

【101 年全國高職學生實務專題製作競賽暨成果展報告書】

題 目：「驚喜」-互動性表現手法之繪本創作

指導老師：江秀英
陳芝殷

參賽學生：盧儀芳
邱羿慈
林孟亭

學校名稱：高英高級工商職業學校

群 別：設計群

科 別：廣告設計科

中 華 民 國 1 0 1 年 3 月 16 日

「驚喜」-互動性表現手法之繪本創作

摘要

設計是一種創新與生活的經驗隨，隨著今日之經濟蓬勃發展，現今的視覺設計需在短時間內引起消費者的注意之外，更需要為受訊者帶來更多驚喜、趣味與感覺的體驗。因此，依據「驚喜」一詞即是將熟悉又新奇的感覺透過傳達使人引起較高的愉悅心並提高對訊息的涉入度。當中，「繪本」是由一種具象的圖像符號與文字相互影響融合而成的綜合體，因此，本創作將突破以往繪本之型式，融入互動性創意，以2~6歲之年齡層為訴求之對象，藉以互動式功能和繪本之商品進行圖像設計，其目的即為提高受訊者與圖像之新奇度與趣味性，並可促進親子間的情感提升小孩對圖像與色彩的辨識理解力，此外，在作品創作中將透過圖案之意象，再將之轉換出新的設計手法，將此創作賦予更高附加價值和正面助益之傳達效果。

關鍵字：驚喜、互動式、繪本、趣味性

目 錄

中文摘要	1
目錄	i
表目錄	ii
圖目錄	iii
壹、前言	2
貳、設計動機與理念	2
參、創意發想	2
肆、製作架構與流程	3
一、圖像創作應用	4
(1) LOGO 及海報設計	5
二、相關意象之圖卡設計	9
三、角色創作風格發想	10
四、繪本互動內容概述	16
伍、作品特色	19
陸、製作材料	19
柒、預計完成工作事項	20
捌、結論與建議	21
參考文獻	22

表目錄

表 1	海報設計與尺寸說明	5
表 2	海報設計與尺寸說明	6
表 3	海報設計與尺寸說明	7
表 4	明信片設計與尺寸說明	8
表 5	「驚喜」主題內容故事結構概述	9
表 6	「驚喜」主題內容故事結構概述	10
表 7	「驚喜」主題內容故事結構概述	12
表 8	「驚喜」主題內容故事結構概述	13
表 9	「驚喜」主題內容故事結構概述	14
表 10	「驚喜」主題內容故事結構概述	15
表 11	「驚喜」主題內容故事結構概述	16

圖目錄

圖 1	製作架構與流程樹狀圖	3
圖 2	logo 設計	5
圖 3	海報設計-歡樂水果家	6
圖 4	海報設計-水果樹	7
圖 5	明信片設計-香蕉瑪莉歐	8
圖 6	明信片設計-蘋果瑪莉歐	9
圖 7	明信片設計-檸檬瑪莉歐	9
圖 8	明信片設計-愛心闖關	10
圖 9	「驚喜」故事結構敘述	10
圖 10	「驚喜」故事結構敘述	12
圖 11	「驚喜」故事結構敘述	12
圖 12	「驚喜」故事結構敘述	13
圖 13	「驚喜」故事結構敘述	13
圖 14	「驚喜」故事結構敘述	14
圖 15	「驚喜」故事結構敘述	14
圖 16	「驚喜」故事結構敘述	15
圖 17	「驚喜」故事結構敘述	15
圖 18	「驚喜」故事結構敘述	16
圖 19	「驚喜」故事結構敘述	16
圖 20	「驚喜」故事結構敘述	17
圖 21	「驚喜」故事結構敘述	17
圖 22	「驚喜」故事結構敘述	18

壹、前言

近年來，由於市場上之繪本形式和內容琳琅滿目，市場競爭日益增大的情形下，在身處於數位影音的科技進步的當下如何創造出許多具創意且富生命力的作品是目前所要追求的，藉此將圖像元素加以裝飾並使用互動性表現手法，除能充分發揮獨特風格與特色外，也能與其它是面上繪本視覺有所差異性。

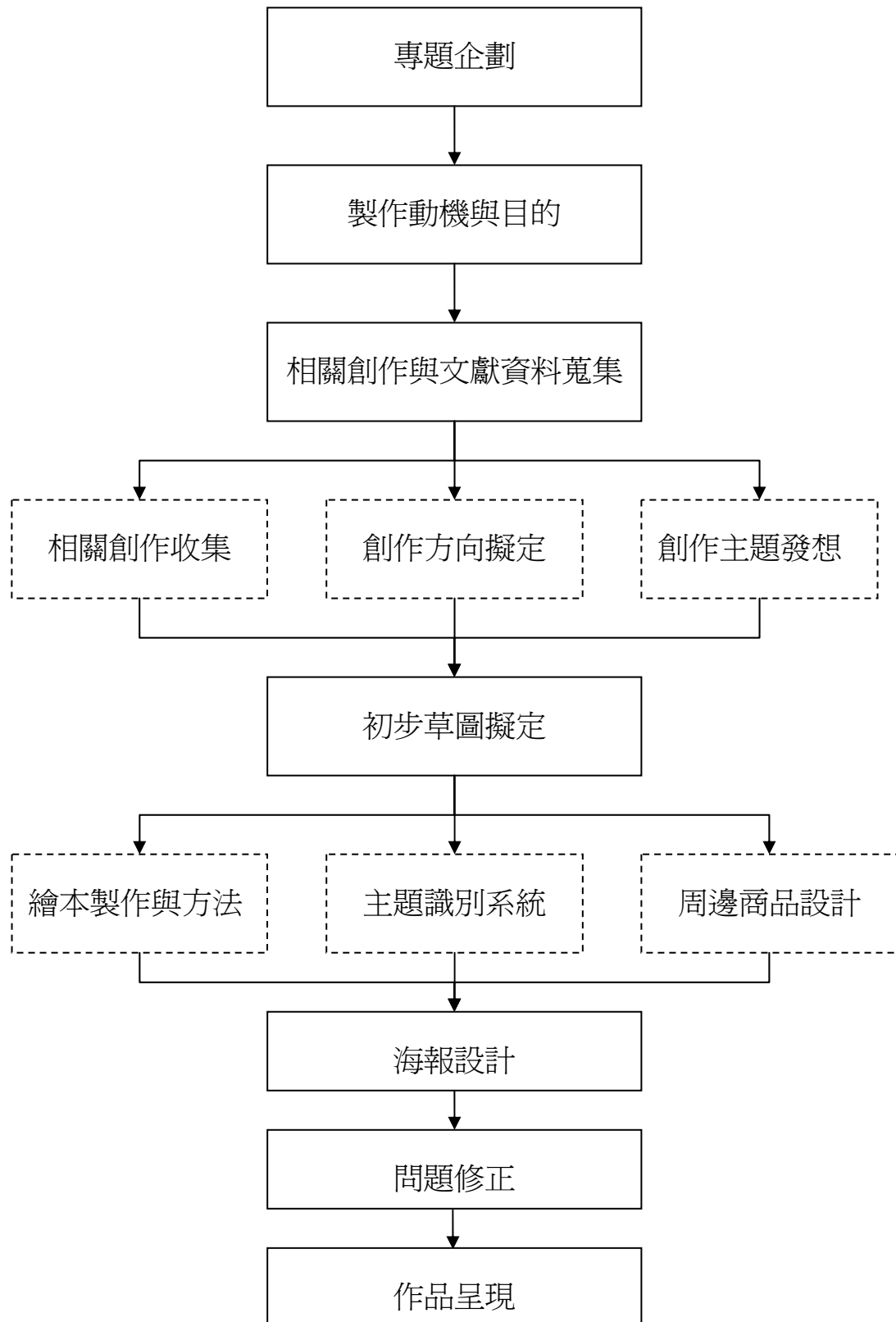
貳、設計動機與理念

本創作的主軸，在於透過文字和繪畫性的圖示、符號等運用傳達出表現意涵與風格。當中，巧妙的融入故事性、趣味性等豐富之內容，活化於視覺畫面當中，使之更活潑的呈現。而包裝上的設計和產品也將轉變到行銷的一部分，為本次創作的主要探討重點。

參、創意發想

繪本亦稱為「圖畫書」，是英文「picture book」的翻譯；此創作主題為「驚喜」，是想透過製造生活中意想不到的愉悅和精神上的滿足感，在創作中選擇了簡單而富有生命的力主題為系列發想，在設計上，將不同類型的趣味性圖像運用不同的組合創作出另一種新奇的變化並且重新安排，並發揮包裝設計來強化商品並且產生許多變化。因此，情感特徵的追求與品牌的塑造更是展現商品的特性。

肆、製作架構與流程



(圖 1)


製作流程

(一)、圖像創作應用

將生活物中題材選其樣式以繪本畫之，蒐集符合主題之創媒材及相關文獻作品外，並將其各階段創作形式融入文字與圖像轉譯的結合，並藉由觀看者與翻閱繪本的同時感到更具趣味性之效果，並以「驚喜」為主題發展出系列性海報(如見表 1.2.3.4)。

(1) LOGO 設計

表 1. logo 設計與尺寸說明

	
(圖 2)	
標 準 色	<ul style="list-style-type: none"> □ M100% □ C100% M100% □ M100% Y100% □ C100% Y100% □ C87% M100% Y18% □ K100%

資料來源:(本創作設計整理)

2、海報設計

表 2. 海報設計與尺寸說明

品 項	創 作 內 容
海報設計	 <p>(圖 3)</p> <ul style="list-style-type: none">■ 創作內涵說明:以復古的小精靈遊戲呈現，亦想表現出童趣感，並且喚起大眾之共鳴性。■ 尺寸內容說明:59cmx78cm

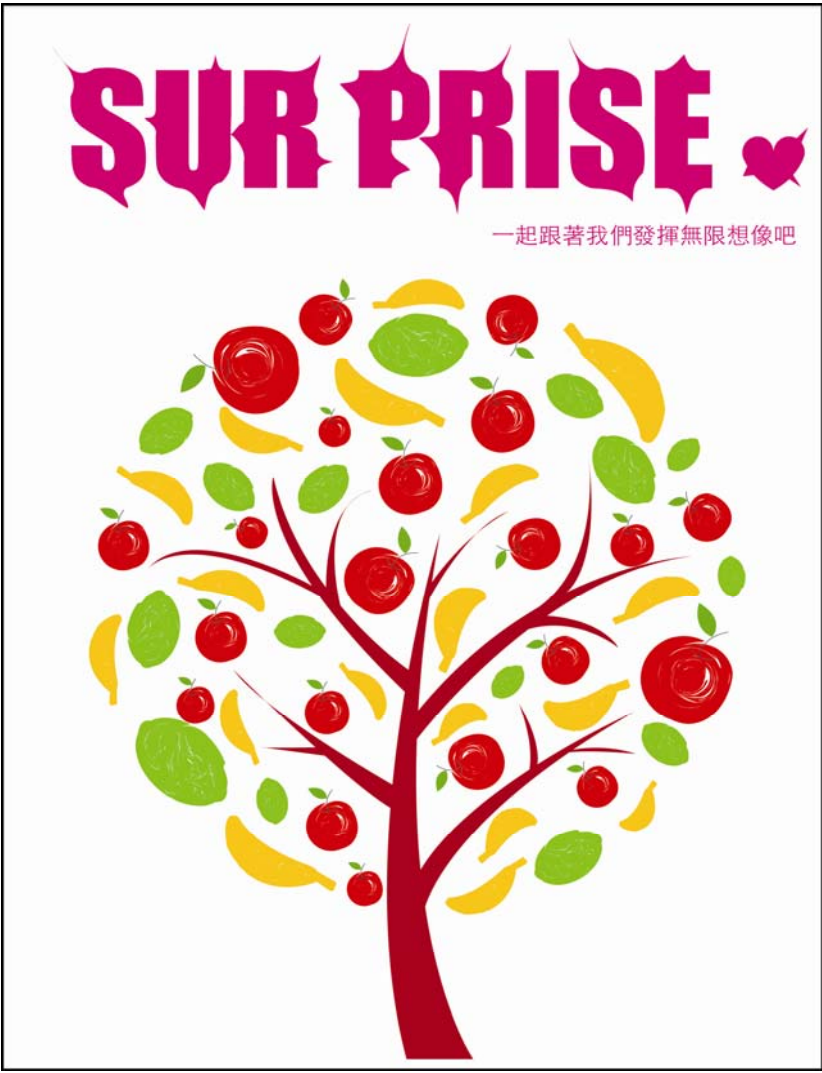
資料來源:(本創作設計整理)

表 3. 海報設計與尺寸說明

品 項	創 作 內 容
海報設計	 <p>(圖 4)</p>
	<ul style="list-style-type: none">■ 創作內涵說明:運用主題中的設計元素包含檸檬、香蕉、蘋果等相關素材；色彩部份則是選用較鮮艷的配色，營造出活潑且快樂之感覺。■ 尺寸內容說明: 59cmx78cm

資料來源:(本創作設計整理)

表 4. 海報設計與尺寸說明

品 項	創 作 內 容
海報設計	 <p>(圖 5)</p> <ul style="list-style-type: none">■ 創作內涵說明:綜合生活中水果中常用之基本色系，以樹狀結果實的概念來襯托水果樹之趣味性。■ 尺寸內容說明: 59cmx78cm

資料來源:(本創作設計整理)

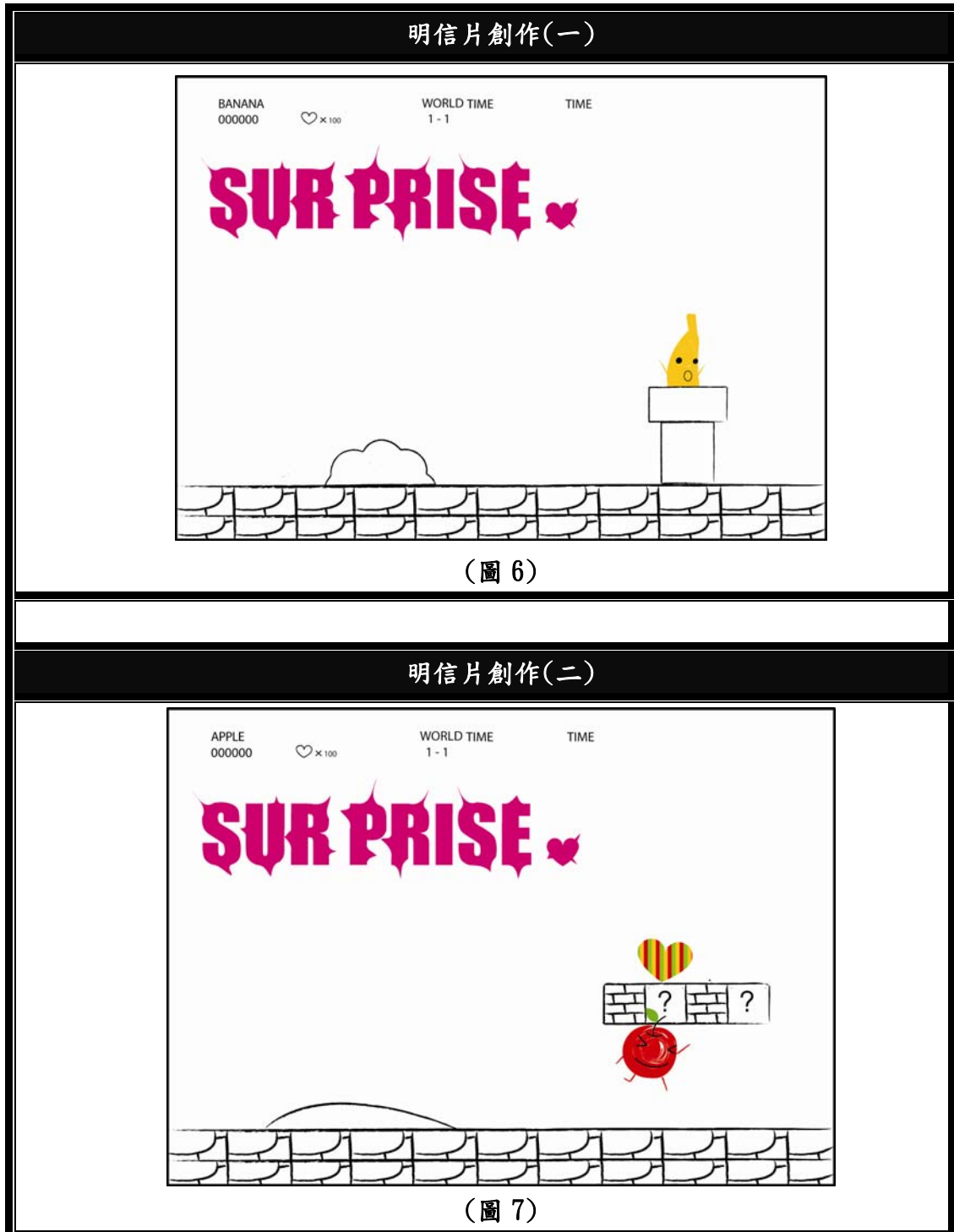
海報完稿圖之色彩配置，創作時依照意象之傳達與訴求，選擇適切之色彩語意作配置，海報意涵為呈現高興、幸福、親切、活潑、溫暖與快樂之象徵，便將其圖樣運用於海報設計使受訊者產生愉悅感並可提高商品之好感度。

(二)、相關意象之圖卡設計

將繪本內容之相關設計元素透過文字與插畫圖案的結合，呈現於圖卡創作上，其發想部分則是以可愛、趣味的造型方式將物像擬人化，有別於傳統繪本之型式達到動態變化之獨特性(如見表 4)。

3. 明信片設計

表 5. 明信片設計應用與尺寸說明



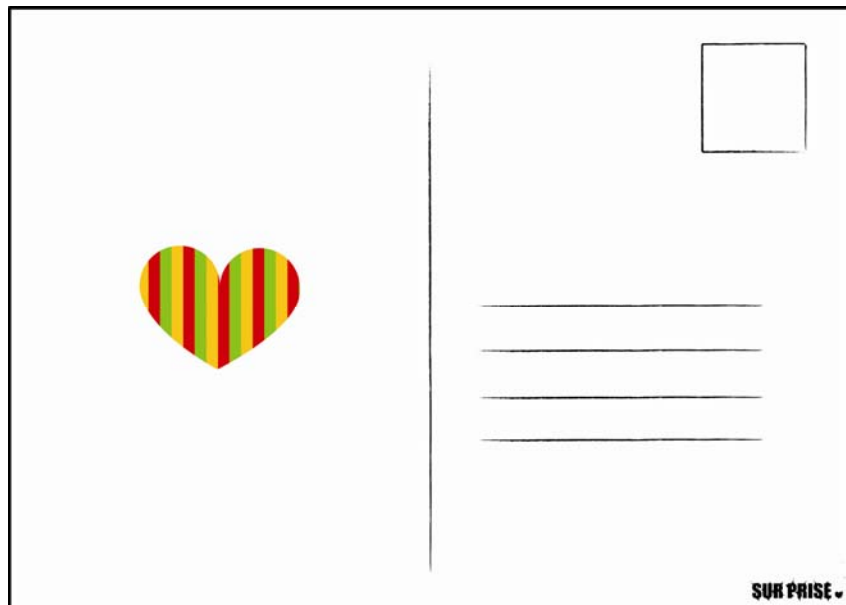
明信片創作(三)



正面

(圖 8)

明信片創作(四)



反面

(圖 9)

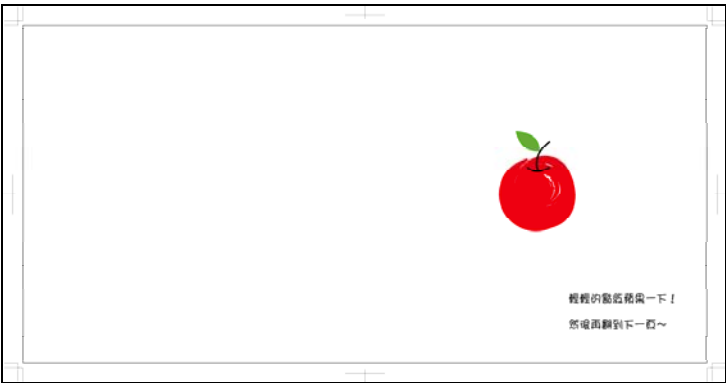
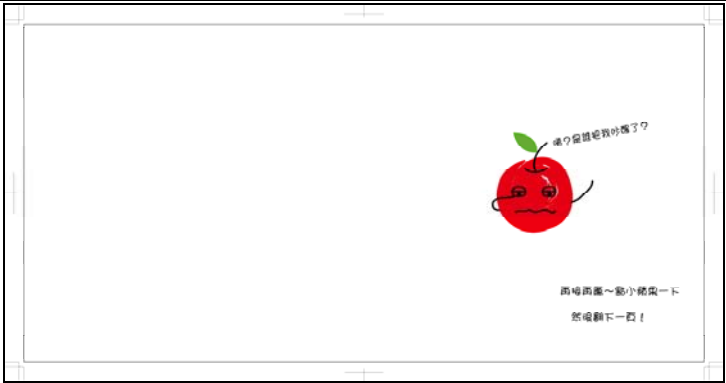
資料來源:(本創作設計整理)

周邊商品之設計以水果造型加上趣味主題意涵的結合帶出繪本創意所在，彰顯出不同主題的特色。

(三)、角色創作風格發想

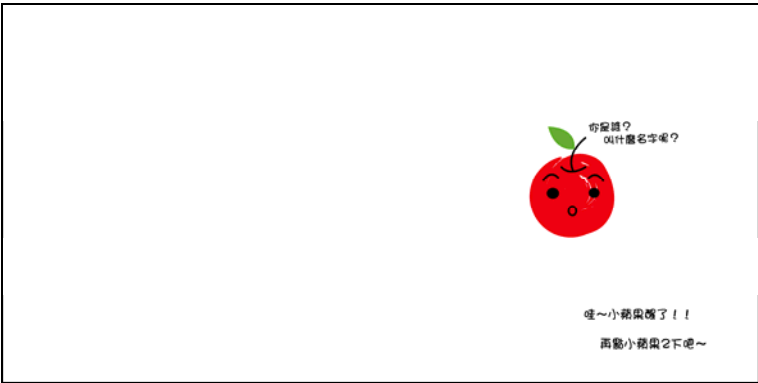
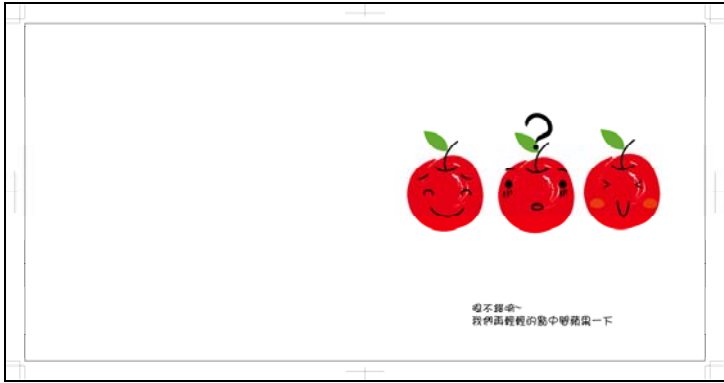
依照繪本內容設計風格之確定其特徵及造形，首先，繪本的「主題」確立後將草圖予以發想進行故事結構分段，另外再將主題延伸呈題素進行畫面的故事結構創作，主題畫面故事結構敘述內容之圖文概述如下表。

表 6. 「驚喜」主題畫面故事結構敘述

「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (1)	
 <p>(圖 10)</p>	
故事內容(指令)	■ 輕輕的點紅蘋果一下，然後再翻到下一頁。
角色造型	蘋果
色彩配置	以柔和的白底突顯紅色蘋果的主題
「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (2)	
 <p>(圖 11)</p>	
故事內容(指令)	再接再厲，點小蘋果一下，然後翻下一頁
角色造型	蘋果
色彩配置	主題中以黑色線條襯托出主角的表情

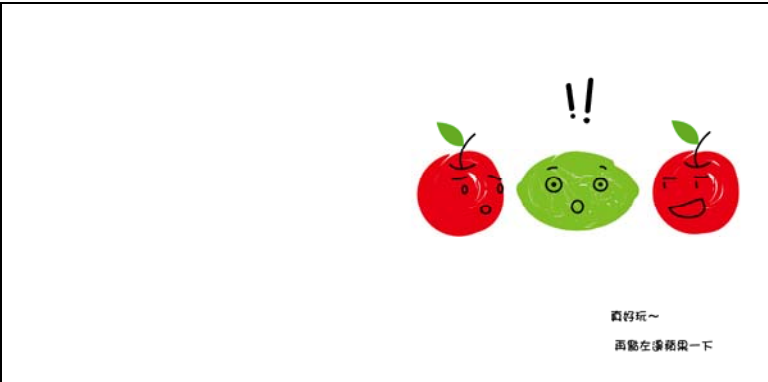
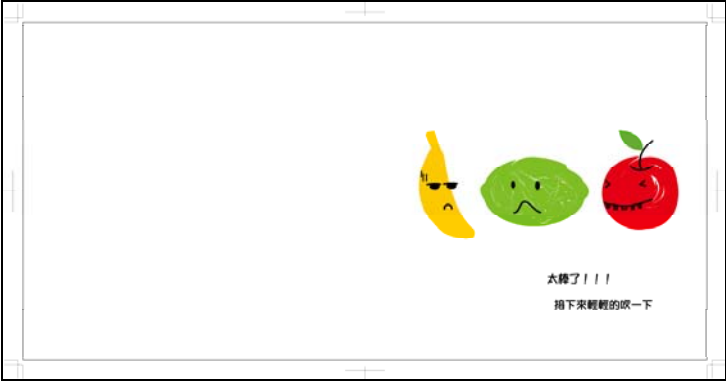
資料來源:(本創作設計整理)

表 7. 「驚喜」主題畫面故事結構敘述

「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (3)	
 <p>(圖 12)</p>	
故事內容(對話)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 你是誰?叫什麼名字呢? ■ 挖小蘋果醒了，在點小蘋果兩下吧
角色造型	蘋果
色彩配置	為突顯出誇張的表情固選用黑色線稿呈現
「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (4)	
 <p>(圖 13)</p>	
故事內容(指令)	很不錯啲 我們輕輕的點中間蘋果一下
角色造型	三顆蘋果
色彩配置	主題中以黑色線條襯托出主角不一樣的表情。

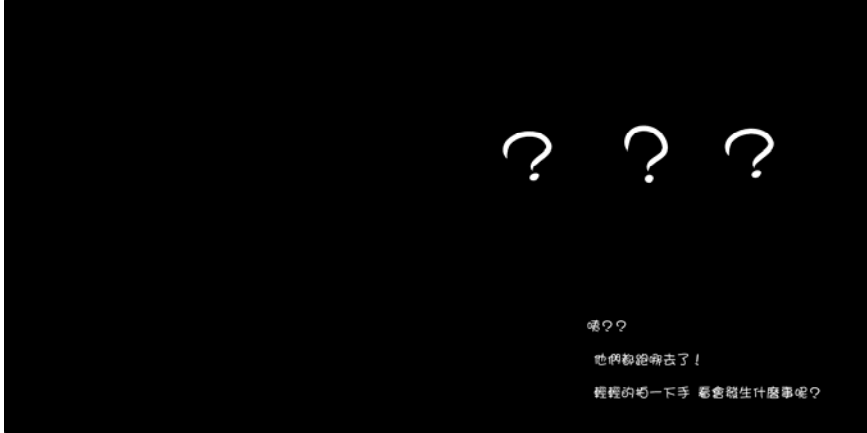
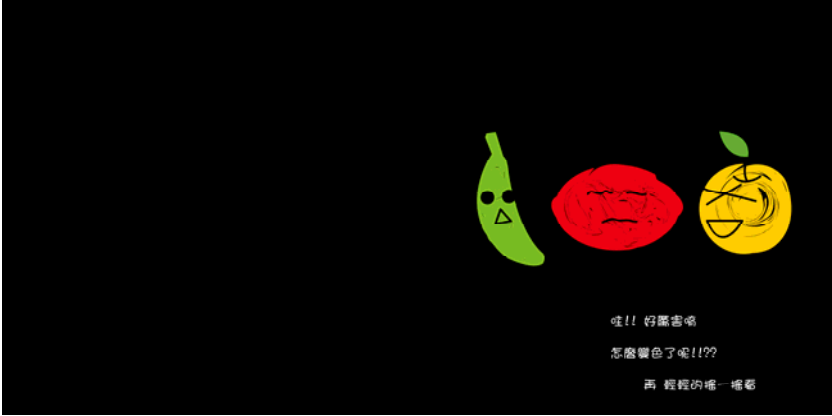
資料來源:(本創作設計整理)

表 7. 「驚喜」主題畫面故事結構敘述

「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (5)	
	
(圖 14)	
故事內容	<ul style="list-style-type: none"> ■ 真好玩 ■ 再點左邊蘋果一下
角色造型	蘋果、檸檬
色彩配置	畫面中採用白色背景，和水果綠色及紅色系為主
「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (6)	
	
(圖 15)	
故事內容	很不錯叻 我們輕輕的點中間蘋果一下
角色造型	香蕉、檸檬、蘋果
色彩配置	主題中以黑色線條襯托出主角不一樣的表情。

資料來源:(本創作設計整理)

表 8. 「驚喜」主題畫面故事結構敘述

「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (7)	
	
(圖 16)	
故事內容	<ul style="list-style-type: none"> ■ 咦?? ■ 他們都跑哪去了! ■ 輕輕的拍一下手 看會發生什麼事呢
角色造型	和主角在對話
色彩配置	採用黑色調背景，將讀者注意力集中於文字的互動
「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (8)	
	
(圖 17)	
故事內容	<ul style="list-style-type: none"> ■ 哇 好厲害啫 ■ 怎麼變色了呢 ■ 再輕輕的搖一搖看
角色造型	香蕉、檸檬、蘋果
色彩配置	主角將自己心中的聲音已不同顏色做區別表現

資料來源:(本創作設計整理)

表 9. 「驚喜」主題畫面故事結構敘述

「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (9)	
	
(圖 18)	
故事內容	<ul style="list-style-type: none"> ■ 哇?? ■ 很繽紛吧! ■ 接下來往左邊 倒倒看
角色造型	蘋果、檸檬、香蕉
色彩配置	以黑色調背景及水果的顏色突顯內容故事
「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (10)	
	
(圖 19)	
故事內容	在往左邊倒倒看吧
角色造型	香蕉、檸檬、蘋果
色彩配置	以黑色的背景突顯物件的豐富色彩

資料來源:(本創作設計整理)

表 10. 「驚喜」主題畫面故事結構敘述

「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (11)



(圖 20)

故事內容	<ul style="list-style-type: none"> ■ 很有趣吧 ■ 接著再輕輕的搖一搖
角色造型	蘋果、檸檬、香蕉
色彩配置	以黑色調背景強調內容豐富的色彩

「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (12)



(圖 21)

故事內容	<ul style="list-style-type: none"> ■ 好棒喔 ■ 深呼吸 大口的吹一下
角色造型	香蕉、檸檬、蘋果
色彩配置	以黑色的背景突顯物件的豐富色彩及主角的表情

資料來源:(本創作設計整理)

表 11. 「驚喜」主題畫面故事結構敘述

「驚喜」主題畫面故事結構敘述 (17)	
<p>(圖 22)</p>	
故事內容	<ul style="list-style-type: none"> ■ 真是太棒了 ■ 我有沒有變的很漂亮呢
角色造型	花朵
色彩配置	以白色調背景暗示著主角的內心快樂情緒

資料來源:(本創作設計整理)

伍、作品特色

現今市場上之繪本形式繁多，本設計創作欲達到的目的是運用視覺圖像加上互動性創作手法，結合繪本的意念將以趣味、幽默、生活為發展主軸，讓繪本圖文創作以一種新面貌開創兒童玩具外的新商品價值，作品特色內容整理如下：

1. 此創作有助於親子間之玩樂，並結合相關性產品之開發。
2. 藉由翻閱繪本之動作，並透過觸碰內容結合的方式引起孩童的閱讀興趣。
3. 透過不同系列之簡易圖形為開發商品的主軸，並延伸運用到品牌的開發和整合行銷系統。

陸、製作材料

- (一) 軟體設備:Photoshop、Illustrator。
- (二) 硬體設備:MAC 電腦 3 台、掃描機 1 臺、印表機。
- (三) 材料: 雙面膠、膠水、剪刀、鉛筆、橡皮擦、A4 影印紙。

柒、預計完成工作事項

執行進度	創作時間進度										
	100/07	100/08	100/09	100/10	100/11	100/12	101/01	101/02	101/03	101/04	101/05
專題企劃											
計畫書撰寫											
計畫提報											
創作主題確定											
相關風格擬定											
創作內容製作											
初步發展											
評估修正											
繪本製作											
週邊設計											
海報設計											
總整理+摘要											
總審											
定稿											
展場製作											
創作完成											
相關商品展示											

資料來源:(本創作設計整理)

捌、結論與後續創作建議

本創作之初是期待能顛覆以往繪本之形式，表現技法以手繪為主電腦為輔，敘述藉由生活當中週遭之圖像為設計元素，旨在運用繪本的形式結合互動式之融合的概念，期待能藉由此次主題的開展創作「驚喜」繪本，將靜態畫面轉化為互動式題材並以圖像和文字符號融合而成，使繪本產生了趣味性的結構與思維。

透過本創作得知，進行繪本創作的詮釋亦可轉換形式，不僅於由插畫和文字的組合來共同表達，而是可以適當巧妙之編排與互動，進而帶給讀者不同之視覺感知與體驗，並達到生活經驗之共鳴。

此次創作僅以平面繪本為設計，未來可朝更多元與多樣性之系列商品設計，然而礙於時間不足未能使商品延伸更多之發展，故後續除了平面商品開發之外，還可以電子書之方式呈現，並創造更美好形象提高經濟價值與貢獻度。

參考文獻

中文書籍

1. 郝廣才，2006，好繪本如何好，格林文化事業股份有限公司，台北。
2. 法蘭西絲.貝瑞，2011，我的恐龍翻翻書，上誼文化股份有限公司，台北。
3. 鐵皮人美術，2008，大怪物寶寶-了解愛的學習，漢湘文化股份有限公司，台北。
4. 赫威.托雷，2011，小黃點，上誼文化股份有限公司，台北。
5. 米津又介，2012，變色龍捉迷藏，上誼文化有限公司，台北。
6. 楊裕富，2000，創意活力-視覺設計概論與方法，田園城市文化，台北。
7. 楊裕富，2000，創意思境-產品設計方法論，田園城市文化，台北。

學術論文

1. 葉慧君，2004，敘述性設計方法應用在繪本創作之研究，國立雲林科技大學視覺傳達設計碩士班。
2. 黃淑婉，2007，應用繪本為主的情緒教育方案對提升國小兒童情緒智慧效果之研究，國立新竹教育大學教育心理諮詢商學系輔導教育碩士學位論文。