



新北市美術館 110 藝術 STEAM 課程教案

藍幕魔法－成為媒體

領域/科目	美術 生活科技		藝術家	張乃仁
實施年級	六年級		教師	陳苾文
課程名稱	藍幕魔法 - 成為媒體		總節數	6 節課
設計依據				
核心素養	B2 科技資訊與媒體素養 B3 藝術涵養與美感素養			
藝術領域核心素養具體內涵	B2 科技資訊與媒體素養-藝-E-B2 識讀科技資訊與媒體的特質及其與藝術的關係。 B3 藝術涵養與美感素養-藝-E-B3 善用多元感官，察覺感知藝術與生活的關聯，以豐富美感經驗。			
學習重點	學 習 表 現	表現 1-III-6 能學習設計思考，進行創意發想和實作。 鑑賞 2-III-2 能發現藝術作品中的構成要素與形式原理，並表達自己的想法。 實踐 3-III-5 能透過藝術創作或展演覺察議題，表現人文關懷。	具 體 目 標	運用電影裡經常使用的藍幕，讓學生實際透過體驗，認識視覺被轉化和重新創造的可能。 課程首先帶領學生製作代表自己的動物陶盤。從桿平陶土、捏塑形狀、切割、上釉藥到燒窯，希望透過層層繁瑣的手作步驟，創造學生對於物件的身體經驗。待陶作

	學習內容	<p>視 E-III-2 多元的媒材技法與創作表現類型。</p> <p>視 A-III-1 藝術語彙、形式原理與視覺美感。</p> <p>視 P-III-1 生活設計、公共藝術、環境藝術。</p>	<p>完成後，學生需將其置於藍幕中。此時，經過長時間製作才完成的作品，卻在藍幕中被輕易地後製成其他的樣貌。此課程希望藉由這樣的反差感，讓學生親身感受媒體形塑觀點的能力，也期許由此討論出發，提升學生的媒體識讀素養。</p>
與其他領域/科目連結	美術 表演 生活科技		
教材來源	<p>1. 藝術家 張乃仁作品「永別了，愛德華」。</p>  <p>2. 網路：https://www.bilibili.com/s/video/BV17f4y1J7MA、哈利波特的護法：https://www.hpfl.net/forum/thread/26457。 https://www.youtube.com/watch?v=xBQHp-2ZuDo</p>		

成品參考照片








課程教材

自編教材

工具材料

陶土、陶藝雕刻刀、海綿、藍色釉料、毛筆或水彩筆
OBS 直播軟體、電腦、投影機、藍色書面紙、剪刀、膠帶
建議租借設備：藍幕背景橫桿與腳架、PAR 燈、柔光罩
(推薦廠商：旋轉木馬)

教學活動設計			
教學活動內容及實施方式		時間	備註
教學活動	第一節	時間	學習指導 注意事項
導入 (引起動機或 複習舊經驗)	1-1 介紹剪紙-造型與鏤空之美。 欣賞剪紙與印章-陰刻與陽刻。  (資料來源：網路迦南美地美術教室)	5 分鐘	剪紙圖案欣賞。
開展 (開始新概念的學習)	2-1 以星座、生肖、動物性格思考自己的代表動物為何，和自己的連結為何 2-2 構圖-設計屬於自己的「代表動物」剪影， 	20 分鐘	將全班剪影動物展示出來互相欣賞。
挑戰 (實現伸展跳躍的課題)	3-1 請學生再次檢視構圖，如何不畫內輪廓而呈現動物特徵。 3-2 設計鏤空圖案。	10 分鐘	
總結 (統整本節學習重點)	4-1 總結課程收尾	5 分鐘	
教學活動	第二節	時間	學習指導 注意事項
導入 (引起動機或 複習舊經驗)	1-1 陶藝-介紹陶板製作方法	5 分鐘	提醒陶板厚度約0.5 ~ 1公分

<p>開展 (開始新概念的學習)</p>	<p>2-1 學生桿陶板操作，可利用擀麵棍及2塊長扁木條控制均勻厚薄度。</p>  <p>2-2 描搞 切下邊框 2-3 修飾邊緣不齊處</p>	<p>15 分鐘</p>	<p>擀麵棍 木條 陶土</p>
<p>挑戰 (實現伸展跳躍)</p>	<p>3-1 利用陶燈刻刀割鏤空。</p>  <p>3-2 使用海綿沾水，讓鏤空與鏤空之間不斷裂。 3-3 作品修補與潤飾</p> 	<p>15 分鐘</p>	<p>注意刻刀的安全使用 也可以使用餅乾的小模具切割</p>
<p>總結 (統整本節學習重點)</p>	<p>4-1 整個課程結束後，動物剪影器皿是否美觀 兼具實用功能。</p>	<p>5 分鐘</p>	
<p>教學活動</p>	<p>第三節</p>	<p>時間</p>	<p>學習指導 注意事項</p>
<p>導入 (引起動機或複習舊經驗)</p>	<p>1-1 作品上釉-介紹上釉厚薄度，方法與示範。 1-2 素燒、釉燒基本知識說明。</p>	<p>10 分鐘</p>	<p>說明施釉厚薄與均勻度，影響成品美觀。</p>
<p>開展 (開始新概念的學習)</p>	<p>2-1 學生以「塗釉法」上藍色釉料。 2-2 底部擦拭，以防燒製時沾黏棚版。</p>	<p>10 分鐘</p>	<p>釉料 毛筆</p>

<p>挑戰 (實現伸展跳躍)</p>	 <p>3-1 預告：作品晾乾待燒，出窯後的藍色陶盤，將運用於藍幕體驗。</p>  <p>(上完釉料待燒)</p>	<p>10 分鐘</p>	<p>釉料未燒前與燒結完成，呈現的顏色不一樣。</p>
<p>總結 (統整本節學習重點)</p>	<p>釉藥試片</p>  <p>學生作品出窯</p> 		<p>陶藝家會做試片參考釉色效果，不同的溫度，呈現的顏色也不同。</p> <p>陶藝作品完成後施釉，再經過 1230 度釉燒就陶瓷化了，變得更堅硬、耐用、光滑，而且防水。</p>
<p>教學活動</p>	<p>第四節</p>	<p>時間</p>	<p>學習指導 注意事項</p>

1-1 認識藍幕

簡報介紹與欣賞藍幕於當代媒體的運用。先備知識：學生拍畢業沙龍照時，背景原本是綠色，之後去背可任意更換背景。



1-2 藍幕（綠幕）是影片製作中常用的工具，用於特效中去背景，現代電影製作中，去背是十分常用的技巧，所以藍幕的相關知識，也成為影片製作工作者必備的常識。



導入
(引起動機
或複習舊經
驗)

5

從日常生活經驗導入課程，學生拍畢業沙龍照時，背景是單調的綠色布幕。

同樣的照片，利用電腦技術去背，換上各種背景。

15

為何沙龍照，或電影背景拍攝常使用藍、綠幕？為什麼沒有紅幕，或者黃幕呢？

使用藍綠的主要原因：人類皮膚是不包含任何藍色和綠色信息的。所以，使用藍綠色，我們就不用擔

1-3 舉例說明：電影特效、戰地記者、新聞播報、網紅.....。藍幕技術得到了非常廣泛的套用。新聞記者看上去是在現場播報新聞，實際上卻不是。電視節目中一些完整的片斷可以通過這種方式來剪輯，以便看上去就像是在現場拍攝的。

1. <https://www.youtube.com/watch?v=xBQHp-2ZuDo>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=5WwcLQIIXPE>



資料來源：網路

心去背時，去除掉皮膚的顏色。原文網址：

<https://kknews.cc/news/qyazbr.html>

好萊塢常利用「藍幕去背技術」製作酷炫的超現實效果，打造出許多像暮光之城、終極警探、鐵達尼號、星際大戰.....這些經典的場面。

開展
(開始新概念的學習)

2-1 製作藍幕

藍幕尺寸可視教室大小進行調整，但建議長寬必須超過的 200cm，實施起來效果較佳。



20

使用軟體 OBS Studio

OBS 是一個經常使用於直播活動的軟體，可以輕鬆地將直



2-2 架起藍幕

藍幕背景可以直接貼於教室牆面，或是租借背景橫桿，即可在教室輕鬆打造攝影棚

2-3 示範進入藍幕的樣子-拿一兩個藍色剪影器皿、遮住身體或離開身體



播內容放上各種串流平台（例如：Youtube、Facebook 等）。

除此之外可以輕鬆加上人物字卡，又或是使用本次課程中最重要的「色鍵」技術。

教學活動

第五節

時間

學習指導 注意事項

1-1 請全班學生依序獲分組帶著「藍色動物陶盤」進入藍幕中。

1-2 觀看與欣賞同學和自己成為媒體。

挑戰
(實現伸展跳躍的課題)



5
分鐘

從認識藍幕到身歷其境體驗藍幕。
全班輪流上台體驗

<p>開展 (開始新概念的學習)</p>	<p>2-1 請學生觀察「藍色動物陶盤」在螢幕上發生了什麼事？拿「藍色動物陶盤」、遮住身體或離開身體玩遊戲，與媒體互動，看到投影「藍色」的部份，變成森林，流水，海洋等。</p> <p>2-2 除了藍色陶盤之外，身上的藍色物品是否在螢幕上也發生了變化。身上「藍色」衣服、口罩.....等，也變成了森林，流水，海洋的樣貌</p>  <p>2-3 體驗日常生活中「藍色」的物件都能拿來嘗試，如：「藍色」垃圾桶，籃子，澆水器.....。</p>	<p>25 分鐘</p>	<p>除了藍色陶盤外，身上藍色衣物，日常生活中藍色物品，都可體驗看看。</p>
<p>總結 (統整本節學習重點)</p>	<p>3-1 詢問學生，當自己成為媒體是什麼感覺？代表動物陶盤進入螢幕之後發生了什麼事？</p> 	<p>10 分鐘</p>	
<p>教學活動</p>	<p>第六節</p>	<p>時間</p>	<p>學習指導 注意事項</p>

<p>導入 (引起動機 或複習舊經 驗)</p>	<p>1-1 老師整理上課重點-藍幕效果運用廣泛，無論是製作 YouTube 影片、學校作業，甚至家庭紀錄片，都可使用簡單幾步驟，製作出影片特效，是非常實用的技術</p>	<p>5 分鐘</p>	
<p>開展 (開始新概 念的學習)</p>	<p>2-1 請學生發表上課心得，並寫學習單回饋：眼睛所見的媒體，不一定是真實的。了解新聞，網路，電影，許多媒體特效都能用藍幕科技解決。 2-2 與媒體互動雖然對青春期的孩子來說會有點尷尬，但藉由此課程，讓同學親身理解媒體識讀的重要。</p>	<p>30 分鐘</p>	<p>學習單 - 延伸、思考、討論與發表。</p>
<p>總結 (統整本節 學習重點)</p>	<p>3-1 藉由藝術 STEAM 跨領域，本此課程結合了陶藝、表演、藍幕媒體科技，希望能開闊孩子們的視野，使學習更多元。</p>	<p>5 分鐘</p>	

評量方式範例：形成性評量、作品、實作評量（標準本位評量）

主題	次主題	A	B	C	D	E
表現	媒介技能	能製作「代表動物」剪影器皿	大都能製作「代表動物」剪影器皿	部分能製作「代表動物」剪影器皿	僅少部分能製作「代表動物」剪影器皿	未達 D 級
	創作展現	能結合剪影動物與藍幕錄影，製作有趣的媒體藝術。	大都能結合剪影動物與藍幕錄影，製作有趣的媒體藝術。	部分能結合剪影動物與藍幕錄影，製作有趣的媒體藝術。	僅能少部分結合剪影動物與藍幕錄影，製作有趣的媒體藝術。	未達 D 級
鑑賞	審美感知	能欣賞同學與自己在藍幕前的演出	大都能欣賞同學與自己在藍幕前的演出	部分能欣賞同學與自己在藍幕前的演出	僅少部分能欣賞同學與自己在藍幕前的演出	未達 D 級
	理解互動	能與同學合作演出	大都能與同學合作演出	部分能與同學合作演出	僅少部分能與同學合作演出	未達 D 級

A	B	C	D	E
優秀	良好	基礎	不足	落後