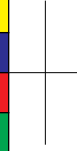
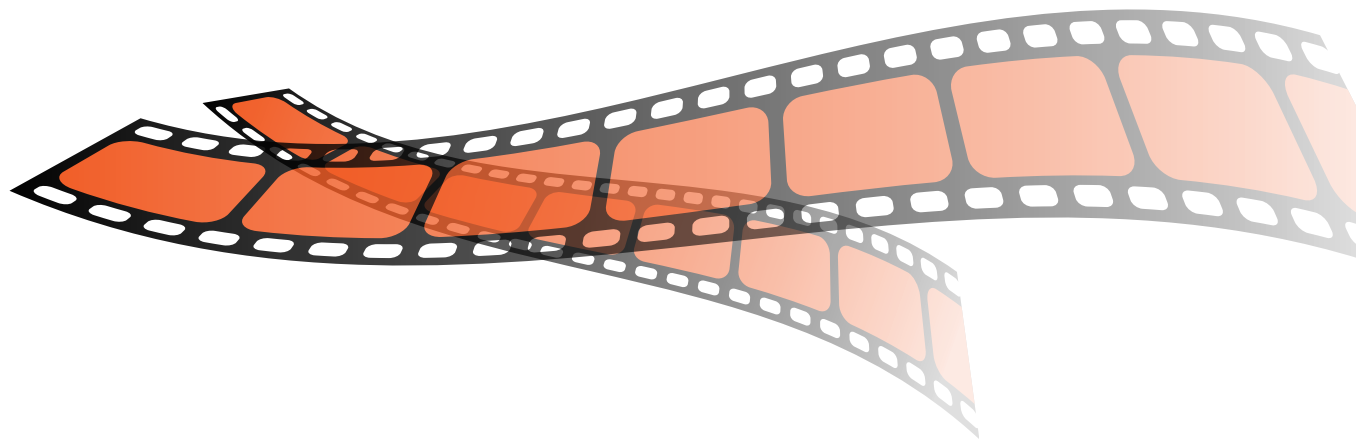
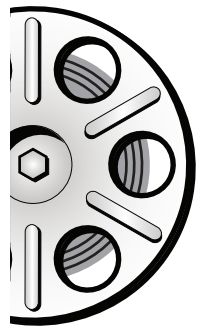


普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材

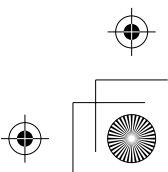
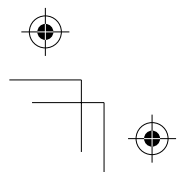
# 动画视听语言 (第二版)

## 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](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

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

# 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	清华大学美术学院	院长
王亦飞	鲁迅美术学院影视动画学院	院长
周宗凯	四川美术学院影视动画学院	副院长
史 纲	西安美术学院影视动画学院	院长
韩 晖	中国美术学院动画艺术系	系主任
余春娜	天津美术学院动画艺术系	系主任
郭 宇	四川美术学院动画艺术系	系主任
邓 强	西安美术学院动画艺术系	系主任
陈赞蔚	广州美术学院动画艺术系	系主任
薛 峰	南京艺术学院动画艺术系	系主任
张茫茫	清华大学美术学院	教授
于 瑾	中国美术学院动画艺术系	教授
薛云祥	中央美术学院动画艺术系	教授
杨 博	西安美术学院动画艺术系	教授
段天然	中国人民大学艺术学院动画艺术系	教授
叶佑天	湖北美术学院动画艺术系	教授
陈 曦	北京电影学院动画学院	教授
薛燕平	中国传媒大学动画艺术系	教授
林智强	北京大呈印象文化发展有限公司	总经理
姜 伟	北京吾立方文化发展有限公司	总经理
赵小强	美盛文化创意股份有限公司	董事长
孔 中	北京酷米网络科技有限公司	创始人、董事长



## 丛书序

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，才能使學生清楚创作什么，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

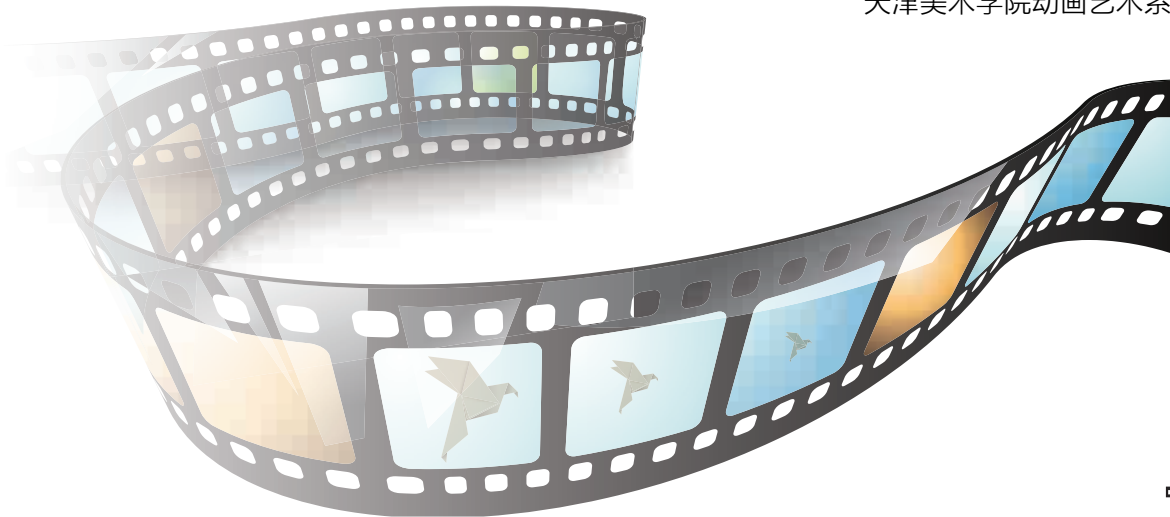


创作问题关注度敏锐度的加强。在原有的基础上提高辅导质量，进一步提高学生的创新实践能力和水平，强化学生的创新意识，结合动画艺术专业的教学特点，分步骤分层次对教学环节的各个部分有针对性地进行了合理规划和安排。在动画各项基础内容的编写过程中，在对之前教学效果分析的基础上，进一步整合资源，调整了模块，扩充了内容，分析了以往教学过程的问题，加大了教材中学生创作练习的力度，同时引入先进的创作理念，积极与一流动画创作团队进行交流与合作，通过有针对性的项目练习引导教学实践。积极探索动画教学新思路，面对动画艺术专业新的发展和挑战，与专家学者展开动画基础课程的研讨，重点讨论研究动画教学过程中的专业建设创新与实践。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，拓宽思路，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。

余启娜

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

# 动画视听语言 (第二版)

## 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

## 第5章

## 剪辑

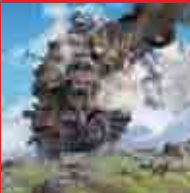
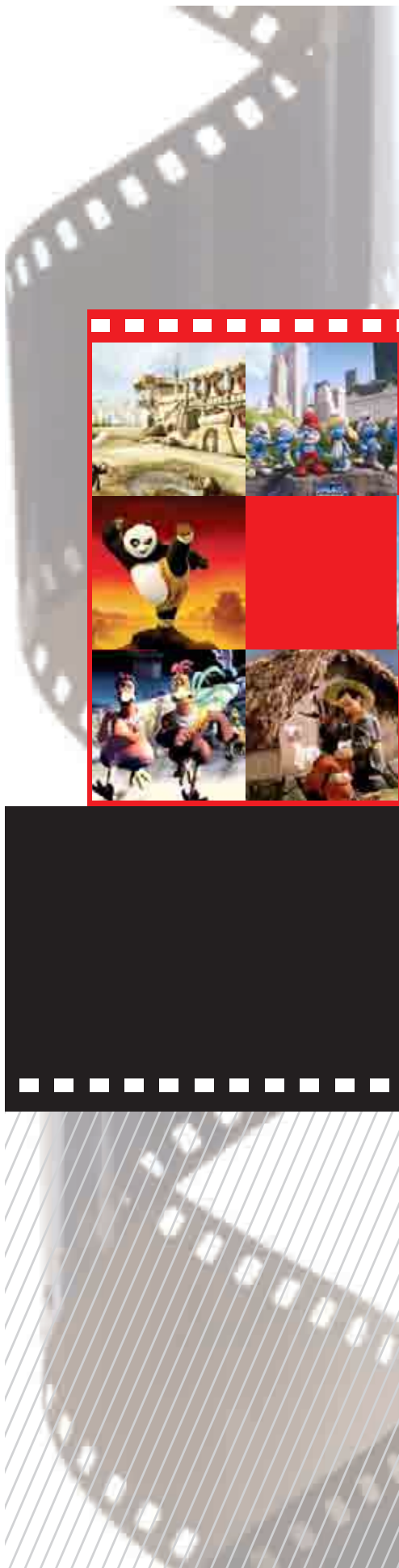
3.6 反拍、反打	75
3.6.1 总角度	75
3.6.2 内反拍角度	76
3.6.3 外反拍角度	77
4.1 声音概论	79
4.1.1 声音的基本概念	79
4.1.2 声音的基本要素	79
4.1.3 声画关系	80
4.1.4 主观声音与客观声音	82
4.2 电影音乐	83
4.2.1 电影音乐的基本概念	83
4.2.2 音乐与故事	84
4.2.3 音乐的作用	85
4.2.4 音画关系	86
4.2.5 标题性音乐	89
4.2.6 挪用音乐与原创音乐	89
4.3 音响	92
4.3.1 动作音响	92
4.3.2 自然音响	93
4.3.3 背景音响	93
4.3.4 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

# 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

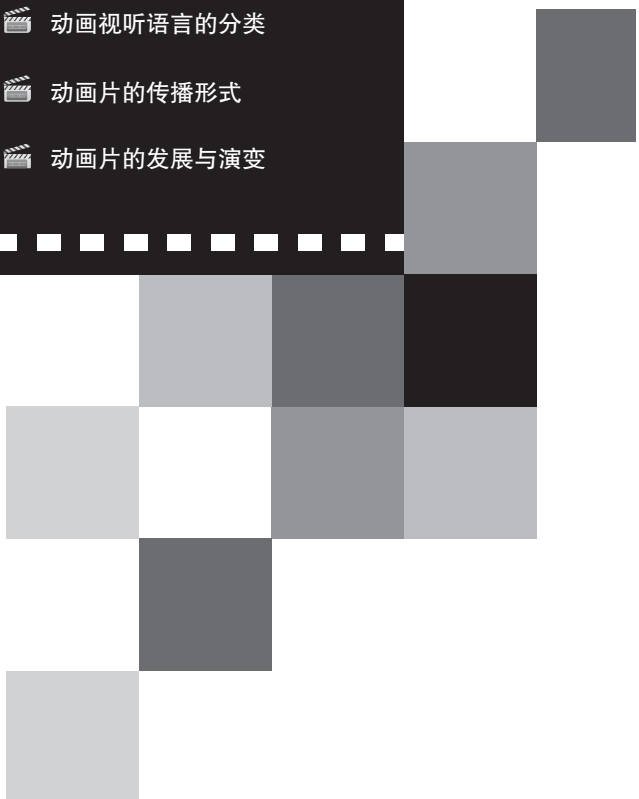
### 视听分析 案例—— 《机器人 总动员》



# 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个方面的内容。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

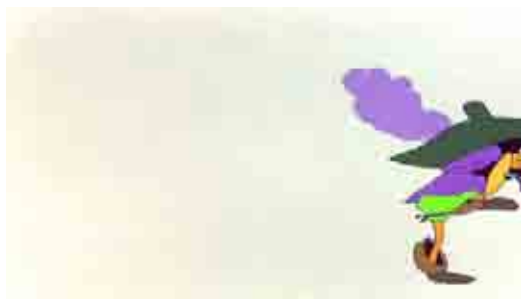
叙事动画片的结构与经典戏剧的叙事结构基本相符，有明确的因果关系、固定模式的开头，情节的展开、起伏、高潮以及一个完整的结局。它比实验动画片的叙事结构更加严谨规范，按照电影文学的章法编排故事，严格遵循电影语言的语法规则创作故事和叙述方式。

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。



该片的叙事形式非同寻常，动作节奏非常快，全片只有4个镜头，其中3个是在结尾时连续出现的，卡通部分没有剪辑的痕迹，相当于一个长镜头。背景以及事件状况不断地用笔和刷子涂改，快速产生变化，以改变银幕上的空间及达菲鸭进出的画面，是由幕后工作人员不断破坏它的企图所致。

首先，以渐进的方式显示出本片在开发一般卡通影片的惯例技巧之外的布景、音效、景框、音乐等新的表达空间的企图。其次，它的动作逐渐增快，让达菲鸭的挫败感随着挫折加深，而达到被激怒的效果。最后，神秘气氛快速呈现，观众和达菲鸭从一开始就在猜测到底是谁，以及为什么要如此捉弄达菲鸭。动画人员用一颗炸弹炸晕达菲



鸭，当着它的面关上门，然后切到一个新的画面空间——画卡通的工作台，揭露出原来捉弄达菲鸭的是兔八哥这个秘密。



## 1.3 动画片的传播形式

动画片的传播方式主要有两种：一种是影院动画片，另一种是电视动画片。其主要区别是影片播放的时间长度、制作周期、制作成本和制作工艺，一般影院动画片的制作成本要高于电视动画片。

### 1.3.1 影院动画片

影院动画片的长度和常规电影长度几乎是同一个标准，一般为90分钟左右，对画面影像质量、动作设计、声音处理等工艺精度有严格的要求。生产周期长，通常一部影院动画片需要1年以上的制作周期，有些动画片需要3~4年的制作时间，甚至会 longer。



## 案例解析

影片《功夫熊猫》制作周期长达5年，台前幕后的工作人员多达400多人。动画人员分别来自美国、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、比利时及以色列等。最大场景“挑选龙战士”一幕，有多达2 306名群众同场出现。主人公熊猫阿宝一开始的2D梦境使用了3 000幅画，由十多位画师共同花费3个月的时间才完成。单是制作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、烟火轨迹等多达54个视觉特技效果。可见好莱坞动画新贵梦工厂对于该影片的制作绝对是精益求精。2008年5月，影片一上映就席卷全球，取得了6.3亿美元的票房成绩。



事实上，影院动画就是用动画的手段制作电影。影院动画片的故事大多改编自文学作品（童话、神话、小说等），在剧情安排中常会浓缩情节。

## 案例解析

影片《风之谷》是日本动画巨匠宫崎骏先生的成名作，1984年全日本公映时引起了轰动。剧中独特的世界观以及人性价值观深刻地影响了其后十余年日本动画的走向，女主角娜乌西卡更是连续10年占据动画片最佳人气角色排行榜冠军之位。其实，该动画作品改编自宫崎骏连载于Animage的同名漫画。该漫画自1982年在Animage陆续连载了12年之久，至1994年结束，共7册。动画版的内容仅有漫画版的一部分，而漫画版的内容也更曲折丰富，有着对战争的血腥刻画和人性的深入探索，与电影版是完全不同的作品。影片的内容题材来源丰富，主要以文学作品为主。例如，主人公娜乌西卡源自贝尔纳·伊维斯林的《希腊神话小事典》《堤中纳言物语》和《爱虫姬君》；沙漠场景源自《沙的行星》；食性动物覆盖地球源自布莱茵·阿尔迪斯的《地球的漫长午后》、中尾佐助的《栽培植物与农耕起源》、宫胁明的《植物与人类——生态社会的平衡》，藤森容



一的战争场景源自保罗·科瑞尔的《巴尔巴罗纱作战》《焦土作战》。



那些开始以漫画书或电视系列动画片形式发行的动画片，例如影片《名侦探柯南》《蜡笔小新》《加菲猫》等优秀作品，在获得成功 after 相继推出剧场版来赢得更多的票房收入。





## 1.3.2 电视动画片

电视动画片是指在电视上播出的动画片。电视动画片分为系列动画片和连续动画片两类，一般为26集、52集、104集或者更多，每集约7分钟、11分钟或22分钟不等。也有加工成长度约45分钟左右，以系列片或连续剧的形式，讲述相对独立的故事版本，称为剧场版。

### 1. 系列动画片

系列动画片通常是由生活中的一些小故事组成的大系列，每一集的故事情节都是完整独立的，也可2~3集组成一个小单元。人物性格和人物关系固定，不会转变，故事演绎套路化。

#### 案例解析

日本动画片《蜡笔小新》，该作品原本定位为成人漫画，因为其中有许多关于性暗示的描述。然而拍成动画片后，受到动感画面的影响逐渐转变为适合全家观赏的作品，而淡化了性暗示的表现。虽在内容方面仍侧重成人漫画，但已经可以划分为老幼皆宜的家庭喜剧。



#### 案例解析

美国动画片《猫和老鼠》，完全以闹剧形式为特色，情节十分搞笑。汤姆是一只常见的家猫，它有一种强烈的欲望，总想抓住与它同居一室却难以对付的老鼠杰瑞，它不断地努力驱赶这只讨厌的房客，但总是失败。而实际上它在追捕中得到的乐趣远远超过了捉住老鼠杰瑞，即使偶尔捉住了杰瑞，仍不知究竟该如何处置这只淘气的老鼠。



## 2.连续动画片

连续动画片从始至终是由一个完整的情节构成的，每一集都相互关联。它相当于一部影院动画的加长版。人物性格和人物之间的关系会随着故事情节的发展产生变化，以描写主人公某个阶段的成长经历为主。

### 案例解析

日本动画片《灌篮高手》，日本漫画家井上雄彦为我们奉献了一部经典的体育动漫，也给数以亿计的孩子们留下了一段难以忘怀的青春记忆。





## 案例解析

美国动画片《太空堡垒》，被誉为延续的传奇史诗。动画作为整个系列的源头与核心，构建了基本的世界观和体系脉络。故事开始时，地球人从坠落到南太平洋小岛的外星人飞船中开发出了一种创造巨型机器人技术，并由此卷入了宇宙中多个文明种族，围绕着不可思议的神秘植物“生命之花”及其蕴藏的“史前能量”所展开的旷日持久的生死较量。几代人在长达半个世纪的3场宇宙大战中经历了跨越种族与时空的爱恨离合。



## 1.4 动画片的发展与演变

动画片（Animation）是艺术家运用计算机技术，使静止的造型活动起来，并赋予生命的电影艺术，是一个广义的名称。它以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间的主要表现手段，不追求故事的逼真效果，而运用夸张、神似、变形的手法，借助于幻想、想象和象征反映人们的生活、理想和愿望，是一种高度假定性的电影艺术。

### 1.4.1 二维动画

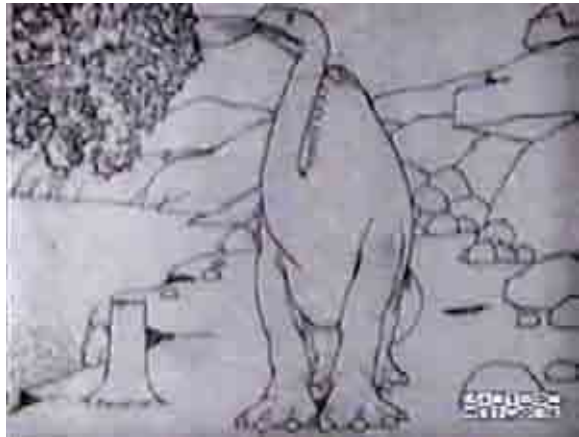
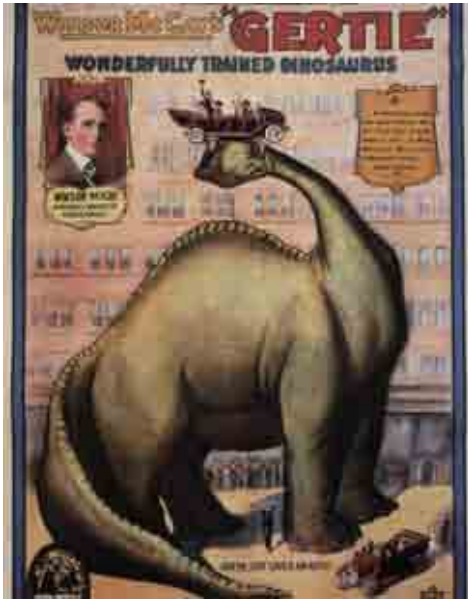
二维动画又称传统动画。它是用水彩颜料画到透明的长方形赛璐珞片上，角色及对象可以画在不同的赛璐珞片上，然后将其重叠在场景的背景中，再拍下这些叠加后的赛璐珞片以展现故事情节的动画片。动作或内容稍加改变的新赛璐珞片，可以再加上原先



画好的背景，如此拍摄后放映，就可以展现其动感效果。这种方法省时又方便，绘画、上色、拍摄以及其他工作均可分工制作。

## 案例解析

世界上第一部公映的二维角色动画片是由美国1914年发行的《恐龙葛蒂》，导演是温瑟·麦凯。该动画片的主要内容是一只叫葛蒂的雌性恐龙按字幕所示完成一个个动作，期间她有时愿意有时不愿意。



20世纪初到20世纪末大部分二维动画片都是用赛璐珞片制作的。例如，华纳公司早期的动画作品《兔八哥》系列动画片，以及派拉蒙公司在1937年拍摄的世界第一部动画电影《白雪公主和7个小矮人》。





随着计算机技术的发展,使二维动画得以升华,可将事先手工绘制的原始动画逐帧扫描到计算机中,在计算机中帮助完成描线上色的工作,并且由计算机来完成后期的剪辑合成工作。日本动画大师宫崎骏,也曾运用计算机动画技术在其拍摄的电影中。

### 案例解析

1997年发行的影片《幽灵公主》,整部影片有1 600多个镜头,其中有100个镜头是用计算机进行上色的。在处理动作的连贯性以及实现高难度动作的效果中,要比一般赛璐珞片制作的动画强许多。之后在宫崎骏的许多影片中广泛运用了此技术,从而节约了大量的制作时间和成本。



随着三维动画软件的不断成熟,如今二维动画可以与三维技术结合使用。即将三维动画渲染出来的每一帧放在二维动画软件中,与之前画好的二维背景、角色等重叠在一起进行描线上色。随着三维软件不断升级,具有直接渲染出二维效果的功能,如在Maya



和3ds Max等软件中就有卡通材质渲染这个功能。

## 案例解析

在影片《哈尔的移动城堡》中，移动城堡是影片的主角。要想让这个结构复杂的城堡移动起来，用传统的二维动画技术要一张张地画，这样会延长制作时间以及增加成本，实现起来难度较大，而且所表现出来的效果很难达到预期的目标。使用三维技术与二维动画相结合便可解决这个难题。



## 1.4.2 偶动画

偶动画顾名思义就是人偶动画，指由黏土偶、木偶或混合材料的角色来演绎的动画，这种动画通常是用定格动画方式拍摄出来的。早在中国汉代就发明了木偶戏，随后在唐朝时期又发明了皮影戏，艺人们在白色幕布后面，一边操纵戏曲人物，一边用当地流行的曲调演唱故事内容，同时配以打击乐器和弦乐，具有浓厚的乡土气息。皮影戏则于17世纪被带到欧洲进行巡回表演，风靡一时。

定格动画（Stop-motion Animation）正如它的名称所示，它是一种古老的电影拍摄技术，是由摄影机或相机逐格地拍摄物体的空间位置变化，然后使之连在一起放映。通常的定格动画都是由黏土偶、木偶或混合材料的角色来演出的。制作偶动画通常是在影棚拍摄，需要搭建场景、布置灯光、设置摄影机位和制作角色模型，所以偶动画的制作成本通常要高于二维动画和三维动画。

## 案例解析

2003年韩国发行了黏土动画影片《哆基朴的天空》，这部取得了好口碑和好票房的黏土动画片是根据韩国畅销儿童文学作家权正生的著名童话作品改编的，从1969年开始，韩国孩子就是看着这个故事长大的。



在20世纪五六十年代，我国老一辈动画艺术家就创作了优秀的定格动画作品《神笔马良》，20世纪80年代我国还创作了系列动画片《阿凡提的故事》。



在20世纪90年代还拍摄出了一批优秀的定格动画电影。1993年由美国试金石影片公司制作的《圣诞夜惊魂》，是好莱坞第一部全长度的模型动画。影片古怪风趣，略带恐怖色彩，采用百老汇歌剧，配合阴森的画面，呈现出蒂姆·伯顿式的黑色喜剧风格。本片全由陶土模型拍摄而成，为了配合剧中人物的各种动作、表情，工作人员制作了上千



个各式各样的模型，光是主角 Jack 就有 400 多个头模型。随后该公司在2005年又推出了姊妹篇《僵尸新娘》。



21世纪千禧年，由英国动画公司阿德曼（Aardman）费时约3年制作的《小鸡快跑》上市发行。它是首部以实际尺寸来制作片中角色的，该片由斯皮尔伯格的梦工场出资打造。《小羊肖恩》和《超级无敌掌门狗》系列黏土动画片也是该公司的作品，其中在《超级无敌掌门狗》系列动画片中，于1989年发行的第一部动画《月球野餐记》，在电视中首次播放时，即掀起了观众的热烈回应，并获得奥斯卡金像奖的提名。随后推出的系列作品《引鹅入室》及《剃刀边缘》两部动画片，也分别获得当年奥斯卡最佳短片大奖。之后该公司在2005年推出了一部电影长度的《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》，该片以特殊的英国风格、轻松幽默的人物刻画，以及精致的拍摄品质著称，它荣获了第78届奥斯卡最佳动画长片奖。现在《超级无敌掌门狗》已成为英国文化的重要代表，在英国超过80%的人都认得它。该片的主人公还因此被《英国旅游指南》推荐为游客不可不认识的英国人物之一。



### 1.4.3 三维动画

三维动画是指用Maya、3ds Max等电脑软件制作的动画片，是近年来随着计算机软硬件技术的发展而研发的一种新技术。使用三维动画软件在计算机中首先建立一个虚拟



的世界，设计师在这个虚拟的三维世界中按照所要表现的对象的形状尺寸建立模型以及场景，再根据要求设定模型的运动轨迹、虚拟摄影机的运动和其他动画参数，最后按要求为模型赋上特定的材质，并打上灯光。当这一切完成后，就可以让计算机自动运算，进行渲染，生成最终的画面。三维动画的发展主要分为3个阶段。

1995—2000年是第一阶段，此阶段是三维动画的起步以及初步发展时期（1995年皮克斯的《玩具总动员》标志着动画进入三维时代）。在这一阶段，皮克斯、迪士尼是三维动画影片市场中的主要玩家。



2001—2003年为第二阶段，此阶段是三维动画迅猛发展时期。在这一阶段，梦工场公司加入了竞争行列，在这3年中相继推出了梦工场的《怪物史瑞克》和《鲨鱼黑帮》，以及皮克斯的《怪物公司》和《海底总动员》。





从2004年开始，三维动画影片步入其发展的第三阶段，即全盛时期。在这一阶段，三维动画演变为“多人游戏”。华纳兄弟电影公司推出了圣诞气氛浓厚的《极地特快》；曾经成功推出《冰河世纪》的福克斯再次携手在三维动画领域与皮克斯、梦工场的PDI齐名的蓝天工作室，为人们带来《冰河世纪2》。至于梦工场，则制作了《怪物史瑞克3》，并且将《怪物史瑞克4》的制作也纳入了日程中。

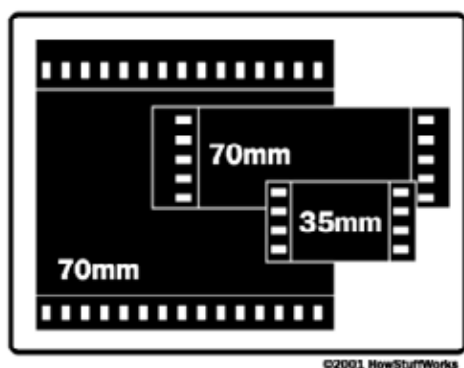


#### 1.4.4 IMAX 3D动画

IMAX 3D动画是加拿大的IMAX集团所研发的一种巨型银幕电影。一般商业用35mm底片，IMAX影片为了大幅增加影像的解析度，而采用了特殊的65mm底片及其专用摄影机进行摄制，然后冲印成长度为70mm胶片，传统70mm胶片的影像尺寸为48.5mm×22.1mm，而IMAX胶片的影像尺寸为69.6mm×48.5mm，即15/70格式——胶片每格上有15个齿孔。因此，IMAX影片的每格画面的感光面积是普通35mm胶片每格画面的10倍、传统70mm胶片的3倍。从而决定了在“巨幕”上投放出的影像比一般电影更清晰、更亮丽。这种胶片的副本非常重，放映时需要专门的起重设备或集合多人之力才能搬动。由于尺寸比一般的胶片大得多，所以IMAX胶片的进片速度也是一般胶片的3倍，每6毫秒就放映一格，每1秒钟放映的胶片长1.7m，每分钟长度为102.6m，因此，时长两小时的IMAX影片，其胶片长度有12.312km。IMAX底片分辨率高，投射至



银幕中画质表现得也格外清晰自然，就算在比通常播放长度为35mm影片的银幕大上10倍的银幕上仍可呈现完美投影，无粗糙颗粒感的鲜明影像使情境更趋近真实。



IMAX 3D立体体验的全方位高品质，使其图像效果在全球傲视群雄——创造了有史以来最逼真、最具身临其境感的3D效果。IMAX 3D奇迹背后的一个重要因素是采用了双胶片技术，该技术远比传统的“红蓝”模拟3D技术先进——后者仅是把左右眼的图像放到一张胶片上，清晰度和色彩会大打折扣。而IMAX 3D技术完全不会有这样的遗憾，不仅采用了世界上最大的胶片格式（15/70），还通过两卷单独的胶片同时进行图像捕捉和放映。

观看IMAX 3D巨幕电影必须佩戴特殊的三维立体眼镜，通过其偏振滤光装置将两帧角度略有不同的影像分别传入人的左右眼，使呈现在观众眼前的画面极富立体感且栩栩



如生。球形银幕直径可长达30m，逼真的图像呼之欲出，具有巨大的震撼力。



### 案例解析

2009年上映的影片《阿凡达》是有史以来制作规模最大、技术最先进的3D电影。2011年上映的动画电影《蓝精灵》也是用3D技术拍摄的。

