

手机网络影视制作丛书

数字艺术设计工程师专业技术资格认证指定培训教材

# 手机网络 影视创作

主 编 房晓溪



中国水利水电出版社  
www.waterpub.com.cn

## 内 容 提 要

《手机网络影视创作》是手机网络影视基础理论及制作流程的入门课程,介绍从电影的早期形态到当今的数字影像发展,传统电影电视的制作到个人化独立影像的创意,最后是基础的剧本写作理论及技巧。本书力求使初学者掌握影视艺术的基础理论、当今流行的网络手机短片形态,及影视艺术创作流程中的各项技能。本书中所设置的理论讲解和实战练习,将帮助学习者在影像制作方面打下剧本基础。

本书可以作为本科及高职高专学生的教科书,也可以作为希望从事手机网络影视理论及制作方面的初学者的入门参考书。

## 图书在版编目(CIP)数据

手机网络影视创作 / 房晓溪主编. —北京: 中国水利水电出版社, 2008

(手机网络影视制作丛书)

ISBN 978-7-5084-5957-8

I. 手… II. 房… III. 移动通信—携带电话机—视频系  
统一技术 IV. TN929.53

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 161908 号

|      |                                                                                                                                                                                |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 书 名  | 手机网络影视制作丛书<br>手机网络影视创作                                                                                                                                                         |
| 作 者  | 主编 房晓溪                                                                                                                                                                         |
| 出版发行 | 中国水利水电出版社 (北京市三里河路 6 号 100044)<br>网址: <a href="http://www.waterpub.com.cn">www.waterpub.com.cn</a><br>E-mail: <a href="mailto:sales@waterpub.com.cn">sales@waterpub.com.cn</a> |
| 经 售  | 电话: (010) 63202266 (总机)、68367658 (营销中心)<br>北京科水图书销售中心 (零售)<br>电话: (010) 88383994、63202643<br>全国各地新华书店和相关出版物销售网点                                                                |
| 排 版  | 北京零视点图文设计有限公司                                                                                                                                                                  |
| 印 刷  | 北京中科印刷有限公司                                                                                                                                                                     |
| 规 格  | 210mm × 285mm 16 开本 9.5 印张 242 千字                                                                                                                                              |
| 版 次  | 2008 年 12 月第 1 版 2008 年 12 月第 1 次印刷                                                                                                                                            |
| 印 数  | 0001—4000 册                                                                                                                                                                    |
| 定 价  | 38.00 元                                                                                                                                                                        |

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

## 中国电子视像行业协会 数字艺术设计工程师专业技术资格认证专家委员会

主任: 郝亚斌 中国电子视像行业协会 常务副秘书长  
副主任: 刘晶雯 中国电子视像行业协会数字影像推广办公室副主任  
秘书长: 谢清风 中国电子视像行业协会数字影像推广办公室副主任

专家委员会委员 (根据省份按姓氏笔画排序)

|     |                 |     |                   |
|-----|-----------------|-----|-------------------|
| 田忠利 | 北京印刷学院设计学院      | 闫英林 | 沈阳航空工业学院艺术设计系     |
| 林华  | 清华大学继续教育学院      | 孟祥林 | 辽宁广告职业学院          |
| 刘寅琥 | 中国电子视像行业协会      | 韩宇  | 辽宁科技大学动画系         |
| 张翔  | 北京工商传播与艺术学院     | 李汇杰 | 大连大学动画系           |
| 李中秋 | 中国动画学会          | 刘东升 | 辽宁科技大学建筑与艺术设计学院   |
| 李智  | 北京工业大学艺术设计学院    | 李波  | 大连工业大学艺术设计学院艺术设计系 |
| 肖永亮 | 北京师范大学          | 安丽杰 | 辽阳职业技术学院          |
| 段新安 | 北京工商大学数字艺术制作中心  | 张永宁 | 长春工业大学美术学院动画系主任   |
| 鲁晓波 | 清华大学美术学院        | 余雁  | 黑龙江大学艺术学院         |
| 马振龙 | 天津理工大学艺术学院      | 张震甫 | 黑龙江艺术设计协会         |
| 郭振山 | 天津美术学院艺术学院      | 田卫平 | 哈尔滨师范大学艺术学院       |
| 陈聿东 | 南开大学东方艺术系       | 林学伟 | 哈尔滨理工大学艺术设计学院     |
| 董雅  | 天津大学建筑学院环境艺术系   | 陈月华 | 哈尔滨工业大学媒体技术与艺术系   |
| 孙世圃 | 天津师范大学美术与设计学院   | 吕海景 | 东北农业大学成栋学院动画系     |
| 魏长增 | 天津工程师范学院艺术工程系   | 陈健  | 同济大学环境与艺术设计系      |
| 钟蕾  | 天津理工大学艺术学院      | 程建新 | 华东理工大学艺术设计与传媒学院   |
| 杨文会 | 河北大学艺术学院院长      | 马新宇 | 上海工程技术大学艺术设计学院    |
| 谷高潮 | 唐山学院艺术系         | 钱为群 | 上海出版印刷高等专科学校艺设系   |
| 赵红英 | 河北科技大学动画系       | 濮军一 | 苏州工美职业技术学校数字艺术系   |
| 陈德春 | 东方美术职业学院动画系主任   | 曾如海 | 江南大学太湖学院艺术设计系     |
| 陈彦许 | 河北软件职业技术学院数字传媒系 | 金捷  | 南京艺术学院高职院         |
| 夏万爽 | 邢台职业技术学院艺术与传媒系  | 朱方胜 | 江南影视艺术职业学院艺术系     |
| 黄远  | 石家庄职业技术学院       | 余武  | 南京邮电大学传媒技术学院      |
| 王建国 | 广播电影电视管理干部学院    | 顾明智 | 常州纺织服装职业技术学院艺术系   |
| 胡钢锋 | 太原理工大学美术学院影像艺术系 | 余永海 | 浙江工业大学艺术学院副院长     |
| 赵志生 | 内蒙古大学艺术学院设计系    | 潘瑞芳 | 浙江传媒学院动画学院        |
| 王亚非 | 鲁迅美术学院动画学院      |     |                   |

|     |                   |     |                 |
|-----|-------------------|-----|-----------------|
| 殷均平 | 宁波大红鹰职业技术学院数码艺术系  | 黎青  | 湘潭大学艺术学院        |
| 胡志毅 | 浙大传媒学院影视与新媒体系     | 顾严华 | 深圳职业技术学院动画学院    |
| 吴继新 | 中国美术学院艺术设计职业技术学院  | 何祥文 | 中山职业学院计算机系      |
| 李爱红 | 中国美院艺术设计职业学院      | 黄迅  | 广州工业大学艺术设计学院动画系 |
| 何清超 | 杭州汉唐影视动漫有限公司      | 陈小清 | 广州美术学院艺术设计系     |
| 任利民 | 浙江理工大学艺术与设计学院     | 金城  | 漫友杂志社           |
| 周绍斌 | 浙江师范大学美术学院        | 刘洪波 | 广西柳州城市职业学院艺术系   |
| 陈凌广 | 浙江衢州学院艺术系         | 帅民凤 | 广西师范大学美术学院      |
| 黄凯  | 安徽科技工程学院艺术设计系     | 邱萍  | 广西民族大学艺术学院      |
| 翁炳峰 | 福建师范大学美术学院        | 张礼全 | 广西工艺美术学院        |
| 郑子伟 | 湄洲湾职业技术学院设计系      | 黎卫  | 南宁职业技术学院艺术工程系   |
| 毛小龙 | 江西师范大学美术学院副院长     | 宁绍强 | 桂林电子科技大学设计学院    |
| 吴学云 | 赣西科技职业学院艺术系       | 刘永福 | 广西职业技术学院艺术设计系   |
| 项国雄 | 江西师范大学传播学院        | 黎成茂 | 桂林电子科技大学设计学院动画系 |
| 王传东 | 山东工艺美术学院数字传媒学院    | 宋效民 | 海口经济职业技术学院      |
| 荆雷  | 山东艺术学院设计学院        | 杨恩德 | 重庆科技学院艺术系       |
| 张家信 | 烟台南山学院艺术学院        | 贺蜀山 | 重庆科技学院艺术设计培训中心  |
| 杨鲁新 | 青岛恒星职业技术学院动画学院    | 袁恩培 | 重庆大学艺术学院设计系     |
| 韩勇  | 青岛理工大学艺术学院        | 苏大椿 | 重庆正大软件职业学院数字艺术系 |
| 赵晓春 | 青岛农业大学传媒学院        | 张继渝 | 重庆工商大学设计艺术学院    |
| 于洪涛 | 济南动漫游戏行业协会        | 周宗凯 | 四川美术学院影视动画学院    |
| 李美生 | 山东艺术设计学院动画系       | 李宗乐 | 四川托普信息技术职业学院数字系 |
| 朱涛  | 三峡大学艺术学院艺术系       | 邹艳红 | 四川教育学院美术系       |
| 仇修  | 湖北美术学院动画学院        | 王若鸿 | 西安工业大学艺术与传媒学院   |
| 房晓溪 | 武汉传媒学院动画学院        | 陈鹏  | 西安理工大学艺术与设计学院   |
| 朱明健 | 武汉理工大学艺术设计学院      | 张辉  | 西安理工大学艺术与设计学院   |
| 雷珺麟 | 湖南大众传媒职业技术学院动画艺术系 | 庞永红 | 西北大学艺术学院        |
| 劳光辉 | 湖南大众传媒职业技术学院      | 丛红艳 | 西安工程大学          |



手机网络影视是通过数字广播网络与移动网络为用户提供基于手机的视频信息的服务，主要包括手机网络影视、手机微视频下载和手机视频短信三大部分，手机网络影视是手机视频的主体，手机微视频下载与手机视频短信仍然处于市场培育阶段。目前，中国拥有5亿的手机用户，是全球最大的移动通信市场。中国庞大的手机用户群为手机网络影视的发展提供了坚实的用户基础。随着3G的来临，手机已经成为个人多媒体娱乐终端，手机网络影视业务是中国移动、中国联通等运营商提供无线增值服务的发展方向。此外，手机用户对个性化娱乐服务的需求越来越强烈，手机视频正好能够为用户带来实时、互动和个性的娱乐体验。随着手机网络影视概念的普及，以及运营商、设备制造商和内容提供商在终端、网络、内容上的布局，中国手机网络影视市场可谓是蓄势待发。3G牌照的发放和数字广播基础建设将吹响手机网络影视市场快速发展的号角，市场预期将达到高峰，看好手机网络影视业务的厂商也将强势介入，手机网络影视市场正跨入高速成长阶段。

为适应手机网络影视市场快速发展和人才培养的需求，我们编写了这套“手机网络影视制作丛书”。

《手机网络影视创作》是基础理论及制作流程的入门课程，包括从电影的早期形态到当今的数字影像发展，从传统电影电视的制作到个人化独立影像的创意，基础的剧本写作理论及技巧。包括电影艺术的基础知识及赏析、影视制作流程、数字影视的概况、网络视频与手机电影作品赏析、剧本创意开掘及剧本写作技法等方面的知识，为下一步的拍摄制作打下基础。

《手机网络影视制作》包括镜头语言的基本知识，掌握分镜头脚本写作，了解DV摄像机的拍摄原理，掌握DV摄像机的使用技巧，掌握DV摄像机的曝光、运动，手机摄像头和网络摄像头的各项技术标准，以及如何发挥两种设备的优点进行有针对性的拍摄。了解视频拍摄的常用视觉技巧，了解不同色彩的情绪特点和表现方法，了解色温这一概念，掌握灯光知识，及对影调种类的认识。学会使用影调、软调、亮调、暗调等光线特性。对镜头运动具有较为直观的理解，了解镜头运动所产生的艺术效果。掌握手机电影的播放特点，拍摄适合手机观看的影像，保证影像在新媒体上的播放效果。

《手机影视网络技术》从学习计算机网络和Internet知识入手，重点解决如何将手机网络影视传送到互联网上，而互联网的宽带化发展为流媒体技术的产生和发展提供了强大的动力和广阔的应用空间。流媒体技术将广泛应用于互联网上的多媒体新闻发布、视频点播、电子商务、远程教

育、视频会议等网络信息服务的方方面面。不但要上传各种各样的手机网络影视节目，还要对相关内容进行管理。

《手机网络影视后期合成》是手机网络影视制作流程的后期课程，要解决视频经过编辑软件处理后通过网络、手机对外发布。要掌握影视制作的相关知识和技巧，包括影视后期编辑基本技法、数字非编系统上的编辑处理的三个步骤。数字化素材采集，利用数字非编系统提供的各种工具对素材进行编辑处理，最后输出成品。介绍如何把素材采集到数字非线性编辑系统，如何管理素材，如何将素材编辑成节目并输出节目等技术。介绍影视剪辑的基本作用、对话场景和多机位场景的剪辑技巧。介绍动作场景的画面剪辑原则和技巧，介绍音频编辑软件 Nuendo 的简单操作，录音、降噪、添加混响和均衡效果器的使用等几种常见的声音编辑手段。介绍如何使视频文件更小、更适合在网络上传播；如何实现视频的在线观看；如何重新对影片编码，使其可以在手机上播放。最后介绍一些在工作中经常用到的特效插件，从插件的安装，到加入插件特效，再到插件特效的关键帧动画，掌握视频插件的用法，使创作出来的作品拥有更好的视觉效果。

本套“手机网络影视制作丛书”适用于有志于进行手机网络影视制作的大中专学生和各个层次的手机网络影视和游戏动漫爱好者。

本丛书得到中国电子视像行业协会数字影像推广办公室的大力支持，并将作为其中国数字影像行业人才培养工程数字艺术设计工程师专业技术资格认证指定培训教材。数字影像推广办公室长期以来致力于中国数字影像行业人才培养工程，负责国内数字艺术设计工程师职称（专业技术资格）认证工作（<http://dgart.org.cn>，[peixun3000@163.com](mailto:peixun3000@163.com)）。认证专业方向有：数码影视制作、多媒体艺术设计、室内设计、游戏设计、数字艺术设计、建筑设计、动漫设计、视觉传达设计、平面设计、包装设计、工业设计、计算机辅助设计。

本系列教材所引举例的影片只做教学之用，不能作为任何商业目的，如有违反，所有责任自负。

作者

2008年8月





手机网络影视业务是无线增值服务的发展方向，中国拥有5亿手机用户，是全球最大的移动通信市场。随着3G的来临，手机已经成为个人多媒体娱乐终端，手机用户对个性化娱乐服务的需求越来越强烈，手机网络影视正好能够为用户带来实时、互动和个性化的娱乐体验方式。随着手机网络影视概念的普及，运营商、设备制造商及内容提供商在终端、网络、内容上的布局，中国手机网络影视市场预期将达到新的高峰，跨入高速成长阶段。

本书是手机网络影视的基础理论及制作流程的入门课程，包括从电影的早期形态到当今数字影像的发展，从传统电影电视的制作到个人化独立影像的创意，基础的剧本写作理论及技巧。包括电影艺术的基础知识及赏析、影视制作流程、数字影视的概况、网络视频与手机电影作品赏析、剧本创意开掘及剧本写作技法等方面的知识。为下一步的拍摄制作打下基础。

本书第1章介绍了影像艺术最早的存在状态以及它的核心和一直被延续着的艺术精髓。第2章了解影视制作流程对于一个影像创作者来说是至关重要的，无论是加入到分工细做的传统影视剧组，还是独立承担多个岗位制作独立影像，都是必须要掌握的基础知识。第3章了解数字影像的发展现状及其广阔的发展前景。第4章通过对不同类型的、具有代表性的短片欣赏，来分析网络手机短片是从哪些方面来丰富内容。第5章了解依靠现今的网络技术，所有的电影都可以被压缩成网络视频格式在网上播放；随着手机技术的发展，在手机上播放整部电影也成为了可能。第6章帮助学生整理思路，设计构思，以及掌握基本的网络视频和手机电影剧本的编写技法。

在本书写作过程中，黄莹、马双梅、吴婷、卢娜、张莹、杨明、尤丹、王伯超、王松、安阳参与了相关工作，在此表示衷心感谢。

由于作者水平有限，加之时间仓促，书中疏漏之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

作者

2008年8月



丛书序

前言

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| <b>第1章 影视艺术基础与赏析</b> .....          | 1  |
| 1.1 认识电影 .....                      | 2  |
| 1.1.1 电影的概念 .....                   | 2  |
| 1.1.2 电影的发展 .....                   | 3  |
| 1.1.3 电影的元素 .....                   | 9  |
| 1.1.4 电影视听语言基础 .....                | 13 |
| 1.1.5 电影的类型 .....                   | 19 |
| 1.2 电影赏析 .....                      | 24 |
| 1.2.1 赏析的定义 .....                   | 24 |
| 1.2.2 赏析的方法 .....                   | 24 |
| 本章小结 .....                          | 27 |
| 自测题 .....                           | 28 |
| 课后作业 .....                          | 28 |
| <b>第2章 影视制作流程</b> .....             | 29 |
| 2.1 传统影视的制作 .....                   | 30 |
| 2.1.1 前期准备阶段 (Pre-production) ..... | 30 |
| 2.1.2 拍摄阶段 .....                    | 35 |
| 2.1.3 后期制作阶段 .....                  | 42 |
| 2.2 电视节目制作流程 .....                  | 44 |
| 2.3 个人化影视作品的制作流程 .....              | 47 |
| 2.3.1 创意的产生 .....                   | 47 |
| 2.3.2 创意的实现 .....                   | 48 |
| 2.3.3 创意的完成 .....                   | 48 |
| 本章小结 .....                          | 48 |
| 自测题 .....                           | 48 |
| 课后作业 .....                          | 49 |
| <b>第3章 影视艺术发展和应用</b> .....          | 50 |
| 3.1 新媒体影视时代 .....                   | 51 |
| 3.1.1 影视新媒体的分类 .....                | 51 |
| 3.1.2 影视新媒体的无极时代 .....              | 56 |

|            |                              |           |
|------------|------------------------------|-----------|
| 3.1.3      | 影视新媒体的广泛应用 .....             | 57        |
| 3.2        | 数字影像广阔的发展前景 .....            | 58        |
| 3.2.1      | 从高端技术到简易普及 .....             | 58        |
| 3.2.2      | 手机网络视频与传统影视的影响以及融合 .....     | 59        |
| 3.2.3      | 数字影像的广阔未来 .....              | 60        |
|            | 本章小结 .....                   | 64        |
|            | 自测题 .....                    | 64        |
|            | 课后作业 .....                   | 64        |
| <b>第4章</b> | <b>网络视频与手机电影短片分类赏析 .....</b> | <b>65</b> |
| 4.1        | 纪实 .....                     | 66        |
| 4.1.1      | 生活资讯 .....                   | 66        |
| 4.1.2      | 社会新闻 .....                   | 68        |
| 4.1.3      | 社会纪实 .....                   | 70        |
| 4.1.4      | 生活娱乐 .....                   | 72        |
| 4.1.5      | 微型教学 .....                   | 73        |
| 4.1.6      | 自我展现 .....                   | 75        |
| 4.2        | 幽默 .....                     | 76        |
| 4.2.1      | 纪实幽默 .....                   | 76        |
| 4.2.2      | 恶搞短片 .....                   | 79        |
| 4.2.3      | 杂揉拼贴 .....                   | 81        |
| 4.3        | 惊悚 .....                     | 83        |
| 4.3.1      | 灵异 .....                     | 83        |
| 4.3.2      | 心理惊悚 .....                   | 86        |
| 4.4        | 情感 .....                     | 87        |
| 4.5        | 戏仿 .....                     | 88        |
| 4.6        | 剧情 .....                     | 91        |
|            | 本章小结 .....                   | 93        |
|            | 自测题 .....                    | 93        |
|            | 课后作业 .....                   | 93        |
| <b>第5章</b> | <b>手机网络短片创意 .....</b>        | <b>94</b> |
| 5.1        | 适合手机及网络播放的电影故事 .....         | 95        |
| 5.1.1      | 影片题材类型的讨论 .....              | 95        |
| 5.1.2      | 场景限定 .....                   | 99        |
| 5.1.3      | 人物设置 .....                   | 100       |
| 5.1.4      | 镜头运用 .....                   | 101       |
| 5.2        | 创意发掘 .....                   | 103       |
| 5.2.1      | 对已有作品的拼贴、挪用和效仿 .....         | 103       |
| 5.2.2      | 对日常生活的观察和捕捉 .....            | 105       |
| 5.2.3      | 从梦境或故事中寻找灵感 .....            | 107       |
| 5.2.4      | 从其他文学作品、影视作品中获取新意 .....      | 109       |
| 5.2.5      | 演绎社会热点 .....                 | 110       |

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| 5.2.6 反向思维另辟蹊径 .....    | 111        |
| 本章小结 .....              | 111        |
| 自测题 .....               | 112        |
| 课后作业 .....              | 112        |
| <b>第6章 剧本写作 .....</b>   | <b>113</b> |
| 6.1 剧本编写技法 .....        | 114        |
| 6.1.1 确立主题 .....        | 115        |
| 6.1.2 故事大纲 .....        | 116        |
| 6.1.3 人物塑造 .....        | 119        |
| 6.1.4 制造卖点 .....        | 121        |
| 6.1.5 投资预算 .....        | 122        |
| 6.1.6 故事构思 .....        | 123        |
| 6.2 编写实战 .....          | 129        |
| 6.2.1 剧本的形式和结构 .....    | 129        |
| 6.2.2 用镜头化语言描述场景 .....  | 130        |
| 6.2.3 各类型短片剧本编写要点 ..... | 137        |
| 本章小结 .....              | 138        |
| 自测题 .....               | 138        |
| 课后作业 .....              | 139        |





# 第1章 影视艺术基础与赏析

## 本章主要内容：

- 了解电影发展简史
- 电影元素概述
- 了解基本视听语言概念
- 了解电影的简单分类
- 掌握深入解析影片内容的方法

## 本章重点：

- 电影元素
- 电影视听语言
- 电影分段赏析

## 本章难点：

- 了解基本视听语言
- 学会分析解构一段影片

## 学习目标：

- 了解基本电影理论
- 利用所掌握的视听语言及电影元素的知识分析、欣赏影片



从电影到电视再到数字化影视媒体,影像艺术伴随着技术的飞速发展已经走过了一个多世纪。它从最初的工业化社会技术进步的标志,变成了21世纪人们日常生活中随处可见的生活体现。本章一起来探寻影像艺术最早的存在状态以及它的核心和一直被延续着的艺术精髓。

## 1.1 认识电影

### 1.1.1 电影的概念

“电影是什么?”这应该是每一位开始学习影视艺术的人需要接受和思考的问题和概念。那么电影是什么?如果在技术层面上来定义,电影旧称映画戏,是一种视听艺术,它利用胶片、录像带或数码媒体将影像和声音捕捉,再加上后期的编辑工作而完成。而这个概念已经包括了新技术的属性,已不再是最早电影的单纯含义了。

一百多年前,电影刚刚出现的时候,它是一个工业化的产物,是一种被视为科学发明的类似时光机器一样可以将随时间逝去的影像复原的神奇的机械装置。后来电影被艺术家们所利用,他们把电影变成了一种艺术形式,作为他们心灵体验的一种表达,因此出现了一代代不朽的艺术大师和艺术杰作。他们创造了电影自己的历史、自己的语言、自己的经典,也将它发展成一门独立的艺术学科。

电影既是独立的,可以被看作一个各种艺术的综合体,在电影中人们可以感受绘画和摄影的视觉冲击,舞蹈艺术的跳跃和华美的心理感受,以及音乐的情绪和音调的听觉享受,也包含语言上的词句魅力,还可以感受到小说和戏剧中的人物和行动的矛盾与冲突。

作为一项成长百年的艺术种类,电影本身有着异常迷人的色彩和魅力。瑞典电影大师英格玛·伯格曼(Ingmar Bergman)(如图1-1所示)说电影是魔术,意大利艺术电影大师费德里柯·费里尼(Federico Fellini)(如图1-2所示)说电影是梦,法国电影理论家安德列·巴赞(Andre Bazin)(如图1-3所示)说电影是现实的还原,美国电影导演大卫·马梅(David Mamet)(如图1-4所示)说电影就是梦的片断。无论哪一种定义都给电影这一艺术形式赋予了一种神秘而浪漫的色彩。

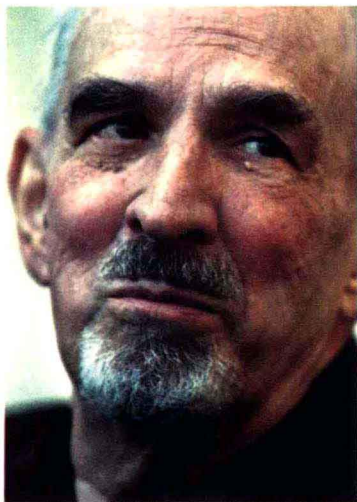


图 1-1 英格玛·伯格曼

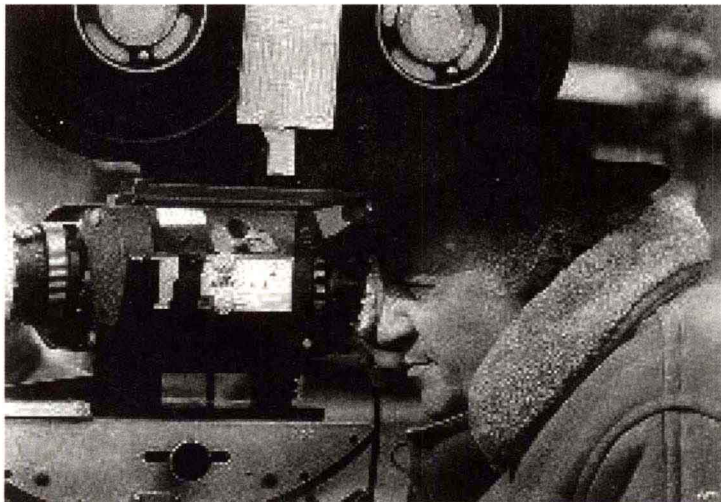


图 1-2 费德里柯·费里尼

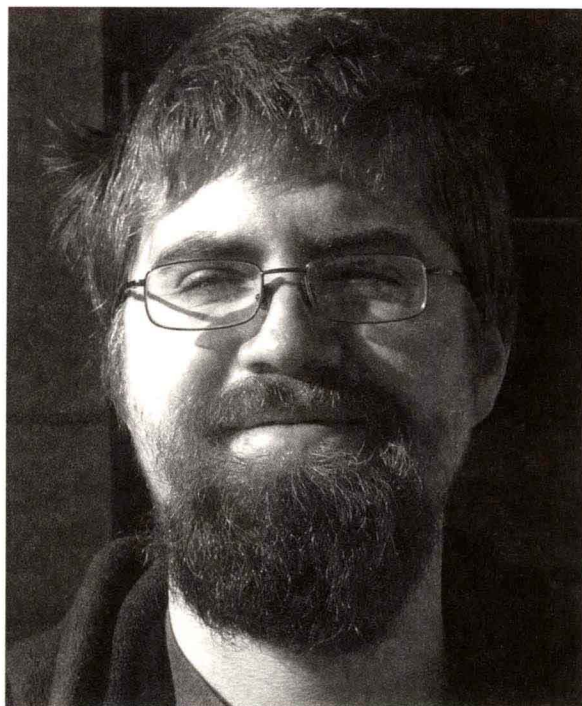


图 1-3 安德列·巴赞

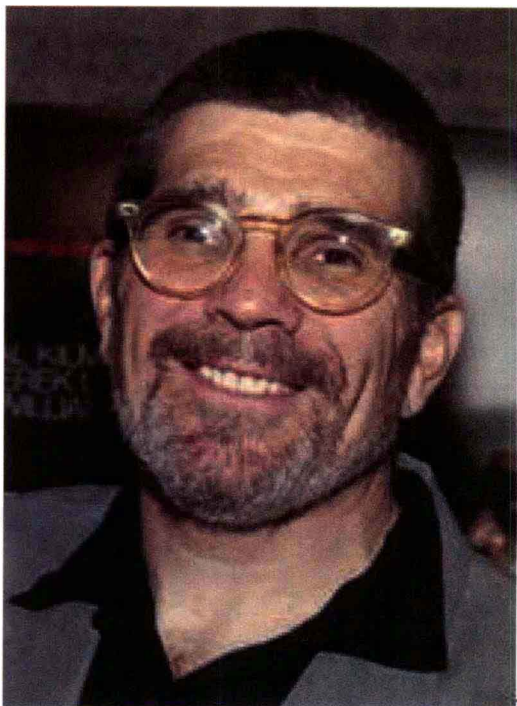


图 1-4 大卫·马梅

暂且不去考虑电影艺术发展中不同的门类和风格以及它原有制作载体的神圣地位，仅根据这种艺术形式的诸多功能性和娱乐性，如果在这里给电影下一个广泛的定义，那就是：电影是眼睛，是制作者心灵感受的表达；电影是记忆，是记录历史留住时光的工具；电影是钥匙，是开启心灵娱悦性情的途径；电影是梦想，是对于未来世界丰富的想象。它是光与影的美妙艺术，它是体验和表达的无穷快乐。

每一位大师的足迹，是以影像感知、观察、思考、表达的记忆，沿着这个思路，学习感知、思考、记录、表达，影像艺术的大门同样是普通人可以企及的。

### 1.1.2 电影的发展

电影胶片每秒钟可以拍摄下24格连续的画面，（以前是16格画面），每张画面都是固定的，而当影片同样以这个速度转动起来，便会使观看者产生运动的幻觉，胶片所拍下的景物或人的动作便是连贯的、运动的。这是因为我们眼睛的特点——形象在眼膜上的滞留性，使反映在我们眼膜上的形象不会立即消失的缘故。而这种特点便是电影最初被发明的最原点。

早在1830年前后，就有几位物理学家根据人眼的这一特性做成了当时颇为神奇的视觉玩具。我们小时候一定也都做过类似的游戏或买过这样的小人书，一个小人或小动物在做着一个连续的动作，比如说一只小熊猫在滑冰。书中每一页都画着一个单独的动作，等我们连续快速翻动的时候，小熊猫就会在眼前飞舞起来。

在当时还有好几位物理学家制作出了不同叫法但原理类似的实验品或玩具。有的叫“法拉第轮”，有的叫“幻盘”，有的叫“诡盘”（如图1-5所示），还有的叫“走马盘”（如图1-6所示）。总之，在1834年以后，电影的原理，无论在放映或摄制方面都已经有了初步的形态。

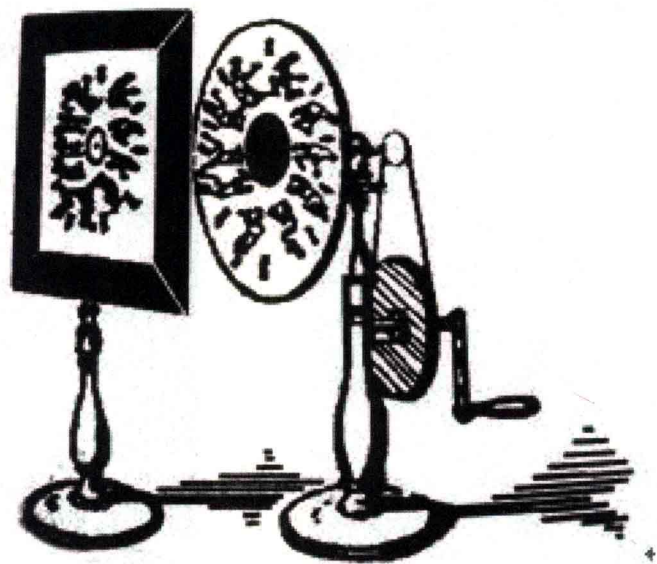


图 1-5 诡盘

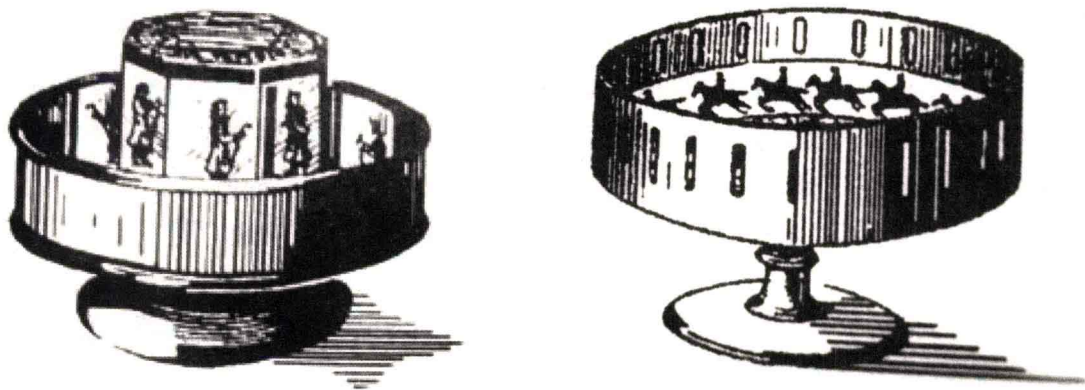


图 1-6 走马盘

随后就是照相术的不断改进和发展。照相术同样产生于19世纪的欧洲。1839年，法国人L·达盖尔（如图1-7所示），全名路易·雅克·芒代·达盖尔，根据文艺复兴以后在绘画上的小孔成像的原理，并使用化学方法将形象永久地固定下来，“达盖尔照像法”（如图1-8所示）就此产生了。然而，人们在活动视盘的机械原理和光学幻觉的意识面前已经不可能满足于静止的、精美的单幅照片，而是幻想着有一天能够将它们互相联系起来，忠实地复制形象动作和自然空间的物质现实。1851年，第一次“活动照片”拍摄成功。这意味着距离“快速摄影”的电影技术的成熟越来越近。由于早期摄影技法和胶片的复杂性，使当时的摄影师和研究家们不能在一秒钟内把一个动作的十几种姿势拍摄下来，他们只好采取连续拍摄的方法。例如，在表现一个人放下手臂时，首先拍摄这个人举起手的姿势，然后把胶片重新装进照相机，再来拍摄这个人的手稍微放下一点的姿势，像这样逐次地拍摄，一直拍摄到这个人把手完全放下为止。这种方法虽然很不完善，但它却已预示了电影的未来用途及一些技术手段。



图 1-7 达盖尔

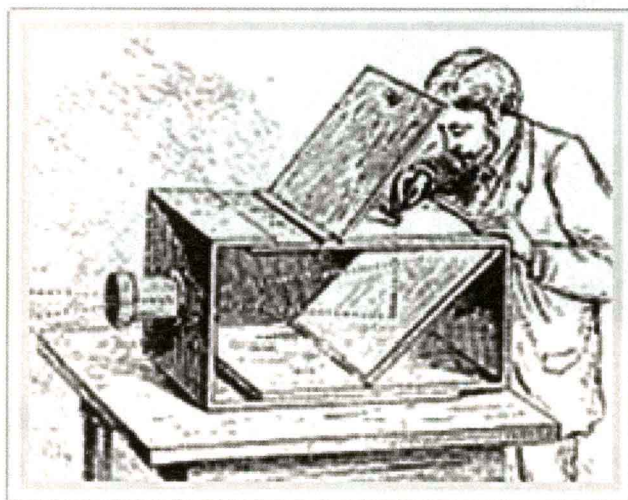


图 1-8 达盖尔照相机

1882年,法国人艾米尔·雷诺(Emile Reynaud)(如图1-9所示)将发明的活动视镜与幻灯片结合起来,制造出电影放映机的最直接的先驱——活动视镜放映机,并不断进行改进,如图1-10和图1-11所示。



图 1-9 艾米尔·雷诺(Emile Reynaud)

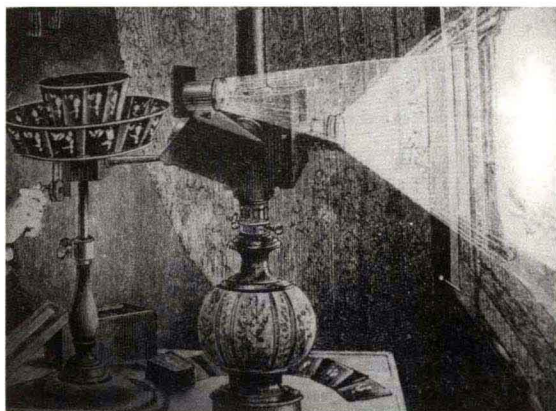


图 1-10 活动视镜放映机

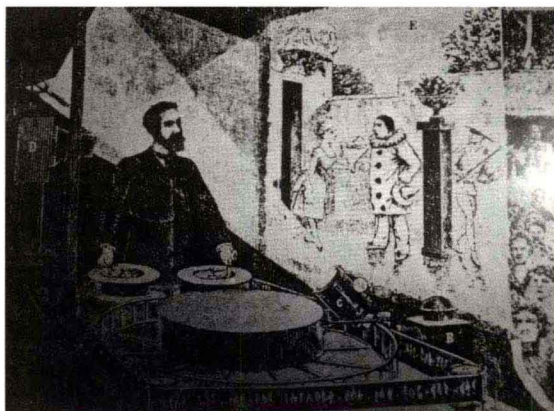


图 1-11 雷诺和他的活动视镜放映机

作为发明家的爱迪生曾为电影做出过很大的贡献。他对于电影机器、装置的研制，为新艺术的诞生奠定了基础。而他最大的荣耀，则是为这门新艺术起了一个富有魅力、富有诗意、富有幻觉意识的名字——电影。

1894 年，爱迪生（如图 1-12 所示）将他的发明“电影视镜”（如图 1-13 所示）公诸于世。爱迪生曾经这样说过：“我发明‘电影视镜’的念头是从一个小的名叫‘走马盘’的机器得到的……”这种“电影视镜”形状像一只大钱柜，上面装有放大镜，可以容纳 50 英尺一格凿有 4 组小孔的 35 毫米凿孔影片。每次只能供一个人上前观看，所看到的内容有舞女、卖艺者、体操教员、走绳索者、跳跃的狗、伶俐的猫、拳斗家、摔跤者、酒鬼、牙医、理发师等。爱迪生早期用于“电影视镜”放映的影片有大约 50 部，差不多全部是在绰号“囚车”的世界上第一个摄影场里摄制出来的。这些影片中的形象与其说像人，倒不如说像木偶，这种影片与中国的皮影戏很相似。

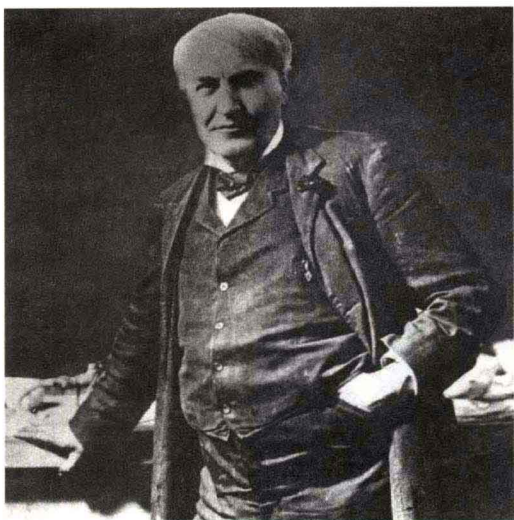


图 1-12 托马斯·爱迪生 (Tomas Alva Edison)

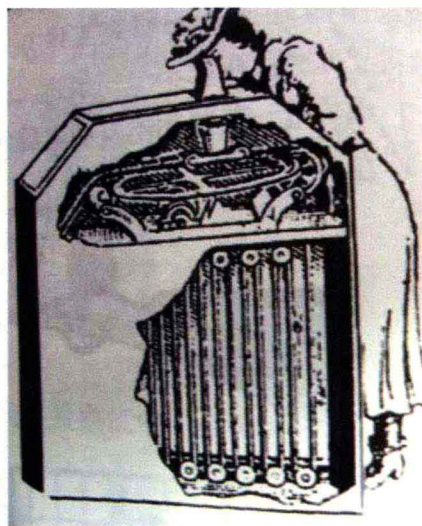


图 1-13 电影视镜

1895 年前后，早期电影的放映在西方非常盛行。也有人不断在改进爱迪生“电影视镜”所放映的影片及放映机本身。

同年，法国的卢米埃尔兄弟（如图 1-14 所示）在其家族的照相器材制造工厂制作出了“活动摄



影机”(如图 1-15 所示),这是一种既是摄影机同时又是放映机和洗印机的机器,是一台超越其他一切竞争者的机器。这一机器技术上的完善和它所摄制的主题新颖的影片,使卢米埃尔获得了世界性的胜利。卢米埃尔培养出来的几十位摄影师,极力向全世界推广这种机器,结果使“活动电影机”这个名词以及由此转化来的 Cin é ma、Cin é、Kino 等名词普及到地球上的大部分地区,成为代表这一新玩意的名词。卢米埃尔的“活动电影机”是一部“重现生活的机器”。这时在银幕上看到的已不再是爱迪生的“电影视镜”中的一些木偶,而是一些很清楚的和真人一样大小的人物以及一些自然景物。早期的影评家曾经惊讶地赞许说:“这和现实中我们看到的自然情景完全一样!”



图 1-14 卢米埃尔兄弟



图 1-15 世界上第一台摄影机“活动摄影机”

到了 1896 年底,电影已经完全脱离了实验阶段而与观众见面了。享有专利权的电影机器,在当时已达百余种之多。法国的卢米埃尔、梅里爱、百代、高蒙,美国的爱迪生和比沃格拉夫公司,伦敦的威廉·保罗都已在电影企业中奠定了基础,每天晚上都有好几千观众拥挤在漆黑的电影院里观看电影。

以上就是早期电影机诞生的简要经过。它是到目前为止一切活动影像最初形态的制造者,也就好比是一种语言最初的音节一样,可以说它是电影的祖先。

1895 年 12 月 28 日,法国发明家卢米埃尔兄弟在巴黎卡普辛路十四号的大咖啡馆正式放映《工