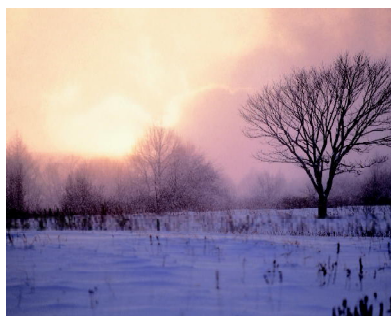




# 前言

在当今这个数字时代，数码技术走进多数人的生活，一些从前人们不能涉足的领域，也向大众敞开了大门。“摄像”这个普通人一直难以企及的“专业”技术，如今也走入了百姓生活。很多家庭都拥有了这个新技术产物——数码摄像机，将生活中每一个有意义的片断记录并永久地保存下来。

本书就是在这样的市场背景下应运而生的，其宗旨就是帮助读者轻松学习从数码摄像到后期编辑和输出的整个过程。全书共分为三个部分，首先对尚未购买摄像机的用户提供一些有意义的指导，这是本书的第一篇；第二篇主要介绍数码摄像机的使用、操作和拍摄等技术，并融入一些拍摄的理论，以提高读者的实际拍摄水平；第三篇通过对会声会影软件的使用介绍视频编辑方法，以制作和输出完整的影片，提高读者的生活品味。

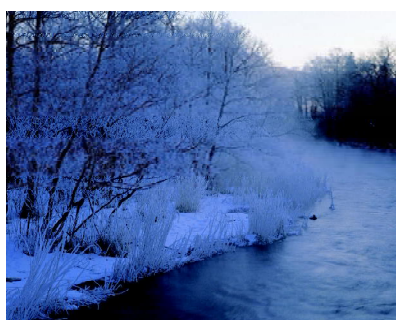
本书的写作有三个方面的特点。首先是本着循序渐进的方法进行讲解，使读者能在学习的过程中渐入佳境，而不是企图一下把读者变成“艺术家”。在介绍枯燥的拍摄技巧和原理时，笔者尽可能地举出适当的例子以便于读者掌握。另外，摄影是一种运动中的画面艺术，在图书这种平面媒体上很难展示得更直观，笔者尽量用精彩的图片和文字介绍相结合，弥补这方面的不足。而在视频编辑部分里，笔者通过很详细的步骤来完成对每个面板、功能和实例的解析，讲解细致到位，即使是没有接触过编辑软件的用户，也能够按照步骤完成演示实例的操作。

最后笔者要向广大摄像爱好者说的是，多学一些拍摄的理论知识是相当必要的，只有这样才能从根本上使拍摄变得顺畅。而那些纯技术上的问题，完全可以通过拍摄实践积累经验来掌握。还要指出的是，掌握视频编辑的基本规律和基本技法，将其运用得熟练、恰当，也能够帮我们把影片变成精品。希望读者通过对本书的学习，能在技术方面得到提高，并开拓自己的思路，创造有效的学习方法，创作出更多更好的作品。

最后，向为本书的出版给予大量帮助的人们表示最衷心的感谢。

编者

# Contents 目录



## Part 1 数码摄像机概述

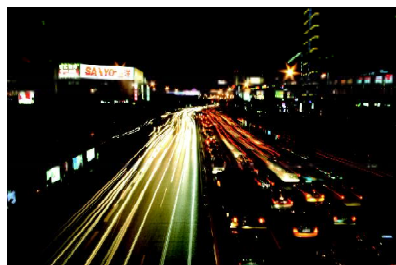
|                     |   |
|---------------------|---|
| 1.1 数码摄像机概念 .....   | 2 |
| 1.2 数码摄像机的发展史 ..... | 3 |
| 1.3 初识数码摄像机 .....   | 4 |
| 1.3.1 取景系统 .....    | 4 |
| 1.3.2 控制系统 .....    | 5 |
| 1.3.3 成像系统 .....    | 8 |
| 1.3.4 存储系统 .....    | 8 |
| 1.3.5 电源系统 .....    | 9 |
| 1.4 常见视频格式 .....    | 9 |

## Part 2 数码摄像机的选购

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 2.1 数码摄像机的选购原则 .....       | 12 |
| 2.1.1 物尽其用 .....           | 12 |
| 2.1.2 功能和性能 .....          | 12 |
| 2.1.3 品牌 .....             | 13 |
| 2.1.4 价格 .....             | 13 |
| 2.2 购买时的注意事项 .....         | 13 |
| 2.2.1 CCD .....            | 14 |
| 2.2.2 摄像单元的属性 .....        | 14 |
| 2.2.3 镜头 .....             | 15 |
| 2.2.4 具体的检查 .....          | 15 |
| 2.3 品牌数码的介绍 .....          | 16 |
| 2.3.1 SONY (索尼) .....      | 16 |
| 2.3.2 CANON (佳能) .....     | 19 |
| 2.3.3 Panasonic (松下) ..... | 23 |

## Part 3 数码摄像机的使用

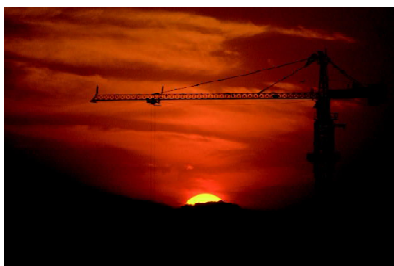
|                    |    |
|--------------------|----|
| 3.1 数码摄像机的拍摄 ..... | 28 |
|--------------------|----|



|                           |    |
|---------------------------|----|
| 3.1.1 数码摄像机的几种持机方式 .....  | 28 |
| 3.1.2 正确拍摄姿势 .....        | 29 |
| 3.2 数码 DV 的基本操作 .....     | 29 |
| 3.3 白平衡的调整 .....          | 35 |
| 3.3.1 什么是白平衡 .....        | 35 |
| 3.3.2 需要调整白平衡的场景 .....    | 36 |
| 3.3.3 数码 DV 的预设场景介绍 ..... | 38 |
| 3.3.4 手动设置白平衡 .....       | 38 |
| 3.4 聚焦方式的调整 .....         | 39 |
| 3.4.1 摄像镜头的特性 .....       | 39 |
| 3.4.2 数码摄像机的手动对焦 .....    | 41 |
| 3.4.3 手动聚焦的场景 .....       | 41 |
| 3.4.4 手动对焦的方法 .....       | 43 |
| 3.4.5 保持聚焦稳定 .....        | 45 |
| 3.5 曝光的调整 .....           | 45 |
| 3.5.1 摄像机的光圈与快门 .....     | 45 |
| 3.5.2 数码摄像机的自动曝光 .....    | 47 |
| 3.5.3 数码摄像机的曝光模式 .....    | 48 |
| 3.5.4 手动曝光模式 .....        | 49 |
| 3.6 数码摄像机的使用技巧 .....      | 51 |

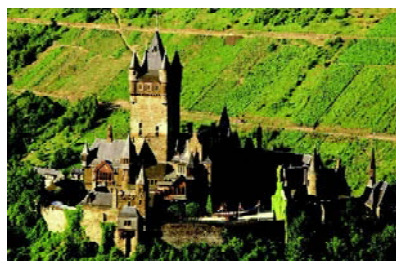
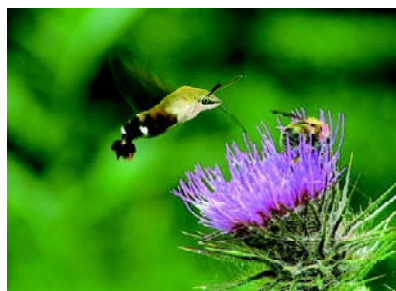
## Part 4 数码摄像机的拍摄技巧 ▶

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 4.1 数码摄像的构图 .....     | 54 |
| 4.1.1 构图的基本元素 .....   | 54 |
| 4.1.2 视频画面的构成元素 ..... | 58 |
| 4.1.3 镜头拍摄的原则 .....   | 61 |
| 4.1.4 影像的构图 .....     | 63 |
| 4.2 数码摄像的几种常见角度 ..... | 70 |
| 4.3 镜头的拍摄方向 .....     | 72 |
| 4.3.1 正面拍摄 .....      | 72 |
| 4.3.2 侧面拍摄 .....      | 73 |
| 4.3.3 背面拍摄 .....      | 74 |



## 目 录 ➞

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 4.4 画面的景别 .....         | 74  |
| 4.5 数码摄像机的推摄 .....      | 79  |
| 4.5.1 关于镜头的推摄 .....     | 79  |
| 4.5.2 推摄镜头的作用 .....     | 80  |
| 4.5.3 推摄的操作方法 .....     | 81  |
| 4.5.4 推摄的注意事项 .....     | 82  |
| 4.6 数码摄像的拉摄 .....       | 84  |
| 4.6.1 关于数码摄像的拉摄 .....   | 84  |
| 4.6.2 拉镜头的作用 .....      | 85  |
| 4.6.3 拉镜头的拍摄方法 .....    | 86  |
| 4.6.4 拉镜头拍摄的注意事项 .....  | 86  |
| 4.7 数码摄像的摇摄 .....       | 87  |
| 4.7.1 关于摇镜头 .....       | 88  |
| 4.7.2 摇镜头的作用 .....      | 88  |
| 4.7.3 摇摄的操作方法 .....     | 89  |
| 4.7.4 拍摄摇镜头的注意事项 .....  | 91  |
| 4.8 数码影像的移摄 .....       | 92  |
| 4.8.1 关于镜头的移摄 .....     | 92  |
| 4.8.2 移镜头的作用 .....      | 93  |
| 4.8.3 移镜头的拍摄方式 .....    | 93  |
| 4.8.4 移镜头拍摄的注意事项 .....  | 95  |
| 4.9 数码摄像机的固定画面的拍摄 ..... | 96  |
| 4.9.1 关于固定镜头 .....      | 96  |
| 4.9.2 固定镜头的作用 .....     | 96  |
| 4.9.3 固定镜头的拍摄方法 .....   | 98  |
| 4.9.4 拍摄固定镜头的注意事项 ..... | 99  |
| 4.10 视频转场的拍摄 .....      | 101 |
| 4.10.1 转场的作用 .....      | 101 |
| 4.10.2 视频转场的拍摄方法 .....  | 101 |
| 4.11 数码摄像的拍摄技巧 .....    | 102 |

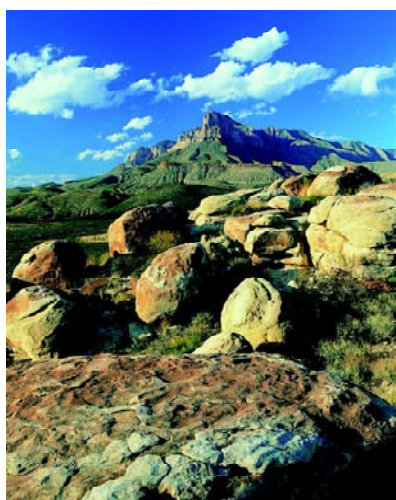
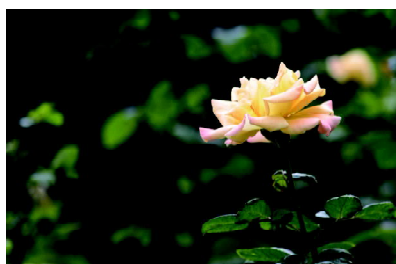
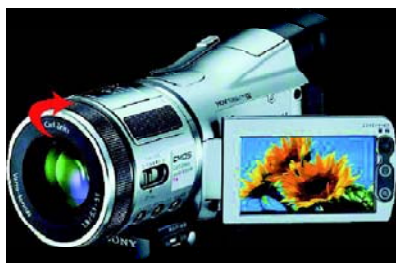
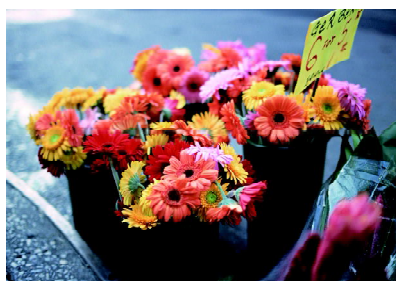


## Part 5 数码摄像中的光线运用 ▶

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 5.1 光线的基本性质 .....      | 108 |
| 5.1.1 光的强度 .....       | 108 |
| 5.1.2 光质 .....         | 109 |
| 5.1.3 光位 .....         | 110 |
| 5.1.4 光的颜色 .....       | 110 |
| 5.2 光质和光比的选择 .....     | 111 |
| 5.2.1 光质的选择 .....      | 111 |
| 5.2.2 光比的选择 .....      | 112 |
| 5.2.3 影响光线的因素 .....    | 113 |
| 5.2.4 不同景别下光线的处理 ..... | 113 |
| 5.3 常见天气的拍摄 .....      | 115 |
| 5.3.1 晴天的拍摄 .....      | 115 |
| 5.3.2 阴天的拍摄 .....      | 116 |
| 5.3.3 雨天的拍摄 .....      | 118 |
| 5.3.4 雾天的拍摄 .....      | 120 |
| 5.3.5 雪景的拍摄 .....      | 122 |

## Part 6 题材的拍摄 ▶

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| 6.1 登山的拍摄 .....       | 128 |
| 6.1.1 拍摄前的准备 .....    | 128 |
| 6.1.2 山景的拍摄 .....     | 128 |
| 6.1.3 拍摄点的选择 .....    | 130 |
| 6.1.4 拍摄技巧 .....      | 131 |
| 6.2 风景的拍摄 .....       | 132 |
| 6.2.1 拍摄前的准备 .....    | 132 |
| 6.2.2 风景的拍摄方法 .....   | 132 |
| 6.2.3 突出视频画面的特点 ..... | 137 |
| 6.3 城市夜景的拍摄 .....     | 138 |
| 6.3.1 夜景的特点 .....     | 139 |



## 目 录 ➡

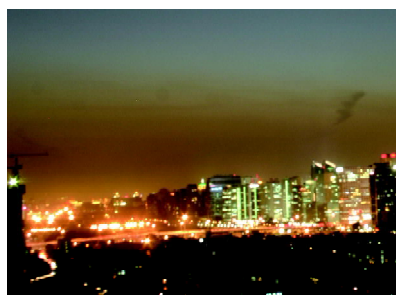
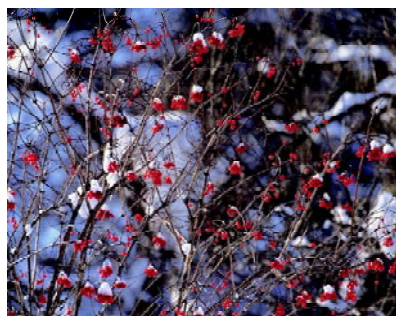
|       |                 |     |
|-------|-----------------|-----|
| 6.3.2 | 夜景的拍摄方法 .....   | 139 |
| 6.3.3 | 拍摄的注意事项 .....   | 141 |
| 6.4   | 人物片的拍摄 .....    | 142 |
| 6.4.1 | 人物拍摄构图的原则 ..... | 142 |
| 6.4.2 | 人物拍摄的构图方法 ..... | 144 |
| 6.4.3 | 人物拍摄的几个要点 ..... | 145 |
| 6.5   | 婚礼的拍摄 .....     | 146 |
| 6.5.1 | 前期准备 .....      | 146 |
| 6.5.2 | 拍摄重点 .....      | 147 |
| 6.5.3 | 运动镜头的用法 .....   | 149 |
| 6.5.4 | 注意事项 .....      | 151 |
| 6.6   | 宝宝的成长过程 .....   | 152 |
| 6.6.1 | 拍摄内容 .....      | 152 |
| 6.6.2 | 拍摄方法和技巧 .....   | 153 |
| 6.6.3 | 注意事项 .....      | 155 |

## Part 7 制作数码影像的必备条件 ▶

|       |                    |     |
|-------|--------------------|-----|
| 7.1   | 认识视频采集卡 .....      | 158 |
| 7.2   | 视频采集卡的品牌产品 .....   | 161 |
| 7.2.1 | 采集卡(盒)主要生产厂商 ..... | 161 |
| 7.2.2 | 选购时应注意的事项 .....    | 161 |
| 7.2.3 | 采集卡的三种等级 .....     | 162 |
| 7.3   | 1394 采集卡的安装 .....  | 163 |
| 7.4   | 安装视频编辑软件 .....     | 163 |
| 7.5   | 编辑常识 .....         | 165 |
| 7.5.1 | 关于非线性编辑 .....      | 166 |
| 7.5.2 | 蒙太奇 .....          | 167 |

## Part 8 使用会声会影制作影片 ▶

|     |              |     |
|-----|--------------|-----|
| 8.1 | 启动会声会影 ..... | 172 |
|-----|--------------|-----|



|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 8.1.1 会声会影9.0启动的方法 .....      | 172 |
| 8.1.2 会声会影的特点 .....           | 173 |
| 8.2 使用会声会影的影片向导 .....         | 177 |
| 8.2.1 影片向导使用方法 .....          | 177 |
| 8.2.2 使用会声会影影片向导来制作电子相册 ..... | 180 |
| 8.3 会声会影界面简介 .....            | 184 |
| 8.3.1 菜单命令 .....              | 185 |
| 8.3.2 控制面板 .....              | 188 |
| 8.3.3 播放部分 .....              | 190 |
| 8.3.4 素材面板 .....              | 191 |
| 8.3.5 编辑面板 .....              | 191 |

## Part 9 视频编辑 ▶

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 9.1 镜头的处理 .....            | 194 |
| 9.1.1 镜头的意义 .....          | 194 |
| 9.1.2 如何确定镜头长度 .....       | 194 |
| 9.2 编辑素材 .....             | 195 |
| 9.2.1 添加素材 .....           | 195 |
| 9.2.2 调整视频素材 .....         | 197 |
| 9.2.3 为视频文件添加滤镜 .....      | 201 |
| 9.3 添加转场效果 .....           | 202 |
| 9.3.1 关于转场 .....           | 202 |
| 9.3.2 常用的转场方式 .....        | 203 |
| 9.3.3 用会声会影添加转场效果的方法 ..... | 203 |
| 9.4 添加叠加效果 .....           | 206 |
| 9.5 添加标题和字幕 .....          | 207 |

## Part 10 数码影片的保存压缩与传送 ▶

|                      |     |
|----------------------|-----|
| 10.1 会声会影项目的管理 ..... | 212 |
| 10.1.1 创建项目 .....    | 212 |



## 目 录 ➡

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 10.1.2 打开项目 .....      | 213 |
| 10.1.3 项目的保存 .....     | 213 |
| 10.2 制作 DVD、VCD .....  | 214 |
| 10.3 制作视频网页 .....      | 215 |
| 10.4 制作多媒体贺卡 .....     | 217 |
| 10.5 将视频“录进”DV 带 ..... | 219 |
| 10.6 将视频文件变成“屏保” ..... | 220 |
| 10.7 用会声会影创建光盘 .....   | 221 |

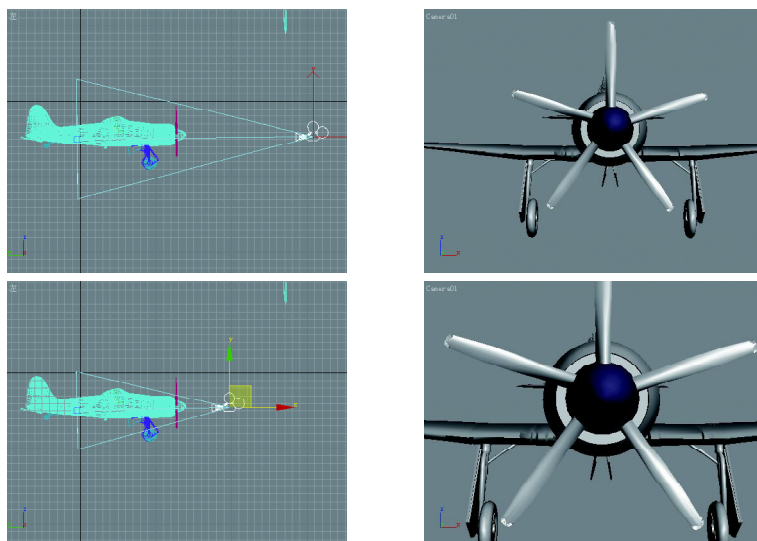
## Part 11 会声会影制作实例 ▶

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 11.1 制作影片的片头 .....     | 226 |
| 11.2 添加滤镜的关键帧 .....    | 229 |
| 11.3 为静态图像制作动态效果 ..... | 233 |

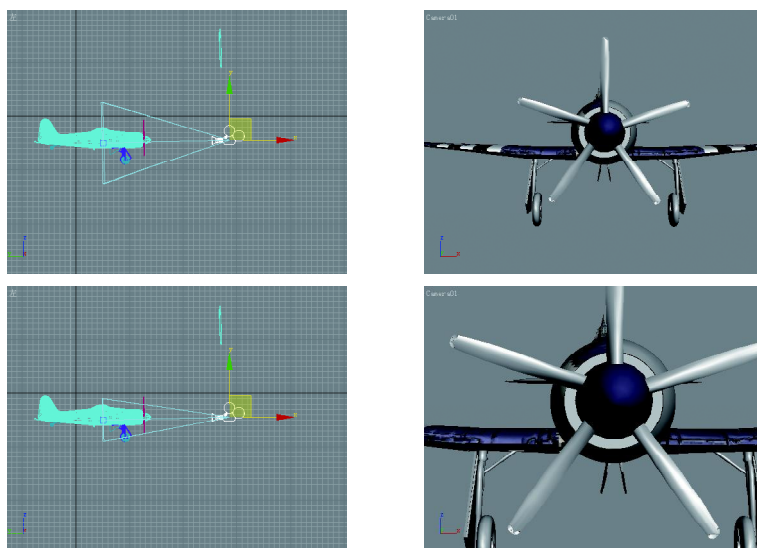
## Part 12 附录 ▶



在这里为了更真实的表现推镜头的效果，我们用3D制作了这个实时画面效果，使镜头的运动和画面的运动相呼应。



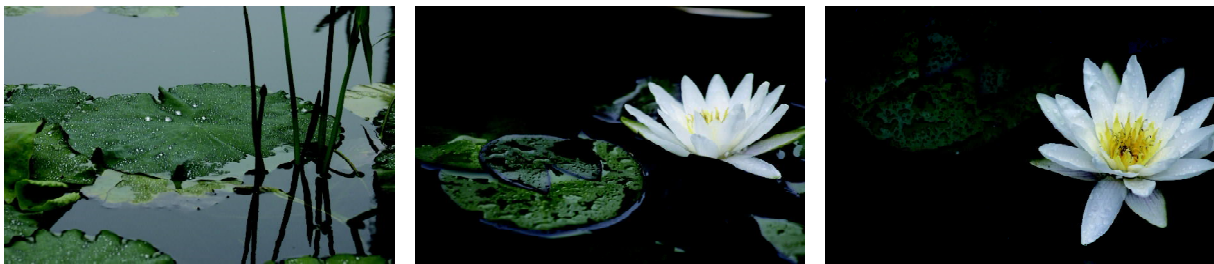
▲ 这个图示表示了通过改变距离进行变焦的过程和实际画面效果



▲ 这个图示表示了通过改变焦距进行变焦的过程和实际画面效果

时，总会出现落幅画面的视觉中心点没有落在被摄主体上。

四就是推镜头的速度要与画面的所表达的情绪和运动节奏相符。一般在表现紧张的情绪时，推镜头的速度要快一些；反之，画面内的情节平淡，情绪平稳，推镜头的速度就要慢一些。有时画面要表现一些运动体的动感，但是被摄主体的运动速度不能满足，所以使用快速的推镜头来表现。



▲ 如果像上图一样的画面，我们看起来就会比较自然顺畅

## 4.6 数码摄像的拉摄

与推摄从大到小的画面构图不同，数码摄像机的拉摄是镜头逐渐地远离被摄主体，或者变换镜头焦距（从常焦端到广角端）使画面中的视觉效果由近至远地与被摄主体慢慢拉开的拍摄方法。在视频画面的组接过程中，其也是较为常用的镜头运动方式。

### 4.6.1 关于数码摄像的拉摄

数码摄像机拉摄是镜头向后运动或者画面的拉出过程，造成了画面框架的向后移动，使画面中的拍摄主体逐渐向后方退去，给观众的感觉就是随着视点后移，由较小景别向较大景别的变化过程，具有一种从具象到宏观的变化规律。



▲ 拉镜头的画面效果



拉镜头的画面中，从被摄主体的细部开始，随着镜头渐渐拉开，被摄主体在画面中所占的比例由大变小，而周围的环境则由小变大，画面中的空间逐渐展看，最终被摄主体可隐没在画面的环境中。

#### 4.6.2 拉镜头的作用

拉镜头最常用于交待被摄主体所处的环境。

画面从景物的某个细部开始慢慢拉开，直至想要表现的那个构图位置。这是调动观众想象力的最好方式之一，往往得到一种意外的视觉效果。用这种方法可以极大地调动观众对画面故事的参与性，而如果当拉开的画面使观众不能事先准确的预测的时候，这种拉镜头给画面带的意义就更大。



▲ 拉镜头的画面给人最大的感受就渐渐明了

利用拉镜头来制造富有悬念的画面，拉镜头的起幅一般都是观众从没有仔细注意的事物细部，通过这些观众不了解的局部来慢慢的展开，往往带给观众豁然开朗的感觉。

拉镜头还可以用来形成对比反衬和比喻的效果。首先在画面中出现了一个被摄主体，随着镜头的拉开，这个被摄主体渐渐变小，而当镜头拉开到一定的程度，镜头中又出现了另一个被摄主体，此时画面既存在起始画面中的被摄主体，也存在最终画面中的被摄主体，拍摄者可以有意地将一些具有对比意义和比喻意义的景物放置在这个最终画面中。

拉镜头还可以用作表现被摄主体的真实性，比如有些时候，我们会因为需要看清某个景物的细部而将景物刻意的放大，但是当我们看清了之后，往往根据眼睛所看到的大小来作为衡量这个景物的标准，而这个标准不一定是景物的实际大小，所以在实际拍摄的过程中，在观看完景物的细部之后，都要将镜头拉开，或者是拉到手的位置，以手作为一个标尺来衡量所拍摄景物的大小，再者就是选择一些我们熟知的景物来作为参照，以保证被摄景物的真实性。

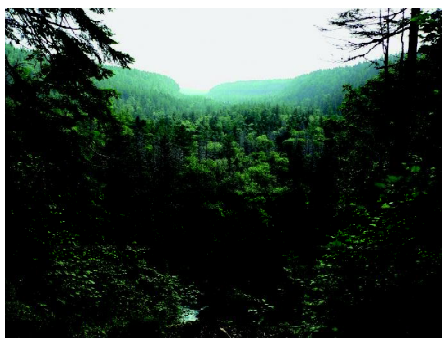
除此以外，拉镜头还能作为一种标志，表示视频影像已经结束的结束镜头，用拉镜头来表现空间的扩大并用此反衬出主体的远离和缩小，给人们的视觉感受是一种退出和结束，就如同舞台上演员的“谢幕”和“退场”一般。



▲ 就像这两幅画面的拉镜头，给您一种“谢幕”的感觉吧

用拉镜头来作为转场镜头，也是很长见的。在视频影像的在接过程中，相近景别之间的切换会显得突然，而使用拉镜头拍摄的由特写到远景的这种连贯的变化，就能克服因为镜头间景别相差太小而产生的突然变化的感觉。比如一些节目里，前一个画面中的被摄人物是以中景出现的，下一个画面也要拍摄一个中景，但只是画面背景不相同了，这时如果直接切换，观众会感觉不解，而使用拉镜头的过渡，给观众的感觉也是已经变换了另一个场景了。

拉镜头还有一种象征的意义，任何镜头运用得当都会产生一种象征意义。比如拉镜头就可以来体现一个纵向的时间跨度。



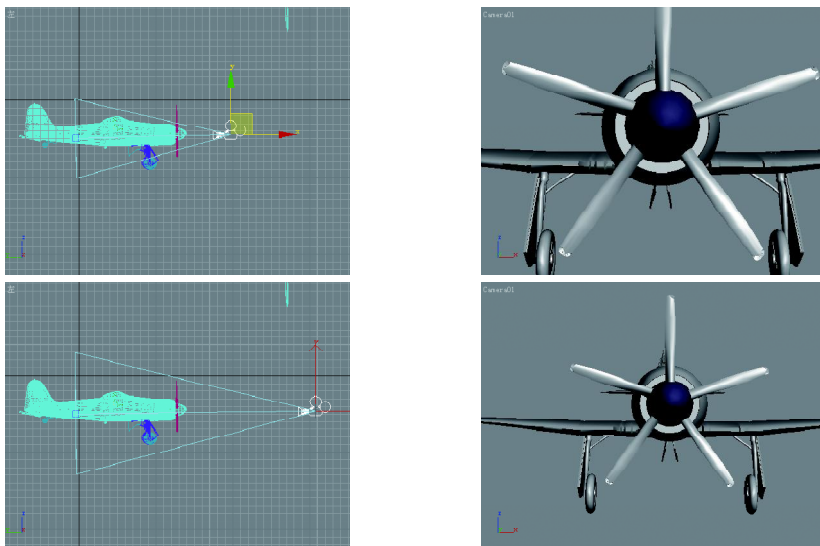
▲ 镜头拉到这里后再连接其他画面就不会显得突然

#### 4.6.3 拉镜头的拍摄方法

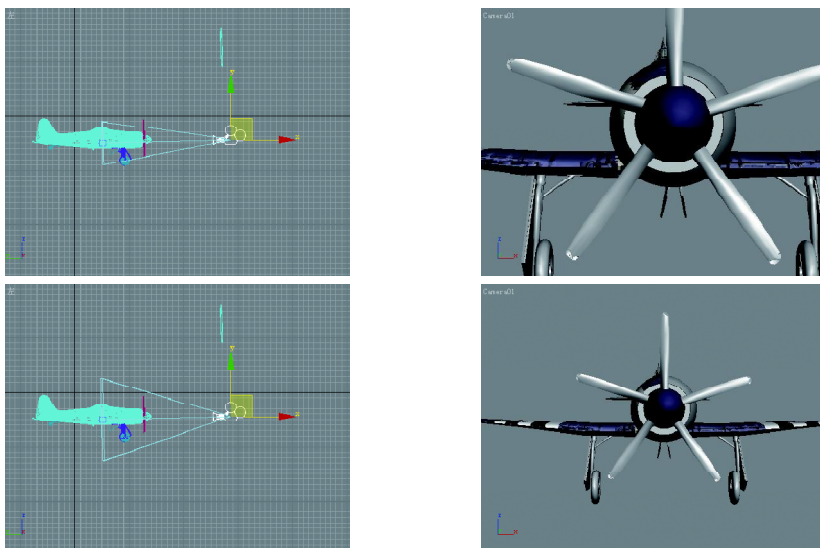
如果通过改变拍摄距离的方法来进行拉镜头的拍摄，则只要是数码摄像机与被摄主体之间构成直线，向相反的方向移动就可以了，而要通过改变焦距的办法来进行拉镜头的拍摄，则只要通过数码摄像机的变焦设置按钮向字母W 的方向移动即可。

#### 4.6.4 拉镜头拍摄的注意事项

镜头的推拉是一个相对又相反的过程，在一些技术问题上镜头的推或拉除了方向相反，其他的注意事项几乎一致，所以掌握推镜头的一些注意事项后，在拍摄拉镜头时就可以同时运用。



▲ 通过改变镜头距离的方法拍摄拉镜头示意图



▲ 通过改变镜头焦距的方法拍摄拉镜头示意图

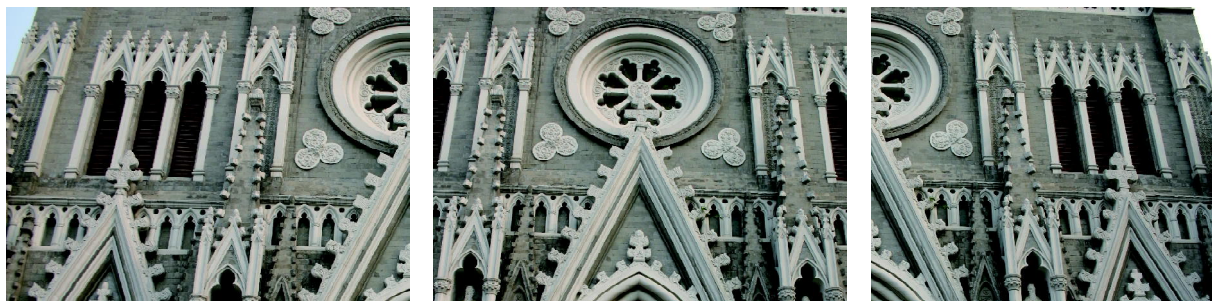
#### 4.7 数码摄像的摇摄

在拍摄过程中，有些时候我们通过拉镜头可以将所要拍摄的宏大景物纳入画面中，但是景物细节不

能得到体现，而有些宏大的场面及使将镜头拉至数码摄像机的最远端，还是不能囊括我们想见的所有景物，这时就可以使用摇镜头拍摄。

#### 4.7.1 关于摇镜头

数码摄像中的摇镜头是指摄像机不动，拍摄者自身移动或者移动三脚架上活动的云台，改变拍摄轴线，使画面从一侧向另一侧连续移动，其中的景物随着镜头的移动产生变化。在拍摄摇镜头时，摄影者控制拍摄的方向、角度、速度等均使摇镜头的画面据有较强的强制性，摇镜头也有起幅和落幅之说，而其起幅和落幅都需要有相当的时间。其实摇镜头是通过起幅和落幅之间的镜头运动来吸引观众的注意，特别是在起幅落幅时间相对较长的时候，通过摇镜头中画面的运动来使画面出现变化。



▲ 摇镜头所实现的画面效果

#### 4.7.2 摇镜头的作用

摇镜头最利于展示空间，正因为如此，摇镜头多侧重于介绍环境、故事或事件发生的地形和地貌，展示开阔的视野范围，与大景别具有相同的视觉效果，但要比大景别的画面所含的景物更细节。摇镜头通过那些兼具细节和场面的被摄主体在画面中变化，使景物的所有部分连续地展现在画面中。在表现群山、草原、沙漠、海洋等较为宽广、深远的场景时，比固定镜头所拍摄的远景更具表现力。



▲ 摇镜头表现远景更能体现画面的空间感



摇镜头在影视作品中还常用来介绍两个物体之间的内在联系，为了使事物之间的关系更有趣的联系起来，使用摇镜头将这两点连接起来，起幅和落幅画面的视觉中心上是被摄主体。在影视作品中，两个物体或事物的关系就通过这种镜头的运动暗示或传递出来。

摇镜头还可以用来体现景物的动感，通常这种镜头的拍摄方法使用长焦镜头追遥远处的一个运动物体，通过这种将被摄物体的运动稳定、连续的呈现在画面中的镜头就是我们所要介绍的。



▲ 像画面这样的摇镜头就交待了起幅画面与落幅画面的关系

摇镜头还可以用来模仿人物的主观视线，在画面的连接过程中，常常在一个人环顾四周的镜头之后，接着是用摇镜头来模仿的主观镜头，所表现的是被摄主体所看到的内容。而在多数影视作品中，表示人物东张西望、搜索、寻找等情节，都是通过摇镜头的手法来实现的。

摇镜头在推、拉、摇、移这四种镜头运动中，摇镜头对于人物视线的吸引能力是最强的。因为摇镜头是对所拍摄景物的所有部分一点一点的逐渐的在观众面前展现出来，也正因为如此，这种镜头能够使观众的视线随着镜头的运动而运动，使人物的视觉心理随着镜头的运动而运动。



▲ 用摇镜头来体现动感

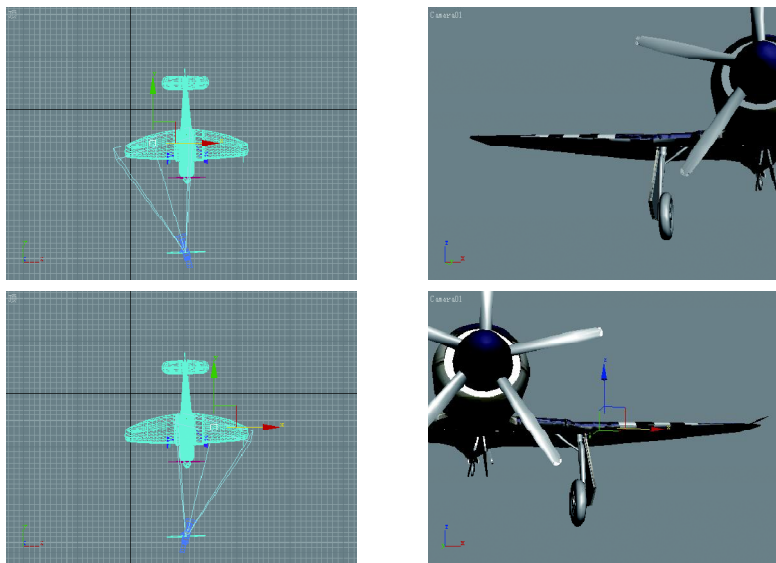
#### 4.7.3 摇摄的操作方法

数码摄像的摇摄有两种方式，一种是在水平方向上的摇镜头，主要用于拍摄在水平方向上延伸和扩展的景物；而另一种是在竖直方向上进行，主要用于拍摄高大和纵向延伸的景物。

##### ✿ 水平方向上的摇拍

水平方向上的摇摄通常在拍摄一个较大场面、风景或者横向移动的目标时使用，以介绍事件所发生

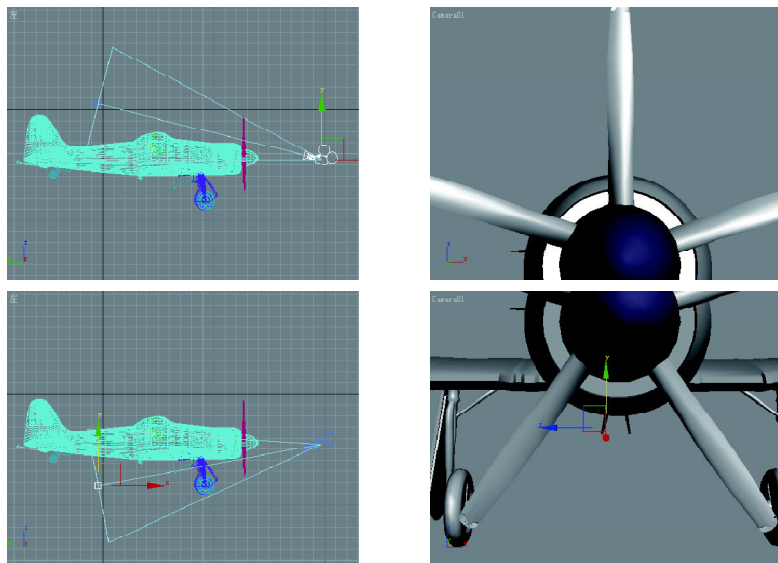
的地点，以及被摄主体所处的位置和环境。拍摄摇镜头的一般做法是，先将身体扭向落幅位置（也就是画面的终止方向），在保证画面稳定的基础上，拍摄者朝着落幅画面的方向按照正确的拍摄姿势站立。然后将身体扭回到所有拍摄画面的起幅位置（也就是正式拍摄时画面的开始方向），确定好起幅构图后，按下录制键，在起幅画面处停留一定的时间（大约 5 秒）后，将摄像机以一定的速度平稳地在水平方向上向摇镜头的落幅画面移动，完成整个摇镜头的过程。一般的摇镜头所拍摄的角度范围不需要拍摄者的身体转动超过  $90^{\circ}$ ，如果需要大角度的转身，就需要拍摄者具备一定的技巧，将身体调整到所要拍摄画面的正中，但是这样拍摄画面的起幅和落幅其姿势都不是最舒服的，可能会造成画面的晃动，所以要求拍摄者具备一定的拍摄技巧。



▲ 水平方向的摇拍效果和操作示意图

### ✿ 竖直方向上的摇拍

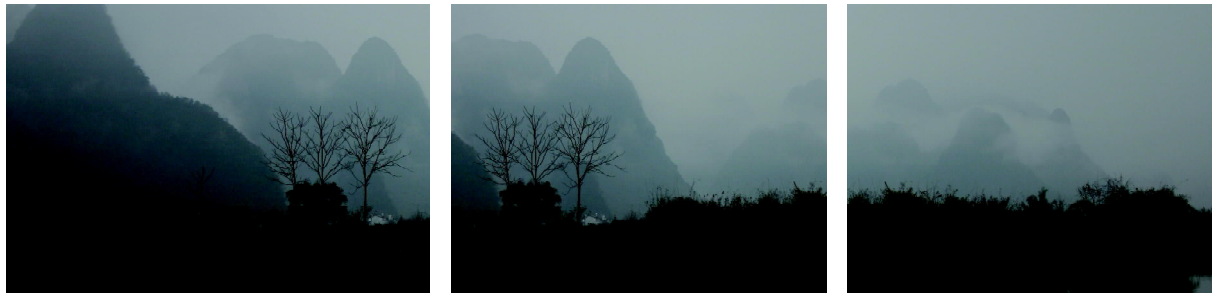
竖直方向上的摇镜头主要是用于拍摄那些较为高大，或者在竖向方向上移动的被摄物体。通过这种自上而下或者自下而上的画面连续变化，来模仿观众在观看高大事物或者竖直方向上移动物体时的视觉习惯。在拍摄跳水的时候，以起跳画面为镜头的起幅，然后镜头跟随跳水者在竖直方向上运动，而后以跳水者落水时激出的水花为落幅画面。整个镜头一气呵成，虽然时间很短，但是通过跟随记录运动从开始到结束的全部过程，既真实又能给观众一定的视觉上的冲击力。而在拍摄高大建筑或雕塑时，通过自上而下的镜头运动，被摄主体能够自下而上得到细致的体现。



▲ 竖直方向的摇拍效果和操作示意图

#### 4.7.4 拍摄摇镜头的注意事项

首先一定要有明确的目的性。摇镜头的画面会使观众的视线跟着镜头的运动而运动，从而在观众心中就会产生一种期待，若漫无目的地乱摇，观众在画面的落幅所看见的景物与之前的景物没有任何关系，就会产生思维混乱。而那些没有目的的，或者落幅构图与起幅构图无任何关系的画面最好不要使用摇镜头来拍摄。



▲ 如图这样的摇镜头就是错误的，因为落幅画面过于平淡。而如果是反方向的摇效果就不同了

拍摄摇镜头时要控制好镜头的运动速度。摇镜头虽然可以在连续的画面中对宏观的景物进行表达，但是时间持续得过长或过短，都不能达到预期的效果。时间过短观众还没来得及看清画面，感觉画面像是在闪或是在飞；而时间过长则会使观众感到视觉疲劳，给人拖泥带水的感觉。在拍摄跟摇时，要注意