

第三章 动态拍摄的技巧

作者 ■ 丘锦荣

3





第三章 动态拍摄的技巧

作者 ■ 丘锦荣

前言

在我看过许多DV用家拍摄的录像带中，最大的缺点就是主题不明确，感觉上画面总是很空洞琐碎，至于画面震动或扫来扫去就更不用提了，总之看完了影片知道内容到底在拍些什么，但是画面却没有给人留下深刻的印象。

摄像机看出去的事物和我们用眼睛所看到的有很大的不同，因为摄像机无法思考或同时对准多个不同的目标，而且还受限在一个框框的架构中，所以它无法完全表达你眼睛所看到的及所想表达的思想，因此你必需以大小不同的画面及构图，来表达画面中的含



X 目标不明确

O 目标鲜明



意，如果你的每一个画面都能言之有物，就不会让人感觉你拍的画面空洞琐碎，并且给人留下深刻的印象。



3-1 拍摄构图的观念

为什么有些人拍的DV影片，看起来感觉上总是怪怪的，有一种莫名的不协调感，例如影片中房子总是歪歪的，地平线老是摆不平，片中的人物经常是被画面所切割。还有就是拍摄人物时，把人物的头上空间压得很低，也就是画面的上缘非常靠近人物的头部，让人感觉压迫感很重，反之就是头上空间留得太多，感觉非常的空洞不协调。



设定画面时另一个重要的部分是构图的美学或风格。即使你极具美感，但是如果如果没有适当的构图，还是可能会模糊了拍摄主体。你可能会把容易让观众分心的元素放进画面中，使得画面看起来令人混淆。如果构图时没有把主角放在正确的位置，画面可能会传达错误的信息。



如果构图时没有把主角放在正确的位置，画面可能会传达错误的信息

当你在构图时，应该质疑画面中的每个物体以及它们出现的位置。画面中出现的每个物体合理吗？一般刚开始接触拍摄的人，一旦眼睛透过观景器或液晶屏幕取景时，往往注意力只集中在拍摄目标上，而忽略了画面整体的景物配置及平衡，例如人物与旁边或后面的景物是否协调(垃圾桶、厕所门口等)。人物有没有太靠边而造成另一边的空洞，画面有没有倾斜，头有没有挡住后面景物或重要广告牌等等。这些在你取景与构图时一定要留意的地方，一旦构图取得了良好的协调性，画面起码看起来舒服多了。如果演员不只一位，他们在画面中的位置是否适当？



构图美学和调整摄像机同样重要，宽广的镜头适合表现一个特定地点，但却不适合与观众一对一亲密对话的场合。构图时太过迫近会让观众感到不安。



直边框线呈平行。

取得「画面的平衡」

这是我觉得入门者在构图时最先要谨记的原则，要如何取得画面的平衡呢？首先要习惯以取景时的画框四边为一个基线，也就是以我们观景器或液晶显示器的外围黑色的框框为基准。当你拍摄的建筑物或人物时，注意一下画面中的建筑物或人物的垂直线，有没有和你的观景器或液晶显示器的垂直边框线呈平行，如果没有就修正一下转动摄像机的角度，让建筑物或人物在你的观景器或液晶显示器中与垂

人物与空间的平衡

当拍摄人物时，不但头顶上要留点天，他所看出去的方向也要留出人物的视线空间，如此才不会有压迫感，当拍摄人物侧面对着右边方向讲话时，让人物右边的空间腾出多一点的空间，这个空间就是一种想象的空间，它会让你感觉就是在对某人说话而不是自言自语。如果能把握这几个原则，整体的画面就协调多了。各位不妨参考一下日常的电视新闻中有关于人物致词或演讲的画面，就更能体会到画面平衡的重要。



当拍摄人物侧面对着右边方向讲话时，让人物右边位置腾出多一点的空间

构图时的「三分法则」

构图时的最佳原则是「三分法则」。如果在监看屏幕上画出一条想象的虚线，你应该设法将画面中重要的事物沿着这些虚线排列。例如在拍摄一段访问画面时，设法将主角的眼睛放在最上方一条水平线的位置。

如果是拍摄较广的画面时，将人的身体沿着其中一条垂直线构图，也就是把他们放在稍微偏左或偏右的位置。

三分法则只是一个参考原则而不是定律，最重要的原则是要能吸引观众的注意。



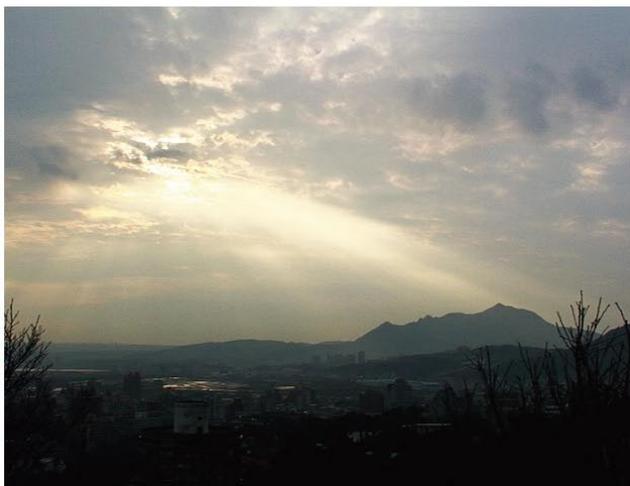


风景中天空与地面间的平衡

当我们在拍摄户外风景的景物时，最常会碰到的情况就是天空与地面景物的场景，因此如何让画面看起来协调，天空与地面的比例就要拿捏的恰当，不同的比例有不同的感受，这是许多拍摄者所忽略的地方。

如果想让画面感觉更开阔明朗，可以将天空的比例加大，天空与地面比例大约是5:3，据说这是看起来最平衡的构图，我们可以从许多有关介绍海边风光的影片及电视节目中看到这类的画面，是不是令人心旷神怡呢？反之如果你要表现一片花海或草原壮观的景像，那就将地面比率加大，如此更能表现出辽阔一望无际的感受。

总而言之要么就是天空占多一点，不然就是地面占多一点，如果你将地平线置于画面的中央，让天空与地面的比率各占一半，如此的构图会让人有欲眼望穿的感觉，对未来充满不确定性，这不是一个好的构图。





不平衡的表现手法

当然也有比较另类的构图表现手法，也就是将摄像机斜着拍，虽然如此会造成画面不安定的感觉，但这是一种另类的拍摄手法，在MTV及综艺节目中常会看到这类的拍摄手法，这种独特的平衡感也能营造出画面的另一番风情，不同的画面比率有不同的感觉表达，只要能掌握以上所讲得如何取得画面的平衡，你就能掌握构图的精华所在。



独特的平衡感也能营造出画面的另一番风情

注意事项!

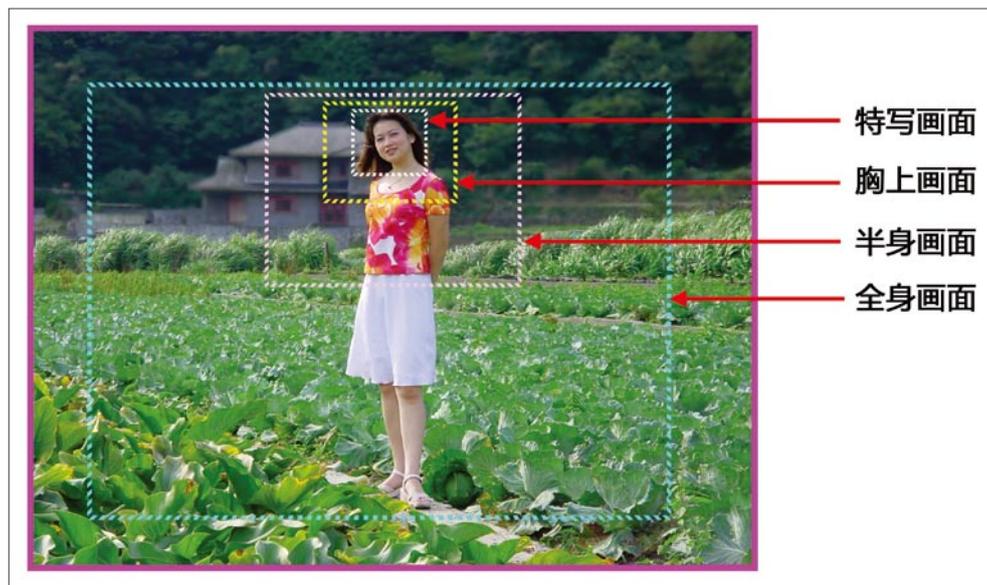
重点提醒

1. 人物与旁边或后面的景物是否协调。
2. 人物有没有太靠某一侧而造成另一侧的空洞。
3. 人物的头有没有挡住后面景物或重要广告牌。
4. 拍摄建筑物及人物时，注意画面中的目标是否与取景画框的水平线和垂直线成平行。
5. 拍摄人物时，是否有预留人物的头顶空间及视线空间。
6. 拍摄风景时，有没有注意天空与地面的比例，最好的比例是5：3



3-2 拍摄人物的取景

我发觉许多DV族最常用的取景画面，就是用『全景画面』让画面涵盖的内容很广，不过因此也造成画面中的人物显得微小，由于画面中涵盖的主体太多，就会忽略掉人物的存在，显得没有主题，在拍摄人物时这种「全景画面」的使用频率不要占太多，同样的地点用一次就够了，用得太多反而画面会显得过于空洞，人物也会看不清楚。因此，如何应用画面的不同大小，来表现拍摄的主题，以下介绍的五种人物取景的概念，是拍摄人物时必需谨记的构图原则。





「全身画面」

当我们在拍摄运动会中的比赛或小孩子的舞蹈表演时，用一个「全身画面」最能表达出人物从头到脚的肢体动作，还有可呈现与现场环境的互动关系，如果用一个「大全景画面」来拍摄，虽然看得出全身的动作，不过因人物在画面中过于渺小，而缺乏画面的说服力。所以记住在往后类似的情况下拍摄时，将人物从头到脚的拍进画面中，但要注意人物的头上和地面要空出少许的空间，如此才不会造成人物的压迫感。



「半身画面」

这个取景位置主要用来表现人物上半身的行为动作，例如在演奏会上，当独奏者忘情的拉着小提琴，如果用腰部以上的「半身画面」来拍摄，最能表达他的肢体动作与脸部的表情，所以通常拍摄人物有上半身的动作时，如演讲、产品示范、弹钢琴、画图、写书法等，「半身画面」的大小是最适合，一般在拍摄家庭录像带时，这种画面的比例应善加利用，因为在电视上呈现出来时，人物的大





「胸上画面」

电视上常看到访问别人或播报新闻的画面，大都是以胸部以上到头顶的「胸上画面」来拍摄，让我们注意力集中在被访问者及播报员的身上。这种画面将人物的表情十分写实的表现出来，让人印象深刻，所以这种画面大小比例，运用在拍摄小baby时可清楚的看见那可爱的脸庞，还有在拍摄女性时，这种画面往往是最讨好的，平常在人物拍摄时「半身画面」及「胸上画面」应当多多利用，如此一来画面才会显得紧凑，人物都看得很清楚，主题就自然很明确，整个影片就不会显得空洞乏味。



「特写画面」



表现人物肩部以上的位置主要在表现脸部的表情，当小朋友在学走路阶段，常不经意的就跌倒在地，这时必定嚎啕大哭泪流满面，这时候用个「特写」也就是将脸部充满整个画面的大小，来拍摄那副天真无邪的可怜模样，这是最具张力的画面效果。还有当女儿出嫁时，父母亲依依不舍的眼中闪着泪光，新娘子也泪眼涔涔的告别父母，这时用个「特写画面」分别将双方脸部的表情拍摄下来，那种画面深刻的表现出

人物的真情的流露，这就是「特写画面」的精华所在。当然在拍摄美丽的小姐和可爱的小朋友时，偶而拍个「特写画面」也是具有画龙点睛之效令人回味无穷。

「大特写」

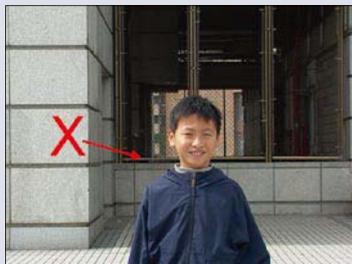
表现人物或景物的局部画面或细部画面，例如：一只手、一双眼睛、一张嘴...等，这种对局部的表现和运用，具有强调及引导的作用，重点在表现人物细微表情及动作部分。例如：一双热泪盈眶的眼睛，按开关的手指。这种取景方式在视觉上具有强制性，表现力也比较强，可以让观众知道画面中哪一个重点是。



注意事項!

人物取景构图时的忌讳

- 1.拍摄人物时要避免人物的正后方有电线杆、灯柱或树干等，因为感觉上好像人物好像被绑在柱子上或是长出了角一般，感觉实在不好。
- 2.人物脖子位置的后方，最好不要有地面或建筑物的水平线横过，那种好像被切割的感觉，是一般人很忌讳的画面。





3-3 拍摄角度的应用

我们通常可经由摄像机所拍摄出来的画面，看出拍摄者的意图，因为可从它拍摄的主题及画面的变化，去感受到拍摄者透过镜头所要表达的内容，也就是一般所讲的「镜头语言」。



人的眼睛所看到的事物，与摄像机表达的方式是有很大的不同，因为我们的眼睛只有固定的视野，因此当我们在看一事物时，焦点是随着我们的思路在走，而且是连续性没有间断，因此别人无法了解你到底在看什么，如果摄像机的镜头也同样用这种方式来拍摄的话，旁人是无法从画面看出端倪的。因此摄像机有摄像机表达的方式，我们一般看到的影片都是由许多片段组合而成，如果你懂得运用，就能很轻易的表达你所要表达的内容。



人类的视觉会因眼前的景物不同，而产生心理上不同的感受，因此当你所拍摄的画面呈现出来的景物，也会让观赏者因某种不同程度的视觉所影响，除了画面内容的动作因素之外，取景的镜位也会牵动到观众的感受。例如：将人物或物体用全景画面及特写画面这两种不同的画面大小来拍摄，或是用高角度俯拍低角度仰拍，给人的感受绝对截然不同。



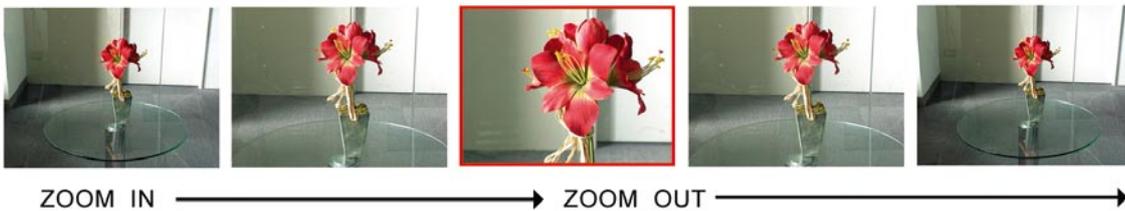
对于「镜头语言」的应用虽然主要是导演的工作，不过做为一个拍摄者也必须具备有这方面的常识，这对于往后在单兵作业上，像是拍纪录片或是个人小制作的短片等，在镜头的运用上就能更言之有物，如此对于影片的叙事性更有加持的作用。



认识运镜的意义

什么情况下要用特写来拍?什么情况下要用ZOOM IN来拍?在第二章有提到ZOOM(变焦镜头)及PANING(摇摄镜头)有关运镜的技巧及意义,实际上这就是运用「镜头语言」的一环,为什么这个画面要ZOOM IN,那个画面要ZOOM OUT,每个运镜都有它的意义存在,而不是毫无意义的运镜。

例如:用一个ZOOM IN来拍摄桌上的一朵花,它所表达的意思是「这桌上放着一朵花」,这是一种引导及强调的作用。反之用ZOOM OUT来拍摄的话,它所表达的意思是「这一朵花放着桌上」,它具有宣示主题位置与环境的关系。



由这一个简单的例子让我们更进一步了解到,每个运镜都有其目的与信息的透露,所以只要运用得宜就能让观众更了解你的影片内容。

不同的拍摄角度有不同的感受



选择拍摄角度，是拍摄师的一项重要工作，因为角度的不同直接影响对画面主体的表现。角度决定画面构图，角度会直接影响主体造型效果，角度的变化影响画面的效果及气氛。同一主体如果用不同角度拍摄可得到不同的画面表现力，拍摄角度用的恰当可以产生褒贬含义。

视平角 (平摄)

这是一般最常用的拍摄角度，也就是摄像机镜头与视线相等的位置，这个角度画面具有平稳效果，大部份运用在一般纪实的拍摄上。不过这个角度看不出前后景及背景的层次关系，但由于这个角度构图平稳，适用于一般叙事性的拍摄，所以也是影片中最常见的拍摄角度。





俯角 (俯摄)

这是一种由高处往下拍摄的角度，这个角度可以表现主体的立体感，因为平面拍摄只能表现主体的正面侧面二个面，俯角拍摄却可以表现正、侧、顶三个面，突显了物体的立体感。俯角可以增强平面景物的线条透视，扩展了视野增加了空间深度。运用在拍摄地貌的介绍或是成群结队的人潮，可展现出多层次的感觉及表现大场面的气势。



当用俯角拍摄人物时其意义与拍摄景物有大不相同，俯角可以营造情绪形成压抑的气氛。采用俯角处理，使得地面扩大人物变小，还可以使人物压缩变形，产生萎缩及低矮的视觉效果，造成一种压迫感或是贬抑的味道。

仰角（仰摄）



摄像机由低处往上拍摄的角度，摄像机高度置于人眼以下位置或低于被摄主体的位置进行拍摄。如果用仰角拍摄以天空做背景可以净化背景，达到突显主体的目的。

仰摄时垂直线条的景物线条由近到远向上汇集，有夸张被摄对象高度的作用，像是拍摄建筑物大楼..等，由下往上仰摄，从而产生高大、雄伟、壮观的视觉效果。当用于拍摄人物时，由于仰摄能形成高大挺拔、雄伟的视觉感受，因此，往往用于表现对拍摄的英雄人物的敬仰

