

行政院國家科學委員會專題研究計畫 成果報告

(總計畫)

計畫類別：整合型計畫

計畫編號：NSC93-2422-H-009-002-

執行期間：93年03月01日至94年05月31日

執行單位：國立交通大學圖書館

計畫主持人：楊維邦

計畫參與人員：楊維邦 柯皓仁 施仁忠 陳一平 (列出各子計畫主持人，各子計畫參與人員詳各子計畫成果報告)

報告類型：完整報告

處理方式：本計畫可公開查詢

中 華 民 國 94 年 10 月 17 日

目 錄

第一章 緣起與目的	2
第二章 成果報告內容概述	3
子計畫一：漫畫數位博物館之建置.....	3
子計畫二：漫畫詮釋資料及漫畫圖鑑之設計.....	5
子計畫三：漫畫電子書系統及商業機制之研究.....	5
子計畫四：互動式數位漫畫及擬真數位漫畫之設計.....	6

第一章 緣起與目的

交通大學近年來積極提倡人文關懷與藝術教育，以均衡科技創新與人文藝術的共同發展，更希望能夠為台灣的文化資產保存與傳承盡一份責任。交通大學圖書館於1999年籌劃「浩然藝文創作原稿徵集計畫」，積極進行台灣地區藝文作家創作原稿的徵集工作，徵集範圍涵蓋文學、繪畫、漫畫、雕塑、音樂等藝術創作型態之原稿，並成立「浩然藝文原稿特藏室」，提供優質保存環境，以妥善典藏這些珍貴的創作原稿，並加以整理、編目、研究，提供讀者研究之參考資料，進而推廣藝術教育。目前已於1999年與楊英風藝術教育基金會共同成立「楊英風藝術研究中心」，並典藏音樂家蘇森墉、科幻作家倪匡、作家張系國、漫畫家劉興欽與葉宏甲以及牛哥、畫家陳慧坤等人的手稿資料。此外，交大圖書館更以建置數位圖書館之技術與經驗，在國科會數位博物館專案以及數位典藏國家型科技計畫的支持下，將典藏之原作原稿予以數位化，成立「浩然藝文數位博物館」(<http://folkartist.e-lib.nctu.edu.tw>)，提供有興趣的讀者，透過網路得以共享此藝術資源。

漫畫文化在二十世紀大放異彩，漫畫的發展甚至成為每個時代重要的共同記憶、一個國家民族的精神圖騰，並在知識經濟中扮演重要角色。有鑑於此，國立交通大學圖書館乃以漫畫為主題，申請「漫畫數位典藏之加值應用」計畫(NSC93-2422-H-009-002)，建立漫畫數位典藏，並發展漫畫數位典藏之創意加值應用，期望透過本計畫的執行，發展、研究、推廣台灣漫畫，進而在國家「文化創意產業發展」計畫中扮演積極推動的角色，促成漫畫產業之轉型，提昇漫畫創作之品質與創意，使台灣漫畫能透過網際網路發揮其獨特性、魅力性、文化性與藝術性。

近年來復古風席捲全球，不僅是各國的藝術、文化和思想隨之起舞，甚至經濟、科技等產業亦以此風潮為導向。這股復古風延燒出一些特屬於該年代的圖像、物品、舊玩意...，在購物網站裡形成一股風潮。台灣在這狂潮下，除了接受外來文化的復古文物，如西洋懷舊情歌、五0年代的服飾...等，亦發展出台灣本土文化的復古風潮，如校園民歌的再翻唱、鄉土藝術的被重視...等。其中台灣鄉土漫畫應屬劉興欽、葉宏甲、牛哥三位漫畫家之作品最為膾炙人口。劉興欽之創作：如《阿三哥大嬸婆遊台灣》、《小聰明》、《發明大師》、《機器人》等都曾是當年人人必讀的作品；而葉宏甲一轟動全台的「諸葛四郎」作者，對於三、四年級步入老年期的中年人而言，更充滿了揮之不去的依戀；另外，牛哥畫風純樸，漫畫造型予人土氣的親和力，文字造詣高且妙趣橫生，談諧語氣中帶份露骨的批判，揶揄中有份關心的諷刺味，令人玩味。對於五、六年級的後青春期青年來說，那種經常在漫畫出租店被逮到的記憶，更帶著些微苦澀與淡淡甜美。

世界性的數位風潮興起，其涵蓋範圍相當廣泛，除了理、工學科之外，還包括人文、藝術及其他社會學科等。國內在此風潮下亦大力推動相關計畫，諸如：

數位博物館或數位典藏計畫等，以發揮文物保存及社會教育之功能。本計畫期待將本土漫畫之復古情懷與科技結合，加入數位風潮的行列，進而賦予漫畫作品更精彩的生命。而劉興欽、葉宏甲、牛哥三位漫畫家的漫畫數位化恰與此一復古風潮若合符節，透過數位化展現其著作的精神，引領並教化新一代。

第二章 成果報告內容概述

本整合計畫共分為四項子計畫，子計畫之相關資料如下表所示：

	子計畫名稱	主持人
子計畫一	漫畫數位博物館之建置 NSC 93-2422-H-009 -003 -	陳一平
子計畫二	漫畫詮釋資料及漫畫圖鑑之設計 NSC 93-2422-H-009 -004 -	柯皓仁
子計畫三	漫畫詮釋資料及漫畫圖鑑之設計 NSC 93-2422-H-009 -005 -	楊維邦
子計畫四	互動式數位漫畫及擬真數位漫畫之設計 NSC 93-2422-H-009 -006 -	施仁忠

以下茲簡述各子計畫之成果，有關各子計畫成果之詳細描述，請參見各子計畫之成果報告。

子計畫一：漫畫數位博物館之建置

本年度計畫中我們建置出漫畫博物館的雛形，並針對交大所典藏的三位漫畫大師作品分別建置數位漫畫館。由於漫畫的領域相當廣大，漫畫數位博物館的建置需要持續擴充內容以臻完整，我們以單元式的企畫，逐步進行漫畫數位博物館的內容填充。另外，三位漫畫大師的數位漫畫館亦是本次計畫的重點，我們整理了包含手稿、照片、相關報導與漫畫家的相關資料等，希望呈現出漫畫家的深入介紹，讓大家在欣賞漫畫作品之餘，能對背後默默耕耘的漫畫家有更深入的了解。

1. 漫畫數位博物館內容介紹

漫畫數位博物館的設計，主要是以擴充性為優先考量。由於漫畫的相關資料相當龐雜，未來逐步擴充內容是必然的，初步我們以建立漫畫數位博物館的主要架構開始，一步步填充相關的內容。網站內容包含：

- (1) 本館簡介：介紹本計畫的概要、工作人員等相關資訊。
- (2) 最新消息：不定期更新漫畫界的新消息，包括展覽、活動、比賽與漫畫界的新聞等等。
- (3) 企劃專題：以專題方式，逐步擴充漫畫數位博物館內容，主要進行的方

向包括漫畫家專訪、漫畫相關活動專題報導等等。

- (4) 下載專區：放置一些可供讀者下載的桌布、小程序等。
- (5) 漫畫教學：簡介一般漫畫家較常使用的工具畫材、基本的練習等等，目前的介紹仍以手繪為主。
- (6) 數位典藏：連結到三位前輩漫畫家的數位漫畫館。
- (7) 小遊戲：提供一些簡單的小遊戲以增加讀者的樂趣與互動性。
- (8) 留言版：提供讀者相關意見的回饋與交流。
- (9) 相關連結：與其它相關漫畫的連結。

2. 劉興欽數位漫畫館內容介紹

- (1) 劉興欽傳奇：介紹劉興欽老師的生平，大事記和重要年表，以及劉興欽老師的訪談錄影。
- (2) 報導及評論：劉興欽老師熱心參與漫畫相關活動，也對推動內灣觀光事業有無比的貢獻，這個部分整理了近年來對劉老師的相關報導。
- (3) 珍藏照片：目前展出劉老師和交大簽約、展覽等等的活動照片。劉老師在今年（2005）元月於交大舉辦首次的民俗畫暨漫畫大展，這裡也展出部分活動的記錄照片。
- (4) 相關連結：主要相關連結包含對劉興欽老師及其漫畫的介紹，以及近年來以劉老師漫畫作品為主題的內灣風景區的介紹
- (5) 遊戲區：劉興欽老師在電腦未普及化的時代，利用簡單的原理發明出多樣化、可更換內容的教育玩具，我們使用 Flash 製作，重現當年的樂趣，如活動書小捕手。
- (6) 漫角人物大觀園：由子計畫二進行內容架構、資料庫建置與內文撰寫，整合在這裡呈現。
- (7) 漫畫作品仔細瞧：也是和子計畫二整合呈現，針對劉興欽老師歷年作品，作初步的介紹及部分內容的呈現。這裡可以看到部分的漫畫內容。
- (8) 看漫畫遊台灣：和子計畫二整合，以劉興欽老師的「阿三哥大嬸婆遊台北」、「阿三哥大嬸婆遊寶島」為藍本，將出現在漫畫中的場景和事物，整理相關的歷史變遷，作為台灣發展的歷史註腳。

3. 葉宏甲數位漫畫館內容介紹

- (1) 葉宏甲小傳：介紹葉宏甲老師的生平，大事記和重要年表。
- (2) 精選佳作：以最著名的諸葛四郎系列作品為主。
- (3) 報導評論：諸葛四郎曾經兩度被拍成電影，一度在華視以連續劇方式播出。這裡收集了一些關於葉宏甲老師及其作品改編情形的報導。

- (4) 珍藏照片：展示了一些葉宏甲老師的照片，以及葉老師在諸葛四郎電影拍攝時的側寫照片。還有在交大舉行手稿典藏簽約儀式的紀錄照片。
- (5) 相關連結：關於葉宏甲老師、諸葛四郎等等，相關資料的介紹網站。
- (6) 留言連絡：相關意見的回應與我們的連絡方式。

4. 牛哥數位漫畫館內容介紹

- (1) 牛哥傳奇：介紹牛哥老師傳奇的一生和重要年表。
- (2) 作品集：節錄牛哥作品中的幾部代表作，如胡佬鴨、小牛、牛小妹等作品，讓大家回味牛哥作品雋永的趣味。
- (3) 相關報導：節錄各界對牛哥的追思與懷念文章。
- (4) 照片紀錄：牛哥的相關照片記錄。

子計畫二：漫畫詮釋資料及漫畫圖鑑之設計

本子計畫的主要工作項目有三：(1) 設計漫畫詮釋資料，並針對漫畫相關典藏進行資料編目；(2) 設計並製作漫畫圖鑑；(3) 應用Topic Maps概念設計並製作看漫畫遊台灣的主題地圖。

本子計畫制訂之「漫畫詮釋資料格式與著錄規範」，著錄項目根據實際藏品需求與使用者檢索瀏覽之需要，並符合都柏林核心集(Dublin Core)國際交換標準，其所具備相當彈性與可延伸擴展的特性，並可以適用於任何的漫畫作品的應用上。

此外，本子計畫將漫畫作品運用主題地圖(Top Map)相關的技術，應用於漫畫圖鑑的實作設計上。除了一般漫畫圖鑑具有的內容及特色外，我們也思考將漫畫圖鑑與台灣歷史、民俗、風土、旅遊相結合的可能性。本子計畫以劉老師的兩部作品—「阿三哥大嬸婆遊台北」與「阿三哥大嬸婆遊寶島」—作為漫畫圖鑑主要的內容素材，進一步與台灣歷史風土旅遊結合，運用 ISO 13250 主題地圖標準，建立漫畫主題地圖。

子計畫三：漫畫電子書系統及商業機制之研究

本子計畫的主要工作項目有三：1. 將漫畫包裝製作成符合國際標準的電子書規格(OeBPS)，將有助於異質平台的交換；2. 過XML的廣泛應用，將各種風格樣式保存、重覆利用並加以管理不同風格的所有相關資料。漫畫電子書適合依不同風格呈現多樣化來襯托內容；3. 望將漫畫電子書處理程序簡化，盡量降低後續維護所需人力以及人員更換時之衝擊，使其成為永續經營的工作。另外，此機制的特殊之處漫畫家不需要靠出版社才能出版其漫畫作品，畢竟在網路的環境下，"出版"的概念是不受限制，任何人都可以出版。

本計畫主要成果為漫畫電子書產生器(Ebook Generator)及漫畫電子書瀏覽器

(Ebook Browser)之開發。說明如下：

1. 設計漫畫電子書產生器(Ebook Generator)以簡化漫畫資料數位化流程

本計畫所設計的漫畫電子書產生器，主要功能有：

- (1) 能夠產生符合電子書 OeBPS 標準的檔案格式，以方便異質平台的資料交換並可作為其他的加值應用。
- (2) 多媒體漫畫電子書是由大量不同類型的檔案組成，本漫畫電子書產生器以自動匯入檔案的方式，並自動轉成 html 格式呈現於 OeBPS Package，簡化電子書 OeBPS 標準檔案格式轉化過程。
- (3) 於電子書製作過程，編輯者可依不同的讀者類型或不同需求製作出不同的電子書。

2. 設計適合漫畫電子書的閱讀瀏覽器 (Ebook Browser)

本計畫所設計的漫畫電子書閱讀瀏覽器，主要功能有：

- (1) 電子書翻頁功能的設計。
- (2) 提供書籤、註記、簡易查詢及個人塗鴉的功能。
- (3) 提供”我的書架”具有書架管理的功能。
- (4) 直接連結到刊登廣告廠商網站。
- (5) 將各種風格樣式保存、重覆利用，依不同風格呈現多樣化來襯托內容。

子計畫四：互動式數位漫畫及擬真數位漫畫之設計

本子計畫收集整合台灣傑出漫畫前輩的經典作品，嘗試以非擬真著色的技術將漫畫作數位化的典藏。我們按照臉部、神韻及肢體動作做分門別類的整理，透過互動式的系統工具，讓使用者透過類似紙娃娃模型的操作模式，自由搭配臉部、神韻和肢體動作，進而產生某位漫畫前輩繪畫風格的漫角(漫畫中的人物角色)。場景部分則經由平面影像和數個立體模型搭配，讓使用者建構所需的情境場景，再透過漫畫編輯工具加入對話框及對白，排版整合之後以非擬真風格呈現，創作出充滿個人色彩的漫畫。非擬真風格模擬的部分，是以物理為基礎的鉛筆與紙張顆粒模型來模擬鉛筆筆觸，同時從輸入影像擷取輪廓與方向性等資訊，依據影像分析而得的資訊，自動化產生鉛筆素描風格的數位漫畫。