



“十四五” 职业教育国家规划教材



AUDIO VISUAL LANGUAGE AND
FILM AND TELEVISION SHOOTING

视听语言与影视拍摄

+ 姜巧玲 陈晨 主编

+ 丰勇 张帆 副主编

活页式
微课版



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

二 导演讲 轴线

（一）双人对话场景

轴线是指被拍摄对象的视线方向、运动方向和不同对象之间的位置关系形成的一条假定的直线。

其中，视线方向是指被拍摄对象眼睛看的方向，沿这个方向形成一条假定的线叫视线轴线；运动方向是指被拍摄对象运动趋势的方向，沿这个方向形成一条假定的线叫运动轴线；位置关系是指被拍摄对象相互之间位置的关系，对象位置之间形成一条假定的线叫关系轴线。

轴线是镜头转换中制约摄影机视角变换范围的界限。在同一场景拍摄过程中，为了保证被拍摄对象在画面空间中位置的正确和方向的统一，使观众获得正确的空间结构和空间顺序，清楚地理解场景内容，拍摄的过程需在轴线一侧的 180° 内进行，如图 8.2 所示。

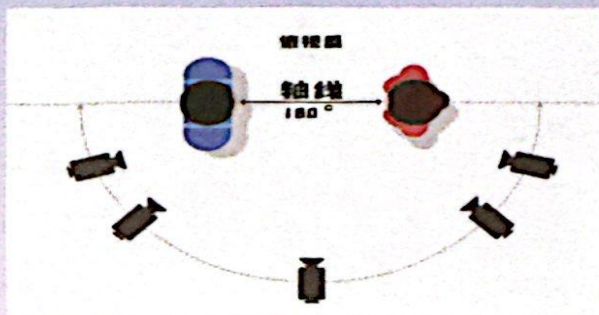


图 8.2 摄影机与轴线

轴线是一条虚拟的直线，它将整个场景分为两个 180° 的范围，理论上我们只在其中的一侧进行拍摄，如果摄影机越过轴线，到轴线的另一侧区域进行拍摄，就称为越轴。一般情况下，越轴会让观众对影片中的空间产生混乱感，扰乱观众对影片人物位置关系和方向的判断，甚至使观众不能完全理解画面内容。大家可以用手机扫描二维码，观看越轴拍摄的视频，视频中两人在交谈时，视线都朝向同一个方向，没有交流感，让观众感到迷惑。



扫码观看视频

当然，越轴也不是绝对禁用的。实际上，在很多情况下，通过一些技巧和方法可以越轴，并获得特殊的效果，下面为大家介绍具体方法。

轴线应用的最典型场景是对话场景，其中双人对话场景最为常见。可以说每一部电影中都会出现对话场景，因为它是展现人物关系的重要表现方式。平时我们在看电影时不太注意对话场景，因为它太过常见，但其实每一场对话都经过导演精心设计，只有这样，才能让电影的情节更顺畅。因此，如何拍摄有趣且吸引人的对话场景，表达人物情绪，传达给观众不同的信息内容，是我们要学习的重点内容。

以双人对话为例，当两个演员面对面站着，或者相对而坐，在他们之间划一条关系轴线是很简单的，此时的关系轴线可以直接理解为视线连接线。但当演员躺着，他们的身体并排或者向反方向伸展时，这两个人之间的关系线似乎就难以确定了。我们要知道，不论演员身体位置如何，直接吸引我们注意的是演员的头部，因为头部是人交谈的主体，而眼睛则是人用来吸引注意或表达兴趣所在的最有力的方向指示器。因此身体的位置不是问题，关键在于演员的头部。甚至在一个演员背向另一个演员，或者彼此背对背的情况下，也有一条关系轴线通过他们的头部。在所有的电影场景中，关系轴线必须是连接两个中心人物头部的一条直线。

对于对话场景，还有两个很重要的概念，一个是总角度镜头，另一个是三角形机位原理。

总角度镜头是指拍摄时将对话主体全部纳入其中的镜头，用于交代参与对话角色的位置关系。一般在开始一场对话之前要给一个总角度镜头，让观众理解演员的站位。这个总角度镜头往往会选择全景的景别，让位置关系更加明确。图 8.3 所示的画面中处在正下方的拍摄机位所拍出的就是总角度镜头，演员 A、B 全部出境，A 在左，B 在右，那么在接下来的对话中 A 的视线应该朝向右边，而 B 的视线就应该朝向左边。

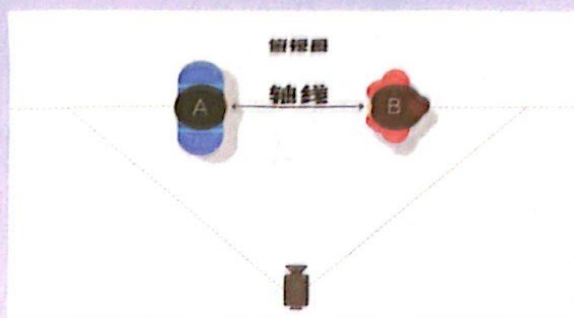


图 8.3 双人对话场景的总角度镜头机位

三角形机位原理相对复杂，下面我们详细介绍一下。

（二）三角形机位

在两个或两个以上人物对话及动作的拍摄中，轴线的两侧各有一个大致为三角形的机位布局区域，如图 8.4 所示。这个三角形的大小和顶点位置可以改变，但通常只能在轴线一侧的三角形区域内设置机位。这是三角形摄影机布局原理的一个首要规则，也是我们之前提到的轴线原则，即选择关系轴线一侧的 180° 并保持在那一侧。

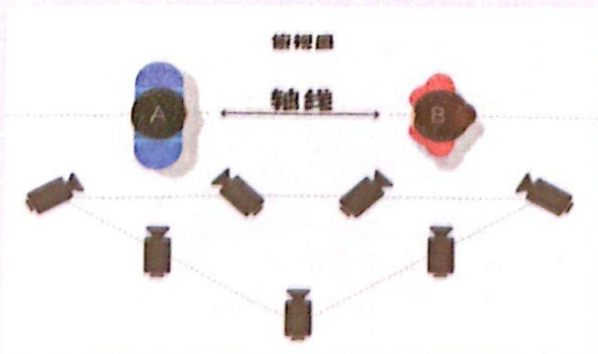


图 8.4 人物对话场景的三角形机位布局区域

使用三角形机位布局原理，机位可以在三角形的大方向下变换不同的位置，如图 8.5 所示，可以将双人对话处理成以下几种情况。

（1）当摄影机处于图 8.5 中 2 号、3 号机位时，称为外反拍角度，也就是我们常说的过肩镜头。在三角形底边的两个摄影机位置都是在两个主要演员的背后，靠近关系轴线，向里把两人都拍入画面，即越过一个演员的肩膀去拍另一个演员，这也是对话场景中常用的拍摄手法。

（2）当摄影机处于图 8.5 中 6 号、7 号机位时，称为内反拍角度。摄影机在两个演员之间，从三角形向外拍，靠近关系轴线，演员都不是正面对着摄影机，摄影机背对背，实际上是表现了镜头外的那个演员的视点。

影机各拍其中一个演员，视线方向最为明确。

(4) 当摄影机处于图 8.5 中 8 号、9 号机位时，称为骑轴镜头。骑轴镜头属于内反拍角度中一种极端的位置，将摄影机放在轴线上，在两个人物之间拍摄，此时拍摄的画面为演员的正面镜头，模糊了视线方向，也可以理解为其中一个演员的主观视角。

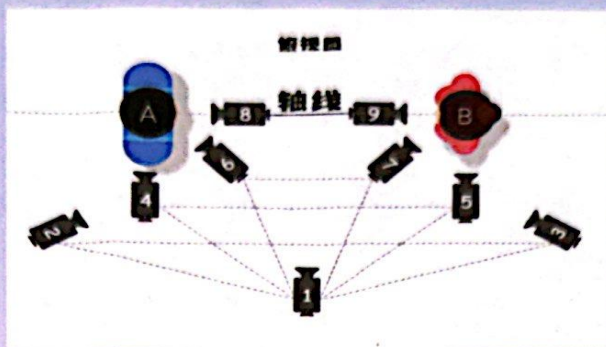


图 8.5 双人对话场景的不同机位设置

(三) 越轴的方法

上面讲了什么是越轴，而且知道在特定的条件下越轴是可以接受的。越轴甚至能够产生独特的效果，可以在观众浑然不觉的情况下有效地扭转既定的左右方向并倒置电影空间。

越轴的方法有很多，最核心的一个原则就是插入一个暂时中断观众思路的镜头，使观众暂时忘记之前轴线的方向，然后自然而然地越轴。下面介绍几种常见的越轴方法。

(1) 视线变化，借助运动镜头越轴，即视线伴随摄影机的运动直接越过轴线，从而建立新的轴线。由于摄影机带着观众一起越过轴线，因此方向的变化更加自然。

(2) 利用中性镜头越轴，把中性镜头插入对话中。中性镜头也就是视线居中、正对摄影机的镜头，例如我们之前说过的骑轴镜头，也称为视线引导镜头。中性镜头模拟主观视角，削弱轴线的方向感，可以减弱越轴时产生的不适感。

(3) 利用特写镜头越轴。特写突出局部或人物情绪反应，可以暂时集中观众的注意力，减弱或消除越轴产生的冲突感。

(4) 插入全景或远景镜头。在大全景或远景中，主体动感减弱，且主体造型不明显，因此插入一个大全景或者远景镜头，可淡化观众的视觉注意力，从而削弱越轴的冲突感。

当然，有些时候结合上下文情节，没有任何技巧的越轴也能成立并产生意想不到的效果。图 8.6 所示为电影《喜剧之王》的经典片段，在男主人公说出著名的“我养你啊”台词之前的一组镜头，直接两个越轴的正反拍，将主人公的思考过程展现出来，令观众觉得他说出的话是经过深思熟虑的，是可信的、感人的。接着一个主观镜头推向女主角，将男主角的期待心理显现出来，观众也更有代入感。



图 8.6 电影《喜剧之王》中的越轴拍摄镜头

总而言之，我们平时在看电影时往往会忽略对话场景，因为它太过普遍。但看似简单的每一个对话场景，其实都经过导演精心的设计和细心的揣摩，否则不当的越轴拍摄会使观众产生质疑。因此，那些给人留下深刻印象的对话场景表现了导演运用视听语言的真正实力。

(四) 运动分切

我们在表现一组运动的镜头时,往往不会将运动的全过程记录下来。全程记录运动过程的常常是纪录片或赛场直播的表现手法,而电影则往往通过镜头的分切来展示一套完整的动作或一段运动过程。这样不但节省了时间,还可以形成影片的节奏,使整个动作或过程看起来更加顺畅,更加生动有趣,同时也给人从多种角度、多种距离观看事物发展过程的机会。

我们在进行运动分切时也要注意轴线,之前说过运动方向能够形成轴线,例如要表现一个演员的走路动作,如果上一个镜头是他从画左入镜、画右出镜,那么接下来的镜头他还应该从画左入镜,这样才会让观众觉得方向正确、动作连贯。

常见的运动分切的方法有以下两种。

(1) 在同一视轴上进行分切,即用不同的景别来表现一个动作,例如表现一个人举起手来,可以先给一个全景展示抬手的大动作,再加一个手部特写完成这个动作。图 8.7 所示为摄影机在拍摄一个动作时,在视轴方向分切了 3 次。

(2) 从运动相反的方向分切,即对象运动的两个相反方向交替出现,可以获得相对简单的视觉变化,并且有利于提高运动的节奏。例如拍摄行驶的汽车,可以分别从车头和车尾的方向去拍摄和表现。

最后说一下在进行运动分切时要遵守的原则。

第一要注意的是分切的数量要适度,分切的数量太少,运动难以充分展现;分切的数量太多,会影响到运动的连贯性。

第二是分切点的选择,要在运动的过程中进行分切和组接。

第三要注意位置的匹配,运动对象在画面中的位置要保持相对稳定。

第四是运动的匹配,要表现对象自身运动的连贯性。

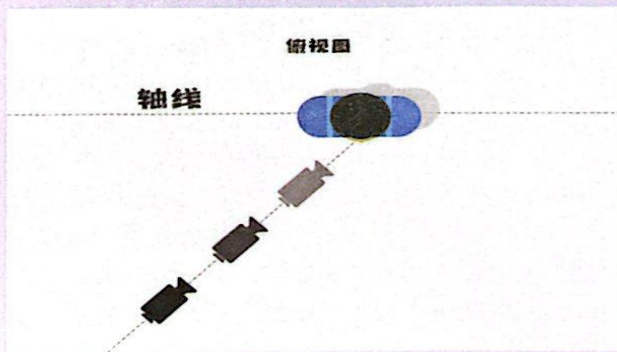


图 8.7 摄影机的分切拍摄

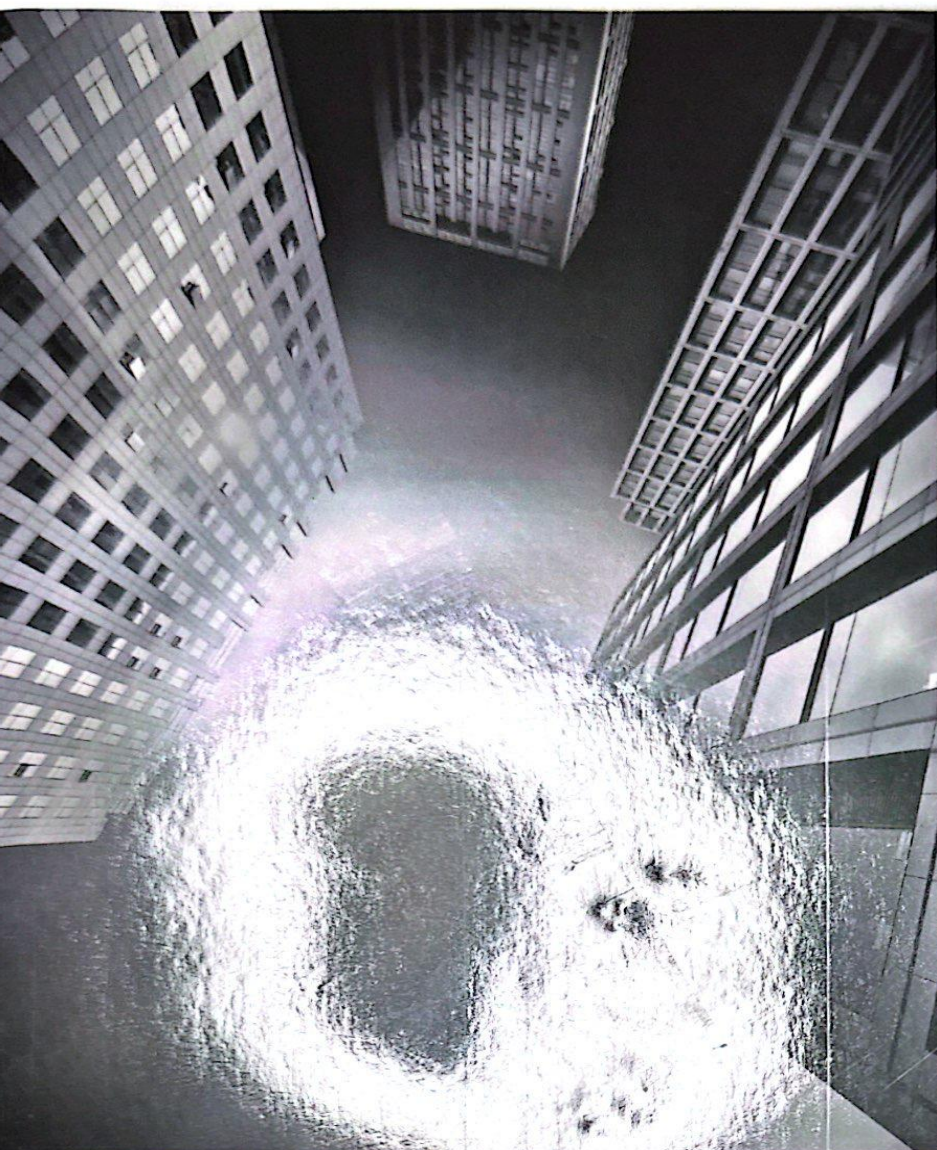
(五) 问题归纳与自我测评

1. 问题归纳

- (1) 什么是轴线? 常见的轴线有哪几种?
- (2) 三角形机位如何划分? 三角形的大小和顶点位置可以改变吗?
- (3) 什么是运动分切? 它有什么作用?

2. 自我测评

- (1) 轴线是镜头转换中制约_____视角变换范围的界限。在拍摄的过程中需在轴线的_____内进行。
- (2) 一般情况下,_____会让观众对影片中的空间产生混乱感,扰乱观众对影片人物位置关系和方向的判断,甚至使观众不能完全理解画面内容。
- (3) _____是指拍摄时将对话主体全部纳入其中的镜头,交代参与对话角色的位置关系,一般情况下,这个镜头会选择_____的景别,让位置关系更加明确。
- (4) 外反拍角度,也就是我们常说的_____,即越过一个演员的肩膀去拍另一个演员,这也是对话场景中常用的拍摄手法。
- (5) 全程记录运动过程的常常是纪录片或_____的表现手法,而电影则往往通过镜头的_____来展示一套完整的动作或一段运动过程。



AUDIO VISUAL LANGUAGE AND FILM AND TELEVISION SHOOTING

- + 新型活页式设计, 强化产教融合
- + 两套页码, 一书多用, 方便活页教材与工作手册重组
- + 以学生为主体, 采用“任务单”式管理
- + 信息化资源丰富, 保障线上线下自主学习需求



扫此二维码下载
本书配套资源



教材服务热线: 010-81055256
反馈/投稿/推荐信箱: 315@ptpress.com.cn
人邮教育服务与资源下载社区: www.ryjiaoyu.com

封面设计: 董志桢

ISBN 978-7-115-58177-8



9 787115 581778 >

定价: 79.80 元