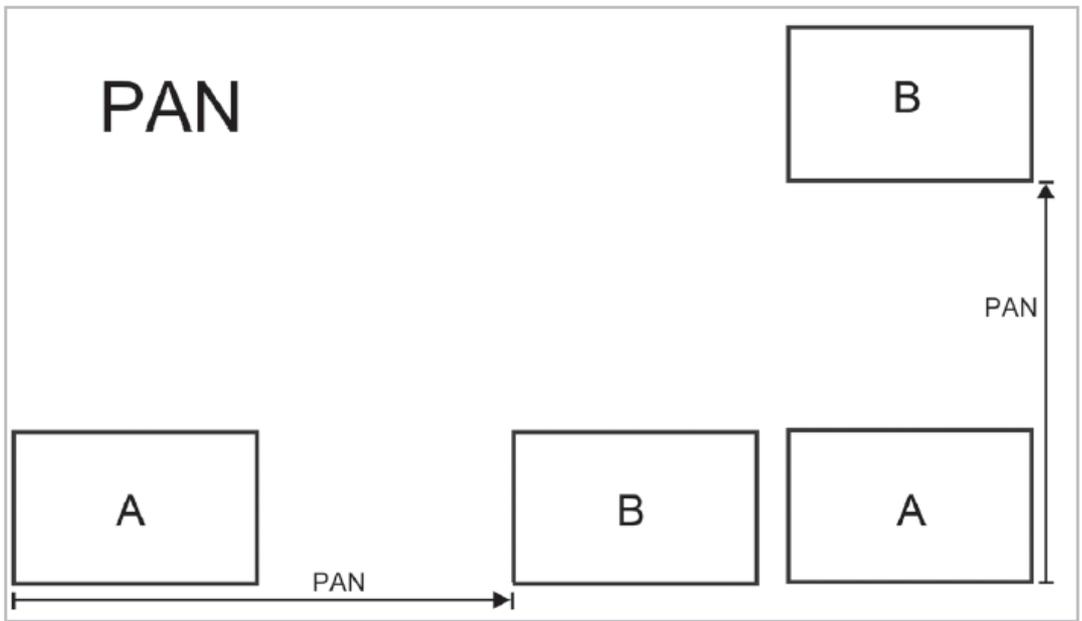


# 腳本設計標示

# 5.1 攝影機運動標示

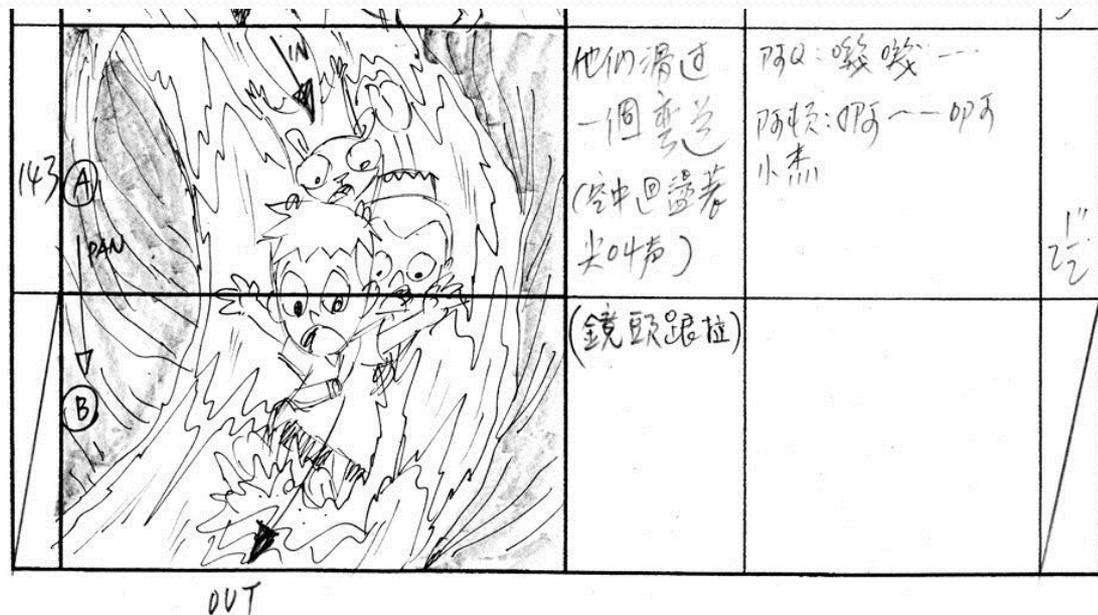
- 5.1.1 Pan
- **移動定位可以是攝影機的上下左右移動**，移動的方向會有箭頭在畫面的上下/左右方來指示。另外，**pan的開始 ( start ) 和停止 ( stop ) 位置也會標明**，並圈選起來，畫面也會將正確的取景範圍框出，而且在畫面下面或旁邊寫上pan的字樣。

C	畫面	內容	對白	秒數
162				7
		眼前一片開闊景象，有一大片草原地，還有森林河流，瀑布，燦爛的陽光下讓人驚艷。	小杰：我就知道小鹿一定是跑到這裡來了。 阿妮：哇！真美。 （0.5）	



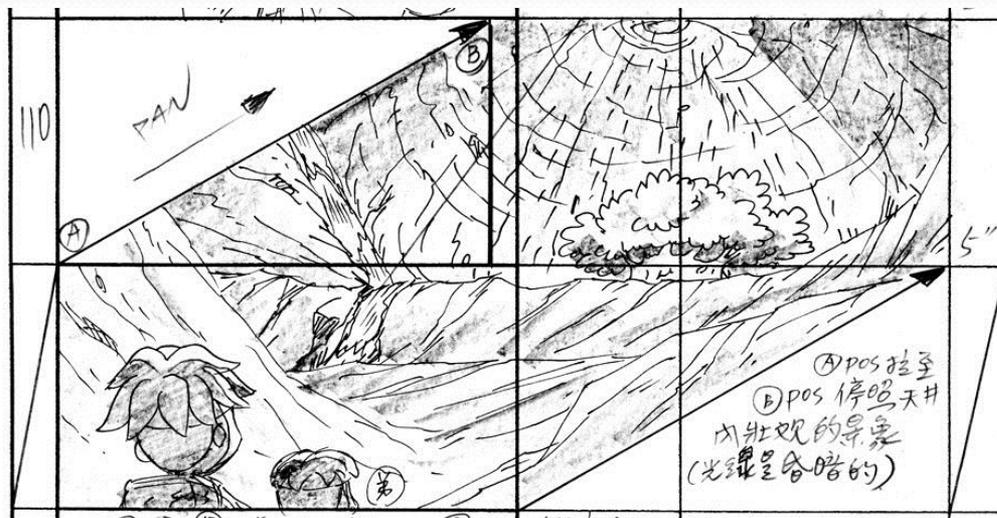
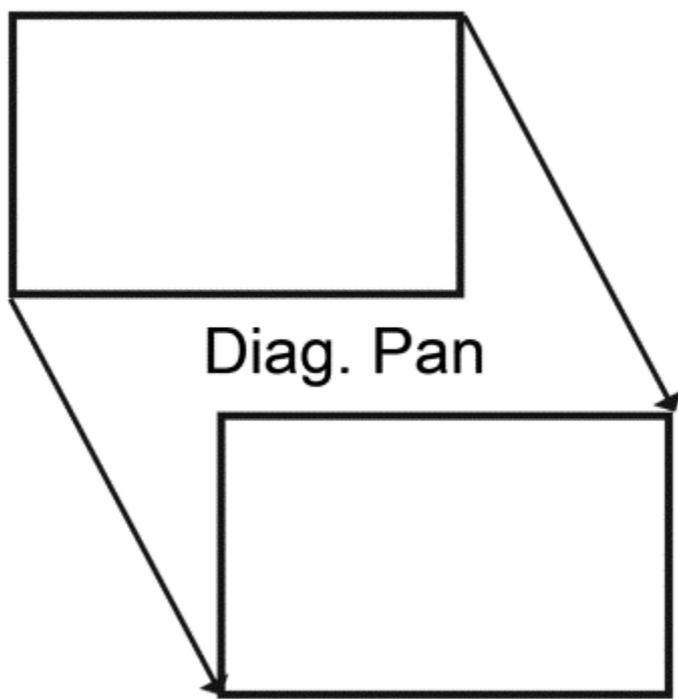
SCENE: 204	BG:
動作 action	↑ PAN 48X
對白 dial.	
翻譯 trans.	豪華原住民服裝。舞台效果 燈光投射，黑底。 每12x。Pan 2+0。每12x。12x。12x。24x。
slugs	5+0

- 若畫面有角色移動或是為了介紹某個場景，所做的跟拍移動可稱為follow pan或pan with action（縮寫pan w/action）。同理，畫面只需框出最後的移動定位位置，但在編號上會以接續的命名，如SC 143A→SC 143B。



## 5.1.2 Diag. Pan

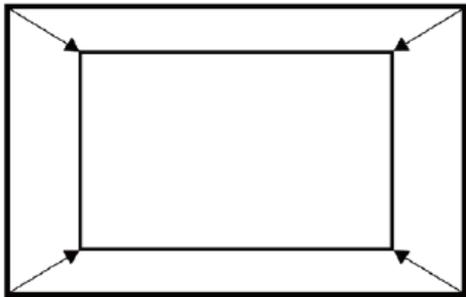
- Diag. Pan是Diagonal Pan的縮寫，是一種對角線移動的方式，和平移的直線水平性移動作區隔。



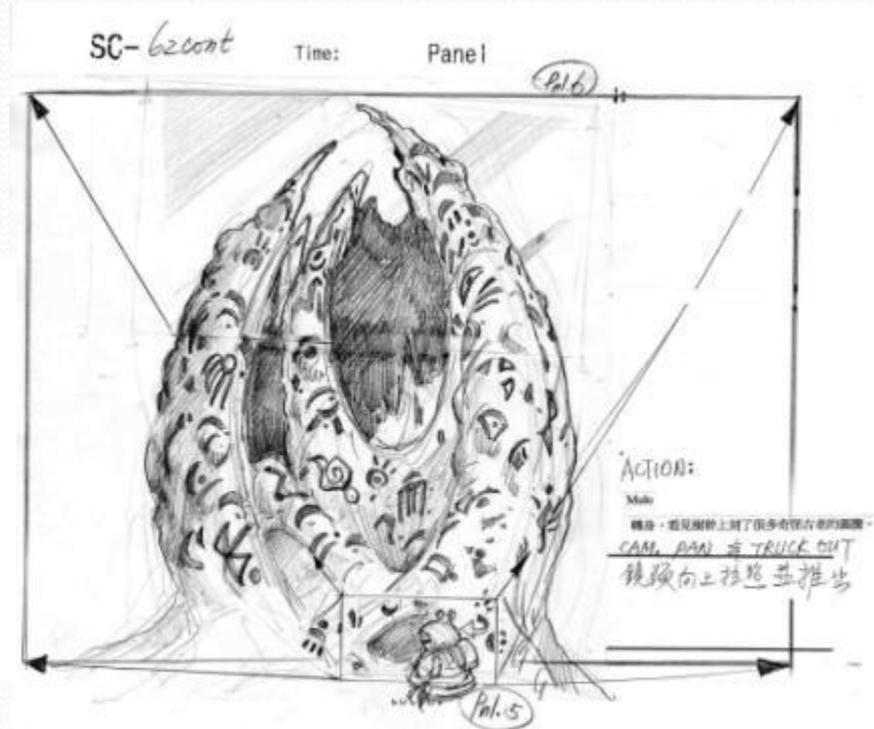
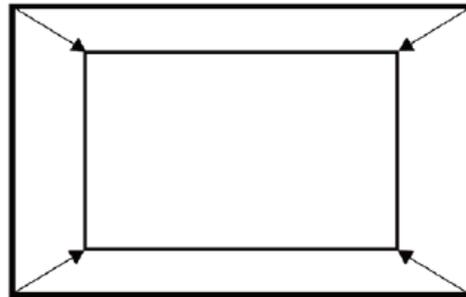
## 5.1.3 Truck in/Truck out

- **Truck in** 鏡頭推進 (或稱作 zoom in、push in) 和 **truck out** 鏡頭拉遠 (或稱 zoom out、push out), 在分鏡的標示上, 是在畫框的 **四角用箭頭向內或向外推**。

Truck in

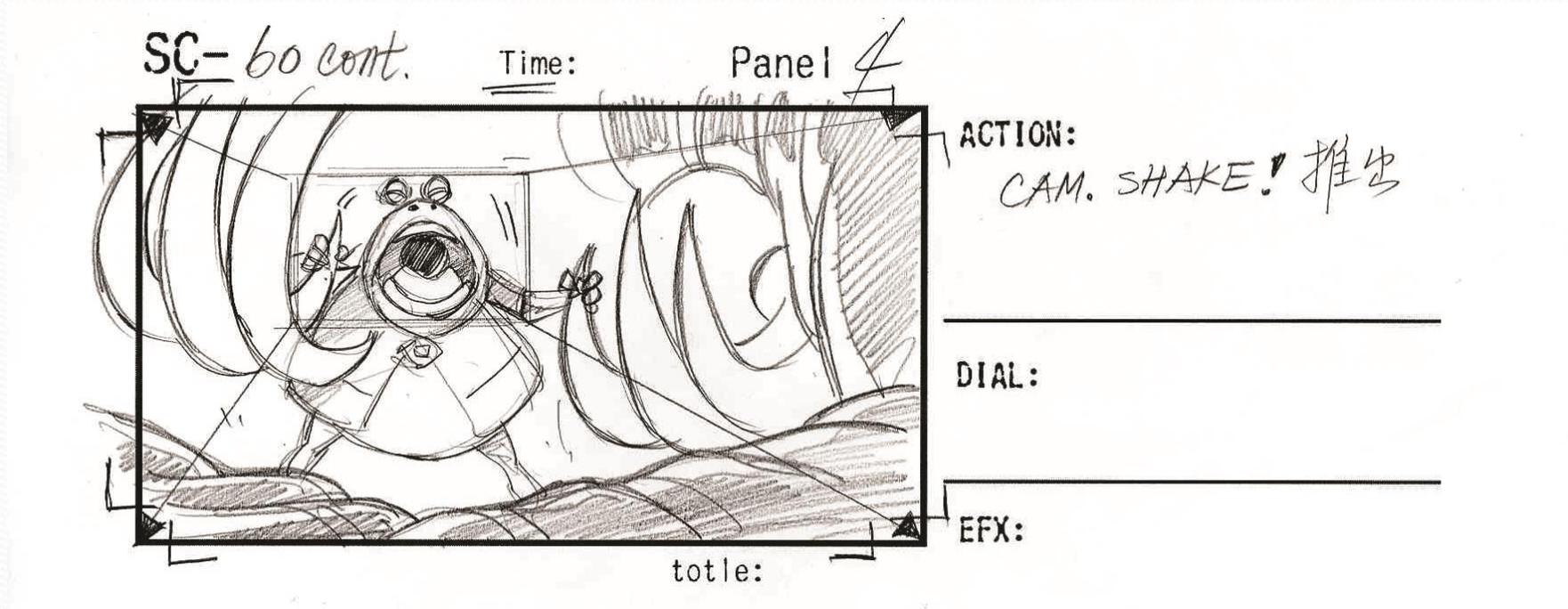


Truck out



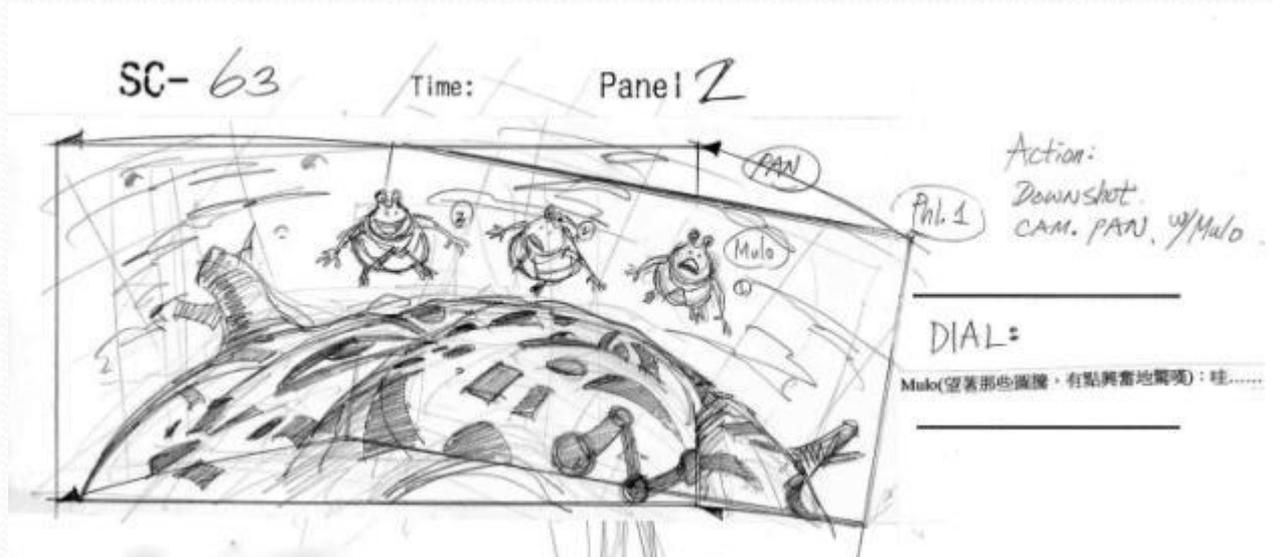
## 5.1.4 Cam-S

- Cam-S即是Camera Shake的縮寫，前面提到搖動畫面的運用，在分鏡指示上即在畫面四角畫上二個「」符號，並可在Action動作欄位補充Cam-S字樣。



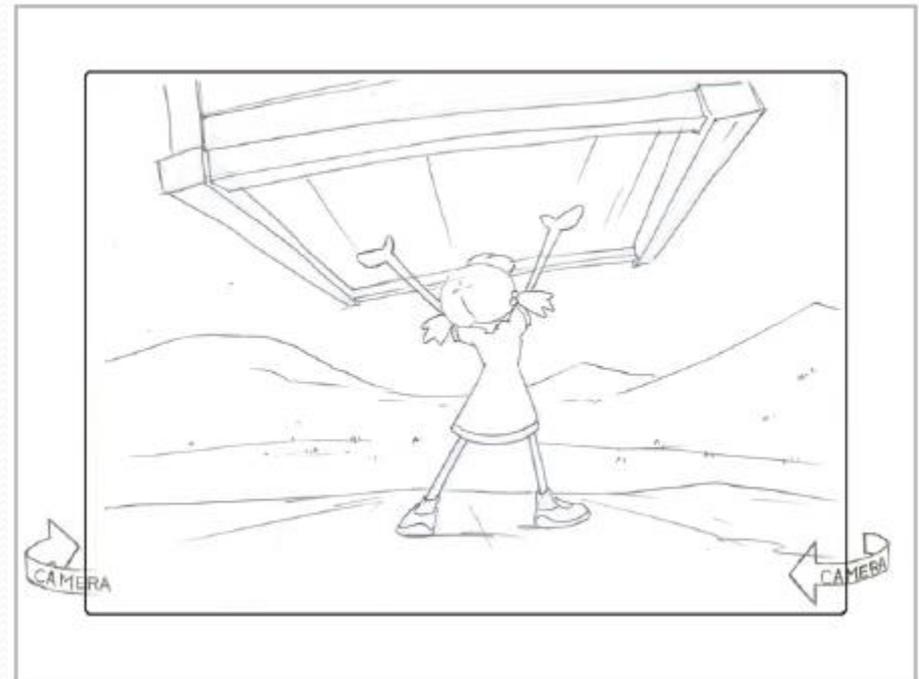
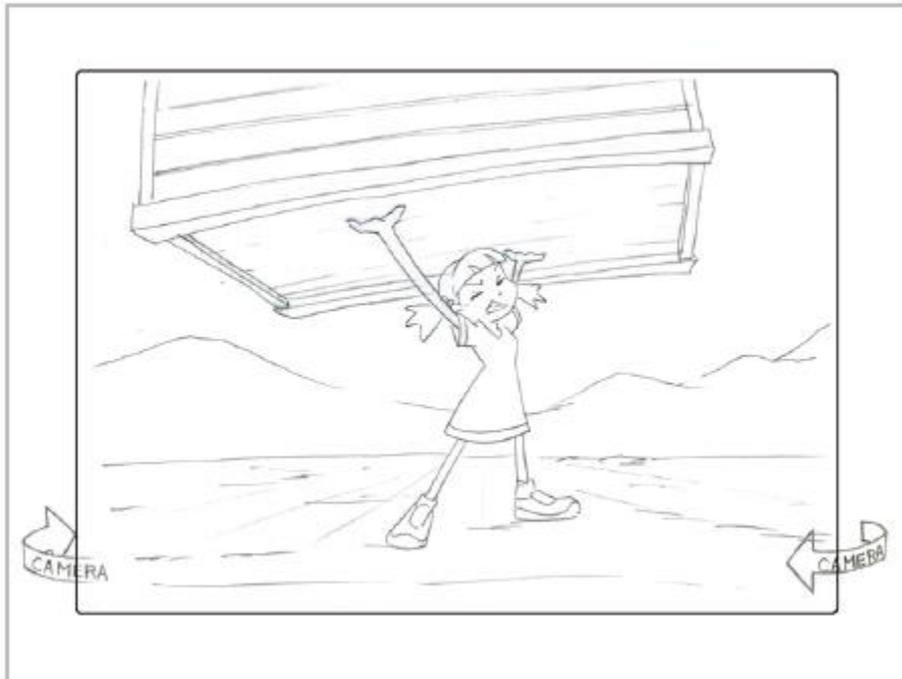
# 5.1.5 CW/CCW

- CW ( Clockwise ) 順時針動和CCW ( Counterclockwise ) **逆時針動**可以增加**暈眩效果**，分鏡指示上則在**四角用弧形箭頭**指示轉動方向，轉動所經過的畫面也會畫出來，畫框的範圍也須明顯指示出。



## 5.1.6 Camera track around

- 即攝影機對拍攝物體作360度旋轉拍攝，常用在定格時介紹以增加戲劇效果，標示則在畫面二側用半圓形箭頭指示旋轉方向，並註明 **camera**。



# 5.1.7 Rotate Camera 360°

- 和前面同樣是做**360度拍攝**，但是在二度的空間作旋轉，可以製造出昏眩感，分鏡上則用旋轉的箭頭加上360度說明



## 5.2 場景與動作標示

- 5.2.1 S/A
- **S/A**全名是**Same as stock**，兼用的意思。在分鏡內的場景、角色等物件，若在後面的分鏡畫面有再次用到，那麼便會寫上**S/A**說明為兼用前面某個場次的物件。但須注意的是，**兼用的角度是固定的**，也就是**攝影機角度同樣的視角**。



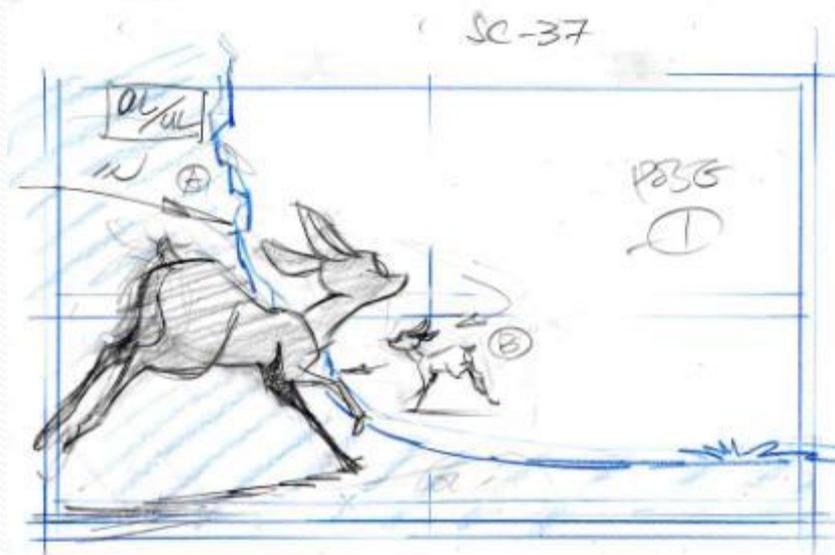
## 5.2.2 H/U

- **H/U**全名為**Hook up**，為連景的意思。分鏡內的場景設計、道具設計、角色動作、相對位置等，在整個段落或故事發展中，需要注意是否有維持一致性。



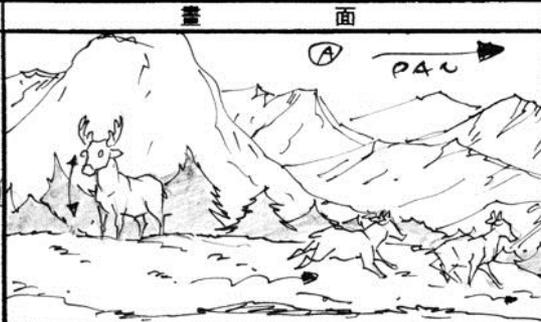
## 5.2.3 OL、UL、BG

- **OL ( Over Lay ) 前景**、**UL ( Under Lay ) 中景**、**BG ( Background ) 背景**在較詳細的分鏡中，會特別標明出來。特別是在有需要分層作移動效果的畫面上，像是長距離平移，前景和背景的移動速度會不同；或是物體從背景深處往前移動，那麼中景和前景的推開效果。



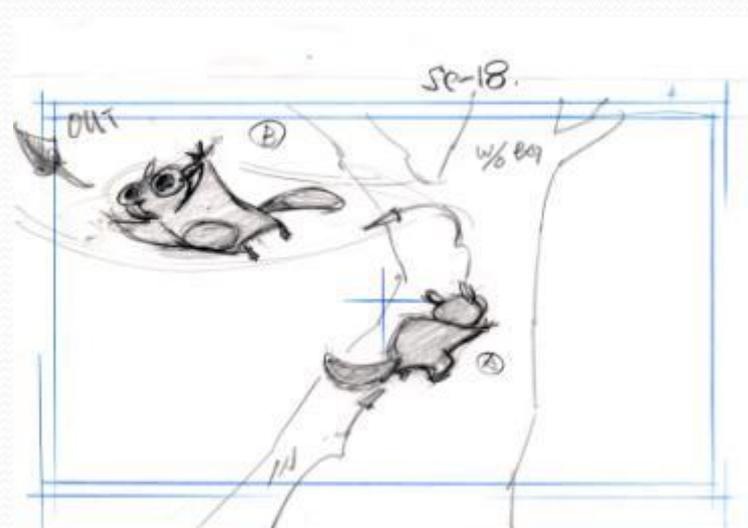
## 5.2.4 場景編號標示

- 相同場景和攝影機視角，為了表現不同關鍵動作、光影或取景範圍等，在運用數個分鏡畫面表現時，其分鏡的編號會維持同一個號碼，並加註英文字母或數字在後面，表示屬於同一個分鏡。

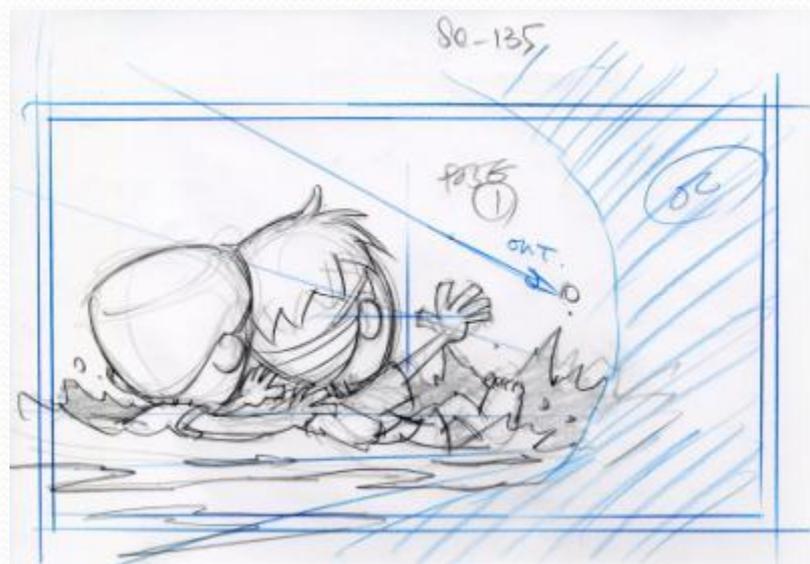
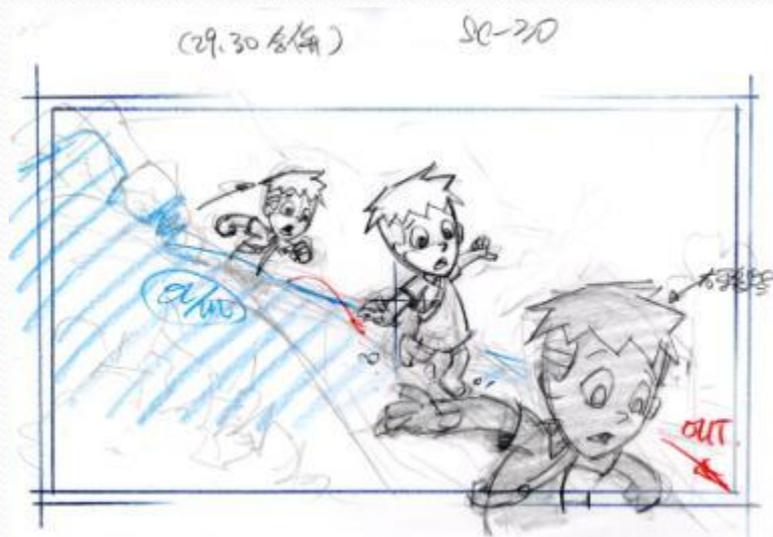
C	畫面	內容	對白	秒數
74A		⑦	(0.5) 別名(八通關) (東谷沙飛). 新 高山,	6"
	停照 ④Pos 遠方玉山高聳挺立, 壯闊的針葉林, 水鹿低頭吃草, 兩隻山羊奔跑嬉戲, 再PAN至→ ⑤Pos 停照	74B ⑥桌慢拉至④桌 停照	(0.5) 主峰海拔3952公尺是台灣第一高峰, 也是東北亞最高峰	4"
75內容	停照 ⑥桌 遠處玉山茂亮, 拉至④桌 - 原住民望著玉山, 轉頭看向鏡頭他戴著一副太陽眼鏡。	④ 兼用 ↑ PAN BG 1 ⑤		

## 5.2.5 動作箭頭標示

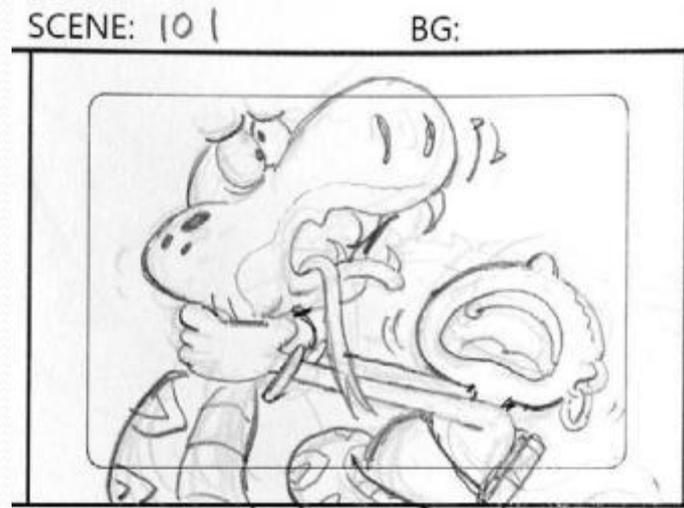
- **走路標示**
- 標示走路或跑步會用弧度和箭頭表示，一個弧度代表一步，箭頭則為移動的方向。若角色從遠處跑到近處，有透視的距離上的移動，**箭頭弧度也需要由小到大來表示遠到近。**



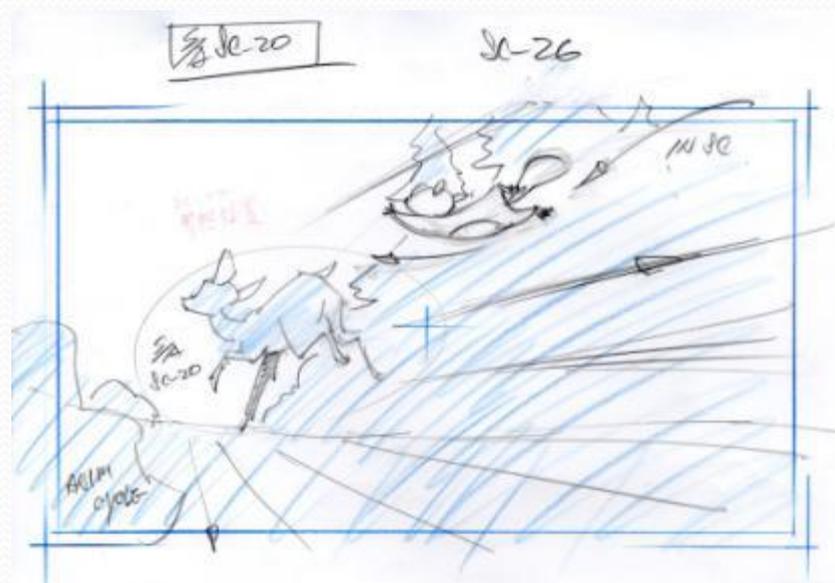
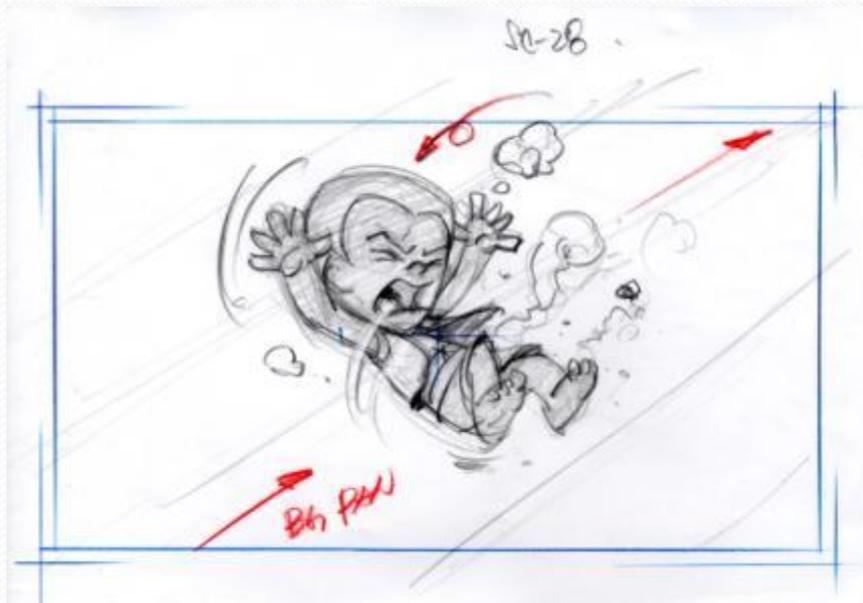
- 表現角色進入畫面，到某處停止，除了箭頭弧度表示步數外，前後也需要畫出進入動作和停止姿勢位置。若角色是朝畫面往前或往後走路/跑步，箭頭指向前或後時，還需要有透視的角度以表示遠近感



- 轉頭標示
- 頭部轉動的表現方法，箭頭則順著臉部轉動圓弧作指示。大轉頭箭頭形狀較大，小轉頭擇一般箭頭轉弧即可。



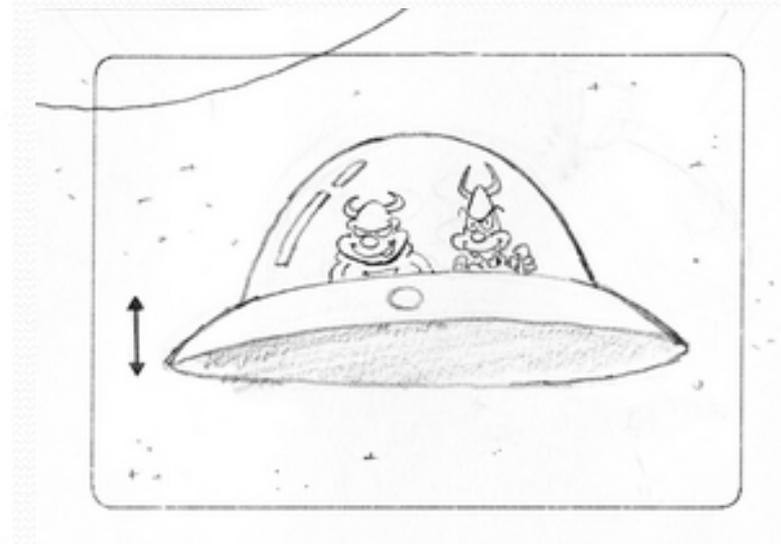
- 前後標示
- 動畫是分層製作的，前景和背景若有移動分鏡也會指示出。



- 進出標示
- 分鏡裡常會有角色或物體的入畫（入景）/出畫（出景）需要表示，文字上入景用「in」（Frame in的簡稱）標註，出景用「o.s」（off stage的縮寫）標註。



- 起伏標示
- 前面轉頭有使用雙箭頭，在表示起伏時，為了表現上下的移動狀態也會用雙箭頭來指示。起伏的大小，則用雙箭頭的距離長度來表示。



## 5.3 效果標示

- 5.3.1 X-Diss
- **X-Diss**為**Dissolve**的縮寫，是指**前後畫面溶接的效果**。溶景圖示通常放在分鏡畫面間的空白處，分鏡上會用一個大「X」來表示二畫面做溶景效果，並標註**Diss**或**X-Diss**文字說明。

DISS 122		一家人圍在火 堆旁吃著烤肉 及烹煮的食物 和樂融融	(OS) 舒服的地方 避暑	3"
123		吃飽後爸爸 對孩子們說 爸爸在一旁抽 煙	爸:累了一天,早點休息 吧! 孩子:恩!	3"

- 5.3.2 F.I/F.O

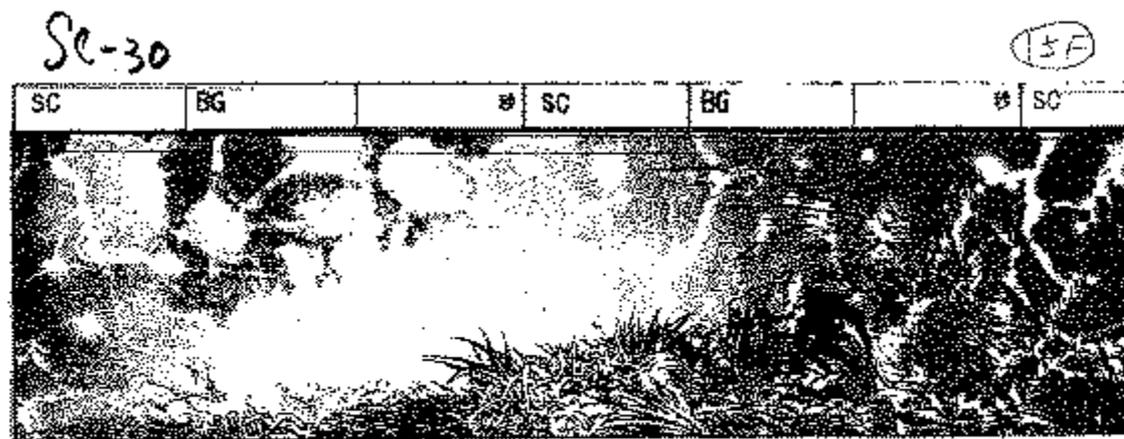
- F.I和F.O分別為淡入 ( fade in ) 和淡出 ( fade out ) 的縮寫。畫面上的標示淡入會用正三角形塗灰表示，並使用單一格畫面；同理，淡出則用倒三角塗灰形表示。

C	畫 面	內 容	對 白	秒 數
186		FADE OUT 2"	阿嬤：真的？太好了 謝謝你們啦！	4"
187 ①		FADE IN 一些婦女 帶竹籃採摘 李子	(0.5)：阿嬤： 每三個月至 五月中旬是梅子 採收期。	1" 4/2

- 5.3.3 Zip pan/Switch pan
- 二個畫面間以非常快速的移動方式銜接，呈現**模糊背景**的刷效稱為**zip pan**或**switch pan**。



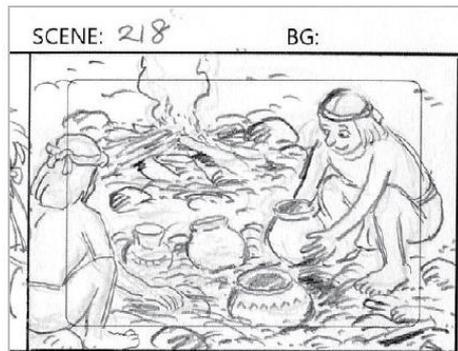
- 5.3.4 D.X
- 分鏡畫面內的某些物件若需要特殊曝光效果，如**煙霧**、**雷電**、**特異功能**等，也會在畫面標示出**D.X**，意思為**雙重曝光（double exposure）**。



D.X. 烈日燦爛，空氣好像在燃燒。

- 5.3.5 V.O

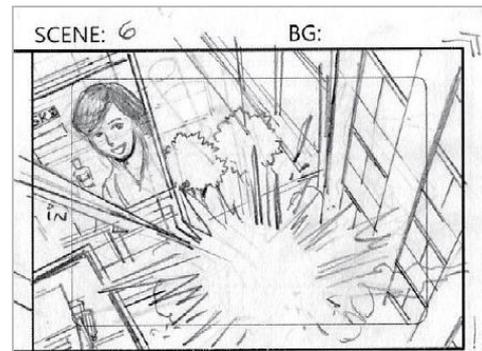
- **V.O ( voice over ) 意思為畫外音**，即畫面內雖沒有角色說話，但有聲音呈現在此畫面。V.O不是特效標示，但在分鏡的說明欄內常會出現，以**聲音增加圖像的豐富性**



動作 action 陶藝師拿着陶器站起來走出畫面。



對白 dial. 巴斯(V.O): 這裡是我們的製陶工場。2+12



動作 action 台北市東區華納影城一帶，雷身+光+炸+壤+樓+屋+頂(電腦處理特效)。SE: Boom

對白 dial. (V.O) 小美+阿福: 哇哇

# 章節練習

- 攝影機運動標示是最常用的分鏡標示，可以明確指示構圖和動畫製作該依循的規範。請運用這章所提到的攝影機標示方法，找一段有運鏡的影片，將其分鏡和攝影機標示畫出。完成的分鏡請讓另一個人看，並試著重新拍攝你所指示的運鏡技巧，和原影片做比對，並檢查你的分鏡是否能完全表達正確。
- 動作標示可以正確傳達角色或物體的運動狀態，請找30秒鐘的動畫，試著將其分鏡和動作標示出。
- 承上題的題目，標示出分層指示、場景編號、攝影機運鏡和背景等相關指示。