

THE  
VISUAL  
STORY

2E

# 以眼说话

影像视觉  
原理及应用

插图修订第2版

Bruce A. Block

[美] 布鲁斯·布洛克 著

汪弋岚 译



# 打造影像的视觉结构

## 南加大王牌电影教科书

### 被译为法、俄、西、韩等7种语言

布鲁斯·布洛克所阐释的视觉结构,对动画领域的工作者们是一种启发。对任何一位艺术家来说,本书都是极有价值且必不可少的参考资料。

——华特·迪士尼电视动画

我认为每一位正在接受培训的电影摄影师都应该读读这本书。他们能从中学到团队合作的重要性,且其中所有的概念都是为了打造视觉结构而设。

——雷克斯福德·梅茨,美国电影摄影师协会

布鲁斯·布洛克娴熟地剖析了如何用视觉手段讲故事。电影专业学生必须掌握这一实质。这本书会使你成为一名更为优秀的电影人。

——美国电影学会(AFI)

布鲁斯·布洛克的著作不仅给影像工作者提供了视觉上的选择,更为他们决定讲故事的方式提供了框架,以及使故事结构和银幕画面协调统一的工具。

——兰迪·尼尔森,皮克斯大学校长,皮克斯动画工作室

布鲁斯·布洛克对电影的视觉结构有着独到的见解与认识。《以眼说话》在同类图书中独一无二。它会帮助你运用视觉元素,从而成为一名更好的讲故事的人。

——南希·迈耶斯,《爱是妥协》《恋爱假期》导演

无论你是电影人、图片摄影师,还是平面设计,布鲁斯·布洛克都以清晰易懂的方法,告诉你视觉元素是如何被用来讲故事的。

——大卫·帕加尼,美国DIRECTV公司实况转播创意总监

布鲁斯·布洛克是视觉内容设计领域的一个传奇。他对影像画面的卓越洞察力会永远改变你的工作方法。

——丹·帕帕拉多, Troika媒体集团总裁

# THE VISUAL STORY

## 2E

Bruce A. Block

陈列建议:电影、艺术教材、大众读物



定价:99.80元



THE  
VISUAL  
STORY

2E

# 以眼说话

影像视觉  
原理及应用

插图  
修订第2版

Bruce A. Block

[美] 布鲁斯·布洛克 著

汪弋岚 译



四川文艺出版社

## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

以眼说话 : 影像视觉原理及应用 : 插图修订第 2 版 /  
(美) 布鲁斯·布洛克著 ; 汪弋岚译 . -- 成都 : 四川文  
艺出版社 , 2019.6

书名原文 : The Visual Story, 2e

ISBN 978-7-5411-4948-1

I . ①以… II . ①布… ②汪… III . ①视觉形象—研  
究 IV . ① J904

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 056686 号

The Visual Story, 2e / by Bruce A. Block

ISBN: 978-0-240-80779-9

Copyright © 2008 by Taylor & Francis. All rights reserved.

Authorized translation from English language edition published by Routledge, an imprint of Taylor & Francis Group, LLC. All rights reserved. 本书原版由 Taylor & Francis 旗下 Routledge 出版公司出版, 并经其授权翻译出版。版权所有, 侵权必究。

POST WAVE PUBLISHING CONSULTING (Beijing) Co., Ltd is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. 本书中文简体翻译版权授权由后浪出版咨询 (北京) 有限责任公司独家出版。限在中国大陆地区销售。

No part of the publication may be reproduced or distributed by any means or stored in a database or retrieval system without the prior written permission of the publisher. 未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书中的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal. 本书封面贴有 Taylor & Francis 公司防伪标签, 无标签者不得销售。

版权登记号 图进字: 21-2018-557

YIYANSHUOHUA : YINGXIANG SHIJUE YUANLI JI YINGYONG

以眼说话 : 影像视觉原理及应用

(插图修订第 2 版)

[美] 布鲁斯·布洛克 著

汪弋岚 译

选题策划  
出版统筹  
编辑统筹  
责任编辑  
特约编辑  
责任校对  
装帧制造  
封面设计  
营销推广

后浪出版公司

吴兴元  
陈草心  
邓敏  
徐苗 单万峰 游晓光  
汪平  
墨白空间  
兕日设计 倪昱锋  
ONEBOOK

出版发行  
网 址  
电 话  
传 真

四川文艺出版社 (成都市槐树街 2 号)  
www.scwys.com  
028-86259287 (发行部) 028-86259303 (编辑部)  
028-86259306

邮购地址  
印 刷  
成品尺寸  
印 张  
版 次  
书 号  
定 价

成都市槐树街 2 号四川文艺出版社邮购部 610031  
北京盛通印刷股份有限公司  
190mm × 260mm 开 本 16  
18 插 页 4 字 数 360 千字  
2019 年 6 月第一版 印 次 2019 年 6 月第一次印刷  
ISBN 978-7-5411-4948-1  
99.80 元

后浪出版咨询 (北京) 有限责任公司常年法律顾问: 北京大成律师事务所

周天晖 copyright@hinabook.com

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书部分或全部内容

版权所有, 侵权必究

本书若有质量问题, 请与本公司图书销售中心联系调换。电话: 010-64010019

## 致中国读者

非常荣幸，我的书可以被译介成中文。我写《以眼说话》的目的，就是为了尽可能地帮助全世界的影像制作者们。因此，本书能有缘与中国读者见面，我十分高兴。在我看来，中文版本为我和中国读者之间的相互交流与学习，打开了一扇大门。

书中的许多观点，对于天资聪颖、经验丰富的中国同行来说应该非常熟悉，但是仍然可以帮助您廓清思路，给您提供实用方法，在制作更好的电影和图像的道路上助您一臂之力。我在此书之中的观点可以很容易地适应任何一种文化，因为影像制作者们都有一个共同的工作：用视觉化的手段讲故事，像运用文字那样。

无论您是学生，还是专业人士，只要您想在电影、电视、戏剧或者电子游戏领域有所建树，本书应该对您大有裨益。无论您是导演、摄影师，还是美术设计师，本书都会激发您的灵感，成为您工作中的得力助手。总之，《以眼说话》会让您了解与运用“视觉结构”。

布鲁斯·布洛克

## 前言

在 1928 年的俄国，一个寒冷的冬夜，一帮热忱的电影专业学生，聚集在只有微弱取暖设备的教室里。这栋坐落于列宁格勒大道的建筑，曾是一家高级饭店，而今则成为苏联国立电影大学。其中装饰有顶天立地的镜子和高大的白色廊柱的主室，成为谢尔盖·爱森斯坦（Sergei Eisenstein）讲授课程的报告厅。谢尔盖·爱森斯坦不但是这所电影学院的教师，更是一位电影创作者。爱森斯坦、弗谢沃洛德·普多夫金（Vsevolod Pudovkin）以及亚历山大·杜甫仁科（Alexander Dovchenko），是第一批将个人思想与电影实践结合在一起，并将其发展为电影理论的伟大艺术家。

爱森斯坦在理论和实践上的双重造诣，使他在世界范围内声名远播。1933 年他便在好莱坞电影学院和南加州大学发表演讲。1948 年去世时，爱森斯坦年仅 50 岁。如果在世，他应该会见到日后在南加大从事教学的南斯拉夫电影人斯拉夫柯·沃尔卡皮奇（Slavko Vorkapich）。斯拉夫柯曾为米高梅、雷电华以及华纳兄弟等电影制片公司担任导演，20 世纪 50 年代成为南加州大学电影系的系主任。在他的课堂上，爱森斯坦的电影理论得到了更为深远的发展，在运动和剪辑方面更是有了开创性的突破。斯拉夫柯以独具魅力的幽默教学风格，将电影的基本概念深深植入新一代电影创作者心中。这样的国际化授课，一直持续到他 1976 年去世。

1955 年，迪斯尼动画的美术师莱斯特·诺伦斯（Lester Novros）开始在南加州大学讲授电影视觉方面的课程，其课程以美术理论为基础，辅以爱森斯坦和斯拉夫柯的相关著作。在他退休后，我接手这门课，决心深入研究他们留下来的原始资料，包括认知心理学、视觉艺术、剧场理论和美术史，希望能借此达到这样一个目的——让电影理论重归当下，更具实践意义，并与故事结构相结合。我更希望能够填平横亘在电影理论与实践之间的鸿沟，让电影本身的视觉结构被更为广泛地接受和运用。

这本书是我近年来的一个总结，融合了在影像制作上的经验，以及在理论教学研究上的思考。无论在前期筹备、中期实拍，还是后期剪辑中的任何一个制作阶段；无论在舞台纪录片、电视剧、短片、纪录片、商业广告、电脑游戏、互联网视频，还是音乐电视中的任何一种影像类别；也无论在真人表演、动画制作，还是电脑特效中的任何一类表现形式，您在本书中的所见所学，都将在实践中立即得到运用。因为您可以发现，在为大大小小的银幕和荧屏摄制的胶片或数字影像中，视觉结构

却经常被忽视，尽管它和故事一样，是电影中最重要的两个方面。

通过此书，您将学会如何像小说家讲故事、作曲家谱曲那样小心谨慎地构造视觉结构。在认识和理解视觉结构后，您能更好地用影像传达情感，并赋予作品统一完整的风格，更可以发现故事结构与视觉结构之间的重要联系。

同时，您也将第一次了解到视觉原理对创作实践是多么的重要。其中一些原理甚至在几千年前便已诞生，当然也有很多是在近代随着技术上的革新而产生的。

任何一位编剧、导演、摄影师、美术设计师、美术指导、剪辑师，只要您身为影像工作者，总会遇到相同的视觉问题。本书提供了解决这些问题的答案。在过去的遥远的俄国，那些坐在爱森斯坦冷飕飕的课堂里却充满热情的学生们，和今天的影像工作者一样，最基本的愿望都是制作出令人满意的图像。而这本书，将教会你如何实现这个愿望。

## 致 谢

我非常愿意对我在南加州大学的学生们表示诚挚的谢意，同时也感谢数以千计的影像专业人士，他们在世界各地的大学、电影学院、广告设计公司、电影厂参与过我的讲座，或者选修过我的课程。如果没有与你们的互动交流，这本书很难成形。

没人能够只靠自己就获得成功。我的老师们一直鼓励着我，他们是：沃德·贝克、劳伦斯·卡拉、苏莉·海伦德、珀尔·海伦德、戴夫·约翰逊、贝尔纳·坎特、艾琳·克诺文、莫迪凯·拉夫纳、威廉·尼尔森、尼尔·纽伦、莱斯特·诺尔斯、伍迪·奥蒙斯、吉恩·彼得森、梅尔·斯隆、格伦·沃尔兹、朱厄尔·沃克、莫尔·扎尔科夫。感谢你们。

本书中对影像制作实践经验的归纳和总结，都得益于我与那些从事商业广告、纪录片、游戏视频、互联网以及动画或者真人表演的电视剧和电影制作的天赋卓越的专业人员们共同工作的经历。这些共同的经历对于完善和修正本书中的一些观点至关重要。

我尤其要感谢引我走上好莱坞之路的比尔·弗兰克、尼尔·伊斯雷尔，还有查里斯·夏伊尔。还要感谢罗德·瑞安博士，他在第六章“色彩”中的注释极为精彩，感谢朱迪·肯特和布拉德·奇泽姆所做的编辑校对，感谢阿兰·曼德尔为附录添加的对白场景。

克瑞斯·亨特利、理查德·朱厄尔、简·卡根、比利·皮塔尔、罗尼·鲁宾，我亲爱的朋友阿兰·德雷斯勒、埃里克·西尔斯，还有我的哥哥大卫·布洛克，感谢你们的支持和鼓励。

最后，特别感谢苏珊娜·迪曾。

布鲁斯·布洛克  
2007年于加州洛杉矶

# 目录

## Contents

致中国读者 2

前言 7

### 第一章 视觉元素 1

1.1 视觉成分 2

1.2 基本视觉元素 2

空间 2

线条和形状 2

影调 2

色彩 3

运动 3

节奏 3

1.3 理解和掌控视觉元素 3

1.4 术语 4

屏幕 5

真实世界 / 屏幕世界 5

前景 / 中景 / 后景 5

图像平面 5

视觉进阶 6

1.5 勤于实践，避免纸上谈兵 7

### 第二章 对比和相似 9

2.1 视觉结构的关键 10

### 第三章 空间 13

#### 第一部分 主要子元素 14

3.1 纵深空间 14

深度线索 15

透视 15

单点透视 16

两点透视 18

三点透视 21

近大远小规律 25

运动 26

被摄物的运动 26

摄影机的运动 28

不同材质的散射 32

空气散射 33

形状变化 34

影调分离 36

色彩分离 37

位置高低 38

重叠 39

聚焦 40

三维影片 40

3.2 平面空间 41

平面线索 41

正平面 41

大小恒定 42

运动 42

被摄物的运动 42

摄影机的运动 43

不同材质的散射 46

空气散射 47

形状变化 47

影调分离 47

色彩分离 48

位置高低 48

重叠 48

聚焦 48

反向使用深度线索 49

影调分离 49

色彩分离 49

不同材质的散射 49

近大远小规律 49

- 3.3 有限空间 50
- 3.4 模糊空间 52
- 3.5 比较四种类型的空间 55
- 3.6 在拍摄中控制空间 57

## 第二部分 边框 59

- 3.7 画幅宽高比 59
  - 胶片画幅宽高比 59
  - 数字画幅宽高比 60
  - 屏幕宽高比 60
- 3.8 平面分割 63
  - 分割画面 63
  - 平面分割物 64
  - 平面分割的目的 67
- 3.9 封闭空间与开放空间 70
  - 封闭空间 70
  - 开放空间 71
    - 大银幕 72
    - 强烈的视觉运动 72
    - 消除固定线条 74
- 3.10 对比和相似 75
- 推荐片目 78

## 第四章 线条和形状 83

- 4.1 线条 84
  - 边沿 84
  - 轮廓 85
  - 闭合线 86
  - 平面交线 87
  - 由距离构成的模拟线条 88
  - 轴线 89
  - 轨迹 90
    - 真实轨迹 90
    - 无形轨迹 90
- 4.2 线性主题 91
- 4.3 对比和相似 93
  - 固定方向 93
  - 运动方向 98

属性 99

- 4.4 形状 101
  - 基本形状的识别 102
- 4.5 对比和相似 104
- 4.6 在拍摄中控制线条与形状 106
- 推荐片目 108

## 第五章 影调 111

- 5.1 控制灰度阶 112
  - 反射光控制(美术设计) 112
  - 入射光控制(灯光) 114
  - 曝光控制 115
- 5.2 同步与非同步 116
- 5.3 对比和相似 119
- 5.4 在拍摄中控制影调 120
- 推荐片目 122

## 第六章 色彩 125

- 6.1 光 126
- 6.2 色彩原理 127
  - 色彩的相加原理 127
    - 相加原理的色环 128
  - 色彩的相减原理 128
    - 相减原理的色环 129
- 6.3 色彩的基本组成 130
  - 色相 131
  - 亮度 131
  - 饱和度 132
  - 亮度 VS 饱和度 134
- 6.4 对比和相似 135
  - 色相 135
  - 亮度 136
  - 饱和度 137
  - 冷暖色 138
  - 延展度 139
- 6.5 色彩间的相互作用 139
  - 黑白与色相间的相互作用 140
  - 互补色间的相互作用 141
  - 相近色间的相互作用 142
- 6.6 色彩搭配 145

- 单一色相 145
- 互补色 146
- 邻接互补色 147
- 三分法 147
- 四分法 148
- 6.7 在拍摄中控制色彩 150
  - 调色板 150
  - 滤镜 151
    - 镜头滤镜 151
    - 滤光镜 151
  - 时间/地点 151
  - 胶片摄影 152
  - 数字摄影 152
  - 洗印车间 152
    - 闪光 152
    - 冲洗 153
    - 化学配光 153
    - 数字配光 153
- 推荐片目 154

## 第七章 运动 157

- 7.1 实际运动 158
- 7.2 表象运动 158
- 7.3 诱导运动 159
- 7.4 相对运动 159
- 7.5 简单运动和复杂运动 161
- 7.6 屏幕世界中的运动 162
  - 被摄物的运动 162
    - 方向 162
    - 特质 163
    - 范围 163
    - 速度 164
  - 摄影机的运动 164
    - 方向 164
    - 范围 164
    - 速度 164
  - 关注点的移动 165
    - 方向 165
    - 特质 166
    - 范围 166

- 7.7 对比和相似 166
  - 单一被摄物的运动 166
    - 运动/静止 167
    - 方向 167
    - 特质 167
    - 速度 168
  - 结合背景的被摄物运动 168
  - 摄影机运动 170
    - 运动/静止 170
    - 二维/三维运动 170
      - 左右摇/平移 170
      - 上下摇/升降 170
      - 变焦/推拉 170
    - 水平/不水平 171
    - 运动的范围 171
    - 每秒帧数 171
- 7.8 运动的连续性 172
  - 镜头中的连续性 173
  - 镜头之间的连续性 176
- 7.9 在拍摄中控制运动 178
  - 推荐片目 183

## 第八章 节奏 185

- 间隔 186
- 重复 186
- 节拍 186
- 8.1 静止物体的节奏 186
- 8.2 运动物体的视觉节奏 193
  - 主要节奏 193
    - 进入和离开景框 193
    - 经过另外一个物体 194
    - 运动和静止 194
    - 改变方向 195
  - 次要节奏 195
  - 剪辑节奏 195
- 8.3 事件 197
  - 连续拍摄事件 197
  - 分解拍摄事件 197
    - 视觉强调 198
    - 对比和相似的控制 198
    - 剪辑事件的控制 198

- 剪辑节奏的控制 198
- 视觉多样性 198
- 寻找节奏 199
- 创作者的选择 199
- 8.4 节奏模式 199
- 8.5 对比和相似 200
  - 慢 / 快 200
  - 规则 / 不规则 200
- 8.6 在拍摄过程中控制视觉节奏 201
- 推荐片目 202

## 第九章 故事结构和视觉结构 205

- 9.1 关键联系 206
  - 开端 206
  - 冲突和高潮 208
  - 结局 209
- 9.2 故事结构图表 209
  - 《西北偏北》 211
    - 故事次序表 211
    - 农药喷洒机段落的故事次序表 213
  - 《谍影重重》的故事次序表 213
  - 《霍华德庄园》的故事次序表 215
- 9.3 视觉结构 217
  - 视觉开端 217
  - 视觉冲突和高潮 218
  - 视觉结局 218
- 9.4 视觉结构图表 219
  - 形式 1 : 恒定 220
  - 形式 2 : 渐变 221
  - 形式 3 : 对比和相似 222
- 9.5 利用这些图表 223

## 第十章 勤于实践, 避免纸上谈兵 237

- 10.1 视 角 238
- 10.2 选择视觉元素 239
  - 直觉法 240
  - 主观法 240

- 研究法 240
- 分析选择法 241
- 10.3 选择和把握视觉元素 241
  - 《视差》 242
  - 《证人》 243
  - 《历劫佳人》 243
  - 《爱是妥协》 243
- 10.4 使用视觉结构 244
- 10.5 准备的结果 246
  - 广告 246
  - 纪录片 247
    - 资料影像 248
    - 在可控环境下拍摄的
      - 纪录片 248
    - 在不可控环境下拍摄的
      - 纪录片 249
  - 电子游戏 249
  - 因特网 249
  - 多机位电视节目 250
  - 单机位电视节目 251
  - 动画片 252
- 10.6 别发疯 252

## 附 录 255

- A 节点摄影 256
- B 景深 : 可清晰成像的空间范围 256
- C 变形镜头和 70 毫米胶片 259
- D 黄金分割 261
- E 开尔文色温 262
  - 光和摄影 264
- F 显示器上的混合色 266
- G 指示性节拍 266
- H 宽高比和视频兼容性 269

参考书目 273

出版后记 276

# 第一章

## 视觉元素

## 1.1 视觉成分

不管在哪里，我们都能看到各种图像。在书籍、杂志和画廊里，是静止图像；在电影、电视、大剧院和音乐会上，是活动图像；在网上和玩游戏时，则是数字图像。不管是大小，是动是静，是彩色是黑白，它们都属于图像的一种。

这本书就是讲授如何理解和把握这些图像的。

所有的图像，都由一个情节和若干视觉元素组成，当然有时候也包含听觉成分。图像的含义只有在这三者的共同作用下，才能有效传递。广告中的图像是为了说服观众购买产品，电脑游戏中的图像是为了吸引玩家，电影中的图像则是为了打动观影者。

图像，可以被分解为三大基本成分：

- **情节**：由戏剧冲突、人物和对话组成；
- **声音**：由对话、音效和音乐组成；
- **视觉**：视觉由什么组成呢？布景？道具？服装？以上这三个答案显然都太简单。组成视觉成分的是基本视觉元素。

## 1.2 基本视觉元素

基本视觉元素包括：空间、线条、形状、影调、色彩、运动以及节奏。

这些元素在任何图像中都能找到，它们呈现为演员、外景、道具、服装、布景，传达了气氛、思想和感情，最重要的是，它们为图像提供了视觉结构。虽然这些元素可以用于创造任何图像，但是我们在本书中主要讨论的是电视荧屏、电脑屏幕还有电影银幕上的视觉构成。

### 空间

跟“宇宙空间”或者“给某人留些私人空间”中的“空间”不同，这里的空间主要是指三种视觉空间：（1）摄影机前的实际空间；（2）屏幕展现的空间；（3）屏幕本身的空间——尺寸大小和形状。

### 线条和形状

线条是一种知觉产物，只存在于我们的头脑中。它并不是真的存在，而是被其他视觉元素影响，能够使大脑感知到的一种元素。形状由线条组成，也是一种知觉产物。

### 影调

影调是用来表示被摄物体亮度的一个概念，与灰度阶有关。它不是场景中的基

调（讽刺、欢快等），也不是听觉上的音调（高音、低音）。无论在黑白还是彩色摄影中，影调都是非常重要的因素。

## 色 彩

色彩是作用最明显，也是最容易被曲解的视觉元素之一。

基础教育对色彩常常存在误导，其复杂程度让学生感到难以理解。我们在书中采取简单明了的方式，告诉大家如何认识和使用色彩这一视觉元素。

## 运 动

运动是最先吸引视觉注意力的元素，它通常以被摄物、摄影机、观众的眼睛三者各自的绝对运动，和彼此间的相对运动方式出现。

## 节 奏

我们对能听到的那一类节奏最为熟悉，但还有一类节奏，是能看到的。它存在于稳定物体之间，也存在于运动物体之间，更存在于剪辑之间。

### 1.3 理解和掌控视觉元素

我们书中要讲授的主要内容，就是这些基本视觉元素：空间、线条、形状、影调、色彩、运动和节奏。虽然我们更熟悉通常意义上的演员，但是，若想制作出优秀的作品，包括视觉元素在内的所有“演员”都必不可少。一旦开始制作，视觉元素会出现在每一个镜头中，在表达情绪和展现主题方面，丝毫不亚于真正的演员。这就是为什么理解和掌控视觉元素如此重要。

既然提到了演员，我们不妨先简单讨论一下他们。演员作为屏幕上最独特的一部分，用外形、性格和演技打动观众，通过对话、表情和肢体语言传递信息。不过，演员在屏幕上仍然是由空间、线条、形状、影调、色彩、运动和节奏构成的，所以从这个意义上来说，演员和其他被摄物体没有任何区别。

不管对演员、情节，还是对音响、画面，观众都会对所见、所闻产生情感上的反应。我们都知道，音乐能轻易地打动人心，希区柯克（Hitchcock）的《精神病患者》（*Psycho*, 1960）和斯皮尔伯格（Spielberg）的《大白鲨》（*Jaws*, 1975）就说明了音乐是如何成功地“吓”到观众的。在这两部影片里，音乐对杀人的“母亲”和气势汹汹的鲨鱼的出现作了预示。《精神病患者》采用了尖锐的小提琴声，《大白鲨》则用了低沉的打击乐。在惊悚角色第一次出现时，其对应的音乐母题也被引入，然后通过反复使用这一主题音乐，一次次提醒观众，潜藏的威胁即将来临。音乐在这里传达了畏惧、

紧张和恐怖的情绪。

视觉元素也能达到同样的效果，有些早已被赋予了特定的情感内涵，尽管这些约定俗成的陈规很容易被打破。比如我们都知道“红色表示危险”这一老套的把戏，但很少知道，只要运用得当，绿色和蓝色也可以传递危险信号。如果凶手在每次出现的时候，都以蓝光照明，那么在下面的时间里，只要出现蓝光，不管它是否真的代表杀人越货，观众都会在心理上期待凶手再次出现。这一手法在西德尼·吕美特（Sidney Lumet）的《东方快车谋杀案》（*Orient Express*, 1974）中得到了充分运用。观众一旦建立色彩和某种含义的心理关系，就会接受它，并作出相应的反应。

事实上，所有的颜色都可以传达安全或危险、善良或邪恶、廉洁或腐败等信号。尽管固定的套路总能有效地使视觉元素与观众准确沟通，但不得不承认，这些套路经常显得不合时宜、陈旧过时，是最没创造性的、最低级的视觉元素使用方式。应该有更新颖，更有趣的使用视觉元素的方法，可以表达更广泛的情感和思想。

你能下决心在你的作品中弃用视觉元素吗？不可能，它们不会因为人的忽视而消失不见。黑白摄影可以把色彩抹去，但在任何一个屏幕上，都可以找到其他的视觉元素，因为图像上的一切都由它们构成。即便是一片空白，也包含着空间、线条、形状、影调和运动；即便是一格静帧，也包含着节奏和运动。所以，屏幕是没有真空的。既然视觉元素时时刻刻都在屏幕上出现，那么理解、掌控和使用它们，对于制作杰出的图像作品来说，就至关重要了。

对视觉元素概念的清晰界定，有助于理解视觉结构，能很好地指导各种设计，比如外景地、人物、色彩、服装、道具、排版字体、镜头、机位、配乐、布光、表演和剪辑。只要理解视觉元素，就能解决在制作图像上遇到的所有视觉问题。

但仍需牢记的是，学习任何知识都不可盲从，否则便会导致对它的误读和曲解。编写这本书不是为了制造出一大堆教条让学生去死记硬背。倘若视觉结构能这么就被推导计算出来，那任何一个人用计算机就能创造出完美的图像了。视觉结构不是数学，无法精确地预测结果。但幸运的是，它本身还有章可循，一些概念、指导方针和通行规则，能够在你遭遇棘手的视觉问题时，给予你最大的帮助和支持。而个中关键就是视觉元素。

我会在本书中介绍每一个视觉元素，详细地解释、附插图以说明，并告诉你如何运用。目的就是让你能够驾驭视觉结构，创造出更好的图像。

## 1.4 术语

本书会介绍一些新的概念和术语，下面先对个别术语进行简单的界定。

## 屏 幕

这里的屏幕（screen）指的是二维平面，就好像我们平时看到的图画那样。它包括电影银幕、电视荧屏、电脑显示屏、手机与其他掌上电子设备的屏幕，在博物馆里展出的油画画布和在报刊里登载的图片版面，这些二维平面都属于我们讨论的屏幕概念。

## 真实世界 / 屏幕世界

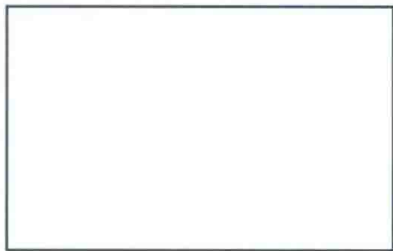
真实世界（real world）是我们所生活存在的环境，它是三维的、立体的。而屏幕世界（screen world）是指所有屏幕上所呈现出来的画面，是我们用摄影机、铅笔、画笔以及电脑等创造出来的影像空间。这两个世界所遵行的视觉规范有时候一样，但更多时候是不同。

## 前景 / 中景 / 后景

距离观众或者摄影机较近的被摄物，叫作“前景”（foreground），在本书中用英文缩写 FG 来指代；距离观众或摄影机稍微远一些的被摄物，叫作“中景”（midground），在本书中用英文缩写 MG 来指代；距离观众或摄影机最远的被摄物，叫作“后景”（background），在本书中用英文缩写 BG 来指代。

## 图像平面

在这本书里，围绕屏幕世界中所有视像的线条，叫作边框，它们构成了图像平面（the picture plane）。

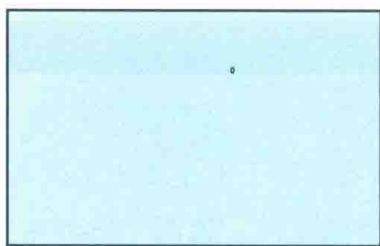


如果把图像平面看作容纳图像的一扇窗户，那么边框相当于窗框，规定窗户的宽度和高度。无论宽高比怎么变化，屏幕始终作为一个图像平面而存在。

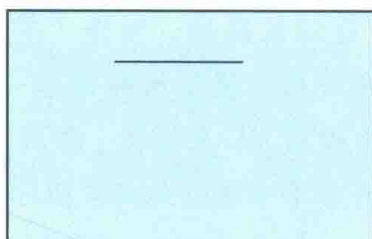
美术馆里展出的那些油画的图像平面由实体的画框围绕，摄影机的图像平面则是取景器，电视机和电脑的图像平面是显示屏。把双手伸到眼前构成一个方框，那么这个方框里所呈现的也是一个图像平面。

## 视觉进阶

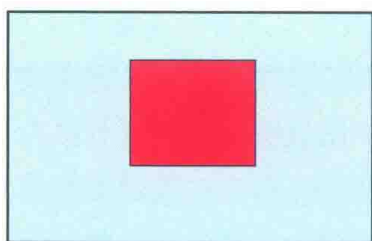
对结构的讨论最终会导向对进阶（progression）的讨论。进阶是指，以一种事物开始，然后变换为另一种事物的过程。比如音乐，它可以通过从舒缓到急速的变化完成一个进阶，同样，视觉也存在进阶——视觉进阶（visual progression）。下面的视觉进阶，就是一个从简单到复杂的变换过程。



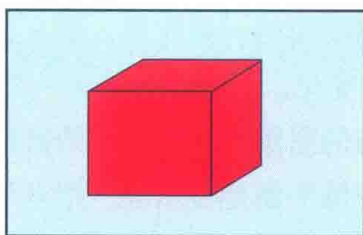
我们在屏幕上能设置的最简单的图像，就是一个点。从这一点出发，视觉进阶逐渐复杂。视觉影像也变得更加复杂。



一个点，可以通过在屏幕上的移动而变成一条线，显然，这条线要比刚才的点更为复杂。视觉影像也变得更加复杂。



移动这条线，就可以得到一个面。同样的，这个二维的面要比刚才的线更加复杂。



如果把这个面移动到空间里，那么就能够创造出视觉进阶上最复杂的图像——一个立方体。