

個人資料

1959	出生於蘭陽平原
1986	國立藝專美工科畢業
1987	考台視節目部，擔任美工設計之工作
1988	獲得第 19 屆日本國際片頭標題展-創意特別獎
1990	獲得台北市勞工盃金輪獎
	獲得第三屆金工獎
1992	獲得第 21 屆日本國際片頭標題展-銅牌獎
1993	獲得中興文藝獎
1993	獲得第 22 屆日本國際片頭標題展-金牌獎

代表作品

末代兒女情、郵差四度來按鈴、刺客列傳、開心街、賽金花、天天開心、媽媽、左鄰右舍、英雄世家、氣象先生、歡樂急轉彎、龍兄虎弟、新白娘子傳奇、超級星期天、香帥傳奇、情愛紅塵、台灣演義、花開花落、根

問：談談你當初為何會涉足動畫？

我是國立藝術專科學校美術設計科畢業的，畢業後大部分是走平面應用美術。至於為何會涉足動畫？我以前是畫卡通動畫的，後來也待過廣告公司，其實這些都是相關的領域，也都可以觸類旁通。例如場景設計，也可以用動畫來表現虛擬實境。

問：使用 MAC 與 SGI 在創作上有何不同？

MAC 的功能性應該是定位於靜態，而 SGI 屬於工作站等級，其存取空間比較大，在處理能力方面可以做到比較立體，因此常用來做動畫的表現；如果用 MAC 來跑一些動畫軟體當然也行，但是對於機器和使用者來說會比較辛苦，畢竟它們的等級是不同的。目前搭景仍屬室內設計之範疇，假以時日，可用 SGI 工作站結合燈光、鏡頭，例如氣象報告的場景是可以做互動。

問：身為一個影像工作者，技術重要還是創意重要？

技術是必要的，而創意是可遇不可求，有其變數在。當技術達到某個階段後，創意是很重要的；但技術是基本的，若沒有技術就無法透過電腦來作幫手，而技術成熟之後就更顯得創意的重要了，所以，技術和創意是不衝突的，嚴格來說，兩者都很重要。

問：我們看到一些電視上的動畫都千篇一律，對你而言，創意是否會受到限制？

目前電視上的問題主要是受到作業時間與空間的限制，電視上的動畫作業是屬於後製作階段，一個節目從企畫到外景、內景的拍攝，這樣一系列下來，留到後面的創作空間就相當有限，其中時間就是一個很大的問題。在電腦製作上，並非是一個馬上就做到立刻呈現的東西，之前要先做一些準備，這是一般人看不到的，例如，畫腳本或造型設計，當然在有限時間的壓迫下就無法表現出最佳的製作效果，難免會看到千篇一律的東西。

至於「空間」是指機器的問題，機器就那麼二、三台，但要做的節目卻那麼

多，空間就會受到限制；一個節目丟下來，如果是下午三點半檔的，當然不可能花八點檔的製作時間和預算來處理，這一定有輕重緩急之分，於是就有所謂「空間」的限制了。這般時空下的產物，如果片頭想有所突破的話，要改變整個製作環境才會有那樣的創意空間出現。

那或許給你一個很好的空間，你就可以做得很好嗎？其實不盡然。做電腦美術最怕的就是改劇名，原本的劇名在大家的集思廣益之下，可能會有更棒的字眼出現，於是一切都要重新來過了。

問：你的工作好像涉及廣泛，還是有專門負責的部份？

目前較偏重電腦美術，也就是用電腦來作節目的美術效果與美化。我們在節目上的定位有三個方向：1.片頭，2.節目裡面的特殊效果，3.節目的宣傳，就是廣告；另外，在其他的設計方面也是要做。例如週年台慶的一系列活動：邀請函、節目海報等。這樣子的工作範疇，讓我覺得比較活用有變化，目前做這一方面我們節目部有四個人，新聞部有三個人。

問：節目部和新聞部的工作性質有何不同？

新聞部的定位比較屬於立即性的報導，比如水災、風災、搶案的繪圖和字幕的立即呈現，清楚明確的把重要標題列出給觀眾看，例如白案三嫌的逃亡路線圖，就是一個很機動性的製作。

問：當初是如何進台視的？

進台視已有十年了。當初是畢業之後看到報紙，參加招考進來的；其實人只要有基礎概念的話，還是有機會進三大電視台的。所謂基礎概念是指美術素養，電腦畢竟只是一個表現的工具而已，實際上還是以美術為底子，例如：美學；構圖學、色彩學、組合學和立體空間的觀念仍然是必備的。

問：公司有沒有提供進修的機會？

以前的機會比較多，現在則較少，但每年都會去日本參觀訪問與參展，日本的電視台在節目的電腦動畫上，發展得相當不錯。此外，因為我們的機器是美規的，所以也有機會到美國去學一些新的軟體。

問：台灣目前的技術是否有可能做出國外般的水準？

有可能，但這牽涉到硬體上的設備。硬體設備是很重要的，因為設備與工作環境等級的不同，再加上軟體與人才還有時空的配合，這是整個面的考量，牽涉的範圍太廣了，甚至包括經費問題。其實這和拍電影的道理是一樣的，是否有那麼大的國際市場，以及如何做行銷和發展他產品的附加價值，我們賣的並不是只有產品本身，其他方面是否能作回收都是須要間接考量的，還有投資者的意願也很重要，當然有錢能使鬼推磨，這是大家都知道的。