

普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材 清华大学美术学院院长 鲁晓波

倾力
推荐

动画视听语言

(第二版)

Animation Audio-visual Language

高思 编著

+

+

Animation + Audio + Visual
Language

本书提供立体化教学资源

1. 配套PPT课件
2. 赠送专业考试题库手册
3. 考试题库标准答案解析

清华大学出版社



普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材

动画视听语言

第二版

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6章,内容包括视听语言概论、镜头、场面调度、声音、剪辑以及视听分析案例,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、影视制作以及要参加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. —2版. —北京:清华大学出版社, 2018

(普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材)

ISBN 978-7-302-48574-2

I. ①动… II. ①高… III. ①动画片—电影语言—高等学校—教材 ②动画片—电视—语言学—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第249878号

责任编辑:李 磊

装帧设计:王 晨

责任校对:成凤进

责任印制:宋 林

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

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×250mm

印 张:10.5

字 数:223千字

(附小册子1本)

版 次:2013年6月第1版 2018年1月第2版

印 次:2018年1月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:49.80元

产品编号:075392-01



动画视听语言 (插图)

Animation Audio-visual Language



动画
视听语言
(第二版)



普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材 专家委员会

主 编

余春娜

天津美术学院动画艺术系
主任、副教授

副主编

赵小强

孔 中

高 思

编委会成员

余春娜

高 思

杨 诺

陈 薇

白 洁

赵更生

刘晓宇

潘 登

王 宁

张乐鉴

张茫茫

鲁晓波

王亦飞

周宗凯

史 纲

韩 晖

余春娜

郭 宇

邓 强

陈赞蔚

薛 峰

张茫茫

于 瑾

薛云祥

杨 博

段天然

叶佑天

陈 曦

薛燕平

林智强

姜 伟

赵小强

孔 中

清华大学美术学院

鲁迅美术学院影视动画学院

四川美术学院影视动画学院

西安美术学院影视动画学院

中国美术学院动画艺术系

天津美术学院动画艺术系

四川美术学院动画艺术系

西安美术学院动画艺术系

广州美术学院动画艺术系

南京艺术学院动画艺术系

清华大学美术学院

中国美术学院动画艺术系

中央美术学院动画艺术系

西安美术学院动画艺术系

中国人民大学艺术学院动画艺术系

湖北美术学院动画艺术系

北京电影学院动画学院

中国传媒大学动画艺术系

北京大呈印象文化发展有限公司

北京吾立方文化发展有限公司

美盛文化创意股份有限公司

北京酷米网络科技有限公司

院长

院长

副院长

院长

系主任

系主任

系主任

系主任

系主任

系主任

教授

教授

教授

教授

教授

教授

教授

教授

教授

总经理

总经理

董事长

创始人、董事长



动画专业作为一个复合性、实践性、交叉性很强的专业，教材的质量在很大程度上影响着教学的质量。动画专业的教材建设是一项具体常规性的工作，是一个动态和持续的过程。配合“十三五”期间动画专业卓越人才培养计划的方案，结合实际优化课程体系、强化实践教学环节、实施动画人才培养模式创新，在深入调查研究的基础上根据学科创新、机制创新和教学模式创新的思维，在本套教材的编写过程中我们建立了极具针对性与系统性的学术体系。

动画艺术独特的表达方式正逐渐占领主流艺术表达的主体位置，成为艺术创作的重要组成部分，对艺术教育的发展起着举足轻重的作用。目前随着动画技术发展的日新月异，对动画教育提出了挑战，在面临教材内容的滞后、传统动画教学方式与社会上计算机培训机构思维方式趋同的情况下，如何打破这种教学理念上的瓶颈，建立真正的与美术院校动画人才培养目标相契合的动画教学模式，是我们所面临的新课题。在这种情况下，迫切需要进行能够适应动画专业发展自主教材的编写工作，以便引导和帮助学生提升实际分析问题解决问题的能力以及综合运用各模块的能力，高水平动画教材的出现无疑对增强学生的专业素养起到了非常重要的作用。目前全国出版的供高等院校动画专业使用的动画基础书籍比较少，大部分都是没有院校背景的业余培训部门出版的纯粹软件讲解，内容单一，导致教材带有很强的重命令的直接使用而不重命令与创作的逻辑关系的特点，缺乏与高等院校动画专业的联系与转换以及工具模块的针对性和理论上的系统性。针对这些情况我们将通过教材的编写力争解决这些问题。在深入实践的基础上进行各种层面有利于提升教材质量的资源整合，初步集成了动画专业优秀的教学资源、核心动画创作教程、最新计算机动画技术、实验动画观念、动画原创作品等，形成多层次、多功能、交互式的教、学、研资源服务体系，发展成为辅助教学的最有力手段。同时在视频教材的管理上针对动画制作软件发展速度快的特点保持及时更新和扩展，进一步增强了教材的针对性，突出创新性和实验性特点，加强了创意、实验与技术的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力。在专业教材建设中，根据人才培养目标和实际需要，不断改进教材内容和课程体系，实现人才培养的知识、能力和素质结构的落实，构建综合型、实践型、实验型、应用型教材体系。加强实践性教学环节规范化建设，形成完善的实践性课程教学体系和实践性课程教学模式，通过教材的编写促进实际教学中的核心课程建设。

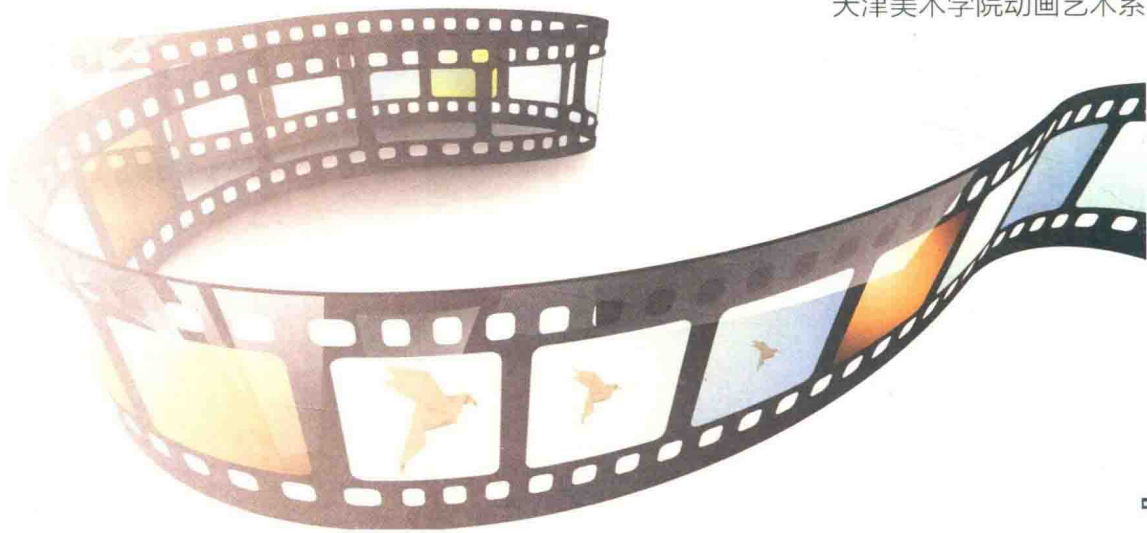
依照动画创作特性分成前中后期三个部分，按系统性观点实现教材之间的衔接关系，规范了整个教材编写的实施过程。整体思路明确，强调团队合作，分阶段按模块进行，在内容上注重在审美、观念、文化、心理和情感表达的同时能够把握文脉，关注精神，找到学生学习的兴趣点，帮助学生维持创作的激情，厘清进行动画创作的目的，通过动画系列教材的学习需要首先明白为什么要创作，才能使学生清楚创作什么，进而思考选择什么手段进行动画创作。提高理解力，去除创作中的盲目性、表面化，能够引发学生对作品意义的讨论和分析，加深学生对动画艺术创作的理解，为学生提供动画的创作方式和经验，开阔学生的视野和思维，为学生的创作提供多元思路，使学生明确创作意图，选择恰当的表达方式，创作出好的动画作品。通过这样一个关键过程使学生形成健康的心理、开朗的心胸、宽阔的视野、良好的知识架构、优良的创作技能。采用多种方式，引导学生在创作手法上实现手段的多样，实验性的探索，视觉语言纵深以及跨领域思考的提升，学生对动画

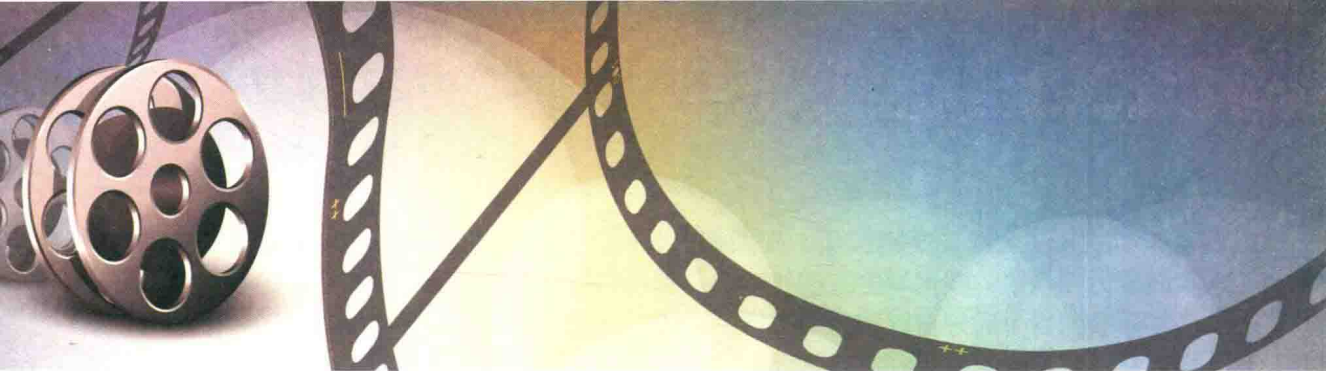
创作问题关注度敏锐度的加强。在原有的基础上提高辅导质量，进一步提高学生的创新实践能力和水平，强化学生的创新意识，结合动画艺术专业的教学特点，分步骤分层次对教学环节的各个部分有针对性地进行了合理规划和安排。在动画各项基础内容的编写过程中，在对之前教学效果分析的基础上，进一步整合资源，调整了模块，扩充了内容，分析了以往教学过程的问题，加大了教材中学生创作练习的力度，同时引入先进的创作理念，积极与一流动画创作团队进行交流与合作，通过有针对性的项目练习引导教学实践。积极探索动画教学新思路，面对动画艺术专业新的发展和挑战，与专家学者展开动画基础课程的研讨，重点讨论研究动画教学过程中的专业建设创新与实践。进一步突出动画专业的创新性和实验性特点，加强创意课程、实验课程与技术类课程的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力，进行了教材的改革与实验，目的使学生在熟悉具体的动画创作流程的基础上能够体验到在具体的动画制作中如何把控作品的风格节奏、成片质量等问题，从而切实提高学生实际分析问题与解决问题的能力。

在新媒体的语境下，我们更要与时俱进或者说在某种程度上高校动画的科研需要起到带动产业发展的作用，需要创新精神。本套教材的编写从创作实践经验出发，通过对产业的深入分析以及对动画业内动态发展趋势的研究，旨在推动动画表现形式的扩展，以此带动动画教学观念方面的创新，将成果应用到实际教学中，实现观念、技术与世界接轨，起到为学生打开全新的视野、开拓思维方式的作用，达到一种观念上的突破和创新，我们要实现中国现代动画人跨入当今世界先进的动画创作行列的目标，那么教育与科技必先行，因此希望通过这种研究方式，为中国动画的创作能够起到积极的推动作用。就目前教材呈现的观念和技术形态而言，解决的意义在于把最新的理念和技术应用到动画的创作中去，扩宽思路，为动画艺术的表现方式提供更多的空间，开拓一块崭新的领域，同时打破思维定式，提倡原创精神，起到引领示范作用，能够服务于动画的创作与专业的长足发展。另一方面根据本专业“十三五”规划的目标和要求，教材的内容对于卓越人才培养计划，本科教学质量与教学改革以及创新团队培养计划目标的完成都有积极的推动作用。

朱春雨

天津美术学院动画艺术系





前言

近年来随着中国对动画创意产业的大力支持，生产了一大批动画作品，可是我们看到的优秀作品却是凤毛麟角。因为原创性的内容太少了，大多数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。迄今为止，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，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，基础理论大多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动画视听语言特性的图书。本书共分为6章，主要内容包括：动画视听语言概论、镜头、场面调度、声音、剪辑以及视听分析案例，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、影视制作以及要参加专业入学考试等人员。



本书由高思编写，在成书的过程中，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、贾银龙等人也参与了本书的编写工作。由于作者编写水平有限，书中难免有疏漏和不足之处，恳请广大读者批评、指正。

本书提供了PPT课件和考试题库答案等立体化教学资源，扫一扫左侧的二维码，推送到邮箱后下载获取。

编者

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	6
1.3.1 影院动画片	6
1.3.2 电视动画片	9
1.4 动画片的发展与演变	11
1.4.1 二维动画	11
1.4.2 偶动画	14
1.4.3 三维动画	16
1.4.4 IMAX 3D动画	18

第2章

镜头

2.1 镜头的基本概念	22
2.1.1 主观镜头	22
2.1.2 客观镜头	23
2.1.3 反应镜头	24
2.1.4 空镜头	24
2.1.5 过场镜头	25
2.1.6 长镜头	25
2.2 景别	28
2.2.1 景别的概念	28
2.2.2 远景	28
2.2.3 全景	30
2.2.4 中景	31
2.2.5 近景	32
2.2.6 特写	33
2.2.7 大特写	34
2.3 角度	35
2.3.1 角度的概念	35
2.3.2 仰角度	35
2.3.3 俯角度	37
2.3.4 鸟瞰角度	38
2.3.5 水平角度	39
2.3.6 正面角度	39
2.3.7 侧面角度	40
2.3.8 斜侧角度	40
2.4 运动摄影	41
2.4.1 推镜头	41
2.4.2 拉镜头	42

第3章

场面调度

2.4.3 摇镜头	43
2.4.4 移动镜头	43
2.4.5 升降镜头	45
2.4.6 甩镜头	45
2.4.7 晃动镜头	47
2.4.8 旋转镜头	47
2.5 升格、降格	48
2.5.1 升格	48
2.5.2 降格	49
2.6 焦距与景深	50
2.6.1 焦距	50
2.6.2 短焦距镜头	50
2.6.3 中距离焦距镜头	51
2.6.4 长焦距镜头	51
2.6.5 变焦镜头	52
2.6.6 景深	53
2.6.7 移焦	53
2.6.8 景深与焦距的关系	54
3.1 场面调度的基本概念	56
3.1.1 演员调度	56
3.1.2 镜头调度	56
3.1.3 场面调度的特性	56
3.2 空间距离	57
3.2.1 亲近距离	57
3.2.2 个人距离	58
3.2.3 社会距离	58
3.2.4 公众距离	59
3.3 场面调度的要素	59
3.3.1 空间造型	60
3.3.2 光影	61
3.3.3 色彩	64
3.3.4 道具	66
3.3.5 服装	68
3.3.6 化妆	69
3.4 场面调度的方法	70
3.4.1 纵深性场面调度	70
3.4.2 重复性场面调度	71
3.4.3 对比性场面调度	71
3.4.4 象征性场面调度	72
3.5 轴线	73

第4章

声音

3.6 反拍、反打	75
3.6.1 总角度	75
3.6.2 内反拍角度	76
3.6.3 外反拍角度	77
4.1 声音概论	79
4.1.1 声音的基本概念	79
4.1.2 声音的基本要素	79
4.1.3 声画关系	80
4.1.4 主观声音与客观声音	82
4.2 电影音乐	83
4.2.1 电影音乐的基本概念	83
4.2.2 音乐与故事	84
4.2.3 音乐的作用	85
4.2.4 音画关系	86
4.2.5 标题性音乐	89
4.2.6 挪用音乐与原创音乐	89
4.3 音响	92
4.3.1 动作音响	92
4.3.2 自然音响	93
4.3.3 背景音响	93
4.3.4 机械音响	93
4.3.5 枪炮音响	94
4.3.6 特殊音响	94
4.4 语言	94
4.4.1 对白	95
4.4.2 旁白	96
4.5 动画片与拟音	98
4.6 听音解析	99
4.6.1 明确的声音元素	99
4.6.2 物体的声音	100
4.6.3 环境的声音	101
4.6.4 情绪的声音	102
4.6.5 转场的声音	103
5.1 剪辑的含义	106
5.1.1 剪辑的概念	106
5.1.2 蒙太奇思维	106
5.1.3 蒙太奇句子	106
5.1.4 蒙太奇段落	106

第5章

剪辑

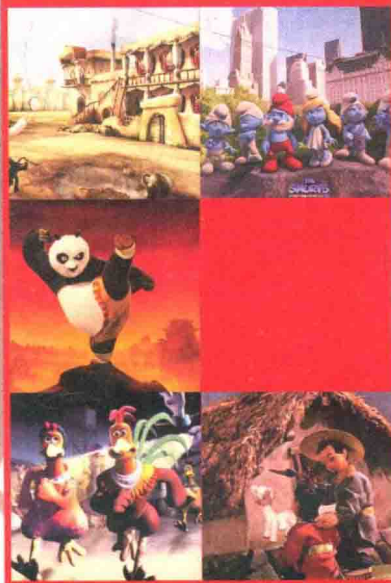
动画视听语言 (第二版)

5.2 蒙太奇的表现形式	107
5.2.1 平行蒙太奇	107
5.2.2 交叉蒙太奇	108
5.2.3 复现蒙太奇	109
5.2.4 对比蒙太奇	110
5.2.5 积累蒙太奇	110
5.2.6 联想蒙太奇	111
5.2.7 象征蒙太奇	111
5.2.8 错觉蒙太奇	112
5.2.9 扩大与集中蒙太奇	112
5.3 剪辑的特性	113
5.3.1 镜头组接与画面的关系	113
5.3.2 镜头组接与节奏的关系	114
5.3.3 镜头组接与时空的关系	115
5.4 剪辑的连续性	119
5.4.1 人物动作的连续性	119
5.4.2 固定镜头和运动镜头的衔接	121
5.5 转场的方法与技巧	123
5.5.1 动作转场剪辑	123
5.5.2 特写转场剪辑	125
5.5.3 语言转场剪辑	126
5.5.4 音乐转场剪辑	126
5.5.5 音响转场剪辑	126
5.5.6 景物转场剪辑	127
5.5.7 情绪转场剪辑	128
5.5.8 光学技巧转场剪辑	128
5.5.9 无技巧转场剪辑	130
6.1 初见伊芙	132
6.2 尾随伊芙	135
6.3 第一次牵手	142
6.4 走近瓦利的生活	148

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,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

追溯动画发展的历史,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。

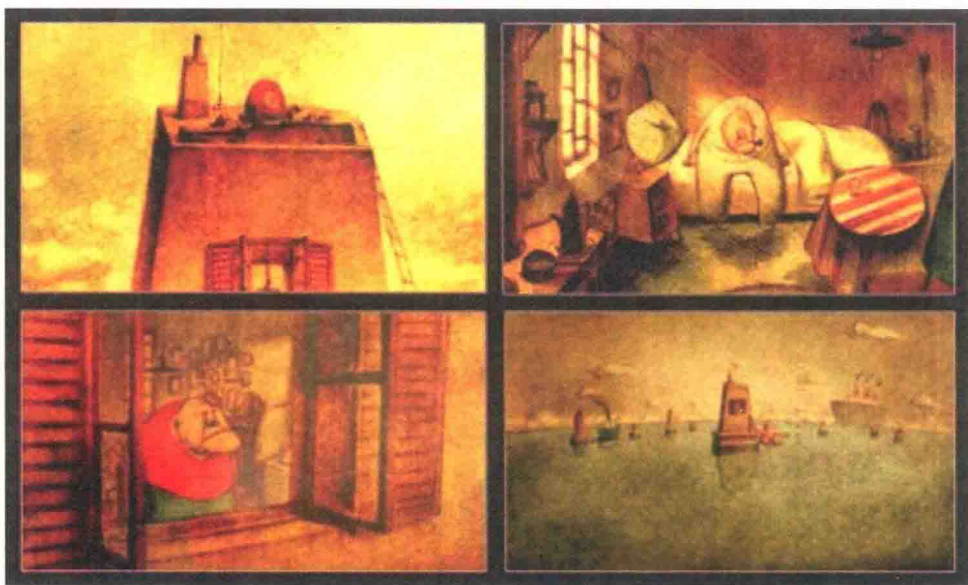
案例解析

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。



案例解析

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

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入到场景中舞剑,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。