



樂活心交繪

許于仁

yuren925@gmail.com



2013/10/25

大仁樂齡大學

今日內容

- 1.繪本的魅力
- 2.繪畫的力量
- 3.繪本是什麼
- 4.繪本的賞析、實作



2013/10/25

大仁樂齡大學

什麼是繪本？

英文所稱的Picture Book，

台灣翻譯為「圖畫書」；

「繪本」，則是源於日文

「繪本」大概是一本事，運用一組圖畫，去表達一個故事，或一個像故事的主題。



2013/10/25

繪本定義

1

透過圖畫來表現訊息的書

- 圖畫是主體
- 文字至多只是輔助而已

2

只靠圖畫的發展來表現故事的書

- 能藉由頁面上展現的圖畫來傳達故事
- 透過頁面的呈現來表現出強弱等等

3

圖畫只是為了傳達訊息而已

- 圖畫並不是以鑑賞為目的而作
- 其價值在於作者想要傳達的訊息

4

繪本是一種確立的書籍類型

- 繪本並非文學而設計
- 是以不特定多數人為目標對象的大眾媒體



2013/10/25

大仁樂齡大學

4

繪本和插畫不同

圖畫佔多數，文字佔少數，甚至沒有文字的書，都可以叫做繪本或圖畫書。

插畫可以是單張的，為一篇文章或一件事而繪本就是一個連續的故事。是由2張以上的插畫組合而成的書。



2013/10/25

圖畫書分類

無文圖畫

容淺顯主題單一。



2013/10/25

以圖畫為主，以文字為輔的作品

這一類作品的文字都比較簡短，文字的形式有的是散文。

圖文並茂的作品

這類作品一般是內容比較豐富，故事性強，篇幅也稍長一些的作品。它的文字表達形成有兩種：一種是每幅畫旁都配有文字，一種是在作品的最後寫出故事全文或故事說明。

2013/10/25

大仁樂齡光學



繪本的形成

Struwwelpeter 《披頭散髮的彼得》

是世界公認的第一本童書繪本。

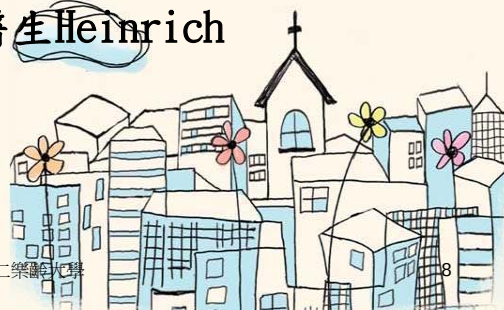
內容要警惕、恐嚇小孩，例如不要吸大拇指、吃要有吃像、不要隨便玩火否則後果會如何如何。

在1844年由德國心理醫生 Heinrich Hoffmann 所編。



2013/10/25

大仁樂齡光學



繪本種類

繪本分類，可以從一圖文比例／語言／閱讀對象／繪本主題，作為分類起點。

繪本主題：

(1)日常生活為主題—a. 生活 b. 教育 c. 情緒

(2)思考意識—a. 想像 b. 空間 c. 意識型態

(3)文化—a. 種族 b. 各地文化

(4)啟發心智—a. 創意 b. 遊戲

2013/10/25

大仁樂齡大學



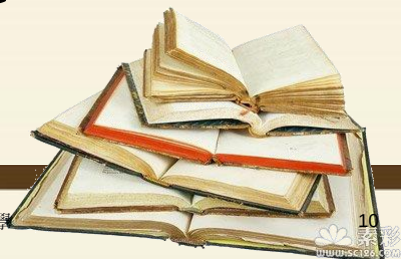
繪本重要元素

繪本透過圖畫和文字兩種媒介交織成一種藝術品。

美學的概念從圖畫的筆觸、色系和構圖滲入，形成一種視覺影像。

2013/10/25

大仁樂齡大學



10

大仁樂齡大學

故事和圖畫是繪本的靈魂：

故事本身的主題性：故事本身的主題性與讀者的生活經驗連結會影響到閱讀的感受與意願。

圖畫的豐富度與連貫性：每頁之間圖畫的連貫性，能讓讀者意會故事的情節起伏



2013/10/25

大仁樂齡大學

11

繪本的特性1

(一) **圖像性：**繪本是以圖像來傳達故事內容，圖像具有開放性思考的性質，可給予讀者多元之感受與開闊的想像空間。

(二) **兒童性：**繪本設計的主要訴求對象為學齡前或學齡兒童，因此故事內容需考慮兒童的身心發展及興趣，所以常以兒童的成長過程之事物為題材。

(三) **教育性：**繪本的內容包涵了認知、生活、人格、自然科學、人際關係、生態環境...等議題，讓學生在知識、技能與情意方面皆能獲得成長。

(四) **藝術性：**繪本主要是由文字與圖像構成，除了文辭要講求優美外，舉凡色彩搭配、版面構圖、造型設計、繪畫技法等，皆能達到「畫中有話」的效果，一本優良的繪本也是一件富有美學的藝術作品。

2013/10/25

大仁樂齡大學

黃秀雯 (2004) 12

繪本的特性2

(五) **趣味性**：新奇、逗趣、好玩的繪本內容，能吸引讀者之目光。同時，對閱讀興趣和習慣的培養也是有幫助的。

(六) **傳達性**：繪本是透過文字與圖畫來敘述或傳達欲表達之意涵，兩者之搭配將使得內容更有整體性與連貫性，具備了語文與視覺傳達之特色。

(七) **想像性**：繪本可先以文字之故事發想來創作，或是先有圖像再行編寫故事，這兩者構思方式不可或缺的要素即是想像力。

(八) **創造性**：具有創意的繪本，不僅在文字或圖像上能吸引讀者的興趣，也能產生一些議題讓讀者思索，創造出多樣的思維模式。

2013/10/25

大仁樂齡大學

黃秀雯 (2004)

13

繪本世界

教育用

- 以學習文字和語言為目標的讀物。
- 情操教育也包含在其中。

教養用

- 以學習生活必須的常規及習慣為目標的讀物

遊戲

- 介紹各種遊玩的方法、玩具等等的讀物

知識

- 以瞭解事物及生命的知識的道理為目標的讀物。圖鑑包含在這一類當中。

競賽

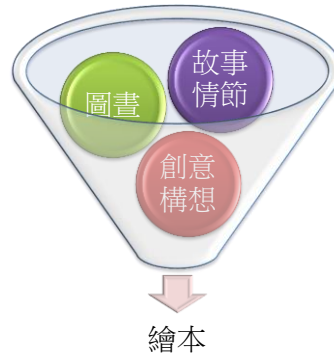
- 猜謎語或是尋找藏起來的人等等。帶有比賽性質的讀物。

2013/10/25

大仁樂齡大學

14

繪本令人難忘的理由



2013/10/25

大仁樂齡大學

15

如何設計規劃繪本

用言語文字敘述一件事是每個人都會的基本表達能力，只是同一件事會因為各人觀點、說法不同，敘述的方式也不同，所得到的結果當然也就不同了。

但不管你要表達什麼或如何作，每個人都有他自己一套獨特的思考模式來敘述事情，你可以隨性無厘頭的表示，也可以有條有理的說明。

正如先前所講的“創意是無限”，本該無所限制的。但是模仿學習再創新卻也是一種不錯的方法，有道是前人種樹，後人乘涼。

吸收前人創作的經驗+自己的想法=創新

以下我將分享二種創作思考的方法，希望您能融會貫通後，記得再加上自己的創意喔！

一、故事敘述概要

要說明一件事的過程，一般邏輯思考的方式會分 1.起 2.承 3.轉 4.結。

1. “起”：就是講事情的開始。
2. “承”：講的是事情的延續。
3. “轉”：事情因某種原因產生變化。
4. “結”：一件事情發生過程的結束。

根據此一基本概念，你不妨將你想要講的故事，套用此一思考模式，即可很簡單的將故事繪本的基本結構規劃出來。

以下我簡單的舉一個範例來說明：



小明戴著新帽子上班去

2013/10/25



聽著鳥叫聲，沿路風景真美麗。

大仁樂齡大學



突然吹來一陣強風，把新帽子吹走了。

轉



最後帽子卡在一棵大樹上，還成為鳥兒的新窩。

二.重點式敘述概要

先把結果告知讀者，然後再採取倒述的方式，慢慢的把事情經過，緩緩道來。

順序為：1.結、2.起 3.承 4.轉。

此種方式常可吸引讀者好奇的想知道為什麼會是這樣的結果。

1. “結”：結局必須是令人十分震撼的，這樣才能吸引讀者去探討發覺過程。
2. “起”：緩緩道來事情發生的開始。
3. “承”：述說事情發生的經過。
4. “轉”：為何會發生如此的大結局。



2013/10/25 噯！小明為何嘔嘔大哭？

大仁樂齡大學

你是否也想說出一個超級大結局呢！不妨來練習一下，根據此一基本概念套用一個天馬行空的故事，即可很簡單的將故事繪本的基本結構規劃出來。

以下我簡單的舉一個範例來說明：



17

www.jimmypsa.com

四頁小書

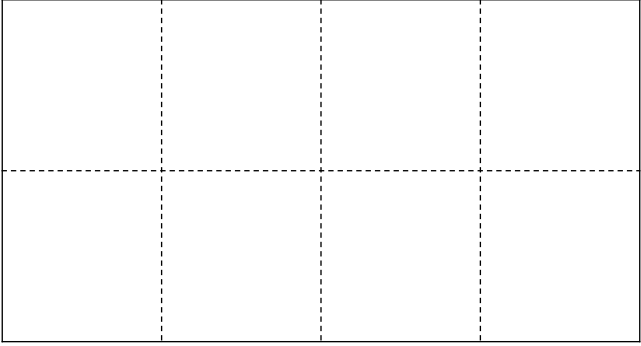


2013/10/25

大仁樂齡大學

18

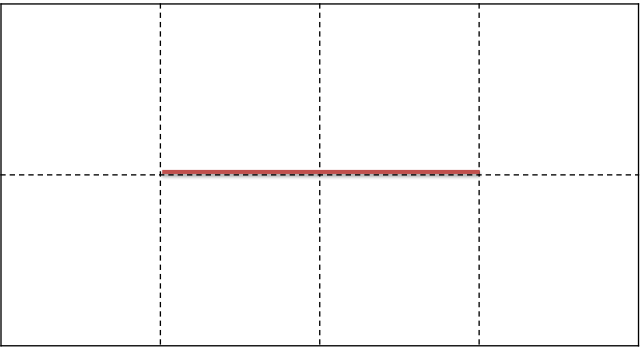
www.jimmypa.com



- 將長方形如下圖所示折出痕線。
- 圖畫紙橫放，折成八等份

2013/10/25 大仁樂齡大學 19

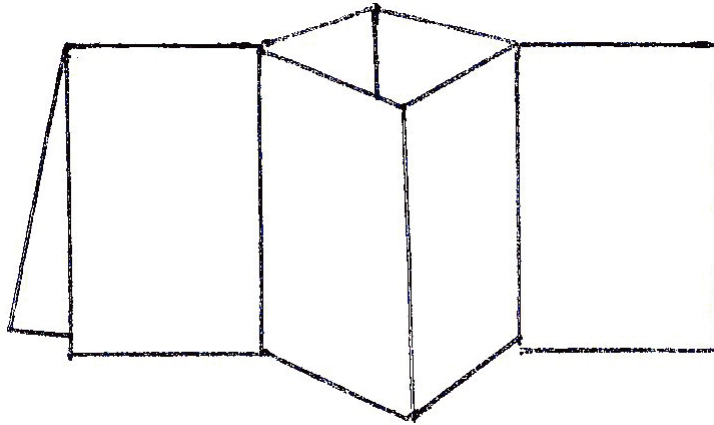
www.jimmypa.com



- 圖畫紙橫著放，將紅線剪開

2013/10/25 大仁樂齡大學 20

www.jimmypa.com



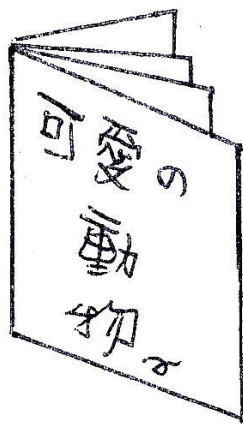
- 上下對折，再向中間推

2013/10/25

大仁樂齡大學

21

www.jimmypa.com



- 形成小書創作開始

2013/10/25

大仁樂齡大學

22

創作主題

- 春夏秋冬..
- 我若是，我要...
- 桌子、腳踏車、電風扇...
- 人物
- 我家門前

繪本創作流程

- ① 決定平裝書或造型書
- ② 決定頁數(至少8頁)
- ③ 將故事分成幾段(考慮圖文安排)
- ④ 設計頁面邊排效果
- ⑤ 正式創作內頁(彩繪、剪貼、相片)
- ⑥ 文字表現
- ⑦ 設計書名頁、版權頁(文、圖之創作者、出版社、出版日期)
- ⑧ 設計封面、封底
- ⑨ 組合成書

作法一：黏貼法



1. 攤開內頁紙。



2. 將內頁及蝴蝶頁用紙一張一張對摺。



3. 所有內頁紙堆疊在一起，在第一頁前和最後一頁後（即內頁前後）放置蝴蝶頁。

2013/10/25

大仁樂齡大學

25



4. 確認紙張對摺處皆朝同一方向——亦即裝訂邊方向放置。



5. 將內頁背面的四周上膠，一頁頁背對背黏合。再以重物壓平。



6. 所有內頁紙黏貼完成後，在第一頁前和最後一頁後（即內頁前後）放置蝴蝶頁。於背面四周上膠。同樣背對背黏合。再以重物壓平。

2013/10/25

大仁樂齡大學

26