

獎勵藝術教育教學設計及教材研發

作品編號：

(由國立台灣藝術教育館統一填列)

作品名稱：繪本—「小公主與魔法盒」

參選組別：☐學校團體類國小組

☐學校團體類國中組

☐學校團體類高中組

☐個別作品類國小組

☐個別作品類國中組

☒個別作品類高中組

關鍵詞：繪本、小公主、魔法盒

繪本-「小公主與魔法盒」

目次

壹、教材內容

一、課程說明

二、課程架構圖

貳、教學內容

一、單元一 欣賞插畫

- (一) 子題一 認識「小公主與魔法盒」
- (二) 子題二 分析「插畫風格」
- (三) 子題三 觀賞「尤里·諾勒斯坦作品集」
- (四) 子題四 面對「造形」

二、單元二 奇幻夢想家

- (一) 創作理念引導
- (二) 繪本內容文字設計
- (三) 作品計畫繪製

三、單元三 插畫大師就是我

- (一) 使用工具
- (二) 繪製方式
- (三) 完成作品

四、單元四 創作「魔法盒」

- (一) 使用工具
- (二) 完成作品

參、教學評鑑

- (一) 教學評量

肆、參考資料

摘 要

插圖、插畫是生活中唾手可及的生活藝術，也是學生輕易就可欣賞、收藏甚至是可親手繪製的作品。而插畫是一種綜合所有藝術表現方式的藝術作品，它在繪製建築環境的草圖中，可以建構出空間結構的樣貌；在純繪畫表現的傳達上，就含有個人風格的呈現，以不同的繪畫技巧來運用；而在美術設計的領域裡，其最需要注意的就是畫面編排的問題。本課程的特色在於，所例示的教材是由老師與同學們共同創作，由上課的過程中將作品完成，同學們藉由集體發揮創意的過程，也一邊進行創作。以老師及同學共同創作的作品做為教學內容，可以使不同學習階段的學生能輕易理解，也證明插畫繪本的創作絕非只有插畫家可以完成，學生們也可由老師的示範與參與，更親近藝術，進而獲得一些心靈上對美感的體認。

壹、教材內容

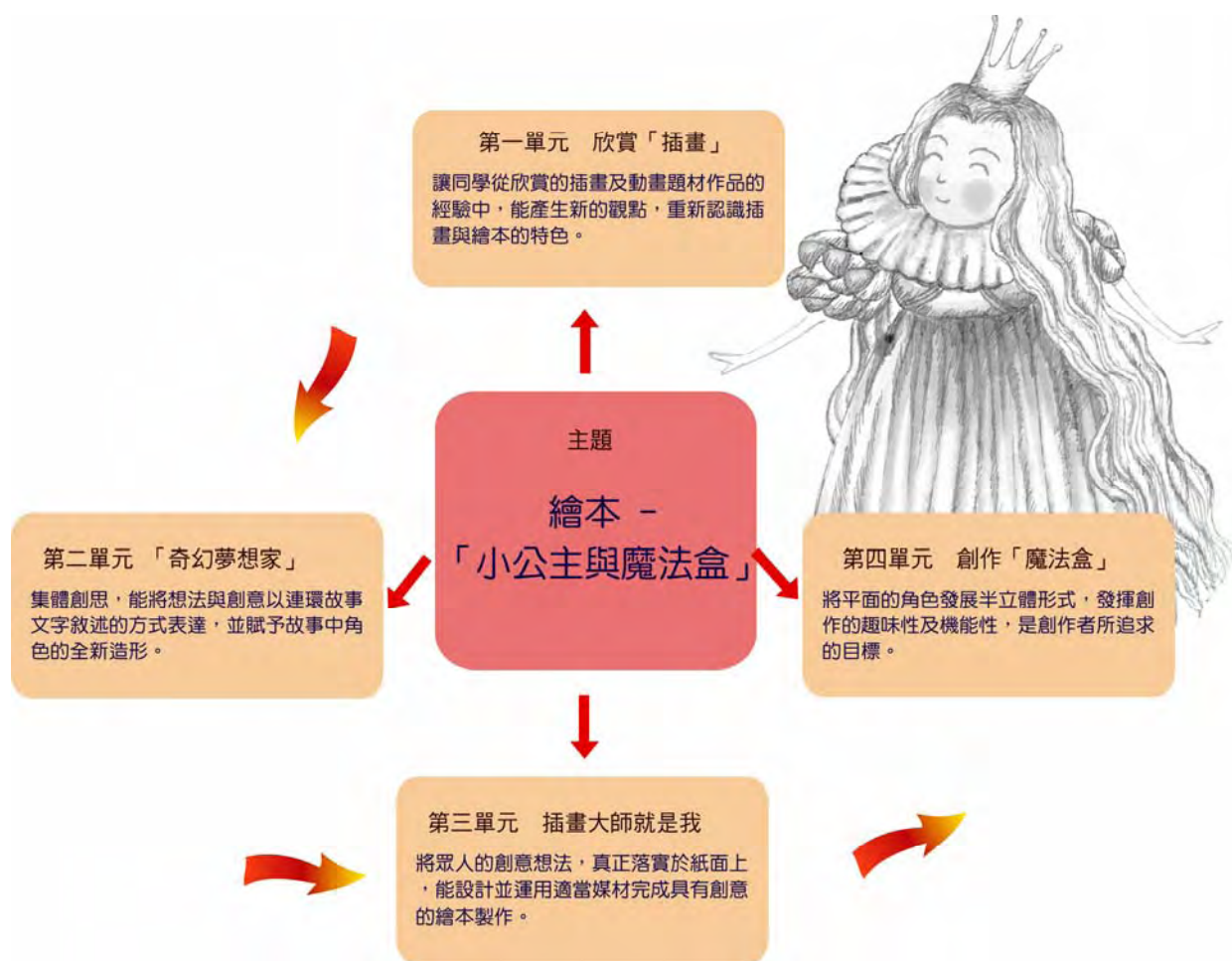
一、課程說明

設計理念	插圖、插畫是生活中唾手可及的生活藝術，也是學生輕易就可欣賞、收藏甚至是可親手繪製的作品。而插畫是一種綜合所有藝術表現方式的藝術作品，它在繪製建築環境的草圖中，可以建立出空間結構的樣貌；在純繪畫表現的傳達上，就含有個人風格的呈現，以不同的繪畫技巧來運用；而在美術設計的領域裡，其最需要注意的就是畫面編排的問題。在西文統稱為「illustration」，源自於拉丁文「illustratio」，就是指照亮之意，也就是說插畫可以使文字的意思變得更明確清晰。如果一位插畫家為有故事情節的腳本，繪製作品內容，雖然畫面需與內容有關，卻還是有著很大的創作空間，而這樣的發展，就打破了插畫附屬於文字的地位，有就是所謂的「繪本」。它傳達新的藝術表現形式，在文學與美學上扮演傳達的雙重角色，具有獨立性地位。 在給學生們知識教育的同時，希望藉由繪本-「小公主與魔法盒」的實際製作，能夠創新插畫概念，由創作中給予插畫或繪本造形新的生命力與活力。共同發揮想像力，構思插畫繪本的內容造形。使同學們了解文字、圖畫、工具的使用並沒有固定的遊戲規則，是可以藉由創意任意組合，依然保有藝術性及功能性。 本課程的特色在於，所例示的教材是由老師與同學們共同創作，由上課的過程中將作品完成，同學們藉由集體發揮創意的過程，也一邊進行創作。以老師及同學共同創作的作品做為教學內容，可以使不同學習階段的學生能輕易理解，也證明插畫繪本的創作絕非只有插畫家可以完成，學生們也可由老師的示範與參與，更親近藝術，進而獲得一些心靈上對美感的體認。			
課程目標	1. 本課程為一個「思想導向」的美術課程，將插畫繪本設計理念融入作品賞析、創作構思與實際創作中，期望引導學生在過程中建立起對繪本及造形創作的認知，由腳本及造形的設定建立起對完整插畫繪本製作的體驗。 2. 本課程插畫繪本的完成，讓學生藉由親自參與發想腳本、造形設定以及老師從旁督導作品完成的過程，可以清楚一件插畫繪本作品從發想、設計，以至完成製作的詳細過程，以製作一部精美的繪本，從中了解繪本創作的趣味性與啟發性。			
教學對象	高中二年級	教學領域 美術	教學時數	8 節課
節次分配	第 1~2 節	第 3~4 節	第 5~6 節	第 7~8 節
單元內容	單元一 欣賞「插畫」 四個子題： 1. 認識「小公主與魔法盒」 2. 分析「插畫風格」 3. 觀賞「尤里·諾勒斯坦作品集」 4. 面對「造形」	單元二 奇幻夢想家 1. 繪本腳本創作 繪本內容+造形設計+繪本分鏡表版面設計 創作媒材+技法 2. 創作計畫書製作	單元三 插畫大師就是我 能設計並運用適當媒材完成具有創意的繪本製作 1. 繪本作品創作 2. 學生分工觀摩學習參與製作 3. 培養團體合作和溝通的能力	單元四 創作「魔法盒」 半立體人形板模型完成法的製作：軟木塞材質、平面板構成法。 1. 人形板模型立體作品創作 2. 學生觀摩學習參與製作
	1. 以簡報方式，介紹	1. 學生將所收集	1. 進入實際創作	1. 將平面繪畫的

單元目標	插畫的風格種類。 2. 提供適當的插畫創作練習。 3. 以目錄形式列舉重要插畫繪本相關事項，並連結到適當的網站。 4. 面對不同的插畫作品時，能在欣賞分析時，從中尋找出創作的起因，發現創作者所欲傳達的想法，進而內化為自己的看法，並學習其創作方法。 5. 從欣賞插畫及動畫題材作品的經驗中，能產生新的觀點，重新認識插畫與繪本的特色。	的資料及繪製的人物造形作品做整理。 2. 集體創思，能將連環故事文字以分鏡表的方式表達，並賦予故事中角色的全新造形。 3. 能了解繪本的特色與實際執行的情況。 4. 能提出可供執行的方法與企劃書，將製作方法與草圖繪製於案件中，並將可能遇到的問題羅列出來。	階段，親自繪製作品，分工合作，對於繪本由想好故事情節、畫好分鏡圖及打草稿等，從中學習完整的繪本製作概念。 2. 能在實際參與觀察作品中，學習版面設計，如封面設計、內頁圖文的搭配及印刷配色等，整體搭配起來會有不同的效果；還有造形設計、色彩運用及素材變化等，一步一步構築起繪本世界。	人物造形，發展成為立體的紙板模型，將故事主角做成可以四肢靈活運動的紙板模型，從中學習人體架構及運作概念。 2. 能在實際參與觀察作品中，學習到對於人體骨骼關節的運動原理，並將平面的角色發展半立體形式，發揮創作的趣味性及機能性，是創作者所追求的目標。
教學資源	1. 自編教材有關插畫的風格種類介紹。 2. 播放動畫作家影片《尤里·諾勒斯坦作品集》片段(可先請學生利用課餘時間觀看影片)。 3. 教師與學生親自製作「魔法盒」的繪本及半立體人形板模型。			
教學活動	作品賞析（觀察、提問、討論） 1. 過程如下： 欣賞不同種類風格的插畫作品以及俄羅斯動畫家尤里·諾勒斯坦（Turi Norshten）的動畫作品。 ↓ 同學從中尋找不同表現繪畫作品的特色 ↓ 說明分析其特	設計繪製（討論、造形設定、繪本腳本版面創作） 1. 引導同學從討論的子題中找到自己對繪本及角色造形所關注的特點，開始設定整個故事的構圖版面。因為在繪製一部作品時，必須先有一個完整的故事，而後再將故事內容	「繪本」製作（實際繪製） 1. 利用繪畫材料中的彩色墨水、粉彩、色鉛筆及沾水筆等，將畫面繪製於水彩紙上。 2. 讓學生學習到對於繪本中視覺元素形狀、大小、色彩、造形、場景及構圖等的要素，做適當的發揮，是繪	「魔法盒」製作（人型板模型製作） 1. 利用平面板構成法、可動板的構成概念，將人物造型的身體各部位給予單位化，再重新組合動作。並將人物造型以電腦繪圖重新描繪，列印在紙上，貼於軟木塞材質上，以利長久的使用。

	色，不用傳統方式以許多繪本作品來教學。而是以平面插畫作品的呈現與連環動畫在構圖取景表現的差異處，讓同學們跳脫傳統繪本思考的框架。 2. 以「交叉問答」的方式，與同學做深入交談，激發同學的觀察力與想像力。 3. 讓同學藉由他人作品的分析，建立起對作品賞析的正確觀點與切入角度，並了解其異同處。	圖像化，並了解背後的涵義。 2. 計畫整個創作時，讓同學思考自行討論怎樣的人物造形，才能傳達故事所要的訊息；並試著將人物角色成功的營造。 3. 讓同學在確定人物角色之後，開始進行腳本的製作，並讓他們了解何謂構圖取景，讓繪本作品充滿生命力。	本創作者所追求的目的。從學生分組處理每張不同繪本畫面中，引導同學如何統一每張作品的畫面色彩與造形，並且在參與中，了解執行時所遇到的困難及解決的方式。讓同學明白創作中有許多的不確定性，但還是把握住原本的精神。	2. 從平面至半立體的創作方法，讓同學明白繪本創作有許多方式，並且也可將其中的角色生活化及增加其趣味性並附加機能性，讓繪本創作更豐富有趣。
教學評量	作品賞析發表 1. 能讓同學經由欣賞與分析討論體會插畫繪本設計的趣味與精神性。 2. 能夠說出創作者的思想觀念，以明白其為何如此創作。 3. 能構思出任何天馬行空的趣味創意，做為自行創作的素材。	創作「小公主與魔法盒」腳本 1. 能以文字腳本傳達繪本故事內容並以草圖繪製出繪本的構圖。故事主角造形也能確定。 2. 由分組的各小組完成文字腳本並合作將其組合成一完整的故事。再由各小組將各版面構圖完成，並與他組討論如何串連畫面。	「小公主與魔法盒」繪本 1. 能引發同學從作品中學習觀察、創造繪本的造形、用色、場景以及分工合作的團體能力。 2. 完成的作品畫面不論在造形、場景、構圖及色彩需有一致性，更需注意到整件作品故事內容的流暢性。 3. 作品需考慮到閱讀的對象及易讀性，以適合中等學生為主。	魔法盒的呈現 1. 能讓學生經由平面作品至半立體人形板的製作過程中，學習到空間概念的轉換，如何讓二度空間的角色，變成可在三度空間遊戲的人形。 2. 將人形板置於玻璃蓋的木盒子中，與繪本所設定的故事名稱「小公主與魔法盒」相呼應，把握住作品的相關性。

課程架構圖



貳、教學內容

單元一 <u>欣賞「插畫」</u>			
教學策略	本單元將依四個子題，以「交叉問答」的方式，與同學做深入交談，激發同學的觀察力與想像力。建立起對作品賞析的正確觀點與切入角度，並了解其異同處。		
時間分配	第一節課		第二節課
	● 認識「小公主與魔法盒」	● 分析「插畫風格」	● 觀賞「尤里·諾勒斯坦作品集」 ● 面對「造形」
教學過程	子題詮釋 ►► 插畫家及動畫家作品賞析 ►► 同學尋找作品的造形特色 ►► 說明分析其特色		
教學內容	子題一 <u>認識「小公主與魔法盒」</u>		
	子題詮釋	所謂的「小公主與魔法盒」，即是本教學繪本的名稱。故事大綱是一位國家的小公主，從小到大即生活在城堡中，從未踏出城堡過。直至有一次國王與皇后必須出城去，必須留小公主在城堡裡。所以他們拿出收藏的魔法盒給小公主，告訴她說，如有遇到危險的事情，就拿出魔法盒來許願，脫離險境；因此，小公主就趁著國王與皇后出城去，相約哥哥偷溜至民間，並與她的魔法盒發生一段令她成長改變的故事。 由老師定好繪本名稱及故事大綱，而每頁的內容對白，則由同學去想像發揮。	

● 插畫風格種類的介紹

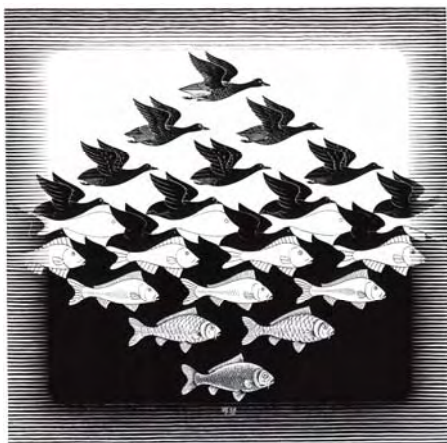
插畫的需求很多，各類型插畫大都因其傳達內容之差異，而產生不同形式之表現手法。若依其表現形式區分，則可約略以下列概括：(1) 幽默型插畫 (2) 幻想型插畫 (3) 諷刺型插畫 (4) 象徵型插畫 (5) 裝飾型插畫。

1. 幻想型插畫

想像力是人類的本能，在現實世界中所不能滿足的，往往可借助於幻想而得到安慰。還有，許多東西的發明，也是運用幻想與想像力的結果。因此，適度的幻想，有助於心靈的健康；而在插畫的表現上，人們也經常運用豐富的想像力，把事物幻想成一些奇妙的東西，創造出許多傑出的作品，例如科幻插畫，即是此中的代表，另外，尚有甜美的、恐怖的及傷感的幻想性插畫。

「幻想式的插畫」是憑著想像畫出的事物或場景，或者是將不同情境的事物組合在一起，如神話、靈異故事等主題的插畫。而人物造形設計是幻想型插畫中所不能缺少的元素。查「造形」一詞，它的解釋為「通過五官感覺捕捉到的物體形態」；並說是「顯露於外表的姿態、外形」和「一定的形式」。

◎M.C.ESCHER 插畫作品



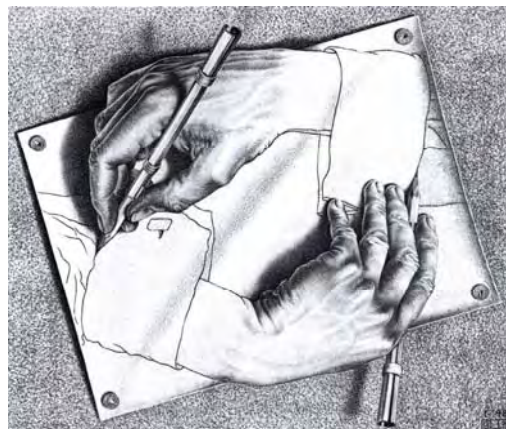
Sky and water I



Sky and water 1 II



Bond of union



Drawing hands

圖片資料取自

Becks-Malorny, Ulrike/ Pfeiffer, Bruce Brooks , 2006

提問

這些插畫與其他插畫有何不同？這樣的構圖你喜歡嗎？作品的色調表現出怎樣的感情？這樣的題材給你什麼想法，其顏色表達的意義為何？這樣的插畫作品可以觀察出此位插畫家是怎樣的個性？他應用了平面設計中的何種技法特色？

說明

M.C.ESCHER 的插畫，應用了平面設計中的「錯視現象」、「不合理圖形」、「反轉圖形」、「正倒共存」等原理融入作品中，因而產生奇幻的圖畫。M.C.ESCHER 出生於 1898 年的荷蘭北部。早於 1916 年，他已經熟識油墨浮雕印刷術。M.C.ESCHER 多次表達數學上有趣的茂比烏絲帶。當一條絲帶被扭曲後，將兩端連在一起，正面和反面相間地連接起來。但這種曲面帶的現象若用平面圖畫來表達是不容易的。M.C.ESCHER 的作品看起來沒有什麼奇怪的地方，但其中蘊藏的幻覺事物是最引人入勝的。欣賞者常常將他們認識的真實世界，與 M.C.ESCHER 的虛構幻象相混淆，而產生迷惑的感覺。

2. 幽默型插畫

何謂幽默呢？幽默的氣質，來自於不設限的博學，並隨時能夠變換觀察、思考的角度。因此，隨時能從不同的角度看待生活，有可能產生幽默的氣質。幽默，不是一種技能，是一種需長時間累積的氣質。幽默更不是嘲諷，甚至不是諷刺，而是一種特殊的趣味，它使「所有被它接觸到的變為模稜兩可」。

適當的幽默可以給人會心的愉悅感，善於幽默的人，處處受歡迎，並且令人感覺易於接近。而一件好的幽默性作品，如同一位具有高度幽默感的人一般，在傳達訊息的效果上，比較能受到人們的喜愛。但是，要以一幅畫作來獲得人們發自內心的一笑，並不是一件容易的事。

在文字語言的記載方面，較多與幽默有關的就是「笑話」。笑話是以民間口頭創作為主的一種文學形式。它短小精悍，生動活潑，深為人民大眾喜聞樂見，歷久不衰。

題目練習

題目：無人島

插畫是不是幽默，與畫者的思考方式有著相當密切的關係。因此，創作者除了熟悉繪畫的各項技巧之外，更要學習從單一的事件去思考事情的各種變化性。

「無人島思考法」，是歐美學習插畫常用的訓練方法之一。想像自己在汪洋中的一個孤島，島上只有一棵樹、一個人，要如何去思考？

例如：體育類型的思考、諷刺機械文明的思考、政治類型的思考、相關事件的思考、連續雙線的思考、時事類型的思考、胡思亂想的思考、假設狀況的思考等。

◎ 思考要點：

- | | |
|-------------|----------------|
| 1. 小題大作 | 5. 誇大事物之表相 |
| 2. 局部誇張 | 6. 非現實狀態所允許之想像 |
| 3. 強調事物之對立性 | 7. 相類似中之衝突 |
| 4. 氣氛之營造 | 8. 危機之安排 |

學生練習作品



學生作品



學生作品



學生作品



學生作品

3. 象徵型插畫

所謂象徵性的圖案，即是將已知意義的事物圖形化，以取代文字說明的一種設計。賽門·維利斯（Semioticist M. Wallis）認為：象徵性的圖案是經由藝術家的設計，再傳送到期望者身上，具代表的一種圖式訊息，此訊息必須與藝術家本身預期相關的目的，更重要的是要能引起接收者思考、注意及評議的，才是具有價值的象徵圖形。

象徵圖案是由標誌、指示性圖形、暗喻表徵等符號系統所組合而成的視覺記號。目的在將較混亂、複雜的訊息、創意、想法、感覺及情緒，集中整理為簡化易懂的主題。每個族群、社會體系及人類，不遺餘力努力獲致的生活範疇，皆具有一套完整並符合自身欲求的資訊符號，這也是人類由繁化簡，並能使地球更趨秩序化的智慧表現。

示範作品



圖 1



圖 2



圖 3



圖 4

學生分析說明

圖 1 的畫面似乎是在表達象徵自由的呼喚，與圖 3 有相似之處；而差別在於圖 1 是以小鳥飛出鳥籠，迎向代表光明的太陽，而在地上還有新生的植物幼苗。而圖 3 則是以代表美國自由精神的自由女神像，再加上和平鴿，也是象徵至高無上的自由意志。

圖 2 以死神象徵多抽菸就與他打交道，來說明抽菸有害健康，令人一眼就明白。而圖四則是以沙漠為背景，以可口可樂象徵綠洲，一位在沙漠中求水若渴的人看見它，真是欣喜若狂。

4. 裝飾型插畫

構成就是組織，其法則是運用各種技法，組成實用和裝飾功能相結合的一種美術形式。構成的一個基本原則符合裝飾美的要求，還要有一定的規律性；不認真學習和掌握這些規律，就會破壞裝飾的美感。因此，掌握規律，對提高裝飾畫的創作水平，是有很大的幫助的。構成裝飾美的基本規律有以下：

1. 統一與變化
2. 對稱與平衡
3. 主次與對比
4. 幾何化



瓦爾特·克雷恩作品



威廉·摩爾根作品

提問

瓦爾特·克雷恩的作品的基本造形是什麼？運用了構成裝飾美的哪些原則？這與你所認知的美感是否相衝突？而威廉·摩爾根作品則是有哪些構成元素存在？請分別描述其色彩、質感與意義？觀看他們時你有何感受？

說明

此圖精密的對稱格式，是瓦爾特·克雷恩（Walter Crane）1877 年設計的護牆板，作者用天鵝的自然姿勢和植物的拱形，造成線條的趣味。而威廉·摩爾根（William DeMorgan）的陶瓷徽章中呈現出來，主題和其行為反映出他對神秘主義和中世紀風格的興趣。

圖片資料取自

李玉龍、張建成 譯，2000，新設計史，六合出版社

5. 諷刺型插畫

諷刺型插畫與漫畫之性質相接近。大體而言，諷刺的方式採用幽默、誇張、對比、比喻的手法較多。在表現的意圖上大部分是以表現其理念與暴露人間的本來真相為主，很多的政治性插畫皆是屬於此類。這種插畫的應用不似一般插畫在商業或印刷物中那樣廣泛，同時也較不易發揮。

諷刺插畫（來源於義大利 caricare---誇張）指藝術作品或單個藝術形象，通過這種作品或形象有意地突出和誇大被反應的東西（人、事件等等）的明顯特徵（多半是反面特徵），目的在於嘲笑他們。

◎ 杜米埃的諷刺插畫作品

法國皇帝像



結婚生活

圖片資料取自 李玉龍、張建成 譯，2000，新設計史，六合出版社，台北

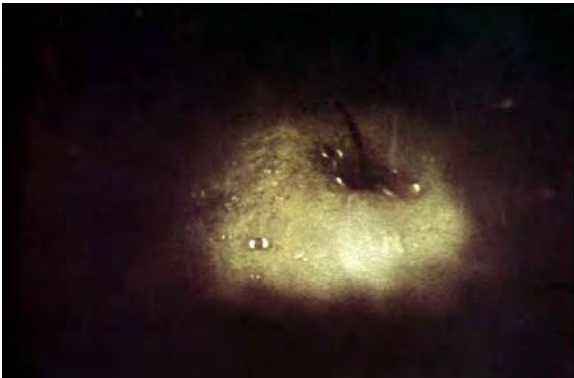
提問

從杜米埃的作品，看出他所要諷刺的對象是誰？將他所繪製的題材對象之正面與反面意義列出？這與你所認知的人物形象是否相衝突？是否令你會心一笑？將這樣的題材放在現今的社會問題，是否通用？

說明

諷刺插畫的特點是它的群眾性與通俗性，各種題材的諷刺畫以不同的傳達形式表現，均受一般人歡迎。他們教育人們理解反面現實的實質，培養人們的審美趣味。

諷刺性的諷刺畫揭露和嘲笑人，多與社會的醜惡的反面特徵相關。在繪畫中，法國革命的藝術家杜米埃和俄國藝術家費多托夫的作品可說是諷刺畫的範例。

教學 內容	評量 方式	◎ 課堂提問之回應 1.老師為大家的討論做總結。 2.請同學回家做幽默類型「無人島」插畫的小作業。
教學 內容	動畫 家作 品賞 析	子題三 觀賞「尤里·諾勒斯坦作品集」
		俄羅斯動畫家<u>尤里·諾勒斯坦</u>（Turi Norshten）出生於 1941 年。他在經歷了製作傢俱的傢俱師傅，並於藝專畢業後參加了<u>聯合動畫攝影工作坊</u>的動畫導演課程，師事於以「<u>駝背的小馬</u>」（作品名）等聞名的動畫作家<u>伊瓦諾夫</u>（人名）。尤里在 1968 年以執導「<u>25 日·最初之日</u>」出道之前曾任配音員的工作。1971 年與瓦諾共同執導「<u>克爾熱茲河之戰</u>」（The Battle of Kerzhenets）後，又陸續發表了「<u>青鷺與鶴</u>」（1974）、「<u>迷霧中的刺蝟</u>」（1975）及「<u>故事中的故事</u>」（1979）等作品。而他運用剪紙技巧所呈現的作品，獲各界好評。而這也是他跟一般印象中的動畫不同之處。他的作品長度短的有十餘分鐘，最長也不超過三十分鐘。他的動畫製作方式：把雕好或剪好的紙片排列組合好後，再一個畫面一個畫面拍攝，而這樣的作法重複不斷。跟其他大成本大製作的多數人共同製作傳統動畫不同的地方，尤里的動畫是由他本人、他的太太及攝影師以年為單位，製作而成的。 ◎ 故事名稱：《故事中的故事》 內容：20 世紀 80 年代到 90 年代（俄羅斯動畫歷史上成績卓然的時代）作品 特點：形式多樣，開創了動畫電影意識上的先鋒性和實驗性，對當代動畫電影影響深遠。 動畫擷取片段：    



圖片資料取自

尤里·諾勒斯坦，2002，尤里·諾勒斯坦作品集 DVD，俄羅斯

提問

請同學觀察影片故事內容，說明看見了什麼，包含故事的象徵意義及場景、人物造型或配色等。

學生說明

- 看見了【1】小狗看著畫中吸允乳汁的嬰兒，彷彿是看到了自己的過去，不同的場景，相交出現黑黃相間的平靜；【2】戰爭【3】孤獨的小狗和【4】冬天吃著蘋果的小孩。
- 每個不同的畫面會有不同的音樂和色彩配合，在場景的切換中以色彩及光線來說明劇情當下的情緒，並利用動畫的特點穿梭不同的時空中。而在人物造型上充滿著童趣，可愛、討喜亦具有幽默感。整個動畫的畫面色調溫暖、柔和，以主色調黃橙色搭配著不同情節出現的暗褐色、綠色、白色等。

◎ 欣賞動畫內容後之感想

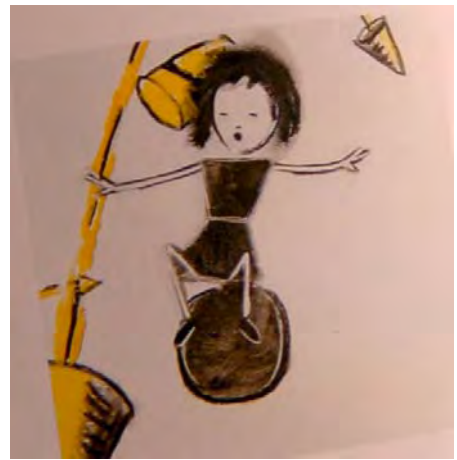
1. 老師為大家的討論做總結。
2. 請同學回家查一查尤里·諾勒斯坦這位動畫家的其他作品和其生平事蹟資料。

子題四 面對「造形」

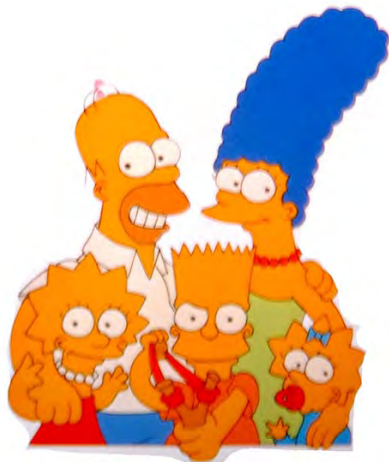
在設計繪本及角色造形概念與未來所要採取的繪畫技巧有著深刻的關係。而查「造形」一詞，它的解釋為「通過五官感覺捕捉到的物體形態」，並說是「顯露於外表的姿態、外形」和「一定的形式」。繪本裡主角的造型是讓繪本作者最能發揮的部份，而要怎樣設計出令人印象深刻的造形並且讓讀者記住，則是需要多些巧思。



「安全措施」，瑪佳特·林姆能（Marjut Rimminen）。因為故事本身是根據個人自傳，所以角色的設計有部分肖像式的寫照。



萊琳·莎爾伍德的「飛行馬戲團」。創作者在一部影片中使用數種技巧，保有一種不受拘束的線條感。



「辛普森家庭」是根據漫畫改編而成，因此影片中的角色輪廓就必須與漫畫有著明顯的不同。精采的故事以及對白彌補了有限的動作。



「動物農莊」，哈拉斯與白崎樂（Halas and Batchelor）這些角色是為著長片製作而創造的。因其設計自然就必須簡化，但是這些角色的獨特性卻相當成功。在賦予角色獨特個性的時候，要兼顧其自然不造作的風貌是一項極大的挑戰。

圖片文字資料取自 [Richard Taylor 著 林泰州、喬慰萱 譯，2000，尤里·動畫技巧百科，遠流出版，台北](#)

分析「人物造形特色」學習單

班級：_____ 學號：_____ 姓名：_____

1. 繪本角色造形與該角色個性之關係。

答：

2. 簡單說明角色造形設計方法。

答：

3. 如果你最喜歡的角色造形和想要製作的角色造形風格不同，你會怎麼改造，請說明？

答：

4. 試比較這四幅不同的人物造形設計圖樣，並且寫下他們的異同處。

答：

作品 項目				
人物特徵				
色彩運用				
角色個性				
情緒表現				

5. 請畫出你最喜歡的角色造形圖。

答：

圖片文字資料取自 [Stephen Rebello/Jane Healey, 2000, TFE CHAOS OF CREATION, HYPERION, NEW YORK](#)

◎ 人物角色造形之創見

1. 熱烈參與課堂提問之討論，提出自己的看法。
2. 能看出作者作品內涵並做進一步的思考。

單元二 奇幻夢想家

教學策略	本單元將由老師帶領同學撰寫「小公主與魔法盒」繪本的內容對白、繪製分鏡圖及人物造形的設計。		
時間分配	第三節課		第四節課
	● 繪本內容文字設計	● 人物造形設計	● 繪本分鏡表版面設計
教學內容	創作理念引導	透過由同學親自參與繪本創作的過程，激發同學創作與表達的潛能，帶領同學從中體會原來創作是一件輕鬆、快樂的事。繪本就是以圖畫說故事的書，繪本當中的圖畫就如同電影般在訴說著故事。手繪本的創作分幾個階段：先想好故事情節、設計角色造形、再構思故事的分鏡圖、再來則是封面與內頁圖文的版面設計。從藝術教育的層面來看，繪本創作是可以表現及發掘自己感性的心、理性的頭腦以及增添雙手操作樂趣的好時機。而從老師引導的共同創作中，也讓同學深刻明瞭整個創作過程。	
	繪本內容文字設計	● 寫出精采感人的故事 - 介紹繪本的特色以引導同學了解極短篇小說或散文的創作方法 - 熟悉詞語的用法 ● 創作繪本故事內容與對白 - 訓練自行創作或改編繪本故事內容 本繪本故事內容與對白設計 - 好幾百年以前，在東歐的某個國家裡，住著一位美麗可愛的小公主，她是國王與皇后捧在手心的小寶貝。而這位美麗的小公主，因為長年都住在城堡裡，因此對人世間的一切一無所知。 - 有一天，國王與皇后兩人要到鄰近的邦交國，去做親善訪問，因此必須留下年輕的大王子與可愛的小公主在城堡裡，不能照顧他們。於是皇后將一只世代相傳的魔法盒交給小公主；並且說：「這是一個可以保護妳的願望盒，只要遇到困難時，打開它，並且誠心的唸媽媽的名字三次，就可以變身成妳所想要的樣子，以作為遇到危險時的防身物。」 - 於是小公主就在當天國王與皇后出城的深夜，偷偷地溜去找小王子。並且對他提議說：「我們兩個溜出城，跑去外面玩玩吧。」但小王子卻猶豫著。小公主看他這樣，就拿出了皇后給她的魔法盒讓小王子看，並加以解釋。於是小王子滿意的點點頭。因此，他們趁著深夜，偷溜出了城堡。 - 他們努力的趕著路，終於在天剛破曉時看到城鎮。小公主於是很興奮的對小王子說：「哥你看，是村子喔。」 - 在快要進入村鎮時，小公主開心的說：「哥！我要用媽媽給的魔法寶盒，變身成村民喜歡的樣子，以便跟他們成為好朋友。」於是小公主打開了魔法盒，念了媽媽的名字三次。跟著魔法盒冒出了陣陣煙絲，小公主也跟著變身成功。 - 小公主非常開心的進入村子裡。 - 小公主進入村鎮以後，也就開始不斷的變換造形。她認為唯有如此，才能跟大家打成一	

片，才有新鮮感。但收到的效果似乎是相反的，不只小朋友看到她會害怕，就連大人也看她不順眼，沒有人給她好臉色看。

- 孤零零的沒人要理她。但相反的，小王子卻得到許多人的擁護，雖然大家都不知道，他是他們未來的國王繼承人，卻覺得他氣宇非凡，文質彬彬，也就多了幾分好感，對他皆投以崇拜的眼光。
- 於是小公主傷心的掉下了眼淚。小王子安慰著她，並且說：「可愛的妹妹，妳只要恢復做妳自己，我想就算別人不知道妳是小公主，還是會有許多讚美妳的人。因為原本的妳是如此的可愛呀！」。於是他們再一次打開了魔法盒，變身做回自己。
- 想不到，原本的村民開始願意與小公主聊天，並且還和村民們結交成了好朋友。
- 這一次的出城遊玩，令小公主成長了許多，知道了做自己的重要，並且變得更為懂事了。

● 設計繪本角色造形

- 同學相互觀摩討論，腦力激盪創造角色造形。



國王角色的造形設定，戴著皇冠手拿權杖，身穿華麗的皇室禮服。身材比例是頭大身短，整體感覺是圓圓胖胖的，很有親和力。



由色鉛筆完成的國王角色造形設定彩色稿。脖子所戴的斗蓬為水藍色，其餘衣服及裝飾線條皆為明亮的橙色系列，再搭配上開朗的黃色，凸顯出角色本身的明朗性格。



此為皇后角色的造形設定，也是頭上戴著皇冠，手拿權杖，身材比例也是圓胖可愛，有著討人的喜歡特質。



由色鉛筆完成的皇后角色造形設定彩色稿。全身的服飾配色與國王的相同。象徵高貴、典雅。



此為大王子角色的造形設定，頭上戴著皇冠，手上也拿著權杖，穿著寬鬆的絲綢服飾，有著圓圓胖胖的臉，一頭微捲的中長髮。

由色鉛筆完成的小王子角色造形設定彩色稿。脖子所戴的斗蓬為水藍色，其餘衣服的颜色也是水藍色，象徵著年輕、活力。



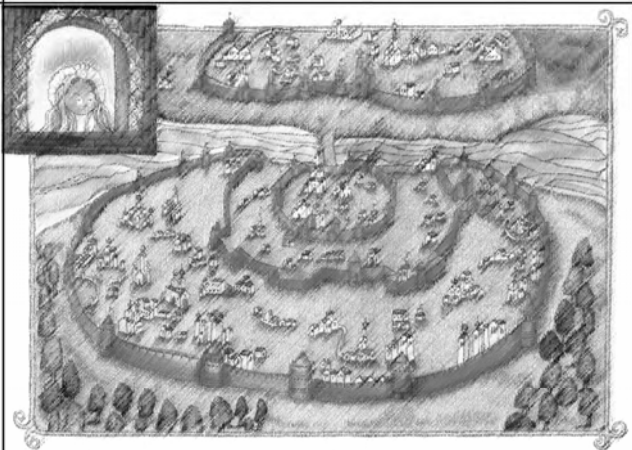
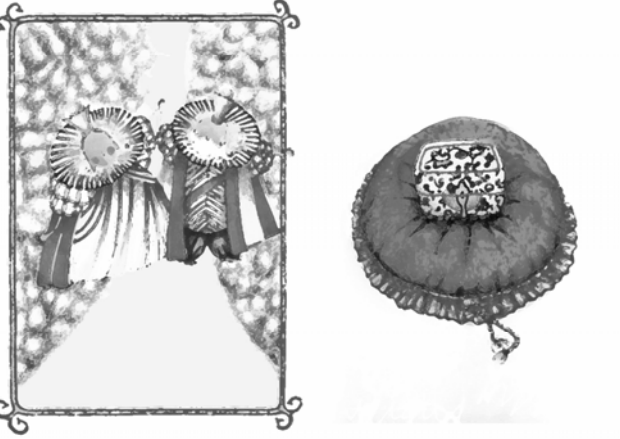
此為小公主角色的造形設定，頭戴著皇冠手拿權杖，身穿宮廷禮服，一頭及地的長髮，也有著圓胖的身軀及臉蛋，非常可愛。

由色鉛筆完成的小公主角色造形設定彩色稿。全身整體感覺以粉紅色為代表，也象徵著其年輕、可愛的特質；再加上一頭的長金髮，更增添夢幻的感覺。

● 繪本分鏡表版面製作

- 引導學生將自行改編寫好的文章內容，以版面設計為主要依據，轉換成 14 個畫面。

分鏡表（Storyboards）的首要功能本來是製作影片的導演，用來記錄影片情節發展的方法。而它也能夠提供一份「資料」，讓其他參與製作的同學了解整個故事劇情的走向，也能從中找出問題，直至修改至令人滿意為止。

CUT	PICTURE & LAYOUT	CONTENT
1		
2		好幾百年以前，在東歐的某個國家裡，住著一位美麗可愛的小公主，也是國王與皇后捧在手心的小寶貝。而這位美麗的小公主，也因為長年都住在城堡裡，因此對人世間的一切一無所知。
3		有一天，國王與皇后兩人要到鄰近的邦交國，去做親善訪問，因此必須留下年輕的大王子與可愛的小公主在城堡裡，不能照顧他們。於是皇后將一只世代相傳的魔法盒交給小公主；並且說：「這是一個可以保護妳的願望盒，只要遇到困難時，打開它，並且誠心的唸媽媽的名字三次，就可以變成妳所想要的樣子，以作為遇到危險時的防身物。」
4		於是小公主就在當天國王與皇后出城的深夜，偷偷地溜去找大王子。並且對他提議說：「我們兩個溜出城，跑去外面玩玩吧。」但大王子卻猶豫著。小公主看他這樣，就拿出了皇后給她的魔法盒讓大王子看，並加以解釋。於是大王子滿意的點點頭。因此，他們趁著深夜，偷偷出了城堡。

	評量方式	◎ 創作繪本計畫書的評量依據，原則如下： 1. 能提出對於「小公主與魔法盒」繪本腳本及分鏡版面設計規劃的想法，並以文字及圖像清楚表達自己的創作主題。 2. 能以不同角度提出分鏡表的可行方案。 3. 能提出切實可以執行繪本的材料工具與完成方式。 4. 能看出作品內涵並做進一步的思考。
單元三 插畫大師就是我		
教學策略	本單元將由老師帶領同學一起實際完成繪本圖樣內容的繪製，並運用適當媒材完成具有創意的繪本作品。	
時間分配	第五節課	
	第六節課	
	● 進入實際創作階段，親自繪製作品，分工合作，能在實際參與觀察作品中，學習到對於版面設計，如封面設計、內頁圖文的搭配及印刷配色等從中學習完整的繪本製作概念。	
教學內容	使用工具	彩色墨水、色鉛筆、水彩紙、鉛筆、橡皮擦、丸筆、圭筆、描圖紙、厚紙板。
	繪製方式	以「小公主與魔法盒」繪製方式為說明：  同學正專心的描繪著圖面  同學正專心的描繪著圖面 1. 同學們分工合作，用黑色鉛字筆先描繪出繪製每一頁的構圖，再將乾淨的繪紙置於其上，放在透光桌上，以繪圖工具開始上色。 2. 以彩色墨水為大部分的圖面上色，再以色鉛筆修飾細節部份，以圭筆描繪圖面的輪廓線，使物件完整，又不會太呆版。 3. 將繪本內容文字以電腦打印於透明膠膜上，黏貼於透明賽璐珞片上，並覆蓋在作品上方。 4. 再將完成的作品黏貼於黑色襯板上，並於其上覆蓋描圖紙，以保護作品，並展示給他人欣賞。  同學們正在發表自己所繪製完成的畫面圖像  完成的作品樣貌



小公主與魔法盒







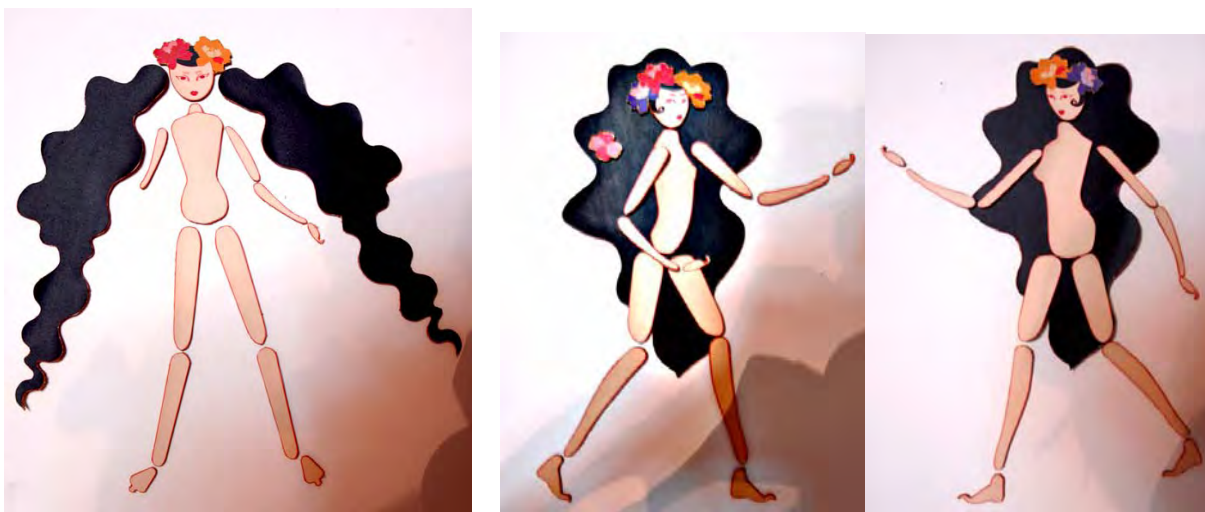
	評量方式	◎ 實際創作過程的評量依據，原則如下： 1. 在實際創作過程中，能與老師及同學相互討論，並從中學習克服問題的能力，開放學習的態度。 2. 能考慮作品整體的表現效果，譬如上色技巧、時間掌控、色彩運用，以及作品風格統一性等的眾多因素。 3. 作品能有風格統一的完整度，必須考慮到用筆、色彩的一致性。
單元四 創作「魔法盒」		
教學策略	能在實際參與觀察作品中，學習到對於人體骨骼關節的運動原理，並將平面的角色發展成半立體形式，發揮創作趣味性及機能性，是創作者所追求的目標。	
時間分配	第七節課	第八節課
	● 讓同學明白繪本創作有許多方式，並且也可將其中的角色生活化及增加其趣味性並附加機能性，讓繪本創作更豐富有趣。	
教學內容	使用工具	軟木塞片、彩色圖片、刀片、尺、白膠、亮光漆、木盒。
	完成作品	以「魔法盒」製作過程為說明： 1. 以 0.5cm 的軟木塞片材質作為整個人物圖板構成的主要材質，以小公主作為主要人物造形彩色圖片，並黏貼於軟木塞片上，再依著人形裁切，而後將挖除人形的軟木塞板黏貼於黑色厚紙板上，其下再黏上軟木塞片，使其整體材質一致，也增加整組物件的厚度。 2. 再將所有軟木塞的部份刷上亮光漆，重複大約三次，以增加其厚度，並加強物件的耐用性，使容易碎裂的軟木塞材質更堅固。 以上步驟完成之後，將完成的人形板置入木盒中，猶如寶藏般的收藏著，整件作品就算完成了。  本教案「小公主與魔法盒」的人形板電腦完成稿 說明 此完成人形圖板電腦完稿圖是以小公主設計為主體，以電腦軟體 Adobe Illustrator 將圖形描繪完成並上色，再以印表機將圖樣印出、裁剪。



本教案「小公主與魔法盒」的人形板完成樣式

說明

此完成人形圖板是以小公主為主體，再加以改變造形，將其變裝成中國娃娃的特色，如同試衣的模特兒沒有預先設計衣服在身上，而是讓同學可以自己自由的幫她變換不同的衣服，增加趣味性。上面的每一塊形板皆可取下，依造人體的關節結構設計，使人形可變換合乎人體工學的姿勢，讓同學在製作過程中，也了解到人體構造的奧妙。



本教案「小公主與魔法盒」的人形板組合樣式

說明

此完成人形圖板可以依關節處的不同角度，變化出不一樣的動作姿勢。讓同學們一邊學習，一邊領會製作人形板的樂趣。

教學 內容	完成 作品	 本教案「小公主與魔法盒」的木盒組合
	評量 方式	◎ 實際創作過程的評量依據，原則如下： 1. 在實際創作過程中，能與老師及同學相互討論，並從中學習克服問題的能力，開放學習的態度。 2. 能考慮作品的耐用性，尋找出適合反覆使用的材料及製作方式。 3. 作品能有風格統一的完整度，必須考慮到用筆、色彩的一致性。

參、教學評鑑

本單元課程主要是對高中職的美術課程而設計的，希望透過這樣有主題性、階段性教學的課程，可以引導學生對於美術設計應用的提昇再加強，並且開發更多的創意發想空間，讓學生用自己的雙手從中實現幻想。其次是以教授繪本插畫創作的概念，讓學生體會繪畫的生命力，讓想像力得以實踐，融入創作之中，體驗參與的快樂。從如此的創作活動中，認知整個繪本創作的辛苦，並且學習團體創作時分工合作的重要性。

教學評量

評量說明:評量的方式是以「教師評量」以及「學生自評」二種方式為主，在教師評量上以學生課堂學習的態度與表現，加以學習單完成及共同製作的用心度作為評量的依據，學生評量的自我評量則以自我檢核學習參與度與自我表現作參考。

◎ 教師評量

主題	單元主題	評量項目	教師評量
欣賞「插畫」	認識「小公主與魔法盒」	1. 能經由欣賞與分析討論體會插畫繪本設計的趣味性與精神性。 2. 能夠說出創作者的思想觀念，以明白其為何如此創作。 3. 能構思出任何天馬行空的趣味創意，做為自行創作的素材。	
	分析「插畫風格」		
	觀賞「尤里·諾勒斯坦作品集」		
	面對「造形」		

創作「小公主與魔法盒」腳本	繪本腳本創作	1. 能以文字腳本傳達繪本故事內容並以草圖繪製出繪本的構圖。故事主角造形也能確定。	
	創作計畫書製作	2. 由分組的各小組完成文字腳本並合作將其組合成一完整的故事。再由各小組將各版面構圖完成，並與他組討論如何串連畫面。	
插畫大師就是我	繪本作品創作	1. 能引發同學從作品中學習觀察、創造繪本的造形、用色、場景以及分工合作的團體能力。	
	學生分工觀摩學習參與製作	2. 完成的作品畫面不論在造形、場景、構圖及色彩需有一致性，更需注意到整件作品故事內容的流暢性。	
	培養團體合作和溝通的能力	3. 作品需考慮到閱讀的對象及易讀性，以適合中等學生為主。	
創作「魔法盒」	人形板模型立體作品創作	1. 能讓學生經由平面作品至半立體人形板的製作過程中，學習到空間概念的轉換，如何讓二度空間的角色，變成可在三度空間遊戲的人形。	
	學生觀摩學習參與製作	2. 將人形板置於玻璃蓋的木盒子中，與繪本所設定的故事名稱「小公主與魔法盒」相呼應，把握住作品的相關性。	

◎ 學生自評

「自我評量表」 (5 代表非常同意、4 代表同意、3 代表普通、2 代表不同意、1 代表非常不同意。) 1. 我能對<u>尤里·諾勒斯坦</u> (Turi Norshten) 的動畫作品作簡單的描述： _____ _____ 原因是：_____ 2. 我還需要加強的部份是： _____ 原因是：_____ 3. 我也能從生活中找出創作的來源或靈感： _____ _____ 4. 我對這堂課程有何建議 我給自己 _____ 分	班級：_____ 姓名：_____
---	--------------------------

肆、參考資料

1. 鄭明進，1996，兒童讀物插畫，天衛文化圖書，台北。
2. Becks-Malorny, Ulrike/ Pfeiffer, Bruce Brooks ，2006。
3. 李玉龍、張建成 譯， 2000，新設計史，六合出版社。
4. 尤里・諾勒斯坦，2002，尤里・諾勒斯坦作品集 DVD，俄羅斯。
5. Richard Taylor 著 林泰州、喬慰萱 譯，2000，尤里・動畫技巧百科，遠流出版，台北。
6. Stephen Rebello/Jane Healey，2000，TFE CHAOS OF CREATION，HYPERION，NEW YORK



繪本－「小公主與魔法盒」

播放 ▶

主講者：洪藝慈