

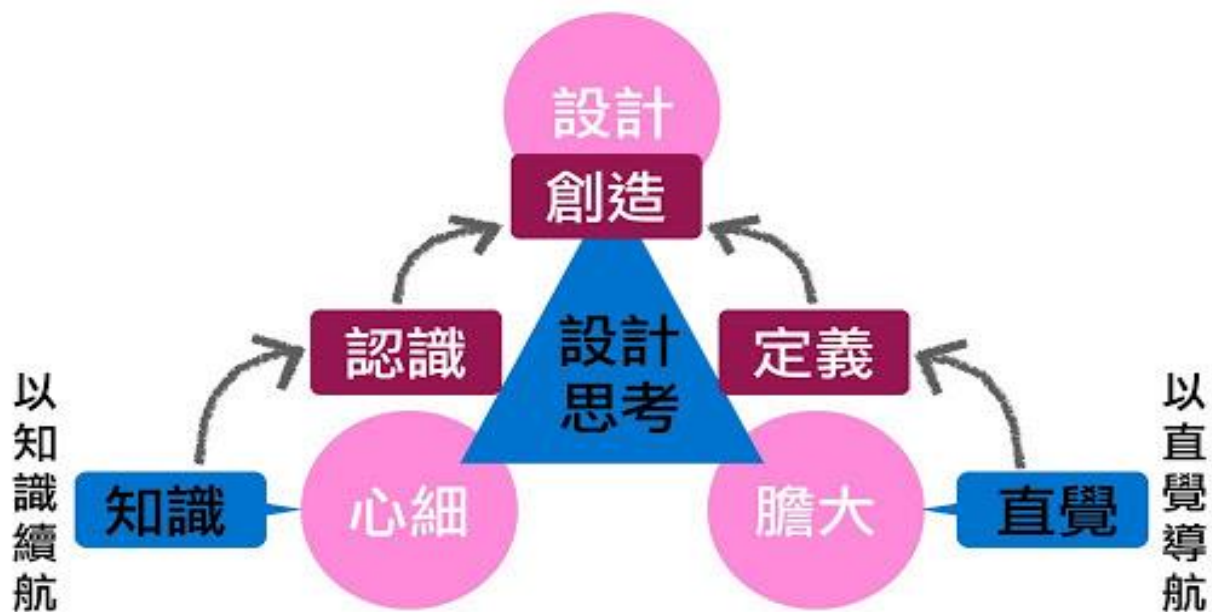
# 教學計畫：105 學度藝術生活教師教案-浮雕文創商品設計

## 一、教師教學特色：

教師姓名	教學特色
簡俊成	<p>(一) 認識雕塑藝術與培養學生設計思考及立體造型之建構能力。</p> <p>(二) 藉由浮雕創作的訓練，及多樣的課程介紹與媒材運用，開拓學生之將想像力轉化為立體表現力與文創商品創意。</p> <p>(三) 透過雕塑作品的介紹與立體造型鑑賞，學習各項媒材運用，增進學生文創商品創作思維、深度與內涵。</p>

## 二、課程計畫

課程主題			
對應課綱目標	<p>一、探索各類藝術及生活的關聯。</p> <p>二、運用設計思考，增進生活中的藝術知能。</p> <p>三、奠定各類藝術的應用基礎。</p> <p>四、涵育藝術文化的素養。</p>		
	對應課綱核心能力	對應課綱教材綱要	
共同 核心能力	<p>(一) 運用設計思考，加強對生活中各類物件及藝術型態觀察、探索及表達的能力。</p> <p>(二) 培養對各類物件及藝術型態感知及鑑賞的能力。</p> <p>(三) 理解各類物件及藝術型態之創作原則、組合要素及表現方法。</p> <p>(四) 參與藝術活動，啟發個人藝術創作潛能。</p> <p>(五) 瞭解藝術與生活、歷史及文化的關係。</p> <p>(六) 認識藝術資產，豐富文化生活。</p>	教材類別	設計與視覺應用
		教材主題	浮雕文創商品設計
		課程目標	<p>1. 能體驗藝術在生活環境及傳播媒體的運用與實踐。</p> <p>2. 運用設計思考，製作文創商品。</p> <p>3. 能建構文創商品的設計、編輯及製作，加強美感教育的養成。</p> <p>4. 能開元形式及呈現，應用於視覺藝術創作與整合的能力。</p>
類別 核心能力	<p>1. 瞭解視覺藝術對生活的影響及二者的關連性。</p> <p>2. 體驗視覺藝術在環境及傳播媒體的運用與實踐。</p> <p>3. 運用設計思考，製作文創商品。</p> <p>4. 建構浮雕藝術在生活美學的運用與實踐，加強美感教育的養成。</p>	課程說明	<p>藉由生活中各類物件及藝術型態觀察，運用設計思考，製作文創商品。；並引領同學建構視覺藝術，加強複合美感教育的養成，再透過成果發表，讓同學能開發多元形式及呈現，應用於視覺藝術創作與整合的能力。</p>
融入議題	環保教育、多元藝術文化教育、國際教育		
課程特色	<p>1. 結合視覺領域，發展完備之藝術與生活統整教學。</p> <p>2. 運用設計思考，製作文創商品。</p> <p>3. 建構視覺藝術在生活上的設計與運用，讓同學開發多元形式及呈現，應用於視覺藝術創作與整合的能力。呈現多元化藝術創作，珍惜並體會藝術與生活之美。</p>		



### 三、教學流程

教學目標	教學活動及步驟	時間分配	使用教具或教學資源	評量方式	備註
引導與設計	1 連結浮雕文創商品、設計思考及美術史觀脈絡的影音資料做引導，探討生活物件、現成物的各種創作表現方式與風格。 2 引導(示範)同學運用設計思考分組討論及設計草圖。 3 同學設計草圖。 4 教師示範及介紹工具。	30分 10分 60分 20分	電腦 投影機 圖卡 影片	檔案評量 口頭評量 實作評量	
塑形製作	1 教師示範雕塑技法及製作步驟。 2. 同學體驗以層層疊疊的雕塑技法，建構文創商品，培養浮雕藝術模型製作之造型能力。 3 教師示範作品表面肌理質感的表現運用。 4 同學修整表面肌理質感的表現。	15分 80分 10分 15分	雕塑材料與工具 文創商品範例	口頭評量 實作評量	
翻模製作	1 認識矽膠與石膏等翻模媒材的特性與運用。 2 教師示範翻模流程與步驟。 3 學生實務練習與操作。	10分 30分 80分	翻模材料與工具 範例作品	口頭評量 實作評量	
材質灌模	1 認識石膏、塑膠、巧克力、香皂等灌模媒材的特性與運用。 2 教師示範灌模流程與步驟。 3 學生實務練習與操作。	10分 30分 80分	灌模材料與工具 範例作品	口頭評量 實作評量	
修整與上色	1 認識壓克力顏料等彩繪媒材的特性與運用。 2 教師示範以壓克力顏料彩繪文創商品，並善用材質語彙，強化及測試作品之個性與表現力。 3 學生實務練習與操作。	10分 30分 80分	上色材料與工具 範例作品	口頭評量 實作評量	
行銷與宣傳	1 連結影音資料做引導，探討生活物件的商品的行銷與宣傳方式與手法。 2 分組分主題設計與規劃文創商品的行銷與宣傳。	30分 90分	電腦 投影機 圖卡 影片	口頭評量	
分享回饋	1 依組依主題，就設計與規劃文創商品的行銷與宣傳的方案，做報告及分享回饋。 2 教師總結性分享回饋。	100分 20分	電腦 投影機 圖卡 影片 學習單	口頭評量 同學互評	

## 補充資料一

1. 由教師預備兩件『浮雕』之示範作品。



圖 1 - 1 淺浮雕



圖 1 - 2 高浮雕

2. 由教師預備浮雕作品及生活中可接觸到的浮雕商品，並製作成 Power Point。例如：

圖 1 - 3 埃及的浮雕圖象。

圖 1 - 4 日常接觸到的錢幣、獎盃、獎牌、紀念徽章…都是浮雕技法的運用

圖 1 - 5 新加坡遊樂園的入口招牌。

圖 1 - 6 台灣妖怪村的浮雕裝飾。

圖 1 - 7 新寫實主義的一員阿爾曼(Arman)把同樣的東西聚集起來的累積作品，顯示出工業生產之同一化之反動，把一些原本作用上相同的物體，使之毫無目的、又很民主、有秩序的結合起來。

圖 1 - 8。藝術家 Jane Perkins 利用回收的珠子、鈕扣、貝殼…現成物，所集合藝術創作的 61cm x 54cm 類浮雕作品



圖 1 - 3 <埃及浮雕>



圖 1 - 4 <紀念徽章>



圖 1 - 5 <遊樂園招牌>



圖 1 - 6 <妖怪村的浮雕裝飾>



圖 1 - 7 <長期停車場>



圖 1 - 8 <向日葵>

## 課程補充資料二

### 浮雕〔relief〕

浮雕是在一平面上將形態用雕或塑出不同深淺層次的凹凸效果，兼具繪畫與雕刻特質的藝術表現形式。浮雕作品的背面通常是平的，它只能正面觀賞，若依雕塑形態的深淺度，可分為淺浮雕〔low relief〕與高浮雕〔high relief〕兩大類。

淺浮雕是各種雕刻形式中具繪畫特質的一種，因為它表現方式比較平淺，必須仔細掌握雕刻線條和投影的組合，如台灣雕刻家黃土水的浮雕作品《水牛群像》。這件作品表現出台灣水牛的溫柔性以及農業時代中人和牛之間細緻之情感，在技法上，也者刻意著重在水牛身軀線條的表現，並利用香蕉葉來表現及暗示畫面的景深感。



《水牛群像》 /黃土水/1930/石膏/ 555 x 250 cm /台北市中山堂典藏

高浮雕又可稱為「厚浮雕」，是浮雕刻鑿的較深的緣故，使其物象凹凸變化大而明顯。如法國浪漫主義雕塑家-弗朗索瓦·呂德 (Francois Rude, 1784-1855) 作品《馬賽曲》，雕於法國巴黎凱旋門上，是一座歌頌法國大革命的作品。分為兩個部分：上部是一位象徵自由、正義、勝利的自由女神，她右手持劍，左手高舉，在號召人民向她指引的方向衝去。她那張開的羽翼，飛舞飄動的衣裙，和召喚性的內在激情，表現出急速的運動和奔放的革命熱情，更加強了浮雕形象的前進感與動勢。

雕刻浮雕的基本觀念是想像將一個立體的雕刻形體壓扁或使之接近平面狀，還能保留即呈現立體的感覺。在此表現的過程中，跟立體創作一樣，應該思考物體間的前後關係，表面凹凸的差異，及產生深度的前後距離感，如此才具有三度空間的浮雕表現



《馬賽曲》/1833-1836年/法國，弗朗索瓦·呂德/高浮雕/高1280cm/巴黎戴高樂廣場凱旋門

## 集合藝術 ASSEMBLAGE

「人」卡爾·阿拜爾(Karel Appel, 荷蘭)、阿爾曼(Arman, 法國)、東尼·貝倫特(Tony Bedant)、華勒斯·伯曼(Wallace Berman)、喬瑟夫·波依斯(德國)、路易斯·伯吉斯(Louise Bourgeois)、約翰·查伯倫(John Chamberlain)、布魯斯·康納(Bruce Conner 喬瑟夫·康乃爾 Joseph Cornell)、愛德華·金霍茲 Edward Kienholz、唐納·里伯斯基(Donald Lipski)、馬里索爾(Mahsol)、路易士·那佛森(Louise Nevelson)、羅伯特·羅森伯格、理查·史坦基維茲(Richard Stankiewicz)、威斯特曼(H. C. Westermann)。

「時」最早源起於二十世紀初，直到 1950 年代方奠下根基。

「地」國際性的，但主要在美國。

「事」當抽象藝術氾濫盛行，而把藝術愈帶進主觀、自我中心的意境，使得它與生活環境愈不發生關係時，另外有一些新達達的藝術家，反對任何形式的抽象藝術、硬邊藝術、色面繪畫，力倡藝術必須回歸到日常生活可見，可觸知的一切事物上，於是他們從 1950 年代起，把作為消費文明及機器文明象徵的廢物、影像等，堆積或集合起來，作為藝術作品，以表示現代文明種種性格或內涵，尤其 1961 年及 1962 年曾於美國舉辦了兩次集合藝術大展，而這兩個展覽在現代美術史上開啟了革新性的觀念，試看該籌辦人對集合藝術有如下的界說：

1. 它們是以實物湊合而成，非經描繪、塑造或雕刻而成。
2. 它們是由以前認定不能做為藝術材料的，不經過藝術家形狀處理的工廠材料、實物、廢物、斷片等所構成的。

集合藝術家所使用的手法，因人而異，有的任意將廢物結合，不刻意安排，有的確有組織性、構成性，另有一些人只把同一形象之物體做反覆性的安排，而造成複數的影像。路易絲·奈佛遜(Louise Nevelson)是美國集合藝術家的代表，她從待拆的廢屋裡收集家具斷片、箱子等木料，經過刻意安排在許多大小不同箱子內，塞滿各種家具斷片，漆上白、黑或金色等全一色的顏色，再把這些箱子堆積成一大牆壁之面貌，呈現了昔日祭壇畫中神秘又嚴肅的氣氛，另外張伯倫(Chamberlain John)也是有一定程度之代表性，而在法國有西薩(César)、阿爾曼(Arman)、為其代表，義大利有阿納德爾(Pomodoro)集合藝術在 1960—70 年代成為一種全球性之藝術運動，各國均有許多集合藝術家，簡直不勝枚舉，總之集合藝術是把原來具有機能性的物體，除去其用途性，而藝術之觀點把這些廢物合成為藝術品，在此被置於新的狀態下的物體，從機能性而發展為表象性，強烈的申訴其形態固有之感情及其上面留下的人類的各種行為，同時也反映出藝術家在此消費文明下的各種心態。

### 垃圾聖龕：

新寫實主義的一員阿爾曼(Arman)把同樣的東西聚集起來的累積作品，顯示出工業生產之同一化之反動，把一些原本作用上相同的物體，使之毫無目的、又很民主、有秩序的結合起來，系統性的、理性的或構成性的秩序，讓重複的物體共同塑造強烈的新的整體，實用物被剝奪，但其物性被強調出來了，另一方面，偶然的、混亂的、無定形的性格表現，選擇有複雜結構的東西，如鋼琴，故意破壞之，並把打散的零件固定在板面上或壓克力玻璃裡密封起來。

### 廢鐵雕塑：

畢卡索以廢鐵及一些生活物件拼裝成的女人以及 1943 年的《牛頭》作品把腳踏車坐墊和鏽掉的把手巧妙的拼在一起。瑞士人謬勒(R. Müller)1957 年《賽車者的寡婦》作品，把腳踏車的組件都用在裡頭，把手和坐墊影射畢卡索的牛頭，召喚出賽車選手所用的訓練工具，調侃地做一些功能改變，有性機器之暗示。丁格利(Jean Tinguely)用廢鐵及其它拾獲物，把垃圾固定在電動機械上使物體去物質性，電動馬達會使整個搖晃震動，除了動態之外，又加上音效、鏗鏘、銀鏘聲音。

### 課程補充資料三

#### 浮雕文創商品設計製作示範

##### 製作材料：

油土、雕塑刀、金屬針、雙頭刮刀、一號水彩筆……等，及其他表面裝飾材料。



##### 製作過程

**步驟 1** 泥塑堆土：在木板上以鉛筆打稿，將油土堆塑基本立體外型。



**步驟 2** 泥塑塑形：將油土堆塑基本立體外型後，開始將牙齒的輪廓與外型雕塑。



**步驟 3** 泥塑細節修整：將牙齒的輪廓與外型雕塑並修整細節。



**步驟 4** 泥塑細節修整：雕塑過程中難免會有泥渣請修整，除非是表現特殊質感，否則會影響作品的完整度及翻模，最後甚至可用一點點油塗抹在表面，除了讓作品更加平滑也會更方便脫模。



**步驟 5** 翻模前的準備：由於矽膠是流質，因此須先以油土圍上泥牆以利灌製矽膠。





**步驟 6** 灌模：矽膠是流質，因此須加上硬化劑才能凝固成型，值得注意的是矽膠硬化時間與硬化劑的多寡有關，而且不同品牌比例皆有所差異，因此建議購買新矽膠前須做測試，以利控制時間。



台灣生產的矽膠品牌與硬化劑

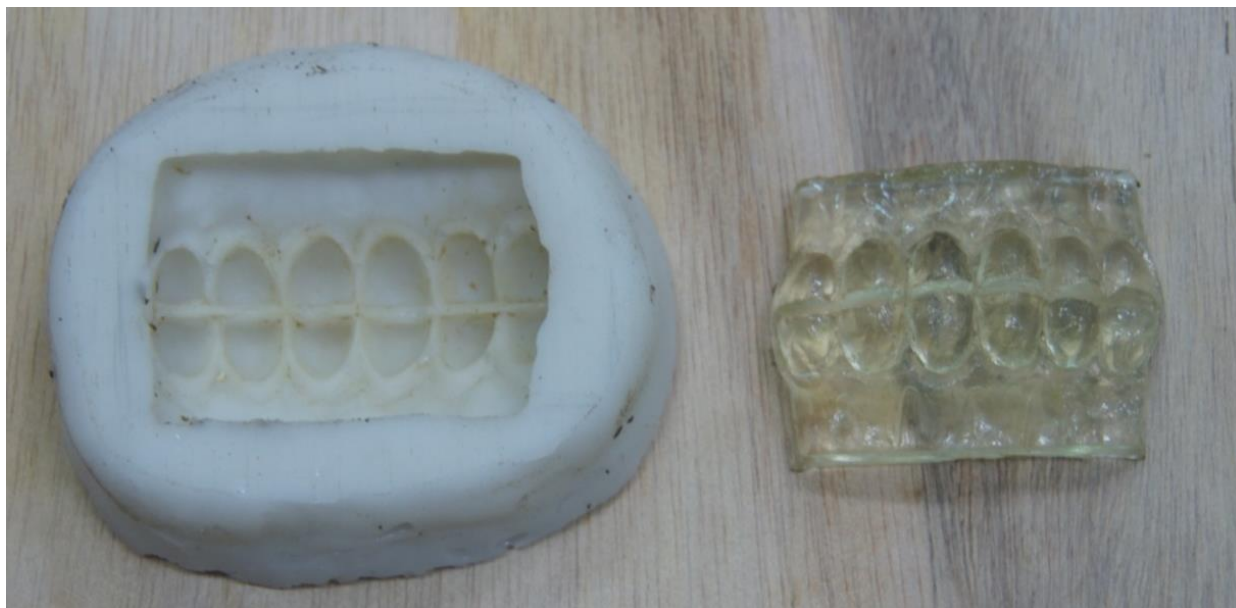


矽膠硬化後即可開模，由於是軟模通常土模也都會完整，可再回收利用

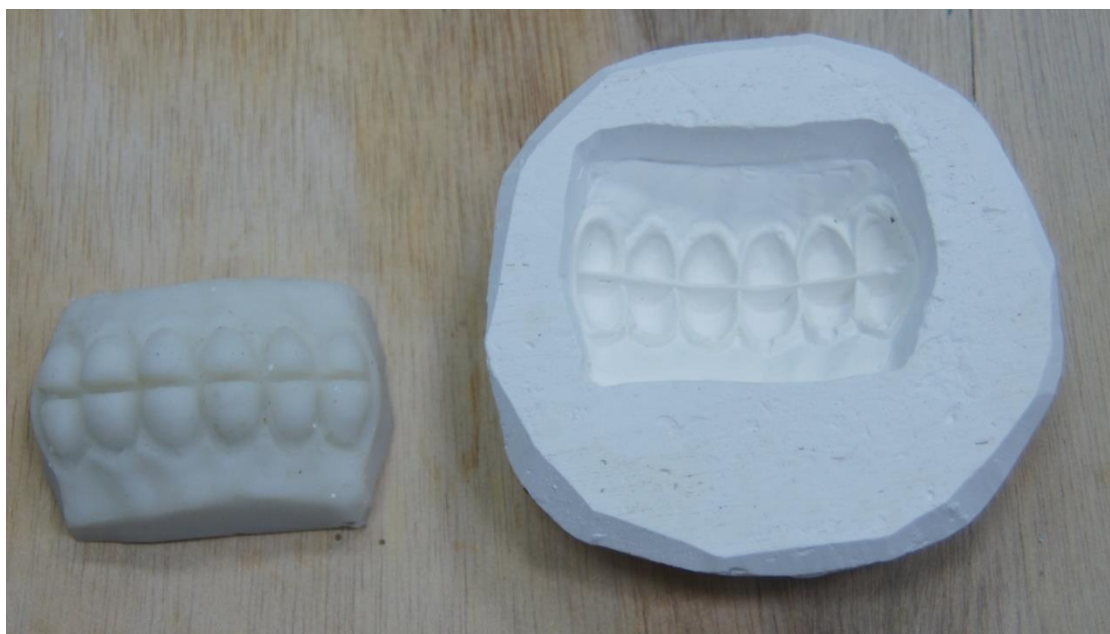
**步驟 7** 灌製石膏成品：石膏是粉狀，因此須加上適當的水分調製才能凝固成型，值得注意的是石膏硬化時間不同品牌比例皆有所差異，因此建議購買新石膏前須做測試，以利控制時間。



**步驟 8** 灌製塑膠成品：塑膠是液態的，因此須加上硬化劑才能凝固成型，值得注意的是塑膠硬化時間與硬化劑的多寡有關，而且不同品牌比例皆有所差異，因此建議購買新塑膠前須做測試，以利控制時間。



**步驟 9** 灌製矽膠成品：可利用未損壞的泥塑作品，翻製成石膏模，再灌上矽膠，即可得到矽膠材質的牙齒作品。



**步驟 10** 上色與修整：可利用壓克力顏料等彩繪媒材的特性與運用，並善用材質語彙，強化及測試作品之個性與表現力，並依作品效果；噴上透明漆，保護作品色彩。

## 課程補充資料四

### 教學評量

#### (一) 檔案評量 (20%) 基本分 50 分

1. 能收集、彙整相關浮雕文創商品設計運用的相關檔案、資料，是否具條理性。
2. 能發表意見，探討生活物件、現成物的各種創作表現方式與風格，並積極參與討論。
3. 能否發表自己的看法並做簡單的評論。

	很好 <10>	不錯 <9>	加油 <6>	改進 <3>	補做 <2>
檔案項目完整	理念、邏輯、正確				
檔案邏輯清晰	理念、邏輯、正確				
積極參與討論	態度、切題、創意				
尊重他人表現	專注、傾聽、表情				
綜合評量	合作、溝通				

#### (二) 浮雕文創商品設計評量 (40%) 基本分 50 分

1. 能設計並製作具創意性之浮雕文創商品。
2. 能否與組員合作完成任務，並積極參與討論。
3. 能否發表自己的看法並做簡單的評論。

	很好 <10>	不錯 <9>	加油 <6>	改進 <3>	補做 <2>
浮雕文創商品設計風格	整體、創意、表現				
浮雕文創商品製作	整體、創意、表現				
色彩與質感表現	整體、創意、表現				
合作完成任務	合作、任務、溝通				
發表並評論	發表內容、評論內容、態度				

(三) 浮雕文創商品設計個別評分表 (40%) 基本分 50 分

浮雕文創商品設計個別評分表

組別： 班級： 總分：

各位同學：

完成浮雕文創商品設計作品後，將從下列向度來評量組別的作品。

向度	表現	優(A)	佳(B)	可(C)	加油(D)	待改進(E)
		5	4	3	2	1
1. 風格	1-1 設計理念掌握正確					
	1-2 掌握自我風格					
2. 造型	2-1 面具、頭套造型與表現					
	2-2 整體均衡富吸引力					
3. 創意	3-1 表現技法與媒材掌握得當					
	3-2 整體表現富原創性					
4. 態度	4-1 細節或背景之處理細心注意					
	4-2 作品之完整性					
5. 綜合	5-1 綜合整體表現					

總分 (基本分數 50 分)

評論或建議：

教師評語與簽名：

日期： 年 月 日

## 課程補充資料一/七

### 參考書籍

王林：《美術形態學》，1993年10月，台灣 亞太圖書出版社。

John Berger 著：戴行鉞譯：《藝術觀賞之道》，1993年3月，台灣 商務印書館出版。

侯宜人：《自然、空間、雕塑》，1994年7月，台灣 亞太圖書出版。

Robert Atkins 著 黃麗娟 譯 《藝術開講》，1996年9月，臺灣 藝術家出版社

袁藝軒：《咸窺石鏡清我心—歐洲雕塑的故事》，2002年1月，台灣 三民書局出版。

Anne Cauquelin 著：張婉真譯：《法國當代藝術》，2002年3月，台灣 麥田出版。

蕭佳佳：《遇見捉魚的男孩》，2011年5月，台灣 大和書報圖書股份有限公司出版。

Rob Thompson 著：陳建男/陳維隆譯：《產品製作工法入門》，2012年9月，龍溪國際圖書股份有限公司出版。

### 延伸翻模教學網路資源

面具教學

[http://content.edu.tw/vocation/make\\_up/ks\\_sd/mask/menu.htm](http://content.edu.tw/vocation/make_up/ks_sd/mask/menu.htm)

用自己的臉來作面具

<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!Gf371M.LBRZjHsDBkJMjUg--/article?mid=1030>

失傳手藝---舞獅面具製作

<http://tw.myblog.yahoo.com/jw!9cEG2n6bAhKYXKI4GC0lpRExhw--/article?mid=10241>

舞龍舞獅製作

<http://www.hongda.tw/all.htm>

一碗飯翻模

<http://www.youtube.com/watch?v=hM31LcgDFSc>

Jane Perkins 集合藝術創作

英文 <http://www.bluebowerbird.co.uk/info.htm>

中文 <http://bigsjl.pixnet.net/blog/post/42894790>

設計思考研究室

[http://design-thinking.projectworksgroup.com/2013/04/blog-post\\_29.html](http://design-thinking.projectworksgroup.com/2013/04/blog-post_29.html)