



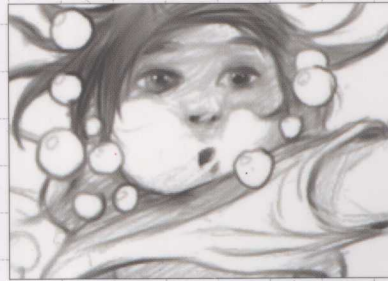
高等院校动画专业精品教程

丛书主编 陈汗青 王 健

动画 视听语言

主编 郝巍东

湖南师范大学出版社



动画视听语言

主 编：郝巍东

编 委：高宇宏 冯 波 陈 旺
孟 涛 贺 欣

湖南师范大学出版社

高等院校动画专业精品教程

丛书主编：陈汗青 王 健

参编院校：（排名不分先后）

广州大学
桂林电子科技大学
湖南师范大学
中国石油大学
贵州大学
青岛酒店管理学院
湖北广播电视大学
广东工业大学
广州美术学院
西安美术学院
华南农业大学
南华大学
华南师范大学
长沙理工大学
武汉理工大学
中南大学
江汉大学
中山大学
深圳职业技术学院
广东轻工职业技术学院
广播电影电视管理干部学院
湖南商学院

暨南大学
广东外语外贸大学
中南民族大学
洛阳师范学院
太原师范学院
安徽农业大学
长沙学院
湖南女子大学
湖北工业大学
湖南大众传媒学院
湖南科技职院
广西工学院
湖南工业大学
吉首大学
中南林业科技大学
河南师范大学
山东艺术学院
湖南涉外经济学院
长沙师范学校
清华大学
大连职业学院
中山市建斌中等职业技术学校

丛书原言

动漫产业是21世纪最有潜力的朝阳产业。据2007年动漫产业分析报告显示,全世界数字内容产业产值近31万亿元,其年增长速度保持在40%以上。中国动漫产业的市场空间至少每年有1 000亿元。动漫与衍生产品的巨大产值及其迅猛的发展速度已为世界瞩目。

动漫产业作为所有产业中增长最快的创意产业的重要组成部分,对提升国民经济的发展质量相当重要。现在世界创意经济每天创造220亿美元产值,美、日、韩已呈争先恐后之势。美国网络游戏业为该国最大的娱乐产业;日本动画业年产值在国民经济中位列第六,其产品出口额超过钢铁业,而中国国产动画年产量却仅为日本的1%左右。随着外国动画片潮水般的涌入国内,我国庞大的动漫市场已被外人虎视眈眈。不难发现,中国动画还处在一个缺环断链、尚未完全成熟的市场状态。不论是从价值观到艺术理念,还是从数字技术到形式内容,或者是从经营模式到市场运作等方面,我国动画明显滞后;尤其是动画人才培养结构的不合理、人才培养的周期滞后等问题,使我国动漫产业的合格人才缺口较大。而全球性的、超国界的文化力量亦在对人类社会行为、思想、价值判断发挥作用,人类从经济、技术、产品、艺术、生存与传播方式等方面进行文化的碰撞,这将深刻影响动漫的传达与表现,影响动画的认知模式,从而带来一系列新观念、新问题,诸如创意产业链与动漫文化、价值观、思维方式等,为我们重新审视动漫产业体系提供了更多的思考维度。

动漫产业的竞争,归根结底是人才的竞争。虽然中国动漫产业同国外比有差距,但其发展后劲足。我国高度重视动漫人才的培养,为贯彻落实《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》精神,教育部积极调整专业结构,扩大招生规模,建立动漫人才培养基地,提高动画专业教学质量,实施“动漫类专业教师培养和培训特别计划”,并启动了“原创动漫作品推广”和“动画专业标准化教程及教材开发”项目,推进高校与动漫企业联合教学等措施,刺激了我国动漫产业的兴起。发展动漫产业也将对建设我国社会主义先进文化、加强未成年人思想道德建设起着极为重要的推动作用。好的创意人才必须有扎实的人文底蕴作根基。中国深厚的文化底蕴和丰富的文化资源是发展动漫产业、形成中国特色的先天优势。我国动画的发展前景不可估量。

近几年来,国内已有447所大学设立动画专业,1 230所大学开办与动画相关的课程,毕业大学生达6.4万人,在校学生46.6万,其高端人才,炙手可热。各种职业培训学校更如雨后春笋,总量不下几千家。国产动画在数量、质量、技术、播映效果、产业结构等方面都取得了显著成绩。在这种繁荣表象的掩盖下,某些学校的动画教育从教材体系、课程设置、师资力量到软硬件水平等都存在着不足,有的基础薄弱,“上马”仓促、“削足适履”;或是忽视动漫的交叉性、创造性、艺术性;或是对与现代科技密切相关的课程支撑短缺,对培养学生原创能力与综合素质的认识重视不够,其所谓动画教育多是对各种电脑软件的学习应用。这已与系统、科学的动画教育相去甚远。

动画专业主要着眼于培养动漫产业发展所需要的高素质人才,要求其既具有扎实的理论功底和良好的发展后劲,又具有较强的原创能力和专业技能,并具有较好的创新意识和实干精神;注重专业理论的系统化学习,提高学生的专业素质和实践能力,培养出一大批

高水平、高素质的创新人才。这就要求动画专业注重应用、注重实践、注重规范、注重国际交流，并与其他学科相互交融、协调发展；要求培养的人才具有更强的人文素质和宽广的国际视野。

湖南师范大学出版社一直对动画教育很关注，特别对动画专业教材的编写，给予了相当的支持。经过充分酝酿和策划，确定了这套图文并茂教材，这是一项有利于促进高校动漫教育改革发展的重要措施。

本教材的编写人员都是具有丰富创作经验和教学经验的教师。该教材以大量生动的实例讲解了动画概况、动画造型、动画制作技法、动画运动规律、动画场景设计等动画制作的基本原理与方法，深入浅出，图文并茂，力图从不同的角度，引导学生在理解及掌握基本规范的基础上，充分发挥个体的潜在创造力。通过对这套教材的学习，学生可以从原理、思维、制作等层面上对动画艺术有一个全面、深入的了解，从而提高自身的艺术认知能力，加强专业修养以及升华其职业素质。

在本教材的编写过程中，长沙理工大学的王健老师一直在为教材的组织、整理工作尽心尽力，全体作者和出版社的编辑们都为本套教材付出了十分辛勤的劳动。在此一并表示感谢。

动画业是一个极具创造性的行业，如果没有好的想象力，没有热情和兴趣，没有创新意识的寸步难行的。那种老是踩着洋人脚印走的动漫产业，只能叫加工业。希望本套动画教材能给动画专业的学生一些帮助，能够激发他们的潜力和创新意识。因此充分汲取中华民族优秀文化和西方文化精华，深入进行动画教学改革，探讨动画人才的培养模式、教学体系和教材资源环境，形成自己的特色，是我们努力的目标。这是需要长期艰苦的学术劳动和创新才能完成的。精品教程的编写，将是我们追求高质量教材的尝试。在广大读者的关心、帮助下，本教程一定能不断改进，并在动画教育中起到积极的促进作用。

武汉理工大学艺术与设计学院院长

博士生导师

陈汗青

前言

视听语言是影视艺术在传达和交流信息中所使用的各种特殊媒介、方式和手段的统称。银幕画面是视听语言的基本媒介，参与画面形象创造的镜头、场景、角色、声音等都在构成特殊的影视语汇。当银幕画面以一种全新的姿态出现在人们面前的时候，观众无不折服，这种新的符号的直观性使其成为“一看就懂”的、“无需经过学习”的视觉信号。

当我们坐在电影院里看电影的时候，我们不会明白这种“直观”的重要，让我们把它和文字所表达的语言来对比一下。银幕上出现的视听符号能够指明一件东西，而它所指的那个东西与那个符号几乎是一致的。所以观众不用通过学习就能根据自己的生活经验认得那个对现实的记录的影像符号。除此之外，直观的艺术总能让人在较短的时间内获得大量的信息，使人有一种一目了然的感觉。

影视艺术之所以吸引人还在于它的精确性，这是其他的艺术手段很难做到的。首先是事物的精确，无论是人还是物，都是在现实生活中存在的或是以现实生活为基础的。在这一点上只有摄影能与其相媲美。然而电影的下一个精确就是摄影所没有的了，那就是情感的精确，这是要通过人物的表情才能表现出来的，而表情所传达的内容又是仅能被视觉接受的。在诸多的艺术手段中，只有文学作品是能够比较生动地表达情感的，但这种诉诸文字的形式，难免会有词不达意的时候。

综上所述，视听语言为我们开拓了语言的新时代，在影视作品中，语言得到了最大限度的扩充。当我们运用视听语言的眼光去鉴赏一部影片的时候，我们会看到比别人更多的东西。

目录

1

第一章 动画视听语言概述

- 1.1 视听语言的概念/2
- 1.2 视听语言的发展/2
- 1.3 动画视听语言的特点/3
- 1.4 动画艺术与视听语言/4

5

第二章 动画中的镜头语言与景别

- 2.1 镜头语言的概念/6
- 2.2 镜头语言的分类/6
- 2.3 动画的镜头运用及表现意义/7
- 2.4 动画的镜头焦距概念及表现作用/13
- 2.5 动画的镜头视角/18
- 2.6 动画的景别概念/19
- 2.7 动画的景别分类与表现作用/20

25

第三章 动画中的轴线与调度

- 3.1 轴线的概念/26
- 3.2 轴线的分类/28
- 3.3 调度的概念/28
- 3.4 调度的分类/29
- 3.5 动画的轴线与调度的关系/32
- 3.6 动画的轴线与调度的配合应用分析/32

35

第四章 动画中的光影与色彩

- 4.1 光影的概念/36
- 4.2 动画的光影的分类/36
- 4.3 动画的光影的塑造作用/41
- 4.4 色彩的概念及特性/43
- 4.5 动画的色彩表现作用/45
- 4.6 动画的画面影调和色调概念/46

49

第五章 动画中的声音

- 5.1 声音的概念/50
- 5.2 动画的声音分类及其作用/50
- 5.3 声音在动画中的作用/52

53

第六章 动画中的时间和空间

- 6.1 动画中时间的涵义/54
- 6.2 动画中空间的涵义/56

61

第七章 动画中的蒙太奇与后期剪辑

7.1 蒙太奇概述/62

7.2 动画作品中蒙太奇的分类/63

7.3 动画的后期剪辑/66

动画视听语言的特点

75

第八章 动画视听语言综合实训

8.1 动画视听语言与动画剧本创作/76

8.2 动画分镜头剧本概要与格式/80

8.3 动画分镜头剧本分析与练习/84

88

参考文献

参考文献/88

第一章 动画视听语言概述

【学习重点】

视听语言的概念

动画视听语言的特点



1.1 视听语言的概念

视听语言是影视艺术在传达视听信息中所使用的各种媒介、方式和手段的统称。即用影视作品反映客观世界、传递思想感情的特殊艺术语言。

视听语言以现代科学技术提供的一定的物质条件为基础，它的演进与影视技术的进步有密切联系。与一般语言不同，视听语言是一种直接诉诸于观众的视听感官，以直观的、具体的、鲜明的形象传达含义的艺术语言，具有强烈的艺术感染力。银幕画面是视听语言的基本媒介，参与画面形象创造的镜头、场景、角色、声音等都在构成特殊的影视语汇。由画面的运动和不同镜头的组接（剪辑）所产生的蒙太奇不仅形成了银幕形象的构成法则，也完善了视听语言的独特语法修辞规律。对白、音响、音乐以其新的蒙太奇方法——“音响蒙太奇”和“声画蒙太奇”——丰富了视听语言。

视听语言的章法，是影片内容的组织和构造的特殊法则，一般由若干场面和段落按照蒙太奇规则相互交织构成，按其时间空间关系安排可分为客观现实结构和主观心理结构两种类型，其结构形式可分为时空顺序、时空交错、单线结构、复线或多线对比结构、多侧面多视角立体网络式结构等。

1.2 视听语言的发展

在电影诞生的早期，影片只是一种杂耍的游戏，并没有人考虑视听语言的问题。因为摄影机总摆在一个固定的位置上，即全景的距离，把人的动作从头到尾一气拍完。但后来，电影的制作者发现胶片可以剪开、重新黏合，画面所表现的内容可以得到控制；还有人尝试把摄影机放在不同位置，从不同距离、角度拍摄。他们发现各种镜头用不同的连接方法能产生惊人的不同效果。与此同时电影便摆脱了舞台剧的叙述与表现手段的束缚，有了自己独立的视觉表现手法。1903年放映的《火车大劫案》可以说是现代意义上的“电影”的开端，因为它把不同背景，包括站台、司机室、电报室、火车厢、山谷等内景外景里发生的事连接起来叙述一个故事，这个故事里包括了几条动作线。但是，举世公认还是格里菲斯熟练地掌握了不同镜头组接的技巧，使电影终于从戏剧的表现方法中解脱出来。

1927年电影有了声音，这时电影从创作到理论都发生了一次极大的震动。画面有了声音，不再是单纯的视觉的解释，电影能够更逼真地反映生活，原来无声片合法的许多假定性的东西，以及作者直接表达自己见解的方法，不再适用了。电影从单纯的视觉艺术变为视听艺术，银幕上的人物成为可见又可闻的完整形象。画面加上了声音，从此电影不只是画面与画面的关系，而且又有了声音与声音的关系，声

音与画面的关系。而所谓声音,又包括人声、自然音响与音乐三者。人声里又包括台词、解说词、内心独白以及人群的杂声。因此,画面与声音的结合涉及画面与人声、与自然音响、与音乐的各种结合,声音与声音的结合涉及这种种声音之间的结合。由于这样的复杂性,使电影的声音构成和声画构成有了无限丰富的可能性,给视听艺术开辟了无限广阔的新天地。

1.3 动画视听语言的特点

动画视听语言的基本特点由以下几个方面所产生:一些特点产生于画面,一些特点产生于艺术创作的独特媒介,另一些特点产生于来自观看影片的体验。

通过对动画作品的欣赏我们能体会到动画视听语言的几个直观特点。首先,动画作品中画面的吸引力和动作幻觉给人一种视觉震撼,动画作品在虚拟现实的表现上有着得天独厚的表现力。其次,动画作品画面具有强迫性,这一点也是所有影视作品的共性,影片通过人为的镜头组接,造成既有的叙事方式,也就是说导演需要你看到什么时,你就必须看到什么。另外,动画作品给人的一种强烈的“临场感”,作品中的形象始终处于现在时态。同时还加上影视的具体性,它仿佛是表现真实的人和物。这些特点都有助于控制观众。即观众是离开了他日常生活环境,跟其他人隔绝开来,舒适地坐在放映大厅里,在这个大厅里,黑暗把观众的注意力集中在银幕上,并且防止他把银幕上的形象和他周围的人或物进行比较。在这段时间里,展现在观众眼前的是动画世界中的生活。

时间和空间是构成影视的两个基本要素。对动画作品中时间和空间的组织与运用是动画艺术的重要特性和特殊表现手段,不仅画面内的形象在运动,而且画面与画面之间也在不停地流动着,变化着。对于千变万化、运动着的时间和空间的安排、配置及运用,是动画视听语言所特有的专门技巧和手段,也是动画作为电影必须重视的一个课题。视听语言作为一部影片的组织形式和结构方法,能够转换或调节情节的发展,调度、渲染或营造影片的气氛,增加影片的节奏感和张力等。(图1-1)



▲ 图1-1

动画是画出来的电影。就其样式而言,它虽然是画出来的,但却属于电影的范畴。所以它必然包含着影视艺术所具有的一切要素和特征。作为绘画和电影艺术相结合的对“动”的独特营造,它是在娴熟掌握造型艺术规律的基础上,灵活运用和调动影视艺术的一切表现技巧、表现手段的一种具有鲜明风格特征的电影样式。如果说绘画是动画所赖以存在的基础,那么视听语言则赋予动画以时空上的组织结构和艺术表现的内在动力。它是决定一部动画作品的成败及艺术品质的关键。

一部好的动画作品,它的思想性、艺术性或观赏性都是通过一定的技巧体现出来的。电影是最讲究技巧和手段的艺术,也是技巧和手段最丰富的艺术。动画作为电影,包含着电影艺术的一切要素和特性,也必然依赖于电影艺术所特有的技巧和手段,视听语言——作为具有影视特性和影视美感的表现方式,不仅是动画具有影视艺术品质的保证,更是使其所呈现出来的画面获得更新的意念和更深的内涵,造成超越画面本身含义的独特而强烈的艺术效果。

动画片作为影视的一个独特样式,它的创作技巧离不开对运动变化着的时空的设计、组织和配置,即离不开对视听语言的运用。因此,动画中对视听语言的运用,不仅影响着动画的吸引力和可观赏性,而且在很大程度上标志着一部动画影片的艺术质量,决定着动画创作艺术上的成败。

动画虽然是画出来的,但就艺术样式的基本特征和时空的结构方式而言,动画无疑属于影视的范畴。但动画在创作手段和表现技巧上,与那些以实际的演员表演和实景拍摄为主要特征的电影有着很大的区别。视听语言的各种技巧和表现手段是伴随着以实拍为主的发展而逐步形成和发展的。它在时空的安排、配置的结构和运用以及对镜头动画画面的运动变化等艺术处理方面的巨大自由,为动画的结构方式和艺术表现提供了广阔的天地。然而在动画中所体现出来的种种视听语言完全是以“画”的形式对具体电影技巧或手段及效果的观赏模拟,在这里,所谓的视听语言更多的是一种影视观念,一种影镜头变幻的视觉意象。因此在充分发挥影视观念、影视美感对动画创作主导作用的同时,更应重视如何将影视的技巧和艺术表现手段与动画创作的特点和形式上的要求有机地结合起来,重视视听语言的动画化。

动画作为一种具有高度假定性的艺术,它的特点是不追求画面的逼真性,主要借助于幻想、想象和象征,运用夸张、神似变形的手法,以达成审美的或某种意念的传达。动画的这种在内容上和形式上重视想象力和夸张的特征,决定了动画在电影时空构成的安排、配置和运用方面较之以实拍为主的电影有更大的自由。尤其在空间的处理上,可以不受视觉上的现实可信度和操作上的现实可行性的制约,任意调度和发挥,创造出一种现实所无法企及的时空境界。

【思考与练习】

观摩一部动画影片,写出你对视听语言的认识。

第二章 动画中的镜头语言与景别

【学习重点】

镜头语言的概念和分类

动画的镜头运用及表现意义

动画的镜头焦距概念及表现作用

动画的镜头视角

动画的景别概念

动画的景别分类与表现作用



2.1 镜头语言的概念

镜头语言有两个基本含义：一个是作为构成动画作品的基本结构单位的含义，另一个是作为摄影机、摄像机的光学镜头的含义。

这里我们提到的镜头，是指作为构成动画作品的基本构成单位的“镜头”。从拍摄的角度来说，是指摄影机、摄像机从开始拍摄到停机这一段时间所拍摄下来的连续画面。不管拍摄时间是长是短，是固定拍摄还是运动拍摄，从开机到停机这段时间所拍摄下来的画面（长度）都算作一个镜头。

从编辑的角度来说，一个镜头则是指前后两个编辑点之间的那一段画面。在拍摄时，拍摄下来的一个镜头，在编辑时可能被分成几个镜头来使用。

动画作品中除“镜头”外，还有“画面”的叫法。电影摄影机每秒拍摄24格画面，电视每秒钟传送25帧画面。因此，一个镜头实际上是由一系列画面构成的。而在实际使用中，“镜头”与“画面”常常被作为同义词加以并用，只是使用的场合、习惯有所不同。一般在强调视觉因素时，常用“画面”这个术语，如“声画蒙太奇”、“画面构图”；在涉及动画作品构成时，常用“镜头”，如“蒙太奇镜头”“长镜头”等。

作为摄影机、摄像机的光学镜头，指的是摄影成像的光学透镜，例如普通镜头、广角镜头、长焦镜头等，这部分内容将在后面阐述。

2.2 镜头语言的分类

一部动画作品是由许多不同长度、不同性能的镜头组成的，大致可以划分为以下几种类别：

1. 根据视距的不同，可分为不同景别的镜头：远景、全景、中景、近景、特写。
2. 根据拍摄角度，可分为平摄、仰摄、俯摄镜头和正摄、侧摄、斜摄、背摄镜头。
3. 根据摄影机的运动情况，可分为固定镜头与运动镜头。
4. 根据描写方法，可分为主观镜头和客观镜头。

5. 根据镜头的时间长短,可分为短镜头和长镜头;

动画作品中长镜头和短镜头是两种发挥着截然不同作用的镜头,二者之间的区别主要在于持续时间的长短。摄影机从开机到关机之间的时间长短决定了镜头的长短,即长镜头经常持续时间比较长,而短镜头反之。

6. 其他镜头,如空镜头、慢镜头、快镜头等。

空镜头:画面上没有人物而只有景或物的镜头。空镜头也叫景物镜头。空镜头的内容不“空”,它是动画作品介绍环境、叙述事件、刻画人物、传情达意的重要手段。空镜头一般展示故事发生的环境,往往出现在动画作品的开头。

快慢镜头:按正常情况拍摄的速度是每秒钟24格画面。如果摄影机拍摄的速度减慢或加快,而不改变按每秒24格的放映速度,银幕上就会出现特殊的视觉效果。低于摄影机正常速度24格/秒拍下的镜头叫快镜头,放映时在银幕上出现比实际的运动快的效果。快动作的镜头运用得当,会产生一种夸张的喜剧性效果。但因在观众视觉上停留时间较短,所以运用得不多。高于摄影机正常速度24格/秒拍下的镜头叫慢镜头,放映时在银幕上出现慢动作。慢镜头在动画作品的造型中有特殊的意义。它能人为“延缓”动作节奏,“延长”动作时间,使观众看清在正常情况下看不清的一些动作过程,因此普多夫金称慢镜头是“时间的特写”,是一种有意识引导观众注意的方法。

不同的镜头根据动画作品内容的要求、情节的发展以及观众的心理合乎逻辑、有节奏地切分或组合,从而起到引导、规范观众注意力,支配观众思想与情绪的作用。镜头的组接方式表现出动画作品的风格。

2.3

动画的镜头运用及表现意义

动画作品中不同镜头的运用构成了动画作品的叙事方式。镜头运用基本方式由固定镜头和移动镜头组成,下面将做具体讲解。

2.3.1 固定镜头的运用及表现意义

固定镜头概念

所谓固定镜头,也就是站在一个适当的位置上,将摄影机镜头对准被摄物,将画面调整在一个固定的尺寸后,所进行的拍摄动作,而不做镜头的推进拉远动作或上下左右的摇摄,设定好画面的大小后开机录影。固定镜头有点类似照相机的拍摄方式,不同的是相机是捕捉定格的画面,而摄影机却是能捕捉动态的画

面，这种拍摄方式我们称它为“固定镜头”。

如何运用固定镜头

固定镜头，可增加画面的稳定性，一个画面一个画面地拍摄，也就是对同一目标物，以分段切割的方式拍摄，以几个不同的画面大小与角度来拍摄，以表现被摄体的位置、环境、动作、主题。固定镜头的表现功能与拍摄角度有着密切的关系，拍摄时不需要做太多变焦动作，以免影响画面稳定性。而画面的变化，则利用位置的变换如侧面、高处、低处等不同的角度来拍摄，其呈现的效果也就不同，画面会更丰富。所以，确定固定镜头的拍摄角度，是运用好固定镜头的关键。

角度的意义：拍摄角度又称摄像角度、画面角度、镜头角度。拍摄角度指摄像机和对象之间形成的方向关系、高度关系和远近关系。我们把这种关系称做几何角度。除此之外，角度还有主观角度、客观角度和主客观角度之分，这是从心理上区分的。也叫做心理角度。

拍摄角度，按方向关系可分为正面角度、侧面角度、前侧角度、后侧角度和背面角度等几种。按高度关系分为平角度、稍俯、稍仰、大俯、大仰等几种，其中平角度和稍俯、稍仰是常用角度。大俯、大仰则属于两个特殊角度。

选择确定拍摄角度，是确定镜头画面前的一项重要工作。角度的不同直接影响对画面主体的表现，具体而言角度有如下作用：

1. 角度决定画面构图。角度变，构图变；角度新，构图新。
2. 角度直接影响人物造型效果，角度的变化影响画面的光线效果和感情色彩。同一对象用不同角度拍摄可得到不同的造型效果，从而产生不同的画面表现力。
3. 角度不仅是有力的造型元素，它还是摄像造型的表情元素。

拍摄角度用得恰当可以产生褒贬含义。研究拍摄角度的造型功能及艺术表现力是镜头造型的重要课题。在动画作品中，导演、摄像师、美术师等主创人员总是反复观察、琢磨、认真选择能正确表达戏剧内容、场面调度的合适角度。

对于拍摄角度的重要性，匈牙利电影理论家贝拉·巴拉兹这样写道：“方位和角度足以改变动画作品中画面的性质：振奋人心或富于魅力，或冷漠无情或充满幻想与浪漫主义色彩。角度和方位的处理对导演、摄影师的意义，犹如风格对于小说家，因为这正是创造性的艺术家最直接地反映他的个性的地方。”

不同拍摄角度的造型特点及其功用

平面角度：

1. 正面角度

有利于表现被摄对象正面特征，用正面角度拍摄人物称作肖像，能表达人物的本来面貌。正面角度有利于表现景物的横线条，可以营造庄重、稳定、严肃的气氛（图2-1）。其缺点是缺乏立体感和空间透视感，若用得不当容易形成无主次之分、呆板无生气的画面效果。

2. 侧面角度

有利于表现运动对象的方向性，线条富于变化，多用于对话、交