



全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材

全国重点动漫游戏名校名师推荐教材

丛书主编 肖永亮

影视动画视听语言

韩 栩 薛 峰
 飞思数码产品研发中心
 全国高等学校动漫类教材建设专家委员会专家

编著
 监制
 审定

开 本: 787×1092 1/16 印张: 13
 印 次: 2009年10月第1次印刷
 定 价: 28.00元

凡订购本书者，如蒙惠顾，请向北京航空航天大学出版社发行部联系，电话：(010) 88252888。
 北京航空航天大学出版社发行部，地址：北京市海淀区学院路53号，邮编：100191。
 电子邮箱：zhifan@buaa.edu.cn 至书编发信研学对器通查，.cn@phei.com.cn 至书编发信研学对器通查。

电子工业出版社
 Publishing House of Electronics Industry
 北京·BEIJING

内容简介

全书力求从各个角度为读者勾画出全面、系统的动画视听语言学的核心内容及整体框架,采用图文并茂的形式,易于理解掌握,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,以及视听语言在影视动画中的运用规律和表现技法。

本书以动画视听语言的各个知识构成切入点,阐释其基本的理论及应用法则。主要内容包括:动画视听语言、动画视听语言的要素、动画镜头的运动及画面表现、轴线原则、场面调度、剪辑等。通过对本书的学习,可以开拓读者创作思维,提高动画创作水平。

本书可作为高等院校、职业院校动画、游戏专业的授课教材使用,也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者的参考书籍,同时还可以作为各类培训班的参考教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画视听语言 / 韩栩, 薛峰编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.10
(全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材 丛书主编: 肖永亮)
ISBN 978-7-121-09252-7

I. 影… II. ①韩…②薛… III. 动画片—电影语言—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第116924号

责任编辑: 杨 鸽

印刷: 北京东光印刷厂

装订: 三河市鹏成印业有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开本: 787×1092 1/16 印张: 13 字数: 358.4千字

印次: 2009年10月第1次印刷

印数: 4000册 定价: 28.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn。盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

第 1 章 动画视听语言 1



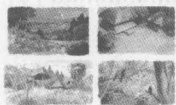
- 1.1 初识动画视听语言 2
 - 1.1.1 动画视听语言的概念 2
 - 1.1.2 动画视听语言的存在与发展 6
- 1.2 动画视听语言的基本属性与表达特征 7
 - 1.2.1 动画视听语言的基本属性 7
 - 1.2.2 动画视听语言的表达方式 16

第 2 章 动画视听语言的要素 31



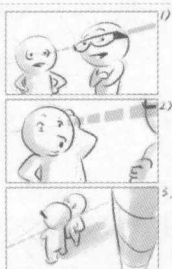
- 2.1 镜头画面 32
 - 2.1.1 镜头 32
 - 2.1.2 动画的镜头画面设计 34
 - 2.1.3 镜头画面的形式内容 36
- 2.2 声音造型 81
 - 2.2.1 动画声音的类型 81
 - 2.2.2 动画创作中的声画关系处理 90

第 3 章 动画镜头的运动及画面表现 95



- 3.1 动画中的镜头运动 96
 - 3.1.1 动画的摄影机 96
 - 3.1.2 动画的镜头运动与构图的关系 97
- 3.2 动画镜头运动的形式及构图表现 97
 - 3.2.1 静态构图与固定镜头 98
 - 3.2.2 动态构图与运动镜头 106

第 4 章 轴线原则 125



- 4.1 轴线的定义 126
- 4.2 关系轴线 127
 - 4.2.1 三角形原理与总视角 128
 - 4.2.2 三角形原理中的拍摄机位 130
 - 4.2.3 关系轴线的具体应用 132
- 4.3 运动轴线 135
 - 4.3.1 运动轴线的定义 135

4.3.2	单个被拍摄对象的运动	136
4.3.3	多主体运动的追随与分离的运动	136
4.3.4	出画与入画	138
4.4	越轴的方法	139
4.4.1	镜头切出转场	139
4.4.2	安排“插曲”	139
4.4.3	利用摄影机的移动越过轴线	140
4.4.4	采用“中性”镜头转换	141
4.4.5	反打镜头的使用	141

第5章 场面调度 143



5.1	场面调度概述	144
5.1.1	场面调度的概念	144
5.1.2	动画中的场面调度	145
5.2	动画场面调度的方式	156
5.2.1	舞台化的平面场面调度	156
5.2.2	营造空间感的纵深场面调度	157
5.2.3	叙事性场面调度	159
5.2.4	具有特殊表意功能的场面调度	162

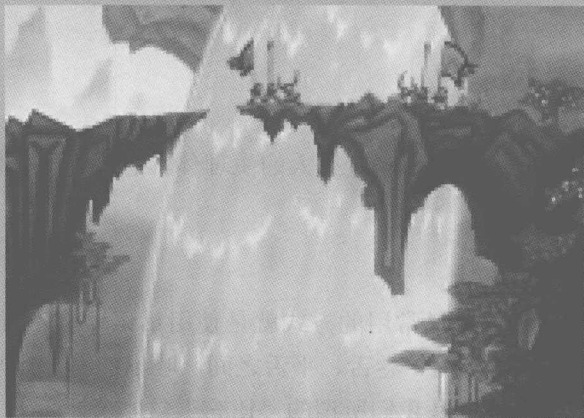
第6章 剪辑 169



6.1	动画剪辑概述	170
6.1.1	关于电影剪辑	170
6.1.2	预置的蒙太奇	171
6.2	动画的剪辑手法	173
6.2.1	常规叙述性剪辑	173
6.2.2	非叙述性剪辑	183
6.2.3	剪辑的手法——镜头语言的运用	187

第 1 章

动画视听语言



在这一章中，我们将一起学习动画视听语言方面的知识。

1.1 初识动画视听语言

让我们来初步了解动画视听语言。

1.1.1 动画视听语言的概念

首先需要明确“语言”的概念。“视”与“听”都是一种人的生理体验，感官系统何来“语言”一说？

1. 画面语言

我们向他人传递一种信息，表述一个事件，最常用的方式就是使用话语语言。“语言”总是相对于人的“嘴巴”而言的，人们在张嘴、闭嘴、卷舌、平舌之间，吐出的有一定规律的声音符号，形成了具有既定含义的交流系统。这也是我们所谓的“语言”的本义。

当我们拥有完善的话语交流体系之后，就可以这样描写一个故事：

小力爬到了蒲公英的花头中心，一棵棵小伞般的种子插在花头上，小力拔起其中一棵种子，举起，抱住枝干，脚踩住种子下端的突起，然后纵身一跃，轻盈的小种子带着他飘离花头——蒲公英在风中摇曳；小力乘着降落伞般的种子向山的另一边飘去……小力抱着种子，战战兢兢，很害怕，但是他微笑着低头向下看，岩石上3只小蚂蚁蹦跳着向他挥手。

将口口相传的“语言”反映在文字上，声音符号转换为文字符号，含义更加灵活多样。文字的表达基于我们最直接的话语语言，当人们在阅读文字时，还是首先将文字“念”出来，而后接受文字传递的信息。在我们对这段文字完全理解的基础上，当我们将其转述给朋友时，也许不会完全按照上面的文字重复讲述，而是概括地、添加上个人情感，或者颠倒故事顺序讲给别人听。这样看来，文字在交流中已不再是简单的字的组合，而是在文字段落之间具有了更加深刻的表义功能，形成了和话语一样的语言体系。“语言”这个词汇所指向的范围扩大了，不再是表面的简单的声音组合，它更像是各种交流方式的组合规律。“语言”属于交流系统中的方法论范畴。

那么，我们换一种方法，不用声音，不用文字，这样来叙述这个故事段落，如图 1-1 至图 1-5 所示。

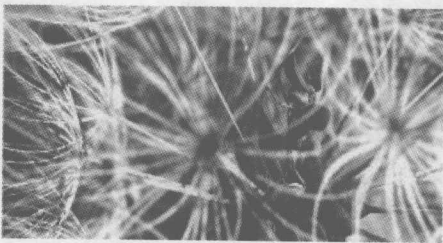


图 1-1

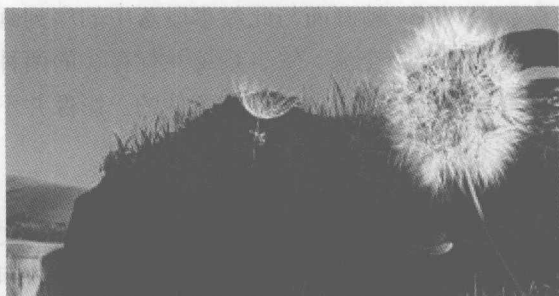


图 1-2



图 1-3



图 1-4



图 1-5

这些连续的图像完全忠实于文字，表现出了我们看到文字后所联想到的所有情景。这些画面的叙事功能与文字相当，画面具有和文字相同的表述功能，是一种交流的手段。既然“语言”是一种方法，是交流方式各个基本单位的有机组合，那么，我们可以说，画面也能完成叙事，也是一种“语言”形式。

2. 画面语言的表现

我们明确了画面语言的概念，这只是一个表浅的层面，我们研究的课题不是单单将“画面”和“语言”堆叠在一起，也不是说明画面为什么有“语言”的特性，这只是解释了“为什么”的问题，我们需要再挖掘下去，到达另一个更深的层面，不再解释概念，而是解决“怎么会”的问题——这些画面怎么会有叙事的功能？

语言具备的特性，我们可以归结为两个方面：其一是直接的信息传递，其二则是在此信息之下，在人类长期的交往和社会活动中所形成的某种既定成规对人产生的心理暗示。著名电影导演丹尼尔·阿里洪（Daniel Arijon）曾经说过：“一切语言都是某种既定的成规，一个被社会承认、教会它的每一个成员来解释某些具有完整含义的符号。”我们在阅读文字时，能够体会到文字描述中所产生的心理折射。这种心理状态的形成，来自于读者对文字情境的联想，在脑中形成与生活记忆相关的画面。从我们用画面讲述故事的方式可以看出，影像也具有与话语、文字相同的信息传递和心理暗示功能，并且比文字更加直观、形象。如果说文字是无声话语的载体，那么影像则是无声话语的表演，更加接近我们用眼睛看见的世界。

立足于电影和动画叙事的基点之上，我们现在所说的“画面”并不是指我们凭空或是受到

某种刺激幻想出来的画面，我们讨论的是在动画作品中，每一帧画面与此叙事段落中的序列画面所形成的语言形式。需要明确一个概念：影像画面与文字是交流、叙事系统并行存在的两种方式。影像画面比文字更直观、更具有表现力是带有局限性的，或者说是有条件的。影像并不能取代文字而成为唯一的表义语言。为什么这么说？我们可以尝试来分析一下。

我们需要假设面临两种情况。

- 文字和影像可以相互印证：在上文中提及了文字与画面的联想关系，事实证明许多文字词汇已经与人们在此词汇基础上抽象并联想的画面形成了某种既定的关联。例如“笑”，读者将此词汇联想为相关表情的画面，并记录在上下文的情境中，套用在文字描述的人物上，在脑中形成故事角色的动作表现——他或她在“笑”。
- 文字无法直接联想影像：如“悲伤”，人们看见这个词，会将其抽象为一种感同身受的情感，但无法在文字的牵引下，联想出一系列画面来印证此种情感的表现，除非文字很直白地描写出了此种情感引发的动作。我们可以这样来理解，如果我们对一个孩子说“你妈妈觉得很悲伤”，他不能直接感受到你的意思，因为他无法切实地了解“悲伤”的感觉；但如果我们换一种方式，告诉他“你妈妈流泪了”，他一定立刻就知道你的意思了。这就是影像画面的局限性——冲突和运动更加接近影像表义的本质。电影和动画无法很好地表现静态的性质，比如思维和概念。在电影和动画中不能像在文字中表达得那么清楚。影像画面中这些抽象的概念和思想必须通过人物、动物的行动或事件记录下来。动画和电影一样，仅仅善于描绘外部的结果，这个结果是指由动机、思想，或者愿望所产生的动作反应。比如一个人很兴奋，影像中的画面就是他睁着圆圆的眼睛，手舞足蹈地拉着别人高谈阔论；比如一个人很害羞，影像画面的表现就是他低着头，红着脸，局促地搓着手；再如一个人很紧张，可以将画面表现为他在瑟瑟发抖，讲不出话，听到一丁点的声音就紧张地四处张望……。这些画面都能够很好地展现出我们假定的这些抽象的情绪。

影像的这一局限性也是一些取材于文学著作的动画作品在创作剧本时需要改编的原因。文学小说不能直接作为动画或电影的剧本使用。我们需要将小说中文字描述的情景转化为相关的动作表现。

例如我国文学名著《西游记》的原文片段：

“次日，依旧排营。悟空会聚群猴，计有四万七千余口。早惊动满山怪兽，都是些狼虫虎豹、駮鹿獐牙巴、狐狸獾狍、狮象狻猊、猩猩熊鹿、野豕山牛、羚羊青兕、狡儿神獍各样妖王，共有七十二洞，都来参拜猴王为尊。每年献贡，四时点卯。也有随班操演的，也有随节征粮的。齐齐整整，把一座花果山造得似铁桶金城。各路妖王，又有进金鼓，进彩旗，进盔甲的，纷纷攘攘，日逐家习舞兴师。”

这个段落不是白话文，看起来有些吃力，但言简意赅，整个花果山的场面已经表现出来了。我们再来看一段动画影片《大闹天宫》的文学剧本段落：

花果山群猴练武

风和日丽。花果山上奇峰怪石，苍松翠柏、琪花瑶草，好一座名副其实的花果之山。

峰峦深处，一股银色瀑布从空挂下，正好罩住洞口，恰如天然帘帷，屏障洞前，这就是“美

猴王”的洞府水帘洞。

众猴正在林间和岩上采摘果实，追逐嬉戏，忽听远处传呼道：“大王来啦！大王来啦！”

只见一群小猴走出洞口，有的掌旗，有的击钹，分列两旁。一阵灿灿金光迸发出来，“美猴王”一跃出洞。他全身披挂，王冠上两根雉尾更显得威武俊俏。他高声叫道：“孩儿们！看今日天气晴朗，正好操阵练武，赶快操练起来！”一时间，水帘洞前摆开教场，群猴舞枪弄棒，耍刀劈斧。猴王看得兴起，就脱下衣帽，拿过大环刀来耍耍个样儿给孩儿们看看。

文学原著更侧重于情境的渲染，而文字剧本则更直接、简练，白描式地展现人物、场景的动作和变化。这样的描写，画面感更强，联想的指向性也更明确。基于这样的剧本，我们才能拥有如图 1-6 至图 1-14 所示的画面。

动画影片《大闹天宫》片段。



图 1-6



图 1-7



图 1-8



图 1-9



图 1-10



图 1-11



图 1-12

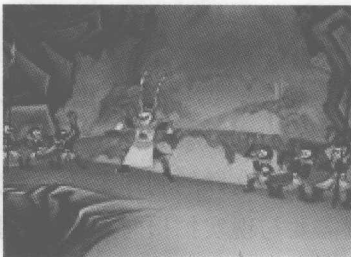


图 1-13



图 1-14

由此我们可以发现，既然影像画面是有局限的，它只善于表现某种情感的动作结果，那么，我们要表达出能够展现影片主题情感的动作，就需要正确、恰当地使用影像的语言。

1.1.2 动画视听语言的存在与发展



下面我们来讲解动画视听语言的存在与发展。

1. 动画视听语言的产生

我们知道,动画是电影艺术的一个重要分支,动画在技术层面上源于电影的逐格拍摄方法。影像工作者发觉:把一系列各种不同状态下活动的逐格画面有机地接到一起所产生的叙事效果,比将其随意地接到一起所达到的效果要好得多。这样,电影的视听语言就诞生了。动画的视听语言在很大程度上与电影的视听语言相一致,它伴随着电影视听语言的产生而产生。

对于电影制作者和无数动画制作者来说,视听语言是一套普遍的规律,用来解决故事的视觉叙述中所提出的特殊问题,并且记录解决这些特殊问题的方案。

我们先来理解动画视听语言发挥作用的特性。

逐格拍摄到的每一格画面是动画影片最基本的构成元素,相当于整个文字段落中的每个没有上下文意义的字。动画创作者把两个不同的符号——不同的画面组合在一起,便传递出一种新的含义,并且能够提供一种交流感情、思想、事实的新方法,这种方法同其他交流系统一样,比如文字。以成语为例,“屡战屡败”和“屡败屡战”,同样的4个字,组合方式不同,侧重点也不同。相同文字的不同组合,会传递出截然不同的含义,形成相悖的心理情感。同样,影像的不同的组合方式也可以产生不同的心理情感,这就是视听语言存在和发生作用的前提。

2. 动画视听语言的发展

视听语言不是凭空产生的,它与其他交流方式相同,都是创作者不断探索、实践的产物,是在艺术创作过程中找到的答案的积累。

电影和动画作为视觉交流的媒介,它的发展是与电影语言表达现实的能力直接相关的。然而现实性是一个不断变化的概念,是一种不断变化的感性认识的形式。电影和动画视听语言的结果式表现,是观众的反应,是观众应用这一媒介的当前最流行的表现方式的反应。这一点在动画的视听语言规律上表现尤为明显。动画的视觉元素快速地变化与发展直接影响着视听语言的规律体系。

动画的发展与制作工艺的创新及科学技术,特别是图形图像技术的发展密不可分。这样的特点也使得动画的视听语言形式发生变化。例如早期的动画影片《白雪公主》,这部经典的二维动画作品,是以纯手绘的方式完成的,艺术家们将人物和场景绘制在赛璐珞胶片上。在叙事上完全遵循电影的视听语言的规律,但是这样的制作手法也决定了动画视听语言的特殊性,例如在拍摄画稿时,镜头运动的设置需要与现实拍摄时相反,模拟摄影机的推拉等,由于场景多是静止的水彩图,不易运动;在场面调度方面多以平行的调度为主,避免了有角度调度所产生的透视变化,如图 1-15 和图 1-16 所示。



图 1-15



图 1-16

动画《白雪公主》是早期的二维动画时代的代表作品，在那之后，动画视听语言愈渐成熟，动画的表现方式也更加多样。动画的创作技术逐步进入三维和CG时代。作品的叙事技法发生颠覆性的改变，全部的角色和场景都在计算机内完成。视听语言变得更加灵活，“词汇”量也更大了，用现代的词汇讲述符合现代审美的故事。例如全三维影片《怪物史莱克》，摄影机的运动更加丰富了，视觉元素的调用也更加自由，如图1-17和图1-18所示。



图 1-17



图 1-18

作为动画创作者，我们需要以开拓创新为使命。在创作实践中，我们可以引进新的符号和规则，并且摒弃过时的东西。动画电影语言的一切形式在艺术上都有其正当的原因，它不是只作为空洞的视觉游戏而存在。如今的动画电影观众越来越厌恶抽象的、高深莫测的电影叙事手段。因为观众寻求的是一种对现实的表现，或是对现实的折射，不想看到堆满了暗示、隐晦的含义或者莫明其妙的符号的动画作品。至于这些作品用什么技术实现，是外化的、内敛的或是虚幻的、现实的，他们并不在意。简单一句话：看得懂，“好看”就成。

1.2 动画视听语言的基本属性与表达特征



本节我们将讲解动画视听语言的基本属性与表达特征。

1.2.1 动画视听语言的基本属性



动画是一种大众娱乐的特殊艺术样式，具有“随心所欲”的表现力和充满奇思妙想的故事

情节。是一种从视觉、听觉到心理体验的综合艺术表现形式。从本质上说，动画艺术创作最核心的部分，就是要解决如何运用动画特有的表现语言与规律，体现动画作品的内在思维（即动画要表达的主题、思想、内涵等）的问题。因为创造一个有生命的动画角色，不仅仅是使其动起来，还要使整个动画富有强烈的艺术表现力。动画艺术有其特殊的语境和语法，动画角色的“生命”形态是不完全相同的，因而其叙述故事的方式也是独特的。

我们要恰当地运用动画的视听语言，首先需要了解其具有的属性形式。

1. 动画的视听语言是一种信息沟通的符号编码系统

这样对动画视听语言进行定义看似过于“学术”了。其实，很简单地解释，也是前文中一直强调的：动画视听语言作为一种语言形式，有其固有的、本体的元素，概括来说是指影像的画面及与之关联的声音，而这些元素带有符号化的特征。每个基本元素不同的组合规律，类似于编码原则，进而形成体系的信息沟通系统。

这其中有一点需要强调，动画和电影一样，是“强制性”的艺术形式。也就是说，观众只能被动地去接受影片所传递的信息，只能单一地实现创作者意图的传递而不能实现影片与观众双向的交流。这一点更令我们创作者具有一种严肃的使命感，我们站在“上帝”的位置上，我们所创作的“话语”直接决定了在观众面前呈现何种质量的影片。我们必须加强自身“语言能力”的建设，应当首先学会这些视听符号及其组合规律。因为视听语言的使用能够将抽象的、不易传达的思想和意图，通过镜头画面有规律的组接和合理的视觉元素调度表现出来，完成复杂的叙事任务。我们要做到和观众进行无障碍的交流与互动。

2. 动画的视听语言是现实与假定影像相互映射的中间桥梁

动画是具有高度假定性的艺术形式。我们在欣赏动画影片时，常常会被影片逼真的动态效果及强烈的视觉冲击力所感染，会产生真实的幻觉和想象力，被影片中假定的情节感动、说服。其实我们看到的这一切，都是动画创作者创造出来的视觉符号的集合，以及他们的假定。动画的创作过程、影片的构成，以及最后观众的欣赏和读解都是具有假定性的。

动画作品里所有的景物、人物都是创作者对现实物件的提炼和概括，它们不具有所指代的现实物的所有属性，只是一个象征性的符号。它们只是在特定的情节内具有这些现实物的某些属性，只是现实的影像，而不是现实本身。要让观众接受“此物即彼物”需要通过视听语言的运用塑造这些形象。例如，用真实的绘画效果表现作品的景物，深入刻画物体的肌理和质感，如图 1-19 和图 1-20 所示。



图 1-19

这是动画影片《星际宝贝》的一张截图，木制的楼梯绘制得细致、逼真。动画角色在这样的背景里表演，可以营造真实的视觉感受。



图 1-20

这是动画影片《丛林大反攻》的一张截图。动物的毛制作得像可爱的毛绒玩具的毛绒，既有真实感又有动画艺术加工的魅力。

这些都是视觉语言的运用，声音语言对于塑造真实影像也同样功不可没。我们可以留心分析优秀的动画作品，如果将声音关掉，则会大大削弱影像的真实性，因为声音的运用能够塑造真实的空间，也能够很大程度上辅助展现影像的真实质感。比如，表现动画人物用手敲击金属物，除了要将画面绘制精巧外，更重要的是要在手与金属碰触的画面外，加上金属碰撞的声音，这样一来，金属的质感就变得立体了，更加接近现实的同类物体。整个影片的空间感也会随之建立，人和物不再是空洞的没有生命的图像了。用再创造的方式重现现实之物，让观众认知其真实性，视听语言在现实与影像之间搭建了一座桥梁。

动画视听语言所包含的元素，例如动画影像的场景、角色形象、色彩、影调、光线、音乐、音效等，都是现实世界的模拟与再现，也同时是一种重新的创造，源于现实，又远远高于现实。这些元素在动画的表意系统内能够自成符号，互相影响，互相渗透，表达统一的叙事含义。我们学习动画的视听语言就是要学会正确地“调兵遣将”，使它们综合地发生作用，如图 1-21 所示。

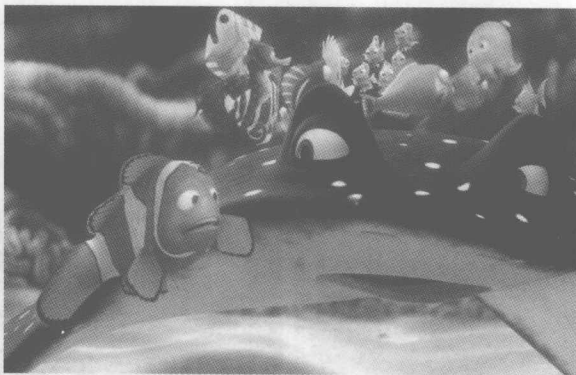


图 1-21

3. 动画视听语言具有强大的象征、暗示等延伸作用

视听语言作为一种信息沟通的符号系统，除了传递镜头画面表象的信息之外，更多的是以画面思维为基础，传递给观众内在的、深刻的情感体验。在视觉画面和听觉信息之外，视听语言的组合运用使得各种思想意识得以延伸，营造出动画影片象征、暗示的意味。

视听语言有传递信息最直接的通道，那就是画面。在真实生活中，人们焦躁、紧张的情绪可以通过说话时语言的实际内容来传递。而在动画中，表现人的狂躁情绪可以通过用画面展现人物肢体的大幅运动、剪辑手法用特写镜头或者镜头之间的快切，或者在景别之间进行大跳转来完成；而表现安详、平静的情绪，则会使用长镜头或大的景别形式，极力地渲染祥和的景象，镜头组接也会平缓温和。就像文学叙事的暗喻手法一样，很多画面的视觉元素会让观众产生直接的联想，比如在风雪中傲然挺立的梅花，是在借喻坚强有毅力的人物；天空中乌云密布，暗示着危险即将到来；和煦的海风、金色的沙滩，总能让人联想到美丽浪漫的爱情……正是这种基于画面的联想强化了动画的叙事功能，丰富了动画电影的表现手段。

动画视听语言不仅能够画面之内完成叙事，更多的是通过镜头的连贯画面，传递更深层次的情感和心理暗示，这也是我们学习视听语言的重点。下面列举 3 部影片的实例。

在动画影片《埃及王子》最后的段落中，上帝攻击埃及，用蜡烛熄灭表示人死去，如图 1-22 所示。



图 1-22

这是很直白的表现手法，蜡烛的燃烧和熄灭象征着人的生存与死亡。《埃及王子》是一部以宗教为题材的动画影片，这部影片虽然主题相对严肃，但是在表现上还是符合动画常用的语言形式的，没有太过残酷、血腥，还是留有美好的希望。这个情节段落是上帝在惩罚埃及人对希伯来人的压迫，一个埃及的孩子成了牺牲品。叙事时，没有赤裸裸地展现孩子死去的过程，而是用蜡烛的熄灭来暗示这一结果，避免了情节上的沉重，但是又充分地展现了此刻情境的阴冷与恐怖。

在《小马王》中，小马王在草原上奔驰，雄鹰在它上空展翅高飞，如图 1-23 所示。



图 1-23

这一段影片的基调十分激昂，充分表现了小马王自由奔放的个性，天空中展翅翱翔的雄鹰好像为它安上了巨大的翅膀，再配以悠扬宽广的乐音，暗示着小马王向往自由，无拘无束，不羁狂放的心理诉求。

《龙猫》中的小女孩小米爬过长长的森林隧道，寻找到了龙猫的住处，如图 1-24 所示。

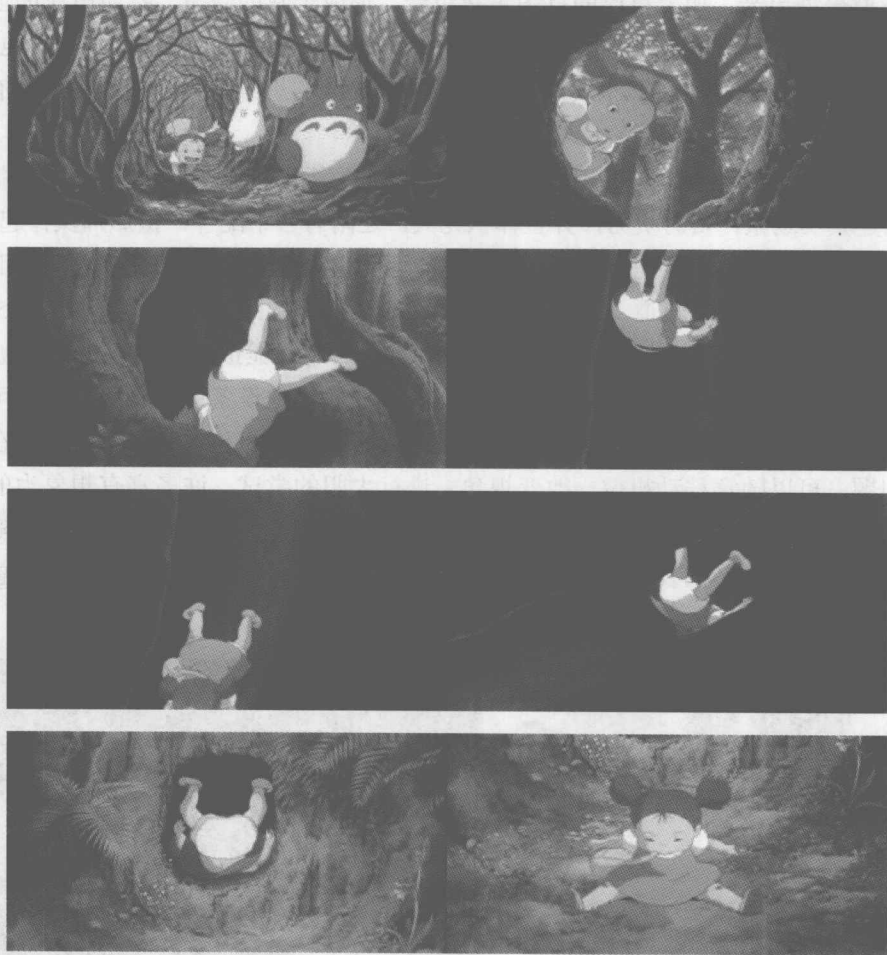


图 1-24

这一寻找龙猫的段落象征着孩子回归母体的过程。加强主题的表现，龙猫这样的动物给观众以神秘、亲切的感受。

动画的视听语言以其具象的“描述”，表现了丰富的、极具深意的暗示、象征含义。

4. 动画视听语言的表现形式充满高度的自由与无穷的想象

动画的视听语言源于电影，但又与电影和普通影视作品的视听语言的运用略有不同。这里我们所说的“电影”，是相对于真人扮演的电影而言的。两者的不同在于创作方式和制作工艺的区别。“电影”是以真实生命体为拍摄对象的，而“动画”则是以造型为艺术的作品。动画的拍摄对象可以是平面的绘画、立体的玩偶或者三维的虚拟形象，甚至生活中的任何一个物件。

所以从这个层面来说,动画显得更加自由。对于不同类型的动画作品,所运用的视听语言也会大不相同,视听语言的形式更加丰富。

动画的高度假定性为创作者提供了无穷广阔的想象空间,也为新型视听语言的探索、形成提供了可能。电影是对现实生活的再现,电影导演的视听语言手段是以省略和强调的手法,将现实中的情境提炼出来,加上自己的意图重新组合,形成全新的叙事。然而电影的创作与拍摄在很大程度上受到物理现实的制约。而动画却凭借其“假”的特性,可以随心所欲地发挥想象,动画的视听语言更加符合并能够激发出人类跳跃的、发散的思维特性,使得动画颇有些“随心所欲,无所不能”的架势。

最简单的例证:与真实摄影机相比,三维动画虚拟摄影机的优势更加突出。现实摄影机在拍摄时需要搭建真实场景,费时费力,并且体积庞大,还附有若干配件,摄影师操作起来很吃力,所以有时必须由多人合作才能完成摄制。摄影机的运动也会受到拍摄地形、气候等因素的影响。为了使运动流畅,需要设置轨道,若要产生特殊效果还必须借助其他工具,如图 1-25 所示。

而数字虚拟摄影机的运用,则是在三维虚拟场景中建立虚拟摄影机以决定要被渲染的视点。与真实的摄影机不同,虚拟摄影机的运动不会被任何物理设备或结构所限制,可以把摄影机放在任何你想摄影的地方。我们可以拥有无限的虚拟摄影机机位,完全不必担心在现实中的许多问题,可以随意移动机位,改变视角,进行大胆的尝试。许多富有想象力的拍摄效果只需要在软件中调整摄影机的参数即可达到。在影像视觉的变化上,镜头的焦距可随时间动态设定,镜头位移也可在空间及位置上无限变化。如图 1-26 所示为动画影片《玩具总动员》的一个画面。

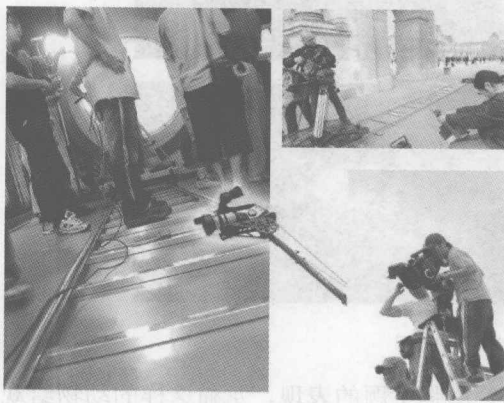


图 1-25



图 1-26

5. 视听语言是形成动画影片风格的主要因素

我们看一部动画影片到底属于什么样的风格,最重要的是看它的视觉语言是什么形态的,最直观的就是它的画面属性。二维动画片的视觉元素全部都是平面的造型,在二维屏幕上营造立体的空间效果。同样,三维动画影片也是如此,其视觉元素都是计算机生成的立体造型。材料动画影片的视觉符号有更特殊的质感。这些类别都是依据影片的视觉语言属性来划分的。

平面动画也好,立体动画也罢,都只是一个对动画大体的分类,还不能以这些分类来决定