

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：苗栗縣立苑裡高中（學校名稱）

執行教師：陳俏妏 教師

輔導單位：中區 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

(可帶入原有計畫書內容，如有修改請以紅字另註)

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 (如有請附上)

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	苗栗縣立苑裡高中		
授課教師	陳尙灼		
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： _ _ _ _ _		
班級數	_ 4班	學生數	120名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱	來個萌萌答
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： _ A6.生命 _ _ (若有，請填寫 1 項) ☒ 相關觸及： _ B4.優質教育 _ _ _ (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： _____ 學期，課程名稱 _____ _____ 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.透過請學生設計自己的個人標誌圖像，分析人物臉部比例構成，引導學生了解社會情緒與人際互動 2.透過引導學生觀察和分析不同的五官比例及頭身比例，可以培養學生的美感感知和創作能力，觀察人際情緒變化在五官及姿態上的呈現，並促進他們對情緒表達的理解和同理心。
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：藝術與人文、生活與科技 * 先備能力：對於比例、構成有一定認識。 對於周遭環境有發現能力，懂觀察及思考，善於發現問題，並解決	
三、課程概述 (300字左右)	

課程首先透過「萌萌關鍵字」遊戲和分組討論，引導學生認識當前流行的可愛元素，並探討「萌」文化的起源。接著，我們將深入分析 Labubu、卡皮巴拉等熱門角色的比例，學習角色頭身比例的基本原則，並比較不同風格角色的差異。透過剪貼重組五官和身體，學生將進一步探索比例的奧秘，學習如何運用誇張的五官來強化角色個性。

課程的後半段，學生將以「自己」為主題，設計專屬的可愛版角色。我們將分析自己小時候的照片，探討可愛的比例構成，並思考如何運用所學的知識，呈現角色的個性和情緒。透過作品創作和欣賞討論，學生將在輕鬆愉快的氛圍中，發揮創意，打造獨一無二的「萌」形象。

這門課程培養學生的觀察力和創造力，更能讓他們深入了解「萌」文化的內涵，並在創作過程中找到樂趣和自信。無論你是熱愛卡通的學生，還是對角色設計感興趣的初學者，都能在這門課程中找到屬於自己的「萌」天地！

四、課程目標

美感觀察	觀察生活中流行角色人物頭身比例及五官比例構成
美感技術	使用比例構成創作黏土作品
美感概念	比例構成之美、卡通動漫人物構成元素
其他美感目標	融入情感覺察

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
1-2	3/10、3/17、	尋找萌萌小夥伴	進行「萌萌關鍵字」遊戲，老師說出一個關鍵字，學生輪流說出與當前流行的關鍵字相關的可愛用語、現象或 ip 角色。 學生分組討論自己喜歡的「萌」圖像，當前流行的是什麼？並分享最近關注的萌圖像。 老師引導學生思考，萌文化是如何產生的？誰是可愛萌的推手？
3-4	3/24、3/31	萌萌關鍵研究	老師介紹分析 labubu 臉部及頭身比例。 角色頭身比例的基本原則（1:1 嬰兒比例、2:1 比例、5:1 正常比例等） 學生分組討論並任選一個當前流行的卡通角色，如 Labubu、卡皮巴拉或吉伊卡哇，進行角色比例分析。

5-7	4/7、4/14、 4/21	萌萌關鍵研究	他們將觀察並比較不同風格的角色，如迪士尼動畫、日系漫畫與 Labubu，探討臉部比例與頭身比例的差異。 課程將以辯論方式將學生分成四隊包含美系、日系、潮流系、評審團引導學生思考不同國家文化比例之間的差距。 五官的大小與間距如何影響角色的表達力，例如眼睛的放大是否能增強可愛感，或縮短五官間距是否能提升角色的活潑度。透過這些分析，學生將更深入理解比例在角色設計中的應用，並為後續的創作奠定基礎
8-10	4/28、5/5、 5/12	比例的祕密	將不同的潮流卡通人物的五官以 canva 軟體 p 圖，可進行五官的隨時挪動調整，尋找其中的比例祕密 如何誇張五官來強化角色個性（如大眼睛 vs. 小眼睛，寬間距 vs. 窄間距）。
11-12	5/19、5/26	童顏大解密	從我的童年照片探討『可愛』的黃金比例！ 印出自己小時候的照片。 分析自己小時候的臉部五官比例及頭身比例，探討可愛的比例構成，並創作公仔草稿。
13-15	6/2、6/9、 6/16	來個萌萌的自己 1	學生以「自己」為主題，設計一個可愛版角色形象，並思考：自己的特質有哪些？如髮型、眼睛大小、常戴的配件 - 想讓角色呈現現在什麼情緒（開心、平靜...）？頭身比例如何調整才能讓角色看起來更可愛？製作尺寸需放在 17cm 的娃包中，可成為吊飾，為避免眼睛製作過程太過繁瑣，眼睛採用不同尺寸的眼睛玻璃貼來進行比例尺寸的對照製作。 
16	6/23	來個萌萌的自己 2	作品創作完成後，書寫學習單，將個人角色的特點包含姓名、興趣、萌屬性...等資料寫出，成為個人檔案並上台報告相關資訊，欣賞討論作品。

六、預期成果

1. 培養學生對身活周遭文化現象的觀察力與分析能力。
2. 了解流行萌文化的商業模式與行銷策略。
3. 學習運用比例構成等美學原則進行設計。
4. 培養團隊合作與表達能力。

七、參考書籍 (請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

日本創意.萌經濟，作者：川口盛之助，出版社：商周出版 出版日期：2009 年

八、教學資源

https://www.youtube.com/watch?v=_Cy1ZXuZWBs

<https://wiki.mbalib.com/zh-tw/%E8%90%8C%E7%BB%8F%E6%B5%8E>

貳、課程執行內容

一、核定課程計畫調整情形

- (一) 計畫原訂6節，最後實施課程達16節以上。
- (二) 加入辯論環節，將日本、美國和潮流公仔進行比例和文化環境辯論分析，在辯論過程中將會讓學生對不同文化比例差距有更深刻的印象！
- (三) 原訂將五官剪下在進行重組，直接改為使用 canva 進行 p 圖，學生原本就喜愛使用 app 進行人物或其他梗圖生成，他們也需要相關資訊能力，故改用 app 操做讓學生可以嘗試完成將自己喜愛的卡通人物五官進行重組。
- (四) 創作公仔時，學生從熟悉到開始流暢製作需大約2-3節，因此製造公仔達到6節課以上。
- (五) 公仔上色時採用噴塗模型漆，效果較一般手塗壓克力更加，克服學生無法平塗的問題。
- (六) 原定將作品放入10公分壓克力球，考量作品尺寸及作品呈現狀況，改成放入17公分透明娃包中。

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1-2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

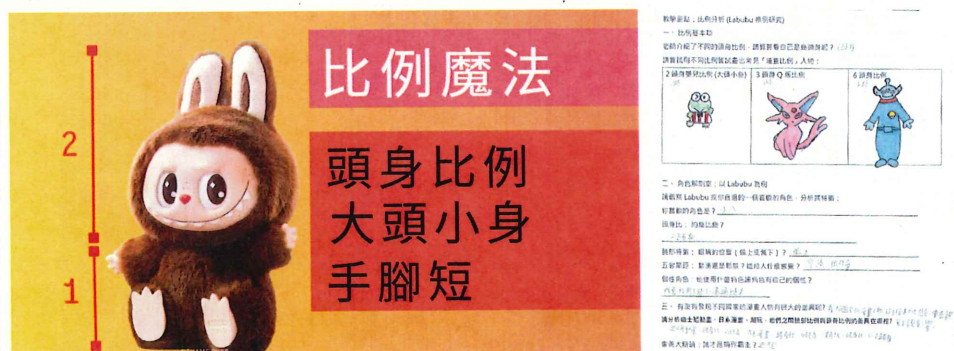
- 1.進行「萌萌關鍵字」遊戲，老師說出一個關鍵字，學生輪流說出與當前流行的關鍵字相關的可愛用語、現象或 ip 角色。
- 2.學生分組討論自己喜歡的「萌」圖像，當前流行的是什麼？並分享最近關注的萌圖像。

C 課程關鍵思考：

- 1.流行文化是如何產生的？萌這件是在生活中佔了很重要的角色。誰是可愛萌的推手？為何大家都會去購買可愛的東西？
- 2.觀察生活中的可愛圖像，發掘自己正在不知不覺中被商業文化影響

課堂3-4

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.老師介紹分析 labubu 臉部及頭身比例。
- 2.角色頭身比例的基本原則 (1:1 嬰兒比例、2:1 比例、5:1 正常比例等)

C 課程關鍵思考：

- 1.思考可愛的基本比例，為何有些人 and 卡通人物會讓人感覺可愛？

課堂5-7

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.學生分組討論並任選一個當前流行的卡通角色，如 Labubu、卡皮巴拉或吉伊卡哇，進行角色比例分析。
- 4.他們將觀察並比較不同風格的角色，如迪士尼動畫、日系漫畫與 Labubu，探討臉部比例與頭身比例的差異進行辯論。
- 5.透過這些分析，學生將更深入理解比例在角色設計中的應用，並為後續的創作奠定基礎

C 課程關鍵思考：

- 1.課程引導學生思考五官的大小與間距如何影響角色的表達力，例如眼睛的放大是否能增強可愛感，或縮短五官間距是否能提升角色的活潑度。
- 2.透過辯論，讓學生了解不同文化間的風格差異，了解不同國家人物角色比例差異如何影響到商業市場與國家文化。

課堂8-10

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 使用 canva 將不同的潮流卡通人物的五官剪下，進行五官的挪動調整。
2. 五官再創，尋找其中的比例差異所造成的影響。

C 課程關鍵思考：

1. 五官如何塑造及強化角色個性（如大眼睛 vs. 小眼睛，寬間距 vs. 窄間距）。
2. 五官重組後有何差異。

課堂11-12

A 課程實施照片：

觀察小時候照片

眼睛在臉的哪個高度？
有沒有覺得可愛到不行！

什麼臉型？
眼睛占全臉比例？
鼻子占全臉比例？

四、製作進度紀錄(繪製完整的彩色草圖，標註粘土顏色、裝飾物位置)

教學重點：個人 IP 角色設計與媒材規劃

一、角色靈魂設定

請以「自己」為主題，進行 Q 版化設計思考：

我的外型特質：(如髮型、常戴的眼鏡、飾品) 常戴眼鏡

想展現的情緒：(開心、嚴肅、平靜、空靈...) 開心

二、比例規劃

我的角色預計採用：[] 1:1 [] 2:1 [] 其它： 2:1 (提醒：作品需放入 10cm 壓克力球中，請思考尺寸限制)

三、眼睛的對照製作(玻璃貼應用)

為避免製作繁瑣，請從提供的玻璃貼中選出最符合你角色的比例尺寸。

選擇原因：因為它比較漂亮

一、觀察：我的童年照片分析

請觀察你帶來的小時候照片，並量測：

那時候的臉型：(圓型/肉肉的/張型) 圓圓的

眼睛在臉部的哪個高度（中線以上/中線以下）？ 中線以上

眼睛占全臉的比例：1:5

鼻子是立體的還是傾向平面的？ 立體的

鼻子佔全臉的比例為？ 1:5

二、議題討論：解除盲從焦慮

我們分析了這麼多「完美可愛比例」，但現實中每個人都長得不一樣。

反思：如果全世界的人都長得像「黃金比例」的角色，世界會變得無趣還是無聊？

給自己一句話：寫下一個你覺得自己臉部最有「特色」且「無可取代」的地方：
笑起來眼睛

三、轉化與創作

將你小時候的一個特徵（例如愛笑、有酒窩、或是自然捲），轉化成一箇設計元素。

笑臉

B 學生操作流程：1. 學生攜帶三張自己的照片。

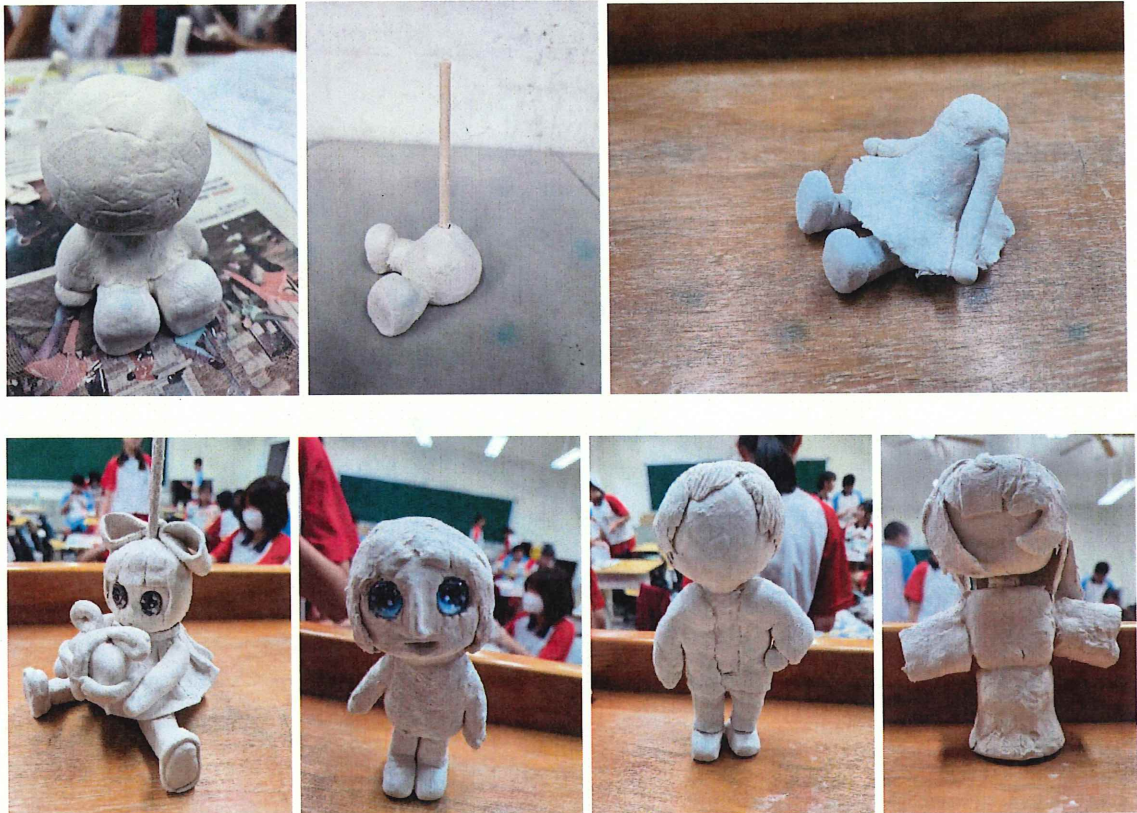
2.從自己的童年照片探討『可愛』的黃金比例！

3.印出自己小時候的照片，分析自己小時候的臉部五官比例及頭身比例，並書寫學習單。

C 課程關鍵思考：探討可愛的五官比例構成。

課堂13-15

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1.學生以「自己」為主題，設計一個可愛版角色形象，並思考：自己的特質有哪些？如髮型、眼睛大小、常戴的配件 - 想讓角色呈現現在什麼情緒（開心、平靜...）？

2.頭身比例如何調整才能讓角色看起來更可愛？

3.限制：製作尺寸需放在17cm的透明矽膠包中，可成為吊飾，為避免眼睛製作過程太過繁瑣，眼睛採用不同尺寸的眼睛玻璃貼來進行比例尺寸的對照製作。

C 課程關鍵思考：

1.如何創作簡化並呈現可愛自己的五官比例。

2.思考如何讓公仔在有限尺寸中，達到可愛可站立的效果。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.作品創作完成後，書寫學習單，將個人角色的特點包含姓名、興趣、萌屬性...等資料寫出。
- 2.上台報告相關資訊，欣賞討論作品。

C 課程關鍵思考：別人的作品和自己的有何不同，為何別人的作品看起來特別可愛？

三、教學觀察與反思

(遇到的問題與對策、未來的教學規劃等等，可作為課程推廣之參考)

一、原定由教師講授美國、日本與潮流公仔的比例特徵與環境背景，考量學生容易淪為被動記憶。引入「辯論」環節：打破常規美術課框架，設計「比例與文化造成差異之辯論賽」。

讓學生站在不同文化視角進行美學交鋒，在主動防守與攻擊的過程中，深刻內化不同文化的比例美學差距。

二、原訂實體五官剪貼重組雖能理解比例，但與新世代學生的數位生活經驗脫節，且缺乏資訊應用能力的培養。

改用 Canva 數位 P 圖，現今學生對「梗圖生成」與數位 App 的喜愛，改用 Canva 進行數位五官重組。不僅降低實體剪貼的容錯率，更自然融入了當代學生必備的資訊圖面處理能力。

三、學生在使用傳統壓克力顏料進行公仔手塗上色時，常因筆觸不均、無法「平塗」而破壞公仔整體的精緻度，進而喪失成就感。

改用噴塗模型漆，在課堂引入「模型漆噴塗」技術，克服手塗筆觸問題。專業的模型漆霧面/亮面質感，希望拉高成品的精緻度，讓學生的擁有創作成就感。

四、學生學習心得與成果

學習單一

一、萌萌關鍵字挑戰

請與組員輪流說出一個與當前流行相關的「可愛用語」或「現象」（例如：挖呀挖呀，是在哈囉...），並記錄下你覺得最有感的六個詞彙：

1. 星星人
2. 坎克牙齦
3. 我角 ven 一次
4. 從從客客游刃有敵
5. 已購買小坡愛吃
6. CMO

7. 我沒了
8. iA
9. eA
10. 很躁
11. 芭比Q3
12. 超派
13. yds
14. 哈哈
15. PUA
16. 右六
17. M3
18. 長城炮

二、萌圖像大調查

在目前的流行趨勢中，你喜歡哪一個 IP 角色？（如：吉伊卡哇、卡皮巴拉、魯夫...），請寫出下列問題：

1. 角色名稱：史迪奇

2. 吸引我的原因：（外型、個性或故事）他的故事讓我感動。

三、小組討論：

所謂的「萌」就是可愛、討人喜歡，並成為一個流行文化。小組討論有關「萌」的問題

1. 你認為為什麼現代人這麼喜歡「萌」的東西？因為可愛，讓人有成就感，壓力太大。
2. 是誰在背後推廣這些角色？作者，閱讀者，分享者。

四、我的萌觀察心得

今天的課讓我發現，原來可愛不只是外表，還包含：

個性、行為。

一、萌萌關鍵字挑戰

請與組員輪流說出一個與當前流行相關的「可愛用語」或「現象」（例如：挖呀挖呀，是在哈囉...），並記錄下你覺得最有感的六個詞彙：

1. 沒招了
2. 嘻嘻不嘻嘻
3. 破防
4. 專情假都
5. 露比醬
6. 臉臉開大
7. 歸剛款
8. 挖你的鼻孔喵喵
9. 歸剛款

二、萌圖像大調查

在目前的流行趨勢中，你喜歡哪一個 IP 角色？（如：吉伊卡哇、卡皮巴拉、魯夫...），請寫出下列問題：

1. 角色名稱：Hello Kitty

2. 吸引我的原因：（外型、個性或故事）她的個性開朗活潑，長的很可愛

三、小組討論：

所謂的「萌」就是可愛、討人喜歡，並成為一個流行文化。小組討論有關「萌」的問題

1. 你認為為什麼現代人這麼喜歡「萌」的東西？因為可愛，讓人有成就感，壓力太大。
2. 是誰在背後推廣這些角色？作者，閱讀者，分享者。

四、我的萌觀察心得

今天的課讓我發現，原來可愛不只是外表，還包含：

個性、行為。

我們這一家 屁屁偵探 飛天小女警 烏龍派出所 不雅
馬達加斯加
第一單元：尋找萌萌小夥伴
吳佩美 陳威教育 來個萌萌答 第一單元：尋找萌萌小夥伴
易時銘 202 座號：25 姓名：廖子晴 班別：1
艾麻街送雲 楊桃小丸子 晉連小子 鐵筆小新
防防萌字挑戰 天竺鼠車車 咖啡探險活寶
請與組員輪流說出一個與當前流行相關的「可愛用語」或「現象」（例如：挖呀挖呀，是在哈囉...），並記錄下你覺得最有感的六個詞彙：
1. 航海王 2. 露露米 3. 哈利波特 4. 藍色小精靈 5. 露露米 6. 笑笑羊
二、萌圖像大調查
在目前的流行趨勢中，你喜歡哪一個 IP 角色？（如：吉伊卡哇、卡皮巴拉、魯夫...），請寫出下列問題：
1. 角色名稱：哈利波特
2. 吸引我的原因：（外型、個性或故事）他是個充滿想像力的世界，佩服主角的勇氣
三、小組討論：
所謂的「萌」就是可愛、討人喜歡，並成為一個流行文化。小組討論有關「萌」的問題
1. 你認為為什麼現代人這麼喜歡「萌」的東西？釋放壓力，忘記煩惱
2. 是誰在背後推廣這些角色？商人
四、我的萌觀察心得
今天的課讓我發現，原來可愛不只是外表，還包含：
可以使人感到快樂，放鬆的感覺

二、萌萌關鍵字挑戰

請與組員輪流說出一個與當前流行相關的「可愛用語」或「現象」（例如：挖呀挖呀，是在哈囉...），並記錄下你覺得最有感的六個詞彙：

1. 破防
2. 社恐
3. 內卷
4. 暈船
5. 專情假嘴
6. NPC

二、萌圖像大調查

在目前的流行趨勢中，你喜歡哪一個 IP 角色？（如：吉伊卡哇、卡皮巴拉、魯夫...），請寫出下列問題：

1. 角色名稱：鐵筆小新

2. 吸引我的原因：（外型、個性或故事）很搞笑

三、小組討論：

所謂的「萌」就是可愛、討人喜歡，並成為一個流行文化。小組討論有關「萌」的問題

1. 你認為為什麼現代人這麼喜歡「萌」的東西？因為可愛，讓人有成就感，壓力太大。
2. 是誰在背後推廣這些角色？作者，閱讀者，分享者。

四、我的萌觀察心得

今天的課讓我發現，原來可愛不只是外表，還包含：

個性、行為。

學習單二

老師介紹了不同的頭身比例，請算算看自己是幾頭身呢？

請嘗試用不同比例嘗試畫出常見「漫畫比例」人物：



二、角色解剖室：以 Labubu 為例

請觀察 Labubu 或你自選的一個喜歡的角色，分析其特徵：

你喜歡的角色是？Hello Kitty

頭身比：約幾比幾？

1:1

臉部特徵：眼睛的位置（偏上或偏下）？偏下

五官間距：緊湊還是鬆散？這給人什麼感覺？鬆散，溫和

個性角色：他使用什麼特色讓角色有自己的個性？

顏色乾淨

三、有沒有發現不同國家的漫畫人物有很大的差異呢？有，不同文化對可愛理解的差異

請分析迪士尼動畫、日系漫畫、潮玩，他們之間臉部比例與頭身比例的差異在哪裡？

因此不同年齡段有不同的頭身比例

審美大辯論：誰才是萌界霸主？

Hello Kitty

教學重點：比例分析 (Labubu 系列研究)

一、比例基本功

老師介紹了不同的頭身比例，請算算看自己是幾頭身呢？6頭身

請嘗試用不同比例嘗試畫出常見「漫畫比例」人物：



二、角色解剖室：以 Labubu 為例

請觀察 Labubu 或你自選的一個喜歡的角色，分析其特徵：

你喜歡的角色是？小八

頭身比：約幾比幾？

2.5頭身

臉部特徵：眼睛的位置（偏上或偏下）？偏上

五官間距：緊湊還是鬆散？這給人什麼感覺？緊湊，很可愛

個性角色：他使用什麼特色讓角色有自己的個性？

耳朵大，眼睛大，嘴巴小

三、有沒有發現不同國家的漫畫人物有很大的差異呢？有，不同國家的漫畫人物設計風格不同，要區別

請分析迪士尼動畫、日系漫畫、潮玩，他們之間臉部比例與頭身比例的差異在哪裡？要區別影響

迪士尼：頭身比 2.5-3 頭身，日系漫畫：頭身比 4-6 頭身，潮玩：頭身比 6-8 頭身

審美大辯論：誰才是萌界霸主？迪妮

一、比例基本功

老師介紹了不同的頭身比例，請算算看自己是幾頭身呢？

請嘗試用不同比例嘗試畫出常見「漫畫比例」人物：



二、角色解剖室：以 Labubu 為例

請觀察 Labubu 或你自選的一個喜歡的角色，分析其特徵：

你喜歡的角色是？史迪奇

頭身比：約幾比幾？

1:1

臉部特徵：眼睛的位置（偏上或偏下）？偏下

五官間距：緊湊還是鬆散？這給人什麼感覺？緊湊

個性角色：他使用什麼特色讓角色有自己的個性？

臉型很圓，使五官看起來更集中

三、有沒有發現不同國家的漫畫人物有很大的差異呢？有！不同文化對可愛的理解大不相同

請分析迪士尼動畫、日系漫畫、潮玩，他們之間臉部比例與頭身比例的差異在哪裡？

迪士尼：大眼睛，睫毛明顯，日系：鼻子高挺，超大高亮

審美大辯論：誰才是萌界霸主？迪士尼

潮玩：追求記憶點，所以每款大不相同

一、比例基本功

老師介紹了不同的頭身比例，請算算看自己是幾頭身呢？7頭

請嘗試用不同比例嘗試畫出常見「漫畫比例」人物：



二、角色解剖室：以 Labubu 為例

請觀察 Labubu 或你自選的一個喜歡的角色，分析其特徵：

你喜歡的角色是？瑞幸小新

頭身比：約幾比幾？

1:3

臉部特徵：眼睛的位置（偏上或偏下）？偏上

五官間距：緊湊還是鬆散？這給人什麼感覺？緊湊，給人一種很有活力的感覺

個性角色：他使用什麼特色讓角色有自己的個性？

眉毛很粗，很頑皮

三、有沒有發現不同國家的漫畫人物有很大的差異呢？有，比例會影響畫出來的樣子

請分析迪士尼動畫、日系漫畫、潮玩，他們之間臉部比例與頭身比例的差異在哪裡？

迪士尼：頭身比 2.5-3 頭身，日系漫畫：頭身比 4-6 頭身，潮玩：頭身比 6-8 頭身

審美大辯論：誰才是萌界霸主？美奈

潮玩：頭身比 1-4 頭身，臉部比例 1-4 頭身

一、角色分配與分工 (25 人)

學習單三

三、辯論觀察記錄單 (學生書寫用)

班級： 姓名： 座號： 我所在的組別：

1. 戰況分析

在辯論中，我聽到了哪些強而有力的論點？

美系代表說：

寫實、爆炸效果很逼真、頂大的刃技術、全年齡社會

日系代表說：

熱帶、異情、建築、強大的情感共鳴、題材豐富

潮流代表說：

金髮、西裝、裝飾、裝飾

2. 審美反思

原本我最喜歡 1:1 比例，但聽完辯論後，我對 1:4 比例有了新的看法，因為：1:4 比較容易觀察長短的比例

3. 實踐應戰

如果我要做出「萌萌的自己」輕黏土作品，我決定結合：() 美系的立體結構 () 日系的幼態比例 () 潮流的獨特特徵 理由是：看起來一點很可愛

四、評分準則 (給裁判團)

觀察精準度 (40%)：能否正確說出該派系的頭身比例數值。

邏輯說服力 (40%)：能否利用「建築神性」或「進化生物學」等課程內容進行辯論。

1. 戰況分析

在辯論中，我聽到了哪些強而有力的論點？

美系代表說：

寫實、爆炸效果很逼真、頂大的刃技術、全年齡社會

日系代表說：

熱帶、異情、建築、強大的情感共鳴、題材豐富

潮流代表說：

金髮、西裝、裝飾、裝飾

2. 審美反思

原本我最喜歡 1:1 比例，但聽完辯論後，我對 1:4 比例有了新的看法，因為：1:4 比較容易觀察長短的比例

3. 實踐應戰

如果我要做出「萌萌的自己」輕黏土作品，我決定結合：() 美系的立體結構 () 日系的幼態比例 () 潮流的獨特特徵 理由是：看起來一點很可愛

1. 戰況分析

在辯論中，我聽到了哪些強而有力的論點？

美系代表說：

美國是世界上最多元的文化與創新的視覺風格，而他們的創舉與對列的社會主義，既有的西式心理。

日系代表說：

日本動畫擁有自己獨特的風格和自己的誇張服飾。

潮流代表說：

可以收集自己喜歡的公仔，而且世界主義的公仔就會有很大的成就感。

2. 審美反思

原本我最喜歡 美國 比例，但聽完辯論後，我對 日本 比例有了新的看法，因為：

3. 實踐應戰

如果我要做出「萌萌的自己」輕黏土作品，我決定結合：() 美系的立體結構 () 日系的幼態比例 () 潮流的獨特特徵 理由是：日系的幼態比例，可以讓作品展現出軟萌~可愛

在辯論中，我聽到了哪些強而有力的論點？

美系代表說：

人身比例最符合現實

日系代表說：

畫風多樣，從寫實到幻想皆有。

潮流代表說：

有歐美感，讓人想搜集。

2. 審美反思

原本我最喜歡 美國 比例，但聽完辯論後，我對 日本 比例有了新的看法，因為：日本的人身比例有些很可愛，例如：臉部小，比例雖不合人，但看起來很可愛。

3. 實踐應戰

如果我要做出「萌萌的自己」輕黏土作品，我決定結合：() 美系的立體結構 () 日系的幼態比例 () 潮流的獨特特徵 理由是：做出來很符合人的感覺，又符合日本的可愛

1. 戰況分析

在辯論中，我聽到了哪些強而有力的論點？

美系代表說：

人身比例是三線裡最符合現實世界的。

日系代表說：

畫風多樣，從寫實的幻想都有

潮流代表說：

醜有醜態，很可愛。

2. 審美反思

原本我最喜歡美系比例，但聽完辯論後，我對日系比例有了新的看法，因為：日系也有滿多符合現實比例的角色。

3. 實踐應戰

如果我要做出「萌萌的自己」輕粘土作品，我決定結合：()美系的立體結構 ()日系的幼態比例 ()潮流的獨特特徵 理由是：
幼態比例比較可愛，獨特特徵讓人容易記住。

二、辯論流程 (總計約 30-35 分鐘)

階段 1：備戰時間 (5 分鐘)

各組討論並整理手中的「比例數據」與「視覺特徵」。

裁判團準備計時鐘與評分表，並在黑板寫下三個陣營的名稱。

階段 2：三方申論 (各給 2 分鐘，共 6 分鐘)

美系隊：為什麼「迪士尼」的骨形比例諸角色更有生命力？

負責貝路絲絲「高度卡通化」，讓迪士尼角色擁有最強生命力。

日系隊：為什麼「日漫」的大眼睛更能引發人類的保護欲？

大眼睛比例滿足人類所有萌系和萌系共鳴需求。

潮流隊：為什麼「Labubu」的尖牙與怪異比例能成為當代潮流？

不符合傳統美感，而是因為它創造了強烈個性和獨特辨識度。

階段 3：三方大亂鬥 (交互質詢，共 10-12 分鐘)

規則：美系問日系、日系問潮流、潮流問美系 (以此類推)。

每方提出 1 個問題，對方需在 1 分鐘內回答。

產點話題：「眼睛大小的比例是否影響美感？」、「五官位置高低對年齡感的影響」或相關自己思考有關比例和流行程度等議題，大部分都是！

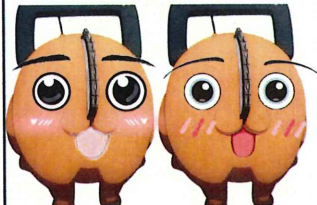
學生 canva 作品



default



edited





學習單四

教學重點：個人 IP 角色設計與媒材規劃

一、角色靈魂設定

請以「自己」為主題，進行 Q 版化設計思考：

我的外型特質：(如髮型、常戴的眼鏡、飾品) 卷髮、手鍊

想展現的情緒：(開心、厭世、平靜、空靈...) 放鬆

二、比例規劃

我的角色預計採用：[] 1:1 [] 2:1 [] 其它： 1:1 (提醒：作品需放入 10cm

壓克力球中，請思考尺寸限制)

三、眼鏡的對應製作 (玻璃貼應用)

為避免製作繁瑣，請從提供的玻璃貼中選出最符合你角色的比例尺寸，

選擇原因：0.5 比較剛好

四、製作進度紀錄(繪製完整的彩色筆圖，標註黏土顏色、裝飾物位置)



一、角色靈魂設定

請以「自己」為主題，進行 Q 版化設計思考：

我的外型特質：(如髮型、常戴的眼鏡、飾品) 直髮

想展現的情緒：(開心、厭世、平靜、空靈...) 放鬆

二、比例規劃

我的角色預計採用：[] 1:1 [] 2:1 [] 其它： 2:1 (提醒：作品需放入 10cm

壓克力球中，請思考尺寸限制)

三、眼鏡的對應製作 (玻璃貼應用)

為避免製作繁瑣，請從提供的玻璃貼中選出最符合你角色的比例尺寸，

選擇原因：可愛

四、製作進度紀錄(繪製完整的彩色筆圖，標註黏土顏色、裝飾物位置)



一、角色靈魂設定

請以「自己」為主題，進行 Q 版化設計思考：

我的外型特質：(如髮型、常戴的眼鏡、飾品) 直髮、耳環

想展現的情緒：(開心、厭世、平靜、空靈...) 高興

二、比例規劃

我的角色預計採用：[✓] 1:1 [] 2:1 [] 其它： _____ (提醒：作品需放入 10cm

壓克力球中，請思考尺寸限制)

三、眼鏡的對應製作 (玻璃貼應用)

為避免製作繁瑣，請從提供的玻璃貼中選出最符合你角色的比例尺寸，

選擇原因：適合

四、製作進度紀錄(繪製完整的彩色筆圖，標註黏土顏色、裝飾物位置)



一、角色靈魂設定

請以「自己」為主題，進行 Q 版化設計思考：

我的外型特質：(如髮型、常戴的眼鏡、飾品) 直髮

想展現的情緒：(開心、厭世、平靜、空靈...) 開心

二、比例規劃

我的角色預計採用：[✓] 1:1 [] 2:1 [] 其它： _____ (提醒：作品需放入 10cm

壓克力球中，請思考尺寸限制)

三、眼鏡的對應製作 (玻璃貼應用)

為避免製作繁瑣，請從提供的玻璃貼中選出最符合你角色的比例尺寸，

選擇原因：可愛

四、製作進度紀錄(繪製完整的彩色筆圖，標註黏土顏色、裝飾物位置)



學習單五

一、溯源：我的童年照片分析

請觀察你帶來的小時候照片，並量測：

那時候的臉型：(圓型/肉肉的/長型) 圓的

眼睛在臉部的哪個高度(中線以上/中線以下)? 中線以上

眼睛占全臉的比例：8%

鼻子是立體的還是偏向平面的? 立體

鼻子佔全臉的比例為：9%

二、議題討論：解除容貌焦慮

我們分析了這麼多「完美可愛比例」，但現實中每個人都長得不一樣。

反思：如果全世界的人都長得像「黃金比例」的角色，世界會變有趣還是無聊？

給自己的一句話：寫下一個你覺得自己臉部最有「特色」且「無可取代」的地方：

眼睛

三、轉化與創作

將你小時候的一個特徵(例如愛笑、有酒窩、或是自然捲)，誇張化成一個設計元素。

素：

愛笑

四、課後心得

可愛不應該是一種壓力。這堂課帶給我對「美」的新看法是：

俊也是美，每個人對美定義不同

教學重點：可愛的黃金比例與解除容貌焦慮

一、溯源：我的童年照片分析

請觀察你帶來的小時候照片，並量測：

那時候的臉型：(圓型/肉肉的/長型) 長型

眼睛在臉部的哪個高度(中線以上/中線以下)? 中線以上

眼睛占全臉的比例：適中，佔臉部寬度的1/5

鼻子是立體的還是偏向平面的? 偏向立體

鼻子佔全臉的比例為：佔臉部寬度1/5

二、議題討論：解除容貌焦慮

我們分析了這麼多「完美可愛比例」，但現實中每個人都長得不一樣。

反思：如果全世界的人都長得像「黃金比例」的角色，世界會變有趣還是無聊？

給自己的一句話：寫下一個你覺得自己臉部最有「特色」且「無可取代」的地方：

單純又帶有權威的眼神

三、轉化與創作

將你小時候的一個特徵(例如愛笑、有酒窩、或是自然捲)，誇張化成一個設計元素。

我的特徵：

一張黑黑亮亮的長角髮

我的設計元素轉化：像黑布一樣流暢的線條效果

四、課後心得

可愛不應該是一種壓力。這堂課帶給我對「美」的新看法是：

不應被「黃金比例」的框架所限制，每個人都是獨一無二的，接受並喜歡自己原本的樣子，就是最漂亮的美。

教學重點：可愛的黃金比例與解除容貌焦慮

一、溯源：我的童年照片分析

請觀察你帶來的小時候照片，並量測：

那時候的臉型：(圓型/肉肉的/長型) 肉肉的

眼睛在臉部的哪個高度(中線以上/中線以下)? 中線

眼睛占全臉的比例：1/5

鼻子是立體的還是偏向平面的? 平面

鼻子佔全臉的比例為：1/5

二、議題討論：解除容貌焦慮

我們分析了這麼多「完美可愛比例」，但現實中每個人都長得不一樣。

反思：如果全世界的人都長得像「黃金比例」的角色，世界會變有趣還是無聊？

給自己的一句話：寫下一個你覺得自己臉部最有「特色」且「無可取代」的地方：

眼睛

三、轉化與創作

將你小時候的一個特徵(例如愛笑、有酒窩、或是自然捲)，誇張化成一個設計元素。

素：淚珠像被狗啃

四、課後心得

可愛不應該是一種壓力。這堂課帶給我對「美」的新看法是：

美是多元的

學習單六

一、角色個人檔案

作品完成後，請為你的角色建立基本資料：

角色姓名：清入雲

興趣/愛好：追星

萌屬性：(如：傲娇、天然呆、腹黑、療癒系) 可愛

超能力/專長：彈琴

二、輕黏土創作流程回顧(請勾選已完成步驟)

- ☒ 骨架支撐：確保身體與頭部的連結穩固。
- ☒ 色彩混色：調配出理想的膚色或衣物顏色。
- ☐ 細節刻畫：使用工具壓出摺痕、黏貼裝飾物。
- ☒ 眼睛封層：貼上玻璃貼，並調整視線方向。
- ☐ 入球保護：將成品固定於 10cm 壓克力球中。

三、互評與鑑賞

請觀察兩位同學的作品，寫下優點：

同學(姓名)：劉浩昇 優點：細心

同學(姓名)：陳明希 優點：樂觀

教學重點：輕黏土創作完成、個人檔案與鑑賞

一、角色個人檔案

作品完成後，請為你的角色建立基本資料：

角色姓名：小星星

興趣/愛好：喜歡吃東西

萌屬性：(如：傲娇、天然呆、腹黑、療癒系) 天然呆

超能力/專長：可以看懂別人的心思

二、輕黏土創作流程回顧(請勾選已完成步驟)

- ☒ 骨架支撐：確保身體與頭部的連結穩固。
- ☒ 色彩混色：調配出理想的膚色或衣物顏色。
- ☒ 細節刻畫：使用工具壓出摺痕、黏貼裝飾物。
- ☒ 眼睛封層：貼上玻璃貼，並調整視線方向。
- ☒ 入球保護：將成品固定於 10cm 壓克力球中。

三、互評與鑑賞

請觀察兩位同學的作品，寫下優點：

同學(姓名)：陳欣爰 優點：眼睛大

同學(姓名)：戴球洋 優點：顏色好看

四、系列課總結心得(整學期/單元心得)

從觀察流行 IP 到親手做出「萌萌的自己」，我學到最多的是：

學生公仔作品

