

跨領域美感課程教學方案

108學年度 第二學期

學校所屬縣市	新北市板橋區
學校名稱	大觀國民小學
團隊成員	藝術類教師：林琬蓉 非藝術類教師：葉宜親(自然) 其他：曹育禎(國立臺灣藝術大學視覺多媒體系研究生) 總人數：3人
實施對象	實施年級：五年七班 人數 <u>16</u> 總人數：16人 <input type="checkbox"/> 普通班 <input checked="" type="checkbox"/> 藝才班 (請說明)：美術班 <input type="checkbox"/> 資優班 (請說明)： <input type="checkbox"/> 資源班 (請說明)：
學生先備能力	1. 已有基礎繪畫能力 2. 具備資訊能力，能操作繪圖軟體。
教學方案名稱	生命的設計師-《變形記》動畫
跨領域/科目	藝術領域： <input checked="" type="checkbox"/> 視覺藝術/美術 <input type="checkbox"/> 音樂 <input checked="" type="checkbox"/> 表演藝術 非藝術領域：自然與科技領域 非藝術科目：自然科
教學時數	跨域美感課程共 <u>26</u> 堂 總時數：17小時
設計理念	<p>生命之所以有意義是因為它會停止。-卡夫卡</p> <p>計畫始於臺北市民管樂團合作案，主要表現形式為「音樂會劇場」，將影像、場景以及道具與音樂作品作融合，開創藝術的多樣可能性。</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px;"> <p>綜合活動： 透過故事主角個性解析，探索自我想法與感受。</p> <p>自然： 認識甲蟲運動方式。</p> <p>表演藝術： 舞台燈光、說書人、舞台設計</p> <p>視覺藝術： 節目單設計、繪本製作</p> <p>社會： 透過閱讀粗淺認識20世紀初的社會現象與存在主義。(認識作家)</p> <p>國語文： 以教師入戲及小組討論，理解《變形記》中主角感受與家人關係。</p> <p>音樂：故事配樂 多媒體：動畫</p> <p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;">文學音樂會</p> </div>

如藝術領綱前言「學生能運用感官、知覺和情感，透過實作、參與操作、提升自主學習與探索能力，以辨識藝術的特質與意義，了解藝術與生活、社會、時代、文化、國家與族群的相關議題」為達成藝術領域的精神，本方案執行方式採跨域整合，以語文、自然、社會、綜合活動等領域為養分；以動畫、表演、音樂為表現，期許能進一步潛移默化學生的美感素養，提供未來公民必備的核心素養。

跨領域美感課程架構圖

「我覺得這是一本可怕的書，因為真實描寫我的人生。」-卡夫卡



當我想做自己時，全部人都討厭我，如果你是我，你會做什麼選擇？

在社會學的想像理論中「個人的必然也是社會的」，個人行為難道一定只受到社會影響嗎？

本課程方案的核心概念為「我」，從文本分析、童書巡迴朗讀向別班介紹及電腦動畫製作，將《變形記》這本存在主義代表作，深刻進入學生的記憶，並在心理中發酵。在〈蛻變之後〉單元中，除完成動畫外，更考究當時的代氛圍、作者創作時的地點、器物、服裝等考究。而動畫需要分鏡腳本，與學生討論後形成完整的動畫。尤其最後有一組學生將結局改變，給主角一個不同的面貌與生活，表示學生期待自己能創造新局面。

教師共備方式：

本校成立藝術教師社群，社群每2個月固定會利用沒課務及放學時間討論。透過觀課修正教學過程，同時也利用社群時間舉辦增能研習。

教師共教方式：

- 1位教師在一個班級授課，另一位老師入班觀課。
- 動畫課為外聘師資，以動畫教師主教，美術老師協同動畫製作指導。

	<p>藝術領域核心素養：</p> <p>藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。</p> <p>藝-E-A2 認識設計思考，理解藝術實踐的意義。</p> <p>藝-E-C2 透過藝術實踐，學習理解他人感受與團隊合作能力。</p> <p>非藝術領域核心素養：</p> <p>自-E-A3 具備透過實地操作探究活動探索科學問題的能力，並能初步根據問題特性、資源的有無等因素，規劃簡單步驟，操作適合學習階段的器材儀器、科技設備及資源，進行自然科學實驗。</p>	
<p>十二年國教課程綱要</p>	<p>學習表現：</p> <p>自 tr-III-1 能將自己及他人所觀察、記錄的自然現象與習得的知識互相連結，察覺彼此間的關係，並提出自己的想法及知道與他人的差異。</p> <p>藝1-III-3 能學習多元媒材與技法，表現創作主題。</p> <p>藝2-III-4 能探索樂曲創作背景與生活的連結，並表達自我觀點，以體認音樂的藝術價值。</p>	<p>學習內容：</p> <p>自 INb-III-6 動物的形態特徵與行為相關，動物身體的構造不同，有不同的運動方式。</p> <p>視 E-III-2 多元媒材技法與創作表現類型。</p> <p>音 A-III-1 器樂曲與聲樂曲，如：各國民謠、本土與傳統音樂、古典與流行音樂等，以及樂曲之作曲家、演奏者、傳統藝師與創作背景。</p>
<p>跨領域美感課程內涵</p>	<p>課程目標（學習表現）：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生閱讀變形記，以小組討論方式解析故事主角、爸爸、媽媽及妹妹的個性，並依照文字描述創作出各個角色的圖像。 2. 能摘取二十世紀初捷克街景、服飾、器物之視覺元素與想像力，豐富創作主題。 3. 能透過教具觀察，紀錄甲蟲的身體構造及運動方式，並將觀察到甲蟲運動的方式，使主角 Gregor 在動畫中流暢的行走。 4. 能學習多元媒材與技法(繪畫、剪紙、flash、stop motion APP)，表現動畫創作主題。 5. 能透過自我檢核，學會按照工作步驟完自我動畫製作。 6. 聆聽並了解動畫曲目之創作背景與故事之關聯，以小組討論方式討論故事分鏡腳本。 7. 以小組合作方式(導演、攝影、美工、動作指導)，完成剪紙動畫。 <p>學習內容：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 動物的形態特徵與行為相關，動物身體的構造不同，有不同的運動方式。 2. 多元媒材技法與創作表現類型。 3. 小組合作共同完成動畫。 	

單元規劃與教學流程

單元名稱	節次	文字描述					填選項*	
		教學活動	教學策略	教材內容	教學資源	學習評量	美感元素與形式	跨領域美感素養
角色形象	4	<p>一、認識卡夫卡</p> <p>(一)閱讀〈作家生平解析〉</p> <p>(二)教師提問；</p> <p>1. 文章中提到卡夫卡的個性有哪些？纖細敏感、順服溫柔</p> <p>2. 請找出書中的例子來證明譯者為何如此評價卡夫卡。</p> <p>3. 討論出妹妹、爸爸及媽媽的形象。</p> <p>二、畫出角色線稿</p> <p>(一)每位同學畫出心目中的可樂果、爸爸、媽媽、妹妹線稿</p> <p>(二)每人分享自己對角色設計。</p> <p>(三)票選出最適合放入動畫中的角色。</p>	<p>1. 畫線策略</p> <p>2. 概念圖</p> <p>3. 創意思考教學</p>	<p>〈作家生平解析〉，</p> <p>《卡夫卡變形記》，晨星出版社</p>	<p>《卡夫卡變形記》，晨星出版社</p>	<p>1. 學習單</p> <p>2. 線稿作品</p> <p>3. 同儕欣賞</p>	3	4 2
場景考究	6	<p>一、認識卡夫卡的家鄉</p> <p>(一)請學生針對布拉格提出想知道什麼？</p> <p>(二)使用平板尋找答案</p> <p>二、場景考究</p> <p>(一)主角變蟲後，只能待在房間，你覺得他從窗外會看到什麼景象？</p> <p>(二)房間內應該有哪些物品？</p>	<p>1. 資料收集</p> <p>2. 筆記方格表整理資料</p> <p>3. 問題導向教學</p>	<p>網站資料</p>	<p>1. 平板</p> <p>2. 布拉格廣場照片</p> <p>3. 街景圖片</p> <p>4. 窗外景色</p> <p>5. Adobe Flash 軟體</p> <p>6. Adobe Illustrat</p>	<p>實作評量</p>	1	1 2 5

		<p>床鋪、檯燈、書籍、公事包</p> <p>(三)請學生使用 goole 實鏡街景來看布拉格廣場</p> <p>(四)請學生歸納出布拉格建築特色?公寓式房子，房子有拱門、屋頂有斜、圓、平三種型式，顏色繽紛。</p> <p>(五)請學生使用平板查詢20世紀歐洲人的服裝樣式、布料、壁紙花紋</p> <p>三、繪製場景素材</p> <p>(一)手繪草稿，將房間物品、壁紙花紋、窗外景色(房子)等物件，每位同學均繪製出這些物件草稿。</p> <p>(二)全班票選心中最符合變形記中的場景、道具、物品</p> <p>(三)使用 illustrator ，決定色票。經過討論，學生決定選擇二次色(混合色)，因為純色比較明亮、濃烈，與小說情境不相符，加上歐洲城市歷史特性，顏色彩度比較低。</p> <p>(四)使用軟體將草稿繪製成動畫素材。</p>											
蘋果的轟炸-電腦動畫	6	<p>一、去背：將決定的線稿(角色、場景、道具等)及蘋果、手，掃描至電腦中，使用 photoshop 去除背景。</p> <p>二、上色：決定整個動畫色票後，將素材線稿以電繪版上色。</p> <p>三、講解 flash 關鍵影格、補間動畫並練習操作蘋果丟出去的動畫。</p> <p>四、修正路徑(捕間動畫)，使蘋果丟出去路線是拋物線</p>	1. 網路資源體驗教學	分鏡表 動畫製作流程 工作表	Adobe Flash 軟體				4	5			

		砸出去。						
前進吧，Gregor！ (公開授課)	1	<p>一、導入活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 以自然課先備知識—動物身體的構造不同，有不同的運動方式帶入，觀察甲蟲的結構，並思考可能的運動方式。 由實際影片與教具了解甲蟲的步行方式，並將之應用於動畫製作中。 <p>二、開展活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 複習 Flash 動畫關鍵影格、補間動畫 教師講解如何讓 Gregor(甲蟲)行走順暢製作方法 學生自行操作，教師行間巡視 <p>三、綜合活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 透過觀摩同儕作品，找出無法流暢運動之原因。 學生修改調整自己的作品。 	探究式教學	南一版五下 2-1 動物行為	Ppt 甲蟲模型	<ol style="list-style-type: none"> 步驟單 檢核表 示範及修正 	1	25
蛻變之後-剪紙動畫	8	<p>一、介紹剪紙動畫</p> <ol style="list-style-type: none"> 紙材須選擇可透光、有質感 場景比例(16:9) 主角的色調決定(黑色) 背景(彩色) <p>二、開展活動</p> <p>(一)分鏡討論，3首曲目(音樂)分鏡討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 教師以「動畫分鏡 PPT」與學生討論動畫中影格的觀念 學生先閱讀曲目的音樂創作說明，聆聽音樂後思考故事情節發展，應與自己對話。 	合作學習式教學	分鏡表 APP	翻拍架 腳架 相機 紙線稿	實作評量	4 1	1 2

		<p>3. 小組討論，根據《變形記》文本與旁白設計統整出一份小組的故事情節。 (一組一首曲目)</p> <p>4. 各組討論確認3首曲目所需分鏡。</p> <p>(二)根據分鏡，分工完成場景、道具</p> <p>1. 剪紙動畫媒材技法介紹</p> <p>(1)紙材材質選用</p> <p>(2)工具使用技巧</p> <p>2. 剪紙動畫人物與場景製作</p> <p>(1)各組根據討論過後的分鏡表開始分工製作</p> <p>(2)在透寫臺上排列確定場景與演出順序</p> <p>3. 小小動畫師</p> <p>(1)Stop Motion Studio 軟體介紹與操作</p> <p>(2)各組選出導演(指導動畫)、攝影師(按快門)、動作技術師、場景師(美工)等</p> <p>(3)分工後，各組依據分鏡表開始拍攝</p> <p>4. 動畫放映會</p> <p>(1)播放各組所拍攝動畫</p> <p>(2)各組分享討論</p> <p>(3)透過討論回饋學習意見</p>						
做生命設計師	1	<p>生命設計師-每個人的存在都是有價值的</p> <p>(1)討論變身成怪物的內心世界(例：冰雪奇緣/狼人/科學怪人)</p> <p>(2)討論文學主角被攻擊或排擠該如何解決</p>	合作學習式教學		課後思考單	學習單	4	1

	(3)討論文學中主角如何轉念與昇華後的心情，以及我們可以怎麼做?					
本期卓越亮點	校內外連結： 1. 結合學校動畫與漫畫校本課程，聘請臺藝大多媒體所學生到校指導動畫製作。 2. 結合學校不同領域專長教師共同參與課程，教學相長。					
	國際視野： 透過解析作者生平及服裝、背景考據，認識歐洲國家的文化。					
教學省思與建議： <ol style="list-style-type: none"> 1. 團隊合作的展現：在動畫製作部分，將學生分三組，每組選定一首曲目，針對歌曲設計分鏡。每個人都有一個空白分鏡腳本，學生必須先聆聽音樂後，根據故事內容設計對話，並發展原創故事。最後，小組討論出這首歌最適合的分鏡劇本及對話去製作動畫。要完成這項任務，除每位同學自己有想法外，還要能接受對方的腳本更符應文本精神，我覺得在團隊合作上更臻完備。 2. 工作分配日趨成熟：討論完分鏡後，就進行工作分配，不管是導演(負責指導)、攝影(按快門)、美工(補場景)及動作指導，為了讓動畫更完美，每個人都依照自己專長與興趣，發揮所長。 3. 學生的選擇更接近原創精神：當時在場景選擇的時候，曾經有兩種版本，一種是透過電繪版製作，所以畫風明亮；另一個則是由黑色的剪影，是透過剪紙技巧。學生們一致決定，依照原著應該使用暗黑版。 4. 學生的自我覺察：其中有一組學生，堅持要把 Gregor 畫成一個帥哥臉，並且讓他死後上天堂，因為他們覺得為什麼 Gregor 只能獨自死去，家人卻過著鬆了一口氣的日子，結局最後讓 Gregor 快樂在天堂上生活。這樣的創作，賦予了 Gregor 另一種生命，也是學生對自己的認同更佳明確，認為自己是有能力改變現況的，這也是本方案課程想傳遞的核心思想。 						
學生／家長意見與回饋： ★學生回饋； 1.庭語： <p>整個故事並沒有讓我感到特別不舒服，因為這個故事可能是某個人的人生縮影。</p> <p>在決選角色和背景時，老師會將全班的作品放在桌上進行票選，覺得誰畫得比較好，就在旁邊貼上投票貼紙，由獲得高票的這個同學負責角色或場景繪圖，所以有的人畫窗戶，有的人畫房子與鐘樓，最後再由老師將之組合成捷克街景。</p> <p>在用電腦製作 Flash 動態圖像時，我選用了暖色系來畫妹妹，因為我覺得相對格勒果，妹妹會是一個比較明亮的人。</p> <p>在剪紙動畫課程裡，每組負責製作一幕的影片，我們需要透過移動剪紙，把人物的動作表現出來，特別要注意的是，人物不能移動得很快，我在我們組裡負責拍攝跟剪裁，有些組比較快，有些組比較慢，大家也都會互相幫忙。</p> 2.子容 <p>我對《變形記》的繪本比較有印象，特別是故事主角被蘋果砸到那一幕。主角變成蟲</p>						

的時候，我想像牠是介於甲蟲跟蟑螂之間的昆蟲，所以在畫畫的時候，我畫了很多隻腳，想創造了原來不存在的蟲。

老師讓我們製作兩種動畫，一種是剪紙動畫，一種是電腦動畫，我比較喜歡用剪紙去做動畫影片，那時候我是擔任導演，負責指導三個組員分鏡動作，我也會一起幫忙剪紙，當我要選顏色如果腦袋當機，我會去問擅長配色的同學。

3. 芹妮

我比較喜歡《變形記》的繪本版，所以我重複看了幾遍。故事主角變成蟲的時候，在繪本裡出現深色、灰暗的色系，看起來比較沉重，呈現主角的工作壓力真的很大，我強烈的認同這樣的顏色表現。

4. 盧均謙

我以Flash製作下雨天空的場景，這是《變形記》故事一開始的場景，我需要營造出恐怖的氣氛，但是雲很難做，因為需要經過設定，雲才會一直動一直動，我們兩個人一組，一個人做累了，就換一個人做。記得有一次，做到一半電腦當機，我們從自動存檔檔案中，勉強才抓回來前面畫很久的東西。

剪紙動畫對我來說很難，電腦軟體製作對我來說比較簡單，因為剪紙動畫，一個畫面跑掉就回不來了，需要重拍，電腦可以整隻框起來設定動作。

★家長回饋

1. 這個課程很有趣，作品很精緻，尤其是房子，動畫可以豐富學校生活也學會電腦技巧。-雋宸媽媽
2. 孩子上完這堂課後，變得喜歡拍攝，會自行製作短片，後製音樂。-庭語媽媽
3. 覺得利用剪紙的方式完成一部文學作品，很厲害。-芹妮媽媽
4. 能夠完成作品，毅力增加了。-順泰爸爸。
5. 透過這個課程，子容越來越勇於表達，創造力也越豐富-子容爸爸。

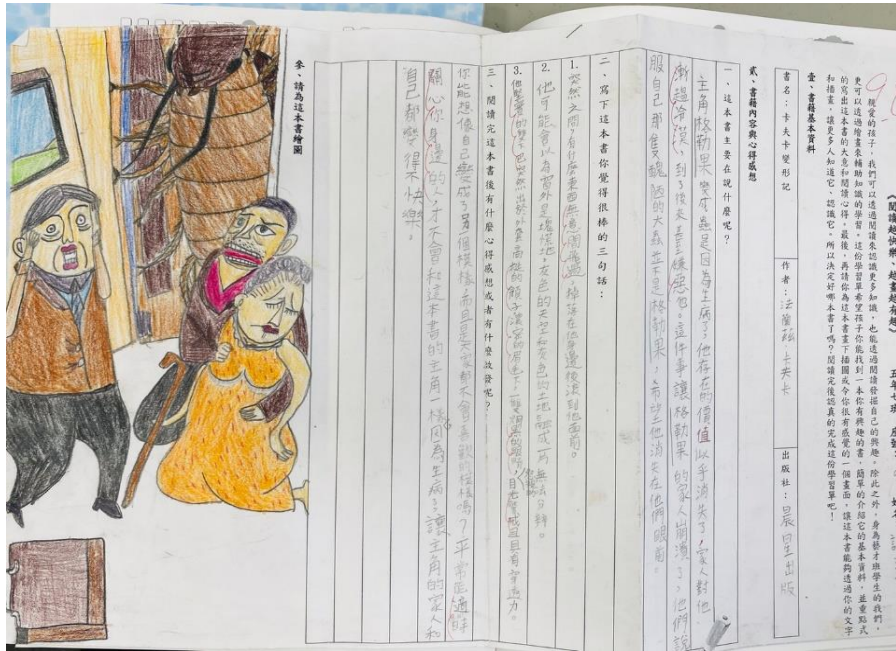
未來推廣計畫：

1. 新北藝文中心展演
2. 以區級公開授課新北市其他學校分享
3. 在台北紙廠園區的貨櫃屋展出成果，給社區民眾參觀。

教學研發成果：

完成第11-13首曲目動畫

課程實施紀錄



閱讀完文本後，結合作文及童書巡迴朗讀加深故事熟悉度。

童書巡迴朗讀是學校閱讀校本課程，每班學生都要選讀一本書後到各班以各種形式介紹或朗讀故事內容。班上呈現方式多元，有的小組齊聲朗讀某段內容，有的小組則進行小戲劇。

但導師表示，學生似乎感受不深，圖畫中其實有反應出學生對故事最有感的部分。



角色形象

學生手繪草稿，學生先在自己的素描簿上畫出心中的主角，後經過票選。

「爸爸，很嚴肅、老老的、很兇，所以讓他穿西裝。」—昀謙

「跟我爸一樣討厭，所以我要把他畫可怕點。」—順泰

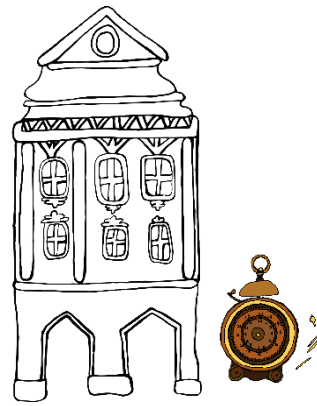
→最後選擇看起來比較上鏡的爸爸。

「妹妹是明亮的，穿得比較正式，因為拉小提琴。」—庭語

「妹妹其實沒有一開始那麼好，因為對可樂果態度改變，所以我把她畫得很邪惡。」—紀璋

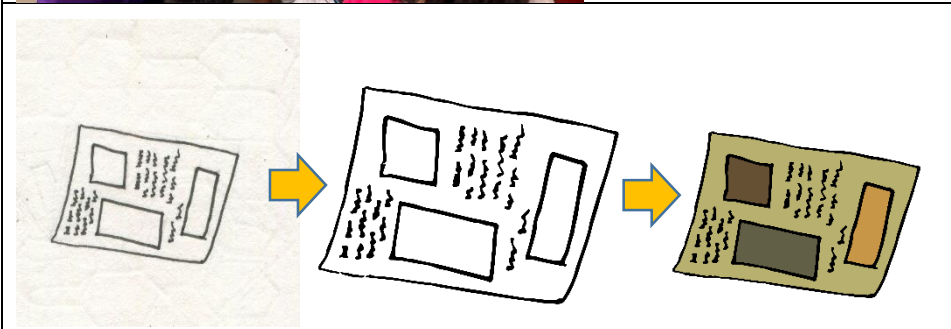
→最後大家選擇明亮的妹妹。

「媽媽很懦弱，沒保護可樂果，看起來很嬌貴、脆弱，因為是女生所以穿著上洋裝。」



場景考究

學生透過教師提問，進行布拉格城市探究，認識布拉格街景及20世紀初歐洲元素。



電腦動畫元素製作

學生草稿，使用軟體變成線稿，最後使用電繪板上色。

2020 文學音樂會-卡夫卡變形記分鏡設計
大觀園小學才班 6 號

曲目	演出曲目/標題	文字投影	長度
11	展覽會之畫 IV Pictures at an Exhibition: Bydlo By Modest Mussorgsky	畫頭 旁白: 格勃果又被趕回黑暗中, 想起溫馨和諧的家人, 因而覺得自己必須消失, 也許意圖比妹妹還要堅決, 懷著空虛而平靜的忌妒, 就這樣直到塔鐘敲響了凌晨三點, 看見曙光在窗外逐漸亮起, 格勃果黯然無力地垂下頭, 吐出最後一絲微弱的氣息...	3'15"

2020 文學音樂會-卡夫卡變形記分鏡設計
大觀園小學才班 7 號

曲目	演出曲目/標題	文字投影	長度
7	新天堂樂園 Cinema Paradiso By Ennio Morricone	曾經的美好 旁白: 變形以後, 很多時候都躲在沙發下, 無聲地凝視她經過。五年前, 父親畫畫失敗, 當時格勃果唯一的心願, 就是盡全力幫助家人早日度過那次的厄運, 雖然, 由此小助理變成雜務員, 記得當他第一次把薪水擺在桌上, 家人充滿感激和喜悅... 那曾經是多麼地美好溫暖。	3'15"

分鏡腳本

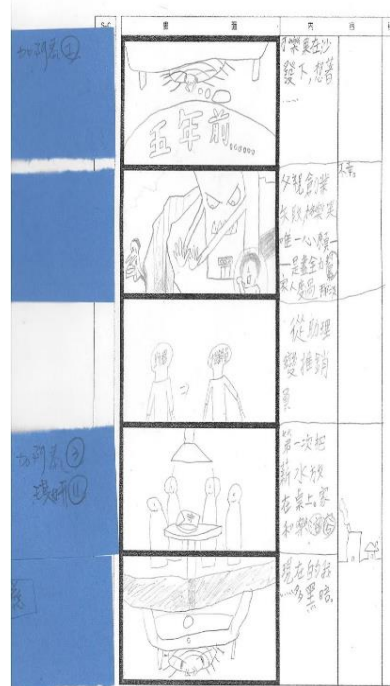
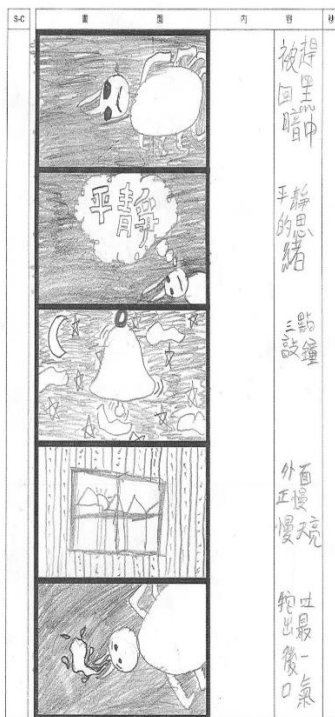
1. 小組討論，根據《變形記》文本與旁白設計統整出一份小組的故事情節。(一組一首曲目)

2. 從學生對曲目及故事的理解，從學生的分鏡表中都可以看到。

如：

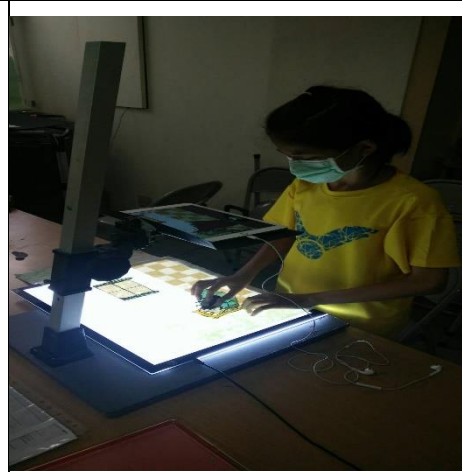
面對死亡是平靜的。

回憶，五年前和樂相處是因為主角有把薪水放在桌上(隱喻主角的價值在於供給)。





學生討論分鏡
聽音樂後討論分鏡腳本



剪紙動畫製作
學生使用平板，並利用翻拍架及腳架、光桌等器材製作剪紙動畫。



需要背景不足夠或需要增加，小組再重新製作拍攝。



剪紙動畫素材

剪紙動畫裡的主角在電腦動畫及剪紙動畫中呈現有不同。



最後一張很帥的主角是因為學生不想讓主角結局這麼悲慘，希望是開心上天堂。等於重新詮釋這個故事。

做自己的生命設計師-不論你如何，都是有價值的



第11頁	我變了會過一個女孩時坐在鋼琴前拍那張照片，我已經自己的很美好。	2.7
第12頁	我變了會過一個女孩時坐在鋼琴前拍那張照片，我已經自己的很美好。	3.7
第13頁	我變了會過一個女孩時坐在鋼琴前拍那張照片，我已經自己的很美好。	5.7

- 試著以不同方向描述在你心中格勒果的特質
ex:生理(外貌、長相等外在身體特徵)、物質(所擁有的物品,如穿著等)、心理(能力、興趣、價值觀等內在特質)和社會(人際關係、團體認可等人際特質)
生理:是像昆蟲一樣的能力,還有人叫他像師穿西裝(哈哈)
物質:公事包,西裝
心理:聰明
社會:還OK
- 卡卡下的世界展現人生不一樣的樣貌,一個每個人不願面對的灰暗面。想一想,變成怪物?怪物的內心世界會是如何呢?(例:綠巨人/狼人/科學怪人)
卡卡變成怪物時心一直很不靜,怕家人不理他。
- 在你感的生活周遭是否有發生像變形的主角被攻擊或排擠的狀況(人事或地物)?該如何解決呢?
我有被排擠是在五年級
我的解決方法是請他或他們一起跟我說對不起。
- 你覺得格勒果面對家人的心情是如何呢?以及如果這痛苦發生在我們身上可以怎麼做?
我覺得格勒果面對家人的心情是怕家人不理他,不理他。
我會像格勒果一樣靜靜的死去。

★如果是我，我可以
我會像主角一樣安靜的死去-淨子

我會很無助，但我會去求救-均謙

我會接受自己-沛好

打113-多位同學

我會改進我自己-子容

從以上可以發現，每位學生想法很不一樣，對文章的感受不同，但能坦開心胸面對自己，很棒。

生命設計師

★如果變成怪物，內心世界...

鬼影，只能當別人影子-郁恒

內心一定空虛，不被認同-均謙

內心黑暗-庭語

很傷心，覺得自己很可怕-華庭

很無助。-

傷心，生氣，無助、自卑-子容

♥本日目標：製作出正常行走的 Gregor

📖任務一：打開 Flash

★請依照步驟，完成以下指令，完成請在□打「V」。

- | | |
|--|---|
| <p><input type="checkbox"/> 1.開啟 Flash</p> <p><input type="checkbox"/> 2.左上角新增文件(場景)
(1920*1080 px、24 fps)</p> <p><input type="checkbox"/> 3.將下載的元件，匯入元件庫
(6.png、正面身體.png)</p> | <p><input type="checkbox"/> 4.在時間軸新增圖層。
(注意：一元件一圖層，共7個。)</p> <p><input type="checkbox"/> 5.將每個圖層命名
(身體、左1左2左3，右1右2右3)</p> |
|--|---|

📖任務二：能依照老師指令完成動畫

★塗鴉筆記區。可以記下製作小秘訣。

★動手做。

步驟	小叮嚀	檢核
1.將元件放入指定圖層並組成一隻甲蟲。	♥圖層1甲蟲身體 ♥圖層2-7要插入腳的元件，要調整腳的方向符合甲蟲樣態。	
2.建立關鍵影格重心。	重心位置會影響動作流暢性。	
3.建立傳統補間動畫。	確定移動位置。	
4.播放動畫。	檢查並修正	

📖任務三：見賢思齊。

1. 從同學作品中，我學到哪些技巧可以讓 Gregor 行走像一隻甲蟲且動線順暢？
2. 我可以怎麼修正我的動畫？

📖任務四：修正-流暢行走。

小叮嚀	檢核
Gregor 行走要符應「三足四步行」行走方式(🏎賓士走法)	
注意每隻腳的移動軌跡，以免發生後腳打前腳。	

	音樂曲目	故事旁白	音樂設計與想法
第 11 首	展覽會之畫 IV Pictures at an Exhibition:Bydlo By Modest Mussorgsky	格勒果又被趕回黑暗中，想起溫馨和藹的家人，因而覺得自己必須消失，也許意圖比妹妹還要堅決。懷著空虛而平靜的思緒，就這麼直到塔鐘敲響了凌晨三點，看見曙光在窗外逐漸亮起，格勒果頹然無力地垂下頭，吐出最後一絲微弱的氣息…。	原作描述一隻牛在拉著一架巨大輪子的車。感情深沉的中板，沈靜地且悲傷沉重象徵似乎已走到絕望的盡頭。
第 12 首	展覽會之畫 I Pictures at an Exhibition: Promenade By Modest Mussorgsky	處理完格勒果的屍骸，三人一起離開了公寓，這是好幾個月以來的第一次，他們搭火車去城外的郊區。只有他們三個人的車廂裡，洋溢著溫暖的陽光，討論彼此的三份工作都很好，也很有前途，改善處境最快的方法當然是搬家了。到了目的地，彷彿在回應他們的新期望和美意似的，妹妹首先站了起來，伸展她的軀體。	穿插在十段《展覽會之畫》的〈漫步〉，除了強化作品整體性之外，愉悅的輕盈漫步，也象徵蛻變後的曙光，充滿希望。
第 13 首	遺忘 Oblivion By Astor Piazzolla	法蘭茲·卡夫卡（Franz Kafka，1883年7月3日 — 1924年6月3日）你對這些話的領會程度，取決於你的孤獨有多深。	這首由阿根廷探戈之王皮耶佐拉的《遺忘》，是最富代表性的探戈小品，蘊含著探戈激情、慾望、憂鬱以及深深的孤寂。

音樂曲目介紹

卡夫卡變形記分鏡設計

大觀國小藝才班___年___班___號 姓名_____

曲目	演出曲目/試聽	文字投影	長度
11	展覽會之畫 IV Pictures at an Exhibition:Bydlo By Modest Mussorgsky	盡頭 旁白:格勒果又被趕回黑暗中，想起溫馨和藹的家人，因而覺得自己必須消失，也許意圖比妹妹還要堅決。懷著空虛而平靜的思緒，就這麼直到塔鐘敲響了凌晨三點，看見曙光在窗外逐漸亮起，格勒果頹然無力地垂下頭，吐出最後一絲微弱的氣息…	1'15''

S-C	畫 面	內 容	秒

做自己的生命設計師-不論你如何，都是有價值的

____年七班 ____ 號 _____

1. 看完各組所拍攝的動畫，請寫下你/妳對各組動畫的想法或建議

第 11 首	
第 12 首	
第 13 首	

2. 試著以不同方向描述在你心中格勒果的特質
ex:生理(外貌、長相等外在身體特徵)、物質(所擁有的物品,如穿著等)、心理(能力、興趣、價值觀等內在特質)和社會(人際關係、同儕認可等人際特質)。
3. 卡夫卡的世界展現人生不一樣的面貌，一個每個人不願面對的灰暗面。想一想，變身成怪物的內心世界會是如何呢? (例：綠巨人 / 狼人 / 科學怪人)
4. 在你/妳的生活周遭是否有發生像變形記的主角被攻擊或排擠時的狀況(人事時地物)?該如何解決呢??
5. 你/妳覺得格勒果面對家人的心情是如何呢?以及如果這情況發生在我們身上可以怎麼做?