


香港道教聯合會學校
 視覺藝術科 教案編寫

單元名稱： 舞步動畫製作探索

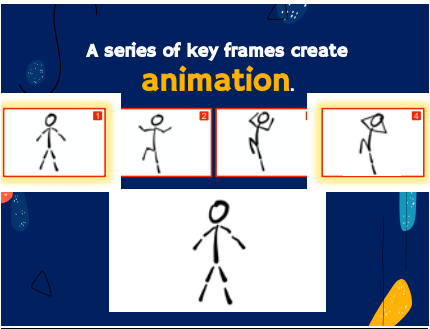
1.	分題名稱	晝夜起舞
2.	任教班級	小四級
3.	課時	60 分鐘
4.	學生已有知識	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 學生已認識人體的不同部位 ➢ 學生已認識藝術家馬蒂斯 (Henri Matisse) 繪畫創作 ➢ 學生能運用不同的應用程式創作電子繪畫
5.	分題學習目標/成果	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 能掌握基本的人物動態和關節的關係； ➢ 能認識藝術家馬蒂斯(Henri Matisse)的舞蹈剪影藝術創作； ➢ 能掌握連續的影格 (frame) 所產生的動態效果； ➢ 能創作流暢的舞蹈動畫； ➢ 能想像及分享自己在跳舞時的感受和相應的動作。

6. 教學過程

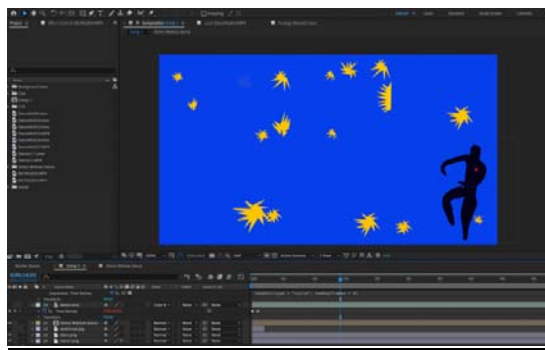
時間	學習重點的內容	學與教過程、資源運用	學習評估
5"		<p>引起動機：關節齊齊數</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師提問學生：「跳舞時需要用到身體的哪一個部位？」； 2. 教師總結學生的回答，並指出是次<u>堂課</u>我們將要透過舞動全身身體，以營造身體舞蹈的動態；  <ol style="list-style-type: none"> 3. 教師展示女孩跳起的圖片，並提問學生：「我們的身體是由幾多個部分組成？」； 4. 教師讓學生更清楚問題的重點，<u>會</u>透過簡報圖片舉例答案：「如大腿算作一個部分，小腿又算作另一個 	<p>口頭評估：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生能數出身體分為十個部分，並能說出這些部分是甚麼。

		<p>部分。」;</p>  <p>5. 教師請學生數出的身體部分，答案為十個部分，當中包括：頭部、身體、左手上臂、左手上臂、右手下臂、右手下臂、左手大腿、左手小腿、右手大腿、右手小腿；</p> <p>6. 教師總結些不同的身體部分連起來，便稱為關節。</p>	
10"	1. 能掌握基本的人物動態和關節的關係	<p>探索活動：關節遊戲</p> <p>1. 學生在明白身體由是由十個不同部分及關節組成的重點後，教師引導學生進行關節遊戲；</p>  <p>2. 教師拿出十塊不同部分的關節教材(如上圖)，並向學生展示不同身體舞動的姿勢，並請學生利用教材在黑板上拼出圖片中人物的姿勢；</p>  <p>3. 教師邀請學生進行拼圖遊戲時，同時邀請坐在座位的其他學生觀察同學的關節拼貼是否與圖片的人物動作相乎；</p> <p>4. 教師總結同學的關節拼貼，並透過提問讓學生留意他們的關節拼貼位置是否正確，如手是否從肩膊伸長，四肢有否與身體分離等等；</p> <p>5. 教師提問學生：「圖片哪一個身體部位呈現屈曲的形態？」</p>	<p>實作評估：</p> <p>1. 學生運用關節教材拼貼出圖片人物相應的跳舞動作；</p> <p>2. 學生能在正確的身體位置上貼上關節</p>

		<p>6. 學生發現摺曲膝蓋及手踭的關節就能做出肢體屈曲的效果，教師再請學生做出屈曲手臂關節以造出另一個舞蹈姿勢。</p>	
10"	<p>2. 能認識藝術家馬蒂斯 (Henri Matisse) 的舞蹈剪影藝術創作</p>	<p>介紹藝術家：(Henri Matisse)</p> <p>1. 教師向學生簡述馬蒂斯晚年的創作變化，並帶出藝術家的拼貼創作能為我們是次的舞蹈創作帶來靈感；</p> <p>展示圖片：馬蒂斯的舞者作品</p>  <p>2. 教師向學生展示馬蒂斯的舞者拼貼作品，請學生分享：「舞者的動作是怎樣的？你能想像舞者跳舞的地點嗎？」；</p>  <p>3. 教師再展示馬蒂斯的剪影作品“<i>Icarus</i>”，並讓學生想像伊卡洛斯身處的情景；</p> <p>4. 教師講述伊卡洛斯失去雙翼後由天空墜落的故事，並請學生想像伊卡洛斯如果能在夜空中飄浮舞動的情景和動態；</p>	<p>口頭評估：</p> <p>1. 學生能形容馬蒂斯舞者的動態。</p>

		<p>展示影片：伊卡洛斯的舞姿</p> <p>5. 學生觀看馬蒂斯舞者剪影作品演變成動畫的影片，學生再次觀察剪影的不同姿態；</p> <p>6. 教師帶出是次單元將會學習製作具舞蹈動態的動畫，是次課堂將及探索動畫的基本原理。</p>	
5"		<p>探索活動（一）：準備起舞</p> <p>1. 教師向學生介紹動畫應用程式“Flipaclip”，請學生利用電子筆在影格畫面上繪畫跳舞的準備姿勢，要求如下；</p> <p>1.1 連用單線條繪畫舞者身體骨架；</p> <p>1.2 舞者是由 10 個身體部分/關節組成</p> <p>創作活動(一)：訂證</p> <p>2. 教師透過學生的練習，觀察學生仍未能掌握的地方，並透過鏡頭的即時影像同步評賞及修正學生的作品時一併帶出。</p>	<p>實作評估：</p> <p>1. 學生能掌握人體關節的位置，如；</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 手臂關節由肩膊開始延伸 ➢ 骨架的線條能展現 10 個部分的關節
	3. 能掌握連續的影格（frame）所產生的動態效果	<p>展示及講授：</p>  <p>1. 教師向學生展示一組跳舞動作的動畫，並請學生思考動畫與影格的關係；</p> <p>2. 學生透過例子上的不同影格，快速顯示一連串的靜態影格能產生動畫的效果（利用視覺暫留的原理）</p> <p>3. 教師與學生一起緩慢地像例子舉起雙手，讓學生感受動畫中的動作包含了連續及具延伸性的變化</p>	
		<p>探索活動（二）：起舞影格</p> <p>3. 教師示範在應用程式上新增影格的方法，並展示在新影格上可出現上一個影格的影像作為變化動作時的參考；</p>	

		<p>4. 教師請學生繪畫四個影格以創作一個舞動的身體骨架，要求如下；</p> <p>1.1 舞者的跳舞動作能展現彎曲的關節</p> <p>1.2 影格與影格之間能呈現流暢的肢體變化</p> <p>探索活動(二)：訂證</p> <p>4. 教師指導學生可在“Flipaclip”上按下播放按鈕，以自動快速地播放連續影格，以檢查肢體的動態是否流暢；</p> <p>5. 教師請學生分享動畫探索，並與其他同學探討每一個影格的舞者骨架，並與學生改善圖像在影格之間的流暢度。</p>	<p>實作評估：</p> <p>1. 學生能掌握舞者圖像與影格之間的流暢度，如；</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 舞者的動作隨着影格的推移，會向着同一個方向循序漸進地伸延。
20”	4. 能創作流暢的舞蹈動畫；	<p>創作活動：</p> <p>1. 教師再次展示馬蹄斯的舞者作品，並表示作品中的舞者是一個影子；</p> <p>2. 教師示範在“Flipaclip”上運用電子筆在影格的骨架上加上影子；</p> <p>3. 教師請學生留意舞者影子的形態；</p> <p>4. 教師在創作時宜強調是次創作是動畫創作單元的探索活動，目的是初步掌握動畫的原理和應用程式的用法。</p> <p>創作活動：修正</p> <p>5. 教師邀請一位學生輸出動畫作品作修正例子；</p> <p>6. 教師透過學生的練習，觀察學生仍未能掌握的地方，在評賞學生的作品時一併帶出，或針對作品可改善之處作出教學修訂。</p> <p>創作活動：輸出影片</p> <p>7. 學生完成舞者的動畫後，教師指導學生輸出影片的方法，並利用“AirDrop”的功能將影片檔案傳送至教師的電腦。</p>	<p>實作評估：</p> <p>2. 學生的作品能乎合創作要求，包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 舞者是由 10 個身體部分/關節組成； ➢ 舞者的跳舞動作能展現彎曲的四肢關節； ➢ 能拼貼出展現四肢彎曲的跳舞動作。
5”	5. 能想像及分享自己在跳舞時的感受和相應的動作。	<p>集體作品評賞及總結：</p> <p>1. 教師的電腦即時接收學生的動畫檔案；</p> <p>2. 教師利用影片製作軟件“After Effects”即時置入學生作品於「評賞影片」(影片背景取自“Icarus”的夜空背景。</p>	<p>口頭評估：</p> <p>1. 學生能欣賞同學不同舞者的動態；</p> <p>2. 學生能聯想及分享舞者在夜空中跳舞的感受。</p>



3. 教師請學生觀察「評賞影片」上的舞者，問：
 - 3.1 你認為哪一個舞者的舞蹈動態最流暢？
 - 3.2 你的舞者在夜空中跳舞會有怎麼樣的感受？
 - 3.3 你最喜歡哪一個舞者的動態？為甚麼？
4. 教師讚賞學生的創作，並透過學生的**拼動畫**引導學生欣賞不同舞者作品的動態，並呼應馬蒂斯不同舞者作品中的人物動態；
5. 總結本節所學，並指出四個影格是一個**認識動畫**的開端，故影格數量越多，動畫的效果便越流暢；
6. 帶出下節將會更仔細探討影格和動畫之間的關係，並在下節**將要正式成為的小動畫師**。

7. 教材、教具

1. 教學簡報
2. 馬蒂斯（Henri Matisse）作品圖片
 - Stage curtain design for the ballet ‘Rouge et Boir’-1938
 - Two Dancers-1937
 - Icarus-1947
3. 關節教材
4. iPad 及 Apple Pencil
5. Apple TV+
6. 應用程式
 - Flipaclip
 - After Effects