

## 《剧本创作与分镜》教学大纲

课程名称：剧本创作与分镜		课程类别（必修/选修）：选修
课程英文名称：ScriptWriting and shots		
总学时/周学时/学分：36/2/2		其中实验/实践学时：18
先修课程：		
后续课程支撑：		
授课时间：周四 3-4 节		授课地点：实 606
授课对象：20219 多媒体设计专业		
开课学院：粤台产业科技学院		
任课教师姓名/职称：林明翰 讲师		
答疑时间、地点与方式：（1-16）周、实 114、讨论		
课程考核方式：开卷（√）闭卷（）课程论文（）其它（√）		
使用教材：《动画剧本创作与分镜头设计》江苏美术出版社 社袁梦,丁力着； 2014 年， ISBN：9787534460425		
课程简介：理论与实务结合的课程，通过剧本制作的过程，学习分镜脚本设计的基础专业知识与实务应用能力及激发创意。内容包括题材寻找，戏剧原理，剧本构想创作，角色及场景设定，分镜设计理论及实务练习，分镜与拍摄剪辑，与后制。		
<b>课程教学目标及对毕业要求指标点的支撑</b>		
<b>课程教学目标</b>	<b>支撑毕业要求指标点</b>	<b>毕业要求</b>
<b>目标 1：</b> （专业基础知识与创新能力）通过课程内容的学习研究，学习镜头语言和分镜规则及相关基础专业知识与实务应用能力及激发创意。	专业知识整合能力： 技术工具应用能力：	C2. 设计与执行多媒体设计、影视动画与文化创意产业设计专业相关实践，以及分析与整合能力。

<p><b>目标 2:</b> （自我挑战能力与终身学习）透过本课程，使学生了解故事发展的结构和逻辑，扩大学生创作思维，以科学态度进行有效 题材寻找，戏剧原理，剧本构想创作，角色及场景设 定，分镜设计理论及实务练习。</p>	<p>设计/开发解决方案： 终身学习：</p>	<p>C6. 具有运用计算机科学与技术理论及应用知识，分析与解决相关问题的能力，亦可以将自己的专业知识创造性地应用于新的领域或跨多重领域，进行研发或创新的能力，以及发掘、分析与解决复杂多媒体设计问题的能力。 C7. 认识科技发展现况与趋势，了解设计技术对环境、社会及全球的影响，具有应对计算机科学与技术快速变迁的能力，并培养持续学习的习惯与能力。</p>
<p><b>目标 3:</b> （社会人文素养）提供学生专业完整分镜设计课程，为将来成为社会新兴一代的影视动画优秀人才奠定基础。</p>	<p>项目管理：</p>	<p>C5. 项目管理、有效沟通协调、团队合作及创新能力。</p>
<p><b>目标 4:</b> （国际视野）培养学生具有国际化视野与虚拟业界英文术语及运用能力。</p>	<p>专业伦理与社会责任：</p>	<p>C8. 理解职业道德、具有专业伦理、社会责任、国际观及前瞻视野的能力。</p>

理论教学进程表

周次	教学主题	授课教师	学时数	教学内容（重点、难点、课程思政融入点）	教学模式 （线上/混合式/线下	教学方法	作业安排	支撑课程目标
----	------	------	-----	---------------------	--------------------	------	------	--------

1	课程介绍/作品欣赏/故事创作	林明翰	2	了解剧本的特点、分镜应用范围以及制作流程。 <b>(重点)</b> ；故事构思 <b>(难点)</b> 。课程思政融入点：介绍剧本技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线上	课堂讲授与小组讨论	课后作业：故事构思	目标一
2-4	背景创作/角色设计/角色分镜	林明翰	3	了解角色/背景的基本方法和工具 <b>(重点)</b> ；角色分镜。 <b>(难点)</b> 。课程思政融入点：介绍建模技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线上	课堂讲授和小组讨论	运用分镜	目标二
5-7	各类分镜介绍/ The 180 degrees rule	林明翰	3	分镜介绍 <b>(重点)</b> ；分镜应用 <b>(难点)</b> 。课程思政融入点：介绍分镜，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线上	课堂讲授和小组讨论	分镜收集	目标二
8-9	故事板 /Aftereffects 介绍	林明翰	2	放样的数据修改 <b>(重点)</b> ；对齐命令的运用 <b>(难点)</b> 。课程思政融入点：介绍 aftereffects 技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线下	课堂讲授和小组讨论	操作汇入模型到 Unity	目标一
10-12	AE 特效/剪辑	林明翰	2	AE 的具体运用， <b>(重点)</b> ；AE 的具体运用 <b>(难点)</b> 。课程思政融入点：介绍 VR 技术，培养实事求是的科学态度和职业	线下	课堂讲授和小组讨论		目标二

				道德。				
13-15	AE 音效/换位镜头	林明翰	2	AE 层级的具体运用（ <b>重点</b> ）；AE 层级的具体运用（ <b>难点</b> ）。课程思政融入点：介绍虚拟技术，培养实事求是的科学态度和职业道德。	线下	课堂讲授和小组讨论	课程思政作业：要求学生每人阅读虚拟设计与制作有关的文章或书籍	目标二
16	期末报告	林明翰	2	几何体贴图（ <b>重点</b> ）；贴图命令具体应用（ <b>难点</b> ）。	线下	课堂讲授和小组讨论		目标二
合计			16					

实践教学进程表

周次	实验项目名称	授课教师	学时	教学内容（重点、难点、课程思政融入点）	项目类型（验证/综合/设计）	教学方式	支撑课程目标
2-7	故事剧情/各类分镜作业	廖文波	8	聚光灯、泛光灯（ <b>重点</b> ）；光度学灯光（ <b>难点</b> ）；课程思政融入点：实做虚拟设计基础实验，培养实事求是的科学态度和职业道德。	综合	实验	目标三
9-15	剧本后制课堂 vs 脑力激荡/鉴赏		8	综合建模（ <b>重点</b> ）；综合建模（ <b>难点</b> ）；课程思政融入点：实做虚拟设计基础实验，培养实事求是的科学态度和职业道德。	综合	实验	目标三
合计			16				

--	--	--	--	--	--

课程考核

课程目标	支撑毕业要求指标点	评价依据及成绩比例 (%)				
		作业	实验	考试/期末作品	文献检索	
目标一	1-3	10		15	0	
目标二	6-7	10		15		
目标三	5	10		15		
目标四	8	10		15		
总计		40	0	60	0	100

备注：1) 根据《东莞理工学院考试管理规定》第十二条规定：旷课3次（或6课时）学生不得参加该课程的期终考核。2) 各项考核标准见附件所示。

大纲编写时间：2020年9月4日

系（部）审查意见：

系（部）主任签名：

时维宁

日期：2021年09月04日

--

备注:

