

平面廣告設計

• 設計 • 效果 • 攝影 • 字體 • 插畫 • 正稿 • 索引 •



攝耳

景

攝影

商業攝影·····	3-1
由設計到攝影·····	3-1
基本設備·····	3-2
觀景式相機活動方式·····	3-3
各種軟片大小的比較·····	3-5
燈光與商品攝影·····	3-6
基本燈光技巧·····	3-7
特別燈光技巧·····	3-10
商品攝影基本要點·····	3-12
商品攝影製作·····	3-13
商品攝影實例·····	3-19

商業攝影

COMMERCIAL PHOTOGRAPHY

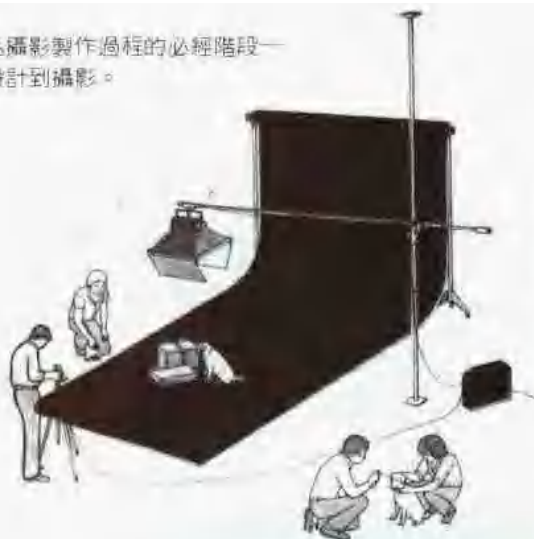
在今天商品競爭激烈的社會裏，攝影的寫實和直接表現方式，在實際工作時間比繪畫較為短的優勢下，遂成為商業設計中一樣不可缺少的製作方式。

一般而言，當廣告商接到客戶推廣宣傳計劃後，必先與設計師磋商，將一切有關資料分析妥當後，便由設計師作出粗稿（layout）並決定採用何種表現媒介，如選擇攝影，則需先找到適當的專業攝影師，研究拍攝之方法及所需費用，經客戶及廣告主任同意後，即交由攝影師進行拍攝工作。

當實際拍攝工作進行時，攝影師除了要儘量依隨粗稿的設計去拍攝外，對燈光、背景的選擇

，甚至道具的製造，均需作出適當、明智的安排，但求在最短時間內、作出最精確的拍攝。下文介紹商業攝影的基本原理及技巧，及列舉多幀由香港攝影師所拍攝的商品攝影實例，以供大家在設計工作上參考運用。

商品攝影製作過程的必經階段——
由設計到攝影。



由設計師擬定的粗稿，交由攝影師拍攝；在多幀照片中挑選出適用的，再與廣告字句拼合。

Amel500/0103

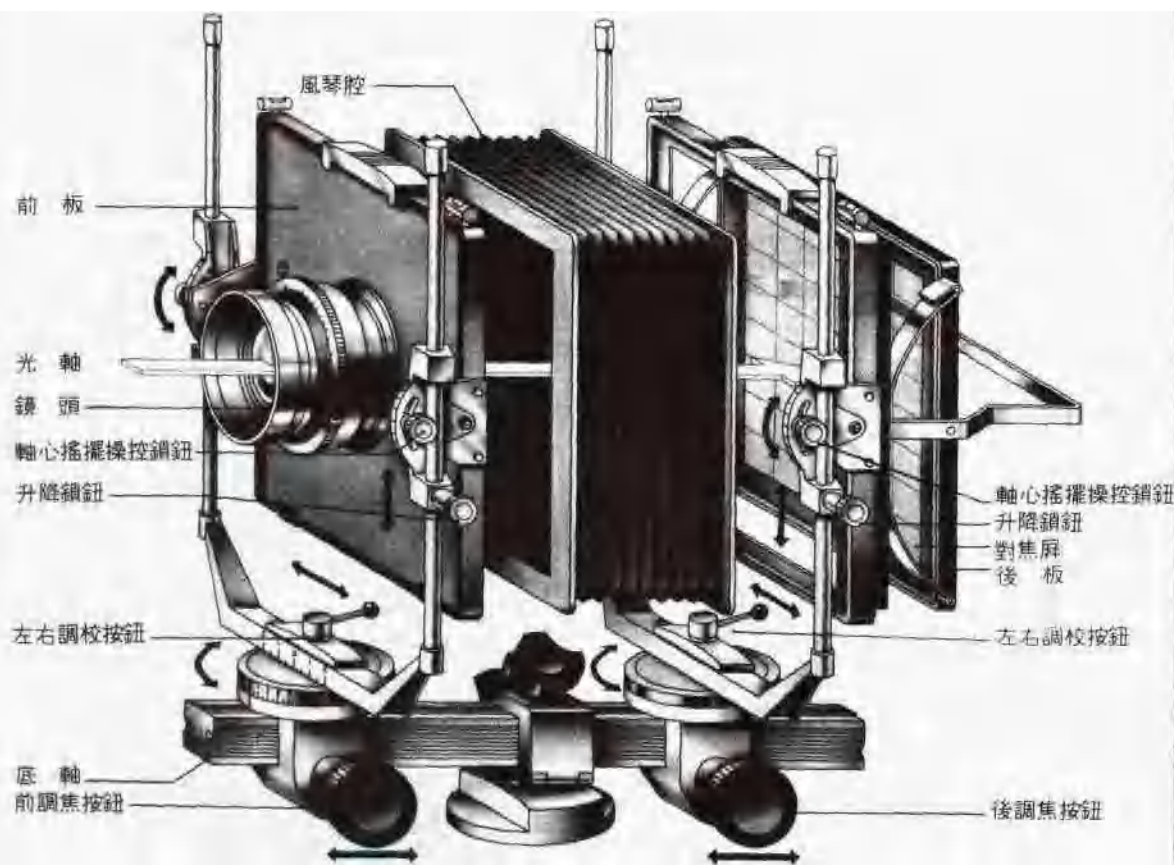
基本設備

觀景式相機 (View Camera)

在商業攝影中，所需之器材相當多，但在此章中祇討論大型相機及一些基本燈光器材。而觀景式相機為商品攝影師所樂於採用

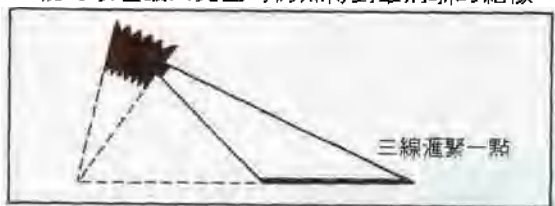
觀景式相機分別由前方鏡頭板、後方對焦板及連接的風琴箱所組成，各部份可通過相機活動

(Camera Movement) 作獨立調整而不會互相响。因此，可以將影像的焦點及透視隨意改變；並因底片之面積較大，所得到的層次及微粒較佳。



活動的作用

觀景式相機利用相機活動原理，控制景深及透視是基於攝影光學上的一條定律——“The Scheimpflug Principle”：主體、鏡頭板、菲林必需互相平行，或三者的延長線匯聚於同一點，就可以在最大光圈時仍然得到最清晰的結像。



活動的應用簡則

假設主體為一簡單平面，基本的相機活動應用守則有三點：

- (一) 只需控制透視——搖擺或仰俯機背。
- (二) 只需控制景深——搖擺或仰俯鏡頭板或 / 和機背。
- (三) 同時控制景深及透視——先搖機背使形狀適合，再搖鏡頭去達到所需景深。

觀景式相機的基本活動方式

升 降 (Rise and Fall)

這是相機前或後部垂直的活動；在移動後部裝置時，是相等於我們在黑房裏移動相紙格 (Easel) 來作裁位。而移動前部裝置時，因視點 (Point of View) 的改變，物體的透視亦因而受到影響。

平 移 (Shift)

前後部作左或右移動，對主體左右空位作出剪裁，其作用與升降活動相同，只是活動方向由垂直改為水平；當鏡頭移動時，因改變了視點，物體的透視亦相應受到影響。

搖 擺 (Swing)

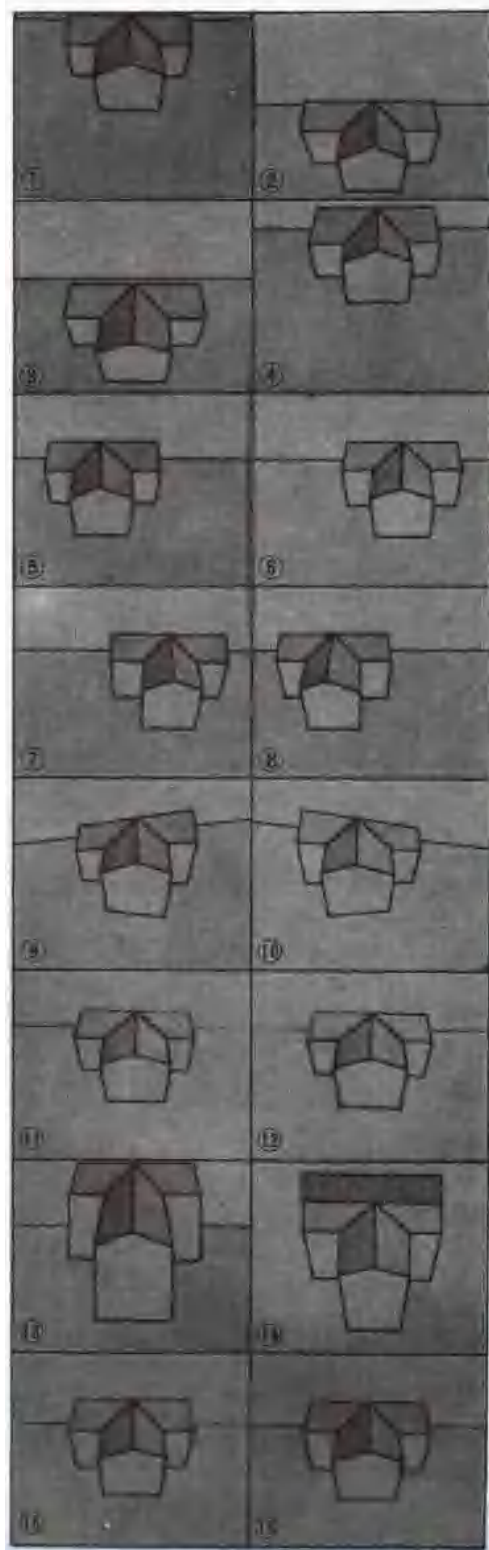
前部活動：不論向左或右搖擺，均會令鏡頭與物體間的角度產生變化，而影响到焦平面 (Focal Plane) 的清晰度 (Sharpness) 及主體的景深 (Depth of Field)。

後部活動：軟片與鏡頭間之距離及角度起了變化，物體的透視 (Perspective) 及形狀 (Shape) 也隨着改變。

仰 俯 (Tilt)

前部活動：鏡頭與物體間之角度改變，使焦平面 (Focal Plane) 產生變化，影响了主體的景深 (Depth of Field) 及清晰度 (Sharpness)。

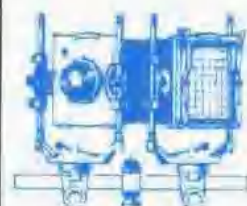
後部活動：軟片與鏡頭間之距離及角度起了變化，物體的透視 (Perspective) 及形狀 (Shape) 也隨着改變。



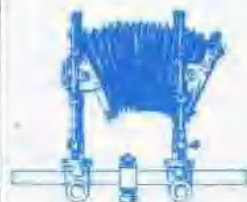
- ①後部升高
- ②後部降低
- ③前部升高
- ④前部降低



- ⑤後部左移
- ⑥後部右移
- ⑦前部左移
- ⑧前部右移



- ⑨後部左轉
- ⑩後部右轉
- ⑪前部右轉
- ⑫前部左轉



- ⑬後部後仰
- ⑭後部前俯
- ⑮前部後仰
- ⑯前部前俯

從畫面中除去不需要的景物



正面拍攝可確保鏡子的影像勻稱，但由於鏡面可反映攝影者的影像，因而不能從正面拍攝。



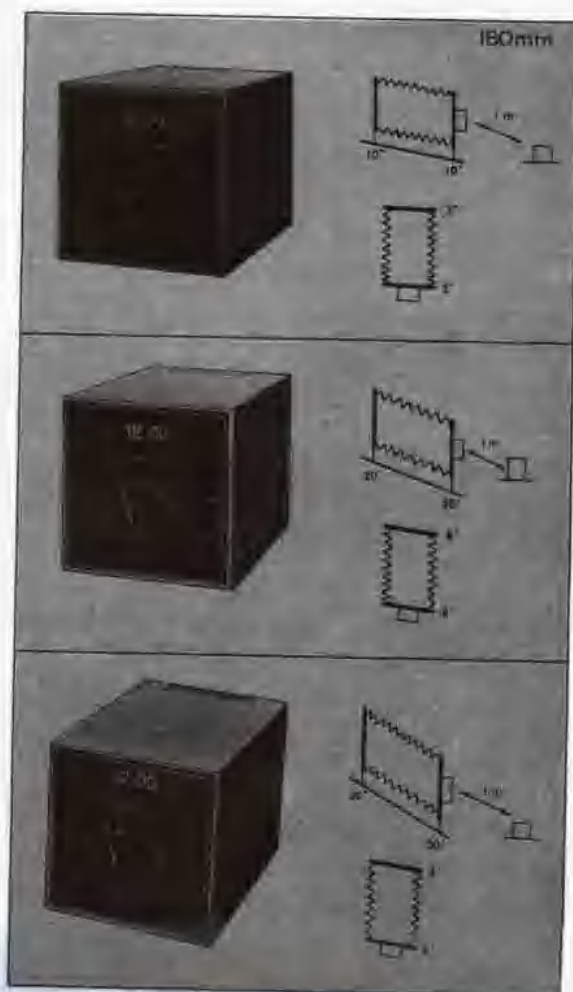
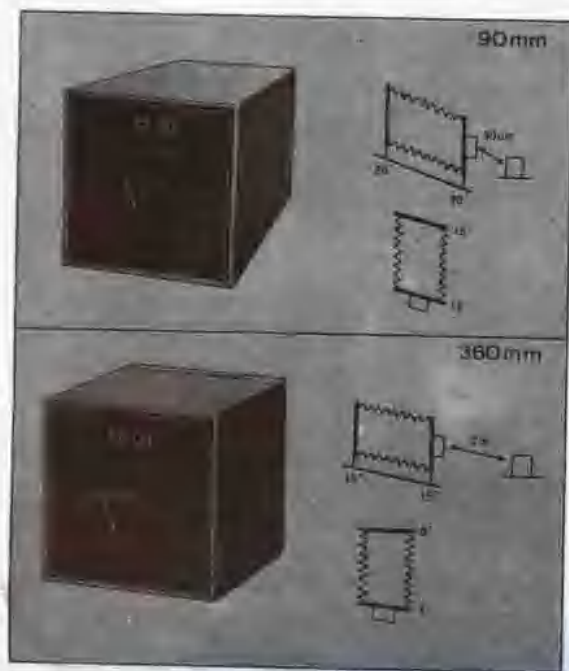
如果把攝影機移至一邊，可以避免拍攝者的影像被反影，但却出現了鏡子四邊不平行，缺乏了勻稱。



相機對準稍離鏡子一邊，將相機的前部及後部分別平移，便可將鏡子的影像恢復勻稱而不影到拍攝者。

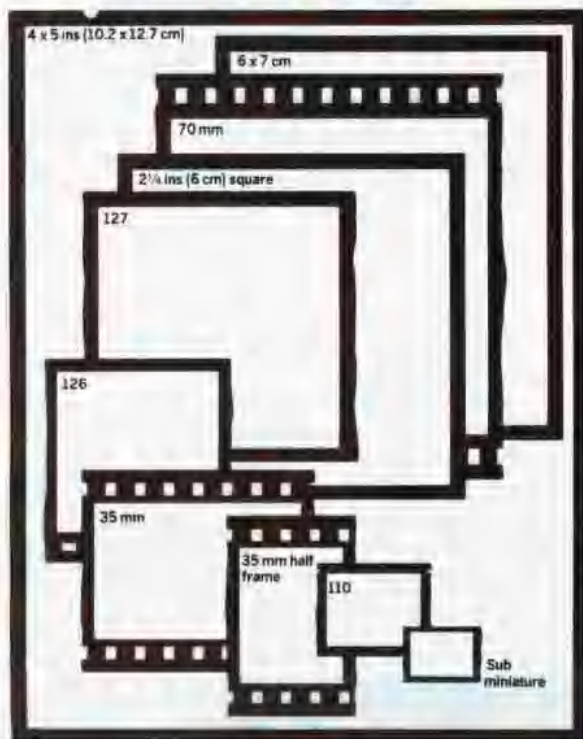
相機鏡頭焦距與透視

雖然觀景式相機可以利用前部及後部的活動去改變影像的透視及景深，但使用不同焦距的鏡頭，相機的高低角度不同，影像的形狀亦會有異



各種不同規格軟片比較

觀景式相機所採用的軟片基本規格為8×10吋、5×7吋、4×5吋等較大型單張軟片，在放大質數控制方面自然比一般較小型軟片為優。試舉例以一張35米釐軟片放大875%，4×5吋軟片只須放大220%，8×10吋則只須放大110%，便可得同一大小影像。由於軟片銀粒的影響，照片放大倍數愈高，其深度、層次、色調的失真率就會相繼增加。



35米釐



6×6 米釐



4×5 吋



燈光與商品攝影

以商業攝影而言，通常題材是由客戶所決定，而攝影師所面臨最主要的問題，是燈光的應用。一件商品如何經燈光照明，再經照片顯示而能突出商品的形像，使顧客留下深刻印象，甚致引起購買慾。

大部份的物體，需要一個主要光源的照射。這是因為人們比較習慣單一光源照射，像太陽。一張照片顯出兩個或以上的主光，而產生兩個或以上的投影，常會引起不自然的感覺。

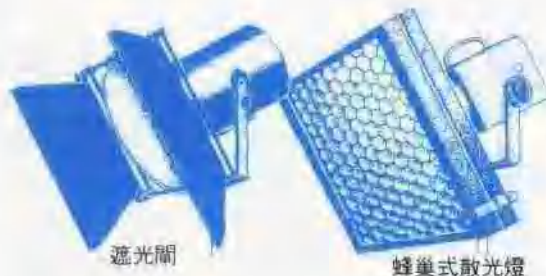
物體的照明多由主光的應用來支配，再加上一個或更多的輔助光源；以便使主體的陰暗部不致於太暗。

適當的燈光，可以使食物看起來新鮮可口，使傢俬更具質感、更真實。攝影燈光的應用，完全在於主題的本質與特性，以及攝影師對主題的感覺，因為不可能有兩種物體或兩個攝影師的觀點是完全一致的，所以燈光配置的變化是廣泛的。當然，仍然有許多固定的基本原則要遵守的，但這些原則亦並非是一成不變。



聚光罩

投影式射燈



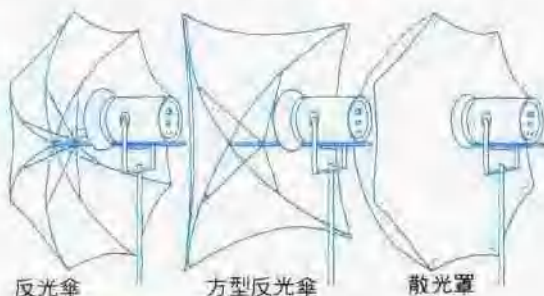
遮光閘

蜂巢式散光燈



普通反光罩

柔光罩



反光傘

方型反光傘

散光罩



普通反光罩



加反光傘



聚光罩



聚光燈



聚光燈



投影式射燈



大面積柔光燈

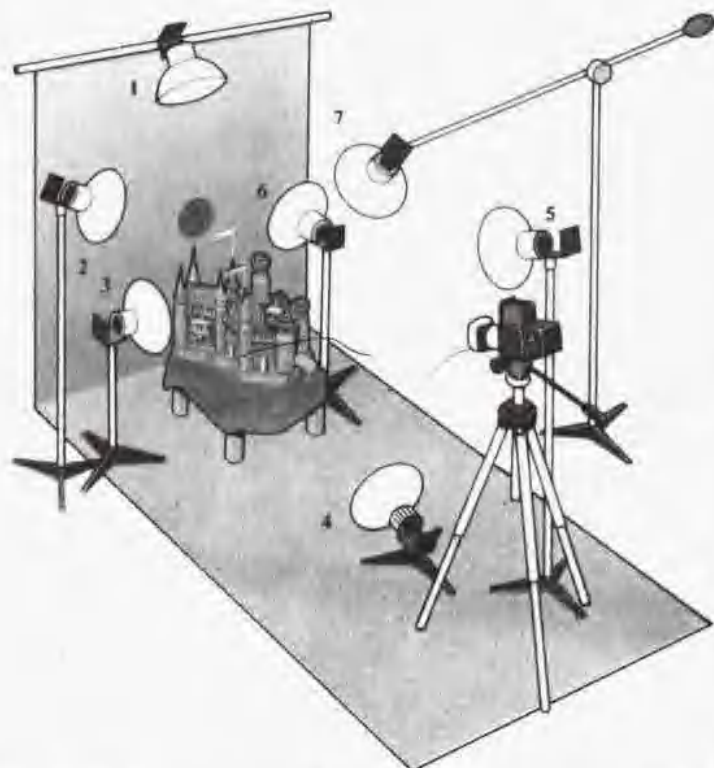
基本燈光技巧

光的方向性對物體的形狀與紋理影響甚大，以下圖例對此加以說明：

燈光的方向性 (Lighting Direction)



① 邊光



② 主體上方之側光



③ 側光



④ 低角度正光



⑤ 正光



⑥ 背景反射光

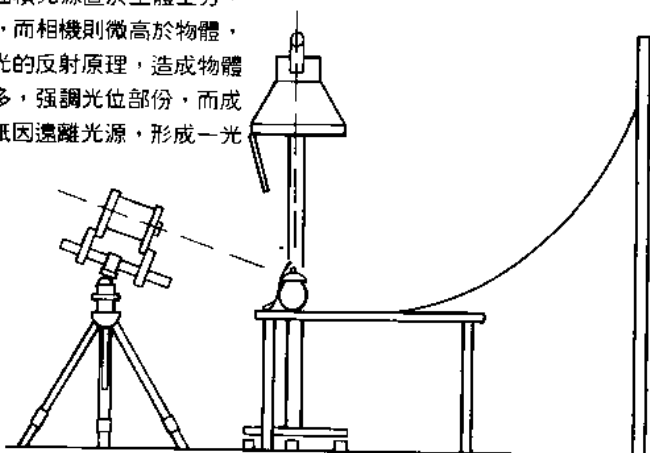


⑦ 頂光

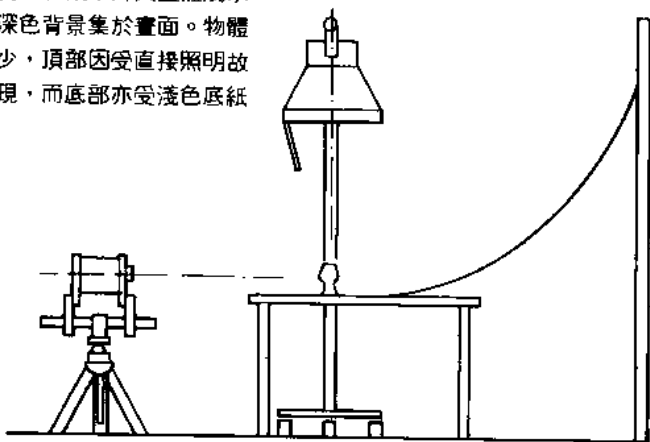
相機位置與燈光

由於相機與主燈相互影响下，兩者之間的不同位置與距離安排，對物體的外形、色調、整體氣氛均會產生不同影响。

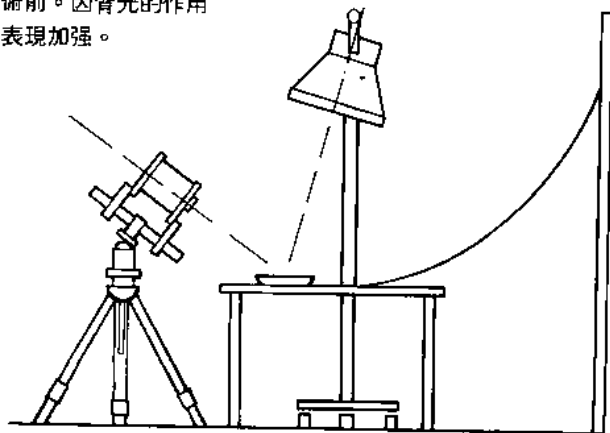
① 圖示大面積光源置於主體上方，作90度投射，而相機則微高於物體，並俯前。因光的反射原理，造成物體頂部受光較多，強調光位部份，而成弧度的背景紙因遠離光源，形成一光暗漸變。



② 燈位不變，相機下降與主體成水平，更多的深色背景集於畫面。物體正面受光減少，頂部因受直接照明故較多光位出現，而底部亦受淺色底紙反光影响。



③ 頂燈位置略作偏移到主體上後方，相機從高角度俯前。因背光的作用，使物體的紋理表現加強。



燈光的性質 (Lighting Quality)

光的性質泛指照明的強烈與柔和特性而言，其與光的方向性對物體的形狀、紋理及色調有著極重要的影響。

利用反光板 (Reflector)

光暗反差減少，細部較用聚光燈為明顯。



利用反射光 (Bounced Light)

陰影較柔和，圓球反光部份加大，色調的變化使深度感加強。



利用聚光燈 (Spot Light)

光源角度狹窄，光暗反差大，色彩表現則較豐富。



背景反射光 (Background Light)

主體在背光的情況下，輪廓更顯突出。



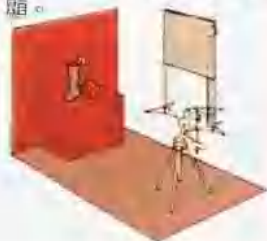
輔助光 (Fill in Light)

輔燈作用為照明陰影地方細部，減低光暗反差。



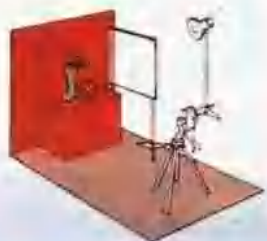
燈光接近柔光紙

因燈與柔光紙 (Diffuser) 的距離太近，透射效果不明顯。



燈光遠離柔光紙

球體反光面增加，陰影部份比較柔和。



特別燈光技巧

彩色光效果 (Colour Lighting)

一般來說，有顏色的光源是底片所能平衡的。在許多情形下，彩色光源照射在主體上，而這些光源如具有相同色溫的燈光，是可以使用的。而有色光源多是在燈罩加上彩色濾鏡或利用有色物體作反射光線造成的。



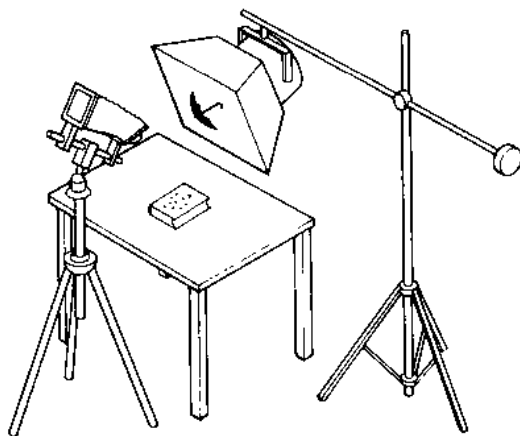
光量的利用 (Hot Spot)

這是由聚光燈置於主體頂部，在短距離投射所造成的效果，這種燈光在主體四週造成一個圓形的光亮地帶，有點像舞台上射燈造成的效果。



燈光成影像一部份

其實每一張照片，燈光或其他光源均是構成影像的重要關鍵，但這裡是進一步的在燈罩上製造一種預求的實質影像，在物體上投影出來，造成一種特殊的效果。



柔光燈上加了一個形的圖案，反射於水滴中時便出現上圖的影像。

高速閃燈 (High Speed Flash)

通常此類攝影會裝配聲控同步裝置，才能在極短的時間內引亮閃燈，製造出肉眼所不能見的特異景像。



水龍頭與橙均由背部支撐，而水是預先儲於水龍頭內；高速閃燈在這裏凝固了水柱的動態。



這顆時速一萬五千里的子彈，就是被配有聲控同步裝置的高速閃燈攝入鏡頭。

連續閃燈 (Stroboscopic Effects)

配置連續同步閃燈裝備，可以控制閃燈閃光的速率，使其可以每秒鐘發出二十次的閃光，或每分鐘閃光一次；利用這種閃燈效果，在全黑的背景裏，能使動的影像更多元化。



每秒七次的閃燈，凝固籃球被擲向空中的一連串動態。

商品攝影基本要點

商品攝影，當然還包括照片拍好以後的製版印刷的問題，當然，其主要方面仍是把商品通過攝影的手段來表現，不過如果照片拍得不好，則製版印刷如何精美，實在也無法令顧客提起興趣，所以，這一點讀者是必須認真注意的。

正如前面所說，商品攝影是通過攝影手段來表現商品，那麼，我們也可以這樣說，就是要把實物通過相機變成平面，但又要觀看者通過相片這個平面，想起實物來；也就是要把實物虛像化，而又要在虛像中把握住實物。這個概念，在我們進行商品攝影之際，是必須加以注意的。

要達到上面的目的，一般說來，要加以注意的最基本方面就有兩點：第一是物的形狀；第二是物件的機理。我們首先要想到，如何通過相機、燈光處理，用甚麼樣的鏡頭，配甚麼樣的背景，加上那些配襯，去表現上述的兩點呢？

要保持物件的原樣和特色

關於物件的形狀不必多說，像椅子有椅子的形狀，酒瓶有酒瓶的形狀，我們就要通過相機去表現出這些來。這方面，一般來說，當然是以保持和真實物件的原來樣子最為主要，即要以觀看者日常的視點來觀看，不能任意亂改，如把商品拍得變形、古靈精怪，觀者觀看後，則會覺得事不符實，缺乏信心，這樣，你拍攝的目的當然亦達不到了。當然，這並不是說什麼都要一成不變，死死板板地去表現，我們有時也可以作適度的誇張，或者作一定的鋪排。但是，誇張不能過度，這是一條首要的原則。這是有興趣研究這項技術的人首先要注意的。

另外，有關物件的紋理，這方面就更加複雜了。大家都知道，各種商品，是用各種不同的材料製成的，如何能夠如實地表現出這種材料的特色呢？這方面，是一個相當費功夫的問題。例如，木有木的特色，金屬有金屬的特色，玻璃又有玻璃的特色，如何去表現呢？即使用同一的材料製成的東西，亦各有不同的特色，像玻璃製品，就有全透明的，有各種不同顏色的，有半透明的，有不透明的，亦各有不同的表現方法，這方面，就要在我們進行攝影之前，加以周詳的考慮，

要多想一下，如何才能更完善地表現出這種物質材料的特性。這裏，當然亦牽涉到一個經驗積累的問題，決不可以想一步登天，看一兩本書後便能解決問題，而要通過多方面的實踐，積累出豐富的經驗，才能達到。

一般來說，物質材料大致可以分為下面幾個大類：（一）透明體，像玻璃和水等等；（二）半透明體，像紙、薄冰和沙玻璃等等；（三）不透明體，像金屬、木材和石等等。從對光綫的反應方面來分類，亦可以分成下面的幾個大類：（一）全反光體，像滑面的金屬、鏡、漆製品和釉等製品；（二）半反光體，像皮、木質和粗金屬面等；（三）全吸光體，像厚布和木炭等等。從外表來看，可分為滑面及粗面；從狀態方面來說，可以分為固體、液體、氣體、粉末和黏性物質等等。此外，再加上各種各樣的色彩配合，使商品攝影成為一門非常豐富多彩的技術。事實上，成功的商品攝影，看起來亦應是一幅優美的攝影藝術作品，要能達到這一方面，深入研究，肯下苦功，才能得到。

除了上面所說物品的外形和紋理之外，商品攝影當然還要考慮到很多方面，例如表現商品的用途和特性等等。

總括來說，我們在拍攝一件商品之時，決不可以貿貿然動手，而要多從各方面來考慮，加上自己的創作和想像力，恰當地表現出商品的特點來，這就是在進行商品攝影前所要加以詳細考慮的。

商品攝影製作

商品攝影的製作過程中，除燈光、攝影技巧等先決條件外，其他如背景處理、道具安排亦是極之重要的，我們總不可以將一顆價值連城的鑽石放置在破舊發霉的爛布上拍攝，或將冰凍可口的雪糕，安排在污穢不潔的地上吧？商品攝影或多或少的對被攝物美化一番，加上適當的陪襯，甚至刻意製造一個環境來表現商品的特質，有些可能是簡單的，如單色的背景紙；或複雜如搭建一個人工水池。無論如何，在攝影師按下快門的一刹那前，一切的準備功夫都是那麼費煞思量的。

道具 (Props)

道具是商品及廣告攝影中不可缺少的，它的功用就像古舊的酒瓶襯托陳年佳釀；典雅的花樽插上清幽的鮮花，彼此互相依賴。

而其形式亦是多姿多采，不勝煩舉的。



這些不尋常的道具是由專家製造，並花一番功夫安牢於模特兒四週。左上方的原子粒零件是經過雙重曝光的處理，才造出飄浮空中的效果



這是一件本港製作的出色道具，幾可亂真的「方形橙」是用廁紙、臘等物料製成。



若告訴你罐內的不是道具，你相信嗎？

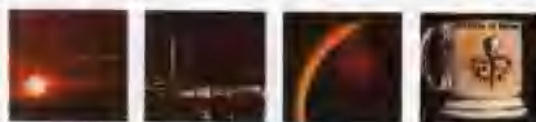
幻燈機的利用



利用一部放映機



兩部放映機的運用



多部放映機的運用



● 前景投射



利用半透明玻璃將影像折射到主體；而主體正面因受較強光源照明，故幻燈影像不能顯現。

● 後射式投影



一種投影方法，所需空間是兩倍於前景投射。

● 不同角度造成的幻燈背景



放映機從主體側投影，可能使影像變形，但所佔空間較少，及能迎合個別攝影師要求。

