

全國高職學生 102 年度專題製作競賽報告書

群別：設計群

參賽作品名稱：布可思藝

關鍵詞：高雄觀光、創意商品、角色創作

目 錄

表目錄	
圖目錄	
摘要.....	1
壹、研究動機.....	2
一、動機.....	2
二、目的.....	2
三、設計理念.....	2
貳、研究方法.....	2
一、製作流程.....	2
二、設備材料.....	4
三、製作過程.....	5
參、研究結果.....	5
一、景點的特色與創新.....	5
(一) 捷運美麗島轉運站.....	7
(二) 夢時代購物中心.....	7
(三) 駁二藝術特區.....	8
(四) 玫瑰聖母天主教堂.....	9
(五) 旗津海水浴場.....	9
(六) 柴山.....	10
(七) 左營龍虎塔.....	11
(八) 佛光山.....	11
(九) 美濃.....	12
(十) 六龜新威大橋.....	13
二、品牌視覺設計.....	14
(一) LOGO 設計.....	14
(二) 名片設計.....	14
三、作品呈現.....	13
(一) 角色與配件完成作品.....	15
(二) 字母帆布袋完成作品.....	16
(三) 組合完成作品.....	16
肆、討論.....	17
伍、結論.....	17
參考資料.....	17

表目錄

表 1 設備器材說明.....	4
表 2 製作過程.....	5
表 3 美麗島角色設計.....	7
表 4 夢時代角色設計.....	7
表 5 駁二藝術特區角色設計.....	8
表 6 玫瑰聖母教堂角色設計.....	9
表 7 旗津角色設計.....	9
表 8 柴山角色設計.....	10
表 9 左營龍虎塔角色設計.....	11
表 10 佛光山角色設計.....	11
表 11 美濃角色設計.....	12
表 12 六龜角色設計.....	13

圖目錄

圖 1 主要流程規畫.....	3
圖 2 時程控管.....	4
圖 3 草稿設計.....	6
圖 4 角色設計說明.....	6
圖 5 LOGO 草圖設計	14
圖 6 LOGOTYPE	14
圖 7 LOGO 細部設計	14
圖 8 名片設計.....	14
圖 9 角色與配件完成作品.....	15
圖 10 字母帆布袋完成作品.....	16
圖 11 組合完成作品.....	16

【布可思藝】

摘要

本專題製作是希望能透過我們設計的布可思藝袋紀念商品，推廣高雄的十大人氣觀光景點，讓觀光客遊玩高雄時，使用我們所設計的布可思藝袋，加深對高雄景點的印象，並提昇高雄觀光景點的能見度。

布可思藝袋可依消費者的喜好，挑選觀光景點小人物及裝備，再由消費者自由組裝拼扣在客製的字母包上，讓使用者也能享受到自由創作的樂趣，並隨時可依喜好調整各角色及裝備的組合方式，使布可思藝袋永遠都有不可思議的新面貌，讓消費者愛不釋手隨身攜帶，以間接達到高雄觀光景點推廣的目的，這就是我們本次專題所希望能達到的成效。

壹、研究動機

一、動機

在本校二年級的廣告工藝課有皮雕設計的單元，學習到釘釦工具的操作運用，使組員對釘釦不同於一般釦子縫製的固定方式極感興趣，覺得與厚帆布做結合應會相當地堅固耐用。而大量圓釘釦的排列，與基本設計點構成的相似性，亦引發組員想運用發展的動機。

基於組員對動漫角色的共同喜好，以及過去廣告設計課程所學習角色吉祥物的設計方法，讓我們有了將景點設計成角色人物的靈感，故決定要挑戰將景點擬人化的設計方向，再結合布材料希望能呈現出不同於以往紀念袋的新風貌，讓人有驚艷的感覺，故將此創作專題命名為布可思藝。

二、目的

選擇高雄的十大人氣景點當作本專題的設計發展主題，希望創造出獨特的紀念商品，使觀光客對高雄景點的印象更加深刻。我們希望將景點特色轉化設計成簡單的造形圖像，又要能讓大眾容易聯想到各觀光景點，藉由角色及配件，讓遊客對景點能做連結，且能有更深刻的印象。創新設計的布可思藝袋組合方式，讓消費者可創作出獨一無二的包包樣式，使消費者更樂於將布可思藝袋隨身帶著走，以達到推廣高雄觀光的目的。

三、設計理念

在本專題中，我們選擇了高雄的十大景點來作為本設計圖像發展的主題，我們首先取各景點的特色做擬人化的設計，以讓景點更活潑有趣。我們更將各景點的其它特色做成小裝備，使用者可自由將角色與配備做組合設計，讓使用者亦享受到創作的樂趣。

貳、研究方法

一、製作流程

組成一個小組後，要確認目標並且分工合作完成目標，我們訂立了一個明確的計畫流程（圖 1），以及時間上的管控（圖 2），並且在規畫的時間內完成。

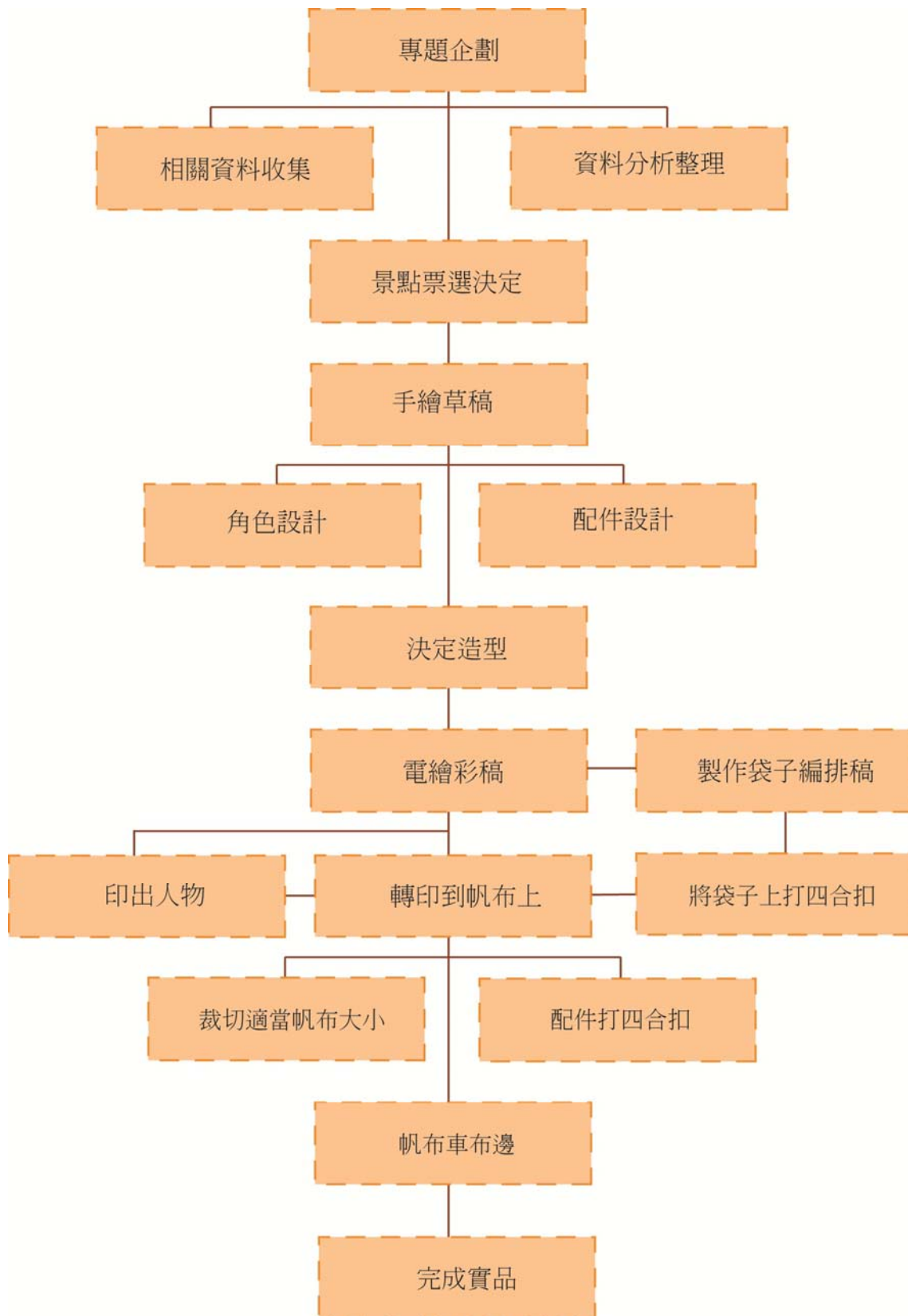


圖 1 主要流程規畫

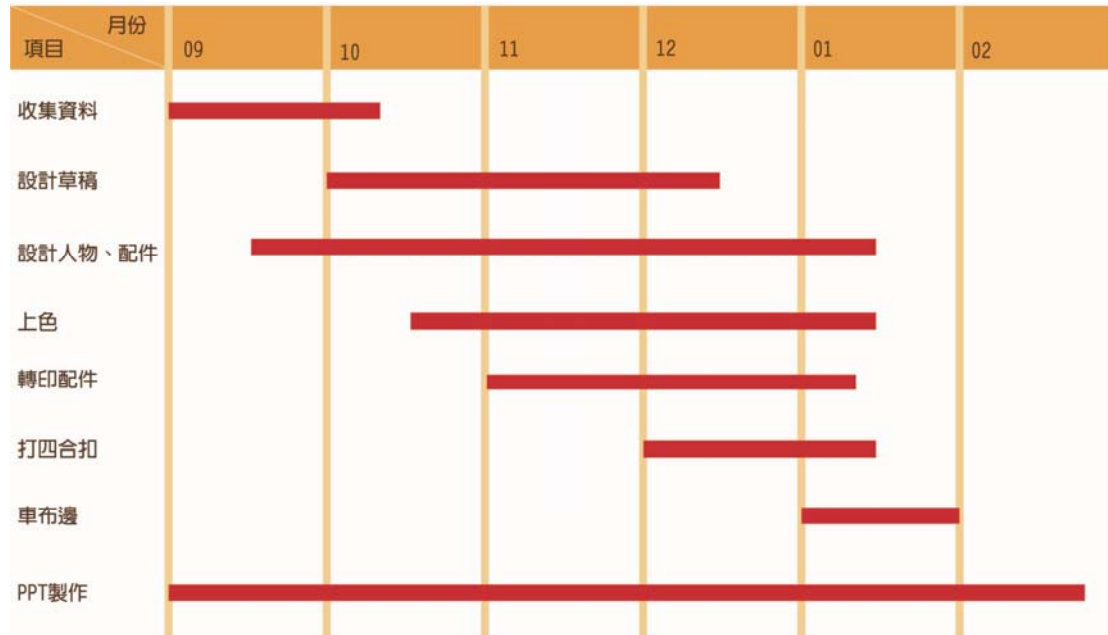


圖 2 時程控管





二、設備材料

表 1 設備器材說明

軟體設備	硬體設備	材料
Adobe Illustrator	iMac 電腦	帆布、帆布袋
Adobe Photoshop	掃描機	淺色轉印紙
	熱轉印機	四合釦
	噴墨印表機	四合釦打釦工具
	裁縫機	木槌、膠墊
	Canon 600D 數位相機	霧面膠模
		麻繩、縫線
		A4 影印紙、星語紙
		文具用品

三、製作過程

表 2 製作過程

	繪製草圖 ↓		180 度 90 秒 預熱轉印機 ↓
	上墨線 ↓		放帆布 放轉印紙 蓋上隔熱紙 ↓
	人物配色 ↓		轉印中 ↓
	圖像鏡像 列印至轉印 紙 ↓		帆布打洞 釘上四合釦↓
	剪裁圖案 ↓		

參、研究結果

高雄有很多觀光景點，我們從中選出最具代表的特色景點來作為研究，並將景點的特色提出來作為角色之特點，希望藉由這樣的設計，能夠加深遊客對高雄的印象。

一、景點的特色與創新

人物角色與配件的特色在於我們將十大景點擬人化，主要人物角色（思思.

藝藝)上的眼睛為重要特色設計，以兩種顏色來區分角色性別，「橘色」代表高雄市花-木棉花，因為木棉花綻放時有絢麗的亮橘色；「藍色」則是代表高雄是海港之都，因為高雄的海有著湛藍色的大海陪襯，因此選定這兩色為角色的眼睛顏色。

另外，十個景點都個別製作了5個以上的配件，共設計出超過50個以上的配件，讓選擇更多樣化。配件與角色皆以「色塊」的方式呈現，整體有一致的風格，並具有獨特的識別性。人物角色與配件的背後，釘上四合釦可與帆布包上作自由組合，是具有玩心的創意設計。




圖 3 草稿設計



圖 4 角色設計說明


(一) 捷運美麗島轉運站

表 3 美麗島角色設計

<p>1.特色介紹：</p>  <p>本站由日本建築師高松伸所設計，以祈禱為主題象徵。車站內部之公共藝術作品—光之穹頂，乃由義大利藝術家水仙大師（Narcissus Quagliata）親手打造。</p>	
<p>2.特點：光之穹頂、外觀似法國羅浮宮</p>	
<p>3.設計發展：</p> 	
<p>以光之穹頂的寬廣代表裙襬，圖樣則直接取用該景點的彩繪玻璃。</p>	<p>婚紗、光之穹頂、捷運站外觀</p>

(二) 夢時代購物中心

表 4 夢時代角色設計

<p>1.特色介紹：</p>  <p>建築外形設計是受到自然的啟發，後棟主體建築花崗岩外牆呈現地球和石頭的永恆面象，前棟藍鯨館建築玻璃帷幕外牆則表現出水和天空的律動，如巨大的藍鯨游入黃金海岸。</p>	
<p>2.特點： 高雄之眼、藍鯨館</p>	

3.設計發展：



因是購物商場，呈現流行的感覺，特別以夢時代的外觀「藍鯨館」和摩天輪為主，T恤上則是該商場的吉祥娃娃。

摩天輪、吉祥物、藍鯨館

(三) 駁二藝術特區

表 5 駁二藝術特區角色設計

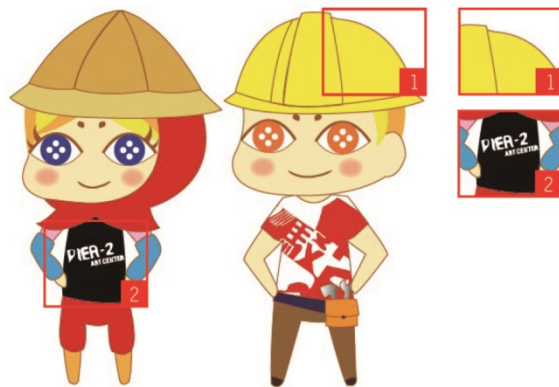
1.特色介紹：



駁二指的就是第二號接駁碼頭，它位於高雄港第三船渠裡面，而駁二倉庫原本是個因使用功能消失而閒置的港口倉庫，目前駁二倉庫經高雄市文化局規劃成為「駁二藝術特區」，在政府及藝術家以及地方文化工作者的推動下，駁二倉庫已改頭換面成為了藝術家的創作天堂。

2.特點：工人漁婦、藝文空間、倉庫展場

3.設計發展：



駁二藝術特區的自行車道兩旁有著許許多多的男女公仔，作為景點特色作構想。

摩天輪、吉祥物、藍鯨館


(四) 玫瑰聖母天主教堂

表 6 玫瑰聖母教堂角色設計

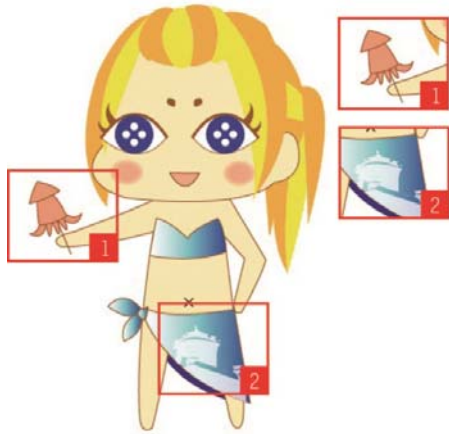
<p>1.特色介紹：</p>  <p>為台灣第一座天主教堂，由李安斯神父籌款興建，教堂現今列訂為三級古蹟，外觀建築採哥德式建築，民國 17 年重建採文藝復興式風格建築，相當值得觀賞。</p>	
<p>2.特點：哥德式教堂、美麗的彩繪玻璃</p>	
<p>3.設計發展：</p> 	
<p>聖母為主要印象，外觀上的衣服則以教堂常見的彩繪玻璃做設計，還有代表玫瑰聖母教堂的玫瑰花做點綴。</p>	<p>玫瑰、小天使、聖母、彩繪玻璃</p>

(五) 旗津海水浴場

表 7 旗津角色設計

<p>1.特色介紹：</p>  <p>旗津島有一條很美的海岸線，細軟的沙灘，清澈的海水，因此有個長達數公里的海水浴場，附近有風車公園、海水浴場、自然生態區、越野區、觀海景觀步道區，景觀步道約長一公里，兩側為腳踏車步道及旗津海灘，適合全家大小在起享受騎著單車觀海的樂趣。</p>	
<p>2.特點：旗津海水浴場、風車公園、海產</p>	

3.設計發展：



以穿著泳衣的女孩展現旗津的熱情與活力，加上當地的特產「烤小卷」，以及衣服上的旗津燈塔剪影，增加趣味性。

渡輪、比基尼、風車、螃蟹、小卷

(六) 柴山

表 8 柴山角色設計

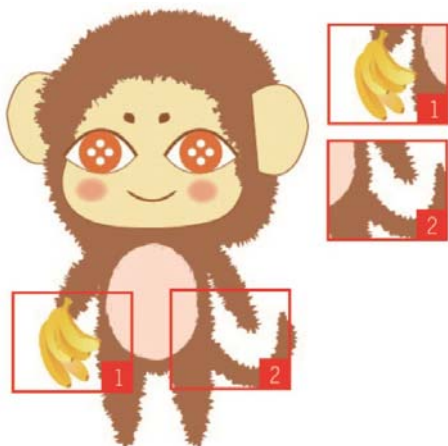
1.特色介紹：



柴山古時候又稱打狗山或打鼓山，位於高雄西濱海岸線，保留著相當完整豐富的熱帶珊瑚礁森林生態，以及特殊的石灰岩地形景觀，柴山原本屬於軍事保護區，長期受到軍方管制，因此意外的提供了台灣獼猴棲息、避敵和繁衍的絕佳場所，讓柴山的獼猴成為了高雄市最具特色的指標。

2.特點：台灣獼猴、壽山、打狗山

3.設計發展：



以柴山有許多獼猴為主要特色，採取猴子造型的布偶裝。	獼猴、香蕉、柴山
---------------------------	----------


(七) 左營龍虎塔



表 9 左營龍虎塔角色設計

1.特色介紹：	
	<p>位於左營東側的蓮池潭，舊稱「塘底」，因為每每夏季蓮花盛開，蓮香四溢，在當時又稱之為「泮水荷香」，更成為清代的高雄十大景點之一。蓮池潭風景區內處處是風景名勝，不論是那一個季節，這裡隨時都有秀麗的景致，令人忘情於山水之間。</p>
2.特點： 蓮池潭、龍虎塔、孔廟	
3.設計發展：	
	
<p>以當地著名的龍虎塔，將龍與虎做成布偶裝，增加討喜的元素，而身上的龍虎塔的剪影代表者當地的景觀。</p>	<p>龍、老虎、塔、蓮花、孔廟</p>

(八) 佛光山

表 10 佛光山角色設計

1.特色介紹：	
	<p>是台灣最大的佛教道場，創辦人為星雲法師，除了最主要的寺院建築外，其「大佛城」為佛光山的地標，而四周有 480 尊小型金身阿彌陀佛塑像圍繞，景象相當莊嚴。每年農曆春節到元宵期間，滿山的花燈，形成一片燈海，非賞壯觀。</p>
2.特點： 佛陀紀念館、大佛城	

<p>3.設計發展：</p> 	
<p>以小沙彌作為構想，衣服上則以佛光山著名景點「佛陀紀念館」的剪影做代表。</p>	<p>小沙彌、佛像</p>

(九) 美濃

表 11 美濃角色設計

<p>1.特色介紹：</p> 	<p>美濃為一富有特色的鄉鎮，除了客家文化、客家美食，還保留傳統手藝—油紙傘，是一個適合全家大小出遊的好地方</p>
<p>2.特點：客家藍衫、花布、油紙傘</p>	
<p>3.設計發展：</p> 	
<p>客家人的傳統文化特色，客家鮮豔的花布做為油紙傘的圖樣，衣服則是客家的藍衫，強調客家人的勤儉樸素。</p>	<p>藍衫、紙傘、東門樓、牛車輪</p>

(十) 六龜新威大橋

表 12 六龜角色設計

<p>1.特色介紹：</p> 	<p>新威大橋又稱蝴蝶橋，外型設計採紫斑蝶造型，還設置有夜間照明，讓它兼具交通與觀光的功能。當晚上藍色燈光閃耀時，遠遠望過去，整座橋就宛如蝴蝶一般的翅膀一開一合，極具美感。</p>
<p>2.特點：新威景觀大橋、彩蝶谷、寶來溫泉</p>	
<p>3.設計發展：</p> 	
<p>著名的「新威大橋」剪影作為裙襬上的圖樣，還有當地的特色景點蝴蝶谷，取蝴蝶的外型為人物做造型的點綴。</p>	<p>山、烏龜、蝴蝶、蝴蝶橋、溫泉</p>

二、品牌視覺設計

(一) LOGO 設計

1. 布、縫線、扣子的概念來設計 LOGO，整體上以布的柔軟及流暢性為主，並加入扣子的元素，增加趣味性及識別度。
2. 特別在【藝】字部分，加入專題英文名稱【INCREDIBLE】。

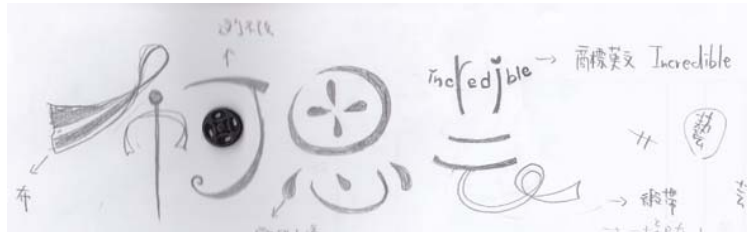


圖 5 LOGO 草圖設計



圖 6 LOGOTYPE



圖 7 LOGO 細部設計

(二) 名片設計

1. 因布的材質較接近米色系，於是選擇與帆布接近色為主。
2. 專題有鈕子的元素存在，加上鈕子作識別性。
3. 名片背面右上方有 QRcode，手機掃描更方便蒐尋。



圖 8 名片設計

三、作品呈現

(一) 角色與配件完成作品



圖 9 角色與配件完成作品

(二) 字母帆布袋完成作品



圖 10 字母帆布袋完成作品

(三) 組合完成作品



圖 11 組合完成作品

肆、討論

在發展本專題時，成員們個個絞盡腦汁，將各種想法匯集成現在的專題，雖然在草圖構思這個階段出現許多的問題，不過也因為一路上有老師的指導，讓我們的專題製作更臻完美。

在專題製作期間，因無充裕經費，在選擇材料與印刷方式上，盡可能採取最節省的方法。實務方面，組員們從各項實作失敗中，慢慢摸索出正確的製作流程，從主題開發到實務製作，從中磨練了我們對美工設計、排版能力、規畫專案、分析資訊、材料選擇與成本掌控，學習到很多實作的技術，才能完成最後的作品。

如何與組員分工合作，製作專題是要大家互相幫忙一起努力的，也是經由這次的專題，所學習到的寶貴經驗。完成專題後，檢討在實務上的過失，知道哪些能力必須要更精進，在時間的管控上需、製作成品的精美度、成員之間的討論與溝通，感謝有這次專題實務製作的機會，加強我們對專題整合設計與分析管理上的操控能力，真的受益良多。

伍、結論

本專題作品是以推廣高雄觀光旅遊為主的文創商品設計，從高雄旅遊網選出十大特色景點，將景點的特色擷取出來，轉變成 2D 平面向量圖像，再設計成擬人化的景點角色，角色造形設計具備活潑及吸引年輕世代的特色，又不失景點的原本識別性，兼顧商品設計美感及觀光紀念性。

與市面上的紀念商品不同，布可思藝袋是可讓消費者自由發揮創意。從帆布包客製化的的四合釦開始，就可由消費者自行決定英文字母，接著再讓消費者自由拼裝景點角色及裝備，每個布可思藝袋藉由消費者的創意，皆可成為獨一無二的布可思藝袋，隨身帶著遊玩高雄，又可推廣高雄旅遊觀光。

參考資料

一、高雄旅遊網

<http://khh.travel/tw/Default.aspx>

二、高雄民宿網

<http://kh.okgo.tw/scenic/>