

# 錄影腳本設計

好的錄影節目從好的腳本開始，而好的腳本除了在內容上要能合乎計畫目標以及節目呈現的構想之外，還要有清楚的、容易溝通的格式。現在電視、電影劇本都已經標準化，若能運用觀賞心理串連素材內容是設計的重點。以下分別說明錄影腳本設計中的計畫、腳本的功能、設計前應注意的原則、節目的規劃、實務撰寫、文字腳本以及分鏡腳本的設計。

## 1、計畫

---

計畫是可以取得素材、資源為基礎，就節目製作的構想進行腦力激蕩，並針對錄影節目的目的，內容以及節目的風格進行分析決策。

### (1) 節目構想

- 先針對節目主題進行研究：收集資料研究，以期製作之前掌握主題的主題的內涵，並決定節目的範圍。
- 分析觀眾的經驗與特性：應用心理學，分析節目使用的語言與表現的方式。
- 分析製作目的：預設節目名稱、目標、風格並決定內容大綱。

### (2) 資源分析

- 人力資源分析與編組，錄影節目製作的工作範圍很廣其中包括  
腳本設計：蒐集資料、資源分析、計畫與擬定節目架構  
執行製作：統籌製作業務、預算、企畫  
導播：協調製作、指導演員、攝影師、燈光師等工作人員  
攝影：掌控攝影機執行攝影工作  
美工：設計畫面草圖與決定畫面風格  
燈光：設計安排架設燈光設備  
成音：監控所有聲音設備、控制節目的聲音品質  
剪接：為後製節目、剪輯錄影、聲音合成、特效處理等功能
- 設備資源分析：分析現有設備，預估製作經費，編列預算，依項目分配節目經費。

## 2、腳本的功能

---

對於一般的電視節目，有好的企劃好的腳本就是好的開始。腳本亦即功能分為文字腳本、分鏡腳本與剪輯腳本，文字腳本是交代情節的起承轉合、場景之間的來龍去脈，是分鏡的依據。分鏡腳本是攝影的藍圖，即拍攝腳本，剪接腳本是以文字腳本以及分鏡腳本的內容為基礎，加上場記做剪接的參考。

## 3、撰寫文字腳本

---

錄影腳本的寫作沒有捷徑他和其他藝術創作一樣要不斷的練習觀摩並保有靈活的思想創意空間，才能彌補竅門漸入佳境。但是也有一些原則可供我們參考。

### (1) 依預設對象界定錄影節目與風格

錄影節目所要表達的理念、內容、色彩、方式與感覺，要根據錄影對象的特質來設計。如針對青少年製作的節目，太過複雜的情節與人物的個性內心戲比較不適宜。如果能將特殊人物的個性給予表現的機會，使角色簡單化那麼青少年的觀賞比較容易進入狀況。

### (2) 情節內容

情節可以表現的地方是主題明確、角色明顯、情節張力或內容流暢度等方面加以表現。

爲了使主題明確，節目要掌握的重點，也可用開端、中段與結尾的組織方式使情節能夠前後呼應。

開端：引起觀眾注意必須在很短的時間陳鋪引起動機的情境、建立合乎主題的情境與結尾引至主要內容。

中段：是整個主要內容、可以包括許多斷語結尾處引至總結。

結尾：總結、強化內容。再來角色不要太多，情節不要太複雜，以免情節喧賓奪主。劇情最好有高低起伏，以營造出節奏感。

### (3) 配樂與音效

適當的配樂可以使錄影節目更加的豐富，強化張力，淡化流暢性的瑕疵，營造賞心悅目的效果。

### (4) 撰寫的方法與格式

寫文字腳本的步驟，首先先擬定文字大綱，再詳細撰寫詳細內容。腳本要清楚標示頁次，交代片名、切換鏡頭、場景、情節、角色、角色動作、語音對話及場景結束的過場提示等，必要時，腳本外加封面，上面寫明「片名」、「腳本作者」、「製作單位」及腳本性質。再下來說明各個項目的撰寫方法與格式

#### ● 畫面流程

依文案大綱構想節目內容，就像連環漫畫，串連每一個畫面，畫面不必畫的太仔細也可以用文字說明，畫面下方寫上對應的語音字幕並標示了每一個鏡頭的時間，然後一張一張的貼在大板子上，使整個節目內容雛型一目了然，修改內容時，只要單格修改過或調整畫面秩序就可。

#### ● 片名

節目，首先要有一個適當的「片名」。片名要明確、簡單、吸引人，使節目內容呼之欲出，以提高觀眾欣賞的動機與興趣，對節目留下深刻的印象，片名不宜太長，在心理學認知的研究發現爲了配合螢幕大小與視界效果，片名的長度原則以不超過八個字爲原則，在腳本上片名寫在封面與腳本的開頭

#### ● 頁次

通常打在頁首行尾

#### ● 場景

腳本由一些場景構成。場景是攝影機的位置、地點與時間。當三者之中的哪一個改變了，就是換了場景，在文字上腳本的場景通常依序寫的攝影機的位置、地點與時間，地點與時間以間以標點符號區隔整個場景並加上底線提示。

#### ● 角色

角色是節目中出現的人或物，例如主持人、劇情片的劇中人（如媽媽），對話訪問中的訪問人，受訪者或建築物。角色若是一群人則寫出全體的角色名稱，如某班學生，特徵，可以在角色描述中加以說明。

#### ● 情節

情節是指場中的發生的狀況，例如演員的動作、肢體語言、手勢、表情或與周遭環境的互動關係等，一個情節常包括幾個鏡頭，換言之鏡頭銜接成情節，把幾個情節串結連起來就形成節目。情節前後加括號標示。在情節中穿插鏡頭提示如（zoom in, Close up）人物入鏡（如主角走進來）、音樂（一邊討論一邊聽音樂）、音效（打破花瓶聲音）、

特效（煙霧瀰漫）或其他字幕資料等都可以在相關的敘述文字加底線標示。只是文字腳本刻意加進上述設計會影響情節的流暢性，也可能白忙一場。至於特定的曲名和書名若屬於情節一部分則以雙引號表示如“沐著可愛的陽光愉快的走進教室”

## ● 語音

語音的內容包括主持人所說的話、旁白、劇中人的對話、未入鏡的語音（Off camera）、訪問者和被訪問者的問與答或音樂、音效等，所謂 Off Camera 是指聲源雖不在鏡頭內，卻在場景中。其中，旁白是幫助觀眾身歷其境，使觀眾融入你的影像世界。為了對話能達到有效的溝通目的撰寫時應該注意下列幾點：

### 1、自然

旁白要自然，不要矯揉造作！練習寫時，可先從訪問、錄音和研究現實中真實的人物的談話方式，包括用語與語氣、句型等，再揣摩運用腳本中的對話，寫時先口述、錄音再轉成文字稿，語氣會比較自然。寫完後做自我檢查：如放幾天後再大聲念看看是否流暢自然，再找幾個具批判與表達能力的人提出建言，建議未必都要採納，但卻開放思考方向與空間，尤其當兩個人以上提出類似問題或建議時，最好慎重考慮修改畢竟觀眾的肯定才是錄影媒體製作的最終目的。

### 2、簡短易懂的話

錄影影片是一路往前的直線播放，觀眾不但要在播出的瞬間聽到和看到，而且最好馬上聽懂、看懂。且以視覺為主，聽覺為輔。因此語音要簡短易懂，自然地配合畫面除了專業術語，不要咬文嚼字，取材，詮釋與語意不妨生活化，尤其在為觀眾製作的節目時，節目好壞的關鍵在於能夠深入瞭解觀眾的需要、與契合觀眾的思考，避免用粗俗的俚語、問候或閒聊一類的瑣碎對話。

## ● 角色動作

角色動作的寫法和情境相同，簡單的敘述一個角色特定的肢體動作與訊息表現。例如（難掩激動之情）、（雙手顫抖接過獎品）等，角色動作敘述就像情節描述一樣，寫在該角色之前或角色之後的括號裏。

## ● 過場鏡頭

過場是指鏡頭與鏡頭之間的銜接，決定權通常歸導播和剪接師。文字腳本的過場只是交代場景和鏡頭的銜接處，從一個場景開始鏡頭的運轉時，過場用「淡入」(Fade in)，標點用冒號表示有一串的鏡頭。相對的結尾用「淡出」表示一個場景的結束。而當一個鏡頭銜接到另外一個鏡頭時，用「切至」提示，切至不指定過場的方式。

## ● 其他

除了情節與角色動作外，行距中間都是空一行，以便幫相關人員的修改或做筆記，語音欄位內縮，以避免與其他文字敘述混淆。

場景寫在最容易被看到的頁面上，因此凡新場景最好換新頁

所有文字敘述不要再行尾段詞，頁尾斷句。

使用正確的標點：標點的目的在正確傳達腳本的含意，例如「切至」的冒號表示後面緊接另一個鏡頭，而「淡出」提示一個場景的結束。之外，語音稿中的標點有助於口述表達對白含義，因此腳本中的標點很重要。如刪節號表示語氣的停頓，括號表示情節的動作，底線則用於鏡頭、音效、音樂、字幕等製作方面的提示，各有用途不可省略。

整份文字稿從頭到尾用一致的句型格式書寫，避免因格式不同影響閱讀者的詮釋。

完整、清楚寫出預定口述的完整內容，避免使用縮寫或數字，文字腳本最後標示腳本

結束，每一幕最後一亦標示比幕結束。

#### 4、設計文字腳本應把握的原則

---

- **充分發揮錄影媒體的影音功能**

錄影節目具影音雙重功能，創作手法自然不同於其他的媒體，投影片，強調文字幻燈片主題在於視覺，也不同於電腦多媒體強調互動的特性的互動與小說、舞台劇不同。寫作小說強調內心世界的剖析，舞台劇的腳本重點在於對話，所謂「影音」的影，不只影像而已，而是能夠「秀」Show 出主題且具視覺效果的影像，音，不止只有聲音要能配合影像創造一種情境，自然和不著痕跡的啟發觀眾的知識以及共鳴。

- **在理想與現實中取得平衡**

創造的手法很多，如何選擇與取捨，需看預算、設備實際的需要。寫腳本構思不易，寫到是很容易只要輕輕一寫就可以表達一個複雜的概念，但實際製作時，紙上的陳述的概念要轉換成聲音和畫面，簡單與複雜之間，花費可以有極大的差異，有些製作只要一些設備就可，例如一部攝影機就可，若要做特殊的質感和效果，需有更好的設備，需要更多的時間，在編寫腳本時理想有與現實有差距，也許有可以有變通的辦法，如果沒有就以現實為主。

- **尊重著作權法**

凡「版權所有」的任何文字，無論文字、音樂、圖片或影像，在公開使用之前，應確定版權的細節，必要時取得版權的授權與聲明，積極尊重他人的智慧財產，消極避免因疏忽而法網上身。

- **文字腳本應有沈澱期**

文字腳本設計之初，可以聚集眾人的智慧，多方搜集構想，有些不起眼的點子，如果加上眾人的智慧作為催化劑，加以發酵而往往可以受到不同的效果，完成之前，最好有沈澱期，在經評量一次。

##### (1) 依製作方式選擇腳本格式

因應不同的製作方式與繁複程度，錄影媒體腳本的格式，可作彈性變化，使用不同數目欄位或特殊用途的格式，以利針對製作的目標做清楚的溝通。

##### (2) 文字腳本的形成性評量

文字腳本的形成性評量，可以由腳本的撰寫者和節目製作相關人員，就下面相關的評鑑腳本設計的初步成效：

對照預定的製作目標檢查內容是否符合目標一致，資訊是否完整表達

預期的製作目標是否達成？

在表現手法上仍有改善的空間

腳本是否將製作理念做清楚的表達？

## 5、設計分鏡腳本

---

文字腳本完成之後，配合計畫階段所形成的製作共識，即進行分鏡製作，分鏡之前先確定拍攝方式。

### (1) 分鏡的拍攝方式

拍攝方式主要是指單機或多機作業。單機拍攝又分成單機現場和單機錄影，多機則分為多機現場、多機錄影及多機現場配合另外一部攝錄影機等。

單機現場節目：是指只有一部攝影機在事件發生現場實況拍攝，不在後製做節目，才進行剪接或重新整理鏡頭的流程或可稱為攝影機剪接。

單機錄影節目：是指用一部攝影機錄好母帶後，選取所需鏡頭加以重組剪接，因為後製做剪接所更精確的擷取錄製畫面，錄影通常要比的需要的長度，這種方式的好處可以依作業方便跳拍，事後在編輯鏡頭的順序與長度，以製作出較好的效果。

多機現場與錄影多機現場：是指同時使用數部攝影機分別攝取不同角度的鏡頭並且靠主機切換器即時切換鏡頭，多機錄影是使用數部的錄影機分別錄製不同的鏡頭，在後製作進行剪接，而多機現場配合另外一部攝影機錄影機來採用原來多機現場的作業，另外再接一部同時連續收錄影的攝影機錄下備用鏡頭，可在現場節目中與其他錄影機的鏡頭同時出現在螢光幕上，也給予事後再進行剪接功能。

### (2) 設計分鏡腳本

分鏡工作包括以速寫草圖設計畫面，設計運鏡方式，並編上場次的鏡頭代號。以下分別說明這些設計的細節。

#### ● 場次

場次是指場景與鏡頭在螢光幕上的畫面次序的先後，直接以阿拉伯數字（1234567...）加以編號，絕大多數的錄影媒體拍攝都採取一系列的場景，在每一個場景有包括若干鏡頭，而鏡頭是指「攝影機開始拍攝直到停止為止」，攝影機停止後，又開始開發開拍時就製造了一個新鏡頭。

一個場景拍攝的第一個鏡頭可編為 1-01 號，在第二場景拍攝的第三的鏡頭可變為 2-03 號，之所以在鏡頭號碼之前加上 0，因為一個場景數目長達兩位數或直接寫成場景一、場景二以此類推。

#### ● 設計畫面

錄影帶的畫面是藉著時空之中的訊息刺激觀眾的認知。理論上，攝影師預期和觀眾看到應該是應是同一鏡頭，事實上兩者之間常常有誤差，因為觀眾得到的訊息局限在 4X3 長寬比例的小小螢幕，而不像攝影師在拍攝現場，那麼具有立體臨場感。因此，畫面的設計得特別注意鏡頭的組織，連貫與角度，以彌補觀眾感覺所受的限制。

整個節目的畫面就製作的方式而言，包括文字美工與實景：就功能而言包括片頭、次標題、主題內容、感謝、過場、製作人員以及片尾等的鏡頭。主題內容的鏡頭是整個節目的主體，這部分多實際錄製。而文字畫面多半是在事後製作的，在圖形或影像上加上字幕而成，次標題有助於觀眾在認知上對內容的重點的掌握，這對於線性的呈現、一閃而過的錄影媒體，是極具建設性的輔助說明。

在腳本上，畫面可以畫草圖或文字作明確扼要敘述。實景部分，主題要交代清楚。若是文字畫面，應標示文字大小、色彩及字形等相關細節，若是動畫，尤其應註明動態的起點與終點畫面在螢幕上的座標，以及動畫的路徑，才能與動畫設計師溝通。其中，文字畫面的設計以及實景構圖的原則，以下有說明：

## ● 文字畫面的設計

文字畫面的設計從色彩、字型、字體大小、特效以及動態效果，共同形成視覺效果。

色彩的運用：就色彩而言，每一個電腦影視編輯軟體都除可以提供許多字幕色彩的選擇，更有漸進色彩的變化等功能。至於選色的原則，強調清晰且和諧對比。

字型的選擇：每一種字型都有獨特的風格，對於年紀較小的觀眾群，或較輕鬆的主題，必要時可加一點裝飾以表現活潑的效果。就錄影媒體本身表現特性，字型最好簡潔清爽，畫面上效果會更好。

## ● 實景鏡頭的構圖原則

鏡頭的構圖對攝影的價值而言，其重要性不亞於攝影機等配備，對畫面的品質具有關鍵性的影響。運用構圖原理其實也像使用攝影機一樣，多接觸，一旦熟悉，就會建立你「個人的風格」，而運用自如。以下就構圖意義、功用、方法加以說明，並提出一些技巧。

### 構圖的「意義原則」

錄影媒體畫面的先決條件是要有實用的意義，「結合各個元素來表達內容」，其次再談構圖。所謂構圖，是指將組成畫面的所有元素做目的的排列組合。它包括三個主要的概念：一個畫面的所有元素、目的和排列組合。元素可能包括一些實物形象、線條、色彩和形狀等，這些元素不能任意堆疊，就像作文講究章法一樣，鏡頭也要講究構圖的原則。構圖之前，先確定畫面的主要目的，再運用構圖原則，排列組合畫面的元素，使本來可能互不相干的元素形成有意義的整體，以達到引導觀眾注意力、創造想像空間、敘述事實以及觸動情緒或美感的目的。

### 構圖的組織原則

使畫面看起來有意義可以運用簡單、次序以及平衡等三個構圖原則。簡單：簡單原則的運用方法很簡單，就是去掉所有不必要的部分，只保留與主題有關的景物。次序：在過濾所有不必要的景物之後，接著把保留的畫面元素以最容易瞭解的方式排列組合，例如依大小、顏色或形狀排列。平衡：簡單原則的運用可以凸顯主題，次序原則的運用則賦予畫面意義，平衡則創造視覺的美感。平衡是一種直覺。因此很難訂定平衡規則。但是一個平衡的畫面給人穩定的感覺，但太過對稱的平衡又覺得有點呆板，如何在穩定與呆板間找到平衡點，得運用空間的想向做判斷。

### 構圖的「凸顯主題原則」

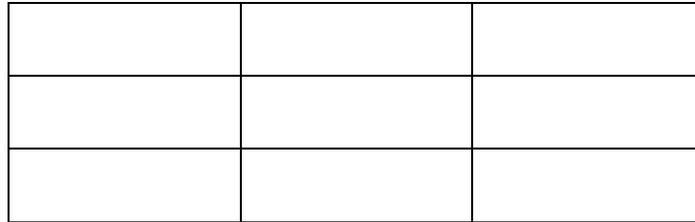
通常，鏡頭常因現場的限制或構圖的需要而存在著不同的元素，除了運用組織的原則之外，還可以藉對比、大小和位置（如黃金分割、幾何圖形的核心）來凸顯主題，對比的手法還包括明暗對比、色彩對比、形狀對比等許多方法，可是現場環境的條件加以運用。

### 構圖的「深度（三度空間）原則」

電視的動態影像是相當接近真實，卻又不是真實的影像，因為它少了真實世界中的第三度空間。為了讓平面的畫面看起來接近三度空間的立體感，就必須藉助透視的手法，如聚合、大小、重疊、位置以及氣氛的營造，來模擬第三度空間的效果。聚合是指畫面上的線條在遠處會合，例如鐵軌、馬路、數目在畫面上由近處的兩個線條逐漸靠攏，終至在畫面的遠處凝聚成爲一點。大小是指畫面上如果有同類的景物，例如兩個人，近處較大，遠處較小。重疊的現象是指一個景物檔掉另一個景物的部分，假如一輛車檔掉第二輛車的一部份，這種重疊現象表示第一輛車子距離較近。而從位置來看，畫面上的位置越高，表示景物距離越遠，因此一排從近到遠的電線桿，在畫面上將從下方逐漸升高到上方。至於氣氛方面，遠處的景物由於在視覺上受空間中其他因素的阻隔，因此遠處景物的對比、色彩飽和度以及解像度都要比近處景物爲低。

### **運用黃金分割法**

常用黃金分割法設計主題的位置，如果把整個畫面做水平與垂直的三等分，結果兩條直線交叉產生得四個點通常是主題的最適當位置，這是主題在畫面上最自然與平衡的視線的落點。



黃金分割法還可以運用在人物的構圖，人物構圖有三個原則：眼睛不要低於黃金分割的三分之一以下，多留視線或動作方向的空間，以及必要時可以切掉上方的部分，卻永遠不要切掉臉的下半部。但在運用黃金分割法時，還得注意兩個原則：一為黃金分割的比例只是約略的原則，通常景物如果落在黃金分割點的附近也會形成不錯的構圖。二為原則運用要保有彈性，黃金分割不是萬靈丹，有時候一個畫面上沒有任何一個元素落在黃金分割點上，未必就是一張不好的構圖，所有的原則都只是提供一些構圖時思考的起點。

#### ● 鏡頭

錄影媒體上的鏡頭都藉由攝影機的運鏡而成，鏡頭是從觀景窗所見到的畫面。

### **攝錄影鏡頭的種類**

攝錄影鏡頭依其內容性質或攝影機操作方式的不同，又可分為景物、人物和攝影機鏡頭等三類。景物（人物）鏡頭是以景物或人物範圍的大小區分，而攝影鏡頭是指攝影機操作方式的不同所形成的鏡頭變化。

錄影鏡頭一覽表

類別	英文	中文	說明
人物鏡頭	Detail Shot(ECU) Face Shot (VCU) Big Close-Up(BCU) Close-Up(CU) Chest Shot(MCU) Waist Shot(WS) Knee Shot(KS) Full Length Shot(FLS) Long Shot(LS) Extra Long Shot(ELS)	大特寫 臉部特寫 頭部以上 頸部以上 胸部以上 腰部以上 膝蓋以上 全身 人占 3/4 人在遠方	非常近，只凸顯細部 從額頭中間到下巴的臉部 整個頭部，包含臉部 整個頭部，包含肩部 從頭部到胸部下方 頭部到腰部以上的上半身 頭部到膝蓋以上 全身並且頭上腳下各留空間 整個人約佔螢光幕的 3/4 大遠景
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

運用不同的鏡頭，可以凸顯不同的主題。由於錄影媒體的特色之一是在它的說服力，因此選用鏡頭（尤其在非劇情式的之事實內容）時，要適當地運用宏觀（遠景）與微觀（近景）鏡頭的交替變化，自然地引導觀眾進入主題的境界，使它能具有類似劇情騙的情節發展與角色個性的吸引力。這在計畫時所做的內容分析時就要注意。使設計出來的內容連貫合乎邏輯，寫腳本時，依據內容邏輯結構圖規劃好情節路線，再將主題運用較人性化、生活化的素材呈現，就可達到知性與感性且說服觀眾的目的。但無論採用那種鏡頭，最好採用固定式的畫面，以求畫面穩定。

選擇鏡頭時，要注意鏡頭的目的是為了交代時空、交代事件、述說情節、或是凸顯細部。從鏡頭述說內容或故事，從一個主題到另一個主題的連續畫面，去掌握宏觀（偏遠景）與微觀（篇特寫）的變化與平衡。

### 在拍攝腳本說明鏡頭

在腳本上寫清楚攝影師如何操作攝影機位置、鏡頭、過場或景物鏡頭的種類以及攝影機運鏡的方向與時間等要點。例如：F/U 一號攝影機主持人的臉部特寫（或稱 CU 主持人）主持人起身時 Dolly out 到遠景切換到二號攝影機。F/U(Fade up)是淡入的過場鏡頭，使用一號攝影機，鏡頭由主持人的臉部特寫 Dolly out 到遠景，CU(close up)在這裡是特寫，必要時要說明攝影機的位置或取景角度（point of view,POV）。

### 各種錄影鏡頭的功能

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

#### ● 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、馬蹄的蹄韃、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，單景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。