



普通高等教育“十三五”规划教材

动画视听语言及应用

DONGHUA SHITING YUYAN JI YINGYONG

主编◆刘晓宇 李 兴



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



普通高等教育“十三五”规划教材

动画视听语言及应用

DONGHUA SHITING YUYAN JI YINGYONG

主 编 ◆ 刘晓宇 李 兴



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/ 刘晓宇, 李兴主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2018. 8

(普通高等教育“十三五”规划教材)

ISBN 978-7-303-23391-5

I. ①动… II. ①刘… ②李… 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(2018)第 025278 号

营销中心电话 010-62978190 62979006
北师大出版社科技与经管分社 www.jswsbook.com
电子邮箱 jswsbook@163.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com
北京市海淀区新街口外大街 19 号
邮政编码: 100875

印刷: 三河市东兴印刷有限公司
经销: 全国新华书店
开本: 889 mm×1194 mm 1/16
印张: 13
字数: 276 千字
版次: 2018 年 8 月第 1 版
印次: 2018 年 8 月第 1 次印刷
定 价: 65.00 元

策划编辑: 华 珍 周光明 责任编辑: 华 珍 周光明
美术编辑: 刘 超 装帧设计: 刘 超
责任校对: 赵非非 黄 华 责任印制: 赵非非

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010-62978190

北京读者服务部电话: 010-62979006-8021

外埠邮购电话: 010-62978190

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: 010-62979006-8006

内容简介

本教材结合大量丰富的动画实例，系统详尽地讲解了景别、焦距、景深、角度、构图、色彩、光线、镜头、场面调度、轴线、越轴、人声、音响、音乐、声画关系、剪辑、转场技巧、蒙太奇与长镜头等动画视听语言理论，详细分析了《疯狂动物城》《超能陆战队》《寻梦环游记》《美味盛宴》等经典动画影片的视听运用技巧。

本教材图文并茂、案例丰富、深入浅出、结构严谨、条理清晰，是动画专业的基础教材，也适合从事影视、游戏等相关行业人员阅读。

前言

语言不是人类所独有的，动植物及大自然都有着自己的语言。而掌握动画语言，是进入动画领域的必备能力。动画片是电影的一个类型，是电影的一种特殊表现形式。因此，动画视听语言一般遵循着电影的视听语言原理。但由于针对的对象主体不同，其运用技巧上也有所区别。

动画视听语言来源于电影，却更胜于电影。由于没有拍摄技术、拍摄环境、演员因素等限制，动画视听语言可以进行更加丰富和理想化的应用。动画视听语言是影视动画创作的一般规律，但不是一成不变的铁律，也不是不可逾越的法律。影视动画的视听语言一直在发展与完善，原有的规则不断被打破，甚至被颠覆。

本教材以最新的、经典的动画影片为参考案例，引导读者体会前沿动画的视听技巧，使读者能够深刻体会案例内容的精妙。

本教材采用理论与动画实例分析相结合的编写方法，同一章节的案例多取自同一部动画影片，以便读者提前预习。在案例分析中，标注了选取案例所在影片的相对时间位置，方便读者快速查阅。在理论知识讲解的过程中，还列举了动画视听语言与电影视听语言的区别，强调动画视听语言的特点。在专有名词的解释方面，用词准确、言简意赅，符合各种级别的考试要求。

本教材图文并茂、案例丰富、深入浅出、结构严谨、条理清晰，是动画专业的基础教材，也适合从事影视、游戏等相关行业人员阅读。本教材系统详尽地讲解了景别、焦距、景深、角度、构图、色彩、光线、镜头、场面调度、轴线、越轴、人声、音响、音乐、声画关系、剪辑、转场技巧、蒙太奇与长镜头等动画视听语言理论，最后对经典动画短片《美味盛宴》进行拉片，详细分析其动画视听语言的运用技巧。

本教材由刘晓宇和李兴共同编写完成，李兴编写第1章至第3章，刘晓宇编写第4章至第8章。本教材的编写主要立足于作者多年的教学体会和学习积累，但为了更加清晰准确地完成本教材，书中有些内容参阅了国内外的一些研究成果，在此向各位作者和出版者表示诚挚的感谢。

由于作者水平有限，书中难免有不妥和疏漏之处，恳请各位专家、学者和广大读者提出宝贵意见，以便今后修正。

编者

目 录

第 1 章 动画视听语言的概述 /1

1.1 动画视听语言的概念	1
1.2 动画创作风格的分类	2
1.2.1 实验动画	2
1.2.2 叙事动画	4
1.3 动画片的传播媒介	5
1.3.1 影院动画片	6
1.3.2 电视动画片	7
1.3.3 网络动画片	11
1.4 动画的发展	12
1.5 动画的类型	14
1.5.1 定格动画	15
1.5.2 二维动画	18
1.5.3 三维动画	20

第 2 章 影像 /23

2.1 景别	23
2.1.1 景别的分类	23
2.1.2 远景	25
2.1.3 全景	26
2.1.4 中景	28
2.1.5 近景	29
2.1.6 特写	31
2.1.7 系列景别	33
2.1.8 空间距离	34
2.2 焦距与景深	36
2.2.1 焦距	36
2.2.2 短焦距镜头	37
2.2.3 标准镜头	39
2.2.4 长焦距镜头	39

2.2.5 变焦镜头	40
2.2.6 移焦	42
2.2.7 景深	44
2.3 角度	46
2.3.1 拍摄高度	46
2.3.2 拍摄方向	50
2.4 构图	53
2.4.1 构图风格	53
2.4.2 平面构图	53
2.4.3 景深构图	57
2.4.4 构图中心	61
2.4.5 构图原则	66
2.4.6 动静态构图	68
2.4.7 构图类型	69
2.5 色彩	70
2.5.1 色彩的基本知识	70
2.5.2 色彩的心理影响	71
2.5.3 色彩的应用功能	73
2.6 光线	75
2.6.1 光线的基本知识	75
2.6.2 光线的性质分类	75
2.6.3 光线的造型作用	75
2.6.4 光线的投射角度	76
2.6.5 光线的观念	79
2.6.6 光线的功能	80

第3章 镜头/81

3.1 镜头的概念	81
3.2 运动镜头	81
3.2.1 推镜头	82
3.2.2 拉镜头	83
3.2.3 摇镜头	84
3.2.4 移动镜头	85
3.2.5 跟镜头	86
3.2.6 升降镜头	87
3.2.7 甩镜头	88
3.2.8 晃动镜头	89
3.2.9 旋转镜头	89

3.2.10 震动镜头	90
3.2.11 综合运动镜头	90
3.3 变速镜头	91
3.3.1 升格镜头	91
3.3.2 降格镜头	91
3.3.3 逐格镜头	92
3.4 镜头类型	93
3.4.1 关系镜头	93
3.4.2 动作镜头	93
3.4.3 渲染镜头	94
3.5 镜头长度	95
3.5.1 短镜头	95
3.5.2 中长度镜头	95
3.5.3 长镜头	96
3.6 镜头视点	96
3.6.1 镜头视点的含义	96
3.6.2 主观视点	97
3.6.3 客观视点	98
3.6.4 间接视点	98
3.6.5 导演视点	99

第4章 场面调度/101

4.1 场面调度的概念	101
4.2 场面调度的层次	102
4.2.1 演员调度	102
4.2.2 镜头调度	102
4.3 场面调度的手法	102
4.3.1 平面场面调度	103
4.3.2 纵深场面调度	103
4.3.3 重复场面调度	104
4.3.4 对比场面调度	104
4.3.5 象征场面调度	105
4.4 轴线	106
4.4.1 轴线的概念	106
4.4.2 轴线的分类	107
4.4.3 越轴	109
4.5 对话镜头	112
4.5.1 三角形原理	112

4.5.2 双人对话	119
4.5.3 三人对话	119
4.5.4 多人对话	121

第5章 声音/123

5.1 声音概论	123
5.2 声音的形式	123
5.2.1 人声	123
5.2.2 音响	128
5.2.3 音乐	128
5.3 声音的录制	131
5.3.1 录音的时期	131
5.3.2 拟音	132
5.3.3 混音	132
5.4 声画关系	133
5.4.1 按形式分类	133
5.4.2 按内涵分类	134

第6章 剪辑/136

6.1 剪辑的概念	136
6.2 剪辑与时间	137
6.2.1 时间延伸处理	137
6.2.2 时间压缩处理	139
6.3 动作剪辑技巧	141
6.3.1 动作分解法	141
6.3.2 动作错觉法	141
6.3.3 动作增减法	141
6.4 镜头组接技巧	141
6.4.1 连贯因素	142
6.4.2 剪辑点	142
6.4.3 景别剪辑规则	143
6.4.4 动静组接	144
6.5 转场技巧	146
6.5.1 技巧转场	146
6.5.2 无技巧转场	153

第7章 蒙太奇与长镜头/167

7.1 蒙太奇的概念	167
7.2 蒙太奇的分类	168
7.2.1 叙事蒙太奇	169

7.2.2 表现蒙太奇	174
7.3 长镜头的概念	179
7.4 长镜头的分类	179
7.4.1 固定长镜头	180
7.4.2 景深长镜头	180
7.4.3 运动长镜头	181
第8章 实例分析 /183	
8.1 短片简介	183
8.2 盛宴生活	184
8.3 健康生活	187
8.4 重拾幸福	190
8.5 重获新生	193
参考文献 /197	

第1章 动画视听语言的概述

【本章概述】

1. 动画视听语言的相关概念
2. 动画创作风格的分类
3. 动画片的传播媒介
4. 动画的发展
5. 动画的类型

【学习目标】

1. 理解动画视听语言的相关概念
2. 了解动画创作风格的两种类型
3. 了解动画片的传播媒介
4. 了解动画的发展历程
5. 掌握动画的三种类型及特点

1.1 动画视听语言的概念

视听语言就是电影语言，是利用视听刺激的合理安排，向受众传播某种信息的一种感性语言。语言，必然有语法，这便是我们所熟知的各种镜头调度的方法和各种音乐运用的技巧。这些方法和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。

视听语言是人类创造并使用的，同时依托视觉和听觉两种感觉器官，以声音和图像的综合形态进行思想、感情的交流与传播所使用的语言。其传播方向是单向的。

视听语言主要是电影的艺术手段，同时也是大众传媒中的一种符号编码系统。作为一种独特的艺术形态，主要内容包括：镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系。视听语言的

三大构成主体是影像、声音和剪辑。影像的构成元素有镜头、构图、景别、角度、运动、光线和色彩。声音的构成元素有语言、音响和音乐。剪辑的构成元素有影像的剪辑和声音的剪辑。

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四个方面。视听语言有狭义和广义之分。所谓狭义，就是镜头与镜头之间的组合。所谓广义，还包含了镜头里表现的内容（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。

动画是一种综合艺术，它是集合了绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。狭义的动画一般是指动画这种艺术形式本身，即动画的本体。有时也等同于人们常说的动画片。而动画片是电影的一个类型，是电影的一种特殊表现形式。因此，动画视听语言一般遵循着电影的视听语言原理。但由于针对的对象主体不同，其运用技巧上也有所区别。

1.2 动画创作风格的分类

动画按照其创作风格划分，大体可以分为实验动画和叙事动画。实验动画是指还在探索时期的动画作品，可以说是具象形成的前期，抽象概念的表现占有更大的空间。而随着动画作品进入工业化的制作流程，商业化的运作后期时，它们的创作就已脱离了实验的性质，成为一种新型的文化产业模式——商业动画。而

这些常在电视上看到的动画片，多为叙事动画。叙事动画更加符合动画视听语言的规律。

1.2.1 实验动画

实验动画是以实验为目的，保持自我风格、形式、技巧以及制作方式的动画。实验动画包含两个含义：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，其中一个显著特点是个体化创作。实验动画从内涵到形式更倾向本体元素的极限发挥。实验动画的本质就是：实验尝试突破原有艺术的边界。

1990年奥斯卡最佳动画短片《平衡》就是一部典型的实验动画，如图1-1所示。讲述的是当人心中的平衡被打破，世界就会混乱，最后留下的只有孤独寂寞、失败及崩溃。以平衡这一现象诱发观众对社会和人性的联想和反思。表达了作者对作品内涵上的探索。

我国在20世纪50年代就开始对实验动画



图 1-1 动画短片《平衡》

进行探索。1960 年，上海美术电影厂拍了一部称作“水墨动画片段”的实验性短片。同年，就推出来第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》，如图 1-2 所示。其中的小动物造型取自大画家齐

白石的笔下，该片一问世便轰动了全世界。我国的戏曲、木偶、剪纸、皮影、年画等民族民间艺术，都为各种类型的动画片提供了借鉴材料。



图 1-2 水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》

案例分析

2017 年动画电影《至爱梵·高》是世界上第一部油画动画长片，如图 1-3 所示。2015 年是

梵·高的 125 岁诞辰。为了纪念梵·高，波兰画家兼导演多洛塔·科别拉决定用梵·高自己的画作来展现他生前的故事。



图 1-3 电影《至爱梵·高》

整部电影时长仅 95 分钟，制作周期却长达 7 年，制作团队在全世界找了 15 个国家的 125 位画家，深入调查了梵·高生前的 800 封书信，一共画了 65000 张油画，然后以 12 幅/秒的速度叠加成这部油画电影作品，如图 1-4 所示。每一帧都是画家们纯手工绘制的真正的油画

作品。

动画电影《至爱梵·高》是对梵·高一生，尤其是他那充满争议的死亡的一次探索，通过重构可能导致他死亡的那些事件，揭晓事件原委。不过，这部电影最引人注目的还是它的艺术表现形式。



图 1-4 画家绘制油画画面

1.2.2 叙事动画

叙事动画就是以动画为表现手法，来叙述一个严谨完整的故事。故事因果关系明确，结构严谨，有明确的主人公，遵循电影视听语言的语法规则和叙述方式。叙事动画有较为固定模式的开端、发展、高潮和结局。叙事动画是用动画影像构成的叙事，故事是呈现式的。叙事动画与传统电影相比有一定的优势，它可以合理添加许多现实中不可能实现的想法，并加

以实现。它可以不受现实环境的制约，充分发挥想象力，实现真实电影中无法实现的镜头画面。

案例分析

1994 年的动画电影《狮子王》是一部经典的叙事动画长片，如图 1-5 所示。该片讲述了小狮子王辛巴在朋友的陪伴下，经历了生命中最光荣的时刻，也遭遇了最艰难的挑战，最终成为了森林之王的故事。



图 1-5 动画电影《狮子王》

辛巴是狮子王国的小王子，他的父亲穆法沙是一个威严的国王。然而叔叔刀疤却对穆法沙的王位觊觎已久。要想坐上王位宝座，刀疤必须除去小王子，于是，刀疤利用种种借口让辛巴外出，然后伺机大开杀戒，无奈被穆法沙即时来救。在反复的算计下，穆法沙惨死在刀疤手下，刀疤一方面别有用心地劝辛巴离开，另一方面派人将他赶尽杀绝。

辛巴逃亡中遇到了机智的丁满和善良的彭彭，他们抚养辛巴长成雄壮的大狮子，鼓励他回去森林复国。在接下来一场复国救民的斗争中，辛巴真正长成一个坚强的男子汉，领会了责任的真谛。

《狮子王》有着明确的叙事结构，故事构架大幅度的借鉴了经典剧作《哈姆雷特》，是一部非常典型的叙事动画。

1.3 动画片的传播媒介

动画片在制作之初，就要选择好动画片的传播媒介，以便有针对性地投放资金和精力。根据传播媒介的不同，动画片大体可以分为三种类型，分别是影院动画片、电视动画片和网络动画片。这三种类型的动画片在资金投入、播放时长、制作周期和制作工艺等方面都有所不同。

很多动画片都是通过影院、电视和网络三种传播媒介相互作用，互相推广，以便带动其他类型的收益。例如，电影《功夫熊猫》赢得票房和口碑之后，继而推出了电视剧版的《功夫熊猫》——《功夫熊猫：盖世传奇》。《功夫熊猫：盖世传奇》在电视和网络等传播媒介中的热映，继续保持着《功夫熊猫》的影响力，同时也为《功夫熊猫》电影的第二部和第三部做着铺垫。

还有就是先通过电视和网络等传播媒介产

生一定的影响力，赢得了固定的受众群体后，推出其电影版以获取利润，如《名侦探柯南》《喜羊羊与灰太狼》和《秦时明月》等作品。

大部分动画片的广泛传播主要是为了扩大影响力，赢得良好的口碑，以便可以通过衍生产品、形象授权等方式，获得更多更长久的利益回报。例如，迪士尼公司的卡通形象，成为世界上最富有的、影响力最大的卡通形象。

1934 年，米奇被列入大英百科全书。米老鼠卡通片在全世界共有超过 130 种语言的版本。2008 年，《时代》杂志将米老鼠列为世界上最能被辨识的人物之一，甚至超过了圣诞老人。2003 年，米老鼠和他的朋友们以价值 58 亿美元成为美国财经杂志《福布斯》推出的“虚构形象富豪榜”中最能挣钱的卡通形象，如图 1-6 所示。

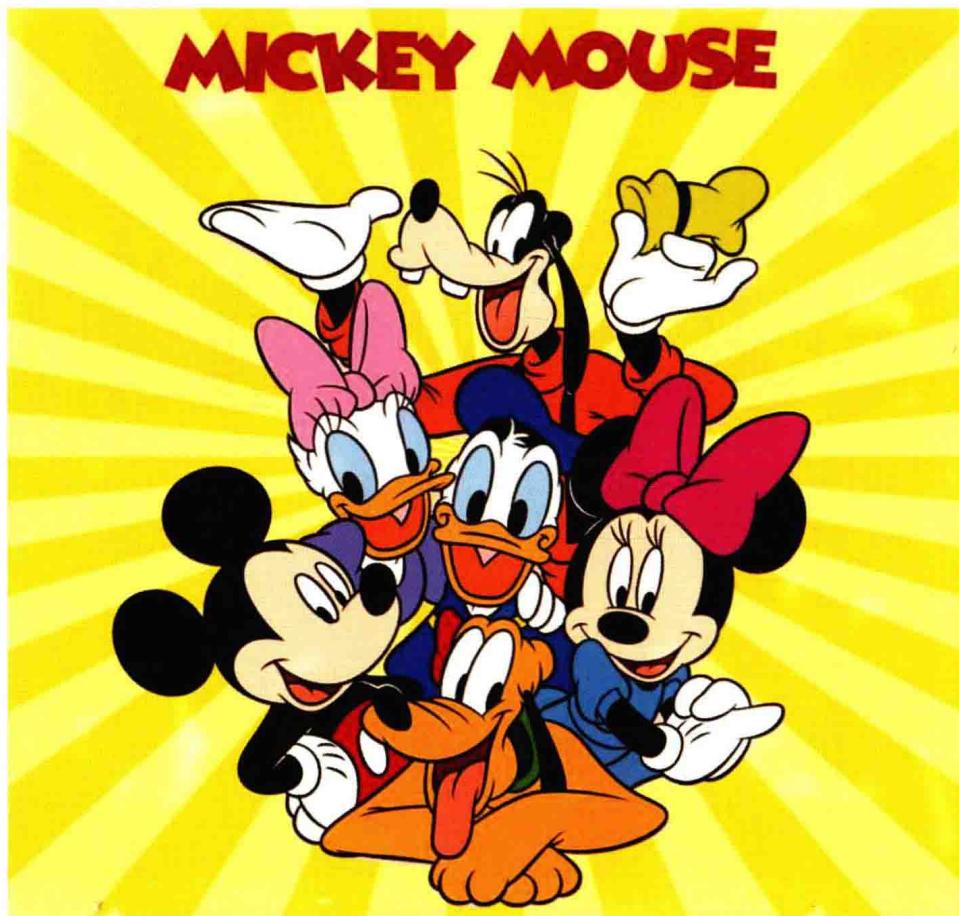


图 1-6 米老鼠和他的朋友们

1.3.1 影院动画片

影院动画片又称动画电影或动画长片，通常指在影院播放的动画影片，片长一般在 90 分钟左右。影院动画片是电影的一种类型，是电影的特殊表现形式。影院动画片一般成本较高，生产周期较长，品质制作精良，有独立完整的故事。影院动画的高成本投入是为了获取巨额的票房收益。

案例分析

2008 年院线上映的动画电影《功夫熊猫》片长 92 分钟，故事讲述了一只笨拙的熊猫立志成为武林高手的故事，如图 1-7 所示。影片制作成本 1.3 亿美元，票房收益 6.31 亿美元。影片制作周期长达 5 年，448 名演职人员付出了约 86 万个人工时。动画制作团队，由来自美国、中国、加拿大、法国、意大利、西班牙、爱尔兰、英国、墨西哥、菲律宾、日本、瑞典、比利时和以色列等国的动画制作人员构成。



图 1-7 《功夫熊猫》剧照

《功夫熊猫》动画电影品质精良，制作精益求精。“和平谷”中有 1478 名形象各异的村民，在挑选“神龙大侠”的比武现场共有 2306 名观众。“翡翠宫”场景由多达 88100 块组件建成。熊猫阿宝乘“火箭椅”冲上半空一幕，便同时动用了箭火、光效、爆破和烟火轨迹等多达 54 个视觉特技效果。阿宝使用爆竹炸毁的椅子碎片数多达 953593 片。角色造型也极为细致，“盖世五侠”中的仙鹤身上便有多达 6019 条羽毛，灵蛇全身有 120 块骨头，针灸时阿宝的背上插了 133 根针，乌龟大师临终时被 37517 个花瓣淹没。雪豹太郎攻击阿宝时掀起厚厚的尘埃引发了爆炸，形成了 33588526 粒尘埃。

1.3.2 电视动画片

电视动画片是以电视为主要传播媒介，专门为电视播出而制作的动画片。电视动画片多为动画系列剧，制作成本相对较低，针对固定年龄段的受众群体。按照受众群体年龄段的不同，大体可分为幼儿动画片、少年动画片和成人动画片，各个国家和影视公司也有相应的分级制度。

电视动画片有固定的播出时间，动画片的

每集中也有固定的播放时长。电视动画片播放时间较短，一般为 10 分钟、22 分钟或 30 分钟等不同规格。有些将其加工成 45 分钟左右，讲述相对独立的故事版本，以特辑的方式进行播放。由于部分电视台采取周播制，所以一部电视动画片一般由 26 集、52 集、104 集或其他集数组成。

电视动画片每集播放全剧中的一段故事，并在每集或每段故事结尾处留有悬念，吸引观众连续收看。电视动画片按照剧情内容，可分为单元剧和连续剧两种类型动画片。

1. 单元剧动画片

单元剧动画片就是整部作品架构于同一个背景之上，但各集之间无绝对，或只有薄弱的前后关联，部分作品的每一集均可视之为独立作品。单元剧动画片有时也可由 2~3 集组成一个独立小单元。单元剧类型的电视动画片，由于是分集播放，因此要求每一集都要有独立的起承转合，各自不同的剧情高潮点和亮点。很多时候会在片尾设置一定的悬念和精彩预告，以吸引观众继续观看。典型的单元剧动画片有《哆啦 A 梦》《名侦探柯南》和《猫和老鼠》等。