

画面构图与 拍摄技巧

吴疆 王润兰 常樱 编著
李世鹏 审校

人民邮电出版社
POSTS & TELECOMMUNICATIONS PRESS

画面构图与拍摄技巧

吴 疆 王润兰 常 樱 编著

李世鹏 审校

人民邮电出版社

图书在版编目(CIP)数据

画面构图与拍摄技巧 / 吴疆, 王润兰, 常樱编著. 北京: 人民邮电出版社, 2002.6

ISBN 7-115-10291-0

I. 画... II. ①吴... ②王... ③常... III. 摄影技术 IV. TB8

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 031465 号

内 容 提 要

本书共分为 11 章, 分别讲述了视听美术、色彩基础、摄影基础知识、构图基础、怎样拍摄照片、摄影拍摄技巧、数字照相机、摄像基础知识、影视画面的构图技巧、摄像拍摄技巧及摄像照明用光等。为了便于理解和运用, 本书拍摄了大量的图片, 以给读者一些直观的启示。本书通俗易懂, 突出实用性和指导性, 可以帮助影视制作人员和多媒体制作人员更好地记录生活中的美好瞬间, 增强艺术效果。该书可供摄影工作者、影视技术人员、多媒体课件制作人员以及大专院校的摄影专业、影视专业和教育技术专业的学生学习使用。

画面构图与拍摄技巧

◆ 编 著 吴 疆 王润兰 常 樱

审 校 李世鹏

责任编辑 刘 朋 赵桂珍

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67180876

北京汉魂图文设计有限公司制作

北京顺义向阳胶印厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 14

字数: 332 千字

2002 年 6 月第 1 版

印数: 1-5 000 册

2002 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-10291-0/TN · 1882

定价: 20.00 元

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 67129223

前 言

在知识爆炸的今天，信息正在以各种形式介入我们的社会生活，而电视、多媒体和网络作为信息传播的重要媒介，向人们展示了五彩缤纷的大千世界，越来越受到人们的重视和欢迎。

摄影摄像作为造型艺术的门类，也是多媒体的重要组成部分，它是以照相机和摄像机为工具来塑造具有审美价值画面形象的。要创作出具有审美趣味的艺术形象，不光要掌握摄影摄像器材的原理、构造和使用方法，更要掌握画面构图的一般原则和表现手段，这样才能够达到内容美与形式美相统一的目的。

本书针对视听媒体制作的构图和色彩等有关美学问题，结合摄影摄像造型基础，运用了大量的图片和实例，详细地阐述了影像拍摄的技术和艺术，为多媒体制作人员、摄影摄像爱好者提供了一个很好的学习和借鉴的材料。

限于作者水平有限，书中难免出现缺点与错误，恳请专家、同行和广大读者批评指正。

作 者

目 录

第1章 视听美术	1
1.1 视听美术基础	1
1.1.1 视听美术的特点	1
1.1.2 视听美术的作用	1
1.1.3 视听美术的心理学依据	2
1.1.4 视听美术与现代传播技术	4
1.1.5 视听制作人员的美术修养	5
1.2 透视	6
1.2.1 透视知识	6
1.2.2 透视规律分析	10
1.2.3 线条透视	14
1.2.4 方形景物的透视	14
1.2.5 圆形景物的透视	18
1.2.6 阴影透视	20
1.2.7 影调透视	21
第2章 色彩基础	24
2.1 色彩的基础知识	24
2.1.1 自然界中的色彩形成	24
2.1.2 色的基本特征	24
2.1.3 绘画色彩	25
2.1.4 色彩三要素之间的相互关系	26
2.1.5 画面中的色调	26
2.2 色彩的视觉心理	27
2.2.1 色彩与知觉心理	27
2.2.2 色彩与感情心理	28
2.2.3 色彩与造型心理	28
2.2.4 色彩与和谐心理	29
第3章 摄影基础知识	31
3.1 摄影发展史	31
3.1.1 世界上第一张照片	31
3.1.2 银板摄影法	31
3.1.3 卡罗式摄影法	32
3.1.4 火棉胶湿板摄影法	32
3.1.5 透明干胶片的发明	33

3.1.6	彩色照片的发明	33
3.1.7	实用型彩色胶片的诞生和发展	33
3.2	摄影艺术发展史	34
3.2.1	绘画主义摄影	34
3.2.2	写实主义摄影	35
3.2.3	印象主义摄影	35
3.2.4	自然主义摄影	36
3.2.5	纯粹主义摄影	36
3.2.6	新即物主义摄影	37
3.2.7	达达派摄影	38
3.2.8	抽象派摄影	38
3.2.9	主观主义摄影	39
3.3	照相机的种类	40
3.3.1	最常用的 135 相机	40
3.3.2	影楼用的 120 相机	42
3.3.3	一次成像照相机	42
3.3.4	相机新贵——数字照相机	43
3.4	照相机的构造	43
3.4.1	镜头部分	43
3.4.2	机身部分	51
第 4 章	构图基础	58
4.1	构图的基本法则	58
4.1.1	构图的概念	58
4.1.2	构思与构图	58
4.1.3	构图的基本法则	59
4.2	平面构图——构成、组合和构图	60
4.3	画面的均衡	61
4.3.1	组合与构图实例	61
4.3.2	图形的重心与方向性	62
4.4	摄影构图——构成和组合	65
4.5	构图中的平衡因素与视觉心理	68
4.5.1	构图中的心理因素	68
4.5.2	构图的视觉心理	70
4.5.3	方向位置的心理作用	72
4.5.4	画面分割的形式心理	72
第 5 章	怎样拍摄照片	75
5.1	选卷	75
5.1.1	彩色负片	75
5.1.2	彩色反转片	76

5.1.3	黑白胶片	77
5.2	装卷	78
5.3	取景	78
5.4	色温	80
5.5	曝光	80
5.6	闪光灯的运用	83
5.7	用光	85
5.7.1	顺光、逆光、侧光和顶光	86
5.7.2	直射光和散射光	86
5.8	滤色镜	88
5.8.1	偏振滤色镜	88
5.8.2	UV 镜和天光滤色镜	89
5.8.3	各种彩色滤色镜	89
5.9	快门速度	91
5.10	景深	93
5.11	焦距	94
5.12	对焦	94
5.13	卸卷	95
5.14	胶卷的冲洗和保存	95
第 6 章	摄影拍摄技巧	96
6.1	人像摄影	96
6.2	风光摄影	102
6.3	静物摄影	104
6.4	舞台摄影	105
6.5	体育摄影	107
6.6	常见景致的拍摄	110
6.6.1	雪景拍摄	110
6.6.2	雨景拍摄	113
6.6.3	雾景拍摄	115
6.6.4	夜景拍摄	116
6.6.5	日出日落的拍摄	118
6.6.6	冰灯冰雕摄影	120
6.6.7	翻拍	122
第 7 章	数字照相机	125
7.1	数字照相机的原理	126
7.2	数字照相机的种类	126
7.2.1	袖珍型数字照相机	126
7.2.2	专业的小画幅单镜头反光照相机	127
7.2.3	附加数字式后背的照相机	127

7.3	数字照相机的特点	128
7.4	数字照相机的使用	129
7.4.1	数字照相机的拍摄	129
7.4.2	数字照片的输入	129
7.4.3	数字照片的处理	130
7.4.4	数字照片的输出	130
7.5	数字照相机的应用	132
第 8 章	摄像基础知识	134
8.1	概述	134
8.2	摄像机的构造	136
8.2.1	镜头	136
8.2.2	寻像器	140
8.2.3	机身	141
8.2.4	电池仓	143
8.2.5	话筒	144
8.3	摄像机的性能指标	144
8.4	摄像机的维护和保养	145
第 9 章	影视画面的构图技巧	146
9.1	影视画面构图的特点及其与摄影构图的区别	146
9.1.1	影视画面构图与摄影构图的区别	146
9.1.2	影视画面构图的特点	147
9.2	构图要素	148
9.2.1	形状	148
9.2.2	线条	150
9.2.3	明暗	153
9.2.4	色彩	154
9.2.5	质感	154
9.2.6	立体感	155
9.3	构图原理	157
9.3.1	画面的布局	157
9.3.2	画面的均衡	168
9.4	拍摄角度选择	170
9.4.1	拍摄方向	170
9.4.2	拍摄角度	173
9.4.3	拍摄距离	175
9.5	运动镜头的选择	181
9.5.1	推拉镜头	181
9.5.2	变焦推拉镜头	181
9.5.3	摇镜头	182

9.5.4	移镜头	182
9.5.5	跟镜头	182
9.5.6	甩镜头	183
9.6	画面的动感	183
9.6.1	掌握画面内部虚与实的变化	183
9.6.2	物体的运动方向和画面的合理分配	184
第 10 章	摄像拍摄技巧	185
10.1	摄像机的使用	185
10.1.1	黑平衡	185
10.1.2	白平衡	185
10.2	摄像操作要领	187
10.3	镜头的运动形式	188
第 11 章	摄像照明用光	191
11.1	照明器材	191
11.1.1	电光源	191
11.1.2	照明灯具	195
11.1.3	照明灯具的支撑装置	199
11.1.4	调光及控制设备	203
11.2	照明基本知识	205
11.2.1	自然光线条件和效果的分析	205
11.2.2	人工光线条件和效果的分析	207
11.3	布光方法	209

第1章 视听美术

1.1 视听美术基础

视听美术是把美术的基础知识、基本理论、基本法则(如构图学、透视学、色彩学及造型技巧与手段等)用于多媒体与网络软件以及视听作品的设计与制作。

视听作品多是以画面和声音为主要传播形式的作品。“画面”这个词语是从绘画美术中借用过来的。视听作品的画面应该是科学内容与艺术形态相结合的产物,视听美术的研究内容就是如何按着传播学原则和美学、心理学规律,运用美术技巧,形象地表现社会内容和科学知识,以增强观众的感知和理解。

1.1.1 视听美术的特点

视听美术的特点通常是与绘画美术作品相比较而言的,主要体现在以下几个方面。

① 美术参与到视听作品之中,就要为作品所传播的内容服务,受到作品内容的制约,从而在特定的条件下失去它单独存在的目的,也不再是供直接欣赏的独立艺术品。

② 视听美术在表现形式上要受到各种设备条件的限制,因为它只有通过屏幕、计算机以及声、光、电等才能得以完整地呈现在观众的面前。

③ 视听美术在视听作品中也要受到时间的制约,从而使其有了时间和空间的双重性质。

④ 视听作品的画面大部分都是在运动、变化和交替中传播信息的。

综上所述,视听美术的特点,可概括为表现形式的综合性、运动性和连续性。

1.1.2 视听美术的作用

在视听作品中,美术既是重要的表现手段(以画面的形式),又是重要的组成部分。它在提高作品质量和传播效率等方面,发挥了特殊的功能。

1. 突出重点,解决难点

对那些看不见、摸不着的抽象的科学原理、物质运动等,依靠一般的拍摄手段不能说明问题,而通过动画、特技模型和图表等美术手段,可以使之成为具体生动的视觉形象,达到维妙维肖的程度。

2. 增加情趣, 加强感知

人们通常是通过眼、耳、鼻、舌、身等五种感官的感知而获取信息的,但这五种感官获取信息的比率是不同的。心理学的研究表明,人通过视觉获得信息的比率最高,占83%。而听觉只占11%,嗅觉占3.5%,触觉占1.5%,味觉占1%。美术应用于视听作品,大大提高了作品对观众的吸引力和感染力,增强了视听作品的生命力。因此,它在加强观众的感知方面发挥着重要作用。

3. 集中注意

实验表明,人们在接受过程中视觉的集中注意率要大大高于听觉。视觉媒体引起的注意集中率一般可达81.7%,而听觉媒体引起的注意集中率只有54.6%。设计好的视觉形象,更能使接受者的注意力高度集中,从而提高接受效率。

4. 简约理论

每一件艺术品都是对某一件事情的陈述。而美工常常可以用一种尽可能简约的图式(包括动画、模型等)把我们需要表达的复杂原理或意象呈现出来。这不仅可以大量减少冗长的文字叙述,而且有利于接受者对复杂结构或意象的理解和记忆。

5. 视听美术是构成视听作品形式美的重要因素

通过画面中各种形象因素的安排,而形成和谐、统一的美感,使观众在接受信息的过程中同时受到美的熏陶。所以说,视听美术对观众的美学修养有着潜移默化的影响。

1.1.3 视听美术的心理学依据

1. 画面与感知

接受信息是一种认知过程。任何认知过程都包含着一系列的心理活动。长期以来,人们对认知过程进行了深入的研究,形成了不同的理论与学派,但各个学派都把直觉感知看作认知的基础。而在人的各种感知中,视觉感知是最主要的。如前所述,视觉不但在获得信息比率、集中注意力的比率上大大高于其他感觉,而且在受众对获得的信息所能保持的记忆比率上,视觉也占有优势。

视听作品的视觉效应又是由画面的刺激产生的。而刺激效应的好坏,决定于画面中各种形象因素的设计与安排(包括色彩的冷暖、明暗和虚实处理,动、静形态的设计,节奏和韵律的调谐等),以及是否符合传播原则和美学心理规律。总之,视听作品的画面在很大程度上决定着传播过程中受众感知的内容和效果。

2. 视觉思维在传播中的作用

心理学的研究证明,视觉和思维是统一的。把感知和思维割裂的偏见,已给人类造成了不可估量的损失和危害。由于这种偏见的作用,感知与理智、艺术与科学变成了相互排斥、迥然相异的东西。由于这种分裂,艺术家不理科学,科学家不问艺术,教育家忽视艺术。我们常常把艺术作为可有可无的东西,甚至整个社会都把艺术当成生活的点缀品。这实际上就使人们丧失了一个通向真理、通向认识自身和社会的重要途径。格式塔心理学派认为,艺术乃是增加感知能力最强有力的手段,没有这种敏锐的感受能力,任何一个研究领域的创造性思维都是不可能的。

阿恩海姆在《视觉思维》一书中的很多论述都旨在证明,感知(尤其是视觉)具有思维的

一切本领。这对于我们认识视觉在接受过程中的作用,进而认识画面在视听作品中的重要性,都有很大的启发和帮助。阿恩海姆指出,视觉远远不单纯是一种对有关个别性质、个别物体和个别事件的信息的收集,而是对一般普遍性质的把握。通过产生代表某一类性质、某一类物体和某一类事件的意象,视觉便为概念的形成奠定了基础。人的意识所能达到的范围,当然要远远超过眼睛在某一瞬间直接接受到的东西。任何时候,视觉中的组织活动都不是任意的,纵然它有自身特有的倾向和规律。但不可避免地要受刺激物的制约。在制作视听作品的过程中,要善于运用画面的刺激,促进视觉思维的科学发展,加深对作品的理解。

3. 画面构成元素对视觉的影响

画面之所以能引起人们的注意,并使之情绪产生变化,主要是由于构成画面的点、线、形、色等对眼睛有不同的刺激作用。

(1) 点

点是画面构成最基本的“元素”,也是最小的可视形象。点的形式很多,有圆点、方点、三角点、菱形点及其他形状的点。点的有规则组合,给人以统一的美;点的不规则组合,也有变化的美。点的运用又可使产生小巧、集中、凝聚、闪动、流动等感觉。在视听作品中,经常利用点的大小、疏密,点的色彩不同和点的运动快慢来表现那些很小的、肉眼看不见的静止的或运动的自然现象,这是符合人们的视觉心理的。

(2) 线

线是一切绘画造型的手段。它既是最原始的,又是最高级的造型语汇。线具有使非艺术作品成为艺术作品的了不起的功能。线的粗细、曲直、长短、刚柔、断续等可以表达各种形态,使人产生不同的联想。线有引导人们视线的作用。在一个画面中,人们的视线往往是随着线条的起止、运动方向和起伏而运动的。在视听作品中,可用不同颜色的线条的运动来演示动作或对局部进行加重与指示。还可表示那些理想的、意念中的线,如抛线、射线、进度线等。这些都能起到加深印象的作用。

(3) 形

形在画面中占有一定的面积和空间。大千世界中的物象造型千姿百态,其不同的形态,使人产生不同的视觉心理。正方形使人产生方正、坚实感;长方形使人产生平静、严肃、沉重感;竖长方形使人产生伟大、高耸感;圆形使人产生完美、圆满的视觉心理等等。人们为了对形进行划分与区别,又根据物象的特征进行相互之间的比喻与联系,如树有针叶、阔叶之分;人的脸形有圆脸、长方脸、瓜子脸、三角脸、鸭蛋脸之说。在画面的设计与绘制过程中,要充分利用人们对不同形象的视觉心理,采取写实、抽象、夸张、概括、装饰等不同的手法,创造出具有鲜明个性的形象,以达到突出本质、深化视听作品的作用。

(4) 符号

符号是一种以某种形状出现的可视形象。如遇到“N”符号时,人们就知道这里有强电;在公路上设有“Z”符号的标牌是表明前面路急拐弯;箭头是最常用的指示方向、位置的符号等等。符号比语言传达示意更快、更简易明了,并能使不同民族、不同文化、不同语言的人进行事物和感情交流。恰当地使用各种符号能增强视听作品的表现力。

(5) 色彩

色彩在画面中往往最先引起人们的注意,对视觉心理的影响也最为明显。现代派绘画大师毕加索说过:“在一幅画中,最能有力地传达画面情绪的,便是色彩。”不同的颜色给人以

不同的感受,如红、橙、黄等色给人以暖的、膨胀的感觉和距离较近的感觉;蓝、紫、青等色则给人以冷的、收缩的和较远的感觉。这在色彩知识中将详细讲解。

总之,点的量感,线的动感,形的空间感,色的情感,符号的示意感等,都是影响视觉心理的基本因素。在画面中对这些因素运用得如何,将直接影响到受众的接受情绪和效果。

1.1.4 视听美术与现代传播技术

1. 视听教材制作中的技术与艺术的关系

科学技术的发展总是为艺术创作开辟新的天地,如摄影技术产生了摄影艺术,电影技术产生了电影艺术,电子技术产生了电子音乐、电子绘画等。然而艺术形式的发展,艺术家的丰富想象又不断为科学技术的发展提出新课题。科学技术的发展与文化艺术的繁荣是互相促进的。

先进的声像传播设备把艺术与技术综合到了一起,而艺术与技术的结合又使物质功能与表现功能在形式上得到了统一。从事视听传播的美术创作人员与技术人员密切协作,正是为了更好地开发与利用现代化声像设备,创造更具吸引力和说明力的视觉形象。正如美国电影电视工程师协会(SMPTE)在1982年举行的第124次年会上发表的论文中指出的:“最后,最困难的,也是最重要的,是使艺术人员同技术人员,同设备和计算机混为一体,……最终的结果将是获得视觉形象无止境提高的能力。当这种创造性技术的密切配合建立起来之时,那个难以实现而又令人神往的愿望——创造最激动人心的视觉艺术形式就会成为现实和未来。”

2. 美术设计中的技术因素

美术人员进行设计绘制时,要考虑设备功能和技术条件,如电视屏幕的固定比例、画面的分辨力、黑白反差范围、灰度等级以及色还原的能力等。这些都是影响电视画面效果的重要因素。

严格地讲,反差范围是一个相对的概念。摄像机接受很亮的或反射很强的景物与接受很暗的或反射很弱的景物的能力是有限的。如果超越了设备功能的极限,图像就会不稳或者模糊不清。色别、饱和度和明度处理不当(如把纯红和纯蓝并用),非但不能正确地还原色彩,还可能出现破坏图像的一系列横线条,这种现象称为频带。

由此可见,美术人员也要懂一定的技术,要熟悉设备的性能,并善于同技术人员合作,把设备作为艺术因素的补充和发展。当然技术人员也要有一定的艺术修养,要集技术和艺术于一身。

3. 视听设备使用中的艺术因素

发掘设备的艺术功能是美术人员与技术人员共同奋斗的目标。把美术人员的丰富想象力和技术人员的高超技艺有效地结合起来,并创造性地开发、使用设备是提高影视作品水平的重要途径。

计算机的出现,是当代科学技术高度发展的一个重要标志。目前,计算机不仅广泛地应用于科学研究、工程技术、国防建设、经济管理、文化教育等各个领域,而且在信息的收集、储存和传播等方面都显示出巨大的优势和潜力。使用计算机,通过用简单的键盘操作就能制作字幕、图表、动画等,可以代替美工大部分的手工劳动,从而把美工从那种艰苦、繁琐的工作中解脱出来。美工则可以把更多的时间用在艺术形象的设计上,从而为提高设计水平提

供了时间上的保证。

但是不管多么先进的设备,都得由人来使用,不管计算机创造的形象多么神秘莫测,也仍然是再现人头脑里的想象和构思。有人说计算机是画家的工具箱,这种比喻非常确切地道出了美术设计者与计算机的关系。对计算机的使用,从美术设计到成为屏幕形象,就像演奏钢琴曲,计算机好比钢琴,美术设计者犹如作曲家,计算机的使用者犹如演奏家。当然这种“作曲”、“演奏”不是截然分开的,仍然是美术人员与技术人员的密切协作,共同开发计算机的造型潜力。

任何事物都是在互相矛盾、互相促进中发展起来的。而这种互相促进的动力,是技术与艺术人员的优化组合,是技术、艺术与设备构成的从事艺术创作的有机整体。

1.1.5 视听制作人员的美术修养

视听作品靠什么来吸引观众、感染观众,从而达到传播信息的目的呢?无疑是要靠其深刻的内容和尽可能完美的艺术形式的统一。在影视作品的创作过程中,从写分镜头脚本到摄像、录像、后期制作直至完成,都在不同的程度上直接或间接地运用了美术理论和绘画技巧。所以,加强制作人员的美术修养是提高视听作品水平的重要途径。

① 导演是一部片子的组织者、指导者,是总设计师。导演的美术知识和艺术修养关系到整个片子的艺术水平的高低,甚至关系到整个片子的成功与失败。导演写分镜头脚本,就是把文字稿本构想成无数的、互相联系的、不同形式的“画面”。在拍摄过程中,导演和其他制作人员一起将脚本具体化、形象化,使之成为看得见的、活动的画面长卷,也称分镜头脚本。这种从头至尾始终围绕着“画面”进行的形象思维活动是离不开美术知识和艺术修养的。

② 摄像(影)师是“镜头”艺术造型的体现者。视听作品的每个镜头、每个画面都是通过光线、明暗、色彩、线条、形状、虚实等造型手段来表现的。选什么环境、用什么背景、取什么角度及主体与陪体的位置安排等,摄像(影)人员应该根据脚本内容的要求和导演的意图进行再创造。摄像(影)师应该有一双画家的眼睛,善于发现并迅速捕捉生活中一切美好的形象。法国雕刻大师罗丹有句名言:“总之,美是到处都有的。对于我们的眼睛不是缺少美,而是缺少发现。”摄像(影)师要训练自己的眼睛,除了平时在生活中多注意观察外,更有效的办法还是加强对美术知识的学习,要有计划、有目的地练习绘画和书法,经常参观美术和摄影作品展览,不断提高自己的观察力和艺术修养。

③ 视听美术的设计与绘制是一种艰苦复杂的艺术创作活动。这就要求视听美术工作人员有较坚实的造型能力和较高的艺术修养。即使美术院校的毕业生从事视听美术工作,也有一个熟悉视听美术的任务、性质和特点的过程。

④ 编辑是影视作品后期制作过程中的一个重要环节,也是一个再创造的过程。编辑人员应根据作品的内容和导演的意图,对不同形式、不同内容的素材进行选择,利用蒙太奇手段进行组接,使之成为结构严谨、主题突出、有节奏、有韵律的活动的画面长卷。要做到这一点,编辑人员除了熟练地掌握设备的功能外,更重要的是应具有一定的美术知识和鉴赏能力,这样才能迅速找到最佳剪接点。准确地选择,大胆地取舍,使画面与画面的衔接流畅,交替合乎规律,使光线、色彩、影调、构图、动作之间协调吻合,使画面达到多一帧则显长,少一格则显短的精确程度。

⑤ 光是绘画的生命，也是视听作品的生命。瑞士大色彩学家翰·内斯伊顿说：“色彩是光之子，而光是色之母。”对这句话的含义，灯光师比其他制作人员有更深的感受。物体的体积、色调、明暗、空间、虚实乃至意境、趣味等艺术效果，都离不开光的作用。视听作品灯光的配制与画家在画面中对光的处理是异曲同工的。更因为录像设备自身的特点和局限(屏幕小，信息容量少，清晰度差)，布光照明直接影响画面(图像的色还原)的效果，所以要想掌握布光工作的规律与技巧，首先应该学习和研究绘画光线的配置与处理。换句话说，灯光师也应从学习美术入手来提高自己的艺术水平。

美术对于视听作品而言，是直接的表现手段，对于提高视听工作人员的艺术修养来说，又有潜移默化的作用。所以影视作品制作人员不断加强自身美术知识的学习和艺术修养的培养，是提高视听作品的艺术水平和传播效果的最重要的手段。

1.2 透 视

1.2.1 透视知识

学习透视知识是为了认识和表现物体，这对于我们创作出真实、生动的画面是至关重要的。下面介绍几个有关透视的名词概念。

透视：照片能在平面上表现出立体空间，给人以一种真实的感觉，这就是由于透视的作用。透视就是隔着一层透明平面观察景物的意思。透视可分为形体透视(也叫几何透视)和空气透视。

透视现象：在日常生活中，我们所看到的物体总是与其本身的形态有着一定的差异。如同样宽窄的河流、道路、田垄，同样高矮的树木、电杆、建筑物等，都感觉近的宽，远的窄；近的高，远的矮；近的大，远的小，这种现象就叫透视现象如图 1-1 所示。



图 1-1

近大远小的现象是由眼睛的构造和功能所决定的。我们看物体是在眼睛的晶体中经过折

射，再穿过眼球内部投射到视网膜上的。因为远处的物体视角小，所以折射后投射到眼底的印象也小，如图 1-2 所示。

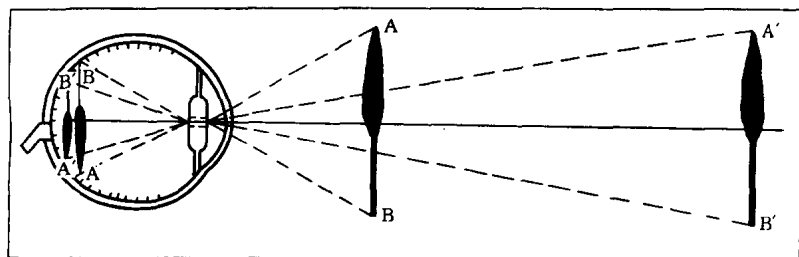


图 1-2

透明画面：为了研究透视规律而假设的在作画者与被摄景物之间，与视中心线垂直的一个透明平面。它随着注视方向的移动而移动，如同摄像(影)机的取景玻璃。透明画面简称画面。

基面：在透明画面底部并与其垂直的平面，它通常和平坦的地面相一致，所以也可叫做地面。

基线：画面与地面实景相交的线，叫做画面基线，简称基线。

视平线：与作画者眼睛等高的一条水平线。我们平时在野外所看到的天地相接的那条线，就是视平线。在一般情况下，也可叫做地平线，如图 1-3 所示。

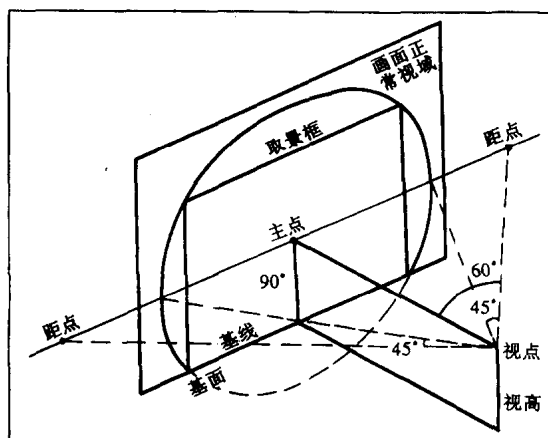


图 1-3

视平线是整个画面的准绳，是物体最终消失的归宿。视平线在画面上的位置不同，会产生不同的画面效果。

视平线在画面上的位置很低时，显得地面狭窄，天空辽阔而深远，给人以高耸宏伟的感觉，如图 1-4 所示。



图 1-4

视平线在画面上的位置很高时，显得天空狭窄，地面辽阔、宽广，有一种向下降的感觉，并使人有居高临下之感，如图 1-5 所示。

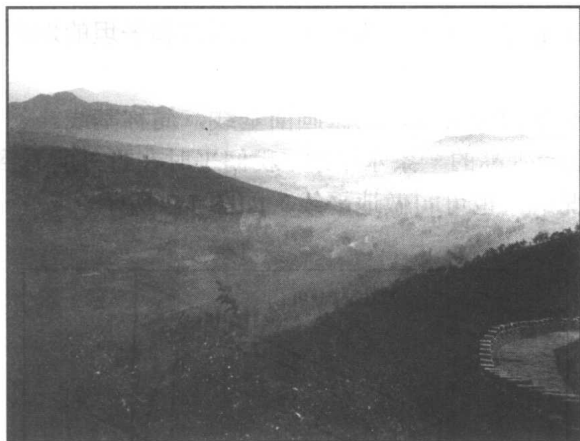


图 1-5

视平线在画面的当中，上下面积近似相等时，给人以平静、稳定的感觉，如图 1-6 所示。

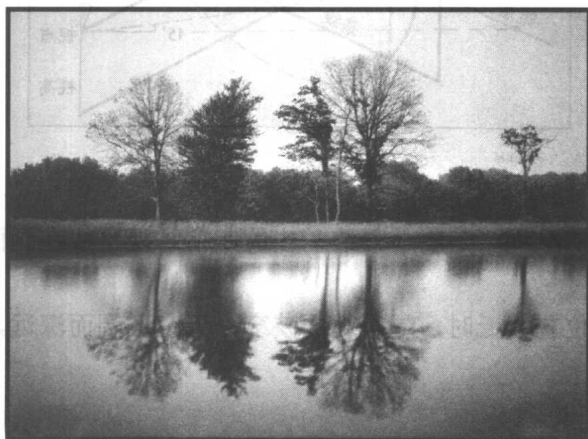


图 1-6