



視錯覺的專利圖式（第 353 期 2024/07/11）

賴岑飛*

一、前言：

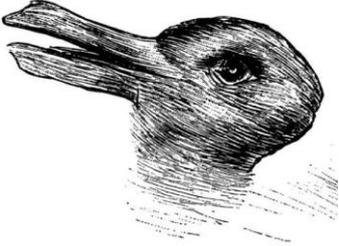
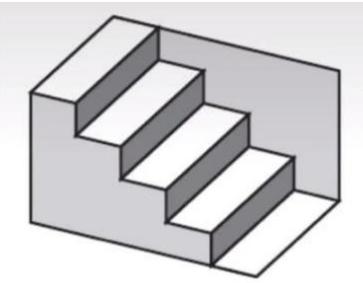
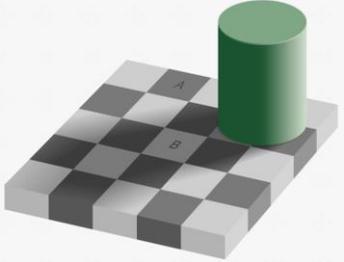
從現今各國的設計專利申請實務來看，設計專利的圖式表現方式大多能分成墨線圖及電腦繪圖兩種類型，其中，墨線圖主要是以線條勾勒出物品的輪廓，並藉由陰影線的輔助來呈現物品的立體型態，然而，墨線圖的圖式較容易引起認知錯覺。

二、視錯覺的定義：

視錯覺：是指透過幾何排列、視覺成像規律等手段，製作有「視覺欺騙」成分的圖像進行眼球欺騙，引起的視覺上的錯覺，達到藝術或者類似魔術般的效果。

視錯覺一般可分為：圖像本身的構造導致的幾何學錯覺、由感覺器官引起的生理錯覺，以及心理原因導致的認知錯覺。

如以下案例：

鴨兔錯覺： 認知錯覺的名例	矛盾空間：現實生活中不可能存在的空間與造形	棋盤陰影：字母 A 與字母 B 所在方格實為同色
		

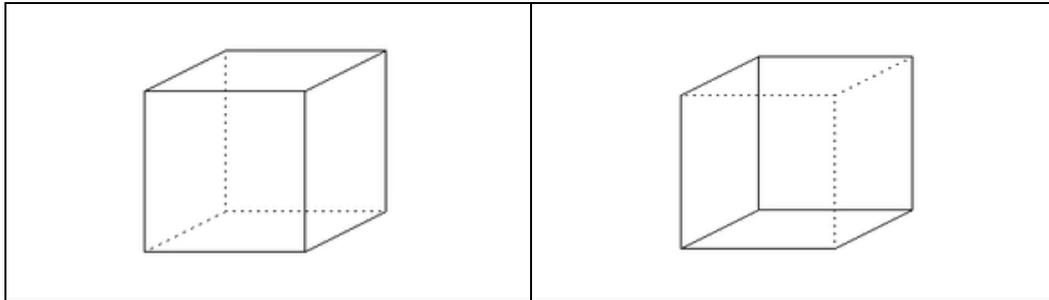
三、奈克方塊：

錯覺的案例相當多，就專利領域而言，奈克方塊與專利較為相同，都屬於錯視的圖像。

一種詮釋方式是在一個較高位置看
透明立方體的俯視圖

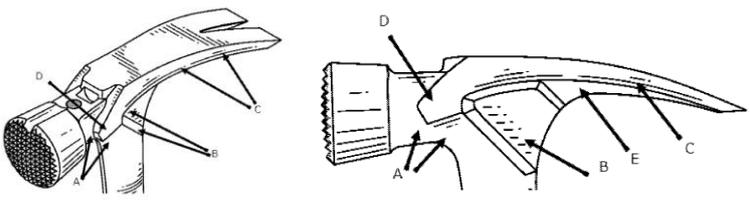
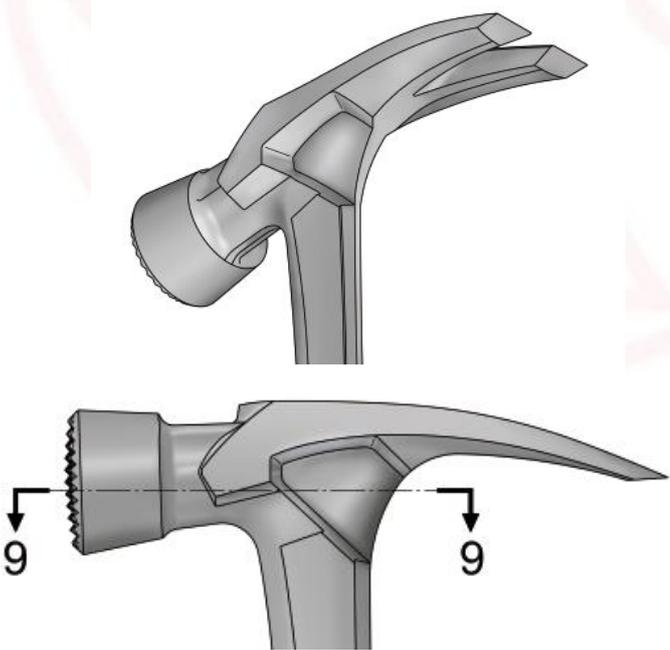
另一種詮釋方式是在一個較低位置
看透明立方體的仰視圖

* 任職台一國際智慧財產事務所專利國內部



四、案例（美專 D835,488）：

鐵鎚的案例：以墨線圖繪製後提出設計專利申請，審查時美國專利局 (USPTO) 審查委員認為圖式的表現方式對於形狀的凹凸認知會有誤解，最後於 CPA 案時以電腦繪圖方式提出申請並核准。

<p>原申請案</p> 	<p>本案審查委員認為俯視立體圖的圖式揭露不清，然，本案若補充仰視立體圖將可能造成修正超出的狀況。</p>
<p>CPA 申請</p> 	<p>本案經由電腦繪圖所提交的圖式應可清楚地顯示具體形狀。</p>



五、結論：

視錯覺在藝術領域的應用是令人感到有趣的；但在專利領域，尤其是設計專利，卻是惱人的問題，以上述的鐵鎚案例即可說明。鐵鎚案例雖以電腦繪圖才核准，但筆者認為若能在原申請案增加一張仰視立體圖和斷面圖，墨線圖應能更加清楚及明確，從而減少審查委員的誤解，因此，設計專利並非一定需要以電腦繪圖進行繪製及申請，方能避免或克服核駁理由；進一步，筆者認為以墨線圖或電腦繪圖進行專利申請各有利弊，例如，墨線圖於輪廓的表現上較為簡潔清晰，但陰影要求較高。如：鐵鎚要表現出凹凸較難，電腦繪圖則藉由不同色階的濃淺變化而呈現物品的立體感，在曲面的表現上相較於墨線圖更加直觀，但須克服作業中於物品的模型打光技術輪廓是否清晰。因此，於提出專利申請時仍需以物品外型配合實務經驗來判定採用哪種方式為佳。

參考資料：

1. <https://www.istockphoto.com/hk/%E5%90%91%E9%87%8F/%E6%96%BD%E7%B%E%85%E5%BE%B7%E6%A8%93%E6%A2%AF%E5%85%89%E5%AD%B8%E9%8C%AF%E8%A6%BA-gm100285496-270978708>
2. <https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%A6%96%E9%8C%AF%E8%A6%BA>
3. <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A5%88%E5%85%8B%E6%96%B9%E5%A1%8A>