

## 1-1 研究背景與動機

在實務設計工作中，設計師於設計開發初期，爲了激發產品視覺造型的靈感，會蒐集具有共同風格、特徵或元素的圖片，製作成爲一看板，並稱之爲意象看板（Image Board），設計師在進行構想時會將這些意象圖片視爲重要之參考或是擷取構想之來源。同時透過此看板，設計師可以表達內心所欲求或是客戶所要求之特定意象，作爲與客戶在意象溝通上之依據。

然而，由於設計師在轉換圖片意象成爲設計構想的活動是屬於人類大腦的運作，設計師應用著理論、個人的直覺、技術、累積的知識甚至是個人的喜好將他們腦中所想像的轉換成草圖、精描圖、模型或是任何具體可見的視覺輔助媒體。這些技巧通常都是經過設計工作室的訓練或實務而獲得，伴隨著設計經驗的累積，資深設計師往往更能夠掌握圖片中的元素，以作爲設計的發想資源。但是，也因爲這樣的思考模式無從探索，對於資淺的設計師來說，在缺乏有效的方法模式協助下，往往無法快速、有效地產生構想。

但是，如果能夠藉由了解資深設計師於構想發展過程中，參考意象圖片來產出設計構想的情形，並將結果發展爲一種可以依循的程序模式。相信透過這樣的模式，必能協助設計師掌握構想發展過程的關鍵方法。

我們相信，透過了解設計師運用意象圖片來輔助構想產出的過程，應當能夠提出一套運用意象圖片來產出設計構想的模式；同時也能使設計初學者及較資淺的設計師在執行設計時，能更了解圖片所隱藏的資訊，進而能有效率的利用圖片來輔助設計。

## 1-2 研究目的

本研究的目的透過實驗、訪談及分析等步驟，了解資深設計師應用圖片進行構想發展之情形，而對於設計師如何將意象圖片所隱藏的資訊轉化為設計元素並運用於設計之中，是本研究所必須剖析的。

同時，根據實驗結果，本研究將提出一套意象圖片發展為造形概念的模式，讓設計初學者及較資淺的設計師，可以依循這套轉換模式，運用意象圖片來輔助完成設計工作。有系統的利用設計師的經驗來了解他們運用意象圖片的模式，讓設計初學者及較資淺的設計師學習解讀意象圖片的方式進而提升執行設計時構想產出的效率，是本研究最重要之目的。

## 1-3 研究範圍與限制

由於本研究的目標主要在於了解設計師轉化圖片意象為產品構想的過程，所以將不考慮設計師於構想產出的過程中，因受到其他因素影響而提出的想法，因此，在本研究的實驗過程中，也會設法經由實驗的設計來排除這些龐雜的訊息。同時，本研究將只著重在設計師於構想產出的過程中，初步造型提出的設計階段，而對於其他設計階段中發生之設計行為則不在本研究所探討的範圍內。

研究中，為了探討意象圖片應用於產品造形發想的情形，以運動意象圖片為例，並選擇“棒球”作為此運動的主題。選擇「運動」意象圖片，並以「棒球」作為運動的主題，其原因如下：

1. 設計師為了區分構想的差異性，設計提案前，常會將構想的方向作定義，如：科技感、時髦、復古、傳統、.....而“運動感”也是常被分類出來的一項，並且其同時兼具特徵明顯、容易表現及應用頻率高特性。
2. 為了避免運動的種類過多而導致同屬性的圖片重覆收集，故本實驗針對單一的運動主題做圖片收集。
3. 選擇「棒球」作為主題的原因在於，此類運動的運動器具、周邊商品、參與人員等的圖片種類多元，可以增加圖片在選擇上的廣度。

另外，雖然在一般的設計工作進行流程，受測者在接收到設計題目後，才會進行圖片收集的動作，但是為了控制實驗進行的時間，在不影響本研究主要欲觀察的設計行為下，我們於實驗中先行準備了 60 張意象圖片，供受測者運用，並且設定三組設計主題讓受測者自行選擇，而

在設計主題的選擇上，則配合“運動意象圖片”來決定主題的種類。這樣的規範下，一來可以節省設計工作的進行時程，二來也避免讓實驗所獲得的資訊不會因為圖片種類過於繁雜而產生不一收斂的情況。

## 1-4 研究發展架構

本文的內容構成共分為六個章節。其內容分別為：

### 第一章、緒論

主要針對研究的背景與動機、研究目的、研究範圍與限制、研究架構與流程等部分一一進行定義與說明，以確立研究主題、目標及研究的重點和方向，並敘述本論文的研究架構。

### 第二章、文獻探討

進行相關文獻的探討，其中涵蓋意象看板的說明、造形的定義、應用領域相似的設計方法及相關的研究工具等四個方向進行探討，並經由探討與分析後，在提出相關主題的思考與重點，然後應用作為本研究的參考。

### 第三章、研究方法

此章節是研究方法的說明。首先，提出實驗架構流程，使整個實驗能具有完整性，同時定義研究的對象、研究的步驟及採用的方式等相關細節，使研究的方法更具體、詳盡，以達研究之目的。

### 第四章、實驗結果分析

將設計師所繪製的構想草圖、參考的圖片及口語紀錄等三種資料對照，進行資料的整理、分析與歸納，並加以敘述與解說，以便了解所得資料內容、實驗結果及其要點。

### 第五章、轉化意象圖片為造形概念之程序模式

提出「轉化意象圖片為造形概念之程序模式」，並介紹各類型轉換模式演化流程及操作步驟，並以實際之設計案例來說明此模式的應用方式。最後陳述本研究的結論。

### 第六章、討論

探討本研究產生的問題與結果，建議未來後續研究之發展方向。

### 參考文獻

列出本研究所相關的參考文獻資料。