

视听语言

Audio-Visual Language

◎丛书主编\房晓溪◎丛书副主编\刘春雷

视听语言超过了以文字为载体的传统语言形态，并在表意方式、语汇组织和感知方式上迥异于后者，大大地影响了当代人的交流、思维以及理解方式。

Audio-Visual Language

Audio-visual language is the main means of the art of film, but also a symbol of the mass media coding system as a unique art form...



印刷工业出版社

要書字内

现代动漫教程

视听语言

附赠 (91C) 巨像光盘1张

ISBN 7-5621-2800-9 定价: 25.00元

书 名 未 知 数 量 单 价

1. 封面设计: 张 颖	张 颖	1. 封面设计: 张 颖	张 颖
2. 封底设计: 张 颖	张 颖	2. 封底设计: 张 颖	张 颖
3. 书脊设计: 张 颖	张 颖	3. 书脊设计: 张 颖	张 颖
4. 内页设计: 张 颖	张 颖	4. 内页设计: 张 颖	张 颖
5. 目录设计: 张 颖	张 颖	5. 目录设计: 张 颖	张 颖
6. 附录设计: 张 颖	张 颖	6. 附录设计: 张 颖	张 颖
7. 索引设计: 张 颖	张 颖	7. 索引设计: 张 颖	张 颖
8. 参考文献设计: 张 颖	张 颖	8. 参考文献设计: 张 颖	张 颖
9. 附录设计: 张 颖	张 颖	9. 附录设计: 张 颖	张 颖
10. 附录设计: 张 颖	张 颖	10. 附录设计: 张 颖	张 颖

合计: 25.00元

书 名 未 知 数 量 单 价

1. 封面设计: 张 颖	张 颖	1. 封面设计: 张 颖	张 颖
2. 封底设计: 张 颖	张 颖	2. 封底设计: 张 颖	张 颖
3. 书脊设计: 张 颖	张 颖	3. 书脊设计: 张 颖	张 颖
4. 内页设计: 张 颖	张 颖	4. 内页设计: 张 颖	张 颖
5. 目录设计: 张 颖	张 颖	5. 目录设计: 张 颖	张 颖
6. 附录设计: 张 颖	张 颖	6. 附录设计: 张 颖	张 颖
7. 索引设计: 张 颖	张 颖	7. 索引设计: 张 颖	张 颖
8. 参考文献设计: 张 颖	张 颖	8. 参考文献设计: 张 颖	张 颖
9. 附录设计: 张 颖	张 颖	9. 附录设计: 张 颖	张 颖
10. 附录设计: 张 颖	张 颖	10. 附录设计: 张 颖	张 颖

合计: 25.00元

合计: 25.00元

合计: 25.00元

合计: 25.00元

合计: 25.00元

ISBN 7-5621-2800-9



印刷工业出版社

内容提要

本书以动画自身的特点为基础,对动画视听语言的艺术形式进行了详细的剖析、阐释,对视听语言构成的基本要素——影像、声音、剪辑,以及其中涉及的镜头、景别、角度、焦距、运动、光线、色彩、前景、背景、空白、构图和场面调度、声音、场景转换、镜头衔接等视听元素进行科学分析,结合具体动画作品实例论述了视听语言的基础理论、动画视听语言的主要特点和创作手法。

本书结构清晰、内容全面、实例丰富,可作为相关设计院校动画专业的教材,还可供对动画感兴趣的人员自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

视听语言 / 房晓溪主编. —北京:印刷工业出版社, 2008.11

现代动漫教程

ISBN 978-7-80000-785-9

I. 视… II. ①房… III. 动画—视听—教材 IV. TP391

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第166877号

视听语言

丛书主编: 房晓溪

丛书副主编: 刘春雷

编 著: 杨 猛 朱 月

策 划: 陈媛媛

责任编辑: 刘积英

出版发行: 印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编: 100036)

经 销: 各地新华书店

印 刷: 三河市国新印装有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

字 数: 190千字

印 张: 10.125

印 数: 1~3000

印 次: 2008年11月第1版 2008年11月第1次印刷

定 价: 22.00元

ISBN: 978-7-80000-785-9

如发现印装质量问题请与我社发行部联系 发行部电话: 010-88275707 88275602

现代动漫教程

编委会名单

主 任：房晓溪

副主任：刘春雷

委 员：潘祖平 周士武 纪赫男 宋英邦 沈振煜
周海清 丁同成 王亦飞 吴 佩 骆 哲
杨 猛 梅 挺 李 俊 严 顺 张仕斌
毓 鑫 张 宇 颜爱国 程 红

现代动漫教程

动画概论

Flash CS3 从基础到应用

3ds Max 应用教程

Maya 应用教程

动漫美术鉴赏教程

Flash MV 制作

Flash 动画实战教程

视觉艺术绘制教程

非线性编辑教程

动漫后期合成教程

After Effects 教程

动画运动规律

视听语言

动画场景

动画角色设计



序

21世纪，以创意经济为核心的新型文化产业已经成为发达国家的经济发展支柱，而在这个产业队伍中，动画产业异军突起，已经成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比较之下，我国的动画产业存在从业人员数量不足的缺点，尤其是中高级的创作型人才更是奇缺；动画作品缺乏鲜明的民族特色；对宝贵的民族文化资源发掘利用不足；动、漫画的自主研发和原创能力相对较低。针对目前这一现状，国家在政策、资金等方面对于动漫创意产业加大了扶持力度。不仅推出一批动画产业基地科技园区，还建立了一定数量的民营动画公司大规模参与制作，积极寻找民族化的动画产业振兴之路。全国各地高等院校纷纷成立动画学院和创办动画专业，制订了中长期的人才培养计划，为国产动画创作培养艺术与技术结合的复合型专业人才。尽管如此，动画理论研究的严重滞后，一定程度上制约了动、漫画作品艺术水平的提高，影响了动、漫画产业化的进程，因此急需一批高质量的动画理论著作进行学理化的规范和对创作实践的指导。

《现代动漫教程》在充分认识动画发展历史的基础上，紧密结合创作实际，对动、漫画的本质特征和创作思维特点进行了深入的探讨和研究，清晰梳理了动、漫画理论体系，对于动、漫画的创作及教学工作具有一定的指导意义和学术价值。

房晓溪

2008年5月

前言

卡通是英文cartoon的音译，其含义是指动画和漫画，近年来出现了一个比较热门的词汇叫“动漫”，其意义是将这二者合而称之，是卡通的一种新称谓。现在，动漫由于电脑等高科技的介入，在表现形式上更加丰富多彩，视觉和音响效果都有了很大的提高。作为一门视听综合的艺术形式，动画与电影之间有着解不开的渊源和联系，动画视听语言就是在电影相关理论体系基础上的提炼和发展。

动画在短短几十年的时间里成长为人类最迷人的艺术种类之一，以其纯洁、率性、浪漫、个性的力量征服了男女老幼，成为雅俗共赏的大众流行文化。本书以动画自身的特点为基础，对动画视听语言的艺术形式进行了详细的剖析、阐释，对视听语言构成的基本要素——影像、声音、剪辑，以及其中涉及的镜头、景别、角度、焦距、运动、光线、色彩、前景、背景、空白、构图和场面调度、声音、场景转换、镜头衔接等视听元素进行了科学分析，结合具体动画作品实例论述了视听语言的基础理论、动画视听语言的主要特点和创作手法。

本书共分6章，其中第1章视听语言概论、第2章镜头、第3章画面造型、第4章场面调度与轴线由杨猛撰写，第5章声音、第6章动画剪辑由朱月撰写。由于时间仓促和本人水平有限，书中不当之处，恳请专家、读者批评指正。

编者
2008年11月

目 录

contents

第 1 章 视听语言概论/ 1

1. 1 什么是视听语言/ 2

1. 2 人的视听感知特性/ 3

- 1. 2. 1 眼睛的结构和功能/ 3
- 1. 2. 2 视觉暂留原理/ 4
- 1. 2. 3 似动现象/ 4
- 1. 2. 4 心理补偿机制/ 5

1. 3 视听语言的基本特征/ 6

- 1. 3. 1 视像模糊与细节凸现/ 6
- 1. 3. 2 视听语言与非语言符号/ 7
- 1. 3. 3 画面思维能力/ 8

1. 4 动画视听语言的分类/ 11

- 1. 4. 1 实验动画/ 11

- 1. 4. 2 叙事动画/ 11

- 1. 4. 3 电影动画/ 13

- 1. 4. 4 电视动画/ 14

1. 5 动画视听语言的发展史/ 16

- 1. 5. 1 动画电影的起源/ 16

- 1. 5. 2 动画电影的发展/ 16

- 1. 5. 3 动画电影的成熟/ 17

第 2 章 镜头/ 19

2. 1 镜头的基本概念/ 20

- 2. 1. 1 镜头是构成影像的基本单位/ 20

- 2. 1. 2 动画中镜头的构成/ 21

- 2. 1. 3 镜头的三种典型类型/ 26

2. 2 景别/ 30

- 2. 2. 1 景别概论/ 30

- 2. 2. 2 景别的种类和作用/ 31
- 2. 2. 3 景别的意义/ 36

2. 3 角度/ 38

- 2. 3. 1 正面角度/ 38
- 2. 3. 2 侧面角度/ 39
- 2. 3. 3 背面角度/ 39
- 2. 3. 4 平角度/ 39
- 2. 3. 5 俯角度/ 40
- 2. 3. 6 仰角度/ 41
- 2. 3. 7 拍摄角度的作用/ 42

2. 4 焦距/ 43

- 2. 4. 1 焦距的概念和分类/ 43
- 2. 4. 2 焦点和景深/ 45
- 2. 4. 3 焦点和景深的艺术处理/ 46

2. 5 运动摄影/ 48

- 2. 5. 1 运动摄影的类型和特征/ 48
- 2. 5. 2 推镜头/ 48
- 2. 5. 3 拉镜头/ 49
- 2. 5. 4 摇镜头/ 49
- 2. 5. 5 移动镜头/ 50
- 2. 5. 6 升降镜头/ 51
- 2. 5. 7 运动透视/ 51
- 2. 5. 8 运动摄影的作用/ 52

第3章 画面造型/ 55

3. 1 光线/ 56

- 3. 1. 1 光线的构图作用/ 56

- 3. 1. 2 光线方向的控制/ 57

3. 2 线条/ 60

3. 2. 1 线条是画面构成中的一个基础因素/ 60

3. 2. 2 线条是形成影视作品画面线条透视的主要元素/ 60

3. 2. 3 线条和线条的有机结构是画面构图结构的重要手段/ 61

3. 2. 4 线条具有象征意义/ 61

3. 2. 5 线条本身还能表现形式美/ 62

3. 2. 6 线条的再现和勾勒/ 62

3. 2. 7 线条组合的两个目的/ 63

3. 3 影调/ 64

3. 3. 1 影调的概念/ 64

3. 3. 2 影调的作用/ 64

3. 3. 3 影调配置的手段/ 66

3. 4 色彩/ 67

3. 4. 1 色彩的基本特征/ 68

3. 4. 2 色彩的综合功能/ 68

3. 4. 3 色彩语言的运用/ 70

3. 5 主体/ 72

3. 5. 1 构图处理/ 72

3. 5. 2 光影布置/ 73

3. 5. 3 色彩配置/ 73

3. 5. 4 焦点虚实/ 73

3. 5. 5 动静对比/ 74

3. 6 陪体/ 75

- 3. 6. 1 陪体的作用/ 75
- 3. 6. 2 主体与陪体的关系/ 76

3. 7 前景与背景/ 78

- 3. 7. 1 前景/ 78
- 3. 7. 2 背景/ 80
- 3. 7. 3 主体与背景/ 81

3. 8 空白/ 83

- 3. 8. 1 空白的结构功能/ 83
- 3. 8. 2 空白的人文魅力/ 85

3. 9 构图/ 87

- 3. 9. 1 影视动画构图的自身特点/ 87
- 3. 9. 2 影视动画构图的美学基础/ 88
- 3. 9. 3 构图的总体把握规律/ 89

第4章 场面调度与轴线/ 95

4. 1 场面调度/ 96

- 4. 1. 1 场面调度的概念/ 96
- 4. 1. 2 演员的调度/ 96
- 4. 1. 3 摄影机的调度/ 97
- 4. 1. 4 场面调度技巧/ 98

4. 2 轴线/ 102

- 4. 2. 1 什么是轴线/ 102
- 4. 2. 2 关系轴线/ 102

4. 2. 3 运动轴线/ 107

第5章 声音/ 111

5. 1 声音概述/ 112

- 5. 1. 1 影视声音的发展历程/ 112
- 5. 1. 2 声音的特性/ 113
- 5. 1. 3 声音在影视创作中的重要作用/ 113

5. 2 人声/ 115

- 5. 2. 1 对白/ 116
- 5. 2. 2 旁白/ 117
- 5. 2. 3 独白/ 119

5. 3 音乐/ 121

- 5. 3. 1 影视音乐的他律性质/ 121
- 5. 3. 2 影视音乐的形式/ 122
- 5. 3. 3 音乐的功能/ 123

5. 4 音响/ 126

- 5. 4. 1 音响的种类/ 126
- 5. 4. 2 音响的功能/ 127
- 5. 4. 3 音响的创作规律/ 128

5. 5 声画关系/ 130

- 5. 5. 1 声画同步/ 130
- 5. 5. 2 声画分离/ 130
- 5. 5. 3 声画对位/ 131

第6章 动画剪辑/ 133

6.1 动画剪辑概论/ 134

- 6.1.1 剪辑诞生的历史/ 134
- 6.1.2 剪辑的概念和意义/ 135
- 6.1.3 剪辑的工作内容/ 136
- 6.1.4 剪辑创作流程/ 137

6.2 动画剪辑的基本原则/ 140

- 6.2.1 连贯性剪辑/ 140
- 6.2.2 非连贯性剪辑/ 142
- 6.2.3 剪辑的形式感因素/ 143

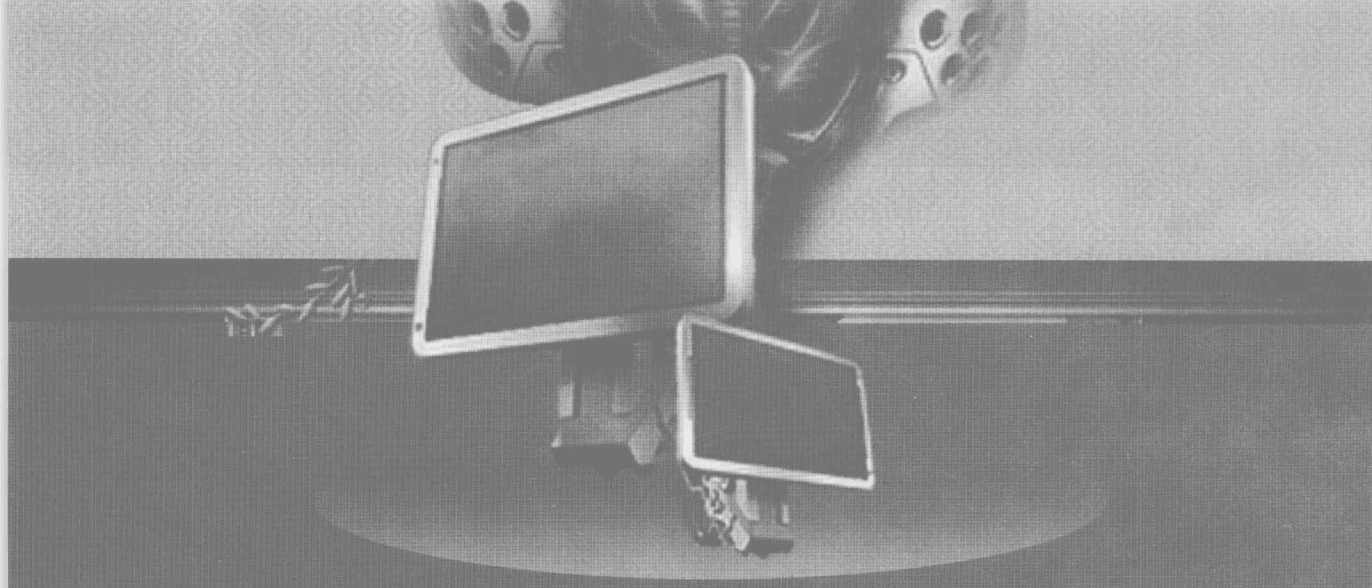
6.3 场景转换/ 145

- 6.3.1 动作转场剪辑/ 145
- 6.3.2 特写转场剪辑/ 145
- 6.3.3 音乐转场剪辑/ 145
- 6.3.4 景物转场剪辑/ 146
- 6.3.5 情绪转场剪辑/ 146

6.4 镜头衔接技巧/ 147

- 6.4.1 无技巧剪辑/ 147
- 6.4.2 渐显渐隐/ 147
- 6.4.3 叠画/ 148
- 6.4.4 叠印/ 148

参考书目/ 150



第1章

视听语言概论

主要内容

本章主要阐述视听语言的基本概念和构成要素，人的视听感知特性，视听语言的基本特征，以及动画视听语言的分类和发展史等内容。

本章重点

视听语言与非语言符号的相互关系和作用，以及画面思维能力等内容是本章的学习重点。

本章目标

对上述基本知识点牢固掌握，对影视动画的历史和发展、分类等问题了解透彻、清晰，树立起基本的影视分析视听语言意识。



1.1 什么是视听语言

伴随着电影、电视的诞生和普及，视听语言成为了人类除口头语言和书面语言之外的又一套语言形式。当创作者意识到有这样一种情况，就是把各种不同状态下活动的小画格随意接到一起和把这一系列画面彼此有机地接到一起是有区别的时候，视听语言就诞生了。

视听语言又被人们称作是20世纪以来的主导性语言，其产生背景是电影、电视、动画、游戏等主流的视听媒体在当代社会的极度繁荣，以及相关视听技术的高度发展，视听语言在此局面下迅速产生、定型并体系化。它发展迅猛，逐渐超过了传统语言形态的文字载体，并在表意方式、语汇组织和感知方式上迥异于前者，大大地影响了当代人的交流、思维和理解方式。

伴随着影视艺术的发展，视听语言的定义不断出现新的变化。在电影诞生初期，电影理论家卡努杜就富有先见地预言：“电影通过形象表现手段丰富了人文的含义，它将构成一种无可置疑的、真正广泛的语言。为此，它必须把生活的全部‘形象体现’（即艺术）印象一切激情的源泉，通过运动，在生活原型中寻找生活本身……新鲜、年轻和不断探索的电影艺术在寻找自己的语汇。而且，它使我们以及我们的后天形成的全部复杂心理适应真正的伟大语言，这是一种真实的、极重要的、排除声音分析的视觉形象语言。”亚历山大·阿尔诺也认为“电影是一种画面语言，它有自己的单词、名型、修辞、语型变化、省略、规律和语法”。

因此，视听语言主要是电影、动画等视听媒体的艺术表现手段，同时也是大众传媒中的一种符号编码系统，它通过把两个不同的符号组接到一起产生新的含义，并成为交流感情、思想和事实的新方法。视听语言逐渐发展成为一种独特的艺术形态，经过电影人百年的探索和努力，视听语言正以其独特的魅力，并通过每个优秀导演的不同风格加以演绎，它甚至变成了一种交流沟通手段、信息传播手段。

视听语言的主要内容包括影片的构成、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系等。

1.2 人的视听感知特性

人们常说眼睛是心灵之窗,要想创作出具有震撼力的画面,使观者获得美感享受,首先应该对眼睛有一个深入的了解和认识。因为人的视听感知特性,先在地决定了人们对视觉和听觉形象的感知,也就决定了影视、动画、游戏等视听媒介的视听表达方式和技术发展方向。所以,我们要按照自身对视听形象的认知方式,把影视、动画中用光波、声波记录下来的具体现实形象,按照一定的规律转化为一种表达形式、转化为一种语言。

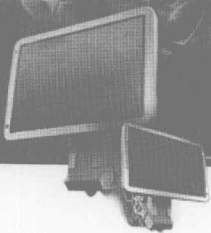
1.2.1 眼睛的结构和功能

我们天天都在用眼睛看东西,接收外界信息。它对我们是如此的平常,但对于影视动画学习者来说,了解眼睛是一个起点。

眼睛是人们视知觉的感受器官,它的主要结构是晶状体、玻璃体、房水、虹膜和含有感光细胞的视网膜等。当我们看物体时,物体的影像由角膜经房水、晶状体、玻璃体产生折射,在视网膜上成像。视网膜中含有对光刺激高度敏感的视锥细胞和视杆细胞,这些细胞能将外界光刺激所包含的视觉信息转变成神经信息,并在视网膜内进行初步处理,然后以视神经纤维上的动作电位的形式传向大脑。在可见光谱范围内,大脑通过接收来自视网膜的传入信息,可以分辨出视网膜像的亮度和色泽,从而看清视野内发光物体或反光物体的轮廓、形状、颜色、大小、远近和表面细节等情况。

人眼既能看清远处的物体,也能看清近处的物体。在看远处的物体时,物体发出或反射到人眼的光线近似于平行,从而可以在视网膜上形成清晰的像,这与照相机镜头主焦点处的底片可以拍出清晰的远景是一个原理。在看近处的物体时,由于光线到达视网膜时尚未聚焦,所形成的像是模糊的。但人眼能靠水晶体形状的改变,使其成像在视网膜上。因此,人眼是通过调节来观察近处的物体的,这也类似于摄像机通过调整镜头焦距来获得清晰图像。

人眼能够适应明暗对比强烈的光线。在我们的日常生活中,眼睛接收到的光线的强弱变化非常大,当我们从阳光普照的室外走进昏暗的房间里时,光的照度可相差 $10^8 \sim 10^9$ 倍,但人眼能很快地适应这种光线的巨大变化。这有两方面的原因:首先,瞳孔能调节进入人眼的光线。瞳孔的直径一般可在1.5~8 mm范围内变动,它在光线强的地方缩小,在光线弱的地方扩大,从



而保持进入眼内的光量处于相对恒定的状态。其次,视网膜中含有的对光刺激高度敏感的视锥细胞和视杆细胞也起着非常重要的作用。视锥细胞对强光的感知比较敏感,而视杆细胞对弱光的感知比较敏感。这两种细胞的互补功能保证了视觉系统可以在极宽的光强范围内作出反应。

人眼能够辨别色彩。在整个可见光的范围内,人眼大约可以分辨出几十万种不同颜色。我们知道,波长在 $380\sim 780\mu\text{m}$ 范围的光线能被人眼所察觉,叫可见光;波长大于 $780\mu\text{m}$ 的光称之为红外线,波长小于 $380\mu\text{m}$ 的光就是紫外线。不同波长的可见光引起人们对不同颜色的感觉,人眼对一个物体的颜色感觉取决于照射到该物体上的光的颜色和该物体反射或吸收光的能力。

人眼还能形成立体感觉。我们的眼睛在面部的前方,且双眼之间有距离。当我们观察事物时,两只眼睛可以看到同一物体,并且双眼的视野有很大部分重叠,这就是所谓的双眼视差。借此人的眼睛能感知物体的“厚度”,形成三维立体感觉。

1.2.2 视觉暂留原理

放映电影的流程是这样的:在电影拷贝上记录的只是一幅幅静态的照片,这些在一段时间内记录完整动作的瞬间性影像,彼此之间是割裂的、不完整的。然而,当这些电影胶片通过放映设备投射到大银幕上时,观众却看到了具有时间连续性的、一连串流畅的、运动着的影像片段。影像是怎么动起来的呢?这就是因为人的视觉暂留原理。

所谓视觉暂留是指人眼在某个视像消失后,还可以让这个物像在视网膜上滞留 $0.1\sim 0.4\text{ s}$ 的时间。这种现象是每个人都固有的生理、心理感应特性。因此,当胶片以每秒24格的速度(每格 0.04 s)匀速转动时,高速运动的胶片让观众视网膜上的物像彼此交替似乎没有间隙,如此持续下去,胶片上一系列的静态画面就会因为视觉暂留现象的作用,给观众造成一种连续不断的视觉印象,从而产生逼真的运动感。这样,电影胶片上的静态画面就变成了流畅自然的运动影像。

1.2.3 似动现象

似动现象也是被影视、动画所利用的人类重要的视知觉特性。其实,所谓“似动”是指一种运动的幻觉。比如,在乘火车时,我们常常被错车时外面静止的火车所迷惑,以为它正在移动。格式塔心理学家韦特海默认为,似动现象是人的视知觉固有的特点。

似动现象不但具有生理依据,还有一定的心理作用参与其中,它构成了动画影视的重要视觉原理。观众在观看动画片时,之所以感知到屏幕上的动画角色在运动,是因为绘制了动画角色的一格格画面以高频率依次闪现,带给观众逼真的运动感觉,让他们认为这是一个运动的过程。

似动现象是这样产生的:当我们的眼睛从一个刺激转向另一个刺激时,相关肌肉的动觉线索被解释为物体的运动,即我们眼睛同两个物体之间的距离发生改变,而不是实际物体的移

动,这就是我们产生运动知觉的真实情况。

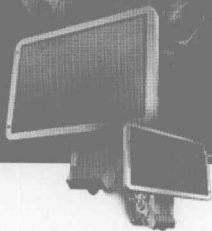
1.2.4 心理补偿机制

观众能够在二维平面的银幕上看到三维的影像空间,能感受到运动的影像,除了视觉暂留原理和似动感知的生理机制以外,更重要的还在于人的心理因素在起作用。即观众在观影过程中,会自觉不自觉地根据自己的日常生活经验,对影片画面之间的断裂作出心理补偿,从而实现影视作品的观赏过程。

比如人们下意识地认为,一格格记录连续姿势的胶片,拍摄的是因运动而不断变化空间位置的同一物体;影片中两个画面之间断掉的部分(如动画片中猫在某地发现老鼠后,下一个片段直接表现猫到了老鼠的洞口,而省略掉猫追老鼠跑的部分)也会由观众根据日常生活经验进行心理补偿。

因此观众对影视作品中运动影像的感知,不仅是生理,更是智力参与的结果,是观众根据左右对称、近大远小等日常生活中对运动和空间的感知,组织感官材料的结果。所以,银幕上的运动不是真实的,而是在观众的脑子里完成的。

心理补偿在影像感知中的作用甚至超越了视觉暂留原理,比如很多动画电视为了节约成本,表现人物运动的画格跨度增大,两个相邻动作之间的中间阶段也并不衔接,甚至有些画格之间的间歇达到 $1/6\text{ s}$,这样必然会让观众感知到影像的跳跃感,但观众仍然把这视为一个物体连续流畅的运动,而不是不同物体的运动。



1.3 视听语言的基本特征

1.3.1 视像模糊与细节凸现

1. 视像模糊——随意观看无画面

眼睛通常不是对生活中的每一个对象都感兴趣，对那些不能引起它注意的事物，眼睛是视而不见的。眼睛真正能看清楚的是一个“点”，也就是所谓的观察趣味点。当我们看一个画面的时候，先看哪部分，后看哪部分，对哪个部分注视的时间长些，哪个部分短些，这些都是眼睛的观察趣味点在起作用。一般来说，我们具有许多相同的观察趣味点，如画面中明亮、清晰的部分，最富有变化的部分等；另一方面，观察趣味点也因人而异，年龄、职业、性别、个人爱好、文化程度等都可以成为影响观察趣味点的因素。

我们都有过这样的经验：当走在熙熙攘攘的大街上的时候，看到了很多的人、很多的车，但回过头来想一想到底看到了些什么，留在记忆中的也许就仅仅剩下了人和车这样一个模糊的印象，至于有什么人、有什么车，都有些什么特征，就不得而知了。除非那时候见到了熟人，或是见到了一辆非常名贵的车，让人们眼睛一亮，记忆深刻。事实上，我们走在大街上，眼睛的主要作用一是辨别方向，避开障碍物，二是不停地搜索，看是不是有什么值得观看的东西。这时候，眼睛的主要功能就是选择与集中的功能。

对于每一个人来说，眼睛的这种选择与集中是在神经系统的参与下自动完成的。但对于拍摄画面来说，情况就不一样了，摄像机本身并不像人的眼睛那样具有选择与集中的功能，它只是忠实地记录下进入其镜头视野内的所有内容。那么，这就产生了一个问题：怎样才能保证摄像机所摄取的画面能使观众感兴趣呢？这个问题的解决有赖于动画创作者的审美表达，他应该选择那些能够引起观众兴趣的观察趣味点，让观众知道该看什么，也就是要有非常明确的目的性，提供给观众可看的内容，漫无目的的画面只能引起观众的厌恶，失去观众的注意力。