

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

動畫遊戲配音創作課程
期 末 報 告

(上網公開版)

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：南台科技大學 多媒體與電腦娛樂科學系

計畫主持人：林佩儒 助理教授

執行期程：99 年 8 月 1 日 至 100 年 1 月 31 日

2011 年 2 月 10 日

一、課程內容

1. 核心理念

近年政府推動數位內容與文化創意產業，相關人才培育科系，像多媒體與電腦娛樂科學系、資訊傳播系、媒體設計系等，其課程通常以多媒體與跨領域整合為學習方向，需要高度創意來整合聽覺、視覺、設計、傳播與資訊等相關領域來思考人才培育議題。台灣的配音產業屬文化創意產業影視商品後製的一環，因近年動漫、遊戲產業的興起，故事角色的錄音與配音也是相當重要的一環，配音工作需求大增。此類型的「動畫遊戲配音的創作人才培育課程」對「製作動漫遊戲產品」的學生來說則可被視為未來職場競爭力指標之一。

配音是一項以聲音演出的藝術，在動漫遊戲產業上，扮演了重要的角色。結合數位人文與創作的「動畫遊戲配音創作課程」以遊戲動漫故事角色所需要的配音為教學重點，透過學習數位科技的錄音設備，來錄製能掌握劇情氣氛的角色扮演配音，學習如何運用好的聽力、觀察力及注意力，像找嘴、對嘴、語氣的運用、情緒的揣摩等角色配音，精確掌握對戲劇的感應力，戲感和對藝術的靈敏度是很重要的，融入劇情適時的抓住畫面中角色的情緒，以聲音表情將角色鮮活的「演」出來。

2. 課程目標

建立學生對錄音與配音知識的基本概念，了解電腦音樂(MIDI)基礎理論、認識配音知識與技巧與錄音相關應用軟硬體以培養錄音與配音基本能力。

3. 內容摘要

A. 開設課程摘要表						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
動畫遊戲配音創作課程	3	2	109		1	0

B. 舉辦之學術活動		
場次	參與人次	
	男	女
無		

二、執行成果摘要

1. 開設課程

動畫遊戲配音創作課程。

2. 每週主題概要

1. 課程介紹：(1)認識配音知識與技巧 (2)認識錄音相關應用軟硬體。

2. 錄音的基本概念：

(1) 錄音流程：

簡易流程：Recording → Mixing → Mastering。

1. 類比訊號：1. 類比訊號輸入(Audio In)。

2. 訊號處理(Compressor、Dynamic…等等)。

3. 外加效果(EQ、Delay…等等)。

4. 音場調整(Volume、Pan…等等)。

2. 數位訊號：大致上與類比訊號相同，但數位訊號輸入後須經過數位類比轉換過程將數位訊號轉成類比訊號。

(2) 設備認識與原理：

1. 麥克風簡介：可簡易分為電容式(Condenser)與動圈式(Dynamic)兩種，電容式麥克風需外接幻象電源，可接收頻率範圍較寬，而動圈式麥克風可接收頻率範圍則較窄。

2. XY 收音法：將兩支麥克風交叉成 90 度同步收音，如此可收到一聚焦的立體聲。

(3) 混音基本概念介紹：

1. Volume：音量，在混音過程中可用來細微操控該音軌在整體音場中的遠近距離感。

2. Pan：相位，在混音過程中可用來細微操控該音軌在整體音場中的左右位置。

3. 遊戲配音的基本概念：

(1) 配音的基本觀念：

1. 暖聲步驟：1. 暖身操：將全身肌肉拉開、放鬆。

2. 呼吸量訓練：吸氣 10 秒 → 閉氣 25 秒 → 吐氣 10 秒。

3. 肺活量測試：10 內將氣吸至最飽之後一口氣連數數字 1-10；專業配音員需連數 24 次以上。

2. 共鳴腔運用：1. 胸腔共鳴：誠懇、專業。

2. 喉腔共鳴：感性訴求。

3. 口腔共鳴：清楚表達。

4. 鼻腔共鳴：拉近關係。

5. 顱腔共鳴：特殊情境。

(2) 配音學習地圖：表演藝術需具備以下兩種條件：膽量與意願。

表演藝術可分為以下四階段：解放 → 到位 → 精準 → 精湛。

(3) 學習配音的資源：解放〔速度、音階、音量、情緒、態度〕。

4. 錄音室使用(分組一)：

(1) 錄音設備介紹：

1. 數位錄音介面：錄音室核心設備，錄音室所有設備與電腦之間皆需透過錄音介面才可運作，本校錄音室的介

面更包含了控制器的功能。

2. 前級放大器：能夠將輸入源的聲音的訊號放大、濾波、潤飾，本校錄音室主要將此放大器用來錄製人聲以及音效。

3. 電容式麥克風：用來錄製人聲、音效或是收音用，需外接幻象電源才能夠使用。

4. 音源機：內含多種音色，錄製數位訊號(MIDI)時使用，將數位訊號輸入之後透過音源機再將聲音撥放出來。

5. 合成器：內含多種音色，可在內部外掛效果、將音色合成的鍵盤，可當作一般電子琴使用亦可做為音源機使用。

6. 監聽喇叭：能夠清楚、完整呈現聲音各頻率之喇叭。

(2) 實際操作錄音與配音：

錄音室開機流程：1. 打開總電源。

2. 打開電腦主機電源。

3. 其餘設備無須開啓即可使用，關機流程則反向操作即可。

5. 錄音室使用(分組二)：

相同於錄音室使用(分組一)，因修課學生人數較多因此分為兩組分批使用錄音室。

6. 收音以及後製處理：

(1) 如何收音定位：

使用麥克風對音箱收音(Micing)時需先找出該音箱較具共鳴點之位置，讓麥克風對準該位置來進行收音，甚至可使用複數麥克風透過各種不同的架設法進行多點位置同步收音，效果更佳。

(2) 介紹常用錄音效果：

1. Reverb：迴響，使該音軌聲音具有各種特殊空間感，可依照需

求做出不同的設定。

2. Compressor：壓縮，可將超出觸發電平的訊號依照壓縮比例將動態範圍減小，音量減低，常用於吉他、Bass 以及人聲上。

3. De-Esser：齒音消除器，壓縮特定頻率的壓縮方式，歌手在說話或唱歌時常會有嘶嘶的齒音產生，因此需要消除齒音進而改善整體品質。

(3) EQ 的設定：

EQ(Equalization)主要目的在於處理錄製後的聲音使其與原始音源頻率相符合，是一種特定頻率的振幅改變方法，用以增強或衰減一信號中所選擇的特定頻段；以下為各頻段之聲音特性介紹：

1. 低頻：深度、力道。
2. 中低頻：溫暖、圓滿。
3. 中高頻：現場感、勁道。
4. 高頻：清脆、氣聲。

(4) 特效混音：現場示範。

7. 遊戲人物的情緒設定：

(1) 情緒歸零：

配音工作就如同是聲音的演員，時常會有情緒極大的反差情況出現例如上一分鐘的演出可能是大笑但下一分鐘卻變成悲傷的情緒，因此情緒的控制與拿捏是非常重要的，情緒歸零的方法如下：深呼吸，以慢速度吸氣、吐氣各 6 秒鐘並反覆進行。

(2) 情緒探索：

1. 身體的律動練習：
 1. 以極慢的速度走路〔重心的轉移〕。
 2. 想像自己在玩拋接球〔具像化〕。
2. 擬聲：
 1. 動物擬聲：
 1. 狗：噴口音。

2. 貓：收口音。

3. 羊：抖音、水平音階。

4. 馬：抖音、垂直音階。

2. 人擬聲：打呵欠、打噴嚏、嗆到、嘆氣、打呼。

(3) 情緒定位：

想像力練習：以聲音表達出以下各種情緒。

1. 距離：竊竊私語&仰天長嘯。

2. 場合：哀戚肅穆&人聲鼎沸。

3. 溫度：寒冬&酷暑。

4. 觸覺：被愛撫&被毆打。

5. 聽覺：馬友友音樂會&優人神鼓&大河之舞。

6. 味覺：檸檬&巧克力聖代&感冒藥粉&四川辣教。

7. 大小：米雕&尼加拉瓜瀑布。

8. 浴室：馬桶&蓮蓬頭&浴缸&鏡子&馬桶刷。

9. 動物：貓&猴子&獅子&鴨子&熊&貓頭鷹。

8. 錄音與配音作業檢討(1)：

(1) 如何使用 Cubase\Nuendo 進行簡易剪輯：

每一段的音樂或是語音之間的銜接過程中經常會使用淡入(Fade In)以及淡出(Fade Out)的功能，讓音樂或是語音之間的銜接可以更加自然，例如當 A 段結束要連接至 B 段時，常會讓 A 段的結尾做一淡出的動作，而讓 B 段與 A 段稍微重疊並做淡入的動作；而若 A 段與 B 段在同一音軌重疊時可以使用交叉淡入淡出(Cross Fade In Fade Out)，軟體中的快捷鍵為” X”。

(2) 各組同學依序上台進行報告以及討論。

9. 期中考週。

10. 特效現場實作：

(1) 影片範例講解：

以魔戒三部曲：雙城奇謀(The Two Towers)為例，因在魔戒三部曲中以二部曲擁有最多的戰爭畫面，特效需求量最為龐大，因此以此為例。以下為已種現場特效錄製範例：

1. 一大群強獸人踱步聲：

在聲音處理中或可以用疊錄或是外掛效果達到相似的效果，但那都不是真實的音效，因此在魔戒之中特效團隊特地至足球場請全場觀眾幫忙一起踱步，再利用射槍型收音麥克風進行收音。

2. 一大群強獸人吼叫：

和踱步聲以相同方式錄製，但群眾難以控制因此效果並不盡理想。

3. 射箭音效：

挑選一不受外在因素干擾之空曠場地，實際以弓箭空射，再利用射槍型收音麥克風進行收音。

實際現場錄製音效需考慮的因素很多，有些時候效果雖然不盡理想但有時卻會出乎意料的神似，例如在射箭音效中，魔戒特效團隊發現最理想的音效竟然是墜落至地上翻滾的射擊，因此需多方嘗試。

(2) 分組抽題：請同學準備道具配出影片中的特效，與期末作品一同驗收。

11. 遊戲人物的角色設定：

(1) 聲音九大原型：

1. 丑角：介於外向大方與感性之間，較接近外向大方。
2. 天真者：介於外向大方與感性之間，較接近感性。
3. 情人：介於感性與內向沉穩之間，較接近感性。

4. 關懷者：介於感性與內向沉穩之間，屬於情人與凡夫俗子的中間者。
5. 凡夫俗子：介於感性與內向沉穩之間，較接近內向沉穩。
6. 王者：介於內向沉穩與理性之間，較接近內向沉穩。
7. 智者：介於內向沉穩與理性之間，較接近理性。
8. 英雄：介於理性與外向大方之間，較接近理性。
9. 梟雄：介於理性與外向大方之間，較接近外向大方。

(2) 角色原型探索：

職業聲音模仿：

1. 便利商店店。
2. 火車站播音員。
3. 百貨公司播音員。
4. 體育播報員。
5. 賣衣服的攤販。
6. 手機行動秘書。

(3) 角色原型定位：

常搞混的聲音表情：

1. 讚美 VS 揶揄：範例練習。
2. 羨慕 VS 忌妒：範例練習。
3. 詢問 VS 懷疑：範例練習。
4. 感性 VS 猥褻：範例練習。

12. 錄音與配音作業檢討(2)：

(1) 分組依序使用錄音室進行錄音與配音作業檢討以及問題討論。

(2) 節錄討論問題：

1. Q：如何讓聲音聽起來像是從電話裡傳出？

A：一般而言許多的錄音或是後製軟體都有類似的外掛可以直

接掛上而達到這些效果，或者是有額外的插件軟體可以使用，另外比較簡單的做法是將該音軌的高頻與低頻濾掉，中頻稍微拉出，因電話無法表現出過多的高頻與低頻，因此這樣的做法即可很簡單的達到電話的效果。

2. Q：前級放大器上有四顆按鈕，功能是什麼？

A：本實驗室的前級放大器上四顆旋鈕依序說明如下：

1. 48v：幻象電源，當使用電容式麥克風時需外加 48v，而本實驗室的麥克風已經有獨立的電源因此此按鈕不需按。
2. Ø：相位，許多的電容式麥克風可收音範圍幾乎達到 360 度，而按下 Ø 這個按鈕之後可將聲音較集中於正面收音，錄製人聲時可以使用。
3. PAD：當聲音在瞬間是衝出來的例如尖叫、大笑等聲音時，音量過大常常會讓聲音爆表，按下 PAD 的按鈕可將聲音限制在一範圍之內而不會爆表。
4. 80Hz：當聲音是充滿低頻例如模仿怪物、低語等聲音時，按下此按鈕可將低於 80Hz 的聲音濾掉，讓聲音聽起來較為明亮而不會過於厚重。

13. 錄音與配音作業檢討(3)：

(1) 分組依序使用錄音室進行錄音與配音作業檢討以及問題討論。

(2) 節錄討論問題：

1. Q：當我錄了一長串之後發現中間有幾個字念錯，這時只能全部重錄嗎？

A：在錄音室使用的軟體 Cubase 中有兩個功能分別是 Punch In 以及 Punch Out，當這樣的情形發生時其實不必全部重錄，只需要將念錯的範圍框選起來，再將 Punch In 以及 Punch

Out 打開並從前面一點的位置開始播放，聲音進行到框選範圍時將會開始錄音，超出範圍時則會自動結束錄音，以此方式將能夠盡可能自然的去將錯誤的聲音做修正的動作。

2. Q：我想將兩人的對話做成左右聲道要怎麼做？

A：有幾種方式可以達成，最好的方法是將兩個人的聲音分別錄成兩個音軌，錄完之後直接從 Pan 去拉相位即可；而若是已經將兩個人的聲音錄在同一軌時，可以使用自動混音 (Automation) 的功能，裡面支援了 Read 以及 Write 的功能，此時需要將自動混音的選項選到 Pan 的位置，利用 Write 的功能編聽聲音編使用控制器將左右拉開，完成之後記得將 Read 打開，電腦將記憶住剛剛利用控制器寫入的相位。

14. 錄音實作：

(1) 分組輪流進行，練習如何將對方的聲音調整出所指定的情境。

(2) 人聲後製處理 — 共鳴點：

每個人聲都有各自的共鳴點，概略來看可分成男生與女生兩種，不同的情境有不同的後製方法，舉例來說當場景是在戶外時，可以先抓出該聲音的低頻共鳴點位置，並將其低頻稍做衰減，讓聲音聽起來較具有空洞以及距離感，才不會很假。

(3) 人聲後製處理 — Reverb 與 Delay 的用法：

要讓聲音有空間感常常會外加空間系效果，較常用的是 Delay、Reverb 兩種，在不同的情境可使用不同的方式去做，以下舉例：

1. 空曠場地：Reverb 的效果可以讓聲音產生殘響，而不會太乾，利用殘響的效果讓聲音聽起來是在一空曠場地是很重要的。

2. 兩邊山頭對喊：Delay 這時是很重要的，山中的空間會讓聲音

反覆出現而每次越來越小聲，善加運用 Delay 的效果讓聲音的每次回音盡可能擬真，除此之外山頭對喊也是空曠場地的一種，因此 Reverb 的效果也不可缺少，同學需多方嘗試與聆聽盡可能找出最合適的方式與聲音。

空間效果能夠讓聲音盡可能的配合各種場景，但亦需謹慎使用，若是讓一在小房間的場景卻聽起來像是在大草原那就本末倒置了。

15. 配音百題大考驗：

(1) 聲音基本架構：

- 1.正音：1.注音符號、2.聲符、3.輕重音。
- 2.聲音表情：1.哭、2.笑。
- 3.播音技巧：1.噴口收口、2.正音全音、3.斷句換氣、
4.音斷氣連、5.音階、6.繞口令。
- 4.演出方式：1.五覺訓練、2.情緒記憶、3.想像力訓練、
4.膽量、5.觀察力培養、6.注意力。
- 5.音響原理概述。

(2) 廣告錄製要點：

- 1.看稿子，斷句，並試著念出聲。
- 2.注意時間掌控。
- 3.與客戶溝通注意事項。
- 4.注意停頓點以及斷句換氣要訣。
- 5.咬字要清晰。
- 6.試著做出不同的演出方式。

(3) 抽題大考驗：依照自選人物或抽選人物配合指定情境念出範例中之台詞。

16. 錄音與配音作業檢討(4)：

(1) 分組依序使用錄音室進行錄音與配音作業檢討以及問題討論。

(2) 節錄討論問題：

1. Q：為什麼我路出來有些音軌的雜訊很大有些卻不會？

A：一般來說會造成這種情況的原因是人與麥克風的距離不同，距離麥克風較遠時收到的訊號相對來說也會比較小，因此需要將聲音放大，但這已經屬於後製處理了，換句話說你的聲音訊號大小就是如此，而在將聲音做放大的動作的同時，雜訊也跟著一起被放大了，此情況通常解決方法為重新錄製訊號較小的音軌或是將其他音軌的訊號縮小。

2. Q：重新配音時因影片是外文發音而我們是配中文，感覺怎麼配都對不起來時該怎麼辦？

A：在這種情況有一些小技巧，先聽清楚整段話大致上多長，哪時候開始、哪時候結束，並熟記開始與結束時影片中的話語，不論如何，在配音時至少要做到開頭同時進入，而結尾同時結束，如此一來就算是重音配音與影片中人物的嘴型對不上來但是就聽覺上來說這樣是合理的。

17. 各組配音作品展示與交流。

18. 期末考週。

3. 參考書目或指定閱讀

1. 數位音樂科技整合應用(附示範教學 DVD x 1)；作者：江亦帆。

2. 精通電腦音樂製作；作者：劉緯武。

4. 修課人數

多樂系：107 人。

資傳系：2 人。

共 109 人。

5. 成績評量方式

1. 平時表現 30% (上課出席、作業、錄音室使用狀況、活動參與狀況)。
2. 期中作品 30%。
3. 期末作品發表 40%。

6. 人員與相關活動

1. 助理工作內容：

1. 每次上課前借用教室、器材，並架設完成。
2. 每週課程動態表填寫，紀錄上課內容以及拍照。
3. 網站資料更新，包含上課講義、每週動態表、相關網站等等。
4. 與外聘師資聯繫，上課前兩天做好聯絡以及確認，上課當天需接待老師前往教室。
5. 數位音樂實驗室維護與管理，重大情況與廠商連絡。
6. 課後輔導，依照 TA 時間表所安排時間回應同學學習上的困難以及問題。

2. 相關活動：本計畫除期末成果交流發表會外並無其餘相關活動。

7. 設備使用

1. 前級放大器：

廠牌：PreSonus。

型號：BlueTube DP。

使用狀況：

本計畫案添購了兩台前級放大器讓學生主要搭配麥克風使用，每一台放大器各有兩個 Channels，使用方法也包含在學期初的課程之中；配合課程各組只要有使用到麥克風時皆需透過前級放大器，在使用次數上甚為頻繁，除了少數同學不太熟悉，大致上狀況良好。

2. 錄音室用電源供應器：

廠牌：Monster。

型號：Pro 3500。

使用狀況：

因之前的電源供應器較小，因此在開機和關機的步驟繁瑣，經常有學生漏掉一些步驟而造成器材的損傷；而添購了此電源供應器之後將數位音樂實驗室的設備皆連接上電源供應器，學生進入實驗室只需將電源打開然後打開電腦即可，關機則反之，在維護上方便許多，本學期亦無明顯之器材損壞，狀況良好。

3. 口水罩：

廠牌：Superlux。

型號：HM18AG。

使用狀況：

本數位音樂實驗室一直未添購專業口水罩，而是使用絲襪做為替代品，使用上有許多不方便之處，而目前增購兩面 HM18AG 的口水罩，讓學生在借用麥克風時可選擇是否要另外借用 HM18AG 的口水罩，但因架設上較為繁瑣因此並非所有學生每次都會另外借用口水罩；而使用上並無明顯問題。

4. 監聽喇叭：

廠牌：Alesis。

型號：M1Active520。

使用狀況：

因應電源供應器的部分，因之前進入實驗室開機關機的步驟較為繁瑣，造成原本使用的喇叭電源燒毀而另外添購了這一組喇叭，電源部份重新配置之後喇叭在使用上的狀況一切正常、良好。

8. 總體成效

1. 陳恩光老師檢討部分：

在這次課程中，有甲、乙兩班的同學一同參與。甲班是由普通高中升上來的學生，在專業的領域上與乙班由技職科升上來的學生專業度有些許不同。普遍的問題，除了以下的共同問題外，學習態度上積極度乙班學生比甲班學生好，認真學生也占多數，共同問題如下：

1. 聲音音量平衡問題(Volume Balance)：

在聲音的音量平衡上，主角與配角的聲音往往會有喧賓奪主的情況出現。

2. 相位平衡(Pan)：

對於畫面上角色的出現位置與聲音發出點不符合。

3. 配樂(Music)：

雖然是借用原有的影片來實作，但是配樂上的巧思與情緒上的轉折大部分同學沒有注意到這一點。

4. 配音的情緒表達(Speech Mood)：

每個角色的講話表達，大部分同學還是只是停留在念稿階段，少數同學有嘗試著將情緒誇張化，對於這方面的認知還需要再加強。

5. 錄音器材使用與錄音順序 (Recording Materials And Sequence)：

對於錄音上的配音方式與器材使用順序還上有不熟悉，不過大部分同學最後還是有矯正回來，對於錄音的概念還需再加強，使用的時間需要再增加，以至於可以增加熟悉度。

以上為今年本學期課程的學習教學後檢討問題，大致上同學表現良好，學習態度上多數同學還是積極的詢問相關問題與實際操作與嘗試。在進步的空間上，還有許多努力空間，也有少數同學表現出專業的水準，值得加許。

三、課程成果介紹

本計畫中包含甲、乙兩班，以下針對兩個班級分別做出簡易成果介紹：

1. 多樂三甲：

(1) 第一組：

作品名稱：警探咪特：破解犯罪的貓。

作品概述：黑色幽默動畫，以犯罪故事做為背景，描述著一警探與咪特和店員之間一來一往的故事。

登場人物介紹：

警探咪特：邪惡、易怒、反覆無常。

警探：誇大的口吻，常大叫 Oh。

義大利麵店員：正經、憨厚老實。

(2) 第二組：

作品名稱：飛天小女警。

作品概述：故事發生在美國一小城鎮，而城鎮的和平是由飛天小女警守護，打擊犯罪。

登場人物介紹：

花花：清亮小女生，堅毅與成熟。

泡泡：可愛小女生，任性頑皮。

毛毛：頑固小女生，自我中心。

尤塔尼教授：慢條斯理，悠閒。

旁白：官腔。

魔人啾啾：激動、碎碎念。

(3) 第三組：

作品名稱：多啦 A 夢。

作品概述：未來式動畫，描述著故事的主角大雄總是被胖虎欺負，而多啦 A 夢如何以道具幫助大雄的故事。

登場人物介紹：

多啦 A 夢：可愛。

大雄：溫柔膽小。

胖虎：渾厚的嗓音。

(4) 第四組：

作品名稱：神奇寶貝

作品概述：充滿愛與真實的動畫，描述著故事的主角如何馴服神奇寶貝並帶著他們一同冒險的奇幻故事。

登場人物介紹：

小智：較偏中性男子聲音。

小霞：尖銳，類似國中女生聲音。

五藏：奸詐，成熟女生。

小次郎：容易被欺負的奸詐聲音。

皮卡丘：裝可愛。

喵喵：扁平的聲音。

(5) 第五組：

作品名稱：For The Birds。

作品概述：可愛 KUSO 風格，整部影片是以默劇方式呈現，而透過自行編寫的台詞加入之後又會帶給大家什麼樣的感覺呢？

登場人物介紹：

大鳥：低沉，喜愛裝神祕被發現。

小鳥群：高低混搭，嘰嘰喳喳的吵雜。

(6) 第六組：

作品名稱：蠟筆小新。

作品概述：搞笑動畫，使用一種暗喻的手法表達出跨年齡間不同的表現與應對。

登場人物介紹：

小新：熱情，口無遮攔，無厘頭。

風間：愛炫耀，做事有原則，愛面子。

妮妮：雙重性格，平時和善，遇到事情很容易變得暴躁。

(7) 第七組：

作品名稱：名偵探柯南。

作品概述：偵探推理動畫，描述著一名高中生偵探遭受陷害而導致身體縮小，卻又破解一件又一件的案件，扣人心弦。

登場人物介紹：

柯南：沉穩，充滿自信心。

灰原：可愛，語調較高。

(8) 第八組：

作品名稱：花田一路

作品概述：以 1960 年代到 1970 年代間的日本鄉間為背景，故事以主人翁小學三年級學生花田一路為中心的作品。

登場人物介紹：

花田一路：可愛與白目交織的小孩。

花田壽枝：兇猛與母愛的混合體。

幽靈小雪：溫柔與悲戚。

路人若干：吵雜不堪。

(9) 第九組：

作品名稱：飛天小女警。

作品概述：故事發生在美國一小城鎮，而城鎮的和平是由飛天小女警守護，打擊犯罪。

登場人物介紹：

花花：清亮小女生，堅毅與成熟。

泡泡：可愛小女生，任性頑皮。

毛毛：頑固小女生，自我中心。

黏液怪：有時兇猛有時溫柔的怪獸。

(10) 第十組：

作品名稱：APH 黑塔利亞。

作品概述：黑塔利亞是一部以世界歷史為主軸，將各個國家與其文化、風土民情擬人化，將國與國的關係描繪成人類之間互動關係的喜劇動畫。

登場人物介紹：

旁白：清晰的口齒，引導故事的重要主角。

中國：活潑有精力。

鄭和：忠厚沉穩。

皇帝：老成，充滿期待。

動物們：充滿喜感。

2. 多樂三乙：

(1) 第一組：

作品名稱：南方四賤客。

作品概述：美式幽默喜劇動畫，內容常富含一些暗喻性質，配合無厘頭的方式呈現，耐人尋味。

登場人物介紹：

屎蛋：四個主角中較為正常的一人。

凱子：想像力豐富，常有許多奇怪的想法。

阿尼：永遠戴帽子，說話總是 Mmm 的說些髒話。

阿ㄅㄣˊㄩˇ：尖酸刻薄，總是不停咒罵朋友。

(2) 第二組：

作品名稱：日和之名偵探！兔美醬。

作品概述：日和系列之動畫大多以搞笑為主，本組以名偵探！兔美醬做為題材，描述兔美如何一次一次的破解神秘案件。

登場人物介紹：

兔美：快速。

熊吉：正直猥瑣，認真說謊。

喵美：嬌弱。

象美：無辜。

胖美：慵懶。

(3) 第三組：

作品名稱：阿貴。

作品概述：阿貴是一部以日常生活以及逗趣人物造型為主之動畫，以簡單的方式呈現日常生活中的趣事。

登場人物介紹：

阿貴：裝可愛，大舌頭，尾音清楚。

奶奶：台灣國語，聲音較模糊。

詹姆士：外國腔，主要為鼻腔共鳴。

阿弟：情緒起伏大。

秀妹：聲音輕甜，尾音細緻。

貴媽：台灣國語，聲音偏高。

(4) 第四組：

作品名稱：監獄兔。

作品概述：KUSO 搞笑風格動畫，在監獄兔的動畫中都是沒有對話的，本組挑選出其中兩話進行字幕編寫和配音，期望能營造出不一樣的風格。

登場人物介紹：

監獄兔：紅兔子、綠兔子。

警察：灰兔子、紫兔子。

其他角色：人妖小雞、青蛙。

(5) 第五組：

作品名稱：櫻桃小丸子。

作品概述：櫻桃小丸子的特色是當在故事人物尷尬時的招牌表情，會突然出現在臉上的黑線，有時還會伴隨著一陣寒風從頭後吹過：而動畫中，幽默的旁白也是一大特色。

登場人物介紹：

櫻桃小丸子、爺爺、奶奶、媽媽、濱崎、姐姐、西瓜、西瓜小波浪頭、電視、旁白。

(6) 第六組：

作品名稱：查理的 HotTopic 廣告 - 恐怖古墓篇(改)。

作品概述：無厘頭動畫，影片整體步調緩慢，結合了海綿寶寶的無厘頭劇情以及天線寶寶的無限洗腦效果，自成一个相當特殊的風格。

登場人物介紹：

查理：平時沉穩，帶點無奈。

紅獨角獸：認真的講沒邏輯的話。

藍獨角獸：認真的講沒邏輯的話。

巴斯比：充滿殺氣和威脅。

(7) 第七組：

作品名稱：日和西遊記。

作品概述：無厘頭的搞笑動畫，描述一行人爭先抵達終點而相互使出詭計的故事。

登場人物介紹：

唐三藏：想盡辦法想用掉徒弟先抵達終點。

沙悟淨：提議大家一起抵達終點。

孫悟空：唯一有辦法修理師傅的人。

豬八戒：到達前被大家當作糧食吃了。

(8) 第八、九組：

作品名稱：荒川爆笑團。

作品概述：電波系愛情喜劇，主角在一次溺水後，和女主角開始談戀愛而開啓了另一段旅程。

登場人物介紹：

布之宮行、坂本真綾、藤原啓治、杉田智和、澤城美雪、子安武人、
小見川千明、大塚芳忠、齋藤千和、三瓶由布子、中村悠一、小林
優、立木文彥、後藤邑子。

(9) 第十組：

作品名稱：花田少年史。

作品概述：以 1960 年代到 1970 年代間的日本鄉間爲背景，故事以
主人翁小學三年級學生花田一路爲中心的作品。

登場人物介紹：

花田一路：頑皮死小孩。

花田德子：自戀狂姊姊。

花田大路郎：醉醺醺慈父。

花田壽枝：慈母。

花田德路郎：慈爺。

花田二路：可愛小狗。

村上壯太：膽小鬼。

雞雞老子：暴露狂、怕老婆。

柳原龍：有大姐頭氣勢的大嬸。

(10) 第十一組：

作品名稱：蠟筆小新。

作品概述：搞笑動畫，使用一種暗喻的手法表達出跨年齡間不同的表現與應對。

登場人物介紹：

小新：熱情，口無遮攔，無厘頭。

風間：愛炫耀，做事有原則，愛面子。

正男：懦弱的愛哭鬼，很好相處。

阿呆：個性溫和，與世無爭。

妮妮：雙重性格，平時和善，遇到事情很容易變得暴躁。

(11) 第十二組：

作品名稱：咩咩羊美智子。

作品概述：3D 動畫，動物擬人手法，敘述著美智子與房東以及名牌店老闆之間所發生的故事。

登場人物介紹：

美智子：關東腔調，有點嚼字音，語帶慵懶。

便利商店老闆：聲音沙啞，口氣總帶有不耐煩。

雪拉先生：平時是溫柔語調，用力和生氣會變成豪邁的尖吼聲。

(12) 第十三組：

作品名稱：遊戲王之決鬥者王國。

作品概述：魔術與紙牌遊戲，描述著故事的主角遊戲與貝卡斯的間的決鬥故事。

計畫執行檢討

1. 以業界專家實務經驗授課方式，加上數位音樂實驗室的業界標準設備使用對於學生未來從事相關行業相當有幫助。
2. 經由教學助理(TA)規劃，及隨班工讀生的協助，對於同學作業或作品製作之協助，與數位音樂實驗室設備管理與教學相當有幫助，解決學習問題與增進學習效果。
3. 配合本校已經完成之 BlackBoard 平台實施網路教學，提供課程論壇 bbs 給學生學習資源與討論交流輔導機制，增進學習成效，並可將教學實施成果公佈於網頁上，供委員及學者專家評鑑。

六、後續課程構想

後續希望能開設以配樂為基礎之相關課程，並強化音樂知識學習與編曲應用之實作課程，以下為後續課程內容規劃：

系科名稱：多媒體與遊戲發展科學系			
科目名稱：配樂實務			
英文科目名稱：Music Sequencing and Scoring			
學年、學期、學分數：		第三學年、第一學期、3 學分、3 小時	
先修科目或先備能力：		數位音樂概論、數位音效製作	
教學目標： 了解不同媒體的配樂方式，熟悉數位媒體配樂之基礎理論與相關軟硬體之使用，並能應用至多媒體與遊戲配樂製作。本課程延續數位音樂與音效之基礎，進一步深入各種多媒體音樂創作與配樂實際製作與整合經驗。			
教材大綱：			
單元主題	內容綱要	教學參考節數	備註
一、音樂元素與曲式結構	1. 音樂形成要素 2. 音樂段落組織	6	
二、樂器學	1. 樂器分類 2. 各種屬性之樂器搭配	6	

三、音效在多媒體之運用	1.電視、廣告、電影配樂、多媒體音效分析	9	
四、音樂在多媒體之運用	1. 電視、廣告、電影配樂、多媒體音樂分析	9	
五、音效處理軟體介紹	1. 介紹各類音效軟體功能與實務應用	12	
六、音樂編曲軟體介紹	1. 介紹編曲配樂軟體功能與實務應用	12	

七、結論與建議

透過本課程理論與實作教學與創作研討會的活動，為南台灣之多媒體遊戲、音像動畫產業開啓配音創作的風氣，提升產業之配音設計人才的創作能量，並期待未來多開設相關音效配樂課程來逐步拉近與國際創作水準的距離。

建議事項

以下是上課同學與授課專家的意見：

學生意見

- 1.很高興有業界專家授課，對南部學生來說是非常特別的經驗，對熟悉業界工作流程有很多幫助。
- 2.由專家指導並使用具業界水準的錄音室對多動畫遊戲配音工作有更多認識與幫助。
- 3.理論與實務課程並行的學習方式很有幫助，課程安排若能更有系統則更好。
- 4.希望能與其他類似系所課程同學互相交流學習。

專家意見

- 1.學生基礎音樂知識較不足，應該多開一些相關課程。
- 2.建議有實際 project 可以給學生去完成，可以從小 case 做起。
- 3.多舉辦相關演講與活動，或多爭取學生到業界實習的機會。

八、附錄（務必含教學參考資料、教學意見調查、數位化成果產出清單等。）

- (1) 教學參考資料:每週動態表,上課講義,分組期末 PPT(請詳見課程網頁 <http://www.mcs.stut.edu.tw/music/page/03.html>),或「計畫成果完整版」光碟。

(2) 教學意見調查:

課程代碼	課程名稱	開課班級	問卷分數	課程平均	不及格率	修課人數	實
K0D32C01	錄音與配音	四技多樂三甲	4.3622	80.85	10.42%	48	
K0D32C02	錄音與配音	四技多樂三乙	3.9980	81.43	6.56%	61	

學生心得與意見

開課班級	心得意見
四技多樂三乙	外界講師很棒 很熱情 很好玩
四技多樂三乙	哇~我每個星期最期待上課了~對配音也產生很大的興趣

學生心得與意見

開課班級	心得意見
四技多樂三乙	很喜歡這學期安排的音效課,小虎老師、小蛙老師和小光老師都讓我學到很多東西。希望下學期也
四技多樂三乙	聘請業界老師來教導讓我們學習非常多!每一位老師都十分用心,好喜歡上課!總覺得每一次再課以後能多一點這樣的課程!

- (3) 數位化成果產出清單:請詳見計畫完整成果光碟。