

后浪
电影学院 006

电影镜头设计

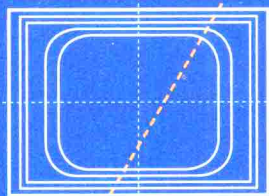
从构思到银幕

(美) 史蒂文·卡茨 著 (英) 希区柯克 (美) 斯皮尔伯格 等供图

井迎兆 王旭峰 译 游飞 审订 梁明 宁浩 推荐

Film Directing Shot by Shot

(插图修订第2版)



Steven D. Katz

Visualizing from Concept to Screen

北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.

 后浪
电影学院 006

电影镜头设计

从构思到银幕

(插图修订第2版)

(美) 史蒂文·卡茨 (Steven D. Katz) 著 (英) 希区柯克 (美) 斯皮尔伯格 等供图

井迎兆 王旭锋 译 游飞 审订 梁明 宁浩 推荐

Film Directing Shot by Shot



北京联合出版公司
Beijing United Publishing Co., Ltd.

图书在版编目(CIP)数据

电影镜头设计:从构思到银幕/(美)卡茨著;井迎兆,王旭锋译.

——北京:北京联合出版公司,2015.7

ISBN 978-7-5502-5145-8

I.电… II.①卡…②井…③王… III.①镜头(电影艺术镜头)—设计 IV.①J931

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第084216号

FILM DIRECTING: SHOT BY SHOT

by STEVEN D. KATZ

Copyright © 1991 BY MICHAEL WIESE PRODUCTIONS

This edition arranged with MICHAEL WIESE PRODUCTIONS through Big Apple Agency, Inc., Labuan, Malaysia.

Simplified Chinese edition copyright © 2015 Ginkgo (Beijing) Book Co., Ltd.

All rights reserved.

本书中文简体版权归属于银杏树下(北京)图书有限责任公司

本书译文由(台湾)五南图书出版股份有限公司授权银杏树下(北京)图书有限责任公司在大陆地区出版发行简体字版本

电影镜头设计:从构思到银幕

著者:(美)史蒂文·卡茨

译者:井迎兆 王旭锋

选题策划:后浪出版公司

出版统筹:吴兴元

特约编辑:陈草心

责任编辑:刘凯

封面设计:周伟伟

营销推广:ONEBOOK

装帧制造:墨白空间

北京联合出版公司出版

(北京市西城区德外大街83号楼9层 100088)

北京中科印刷有限公司印刷 新华书店经销

字数480千字 787×1092毫米 1/16 24.5印张 插页3

2015年10月第1版 2015年10月第1次印刷

ISBN 978-7-5502-5145-8

定价:55.00元

后浪出版咨询(北京)有限责任公司常年法律顾问:北京大成律师事务所 周天晖 copyright@hinabook.com

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容

版权所有,侵权必究

本书若有质量问题,请与本公司图书销售中心联系调换。电话:010-64010019

致中国读者

听闻这么多中国的电影人都喜爱英文版的 *Shot by Shot*，我感到撰写这本书是令人愉悦且有价值的。更让我高兴的是这本书的简体中文版即将面世，如此一来，我就能与更多的电影界朋友联系在一起。中国的电影观众数量在世界范围内正以最快的速度扩充、增长，作为一位常驻中国的电影人，我与新一代中国本土电影人一起，见证并参与了这一个激动人心的进程。因为客观来说，信息是往各个方向传播、流动的。

本书的写作意图是通过提供一百多年来所形成的电影镜头设计方面的技术，帮助导演和编剧进行创作。我所讨论的多半是被看做主流的技术，那些是创作电影的起点，而且能够很容易地服务于那些乐意形成个人风格的导演。然而，书籍，就像摄影机以及胶片一样，仅仅是工具而已。我希望阅读 *Shot by Shot* 的电影人能够通过它表现出一些有新意的事物，并让热爱电影的人有充分的理由继续走进电影院。



（史蒂文·卡茨）

2009年12月于北京

推荐序

盛夏的苏州，依然美丽。姑苏城外，第27届中国电影金鸡奖评选正酣。作为评委，我们以每天五六部的观影速度观看七十部电影。此时，后浪出版公司嘱我为《电影镜头设计》写序，此书英文原名为 *Film Directing Shot By Shot*，我在美国留学时买过原版，还曾为它的书价心痛过。近日全身心浸泡在电影中，如此密集地观看两年来的国产电影，正好有些感想和思考，权当序吧。

近几年中国电影发展迅猛，已达到年产四百多部数量，成为电影大国。其中不乏高品质的作品被人们称道并走向世界一流行列，但整体而言，并不乐观。很多影片质量差强人意，有的甚至连最基本的电影知识都没掌握。虽然造成的因素很多，但创作理论的滞后和影视教育水准的不高也是不可忽视的原因。

在中国乃至世界不可否认地存在一个现实：搞电影制作的艺术家把精力都用于创作，没时间去总结经验、梳理得失，上升为理论再去指导实践；而从事理论的专家学者又埋头于纯理论研究，缺少创作实践的机会，往往把理论搞得高深，很学术化，却与实践脱节，造成直接指导创作的理论缺失。像《电影镜头设计》这类电影制作方面的好书国内很少，美国也不多。记得那时在美国硕大的书店里找到这本书的时候十分激动，仔细阅读更受益匪浅。现在这本书的中文译著马上要出版了，真要感谢后浪出版公司做了一件大好事。

这本书非常具有实用性和可读性，教你如何实实在在去“做”电影，看得见摸得着。从实际动手操作出发到如何把意念逐步视觉化，步骤逻辑严密，叙述翔实细致，插图清楚明晰。这些宝贵的实践经验总结，能够帮助那些痴迷于电影之梦的人和专业院校的莘莘学子早日实现自己的导演梦。

这本书是后浪出版公司近来推出的“电影学院”丛书中的一本，顾名思义，中国又多了一个没有教室、没有教师但可以学习电影的“学院”。就像当年台湾出版“电影馆”丛书对中国台湾电影、台湾电影人的贡献一样，我相信，“电影学院”丛书也将为中国大陆正在繁荣发展的电影产业和电影教育起到重要作用和不可估量的影响。

中国传媒大学摄影系教授 博士生导师 梁明

2009年8月20日于苏州

译者序

从我 1992 年开始任教以来,就希望找到一本有关电影创作的书,能够帮助我们了解电影创意的流程,以及影像叙事的艺术,使读它的人有希望能成为一位称职的导演。当我翻完这本书时,我发现要找的就是它。

这本书所谈的内容,多是电影技术方面的事,特别是影像形成的过程,这也是电影艺术的核心事物——如何化繁为简,把意念转为影像。我特别欣赏作者写这本书的用心,因为他把美国电影自默片以来,历经有声片及好莱坞片场制度的黄金时代,以至 20 世纪六七十年代独立制片风潮所积累的电影媒体本身的创作经验,全部整理收录了起来,使电影创作艺术的精华得以留存,供后人学习。而且,再度思索这门艺术发展的轨迹,确实是件有意义的事。

电影是由一个意念、一种情绪、一种感觉开始的,经过编剧的巧思组合,将它写成剧本,之后就是导演和影像创作者们殚精竭虑的工作了,本书着重描述的就是这个阶段,它可以说是电影人亲自动手的指导手册。简言之,电影是一门影像化的艺术,它念兹在兹的就是如何把想法变成看得见的影像,导演团队整日钻研的也是这个部分,它原本是相当个人化的经验,但经过理性和逻辑的分析与整理后,就变成了可参考、遵循和激发我们灵感的许多准则,诸如镜头的时空要素、机位调度的原则、画面构图、视点、叙事策略等,这本书都条理清晰地将这些准则陈列了出来,它给有兴趣摸索电影的人提供了影像创作时一些关键性的思考点,是极有价值的。

另外,作者也透过这本书告诉了我们,人类经验的传递是通过主观的与再现的方式呈现的,这中间添加了人类本身对视觉愉悦的渴望与追求,使得电影成为一种白日梦的艺术,一种在现实中难以实现的,但在电影制作程序中可以圆梦的艺术,这也许是本书所提供的附加价值。

末了,需一提的是关于影片的译名,有极少数的片子因较难找到译名而使用港译片名。本书所举的例子多是经典和有趣的作品,但阅读中如有因翻译而造成阅读的不快,敬请原谅。愿读者阅读愉快,学习顺利。

井迎兆于北投寓所

前言

电影可以说是最接近我们白日梦的艺术,也是最难实现的艺术,这似乎是件矛盾的事。毕竟,我们只需闭上双眼,就会进入自己所创造的电影院中,放映自己想要看的电影。我们想象力的呈现就如电影一般,因此,当我们无法轻易地将那些浮现在我们脑海中似乎已完成的艺术转换为电影时,就会感到格外的挫败。如果我们能表达我们的梦境,就如音乐家修改旋律或画家在画布上控制颜色和形状一样容易,那该是多好的事啊!反之,我们也不可能完全照着电影的形式做梦。问题就在于,大部分的艺术家人都能很容易地在他的个人的领域中创作,并积累经验,可是电影工作者却很难有机会磨炼他的技能,除非他出得起钱自己拍电影。

不幸的是,这一点完全超出艺术家可掌控的范围,即使是在电影学校,大部分的学生若能在四年内完成二至三部 16 毫米的电影,就已经算幸运的了。这也就是说,他们其实只花一点点时间在拍电影上。在主流电影的世界里,对想要通过成功的资历获取导演机会的编剧家和演员们而言,在执导高成本的电影之前获取足够的经验是件相当迫切的事,这也使得在实际工作中获取经验一事显得弥足珍贵。

在电影学校中,主要的教学方法是研究经典电影和知名导演的电影技巧,比如,开设剪辑和摄影等课程,然而这些课程多着重于操作流程和具体程序方面的技巧,而和这些技巧同样重要的,是实践和发现,可是这两者却又是极其有限的。

主流电影中,主要创意人员——编剧、导演、摄影师和剪辑师等,将个人的创意分割成极小的领域,这使得一般人更少有机会染指实际经验的机会。虽然,这种劳力分工也是必然的趋势,但这种电影工作架构的存在,并不意味着电影工作者必须学习管理课程,而不用学习他本身的技术。影像、声音、语言和剪辑等技术的分工满足了对效率的需求,但基本上这是一种与我们进行影像化工作完全不同的系统。问题是要表达这种有组织的、整体的经验,到底是一门单独的技艺,抑或是许多技术的综合?我的答案是(这属于我个人的看法),将镜头和场景影像化的工作,是一门专门的技术,称为镜流(shot flow)。

本书是关于镜流的书,特别是在故事片方面,目的在于探讨摄影机前面的三维空间,以及它和银幕上二维空间之间的关系,这是电影工作者必须钻研的两个媒介。场景和现场是一种有意识的被创造的空间,而所拍摄出来的画面,性质则和传统平面艺术相仿。

本书采用的基本方法是,通过图示和照片形式的故事板,辅以相对应的电影技巧进行说明。故事板不像电影剧本一样已被深入研究,它可以说是最少被了解和记载的电影技术之一。在本书中,它不仅可被当做是一种指导性的工具,而且也可帮助一般电影工作者,运用影像来表达剧本中的内容。在本书中,你可以找到许多叙事的和视觉问题的解决方案,

以及一些能帮我们处理影像化问题的基本技术词汇。

如果你曾翻过此书,你应该会看见很多图片,像百科全书般的呈现着镜头调度的法则和叙事策略,虽然我希望这些部分足够详细,但它仍不适于被看做一本固定解决问题的手册。借着展示和讨论这么多耳熟能详的策略,如过肩镜头等,我们的主要目的其实是积累经验,正如剪辑师在处理过成千上万的镜头后,所获得的经验一样。其实,没有东西能代替实际的拍摄,同理,也没有东西能代替实际的分镜作业。任何一种表达模式,对想象力来说都是一种独特并有回馈的挑战。在这本书所举的例子里,我都以第一人称的方式来讨论,以表达我个人的看法,而非陈述不争的事实。本书所提的例子,只是在鼓励你发挥个人的批判能力,当你走入拍片现场,面对一个复杂的舞台情况时,你将拥有自己解决问题的能力。

除了绘制故事板,仍有许多为电影实施影像化工作的方法,电子媒体和电脑都是极有用的选择。学习组合影像和以连续画面陈述意念,是培养批判性眼光和建立电影感最好的方法。故事板并不像一般人所认为的那样,会干扰即兴演出或纪录片的技巧,如果你选择的是这两种技巧。我个人的经验是,勇于创新的艺术家的,从不会被他们所学的传统技巧束缚住手脚。

并非每部电影和场景段落都需要做故事板,或写出详细的脚本,电影是最千变万化的艺术,它可包容任何电影工作者的偏好。表现主义和写实主义这两种相对立的电影风格,至今优劣未定,且都成了每位电影工作者独自の偏好。对我而言,一个场景段落的设计,像写作一样,是创作故事片时最大的乐趣之一。虽然为电影搜寻完美的分镜是令人(我)费尽心思的事,但能欣赏到那完成后的电影中优雅的镜头调度,又使一切努力都值回票价。

关于本书所使用的照片和故事板

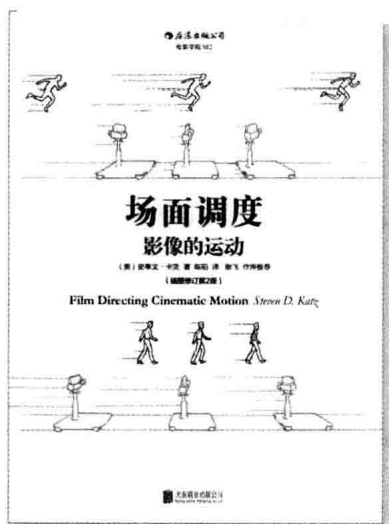
本书所使用的照片,都是由 Nikon F3 和 Olympus OM2 相机拍摄的,镜头是使用各种定焦镜头和变焦镜头,底片则是使用 Kodak Panatomic x 和 Plus x 胶片。我常试着估计出最常用的电影制式的构图品质,但由于种种原因,仍难免个别差异。比如,不同镜头厂商对焦距设定的差异,以及变焦镜头在不同焦距位置时,辨识其确切焦距的困难等。

35 毫米单镜头反光式相机所使用的银幕宽高比是 1.5 : 1,也就是介于标准银幕的 1.33 : 1 和流行于欧洲的 1.65 : 1 之间的一种比例。因此在排印图片时需要重框画面,以表现各种商业放映中宽银幕的规格。本书中使用了三种画面比例,分别是标准宽银幕的 1.5 : 1、1.85 : 1,以及超宽银幕的西尼玛斯柯普宽银幕电影和潘那维申系统宽银幕电影 70 毫米的 2.35 : 1。

基于上述理由,故事板中照片的焦距和光圈,应该被视为概略模拟的情况,若以真实的电影摄影机和镜头,去复制图中相同的透视感、景深、焦距和构图的话,将会产生不同的焦距。

可惜的是,制作电影的艺术在电影工业里很少被有系统地保存,本书所用的图片多半是由原作翻照而来的,但有些图片即使是出现在近期的电影中,它的原作也已经消失很久了,结果大部分原作中的阴影与基调质感都因此丧失。然而,本书中所用的就算是最差的图片,也都是以较昂贵的半调来印刷,以尽量保存图片多层次的调子。

因为故事板和美术设计的图片在大小上相去甚远,并且反映出画师的特殊手法、风格和导演的偏好之间的差异,所以本书大部分的图片是经过缩印的,以适合书本的格式,有些插图被缩小了 50%,但每一幅图都经过了画家的鉴定,以保证该图是在可用的空间内以最好的面貌呈现。



场面调度：影像的运动

(插图修订第2版)

著 者：(美) 史蒂文·卡茨

译 者：陈 阳

推 荐 者：谢 飞

书 号：978-7-5502-5138-0

出版时间：2015.7

定 价：55.00

直击导演工作的核心
探索电影镜头的潜力

这不是一部只供阅读的书籍，它需要随之练习，随之调研，随之思考。

——谢飞，北京电影学院教授

书中的例图给电影拍摄工作以及真实场景状况提供了传说中的调度指南，极大地丰富了这本用笔写就的参考说明手册，使书中展现的各种调度方案能够从纸上谈兵进入到实际操作之中。

——Anezka Sebek，新学院大学帕森斯设计学院动画与广播设计专业教授

要领会拍电影的微妙之处与电影摄影工作遭遇的挑战有以下值得推荐的方法：重复看大量的影片；去读好的电影学校；阅读史蒂文·卡茨的《电影镜头设计》与《场面调度：影像的运动》。在这本书的访谈录中，艾伦·达维奥、拉尔夫·辛格尔顿、约翰·塞尔斯这些出色的电影人以他们深刻的见解平衡了本书的可操作性和实用性。无论是对抱有雄心壮志的年轻人，还是已经有一定造诣的创作者，这都是一本极为可靠的工作手册。

——John McIntosh，纽约大学视觉艺术学院计算机艺术美学专业教授

作为少数谨慎的大部头著作之一，本书得体地避开了市场炒作的流俗之作，在坚实的技艺与方法论基础上标绘了场面调度的“航线”。

——Scott Billups，电影制作者，《数字化的电影制作》作者

电影初学者们可能马上就能学会并对类似“场面调度”的术语展开讨论，然而却对这些词汇没有具体概念。在这本书中，卡茨给读者指出了最实际的要点，他非常成功地拆解了导演在片场编排调度演员与摄影机的这项令人胆怯的工作任务。重要导演、制片主任等等电影人的访谈给本书增添了关键的教学范例。

——Dan Ochirva，Millimeter 杂志

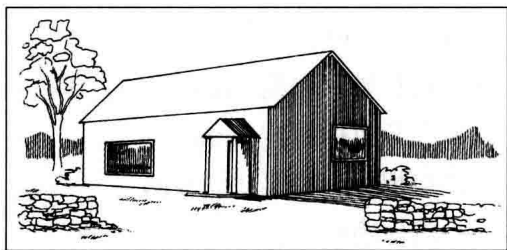
只有那么几位作者或几本书能够抵达“必读”的地位，史蒂文·卡茨的作品就是其中之一。对任何一位有追求的导演而言这本书都是一部卓越的教程，内容清晰明了，具有可操作性，充满了智慧。要理解并运用电影的场面调度技巧，本书是必不可少的参考指南。

——Sam Grogg，美国电影艺术学院前院长

目 录

Contents

致中国读者	1
推荐序 梁 明	2
译者序 井迎兆	3
前言	4
关于本书所使用的照片和故事板	6



第一部分 影像化工作的过程

第一章 影像化工作 003

- 1.1 剪辑风格 / 003
- 1.2 影像化工作 / 004

第二章 美术设计 007

- 2.1 场景设计图 / 009
- 2.2 概念与最后设计图 / 010
- 2.3 建筑图 / 015
- 2.4 平面图、剖面图、立面图 / 016
- 2.5 效果图 / 017
- 2.6 模型 / 019
- 2.7 分镜头草图和故事板 / 019

第三章 故事板 023

- 3.1 故事板制作中导演的职责 / 024
- 3.2 时间表 / 025
- 3.3 故事板画家所需的技巧 / 025
- 3.4 参考与研究 / 025
- 3.5 风格 / 028
- 3.6 材料 / 035
- 3.7 铅笔 / 035
- 3.8 墨水和炭粉 / 039
- 3.9 马克笔 / 039
- 3.10 图解摄影技巧 / 039
- 3.11 摇镜和移镜头 / 040
- 3.12 推轨镜头和变焦镜头 / 041
- 3.13 镜头间的转换 / 043
- 3.14 升降镜头 / 043
- 3.15 画幅制式与呈现方法 / 043
- 3.16 简化的故事板图示 / 045
- 3.17 制图术 / 051
- 3.18 气氛 / 053
- 3.19 角色 / 063
- 3.20 诠释 / 070
- 3.21 改编 / 070
- 3.22 小说 / 070
- 3.23 电影剧本 / 079
- 3.24 拍摄的段落 / 080

3.25 在场景设计图的领域中

找工作 / 081

3.26 指南 / 081

3.27 公会 / 081

第四章 影像化:工具与技巧 083

4.1 数字草稿(短片)/ 083

4.2 照片故事板 / 084

4.3 动作板和动画 / 084

4.4 3D 故事板程序和预视觉化 / 084

4.5 MiniDV 和 HDV / 086

4.6 非线性编辑和特效 / 086

4.7 游戏电影 / 087

4.8 结论 / 087

4.9 制片管理 / 087

第五章 制作流程 095

5.1 第一阶段:撰写剧本 / 096

5.2 记忆与研究 / 098

5.3 连接关系 / 098

5.4 声音和音乐 / 099

5.5 影像素描簿 / 099

5.6 第二阶段:美术设计 / 100

5.7 分解剧本 / 100

5.8 图像的设计 / 101

5.9 分镜头草图设计 / 101

5.10 勘景 / 102

5.11 有图解的剧本 / 102

5.12 检讨会议 / 102

5.13 第三阶段:剧本分析 / 103

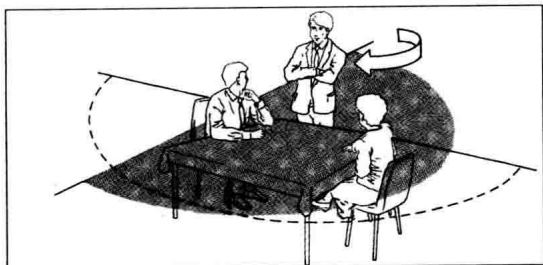
5.14 准备故事板 / 109

5.15 模特与小模型 / 110

5.16 第四阶段:摄影 / 111

5.17 第五阶段:排练 / 111

5.18 预览场景 / 112



5.19 后制 / 113

5.20 研究工具与材料 / 113

5.21 勘景工具 / 114

第二部分 剪辑风格的元素

第六章 镜头构图:空间关系 / 117

6.1 景别 / 117

6.2 特写 / 118

6.3 中景 / 121

6.4 全景 / 123

6.5 动作轴线原则 / 125

6.6 三角机位系统 / 126

6.7 根据新的视线建立新的 动作轴线 / 127

6.8 在演员越轴时建立新 的轴线 / 130

6.9 移动摄影机越过轴线 / 132

6.10 切出镜头和过渡镜头 / 132

6.11 移动物体和动作 的动作轴线 / 133

6.12 动作段落 / 133

6.13 在动作段落中越轴 / 134

6.14 轴线上的跳轴 / 136

6.15 结论 / 136

第七章 剪辑:时间关系 / 139

7.1 叙事驱动 / 139

7.2 叙事运动 / 140

7.3 问答模式 / 141

7.4 前后关系 / 141

7.5 使用模式 / 141

问答模式的范例 / 142

7.6 问答模式的其他变化 / 143

7.7 对精确叙事的限制 / 145

7.8 机上剪辑与备用镜头 / 146

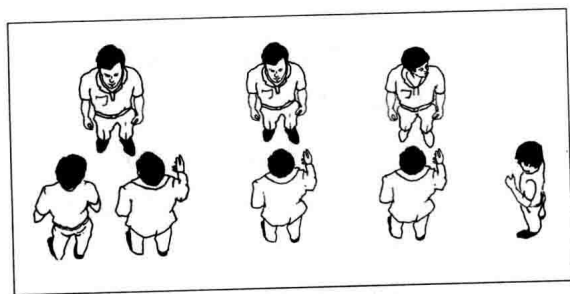
7.9 为剪辑组织动作 / 147

7.10 动接动剪切 / 148

7.11 出镜与入镜 / 149

7.12 清空画面 / 149

7.13 剪辑和影像化 / 150



第三部分 工作室

第八章 基础的应用 / 153

8.1 镜流 / 153

8.2 改变景别来交代场景 / 154

固定镜头的叙事范例 / 158

第九章 对话场景的调度 / 167

9.1 一种将场面调度影像化的方法 / 167

9.2 面向观众原则 / 168

9.3 主镜头 / 168

9.4 长镜头 / 169

9.5 景别和距离 / 169

9.6 正拍镜头与反拍镜头模式 / 169

9.7 演员的视线和演员

正视观众 / 170

9.8 调度系统 / 170

9.9 字母模式 / 171

9.10 双人对话的场面调度 / 172

双人对话的场面调度范例 / 173

第十章 三人对话场景的调度 / 189

10.1 形态 A 和 L 的差异 / 189

10.2 基本的型态和位置 / 189

三人对话的场面调度范例 / 191

第十一章 四人以上对话场景的调度 / 203

四人以上对话场景的调度范例 / 206

11.1 单一机位的正面位置 / 209

11.2 有纵深的正面位置 / 210

11.3 群众和大型团体 / 211

11.4 远摄镜头 / 211

11.5 广角镜头 / 211

11.6 群众场景镜头的比较 / 212

第十二章 运动镜头的调度 / 215

12.1 建构单位 / 217

运动镜头的调度范例 / 217

12.2 解放你的调度风格 / 221

12.3 动作和反应 / 221

12.4 移动兴趣中心 / 222

12.5 间接手段 / 222

第十三章 画面的纵深 / 223

13.1 动作的戏剧性范围 / 223

13.2 动作范围之中—

动作范围之外 / 223

13.3 在景深中的调度 / 224

13.4 戏剧动作范围的目的 / 225

13.5 内景纵深 / 226

13.6 纵深调度 / 228

13.7 景深摄影 / 228

13.8 获得景深的特殊技巧 / 229

13.9 分像屈光度透镜 / 229

13.10 压缩的深度 / 230

13.11 调度形态和远摄镜头 / 231

第十四章 摄影机角度 / 233

14.1 观众位置 / 234

14.2 透视 / 235

14.3 视平线高度 / 237

14.4 空间与人物 / 239

14.5 透视表现的最近趋势 / 239

动作段落中摄影角度的

叙事范例 / 239

第十五章 开放与封闭式构图 / 253

15.1 美学距离 / 253

15.2 亲密的程度 / 254

开放式构图范例 / 254

封闭式构图范例 / 256

15.3 构图方法 / 257

第十六章 视点 / 261

16.1 第一人称视点 / 261

16.2 受限制的第三人称视点 / 261

16.3 全知视点 / 262

16.4 认同的程度 / 262

16.5 观众的参与与认同 / 263

16.6 设计视点 / 263

视点设计范例 / 263

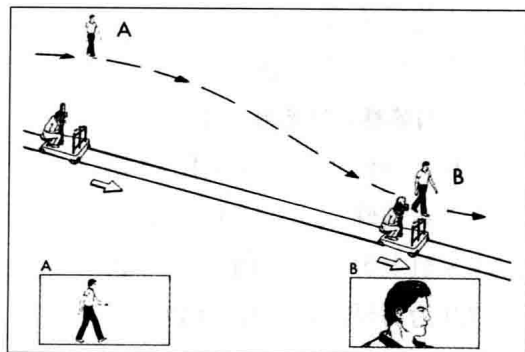
16.7 视点的叙事控制 / 266

视点的叙事控制范例 / 266

第四部分 运动的摄影机

第十七章 摇镜 / 273

17.1 左右横摇和上下竖摇 / 273



17.2 全景镜头 / 274

17.3 为了重新构图摇镜 / 274

17.4 为了交代动作摇镜 / 275

17.5 摇镜和镜头 / 275

17.6 为了达到影像或运动效果

摇镜 / 275

17.7 为了强调深度摇镜 / 276

17.8 为了逻辑上的关系摇镜 / 277

17.9 总结 / 278

摇镜的叙事范例 / 278

第十八章 升降镜头 / 283

18.1 运动的范围 / 284

18.2 视点 / 285

18.3 器材 / 287

18.4 为升降运动所做的影像化

工作 / 288

第十九章 推轨镜头 / 293

19.1 动作范围和运动镜头 / 293

19.2 主体至摄影机的距离 / 293

19.3 推轨镜头的计划 / 294

19.4 介绍一个主体或场地的

推轨镜头 / 294

19.5 与主体运动速度相同的

推轨镜头 / 295

19.6 比主体运动更快或更慢的

推轨镜头 / 295

19.7 走近或远离一个主体 / 297

19.8 在镜头内变化摄影角度 / 297

19.9 环绕主体的推轨镜头 / 298

19.10 结合室内与室外的空间 / 299

19.11 进入室内 / 300

19.12 从室外拍摄室内景 / 301

19.13 透过窗户拍摄以结合室内与室外景 / 301

19.14 剪辑推轨镜头 / 303

19.15 运动镜头和摄影角度 / 303

19.16 观众位置和运动的摄影机 / 304

第二十章 推轨镜头的调度 / 307

20.1 移动摄影机和机动的调度 / 307

推轨镜头的调度范例 / 308

20.2 以控制摄影机路径取代控制人物路径 / 314

20.3 环绕一个障碍的推轨镜头 / 316

20.4 在镜头中改变主体 / 318

20.5 连接多重故事元素的推轨镜头与调度 / 319

20.6 主观的与修饰过的主观推轨镜头 / 321

第二十一章 转场 / 323

21.1 剪切 / 323

21.2 叠化 / 324

21.3 聚焦—失焦 / 324

21.4 匹配镜头 / 324

21.5 划变 / 325

21.6 动作划变 / 325

21.7 变形 / 326

21.8 淡接 / 327

21.9 淡入(渐显)—淡出(渐隐)—颜色 / 328

21.10 停格画面 / 328

21.11 蒙太奇 / 328

21.12 分割画面效果 / 329

第二十二章 画幅制式 / 331

22.1 景框 / 331

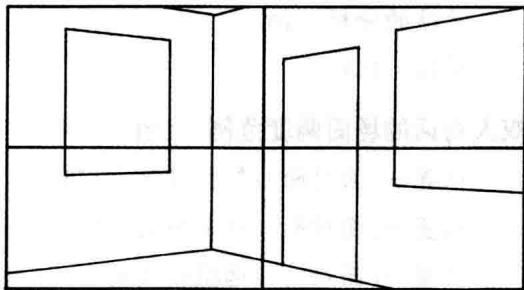
22.2 电影制式的简史 / 331

22.3 超级制式 / 333

22.4 电视 / 334

第二十三章 告别的镜头 / 337

附录 摄影角度投射 / 341



投射的工具 342

准备 342

开始投射 346

反向投射 358

步骤回顾 358

摄影角度 362

重要词汇 / 364

延伸阅读 / 369

出版后记 / 371

范例目录

问答模式的范例 142

例一 142

例二 142

例三 143

固定镜头的叙事范例 158

版本一 158

版本二 159

版本三 159

版本四 160

导演的分析 161

总结 161

双人对话的场面调度范例 173

位置一(面对面):侧拍镜头 173

位置一(面对面):过肩镜头 174

位置一(面对面):远摄镜头的

过肩镜头 175

位置一(面对面):低角度反拍镜头 176

位置二(肩并肩) 177

位置三 178

位置四 179

位置五 180

位置六 182

位置七 183

位置八 184

位置九 185

位置十 187

三人对话的场面调度范例 191

A形态版本一 191

A形态版本二 193

A形态版本二 194

L形态版本一 195

L形态版本二 196

I形态 197

A形态:纵深调度一 198

A形态:纵深调度二 199

A形态:动作轴线的实验 199

L形态版本三 200

四人以上对话场景的调度范例 206

A形态版本一 206

L形态 207

A形态版本二 208

运动镜头的调度范例 217

例一 217

例二 218

动作段落中摄影角度的叙事范例 239

结论 252

开放式构图范例 254

版本一 254

版本二 254

版本三 255

版本四 255

封闭式构图范例 256

版本一 256

版本二 257

视点设计范例 263

版本一 263

版本二 264

版本三 265

视点的叙事控制范例 266

版本一 266

版本二 267

版本三 268

摇镜的叙事范例 278

版本一 278

版本二 279

推轨镜头的调度范例 308

设计一 308

设计二 309

设计三 311

设计四 311

设计五 312

设计六 312

设计七 313

延伸设计 314