

艺术设计专业“十二五”规划教材



分镜头脚本设计

Shooting Script Design

王海智 编著

中国传媒大学出版社

艺术设计专业“十二五”规划教材

分镜头脚本设计

Shooting Script Design

王海智 编著

图书在版编目 (CIP) 数据

分镜头脚本设计 / 王海智编著. —北京: 中国传媒大学出版社,
2012. 7

ISBN 978 - 7 - 5657 - 0499 - 4

I. ①分… II. ①王… III. ①动画片—镜头 (电影艺术镜头)
—设计 IV. ①J954. 1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 134031 号

分镜头脚本设计

编 著 王海智

责任印制 曹 辉

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学 出版社

地 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编 100024

电话: 86 - 10 - 65450532 65450528 传真: 65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京彩蝶印刷有限公司

开 本 787 × 1092mm 1/16

印 张 10

版 次 2012 年 7 月第 1 版 2012 年 7 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978 - 7 - 5657 - 0499 - 4/J · 0499 定 价 45.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

前言

文学剧本是用文字方式来向我们讲述故事，而分镜头设计实际上是导演在对文学剧本理解与构思的基础上，将未来影片中准备塑造的声画结合的叙事内容，通过分镜头的方式诉诸图像与文字，最终形成分镜头剧本。分镜头剧本同时亦是导演对影片的总体设计和施工蓝图。这不单是要对全片所有镜头的变化与连接关系进行设计，同时对于每一个镜头的画面声音、时间等所有构成要素作出准确的设定。因此，分镜头的创作过程实际上已经是对一部动画片进行了一次初剪。可以说做好的分镜头脚本，已经使影片成功了一半。在实际工作中，分镜头设计是一个非常复杂的过程，涉及诸多方面的内容。本书尝试通过五个章节对分镜头脚本设计中涉及的问题进行详细的梳理。

在本书的写作过程中得到了许多同仁及学生的支持与帮助。业界著名分镜头设计师崔皓先生为此书的创作提供了大量的素材，并为本书的内容文字进行了整理与统稿；北京联合大学师范学院艺术设计系周玉基老师、米娜老师也参与本书部分章节的编写工作。北京联合大学师范学院学生张鹏涛、赵墨、张媛、庞桂娟等同学为

本书的编写做了大量的辅助工作，在此一并表示感谢。书中个别文字资料和图例因无法查证作者而未能列出检索，敬请谅解。将多年分镜头设计的实际经验及教学成果梳理成文字的目的在于与读者交流、共享，不足之处敬请指正。

本书是为影视、动画从业人员编写的一本有关分镜头设计知识的图书，同时也可以作为高等院校相关专业的教材使用。

北京联合大学师范学院王海智

2012.7

目 录

1	第一章 分镜头脚本的语言元素
1	第一节 认识画面规格 高清标清
4	第二节 景别
4	一、景别的意义
5	二、景别的划分
11	三、拍摄各种景别画面时的不同要求
13	四、景别处理中应该注意的问题
16	第三节 运动线
16	第四节 摄影角度
20	第五节 摄像机的运动与注释
29	第六节 连续性 叙事性
31	第七节 构图
33	第八节 色彩使用
43	第二章 分镜头前的准备工作
43	第一节 解读剧本
43	一、第一遍阅读
44	二、参考资料
44	第二节 剧情结构分析
46	第三节 文字转化成镜头
48	一、《三个和尚》导演阐述
51	二、《三个和尚》文字分镜头
60	第四节 情绪板和关键帧

62	第五节 绘画风格的确定
62	一、天马行空的风格
62	二、不同的风格
64	三、不同国度，不同漫画风格
66	第六节 透视基础知识
66	一、透视的类型
69	二、透视图中缩写词的意思
70	三、分镜头透视的意义
75	第七节 影片风格分析
75	一、动画片《三个和尚》的漫画风格
76	二、动画片《天书奇谭》的传统民族风格
77	三、动画片《僵尸新娘》的另类黑色风格
77	四、动画片《美丽城三重奏》的写实夸张风格
78	第八节 人物造型分析
79	一、动画片《三个和尚》人物造型分析
80	二、动画片《天书奇谭》人物造型分析
81	三、动画片《僵尸新娘》人物造型分析
83	四、动画片《美丽城三重奏》人物造型分析
84	第九节 场景造型分析
85	一、动画片《三个和尚》背景场景分析
85	二、动画片《天书奇谭》背景场景分析
85	三、动画片《僵尸新娘》背景场景分析
87	四、动画片《美丽城三重奏》背景场景分析
88	第三章 分镜头设计的绘画基础
88	第一节 综述
89	第二节 绘画工具
92	第三节 数码设备

94	第四章	分镜头制作中的影视语言运用
94	第一节	画面的运动
94		一、光学镜头的选择
94		二、景别的选择
94		三、拍摄方向的变化
95		四、摄像机的移动和变焦镜头的使用
95		五、景深等因素的影响
95		六、改变拍摄速度和放映速度之间的关系
98	第二节	运动镜头的衔接方式
98		一、推镜头
100		二、拉镜头
102		三、移动镜头
104		四、摇镜头
106		五、旋转镜头
108	第三节	机位的运动与轴线
108		一、镜头的构成
110		二、轴线的运用
114		三、越轴的处理
116		四、轴线运用实例
117		五、越轴中应注意的问题
118	第四节	视线的运用
119	第五节	借用镜头的运用
120	第五章	分镜头脚本的运用技巧
120	第一节	合理的使用景别
120		一、景别的视觉效果
122		二、景别的组合效果和运用

		125	三、在绘制分镜头台本时对景别运用的注意事项
125	第二节		镜头的衔接方式
		126	一、动作衔接
		127	二、人物视线的衔接
		128	三、声音、音乐的衔接
129	第三节		镜头之间的连接技巧
		130	一、技巧性转场方式（特技连接）
		133	二、无技巧转场方式
139	第四节		用分镜头表现场景空间
140	第五节		正反打的运用
142	第六节		空镜头的使用
146	第七节		镜头的时空转换
		146	一、影视的时空结构
		148	二、有限时空与无限时空
		148	三、时空的延长与缩短
		150	四、各种时空的镜头组接
152	第八节		如何使用音响效果

第一章

分镜头脚本的语言元素

第一节 认识画面规格 高清标清

目前,视频格式大致可以分为标清(SD)和高清(HD)两类。对于非线性编辑而言,标清格式的视频素材主要有分为PAL制式和NTSC制式两类。我国大陆地区和香港电视节目使用的是PAL制式,而我国台湾地区以及韩国、美国使用的NTSC制式。DV的画质标准就能满足标清格式的视频要求,一般PAL DV的图像像素尺寸为 720×576 ,而NTSC DV的图像尺寸为 720×480 。所不同的是,PAL制式每秒钟传输25帧图像,而NTSC制式每秒钟传输29.97帧(按30帧计算,每隔10秒掉1帧)。

高清(HD)格式比较复杂。一般认为,图像垂直线数达到1080线为高清视频。由于高清图像的宽高比均应达到16:9,所以垂直1080线对应的水平宽度为1920线,也就是说标准的高清视频分辨率应该是 1920×1080 线,所以 1920×1080 线也叫全高清。但是需要注意的是,高清视频应该采用全帧传输,也就是逐行扫描。区别逐行还是隔行扫描的方式是看帧尺寸后面的字母。高清格式通常用垂直线数来代替图像的尺寸,比如1080i或者720p,就表示垂直线数是1080或者720。i代表隔行扫描,p代表逐行

扫描。高清视频中还出现i帧,是为了向下兼容,向标清播放设备兼容。

介于高清(HD)和标清(SD)之间的视频帧尺寸,一般被称为小高清。比较有代表性的是HDV。

HDV的帧尺寸为 1400×1080 ,采用隔行扫描的模式,或者逐行扫描模式, $1280 \times 720p$ 。这种HDV是一种基于MPEG-2压缩的数据格式,通过MPEG压缩和减少了拍摄帧尺寸。HDV播放时通过拉伸图像,使之成为 1920×1080 。因而HDV不是真正的高清,一是因为HDV是压缩图像,其记录的数据量与DV相同,二是原帧尺寸达不到 1920×1080 ,图像是通过拉伸的方式达到的。最新的高清晰度视频规格支持多种帧尺寸、帧速率和扫描方法,所以当前有许多高清晰度格式可用。下面描述了最常用的格式。

1080i60

1080i60是一种常见的广播格式,与标准清晰度NTSC视频兼容。

优点

由于分辨率高,此格式中的单个静帧的质量非常高。

29.97 fps 帧速率和隔行扫描都兼容标准

清晰度 NTSC 视频。

缺点

快速动作或快速摄影机移动都可能会造成交错假像。

1080i50

1080i50 与标准清晰度 PAL 视频兼容。

优点

由于分辨率高，此格式中的单个静帧的质量非常高。

25 fps 帧速率和隔行扫描都兼容标准清晰度 PAL 视频。

缺点

快速动作或快速摄影机移动都可能会造成交错假像。

因为帧速率较低，此格式所造成的运动假像比 1080i60 严重。

720p60

此格式比 1920×1080 小，但较小的画面尺寸可以降低每帧的数据速率。这就是说与 1080i 格式相比，帧速率加倍但数据速率未能得到显著增加。

优点

产生高清晰度格式所能产生的最高帧速率。因为逐行扫描 720p，此格式中的单个静帧没有运动假像（如线条闪烁）。捕捉和显示快速动作以及摄影机快速移动都很平滑。59.94 fps 视频帧速率与 NTSC 视频兼容。

缺点

720p 的画面大小比 1920×1080 小（尽管它的分辨率比标准清晰度视频要高）

720p30

720p30 是一种特别灵活的格式，因为它兼容标准清晰度 NTSC 视频（原因是它具有相符的帧速率 29.97 fps）以及流式和可下载的视频（因为它是逐行扫描的）。由于它是逐行扫描，720p30 在您需要一种可以输出高质量静止画面的视频格式时也是很有用的。

优点

720p 与标准清晰度 NTSC 视频（29.97 fps）和电脑图形兼容，因为它是逐行扫描的。

缺点

720p 的画面大小比 1920 × 1080 小（尽管它的分辨率比标准清晰度视频要高）。

720p24

720p24 有时也被简称为 24p 模式，有人认为它是最灵活的帧速率选择，因为它可以转成 NTSC 视频、PAL 视频和电影。如果您打算将最后完成的视频转成电影，或者您要在最后的视频上尝试模拟一下电影的样子，则请选取此模式。

优点

720p 是视频转换成电影的完美选择，因为它有匹配的帧速率（23.98 fps）。

720p 很容易转换成与 NTSC 视频、PAL 视频和电影兼容的其他帧速率。

数据速率比 720p60 低 60%，因为帧速率较低。

缺点

720p 的画面大小比 1920×1080 小（尽管它的分辨率比标准清晰度视频要高）。

在转换成 NTSC 时需要胶磁转换下拉处理。

在转换成 PAL 时需要帧速率提高处理。这会稍稍改变音频速率。

比高清画质更好、帧尺寸更大的是 2K、3K 和 4K。2K 是指图片水平方向的线数，即 2048 线（1K=1024），4K 是指图片水平方向的线数为 4×1024，以此类推。RED 是一家公司的全称，它研发了一种可以拍摄 2K、4K、5K 的数字摄像机，该摄像机可以直接用来拍摄数字电影，其技术优势是解决了无压缩的超高清视频存储问题，视频数据存储到一块机载的硬盘上。

图 1-1 是标清、高清、2K 和 RED 视频图像帧尺寸的对比图。

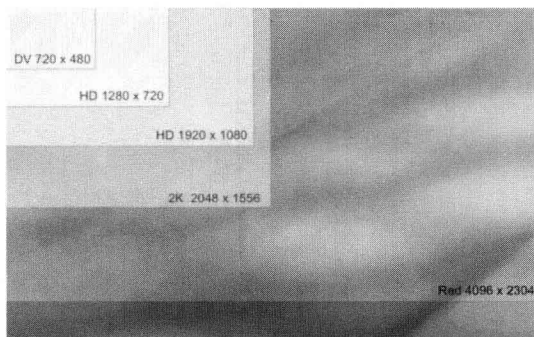


图 1-1 不同视频格式的图像大小对比

那么，到底不同帧尺寸，或者说不同清晰度，同样时长的视频文件关系是怎样的呢？标清的 DV 和有压缩的 HDV 每小时的数据大小都是 13.1GB，而无压缩的高清视频，每小

时数据量可以达到 180 ~ 360GB。

因此，对高清视频采集，我们不能再沿袭标清的采集方式。图 1-2、图 1-3 列出了各种接口的数据传输速率。通过两图的对比可以看出，高清视频的速率应在 50MB/s 以上，此外我们还应该留出 20% 的余量，无论是火线 400 还是火线 800 都达不到这样的数据传输要求，所以高清视频应该放弃通过火线方式采集的想法。

File Format	Data Rate per second	File Size per hour (approx.)
HDV	3.75 MB/sec	13 GB
DVCPRO HD	15 MB/sec	48 GB
ProRes 422	18.125 MB/sec	65 GB
ProRes 422 HQ	27.5 MB/sec	99 GB
XD CAM HD	4.375 MB/sec	16 GB
XD CAM EX	4.375 MB/sec	16 GB
HD CAM	~ 25-50 MB/sec	90 - 180 GB
HD CAM SR	~ 50-100 MB/sec	180 - 360 GB

图 1-2 不同视频格式使用的传输速率

Connection protocol	Data transfer speed
USB	Not fast enough to edit video on a Macintosh.
FireWire 400	22 - 30 MB/second
FireWire 800	42 - 50 MB/second
SATA	65 - 90 MB / second for a single drive, faster for RAID
Fibre Channel	200 - 1400 MB / second (requires a RAID)

Use these numbers as reasonable estimates. Technology changes constantly, so specific numbers will change.

图 1-3 视频采集传输要求

不过我们的摄像机设备绝大多数是达不到全高清的，因此对于 HDV，还是可以通过火线采集视频的。

第二节 景别

电视画面是一种平面造型艺术。也就是说要在一个二维的平面上再现三维空间中的景物。而这个二维的平面又是有界的，所有视觉形象都需要在电视屏幕这个有限的“窗口”里得到展现。所以电视画面就给我们带来一个明显的任务：如何能够有效地利用这个二维的有限的屏幕，来进行三维的现实生活空间景物的造型。这就需要通过利用有效的电视画面造型手段，模拟和适应人类视觉和对空间的主观感觉，尽最大可能地表现立体空间中的现实状况，实现电视画面造型的要求。

电视摄像的造型元素主要包括画幅比例、画面景别、拍摄角度、光学镜头的使用、光线、色阶、运动、调度、时间的表现、构图这十个方面。这些元素各有特点，在使用技巧上更是变化无穷，在今后的学习和研究中我们会对这些方面逐一进行剖析。然而，在电视画面中它们却是一个相互影响的整体，共同完成画面构图，每一部分都对画面的造型表现产生举足轻重的作用。任何一项的疏忽都可能对电视画面的表现力造成致命的影响，只有合理运用这些造型元素，才可能完成符合电视艺术特色和要求的画面造型效果。

电视画面中的景别意味着画面中景物在画框中呈现的范围和主体所呈现的大小。景别的处理，是在电视摄像中的一项重要的造型手段。它是摄像师根据所要表现内容的不同，对拍摄对象在画面中出现的范围大小进行的选择和取舍，从而实现造型意图（见图1-4）。不同的景别，表现的是不同的视野、

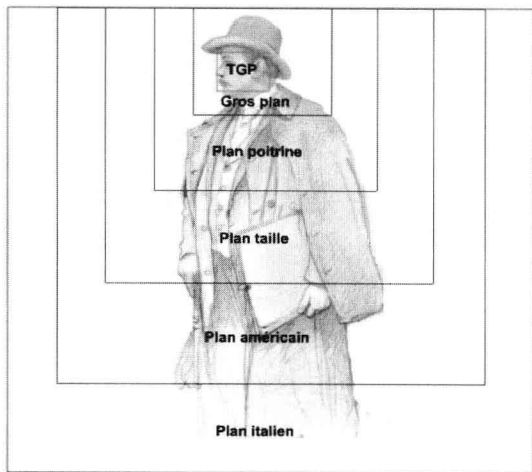


图1-4

空间范围、视觉韵律和节奏。与我们平时在生活中所观察到的画面相比，景别的作用主要突显在它更直接地表达拍摄者的意图，将那些与主题无关或者关系不大的内容删减或者削弱，使得观众能对画面所要表达的内容有更直接的了解。而更重要的一点是，画面景别的单独存在、前后排列、段落组合等的有机运用将形成一定的造型效果和视觉效果，这也是在屏幕视觉形象中，电视片风格的重要体现之一。

一、景别的意义

1. 景别是视觉语言的一种基本表达形式

根据对人的视觉心理的考察，当我们在屏幕上看到任何一个画面的时候，在最初的第一时间内视觉所发生的第一反应，就是认同、感受到画面的景别形式，也就是先辨别出这幅画面是一个什么样景别的画面，其次才会从这种画面形式范围进入到画面内在的如画面内容、构成结构、造型元素等的观察、接受、

感知和理解分析。

2. 景别是画面空间的表达形式

作为电视画面最根本的任务之一就是要二维平面上表现三维空间，而景别就是一种对画面空间表达的描绘与再现。从一个景别所包含的画面内容和多个景别交替变化排列中我们都可以看到相应的画面空间，想象现实空间形式，产生空间感觉，在头脑里形成一个三维的视觉概念，进而对视觉心理产生相应的影响。比如当观众观察到屏幕上的远景全景系列画面的时候，可以体会到画面空间的宽广和包容，这样视觉感受上的遥远感觉在他们心理上就会产生距离感、旁观感、非参与性；而当看到的屏幕形象是近景特写系列画面的时候，又会感受到画面空间的狭小性和非具体性，这样视觉感受上的接近感觉在他们心理上就会产生亲近感、渗透感、参与性。

3. 景别是导演和摄像师对观众视觉心理的限定

在观众观看舞台剧或者其他现场节目，参与现场节目的时候，观众视觉选择是自主的，在他们眼里是没有“景别”这个概念的。他们可以自由选择试图观察的对象，不受任何局限。但是在电视画面中不是这样的。导演和摄像师通过不同景别的画面的接续进行叙事和抒情，呈现给观众的电视画面次序是确定的，景别是由创作人员设计安排和选择的，是不受观众控制和主观意愿约束的，他们没有选择的权利。因此，景别是创作者主观意识的体现，它由创作者施加，限定了观众的视觉注意力和视觉心理。

4. 景别是画面造型的重要手段，是形成画面节奏变化的方式

观众在观看一组电视画面时，可以很直观地感受到画面所要表达的情感，或者温婉抒情、或者急切紧张、或者朴实大方……这些在很大程度上都是创作者通过景别的变化加以表现的。单个画面根据作品的需要选择相应的景别来表达拍摄者的思想，或者大远景、或者是特写，从而表达出不同的创作意图。而当一组连续的画面相互衔接时，表达的内容则更加丰富多彩，创作者可以通过景别的变化实现画面节奏的变化，引导观众紧紧跟随创作者的思维，使拍摄内容更具吸引力。这些变化也给拍摄者提供了更大的创作空间。要拍摄一个好的作品，在景别的处理上更要仔细推敲。

二、景别的划分

景别表现的是被摄对象在画框内所呈现的范围的大小。这种范围的大小受到两个方面因素的影响：拍摄距离和镜头焦距。在其他拍摄条件不变的前提下，当被摄对象处于距离摄像机较远位置的时候，所得到的画面范围较大，而被摄对象的尺寸相对较小，细节不显著，景别较大；而当被摄对象处于距离摄像机较近位置的时候，所得到的画面范围较小，被摄对象的尺寸相对较大，景别较小。

而在拍摄距离（物距）不变条件下，我们也可以利用摄像机的变焦距镜头实现画面的景别变化。（变焦距镜头是现代摄像机中广泛采用的镜头，它可以实现成像的焦距在几毫米至一、二百毫米之间的连续变化，从而实现成像放大率的变化，影响景别。关于镜

头成像和变焦距镜头的情况，我们将在第五章中做详尽分析。) 由于焦距短则成像放大率小，而焦距长则成像放大率大，所以利用短焦距拍摄的画面景物呈现的范围较大，而利用长焦距拍摄的画面景物呈现的范围较小，所以焦距越短，画面景别越大；而焦距越长，画面景别越大。当焦距连续变化时，将形成画面景别的连续变化，实现运动画面的推和拉。

正如上面所述，景别之间是连续变化的而不是阶进变化的，所以在理论上景别的划分并没有十分严格意义上的科学概念和理论定义，由于在不同场合的使用方法不同，它只是具有一般的语意含义和创作表达。

在通常情况下，我们在拍摄中按照以被摄主体（人物）在画幅中被画框所截取的部分的多少或一被摄主体（景物）在画框中所占据的画幅面积比例大小作为景别划分的依据。需要特别指出的是，我们对画面景别的划分只是对拍摄主体在画框中所呈现范围的一种综合表述，在理论和实践上也只是有相对划分而无绝对划分。

景别大致可以划分为以下几种：远景、全景、中景、近景和特写。而一般情况下，我们把靠近远景、全景这一端的景别称做“大景别”，而把靠近近景、特写这一端的景别称做“小景别”。

1. 远景

在远景中，人物在画幅中的大小通常不超过画幅高度的一半，用来表现开阔的场面或广阔的空间，因此这样的画面在视觉感受上更加辽阔深远，节奏上也比较舒缓，一般用来表现开阔的场景或远处的人物（见图 1-5）。

从表现功能上细分的话，远景还可以包含

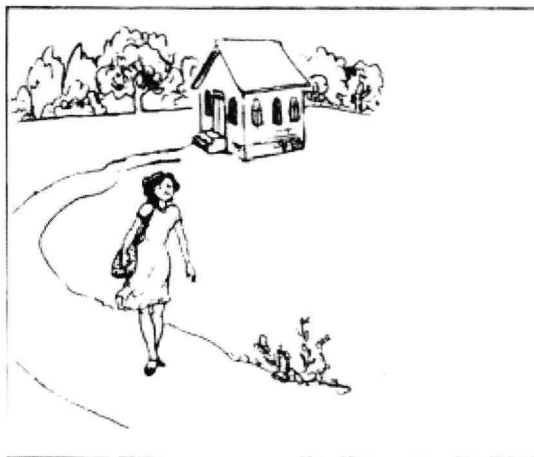


图 1-5 远景画面

大远景和远景两个层次。大远景一般用来表达宏大的场面，像连绵的山峦、浩瀚的海洋、无垠的沙漠以及从高空俯瞰的城市等等。它的画面有时幽远辽阔、有时气势磅礴，一般节奏舒缓，易于抒情。

在大远景景别中，画面有较大的空间容量，环境景物是画面内的造型主体，而人物仅仅是画面构成的点缀。画面的构成则需依靠人物和景物自身的色阶、明暗关系、激烈动势、曲线及形体变化来与其他环境造型元素相区别。

这个景别中的表现主体，往往从属于画面内所表现的环境。相比之下，这类画面多是以景为主、以景抒情、以景表意，人物则成为画面中的一个构成元素。景别本身的宏大与主体的微小，使画面周围的场景显得宏伟而威严（见图 1-6）。

大远景大多数采用静止的画面，或缓慢地摇摄完成。即使是画面主体有剧烈的运动，也不会影响画面的构成。

相对于大远景画面，远景与之区别并不明显，只是在这样的景别中，主要被摄对象在

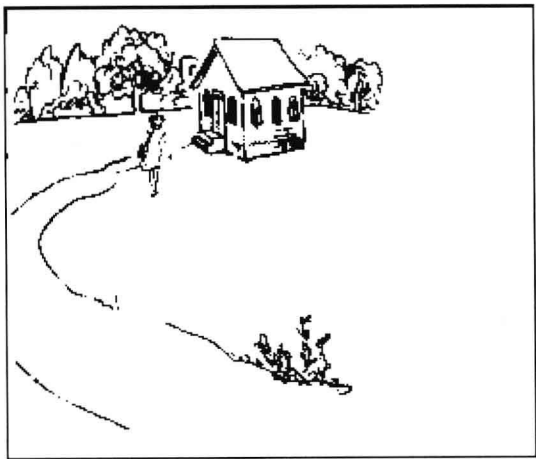


图 1-6 大远景画面

画幅中的比例有所增大，一般情况下如人物在画面中的比例大约为画幅高度的一半左右。这样，虽然整个画面还是以远处的景物为主，但是由于主体的视觉重要性增强，那么我们可以根据不同的构图方式和表达目的来决定画面中的主体到底是人物还是景物。

远景画面并不像大远景那样强调画面的独立性，而是更强调环境与人物之间的相关性、共存性以及人物存在于环境中的合理性。在这一景别中，画面主体视觉突出，除了光影、色阶、明暗、动势关系的强调外，还需要注意构图形式的作用。

2. 全景

对于景物而言，全景是表现该景物全貌的画面。而对于人物来说，全景是表现人物全身形貌的画面。它既可以表现单人全貌，也可以同时表现多人。从表现人物情况来说，全景又可以称作“全身镜头”，在画面中，人物的比例关系大致与画幅高度相同。

与场面宏大的远景相对比，全景所表现的内容更加具体和突出。无论是表现景物还

是人物，全景比远景更注重具体内容的展现。对于表现人物的全景，画面中会同时保留一定的环境内容，但是这时画面中的环境空间处于从属地位，完全成为一种造型的补充和背景衬托。

表现人物的全景在拍摄过程中会经常用到，这样的画面把观众的视线集中到人物的活动上来，有利于更好地表现人物的特点。（见图 1-7）该画面是一个典型的表现人物的全景画面，人物的活动成为画面的主要内容，画面中的环境内容，在侧面烘托了人物所处的场景，起到了说明和解释的作用。



图 1-7 全景画面

因此，全景画面比远景更能够全面阐释人物与环境之间的密切关系，可以通过特定环境来表现特定人物，这在各类影视片中被广泛地应用。而对比远景画面，全景更能够展示出人物的行为动作，表情相貌，也可以从某种程度上来表现人物的内心活动。

全景画面中包含整个人物形貌，既不像远景那样由于细节过小而不能很好地进行观察，又不会像中近景画面那样不能展示人物全身的形态动作。在叙事、抒情和阐述人物与环境关系的功能上，起到了独特的作用。

3. 中景

中景画面一般是表现人物多半身形貌的，由于拍摄人物的时候往往都要表现面部情况，所以通常意义上的中景指人物膝盖以上的部分（见图 1-8）。



图 1-8 中景画面

中景画面主要表现人物上半身的行为动作，在其他特殊情况下还可以表现不包括头部的人物形体的某一部分的动作形态。和远景以及全景画面相比，人物在画面中是不完整的，但是形象已经明显增大，神态相貌更加清晰。人物失去了整体形象，而环境空间也不如前面两种景别表现得显著，环境因素已经变成次要因素。这时候画面的重点是人物的形体动作表现，以及人物之间的交流关系（中景可以是单人的，也可以是双人的，在某些特殊情况下还可以是多人的）。

因为中景画面中的景物和环境居于次要位置，多处于背景之中，有的时候根据情况的不同也可能出现在前景，所以在实际拍摄时，由于被摄主体的物距、镜头的焦距等不同因素的影响，画面中的景物有可能出现在焦点之外，形成虚像。因此，画面空间感不

强烈，环境影像细节部分有可能产生一定的损失。

和远景、全景相比较，中景可以看到更多的画面细节，观众的注意力更加集中在主体上面，因此会产生相对于前者更多的感染力。

中景是叙事功能最强的一种景别。在包含对话、动作和情绪交流的场景中，利用中景景别可以最有利最兼顾地表现人物之间、人物与周围环境之间的关系。中景的特点决定了它可以更好地表现人物的身份、动作以及动作的目的。表现多人时，可以清晰地表现人物之间的相互关系。

4. 近景

近景是表现人物胸部以上或者景物局部门貌的画面（见图 1-9）。

在表现人物的时候，近景画面中人物占据一半以上的画幅，这时，人物的头部尤其是眼睛将成为观众注意的重点。近景常被用来细致地表现人物的面部神态和情绪，因此，近景是将人物或被摄主体推向观众眼前的一种景别。

在近景画面中，环境空间被淡化，处于陪体地位，在很多情况下，我们选择利用一定



图 1-9 近景画面