



新起点电影研究书系

丛书主编：张会军 黄英侠



13

景物·角色： 影像语言的建构与拓展

主 编 敖日力格 ■ 副主编 李新铎

CFP 中国电影出版社

新起点电影研究书系
丛书主编：张会军 黄英侠

13

景物·角色： 影像语言的建构与拓展

■ 主 编 敖日力格 ■ 副主编 李新铎

 中国电影出版社
2015·北京

图书在版编目 (CIP) 数据

景物·角色：影像语言的建构与拓展 / 敖日力格主编.
—北京：中国电影出版社，2015.8

(新起点电影研究书系/张会军，黄英侠主编)

ISBN 978 - 7 - 106 - 04235 - 6

I. ①景… II. ①敖… III. ①电影美术—文集
IV. ①J913

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 191253 号

出品人：宋 岱

总 统 筹：李 瑾

责任编辑：苗 卉

封面设计：梁贝宁

版式设计：未名池

责任校对：乾 风

责任印制：张玉民

景物·角色：影像语言的建构与拓展

敖日力格 主编

(新起点电影研究书系 张会军 黄英侠 主编)

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路 22 号) 邮编 100029

电话：64296664 (总编室) 64216278 (发行部)

64296742 (读者服务部) Email: cfpvgh@126.com

经 销 新华书店

印 刷 北京易丰印捷科技股份有限公司

版 次 2015 年 8 月第 1 版 2015 年 8 月北京第 1 次印刷

规 格 开本/710 × 1000 毫米 1/16

印张/21 插页/2 字数/327 千字

书 号 ISBN 978 - 7 - 106 - 04235 - 6/J · 1750

定 价 56.00 元

《新起点电影研究书系》

编委会名单

总策划：张会军

编委会主任：张会军 侯光明

编委会副主任：王黎光 孙立军 王鸿海 尼跃红 王宏民 俞剑红

主编：张会军 黄英侠

学术顾问：郑洞天

编委：（按姓氏笔画排列）

王 竞	王 瑞	王宏民	王鸿海	王黎光	尼跃红	全颖华
刘 军	刘戈三	孙 欣	孙立军	李剑平	吴冠平	吴曼芳
宋 靖	张 辉	张会军	侯光明	俞剑红	敖日力格	黄 丹
黄英侠	宿志刚	童 雷	穆德远			

学术回望中的理论梳理

——《新起点电影研究书系》总序

研究生教育是衡量高校水平的重要指标。作为北京电影学院学科建设和学术整理,《新起点电影研究书系》系列专著,是北京电影学院研究生教育、教学发展和学科建设中的一个阶段性总结,也是中国电影艺术专业教育、电影学科各专业创作和理论研究具有重要意义的研究成果。在学术建设的宏观层面上,策划这套关于电影制作和理论研究的丛书,需要总体把控研究方向、界定研究范围、明确研究意义和内容,丛书的最终出版挖掘了电影学学科研究的深度,延展了研究的边界。

2015 年对于“电影”来说,是一个特殊的年份。世界电影诞生两个甲子——120 周年,中国电影诞生 110 周年,同时,也是北京电影学院建校 65 周年华诞。面对这些重要的时间节点,以回望和梳理北京电影学院电影学专业艺术创作和理论研究的学术成就为契机,交流教学经验,展现培养成果为目的,学校研究生院和学报编辑部,发起、策划、统筹、整理、编辑出版《新起点电影研究书系》系列 21 本学术专著。此书系作为我校在戏剧与影视学、美术学、艺术学理论学科建设和教学、科研工作的一个重要组成部分,是学校“十二五”发展规划中的重要内容,对于学校的电影学学科专业的建设,有着极其重要的理论意义和学术价值,并将在社会和高校中产生广泛而深远的影响。

《新起点电影研究书系》系列学术专著的基本选题和规划,在主要内容方面体现了如下的几个方面构成:

此书系从整体研究框架上,涵盖和涉及电影创作与理论研究的各个方面,包括电影历史、理论、批评、创作、技术、艺术、产业、市场等电影学专业领域的相关方向,以开阔的视野较为系统、完整地反映了电影学术研究的前沿成果和北

京电影学院的教学成果。对于每本书的微观布局，在统一丛书系统性、科学性、整体性的前提下，侧重新视角、多角度的开拓性和前瞻性，并兼顾研究的扎实性和深入性。

电影历史研究是本丛书中重要的内容。百年来，“电影是什么”这一问题在中国语境下，不同的历史时期给出了不同的答案，是“海派”电影中的都市现代性表达，是新中国“十七年”电影的主流政治意识形态，是新时期艺术电影的表征方式，抑或是当下商业电影的运作机制，随着中国社会、时代、文化的变迁，建构出不同的电影史观图景。

国别电影是学者最为熟知的研究视角之一，丛书以新颖的角度重新审视法国、意大利、德国、波兰、罗马尼亚、美国等这些欧美电影强国，运用新方法观照过去，挖掘、梳理、总结各国别电影特征；与此同时，将研究视野置于日本、韩国这些邻国，以期为中国电影提供一种参照。

丛书在类型电影研究方面，聚焦于中国类型电影和外国类型电影的叙事范式与形式风格，撷选喜剧、家庭伦理片、苦情戏、武侠片，这些最具民族特色的中国类型电影以及动作片、歌舞片等好莱坞类型电影作为研究对象，探究隐秘其中的既定类型模式和创新表达方式之间的张力。

丛书也对近年来颇受学界关注的身份、性别、明星研究领域进行了呼应。无论是对银幕上的知识分子、母亲和父亲形象，还是对中国和好莱坞的明星现象，都开展了积极的学术观照。

电影是一门融合集体创作的综合艺术，而电影导演是其综合性的集中体现。导演对故事性的挖掘、对影像时空的表现、对人物形象的塑造、对电影细节的描写、对观众的控制，都是电影导演艺术研究领域的重要范畴，丛书一一将之囊括其中。此外，在大师研究的视野下，丛书还对七位中外著名导演的个人影像创作，进行了细致的风格研究与文化批评。

演员依照剧本，在导演的指导下完成二度创作，将艺术形象鲜活地展现在电影银幕前。丛书通过对表演理论、表演创作和表演实践的研究，探析、总结电影表演背后的规律和法则。而电影表演教学是北京电影学院建校伊始就设立的学科，长达 65 年的讲授早已形成一套完整的教学体系，对表演教学的总结梳理，将对学

科建设产生积极作用。

对于电影摄影而言，摄影技术与技巧、影像造型风格、摄影大师研究是研究生论文的主要选题视点。这些未来的电影摄影师们，对影像历史和当下实践，进行了独立的个人思考。

丛书特别涉猎了立体电影、后期制作、数字发行等数字电影技术应用领域。电影科技是完成电影艺术表达的基本保证。在当下的数字时代，数字技术突飞猛进地发展，从最初改变电影制作方式，到如今全方位影响电影形态和工业体系。

声音是电影这门视听综合艺术的一个重要有机组成部分，其艺术构思和整体设计直接影响着电影的质量。随着电影技术和电影美学的发展，对声音理论、录音实践和音乐创作的研究也在不断变化与发展。

电影美术是影片造型的基础，需要通过艺术想象和手段创造出符合电影作品要求的空间形象和人物形象。传统的电影美术观念，在面对实验影像和新媒体艺术时呈现出新的发展变化。

在以往的电影历史及理论、电影艺术创作理论的研究基础上，丛书还对电影产业的制片策略与院线运营、电影市场的本土运作与海外开发等影视管理学的热点问题进行了探索。

在历史语境与技术变革下，当代图片摄影也在发生变化。无论是摄影影像辨析、影像现实衍变，还是国际摄影师研究、影像类型研究，抑或是观念与表达探讨、创作研讨与应用，这一定格瞬间的艺术正在等待学术研究的拓展。

对于动画研究而言，丛书分别从欧美动画、日本动画及中国动画的创作与实践予以分析，聚焦近年来重要的动画作品、动画大师、动画技巧、动画形式。

同时，北京电影学院艺术硕士作为研究生教育的重要组成，其创作报告带有鲜明的实践特征，我们从编剧、导演、表演、摄影、录音、美术、图片摄影、动画专业中选取最优秀的创作总结，以期彰显教学特色和教学成果。

总而言之，本系列学术丛书的研究特点是：研究的专业性——实践和理论研究并行，系统梳理学校电影学学科发展和学术建设的脉络；研究的创新性——坚持学术独立和学术自由，观点鲜明；研究的系统性——紧扣十年来电影创作、理论、历史、批评方面的热点和重点问题；研究的严谨性——框架条理分明，学

术思路清晰，逻辑思维缜密。

《新起点电影研究书系》系列专著，是我为纪念中国电影诞生 110 周年和北京电影学院建校 65 周年，全面加强电影学学科建设所推出的理论研究体系的重要课题。希望其成为中国电影艺术专业研究的学术典范，成为电影学科研究生教育的教学示范，为我们国家的电影艺术理论研究与专业教育贡献力量。

是为序。

中国文联全委会委员，中国电影家协会副主席

张会军

北京电影院校长、博士生导师、教授

目 录

CONTENTS

总 序 _ i

● Part One

上篇 创作研究

当代影视传统模型比例设计研究 / 张天羽 _ 002

游牧民族的精神图腾：电影《狼图腾》人物造型创作谈 / 李佳韦 _ 038

视觉化的美术构思：影片《应龙》美术创作谈 / 高远 _ 053

跟踪替换技术与高清数字特技短片 *Falling* 电影叙事 / 朱翊宇 _ 076

电影视觉特效技术在互动界面表现中的应用

——谈宣传片《中关村——科技引领未来》中的互动视效设计制作 / 崇小洁 _ 099

● Part Two

中篇 空间建构

隐抽象在视觉造型艺术中的现代语境 / 杨继红 _ 152

装置艺术中的空间形态研究 / 郑航 _ 172

堕入虚空的精神镜像：《浮生》系列创作谈 / 曲衍志 _ 206

色彩的空间表现性在绘画与电影中的比较研究 / 张珍萍 _ 225

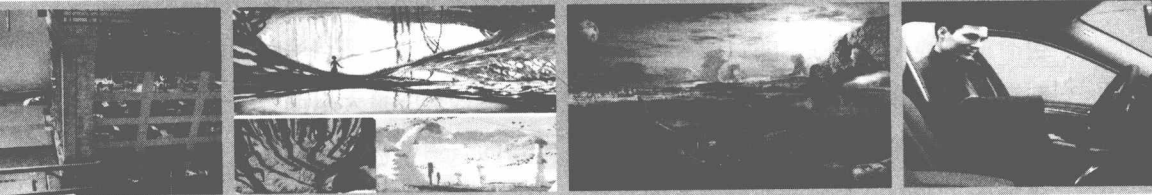
● Part Three

下篇 广告创作

论影视片的广告宣传 / 陈汝洪 _ 242

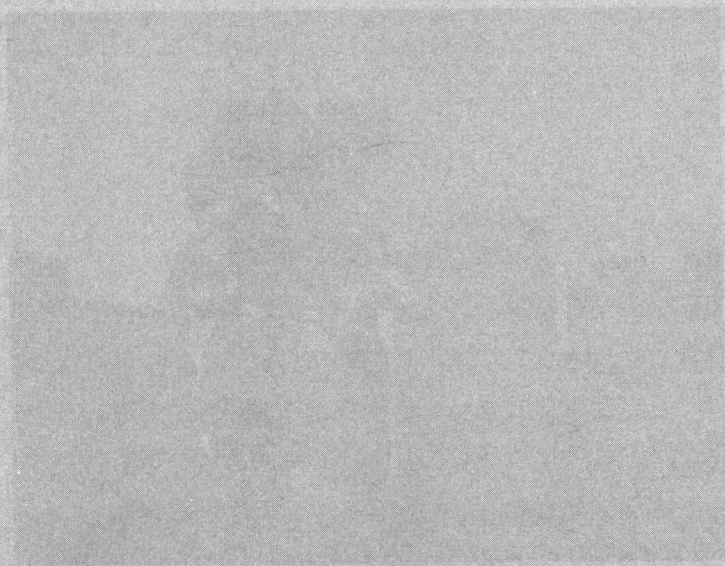
影视广告故事板对创意的表达 / 张楠 _ 269

30 秒钟讲故事：影视广告片如何建立精准的视听信息传达 / 孙盛夏 _ 313



◎ Part One 上篇

创作研究



当代影视传统模型比例设计研究

张天羽

一、影视传统模型的常用拍摄比例

在本部分中，通过日本、美国等国家的影视作品来分析国外拍摄传统模型时常用的模型比例，了解常用于拍摄的影视模型比例和使用目的，并探究其比例制定的原因。

（一）日本常用的传统影视模型拍摄比例



▲ 图 1：机械哥斯拉与 1/25 的楼群

日本的传统模型拍摄的起源是从1954年的系列电影 *Godzilla*¹ 开始的，也是日本较独特的特效影片形式之一，称之为特摄电影²。影片的主题就是人类抵抗怪兽的侵袭和迫害，所以大量的特效镜头部分是人类与怪兽的战斗场面和怪兽毁坏城市与街道。在当时美国特效影片的影响下通过特技化妆术按照演员的身高制作怪兽的外壳服装，一般高度为2米左右。为了拍摄大量被怪兽摧毁的建筑，在摄影棚内搭建了大面积的城市模型。在首部影片里，*Godzilla* 的实际高度被定为50米，所以大量通过传统模型手法制作的模型的比例也就被规定为1/25的比例尺寸。由于当时日本的城市建筑普遍偏低，房屋高度都在怪兽的腰部以下，恰好凸显了怪兽的可怕。除此之外，当时1/25的模型比例优势还在于存在一些现成的模型车玩具，可以用来丰富城市的细节。在之后的怪兽作品中这些当时制作的大量城市模型也继续被沿用，作为库存模型保管在东宝电影制片厂的模型仓库中用于出租，从此打造了日本传统影视模型比例的标准。

后来由于电视的普及，电影观众开始减少，使得 *Godzilla* 系列影片的票房销量下降，制景经费大额削减，导致剧组没有能力再制作新的模型进行拍摄。直到拍摄1984年的第16部 *Godzilla* 时，当时日本建筑的普遍高度比 *Godzilla* 的设定高度还要高。在影视投资金额的压力面前，为了达到降低城市模型制作成本的重要目的，缩小了建筑的比例为1/50，也迫于无奈将 *Godzilla* 的实际身高设定从原来的50米改为100米。但是由于比例的缩小过于激烈，视觉效果上有了明显的质量下降。这部失败作品之后，考虑到必须保持适当的视觉效果，并且大量的影视模型库存也还能用，之后的影视作品还是沿用了1/25的模型比例作为标准影视模型比例。Marbling Fine Arts³ 的社长岩崎先生说：“作为目前的常规影视模型拍摄来说，除了特殊的镜头设计，例如模型与水的接触，通常情况下会避免近景拍摄，模型的比例如果不小于1/10的情况下基本上还是能够满足画面中的视觉需求，因为我们从模型的制作工艺上完全能够做到非常逼真的效果。但是在日本的特效影片制作情况可能比较特殊，许多情况下是由于资金的问题无法追求过高的视觉效

1 国内翻译为《哥斯拉》，幻想中的由于原子辐射出现的类似恐龙时代霸王龙的巨型怪兽。

2 特摄电影是以影视特效模型为主要特效制作形式的电影类型，也是日本独特的科幻影片形式。其主要受众群为少年儿童，特摄片的其他代表性作品还有《奥特曼》系列、《特搜战队》系列等。

3 Marbling Fine Arts 是1974年成立的日本影视传统模型制作公司。

果，本应该通过制景手段来完成的一些镜头却被迫通过廉价的模型拍摄来降低影片成本，还有一种情况是三维制作公司的费用过高¹，所以选用传统模型进行拍摄。要让影片一切从视觉效果出发，真的很难。”



▲ 图 2：奥特曼的拍摄使用了与哥斯拉同样的模型场景

（二）美国及其他国家常用的传统影视模型拍摄比例

在谈到影视传统模型的问题时不得不先从美国好莱坞的影视特效发展历史中谈起，用于拍摄目的的影视模型比例也并不例外。这是因为到今天为止在影视模型的运用过程中最为成功的，并运用广泛的就是美国的好莱坞。其中乔治·卢卡斯（George Lucas）的 ILM² 公司和斯坦·温斯顿（Stan Winston）的 Stan Winston Studio³ 公司最具有代表性，可以说是他们打造了当代特效技术中传统模型运用的基础。

1 在这一点上，日本与中国国内的情况却正好相反。

2 “ILM”，全称 Industrial Light and Magic，即工业光学魔术公司，简称工业光魔。由好莱坞著名导演乔治·卢卡斯于 1981 年正式创立。

3 斯坦·温斯顿工作室是美国特效大师斯坦·温斯顿于 1972 年成立的特效模型公司。同时斯坦·温斯顿还是现在美国著名特效公司 Digital Domain 的创立者。

美国以及长度测量单位为英制的国家中常用的影视传统模型比例为了尺寸缩放时换算工作的方便，大多数以英尺作为缩放标准。运用了早期就存在于玩具模型比例的国际标准 1/48、1/72 等相对应的倍数作为常用的影视模型比例。在好莱坞等特效技术成熟的地区，为了完成三维模型尚未无法实现的真实画面效果，常会使用 1/6、1/4 等的超大比例模型，配合计算机控制的模型操控台进行复杂运动镜头的拍摄。模型的比例会直接反映在模型的尺寸上，而尺寸的大小决定了能够反映在模型本身上的细节完成度。当然这不意味着比例越大的模型就一定能够做到更优秀的视觉效果，但是对视觉上的表现潜力绝对有着更多的可能性。在好莱坞的各类影片里有大量镜头依靠影视模型拍摄，甚至仅仅为了完成一个镜头的视觉效果来制作多个影视模型，或者同样的物体会按照多种比例制作出来使用在不同的镜头中。

“模型”被用于影视拍摄的历史可以追溯到影视特效诞生的初期，然而影视特效本身在电影诞生时就出现了。20 世纪 20 年代早期的影视特效中的模型运用手法比较简单。在成本的限制下制作的模型并没有太多的考虑因素，这是因为电影制片厂的体制和影视特效的使用目的局限性所导致的。当时美国的大型电影制片厂集中在加利福尼亚，这类大型电影制片厂里有电影制作所需要的所有设备以及长期雇用的人工资源。这也是出于当时的影片制作商的商业目的，为了得到最大限度地降低拍摄成本提高经济效应，基本上每一部影片为了降低实景拍摄时所产生的采景费用，能使用多少廉价的影视特效来完成就使用多少。这样的现象一直持续到了 50 年代初，大型电影制片厂对电影市场的独占现象遭到了国家的硬性干涉，结果像米高梅、派拉蒙等当时的大型电影制片厂不得不卖掉手中大量的电影院和厂房。同时独立从事影片制作的人们在影片恶性竞争的枷锁消失后，采用了自由的创作手段，也意识到了当时的影视特效技术的局限性。当时电视的出现使得观众对了解影视节目的真实性有了具体的参考途径，观众们也开始在电影作品的画面效果中期待更多的真实感。以往的影视特效已经无法满足观众的视觉要求，电影又重新掀起了实拍为主的潮流。

于是影视特效在 20 世纪 60 年代的美国进入了接近十年的断代时期，直到 70 年代末 ILM 成立后，才有了与今天的影视特效类似或相同的使用目的和概念。成

为当代影视特效的起始点。在《乔治·卢卡斯的 SFX 工作室》这本书中记载着影视特效的历史和 ILM 公司影视模型的发展史。书中说道：影视特效本身的发展是在 20 世纪 50 年代至 70 年代间，观众对影片中画面的需求所促使的。由于影视特效的无限潜力可以让观众目睹各类现实中不可体验的奇观，观众对奇特的画面效果有着异常的期望。这样的现象导致了电影的制作经费上涨到了以往的几十倍，使得一些想象力丰富的导演们不断寻找着拓展影片效果的新领域，同时也为了营造更大的经济效应不断在寻找控制影片制作费用的方法。对于这些问题最好的解决方式就是“影视特效”。

作为新时代的特征，影视特效有了新技术作为主干，即电脑技术。在电脑技术参与到影视特效之前，影视模型的运用有着非常大的障碍，任何模型镜头的拍摄时，镜头几乎无法移动，或者出现在画面内的模型本身也不能够有太多动作。这并不会直接对模型的比例有着直接的约束，但从结果上来看影视模型的运用本身并不是基于影片画面中的真实还原作为出发点。由于合成技术尚未成熟，表现运动镜头时所要制作的模型环境因素过多，为了降低成本普遍模型比例为 1/72 和 1/48。这样的情况一直持续到 ILM 第一部《星球大战》的模型制作工作中。

当第一部《星球大战》上映后，由于票房的成绩大幅度地超出了预计和想象，《星球大战》的续作也从而获得了大量的投资，在科学幻想影片（Science Fiction）领域打造了新的影像标准和里程碑，特效影片的情况得到了改善。在之后第二部《星球大战》影片中，为了把众多模型物体做出更出色的视觉效果，许多模型以更大的比例被重新制作。例如主角的战斗机 X-wing 从之前的 1/48 变为 1/16，黑武士达斯·瓦德所指挥的星际驱逐舰由于出现在影片中的次数增多，也从之前的 3 英寸长模型变成了超过 8 英寸长的模型¹。

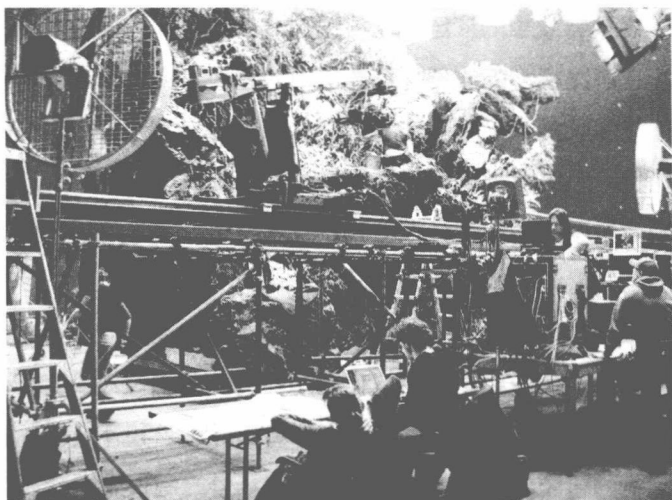
乔治·卢卡斯在书中将影视特效比喻为魔术，对于 20 世纪 80 年代数字技术普及之前的 ILM 来说魔术的手法就是将拍摄的镜头模型化。在今天，虽然影视模型的运用范围已经大量减少，但是在制作影视作品中为了完成当代数字三维模型手段难以做到的真实画面质量，各种比例的影视传统模型仍然在影片中所使用着。

1 由于星际驱逐舰在影片制作时并没有实际尺寸上的设定，描述为将近一英里长的飞船。所以归类为“无比例”（Non Scale Miniature）模型。

计算机技术在影视特效中的广泛运用对模型造成了很大的压力，在许多类型的特效制作过程中，三维模型的方便性和画面中的表现力大大超越了传统模型的表现程度。所以 1/72 等的小比例模型的使用范围变得非常局限，在当今大型影片制作中逐渐消失。但是三维模型的广泛运用促进了传统模型新的使用方式，就是将模型作为贴图或者数字绘景的素材来使用，或者是结合三维数字模型对传统模型进行衔接，避免制作超大物体所有部分的模型。

除了好莱坞之外，Weta¹ 公司大量使用影视传统模型来完成高质量镜头画面。其中负责制景、影视传统模型、特效化妆工作的部门叫做 Weta Workshop，此部门以对景观与生物的设计作为强项，在影片《指环王》和《金刚》等影片中使用了大量多种比例的传统模型来完成大部分镜头场景的制作。配合后期制作的部门叫做 Weta Digital，这个数字特效部门会合理化地制定影视传统模型的使用方式。Weta 所制作的传统模型十分巧妙，在好莱坞的影响下，普遍偏向使用三维制作的场面中添加运用传统影视传统模型制作的理念，大量使用了 1/72 的小比例模型作为远景模型或者用于模拟大型建筑的航拍镜头。当然，为了符合当代影片严格的视觉要求，也在传统模型的拍摄中通过结合数字手段来有效弥补了传统模型的不足之处。Weta 工作室所运用的影视传统模型比例十分丰富。用于拍摄的实体模型在不同情况下分别使用公制和英制的长度单位来进行比例制定。为了使得微缩模型的真实程度能够与真实参照物的细节程度相媲美，对模型场景的透视关系进行强化，通常以 1/10 或 1/12 的制作比例进行近景制作，其余的模型制作比例则偏小。在影片《金刚》中用于拍摄模型里，比例最小的模型只有 1/1000 的比例大小。Weta 工作室常会运用不同比例的模型来巧妙布置一个镜头场景内的强制透视，在最少的成本下完成具有视觉冲击力的实体模型场景。Weta 工作室对传统模型的使用不仅仅停留在传统技巧的沿用，还把它作为三维制作的辅助方式，通过 1/6 的大比例油泥模型来呈现角色的纹理与质感，为三维部门的制作者们提供可视化的参考。此外还会以 1/2 的大比例制作用于立体扫描的高精度实体模型，辅助三维数字模型的制作。

1 Weta 即威塔公司，是于 1994 年成立的位于新西兰惠灵顿市的一家综合性电影和电视特效公司。



▲ 图 3：影片《金刚》中 1/12 的大比例热带雨林模型

（三）我国常用的传统影视模型拍摄比例

在新中国成立初期，“红色电影”是当时我国电影的主要组成部分，反映历史战争题材的电影层出不穷，八一电影制片厂的特技车间则是当时出现的最早一批从事电影特技模型师的地方。翻阅历史，能看到很多优秀的影视特技模型作品在当时的影片中出现，这里我借助佟翔天老前辈的回忆录，来回顾我国传统影视模型的拍摄比例。

在电影《大决战》中，表现“辽西大捷”的一场戏中，有解放军部队胜利前进的场面。很多镜头要以大量国民党军队的美式卡车残骸作为前景，于是当时制作了一百多辆细致的卡车模型，当时使用的模型比例是 1/7 的。在电影《南海风云》中，为了拍摄军舰舰首在海中乘风破浪的镜头，制作了 1/7 的舰首局部模型，由于模型本身没有动力，再加上这个比例下的军舰本身已经是庞然大物了，所以这个局部是不可能在水中动的，破浪前进的浪花则巧妙地使用了高压水枪完成了效果。佟翔天老前辈为军舰总结的比例经验就是“水花不能再大了”，由于水的比例，游弋在水中的军舰模型比较适宜的比例是 1/7 到 1/8。佟翔天老前辈制作的模型中为什么使用了很多的 1/7 的比例现在我们不得而知，但是能够看到的结果是他所制作的大量 1/7 模型后来多次组合在影片中重复使用，或许也是顺延使用这个