



## MG 動態轉場實務

時間：2026-04-18

地點：傳播館 O205

本次課程邀請到邊康喬老師與 Tyson 老師進行教學，帶領同學們從實務操作與創意發想兩個維度，深入探討 Motion Graphics 的專業領域，課程內容涵蓋業界實務專案管理、字體動態設計應用、動態設計發展史以及敘事創意實踐。

首先，康喬老師透過統一杯子蛋糕廣告案例，深度解析業界標準的檔案管理邏輯；由複雜的圖層編排與工作區配置可知，嚴謹的命名規範與組織架構是確保專案穩定產出的基礎。此外，以椅子字體動態設計案例，示範如何透過微小的動態巧思賦予靜態元素生命力，呈現出動態設計在風格多樣性上的高度實踐。

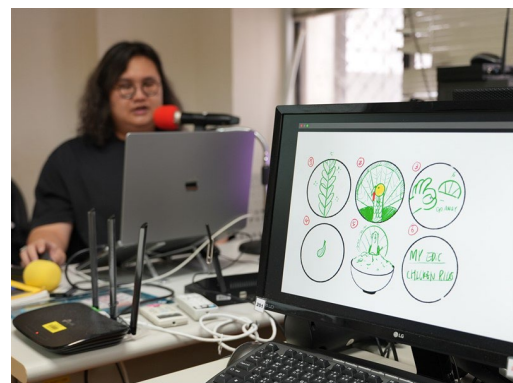
Tyson 老師則從動態設計發展史切入，強調技術應著重於敘事核心與創意想法。在台灣設計展小黃瓜遊戲的案例分析中，展示了如何將復古遊戲視覺語彙轉譯為當代設計，並結合互動幽默感強化訊息傳遞。此教學點出風格轉譯在市場溝通中的有效性。以及舉例了許多國內外的動畫作品，探討其中的核心消息與動態設計的完美結合。

課程後半部則是實作練習，課程針對 Logo 動畫與海報動態進行練習，Logo 動畫著重於品牌識別的轉化，練習如何透過運動路徑與節奏精準傳達品牌性格；海報動態則嘗試將平面視覺延伸至維度空間，強化視覺層次感。這堂講座與實作，使學生掌握從底層檔案規範到高層創意策略的專業意識，明確了動態設計師應具備的執行精度與美學轉化能力。

本次活動共 13 人參加。



業師解說業界實例



業師分享設計動態時的創作過程



## MG 動態轉場實務

時間：2026-04-18

地點：傳播館 O205



業師給予同學的實作指導



同學練習海報的動態設計