

纸上课堂

# 掌握技巧 路边花拍出大片感

中老年人学摄影,要想进步,最快的方法就是多练习,这样才能更多地发现自己存在的问题,才能有针对性地去请教。今天笔者就和大家分享一下,怎样才能将路边的花朵拍美,拍出大片的感觉来。

## 注意留空 / 画面宽松舒适

很多摄影新手,在拍摄路边花朵的时候,会让成片的花占满画面,这样一来照片看起来就会很满、不透气。解决办法很简单,若在花朵生长方向的前方,留出部分空间,这样画面看起来就会更加宽松,更加舒适。

## 灵活对焦 / 照片更有层次

虽说照片是二维的,但也可以通过摄影技巧,让照片看起来更加立体,更有层次,可以利用虚化的前景,也可以利用虚化的背景。用一些花草遮挡住镜头,花朵、叶片离镜头近,就会被拍得更加虚化。如果将镜头与远一点的花朵对焦,远处的花朵就能更清晰。如果背景离前景的花朵很远,镜头对焦在前景的花朵上,背景就能够被拍得很虚化,这样照片的层次感就有了。

## 不分主次 / 画面平淡无奇

很多看似随手一拍的照片,却是摄影师们积累了很多经验之后拍出来的,他们的随手一拍,和摄影新手的随手一拍,并不是相同的。

一张花朵照片中,最主要的就是花朵主体本身,花瓣没有瑕疵,周围陪体不凌乱,能起到很好的陪衬作用。如果主体旁边出现大一点的花朵,照片的主次对比不明显,画面就会平淡无奇。所以摄影新手在拍摄路边花朵时,要选那些好看、周围没有凌乱元素的花朵为主体。

## 背景选择 / 决定照片好坏

注意了拍摄主体,背景的选择也相当重要。一张花朵照片是否好看,是否完美,背景往往能起到关键性作用。

如果想拍纯黑背景的花朵照片,可以在取景的时候,将一块黑布放到花朵



后面,也可以适当调整方向,寻找相对暗的局部作为背景。

另外,还可以寻找离前景画面远一点的对象作为背景,这样背景就能够被拍得更加虚化了。

## 立身花海 / 这样拍更耐看

在一大片花海中,如果顺着向前延伸的平面拍,画面看起来就会很一般。拿向日葵花海来说,应该寻找一朵向日葵,这朵向日葵与其他向日葵应高低有别,或者朝向有别,或者大小有别。画面有了对比,拍出来之后,照片就会更耐看。 □中老年摄影教师 余颖

段子时间

### 【不宜】

星期天吃完午饭后,老伴儿叫孙子去写作业。

孙子:“老师说了,饭后不宜看书和写字。”

老伴儿:“那你去扫一扫客厅。”

孙子:“老师还说了,饭后不宜从事体力劳动。” □李云贵

### 【好孩子】

这天,上幼儿园的孙子不好好吃,我就吓唬他说:“你要好好吃饭,做一个好孩子。否则,将来你个子长不高。”

孙子怼我说:“爷爷,你个子这么矮,肯定是小时候没有好好吃饭,爷爷不是好孩子。” □陶崇银

### 【跟爷爷学的】

孙女放学回来,对着他爸爸直呼其名。

我训斥她:“你已经是小学生了,怎么能这么没礼貌,跟谁学的?”

她头一扬:“爷爷,我跟你学的啊。你叫我爸爸时,不也是总叫他的名字吗?” □王洪武

智慧树

### 【趣味益智题】

1.一头牛一年吃了2公顷的牧草,在面积20公顷的牧场里,养了6头牛,需要多久才能将草全部吃完?

2.蓝色的笔能写出红字吗?

3.为什么青蛙可以跳得比树高?

4.左看是电风扇,右看是电风扇,虽然是电风扇,就是不会转,请问这是怎么回事?

### 【看图猜成语】



开心玩乐

炫耀一刻

## 文玩葫芦盘出枣红色 只需这几步

夏天是最适合盘玩文玩葫芦的时候,但有很多初级玩家会遇到一个问题,那就是有时文玩葫芦会开裂。下面笔者就给大家分享一下文玩葫芦的盘玩小技巧,既能有效防止开裂,还能促进上色。

**晒干** 预防文玩葫芦开裂,最好的方法就是晒干后再盘。如果没有地方晒文玩葫芦,可以把文玩葫芦放到室内阴凉通风的地方,然后隔一段时间就拿出来晒一晒。

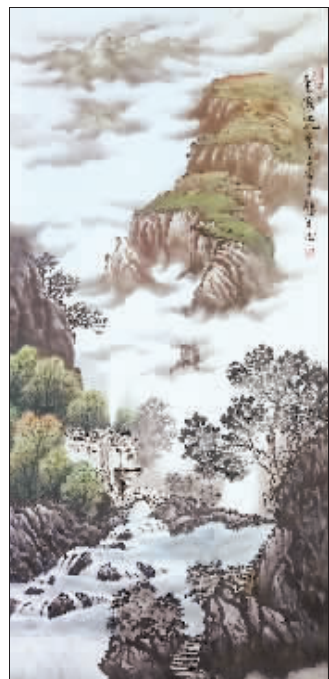
**上油** 如果想将文玩葫芦盘出枣红色,上油是非常重要的。有些玩家认为给文玩葫芦上油,就是为了让其看上去更亮一些,但笔者并不这样认为,上油更主要作用是防止文玩葫芦开裂。在给文玩葫芦上油的时候,可以选择橄榄油、花生油等。同时要注意用量,如果过多,就很容易导致文玩葫芦出现花皮。正确上油后,文玩葫芦表面会形成一层油膜,这样就能预防开裂了。

**盘法** 盘玩文玩葫芦的时候,不要用太大的力度揉搓,用手盘玩一天后,将其静置一天,然后再开始盘玩。刚开始盘玩的时候,每天两个小时左右即可。如果发现文玩葫芦的颜色有些暗沉了,就说明开始上色了。按照上述方法继续盘玩,坚持几个月后,文玩葫芦就会呈现出枣红色了。 □墨轩



### 摄影《江畔寻花》

作者 门奎



### 国画《云海流泉》

作者



### 摄影《飞天》

作者

### 与您约稿



秀出佳作,分享美文,  
原创图文作品请发送至  
1372136484@qq.com。

(以上答案见2版)

