|  |  |
| --- | --- |
| **台灣首府大學** |  |
|  | **課程大綱** |  |
|  |  |  |
| 部別 : 大學日間部 | **１０２學年度第一學期** | 列印日期 : 2013/10/06 |

**遵守智慧財產權，不得非法影印**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 科目名稱 : 腳本設計 | 開課班級 : 多媒體二B | 學　　分 : 3.0 | 授課時數 : 3.0 | | 上課時間 : (二)8(三)5-6 | 上課教室 : B209 | 授課教師 : 謝慧民 |  |  |  | |
| |  | | --- | | **1.課目概要** | | |  | | --- | | 腳本設計在多媒體製作、遊戲製作、動畫製作及影視製作的過程中扮演著很重要的角色，成果的出色在於腳本的構想與設計，是多媒體的基礎課程。本課程在說明腳本的種類及差異與應用範圍，並了解腳本的設計概念，且透過軟體實作瞭解分鏡腳本及動態腳本的製作方法。1.為什麼要學習這門課程？動畫腳本設計的程序起源於1930年迪士尼動畫公司，腳本是動畫製作的藍圖，動畫腳本其實比較像漫畫書，將許多插畫或圖像組織起來，在不同的劇情段落用活潑生動的圖像呈現，剪接後的腳本具備影像、運鏡、對白的影音效果；讓導演確實掌握影片的雛型並提供製作部門參考依據。遊戲腳本則有分支及互動的設計，並須考慮場景的限制。可以學到從文字腳本到分鏡腳本圖，並將它做出來的知識。2.這門課程在學習什麼？本課程將介紹遊戲腳本、動畫腳本的內容及差異，並以動畫編劇的角度探討分鏡腳本與腳色設定貫穿整個課程的學習，本課程將介紹漫畫軟體Comic Studio 及Toon Boom StoryBoard練習分鏡腳本及動態腳本的製作及利用3D動畫軟體iClone 5來實現腳本成果，他提供彈性的人物動作及攝影機鏡頭設定，很適合初學者體驗與學習。3.這門課程可以培養什麼能力？(1).理解腳本設計的重要綱要概念(2).培養學生實作分鏡腳本、動態腳本的能力(3).培養學生具創意說故事的能力。 4.學習這門課程的未來應用？未來可以應用在電腦遊戲製作、專題製作、數位影音剪輯等課程，從事分鏡腳本設計師、動畫設計師、遊戲設計師等工作。 | | |
| |  | | --- | | **2.教學目標** | | (1)學習目標 在完成本課程後，同學將可以獲得下列目標： | | (1)學習目標在完成本課程後，同學將可以獲得下列目標：A.腳本是一個內容細節呈現的規畫，學生以導演的角度來構思主題、事件、角色、工具、成品展現風格，並理解熱門影片的特色。B.本課程以Comic Studio、Toon Boom StoryBoard、iClone等軟體實作腳本設計的內容，能夠從做中學腳本設計的概念。(2)學習成果完成本課程的同學將可以展現下列能力：A.培養腳本設計師的素養與能力。B.透過本課程學習超過18小時iClone操作，如獲得本課程通過，將可申請一張iClone Producer證書，參加作品認證通過可再申請一張iClone Designer證書，提升學生升學及就業的競爭力。 | | (2)學習成果 完成本課程的同學將可以展現下列能力： | | A.能夠說出製作動畫或遊戲腳本的真實意義與重要特性。  B.能夠具備流程認知的態度或解決事情的能力。  C.能夠學會腳本設計的分析方法或技術。  D.能夠做出腳本的應用或發展。 | |
| |  | | --- | | **3.成績評定** | | (1)教學型態 | | 課程教學 | | (2)評量方式 | | 1.直接評量：(1)實作作品(報告、作業、專題製作等)20%(2)考試評量(期中考試30%及期末考試30%)60%(3)平時表現評量(出缺情況、學習態度等)20%，還有額外加分練習或問題。2.間接評量：(1)教學意見調查(2)學生輔導訪談等 | |
| |  | | --- | | **4.課堂要求** | | A.確實遵守上課時間 B.禁勿使用手機□共同維護教室整潔與秩序 C.積極參與課程討論 D.按時完成課堂指派之練習作業 E.藉由實際之課程練習與訓練進以參加證照考試 | |
| |  | | --- | | **5.教科書** |  |  |  | | --- | --- | | 1 | 書名 : iClone 5 3D動畫大導演(IC001) | | 作者 : 鍾詩非、蘇秀芬　出版社 : 首羿國際股份有限公司 | | 2 | 書名 : 準備分鏡圖—動畫編劇與角色設定 | | 作者 : Nancy Beiman原著，志應、王鑒翻譯　出版社 : 六合出版社 | |
| |  | | --- | | **6.參考書** |  |  |  | | --- | --- | | 1 | 書名 : 遊戲大師談數位互動劇本創作(ACG004000) | | 作者 : 葉思義譯　出版社 : 學貫行銷 | | 2 | 書名 : 大師談遊戲劇本與角色設定 (Creating Emotion in Games) | | 作者 : 史萊姆工作室　出版社 : 上奇科技 | | 3 | 書名 : Animation workshop動畫創意現場-台灣動畫導演名作大剖析 | | 作者 : 陳怡菁　出版社 : 如果出版社 | | 4 | 書名 : Play iClone即速入門手冊(YA1005) | | 作者 : 鍾詩非、蘇秀芬　出版社 : 佳魁資訊 | | 5 | 書名 : http://www.hmhsieh.idv.tw/script1011/ | | 作者 : 謝慧民　出版社 : 台灣首府大學 | | 6 | 書名 : ComicStudio動漫狂想曲 | | 作者 : 平井太郎著 楊季方譯　出版社 : 碁峯資訊 | | 7 | 書名 : 編劇與腳本設計(H192) | | 作者 : 彭思舟、吳偉立　出版社 : 新文京開發出版股份有限公司 | |
| |  | | --- | | **7.Office Hour** |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 星期 | 節次 | 分機 | 位置 | E-mail | | 五 | 1 | 860 | B202 | hmhsieh@tsu.edu.tw | | 五 | 2 | 860 | B202 | hmhsieh@tsu.edu.tw | | 五 | 3 | 860 | B202 | hmhsieh@tsu.edu.tw | | 五 | 4 | 860 | B202 | hmhsieh@tsu.edu.tw | |
| |  | | --- | | **8.教學進度表** |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 週次與日期 | 內容 | 備註 | | 1　102/09/16～102/09/22 | 單元01：課程簡介與腳本設計導論1.教師自我介紹及課程簡介 2.以蒐集資料介紹皮克斯動畫展及腳本設計的概念 3.介紹iClone認證Producer、Designer、Insrtuctor差異 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).理解腳本設計的重要綱要概念 (2).了解iClone認證內容，提高學習動力。  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 2　102/09/23～102/09/29 | 單元02：分鏡腳本概念與實際製作差異1.利用教學投影片及蒐集文件介紹分鏡腳本概念、遊戲與動畫腳本差異 2.操作Google Earth 3.介紹3D電影製作的概念 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).有效了解文字腳本、分鏡腳本、互動腳本以及綜合應用的差異 (2).可以利用Google Earth的衛星圖及動畫作為腳本設計的材料。  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 3　102/09/30～102/10/06 | 單元03：靜態分鏡腳本軟體實作1.Comic Studio介紹及操作2.利用教學投影片介紹構思與角色創作、動畫片與實拍影片分鏡圖的差異 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).理解靜態腳本製作軟體的功能與腳本設計的關係 (2).了解構思與角色創作、動畫片與實拍影片分鏡圖的差異有哪些重點  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 4　102/10/07～102/10/13 | 單元04：動態分鏡腳本軟體實作1.利用教學投影片介紹把自己置身於作品之中、劇情創作的情節推動與角色推動 2. Toon Boom Storyboard介紹與操作 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).理解劇情創作的情節推動與角色推動 (2).了解2D動態軟體實作分鏡腳本的方法  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 5　102/10/14～102/10/20 | 單元05：3D動態分鏡腳本軟體實作(I)1.利用教學投影片介紹比較可能的與幻想的條件假設、開始角色設計2. 認識 iClone 5的基本操作，拉進內建物件及設定動作，製作簡單3D動畫腳本。3. 亞洲區動畫大賽的作品觀賞與解說 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).理解角色設計的流程 (2).理解3D動態分鏡腳本製作原理 (3).了解軟體各項進階功能操作  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 6　102/10/21～102/10/27 | 單元05：3D動態分鏡腳本軟體實作(II)1.利用教學投影片介紹比例關係的重要性、創造形成對比的角色 2. 使用 iClone更換角色的各部份貼圖 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).了解角色類型及設計要領 (2).理解3D動態分鏡腳本軟體的功能及操作 (3)理解iClone自建角色的做法(4)理解iClone的各種特效貼圖及設定  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 7　102/10/28～102/11/03 | 單元05：3D動態分鏡腳本軟體實作(III)1.利用教學投影片介紹藝術指導與劇情創作—地點的重要性、開始繪製故事草圖2. 使用 iClone修改各部份貼圖、替換衣服及簍空效果、附著及柔軟物件 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).了解藝術指導與劇情創作關於地點的重要性 (2).理解貼圖修改與附著柔軟物件的運用(3).了解上色、演示分鏡圖  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 8　102/11/04～102/11/10 | 單元05：3D動態分鏡腳本軟體實作(IV)1.利用教學投影片介紹粗略的描繪基本場景的注意事項、分鏡圖階段--跟上故事的節拍 2. iClone的攝影機切換與時間軸操作了解運鏡設定機制 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).了解基本場景與故事節拍的關係 (2).理解3D動態腳本場景層次與詳細製作步驟與方法 (3).具備運鏡實作的能力(4).理解與腳本有關的時間設定  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 9　102/11/11～102/11/17 | 期中考 | 學習評量(筆試與實機操作) | | 10　102/11/18～102/11/24 | 單元6：3D動態分鏡腳本角色設計與動畫(I)1.利用教學投影片介紹創作故事片段、粗略的分鏡圖調整節奏 2. iClone公仔設計、動態與動作調整 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).具備角色設計的能力。(2).理解演員細部動作如說話、眼神的設定 (3)了解創作故事片段、粗略的分鏡圖調整節奏  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 11　102/11/25～102/12/01 | 單元6：3D動態分鏡腳本角色設計與動畫(II)1.利用教學投影片介紹在分鏡圖中創作表演、改進角色設計 2. 從3D軟體或Sketch up透過3D Xchange匯入到iClone的操作、導演模式、攝影機跟隨。 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標： (1).理解匯入道具及角色的方法 (2).學會尋找3D資源的技能 (3).了解分鏡圖中創作表演、改進角色設計  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 12　102/12/02～102/12/08 | 單元6：3D動態分鏡腳本角色設計與動畫(III)1. 利用教學投影片介紹在上色、演示分鏡圖2. iClone時間軸進階調整與動態腳本設計 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標： (1).理解每一腳本分鏡的攝影鏡頭設定(2).了解iClone動畫可以作到什麼程度及效果  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 13　102/12/09～102/12/15 | 單元7：3D動態分鏡腳本物理特效實作(I)1. 利用教學投影片介紹改善劇情樣片、創造精確模型圖2. iClone分子特效、打光、視訊與輸出 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).理解特效粒子的使用方法(2).理解3D動畫裡燈光的設定(3).具有以iClone製作3D主題動畫腳本的能力。  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 14　102/12/16～102/12/22 | 單元7：3D動態分鏡腳本物理特效實作(II)1. 利用教學投影片介紹角色3D建模、透過色彩塑造角色、準備上映2.剛體模擬 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：理解剛體碰撞元理與設定分法  3.學習評量方式：利用問題試測瞭解學生程度。 | | 15　102/12/23～102/12/29 | 單元7：3D動態分鏡腳本物理特效實作(III)1.動畫創意現場導演的作品觀賞(上) 2.柔體模擬。 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：(1).理解柔體模擬流程及設定方法(2).理解浮力與阻力的設定與運用場合。  3.學習評量方式：(1)利用問題試測瞭解學生程度。 | | 16　102/12/30～103/01/05 | 單元8：3D動態分鏡腳本角色進階實作(I)1. 動畫創意現場導演的作品觀賞(中) 2.無接縫動作、動作操偶、動態捕捉裝置、編輯動作層 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：理解角色細致動作設定方法  3.學習評量方式：(1)利用問題試測瞭解學生程度。 | | 17　103/01/06～103/01/12 | 單元8：3D動態分鏡腳本角色進階實作(II)1. 動畫創意現場導演的作品觀賞(下) 2.臉部表情、視線控制、時間軸詳細說明 3.總複習 | 1.授課方式：利用投影片講解及軟體操作  2.本單元對應培育之能力指標：理解臉部表情專注等設定方法  3.學習評量方式：(1)利用問題試測瞭解學生程度。 | | 18　103/01/13～103/01/19 | 期末考 | 驗收學習成果 (筆試與實機操作) | |