



## 動畫腳本設計實務（二）

時間：2023-03-25

地點：傳播館 O205

接上一次上課，講者在課程開頭，除了幫大家複習了一遍上一一次的內容，也帶大家觀摩彼此上一一次的課後練習成果，互相學習彼此優秀的地方，接著，講者以下標題這件事做延伸，講者提到可以使用 5W1H 的方式去發想標題該怎麼下，才能營造出觀眾好奇和懸疑的心情，並讓大家接著做練習，並以結構式的方式告訴大家該如何隱藏部分內容，讓觀眾能夠對內容產生好奇心，進而想要點開影片內容了解的行動。

下一個部分，講者提到由於文字腳本是前期工作，為了讓後續的動畫或是拍攝工作更加順暢，大家可以透過善用動詞、少用形容詞，讓內容本身的畫面感更加強烈，也有利於後期畫面呈現上更有方向。

前面介紹了很多學習的內容，後面也介紹給大家不同特色、值得學習的影音帳號，大家後續也能夠持續在網路上觀看他們的作品、向厲害的內容創作者學習，例如：asap science、Kurzgesagt – In a Nutshell，都是業師認為非常值得學習的創作者。

最後講師告訴大家，如果想要分析一部影片，可以直接將影片丟入剪輯軟體，並將他畫面轉換處切一刀，透過分割原始影片的畫面，大家能夠更清楚的看到影片中所用到的手法以及特色是如何製作出來的，讓大家在未來，如果遇到喜歡的影片或是不錯的影片，想要進行分析時，可以透過這個方法來學習對方的優點。



同學們的課後練習成果觀摩



## 動畫腳本設計實務 (二)

時間：2023-03-25

地點：傳播館 O205



講者講解如何運用動詞建立畫面感



講者分享如何分析一部影片



課後大合照