第一階段-師審繳交文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別 | 繳交內容 | 企劃書內容 |
| 遊戲類 | 1.遊戲企劃書2.PPT3.Prototype 執行檔4.試玩影片 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。
* 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。
* 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。
* 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。
* 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎
* 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效
* 特效設計：粒子、物理、閃電等
* 開發時間表：甘特圖與組員分工
* 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求
* 參考資料：素材收集與分析。
 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企劃書2.PPT3.動態分鏡腳本扣除片頭片尾3分鐘 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。
* 故事簡介：故事大綱與理念。
* 動畫製作：動畫類型、動畫長度，故事與世界觀。
* 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、
* 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。
* 特效設計：後製作合成
* 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效
* 開發時間表：甘特圖與組員分工
* 參考資料：素材收集與分析。
 |
| 影片類 | 1.影片製作企劃書2.PPT3.動態分鏡腳本扣除片頭片尾3分鐘4.試拍影片扣除片頭片尾30秒 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。
* 影片主旨：本片拍攝主要內涵
* 故事說明：劇情故事發展、主要發生事件，拍攝題材時空背景、拍攝地點
* 演員表：角色設定、服裝設定、道具、角色間的關係。
* 劇本：演員對白與段落
* 表現形式：影片類型、敘事手法、影片風格
* 聲音設計：音樂風格、現場收音、配樂、音效
* 拍攝時程表：甘特圖與組員分工
* 拍攝規格：影片規格，拍攝設備，影片長度
 |
| 音樂 | 1.音樂製作企畫書2.PPT3.樂譜4.Demo檔 | * 創意發想：創作動機、構思的基礎。
* 簡介：音樂創作內容說明
* 創作說明
* 樂曲架構
* 作曲手法
* 音樂設計：音樂風格、配音、配樂、音效
* 時間表：甘特圖與組員分工
* 使用工具：使用軟體與硬體需求
* 參考資料：素材收集與分析
 |