

多媒體產品內容設計

設計目標與原則

- 成功關鍵
 - 內容是否適當
- 設計複雜度
 - 簡單：表現圖表/報告
 - 複雜：希望與觀眾產生互動關係
- 觀眾考量
 - 先瞭解觀眾背景和程度
 - 觀眾越廣泛，需提供越多資訊
 - 讓大部份聽眾在適當時間得到最大收聽效果
- 傳達資訊方式 (五種技術)
 - 文案寫作
 - 繪圖與插畫
 - 動畫
 - 聲音
 - 互動性

文案寫作 (文字)

- 基本元素：文字仍是傳播媒介最基本元素
- 可靠性：眼見為憑，文字較易使人感到可靠
- 正確地傳遞訊息
 - 瞭解觀眾背景知識
 - 選擇適當文字傳遞內容和情感
 - 面對不同觀眾需用不同方式傳達
 - 確定訴求目標與主要市場
- 重要原則
 - 盡可能使訊息簡單明確
 - 簡潔有力，可作廣告標題
 - 先完整寫出，再精簡比對
 - 多訊息可個別簡化後再合併
 - 和其他媒體相互配合：文字需精鍊以相輔相成

繪圖與插畫

- 傳達情緒：比文字更迅速
- 色彩運用
 - 色彩扮演重要角色
 - 根據想刺激的情緒選擇色調 (冷/暖/明亮/灰暗)
 - 須有適當的色彩計畫
- 靈感與參考
 - 瀏覽藝術/設計等雜誌
 - 找出吸引人的廣告和插畫
 - 建立個人檔案系統，依風格分類參考
 - 學習偷取精髓 (非全盤抄襲)

聲音

- 音樂
 - 控制觀眾情緒 (開頭音樂)
 - 加強情感表現或強調重要觀點
 - 考量：想表達的情緒、主題性音樂、影響內容步調
- 鈴聲/爆炸聲/鳥叫聲等
- 類型
- 音效
- 使用須有目的和計畫
- 勿濫用以免淪為吵鬧背景噪音
- 旁白解說 (真人發聲趨勢)
 - 必須慎重選擇聲音
 - 聲音會顯露性別/年齡/種族/態度等
 - 觀眾反應影響訊息接受程度

動畫

- 重要性：動態影像具吸引力
- 使用原則：先決定內容，再選動畫形式，勿濫用
- 角色的動畫 (擬人化)
 - 可以是人/無生命物體/其他生命體
 - 創造發展複雜，需考量特性和形式
 - 特性考量：情緒表達、動態(快/慢/平順)
 - 視覺風格與主題契合性
 - 需能擺出各種姿勢
 - 風險：易吸引注意力而忽略主要訊息
- 動畫形式
 - 爆裂和閃電等特殊效果：吸引觀眾注意重點
 - 文字易讀性需仔細考慮 (字型/大小)
 - 動畫效果更吸引人注意
 - 移動的文字
 - 類型：一個接一個呈現 (打字機)
 - 類型：不斷變化/跳動/強烈色彩/顏色漸變
 - 類型：跑馬燈 (保持移動速度易讀性)
- 數位錄影：目前最熱門的新科技
- 使用時機 (目的)
 - 是否加強了情感的衝擊?
 - 動態主題用動畫更強而有力
 - 是否強調了訊息的重點?
 - 節省溝通時間 (如機器運轉過程)
 - 是否提供各個不同段落的緩衝?
 - 控制觀眾情緒變化
 - 融化 (長時間緩衝，影像扭曲模糊)
 - 褪色 (背景需完全改變，如褪成黑色)
 - 切斷 (立即出現新物件，突然改變情緒)