

# 高英高級工商職業學校

Kao Ying Industrial Commercial Vocational High  
School

## 教師專題研究（製作）報告



### 繪本動畫設計

老師姓名： 謝嘉靜 老師

科 別： 廣告設計 科

中 華 民 國 104 年 1 月

## 中文摘要

本研究探討繪本動畫之歷程與結果，並利用已完成的繪本進行動畫的製作。

動畫的歷史早在十六世紀就已經開始，雖然剛開始的動畫並不是像現在這樣有完整的劇情畫面表現，但卻開創了往後動畫的起源，由一開始的手翻書，只是記載動作的始末，卻已經開始使用視覺暫留的原理，而在十七世紀時，一位教會的教士阿塔納斯珂雪所製作的魔術幻燈，這項發明被當作接近動畫的一個里程，魔術幻燈在歐洲一直流行到十九世紀。

此發明影響到後世動畫與電影的發展，爾後出現了蒙太奇的剪接手法，大大地改變電影與動畫的創作方式，也將劇情的呈現手法開闢新的道路。早期手翻書及魔術幻燈，人們會感到驚奇，而單純的去觀賞這項技術，並不會讓人認為是一種娛樂，然後動畫的發展在十九世紀開始有急遽的改變，這種改變來至於照相機及攝影機的發明，讓動畫的發展更加蓬勃。

隨著時代的改變演進，電腦的發明使得動畫的技術越來越進步，從原本的手繪動畫到電腦動畫，發展了各式各樣的動畫表現。科技的進步不僅僅是帶動動畫的進步，就連傳統的書籍表現也都有跨時代的改變，而根據研究，學童對於繪本電子書的閱讀比傳統印刷繪本獲得較高的閱讀理解能力。

# 目 錄

中文摘要.....	i
目錄.....	iii
表目錄.....	iv
圖目錄.....	v
壹、前言.....	01
一、研究動機.....	01
二、研究目的.....	02
三、研究流程.....	03
貳、研究過程.....	04
一、人物設計概念.....	04
二、場景設計概念.....	06
三、製作過程.....	07
四、專題製作計畫書.....	08
參、研究成果.....	09
一、分鏡腳本.....	09
二、繪本定稿與動畫製作.....	15
肆、結論.....	16
參考文獻.....	17

## 表目錄

表 1 配角們.....	04
表 2 高英高級工商職業學校教師行動研究（計畫書）.....	08
表 3 分鏡腳本.....	09

## 圖目錄

圖 1	研究流程圖	03
圖 2	主角	04
圖 3	森林一角	06
圖 4	文字草稿	07
圖 5	草圖發想	07
圖 6	動畫內容-1	15
圖 7	動畫內容-2	15

# 壹、前言

## 一、研究動機

揆諸二十一世紀的文化，已然由電子文本的符碼所構成，許多的印刷製品都漸漸的數位化，包括雜誌、報紙等等的出版品，運用科技的方便，傳遞得比傳統媒體更快更便利。

當今紙本數位化教材蔚為風尚，這種全民數位化的過程中，兒童所觀看的繪本童書也是邁向此種趨勢。繪本的特色是利用圖畫與文字的結合，組成一幕幕的故事情節，譜出一部動人的故事；而繪本動畫則是利用原本繪本的特色，再加入多媒體的特性，文字、圖形、影像、動畫、聲音的結合，讓原本繪本的表現更加生動活潑。

桂文亞(2007)更指出兒童看動畫的興趣，遠比看影片來得高，動畫結合漫畫與影片的技術，讓學生具有豐富的想像力。

根據祝佩貞(2004)研究指出：國小二年級的學童，閱讀電子童書對其閱讀理解力的提升，顯著優於紙本童書；電子童書能增進國小二年級與國小五年級學童的閱讀態度；另鄭昭琦(1999)也指出：認知心理學家已證實經由視、聽、觸覺結合的學習形態，容易引起學習者動機，集中注意力，提高學習效果。

在這電子化的過程中，可稱為是資訊視覺化，它在於孩童之應用上，廣泛的為繪本之圖像設計。經學者之研究歸納相關資訊，繪本早期稱為圖畫書，泛指有圖畫、簡單主題、情節內容簡短的故事書，主要是針對幼兒、兒童所設定的出版品，多以適合幼兒、兒童閱讀的內容為取向，目的在於教育和啟發孩童的心智成長，書中的圖畫和文字則有助於孩童們的學習力(吳宜蓁，2009)。

人類的閱讀習慣改變，也讓電子書越來越蓬勃發展這種電子化的出版為閱讀行為帶來新的價值內涵，使得人類的閱讀行為已由單向式的平面文字閱讀，走向互動式的多媒體閱讀，改變了人類學習與思考的模式(洪美珍，2000)

多樣化的閱讀傳媒，使得書本已經化身為一張光碟片，甚至是一個網站的內容，閱讀經驗得到前所未有的延伸(傅尚裕，1998)。

學者研究發現傳統繪本豐富的顏色及多樣的圖案，確實可以吸引學童的注意力，而相關研究更進一步指出，電子繪本比傳統的紙本繪本更能提供一個較好的結構，以理解故事內容與記憶故事中所傳遞的語言訊息，因其包含多種媒體訊息，具有同時展現多種媒體之特色，故亦有人稱之為「多媒體電子書」(許正妹、李傳房, 2004)。

所以繪本動畫比對於傳統繪本來說，它的特性及傳達功效是紙本書無法比擬的，有些抽象的概念是無法在紙本上呈現的，便可藉由電子化的成果去展現。

## 二、研究目的

繪本動畫，顧名思義就是將繪本以動畫的方式呈現，研究者擬藉由創作過程了解繪本動畫的製作，並且分析繪本動畫所可以做到的動態表現。

藉由繪本轉換成動畫的成果，融合了圖像與動態的變化，讓觀者更容易吸收所要傳達的訊息。

### 三、研究流程

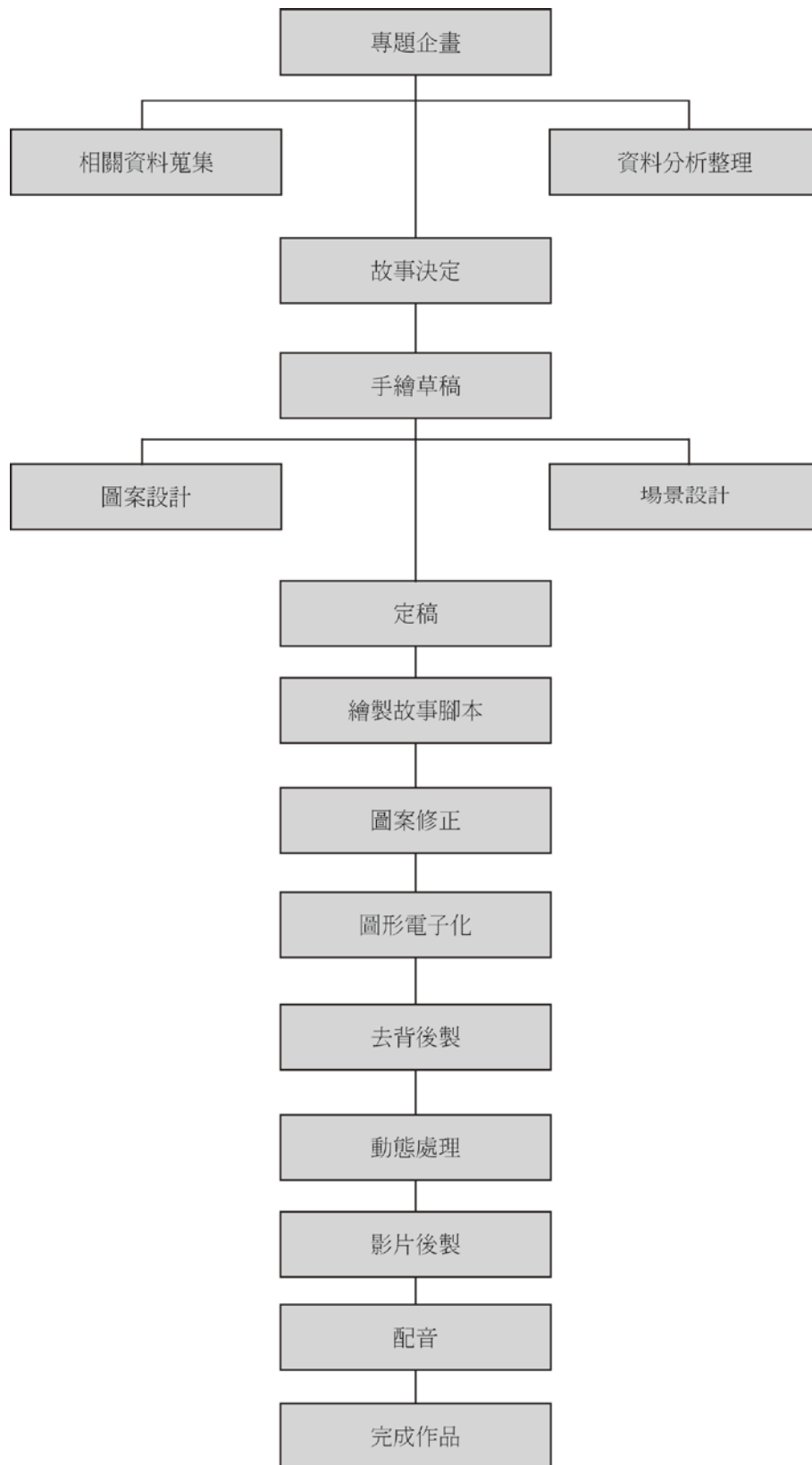


圖 1 研究流程圖

資料來源:本研究整理



## 貳、研究過程

### 一、人物設計概念

繪本的角色是故事的靈魂人物，是組成劇情的重要元素，故角色設定是需要謹慎設定。

#### (一) 主角



圖 2 主角

資料來源:本研究整理

#### (二) 配角

配角-貓咪	配角-兔子
 A watercolor illustration of a brown cat with a white belly. The cat is looking upwards with a purple question mark above its head, suggesting it is confused or curious. The background is a light, pale blue.	 A watercolor illustration of a blue rabbit sitting upright in a green field. A small yellow bee is flying nearby. The rabbit has a neutral expression and its hands are resting on its lap.

配角-鴨子



配角-企鵝



配角-獅子



配角-大熊



配角-蜜蜂



配角-猴子



配角-熊貓



表 1 配角們

資料來源:本研究整理

## 二、場景設計概念

依照故事劇情的設定，場景是描繪森林的一角。



圖 3 森林一角

資料來源:本研究整理

### 三、製作過程

#### (一) 文字草稿

在某個森林的山洞裡，住著一隻從來不離開山洞的動物。  
牠睜著大眼，看著外面的景色，羨慕著每位朋友的特別。  
牠羨慕兔子長而美麗的耳朵。  
牠迷戀鳥兒整順而溫柔的羽毛。  
牠渴望獅子豪邁著威嚴的鬃毛。  
牠愛著這片森林的每一位朋友。  
然而卻一步也沒有踏出那座洞穴，沒有人知道牠是什麼動物？

年復一年，日復一日。  
大家始終沒有停止對牠的好奇。  
「嘿你快出來讓我們瞧一瞧嘛！」  
鴨子拿著牠編給鴨子的竹籃如此問著。  
「是啊！大家都這麼熟了！而且你也經常幫助我們耶！」  
河童頂著精緻的帽子涼仔的說，而每隻動物也開始鼓舞。  
「...我沒有自信，長不好看...」怯懦的聲音從山洞傳來。  
語畢，便...走到山洞更深處。  
大家也覺得尷尬的各自散開了。

夜晚，一隻貓頭鷹<sup>指著眼鏡</sup>飛到山洞門口，並靜靜說著。  
「孩子，自信與自卑都是因不給自己的，  
~~A 就算你真的不好看，我們也不會討厭你，~~  
因為我們知道，你的內在一定很美！」

「...」...夜裡一片寂靜。

圖 4 文字草稿

資料來源：本研究整理

#### (二) 草圖發想

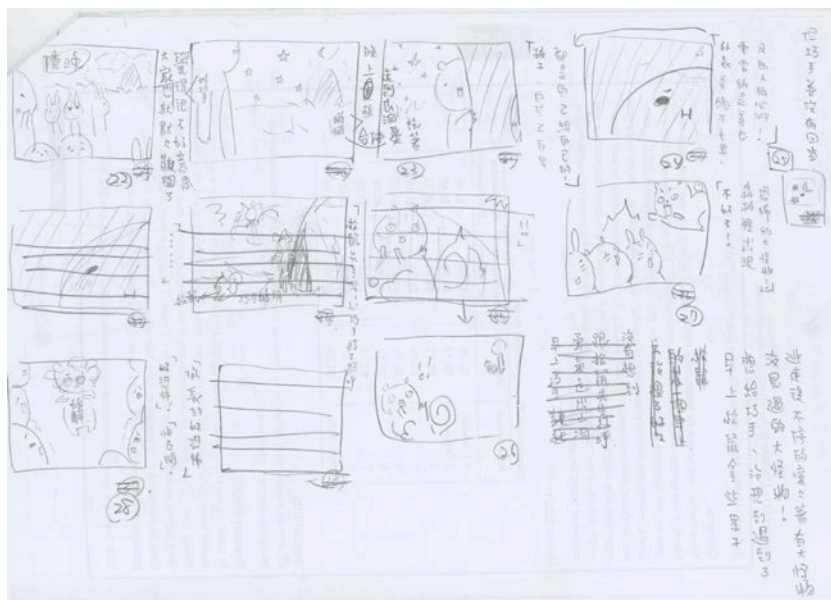


圖 5 草圖發想

資料來源：本研究整理





## 參、研究成果

### 一、分鏡腳本

編號	分鏡圖	說明
1		在某個森林的樹洞裡 住著一隻從不離開樹洞的動物。
2		他睜著大眼，看著外面景色。 羨慕著每位朋友的特別。
3		他愛著這片森林的每一位朋友。
4		卻一步也沒有踏出那棵樹洞， 沒有知道他什麼動物？
5		而知道牠的存在大家， 偶爾會跟牠聊聊天， 偶爾也會擔心牠餓肚子。

編號	分鏡圖	說明
6		<p>牠的生活因為牠們而充實， 該怎麼謝謝他們？</p>
7		<p>『嗚哦哦哦呱-我的籃子破了啦！』 牠聽見了鴨子的哀號聲 十分的心疼，牠想幫助鴨子。</p>
8		<p>樹洞裡的牠，用樹枝將籃子勾進樹洞裡。</p>
9		<p>樹洞裡的牠賣力的修補著竹籃的破洞， 希望鴨子能快樂起來， 竹籃修好了！ 鴨子看著完好無缺的竹籃開心的笑了。 向樹洞的牠道謝後便回家去了。</p>
10		<p>原來幫助別人這麼快樂！ 樹洞裡的牠，心中充滿了感動。</p>

編號	分鏡圖	說明
11		<p>樹洞裡的牠幫助一的事情很快的傳開了，也因此，牠被大家取了叫『巧手』的名字。</p>
12		<p>大家決定為巧手開一家手工藝店。</p>
13		<p>夏天時，牠編織扇子，讓打家搨風。</p>
14		<p>秋天時，牠編織風箏，讓大家一起玩。</p>
15		<p>冬天時，用柔軟的草織出被子暖和大家。</p>



編號	分鏡圖	說明
16		<p>日復一日，年復一年。</p>
17		<p>但大家始終沒有停止對巧手的好奇。</p>
18		<p>『嘿你快出來讓我們瞧瞧嘛！』 『是啊大家都這麼熟了！』 動物們開始鼓舞。</p>
19		<p>『我沒有自信，我不好看... ..』 怯懦的聲音從樹洞裡傳出來， 聽見巧手那麼害怕， 大家覺得對巧手很不好意思， 也就默默離開了。</p>
20		<p>『孩子，自信與自卑都是自己給自己的。』 『外表美醜不重要，重要的是善良及助人的心啊！』 月亮升起了，大熊悄悄的走到樹洞邊說著。 但巧手並沒有回答。</p>

編號	分鏡圖	說明
21		<p>天亮了。 巧手因為大熊昨晚的話，鼓起勇氣走出了樹洞。 牠向松鼠打招呼，但松鼠卻被巧手給嚇壞了。 『有怪物！有怪物啊！！！』</p>
22		<p>『好恐怖！』『快走開！』『你長得好嚇人！』</p>
23		<p>松鼠的叫聲引起了大家的目光。</p>
24		<p>『我只是想跟你們一樣漂亮啊... ..』 大怪物難過的說著。</p>
25		<p>眼尖的小鴨發現大怪物的眼淚。 便走向前去擁抱牠。</p>

編號	分鏡圖	說明
26		<p>『是樹洞裡的巧手嗎？』大熊說。 大家頓悟了，便紛紛上前抱著巧手。</p>
27		<p>巧手身上的竹葉因為大家的擁抱掉落了... ..</p>
28		<p>原來在竹葉下，有著如雪般白皙的肌膚。 未曾修剪卻柔順的長髮， 沒想到樹洞裡的動物是位小男孩！</p>
29		<p>大家不再害怕巧手了！ 巧手也充滿了自信，不再害怕走出樹洞了！ 『其實不用把他人的優點強加在自己身上，你一定有自己的好。』大熊說。</p>
END	END	END



## 二、繪本定稿與動畫製作

繪本定稿之後，電子掃描到電腦作後製修正，進行動態製作，進到剪輯軟體製作影片，最終輸出動畫影片。



圖 6 動畫內容 1

資料來源:本研究整理



圖 7 動畫內容 2

資料來源:本研究整理

## 肆、結論

繪本利用圖文呈現，能讓開讀者自行想像故事的發展，有助於啟發兒童的想像力；而電子書突破紙本的概念，讓讀者有不同的閱讀經驗，也解決書籍用紙的環係、存放以及攜帶不便等問題。

人類藉由書籍保存、傳遞知識與文化，透過閱讀獲得知識。隨著出版業越來越興盛，出版品的量也越來越多，但是由於書籍的材料來源破壞自然生態，存放的空間也有限，以及人們覺得攜帶書本的不便等問題。隨著科技邁入了電子時代，人類發明了電子書，以取代傳統厚重的書本，解決環保、存放以及攜帶不便等問題。透過電子書這種新的閱讀媒介，讓大人或者是孩童們，能夠再度燃起他們讀書的興致。同時電子書的興起，也產生了許多商機，目前已經有不少作品以電子書的方式呈現。

通過蒐集相關文獻，了解目前繪本、電子書的發展狀況，進而製作一部繪本動畫。完成的作品是由手繪繪本結合電子書的構想設計製作，並加入動畫及音樂，就試著利用這項科技產品結合手繪，來呈現作品，希望讓作品能夠更加的與眾不同。

而本論文即為電子書製作的探討、解決，以至建議與反思，種種過程的呈現。

## 參考文獻

1. 兒童電子書繪製與教學應用——以花卉為例。
2. 科學故事電子繪本對國小中年級學童對科學的態度與科學學習動機影響之初探。
3. 繪本動畫教學對國小四年級學生寫作態度寫作表現影響之研究。
4. 親子互動教育繪本-以電子書形式呈現。
5. 《Color Man》繪本動畫研究與創作。