



GRAMMAR OF
THE SHOT, 2E

镜头的语法

(插图第2版)

罗伊·汤普森

(Roy Thompson)

(美)

克里斯托弗·J·鲍恩 著

(Christopher J. Bowen)

李蕊 译

后浪出版公司

世界图书出版公司

f Focal Press
Taylor & Francis Group

“说”全球通用的视觉语言，把故事传递给世界观众

GRAMMAR OF THE SHOT, 2E

化繁为简，汇集近百种镜头语法细则于一书，让您轻松掌握视觉语言的语法。

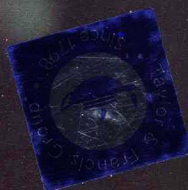
作者以数十年的教学经验和现场实战经验，传授您鲜为人知的现场拍摄技巧。

语言通俗，深入浅出，是初学者的最佳引路指南，也是影视从业者的速查手册。

辅以近150幅插图，生动直观认识镜头语法的细节。

提供每一章相对应的要点总结，巩固所学语法技巧。

附赠丰富的视觉词汇表，让您随手查阅相关专业词汇。



陈列建议：电影、艺术、专业教

拍电影网

www.pmovie.com



后浪出版咨询(北京)有限责任公司
POST WAVE PUBLISHING CONSULTING (BEIJING) CO., LTD.
www.hinabook.com



Focal Press
Taylor & Francis Group

后浪出版公司官方网站
网址: www.hinabook.com



ISBN 978-7-5100-6726-6



ISBN 978-7-5100-6726-6

定价：29.80 元

本成果系：北京市教委“人才强教深化计划——学术创新团队”



GRAMMAR OF
THE SHOT, 2E

镜头的语法

(插图第2版)

(美) 罗伊·汤普森 克里斯托弗·J·鲍恩 著
(Roy Thompson) (Christopher J. Bowen)

李蕊译

世界图书出版公司

北京·广州·上海·西安

图书在版编目 (CIP) 数据

镜头的语法 / (美) 鲍恩 (Bowen, C. J.) 著; 李蕊译.

-- 北京: 世界图书出版公司北京公司, 2013.7

书名原文: Grammar of the Shot, 2e

ISBN 978-7-5100-6726-6

I. ①镜… II. ①鲍… ②李… III. ①电影摄影技巧 IV. ①J931

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第161034号

Grammar of the Shot, 2e / by Roy Thompson and Christopher J. Bowen / ISBN: 978-0-240-52121-3

Copyright ©2009 by Focal Press Authorized translation from English language edition publish by Focal Press, part of Taylor & Francis Group LLC; All rights reserved; 本书原版由 Taylor & Francis 出版集团旗下, Focal 出版公司出版, 并经其授权翻译出版。版权所有, 侵权必究。

Beijing World Publishing Corporation is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. No part of the publication reproduced or distributed by any means, or stored in database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher. 本书中文简体翻译版权由世界图书出版公司独家出版并仅限在中国大陆地区销售。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal. 本书封面贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签, 无标签者不得销售

北京市版权局著作权合同登记号 图字01-2010-0329

镜头的语法 (插图第2版)

著 者: (美) 罗伊·汤普森 克里斯托弗·J·鲍恩

译 者: 李蕊

筹划出版: 银杏树下

出版统筹: 吴兴元

编辑统筹: 陈草心

责任编辑: 赵丽娜

营销推广: ONEBOOK

装帧制造: 墨白空间

出 版: 世界图书出版公司北京公司

出 版 人: 张跃明

发 行: 世界图书出版公司北京公司 (北京朝内大街137号 邮编100010)

销 售: 各地新华书店

印 刷: 北京联兴华印刷厂 (北京通州区张家湾皇木厂 邮编101113)

(如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题, 请与承印厂联系调换。联系电话: 010-61501799)

开 本: 690毫米 × 960毫米 1/16

印 张: 12.5 插页4

字 数: 199千

版 次: 2013年10月第1版

印 次: 2013年10月第1次印刷

读者服务: reader@hinabook.com 139-1140-1220

投稿服务: onebook@hinabook.com 133-6631-2326

购书服务: buy@hinabook.com 133-6657-3072

网上订购: www.hinabook.com (后浪官网)

拍电影网: www.pmovie.com (“电影学院”官网)

ISBN 978-7-5100-6726-6

定价: 29.80元

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

版权所有 翻印必究

前 言

人们常常会有这样的印象，即现代生活完全是在以一种或另一种形式体验传媒。我们总是在讲电话、看电视、上网、听广播，阅读书籍、报纸和杂志，看着广告牌和广告，去看电影，等等。而我们理解这种传播并能从中获得更深含义的能力，则依赖于我们的教育——我们是否能读、写、说、识别影像和声音、解读符号，等等。

这种教育，无论是来源于学校或仅仅来源于生活，都有助于增强我们的理解能力。总的来说，随着时间的推移，我们已经掌握了视觉传播的密码——从象形字到文字到绘画、照片以及现在的电影，我们所描绘的事物都有其可辨识的含义，观众也知道如何去解读他们所看到的影像。而对所看到东西的清晰理解和阐释，则源于随时间发展所建立起来的既定语法或描绘法则。

这种种来自结构意义的语法是电影创作者非常依赖的。故事片、纪录片、新闻报道、情景喜剧、电视剧、广告、MV、谈话节目、电视真人秀等，都使用相同的基本视觉语法来实现对观众的传播。作为一名电影导演，当你“说”通用的电影语言时，你能把你的故事传递给全世界的观众。

本书是专为那些刚刚进入视觉叙事领域，想要更好地了解全球性电影视觉语言的基本规则、惯例和实践的人而设计的。它会告诉你画面的基本框架、不同的景别以及在画面中组合视觉元素的方法；你会接触到照明基础、银幕方向、三维原理、摄影机运动以及许多为了更丰富、多层次的视觉呈现而做的基本练习；更重要的是，它将为你提供必要的信息以拓展你的视觉词汇表，并帮助你在这个不断发展的视觉传播世界里启动你的电影职业生涯。

致 谢

首先我想对焦点出版社的编辑埃莉诺和迈克尔表示感谢，因为她们给了我一次绝佳的机会来完成《镜头的语法》的第二版，该书第一版早就盛名在外。当然，如果没有罗伊·汤普森先生在第一版中所作出的辛勤努力的话，这一切都是不可能的。我希望修订版能够继续指点和启发那些刚刚在拍电影的领域中开始创作之旅的读者们。

作为一名在职的教育工作者，我想对那些在我接受高等教育期间给予我正面影响的人表示感谢，他们是在布兰迪斯大学和波士顿大学的导师们。他们给予我的人文学科的广阔视野为电影制作领域中所需求的独特视点和技术作出了极好的准备。现在我把这些价值观念同样分享给我的学生，也感谢他们所带给我的一切。

作为一名媒体从业人员，我想感谢那些帮助我在每一个新案例中继续学习的同事和委托人。

同样感谢第二版准备过程中几个慷慨同行为我提出宝贵意见，他们是约翰·卡罗、罗伯特·J·德·玛利亚、罗伯特·哈里斯和迈克尔·科瓦斯基。

另外，我想感谢我的演员们为这个项目所付出的宝贵时间，他们是温迪·晁、汉娜·库尔特、亚历山大·斯科特、史黛西·史莱弗勒和伊丽莎·史密斯。感谢初版作者提供了书中所有的图表和插图。我必须对与我合作的插画师珍·夏普表达感激之情，其独特的风格和慷慨的贡献使本书成为更好的学习工具。同样，我要感谢玛丽·詹姆斯的建议和帮助。

最后，我要对家人给我的支持和帮助表示感谢，尤其是瑞秋·斯温，感谢她在任何情况下都陪伴着我，还帮助我整理稿件。

本书是为所有想学电影和视频拍摄的人准备的。我希望你们能享受这个过程，并从中得到乐趣。如果你想更多地了解这门课程、寻找更多资源，或更多地了解作者本人的话，请访问他的主页：www.fellswaycreatives.com。

目录 Contents

前 言	1
第一章 镜头及如何取景	001
1.1 给观众展示什么?	004
1.2 宽高比	005
1.3 基本构建模块: 不同的景别家族	007
中 景	008
特写镜头	009
远 景	009
1.4 基本景别的拓展家族	010
大远景	012
全远景	012
远景 / 广角	013
中远景	014
中 景	015
中近景	015
特 写	016
大特写	018
极特写	018
1.5 章末回顾	019
第二章 构图的艺术	021
2.1 取景人物的简单法则	023
头顶留白	023

拍摄方式之主观 VS 客观	025
视线留白	026
九宫格定律	028
2.2 摄影角度	030
水平摄影角度	032
垂直摄影角度	038
2.3 双人镜头：带两个人的画面构图	042
侧面双人镜头	042
直接面向摄影机的双人镜头	044
过肩双人镜头	046
2.4 构图基础总结	047
2.5 章末回顾	047

第三章 构图进阶 049

3.1 第三维	051
地平线	052
荷兰角	054
斜线法	055
电影空间的深度：前景 / 中景 / 后景	057
深度线索	059
3.2 摄影机镜头：构图中的眼睛	060
变焦镜头	061
焦点：在画面中引导观众的眼睛	064
3.3 构图中的光线：似有若无	068
光作为能量	069
色 温	069
自然光或人工光	070
光的强度：感光度和曝光	071
光的性质：硬光 VS 柔光	073

对比度	074
基本的人物照明：三点布光法	076
布景和外景照明	080
3.4 章末回顾	081
第四章 把镜头放在一起：预想剪辑过程	083
4.1 在一个场景中匹配镜头	086
4.2 连续性	086
4.3 银幕方向的连续性	087
轴线：银幕方向的基础	089
假想线：180° 法则	091
越 轴	093
30° 定律	093
往复式意向	096
视线匹配	098
4.4 章末回顾	099
第五章 动态镜头：运动中的演员和摄影机	101
5.1 演员调度	103
5.2 运动中的摄影机	104
手持摄影	104
横摇和俯仰摇摄	105
横摇和俯仰摇摄的拍摄方法	107
5.3 用于移动摄影机的设备	108
三脚架	109
移动摄影车	110
升降车等	114
5.4 章末回顾	115

第六章 实际操作指南 117

6.1 跟演员交流	119
6.2 拍摄大特写或极特写	120
6.3 保证眼神光	122
6.4 为适应家庭电视制式而切割画幅	123
6.5 用全方位云台跟拍动作	124
6.6 为剪辑而拍摄重叠动作	125
表演的连续性	125
运动速度的匹配	125
过度重叠动作	126
6.7 耗片比	127
6.8 故事板和分镜头表	128
6.9 永远有一个聚焦点	129
6.10 为前后衔接的镜头留出适当的视线留白	130
6.11 拍摄对话时匹配摄影角度	131
6.12 把重要的被摄对象放在画面的上半部	133
6.13 在作品中注意颜色的选择	134
6.14 注意头顶留白	135
6.15 把喧宾夺主的物体留在镜头之外	136
6.16 利用电影空间的深度调度多人镜头	137
6.17 匹配三人对话场景中会迷惑剪辑师的镜头	138
6.18 尽量把被摄对象的双眼展示出来	139
6.19 注意小景别镜头中视线的方向	141
6.20 了解在拍摄时何时以及如何进行变焦	142
6.21 给推拉镜头提供动机	143
6.22 安全越轴的方法	145
6.23 拍摄每个镜头时都多留出一点时间	146
6.24 让所有的表演在停机前完成	147
6.25 尽可能轻装简从地拍摄纪录片	148
6.26 拍摄同一个场景时谨防连续性陷阱	149

6.27	利用短焦距镜头隐藏摄影机运动	150
6.28	拍摄特写镜头时小心广角镜头	150
6.29	控制景深	151
6.30	在镜头的开头打板	153
6.31	章末回顾	154
第七章	总 结	157
7.1	了解规则是打破规则的前提	159
7.2	拍摄是为剪辑打基础	159
7.3	镜头应该为整个故事增色	160
7.4	让观众尽可能融入其中	161
7.5	努力做到不突兀	162
7.6	熟悉设备	163
7.7	熟悉主题	163
7.8	了解灯光状况：自然的和人工的	164
7.9	研究已有的视觉作品	165
7.10	总 结	165
重要词汇		167
译后记		184
出版后记		186

第一章

镜头及如何取景



《红》（*Trois couleurs: Rouge*, 1994）

问：什么是镜头？

答：镜头是摄影机一次捕捉一个特定动作或事件的视觉信息的最小单位。

你想要拍摄一部有特色的电影、一段发布在网上的趣味短片，或是在表亲婚礼上放映的访谈片段，但又不太确定如何着手？那么，这本书将会是你开始入门的不错选择。就像一开始在学校学习如何读写一样，你要熟悉电影视觉语言的标准规则。跟世界上许多种语言复杂并看似矛盾的语法规则不同的是，镜头的语法，或者说电影语言，是对全球所有的文化都适用的。它是一门通用语言。这是一种全球通用的刻画人物、事物以及动作的方式，以至于所有那些看到影像的人都能马上理解它。

如果我们想要讨论镜头的语法，那么要先定义所谓的语法和镜头。我们要理解的是，这里的语法指的是控制一部影片里包含的视觉元素的结构和表达方式的那些基本规则。这些都是如何把视觉信息展示给观众的公认的指南。观众，也就是我们这些看着电视和电影长大的人，已经经过了多年的训练来观察、解码和理解在影像创作中用到的各式各样的镜头中各式各样的元素。换句话说，我们虽不能有意识地去表达，但我们知道某一影像的含义以及它们带给我们的直观感受。一个内行的导演会利用镜头和观众之间的作用来更好地讲故事。

镜头，是一次从特定角度对某一个动作进行的记录。虽然同一个动作可以从相同的角度或机位重复拍摄，比如故事片的拍摄，但它仍然是一个镜头。如果你想更换拍摄角度、摄影机机位或是焦距（本书有更多关于焦距的信息）的话，那么即使跟之前拍摄的是完全相同的动作，得到的影像也将是一个截然不同的镜头，一种不同的观察这个动作的方式。每一个镜头在它被原始记录的时候都是独一无二的。

所以我们要探索镜头的基本类型以及它们如何影响创作。我们也

会看到从这些镜头中观众能够得到哪些信息和含义。记住，影片制作是一项同时兼备创造性和技术性的工艺，而你的成功程度往往取决于你的影像能在多大程度上感染观众。观众需要消费、消化并理解影片；如果你用拙劣的电影语言或是不合适的视觉语法使他们疑惑不解，那么他们就很可能不会对你的作品有好的回应。

为了简便，大多数情况下我们会在在下文的讨论和说明中使用一些总称。例如，“影像”一词用来表示那些由单幅画面组成、向我们的眼睛快速展示、显示出移动效果的任何作品、演出、项目或节目。“摄影机”一词指代任何可以记录影像的设备，无论它的存储介质是胶片、录影带还是硬盘。“摄影师”或“摄影助理”指任何操纵摄影机来记录活动影像的人，无论男女。

1.1 给观众展示什么？

由于电影和电视都如此依赖视觉元素，所以你需要在创作过程中尽早决定哪些是要重点呈现给观众的部分，以及该如何表达这些信息、动作、事件和细节。对于拍摄什么的选择可能是许多参与这个项目的人共同合作的结果，包括编剧、导演、摄影师、演员和制片人。无论是谁，总要有人去做这样的选择。而对于你的处女作来说，这个人很有可能就是你自己。

故事片的剧本，或纪录片中的即时事件，都有助于引导你作这个在实践中如何去构思以及用摄影机和镜头去拍摄什么的选择。摄影机和镜头共同作用来记录矩形之内的事实。这个矩形框只是摄影师周围现实世界中很小的一块，或者说是被切割了的窗口。这个窗口被称作画幅（frame，见图 1.1），有着明确的边缘。无论镜头前的现实世界如何，它都将在这个画幅中以一个二维（2D）图形的形式被记录下来。目前，由于我们的摄影机只能真实捕捉宽高两个维度（画面从左到右

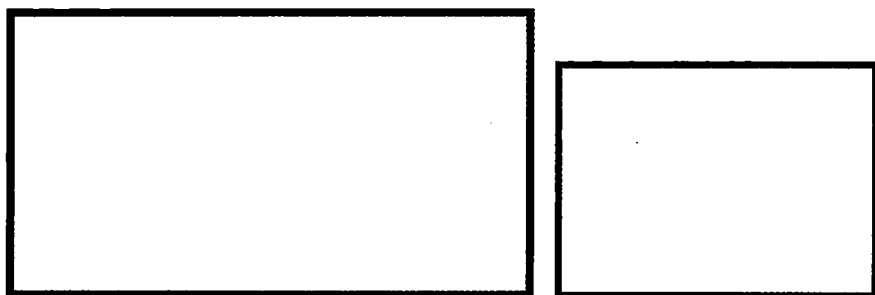


图 1.1 16:9 的标准宽银幕画幅和 4:3 的标准电视画幅。把它们想象成一块空白画布，你得用镜头中各式各样的元素去描绘它。

以及从上到下),因此它们被展示于只能以平面投影的方式展现于电影银幕、电视屏幕或电脑屏幕上。第三维度——纵深——虽然在现实中是呈现在摄影机前的,但在二维电影或电视中只能被捕捉成一种类似纵深的错觉。这个概念在第二章中将有更详细的讨论。

我不想从一开始就过于技术,但接下来的这一话题——画幅大小和宽高比——确实应该尽早处理,这样你就可以带着对视觉画面可靠的理解去拍摄你的作品。使用的摄影机格式(成像器画面的宽度和高度)和镜头的种类决定了你最终能拍摄到的一切和观众最终能在你所捕捉的二维矩形画面中能看到的東西。我们稍后会讨论镜头,但我们现在应该关注画幅尺寸这一话题,因为你对摄影机的选择(视频格式或带遮幅的胶片规格)决定了最终画幅的大小和尺寸。

1.2 宽高比

摄影机画幅的大小(有效取景范围),或者说画幅宽度和高度之间的关系,经常被表述为宽度与高度的比率的形式。这一比率被称为宽高比(aspect ratio),如4:3、16:9、1.85:1等等——这取决于所用媒介的格式。在第一个例子中,4:3(有时说成是 4×3)意味着如果高度是三个基本单位,宽度就是四个同样的单位。它是北美(NTSC和NTSC miniDV)以及欧洲(PAL和DV PAL)标清(SD)电视的宽高比,也可以写成1.33:1(所谓的一三三比一),在这里数字1表示标准画幅的高度,而数字1.33表示画幅的宽度是高度的1.33倍。所有的高清(HD)视频都是16:9(经常写成 16×9)的,意味着宽银幕,它的横向有16个单位,而纵向只有9个单位。

图1.2显示的是电影和电视中几种画幅宽高比的演变史,随着技术的革新,数十年来画幅尺寸一直在演变。目前,电影、标清和高清电视都有不同的宽高比,所以把一种影像的格式转换成适合于另一种格式的形状是非常复杂和令人困惑的,不过现在我们不必为这一点担心。全球化宽银幕数字高清电视(16:9)的发展趋势是毋庸置疑的,所以我们将

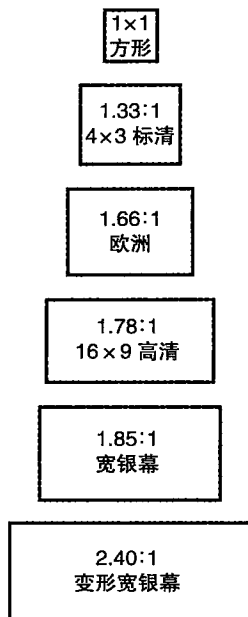


图 1.2 影视史上多种画幅比的对照，请留心宽银幕的趋向。

用 16:9 的宽高比来举例。如果你使用的是某种规格的胶片、NTSC 制式的 DV 或 PAL 制式的 DV，也完全不用担心，我们的例子全部适用于你的画幅尺寸。电影语言的美好之处就在于，无论画幅和摄影的宽高比是多少，语法规则都是不变的，就像在过去九十多年的岁月中，它都几乎没有什么改变一样。

深入探究

宽高比简史

北美地区的电影很久以来一直是宽银幕（1.85:1）的，欧洲的宽银幕影院放映的则是 1.66:1 的影像，而直到高清电视（大约 1.78:1，或 16×9）的出现以前，家庭用的标清电视（大约 1.33:1）又一直比宽银幕短。造成这种差异的原因有很多，不过其中最重要的一点是经典好莱坞时期

沿用多年的35mm电影胶片的宽高比是1.33:1（几乎接近正方形）。在电视刚开始流行的时候，电视台需要更多的内容来播放，好莱坞恰好可以提供几十年的影片，因此电视的宽高比也变成了1.33:1。

随着电视越来越受大众欢迎，电影业开始尝试制造像维斯塔维兴宽银幕电影系统（vistavision）和立体声宽银幕电影（cinemascope）等不同宽高比格式的宽银幕影片来与之抗衡。于是，更加现代化的宽银幕宽高比应运而生。问题在于，如果要放映1.85:1、1.66:1，甚至是2.4:1的电影的话，尺寸为1.33:1的电视机就太小了。于是一种全景扫描的方法应运而生，这样一来，小屏幕就可以从更大更宽的原始电影中截取视图来展示给电视观众了。然而，有些本该展现出来的部分却被切割掉了。随着高清电视（新的16×9电视机）走进千家万户，它自身的宽屏幕已越来越接近宽银幕故事片的宽高比，于是那些原始画面被切割的问题就越来越少了。可以这样说，银幕的宽度越长，在水平方向越扁平，它的图像获取度就越好——它的形状更吸引我们的视线，因为这个视野更接近于人眼自然观察世界时所看到的视野范围。因此，我们在这个新的、更宽的16×9的画幅基础上来探索镜头的语法。

1.3 基本构建模块：不同的景别家族

我们知道，镜头是电影中拍摄人物、动作或事件的最小单位。同时我们也在看电影和电视节目时得知，我们所看到的这些人物、动作和事件并不是从相同的角度、透视关系或距离呈现的。因此，尽管每个镜头都代表着对一段表演的一种独特的取景方法，但很明显常用的景别是多种多样的。也许你对于特写、中景、远景这些术语已经很熟悉了，但我们还是要看一下每个景别的具体例子。记住，我们要先从最简单的单人（画面里的被摄对象）固定镜头开始探讨，然后再加入更复杂的内容和结构。所以，让我们从头开始。

中 景

中景（medium shot，MS）是几乎最接近人类观察周围环境方式的景别。想象一下你跟一个人待在同一间屋子里交谈，通常你们之间都会有几英尺的距离（除非你们是特别亲密的朋友，或者这个房间非常狭小），这时候你们看到的彼此就是中景的景别。再想象一下你正拿着摄影机拍摄另一个人，最后得到的取景很可能就是所谓的中景。这样看来，观察



图 1.3 单人中景镜头。



图 1.4 单人特写镜头。

者（你或者摄影机）与被摄物体的距离能够决定画面的景别。比如中等距离（约 1.52 米到 3.04 米）可能就会产生中景。之后我们还会探讨其他影响景别的因素，比如被摄对象的大小和摄影机的镜头焦距。其实，景别的问题归根结底就是画面中包含多大的人、物或环境的问题。观众在观看中景镜头时会感到非常舒服，因为它和日常的观看方式没什么两样（如图 1.3）。

特写镜头

特写镜头（close-up, CU）是比较亲密的镜头，表现的是某些人、物或动作的放大影像，它可以给观众提供相当具体的细节信息，如图 1.4。如果我们继续之前的例子，想象那个在房间里跟你谈话的人手里拿着一张新车的照片。在中景镜头里，你可能只能看出那是一张照片，却看不到某些细节。那么，如果你拿过照片凑到眼前的话就可以看得更清楚。你刚刚的动作就是在创建一个特写镜头，你能清楚地看到一张新车的照片，因此能够观察到更多的细节并得到更准确的信息。同样，被摄对象的大小、透视关系和镜头光学元件的放大倍率都可以让你得到一个被摄对象被放大、填满整个画面的影像。

远 景

远景镜头（long shot, LS）是一种更具包容性的镜头，它的取景中包含非常多人、物、表演周围的环境的信息，并且能很好地展现它们在物理空间中的关系。因此，相对于人或物而言，环境在远景镜头中所占的比重会更大。我们继续使用上文提到的例子，假设刚刚给你看新车照片的那个人透过窗户为你指停在外面街道上的车。当你从窗户去看那辆车的时候，所看到的就是一个远景。车子离得很远，在你的视野中看起来很小，被更多的周围的环境信息所包围着。远景镜头也会被称为广角镜头（wide shot, WS），因为它通常在画面中包含更多的环境。观众接收到的是通常从远处拍摄的范围更广的视觉信息（如图 1.5）。

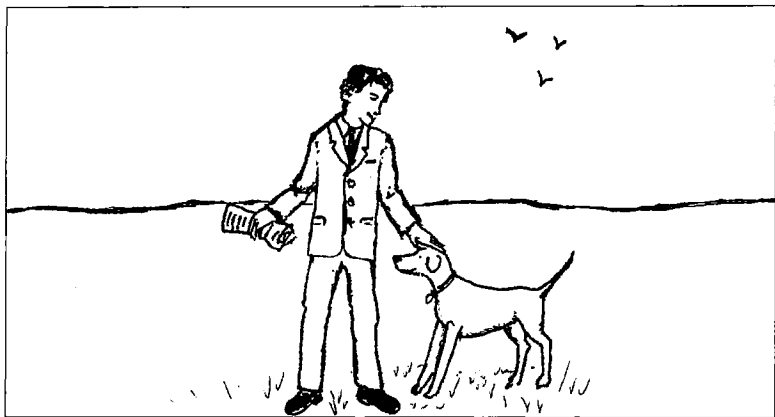
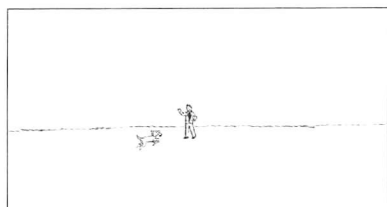


图 1.5 单人远景镜头。

这三种主要的景别：中景、特写和远景是捕捉活动影像会用到的基本模块。在你的电影里具体使用哪种景别来表现不同的人、物或动作，是由你——导演或摄影师决定的。先问自己这样一个问题，或许更有助于你下这个决定。“如果我是观众的话，我想看到的是什么？”记住，最终要观看成片的是观众，而他们的观影体验很大程度上是建立在你能呈现给他们的多种景别及其拍摄质量上的。接下来，我们将详细阐释这三种基本景别以外的众多衍生景别。所以不要担心，你会有很多种景别来覆盖所有的表演。

1.4 基本景别的拓展家族

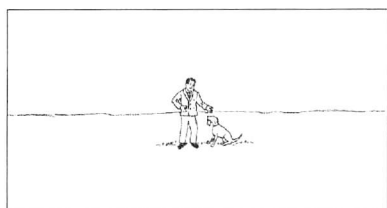
基本景别代表了对被摄对象最直接了当的描绘。这里提供的实例是对你能在拍摄中用到的各种类型的景别的入门简介。为了方便理解，这些插图将假定为平原环境中所拍的单人镜头，摄影机的高度与被摄对象的眼睛一致（这个机位是从中性位置拍摄一个人时所使用的相对标准的方式）。现在我们让一个演员站在画面中间并直视镜头。这个基本的演示只是出于培训的目的，以后你会了解更多更好的构图方法。



大远景



中景



全远景



中近景



远景



特写



中远景



大特写



极特写

图 1.6 九种景别示例。

以下是基本镜头列表(见图 1.6):

- 大远景 (extreme long shot)
- 全远景 (very long shot)
- 远景 / 广角 (long shot / wide shot)
- 中远景 (medium long shot)
- 中景 (medium shot)
- 中近景 (medium close-up)
- 特写 (close-up)
- 大特写 (big close-up)
- 极特写 (extreme close-up)

大远景

- 可缩写为 XLS 或 ELS;
- 也被称为大广角镜头 (very wide angle shot);
- 通常在室外拍摄;
- 视角很大, 大幅展现电影空间中的环境;
- 经常被用作电影开场或开始一个新场景的定场镜头 (establishing shot);
- 表现地点——城市、郊区、农村、山区、沙漠、海洋等;
- 可能表现时间——白天、黑夜、春夏秋冬、远古、过去、现在、未来等;

• 可能表现人物——独自走进小镇的陌生人, 或者大规模入侵的军队。大远景镜头中的人像通常都非常小, 以至于细节都无法辨认, 但概况性的、不具体的信息会保留下来 (见图 1.7)。

全远景

- 可缩写为 VLS;
- 也是广角家族的一员;
- 可以在室内或室外拍摄, 只要摄影棚或外景场地有足够的高度和

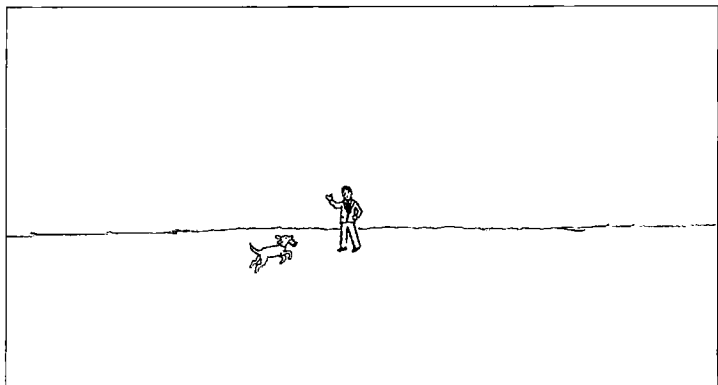


图 1.7 大远景镜头示例。

宽度的话，比如开放式仓库；

- 电影空间中的环境仍然非常重要，占据着银幕的大部分。同时，人物形象也变得更加清晰了，可以看到服装的细节；
- 可以作为角色朝摄影机运动的定场镜头；
- 表现时间、地点和比大远景稍多一点的人物（见图 1.8）。

远景 / 广角

- 可简写为 LS 或 WS；
- 通常被认为是“全身”镜头，视角很广但距离较近，人物的头和脚都在画面以内；
- 可以在室内或室外拍摄；
- 更大的人像把观众的注意力从环境上吸引过来，但演员周围还是保留着很多的环境；
- 不大适合做定场镜头；
- 表现时间、地点和人物——人物的性别、服饰、运动和大体面部表情都一目了然（见图 1.9）。



图 1.8 大远景示例。



图 1.9 远景示例。

中远景

- 可简写为 MLS;
- 逐渐放大被摄物体时第一个切掉被摄对象身体一部分的景别——取景时习惯上将画面的下边框切到人物的腿部，更常见的是正好切到膝盖。具体切到哪里取决于人物的服装或者人物在镜头中的运动情况。如果切到膝盖以上的话，有时会被称作“牛仔”镜头（cowboy），因为在美国西部片里经常这么做，以展示绑在牛仔大腿上的枪套；
- 可以在室内或室外拍摄；
- 人物形象突出，服装、性别和面部表情的细节都清晰可见；
- 表现人物，或许会表现时间（见图 1.10）。



图 1.10 中远景示例。

中 景

- 可缩写为 MS；
- 也叫“腰部”镜头，因为下边缘刚好切到人物的腰部，如果人物手臂下垂到身体两侧的话，刚好切到略高于手腕的位置；
- 可以在室内或室外拍摄；
- 人物在画面中最为突出——眼睛以及视线的方向、服装、发色以及发型都清晰可见；
- 收紧的取景限制了人物手部的运动的自由度——要小心翼翼以免出画（break frame，指演员的身体触碰到或超出画面的边框）；
- 当然会表现人物，有时也会提供一些关于地点（如室内还是室外，公寓、商店、森林，等等。）或者时间（如白天还是黑夜、季节）的细节（见图 1.11）。

中近景

- 可缩写为 MCU；
- 中近景有时被称为“两颗纽扣”镜头（“Waist” shot），因为取景时画面的下框线刚好卡到人物的胸部，如果人物穿衬衫的话，则正好卡



图 1.11 中景示例。

到上面第二颗纽扣的位置，而且一定在肘关节以上。具体操作时则需要根据男女服装的情况适当调节下框线的位置；

- 可以在室内或室外拍摄；
- 人物的面部表情非常清晰——视线、情绪、发型、发色和妆容皆一清二楚。它是电影创作中最常用的镜头之一，因为它能在人物讲话、聆听或是做不涉及太多肢体和头部运动的动作时提供很多有关这个角色的信息；

• 在这一取景中观众通常会去观察画面中演员的面部表情，所以人物的肢体动作和周围环境中的物体就变得无足轻重了；

• 根据整体的照明和服饰情况，你或许可辨别出一些关于时间和地点的信息（如图 1.12）。

特 写

- 可缩写为 CU；
- 有时也叫“头像”镜头（head shot），因为画面的上边框经常切到被摄主体的头发，下边框则卡到下巴与肩膀之间的任意一处（取决于服装和发型）；



图 1.12 中近景镜头示例。



图 1.13 特写镜头示例。

- 可以在室内和室外拍摄；
- 特写镜头是一个离得很近的人类被摄主体的全脸镜头，表现出眼睛中所有的细节信息，并通过演员的眼睛、嘴巴和面部肌肉来传递微妙的情感——男性的健康状况、胡须以及女性的妆容细节都十分清晰；
- 在这种景别里，观众的注意力完全集中在人物的脸部，尤其是眼睛和嘴巴；
- 表现人物，而没有太多关于时间和地点的信息（如图 1.13）。

大特写

- 可缩写为 BCU；
- 人脸尽可能地占据整个画面，同时也展示了眼睛、鼻子、嘴巴的主要特征；
- 可以在室内或室外拍摄；
- 这种亲密的镜头将被摄主体的脸部直接呈现给了观众——脸上所有的细节都十分清晰，面部活动或表情必须非常精细——在被摄主体不出画的前提下，人物的头部可以轻微活动；
- 这种镜头意在表现人物及其情绪，如愤怒、恐惧、多情等（如图 1.14）。

极特写

- 可缩写为 ECU 或 XCU；
- 纯细节镜头，取景只取被摄主体的一部分，比如她（他）的眼睛、嘴巴、耳朵或手等；
- 不会提供任何有关周边环境的参考信息，观众不了解这个身体部位细节的来龙去脉，所以要参考剪辑的情况，包括这一镜头是何时、如



图 1.14 大特写示例。



图 1.15 超大特写示例。

何剪到电影中去的。如果人物身体的细节此前已经在更大的景别里展现过的话，观众就可以建立上下文的联系；

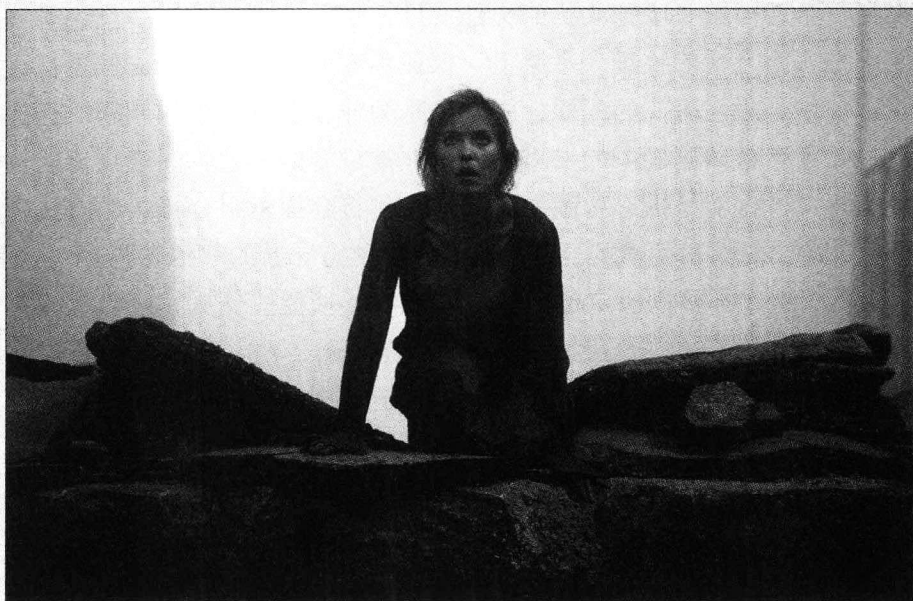
- 这类极度放大的影像可以用于纪录工作，如医学影片或是科学研究，也可能少量地应用于科幻片和实验艺术电影（如图 1.15）。

1.5 章末回顾

- （1）视觉“语法”，或者说电影语言，是世界通用的。
- （2）摄影机的格式决定了画幅的形状。
- （3）宽高比描述的是你的活动区域的大小。
- （4）三种基本景别是中景镜头、特写和远景镜头。
- （5）九种景别的拓展家族的范围是从极特写镜头延伸到到极远景镜头。

第二章

构图的艺术



《寂静岭》（*Silent Hill*, 2006）

问：什么是构图？

答：简而言之，构图是把艺术形象统一安排成固有的“艺术形式”的实践过程。人可以作曲、编排舞步、绘画布局、遣词造句、安排电影画面中的视觉元素，等等。

既然你现在已经理解了一个镜头像绘画一样地在一个既定的画幅里覆盖了演员、动作或事件，我们就必须更仔细地看看你要如何利用那些重要的被摄主体或是“信息”来填满画面。意思是，具体地说，你在一个特写镜头中把演员的头部安排在哪儿，或者是在一个远景镜头中把一望无垠的牧场大平原上一棵孤零零的高树放在什么位置？这也不仅仅是放在哪儿的问题，同时也是为什么要这么放的问题。这些视觉元素在整体画面中的安排摆放是非常重要的，它将向观众传达特定的含义。这就是摄影构图的力量。我们将会探索组合镜头的方法以及镜头的语法背后隐藏的这些构成方式可能意味着的“信息”。

再一次，你可以决定你的电影画面将要捕捉些什么，所以让我们继续，在你手里放一台摄影机。好的。怎么样？恩，首先你必须理解这台摄影机的格式以及它的宽高比。知道了画幅的确切形状，你现在就了解了边框的宽度和高度，这有助于你决定摆在你面前的其他几个拍摄选项。其次，决定在你周围的世界里你愿意拍摄的对象，把摄影机朝向某样东西并拍摄它的影像。一个新的创意决定在这里出现了——你知道将要拍摄的对象，但你同样需要意识到如何在你的画面中安置这个被摄物体。这种对画面中被摄物体的巧妙安置有益于强调意图、提供潜台词，而且，一般来说，使你的影像带有美、均衡、有序的感觉。这就是构图的艺术。

2.1 取景人物的简单法则

我们试着先从中近景的人脸画面开始，这虽简单，但将来会需要拍很多次。我们会发现这个看似容易，实际上却要求你作出非常多有创造性的选择——能让你的影象更好、更有力而且从长远来讲更容易理解的选择。图 2.1 是一个中近景。在画面里你注意到了什么？人物的头部位于画面的什么位置？眼睛看向哪里？人物头部非常接近画面的中心，眼睛是直视镜头的，直接看向观众。我们先来处理头部的位置。

头顶留白

对某种给定的景别（中景镜头、远景镜头、特写镜头）来说，对于在画面中把人的头部放在什么位置是有公认的准则的。这个准则更适用

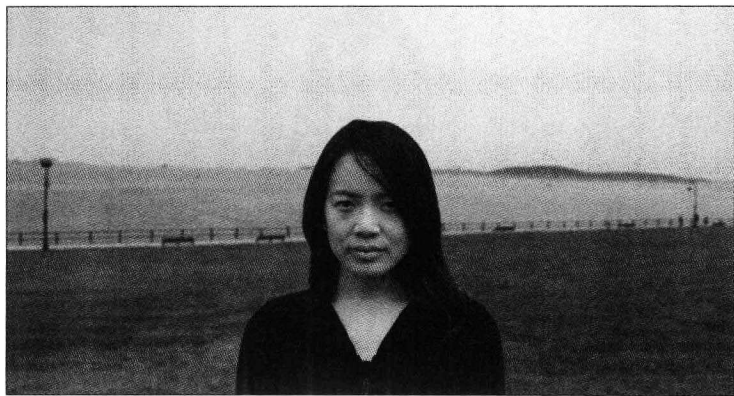


图 2.1 通用的中近景镜头。

于中景和特写镜头，因为在这些景别较紧的镜头里你更多看到的是人的头部和身体，而非周围环境。人们在日常交流时会自然地倾向于看对方的脸，特别是眼睛。这种“脸部聚焦”有助于我们洞察人物的身心健康状况，并掌握他们的情绪状态。因此，当观众观看银幕上的演员时，通常也会注意这个人的脸部，尤其是眼睛和嘴巴。导演们都知道这一点，并且会在构建人物镜头时利用这一点。

人物的头部在画面中的位置非常重要，这就是为什么我们会有关于头顶留白（headroom）的指导法则。头顶留白特指演员的头顶和画面上边框之间的空间。由于银幕空间非常宝贵，绝对不能有丝毫浪费，因此在比较紧的镜头里我们经常让画面的上边框正好切到人物的头顶。在比较松的镜头里则得考虑在人物头顶留多少空间比较合适。除非故事或事件需要在头部以上留有更多的空间，否则就让它处在画面的中央，这样可以保留更多信息。稍后，我们将会看一些更近的镜头的例子，你将会看到它是如何既适当切掉人物的头发和头顶又在银幕中很好地安置眼睛和嘴巴的。所以，一般来说，尽量不要给人物头顶太多空间，因为它会浪费银幕空间，而且会与整体构图格格不入（如图 2.2）。

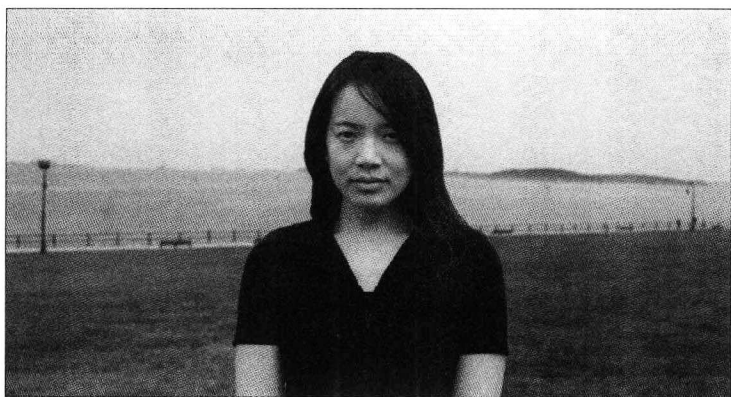


图 2.2 有合适头顶留白的中近景镜头。

拍摄方式之主观 VS 客观

现在我们看一下画面中人物的眼睛是如何直视我们的。如果被摄对象直视镜头的话意味着什么？如果银幕里的人直接对你讲话的话，作为观众你的感受会是什么？当然了，这可能取决于你所拍摄或观看的物体类型。如果你拍的是一个现场记者的话，被拍摄对象直视镜头进行实况报道是可行的。记者通过直视观众和讲述事实的方式跟观众建立起了一种直接的联系。也许你要拍摄一个脱口秀主持人，或是拍摄一档主持人有点疯狂的DIY家装节目，无论是谁，这些电视节目类型都有一个公认的规则，那就是画面中的人物可以直视镜头并对电视观众讲话。这种拍摄方式被称为主观拍摄。

但这并不适用于有剧本的虚构故事片。（至少对绝大部分虚构故事片是不适用的——就像随后你将会学到的那样，规则经常会有例外。）在虚构故事里，演员在假想的世界里扮演角色，摄影机几乎总是观察者，而不是直接参与者。演员一般不能直视镜头，甚至不能靠近它。如果演员看了镜头，或是对着镜头讲话，就叫做“打破第四堵墙”（breaking the fourth wall）。如果摄影机是在一个房间里拍摄演员的表演的话，摄影机可以看到后面和左右两边的墙。在摄影机后面的那堵墙，也就是说物理上处于摄影机所在位置的那堵墙，就是“第四堵墙”。第四堵墙是拍摄表演的地方，基本上也是观众坐下来观看故事的地方。这样，银幕上所有的人都表现得好像摄影机根本不存在一样。这种拍摄方式通常被称为客观拍摄。

为了便于演示，我们继续使用中近景的例子，就好像我们正在拍摄故事片，要实现客观拍摄的效果，所以我们要让被摄对象的视线偏离镜头的轴心（如图2.3）。

这是一个好的开始，不过画面中人脸还是正对着前方的。这可能会导致人的五官被压扁，常常并不能美化被摄对象和取悦观众，让我们对被摄主体和摄影机之间的关系作一个很小的调整（如图2.4）。



图 2.3 演员的眼睛偏离镜头轴心的中近景。

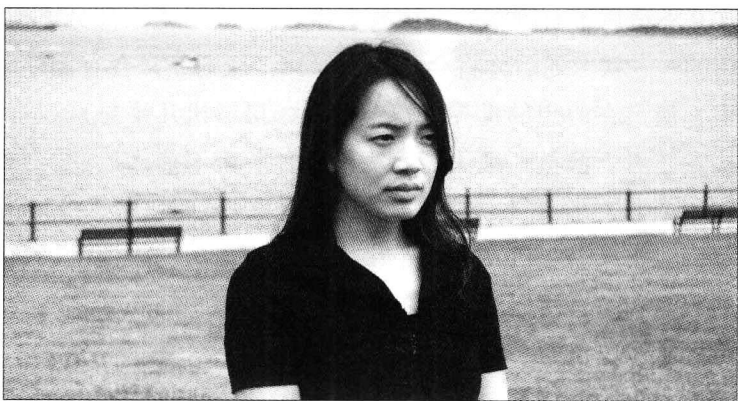


图 2.4 演员的身体和眼睛偏离镜头轴心 45° 。

视线留白

我们对这个人物的构图已经越来越好了，但是这种中心构图的方式并不那么有效。注意一下图2.4画面正中间演员是如何看向一边的，也就是下一个镜头将会出现某人或某物的那一边。像这样的中心构图是非常稳定的，但也可能太均衡、太对称，或者从构图上说太呆板了。我们可以创造更大的视线留白（如图2.5）。



图 2.5 演员的头部位于画面左侧，且看向右边空白空间。

视线留白 (look room/looking room/nose room) 是我们在画面中留出来的从被摄主体的眼睛到对面画面边缘之间的空白空间。这种空白区域，或者说“负面空间” (negative room)，使人物头部所占据的左边画面的重量和右边空白部分的重量获得了平衡。这里，“重量”一词指的是视觉上的份量，而不是实际存在的物体，比如画面中人物的头部，或是画中的空白——就像我们用于图 2.4 的画面右半部分这样的。稍后我们将会看到这种负面空间以及演员的视线方向是如何刺激观众去看演员在看什么的，不过现在，我们还是集中在把人物的头部安置在画面中的什么位置这个问题上吧。如果我们把人物的头部移到相反的方向，但保持面部和视线方向不变，会产生什么样的结果呢（如图 2.6）？

在这个画面中，画面右方的视线留白被严重地切掉了，而画面左方出现了大片空白。我们衡量过的人头和空白依然存在，不过他们的位置关系感觉就不对了。演员的脸距画面中离她较近的那堵“墙”太近了，看上去带有拥挤、幽闭、被困的意味。而且，画面左方绝大部分的空白空间看上去非常需要被某些人或物填充。这种位于脑后的负面空间会暗示悬疑、恐惧、脆弱等情绪，除非你有一些创造性的意图，否则最好不要这样去拍摄演员。



图 2.6 因为没有视线留白而产生了一个需要填满的空隙。

请注意，最初我们那个人头位于画面中间的中近景例子并不是错的。只是把兴趣目标放在画面中心在视觉上并不总能引人关注。它可能适合人像摄影，但对于电影影像来说就缺乏一定的冲击力。久而久之，你会越来越善于把重要的被摄对象放在画面的一侧或另一侧的。稍后我们将会更详细地讨论视线留白的方向，不过现在先让我给你介绍一条新的能帮你在画面中安排这些被摄对象的规则或指南。

九宫格定律

我们在中近景的例子里向左移动演员的头部，以得到一个看上去更加平衡的画面。注意，我们没有选择像图 2.7 和图 2.8 这样取景。如果有特殊原因我们可以这样拍，但大多数情况下要遵循公认的语法，九宫格定律(the rule of thirds)就是其中之一。九宫格定律好记，操作上也很简单，就是分别从水平和垂直的方向把你的画面分成三等分（如图 2.9）。

当然，这些线条并不会真的出现在你的画面里，你得知道它们在取景器里的大概位置。因此，在尝试九宫格定律的时候，你可能会选择像图 2.10 这样去拍摄演员，也可以把视觉元素放在两条线的交点。在这个例子里，我们的中近景画面中人物的眼睛就被放在了在这个交点处（如图 2.10）。



图 2.7 演员的后脑勺太靠左，以至于都出画了。



图 2.8 把脸切掉一半可能会被认为是“装艺术”或“实验片”，所以要小心。

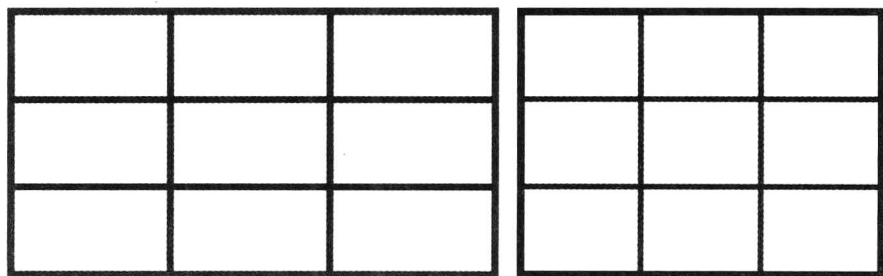


图 2.9 16:9 和 4:3 画面中的九宫格。



图 2.10 放在纵向三等分线上的演员。

2.2 摄影角度

现在，你应该对人脸之类的简单物体的构图有一定的把握了吧。对于客观摄影来说，九宫格定律、合适的头顶留白和适当的视线留白应该已为你建立了一种简单的均衡构图法。尽管演员已经不再直视镜头，脸也不是正对着镜头的了，但摄影机的位置仍在演员的正面。这是有道理的，因为通常你会希望把摄影机放在最有利的位置以记录重要的细节——在上面那个例子里，主要指演员的表情和双眼。然而，有时候你得绕着演员移动摄影机，从不同的角度拍摄其动作。

我们将用围绕着被摄物体的两个独立环形来探索摄影角度。摄影角度是指拍摄人物、事件或动作的角度。正如下文将会提到的，摄影机的位置以及被摄物体提供给观众的视野会对信息的传达量以及观众感知到的含义产生影响。首先，我们以演员为圆心，摄影机放在圆周上，绕着演员画一个水平的圆（如图 2.11）。然后再以演员为中心画一个纵向的圆，摄影机将会沿着这个纵向的圆上下移动以从仰角或俯角拍摄被摄主体（如图 2.12）。

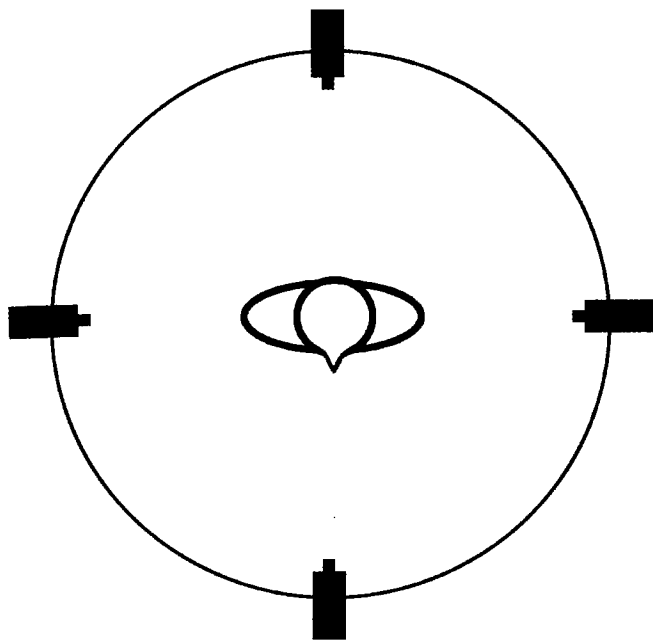


图 2.11 摄影机围绕着演员的水平圆环鸟瞰图。

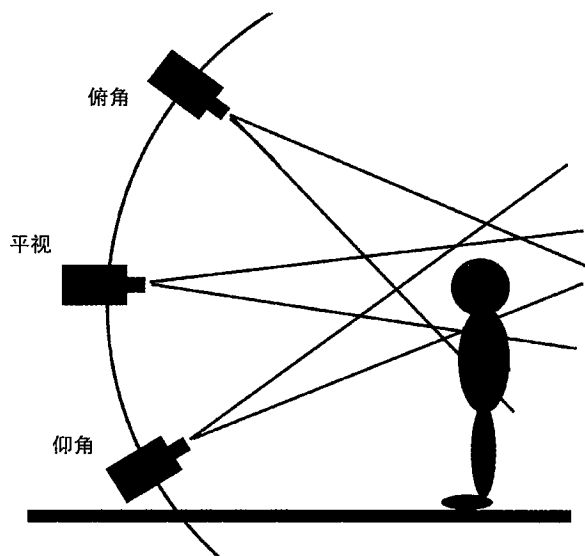


图 2.12 摄影机围绕着演员的纵向角度侧视图，用于仰拍和俯拍。

水平摄影角度

正如前面所提到的，当你从正面直接拍摄人脸时，往往会得到一个呆板无趣的影像，这取决于我们稍后将会讲到的照明。一个简单的解决办法是让演员把脸或者眼睛从正对镜头的角度转开。然而要记住，取而代之，摄影机也是可以绕着被摄物体运动的。我们想象一下被摄对象在一个圆圈的中心，就像一个平放的自行车轮胎一样。让摄影机面向圆圈内侧绕着圆心移动，就像沿着自行车轮胎的辐条末端移动一样。圆周有 360° ，我们可以用这些度数来确认摄影机在圆周上移动的位置，以及我们将会得到什么样的镜头（如图2.13）。

当摄影机在 0° 的位置面向演员时，我们会得到一个完全正面的镜头——很平，通常也很无趣，但像新闻报道一样真实。如果让演员保持静止，摄影机沿着圆弧向人物左方移动，一路就可以经过 $+45^\circ$ 、 $+90^\circ$ 等正角度，到 $+180^\circ$ 时，摄影机就到人物背面了，这样只能看到后脑勺（如图2.14）。同理，从 0° 出发向演员的右方移动也可以画出一个同样类型的圆弧，角度也一样，只不过是变成了负值，如 -45° 、 -90° 等（如图2.15）。

也许把这个圆圈的角度想象成钟表的表盘，演员在指针的正中心，而摄影机是周围的数字会更容易理解。

这样，你就可以把6点钟方向当成全正面镜头，3点钟方向当成左视图，

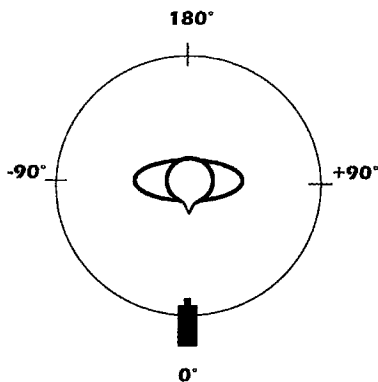


图 2.13 把摄影机的水平圆环划分为度。

9点钟方向当成右视图，12点钟方向当成后视图（如图2.16）。

很多人通常只是简单利用演员周围几个粗略的机位，如正面、3/4正面、左视图、右视图、3/4背面和背面等（如图2.17）。

之前我们讨论过，正面镜头通常用于新闻记者和脱口秀主持人之类的纪实作品中，不过它也会经常在故事片里出现，被用于演员向摄影机走来，或是演员在驾驶带引擎罩挂载装置的车时直视摄影机，就好像他们真的在驾驶一样这一类的情境。虽然观众可以看到演员的整张脸，但演员的整体形象可能看上去平淡而缺乏活力（这取决于照明风格）。尽管如此，正面拍摄依然是必要和适当的，你只要别让演员直接对着摄影机讲话即可。

3/4正面，也叫3/4侧视图，是故事片制作中最常见的角度。它给

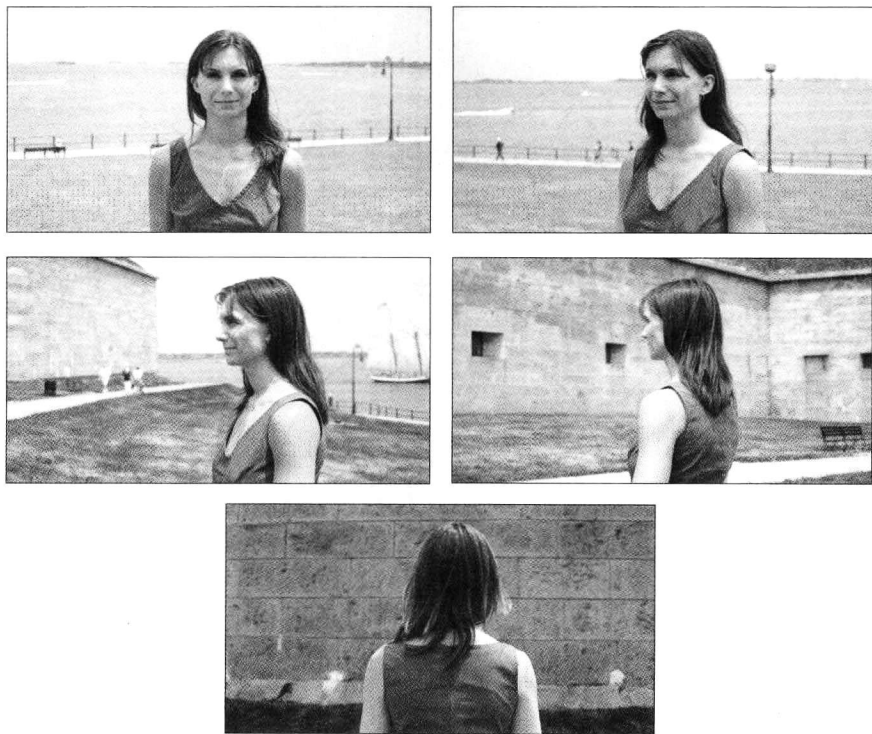


图 2.14 摄影机沿水平圆弧的正角方向移动。

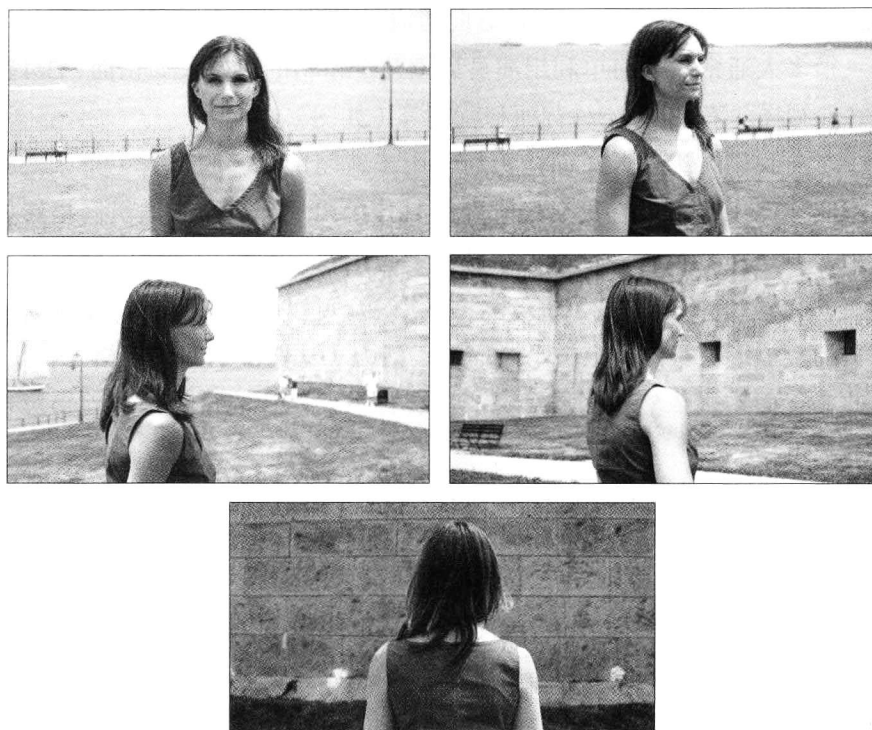


图 2.15 摄影机沿水平圆弧的负角方向移动。

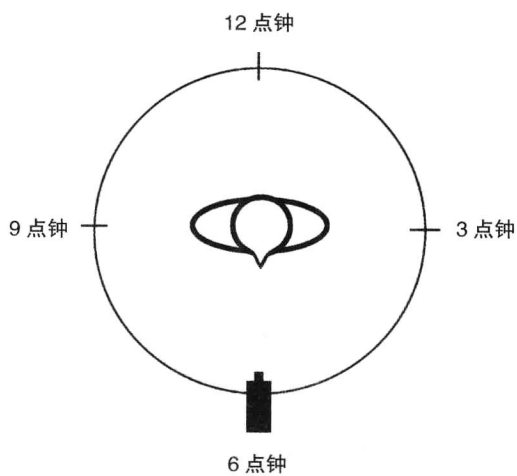


图 2.16 时钟表盘上的数字可以代表演员周围的机位。

观众提供了一个演员正面的、能清楚地看到面部表情和手势之类的清晰视角。它还给画面增加了一种空间维度。在更近的人脸镜头里，它会展现出面部结构的轮廓和深度（眼睛、鼻子、嘴巴、脸颊、额头、下巴、耳朵等）。注意，我们把摄影机放在人的3/4视图位置时，一样要把人头和眼睛放在三等分线处，以留出合适的头顶留白和视线留白（如图2.18）。

请看图2.19，你能从这个侧面镜头中得到什么信息？你能看出这是一个男人还是女人。你可以看到她的头发。如果这个人说话的话，你还



图 2.17 正面角度。



图 2.18 3/4 正面角度。



图 2.19 侧视图中的演员。

能从侧面看到她的嘴在一张一合。不过除非演员能像比目鱼一样把两只眼睛都移到头的一侧，否则观众不会有特权看出这个角色内心真实的想法和感受。因为眼睛是心灵的窗户，不给观众看演员的眼睛和完整的面部表情，就会产生表里不一、不信任、情感断裂或神秘的感觉。如果这正是你期望的结果，那么就尽可使用这样的镜头；如果不是，那就把它留给那些特殊场合。

现在大家应该比较熟悉 3/4 背面镜头了。如图 2.20，如果我们像现在这样把景别卡得更紧，它看上去就更像一个过肩镜头（over the shoulder, OTS）。摄影机从被摄演员肩膀上窥视过去并假定视角跟被摄演员的一致。摄影机（观众）直接看到了被摄演员所能看到的一切。当然，角色的脸被遮住了，我们从这个角度无法得知他/她的想法或感觉，但由于观众被放到了被摄演员的视角（POV），观众会替角色，或者更直接地把自己当成角色本身去想和感受。这是一种既主观又客观的拍摄方式，在这个比较中立的拍摄角度里，你有了选择视角的特权。

你很少会需要去拍摄一个人的全背面镜头，不过如果你需要这样做的话，别忘了那些常用的规则——头顶留白、视线留白、九宫格定律，等等。

如图 2.21，正如你可能已经猜到的，这种镜头完全隐藏了人脸，因此也隐藏了角色真实的想法、感受和意图。然而，如果这是一个在叙事



图 2.20 从 3/4 背面拍摄演员。

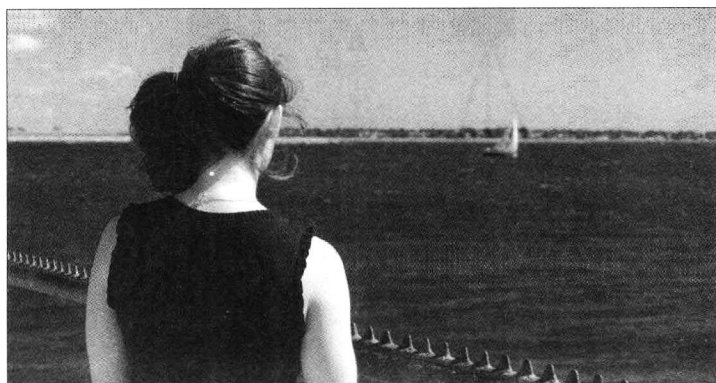


图 2.21 演员的背面。

里处于紧张局势的已知角色的话，那么这种从非常主观的视角拍摄的镜头就仿佛是某人或某物跟在我们的主角后面正准备袭击一样，是非常可怕的。

垂直摄影角度

在前文所举的所有例子中，摄影机一直跟兴趣目标——我们的演员的头部处于同一个平面上。换句话说，如果他/她的头是离地面约 1.22 米的话，那么我们的摄影机和拍摄镜头（实际上在拍摄影像的镜头）离地

面也是约1.22米的高度（如图2.22）。

通常情况下，摄影机及其镜头在拍摄时应该与被摄主体的眼睛在同一水平线上。这是一个中性角度。把摄影机放置在跟演员或动作相同的高度上来拍摄演员、动作或事件，观众可以平等地跟角色建立起更好的联系。一旦你把机位提升到了演员或动作之上，或者降低到他们之下，就会出现一个导致权力动态的独特视角。现在我们来研究一下这二者（如图2.23）。

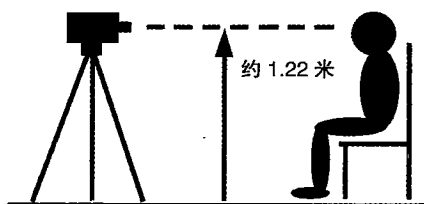


图 2.22 从中性角度拍摄时摄影机的高度和拍摄角度习惯上跟演员的头部同高。

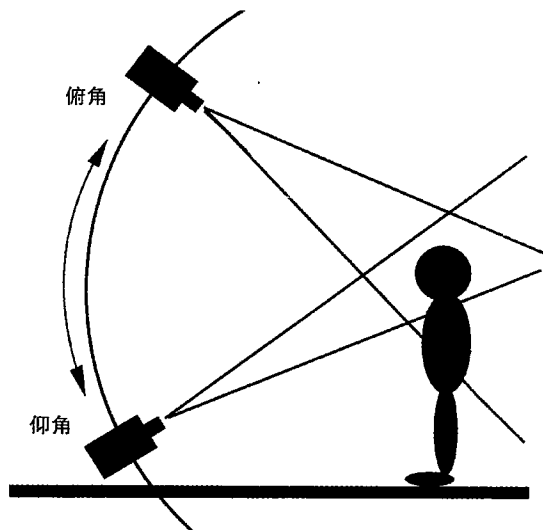


图 2.23 纵向摄影角度：仰角和俯角。

俯拍镜头

从更高的有利位置拍摄演员或动作即刻带给观众一个隐含的含义，俯拍镜头经常让观众产生这样一种理解，那就是他们在银幕上看到的人物比较弱小、卑微，或者目前正处于弱势或被损害的位置。摄影机通过透视把演员“压缩”到地面上，让被摄主体处于较低位置，并使他们看起来又矮又小（如图 2.24）。

如果俯拍代表了另一个角色的视点，那么其中的寓意是故事中地位更高的角色正在从表面意义和象征意义这双重含义上蔑视另一个角色。这种视角可能来自是国王、巨人、飞行生物，或是外星飞船等。一个向上 / 向下的权力动态就此产生。当然，电影的语法是很少有绝对的，有可能一个角色被俯视仅仅是因为其所处的地理位置比摄影机低而已。此外，你会发现，微微俯拍的角度会让演员鼻子和下巴的线条更好看，而作为一名摄影师，你会力求让演员看上去尽善尽美。

仰拍镜头

现在我们反其道而行之，让摄影机和镜头从低角度来拍摄演员或动作。正如你可能已经猜到的，这个角度通常给你的观众带来相反的感受。被仰拍的演员变得更大、更有力、更有压迫感、更重要，当然在画面空间中的位置也更高。仰拍就意味着从这个角度观察到的人或物是非常有

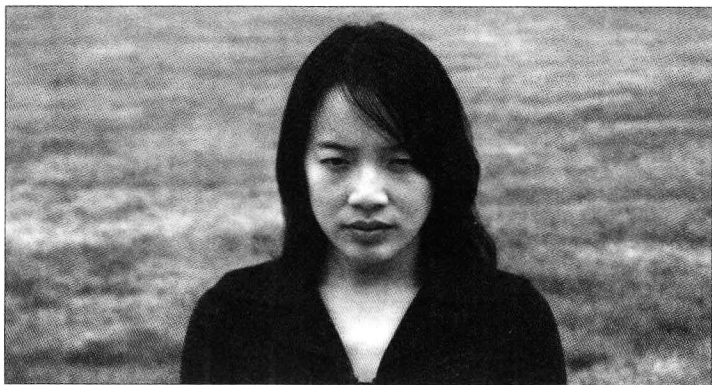


图 2.24 俯角拍摄演员的视角。

存在感的，是高于众生的，或者可能在故事里名副其实地占着上风（如图2.25）。

作为一个视角镜头，仰拍角度也意味着从较低的角度观察的人（摄影机）比较弱小，或是处于一个妥协让步的位置。（想象一个掉进陷阱的人在仰望设置陷阱的人——显然，电影空间和叙事都允许使用这样的镜头——一个处于高处的人的仰拍镜头，然后是处于低处的人的反打镜头）。不过应该再一次指出的是，有时候仰拍镜头仅仅意味着一个角色处在高于其他角色的地理位置，它并不意味着该角色更重要，仅仅只是位置更高而已。

最好把仰拍镜头和放在地面高度拍摄的中性镜头区分开来。摄影机镜头的倾斜角度决定了它的属性。假设有一个婴儿坐在地板上，摄影机也以同样的高度放在地板上，就像婴儿跟摄影机镜头相对于地板是平行的一样，这样，哪怕在婴儿背后走动的大人的腿看起来像是巨人的，所得到的也依然是一个中性角度镜头（如图2.26）。如果婴儿还是坐在地板上，摄影机的位置更低，镜头的角度被抬高，并且离开地面（水平线以上的任意角度），那么摄影机就是从低角度位置仰拍巨人般的成人的腿，从婴儿位置的视角看则会有更小的感觉（如图2.27）。

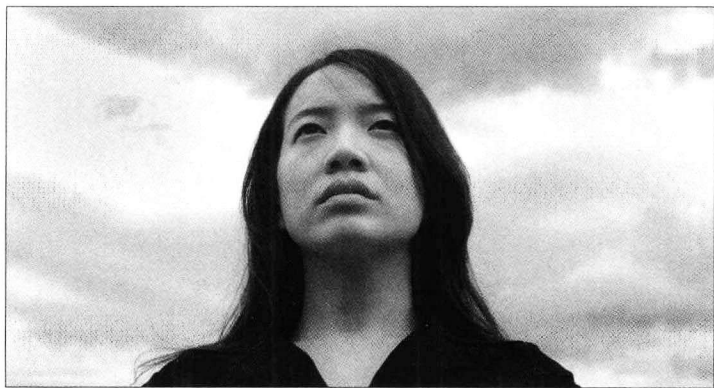


图 2.25 仰角拍摄演员的视角。

2.3 双人镜头：带两个人的画面构图

目前为止我们所提到的基本镜头都是单人镜头。当你需要在单个画面中囊括两个人的时候又会如何呢？那么，正如你可能已经猜到的那样，你还是遵循跟单人镜头一样的规律。头顶留白、视线留白、九宫格定律、物体重量平衡法等等都适用于双人镜头。当然，身体接触的性质同样有

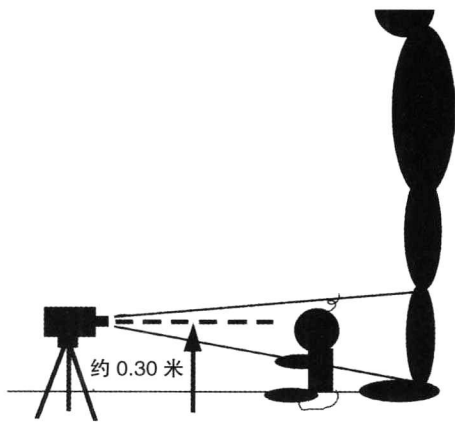


图 2.26 摄影机镜头和地面平行的中性角度。

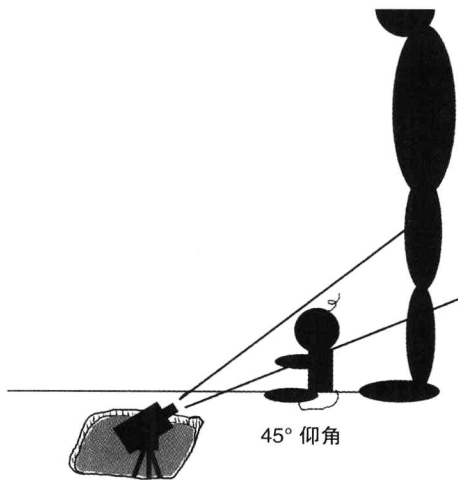


图 2.27 摄影机镜头上摇、远离地板就成了一个仰角镜头。

助于决定使用什么类型的取景和构建什么景别的双人镜头。

侧面双人镜头

侧面双人镜头 (the profile two-shot) 应该是最常见的双人镜头, 经常被用于构建一个场景中两人对话的情景。远景和中景可以比较全面地覆盖两个角色会面时的所有动作。由于人物较小而环境更为突出, 就可以先确立环境, 至于更大的肢体动作, 则由其他景别的镜头来表现。侧面双人特写镜头适合以下几种常见场景, 如两个老朋友在街道上相遇 (如图 2.28)、两个敌对角色互相对峙或两个人享受浪漫的烛光晚餐 (如图 2.29)。

如果在构建侧面双人镜头时收紧画幅, 你就通过把角色封闭在一个更小空间的方式改变了两个人相遇的隐含意义。中近景或特写会迫使两个角色的脸以一种非常态的方式凑在一起, 这只有当两人之间有明显的攻击或亲密关系时才可行。根据上文提到的例子, 中近景侧面双人镜头比较适合于双人对峙 (如图 2.30) 和浪漫晚餐 (如图 2.31), 但并不适合于两个老朋友相遇的情境。如果没有真正合适的理由而把两个角色的脸

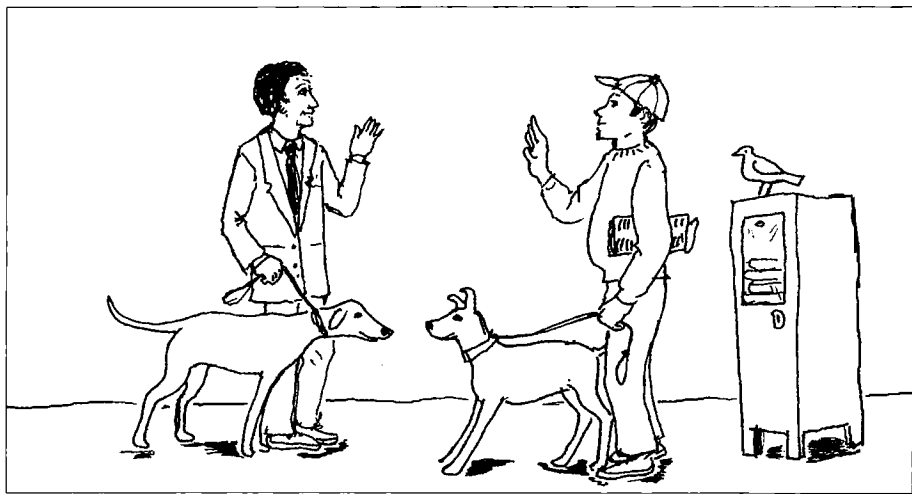


图 2.28 远景侧面双人镜头。

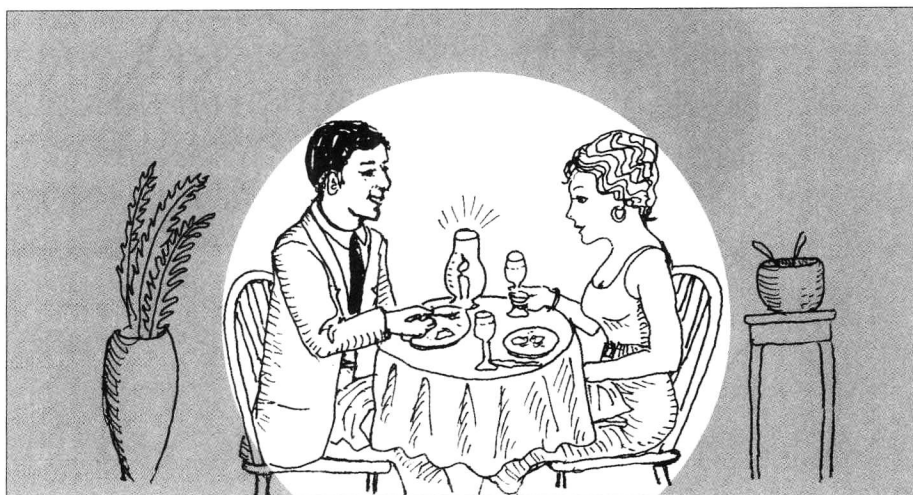


图 2.29 中景侧面双人镜头。



图 2.30 在这个侧面双人镜头里中近景使争执的角色离得非常近。



图 2.31 中近景让这对浪漫的情侣在较小的取景中靠在一起。

强行放在一个收紧的画幅里，会让观众下意识地感到不安。

直接面向摄影机的双人镜头

当两个人肩并肩地站在一起面对镜头时，就能得到一个比较主观的镜头。其中角色的注意力是指向镜头的，而不一定指向彼此。一个真正主观的直接面向摄影机的双人镜头的例子就是两个新闻主播或是体育评论员肩并肩地坐着直接对观众讲话。一个不那么主观的例子就是两个角色沿着城市的人行道肩并肩地朝摄影机方向走来（如图2.32），或者是两个角色坐在一辆机动车的前排座椅上（如图2.33）。这些演员对摄影机展示了脸和身体，但由于虚拟叙事客观拍摄方式的惯例，他们并不直接对着摄影机镜头或是观众讲话。

不管怎样，这种镜头的取景必须足够宽，以容纳两个人肩膀的宽度。银幕宽高比为16:9的高清视频当然是比较好的，中景则可能是容纳直接面向摄影机的双人镜头的最近的景别。若想要进一步收紧画面，就必须使两人的身体前后重叠，并在畅通无阻的前方位置为角色建立视觉上的



图 2.32 拍摄中远景的双人镜头需要足够的空间去移动。

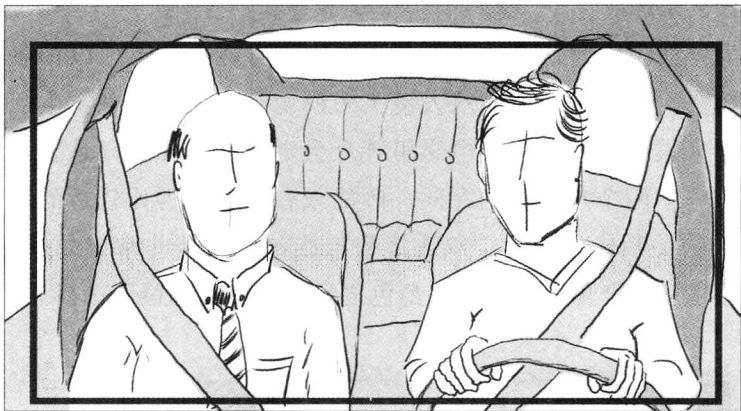


图 2.33 一个非常常见的直接面向摄影机的双人镜头。汽车内部的空间限制使两个角色面向同一台摄影机。

“好感”。这“好感”可以建立一个在故事里占有主导地位的角色，也可能只是证明了一种在镜头中更接近的人脸画面的便利方法。

过肩双人镜头

过肩双人镜头最常被接在观众看到的更大景别的侧面双人镜头后面，它喜欢从一个角色的背后去拍摄另一个角色的脸，稍微带上第一个角色

头的一边。由于侧面双人镜头确定了地点,而且两个演员之间发生了对话,那么过肩镜头就允许观众把注意力集中在那个占主导地位的人的脸上了。在前面的两种双人镜头中,观众需自己选择要看哪张脸,而过肩镜头则替他们作了这个决定。

过肩双人镜头在远景到中近景这一系列景别中都可以得到很好的应用。其中最常用的是中近景(如图2.34和2.35)。它能顾及到美观的身体构图和足够的头顶留白,同时能在一个角色看另一个角色的方向上保持一定的视线留白。16:9的宽高比可以让过肩双人镜头的取景收得更紧,但它在得到更多面部细节的同时要冒放弃好的构图的风险(一个标准的单人特写镜头可能更好),观众并不能从观看画面一角一个模糊的后脑勺中得到什么乐趣。

作为导演,你通常要让两个角色站得尽可能近一点,以拍摄你想要的双人镜头,这一点对过肩双人镜头来说尤其适用。在现实生活中这样可能看起来很奇怪,但是在电影里观众会觉得刚刚好。只是要注意,在电影语言里,两个角色被圈在同一画面或者二者挨得比较近的话,就意味着两人的关系比较亲近。双人镜头家族包含一些非常棒的标准镜头,而且通常是从多个角度拍摄两个角色之间一段对话的最佳选择。

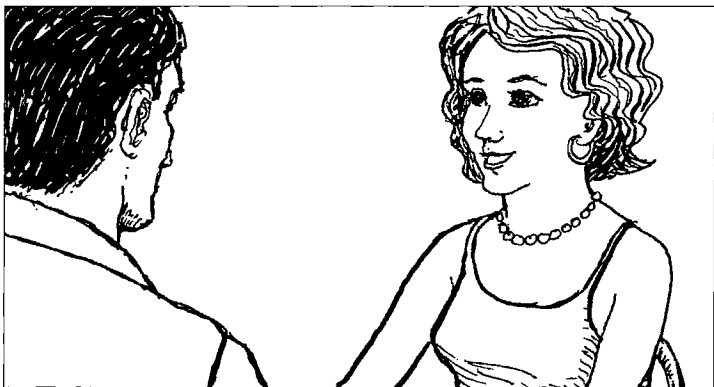


图 2.34 标准中近景过肩镜头。



图 2.35 更紧的取景失去了过肩镜头的效果。

2.4 构图基础总结

画面构图的基础知识是比较简单的。我们已经示范过用几种简单的景别去拍摄在画面中位置“恰到好处”的人像。双人镜头的画面里多了一个被摄主体，不过依然遵循相同的法则。构图的基本知识对你要拍摄的任意景别和任何对象都适用。哪怕是一个插满鲜花的花瓶也应该遵循同样的法则——头顶留白、视线留白、九宫格定律、摄影机角度等。一旦了解了景别、取景的基本法则，以及拍摄角度背后的力量，你就可以很好地使用电影语言并为你的电影创造高度协调的影像。

2.5 章末回顾

- (1) 给所有的景别留足够的头顶留白。
- (2) 判断主、客观拍摄方式哪一种更适合你的作品。
- (3) 给被摄主体留下足够的视线留白以平衡画面的重量。
- (4) 遵循九宫格定律，把重要的被摄物体放在画面横向和纵向三分线的交叉点上。

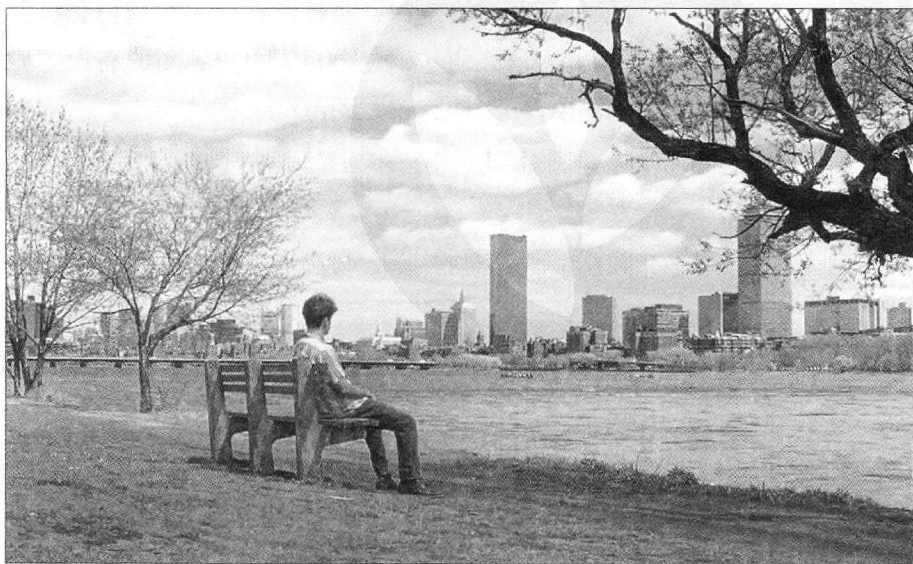
(5) 围绕被摄主体选择一个水平角度，保留更有意义的覆盖面（3/4侧面是最常用的）。

(6) 从中立、仰角、俯角拍摄以把演员的“权力动态”告知观众。

(7) 侧面和直面摄影机的双人镜头最好选用远景到中景，但过肩双人镜头最好选用中近景。

第三章

构图进阶



《心灵捕手》(*Good Will Hunting*, 1997)

问：如何在二维（2D）影像中营造出三维（3D）的空间感？

答：利用构图元素在电影、电视画面中创造三维空间幻觉的方法有多种。常用的手段包括斜线法、前景和后景中的被摄物、被摄物比例、大气透视、广角和长焦镜头、焦点以及照明。

目前为止，我们提到的大部分构图都是非常基本的——让一个人站在一个简单的环境里。显然在拍摄自己的作品时你要做得更精细，不过我们依然得从最基本的视觉语法规则入手。鉴于这一点，你得熟悉你的摄影机的宽高比、多种景别、九宫格定律、头顶留白、视线留白和摄影角度。这一章正是建立在上述语法的基础之上，又引进了新的有说服力的方法来利用信息、含义和美去填满你的摄影作品。

3.1 第三维

我们已经提到过，摄影机或电视摄像机捕捉到的影像是平面的、二维的，银幕、电视荧屏和计算机屏幕播放出来的画面也是平面的、二维的。可当我们看电视或在大银幕上观看电影的时候画面中的元素（无论是静态的还是动态的）都是三维的，这是怎么实现的呢？简单地说，这种现象是通过对人类的眼睛和大脑玩一些视觉幻象和小花招来实现的。这里面有更多深层的生理和心理原因，但在这里我们并不就此展开讨论。你可以自行了解一些关于人类的视觉系统以及我们如何解读光、色彩、运动、深度等的知识。

我们先简要讨论一下人类视觉系统和电影摄影机、电视摄像机的成像系统之间的区别。在最简单的层面上，它归结为需要用多少个镜头来捕捉影像。人类的双眼长在头部前方，它们彼此之间有几英寸的距离，这个结构导致了双眼视觉。双眼视觉允许我们用从两个不同的角度观察同一物体的方式来在视觉空间里确定深度。两只眼睛从稍微不同的水平位置观察同一物体，会因两眼之间几英寸的距离而得到两个有细微差别的影像，然后大脑把这两个独立的影像合成为一个带有三维透视关系的周边环境的影像（如图 3.1）。

当然，大多数摄影机和摄像机都只有一只眼睛——一个用于拍摄的镜头——所以他们不能像人眼那样拍摄三维空间。因此，导演必须制造多重维度的错觉。在电影或电视的二维平面上制造深度的错觉有很多种方式。现在，我们就来研究如何利用镜头成为伟大的 3D 魔术师。

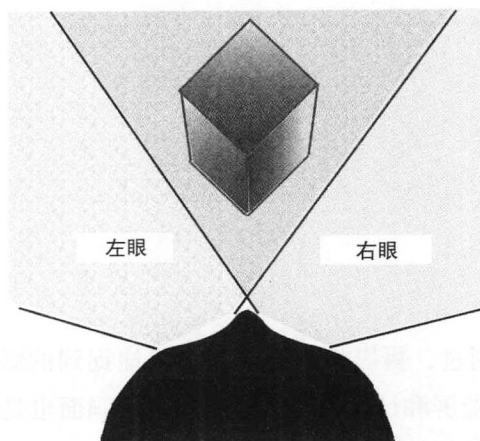


图 3.1 两只眼睛之间的角度有助于产生三维深度的错觉。自己测试一下，在面前约 0.46 米的地方放一个三维物体，确定它是倾斜的，并且在你看来不完全是扁平的，然后睁开一只眼睛看这个物体，再换另一只眼睛看这个物体，如此反复，注意看到的两个影像有什么不同。

地平线

我们暂时先不谈被摄对象是人的情况，而把注意力放在拍摄一般的外景上。景别方面我们主要讨论远景镜头家族，尤其是极远景镜头。根据外景拍摄场地周围的地势和拍摄角度的不同，极远景镜头应该拥有广阔的视野，可以拍到地面、天空和天地之间的许多东西。为了便于说明，我们让这个环境空无一物，只从一条地平线入手（如图 3.2）。

地平线能够让观众锁定电影空间和已知的空间关系。换句话说，它使他们清楚了上下左右的方向。你的主要目标应该是让地平线成为一条尽可能保持水平并平行于电影或电视画面上下边缘的直线。当你在地球上拍摄的时候这用眼睛就很容易做到，但如果你是在外太空进行拍摄的话呢？那样地平线在哪儿呢？这个问题留给你自己去思考。至少现在，我们依然在地球的表面上，并保持着水平角度。请看图 3.2，你会发现它已经实现了这个目标，不过我们增加一些实物来进一步探讨地平线和构图之间的关系。

现在我们可以看看水平地平线对构图究竟起到了什么作用。图 3.3 展

示了一个直接从纵向 1/2 处切开的画面，地平线把画面的上半部和下半部一分为二。画面中的山脉、太阳和云朵都留有头顶留白，但这个画面是否遵循了九宫格定律呢？有这个必要吗？地平线可以被放在画面中你认为合适的任何地方，不过它的位置能让你更突出天空，或是更突出地面。如果我们把摄影机角度压下去一点，地平线在画面中的位置就被抬高了（如图 3.4）。如果摄影机的角度稍仰一点，地平线在画面中的位置就降低了（如图 3.5）。这些例子都是地平线的位置遵循九宫格定律的情况。对于大多数人来说，这在画面中是一个比较合意的位置。

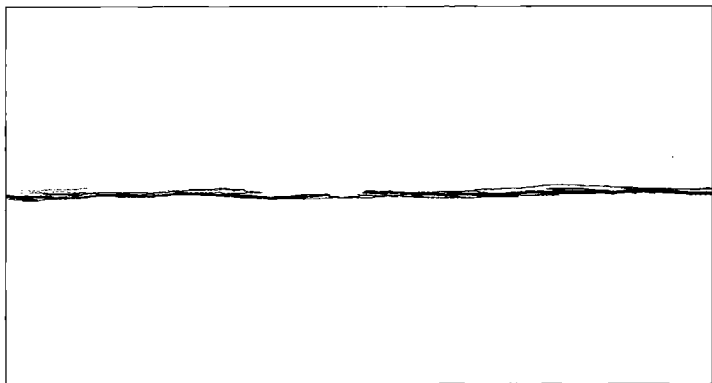


图 3.2 地平线简单地平分了画面。

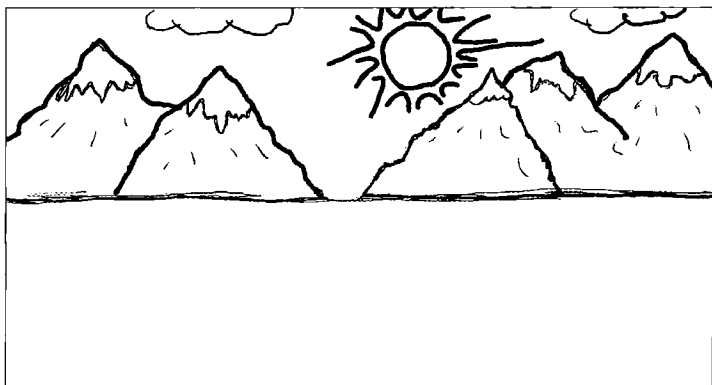


图 3.3 在地平线上添加一些可视的物体有助于确立地点、时间和物体比例。

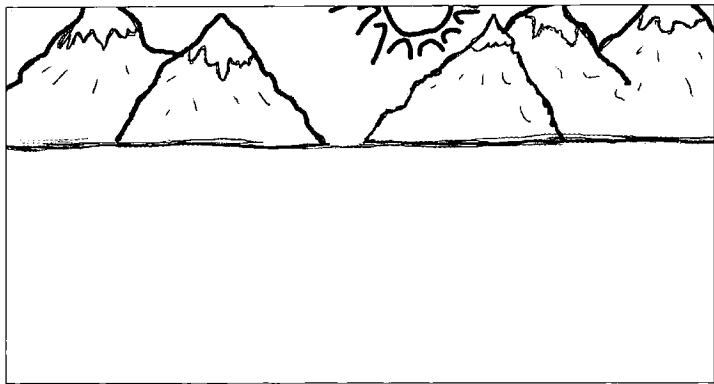


图 3.4 通过摄影角度纵向向下倾斜，地平线提高到了画面上方 1/3 的位置，导致群山和天空的头顶留白变小。

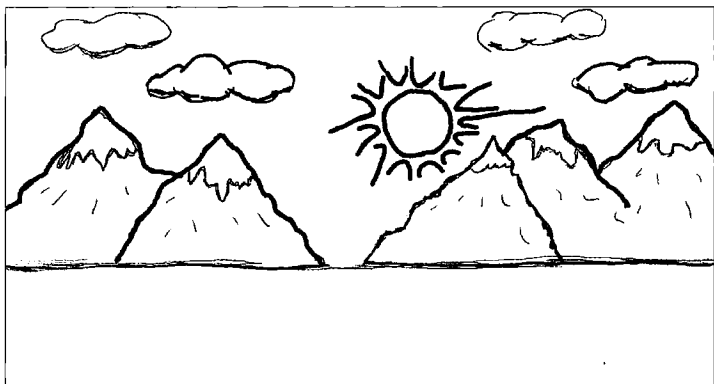


图 3.5 通过摄影角度纵向向上倾斜，地平线下降到了画面下方 1/3 的位置，导致画面显示了更多的群山和天空。

荷兰角

多数时候摄影师会努力保持地平线水平而稳定，从而确保观众看到的是一个水平的视平面。而转动地平线则可能会导致垂直线发生改变，任何高层建筑物、树木、门框等看起来都会变成倾斜的。水平线和垂直线变歪会让观众产生不安和轻微的迷失方向的感觉。如果这样做并非有

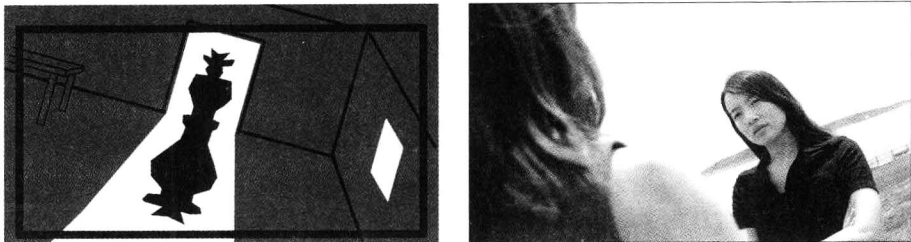


图 3.6 荷兰角或倾斜角度镜头的例子。注意在水平方向和垂直方向的倾斜线条是如何保持画面的均衡的，这意味着故事里有什么东西不对劲。

意，就会让人困惑。如果是有目的的，就可得到荷兰角（dutch angle，荷兰跳摄角度、倾角或斜角）。如果一个角色很虚弱或是吸食了毒品，或者是情况有些非同寻常，你可能就会把摄影机往左右倾斜来制造这种非水平的地平线效果。这种失衡会让观众感觉到角色的不安或者环境的不安定，从而从视觉上强调了故事（如图 3.6）。

斜线法

到目前为止，所有这些地平线的示例都是被锁定在二维画面里的。一条牢固的地平线放在画面 1/3 处时，在构图上是个好的开始，但它不能创造深度。所以你需要在这个极远景镜头影像的物理世界中创造深度。为了实现这一目标，你可以使用一个被老艺术家称为“消失点”（vanishing point）的技巧。如图 3.7，我们可以把摄影机放在一条直接通往地平线的双车道高速公路的中央。在大多数情况下，道路的宽度是一致的，代表着道路边缘的两条线应该是彼此平行的。然而，如果从很远的地方观察，两条边缘线就会越来越靠近彼此，直到在地平线交汇。这两条边缘线在地平线上的交叉点就是消失点。

这幅简单的插图用两条斜线代表了延伸的道路。在现实生活中，道路的宽度应该是不变的，但是像我们在现实生活中所观察到的一样，在绘画作品和电影画面中，从很远的距离去看的时候，道路就好像会聚于一点了，这当然是错觉。关键是需要意识到斜线给画面带来深度的错觉。

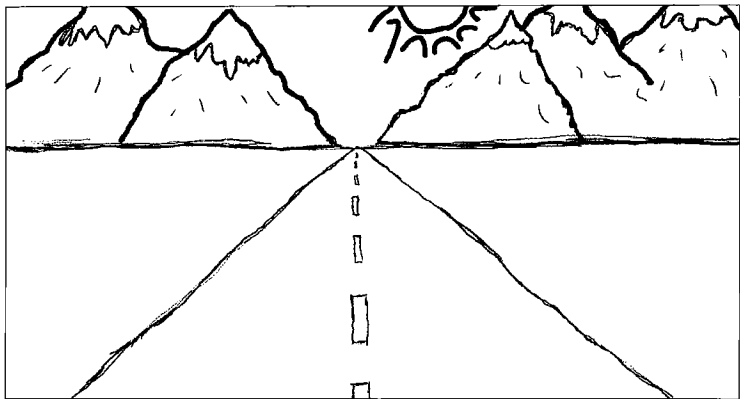


图 3.7 笔直的道路在地平线消失意味着可以看到很远的距离，因而画面内的空间产生了三维深度的错觉。

所以，每当你在你的构图中使用斜线（道路、走廊、等公交车的队伍），你都是在二维电影画面中营造了三维空间感。

然而这并不意味着你必须运用斜线。斜线的确是画面中重要的构图元素，而且他们确实可以创造深度，不过万一你的目的是拍摄一个没有深度的镜头呢。假如你希望角色处于一个很扁平的空间（如图 3.8），让她面对着一堵墙来表现此刻角色在故事中是被困的或者在活动的方向上是不能移动的，以反映故事的潜台词和心理意味。

为了获得图 3.8 中的镜头，摄影机必须保持跟演员统一的高度并且跟墙体垂直。这个画面跟墙是平的，没有真正意义上的深度。全正面的角度只展现了墙上的一些纵向线条。演员被封闭在这个环境中，只能向左右或者向摄影机方向移动。在这种情况下，深度感知的缺失增加了角色的精神或情绪状态。这个镜头的构图强调了对其中角色的状态的记录。

如图 3.9，稍微转动一下摄影机的角度（在水平上重新定位）就可产生一个带有不同含义的影像。同样的女人站在同一堵墙前面，因为多了一条斜线，也就有了一个遥远的地平线。当画面以这种方式打开，角色就有了更多运动上的选择——左、右、远、近，深度就此形成，因为我们现在能够沿着斜线看出去，看到外面的世界，并且把观众的注意力从



图 3.8 这个对着一堵平的墙拍的人，看起来被环境包围或者被困住。尽管视觉上乏善可陈，但这个镜头能够传达出故事里关于这个角色的隐含意味。



图 3.9 通过从不同的视角拍摄站在同一堵墙边的同一个女人，我们启用了斜线——它使眼睛进入“3D”镜头的深度。这个镜头的含义和角色的精神状态现在就可能发生了变化。

主要角色身上转移到电影世界的深层空间——在平的电影画面中也产生了三维的错觉。

电影空间的深度：前景 / 中景 / 后景

镜头里的斜线能把观众的眼睛从离摄影机近的物体吸引到离摄影机较远的物体上，或是深入到电影空间中。基于离摄影机镜头的远近，这

个空间被分割成了三个部分：前景、中景、后景。它们跟画幅的边缘一起形成了电影的三个维度：宽度、高度和深度。

前 景

顾名思义，前景就是从摄影机镜头到被摄主体之间的这一段区域。它是在兴趣领域之前的空间。它不是必须放上东西的，事实上也的确经常是空着的。然而一个有创造力的导演就可以在这个空间里放点什么。当然，前景元素必须强化这个镜头的构图，并且不能遮挡它后面的区域。它应该有助于点缀环境（如一截树枝），也许是一个抽象的形状（墙的一部分或是公园长椅），它还可能带有叙事上的含义（十字路口的停车标志）。无论这个物体是什么，你的意图是什么，你都应该努力尝试去掉随意和意外的前景元素，因为它们可能会分散观众对镜头里更重要的深层次细节的注意（如图 3.10）。

中 景

如图 3.11，无论拍摄场地有多大，大部分的表演都会在中景进行。中景是这样一个区域：对话可以在这里得到展现，情侣可以在这里共舞，

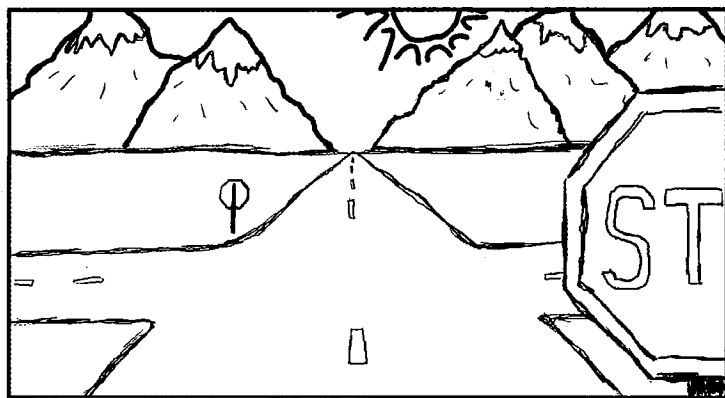


图 3.10 停车标志在这个镜头的前景区占据了显著的位置。它看起来很大，因为离摄影机的距离更近。由于它挡住了后面的物体，所以有助于在这个画面中产生深度感。

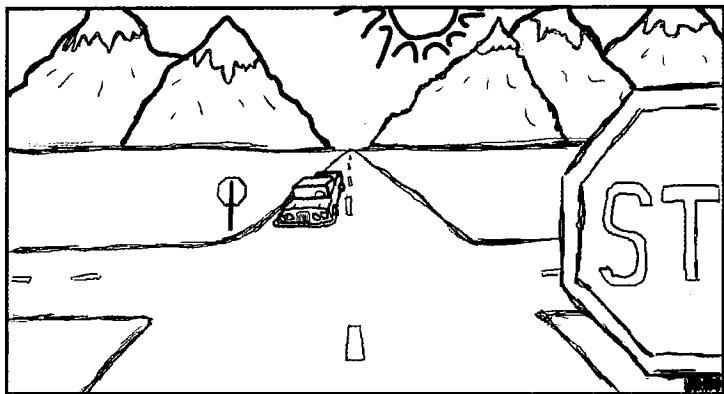


图 3.11 这辆车现在占据了镜头中景的兴趣区域。

或者小汽车可以在此到达停车标志。在中景中所有或者绝大部分的身体动作都是可见的。当主要表演在这里发生的时候，观众可能在这个镜头里得到所有的信息。中景在像远景和中景这样的大景别镜头中更容易发挥作用。特写系列的景别很难有足够的深度去把三个部分都表现出来，不过如果你设计得好的话还是可以实现。

后 景

既然你现在已经知道了前景和中景，理解什么是后景就是很容易的事了。后景就是从中景之后到无穷远处的一切。当然，如果你是在餐馆里进行拍摄的话是不会有“无穷远”的，被拍到的主要表演后面的物理空间就是后景。其他吃饭的顾客、走来走去的服务员以及屋子后方那堵墙都成了这个镜头后景的一部分。

深度线索

前景、中景、后景元素的结合有助于在二维的电影画面中营造三维空间感。它们通过几种方式来实现这一点。首先，它们就像图层一样。前景的树枝会部分遮挡中景和后景中的元素。在中景发生的主要情节会遮挡后景区域里的视觉元素。所以，就像在现实生活中一样，当物体（静

态或动态的)出现了挡住彼此的情况时,就好像让我们的大脑建立了深度线索(depth cues)。

其次,一个已知物体的相对大小也会触发深度线索。例如,你可能在镜头里看到一个很小的摩天大楼。由于摩天大楼是众所周知的非常高的建筑物,所以这会造成一种这个建筑物处于离摄影机非常远的背景上的感觉。相反,如果你把一个迷你玩具模型放在前景,将获得一个类似的假背景,不过它是在大小和透视上被眼睛和大脑的深度感欺骗了的视错觉。

另一种在外景广角或远景镜头中格外常见的深度线索叫做大气透视。如果你曾经在城市里沿着一条长街看过去,或是在乡村里站在小山顶上凝望地平线,那么你可能有过对不那么清楚的视野不满的经验。也许远处的小山或建筑看起来雾蒙蒙的甚至完全被挡住了。这通常是大气——悬浮在空气中的微粒导致的。大多数时候它是水蒸气,但也可能是附近的火灾冒的烟、灰尘、花粉甚至污染物。当你站在这样的大气中,它可能不太影响你看身边的物体,但如果你的视线穿过一片广阔的区域(比如极远景),空气中微粒的累积效应就使远处的物体变模糊了。如果你是在这样的环境中进行拍摄的,观众会立即理解深度线索。为了达到这样的目的,电影布景中经常要用到烟雾器。

3.2 摄影机镜头:构图中的眼睛

现在我们切换一下思维,把注意力转向一个极重要的视觉叙事工具——摄影机镜头。如果没有摄影机镜头来拍摄记录的话,就不会有镜头的语法了。简单说,摄影机镜头的工作就是收集摄影机前面的世界(你所拍摄的场景)反射的光线,并把这些光线集中到你所用的任意一种感光材料(感光胶片或是数字光敏元件)上面。镜头可以很简单,但镜头的工作方式、镜头种类和镜头质量相差很大。

请牢记,构图是通过镜头创造出来的,而且你如何使用镜头决定着在构图上和电影空间中获得的不同效果和结果。因为我们没有时间去更

深入地探究电影摄影机和摄像机镜头的历史和现状，所以我们试着挑选一些主要的兴趣点，它们会有助于你对选择什么样的镜头以及为了这些镜头的语法挑选什么样的摄影机镜头作出更好的决策。

变焦镜头

你可能会使用一些格式的摄影机（像是 mini-DV 或 HDV）去拍作品，这个摄影机很有可能就有一个内置的变焦镜头（the zoom lens）。变焦镜头是很受欢迎的，尤其是在摄影机上面，因为一个镜头就能拍摄所有景别的画面——从广角到长焦。在摄像机的变焦控制上，广角的那一端通常写着“W”（for wide），长焦的那一端标着“T”（for telephoto）。当摄影机的物理位置保持不变，你用变焦从广角到长焦改变取景时，实际上是在放大原来广角视图的一部分，得到的结果就是一个收紧的镜头里被放大的细节。

变焦镜头是一个由许多玻璃原件和可伸缩的滚筒或吊环组成的复杂结构，它们共同作用以从广角、长焦或是它们中间的任意视图中获取光线。说到一个镜头要用广角还是长焦，被提到最多的就是焦距，焦距的常用单位是毫米（mm）。所以如果你看到变焦镜头上有一个小的数字单位是毫米（比如 10mm 或 16mm）的话，那么这个小的数字就代表了广角一端的变焦范畴。因此，比较大的数字（像是 75mm 或 150mm）就代表了长焦一端的变焦范畴。

到目前为止，我们关于景别、取景和构图的讨论都是建立在摄影机离被摄物体很近的基础之上的，这并非故意为之。这就意味着如果我们想要拍一个特写镜头的话，要么把摄影机向演员方向移动，要么让演员向摄影机方向移动。这就像你自己的眼睛一样。如果想看到更多细节，就得接近它，或者把它移到眼前。显然，我们的人眼是没有变焦功能的。我们的视角在一个焦距上通常会被称为“标准”。我们制造的摄影机镜头也有这种“标准”（在极广角和极长焦之间）的视野，目前为止我们所有的镜头都是用这个标准取景的。它们以自然或中立的视角展示被摄

物体或场景，就像它们是被肉眼记录下来的一样。简单说，“标准”的摄影机镜头视角取决于镜头的焦距、镜头的直径以及格式的尺寸（16mm、35mm、标清或高清）。

所有这些讨论都指向一个关键点，那就是镜头传达给观众的感受也取决于拍摄这个画面所用的焦距和摄影机在用这个焦距进行拍摄时离被摄物体的距离远近。标准或中立镜头捕捉的镜头就好像是用肉眼而非摄影机去观察表演的。然而，一旦移到了变焦范围的极端，镜头光学元件背后的科学和视错觉就悄悄发生作用了。

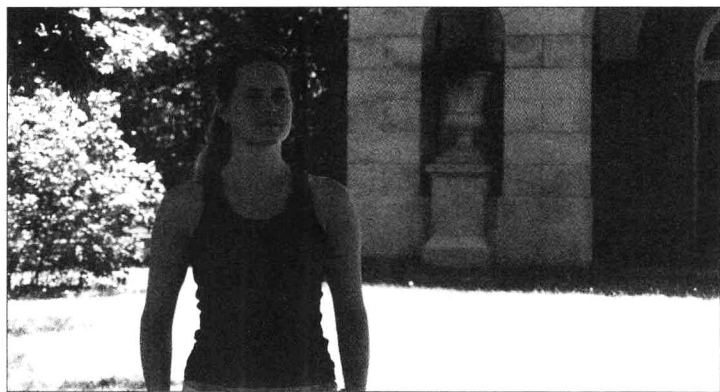


图 3.12 长焦镜头，请注意空间的压缩。



图 3.13 “标准”变焦镜头。

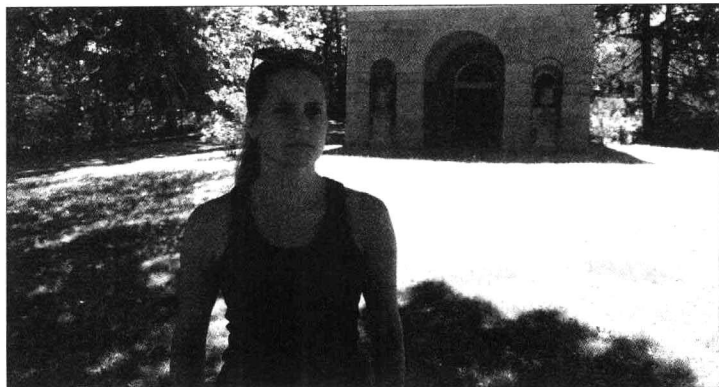


图 3.14 广角镜头，请注意深度透视的增加。

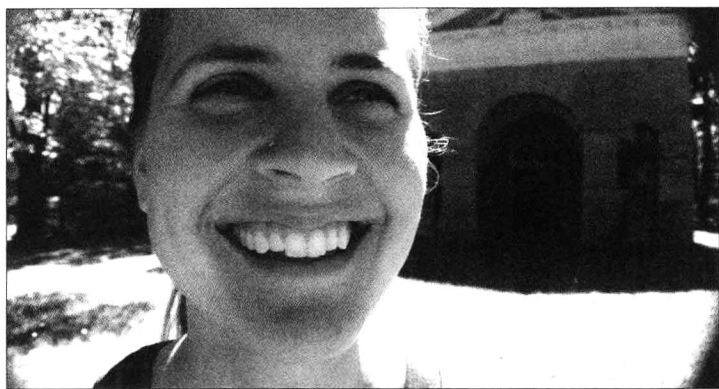


图 3.15 “鱼眼”透视畸变。一个非常接近被摄物体的极广角镜头可以在影像中产生这种类型的物理变形。选用这种镜头可能会产生超现实的、滑稽的或是幻想的感觉。

一个来自焦距范围较短那一端的广角镜头可以改变被摄场景的透视关系，它夸大了画面里物体之间的距离并扩大了镜头的深度，因此可以渲染出影像的三维透视效果。一个来自焦距范围较长那一端的长焦镜头则会弱化三维空间，并把来自前景、中景和后景的视觉元素压缩为一个紧缩很多的缺失三维透视效果的“空间”（如图 3.12、3.13 和 3.14）。比如静止的人像摄影，它可能适合用焦距稍微长一点的镜头从较远的地方

拍摄角色的特写镜头，那样就不会使一些特征夸张变形（夸大的鼻子、陷进去的耳朵等等）。

当然，焦距越极端，影像的透视就会扭曲得越严重。这尤其适用于短焦距、非常广角的镜头（有时被称为鱼镜头），在这种镜头里它们会真正地扭曲镜头的深度线索并夸大三维空间。像这样的镜头就是在告诉观众电影世界中的视角有些扭曲或歪曲，或是有什么不太对劲，可能这是一个噩梦场景或是幻觉片段，亦或是一个角色的思维或行为发生了某种变异。无论这种创造性视觉的理由是什么，它肯定都不是“正常”的。

如图3.15所示，其效果也被摄影机的位置和焦距选择增强了。当把广角镜头装在一台离被摄物体很近的摄影机上时，会得到非常夸张的透视关系。当把长焦镜头装在一台离被摄物体很远的摄影机上时，则得到一个平得多的透视关系（如图3.12）。这种压缩可以暗示一种被一个角色引导的“绷紧的”或“单调的”生活，或是一个压抑的、像监狱一样的地方，尤其是当被摄物体周围的背景或是环境也非常小和封闭的时候。不管怎样，观众可以从所用变焦镜头上得到额外的含义。

焦点：在画面中引导观众的眼睛

我们现在明白了一个镜头的取景是建立在摄影机类型、摄影角度、摄影距离以及镜头焦距上的。画面中被摄主体的构图是你的创造性目标，你现在正依照九宫格定律和斜线法展现那些元素，并深入到画面的中景和后景。电影画面中的这个深度空间也开启了镜头工具箱里的另一个附加工具——焦点。

人的眼睛在同一时间只能聚焦于一个物体。就像你从身边的一个地方看向另一个地方，眼睛直接把焦点转向了兴趣新目标，于是产生了焦距不变的错觉。但在现实中，眼睛一次只能聚焦于一个物理平面或距离。摄影机镜头也是一样的。它一次只能在一个距离上清晰地、鲜明地聚焦。这个距离被称为焦点。在这个焦点的距离周围有一个区域也有可接受的清晰度（不模糊），这个区域被称作景深（depth of field, DoF）。幸运的是，

影像光学遵循一定的科学规律，所以有很多可用的图表和表格来帮你预测景深的变化，并允许你在画面中创造性地设置焦点。

设置焦点是摄影师或摄影助理的工作。决定画面构图中什么是主要焦点的重要对象通常是导演或摄影指导的工作。由于在镜头里深入地安排演员和设定服装现在成为可能，所以你需要决定把焦点设置在哪儿（离摄影机距离多远），并控制观众在银幕上最可能注意到的东西。在这出现了另一个镜头语法小窍门：镜头聚焦的东西就是给观众看的最重要的东西。

再强调一次，人类几乎总是聚焦去看所有的东西。我们不习惯模模糊糊（除非我们近视又非不戴矫正镜片）地看东西。摄影机镜头不知道应当聚焦在哪儿，只有摄影师才知道。所以要根据你所希望得到适当关注的东西去设定聚焦平面和景深。观众会想看在焦点最清晰鲜明的区域里的对象。景深以外的任何东西对观众的眼睛来说都仿佛是模糊一片，因此不是一个有吸引力的观看对象。

如你所见，选择焦点的目标是当观众观看画面中的元素时引导他们体验的关键部分。因为人脸和眼睛通常是主要的兴趣目标，所以你可能希望把景深控制得小一点，模糊掉那些可能干扰画面的背景。这样一来，观众就把注意力放在演员身上了，而不是演员身后约9.14米墙上的标志。不过设定焦点时要小心，因为柔焦或是轻微模糊的镜头很容易被眼尖的观众注意到，而且除非立即得到修正，或画面中引入了其他焦点清晰的元素，否则观众会排斥这个镜头并从观影体验中脱离。在这个例子里你就没有做好一个摄影师或是导演的工作。

变焦 VS 跟焦点

我们继续在焦点这个话题上多花一点时间，这样就可以选另一种方法来在镜头里引导观众的注意力了。如果一个单人镜头结束，在距离摄影机位置各不相同的地方有多个主题，那么把焦点从一个主题移向另一个是可能的。这种做法被称为推镜头或者是拉镜头，具体取决于镜头的调焦环往哪个方向移动以（光学地）在镜头的深度中把焦点从一个距离改变到另一个。它也经常被称为移焦。如果你的目标是在镜头画面中保

持聚焦在一个运动的目标上，那么就可以叫它跟焦点。

事实上，推镜头或者是跟焦点就意味着镜头的前景、中景、后景里的一切并不在同一时间都是实的。这个场景，三个区域都有可接受的清晰度是可能的，不过所有这些选项都是景深控制的结果。景深这个概念是之前在前一章提到过的，不过在这儿我们更进一步。我们已经了解，由于镜头只有一个焦点，所以只能创建一个焦点清晰完美的焦平面（或者说在透镜前方一段距离的一小片物理空间）。景深就是在焦点周围清晰度看起来还可以接受的一个区域。

景深区域可以扩大到无穷大或缩小到几英寸几厘米。根据一般的经验，景深会在聚焦平面的前面三分之一和后面三分之二（如图 3.16）。

决定景深的是捕捉影像时涉及的多种因素的综合。为了简化，我们只讨论镜头的焦距、镜头的光圈（虹膜）、格式尺寸（16mm/35mm 胶片或普清/高清摄影机）、主要被摄物体到镜头之间的距离等一起作用于总

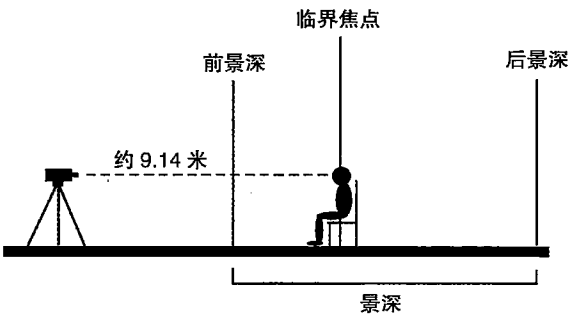


图 3.16 焦点设置为被摄主体，而景深占据了聚焦平面大约前三分之一和后面三分之二的距离。

表 3.1 不考虑格式尺寸控制景深的因素

	大景深	小景深
焦距	短（广角）	长（视角窄）
摄影机到被摄对象的距离	远	近
镜头光圈	小（数字大）	大（数字小）

景深的因素。我们来看一下在表3.1中发现的两个极端。

逻辑上可以得出这样的结论：当拍摄一个短焦距（广角镜头）日光外景的远景镜头时，就能得到这个镜头的最大可能景深，很可能从摄影机前方几英尺到无穷远处都有可接受的清晰度（如图3.17）。相反地，当拍摄一个长焦（远摄镜头）夜景室内极特写镜头时，则会得到最小景深，可能只有几英寸到几厘米的范围有可接受的清晰度（如图3.18）。你可以使用中性感密度滤镜（减光镜）来在日光外景的条件下减少镜头的进光量，



图 3.17 大景深允许前景、中景、后景中出现的所有视觉元素看起来都好像是清晰锐利的。这通常让你的观众很难知道在哪儿寻找最重要的视觉信息。



图 3.18 浅景深把焦点集中在主要目标上并模糊掉可接受清晰度之外的远处和近处的其他元素。

或在夜景室内拍摄中增加一些照明来在镜头之间为了创造性地使用焦点而更好地控制景深。

3.3 构图中的光线：似有若无

在上一节中我们提到了如何创造性地在画面中使用景深以在镜头中引导观众的眼睛。这部分我们要简要讨论如何利用光线来做同样的事情。光明和黑暗的值可以在二维画面中营造深度感，营造悲伤、快乐、恐惧的情绪，强调关于角色的主题，以及突出或者强调一个场景中更主要的对象。所有这些以及更多都属于电影照明的功能。它往往会成为电影工具制作箱里最强大的创意工具，但这并不意味着它是最复杂和最昂贵的。了解光线以及有效地利用光线是一个终身的过程，所以让我们从头开始并了解一些基础知识来帮助我们踏上这段旅程。

在自然界中，人类程序化地对光线、运动和颜色有所反应。显而易见，在看电影的时候，我们会同样地对这三种视觉属性，加上锐利的焦点有所反应。知道人类这种生理视觉反应对导演来说是一个可利用以构建好的镜头构图的伟大创意工具。对你而言，从一开始就意识到计划和执行良好的照明可以成就或毁灭一部电影的视觉成就是非常重要的。当你着手给一个项目设计照明时，应该考虑到整体造型：照明怎样强调或弱化主旋律、故事是否需要某种特定颜色或特性的光线、还有什么技术能够实现这些照明需求。最终的视觉作品将会反映这些有力的选择，而综合照明方案将会在另一个积极的水平上感染观众。

我们并没有奢侈到要在这里解决所有光线以及电影照明在科学、技术和美学上的争议，不过会先了解一些更重要的术语并做一些与镜头的语法有关的实践训练。下面的列表将会让大多数人有一个好的开始。

光作为能量

色温

自然光或人工光

光量：感光度曝光

光的性质：柔光和硬光

反差

基本人物照明：三点布光法

布景和外景照明

光作为能量

光，无论是什么生成的，都是一种能量——恰巧在一个可见光谱频率区域内的电磁辐射能量波。光本身是看不见的，但反射光的对象会出现白色、黑色、混合色或者紫、蓝、绿、黄、橙、红这些色调。当白光（所有颜色的波长）遇到一个物体并同等地反射了所有的波长时，你看到的这个物体就是白色的。如果一个物体吸收了所有的光，那它看起来就是黑色的。当一个物体吸收了所有的颜色但反射了黄光，你就看到它是黄色的。并非所有的光源都会在稳定的光谱里发出纯净的白光，但幸运的是我们有办法来测量光的颜色。

色 温

色温（color temperature），单位是开尔文（K），能帮助我们理解不可见光是什么颜色的，它是通过数以千计的度来测量的（约1000K—20000K）。不用去了解这背后所有的科学知识，你只需要知道对电影和电

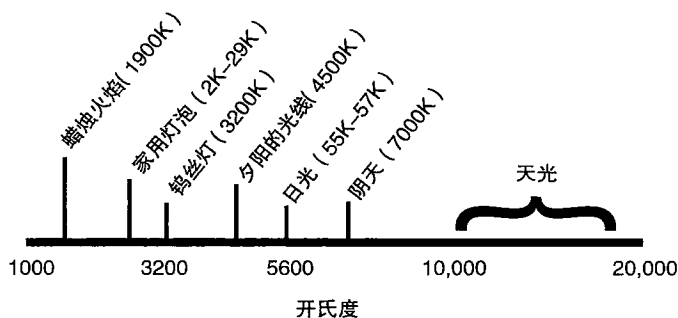


图 3.19 开氏度表示多种常用色温的例子。

视摄影来说,在开氏温标中有两种主要颜色是至关重要的:微红色和蓝色。跟它们的色温联系最紧密的数字分别是3200K和5600K。电影照明用的灯通常发出3200K的光,正午日光(从太阳)发出的光大约是5600K。开氏度的数字越低(约0—4000),光就越红,或越“暖”。开氏度的数字越高(4000—10000以上),光看起来越蓝,越“冷”(如图3.19)。

自然光或人工光

开氏度的值对电影拍摄来说是极为重要的,因为胶片感光乳剂被制造商平衡为要么遇到3200K光为“白色”,要么遇到5600K光为“白色”。接近3200K的平衡被称为钨丝灯平衡,寻求5600K光作为白光的胶片被称为日光平衡。大多数摄像机的电子感光元件(电荷耦合装置CCD)也被校准过以录制钨丝灯(3200K)或日光(5600K),而且通常同时有这两种设置,这样你就可以根据需要来回切换。

钨丝灯之所以被称为钨丝灯是因为钨是电灯泡里的金属灯丝的主要成分,它在通电之后发热发出“白光”。很多人像提到电影照明或石英灯照明一样提到这种光,它主要被特别使用在影视制作中。然而,要澄清一下,任何一种人造装置产生的光源都可以被称作人工光,即使它并不发射3200K的光波。比如霓虹灯、房子里的白炽灯或荧光灯、节能灯、电脑或电视屏幕、路灯、汽车头灯、闪光灯或手电筒等等。由于人工光产生光线的色温范围很广,所以在拍摄时应该尽量使用特殊的电影照明设备,或在多个装置上都使用同一种类的灯,这样至少可以保证在场景中有连续一致的色彩输出。

天然光是由其主要供应者——日光——而得名的,也叫做自然光。自然光源包括太阳、月亮、火、蜡烛(尽管它是人造的)等。然而,人造的电影照明灯具也可以发出5600K到6000K的光波。这些灯可以用来增强或取代自然阳光(日光)。在室外拍摄时,有一个简单的方法来增加光的亮度,那就是用反光板、反光卡、反光片或者是镜子去反射那些免费的现有光。

不过,你必须要注意你使用的是哪种光源,配合它使用的是哪种色

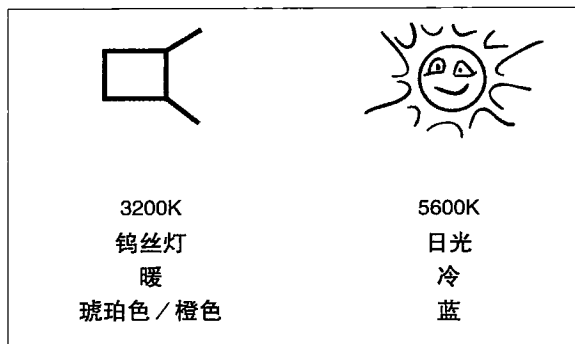


图 3.20 电影电视两种主要的色温。

温平衡的胶片或视频。如果给钨丝灯平衡的媒介（胶片或视频）使用了日光，它的拍摄效果会偏蓝色。如果给日光平衡的媒介使用钨丝灯光，它的拍摄效果会偏红色（如图 3.20）。一般来说，应该让光源的色温跟胶片和视频媒介的色温灵敏度匹配。也可以为了实现创造性的或戏剧性的意图而混合使用自然光和人工照明。还可以将色彩范围非常广泛的明胶片放在照明灯具前面去改变或纠正原始灯具的色彩输出。

光的强度：感光度和曝光

所有的电影作品（胶片或视频）都需要光线，因为恰当的光线强度可以得到恰当的曝光。这意味着当有足够强的光照亮镜头前面的东西时，该物体就能够被看到并被感光材料记录下来。所以你必须保证场景里有足够的光让被摄物体能够被胶片或摄影机 CCD 识别。随着光的强弱变化，人类的视觉系统有一个范围很广的“曝光”感光度。无论是在非常暗的环境里还是在非常明亮的光线下，我们都不必去换一双眼睛来看。

但电影胶片和摄像机的光敏元件没有这么灵活，基本上都是最初就设定了一个感光度。我们说最初是因为有些技术手段可以改变胶片和摄影机的感光度。不过就我们的目的来说，假定制造商只给我们单一的感光度额定值（通常以由国际标准化组织计算出来的一个数字或曝光指数、ASA 额定值的形式表现）。如果不小心给摄影机提供的光线太强，会曝光

过度，影像太亮或者白成一片。如果提供的光线不够，则会曝光不足，影像就会太暗（如图 3.21）。

根据所用电影胶片和摄影机的感光度，你可能需要不等量的光来恰当地拍摄。较低的曝光指数（60、64、100）意味着较少的感光介质，而



图 3.21 一个镜头的曝光范围。“恰当”的曝光是无论什么故事都需要的。从创意上说，你可能希望电影里有一些镜头曝光不足或过度，但大多数时候应该在一个恰当的范围内曝光。

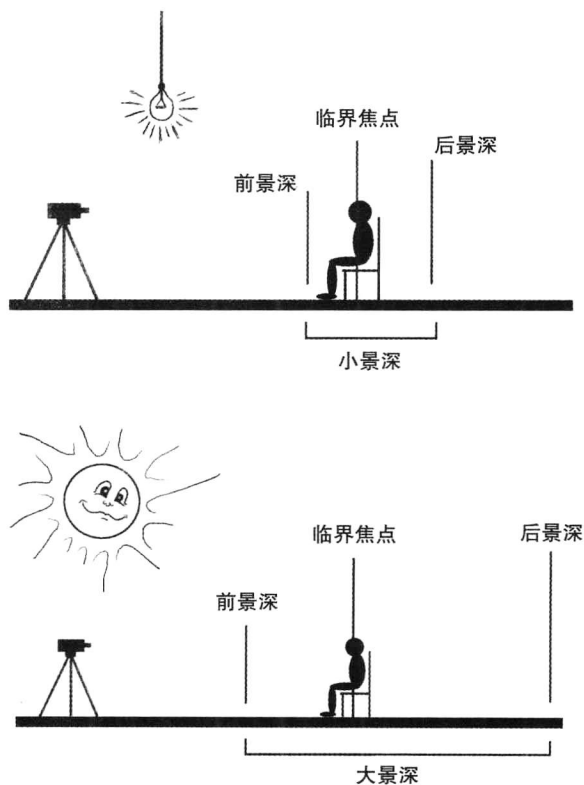


图 3.22 场景里光的强度直接影响到景深范围。

较高的指数（320、500）则意味着较多的感光介质。测光表（无论是手持的还是摄影机内置的）就是用来测量被摄主体和拍摄场地光的强度的。开启或关闭镜头光圈是控制镜头进光量最常用的方式。

在镜头中实现曝光的基本原理仅仅是个开始。在哪里用光、用多少光、在画面周围安排什么性质的光，实现这些创造性的控制才是我们的真正目标。光线影响着许多其他创造性的选择。关于光的强度有一个需要牢记的教训：可利用的光线越强，景深就可以越大（想象白天外景）。所以你将不得不收小光圈来挡住过多可利用的明亮光线，从而增加景深。光线越弱，就越需要开大光圈，景深就越小。所以有目的地限制光线用以适度曝光除了可以改变你的镜头里什么是曝光适度的或不适度的之外，还可以改变什么是清晰的或是模糊的（如图3.22）。

光的性质：硬光 VS 柔光

除了色温、光的强度之外，绝大多数导演也关心光的性质。这不是指光线看上去多好或多差（尽管那也是非常重要的），而是照亮演员和场景的光线多硬或多柔。如果你曾经在一个晴朗的天气里站在外面，毫无疑问会注意到你的影子有多么独特。棱角分明的影子是硬光光源的附赠品。太阳，作为一个单一点光源而向地球发送它的光波，在大多数时候它们是相互平行的，会产生单一的、棱角分明的浓重阴影。

这些平行的光波是很有方向性的，它们会把一个物体的表面照得很亮，然后被这个表面挡住，不再碰撞该表面后面的物体，从而产生棱角分明的阴影。这并不意味着硬光（平行光）比柔光更亮，它们只是更集中。最大也是最容易获得的硬光源是太阳（在晴朗的天气里），它对我们来说是免费的，所以在拍摄时可以尽可能地使用。从效果来看，硬光在用于人脸的时候通常是不讨人喜欢的，并可能导致人的眼窝处有刺眼的阴影（顶光）以及皮肤瑕疵比较突出等问题。硬光用于电影中可以营造恐怖、危险、严酷或神秘的氛围。

柔光是一种漫反射得很厉害的光。如果你在多云的天气、阴天（没

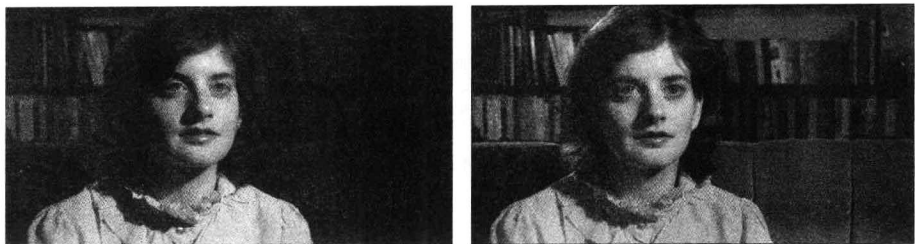


图 3.23 硬光和柔光的示例。

有可见的阳光直射)到外面去,几乎不太能看到自己的影子,即使能看到,也是非常微弱或是边缘模糊的。硬的、来自太阳的平行光跟大气中的云层发生碰撞,然后被打乱、转向许多不同的方向,并在大气层中四处反弹。这种多方向能量波的漫射光从许多方面接触物体,因此它可以更均匀地照亮物体的四面八方——不是生硬地从一个方向定向照射,而是柔和地从几个方向扩散。几乎所有的光源类型都可以通过墙壁和天花板的漫射和反射成为柔光。柔光源往往能让人脸更讨人喜欢,在光线环绕着表面的曲线和形状时,它们很少产生浓重的阴影。柔光在电影中也意味着一种温暖、友善或浪漫的感觉。

对比度

如果你盯着一面没有视觉反差的全白墙壁,随后再把墙的一半涂成黑色,你将创建一个定义明确的高反差视觉化样本——白色马上沿着两个色调之间被涂抹的边缘变成了黑色,形成了一半亮调和一半暗调子。电影照明与之相似,在这里,反差意味着在画面中有相对差异的明暗区域。高对比度的影像是一个包含非常亮和非常暗的区域、二者之间有非常明确的界限的影像。相反,低对比度的影像整个画面的明亮程度更接近,这样亮部跟暗部之间的轮廓就不是很分明。通常,要在画面中有一个均衡的反差——有亮部、暗部以及一个在二者之间的很好的“灰度”(如图 3.24)。

强力的高反差照明方案可以制造更多戏剧的或悬疑的意向,不过它们也会增加画面的深度。镜头中前景、中景、后景之间光与影的相互作

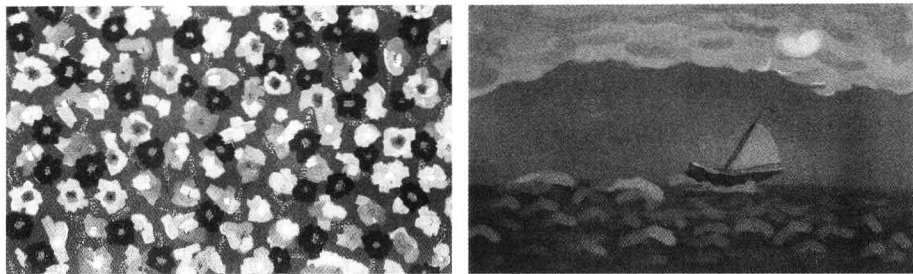


图 3.24 这些抽象的图案代表高反差和低反差的影像。

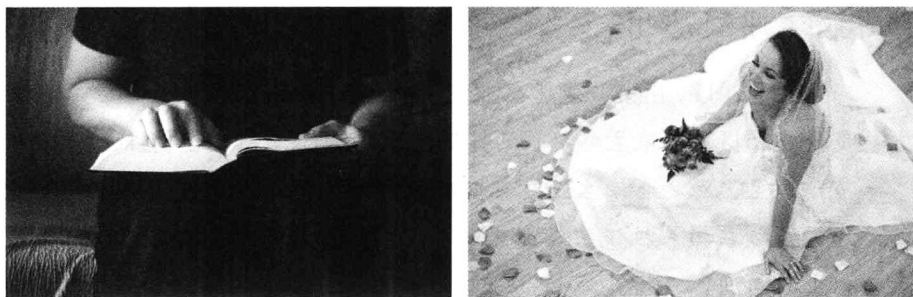


图 3.25 低调和高调照明方案的例子。

用有助于在物理空间中创建一个分层效应。画面中的不规则物体，包括人脸和身体，从这些零星的光影中获得了浮雕效果或者立体感，这使它们在二维的电影画面中获得了三维的外观。这种类型的照明设计通常被称为低调照明。

低反差照明方案可以使影像看起来更加开阔、友好、明亮，但它们也会使画面比较平、缺少层次。通常，低反差或高调照明的要点是提供整体照明，这样画面中的所有元素对观众来说都是可见的。谈话节目、新闻报道、情景喜剧往往使用低对比度照明。这样，多架摄影机在拍摄时都能得到适当的曝光而不需要不停地调整照明设置。这样就获得了良好的能见度，却失去了戏剧的风味。此外，低反差照明的二维画面，包括这个画面里的所有物体看起来都会比较平，而且在很多人看来，在视觉上也比较呆板乏味（如图 3.25）。

基本的人物照明：三点布光法

一个人如何利用硬光和柔光来获得演员和布景的选择性呈现是构图中创造性照明的乐趣所在。给演员布光的方法数不胜数，而且在你的导演生涯中有机会在许多人身上做不同的尝试。然而，在稳固的基础上开始是有益的，所以我们将要探索照明法中的基本标准——三点布光法（three point method）。

三点实际上指的是照明灯具被放入电影布景中的特定位置时三个不同的工作。此术语是用来定义它们的目的而非描述光的性质的。

主光（key light）是建立照明方案所围绕的光源。它通常是电影场景或拍摄外景地主要照明的提供者，其他灯具（强度和属性）都需“调节”到主光源之下。主光灯可以放在被摄主体周围的任何地方，不过通常是放在摄影机镜头轴线 45° （纵向和横向）位置并处于人的头部以上的高度。

辅助光（fill light）是一种用于控制反差的光源。这种光的作用是“填充”往往是由明亮的主光造成的阴影。辅光灯的物理位置通常是



图 3.26 三点布光法在实践中的进化。

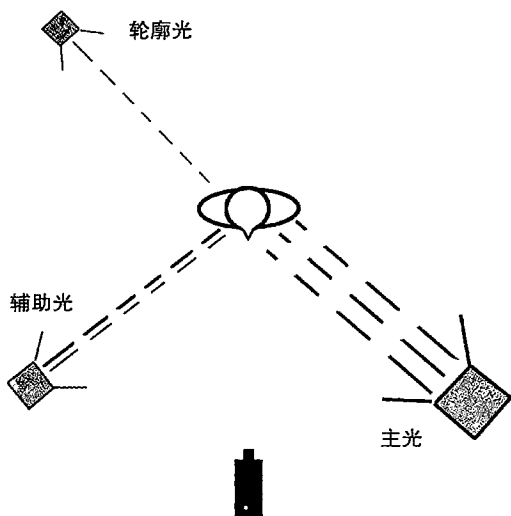


图 3.27 三点布光灯具布置俯视图。

在摄影机镜头轴线的 45° (横向), 主光灯的相反方向。

背景光 (back light) 是在被摄主体的背后勾勒出轮廓或做出光环效果的光。由于它位于被摄主体的后面 (在电影布景中处于摄影机镜头的反方向), 提供光线来“勾勒”被摄主体的轮廓, 所以背景光用于把物体从背景中分离出来, 并在电影画面中增加深度的错觉。

从这三种光发出的光的强度必须足够实现整个场景的曝光。显然主光会提供最多的照明。辅助光将根据想要反差的大小 (阴影的大小) 提供不同程度的额外照明, 背景光只需要给被摄主体的轮廓提供能够被感光材料拍到的足够的光晕 (如图 3.26 和图 3.27)。

给被摄人物的特定照明反差被称为反差比或光比。光的强度可以用手持测光表测量, 不过实际上应该试着锻炼眼力来衡量两边脸上光的相对量。在两侧使用相等的照明会使光比成为 $1:1$, 并建立一个高主光、平光照明的场景。区分两侧光的强度会产生高光比, 像是 $8:1$ 或 $16:1$, 这会被描述为一个带有强烈阴影区域的低主光场景 (如图 3.28)。

产生高光比或低光比的其他影响因素是光的属性 (硬光或柔光) 和



图 3.28 高反差、“模范”反差、低反差的示例。

入射角度。方向性强的硬光更容易被控制、削减和阻挡。不过它们也容易产生浓重的阴影和高光比。柔光不那么容易控制（它落在被摄主体的什么位置），不过由于它往往有点围绕在曲面周围，所以它可以产生较低的光比。然而，这一切的主要影响因素是照明灯具的位置和由此产生的入射角或灯具发出的光线落在被摄主体表面的位置。

故事片中的摄影、照明通常都意味着是假定性的或者是由电影世界中某种真实存在的光源产生的。一盏台灯、一台电视机、一个灯笼，甚至太阳本身都是这一类可以在电影布景中产生假定性照明的例子。电影照明实际产生了提供曝光亮度的光线。这些假定性光源在电影世界中存在的位置通常也是电影照明灯具必须要安置的地方。如果假定光线来自天花板上的灯具，那么电影照明的入射角一定得来自高于被摄主体头部的方向。如果有一个人站在篝火旁边，那么电影的火光效果必须有一个较低的入射角，并且来自低于被摄主体头部水平的位置。

如你所知，摄影机可以放置在被摄主体周围水平和垂直的虚拟圆圈上，照明灯具的放置方式可以与之类似。当灯具被放在靠近摄影机方向的时候，被称为顺光（front lighting），会使人的脸看起来很平，相当乏味。根据这个场景中灯头的高度，也可能在被顺光照射的演员背后的任何平面上导致一个可见的影子。从高入射角照射的高灯头把影子压在地面上。任何在演员的物理高度上或低于这个高度的灯都会形成一个横穿布景的阴影，这通常不太赏心悦目。一般来说，演员的影子在电影布景中是不受欢迎的，除非他们被用于创造性或主题式的意图。

如果我们继续绕着演员周围的圆圈把灯具放在与摄影机到被摄主体轴线成 90° 角的位置，这样的光叫做侧光（side lighting），可以沿着演员



图 3.29 顺光、侧光、轮廓光、顶光、底光和剪影的例子。

的鼻梁形成半边亮半边阴影的脸。当光线来自被摄主体的背后但不是直接对着摄影机镜头时，它通常被称为轮廓光（kicer或rim light）——突出头发、肩膀、下颔骨的轮廓。然而，对于大多数标准的三点布光法来说，应该在离摄影机 45° 的位置开始布主光，在另一侧的 45° 位置布辅助光。当然，这些都可以随你的创意需求或突发奇想而改变。

在现实世界中以及后来在电影世界中的大多数光源，都是来自于上方并稍微倾斜的。这通常是合适的，因为直接来自正上方（顶光，top lighting）的光线会使大多数人脸的眉骨阻挡光线照亮眼窝。如果总让角色的眼睛处于浓重的阴影之下，就切断了一条观众跟这个角色发生共鸣的重要途径。相反，如果从下面布光，就是在创造一个相当不自然的照明效果。因为在日常生活中很少有处于我们头部水平以下的灯存在。这种底光（under lighting）的结果就是让人脸的结构呈现可怕的

或令人毛骨悚然的外观，因此常用于恐怖电影。如果只照亮背景中的布景，而把演员的脸留在黑暗中（没有辅助光），并以照明良好的背景曝光的话，你会得到所谓的剪影（silhouette）效果（如图 3.29）。

布景和外景照明

前面提到创造一个剪影需要使布景或外景拍摄场地的背景光更强，而中景的演员身上不能有光。这帮助我们阐明，在布景或外景拍摄场地（墙上、家具上、门上、树上等等）中，布光通常就像在一个场景中给人脸照明一样重要。当然为了得到恰当的曝光，需要给场景增加一些照明，但在布景中的特定区域增加照明，可以增加现场的气氛、改变影调或情绪，并给这个电影布景的深层空间制造额外的三维效果。之前已经讨论过中景里的光线和较暗的背景有助于分出距离上的层次，它们还能给被摄主体“勾边”，有助于进一步把它们在夜景或诸如此类的镜头中从较暗的背景中分离出来。

布景中任何实际在工作中或发出光线的灯具都有助于曝光，这种总体创意性的照明设计被称为实景照明。它的作用就是在画面中出现并给场景提供照明。通常大多数实用道具灯的亮度都不足以产生合适的曝光量，因此通常要在布景周围提供视觉兴趣点的加强灯，或作为其他（银幕以外的）更强电影照明的假定性光源，提升整个布景的曝光量。实用道具灯对于创造性地使用色彩来说也可以是一个很好的假定性光源，像是“温暖”的琥珀色火光、“冰冷”的蓝色冰箱内部光、深红色的霓虹灯光，等等。

当然，色彩对于导演来说是另一个伟大的创意工具。除了那些基本公认的颜色处理（用蓝色表示月光和温度较低的场景，比如冻肉的冷库或北极圈，或用琥珀色表示温暖、安全的地方，像是家乡或二人烛光晚餐），人们可以用颜色来强调故事的主题或代表一个角色。也许一个总是在嫉妒或羡慕其他人的角色总是穿着绿衣服或是站在一个有大片绿色成分的环境中。也许一个总是在情感上与他人隔阂的角色总是身处一片淡蓝色，

直到故事的尾声，他跟所爱的人在一起时，镜头的整体色调才会变成琥珀色。

这些概念实际上只是一些这个学科中的艺术、科学和电影照明工艺的最佳范例的基础。希望随着你不断开发你的构建镜头的整体技能，你可以在创造性地使用照明方面扩展你的能力。它们是相辅相成、缺一不可的。像你将会越来越明白的那样，电影制作中的一切都是彼此息息相关的，光和镜头光学、光圈、胶片或CCD感光元件、曝光、光比、色彩、观众情绪反应、主题或人物阐释等等都有关联。我们只能说，你应该永远意识到如何给你的镜头布光。你的照明设备和组合的选择需要为你的故事服务，而不是与之对抗或不管它，让它看起来是乏味或是不完全的。你选择呈现给观众或隐藏起来的東西会影响他们接受多少信息、理解多少，以及从你的作品中得到多少乐趣。

3.4 章末回顾

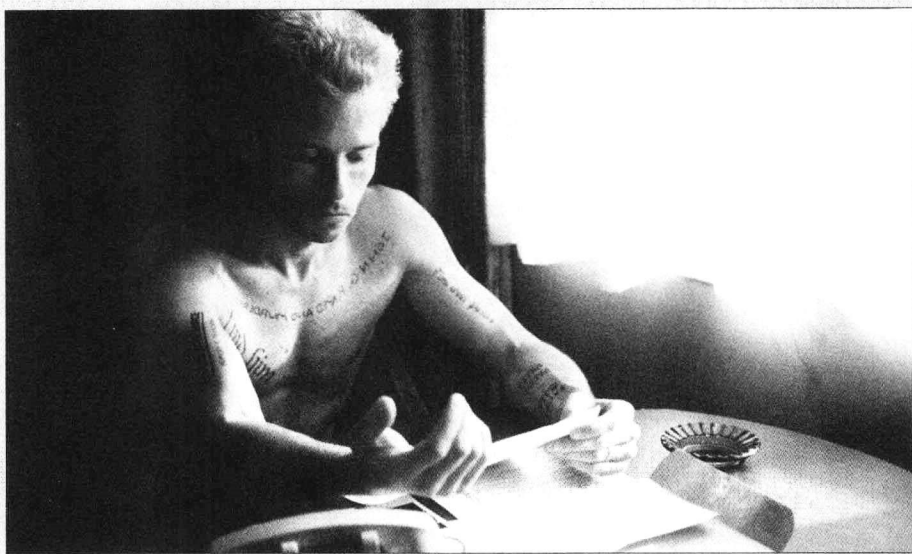
- (1) 理解如何在二维平面上制造三维错觉。
- (2) 地平线——保持水平和稳定。
- (3) 荷兰角——倾斜水平和垂直的线条以创造不平衡感。
- (4) 斜线法——利用消失点改变透视并创造深度。
- (5) 电影空间深度——前景/中景/后景——你安排表演、从镜头开始距离不同的一段区域。
- (6) 被摄物比例——在画面中有近大远小法则。
- (7) 大气透视——水蒸气的朦胧感暗示遥远的距离。
- (8) 变焦镜头——广角和长焦镜头分别以宽视角和窄视角拍摄电影空间。
- (9) 焦点——在你的电影深度中创造性地改变焦点将会在画面中引导观众的眼睛并让他们处于忙碌状态——推、拉、固定或跟焦点。
- (10) 景深——只有物体在景深区以内出现对观众来说才有可接受的

清晰度，扩大、缩小或改变这个区域以完成更有创意的构图可以给你的镜头注入能量。

（11）照明——光线对于实现你的基本影像的曝光总是必需的——除此之外，还可以用光来从背景中分离物体、在画面中创造让人感兴趣的组成区域、通过明暗调子对比来产生三维错觉、用高主光或低主光设计以及使用色彩来树立情感基调。

第四章

把镜头放在一起： 预想剪辑过程



《记忆碎片》（*Memento*, 2000）

问：什么是“为剪辑而拍摄”？

答：在制作过程中，当你给一个作品拍摄所有的视觉素材时，要确保镜头从要求的每一个角度涵盖了所有的表演，这样当把这些镜头剪辑到一起时，就有足够从最佳覆盖位置拍摄的素材来表现整个故事。

记住，非常重要的一点是创建和拍摄目前为止我们所讨论过的所有镜头只是视觉叙事过程的一个部分。拍摄的时候，你是在制作，一旦完成了所有的影像拍摄，就进入了后期制作或剪辑的阶段。这对你——摄影师或者导演来说——意味着什么呢？它意味着一切。你在制作过程中为了完成设计好的镜头所作的一切努力，实际上只是在增强做后期制作的人——声画剪辑师——的能力。他们负责组合所有的镜头——无论它们可能是什么——尽他们所能地创造出最棒的纪录片、新闻报道、音乐录影带、商业广告或故事长片。为了更多地了解剪辑过程，请自行复习我们指南手册的《剪辑的语法》（*Grammar of the Edit*，该书即将由后浪出版）。

生成和维护这部作品总体视觉品质的责任就在制作团队（导演、摄影指导、摄影师等）的肩上。这个任务需要一定程度的预知能力，因为预想剪辑组的需要、拍摄合适的素材、提供能最好地表现故事的各种各样的镜头都是你的工作。这就是所谓的带着剪辑的想法去拍。为什么剪辑师会剪到这个位置？接下来观众想要看到什么？这个信息怎样传达才是最好的？什么样的取景不会混淆镜头？等等。

目前为止我们仅仅集中于相对简单的镜头——特写、中景、远景等景别中的单个被摄主体。每种镜头类型的简单目标都是给观众提供视觉信息。远景镜头展示所有的情节和环境，中景镜头提供立即可辨别的信息，特写镜头突出非常细节的信息。

通过拍摄各种不同景别的镜头，你给剪辑师提供了更多的选择。剪辑师可以更自由地决定什么时候观众会渴求新鲜的信息以及给他们展示信息量的多少。切换到一个新的景别就传达了新的信息。当剪辑师把每种景别中的重要信息拼在一起的时候，一个场景就此建立，观众就能从起初在制作过程中提供的素材里吸收所有的信息了。

4.1 在一个场景中匹配镜头

你在布景中拍摄的单个镜头将不会存在于真空之中，它们几乎不会孤立成为独立的动影像。最终，它们将彼此合作，互相切换，这就是用视觉讲述整个故事的方法。如图 4.1，把镜头剪接到一起形成一个场景，把几个场景剪接到一起形成一场戏，把许多场戏剪接到一起形成一部完整的电影。制作过程可以跨越现实中的几天、几周甚至几个月，但当我们把得到的影像剪辑到一起时，它们需要看起来全都是同一时间拍摄的，并需要它们运动流畅、动作匹配。因此，一致性是非常重要的，这里我们有一些方法来帮助我们意识一些潜在的小问题。

4.2 连续性

在制作虚拟故事作品并需要拍摄演员或事件时，很可能需要来回几次拍摄这段表演，从不同的角度、用摄影机设置不同的景别去拍下所有

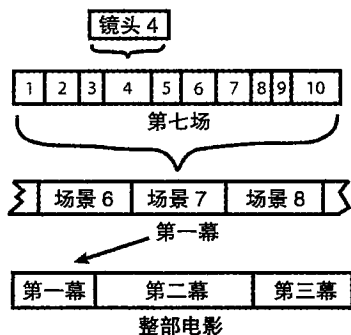


图 4.1 电影构建模块的演变。

的表演,这叫做选用镜头 (coverage)。从几个角度、用不同的取景“覆盖”主要的表演。最终的目标,是确保观众能够看到完整的情节或从头到尾接收到所有的对话。剪辑师可以选择在镜头之间切换的时机,并用提供多种多样覆盖范围的方式吸引观众。

让演员在镜头之间重复一样的动作或对话需要格外注意连续性,也就是在不同的摄影机设置之间保持演员的运动、表演或对话的重复一致。请牢记,每一个动作和对话线的传递都同样在每个独一无二的摄影机设置或者镜头中重复,被作为独立的镜次 (take) 拍摄下来。你的目标将是在不影响需要镜头的情况下尽可能少地拍摄几次来给剪辑师留下正确可用的动作和对话,以节省时间和金钱。然而,连续性并不仅仅是确保演员在每组的每个镜头中都以同样的方式移动他的手而已。连续性在视觉叙事结构水平上,也涉及更广泛的设计规划。

4.3 银幕方向的连续性

我们都知道,观众观看电影的矩形银幕不是剧情实际发生的地方。电影几乎可以在任何地方、以任何角度进行拍摄。但是对于观众来说,银幕就是他们抵达电影世界的一个窗口。因此,导演有责任向观众呈现一个符合上下左右前后远近等已知恒定的物理规则的世界。这样观众看电影时才不会在空间感上感到困惑。第三章提到过的地平线是一个有用

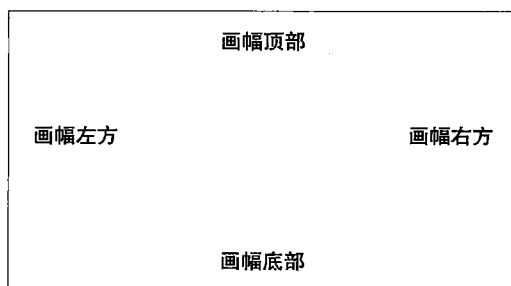


图 4.2 电影画面有四个边缘和相应的兴趣区域:画幅顶部、画幅底部、画幅左方、画幅右方。

的线索，但还有其他的方法能让观众有正确的方向感（如图4.2）。

限制你选择镜头类型的画幅实际上有助于让观众确信所在的位置。正如我们所知道的，摄影机占据了“第四堵墙”的位置，让观众有一个观看电影“空间”中的场地和表演的特权视野。画幅的上、下、左、右因此都成为了观众的方向参考。如一个角色看向画幅左边——一辆车开走并从画幅右侧出画，观众会把对角色方向上的注意或被摄主体在电影世界中的运动跟画幅的边缘联系起来——被摄主体左右运动必须在镜头的来回切换中保持一致。图例4.3到图4.5应该有助于说明银幕方向的连续性的概念。



图 4.3 一个人走向画幅左方并出画的情节。



图 4.4 人物出画之后，在空景画面中停留一会儿。



图 4.5 切到同一个人继续走路的新镜头，不过这次她是从画面右方入画。动作保持了人物运动方向的连续性。

在银幕上观看这些被拍下来的动作（图4.3到图4.5）的观众，会假定有一个更大的“电影世界”在画幅四边框之外。因为这个电影空间有它自己的现实版本，所以必须遵循跟现实生活中一样的物理规律——如果一个人从左边离开，他（她）必须得继续保持向左运动，直到我们看到银幕上的运动发生变化为止。也就是说，如果在一个镜头里一个人从画面左方走出去，你可以假定一个在这个方向上的连续运动，直到在下一个镜头中获得这段运动的继续。然而，角色向左方的运动，限定了在下一个镜头里他（她）必须得从画幅右方入画，以保持电影空间中向左的运动方向。

轴线：银幕方向的基础

并不是所有的银幕方向都基于一个大的物理性运动。观众可以通过他们对于方向注意力的观察看出大量重要的叙事信息和空间关系数据。通常，电影空间中的每个被摄对象都会对处于同一电影空间中的其他被摄对象或物体加以注意。如孩子看向飞走的气球（图4.6）——狗看着小偷（图4.7）——饥饿的人看着烘焙店窗口的馅饼（图4.8）。观众喜欢观察这些注意力，因此，利用这些人与人之间、人与物之间的联系——也

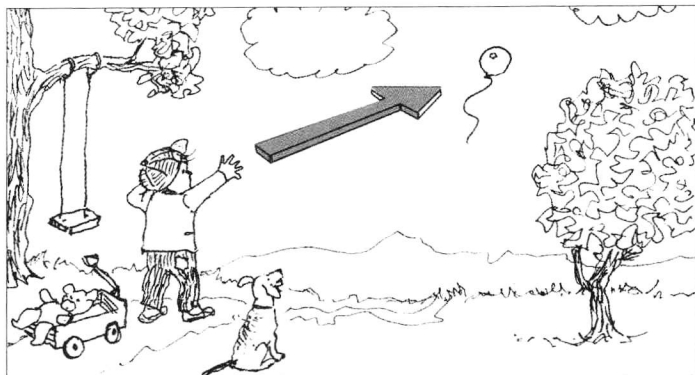


图 4.6 孩子的注意力跟随着上升的气球，建立了一条轴线。

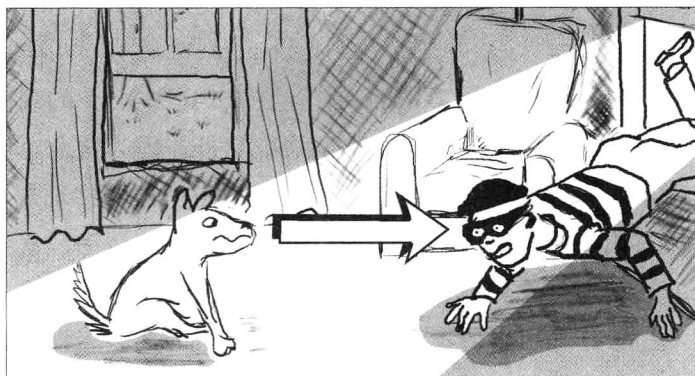


图 4.7 狗看向窃贼的方向，建立了一条轴线。

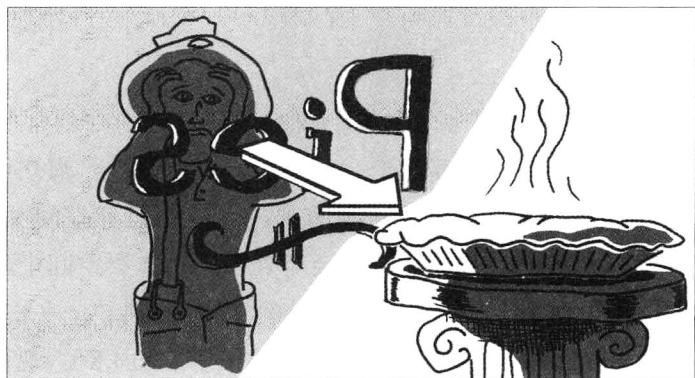


图 4.8 饥饿的人看着烘焙店里的馅饼，建立了一条轴线。

被称为视线——来确立方向轴线。好的导演知道观众向往这些联系、想要跟随这些注意力轴线的想法，因而会利用这种现象来帮助确立叙事意图和镜头构图，并在电影空间中加强空间关系。

假想线：180° 法则

注意力轴线（the lines of attention）需要被制作团队理解、建立并尊重。由于观众依赖这些来获得和维持空间的暗示，所以在一个场景的剪辑过程中让它们保持一致是十分重要的。为了在镜头之间保持注意力轴线和银幕方向，有一个很流行的叫做180°线、假想线、轴线或运动轴线的导演概念。像这些名字所暗示的那样，这是一条穿过摄影场地的假想线，主要存在于大部分主要情节发生的地方，是通过在镜头里追踪演员视线的方法来确立的（如图4.9）。

这个概念的另一个名字——180°法则——将有助于阐明所有这些工作是以什么方式进行的，以及它为什么如此重要。就像我们在第二章提到过的环绕着静止被摄主体的水平摄影视角，我们再次想象被摄主体是在一个大圆圈的圆心。对于第一个镜头，摄影机再次放在了圆周上，面向情节发生的圆心。现在在你的脑海里添加一条从画面左方到右方横穿这个圆圈直径的动作线（如图4.10）。

一旦确立了这第一条轴线，它基本就被锁定在这个位置了，不过也

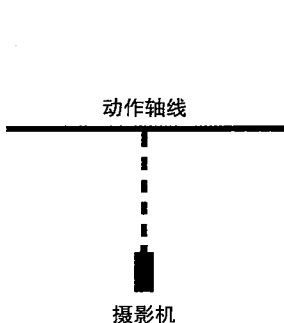


图 4.9 沿着动作轴线画出的180°线顶视图。

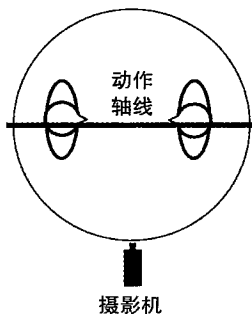


图 4.10 动作线鸟瞰图。

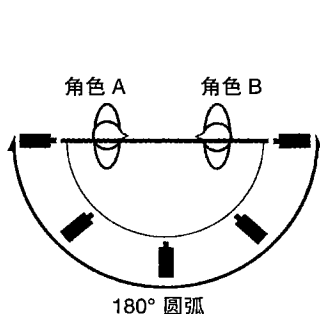


图 4.11 保持摄影机设置处于已确立的动作轴线同一侧的180°圆弧内。

有办法在拍摄选用镜头时改变它。当然，要获得被摄主体的其他镜头，需要在电影空间周围移动摄影机，但现在你必须尊重这条初始的动作轴线。这条线已经把这个假想圆切成了两边都是 180° 的圆弧。现在当你设定新的拍摄角度和选用镜头时，摄影机必须在这个 180° 圆弧以内运转才行（如图4.11）。

第一个镜头确立了画幅的左右，同时也确立了一条横穿电影空间的注意力轴线。角色A在同角色B交谈时，A坐在画幅左方，他的视线从画

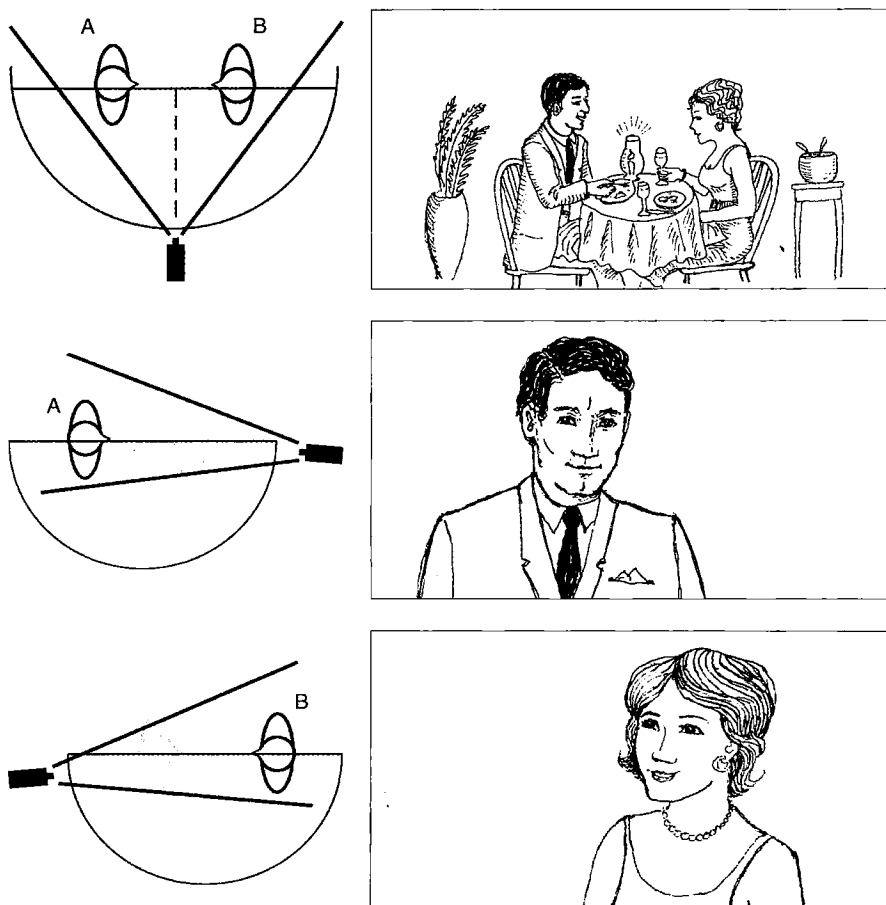


图 4.12 尊重假想线并停留在 180° 圆弧以内将导致正确的银幕方向的连贯性贯穿这个对话场景中的镜头。

幅左方指向画幅右方。B坐在画幅右方（接收A的视线），正在回看A（把视线从画幅右方投向画幅左方）。当拍摄A的单人特写镜头时，如果想要保持银幕方向的连续性，A还是得在银幕左方，他的注意力线指向银幕右方（即使B在这个画面中已经看不见了）。切回B的特写镜头也需要经过类似的处理。B得待在画幅右方，看向画幅左方。图4.12中的这一系列镜头以及顶视图示应该有助于巩固这个练习。

越 轴

越轴（jumping the line）的情况时有发生，不过大多数导演在进入剪辑流程之前不会注意到。越轴的意思是摄影机放在了轴线的另一侧，从错误的180°圆弧中拍摄了选用镜头——在观众浑然不觉时有效地扭转了既定的左右方向并倒置了电影空间。在如图4.13所示的系列镜头中，前两幅图是重复我们之前给出的例子，但第三个镜头是错误地越轴拍摄的。结果是得到了角色B很棒的特写，但是如果不把三个镜头剪接到一起的话，真正的错误是不明显的。B的银幕方向和轴线都被翻转了，因此这个剪接毫无意义——因为现在A和B看起来都以同一种形式坐着、看向画幅右方，彼此之间没有来回对视，这跟之前大景别镜头中确立的完全不同。

越轴在特定条件下是可以接受的，这在第六章将会更深入详尽地讨论。现在，只需要想想如何拍摄一对在舞池中脸贴脸慢舞的情侣。你需要一个人的侧脸和另一个人反方向的侧脸，运动轴线是各自切断的。为了能两张脸都看到，你将不得不越轴设置摄影机。正如你可能已经知道的，在本文中很少有绝对的指导方针和“定律”。所以请记住，如果你有创造性的理由来以特定的方式拍摄一个或一组特别镜头，那么就做吧，即使它与惯例相悖。

30° 定律

建立在180°规则之上的是另一条被称为30°定律的重要指导方针。简单地讲，当你在180°圆弧里为各种景别寻找拍摄角度时，应该在开

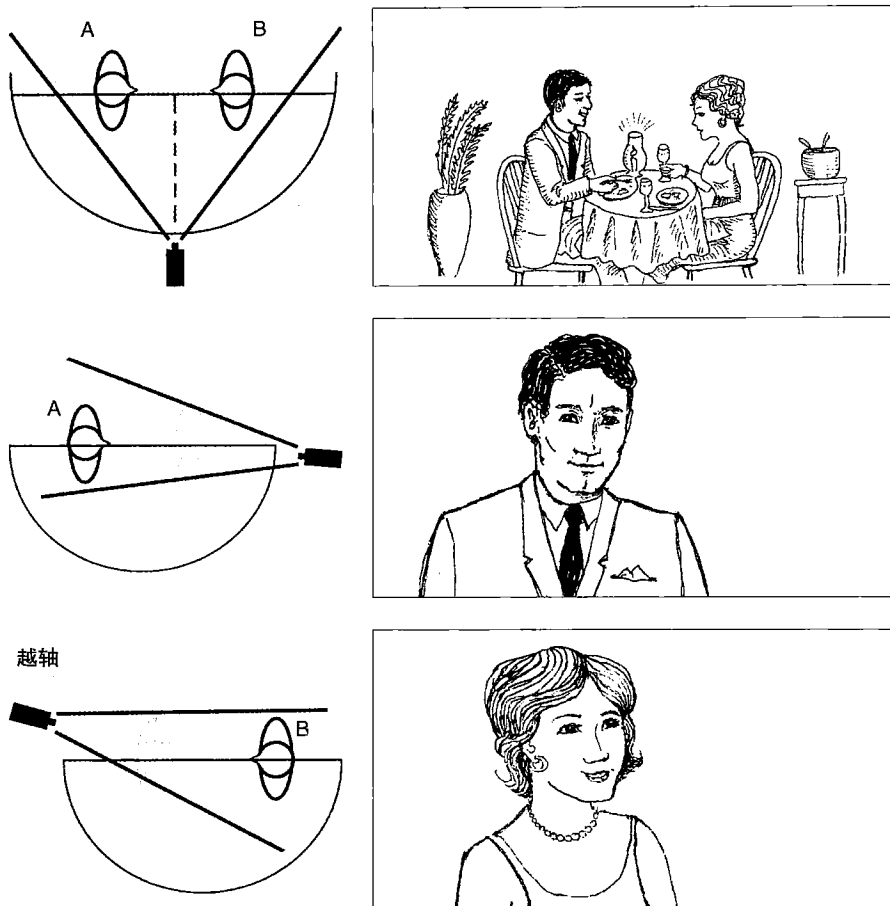


图 4.13 只有被剪辑在一起时才能看到角色 B 在特写镜头中不正确的注意力方向。摄影机已经越过了轴线。

始拍摄同一被摄物体的新镜头之前理想化地把摄影机沿着半圆移动至少 30° 。当摄影机从之前的机位移开至少 30° 时，对同一个被摄主体的视角会被认为有“足够的差异”。由于每个镜头或动作的视角都应该给观众展示新的信息，所以你并不希望分别创建两个彼此太相似的选用镜头。遵循 30° 定律有助于在剪辑过程中防止这种重复镜头。这将避免所谓的跳切——两个拍摄同一物体、取景相似的镜头被剪辑到一起，在电影世界无论在空间上还是时间上都引起视觉上的跳跃（如图 4.14 和 4.15）。

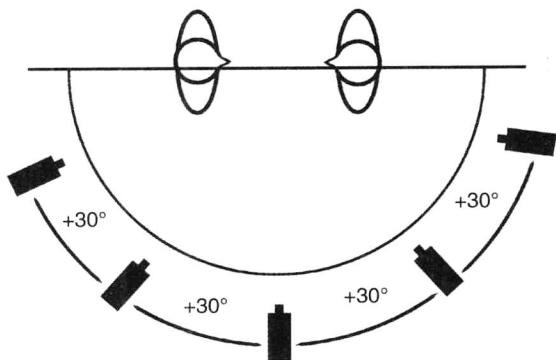


图 4.14 一个从动作轴线被分解成 30° 切片的 180° 圆弧。

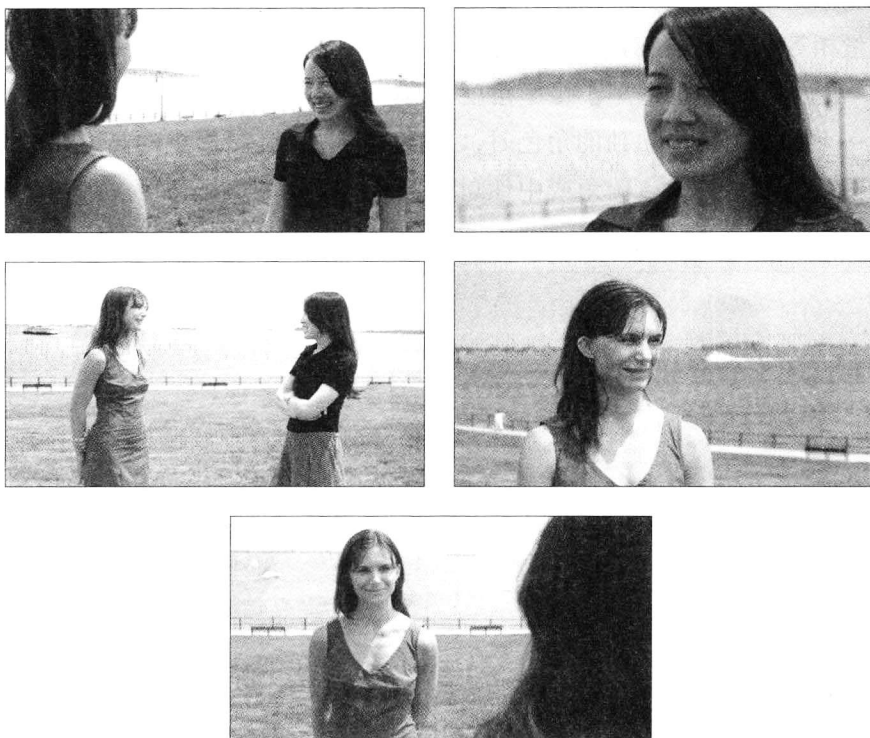


图 4.15 绕着 180° 圆弧在 5 个 30° 切片上通过摄影机看到的同一被摄主体。这维持了运动轴线，同时也为剪辑的需要带来了合适的新角度。

往复式意向

从景别较大的双人镜头到两个中近景单人镜头的例子很好地说明了我们的下一个要点。那就是无论何时，当你用一种景别拍摄场景中的一个角色时，应该给同一场景中另一个角色相应一致的取景。这叫做镜头匹配或是往复式意向（reciprocating imagery，如图 4.16）。

传统上认为剪辑师通常会由外而内地展示一个场景，在表现一段表演的一组镜头中，从表现环境和角色的大景别开始，随着表演的推进，在结尾处切入景别更小、距离更近的镜头以表现更多亲密的细节。每个带新取景的摄影机设置都应该做到被摄物体大小和位置的匹配。当然，你可能要考虑到被摄主体的实际大小、发型、帽子或其他可能需要稍稍改变取景的配件。然而你的主要目标是给剪辑师提供每个角色取景匹配、数量相等的镜头。在剪辑的时候他/她可以从一个景别直接进入另一个。

同样的道理也适用于摄影角度本身。一般来说，当你用单人镜头覆盖一个场景中两个单独的角色时，应该小心地匹配摄影机的高度、摄影机镜头角度（仰角、俯角或中性角度）以及整体的摄影角度。当然，由



图 4.16 拍摄匹配的中近景选用镜头是最好的。给剪辑师提供一个角色的中近景镜头，而另一个角色只有大特写的话，可能会造成剪辑上的问题——景别不匹配。

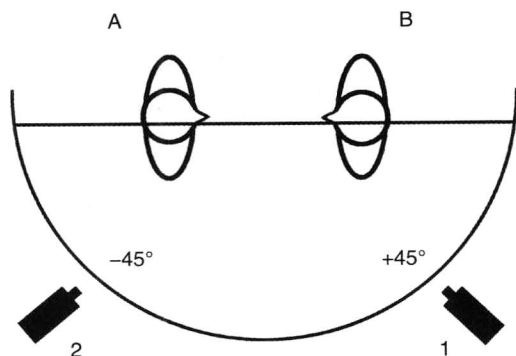


图 4.17 摄影机设置 1 从圆弧的 45° 位置拍摄角色 A 的中景；摄影机设置 2 从同一个圆弧的反向 45° 位置拍摄角色 B 的中景。



图 4.18 角色 A 和角色 B 的最终匹配镜头。

于要考虑叙事需求，有时并不能做到每个方面都完全匹配。然而，整体摄影角度跟 180° 规则以及相关的几何学保持一致，真的有助于让一切都井然有序。如果你绕着 180° 圆弧从 45° 角的位置拍摄角色 A，那么应该把摄影机摇向圆弧的另一端，从相应的 45° 角位置去拍摄角色 B。只要保持相同的摄影机高度和镜头焦距，你应该能轻松地生成跟第一个镜头匹配的、第二个角色的往复式影像（如图 4.17 和 4.18）。

当两个被摄主体出现在同样的画面中时，也适用同样的镜头匹配法则。例如，过肩镜头允许观众跟踪场景中每个角色的物理位置，还是需要注意力轴线和银幕运动方向来维持空间关系。当你创建了一个带有角色 A 的脸的镜头时，且带了一点角色 B 的后脑勺和肩膀。出于保持剪辑一致性的目的，也必须拍摄带有角色 B 脸的反向镜头。除非你出于叙事



图 4.19 角色 A 和角色 B 的匹配过肩镜头。



图 4.20 角色 A 和角色 B 的不匹配过肩镜头。注意主体取景、大小、角度是如何不一致的。

上的理由刻意改变取景，否则观众通常会期待这个反向镜头能够匹配被摄主体的尺寸、位置、摄影机高度、摄影角度等等。从一个过肩镜头切到另一个的时候，任何在这些影像要素上的差异都是非常明显的，而且这种不匹配会让观众——也许只是在潜意识层面上——对这个场景有不愉快的反应（如图 4.19 和 4.20）。

视线匹配

跟为剪辑而拍摄有关的另一个重要概念就是视线匹配——把注意力轴线或视线从一个镜头中带走，并经过转换直接把它连接到新镜头中的一个被摄物体上。视线匹配常涉及一个在画面中孤立的、注意力朝向画面边缘以外某处的角色（也许最容易用一个中景镜头或中近景镜头来说明）。观众会追踪一条从角色的眼睛到他们在看的画面边缘的假想线。

通常导演接下来就得给观众展示这个角色在看的东西，所以下一个镜头就该向观众展示这个被感兴趣的物体。而且它不是被随便显示的，

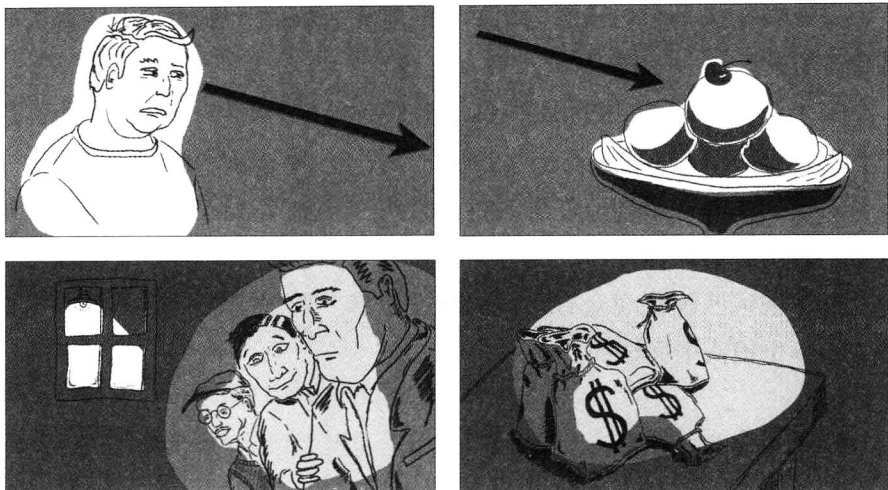


图 4.21 第一个镜头设定被摄主体和兴趣视线。第二个镜头从相应的主观角度揭示了感兴趣的对象。

而应该是从跟上一个镜头中角色观察这个物体的匹配的方向、角度和高度来进行拍摄。这并不一定是一个直接的主观视点镜头，不过它确实需要维护并尊重那个在观察的角色身上建立起来的视线。这样观众就跟电影里的角色看到了同样的东西，从而会觉得他们也得到了充分的知情权。

视线匹配是一个“设定随后回报”的场景制造者。第一个镜头设定一个期望，随后第二个镜头实现这个期望。重要的是从一个相应的有利位置给第二个镜头取景，以便让观众产生跟角色相互关联的错觉（如图 4.21）。

4.4 章末回顾

- （1）你拍摄的镜头必须剪辑到一起，所以请为这个过程作好计划。
- （2）在表演中注意动作的连续性。
- （3）在切换的镜头之间保持银幕方向的连续性。
- （4）让注意力轴线为观众连接被摄物体。

(5) 在拍摄一个场景的选用镜头时利用视线和动作轴线去维持正确的银幕方向。

(6) 绕着拍摄圆弧把摄影机移动至少 30° (或更多) 并改变焦距, 这样就不会有两个选用镜头看上去是从同一个角度拍摄的问题。

(7) 除非有一个创造性的动机, 否则在拍摄多人场景时要永远注意取景、角度、焦距等。

(8) 视线匹配让观众有知情感和方位感。期望是在一个镜头中建立并在下一个镜头中回馈的。

第五章

动态镜头： 运动中的演员和摄影机



《当幸福来敲门》（*The Pursuit of Happyness*, 2006）

问：如何使摄影机保持稳定？

答：使用任何你能做到的方式。

这个问题的答案有点油嘴滑舌，但它清楚地说明了维持一个稳定影像的重要性，你原本准备拍摄一个构图很棒的镜头，却不料被一台不稳定的摄影机弄得影像模糊或混乱不堪，这有什么好处呢？完全没什么好处。对演员来讲，他\她突然在镜头周围移动，破坏你精心策划的构图和景深也是同样的道理。这并不意味着所有的镜头都得是静止的，但它的确让人理解一点，那就是你的运动应该是计划周详、执行良好的，甚至被作为“角色”或整部电影的“情绪”的一部分去设计。

我们是从非常简单的、单一被摄主体的固定镜头开始探索镜头的语法的。固定就意味着没有运动，但由于我们是在拍摄电影，所以在镜头和场景中加入更多的运动是个好想法。接下来，还是保持摄影机锁定不动的状态，我们引入演员运动：演员们入画或出画等。在这一点上我们简要讨论一下演员运动的问题。

5.1 演员调度

请记住，人类对亮度、色彩和运动都有着良好的反应。那么，静止画面中的演员运动就是在镜头中注入视觉能量的好方法。舞台调度经常用来描述被摄物体在电影布景和画面里的物理位置。有趣的调度可以吸引观众的注意，让他们投入当前的影像进而投入这个故事。横穿银幕的演员调度（由左到右或反之亦然）有助于强化空间和方向。深入布景或场地的演员调度能增强电影画面的三维错觉（如图 5.1）。

静止镜头及固定的演员可以有自己的活力和力量，这取决于你所拍摄的电影的类型。创造性地调度演员运动会给镜头增添活力。在一些学院派理论中，即使运动方向在叙事中也是有意义的。例如，在一个发生

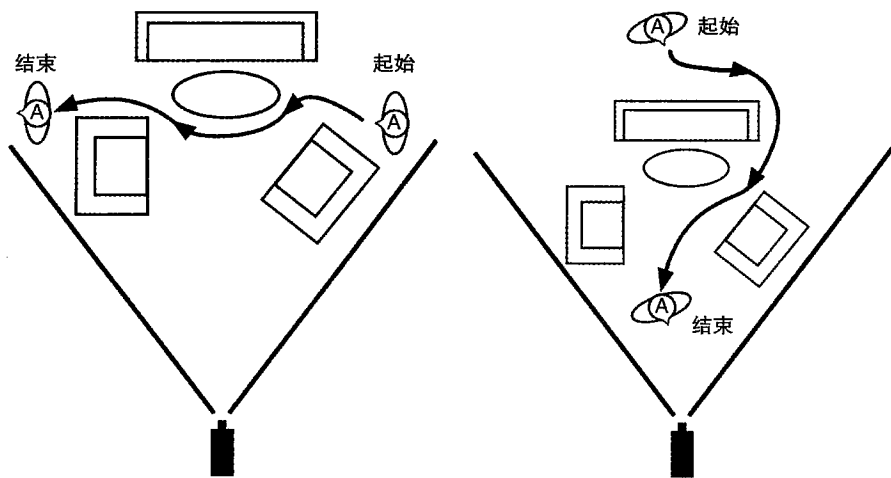


图 5.1 演员调度可以横穿、纵贯场景或二者兼有。

在美国边境的故事里，经过长途跋涉到达这片领地的角色可能会有一个从银幕右方到银幕左方的运动，这或许暗示着左西右东。而一个角色总是从一个镜头的前景移动到后景——或许意味着他正在逃亡或太过于神秘以至于不能在画面中被近距离拍摄太久。

5.2 运动中的摄影机

如果说让演员在静止画面中移动会给镜头带来一些活力的话，那么想象一下一旦开始在拍摄时移动摄影机的话会发生什么吧。由于摄影机对于观众来说成了一个享有特权的视角，因此运动着的镜头就真的会带他们一起运动。计量正确的移动种类和移动量是你创造性和技术性的决定之一——太少可能只会分散观众的注意力，而太多则会让观众觉得混乱困惑。如果我们探讨一下摄影机移动的多种方法的话可能会对计算清楚这个量有所帮助。

手持摄影

或许最有挑战性的手持摄影是讨论摄影机运动的最佳切入点。也许你会发现在手里拿一个小型摄影机很方便，但这只是因为这是一个简单可行的摄影模式，并不意味着它是合适的，当然也不意味着它是容易做好的。我们讨论的第一个涉及的要害就是技术性的：你打算用什么样的摄影机来进行拍摄。现代数码摄像机技术已经能让摄像机很小并且功能强大，它们可能只有几盎司到几磅重。如果你是用胶片拍摄电影的话，媒介的性质就会决定所需的设备会更笨重和庞大——通常重20磅到50磅（约9.07千克到22.68千克），甚至更多。这就未必有益于手持摄影，尽管他们有了这样的目的而特别设计的摄影机。

比较小且轻便的手持摄影机既是祝福也是诅咒。它让运动变得简单，但通常也会导致过多的运动，我们总是鼓励使用三脚架。你对镜头所做的一切都应该是有意为之，选择手持摄影的理由绝不应该仅仅是缺乏合

适的摄影机，而应该这是由于你知道故事将会受益于控制得当的手持摄影，它能为作品带来运动活力。这里我们给手持摄影机的利弊编一个简表。

优点：在飞行中容易调整取景；营造个人在现场的即时感（主观视角）；使镜头充满运动的活力。

缺点：容易晃得太厉害或导致地平线不平；难以控制焦点；难以跟固定镜头剪辑到一起；太主观，可能不适合电影的中性语态；通常在更广的视野中对焦距的用法有限制，因为在画面中看到的环境越多，影像就越“稳定”。

横摇和俯仰摇摄

横摇和俯仰摇摄（pan and tilt）指的是在水平和垂直方向上对摄影机镜头进行重新定位。横摇（或全景镜头）是让摄影机固定于假想圆的中心，但在水平方向上旋转摄影机镜头，导致它能在一个弧形的运动中看到圆周的外围。横摇镜头常被称为“扫荡”。因为他们可以仅仅在这个横摇圆圈的圆弧上移动几度就可以涵盖大片开阔的景观（如图 5.2）。俯仰摇摄镜头则是在拍摄一个镜头期间沿着一条垂直轴线转动摄影机镜头。如果一个气球从孩子手里飘向云端，这个镜头就可以从指向地面开始，以指向天空的仰角度结束来追踪气球运动的轨迹（如图 5.3）。

也有一种组合镜头是把横摇和俯仰摇摄组合在一起的。摄影机镜头

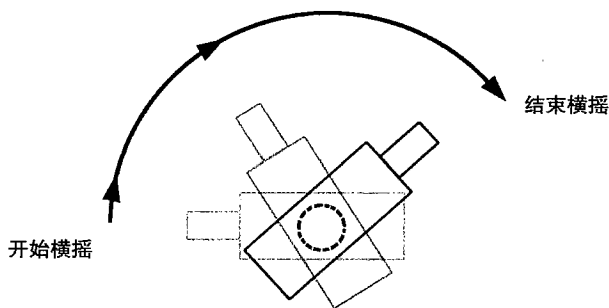


图 5.2 摄影机在镜头中水平方向横摇的顶视图。

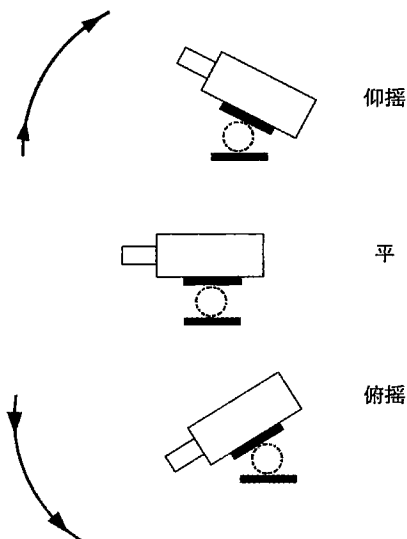


图 5.3 摄影机从中立位置向上或向下俯仰运动的侧视图。

同时在电影空间里横摇并向上仰摇，或者相反地，摄影机在向下俯摇的同时横摇。无论哪种方式都导致了在摄影机前电影空间的一个对角线运动。举个例子：假设两人即将进入一个大型建筑——当他们停下来（画幅左方）去看建筑物的雄伟外观（目前在画面外）时，摄影机向上仰摇，同时向右横摇穿过这片场地，在建筑物身上结束这个镜头。这样，一个以同时拍摄演员和建筑为目的的向上的对角线俯仰——横摇镜头就此产生了。

横摇或俯仰摇摄的动作对人类的视觉系统来说实际上是个不自然的经验。我们的眼睛和大脑在观察四周时是没有平滑的横摇或俯仰动作的。相反，眼睛只沿着空间中锁定的兴趣点移动，在大脑中登记，然后快速移动到下一个兴趣点。它变成了一连串快速启动、停止、再启动、再停止的动作，结果导致的错觉是我们已经横摇过整个环境，或用我们的眼睛仰视过某个建筑物或山腰。由于摄影机镜头没有选择性，它在横摇或俯仰摇摄期间所“看到”的一切都得到平等的待遇。横摇或俯仰摇摄的平滑执行和这个执行的速度直接影响着观众接受这个镜头运动中信息的程度。

帮助观众接受摄影机横摇和俯仰运动常用的办法是引发运动的动机。在我们目前为止的例子里已经提供了这些动机。如向上运动的气球促使摄影机追随这个运动向上仰摇到天空。观众会想要看气球发生了什么，所以他们会自然地希望追随它向上的运动。上文随后一个例子中有两个人暂停下来，向上凝视壮丽的建筑物，他们的视线从画面左边横穿到画面右侧靠上的位置，促使摄影机沿对角线俯仰—横摇以呈现建筑物的外观。摄影机在一个镜头里用给观众展示角色感兴趣的物体的方式满足了他们的期待。

请记住，观众常常会把他们自己放在摄影机的位置——把自己等同于观察者的角色。当摄影机移动时，就会呈现一种智能的状态，跟随表演寻求信息或清晰度。所以让摄影机有针对性地运动（尤其是横摇或俯仰摇摄）有助于维持这种流动。然而，有些时候你可能也会创造性地在视觉上让摄影机无针对性地横摇或俯仰摇摄。比如你要拍摄一个长的、慢速的横摇镜头，内容是描绘一个家族几代人的照片，或者你想要拍摄家里门厅前面很多双不同的鞋子——这些被摄主体都没有运动动机，但当摄影机缓慢移动时，还是可以在不打扰观众的情况下拍摄影像。摄影机前进的缓慢速度是帮助缓和横摇或俯仰摇摄镜头的伟大方式。

横摇和俯仰摇摄的拍摄方法

有一个首选方式来完成一个好的横摇或俯仰摇摄镜头。当你第一次操纵摄影机拍摄横摇或俯仰摇摄镜头时，该镜头应当有三个组成部分：起幅、摄影机运动和落幅。一个由这三个部分组成的横摇或俯仰摇摄镜头将能比你只拍摄运动镜头更容易剪辑到整个场景中。

起 幅

几乎所有的横摇或俯仰摇摄镜头都应该从静止画面开始，尤其是当你刚开始摄影的时候。起幅依然是一个构图出色、可以单独作为一个好的静止影像的镜头。正是从这个起幅开始，被摄主体促使横摇镜头或俯仰摇摄镜头开始运动。所以先让摄影机保持静止不动，让演员开始表演，

然后再开始横摇或俯仰摇动摄影机。我们在本文中不作关于剪辑的更多讨论，但有一个简短的忠告：在剪辑运动镜头时，无论是切入一个正在运动的镜头，还是从一个运动镜头中切出，在视觉上都是危险的，并且通常看起来很糟。所以如果你的横摇或俯仰摇摄镜头带有几秒钟的定格画面作为起幅的话，剪辑师会感谢你的。

摄影机运动

一旦被摄主体开始运动，摄影机运动也就开始了。摄影机的运动应当是平稳的，并实际“引导”着被摄主体的运动。这时应该保证在横摇或俯仰摇摄的运动期间，任何一个从镜头中提取的单独画面都可以作为一个构图出色的静止画面而单独成立。由于摄影机引导着被摄主体的运动，因此摄影机将会在被摄主体完成其运动之前自然地到达水平或垂直弧度的尽头。

落 幅

当摄影机在被摄主体完成运动之前进入静止状态时，落幅就成功达成了。这个落幅也应该是一个能以在视觉上引人注目的样式结束横摇或俯仰摇摄镜头的构图出色的静止镜头。如果没有其他的摄影机运动的话，你应该在这个落幅画面上停留几秒钟。这样剪辑师就有了一个平稳、锁定的画面来切出横摇或俯仰摇摄镜头了。

等你变成更有经验的导演或摄影师时，再来实验起幅和落幅没有静止画面的横摇或俯仰摇摄运动——尤其是当它们包含一组非常快速的运动镜头时。最简单的测试是拍摄同一个横摇或俯仰摇摄运动的两个版本，一组镜头在前，另一组镜头在后。然后把每个片段剪辑到一起。通常静止的起幅和落幅在剪辑过程中是有益的。

5.3 用于移动摄影机的设备

某种程度上，横摇和俯仰摇摄镜头不需要设备就可以完成。它们可

以用手持摄影的方式来完成。手持摄影的固有问题之一就是在运动中缺乏始终如一的稳定控制。无论你怎么试图保持手和胳膊的稳定，摄影机——尤其是那些较小、轻量级的摄像机——每一步移动、撞击甚至呼吸都会很明显。无论你怎么坚持疯狂的摄影机运动可以是一种很酷很潮流的方式，都无法取代平稳的镜头能够吸引观众而非疏远他们的程度。使用某些既能使摄影机稳定又能使它做更多严谨、精密运动的摄影机支架往往是明智的。

三脚架

首先，摄影机应当永远有一个能保持其水平稳定的配套设备。三脚架（tripod）是完成这项工作的理想工具。根据被支撑摄影机的不同需求，三脚架有不同的型号和重量，但它们都有三条腿。这三条腿的让它可以的大多数表面上保持可靠的平衡和水平。你可以把摄影机装在被称为三脚架云台的地方。大多数时候，三脚架云台都被设计成可以做横摇和俯仰运动的样式——因此常被称为全景摇摄云台。固定在云台上的的是一个可以通过控制杆沿水平或垂直轴线旋转三脚架云台来实现平滑运动的电枢。这个控制杆叫做全景摇摄云台手柄。先进的电影拍摄专用三脚架云台被称为齿轮式云台（可转动云台），它通过两个齿轮围绕摄影机旋转来直接进行横摇和俯仰摇摄运动，但没有深灰色的全景摇摄云台手柄。

一个水平锁定的三脚架有助于拍摄非常稳定的简单静态镜头。带摇摄锁定的三脚架松开控制开关后可以进行非常平滑和水平的横摇拍摄。使用摇摄锁定，松开俯仰锁定开关则可以进行非常精确的、不带任何左右偏转的俯仰运动。有人可能同时需要松开横摇和俯仰锁定开关以操纵这个云台进行平滑稳定的对角线摇摄。三脚架一般会直接放在地面上，而一个叫做“三脚固定框架”（spreader）的设备（从中心点出发依附在三条腿上）则会防止三条腿分得太开并以至于摄影机下落得离地面太近。三脚架通常被叫做支撑物、支架或腿儿。

移动摄影车

原始的电影摄影机有手摇的输片装置,这意味着摄影师的一只手(通常是右手)在实际拍摄时常忙于转动曲柄。摄影机被固定在三脚架上,整个装置在拍摄期间都是不动的。对摄影机运动的渴望很快导致了把摄影机和三脚架安装到四轮马车上的实验。让摄影师站在一个平台上手摇起动摄影机,其他机组人员(现在叫置景工)绕着电影布景、外景拍摄地推拉整个装置。大体上,这逐渐演变为现代的电影移动摄影车(dolly)。

从本质上说,所有的移动摄影车都是装有轮子的平台,有的装三个轮子,有的装四个轮子,也有的装着许多像滑雪板上那种滚珠轴承的轮子。许多移动摄影车有着厚厚的橡胶轮胎或充气轮胎,这些轮胎能让它们在相对平坦的表面——像是体育馆地板或是教学楼走廊的瓷砖——上面被推拉。另外一些移动摄影车有着能装在地面轨道上的、带纹理的坚硬橡胶轮胎。这些平板车轨道(或铁轨)就像小型的铁路轨道一样,可能是直的也可能是一段段弯的,你可以组装不同的长度来建立给移动摄影车行走的路线(如图5.4)。

不同的移动摄影车类型有着不同的装载摄影机的方式。有一些简单的只是把三脚架和摄影师放在它的水平台上,也有一些有通过液压技术调节高度的内置基座,可以使移动摄影车的运动和摄影机高度和角度的改变在同一时间完成。

移动摄影车最基本的工作就是在短距离内平稳地运输摄影机。在大多使用电影摄影机的场合,你会想用移动摄影车——无论在地板上还是轨道上——来尽可能平稳地贯穿预定路线。摄影机穿过空间的动作越慢,每个小颠簸看起来就越明显。动作越快就越容易掩饰颠簸,但在你的镜头中获取有意义的视觉信息就变得越困难。就像横摇和俯仰摇摄有三大构成一样,移动摄影车的移动也有定格起幅、移动摄影车和摄影机的运动以及最终的定格落幅。让我们来看看用移动摄影车能完成的两种主要的运动方向。



图 5.4 多种多样的移动摄影车和吊杆（图片由查普曼－伦纳德有限公司、J.L. 费舍尔有限公司、马修斯播控设备提供）。

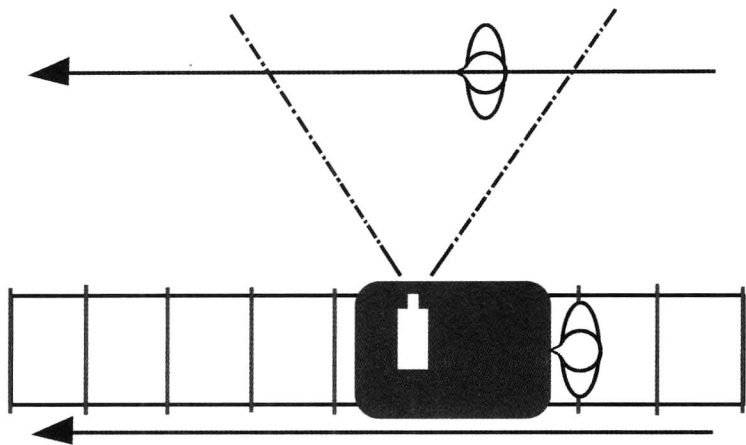


图 5.5 尽管移动摄影车的横移是平行于表演的方向，但摄影机镜头实际上是跟运动方向垂直的。

横 移

就像一只在海边往一侧行走的螃蟹一样，移动摄影车可以平行于被拍摄的表演左右移动。然而，在这种情况下，即使移动摄影车在物理上是平行于被摄主体进行移动的，摄影机实际上也是以垂直的形式面对这段表演的，如图 5.5。通常当移动摄影车横移时，摄影机会跟行走中的角色以同样的速度运动。比如我们要拍摄一个人在当地的人行道上行走，一路上问候许多遇到的邻居。摄影机和移动摄影车会被放在街道上，沿着街道以跟演员同样的速度移动。停放在路边的车辆为前景，这个人和邻居们作中景，而商店的招牌和公寓大楼的门廊可以作后景。

推 摄

如果你需要朝场景或被摄主体的方向推动摄影机，那么你就是在“推”。如果你需要拉动摄影机使其朝远离场景或被摄主体的方向移动，那么你就是在“拉”。这些运动也被称作跟踪摄影。这种类型的移动摄影车运动通常意味着移动摄影车和摄影机都指向同一个方向，轴线则沿一条直线深入或远离场景。

如果这一动作进行得比较缓慢的话，景别上的变化几乎不会被发觉：

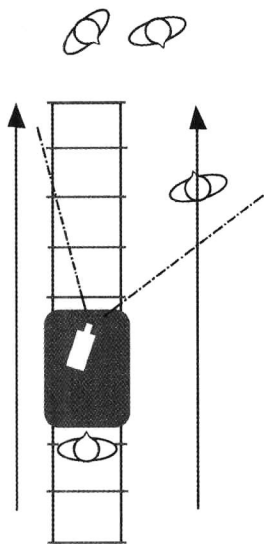


图 5.6 移动摄影车沿着轨道推进场景的顶视图。

远景镜头变成中景镜头，而中景镜头又以特写镜头结束。这是一个无需在剪辑过程中剪切就可以改变取景或景别的方法。基本上，你在拍摄这个镜头的时候就越过时间和空间改变了它的取景和构图。跟改变放大倍数和视角的变焦不同，由于摄影机就像我们自己的视觉系统一样，并维持着变化视野的透视关系，因此这种运动对观众而言看起来更自然。如果进行得够慢，移动摄影车的运动几乎不会让观众察觉——事物发生了变化，然而没有人“看到”这个变化是如何发生的。当取景和透视关系的变化非常微妙以至于不会明显得被注意到时，这个小把戏也可以由速度非常慢的变焦来完成（如图 5.6）。

人们当然可以混合使用目前为止讨论过的几种运动以创建有时被称为综合运动镜头（developing shot）的更复杂的镜头。你可以让演员穿过背景，同时让摄影机沿着地面移动以跟随演员的表演，并在拍摄过程中把摄影机的基座升高以改变镜头的高度。在综合运动镜头中甚至可以引入焦距的变化。当不自然的焦距变化出现时，移动摄影车的运动以及合理的横摇或俯仰摇摄有助于掩饰变焦系数。它对观众而言在视觉上是很

有趣的，不过所有的要素都必须完成得准确无误，否则所有这些运动只会起到干扰表演和让观众困惑不解的作用。

我们在这些关于运动的讨论中并没有提到但应该再次着重突出的是，焦点将会成为任何拍摄运动镜头的摄影师所关注的重点。摄影机到被摄主体的距离将会改变焦点在布景中的落点，而在镜头的持续期间内保持焦点的一致性正是摄影师的工作。这可能非常困难，并且演员和全体工作人员双方都需要进行大量的准备和组织。通常最好是把整段表演都多排练几次，这样演员、摄影师、摄影助理以及摄影机车台场务都能明白这个镜头的时间点会是什么样子。这些涉及演员走位、摄影机运动、改变焦点并且可能还有改变焦距的复杂综合运动镜头会在布景上消耗大量的时间，所以在拍摄它的当天要注意日程安排。

斯坦尼康

在大多数情况下，移动摄影车的运动方向是受到限制的（左、右、推、拉）。手持摄影机虽然很自由，但时常需要冒取景很差、焦点不实以及摇晃得太厉害的风险。幸运的是，一个叫做斯坦尼康（steadicam）的设备被发明于20世纪70年代，它可以把摄影机固定在一个装在行走中的摄影师承重背心上的弹簧臂上。这个聪明的设备使摄影机在步行操作时可以直接稳定地手持使用并达到像移动摄影车一样的平滑度成为可能。焦距和焦点由摄影助理远程控制，构图和运动却在穿着承重背心的摄影师的控制之下。由于摄影机摆脱了必须沿移动摄影车轨道运动的限制，所以当演员在布景或外景拍摄场地中进进出出、在楼道里上上下下以及穿越崎岖地形时，斯坦尼康可以完成相当长而复杂的跟踪镜头。

升降车等

有时候电影作品需要一个外景地的宏观全景镜头。如果摄影机放在地面上，无论镜头的角度有多广，都不能如你希望的那样覆盖那么宽的电影空间，这就是升降车的用途所在。就像大型起重机可以让施工设备在高空工作一样，电影用的升降车也可以让摄影机在高空工作。升降车

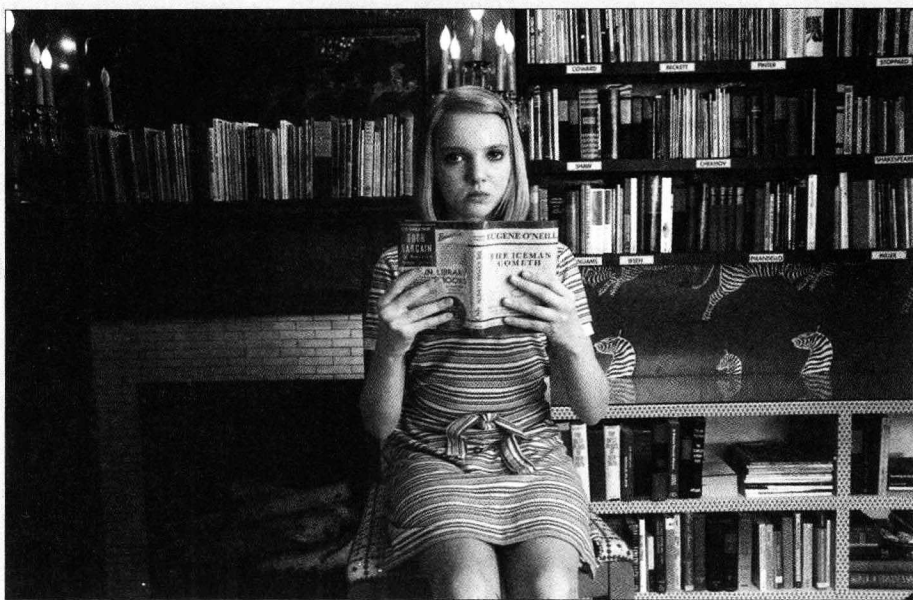
的种类和型号有许多，但总的想法是把摄影机（通常也包括摄影师）举到布景或外景地上方来实现对表演的俯角角度非常大的俯拍。许多叫作摄影升降机转臂的类似升降车的设备在实际拍摄时也可以把摄影机从地面上“吊”到较高海拔的位置。这个运动——虽然不是一个自然的移动——是非常流畅优美的，已经随着时间的推移为观众所接受。升降镜头能够帮助你从一个较高的角度甚至是鸟瞰视野展现大量的信息，而且可以增加镜头的灵活性，使之更有活力。你会经常看到升降台或摄影升降机转臂镜头被用作开始一个场景的定场镜头或结束一个场景的总结镜头。

5.4 章末回顾

- （1）把演员的运动限定在布景周围。
- （2）手持摄影应当服务于叙事的目的。谨防过度摇晃和焦点不实。
- （3）横摇和俯仰摇摄理想上应当从一个静止起幅开始，经过流畅的摄影机运动，以构图出色的静止落幅结束。
- （4）三脚架是获得用于剪辑的流畅、水平、稳定镜头的最佳方式。
- （5）一个带轮子的移动摄影车，无论在轨道上还是仅仅在地板上，无论是横移还是推拉，都有助于实现摄影机镜头的流畅滑动。
- （6）斯坦尼康设备把最佳品质的平滑移动摄影车摄影和简易灵活的手持摄影结合起来。
- （7）升降车、吊杆和摄影升降机转臂能让你在很大范围内上下移动，这给镜头增加了大面积的信息和宏伟的感觉。

第六章

实际操作指南



《天才一族》（*The Royal Tenenbaums*, 2001）

问：如何成为一名好的摄影师？

答：拍摄、拍摄、再拍摄。

到目前为止，我们已经建立了对从非常基本的到复杂一些的镜头语法的理解。你应当对景别、取景和构图指南、镜头的选择、预先设想剪辑师的需求以及摄影机运动更加熟悉。你此刻正在学习和付诸实践的语法是一套完整有效的准则，它会使观众理解你的视觉意图。不过在电影制作中，就任何的规律或技巧而言，都会有许多不同的方式去帮你处理素材、找到挑战的解决方案并最终完成作品。本章意在通过提供通用指南的方式使电影语言的规则具体化，尽管未必足够详尽，但这个通用指南可以提高你的视觉表现力，而且也许能够防止将来某个时候出现棘手的问题。

6.1 跟演员交流

作为一名摄影师，你会遇到许多需要同镜头前的演员相互作用的场合。这在拍摄自己的作品时可能格外适用，因为较小的预算通常意味着较少的团队成员，较少的团队成员就意味着更少的人去做更多的工作。由于摄影师通常活跃在演员周围并且对好的取景和焦点负有责任，所以由他\她来指导场面调度和演员的走位也是说得通的。但这并不意味着你是在导演这部作品（虽然你可能实际上也兼任导演），而是说你在帮助演员理解镜头取景的限制——在超出你为这个镜头取景所确立的边缘之前，他们必须在多大的空间里看、移动、做手势，等等。

跟演员交流时尽量简短、清晰、专业。首先，应该使用对他们而言容易理解的语言。请注意你是坐在摄影机背后面朝演员的，而演员是面向你的，你们的方向是镜像的关系。所以你的左就是他们的右，反之亦然，如图6.1。为了方便起见，在布景或外景拍摄地中设定舞台方位时以演员的方位为基准。如果你需要他们在画面中稍稍向左一点，就说：“请向右稍稍挪个一两英寸。”这种方法能让他们马上清楚自己需要移动的方向和分寸。

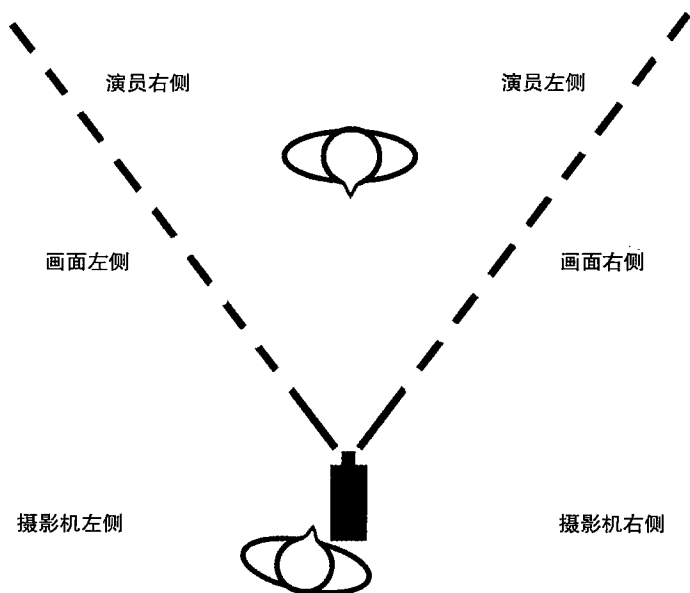


图 6.1 摄影机画面的左右很少会跟演员舞台的左右一致，以他们的关系和方向来指挥他们就会比较容易理解。

6.2 拍摄大特写或极特写

如果你需要拍摄一个人脸或者手的大特写甚至极特写镜头，应该让演员精确地知道这个取景实际上会有多紧。这能使他们更好地判断在这么紧的镜头里，他们在摄影机拍摄范围之内合理的活动限制。大特写既可以用让摄影机贴近演员的方式拍摄，也可以通过使用焦距很长的镜头来实现。无论哪种方法，最终的画面都表现为一个放大的人脸或手，因此整个银幕都会被那个信息填满。

在这种极度放大的情况下，演员最轻微的动作也可能会“出画”（超越了确定的画幅边缘），使原本出色的构图变得很差，在景深范围内改变了焦点等。你的目标将是让演员在这些很紧的镜头里尽可能少地移动。如果实在需要的话，移动的幅度一定要非常精确，并且把这一点

清楚地传达给演员，甚至可以选择用亲身示范的方式来告诉他们你的需求。

就演员的表演而言，有一句老话说得好，“少就是多”。缓慢、精细的动作和面部表情的轻微改变在特写镜头中能产生更大的视觉冲击力，并有助于释放含义更加深刻的表演。最后，在规划镜头的覆盖范围时，要谨慎地体现大特写和极特写镜头的“细节”。如果它们适合作品的整体视觉风格且能在叙事中向观众提供重要信息的话，那么它们就适应其他的景别。否则，它们将有可能太“大”，并且有跟整体作品在视觉上格格不入的风险。

主要内容都是受访人的头部近景镜头的纪录片是这类作品中的例外，例如人物传记，即使在被访者不讲话的时候也会要求你用中景、中近景、特写、大特写拍摄脸部的长镜头。在这些纪录片中，人脸比较近的特写细节能让观众真正地研究每个人的面容、看到他们的眼眸深处并对人物有一个更加直观深入的感受。



图 6.2 在大特写和极特写镜头中拍摄被摄对象时经常会“出画”或失焦。

6.3 保证眼神光

我们在本书中不对电影照明作过多讨论，但它是电影画面拍摄中非常重要的一部分，以至于你应当在职业生涯中尽可能多地学习照明。当然，我们不可能在这次介绍中全面涵盖光线和照明的科学性、主题性及其艺术价值，所以我们只讨论可以有效提高观众对中景和特写镜头接受度的眼神光（eye light）。

这是一个在肖像（绘画、图片摄影、电影）中长期存在的惯例，它可以让被摄主体的眼睛包含所谓的“生命之光”或“眼睛闪烁”。这个演员眼睛中的可见光点有助于吸引观众更近地观察角色的脸和眼睛。眼睛里有光的反射意味着有生命的火花。没有眼神光则可能意味着这个角色是黑暗的、邪恶的、奸诈的，甚至没有生命的，如果是在恐怖片里，可能是一个吸血鬼或机器人。

因为人眼湿润的表面和弧度，任何在演员前方的光源都会在眼睛里被反射出来并被捕捉到画面中。中景镜头是可以在画面中看到眼神光的最远镜头。拍摄特写家族里的任何一种时，都应该在镜头轴线附近放置一些光源来给演员提供眼神光，除非你是为了创作上的意图而克制“生命之光”。

无论你利用的是点光源、柔光源、反光板还是日光，重要的是要确保眼睛反射的光线表现出这个光源是来自正确的方向，也就是确保它来自电影空间中的已知光源。无论在现实中还是在电影世界中，大多数照明灯具都位于人们头上，所以从摄影机镜头中看到的人眼的反光通常处于眼球的上半部。某些情况下——像是台灯、电脑屏幕或水面反光——眼神光可能来自下方并在眼球的下半部出现。最后，由于眼睛如此重要，所以在镜头中尽你所能地重视眼睛几乎是个无往不利的想法，甚至即使只是出于得到合适的曝光这个理由（如图 6.3）。

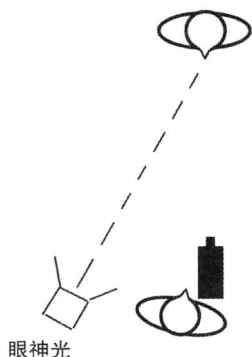


图 6.3 顺着镜头轴线放置的光源将有助于在拍下的画面中产生眼神光。

6.4 为适应家庭电视制式而切割画幅

尽管科技在高速发展，传统的基于显像管技术的4:3电视机在许多家庭里仍然大受欢迎。作为一个图像信息的接收器和显示器，它已经做得很棒了，但它面临着一个称为家庭界限的特质。电视机实际上会“切掉”或不显示原始视频的外缘以及电影画面银幕的上下左右四边。这个丢失画面信息的区域大致占源素材边缘的10%。由于摄影师知道最终会出现这种“切割”，所以他们会所谓的“安全框”（safe action line）以内取景。

很多摄影机——但不是全部——会在取景器上有一条线或拐角标记，用来表示整个画幅真实的边缘向里10%的安全框，如图6.4。所以在设计构图时，你必须记住，任何重要的信息和动作都不应该出现在安全框以外。你甚至需要给能在电视机或显示器上看到的画面补上合适的头顶留白和视线留白。如果是拍摄符号或其他书面材料的画面，也要确保它

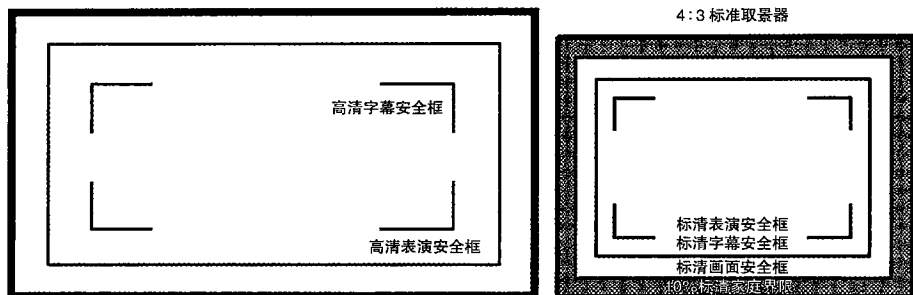


图 6.4 安全框有助于保证重要的视觉信息在 4:3 和 16:9 的画面中都能远离画幅的边缘。

们在这个画面中远离边框且完全可见。在取景器上也常常有为了让字幕正常显示而设计的字幕安全区。保证所有重要的动作和视觉构图元素都在安全区内是一个很好的习惯，尤其是当你在拍摄有可能同时要在 4:3 的屏幕上播放的 16:9 的影像的时候。

6.5 用全方位云台跟拍动作

你所拍摄的很多镜头会涉及运动中的物体和演员。无论取景是中景还是中近景，你都可能要冒银幕上的动作接触到画幅边缘甚至超出画幅范围（通常是上下左右）的风险。最好的办法就是让所有的主要动作都远离画幅边缘，不过总有动作在布景或外景拍摄场地里需要覆盖的范围很广的时候，那么你就需要跟随演员的运动了。

大多数的三脚架云台（装载摄影机的地方）都有横摇和俯仰的功能，同时也有横摇和俯仰锁定来保持它的稳定。当摄影师被要求跟随动作并“实时”重新构图时，最好是有有一个高质量的云台和摄影机支架。更专业的设备能允许更平滑稳定的横摇和俯仰动作。摄影师的目标是维系出色的构图。如果演员在移动中，像是某些人在地板上踱步、打网球或跳舞的话，那么打开横摇和俯仰锁定就是明智的选择。在拍摄中，当动作呈现在摄影机面前时，打开横摇和俯仰锁定能让摄影角度作细微流畅的调整。这种重新构图一直都在进行，但它做得非常平滑并且不那么引人注目，以至于观众通



图 6.5 摄影师必须在拍摄这个动作的时间里做好重新构图的准备。

常都注意不到。作为摄影师，你应该努力做到这样（如图 6.5）。

6.6 为剪辑而拍摄重叠动作

记住，作为一名摄影师，给剪辑师提供合适的镜头是你的工作，这样这些视觉元素才会在最终的成片里被流畅地剪接起来并表达含义。当你需要从两个或两个以上的角度去拍摄一段动作，而你并没有奢侈到可以使用一台以上的摄影机时，就只能让演员为每个机位一次又一次地重复同样的动作。重叠动作就是演员为同一场戏从不同的拍摄角度拍摄而执行的动作。你需要为每个镜头都拍摄重叠动作，这样剪辑师会有高质量而又多样化的选择来生成一个“动作剪辑”或“连续构成”。

广角镜头和中景镜头可能需要更多的重叠动作范围，因为它们包含更多的视觉元素。更紧的景别通常不需要这么多的重叠范围，因为它们更倾向于强调在银幕上放大的细节，而不是为了镜头之间的匹配而去记录更多的运动。

表演的连续性

摄影师不能让演员执行完全相同的表演、说一样的台词，或者在镜头之间以完全相同的方式表达感情，但她（他）可以监控表演并协助衡量他们是否能在剪辑过程中达到必需的连贯性。

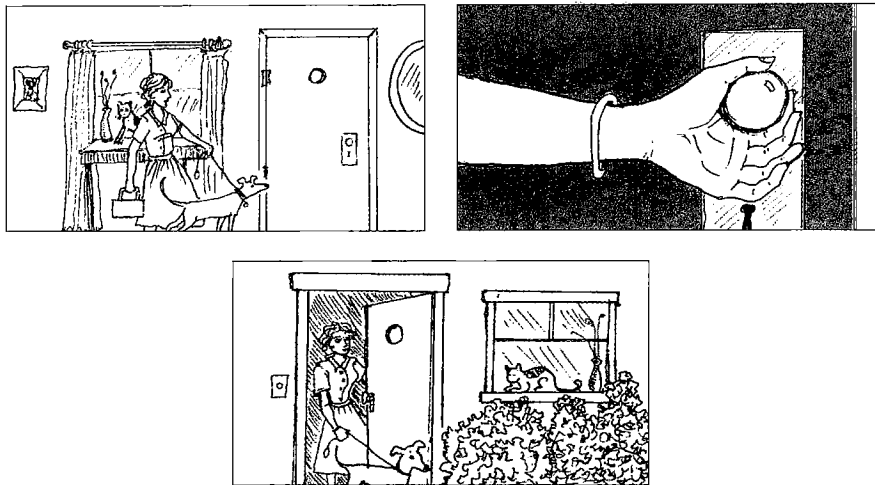


图 6.6 特写和大特写镜头中的演员运动应该完成得稍慢一些，这样在整个银幕上放大的时候，它们看起来是正常的。

运动速度的匹配

如果需要两个中景镜头来表现一个人走到一扇门前、转动门把手、打开门、走到隔壁房间，那么演员表演这段动作的速度应该同从一个拍摄角度转到下一个拍摄角度的运动速度相似。然而，如果你确定包含一只手转动门把手的特写镜头是需要展示给观众的重要细节的话，那么这个演员在这一部分的执行速度就必须做一个修正。重叠动作在景别较紧的镜头中应该让运动以稍微慢一点的速度执行。

在特写镜头中，手转动门把手的运动在银幕上看起来会显得更快，如图 6.6，因为银幕上只显示了被放大的门把手的细节，然后是“巨大”的手做这个动作。被摄物体或动作在画面里所占据的银幕空间越小，他们的运动就显得越慢。因此，为了合理的连续性，你可能希望以稍慢的演员运动来拍摄特写插入镜头，但也可能以正常的速度拍摄，这样剪辑师就可以有两种选择。

过度重叠动作

在每个机位拍摄太多的重叠动作也是危险的。为了在前期和后期都能更经济地利用时间、金钱和精力，明智的做法是头脑清晰地选择需要在每个特定拍摄角度拍摄多少重叠动作。太少会让剪辑师没有足够的选择来支撑连续构成，反之，拍得太多虽然可以提供较大的选择余地，但也会在那些可能永远都不会在剪辑中用到的不相干部分上浪费大量的时间和金钱。

6.7 耗片比

应该明确的是，在制作过程中并不是每个被拍下来的镜头都会被剪入最终的成片。拍坏了的镜头、起幅和落幅、不需要的部分以及那些剪辑师没有用到的重叠动作都会在“剪辑室的地板上”（从线性剪辑时代流传下来的对那些不想要的被扔在剪辑室地板上的选剩镜头胶片的表达）宣告死亡。耗片比（shooting ratio）是在制作过程中所拍摄的文件（胶片或录像带）长度和最终剪进成片给观众观看的文件长度之间的比例。整体的拍摄比是由两个被比号（:）分隔开的数字表示的，如图6.7。例如，如果你在最终的成片里用了一个好的镜头，但拍了七个不同的版本，那么这个镜头的耗片比就是7:1。

有剧本的虚拟叙事往往会有一个较低的耗片比，因为每个镜头都是事先计划好的。纪录片的耗片比可能大一些，因为行动和访谈都是没有

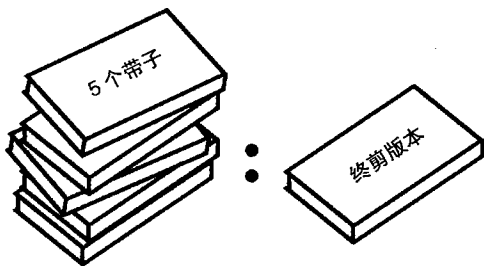


图 6.7 五个录像带的素材剪成一个录像带的成品是一个耗片比为 5:1 的例子。

剧本的。野生动物、旅游和真人秀节目会有巨大的耗片比。一个项目的拍摄比并不总是容易预测的，但最好至少在规划镜头时生成一个最佳推测比例。预算并不总是关于钱，时间在制作过程中也是一个非常重要的元素，所以你需要拍摄的镜头越少，节省下来的时间就越多。对任何人来说，低耗片比和多种覆盖范围的高质量镜头都是一个成功的组合。

6.8 故事板和分镜头表

无论你拍的是故事片、MV 还是 30 秒的广告，都会从在开拍的第一天之前就做好故事板（story boards）、机位图、分镜头表（shot lists）中受益，如图 6.8。故事板是标出需要拍摄镜头的取景和构图的图示。这些图充当你制作的最终实际设定范本，就像一部漫画版的电影一样。一旦进入后期制作阶段，故事板也能让你看到覆盖一个动作所必需的多种

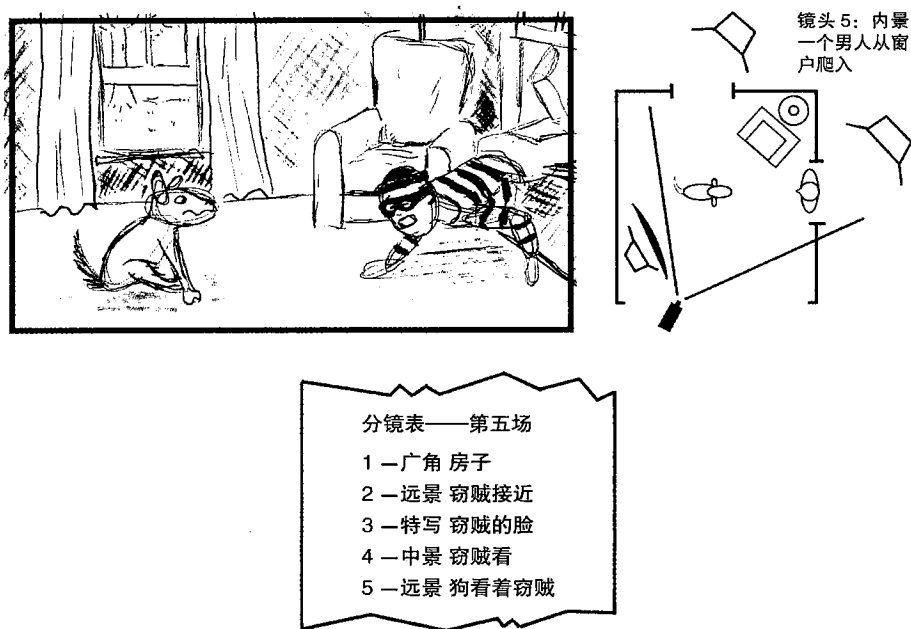


图 6.8 故事板、机位图和局部的分镜头表的示例。

镜头将会被怎样剪辑到一起。这些画能让每个人都在相同的“可视页面”上参与实际画面创作。

机位图可以是简单的“鸟瞰图”，图上表明在这个场景中摄影机、演员、照明灯具等安排在什么位置。这样一到达外景地或布景就能让工作人员把正确的东西放在正确的位置。最后，分镜头表是一种说明所有用来覆盖整个场景的多种镜头的方式。这个表通常贴着每个场景的序号标签，并带有单独的字幕以表示每个单独的摄影角度。例如，第一场/A镜/第一条。创建故事板和分镜头表的工作是在实际开拍之前的前期阶段里完成的。

6.9 永远有一个聚焦点

保证画面中有一个清晰的焦点是极其重要的。当人类的视觉系统正常运转时，总能让你以合适的焦点去看你周围空间的某些平面。你有一个奢华的自动对焦系统——你可以在离眼睛约0.61米远的某个物体上聚焦一段时间，然后马上聚焦在距离很远的下一个物体上。摄影机既没有自动聚焦功能（胶片摄影机），也没有猜测你想要聚焦在什么物体上的自动控制系统（摄像机）。通常手动控制焦点会是你的首选，这样能实现更多创造性的控制。

关于焦点的课程的主要内容就是始终让镜头中重要的被摄物体在焦点上。人类不会有意“失焦”地去看（除非你是近视眼而且没戴眼镜）。我们不喜欢看模糊的影像，因为它是不自然的，我们拒绝接受。这就是为什么不够完美的取景或不稳定的构图都可以被观众忽略，但任何失焦（模糊或柔焦）镜头都会像一件引人注目的事情一样突出。如果镜头是一个主观视角，而且摄影机代表着酒醉的或是半清醒的角色的认知的話，创造性地运用模糊画面是可以接受的。MV中也经常实验性地激进地改变焦点。

举例来说，假设画面里有一个特写的女性角色。如果这个镜头的景深足够小，只有这个女人的焦点是实的，而背景是模糊的，就能让观众注意力保持在女人身上，而不是画面里她身后的其他东西上。然而，

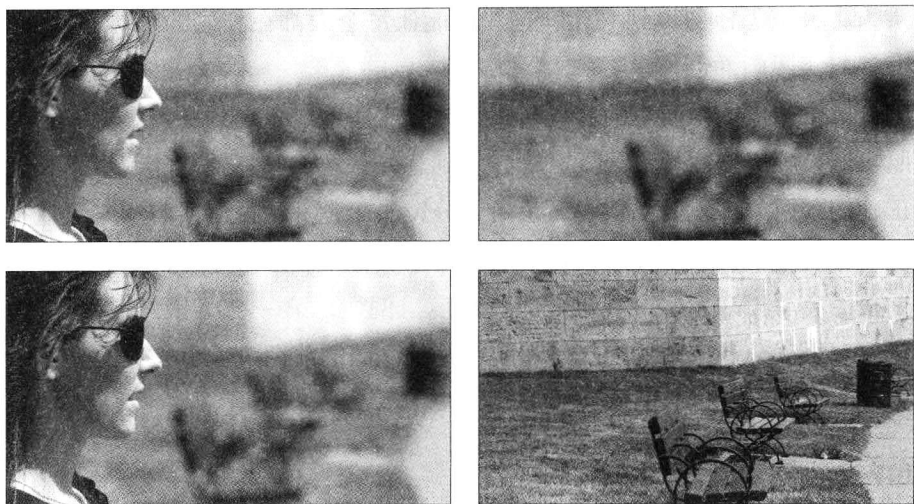


图 6.9 从没有改变焦点到焦点从女人转到背景的一系列镜头图解。

如果这个女人完全离开画面，而聚焦平面不发生变化的话，背景就还是模糊的，而直到下一个镜头切入之前观众一直被留在那儿观看空无一物的模糊画面。所以最好是在角色离开画面时马上把焦点移到背景的聚焦平面上，如图 6.9。这样，观众是在观看这个女人（在焦点上）离开画面，然后他们的眼睛可以立即停留在焦点已经变锐利的背景上，观众就不会有尴尬的感觉或混乱的时刻。这在切入一个新的镜头或场景之前尤为重要。这种快速平稳地转到背景上的焦平面的过渡给观众的眼睛安排了可以关注的点，直到镜头结束。

6.10 为前后衔接的镜头留出适当的视线留白

假设你在拍摄一个两人面对面进行简单对话的中景镜头，你很可能会拍摄景别更小的干净的单人镜头——通常称为特写镜头。当给特写镜头中左侧的这个人构图时，你很可能把他的头放在画面左方三等分处，让他看向画面右方的空白位置。另一个角色的镜头在构图上将是镜像的，



图 6.10 构建会被剪辑到一起的人或物的小景别镜头时，跟随注意力轴线并允许适当的视线留白是非常重要的。

头部放在画面右方，看向画面左方的空白。这种构图模拟的是在更广的雙人镜头中已经建立起来的两名演员之间的空间关系。演员的视线在两人之间的这个空白区域中交错。因此，当两个特写镜头被剪辑到一起的时候，观众也会与角色视线交错。

同样的技术也可以应用于一个人和其正在看的物体上。在一个镜头里，一个处于画面左侧的人可能看着画面右侧的某个对象。当你拍摄那个对象时，它应该处于画面右侧，以在该二者之间留出适当的空间（视线留白），哪怕无生命的对象并不会回头看人。当这两个镜头被剪辑到一起时，视线在镜头1中追溯到银幕右侧，然后在镜头2里面保持这个方向，直到观众的眼睛落在那个被注意的对象上面为止。如果像图6.10所示的那样把它们剪接到一起，女人跟花仿佛是边缘相接，那会是很尴尬的。

6.11 拍摄对话时匹配摄影角度

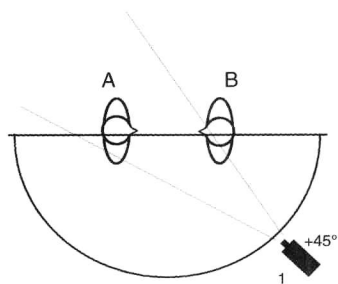
用传统的方法拍摄一个简单的对话场景，你很有可能会先拍广角或

远景定场镜头，然后移动摄影机拍摄景别较小的双人镜头，最后移动到过肩镜头和干净的单人特写镜头。这样做你首先是可以自由移动，演员之间也可以有眼神接触并更好地表演。随着拍摄的景别越来越小，照明也变得更加容易了，因为你不需要再去关注其余的布景，而只需要把关注点集中在演员脸上。对摄影师而言，需要记住的最重要的一课就是，即使特写镜头可能是最后拍的，也应该提前预想他们将如何在这个环境中进行拍摄。摄影机是不是有足够的空间进行移动？背景里的物体会不会有什么问题？照明或景深会不会构成什么问题？

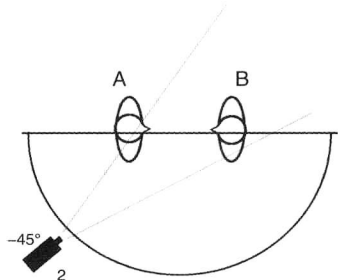
所有这些元素都很重要，因为当你在远处用广角镜头来覆盖整个场景时，应该永远以镜头匹配为目标。这不是把演员的连续性匹配作为参考——因为那本来就是一直应该注意的部分——而是说在同一个场景中与景别更小的镜头的取景和构图匹配。你的目标应该是运用相同的摄影距离、同样的焦距、同样的景深、同样或非常相似的照明。一个单人特写镜头的取景和构图应该是另一个单人特写镜头的镜像。

像往常一样，单个镜头被剪辑到一起的方式有助于决定它们起初被拍摄的方式。当你拍摄两个人在简单的场景中对话时，他们的特写镜头和过肩镜头应该是匹配的，或者一个镜头是另一个镜头的镜像。这样一来，剪辑师把这个场景剪辑到一起的时候，观众看到了那个广角镜头并理解了在电影空间中整个场景的照明和角色的位置关系。然后特写镜头彼此相接，观众又得到了“镜像”的匹配镜头，同时知道在特写镜头的画面之外更大的电影空间中这些人的位置关系如何。不匹配的镜头来回切换可能会让观众迷惑不解甚至惹恼他们，因为这些信息呈现出一种不协调的状态。

整个拍摄过程以及这些镜头在电影中最终被剪辑的呈现被称为正反打镜头（shot-reverse-shot）。覆盖一个演员的选用镜头的取景都是景别最小的，随后摄影机和照明就可以转而为另一个角色的镜头服务。在我们的例子里，第一个中近景镜头是沿着 180° 圆弧的 $+45^\circ$ 角拍摄的，另一个角色也是用一个 -45° 角的中近景镜头拍摄的（如图6.11所示）。这样你就为剪辑得到了匹配的影像，正反打镜头也就此产生了。



镜头 1：角色 A 的过肩中近景



镜头 2：角色 B 的过肩中近景



图 6.11 为合适的剪辑选择而拍摄匹配的正反打镜头。

6.12 把重要的被摄对象放在画面的上半部

电影观众的眼睛通常会被画面的上半部吸引，因为我们一般会从上到下地观察事物（书页、朝我们走过来的人等）。就构图而言，在特写镜头中从上往下数三分之一的空间应该是角色的眼睛所占据的空间，所以这种现象是有道理的。导演已学会利用这一点了，他们会围绕被摄物体在画面中的位置创造含义。被放在画面上半部的被摄物体（包括人的头部）能得到观众更多的注意——这个被摄物体更有“分量”或视觉上的存在感，而且在这个场景或故事里更重要。在画面中放在较低位置的被摄物体则往往“分量”较轻，视觉上的存在感较低，在故事里也比较次要。这并不意味着永远不能把重要的东西放在画面的下半部。重点是考虑被摄物体的重要性、观众会怎样在银幕上看画面以及他们如何消化



图 6.12 被摄对象被放在较高位置在视觉上更有“分量”或重要性，观众的眼睛是被训练得先看上方的。

你展示给他们的视觉信息。许多有趣的构图都是利用整个画面并经常允许或强迫观众的眼睛在画面中漫游以寻找让他们感兴趣的部分或是对整部电影而言可能有更深层含义的地方。当然，照明也可以引导视线，但这个上半部指南毕竟是最常使用的惯例。举个例子，在一个景别较大的双人镜头中，有一个强势的角色站在另一个较弱势的、坐着的角色上方，这样就创建了一个向上或向下的权力动态（如图 6.12）。

6.13 在作品中注意颜色的选择

虽然并非绝对，但颜色的选择对一部电影而言的确可能非常重要。一个特定的颜色可能具有某种特定的含义——红色也许意味着警告或激情，反之蓝色可能意味着寒冷或一个人心不在焉，或一个无菌的环境。即使你并不把你的配色方案拓展到那么寓意深刻，为布景、服装、化妆所作的颜色选择也会影响到镜头的拍摄方式以及特定物体的视觉效果。例如，你可能不会想把一个全身穿深色衣服的角色放在一面处于阴影之下的或深色的墙壁前面，因为他（她）会“消失”于暗色调的汪洋大海里，如图 6.13。

色彩和光线是有科学原理的，你当然可以自行展开更多探索。只是要注意，比较亮的颜色看起来离观众更近（好像要脱离银幕一样），反之比较暗的颜色仿佛更远，就像他们后退到背景中一样。这种现象可以让你通过在布景和服装中并置亮色区和暗色区的方法创建独特的视觉注

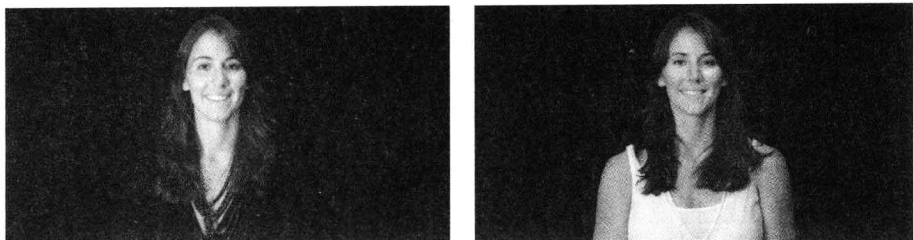


图 6.13 戏装或布景的颜色、色系可以在画面创作中扮演主要角色。小心不要把暗色的衣服和暗色的背景放在一起。

意区。除了油漆和面料的色彩，你也可以在照明灯具上运用彩色滤色镜以在演员和环境上制造染色效果——最常见的是在夜里把蓝色用于月色，而橙色用于温暖的室内灯光。在后期制作的过程中也可以改变颜色，无论用胶片还是DV拍摄，这项工作都可以在电脑上编辑完成。

6.14 注意头顶留白

头顶留白是构图的注意事项中的重要一项——从画面顶部到一个人的头发或帽子中间应该留多大的空间（如图 6.14）。过多的头顶留白会让角色的眼睛和脸在画面中位置过低，太少的头顶留白则会让它们在画面中位置过高，或因为额头被切掉之类的原因而看起来不对。如果无论如何都需要在两个错误中选择一个的话，那就少留一点头顶留白。为什么？如果头顶留白过多，人脸的位置在画面中过低的话，嘴巴和下巴的位置



图 6.14 在镜头里永远保留合适的头顶留白。

也就更低了。人们在说话的时候，下巴和下颚的底部就极有可能在特写镜头中出画。由于人类的头顶一般是不动的，所以让它从画面的上缘出画更安全一些，这样可以使下巴和下颚在人讲话的时候也能留在画面里让观众看到。

在一个正反打镜头场景的镜头之间保持一致的头顶留白也是非常重要的，比如一个纪录片受访者的头顶留白。在后者的情况下，当在纪录片中一段长时间的问答过程中拍摄一个对象时，摄影师始终维持正确的头顶留白是非常重要的，因为剪辑师可能需要重置并随意排列这些镜头，如果在最终成片中相邻很近的镜头之间的头顶留白差异太显著的话，看起来可能就会非常别扭。拍摄纪录片里“交谈中的头部”时还要注意的一点是，当被摄对象在讲话时，尽量不要大幅度地改变取景。当被摄对象在座位周围挪动时，非常轻微地横摇和俯仰以保持合适的取景可能是必要的，但当被摄对象在回答问题时，尽量不要大幅度地变焦或改变焦点。如果这样做了，那么对于剪辑师来说这一部分在视觉上是不能用的。你应该等到被摄对象停止讲话，然后再重新取景、调整焦点和焦距。

6.15 把喧宾夺主的物体留在镜头之外

很多人都看过这样的新闻直播报道——一个路人站在记者身后朝摄影机活泼地挥手。这个不得当的动作把我们的注意力从这则报道中吸引走了，报道就此失去了冲击力。在新闻直播现场的小型工作团队没有太多办法去阻止这种干扰，但任何非直播的拍摄都应该考虑在布景中采取一些控制措施。作为摄影师，核实画面是否干净，确保不会有任何干扰因素——无论是运动的还是静止的——分散观众的注意力是你的职责。

摄影师的主要目标是保持构图的张力。人、明显的运动或颜色鲜艳奇形怪状的物体都可以吸引观众的眼球而破坏出色的构图，如图 6.15。如果你拍摄一个人头部的特写镜头，要确保人物头后面没有奇怪的线条、形状或物体“冒出来”。如果你有意这样做的话，可以造成一种喜剧效果。

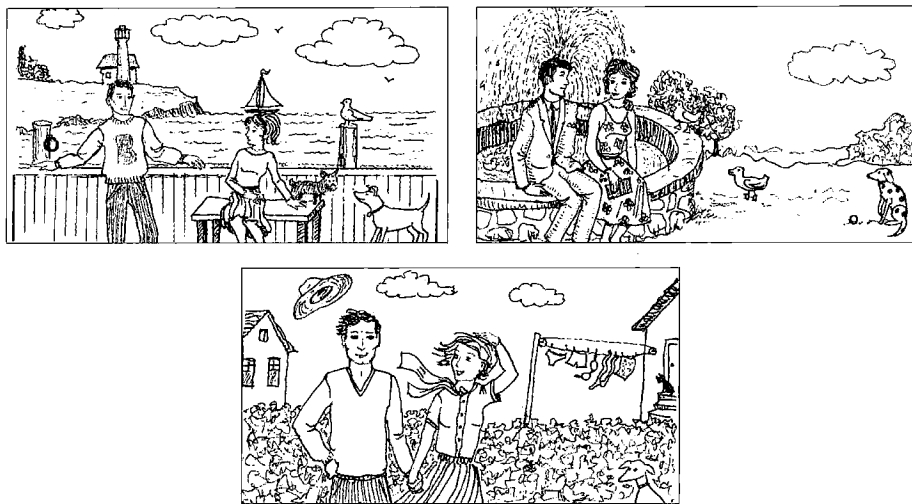


图 6.15 尽量保持画面干净，并确保没有分散注意力的物体出现，尤其是在演员的头部附近。

但在大多数情况下，还是要拍摄那些没有分散注意力、没有在前景中遮挡人脸或在背景里从人头上“长出来”的物体的镜头。同样的道理也适用于为纪录片而拍摄的任何“发言人头部”的采访特写镜头。开着的电视机、电脑显示器甚至通往外面世界的窗户都可能吸引观众的眼睛离开主要的被摄对象，要么就干脆不要让它们进入镜头，要么就用很小的景深把它们模糊掉。

6.16 利用电影空间的深度调度多人镜头

在简单的画面中，简单的单人或双人镜头可以有足够的银幕空间去安排他们的位置布局。但当镜头必须包含大量的演员时（即使是现代高清电视的宽银幕宽高比），你也得找到创造性的方法把多个被摄对象分层安排在电影空间的第三维度深处。前景、中景和靠近后景的地方成了在画面中安排放置演员的联合区域。从摄影机镜头看过去，人们的身体会有轻微的重叠，但人脸应该都是清晰可见并可以辨别的。

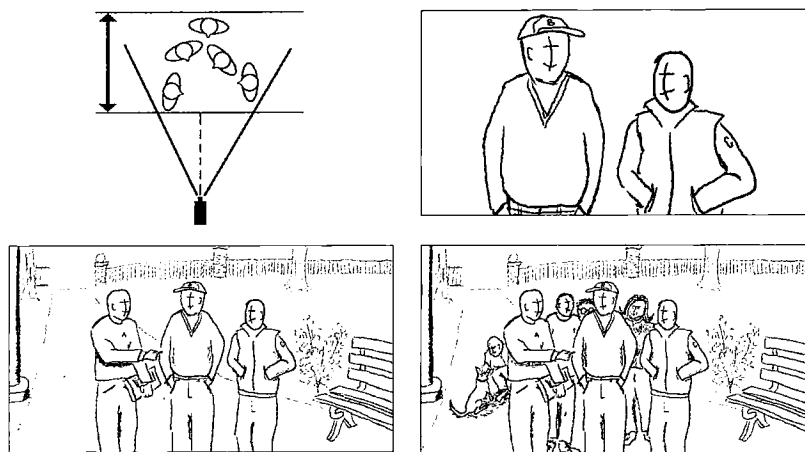


图 6.16 当多人占据画面时，利用电影空间的深度来调度人体。

实际的布局将取决于布景或外景地的物理空间、这个空间中布景的装饰或陈设以及人的高度。对一个六到十人的团体而言，可能需要有人坐着有人站着，并且所有人到摄影机的距离都各不相同。如果人数更多或需要呈现一个人群的状态，那么最终就会出现一个人脸之间发生重叠并且大多数人脸都不可辨认的点。那样的话，就把最容易辨认或最重要的人放在离摄影机比较近的地方，这样观众还是可以看到他们的脸并辨认出他们是谁。有一个或多个角色的脸不朝向摄影机并不总是令人满意，但你也许会发现所有人的脸都朝向同一个方向会看上去很别扭、不自然或过于主观。到了拍摄当天，当所有的变量对你而言最终都变成已知的时候，你应该利用电影空间的深度、用最佳的布局选择快速地实验一下（如图 6.16）。

6.17 匹配三人对话场景中会迷惑剪辑师的镜头

通过在广角镜头中安排三个人横向站立的方式，你在人与人之间确立了位置和空间关系。在这个例子里，我们把银幕左侧的人标为角色 A，中间的人标为 B，右侧的人标为 C。通常你会继续在这个场景中拍摄双人镜头。在这种情况下，你可以拍摄 A 和 B 的双人镜头（镜头 1），也可以

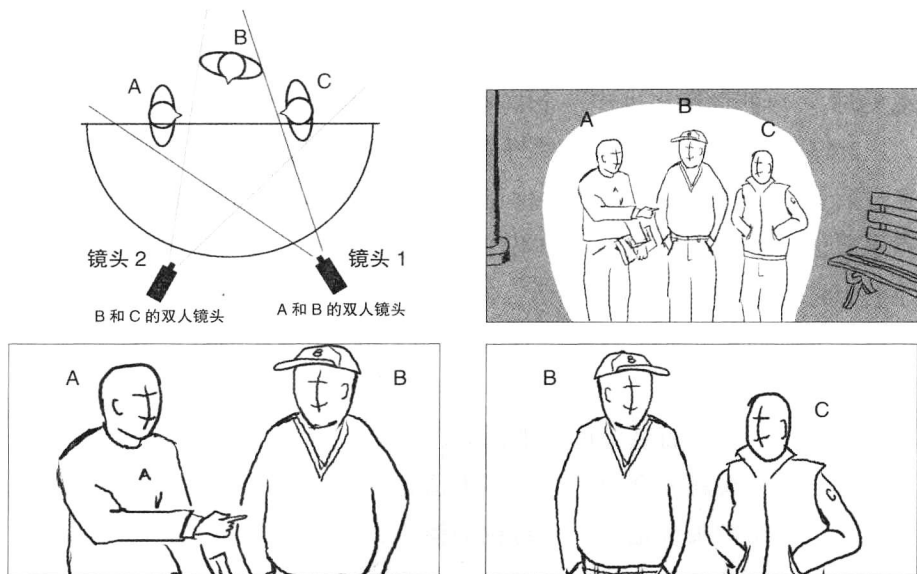


图 6.17 三人对话场景中的双人镜头被剪在一起效果不好。拍摄全部三个角色干净的单人镜头给剪辑师提供更好的选择。

拍摄B和C的双人镜头（镜头2）。问题将会在剪辑期间出现。

在镜头1的双人镜头中，角色A会在画面左侧，而角色B会在画面右侧。但在镜头2的双人镜头中，角色B会在画面左侧，而C会在画面右侧。如果让镜头1和镜头2彼此相连，观众就会清楚地看到角色B从画面右侧跳到了画面左侧。这对观众而言不仅会分散注意力，而且是接受不了的。尽管你应该把两个镜头都拍下来，但也需要同时拍下三个角色在一起的特写镜头，这样剪辑师才会在剪辑过程开始的时候就有最好的镜头可供选择（如图6.17）。

6.18 尽量把被摄对象的双眼展示出来

由于被摄对象的眼睛会像磁铁一样吸引观众的眼睛，而且角色的许多情绪和精神状态都是通过眼睛的特写或大特写镜头来传达的，因此你

得确保演员的眼睛容易被看到。我们已经讨论过利用眼神光来使观众的注意力集中到人眼上的问题，但同时应该提到的是在拍摄个体的小景别镜头时，3/4侧面镜头也是一个非常可取的布局/拍摄角度。

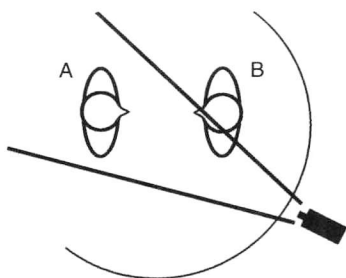
3/4侧面让摄影机镜头能够看到并记录被摄对象的双眼。同样的角度在过肩镜头里也一样适用，但你可能得在两个演员之间的物理距离上要点手段以得到正确的取景。如果你想要迅速从一个过肩镜头转到一个干净的3/4侧面单人特写镜头的话，就得让那位背对着摄影机的演员后退几步以离开画面。让那位现在已经出画了的演员还留在附近可以维系留在特写镜头里那位演员的视线（如图6.18所示）。

记住，一个正面镜头可以把两只眼睛都展现出来，但当演员直视镜头时，这个镜头就完全成了一个不太适合电影而更适合新闻播报的主观镜头。全侧面镜头也是一种有特色的镜头，由于只有演员脸的一侧是可见的，而可见的那只眼睛并不能真正地被“看进去”，因为它注视着前方（径直朝向画面左方或是右方）。当然，你应该利用任何你觉得合适的演员位置或拍摄角度去表达你的意图或让预期的信息可见。3/4侧面只是拍摄小景别而又不会让观众失望的镜头的一个非常可靠的方法。

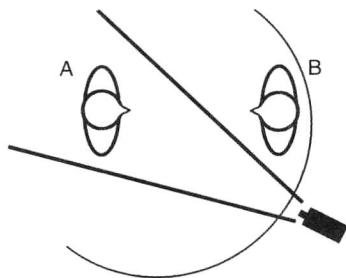
6.19 注意小景别镜头中视线的方向

视线追溯的是穿过电影空间的被摄对象对某些他（她）感兴趣物体的凝视。无论这个被感兴趣的物体是一个人、一幅画、窗外的一辆车还是天空中来势汹汹的云层都无关紧要。重要的是当用中景或更小景别的镜头拍摄演员的时候，他们的眼睛所看的方向。大景别的镜头表达的大致方向和头部的位置会有影响，但小景别的镜头会透露更多细节并对视线有更大的强调作用。

一般来说，当摄影师通过摄影机取景器看演员的时候，他（她）将不得不估测演员视线的精确度。它是不是能够匹配之前在景别较大的镜头里已经确立的眼睛的方向？由于特写镜头会把脸部放大，因此可能需



角色 A 的 3/4 侧面过肩镜头



角色 A 的 3/4 侧面中近景镜头



图 6.18 为镜头找到合适的角度，但要记得尽可能拍好演员的眼睛。这个图表说明了如何把一个过肩镜头转到干净的单人镜头。

要修正演员实际在看的方向。重要的是让所有涉及的演员的视线在他们各自的单人镜头里都能得到匹配。凝视的角度或方向往往会看上去不对，你就得跟演员沟通，把他引导到正确的方向上来。如果有人在摄影机背后或周围拿着一个可追踪的物体的话——比如握紧的拳头——就可以帮演员在景别更小的镜头里确立新的正确的视线（如图 6.19）。

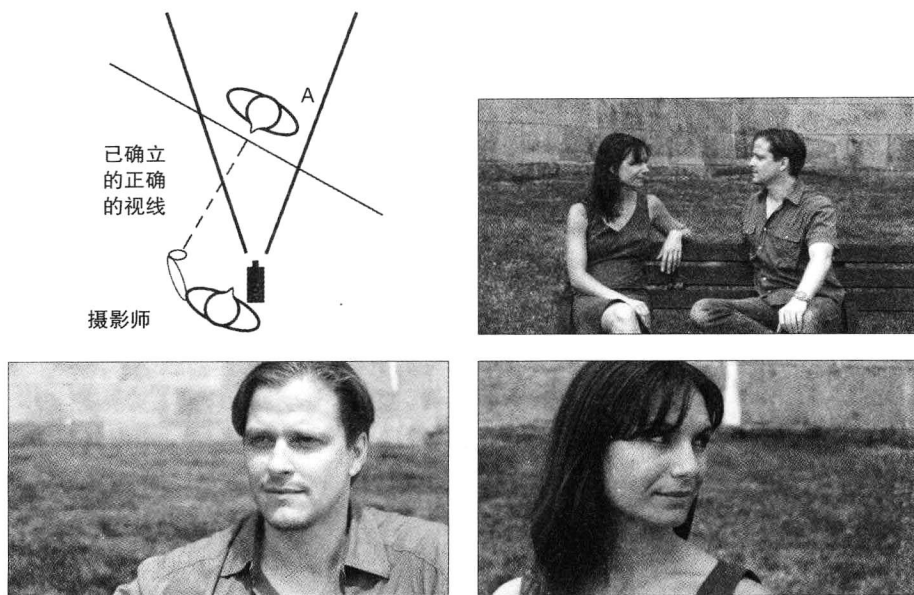


图 6.19 从大景别镜头过渡到小景别镜头时演员的视线必须匹配，你可能需要跟演员说话，为了得到更好的视线你可能需要跟演员说话以在布景中寻找新的兴趣点。这个男人的视线是对的，而女人的视线就太靠后了。

6.20 了解在拍摄时何时以及如何进行变焦

变焦镜头可以利用多种焦距来进行取景。视角由宽变窄。如果保持摄影机位置不动，那么“推”可以简单地放大广角画面的中间部分。变焦镜头所能做到的光学变焦是没法跟人眼相提并论的，因此产生的运动跟我们平常的视觉处理是相异的，而且会相当强烈地引人注目。有人也许会说在拍摄一个镜头时绝对不能做变焦的动作，但对于变焦镜头所能提供的创造的可能性而言，这个观点就太狭隘了。只是要注意，因为变焦会改变焦距，景深也会随之改变，所以要注意焦点。

直接变焦甚至“瞬间变焦”（速度很快地变焦）在现代电影名录里是占有一席之地的，它通常令人想到那些20世纪70年代的电影甚至是功夫电影。不过那只是因为你有执行变焦的能力，并不意味着必须那么做。

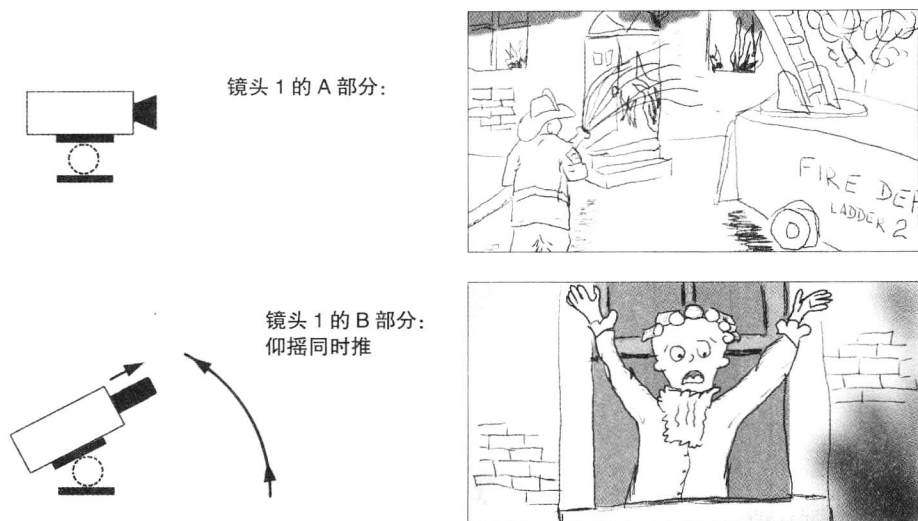


图 6.20 把镜头变焦隐藏在横摇或俯仰摇摄中通常是非常重要的，取景和改变焦距同时发生以改变构图和视角。

你可能会发现在一个镜头里焦距的改变是十分令人满意的。结合横摇和俯仰摇摄的运动去“隐藏”你的“推”和“拉”可能是一个非常有效的办法，如图 6.20。摄影机的重新取景也有助于掩盖变焦不自然的动作。当然，这也取决于所拍摄的电影类型。对观众而言，他们已经非常习惯在新闻故事或新闻摄影记者的纪录片中看到变焦镜头，因为出于安全上的考虑，摄影机会一直放在较远的地方。非常非常缓慢的变焦也可以成为一个很长的镜头的一部分，焦距随着时间的流逝变化得如此微妙，以至于全神贯注的观众不会注意到。

6.21 给推拉镜头提供动机

所有的镜头，无论是静止的还是运动的，都应该是有动机的。这对推拉摄影——无论是推进还是远离都格外正确。通常一个物体或角色的运动可以充分构成推进的动机。当摄影机探索布景深处或一个放大的可见兴趣区域时，它会找出更多的细节和信息。这种推进和探索是一个自

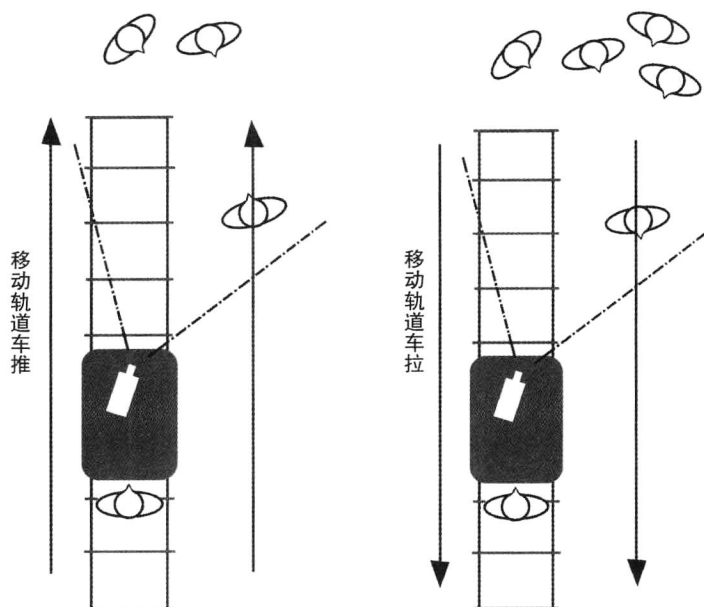


图 6.21 演员的运动可以成为推拉摄影的动机。

然的移动，并且是对人类为了看到更多细节所做的动作——靠近所关注的物体——的一种重复。

然而，拉镜头是一个更不自然的运动。这个反向运动意味着一个人后退着离开场景——对人而言是一个非常态的动作。如果一个角色或物体朝摄影机方向运动，摄影机为了能让这个角色或物体留在画面里而想要拉镜头，那么这就给这个不自然的运动提供了动机，如图 6.21。由于拉镜头通常展示一个环境中更大的区域，所以可以展现这个故事更多的视觉效果，或一个角色的动作。因此，人们最有可能在一个场景的结尾或整部电影的结尾处发现拉镜头。拉镜头为某些事件或动作提供可视的概览，而且当配合摇臂或直升机底座使用时，充当整个故事的最终总结，留下那些角色在不被摄影机或观众继续观察的情况下继续他们的生活。

6.22 安全越轴的方法

我们知道，拍摄一个场景的镜头时，摄影机应该放在布景一侧的 180° 圆弧以内。这样做的话，等覆盖这个场景的多种镜头被剪辑到一起的时候，银幕上的运动方向和角色的视线能够匹配定场镜头里确立的空间关系。有时候你可能想要在布景周围移动摄影机，从轴线的相反方向或者说“不正确”的那一边找到一个新的拍摄角度。这是可行的，但有一些特殊的方法可以在不惊动观众的前提下去完成它（如图 6.22）。

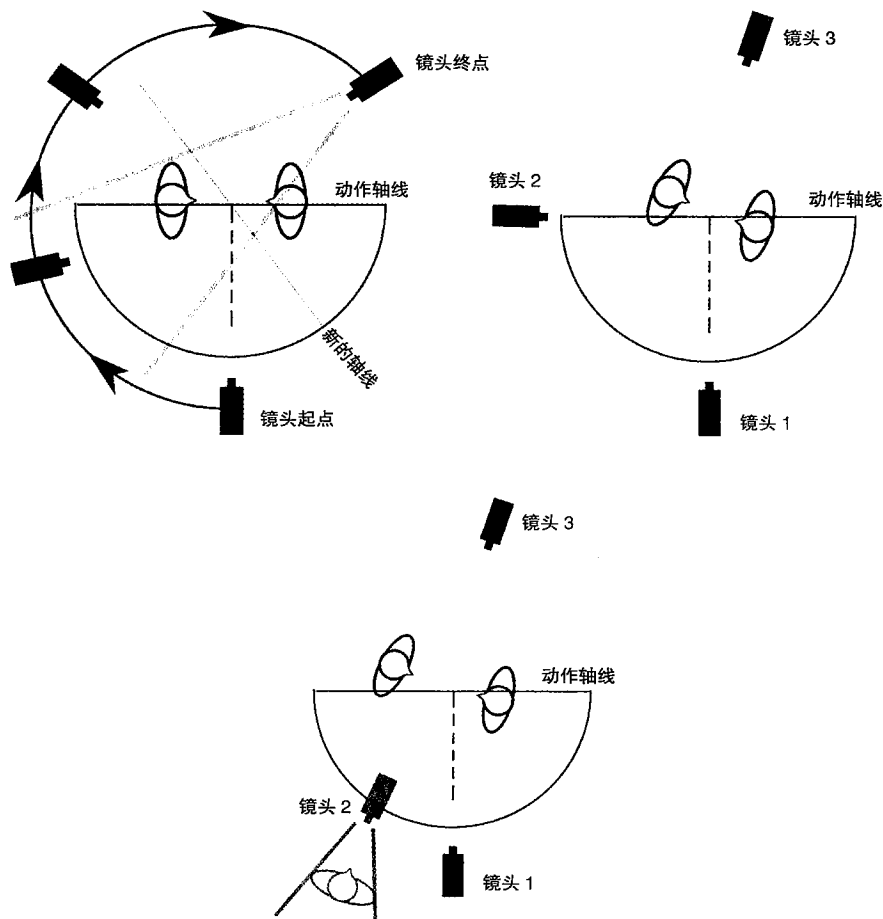


图 6.22 三种安全越轴的方法。

如果你提供了像是演员的运动或物体的动作这一类的动机，那么你就可以在连续镜头中让摄影机越轴以在同一电影空间中提供这个动作或运动的连续选用镜头。原始的180°轴线是在第一个镜头里确立的，但是这条轴线已经随着摄影机跟随动机（有着新的视线的演员）在布景周围的移动而发生了改变。

如果你在第一个镜头中确立了轴线，然后在不越轴的情况下把摄影机沿弧线移动到最末端，你会创建一个在剪辑过程中可以用到的中性镜头。由于这个180°的极端位置让摄影机“骑墙”，随后你就可以自由地跳到另一边，并从那边进行拍摄。在中性镜头之后确立的新轴线让观众可以重置他们对电影空间的认知。

你也可以尝试利用一个在同一电影空间中有关联的物体或人物的切出镜头。如果你提供了从运动轴线两侧拍摄的镜头，也为剪辑师拍摄了切出或切入镜头，那么这个切出镜头可以打破观众的空间注意力，而下一个镜头也许是从原始运动轴线的远端拍摄的。为了让观众从一个镜头跳到切出镜头再跳到新轴线镜头，大部分的电影空间和演员布局应该已经在大景别镜头中确立起来了。

6.23 拍摄每个镜头时都多留出一点时间

我们都知道，无论拍摄的媒介、格式、故事、事件类型如何，对于所有的电影项目而言，时间和金钱都是非常重要的。然而，通常拍摄的最终目标是把所有的素材交给剪辑团队并让他们剪出成品。那么，给后期工作人员提供尽可能多的可用素材就是非常重要的，这就意味着确定每个镜头都有充足的启动时间和完成时间。

在关键性的表演开始之前就让摄影机“运转”起来是明智的。这让所有的设备都有操作缓冲的时间，也让演员和工作人员有预备的时间。在喊“开拍”之前开机也在镜头前面给剪辑师提供了重要的额外素材，那么她（他）就可能利用这些额外的素材在剪辑时增加这个镜头的时长。

如何“现场发令”

1. 肃静
2. 各就各位！实拍！
3. 开始录音——如果声画分离录制
4. 开机
5. 声音——画面打板（场次镜次）
6. 打板
7. 把场记板合到一起，“啪！”
8. 等两秒
9. 开拍！
10. 表演开始
11. 表演结束
12. 等两秒
13. 停！

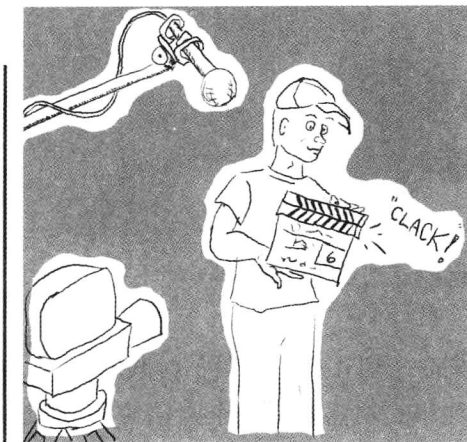


图 6.23 早些开机晚些停机可以确保剪辑时常常需要的额外“补充”素材。拍板镜头将在后期过程中帮助剪辑师识别它们。

在镜头结束时也应该有一个类似的过程，随着事件的纪录结束或导演喊“卡”，摄影师应该再拍上几秒以保证所有的关键动作都被摄影机捕捉到了，同时也给镜头的末尾提供了重要的额外素材让剪辑师可以选用。由于给剪辑师提供最有用的素材是摄影师的职责，所以这个早些开机晚些停机的习惯会为你赢得一生的朋友（如图 6.23）。

6.24 让所有的表演在停机前完成

也许在许多场合这种做法既不合理也不够节约，但在大多数情况下我们还是应该这么做，因为这种做法很有意义。决定何时切入以及何时切出一个镜头是剪辑师的工作。摄影师应该拍下所有的表演，让剪辑师得到可以为剪辑做出最佳选择的素材。

如果一个演员正要走出画面，让他完全走出去并继续拍一小会儿这个空的环境。对汽车、飞机、狗等等也是同理。让这个离开的动作完成并让摄影机多运转一点时间。如果剪辑师决定要把淡入淡出或是别的什么过渡方式用在下一个镜头——很可能是在另一个外景拍摄场地或时

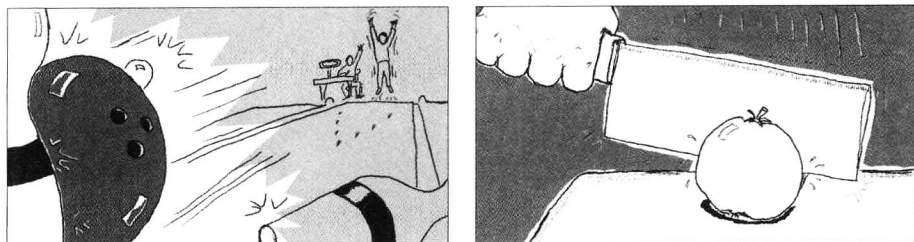


图 6.24 让动作在停机之前完成。

期——切入之前来暗示时间的流逝，那么这些额外的画面就会极其重要。如果表演需要一些东西掉落、一扇门关闭或一个人转过一座大楼的转角并从视野中消失，那么让所有这些动作都完成之后再停机。横摇或俯仰摇摄镜头的静止结束画面也应该给被拍摄的动作一个机会，让它在摄影机停止运动之前完成（图 6.24）。

6.25 尽可能轻装简从地拍摄纪录片

在外景地拍摄纪录片素材时，既要拍到需要的镜头，又不让自己和团队引起太多注意是非常有挑战性的。你很可能会通过独立、礼貌、快速的工作方式达成最好的结果。作为一个在任何项目中工作的摄制组成员，保持独立、有礼、高效都是明智的，这些习惯也许能让你在国外或潜在的不利环境中走得更远。

首先，应该弄到所有需要的许可和证明，这样就可以在这些地方合法拍摄了。你的目标是观察和记录，不是介入和策划事件。越多的人知道你是谁以及你要干什么，你就越可能得到负面的注意，或者引得人们表现得跟平时不一样。设备的进步——小型数码摄影机和录音设备——会让你的“足迹”小一点，允许更多的独立操作。胶片摄影机还是有点笨重，而且它们的罕见程度会吸引更多好奇的旁观者。记得遵守当地所有的法律，并尊重那些不想出现在影片里的人的个人隐私。

6.26 拍摄同一个场景时谨防连续性陷阱

当拍摄电影中同一个场景的选用镜头时，你肯定会注意去匹配对白、表演或运动、拍摄角度、视线等等。然而，也许有很多超越了这些基础的东西会造成连续性上的困扰。重要的是要细心和周密。连续性的问题会给后期制作带来很多困难，所以在前期拍摄时要尽量避免。

连续性陷阱经常是布景中或拍摄场地周围随时间变化而变化的物体。由于拍摄所有特定场景或事件的选用镜头需要花很长时间，所以当这些选用镜头在后期剪辑时被剪辑到一起时，这些连续性陷阱会在不同的镜头里呈现不同的状态。这些次要的连续性错误可能并不像演员的移动或视线匹配那样明显，但它们仍然是造成观众困扰的潜在源头。

小心那些按时间顺序拍摄时用来暗示时间流逝、但在剪辑时会造成连续性问题的功能性时钟或大的手表。太阳的运动与此同理。无论是明亮的阳光还是它产生的阴影的运动都会在剪辑时的镜头切换中跳来跳去。你也许没有任何控制阳光的方法，但可以围绕它去安排拍摄的日程表或改变取景，那样才不会成为你的问题。任何在背景上的活动物体，像是一台开着的电视、人或是汽车，都应该挪走或者在每一个必须带上它们的中景或特写镜头里做一次完全一样的动作。最后，应该解决声音方面的问题，像是飞机、机动车辆的声音、电话铃声，尤其是无法控制的音乐。所有这些都可能对流畅的剪辑造成潜在的威胁（图 6.25）。

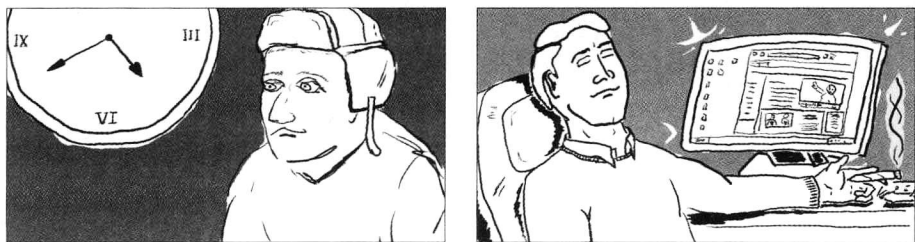


图 6.25 小心像这样的连续性陷阱。

6.27 利用短焦距镜头隐藏摄影机运动

镜头能够提供的视野或视角取决于它的焦距。广角镜头——一个焦距很短（例如10mm）的镜头的视野更大，因此能够拍到呈现摄影机前方更多环境的画面。当你看到更多环境时，被摄物体看上去变小了。如果摄影机在拍摄时被移动或摇晃了，就像手持摄影机，那么画面中较小的被摄物体由于它们在广角画面中移动的相对距离的缘故而看上去移动得不多。被摄物体之间更大的距离以及它们跟地平线之间的关系会让它们在摄影机一旦发生轻微抖动或摇晃时看起来更稳定。

相反，长焦镜头甚至远摄镜头（例如焦距长度为100mm）的视野窄得多。由于这种镜头的功能是放大环境中的一小部分的细节，所以画面中的被摄物体是放大的，并且在接触到画面边缘或出画之前可以移动的距离较短。这就是使用手持摄影机时用长焦镜头很可能会得到一个极不稳定并且运动模糊的影像的原因。在狭窄视野中出现的放大被摄物体让即使是很小的移动看上去也非常不稳定。因此，当你需要稳定的手持摄影时，尽量使用短焦距（图6.26）。

6.28 拍摄特写镜头时小心广角镜头

只要适合拍摄的需要并且可以完成任务，你可以使用任何你喜欢的镜头。然而，你应该意识到一个镜头将给你的影像同时带来积极的和潜



图 6.26 如果摄影机摇晃的话，广角镜头能提供更好的稳定性。

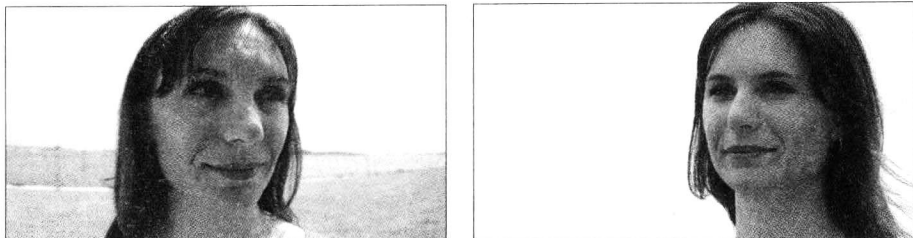


图 6.27 特写镜头中近距离的广角镜头能扭曲面部特征。稍远的距离和稍长的焦距有助于让“肖像”有正常的透视关系。

在的消极的两方面的影响。我们都知道广角镜头的视野很大，而且它们也往往有着比较大的景深，涉及的光学元件的曲率也会把透视夸张化，使最终的影像由中心往外弯曲。镜头焦距越短，透视的变形就越夸张。这种光学现象的极端版本被称为“鱼眼”（fish-eye）镜头。

如果你把镜头的焦距设置到最短并缩短摄影机到被摄对象之间的距离以获取一个特写镜头，你很有可能会遇到这种夸张的透视变形。人的鼻子会看起来比较大，也可能会呈现球状，几乎要从摄影机里戳出来，反之耳朵和头部其他部分会看起来远离摄影机而且比较小。这种处理通常用于喜剧效果或想要展示一种“噩梦”的意识状态的时候。然而对于普通的特写镜头，使用焦距较长的镜头设置并把摄影机移到离演员远一点的地方可能效果更好。就像那些用长焦镜头拍摄肖像的剧照师一样，你可以通过“压缩”空间的方式来减轻被摄对象的透视变形。景深的减小也可以使背景模糊，从而使面部特征独立出来，为这个特写镜头增加更多吸引力（如图 6.27）。

6.29 控制景深

你应该留意景深——镜头中的被摄物体看上去有可接受的清晰度的范围深度。景深是可以控制的（变大或变小），并且可以在电影空间中移动（靠近或远离摄影机）。记住，光学元件会在摄影机镜头前方形成唯

——一个聚焦平面。无论离摄影机的距离正好那么远的是什么，它都处于最锐利的焦点上。围绕着这个聚焦平面，景深的水平深度被划分成两个不等的部分。第一段（大概占清晰度良好的总区域的 $1/3$ ）在临界平面之前。第二段（大约占清晰度良好的总区域剩余的 $2/3$ ）在聚焦平面之后。

如果你了解几个可以影响到景深的变量，就会知道如何去控制景深。

光——当你使用大量的光，无论这光是来自太阳的还是来自大型照明灯具，都需要把镜头的光圈调小以获取合适的曝光。光圈开得越小（或光圈的级数越高），能进入摄影机的光线越小，形成的景深就越大。这就是许多日光外景镜头几乎在所有的被摄物体上——从离摄影机非常近到地平线的无穷远处——都能有锐利聚焦的原因。

当你在很暗的空间里进行拍摄时，镜头的光圈必须开得很大，让尽可能多的光线进入以获得曝光正确的影像。镜头的光圈开得越大，形成的景深越小。在低照明的环境下拍摄时你必须非常谨慎，因为让画面中的重要被摄物体有合适的清晰度的难度会增大。

焦距——摄影机镜头的光学元件也在你能得到多大的景深中扮演着重要角色。广角镜头或设置为焦距很短——例如 10mm——的镜头会有比较大的景深。焦距长的镜头，例如 75mm 或 100mm，产生的景深会小得多。

拍摄距离——当被摄物体远离摄影机时景深增加，当被摄物体离摄影机很近时景深减少。

感光材料的尺寸和感光度——胶片或 CCD 的感光度和尺寸以及相应的镜头在景深的计算中也是一项影响因素。

现在要想象一个景深非常大或非常小的场景都很容易。把摄影机放在离被摄对象很远的地方，使用广角镜头以及大量的光线会产生非常大的景深。把摄影机放得离被摄对象很近，在昏暗的光线下使用长焦镜头会产生非常小的景深。当你想要让被摄对象清晰而前景和背景都模糊的时候就可以利用这些指南（如图 6.28）。

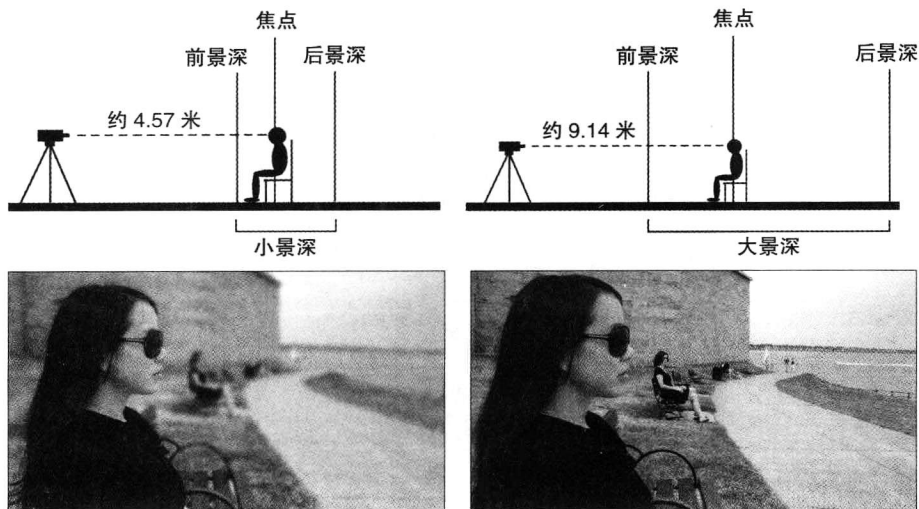


图 6.28 小景深的焦点放在被摄对象上。大景深可以让电影空间中更深的区域看起来也有锐利的焦点。

6.30 在镜头的开头打板

在胶片的世界里，声音和影像是由两台独立的机器分别录制的。它们必须在后期制作工程中被识别和统一（也称为同步）。帮助实现这一过程的是场记板（见图 6.29）。在很久以前场记板曾经是用真正的石板做的，摄影助理可以用粉笔在上面写一些重要的信息。如今它们更像一块“白板”，可以用可擦除的马克笔写下同一类型的信息。在镜头开始的时候拍摄场记板，可以识别这个项目的片名、拍摄的场景、镜号、镜次，并由于木质场记板发出“啪”的一声从而可以同时提供视觉和声音上的标记。

拍摄视频时，你可能拥有一台能同时捕捉图像和声音信息的摄像机。在数字非线性计算机编辑系统上，没有把图像和声音同步的需要，因为从摄影机得到的数字文件已经基于它们的时间编码而把它们结合在一起了。但在视频的镜头之前“打板”仍然是有用的，因为它会帮助识别镜头，并让后期制作团队组织镜头变得更容易。如果没有可写可拍的物理场记

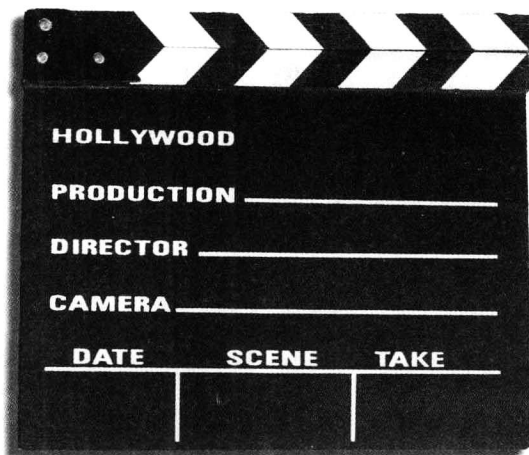


图 6.29 场记板主要用于电影制作中两个设备独立记录图像和声音的时候，但它在图像和声音在同一时间记录的视频剪辑过程中同样有用。

板，至少应该在镜头前面用声音打板，这样大家还是会知道这个镜头是什么。有些场合，尤其是在纪录片的拍摄中，你没有时间在镜头前打板，因为现实事件总是发生得很突然。那么你可以执行尾部打板，即在事件发生之后、停机之前标记这个镜头。尾部打板的物理场记板是颠倒放置的。无论如何，你的主要目标是识别镜头以让后期制作流程变得更容易。

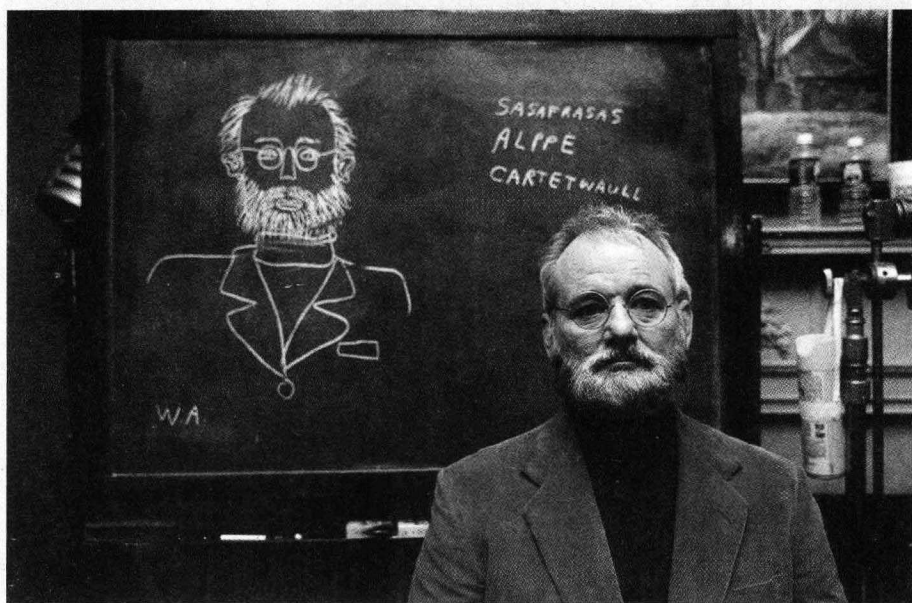
6.31 章末回顾

- (1) 跟演员交流。
- (2) 拍摄特写或大特写。
- (3) 确定视线。
- (4) 摄影机安全框和为适应家庭电视等式而切割画幅。
- (5) 用全方位云台跟随动作
- (6) 为剪辑而拍摄重叠动作。
- (7) 耗片比。
- (8) 故事板和分镜头表。

- (9) 永远有一个聚焦点。
- (10) 取景时为那些将被剪辑到一起的镜头留出正确的“视线留白”。
- (11) 拍摄对话时匹配摄影角度。
- (12) 把重要的被摄对象放在画面的上半部。
- (13) 在作品中注意颜色的选择。
- (14) 注意头顶留白。
- (15) 把喧宾夺主的物体留在镜头之外。
- (16) 利用电影空间的深度调度多人镜头。
- (17) 在三人对话场景中，匹配可能让剪辑师有疑问的两个镜头。
- (18) 尽量把被摄对象的双眼都展示出来。
- (19) 注意小景别镜头中视线的方向。
- (20) 了解在拍摄时何时以及如何进行变焦。
- (21) 给推拉镜头提供动机。
- (22) 安全越轴的方法。
- (23) 拍摄每个镜头时都多留出一点时间。
- (24) 让所有的表演在停机前完成。
- (25) 尽可能轻装简从地拍摄纪录片。
- (26) 拍摄一个场景时谨防连续性陷阱。
- (27) 利用短焦距镜头隐藏摄影机运动。
- (28) 拍摄特写镜头时小心广角镜头。
- (29) 控制景深。
- (30) 在镜头的前头打板。

第七章

总 结



《天才一族》（*The Royal Tenenbaums*, 2001）

问：为什么全世界会有这么多的电影能让如此庞大复杂的观众群理解和欣赏呢？

答：因为创作者遵守了拍摄规则，使用了世界性的视觉语言，使得所有看到最终成片的观众都能理解它。

本书阐释了电影制作中视觉理论的一些基本规则，定义了一些不同的拍摄类型，并讲解了几个好的例证。这些材料并不是一成不变的，对它的理解，大可仁者见仁智者见智。对同一件事，不同的人可能会有大同小异的处理方式，这应该得到鼓励。随着时间的推移，人们通过细化、实验以及大胆颠覆等方式已经为制造娱乐和传递信息创造了许多新的有趣方法。然而，无论采用什么技术或呈现什么素材，所有的创新都要根基于基本的视觉规则。

7.1 了解规则是打破规则的前提

众所周知，规则的存在建立了公平竞争，树立了安全指南，并创建了大众普遍认可的工作惯例。与大众观念相反的是，并不是所有的规则都可以被打破。网球、高尔夫、足球等都有相应的规则，类似地，我们发现电影的拍摄也是有规律可循的。镜头的语法——电影语言——已经历了100多年的发展史，但基本原理和指南依然保持不变。影像的标准化使得世界各地的创作者都会讲故事或呈现故事，并被世界各地的观众所理解。你可以读懂画面、理解电影中的故事进展并感觉它就像用自己的语言写的一样。

所以可以想象，如果不遵循书面语言的规则，会导致很多人无法阅读和正确理解所呈现文字的本意。电影同样遵循这个道理。把你的故事片、纪录片或新闻报道遵循电影语法的既定规则地呈现给更多的观众，使他们能看懂画面，理解你通过视觉元素试图传达的意义。当你从这些基础开始，以此创作可理解的作品，并随着拍摄复杂度越来越高而给观众带来挑战和惊喜。如果你在了解规则之前就试图打破规则，那么你的作品带来的新的视觉体验只会困扰和疏远观众，这并不是电影人的传统目标。

7.2 拍摄是为剪辑打基础

你拍摄电影的目标是要把最好的画面呈现给剪辑师，除非你只是拍摄某个事件的电视实况直播报道。要记住，拍摄是为剪辑打基础。电影

制作是存在的，所以电影后期制作可以优化。如果你创建了很多美丽的构图，实现了一些非常复杂的移动摄影，它们都经过了精心策划以至于在剪辑过程中它们可以被直观地看到，那么你就做得非常棒。然而，如果你以需要大量剪辑为代价拍摄了非常完美的单个画面，那么你实际上是给整部电影帮了很大的倒忙。如果这些画面没有被剪进去，要么就是拍摄过程中考虑得不够充分，要么这些镜头压根就无需拍摄——镜头已经失去了作用——这是每个人都不想看到的结果。

影片的制作过程——无论多么简单或多么复杂——都绝非易事。失误时有发生。巨大的压力、意外事件或最后一分钟的变故都可能会出现。尽可能减少这些潜在头疼事件的最好方法就是制作前期的充分准备。分镜头表、故事板以及对电影语言的充分理解将有助于拍摄有趣有益的影像。除了演员的表演之外，还必须确保你拍摄的对剪辑师而言在技术上可以接受，比如你是否注意匹配拍摄一个场景的选用镜头时的角度、拍摄距离和焦距？你是否跟拍一段动作直到它完全结束？复杂镜头内所有平面的聚焦都是否合理？整体项目的许多方面都必须好好策划并正确执行，确保最终作品尽可能完美，所以要时刻想清楚自己在拍摄什么并了解它们将如何在最后剪辑中得以应用。

7.3 镜头应该为整个故事增色

本书所探讨的基本景别能为你拍摄的任何电影提供基本模块。如果你在为新闻报道、体育赛事或纪录片摄影，可能无须超越这些基础语言就可以向观众展示值得一看的视觉体验，但在当今时代，这类画面得到了越来越先进的视觉处理。而且习惯意义上虚构的叙事电影剧本在影像上可以有更多的实验。镜头构图、演员布局、镜头选择、拍摄角度等都可以发挥最大的潜力来增强故事感，有时甚至可能颠覆故事的表象而与其相违背。无论采取哪种方式，影像都可以用于增强叙事性。

举个简单的例子，假设三个人刚刚发现了一袋钱。先用广角定场镜

头展现三个角色（A、B和C）围在敞开的袋子旁边，钱洒落在桌子上。演员、地点和场景设定都以这第一镜为基础，然后再移动进来拍选用镜头。为演员A专门设定一个干净的单人中景镜头，但B和C要合在一个镜头中以中景镜头出现在银幕上。如果A和BC组之间的张力既定，那么，把A单独出现的镜头与B和C的组合镜头剪辑到一起，从画面上看，B和C的组合与A单独出现形成对照，增强了叙事感。

7.4 让观众尽可能融入其中

电影真的是一种参与性的体验。虽然看起来好像大多数人只是坐着观看，但通常来说，真正好的电影是在故事发生时能让观众在许多层面上积极参与。当然，他们会追随剧情的进展，但同时也体验了大量的情绪并对银幕上的表演做出本能的反应和回应。你选择展示给观众的内容、展示的方式和时间是电影获得成功的重要因素。

叙事性影视作品的主要目标之一是让观众参与其中，这一点要时刻牢记。如果大部分观众都没有直接参与，那他们肯定会认为这部电影很无聊。当然，各人的品位不同，不同的故事需要以不同的方式处理画面、声音和剪辑节奏，但所有的作品都应该有一个共同的方法去吸引观众的感官、头脑和情感。当你是摄影师的时候，视觉元素都在你的控制范围内，所以至少可以齐心协力地拍摄所有重要信息——并不是时时处处需要创造力，但它往往可以帮助扩大作品的视觉冲击力。

记住，在最基本的层面上，当你向观众展示一组新镜头时，他们会先扫视它以寻找其中重要的信息，如果被剪辑的时间足够长，他们会很欣赏所有被纳入其画面的审美特质：构图、用光、色彩、聚焦、运动等。因为大多数现代观众非常熟悉电影语言的视觉语法，能很快理解展示的视觉效果。他们从一个镜头到另一个镜头不断地扫视、观察和消化视觉信息，从而产生了一种期待。如果你无法为观众提供他们期待的信息，那么你要么是在颇带技巧性地操纵他们的虚构叙事性体验，要么就是在

给他们一些负面的纪录片体验。

有针对性的拍摄也很重要，也就是说，要有拍摄的原因和动机。它要传达什么信息？跟语言相比，画面是否可以为观众讲述更多故事内容？当涉及虚拟叙事（按照剧本讲故事）时，“展示而非讲述”是一条很好的规则，这对那些更主张视觉体验的制片人尤其重要。假设我们用一个广角镜头展现一所大学的毕业典礼。中景镜头展示一位在台上接受学位证书的年轻女孩。她的目光转向观众席中的父母。父亲的一个特写镜头展现他眼中充满骄傲和快乐的泪水。广角镜头引入了场景，并刺激了观众对这个女孩的好奇。女孩的视线投向人群又促使投向父亲的特写镜头更富深意。他的特写镜头揭示了表现他当时的情绪状态的信息。每个镜头都传达新的信息有助于叙事的展开，同时也赋予下一个镜头出现的动机。

7.5 努力做到不突兀

本书的指南既适用于指导拍摄，也适用于指导你如何像一个电影摄制组的成员一样工作。理想的拍摄技巧是摄影机不应该引起观众的注意。人们常说，如果观众注意到一个镜头，那这个镜头就应该作废。如果手持摄影太不稳定，地平线总是有点歪，焦点也从主要被摄对象身上跑掉，用移动摄影车时总是颠簸和剧烈晃动，或者你的变焦摄影总是不流畅，那么观众会注意到这些问题并脱离观影体验。因此，他们不会参与、获知信息或得到娱乐，相反，他们会明显意识到自己在观看一部拍得一塌糊涂的电影。

作为摄影组的成员，展示出相似的职业素养也很重要。摄影组通常是整个电影制作组的核心，所以一举一动都会被周围的人留意。在整个拍摄期间你要尽可能地把自已深藏在镜头背后。你可以穿深色的衣服来混入人群，不要分散面前表演者的注意力。不要直视正在表演的演员。永远对所有参与项目的人保持礼貌。保持清醒的头脑，一旦拍摄完毕就

继续进行下一镜头的拍摄。好的拍摄节奏有助于保持演员和工作人员的新鲜感,激励他们努力工作。尽量不要在一天之内安排时间很长的拍摄。如果有外景拍摄计划,天气却突然变糟糕,你应该有备选的室内方案来救急。专业的风范、低调高效的工作方式将长期地维持良好的拍摄效果。

7.6 熟悉设备

摄影师必须熟悉摄影机。拍摄现场再没有人比他(她)使用摄影机的频率更高。无论是一个16mm的乳胶膜相机,还是最新的高清数字摄像机,摄影师和摄影组其他成员必须尽可能熟悉设备和所有配件。经验在这里是很有帮助的,但对毫无经验的新用户来说,阅读使用手册是首要步骤,也可以询问其他人——那些更了解这个设备的人。在第一天拍摄开始之前,你应该花充足的时间研究设备、安装摄像机装置、拆卸并组装它、体验使用它的感觉、声音甚至气味——品尝它往往就没什么用了。

准备工作并不仅仅是熟悉设备,还应该负责所有的零部件。确定你准备好所有的小装置并确保它们干净可用。拍摄前的晚上将所有电池充满电,去往现场时记得带全。熟悉你的镜头,了解他们的功能,并确保它们是干净的。当你在电影制片厂——特别是在外景拍摄场地时——严格划分一个摄影组设备区,让无关人员远离。让你的摄影器材井然有序并始终把它们装进箱子里,在任何需要的情况下你都必须知道它们在哪。我们几乎不能容忍那些容易避免的错误带来的时间和金钱上的损失。

7.7 熟悉主题

在前期准备时要有清楚的拍摄时间表,同样也应该熟悉项目中的材料。无论是纪录片还是故事片,你应该知道它的主题、涉及的人物,当然还有拍摄时间和顺序。如果你拿到了剧本,通读一遍。了解这部剧本

的基调，阴暗的、沉重的、轻快的、欢乐的，等等。如果可能的话，尽可能熟悉拍摄场地。预测一下导演和剪辑师的需求，尽可能提高整个作品的质量。这种良好的准备会让你更放心地拍摄、更有效地工作，避免出错。

7.8 了解灯光状况：自然的和人工的

任何参与创造电影良好视觉效果的人员——无论这个作品是电视、电影还是在互联网上播放的视频——都应该熟知照明知识，明白如何最有效地利用它来实现拍摄目的。你可能要花一辈子的时间才能完全掌握光和色彩背后的科学知识，以及在电影布景中正确控制它的细微差别，但每个人都要从某个环节开始学习，所以务必尽早开始训练自己这方面的能力。完美地构图或熟练操作移动摄影车当然很有用，但没有合适的照明，一切都是毫无意义的。

你有必要了解照明的基本原理——硬光、柔光、轮廓光、顶光、实景照明，等等。你要明白，有些灯光只是用来得到合适的曝光（足以记录画面），有些照明是为创造性的目的而使用的。你可能为给某个角色高光而让其他人成为剪影。可以让整体都是高调照明或用低调照明造成强烈的明暗对比。你也可以使用对故事有特定的含义的色彩。在电影布景周围布置好以上这些照明时，要特别检查镜头进光，即进入镜头的照明光束，这是很关键的。因为这个误入镜头的光束会在画面中形成光斑，而通常情况下你并不希望这种情况出现。

如果阳光可用的话可以大大节省时间和金钱。但我们都知道，太阳永远是“运动”的。由于地球绕轴自转，太阳在天空中做弧线运动，这形成了世界各地光与影不断变化的游戏。当使用自然光作为主光源时，你应该知道，在几分钟到几个小时时间不等的时间段里会有不同的效果，发生不同的时间长短取决于所处的季节和你在地球上的位置。无论你在哪里拍摄，都应该花时间研究一下天空中太阳光可利用的时

间段位置。你职责的一部分就是计划每天可利用太阳光的最佳位置和最佳时间，以发挥它的最大优势。这个时间段可能是上午、中午或“黄金时段”。无论如何，了解光线和照明在任何人的电影训练中都将是一个关键部分。

7.9 研究已有的视觉作品

学习如何制作好看电影的很大一部分就是要研究已有的视觉作品。进行研究是为自己拍摄的任何东西所作的准备中一项简单、信息量大、乐趣十足的方式。你可以看电影、所有类型的电视节目（情景喜剧、纪录片、电视剧、新闻、MV、真人秀等）、实验或先锋电影，甚至动画和动态影像。你的目标不是精确复制那些已有的东西，而是找到在你之前已探索过的奇思妙想和共同的主题、方法。

许多视觉创意人也从艺术史中寻求想法、灵感或特别的范例。尤其是绘画可以成为研究构图、配色方案、光影运用、聚焦、质感等的丰富资源。每个电影从业人员都可以研究某幅特定的绘画或分析某个艺术家的系列画作，那些作品可以提供色彩、气氛或主题方面的参考。雕塑、建筑、纺织面料等都成了很多参与电影创作的人所需的优质资源和重要参考。因为每一个镜头都包含最终视觉呈现的所有元素，所以精通这些额外的科目对摄影师而言意义重大。

7.10 总 结

上述内容着重讲述电影摄影机或数码摄像机如何通过“镜头”记录电影画面，它并不只是简单地瞄准和拍摄。当然，你可以采取这种办法记录生日聚会和假日时光，但任何值得去做的专业项目都应该做好，这意味着你必须使用大量的电影语言。而本书介绍的基础理论都必须被理解并纳入你的作品——至少是适用于你的作品的理论，因为不是每种景

别、摄影机运动或拍摄角度都能适应你为项目所策划的视觉风格。本书的目的是不断扩大你的背景工具知识、不断丰富你的参考资料和资源，使你由只具备灵感的技师转变为颇具技巧的高效电影语言沟通者。当你了解了镜头的语法，你的镜头就会为你讲故事。

重要词汇

180 Degree Line 180° 线

由镜头里演员的视线所确立的假想线，这条线能决定作为摄影机拍摄整个场景选用镜头的安全区域的180°圆弧。摄影机不应该移动到这条线的另一侧，因为这将导致已确立银幕方向的反转。见180°法则、轴线、视线。

180 Degree Rule 180° 法则

在电影制作中，一旦摄影机开始从一个角度拍摄一段表演，在摄影布景的一侧就建立了一个虚拟的180°弧或者半圈。所有的后续拍摄都必须在同一个半圆内进行。由于整个场景的银幕方向——左和右——已经确立，在不改变反转的银幕方向时摄影机可能不该从圆圈的其他方向拍摄这个对象。

30 Degree Rule 30° 法则

180°法则的“表亲”，这条法则指出在电影布景中从不同的拍摄角度拍摄一个场景时，摄影机应该以每次至少30°的角沿着180°圆弧向下一个拍摄

点移动，以便为表演的角度创建足够的变化，这样当这两个不同的镜头被剪辑在一起才能呈现出有足够差异化的取景。

4:3

标准清晰度电视的屏幕宽高比。4个单位宽，3个单位高——在视觉显示上比更现代的高清晰度16:9视频显示器拥有更多的空间。



Act 幕

在篇幅较长的叙事中（故事片或电视剧等），“故事”分解为几个主要片段，这种片段就是幕。在虚构叙事电影制作中，一个故事通常有三幕——笼统称作铺陈、制造对立和解决问题。

Action 开拍

导演喊出来表示要拍摄录制的表演应该开始的口号。

Angle of Incidence 入射角

入射光落在电影布景上的角度。在头

顶上的单个照明器材将有 90° 入射角（从地平线）。

Angle of View 视角

电影镜头的聚光能力所包含的视野。广角镜头的视角比较宽。长焦镜头的视角要窄得多。

Angle on Action 摄影角度

摄影机观察电影布景中表演的角度。

Aperture 光圈

就电影设备而言，光圈指的是摄影机镜头上的光孔或灵活的开口，它能控制在摄影机以内用多少光来使影像曝光。大的光圈设置允许更多光线进入。小的光圈允许较少的光线进入。在很多摄影机镜头上，光圈可以被完全缩小或者一直关闭以获得完全黑暗的影像。

Artificial Light 人工光

由诸如电影照明、台灯或霓虹灯之类的人造设备产生的光。

Aspect Ratio 屏幕宽高比

任何给定的视觉记录媒介的宽度和高度尺寸之间的比例关系。如 $16:9$ ，第一个数值 16 代表一个高清晰度视频画面宽度的测量单位。第二个数值 9 代表同一个画面同样单位的高度。

Atmospherics 大气透视

环绕在电影布景或外景拍摄场地空气中的任何微粒，如烟雾、薄雾或者灰尘将使远距离的背景变得模糊。

Attention 注意力轴线

一个角色在电影空间中所面向的方向。一个角色的注意力可能被另一个角色、静物或能够吸引目光的任何物体吸引。一条假想的线连接了这个角色的眼睛和其所关注的对象，很多时候，观众将会追踪这条线以观看这个角色看到了什么。见视线。

Axis of Action 轴线

根据演员的视线所创建的看不见的线，它有助于确定摄影机在表演的哪一边录制能够覆盖那个场景。摄影机不该移动到表演的另一边，因为这将导致已确立的银幕方向的反转。见 180° 法则、视线和假想线。



Back Light 背景光

用在电影布景的光，它置于演员的身后，对着他们的背部。它常常用来为身体、头部或头发边缘提供光圈或光晕，以把身体跟背景分离开来。

Background 背景

画面内展示离摄影机很远的深入空间的区域。背景在多数情况下不为人们所关注，但它被用于为场地生成环境。

Binocular Vision 双眼视觉（人类视觉系统）

人类两眼之间的微小距离导致了人会从两个不同的角度去看不远处的对象。然后大脑把这两个独立的影像合成为一个带有三维透视关系的周边环境的影像。

Blocking 场面调度

在电影空间中演员的移动以及摄影机为跟随移动演员的动作所做出的相应移动。

Boom Arm 摇臂

它的名字来源于帆船桅杆上的电枢，摇臂被用来旋转和拓展摄影机的位置以便得到全方位的镜头，或者在没有三脚架支撑的情况下让摄影机保持悬浮状态。

Break Frame 出画

被摄对象突然移动到画面边缘并超出图像的可视区域。



Camera Angle 摄影角度

摄影机观察某一特定场景的角度。摄

影角度可以基于摄影机围绕被摄对象的水平位置，也可以在被摄对象上方或下方的纵向位置。

Camera Person/Camera Operator

摄影师/摄影助理

在拍摄期间操作摄影机的人，其主要职责是维持合适的取景和构图并确认焦点合适。

Camera Setup 机位

电影布景中拍摄时摄影机镜头所放的位置。每当摄影机被移动到一个新的位置，都会被认为是一个新的机位。

Camera Support (Tripods, Etc) 摄影机支撑物三脚架等

任何用来支撑电影摄影机的设备或器材。三脚架、移动摄影车和车载摄影机云台等都是摄影机支撑物。

Canted Angle 倾角

见荷兰角。

Charge-Coupled Device (CCD)

电荷耦合器件

植入大多数视频摄影机的电子感光元件，它们的工作是将光波能量转换成电子电压，从而得到记录在摄影机内的硬盘或带子上的亮度和颜色值。

Chiaroscuro 明暗对照法

表示明/暗的意大利语，这个术语用于在视觉艺术中表示画面亮部与暗部的高对比度。电影人和画家们使用这种技术来在其画面中表现或隐藏特定的视觉元素。

Clean Single 干净的单人镜头

一个只包含单人身体部位的中近景镜头，即使其他角色也作为场景的一部分被拍摄下来。

Close-Up Shot 特写镜头

被拍摄的兴趣对象占有画面主要部分的细节镜头。细节将被放大。拍摄单人时，画面的下边框卡在肩膀，上边框可能仅仅切到头顶或头发顶部。

Color Temperature 色温

色温是表示光源光色的尺度，单位为K（开尔文）。色温是通过对比理论的热黑体辐射来表示光源光色的尺度，热黑体辐射体与光源的色彩相匹配时的开尔文温度就是那个光源的色温。电影照明被接受的色温通常在3200K左右。太阳光的色温通常在5600K左右。当和“白色”比较时，较低的数值显现暖橙色/琥珀色，较高的数值显现冷蓝色。

Composition 构图

在电影术语中，构图是指将重要的对象放置在要拍摄的画面内或画面周围的艺术设计。

Continuity 连续性

在电影术语中有以下三层意思：在多次拍摄表演相近的身体动作的镜头中让演员以同样的方式重复同样的台词；确认从一个机位到下一个机位时的银幕方向是一致的；在后期制作中，在同一场景的两个镜头的剪辑点之间的动作匹配。

Contrast 对比

电影画面中暗调和亮调的范围。

Contrast Ratio 对比度

电影画面中暗区和亮区之间的描述层级，以两个数字的比值呈现出来。主光+副光：副光

Coverage 选用镜头

每个机位用不同取景从不同角度拍摄同一个动作。例如，两个人之间的对话场景可能需要一个房间的广角定场镜头、一个收紧的双人特写镜头、每个演员干净的单人镜头、每个演员的过肩镜头、手的移动的剖面图或墙上的时钟等等。

Crane 升降车

非常像工地里使用的巨大笨重的机械，电影装置上的升降车可以升高和移动摄影机或者在布景的上方安装大型照明设备。

Critical Focus 焦点

跟人眼一样，电影摄影机只有一个平面或现实中的一个薄片能得到最锐利的聚焦。聚焦平面是镜头前的一个薄片空间，在这个平面里的任何物体都在焦点上。例如，在一个中近景镜头里拍摄一个人的脸，其眼睛应该在最锐利的焦点上。当眼睛在最锐利的焦点上时，那么聚焦平面被安置在了与演员的眼睛到镜头距离等距的位置。

Cross the Line 越轴

基于固有概念“轴线”或180°法则，越轴指的是突然移动摄影机穿过轴线并拍摄一个场景的选用镜头的行为，这在剪辑时会导致已经确立的银幕方向无法衔接。见离轴。

Cutaway 切出镜头

任何以打断一个场景中的主要表演为目的的镜头。当需要一个视觉上的中断或两个主要镜头剪辑到一起不太流畅时剪辑师会把一个切出镜头混在这个场景里。

Daylight Balance 日光白平衡

电影摄影机和摄像机往往倾向于将日光的色温看成“白色”光。当机器设置日光为白色时，便是日光白平衡。

**Degrees Kelvin 开式温度**

这个刻度常用来表示光源的色温，范围为1000K-20000K。红/橙/琥珀色光从1000K到4000K，蓝光从4500K到20000K。

Depth 深度

从摄影机深入到布景或外景拍摄地的距离。它是二维电影平面上的三维空间幻觉。

Depth of Field (DoF) 景深

在电影术语中，景深指的是和摄影机镜头有一段距离的一个区域，在这个区域里任何对象对观众来说都呈现出可接受的清晰度。景深存在于聚焦平面的周围，但并不是以临界聚焦面为中心，而是三分之一在聚焦平面的前面，三分之二在聚焦平面的后面。可以通过改变摄影机与被摄主体之间的距离或增加减少被摄主体的照明来控制景深。

Director of Photography (DP, DOP) 摄影导演

剧组中从整体上负责电影影像的人。他/她帮助规划角度、构图、摄影机的移动以及设计上的细节，比如色彩方案、质感和照明方案。

Dirty Single 脏的单人镜头

一个包含兴趣主角但同时又包含同一个场景内另一个角色身体部分的中近景—特写镜头，干净的单人镜头被画面中另一个人的身体部分的碎片“弄脏”。

Dolly 移动摄影车

通常情况下，在拍摄期间或空隙时间用来在电影布景内移动摄影机的任何轮式设备。移动摄影车可能是三轮的或四轮的；骑在地板上或者沿着（使用特殊的轮子）或直或弯的轨道向前滚动；有一个可以提升或降低摄影机的可伸缩长臂。

Domestic Cutoff 为适应家庭电视制式而切割画幅

影像信息外侧10%的部分被家用的阴极射线管电视机剪切掉了并且将不会被观众看到。在拍摄一个将在电视上播放的项目时应该将这种现象考虑在内。

Dutch Angle/Dutch Tilt 荷兰角/荷兰斜角

在电影术语中，摄影机倾斜或不与水平线平行的任何镜头。“荷兰角”通常用来代表不太对的、卑劣的、恶毒的、令人不安的对象或动作。画面内的所有水平线都沿对角线方向稍微倾斜，因此，任何真正的垂直线也都沿着相同的方向倾斜。



End Frame 落幅

在录制动作停止之前摄影机停下来的终止画面。这个干净、静止的画面将被剪辑师使用以便从运动镜头接向随后的新镜头。通常，移动画面剪切成静态画面是一个非常不和谐的视觉消减，这个静态的结束帧就是用来帮助防止这一现象的。

Establishing Shot 定场镜头

通常情况下电影中在一个新场景的第一次拍摄。这是一个广角镜头，它揭示了即将发生的后续动作将要发生的地点。通过观看这一镜头人们可以快速获得地点、时间、季节、天气条件、历史时代等信息。

Exposure 曝光

在电影摄影机中,需要光在记录媒介(感光胶片或电子传感器)上创建影像。如果没有足够的光,图像将曝光不足并看起来太暗。如果光线太强,图像将曝光过度并看起来太亮。

Exterior 外景

在电影术语中是指在室外拍摄的任何镜头。

Eye Light 眼神光

放置在演员前方某个地方以反射眼睛的湿润和弧度的光。有时称作“生命之光”,因为眼神光会使角色的眼睛变得闪耀并告知观众该角色是有生气的、充满活力的。没有眼神光则表示这个角色不再存活或隐藏了什么等。

Eye-Line Match 视线匹配

当拍摄两个人对话的场景中干净的单人选用镜头时,这个角色的眼睛应该看着另一个角色的头/脸的方向画面。在比较广角的双人特写镜头中,即使这两个演员并没有紧挨着对方坐下,每个人看对方的视线也必须在镜头之间匹配,这样的话在剪辑的场景内才存在连续性。

**Fill Light 辅光**

比主光强度较小的光,用来帮助控制布景中(多数情况下是人脸上)的光比。它的作用是“填补”占主导地位的主光引起的阴影。

Film Gauge 影片规格

在胶片电影的世界里,胶片的物理宽度常常用毫米衡量(如16mm、35mm)。这个胶片宽度的度量也称为影片规格。

Film Space 电影空间

电影里面的世界,当前呈现在银幕上的以及电影现实中的“已知”存在。

Fish-Eye Lens 鱼眼镜头

这种摄影机镜头的前端光学元件是凸得像鱼眼一样的球形,它能从非常广的范围收集光线。使用这种镜头形成的结果图片常常展现出物理空间、对象大小和透视关系的夸张变形。

Focal Length 焦距

一个特定的镜头可以记录的视角。通常用毫米数来表示镜头收集光和聚焦光的能力。较低的焦距(如10mm)指宽的视角。较高的焦距(如200mm)

指的是一个较窄的视域，在这个视域中远离摄影机的对象看起来被放大了。

Focus 焦点

摄影机所观察的对象显现出边缘锐化、轮廓清晰和显示清晰细节的状态。任何处于焦点之外的都称为失焦。

Following Focus 跟焦点

如果一个被摄对象在电影画面内接近或远离摄影机，摄影助理或摄影师通常必须手动地控制镜头的焦点以便使移动的被摄对象能够清晰地聚焦。如果在临界聚焦平面的被摄对象远离这个面并且移动到相应的景深之外，那么摄影助理就要跟焦点，否则它们将会失焦。

Foreground 前景

电影画面中从镜头开始到主要表演发生的较远区域之前的一段区域。被摄画面里在前景中存在的任何被摄物体都将使较远区域到无穷远处的一切变得模糊。

Foreshortening 透视收缩

在视觉艺术中，这是在二维平面上表现三维物体的一种方法。当从一个特定视点或视角拍摄时，对象可能看起来是扁平的或是扭曲变形的。

Fourth Wall 第四堵墙

在虚拟叙事电影的制作中，这个术语表示摄影机所在的可以客观观看电影布景中表演的地方。摄影机在电影布景中只能拍摄三堵墙，第四堵墙是布景内摄影机可以运作的空间，也是观察表演的特别场所。

Frame 画面

记录图像的矩形区域，拥有顶部、底部、左侧、右侧和中心。

Front Lighting 顺光照明

任何场景中灯光来自摄影机上方或后方的照明方案。演员面向摄影机时将拥有整体的平光照明，这通常导致他们的五官看起来很平。



Geared Head 齿轮式云台

用于移动摄影车、升降台和三脚架上的专业摄影支撑设备，它有两个使摄影机能够流畅进行垂直和水平移动的旋转齿轮。拍摄时摄影师必须使用手柄手动转动齿轮以维持合适的取景。

Gel 滤色片

颜色均匀而富弹力的耐热塑料明胶片。用来在电影布景上添加一层颜色。例

如，如果拍摄时需要日落的感觉，可以在光源和布景之间放置一个橙色或黄色滤光板以提供温暖的日落颜色。

Golden Hour 黄金时间

刚刚日落但天空中的环境光变成深夜的黑暗之前的时刻。电影人通常非常欣赏外景场地中黄昏柔和的天光创造出来的景观；有时称作魔幻时刻。

Grip 场务

电影工作人员的一种，其主要工作是移动、放置和调整用于支持摄影机和照明设备或者会聚光线的各种电影设备。一个特定的移动摄影车场务常常操控移动摄影车轨道以及在在拍摄时推拉移动摄影车或摄影机。



Handheld 手持摄影

电影摄影师把电影摄影机拿在手里或扛在肩膀上的操作方式。在这种工作方式中，人的身体是作为摄影机的主要支撑设备并负责拍摄过程中摄影机所需要的移动。

Hard Light 硬光

光源发出的强烈平行光。硬光能产生轮廓清晰的浓重阴影。

Head 头

表示一个镜头开头的术语，这一术语在后期剪辑过程中尤其常用。

Headroom 头顶留白

画面中演员头顶上方的空闲空间。任何对象都可能有“头顶留白”。太大的头顶留白浪费画面中的宝贵空间，不足的头顶留白则可能导致被摄主体的顶端被切断或截掉。

High Angle Shot 俯角拍摄

任何摄影机从一个垂直位置高于多数被摄对象的位置来拍摄表演的镜头。例如：摄影机从三楼的窗口向外拍摄下面驶入车道的小汽车。

High Definition (HD) 高清

对最近的数字视频文件格式提高的影像质量和变宽的画面尺寸（16:9）的一个参考。每帧增加的线分辨率（720或1080）增加了回放影像的清晰度和色彩明暗度。

High Key Lighting 高调照明

画面中明亮区域和黑暗区域之间对比度比较低的一种照明类型。总的来说，均匀照明为多数布景及布景内的角色提供了适当的曝光。没有真正的黑暗阴影区，也没有真正的过于明亮的区域。

HMI 碘水银灯

一种电影照明设备，其内部的灯泡可以释放与日光（阳光）色温（5500K—6000K）匹配的光。

Hood Mount 车载底座

一种用来在汽车引擎罩上安装三脚架头和摄影机的设备，以便汽车在运行时能够拍摄车中的人。通常使用一个大吸盘来确保摄影机安装到了机罩上面。

Horizon Line 地平线

一条水平切割电影画面的遥远的线。它用来帮助确立电影空间的范围并定义电影世界中的顶部和底部。



Imaginary Line 假想线

演员的视线所创建的帮助摄影机确立覆盖拍摄场景中表演的不可见的线。摄影机不能移动到这条作用线的相反面，因为这将导致已确立的荧幕方向的反转。见180°法则、视线、动作轴线。

Interior 内景

在电影术语中指任何必须在室内拍摄的镜头。

Iris 光圈

在电影设备术语中，光圈指的是光孔或摄影机镜头上可以控制影像曝光的灵活开口。多数现代摄影机使用一个带拇指旋轮的电子光圈，通过它手动控制进光量。大多数高端电影胶片 and 高清镜头使用金属扇叶的光圈，用重叠的方式来使光孔变大或变小。



Jump Cut 跳切

一种异常的电影剪辑方法，指同一个被摄主体的两个相似镜头被剪辑在一起播放。跳切会导致空间上或时间上的“跳跃”，这经常打断观众对放映故事的欣赏。

Jump the Line 越轴

一个基于“动作轴线”或者180°法则的概念，指突然移动摄影机越过轴线或拍摄一个场景的选用镜头时与确立的银幕方向不匹配的场景。



Key Light 主光

确立照明方案的主要光源。通常情况下，在电影布景中，主光是镜头里帮助照亮演员的脸并使其曝光的最亮的光。

Kicker Light 辅助光

任何从演员身后四分之三位置照射到其身上的光。通常环绕头发、肩膀或下颚骨的一边。

**Legs 腿儿**

摄影机三脚架的另一种称呼。

Lens Axis 镜头光轴

在电影摄影术语中指的是穿过摄影机镜头圆形玻璃镜片中心的中央路径。平行于镜头光轴的光线被镜头会聚起来并带入摄影机使感光材料曝光。我们可以追溯镜头外一条假想的直线（像激光笔一样），并让它落在被摄对象上。这个被摄对象现在就在镜头的光轴上。

Light Meter 测光表

用来读取和测量落到一个场景或从一个场景释放出来的光的强度的设备。常常用来帮助设定电影布景中的曝光量，从而设定摄影机的光圈设置。

Line 轴线

连接主体到其凝视兴趣对象的虚线。例如，一个站在公寓大楼入口的男人在看门铃上的商标。这条“轴线”将从这个男人的眼睛追踪到墙上的商标。

下一个镜头可能是这个商标的大型特写镜头，就“他在看什么”这一问题给观众一个答案。

Locked Off 固定镜头

三脚架云台的横摇和俯仰控制被锁定于是摄影机没有运动的镜头。如果在拍摄期间需要对画面做出调整，横摇和俯仰摇摄锁定稍微松开以便进行流畅的运动。

Long Shot 远景镜头

远景镜头是这样一种景别，当拍一个站立的人时，在画面内他的整个身体都是可见的并且他周围的很多环境也是可见的。有时称为广角镜头。

Look Room/Looking Room/Nose Room 视线留白

当拍摄一个人时，其脸和电影画面最远边缘之间的空间。如果一个人位于画面左侧并正在向画面右侧的空白区域眺望，那么那个空白区域就被称作视线留白。

Low Angle Shot 仰角拍摄

摄影机从垂直位置上低于多数被摄对象的位置拍摄的镜头。例如，处于人行街道的摄影机指向10楼拍摄两个正在清洁窗户的人。

Low Key Lighting 低调照明

一种画面中亮部和暗部之间存在高对比度的照明类型。具有悲观色彩的电影使用低调照明来创造浓重的阴影，单光源主光曝光关键被摄对象时也常用低调照明。



Matching Shots 镜头匹配

也叫作往复式意象，当拍摄一个场景的选用镜头时，覆盖每个角色的每个摄影机机位都应该相似。应该匹配它们的取景、摄影机高度、焦距、照明等等。当剪辑到一起时，“匹配的镜头”可以相互平衡并保证呈现的每个角色的信息是连续的。

Medium Shot 中景镜头

中景指这样一种景别当拍摄一个站立的人时，画面的底边框卡到这个人的腰部。

Middle Ground 中景

电影画面中多数重要可见的表演要发生的区域。中景中的对象可能被前景的其他对象遮盖，但中景中的对象也会遮盖远离摄影机的远景中的对象。

Monocular Vision 单眼视觉（摄影机镜头）

一种只有一个镜头参与录制的视觉系统。在单眼视觉系统里，人类双目视觉三维的方面不会被呈现出来。

Motivated Light 假定性光源

电影布景中看到的、看起来像来自真实电影世界中光源的光。



Natural Light 自然光

任何来自太阳或火焰的非人造光源的光。

Negative Space 负面空间

画面构图中未被占用的真空区域，也拥有质量、重量和重要性，与画面中的被摄对象一样值得关注。

Neutral Density Filter 中灰滤光片

减少摄影机进光量（密度）但不改变光的色温（中性）的设备。要么是一个可以用在摄影机镜头前面的玻璃滤光片，要么是在许多数码摄像机里面一种模仿中灰滤光片的减光效果的设置。

Normal Lens 标准镜头

焦距观察特定被摄物体的视角和透视关系跟人眼观察同样被摄物体时非常接近的镜头。



Objective Shooting 客观拍摄

摄影机操作类型的一种，演员不知道摄影机的存在，摄影机是不参与到录制事件的中立观察者，只是简单地扮演了站在观众角度上的观看者。

Overexposed 曝光过度

影像的亮部不包含可辨别的视觉数据而是显现成发光白色区域的状态。这张图像的整体色调也可能缺少真正的“黑色”，所以所有的东西看起来都是灰色和白色。

Overheads 顶视图

影片布景从上面鸟瞰的视图，就像主要呈现摄像机照明设备、人员和其他布景设备的布局。这些顶视图作为一个示意图，标示每个部门在布景的大概区域里必须要安置的设备。

Overlapping Action 重叠动作

当覆盖拍摄特定场景时，演员的某些动作会在不同的摄像角度和取景中被重复拍摄。集中剪辑这些镜头的时候，剪辑师将得益于多个镜头中的重叠动作，因为能够在两个镜头中形成一个匹配的运动。

Over the Shoulder (OTS) 过肩镜头

在电影拍摄中，一个角色的后脑勺和肩膀一侧位于画面前景的左侧底部或右侧底部而另一个角色站着或坐在第一个角色对面的中景露出整张脸的镜头。这种镜头在记录两个人的对话场景时经常使用。



Panorama (Pan) 横摇

摄影机在水平方向上从左向右或从右向左地录制表演。如果用三脚架支撑摄影机，可以通过三脚架云台上的活动装置或者用云台手柄以三脚架为中心旋转摄像机，以便跟随动作或者展示所拍摄的环境。

Pan Handle 云台手柄

三角架云台上有一个可以使摄像机向左或者向右横摇摄影的水平枢轴。云台手柄是一根棍或者长的金属管，它从云台里延伸出来并且使摄影师能够通过绕着三脚架的中心枢轴以推或拉的方式来控制摄影机的运动节奏。

Point of View 主观视角

在电影摄制中任何呈现主观立场的镜头。摄影机准确地记录了角色所看到的

东西。摄影机坐落在演员的位置，给观众呈现的应该是角色实际上看到的。

Point Source 点光源

来自于特定的体积较小实体的发散光源。属于非漫反射光源。

Postproduction 后期制作

影片创作的阶段之一，它通常是在所有影片或视频的实际拍摄（也称之为制作）完成之后的阶段。后期制作包括图片和声音编辑、字幕和图形的创作、动态效果的渲染、色彩校正以及音乐配乐和混合等。

Practical 实物布景灯

一个为了得到合适曝光而帮助我们照亮场景的、可以在电影画面里出现的放在布景中的功能性照明灯具。例如晚上拍摄一个坐在桌子旁边的人时，可以在桌子上布置台灯，这样台灯就会照亮那个人的脸。

Preproduction 前期工作

在实际拍摄（也称之为制作）之前的工作。

Production 制作

电影项目中用胶片或视频拍摄的阶段。如果是拍摄广告或MV的话，它可能只有一天的时间，如果是拍摄故事片，

可能就要持续几个月的时间。

Proscenium Style 舞台风格

这是一种调度表演的方式，在这种方式下表演只能从一个方向被观看。观众或是摄影机只从一个角度观察和录制表演。

Pulling Focus 拉焦点

能够手动控制聚焦的摄影机镜头可以让摄影助理或摄影师把焦点移动到靠近摄影机的位置，因此改变取景记录中焦点锐利的部分。它通常是把焦点从取景中比较远的对象转换到比较近的对象。

Pushing Focus 推焦点

能够手动控制聚焦的摄影机镜头可以让摄影助理和摄影师把焦点移动到远离摄影机的位置，因此改变取景记录中显现锐利焦点的对象。它通常是把焦点从取景中比较近的对象转换到比较远的对象。



Rack Focus 变焦

在摄影机拍摄景深较小的镜头时，摄影助理或者摄影师可能需要用变焦的方式从画面中的一个被摄对象转移到另外一个被摄对象。这种从离摄影机一段距离转向另外一段距离的聚焦平

面的改变被称为变焦。

Reveal 揭示

导演通过摄影机运动、人物布局或者后期剪辑在银幕上呈现新的、重要的或者让人吃惊的视觉信息的时候。信息的揭示是在故事的悬念已经确定之后呈现的。

Rim Light 轮廓光

任何在被摄主体或者对象的边界出现的“边缘光”、“光环”，光源经常放在被摄主体后边的某处。

Rule of Thirds 九宫格法则

通常用于测量电影画面的构图，在画面上设置虚拟的线格，有水平的也有垂直的。沿着这条线或者在这些线的两两交叉点上安置对象时才是影片图像的可靠和正确构图。



Safe Action Line 安全框

与家庭界限现象有关，安全框会出现在许多摄影机取景器上，它能够保持更多的重要动作保留在画面区域内，从而避免重要的动作被切掉。

Scene 场景

电影中发生在同一地点的片段。同一

场景可能是由不同摄影角度的多个镜头组成，也可能是由同一机位的一个镜头组成的。

Screen Direction 银幕方向

这是被摄主体在画面中移动或者出画的方向。例如，一个人站在画面中央，突然走出画面左侧。这个向左侧移动是事先确定的银幕方向。当下一个镜头剪辑到故事里时，同一个人必须从画面的右侧进入画面，在相同的银幕方向下继续他们的行程——从右到左。

Shooting Ratio 耗片比

为一个项目拍摄的素材数量与最后进入影片剪辑的素材数量之比。例如一个演员的一段台词拍摄了14条素材，但是只有一条用于影片剪辑。这一组素材的耗片比就是14:1。

Shot 镜头

摄影机一次性录制的一个动作或者一个事件。镜头是电影剪辑的最小单位。

Shot List 分镜头表

分镜头表是导演在影片拍摄前期准备的表格，用来指导电影中覆盖某一场景的所需镜头。其内容应该有景别和许多由数字和字母命名的方案。

Shot-Reverse-Shot 正反打镜头

一个诠释剪辑类型的术语，先拍摄一个某角色特殊景别（中近景）的镜头，然后对出现在画面的另外一个演员拍摄同景别的镜头（中近景）。观众先看见第一个镜头，随后摄影机反转，然后看到另一个演员的匹配镜头。

Side Lighting 侧光

从被摄主体或电影布景的一侧——既不是上面也不是下面——进行照明的一种方法。

Sight Line 视线

追踪一个主体在银幕中所看方向的假想线；有时候叫做注意力线。视线也确立了动作轴线，而且它能够为覆盖地拍摄场景建立180°的圆弧。

Silhouette 剪影

一种特殊的曝光方式，可以使背景较亮且曝光合适，但被摄主体（在前景或中景）曝光不足且看起来是一个没有细节但轮廓清晰的黑影。

Slate 场记板

作名词时，场记板主要用于确认被录制的镜头。上面经常写着制片、导演、摄影指导、拍摄场景以及拍摄日期等。作动词时主要指打板，它能够使画面和声音在编辑的过程同步。

Soft Light 柔光

扩散的非平行光线。如果用柔光给演员照明的话不会有很重的阴影。

Spreader, Tripod 三脚架

三脚架有三条腿，当很重的摄影机在上面的时候，它通常用橡胶或者金属装置防止三条腿分得太远。三脚架的固定框架可以提高稳定性，特别当三脚架分得太开或者太远使摄影机靠近地面时效果尤为明显。

Staging 场面调度

影片布景中对演员和道具的布局。

Standard Definition 标准画质

20世纪世界各国电视的标准影像质量和画幅尺寸。在众多技术原因中，广播节目带宽的局限使得家庭用电视只能接受纵横比为4:3的低分辨率画面。

Start Frame 起幅

摄影机移动来追随动作时，当动作开始时摄影机应该开始录制，并先固定拍摄片刻，然后再随着动作移动。这个起幅是电影的剪辑师需要的，这样在剪辑开始时会有一个固定画面开始。从固定画面剪辑到移动画面剪辑往往会有很大的视觉冲突，但是这个固定的起幅可以避免这个问题。

Sticks 腿儿/打板

摄影机三脚架的别名；用来同步记录画面和声音的场记板。

Storyboards 故事板

在影片拍摄之前完成的图画，这个图画呈现出对最后画面的构想，并且也呈现了当影片进入制作阶段之后摄影机在拍摄时的移动。这个连环画一样的插图在主要拍摄工作开始时起着制作样板的作用。

Subjective Shooting 主观镜头

一种拍摄风格，或者演员直视摄影机对着镜头讲话（就像新闻联播），或者是当摄影机在故事片里精确地拍摄一个角色观察什么的视角镜头。

**Tail 尾部**

一个常用于后期剪辑阶段的、表示一个镜头的结尾的术语。

Tail Slate 镜头结尾响板

记录影片长度时使用，镜头结尾响板是镜头记录的过程，“拍”场记板这一动作会在动作录制之后摄影机停止运转之前做出。

Take 镜次，条

每个动作、事件或者对话在导演满意之前可能都需要重复好多次。每一次摄影机镜头记录重复的事情就是一次拍摄。镜次编号通常从“1”开始。

Taking Lens 拍摄镜头

电影画面或者视频摄影机中被使用的为了记录影像而实际聚集并控制光线的镜头。在一些种类的摄影机里，机身上有一个镜头接口，可以使用多个镜头。但是大多数摄像机只有一个镜头，就是拍摄镜头。

Talking Head 头部特写

任何中近景特写镜头或是更近的镜头实际上都是聚焦到一个人的头和肩膀上。这种镜头经常在纪录片、新闻和专访时使用。

Three Point Lighting 三点布光法

使用广泛的基本照明方式，主光源放在演员的一侧以获得合适的曝光，辅助光在相反的方向控制反差，背景光使主体和背景分离。

Tilt 俯仰摇摄

录制动作时摄影机自下而上或自上而下的垂直移动。如果摄影机是装在三脚架上的，通过三脚架云台上可活动

的俯仰摇摄装置就可以使摄影机倾斜,而且通过云台手柄旋转就可以使摄影机镜头上升或者下降,以追随纵向的运动或者展现环境。

Time Code 时间码

使用小时、分钟、秒和帧记录录影带上图片和声音设置的一种计数方案。

Tracks/Rail 轨道

很像铁路轨道,可以使移动摄影车在表面进行向里或者向外的平稳移动,方便移动拍摄。

Tripod 三脚架

一个有三条腿的装置,通常腿是可以伸缩的,在电影拍摄过程中通常用来支撑或者稳定摄影机。摄影机通过平衡支架上的一个装置能够垂直或者水平地移动,这个装置叫做三脚架云台。

Truck In/Out 推/拉

通过依靠在轨道的移动摄影车移动摄影机进入布景或者把摄影机拉出布景。也叫做推进或拉出。

Tungsten Balanced 钨丝灯白平衡

电影摄影机和摄像机可以把钨丝灯の色温当成是“白光”。当这么设置的时候,就是在使用钨丝灯白平衡。

Two-Shot 双人镜头

任何包含两个人的身体(或部分身体)的镜头。



Underexpose 曝光不足

影像的暗部在视觉上没有信息而是表现为深黑色区域的一种影像状态。影像的整体色调可能缺少“白色”以至于所有东西看起来似乎都是灰色到黑色。



Vanishing Point 消失点

视觉艺术中一种历史悠久的技术,用两条对角线会聚于地平线的点以表现影像环境里非常遥远的距离。这是一种能在二维平面上营造三维空间效果的错觉。

Video Format 视频格式

录像带记载着电压波动或者能够展现图像和声音信息的数字比特数据,摄像机就是以一种特殊形式把这些资料记录在带子上的。而图形、数据量、帧频、颜色等的记录都是由摄像机的内部技术决定的。常见的视频格式有 NTSC-525 line、PAL、HD-1080i、HD-720p 等。

Visible Spectrum 可见光谱

以有色光形式表现给人类眼睛和大脑的电磁能量波的区域。

Voice Slate 声音场记板

用在拍摄前、摄影机开始转动后但在导演喊“开始”前的一个惯例。通常摄影助理会口头说一下这个场景和号码以确认可能和图像分开录制的音频数据。

Z**Zoom Lens 变焦镜头**

一种具有多物镜结构并带有伸缩筒的摄影机镜头，这种设计使得它能从大视野范围或小视野范围收集光线。镜头通过改变其自身光学元件之间的距离进行焦距转换。大多数现代的摄像机都有内置的光学变焦镜头，能够通过按钮实现广角和长焦之间的调整。

译后记

我跟电影的渊源要追溯到童年时期。那时候我家里不宽裕，只能在我考试成绩特别好的时候给我买几本课外书作为奖励。把线装的《三国演义》、《红楼梦》翻成一堆烂纸片之后，我盯上了我父亲珍藏的两摞电影杂志。在别的孩子读小人书的时候，我开始拿着铅笔啃着手指头读《刘三姐》、《李双双》、《高山下的花环》。凡是遇到不认识的字，我就用铅笔画一个圈，有时候会在一页纸上面密密麻麻画满了圈。即使只是囫囵吞枣，但零零散散的剧本片段还是极大地满足了我的求知欲和好奇心，并使我 对电影产生了最初的向往。所以后来在填报高考志愿的时候，我坚持选择跟电影相关的影视后期制作专业。

然而，虽然大学四年里上了很多门相关的课程，到毕业的时候，我却觉得十分迷惘，因为自己既不知道什么是电影，也不知道如何才能拍出像样的电影。于是我跑到英国去学习电影史和电影理论，想解决自己的疑问，结果又被大厚本的阅读资料和艰深晦涩的电影理论砸得晕头转向。

“学电影真是太难了。”我那时这样想。

一直到考上郑洞天教授的博士，我才好像突然开了窍。在“郑家军”（郑老师和他的博士生们）的聚会里，我一边用好吃的零食把自己的两颊塞得鼓鼓囊囊，一边竖起耳朵聆听郑老师以及各位师兄师姐的精彩言论。这其中郑老师和大师姐屠明非教授给我的影响是最大的。郑老师是非常感性的，寥寥数语就能点出每部电影的精彩之处，他口中讲述的电影故事的有趣程度往往超出电影本身，重新燃起了我对电影的兴趣；而屠老师是理性的，她带给我的是条理清晰的思考方式和严谨的治学态度，同

时指引着我前进的方向。几年间，我恶补了一大堆经典影片，又回头补习了一些基础课程，这才发现，原来学习电影也没有那么难，它是有规律可循的——重要的是带着脑子去思考电影、用心去感受电影，而不是梗着脖子削尖了脑袋硬要“艺术”或者“学术”。

现在我自己也成了老师，也经常遇到跟我当年一样的学生。有些是摸不清门路，读了几本电影理论之后对电影失去了兴趣；有些是好高骛远，还没有打好基础就想凭着新奇的拍摄手法一鸣惊人。对电影的兴趣容易培养，拍摄电影的方法却很难表述清楚。所以我很高兴接到这本《镜头的语法》的翻译任务，因为这本书既简明扼要又条理清晰地解决了“怎样拍电影”中那些最基本的问题。我相信会有很多学生从这本书里面收获创作的乐趣。

那么，我要郑重地感谢“郑家军”这么多年以来给我的知识和情感双方面的滋养，同时也要感谢我的同事和学生给我的支持和帮助。感谢编辑为了这本书所付出的辛勤劳动。

最后，我要感谢我的家人，感谢你们一直给我最大限度的宽容、理解和支持，我爱你们。

李蕊

2013年5月

出版后记

法国著名思想家蒙田曾经说过，“语言只是一种工具，通过它我们的意愿和思想就得到交流，它是我们灵魂的解释者。”语言是人类沟通情感与思想的工具，语法则掌握语言的关键。与大部分口头语言和书面语言不同的是，镜头语言并不受种族和地域的限制，而是通用于全世界的标准语言，因而也有着通用于全世界的语法技巧。

本书的两位作者罗伊·汤普森和克里斯托弗·鲍恩均有着多年的拍摄和教学经验，因而既了解拍摄现场的种种情状，又熟知电影学习者的求知欲求与接受心理。两位作者依据自身的专业优势，事无巨细地介绍了镜头语法的各种细节常识，包括基本景别之下的景别细分、构图的进阶、拍摄布光的技巧、变焦镜头的使用、摄影机的移动及其辅助移动器械等。更重要的是，作者以其丰富的片场经验，向读者介绍了很多鲜为人知的实战细节，比如摄影师与演员交流的技巧、越轴的方法、打板的注意事项等。同时，作者还兼顾到了前期准备与后期剪辑，十分周到。

在行文上，作者也十分顾及读者的感受，尽量使用通俗风趣的语言，让读者轻松地理解那些专业性很强的镜头语言。译者李蕊十分尊重原作者的此种文风，尽量地保留原书的文风。因而阅读全书，既像是面对面地坐在罗伊·汤普森和克里斯托弗·鲍恩的课堂上现场聆听，又像是在倾听一位现场经验丰富的老导演、老摄影师传授几十年来总结的拍摄经验。作者丰富教学经验的又一大好处就是每一章都设有章末回顾一栏，让读者适时复习所学要点。

镜头语言的一大特点就是对视觉的重视，为了配合镜头语言的这一特性，全书既配有相关的图片，又请来专业的插画师绘制生动活泼的漫画，

因而读者在阅读文字的同时，可以通过图画来直观理解书中所讲知识点。

镜头是电影构成的基本单位，比较像我们日常所用书面语和口语中的字词，镜头的语法是学习镜头语言的必要基础。而本书，则似镜头语言里常用的字典词典，是电影爱好者和从业者手头必备的基础宝典。若您想进一步了解“遣词造句”的法则，可以参阅同样由罗伊·汤普森和克里斯托弗·鲍恩合著的本书的姊妹篇——《剪辑的语法》。

服务热线：133-6631-2326 139-1140-1220

服务信箱：reader@hinabook.com

“电影学院”编辑部

后浪出版咨询（北京）有限责任公司

拍电影网（www.pmovie.com）

2013年7月