

普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材

中央美术学院动画系主任 晓鸥

上海阿凡提卡通集团董事长 郎冰

倾力  
推荐

# 动画视听语言

Animation Audio-visual Language

高思 编著

Animation + Audio + Visual  
Language

本书提供配套课件

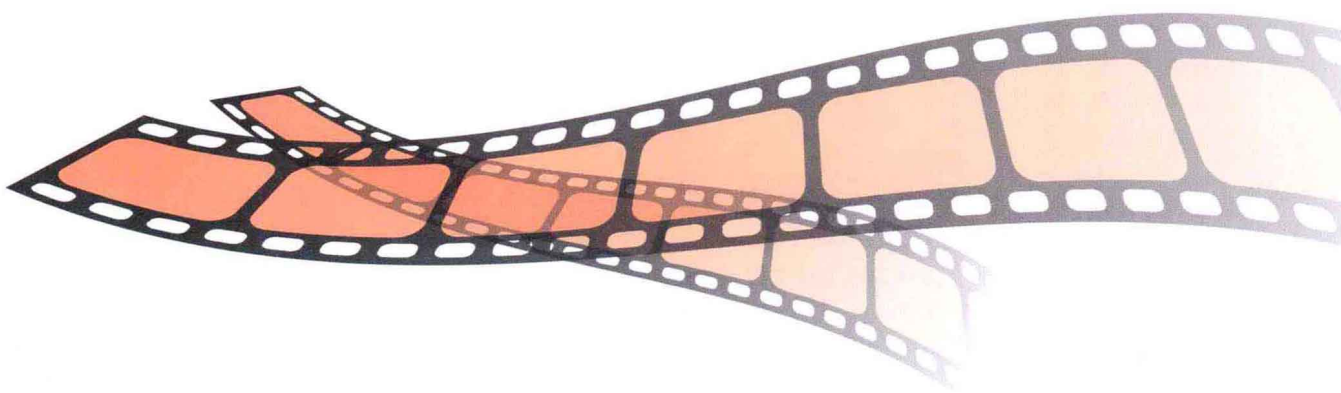
清华大学出版社

普通高等教育动画类专业“十二五”规划教

# 动画视听语言

Animation Audio-visual Language

高思 编著



清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

动画视听语言是动画专业学生的必修课。

本书共分为6章,内容包括动画视听语言的基本概念、镜头、场面调度、声音设计、剪辑以及视听分析。为学生提供了一个全面系统规范的动画视听语言学习内容结构。本书选取了近年来多部不同风格类型的优秀动画片,例如《机器人总动员》、《小鸡快跑》、《汽车总动员》、《飞屋环游记》、《僵尸新娘》、《圣诞夜惊魂》、《丁丁历险记》、《蓝精灵》、《加菲猫》、《哈尔的移动城堡》、《借东西的小人阿莉埃蒂》、《天空之城》等,以及《兔八哥系列》和《混乱达菲鸭》等多部经典老片。针对以上影片片段中有关镜头、景别、角度、场面调度、光影、色彩、音乐、音响、对白、剪辑、蒙太奇等视听元素进行全面彻底的分析。

本书不仅适用于全国高等院校动画、游戏等相关专业的教师和学生,还适用于从事动漫游戏制作、影视制作以及专业入学考试的人员。

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

动画视听语言/高思 编著. —北京:清华大学出版社,2013.6

(普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材)

ISBN 978-7-302-31903-0

I. ①动… II. ①高… III. ①动画片—电影语言—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第074817号

责任编辑:李磊

封面设计:王晨

责任校对:蔡娟

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](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>,010-62794504

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×250mm

印 张:12.25

字 数:254千字

版 次:2013年6月第1版

印 次:2013年6月第1次印刷

印 数:1~4000

定 价:39.00元

# 普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材 专家委员会

## 主 编

李 兴

天津大学软件学院视觉艺术系  
主任、副教授、硕士生导师  
天津青年动漫协会  
副秘书长

## 副主编

魏 群

高 思

## 编委会成员

李 兴

高 思

魏 群

杨 诺

袁 元

张乐鉴

白 洁

陈 薇

赵更生

刘晓宇

王 宁

晓 鸥

中央美术学院动画系

主任

郎 冰

上海阿凡提卡通集团

董事长

乔建生

天津动画学会

秘书长

天津大学软件学院

书记

孙敬忠

天津工艺美术学院

院长

天津美术家协会

副主席

王大方

天津市北方电影集团

董事长、党委书记

车风云

天津青年动漫协会

秘书长

李振山

天津大学仁爱学院艺术系

副主任

张 锰

天津美术学院数字媒体系

主任

李小雷

河北联合大学

教研室主任

魏 群

天津工艺美术学院动画系

主任

天津工艺美术学院数字媒体中心

主任

宋 萍

天津大学软件学院视觉艺术系

副教授/动画导演

张荣章

天津大学软件学院视觉艺术系

副教授

天津工艺美术学院

副教授/动画导演

戴福林

天津工艺美术学院

导演、动画片策划人

徐 臻

上海皿鍍软件有限公司

副总经理/美术制作总监

赵 巍

天津北新动画技术有限公司

总经理

朱建民

天津市仁永动画公司

副总经理

王一夫

天津中新生态城国家动漫基地

技术总监

许 洁

翼动文化传播有限公司

总经理

朴小辉

天津汉晟华鼎文化发展有限公司

总经理

张 磊

天津汉之海动画公司

副总经理

顾英馨

天津画国人动漫有限公司

总经理



随着信息全球化和知识经济的迅猛发展，世界进入了一个以文化和创意为主导的新经济时代。在这个新时代里，经济的发展模式与理念已经发生了翻天覆地的改变，知识资本的重要性越来越为世人所认可，并逐渐得到大力推崇。甚至一个国家或地区的经济、文化、社会命运、竞争力，以及它所占有的文化资源和文化产品的创新、创意能力紧密地联系在一起。文化创意产业所具有的知识化、创意化、科技化、生态化、综合化、跨国化、产业化、多学科交叉化，高附加值与高效益等特征，使得文化创意产业达到了一个空前的高度。

就世界范围来看，动画创意产业作为文化创意产业的一个重要组成部分，以技术为依托、以文化为载体、以创意为核心、以产业链的延伸和扩张为基础，彼此之间相互联系、相互依托，而又相对独立，其所蕴含的文化、艺术、经济价值极其巨大，且影响深远。

在此大背景下，国家“十二五”规划提出要大力推动文化产业成为国民经济支柱性产业，大力发展动画等重要产业。因此，我国的动画创意产业在各级政府的大力扶持下得以迅猛发展。但相较于发达国家的动画产业的发展态势与格局，我国的动画产业还存在着诸多方面的差距。要改变种种局面，只有依靠人才，尤其是优秀的，对产业的发展起着举足轻重作用的策划与营销、创作与制作人才。因为，产业的发展繁荣之根本在于创新，而创新则离不开适应时代发展要求、极富进取精神，且勇于创新的高素质专业人才。而人才的培养则离不开教育，高质量的教育培养出优秀的高素质人才，人才又会推动产业的大发展，产业的发展壮大又会对人才培养提出新的要求，如此循环，才是健康的发展道路。

当下的中国动画教育虽然规模庞大，从高等院校到培训机构，林林总总，蔚为壮观。但由于历史原因，我们的动画教育在师资与教学方面均存在诸多弱点。由于办学规模的迅速扩大，专业师资较少，也导致了在教学方面的课程设置、教学安排、教材建设等大都缺乏科学化、系统化、规范化，这在很大程度上成了我们动画教育发展的掣肘。因此，顺应国家动画发展的趋势，编写出一套高水平、系统化的专业教材是我国动画高等教育健康持续发展所必需的，同时也是高校动画教育者所要尽心去做的。天津市的动画事业发展较早，人才辈出。各高校的动画专业发展已有经年，积累了大量宝贵的办学经验与师资力量。同时，各高校的国内外交流与校企合作均开展得有声有色，这也充分地促进了师资的国际化视野的开拓、学术研究的提升、实践与创新能力的提高。因此，清华大学出版社联合多所高校以及国内多家相关部门、企业共同组成教材编委会，集合了众多有着多年实践生产经验和教学心得的青年才俊，共同编著本套丛书。由于高校肩负动画教育、动画艺术推广、学术研究、产学研合作的多重任务，因此本着理论指导与实践能力的培养相结合的原则，强调知识、技能学习与生产实践相结合，注重传播国内外相关领域的先进经验，突出案例的时效性、涵盖面。摒弃空洞干瘪的说教，行之以质朴简练的文字，辅之以众多生动鲜明的案例，让广大动画学生得以从最直接、最直观的角度与途径获取重要的知识。

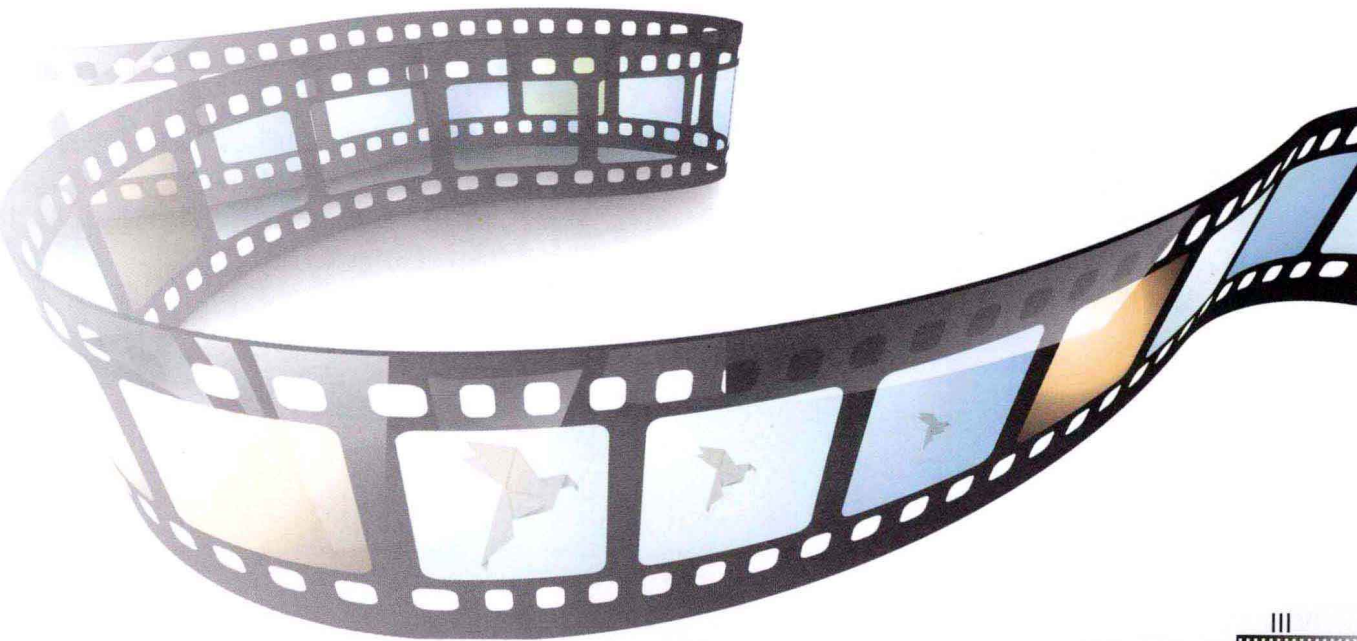


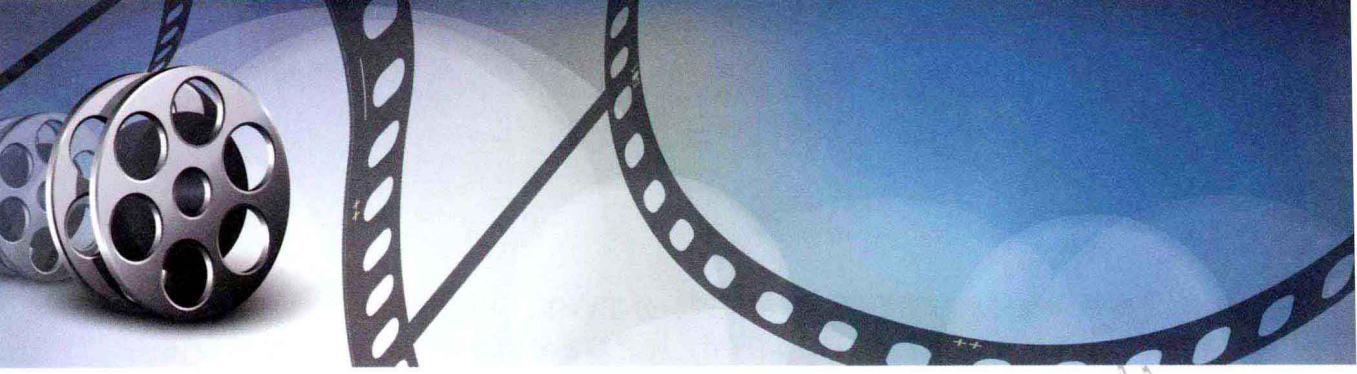
本系列教材从方案策划、资料整理、分工合作，再到作者撰写、协调统筹，及至付梓出版，工作量巨大，且千头万绪，加之编著者们还要完成繁重的教学、科研任务，期间所付出的心血可以想见！但这同时也体现了广大工作者对中国动画教育事业的热爱，对中国动画事业的热爱，以及严谨认真的工作作风。这些来自于不同院校、不同岗位的编著者团结奋进、攻坚克难。他们以自己宽广的胸怀，科学严谨的工作态度，睿智的文化思考与敏锐的艺术判断凝练文字，更加上在一线岗位上的身体力行，为我们的动画教育事业默默地奉献着青春和热情，感谢他们的无私奉献！在成书过程中，清华大学出版社的许多朋友，业界的专家、学者都给予了大量的帮助与建议，在此一并致以诚挚谢意！

我们的动画艺术创造了辉煌的“中国学派”，那是几代优秀艺术家共同奋斗的结果。如何再续辉煌，是每一个动画从业者的梦想！衷心希望本套丛书能在一定程度上给那些有志于此的动画从业者以帮助，这也是我们编撰本套丛书的初衷。

由于时间紧迫，教学任务繁重，再加上动画艺术创作的复杂性，更要兼顾国际动画艺术的飞速发展带来的理论研究与技术更新，在丛书的编写过程中难免存在不足和纰漏，还请广大专家、同行不吝给予指正。

天津大学软件学院视觉艺术系主任、硕导





## 前言

近年来随着中国对动画创意产业的大力支持，大批量地生产动画，可是我们看到的优秀作品却是凤毛麟角。因为原创性的东西太少了，大多公司只是盲目地模仿日本和欧美的优秀动画片，从整体风格、人物设定到故事结构都如出一辙，就连镜头角度和人物位置关系都被一成不变地挪用过来，只是给影片换了一张“中国脸”。虽然当今各大院校都陆续开设了动画专业课程，但是对动画视听语言方面的教育研究仍然有所不足。至今为止，几乎所有学校都在复制同一种课程的内容，有些模式的条条框框太多了。作为一个动漫人，或多或少我们应该对此有所反省。

视听语言将幻象推向更深的地步，而且它传达着事物的经验，有如事件正在眼前发生一般，正如巴赞所说的，现场感——是一种连绘画和静态摄影都无法完全表达的情况。这是因为当我们观看绘画和摄影作品时，我们总是会注意到图画的面；但当我们看电影时，情况却完全不一样，与其说是我们看到了图画的面，不如说我们是被包容在那被投射的银幕上，宛如三维空间的图像中。

动画视听语言这一课程与电影视听语言极为相似，大多基础理论也植根于电影视听语言的结构范围之内。但不同的是，动画表现形式的独特性决定了在镜头设计构思、声音设计、场面调度设计等方面，有其独特的创作方法。动画创作者需要一本针对于动画视听语言特性的图书。本书共分为六章，主要内容包括：动画视听语言的基本概念、镜头、场面调度、声音设计、剪辑，以及视听分析。为大家提供了一个全面、系统、规范的动画视听语言学习的内容结构。本书不仅适用于全国高等院校动画游戏专业的教师和学生，还适用于从事动漫游戏制作、影视制作以及专业入学考试等人员。

本书由高思编写，在成书的过程中，得到了李兴、王宁、杨宝容、杨诺、白洁、张乐鉴、张茫茫、赵晨、刘晓宇、马胜、赵更生、陈薇、贾银龙、黄友良、王红蕾、刘绍捷、赵頔、刘冬美、尚彤、孙倩、王海鹏、王梓力、刘爱华、周莉、陆鑫、刘智梅、齐新、蒋立军、戴时影等人的大力帮助和支持，在此表示感谢。由于作者编写水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。

作者

## 第1章

### 视听语言概论

1.1 视听语言的概念 .....	2
1.2 动画视听语言的分类 .....	2
1.2.1 实验动画片 .....	2
1.2.2 叙事动画片 .....	4
1.3 动画片的传播形式 .....	7
1.3.1 影院动画片 .....	7
1.3.2 电视动画片 .....	9
1.4 动画片的发展与演变 .....	12
1.4.1 二维动画 .....	12
1.4.2 偶动画 .....	15
1.4.3 三维动画 .....	18
1.4.4 IMAX 3D动画 .....	20
1.5 课后练习 .....	23

## 第2章

### 镜头

2.1 镜头的基本概念 .....	26
2.1.1 主观镜头 .....	26
2.1.2 客观镜头 .....	27
2.1.3 反应镜头 .....	28
2.1.4 空镜头 .....	28
2.1.5 过场镜头 .....	29
2.1.6 长镜头 .....	30
2.2 景别 .....	32
2.2.1 景别的概念 .....	32
2.2.2 远景 .....	33
2.2.3 全景 .....	34
2.2.4 中景 .....	36
2.2.5 近景 .....	37
2.2.6 特写 .....	38
2.2.7 大特写 .....	39
2.3 角度 .....	40
2.3.1 角度的概念 .....	40
2.3.2 仰角度 .....	40
2.3.3 俯角度 .....	42
2.3.4 鸟瞰角度 .....	43



## 第3章

### 场面调度

2.3.5	水平角度	44
2.3.6	正面角度	45
2.3.7	侧面角度	46
2.3.8	斜侧角度	46
2.4	运动摄影	47
2.4.1	推镜头	47
2.4.2	拉镜头	48
2.4.3	摇镜头	49
2.4.4	移动镜头	49
2.4.5	升降镜头	51
2.4.6	甩镜头	52
2.4.7	晃动镜头	53
2.4.8	旋转镜头	54
2.5	升格、降格	55
2.5.1	升格	55
2.5.2	降格	55
2.6	焦距与景深	56
2.6.1	焦距	56
2.6.2	短焦距镜头	57
2.6.3	中距离焦距镜头	57
2.6.4	长焦距镜头	58
2.6.5	景深与焦距的关系	59
2.6.6	变焦镜头	59
2.6.7	景深	59
2.6.8	移焦	60
2.7	课后练习	61
3.1	场面调度的基本概念	64
3.1.1	演员调度	64
3.1.2	镜头调度	64
3.1.3	场面调度的特性	64
3.2	空间距离	65
3.2.1	亲近距离	66
3.2.2	个人距离	66
3.2.3	社会距离	67

3.2.4 公众距离	67
3.3 场面调度的要素	68
3.3.1 空间造型	68
3.3.2 光影	70
3.3.3 色彩	73
3.3.4 道具	75
3.3.5 服装	77
3.3.6 化妆	79
3.4 场面调度的技巧	80
3.4.1 纵深性场面调度	80
3.4.2 重复性场面调度	80
3.4.3 对比性场面调度	81
3.4.4 象征性场面调度	82
3.5 轴线	83
3.6 反拍、反打	85
3.6.1 总角度	85
3.6.2 内反拍角度	86
3.6.3 外反拍角度	87
3.7 课后练习	87
4.1 声音概论	90
4.1.1 声音的基本概念	90
4.1.2 声音的基本要素	90
4.1.3 声画关系	92
4.1.4 主观声音与客观声音	93
4.2 电影音乐	95
4.2.1 电影音乐的基本概念	95
4.2.2 音乐与故事	95
4.2.3 音乐的作用	97
4.2.4 音画关系	99
4.2.5 标题性音乐	101
4.2.6 挪用音乐与原创音乐	102
4.3 音响	105

## 第4章

## 声音

4.3.1	动作音响	105
4.3.2	自然音响	106
4.3.3	背景音响	106
4.3.4	机械音响	107
4.3.5	枪炮音响	107
4.3.6	特殊音响	107
4.4	语言	108
4.4.1	对白	108
4.4.2	旁白	110
4.5	动画片与拟音	111
4.6	听音解析	113
4.6.1	明确的声音元素	113
4.6.2	物体的声音	113
4.6.3	环境的声音	115
4.6.4	情绪的声音	116
4.6.5	转场的声音	117
4.7	课后练习	119
5.1	剪辑的含义	122
5.1.1	剪辑的概念	122
5.1.2	蒙太奇思维	122
5.1.3	蒙太奇句子	122
5.1.4	蒙太奇段落	123
5.2	蒙太奇的表现形式	123
5.2.1	平行蒙太奇	123
5.2.2	交叉蒙太奇	124
5.2.3	复现蒙太奇	125
5.2.4	对比蒙太奇	126
5.2.5	积累蒙太奇	127

## 第5章

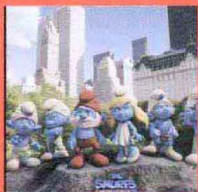
## 剪辑



5.2.6	联想蒙太奇	127
5.2.7	象征蒙太奇	128
5.2.8	错觉蒙太奇	128
5.2.9	扩大与集中蒙太奇	129
5.3	剪辑的特性	130
5.3.1	镜头组接与画面的关系	130
5.3.2	镜头组接与节奏的关系	131
5.3.3	镜头组接与时空的关系	132
5.4	剪辑的连续性	136
5.4.1	人物动作的连续性	136
5.4.2	固定镜头和运动镜头的衔接	139
5.5	转场的方法与技巧	141
5.5.1	动作转场剪辑	141
5.5.2	特写转场剪辑	142
5.5.3	语言转场剪辑	144
5.5.4	音乐转场剪辑	144
5.5.5	音响转场剪辑	144
5.5.6	景物转场剪辑	145
5.5.7	情绪转场剪辑	146
5.5.8	光学技巧转场剪辑	146
5.5.9	无技巧转场剪辑	149
5.6	课后练习	149
6.1	初见伊芙	152
6.2	尾随伊芙	155
6.3	第一次牵手	162
6.4	走近瓦利的生活	168
	附录 参考答案	179

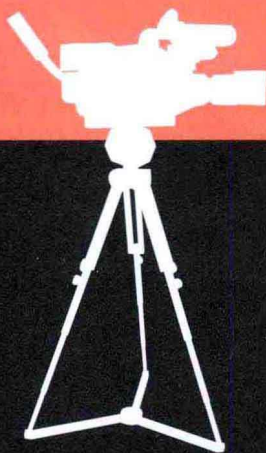
## 第6章





### 视听分析 案例—— 《机器人 总动员》

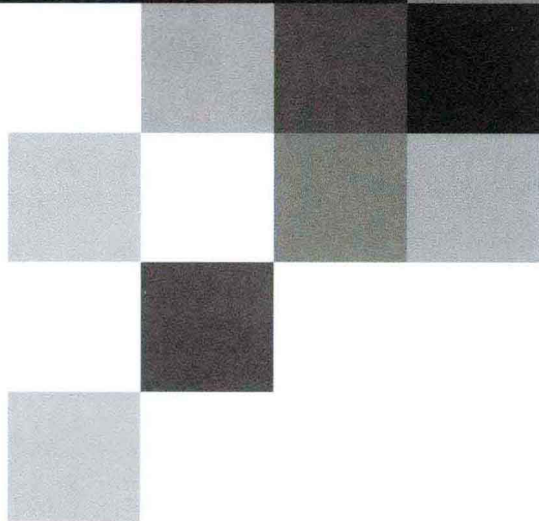


# 第1章

## 视听语言概论



-  视听语言的概念
-  动画视听语言的分类
-  动画片的传播形式
-  动画片的发展与演变





## 1.1 视听语言的概念

视听语言既是电影的画面、声音艺术表现形式的代名词，又是电影艺术表现手法的总称。无声电影时期，电影的表现手段只有画面和画面的组接，即蒙太奇，所以电影语言就是蒙太奇。电影有了声音以后，声音逐渐成为与画面同等重要的艺术表现手段；特别是“长镜头”理论出现以后，蒙太奇的概念已不能概括电影语言的全部，人们用“视听语言”统称电影的艺术表现手段。

视听语言的基础是电影的两大基本元素：活动影像和同步声音。它涉及镜头内容、镜头形式、分镜头规则和声画关系处理4方面的内容。具有一定内容以及用适当的拍摄方式拍摄的镜头是电影视听语言的基本单位。镜头组接和声画关系处理，则把它们联合成电影视听结构的整体。视听语言是表现电影内容的基本方式，与剧作、表演一起，共同构成导演创作的三大艺术手段。视听语言也是形成电影风格的主要因素，不同的导演以不同的方式运用视听语言，从而创造出风格各异的影片。

视听语言既是电影作为艺术的表现手法，又是电影作为大众传播媒体的符号系统。作为艺术形式，视听语言贵在独创性；作为传媒符号系统，视听语言必须规范化。

作为一种文化现象，视听语言处在不断变化和演进中。随着电视和数字化媒体等的发展，电影视听语言在自身不断改变的同时，也在不断地向其他领域拓展。

## 1.2 动画视听语言的分类

### 1.2.1 实验动画片

追述动画发展的历史，应该说动画艺术是从“实验动画”开始的，虽然今天的实验动画片更趋向学术探讨的特点，因为这种类型的动画片只在学术研讨会或电影节上展示。所以，有人称其为艺术性动画片。其实，实验动画片包括两层含义：形式上的实验和内涵方面的探索。

可以说所有的探索与开发都具有实验的性质，其中一个显著的特点是个体化创作。当动画的制作开始进入群众化运作时，动画的主



流已脱离了实验的性质,而成为一种新型的文化产业模式——“商业动画”,而那些仍然保持自我风格、形式、技巧以及制作方式的动画艺术家的作品就被称为“实验动画”。这两种不同类型的动画,进行相互比较之后的结果使得“实验动画”从内涵到形式更倾向本体元素的极限发挥,而“商业动画”则更加趋向多元文化的相互渗透。事实上,短片实验动画的叙事结构是被简化了结构和形态的动画片,一般来讲是由个人编导、设计、制作和配音,长度通常不超过20分钟,描写的内容是经过动画手法处理过的现实,即对现实的评价、看法以及思考等。

实验动画片的形式多种多样,最突出的形式特征之一是没有具体背景,以背景留白的写意手法来象征特定空间。用假定的手法表现一个被夸张和变形的现实,来揭示真实人物的心理特征,或者表现生活中的一个的哲理。

表现一些隐藏在生活中的,难以表达的事实,是实验动画片的创作动机。一般不是通过说教,而是以非常普通的事件揭示出难以表达的哲学内涵。实验动画片的技术特点是随意性强,具有非标准化工艺,还带有很强的偶然性。

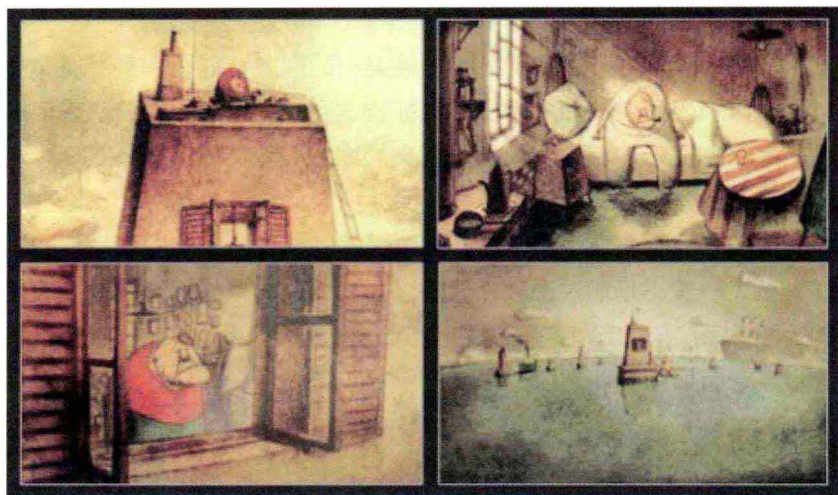
## 案例解析

由加拿大动画女导演特里尔·科夫指导的动画短片《丹麦诗人》获得了第79届奥斯卡最佳动画短片奖。本片是传统的手绘二维动画,动画师先在纸上用铅笔绘出线稿,再扫描到电脑中进行着色。不过,短片中的天空均是用油画的手法绘制的,出自加拿大蒙特利尔的著名动画艺术家安妮·安斯顿。除了风格独特的画面值得一看之外,短片中的故事也同样耐人寻味,作者还对人生进行了有趣的追问。





例如，由日本导演加藤久仁生于2008年制作的影片《回忆积木屋》，获得了第81届奥斯卡最佳动画短片奖。该片虽然仍继承了其故有风格，但却在此基础上加入了更多的超现实色彩，人物也更加抽象。本片之中以淡黄色调为主，让观众通过画面感觉到时间与记忆的存在，而片中具有幽默风格的音乐又使得本片庄重而不沉闷。虽然本片的故事看似简单，但其寓意深远，影片一直围绕着地球变暖与冰川融化这一主题，似乎正是对地球未来环境变化的寓言。



## 1.2.2 叙事动画片

叙事动画片的结构与经典戏剧的叙事结构基本相符，有明确的因果关系、固定模式的开头、情节的展开、起伏、高潮以及一个完整的结局。它比实验动画片的叙事结构更加严谨规范，按照电影文学的章法编排故事，严格遵循电影语言的语法规则创作故事和叙述方式。

在人物造型方面，叙事动画片要求照顾全局，片中人物将在一个相对逼真的假定性空间中进行表演，所以要强调以三维立体的绘画效果刻画规定性情境，以逼真的效果产生亲切感和说服力。

画面构成讲究影像的空间关系调度，强调影像美学的构成规律。背景强调用三维立体的绘画效果刻画规定性场景，以其逼真的效果与观众产生共鸣。

### 案例解析

例如，华纳公司于1953年制作的影片《混乱达菲鸭》，达菲鸭就出现在不同的场景中。片中根据场景的改变，配合场景更换不同的服





装道具。影片开始时达菲鸭拿着剑从画面右侧进到场景中舞剑，突然发现背景没有了，自己又尴尬地从画面右侧消失，即划出。当兔八哥拿起画笔将背景画为农场时，达菲鸭又拿着剑从右侧跳到该画面中，可是达菲鸭发现自己的服装和道具与农场不符，随后马上又从画面右侧消失，换了一身农夫的服装又从画面右侧划入画面中，一边唱歌一边前进，当其发现自己身后的背景变成冰山时，又划出画面换上滑雪装滑雪前进。这就好像舞台剧一样，演员随着背景主体内容的变换而变换其表演的内容及服装道具。

