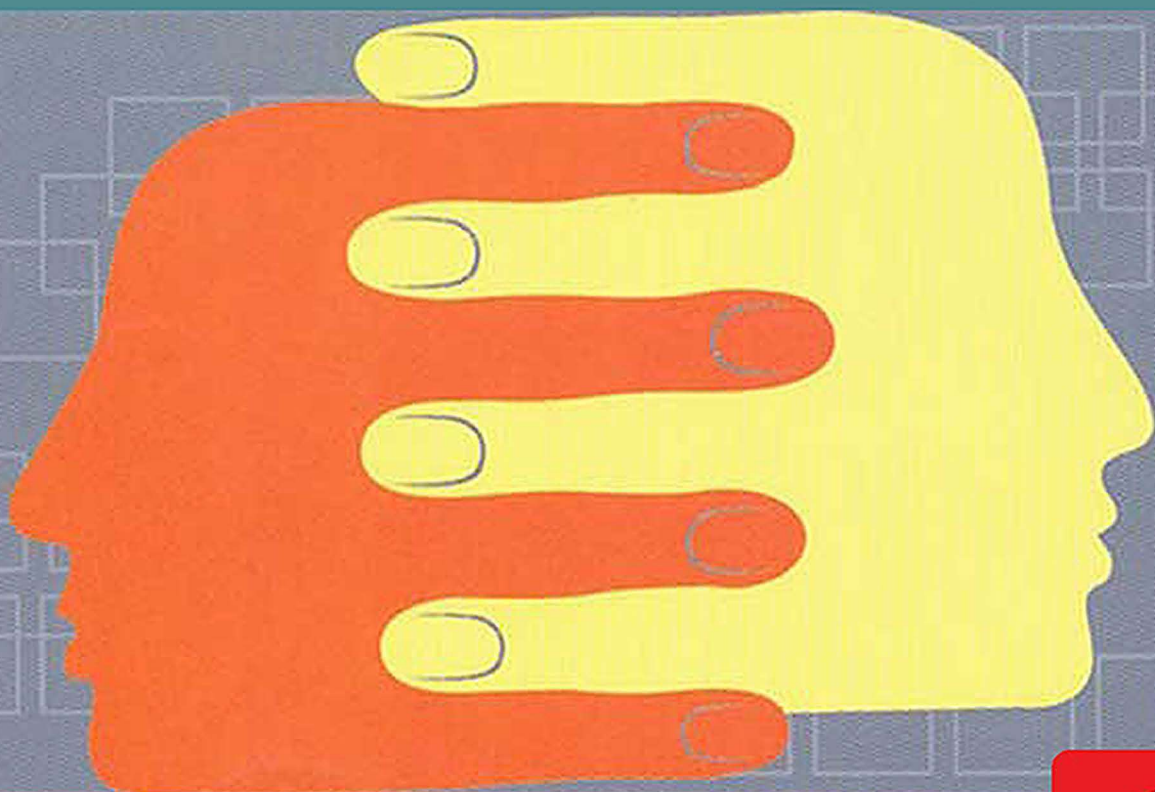


视听语言

张香玉 李晓龙 马红波 编著



华南理工大学出版社



服务外包产教融合系列教材

视听语言

张香玉 李晓龙 马红波 编著



华南理工大学出版社
SOUTH CHINA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

· 广州 ·

图书在版编目(CIP)数据

视听语言/张香玉, 李晓龙, 马红波编著. —广州: 华南理工大学出版社, 2017. 5
(服务外包产教融合系列教材/迟云平主编)
ISBN 978 - 7 - 5623 - 5275 - 4

I. ①视… II. ①张… ②李… ③马… III. ①电影语言 - 高等学校 - 教材
IV. ①J90

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017) 第 104458 号

视听语言

张香玉 李晓龙 马红波 编著

出 版 人: 卢家明

出版发行: 华南理工大学出版社

(广州五山华南理工大学 17 号楼, 邮编 510640)

http: // www. scutpress. com. cn E-mail: scutc13@scut. edu. cn

营销部电话: 020 - 87113487 87111048 (传真)

总 策 划: 卢家明 潘宜玲

执行策划: 詹志青

责任编辑: 谢茉莉

印 刷 者: 佛山市浩文彩色印刷有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/16 印张: 10.75 字数: 262 千

版 次: 2017 年 5 月第 1 版 2017 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1 ~ 1000 册

定 价: 43.00 元

版权所有 盗版必究 印装差错 负责调换

“服务外包产教融合系列教材”

编审委员会

顾问：曹文炼(国家发展和改革委员会国际合作中心主任，研究员、教授、博士生导师)

主任：何大进

副主任：徐元平 迟云平 徐 祥 孙维平 张高峰 康忠理

主编：迟云平

副主编：宁佳英

编委(按姓氏拼音排序)：

蔡木生	曹陆军	陈翔磊	迟云平	杜 剑	高云雁	何大进
胡伟挺	胡治芳	黄小平	焦幸安	金 晖	康忠理	李俊琴
李舟明	廖唐勇	林若钦	刘洪舟	刘志伟	罗 林	马彩祝
聂 锋	宁佳英	孙维平	谭瑞枝	谭 湘	田晓燕	王传霞
王丽娜	王佩锋	吴伟生	吴宇驹	肖 雷	徐 祥	徐元平
杨清延	叶小艳	袁 志	曾思师	查俊峰	张高峰	张 芒
张文莉	张香玉	张 屹	周 化	周 伟	周 璇	宗建华

评审专家：

周树伟(广东省产业发展研究院)

孟 霖(广东省服务外包产业促进会)

黄燕玲(广东省服务外包产业促进会)

欧健维(广东省服务外包产业促进会)

梁 茹(广州服务外包行业协会)

刘劲松(广东新华南方软件外包有限公司)

王庆元(西艾软件开发有限公司)

迟洪涛(国家发展和改革委员会国际合作中心)

李 澍(国家发展和改革委员会国际合作中心)

总策划：卢家明 潘宜玲

执行策划：詹志青

总 序

发展服务外包，有利于提升我国服务业的技术水平、服务水平，推动出口贸易和服务业的国际化，促进国内现代服务业的发展。在国家和各地方政府的大力支持下，我国服务外包产业经过 10 年快速发展，规模日益扩大，领域逐步拓宽，已经成为中国经济新增长的新引擎、开放型经济的新亮点、结构优化的新标志、绿色共享发展的新动能、信息技术与制造业深度整合的新平台、高学历人才集聚的新产业，基于互联网、物联网、云计算、大数据等一系列新技术的新型商业模式应运而生，服务外包企业的国际竞争力不断提升，逐步进入国际产业链和价值链的高端。服务外包产业以极高的孵化、融合功能，助力我国航天服务、轨道交通、航运、医药、医疗、金融、智慧健康、云生态、智能制造、电商等众多领域的不断创新，通过重组价值链、优化资源配置降低了成本并增强了企业核心竞争力，更好地满足了国家“保增长、扩内需、调结构、促就业”的战略需要。

创新是服务外包发展的核心动力。我国传统产业转型升级，一定要通过新技术、新商业模式和新组织架构来实现，这为服务外包产业释放出更为广阔的发展空间。目前，“众包”方式已被普遍运用，以重塑传统的发包/接包关系，战略合作与协作网络平台作用凸显，从而促使服务外包行业人员的从业方式发生了显著变化，特别是中高端人才和专业人士更需要在人才共享平台上根据项目进行有效整合。从发展趋势看，服务外包企业未来的竞争将是资源整合能力的竞争，谁能最大限度地整合各类资源，谁就能在未来的竞争中脱颖而出。

广州大学华软软件学院是我国华南地区最早介入服务外包人才培养的高等院校，也是广东省和广州市首批认证的服务外包人才培养基地，还是我国



服务外包人才培养示范机构。该院历年毕业生进入服务外包企业从业平均比例高达 66.3% 以上，并且获得业界高度认同。常务副院长迟云平获评 2015 年度服务外包杰出贡献人物。该院组织了近百名具有丰富教学实践经验的一线教师，历时一年多，认真负责地编写了软件、网络、游戏、数码、管理、财务等专业的服务外包系列教材 30 余种，将对各行业发展具有引领作用的服务外包相关知识引入大学学历教育，着力培养学生对产业发展、技术创新、模式创新和产业融合发展的立体视角，同时具有一定的国际视野。

当前，我国正在大力推动“一带一路”建设和创新创业教育。广州大学华软软件学院抓住这一历史性机遇，与国家发展和改革委员会国际合作中心合作成立创新创业学院和服务外包研究院，共建国际合作示范院校。这充分反映了华软软件学院领导层对教育与产业结合的深刻把握，对人才培养与产业促进的高度理解，并愿意不遗余力地付出。我相信这样一套探讨服务外包产教融合的系列教材，一定会受到相关政策制定者和学术研究者的欢迎与重视。

借此，谨祝愿广州大学华软软件学院在国际化服务外包人才培养的路上越走越好！

国家发展和改革委员会国际合作中心主任

2017 年 1 月 25 日于北京

前言

当今世界是影像的时代，不管是影视的拍摄技术还是互联网等媒体传播方式都发生了极大的变化，人们甚至可以用手机进行影视的创作，影视作品不仅可通过传统的媒体传播，更可通过互联网的信息服务平台、视频服务平台、社交服务平台等进行传播，可以说更多的人参与了影像的制作与观看，人们与影像结下了不解之缘。但是，电影拥有自己的叙事逻辑和叙事结构，它以完整、独立的语言格式区别于绘画、音乐、戏剧、文学等其他门类的艺术，影视有着自己的语言即视听语言，学习并掌握好这门语言，可以更好地进行影视作品的创作与赏析。

本书从多角度研究和分析视听语言，内容涉及影像、声音、剪辑等，从“单个镜头”到“镜头与镜头的组合”，全面分析与讲解视听语言从元素到篇章的过程，并以经典影片《辛德勒的名单》《傲慢与偏见》等影片为例，详细讲解了视听语言的各元素，最后用 AUDI 创意广告《奥迪的来源》、减速公益广告 *Life is fragile, reduce speed!* 以及京东广告形象片《为每一点喜悦》《美味盛宴》《哈布洛先生》等短片，详细讲解视听语言的分析 and 解读方法，旨在帮助喜爱影视的读者尽快建立专业思维，培养分析和创作影像作品的基本功，掌握视听语言知识，为之后的影视创作打下坚实的基础。

本书编者是长期任视听语言课程的教师，对于如何通过较通俗的语言讲解专业的理论知识有着丰富的经验，他们分别是广州大学华软软件学院的张香玉、李晓龙，中山大学南方学院的马宏波，广东交通职业技术学院的彭浩。

由于水平有限，书中难免有不妥之处，敬请同仁与读者批评与指正。

作者
2017 年 5 月

目 录

1 视听语言基础	1
1.1 视听语言概述	1
1.2 视听语言的基本属性	1
1.3 学习视听语言的技巧	5
1.4 视听语言在国际服务外包中的地位	7
2 影像	9
2.1 影像的构图	9
2.2 影像的景别	26
2.3 影像的角度	36
2.4 影像的焦距	43
2.5 影像的运动	54
2.6 灯光的作用	64
2.7 影像的色彩	71
2.8 场面调度	75
3 声音	83
3.1 声音的要素	83
3.2 声画关系	96
4 剪辑	101
4.1 剪辑概述	101
4.2 蒙太奇	109
4.3 剪辑的流程	120
4.4 画面特性分析	123
4.5 画面剪辑	127
5 视听分析实例	141
实例一 AUDI 创意广告《奥迪的来源》	141
实例二 减速公益广告 <i>Life is fragile, reduce speed!</i>	142
实例三 京东广告形象片《为每一点喜悦》视听分析	144
实例四 《美味盛宴》视听分析	150
实例五 《哈布洛先生》视听分析	155
参考文献	161

视听语言基础

1.1 视听语言概述

1.1.1 视听语言概念

语言就广义而言，是一套共同采用的沟通符号、表达方式与处理规则，符号会以视觉、声音或者触觉方式来传递。人们借助语言保存和传递人类文明的成果，交流观点、意见、思想等，语言是人类最重要的交际工具，是人们进行沟通交流的主要表达方式。

随着现代电影、电视、电子游戏、网络等媒体的不断发展，语言的形式也在变化，特别是电影、电视的诞生、普及，使视听语言得以产生与成熟。这种依靠视觉的画面与听觉的声音来叙事、传情达意的语言，因其方法和技巧大多来自于人的本性和长期的视觉和听觉实践研究积累，完全符合人们的欣赏与交流习惯；同时因其在表意方式、语汇组织和感知方式上异于以文字为载体的传统语言，使得它极大地影响着当代人的交流方式、思维方式以及理解方式，并成为 20 世纪以来的主导性语言。

那么，视听语言具体指的是什么样的语言呢？视听语言的定义一直随着视听艺术的发展而不断变化。法国导演让·谷克多认为“电影是运用画面写的书法”，而亚历山大·阿尔诺认为“电影是一种画面语言，它有自己的单词、名型、修辞、语型变化、省略、规律和语法”，而法国 20 世纪 20 年代印象派电影的重要代表人物让·爱普斯则认为“电影是一种世界性语言”。综合这些理论，我们认为视听语言主要是电影的艺术手段，同时也是大众传媒中的一种符号编码系统。作为一种独特的艺术形态，其主要内容包括镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系等。

视听语言有狭义和广义之分。所谓狭义，就是影视作品中镜头与镜头之间的组合；所谓广义，是指如何用影视作品表情达意的一种思维方式，是用具体形象表情的思维方法作为电影的基本结构手段、叙事方式，包括镜头、分镜头、场面段落的安排和组合的技巧。

1.2 视听语言的基本属性

1895 年 12 月 28 日，法国的电影发明者卢米埃尔兄弟，在巴黎公映了他们摄制的《火车到站》《水浇园丁》《工厂的大门》等影片。这些影片拍摄的都是现实生活中的场景与事件，是对现实生活场景的记录，也就是说放映时间、物理时间和镜头内容是相同的，

即影片的内容就是生活的本身，是每秒 24 格的真实记录。当时，作为来宾的乔治·梅里爱写下了公映的情况 “在我和来宾的面前挂着一幅小小的幕布，和我们放映摩登尼的幻灯时所用的幕布大体一样。我才说完了这话，就看到一匹拉着卡车的马向我们走来，后面跟着其他车辆，紧接着是一些过路的人。总之，一切街头上的活动情况都实现了。我们对这个情景看得目瞪口呆，惊奇到非一切言辞所能形容的地步。”由此可见电影从产生之时起，便具有记录、表现实景等“逼真性”特点。同时，在一个二维的屏幕上我们看到的是一个连续的、三维的空间，在这个“二维”的媒介上，我们产生了“三维”的“幻觉”，说明影片又具有“幻觉性”的特点。

1.2.1 视听语言的逼真性

首先，电影运用照相(以及录音)手段，把外界事物的影像(以及声音)摄录在胶片上，将拍摄的内容极其准确、逼真且富于连贯性地反映到屏幕上，呈现的影像及声音几乎是现实的复制版，从这点上看影像便具有记录的本质。在《摄影影像的本体论》一文中，巴赞更是强调影像本质上的客观性，他提出“电影再现事物原貌的本性是电影美学的基础”，因为一切艺术都是以人的参与为基础的，唯独在摄影中，我们有了不让人介入的特权。所以摄影取得的影像具有自然的属性。巴赞还认为 “电影发明的心理依据是再现完整现实的幻想，而现实主义是电影语言演化的趋向。”

其次，逼真性更能使观众沉浸其中，增加他们的快感与感染力。观众在观看影像时，根据其在日常生活中积累的视听感知和经验进行审美，如果影像拍或演得很“假”，或者是剧情安排得很“假”，便会让观众“出戏”，从而质疑影片所表现的内容，使观众不会沉浸其中，最终难以受到感染，也无法获得快乐感。在电影的发展历史中，许多导演都很重视电影的逼真性，如格里菲斯在《党同伐异》影片中，为了使影片最大限度地接近生活，雇用了上万人搭建中世纪的巴黎和耶路撒冷城，搭制的宫殿布景纵深达 1600 米，周围的尖塔高达 70 米，城墙高达四层楼，上面可容纳四匹马拉的战车交错驰过；凯瑟琳·毕格罗在拍摄《拆弹部队》时，动用了超过 4 台的 16 毫米手持式摄像机来拍摄主体，大量的手持摄像机的摄影方式、肩扛摄像机的画面抖动的特点给予了观众强烈的视觉真实感的体验，影片给予了观众现场拍摄记录的错觉，营造强烈的纪实感；李安执导《比利·林恩的中场战事》影片前，走访了很多参战的退伍军人，观察他们的一言一行，甚至特地去约旦访问伊拉克难民，为的就是让影片里不管是人的言行还是思想，都能呈现出其“逼真性”。但是，我们说电影的“逼真性”是指接近生活，而不是照搬生活成为生活的翻版；是要使现代的电影艺术既能逼真地反映生活，又能艺术地概括生活，给观众以美的享受和艺术的感染力。

1.2.2 视听语言的幻觉性

影视等媒体随着技术的发展也一直在改变，特别是 3D、4D 电影的出现，使得人们看电影时更具身临其境之感。比如许多人看到屏幕里的汽车面向镜头冲过来时，会不自

觉地躲开；比如，在电影院中观看影片《阿凡达》中图 1-1 所示片段时，仿佛这些植物飘在我们的周围，会下意识地伸手去抓空中的美丽植物，但是在我们面前的，明明只是一个 2D 的屏幕而已，我们为何会产生这样的幻觉呢？其实这些都是因为影像的“幻觉性”造成的。每个人的生理视听感知特性，使得影像的幻觉性变得可能。



图 1-1 《阿凡达》画面

1.2.2.1 视觉暂留

我们都知道，电影帧数率是 24 帧/秒(近年来，也有不少导演尝试 48 帧/秒，影片《比利·林恩的中场战事》甚至用了 120 帧/秒的帧数率)，不管是 PAL 制式的 25 帧/秒电视帧数率，还是 N 制式的 29.9 帧/秒电视帧数率，都表明影视作品其实是由一幅幅的画面组成，这些画面彼此之间有可能是割裂或是不完整的，但是它们连接在一起播放的时候，观众看到的则是连续而流畅的运动的影像，从而有了影像运动的幻觉。为什么会产生这样的运动幻觉呢？目前，最具权威的解释便是视觉暂留原理。

视觉暂留(persistence of vision)指人眼观看物体时，成像于视网膜上，并由视神经输入人脑，感觉到物体的像，当物体移去时，视神经对物体的影像不会立即消失，而会延续 0.1~0.4 秒的时间，这种现象被称为视觉暂留现象。视觉暂留是人眼所具有的一种特质，它不分性别、国籍与民族。当物体在快速运动时，比如电影放映的胶片画面，虽然屏幕上的前一张画面消失了，但它在人眼中能保留 0.1~0.4 秒，而在此时间内下一张画面随之出现，从而使得一幅幅的画面变成连续的运动的影像，这便是电影的拍摄和放映的应用原理。

1.2.2.2 似动现象

似动现象(apparent movement)是指人们把客观上静止的物体看成是运动的，或者把客观上不连续的位移看成是连续运动的现象，与视觉暂留一样，这也是人的生理视听感知特性。影视的表现对象之所以看起来是“动”的，是因为似动现象这一人类重要的视觉感知特性。20 世纪初，德国心理学家 M. 韦特海默用实验方法研究了似动现象。他相

继呈现一条垂直线 a 和一条水平线 b 的发亮线段, 改变两条线段呈现的时距, 并测量对它们的知觉经验。结果发现, 当两条线段呈现的时距短于 30 毫秒时, 人们看到 a 、 b 同时出现; 当时距长于 200 毫秒时, 看到 a 、 b 先后出现; 当时距约为 60 毫秒时, 看到线段从 a 向 b 运动。韦特海默说, 当视网膜受到两条线段的刺激后, 会引起皮层相应区域的兴奋。在适当的时空条件下, 这两个兴奋回路之间发生融合, 形成短路, 因而得到运动的印象, 如把 a 似动现象与 b 似动现象用间隔极短的时间连续播放, 我们便认为 b 的线是 a 中的线运动到此的结果。可以这么说, 似动现象使我们看到了运动的幻觉。而当这种运动幻觉的制作过程采用了光影和声音的记录手段, 那么这种运动幻觉的记录就必须达到可以辨认的程度。

1. 2. 2. 3 心理补偿

观众在观影过程中, 会自觉不自觉地根据自己的日常生活经验, 对影片画面之间的断裂部分作出心理补偿, 从而最终实现对电影、电视的观赏。比如在影片《血战钢锯岭》中, 男主角与受伤的男孩子坐在车子上, 下一个镜头便是他们来到了林奇堡医院, 观众便会在心里把他们从受伤地点到医院的这段路程给补上, 以更好理解影片的情节, 如图 1-2 所示。



图 1-2 《血战钢锯岭》图面

观众在观看影像时, 他们的心理参与其中, 根据其自身的经历和经验, 对影像作出补偿, 最终完成影像的幻觉; 同时也因为每个人的生活经历不同, 对影像产生不同的理解, 产生不同的观影体验, 比如在《盗梦空间》的结尾处, 看到陀螺一直在转的镜头, 有的观众认为这不过还是在梦里罢了, 有的观众则认为这已经是现实了, 如图 1-3 所示; 又比如印度电影《摔跤吧, 爸爸》中, 对于父亲要剪掉女儿的长发这一情节, 有人对此感到是父权、男权强加于女儿身上的气愤, 有的观众则认为这是一种为了让女儿有更好的未来的父爱表现, 如图 1-4 所示。

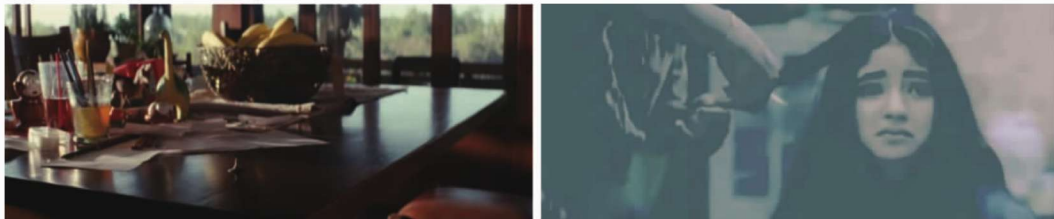


图 1-3 《盗梦空间》陀螺画面

图 1-4 《摔跤吧, 爸爸》剪头发画面

1.3 学习视听语言的技巧

在这个影视等媒体充满着我们生活的时代，视听语言影响着我们对情感与信息表达的接收，那么如何才能学好视听语言，并学会用它呢？

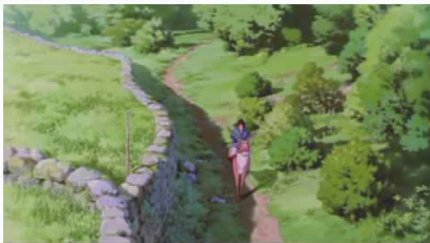
首先，观影及创作时要应用视听语言的思维，特别是蒙太奇思维。比如影片《沉默的羔羊》的开场，表现见习特工克拉丽斯的职业特性及努力的状态时，开场便让她在FBI的训练场地进行跑步、攀爬等各种专业的训练，而此时训练场地并无其他同学（突出其比其他同学更努力，付出更多时间训练），这里用具体的形象、动作去表现她的职业，她的优秀与努力，而不是仅仅靠对白等语言形式去表现。

其次，要掌握视听语言的基本语言，包括镜头内部运动、镜头分切、镜头组合、声画关系等，了解镜头里表现的人物、环境、动作等对象，总结电影的剧作结构。在具体的学习中，我们可以通过大量的拉片练习，对影片进行拆解分析，从而掌握视听语言的基本内容，如表1-1所示。

表 1-1 《幽灵公主》拉片分析

镜头号	截 图	景别角度	动 作	剪辑点 (与上个镜头的组接)
1		全景平视	镜头从上往下移动，交代整个场景和气氛	影片开始
2		中景平视	镜头从左向右移动，交代场景细节	由镜头1的移镜头转接到镜头2
3		(人物) 全景平视	主角骑着羚角马飞奔在树林中	镜头2用暗色调逐渐变亮，同时引入主角登场

续表 1-1

镜头号	截 图	景别角度	动 作	剪辑点 (与上个镜头的组接)
4		全景俯视	主角和羚角马冲出树林后,奔跑在人行道上,并向路旁的石墙靠拢,人物向画外走来,具有纵深感	镜头 3 主角冲出树林后直接转入镜头 4 的场景
5		(人物) 全景平视	主角靠近石墙,用羚角马的背助力,跃身跳上石墙,人物垂线运动与水平的墙塑造了立体的空间	主角在镜头 4 中靠近石墙后转到镜头 5 跳上石墙
6		(人物) 全景平视	主角拿着弓箭,奔跑在石墙上(注意其动作的方向对塑造立体空间的作用)	主角从羚角马背跳上石墙
7		全景仰视	主角用手搭在羚角马背上,借势跳上马背	奔跑在石墙上的主角与羚角马会合
8		远景俯视	跳上马背后随即奔走在小道上,并与迎面赶来的 3 位村庄的小女孩遇上	已跳上马背的主角继续沿路走

续表 1-1

镜头号	截 图	景别角度	动 作	剪辑点 (与上个镜头的组接)
9		(人物) 全景仰视	主角拉了一下马绳, 让马停下, 并让马侧身, 然后与3位女孩对话(注意构图时的层次关系)	沿路遇到3位小女孩
10		中景俯视	3位女孩告诉主角村庄的情况	镜头移向3位女孩

1.4 视听语言在国际服务外包中的地位

1.4.1 服务外包的基本概念

服务外包产业是集劳动密集型、技术密集型和知识密集型于一体的现代服务业的新兴业态。以云计算、物联网、移动互联网、大数据为代表的新一轮信息技术为服务外包产业发展创造了机遇,基于信息化、互联化的新兴商业模式正在重新构建。

商务部对服务外包的定义是,服务外包是指企业将原本由自身提供的具有基础性的、共性的、非核心的IT业务和基于IT的业务流程剥离出来,外包给外部的专业服务提供商来完成的经济活动。服务外包分为信息技术外包服务(ITO)、业务流程外包服务(BPO)和知识流程外包(KPO)。

知识流程外包是面向知识流程业务的知识密集型服务外包模式,它是指将组织内部具体的知识型业务承包给外部专门的服务提供商,是在普通业务流程外包中分离出的需要专门技术的、高智力活动的业务外包领域,通过提供业务专业知识为客户创造价值。

知识流程外包包括商务服务外包、技术服务外包、研发服务外包、数字出版外包等,而本书内容所涉及的影视作品创作行业是研发服务外包中的动漫影视外包。

视听语言作为动画、影视等影视作品的基础和核心的内容,它影响着影视制作的各方面,如在剧本创作阶段,要用视听语言的思维去构思;在拍摄和剪辑方面,更需要用视听语言的思维和技法去进行创作。如果把影视作品看成是一幢漂亮高耸的大楼,那么视听语言便是影视作品大楼的地基。

1.4.2 动漫影视业务管理外包基本情况

动漫影视产业，是指以“创意”为核心，以动画、漫画为主要表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。动漫影视外包是指在动漫和影视制作过程中，利用先进的信息技术将部分的数字动漫制作、特效处理、音像剪辑等数字处理与后期制作外包给其他动漫影视制作方。例如，大家熟知的电影《阿凡达》就是一个影视外包的典型案列。《阿凡达》的电影制作团队是在美国写剧本、在中国建模型、在新西兰录音、在法国配乐等，其成功的利器之一就是服务外包。

动漫影视作为文化产业独具魅力，它具有国际化程度高、消费群体广泛、市场需求量大、产品生命周期长、高附加值等特点。就我国而言，发展动漫影视产业对于繁荣优秀民族文化，满足人民群众特别是未成年人精神文化需求有着重要的时代意义；也是适应经济全球化发展，形成新的经济增长点，推进广电影视产业发展，促进我国文化产业做强做大的重要举措。

2016 年全球数字内容产业的总体规模达 600 多亿美元，其中，中国、巴西等金砖国家凭借其用户市场优势成为全球增长点。分行业来看，作为数字内容产业重要组成部分的动漫产业、游戏产业、数字音乐产业、数字视频产业，2015 年出现较快的增长速度，并呈现出特有的发展趋势。动漫产业的产业链在新技术的驱动下正重新整合，数字游戏产业随着移动互联网的发展和扩散蓬勃发展并形成新的格局，数字音乐产业也借助主流媒体的发展实现了新的进步。

按照区域分析，发达国家凭借其在信息技术和创意内容方面的领先，依然引领着数字内容产业的发展。美国全面领跑，北欧在发达程度、创新力方面遥遥领先，英国不断发展其在创意产业方面的优势，日本、韩国通过国家政策进一步提升其数字内容产业的国际竞争力。有关数据显示，日本动画制作工作 90% 已依赖海外，而中国的动画绘制人才素质较高、人工成本低，促使日本动漫企业将其业务外包给中国企业。

总体来看，数字内容产业在技术推动、需求拉动、国家助推、资本驱动等因素的主导下，产业将呈现发展中国家的市场将进一步扩大，成为全球的增长点；移动技术将进一步改变产业格局；内容本土化竞争加剧；信息技术发展更快，3D 打印、全息成像、可穿戴技术等会进一步影响内容市场；数字原生代崛起，成为消费主力军的趋势。

影像

2.1 影像的构图

2.1.1 取景

2.1.1.1 取景框

取景框，也叫画框，在美术上指木条或线条包围的一个封闭的空间，是用来分隔绘画作品与现实的空间。影像的画框相当于镜头的取景框，当拍摄人物或运动物体等进入画框叫“入画”；相反，镜头画面中的中心人物或运动物体离开画框叫“出画”。因为有了画框使得拍摄画面与真实的世界区分出来，同时因画框比人眼的视野要小，特别是近年来很多小成本的微电影，使用单反相机拍摄影片，因为相机的画幅不同，取景的视野也不同，因此在拍摄过程要对画面的拍摄元素进行“取”“舍”。至于如何取舍则取决于影片要传达的主题与情感。如图 2-1 所示。



图 2-1 画框