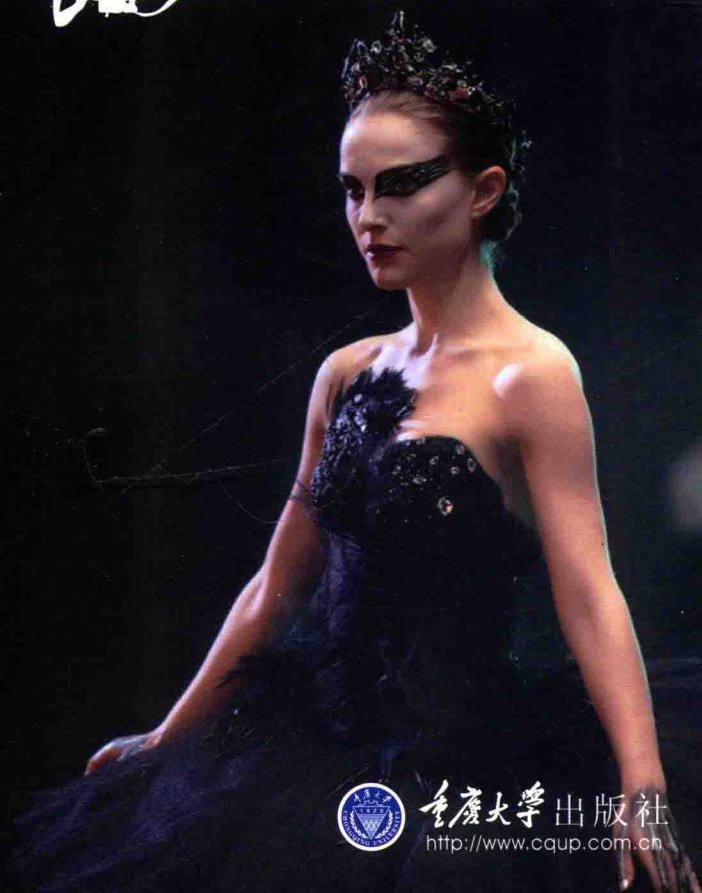
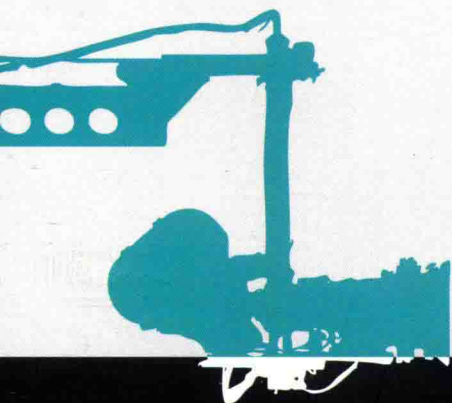


影视传媒实践教材系列丛书·广播电视编导系列

# 影视造型

YINGSHI ZAOXING

唐晋 著



重庆大学出版社

<http://www.cqup.com.cn>

■ 影视传媒实践教材系列丛书·广播电视编导系列

---

# 影视造型

YINGSHI ZAOXING

唐晋 著

重庆大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

影视造型 / 唐晋著. — 重庆: 重庆大学出版社,  
2015.8  
(影视传媒实践教材系列丛书·广播电视编导系列)  
ISBN 978-7-5624-9272-6

I. ①影… II. ①唐… III. ①造型艺术—教材 IV. ①J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第156766号

影视传媒实践教材系列丛书·广播电视编导系列

影视造型



唐晋 著

策划编辑: 贾曼 雷少波 向文平

责任编辑: 向文平 版式设计: 张 晗

责任校对: 谢 芳 责任印制: 赵 晟

重庆大学出版社出版发行

出版人: 邓晓益

社址: 重庆市沙坪坝区大学城西路21号

邮编: 401331

电话: (023) 88617190 88617185 (中小学)

传真: (023) 88617186 88617166

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: [fxk@cqup.com.cn](mailto:fxk@cqup.com.cn) (营销中心)

全国新华书店经销

自贡兴华印务有限公司印刷

\*

开本: 787×1092 1/16 印张: 19.25 字数: 375千

2015年8月第1版 2015年8月第1次印刷

印数: 1—3 000

ISBN 978-7-5624-9272-6 定价: 79.00元

---

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换  
版权所有, 请勿擅自翻印和用本书  
制作各类出版物及配套用书, 违者必究

## 编写委员会

总主编：陈祖继

副总主编：刘彤

总主审：廖全京

编委：陈祖继	刘彤	廖全京	张乐平
李佳木	徐先贵	韩治学	赵森石
林莉	王志杰	蒋维队	黄晓峰
宋歌	王文渊	杨晓军	熊若佚
刘志平	周静	杨嫦君	唐晋
许婧	赵耘曼	亓怀亮	于宁
李兰	陆薇	万山红	孙铭悦
汪军	罗佳		

## 融入现代职业教育体系，凸显数字影视传媒实践特色

21 世纪的到来，媒体行业正发生着一场巨变，甚至是裂变，一场围绕着影视传媒行业创新与突破为核心的数字内容产业正在席卷全球，以波澜壮阔之势蓬勃展开，引领一个新的时代到来——数字时代。数字时代影视艺术也以全新的形态和更为丰富的内涵影响着社会大众的生活，并推动着数字影视产业的快速发展。促进数字时代影视技术与艺术深层次结合，成为时代赋予新一代传媒人的历史责任，数字时代如何培养更加优秀的影视传媒人才是社会传媒行业之需要，更是影视传媒院校之重任。

媒体行业在应时转变，国家教育体制也在顺势改革。2014 年 6 月，在全国职业教育大会召开前夕，相关部门发布《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》和《现代职业教育体系建设规划（2014—2020 年）》，旨在推进职业教育改革发展，更好地服务国家经济发展方式转变。这两个文件共同构成今后一个时期指导职业教育改革创新的纲领性文件，提出了发展中国现代职业教育的总目标，即“到 2020 年，形成适应发展需求、产教深度融合、中职高职衔接、职普相互沟通，体现终身教育理念，具有中国特色、世界水平的现代职业教育体系”。

面对如此变化，为了培养适应新媒体时代，特别是数字时代所需的全能型媒体人才，将影视传媒教育融入到现代职业教育体系，满足市场对人才动态变化的需求，产教结合，校企合作，服务于地区经济与区域经济发展。我们潜心研读文件精神，用心探索应对方案，精心打造具有数字时代特色的专业教学方式、方法，全心投入到大势所需的教材改革之中。

高等教育要基于科技与文化，立足前沿，面向世界，面向未来，高瞻远瞩，而该丛书的出版恰好弥补了数字影视传媒时代实践教材的一个空白，丛书涵盖了电视栏目剧创作、影视艺术概论、广播电视节目策划、实用摄影教程、新闻编辑、微电影创作与实践、影视文案写作、化妆与造型、电视导播艺术、传媒礼仪、影视美工设计等方面的内容。丛书的编写一方面力争将自己的研究对象置于理论层面上加以审视，从传媒文化传承中寻求对特定问题的解释，并以此观照中国广播影视事业的发展；另一方

面，又十分注重用市场的需求来反观影视实践人才培养的历史、现状和未来。在大量的实际操作和广阔的学习平台中，架构一个开放的、动态的、科学的、零距离接近的实践育人模式。力争在以数字技术为载体的当下，在理论与实践领域积极探索一种全新的思维模式，构建一套应用性强、针对性强、操作性强的育人体系。

该丛书的作者主要来自两个方面：一是具有较深学养的院校专业教师和研究人员；二是具有丰富实践经验的一线工作人员。其构成切实符合理论和实践结合的育人原则，理论为实践服务，重视突出实践，同时，也为该丛书的可读性提供了保证。该丛书既可以作为各大院校相关专业的教材，也可以成为从业人员的进修读物，为数字时代影视传媒业实践环节的发展与建设尽绵薄之力。

近几年来，在国家文化产业政策的扶持与鼓舞下，在国家文化产业大繁荣大发展的背景下，国内数字产业正在以破竹之势迅猛发展。基于此，我国影视传媒行业也正在逐步向数字传媒方向靠拢或转型，稳步进入一种数字化与多样化齐头并进的新时代。这对于以传媒专业为主导的高等传媒院校来讲，既是机遇也是挑战，更是影视传媒教育工作者值得深思的问题。

数字时代影视传媒实践人才培养的模式还在不断向前发展，随着这种发展还将会有更为深刻、广阔的内容出现，因此丛书难免存在种种不足，我们有理由相信，这只是一个具有开拓性的开始，未来的研究、探索之路仍然漫长。数字时代影视传媒将如何更好地发展与前行，实践人才应该怎样培养等，都已成为数字时代影视传媒教育努力和思考的方向！

我衷心期望能够借助于该丛书的出版，抛砖引玉，使更多的专家、学者、教师及热爱影视传媒行业的广大青年朋友可以融入到数字时代影视传媒教育这一大的课题建设中来，出谋划策，共筹未来！

是为序。

陈祖继

2014年8月3日

（陈祖继教授系中国作家协会、中国电视艺术家协会、中国戏剧家协会、中国电影家协会会员，四川省新闻教育学会副会长，四川传媒学院副院长）

## 前 言

多年前，鉴于我的专业背景，学院专门开设了一门新课，名叫“影视美术”，主要向学生讲授美术知识在影视创作中的应用。可临到订教材时我却在教材目录中找不到一本适合本课程的教材。寻遍书店和网络，依然无果。于是便一边自己写教案，一边期待有相应的教材面世。然而年复一年，教材没有寻到，自己却拥有了一本脉络清晰、体系感较强的讲义。究其寻教材不得的缘由不外乎有三：一是虽美术知识用于影视创作由来已久，但取得长足发展却是近些年之事，相关理论未必成熟或成体系；二是长久以来影视和绘画或有交集，但总归是不同艺术门类，影视创作者普遍缺乏对绘画知识的深入理解，而绘画创作者亦多不了解影视；三是相关从业者对多年积累的经验秘而不宣或不能形成文字广而告之。恰逢此时，重庆大学出版社有出版影视传媒实践教材系列丛书的计划，遂将自己多年积累的讲稿整理出版。

当今影视业发展迅猛，人们一次又一次沉浸在视觉影像带来的狂欢中，而美术学知识对架构影视画面则起到了至关重要的作用。然而影视作为四向度空间的艺术，画面构建虽以美术学知识为基本法则，但影视自身的属性决定了其动态画面的生成复杂程度远非单一的三维静态影像所能及。这就是说，影视画面的组建是以美术为切入点，却拥有远复杂于美术学的自身法则。在长期的研究探寻中，我发现有一个词可以涵盖所有法则而成为影视创作中的至高原理和终极目的，它就是“造型”。因此，较之“影视美术”，本书更为准确的名称应为：“影视造型”。这便是此书书名的由来。

我将本书分为六个部分，即：光影造型、色彩造型、影视构图、服饰造型、场景造型及道具造型。这六个部分共同形成了影视作品中除角色之外的所有视觉元素，影视创作者就是充分运用这几个方面的专业知识完成物体（包括人物、动物、静物和景物）造型或画面构建。由于上述各部分的理论知识较庞杂，既深又广，且影视又是实践性极强的学科，所以本书侧重于运用影视作品中的造型案例例证抽象的理论知识。其间查阅的光学、色彩学、设计学、构图学、服饰学、历史学、兵器、家具、交通工具等著述和典籍不计其数，为寻找典型画面而深入细致观看的影视作品近两百部，且几易其稿后方得此书。归而纳之，本书的主要写作特点为：一、框架结构清晰明了；二、采取理论知识结合影视图片或影视作品分析研究；三、选图或选片精准，分析详略得当；四、语言精练，表达流畅。

由于本书采用的影视图片较多，加之分析研究方式决定了这些资料图片具有不可替代性，但我却无法一一和作品的版权所有者们取得联系，诚惶诚恐之至！我深知创作不易，故对本书所引用影片的创作者们表示真诚的谢意和歉意！对为此书寻找相关资料的四川师范大学2013级研究生倪婷和易睿佳表示感谢！

唐 晋

2015年7月



导论 / 1

第一章 光影造型 / 5

- 第一节 光影生成及造型原理 / 5
- 第二节 影视照明中光的分类及采光方向 / 12
- 第三节 影视布光法则 / 22
- 第四节 照明在影视作品中的应用方式及作用分析 / 30

第二章 色彩造型 / 43

- 第一节 色彩学基本原理 / 43
- 第二节 色彩的构成节奏 / 52
- 第三节 色彩的性格特点 / 63
- 第四节 电影中的经典用色与配色 / 82
- 第五节 色彩在影视作品中的作用分析 / 88

第三章 影视构图 / 97

- 第一节 影视构图的内涵及外延 / 97
- 第二节 影视空间构图原理 / 101
- 第三节 影视时间构图原理 / 133
- 第四节 构图在影视作品中的运用方式及作用分析 / 137

第四章 服饰造型 / 143

- 第一节 影视服饰造型的依据 / 143
- 第二节 中国历代服饰造型及其在影视作品中的应用 / 147

第三节 西方历代服饰造型及其在影视作品中的应用 / 176

第四节 服饰造型在影视作品中的作用分析 / 194

## **第五章 场景造型 / 201**

第一节 场景与空间 / 201

第二节 物理造型空间与心理造型空间 / 205

第三节 影视场景的构成方式及设计制作原理 / 218

第四节 影视场景造型的作用分析 / 225

## **第六章 道具造型 / 231**

第一节 影视道具的分类及价值 / 231

第二节 中国历代道具造型及其在影视作品中的应用 / 237

第三节 西方历代道具造型及其在影视作品中的应用 / 266

第四节 道具在影视作品中的作用分析 / 292

## **参考文献 / 298**

## 导 论

无论是电影或是电视，均会经历从技术到艺术的发展历程。

电影诞生至今约 120 年，但在 1895 年前无数先驱已为其付出了艰苦的努力，如：1829 年比利时物理学家约瑟夫·普拉多发现了“视觉暂留现象”并发明了“诡盘”；奥地利冯·乌却梯奥将军运用幻灯放映了原始动画片；1872 至 1878 年美国爱德华·幕布里奇用 24 台照相机拍摄奔马的分解动作组照且获得成功；1882 年，法国生理学家马莱改进了连续摄影方法，试制成功了“摄影枪”，并在另一位发明家强森制造的“转动摄影器”的基础上又创造了“活动底片连续摄影机”；1894 年爱迪生发明了电影视镜等。直到 1895 年，法国的奥古斯特·卢米埃尔和路易·卢米埃尔兄弟，在爱迪生的“电影视镜”和他们自己研发制作的“连续摄影机”的基础上研制成功了“活动电影机”。他们在巴黎法国科技大会上第一次放映影片《卢米埃尔工厂的大门》并获得成功。同年 12 月 28 日，他们在巴黎的卡普辛路 14 号大咖啡馆里正式向社会公映了他们自己摄制的一批纪实短片，包括《火车到站》、《水浇园丁》、《婴儿的午餐》、《工厂的大门》等共计 12 部。卢米埃尔兄弟是第一个利用银幕进行投射式放映电影的人。史学家们认为，他们所拍摄和放映的影片已经脱离了实验阶段，因此将 1895 年 12 月 28 日即定为世界电影诞生之日，卢米埃尔兄弟亦当之无愧地成为“电影之父”。

电视的发展晚于电影。1883 年德国电气工程师尼普柯夫用他发明的“尼普柯夫圆盘”结合使用机械扫描方法进行了首次发射图像实验；1908 年英国人肯培尔·斯文顿与俄国人罗申克夫提出电子扫描原理，奠定了近代电技术的理论基础；1923 年美籍苏联人兹瓦里金发明静电积贮式摄像管和电子扫描式显像管，他是近代电视摄像术的先驱；1925 至 1929 年英国人约翰·洛奇·贝尔德发明了机械扫描式电视摄像机和接收机并向英国报界作了一次播发和接收电视的表演，贝尔德通过电话电缆首次进行机电式电视试

播；首次短波电视试验后英国广播公司开始长期连续播发电视节目；1930年人类实现了电视图像和声音同时发播。

在电影产生前的技术准备阶段和电视的萌芽期，人们惊叹于二维荧屏中的动态三维影像，认为那是科技带来的新的视觉高度。然而忠实记录的画面却无关于艺术，19世纪至20世纪初的各种绘画艺术思潮如潮水般荡涤着人类的灵魂，安顿着人类的心灵。影视如繁星璀璨的星空笼罩下的萤光，微弱但坚强。

卢米埃尔兄弟之后，伴随着剪辑技术的发明与完善、镜头语言的丰富和拍摄器材的更新进步，电影进入了全新时代。许多人不再满足于简单的物象呈现，千百年来通过文字讲述故事的格局受到挑战，电影先驱们运用流动影像倾诉故事的方式备受世人青睐。电视的发展进程亦十分迅猛，1931年美国发明了每秒钟可以映出25幅图像的电子管电视装置；8年后美国无线电公司开始播送全电子式电视，瑞士菲普发明第一台黑白电视投影机；1940年美国古尔马研制出机电式彩色电视系统；1951年美国人发明了三枪荫罩式彩色显像管和单枪式彩色显像管；1954年美国得克萨斯仪器公司研制出第一台全晶体管电视接收机；1973年数字技术用于电视广播。影视技术的积累与完善使人们将视线转向了影视内容，即不断完善的影视技术需要高质量的内容相匹配。这为影视最终摆脱技术的禁锢并走向艺术化道路提供了机会。同时，创作者们在长期的实践中发现人类视觉与听觉系统的共鸣共生是影视故事撼人心魄的重要原因，如何在作品中做到声与画的完美结合便成为人们不舍追求的对象。从这个意义上说，视觉构建部分是影视存在的基础和前提。百余年来无数创作者穷尽毕生心血只为获取更好、更有说服力、更有价值和意义的可视画面，如20世纪40年代苏联电影人热衷于布景的同时意大利创作者们则扛着摄像机上了大街以获取更为真实的视觉影像。光影、色彩、构图、服饰、场景及道具纷纷进入影视创作者的视野，它们成为构建影视画面的六大组成部分并在影视艺术化道路中扮演着不可或缺的角色。

电影诞生前的技术准备阶段和电视的萌芽期，选择最佳光照时间并获取最清晰的影像成为人们的主要追逐目标。面对自然规律，人类只能被动屈从。然而伴随着科技的进步及照明方式的改变，人类拥有了可控制亮度的光源，它为人们制造不同明亮程度的画面提供了可能，使创作者们有机会开始研究不同入射角度的光线与成像效果的关系以及光线在塑造影视物象方面的方式和作用，进而人们还解开了通过布光表达剧中角色性格特点和情绪氛围的密码。电视方面，随着其成为最重要的大众传媒，人们对高质量电视画面的渴望越发强烈，其布光的多样性、复杂性及所呈现画面的艺术性也是有目共睹的。

彩色影视画面是科技及影视创作者带给观众的另一次视觉狂欢，人类的智力和欲望使色彩逐渐超越了自身，它不再仅仅是附属于物象的视觉元素，而是以实物为载体的富含多重含义的有机体。影视作品中的色彩犹如印象派大师画笔下的笔触，既依附于物象又与其剥离开来，使它拥有了强大的生命力。色彩是创作者绝不会视而不见的最直观的影视视觉元素，爱森斯坦意识到了它的重要性并在其著作中阐明了它的未来。

早期影视作品为有序呈现物象而不遗余力，至于如何协调人与物体、物体与物体、人与景物、景物与景物等之间的位置或比例关系，使之具有形式美感和蕴含传情达意的功能则是现当代影视创作者所虑之事。西方绘画艺术中的构图理论和若干大师的创作实践开启了影视先驱们的智慧之门，为他们提供了合理组织画面的方法和技巧。然而，影视创作者很快发现源自绘画的静态构图理论无法解决四向度空间中的动态影像构成问题。当“时间”成为影视构成的重要元素后，其构图的复杂性和所传递的信息保有量远远超越了绘画。这就是说影视艺术必须拥有属于自身的构图体系和法则。

尽管影视诞生伊始服装便受到了创作者的重视，但因为某部作品而特意为角色设计制作服装却是 20 世纪 20 年代末的事。为剧中不同身份、地位和职业的人物设计不同款式、色彩、图案和材质的服饰是各大制片厂里“服装部”的职责所在。时至今日，当图像时代与文字时代并驾齐驱或前者超越后者后，影视画面对观众的说服力陡然间显得尤为重要，其中服装便是最主要的视觉构成要素之一。对影视创作者而言，服饰造型的难点在于影视作品所反映的时代或许属于遥远的过去，亦或许属于未知的将来。完全还原过往时代的服饰造型显然不够现实，获取其中的造型元素构建影视服饰是必由之路，创作者在体会艰辛找寻过程的同时也获得了极大的自由创作空间。

场景和道具是一个问题的两个方面，不同种类的道具是组建影视场景的要素。电影诞生之初对场景的选择是被动的，如卢米埃尔兄弟作品中呈现的“工厂大门”及“火车站”。随着创作者自主性的增强，根据剧情选择或构建人物活动空间似乎已为平常之事。但事实上许多影视空间所传递的信息超越了物质要素本身，于观众心灵深处构建了另一个造型空间，它引导我们进入影视作品生成的磁场而无法自拔。当然，道具的设计、制作及运用的真实性和准确性是构建心理空间的基本条件，也是观众醉心于影视故事的关键因素之一。

显然，以上六者共同构成了影视作品除角色之外的所有视觉元素，我们没有任何理由对其厚此薄彼，当它们的话语权不断增大时创作者对上述造型元素必须均予以关照。值得庆幸的是各影视造型元素获得话语权是一个较漫长的过程，创作者亦逐渐获取了驾驭诸要素的能力。进而，我们需坚定不移地认为影视造型各元素的生命力一定是创作者赋予的。

我们还应认识到各影视造型元素在作品中的话语权仍在与日俱增，它们为影视故事的发生发展尽情奉献着却从未怨声载道，它们从传统的功能逐渐转向塑造影视作品中的人物形象及性格特点、推动故事情节发展及营造情绪氛围等。各造型元素在影视作品中的作用达到了前所未有的高度，作品质量高低是它们集体发声的结果。前面所述的影视发展历程已经告诉我们，影视是一门集光学、美学、考古学、设计艺术学、服饰学、历史学、电学等多学科于一体的综合性极强的艺术。因此亦没有人能够胜任所有的工作，它是集体智慧的结晶。

本书将影视视觉部分分为光影、色彩、构图、服饰、场景及道具六个方面并对其进行分门别类的研究，加之六者皆以视觉造型为最终目的，故以“影视造型”命名此书。希望本书对影视作品创作起到积极作用，对影视从业者和有志于影视事业的莘莘学子有所帮助。



## 第一章

# 光影造型

光是人类视觉关照世间万物的必要前提，影视画面质量的高低亦与用光息息相关。为通过布光构建更具表现力的影视画面，先驱们付出了艰苦的努力，而令其艺术化的过程探索更是创作者集体智慧的体现，它超越了技术本身。可控光源的出现、摄影摄像器材的进步、拍摄方法的积累使影视创作者不再满足于简单的画面呈现，创作主体获得的自由度是其对未知领域不懈探求的反映。运用光线塑造人物性格特点、推动剧情发展及营造环境氛围是现代影视创作对布光的至高要求，是建立在对客观物质世界呈现基础上的二度创作，是创作者驾驭光线能力高低的有力证明。光在影视作品中的功能和承载的信息不再单一，它所取得的话语权在不停加大，但值得注意的是创作者的“随心所欲”并未脱离影视作品本身，光是为剧情服务而存在的。

## 第一节 光影生成及造型原理

### 一、光影生成的基本原理

#### （一）光源

光源可分为自然光源和人造光源。自然光源是指太阳或因自然力量生成的火，它能给地球带来光和热。由于地球自转，人类才能看到白天和黑夜。而夜里看到的月亮不会自己发光，它只是反射太阳光而已。远古人类还能在黑夜里看到因自然力量生成的火，

但此时，人类对它心存畏惧。当人们学会如何使用天然火和钻木取火后，火就成为了人造光源。随后人类发明了油灯、蜡烛等，使火成为可控制光源。直到电的发明，才为人类带来新的人造光源。

## （二）光线的传播途径

约两千四百多年前，我国著名科学家墨翟通过“小孔成像”的原理证明光线是沿直线传播的。即在黑暗的室内面向光源的位置开一小孔，人站立在小孔与光源之间，室内墙壁上就会出现倒立的人影，因为人的头部遮挡住了上面的光线，因此成像在下面，而人的脚部遮挡住了下面的光线，因此成像在上面。

无论是自然光源或是人造光源，其光线的传播都是沿直线进行的，所以太阳光照射入森林后我们可以看到明显的光束及洒落在地上的光斑，夜里可以看到手电筒形成的光柱。

## （三）影的形成



图 1-1

由于光线具有沿直线传播的特性，所以无论在自然光源或在人造光源直射下，当光线被不透明物体阻挡后则不能穿过物体，而物体周围的光线则顺利投射到地面或其他平面上，在地面或其他平面上就会形成一个周围是亮色的黑色区域；如果物体是透明或半透明的，光线虽能穿越物体，但强度已不同程度衰减，所以依然会在地面或其他平面上形成黑色区域，只是黑色的明度会不同程度降低。这个黑色的区域就是“影”（见图 1-1）。

## 二、光影成像法则

在绘画创作、静态摄影创作及影视创作中，光影的成像法则都是一致的。在这三种创作活动中，无论是自然光线或是人造光线，都需要将一个画面中的主光源设定为点状唯一光源。在同一画面中，在主光源的作用下，画面会首先分区形成亮面和暗面，在亮面和暗面之间形成的过渡面叫灰色面。当形体的转折很强硬，缺乏灰色过渡时，往往在面与面的交界处形成明暗交界线；当形体的转折比较柔和时，灰色面向暗面过渡时，总有一个部分颜色较深，此处也是明暗交界线。在光源照射下，不能穿透物体和周围能不受阻碍顺利投射到地面或其他平面的光线的共同作用下形成投影。亮面中最亮的部分叫高光。暗面中有一部分在地平面或其他平面对光线的反射作用下显得较亮，此部分叫作反光（见图 1-2）。在光线的照射下，一个单一形体或复杂组合体的各个部分均会形成不同颜色层次。有了这些层次，一个物体的体积感就会自然而然地出现在画面中，人



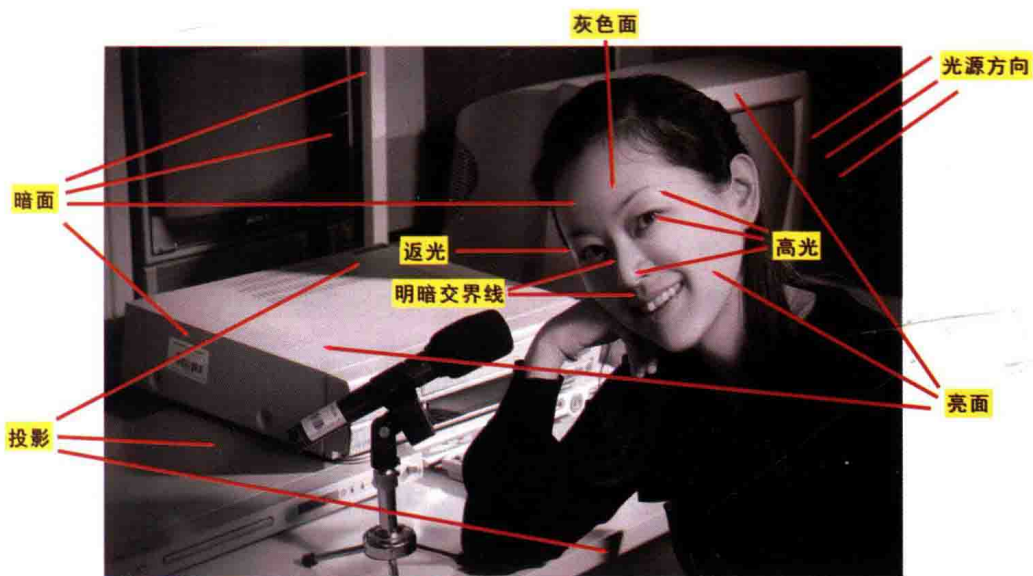


图 1-2

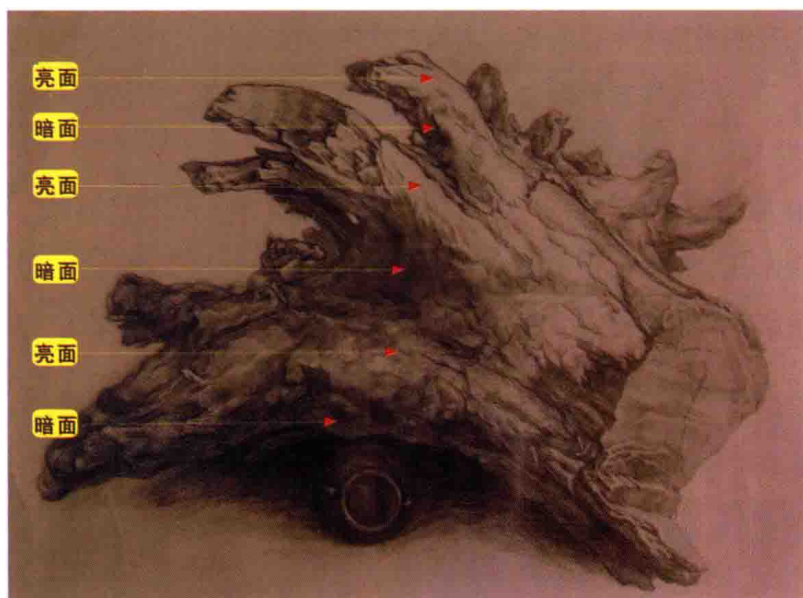


图 1-3

就可以在视觉上辨识不同物象。

事实上，无论是静态的或是动态的复杂组合体，在唯一点状主光源下，暗面与亮面在同一画面中总是交替存在，从而产生视觉上的丰富感（见图 1-3）。

### 三、影视画面中的光影成像特点

影视造型中的光影成像与绘画及静态摄影的光影成像虽然在法则上保持了一致性，但前者属于动态成像，后者属于静态成像；前者属于四向度空间中的成像（四向度空间是指时间流逝中的具有长、宽、高的三维立体空间），后者属于在二维空间中制造具有