



影视动漫动画系列教材

动画视听语言及应用

DONGHUA SHITING YUYAN JI YINGYONG

主 编 赵 鹏



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社



影视动漫动画系列教材

动画视听语言及应用

DONGHUA SHITING YUYAN JI YINGYONG

主 编 赵 鹏 (天津财经大学珠江学院)

副主编 韩久海 (天津城市职业学院)
于 砚 (天津理工大学艺术学院)
李亦树 (职业编剧)

参 编 李 晨 (天津青年职业学院)
张 颜 (天津美术学院新媒体艺术学院)
杨紫瑞 (天津职业大学艺术工程学院)
靳 东 (北京市新媒体技师学院)

编委会 杜 粮 (中央电视台)
李 鹏 (北京引擎风暴科技有限公司)
朱柯名 (水晶石影视传媒科技有限公司)
张 奇 (奥视坤博文化传媒有限公司)
陈舒月 (Singapore Dot Universe Co.Ltd)
陈亚龙 (职业特效师)
孙 政 (北京奥美广告有限公司)
武志刚 (中影集团动画公司)
郑克宏 (北京水晶石数字科技有限公司)



北京师范大学出版集团

BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP

北京师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言及应用 / 赵鹏主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2013.12

(影视动漫动画系列教材)

ISBN 978-7-303-16821-7

I. ①动… II. ①赵… III. ①动画片—电影语言—高等教育—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第172682号

营销中心电话 010-58802755 58800035
北师大出版社职业教育分社网 <http://zjfs.bnup.com>
电子信箱 zhijiao@bnupg.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnupg.com
北京新街口外大街19号
邮政编码: 100875

印刷: 北京强华印刷厂
装订: 三河万利装订厂
经销: 全国新华书店
开本: 184 mm × 260 mm
印张: 13.5
字数: 280千字
版次: 2013年12月第1版
印次: 2013年12月第1次印刷
定价: 39.80元

策划编辑: 周光明 李克	责任编辑: 李克
美术编辑: 高霞	装帧设计: 张皓
责任校对: 李菡	责任印制: 孙文凯

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010—58800697

北京读者服务部电话: 010—58808104

外埠邮购电话: 010—58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

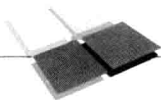
印制管理部电话: 010—58800825

前言

在国内外动画产业蓬勃发展、我国政府对国产动画产业扶持力度越来越大的形势下,国产动画作品在国际上纷纷获奖,这些情况同时激发了青年人从事动画专业的热情。在美、日等国,动画产业已经成为其支柱性产业,而我国在这方面才刚刚起步。我国有丰富的人力资源和文化资源,若能科学地解决动画人才的教育问题,则完全有理由成为世界上最发达的动画生产国之一。

动画是一门既独立又具有综合性的学科,它是艺术与科学的高度结合,涵盖面十分广泛,不仅包括电影电视、动漫画等传统产业,而且包括诸如游戏角色、场景的原创和制作等艺术领域。当今动画产业与传统产业的技术格局已经不尽相同,动画产业在技术方面涵盖了当今最为前沿的高新科技、数字技术和视听技术,成为横跨艺术、数字媒体、计算机技术的重要知识产业群;随着我国这几年对动画产业的经济投入加大,动画也日渐成为我国当今和未来就业的重要阵地,并为我国经济发展贡献力量。

《动画视听语言及应用》是一本内容比较丰富的实用化动画理论教材。它关注当前各国动画的最新发展,将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面有机结合。全书共分十章,内容包含动画创作的各重要模块以及相关专业知识、实训练习、操作技巧和作品分析等,对其中有关镜头、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了科学、理性的分析,深入浅出地论述动画视听语言的基础理论。本书主要特点将基础理论与创作技巧、创作手段及表现方法紧密结合,将基础理论实用化,通过举例子、展示图像和讲解影片对动画视听语言作了全面的论述,并进行了系统的分析研究。本书以“培养学生形成系统性的、创造性的专业思维习惯”和“提高学生将理论付诸实践的动画操作能力”为宗旨。本书适用于动画、动漫、游戏及相关专业院校师生,对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业余爱好者来说,都是一部很有实用价值的参考书。本书的编写积聚多位老师和专业人士的心血,编写人员包括:主编:赵鹏(天津财经大学珠江学院);副主编:韩久海(天津城市职业学院)、于砚(天津理工大学艺术学院)、李亦树(职业编剧);参编:李晨(天津青年职业学院)、张颜(天津美术学院)



院新媒体艺术学院)、杨紫瑞(天津职业大学艺术工程学院)、靳东(北京市新媒体技师学院)。

这里特别感谢中央电视台导演杜粮为本书的编写思路提出了宝贵意见;感谢每一位为本书付出辛勤汗水、不辞辛苦的人们,他们的努力奠定了本书编写圆满完成的基石;感谢北京师范大学出版社对我们的支持和鼓励;感谢业内的朋友们为本书提供的宝贵资料。我们还要感谢孟蕾、吴海锋为本书付出的辛勤劳动。在此向大家表示我们最诚挚的感谢!

由于编者水平有限,书中难免会有不妥之处,恳请广大读者批评指正。

编者

2013年10月

目 录

第1章 绪 论	(1)
1.1 什么是动画视听语言	(1)
1.1.1 动画视听语言的研究对象是 什么	(1)
1.1.2 动画视听语言的概念	(2)
1.1.3 视听语言的发展	(3)
1.2 动画视听语言的特征	(3)
1.2.1 语言规则性	(3)
1.2.2 视听语言的综合性	(3)
1.2.3 专业内重点的均衡性	(4)
1.2.4 动画视听语言自身的差异性	(4)
1.3 动画视听语言的相关专业 基础	(6)
1.3.1 人类视觉功能与动画视听 语言的几大方向	(6)
1.3.2 人类依靠听觉获取信息的 习惯与动画声音	(8)
1.3.3 视觉暂留原理将画面连缀 成影像	(8)
1.3.4 似动原理让人对于画面的 运动感有所感知	(9)
1.3.5 心理补偿机制使观众产生 了无法替代的真实感	(9)
1.4 本书的学习方法与学习流程	(10)
1.4.1 从繁到简是学习视听语言 的宏观方针	(10)
1.4.2 迁移法是加深视听语言知 识内部联系的最有效途径	(10)

1.4.3 要善于深入挖掘知识脉络	(10)
第2章 前期策划与视听语言的关联	(12)
2.1 认识动画创作的前期策划 阶段	(12)
2.1.1 动画创作的生产流程划分 与前期策划	(12)
2.1.2 电视动画作为研究样本的 意义和作用	(13)
2.1.3 动画前期策划工作包含四 部分内容	(14)
2.1.4 不同体裁的动画作品,其 前期策划工作重心存在 差异	(17)
2.2 动画作品前期策划中的六要素	(18)
2.2.1 风格的选择与确立	(19)
2.2.2 题材的选择	(20)
2.2.3 主题与思想	(21)
2.2.4 人物角色	(23)
2.2.5 动画世界观	(24)
2.2.6 动画外的限定因素	(27)
2.3 动画前期策划的具体流程 与易犯错误	(28)
2.3.1 确定创作动机	(28)
2.3.2 找到思维的立足点	(29)
2.3.3 设定动画概貌	(30)
2.3.4 完善策划案的框架	(30)
2.3.5 推敲与修缮	(31)
2.3.6 初步定稿	(32)



第3章 视听语言与剧本表现 (34)

3.1 剧本和视听语言 (34)

3.1.1 剧本和视听语言的关系定位 (34)

3.1.2 动画剧本的历史 (35)

3.1.3 动画剧本的重要特点 ... (36)

3.1.4 动画剧本的要素格式 ... (37)

3.1.5 动画剧本的变体 (40)

3.2 剧本与视听语言的相互影响 (40)

3.2.1 视听语言对剧本写作构思的影响 (40)

3.2.2 读懂剧本——将文字转化为视听语言的必备能力 ... (42)

3.3 实际写作训练 (43)

3.3.1 从前期策划衔接到剧本 (43)

3.3.2 大纲的写作 (43)

3.3.3 串联故事 (47)

3.3.4 场景写作 (52)

第4章 认识镜头 (56)

4.1 镜头 (56)

4.1.1 基本概念 (56)

4.1.2 镜头的理解与关联 (57)

4.1.3 镜头所代表的视觉含义 (57)

4.2 画幅与景别 (57)

4.2.1 大全景 (58)

4.2.2 全景 (59)

4.2.3 中景 (59)

4.2.4 近景 (60)

4.2.5 特写 (61)

4.2.6 其他非标准景别镜头 ... (62)

4.3 摄影机角度 (62)

4.3.1 摄影机角度的概念 (62)

4.3.2 摄影机横向方位的概念 (63)

4.3.3 摄影机纵向角度 (65)

4.3.4 摄影机角度的组合 (67)

4.4 焦距 (67)

4.4.1 焦距以及相关概念 (67)

4.4.2 三种不同焦距的镜头作用 (67)

4.4.3 焦点与景深 (70)

4.4.4 两种特殊的焦点与景深处理 (71)

4.5 镜头的运动特性与分类 (72)

4.5.1 运动摄影的类型和概念 (72)

4.5.2 推拉摇移跟升降 (72)

4.5.3 其他特殊镜头运动 (78)

第5章 动画画面的明暗关系—— 光线与影调 (80)

5.1 光线 (80)

5.1.1 光线的基本知识 (80)

5.1.2 可见光的光谱 (80)

5.1.3 色温的概念 (80)

5.1.4 照度 (81)

5.1.5 对比度 (82)

5.2 动画画面光源的分类 ... (83)

5.2.1 按照光源性质进行分类 (83)

5.2.2 按照光线的控制作用分类 (84)

5.2.3 轮廓光 (87)

5.2.4 特殊灯光 (88)

5.3 动画画面创作中光线的艺术 作用 (88)

5.3.1 完成摄影画面的曝光与成像 (88)

5.3.2 控制画面的亮度水平和反差 关系 (88)

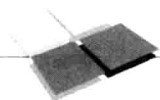
5.3.3 决定场景的气氛效果 ... (89)

5.3.4 突出强调人物和景物的造型 特点, 强化视觉风格 ... (89)

5.3.5 逼真的光线决定场景的时空 环境 (89)

5.3.6 动画中光与动画表现作用 (90)

5.4 学习和分析动画画面用光的 角度与方法 (90)	6.2.5 色彩的含义与选择 (113)
5.4.1 光的三个基本方面 (90)	6.2.6 色彩创作时的注意事项 (115)
5.4.2 光线的常见运用法则 ... (91)	6.2.7 动画画面的色彩象征 (118)
5.4.3 场景与光线的控制 (91)	6.2.8 动画作品的主观色彩 (119)
5.4.4 景别与光线的控制 (92)	6.3 动画材质 (120)
5.5 影调的基本概念 (92)	6.3.1 动画材质的内容与概念 (120)
5.6 影调的艺术作用 (93)	6.3.2 影响动画材质的相关因素 (120)
5.6.1 影调是构成画面形象的基础 (93)	第7章 画面构图 (123)
5.6.2 影调可以突出画面的重点 (93)	7.1 主体与陪体 (123)
5.6.3 影调可以增强画面的透视感 (94)	7.1.1 主体 (123)
5.6.4 影调可以突出物体的质感 (94)	7.1.2 构图中突出主体的方式 (124)
5.6.5 影调可以很好地渲染画面 气氛 (94)	7.1.3 陪体 (128)
5.6.6 影调可以直接作用于描述 环境 (94)	7.1.4 陪体的重要作用 (128)
5.7 影调的调节方法 (95)	7.1.5 主体与陪体的位置关系 (130)
5.7.1 通过曝光形成影调 (95)	7.2 前景与背景 (132)
5.7.2 调节照明形成影调 (95)	7.2.1 前景的概念 (132)
5.7.3 利用虚实区分影调 (96)	7.2.2 前景的作用 (132)
5.7.4 利用构图和色彩区分影调 (96)	7.2.3 前景创作的重要思路 (134)
第6章 线条、色彩与材质 (97)	7.2.4 前景的运用要点 (135)
6.1 线条的概念与效果 (97)	7.2.5 背景 (136)
6.1.1 动画线条的基本概念 ... (97)	7.2.6 背景的作用 (136)
6.1.2 线条的作用与意义 (99)	7.2.7 背景的选取原则 (138)
6.1.3 线条的种类与用法 (102)	7.3 留白与画面装饰 (139)
6.1.4 线条运用的相关因素 (104)	7.3.1 留白 (139)
6.2 动画色彩 (106)	7.3.2 留白的作用 (140)
6.2.1 色彩的基本原理 (106)	7.3.3 留白的注意事项 (141)
6.2.2 色彩的功能 (109)	7.3.4 画面装饰 (142)
6.2.3 动画作品色彩的意义 (110)	7.4 常用构图守则 (143)
6.2.4 色彩心理效应的三个层面 (111)	7.4.1 动画构图的意义 (143)
	7.4.2 动画构图的目的 (144)
	7.4.3 动画构图的特点 (145)



7.4.4 动画构图的基本要素	(147)
7.4.5 常见的构图规律	(150)
第8章 轴线与场面调度	(154)
8.1 场面调度的概念及发展	(154)
8.2 场面调度中所包含的两个层面	(155)
8.2.1 角色的场面调度	(155)
8.2.2 摄影机的场面调度	(158)
8.3 场面调度的类型划分	(161)
8.3.1 按照台词和动作划分的三种常见场面类型	(161)
8.3.2 按照空间特点划分的场面调度类型	(162)
8.3.3 场面调度的艺术性质分类	(165)
8.4 轴线概念与机位图	(166)
8.4.1 轴线概念	(166)
8.4.2 机位图、分镜图、动态分镜和预演	(168)
8.4.3 三角形原则与典型双人交流场景及典型镜头	(170)
8.4.4 轴线的意义	(171)
8.4.5 越轴	(173)
8.4.6 常见的越轴方式	(173)
第9章 动画声音	(175)
9.1 声音概述	(175)
9.1.1 声音的基本概念	(175)
9.1.2 动画声音的历史	(175)
9.1.3 声音的作用	(177)
9.2 人声	(178)
9.2.1 人声的作用	(179)
9.2.2 对白	(179)
9.2.3 旁白	(180)
9.2.4 独白	(181)
9.3 音乐	(182)
9.3.1 动画音乐的特点	(182)
9.3.2 动画音乐的形式	(182)
9.4 音响	(184)
9.4.1 音响的种类	(184)
9.4.2 音响的作用	(185)
9.5 声画关系	(186)
9.5.1 声画同步	(186)
9.5.2 声画分离	(186)
9.5.3 声画对位	(186)
第10章 动画后期剪辑	(188)
10.1 动画剪辑概论	(188)
10.1.1 动画剪辑的概念	(188)
10.1.2 剪辑的作用	(189)
10.1.3 剪辑的特性	(189)
10.2 剪辑的阶段与分类	(190)
10.2.1 剪辑的历史	(190)
10.2.2 剪辑的分类	(192)
10.3 动画剪辑的一般流程	(198)
10.3.1 构思阶段	(198)
10.3.2 场次安排	(198)
10.3.3 分镜整理	(199)
10.3.4 剪辑点确定	(199)
10.3.5 声画关系设计	(200)
10.4 剪辑技巧	(200)
10.4.1 无技巧剪辑	(200)
10.4.2 技巧剪辑	(200)
10.5 转场	(201)
10.5.1 无技巧转场	(202)
10.5.2 技巧转场(见图 10-26 至图 10-28)	(205)
10.6 动画特效	(207)
10.6.1 三维特效	(207)
10.6.2 合成特效	(207)
10.6.3 数字绘景和概念设计	(207)

第1章 绪论



本章概述

动画视听语言是一门综合性学科,学习起来存在一定的难度。本教材第1章主要围绕两个重要概念,即“什么是视听语言”、“怎样学习视听语言”。首先,让读者熟悉动画生产的各个环节,了解其间各步骤的先后次序及内容联系。其次,引导读者认识动画视听语言的范围和概念,并对动画视听语言的知识系统进行分类划分。最后,针对动画视听语言的专业特性和知识难点,以及教材的编写范围进行一定的说明、建议和指导。



学习目标

1. 了解动画视听语言的概念;
2. 认识动画视听语言的特殊性;
3. 了解动画视听语言在一部动画中的差异与联系;
4. 建立正确的学习观念;
5. 制订适合自己的学习计划。



1.1 什么是动画视听语言

1.1.1 动画视听语言的研究对象是什么

动画视听语言是学习动画或者影视的朋友们经常挂在嘴边的一门重要课程。

无论是影视作品的创作者、从业者,或者是大专院校的研究者,还是动画影视作品的普通观众,人们伴随着数十年来观影的习惯,扩充与发展了影视门类的相关专业,对影视动画作品的创作和审美也有了新的认识。大众对一部动画作品或者电影作品,已经逐渐从简单的感性认识层面,培养起了理性的研究态度。在相关课程的建设中,也促生了视听语言的课程体系。

动画视听语言这门课程包含了很多内容,知识的积累大多数是在长期潜移默化的创作和鉴赏中形成的。不仅是作为理论研究,在观众的观影和创作人员的实践中,同样有很多具体的体现。例如,当观众听到《名侦探柯南》中紧张的配乐响起,便会预感到即将有恐怖的案件发生;看到《海绵宝宝》搞怪的表情出现,就可以感受到主角内心的喜悦。而美术创作者会使用暖色调表现夏日,使用冷色调表现寒冬,让观众不看对白也能明白角色的心情……这些细节,都是动画视听语言这门课程的具体表现。

可以说,动画视听语言是一个既复杂又简单的概念。说它复杂,是因为在这门课程之内,包含了视觉、听觉、造型艺术、场面调度、剪辑技巧等各有偏向的专业内容,



并且这门课程与纯理论的科学研究不同，大都以创作的技术技巧结合艺术特性的复合形式而存在。这让初次接触视听语言的读者难免感到头晕目眩。说动画视听语言简单，则是因为它包罗万象，内容繁多，所以也可以这样进行概括——在一部动画作品之内，只要与观众视觉感受和听觉感受相关的内容，都是动画视听语言的研究对象。研究动画视听语言，往往意味着你掌握了看懂一部影片或创作一部影片的能力。这其中既包括了技术性的指标，也包括了艺术性的审美思想。所以无论是创作还是鉴赏，学好视听语言都是相当重要的。

1.1.2 动画视听语言的概念

虽然动画视听语言这一概念的研究范围很宽广，但对这个范围究竟如何确定，在不同的研究者间，以及面对不同的研究对象提出的时候，学界仍然存在争议。动画视听语言作为一门课程和一项专业的名称，很多时候并不完全包含着同样的内容，它有着概念上的广义和狭义的区别。

广义的动画视听语言，就如同上文所介绍的广阔的研究领域，包括了一部动画影视作品中所能触及的全部视觉和听觉内容，甚至还包括潜藏于影音背后的人物对白、情节发展、主题和世界观等一系列与视听语言相关的专业因素；而狭义的动画视听语言，范围就要小得多，可以缩减到只关乎最基本视听因素的镜头、画面、声音和剪辑四部分内容。

值得说明的是，在创作实践的过程中，动画视听语言还有另一种更为狭义的含义。有时候我们把“动画视听语言”习惯性地指代镜头与镜头的组合。例如，我们评论一部影片视听语言技巧娴熟，实际上可能仅仅是指它的镜头和剪辑具有一定艺术水平，而不包括其他的视听因素。在不同场合下知晓动画视听语言的不同含义，是学习这门专业的一个重要前提。

同时，在不同作品体裁间，动画视听语言的研究重点也不相同。电影作品更强调画面的构图美学、摄影艺术及剪辑技巧，对于影像的艺术层面要求较高；而电视剧的视听语言则偏重于对白台词的交代处理及相应拍摄手法，对于布景和画面要求相对较低，面对不同体裁，衡量创作好坏的标准上也存在细微差别。

至于本书所介绍的动画视听语言，虽然很大程度上是脱胎于影视视听语言的知识而存在，但是毕竟结合与发展了动画的特性，存在着自身独有的特点。例如，真人拍摄的影视节目，视听语言研究的重点集中在镜头与剪辑，以及如何利用镜头讲故事，对于人物造型和道具以及场景的研究就相对弱化，而动画视听语言显然并非如此，动画作品中的每一个画面细节都是依靠创作者的画笔或者动画软件凭空描绘和搭建的，即便是微小的道具或者场景也直接影响着作品视听效果的呈现。在动画中，画面的造型美无疑占有更重要的位置，而动画由于剧情相对简单，在剧作角度对视听语言的运用技巧就显得相对次要。

以上都是动画视听语言区别于影视视听语言的地方。正因为各自的艺术形式有着不同的特点，影视视听语言和动画视听语言之间必然存在着差异，但仍保持联系。因此，学习动画视听语言也要有别于学习影视视听语言，选择符合本专业需求的重点与方法，而本书中将针对这一问题进行细致而翔实的阐述。

1.1.3 视听语言的发展

我们应当有这样一种认识：动画视听语言并不是在影视艺术诞生之初就具备了现今的面貌。相反，它是伴随着动画影视艺术的逐步发展而完善起来的。是经过了长年累月的积累、变革、推翻与重组才构成了现今的面貌，这是一个逐步完善的过程。例如，早在电影诞生之初，一部影片只有一个镜头或者几个简单镜头，那时的视听语言也相对简单，就不存在关于剪辑的理论。直到电影的场次增多，以及20世纪30年代蒙太奇学派的出现，加上之后的长镜头理论、新浪潮运动，才形成了当今较为全面的电影剪辑理论。正是伴随着影视技术的一次次突破和发展，视听语言的学术范围也在不断增强和扩张。例如，有声电影、彩色电影、电脑特技，一系列的新技术诞生，不断推动了视听语言的发展。

动画视听语言也是一样，伴随着动画艺术的发展，动画视听语言也经历了扩充，不仅仅是影视视听语言的延续和复制，更多地带有了独立色彩，而这往往是被相关研究人员所忽视的。例如，定格动画的视听语言表现、三维动画的视听语言表现、沙画的写意与造型，这些内容在影视视听语言中就无处可寻，而在动画艺术体系之中，却都是动画视听语言中最为独特的内容。

1.2 动画视听语言的特征

通过以上的讲解，大家对于动画视听语言是否已经有了一个概念上的初步认识？明确了动画视听语言的概念和范围，那么动画视听语言有着哪些突出的特征呢？这些特征对于我们的学习和研究存在怎样的影响？下面讲一讲动画视听语言的几大特征。

1.2.1 语言规则性

动画视听语言是一门具有语言规则性的学科。电影电视诞生至今，已经百年有余，人们从被视听影像的简单刺激吸引，到逐渐习惯并认可了视听语言作为一种信息传递的有效手段。视听语言已经成为了继口头语言、文字语言之后的第三种有效语言形式。

视听语言既然被冠之以语言的称呼，那么就应具有语言的规则特性。所谓语言规则，包含了符号性和系统性。也就是说，视听语言所应用的镜头、画面、声音元素，不仅仅是单纯的信息，更是一种传达着内在意义的符号，这种符号必须明显地能够被人们察觉和理解，不能想当然地应用。而系统性正是建立在符号性之上，可以说，由于不同创作人员一次次的创作尝试，以及普通观众浏览了一部部的影片，人们逐渐地在审美角度达成了一种共识。这个共识就包含视听语言的表现手法，也包含视听语言之外的其他专业性知识，这应该在一系列有系统的、有组织的、被行业和观众们所认可的创作手法以及惯例的框架之内。

简言之，视听语言内部知识体系之间具有逻辑性和规范性。

1.2.2 视听语言的综合性

视听语言是一门综合性的学科。这种综合性表现在学科内部横跨了诸多不同门类的专业知识。一方面，是形象思维和逻辑思维的综合。视听语言中既包括原画设计、



美术绘图、镜头造型等形象思维的内容，同时也包括了关于因果关系、系统叙事等逻辑思维的内容。因此学习视听语言，要做到将表面的视听技巧与头脑中的创作概念相结合。切记不能只注重一方面的技术而对其他方面的知识完全不了解。也不能死板地只了解规则和名称，而不知道实际创作中究竟应当如何应用。另一方面，视听语言的综合性还表现在对学习者的自身素质的综合考验。一名文字编剧可以不精通美术而仍能胜任剧本写作的工作；一名原画设定者可以不懂剧作，但是丝毫不影响他创作出美妙的角色形象。但是学习视听语言可不行，尤其是动画视听语言，包含着对于美术的知识、色彩和光线的原理、人类的透视和摄影知识、剪辑知识等众多知识的打包整合，正是这些综合的知识体系组成了视听语言的专业内容。这也要求了学习者必须做到个人能力的综合。

1.2.3 专业内重点的均衡性

动画视听语言的重点在专业内均衡分布。动画视听语言另一个显著特点是其学科内重点的均衡性。很多学科知识都具有较强的体系，像剥蛋壳一样在内部呈现出由浅入深的学习过程，或者像一棵大树，可以发现主干与枝叶的主次之分。但是动画视听语言不是这样，它缺少一条连缀全部知识的干道脉络，学习的时候甚至可以任意调换部分章节的先后次序，视听语言更像一张铺开的大网，上面挂满了同等重要的果实。视听语言内部的知识重点分布较为均衡，并且每一部分之间的联系相对薄弱，在创作中又处于同等重要的位置，这就要求学习者必须全面掌握这门知识，不可以只注重一两个章节，而忽视其他章节的内容，因为知识之间都是具有联系的。

1.2.4 动画视听语言自身的差异性

动画视听语言本身也具有变化性和差异性。视听语言这一称呼，虽然广泛应用于动画影视艺术之中，但是应该认识到，在不同体裁的艺术作品中，视听语言所呈现的形态具有较大差异性。除了上文介绍的动画与影视之间的差别，在动画视听语言内部，差异性同样非常明显。

以动画来说，决定视听语言差异性的主要有以下几个因素：

1. 技术差异

技术差异直接影响动画视听语言的整体面貌。例如，对于传统二维手绘动画，视听语言中对静态造型的要求就比较复杂，场景和道具的细节、人物的表情动作、场景之间的任意组接，这些都是重要的内容。而对于具有大量模型和材质渲染的三维动画，视听语言的重点更多的是围绕着如何利用三维技术制造绚丽的、引人注目的视觉冲击。至于黏土动画、玩偶动画、剪纸动画等特殊效果动画，如何利用好其独特的技术则显得更为重要。例如，定格动画的材质美、玩偶动画的表演特性，这些都是一个动画技术门类的独有知识特性。所以这就导致了动画视听语言的学习只能进行一个相对共性的学习，到了实际应用阶段，则需要根据具体的项目情况由读者自行补课充实专业。

2. 目标观众群体差异

不同观众对象的动画作品视觉造型差异明显。目标观众群体的差异也直接影响着动画视听语言的呈现与评定标准。在动画行业内，对于观众群体的区分是非常仔细的，

通常2岁便是一个年龄划分阶段。针对不同人群,作品呈现的视听语言效果也截然不同。如果是给青少年制作的动画,就需要考虑到青少年的心理特征。人物造型要做到“酷”和吸引人,镜头节奏要相对较快,画面动作感较强。而如果是给低幼儿童制作的动画,则色彩需要艳丽,镜头的节奏不要太快,人物动作也需要相对缓慢,让观众有一个接受的过程。至于成人动画,则更多地需要剧情和台词与视听语言相配合,以增加作品的深度和内涵。(见图1-1、1-2)

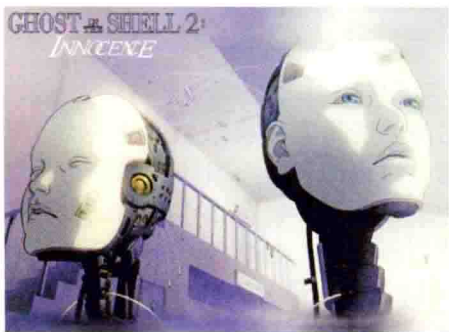


图 1-1 人物造型(1)



图 1-2 人物造型(2)

此外,观众的性别、文化层次、年龄特点,这些都会影响到视听语言所呈现出的不同特征。

3. 播放媒介差异性

一部动画作品播放媒介的不同也影响着动画视听语言的整体面貌。通常,动画的播出主要包括以下不同媒介:动画电影、电视系列动画、动画单本剧、动画艺术短片、动画广告短片、网络动画等。在电视台播出的电视动画,相对而言更注重人物的台词而非画面,对于视听语言的整体要求就要比动画电影低很多;而动画电影则对画面、摄影、剪辑的要求都更高;至于动画艺术短片、网络动画,则更多追求的是创作者的个人艺术风格的表现,而不太在乎所应用的技术。因此,它们在视听语言的风格上往往呈现出较大的差异。

4. 流派体系与艺术追求的差异性

不同风格题材的动画作品视听语言差异性较大(见图1-3至图1-5)。



图 1-3 动画作品(1)



图 1-4 动画作品(2)

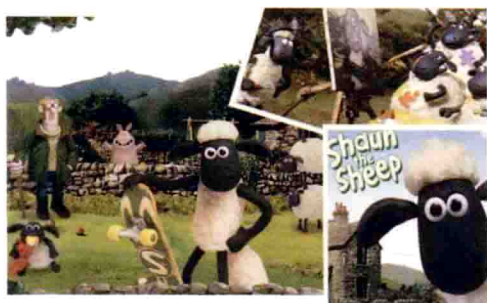


图 1-5 动画作品(3)

创作者的流派体系和艺术追求也让动画视听语言体现出差异性。由于动画艺术对于艺术风格有着比其他影像媒介更为广阔、自由的天空,因此在同一个题材和制作条件下,创作者和艺术家个人的概念和艺术追求差异,也会让作品呈现出截然不同的艺术效果。这一点,从《黑客帝国》系列动画以及 NHK 电视台一分钟系列动画都可以看出。在《黑客帝国》系列动画中,尽管都是围绕着电影《黑客帝国》衍生出的动画短片,但是每部作品呈现给观众的视听语言感受、作品中所包含的视听语言信息却截然不同,既有高度写实的三维动画,也有造型夸张的二维动画。而色彩纷呈表现各异的动画作品却反映的是同一个主题,这既是流派体系和艺术追求不同导致的视听语言差异,同时也是动画艺术独特魅力的体现。

5. 其他影响动画视听语言内部差异性的因素

应该强调的是,决定视听语言差异的因素绝不仅仅是上文所列举的几条,动画艺术在创作过程中涉及方方面面的制约因素,还包括成本、情节、工作时间等众多细节的因素需要读者去自己总结和思考。同时,决定动画视听语言差异的各种因素也并非单独发生作用,很多时候是几种条件叠加共同作用,因此需要综合各种因素,从整体的角度研究整部动画才能得出一个较为准确的结论。也就是说,研究动画视听语言,不仅仅要从视听语言内部的知识模块下手,更要全面、系统地研究动画艺术的方方面面。

1.3 动画视听语言的相关专业基础

视听语言究竟是如何运作的呢?动画视听语言利用人们心理和生理的一些特点,通过传输信息从而成为了一种特殊的语言形式。了解这些基本原理,也是深入学习视听语言的重要工作。

观众感受一部动画作品,依靠的是长期以来培养的观影习惯,同时也依靠了人类生理和心理本能的信息获取习惯。换句话说,了解视听语言,就需要了解人类的视听感觉特性。这种特性不仅决定了一部动画作品中,创作者的创作方向,同时也决定了人们对于信息的有效接受程度。在动画视听语言的传递和交流中,主要是依靠了视觉和听觉特性。

1.3.1 人类视觉功能与动画视听语言的几大方向

实际上,人类眼睛的基本功能定向概括了视听语言中的重要内容。

1. 色彩(见图 1-6)



图 1-6 色彩

人类眼睛辨别色彩的能力(视听语言中的色彩)是视听语言中的重要组成部分。在人类的可见光波段内,眼睛可以辨别数十万种不同的色彩。在生活中,人们辨别颜色是由于照射到物体上的光线原色与物体吸收反射光的共同作用,而在动画作品之中,色彩则需要创作人员有意识地调配和设计,以求达到让人产生美感的享受。熟悉人眼对于色彩的识别,对动画创作人员来说是尤其重要的。正确地搭配色彩,能够让作品的艺术效果完美展现,而错误地使用色彩,则会把其他环节的劳动成果全部葬送。

2. 立体与透视(见图 1-7)

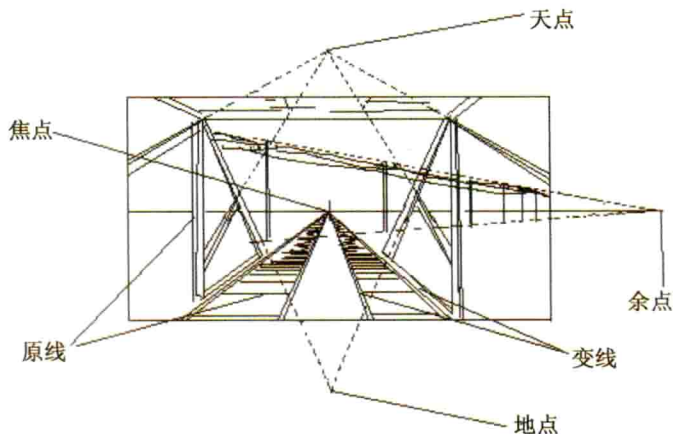


图 1-7 立体与透视

人的眼睛具有辨别立体环境的能力。人类辨别到生活中的物体如此清晰,是由于眼睛具有辨别立体事物的能力。而我们观看动画作品,除了实验性的立体装置,无论是 2D 动画还是 3D 动画,我们所观看的动画画面都是由二维构成的。因此需要动画创作者运用画面造型的变化、摄影机的场面调度来让观众接受到立体的图像。因此学习



动画视听语言，也必须了解一定的透视关系，在本书中将对透视进行一定层次的介绍，其余部分，需要读者自行学习动画透视。

3. 光线与照明(见图 1-8)



图 1-8 光线与照明

人眼睛对于光线明暗变化的适应能力决定了动画需要应用到光线和照明知识。人的眼睛还有一项重要特性，那就是可以辨别不同明暗和光线。而一些其他的生物则不能适应这种变化。例如，青蛙在黑夜被手电照射时，就会呈现出呆若木鸡、任人宰割的状态。正是因为眼睛适应和辨别光线的的能力，影响了视听语言中对于光线的应用，对于影调氛围的渲染和烘托，这也是影响视听语言的重要组成部分。同样，这些内容在本书中会有所涉及，但是更为专业的知识也需要读者们自行补充和完善。

1.3.2 人类依靠听觉获取信息的习惯与动画声音

耳朵是身体的重要器官，同样有着重要的功能，那就是获取声音的能力。声音在动画艺术中相当重要，人类依靠获取台词而了解动画片中的信息和情节，听到配乐知晓了影片的情感，并听到更多的声音特效来让头脑中的动画世界更加真实和立体。同时，音乐的节奏性也是动画表演和动画动作创作的基础和参照依据。因此，人类的听觉功能和听觉习惯共同作用，才让动画作品活灵活现地存在于观众的头脑之中。听觉习惯同样决定了视听语言的效果呈现。

1.3.3 视觉暂留原理将画面连缀成影像

动画作品是如何由静态艺术转换成动态艺术的呢？

无论是动画设计师创作的动画内容、还是影视作品中通过摄影机所拍摄的画面，都是由一幅幅静态的画面所构成的，也就是我们常说的帧。单幅的画面彼此之间并不完全连贯，即便是相邻的动作之间也存在跳跃感，这在二维动画作品的单帧画面中尤其明显。那么，究竟是什么奇妙的方法让人们在头脑中把单幅的画面形成动画来接受呢？静态的人物形象写照是如何动起来的？这是因为动画的基本原理——人眼的视觉暂留原理。

视觉暂留原理利用了人眼作为一个身体局部器官，在接受信息时的“迟钝性”。人