



設計現場

Design on
Location

..

不可不知的
設計17招

Must-Know 17 Tips in Design

視覺 / 包裝 / 插畫 的設計美學

17 組實例分享, 讓你瞧瞧 Before & After 改變的魅力,
透過簡單的對話, 讓你輕鬆了解他們不簡單的設計美學。

國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

設計現場：不可不知的設計17招 / 高雄師範大學視覺
設計系第三屆畢業生作. -- 初版. -- 新北市：新一代
圖書, 2012.06

面；公分
ISBN 978-986-6142-24-6(平裝)

1.視覺設計 2.作品集

960

101008244

設計現場 / 不可不知的設計17招

Design on Location / Must-Know 17 Tips in Design

總編輯：洪明宏

藝術顧問：林維俞 蔡頌德

作者：高雄師範大學視覺設計系 第三屆畢業生

形象規劃：紀薇 陳威霖 陳羿希 陳逸芸 閻柏柔

美術編輯：閻柏柔

英文校稿：吳宛真

發行人：顏士傑

編輯顧問：林行健

資深顧問：陳寬祐

出版者：新一代圖書有限公司

地址：新北市中和區中正路906號3樓

郵政劃撥：50078231新一代圖書有限公司

電話：(02)2226-3121

傳真：(02)2226-3123

經銷商：北星文化事業有限公司

地址：新北市永和區中正路456號B1

電話：(02)2922-9000

傳真：(02)2922-9041

印刷：五洲彩色製版印刷股份有限公司

定價：新台幣420元整

版權所有・翻印必究

◎本書如有裝訂錯誤破損缺頁請寄回退換◎

ISBN 978-986-6142-24-6

2012年6月1日 初版一刷



設計現場

Design on Location

不可不知的設計17招

Must-Know 17 Tips in Design



目錄 / Contents

序 / Preface

頁碼 / Page Number

推薦序 / 思維工坊股份有限公司 · Runewaker Entertainment	06
推薦序 / 米蘭數位 · Medialand	07
推薦序 / 西基電腦動畫股份有限公司 · CGCG Inc	08
推薦序 / 摩鉅科技股份有限公司 · Moregeek	09

視覺設計 / Visual Design



你願意說台語嗎?認識台語的美好與智慧,就從俗諺開始。
Are you willing to speak Taiwanese?
To appreciate the beauty and wisdom of Taiwanese, let's begin with Taiwanese proverbs.

12-19



客家三祖=研究歷史文獻+實地參訪+創意設計巧思+三山國王有庇。
Design of the Lords of the Three Mountains = Research+Observation+Creativity+Blessing.

20-27



為亞提斯舞蹈工作室現階段做形象整合設計,突顯教室最大特色。
Integrate the current image of STUDIO ARTIST,
highlighting the characteristics of the studio.

28-35



讓黑夜裡那一點一點微弱的光芒,喚醒心底那一點一點流失的感動。
Let the faint lights in the night awake the losing emotions of the heart.

36-43



她,想來場深度旅行,從過程中探尋自我;他,心嚮往一個地方,卻被現實絆住了腳。
We combine one's mobility with the other's touching story, making them help each other to
fulfil their dreams. And just wait for the other gorgeous shoe to drop.

44-51



以東方神秘為主題,經由中國歷史或吉祥圖騰,對中華文化的精神有不同的解讀。
The theme of our brand surrounds the exotic Eastern mystery. Using Chinese history and
ancient totems, we convey different interpretations of the Chinese spirit.

52-59



短暫的空閒,來一場電影般的旅行。
Take a Drama Tour in a short time.

60-67



一個精彩刺激的遊戲，讓玩家體驗設計者的巧思與遊戲的無限驚奇。
Sci-fun is an amazing and exciting game. As the game progresses, players will experience the ingenuity of the designers and the infinite surprise of the game, Sci-fun.

68-75



一本獻給你美好獨身時刻的刊物。一個人，也可以很好。
A book for you especially when you're alone. You are good, even if it's alone.

76-83



媒介連結雙方，完成了相互溝通的藝術。不是生命的主角，卻是缺一不可的零件。
Medium has linked between the two sides, completing the art of mutual communication. It plays an indispensable part in life even though it is not protagonist.

84-91

包裝設計 / Packaging Design



以句逗休憩的東方思維。
Pause and rest of the Oriental thinking.

94-101



曾經停留掌心的寶石，能再成為你的保護色嗎？
Gem once remained in the palm. Could it become your protective color again?

102-109



小巧的、方便的、輕鬆的、繽紛的、愉快的，
希望能擺脫對「花茶」的既定印象，帶來不一樣的全新感受。

110-117

Compact, convenient, relaxing, colorful and pleasant, we hope to get rid of the established impression of "herb tea". Bring you a whole new sensation.

插畫設計 / Illustration



在一個奇幻國度，存在著許多傳說。他們在這瑰麗的大地上，不斷地旅行與相遇。
A fantasy kingdom called Xiang, consisting of various legends. Continuous traveling and encountering, they roam in this magnificent land.

120-127



慾望和希望是一體兩面的東西，當希望成真的時候，又要付出怎樣的代價呢？
Desire and hope are two sides of the same coin. What's the price of making dreams come true?

128-135



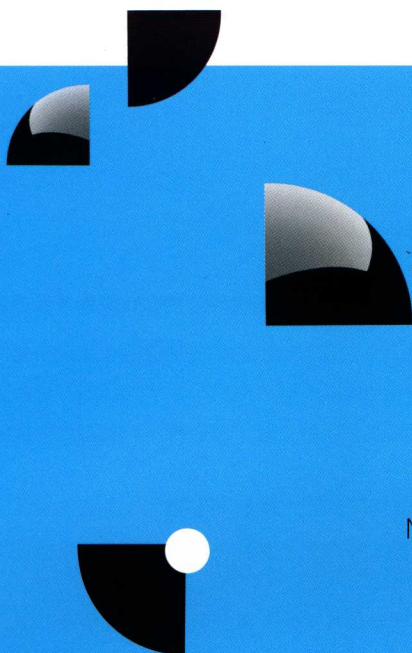
傳統與現代的對話，回溫來自古來的民間傳說，現實與虛假間求融合。
Dialogue between traditional and modern. Renewed from the ancient folklore, seeking integration between the reality and the fabrication.

136-143



一個動盪不安的時代，一座冰封在國境邊界的城關，記錄著一場淹沒在雨雪中的戰役。
A turbulent era. A city ice-bound at the country border. Record of a battle submerged in rain and blizzards.

144-151



序 Preface

Class of 2012
Department of Visual Design
National Kaohsiung Normal University

推薦序 / 思維工坊股份有限公司 · Runewaker Entertainment

一群年輕設計師在最青春洋溢的時候，探索一個充滿想像和期待的世界，追逐一個屬於他們的夢想舞台。
並用各個創意作品寫下不同的故事和創作理念，讓更多人發現設計的創意，體驗生活的美感。

副總經理

A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of several fluid, connected strokes.

推薦序 / 米蘭數位 · Medialand

每年的畢業展來臨，總是抱著期待又怕受傷害的心情迎接，不斷被提醒著自己離當年畢業的日子越來越遠，當時許下的目標及夢想又經過一年是否達成，學生時期的朋友們現在過的好嗎？是否正在渡過人生不同階段，總是深深懷念著當年的充實！熱血！天真！體力無限的歲月，這就是你們送給我們的禮物，除了壓縮了四年學習而產生的精采作品外，最大的感觸莫過於此。

曾經受邀到貴校分享工作經驗，對我來說是個難忘的過程，高雄對我來說不近也不遠，是個相當有特色味道的地方，所孕育出來的學生們，從各位作品中就能看到對於設計的態度及認真。

人生成長像讀一本厚厚的書，大學畢業像把這本書讀完了開端，接下來的內容更是需要用心及專注去閱讀並持續學習，對各位社會新鮮人來說職場序曲才正要開始，不管將來是否從事相關領域的工作，請別忘了在校所學習的種種知識及當下的熱忱與目標，這些珍貴的寶藏將會成為你未來人生路上重要的動力來源。

祝福你們也歡迎你們來到下一個精采豐富刺激的人生階段

設計長

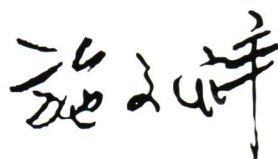


推薦序 / 西基電腦動畫股份有限公司・CGCG Inc

熱愛且投身文創產業的人憑藉著的不外乎是一股優勁與滿腔的創作熱情，殊不知做文創不是天馬行空的搞創作，「創作」事實上包含了「創意」與「實作」兩大層面。

現今面對來自世界各地的高手，我們非常迫切的需要具備實務工作能力與專業技術的優秀份子投入文創產業。我們非常樂見各大專院校紛紛開設了文創相關的系所，舉辦各項的競賽，由此可知這個產業日漸受到重視的程度。每每看到學生們的畢業製作，心中都不免發出讚嘆之聲，也不禁默默期許同學們在畢業進入職場後，能夠一本初衷的將創作的熱情與喜愛在工作上淋漓盡致的發揮。

總經理



推薦序 / 摩鉅科技股份有限公司 · Moregeek

遊戲產品與玩家的第一次接觸，通常建立在圖像上的印象。商品的包裝、海報、相關的輔宣品，乃至遊戲中的圖像設計與美術風格呈現，這些項目往往決定了玩家是否安裝一套遊戲或是登入到一個遊戲中遊玩的意願。而這部分最讓遊戲廠商傷透腦筋的問題無非是一大家的產品看起來就是那幾個樣子，因此在包裝與各類宣傳品的設計上要突顯出彼此的差異性也更加困難，如果要分析當中的核心問題，就是產業中對於視覺傳達具有掌握力的人才並不足夠，因此在一開始的遊戲風格設計上，就沒辦法跳脫出既有的框架，而後更難在相似的產品中創造彼此的差異性。

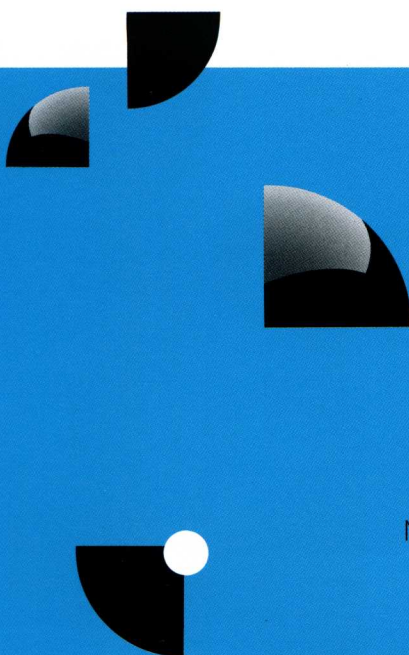
對於高雄師範大學視覺設計系的畢業專刊能夠成為專書出版，個人認為這對於整個台灣的设计人才具有極大的正面意義，因為年輕的人才得到了一個發表的平台與窗口，而已經在業界的從業人員則能藉此機會，獲得年輕創意的洗禮與衝擊，這個出版品為業界與人才創造了一個彼此溝通的機會，為人才與人才間創造了一個彼此創意激盪的空間，這是過去台灣社會少有的，而也是台灣在设计能力上要能提升的關鍵所在。

沒有衝擊就沒有火花，是摩鉅科技堅信的理念，因此摩鉅科技一方面吸引資深的業界人才加入，同時也積極的搜尋具潛力的新血加入，藉由彼此的衝擊，創造更多樣多元的內容，但有了這本書刊的推出，我們可以有更多的衝擊機會，而這樣的影響所及也非只摩鉅科技一間公司受益，我相信這個開始會讓台灣有越來越多創意的種子發芽茁壯，進而提升未來台灣在全世界數位內容產業的競爭實力，期待各位讀者也能在此獲得啟發。

最後祝福即將由高雄師範大學視覺設計系畢業的同學，能在設計的路上找到適合自己發揮的方向，也期待在未來開發遊戲的旅程中有機會跟這些同學與本書的讀者們一起合作，讓我們一起推出更多具備國際級水準的遊戲產品到世界各地。

資深遊戲製作人





視覺設計 Visual Design

Class of 2012
Department of Visual Design
National Kaohsiung Normal University



楊絮涵 / Shu-Han Yang

[flickr.com/photos/jegn](https://www.flickr.com/photos/jegn)
jegn@livemail.tw

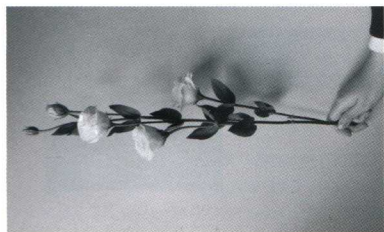
王靜雯 / Ching-Wen Wang

[flickr.com/photos/braky1989](https://www.flickr.com/photos/braky1989)
braky1989@hotmail.com



你願意說台語嗎？
認識台語的美好與智慧，就從俗諺開始。

Are you willing to speak Taiwanese?
To appreciate the beauty and wisdom of Taiwanese,
let's begin with Taiwanese proverbs.



視覺設計 / 不朽

Q：專題介紹

A：坐捷運時你身旁的帥哥或正妹操著流利的台語和朋友講電話時你覺得如何？俗氣？落伍？唉，這傢伙一定是南部來的。如果你有這樣的想法你就是我們的目標客群，察覺到現在的年輕人普遍認為台語落伍，所以即使會說，也不願意將它列為語言能力之一，我們以台語俗諺為發想點，發展一系列的商品，並以影像書做為主打，扭轉台語在大家心中既定的印象。

Q：製作此作品用的軟體是什麼，它如何將你們的設計發揮到極致？

A：Adobe Photoshop CS5。它能夠把拍好的素材去背，再運用圖層的特性，以及特效選單合成圖面，完成我們想像中的理想畫面，當然我們也會配合使用其他軟體，例如Adobe Illustrator CS5，我們將它使用在設計Logo的部分上，還有Adobe InDesign CS5，它是我們編書的好幫手。

Q：請談談你們如何克服創作上遇到的瓶頸，也給對設計有興趣的讀者們一些建議？

A：小綠：當做不出來的時候依然要努力嘗試，因為這是必經的成長與磨練，再於平時多做設計練習，往後遇到瓶頸的狀況就會改善。紅茶：首先，關掉電腦！然後做點家事，例如打掃房間，讓自己的腦袋先暫時忘記製作中的作品，經過休息就能突破瓶頸！

Q：請舉例最喜歡的雜誌或書籍編排，介紹一下吧？

A：大誌。它是一本對社會友善且有設計感的雜誌，在購買它時，便能立刻幫助販售它的遊民。裡面有很多關於「生活」的專欄，它告訴你「態度」。另外還有許多國際新聞，讓我們不只是一個台灣人，而是地球人。

Visual Design / BU XIU

Q：Project introduction.

A：How do you feel when you are on the MRT and hear a handsome guy (or a lovely girl) talking on the phone in fluent Taiwanese near you? Vulgar? Outdated? "Uh- huh, this guy must come from Southern Taiwan." If you do think so, then you are our target customers. We noticed that nowadays most teenagers think Taiwanese is old-fashioned. Even if they can speak, they are unwilling to take it as one of the language abilities. Taiwanese proverbs as the concept, we developed a series of cultural products. Graphic book as our feature, we will change your stereotype in Taiwanese.

Q：Which software did you use in this project? How did it help you bring out the best of your design?

A：Adobe Photoshop CS5. It has keying effects, layers effects and Layer Style to compose the images we wanted. Of course, we used others to assist the operation, such as Adobe Illustrator CS5 to design the logos; also Adobe InDesign CS5, a great tool for editing the book.

Q：Please tell us how you overcame the difficulties during the project and give some suggestions to the readers who are interested in design.

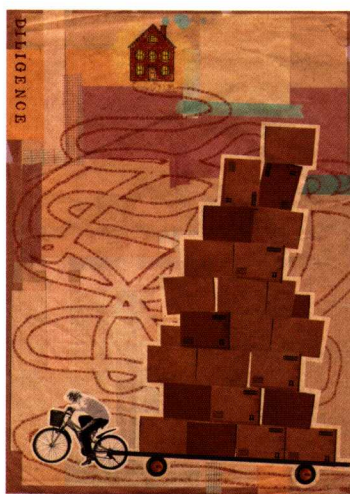
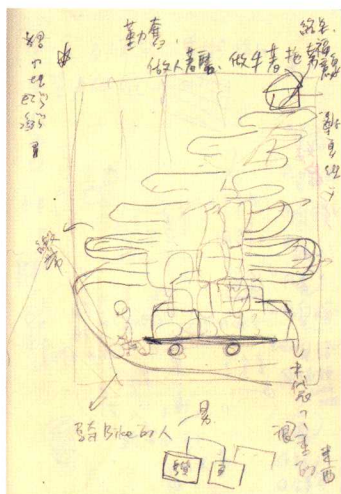
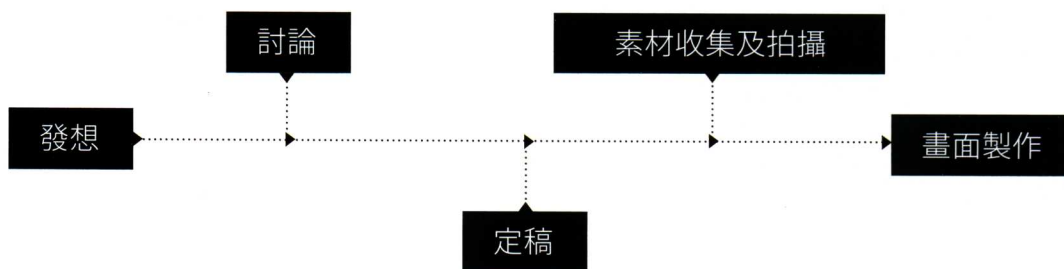
A：Green: "When you can't carry on your work, you should try harder. Obstacles are an inevitable part of training. After more practices of design, this kind of situation will be improved." Red: "First, turn off your computer, and do some housework. For example, cleaning the room could help you forget your work temporarily. After a while, you will be recuperated for more challenges."

Q：Please introduce your favorite layout style of magazines or books.

A：The Big Issue. It is a society-friendly magazine of creative ideas. When you purchase it, you are also helping the vagrant who sells it. It is full of the columns about life, and tells us the attitudes of life. Besides, it mentions the global news, helping us not only be a Taiwanese but also a part of this world.

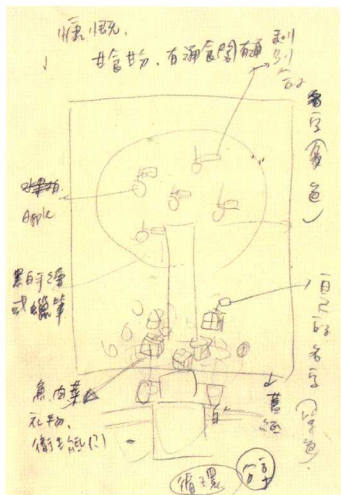
畫面發展

/ Development of Images



繪製草稿在畫面的形成中是非常重要的環節，草稿越完整便越有利於製作圖面，無論是素材的收集或是合成畫面都可以藉由好的草稿得到更完整的思考流程。

Making the draft is one of the important things when constructing images. If the draft is more complete, the images will be easier to make. Through a good draft, not only collecting material but making images could have more complete thinking process.



但草稿也不是一切，有時會在製作過程中跳出更好的想法，所以隨時保持靈活的思考絕對是製作畫面時要時時注意的事。

But the draft is not all. Sometimes we will get better ideas during the process. So keep your thinking flexible is definitely an important thing when creating images.

裝禱過程

/ Process of Bookbinding

分印成小冊 / Print to Booklets

一個月份做成一個小冊，再以它為基準算出萬年曆需要的小冊數量，接著推算跨頁數量，並且排版，然後印刷成小冊。

Each booklet represents a month. Count the booklets needed to make the perpetual calendar. Calculate the numbers of double-pages and set up layout, then print out all the booklets.

穿孔 / Punch the Holes

在每一本小冊的折合處用鉛筆畫出距離相同且適當數量的小點。例如：我們的萬年曆為A5大小，畫十個小洞較好，再用粗針或小鑽子穿過小點成為小洞。

Point the same distance and appropriate numbers of dots in the crease of every booklet. For example, our perpetual calendar size is A5, ten dots will be better. Then, use bodkin or awl to punch holes on every booklet.

縫線 / Sew the Booklets

選用不易斷裂且滑順的線，例如蠟線，再將每一本小冊利用科普特縫縫起來。

Choose the strong and smooth thread, for example, wax thread. Then, sew up these booklets with Coptic bookbinding.

成冊 / Finish the Book

縫製完成後可自行選擇是否在書背塗上白膠增加強度，我們希望能在書籍增加手感，所以上白膠，使用者可直接感受到線裝的觸感。

After sewing, you can choose whether to spread the glue on spine to secure the book. We hope it can have more texture, so we didn't use the glue. The user can directly feel the texture of the thread-bound book.

