

蛋蛋  
怪盜來了  
警察波力的秘密任務



蛋蛋怪盜來了

警察波力的秘密任務



## 怪盜的時空藏匿處

歷史空間裡的繪本數位探險

The Phantom Hideout

A Picture Book Digital Adventure in Historical Space

# 設計理念

在工業遺產中，為繪本與數位互動搭建一座想像舞台

本次展覽所在的南港瓶蓋工廠歷史可追溯至1943年，由當時的鋁蓋機工廠轉型為現代文化基地。透過空間轉譯，將原本承載生產功能的瓶蓋工廠，整合空間設計與數位科技，實踐文化內容跨域應用的可能性。

展覽空間以「繪本劇場」作為核心概念，將台灣原創繪本作家信子老師的IP作品，與數位互動科技、歷史建築做整合，將故事從書本延伸至展演場域，不僅拓展創作形式，也為原創內容建立新的展示與商業模式，進一步提升其國際發展潛力與文化影響力。

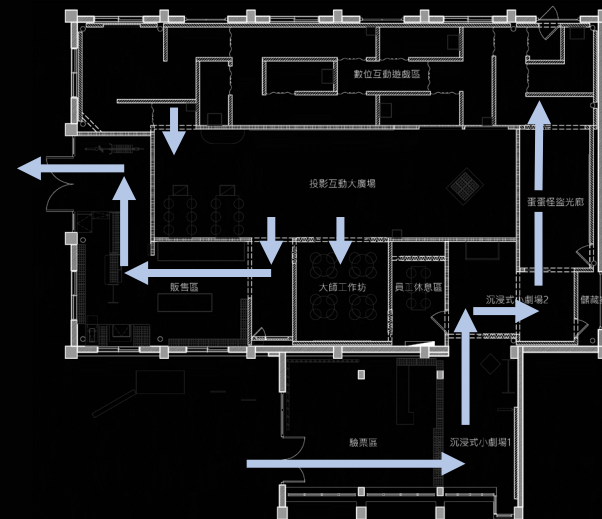
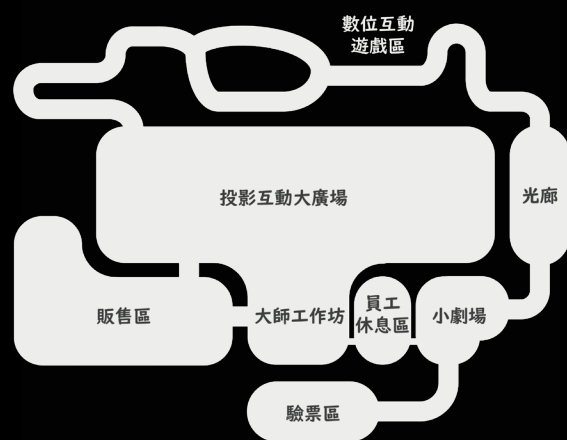


## 空間轉化

瓶蓋工廠M棟建築特色在於採用鋼構屋架系統，以小型L型斷面角鋼及鉚釘組成大跨距芬克桁架（Fink truss），使主體空間呈現長約 22 公尺、寬約 14 公尺，挑高介於 5.2 至 8.8 公尺之間的寬闊場域。

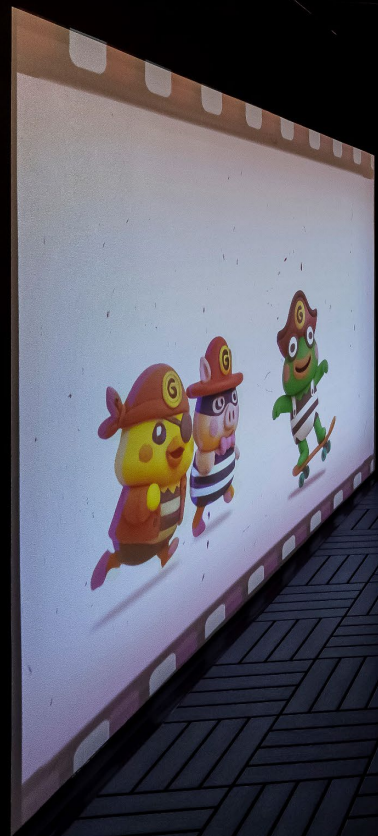
展覽設計並未遮蔽既有建築結構，將芬克桁架的大跨距結構與挑高空間完整呈現，轉化為展覽體驗的一部分，形塑出工業尺度與童趣想像並存的沉浸式空間。設計策略強調「不破壞、再詮釋」，讓建築本身成為展覽內容的一部分。

# 動線故事



展覽動線自入口區展開，以驗票區攝影棚作為暖場，小劇場作為序章，逐步引導觀眾進入主展場。透過路徑的縮放轉折、結合投影與數位互動設計，讓原本承載機械生產的工業空間，被轉化為一座可探索、可停留的冒險場景。

整體空間依序配置為：入口攝影驗票區、警察小劇場、「蛋蛋怪盜」光廊、數位互動遊戲區、投影互動大廣場、大師工作坊與商品販售區，形成流暢且具節奏感的參觀體驗。



(蛋蛋怪盜光廊)

## 場景建構

繪本創作靈感多來自生活周遭的日常場景，畫風溫暖幽默，富含對人物與城市細節的觀察。

將繪本風格延伸至立體空間之中，結合繪本迷宮與互動遊戲特色，塑造具迷宮探險與場景尋寶特色的空間體驗，並加入六款電腦互動遊戲，加深「追捕怪盜」的參與互動感。

讓觀眾不只是觀看作品，而是實際走入故事場景，在遊戲與探索中重新感受生活的趣味。



The Phantom's Hideout:  
A Picture Book Digital Adventure within a Historical Space



(數位互動遊戲區)



(數位互動遊戲區)



(拍照生成Q版角色)



(投影互動大廣場)



(數位互動遊戲區)

# 互動體驗

觀眾可透過QR Code識別與內容觸發，結合AI影像辨識與即時生成技術，生成專屬Q版角色並投影於場景中，參與降落傘與跟阿嬤一起跳舞等互動情境。亦可透過著色創作，經掃描辨識後轉化為3D角色並即時投影於牆面中，隨著多位觀眾的參與與累積，構成多人共同參與的互動畫面，共創繪本世界。互動投影牆支援觸碰操作，觀眾僅需以手輕觸牆面，即可觸發顏色變化與動畫回饋，與繪本產生互動與連結，整體體驗直覺順暢且具參與性。



(投影互動大廣場)



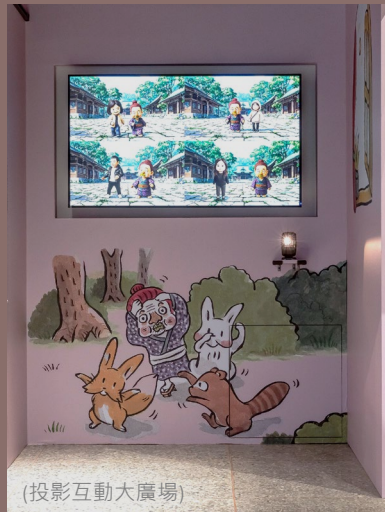
(投影互動大廣場)



(投影互動大廣場)



(投影互動大廣場)



(投影互動大廣場)



(大師工作坊)

(投影互動大廣場)



## 組構與永續

在設計過程中，團隊重視材料的再利用性，選用可拆解與重組的牛奶籃及啤酒籃，作為繪本場景構築、空間區隔與商品展示之主要元素。

透過模組化組構方式，降低一次性材料的使用，回應環境負擔與資源循環議題，讓設計不止於體驗，也延伸至對材料應用與永續價值的思考。



(販售區)



(販售區)



(販售區)

# 怪盜的時空藏匿處

歷史空間裡的繪本數位探險

The Phantom Hideout

A Picture Book Digital Adventure in Historical Space

讓故事自紙面溢出，在光影與空間之間緩緩展開，在每一次停留與互動之中，與角色相遇、與場景對話，將自身悄然寫入故事之中。歷史的痕跡與當代的想像在此交織，記憶則在光影流動之間，被重新喚起、被再次收藏。