

電影藝術前進校園

認識電影

輔助教材

本教材適用於國中課程

教學
官網

<http://edumovie.culture.tw>
含專有名詞解釋等延伸資源

教師
手冊

單元 2

時間的幻術

電影攝影與剪輯

指導
單位



主辦
單位



我們都有這樣的經驗：透過螢幕，暫時拋開現實中繁雜的瑣事，沉浸在一段故事的情境中，隨之感傷、甜蜜、恐懼、歡笑，各種情緒不斷地隨之流動起伏。

當觀眾席燈亮起，內心浮現的或許是滿足的喜悅、是淡淡的幸福、壓力的解除，也或許是批判與自省。我們在光影投射出現實與幻想交織的世界中，找到屬於自己對應的情感，而這就是電影的魔力。

電影發展至今百餘年的歷史，隨著社會環境、時空更迭，發展出各種電影美學理論和形式風格。

從 1895 年盧米埃兄弟 (Lumière brothers) 以紀錄短片《火車進站》*Sortie de l'usine Lumière de Lyon* 震撼了觀眾的視覺體驗後，電影藝術便不斷演變。

像是電影魔幻大師梅里葉 (Georges Méliès, 1861-1938) 極具原創力的形式

呈現、卓別林 (Charles Chaplin, 1889-1977) 喜劇誇大而詼諧地默劇表演；1920 年代的古典好萊塢和德國表現主義，以及艾森斯坦 (Sergei Eisenstein, 1893-1948) 運用剪接手法討論電影的蒙太奇理論；1930 年代的法國詩意寫實；1940 年代的義大利新寫實主義；1950 年代巴贊 (André Bazin, 1918-1958) 的真實電影本體論；以及 1960 年代的從法國延燒到各地的新浪潮……。

時至今日，世界各地的電影，仍持續開展蘊涵自身人文和類型電影的多元樣貌，產出許多經典而具代表性的作品，皆帶給觀影者不同的文化思考。

隨著日新月異的科技，電影技術也不斷地大步躍進，在各種層面上尋求突破。從視覺暫留原理到 1927 年有聲電影的出現，以及 1930 年彩色電影的問世，皆大幅度

地影響了觀眾的觀看習慣；而數位化衝擊導致傳統底片公司相繼轉型，電影的拍攝從膠卷到數位，不僅改變電影產製方式，也挑戰電影形式美學。

數位技術的便利，吸引了更多影像工作者加入電影創作的工作。除此之外，行動裝置的普及打破了時間和空間限制，更具個人化的互動觀影方式產生，創造新世代觀眾的來臨。因此，如何讓影片成為培養觀影者學習思考及激發創造的有效工具，是現今值得重視的課題。

在本系列教案中，從如何說故事、分鏡與剪輯，來認識電影基本的敘述手法和拍攝技巧；並藉由紀錄片和動畫片，看見不同類型的電影。在台灣電影歷史和台語電影的介紹中，讓青少年能透過影像，加深對生長土地的情感連結。

此外，每一個教案皆安排一部導讀影片，在分析影片過程中，增加學生對課程知識的理解，亦培養其影像閱讀的能力；透過有趣的實作練習，讓學習不僅止於理論層面，更藉由體驗操作，開發其多元的創作能力。

經由本教案的推廣，期望這些新興觀影者，在享受電影所帶來的娛樂之餘，也學習欣賞電影藝術的形式之美；理解電影故事背後所夾帶的訊息，培養其分析思辯的能力。亦期待透過教學，引發出更多願意投身電影產業的年輕工作者，讓台灣電影綻放多采多姿且豐富精彩的嶄新樣貌。

Q1 什麼是「認識電影」輔助教材？

為有效增進國人觀影經驗、培養其電影概念及美學態度，本教材針對國中學生設計製作，計六單元各搭配一部主題電影，內容延伸並深化國小電影教材，涵蓋電影原理及影像元素，並增加台灣電影史單元。

Q2 輔助教材的資訊哪裡找？

相關資源下載與查詢，請上官網 <http://edumovie.culture.tw/>

Q3 老師該如何使用輔助教材？

每單元皆編有教師手冊與電影專文，選擇您感興趣的教學主題，可選映各單元之精選電影，參閱該單元中教師手冊（教案），即含教學指引和教學活動流程建議。電影專文則為深度介紹和導讀分析，提供教師教授課程時所需之電影文本及延伸議題之背景知識，亦有助於掌握整體學習架構。

Q4 學生該如何使用輔助教材？

各單元對應教師手冊編寫學生手冊內容，激發學生主動瞭解電影溝通手法、探索電影奧秘為目標，循序漸進的文字並搭配生動活潑的插圖，學生不僅可經教師引導，在課堂和活動中使用、閱讀，亦能自行閱讀，達到自主學習的最佳效果。

Q5 觀影與授課時間如何分配？

因應授課時數限制，部份影片有標示重點放映片段以利教師教學使用。建議教師可結合學校所辦理之藝文活動，或另整合課程時段，盡可能播放完整影片，以利學生了解影片內容，並保有原作之整體性。

單元說明

教學目標

單元 1 故事的解剖 電影敘事與編劇 《熱帶魚》

教學目標

1. 認識故事的基本架構，三幕劇結構：開始 / 鋪陳、衝突、結局 / 解決。
2. 認識電影編劇的工作內容。
3. 能分辨故事與劇本的不同。

連結領域

藝術與人文、語文

單元 2 時間的幻術 電影攝影與剪輯 《溺境》

教學目標

1. 認識電影鏡頭分類，如近景、中景、遠景與分鏡概念。
2. 認識電影基本剪接技巧和產生之效果，如線性和非線性剪接與時間軸和故事間的變化。

連結領域

藝術與人文、國語文、生命教育

單元 3 聲音與光影的魔術 電影聲音與色彩 《魔法阿媽》

教學目標

1. 認識電影聲音的技術。
2. 認識畫內音與畫外音，及其在電影聲音表現的功能。
3. 認識電影色彩的技術。
4. 認識電影色彩如何影響觀眾的感知。

連結領域

藝術與人文、自然與生活科技

單元 4 再見真實 紀錄片拍攝方式與手法 《奇蹟的夏天》

教學目標

1. 能認識紀錄片的起源與發展過程。
2. 欣賞不同類型的紀錄片。
3. 能著手拍攝影像、進行剪輯，而後製成紀錄片。

連結領域

藝術與人文、社會、綜合活動

單元 5 光陰的故事 台灣電影的那時此刻 《那時·此刻》

教學目標

1. 認識台灣電影各時期的發展與代表作品。
2. 認識台灣電影重要導演、作品及拍攝手法。
3. 認識台灣重要影展及電影節。

連結領域

藝術與人文、社會

單元 6 時光台灣 台語電影發展史 《大俠梅花鹿》

教學目標

1. 認識台灣台語片歷史，其興盛與衰落的原因。
2. 認識台語電影的重要導演、作品、拍攝手法。

連結領域

藝術與人文、社會

單元說明

十大能力 對應指標

單元 1

故事的解剖

十大基本能力

- 01 了解自我與發展潛能
- 02 欣賞、表現與創新
- 06 文化學習與國際了解
- 08 運用科技與資訊
- 09 主動探索與研究

4節

對應能力指標

- 2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。
- 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。

單元 2

時間的幻術

十大基本能力

- 01 了解自我與發展潛能
- 02 欣賞、表現與創新
- 06 文化學習與國際了解
- 08 運用科技與資訊
- 09 主動探索與研究
- 10 獨立思考與解決問題

5節

對應能力指標

- 2-4-6 辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。
- 1-4-4 結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。

單元 3

聲音與光影的魔術

十大基本能力

- 01 了解自我與發展潛能
- 02 欣賞、表現與創新
- 06 文化學習與國際了解
- 08 運用科技與資訊
- 09 主動探索與研究
- 10 獨立思考與解決問題

4節

對應能力指標

- 1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。
- 1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。

單元 4

再見真實

十大基本能力

- 01 了解自我與發展潛能
- 02 欣賞、表現與創新
- 05 尊重、關懷與團隊合作
- 08 運用科技與資訊
- 09 主動探索與研究
- 10 獨立思考與解決問題

7節

對應能力指標

- 1-4-2 體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。

單元 5

光陰的故事

十大基本能力

- 01 了解自我與發展潛能
- 02 欣賞、表現與創新
- 06 文化學習與國際了解
- 08 運用科技與資訊
- 09 主動探索與研究
- 10 獨立思考與解決問題

5節

對應能力指標

- 2-4-7 感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀。

單元 6

時光台灣

十大基本能力

- 01 了解自我與發展潛能
- 02 欣賞、表現與創新
- 06 文化學習與國際了解
- 09 主動探索與研究
- 10 獨立思考與解決問題

3節

對應能力指標

- 1-4-1 瞭解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。

單元 2

時間的幻術

電影攝影與剪輯



影片

《溺境》

時數

課程討論 2 節
實作活動 3 節

所需器材

教師：電腦、放映設備、網路

開門前言

本單元簡介電影分鏡與剪輯，並以柯貞年作品《溺境》為例，引導學生認識視覺可見的鏡位、角度與效果以及攝影機移動。

而後介紹幾種簡單的剪輯技巧，討論這些技巧如何定義、切割、串聯電影中的時間，勾勒電影中的時間脈絡，創造真實時間之外的電影時間，成就奇妙的時間幻術。

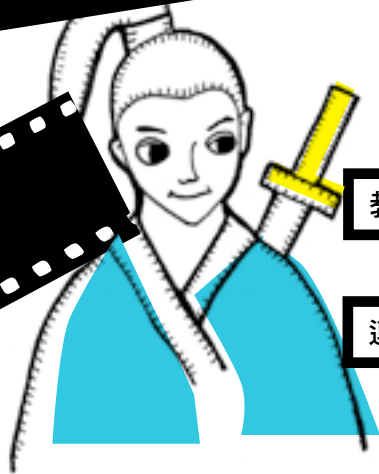
考慮到不同區域學生的先備經驗、個別特質與教學目標，本單元預備數種教學活動，請老師斟酌選用。

教案設計

台北市立大直高中表演藝術科
張幼玫老師

連結領域

藝術與人文、國語文、生命教育



第一節（認識鏡頭與框架，45 分鐘）

影片欣賞 引起動機

10 分鐘



【遇見·溺境】

1. 播放影片《溺境》[0:00-3:40]。
2. 教師提問：
 - (1) 從這個片段裡，你們看到了什麼？
 - (2) 故事的場景設定在哪裡？
 - (3) 故事設定在什麼時間與季節？
 - (4) 截至目前為止，影片裡出現了哪些角色？
 - (5) 根據上面所說，可能發生了什麼事件？
3. 教師簡介故事：《溺境》描述四個小孩，在夏季的某一天到山野裡玩。其中一個小孩「小六」後來失蹤了，父母、警察、朋友都在找他，記者也來採訪。在影片裡，我們看到搜索的片段，及另一個小孩「大春」的注視裡，回到那一天…。
4. 教師說明課程：在這個課程裡，讓我們一起「看電影」—不只要看懂故事，也試著看懂創作者如何運用「鏡頭」說故事，如何用「剪輯」把故事說得更精彩。

先看影片，引發動機；給予電影認知材料，奠定實作基礎；重看影片，印證先前的認知學習。

建議在學生舉手或教師指定學生回答前，預留時間同儕討論，建立答題信心，引發答題動機，培養課堂討論習慣。

認知活動

請參考學生手冊

15 分鐘



影片欣賞與 實作練習

20 分鐘

【鏡頭會說話】

教師授課：「讓我們一起來認識電影中的『鏡頭』。這個詞在電影中有兩個意思——一個是攝影器材中的設備，len；一個是設備取景框裡被拍攝物體的圖像大小與多寡，shot。」

1. 教師參考學生手冊第二頁「鏡頭會說話」，製作相關簡報資料或教材，引導學生認識各種鏡位。
2. 若有必要，也可補充導演大衛·鮑威爾 (David Bordwell, 1947-) 鏡位產生的距離視覺心理。
 - (1) 親密距離：大特寫、特寫
 - (2) 個人距離：中近景
 - (3) 社會距離：中景、遠景
 - (4) 公眾距離：遠景、大遠景

【透過框架看生活】

1. 教師協助學生分組，四人為一組，編號 AB 為雙人夥伴，CD 為雙人夥伴。
2. 播放《溺境》到 [0:00-7:44]，觀賞重點放在這兩場的鏡位和鏡頭，重複看的片段由老師解說，新增的片段由同學討論。
3. 教師發放**教學資源一「取景框」**材料卡紙，讓學生裁製取景框，並說明取景框仿自《溺境》拍攝所使用的螢幕比例 2.39:1，同時也是目前最常見的電影螢幕長寬比。
4. 引導學生雙人夥伴工作和討論，以周圍環境和同儕為題材，體驗如何抓取不同鏡位與鏡頭。
5. 另一個實作選擇：若資源許可，可以向學校借用相機、平板電腦，或請學生攜帶手機等行動裝置，運用相關應用程式實際拍攝。而後介紹教師所選定或慣用的應用程式如 iMovie、小影等，簡介下載途徑和操作方式，請學生於課堂後自行下載、練習。
6. 總結本堂課學習重點：鏡位與鏡位功能。

第二節（鏡頭角度與運鏡，45 分鐘）

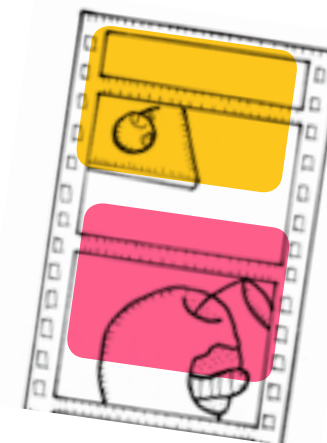
認知活動

請參考學生手冊

25 分鐘

【內行看門道：鏡頭角度與攝影機運動】

1. 教師配合學生手冊第三頁「鏡頭角度」、第四頁「攝影機運動」（movement，乃按《認識電影》一書使用此名詞翻譯），並運用教學資源二「攝影機運動與說明」，製作相關簡報教材。
2. 關於攝影機的運動，可參考路易斯·吉奈提(Louis D. Giannetti,1937-)《認識電影》(Understanding Movies)中「運動」這一章，如 p.116-133 提到：當被攝物在景框裡垂直向上或向下動作時，觀眾的視角會隨之改變，產生向上的揚昇愉悅或向下的頹喪哀傷等意義；左邊向右的水平動作比較自然，右邊向左的水平動作更快、更堅決也更緊張；面向鏡頭方向的動作則因趨近鏡頭後的觀眾而顯得鮮明、強烈，遠離鏡頭的動作則可能緩慢、遙遠或曖昧未明。
3. 發放學習單一「工作任務單」，每人一張，準備觀賞影片與完成學習單：觀察播放片段的鏡頭角度、攝影機運動與剪輯。
4. 第三次播放《溺境》片段 [0:00-7:44] 或更短片段書寫學習單。
5. 回到四人小組，與同組夥伴分享、討論。

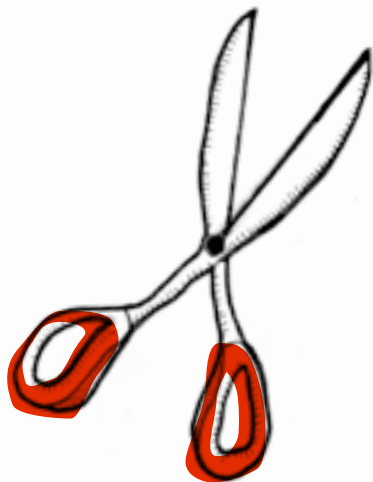


影片欣賞與 實作練習

15 分鐘

【串聯時空 投身《溺境》】

1. 教師講述電影中與時間有關的概念：
 - (1) 故事實際長度：指故事原本的含括的時間，可能跨越好幾天、數十年。
 - (2) 電影情節長度：電影主要事件所發生的時間。
 - (3) 影片時間長度：電影影片剪輯後實際呈現在觀眾面前的時間。
2. 舉例：高手年幼時，因家族慘遭滅門而淪為孤兒。二十年後（故事實際長度二十年）成長，決心復仇。他在一個月前入城，利用三天的時間完成復仇行動（電影情節長度一個月又三天）；這部電影剪輯後長度為一個小時又四十五分鐘（影片時間長度）。
3. 為了更有效地說故事，創作者會把電影情節分成一個個鏡頭，電影創作者——通常是電影導演——會在實際拍攝前，把腦海中的構想轉成一個個鏡頭，親手繪製分鏡圖 (storyboard)，如學習單三「演演小片段分鏡圖」；分鏡圖的每一個圖格代表一次攝影機的開與關，圖格內畫著景框內的構圖和角度、被攝體的比例、人物的動作等，旁邊通常有精要的文字描述場景內容、攝影機的動作、分鏡時間等。於是，分鏡圖就像導演精心繪製的時間地圖，描繪電影樣貌，引領工作團隊按圖索驥，創造時間的幻術。
4. 有的導演喜歡用文字表格取代圖格，會根據自己的需求設計分鏡圖，如學習單二「演演小片段條列式分鏡圖」，也有人兩者兼備，相互對照。
5. 發放教學資源三「《溺境》場景一覽表」，請學生完成學習單一「工作任務單」裡的任務二。
6. 總結本堂課學習重點：攝影機移動與剪輯。



第三節（實作活動，45 分鐘）

這個單元的教學重點在於認識電影攝影與剪輯而非「編劇」，因此運用現有的素材會更有效率。

實作練習 - 排練

20 分鐘

【串聯時空 投身《溺境》】

1. 教師請各個四人小組根據學生手冊第一頁的「高手對決、美人遇襲」的片段，執行「一號小練習」，分配「英雄、對手、美人、伏兵」四個角色。
2. 小組自行設計角色間打鬥招式、站立位置、台詞表情等，演出時間要限制在兩分鐘內。
3. 除了運用上述片段，教師也可以用國文課本中的題材或學生熟悉的故事。
4. 分發學習單四「演演小片段 小組工作分配表」，請學生分配、認領工作。

實作練習 - 分鏡

25 分鐘

【繪製分鏡圖與修改】

5. 請學生依排練完畢的片段，運用學習單二與學習單三繪製兩種分鏡圖，互為比對。
6. 繪製分鏡圖過程中，可以運用取景框模擬實際畫面，或使用數位設備輔助。
7. 提醒學生，未必要依照故事線順序拍攝，可以運用本單元所學到的「閃回」，或使用倒敘、插敘等方式，甚至從不同角度拍攝同一段情節，或重複同一段，以強調某些畫面或劇情。

第四節（實作活動，45 分鐘）

實作練習 - 演出與拍攝

【演演小片段：拍攝、呈現與說明】

1. 請各小組學生根據議定的分鏡圖，運用應用程式拍攝演演小片段。
2. 進行後續剪接與檔案整理。

45 分鐘

第五節（實作活動，45 分鐘）

成果發表

1. 請學生預先將拍攝完畢、剪接妥當的檔案轉檔，提前繳交。
2. 請各小組依照分工表課堂上播放作品並解說各組的設計，每組約五分鐘。
3. 各組呈現與解說後，將接受下一組建議與回饋並予以回應。建議與回饋時間兩分鐘。
4. 課程結束。

45 分鐘

延伸活動 （彈性運用）

1. 組成 6-8 人的小組，自行選擇生活中的故事或題材，拍攝、創作。
2. 播放學生拍攝的小影片，並把觀察與討論焦點放在鏡頭、分鏡與剪輯。

45 分鐘

建議排練與拍攝一堂，學生觀摩與教師講評一堂。

延伸閱讀

在此多數影片使用英文，建議教師將之作為備課參考資料。

1. 〈Cinematography Learn from a Master〉（跟著大師學電影攝影）（2012年4月27日）：<https://youtu.be/KwtpJ3T8eK4>
2. 〈Crane shots from documentaries〉（升降鏡頭參考影片）（2011）：<https://vimeo.com/18916785>
3. 〈Extrait de The Assassin de Hou Hsiao-Hsien〉（侯孝賢長鏡頭影片範例）（2015年5月14日）：http://www.dailymotion.com/video/x2q68qh_extrait-de-the-assassin-de-hou-hsiao-hsien_shortfilms
4. 〈Top 20 Amazing Cinematic Techniques Part 1〉（超炫電影技術 top20 共三集）（2012年3月12日）：<https://youtu.be/O3EnnBDgMww>
5. 〈敘事手法〉（無日期）：<http://www.twiki.com/wiki/敘事手法>

參考資料

1. 李顯立等譯（1999）。《電影敘事：劇情片中的敘述活動》。台北市：遠流。（原書 David, Bordwell. Narration in the Fiction Film.）
2. 柯貞年（製片、導演）（2014）。《溺境》。
3. 焦雄屏譯（2005）。《認識電影》第十版。台北市：遠流。（原書：Louis, Giannetti. Undersatnding Movies 10th edition.）

教具：取景框 (橫式)

取 A4 黑色卡紙對半裁切

挖空白色部分

(寬 12cm x 高 5cm) 即成練習鏡位與鏡頭之取景框，或可依《溺境》螢幕比 2.39 : 1 裁製

教具：取景框 (橫式)

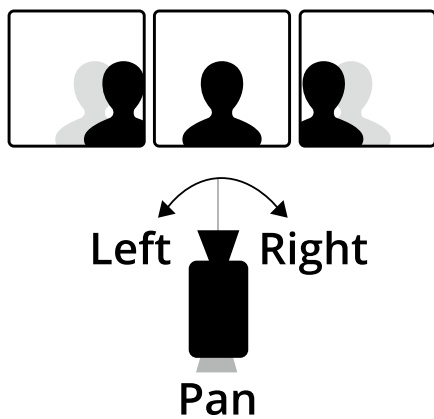
取 A4 黑色卡紙對半裁切

挖空白色部分

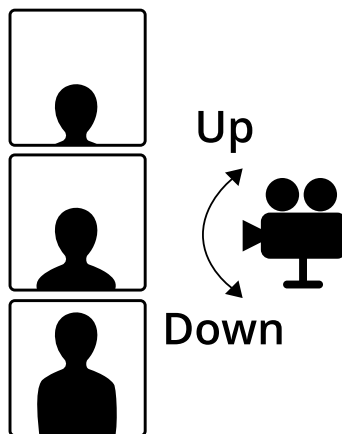
(寬 12cm x 高 5cm) 即成練習鏡位與鏡頭之取景框，或可依《溺境》螢幕比 2.39 : 1 裁製

教學資源二：攝影機運動與說明

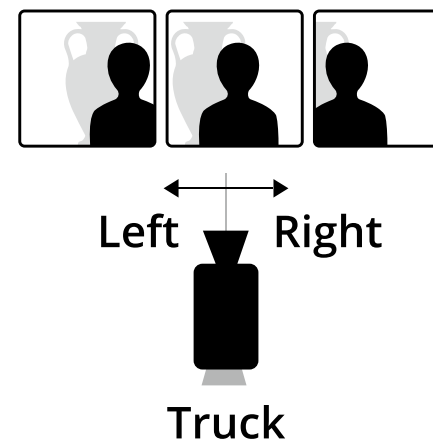
鏡頭中的被攝體可以移動，攝影機也可以做各種運動，甚至以靜拍動。



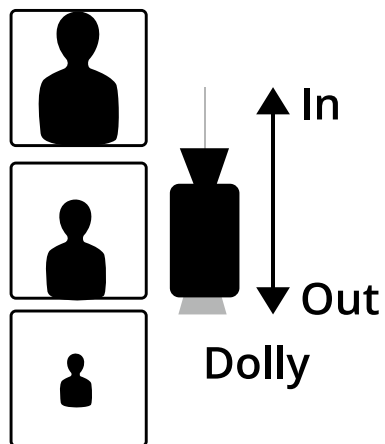
橫搖鏡頭 (pan)



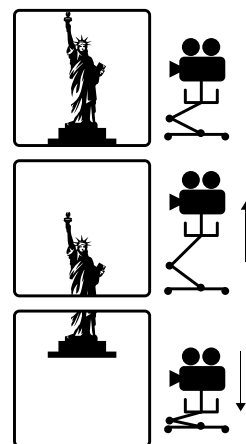
直搖鏡頭 (tilt)



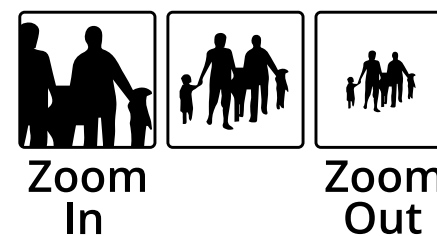
推軌鏡頭 (track)



推軌鏡頭 (dolly)



升降鏡頭 (crane) 拍攝



伸縮鏡頭 (zoom)

教學資源三：《溺境》分場一覽表

場景	影片時間	情節片段	時間	情節摘要	故事順序
1	0:00-0:10	黑畫面	未知	無線電對話	Day2/3
2	00:10--	溪邊	白天	溪邊搜尋	Day2
3	01:22--	稻田	白天	稻田嬉鬧	Day1
4	03:43--	大春家	傍晚	晚餐對談	Day2
5	04:32--	大春小春房間	晚上	很重要的東西	Day2
6	05:33--	樹林裡 溪邊	夜眼	阿猴的懊悔	Day2
7	07:44--	樹林裡 數數樹	白天	數數捉迷藏	Day1
8	08:23--	溪邊	白天	「抓到你了！」	Day1
9	09:20--	樹林裡	白天	阿猴贏了	Day1
10	09:52--	溪邊	白天	載浮載沉	Day1
11	10:32--	樹林裡 溪邊	夜晚	要不要告訴大人兩個白天鏡頭	Day2
12	11:38--	樹林裡	夜晚	小春埋東西	Day2
13	11:52--	樹林裡	白天	搜索繼續	Day3
14	12:18--	教室走廊	白天	「我們什麼都不知道」	Day3
15	13:07--	教室裡	白天	問話	Day3
16	16:43--	溪邊	白天	擱淺	Day4
17	16:50--	阿猴家外巷子	白天	阿猴的啜泣與怒視	Day4
18	17:43--	大春小春房間	夜晚	淹水了	Day4
19	19:34--	溪邊	白天	招魂	Day5
20	21:12--	樹林裡	白天	「都是你啦！」	Day5
21	23:10--	樹林裡	白天	「小春——小六——」	Day2
22	23:29--	溪邊	白天	「小六你怎麼了」	Day2
23	24:11--	樹林裡	白天	指責	Day2
24	24:33--	樹林草叢邊	白天	小春拿衣服	Day2
25	25:04--	溪邊	白天	湮	Day2
26	26:34--	溪邊	白天	訣別與回憶	Day5
27	27:58--	黑畫面	未知	無線電對話	Day3

攝影機動作與剪接

分組分工作說明：

3-4 人一個小組，分派為 A、B、C 和 D。在這個單元裡，你們會各自完成任務，再與同組伙伴分享你們的任務成果

任務說明：

請仔細觀看老師播放的片段，並根據分工，把重點放在以下幾個問題上。請注意，這些問題沒有唯一、固定的答案，重點不在於「答案是什麼？」，而是「為什麼是這個答案」：

【任務一】攝影機動作

請觀察影片，在接下來老師播放的影片片段裡找出一個鏡頭，判斷這個鏡頭的攝影機移動方式，並記錄下這些例子在電影中的秒數。

(1) 攝影機移動與舉例

橫搖鏡頭 (pan)：

直搖鏡頭 (tilt)：

手搖攝影機 (hand-held shot)：

推軌鏡頭 (dolly shot)：

升降鏡頭 (crane shot)：

伸縮鏡頭 (zoom shot)：

(2) 討論：為什麼這一場要使用這些鏡頭？創作者想透過這些鏡頭說什麼？

【任務二】剪接

在國文課裡，我們學過順敘、倒敘、補敘和插敘四種敘事方式。《溺境》在時間脈絡上主要使用順敘法，但有幾個片段不是。請仔細觀看這兩場，並記錄分鏡。

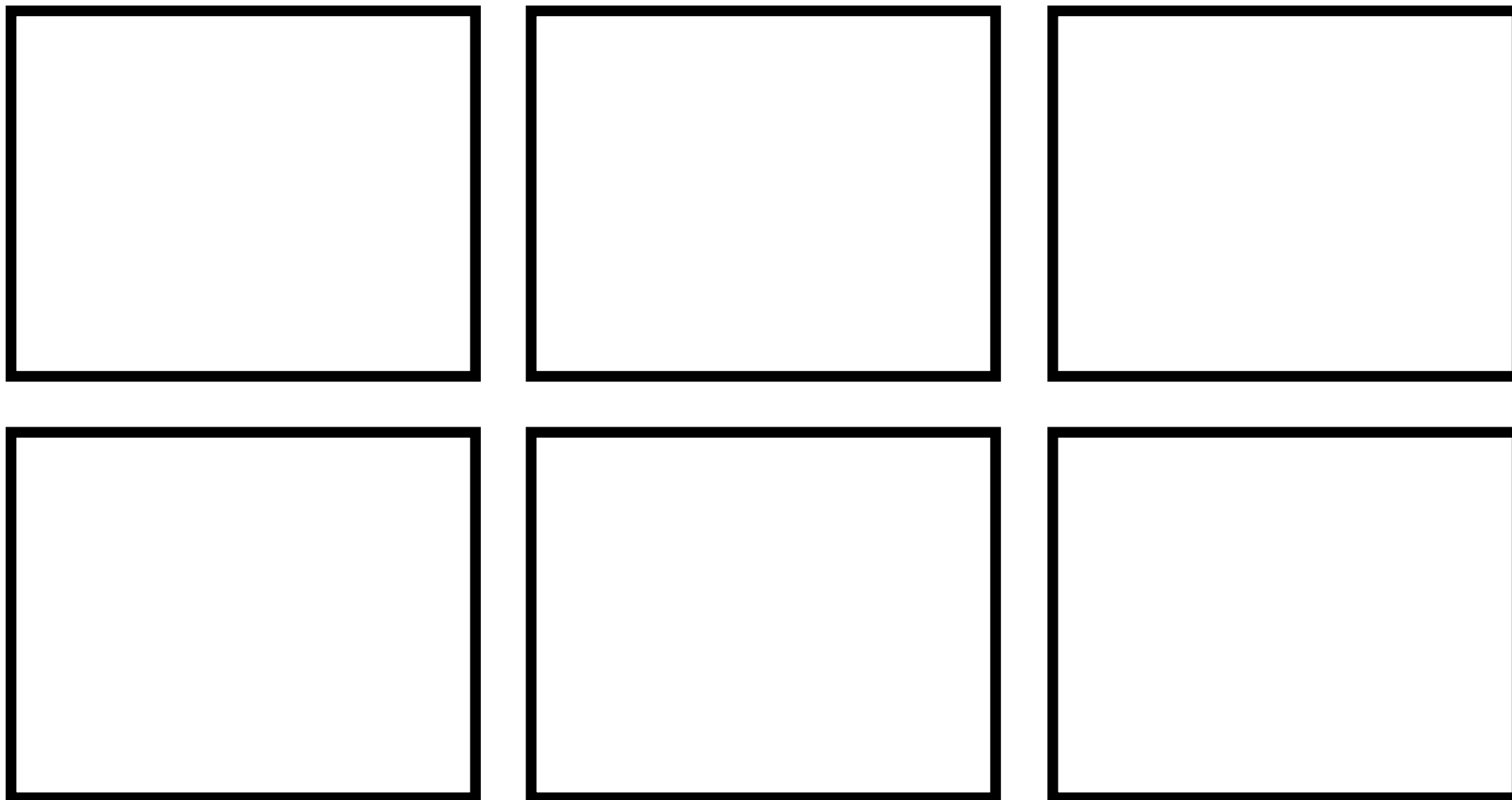
(1) 你所記錄的鏡頭，實際上經過挑選、剪接後的情節。請根據你的紀錄，重新排序，還原故事的真實順序。

(2) 比對故事與情節，和你的同伴討論為什麼這兩個場景要使用這個非線形敘事的手法？

演演小片段 條列式分鏡圖 (可自行增印)

鏡頭	描述與秒數	攝影機位置	鏡位	鏡頭角度	攝影機運動
1			<input type="checkbox"/> 大遠景 <input type="checkbox"/> 遠景 <input type="checkbox"/> 全景 <input type="checkbox"/> 中景 <input type="checkbox"/> 特寫 <input type="checkbox"/> 大特寫	<input type="checkbox"/> 水平 <input type="checkbox"/> 仰角 <input type="checkbox"/> 俯角 <input type="checkbox"/> 鳥瞰 <input type="checkbox"/> 水平傾斜	<input type="checkbox"/> 橫搖 <input type="checkbox"/> 直搖 <input type="checkbox"/> 推軌 track <input type="checkbox"/> 推軌 dolly <input type="checkbox"/> 升降 <input type="checkbox"/> 手搖 <input type="checkbox"/> 伸 <input type="checkbox"/> 縮
2			<input type="checkbox"/> 大遠景 <input type="checkbox"/> 遠景 <input type="checkbox"/> 全景 <input type="checkbox"/> 中景 <input type="checkbox"/> 特寫 <input type="checkbox"/> 大特寫	<input type="checkbox"/> 水平 <input type="checkbox"/> 仰角 <input type="checkbox"/> 俯角 <input type="checkbox"/> 鳥瞰 <input type="checkbox"/> 水平傾斜	<input type="checkbox"/> 橫搖 <input type="checkbox"/> 直搖 <input type="checkbox"/> 推軌 track <input type="checkbox"/> 推軌 dolly <input type="checkbox"/> 升降 <input type="checkbox"/> 手搖 <input type="checkbox"/> 伸 <input type="checkbox"/> 縮
3			<input type="checkbox"/> 大遠景 <input type="checkbox"/> 遠景 <input type="checkbox"/> 全景 <input type="checkbox"/> 中景 <input type="checkbox"/> 特寫 <input type="checkbox"/> 大特寫	<input type="checkbox"/> 水平 <input type="checkbox"/> 仰角 <input type="checkbox"/> 俯角 <input type="checkbox"/> 鳥瞰 <input type="checkbox"/> 水平傾斜	<input type="checkbox"/> 橫搖 <input type="checkbox"/> 直搖 <input type="checkbox"/> 推軌 track <input type="checkbox"/> 推軌 dolly <input type="checkbox"/> 升降 <input type="checkbox"/> 手搖 <input type="checkbox"/> 伸 <input type="checkbox"/> 縮
4			<input type="checkbox"/> 大遠景 <input type="checkbox"/> 遠景 <input type="checkbox"/> 全景 <input type="checkbox"/> 中景 <input type="checkbox"/> 特寫 <input type="checkbox"/> 大特寫	<input type="checkbox"/> 水平 <input type="checkbox"/> 仰角 <input type="checkbox"/> 俯角 <input type="checkbox"/> 鳥瞰 <input type="checkbox"/> 水平傾斜	<input type="checkbox"/> 橫搖 <input type="checkbox"/> 直搖 <input type="checkbox"/> 推軌 track <input type="checkbox"/> 推軌 dolly <input type="checkbox"/> 升降 <input type="checkbox"/> 手搖 <input type="checkbox"/> 伸 <input type="checkbox"/> 縮
5			<input type="checkbox"/> 大遠景 <input type="checkbox"/> 遠景 <input type="checkbox"/> 全景 <input type="checkbox"/> 中景 <input type="checkbox"/> 特寫 <input type="checkbox"/> 大特寫	<input type="checkbox"/> 水平 <input type="checkbox"/> 仰角 <input type="checkbox"/> 俯角 <input type="checkbox"/> 鳥瞰 <input type="checkbox"/> 水平傾斜	<input type="checkbox"/> 橫搖 <input type="checkbox"/> 直搖 <input type="checkbox"/> 推軌 track <input type="checkbox"/> 推軌 dolly <input type="checkbox"/> 升降 <input type="checkbox"/> 手搖 <input type="checkbox"/> 伸 <input type="checkbox"/> 縮
6			<input type="checkbox"/> 大遠景 <input type="checkbox"/> 遠景 <input type="checkbox"/> 全景 <input type="checkbox"/> 中景 <input type="checkbox"/> 特寫 <input type="checkbox"/> 大特寫	<input type="checkbox"/> 水平 <input type="checkbox"/> 仰角 <input type="checkbox"/> 俯角 <input type="checkbox"/> 鳥瞰 <input type="checkbox"/> 水平傾斜	<input type="checkbox"/> 橫搖 <input type="checkbox"/> 直搖 <input type="checkbox"/> 推軌 track <input type="checkbox"/> 推軌 dolly <input type="checkbox"/> 升降 <input type="checkbox"/> 手搖 <input type="checkbox"/> 伸 <input type="checkbox"/> 縮

演演小片段 繪圖式分鏡圖 (可自行增印)



演演小片段 工作規劃與分鏡表 (示例)

說明：這張表格將以小組為單位繳交，由組長填寫上半部。下半部灰底部分由老師評分（給分 1-5，最高分 5 分，最低分 1 分）。

工作與檢核項目		準備取景框或數位設備程式 協助條列式分鏡圖	主導繪製條列式分鏡圖 呈現解說	繪製繪圖式分鏡圖 呈現解說	影片轉檔掌控時間 協助繪圖式分鏡圖
小組成員座號					
小組成員姓名					
扮演角色與工作					
教師觀察評分	認真完成工作 帶物品				
	準時執行工作 不拖延				
	積極溝通合作 好好說				
	出色藝術表現 演角色				
	其他				