

表二、高職數位教材發展與推廣計畫－基本設計科單元教案設計表

單元編號		9-1-1-1	單元名稱	特殊技法之介紹及示範：1. 墨趣法/渲染、吹彩、滴流		
對應之課綱		各種特殊技法表現： 墨趣法/渲染、吹彩、滴流			預計本單元總教學時間	50 分鐘
教學目標	單元目標	本單元針對特殊技法之墨趣法，包括渲染、吹彩、滴流法之內涵及技巧做實地的說明，並應用教學示範，讓學生了解影響表現效果的可能因素，使學生能體認經由實驗所產生新的造形，包含具象或抽象的型態，創造出個性化的水墨表現技法，進而能應用特殊技法於未來創作中。				
	具體目標 (例如：能說出、能寫出、能列舉、能運用)	一、使學生能夠瞭解墨趣法之渲染、吹彩、滴流法的原理與技法。 二、使學生能夠體認墨趣法之渲染、吹彩、滴流法效果的影響因素。 三、使學生能夠鑑賞應用墨趣法之渲染、吹彩、滴流法的藝術或設計作品。 四、期許學生能夠運用墨趣法之渲染、吹彩、滴流法於設計中，並與生活周遭環境做連結，培養設計的表現能力與創造力。				
教學活動		教學時間	元件			元件內容說明 (請填入 8-9 個元件)
			編號	類型	時間	
準備活動	■影片賞析： 1. 應用渲染、吹彩、滴流法相關作品欣賞，引起學生好奇心及創作慾望。	3 分鐘	9-54-1-1	影音	1 分鐘	1. (9-54-1-1): 1 分鐘影音。畫面上出現墨色渲染、吹彩、滴流效果，層次交疊成作品，引起學習動機。
發展活動	■內容講解： 1. 運用教學簡報，介紹各種水性顏料及各種紙張的特性與效果。 2. 運用教學簡報，介紹渲染法的操作原理與操作技巧。	40 分鐘	9-54-1-2	簡報+圖說 (影片、文字加圖片動態解說)	2 分鐘 (含影片 1 分鐘)	(9-54-1-2): 12 頁簡報(影片、文字加圖片動態解說)。介紹各種繪畫常用的顏料包括墨、水彩、粉彩、彩色鉛筆、壓克力顏料等及各種紙張的特性。
			9-54-1-3	簡報	2 分鐘 (含影片 1 分鐘)	(9-54-1-3): 12 頁簡報。介紹渲染法所需的材料、工具及操作原理與表現技巧。介紹使用渲染法所需顏料、工具及影響表現效果的因素，包括不同顏料、水分、紙張種類、紙張厚度、乾燥度及筆刷大小。

	<p>3.運用教學簡報，介紹吹彩法的操作原理與操作技巧。</p> <p>4.運用教學簡報，介紹滴流法的操作原理與操作技巧。</p> <p>5.讓同學欣賞藝術史上知名畫作運用渲染、吹彩、滴流技法表現的作品，藉著大家熟知作品引起共鳴，讓他們理解渲染、吹彩、滴流技法在繪畫作品的應用與意義。</p> <p>6.從設計的角度，分析各領域（建築、產品、視覺設計）運用渲染、吹彩、滴流技法的設計作品。</p>		<p>9-54-1-4</p> <p>9-54-1-5</p> <p>9-54-1-6</p> <p>9-54-1-7</p>	<p>簡報</p> <p>簡報</p> <p>簡報</p> <p>簡報</p>	<p>1分鐘</p> <p>1分鐘</p> <p>2分鐘</p> <p>2分鐘</p>	<p>(9-54-1-4): 12 頁簡報。介紹吹彩法所需的材料、工具及操作原理與表現技巧。</p> <p>介紹使用吹彩法所需顏料、工具及影響表現效果的因素，包括水性或油性顏料、紙張種類、紙張厚度、水分及吸管或噴筆吹氣的操作技巧。</p> <p>(9-54-1-5): 12 頁簡報。介紹滴流法所需的材料、工具及操作原理與表現技巧。</p> <p>介紹使用滴流法所需顏料、工具及影響表現效果的紙張及操作技巧。</p> <p>(9-54-1-6): 24 頁簡報。將藝術史上知名畫作運用渲染、吹彩、滴流技法表現的作品呈現出來，包含創作者與該作品相關背景資料簡介。</p> <p>(9-54-1-7): 24 頁簡報。一系列具有渲染、吹彩、滴流技法趣味的設計作品，包含創作者與該作品相關背景資料簡介。</p>
綜合活動	<p>■ 實作練習</p> <p>1. 實作練習，包含材料準備並分組操作。</p> <p>2. 透過作品張貼，讓同學互相觀摩學習，經驗分享，從活動中更了解渲染、吹彩、滴流的操作技法。</p> <p>■ 動畫遊戲測驗題：</p> <p>1、設計出渲染、吹彩、滴流法測</p>	7 分鐘				<p>1. 分組操作渲染、吹彩、滴流法。</p> <p>2. 各組作品張貼在裱板上，互相觀摩學習。</p> <p>3. 各組組長說明創作理念及心得。</p>

驗題，了解學生學習成效。 ■家庭作業學習單： （以文字及圖片範例解說作業內容及要；規定交件日期） 1.設計出墨趣法之渲染、吹彩、滴流法的教學活動學習單，讓學生能寫出其學習心得並請學生搜集與墨趣法之渲染、吹彩、滴流法的有關之資料。 2.鼓勵學生思考是否有其他材料或操作方式可以產生更有趣的作品。	10 分鐘	9-54-1-8	影音類	1 分鐘	(9-54-1-8)：影音類。設計 10 題：讓學生選出正確的渲染、吹彩、滴流法應用測驗題。
	50 分鐘	9-54-1-9	學習單	0 分鐘	(9-54-1-9)：學習單。讓學生能於課後寫出本次教學活動之學習心得與搜集與墨趣法之渲染、吹彩、滴流法的有關之資料並思考是否有其他材料或操作方式可以產生更有趣的作品。
合計：	50 分鐘		合計：	9 分鐘	7 個元件

可供設計參考資源列表（請至少填入 2-3 項）

參考資源(線上資源或參考書籍)	簡 述
www.cwardillustration.com	渲染、吹彩、滴流法應用作品網站
www.stinapersson.com	渲染、吹彩、滴流法應用作品網站
版畫技法百科全書 茱蒂·馬丁 著 朱哲良 譯 視傳文化	介紹各種繪畫常用的顏料包括墨、水彩、粉彩、彩色鉛筆、壓克力顏料等及各種紙張的特性。
彩繪素描技法百科 Hazel Harrison 著 吳以平 譯 視傳文化	介紹各種繪畫常用的顏料包括墨、水彩、粉彩、彩色鉛筆、壓克力顏料等及各種紙張的特性。
基本設計 I 巫佳慧、曾清旗編著 新文京開發出版股份有限公司	各種特殊技法表現

說明：

- 1.依欲開發之單元撰寫單元教案設計表，內含教學流程與重點、教學時間、教學元件相關內容等。

2. 「教學元件」為有教學目的的物件，例：動畫、影片、圖說、簡報等，單一教學元件建議容量不要超過 30M。
3. 因本表關係投標廠商成本估算，故請以每單元 15 分鐘元件操作或播放時間（直接換算廠商時間成本）設計每一單元，建議平均每單元設計約 8-9 個元件。

4. 名稱定義：

名稱	說明
準備活動	本活動係指課間準備，主要為引起動機。例如：複習、播放影片、遊戲等。
發展活動	有時用介紹、提示，有時用說明、解釋，有時用討論、報告，有時用示範、練習，有時用觀察、實驗，有時用解剖、製作，有時參觀、檢討，有時用扮演、發表，方式繁多。 建議安排 5-7 個元件
綜合活動	教學活動中的最後階段，例如：整理、評量、指定作業。 建議安排 1-2 個元件