



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

高等教育艺术设计精编教材



动漫设计类

影视动画 视听语言

姚桂萍 编 著

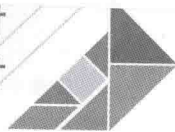


清华大学出版社





普通高等教育“十一五”国家级规划教材
高等教育艺术设计精编教材



影视动画 视听语言

姚桂萍 编 著

清华大学出版社

北京

内 容 简 介

本书从多个角度全面、系统地讲述了动画视听语言的内容及框架。本书由九章组成,第一章细致讲解了电影视听语言的基本概念和特性,对动画视听语言的特性进行了分析。第二章着重讲解了景别的划分与作用、镜头拍摄方法等知识。第三章主要讲解轴线的相关概念与基本规则。第四章着重掌握场面调度的知识。第五章讲解光线的基本分类与特点,重点掌握色彩的基本理论知识。第六章主要讲解了动画画面的构图规律、技巧与方法。第七章细致讲解了动画声音基本元素、声音与画面的关系等基础知识。第八章的理论学习必须结合样片来反复地观看与分析,同时要求学生掌握剪辑的基本类型和技能。第九章主要讲解蒙太奇、长镜头的创作方法和技能。

本书可作为高等院校、职业院校动画、漫画、游戏及相关专业的教材使用,也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者及相关从业人员的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

影视动画视听语言/姚桂萍编著. —北京:清华大学出版社,2015

高等教育艺术设计精编教材

ISBN 978-7-302-40806-2

I. ①影… II. ①姚… III. ①动画片—电影语言—高等学校—教材 ②动画片—电视—语言学—高等学校—教材
IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第163056号

责任编辑:张龙卿

封面设计:徐日强

责任校对:袁芳

责任印制:何芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795764

印 装 者:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm 印 张:15.5 字 数:447千字

版 次:2015年10月第1版 印 次:2015年10月第1次印刷

印 数:1~2500

定 价:49.80元

前 言

“影视动画视听语言”是动画专业的必修课程,它是进行动画创作非常重要的理论基础。本书力求从各个角度为读者勾画出全面、系统的动画视听语言学的内容及整体框架,采用图文并茂的形式,有助于读者理解视听语言的理念和动画视听语言的基本概念,尽快掌握视听语言的基本构成元素以及视听语言在影视动画中的表现技法。

本书共分九章,主要内容有:动画镜头的运动及画面表现、轴线原则、场面调度、蒙太奇、光线与色彩、剪辑等视听元素,全书对这些知识点进行了全面的分析。同时本书还系统地讲解了视听语言在影视动画中的基础理论与动画视听语言的主要特点,以及常用的表现手法。本书将理论知识讲授与世界优秀经典范例紧密结合,内容生动翔实,通俗易懂,对深入理解影视动画视听语言的概念、表现方法和技巧具有重要的指导作用。

本书内容丰富,由浅入深,旨在通过对动画作品视听语言特征的研究,提高动画创作人员对动画视听规律本体特征的把握,进而提高动画作品的创作质量。本书可作为高等院校、职业院校动画、漫画、游戏及相关专业的教材使用,也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者及相关从业人员的参考书。

目前,国内对动画视听语言的个性化特征研究刚刚起步,编者认为本书在此方面的探索还是比较浅显的,对动画视听语言深层次的探索还有待进一步地深入。编者编写本书时做了大量的准备工作,参阅了许多相关的书籍与音像资料,对相关作者表示感谢。由于编者水平所限,本书难免有错误与不足之处,衷心希望广大读者多提宝贵意见并给予批评指正,编者将非常感谢!

编 者

2015年4月

目 录

影视动画视听语言

第一章 概述

- 第一节 影视动画视听语言概述 1
 - 一、动画起源与实拍电影 1
 - 二、电影视听语言的概念与特性 4
 - 三、动画视听语言的特性 5
 - 四、形成动画影像的基本元素 7

第二章 镜头

- 第一节 景别 10
 - 一、景别的概念 10
 - 二、景别的类型及分析 11
 - 三、景别的划分 20
 - 四、景别的组接形式 21
 - 五、景别综合运用范例 23
- 第二节 角度 24
 - 一、主角度 25
 - 二、平拍视角镜头 26
 - 三、垂直视角镜头 28
 - 四、主观角度镜头 34
 - 五、客观角度 36
- 第三节 焦距与焦点 37
 - 一、焦距的基本概念 37
 - 二、不同焦距摄影镜头的表现功能与造型特点 37
- 第四节 运动镜头 42
 - 一、推镜头 43
 - 二、拉镜头 45
 - 三、移动镜头 48
 - 四、摇镜头 51

五、旋转镜头	53
六、晃动镜头	54
七、甩镜头	54
八、经典镜头实例分析	55

第三章 轴线

第一节 轴线的基本规则	58
一、轴线的基本概念	58
二、三角形原理	59
三、总视角	59
四、遵循轴线原则拍摄时机位调度方案	60
第二节 轴线的分类	64
一、人物的关系轴系	65
二、运动轴线	72
三、方向轴线	76
四、不存在轴线的情况	77
第三节 合理越轴的方法	77
一、越轴的方法	77
二、越轴中应注意的问题	82

第四章 动画场面调度

第一节 场面调度	83
一、场面调度的概念	83
二、动画场面调度的特点	84
三、动画场面调度的内容	84
第二节 动画场面调度的类型	89
一、平面式场面调度	89
二、纵深式场面调度	90
三、重复式场面调度	93

四、对比式场面调度	94
五、象征性场面调度	95
六、分切式调度	95
七、移动式（运动摄影式）场面调度	96
八、综合式场面调度	97
九、动画场面调度分析包括的元素	97

第五章 动画画面造型

第一节 光线	99
一、光线在动画片中的意义	99
二、光线的特性	100
三、光线效果分类	105
四、光线的基本功能	106
五、影调	111
第二节 色彩	113
一、色彩概述	114
二、动画色彩的基调特征	115
三、色彩的表现与创意	117

第六章 画面构图

第一节 画面构图的概念与特点	121
一、动画画面构图的特点	121
二、动画画面构图的基本要求	123
第二节 画面构图视觉元素分析	124
一、画面主体	124
二、画面陪体	129
三、环境	130
第三节 画面的结构布局	135
一、画面结构几种布局参考	136

二、画面构图的均衡处理	141
第四节 动画画面构图形态	145
一、动画构图的四种主要形态	145
二、静态构图	145
三、动态构图	147
四、封闭式构图	151
五、开放式构图	151

第七章 电影声音

第一节 声音的构成	154
一、人声	155
二、音乐	157
三、音响	162
第二节 动画片的声画关系	166
一、动画片的声画关系类型	167
二、动画片中的声音创作手法	167

第八章 剪辑技巧

第一节 剪辑概论	171
一、剪辑的概念	171
二、动画创作中的剪辑意识	171
三、动画剪辑的一般方法	172
四、镜头组接技巧	173
第二节 动作剪辑中的基本原理	177
一、动作剪辑中的基本原理	178
二、动作剪接点	182
三、动作剪辑技巧	183
四、人物形体动作的剪接	187

第三节 镜头的衔接规律与方法	188
一、镜头组接原则	189
二、镜头的组接方法	192
第四节 场景转换技巧	199
一、技巧性转场方式（光学技巧转场剪辑）	199
二、无技巧转场方式（直接切换）	202
三、镜头的组接要素	208

第九章 蒙太奇

第一节 蒙太奇概论	212
一、蒙太奇的概念	212
二、蒙太奇理论探讨	214
第二节 蒙太奇的类型	216
一、叙事蒙太奇	216
二、表现蒙太奇	223
三、蒙太奇的功能	229
第三节 长镜头	230
一、长镜头的概念	230
二、长镜头的美学功能	230
三、《回忆三部曲》的《大炮之街》开篇长镜头分析	232
四、蒙太奇与长镜头	236

参考文献

参考片目

第一章 概述

学习目标:

掌握电影视听语言的概念;理解动画的起源与电影的渊源;掌握动画视听语言与电影视听语言的区别与联系;了解动画视听语言的特性。

学习重点:

理解动画视听语言与电影视听语言的区别与联系;掌握动画视听语言的特性。

第一节 影视动画视听语言概述

一、动画起源与实拍电影

动画的历史与电影的历史发展息息相关,这可以追溯到电影的原始时期。电影在雏形阶段就已运用了动画的一些技术手段,但随着电影技术渐渐成熟起来,真正意义上的动画才随之诞生。动画具备了电影最基本的条件(拍摄、洗印、放映),所以说动画是电影范畴内的一种类型,它与纪录片、科教片、故事片共同组成电影的四大片种。但它与广义上的电影又有一定的区别,它既属于电影但又不同于一般电影。

动画的发展历史很长,从人类有文明以来,透过各种形式图像的记录,已显示出人类潜意识中表现物体动作和时间过程的欲望。法国考古学家普度欧马在1962年的研究报告中指出,25000年前的石器时代洞穴画上有系列的野牛奔跑分析图,是人类试图用笔(或石块)捕捉凝结动作的初步尝试。其他如埃及墓画、希腊古瓶上的连续动作分解图画,也是同类型的例子。在一张图上把不同时间发生的动作画在一起,这种“同时进行”性的概念间接显示了人类“动着”的欲望。达·芬奇有名的黄金比例人体几何图上的四只胳膊,就表示双手上下摆动的动作。16世纪西方首度出现“手翻书”的雏形,这和动画的概念也有相通之处。单纯的绘画只能记录动作的瞬间,不论是重叠性绘画或连续性绘画,都只是把不同瞬间的动作过程画在一起,只是表达了对运动过程记录的渴望,并没有真正地表现出事物运动的时间和空间形态,画面仍然是静止的。在不断的实践中,尤其是“手翻书”的发明,人们发现当一些画面快速连续或交替出现时,画面内绘画的物体会产生真正运动的感觉。

工业文明的发展和人们对人类视知觉的研究,是电影和动画诞生的先决条件。19世纪摄影术和机械设计的进步,为动画的发明提供了物质上的基础。1824年,英国科学家彼得·罗杰为动画的诞生提供了理论依据。他向英国皇家学会提交了一篇关于《移动物体的视觉暂留现象》的报告,在报告中,第一次指出人眼有“视觉暂留”

现象的特点。同年,法国人保罗·罗杰用一个玩具——西洋镜证实了这个原则,这个名词源于希腊语,意思是“魔术画片”。所谓“魔术画片”就是一个两面画着不同图画 of 硬纸盘,当硬纸盘快速连续翻转时,眼睛还保留着刚过去瞬间的画面,紧接着又有一幅画出现,因此我们不会看到单独的场景,而是组合在一起的正反两面图像互融的景象,如小鸟进笼,展示过程如下:提供一幅小鸟图片;再提供一幅笼子的图片,当两幅图片快速更换时,我们就可以看到小鸟进了笼子的效果,即看到了一个本不存在的画面。

罗杰的西洋镜清楚地证实了视觉持续性这一原则。1828年,约瑟夫·普拉托发现,形象在视网膜的停留时间根据原始物象的强度、颜色、光度强弱和历史长短而变化。在物体表面照明亮度适中的情况下,形象在视网膜上的平均停留时间为 $1/3$ 秒,确切地说是 34% 秒,这就是动画产生的理论基础,也是电影发明的理论基础。

回溯到 1832 年,比利时青年物理学家约瑟夫·普拉托和奥地利大学教授斯丹普弗尔利用“幻盘”游戏原理几乎同时发明了“诡盘”。这是一个有缝隙的“活动旋盘”。通过轮盘连续转动,借助人生理的视觉残留作用而填没了静止画面的间隙,造成一种连续的视觉印象;同时由于画面表现了某一运动的顺序过程,因而能够再现运动的幻象,产生逼真的动态感。按电影史学家乔治·萨杜尔的话,尽管发明诡盘的直接目的是为儿童开发的戏,但它却“发现了影片放映所依据的原理”。这些动画的原始雏形,不断向更好地产生运动幻觉的方向前进(见图 1-1)。

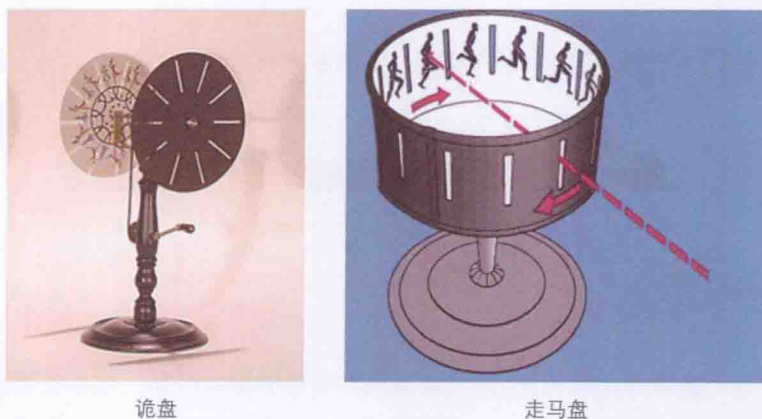


图 1-1 诡盘与走马盘

从 1851 年起,英国人阿歇尔、法国人杜波斯克等经过多次实验,又使“活动照片”的拍摄取得了成功,即在短时间内,将一个连续性的动作用逐张摄影的方法分解性地拍出来。1878 年,美国旧金山摄影师爱德华·幕布里奇用 24 架照相机连续摄影,拍出了一组骏马飞奔的栩栩如生的照片(见图 1-2)。

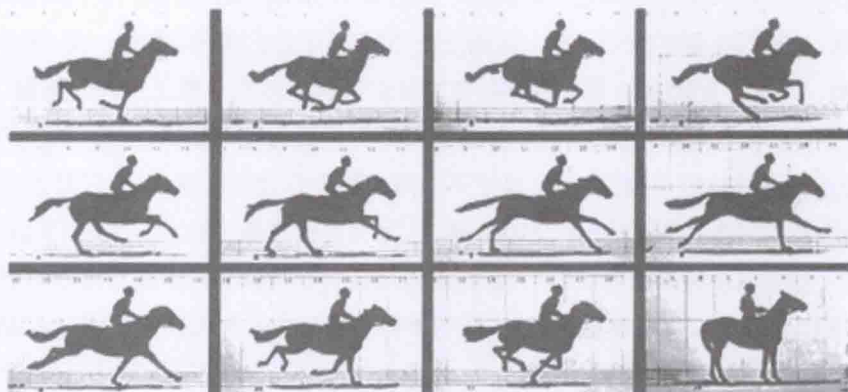


图 1-2 人类早期获得的连续照片 摄影者: 爱德华·幕布里奇(美)

在此基础上,法国人埃米尔·雷诺将幻灯与西洋镜结合,经幕后光源和镜片把活动景象投射到布幕上,发明了“光学影戏机”,拍出了第一部动画影片《一杯可口的啤酒》(见图 1-3)。

1877—1879年,爱德华·幕布里奇首先将一套马在奔跑的连续照片搬上幻透镜,随后又改良了埃米尔·雷诺的装置,发明了“变焦实用镜”,被称为“第一架动态景象放映机”。

1888年,一部连续画片的记录仪器诞生于托马斯·爱迪生的实验室。原本爱迪生只是想为他新发明的留声机配上画面,但他并不是用投影的方式,而是先将图像在卡片上处理好,然后显示在“妙透镜”(mutoscope)上。妙透镜可以说是机器化的“手翻书”,爱迪生以一套手摇杆和机械轴心,带动一盘册页,使图像或影像的长度延伸,产生丰富的视觉效果。爱迪生发明了35毫米的软质胶片和每次可供一个人观看的“电影视镜”。

到1895年,法国的卢米·埃尔兄弟发明了电影机。当时放映了著名的《火车进站》和《水浇园丁》,标志着电影的正式诞生。电影技术的应用为以后动画的产生创造了物质条件。经过以后电影创作的先驱者们进一步的努力,到20世纪30年代又使电影这个“伟大的哑巴”开口“说话”了。至此人类终于获得了一个视觉图像和听觉声音兼备的交流传播工具。

在电影摄影机发明之前,动画的雏形已经具体而微,但是比起1895年电影的正式诞生,动画影片却延迟了将近十年才问世,英国的史都华·布雷克顿于1906年拍摄了在黑板上做的《滑稽脸的幽默相》,这种粉笔脱口秀被公认为是世界上第一部动画影片(见图 1-4)。



图1-3 法国人埃米尔·雷诺的“光学影戏机”

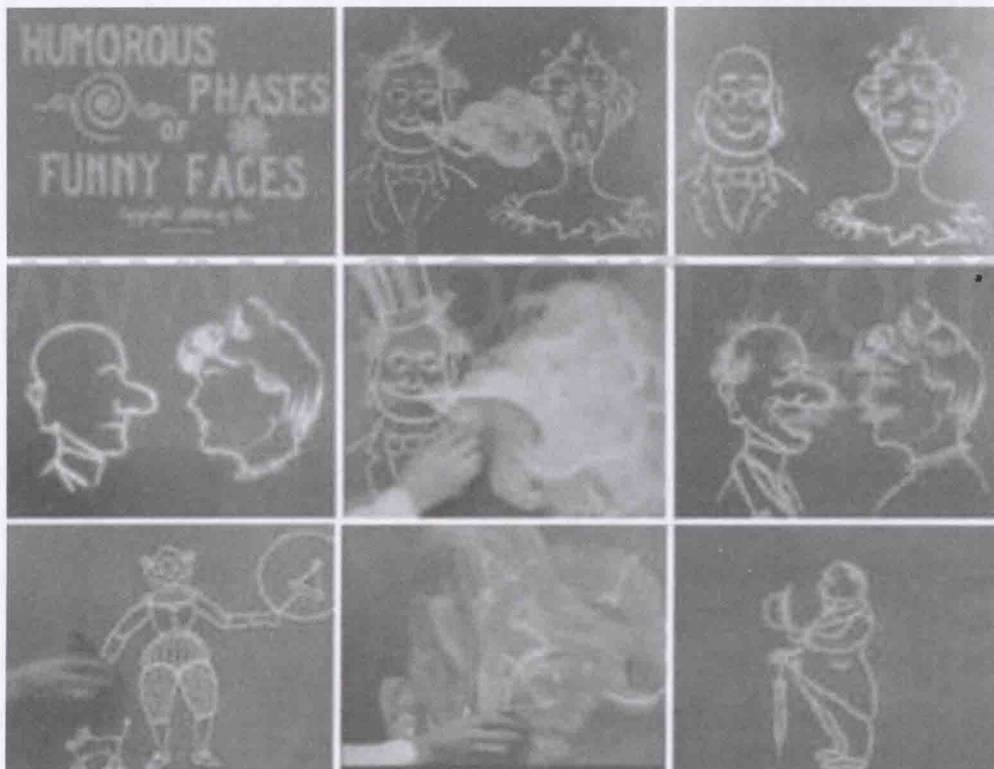


图1-4 《滑稽脸的幽默相》

1906年,法国人埃米尔·科尔运用摄影机上的停格技术拍摄了世界上第一部动画系列影片《幻影集》,片中表现了一系列影像之间神奇的转化,生动而有趣。它标志着动画电影的正式诞生。

动画与电影的发展,虽然在技法和机械的层面上有所交集,两者一样经过底片曝光,并且通常是投射在银幕上。但是动画的美学观其实与电影不同,甚至更为激进。动画片与一般电影一样同属视听艺术,来源于生活,又反映了生活。传统艺术一般可分为时间艺术和空间艺术,而动画片与电影却把这两点综合起来,这种综合促成了它们最大限度地吸收了文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、戏剧等各门艺术的手段和技巧。它们都是依靠电影技术为手段,以画面和音响为媒介,在银幕上运动的时间和空间里创造形象,以时空运动来进行叙事,再现和反映生活的艺术形式。视觉构成、时空形式和蒙太奇语言是它们共同的基本规律,它们都逼真地还原了人通过感官(视觉和听觉)对生活的感知。

二、电影视听语言的概念与特性

法国著名的电影理论家马塞尔·马尔丹在其《电影语言》一书中这样阐述:“由于电影拥有它自己的书法——它以风格的形式体现在每个导演身上——它便变成了语言,甚至也从而变成了一种交流手段,一种情报和宣传手段。”法国另一位早期电影理论家、导演亚历山大·阿尔诺认为:“电影是一种画面语言,它有自己的单词、造句措辞、语形变化、省略、规律和文法。”

视听语言是利用视觉和听觉的双重刺激向受众传播某种信息的一种感性语言,是电影的艺术手段,是利用镜头与镜头之间的组合来表达特殊意义、讲述故事、表达内容与情感的方法,是一种电影创作者与观众沟通的符号系统。

电影最初只是一种电影演出或者是现实的再现,随着不断发展而逐渐演变成一种语言。这种独特的语言具有自身独特的叙事结构、编排方法、表现形式,它是传达创作者思想的一种途径。这种语言的技巧来自人们长期的视觉和听觉实践,可以说是完全符合人们的欣赏习惯的。构成电影语言的基本元素,实质上也就是电影作为一种传播媒介,用以传达创作者信息的各种表现成分,以及这些成分所具有的各种传播功能。

视听语言包括狭义的视听语言和广义的视听语言,所谓狭义,就是镜头与镜头之间的组合;所谓广义,还要包含镜头里表现的内容——人物、行为、环境甚至是对白,即电影的剧作结构,又称蒙太奇思维。在广义上讲,所有的影视作品都是由视听语言书写而成的文章。

电影视听语言的概念可以概括为:①是一种思维方式,作为电影反映生活的艺术方法之一;形象思维的方法;②作为电影的基本结构手段、叙事方式、镜头、分镜头、场面段落的安排和组合;③作为电影剪辑的集体技巧和方法:电影视听语言课主要研究——思维方法,创作方法,基本语言,镜头内部运动、镜头分切、镜头组合、声画关系。

对视听语言的特性,电影符号学重要代表人物克里斯蒂安·麦茨认为:“镜头就是视听语言的单位,而在文字语言中,语素是最小的单位,同时镜头与词汇中的单词不能相比,它更像一段完整的陈述(一句话或几句话),因为它已经是相当自由的组合的结果,是属于‘语句’的组合,而一个单词则是约定俗成的一个音义段。”克里斯蒂安·麦茨强调视听语言中镜头是视听语言相对而言无法再细分的最小单位,当摄像机拍摄一个对象时,那么这个对象连同其周边景物便被摄入了镜头。一个镜头相当于一般语言中一段完整的陈述。正因为视听语言是对世界的再现,具有无限性,而视听语言的语法也是永远发展的。所以克里斯蒂安·麦茨认为:“创造的作用在电影语言中比在使用一般语言时更为重要;用一般语言‘讲述’这就是使用语言;用电影语言‘讲述’,这在一定程度上就是发明语言。讲话人无非是一批使用者,而导演则是创造者。相反,电影观众则是一批使用者。因此,电

影符号学往往主要是从观众的角度,而不是从导演角度看问题。”

爱因汉姆提出了关于视听思维要形象化的表现,即视听思维要求用视听影像来完成叙事,它们必须是具体的,而不能是抽象的。影像向观众扑面而来,让观众在瞬间就获得了鲜明生动的印象,而不需要观众经历把抽象符号转译成具体表现内容的过程。动画导演在创作动画影片时一定要脱离文字的思维惯性,多考虑用画面来表现我们的主旨或展开叙事。影像与声音是视听语言的语言元素,剪辑或蒙太奇是它的语法结构。

三、动画视听语言的特性

一部优秀的动画片,它的思想性、艺术和观赏性都是通过完美的视听语言技巧体现出来的。视听语言不仅是动画具有影视艺术品质的保证,更能使呈现出来的画面获得更新的意念和更深刻的内涵,并超越画面本身含义的特征而形成独特魅力。

动画电影视听语言作为电影视听语言的一个重要分支,与电影视听语言相比,有着明显的视听特性,随着现代电影摄制技术的发展,它在一定程度上大大丰富了电影视听语言体系。动画电影中的视听语言元素是一种独特的语言艺术形态,它包括镜头、镜头的拍摄、镜头的组接以及声音与图画关系在内的多个语言元素的组合体。

动画在1895年实拍电影出现之前就已经产生了,此时的动画仅是一种提供运动影像的视觉玩具而已。动画真正用于叙事表意则是在实拍电影的视听语言形成之后,动画从电影视听语言中汲取养分,动画的视听语言模式都是借用了电影艺术的视听语言模式。动画片作为电影艺术的重要门类,它具有独特的艺术特性。动画的本质特点是动画形式的影视艺术,在制作工艺与方法等方面都与其他影视片类型存在着巨大的差异性。由于动画制作工艺的特殊性,决定了影视动画视听语言的特殊性及其艺术功能的差异性。随着现代科技的进步,影视动画的艺术特色也越来越明显,动画在不断发展中形成了自身特色化的视听语言,其视听语言既具备影视视听语言的一般特征规律,又呈现出动画作品自身的特有规律。正是这种个性化的视听语言,使得动画影片生机勃勃。与影视视听语言相对成熟、体系化的研究比较,动画视听语言自身特征性的研究尚待完善。

动画影片是以造型艺术为基础的特殊影视片形式,动画电影视听语言采取的是一种电影的思考方式,它利用电影的艺术形式和表现手法进行艺术构造,通过电影的蒙太奇手法表现动画形象;它是技术人员通过镜头的剪辑组接和声音的制作等过程,制作成一种富有表现力的电影符号编码系统,进而取得与观众的多向性交流。动画艺术是融合了美术和影视艺术的诸多共同之处,又具有其独特规律和表现特征的综合艺术。

动画视听语言的特点主要体现在以下两方面。

首先,高度的假定性是动画的根本特征之一。动画的高度假定性为创作者提供了无穷广阔的想象空间和创作的自由。动画片的场景与角色多依赖于动画作品创造者的灵感以及想象,更依赖于作品当中的视听语言。高度假定性使影视动画自由的特点突出而鲜明,由于影视动画“非实拍”的制作原理,它主要依靠创作者的想象力和创造力来完成。实拍电影与动画片一样都有假定性,实拍电影的假定性与动画电影的假定性其最终的目的有本质的不同:故事电影无论通过什么手段,用实拍的制景、化妆或纯属虚构的故事情节,它的终极目的就是让观众看来像真的一样,它的目的是造成真实的幻觉;而动画电影的假定性正是出于它的非真实的制作手段。动画电影是通过自身的感染力令观众明知是假的仍然为之感动。因此它所付出的努力并不是为了亦幻亦真地制造现实,而是通过其特有的夸张和渲染来超越现实,展现一个与现实完全不同的梦幻世界。

电影的创作与拍摄很大程度上受物理现实的制约。而动画却凭借其“假”的特性,可以随心所欲地发挥人们的想象力。由于三维技术的不断发展,假定性体现在镜头的自由运动上。普通影视作品的场面调度是在拍摄

阶段通过演员与摄影机的空间调度来实现；而动画片的场面调度则是创造者在制作阶段于二维或三维虚拟空间内完成的。虚拟空间的创作手法使得动画的场面调度不再受制于现实空间的种种物理因素，表现出极度的自由性，动画片摄影机运动方式、幅度、时间得以无限解放。在动画片中，从浩瀚的外太空连续推入直至细胞内部结构这样的大跨度镜头运动已经成为现实。大友克洋《回忆三部曲》的最后一部《大炮之街》中，20分钟的影片通过巧妙的镜头运动及场景转换技巧，连续展现了一天时间内一家人在不同空间的生存状态，通片观感似为一个连续运动镜头拍摄而成，运动镜头技巧增强了观影的趣味性。数字虚拟摄影机的运用，则是在三维虚拟场景中建立虚拟摄影机以决定要被渲染的视点。与真实的摄影机不同，虚拟摄影机的运动不会被任何物理设备或结构所限制，我们可以拥有无限的虚拟摄影机机位，并可以随意移动机位、改变视角，进行大胆的尝试，完全不必担心现实中存在的许多问题，许多富有想象力的拍摄效果只需要在软件中调整摄影机的参数即可达到。

动画影片的假定性使其创作者的视点更为多样与自由，从客观视点到主观视点，从全知的上帝视点到微小的生命视点的影像。实拍影片受制作技术特点的影响，无法实现这种自由。影视动画当中的视听语言应符合假定性特征，并能够迎合观众的观赏心理，以便能够有效提升影视动画所具有感染力以及表现力。动画因其艺术语言和影视的同构而拥有了类似的外部形态，但又因其在制作技巧和观赏心理上高度的假定性以及技术手段的优越性为原来固有的各个影视视听元素增添了新的意义。

其次，动画视听语言另外一个重要的特征就是分镜头台本的重要性，动画片的镜头画面设计最终是以银幕为载体出现的。一部优秀的动画作品的产生离不开很多因素的支撑，比如好的剧本、好的人物设计、场景设计、剪辑和特效的熟练制作、优秀的配音和分镜头脚本的设计。在一部动画剧本创作完成之后，导演就会开始着手分镜头脚本的设计，分镜头脚本的设计会直接影响和制约着后面其他因素的发展。

分镜头脚本是动画剧本的图画式语言的表达方式，简单地说，就是运用图片的方法讲述剧本故事，直接把剧本镜头形象化。分镜头脚本是导演根据文学剧本提供的艺术形象和情节结构，运用电影手法把它表现出来的。具体地说，就是对剧本进行二度创作，按电影逻辑把它分切成连接的镜头。每个镜头要依次编号，写出内容和处理手法。画面分镜头是把文学分镜头加以形象化，画出每个镜头的画面。它是动画里可以直接传达导演意图和剧本拍摄构思的一种语言，人物、场景的设计、逐帧的制作，以及后期的剪辑、配音等工作都是根据分镜头脚本来完成的。因此，我们可以把分镜头脚本称为动画作品的预设和蓝本，它在动画作品的创作中是非常重要的。由于动画片中的镜头语言是通过前期策划出来的，因此所有的景别、角度、光线等也都是在形成镜头前就确定下来的。

与传统实拍电影不同的是，动画片无法使用摄像机或者其他拍摄器械去进行影片的机位运动及调度。在传统电影中，其主要的拍摄方式有推、拉、摇、移、升、降、跟、俯、仰、甩、切等。这些方法都是为了更好地辅助电影，让电影更加生动，从不同的角度来表达不同的语言。然而，在动画这个特殊的电影中，它更多的是通过故事版的绘画来表达想要表达的镜头语言。这是一种特殊的镜头语言，是一种新的镜头语言媒介。

在普通影视片拍摄过程中，画面分镜头本扮演的角色并不突出，而对动画片而言，却是至关重要的。画面分镜头作为控制全片艺术水准和创作质量的第一重要环节，要十分重视。因为普通影视片会受许多方面的客观实际条件的限制约束，普遍影视片摄制过程中，各种人为因素间及客观条件上会相互制约，所以和导演的执导要求互动性很强。即便普通影视片设计了画面分镜头本，在实际拍摄过程中有的也无法达到，有的则要服从客观条件而进行调整，无法起到真正控制局面的作用。而动画片画面分镜头设计却可以几乎不受限制地调控动画影视片的全部内容：如人物表演、镜别角度、画面构图、气氛色调、场景道具……通常，好的画面分镜头设计在影片完成的最后，几乎可以控制影片的各项内容而不需要做太多调整，就可以出片了。介于画面分镜头的重要性，要求导演在创作动画时具有预想视听语言最终效果的能力。

动画片要达到叙事、表意与抒情的目的必须遵循视听语言的语法,通过镜头诸元素(景别、焦距、运动、角度)的结合运用形成镜头感,从而达到目的。在一部动画片的创作过程中,最小单位是镜头,若干个镜头连接在一起形成的镜头序列叫作段落。每个段落都具有某个相对独立的和完整的意思,如表现一个动作过程,表现一种相关关系,表现一种含义等。它是电影中一个完整的叙事层次,就像戏剧中的幕、小说中的章节一样,一个个段落连接在一起,就形成了完整的影片。而对艺术表现风格的追求,对具体动画技巧和电影技巧的实现等,都必须借助于具有绘画性质的造型手段,并融入具体绘画的过程之中,融入对画面的视觉审美之中。正是这一幅幅画稿所呈现出来的在造型上、构图上、色彩上的种种特征,决定着一部动画片的视觉风格。

动画这种独特的艺术形式,使我们明晰了动画视听语言在传统影视视听语言基础上的演进,进一步感受了动画视听语言的独特表述魅力。我们通过对国内外著名动画影片的分析,探究动画影片用于叙述、表意的视听语言中与传统影视作品不同之处,归纳出动画视听语言发展的新特征。在数字媒体艺术高度发展的今天,研究动画艺术自身的特色语言特征,对提高动画作品的创作质量具有重要意义。

二维动画片的视觉元素全部都是平面的造型,在二维屏幕上营造立体的空间效果。三维动画影片同样也是如此,其视觉元素都是计算机生成的立体造型。材料动画影片的视觉符号更有特殊的质感。这些分类都是依据影片的视觉语言属性来划分的。但是平面动画也好,立体动画也罢,都只是一个对动画大体的分类,还不能以这些分类来决定动画影片的艺术风格。动画的艺术风格应该是指在艺术作品中形成的相对稳定的艺术风貌、特色、作风、格调,并统一于整部作品的内容与形式、思想与艺术之中。

从这个层面上说,动画影片的艺术风格是突破了表象的类型限制的,是每部动画影片作为一个总的艺术门类所具有的风格样式,是作品内容与形式的和谐统一中展现出的总的思想倾向和艺术特色;集中体现在主题的提炼、题材的选择、形象的塑造、体裁的驾驭、艺术语言和艺术手法的运用等方面。因此,动画视听语言的运用在一定程度上是形成影片艺术风格的主要因素。

四、形成动画影像的基本元素

美国电影理论家李·R·波布克在《电影的元素》中指出电影艺术是两组截然不同的元素的成功结合:制作影片的技术元素(摄影机、照明、录音和剪辑),把工艺变成艺术的美学元素。具体涉及形成影像的各个元素时,它又分成胶片、构图、照明、色彩四个方面。我们从形成影像的各种主要元素出发来分析影像,进而解读动画影视作品的视听语言,是一种行之有效的学习与研究的方法。这里所指的“形成影像的元素”并非严格的划分,只是为了便于操作,在创作或解读动画影视作品的影像时,主要从以下各方面进行构思或分析。

- (1) 虚拟机位:任何镜头开始时,虚拟摄影机的位置。
- (2) 画框:最终观看到的影像的边缘。
- (3) 构图:画面的结构、布局。
- (4) 景别:画面范围大小的不同、距离的远近。
- (5) 角度:虚拟摄影机与被摄物体的水平与垂直夹角。
- (6) 焦距:从镜头之镜片中心点到光线能清晰聚焦的那一点之间的距离。
- (7) 虚拟摄影机的运动:虚拟摄影机在拍摄时的位置或角度改变。
- (8) 虚拟照明:场景中的光效。
- (9) 色彩:画面色彩表现。
- (10) 场面调度:对场景中各个元素的综合调度。

以上各元素并不是各自独立的,最终促成影像形成的是各种元素的综合。各元素互相影响、联系,构成影像的叙事、抒情、表意。我们在分析某一镜头的影像时,不能孤立地看某一元素。



思考与练习

动画视听语言的特性有哪些?