

視覺規劃-名稱

「樹仔腳下的小世界」以故事場景地區的名字-樹仔腳作為發想，討論之後決定以小世界可愛又帶點神秘的感覺搭配，再以像木頭釘製的感覺作為故事的標誌設計，英文名稱翻譯成 The Little World of Gab。



圖 1 名稱的由來和設計

產學合作計畫

本書為修平技術學院與老樹根實業有限公司之國科會小產學合作計畫__新視界—以動態繪本之數位形式再造商品價值，由數位媒體設計系黃淑英副教授帶領陳怡如等五位同學及李安晟、詹敦凱為老樹根實業有限公司進行平面繪本繪製與動態繪本製作。

摘要

《樹仔腳下的小世界》，是為一個真實地方所編寫出的小故事。

以老樹根木工坊為主，藉此帶到樹仔腳這地區，場景由媽媽和小孩兩個不一樣的角度去呈現區域的面貌，帶點趣味的展現大自然的小舞台和老樹根的特色產業，讓讀者看見這個好地方並和家人朋友一起去一探究竟，體驗更不一樣的生活感觸，也讓人與人之間的感情有更多的回憶，鞏固更親密的感情。

書介

睜開雙眼，用全心的角度看看身邊的每個事物，
快樂的展開翅膀，飛到每個心窗，
發現你的赤子之心，
率真的趣味，溫暖你我的心。

目錄

視覺規劃—名稱	I
產學合作計畫	II
摘要	II
書介	II
目錄	III
圖目錄	V
第一章 前言	1
1.1 動機與目的	1
1.2 主題發想「重」	1
第二章 背景知識	2
2.1 老樹根簡介	2
第三章 繪本製作	3
3.1 製作目標	3
3.2 背景設定	4
3.3 角色設定	7
3.4 畫法	7
3.5 軟體使用	7
第四章 平面繪本成果	8
4.1 海報.....	8
4.2 平面繪本.....	9

第五章 動態繪本製作和成果	12
5.1 動畫的原理	12
5.1.1 動畫的起源.....	12
5.1.2 動畫的定義.....	12
5.1.3 動畫的原理.....	13
5.1.4 動畫的種類.....	13
5.2 動態繪本優勢	14
5.3 動態繪本畫面擷圖	14
第六章 展場設計	18
第七章 結果與討論	19
7.1 結論	19
7.2 專題的優缺分析	19
第八章 工作分配與介紹	21
8.1 工作分配	21
8.2 創作者介紹.....	22
8.3 特別感謝.....	23
8.4 ISBN 申請	24

圖目錄

圖 1-1 名稱的由來和設計	I
圖 3-1 真實場景	4
圖 3-2 手繪場景設計一	4
圖 3-3 手繪場景設計二	4
圖 3-4 手繪場景設計三	5
圖 3-5 手繪場景設計四	5
圖 3-6 手繪場景設計五	5
圖 3-7 手繪場景設計六	6
圖 3-8 手繪場景設計七	6
圖 3-9 角色設計	7
圖 4-1 海報設計	8
圖 4-2 繪本成果圖_封面封底	9
圖 4-3 平面繪本成果圖一	9
圖 4-4 平面繪本成果圖二	9
圖 4-5 平面繪本成果圖三	10
圖 4-6 平面繪本成果圖四	10
圖 4-7 平面繪本成果圖五	10
圖 4-8 平面繪本成果圖六	11
圖 5-1 動態繪本畫面擷圖一	15
圖 5-2 動態繪本畫面擷圖二	15
圖 5-3 動態繪本畫面擷圖三	16
圖 5-4 動態繪本畫面擷圖四	16
圖 5-5 動態繪本畫面擷圖五	17
圖 5-6 動態繪本畫面擷圖六	17
圖 6-1 展場一	18
圖 6-2 展場二	18
圖 6-3 展場三	18
圖 6-4 展場四	18

第一章 前言

1.1 動機與目的

教育部推廣「在地遊學，發現台灣」全台灣共選定一百條遊學路線，老樹根也獲得這項榮譽，由於獨特的遊學內涵，以木頭為元素，發展出科學的木頭、藝術的木頭、音樂的木頭、健康的木頭、創意的木頭、趣味的木頭、愛走路的木頭、愛玩水的木頭、會飛的木頭等，加上體驗過程的內容非常豐富，除了動手做，木工展演、挑戰魯班、創意木頭遊戲，全台獨一無二的木工糕，老樹根成了社區的教育金礦，成了讓知識走出書本，讓能力走出生活的都會創意遊點、遊學城堡。

本專題的設計目標為以老樹根為題材繪製出一本適合學童閱讀的故事書和繪本動畫，讓讀者可以多多認識老樹根，還有樹仔腳這個地區。

1.2 主題發想「重」

「重」這個字來有許多可衍生發展的意義，我們選擇用木頭的「重生」和「重視」親情和「重視」環境地區來當作發展主軸，經過我們重新包裝設計後，成為我們的繪本故事。用撿來的木片木頭作為我們展場的佈置元素和商品，還有寶特瓶的回收利用，我們可說是另一種「重生」。

第二章 背景知識

2.1 老樹根簡介

夢想起飛 木頭樂園

「老樹根實業有限公司」是設計製造各種原木教具、玩具、遊樂設施的專業公司，2005 年獲經濟部工研院輔導，成立了台灣第一家木器觀光工廠「老樹根魔法木工坊」與世界接軌，以創意、自然、豐富、神奇為特色，隱身南區樹義里，有台中文化城裡的霍格華茲之稱。

為了讓木頭更好玩、更有變化，經常到台北、日本、香港，甚至紐倫堡玩具展參觀，觀摩國外最新的木製玩具的設計，並稍加改良後，製作出台灣從未沒見過的教具，從製造兒時大型遊樂設施的木器工廠轉型為讓大家也能夠一起動手的創意觀光樂園，是教具的故鄉，也是遊具的發源地。

園區內設有 DIY 手動館、魯班益智館、草坪遊戲區、木頭鳥咖啡館、獨角仙小棧、土角厝三合院及阿嬤的蔬菜農園，邀您盡情倘佯、恣意遊踏。創意與木藝文化的結合讓這裡彷彿施了神奇的魔法，有趣的木製產品、園區空間、DIY 親子活動及服務讓大家在這裡發掘出更多不同的新奇創造，喚起父母親們童年回憶，也讓新一代學子體會傳統文化，激發創意新思維，是一個非常適合親子、師生和社團，一起體驗木頭、玩木頭，以及欣賞木藝、手造木藝的好地方。

第三章 繪本製作

3.1 製作目標

老樹根期望建構一個平台，讓不同專業領域的人都能發現我們的價值，及發展出和老樹根獨特的合作模式，

本專題的主要製作目標為一本繪本和一個小品動畫，故事內容簡單但畫法細膩豐富，以手繪的方式勾畫出台中樹仔腳的個地區和老樹根的真实場景作為繪畫的場景，在加上電腦製作腳色和動畫部份，讓讀者看見這個好地方並和家人朋友一起去一探究竟，體驗更不一樣的生活感觸，也讓人與人之間的感情有更多的回憶，鞏固更親密的感情。

老樹根魔法木工坊自許為「創意木頭家」，期待這個夢想起飛的木頭樂園，能達成幾項願景：

- (一) 永續的創意平台：創意的木頭產品、空間、活動與服務，永遠充滿新鮮與趣味，提供大眾不絕的新奇。
- (二) 木工遊學、休閒的好所在：分享多年的木工專業與創新、創意，成為學校、社團、親子學習、體驗、休閒活動的好地方。
- (三) 帶動社區工藝文化風：讓老樹根的木頭DIY體驗、藝術創作，作為社區營造的媒介，帶起社區手造木工藝的文化風。

3.2 背景設定



圖 3-1 真實場景



圖 3-2 手繪場景設定一



圖 3-3 手繪場景設定二



圖 3-4 手繪場景設定三



圖 3-5 手繪場景設定四



圖 3-6 手繪場景設定五



圖 3-7 手繪場景設定六



圖 3-8 手繪場景設定七

3.3 角色設定



圖 3-9 角色設定

小男孩蓋比__故事的男主角，喜歡汽車玩具，喜歡探險，是個活潑開朗的好孩子。

白貓球球__大樹和黑魯魯的好朋友，常常去老樹根玩，是隻調皮的貓。

貓咪大樹__個性溫柔和馴，喜歡在園區裡慵懶的看著孩子們玩樂。

黑魯魯貓__和大樹都是老樹根的寶貝寵物，喜歡撿垃圾回去給樂園老闆修理。

大鳥__住在公園的大樹上，個性活潑，喜歡和小朋友玩。

蓋比的媽媽__忙碌的家庭主婦，平時獨自照顧蓋比，爸爸則是個忙碌的上班族。

樂園老闆__老樹根的執行長，有很多想法和點子，把園區規劃的很有趣、照顧的
很美麗，是個和善的伯伯。

3.4 畫法

故事場景以水彩加色鉛筆繪製於插畫紙上，角色則以電腦繪圖繪製。

3-5 軟體使用

平面繪本—Adobe Illustrator、Adobe Photoshop

電子繪本—Adobe Indesign

動態繪本—Adobe Illustrator、Adobe Flash、Adobe Premiere

第四章 平面繪本成果

4.1 海報



圖 4-1 海報設計

4.2 平面繪本

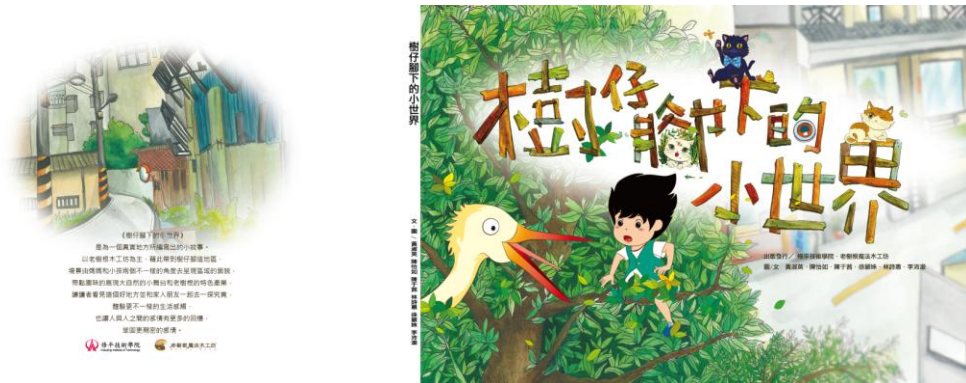


圖 4-2 繪本成果圖_封面封底



圖 4-3 繪本內頁成果圖一



圖 4-4 繪本內頁成果圖二



圖 4-5 繪本內頁成果圖三



圖 4-6 繪本內頁成果圖四



圖 4-7 繪本內頁成果圖五



媽跟蓋也來了，
出來的是位戴著眼鏡和善的伯伯，
伯伯把貓咪的遙控車還給了蓋比，
也把蓋比壞掉的玩具修好了！
因為這三隻小貓，
媽與蓋比更熟悉了樹仔，
情感也比以前更好。



圖 4-8 繪本內頁成果圖六

第五章 動態繪本製作和成果

5.1 動畫的原理

動畫的起源：

動畫的故事是開始於十七世紀阿塔斯那·珂雪（Athanasius Kircher）發明的「魔術幻燈」。17世紀末，由約那思·桑（Johannes Zahn）擴大裝置，把許多玻璃化片放在旋轉盤上，出現牆上的一種運動幻覺。18世紀末，魔術幻燈在法國風行起來，因為燈光的關係，影子可以互溶。19世紀，魔術幻燈在歐美大受歡迎，音樂廳、雜耍戲院、綜藝場，魔術幻燈的表演仍是大家最喜愛看的娛樂節目。這一種說故事的方式，強調娛樂性，因而被冠上如「活動畫景」、「透視畫」、印象強烈的巨畫等等。

動畫的定義：

「動畫」一詞，其實應該是沿襲日本人在二次大戰結束以前的稱謂。日本人當時稱呼以線條描繪的漫畫式的作品為「動畫」。戰後則包含偶動畫、線繪動畫等技巧所製作出來的影片。

但動畫的技巧隨著電影技術的發展，不再侷限於用線條描繪的一種方式而已了。現在，人們大多以能夠了解，動畫其實是一種用電影膠片逐格逐格去拍攝（或曝光），包括在膠片上著色繪圖、線條描繪在紙上、剪紙或膠片、黏土模型、木偶或泥偶、拼砂或移動顏料、人體或物體的停格、甚至直接在膠片上作畫或刮出圖像出來。六〇年代開始，利用電子訊號輸出或成錄影或電影訊號掃描紀錄下來的「電腦動畫」，不但擴大了動畫的領域，也使得動畫的定義便得更模糊不清。

動畫的原理：

1824年彼得·羅傑（Peter Roger）出版《移動物體的視覺暫留現象》是一本談眼球構造的小書。書中提出這樣的觀點。影像刺激在最初顯露後，能再視網膜上停留一段時間。這樣，各種分開的刺激相當迅速的連續顯現時，在視網膜上的刺激信號會重疊起來，影像就成為連續進行的了。上述的觀念，就是動畫依賴的視覺暫留現象。1873年愛得華·麥布里奇（Eadward Muybridge）拍攝了一套馬在溜達飛奔的為型立體幻影；確知的記錄了做出動作捕捉的事蹟。事實上，動畫的創作，在觀念上是同時汲取了純繪畫的精緻藝術即通俗文化的漫畫卡通而成。包含前衛精神與庸俗文化的兩極特性。

動畫種類：

1. **手繪動畫**：利用鉛筆或其他畫圖工具繪製在紙面上或者其他平面工具，再如同幻燈片方式快速撥放，一個例子台灣自然科學博物館有一個轉桶式圖片雖然是印刷圖但也是屬於此類型。
2. **剪裁動畫**：例如木偶劇或者歌仔戲有時候會利用透影的方式或者其他方式再用攝影機一格一格攝影此為另外一種動畫。
3. **立體動畫**：利用幾何圖形所製作的動畫常見地方電影特效這類。
4. **實驗動畫**：動畫通常都帶有混合媒材和技法的意味，相當多的動畫作者為採取無攝影機和暗房光學處理)方式，以攝影影像為基本素材，透過機械來控制動作快慢以及特殊曝光和影像合成。
5. **電腦動畫**：目前相當熱門的製作方式又可以分為：2D FLASH、3D動畫以及電影後製特效動畫更進階點甚至可以將前述幾種動畫類型整合一起應用。
6. **真人動畫**：簡易來說就是有現實演員以及動畫特效的結合此為真人動畫，而有人會問真人3D動畫不是真人動畫嗎？這個理論上來說應該說仿真人動畫也就是利用3D模型來呈現真人形態的動畫類型。

5.2 動態繪本優勢

1. 充滿了各種音效
2. 豐富的光線和色彩
3. 故事劇情轉折
4. 旁白配音的魅力，速度控制有張力
5. 可愛的角色
6. 趣味的伏筆

5.3 動態繪本畫面擷圖

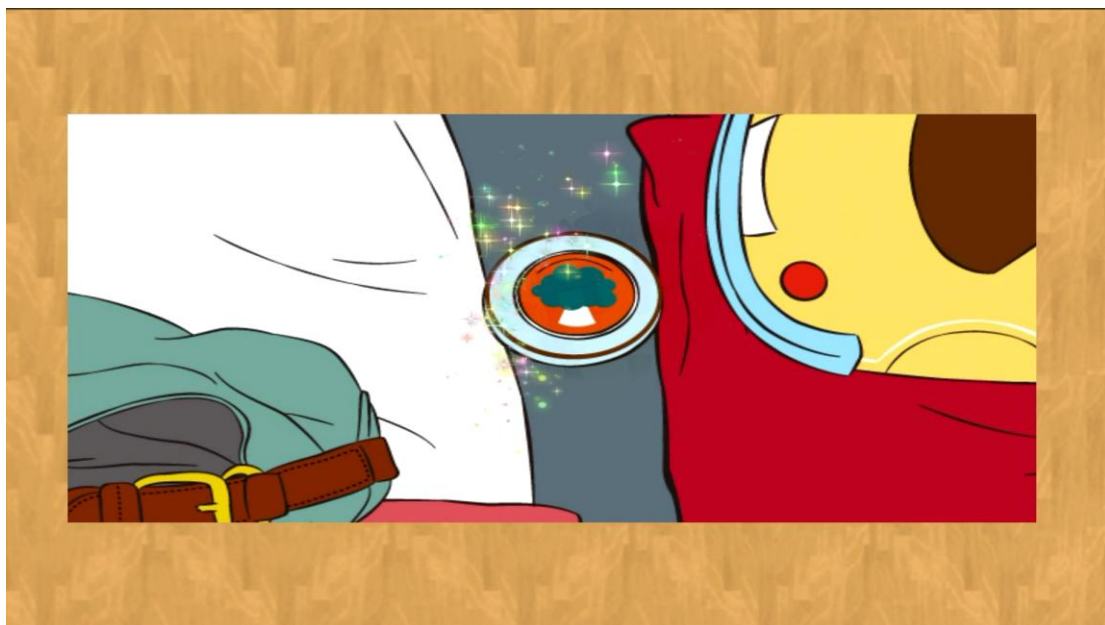


圖 5-1 動態繪本畫面擷圖一



圖 5-2 動態繪本畫面擷圖二

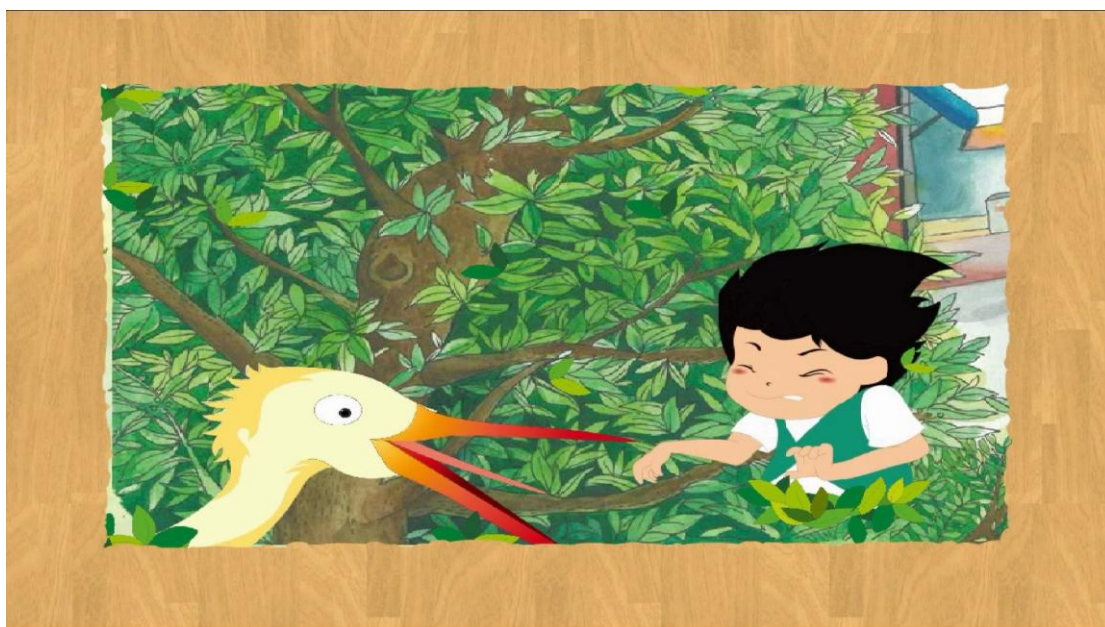


圖 5-3 動態繪本畫面擷圖三



圖 5-4 動態繪本畫面擷圖四



圖 5-5 動態繪本畫面擷圖五



圖 5-6 動態繪本畫面擷圖六

第六章 展場設計



圖 6-1 展場一



圖 6-2 展場二



圖 6-3 展場三



圖 6-4 展場四

第七章 結果與討論

7.1 結論

引用黑格爾的一句話：「這裡真的有玫瑰，我們就在這裡跳舞吧！」

經過一年的建構，樹仔腳下的小世界已完成繪本和動畫，這一段時間我們閱讀了與創意產業相關的書籍，對於觀光工廠的內涵及運作模式已越來越清晰了。發展到這裡，已散發出濃濃的教育、文化及文創的味道，陸續有許多大學及技職學校發現了老樹根，認為老樹根在創意教學、多元智能、美勞美術、設計相關等方面，具有和學校互補的價值，立即和他們策略聯盟，締結文化創意合作，並進行實質的參訪、體驗、比賽…等。

藉由此次機會，比其他同學都先體驗到與業界人士合作的經驗，我們也學到了很多和廠商合作的互助關係，該如何利用他們的特色創造出我們自己的作品，讓我們更有一些加值，概念上也更往文化的內涵加值等等，對我們是一種挑戰，也是一種跨越式的成長，但回頭檢討，還有很多可以進步的地方，是帶給我們剛初入社會的最好經驗，是一種不錯的學習機會。

7.2 專題的優缺分析

優點：

1. 我們這組有產學合作比其他同學多了對外的經驗。
2. 故事設計比較本土化，與其他繪本比較不一樣；除了探討親情也提及了當地地區的特性。
3. 雖然每組紙箱都一樣，但都嘗試了不一樣的裝飾；我們則是把正方型的紙箱做成一台車，找來了真實的樹枝，還用了大家一起蒐集的保特瓶，讓想表達的東西更有整體感。

缺點：

- 1．整體作品，不是不好，而是還不夠好...
- 2．沒有更深入去了解當地特色，只提及了一部分。
- 3．沒有按照時程計畫走，導致後來時間太緊迫，成品比預計的還要來的不好。
- 4．組員間和老師老闆溝通不完整。

從準備到執行，都會有些瓶頸、有些困擾、有些不愉悅，但這些都是我們的過程；

我們都該勇敢的說出自己的想法，我們都該聽聽別人的想法並加以思考，尤其是老師說的話，絕對不要打折扣！

善用老師的專業領域，可以提升品質，我們現在做的每一件事，不止是為自己的這一階段負責而已，也是為了你上頭的老闆負責；因為沒有他們，哪來的我們。這都是一種學習，學習不自私只為了自己，學習為別人思考；加上每個人有每個人獨特的想法和特色，如果能一起深思結合，互相退讓一步，因為沒有誰是最好和最壞，畫畫是不能被比較的！不要害怕彼此評論的尷尬，這麼做是為了讓一個團隊合作的成品更完美，並不是在剝奪或輕視自己的組員。

這些道理，一開始大家都懂，但是到了情勢緊繃的時候，人就開始失去理智，開始計較，開始忘記原始的自己，忘記你們的目的是什麼...不但無法讓自己成長，反而會讓心情、作品、關係...等，都變得更糟。

希望學弟妹能記取我們的錯誤，不要計較做多做少，更不要只選擇自己想做的範圍，多放點心思好好認真努力，也要多和老師探討，他們會願意給大家最好的建議，並且按照時程計畫走，這樣才有多餘的時間和空間，進行修改，讓作品呈現更好的一面，而關係也會變得更好更愉悅，加油！

第八章工作分配和介紹

8.1 工作分配

文／黃淑英·陳怡如·陳于茜·林詩惠

圖／黃淑英·陳怡如·陳于茜·林詩惠·徐穎姝·李沛滢

總編輯／黃淑英 責任編輯／陳怡如 美編／陳怡如

場景線稿／陳怡如

場景上色／黃淑英·陳怡如·陳于茜·林詩惠·徐穎姝

角色設計／陳怡如·陳于茜·林詩惠·徐穎姝

Illustrator／陳怡如

動畫編輯／李安晟·詹敦凱

配樂／李安晟·詹敦凱

剪接／李安晟·詹敦凱

旁白配音／王若宣

周邊商品／陳怡如·陳于茜·林詩惠·徐穎姝·李沛滢

展場製作／陳怡如·陳于茜·林詩惠·徐穎姝·李沛滢

出版發行／修平技術學院·老樹根實業有限公司

8.2 創作者介紹

黃淑英

畢業於舊金山藝術學院(現為舊金山藝術大學)插畫研究所，主修兒童插畫。現為修平技術學院數位媒體設計系專任副教授。代表作品包括《火車》、《巫婆的掃把》、《誇我》、《只要吃半個饅頭、小黃狗種饅頭》、《小小孩》、《桂花雨》、《玳瑁髮夾》、《天使太用力》、《犬子》等書。

《玳瑁髮夾》榮獲 94 年金鼎獎最佳圖畫書獎。曾獲「洪建全兒童文學獎」優勝。

陳怡如

2011 年畢業於修平技術學院數位媒體設計系。

得獎紀錄：《2007 年 巨匠 T 恤設計瘋 人氣獎第二名》、《2008 年 資訊科技奧運年 台中資訊展海報第一名》、《2009 年 台北奔牛節 優選入圍》、《2009 年 修平尊重智慧財產權 LOGO 設計徵選比賽 第一名》、《2009 年 彰化豬肉 LOGO 佳作》、《2009 年 瘋鹿港 T-SHIRT 設計大賽 第二名》、《2009 年 海峽兩岸文化創意大獎 佳作》、《2011 年 LaLe Plaza 「情雨鞋設計競賽」 優選入圍》。

陳于茜

2011 年畢業於修平技術學院數位媒體設計系。

得獎紀錄：《2009 年 修平校園_廖述乾雕塑展談情說愛攝影比賽-愛之殤 第一名》。

林詩惠

2011 年畢業於修平技術學院數位媒體設計系。

得獎紀錄：《2008 年 中區資訊展海報設計徵選大賽 佳作》、《2009 年 修平校園「熱情、溫馨、愛、活力、故事」攝影比賽 佳作》、《2010 年 修平春節電子賀卡設計 第三名》。

徐穎姝

2011 年畢業於修平技術學院數位媒體設計系。

得獎紀錄：《2010 年 修平春節電子賀卡設計 第三名》。

李沛滢

2011 年畢業於修平技術學院數位媒體設計系。

得獎紀錄：《2008 年 創意裝置設計-構成之美 第三名》、《2008 年 資訊月 彩繪機殼大賽 佳作》、《2008 年 修平校園「熱情、溫馨、愛、活力、故事」攝影比賽 第二名》、《2009 年 修平尊重智慧財產權 LOGO 設計 佳作》。

8.3 特別感謝

老樹根實業有限公司 · 黃淑英 · 李安晟 · 詹敦凱 · 王若宣

修平技術學院

地址／台中市大里區工業路 11 號

電話／+886-4-2496-1100 傳真／+886-4-2496-1187

網址／<http://www.hit.edu.tw>

老樹根實業有限公司

地址／台中市南區樹義路 63 號

電話／04-22628621 傳真／04-22625813

網址／<http://mutou-wood.com>

信箱／123@mutou-wood.com

獨品創意視覺工坊

網址／www.wretch.cc/blog/dupin

8.4 ISBN 申請

申請單位：修平技術學院

出版單位：修平技術學院

聯絡人：林正芳

樹仔腳下的小世界 / 黃淑英等圖文

ISBN 978-986-86246-3-4 (精裝附數位影音光碟) NT\$: 350

2011 5月版1刷

申請單號：1000511*0139

是否做CIP：否

※圖書出版後請依「圖書館法」第十五條規定，送存一份至國家圖書館採訪組。

國家圖書館國際標準書號中心 敬上

聯絡地址：臺北市10001中山南路20號

聯絡電話：(02)2361-9132 begin_of_the_skype_highlighting

(02)2361-9132 end_of_the_skype_highlighting轉701~706

傳真號碼：(02)2311-5330 begin_of_the_skype_highlighting

(02)2311-5330 end_of_the_skype_highlighting