

103 學年第二學期生涯教育融入藝術與人文領域教案（2下）

| | | | | | |
|---|---|-------------|-------------------|--|--|
| 版本 | 翰林 | 冊別 | 2下(冊) | 單元/ 活動名稱 | 動漫天地 |
| 教案設計者 | 劉學殷 | 教學/ 實施時間 | 1節課 | 實施對象 | 學生32位 |
| 能力指標 | 1-1-1-1 藉由生活的經驗與體認，運用視覺藝術創作的形式，表現自己的感受和想法。 1-3-2-2 構思表現的主題與內容，選擇適當的媒材技法，完成有感情、經驗與思想的作品。 1-2-2-8 實驗各種媒材與形式，瞭解不同媒材與技術的差異及效果，從事創作活動。 1-4-3-8 嘗試運用藝術與科技的結合，並探索不同風格的創作。 | | | | |
| 生涯發展教育能力指標 | 2-3-2 瞭解自己的興趣、性向、價值觀及人格特質所適合發展的方向。 3-3-2 學習如何尋找並運用工作世界的資料。 3-3-3 培養解決生涯問題及做決定的能力。 3-3-5 發展規劃生涯的能力。 | | | | |
| 單元/ 活動目標 | 1.了解漫畫 2. 了解漫畫風格 3. 了解漫畫種類 4. 了解漫畫產業 5. 了解漫畫人物之角色扮演 6 了解漫畫由來 7 了解動畫工業 8 了解四格分鏡漫畫 | | | | |
| 課前準備 | 1.名詞解釋說明 2.掛圖的介紹 3.課文導覽與賞析 4. 漫畫、動畫介紹 5.藉由觀察掛圖、課文圖表，認識四格分鏡漫畫。 | | | | |
| 參考資料 | 1.翰林參考資料 2.網路圖案 3. DVD 電腦多媒體 | | | | |
| 教學 / 活動內容說明 | | | 時間 | 教學資源 | 備註 |
| 1老師以多媒體教學設備，介紹動畫製作流程，並欣賞相關作品。 2我們可藉由手翻書的腳本繪製，協助學生建立動畫概念。 3 指導學生利用各種媒材製作停格動畫，藉由腦力激盪與分組討論，讓學生能使用不同溝通方式表達想法。 4能在親自操作中，瞭解角色的動態，逐格調整人偶角色的動作，以確保故事流暢性。 5 可以進一步運用電腦軟體串連所有影像內容。 | | | 每節45分鐘 可設計為3節課 | 1. 圖片範例、翰林教具。 2. 多媒體(電腦)資訊查詢。 3.廣告顏料或水彩顏料(製作腳本)。 | 本單元屬認知與表現的教材，因此在認知方面，可用問答、討論的方式。表現部分學生要製作一份漫畫設計。 |

生涯教育融入藝術與人文領域教案之教學心得撰寫

劉學殷老師

**我們上完第一節課程後學生可以得到以下心得：

電腦科技興起，3D 電腦動畫幾乎成了動畫藝術的主流。然而除了 3D 和曾主宰動畫產業將近一世紀的 2D 動畫外，還有所謂的「停格動畫」。這些使用各種媒材表現的停格動畫片，所展現的藝術質樸美感和創意火花亦為人讚歎。



說明：以 1988 年宮崎駿的 2D 動畫作品《龍貓》為例。



說明：以 2010 年皮克斯與迪士尼公司合作繪製 3D 動畫《玩具總動員》

為例。

**同學上完第二節課程後學生可以得到以下心得：

讓學生了解「停格動畫」，「動畫」是藉由一秒內連續播放二十四格影片構成。這分開拍攝的二十四格影片內容可以是手繪賽璐璐片、人偶、黏土、甚至是真人等。此種需藉由微調實際的立體物件，每調動一部分就拍一格的動畫，便稱為「停格動畫」。由於停格動畫拍攝耗時費力，有時每秒的格數會減少至十到十二張，片長大多在三十分鐘內。

由於停格動畫具有手感與存在的真實性，原本無生命的真實立體物件，小至米粒、刀叉，大至桌椅、汽車等，在影片中都彷彿被注入靈魂，瞬間活了起來，展現各自性格也能搬演出精采故事，這就是停格動畫的魅力所在。



說明:1993 年《聖誕夜驚魂記》



說明：《派拉諾曼：靈動小子》

**同學上完第三節課程後學生可以得到以下心得：

結論:此習作是運用學生較容易理解的手翻書形式，作為停格動畫練習的基礎。

手翻書是利用視覺暫留原理，配合逐漸改變的圖形呈現動畫效果。因此應提醒學生繪製時，應將故事的起承轉合適當調配在每頁內容中，並注意每張的位置需一致，動作細節應連貫。

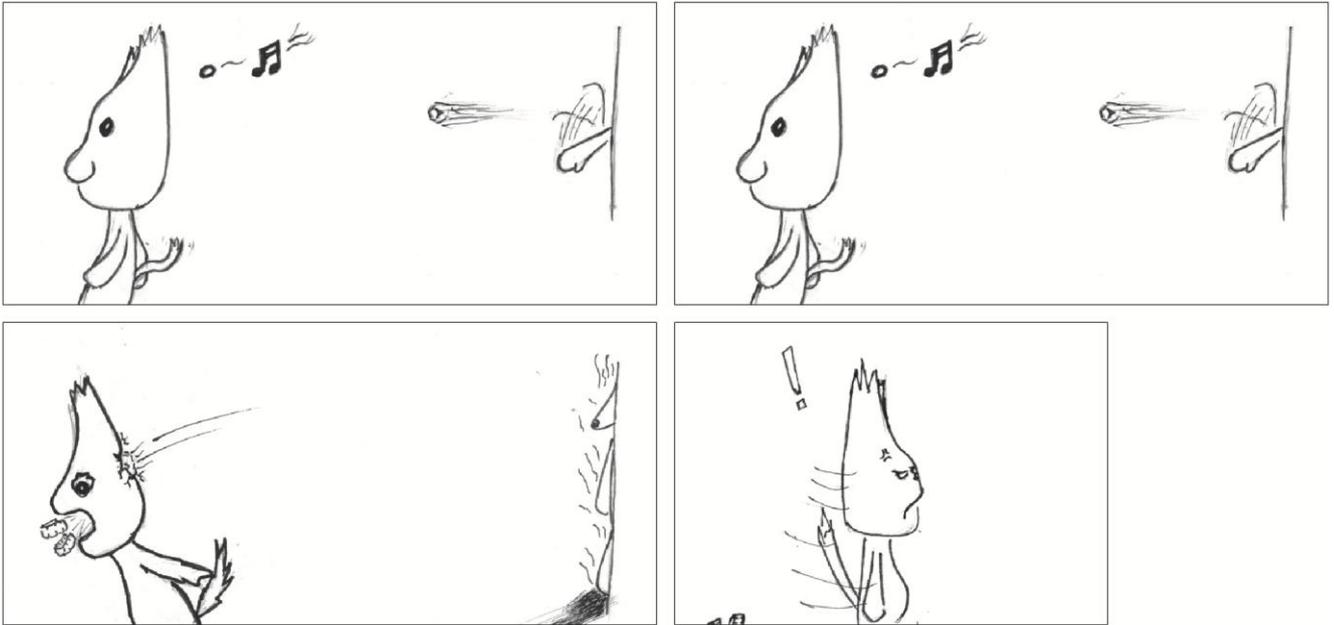


PS:老師說明:四格漫畫

美術學習單

單元：動漫天地

1. 繪製手翻書腳本練習（樣本）



2. 同學練習

| | |
|--|--|
| | |
| | |

3. 三格漫畫練習（老師說明）



4. 三格漫畫練習（同學練習）



5. 漫畫練習（老師說明）



6. 漫畫練習（同學作業、4開大小）