



The "Thirteen five-year" Excellent Curriculum for
Major in The Fine Art Design of The Higher Vocational
College and The Junior College in 21st Century

21 世纪全国高职高专美术·艺术设计
专业“十三五”精品课程规划教材

Animation Audio-visual Language

动画视听语言

编著 齐建明 夏娉婷

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

影视动画的艺术特色越来越明显
逐渐从绘画艺术和影视艺术中独立出来
形成了自身所特有的视听语言规律

不同的地域、文化背景
生活方式都对视听语言的风格有所影响
它是作品与欣赏者之间的纽带
是动画片所具有的精神内涵和文化价值

21 世纪全国高职高专美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

The “Thirteen five-year” Excellent Curriculum for Major in The Fine Art Design of
The Higher Vocational College and The Junior College in 21st Century

Animation Audio-visual Language

动画视听语言

编著 齐建明 夏娉婷

辽宁美术出版社
Liaoning Fine Arts Publishing House

21世纪全国高职高专美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

总主编 洪小冬
总策划 洪小冬
副总主编 彭伟哲
总编审 苍晓东 李彤 申虹霓

编辑工作委员会主任 彭伟哲
编辑工作委员会副主任 童迎强
编辑工作委员会委员

申虹霓 苍晓东 李彤 林枫 郝刚 王楠
谭惠文 宋健 王哲明 李香沅 潘阔 王吉
郭丹 罗楠 严赫 范宁轩 田德宏 王东
高焱 王子怡 陈燕 刘振宝 史书楠 王艺潼
展吉喆 高桂林 周凤岐 刘天琦 任泰元 汤一敏
邵楠 曹炎 温晓天

印制总监
鲁浪 徐杰 霍磊

图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言 / 齐建明, 夏娉婷编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2016.10

21世纪全国高职高专美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材

ISBN 978-7-5314-7490-6

I. ①动… II. ①齐… ②夏… 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(2016)第243411号

出版发行 辽宁美术出版社

经销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 林枫 汤宇

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴焯 高桐

印刷
沈阳绿洲印刷有限公司

责任编辑 彭伟哲 光辉

责任校对 李昂

版次 2016年11月第1版 2016年11月第1次印刷

开本 889mm×1194mm 1/16

印张 7.25

字数 150千字

书号 ISBN 978-7-5314-7490-6

定价 56.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话 024-23835227

21世纪全国高职高专美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任

苏州工艺美术职业技术学院院长

廖 军

学术审定委员会副主任

南京艺术学院高等职业技术学院院长

郑春泉

中国美术学院艺术设计职业技术学院副院长

夏克梁

苏州工艺美术职业技术学院副院长

吕美利

联合编写院校委员(按姓氏笔画排列)

丁 峰 马金祥 王 礼 王 冰 王 艳 王 中
王忠喜 王宗元 王春涛 王哲生 王晓凤 王淑静
韦荣荣 韦剑华 尤长军 毛连鹏 方 楠 孔 锦
邓 军 邓澄文 石 硕 卢宗业 卢钢强 匡全农
朱小芬 朱建军 任 陶 刘 凯 刘 军 刘宝顺
刘顺利 刘洪波 刘琳琳 刘雁宁 齐 颖 闭理书
安丽杰 许松宁 孙家迅 杜 娟 杜坚敏 李新华
李满枝 杨 洋 杨 海 杨 静 杨 帆 吴 冰
吴 荣 吴 群 吴学云 邱冬梅 何 阁 余周平
张 芳 张 峰 张礼泉 张宇辉 张远珑 张宝旺
张艳艳 陈 新 陈 鑫 陈 兵 陈 良 陈红军
陈相道 陈益峰 范 欣 范 涛 罗帅翔 金光宇
周 箭 周 巍 周 民 周 敬 周秋明 周燕弟
郑 峰 赵天存 夏 兵 徐 令 徐作先 凌小红
高 鹏 唐立群 唐红云 容 州 黄 平 黄 民
黄 芳 黄世明 黄志刚 蒋纯利 曾子杰 曾传珂
谢 群 谢跃凌 蔡 笑 蔡志刚 谭 典 谭建伟
颜克勇 戴 巍

学术审定委员会委员

南京艺术学院高等职业技术学院艺术设计系主任
上海工艺美术职业技术学院环境艺术学院院长
南宁职业技术学院艺术工程学院院长
天津职业大学艺术工程学院副院长
北京联合大学广告学院艺术设计系副主任
湖南科技职业学院艺术设计系主任
山西艺术职业学院美术系主任
深圳职业技术学院艺术学院院长
四川阿坝师范高等专科学校美术系书记
湖北职业技术学院艺术与传媒学院院长
呼和浩特职业学院院长
邢台职业技术学院艺术与传媒系主任
中州大学艺术学院院长
安徽工商职业学院艺术设计系主任
抚顺师范高等专科学校艺术设计系主任
江西职业美术教育艺术委员会主任
辽宁美术职业学院院长
郑州师范高等专科学校美术系主任
福建艺术职业学院副院长
浙江商业职业技术学院艺术系主任

韩慧君
李 刚
黄春波
张玉忠
刘 楠
丰明高
曹 俊
张小刚
杨瑞洪
张 勇
易 晶
夏万爽
于会见
杨 帆
王 伟
胡 诚
王东辉
胡国正
周向一
叶国丰

学术联合审定委员会委员(按姓氏笔画排列)

丁耀林 尤天虹 文 术 方荣旭 王 伟 王 斌
王 宏 韦剑华 冯 立 冯建文 冯昌信 冯顺军
卢宗业 刘 军 刘 彦 刘升辉 刘永福 刘建伟
刘洪波 刘境奇 许宪生 孙 波 孙亚峰 权生安
宋鸿筠 张 省 张耀华 李 克 李 波 李 禹
李 涵 李漫枝 杨少华 肖 艳 陈 希 陈 峰
陈 域 陈天荣 周仁伟 孟祥武 罗 智 范明亮
赵 勇 赵 婷 赵诗镜 赵伟乾 徐 南 徐强志
秦宴明 袁金戈 郭志红 曹玉萍 梁立斌 彭建华
曾 颖 谭 典 潘 沁 潘春利 潘祖平 濮军一

— 第三章 场面调度 **051**

- 第一节 场面调度 / 051
 - 一、场面调度的含义 / 051
 - 二、场面调度的几种形式 / 052
 - 三、场面调度的作用与优势 / 053
- 第二节 轴线 / 056
 - 一、轴线的概念 / 056
 - 二、轴线的分类 / 056
 - 三、轴线原则 / 057
 - 四、轴线所形成的三种角度关系 / 059
 - 五、如何克服越轴 / 060

— 第四章 声音 **063**

- 第一节 声音 / 063
 - 一、声音是什么 / 064
 - 二、声音的特性 / 064
- 第二节 声音的构成 / 066
 - 一、语言 / 066
 - 二、音乐 / 068
 - 三、音响 / 071
- 第三节 声画关系 / 072
- 第四节 动画作品声音的赏析 / 073
- 第五节 范例读解：动画短片《饥饿的鼯鼠》中的声音元素 / 073
 - 一、短片简介 / 073
 - 二、短片中声音元素的应用分析 / 074
 - 三、总结 / 086

— 第五章 蒙太奇 **088**

- 第一节 蒙太奇概述 / 088
 - 一、蒙太奇的基本含义 / 088
 - 二、蒙太奇的心理依据 / 089
 - 三、两个实验和两个段落 / 089
- 第二节 蒙太奇的表现形式 / 095
 - 一、叙事蒙太奇 / 095
 - 二、表现蒙太奇 / 107
- 第三节 蒙太奇的艺术功用 / 110
 - 一、构成作用：(1+1>2) / 110
 - 二、创造时空作用 / 110
 - 三、形成节奏 / 110
- 第四节 转场 / 110
- 第五节 蒙太奇与长镜头 / 113
 - 一、纪实性长镜头 / 113
 - 二、场面调度长镜头 / 113

目录 contents

序

第一章 概述 008

第一节 影片的结构 / 008

- 一、幕 / 008
- 二、段落 / 012
- 三、场景 / 014
- 四、镜头 / 014

第二节 视听语言研究内容与结构分析 / 014

- 一、内容与结构分析 / 014
- 二、声音 / 015
- 三、视听语言总体结构 / 015
- 四、动画视听语言的特殊性 / 016

第二章 视觉语言——镜头 021

第一节 景别 / 021

- 一、景别的概念及分类 / 021
- 二、景别的具体分析 / 022
- 三、景别综合运用 / 026

第二节 角度 / 032

- 一、水平角度 / 033
- 二、垂直角度 / 034
- 三、角度的综合运用分析 / 036

第三节 定焦镜头 / 037

- 一、定焦镜头的基本概念及分析 / 037
- 二、各种定焦镜头的呈现范围和空间变化功能 / 038

第四节 运动镜头 / 038

- 一、推镜头 / 038
- 二、突出主体人物 / 039
- 三、突出细节 / 039
- 四、在一个镜头中介绍整体与局部 / 040
- 五、摇镜头 / 041
- 六、移镜头 / 042
- 七、跟镜头 / 042
- 八、运动主体明确 / 044
- 九、旋转镜头 / 046
- 十、晃动镜头 / 046

第五节 镜头的综合运用 / 046

- 一、镜头速度 / 048
- 二、快镜头 / 048
- 三、慢镜头 / 049

— 第三章 场面调度 **051**

- 第一节 场面调度 / 051
 - 一、场面调度的含义 / 051
 - 二、场面调度的几种形式 / 052
 - 三、场面调度的作用与优势 / 053
- 第二节 轴线 / 056
 - 一、轴线的概念 / 056
 - 二、轴线的分类 / 056
 - 三、轴线原则 / 057
 - 四、轴线所形成的三种角度关系 / 059
 - 五、如何克服越轴 / 060

— 第四章 声音 **063**

- 第一节 声音 / 063
 - 一、声音是什么 / 064
 - 二、声音的特性 / 064
- 第二节 声音的构成 / 066
 - 一、语言 / 066
 - 二、音乐 / 068
 - 三、音响 / 071
- 第三节 声画关系 / 072
- 第四节 动画作品声音的赏析 / 073
- 第五节 范例读解：动画短片《饥饿的鼯鼠》中的声音元素 / 073
 - 一、短片简介 / 073
 - 二、短片中声音元素的应用分析 / 074
 - 三、总结 / 086

— 第五章 蒙太奇 **088**

- 第一节 蒙太奇概述 / 088
 - 一、蒙太奇的基本含义 / 088
 - 二、蒙太奇的心理依据 / 089
 - 三、两个实验和两个段落 / 089
- 第二节 蒙太奇的表现形式 / 095
 - 一、叙事蒙太奇 / 095
 - 二、表现蒙太奇 / 107
- 第三节 蒙太奇的艺术功用 / 110
 - 一、构成作用： $(1+1>2)$ / 110
 - 二、创造时空作用 / 110
 - 三、形成节奏 / 110
- 第四节 转场 / 110
- 第五节 蒙太奇与长镜头 / 113
 - 一、纪实性长镜头 / 113
 - 二、场面调度长镜头 / 113

壹



第一章 概述

第一节 影片的结构

第二节 视听语言研究内容与结构分析

本章重点

本章着重讲述影片的结构，幕的概念、段落、场景、镜头，以及视听语言的内容与结构，了解并掌握上述概念。

学习目标

让学生了解并掌握影片的结构，能深入了解视听语言的内容与结构，结构镜头，结构场景、结构段落、结构幕。掌握视听语言总体结构图。

建议学时

2-4 课时。

第一章 概述

本章导读

如果说语言是以语音和文字为载体来传达人们的意图和思想，那么视听语言就是以画面和声音为载体来传达人们的意图和思想。

动画影视作品如同每篇文章一样，由诸多的自然段落构成，既有段落结构，又由词语构成每句话，影片也是由段落构成幕，由场构成段落，由镜头构成场景。视听语言的语法规则就体现在这不同的层次之中，它是由单一的镜头到结构成体的影片的语言表述方式和语法规则。所以对视听语言的认识应该先由理解影片的结构入手。

概述

动画是一门集视觉与听觉于一身的艺术形式。它从远古开始萌芽，一直到现在发展出丰富的视听方

式，经历了一个漫长的过程。本章就是从动画视听语言的概念入手，讲述视听语言的发展过程，并通过动画本质分析动画影像的特性和形式分类。动画是电影的孪生产物，它从一开始就是一门艺术。在动画发展的过程中，始终都是用画面和声音来传递信息的，这是动画建构的基础，也是我们需要学习的。

动画视听语言借鉴了电影的视听语言，把动画的视觉与听觉两方面有机结合以综合的方式传达观众，力求使观众能够欣赏、理解并为之产生共鸣。

动画视听语言和文字语言、音乐语言一样也有语言元素和语法结构，是一个完整的语言体系。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。有了这两个重要元素，我们才能很好地分析这个“语言”。

第一节 影片的结构

一部影片通常由三幕构成，这三幕分别是影片的开端、中段和结尾，它们共同构成影片的成体结构。

一、幕

第一幕，影片的开端通常是在建置故事，这一部分中要让观众明白故事的前提与情境，明了故事的主人公并设置出能够暗示故事发展的戏剧性方向的主人公内心需求与现实之间的矛盾，从而达到建置故事的效果。

例如动画片《长发公主》，第一幕就设置了金色

魔花能拯救生命，但是魔花被一个叫葛朵的老巫女占据着，而整个故事的开始便是以怀孕的王后生命垂危，在吃下魔花后便生下了故事的主角——小公主，并通过小公主的长发与魔花的功效来延续魔花的作用。由此，影片的开端一幕完成（如图1-1-1所示）。

第二幕，影片的中段是故事的主体部分，这部分是故事的对抗部分，具体说来就是为第一幕已经确立的主人公的需要设置现实中的重重障碍，从而产生戏剧冲突。

动画片《长发公主》的第二幕中，男主角尤金出场盗取国王送给公主的王冠，以此为线。在追逐的过程中，尤金与公主相遇，在尤金的帮助下公主克服各

种困难，终于完成了生日看天灯的愿望（如图1-1-2所示）。

第三幕，影片的结尾。这一幕既是整个故事的结局，也是对主题的完成升华。

动画片《长发公主》的第三幕中，尤金在酒馆朋友与那匹小马——马克西姆斯的帮助下逃离了监狱，

前往塔楼营救公主，在塔楼里与女巫展开了殊死搏斗，最后女巫摔落塔楼，尤金成功地营救出了公主，为此也差点失去生命，在尤金的帮助下公主回到了她的家人身边，从此公主与她的家人以及王国里的子民快乐地生活在一起，尤金娶到了公主，圆满地结束了整个故事（如图1-1-3所示）。



图1-1-1 选自美国动画片《长发公主》

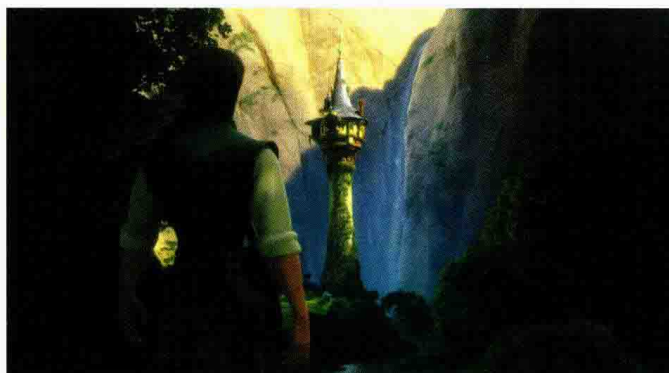
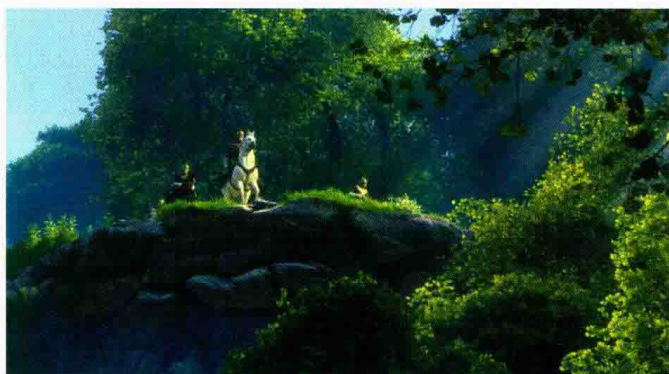


图1-1-2 选自美国动画片《长发公主》



图1-1-3 选自美国动画片《长发公主》

影片的三幕基本确立了影片的整体框架（如图1-1-4所示）。

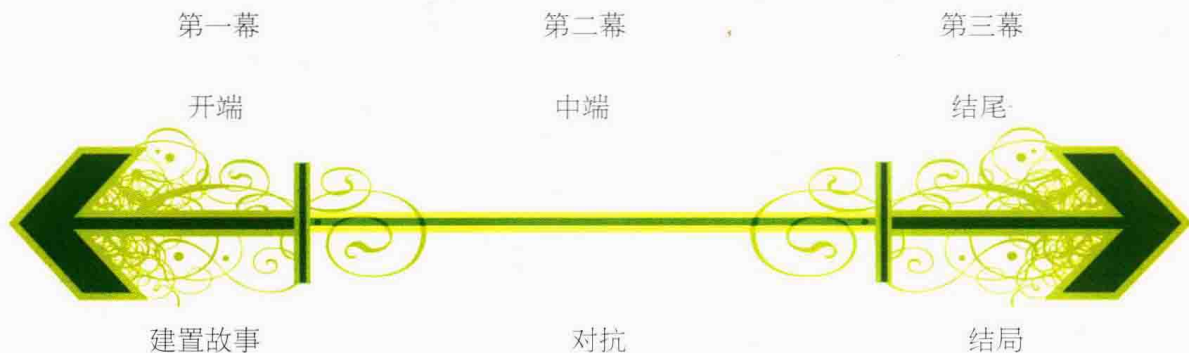


图1-1-4

影片三幕结构决定了影片的整体框架，在这个框架之中如何展开具体的故事，则需要引入段落与场景的概念。

二、段落

影片中的“段落”是专有名词，这与我们通常所说的文字语言中的段落不同，影片中的“段落”是指在单一思想指导下的一个结构影片的镜头组合。这样说也许不容易理解，简单地说，段落就是构成影片叙事

的每一场戏，这些场戏由一条戏剧性故事连接起来构成整部影片。如动画片《长发公主》的叙事得以完整地表现，是赖于下面几个段落完成的：

第一幕——开端

段落1：王后怀孕，得病需魔花医治。

段落2：女巫守护魔花，但被国王卫队找到并带回王国。

段落3：魔花治好了王后的病，王后顺利地生下小公主，魔花的功效遗传至小公主（如图1-1-5所示）。



图1-1-5 选自美国动画片《长发公主》

第二幕——中端

段落4：女巫带走小公主，并软禁于塔楼。

段落5：男主角尤金出场，在皇宫里盗取了国王送给小公主的王冠，国王卫队追捕尤金一伙。

段落6：尤金在逃跑的时候无意中闯入了公主被软禁的塔楼，与小公主相遇，并答应小公主完成她的梦想——看天灯。

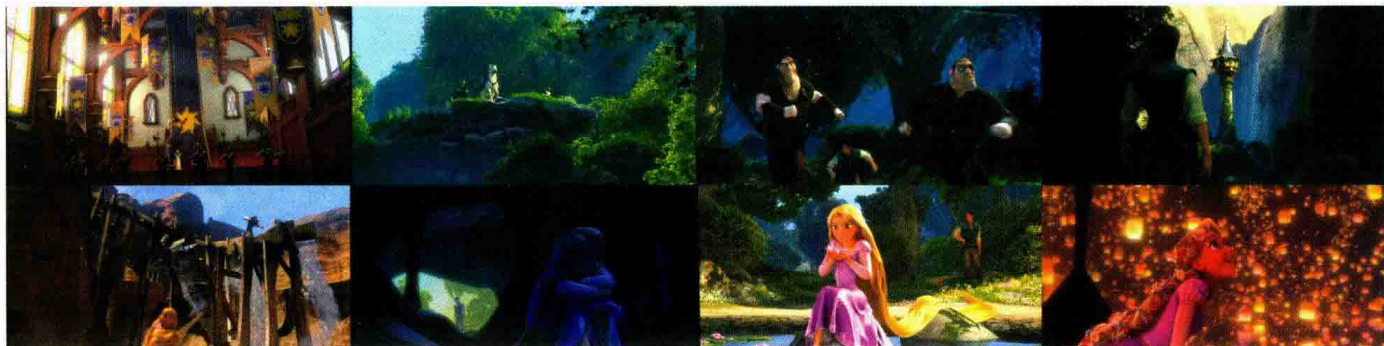


图1-1-6 选自美国动画片《长发公主》

段落7：尤金带领小公主，躲过国王卫队与反目成仇的同伙的追击后顺利地帮助公主完成了心愿，至此尤金与小公主已经相爱，为以后的故事发展作出铺垫。

段落8：在女巫与尤金同伙的策划下，尤金被捕入狱。公主被女巫带回了塔楼监禁起来（如图1-1-6所示）。

第三幕——结尾

段落9：尤金在酒馆朋友与小马的帮助下逃脱了监狱，来到塔楼营救公主。

段落10：女巫用计刺伤了尤金，公主以自由来换尤金的生命。

段落11：尤金无谓生命，用碎镜片把公主那具有魔力的长发割断，致使女巫快速变老，女巫无法承受

老去的现实，发狂之时跌落塔楼。

段落12：公主用眼泪和真心把尤金从死亡世界拉回，并在尤金的陪伴下，与国王相认，从此一家团圆。

段落13：尤金与公主还有王国的子民们过着快乐的生活，追逐自己的梦想，影片完结（如图1-1-7所示）。



图1-1-7 选自美国动画片《长发公主》

三、场景

“场景”是构成影片的最关键的因素，虽然说“幕”与“段落”是构成影片整体结构与完整影片叙事的重要单位，但是影片中角色的内心需求，推动剧情向前发展的某个戏剧性细节，都是以场景内的某个动作来完成的。可以这样说，影片的所有故事都是发生在场景中的，是角色用语言与表演来讲述故事。

划分场景的依据是什么？每个场景都是具有清晰的叙事目的，在同一个时间地点发生的互相关联的镜头构成。例如，要是在场景中表现角色的全身动作或者面部表情，就需要用不同的镜头展现。以镜头来实现每一个场景，从而实现整个影片故事情节的继续，而这个镜头

也就最终构成了影片的最好的结构单位。

四、镜头

镜头是构成影片的最小单位，从电影的角度分析，它是连续不断拍摄的一段胶片。

镜头虽然是构成影片最小的单位，不同的景别、角色、运动方式、速度、定焦镜头等，这些不同因素使镜头具有不同的叙述和表意效果。由于构成镜头的很多因素是相互作用共同构成镜头的整体，对于影片的受众来说，接受的只是整体的镜头效果，所以，在分析影片结构时，我们通常将镜头作为影片的最小单位。

第二节 视听语言研究内容与结构分析

本节我们将从整体到局部的方式去分析，这有利于影片结构清晰地展现。

一、内容与结构分析

1. 结构镜头

正如前面所说，镜头是构成影片的最小单位，但这并不意味着镜头是构成影片的最小因素。镜头也是由诸多因素构成的，如镜头的景别、角度、运动方式、焦距等，这些因素共同作用形成镜头的最终画面与内容。

对于镜头中表现内容、角色与景物的位置关系、运动路线的安排以及对镜头运动方式的控制构成了场面调度的内容。调度的内容与规则在结构场景时有很多的表现形式。

2. 结构场景

场景是由镜头组合构成的具有在同一时间、地点，单纯地表现剧情细节为目的的影片结构单位。

在以镜头结构场景中，要注意以下一些问题，如镜头与镜头之间组接方式，镜头组接的内在结构，镜头组接的逻辑性与流畅性、剪辑技巧等，在场面调度的问题中，如何在表现同一个场景的镜头组合，如何通过遵守轴线规则，从而正确地表达角色空间关系、角色运动方向以及角色与景物之间空间关系，在同一个场景中镜头的切换，光线、色彩的控制也是结构场景时需要重点注意的问题，结构场景也涉及视听语言中换面的造型问题。

结构场景中更重要的一点是，如何以单个的镜头构成完整的蒙太奇句子表达超越镜头叠加的简单含义，挖掘其内涵所在。

3. 结构段落

场景结构段落中重要的是转场的问题，那么如何

将多个场景组合成为一个表达单一思想意图的段落问题，即蒙太奇。例如，将两个场景中同时发生的故事平行展示得到平行蒙太奇；或将故事中同时发生的故事交叉展示并强调两个场景中的故事，即交叉蒙太奇的运用。如果一个场景中的角色以主观回忆或是回想等方式来逆转到另一个场景，则通常构成颠倒蒙太奇或想象蒙太奇的手法等。

4. 结构幕

段落组合形成影片最终幕的结构，在整个过程中，段落的组合往往以场景的组合为表现形式，所以其涉及视听语言的知识点与结构段落基本相似。

二、声音

声音是视听语言中不可或缺的重要元素，声音的作用不但体现在渲染整个故事情节，更能烘托出一种氛围，更能突出主题。不同的音乐表现不同的主题，更能赋予不同段落的情绪氛围。也可以以声音来贯穿或者提示连接两个镜头。所以说，声音的作用贯穿在影片结构的每一个层次之中。

三、视听语言总体结构

结构影片在多个层次中发挥作用并最终成为影片传达故事与思想构建的视听语言（如图1-2-1所示）。

视听与亚研究内容与结构分析示意图



图1-2-1

四、动画视听语言的特殊性

动画片不同于其他的影片，动画是以绘画或其他造型形式，借助于创作者丰富的想象力，运用夸张的表现手法，以特定的故事表达人们的情感和思想。由于动画片高度假定性的制作方法，所以动画视听语言难免与实拍电影的视听语言有所区别。

1. 画面分镜头台本的绝对控制

不同于实拍影片，导演与剪辑师可能在后期对影片的镜头长度、剪辑方式甚至是成体段落结构进行大幅度的调整，以获得良好的视觉效果与影片节奏，然而由于动画片制作方式与制片管理的特点使得动画片从一开始就必须严格把握好每一个环节的分配与最终的镜头效果。所以，动画片制作中，画面分镜头台本起了关键性作用。参看CCTV动画片《小鲤鱼历险记》分镜头台本（如图1-2-2所示）。

它既规定了镜头的景别、角度、运动方式等镜头形式，也规定了镜头内部与镜头间场

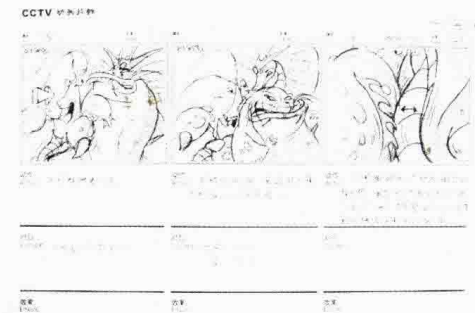


图1-2-2 选自中国动画片《小鲤鱼历险记》

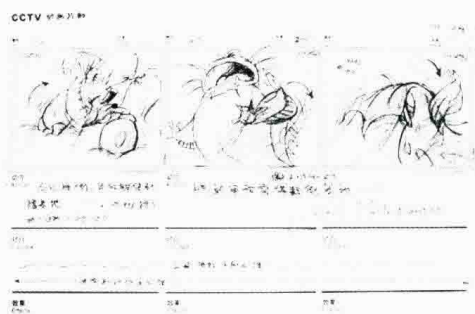


图1-2-3 选自中国动画片《小鲤鱼历险记》

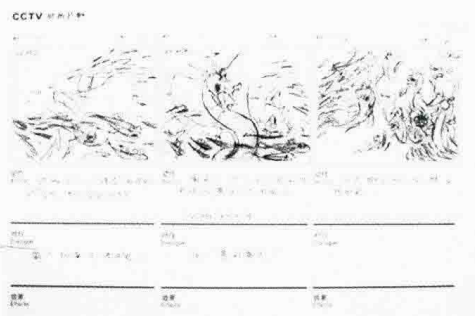
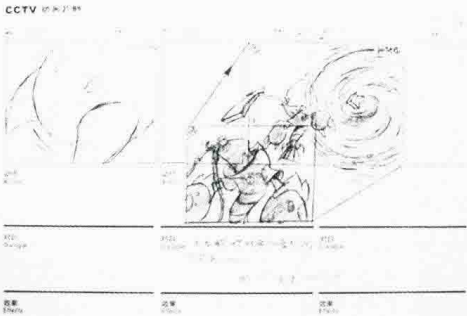
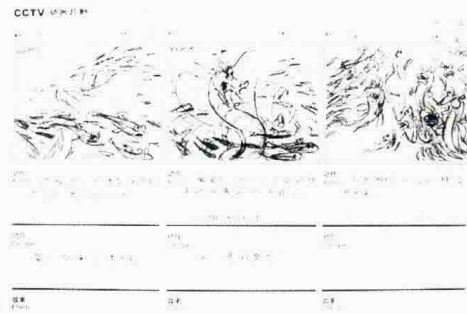
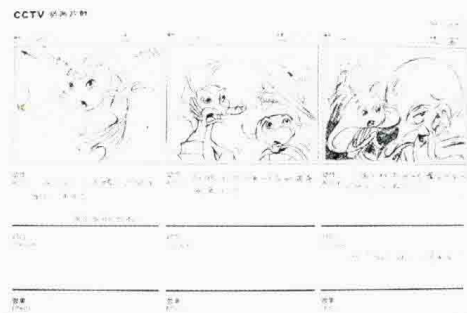


图1-2-4 选自中国动画片《小鲤鱼历险记》



面调度的方式，以及镜头间、段落间组接的方式；光线、色彩的运用也在画面分镜头台本中得到体现；几个层次的蒙太奇运用在画面分镜头台本之中，并且声音与画面的组合关系也在分镜头中得以体现。总而言之，几乎视听语言各个因素的基本形态都充分在分镜头台本中体现出来，并有所规定。参看CCTV动画片《小鲤鱼历险记》分镜头台本（如图1-2-3、1-2-4所示）。

画面分镜头脚本的这种绝对控制要求动画创作人员有预先设想视听语言的最终效果的能力，实际对动画创作人员提出了更高的掌握视听语言的要求。