



傳說中的蚊子導播

微影音微製作

這些年的變與不變



- TVBS 導播
- 東森購物導播
- ViVa TV
資深經理
- 台科大 教師



紙



廣播



電視



網路

行動

5



新?舊? 相對而非絕對

| 新媒體 | 函蓋範圍 |
|--------------|---|
| 網路 | 部落格、入口網、搜尋引擎，虛擬社群、電子郵件/即時通/對話鏈，部落格/微博、網路文學、動畫、遊戲、網誌、網漫... |
| 移動 (手機平板) | 手機簡訊/多媒體簡訊、手機報/出版、手機電視/廣播、LINE、APP、電子書 |
| 新型電視 | 數位電視、IPTV、行動電視、樓宇電視 |
| 其他 | 數位看板、跑馬、戶外數位廣告、互動板 資訊查詢、人機互動介面..... |

新媒體-表現平台與形式



- 數位化 (Digital)
- 互動性 (Interactive)
- 超文字 (Hyper textual)
- 虛擬性 (Virtual)
- 網路化 (Networked)
- 個性化 (Personalize)
- 分眾化 (Demassification)
- 多元性 (Diversification)

新媒體-特性

新媒體(第五媒體)特色

- 器材體積___
- 技術門檻___
- 人力最少___人即可完成
- 成本較傳統四媒___
- 內容產製流程___汰換___
- 多媒結合性（多平台串流）___
- 觀眾自主性___參與力___





微影片 製作流程

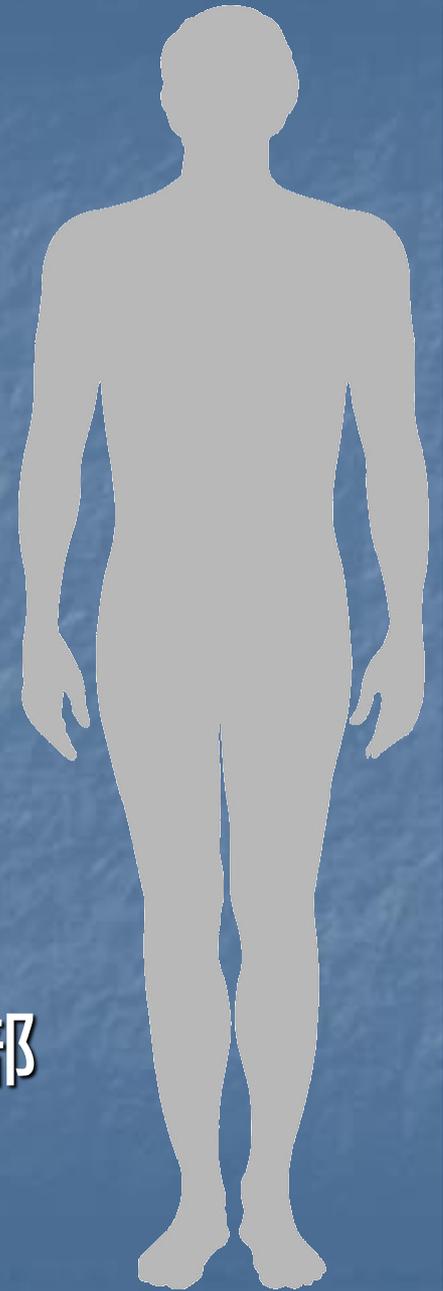
是在微什麼



- **微製作**：成本低，可以手機相機即進行製作，進入門檻低，但目前許多仍以廣告級成本在做
- **微平台**：經由如Youtube、土豆等視頻網傳遞以行動裝置下載和觀賞。
- **微時間**：長度低於300秒，可單獨也可成系列適合在移動狀態或短時間休憩狀態下所觀看有完整故事情節的短片。

人身SIZE(電視常用術語)

- 全景FS = Full shot 一整個人
- 膝上KS = Knee shot 七分身
- 腰上WS = Waist shot 半身
- 胸上BS = Bust shot
- 特寫CU = Close up
- 大特寫BCU = Big close up 局部
- 過肩 = Over shoulder



提案階段

業務部門承攬訂單

業務部門、創意部門、製作管制部門共同開會

客戶認可

創意部門提出創意

再次向客戶提
修正案

交業務部門審核創
意點

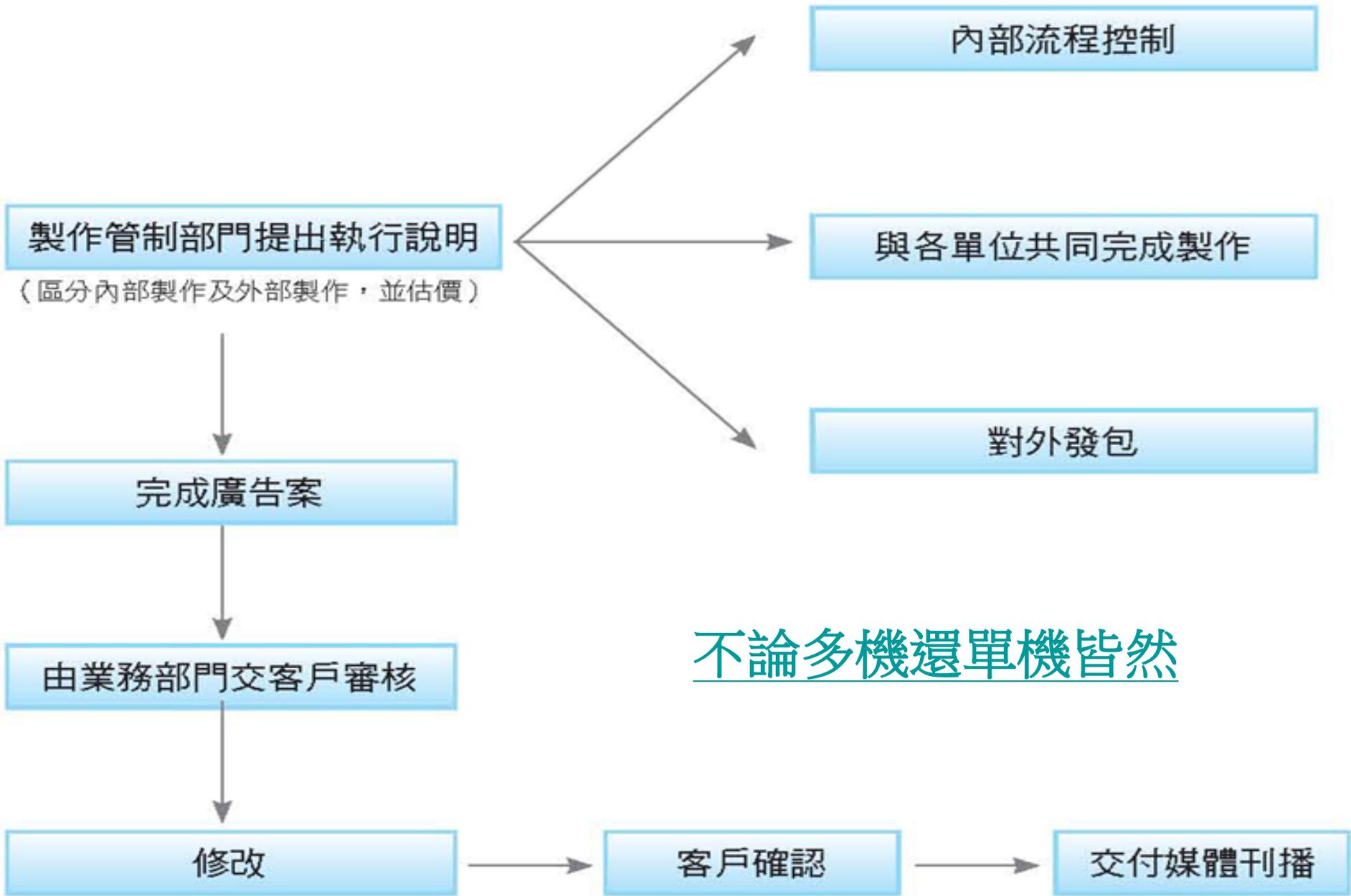
修改提案

暫交付工作任務

向客戶提案及報價

業務、創意、製作
管制部門共同預估
作業

製作階段



不論多機還單機皆然

每個人都可以是愛德華



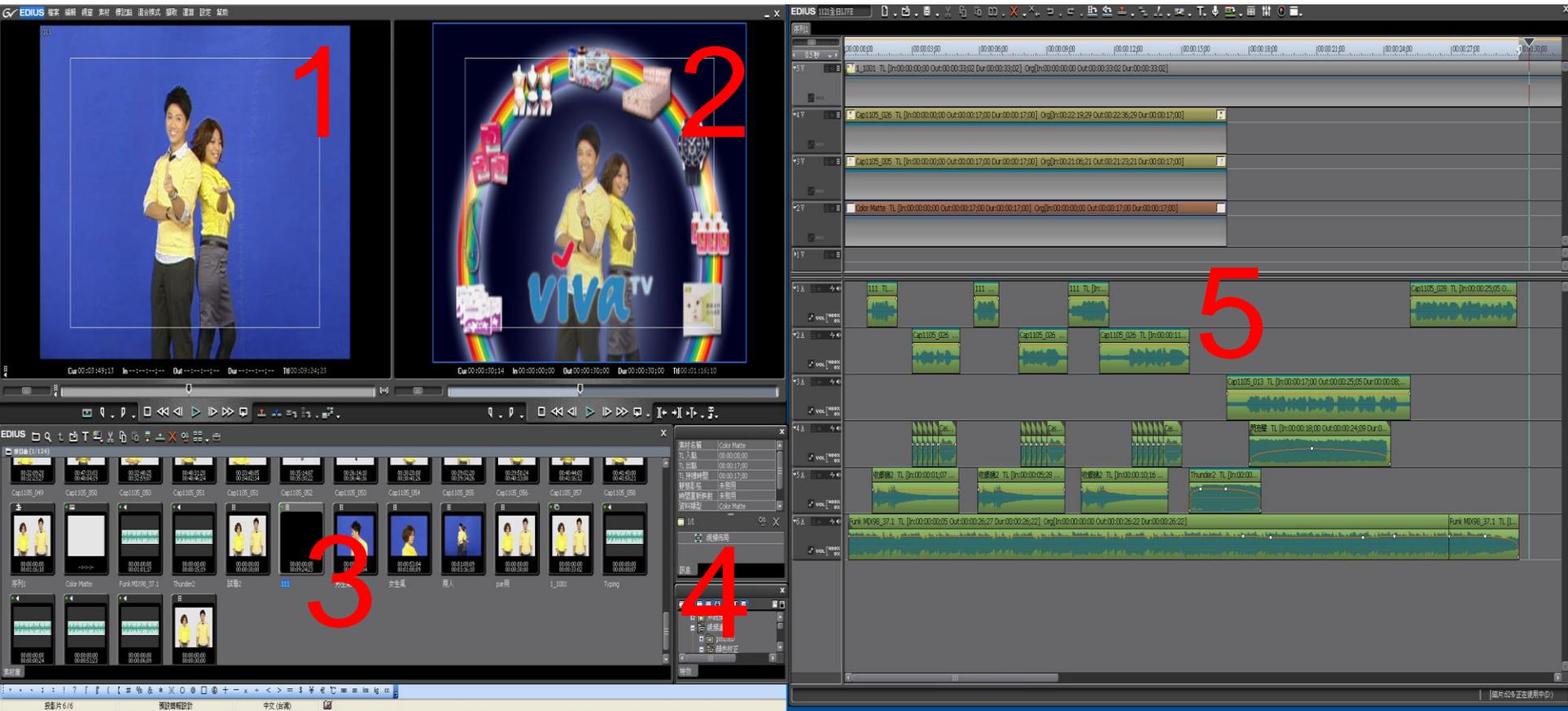
非線性剪輯的基本認識

什麼又是非線性剪輯？

- 線性（linear）與非線性（non-linear）

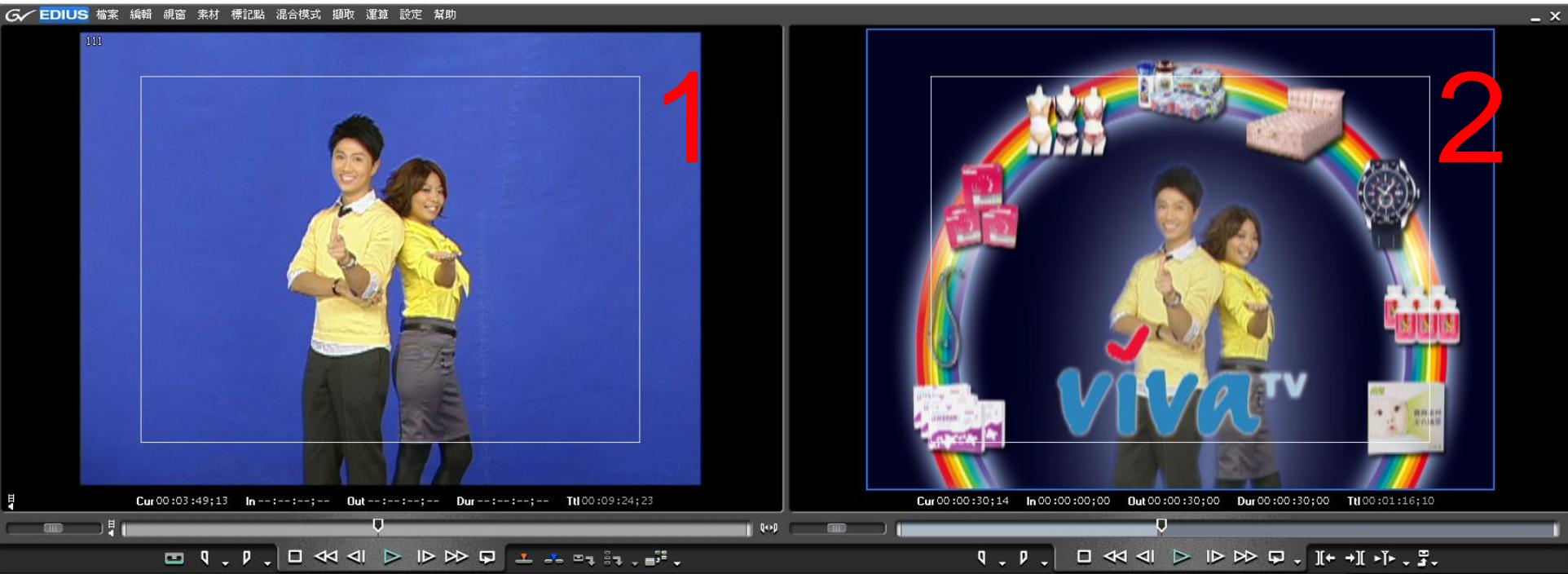
| | 優點 | 缺點 |
|-------|--|---|
| 線性剪輯 | <ol style="list-style-type: none">1.不用花時間載檔2.粗剪快速不耗時3.適合長時間節目製作 | <ol style="list-style-type: none">1.過帶多耗損多2.特效轉場少又麻煩3.設備多移動很費功夫4.設備資金投資大 |
| 非線性剪輯 | <ol style="list-style-type: none">1.不用過帶畫質好2.特效轉場一台搞定3.設備少移動方便4.設備資金投資小 | <ol style="list-style-type: none">1.要花時間載檔2.粗剪要多花一倍時間3.磁碟容量 |

非線性剪輯軟體的使用介面



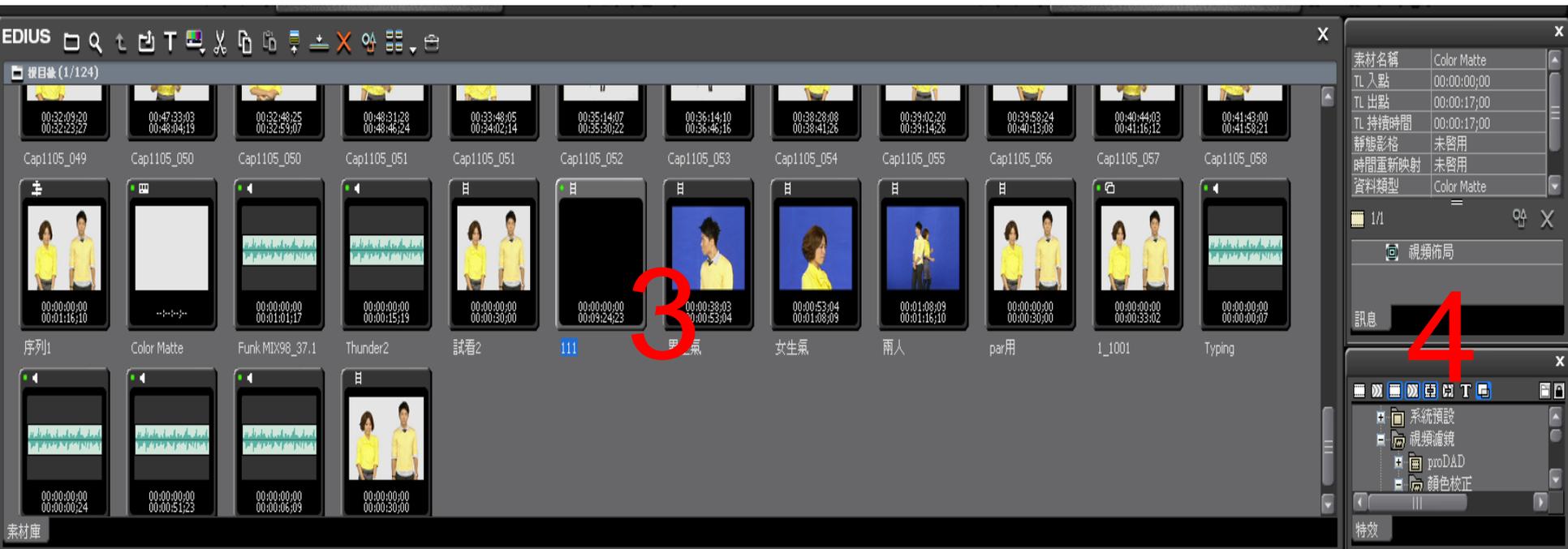
- CANOPUS EDIUS 5 的使用介面(範例)

非線性剪輯軟體的使用介面



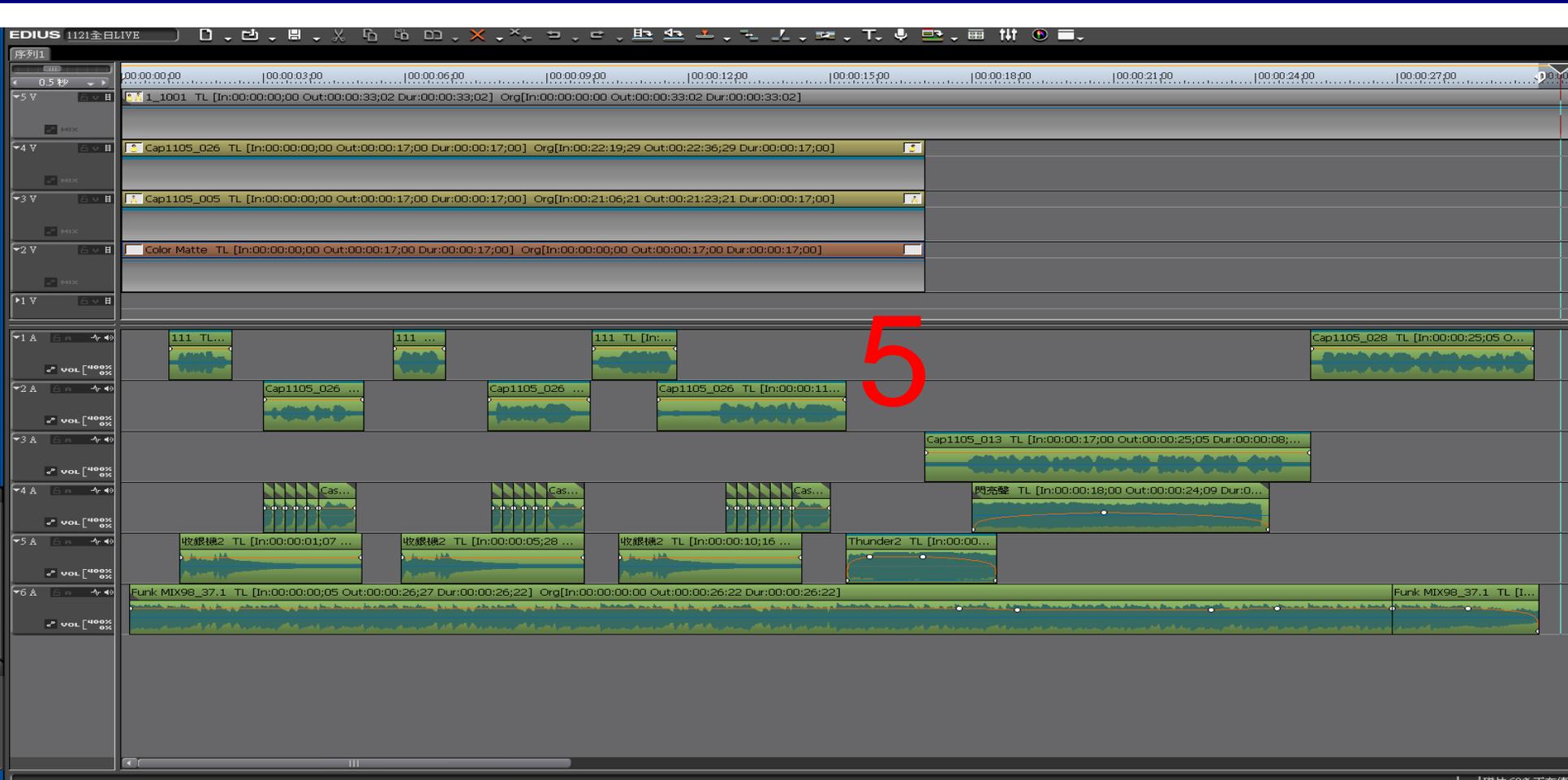
- 圖「1」為來源素材的預覽畫框
- 圖「2」為合成素材的預覽畫框

非線性剪輯軟體的使用介面



- 圖「3」為素材預覽區
- 圖「4」為特效與訊息視窗

非線性剪輯軟體的使用介面



- 圖「5」為素材編輯區

非線性剪輯的基本動作-EX-MOVIE MAKER

- 1.素材輸入：畫面 + 聲音 + 圖片 (F I L E 夾)
- 2.影像編排：依你想要的順序
- 3 字幕加註：加上合適的字幕
- 3.聲音編輯：原音或O S 或音樂
- 4.完成輸出：依播放媒介指定格式

