

交互式叙事应用于电子绘本设计的思路与方法

文 / 林玮玥

绘本是一种常见的艺术载体，也是一种大众化的读物，随着数字媒体的普及与交互科技的结合，使交互式电子绘本横空出世。针对传统电子书叙事结构简单，互动层级浅，交互信息分散等问题，本文分析如何应用交互式叙事的概念建构交互式电子绘本，并运用故事、情境式动画和小游戏穿插进行交互，使电子绘本更加生动有趣。

“绘本”一词为外来语，源于日本，英文称 Picture Book，意为“用画组成的书”，或“图画书”。但现在提及绘本，不仅仅是“配有图解的文字书”，而是指一种文字与图画相辅相成、表达特定的情感和主题的特有图书形式，这种形式讲究以图叙事、图文交融、相互衬托、协调一致，通过图文之间的微妙关系来营造整体艺术感觉或表达教育性的思想，也能帮助孩子掌握生活中的

常识和技能。以读图为主的绘本，符合儿童心理特点，能激发儿童的阅读兴趣，有益于儿童的语言能力逻辑思维、艺术审美和创造力等方面的提高。

近年来，媒介技术的发展带动了交互设计的崛起，交互与人类交集越来越密切，以互联网为代表的媒介具有信息量大、传播速度快、覆盖范围广的特点，传统的纸质书已经不足以满足喜爱追求新鲜感的人们，绘本逐渐开始以电子的表现形式来呈现。电子绘本是数字技术影响下出现的新兴物，是以绘本为主游戏为辅的一种新形式，随着交互硬件设备的发展，交互手段也越来越丰富，借助数字多媒体的优势，搭配丰富的叙事模式、视觉设计、创新思路和艺术理念得到了全新的释放，作品形态更加多样化。

一、电子绘本的定义

绘本是一种包含文字及图画经由统合而呈现的故事书，其中的图画表现除了伴随文字之外，也必须适当地显示其故事的真实情节以及观念，以激发读者的想象力及好奇心。陈熾如表示绘本是以图画为主，文字为辅，甚至只有图画的书籍，透过富有创意的图画来传达讯息，甚至只有图画的书籍，



透过富有创意的图画来传达讯息，再以浅显易懂的文字来做辅助说明，以此吸引儿童的目光，使其在绘本世界里，尽情发挥想象力，进而学习与成长。电子绘本（e-picture books）也被称为数位绘本、动态图画书或绘本电子书。国外学者 Lewalter 认为，电子绘本是利用文字、视讯、计算机动画、声音、音乐、静态影像等，将传统形式的绘本制作成电子式的软件文件。电子绘本相较于传统的纸本绘本提供一个更好的结构，让读者更能理解故事的内容，以及记忆故事中所传递的语讯息。

Matthew 在研究中指出，在多感官的电子环境的影响下，将会刺激读者对于内容的理解及吸收，并且加强其学习动机，因此读者使用电子绘本将会增加其阅读的能力。杨美容认为电子绘本除了阅读故事外，其附加之动画、声光效果及互动游戏，能引发儿童的阅读兴趣和学习动机。在交互式的电子绘本创作方面，计惠卿认为创作者可以在作品中善用多媒体的特性，并且跳脱原有媒体的创作形式，融入多媒体的特色。学者黄秀雯提出绘本具有儿童性、教育性、艺术性、趣味性、传达性等五种特质，期延伸概念还包含图像性、想象性和创

造性。由于科技和网络的广泛应用和发展，阅读方式变化的情况下产生出新的绘本形式，绘本由传统纸质变成电子书。电子绘本作品富于个性化，且网络化传播，观众可通过各种平台观看，网络的交互性更强。

“交互性”是电子绘本与传统绘本最大的区别，电子绘本可分为数位图片集、多媒体视听集、交互反馈集等。数位图片集是将绘本以电子图片的形式上传到多媒体设备上，比传统绘本更加轻便，制作成本较低，修改起来方便很多；但整体故事需依靠图片进行穿插，交互性较差。多媒体视听集的设计模式使绘本内容变得更为生动，采用有声阅读与动态效果相结合的模式，并提升了儿童对待事物的专注度；其缺点是交互仅为视觉与听觉。儿童观看过久会造成视觉疲劳，并且较为被动，难以调动儿童的主观能动性。交互反馈集相比多媒体视听集，交互反馈集增加了多感官的互动体验，通过观看、触摸、视听让儿童有多感官的体验，通过感官刺激产生交互效果。

二、交互式叙事概述

交互式叙事，也称为互动叙事（Interactive Storytelling），于20世纪80年代末提出，并于90年代得到了试验性的实践，至2010年演变为热门话题。交互式叙事是一种故事情节不是预先设定好的数字娱乐形式，作者一般只创建设定人物和叙述必须解决的情境，用户（读者或玩家）可以根据他们与故事世界的互动体验得到一个独特的故事。如刘宇峰运用交互式叙事演绎惊悚电影，制作出交互式叙事动画《舍友奇遇》。

游戏设计大师 Chris Crawford 提出了“交互式叙事”（Interactive Storytelling）这一概念，即将交互的概念应用于



叙事之中，涵盖许多不同的研究领域，包括叙事学、交互设计等。叙事学是运用结构主义、符号学方法来研究文学作品的一门新兴学科，叙事学以叙事作品为研究对象，发掘内在结构的规律，探求叙事作品的形成因素，力图解释叙事作品从文字、语言信息到艺术作品的奥秘。从叙事学的角度，交互式叙事属于相对革新的叙事方式，运用到不同的媒介中，叙事观点和理论具有一定的复杂性。虽然，交互式叙事对于大多数人而言是个陌生的概念，但是实际上，这种叙事手法的作品其实早在上世纪八十年代已出现。美国一款交互式动画电影《龙穴历险记》让观众会在动画电影播放的过程里遇到很多选项，需要选择正确的选项才能让剧情进行下去直到结局。在国内也有出现类似的手法，1981年上映的《七彩卡通老夫子》卡通，以视频方式进行故事叙述，但由于只能按照录像带录制的顺序进行播放，因此播放方式较为单一。

三、交互式叙事电子绘本设计方法

1、设计思路

绘本与小说同是文学作品，而绘本创作首先需要写一个剧本，还需要绘制分镜脚本，这就需要进行叙事的创作。叙事学的发展使虚构的故事视角丰富，叙事手法变得越来越多，任何需要剧本的作品都因此有更多的发挥空间，绘本首先也要确定叙事手法，创作出了故事剧本，再能进行下一步的绘制工作。交互式叙事具有丰富故事节点与故事线的特点，并且能够很好结合多种新媒介。好的交互叙事电子绘本，能让儿童充分体会悦趣化学习的乐趣与提升学习成效，交互式叙事电子绘本利用景别与页面的转变引导儿童将注意力集中在故事情节里，轻触角色可以使其进行一系列动作，同时增强交互性，儿童需要阅读过程中帮助角色完成任务、达成学习效果等。

交互式叙事有着沉浸式的特点，互动叙事结构包括侧枝结构、轨道切换结构、放射状结构和树状结构等。电子绘本加入交互式叙事之后，经由叙事情节的推动，让读者融入故事角色的世界中，根据读者的操作推进剧情发展。交互式叙事电子绘本的设计除了要考虑电子互动绘本的创作规律与交互设计，还要综合考虑电子绘本与故事内容、叙事结构与互动形式等完美结合。

2、方法步骤

绘本的成败关键在于 Layout，因此设计者要好好规划，在确定主题之后需要开始构思剧本内容发展，并进行角色设计、分镜绘制、设计制作等工作。制作交互式叙事电子绘本一般分为编写故事脚本、确定视觉风格、绘本分镜绘制、深

人刻画与动态制作、交互行为设计、交互界面设计、声音音效编排、测试与发布等八个步骤。

(1) 编写故事脚本

首先要确定故事的主题内容,以及受众读者的年龄范围,如学龄前儿童、中小学生或全年龄人群等。随后根据主题内容及受众情况等编写故事大纲内容,确定文字脚本,以便绘制分镜时有明确的思路。

(2) 确定视觉风格

根据故事的主题内容、目标对象确定视觉风格,如富有童趣的故事,可加入蜡笔的笔触增添手绘感,并且以较为柔和的色彩呈现。如目标对象为年纪较小的儿童,主角也可以设计为年纪较小的动物,能让使用者在阅读中自己代入主角,融入到故事剧情中。角色设计和场景设计都要在确定视觉风格的时候完成。

(3) 绘本分镜绘制

确定视觉风格与人物设计后,使用绘图软件绘制分镜草图,并在草图中撰写动作脚本,标出发生的细节。该流程与漫画分镜、动画分镜制作相似,要根据绘本构成要素创作出电子绘本的雏形。

(4) 深入刻画与动态制作

草图经过调整、修改后,使用绘图软件来深入刻画绘本所需用到的每一张图,以及设计好配图的文字。电子绘本还会有些小动画呈现,需要规划好制作动态效果的部分。电子绘本的动画设计是提升用户体验的关键。动画比静态图像生动形象,能帮助儿童用户更好地建立角色形象,理解故事情节发展。流畅有趣的交互动画是赢取用户喜爱的核心。动画设计是电子绘本对于纸本绘本的优势之一,也是电子绘本不可缺少的一部分。

(5) 交互行为设计

绘本内容编排绘制完成后,使用 Flash 制作交互部分,根据故事情节设定好不同的故事结局,并在故事转折点制作不同的交互选项按钮,将交互式叙事融入电子绘本中,读者需点击选择其中的选项按钮,故事才会进行下去,作出不同的选择后会触发不同的故事结局。并且设计一些小游戏穿插进行交互,如可以与角色进行互动。

(6) 交互界面设计

开始界面为必要界面,首先需要设计好电子绘本的开始界面,具备“开始按钮”,点击“开始按钮”后故事将会开始播放。在开始界面中,除了开始按钮之外还有帮助键,儿童点击“帮助按钮”后会弹出一个帮助面板,对作品进行简要说明。还需设计好“暂停按钮”,以便读者可以随时暂停

阅读绘本。如设置在阅读页面按下位于界面左上角的“暂停按钮”后,出现在暂停界面主要有两个功能选项,分别是“回到主页按钮”和“继续阅读按钮”。在交互界面的设计上,应考虑儿童会对图像色彩明快的电子绘本更感兴趣,使用较为明朗的色调;在设计文字大小多寡与排版的时候,应注意其不会和背景混淆,以防影响到儿童的阅读;按钮需要简洁明了,使儿童可以轻松地操作。按钮大小适宜,简洁明了,突出功能性。

(7) 声音音效编排

没有音效的电子绘本是不完整的,合成音效对成品效果非常重要。需配合着电子绘本的画面,为其增添适当的音效,例如在每一个按钮被按下的时候都应该配有按键的音效;在不同的故事情节应配有烘托氛围的背景音乐;在角色进行一些运动的时候,应伴随着对应行动的音效。

(8) 测试与发布

交互式叙事电子绘本制作完成后,需要请相关研究领域的专家进行评鉴,可以向专家咨询界面美观,文字内容,编排样式,功能按钮是否适宜与操作难易度等问题,得到专家的修改建议。专家评鉴完并修改过后,进行系统测试,可以制作系统易用性调查的问卷,并记录受测者的反馈,以理解受测者对于系统易用性的评价,测试完善后电子绘本就可以正式发布了。

四、结束语

电子绘本是一个新兴产业,基础虽然薄弱,但面临巨大的发展机遇,交互式叙事电子绘本设计具有良好的应用前景。近几年有关交互式叙事的文献虽有增长趋势,但是国内对在电子绘本方面的交互式叙事研究甚少,国内关于电子绘本方面的交互式叙事的研究还处于起步阶段。本文针对交互式叙事应用于电子绘本的应用进行初步探讨,希望这些思路和方法能为交互式电子绘本的设计提供借鉴。

【参考文献】

- [1] 黄秀雯. 绘本创作之创意思考教学研究——从观察、想象到创意重组 [J]. 艺术教育研究, 2004(8):29-71.
- [2] 刘宇峰. 交互式叙事演绎惊悚电影探析——以毕业作品《舍友奇遇》为例 [D]. 江汉大学, 2018.
- [3] 王钰. 电子书互动叙事结构研究 [J]. 出版科学, 2018(4):84-88.

【作者简介】

林玮玥(1996—),女,汉族,广东潮州人,硕士研究生学历,单位:广东白云学院,主要研究方向:动画设计。