



動畫腳本設計實務（三）

時間：2023-04-29

地點：傳播館 Q206

此次邀請到了在業界擁有許多廣告、電影之分鏡腳本製作經驗的呂奇駿老師，講師在一開始，告訴同學們劇本必備的順序和要素，包含了：場景、角色、時間，許多動畫或是電影作品都會使用這三個元素，作為劇情開始前的鏡頭，緊接著，跟同學們介紹了不同的鏡頭，以及鏡頭的角度、場景的細節，可以向觀眾傳達什麼樣的訊息，或是可以透過哪些細節的安排，讓想要呈現的內容可以在幾個畫面內就向觀眾交代完畢，講者介紹了包含：特寫鏡頭、對話鏡頭、主觀鏡頭、多人鏡頭以及過肩鏡頭，各自的特性和使用的時機，讓大家掌握鏡頭語言的技巧。

介紹完鏡頭語言，講者接續著介紹劇本的規劃以及常見的劇本安排會是什麼樣子，並以知名的電影或是動畫作品當作範例，向同學說明劇情的推進以及構想劇情的方式，讓大家在未來可以更了解劇情應該怎麼安排、撰寫。

最後講者讓同學們以實作的方式，來練習今日所學到的內容及技巧，大家各自使用之前已經完成的文字腳本，製作出該文字腳本的分鏡圖，並以團體討論的方式，彼此觀摩、切磋各自的優點及特色。



講者介紹個人經歷



動畫腳本設計實務（三）

時間：2023-04-29

地點：傳播館 Q206



介紹分鏡圖格式



講者以實際作品舉例說明劇本的要素