



## 第四节 镜头组接与组接原则

### 一、镜头组接

镜头组接：

把一个片子的每一个镜头按照一定的顺序和手法连接起来，成为一个具有条理性 and 逻辑性的整体，这种构成的方法和技巧叫做镜头组接。



## 二、镜头组接技巧：

无技巧组接：（切/cut）

有技巧组接（技巧组接）：

X淡变（mix）

V淡变（fade）

划变（wipe）



## 切 (cut) ——无技巧组接

“切”是操控屏幕时间、空间和事件密度的最简单方式，当处理好时，也是最稳妥的方式。

其主要空间功能包括：

- (1) 连接镜头到镜头间的活动
- (2) 跟踪或建立物体或事件的续列
- (3) 改变视点或场所
- (4) 揭示事件细节

其主要时间功能包括：

- (1) 指示时间的流逝或过去、现在和未来的变化
- (2) 指示同时发生的事件



## X淡变 (mix) / 叠化 (dissolve)



进行叠化时，要考虑“前景-背景的组织”。

叠化的美学功能是：提供流畅的连续性，影响我们对屏幕时间和节奏的感知，以及暗示两个事件之间主题或结构的关系。



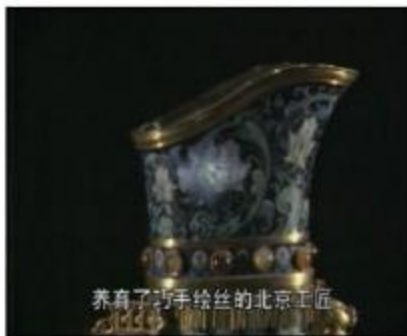
## 淡出淡入 (fade)

强化续列的开始或结束 (它定义单个事件续列或事件本身的持续长度)

如果你不是想要指示一个事件的结束和另一个事件的开始, 要尽量注意避免在镜头间使用淡出淡入。



## 划变:





## 如何处理镜头的组接技巧?

- 表现内容的需要
- 表现目的



## 镜头组接的转场:

- 1、利用动作转场
- 2、利用出入画转场
- 3、利用物体转场
- 4、利用因果关系转场
- 5、利用声音转场
- 6、利用空镜头转场





## 三、镜头组接原则

### ●镜头组接必须合乎逻辑

#### (一) 符合生活的逻辑

依事件发展的时间顺序、空间关系和事物之间的相关性去结构镜头。

表现为：

1、时间的连贯

2、空间的统一

同一空间统一，相似空间统一

3、事物之间的相关性

因果关系、对应关系、对比关系、平行关系



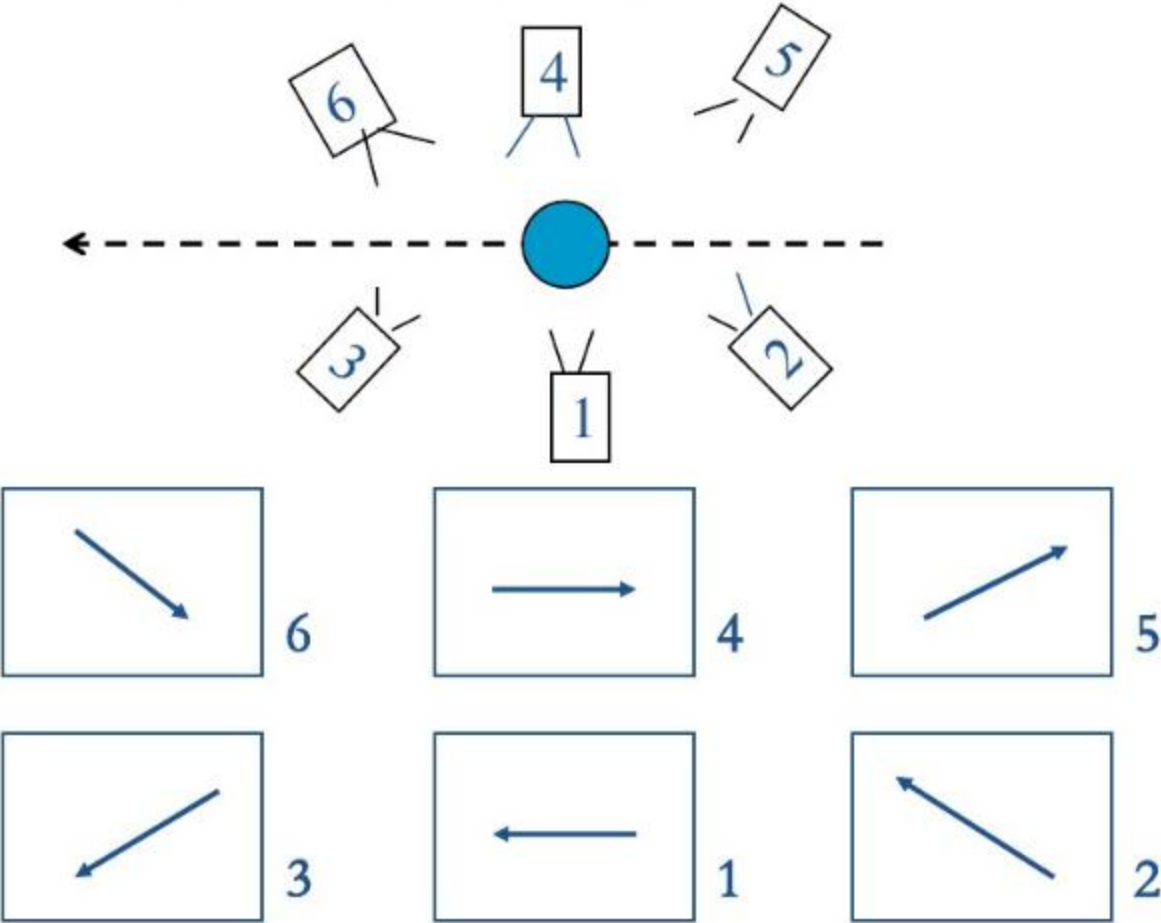
(二) 符合观众观看作品时的心理逻辑

(三) 符合艺术逻辑

逻辑连贯是视觉流畅的前提，但逻辑连贯并不能保证视觉流畅，因为逻辑推理与形式上的视觉感受不是对应关系。



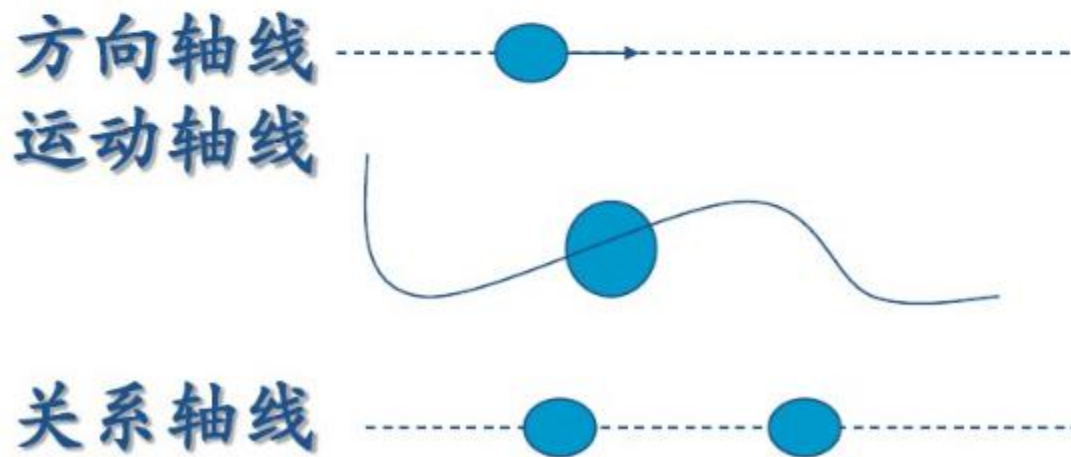
● 遵循镜头调度的轴线规律





轴线：

被摄主体的朝向、运动方向、运动轨迹和两个以上静态主体每两者之间联系构成的一条假想的线。





规定：

在同一场景中拍摄相连的镜头时，为保证被摄对象在空间中的正确位置和方向的统一，摄影角度的处理要遵守轴线规则。

即：**在轴线一侧范围内设置摄影角度（机位）**

这是构成画面空间统一感的基本条件，遵守规则，就不致在画面上造成方向的混乱。



(1) 方向轴线——

单个、静止主体到其相对平面的垂直线  
直视时的视线

机位设置在轴线同一侧 $180^{\circ}$ 以内、 $20^{\circ}$ 以外



(2) 运动轴线/动作轴线：  
——主体运动的路线（轨迹）

例：拍摄火车——在行进方向的左/右方（规定）

在多机合作拍摄の場合（如大会、运动会）  
——要确定总拍摄方向（总角度）  
要了解光线情况

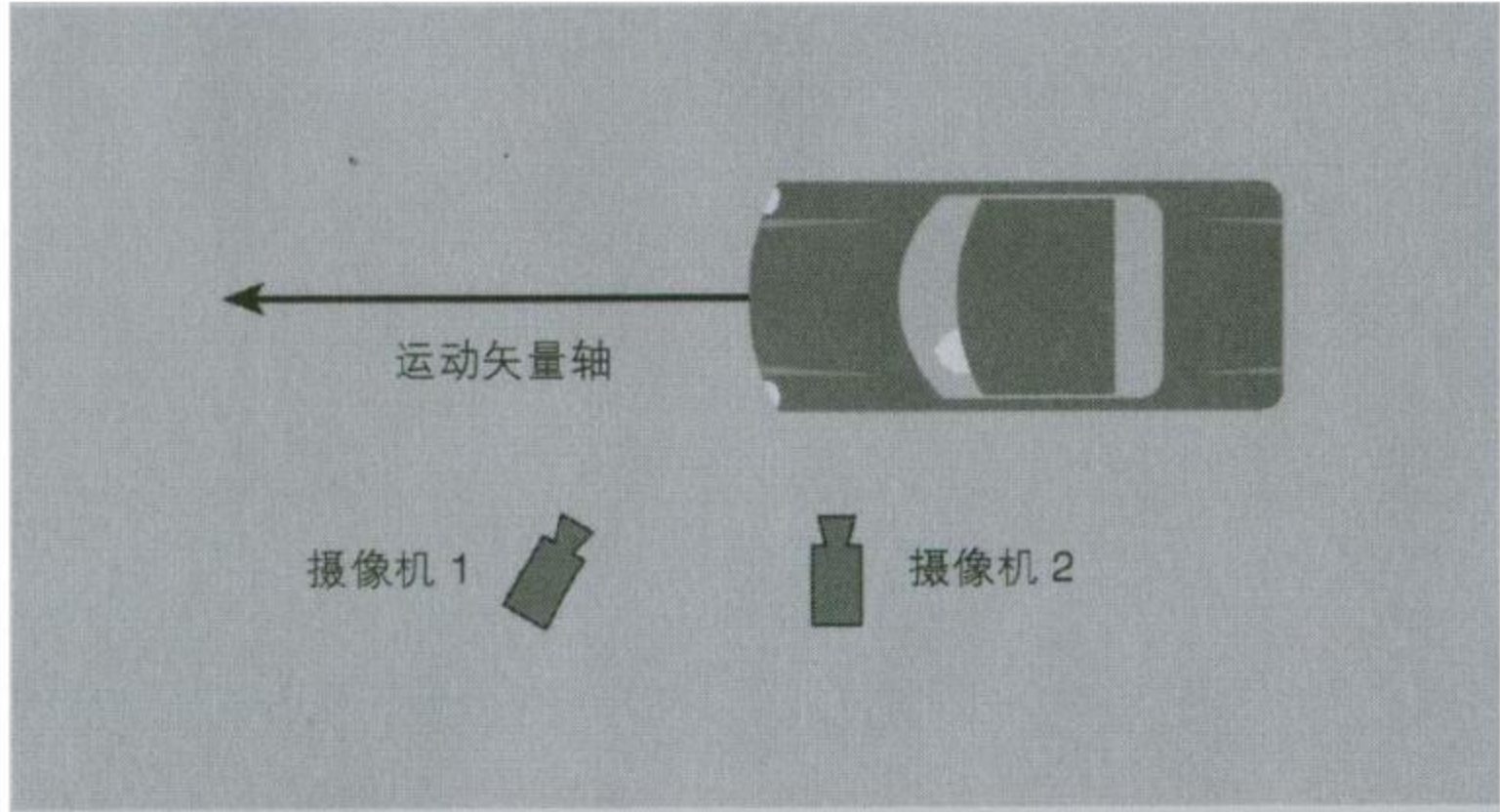


图1



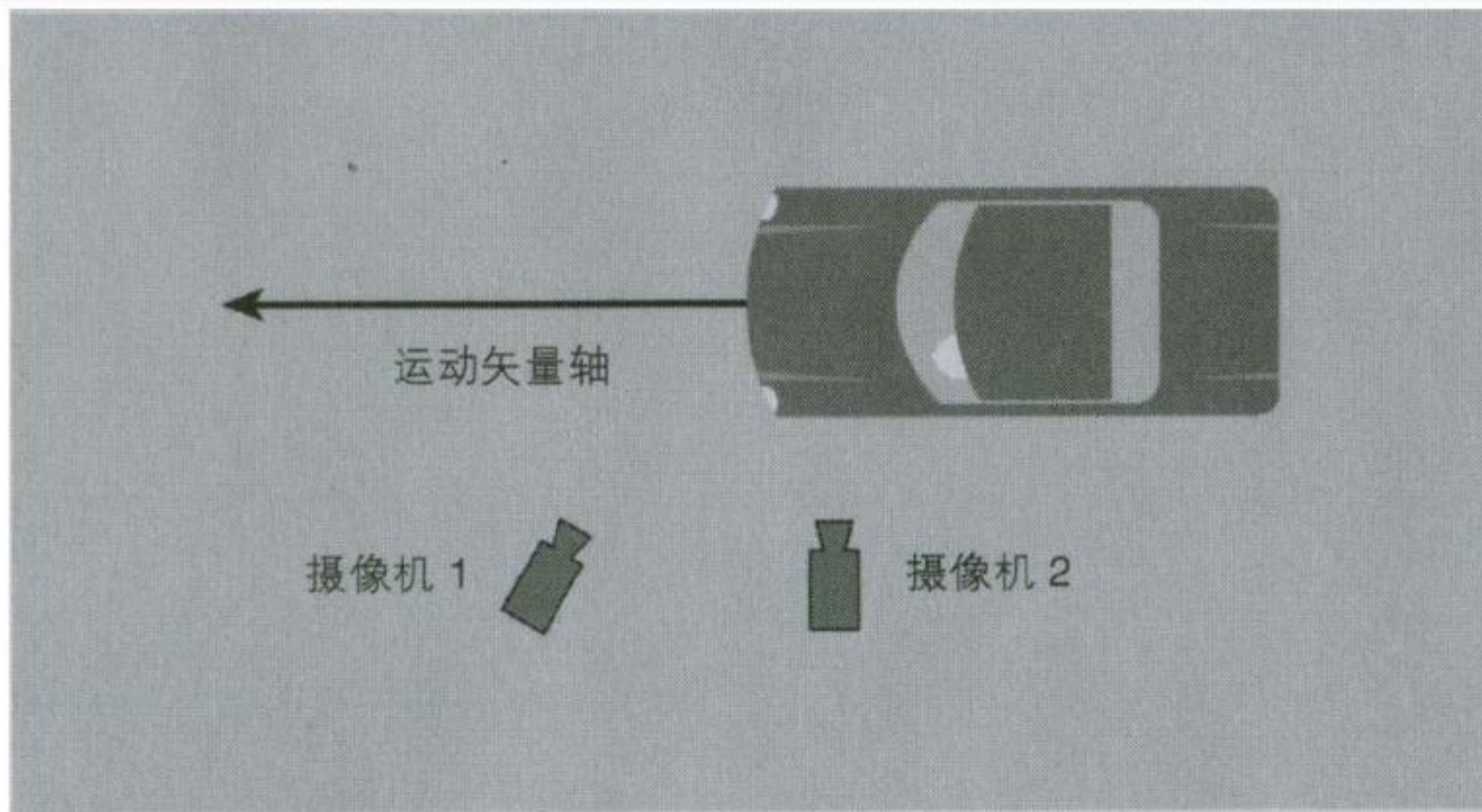
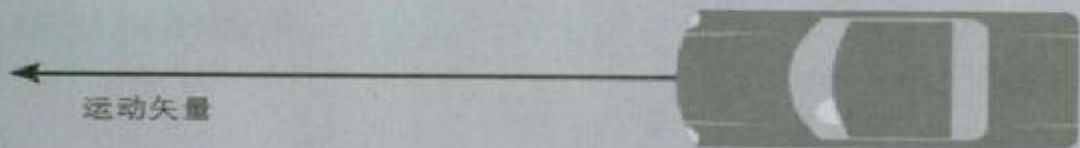


图 1



摄像机 1



运动矢量

摄像机 2



摄像机 1



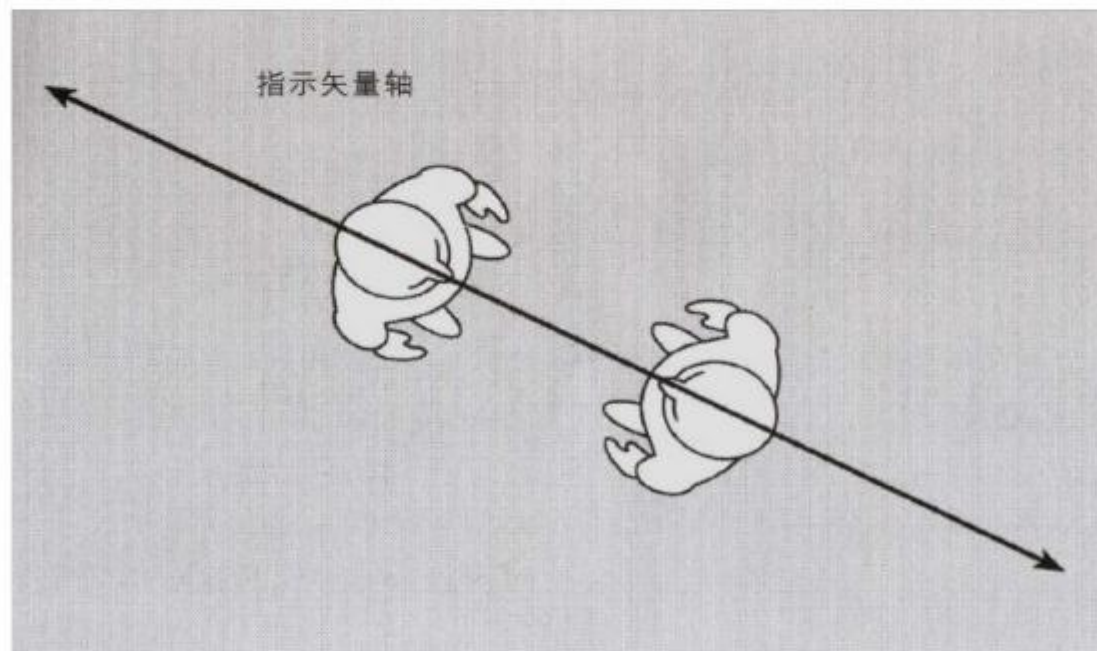
摄像机 2

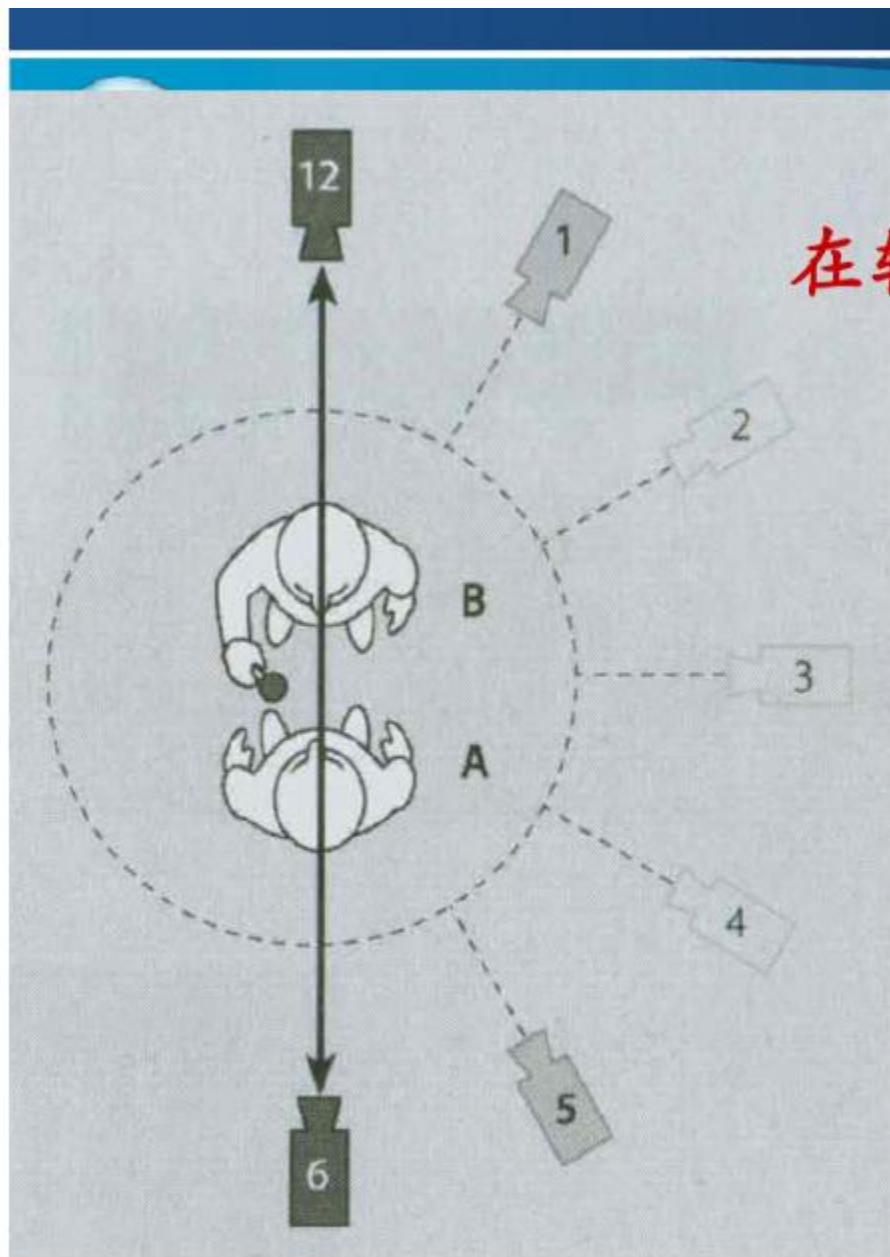
图 2



### (3) 对话轴线/关系轴线

——每两个主体之间的连接线（直线）



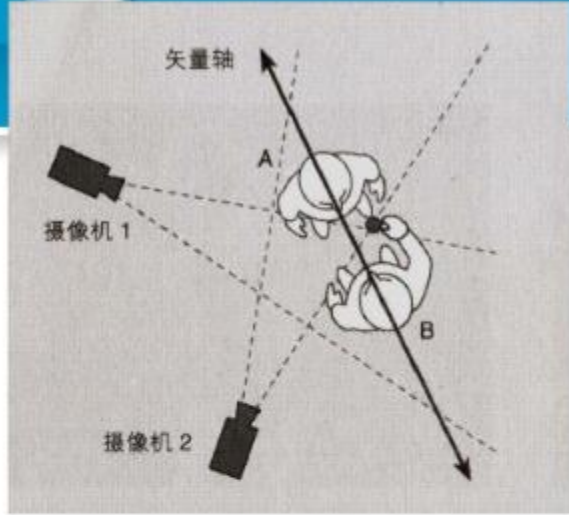


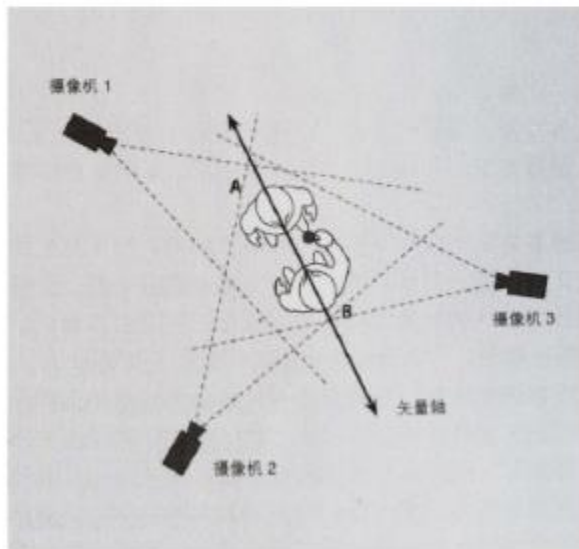
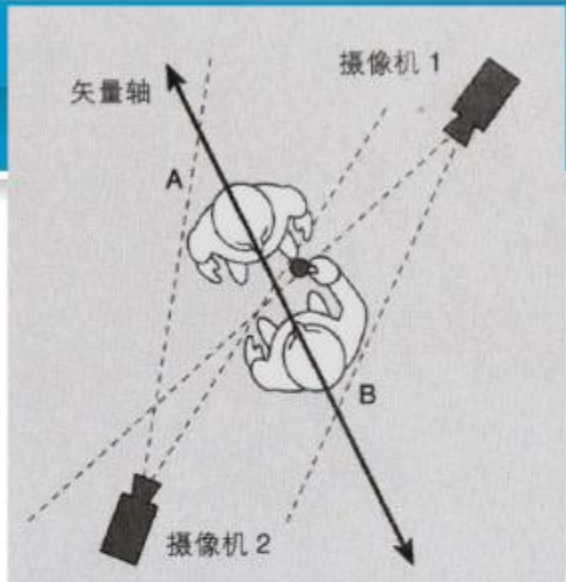
在轴线一侧180°内设置机位

镜头应带有主观参与意识——在介绍完关系后，就应及时转到“过肩镜头、近景”

(主观镜头、交叉拍摄)

长时间在轴线垂直点上设置机位就缺少参与意识。





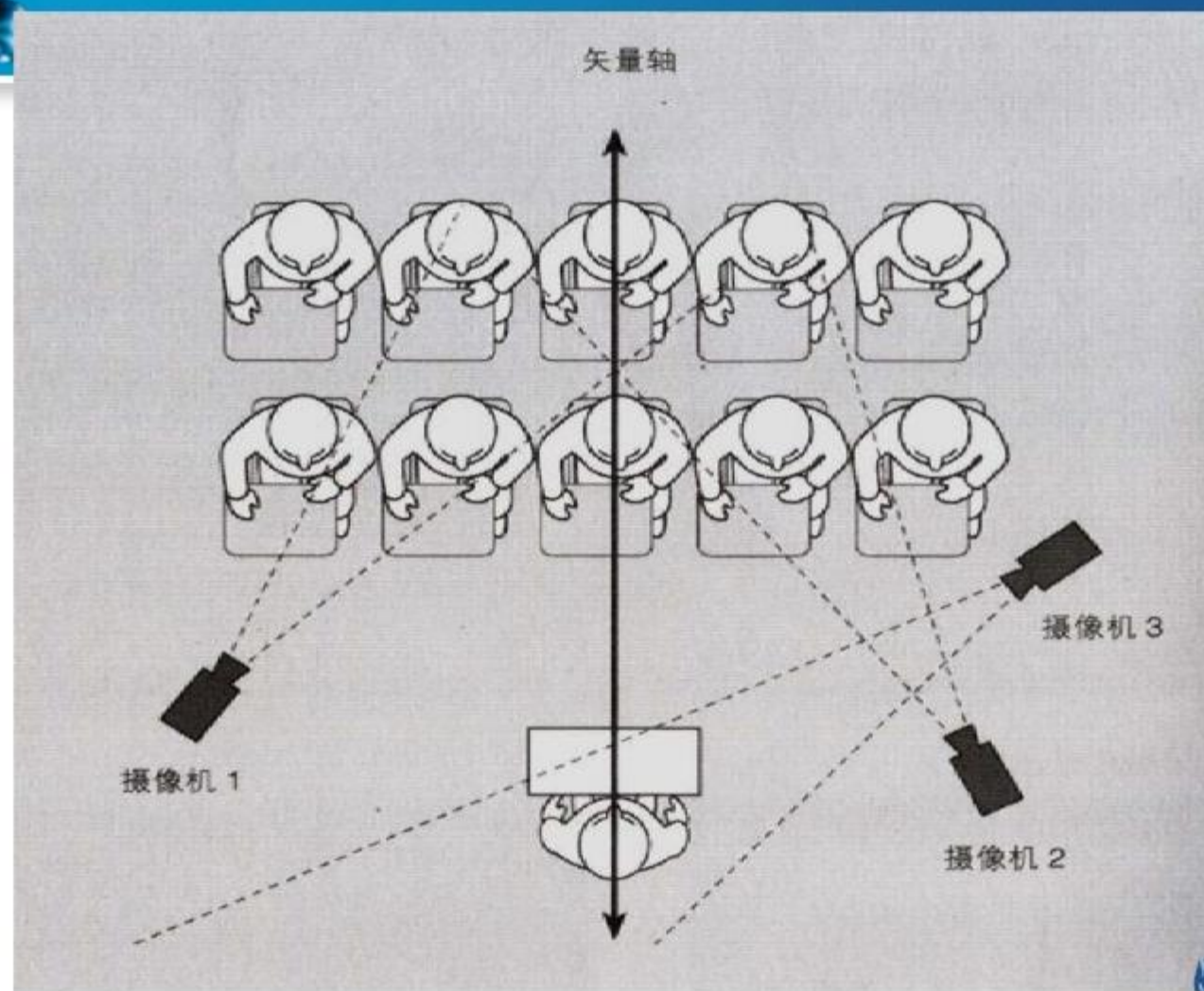


图 3-1



3-2





#### (4) 三人或更多人对话的处理——

三个对话轴线，遵从哪条直线都不好。只能在两个轴线的夹角取镜头

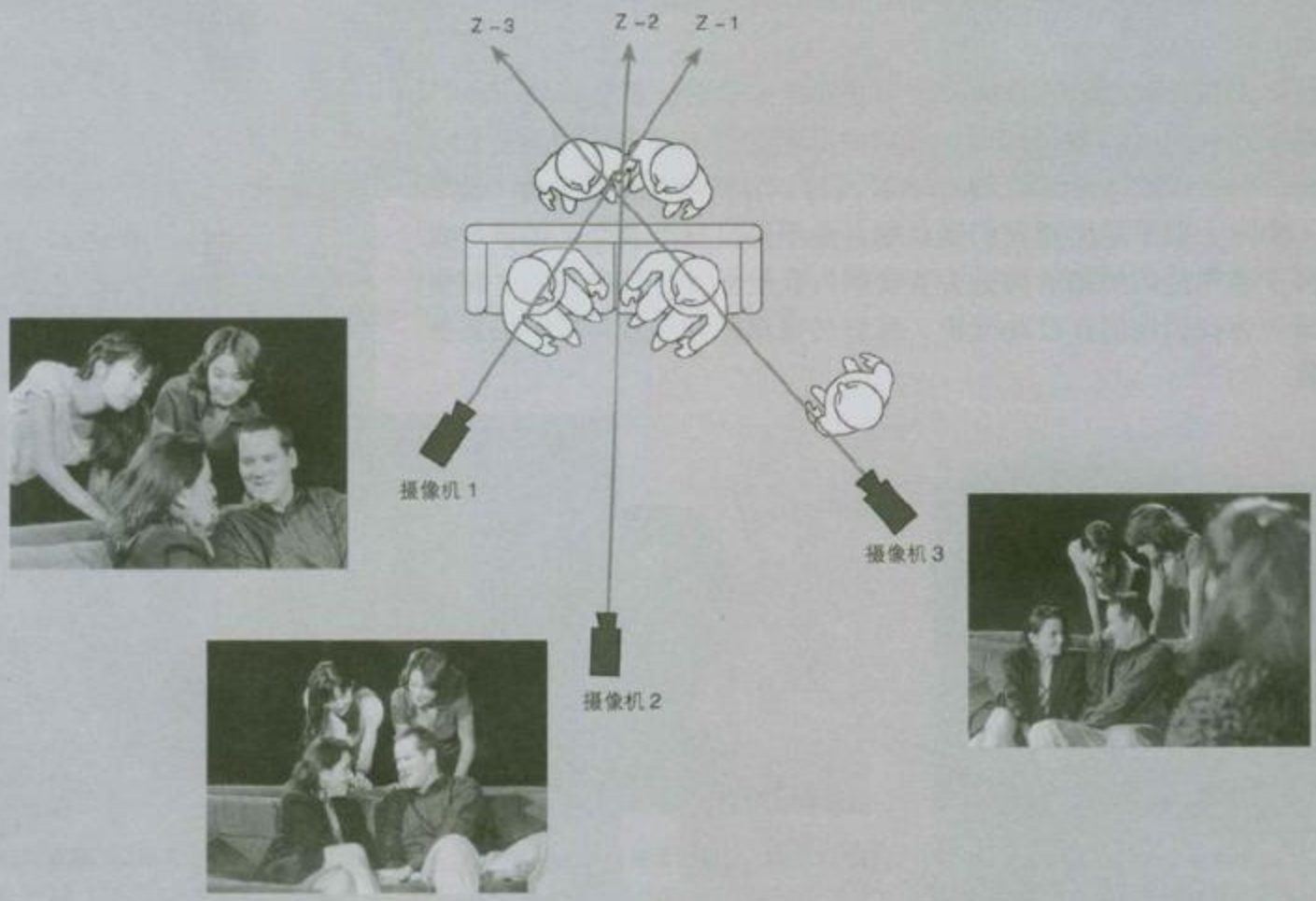
或：分别用三台机拍摄三个主体

用全景给予观众应有的提示（备用）

要避免屏幕上出现过多的主体  
(四人以上的场面很难处理)



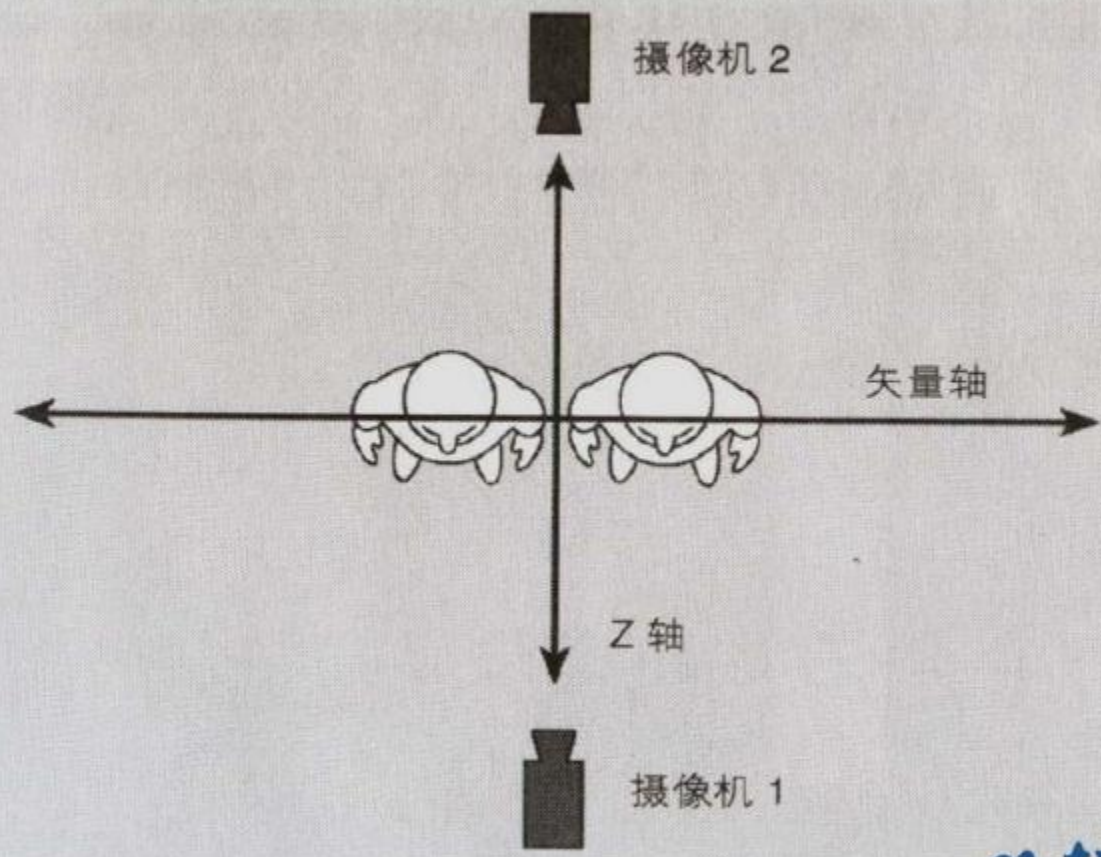
《錯錯三人行》



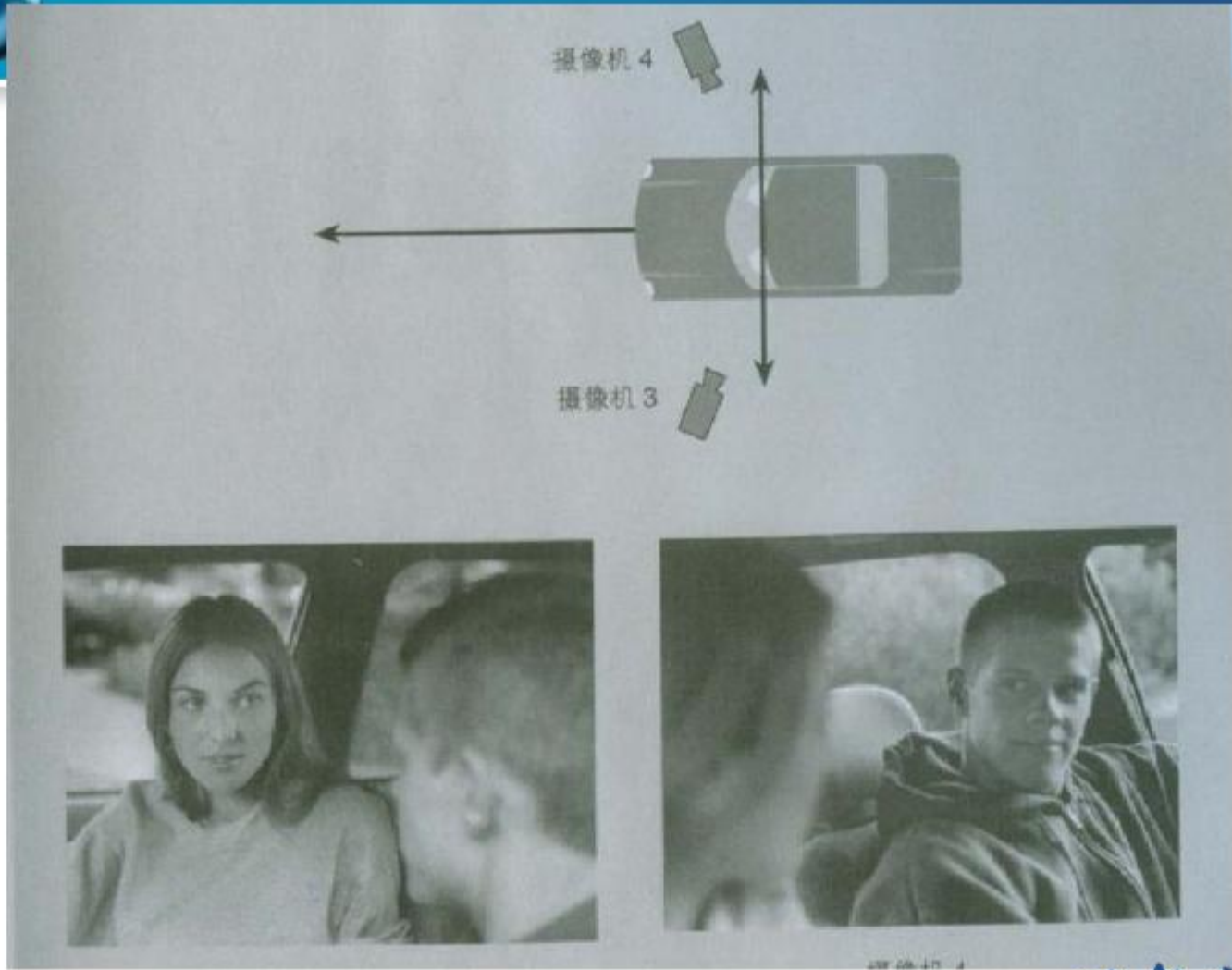


## 如何“合理”越轴?

- 1、借助运动的动作变化改变轴线
- 2、移动摄影机使之越过轴线（使摄影机“跨”过轴线）
- 3、加间隔镜头（过渡镜头）
  - (1) 中性运动方向镜头
  - (2) 同一主体物特写（无明显方向特征）
  - (3) 运动方向混乱镜头
  - (4) 插入或切出镜头
  - (5) 空镜头
- 4、借助人物视线
- 5、全景再次交代视点



双轴线(1)



双轴线(2)



由零方向（中性方向）产生运动的连续



利用“中性”镜头建立方向的连续





## ● 景别的组接：

叙事性的剪接，景别过渡要自然合理：

景别变化要明显——平稳、流畅的视觉感受  
相同景别组接在一起——产生跳动感

拍摄同一对象的两个相邻镜头，

- 1、景别必须有明显变化
- 2、景别差别不大时，必须改变机位
- 3、不准同景别相接

尤其：全景 + 全景  
中景 + 中景

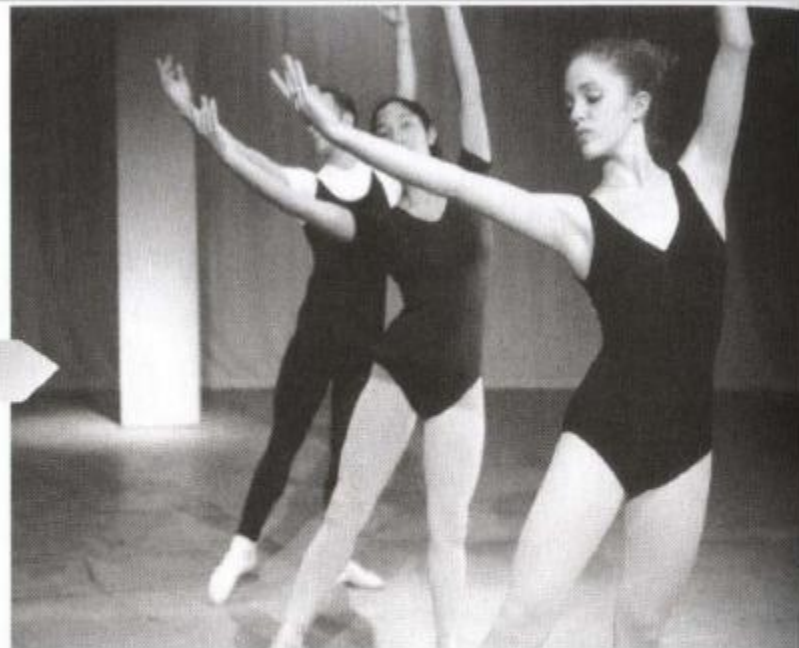
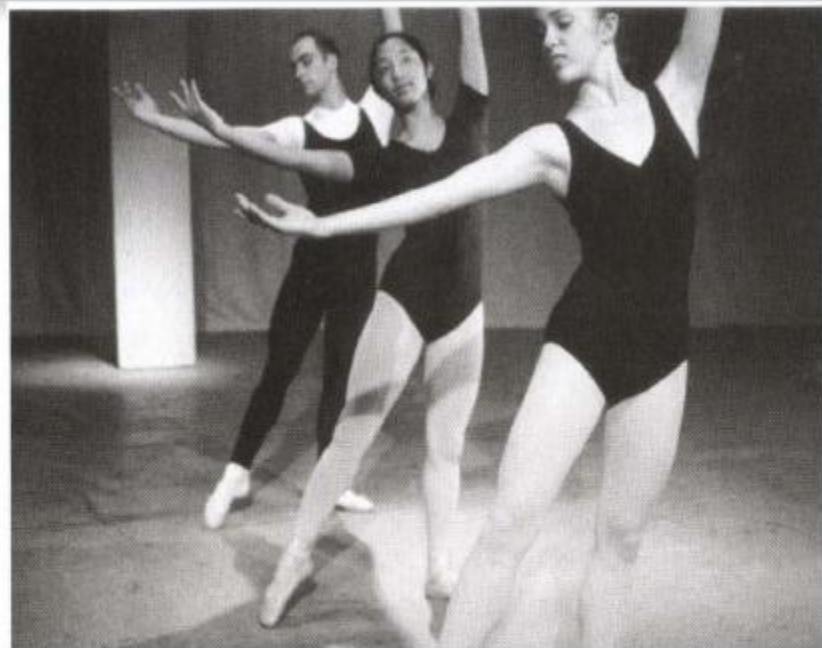


图1

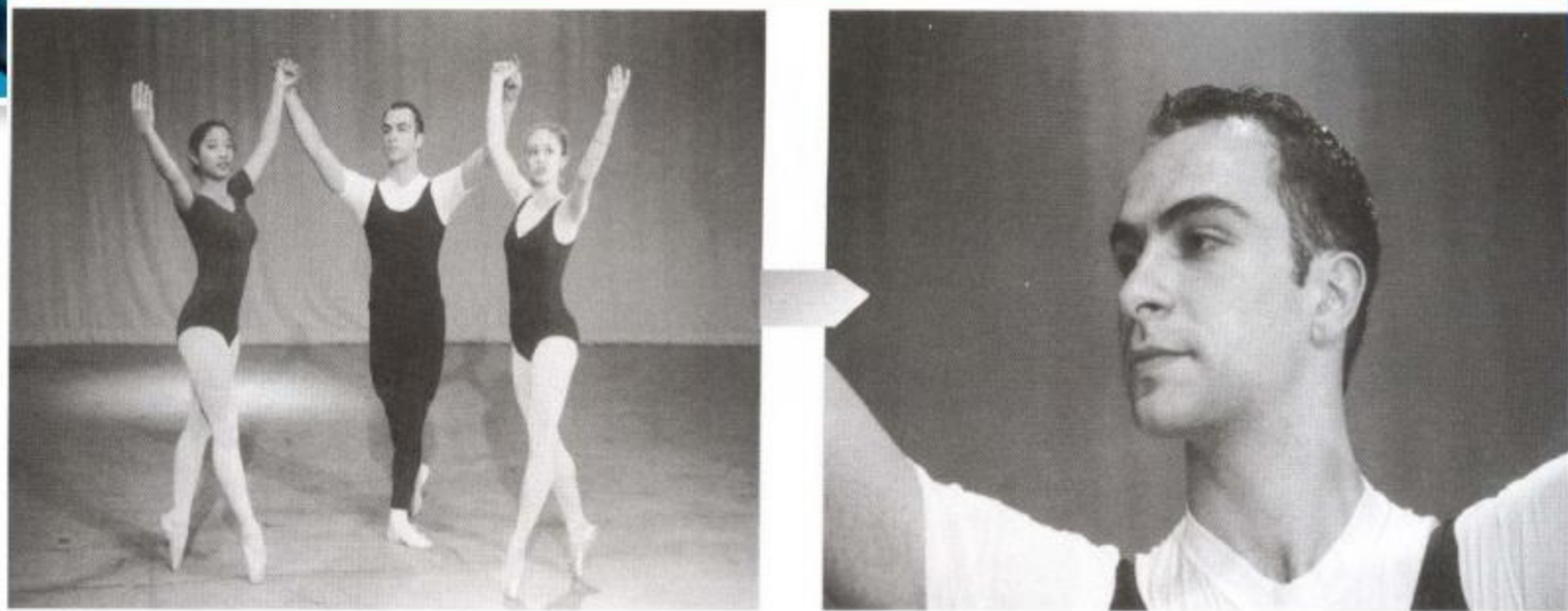


图2

顺切：两镜头间主体方向、速度、屏幕内外地点、色彩及大致矢量强度都具有连续性。

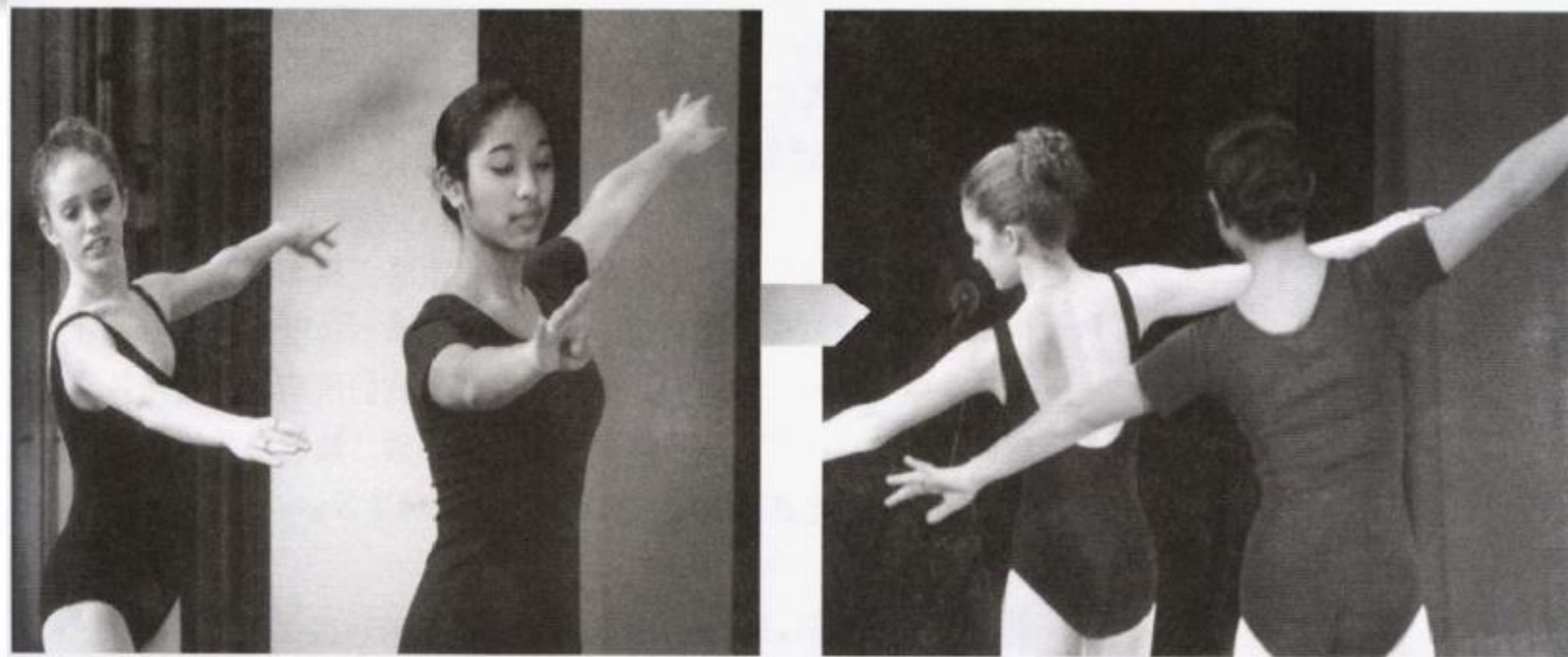


图3

不顺畅的切换：主体运动方向突然改变，而景别变化不大



图4

景别相差太大——主体不连续



## 情绪性的剪辑：

考虑：景别 → 视觉感受强度

如：

同类景别镜头组接在一起是积累的效果

两极镜头的组接 —— 强烈的对比效果

—— 视觉震惊      —— 心理感受

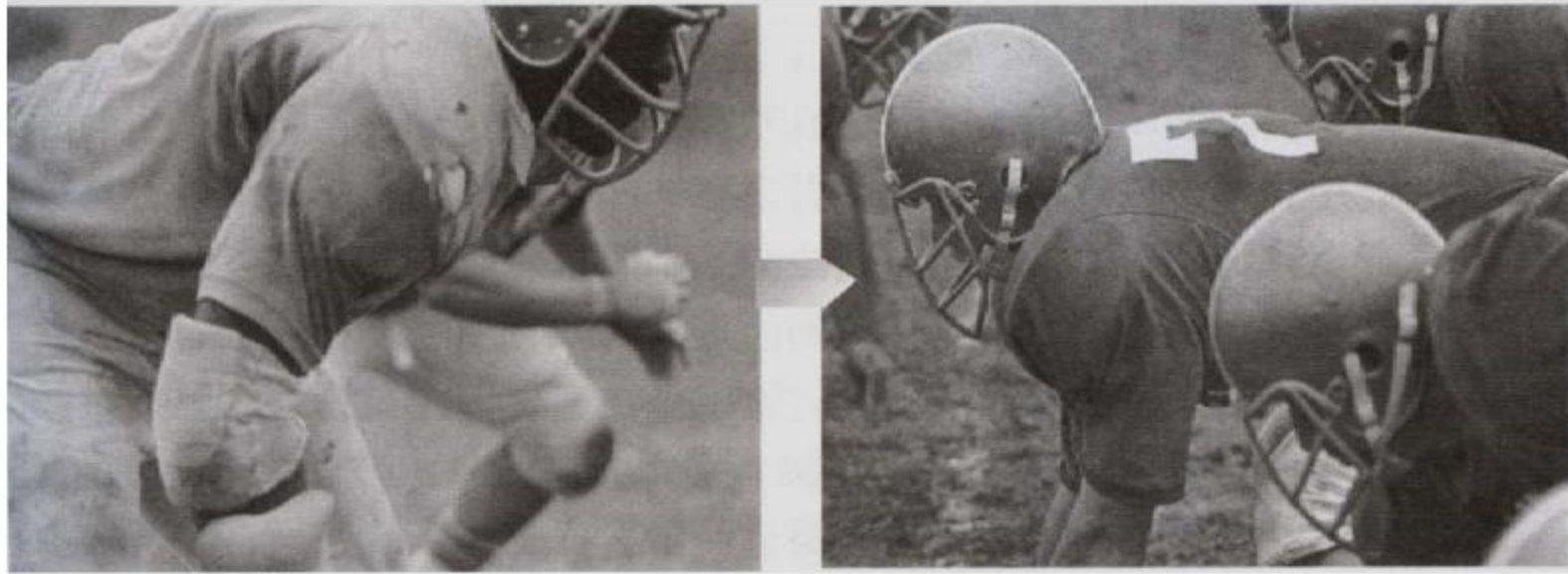


图1

聚合矢量之间的切可以产生高强度的屏幕事件



## ● 运动方式的衔接

从剪辑的角度

构成屏幕运动的因素

主体的运动

摄影机的运动

剪辑率

要达到运动的连贯，

—— 正确把握主体运动衔接的规律

正确把握摄影机运动的衔接规律

表现出鲜明的节奏效果





**“动接动，静接静”（原则）**  
**—— 剪接点上主体与摄影机的运动状态**  
**必须保持一致。**

- 1、接动作
- 2、固定镜头与固定镜头相接
- 3、固定镜头与运动镜头相接
- 4、运动镜头与运动镜头相接



- 影调与色调的过渡平稳、自然

相邻镜头的光线与色调不能相差太大，  
否则会导致变化突然。



## 第五节 声画结合

- 声画关系：

- 声画同步：表现为声音情绪与画面情绪基本一致，节奏与画面节奏相吻合。（增强视听的真实性和可感性）

- 声画对位：同一时间，让声、画作不同侧面的表现或作两种形式的对位。产生一种作用关系，以更深刻地表达影片内容。



➤ 声画平行（声画分立）：

语言、音响并不完全合着画面动作，而是在情绪上和思想的展开上保持和画面的一致，以二者独特的声音与画面作平行表现。

（引发联想）

➤ 声画对立：

声音和画面表达的情绪和态度是截然不同的，形成一种对立的局面。

当这两种因素同时表现时，就产生一种含义：

——声画蒙太奇手段。 （强化冲突）