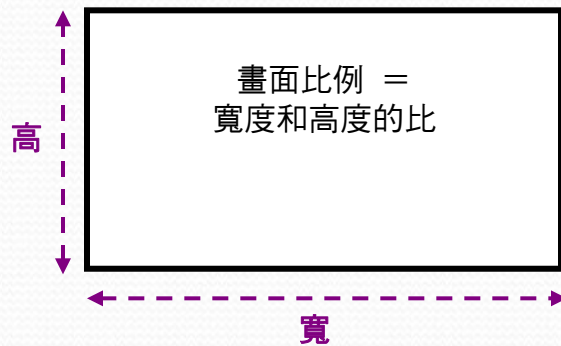


分鏡表格式和基礎分鏡

3.1 影片畫面比例 (aspect ratio)

- 畫面比例即是螢幕的寬度 (width) 和高度 (height) 的比例。



- 同的畫面比例在腳本規劃之初就須決定，因為畫框的比例會關係到場景、角色在畫框內的大小和位置，以及動作的範圍是否可被觀賞的到，有了畫框指示後才能正確安排背景、地平線和角色在場景內的相對位置。

1.33 : 1

標準比例 (4 : 3)
一般電視、電腦螢幕

1.78 : 1

寬螢幕比例 (16 : 9)
寬螢幕電視、寬螢幕電腦

1.85 : 1

美式比例
電影膠捲 (35mm)

2.35 : 1

Panavision、Cinemascope
加寬電影影片

3.2 分鏡表格式

- 分鏡表所涵蓋的欄位主要有：場景（scene）、畫面（shot）、動作（action）、對白（dialogue）、長度（footage）等欄位。由於每間公司或製作團隊有其習慣的格式，所以分鏡表並無所謂的標準範本，有的表格還會加上製作片名（production）、公司名稱（company）、集數（episode）、頁數（page）、轉場（transition）、特效（effects）等。



十三行大冒險

製作代號 _____ 集數 _____ 頁 34

SCENE: 72

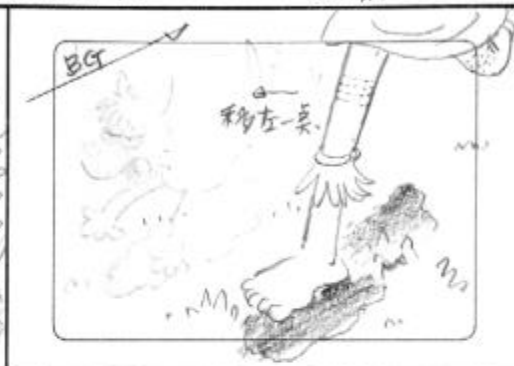
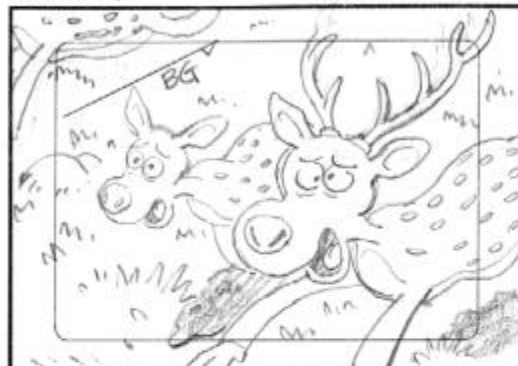
BG:

SCENE: 73

BG: SA 72

SCENE: 74

BG:



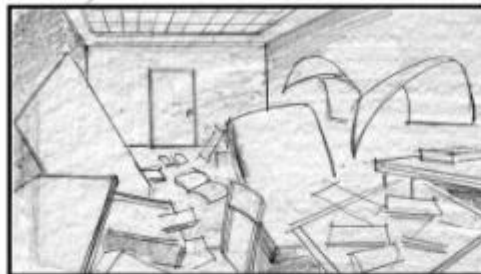
動作 action	鹿奔跑。返覆, 前景的鹿有 廣角效果。 奔跑及吆喝聲。	動作 action	達魯壯勇士追趕 cycle。	動作 action	達魯壯。奔跑 cycle。
對白 dial.		對白 dial.		對白 dial.	
翻譯 trans.		翻譯 trans.		翻譯 trans.	
slugs	3+0	slugs	3+0	slugs	2+12

AIRA 7 min DEMO

SC-39

Time:

Panel /



totie:

ACTION:

DIAL:

EFX:

SC-39 cont.

Time:

Panel 2



totie:

ACTION:

△Mako 回到家，發現房間被人破壞，亂成一團。

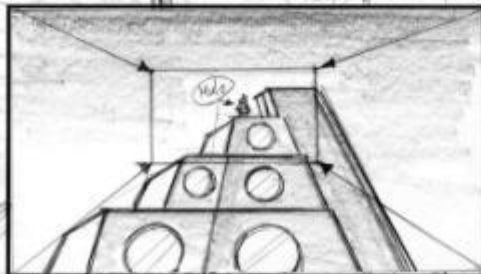
DIAL:

EFX: *Diss. To SC-38*

SC-38

Time:

Panel /



totie:

ACTION:

△Mako 站在高樓的頂端邊緣。

顯示前方無退路，背水一戰的絕決。

DIAL:

Miko: 為了證明AIRA 的存在，我只有一个辦法——

EFX: *Diss. To SC-39*

3.3 取景（ framing ）

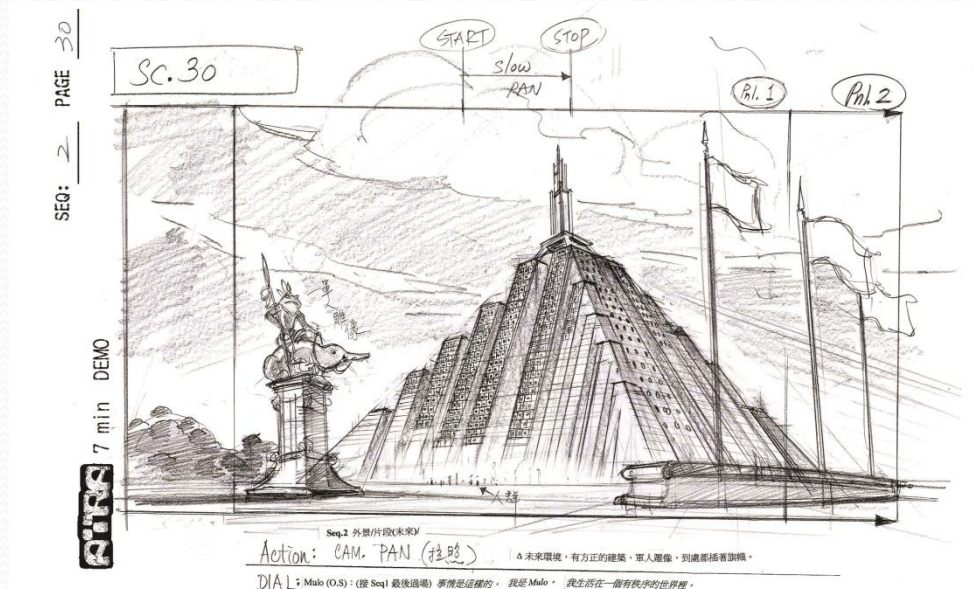
- 一個故事是由許多的段落（ sequence ）、場景（ scene ）和畫面（ shot ）所組成。最基礎的單位是畫面，是指從某個角度所拍攝的畫面內容；簡單的來說，就是同一角度所拍攝的內容，如果換了一個角度，那就是另一個畫面了，在場景編號上需更新。

3.3.1 取景高度 (framing heights)

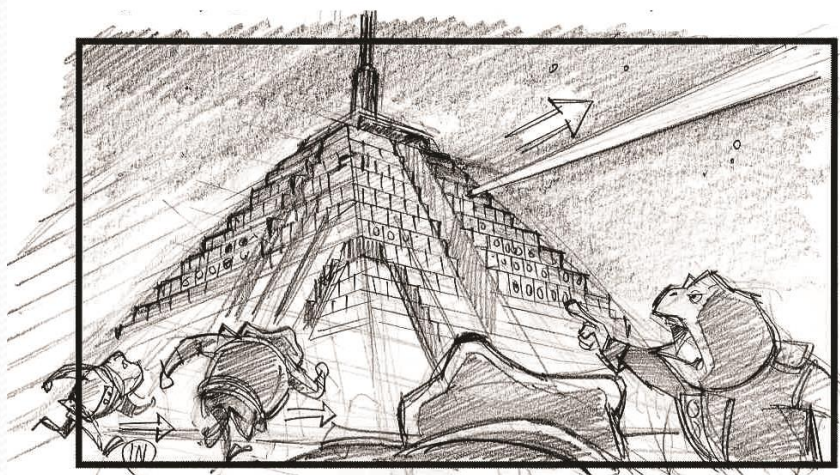


3.3.2 取景種類 (camera framing)

- 大遠景 (extreme long shot , ELS)
- 大遠景通常用在描述出地區的寬廣，例如城市建築群的空中輪廓線、郊外景象、廣大農田等。我們通常在影片的開頭，或是介紹某個場景時會使用大遠景。



- 遠景 (long shot , LS)
- 遠景畫面可以呈現地點 (在哪邊 ?) 、角色 (誰在那 ?) 和動作 (發生什麼事 ?) 。遠景可說是重要的取景畫面，因為它可以導入在某個場景內的各項元素，設定場景的氣氛、角色在場景內的位置等。



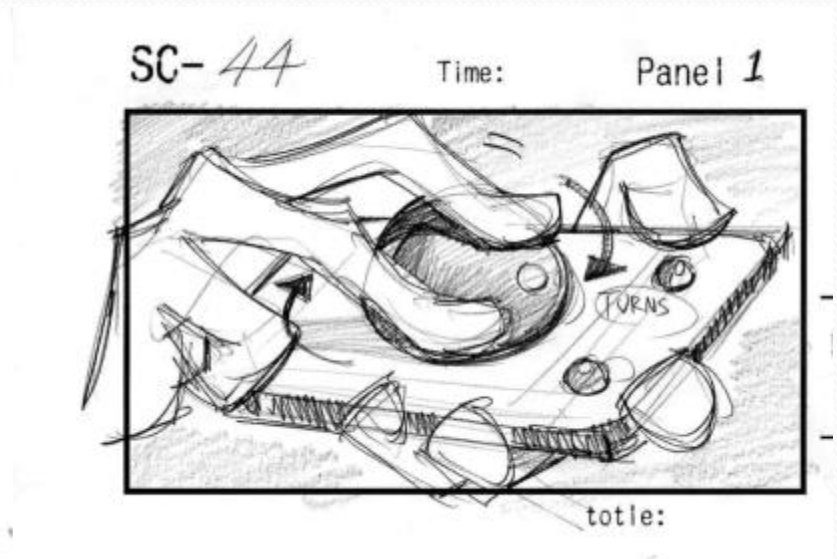
- 全景 (full shot , FS)
- 全景鏡頭是指對角色而言，畫面內可以看到角色的全身，頭頂到腳底的長度約佔滿畫框。



- 中景 (medium shot , MS)
- 中景鏡頭指從膝蓋或是腰部以上，直到頭頂的範圍，呈現的畫面剛好可以讓觀眾感覺是看到角色整體的樣子。中景常用在角色間的對話，可以看的到臉部表情、肢體動作，並且有足夠的空間背景呈現，提供觀眾場景的相關訊息



- 特寫 (close-up , CU)
- 特寫鏡頭有許多種類，基本上是指從肩膀以上到頭頂的範圍。



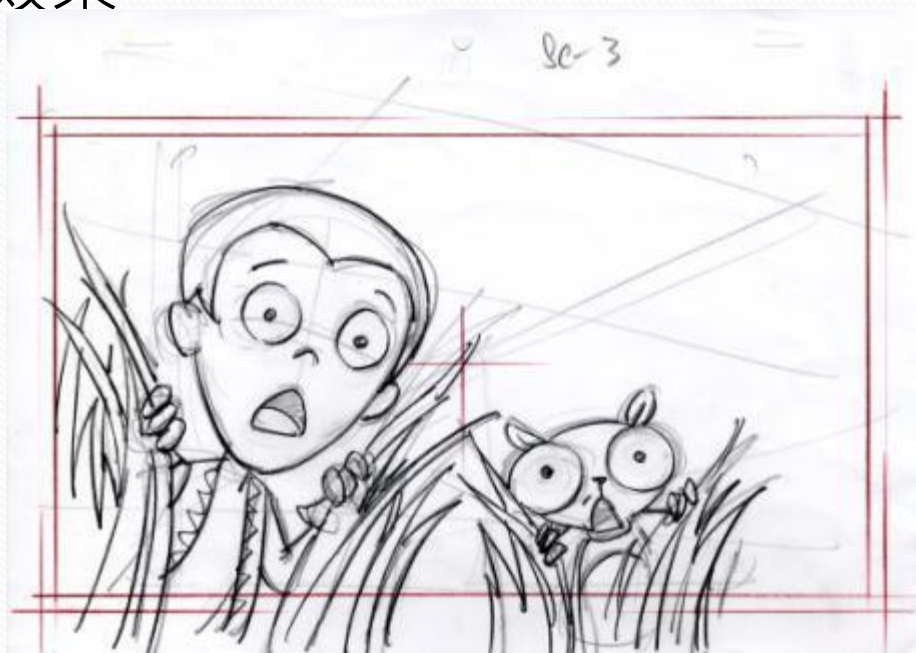
- 大特寫（ extreme close-up， ECU ）
- 大特寫顧名思義是很近的特寫，從角色的臉部來說，是指畫框全被臉部所佔滿，例如只看到鼻子和眼睛，或是只看到說話的嘴等。



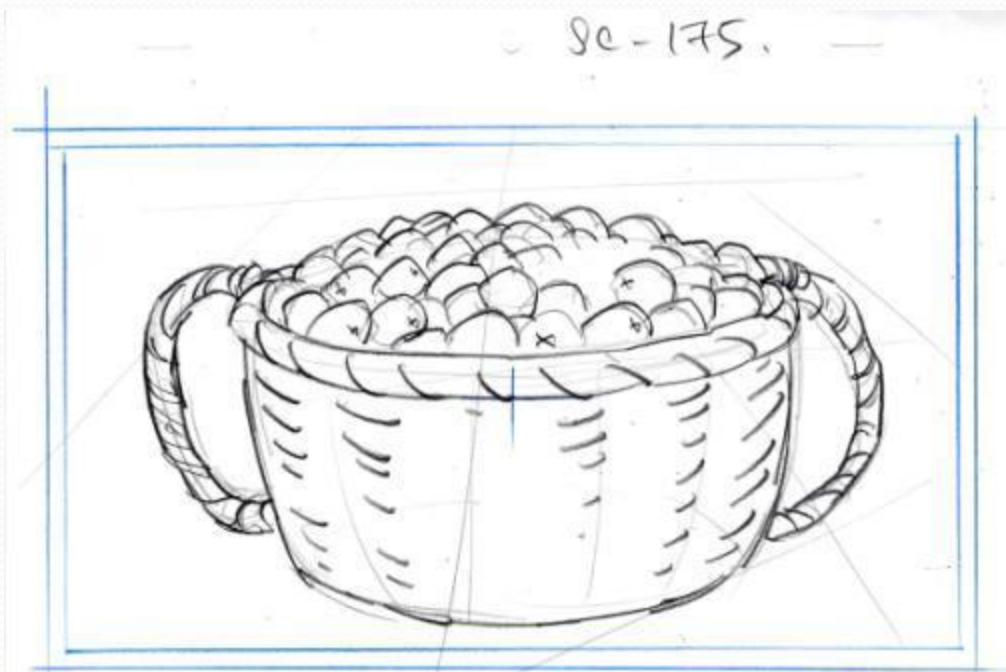
- 單人鏡頭 (single shot)
- 單人鏡頭即指畫面中只有一個人，是最基本的畫面取景，讓觀眾專注在某位角色。



- 雙人鏡頭 (two shot)
- 雙人鏡頭即為畫面內有二個人，通常是用在二人的對話、討論或爭論等。二人的位置則通常一前一後，以創造深度效果。

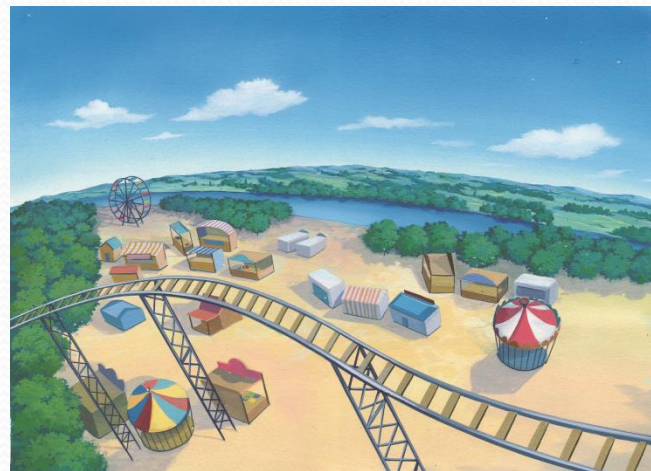
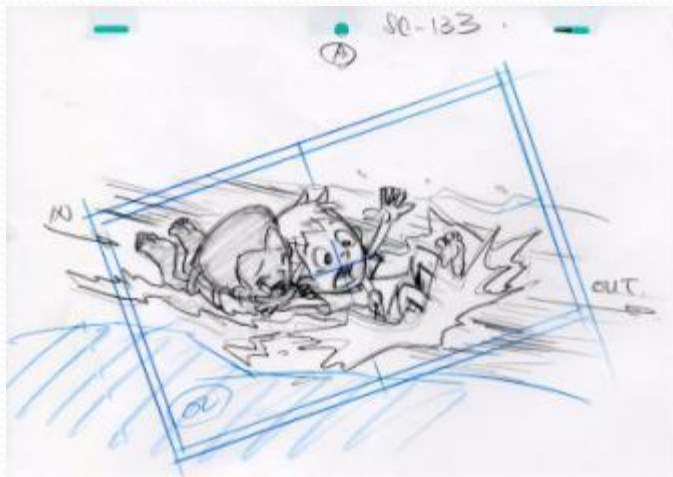


- 插入鏡頭 (insert shot)
- 插入鏡頭是指插入跟故事情節相關的一個特寫/極度特寫鏡頭，以表現其特別意義。

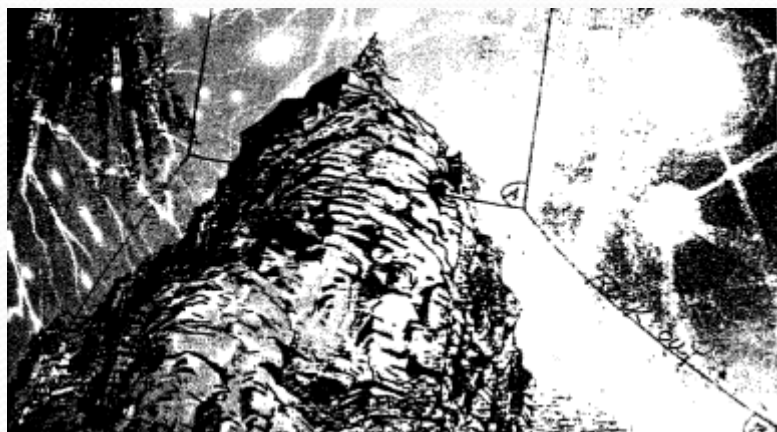


3.4 攝影機角度 (camera angles)

- 高角度鏡頭 (high-angle shot)
- 這種俯視鏡頭通常可以給觀眾感覺角色的弱勢、渺小或地位卑微，或是可呈現出另一個角色或某個環境地點，加諸在畫面內角色的權力與威迫，讓角色顯得孤單恐懼



- 低角度鏡頭 (low-angle shot)
- 與高角度相反，低角度鏡頭則是將攝影機往下拉，低於角色的高度往上拍的鏡頭。這種仰視鏡頭通常用來顯示場景的雄偉、角色的權威、地位性或高度上的差異。



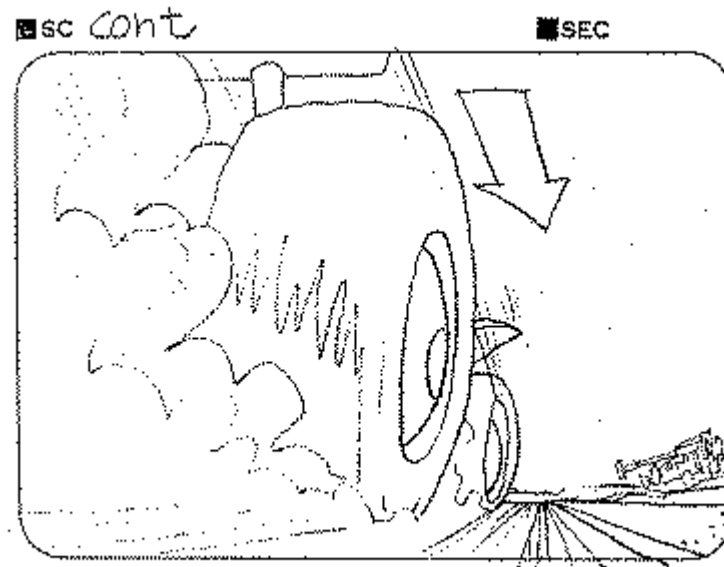
- 平視鏡頭 (eye-level shot)
- 平視鏡頭即沒有高低落差的鏡頭，在視角上觀眾看到角色是平行等高的角度，所以意指和角色地位、權勢是相等的。



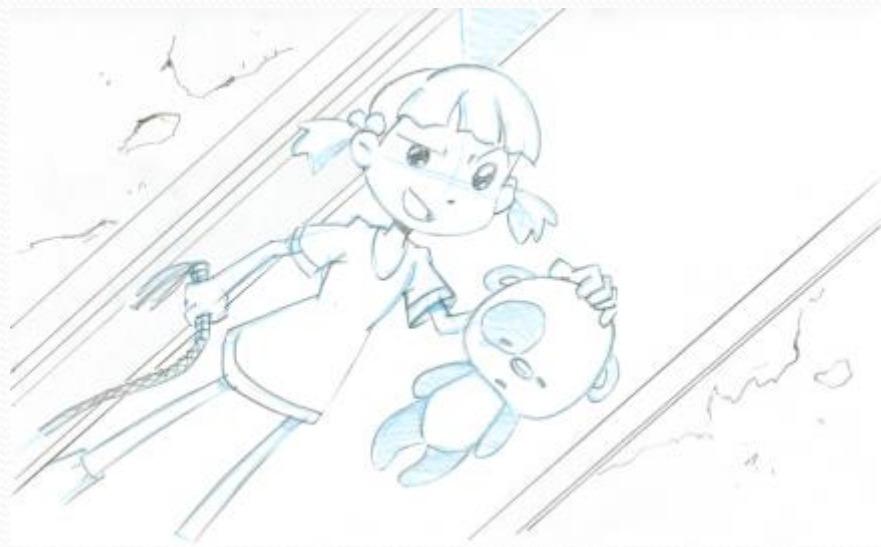
- 鳥瞰鏡頭 (bird' s-eye view)
- 鳥瞰鏡頭和高角度鏡頭皆是從上往下看的鏡頭，但差異在於鳥瞰鏡頭是從正上方來向下看，涵蓋所有的角色、動作和場景。



- 蠕蟲鏡頭 (worm' s- eye view)
- 蠕蟲鏡頭可說是用很低的低角度鏡頭所拍攝的畫面，就如同是從蟲的觀點來看一樣。



- 傾斜鏡頭（ canted shot ）
- 傾斜鏡頭也叫做荷蘭鏡頭（ Dutch shot ），是透過將攝影機傾斜，讓畫面的水平線不再保持水平，成為斜線或是對角線的狀態。這樣的角度的會讓角色呈現傾斜對角，畫面沒有平衡感、失去重心，製造出一種不穩定感覺和戲劇性的效果。



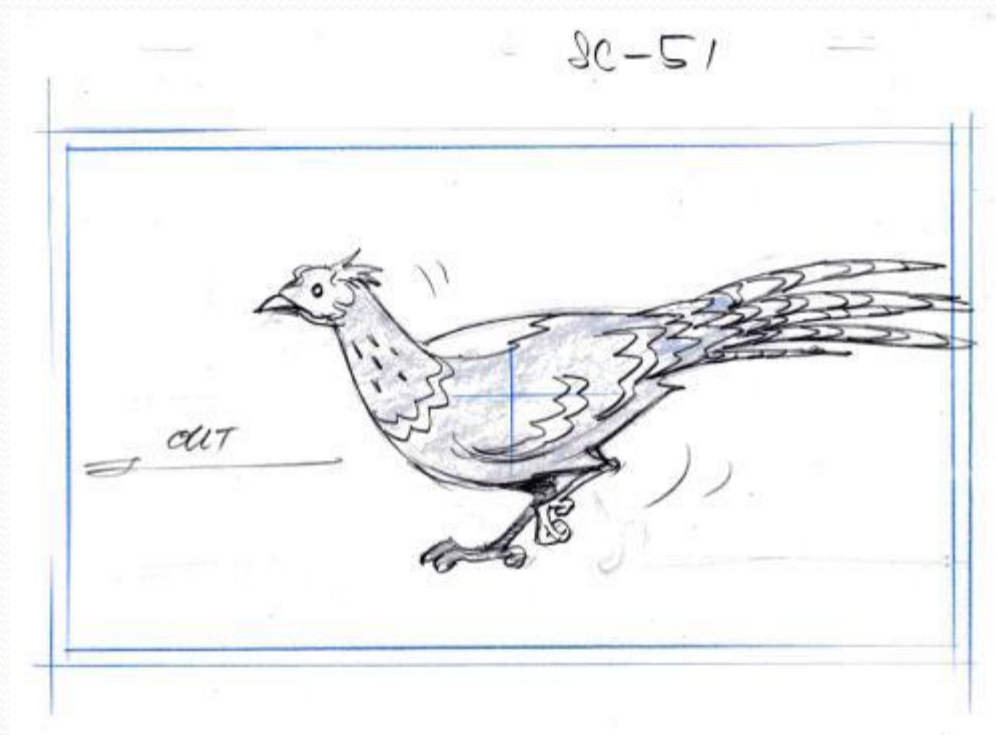
- 45度角鏡頭 (three-quarter shot)
- 45度角鏡頭是界於正面鏡頭和側面鏡頭的之間，是一種最常運用的角度。



- 正面鏡頭 (frontal shot)
- 將角色正面對攝影機的鏡頭。這種鏡頭的畫面較平，但是可以創造出親密感。



- 側面鏡頭 (profile shot)
- 由正側面來拍攝角色或物件的一種鏡頭，這樣的角
度在顯示主角的某些動作時可以有較好的表現。

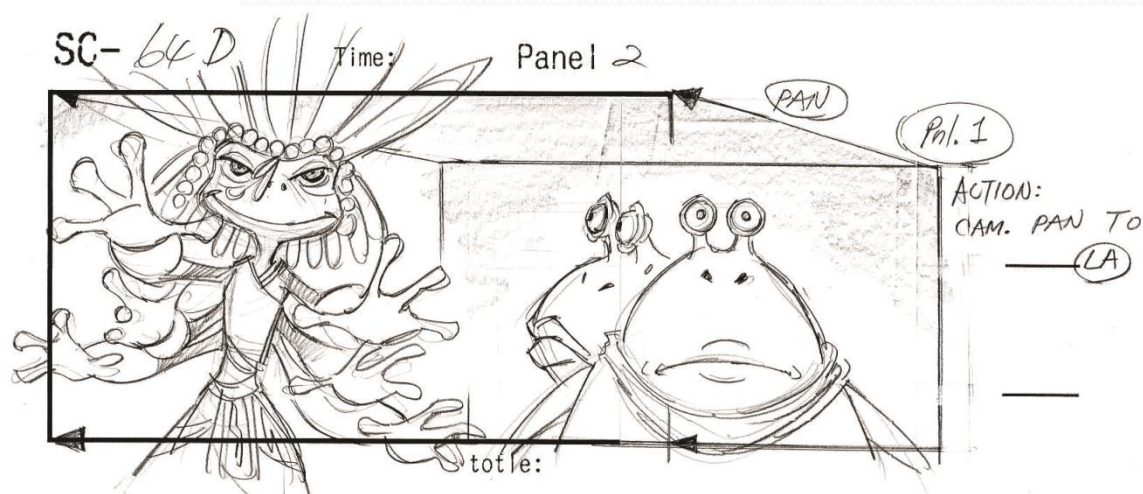
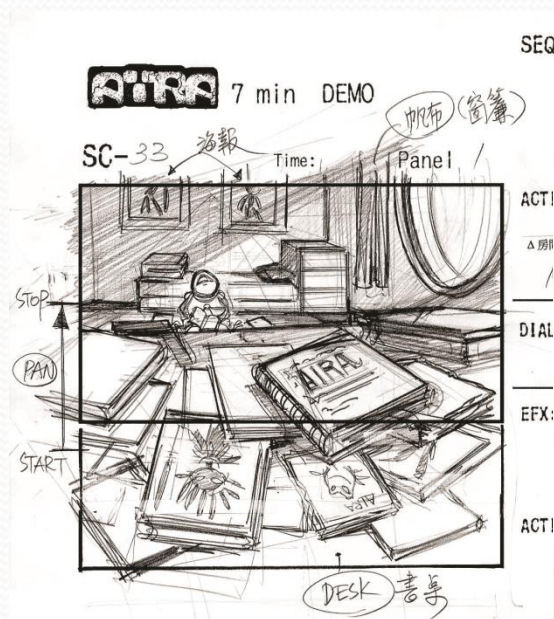


- 過肩鏡頭 (over the shoulder shot , OTS)
- 過肩鏡頭是指從某個角色的背後（通常是肩膀後）去拍攝其對面的角色。這種鏡頭通常是用在二人對話或互動時，以第三者的角度去觀看故事。

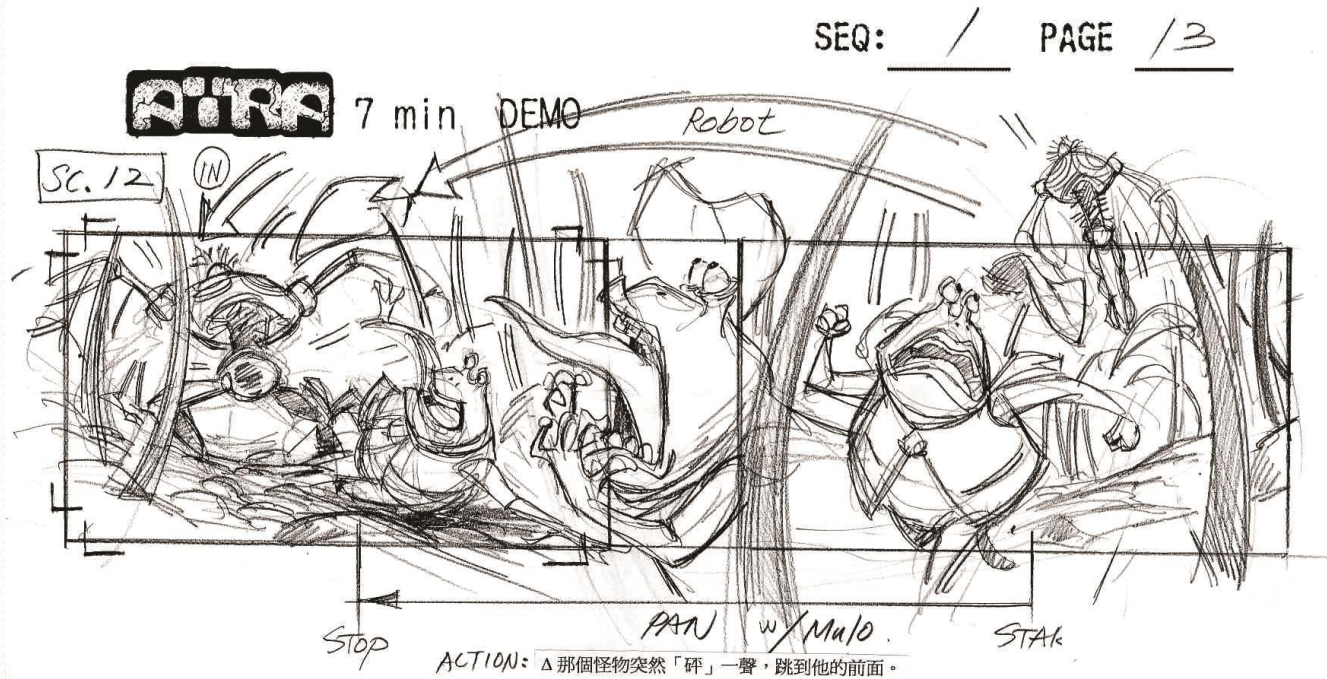


3.5 攝影機移動 (camera movement)

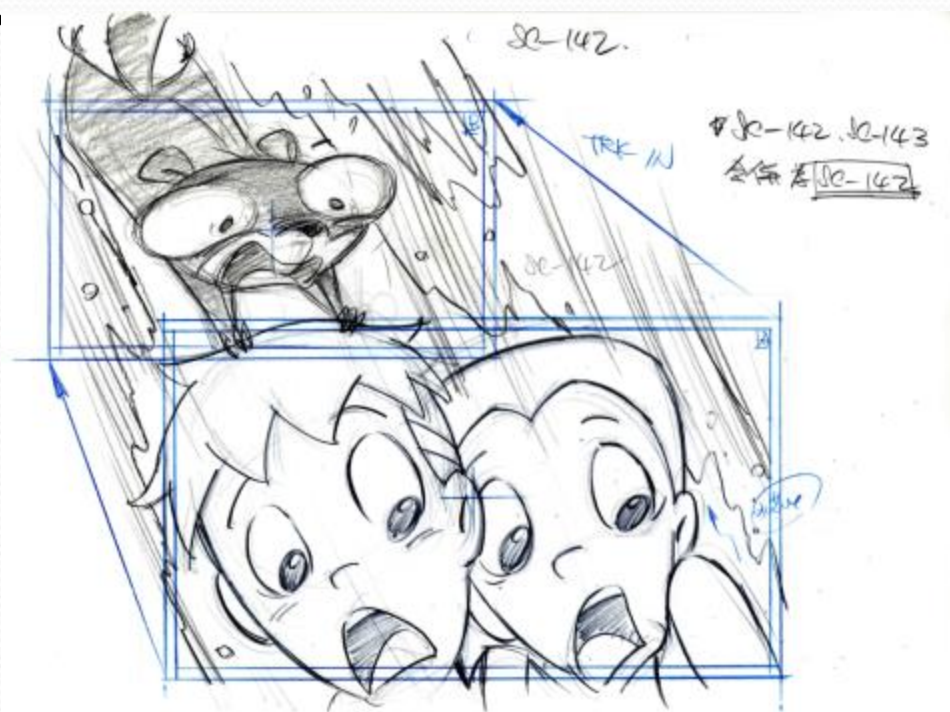
- 移動定位 (pan)
- 移動定位是指攝影機在畫面內的上下左右移動。移動的目的在於介紹某個場景、角色或是物體。



- 跟拍 (follow/follow pan)
- 跟拍 (也叫做tracking shot) ，即是攝影機跟著畫面內的角色或物體的移動方向而移動，類似是追蹤的效果。



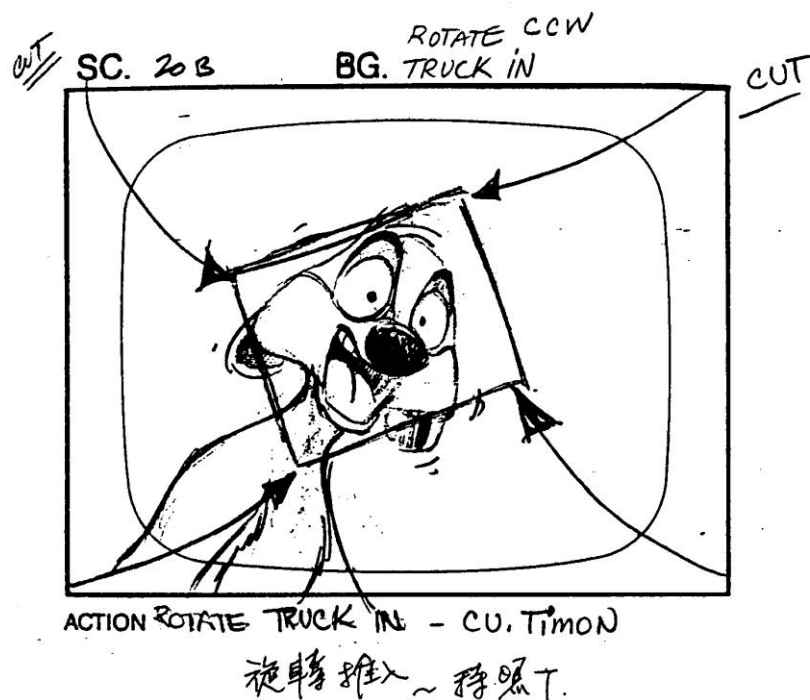
- 斜移 (Diagonal pan , Diag. pan)
- 斜移也是移動定位的一種，這種移動方式可增加豐富性，除了介紹場景外，也可讓畫面內的焦點事物在移動中顯現。



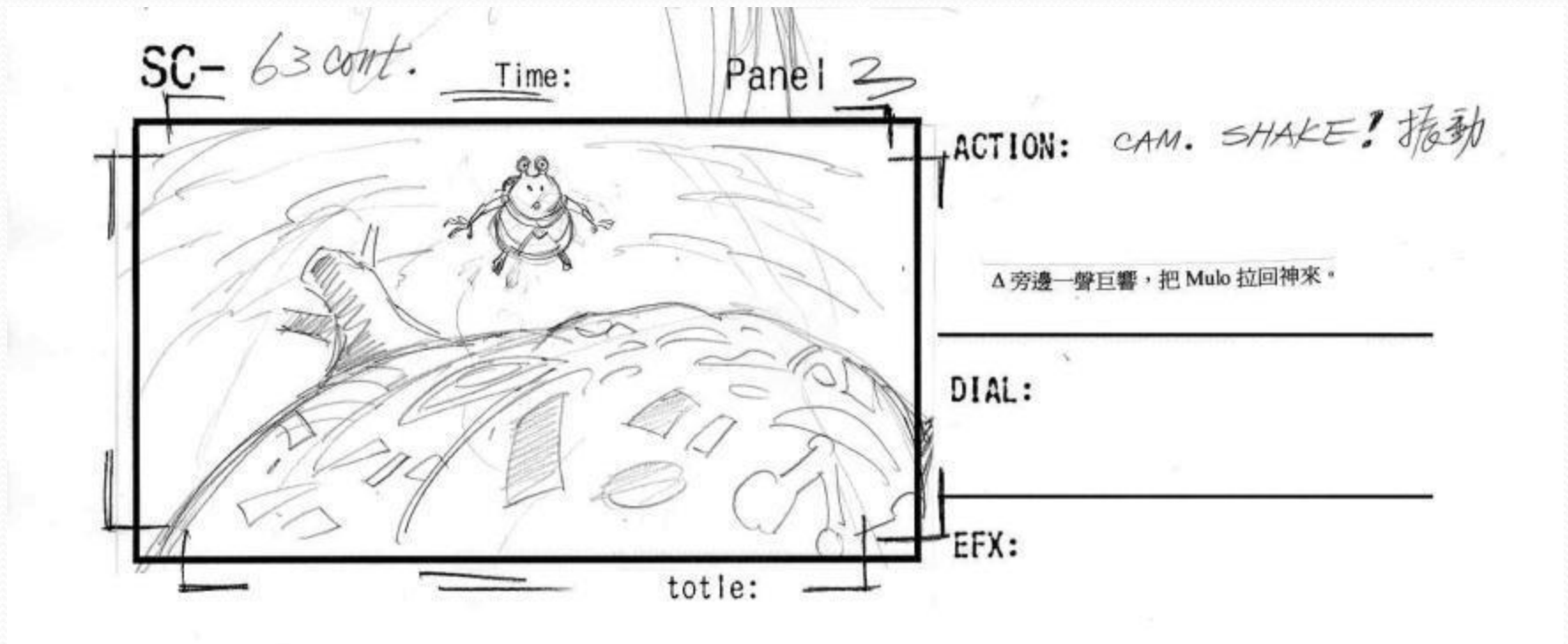
- 拉動定位 (truck)
- 對畫框內的某個焦點做鏡頭推進 (truck in/zoom in) 或鏡頭拉遠 (truck out/zoom out) 的效果，即是拉動定位，推進或拉遠時攝影機並無實際移動，而是透過縮放鏡頭來呈現某個角色或物件的特寫/全景。



- 順/逆時針動 (clockwise/counterclockwise , CW/CCW)
- 鏡頭在某些故事情節會需要做鏡頭的轉動

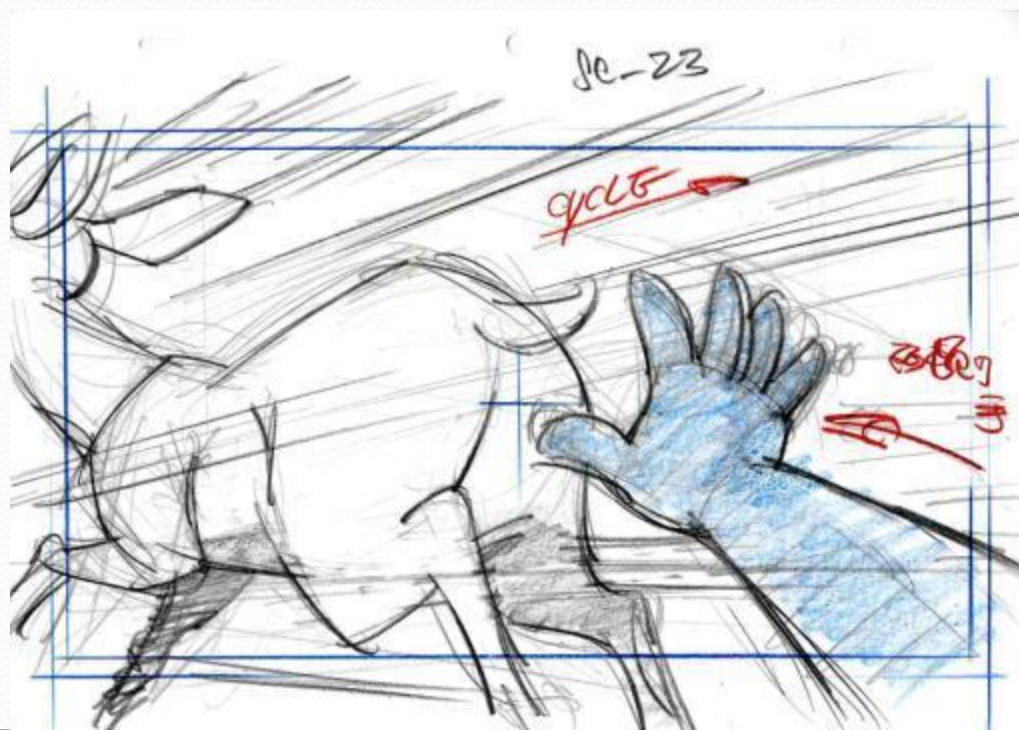


- 搖動畫面 (camera shake , Cam-S)
- 搖動畫面即是畫面呈現搖動的感覺



3.6 攝影機觀點 (camera perspective)

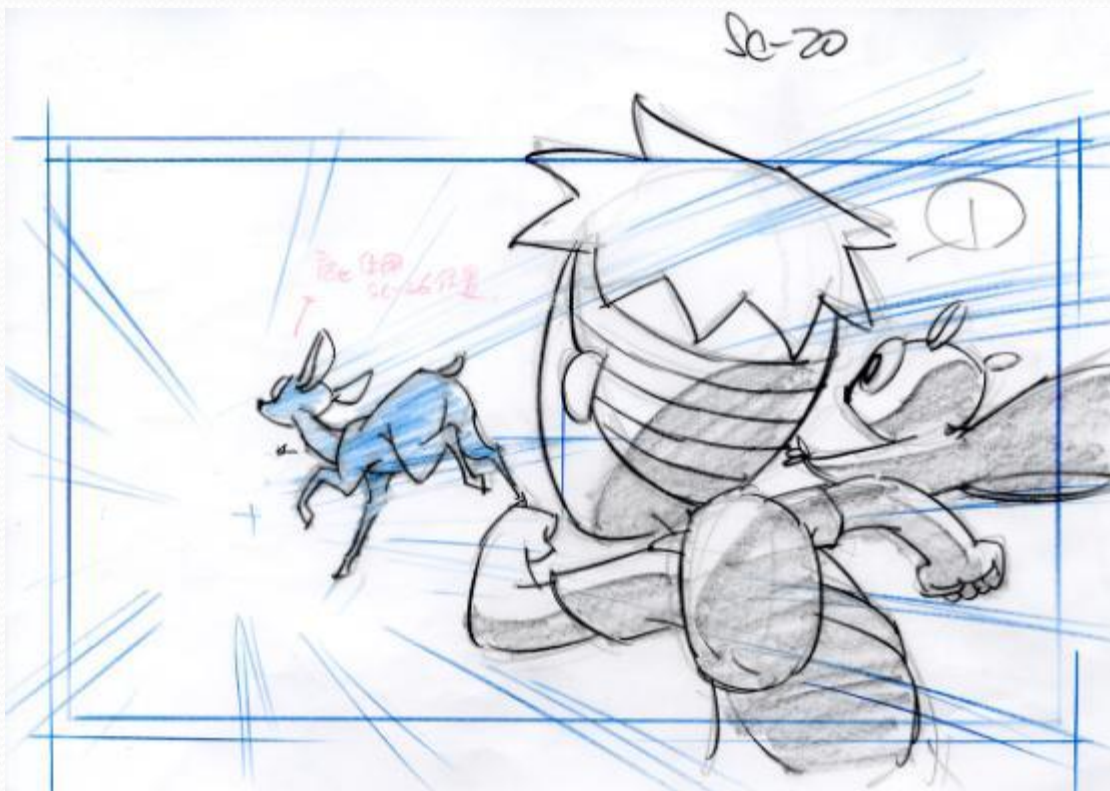
- 主觀鏡頭 (subjective shot)
- 主觀鏡頭是最個人化和互動性最高的一種鏡頭。它是從某個角色的視角和位置來觀看週遭人事物。



- 客觀鏡頭 (objective shot)
- 客觀鏡頭顧名思義，是採取客觀的角度來觀看場景內的一切。



- 觀點鏡頭 (point of view shot)
- 觀點鏡頭 (POV) 是指從某個角色的觀點來呈現的鏡頭。



章節練習

- 分鏡畫面是由取景高度、攝影機角度和攝影機移動所構成，請挑一段約30秒的影片片段，並觀賞數次。在最後一次觀賞時，在每個畫面都暫停，並標示出完整的畫面說明，包含：取景高度、攝影機角度、攝影機移動等。並請說明畫面中什麼地方吸引你的注意力？畫面的安排和整段故事有何連結？
- 試著用攝影機或相機來記錄你一天的活動，將你所見的人事物用鏡頭畫面來表達，留意你的畫面取景、攝影機角度和移動所傳達的意義，完成後由其他人來觀賞並解讀你的影像。
- 請選擇一種書上提供的分鏡表，到四周或郊外觀察，畫出不同景別（大遠景、遠景、全景、中景、特寫等）和角度的場景。