



21 Century Higher Education Textbooks  
for Animation, Comics and Games

“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材  
动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定



北京电影学院中国动画研究院  
China Animation Research Institute of BFA



北京电影学院动画学院  
Animation School of BFA

联合策划



Audile & Visual Art  
Expression in Animation

# 动画视听语言

(第2版)

主编◎孙立军 著◎孙立



北京联合出版公司  
Beijing United Publishing Co., Ltd.

## 内容简介

动画视听语言是高校动画专业学生必修课程。学好这门课程的不二法则是要完成四个字：听、看、记、练。“听”老师的课堂讲授，有针对性地“看”影片，“记”忆优秀影片及相关理论，多次、反复、由浅入深地“练”习。本书的作者系北京电影学院动画学院优秀讲师，拥有丰富的一线教学和实践经验。

全书共分6章，从各个角度为读者勾画出一个全面、系统的动画视听语言学的核心内容及整体框架。从视听语言构成的五大要素——镜头、轴线、场面调度、剪辑、声音入手，选取了包括日本动画大师宫崎骏的《天空之城》、《龙猫》，美国迪士尼的《狮子王》，皮克斯的《玩具总动员2》、《超人特工队》，梦工厂的《埃及王子》等一系列风格形式各具特色的世界经典优秀动画作品。对其中的有关镜头、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科学、理性地分析，深入浅出地论述了视听语言的基础理论和动画视听语言的主要特点及创作技巧、手段与表现方法，从理论与实践紧密结合的基础上对动画视听语言作了全面的理论论述和系统讲解，旨在帮助读者提高视听语言的分析能力和创作能力，为今后的专业创作打下好基础。

配套《视听语言实训》的7个课堂作业是笔者多年教学实践中的作业范本，以及十分珍贵的独家教学资料，相信能够给广大师生带来实际的帮助和启示。

本书不但适用于高校动画、漫画、游戏及相关专业院校师生，而且对于从事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漫画和相关专业入学、考研均具有很好的参考价值。

说明：本书备有教师用电子教案及相关教学参考资源，需要者请与010-82665789或lelaoshi@163.com联系。

## 特别声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴，其著作权归原作者或相关公司所有，特此声明。

## 图书在版编目(CIP)数据

动画视听语言 / 孙立著. —2版. —北京: 北京联合出版公司, 2017.8

ISBN 978-7-5596-0717-1

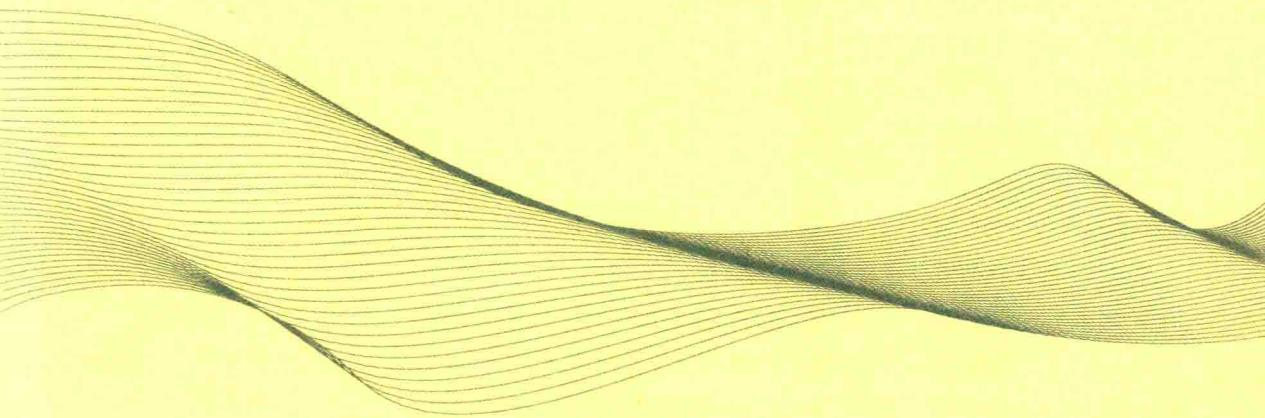
I. ①动… II. ①孙… III. ①动画片—电影语言 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第177187号

总体企划: 周京艳	编辑部: (010) 82665118 转 8011、8002
书名: 动画视听语言(第2版)	发行部: (010) 82665118 转 8006、8007
著者: 孙立	(010) 82665789 (传真)
责任编辑: 管文	印刷: 北京佳信达欣艺术印刷有限公司
编辑: 秦仁华 黄梅琪	版次: 2017年8月北京第2版
图文设计: 周京艳	印次: 2017年8月北京第1次印刷
出版: 北京联合出版公司	开本: 787mm×1092mm 1/16
发行: 北京创意智慧教育科技有限公司	印张: 20.25 (彩色13印张, 含实训)
发行地址: 北京市海淀区知春路111号理想大厦	字数: 440千字 (含实训)
909室(邮编: 100086)	印数: 1~2000册
经销: 全国新华书店	定价: 58.00元(2册, 含《视听语言实训》)

本书如有印、装质量问题可与010-82665789发行部调换。

一套引领和推动中国动漫游戏教育  
及产业发展的优秀教材。





21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程  
“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材

## 专家委员会

侯光明(北京电影学院党委书记)  
张会军(北京电影院校长)  
孙立军(北京电影学院副校长、中国动画研究院院长)  
曹小卉(中国动画研究院副院长)  
李剑平(北京电影学院动画学院院长)  
李亮(北京电影学院动画学院党支部书记)  
黄勇(北京电影学院动画学院副院长)  
孙聪(北京电影学院动画学院副院长)  
徐迎庆(清华大学美术学院信息艺术设计系主任)  
吴冠英(清华大学美术学院教授)  
洪涛(中国人民大学徐悲鸿艺术学院动画系主任)  
龙全(北京航空航天大学新媒体艺术学院院长)  
方成(著名漫画家)  
梅法钗(宁波大学科技学院艺术分院院长)  
李益(重庆邮电大学传媒艺术学院副院长)  
李广华(北京北大方正软件技术学院副教授)  
戴铁郎(著名动画导演)  
余为政(台南艺术大学音像动画研究所所长)  
朱德庸(著名漫画家)  
黄玉郎(著名漫画家)  
严定宪(著名动画导演)  
王庸生(东方文化研究会连环漫画分会会长)  
凯西·史密斯(美国南加州大学电影电视学院动画与数字艺术系主任)  
凯文·盖格(美国迪士尼公司著名三维动画总监)  
谢福顺(新加坡南洋理工大学计算机工程学院院长、副教授)  
田丰(新加坡南洋理工大学计算机工程学院助理教授)  
马志辉(香港理工大学设计学院副院长)  
韩永燮(韩国祥明大学艺术系教授、画家)

(以上排名不分先后)

### 指导单位

中国电影家协会动画电  
影工作委员会

中国美术家协会  
动漫艺术委员会

### 总策划

北京电影学院中国动画  
研究院

北京电影学院动画学院

### 主编

孙立军

### 出版策划

孙立军

黄勇

曹小卉

秦仁华

周京艳

李剑平

孙聪

唐学雷

王金文

刘凯

吕丁

荣光

李天楠

周素琼

黄梅琪

### 整体企划

周京艳

21 Century Higher Education Textbooks for Animation, Comics and Games

“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

 北京电影学院中国动画研究院  
China Animation Research Institute of BFA

 北京电影学院动画学院 / 联合策划  
Animation School of BFA

# 动画视听语言

## Audile & Visual Art Expression in Animation

( 第 2 版 )

主编◎孙立军 著◎孙 立

 北京联合出版公司  
Beijing United Publishing Co., Ltd.

PRODUCTION \_\_\_\_\_

DIRECTOR \_\_\_\_\_

CAMERA \_\_\_\_\_

DATE SCENE TAKE

试读结束：需要全本请在[www.bjrhbook.com](http://www.bjrhbook.com)购买。

近年来,中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家新闻出版广电总局等相关部门领导的高度重视。教育部有关领导指出,由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要,在动漫教育规模极速扩展的同时,提高教学质量已成为当务之急,特别要注重提高学生的实践能力、创造能力,以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革,希望动画学院能发挥行业领军作用,建立面向需求的课程,打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材,形成动漫类专业规范。

由北京电影学院中国动画研究院(前身北京电影学院动画艺术研究所)、中国动画学会和北京联合出版公司等牵头和组建的“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程编委会”,秉承“严谨、科学、系统、服务”的传统,组织海内外专家和大批一线优秀教师,对已经投放市场并被全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材全面升级、更新换代;组织编写旨在提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的“动画大师研究”优秀系列书和“动画教学重要参考”系列书。

新一轮“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材,广泛听取和征求海内外教育家、技术专家的意见和建议,结合国内的实际情况,按照课程设置的新的教学大纲编写,内容不但全面更新,更融入了近几年来教师教学和实践经验。配套实训练习册中的大量典型范例是教材中重点知识和技能的延伸及全真实战的模拟,旨在激发学生的学习兴趣 and 创作欲望,提高学生的实践力、创造力和竞争力,全面展示“最扎实的动漫游戏理论”、“最新的动漫游戏技术”、“最典型的项目应用实践”。本系列教材是“产、学、研”动画整体教学一体化全新教学模式的成功尝试,为北京和全国的动漫游戏专业提供一套标准的规范教材,为中国动画教育起到示范作用,必将成为下一轮中国动漫游戏教育发展的助燃剂。

北京联合出版公司  
动漫游戏图书出版中心

动漫游戏专业高等教育教材编委会



动画是一种文化，它在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上享有的巨大影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家新闻出版广电总局等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近 500 所，在校学生 40 余万人，每年毕业生达 5 万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中国的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院中国动画研究院工作与时俱进，在召开“2009 高校动漫游戏教材体系研讨会”的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高

校的不同需求、读者反馈的意见，努力编写好下面三个系列图书：

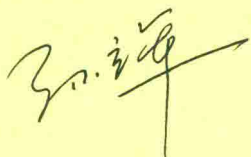
一、“‘十三五’普通高校动漫游戏专业规划教材”，一套推动和加速中国动漫游戏教育及产业发展的优秀教材，是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程——《动画创作》系列”，一套提高动画创作者素质与创作能力、指导动画艺术创作实践的优秀教科书。

三、“21世纪全国动漫游戏专业重要参考资料”，一套政府部门、企事业单位及其他团体和个人把握机遇的信息来源。

北京联合出版公司成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由北京电影学院中国动画研究院牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起到示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化全新教学模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。



北京电影学院副院长、教授、博士生导师  
北京电影学院中国动画研究院院长



21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程  
“十三五”普通高校动漫游戏专业规划教材

## 编 委 会

总策划：北京电影学院中国动画研究院

北京电影学院动画学院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	曹小卉	李剑平	孙 聪	黄 勇	宋奇慧
吴冠英	李 亮	王 钢	曲建方	徐迎庆	刘 峥
于少非	肖永亮	徐 铮	何 澄	卢 斌	孙 立
马 华	刘 阔	陈静晗	张 丽	王玉琴	张 晨
韩 笑	李晓彬	葛 竞	沈永亮	胡国钰	刘 娴
叶 櫓	於 水	刘 佳	陈廖宇	魏 微	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东芳	李 益
彭 超	刘 畅	从继成	王 芳	陈明红	陈 惟
李鸿明	李 洋	孙 亮	陈 静	刘克晓	靳 明
王同兴	唐衍武	孙作范	曲士龙	张 娟	伍福军
马建昌	陈德春	顾 杰	赫 聪	张 勇	张 帆
孙海曼	刘 婷	杨清虎	曾艳春	陈 熙	黄红林
李 莹	毛颖颖	赵建峰	李 娜	许 伟	刘 扬
肖 冉	钟菁琳	孙洪琼	刘闻捷	阳石刚	高纲领
刘 冰	曹会蓉	王澄宇	方化雨	许玲芝	

鸣 谢：文化部文化产业司

# FOREWORD 前言

中国动画发展历史悠久，也拍出了不少优秀作品，近年来中国动画产业化之路越走越快、越走越好。动画影片从产量到质量都得到了飞跃的发展。这些情况也激发了青年人从事动画专业的热情。

动画创作既需要艺术的激情也需要各种技巧，应当说合格动画人才的培养是个浩大的工程，视听语言理论的掌握和运用是其中一个不可逾越的环节。笔者于2005年出版过国内第一部系统对影视动画视听语言规律进行研究的高校教材。现在这本《动画视听语言》对原内容进行了大量的更新，内容更丰富，方法更科学。同时，本书收录了笔者多年教学实践中的作业及范例，提供了十分珍贵的独家教学资料，相信能够给广大师生带来实际的帮助。

本书从视听语言构成的五大要素——镜头、轴线、场面调度、剪辑、声音入手，选取了包括日本动画大师宫崎骏的《天空之城》、《龙猫》，美国迪士尼动画作品《狮子王》，皮克斯制作的《玩具总动员2》、《超人特工队》，梦工厂的《埃及王子》等一系列风格形式各具特色的世界经典优秀动画作品。对其中的有关镜头、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科学、理性地分析，深入浅出地论述了视听语言的基础理论和动画视听语言的主要特点及创作技巧、手段与表现方法，在理论和实践结合的基础上对动画视听语言作了全面的理论论述和系统分析。

全书共分六章，从各个角度为读者勾画出一个全面、系统的动画视听语言学的核心内容及整体框架，内容丰富、观点鲜明、图文并茂、通俗易懂，有助于读者树立正确的视听语言观念，了解动画视听语言的基本概念，学习和掌握视听语言的基本构成元素及视听语言在影视动画中的运用规律和表现技法，能够开拓思维，提高自身动画创作水平。作为教材，适用于动画、漫画、游戏及相关专业院校师生，对于从事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漫画和相关专业入学、考研均具有很好的参考价值。

孙立

孙立  
于北京电影学院动画学院




本书作者：孙立

《动画视听语言》教学重点及课时安排建议表

课时安排建议			教学重点
第一章 概论			介绍课程的意义, 在整体知识架构中的位置 使学生了解知道视听语言是什么, 其知识框架及在动画创作中所起的作用
讲授 8	实践 0	小计 8	
第二章 镜头			1. 镜头的概念及分类 2. 镜头内包含的内容——景别、角度、焦点与景深、镜头运动等 3. 镜头的灵活运用
讲授 16	实践 4	小计 20	
第三章 轴线			1. 轴线的基本概念 2. 对话中的轴线运用法则 3. 运动中的轴线运用法则
讲授 8	实践 4	小计 12	
第四章 场面调度			1. 场面调度的作用 2. 场面调度的基本方法 3. 场面调度的实例分析
讲授 8	实践 4	小计 12	
第五章 剪辑技巧			1. 什么是电影剪辑, 在整个电影创作中所占有的位置 2. 电影剪辑的工作方法和流程 3. 电影剪辑的创作手段 4. 电影剪辑的评价体系
讲授 12	实践 6	小计 18	
第六章 电影声音			1. 视听语言课程中声音的研究方向 2. 声音和画面的关系 3. 声音后期处理基本技巧 4. 声音的创造性
讲授 8	实践 4	小计 12	
总计 82 学时			



本光盘是辅助本课程视听分析的课件（本书中带有  标记的内容），仅作参考老师讲解本书视听语言关键知识点的教学用具，供教学观摩，版权属于原作者与出品公司，特此声明。

本光盘下载地址：<http://pan.baidu.com/s/1i5rEjy9>



# 光盘说明

## CD USER'S GUIDE

动画视听语言		Audile & Visual Art Expression In Animation		目次 Contents	
<b>镜头</b>		002	纵深场面调度举例		
004	景别举例	002	平面场面调度举例		
004	固定拍摄角度	003	重复性场面调度举例		
008	运动摄影镜头举例（一）	003	对比性场面调度举例		
010	运动摄影镜头举例（二）	<b>剪辑技巧</b>			
<b>轴线</b>		004	镜头组接技巧举例		
012	关系轴线的举例	004	动作剪辑技巧举例		
014	关系轴线：双人对语举例	004	动作构成和分解举例		
016	关系轴线：多人对语举例	<b>电影声音</b>			
018	对话场面镜头技巧举例	000	声音的职能举例		
020	运动轴线的运用举例	022	电影音乐的作用举例		
<b>场面调度</b>		004	音画关系举例		
022	演员场面调度举例	<b>学生创作</b>			
022	镜头场面调度举例	004	《雷》《暖》视听语言作业		

需要本书配套电子教案与辅助资料的老师请联系教师服务信箱：  
lelaoshi@163.com，将竭诚为您服务。

**Audile & Visual Art Expression  
in Animation**

# 目 录

## Contents



群体参与和流水线生产，按电影文学章法编故事。



叙事动画的开端。



景别运用实例分析。  
相关演示见光盘。

<b>第一章 概论</b> .....	1
第一节 怎样学好“动画视听语言”这门课.....	2
一、“听”.....	2
二、“看”.....	2
三、“记”.....	2
四、“练”.....	2
第二节 什么是电影视听语言.....	3
一、电影视听语言的基本概念.....	3
二、电影视听语言的基本特性.....	4
第三节 动画视听语言的分类和特点.....	6
一、以视听语言的语法系统为原则划分.....	7
二、从动画影片的传播系统来划分.....	11
第四节 动画视听语言发展史.....	14
一、动画电影的起源.....	14
二、叙事动画的开端.....	15
三、动画电影的成熟.....	16
四、动画电影的各种流派.....	18
本章小结.....	21
本章作业题.....	21
<b>第二章 镜头</b> .....	23
第一节 什么是镜头.....	24
一、概念和职能.....	24
二、平面动画中镜头画面的构成因素.....	26
三、三维动画中镜头画面的构成因素.....	33
第二节 景别.....	37
一、景别定义与特征.....	37



二、大全景 .....	38
三、全景 .....	40
四、中景 .....	41
五、特写 .....	42
六、大特写 .....	45
七、景别运用实例分析 .....	46
第三节 镜头的摄法 .....	54
一、基本概念 .....	54
二、固定摄影 .....	54
三、四种固定拍摄角度 .....	56
四、运动摄影 .....	60
五、九种运动摄影镜头 .....	60
第四节 焦距和焦点 .....	69
一、焦距的基本概念 .....	69
二、焦距的分类 .....	69
三、焦距与透视 .....	69
四、变焦镜头 .....	71
五、焦点与景深 .....	72
六、焦点与景深的艺术处理 .....	73
本章小结 .....	74
本章作业题 .....	75

### 第三章 轴线 .....

第一节 什么是轴线 .....	78
一、基本概念 .....	78
二、轴线的分类 .....	78
第二节 关系轴线 .....	79
一、基本概念 .....	79
二、双人对话场面 .....	79
三、双人对话实例分析 .....	82
四、三人对话场面 .....	84
五、四人或多人对话场面 .....	86
第三节 对话场面分镜头技巧 .....	91
一、一场戏如何开始 .....	91
二、轴线的变化 .....	93
三、反应镜头 .....	94
四、间歇 .....	94
五、时间的压缩 .....	96



仰拍角度又称“仰拍”，是摄影机镜头视轴偏向视平线上方的拍摄方式。相关演示见光盘。



甩又称“闪摇镜头”，指速度极快地摇摄镜头。相关演示见光盘。



关系轴线的应用。相关演示见光盘。



多条轴线的处理方法。相关演示见光盘。



运动的分切。  
相关演示见光盘。



平面场面调度来自于戏剧舞台，属于戏剧性的场面调度。  
相关演示见光盘。



插入镜头亦称“夹接”，在一个镜头中间切断，插入另一个表现不同主体的镜头。  
相关演示见光盘。

第四节 运动轴线	98
一、基本概念	98
二、运动的分切	99
三、运动轴线的灵活运用	101
本章小结	103
本章作业题	103

#### 第四章 场面调度 105

第一节 概念和组成	106
一、基本概念	106
二、演员场面调度	107
三、镜头场面调度	110
第二节 场面调度技巧	113
一、纵深场面调度	113
二、平面场面调度	116
三、重复性场面调度	117
四、对比性场面调度	118
五、象征性场面调度	119
六、电影群众场面	119
本章小结	121
本章作业题	121

#### 第五章 剪辑技巧 123

第一节 剪辑概论	124
一、基本概念和意义	124
二、剪辑工作内容	125
三、剪辑创作过程	126
四、剪辑工艺流程	128
第二节 镜头组接技巧	129
一、分剪	129
二、挖剪	129
三、拼剪	130
四、分剪插接	130
五、插入镜头	131
六、变格剪辑	132
第三节 动作剪辑	133

一、动作剪接点 .....	134
二、动作剪辑技巧 .....	134
三、动作构成和分解 .....	138
第四节 场景转换技巧 .....	141
一、动作转场剪辑 .....	141
二、特写转场剪辑 .....	141
三、音乐转场剪辑 .....	142
四、音响转场剪辑 .....	142
五、景物转场剪辑 .....	142
六、情绪转场剪辑 .....	142
第五节 镜头衔接技巧 .....	142
一、无技巧剪辑 .....	143
二、渐显渐隐 .....	143
三、叠画 .....	143
四、叠印 .....	144
本章小结 .....	144
本章作业题 .....	145



动接静是在镜头动感明显时紧接静感明显的镜头的衔接方法，是镜头组接的特殊规律。  
相关演示见光盘。

<b>第六章 电影声音</b> .....	147
第一节 声音概论 .....	148
一、基本概念 .....	148
二、声音形象的特征 .....	148
三、声音的职能 .....	148
第二节 电影录音 .....	149
一、对白 .....	149
二、动效 .....	150
第三节 电影音乐 .....	151
一、电影音乐的作用 .....	151
二、电影音乐制作 .....	154
第四节 音画关系 .....	155
一、音画同步 .....	155
二、音画对位 .....	156
三、声音的主观运用 .....	157
本章小结 .....	160
本章作业题 .....	160
<b>附录 各章参考答案</b> .....	161



导演和作曲有意使画面与声音形象之间在情绪、气氛、节奏以至内容等方面互相对立，从而深化影片主题。  
相关演示见光盘。