

电影词汇和语法

克里斯托夫·德法耶和奥利维尔·德法耶

我用电影教学

课程1

画面/机内/离机/声音关闭

取景，取景，摄像师，反拍。





电影词汇和语法

，作者：Christophe 和 Olivier Defaye

"电影词汇和语法"，适合 6 至 12 岁，
以游戏和练习组成的课程形式呈现
由平台上的电影创建：platform.films-pour-enfants.com

本课程将使学生能够识别并利用
词汇、分析和表达工具，还可以进行
制作电影的准备活动。



©凯蒂·宋·李

摘要

1

画面/机内/离机/声音关闭

取景，取景，摄像师，反拍。

2

构图/平面比例/视角

普通镜头、远景、中景、特写.....前景、第二镜头、
背景、法线角度、高角度、低角度、景深。

3

运动/静态拍摄/全景/旅行/变焦

进入和离开人物和物体的领域。

4

镜头/序列/场景

5

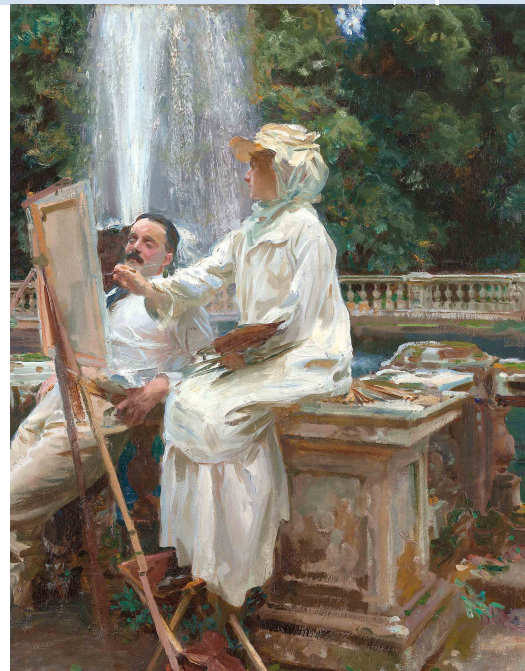
历史/场景/故事板/方向



预计活动结束

绘画、摄影中的画面与电影中的场域之间的区别。
离机作为舞台工具的重要性。

用电影语言表达你的敏感度和想象力。
使用适当的词汇让别人听到和理解。
使用绘画的多样性作为表达方式。



喷泉，托洛尼亚别墅，约翰·辛格·萨金特，1907年

芝加哥艺术学院



介绍

很难想象无限的绘画！

我们总是受到绘图支撑尺寸的限制，
一张纸、一面墙、操场上的地板……
玛蒂尔德王后（11世纪）的“贝叶挂毯”，测量
但68米长也不可能是无限的。

在绘画中，也在摄影和电影中，我们总是
受定义图像限制的框架限制。在绘画中，画框
指的是画作的边缘。帧内的图像称为场。

受绘画尺寸的限制，艺术家很早就找到了一些技巧
描绘画框之外的事物，留下想象的空间
观众。例如，画一个向外看的人物
框架的设计邀请观看者想象这个角色正在看什么
以某种方式扩大了绘画的空间。

那么在电影院呢？

与绘画或摄影不同，电影可以让你
代表一段时间内的事物。在此期间，框架
摄像机可以移动，因此物体、人物可以从画面中走出来
字段或输入该字段。即使相机不动，
移动的人物或物体可以进入或退出，汽车，
例如云。

在电影中，观众能看到的称为场，而看不到的则称为场
看不见但能想象的叫做离机。

所有电影导演都在图像和声音上使用这个技巧。
属于场景一部分的声音，如声音、噪音或音乐，
但我们看不到这个声音的来源，它是在镜头外的。
如果声音的来源不是场景的一部分，则称为关闭声音。
对于看不见的叙述者的声音，称为画外音。

反向拍摄是一种拍摄相同内容的技术
两个相反角度的场景。

伟大的壁画

洞穴壁画

房间里有一些画
洞穴公牛的
拉斯科（Lascaux）（18,000年历史）措施
长达五米。

古代壁画

亚历山大马赛克（2,200
年）尺寸为 5.80 m x 3.10 m。

重生

天花板上的壁画
小教堂 西斯廷， 画的 通过
米开朗基罗 在 16号 世纪
尺寸为 40m x 14m (560m²)。

街头艺术

欧洲最大的壁画
法国艺术家 Ella 和 Pitr
在3号馆的屋顶上
巴黎凡尔赛门展览中心有
表面积 25,000 平方米
巴西艺术家爱德华多·科布拉，
为举办奥运会而制作
2016年奥运会
世界伟大壁画：190
米长。



电影问题

学生问卷调查。

。什么是画框？

画框是一幅画的边缘。

。电影属于什么领域？

场是录制时画面内可见的所有内容

电影，观众能看到的一切。

。电影中的离机镜头是什么？

镜头外是指画面之外、观众看不到的一切

不见。

。电影院里的声音关闭是什么意思？

关闭声音是指不属于场景且在画面中看不到其来源的声音。

。照片和电影之间的主要区别是什么？

电影让我们能够再现事物，也让我们再现事物随时间的变化。

自从有声电影发明以来，电影使声音的使用成为可能。

[词汇 了解更多...](#)

构图是构图的动作，
也就是说选择进入的内容
在框架的范围内。

拍摄电影时，
摄影师用他的相机（或
摄影师）负责

框架。

您可以修改一个框架
照片或电影中的图像
拍摄后：这是

裁剪。

框架一词的其他含义

台球架

蜂箱框架

居住环境

自行车车架

活动

1. 使用词语"框架"、"场"、"屏外"和"画外音"写一篇文章（9至12岁）。

（本活动的材料来自电影《兔子魔法》和《督察与雨伞》第3页）。

2. 描述您选择的电影中镜头内和镜头外的视觉和声音元素（9至12岁）。

3. 解释现场的内容可以让您想象屏幕外的内容（9至12岁）。

4. 创造一个场景，其中有一些东西在画面中，有些东西在画面外（9至12岁）。

5. 说出即使相机静止时也可以进入或离开画面的视觉或声音元素（6至12岁）。

（通过运动，元素有时可以在框架内，有时可以在框架外）。

汽车、自行车、火车、波浪、云、角色、动物（鱼、鸟.....）、角色的一部分（

手、腿.....）、人持有的物体（勺子、斧头.....）

6. 画一个物体在画框内和画框外的情况（6岁到12岁）。

例如：海豚跳跃...

7. 从代表画面中的角色的图像想象画面外的角色（从6岁到12岁）。

（本活动的材料来自电影"One More Beer"和"Raoul"，第4页）。

8. 想象一下角色早一秒可能在哪里以及晚一秒可能在哪里。

