

113 年至 115 年美感與設計課程創新計畫
114 學年度第 2 學期 學校課程實施計畫

高級中等學校及國民中學
設計教育課程 / 基本設計 種子教師

成果報告書

委託單位：教育部 師資培育及藝術教育司

執行單位：國立臺灣師範大學附屬高級中學

執行教師：張慈韓 教師

輔導單位：北區 基地大學輔導

目錄

壹、課程計畫概述

- 一、課程實施對象
- 二、課程綱要與教學進度

貳、課程執行內容

- 一、核定課程計畫調整情形
- 二、課程執行紀錄
- 三、教學觀察與反思
- 四、學生學習心得與成果

參、同意書

- 一、成果報告授權同意書
- 二、著作權及肖像權使用授權書

壹、課程計畫概述 (可複製原有計畫書表單，依實際授課情形修正內容)

一、課程實施對象

申請學校	國立臺灣師範大學附屬高級中學		
授課教師	張慈韡		
申請類別	☒ 設計教育課程 (至少 6 小時) ☐ 基本設計 (18 小時)		
課程執行類別	☐ 國民中學 ☒ 普通型高中 ☐ 技術型高中 ☐ 綜合型高中		
授課年級	☐ 國一 ☐ 國二 ☐ 國三 ☐ 高一 ☒ 高二 ☐ 高三		
班級類型	☐ 普通班 ☒ 美術班		
高中課程類型	☐ 多元選修 ☐ 加深加廣 ☒ 其他：藝術生活/應用視覺/視覺設計課		
班級數	1 班	學生數	11 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	校園事件簿 - 「AI 輔助漫畫」說故事
操作構面 (可複選)	☒ 色彩 ☐ 質感 ☐ 比例 ☒ 構成 ☐ 結構 ☐ 構造
重大議題 (勾選一或兩項)	☒ 特別聚焦：_ A11.科技 _ _ _ _ _ (若有，請填寫 1 項) ☒ 相關觸及：_ A10.資訊 _ _ _ _ _ (若有，請填最多 3 項)
課程主題 選填項目 (填入上方欄位)	【A】教育部 108 課綱之 19 項重大議題 A1.性別平等、A2.人權、A3.環境、A4.海洋、A5.品德、A6.生命、A7.安全、A8.家庭教育、A9.生涯規劃、A10.資訊、A11.科技、A12.法治、A13.國際教育、A14.閱讀素養、A15.防災、A16.能源、A17.多元文化、A18.戶外教育、A19.原住民族教育。 【B】SDGs 聯合國「2030 永續發展目標」 B1.終結貧窮、B2.消除飢餓、B3.健康與福祉、B4.優質教育、B5.性別平權、B6.淨水及衛生、B7.可負擔的潔淨能源、B8.合適的工作及經濟成長、B9.工業化/創新及基礎建設、B10.減少不平等、B11.永續城鄉、B12.責任消費及生產、B13.氣候行動、B14.保育海洋生態、B15.保育陸域生態、B16.和平/正義及健全制度、B17.多元夥伴關係。

創新課程說明	☐ 延續本人課程： _ 114-1 _ 學期，課程名稱 _ 校園事件簿 - 「條漫」說故事 _ _ _ _ _ 學期，課程名稱 _ _ _ _ ☐ 參考他人課程： _ _ _ _ 學期，_ _ _ _ 學校，_ _ _ _ 老師，課程名稱 _ _ _ _ _ _ _ _ 學期，_ _ _ _ 學校，_ _ _ _ 老師，課程名稱 _ _ _ _ (可複選，可自行增加) 本次課程設計創意作法： 1.實驗使用 AI 輔助 2.使用 AI 輔助故事安排 3.使用 AI 輔助漫畫角色或場景設計
一、課綱核心素養 (請勾選符合項目)	
A.自主行動	☐ A1.身心素質與自我精進 ■ A2.系統思考與解決問題 ■ A3.規劃執行與創新應變
B.溝通互動	■ B1.符號運用與溝通表達 ■ B2.科技資訊與媒體素養 ☐ B3.藝術涵養與美感素養
C.社會參與	☐ C1.道德實踐與公民意識 ☐ C2.人際關係與團隊合作 ☐ C3.多元文化與國際理解
二、學生先修科目或先備能力 (300字左右)	
* 先修科目： 美術班: 素描、彩繪技法、基本設計及自主學習成果展出 * 先備能力： 美術班: 1.基本美學素養:美術班學生在上高中之前，已考過基本描繪能力如素描及彩繪，對於色彩、造型、構圖及立體感或空間感應已具有一定的瞭解程度。 2.基礎設計軟體操作能力:美術班二年級，已上過一年級的基本設計，有基礎的設計概念及使用 photoshop 及 Illustrator 等影像軟體的經驗，同時也有 AI 生成繪圖體驗。 3.自主學習展出經歷:美術班一年級會於班展，展出自主學習成果，對於展覽佈展有初階的理解。 4.對動漫的熱情及好奇心:同學很多會考美術班是因為小時候對動漫充滿熱情~作動漫的單元應該會讓他們充滿熱情跟好奇心。	

三、課程概述 (300字左右)

動漫是很多就讀美術班或是喜歡美術的學生，一開始的熱情跟動機所在，希望藉由他們所熱愛的方式，引領他們去觀察學校的生活環境並能完成自己的動漫故事。

此外因為 AI 網路的發達，除了透過網路閱讀動漫的「條漫」也興起，因此上學期試著讓同學瞭解傳統紙本漫畫及條漫的異同，到學習繪製「條漫」，這學期嘗試在故事或是角色、場景設計上，使用 AI 輔助「頁漫」，讓同學的故事跟想法能在 AI 輔助下更加強呈現，更能輕易的展現自己的想法。

四、課程目標

美感觀察	1.觀察生活周邊現象或事件，找出有趣或是引起思考的故事內容 2.針對內容或角色蒐集資料
美感技術	1.學習漫畫的類型與呈現方式 2.學習使用 AI 輔助產生文本故事 3.同時綜合運用手繪或攝影及 AI 輔助產生角色或場景參考 4.使用 ipad 軟體繪製漫畫影像
美感概念	1.學習獨立思考，與故事或畫面編寫 2.針對想要表達的內容，能以藝術的展現方式呈現 3.強化 AI 及數位媒材的技術運用，學習融入多媒材的表現方式
其他美感目標	1.練習呈現不可視之情感理念 2.練習藉由漫畫故事去同理其他人的情境

五、課程大綱、教學進度 (課程週次請依課程需求增減)

週次/序	上課日期	課程目標	內容綱要/操作描述
1	5/18	校園事件簿	尋找跟學校環境或是生活相關的故事做為漫畫的題材 三幕劇及英雄十二旅程之故事寫作方法簡介
2	05/25	漫畫的類型及分鏡	漫畫的類型及基礎分鏡概念(協作教師)
3	06/01	角色及場景構想	構想角色的個性、造型及會出現的場景等等， 並使用 AI 輔助完成漫畫文本，綜合運用手繪或攝影及 AI 輔助產生角色或場景參考
4	06/08	漫畫的材質表現與完稿技法	漫畫的材質表現與完稿技法(協作教師)
5	06/15	漫畫作品實作繪製	AI 輔助漫畫作品實作繪製
6	06/22	漫畫作品展出與討論	漫畫作品展出與討論
7	5/8	講座	獨立遊戲製作經驗分享

六、預期成果

- 1.在認知方向，除了希望同學學會如何產出漫畫，同時希望同學具有觀察能力及說故事能力，未來能利用不同媒材方式說自己想說的話。
- 2.在技術方向，希望同學學習到如何發展、利用 AI 作為輔助，發展漫畫影像成為創作工具。
- 3.學習將漫畫完稿並展覽呈現，練習利用作品去跟別人溝通。
- 4.希望同學藉著這個單元學習，也更了解 AI 及漫畫，更能利用工具呈現自己的想法。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

- 1.【零基礎入門】AI 漫畫小說一鍵生成，10分鐘學會 | 2024最佳商機，2萬美金/月 | Create Monetizable Comic Channel with AI | comica tutorial:
<https://www.youtube.com/watch?v=OCeZe8y1lw>
- 2.【喂飯級教程】AI 漫畫小說推文項目，月入1萬+，全流程手把手教學 | 2024不露臉賽道玩法 | Create Monetizable Comic Channel with AI:
<https://www.youtube.com/watch?v=Y7OEHx-ePfA>
- 3.漫畫分鏡教室：日本資深漫畫家教你如何讓作品更加令人著迷！，作者：深谷 陽, 東京ネームタンク，譯者：蕭辰捷，出版社：台灣東販，出版日期：2019/12/26
- 4.漫畫技法自學聖經，作者：喵喵貓，出版日期：2025/09/30
- 5.漫畫編劇特訓班：設定、劇情、角色、插曲一本就通！【暢銷新版】マンガの学校1 短編マンガの描き方，作者：田中裕久，譯者：王啟華，出版社：商周出版，出版日期：2021/07/10
- 6.專業動畫師講座 生動描繪人物全方位解析 (附 DVD)：只花了三年就考進吉卜力工作室的男人！連新海城也大讚本書！DVD ビデオ付き！アニメ私塾流 最速でなんでも描けるようになるキャラ作画の技術，作者：室井康雄，譯者：涂紋凰，出版社：瑞昇，出版日期：2018/08/05

八、教學資源

教學簡報、Ipad、apple pencil、平板軟體、電腦教室設備及軟體、展呈材料等等。

貳、課程執行內容

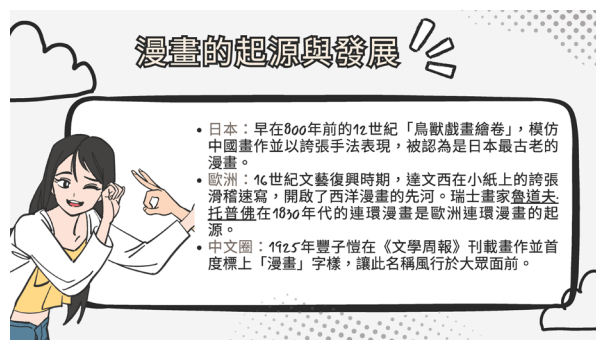
一、核定課程計畫調整情形

同學們果然對漫畫很有興趣，即使到了下學期課業時間緊湊，期末報告跟考試的雙重壓力下，同學依然奮力的完成，少數因為想要認真畫，時間不夠而無法完成的同學，也有在暑假中又另行繪製，期末佈展同學們也非常積極協力完成，令人感動。整體課程雖有因為協同教師的時間微調調動，基本上按原定計畫順利推動，還利用經費多印製了一本同學成果，大家都很开心。

二、課程執行紀錄 (請依據課程小時數複製下表，並依課程順序填寫執行內容)

課堂 1 校園事件簿

A 課程實施照片：



關於臺灣漫畫起源

第一本漫畫單行本的誕生 (1930年代)

- 第一位出版的漫畫家：陳炳煌（筆名：雞籠生）於1935年出版《雞籠生漫畫集》，這部作品融入美國漫畫的線條風格與地方色彩，被定位為台灣歷史上第一本漫畫單行本。
- 兒童漫畫興起：隨著日本兒童漫畫傳入，陳定國、王朝基、許丙丁等本土漫畫家開始嶄露頭角，在各報章雜誌發表充滿鄉土情懷的作品。



雞籠生(原名陳炳煌)是位業餘的作家及漫畫家，同時也是簽字蒐集家，他所學的雖不是文學，沒進過美術學校，也未曾拜過名師，但天性喜歡遊歷、寫文章、繪漫畫。

光復後雞籠生到過日本，又去金門，後來他將遊日時所作的漫畫，在金門寫生的幾幅鉛筆畫，再加上日常的見聞，感想及歷年所集簽字的人物漫畫等，一百多幅，編成單行本，自己投資、印刷發行。

《雞籠生漫畫集》第二集係將已刊登於「自由談」和「豐年」等刊物上，及尚未發表過的漫畫，編成為冊，內容包括有：金門風光、寶島名產、職業婦女、山地習俗、東遊速寫、農村漫畫、都會百態、名人簽字等篇。



先來想一想

取材：校園中發生的事情
(What happened)
什麼故事(線)：按照時間的順序
(Event)
什麼事件(點)：發生了造成改變的事
(Why & How)
什麼情節(網)：什麼樣的因果關係跟戲劇效果

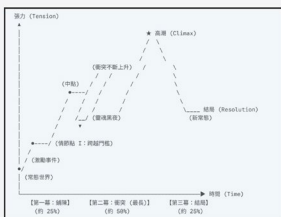


「7問題編劇公式」

- 對應傳統結構：這套公式其實相當於傳統的「起承轉合」四階段。
 - 起：對應「目標」。
 - 承：對應「阻礙、努力」。
 - 轉：對應「結果」。
 - 合：對應「意外、轉彎、結局」。
 - 註：「意外」相當於介在「轉」與「合」中間的觸底反彈點。
- 編寫「意外」的關鍵秘訣：
 - 意外必須源自於「努力」：替主角解圍的意外，最好是因為主角先前的努力才得以發生。
 - 避免不勞而獲：如果「意外」只是天外飛來一筆（類似憑空出現的「機器神」），會讓主角前面的心血失去意義，導致故事失色。讀者敬佩的是主角努力不懈的過程，多過於他最終的成功。



三幕劇結構：情緒張力曲線 (The Dramatic Arc)



把「七問題」塞進「三幕劇」

- 第一幕：鋪陳 (Setup) —— 確立主角與世界觀
- 21. 目標 (Goal)：主角是誰？他心裡最渴望什麼？（例如：想在美術比賽拿第一）
 - 22. 阻礙 (Obstacle)：什麼原因讓他無法輕易得到？（例如：他的右手受傷了，或是遇到天才轉學生）
- 第一幕的任務就是把前兩個問題交代清楚，讓讀者對主角產生共鳴。
- 第二幕：衝突 (Confrontation) —— 故事的肉，佔據最大篇幅
- 23. 努力 (Effort)：為了克服阻礙，主角做了什麼嘗試？（例如：開始練習用左手畫畫）
 - 24. 結果 (Result)：努力的結果通常是「失敗」或「引發更大的麻煩」。（例如：左手畫出來的東西慘不忍睹，被同學嘲笑）
 - 25. 意外 (Surprise)：故事的中點，發生了意想不到的轉折。（例如：無意間發現左手畫出的線條雖然歪扭，卻有一種獨特的狂野風格）
- 這裡是漫畫中最適合展現實驗性視覺的階段，也是角色最痛苦、掙扎的時候。

角色驅動力： 英雄旅程十二階段的「事件化」應用

克里斯托弗·沃格勒 (Christopher Vogler) 在《作家之路》中整理出的英雄旅程十二階段標準列表。

英雄旅程的十二階段，實際上就是十二個標準化的「關鍵事件」。在編寫漫畫劇本時，我們可以將這些階段視為「檢查清單」，確保角色的每一步成長都是由具體的「事件」所觸發成長。

- 平凡世界
- 冒險的召喚
- 拒絕召喚
- 遇上師傅
- 跨越第一道門檻
- 試煉、盟友、敵人
- 進洞入最深处
- 苦難折磨
- 獎賞 (掌握寶劍)
- 歸返之路
- 復甦
- 帶著萬靈丹歸返



班級：1634 座號：5 姓名：吳昶豪

【校園事件簿】短篇漫畫編劇學習單

【任務】選定一個校園事件或議題，透過「七問題公式」完成你的短篇漫畫劇本大綱。

第一部分：核心設定

- 我想探討的校園事件/議題：

對日常生活感到枯燥乏味，渴望逃離現實的心理狀態。
(例：填鴨教育、網路霸凌、容貌焦慮、小圈圈排擠...)

- 我的主角是誰？(給他一個明顯的缺點或特徵)：

生活平凡無聊，對任何事物提不起勁，長得平平無奇的男學生。

第二部分：故事推演 (三幕劇 x 七問題)

第一幕：鋪陳 (日常與壓力)

- 1.【目標】：主角最渴望什麼？

☞ 擺脫無聊的校園生活，找到可以喘息的綠洲。

- 2.【阻礙】：這個「事件/議題」如何成為他達成目標的絆腳石？

☞ 不知如何主動改變現狀，也不知道綠洲是幻想或真實存在。

第二幕：衝突 (掙扎與惡化) 重頭戲

- 3.【努力】：為了克服阻礙，主角做了什麼嘗試？

☞ 信任突然出現的陌生面孔，和他前往小島。

- 4.【結果】：嘗試失敗了。情況變得有多糟？

☞ 小島條件短暫，被迫告別小島回歸平凡生活。

- 5.【意外】：發生了什麼轉折，讓主角看清這個事件的真相？

☞ 回到學校泳池，發現一切可能只是幻想。

第三幕：解決 (轉念與成長)

- 6.【轉彎】：看清真相後，主角改變想法，做出了什麼不同的決定？

☞ 某日後下一次逃離生活的契機。

- 7.【結局】：事件落幕。主角的生活或心態發生了什麼改變？

☞ 決定稍微帶著其日其生活

第三部分：將前面規劃的故事劇情，重新整理撰寫如下：

某天主角一眨眼就無聊地漂浮在泳池，聽著四周同學老師的歡笑聲，睜眼睜眼睜眼發現自己到了海中央。突然出現一個金髮男要帶他去他的小島，主角跟去後過了充實有趣的一個下午。到了要回去的時間又是睜眼睜眼睜眼他又回到了泳池，只是生活有了一些其日其。

第四部分：AI 視覺輔助與分鏡

處理議題時，善用「畫面隱喻」（例如：把升學壓力畫成怪獸、把網路霸凌畫成無數雙眼睛）。

- 1. 找出視覺隱喻：我想把這個事件畫成什麼感覺？

☞ 把生活中的其日其和盼望畫成神秘的小島。

- 2. 寫下 AI 生成關鍵字 (Prompt 測試)：

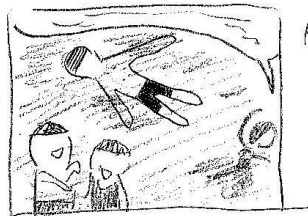
(公式：主體 + 背景環境 + 光影氛圍 + 鏡頭視角)

☞ 男髮少年漂浮在學校泳池，畫面很昏暗，只有微弱的泳池頂光，

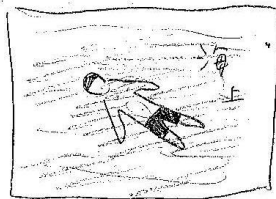
- 3. 關鍵畫面草圖：

由上往下的俯視鏡頭。

(請利用空白處，畫出故事中最有張力的一到三格畫面草圖，開場、轉折、結尾)



開場 + 結尾



轉折

B 學生操作流程：

尋找跟學校環境或是生活相關的故事做為漫畫的題材

三幕劇及英雄十二旅程之故事寫作方法簡介

1. 先了解漫畫的起源與發展，到條漫與頁漫的差異與核心特色。

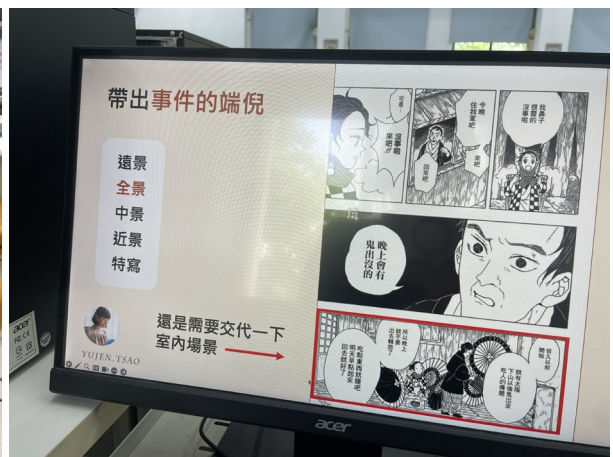
2. 從校園環境與日常生活中尋找可發展成漫畫的事件與題材。
3. 介紹七問題編劇公式與三幕劇的基本結構，練習安排故事的張力曲線。
4. 介紹英雄旅程十二階段，作為故事發想與情節推進的參考。
5. 依據自己的校園題材，利用學習單完成初步故事架構與文字發想。

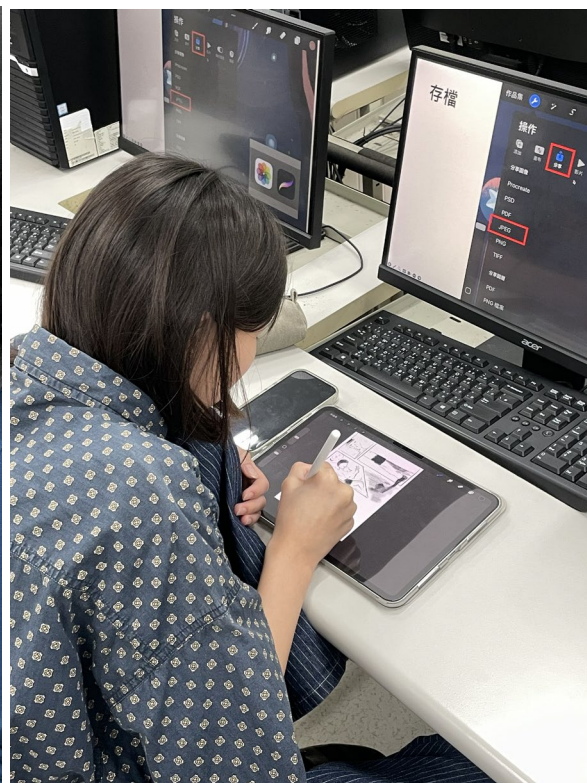
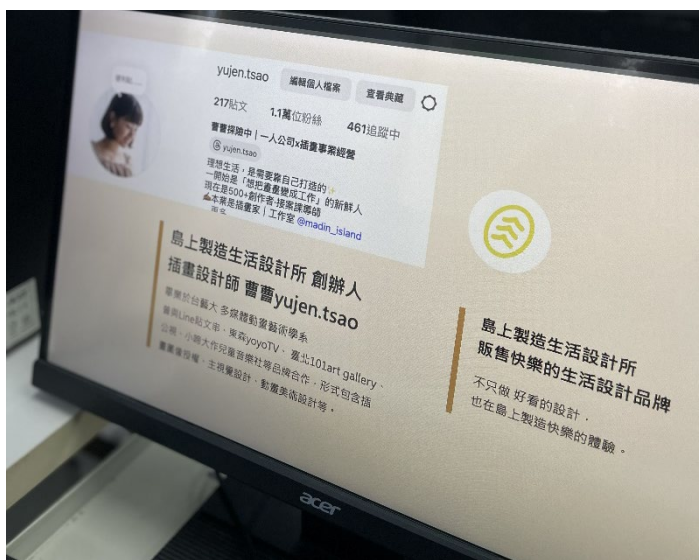
C 課程關鍵思考：

1. 如何從熟悉的校園生活中找到或延伸出想畫的故事。
2. 理解故事如何利用角色、衝突、因果與轉折去構成生動吸引人的作品。
3. 練習利用七問題編劇以及三幕劇和英雄旅程的方法，讓故事更生動。
4. 思考漫畫如何表達自己的情感與想法。

課堂 2 漫畫的類型及分鏡(協作教師)

A 課程實施照片：





B 學生操作流程：

漫畫的類型及基礎分鏡概念

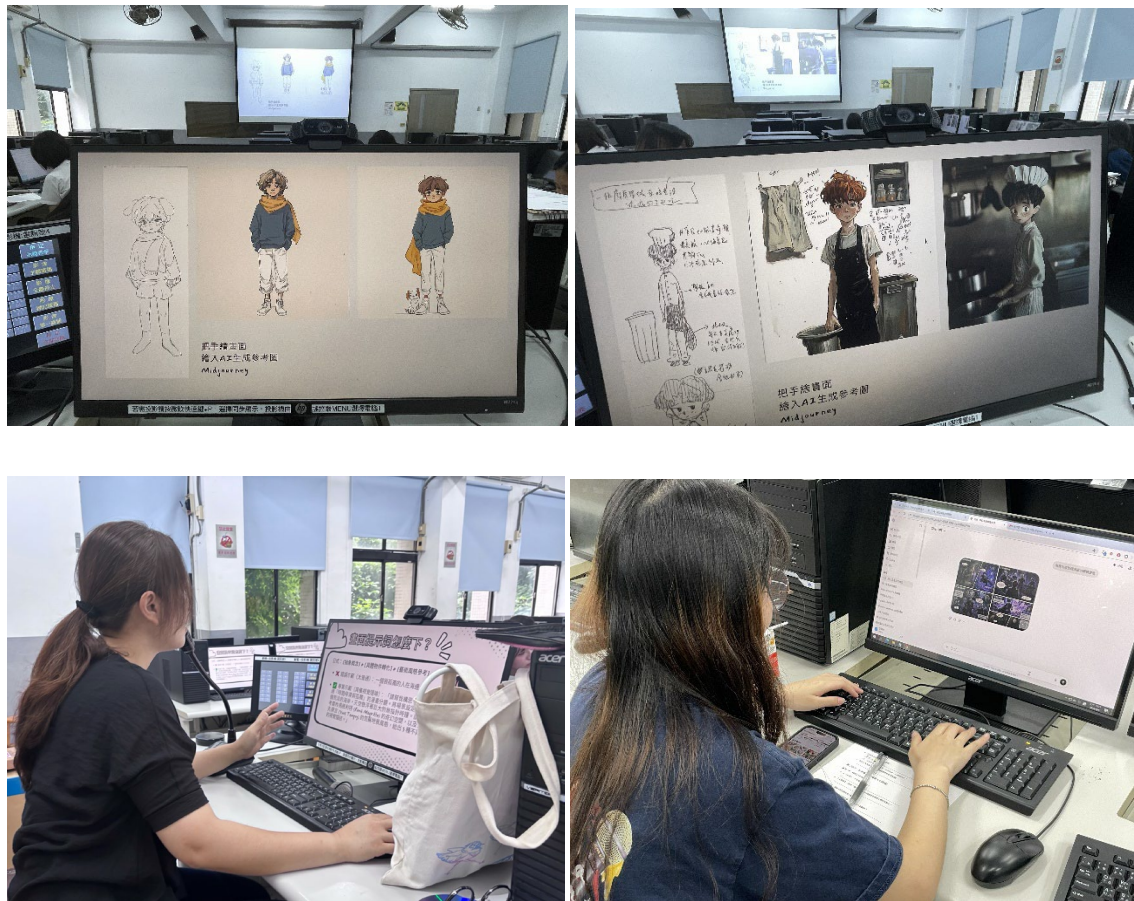
1. 介紹不同漫畫類型與頁面閱讀方式，認識頁漫的基本構成。
2. 從案例觀察格框大小、畫面遠近、視角與閱讀順序如何影響敘事。
3. 將前兩節完成的故事文字轉換成分鏡，決定每一格要呈現的動作、場景與對話。
4. 討論對話框、文字與圖像的配置，調整畫面閱讀節奏。
5. 試畫看看瞭解實際執行的難度在哪裡，並進行調整與修正。

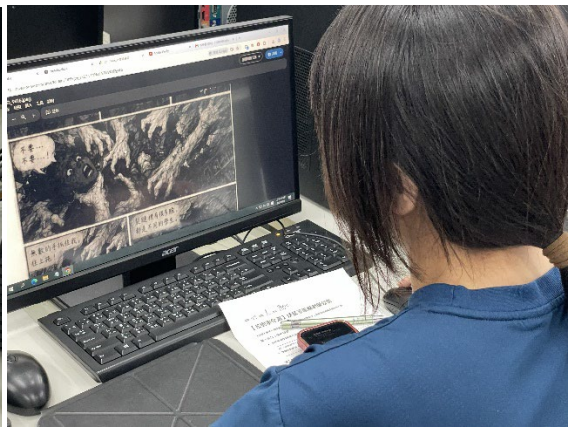
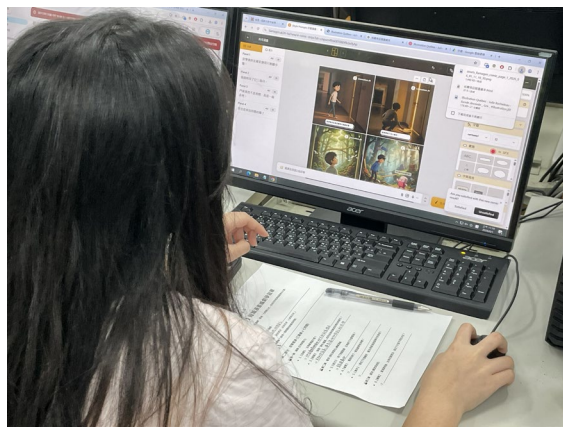
C 課程關鍵思考：

1. 理解漫畫分鏡其實是在安排「時間」與「閱讀節奏」。
2. 思考哪些內容需要用畫面表現、哪些適合用文字或對話補充。
3. 學習運用構圖、視角、景別與格框變化強化情緒及故事重點。

課堂 3 角色及場景構想

A 課程實施照片：





誰才是真正的創作者？



- 以人為本，先思後畫：AI 是強大的「輔助工具」，但故事的靈魂與情感來自於「你」。
- AI 的定位是「數位助手」：請先在腦中或紙上構思好你想傳達的訊息，再讓 AI 幫你擴充細節，絕不要讓 AI 取代你的思考。
- 創作流程：原創劇本 ■ 手繪概念草稿 ■ AI 輔助生成參考 ■ 最終完稿



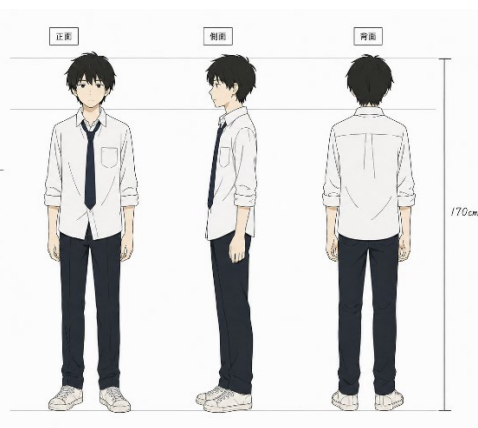
把手繪畫面
輸入AI生成參考圖
Midjourney



姓名：Yunnan
年齡：17
身高：161cm
體重：45kg
特點：長相平平無奇，不太引人注意的普通少年。

角色設定 三視圖

姓名：張良 (Zhang Liang)
年齡：16歲 (高一)
性別：男
身高：170cm
體重：65kg
特點：長相平平無奇，不太引人注意的普通少年。



色彩設定
頭髮：黑色
衣服：白色
褲子：黑色

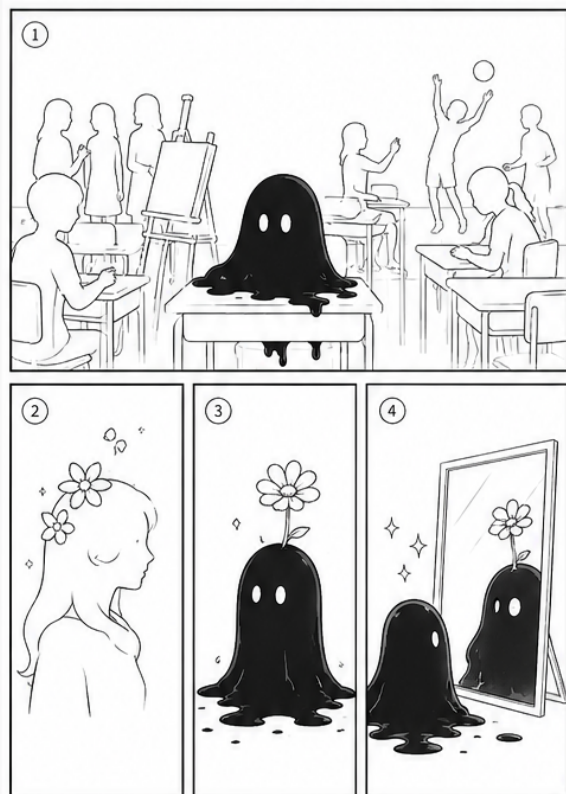
眼鏡
· 戴眼鏡，不突出也不顯。
· 性格安靜，存在感薄弱。
· 沒有特別顯赫的事。
· 對未來也沒有明確目標。

同學用 AI 產生的角色設計

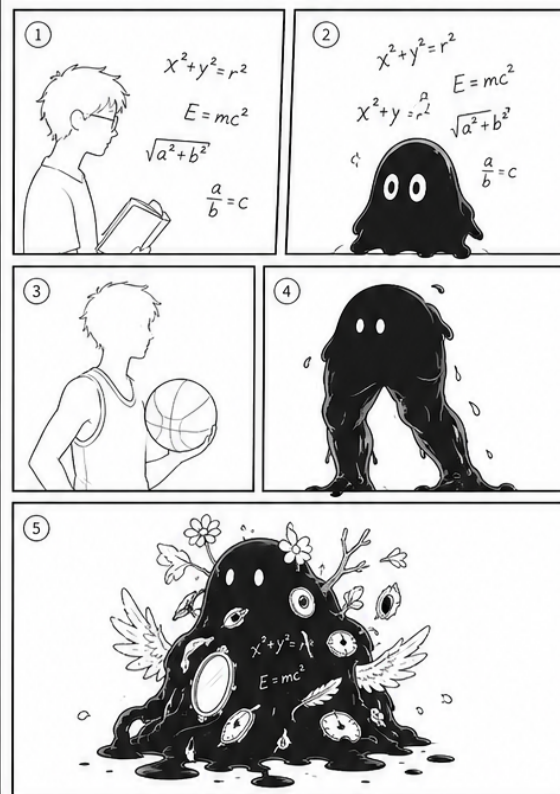


同學用 AI 產生的關鍵畫面

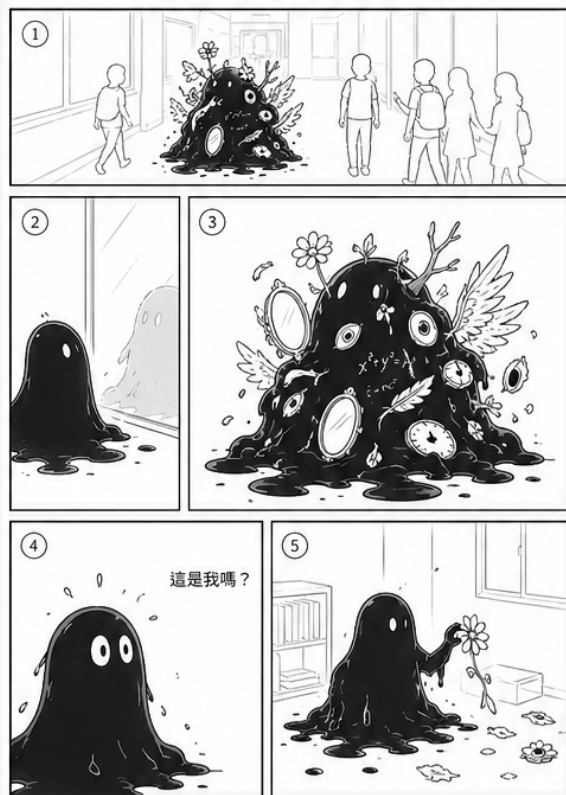
第1頁：羨慕與模仿（起）



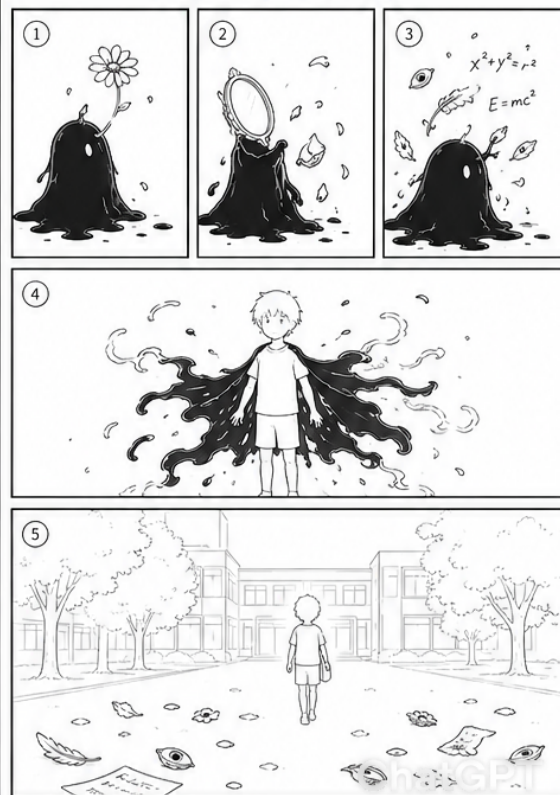
第2頁：越來越多特徵（承）



第3頁：發現自己變成怪物（轉）



第4頁：找回自己（合）



同學用 AI 產生的分鏡畫面

B 學生操作流程：

構想角色的個性、造型及會出現的場景等等，

使用 AI 輔助完成漫畫文本，綜合運用手繪或攝影及 AI 輔助產生角色或場景參考

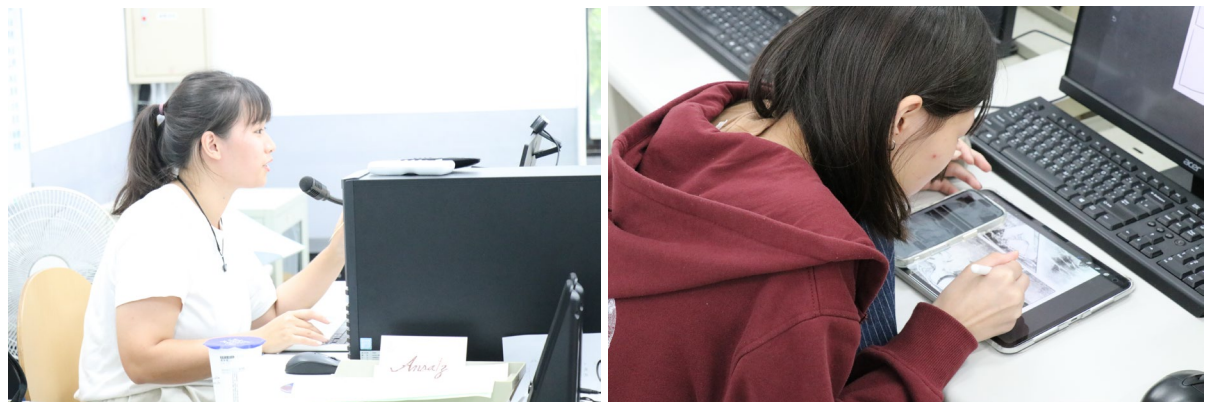
1. 瞭解 AI 能怎樣協助創作者及限制的地方。
2. 嘗試練習及運用 AI 工具
3. 依據前一節發想的故事，設定主要角色的個性、外型、動作與彼此關係。
4. 使用 AI 輔助產生角色或場景的視覺參考，再依個人創作需求進行選擇與修改。
5. 比較自己原始構想與 AI 生成結果，整理出後續漫畫創作所需要的角色與場景設定。

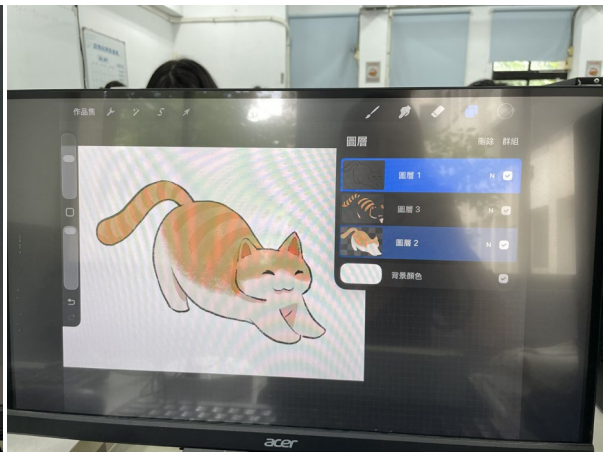
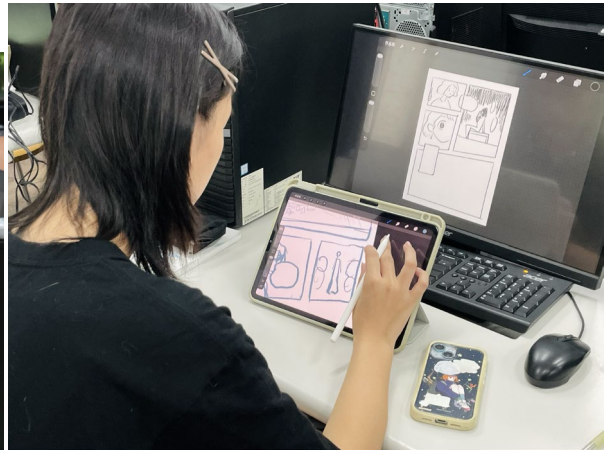
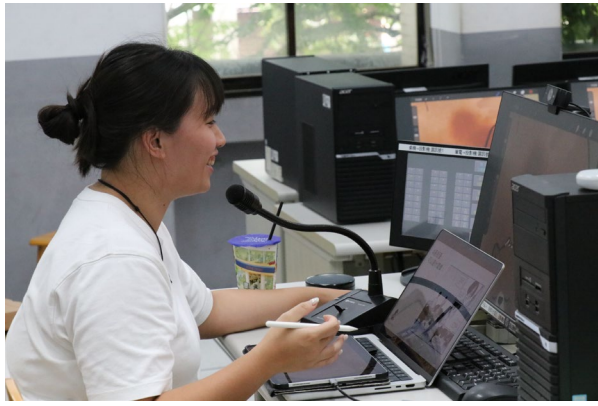
C 課程關鍵思考：

1. 理解 AI 是協助發想與整理的工具，創作者仍需判斷哪些是符合自己想要的。
2. 練習以文字描述角色與場景需求，理解描述越清楚，越能得到接近想法的參考結果。
3. 知道目前有哪些 AI 工具可以運用，及他所能做的和受限的地方。
4. 思考手繪、攝影與 AI 生成素材之間如何互相增能，而非彼此取代。

課堂 4 漫畫的材質表現與完稿技法(協作教師)

A 課程實施照片：





B 學生操作流程：

漫畫的表現與完稿技法

1. 介紹漫畫線條、黑白、色彩、筆刷與材質等不同表現方式。
2. 示範 iPad 與 Procreate 等數位繪圖工具在漫畫完稿中的操作方式。
3. 依個人作品風格選擇適合的筆刷、線條與色彩表現。
4. 將分鏡草稿逐步整理成較完整的線稿，並處理人物、背景與畫面層次。
5. 針對個別作品進行討論，解決繪製與完稿過程中遇到的問題。

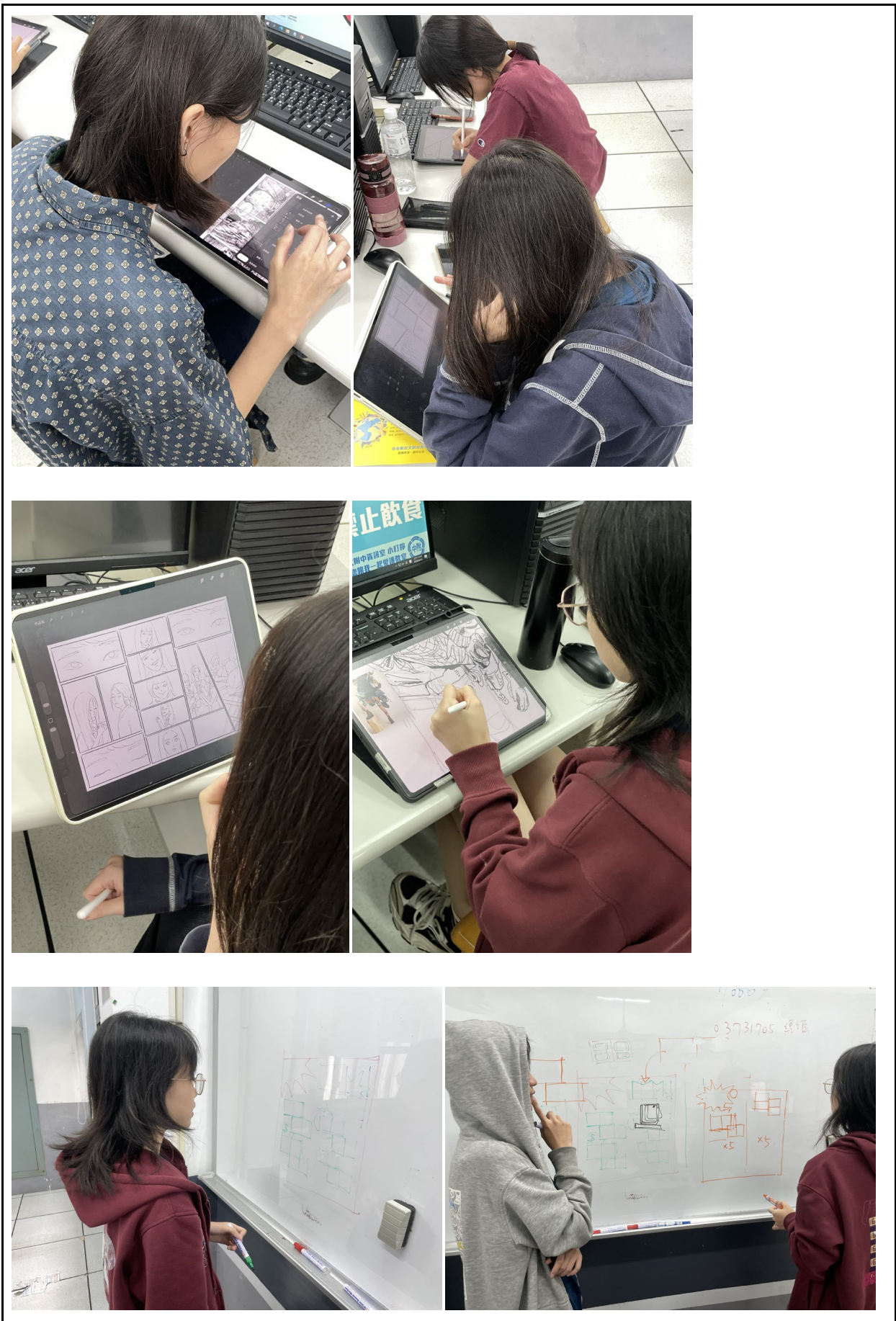
C 課程關鍵思考：

1. 媒材與技法不是單純裝飾，而會直接影響故事的氣氛與閱讀感受。
2. 瞭解如何利用分鏡與對話框的安排等，強化故事焦點與內容。。
3. 嘗試學習運用數位繪圖圖層、筆刷與修改功能等等。
4. 藉由業師協作教師的分享，理解現在漫畫產業與未來能發展的面向。

課堂 5 漫畫作品實作繪製

A 課程實施照片：





B 學生操作流程：

AI 輔助漫畫作品實作繪製

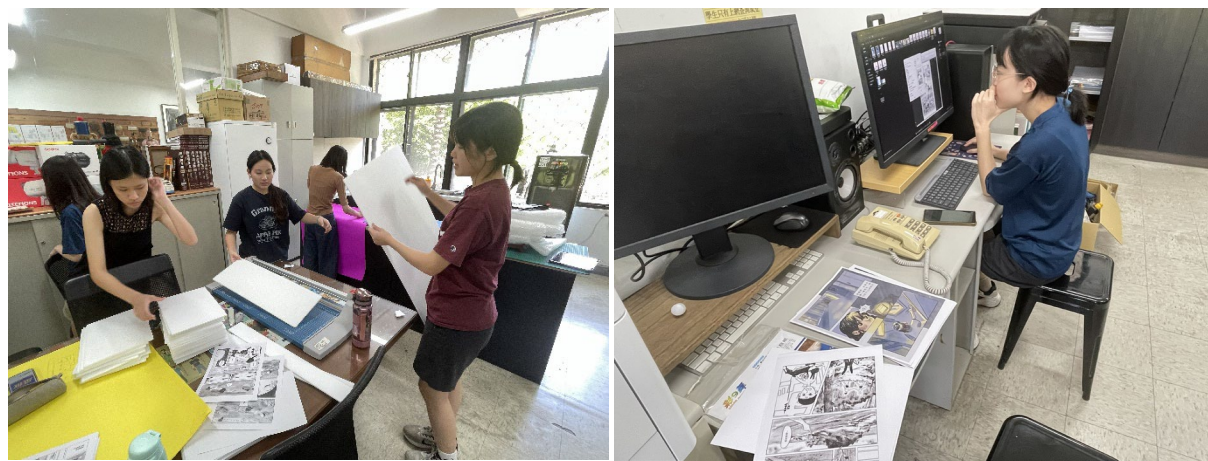
1. 老師將一些細節及漫畫產業現況補充後，同學依完成的分鏡進行 AI 輔助漫畫作品實作。
2. 視個人需求使用 AI 協助文字、角色或場景參考，再以手繪或數位繪圖重新繪製。
3. 使用 iPad 繪圖軟體完成角色、背景、對話框與文字配置。
4. 檢查角色前後一致性、場景連續性與畫面閱讀順序，逐步完成作品。
5. 討論作品完成後，如何展呈。

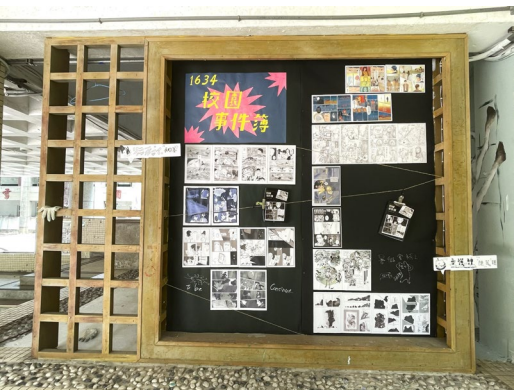
C 課程關鍵思考：

1. 整合故事、分鏡、構圖、色彩、文字與數位技術，完成一件可以溝通想法的頁漫作品。
2. 在製作過程中學習安排時間與進度，並針對問題尋找解決方式。
3. 學習策畫展呈，包含練習分配工作、購置材料等等。

課堂 6 漫畫作品展出與討論

A 課程實施照片：







B 學生操作流程：

漫畫作品展出與討論

1. 完成漫畫作品最後修整，並上傳雲端作展覽準備。
2. 作品檔案並進行輸出，共同討論展覽位置、作品排列與構圖。
3. 完成作品布置，讓漫畫從個人創作轉化為可以與他人分享的展覽成果。
4. 老師將同學作品編輯印製成冊，讓同學互相欣賞作品。

C 課程關鍵思考：

1. 學習如何規劃展覽及製作呈現完成。
2. 從同學不同的創作作品中，學習不同的繪製方法與特色呈現。
3. 透過成果呈現重新檢視作品是否真正傳達原本想說的故事。

課堂 7 講座分享:林秉舒遊戲製作人

A 課程實施照片：







B 學生操作流程：

「獨立遊戲製作經驗分享」講座

5/8星期五利用班會課跟午休時間，我們邀請到林秉舒遊戲製作人，來跟美術班全體同學作「獨立遊戲製作經驗分享」的講座，製作人從什麼是獨立遊戲到專案製作、以及他自己的遊戲製作分享，到為美術班同學特別準備的遊戲美術分析等等等，都非常鉅細靡遺、毫不藏私的跟同學說，甚至還準備了如何面對 AI 挑戰的現況分析，真的是收穫非常豐富，認識很多很有趣的遊戲外，讓同學對未來的方向有多元的瞭解！講座中秉舒講師會一邊分享時不自覺露出對遊戲的喜好與樂趣，讓我們也感受到那份熱情與喜愛，希望同學們未來也都可以找到這麼熱愛的事情，勇往直前！

C 課程關鍵思考：

- 1.認識獨立遊戲的製作流程，理解一款遊戲從概念發想、專案規劃到實際完成的歷程。
- 2.從遊戲美術實際執行案例中，瞭解遊戲製作實務上的作法。
- 3.思考 AI 發展對遊戲、美術及創意產業帶來的影響與挑戰。
- 4.從講師對遊戲創作的熱情與投入，思考自己的興趣、專長與未來方向，並理解持續創作與投入的重要性。

三、教學觀察與反思

這學期延續上學期漫畫課程，進一步嘗試不同的格式與 AI 輔助創作。一開始在課程準備上，原本比較擔心的是平板、繪圖軟體以及 Apple Pencil 等設備的準備與管理，除了需要事先安裝軟體，也必須同時處理平板與筆的充電問題。不過實際上課後發現，同學自己擁有平板的比例比原先預期高出許多，而且多數學生對數位繪圖軟體及 AI 工具都已相當熟悉，接受度高、學習速度也很快，因此並沒有花費太多時間在工具操作的教學上，反而可以把課程重心放回漫畫本身，包括故事內容、角色設定、分鏡、畫面節奏與整體構成。

同學對漫畫主題的喜愛與投入程度也超出原先預期。原本很擔心頁漫的工作量較大，同學可能無法在有限的課程時間內完成，但實際執行後，多數同學都非常努力地完成作品，即使進度落後，也會利用課後時間繼續製作。在單元結束時尚未完成的同學，之後仍主動把作品畫完，顯示學生對自己的作品具有相當高的投入感。

在最後的作品輸出與展覽布置階段，同學的自主性也很好，能主動分工、討論並完成展覽。作品除了實體展出，也將完成的漫畫列印製作成冊，同學對於看到自己的作品從平板中的數位檔案轉變為實際的漫畫冊特別喜愛，也增加了作品完成後的成就感。

整體而言，這個單元實際執行的教學難度並沒有原先想像中高，學生對數位工具的熟悉程度已經足以支撐創作，因此教師反而可以減少技術操作的講授，把更多時間留給漫畫內容、敘事與視覺表現。學生從發想到完成作品、展覽及輸出成冊的過程投入度很高，師生都獲得很好的成就感。

四、學生學習心得與成果



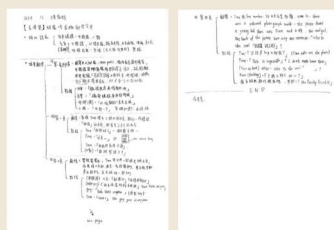
AI輔助

運用AI輔助生成參考分鏡、畫面、角色

用GPT、Gemini、Notion ai、assessment Ai……等AI輸入提示詞，我自己最滿意的是Chat GPT，生出來的圖片排版與風格是我比較喜歡的



編劇學習單



故事大綱：關於女間諜與秘密檔案

二戰期間，女間諜娜德偽裝潛入德軍晚宴，成功竊取機密文件，卻意外發現自己竟被列為調查目標。逃亡途中，一名神秘男子交給她一把鑰匙，並警告她不要相信任何人。娜德依據線索來到巴黎火車站，從置物櫃中找到一張神秘舊照片，照片將她與德軍上校及神秘男子聯繫在一起，而背面一句「真正的黑絲絨是誰？」讓更大的謎團才正要開始。

漫畫繪製

草圖—線稿—上色



最後時間不夠，並沒有全部完成，這是我70%的進度，暑假後會補上剩下的部分



佈展過程

大家的目標是畫四頁的頁漫，最後在學校進修佈置展出，我負責佈展的工作是裁切紙、進行上牆的排版，大部分的人雖然都沒有畫完，但是佈展的過程很順利，大家一起合作的感覺真的超棒！



