<u>涓,构漢兼姤缃,湯,潔鏃ユ湰鏂伴椈鏃朵簨, 鯔川樽鍗倰钇缃愪膔弫ゆ겵</u>

逆来顺受 DV影片拍摄切换6大法则

数码

浣滆

鍙戝竷浜庯細2007/06/01 12:47

1. 与摄像机镜头方向相匹配

摄像机镜头的运动相当于画面的画框相对于被摄主体的外部运动,而被摄主体在时间和空间上都是连续变化的,是内部运动。若用一个连续的长镜头拍摄,则屏幕上很容易辨清被摄主体的运动方向。但用镜头语言来描述被摄主体,总是先将一个完整动作在时空上分解,然后通过片段组合连接的方法来反映。所以在屏幕上,主体的运动在空间上会出现跳跃感。如果将不同侧面拍摄的画面组接在一起,屏幕上主体运动的方向还会出现混乱。为了避免这种混乱,摄像机机位必须遵守180°总角规则。即被摄主体运动时,必须将机位选在被摄主体假想运动轴线的同一侧,否则,就会出现"跳轴"。万一前期拍摄中出现这样的"跳轴"镜头,在后期编辑工作中必须采取相应的补救措施。常用的校正方法如下:一是在两相反方向运动的画面中间,插入一个有运动方向改变动作或人物转身动作的画面,利用动势将运动轴转变过来;二是在两相反方向运动的画面中间,插入一个局部的特写或反映镜头的特写来暂时分散人的注意力,以减弱相反运动的冲突感;三是在两相反方向运动的画面中间,插入一个有纵深感运动的无方向性的中性镜头,也可减弱相反运动的冲突感;四是利用大全景模糊跳轴镜头或借助人物视线转移镜头,来过渡两相反运动方向的画面等。

2.与静态主体视线方向相匹配

画面中人在静态时的视向与前后画面中人或景物画面的动向有着密切的关系,只有主体在静态和动态时都保持一种设定方向的连续性,才能保证前后画面中主体动向和视向的一致性。在静态屏幕画面中虽没有动态画面中的动作轴线,但处于静态中的人物主体之间却存在着一条假想的关系轴线(与运动轴线不同,它始终是一条直线),摄像机只能在这条关系轴线同一侧180°的一个半圆内移动拍摄,否则,也会造成"跳轴"错误。这时前后画面上人物位置不仅相反,而且人的注视方向也会相反。为了保证前后两画面主体避免造成"跳轴"错误,应注意每个画面的起幅或落幅,特别是落幅主体的视向以及动作、位置一致。因为一个画面的结束就是下一画面的起始,若结束轴线与镜头开始不同,就要在镜头结束前从主体间重新设定一条新轴线。

3. 与画面中主体动作相匹配

要达到被摄主体本身运动、摄像机的主观运动以及画面组接造成的主体运动的内在协调,关键是寻找主体动作最佳的组接点,即"接动作"。由于画面中一个完整的主体动作是被分解为一系列不同方向、不同角度、不同景别、瞬间变化的动作片段后再组成的,所以组接时为了保证主体动作的连贯,最佳组接点的选择应遵循"接动作"原则。否则,主体动作就会产生跳跃感。所谓"接动作"原则:指主体动作最佳组接点通常应选在动作变换的瞬间转折处(静接静),或者在动作过程之中(动接动)进行切换。

固定镜头与固定镜头或固定镜头与运动镜头相同主体的相接,应根据"静接静"和"静动之间加过渡"的原则进行切换。例如,静接动时,由静到动的瞬间应接入一个运动镜头起始动作的静止画面(起幅)过渡,以保持主体由静到动的流畅转换。运动镜头与运动镜头相同主体的相接,应根据"动接动

"的原则。动接动、静接静的组接点均不需起幅或落幅过渡。另外,还应注意各种运动镜头组接起来后,要尽量保持运动方向一致,和前后画面两种运动速度的和谐统一,以及掌握好由主体运动、镜头 长短和组接形成的事件情节发展的轻重缓急,即节奏感。

4. 与人们的生活逻辑相匹配

所谓生活逻辑是指事物发展过程中在时间、空间上连续的纵向关系和事物之间各种内在的横向逻辑关系,诸如因果关系、对应关系、冲突关系、并列关系等。一是时间上要有连贯性,在表现动作或事件时,要把握其变化发展的时间进程安排有关镜头,让观众感受正确的时间概念。如表现运动会上百米赛跑的情景,第一个镜头是运动员在起跑线上各就各位:第二个镜头是特写,支撑在红色跑道上的运动员的双手:第三个镜头是特写,紧蹬在起跑器上的双脚:第四个镜头是发令枪举起:第五个镜头是运动员脸部,发令枪响,起跑;第六个镜头是跑道上激烈争夺;第七个镜头是冲刺。这7个镜头及连接反映了这一运动过程的时间进程。二空间上要有连贯性,事情发展要有同一空间,同一空间是指事件发生的特定空间范围,它是表现一个空间范围内发生的事情和它们的活动,这种空间统一感主要是靠环境和参照物提供的。三是建立事物之间的相关性,事物之间往往具有某种关系,在编辑中交替表现两个或更多的注意中心时,应注意清楚地交代线索之间的联系或冲突。

5. 与人们的思维逻辑相匹配

人们观察周围的事物或是观赏艺术作品,都是使自身处于积极的思维活动中,有着特定的心理需求。通过对不同景别、不同角度、不同方向、不同长度、不同速度、不同色调等各种画面镜头的叙事和表意;使人们产生各种不同的视觉感受和连续思维。镜头组接时可以任意伸缩镜头的时间和空间,可以剪切掉一些过场画面,但是要有助于突出主体,加强视觉感受和对事物本质的认识,而不能影响人们对画面段落和场景所反映主题的理解和思维。否则,将出现视觉语言不完整、交待不清的错误。

6.与日常的艺术逻辑相匹配

电视镜头的组接是以视觉语言的蒙太奇表现形式作为切入点的制作过程。在许多情况下,这种制作过程不仅仅是为了叙事,而且是为了通过一定的艺术形式,表达主题内容所需要的某种意境和情感,即表意功能。例如镜头越来越短,切换越来越快,可以营造一种紧张的气氛,两组镜头的频繁切换可以产生强烈的视觉刺激等。

数码影片制作是一个艺术创作过程,我们不可能通过一两个影片制作就掌握其中的奥妙,只要多 练多用,必能熟练掌握其中的奥妙。