

動漫造型表現教學策略分析-以個人作品為例

藍靜義*

摘 要

本研究旨在探討五專動畫系科學生動漫造型表現之教學策略，並針對學生動漫造型與表現之特徵為分析條件，以研究者實際教學現場之學生與作品做為分析之對象，並透過學生繪畫作品分析特殊性，此階段學生在選擇動漫造型的傾向與特徵以分類與訪談的方式探討動漫造型表現的關連性。本研究以台北市內湖區五專影視動畫科繪畫課學生為受試樣本，進行選擇性動漫造型進行分析，本研究係從學生繪畫作品與繪者訪談記錄之各項來源取得資料。研究中採用觀察法在實際的教學現場觀察學生實作情形，以訪談法進行學生作品與繪畫過程的心智關係紀錄並與作品分析法進行研究，本研究結果發現動漫造型與學生生活學習經驗有正關係，教學時以分組教學方式尤見繪畫引導之教學成效，透過本研究，可以提供動漫造型教學後續之研究參考。

關鍵詞：動漫造型、教學方式

*康寧醫護暨管理專科學校 數位影視動畫科專任講師（通訊作者）

電子郵件：chingyi@knjc.edu.tw

收稿日期：2013.11.25

修改日期：2014.04.9

接受日期：2014.05.10

Performance Modeling Animation Teaching Strategies - A Case Study of Individual Works

Ching-Yi Lan*

Abstract

This study's aim was to investigate the relationships of five-secondary visual types of art development. The subjects were students from the Department of Media Arts. The researcher analyzed students' work in animation. The research methodology used performance in students' art work performance. The information was collected from the following sources: The students' art work materials and art work performance for using course objectives and expert backed coupling records. The research approach, based on the creation of students' working materials, uses an actual teaching process to study fine arts development. It is expected that, through the different methods of course design, course implementation and course assessment, students will develop from practical experience the ability to think critically. This would not only help students successfully demonstrate learning results at each stage of their personal development, but also provide reference for related studies in the future. The results and findings of the research are as follows:

The methods used in this study included classroom observation and interview. The findings revealed that there was a positive relationship between modeling and student learning experience life. Group learning could be beneficial when teaching how to draw animation. The findings may have some implication in teaching.

Key Words: animation modeling, Teaching methods.

* Lecturer, Department of Media Arts, Kang-Ning Junior College of Medical Care and Management (correspondence author)

壹、緒論

學習方式因環境變遷與科技進步的影響，有著超越當今科技時代的學習觀。但對於動漫造型學習的觀念仍有進步的空間，因而觸動開發動漫造型表現之教學方法之弦，期能為受填鴨式教育而被封閉學習方式之學子開啟一扇窗。我們從早期的教育模式中常受制於標準答案的束縛，培養出的人才形成了思考的單一性，這在科學、理工等領域，其精準性實為必然；但在文化創意的天地裡，則勢必陷入僵化的情形。

五年制專科學校的體制中有著承先起後的重責大任，對於年輕學子的技術與專業培育有著刻不容緩的機制，尤以當代科技產業盛出，接濟民生視覺品質的提升，動畫產業蓬勃發展是不容置疑的。而本論文作者以任教於五專動畫科實務經驗分析動漫造型表現之教學方法於動畫教學的重要性與適當性，期能從中使學習動漫造型表現的學生能有更加著實發展。

每個人從最有原創奇想的幼稚園時期，到小學、國中、高中、大學等，在層層框架與標準答案思想調教下，不知不覺地造成學習概念的萎縮；坊間雖然有不少關於如何啟發創造力的書籍出版，這些或用文字敘述、或輔以簡易圖示的學習地圖方法，似乎仍無法有效地誘發學習思路。

基於上述，本研究案針對學習動漫學生於造型表現上加以分析與訪談，試圖歸納出表現的思考脈絡再以適當的教學方式提供有效的學習策略。

研究者於五專學校任教，在實際課程教學過程中發現，學生對於動漫造型表現形式常形成困頓的現象。在動漫造型的表現上，對於畫面構圖、線條變化、明度階層等表現形式，有繪畫特性之群化表現。有感於此，本研究將以動漫造型表現之特性作為研究之

重點，試圖規劃出動漫造型與表現性的群化關係，期望能提高學生學習概念，更可以使學生學習的呈現較為具體且有方向性。

一、研究背景與動機

(一) 研究背景

對於動漫造型學習過程中的學生而言經常以早期繪畫的習慣著手繪畫的學習態度，研究者在五專動畫系科動漫造型教學過程中發現，基本國民教育後的學生若沒有接觸過美術教育訓練，在動漫造型的表現上仍可有著自身固有的繪畫思路。唯在表現內容上較為狹隘，在表現技法上較無法具體呈現的方法，若從整體造型的角度觀察學生在學習繪畫過程中所面對的技術成面或心理層面的因素依然無有效解決教學策略的具體方案。

有感於此，採用實作法及臨摹選擇對象法來尋找出繪畫喜好及技法之期望值，進而以多元學習輔導的方式進行分組教學，一則可以提高學生學習動機，二則可使小組學習產生所欲想的學習方向並提供團體學習資源。

(二) 研究動機

動漫造型表現是在研究者繪畫教學現場發現學生較有興趣的繪畫內容，主要來自於繪畫者本身早期對動漫產物的喜好以及產物的形象有著較深的印象，不過在表現上都已局部性描繪為大多數的表現手法，教學現場應該提供學生在智力、社會、美學等領域一個成長的機會 (Ferrara, 1991; Lowenfeld & Brittain, 1987)。皮亞傑曾指出「繪畫是記號性功能的一種形式，它被視為象徵性遊戲和心理意象之間的仲介」(引自孫佳曆、華意蓉譯，民 75, 56 頁)，這是對於繪畫在認知發展過程中所扮演角色的最佳詮釋。

因此，研究者試圖於繪畫教學現場以學生的繪畫作品作為比對的依據，分類出相關

畫面的特徵及性質，找出有效的教學策略方式進行繪畫教學。

因此，本研究擬搜集、整理五專動畫系科教學現場繪畫發展階段的特徵，提供美術教師評估學生的繪畫發展，來探究學生特殊性的繪畫發展情形，進而提供相對有效的學習策略給學生，探討教學上與學生學習成就上之價值，以提供教師在教學時的參考。

二、研究目的

(一)從分析繪畫學習者的繪畫內容是否可看出繪畫的喜好、何種對象為多，對於所厭惡的人事物是否有情緒上的表達方式。男性與女性在繪畫內容中是否有不同的特色？

(二)發展繪畫教學策略，學習者本身繪畫能力及內容是否受到個人年齡、性別、性格及優勢智能的影響。學習過程中心態的肯定、同儕及課堂的學習經驗是否足以影響繪畫內容的重要因素？

(三)本研究結果是否可以提供動漫造型後續之對應研究參考。

三、名詞定義

(一) 動漫造型

動漫是動畫和漫畫的合稱與縮寫，指所有的動畫、漫畫作品，在其他語言相當少用。隨著現代傳媒技術的發展，動畫（animation 或 anime）和漫畫（comics, manga；特別是故事性漫畫）之間聯繫日趨緊密，兩者常被合而為「動漫」。從前是說鐵三角，動畫（Animation 或 Anime）和漫畫（Comics, Manga），G 就是電子遊戲（Game），而隨著近年來輕小說的迅速崛起，動畫，漫畫和輕小說三樣被稱為動漫產業鏈上的鐵三角。

(二)造型藝術

造型藝術，是指藝術家使用各種可見的創意手法，通過視覺和觸覺的傳播途徑，再現人們生活中的事物或者虛構人們純粹的想像，表

達自己對世間萬物的感受和豐富的想像力。使人們在視覺上、觸覺上乃至心理上產生愉悅和共鳴的情感感受的行為過程。

造型藝術一詞源於德語 *Bildende Kunst*，德國文藝理論家 GE 萊辛最早使用這一概念。德語的 *Bilden*，原是模寫或作模擬像的意思。因而，*Bildende Kunst* 一詞曾經僅指繪畫和雕塑等再現客觀具體形象的藝術，以致今天也有時仍用於這種狹義的解釋。英語 *Plastic Art* 在狹義上僅指雕塑。

造型藝術隨著人類發展至今已經具有了非常龐大的體系和門類，建築、繪畫、雕塑、世界各國的民間手工藝等等，都屬於造型藝術的範疇，而且造型藝術伴隨人們生活空間、文化歷史背景的不同而表現出巨大的差異性和多元性，從而使人們擁有一個豐富多彩的藝術世界。

(三)動漫造型

動漫造型在動畫創作的學習有著重要的關聯性，在畫面的呈現上，其細節會更加詳盡，思考脈絡及風格的呈現會更加清晰，因此透過動漫造型繪畫表現的特徵分析，可以了解學習者的起點狀況。本研究所指稱的動漫造型繪畫表現是依照學生所畫的畫面特徵給予分析定義。

貳、文獻探討

一、課程設計意義與特性

「課程設計」是指學習者利用整體方式，讓學習透過不同方向同時呈現，製作掌握訊息重點、充滿視覺效果容易記憶的圖像化概念。Colin Rose & Malcolm J. Nicholl (1997)指出：學習方式和人腦的運作方式完全相符，因為人腦的思維過程是將文字、圖畫、情節、顏色、聲音、樂曲做複雜組合。為了讓學習者都能按著課程設計理論的學習計畫一步一步用心學習，學會使用自我學習模式，Colin Rose & Malcolm J. Nicholl (1997)採用「加速學習法」的講師珍、尼可所創的「M.A.S.T.E.R.」加速學習法的六個基本步

驟，教導學習者如何發揮潛力，更有把握地達成目標。林玉山（民 79）曾整理自十九世紀末以來相關繪畫發展的研究，這些研究試圖將繪畫進行階段性的分期，並透過繪畫的行為和作品的分析發現繪畫發展上的特徵，由動作反應的塗鴉，到象徵符號的圖形，再經由模仿自然，達到表現個人特質。之後，陸續有學者提出兒童的繪畫階段與年齡發展階段的關聯性的研究或論述，如 1947 年的 Lowenfeld、1954 年的 Arnheim、1980 年的 Gardner，呈現此三人對於藝術發展階段的重要論述（Gardner, 1980；Lowenfeld & Brittain, 1987；李長俊譯，民 71；林玉山，民 82）。上述三個兒童繪畫發展相關理論中，以 Lowenfeld 於 1947 年所提出的論述較為詳盡，最有價值的是 Lowenfeld 針對每個繪畫發展階段提出詳盡的可評量向度，此理論有助於提供藝術教育者及藝術治療師瞭解兒童的繪畫發展，成為一個兒童發展的評估工具（Dunn-Snow & D' Amelio, 2000），藝術治療師領域更採用其理論來增加對兒童在社會、情感、智力、動覺等方面的瞭解（Ferrara, 1991）。

二、認知發展

有關認知發展的論述，以皮亞傑（Piaget）的認知發展理論最廣為被討論予接受。皮亞傑的認知發展理論的重點，以「基模」（schema）說明兒童如何認識並且適應環境，基模是指「在相同或類似的狀況下透過重複而遷移或概括行動的結構或組織」（引自孫佳曆、華意蓉譯，民 75），兒童的認知發展是個體和環境交互作用時，個體不斷的透過同化（assimilation）與調適（accommodation）取得平衡（equilibration）的狀態，來適應新環境。同化的作用是個體轉化外界事物，而成為個體結構其中一部份的過程，調適的作用指在遇到新環境，既有

的基模無法在處理新的事物，或既有的認知結構無法同化新的經驗時，因而改變既有的基模，以符合新的經驗達到平衡的狀態。

皮亞傑認為認知的發展依照年齡來區分可分為四個階段，雖為四個階段但仍有連續性，所有的兒童都是經歷這四個順序的認知發展（引自王文科，民 80；王文科譯，民 85）。

（一）感覺運動期（sensory motor stage）：

出生至兩歲，在本階段的嬰兒的認知主要依賴自己感觀的經驗，透過肢體的反射行為來認識環境，漸漸形成習慣並且固定的反應方式，此時的活動大都集中在自己身上。在本階段中，嬰兒會發展物體恆存及因果概念的觀念。

（二）前運思期（preoperational stage）：

兩歲至七歲，本階段的兒童擁有運用符號的能力，可以透過延宕模仿、象徵遊戲或扮演遊戲、繪畫或圖畫意象、心理意象、語言的使用等五種行為模式觀察出。在此階段中會出現幾個特殊的思考現象，如：約在二到四歲期間常出現不具邏輯的直接推理的現象，他的思考模式會出現自我中心，並且無法區別自己與他人的觀點，思考為單向的，無法接受可逆性，且缺乏質、重量、容量保留的觀念。在注意力方面會集中在特定的範圍而不會注意其他方面。

（三）具體運思期（concrete operational stage）：

七歲至十一歲，在此階段重要的發展特徵有開始脫離自我中心觀，發展具體、合乎邏輯的思考能力，思考模式由籠統漸漸變為分化、絕對到相對、靜態到動態，知覺開始有可逆性、保留、轉變性的概念，並且發展出算數運思、空間運思的能力。

（四）形式運思期（formal operational stage）：

十一歲至成人，此為皮亞傑所提認知發展理論的最後一個階段，在本階段中，兒童能夠不藉由具體事物，來做抽象的思考，並

具有假設—演繹推理、歸納推理的能力。但在青少年時期會出現自我中心觀，常會因個體建構理想與實務比較而產生困擾，透過參與實務後，會縮短理想與實務間的差距，進而能客觀的思考。

皮亞傑的認知發展理論是一種漸次生成說 (epigenesis)，用階段來強調固定的發展順序，各階段出現的時間並不是絕對的，會因個體的經驗、成熟度及社會環境的關係而有所不同，但各階段的先後順序則不受影響。每個階段以整體結構 (whole structure) 作為它的特徵，藉此解釋每個階段主要的行為模式，階段與階段有質上的差異。前一個

階段會融於後一個階段中，前一個階段是為下一個階段準備，最後被下一個階段整合，成為一個附屬的結構，此一階段又為下一階段作準備，這種關係，不可替換 (王文科，民 80；孫佳曆、華意蓉譯，民 75)。皮亞傑透過觀察兒童的成長所提的認知發展理論，相信兒童的本質或思考方式與成人是有所不同的，他提供了一個明確的兒童認知發展階段，可以讓心理學或教育專業人員可以很快的瞭解兒童的認知發展狀態與特徵。茲將皮亞傑 (Piaget) 認知發展理論相關研究以表格列於表 1。

表 1 皮亞傑 (Piaget) 認知發展理論

發展階段	年齡	重要論述
感覺運動期 (sensory motor stage)	0-2歲	* 依賴自己感觀的經驗。 * 透過肢體的觸動行為來認識環境。 * 發展物體恆存及因果概念。
前運思期 (preoperational stage)	2-7歲	* 現自我中心思想。 * 可明顯觀察出運用符號的能力。 * 缺乏質、重量、容量保留的觀念。 * 注意力集中在特定的範圍。
具體運思期 (concrete operational stage)	7-11歲	* 發展具體、合乎邏輯的思考能力。 * 知覺開始有可逆性、保留、轉變性的概念。 * 發展出算數運思、空間運思的能力。
形式運思期 (formal operational stage)	11歲以後	* 具有假設—演繹推理、歸納推理的能力。 * 青少年時期會出現自我中心觀。 * 透過參與實務後，進而能客觀的思考。

表格資料整理：研究者整理

參、研究設計

一、研究工具

(一) 動漫作品分析

以課間動漫作品為分析對象討論的方式依學生自我觀察的實際狀況進行包括，動漫

繪畫活動中所運用的繪畫對象、參考對象、構圖、比例、空間、質感、色彩等形式分析，作畫態度與呈現概況等。作品特徵的分析目的在於了解學生對動漫造型的屬性偏好度及表現完成度，對造型分類並進行分組教學，

以適時的調整教學策略，讓學生能更容易的學習。

(二)繪畫作者回饋歷程

研究者經過與專家討論後，採用訪談方式進行創作者回饋歷程紀錄，專家一致性的認為以紙本的習作與練習需要有效的呈現在繪畫的畫面之中，所以本研究依照作品，紀錄學生學習的概況，繪畫作者回饋單如附件一。

二、研究方法

(一)動漫造型分析法

研究中採用行動研究以及個案研究法進行學習者繪畫作品的分析。進行密集時間的觀察、訪談與紀錄，首先是整理文獻所能提供的研究分析，將繪畫中的造型分析原理作為作品訪談的基礎。再以個案研究法進行觀察、個案訪談。每一種策略可再細分成較特定的技術，自我反省的學習過程，以學生作品為主要的研究方法，分析學生透過作品的特徵與心理認知所獲得的分析紀錄。

(二)學習者訪談紀錄分析法

1.訪談設計

包括非正式的會話訪談（I informal conversation Interview）、一般性訪談導引法（General Interview Guide Approach）、標準開放式訪談法（Standardized open-ended Interview）（Patton, 1990）。本研究採用一般性訪談導引法，亦稱半結構式的訪談，依照研究主題和目的，事先擬好訪談問題大綱，在互動往返的問答中，修正問題，尋求共識以確保訪談所得回答，不會偏離原來研究設定的軌道。

2.實際訪談

本研究採用內容特徵分析法與訪談法作為研究方法，擬定探訪繪畫學習者與作品間的問題大綱；再輔以深度訪談，將訪談內容紀錄分析並以表單數據方式呈現，以作為研

究分析之信度考量依據。

三、研究對象

本研究對象以立意抽樣選取某五專繪畫課程上課之學生為對象，上課學生數為 40 名，有效樣本 34 件，學生年齡 15 歲以上實施課堂動漫造型表現並分析作品特徵進行研究。選取理由在研究設計初期，研究者經過試探性的研究後發現，作品的建構需要自發性推動，因此，研究者以擔任課程指導教師的條件進行研究上的抽樣，實施中考慮個人的表現與觀察，根據作品的呈現方式，從中分析並進行深入探討。分析作品的方式是以教學過程中對 40 位學生所作的蒐集，並從中挑選出具代表性的 34 件有效樣本，作為本研究的分析依據，將畫面中的特徵依項目、畫面特徵、特徵與畫面分析，動漫造型表現之特徵分析訪談紀錄表。

四、效度及信度考核

(一)效度

本研究工具之效度建立在作品創作前與實施後之訪談在必要的修正過程中採取內在思考效度法運用於本研究之中，研究進行時採用觀察紀錄、訪談研究方法，均由研究者實際參與所蒐集的資料，創作者與研究者之間進行充分的溝通討論，從中獲得共識，研究者收集完資料後，再與創作者複閱，經由討論的方式達成共識。

(二)信度

本研究之信度，為避免研究者過度主觀的影響，在學者專家共同參與討論後，皆採取專業與相關性原則，其中兩位為美術教育專長之現任教師，兩位具有行政經驗的美術行政人員，透過溝通協調以達成共識，獲得信度考核上的依據。

肆、結果與討論

本研究期望透過課堂教學的學生作品分析學生學習成效與表現，美國著名的美術教育家羅恩菲爾（Lowenfeld, 1957）長年觀察與分析創作型美術作品，發現創作者在進入擬似寫實期（*pseudorealistic stage*，青少年以後），從無意識的想像活動過渡到批判性的自覺活動，突然覺察到自己的「孩子氣的行為反應」，或「缺乏控制的想像活動」是不成熟的，雖然擁有高度的創造力，由於成人態度的甦醒，重視藝術成品甚於創作過程或心靈聯想，眼高手低的結果就是停止或不願意參與創作活動。由鑒於此，本研究的學習對象正是羅氏所稱之青少年後的學習者，此階段的學習者常因對藝術成品的重視進而對繪畫的經驗產生挫折，為解決這樣的學習狀況而發展出適合的教學策略是為本研究的方向。

本研究進行動漫造型表現與發展特徵在藝術教育中可執行的教學策略，研究者於繪畫教學現場，在實際課程教學過程中發現，學生對於動漫造型表現形式常形成困頓的現象，在繪畫發展階段的特質表現上有其特徵之表象。有感於此，本研究將以繪畫學習者的作品作為研究之對象，試圖找出適當的教學方式，期望能提高學生學習動漫造型概念，更可以使學生學習的呈現較為具體且有方向性。

本研究結果與討論將分別從造型性論述有關於作品創作、分析及教學策略分析。這些內容主要分析作品特徵與學生學習的相關性，也是將來設定教學策略的重要參考依據。

研究者以學生在課堂中所繪製的作品為主要討論目標，從畫面的特徵中試圖找出繪畫者的繪圖習慣，並試圖從特徵中歸納出繪畫學習者的困難，就其動漫造型表現的心理層面或是技術層面切入並提供解決繪畫學習者的學習瓶頸方法，從學者專家的角度可以發現從 0 歲到 17 歲，多有繪畫發展階段可以

作為參考的教學依據，但成年之後的繪畫發展階段變化之快，繪畫形式表達之樣式之多，本研究從中理出可依循的規則，期望給予繪畫教學與繪畫學習者的參考。

一、畫面與主題特徵之教學策略

在畫面中所呈現有意義的畫面配置計畫，對於畫面版面配置得宜的畫面，在沒有教師題示的情況之下，學生能意識到畫紙的中心點位與兩旁紙寬與紙高的尺寸關係，並在配置版面前有計畫性的規畫版面中的景物大小之作品創作，在學習成效上可以正面鼓勵方式使其明確知道。而無意識的版面配置過程，使畫面中常出現版面配置偏移的畫面，在沒有教師題示的情況之下，學生作品常發現「看」與「畫」是兩種獨立思考的畫面的狀況，而出現這樣的畫面也經常使學習者感到困惑不已，在這樣的情況之下，教師提供有意義的版面配置示範作品能有效提升學生學習狀況。

就主題的選擇上，在自然寫實主題的選擇特徵之中，學生在作畫之前所選擇的畫面內容以自然寫實的主題作為畫面的主要特徵，內容常見風景、靜物、人物為主；而半自然寫實主題的選擇特徵，在畫面中以近似非完成手法結合自然寫實手法作為畫面的經營主題；非自然寫實主題的選擇常以文字、想像、動漫、誇張、天馬行空的主題作為畫面的呈現主軸；而抽象性主題的選擇在畫面不具有任何具體意義的畫面結構，以心理層面為訴求的畫面為表現的主要形式。在草稿階段用筆的輕重表現上，打草稿的構圖階段使用鉛筆的方式是以較不同於寫字時的持筆狀態，表現出的線條中帶有輕重頓挫的特色。草稿階段用筆的轉折特徵，是在構圖的階段中用筆具有轉折的效果，以轉折的技巧表現線條的活潑度。從這些繪畫起始點的動作與思維可以觀察出學生在繪畫過程中的思

考脈絡，進而提供輔助性的協助能有效的幫助學習者畫面的完整度。

構圖特色與特徵方面，構圖具有個人或不具思考的畫面特色，作物體的移動構圖或是以所見的樣式作畫的特徵進而觀察在造型控制特徵上，造型的控制在於對描繪對象物件的掌握與表現技巧，對於對象物的觀察敏銳與否的思維模式。畫面中所提供的線索讓教師了解構圖的技巧輔助可使學生對畫面有更進一步的掌握，再提供如：線描方式構圖，以線對線的描繪方式才能具體的將畫面完成的表現形態；透描方式構圖，透過燈光台的透光照射方能具體的將畫面完成的表現形態；看描方式構圖；經過肉眼觀察便能具體的將畫面完成的表現形態；背描方式構圖，以想像的方式表現畫面並將畫面繪製至完成的表現形態等方式。加上用筆技巧熟練度特徵方面，使用軟性筆工具時所表現出的畫面結構屬於技術型態的表現，以成熟度考量出畫面的特徵現象進而對材料控制技巧所呈現的特徵，觀察繪畫中所使用的材料與素材，在適當的使用情形中所呈現出的畫面特性，將這些特性應用在教學過程中進而建立學習者更多的信心與成就感。

二、造型與線條特徵之教學策略

造型控制特徵，造型的控制在於對描繪對象物件的掌握與表現技巧，對於對象物的觀察敏銳與否的思維模式，進而觀察畫面中比例關係正確特徵，畫面的對象物以正確的比例關係呈現畫面結構；比例關係不正確特徵，繪畫者不自覺自己的畫面比例關係不正確，而經過了教師的提示後才發覺此情形的特徵關係，初學者會出現誇張的特徵，會採用關節，描繪人物的變化，在人物的表現上會出現特寫的鏡頭或者是以局部的方式表現畫面的企圖，人物展現性別特徵，也會對於衣著的細節有所描繪，在畫面中常強調人物

的性別，並以明示或暗示的手法來表現畫面中的人物性別，對於所描繪的人物配飾有著細膩的觀察與描寫，這樣的特徵顯示出早期繪畫階段依 Lowenfeld 的繪畫發展階段應屬觸覺型的繪畫風格；而畫面上反覆出現格子、柵欄狀的形體；在畫面中以格狀物件或是柵欄狀的型體來填滿畫面的需求或者出現的物體造型以幾何構成，每種物體沒有特定的造形；在畫面中以幾何造型為出發點，作為對於對象物的詮釋，但是畫面中的幾何物件其造型性有著不同的變化方式，物體大都以幾何造形呈現，每個物體大都有某種特定的造形，來代表該物體。在畫面中以幾何造型為出發點，作為對於對象物的詮釋，但是畫面中的幾何物件其造型性皆依相同或類似的造型型態出現，以上兩種狀態說明了繪畫者對畫面的掌控之抽離感官控制。

三、空間特徵與教學策略

畫面傳遞訊息目的性特徵，在畫面中的景象以暗示或明示的方式表達出視覺的語彙之企圖心，試圖以畫面結構或色彩要素等條件來表達畫面所要呈現的效果。進而觀察光影技巧表現。對於畫面中重視光影的變化或方向性的統整之能力表現，對於畫面中的光影關係有著課意的表達思考及作法。而質感技巧表現方面，利用表現材質及技法的應用，表現出質感的畫面效果，例如：物件表面質感或對象物所應給予觀賞者直覺的質地表現。好像許多物體隨意的擺放在畫面上，物件與物件缺乏客觀的邏輯關係，構圖中的物體沒有空間的相互關係，以個別的形式樣貌出現在畫面之中，對於個體的重視比整體的烘托強烈，這樣的畫面上可觀察出現基底線的配置方式，畫面中有著基底線或水平面的象徵性依附線條，依附這樣的線條使用折疊法呈現物件，在畫面之中仍使用不同角度來呈現對於畫面所要表現的立體空間感，使

畫面中出現同一個空間，不同時間的發生的事情。畫面中出現同一個空間，不同時間的發生的事情，或畫面中出現平面與垂直的混合，即畫面中對於平面與垂直的表現常在同一平面的動漫造型表現中出現，對於平面與垂直的混合處理方式並不熟悉。畫面中使用鳥瞰法，對於多樣性或是描繪的對象物有較多的情形時，常採用鳥瞰的方式表現，較不能以空間形式表達出物體與物體間的空間感。畫面中出現 X 光透視法，對於畫面的重疊有著表現上的困擾，以直接透過或重疊線條的方式表現出畫面的特徵。使用重疊的技巧，表達物體的遠近關係。對於畫面的重疊能順暢的表現出畫面中的前後關係，畫面中使用多條的基底線表達平面對於透視的觀念尚未建立，在畫面中的基底線存在意義並不清楚，對於畫面中的個體物件不能再同一空間中表現。畫面中以透視的方式表示空間關係，能以一點透視、兩點透視、三點透視或多點透視的方式進行畫面的構成與安排。以上都對於空間感的建立與安排有著特徵性的表徵，教師透過學生畫面的觀察發現特徵所表達出的學習傾向，進而提供學生有效的學習參考策略。

四、色彩特徵與教學策略

用色技巧特徵，用色以符合色彩學分類色系與寒暖用色以及用色時所呈現出的技巧表徵，畫面中物體與顏色沒有確切的關係。畫面中的表現對象物與顏色的安排沒有主觀的意識，而是隨意或不經意的方式給予色彩的搭配，畫面中物體與顏色有確切的關係(出現固有色)，畫面中的物體與所表現的畫面物件能以自己滿意的方式調色出所要表現的畫面色彩；畫面中的物體因所處的位置及相同光線中，有不同的顏色呈現。畫面中的物體因所處的位置及相同光線中，有不同的顏色呈現，所呈現的色彩計畫不是自己所滿意的

狀態。畫面中因主觀經驗，而給予物體不同的色彩，畫面中的物體因所處的位置及相同光線中，有不同的顏色呈現，所呈現的色彩計畫是自己所滿意的狀態。在色彩的表現上因為材料的特性與色彩學的觀念建立有著息息相關的作用關係，因此，從上述的畫面特色中可以觀察出學生的學習狀態，進而提供學生學習上的輔導策略。

伍、結論

五專動畫系科學生動漫造型特徵，就整體版面而言：學生對整體的概念較為缺乏，各種美感的接受度又較高的情況下，對於繪畫風格的喜好度有著明顯的區隔性，由於對自我的認知提高進而對畫面完整度的要求便提高，因此常會對於小錯誤的包容度缺乏，太多的小錯誤將對學習者有著繼續進行創作的障礙。此時期的繪畫障礙來自於對自我要求的提高，因此，依畫面的特徵給予相對具有鷹架效果的畫面提示是有效果的學習輔助策略。

在繪畫的指導過程中，建議釐清學生在繪畫過程中所呈現的繪畫階段特徵，在這多元化的時代背景中，所接收到的多元刺激也就多樣了不少，依動漫造型特徵提供繪畫學習者的解決方案有著立竿見影的成效，所以在課程目標的設計上，除了要兼顧多元化與多樣化的表現方式外，必須要協助學生所對應發展階段的特徵目標加以思考，進而提供學生學習繪畫時的學習策略，提升學生行銷溝通、時間管理、專案執行、接案流程、提案簡報、成果發表等能力。促進產學交流，確定所學即所用，針對各校系所的教學目標，邀請有意轉換職場的資深技術人員，長期駐校培訓人才。為突破聘用學歷的僵局與提高任職的吸引力，建議學校建立專任客座講師制度，而非目前的兼任技術講師制度。

本研究在資料分析之中，提供了學生的學習表現、學習類型以及學習歷程所展現出

的資訊，同時呈現作品的資料與訪談後的質性結果，在學習表現中細分動漫造型的特徵。包括：

- 一、作品的表現有更多的自覺性思考。
- 二、由於學生的自我發展認知與批判思考越臻成熟，對於畫面完美的要求日益增高。
- 三、此階段學生對於構圖、造型、色彩、質感等畫面構成要素有著更多的要求與不確定感。
- 四、動漫造型與學習經驗有密切關係，在提供更多的學習經驗中可有效的解決此階段所面臨的繪畫瓶頸。
- 五、教學時以動漫造型為依據可有效協助教學成效的達成。透過本研究，可以提供動漫造型後續之對應研究參考。

參考文獻

中文部份

- 王文科 (1991)。《**認知發展理論與教育**》。臺北市：五南。
- 王文科 (譯) (1996)。《**皮亞傑式兒童心理學與應用**》。臺北市：心理。
- 林玉山 (1990)。《**皮亞傑認知發展理論與兒童繪畫發展之探討**》 (未出版之碩士論文)。國立台灣師範大學，臺北市。
- 林玉山 (1993)。《**葛德納兒童繪畫發展研究與認知發展之探討**》。《**國教之友**》，**39**(7)，60-68。
- 邱紹春 (2000)。《**中華畫人測驗指導手冊**》。臺北市：心理。
- 吳仁芳 (1993)。《**兒童繪畫造型與色彩表現特徵**》。《**國教月刊**》，**40**(1)，9-17。
- 吳毓瑩 (1999)。《**畫人測驗對於行為/情緒困擾兒童區辨功能之探討**》。《**中國測驗學會測驗年刊**》，**46**(1)，17-34。
- 施炳煌 (1996)。《**兒童眼中的人—國小低年級兒童人物畫常見之類型**》。《**國教之友**》，**48**(2)，9-18。

- 黃采蓉 (1993)。《**幼兒畫的創作**》。臺北市：雄獅。
- 陳育淳 (2000)。《**大眾文化對兒童繪畫發展的影響**》 (未出版之碩士論文)。彰化師範大學，彰化市。
- 陳孟吟、林家興 (2001)。《**性虐待兒童在畫人測驗之分析研究**》。《**教育心理學報**》，**32**(2)，1-18。
- 陳穎彬 (1993)。《**紅配綠畫童年**》。臺北市：雄獅。
- 陸雅青 (1993)。《**樣式化時期的繪畫表現與兒童之一般性發展的關係**》。《**國教月刊**》，**40**(2)，22-26。
- 陸雅青 (1999)。《**藝術治療**》。臺北市：心理。
- 鄭明進 (1996)。《**探討台灣兒童畫 30 年來之繪畫主題表現**》。《**美育**》，**69**，1-10。
- 蘇建文等 (1996)。《**發展心理學**》。臺北市：心理。
- 翁義和 (2001)。《**幼兒與幼兒日常生活行為與問題**》。

英文部份

- Abell, S. C., Horkheimer, R., & Nguten, S. E. (1998). Intellectual evaluations of adolescents via human figure drawings: An empirical comparison of two methods. *Journal of Clinical Psychology*, *54* (6), 811-815.
- Abell, S. C., Von Briesen, P. D., & Watz, L. S. (1996). Intellectual evaluations of child using human figure drawings: An empirical investigation of two methods. *Journal of Clinical Psychology*, *52*(1), 67-84.
- Aikman, K. G., Belter, R. W., & Finch, A. J. (1992). Human figure drawings: Validity in assessing intellectual level and academic achievement. *Journal of Clinical Psychology*, *48*(1), 114-120.

- Alter-Muri, S. B. (2002). Viktor Lowenfeld revisited: A review of Lowenfeld's pre-schematic, schematic, and gang age stages. *American journal of Art therapy*, 40(3), 170-193.
- Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception*. University of California, Berkeley.
- Cohen, B. M., Mills, S., & Kijak, A. K. (1994). *An introduction to the Diagnostic Drawing*.
- Couch, J. B. (1994). Diagnostic Drawing Series: Research with older people diagnosed with organic mental syndromes and disorder. *Art Therapy*, 11(2), 111-115.
- Cox, C. T. (2000). Are you assessing what I am assessing? Let's take a look. *American Journal of Art Therapy*, 39(2), 48-67.
- Deffenbaugh, A. M. (2003). *The House-Tree-Person Test with kids who have been sexually abused*. Retrieved from ERIC database. (ED482760)
- Ferrara, N. (1991). Art as a reflection of child development. *The American Journal of Art Therapy Association*, 30, 44-50.
- Hibbard, R. A., & Hartman, G. L. (1990). Emotional indicators in human figure drawings of sexually victimized and nonabused children. *Journal of Clinical Psychology*, 46(2), 211-219.
- Holtz, R. (1980). The Kinetic Family Drawing as a measure of interpersonal distance. *Journal of Genetic Psychology*, 137(2), 307-308.
- Serna, D. L. M., Helwig, L., & Richmond, B. O. (1979). Cultural impact on human figure drawings. *Social Behavior and Personality*, 7(1), 29-32.1

附件一 繪畫作者回饋單

姓名_____ 座號_____

一、製作者的製作工具背景是什麼？(如:word . corel draw)

二、日後會應用動漫造型作為自我呈現的方式嗎？為什麼？

三、在動漫造型之中最想表現的是什麼？

四、老師所教授的動漫造型表現讓你印象最深刻的是甚麼？

五、在繪製動漫造型發生過什麼趣事？

六、 綜合感想？

附錄一 學生動漫造型表現作品與編號



□□.jpg



□ 014.jpg



005.jpeg



1383277002556.jpg



1383489366041.jpg



20131031_103101.jpg



20131101091508175.jpg



20131103_120227.jpg



20131105_004518.jpg



543871_565584456824150_608...



5617.JPG



C360_2013-10-31-21-57-46-140.jpg



C360_2013-11-01-16-40-03-046.jpg



CYMERA_20131101_111659.jpg



DSC_0012.jpg



DSC_0044.jpg



DSC_8708.jpg



DSCN3434.JPG



IMAG0039.jpg



IMAG0052.jpg



IMAG0070 (1).jpg



IMAG0304 (1).jpg



IMAG0304.jpg



image (1).jpg



image (2).jpg



image (3).jpg



IMG_0217.JPG



IMG_20131031_204018.jpg



IMG_20131103_125750.JPG



IMG_20131105_231758_0.jpg



P1020929.JPG



PB070071.JPG



PB070076.JPG



WP_001883.jpg