

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定



动画视听语言

Audile & Visual Art Expression in Animation

策划◎北京电影学院中国动画研究院
主编◎孙立军 著◎孙立



 京华出版社



21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材
动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

动画视听语言

Audile & Visual Art Expression in Animation



内容简介

《动画视听语言》是高校动画专业学生必修课程。学好这门课程的不二法则是要完成四个字：听、看、记、练。“听”老师的课堂讲授，有针对性地“看”影片，“记”忆优秀影片及相关理论，多次、反复、由浅入深地“练”习。本书的作者系北京电影学院动画学院优秀讲师，拥有丰富的一线教学和实践经验。

全书共分6章，从各个角度为读者勾画出一个全面、系统的动画视听语言学的核心内容及整体框架。从视听语言构成的五大要素——镜头、轴线、场面调度、剪辑、声音入手，选取了包括日本动画大师宫崎骏的《天空之城》、《龙猫》，美国迪士尼的《狮子王》，皮克斯的《玩具总动员2》、《超人特工队》，梦工厂的《埃及王子》等一系列风格形式各具特色的世界经典优秀动画作品。对其中的有关镜头、景别、光线、构图、角度、运动、色彩以及对白、音乐、音响、蒙太奇、场面调度等视听元素进行科学、理性地分析，深入浅出地论述了视听语言的基础理论和动画视听语言的主要特点及创作技巧、手段与表现方法，从理论与实践紧密结合的基础上对动画视听语言作了全面的理论论述和系统讲解，旨在帮助读者提高视听语言的分析能力和创作能力，为今后的专业创作打下好基础。

配套《视听语言实训》的7个课堂作业是笔者多年教学实践中的作业范本，以及十分珍贵的独家教学资料，相信能够给广大师生带来实际的帮助和启示。附赠光盘中提供本书相关影片视听分析关键知识点对应的动画片段，更是视听语言核心知识和技能的立体演示，极大地方便了教学并降低了学习难度。

本书不但适用于高校动画、漫画、游戏及相关专业院校师生，而且对于从事动漫游戏设计及制作人员、影视栏目片头制作人员、网络视频编辑创作人员以及动画和相关专业入学、考研均具有很好的参考价值。

说明：本书备有教师用电子教案及相关教学参考资源，需要者请与010-82665789或lelaoshi@163.com联系。

特别声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴，其著作权归原作者或相关公司所有，特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言 / 孙立著. —北京：京华出版社，2010.3

ISBN 978-7-80724-844-6

I. ①动… II. ①孙… III. ①动画片—电影语言 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第034235号

总体企划：周京艳

书 名：动画视听语言

作 者：孙 立

责任编辑：秦仁华 荣 光

责任校对：周素琼 张 园

责任印制：周京艳

出 版：京华出版社

发 行：北京创意智慧教育科技有限公司

发行地址：北京市海淀区知春路111号理想大厦
909室（邮编：100086）

经 销：全国新华书店

编 辑 部：(010) 82665118 转 8011、8002

发 行 部：(010) 82665118 转 8006、8007
(010) 82665789（传真）

印 刷：中煤涿州制图印刷厂北京分厂

版 次：2010年11月北京第1版

印 次：2010年11月北京第1次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16

印 张：11.25（全彩）

字 数：237千字

印 数：1~3000册

定 价：58.00元（2册，含《视听语言实训》/附1CD）

本书如有印、装质量问题可与010-82665789发行部调换。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、广电总局、新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。教育部有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急，特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，建立面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

由北京电影学院中国动画研究院（前身北京电影学院动画艺术研究所）、中国动画学会和京华出版社等牵头和组建的“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程编委会”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的传统，组织海内外专家和大批一线优秀教师，对已经投放市场并被全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材全面升级、更新换代；组织编写旨在提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的“动画大师研究”优秀系列书和“动画教学重要参考”系列书。

新一轮“十二五”全国动漫游戏专业高等教育规范教材，广泛听取和征求海内外教育家、技术专家的各种意见和建议，结合国内的实际情况，按照课程设置的要求和新的教学大纲编写，内容不但全面更新，更融入了近几年来教师教学和实践的经验。配套实训练习册中的大量典型范例更是教材中重点知识和技能的延伸及全真实战的模拟，旨在激发学生的学习兴趣 and 创作欲望，提高学生的实践力、创造力和竞争力，全面展示“最扎实的动漫游戏理论”、“最新的动漫游戏技术”、“最典型的项目应用实践”。本系列教材是“产、学、研”动画整体教学一体化全新教学模式的成功尝试，为北京和全国的高校动漫游戏专业提供一套标准的规范教材，为中国动画教育起到示范作用，必将成为下一轮中国动漫游戏教育发展的助燃剂。

系列图书：

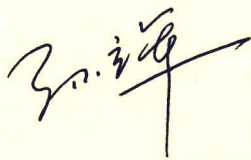
一、“‘十二五’全国动漫游戏专业高等教育规划教材”，一套推动和加速中国动漫游戏教育及产业发展的优秀教材。是对已经投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级，也是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，一套提高动画创作者素质与创作能力、指导动画艺术创作实践的优秀专著。

三、“21世纪全国动漫游戏专业重要参考资料”，一套政府部门、企事业单位、动画公司、团体和个人把握机遇的信息来源。

京华出版社成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由中国动画研究院牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化教学全新模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异巨大工程。中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。



孙立军
北京电影学院动画学院院长、教授
北京电影学院中国动画研究院院长

FOREWORD 前言

中国动画发展历史悠久，也拍出了不少优秀作品，近年来中国动画产业化之路越走越快、越走越好。动画影片从产量到质量都得到了飞跃的发展。这些情况也激发了青年人从事动画专业的热情。

动画创作既需要艺术的激情也需要各种技巧，应该说合格动画人才的培养是个浩大的工程，视听语言理论的掌握和运用是其中一个不可逾越的环节。笔者于6年前出版过国内第一部系统对影视动画视听语言规律进行研究的高校教材。现在这本《动画视听语言》对原内容进行了大量的更新，内容更丰富，方法更科学。同时，本书收录了笔者多年教学实践中的作业及范例，提供了十分珍贵的独家教学资料，相信能够给广大师生带来实际的帮助。

本书从视听语言构成的五大要素——镜头、轴线、场面调度、剪辑、声音入手，选取了包括日本动画大师宫崎骏的《天空之城》、《龙猫》，美国迪士尼动画作品《狮子王》，皮克斯制作的《玩具总动员2》、《超人特工队》，梦工厂的《埃及王子》等一系列风格形式各具特色的世界经典优秀动画作品。对其中的有关镜头、景别、光线、构图、角度、运动、色彩以及对白、音乐、音响、蒙太奇、场面调度等视听元素进行科学、理性地分析，深入浅出地论述了视听语言的基础理论和动画视听语言的主要特点及创作技巧、手段与表现方法，在理论和实践结合的基础上对动画视听语言作了全面的理论论述和系统分析。

全书共分6章，从各个角度为读者勾画出一个全面、系统的动画视听语言学的核心内容及整体框架，内容丰富、观点鲜明、图文并茂、通俗易懂，有助于读者树立正确的视听语言观念，了解动画视听语言的基本概念，学习和掌握视听语言的基本构成元素及视听语言在影视动画中的运用规律和表现技法，能够开拓思维，提高自身动画创作水平。作为教材，适用于动画、漫画、游戏及相关专业院校师生，对于从事动漫游戏设计及制作人员、影视栏目片头制作人员、网络视频编辑创作人员以及动漫画和相关专业入学、考研均具有很好的参考价值。

孙立

孙立
于北京电影学院动画学院




本书作者：孙立



《动画视听语言》教学重点及课时安排建议表

课时安排建议			教学重点
第一章 概论			介绍课程的意义, 在整体知识架构中的位置 使学生了解知道视听语言是什么, 其知识框架及在动画创作中所起的作用
讲授 8	实践 0	小计 8	
第二章 镜头			1. 镜头的概念及分类 2. 镜头内包含的内容——景别、角度、焦点与景深、镜头运动等 3. 镜头的灵活运用
讲授 16	实践 4	小计 20	
第三章 轴线			1. 轴线的基本概念 2. 对话中的轴线运用法则 3. 运动中的轴线运营法则
讲授 8	实践 4	小计 12	
第四章 场面调度			1. 场面调度的作用 2. 场面调度的基本方法 3. 场面调度的实例分析
讲授 8	实践 4	小计 12	
第五章 剪辑技巧			1. 什么是电影剪辑, 在整个电影创作中所占有的位置 2. 电影剪辑的工作方法和流程 3. 电影剪辑的创作手段 4. 电影剪辑的评价体系
讲授 12	实践 6	小计 18	
第六章 电影声音			1. 视听语言课程中声音的研究方向 2. 声音和画面的关系 3. 声音后期处理基本技巧 4. 声音的创造性
讲授 8	实践 4	小计 12	
总计 82 学时			

本光盘是辅助本课程视听分析的课件（本书中带有  标记的内容），
 仅作老师讲解本书视听语言关键知识点的教学用具，供教学观摩，版权
 属于原作者与出品公司，特此声明。

光盘说明 CD USER'S GUIDE



需要本书配套电子教案与辅助资料的老师请联系教师服务信箱：
 lelaoshi@163.com，将竭诚为您服务。

21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材

编 委 会

总策划：北京电影学院中国动画研究院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	曹小卉	李剑平	孙 聪	何 澄	马 华
钱明钧	徐 铮	贾云鹏	卢 斌	孙 立	黄 颖
陈静晗	张 丽	王玉琴	张 晨	马 欣	刘 阔
韩 笑	李晓彬	葛 竞	冯 文	胡国钰	周 进
黄 勇	於 水	刘 佳	姚非拉	聂 峻	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东芳	李 益
陈明红	刘 畅	张丕军	邹 博	梅法钗	陈 惟
彭 超	李爱国	李 洋	余为政	何 平	陈 静
张 拓	吴乃群	靳 明	王同兴	唐衍武	孙作范
曲士龙	张健翔	伍福军	陈 明	陈德春	顾 杰
叶 櫓	孙 悦	陈廖宇	魏 微	张 帆	

目 录

Contents



群体参与和流水线生产，按电影文学章法编故事。



叙事动画的开端。



景别运用实例分析。
相关演示见光盘。

第一章 概论	1
第一节 怎样学好《动画视听语言》这门课.....	2
一、“听”.....	2
二、“看”.....	2
三、“记”.....	2
四、“练”.....	2
第二节 什么是电影视听语言.....	3
一、电影视听语言的基本概念.....	3
二、电影视听语言的基本特性.....	4
第三节 动画视听语言的分类和特点.....	6
一、以视听语言的语法系统为原则划分.....	7
二、从动画影片的传播系统来划分.....	11
第四节 动画视听语言发展史.....	14
一、动画电影的起源.....	14
二、叙事动画的开端.....	15
三、动画电影的成熟.....	16
四、动画电影的各种流派.....	18
本章小结.....	21
本章作业题.....	21
第二章 镜头	23
第一节 什么是镜头.....	24
一、概念和职能.....	24
二、平面动画中镜头画面的构成因素.....	26
三、三维动画中镜头画面的构成因素.....	33
第二节 景别.....	37
一、景别定义与特征.....	37

二、大全景	38
三、全景	40
四、中景	41
五、特写	42
六、大特写	45
七、景别运用实例分析	46
第三节 镜头的摄法	54
一、基本概念	54
二、固定摄影	54
三、四种固定拍摄角度	56
四、运动摄影	60
五、九种运动摄影镜头	60
第四节 焦距和焦点	69
一、焦距的基本概念	69
二、焦距的分类	69
三、焦距与透视	69
四、变焦镜头	71
五、焦点与景深	72
六、焦点与景深的艺术处理	73
本章小结	74
本章作业题	75



仰拍角度又称“仰拍”，是摄影机镜头视轴偏向视平线上方的拍摄方式。相关演示见光盘。



甩又称“闪摇镜头”，指速度极快地摇摄镜头。相关演示见光盘。

第三章 轴线

第一节 什么是轴线	78
一、基本概念	78
二、轴线的分类	78
第二节 关系轴线	79
一、基本概念	79
二、双人对话场面	79
三、双人对话实例分析	82
四、三人对话场面	84
五、四人或多人对话场面	86
第三节 对话场面分镜头技巧	91
一、一场戏如何开始	91
二、轴线的变化	93
三、反应镜头	94
四、间歇	94
五、时间的压缩	96



关系轴线的运用。相关演示见光盘。



多条轴线的处理方法。相关演示见光盘。



运动的分切。
相关演示见光盘。



平面场面调度来自于戏剧舞台，属于戏剧性的场面调度。
相关演示见光盘。



插入镜头亦称“夹接”，在一个镜头中间切断，插入另一个表现不同主体的镜头。
相关演示见光盘。

第四节 运动轴线.....	98
一、基本概念	98
二、运动的分切.....	99
三、运动轴线的灵活运用	101
本章小结.....	103
本章作业题.....	103

第四章 场面调度.....105

第一节 概念和组成.....	106
一、基本概念	106
二、演员场面调度.....	107
三、镜头场面调度	110
第二节 场面调度技巧	113
一、纵深场面调度	113
二、平面场面调度	116
三、重复性场面调度.....	117
四、对比性场面调度.....	118
五、象征性场面调度.....	119
六、电影群众场面	119
本章小结.....	121
本章作业题.....	121

第五章 剪辑技巧.....123

第一节 剪辑概论	124
一、基本概念和意义.....	124
二、剪辑工作内容.....	125
三、剪辑创作过程	126
四、剪辑工艺流程.....	128
第二节 镜头组接技巧.....	129
一、分剪	129
二、挖剪	129
三、拼剪.....	130
四、分剪插接	130
五、插入镜头	131
六、变格剪辑	132
第三节 动作剪辑	133



动接静是在镜头动感明显时紧接静感明显的镜头的衔接方法，是镜头组接的特殊规律。
相关演示见光盘。

一、动作剪接点	134
二、动作剪辑技巧	134
三、动作构成和分解	138
第四节 场景转换技巧	141
一、动作转场剪辑	141
二、特写转场剪辑	141
三、音乐转场剪辑	142
四、音响转场剪辑	142
五、景物转场剪辑	142
六、情绪转场剪辑	142
第五节 镜头衔接技巧	142
一、无技巧剪辑	143
二、渐显渐隐	143
三、叠画	143
四、叠印	144
本章小结	144
本章作业题	145

第六章 电影声音

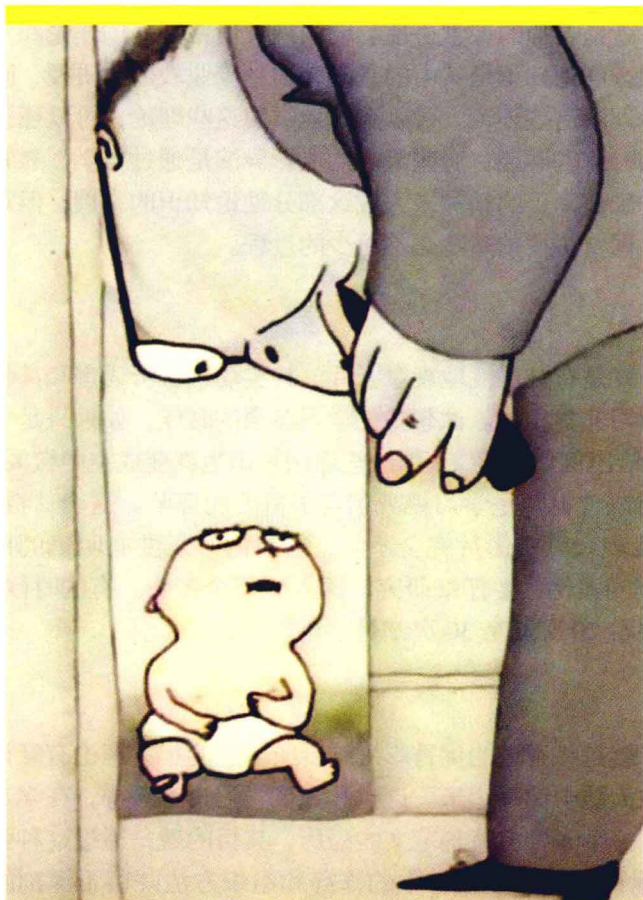
第一节 声音概论	148
一、基本概念	148
二、声音形象的特征	148
三、声音的职能	148
第二节 电影录音	149
一、对白	149
二、动效	150
第三节 电影音乐	151
一、电影音乐的作用	151
二、电影音乐制作	154
第四节 音画关系	155
一、音画同步	155
二、音画对位	156
三、声音的主观运用	157
本章小结	160
本章作业题	160



导演和作曲有意使画面与声音形象之间在情绪、气氛、节奏以至内容等方面互相对立，从而深化影片主题。
相关演示见光盘。

附录 各章参考答案

161



概 论

学习重点

- 怎样学好《动画视听语言》这门课
- 什么是电影视听语言
- 动画视听语言的分类和特点
- 动画视听语言发展史

教学建议

本章是《动画视听语言》的第一课，理论较多，学生在听课时应做好笔记，很多理论在当时可能理解得不深不透，随着课程的深入，本章的学习内容可以反复复习、加深理解。

教学环境：多媒体教室配合，学生人数在100人以下教学效果最佳。

学时建议：讲授8，实践0，小计8

**关键点**

- ① “听”
- ② “看”
- ③ “记”
- ④ “练”

第一节 怎样学好《动画视听语言》这门课

《动画视听语言》的学习成果关键是要完成四个字：听、看、记、练。

一、“听”

所谓“听”就是老师的课堂讲授。动画视听语言是一门理论和实践相结合的课程，理论知识是其中的基础，通过专业教师的讲授，同学们可以很好地理解这些理论，可以系统地掌握这些理论，可以通过和老师的沟通随时解答问题。有些天才的电影导演是通过自学，靠着极高的感悟力和勤奋刻苦的精神来完成这部分理论知识的掌握，但对大多数人来讲，课堂讲授依然是必不可少的过程。

二、“看”

所谓“看”就是有针对性地观摩影片。其实动画视听语言和其他所有的语言类学习非常相似。试想我们学习英语的时候，如果只是学习语法常识，不给出例句和范文，那这些语法知识也就变成空中楼阁、纸上谈兵了。所以“看”是学习视听语言很重要的环节。这个“看”和我们作为一般观众欣赏影片完全不同，在看的时候要有明确的目的，要找到准确的案例，要仔细研究，深入到每个镜头。有的时候，一个段落反复观看 20 次乃至 30 次都是很正常的。

三、“记”

所谓“记”就是将看过的优秀影片结合所学过的相关理论有意识地记忆下来，在大脑中储存起来。这也和我们学习语言一样，在学习英语的过程中，每个人都有背诵范文的经历，其目的就是通过这种强制性的记忆过程让我们掌握语言中的修辞和组织方法并留下深刻的印象。在需要使用的时候就会自然而然地把这个记忆提取出来，应用到恰当的地方。这是把知识变成技能的一个必要过程，学习视听语言也会有这个过程。先在课堂上听老师的讲授，了解基本的理论，然后观摩优秀的影片实例，体会这些理论在实践过程中是怎么应用的。接下来就要将这些实例记忆下来，记忆量越大，在最后的使用过程中可参考的方法就越多。

四、“练”

所谓“练”就是与本书配套的《视听语言实训》展现的内容。前面的听、看、记都是为了最后的“练”，即为制作影片的实践所作的准备。不经过多次的、反复的、由浅入深的练习是无法真正掌握动

画视听语言的。这就和学习英语必须要开口讲一样。只有通过练习，才能知道视听语言的所有理论和语法在应用之后的艺术效果，才能发现哪些是正确的，哪些语法运用不当后就不能达到预期的效果。除此之外，还有一个很重要的因素是，视听语言之所以充满魅力，是因为它既有自己的规则，又有很强的包容性，每个个体都可以在语法规则的基础上充分地融入自我特征，形成自己的艺术风格。而要做到这点，只有一个途径：实践、实践、再实践。

学习动画视听语言是个艰苦而有趣的过程，不花时间、不下足功夫就无法掌握这门语言，在学习的过程中，伴随的是充满激情的篇章，是一种能够使人欢笑、使人感动、使人流连忘返的巨大魅力。希望大家得到良好的学习效果，也能享受这种学习的乐趣。

第二节 什么是电影视听语言

关键点

- ①基本概念
- ②基本特性

一、电影视听语言的基本概念

电影是一种商品，也是一门艺术。电影视听语言是存在的并且也是艺术的。电影如同建筑物一样，建造一座大教堂要动用大量技术手段、大量财力和人力，而这一切并没妨碍这些建筑物的艺术追求。同样，电影艺术在商业运作的同时并没有妨碍它建立自己的美学。一百年以来，电影工业创造了许多杰出的作品，足以能使人肯定电影是一门艺术，而且为了完全独立地展现这门艺术，电影已经有了它自己的独特手段，并且彻底摆脱了其他艺术（尤其是戏剧）的影响。

1. 叙述故事和传达思想的手段

电影最初是一种电影演出或者是现实的简单再现，以后便逐渐变成了一种语言，也就是说，**成为一种叙述故事和传达思想的手段**。卢米埃尔在拍摄短片《火车进站》或《工厂的大门》时只是想简单地再现现实。但是时至今日，当我们观看他的影片时，仍然发现这些影片的“电影性”是惊人的。所以，电影视听语言的魅力在某些角度来讲是一种天赋，是基于这种表现形式所特有的秉性。当电影制作者开始意识到，把各种不同状态下活动的小画格随意接到一起，和把这一系列画面彼此有机地接到一起的做法，两者之间是有区别的时候，视听语言就这样诞生了。他们发现，把两个不同的符号结合到一起，便传达出一种新的含义，并且能够提供一种交流感情、思想、事实的新方法——一加一等于三——正如在其他交流系统中那样。经过电影人百年的不断探索和努力，电影拥有了它自己的书法——它以风格的



形式体现在每个导演身上——它变成了语言，甚至变成了一种交流沟通手段、一种信息传播手段。这些语言特性同它作为艺术的性质并不矛盾。今天，没有人怀疑电影拥有巨大的力量表现出完美的语言。

2. 艺术手段、大众传媒中的一种符号编码系统

视听语言的定义一直以来都在随着这门艺术的发展而不断地变化。比如，谷克多认为“电影是运用换面写的书法”；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”；让·爱普斯坦认为“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，主要内容包括：镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系。

二、电影视听语言的基本特性

一切语言都是某种既定的规约，一系列被社会承认的、每个成员都能解释的、具有完整含义的符号。讲故事的人或思想家应当首先学会这些符号及其组合规律。一般认为，电影视听语言有下面几个特性。

1. 一种信息沟通中的符号编码方法

电影视听语言是一种信息沟通中的符号编码方法。它利用画面和声音发出信息，但信息的接受者却不能同时反馈信息，无法直接双向交流。电影视听语言主要是依赖于类似性的编码原则，而不是按日常语言中随意性的编码原则。这就是说视听语言中“词”的能指与所指之间不像日常语言那样是约定俗成的、任意的。例如在汉语中称小汽车为“轿车”，在英语中则称之为“car”。物与词之间没有类似性的关系，无论是“轿车”还是“car”，在形状上都与真正的小汽车相去甚远。事实上，在电影中出现的的人和物，讲话的也是人和物自身，所以视听语言是以画面思维为基础的，电影画面和口头语言相比非常明确，电影中的人与物同电影观众之间并不存在中间人，任何接触都是直接的。

案例分析 1-1 银幕上的汽车与银幕外的汽车形状

本例特征：本例讲述的是在任何国家的电影中，汽车无论是“轿车”还是“car”，意义都是直接通过汽车自身来表达的。在银幕上作为表意要素的汽车与在银幕外作为摄取、表述对象的汽车在形状上完全一致，两者之间具有一种类似性。哪怕就是用汽车模型来拍摄爆炸场景，被拍摄的假汽车与汽车之间同样具有类似关系，见图 1-1。



图1-1 银幕上要表意的汽车与银幕外被摄取的汽车的形状完全一致