

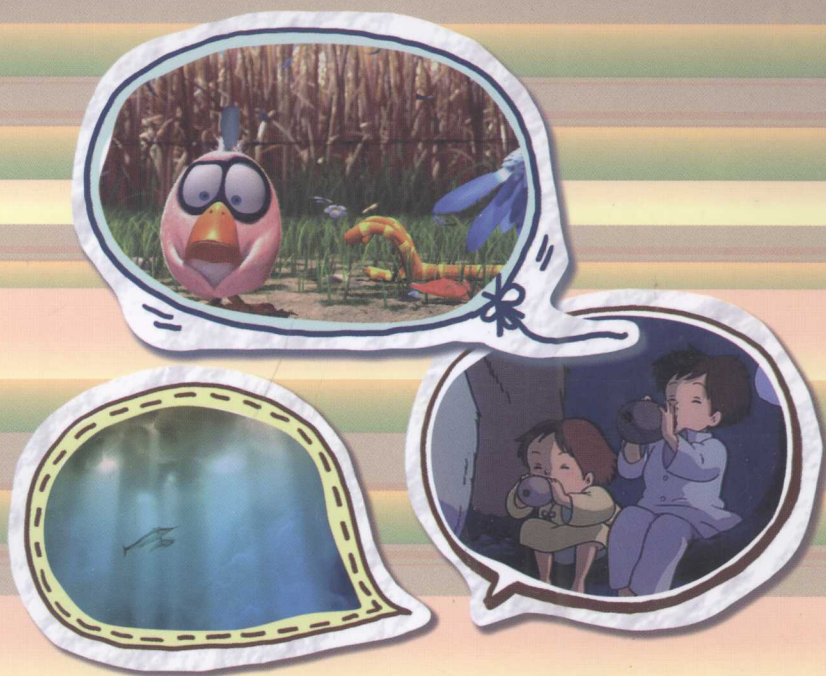
● 高等院校动画专业“十二五”规划教材

动画视听语言

Animation audio-visual language

□ 王乃华 编著

- 原理与技术的完美结合
- 教学与科研的最新成果
- 语言精练，实例丰富
- 可操作性强，实用性突出



清华大学出版社

● 北京交通大学出版社

高等院校动画专业“十二五”规划教材

动画视听语言

王乃华 编著

清华大学出版社
北京交通大学出版社
·北京·

内 容 简 介

本书结合大量丰富的动画片实例，系统详尽地讲解了景别、景深与焦距、角度、构图、色彩、光线、视点等画面造型语言，以及人声、音响、音乐、声画关系、镜头、场面调度、剪辑、轴线与越轴、蒙太奇、长镜头等视听元素与理论，最后又选取《功夫熊猫》、《哪吒闹海》等经典动画影片进行了视听语言的详尽分析。

本书图文并茂，系统翔实，案例丰富，深入浅出，是动画专业本科生的基础课程教材，也可作为影视、游戏等相关专业的教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言/王乃华编著. —北京:清华大学出版社;北京交通大学出版社, 2012. 12
(高等院校动画专业“十二五”规划教材)

ISBN 978-7-5121-1258-2

I. ① 动… II. ① 王… III. ① 动画片-电影语言-高等学校-教材 IV. ① J954
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 274156 号

责任编辑:韩 乐

出版发行:清华大学出版社 邮编:100084 电话:010-62776969

北京交通大学出版社 邮编:100044 电话:010-51686414

印刷者:北京蓝图印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印张:13.25 字数:337千字

版 次:2012年10月第1版 2012年10月第1次印刷

书 号:ISBN 978-7-5121-1258-2/J·58

印 数:1~4000册 定价:49.00元

本书如有质量问题,请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评,我们表示欢迎和感谢。

投诉电话:010-51686043, 51686008; 传真:010-62225406; E-mail: press@bjtu.edu.cn。

前 言

动画视听语言是动画专业的核心课程。随着 20 世纪末期动画技术的革命，特别是三维动画技术的飞速发展，动画视听语言变得越来越丰富多彩，动画创作中对于视听语言规律的掌握变得越来越重要。

中国动画学派曾经以独特的民族风格和民族气派赢得世界的尊重，铸就了中国动画的辉煌与骄傲，但是在新的技术背景下，会发现我们的动画传统更侧重于“美术片”中“美术”的一面，而较少注重其作为“影片”的电影化的一面。如果在传统的动画技法条件下还有其历史背景的话，在当前的技术背景下，我们必须正视与面对这一问题，特别是在面向大众的动画长片中。否则，在当前丰富的动画视听语言大潮冲击下，视听语言的陈旧与落伍必然会阻碍中国动画片的复兴。

有感于当前动画视听语言教材中对于电影化视听语言的介绍较为简略，不够丰富翔实，本书特意加强了这一短板，对于镜头运动、镜头衔接技巧、蒙太奇理论等进行了详尽的阐述。本书结合大量丰富的动画片实例，系统详尽地讲解了景别、景深与焦距、角度、构图、色彩、光线、视点等画面造型语言，以及人声、音响、音乐、声画关系、镜头、场面调度、剪辑、轴线与越轴、蒙太奇、长镜头等视听元素与理论，最后又选取《功夫熊猫》、《哪吒闹海》等经典动画影片进行了视听语言的详尽分析。

鉴于三维动画片在创作中往往大量借鉴实拍影片的视听语言，由此，在本书的范例中，不仅仅局限于动画片，对于经典的实拍电影案例也会有所涉及。

在编写中，本书图文并茂，系统翔实，案例丰富，深入浅出，是动画专业本科生的基础课程教材，也可作为影视、游戏等相关专业的教材。

要想掌握视听语言，仅仅靠教材是远远不够的，教材只是起到引导和开启思路的作用，更重要的是观摩、学习影片，要对经典影片、经典段落进行拉片练习，从中学习借鉴其独到、精妙之处。影片是最好的老师，要多看、多分析不同风格、不同类型的经典影片，而且，不能仅仅局限于动画影片。同时，视听语言的规则并非是固定不变的，它是处于不断发展中的。书中的规则并非是一成不变的金科玉律，在创作实践的不断发展中也会不断革新。

由于动画创作实践中视听语言的飞速发展和编者水平所限，亟盼各位专家、学者提出宝贵意见，以便再版时修正。

作 者
2012 年 6 月

目 录

绪论	1
第1章 画面造型	3
1.1 景别	3
1.1.1 景别的分类	3
1.1.2 景别的情感效应	9
1.1.3 全景系列与近景系列	10
1.2 景深与焦距	11
1.2.1 不同焦距镜头的造型特征	12
1.2.2 景深镜头	15
1.3 角度	17
1.3.1 垂直角度	17
1.3.2 水平角度	23
1.4 构图	25
1.4.1 构图风格	26
1.4.2 构图视觉元素	26
1.4.3 构图规则	33
1.4.4 动态构图与静态构图	36
1.4.5 封闭式构图和开放式构图	37
1.4.6 构图的原则	40
1.5 色彩	40
1.5.1 色彩的情绪性	40
1.5.2 色调	42
1.5.3 色彩/色调手段	44
1.6 光线	47
1.6.1 光线的种类	47
1.6.2 用光风格	52
1.6.3 光线的功能	54
1.6.4 影调的情绪功能	56
1.7 视点	56
思考与练习	58
第2章 声音	59



2.1	影视动画声音的特性	59
2.2	影视声音的分类及其功能	60
2.2.1	人声	61
2.2.2	音响	61
2.2.3	音乐	63
2.3	录音方式	65
2.3.1	人声的录制	66
2.3.2	音响的录制	67
2.3.3	音乐的录制	68
2.3.4	混合录音	69
2.4	声画关系	69
2.4.1	声画同步	69
2.4.2	声画分立	70
2.4.3	声画对位	70
	思考与练习	72
第3章	镜头	74
3.1	变速摄影	75
3.1.1	升格摄影	75
3.1.2	降格摄影	76
3.1.3	逐格摄影	76
3.1.4	定格摄影	76
3.2	运动镜头	77
3.2.1	推镜头	78
3.2.2	拉镜头	78
3.2.3	摇镜头	79
3.2.4	移动镜头	79
3.2.5	跟镜头	80
3.2.6	升降镜头	80
3.2.7	甩	81
3.2.8	晃动镜头	82
3.2.9	旋转镜头	82
3.2.10	震镜头	82
3.3	镜头的三种典型类型	83
3.3.1	关系镜头	83
3.3.2	动作镜头	84
3.3.3	渲染镜头	84
3.4	对话镜头的拍摄	85



3.4.1 三角形原理	85
3.4.2 多人交流	89
思考与练习	92
第4章 场面调度	93
4.1 什么是场面调度	93
4.1.1 演员调度	93
4.1.2 镜头调度	95
4.2 场面调度的具体形式	96
4.2.1 平面场面调度	96
4.2.2 环形场面调度	97
4.2.3 纵深场面调度	97
4.2.4 重复场面调度	97
4.2.5 象征性场面调度	98
4.2.6 对比场面调度	101
思考与练习	101
第5章 剪辑	103
5.1 剪辑概述	103
5.1.1 剪辑的含义	103
5.1.2 剪辑手段	104
5.1.3 剪辑与时间	106
5.2 转场	111
5.2.1 光学技巧转场	111
5.2.2 无技巧转场	115
5.3 经典剪辑	131
5.3.1 景别的剪辑规则	131
5.3.2 轴线与越轴	132
5.3.3 图形的匹配	138
5.3.4 剪接点的选择	139
5.3.5 动静组接规律	141
5.3.6 动作的剪辑方法	142
5.4 风格化剪辑	143
思考与练习	145
第6章 蒙太奇与长镜头	146
6.1 蒙太奇的含义	146
6.2 蒙太奇的分类	149
6.2.1 叙事蒙太奇	150
6.2.2 表现蒙太奇	154



6.3	长镜头理论	160	
6.4	长镜头的分类	164	
6.5	长镜头理论与动画片	164	
6.6	蒙太奇与长镜头的关系	167	
	思考与练习	168	
第七章 视听语言分析实例			169
7.1	《超级肥皂》	169	
7.2	《新装的门铃》	173	
7.3	《父与女》	176	
7.4	《哪吒闹海》	185	
7.5	《功夫熊猫》	193	
	思考与练习	203	
参考文献			204

“视听语言”，又称为电影语言，是对影视艺术技术表现方式的功能性比喻，其概念来源于角色由真人扮演的电影故事片。视听语言作为电影用以表达思想、传达感情、完成叙事的手段，是一套完整的叙事体系。从大的方面讲，可以将视听语言分为影像、声音、剪辑三大部分。

影像可以分为镜头、构图、景别、角度、光线、色彩等元素。影像的基本构成单位是镜头。从技术角度讲，镜头是摄影机马达开动到停止这段时间内曝光的胶片；从剪辑的角度讲，镜头是两个剪辑点之间的那段胶片。画格是影像可划分的最小单位。电影是每秒24个画格，电视是每秒25帧，需要25张画面。

动画影像有其不同于实拍影片的独特特点。动画片与实拍影片的区别在于，前者用摄影机拍摄生活中的现实影像，后者却是基于以绘画、雕塑等手段创造的一种非现实影像，或者是在计算机的虚拟空间中通过一系列软件建立一种虚拟的影像。实拍影像是现实影像的纪录，动画片的影像却是创作者通过各种手段“境由心造”的产物，是一种主观再造的图像，它是非现实的。二维动画片的影像生成，要经过一系列复杂的工序，通常是在设定好角色的造型与场景之后，再经过分镜头设计、设计稿、原画、动画、描线上色、动检、摄影（或扫描）、后期合成等工序。而计算机三维动画片则是在角色、场景设计完成后，需要利用计算机三维软件建立角色、场景的模型，然后根据分镜头设计进行动画生成，最后经过渲染等工序输出图像。动画片可以轻易地实现实拍影片中很难实现或无法实现的效果。

声音主要包括三方面：人声、音响与音乐。

剪辑包括影像的剪辑和声音的剪辑。从剪辑技巧看，又分为光学技巧剪辑和无技巧剪辑。

动画片作为一种独特的电影类型，也有其独特的视听语言的特点。当然，在动画片发展过程中，随着电视的出现，电视动画片也逐渐发展壮大成为一种重要的动画片类型。现在一般所提的动画片，通常包括电影动画片与电视动画片。

就动画片的创作风格而言，可以粗略地分为两大类：实验动画片和常规的叙事动画片。

实验动画片，也称为艺术动画片，多是个体化创作，创作中保持自我风格，具有鲜明的形式感与独特的创作技巧与制作方式。比如1924年瑞典画家维京·伊格林创作的《斜线交响曲》，展示出时间、节奏及整体结构的音乐性和因明暗与方向变化而产生的运动感。而汉斯·瑞克特1921年创作的《韵律21》则实验方形的形状变化规律，1923年创作的《韵律23》是实验线条变化的韵律和节奏感，1925年创作的《韵律25》实验了线条与色彩的变化关系。早期的实验动画大多结合抽象几何图形与古典音乐作为其表现的媒介进行运动形态的

研究与探索。而在1940年，迪斯尼的《幻想曲》用富有想象力的动画阐释古典名曲，每个动画片段具有一定的故事情节。20世纪60年代以后，形式与载体越来越多样，出现了沙动画、黏土动画、水墨动画等，形式风格越来越丰富。实验动画片的叙事结构往往比较简单，侧重于材料的表现可能性与技法的探讨，或者是对于某种哲理的阐发，时空观念有时具有强烈的超现实色彩。

叙事动画片则有着明确的故事诉求，以动画为媒介来叙述一个完整的故事，有着明确的主人公，其故事结构严谨规范，基本遵循电影视听语言的语法规则，比较电影化。《小鸡快跑》、《狮子王》、《功夫熊猫》等影片，体现了动画片迷人的叙事魅力。

动画片在发展过程中，传统的二维手绘动画片与计算机图形图像技术革命兴起后的三维动画片在影像风格上有较大的区别，视听语言风格也区别较大。

技术手段决定影片的形式与风格。三维动画片以其对于现实影像高度逼真的模拟而造成了以假乱真的视听效果，在创作中往往大量借鉴实拍影片的视听语言，而且在三维软件中可以十分便捷地实现类似于实拍影片的镜头运动、机位、景别的变化等，可以逼真便捷地实现实拍影片的镜头语言，有时甚至可以创造出实拍时难以实现的镜头效果。

而传统的二维动画片，由于手绘（传统手绘是在赛璐珞片或稿纸上，现代计算机无纸动画可以利用计算机绘图板在计算机的虚拟空间绘图）对于表现镜头运动、机位变化比较复杂，要逼真地模拟实拍影片是一项工程量浩大而且很困难的事情，同时，手绘二维动画片所产生的影像本身难以产生三维空间的高度逼真效果，因此，其在视听语言的处理上也与实拍影片有所区分，有些二维动画片索性不去模拟实拍影片的镜头处理，而是利用手绘技法对于形象塑造的自由性与便捷性，可以不局限于现实世界的形象造型、透视法则与镜头运动方式，而形成动画独特的造型处理与视听手段。

创作手段影响到影片的风格，动画片非实拍的创作手段，使其视听语言具有区别于实拍影片的风格与特点，但目前尚未形成迥异于实拍影片的视听语言系统。本教材取名“动画视听语言”，并非表示动画片已经产生了一套完全有别于电影故事片的视听语言系统，而是意指专门为动画专业编写的视听语言教材。动画片的视听语言与实拍影片有着千丝万缕的联系，而且，就动画片的发展而言，其视听语言具有很大的发展潜力。1977年的《星球大战》开启了计算机图形图像技术在影视创作中的规模化应用，此后《谁陷害了兔子罗杰》、《玩具总动员》等影片中一系列令人惊叹的技术让人对虚拟图像的表现力刮目相看，此前是难以想象动画片可以拥有实拍影片便捷丰富的镜头表现力的，因此，未来动画片的视听语言潜力不可估量。由此，在本书的范例中，不仅仅局限于动画片，对于经典的实拍电影案例也会有所涉及。

第1章



画面造型

学习重点

1. 景别的常见类型。
2. 短焦、中焦、长焦镜头的造型特征。
3. 镜头角度、构图的寓意。
4. 色彩与光线的情绪性。

关键词

景别；焦距；景深；构图；色彩；光线

1.1 景别

动画片中的景别概念来源于实拍电影。景别是被摄主体在画面中呈现的范围。摄入画面景框内的主体形象，无论人物、动物或景物，都可统称为“景”。在电影拍摄中画面的景别，取决于摄影机与被摄主体之间的距离和所用镜头的焦距的长短这两个因素。动画片中的景别是对实拍影片的模拟。故事片的景别是拍出来的，而动画片中则往往是画出来（二维手绘动画）或做出来（计算机三维动画）的。对于计算机三维动画片而言，可以利用三维动画软件中的虚拟摄影机来模拟真实摄影机的实拍效果，而且可以达到十分逼真的程度，比如《机器人瓦力》逼真的镜头效果。而对于二维动画片而言，不管是手绘动画还是利用计算机软件实现的无纸动画，其景别也是对于实拍镜头画面景别的模拟，尽管其镜头画面并不如三维动画片那么逼真。

1.1.1 景别的分类

景别的划分有两种方法：①一种以被摄主体在画面中所占比例的大小为准，凡拍摄主体全貌为全景，凡拍摄其局部则为中景和近景；②另一种以画框截取成年人身体部位多少为标准。一般多采用后一种划分法。

景别可以分为大远景、远景、全景、中景、中近景、近景、特写和大特写等种类，其中最常用的是远景、全景、中景、近景和特写（图1-1-1）。

不同景别的画面在人的生理和心理情感中会产生不同的感受。景别越大（指趋向于远景的景别系列），环境因素越多，趋向于交代环境。景别越小（指趋向于特写的景别系列），

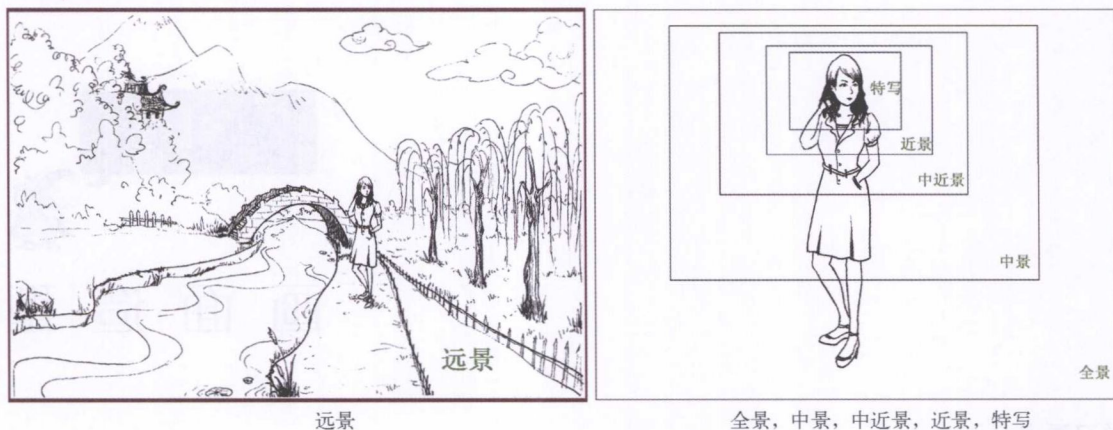
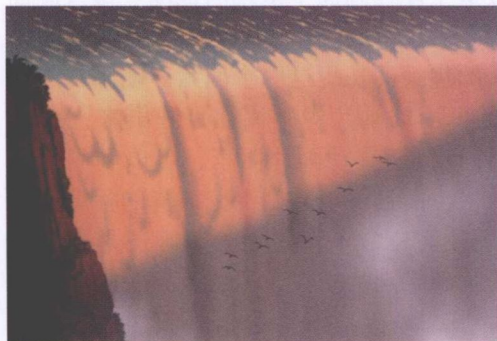


图 1-1-1 景别示意图

强调因素越多，趋向于强调注意人或物的某些特点。摄影机和对象之间的距离越远，我们观看时，就越加冷静；也就是说，我们在空间上隔得越远，在感情上参与的程度就越小，较近的镜头一般能比较远的镜头使我们在感情上更加接近人物。

1. 大远景

大远景表现的是一个辽阔区域，通常是从高角度拍摄的画面，用来作为定场镜头或提示宽广开阔的空间。它的取景范围最大，适宜表现辽阔广袤的自然景色，能生成深邃的意境。它可以充当一个巨大的主镜头，交代故事发生的地理位置、地形特征、环境氛围等（图 1-1-2）。大远景从外形、轮廓、气势等总体外观上把握画面，从大处着眼，注意整体气势。大远景利于表现大自然本身的线条，如山岳的起伏、河流的走向、田野的图案、场景的轮廓等。



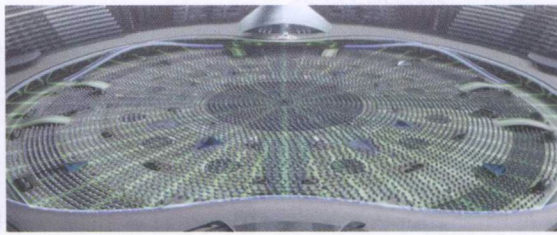
《狮子王》



《埃及王子》



《机器人瓦力》



《机器人瓦力》

图 1-1-2 大远景

在大远景中,多采用静止或舒缓运动的画面,摄影机不宜变化太剧烈。构图时,多考虑画面空间深度的塑造,人物只占据画面中的极小部分,与其所处环境相比,往往微不足道,场景成为表现主体,强调画面整体气氛的营造。

2. 远景

远景,是表现广阔场面的电影画面,如自然景色、盛大的群众活动场面等。远景常用来展示事件发生的环境和规模,抒发情感,渲染气氛,创造某种意境,以表现环境为主,人物在其中显得很小(图1-1-3)。它相当于从很远的距离观看景物和人物,看不清对象细部。远景与大远景的区别没有明确的界限,与大远景相比,远景中主要被摄对象在画幅中的比例关系略微增大。



《再见萤火虫》

《再见萤火虫》

《千与千寻》

图1-1-3 远景

远景可以营造出磅礴的气势,展现群体活动的宏伟壮观,如国庆阅兵,《黄土地》里的安塞腰鼓等。在张艺谋的影片《英雄》里,秦军攻打赵国一场戏当中,多次使用远景镜头来展示秦军虎狼之师的威猛强大,千军万马望不到边际。一声令下,箭如飞蝗铺天盖地射出,气势磅礴,给观众以强烈的视觉冲击力(图1-1-4)。

远景也可以创造某种优美抒情的情调。《英雄》中,无名与残剑为纪念飞雪在湖上展开意念中决斗的一场戏中,摄影师则通过远景镜头展示了湖光山色、水光潋滟的景象,营造了静谧、优美的情调,给人以如诗如画、美不胜收之感(图1-1-5)。



图1-1-4 《英雄》,秦军攻赵,要例行放箭,远景呈现其气势之盛



图1-1-5 《英雄》,无名与残剑湖上对决的远景,给人以如诗如画的感觉

远景还可以表现个人在大背景中显示出的孤独、渺小,或者如美国西部片中呈现的那种在广阔天地里的自由、豪迈的生活等。

远景所包含的内容多,观众看清画面所需时间也相应延长。

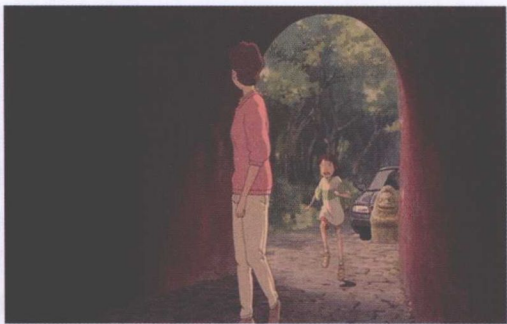
3. 全景

全景,表现成年人的全身或场景全貌的电影画面(图1-1-6)。它可以使观众看清人物

的形体动作以及人物和环境的空间关系。全景往往是拍摄一场戏的总角度，成为每一场戏的主镜头，它制约着该场戏分切镜头中的光线、影调、色调、人物方向和位置。



《再见萤火虫》



《千与千寻》

图 1-1-6 全景

全景相对远景视野小些，既能看清人物又可看清环境，所以可以同时表现人物的动作及周围环境，展示一定空间中人物的活动过程。它常常用来拍摄人物在会场、课堂、集市、商场等一定区域范围中的动作，是塑造环境中的人或物的主要手段。

全景通常表现室内环境，表现一个或者少数几个人。若被摄体是一个人，则他的身体会全部容纳在镜头中。与远景比较，全景有较明确的内容中心。通过全景，不仅可以清晰地看到人物和环境的关系，还可以看到人物的动作，人物和人物之间的关系。

4. 中景

中景，表现成年人膝盖以上或场景局部的电影画面（图 1-1-7）。中景可以使观众看清人物半身的形体动作和情绪交流，能够比较清楚地观察到人物的神态表情，有利于交代人与人、人与物之间的关系，常用来作叙事性的描写，是影视作品中常用的景别。在一部影片中，中景占有较大的比例。

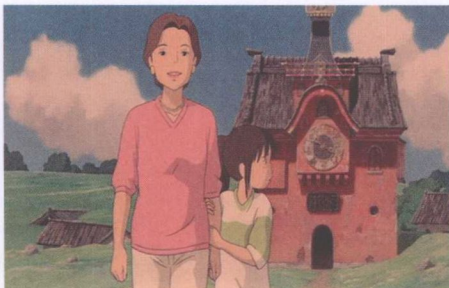


图 1-1-7 《千与千寻》，中景

中景在主要表现人物的同时,也能够表现一定程度的主体活动环境,如房间的一隅,院落的一角等。电影镜头运用得成功与否,往往是看中景镜头的运用处理。

中景中,手势动作常常是画面中的主要部分,环境降到次要地位。

5. 近景和中近景

近景,表现成年人胸部以上或物体局部的电影画面。可以使观众看清演员的面部表情和细微动作,使观众仿佛置身于事件中,容易产生交流(图1-1-8)。



《千与千寻》

《功夫熊猫》

图1-1-8 近景

近景别的人像占据大部分画面,环境变得零碎而模糊。近景主要用以突出人物的神情或者物体细腻的质感,它适宜于对人物音容笑貌、仪表神态、衣着服饰的刻画,突出人物的神情和重要的动作,也可用来突出景物,是影视作品中大量运用的景别。人物近景要注意眼神的处理,以眼传神。近景拍摄物体时要运用好光线,表现好物体的纹理、质地。

中近景,介于中景和近景之间,通常来说,表现主体人物腰部以上的镜头画面,我们称为中近景(图1-1-9)。实际创作中,近景和中近景往往是相对的,有时很难有一个明确的划分。

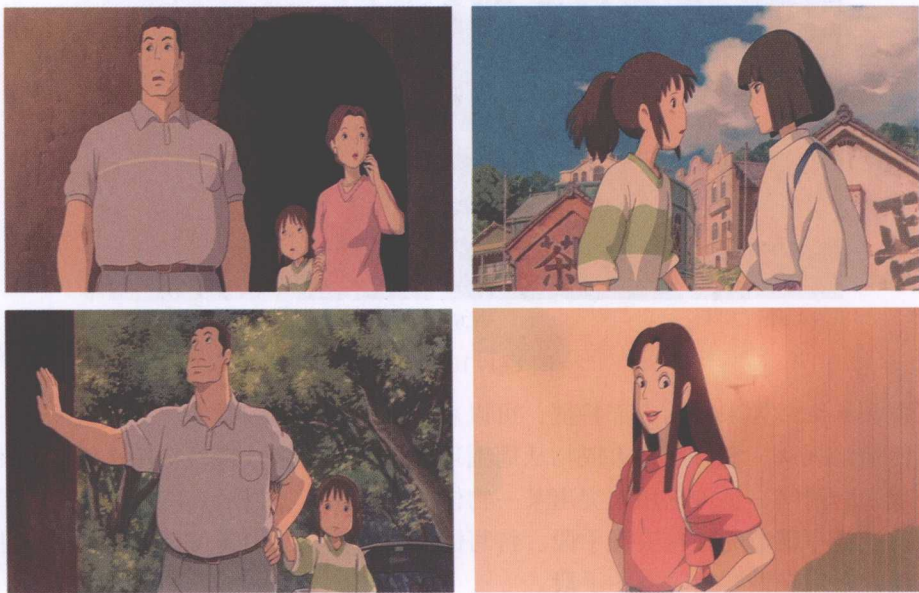
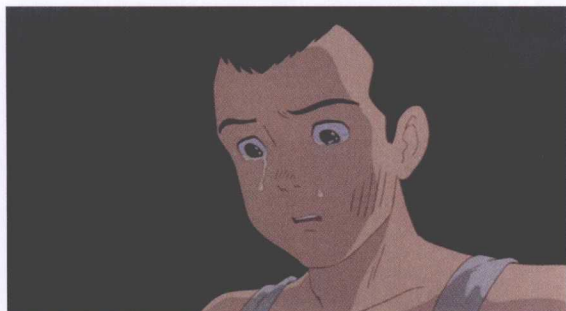


图1-1-9 《千与千寻》,中近景

6. 特写与大特写

特写是表现成年人肩以上的头部或被摄对象细部的电影画面（图 1-1-10）。被摄对象细部，可以是人物身体的某个局部，或某个道具的细部。



《再见萤火虫》



《埃及王子》



《千与千寻》



《狮子王》



《功夫熊猫》

图 1-1-10 特写

特写镜头从细微处来揭示内部特征，可以表现人物神态的细微变化，把人物某一瞬间的心灵信息传达给观众。它可以把人或物从周围环境中强调出来。特写常用来细腻地刻画人物性格，表现人物情绪，也可以用来突出某一物体细部的特征，提示其特定含义。特写是电影中刻画人物、描写细节的独特表现手段。特写镜头在影视作品中还可以起到像音乐中的重音的作用，还常常用来做转换时空的手段。

拍摄特写，成功的关键在于抓取一些值得特写的局部。由于“眼睛是心灵的窗户”，所

以人物的眼睛常常是特写的内容，以此可以窥见人物的内心感情。其次是特写人物的手，手是一个人行为和动作的焦点，还可以体现人的职业、年龄等特征。

特写常常富有寓意性，往往蕴涵着很多的思想内容。特写镜头是电影中独特的表现手法，就像放大镜，将细节深处的秘密毫无遗漏地展示出来。

大特写，是视距最近的一种景别，表现人物或景物的局部画面或细部画面（图 1-1-11）。大特写常表现人物的某一局部，比如一双眼睛、一张嘴等，能把表现的对象从周围环境中强调、突出出来，迫使观众去注意某一关键性细节，诸如惊愕的眼睛、欲滴的泪水、颤抖的睫毛、抽搐的肌肉等，造成强烈而清晰的视觉形象，以至于眼皮的每一次眨动，都会成为强有力的视觉。



《哪吒闹海》，哪吒的大特写



《超人特工队》，女裁缝眼部的大特写



《埃及王子》，壁画上摩西眼睛的大特写



《功夫熊猫》，浣熊师傅眼睛的大特写

图 1-1-11 大特写

大特写镜头的作用是多方面的，可以介绍人物，突出影片的主体形象；也可作转换时空的手段；还可与其他景别镜头反复，使速度节奏加快，造成紧张激烈的气氛。

1.1.2 景别的情感效应

在景别的系列中，景别越近越有一种亲近感，越远越有冷静感，这种现象与人们生活中的空间距离模式有关。文化背景决定人们的空间位置。在一个空间内，人类之间、动物之间的关系中存在着一个距离模式。这距离会受到外部条件的影响。噪声、危险和黑暗会使人们往一起靠拢。按照美国电影学者路易斯·贾内梯在《认识电影》中的介绍，距离模式被人们细分为四种：亲密距离、私人距离、社交距离、公共距离^①。

亲密距离，范围是贴身至离对方身体 18 英寸（18 英寸约合 45.7 厘米）左右。这种距离常发生在两者之间表露爱慕、安慰、温存的时候，对于陌生人来说，采取这种距离会被认为是冒犯。

^① 路易斯·贾内梯. 认识电影. 中国电影出版社, 1997: 42-44.