

Broadview®
www.broadview.com.cn

经典畅销作品《大师镜头》系列图书姐妹篇之二

MW

大师拍片术

掌握顶级导演的运动摄影技巧

DIRECTING THE CAMERA

How Professional Directors Use A Moving Camera To Energize Their Films

[美] Gil Bettman 著
魏俊彦 译

 中国工信出版集团

 电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

JUL

65#

大师拍片术

掌握顶级导演的运动摄影技巧

DIRECTING THE CAMERA

How Professional Directors Use A Moving Camera To Energize Their Films

[美] Gil Bettman 著
魏俊彦 译

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

电影发展至今，用动感十足的画面讲故事已经成为观众最基本的期待。毫无疑问，只有顶级的导演，才能得心应手地使用运动摄影技巧，获得最佳效果的画面。

吉尔·贝特曼是一位经验丰富、极具特色的电影导演，他结合自身多年的经验，通过引用诸多好莱坞顶级导演的作品向读者证明了在电影拍摄中运动摄影的重要性，并且详细讲解了运动摄影的拍摄方法，帮助读者掌握顶级的运动摄影技巧。

本书适合广泛的影视艺术爱好者阅读。不论是电影专业学生，还是影视从业者或爱好者，都能从本书吸取充分的营养，掌握运动电影拍摄技巧，向电影大师之路阔步迈进。

Directing the Camera: How Professional Directors Use a Moving Camera to Energize Their Films by Gil Bettman

Copyright©2013 by Gil Bettman

This edition arranged with Michael Wiese Productions through BIG APPLE AGENCY, INC., LABUAN, MALAYSIA.

Simplified Chinese edition copyright©2016 PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY.

All rights reserved.

本书简体中文专有翻译出版权由Big Apple Agency代理Michael Wiese Productions授权电子工业出版社，专有出版权受法律保护。

版权贸易合同登记号 图字：01-2014-7314

图书在版编目 (CIP) 数据

大师拍片术：掌握顶级导演的运动摄影技巧 / (美) 吉尔·贝特曼 (Gil Bettman) 著；魏俊彦译. —北京：电子工业出版社，2016.6

书名原文：Directing the Camera: How Professional Directors Use a Moving Camera to Energize Their Films

ISBN 978-7-121-29000-8

I. ①大… II. ①吉… ②魏… III. ①动体摄影—摄影技术 IV. ①J416

中国版本图书馆CIP数据核字 (2016) 第125932号

策划编辑：林瑞和

责任编辑：李云静

印刷：北京京师印务有限公司

装订：北京京师印务有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱

邮编：100036

开本：850×1168 1/16

印张：12.5

字数：330千字

版次：2016年6月第1版

印次：2016年6月第1次印刷

定 价：55.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888, 88258888

质量投诉请发邮件至zhts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

本书咨询联系方式：010-51260888-819 faq@phei.com.cn。

谨以此书献给我的良师益友

大卫·E·詹姆斯

“吉尔·贝特曼的《大师拍片术：掌握顶级导演的运动摄影技巧》一书是迄今为止最好的一本告诉我们如何用镜头讲故事的书。很多同类书籍的这一部分内容都是短板，但这本书却写得如此详细。这是因为这本书的作者深刻地认识到，一部好电影并不是炫丽镜头的集合，一部好电影必须一个场景一个场景地讲故事。”

——乔安妮·塞勒（JoAnne Sellar），制片人，电影《血色将至》获奥斯卡最佳影片和最佳导演提名。电影《性本恶》、《大师》、《木兰花》、《爱昏头》、《不夜》的制片人

“吉尔·贝特曼的新作通过分析众多大师级导演的作品定义了电影的视觉语言，并且详细阐述了这些导演的拍摄技能。如果你想拍摄出大师水准的电影，那这本书是你必读的。”

——威廉·泰特勒（William Teitler），制片人，作品包括《抢劫暴徒》、《梅奇的世界》、《太空飞行棋》、《帝国风云》（电视剧）、《极地特快》、《初恋十五十六时》、《生命因你动听》、《勇敢者的游戏》；执行制片人，作品包括《真爱无尽》、《飓风》

“吉尔·贝特曼将理论和大量的实践相结合，写出了一本视觉语言的指导用书。《大师拍片术：掌握顶级导演的运动摄影技巧》一书不仅仅是初入门导演们的必读书目，它也是送给所有电影视觉语言爱好者的大礼。”

——大卫·S·沃德（David S. Ward），编剧，电影《骗中骗》获奥斯卡最佳原创剧本奖，《西雅图不眠夜》获得奥斯卡最佳原创剧本奖提名。其他作品包括《佐罗的面具》、《大联盟》、《豆田战役》；导演，执导的作品包括《潜艇总动员》、《大联盟I & II》、《大计划》、《英王拉尔夫》、《罐头工厂街》

“吉尔·贝特曼的这本书不仅可以为初入门的导演们提供帮助和挑战，它也时刻提醒着早已入门多年的导演们，电影的世界瞬息万变，一定要勇于面对挑战。”

“这本书很神奇，它会让你忍不住想拿起摄影机拍一段。”

——雷蒙·狄·费利拉（Raymond De Felitta），导演，作品包括《抢劫暴徒》、《城市岛屿》、《我的亲戚》、《邻里之间》、《咖啡社会》

“你的书架上一定要有这本书！吉尔·贝特曼在书中阐明了用运动的摄影机拍摄电影的几大原则。如果你初为导演，那这本书中的知识可以帮你赢在起跑线上。有了它的帮助，你会更快地掌握拍摄动作场景和对话场景的技能。”

——约翰·巴德姆（John Badham），导演，作品包括《周末夜狂热》、《战争游戏》、《蓝霹雳》、《紧急盯梢令》、《霹雳五号》、《盾牌》（电视剧）、《灵异神探》（电视剧）、《妮基塔》（电视剧）

“使用镜头的最高境界就是用镜头来讲故事。贝特曼在这条路上已经走了很远，因此他才能够知无不言。”

——佩内洛普·斯皮瑞斯（Penelope Spheeris），导演，作品包括《反斗智多星》、《小淘气》、《贝弗利山人》、《黑羊》、《西方文明的衰落I, II & III》

“了解电影的视觉艺术是一回事，将这里面的理论教授给学生又是另一回事。贝特曼在书中举了很多翔实的例子，通过分析这些例子，他不但向学生们阐述了要如何用运动的摄影机拍摄电影，更重要的是，他向学生们解释了为什么要让摄影机这样运动。这本书真是内涵丰富、生动有趣。”

——唐纳德·佩特瑞（Donald Petrie），导演，作品包括《特工佳丽》、《斗气老顽童》、《十日拍拖手册》、《现代灰姑娘》、《倒霉爱神》

“吉尔·贝特曼的新书中涵盖了你所需知道的所有关于电影视觉设计的知识。他用自己超前的思想向我们阐述了如何用动态的电影画面去讲述一个故事。”

——奥拉顿德·奥逊山米（Olatunde Osunsanmi），导演，作品包括《证据》、《第四类接触》

“吉尔·贝特曼破除了人们对电影导演固有的印象，在他眼中，电影导演再也不是那些靠直觉吃饭的艺术家了。相反，他的书中所讲的句句都是讲故事的逻辑。吉尔的思想很明确：只有跟上时代才能保住饭碗。那些对视觉技术不感兴趣的导演或者在这方面没有受过专业训练的导演已经将自己置于危险的处境之中了。”

——托马斯·阿克曼（Thomas Ackerman），美国电影摄影师协会成员，摄影师，作品包括《雪地狂奔》、《亡命夺宝》、《缪斯》、《甲壳虫汁》、《森林泰山》、《邻家小鬼》

02/28/20

“这可以说是电影视觉语言的第一本语法书。贝特曼用简明但翔实的笔触阐述了用运动的摄影机拍摄电影的基本原则。新入行的导演和摄影师都应该读一下这本书。”

——约翰尼·E·延森（Johnny E. Jensen），美国电影摄影师协会成员，摄影师，作品包括《物质女孩》、《紫檀巷》、《蔓生蔷薇》、《斗气老顽童》、《我的天才家庭》

“在我的职业生涯早期，我有幸得以与吉尔·贝特曼合作。在合作的过程中，他传授给我大量的智慧，现在他把这些智慧都写到了这本书里。吉尔关于怎样、何时及为何移动摄影机的想法影响了我的整个职业生涯。”

——拜伦·沃纳（Byron Werner），摄影师，作品包括《突围》、《幻影计划》、《彩票》、《恐怖至死》

“吉尔·贝特曼的这本书中有关运动主镜头的那章对于追寻动感的导演来说特别有用。这章可以帮助他们用更有冲击力、更具动态性的画面讲述故事。当然前提是演员表演得力，片场有条不紊。”

——阿兰·费特曼（Allan Fiterman），导演，作品包括*Embarque Imediato*、《活在梦中》、《资产阶级的审慎魅力》（电视剧）、《超级影迷》（电视剧）、*Ciranda de Pedra*（电视剧）

“吉尔·贝特曼的这本书着重向导演们提供了一些方法，这些方法可以让导演们紧跟当今观众的需求和品位。”

——加斯·福尔摩斯（Garth Holmes），AFDA南非电影及表演艺术学校的主席及联合创始人

“吉尔·贝特曼一向深谙用运动的摄影机拍摄电影的技巧。他将他所知的这些技巧全都写进了这本书里，条理清晰，发人深省。”

——哈拉德·斯特（Harald Stjerne），瑞典斯德哥尔摩戏剧艺术学院导演及剧本创作系前主任

“这本书为那些经验丰富并乐于分享的教师们提供了更多的教学方法。”

——帕维尔·杰斯（Pavel Jech），捷克布拉格电影学校校长

“吉尔·贝特曼告诉我们如何用运动的摄影机讲故事，他的方法非常有效。毫无疑问，《大师拍片术：掌握顶级导演的运动摄影技巧》是迄今为止在这方面做得最好的一本书。”

——赫尔曼·范·艾肯（Herman Van Eyken），澳大利亚格里菲斯大学电影学院院长、教授

“贝特曼教授的这本书重点阐述了如何用运动的摄影机拍摄电影，这本书是目前有关这个话题的最为出色的一本书。它将造福全世界的新人导演们。”

——李道明，中国台湾台北艺术大学电影创作研究所教授、系主任

“吉尔·贝特曼的研讨班已经系统地将拍摄电影的知识变成了可教、可学的技能。一些颇有天分的导演已经将这些技能运用到了自己的作品中，他们的电影也因此获了大奖。本书继承了吉尔·贝特曼课堂的风格，始终充满活力，条理清晰。我会让我的学生们都去读这本书。”

——珍妮·格兰维尔（Jenny Granville），英国利兹城市大学，北方电影学院系主任

“这本书就像是一个工具箱，里面的工具可以让你将剧本变成电影，并且它还附带使用指南。这可是编剧们求之不得的宝物啊！”

——查德·哥维奇（Chad Gervich），电视编剧，作品包括《狗狗博客》、《走进切尔西汉德勒》、《杯形蛋糕战争》；作家，作品包括《如何搞定经济人》、《小屏幕，大画面》

“贝特曼将丰富的知识浓缩进了这本看似不厚的书中，不管你正处于职业生涯的何种阶段，你都能从书中获益。”

——格雷戈里·麦克纳米（Gregory McNamee），《大英百科全书》特约编辑，曾任《好莱坞报道》日报评论员

致谢

感谢杰里米·里普（Jeremy Lipp）在本书的写作过程中给予我的巨大帮助。

感谢极有天分的青年导演陈匀佼，他为本书提供了所有的三维模拟画面。

以上两位为本书付出了了大量的时间和精力和智慧。得益友如此，深感幸运。

此外，还要感谢我的法律顾问艾伦·格罗丁（Alan Grodin）先生。感谢他一直以来对我的支持。

关于人称代词

为表述简明起见，本书中的人称代词“他”、“他的”意指“他或她”、“他的或她的”。

序

罗伯特·泽米吉斯 (Robert Zemeckis)，导演。作品包括：《迫降航班》(Flight)、《贝奥武夫》(Beowulf)、《极地特快》(The Polar Express)、《荒岛余生》(Cast Away)、《危机四伏》(What Lies Beneath)、《阿甘正传》(Forrest Gump)、《回到未来I, II & III》(Back to the Future I, II & III)、《谁陷害了兔子罗杰》(Who Framed Roger Rabbit)、《绿宝石》(Romancing the Stone)等。

在过去的30年中，用动感十足的画面讲故事已经逐渐成为电影中不可或缺的组成部分。观众们在数字时代长大，他们需要动感强烈的画面。科技的发展使这种需要成为可能。

吉尔·贝特曼的这本书中都是精选过的核心课程，书中的这些知识可以帮助你成功地拍出符合主流审美的、观众所期望看到的电影。书中着重阐述了如何拍摄悬念感强烈的动作场景，以及如何用运动的摄影机拍摄对话场景。

目前市场上也有一些电影摄影方面的书籍，它们大多是技术性的，就像菜谱一样把一条条列了出来，教你如何一步步地去拍摄。但吉尔的这本书有所不同。这本书已经超越了简单的技术性的指导，而是从

基本原理出发解释为什么要这样拍摄影片。

当我第一次见到吉尔时，他正在拍摄一些音乐电视和一部叫作《霹雳游侠》的动作片。打那以后，吉尔就拍摄了不少非常优秀的小成本电影，电影中的动作特技非常棒。从那时起我就一直支持他，因为我认定他是一位非常有天分的导演，他会用镜头讲故事。他的这些天分让他对电影有了不少独到的见解，并在这本书中将这些见解生动、清晰地传达给了读者。我之所以能确定这本书中讲述的内容是每个有上进心的导演都必须掌握的，那是因为不论我翻到书的哪一页，都能读到自己拍摄电影时所用的技巧。

前言

本书旨在向那些新入行的导演们传授摄影知识。只有掌握了摄影知识，导演们才有可能在如今的电影界取得成功。本书的前半部分讲述了如何用运动的摄影机去讲述一个故事情节，本书的后半部分着重讨论了如何拍摄动作场景。若能完全掌握本书的内容，那这些新人们在拍摄他们的第一部电影时就可以做得像有经验的摄影指导一样出色。此后的每次实践中，他们都可以不断地练习书中所传授的技巧，将这些技巧运用到不同电影的不同场景中去，经过反复练习，他们将日益成长为成熟的电影导演。

自2003年我出版了自己的第一本书《初为导演》（*First Time Director*）之后，就越来越感受到出版这本书的重要性。自2003年我的书出版之后，先后有16个国家的22所电影院校邀请我去讲授课程。我的课程之所以如此受到欢迎，正是因为长久以来电影学院和电影书籍所关注的重点都不在如何用运动的摄影机拍摄电影上。它们所关注的重点主要是如何写剧本及如何与演员沟通。当然这样做确实有道理，因为电影的好坏就是由剧本和演员的表演决定的，没有好剧本、好演员就不可能有好电影。也正因如此，传统电影界非常注重剧本编写及与演员的沟通。

但自1970年以来，电影的主流视觉效果发生了翻天覆地的变化。从那时起，在拍摄过程中摄影机的移动越来越普遍，到现在动态的摄影机拍摄已经成了电影界的常识了。与此同时，越来越成熟的计算机辅助图像技术也帮助了导演们，让他们能更好地将观众带入电影所构建的世界中。用动态摄影机拍摄电影已经成为一种趋势，这种趋势在好莱坞大片的带领下刮起了一阵旋风，也改变了全球观众对于电影的期待。电影语言的叙述方法逐渐改变了，动态的视觉效果成了电影语言中不可或缺的

组成部分。如今，导演若想赢得观众的尊敬，仅仅靠用表演来讲述故事是远远不够的。他还要在电影的视觉设计方法方面也有所建树才行。不论是对于想成为经典的艺术电影还是对于好莱坞商业电影来说，这一点都至关重要。这也是我写作本书的原因。

好消息是，拍摄出动态视觉效果的方法很易学。摄影机有一个很棒的地方，那就是只要你使用了一样的操作，摄影机就一定能给你一样的结果。但要做到指导演员，那可就很难说了。你对演员说一样的话，每个演员的反应都会不一样。怎样去跟每个演员交流，让他们体会到你的心思，这是不可教也不可学的。这主要看导演与演员之间能不能有真诚的心与心的沟通。同样的道理，你可以教学生所有写作的技巧，但就算他掌握了这些写作的技巧，他也不一定能写出好的剧本来。写剧本的能力大多是老天给的。但使用摄影机就不一样了。摄影机只是一个工具，一旦输入正确了，它就一定会给出正确的输出。为了更好地用运动的摄影机拍摄电影，你只需要一项本领，那就是你要能够在大脑中预先勾勒出机位的变化会造成物体间关系怎样的变化。只要掌握了这项本领，你就能在正式拍摄之前在大脑中形成画面。如果你上学时几何学得不错，想掌握这项本领就很容易。如果你几何学得不好，那也没关系，因为电影的视觉设计有固定的原则，这些原则会告诉你怎样的输入会得到怎样的输出。所以，就像数学一样，这些原则都是固定的，是可以通过学习来掌握的。

这也让我对这本书的实用性有了信心。视觉设计的原理都是很简单的。最基本的原则是：对观众来说镜头应该是隐形的，有三种摄影机运动的方式是完全隐形的；此外，出于主镜头视觉设计的需要，在拍摄整个场景时都保持摄影机的动态性，而每个主镜头都必须在动态性和戏剧

性之间寻找平衡；最后，动作场景也有三个原则需要遵守。以上就是电影视觉设计要掌握的所有原则了。

虽说原则本身很简单，但要将这些原则与每个场景的要求结合起来却并非易事。每个场景中戏剧矛盾的走向都不同，再加上每个场景的拍摄地点、拍摄时间也不相同，因此每个场景都需要一套特定的拍摄方案，将基本原则与场景的特点结合起来。那些伟大的视觉艺术大师们之所以称得上伟大，是因为他们将基本原则与场景结合的能力已经远远超过了“优秀”的水平，达到了出神入化的境界。卡梅隆、斯皮尔伯格、卡隆、坎皮恩等导演也正是由此成为大师。学生们需要有很高的天分才能达到这些大师的水平。但即使天资不高，学生们还是可以通过勤学苦练掌握专业的电影视觉设计艺术。只有通过一次次地将基本的原则与实际场景相结合，学生们才能掌握这项对导演来说最为重要的拍摄技能。

这也是这本书中一半是图像，一半是文字的原因。图像都选自真实的电影场景，目的是向读者解释、分析这些导演们是怎样将基本的拍摄原则与特定的场景相结合的。这些图像就是一个案例分析，通过这些案例，读者会发现只要灵活掌握了拍摄的基本原则，导演们就能创作出非常伟大的视觉艺术作品来。

书中在讨论如何用运动的摄影机拍摄时，我选用了以下三部电影中的场景：罗伯特·泽米吉斯的恐怖电影《危机四伏》；卡梅伦·克罗的伦理片《甜心先生》；著名电视电影导演道格·巴尔自编自导的电视电

影《迷情追踪》。在讨论如何拍摄动作场景时，我将动作场景分成了三个话题：伏击场景、追逐场景及打斗场景。伏击场景选自我的一部小成本故事片《死亡从不会太早》（*Never too Young to Die*）；追逐场景选自凯瑟琳·毕格罗的故事片《惊爆点》；打斗场景选自电影、电视剧导演约翰·巴德姆执导的电视剧《拉斯维加斯》。

总之，以上选取的这些电影场景是学生们在成为真正的专业导演时都会接受到的挑战。我在书中详细地分析了在这些场景中导演们是如何将基本的拍摄原则与场景的特殊性相结合的。只要学生们能真正学习并领悟到这些导演的拍摄方法，终有一天他们就能成为视觉艺术的大师。在学生们掌握到正确的拍摄方法之后，他们就可以将这些方法一次次地运用到实际拍摄中去，在每一个不同的场景中都练习使用这些方法，不断巩固书中所学的知识。

只有通过大量的练习（具体需要多少练习取决于每个人的悟性），学生们才有可能熟练掌握当代电影视觉艺术设计的方法。而本书的目的就是推这些初出茅庐的导演们一把。想要拍摄四人以上、多个对话场景的运动主镜头是非常复杂、困难的。同样，拍摄四人以上的打斗场景或者高速的追车场景也是非常困难的事。拍电影就像爬山一样，新入行的导演们必须经过种种历练才能爬到山顶，获得应对以上这些复杂场景的能力。这本书可以让他们向上爬的速度更快一些。

如何使用本书

要想成为一名成功的导演，你就一定要知道如何用运动的摄影机进行拍摄。如我在第一章中所说，在40年前电影界的情况并不是这样的。但如今导演对于摄影技能的掌握已经变得非常重要了，而且随着时间的推移，这项技能的重要性会愈发突显。电影的视觉要素已经日益复杂，也变得越来越有力量了。这本书正是为了告诉那些年轻的导演们该如何掌握这项复杂的技能。

在本书中，运动摄影的相关知识被分为了两个部分：（1）如何用运动的摄影机拍摄对话场景；（2）如何拍摄动作场景。因此，书中的章也分为了两大部分，第二章和第三章阐述了如何用运动的摄影机拍摄对话场景；第四章到第八章分析了如何拍摄动作场景，着重分析了如何拍摄追逐场景和打斗场景。第一章是对这两部分内容的简要介绍。

第一章

第一章一定会激起你的某种共鸣。你可能已经感受到了，要不然你就不会拿起这本书了，那就是：要想拍出好电影，你必须重视电影的视觉语言。

第二章、第三章

第二章和第三章主要讨论了如何用运动的镜头来表现戏剧矛盾。阅读过程中你会感受到一种两难的境界，因为这个任务本身就包含了一种矛盾：最能表现戏剧性的镜头是静态的镜头，而不是运动的镜头。这两章会告诉你如何在戏剧性和动态性间寻找平衡，最终成功地用运动的镜头来拍摄对话场景。

第四、五、六章

如果你要拍摄动作场景，那你一定不能让别人受伤。只要有人受伤了，那你的饭碗也就保不住了。因此，你电影中的特技一定不能是真的暴力、危险、疯狂。但呈现给观众的视觉效果却一定要既暴力，又危险，又疯狂。这简直就是一个魔术。怎样用摄影机来展现这个魔术呢？你要做到以下三点：把摄影机放在正确的位置；给摄影机安上正确的镜头；拍摄出足够数量的片段。第四、五、六章会教你怎么做。

第七章、第八章

用摄影机变魔术的方法是固定的，但用这些方法拍摄追逐场景和拍摄打斗场景的过程却是完全不一样的。第七章讲述了如何用这些基本原则拍摄追逐场景，让追逐场景飞扬起来。第八章讲述了如何用这些基本原则拍摄打斗场景，让打斗场景猛烈起来。

如果你是个新手

在读本书之前，你就应该已经掌握了关于电影拍摄的一些基本知识。你应该已经会在180°原则下将场景分解成主镜头和更近的备用镜头，用静态的摄影机拍摄。如果你不知道这些基本的知识，那你就应该先去读读史蒂文·卡茨（Stephen Katz）的书《电影镜头设计》（*Directing Shot by Shot*）或者其他类似的入门书籍，了解一下关于电影拍摄的基本概念。在你读完那些书以后，这本书中的知识就会变得易于理解并且有用了。

如果你是电影专业的学生

如果你是电影学院的学生，并且你的学校并没有开一门讲述如何用运动的摄影机拍摄对话场景的课，或者这项内容只是在其他大课中略有提及，那你就应该好好地读读第二章和第三章。

很少有电影学院会专门开一门讲述如何拍摄动作场景的课程。如果你的学校确实没有这门课程，那你就应该自学一下本书的第四章到第八章，这几章里的知识会让你掌握这一项重要的技能。

如果你已经拍摄过几部短片

如果你已经拍摄过几部短片，那你应该已经具备足够的能力用静态的摄影机去拍摄对话场景了，但你还在学习如何用运动的摄影机去拍摄对话场景。如果你是这种情况，那可以看一下本书的第二章、第三章。读过之后你就会更好地理解当代电影视觉设计的趋势。

以我的经验来说，很少有短片会加入大量的动作特技。如果你的短片在圣丹斯电影节上获了奖，那你就有可能收到电影工作室的邀请。他们让你拍摄的电影中很可能会包含大量的动作场景。本书的第四章到第八章可以帮到你，让你做好拍摄动作场景的万全准备。

对电影专业学生和有过拍摄经验的读者说的话

对话场景要比动作场景难掌握，这是因为戏剧性是一种比较微妙的东西，比动作特技要复杂。在你职业生涯刚刚起步的时候，你可能会拍摄更多的对话场景而不是动作场景，因为拍摄动作场景的成本是很高的。所以先看本书的第一、二、三章吧，记住做一下第二章和第三章的练习。

每一部电影中的每一个场景都是独一无二的，因此你需要将拍摄电

影的基本原则跟场景的独特特征结合起来。这也是本书的第三章主要探讨的内容。你越多地将这些原则运用到不同的场景中去，你就越有可能用运动的摄影机拍摄出优秀的对话场景。在第三章的结尾处，我列出了15个“边走边对话”的场景，并建议你从中选择一个，用运动的摄影机进行拍摄。但其实只拍摄一个场景是远远不够的，不妨把这15个场景都拍完吧，或者在时间和金钱允许的情况下尽量多拍几个。总之，一定是练得越多效果越好。

第四、五、六章讲述了拍摄动作场景的一些基本原则。即使你觉得这些基本原则自己都懂，也还是要看一下第四章到第六章，因为在这几章中我介绍了拍摄动作场景的最有效的方法，而在第七章讲述拍摄追逐场景及第八章拍摄打斗场景时，我都会运用到第四章到第六章所讲过的方法。你必须先了解一下我所讲的基本原则和方法，然后才能更好地理解第七章和第八章的内容。

如果你已经是专业导演

如果你已经是专业导演，那既然你拿起这本书并且读到了这里，我觉得你一定同意我所说的这条基本原则：那就是要让如今的观众、当今的市场对你的电影感到满意，你就必须熟知怎样用运动的摄影机拍摄对话场景，让电影画面充满张力。我想你应该已经通过各种途径掌握了这条原则。本书的第二章和第三章可以让你对这条原则的掌握更上一层楼。我在第二、三章中对于用运动摄影机拍摄对话场景的解读会让你发现这条原则实际上是遵循了“最优法则”。在这两章中，我会详细分析一些大师的对话场景，这些场景来自斯皮尔伯格、泽米吉斯、卡梅伦·克罗的电影作品。通过剖析这些大师们对于最优法则的运用，我向读者阐明了大师们是在什么情况下让摄影机运动起来的。这些详细的分析会帮助你提高自己的拍摄技能；同时也能给你一些灵感，让你的电影

逐渐达到大师的水平。

虽然你已经是一名专业的导演，但很有可能还没有拍摄过动作场景。动作场景成本太高了，大多数电影、电视剧中都不会加入很多动作场景。只有大工作室的电影或者是高投入的独立电影才会舍得拍摄大量的动作场景。但如果你刚好要拍摄一部包含动作场景的电影，或者说你要提前做好准备，以备未来要拍摄到动作场景，你就不妨读一下第四章到第八章。这五章中包含了你想知道的关于动作特技的全部内容。

与拍摄对话场景相比，拍摄动作场景的方法要死板得多。这完全是一门关于机位和镜头的科学。正确的机位和镜头一定可以让演员的动作看上去更具动感。所以这项技能是很容易教也很容易学的。第四、五、六章阐述了拍摄动作场景的基本原则。第七章阐述了如何将这些基本原则运用到追逐场景中。第八章阐述了如何将这些基本原则运用到打斗场景中。

如果你与导演共事

如果你与导演共事，这本书对你的职业也有帮助。正如我在第一章中所说，视觉要素在电影制作中已经变得越来越重要，也越来越复杂了，当然，视觉效果的制作成本也越来越高了。在商业电影的预算中，绝大部分都会用于制造视觉效果。因此，导演的大部分时间和精力也都花在了这个方面。

电影界有一个不成文的小秘密，那就是大多数演员都是自己的导演。专业演员一定都同意这一点。在拍摄现场，绝大部分时间里导演都在进行摄影机的调度。如果你掌握了本书的内容，你就能更好地为他提供帮助。

如果你所在的摄制组拍摄的电影对话场景居多，那你就可以重点看

一下第二章和第三章的内容。如果你们的剧本会拍摄动作场景，那你就好好看一下第四到第八章的内容。

如果你是电影界人士，并且想成为导演

本书中都是作为导演应该掌握的核心知识。如我在第一章中所述，电影的视觉要素已经变得越来越重要，也越来越复杂了，导演们绝大部分的精力也都投入到了打造出色的视觉效果上。只要你能掌握本书的内容，那当你真正有机会拍摄电影时，一定会获得成功。

主流电影界对于视觉效果追求对于有上进心的年轻导演们来说其实是个好消息。因为在导演应该掌握的所有技能中，有关视觉效果的技能是最容易学会的。

当然，要想拍出好电影，你首先得有好剧本，但写剧本的能力基本就是天生的。此外，你还需要演员有好的发挥，但与演员沟通的能力基本上也是天生的。这两项技能往往是教不了、学不会的。

但使用摄影机就不一样了。摄影机只是一个工具，给它同样的输入，它就一定会给出同样的输出。在第二章和第三章中，我系统地阐述了如何用运动的摄影机表现戏剧冲突的变化。

在第四章到第八章中，我阐述了如何用正确的机位和正确的镜头让演员的动作更具动感。只要熟知了书中所述的原理，你所拍摄出的动作场景就一定能达到最专业的水准。

如果你是电影专业的教师

本书的主要目的就是帮助电影学校的教师开展教学活动，传授给学生们必需的知识和技能，帮助他们成为成功的导演。

在第一章中，我阐述了为什么这本书的内容在当今的电影界是最为

核心的内容。

在第二章和第三章中，我着重阐述了如何用运动的摄影机拍摄对话场景。对于初入行的导演来说，这一部分的内容是最难的，也是最重要的。事实上，在很长的一段时间里你可能都需要一直钻研，不断琢磨，但第二章和第三章中的内容可能让你在起步的时候顺利一些。这两章主要介绍了一些基本原则，这些原则可以让你用运动的摄影机拍摄出优秀的对话场景。一旦学生们掌握了这些原则，他们就能更好地在实践中不断巩固所学的知识，最终掌握这项关键的技能。

第四章到第八章主要是关于现今的导演们所需掌握的另一项重要技能——拍摄动作场景。其中，第四、五、六章主要阐述了一些基本原则，即：怎样选择正确的机位，怎样选择正确的镜头，怎样拍摄出足够数量的片段。第七章阐述了如何将这些基本原则运用到追逐场景中。第八章阐述了如何将这些基本原则运用到打斗场景中。

在每一章的结尾处我都对本章的内容进行了总结。教师可以通过这些总结来测试学生是否掌握了本章的重点知识，学生也可以用这些总结来自测。在学完一章的内容之后，学生可以通过这些总结来回忆正文中的内容，以检测自己对这些知识的掌握程度。教师可以将学生组织起来，用苏格拉底教学法开展讨论。他可以问一些问题，而要想给出这些问题的答案，学生就必须很好地掌握每章总结的这些知识点。

在第二、三、五、六、七、八章的结尾处还有一个板块，叫作“给教师的话”。在这个板块中，我会给出一些任务，通过这些任务教师可以检测学生是否真正掌握了课堂所学的知识。第一章和第四章的主要任务是阐述理论。这两章并未涉及具体的拍摄技巧，因此在这两章之后就没有“给教师的话”这一板块。

第三章“给教师的话”中给学生布置了任务，要求他们用运动的摄影机拍摄对话场景。第八章“给教师的话”中也给学生布置了任务，要求他们拍摄一个动作场景。这两项任务在教学过程中是最为重要的。要促使学生真正掌握书中的知识和技能，你就得让他们把这些知识和技能运用到实践中去，真正去拍摄几个对话和动作场景。

从理论上说，用运动的摄影机拍摄对话场景，或者拍摄动作场景都不是件很难的事。但要想把这些理论与特定的对话场景或动作场景结合，拍摄出最佳的效果，则还需要很长时间的 effort，而且还需要一点点的天分。只有将理论与实践很好地结合在一起，你才能在电影界脱颖而出，成为像希区柯克、斯皮尔伯格、卡隆一样的视觉艺术大师。

第三章和第八章结尾处的练习任务可以帮助学生在成为视觉艺术大师的路上迈出第一步。通过多次的练习，他们会做得越来越好。为了给他们提供更多的练习素材，我在第三章的结尾处给出了15个“边走边对话的场景”。这15个场景都可能通过运动的摄影机进行拍摄。这些场景都选自非常出色的故事片，戏剧性也都非常强。学生们可以用运动的摄影机把这15个场景都拍一遍，这样他们就能不断地提高自己的拍摄技能。同样地，在第八章的结尾处我给学生布置了拍摄动作场景的任务。这个任务也可以让学生进行多次拍摄，从而帮助他们巩固所学的知识。这也是所有的专业导演自我提高的方法，即：永不停止实践的脚步。¹

1 为便于更好地理解文字叙述内容，本书的插图编号及摆放位置保持与英文原版书基本一致。——译者注

目录

序	IX
前言	X
如何使用本书	XII
第一部分 为何要进行运动摄影	1
第一章 运动摄影的重要性	3
第一章总结	6
第二部分 用运动的摄影机拍摄对话场景	7
第二章 为什么要让摄影机动起来	9
概述	9
何时让摄影机动起来	9
鲍勃原则：让摄影机的运动变隐形的三种方式	10
外因驱动的摄影机运动	10
外因驱动的摄影机运动——无缝衔接及视觉甜头	11
内因驱动的摄影机运动	14
运动的定位镜头	16
违反鲍勃原则的例子及其原因分析	20
史努比镜头的兴起	20

道格玛戒律与史努比镜头	21
如今的史努比镜头	25
第二章总结	30
给教师的话	31
第三章 运动主镜头	33
概述	33
运动主镜头和备用镜头举例：《甜心先生》	34
原则1——开场信息	35
原则2——无缝衔接	38
原则3——视觉甜头	39
原则4——戏剧性	40
原则5——备用镜头	49
运动主镜头的固定拍摄模式	50
电影《迷情追踪》中麻将馆里的运动主镜头 ——基本遵循固定模式	51
电影《危机四伏》中沃伦·弗尔的运动主镜头 ——无缝衔接的最大化	54

《危机四伏》中沃伦·弗尔的运动主镜头 ——无缝衔接的最大化带来视觉甜头的增长.....	57
《危机四伏》中沃伦·弗尔的运动主镜头 ——无缝衔接的最大化为开场镜头提供了更多信息.....	57
诺曼的坦白——特定场景中的特定主镜头.....	60
诺曼的坦白——开场——泽米吉斯为何要打破固定拍摄 模式.....	60
诺曼的坦白——中间过程——泽米吉斯为何要打破固定 拍摄模式.....	62
诺曼的坦白——结尾——泽米吉斯为何要打破固定拍摄 模式.....	64
何处才能设计出最好的运动主镜头.....	68
永不满足——设计出最好的运动主镜头的诀窍.....	68
第三章总结.....	69
给教师的话.....	70
15个边走边对话的场景.....	72

第三部分 拍摄动作场景..... 81

第四章 动作场景——基本原则.....	83
概述.....	83
怎样将摄影机放在正确的位置.....	83
怎样挑选镜头.....	84
怎样拍摄出足够多的片段.....	84
第四章总结.....	88

第五章 镜头的选择.....	89
为何要强制透视.....	89
镜头选择：导演和摄影指导共同的责任.....	89
透视的基础知识.....	91
超长焦和超广角镜头与标准视角的对比.....	92
镜头——视角和景深.....	93
各种镜头的基本应用范围.....	94
镜头的选择——从视角和景深考虑.....	94
镜头的选择——从透视考虑.....	97
镜头如何影响运动过程.....	99
迎着镜头或离开镜头的运动——Z轴.....	99
水平方向的运动——X轴.....	100
垂直方向的运动——Y轴.....	104
如何掌握镜头与运动的关系.....	104
第五章总结.....	106
给教师的话.....	107

第六章 分解动作场景.....	109
分镜头和可视化预览.....	109
分镜头实例——分镜头下的故事.....	110
《死亡从不会太早》中伏击场景的分镜脚本.....	112
真实的拍摄情况.....	129
第六章总结.....	130
给教师的话.....	131

第七章 追逐场景.....	133
基本原则.....	133

联合镜头	133
故事背景	136
方法1——广角镜头——Pogo Cam稳定器——狭窄的空间	138
方法2——用长焦镜头在开阔空间拍摄——更多视觉甜头	139
追逐场景中的位置关系	143
幽默	150
拍摄追逐场景：广角镜头 VS 长焦镜头	155
第七章总结	161
给教师的话	162
第八章 打斗场景	163
基本原则	163
双机位原则	164
分段和备用镜头	176
打斗主镜头的重要性	178
摄影师和摄影助手的重要性	178
特技拍摄的乐趣	179
第八章总结	180
给教师的话	181
总结	183

第一部分

为何要进行运动摄影