



民主德國
邵台爾·燕斯著

攝影造型基本原則

攝影造型基本原則

民主德国 郡台尔·燕斯 著

張 琛 譯

上海人民美術出版社

攝影造型基本原則

民主德国 邵台尔·燕斯著

張 琛 譯

*

上海人民美術出版社出版

上海長樂路六七二弄三三號

上海市書刊出版業營業許可證出〇〇二號

上海市印刷五厂印刷 新华書店上海發行所發行

*

開本 787×1092 耗 1/32 印張 3 12/16 字數 65,500

一九五九年一月第一版

一九五九年一月第一次印刷

印數 00,001—10,000

內 容 提 要

本書把攝影創作中最基本的造型原則——照明、透視、綫型組合、畫面分配和內容確定等，作了精辟的分析，并把它系統化；特別是最后引用了 39 幅比較成功的作品，運用這些原則進行分析，使讀者更易于理解。

本書根據威廉·克納普出版社〔VEB Wilhelm Knapp Verlag · Halle (Saale)〕1956 年第一版譯出，書中附有圖例 43 幅以及連同解說文字在一起的照片范例 39 幅。

目 錄

生動而適應物體形態的照明·····	1
取景點的透視與構圖中的透視作用·····	11
綫型的組合·····	23
畫面的分配·····	27
畫面內容的確定·····	30
照片介紹·····	35

生動而適應物體形態的照明

一般提到照明的時候，我們一定會立即把天然照明（即日光）和人工照明區分開來。在攝影中，天然照明首先是唯一可以隨便利用的光源，因而值得我們對它作進一步的認識。舊時所有的攝影都利用日光照明，其中大部分照片在今天看來仍然是十分珍貴的。它們所以令人喜愛，是因為通過現實的造型藝術和明晰的光綫，忠實而完美地表達了陰影的形跡。由此可見，光和陰影在所需求的色階上發生了一種合作關係。當我們認識了天然光源的本質以後，對於這一點是很容易理解的。太陽是具有極大強度的光源：陽光籠罩着天空，而天空又可比作一個巨大的反射器。因此，我們可以把太陽稱為主光，它所产生的光綫是美麗悅目的；天空則稱為普通光，它的漫射光綫滿足了包括陰影在內的一般照明的需要。這種對於日光本質的認識是很重要的。這是有关基本形態的問題，對這個問題的分析應該是處理照明的出發點。

作為主光的太陽既然處在不停的運動狀態中，選擇不同的太陽位置，也就是在白天的不同時刻來拍攝一張照片，就會產生完全不同的效果。這是要依據拍攝對象來改變它的照明情況的，因為我們拍攝平面圖象的情況很少，而經常要處理的却是各種各樣不同形態的實物。譬如說，即使一個木箱或火柴盒的形態，在攝影照明方面也應該加以合理的調整。這就說明了一個前提：我們對於實物的形態要養成一定的理解力。同樣，在解剖學的觀念上，關於人物的形態和構造的學理是簡單而易於体会的。攝影者

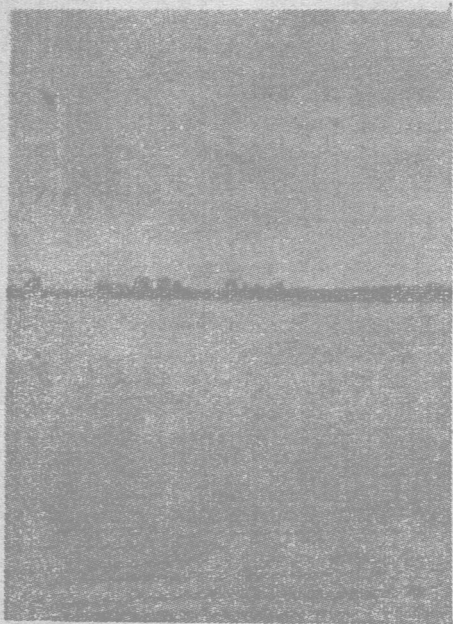
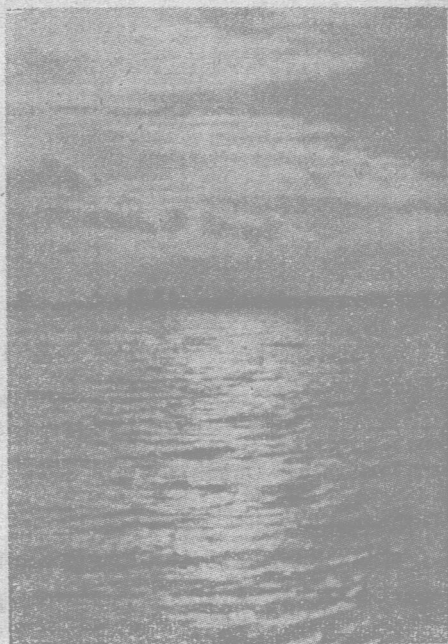


图1甲 阴天拍攝的照片，缺乏空間深度感。画面是“平坦的”，毫无可取之处。

当然不仅要处理人物的形态，而且还要处理一般的实物。表明一个实物的本質要用“三度空間”。这就是說，每一个实物，不論它的形态如何，都有它本身的三个方向：長度、寬度和高度。

采取一种照明，使它能表现出拍攝对象的真正形态，这是我們要解决的問題。画面本身是一个平面，它缺少第三度空間——深度。我們必須在画面上去寻求激发空間深度的表現方式。不難設想，如果采用完全匀称的光綫来照明的話，这种要求是不能滿足的。由此可見，在沒有太阳照射的白天攝影，將不可能引起实物形态的印象。这將是“平坦的”画面，它缺乏造型技巧。通过不同亮度的照明——确切地說，就是通过光和阴影——实物感是可以表达出来的。这和“实物接受到光”的意义完全不同。还要注意，决定光与阴影分隔交递的地方也是很重要的。

图1乙 用同一取景点，在晴天拍摄的照片。天空的云彩和夕阳使风景富于情调。这是通过波浪的反射光所产生的生动的效果。



长
成

由光转变为阴影的过程就是实物在投影时由一个光度到另一个光度的转变过程。

只有注意到这一原理之后，才可能得出生动而适应物体形态的照明，从而使实物的形态充分地呈现出来。光伸展在最重要的空间，而阴影则处在次要的空间。让我们举一个简单的例子来说明以上所讲的原理吧。如图2甲所示，盒子的各个方向因同样受到匀称一致的照明，结果象是一个平面，而不象一个盒子。只有照顾到不同亮度的照明而通过明暗的分配之后，才可能产生实物（盒子）的印象。为了得到这种效果，可以用盒子的顶面与旁侧面的界线作为由光转变到阴影的边界。适应于从顶面到旁侧面的明显转变，光亮到阴影的转变就不应该是循序渐进的，必须是界线分明的。例如在图2乙中，我们使旁侧面受光并将顶面作为暗面

之后，就是这种情况。与此相反，图2丙所示的情况将更为合理，因为顶面无疑地是盒子最重要的一面。这一切可以在这个朴素的例子上表现得如此明显，我们却不能纯粹凭感觉体会出来。我们很有必要直接地在这样简单的对象上搞清楚事物的原理。我们处理有关拍摄对象时，只能这样来贯彻理论，因为感觉常常会失去作用的。

由前面的说明，可以知道在日光照明的摄影中，应把与所需要的太阳位置相适应的拍摄时刻予以确定，因为我们难得恰好在“合适的光线”中进行摄影。在特殊的情况下，不但要把白天的时刻选择好，而且还要注意到季节。具有支配作用的气候影响有时候会造成不良的效果。据我个人所知，有一位摄影家在拍摄一个秋季主题时，为了要把气候与光线的关系调节好，竟足足费了三年时间在改变他的画面构思。不用说，他的结果是有代价的。

采用人造光可以不受这种季节气候的限制。关于人造光是否是一种日光的代替品或者可否作为一种完整的光来看待的问题，是没有意义的。它一方面是很不完备的代替品，其光谱结构与日光的光谱之间有很大的偏差（完全不提到强度）。在另一方面，对我们摄影者来说，它和经常变化着的日光没有依赖关系，因而在这个观点上，它是最优越的一种光。进一步说，人造光提供了现成的造型手段。但这里也意味着两种危险的偏向：一种是对它的贬低，另一种是过分地强调它的作用。我们只要想一想那些专门要获取效果的许多例子，它们甚至主要地是通过人造光来达到目的的。这些能加以防止的例子可以称作人造光的滥用。在个别情况下杜绝这种滥用以及正确地使用人造光，是值得我们重视的。怎么样算是不正确？怎么样才正确？答案的确是很简单的，因为凡适于用日光的情况也毫无差别地适用于人造光，这在前面已经说过了。毫无疑问，如果把人造光照明按照日光的本质来应用，当然也能够获得造型效果。由此可见，真正处于明亮地位的

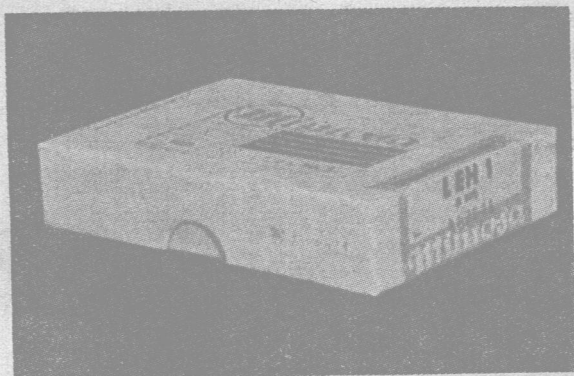


图2甲



图2乙

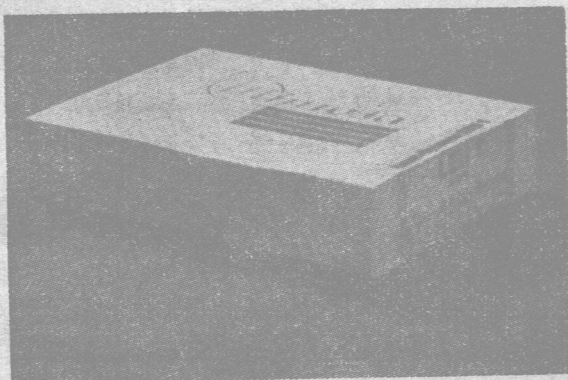


图2丙

部分需要主要光来照明，而阴影的形跡則借助于普通光来形成，其中普通光必須較弱于主要光。至于技术上怎样去完成它，倒是不重要的。用不同強度的照明灯或調整強度相等的照明灯与拍攝对象之間的距离来選擇主要光和普通光，都可以引起相同的效果。的确，当我们借助反光屏而足以澄清阴影时，也許还不止一次的需要用两个灯。一切都要根据个别情况来安排。原則上，在正常情况下要注意到主要光的位置应較高于拍攝对象。对于戶外的日光攝影，情况完全一样。为个别目的而設置的其他輔助光源，在強度上必須无条件地較弱于主要光。

讓我們把話題轉到肖像方面去，这可能是人工照明中最有趣味的。正如所有其他的物体一样，一幅良好的肖像需要具有适应其形态而且生动的照明。人的头部并非一个平面，不能在構图上把它当作平面来处理。在構图上，面孔是头部最重要的部分，應該使它和主要光接近。从面頰上可以表达出沿深度方向的一种明暗融合的轉變。因此，前面所講到的关于由光轉變到阴影的原理，也必然同样适用于面頰。不管这一原理已被人承認或未被承認，尽管我們过去的做法基本上与此不同，尽管今天的做法与此有更多的不同之处，只有生动的照明才可能有济于事，并且在解剖学上才无可置疑。这是无可爭辯的事实。这一点对于严肃的攝影家是重要的，如果他的願望不只是迎合观众心理的話。比較图3甲与图3乙，观者可以自己来判別优劣之点。图3甲所表現的不是給人以一种被压扁了的感觉而平坦得象一張邮票嗎？因为整个头部只單純地包括了由一个耳朵到另一个耳朵的面龐，人們无从得到深度感。面龐只是头部的正面，这种平坦化的表現在解剖学上是錯誤的。在深度方向的轉變誠然有一定的过程，然而却是无可爭辯地存在的。回到前面关于盒子的例子，可以看出正面与側面之間是分隔得多么清楚。人的头部同样是一种实体，为什么不該这样？难道是由于它的轉變过程不通过明显的稜边而通过



图3甲 从兩旁使用匀称照明的結果。这是平坦的，而且在解剖学上也是錯誤的表现。头部缺乏造型技巧，面孔显得較大于真正的形态。左边面頰上有臃腫的感觉。



图3乙 采用相同的两个照明灯，但彼此与主题之间的距离不相等。表现在头部的效果是生动的，并且在解剖学上肯定是合理的。

渾圓的輪廓構成的嗎？人們可以提出理由說，盒子是沒有生命的東西，而人的頭部是有生命並且是富於表現力的。如果這種區別真的存在，從而把它歸併到畫面內容上去，相互之間的對比就沒有意義了。我們現在的問題首先是適應物體形態的照明問題。盒子和人頭都有一個共同的特征：那就是它們同屬於立體的實物而不是平面。

還要注意，頭部本身又包含着另一個完整的實體——鼻子。要表現得自然，鼻子同樣需要適應其形態的照明。一定要使鼻子在面孔當中隆起，並且使鼻梁處在前方。鼻梁是閃耀光的支承者。如果讓光綫閃耀在鼻梁的中央，鼻子會顯得太尖，尖得不自然，因而現出奇怪的相貌。將光綫引到鼻梁的一邊，鼻子的真正形態就襯托出來了。設若鼻梁兩旁都給予光的照射，結果就會阻礙鼻子陰影的形成，而這種陰影正是造型藝術所不能缺少的。每一個被一個光源照射着的實物都要投射出它的陰影，當然鼻子也不能例外。放棄這種深影，其結果將會得到各方面勻稱的，即平



圖4甲

圖4甲 解剖學上的錯誤反映：鼻子脫離了正常形態，成為畸形，與鼻梁不相稱。



圖4乙

圖4乙 鼻梁雖然作了處理，但整個鼻子顯得太平坦了。



圖4丙

圖4丙 造型上和解剖學上的正確反映：鼻子表達了真正的實物感。

坦的与物体形态不适应的照明。用两个强度相同的光源由两边照射而形成的所谓半影也是不能适应物体形态的。经常留意到以日光为光源的例子，这样，我们也应该在人造光方面只应用一个主要光源。鼻子具有深影是一件很自然的事，人们为什么会不接受呢？这里还要提出与此有关的另一件事，即眼睛里只容许有一个光点存在，这是人们习惯上的要求。从前仅能利用日光照明，而日光照明只能使眼睛里产生一个光点，因此这种现象和上面的要求是一致的。在目前，运用人造光已是不可避免的事了，而且在用人造光时，往往一次运用许多光源（不考虑它们不同的强度）。因此，坚持这种看法也许过于呆板。在任何情况下，只要两道光不直接照射瞳孔，两眼的视线在描绘对塑造正常的形体并无妨碍。但这种情况还是应该尽可能避免。毫无疑问，用较多的光源直接照射在眼睛上，会妨害眼睛的表现，而且可能使外貌显得不美观。

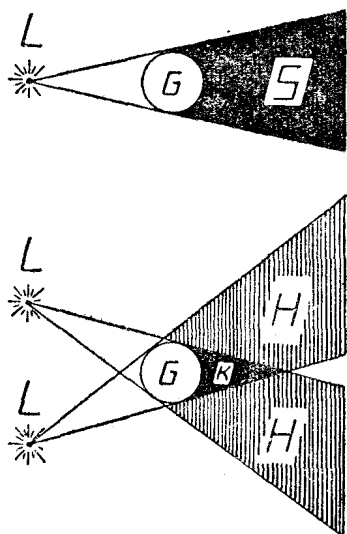


图5 阴影的形成

G=实物对象 L=光
S=深影 K=本影
H=半影

掌握了适应物体形态的照明之后，所有不同的实物对于我们就不会有多大的困难了。对于碗杯、花瓶、柱子等凡是需要明暗融合过程的实物，实质上也不过是要求用光与阴影来表达其实物感而已。通过明暗的逐渐变化，人们才有浑圆的感觉。对于那些通过模型和装饰等来形容其最重要部分的被摄物，让它们受光也是不可忽略的。应该注意，这是与静物摄影中物品的复制有关

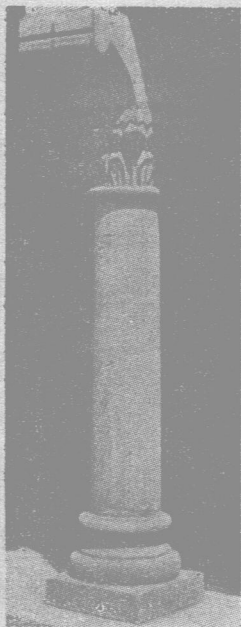


图 6 甲

图 6 甲 作为重点的柱子显得象平面一样。

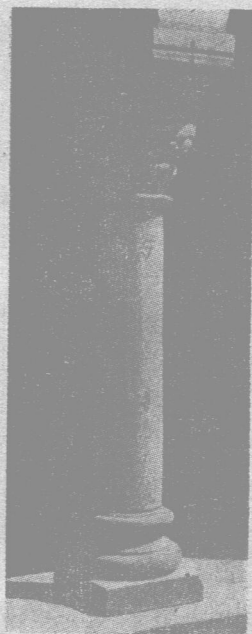


图 6 乙

图 6 乙 正确地表现成实物的柱子。在融合过程中的阴影把隆起的印象衬托出来了。

的。足够的光与阴影形迹将保证这种复制。对于拍摄玻璃器物，采用间接的照明可以除掉照明的困难。通过散射罩而将光线射出，或照在一张置于被摄物上方的足够大的白色平面上反射出光线，都是清除困难的办法。

取景點的透視與構圖中的透視作用

如前面講到如何考慮照明一樣，現在要討論画面上的另一個表現方法。構圖所在的平面只能是一個平面，然而在這上面却要喚起觀者的深度感。生動的照明在這方面是有很多貢獻的。照明在達成這一任務時還需要一個大力的同盟者，這就是透視。通過透視，人們可以了解當真實的空間拍成平面的照片時，完全符合眺望的方向。眺望的方向就是我們在攝影時所要採取的拍攝方向。我們可以處在不同的取景點來拍攝照片，當然相應地也存在著不同的透視狀態：

正常透視——是在正常的人頭高度並且對目標取正常眺望方向時的透視狀態。

鳥瞰透視或俯透視——是將頭部由高处朝下取俯視眺望方向時的透視狀態。

蛙式透視或仰透視——是將頭部由低处朝上取仰視眺望方向時的透視狀態。

進行任何一種攝影工作時，取景點的選擇都要符合自然的透視狀態，這就是說，人的眼睛怎樣習慣於看拍攝對象，照相机的眼睛（鏡頭）也要這樣對準它。例如在園里看花要朝下看，我們在拍攝時也得把照相机向下傾斜。要拍攝樹上的小鳥，就要把照相机直接朝上對着它。但是照人象時還得進一步考慮其他的關係，因為人眼的高度一般是差不多相等的。在選擇取景點方面，我們可以導出這樣的結論：鏡頭的高度應與主題眼睛的高度相

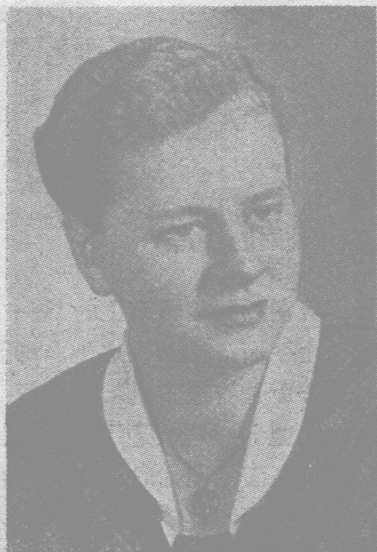


图7甲



图7乙

图7甲 镜头位置太高。人们要朝下看这幅照片中的人——她的眼睛不自然地向下方瞧着。

图7乙 镜头高度与眼睛相等。由于这个自然的透视状态，主题模样也就显得自然了。

等。高于眼睛的高度是不合习惯的，因而也是不美观的透视。

我们的眼睛在效果上毕竟和照相机有所不同。作为一个例子，让我们来考虑一个大型建筑结构中的长形过道吧（见图8）。我们知道，这个结构的所有边牆高度都相等，其上边与下边是平行而且是水平方向的。但是从我们的眼睛看出去时，边牆却不是等高而是愈往后面愈益缩小；上边和下边也不再平行，而是逐渐地愈往后面彼此愈靠攏的綫条。綫条的这种互相接合，标志着透视的缩小作用。这些綫条在延長之后相交于一点，叫做消失点。可见消失点是綫条的连接点，而綫条则离开我们向消失点消失。

拿一列房屋为例。我们說，每一个房子沿着同列綫与另一个