

郭同學	回饋建議
書審老師A	<ol style="list-style-type: none">1.圖文編排良善，增加流暢閱讀。2.電繪作品成果豐富，能展現個人特質。3.結合SDGS難能可貴，並有歷程性與成果。
書審老師B	<p>歷程豐富清楚、圖文並茂，排版雖然字體有點過大，但瑕不掩瑜。</p> <p>能感受到學生對於電繪的喜愛與熱情，從圖樣成果看到學生的進步。</p> <p>也積極透過參與比賽挑戰自己，對於未來有具體想法，體現學習歷程的目的。</p>
書審老師C	<p>內容整理的精簡、切入重點，並且整理出自己在電繪上面不斷成長的歷程。更令我驚訝的事情是，你對於電繪的喜愛程度有到購買相關書籍解決問題的程度，這是現在高中生難能可的自主學習表現。</p>

重新開始的電繪

臺中市私立大明高中 廣告設計科

學生姓名:郭同學

指導老師:郭鎧伊老師

百字簡述

創作動機--對於電繪的嚮往

疫情期間許多人開始投入網路創作，同時我也開始投入相關創作，觀看了許多動漫，想著"也許我也可以運用電繪去創造出屬於自己的插畫"，在高一時存錢買了一部IPAD開始投入創作。

我是一個喜歡把腦中的各種奇怪想法畫出來的人，我喜歡畫圖時沉浸進去的感覺，這個感覺讓我十分的放鬆。從國中二年級在繪畫的過程中找到了想創作屬於自己插畫的夢想。



◀ 原創角色--沐蕤

目錄

1. 為什麼要畫電繪--電繪與手繪的差異—P3
2. 在學習過程中遇到什麼困難--怎麼解決—P4
3. 創作作品--各種插畫—P6
4. 自我改變--自己的進步—P10
5. 為什麼注意到SDGS這個議題—P12
6. 未來的發展--SDGS16制度的正義與和平—P13
7. 心得與反思—P16
8. 參考資料—P18



▲ 原創角色--十頁

為什麼要畫電繪?

--電繪與手繪的差異

手繪優點:

在隨時隨地就能畫，只要有紙筆就能夠創作，能夠使用各種媒材繪製並體驗不同質感。

手繪缺點:

描圖錯誤就無法修改，只能夠重新開始。

電繪優點:

畫錯可以直接返回上一步，電繪有更多素材能直接提取，且只需攜帶IPAD就能創作，不須購買顏料。

電繪缺點:

容易使初學者過度依賴工具的使用。

為什麼要學電繪?

因為電繪可以更方便的去繪製圖畫，也能夠參與更多元的比賽，電繪在各種方面都用的到，現代幾乎每個人都漸漸地正在投入電繪。

我想在自己畫得最好的時期創造出屬於自己的故事。

在學習過程中遇到什麼困難？

我在第一次用IPAD畫圖時發現我的基礎並沒有打得很好，且經常蹭線、過度依賴繪圖程式的工具。

對我來說其中最困難的地方是上色方面的問題，一開始只會用色鉛筆的上色方式並且用模糊工具把顏色全都混合在一起，讓畫面看起來髒髒的，我在剛學電繪的初期經常只運用模糊工具和噴槍工具，但發現最後成品的顏色並不好看又費時。



▲第一次電繪畫的角色



▲繪圖初期過度依賴的工具：左圖噴槍與右圖模糊工具



繪圖程式：Procreate

怎麼解決問題?

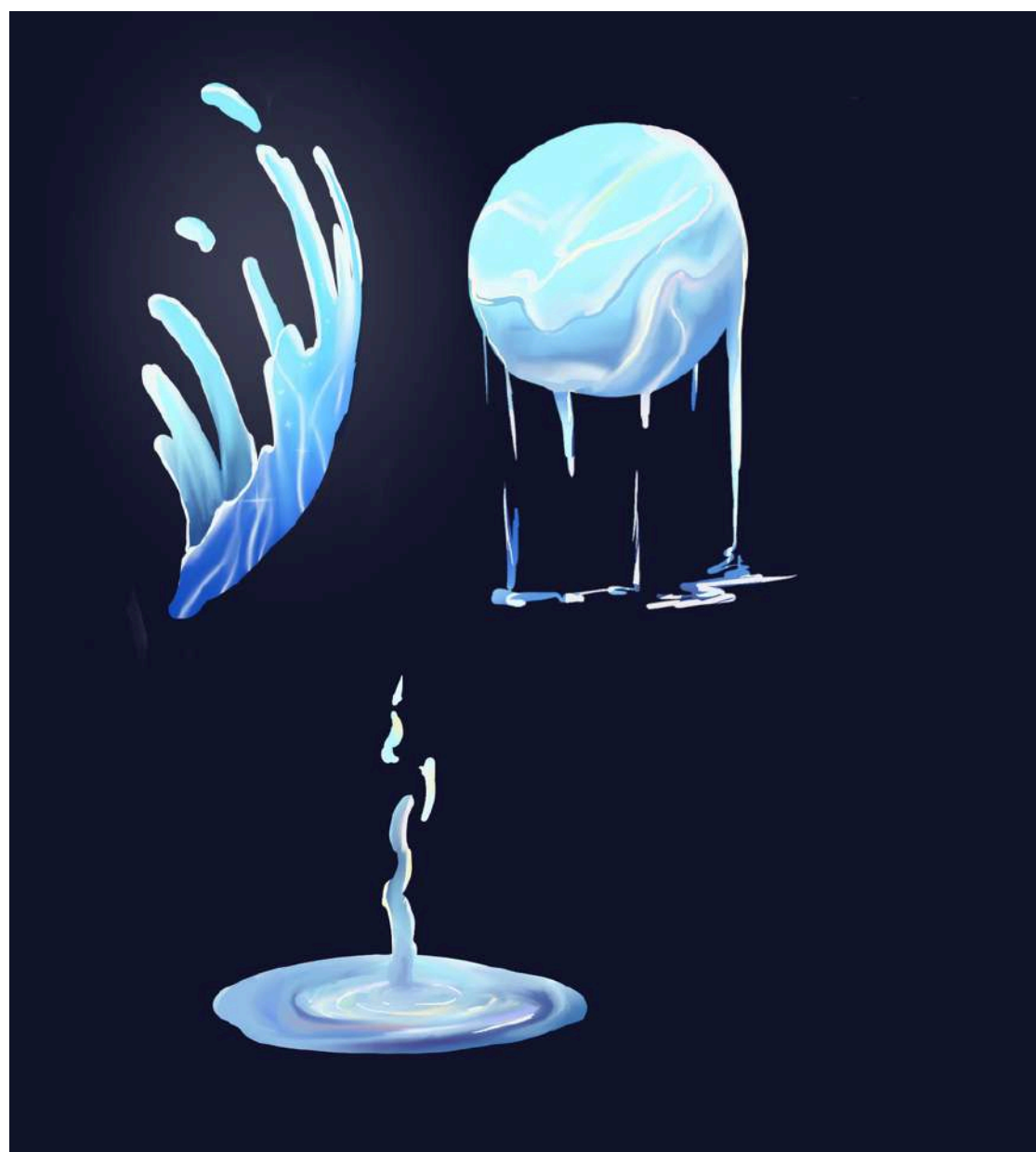


▲自行購買的相關書籍



▲書中P124中的上色技巧

我透過畫的每一張圖逐漸進步，從中尋找應該修改的地方，並且自己去購買有關繪畫程式相關的書籍以及詢問同學，現在已經能夠完整的畫出一張圖了，並且也逐漸在繪畫比賽中持續得獎，近期也有人拿我繪製的圖當頭像，讓我十分有成就感。



▲根據書中教學練習上色

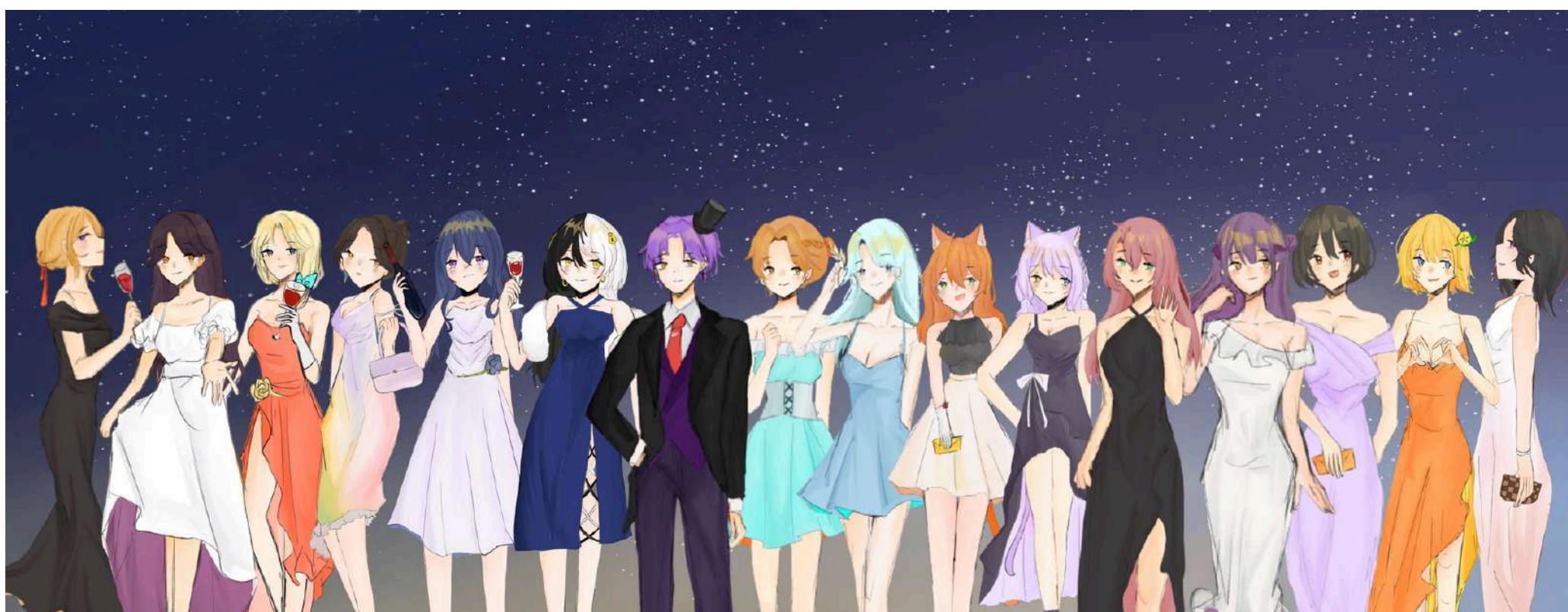
創作作品 -- 不同時期的創作



▲ 2022年9月 剛開始畫電繪



▲ 2022年12月 筆觸逐漸穩定



▲ 2023年6月 繪畫小短片原創角色

創作作品 -- 不同時期的創作



▲ 2023年10月&12月 萬聖節明信片與生日賀圖

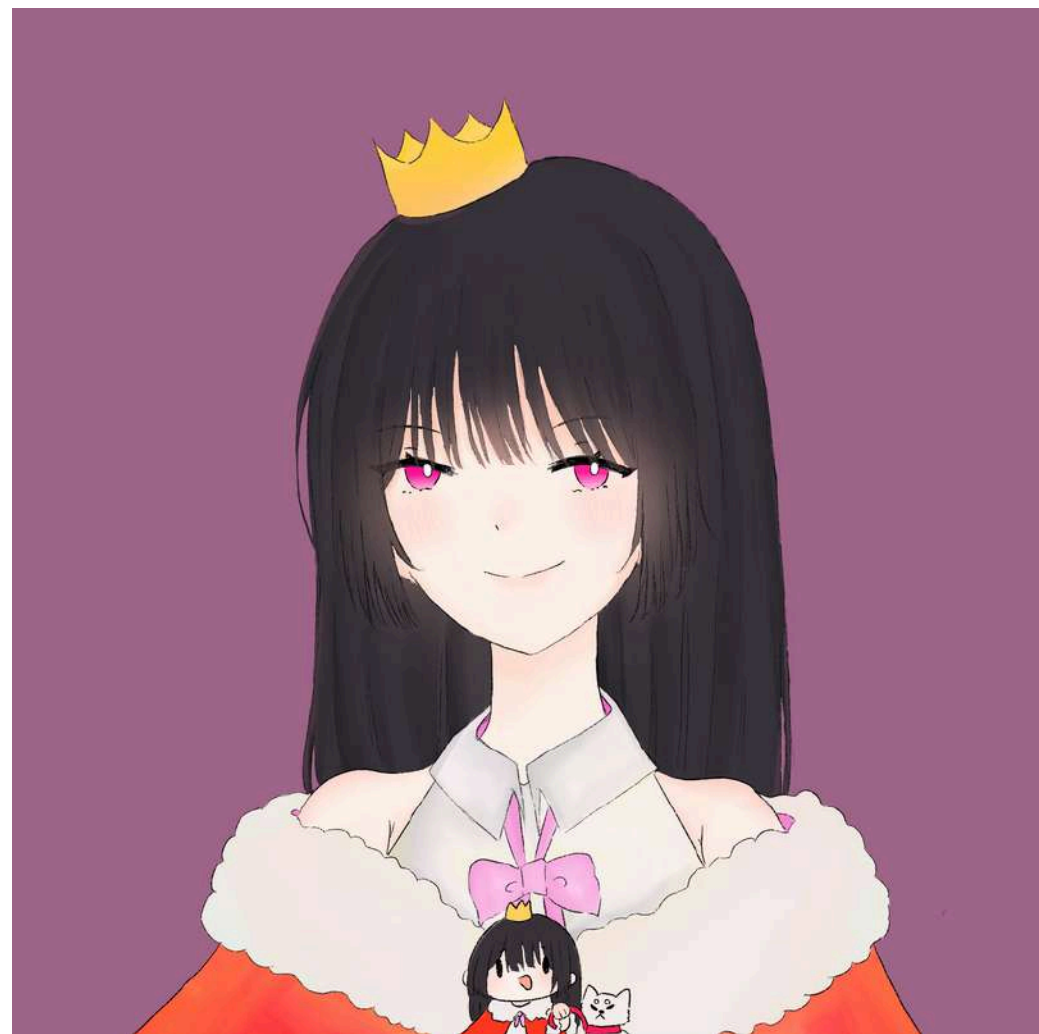
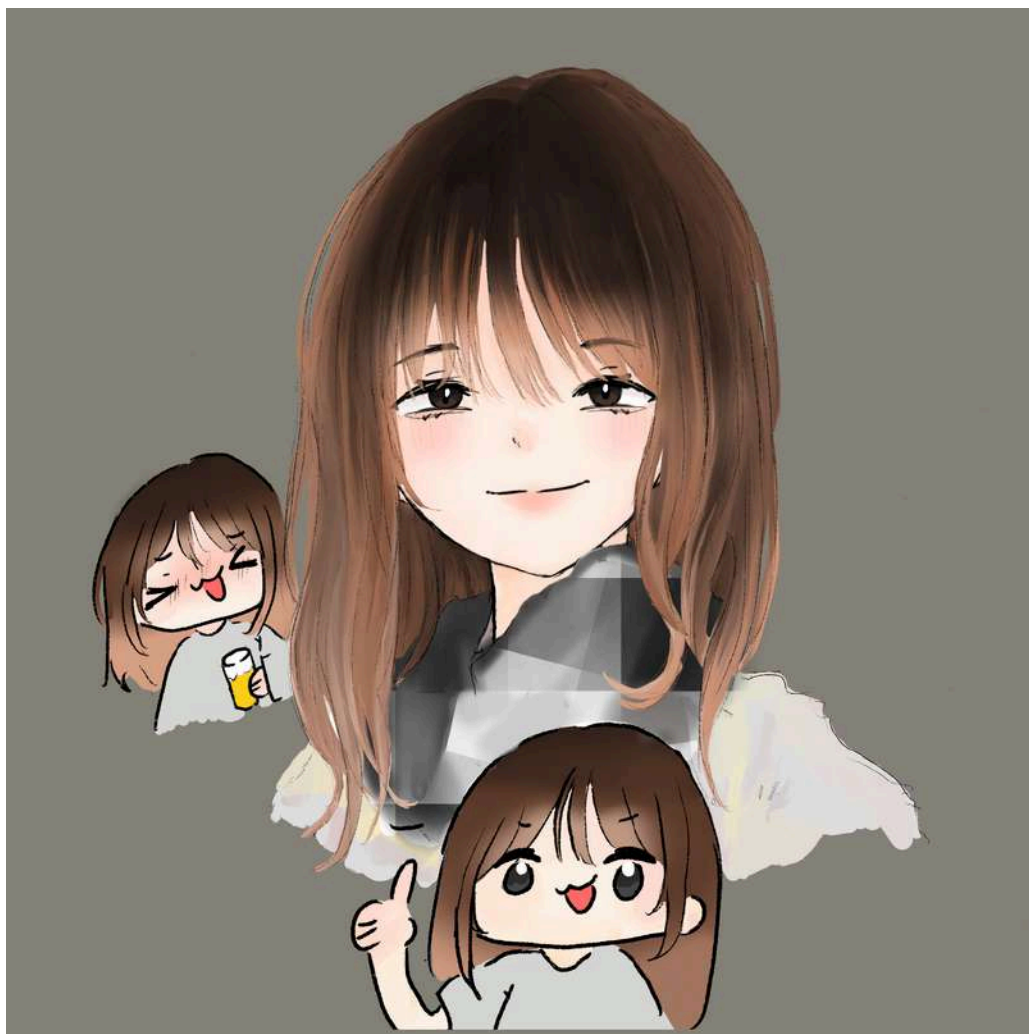


▲ 2024年2月 繪製的朋友們



我在去年10月掌握了自己電繪的上色風格。

創作作品 -- 不同時期的創作



▲ 近期的原創角色頭像繪製

只要不斷努力，就能夠持續進步。

創作作品

--比賽作品

我的第一張電繪比賽作品，這張作品的名字叫做【許願】。

畫框中的女孩向水晶球許願，希望自己的夢想能夠成真，我把這張作品帶入自己，同時希望自己可以突破各種困難，完成夢想。



第三屆台日原創漫畫大賽【許願】▶



▲ 黑白繪畫大賽【向前出發】--銀獎

近期參加比賽得獎的作品，作品名叫【向前出發】。

畫面呈現的心臟代表每一張圖都是我發自內心畫出來的，帶著畫筆向前出發，也意味著我在這條路上會一直往前衝。

自我改變 --我的成長

在不斷創作的過程中，我學習到了如何更好的利用顏色去繪畫出屬於自己的風格，在知道自己的圖被拿來使用和得獎的那一刻是十分驚喜的。

原來我努力也是可以做到的，成功離我並不遙遠。

黑白繪畫大賽2024成績公布 Result Announcement for The Black & White Painting Competition 2024 收件匣 x

◇ 圖 圖

CS

cs@superiorculture.hk
寄給我 ▾

4月15日 週一 下午5:44 (11天前) ☆ ☺ ← ⋮

致 黑白繪畫大賽2024 參賽者
To GUO,MING-XIU, Participants of The Black & White Painting Competition 2024

你好，「黑白繪畫大賽2024」評分階段經已完成，以下是閣下於是次賽事之成績。恭喜閣下在是次賽事中獲獎。
The scoring stage of the "The Black & White Painting Competition 2024" has been completed. The following are your results in this competition. Congratulations on winning the prize in this event.

參賽者姓名 (中) Name of Participant (CHI) :
參賽者姓名 (英) Name of Participant (ENG) :
參賽者所在國家/地區 Country/Region of Participant : 台灣Taiwan
參賽項目 Category : 電繪組 Digital Painting
參賽組別 Group : F組--高中組(15歲至17歲) Group F -- Secondary Senior (Age 15 - 17)
聯絡電話 (附Whatsapp 功能) Contact No. (w/Whatsapp) :
參賽編號 Application Number : D21/F1712
獲頒獎項 Award : 銀獎 Silver Award

▲ 黑白繪畫大賽得獎信息



▲ 被網路平台直播主當作頭像使用

自我改變

--我的成長



▲ 被製作成活動邀請函



▲ 被製作成活動封面



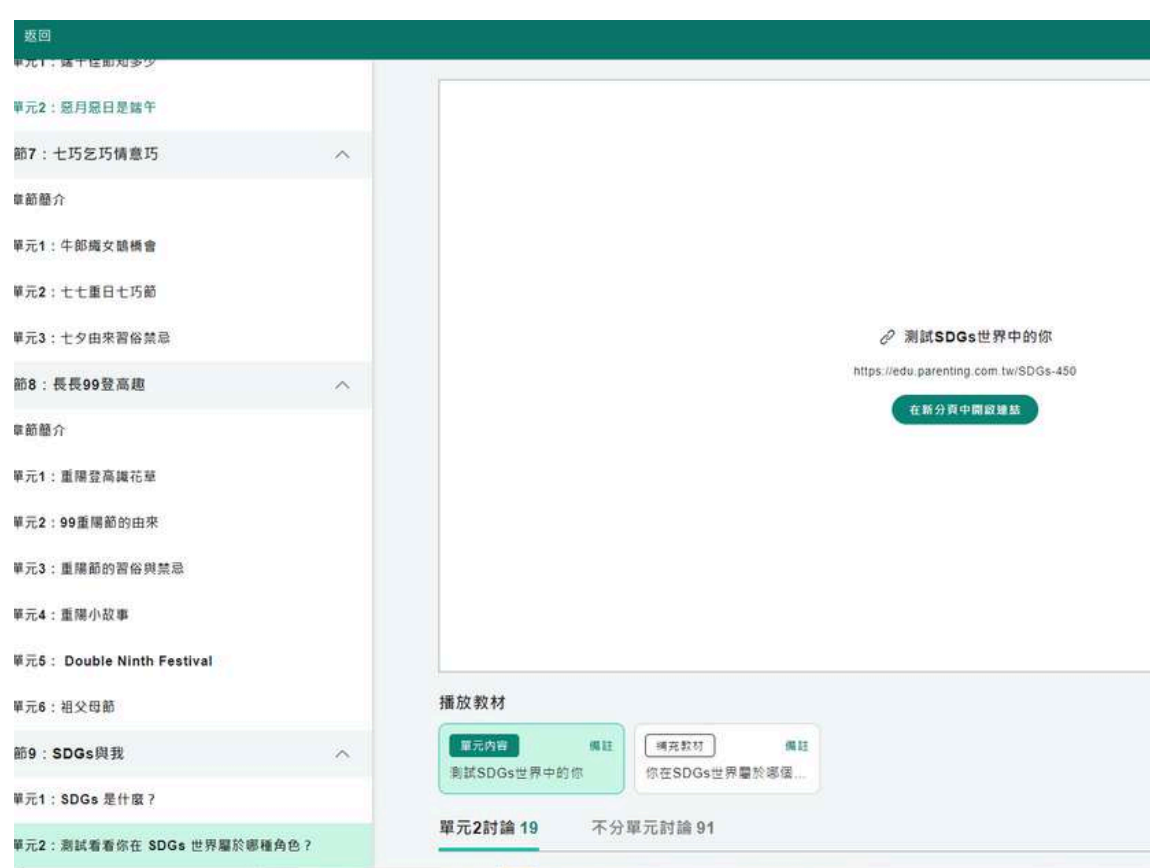
▲ 給主播繪製的原圖

為什麼注意到SDGS 這個議題?



▲ 17項SDGS圖案

我使用了E-PPER學習圈，我們的老師會在學習圈內提供各種資料供我們寫週記與自主學習，也因為自主學習讓我注意到SDGS的17個目標有多麼重要，SDGS也稱作用永續發展目標，永續發展目標SDGS呼籲所有國家（不論該國是貧窮、富裕還是中等收入）都該開始行動，在促進經濟繁榮的同時保護地球。



▲ 老師在E-PEER中發表的資料



▲ 在E-PEER上的班級課程

未來的發展

--SDGS16制度的正義與和平

學電繪不僅僅是為了實現自己的夢想，同時也能去參與更多元的比賽，或者繪製出有關於講述公平正義的海報，去宣揚促進和平且包容的社會。



未來我會透過繪製有關於SDGS16的海報，宣傳保護兒童免受虐待、剝削、販賣和暴力終結各種形式的兒童虐待、剝削、走私、暴力以及施虐，讓大家注意到這是一個應該注重的議題。

▲ 永續發展目標SDGS16制度的正義與和平



▲ TARGET1減少各地的暴力



▲ TARGET2保護兒童免受虐待、剝削、販賣和暴力

未來的發展

--SDGS16制度的正義與和平


為什麼想選擇SDGS16這項目標作為未來想繪製的海報?

我曾經也是個兒童，在看到有不少兒童被虐待的新聞時，這讓我感到很難過，我認為兒童應該要有一個美好且快樂的童年，不應該遭受到虐待。

「兒虐反映的是一個家庭或社會結構性的問題，同時可能還有性侵、老虐」。

--《高醫大附設醫院法醫病理科主任 尹莘玲》

你是：志在四方的國際連結者



國際連結者對異文化充滿好奇，喜歡透過網路認識不同背景的人；積極學習，對外語特別感興趣，有機會想到國外留學或工作。

👉 17項SDGs中，國際連結者對這些最有感：

4 優質教育	8 尊嚴就業與經濟發展
16 和平正義與有力的制度	17 夥伴關係

加入會員、成為紅豆，繼續探索更多。



▲ 永續發展目標SDGS16制度的正義與和平

▲ 測試在SDGS中的我屬於哪個角色

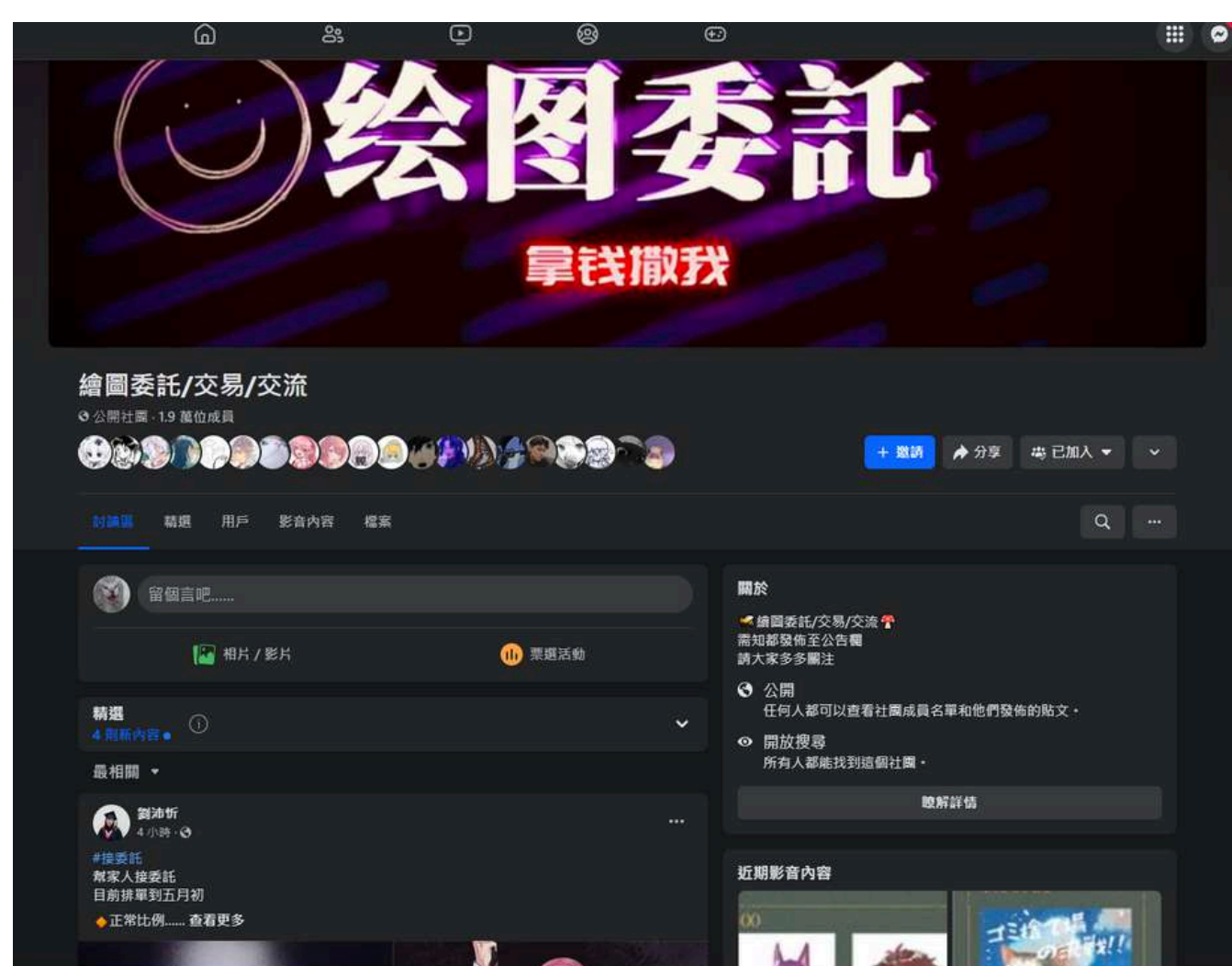
未來的發展 -- 可以做什麼工作

學電繪在未來能做什麼工作?

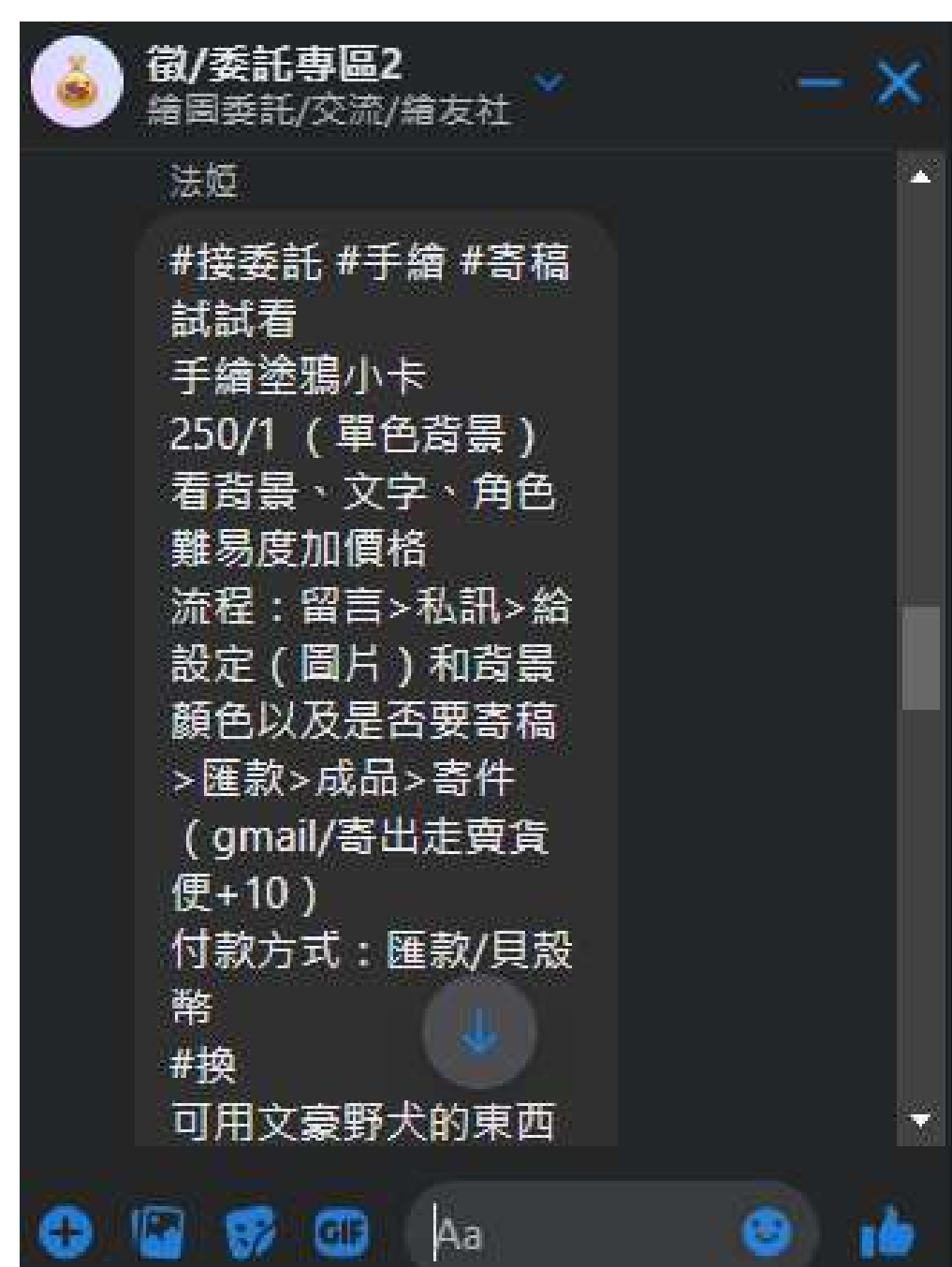
在未來如果電繪技法成熟，可以嘗試去網路上接委託，我目前也正在往這個方向去發展。

當掌握到電繪一定的繪圖技巧之後，可以去嘗試比賽，並贏得獎金。

成為電繪插畫師後，可以接受不同的電繪委託，作品可以用書籍、報章雜誌、卡通漫畫、廣告、網絡遊戲、放在各社交媒體等渠道上。而電繪插畫師收入是按經驗同作品水平而定。



▲ FB繪圖委託交流社團



▲ FB繪圖委託交流群組

心得反思

從一開始的繪畫不斷蹭線，到中間的只會開一個圖層畫圖，到最後的可以完整畫出一張圖而受到別人的中用並且拿來當作頭像，這一點一滴的創作路程是十分辛苦也是很有成就感的。

一開始從手繪轉到電繪難免會不習慣，不過在熟知工具的利用之後，對我帶來了莫大的幫助，一踏到電繪的世界就發現好酷、有好多東西可以玩，我也從此愛上了電繪。

我很感謝在創作這條路上一路陪伴我走過來的朋友、老師和家人們，他們沒有嫌棄我剛開始畫的圖，而是鼓勵我往前走，並給予我信心，老師教導了我繪畫技巧，並且我自己將這些技巧和知識應用到了電繪上面，基礎素描替我打了很深的基本功，讓我在創作路上有了許多的進步，未來我還想持續的創作下去。

「如果我們有勇氣去追求，我們所有的夢想都可以實現。」 -- 《華特迪士尼--美國企業家》

心得反思

也許我並不如有繪畫天賦的人那般厲害，但我始終相信如果我持續努力，就一定有收穫，也能夠實現夢想。

我很慶幸自己有創作下去，在創作的條路有開心也有著難過，當現在回去看自己2022年最初的電繪作品，也會發現自己其實很厲害，進步了很多，創作就像在遊戲關卡一樣，總是會面對著各種挑戰，在網路上投稿會發現並不是大家都會喜歡你的畫風，但堅持下去就一定會有人能看到自己。

未來，想繼續完成屬於我自己的故事，追尋自己的夢想，讓大家了解其實我是一個有趣的人，也有著源源不絕的想像力，我也可以是個很特別的存在。

「一分耕耘，一分收穫。」—《管子》
付出一分的努力，便能得到一分的回報。



▲ 原創角色--小雪

參考資料

[HTTPS://UDN.COM/WISHREPORT/2022/SDG16/](https://udn.com/wishreport/2022/sdg16/)

[HTTPS://NCSD.NDC.GOV.TW/FORE/SDG16](https://ncsd.ndc.gov.tw/fore/sdg16)

SDGS16和平、正義及健全制度--捍衛兒少弱勢權益
實踐社會平等

[HTTPS://EDU.PARENTING.COM.TW/SDGS-450](https://edu.parenting.com.tw/sdgs-450)

測試SDGS世界中的我

[HTTPS://LEARNMORE.COM.HK/%E9%9B%BB%E7%B9%AA%E5%85%A5%E9%96%80_%E9%9B%BB%E7%B9%AA%E6%89%8B%E7%B9%AA%E7%9A%84%E7%8D%A8%E7%89%B9%E6%80%A7/](https://learnmore.com.hk/%E9%9B%BB%E7%B9%AA%E5%85%A5%E9%96%80_%E9%9B%BB%E7%B9%AA%E6%89%8B%E7%B9%AA%E7%9A%84%E7%8D%A8%E7%89%B9%E6%80%A7/)

電繪&手繪的獨特性

「當為實現夢想而採取行動時，夢想就變成了目標。」
-- 《博·貝內特》

