

修平科技大學

數位媒體設計系

實務專題 報告

窮變・通久

Total Solution

組員：蔡濬仔 BK99002

張雅筑 BK99003

張亞潔 BK99021

董芝余 BK99043

吳柔燕 BK99101

指導老師：李俊賢 老師

中華民國 103 年 6 月

修平科技大學

數位媒體設計系 實務專題 報告 審定書

窮變・通久

Total Solution

組員：蔡濬仔 BK99002

張雅筑 BK99003

張亞潔 BK99021

董芝余 BK99043

吳柔燕 BK99101

所提報告經本委員會評審通過。

指導老師：_____

評審老師：_____、_____、_____、_____
_____、_____、_____

中華民國 103 年 5 月

摘要

當我們面臨低潮人生困境時，臨危不亂的應變態度會決定下判斷的能力，遭遇問題時應是想辦法解決而非逃避，此為本專題動畫設計最主要的立意精神。故事的主角是大家耳熟能詳和藹親切的土地公與土地婆，土地公向來在人們心目中代表著「有求必應」的傳統民間信仰，我們以此為故事軸線發展動畫，並藉此相呼應易經繫辭下傳的「窮則變，變則通，通則久。」之道理。

故事的前半段設計，土地公必須回天庭赴約時，交代土地婆一定要做到招牌有求必應這塊匾額的真諦，土地婆原本信心滿滿答應，但是三種不同職業的人有三種不同請求，土地婆無法圓滿處理，滿足所有人的要求，於是生氣地把匾額丟棄，不再傾聽人們祈求。後半段土地公從天庭回來，瞭解事情的來龍去脈後，從容不迫地想出解決之道，順利克服看似無解的難題。由於土地公是東方傳統民間信仰，我們的動畫風格也採用東方傳統版畫風格進行繪製，希望整體設計可以受到大家喜愛。

Abstract

A steady attitude may influence our decision making when we encounter frustration in our life. We should find a solution instead of escape, which is the main meaning of our animation. The spirit roles of the story are well known Tudi Kong and Tudi Po, and they have been represented fulfilling all of our wishes in our traditional belief. We develop the short animated film based on the traditional belief. Therefore, viewers could easily conclude the meaning of the Chinese proverb “Where there are changes, there goes life.”

The beginning parts of the story go that Tudi Kong has go back to the sky court. Before he leaves, he tells Tudi Po that granting whatever is asked for. Tudi Po agrees confidentially. While there are three different wishes asked by three different occupations, she could not afford and perfectly deal with all of people’s wishes. Thus, she throws the horizontal inscribed board out, and no more listens people’s preying. The subsequent parts go that when Tudi Kong returns from the sky court, he realizes what happened during these time. He peacefully figures out a solution for the hard-solved problem. To take Tudi Kong an eastern traditional folk belief into account, we adopt eastern engraving style in our animation design. Finally, we hope that the whole project would inspires everyone who watches the animation.

目錄

摘要	i
Abstract	ii
目錄	iii
圖目錄	v
表目錄	vi
第一章 前言	1
1.1 動機與目的.....	1
1.2 主題發想「Life & Chance」	2
第二章 背景知識	3
2.1 土地公簡介.....	3
2.2 版畫簡介.....	4
2.3 易經簡介.....	5
第三章 動畫設計	6
3.1 製作目標.....	6
3.2 背景設定.....	8
3.3 角色設定.....	11
3.3.1 土地公.....	11
3.3.2 土地婆.....	12
3.3.3 漁夫.....	13
3.3.4 鹽商.....	14
3.3.5 農夫.....	15
3.4 場景設定.....	16
第四章 結果與討論	20
4.1 動畫結果.....	20

4.2 周邊商品.....	23
4.2.1 名片.....	23
4.2.2 明信片.....	24
4.2.3 糖果盒包裝.....	25
4.2.4 護身符項鍊.....	26
4.2.5 角色公仔.....	27
4.2.6 土地公二十八首詩籤.....	28
4.3 Logo 與海報設計.....	29
4.4 展場設計.....	31
第五章 結論與未來工作.....	32
5.1 結論.....	32
5.2 未來工作.....	33
參考資料	34

圖目錄

圖 2-1 土地公與土地婆神像	3
圖 2-2 版畫範例	4
圖 2-3 現代易經竹簡	5
圖 3-1 水獺照片	6
圖 3-2 黑面琵鷺照片	7
圖 3-3 台灣水牛照片	7
圖 3-4 故事發展分鏡圖	10
圖 3-5 土地公造型設定	11
圖 3-6 土地婆造型設定	12
圖 3-7 漁夫造型設定	13
圖 3-8 鹽商造型設定	14
圖 3-9 農夫造型設定	15
圖 3-10 土地公廟場景設定	16
圖 3-11 廟內場景設定	17
圖 3-12 樹林場景設定	17
圖 3-13 海洋場景設定	18
圖 3-14 鹽田場景設定	18
圖 3-15 農田場景設定	19
圖 4-1 動畫畫面截圖	22
圖 4-2 周邊文創商品—名片	23
圖 4-3 周邊文創商品—明信片	24
圖 4-4 周邊文創商品—糖果盒包裝	25
圖 4-5 周邊文創商品—護身符項鍊	26
圖 4-6 周邊文創商品—角色公仔	27
圖 4-7 周邊文創商品—土地公二十八首詩籤	28
圖 4-8 Logo 設計	29
圖 4-9 海報設計	30
圖 4-10 展場設計	31

表目錄

表 3-1 土地公造型設定摘要表	11
表 3-2 土地婆造型設定摘要表	12
表 3-3 漁夫造型設定摘要表	13
表 3-4 鹽商造型設定摘要表	14
表 3-5 農夫造型設定摘要表	15

第一章 前言

1.1 動機與目的

人的一生中一定會遭遇到許多關卡，每個人在面臨問題時心態上的調整與危機處理準備，造就了不同的選擇，不同的決定成就了不同的結果。本故事主要傳達理念為人在窮途末路的時候，一定要想辦法改變現狀突破困境，不要懷憂喪志，想辦法製造變通的轉機才是恆久之道。風格手法結合了傳統東方式的版畫風格，並用本土的代表動物為發展成故事角色，最後我們以整部動畫的特色進行創意延伸的周邊產品設計。在日新月異的科技進步下，現代人已沒時間停下腳步好好思考，我們希望將快被遺忘的傳統名間故事，藉由平面動畫手法表現出來，讓大家省思這個故事的意涵，以減少日常生活紛爭，傳承一個太平盛世。

1.2 主題發想「Life & Chance」

「Life & Chance」在字面上有許多可衍生發展的意義，我們選擇用易經當中「窮則變，變則通，通則久」的道理當作立意精神與成為故事題目。人的一生當中不可能永遠順心如意，如何去解決所面臨的問題是人生必修的一大課題，能化危機為轉機，轉換想法改變心境，懂得變通另謀出路才是恆久之道。

第二章 背景知識

2.1 土地公簡介

土地公的正稱是福德正神，民間稱他為土地公伯仔。土地公相當於村長，是社神，負責考察聚落內人民的言行善惡。在臺灣的土地公神像，大都是頭戴員外巾，身穿員外帔，長著長長的鬚鬚，圓圓紅潤的臉，右手拿著金元寶並坐在椅上，露出慈祥的微笑看起來非常和藹可親。而土地婆會陪坐在他的右邊，手上也是拿著如意拐杖。

在以前，人民的生活禍福與土地公息息相關，凡是生育、成年、結婚和喪葬，都要祭拜土地公，生病、外出、殺豬、蓋房子、受冤枉、社會雜事也都要祭拜土地公。有句話說「田頭田尾土地公」，所以在農村地區，更是隨處可見到大或小型的土地公祠，用來祈求作物豐收。在都市，土地公更是商家的財神，一般做生意的人，多在店裡設立他的神像神位，每天早晚向他燒香、敬茶，虔誠禮拜。



圖 2-1 土地公與土地婆神像

2.2 版畫簡介

中國的版畫藝術有其源遠流長的歷史和成就，中國原來也是世界上最早發明版畫的國家。在殷、商時代，從唐初至今，版畫已有 1,200 多年的發展歷史，無論是雕版、活版、彩色套印，在世界歷史上都處於領先地位。從流傳至今的大量版畫作品中，充分展現出中國人民的智慧和創造力，它更涉及眾多的學科領域，是一份非常豐富、寶貴的歷史文化遺產。

印刷術為中國古代四大發明之一，對版畫的發展及其在藝術上的提升有極大的影響，是人類文明發展史上的一塊重要里程碑。版畫的內容題材以宗教經卷為主，宋元時期的佛教版畫，在唐、五代的基礎上又有了進一步的發展，在經卷中也開始出現山水景物圖形。而其他題材的版畫，如科技知識與文藝門類的書籍、圖冊等也有大量的雕印作品。本專題動畫設計我們在手法上模擬了傳統版畫媒材，「以圖傳旨」的方式在線條上充分表達特色，讓人容易理解，傳遞主要精神。



圖 2-2 版畫範例

2.3 易經簡介

易經是中國最古老的文獻之一，被儒家尊為五經之首。最初用於占卜，易經中的哲學思想是中國文化的大源頭，它不但普遍而實質地影響了中國數千年來的學術、政治、社會、哲學、宗教、醫學、天文、算術、文學、音樂、藝術、軍事和武術等各方面的發展，尤其是陶冶了每一個中國人的人生觀。

易經所表述的像都是宇宙萬物的現象。易的基本意義有三，即簡易、變易和不易。經傳符號單純、文字簡約，表現了中國古典文化的哲學和宇宙觀。它的中心思想，是以陰陽的交替變化描述世間萬物。

易經繫辭下傳的「窮則變，變則通，通則久」之基本道理是事物窮極了就會發生變化，變化了就能通達，通達了就能持久，易經作者要告訴我們的，人不能執著於人生某一個時期的某一個狀態。時間、空間構成的各種狀態，不斷地在改變。正面的因素往往不一定會得到正面的結果，反之亦然。偏狹、執著對我們都有害，倘若只盯著某一種觀點和價值，而排斥其他的，此並非正確的人生哲學態度。



圖 2-3 現代易經竹簡

第三章 動畫設計

3.1 製作目標

本專題主要製作目標為一個平面動畫作品，故事以民間土地公有求必應的故事為題材，故事風格結合中國版畫，從台灣特有種動物裡選擇適合的動物做為角色，先以手繪的方式勾畫出角色和場景原圖，再加上電腦後製角色和場景的上色，使動畫呈現版畫特有的風格。

水獺的生活習性以魚類為主食，牠們棲息在淡水的環境，包括湖泊、河流、溪澗及池塘等，牠們也會棲息在沿海地區，因此選擇水獺當漁夫的代表角色。

黑面琵鷺代表鹽商，因為黑面琵鷺的習性通常單獨或成小群出現於海岸附近、河口、沙洲等淺水地帶，介於海水跟淡水的交界處，又是台灣特有種，所以選擇黑面琵鷺為鹽商的代表。

台灣水牛在台灣的開拓史上為農村的主要農耕動力，也為台灣創造了豐富的物產與輝煌的成果，所以農夫與水牛有非常深的淵源，因此選擇水牛當作農夫的代表。

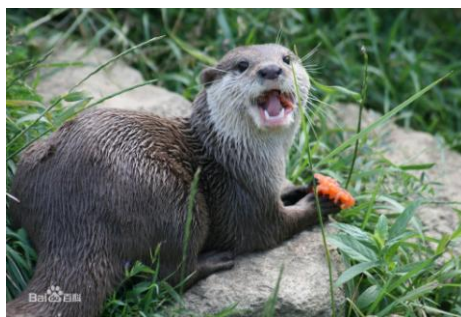


圖 3-1 水獺照片



圖 3-2 黑面琵鷺照片



圖 3-3 台灣水牛照片

3.2 背景設定

有一天，土地公必須回天上朝廷向玉皇大帝報告。在離開以前，他告訴土地婆，只要有人來廟裡祈求，就一定要讓對方的願望實現，盡量滿足他們的要求。土地婆也牢牢記住土地公所交代的話。

這一天，廟裡來了一位漁夫，他誠摯地向廟裡祈求，希望烏雲能散去，颳起大風，好讓漁船能順利的出海補魚。土地婆想起了土地公的交待，馬上答應了他的願望，輕輕的對外吹了一口氣，過了一會兒就颳起了大風，漁夫高興的不得了，趕緊出海補魚去。

過沒幾天，一位鹽商跑來廟裡祈求，他說這幾天不是下大雨就是颳大風，他希望天氣快點轉晴出太陽，好讓他可以曬鹽挑到市集上去賣。土地婆答應了他的祈求，趕緊讓烏雲散去讓太陽露臉，鹽商特別開心，趕著回家挑鹽到市集去賣。

又過了幾天，一位農夫跑到廟裡求救，他說千萬別出大太陽啊！農田缺水，稻作物都快枯死，請老天快下場大雨吧。土地婆為了信守對土地公的承諾，趕緊讓天空下起了滂沱大雨。稻田有了雨水的滋潤，水稻又活了過來，這下子農夫高興極了。

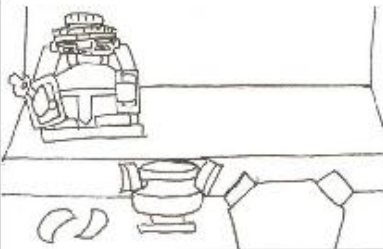
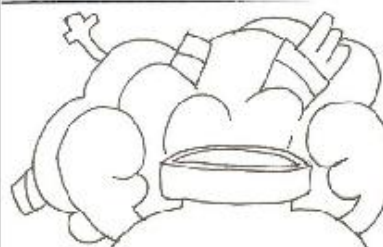
好景不常，三個人有三種不同要求，大家輪番跑到土地公廟去祈求，甚至吵了起來，最後土地婆無法同時滿足三個人的心願，也生氣發飆相當困擾，氣呼呼把廟裡「有求必應」的匾額扔了出來，不再答應人們的要求。

終於，土地公從天上朝廷回來了，看見匾額被丟在廟外，趕緊回到廟裡問個仔細。他聽完了土地婆的一番說明，面帶微笑地牽著土地婆往外走，他在清晨與黃昏時颳起大風，好讓漁夫可以順利出海捕魚，在白天時出大太陽，好讓鹽商可以如願曬鹽挑到市集去賣，同時趁晚上下起雨來，好讓農作物不至缺水枯萎，農夫可以耕作收成。

土地公讓三個人的願望都同時實現，土地婆不得不佩服土地公的機智，「窮

則變、變則通、通則久」，天下太平風調雨順。終於，「有求必應」的匾額可以高掛回廟裏。

分鏡腳本

時間：	鏡頭
	中景鏡頭 土地公收到聖旨，交代土地婆顧廟
時間：	鏡頭
	遠景鏡頭 土地公去天庭
時間：	鏡頭
	過肩鏡頭 人們祈求，土地婆都答應
時間：	鏡頭
	中景鏡頭 祈求不一樣，而打架

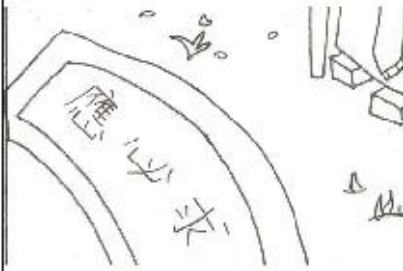
時間：	鏡頭
	中景鏡頭 不知道怎麼辦，生氣丟匾額
	特寫鏡頭 土地公從天庭回來，發現匾額在地上
	過肩鏡頭 土地公想到辦法解決，人們的祈求
	景鏡頭 人們來感謝

圖 3-4 故事發展分鏡圖

3.3 角色設定

3.3.1 土地公

第一位角色是土地公，年齡超過 300 歲，身材矮小，有著梯形的臉型，銀髮白鬚是特徵，手裡拿著拐杖，個性和藹可親、笑容可掬、機智聰明，任何問題都難不倒他。



圖 3-5 土地公造型設定

表 3-1 土地公造型設定摘要表

名字	土地公
性別	男性
職業	村長
年齡	超過 300 歲
外表	身材矮小，有著梯形的臉型，銀髮白鬚，手執拐杖
個性	和藹可親、笑容可掬、機智聰明，任何問題都難不倒他

3.3.2 土地婆

第二位角色是土地婆，年齡是女人的祕密，有著方形臉，手裡拿著如意是特徵，個性比較不知變通，腦筋呆板。



圖 3-6 土地婆造型設定

表 3-2 土地婆造型設定摘要表

名字	土地婆
性別	女性
職業	家庭主婦
年齡	祕密
外表	有著方形臉，手裡拿著如意
個性	腦筋呆板，不知變通

3.3.3 漁夫

第三位角色是水獺，職業是漁夫，年齡 32 歲，有著八角臉形，手裡拿著漁網，個性海派不拘小節，是個標準的海上男兒。



圖 3-7 漁夫造型設定

表 3-3 漁夫造型設定摘要表

名字	水獺
性別	男性
職業	漁夫
年齡	32 歲
外表	身材非常瘦小，有著八角臉形，手裡拿著魚網
個性	海上男兒，海派不拘小節

3.3.4 鹽商

第四位角色是黑面琵鷺，職業是鹽商，年齡 38 歲，身材又高又瘦，脖子細長，手裡拿著算盤，個性非常勢利小氣，愛錢如命，不許發生任何賠錢的事。



圖 3-8 鹽商造型設定

表 3-4 鹽商造型設定摘要表

名字	黑面琵鷺
性別	男性
職業	賣鹽商人
年齡	38 歲
外表	身材又高又瘦，脖子細長，手裡拿著算盤
個性	個性非常勢利小氣，愛錢如命，不許發生任何賠錢的事

3.3.5 農夫

第五位角色是台灣水牛，職業是農夫，年齡 43 歲，身材高大，正三角的臉型，厚實的胸膛，手裡拿著鋤頭，個性忠厚老實。

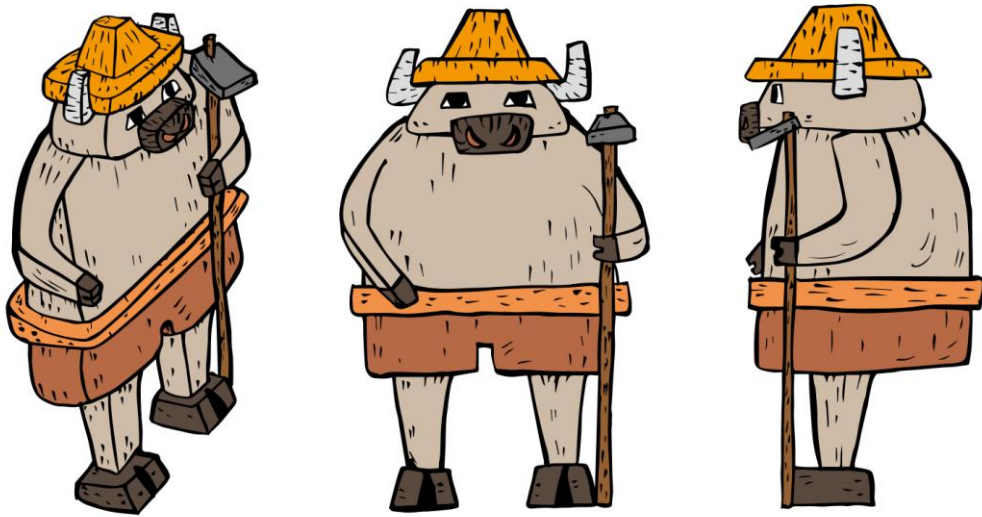


圖 3-9 農夫造型設定

表 3-5 農夫造型設定摘要表

名字	台灣水牛
性別	男性
職業	農夫
年齡	43 歲
外表	身材高大，正三角的臉型，厚實的胸膛，手裡拿著鋤頭
個性	忠厚老實

3.4 場景設定

在動畫裡我們設計了幾個小場景，土地公廟的場景設定為森林裡的一座小廟宇，天庭的場景想營造出一座高聳建築物的感覺，而樹林場景描述兩側巨大的樹木和海獺奔跑時緊張的心情，海洋場景描述海獺出海捕魚的場景，鹽田場景主要為鹽商工作的地點，農田場景則為農夫辛苦揮汗工作最心愛的農田。



圖 3-10 土地公廟場景設定



圖 3-11 廟內場景設定



圖 3-12 樹林場景設定

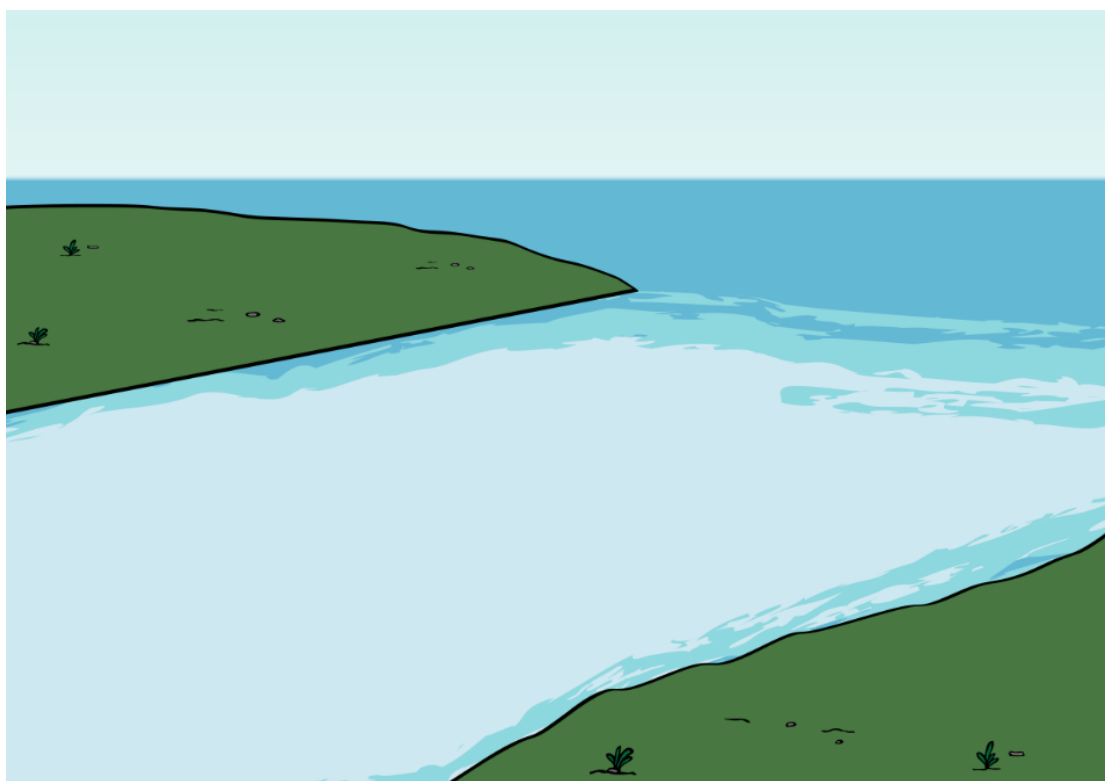


圖 3-13 海洋場景設定

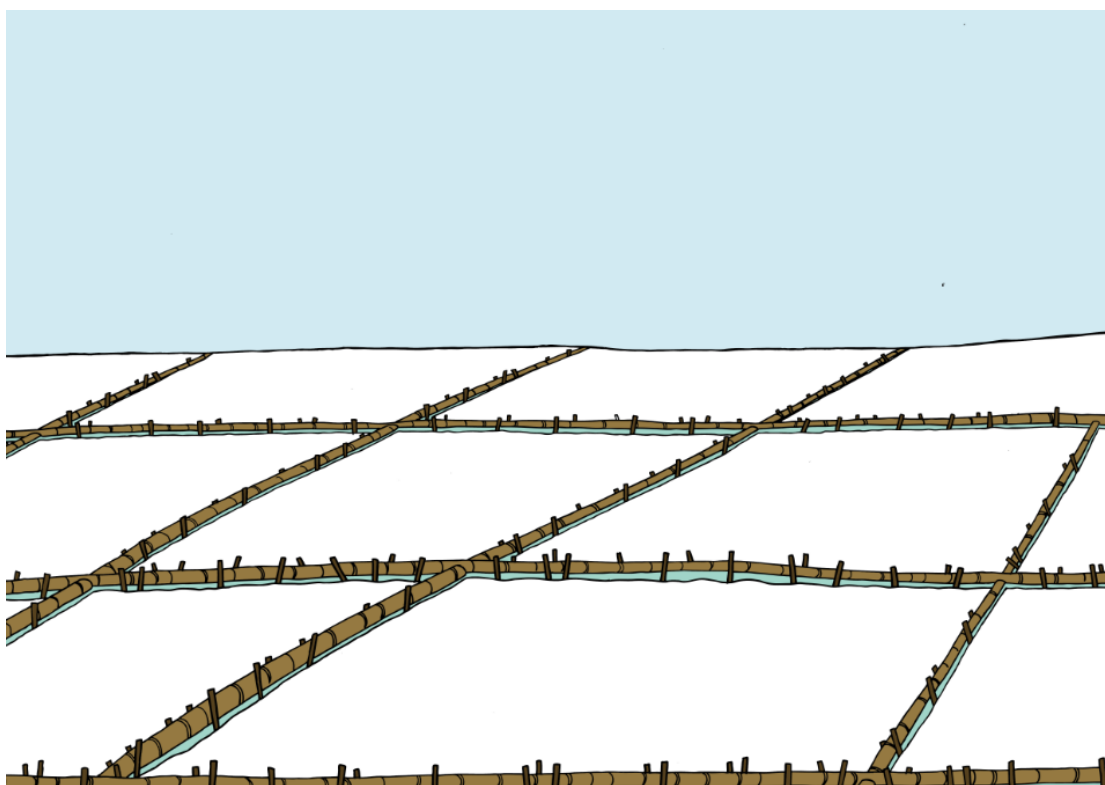


圖 3-14 鹽田場景設定

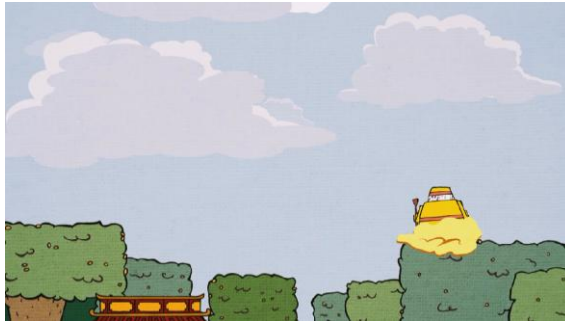


圖 3-15 農田場景設定

第四章 結果與討論

4.1 動畫結果

動畫故事發展之過程，美術繪圖我們主要先以手繪設計，再利用 Illustrator 電腦繪圖上色，並以 Premiere 剪輯製作成動畫，先後製作出人物、場景、Logo、海報、周邊商品等。實際完成後，符合我們當初所設定討論的目標，動畫風格是以中國版畫為主要參考表現媒材。特色在於整體故事耐人尋味，動畫風格與眾不同，以版畫作為參考風格，人物設計方面也以雕刻技法呈現正方體構圖，賦予動畫主角新風貌。



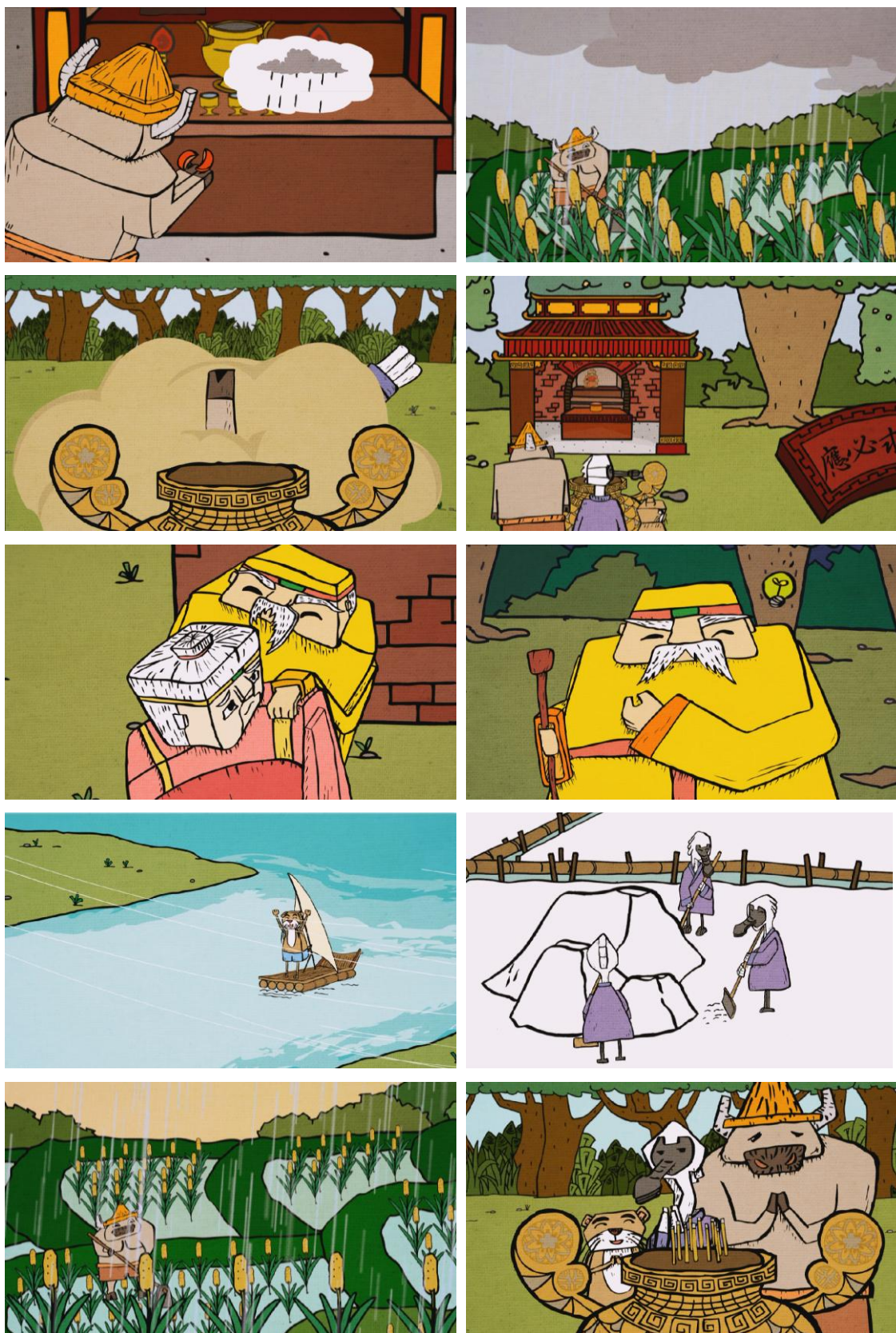


圖 4-1 動畫畫面截圖

4.2 周邊商品

4.2.1 名片

名片採用土地公手執拐杖的動作，並把拐杖拿掉換成糖果，不僅可以吸引人家拿取我們的名片，也會讓人增加印象。



圖 4-2 周邊文創商品——名片

4.2.2 明信片

明信片利用土地公返回天庭乘雲的畫面構成明信片的主題，風格與動畫一樣接近版中國版畫風格。

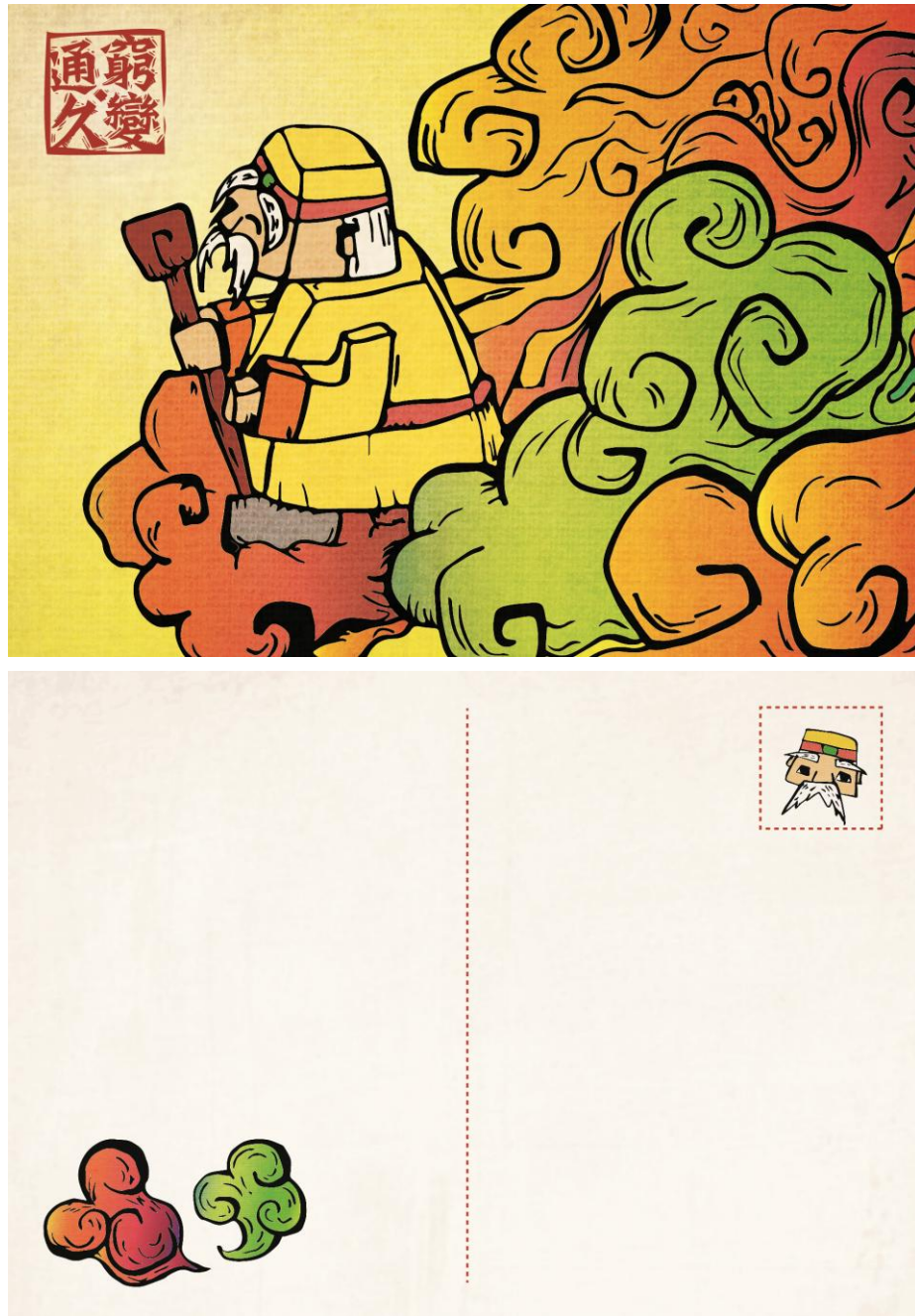


圖 4-3 周邊文創商品—明信片

4.2.3 糖果盒包裝

糖果盒包裝設計的發想為祭拜神明通常會準備些貢品，這些水果都有它吉祥的話語存在，設計成可愛的水果包裝，裡面裝的糖果會符合現代人的喜好。



圖 4-4 周邊文創商品—糖果盒包裝

4.2.4 護身符項鍊

除了有動畫元素設計而成的項鍊外，也有以土地公身上的裝飾元素加以編排設計而成的項鍊，像護身符感覺的項鍊。



圖 4-5 周邊文創商品—護身符項鍊

4.2.5 角色公仔

將動畫裡的五個角色製成公仔，以木製的公仔為風格呈現。



圖 4-6 周邊文創商品—角色公仔

4.2.6 土地公二十八首詩籤

以土地公二十八首詩籤加以改編而成的，把詩籤的內容翻譯的比較白話文一點，讓大家比較容易閱讀詩籤裡的涵意。

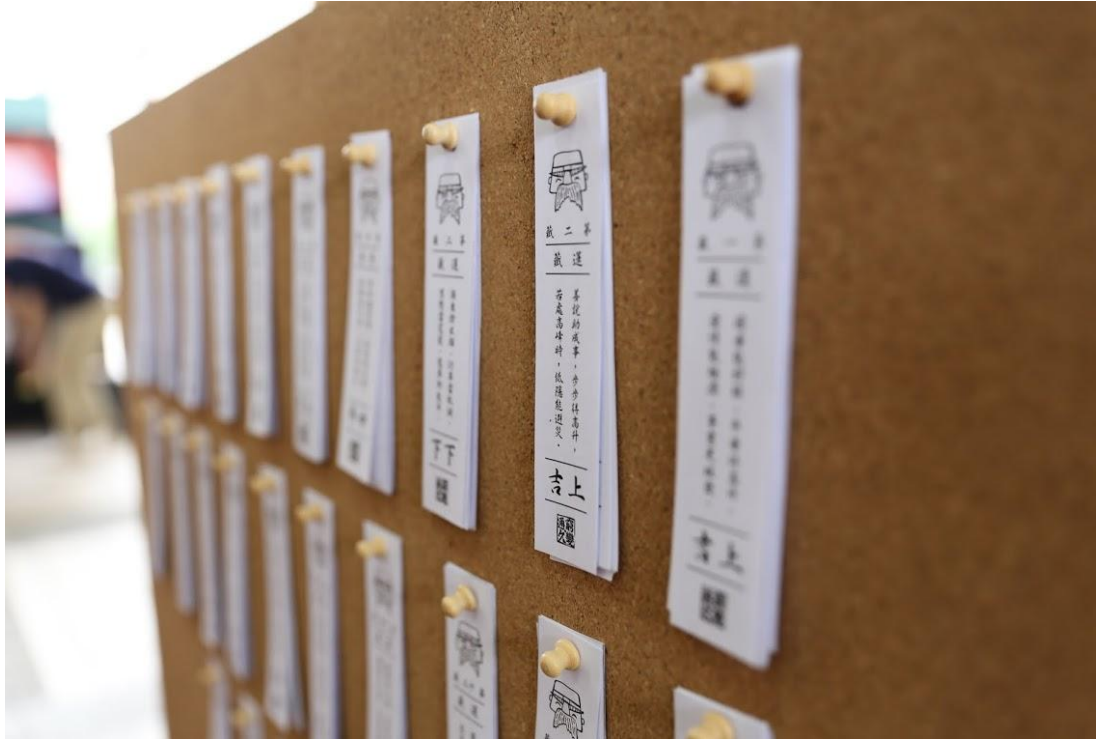


圖 4-7 周邊文創商品—土地公二十八首詩籤

4.3 Logo 與海報設計

Logo 的設計是以我們的主題名稱「窮變·通久」進行發想的，並結合印章的雕刻手法，在旁邊添加了一些版畫風格做為點綴。再以我們的 Logo 為主要視覺，輔以一些出現在動畫中，會在廟宇使用的圖紋做搭配，設計出簡潔清新感的海報設計。



圖 4-8 Logo 設計

海報是以土地公從天庭回來乘坐著雲俯視著土地公廟的場景做為設計發想，想傳達土地公心心念念著土地公廟的一切。

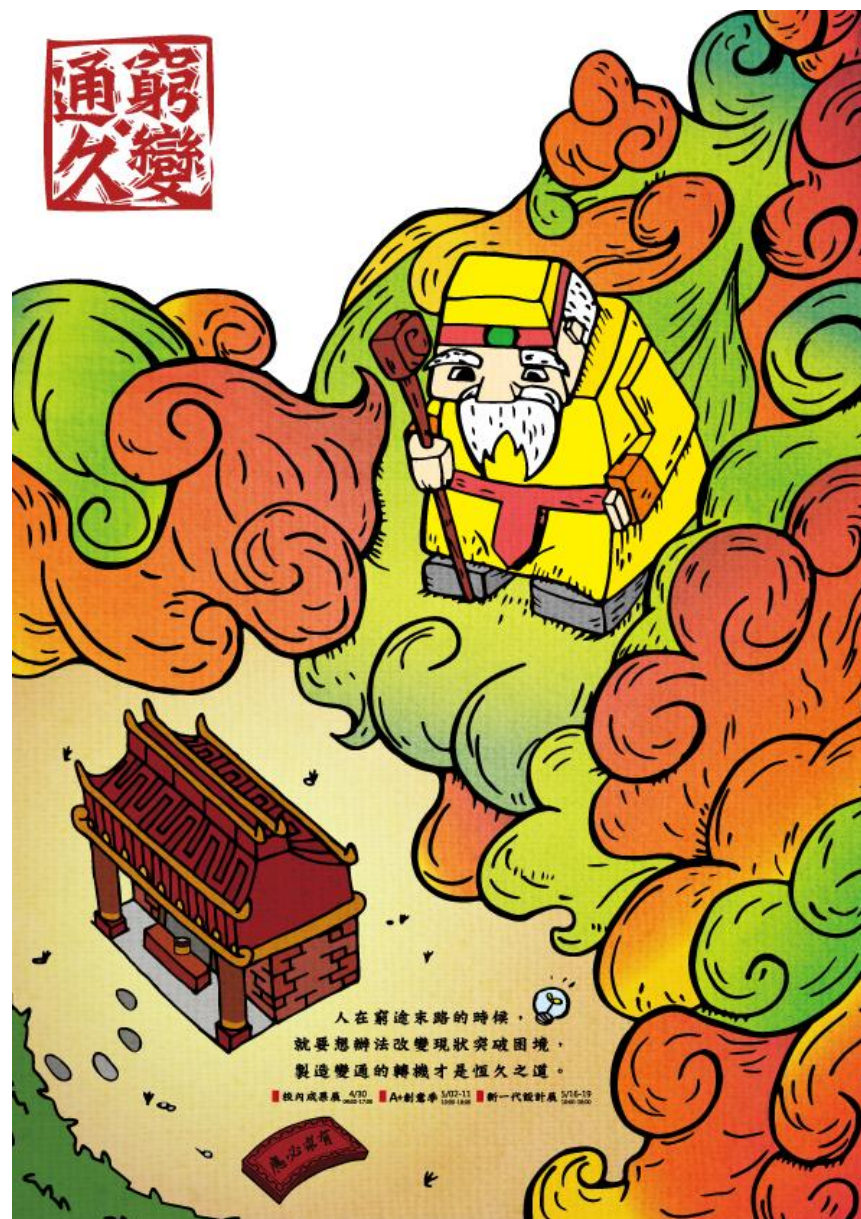


圖 4-9 海報設計

4.4 展場設計

用土地公廟的感覺呈現整體視覺效果，讓人遠遠的就可以看到，加上高大的籤筒可以吸引人群，在電視前面蓋上紅布，讓整體效果看起更符合廟宇給人的感覺。



圖 4-10 展場設計

第五章 結論與未來工作

5.1 結論

現代人隨著時代的演進與科技日新月異的情況下，對於一些歷史的文物、民間故事、風俗習慣等，幾乎都不甚瞭解或者是沒太大興趣，但這些文物都有其獨特的價值與意義。基於文創產業是近年來政府十分重視的一塊，我們的動畫故事主軸以土地公有求必應的故事改編，並製作成多媒體動畫，吸引人們有高度的興趣一同觀看，並探討我們想要闡述的故事涵意。本故事「窮變·通久」主要傳達意念為人在窮途末路時，一定要想辦法突破現狀，千萬不可懷憂喪志，要想辦法改變、變通，才是為人處事的恆久之道。

在整個動畫製作過程中，我們花費了許多時間，找了許多參考資料，試了許多人物設計風格後，最後才定稿找出我們要的繪圖手法，雖然如此但是所呈現的風格樣貌才是最符合我們想要表達的。最後成果風評普遍不錯，動畫風格及故事主題設定也很切合我們的想法，將傳統民間故事增添一點設計思維，動畫故事融入一點文化元素，創造與眾不同的風貌，改頭換面後的風格也比較能讓現代人接受、瞭解。

5.2 未來工作

目前整體的動畫鏡頭畫面都已初步完成，往後將會在某些部分針對大家給我們的指教做進一步的修改，讓動畫更加完整流暢，一看就懂。未來我們打算製作成一本翻頁式的多媒體電子書，或是添加互動式遊戲操作。

參考資料

- [1] 廖修平，“版畫藝術”，雄獅圖書股份有限公司，1974。
- [2] 王伯敏，“中國版畫史”，蘭亭書店，1986。
- [3] 郭建勳、黃俊郎，“新譯易經讀本”，三民書局股份有限公司，1996。
- [4] 傅雲龍、柴尚金，“易學的思維”，大展出版社有限公司，2002。
- [5] 謝嘉梁，“臺灣土地公信仰與傳奇特展圖錄”，國史館臺灣文獻館，2008。
- [6] 姜義鎮，“台灣的鄉土神明”，臺原出版社，1995。