

攝影鏡頭運動

一、左右搖動拍攝〈Pan〉

攝影機底座不動，只向左右一方搖擺機頭，如連續不斷的掃瞄同一主體，或從一個主體緩緩拍到另一個主體，這種攝影動作術語叫做〈搖鏡〉，可搖左〈PL〉或搖右〈PR〉。另外有急搖鏡頭〈Swish Pan〉，攝影機急速搖攝一場面的一種電影轉場方式。在攝影機的快速掃射下，影像會變模糊，前一場也因之而被劃去。它的視像富於動感，因此常常備用來連接兩個場面，使場面的動能在連接時不受耗損。

二、前移後退拍攝〈Dolly〉

攝影機的機頭〈鏡頭〉不變，而將底座前後移動，向前推進稱之推鏡〈Dolly in〉；向後拉遠稱之拉鏡〈Dolly back〉。推鏡會產生主觀的引導力，逼迫觀眾走向現場，具有很大的強調功能；拉鏡由於越離越遠，等於帶動觀眾離開現場，由局部而看到全景，所以經常被用來做為收場，或整部影片結束時的鏡頭。

三、左右移動拍攝〈Truck/Crab〉

橫行鏡也叫〈側鏡〉或〈蟹行鏡〉，其動作略如螃蟹的橫行。這個鏡頭的動作，是將攝影機的機頭與所拍攝的一排主體保持著同等距離，而將機座底盤向兩側平行推動，向左推〈左橫鏡〉或〈左側鏡〉《TL》；向右推叫〈右橫鏡〉或〈右側鏡〉《TR》。為使左右橫行平穩，有時需要把攝影機架在軌道或推車上，以便推動。可以加強場景的寬度，也可以帶動主觀感。

四、左右弧形移動拍攝（ARC）

弧鏡是把鏡頭面對位置固定不變的主體，或呈現主體活動的方向不變，而推動攝影機，圍繞著主體，做環行拍攝。可以拍出優美的動感與韻律感，並且拍出正反兩面的景物。

五、促鏡〈Zoom〉

又叫〈伸縮鏡〉。是附設在攝影機透鏡前面的一種裝置，它的功能是可以手動或自動變換焦距，以便接近或遠離被拍攝的主體，不必移動底座。鏡頭由遠到近叫〈促近〉《Zoom in》；由從近到遠叫〈促遠〉《Zoom out》。促鏡的倍數大小，各依攝影機大小及其用途而設，普通棚內攝影需要的倍數叫小，戶外攝影則需要較大的倍數。

六、水平升降拍攝〈Pedestal〉

簡稱《Ped.》這種簡便機座的升降幅度較小，三腳架下有轉輪尚可活動，由機做下的駕駛盤操控轉輪移動方向。這種裝備，上下、左右、前後，可活動自如。攝影機將機座升高的動作叫〈升鏡〉《Ped. up》；降低的動作叫〈降鏡〉《Ped. down》。

七、高架鏡〈Crane〉

一般電視攝影機的機座升降幅度終究有限，為擴大升降效果，於是就仿照電影的技術，把攝影機裝在特別設計的升降高架上〈Crane〉，及產生〈高鏡〉《Crane up》和〈低鏡〉《Crane down》。

八、上下搖動拍攝〈Tilt〉

攝影機底位置不動，只將機頭部份抬高，叫做〈擡頭鏡〉《Tilt up》；將機頭部份壓低叫〈低頭鏡〉《Tilt down》。

● 景物鏡頭術語

1. **遠景** 〈Long Shot〉是用來介紹週邊環境，及標的物與環境的關係。
2. **中景** 〈Medium Shot〉：畫面在介紹標的物的全貌，若主體是一個人，則應拍其全身像或半身像。
3. **大特寫** 〈Extremely Close Up〉：特別強調標的物的部份特色，如強調人的面部五官及特徵。
4. **大遠景** 〈Extremely Long Shot〉：這與大特寫正相反，他不強調標的物，只是介紹大環境，讓觀眾對整個現場有所明白。
5. **特寫** 〈Close-Up；CU〉：頭部影像的鏡頭。有時被稱為「插入鏡頭」(Insert Shot)。
6. **近景** 〈Close Shot；CS〉：頭與肩的景。同「胸上」(BS)。亦可譯為「特寫鏡頭」。
7. **中景** 〈Medium Shot；MS〉：同「腰上」(Waist shot；WS)：介於「遠景」及「近景」間；人體的「頭部至腰部」或「腰際至膝蓋的範圍」。
8. **中遠景** 〈Medium long Shot；MLS〉：同「膝上」(Knee shot；KS)。

● 攝影鏡頭一覽表

| 類別 | 英文 | 中文 | 說明 |
|------|---|------------------------------------|---|
| 景物鏡頭 | Close-Up(CU) Medium Close-Up(MCU) Medium Shot(MS) Medium Long Shot(MLS) Long Shot(LS) Extra Long Shot(ELS) | 特寫 近景 中景 全景 遠景 大遠景 | 景物主體的局部細節 景物主體的 1/4 左右 景物主體的 1/2 左右 景物主體的全部加點天地 景物主體約佔鏡頭的 3/4 到 1/3 比遠景更遠 |
| 攝影鏡頭 | Dolly IN/Out(Track In/Out) Pan Right/Left Ped Up/Down Tilt Up/Down Track Right/Left (Crab Right/Left) Zoom In/Out | 推 移 移 搖 推 拉 | 攝影機的腳架裝有輪子，可 以往任意方向推動 攝影機鏡頭往右/左移 攝影機往上/下移 攝影機鏡頭往上/下搖 攝影機往右/左推 攝影機不動，變換鏡頭，讓 主題在特寫範圍內外變化 |

- 各種攝影鏡頭的功能

| 鏡頭種類 | 功能 |
|------------|---|
| 遠景 | <ul style="list-style-type: none"> ● 景物的動向 ● 整個環境與周邊某一景物的相對關係 |
| 全景 | <ul style="list-style-type: none"> ● 景物主體與時空關係 |
| 中景 | <ul style="list-style-type: none"> ● 景物主題 |
| 特寫 | <ul style="list-style-type: none"> ● 主題的局部特徵 ● 情節的戲劇張力或強調主題情緒氣氛 |
| Zoom In | <ul style="list-style-type: none"> ● 製造衝擊得效果以凸顯主題的重要性 |
| Zoom Out | <ul style="list-style-type: none"> ● 主題與環境的關係 |
| Pan | <ul style="list-style-type: none"> ● 較大、較寬闊的場面，或幾個主題之間的關係 |
| 高角度（由高往低處） | <ul style="list-style-type: none"> ● 整體的畫面 |
| 低角度（由低往高處） | <ul style="list-style-type: none"> ● 顯示景物的高大 |
| 高低角度的變化 | <ul style="list-style-type: none"> ● 凸顯兩個主題大小的不同 |
| 轉接鏡頭 | <ul style="list-style-type: none"> ● 銜接畫面時製造特殊、變化的視覺效果 |

- 配樂與音效

背景音樂的功能是烘托、營造氣氛，引導觀眾情緒，增加戲劇效果.....等。音樂的選擇要能配合主題的氣氛，想想看什麼音樂可以讓節目的開頭更具吸引力？或什麼音效可以使一個場景更具真實感或具說服力？背景音樂的選擇，除非內容需要，否則盡量以純音樂，且不是太流行為主，以免歌唱或熟悉的旋律喧賓奪主。

音效：青蛙的夜鳴、馬蹄的蹄聲、自然的聲音、市場的吵雜聲等，任何主題在自然狀況下會產生的聲音，都可以添增節目的臨場感與趣味性。

- 時間分配

時間分配是指每一個鏡頭以及整個節目的時間長度，一般而言合理的時間分配是要適應觀眾的共鳴程度，不疾不徐，節目自然流暢。時間規劃時，單鏡的計算時間要考慮節目的型態、鏡頭、語音、動作、觀眾思考以及畫面或段落轉折的過渡時間。若有劇情，最好透過預演來估計動作所需的時間。鏡頭若屬於靜態的畫面，每一個畫面約停留六至十秒為宜，當然，靜態畫面得同時考慮配合的語音。鏡頭部分的時間應同時考慮運鏡的方式，例如：Dolly in/out, Pan left/right, Tilt up/down, Zoom in/out.....等，都得考慮鏡頭從起始點到終結點延續的時間。語音部分則以每秒三個字計算，將每個單景的語音字數，加上所有標點符號為一個單景的總字數，總字數除以三，先算出單景時間，並預留單景與單景間必要的空間（觀眾思考休息的時間），約前後各一秒，即可計算出時間總長度。