

投稿類別：藝術類

篇名：

《Zero》繪本創作

作者：

林佳妤。私立樹德家商。高三15班  
李奕萱。私立樹德家商。高三15班  
傅祺雅。私立樹德家商。高三15班

指導老師：

楊明琇老師

## 壹●前言

繪本是一種文字與圖畫並重的讀本，本論文將探討繪本與七原罪的題材對人的影響，以及一般對於色彩的既定印象、事物等的分析結果。利用資料分析蒐集繪本相關資料，針對七大原罪的內容分析，蒐集其由來、意義等資料，並參考研究目前市面上作家的作品其特色、風格、暢銷、吸引人的地方…等原因加以分析。整理以上關於七大原罪以及繪本的資料，發現繪本的創作內容與形式相當地廣泛，色彩的運用也是不可缺少的一環。而七原罪色彩給人的印象就是恐怖、暗沉，因此想藉繪本創作的形式打破這種觀念，並選擇較柔和的七種色彩。利用了不同的創作方式讓觀賞者可以改變對七大原罪的刻板印象，也讓許多人了解原罪的涵義，希望能從繪本中不僅只是故事也可以增進知識。

### 一、 創作動機：

在人類文化中，「七」有很多種意思，關於「七」這個量詞，其中「七原罪」是屬於負面情緒，這讓我們有了疑問，為什麼會列出這七種罪呢？是人所有的慾望引發的情緒嗎？

我們認為人的一生若沒有情緒的起伏，是不是就無法做出磅礴的故事、動人的樂章？所以決定以「繪本」的方式來表達，讓人來了解真正的現實生活當中，並不像童話故事中如此美妙，因此我們希望將這悠久的歷史再一次搬到檯面上，將刻版的七大原罪換上全新的面貌。

### 二、 創作目的：

- (一) 藉由繪本的創作，呈現七原罪的內容。
- (二) 以一位有著心靈純潔，無慾無求特質的人來作為主角，「零」的意義恰好符合主角性質，因此以零命名，並與七原罪結合，藉此表現情緒慾望對人的影響。
- (三) 繪本名稱採用主角零的英文「ZerO」，Z 結構隱含 7 代表七原罪，恰好符合繪本想表達的意念。
- (四) 創作的手法將以精緻手繪方式搭配淡彩呈現出與眾不同的繪本創作。

### 三、 創作方法：

- (一) 資料分析法：分析繪本的由來、創作、呈現形式…等資料。
- (二) 內容分析法：對「七大原罪」蒐集其由來、意義、能夠代表的象徵…等資料。
- (三) 個案分析法：尋找不同風格的作家作品加以分析特點。

## 《Zero》繪本創作

### 四、 創作流程

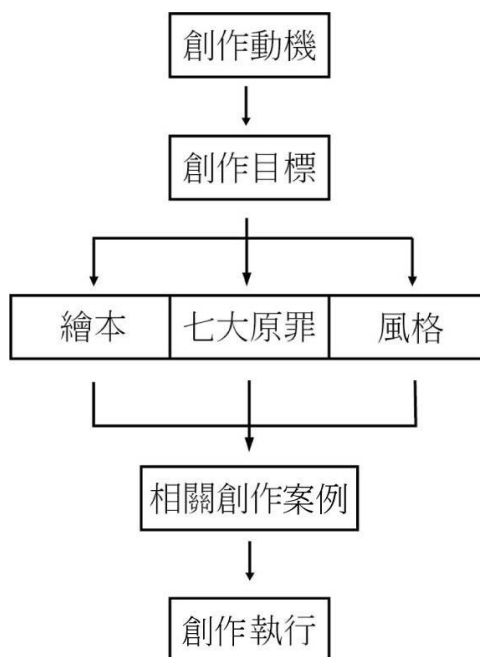


圖 1 創作架構流程圖

### 五、 創作預期：

(一) 主商品：繪本(尺寸 145mm\*21mm，頁數 66)。

(二) 周邊商品：名片、明信片、書籤、繪本包裝袋、馬克杯、筆記本、印章…等。

## 貳●正文

### 一、 SWOT 分析

表 1 針對七大元罪作為繪本主題的 SWOT 分析表

優勢 Strengths	劣勢 Weaknesses
同為創作者，能夠了解主角畫家的心境，使創作更容易進行	繪本畫面分鏡不熟練，無法掌握故事是流暢度
機會 Opportunities	威脅 Threats
目前使用七原罪為繪本題材的並不多	七原罪並非多數人了解，且想認識的意願不明

### 二、 創作定位

#### (一) 市場分析：

目前使用七原罪為繪本題材的並不多，因此創作空間較為廣大。但七原

## 《Zero》繪本創作

罪並非多數人了解，無法吸引部分消費者的觀看。畫面分鏡不熟練，無法掌握故事是流暢度。圖畫與文字的搭配，色彩運用豐富，能夠襯托出不凡的風格，讓消費者感到驚奇，更能增加購買慾望。

### (二) 風格定位：

經過市場的分析後，我們以手繪方式來繪製，呈現較精緻細膩的風格，將細節的部分都充分的勾勒出來，使用色調鮮豔豐富，較有吸引力。繪本主要用來提醒七大原罪對世人影響。主角的色彩會更比其他角色更淡一些，才能夠襯托出其他角色的調子。

### (三) 消費族群：

沒有宗教的隔閡也能夠閱讀觀賞，題材也不會觸及到一般對於七原罪的刻板印象，一般社會大眾也能夠閱讀的繪本。

## 三、繪本故事

一個情感如止水般的青年畫家—零，他從沒感受過何謂「情緒與慾望」，直到有一天他遇到了一位神秘的男子，他自稱為商人，並委託他以七原罪為題材畫一幅畫，並給了他七個空的玻璃罐子，零不解的說著：「我並不了解這些情緒慾望。」而商人也只是微笑回應著說：「在你創作過程中，就會慢慢的了解了。別忘了，白色是能夠調和所有顏色的特異點。」留下這句話的商人，在轉眼間就消失在人群中。

零在創作過程中慢慢的發覺到，自己身邊的人事物並非自己以前所看見般的美好，好友喬治的嫉妒、母親蓮娜的貪婪、鄰居堤比太太的傲慢、青梅竹馬桃樂絲，不為人知對性的渴望、鎮長艾伯特的對於食物的渴望、麵包店老闆布瑞德，那暴躁的一面及乞丐保羅的惰性……而那七個空罐子也在不知不覺中，逐漸填滿了顏料，那屬於七原罪的色彩。

最後，零那原本清澈無比的雙瞳中也染上了一絲屬於情緒與慾望的色彩。

### 一、繪本角色

(一) 主角：零。是一個心靈純潔的人，畫家。本身沒有太大情緒起伏，所以畫作也是呈現相當純粹的感覺。在小鎮上小有名氣。

### (二) 次角：

1.憤怒：布瑞德（麵包店老闆）是大家公認的大好人，都會給貧苦無家歸

## 《Zero》繪本創作

的小孩一些麵包，私底下卻非常暴躁，甚至會暴力相向。

2. 驕傲：堤比太太（鄰居）平時都會稱讚零的畫作，但其實很瞧不起他。
3. 惰性：保羅（乞丐）老是說因為自己運氣不好，才會淪為乞丐。其實只是因為懶惰。
4. 性慾：桃樂絲（零的青梅竹馬）純真的女孩，但晚上卻偷偷到娼妓院。家裡一點都不缺錢，而她卻十分沉溺於這種行為。
5. 嫉妒：喬治（零的好友）同為十分喜愛繪畫的朋友，也是個畫家，但卻沒什麼名氣，因此很嫉妒零的才能。
6. 貪婪：蓮娜（零的媽媽）在零的面前是個溫柔體貼的母親，卻有著零不知道的一面，她瘋狂的貪圖高級物質生活。
7. 暴食：艾伯特（鎮長）十分積極的為貧苦人家，爭取國家的補助福利，實際上卻私吞了許多原本該給民眾的福利。

(三) 關鍵人物：商人（委託零以七大原罪為主題來作畫）給了零七罐空的顏料罐。

### 四、設計草圖

#### (一) 繪本封面字體



圖 2 封面字體初稿

設計封面字體時，我們尋找許多封面字體、電腦字體參考，發現其實封面字體不需要太複雜。

## 《Zero》繪本創作

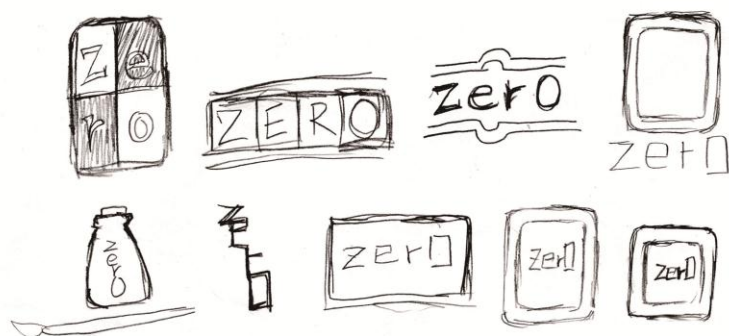


圖 3 封面字體定稿

在參考許多業界的字體設計，最後決定使用以圓角矩形來做為零的象徵，將字體置中較有穩重感。

### (二) 繪本故事主角



圖 4 故事主角草稿

在設計故事主角，我們嘗試了各種不同的風格。有可愛、寫實偏向漫畫、也有漫畫式的人物。經過多次的討論我們決定較寫實一點的風格，因為七原罪在日常生活中很常見，所以想呈現較生活化的感覺。

### 五、 設計呈現

設計的成果，繪本尺寸為 145mm\*21mm，使用精裝裝訂，包含封底一共 68 頁。周邊商品有筆記本、資料夾、手機殼、印章、明信片、書籤、包裝袋、馬克杯、名片與完整的手繪稿。

# 《Zero》繪本創作

## (一) 標誌



Creation of picture books

圖 7 標誌

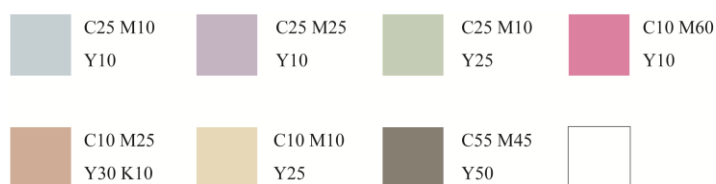


圖 8 標誌色彩計畫

設計理念：

以繪本的名字 ZerO 的 O 為雛型發展為標誌，而中間用了光暈的效果再次強調 ZerO，希望能表現出純粹又乾淨的感覺。

## (二) 繪本



圖 9 繪本封底

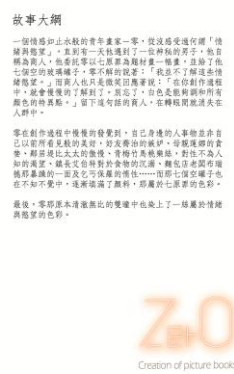


圖 10 繪本內頁 p1-2





《Zero》繪本創作

圖 11 繪本內頁 p3-4



圖 30 繪本內頁 p41-42



圖 37 繪本內頁 p55-56



圖 41 繪本內頁 p63-64

圖 27 繪本內頁 p35-36



圖 35 繪本內頁 p51-52



圖 39 繪本內頁 p59-60

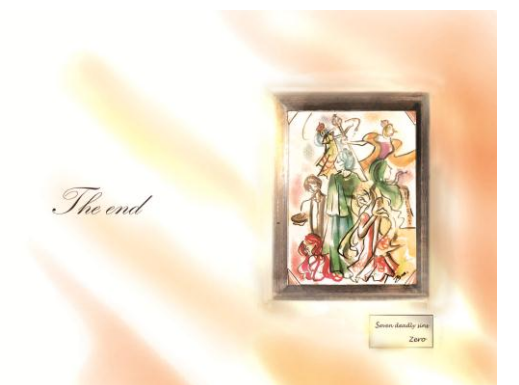


圖 42 繪本內頁 p65-66

(三) 商品





圖 43 筆記本



圖 44 資料夾



圖 47 包裝袋



圖 45 手機殼

圖 46 馬克杯



圖 48 名片

圖 49 書籤

圖 50 明信片

#### (四) 審查建議

經過教授們的指教，所整理出來的建議：

- 1.繪本尺寸能做大些。
- 2.故事內容加上分隔頁更能表現出故事的轉折點。
- 3.周邊商品部分較弱，能再加強。
- 4.餅乾袋跟繪本的關聯性不大，建議將餅乾袋改為繪本的包裝袋。
- 5.名片大小需要考量方便性的問題。

#### 參●結論

經過這次畢業展的洗滌，讓我們發現許多創意展現的方法，也學習到不同的創作手法和方式，更提升了繪畫技術。也了解到做一本繪本其實並不是我們想像中的容易，其實還包含了許多客觀的問題，若想要在裡頭讓人留下深刻的印象，是需要歷練的。

雖然這一路走來並不輕鬆，也有過很多的抱怨。許多時候對於該怎麼走下一步都非常徬徨，討論的過程中也許有爭吵、意見不合之類的情況發生，但這不就是在學習如何團隊合作嗎？這次的畢業能夠展出，不會光靠一個人的力量就能夠完成，而是靠所有人同心協力，還有老師同學的幫助，以及經過很多時間的磨合

和討論才能夠成功的得到許多好的迴響及分數。專題的製作不僅帶給我們許多從未有過的經驗，更多的是去學習如何溝通、聆聽意見。

完成繪本後，我們得到了許多不同的評價與見解，有人覺得這是一本可以一看看在看得好書；也有人覺得故事情節不夠串連。果然，要完成一本能夠讓觀賞的人都能夠嘖嘖稱奇是件不容易的事，要注意故事情節是否連貫還有是否能夠讓人感到有趣而一看再看的內容，每個小細節都要我們去研究及探討。我們也經過多次討論可以改進的小細節，也聽了許多老師跟評審還有同學的建議。此外也發現到繪本的周邊並不侷限於某個方向，是能夠多方面發展的，在總審查時的評審，也對我們提出了許多建議及如何改善現階段的產品，讓我能夠將作品做的更好。

#### 肆●引註資料

##### 1. 書籍類

- (1) 毅峰、龔爰(2008)。《白日夢》。臺北市：台灣角川書店出版社。
- (2) 耿立虎(2011)。《色彩原理》。臺北市：台科大圖書股份有限公司。
- (3) 張乃元(2010)。《創意市集 308》。臺北市：三采文化。
- (4) 李梅齡(2011)。《慕夏》。臺北市：雙瑩文創股份有限公司。

##### 2. 官方網站

- (1) 繪本教學。2011年9月25日，取自  
[http://www3.mtps.kh.edu.tw/class/9\\_year/language/favorite2.html](http://www3.mtps.kh.edu.tw/class/9_year/language/favorite2.html)
- (2) 毅峰 x 龔爰 3D 繪本<白日夢>官方網站。2011年9月30日，取自  
<http://www.kadokawa.com.tw/daydream/>
- (3) + 陌生人工作室 + :: 痞客邦 PIXNET ::。2011年9月27日，取自  
<http://tayako.pixnet.net/blog>
- (4) THE SLAV EPIC THE MAGNUM OPUS OF ALPHONSE MUCHA。2011年9月27日，取自  
<http://www.pricejb.pwp.blueyonder.co.uk/slav-epic/Gallery.htm>
- (5) 罪論—維基百科。2011年9月28日，取自  
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BD%AA%E8%AE%BA>
- (6) 簡說兒童繪本製作。2011年9月30日，取自  
<http://classweb.loxa.com.tw/cyy920/ee95pbook.htm>
- (7) 色彩心理學應用。2011年10月1日，取自  
<http://tw.myblog.yahoo.com/huicheng0708-gigi0115/article?mid=4213&prev=4253&next=4206>
- (8) 七つの大罪。2011年10月8號，取自  
[http://www.pixiv.net/member\\_illust.php?mode=medium&illust\\_id=10128101](http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=10128101)