



動畫腳本設計實務(四)

時間：2023-05-06

地點：傳播館 Q206

這次的演講課程，延續上一次的課程，介紹了轉場的技巧以及該如和剪接畫面，讓整體畫面具有一致性，更加完整了同學們對於動態腳本設計的認識。

講者在課程中，向同學們介紹了「非技巧轉場」，也就是透過畫面、鏡位的設計，讓畫面與畫面之間有承先啟後的效果，而非透過後製特效剪接的方式轉換畫面，非技巧轉場包含了承接式轉場、同體轉場、相似物轉場、遮鏡頭轉場、空鏡頭轉場、特寫鏡頭轉場、主觀鏡頭轉場、動作轉場.....，並以實際應用的案例來向同學說明各種轉場的特色以及效果，讓同學更清楚不同轉場方式可以如何運用，也幫助同學完整對動態腳本的認識以及製作方式。

在課程的後半段，同學們用分組的方式，向老師報告上週的課後練習成果，老師也透過大家的練習，提出修改的建議，讓同學能夠在課後有實作、優化作品的機會。透過討論的方式，相信大家在這次的課程中都對該如何製作及設計動態腳本有深入的了解。



講者介紹剪接以及轉場



動畫腳本設計實務(四)

時間：2023-05-06

地點：傳播館 Q206



講者說明有何剪接、轉場方式



課後大合照