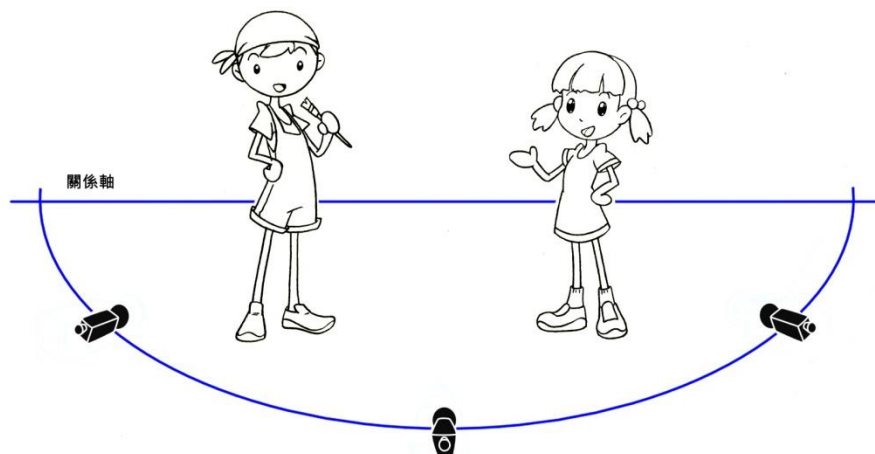


方向性和連續性

- 一部影片是由許多的畫面和段落所組成，為了增加畫面表現力和節奏變化，一場段落通常切割成許多鏡頭來表現，即使是簡單的幾句對話也是如此。然而如何將在同一個時間、空間中發生的動作或對白分切成許多鏡頭，或是如何將不同時空中的鏡頭做連結，才能讓觀眾理解影片的敘事性和合理性？不同景別的畫面完成後，影片該如何安排才能順暢地串聯在一起？
- 這個章節將介紹如何規劃畫面的方向性和連續性，讓場景內和各場景間的動向合理，以及各場景間的連結方法。

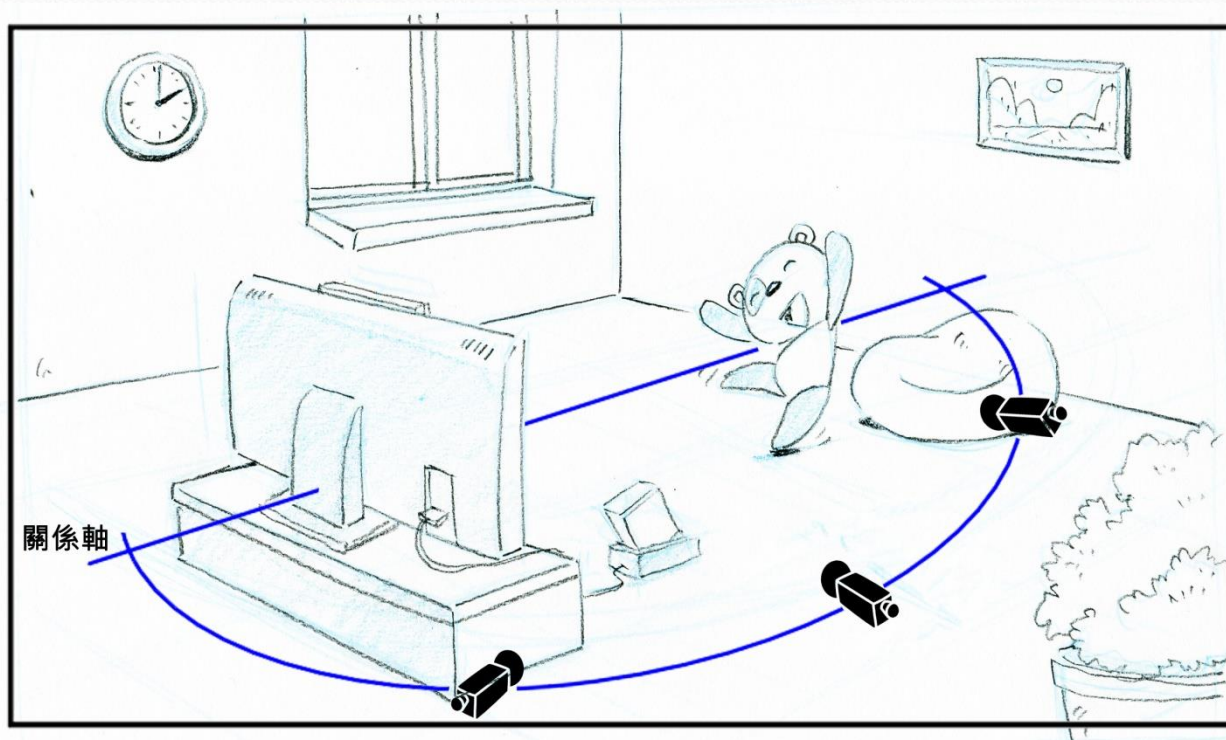
4.1 關係軸線

- 沿著角色/角色間的位置、視線方向或運動方向，所畫出來的**虛擬線段**就是**軸線**，這條線可以指示攝影機的擺放位置，只要選定線的一側，就可以表現角色的視線、運動方向的一致性，構成畫面空間的統一感。

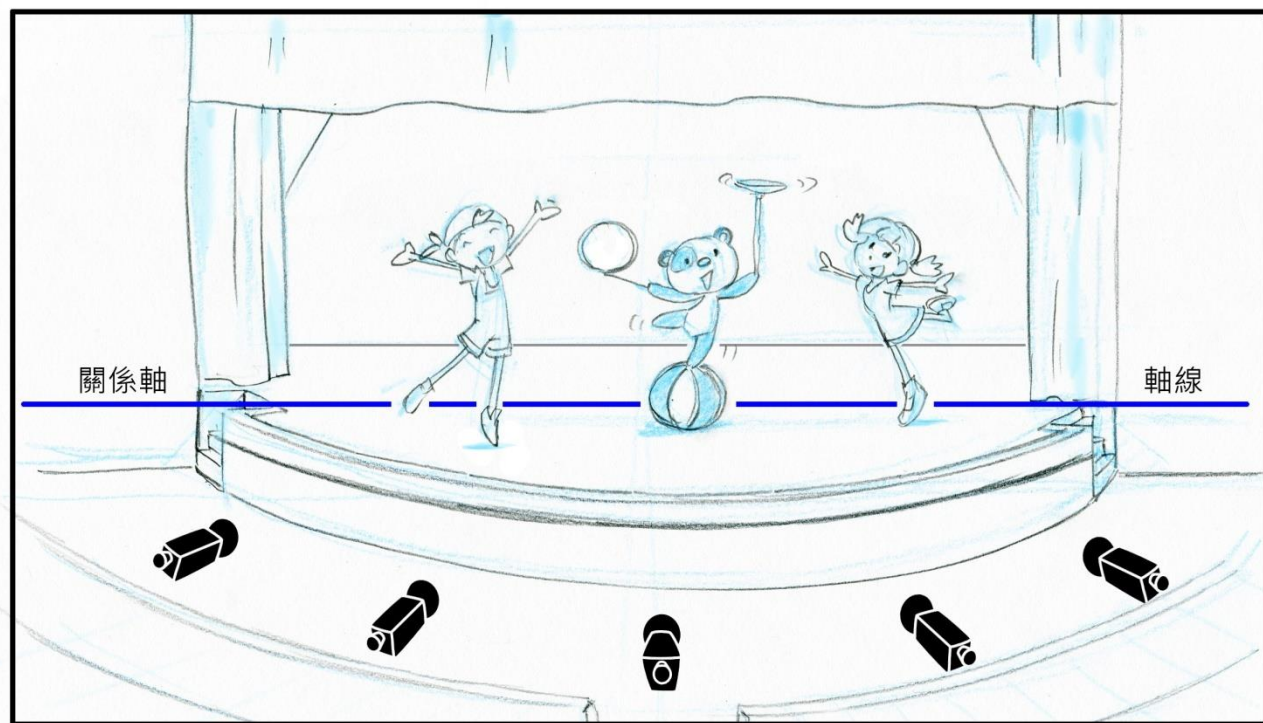


4.1.1 關係軸線基本概念

- 若只有一個角色，關係軸線則是在他和其所觀察的事物之間

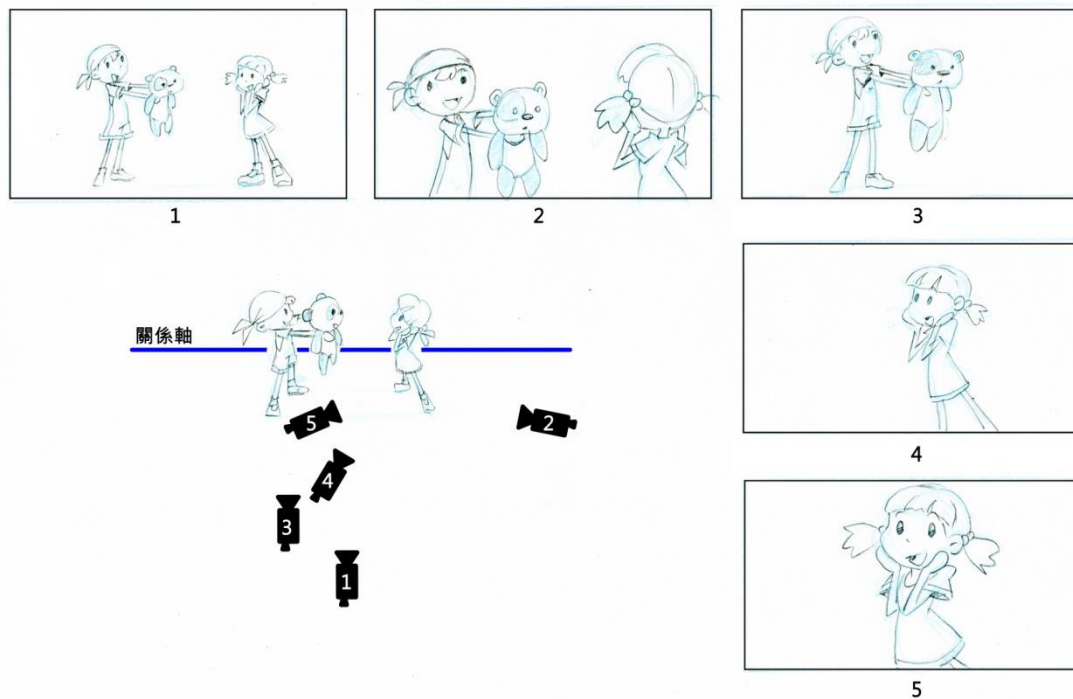


- 軸的概念可以想像是舞台劇的延伸，若舞台的邊緣是軸線，觀眾是從頭到尾都在軸線的同一側在觀賞，不會跑到台後來看



4.1.2 順拐和反打

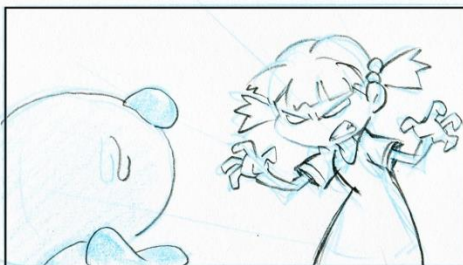
- 不跳軸可以避免觀眾視覺上的混亂，但不跳軸並不能保證畫面是流暢的。
- 不跳軸但順拐的鏡頭



- 不順拐且對稱機位



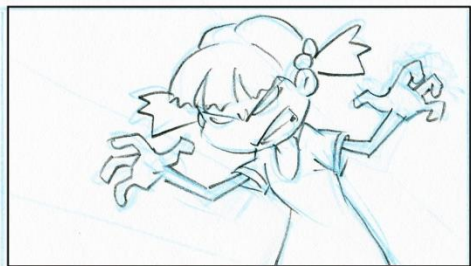
1



2



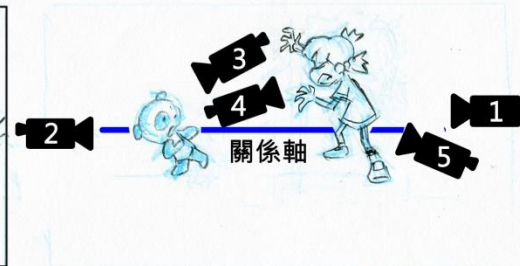
3



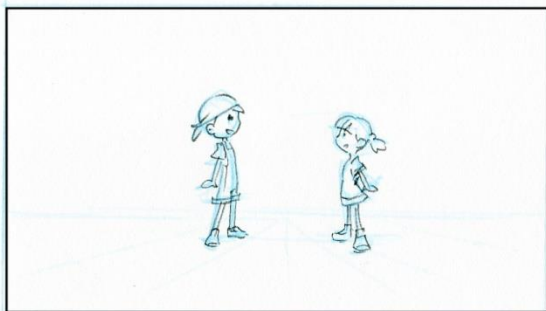
4



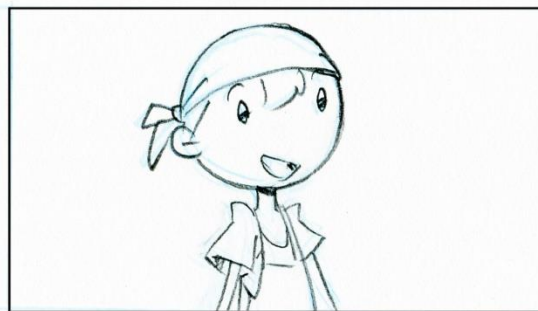
5



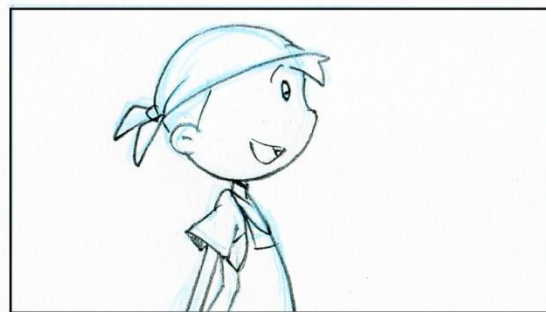
- 景別變化大則可相同角色



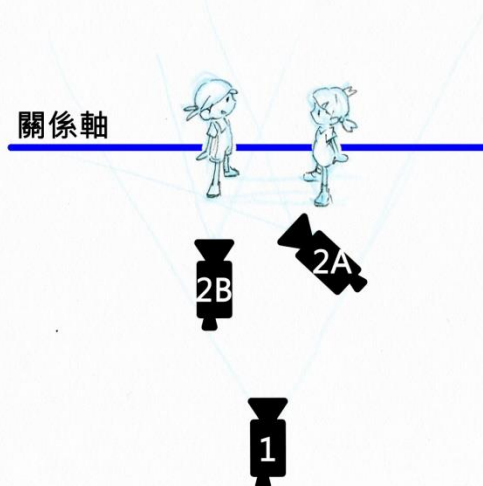
1



2A



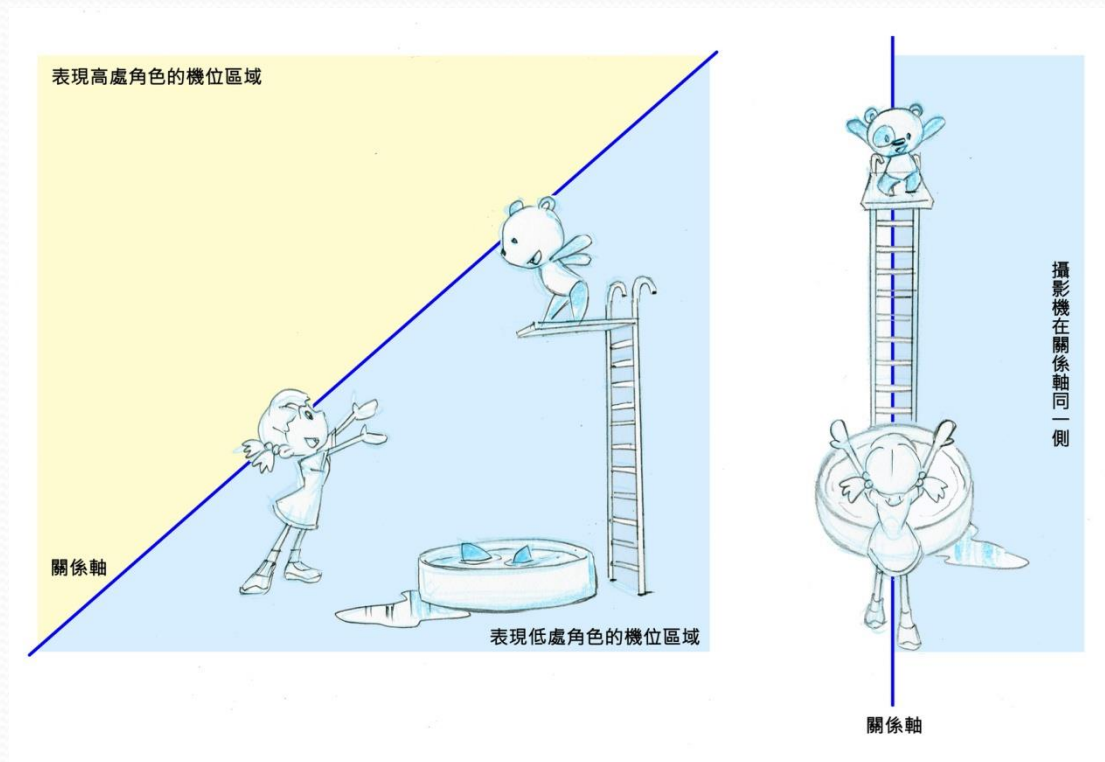
2B



4.1.3 垂直關係軸線

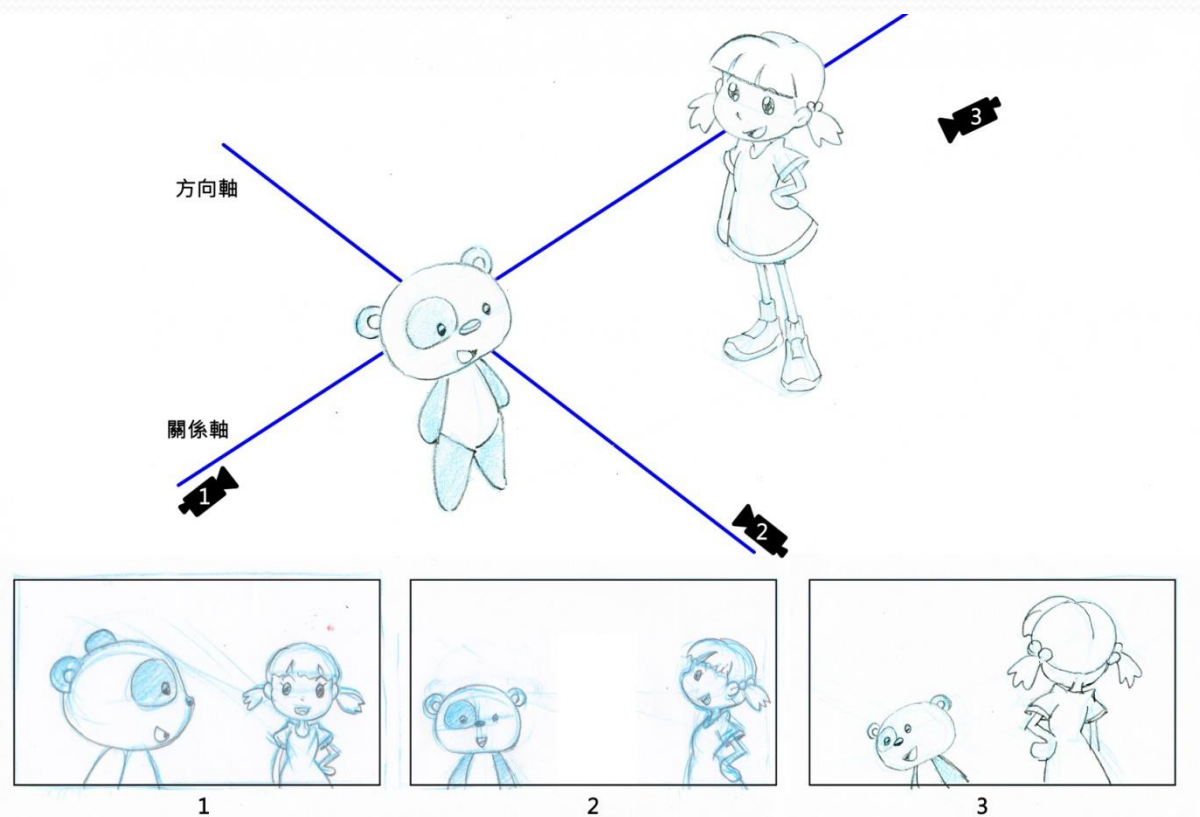
- **垂直關係**的對稱機位，在拍攝低處的角色時，要在低於或等於垂直關係軸的位置取景；在拍攝高處的角色時，在高於或等於垂直關係軸線的位置拍攝，這樣才能確保角色的朝向正確一致。同時，保持在水平關係軸線的同一側。

- 水平和垂直關係軸線同時考慮



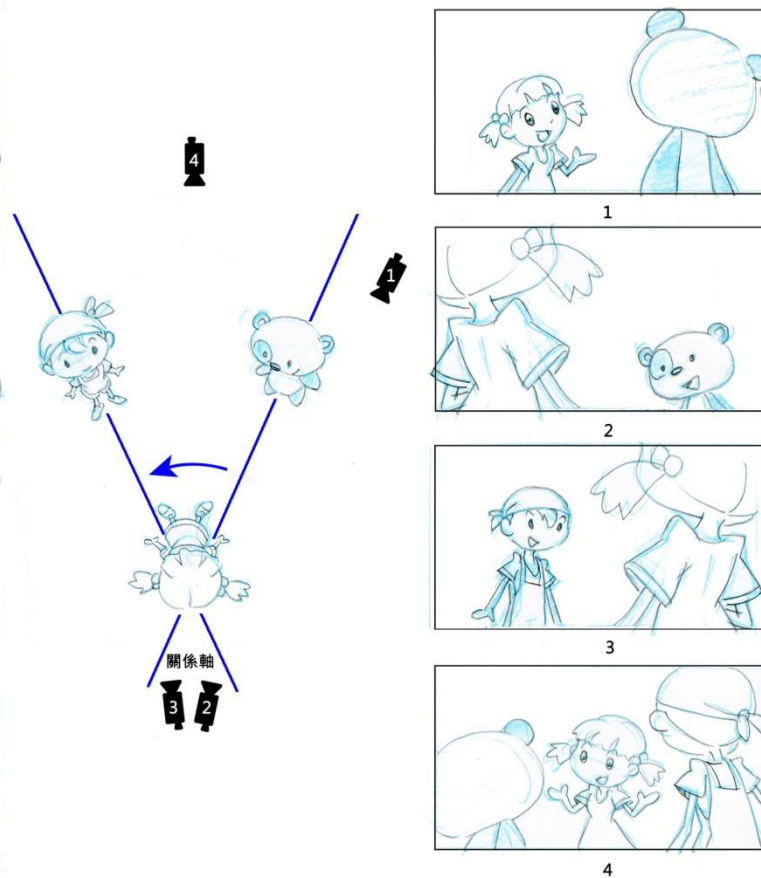
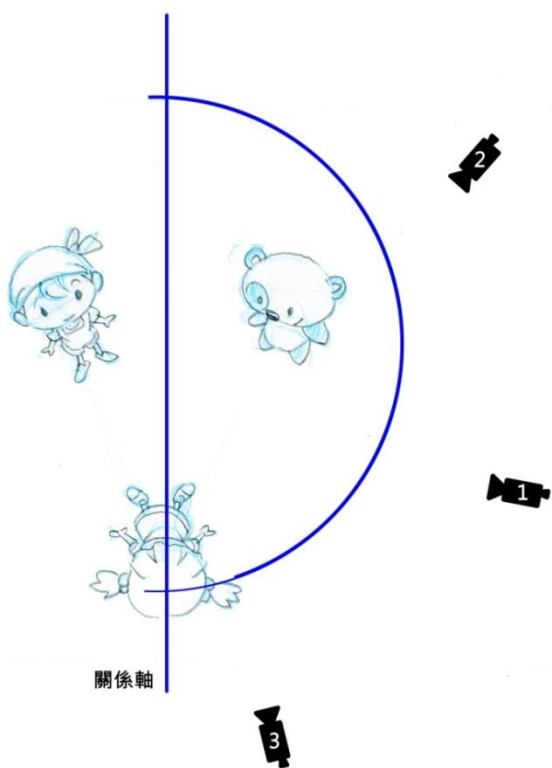
4.1.4 方向軸

- **方向軸的概念**和**關係軸**很類似，角色視線的視軸所延伸的一條線即為方向軸。

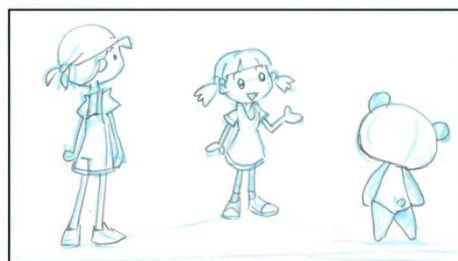


4.1.5 三人軸線

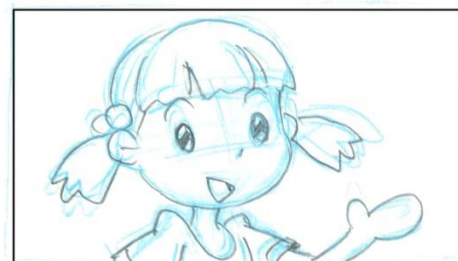
- 若有一主宰的角色，三人的關係軸可視為二人做安排



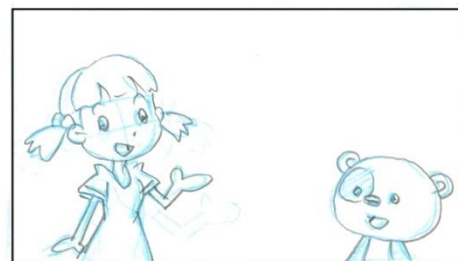
- 三人位置/地位相當的關係軸，可視為一系列的二人關係軸



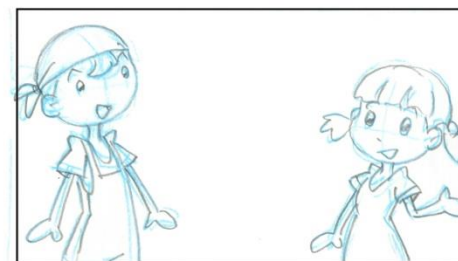
1



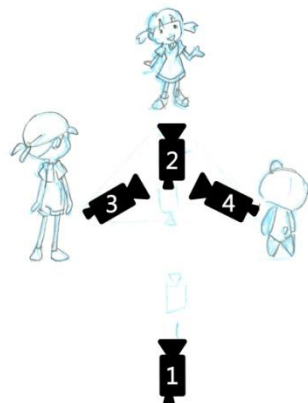
2



3

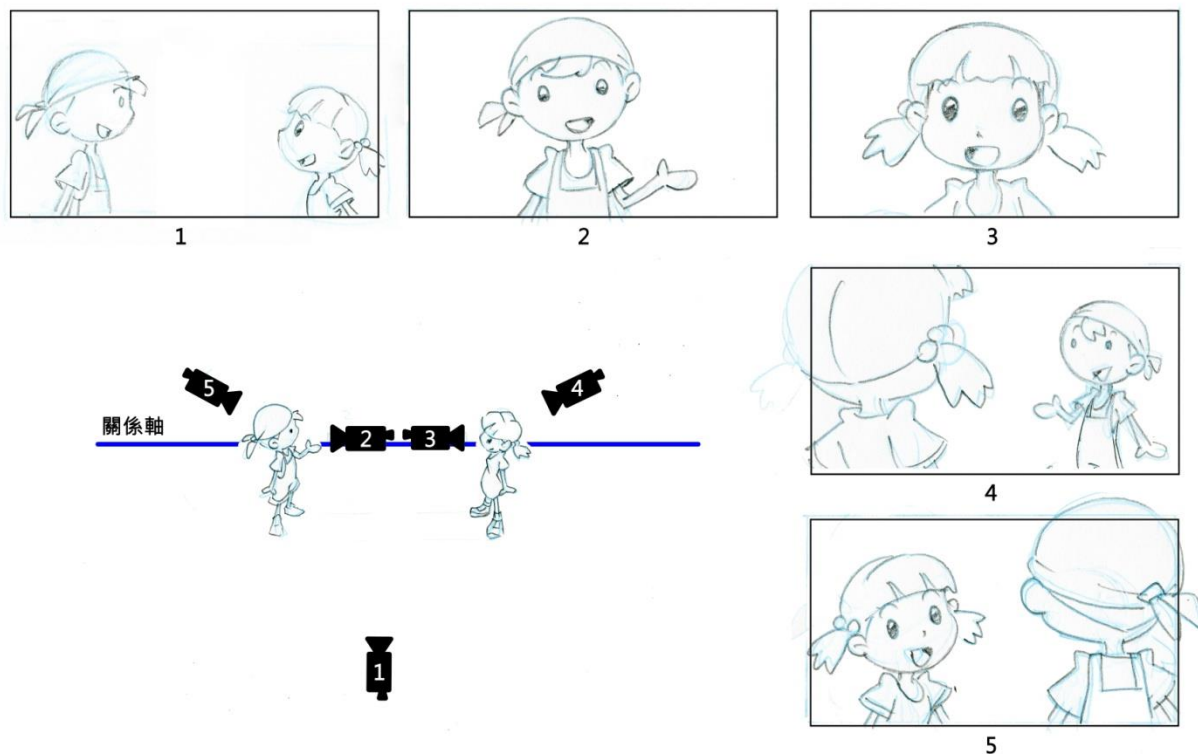


4



4.1.6 跳軸的方法

- (1) 騎軸：騎軸是指將機位設在軸線上，讓角色的朝向沒有明確的方向



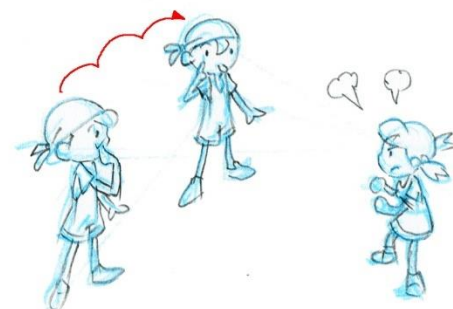
- (2) 視線帶動跳軸：在角色的對談中，透過角色互動的視線轉移，也可以帶動機位跳軸。



- (3) 位移帶動跳軸：畫面中角色的位置可透過移動完成跳軸。



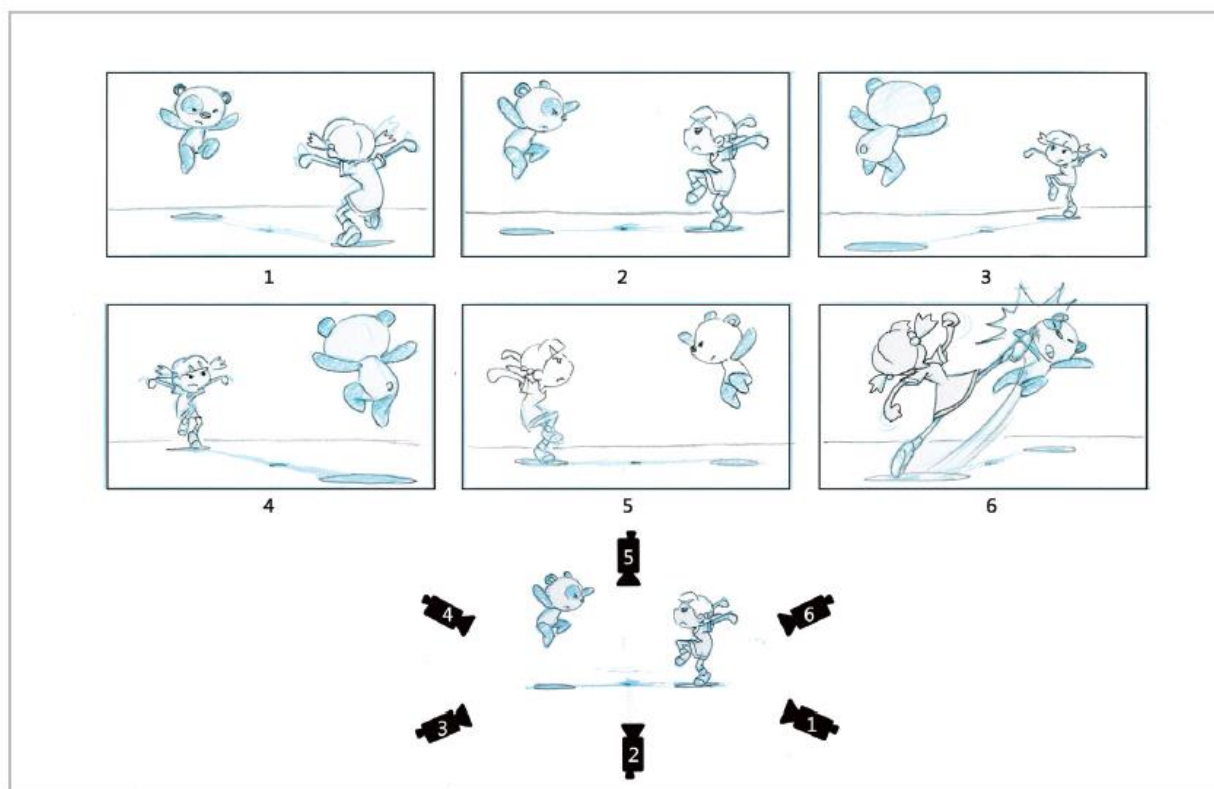
PAN



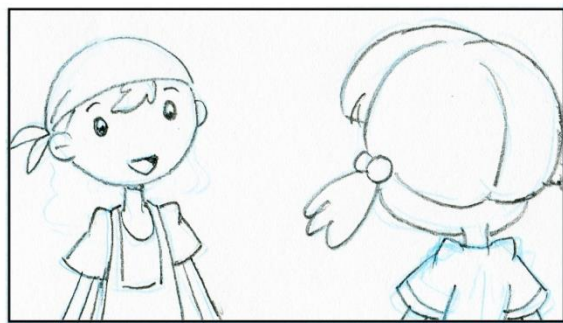
- (4) 插入不同畫面跳軸：透過插入不同景別的畫面，或是和軸關係不明確的物體的特寫



- (5) 攝影機移動跳軸：如同角色，攝影機是可以做位置的移動的，透過攝影機在空間的游移或轉動，進而跳軸。



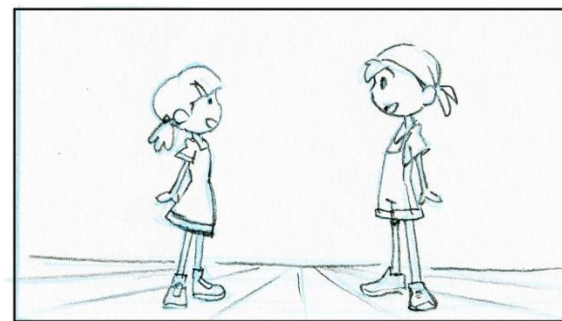
- (6) 第三者視線跳軸：透過畫面中第三者的角度來觀看，攝影機便可反打跳軸。



1



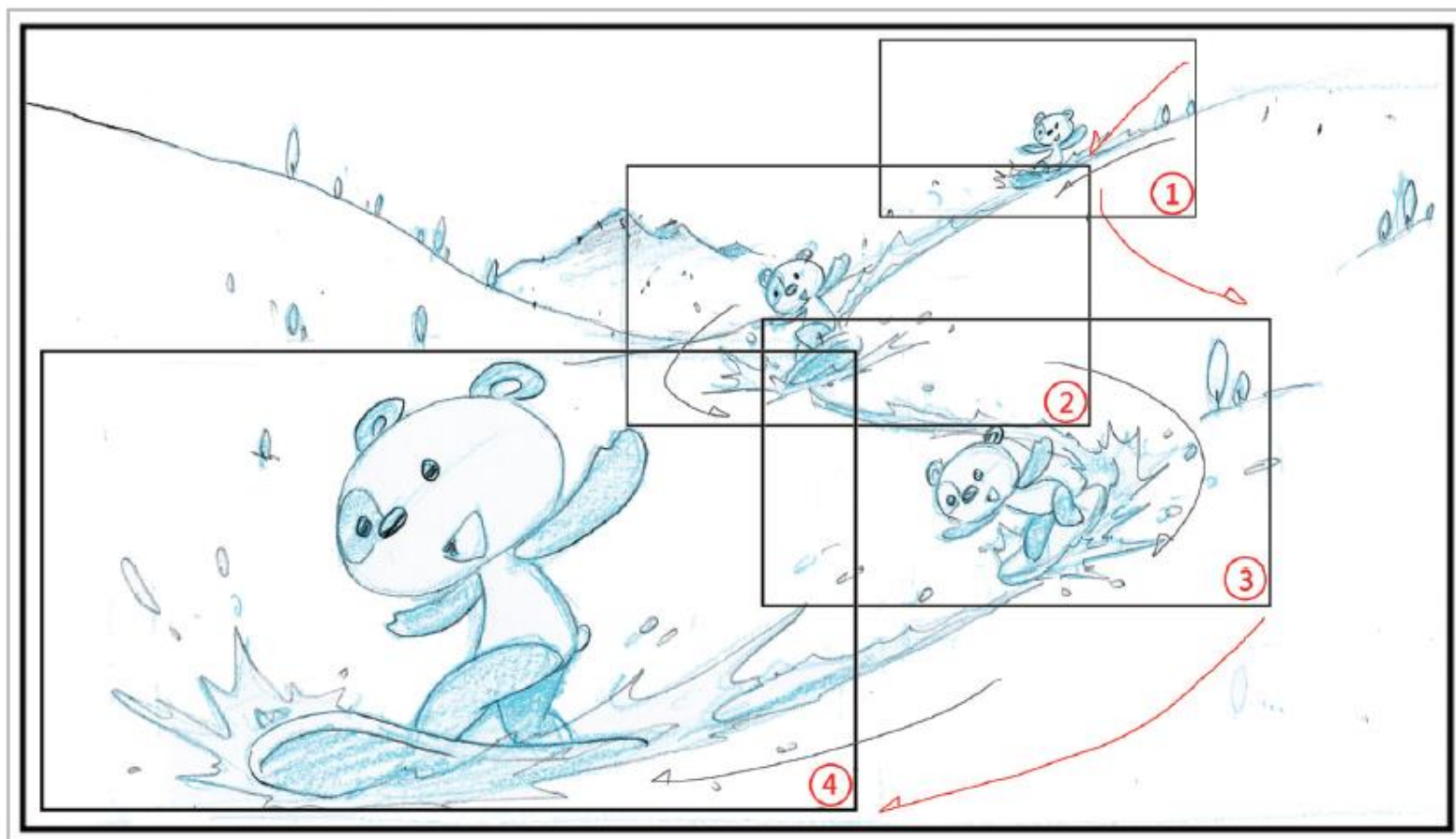
2



3

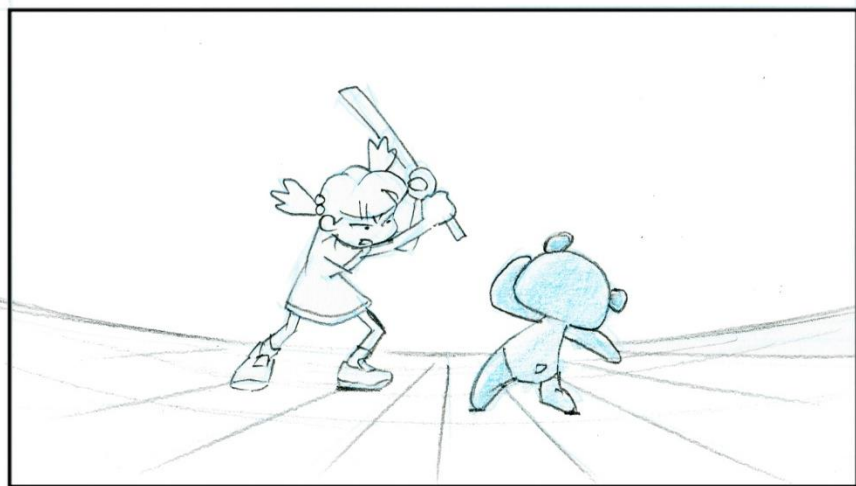
4.2 運動軸線和銜接連續性

- 角色的運動方向所延伸的軸線，即為運動軸線

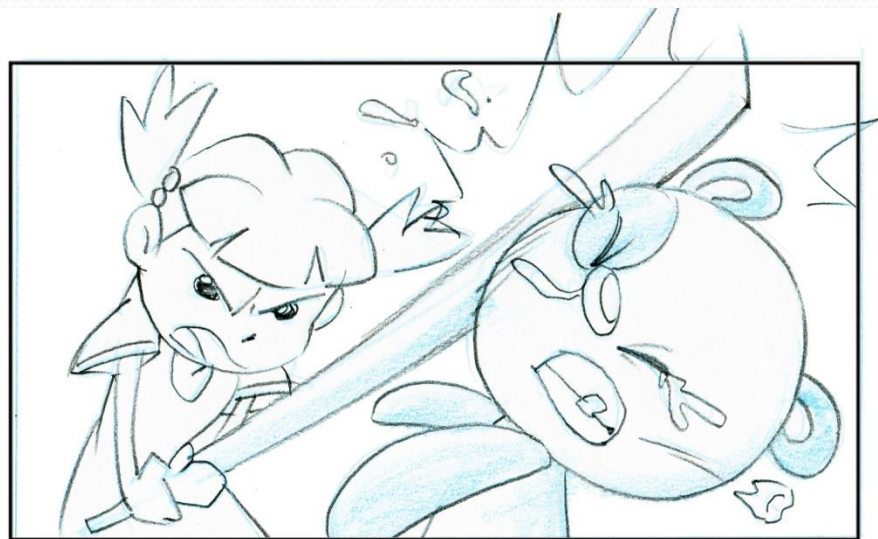


4.2.1動作

- 跨鏡頭動作需要比前一個畫面再多一些

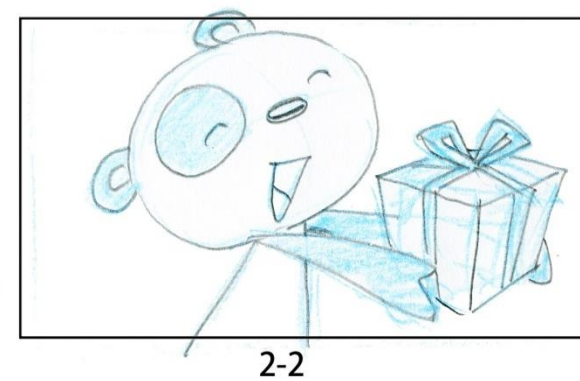
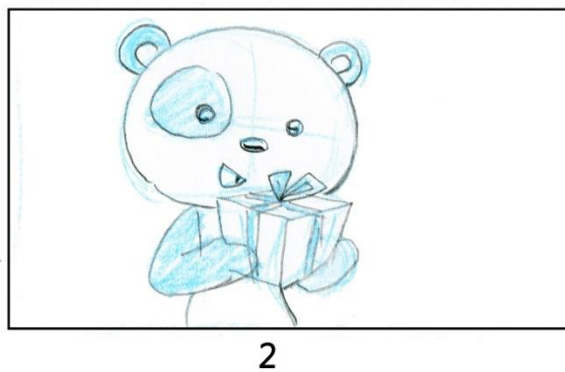
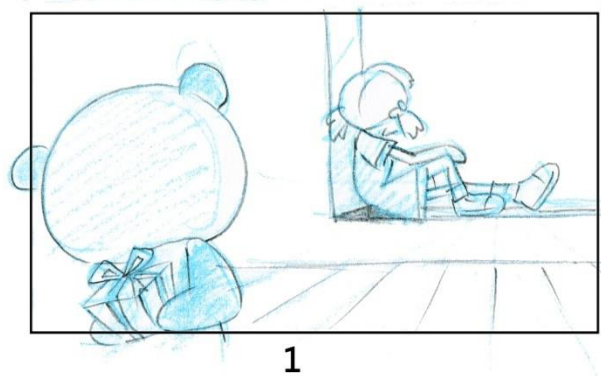


1

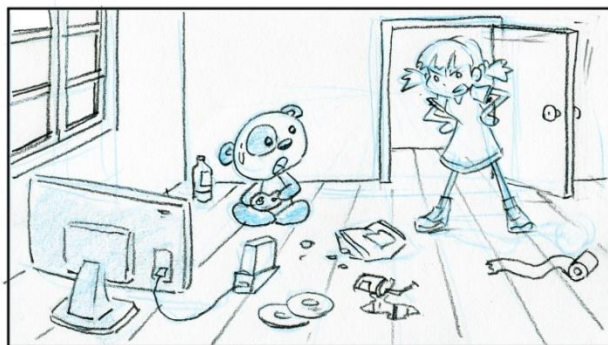


2

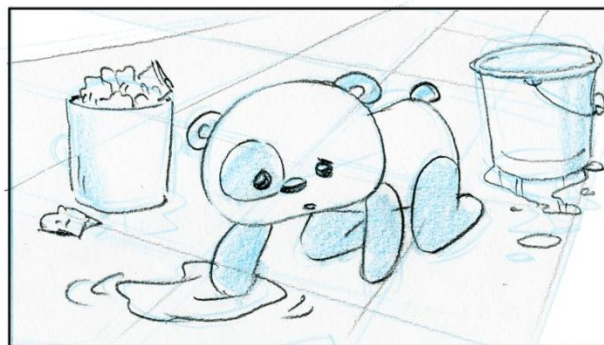
- 起幅動勢可銜接畫面



- 透過起幅動勢省略動作過程



1



2



3



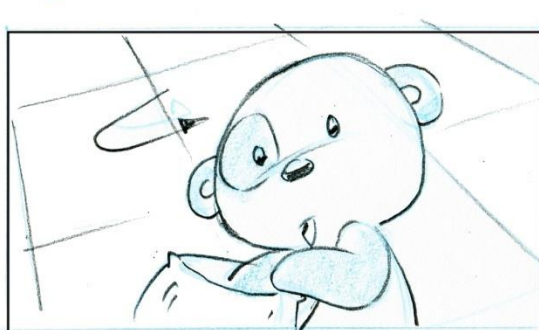
4

4.2.2 視線

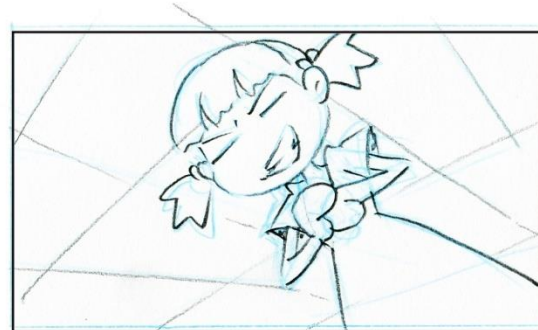
- 透過主觀視線銜接



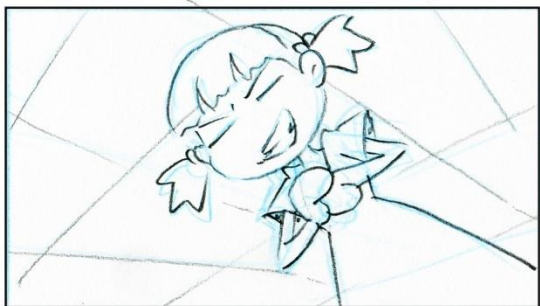
1



2



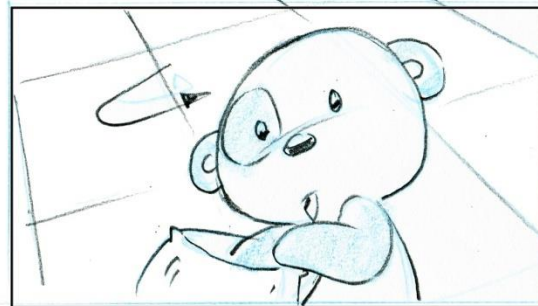
3



1



2



3

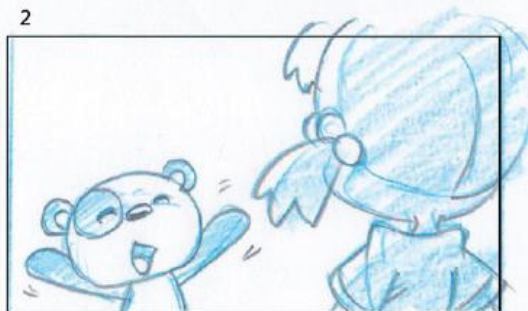
4.2.3 聲音

- 旁白銜接

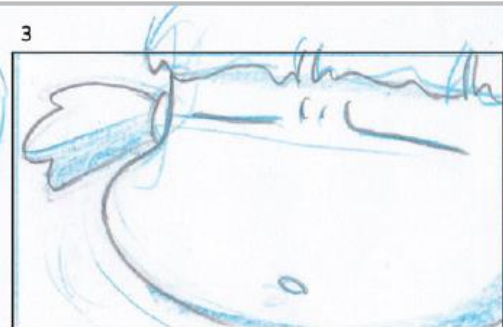


胖達:小美妳會做蛋糕嗎?

小美:做蛋糕~我最在行了



胖達:耶~~~~好棒耶~~~太好了~~~



小美:.....

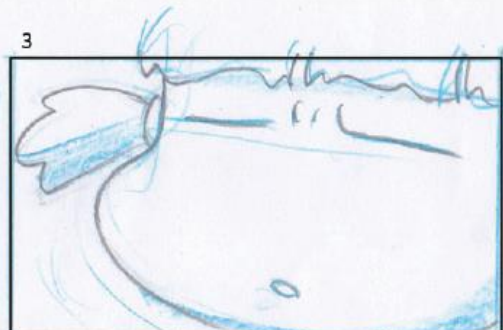


胖達:小美妳會做蛋糕嗎?

小美:做蛋糕~我最在行了



小美:我又沒說要做給你吃!



胖達:小美我知道妳最有愛心的喔~

● 對白銜接



1

旁白:其實胖達熊有一個未曾謀面的兄弟



2

旁白:今年~ 有一部電影將他捧了出來



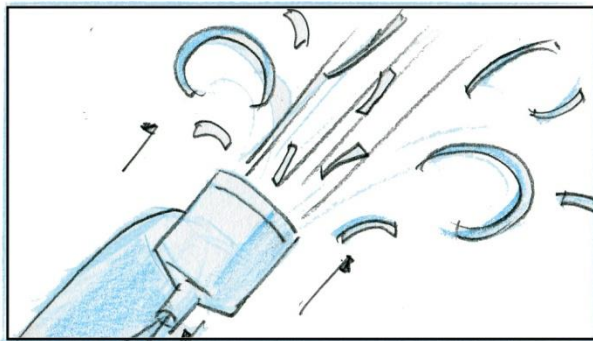
3

麻吉熊:嘿~~~大家好

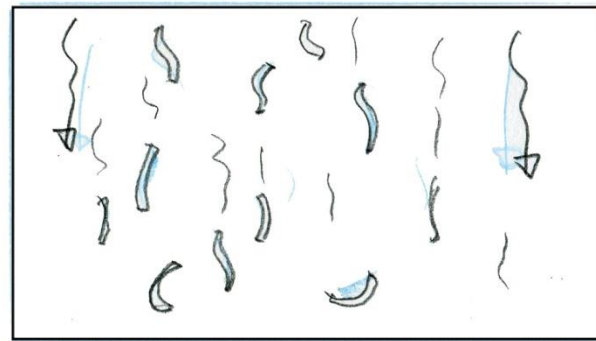
- 音效銜接



1



2



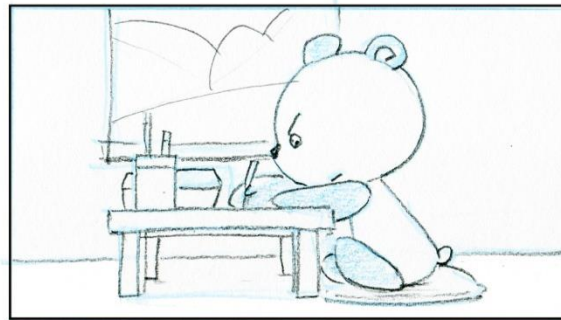
3

4.2.4特效

- 用淡入淡出來顯示時間的經過



1



2



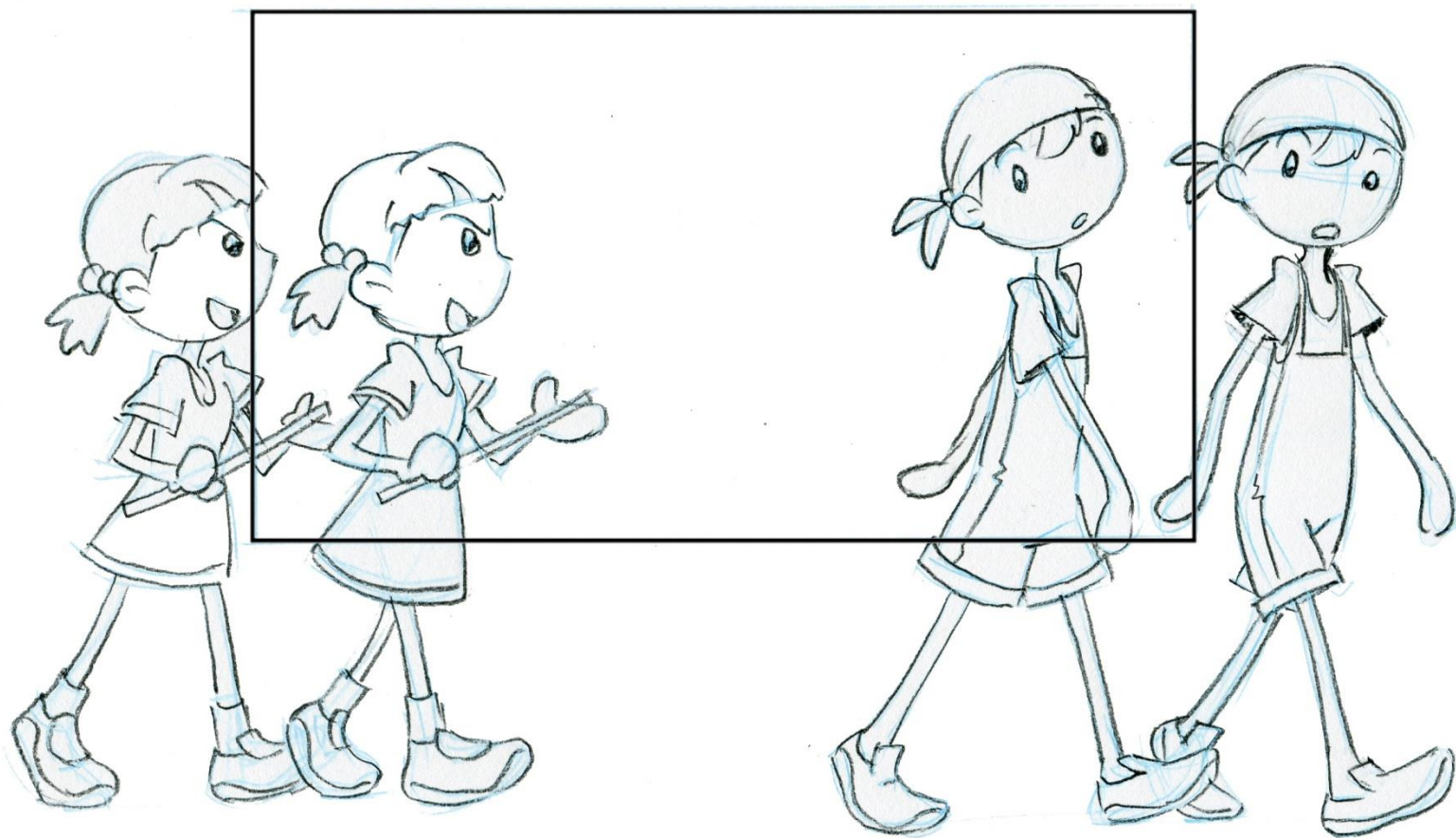
3



4

4.2.5運動方向

- 出入畫概念



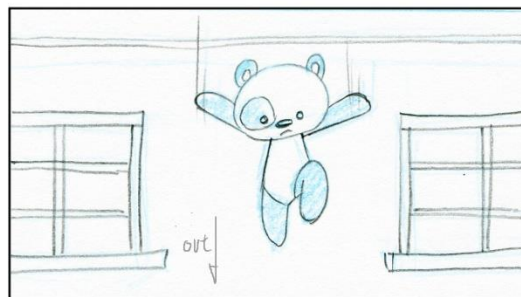
- 出入畫的連續性



A1



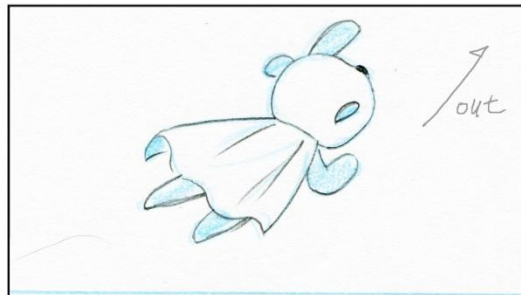
A2



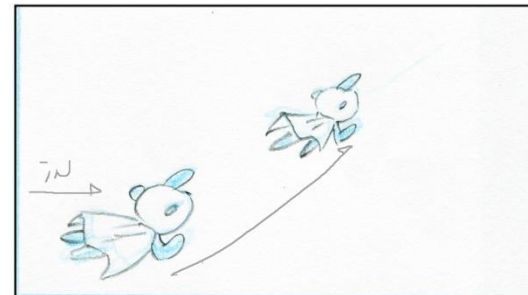
B1



B2

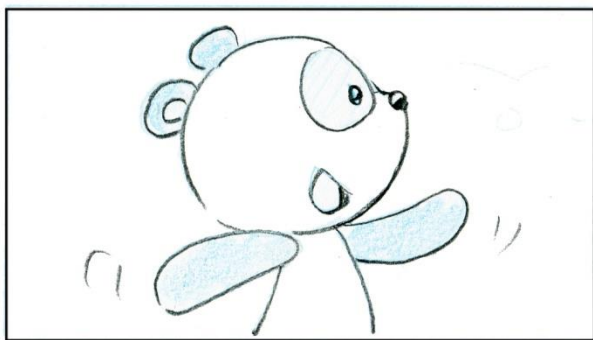


C1

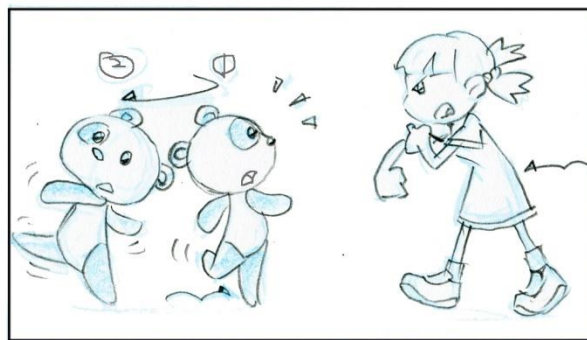


C2

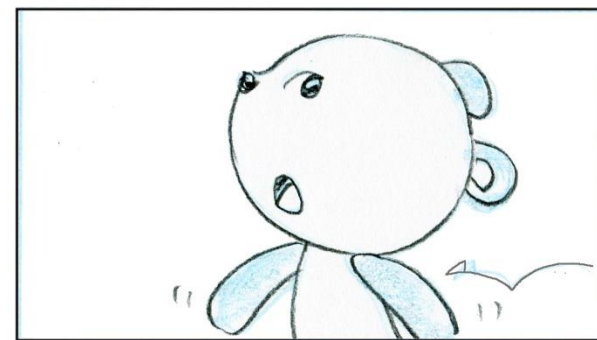
- 移動方向改變時，出入畫面的概念方向也需要調整



1

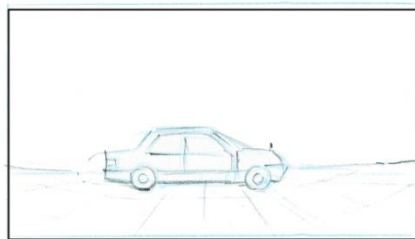


2

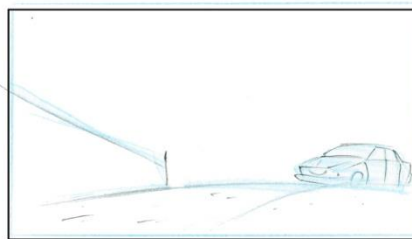


3

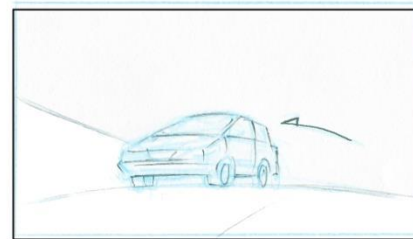
- 對向的運動呈現角色間的互峙感



1



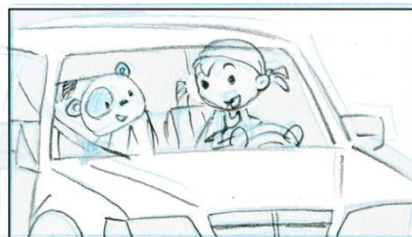
2-1



2-2



3-1



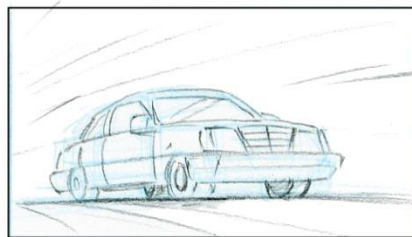
3-2



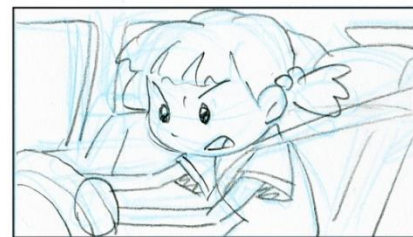
4



5

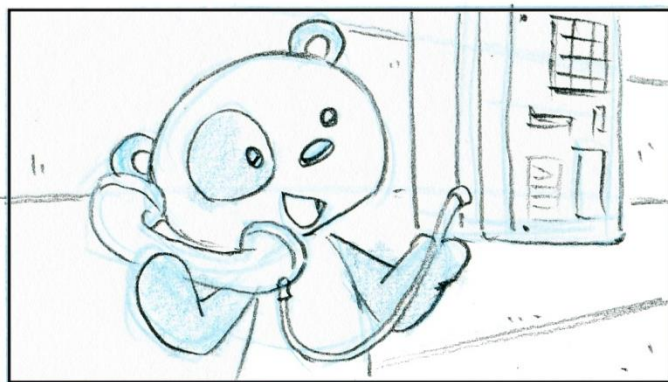


6



7

- 畫面對向安排，可表現關係和讓畫面流暢

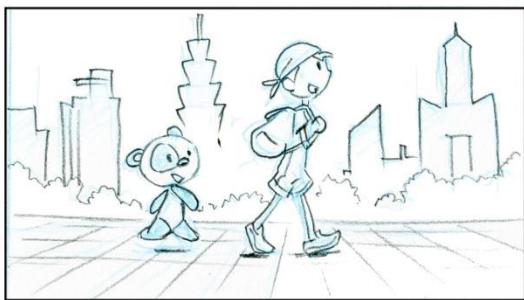


1

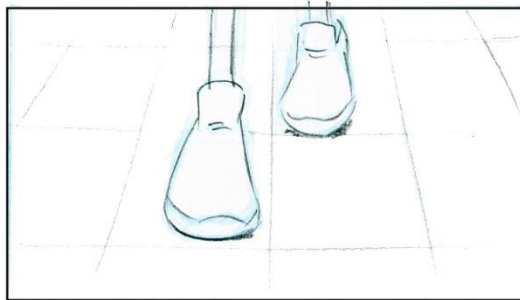


2

- 出入方向變化，可代表經過了較長的時間和距離



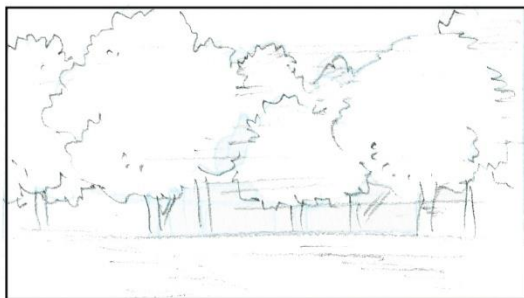
1



2



3



4



5



6

4.2.6 空鏡

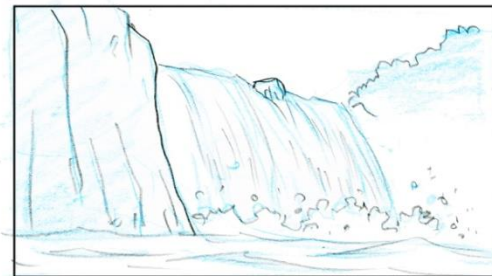
- 運用空鏡銜接，表現角色的內心情緒



1



2



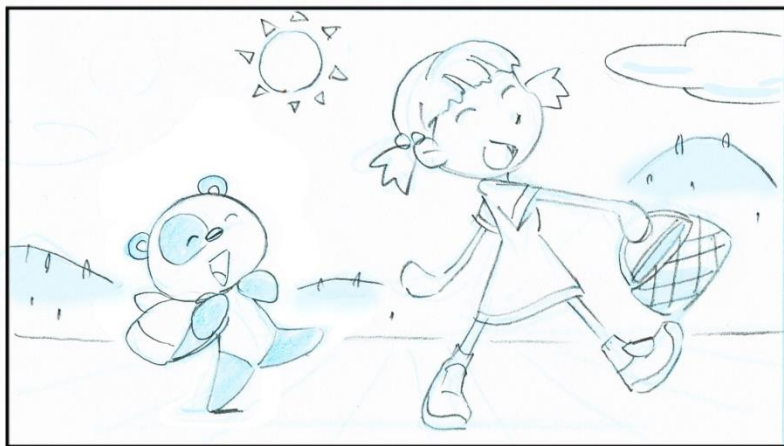
3



4

4.2.7 認知方向

- 移動方向設計需要和符合認知方向



1



2

章節練習

- 關係軸線的確定是維持角色方向一致的重要依據，但為了讓畫面更豐富多樣，也會適當讓角色朝向做跳軸改變；跳軸的方法有許多種，請運用三種不同的跳軸方式，設計一組雙人的互動分鏡，表達相同的故事內容。
- **聲音是畫面間的一種銜接方式**，透過**對話**、**旁白**、**音效**、**音樂**等都可將畫面適當帶出。請找一段影片，透過聲音的改變和重新剪輯，來重新敘說這段影片，並且維持（或改變）原來的故事內容。
- 角色在分鏡的運動方向也需要維持一定的方向，才能有畫面的連續性。請設計三組不同的追逐分鏡（每組三張），並包含**出景**、**入景的畫面**以及**留意畫面間的連續性**。