

分鏡腳本設計

Project: _____

scenes :

shot :

--

Camera/ _____

Action/ _____

Dialogue/ _____

Sound/ _____

Timing/ _____

Storyboard 就像漫畫一樣，是以一種插畫形
呈現的視覺資訊，是製作人或導演對未來
完成作品的想像與展望。

對於producer 和director以及一般的crew而言，
storyboard 是一種最有效的圖像式溝通方式。
就像建築設計圖之於建築師與施工人員一般。
在storyboard中的每一個drawing都與即將拍
攝的每個畫面中最重要的訊息有著直接關聯，
藉此去定義每個畫面看起來的樣子，以方便
全體工作人員去達成。

源起

Storyboard 最早起源於動畫工業的使用，大約在1920-1930年間，一些知名的animator開始使用storyboard來幫忙製作他們的影片。在傳統文字劇本之外，所謂的storyman開始將一些較難瞭解的細節以sketch 的方式畫下來以方便溝通。慢慢的他們也加入了一些有助於劇情說明的Drawing，並將這些放在牆上，以方便整個劇本發展組員討論。

直到現在，劇本說明文字已經越來越精簡了，甚至變成了storyboard上的一個對話框或一個camera的說明了。

storyboard 所提供的，不再僅是場景或明確相關位置，佈景、時間點、服裝...都是storyboard所提供的資料範圍。(Everything behind the actors.)

而現在storyboard則被廣泛的用在

1. 將一個idea視覺化
2. 展現一個劇本
3. 一個劇本最後展現之成果

像Toy Story、Star War在電影劇本尚未完全完成之前、就是利用storyboard，來掌握執行初期的idea和推演整個電影發展。

“ A picture is worth a thousand words”

“ A picture is worth a thousand dollars”

因爲每個人在研讀劇本時，每個人的解讀和想像皆有所不同，所以製作人或導演需要提供一個明確的視覺提示，以方便整個拍攝過程的順利完成。有人認爲愈是預算少的project愈是不需要storyboarding的動作，其實正好相反，完善的storyboard的製作會使你解省更多預算與時間。

誰來製作storyboard ???

一般而言，是由製作人或導演來繪製
storyboard，或者他們與storyboard
artist一起工作。

如何成爲一個

storyboard artist ???

storyboard artist的工作是一個令人興奮和充滿創意的工作，需要嚴格的控管整個story流程和每個shoot的結構。所以一個storyboard artist 需要具備story telling、攝影、導演與剪輯的技術。

繪圖的能力不足，將會對你從事這個行業有所阻力與受限。但是一個好的繪畫者的作品，若沒有story，一切都沒用。

Story telling(講故事)



Storyboard



Story telling(說故事)

Story script 、 Character 、 Background 、 Camera 、
Action 、 timing.....(Sound effect)

鏡頭的敘述

一個鏡頭的完整表現法或敘述，包括它的長度、動作的紀錄、攝影機與主體的距離、攝影機觀看主體的角度、攝影機是否移動與移動的方向，有時還有這個鏡頭的特殊功能。

鏡頭的敘述

- 攝影機與主體的距離(camera-to subject distance) 分三大類：遠景、中景、特寫
細分為大遠景(ELS)、遠景(LS)、中遠景(MLS)、全景(FS)、中景(MS)、中近景(MCS)、近景(CS)、特寫(CU)和大特寫(ECU)

- 大遠景(extreme long shot)--人形只能勉強看得出來，多用於拍攝大地、城市。
- 遠景(LS) --提供一個視覺範圍廣闊景觀，主體的高度通常小於畫面一半。
- 全景(FS) --人物較為明顯，但背景仍佔據大部分畫面(完整佈局)。

- 中景(MS) --人物只出現腰部以上的部分，人物的姿勢與表情在此看得更清楚。是使用最廣的取景距離。
- 特寫(CU) --是典型只出現頭、手、腳或小物品的鏡頭，它強調臉部的表情、動作的細節或是重要的物品。

- 大特寫(ECU) -- 只單挑臉上的一部份(眼睛或是嘴唇)，或將一個細節獨立出來，將細微的部分放大。

攝影機到主體的角度(camera angle)

- 水平視點鏡頭(eye-level shot)的取景構圖大抵與人眼視線類似，畫面表現出莊重與平實的親切感。是最常使用的取景角度。

- 高角度取景(high-angle shot) ---爲一種俯視鏡頭(鳥瞰)的運用。在表現上，此種鏡頭能排除景物重疊現象，同時能增加畫面的立體感與遠近效果。

高角度攝影可以使主體顯得渺小哀傷孤獨
委屈即被欺凌的感覺。

高角度取景，就心理層面來講，會產生壓迫感，運用不當可能產生圖像的變形。

- 低角度取(low-angle shot) ---爲一種仰視鏡頭(仰角)的運用。這種角度有誇大的作用。在拍攝上應該盡量接近主體，才能突顯崇高雄偉的氣魄。

低角度攝影可以表現仰慕、崇拜、哀求、恐懼等情感。

鏡頭的敘述

- 攝影機運動的種類
- 搖擺(pan)——以攝影機中心點為縱軸向左搖或右搖。螢幕上則產生景框以水平方向在空間移動。
- 直搖(tilt)——以攝影機中心點為橫軸向上下搖動。螢幕上則產生景框以垂直方向在空間移動。

- 推軌鏡頭(tracking shot即dolly或 trucking) —攝影機整個位置變動，通常會發現主題的位置沒變，背景去以變了。
- 升降鏡頭(crane shot) —攝影機整個從地面上攀高，利用機器手臂的作用使攝影機前後左右上下移動。