



動畫腳本設計實務（一）

時間：2023-03-12

地點：傳播館 O205

在課程的開頭，講者透過簡單的舉例和說明，讓大家了解文字腳本在一部動畫作品中發揮的作用，並不只是侷限在負責文字的內容，而是將複雜的文字口語化，讓觀眾可以更輕易的了解影片中所要傳達的內容，也透過文字的規劃，將畫面感製造出來，讓後續動畫設計的工作更加流暢。

在製作文字腳本的前期，仍有許多需要先完成的項目，例如：內容聚焦、內容架構規劃、確立主題。若是在製作文字腳本前，沒有先確認這些東西，那麼做出來的內容很容易偏題或是出錯，因此在製作內容前，先確認規格、架構跟主題是最好的流程。

接著，講者帶大家了解該如何讓文字腳本口語化，口語化後的文字腳本能夠讓觀眾更容易理解影片裡的資訊跟內容，也能夠確保觀眾有足夠的耐心繼續觀看下去，最後也讓大家了解，如何下一個好的標題，一個好的標題能夠讓人對影片產生興趣、好奇，進而點擊影片瀏覽，因此講者花了一些時間來讓大家看好的範例以及個人練習，製作出吸引人的標題。



業師介紹自己的職業背景



動畫腳本設計實務（一）

時間：2023-03-12

地點：傳播館 O205



業師說明內容架構該如何建立



全體參與同學上課狀況