

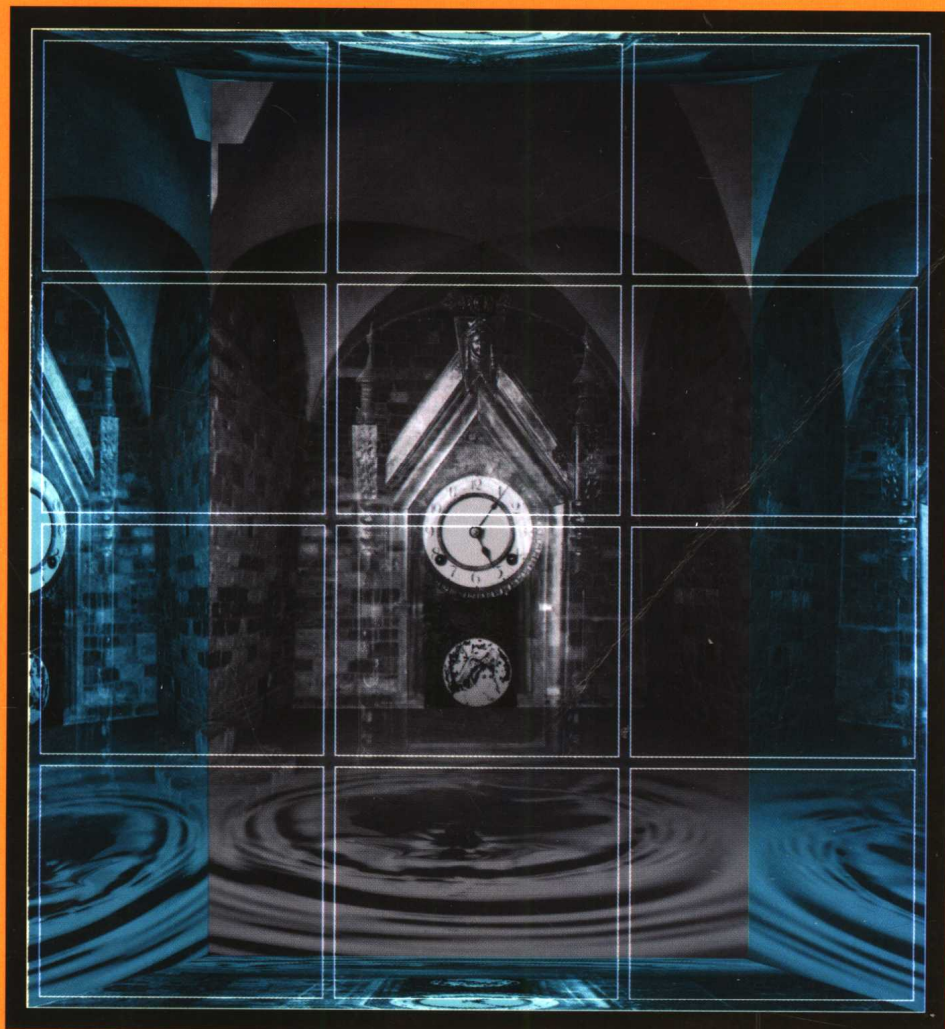
面向21世纪高等院校优秀教材

多媒体影音制作与传播丛书

主编 \ 刘毓敏

# 电视摄像与编辑

刘毓敏 黄碧云 王首农 编著



国防工业出版社

<http://www.ndip.cn>

面向 21 世纪高等院校优秀教材

多媒体影音制作与传播丛书

主编\刘毓敏

# 电视摄像与编辑

刘毓敏 黄碧云 王首农 编著

国防工业出版社

·北京·

图书在版编目(CIP)数据

电视摄像与编辑/刘毓敏主编. —北京:国防工业出版社,2004.8

(多媒体影音制作与传播丛书)

ISBN 7-118-03472-X

I. 电... II. 刘... III. ①电视摄影②电视节目—  
编辑工作 IV. ①J931②G222.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 030508 号

国防工业出版社 出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码 100044)

腾飞胶印厂印刷

新华书店经售

\*

开本 787×1092 1/16 印张 21 482 千字

2004 年 8 月第 1 版 2004 年 8 月北京第 1 次印刷

印数:1—4000 册 定价:30.00 元

---

(本书如有印装错误,我社负责调换)



# 丛书总序

刘毓敏

在步入信息时代的今天，我们每个人都不应是信息的被动接收者，而更应是信息的积极运用者和制造者。也就是说，我们每个人都不应只满足于在电视机前看看新闻和影视节目、欣赏各种数码影音光盘，或在网上查查资料、收看各种直播或点播影音节目。今天的数字化、网络化的技术信息环境，已经为我们提供了优质、简便的多媒体信息制作与传播平台。各种质优价廉、使用简易的数字图声素材制作、采集工具，如数码相机、数码摄录像机、数码录音笔等；各种功能齐全、性能优良、使用傻瓜化的桌面数字影音制作、处理软件，如 Photoshop、Premiere、3DS MAX、Cakewalk 等；各种多媒体影音作品的存储和传输工具，如各种大容量的存储手段（如光盘、移动硬盘、优盘等）、支持多媒体影音网传输的流媒体技术等，所有这些都使得制作和传播影音信息已经不再仅仅是诸如电视台、各类影音制作中心等专业部门的事，每个影音爱好者都可以自己动手制作多媒体影音作品，如多媒体影音形式的 E-mail、个人简历、庆典纪念……

目前，多媒体影音制作与传播技术及工具不仅为广大影视爱好者所认识和广泛采用，而且已成为诸如中小学、企业、机关等社团自制非广播/发行用途多媒体影音作品的主要途径。但这些用户往往由于没有系统地接受过影音制作的培训，存在许多知识结构的缺陷，他们只是零星地懂得一点儿多媒体影音制作的技术知识，但对如何用好这些技术来制作一个完美的影音作品缺乏全面系统的知识，例如，拍和编好一段视频镜头所需的电视构图的知识、蒙太奇知识等。因此，有必要向广大影视爱好者、多媒体制作人员（如参与 CAI 制作的各级各类学科教师、各种社团的宣传干事）等系统传授多媒体影音制作的技术知识，这正是《多媒体影音制作与传播丛书》的目的。

本丛书在近期将与读者见面的第一批书目有《电视摄像与编辑》、《电视用光基础》、《数字图像素材的制作与运用》和《数字音频素材的制作与运用》等。这 4 种图书基本涵盖了目前多媒体影音制作与传播的主要方面，为读者完整掌握这方面的知识打下了初步的基础。其中：

《电视摄像与编辑》主要由刘毓敏、黄碧云和王首农编写，该书

通过电视画面语言的特点、电视摄像与编辑的基本方式、电视摄像的基本操作方法、桌面多媒体影音编辑制作的基本操作方法、电视画面造型基础、电视编辑基础等，全面系统地介绍了基于数字摄录像机和桌面多媒体影音制作系统的电视摄像与编辑的基本方法。

《电视用光基础》由刘毓敏编写，该书通过光度学与色度学基础知识、电视曝光与彩色还原控制的技术原理、光影与色彩构成的艺术原理、电视照明器材、电视采光与照明的方法与技巧等，全面系统地介绍了电视用光的技术、艺术原理和实际操作方法与技巧。

《数字图像素材的制作与运用》由刘毓敏等编写，该书通过数字图像技术基础、静态图像素材的制作与处理、视频素材的采制与处理、动画素材的制作等，全面系统地介绍了多媒体影音制作中常常用到的数字图像素材的制作、处理与运用的基本方法与技巧。

《数字音频素材的制作与运用》由李剑琴、刘毓敏编写，该书通过数字音频技术基础、各类数字声音素材的采制、数字声音素材的处理与运用等，全面系统地介绍了多媒体影音制作中常常用到的数字声音素材的制作、处理与运用的基本方法与技巧。

本丛书是上述参编人员的多年电视制作教学与实践经验的结晶，希望本丛书的出版能为电视制作知识的普及尽一份力，更企盼着广大读者、同行指正书中欠妥甚至谬误之处。

值得指出的是，为了更好地说明电视制作的艺术原理，本丛书广泛引用了影视作品、绘画、摄影、音乐等的成功范例，均已在文中注明出处，在此，谨向这些优秀作品的作者致以衷心感谢。如有错漏，更希望各有关作者原谅。在这些范例中，凡注明“DV 素材”者，均为刘毓敏创作。

2003年9月于华南师范大学

# 前言

画面是多媒体影音作品意义建构的主要媒体，它与声音、字幕等有机地结合在一起，共同承载着制作者所要表现的客观信息，以及所要表达的思想、感情。因此，画面是多媒体影音制作的主要矛盾方面，其优劣成败直接决定了作品的质量。多媒体影音作品的画面主要通过图像素材拍摄和采集，以及电视编辑两个基本环节制作而成的。本书系统地介绍了基于数字化平台的电视画面制作的基本方式和基本方法。

电视画面制作是技术与艺术高度结合的领域，这就要求我们既要娴熟驾驭语言系统的基本语法规律，又要熟练掌握基于各种技术平台（目前主要是数字化制作平台）的电视画面制作的基本方法和操作技能。基于这样的认识，我们采用了从“入门”和“精通”两个层次进行介绍的编写方法，以便更有利于读者能系统掌握电视画面制作的技能。

首先，在第1章《电视画面概论》中，在系统、概况地介绍了电视画面语言系统的基本语法规律的基础上，对各种主要的电视画面制作的基本平台，及基于这些平台的基本摄、编方式作了系统的介绍。

接着，在第2章“电视摄像基础（1）”、第3章“电视摄像基础（2）”和第5章“电视编辑基础”中，结合常用、典型的数字化电视摄编设备，具体而全面地介绍了基本数字化平台的电视摄像和电视编辑的基本方法与具体操作步骤。而针对本丛书面向多媒体制作领域的特点，在第3章中还从摄像员的角度，介绍了电视摄像时必须兼顾的电视用光和电视拾音录音的基本方法。

而为了让读者更进一步掌握好电视摄像和编辑的艺术规律，又通过第4章“电视画面造型艺术”和第6章“电视编辑艺术”，图文并茂地利用大量的实例，深入浅出地与读者一起共同探讨了电视画面艺术规律。

我们希望，通过第1、2、3和5章的“入门”层次，能让读者初步掌握基于数字化平台的电视画面制作的基本步骤与方法。而通过第4、6章的“精通”层次，能将读者进一步引入电视艺术殿堂的大门。当然，电视制作是一门实践性很强的学科，要真正掌握电视画面制作的技能，还有赖于读者自己的实践。总之，“多看”、“多做”才是掌握电视制作的不二法门。

本书由刘毓敏策划，第1章全部、第2章的部分内容（2.2.1节和2.3.1节）、第3章的部分内容（3.1.4节、3.1.5节、3.2节和3.3节）以及第4

章的部分内容（4.1.2节和4.2节）由刘毓敏撰写，第2章的部分内容（2.1节、2.2.2节和2.3.2节）以及第3章部分内容（3.1.1节、3.1.2节和3.1.3节）由王首农撰写，第4章、第5章的部分（5.1.1节）和第6章由黄碧云撰写。全书由刘毓敏统稿。

最后，我们由衷地期望本书能对读者的电视制作有所裨益。囿于作者的理论水平和实践经验，书中不妥甚至错漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

# 目 录



第 1 章	电视画面概论	1
1.1	电视画面语言基础	1
1.1.1	影视作品的层次结构	1
1.1.2	电视画面语言系统	3
1.2	电视画面制作基础	20
1.2.1	电视制作的基本方式	20
1.2.2	电视摄像的基本方式	21
1.2.3	电视编辑的基本方式	47
第 2 章	电视摄像基础 (1)	69
2.1	电视摄像的准备工作	69
2.1.1	检查磁头	69
2.1.2	检查镜头	69
2.1.3	检查彩色电子寻像器	69
2.1.4	检查录像带	70
2.1.5	检查调校日期/时钟指示系统	70
2.1.6	检查电池	70
2.2	正确掌握数字摄录像机的操作使用方法	70
2.2.1	广播/专业级数字摄录像机的操作使用方法	70
2.2.2	普及级数字摄录像机的操作使用方法	93
2.3	电视摄像的基本技巧与要领	100
2.3.1	电视摄像的基本操作方式	100
2.3.2	电视摄像要领	101
第 3 章	电视摄像基础 (2)	104
3.1	摄像构图	104
3.1.1	摄像构图基础	104
3.1.2	固定拍摄	109
3.1.3	运动拍摄	111
3.1.4	变焦距镜头及其运用	121
3.1.5	电视摄像应注意的问题	127





3.2	摄像用光基础 .....	129
3.2.1	摄像用光的技术原理 .....	129
3.2.2	摄像用光的艺术原理 .....	136
3.2.3	摄像用光的基本方法 .....	139
3.3	摄像拾音录音基础 .....	150
3.3.1	摄像拾音录音的基本方式 .....	150
3.3.2	摄像拾音 .....	151
3.3.3	摄像录音 .....	158
<b>第4章</b>	<b>电视画面造型艺术 .....</b>	<b>160</b>
4.1	电视画面概述 .....	160
4.1.1	电视画面及其在电视作品中的地位 .....	160
4.1.2	电视画面构图 .....	166
4.2	拍摄角度及其选择 .....	179
4.2.1	拍摄角度 .....	179
4.2.2	拍摄方向 .....	180
4.2.3	拍摄高度 .....	184
4.2.4	拍摄距离 .....	191
4.3	固定镜头与运动镜头的造型特点与表意功能 .....	199
4.3.1	固定镜头的造型特点与表意功能 .....	199
4.3.2	运动画面的造型特点与表意功能 .....	202
4.4	电视镜头的配置与场面调度 .....	220
4.4.1	镜头的配置 .....	220
4.4.2	场面调度 .....	221
<b>第5章</b>	<b>电视编辑基础 .....</b>	<b>225</b>
5.1	电视编辑概述 .....	225
5.1.1	认识电视编辑工作 .....	225
5.1.2	电视编辑的基本方法 .....	228
5.2	桌面电视编辑 .....	241
5.2.1	多媒体影音素材的采集 .....	241
5.2.2	桌面编辑 .....	248
5.2.3	桌面后期加工 .....	252
5.2.4	节目输出 .....	268
<b>第6章</b>	<b>电视编辑艺术 .....</b>	<b>290</b>
6.1	电视片编辑概述 .....	290
6.1.1	编辑及其意义 .....	290
6.1.2	电视画面编辑的基本原理 .....	291
6.1.3	电视片编辑的基本素质要求 .....	292
6.2	影视语言基础——蒙太奇与长镜头 .....	293
6.2.1	电影艺术——电视在艺术表现上的主要借助力量 .....	293

6.2.2	蒙太奇概述 .....	294
6.2.3	长镜头与镜头内部蒙太奇 .....	299
6.3	电视画面编辑艺术 .....	301
6.3.1	镜头组接艺术 .....	301
6.3.2	场景与段落的转换艺术 .....	313
6.4	声音的编辑与声画组合艺术 .....	314
6.4.1	声音的编辑处理 .....	314
6.4.2	声画组合关系 .....	317
6.5	编辑中电视片的结构与节奏处理 .....	318
6.5.1	电视片的结构 .....	318
6.5.2	电视片的节奏 .....	321
<b>参考文献</b> .....		<b>324</b>

## 1.1 电视画面语言基础

### 1.1.1 影视作品的层次结构

从接受的角度看，影视作品包含图 1-1 所示的层次结构，其中：

#### 1. 物质媒介层

物质媒介是指携带影视作品视听信息的物质载体，即所谓的“媒体”（medium）。社会生活中，人们往往从不同角度，在不同层面使用“媒介”（“媒体”）一词，含义较为混乱。从信息在人-机信息系统的运动规律看，我们可将媒体划分为如下 5 类：

(1) 感觉媒体 感觉媒体（Preception Media）是指能够作用于人的感官，使人能够直接感知信息的一类媒体。我们知道，人类的感知通道主要包括：视觉（人类感知信息最重要的途径，人类从外部世界获取信息的 60% 是从视觉获得）、听觉（人类从外部世界获取信息的 20% 是从听觉获得）以及触觉、嗅觉、味觉（通过触、嗅、味觉获得的信息量约占 20%）等。因此，视觉感觉媒体就是指能被视觉感官接收的可见光波段的电磁波；听觉感觉媒体就是能被听觉感官直接接收的可闻声频段的声波（机械波）。

(2) 表示媒体 表示媒体（Presentation Media）是指为了使人为信息系统能够采集/显示、加工处理、存储/传输各类感觉媒体所携带的信息，而人为地构造出来的一类媒体，主要表现为信息系统赖以工作的各种信号形态。因此，表示媒体可分为：视觉媒体（包括文本、图形、图像、视频等信号）和听觉媒体（即音频，包括语音音频和非语音音频信号）、模拟信号和数字信号等。

(3) 显示媒体 显示媒体（Display Media）是指将人为信息系统中的表示媒体转换为人类可直接接收的感觉媒体的一类媒体，如阴极射线（CTR）显示、液晶（LCD）显示、等离子体（PDP）显示、胶片显示、纸显示、扬声器等。

(4) 存储媒体 存储媒体（Storage Media）是指人为信息系统中用于存放表示媒体的一类媒体，如磁盘、光盘、胶片等。

(5) 传输媒体 传输媒体（Transmission Media）是指人为信息系统中将表示媒体从一处传送到另一处的一类媒体，这类媒体可以是热、力、电、光等不同类型的信号。

图 1-1 所指的“媒介”是显示媒体、存储媒体和传输媒体等的笼统称谓。对于影视作品而言，显示媒体主要胶片投影显示（电影银幕）、阴极射线显示、液晶显示、等离子体显示和扬声器等；存储媒体则是指录像带（Betacam、VHS、DV……）、视盘（LD、

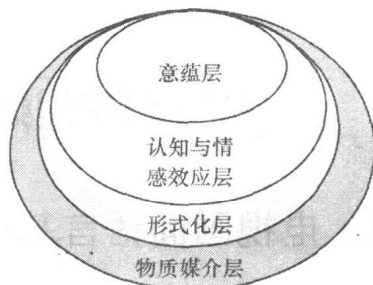


图 1-1 电视作品的层次结构

VCD、DVD……)、闪存卡、电影胶片等；传输媒体是指无线电波、CATV 网络、计算机网络等。

显然，不同的“物质媒介”是决定观者的视听感受第一道关口。例如，同样是观看电影《英雄》，在具有环绕立体声的先进影院观看，还是在“家庭影院”用 DVD 观看，抑或在广播电视台，甚至利用网络电视观看，其视听效果有着天壤之别。就以《英雄》画面中的色彩而言，网络电视恐怕是无法让观者获得导演预期的电影中色彩传递效果的。这无疑会直接影响电影的传播效果。因此，“物质媒介层”是影视传播的基本条件，它决定影视作品在更高层次的视听传播能否正常进行。

## 2. 形式化层

形式化层是影视创作人员对物质媒介声光属性的图式化、组织化和意向化。即，影视创作人员通过对物质媒介的光学和声学属性进行特定的组织，而将其欲表现的主题的意义转化为媒介的声光属性的某种有序变化（或结构化、图式化）。观众正式通过其视听觉系统对这些声光属性结构化变化的感知，并在其心理结构的积极参与下，进行意义建构的。换言之，影视作品的意义是在观众的心理结构与作品形式层各要素的积极作用中建构起来的，因此，影视作品的形式化层可看成是影视作品的语言系统。

影视作品的形式化层主要包含如下要素：画面构图、光影结构、色彩结构、时序结构和声画结构等。这些形式要素正是影视作品的意义单位，或者说，这些形式要素的集合就是影视语言系统。一部合格的影视作品，其各形式要素的组织必须形成某种符合观众接受心理的结构形式（模式），有关这一层我们将在下面进行详细讨论。

## 3. 认知与情感效应层

按照格式塔心理学的观点，影视作品意义建构的过程是一个完形的心理过程。观众在观看具体的影视作品时，结构化了的各形式要素在观众原有心理结构的积极参与下，所形成的完形心理运动不断整体化而形成一个意向性意义整体，这个整体再现或表现着一定的完整的生活世界。但它只是通过观众积极主动的意向性完形心理运动所营造的具有“艺术的真实”的生活世界，而并非“生活原生形态”本身。

影视创作人员进行影视创作的目的是，就是通过影视语言的运用，即通过对形式要素的结构化组织，预设地为在观众心中形成某种特定的具有“艺术的真实”的生活世界而创造的结构化的认知条件。

观众在观看影视作品时，这些预设的、结构化的认知条件，可能导向创作人员预期的认知和情感效应，也可能导向创作人员意想不到的认知和情感效应。但无论如何，都会引起一定的认知和情感效应。这种认知和情感效应就是我们平常所说的屏幕所塑造的形象。观众正是被这种通过结构化的形式要素而塑造的形象所感染和陶冶的。

#### 4. 意蕴层

若创作人员对形式要素的结构化组织符合观众的接受心理规律，影视作品就能有效地将观众导向某种认知和情感效应，教育观众的效果就越显著；反之，若创作人员对形式要素的组织不符合观众的接受心理规律，则影视作品就不能有效地导向特定的认知和情感效应，从而不能有效地教育观众。而当形式要素形成某种最优化的结构时，这种结构下就会蕴含一种形式要素所显现的形象更为深远的、内在的东西，称为意蕴——饱含着哲理性的人生感悟或宇宙性的形而上学的感悟。这是一种“韵外之致”、“味外之旨”，它正是影视作品的艺术魅力所在。

意蕴是通过形式要素的最优化组织而“凸现”出来的一种特质，其最大特点是具有认知和情感效应的某种模糊性和不确定性，即多义性。不同观众因文化心理结构不同，或同一观众随着其文化心理结构的发展变化，会从中感受、领悟到不同的意境，令人有一种“常品常新”的感觉。

意蕴层是通过形式要素的组织的最优化而实现的，在只有优秀的影视作品才具有的。

### 1.1.2 电视画面语言系统

#### 1. 电视画面构图

##### 1) 什么是构图

电视画面的构图是指摄入电视画面中景物的形象实体在画面中展现出来的形状结构及其时间、空间关系。决定电视画面构图的因素有画面的幅型比、被摄物的时空关系、摄像机位、镜头光轴运动以及焦距变化。

电视画面是一个矩形框面，其宽（水平）与高（垂直）比称幅型比。目前，电视系统主要有 4:3 和 16:9 两类幅型比。

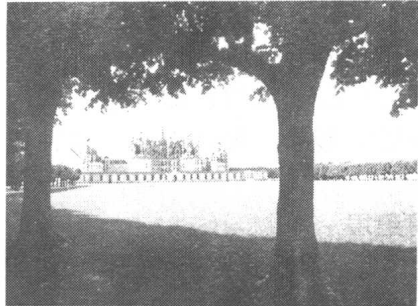
##### 2) 电视构图中的形象实体

在平面造型艺术构图中，人们习惯根据在意义建构中作用的不同，将画面内的形象实体分为主体、陪体、前景、背景等。作品一旦形成，这些形象实体在一幅画面中就形成固定不变的空间关系，共同构建着画面的意义。但与其它平面造型艺术不同的是，电视画面是以 25 帧/s (PAL) 或 30 帧/s (NTSC) 的速率进行呈现的画面序列。因此，电视画面序列中的各种形象实体的意义建构功能，不仅是在其形成的空间关系中实现的，更重要的是在其形成的时间关系中实现的。因此，电视画面并非，也无需每幅画面都有这些形象实体，而且即使在同一镜头中同一形象实体的作用也是可以变化的。

(1) 主体 主体是画面意义建构的核心，是画面的内容中心。它通过画面中其它形象实体的配合和辅助下，表达相对完整的意义。如图 1-2(a)中的小孩是主体。主体在画面语言中具有主语的地位。主体应处于画面的注意中心。



(a) (刘毓敏摄)



(b) 前景一般分布于画面四周边框

图 1-2 画面中的形象实体

(2) 陪体 陪体是指在画面意义建构中辅助主体,与主体一道共同表达相对完整意义的形象实体。图 1-2(a)中的手提电话是陪体。通常,陪体在画面语言中具有相当于宾语的地位,与主体一样是建构画面主题的必不可少的要素。构图时,陪体一般在画面中处于仅次于主体的注意中心,但不能喧宾夺主。

(3) 前景 前景是指在画面中位于所有形象实体之前,离镜头较近的景物形象,图 1-2(a)中右上角的藤椅是前景。前景在画面语言中相当于定语、状语等限定性、修饰性作用。构图时,前景一般处于画面四周边框,见图 1-2(b)。

(4) 背景 背景是指被摄场景的环境因素在画面中的形象实体,一般在画面中处于主体、陪体等后面的大片面积,如图 1-2 中的河流、河流中的船和人、河流两岸的树木,以及小孩手扶的栏杆和柱子等形象实体,都可视为背景。背景在画面语言中主要起状语的限定作用,往往起到暗示事件的时间、地点以及环境气氛的作用。

空白是背景的特殊形式,所谓空白是指画面中具有较大面积的、色调和亮度等级相同或相近的背景,如万里无云的天空、波澜不惊的水面、大片的草坪等。在电视画面语言中,常用到空镜头(空白画面)来转场或寓意。

### 3) 形与线

形象实体在电视画面中会以一定的形状与线条表现出一定的视觉形象。

(1) 形 形是指形状,即画面形象实体的外部轮廓线所表现出来的形状,或形象实体的空间关系所显露出来的形状。

如图 1-3 所示,任何形象实体都具有一定轮廓形状。例如,太阳的圆形、月牙的镰刀形等。

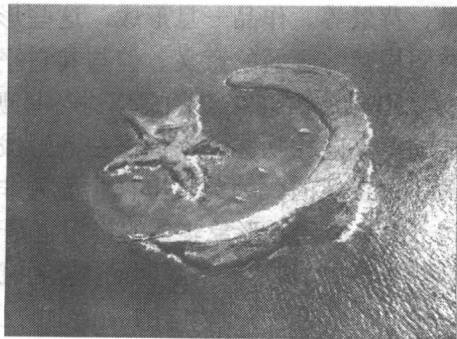


图 1-3 任何形象实体都具有轮廓形状

在一定的景物空间关系和拍摄角度下，不同的形象实体在画面中会表现为一定“意味”的形状。例如，在图 1-4(a)中，雕塑群像的造型呈现出了向上的箭头形；而在图 1-4(b)中，小树林的造型都呈现为稳固的三角形。这些有“意味”的形状往往具有较强象征性



(a) 雕塑群像呈现出向上的箭头形



(b) 两个人物呈现为稳固的三角形

图 1-4 不同形状实体处于一定的画面空间关系时会呈现出有意味的形状（均为刘毓敏摄）

和情感指向性。例如：

① 底边水平的三角形若接近等边三角形或直角三角形时，给人庄重、稳固、整体、伟大、崇高、乐观的观感；底边水平的三角形，其顶角能形成向上的视觉冲击力，且锐角角度越小，冲击力越强，这种视觉冲击力通常会给人积极向上的观感；三角形的任一角向下时，均会形成不平衡的心理力，给人威胁、危机、悲观、动荡的观感。

② 正方形四边相等，因同一元素（等长的直线）的重复出现，给人严谨、厚重、匀称的观感。

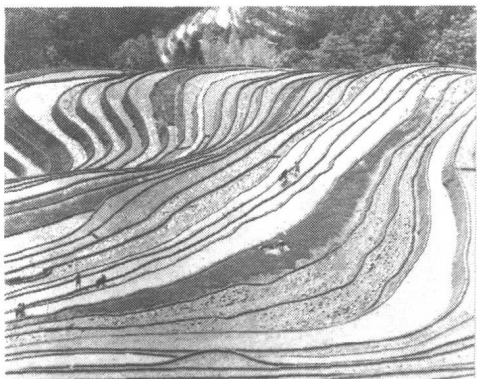
③ 长方形由两对等长的边构成，由于既有相同重复的视觉元素，又有变化的视觉元素，因此，长方形比正方形显得灵活、秀气。竖置时给人高耸、雄伟、坚毅的观感；横置时给人稳固、坚实安定的观感。

④ 梯形兼具三角形和长方形的视觉特征，给人的观感也居于两者之间。正置梯形给在稳固、坚实中，多了几分向上的动势和生气；倒置梯形继承了倒三角形的动感，又有长方形的稳定性，给人活泼、开阔和扩张的观感。

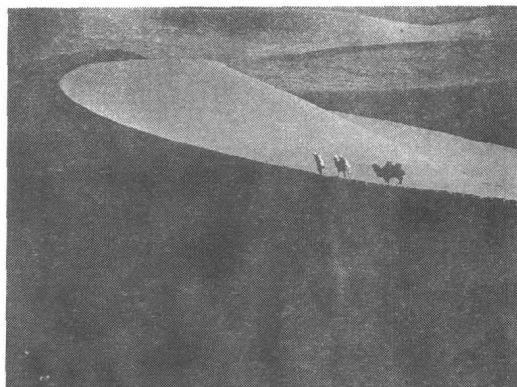
⑤ 圆形是以封闭的同心曲线限定的面，给人向心、团结、完美、丰满、融洽、亲切、活泼、灵活、运动、圆滑、约束等观感。

⑥ 椭圆是由非同心的对称双曲线所限定的面，与同心的圆形相比，横向椭圆在活泼、亲切的共性中，向心力减弱，因此给人自由、轻松的观感；竖向椭圆则增强了动感，给人危险、紧张的观感。

(2) 线 线是指线条。线条既可以是诸如线状的形象实体、任意形象实体的轮廓线或表面纹理线等实体的线，如江河、道路、斑马的斑纹、数目的年轮等均属于实体的线，见图 1-5(a)；也可以是虚的关系线，如，有序的游鱼构成的曲线，人物的视线、动作线和运动线等，见图 1-5(b)。

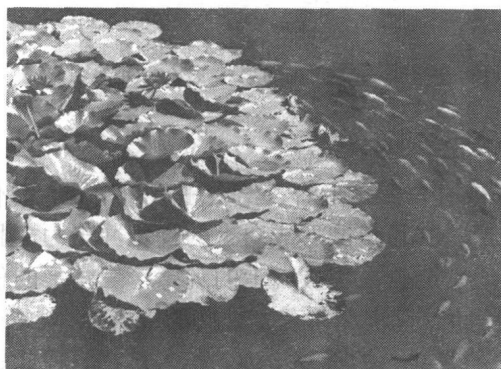


(何福章摄)



(高东风摄)

(a) 梯田边界的蜿蜒曲线、大漠沙丘的轮廓线都是形象实体的线



有序的游鱼构成的曲线 (曹广文摄)



运动线 (刘毓敏摄)



交流线 (布格霍画)



动作线 (王沂东画)

(b) 一组关系线

图 1-5 线可以是形象实体, 也可以是虚的关系线



线条是构成电视画面形式的基本视觉元素之一，具有极大的视觉概括力。在视觉艺术中，线条符号具有一定的象征性和情感指向性，见图 1-6。例如：

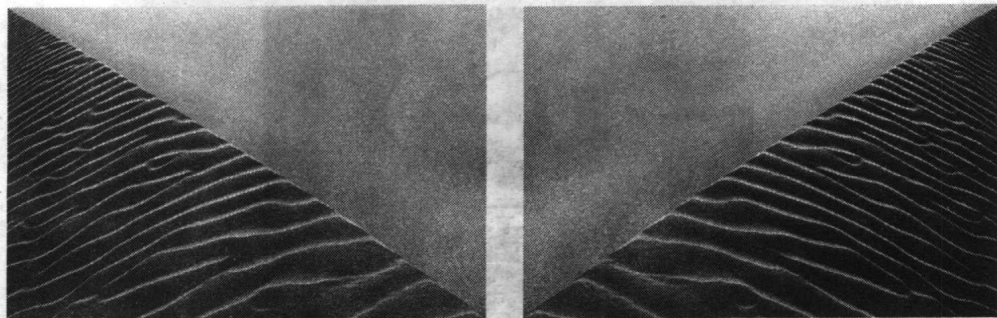
① 水平线给人以平静、安宁、肃穆、广阔的观感。如图 1-6(a)中地平线与左侧人群



(a) 地平线与左侧人群的头构成了横贯正画面平线



(b) 旗杆、建筑物形成略微向上会敛的竖直线（刘毓敏摄）



(c) 斜线从左到右下降或从左到右上升的给人的动感方向是不同的

图 1-6 不同的线有不同的观感