

艺术设计专业系列丛书
“互联网+”新形态一体化教材

马延岳 总主编



DONGHUA SHITING YUYAN

动画视听语言

曹永莉 郭健 主编
石莉莉 万蕾 桑小昆 副主编
李彩霞 王然 朱冬勇

扫描二维码，
了解
配套资源



航空工业出版社

北京

内 容 提 要

动画视听语言是动画专业的基础理论课程，本教材从影像、剪辑、声音三大视听语言构成要素入手，节选近几年优秀经典动画影片作为案例，对其中的景别、视角、运动、焦距、构图、光线、色彩、方向轴线、关系轴线、运动轴线、三角形拍摄、轴线、镜头的剪辑与组接、转场、蒙太奇的类型、蒙太奇与长镜头、人声、音乐与音效等视听元素进行了较为深入的理论探讨和案例分析。本教材分为三章，从各个方面为读者讲述了一个全面系统的动画视听语言的基础理论与核心知识，内容丰富、图文并茂、通俗易懂，理论与案例结合紧密，有助于读者更好地理解视听语言在影视动画中的运用规律，提高作品质量。本教材既可作为普通高等院校动画、游戏等相关专业的教材和动漫相关专业入学及考研的参考用书，也适合动画从业人员学习借鉴。

图书在版编目 (CIP) 数据

动画视听语言 / 曹永莉, 郭健主编. — 北京: 航空工业出版社, 2021.2 (2025.7 重印)

ISBN 978-7-5165-2468-8

I. ①动… II. ①曹… ②郭… III. ①动画片—电影语言 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2021) 第 008682 号

动画视听语言 Donghua Shiting Yuyan

航空工业出版社出版发行

(北京市朝阳区京顺路 5 号曙光大厦 C 座四层 100028)

发行部电话: 010-85672666 010-85672683 读者服务热线: 010-85672635

中煤 (北京) 印务有限公司印刷

全国各地新华书店经售

2021 年 2 月第 1 版

2025 年 7 月第 5 次印刷

开本: 889×1194 1/16

字数: 340 千字

印张: 12.5

定价: 70.00 元



前言

PREFACE

每一门艺术都有其独特的艺术语言，或者说是表现元素。绘画的语言是色彩、线条、构图等，戏剧的语言是台词、唱腔、表演等，文学的语言是文字……那么，动画作品的语言是什么呢？要回答这个问题，首先我们要对动画作品进行分析。动画视听语言分析是一种思想、感觉的经历，是对动画作品进行欣赏、读解的过程，是对动画制作手段、技巧的学习，是对动画创作规律的总结。分析，是方法细化的学习过程，是我们对动画知识的补充，是我们对动画理论的积淀，是我们对动画历史的了解以及对动画影片艺术特性的总体把握。那么，动画作品的语言到底是什么呢？动画是以“视”为主、“听”为辅的艺术形式，“视”第一，“听”第二，其语言就是“视”与“听”。

中国动画产业的发展需要人才，而动画人才培养的一个重要方面就是教材体系的完善和优秀教材的编写。笔者从事动画专业一线教学与动画创作研究多年，积累了丰富的经验。为了让学生更好地了解、掌握动画视听语言，提高学生的学习积极性，为其今后的创作实践打好基础，本书从最基本的原理开始，让学习者了解动画视听语言的基本原理和元素；接着以动画自身特点为基础，选取了一系列风格形式各具特色的国内外经典优秀动画作品，讲授了动画视听语言的影像、剪辑、声音等专业知识，并结合大量的案例而不仅仅是理论展开阐述，教大家如何运用这些知识进行创作。

本教材在编写中对动画视听语言的相关理论进行了全面且系统的整理，运用大量的经典动画案例，以帮助学习者系统地学习动画视听语言，掌握动画视听语言的原理以及动画视听语言在创作中的叙述方法，以便学习者将其更好地应用于实践，提高自己的创作水平。

本教材既可作为普通高等院校动画、游戏等相关专业的教材，又可作为动漫相关专业入学及考研的参考用书，也适合动画从业人员学习借鉴。最后，要感谢在本教材编写过程中给予帮助的领导、同事与同学们，希望本教材能够为学习者提供一些有效的帮助，书中的不足之处恳请读者批评指正。此外，本书作者还为广大一线教师提供了服务于本书的教学资源库，有需要者可致电 13810412048 或发邮件至 2393867076@qq.com。

编者

2020年6月

课程计划

CURRICULAR PLAN



章名	章节内容	课时分配	
第一章 动画视听语言基本概念	第一节 概述	2	18
	第二节 镜头语言	2	
	第三节 画面造型语言	4	
	第四节 轴线	2	
	第五节 镜头组接	2	
	第六节 蒙太奇	4	
	第七节 声音	2	
第二章 动画视听语言项目实训	第一节 项目训练一——镜头语言	2	12
	第二节 项目训练二——画面造型语言	2	
	第三节 项目训练三——轴线	2	
	第四节 项目训练四——镜头组接	2	
	第五节 项目训练五——蒙太奇	2	
	第六节 项目训练六——声音	2	
第三章 动画视听语言经典作品赏析	第一节 中国经典动画视听赏析	2	
	第二节 日本经典动画视听赏析		
	第三节 欧美经典动画视听赏析		

目 录

第一章	动画视听语言基本概念	1
第一节	概 述	2
	一、动画视听语言的基本原理.....	2
	二、动画视听语言的元素.....	4
第二节	镜头语言	10
	一、景别.....	10
	二、视角.....	17
	三、运动.....	20
	四、焦距.....	25
第三节	画面造型语言	28
	一、构图.....	28
	二、光线.....	40
	三、色彩.....	49
第四节	轴 线	54
	一、方向轴线.....	54
	二、关系轴线.....	54
	三、运动轴线.....	55
	四、三角形拍摄.....	56
	五、越轴.....	59
第五节	镜头组接	63
	一、镜头的剪辑与组接.....	63
	二、转场.....	70
第六节	蒙太奇	80
	一、蒙太奇概述.....	80
	二、蒙太奇与长镜头.....	83
第七节	声 音	89
	一、影视动画声音的诞生.....	89
	二、影视动画声音的分类.....	89

第二章	动画视听语言项目实训	101
第一节	项目训练一 —— 镜头语言	102
	一、课程概况	102
	二、案例分析	102
	三、知识点	109
	四、实践程序	110
第二节	项目训练二 —— 画面造型语言	111
	一、课程概况	111
	二、案例分析	111
	三、知识点	123
	四、实践程序	124
第三节	项目训练三 —— 轴线	125
	一、课程概况	125
	二、案例分析	125
	三、知识点	129
	四、实践程序	129
第四节	项目训练四 —— 镜头组接	131
	一、课程概况	131
	二、案例分析	131
	三、知识点	149
	四、实践程序	150
第五节	项目训练五 —— 蒙太奇	151
	一、课程概况	151
	二、案例分析	151
	三、知识点	158
	四、实践程序	158
第六节	项目训练六 —— 声音	159
	一、课程概况	159
	二、案例分析	159
	三、知识点	168
	四、实践程序	169

第三章	动画视听语言经典作品赏析 ·····	171
第一节	中国经典动画视听赏析 ·····	172
	一、故事梗概·····	172
	二、《哪吒之魔童降世》视听语言元素分析·····	172
第二节	日本经典动画视听赏析 ·····	178
	一、故事梗概·····	178
	二、《龙猫》视听语言分析·····	178
第三节	欧美经典动画视听赏析 ·····	180
	一、故事梗概·····	180
	二、《桑杰的超级战队》视听语言分析·····	180
	参考文献 ·····	189
	后 记 ·····	190

1



第一章 动画视听语言基本概念

动画视听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，从大的方面可以分为影像、声音、剪辑三大部分，具体可以分为镜头、画面造型、场面调度、剪辑、声音等元素。本章通过简述动画视听语言的基本原理、元素及其概念，让学生从理论上了解动画视听语言的特点，掌握动画视听语言的元素、作用与基本规律，以便为后面的项目训练学习打好理论基础。

▶ 第一节 概述

一、动画视听语言的基本原理

(一) 动画视听语言的基本规律

视听语言就是动画的语言。是语言，必然有语法，动画视听语言的语法，便是我们所熟知的各种镜头调度和声音的巧妙运用。这些都是人们在人类发展史上经过长期的视觉和听觉体验后所积累的经验。文化学者曾这样概括：20世纪以前的人类是“文字的一代”，20世纪以后的人类是“影像的一代”。例如，在文字语言中，“房子”“树”指的是抽象的汉语符号，而在动画视听语言中出现的是房子、树和人，讲话的也是这个人，所以动画视听语言是以画面思维为基础的，画面中房屋的影像与我们见过的或想象的房屋具有无限接近的相似关系。房子就是房子，树就是树，人就是人，就像图1-1-1所示的《千与千寻》里的汤屋。

(二) 动画视听语言的语言特点

动画视听语言的规律是模拟人的视觉和听觉

感知经验，因此动画视听语言的特点可以分为以下三点。

1.具象性、直观性

它总是以具体形象来传情达意，传递信息。例如，图1-1-2中千寻的父亲面对热腾腾的美食快要禁不住诱惑的样子。

2.运动性、现实性

摄像机具有客观地记录现实的作用和“物质现实的复原”功能，因而动画视听语言的画面是具有“活动照相性”的，可以使观众产生一种身临其境的现实感。例如，图1-1-3中的千寻与父母走错路，路途颠簸，既具有运动性，又具有现实感。

3.民族性、世界性

动画视听语言不仅具有鲜明的民族性特征，而且是一门世界性语言，可以成为各国人民交流思想、传递信息、沟通情感的工具。例如，图1-1-4《大闹天宫》中具有中国特色的脸谱、服装等。



图 1-1-1 《千与千寻》里的汤屋



图 1-1-2 美食冒着热气属于具象性



图 1-1-3 《千与千寻》中的车子颠簸既有运动性又有现实感



图 1-1-4 《大闹天宫》中具有中国特色的脸谱、服装

二、动画视听语言的元素

(一) 动画视听语言元素的概念

动画视听语言是视与听结合的艺术，首先是“视”，即影像；然后是“听”，即声音。影像结构的基本单位是镜头，一部故事片一般由400~800个镜头组成；听觉（声音）元素包括人声、音乐与音效。声音必须是人耳能听得见的。声音的属性包括音调、音强和音色。这些视和听的部分即影像和声音，最后通过剪辑构成一部完整的影片。影像剪辑是剪辑中的重要内容，主要包括光学技巧转场剪辑、无技巧转场剪辑。剪辑除了将影像、声音的素材组织成一部影片之外，还能营造出“1+1=3”的“蒙太奇效果”。

视听语言是伴随着电影的诞生而发展起来的。1927年，美国著名的华纳制片公司推出了电影史上第一部有声影片，给世界电影界带来了一场翻天覆地的革命。在无声电影时期，视觉元素是其主要的表现方式。到了20世纪30年代，声音已经成为电影艺术中不可或缺的重要元素。在后来的发展

中，人们已经越来越离不开听觉元素了。

(二) 动画视听语言的元素组成

1. 影像

影像包含了以下元素：镜头、色彩、光线、场面调度等。

(1) 镜头

摄像机和照相机上的光学部件，即光学镜头，由透镜系统组成，在物理学上叫作“透镜”，俗称“镜头”。拍摄过程中，摄像机从开机到关机过程中连续拍摄的画格，就是拍摄时说的镜头。两个剪切点之间的一段画面，是剪辑后的镜头。

镜头由以下几个元素构成：

①画面内容，即被拍摄物体的影像。如图1-1-5所示，《霍顿与无名氏》中表现的霍顿和微尘，就是这个镜头中的画面内容。

②景别，包括远景、全景、中景、近景和特写五种景别。图1-1-6至图1-1-10所表现的，就是《霍顿与无名氏》中的远景、全景、中景、近景和特写五种景别。



图 1-1-5 《霍顿与无名氏》中的霍顿和微尘



图 1-1-6 远景



图 1-1-7 全景



图 1-1-8 中景



图 1-1-9 近景



图 1-1-10 特写

动画视听语言

③拍摄角度，包括平、仰、俯、正、反、侧几种角度。例如，图 1-1-11 《阿拉丁神灯》里公主外出和街边叫卖的平角度拍摄画面。

④镜头的运动，主要包括推、拉、摇、移、跟、甩、升、降、变焦等镜头，以及由这些镜头组成的综合运动镜头等，可以通过改变摄像机机位、镜头光轴、镜头焦距等方法进行拍摄。例如，图 1-1-12 《狮子王》中辛巴与父亲畅想未来的镜头，就是一个拉镜头的画面。

⑤镜头的长度，即镜头拍摄的时间长短。例如，图 1-1-13 《狮子王》中动物们的朝拜，就是一个长镜头拍摄画面。



图 1-1-11 《阿拉丁神灯》里公主外出和街边叫卖的平角度拍摄画面



图 1-1-12 《狮子王》中辛巴与父亲畅想未来的拉镜头画面



图 1-1-13 《狮子王》中动物们朝拜的长镜头画面

(2) 色彩

对于影视动画来说,色彩在其视觉元素中的地位非常重要。作为重要的视觉语言之一,色彩除了能够如实地呈现现实状态之外,还具有将现实纯化和强化的功能。例如,在图 1-1-14 的《海底总动员》中,动画师使用蓝色调营造了海底幽深的环境氛围;在图 1-1-15 的《龙猫》中,动画师营造的整个环境,是一种人与自然和谐存在的理想生存状态。

(3) 光线

“光”是影视艺术赖以存在的基本媒介和主要工具。影视动画中因为有了光影效果,才使镜头画面获得了立体的概念。英国摄影师费瑞迪·杨说过:“布光是非常需要动脑筋来处理的事,而且经常需要进行大量的即兴制作。”因此,光线是作为一种“词汇”来表达创作者的思想感情和审美理想的,是一切艺术都要触及、表现和探索的对象。

根据光源的不同,可以把动画用光分为自然光和人工光两大类,而人工光的照明方式和光线效果是多种多样的,包括主光、辅光、顶光、脚光、侧光、逆光等。恰当地运用人工光,可以增强造型艺术的感染力。例如,图 1-1-16 《小鸡快跑》中的一个场景,运用强烈的侧逆光照明增强了画面的恐怖感与压抑感。



图 1-1-14 《海底总动员》中海底幽深的环境氛围



图 1-1-15 《龙猫》中人与自然和谐存在的理想生存状态



图 1-1-16 《小鸡快跑》中恐怖感与压抑感强烈的侧逆光照明

(4) 场面调度

场面调度出自法语，原意是“摆在适当的位置”或“放在场景中”，开始是戏剧中的专用名词。动画影片中的场面调度，是指导演对画面的控制能力。场面调度包括人物调度（画面内部的运动调度）和镜头调度（焦距、机位、镜头光轴变化等）。场面调度是一个复杂的概念，包括了四个不同的形式元素：动作的安排、布景与道具、构图方式、景框中事物的拍摄方式。例如，《千与千寻》就是场面调度比较有特色的一部动画影片。如图 1-1-17 所示，千寻和爸爸妈妈一起坐车的片段，其在车上的对话和路上场景的场面调度就非常合理，镜头处理简洁流畅，叙事自然贴切。

2. 剪辑

剪辑是电影制作的工序之一，是指将事先组成的“景”，在最机械性的层面排除不需要的时间和空间，经由意念辅助，剪切、连接两个镜头、两个景象等。影视动画作为一种特殊形态的电影，其剪辑与一般影片没有本质的区别，但相对更简单一些。这是因为动画片的制作程序复杂、耗资大，所以不能和一般电影一样拍摄较多的备用素材。因此动画片导演前期要做大量工作，如详尽的导演台本、分镜头脚本等，从而大大方便了后期的剪辑。例如，图 1-1-18 中的《埃及王子》在剪辑上就很有特色，关于其剪辑的详细内容，将在后面的任务中进一步讲解。



图 1-1-17 《千与千寻》中千寻和爸爸妈妈一起坐车时路上场景的场面调度



图 1-1-18 《埃及王子》

3.声音

声音是影视动画视听语言中不可缺少的元素。在影视中，声音可以分为语言、音乐、音响（图 1-1-19《天空之城》中烧锅炉的音响）三大类，语言则可以分为对白和画外音（音乐、音响效果、旁白、独白、解说等）两大类。关于《天空之城》中声音的详细内容，将在后面的任务中进一步讲解。

（三）动画视听语言元素的作用

影视动画艺术有自己的内部创作规律，视听语言课程的主要任务就是揭示这种规律，并分析如何按照一定的“形式”规律创作出成功作品。如果不遵循这些规律，动画片可能在视觉或听觉上出现杂乱感，不利于思想感情的表达以及人物形象的塑造。因此，视听语言的正确运用是一部动画片成功的关键，动画片作者要想创作出成功的作品，必须掌握基本的视听语言规律，这也是我们学习影视动画视听语言的意义所在。



图 1-1-19 《天空之城》中烧锅炉的音响

第二节 镜头语言

一、景别

(一) 景别的含义

1. 景别的概念

景别是指由于摄像机与被摄体的距离不同，而造成被摄体在摄像机寻像器中所呈现出的范围大小的区别。景别的划分通常有五种，由近至远分别为特写（人体肩部以上）、近景（人体胸部以上）、中景（人体膝部以上）、全景（人体的全部和周围背景）、远景（被摄体所处环境）。在动画中，导演利用复杂多变的场面调度和镜头调度，交替使用各种不同的景别，可以使影片剧情的叙述、人物思想感情的表达、人物关系的处理更加具有表现力，从而增强影片的艺术感染力。

动画中有一个非常明显的现象：镜头越接近被摄主体，场景越窄；越远离被摄主体，场景越宽。取景的距离直接影响动画画面的容量。摄入画面景框内的主体形象，无论人物、动物还是景物，都可统称为“景”。画面的景别，取决于摄像机与被摄物体之间的距离和所用镜头焦距的长短两个因素。不同景别的画面，在人的生理和心理情感中会产生不同的投影和不同的感受。景别越大，环境因素越多；景别越小，强调因素越多。

2. 景别是镜头画面空间的表达形式

摄像机和对象之间的距离越远，我们观看时就越冷静。也就是说，我们在空间上隔得越远，在情感上参与的程度就越小，这是一个有趣的现象。较远的镜头本身有一种使场面客观化的作用，这首先是因为远景镜头中的空间关系是清晰明确的。远景镜头可以拍下很大的范围，但是加大距离会使我们看不清楚细节，从而使形象抽象化，观众只能了

解较少的东西。大部分远景镜头所摄下的范围同人眼处在摄像机位置时所看到的范围比起来要小得多，即使放映在最大的银幕上，从很远距离拍摄的镜头也只能显示很少的东西。远景镜头可能向我们提供它所描绘出的特殊信息，这种信息本身在主观上可能是使人兴奋的，但其视觉形象却表现为传给我们感官的是客观信息。由于远景镜头包含的细节多于近景镜头，对我们的感官提出了更多的要求，因此会使我们在感情上对自己看到的场面采取超然态度。

和比较远的镜头相比，较近的镜头由于能够突出环境中的一个小部分，通常能使我们在感情上更加接近人物。它挑出这个部分不仅是为了强调与之有关的某种东西，还为了有意忽视其余部分。由于这样的镜头没有挤进来无关的东西，其视觉的观察是比较简单的，我们对于出现在眼前的实际形象可以立即做出客观的解释，这就为我们留下了更多的余地，使我们可以在情感上做出反应。

景别就是摄像机在距被摄对象的不同距离或用变焦镜头拍摄成的不同范围的画面。景别的选择应当和影片实际相结合，服从每部影片的艺术表现要求，要努力把风格同内容结合起来，使每个镜头都能够统一在完整的叙述中。

为了适应人们在观察某种事物或现象时心理上、视觉上的需要，动画可以随时改变镜头的不同景别，正如我们在实际生活中常常根据当时心理需要或趋身近看，或翘首远望，或浏览整个场面，或凝视事物主体乃至某个局部。这样，映现于银幕的画面形象，就会发生或大或小的变化。景别的确定是摄影者创作构思的重要组成部分，景别运用是否恰当，取决于作者的主题思想是否明确、思路是否清晰，以及对景物各部分表现力的理解是否深刻。

比如，拍摄芭蕾舞演员的舞姿，恰恰去掉舞蹈者的足尖；拍精心检验产品，手却不在画面之内；需要强调神情，又远得看不清面目；需要强调气氛，却没有给予舒展的空间等，都是思路不清的毛病。至于有些人事先不构思好景别的运用，往往先拍下来再说，需要中景、特写则靠放大后再剪裁，就是不了解拍摄距离对画面形象的质量和表现力的影响。想要保证完美的画面质量，景别的确定要尽可能在拍摄时一次完成。

（二）景别的分类

景别是通过视觉所产生的，不同的景别会产生不同的艺术效果。我国古代绘画有这么一句话“近取其神，远取其势”，一部动画影片的影像就是这些能够产生不同艺术效果的景别组合在一起的结果。

景别可具体划分为大全景、全景、中景、近景、特写、大特写 6 种。

1. 大全景（远景）

大全景一般用来表现远离摄像机的环境全貌，展示人物及其周围广阔的空间环境、自然景色以及

群众活动的大场面镜头画面。它相当于从较远的距离观看景物和人物，视野宽广，能包容广大的空间，人物较小，背景占主要地位，画面给人以整体感，细部却不甚清晰。

大全景通常用于介绍环境、抒发情感，在拍摄外景时常常使用这样的镜头，可以有效地描绘雄伟的峡谷、豪华的庄园、荒野的丛林，也可以描绘现代化的工业区或阴沉的贫民区。

电影诞生之初，卢米埃尔就发现并运用了远景画面善于表现大的物象的特点，其《工厂的大门》与《火车进站》所表现的就是众多工人上工和火车到站时站台上熙熙攘攘的景象。格力菲斯 1916 年导演的《党同伐异》，制作了最雄伟的巴比伦宫殿布景，纵深达 1600 米，仅拍摄“巴尔泰萨尔盛宴”一个场面，就动用了 4000 多名群众演员，摄影师坐在气球上拍摄。也只有运用大全景，才能摄入如此浩大的场面。

随着宽银幕的出现，大全景越来越成为营造视觉奇观的手段。一些气势恢宏的大场面出现在很多影片中。例如，图 1-2-1《埃及王子》中的经典大全景镜头气势就非常宏伟。



图 1-2-1 《埃及王子》中的经典大全景镜头

2.全景画面

全景用来表现场景的全貌或人物的全身动作，在影视作品中则用于表现人物之间、人与环境之间的关系。全景画面的活动范围较大，主要用作表现人物的全身，其体型、衣着打扮、身份交代得比较清楚，环境、道具看得明白，通常在拍内景时作为摄像的总角度景别。在影片中，全景镜头不可缺少，大多数影片的开端、结尾部分都用全景或远景。

远景、全景又称交代镜头，因此，全景画面比远景更能够全面阐释人物与环境之间的密切关系，

可以通过特定环境来表现特定人物，在各类影片中被广泛应用。对比远景画面，全景更能够展示出人物的行为动作、表情相貌，也可以从某种程度上来表现人物的内心活动。

全景画面中包含整个人物形貌。它既不像远景那样由于细节过小而不能清楚地观察，又不会像中近景画面那样不能展示人物全身的形态动作，在叙事、抒情和阐述人物与环境的关系功能上起到了独特的作用。如图 1-2-2、图 1-2-3 所示，《哈尔的移动城堡》中女主角的生活环境，就是用全景来展示的；《龙猫》中表现父女三人搬来新家时候的镜头，大部分也是用全景画面来表现的。



图 1-2-2 《哈尔的移动城堡》中女主角的生活环境



图 1-2-3 《龙猫》中表现父女三人搬来新家时的全景画面

3.中景画面

画框下边卡在膝盖部位或场景局部的画面称为中景画面。但是，在实际操作中，一般不正好卡在膝盖部位，因为卡在关节部位，比如脖子、腰、膝盖、脚踝等，是摄像构图中所忌讳的。

和全景相比，中景包容景物的范围有所减小，环境处于次要地位，重点在于表现人物的上身动作。中景画面为叙事性的景别，在影视作品中占的比重较大。处于中景画面时，要注意避免直线条式的单一、死板构图，拍摄角度、演员调度、动作姿势都要讲究。人物的中景画面虽然要注意掌握分寸，不能卡在腿关节部位，但没有死框框，可以根据内容、构图灵活掌握。

中景是叙事功能最强的一种景别。在包含对话、动作和情绪交流的场景中，中景景别可以最大程度地融合表现人物之间、人物与周围环境之间的关系。中景的特点决定了它可以更好地表现人物的身份、动作以及动作的目的。表现多人时，它可以清晰地体现出人物之间的相互关系。例如，在《天空之城》中，希达和巴斯的中景画面能够很好地表现他们的交流，体现了二者之间的友情（图 1-2-4）。

4.近景画面

拍到人物胸部以上或物体的局部称为近景。近景的屏幕形象是近距离观察人物的体现，所以近景能清楚地看到人物的细微动作，也是人物之间进行感情交流的景别。近景着重表现人物的面部表情，传达人物的内心世界，是刻画人物性格最有力的景别。电视节目，主持人与观众进行情绪交流时也多用近景。这种景别适用于电视、电脑等小屏幕，在动画中用得比较多。近景产生的接近感，往往给观众以较深刻的印象。

由于近景中的人物面部展现得十分清楚，人物面部的缺陷也会在近景中被突显出来，因此人物的造型一定要细致，无论是化妆、服装还是道具都要十分逼真和生活化，不能被人看出破绽。

近景中，环境退于次要地位，画面构图应尽量简练，避免杂乱的背景夺走观众的视线，因此常用长焦镜头拍摄，利用其景深小的特点来虚化背景。人物近景画面中，用人物局部背影或道具做前景，可增加画面的深度、层次和线条结构。近景人物一般只有一人作画面主体，其他人物往往作为陪体或前景处理。“结婚照”式的双主体画面，在影片中是很少见的。



图 1-2-4 《天空之城》中希达和巴斯的中景画面

由于近景画面视觉范围较小，观察距离相对更近，人物和景物的尺寸足够大，细节比较清晰，所以非常有利于表现人物的面部或者其他部位的整体状态，以及细微动作和景物的局部状态，这些是大景别画面所不具备的功能。

在创作中，我们又经常把介于中景和近景之间的表现人物的画面称为“中近景”。同时，由于其画面多为表现人物腰部以上的镜头，所以有时又被称为“半身镜头”。这种景别不是常规意义上的中景和近景，一般情况下，处理这种景别时，既要以中景作为依据，还要充分考虑对人物神态的表现。正是由于它能够兼顾中景的叙事和近景的表现功能，所以在影片中，“中近景”的景别越来越多，成为影视画面吸引观众并将观众带进特定情节或现场的一种有效手段。例如，在图 1-2-5 中，辛巴的表情被近景画面淋漓尽致地表现出来。由此我们可以看出，用近景画面表现角色的表情是最为恰当的。

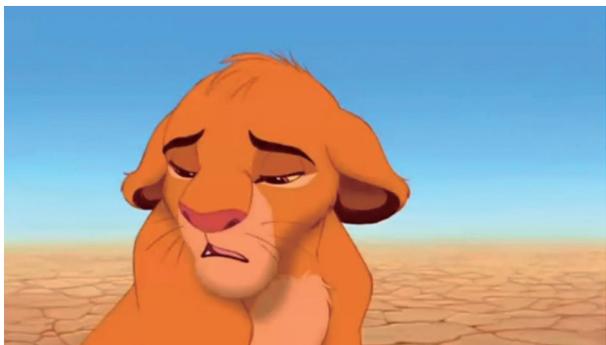


图 1-2-5 《狮子王》中辛巴的近景画面

5.特写

画面的下边框在成人肩部以上或其他被摄对象的局部，被称为特写镜头。在特写镜头中，被摄对象充满了画面。

特写比近景更加接近观众。特写镜头既能提示信息，营造悬念，细微地表现人物的面部表情，刻画人物，还能表现复杂的人物关系，具有生活中不常见的特殊的视觉效果。特写镜头主要用来描绘人物的内心活动，背景处于次要地位，甚至消失，演

员通过面部表情把内心活动传达给观众。特写镜头无论是人物还是其他对象，均能给观众以最深的印象。在影片中，道具的特写往往蕴含着重要的戏剧因素，在一个蒙太奇的段落和句子中，则有强调和加重的含义。比如，拍老师讲课的中景时，如果给讲桌上的一杯水来个特写，就意味着里面可能不是普通的水。正因为特写镜头具有强烈的视觉感受，因此不能滥用，要用得恰到好处、用得精，才能起到画龙点睛的作用。滥用特写镜头会使人厌烦，反而会削弱它的表现力，尤其是脸部大特写（只含五官），更应该慎用。

由于特写画面视角最小、视距最近，画面细节最突出，所以能够最好地表现对象的线条、质感、色彩等特征。特写画面把物体的局部放大开来，并在画面中呈现这个单一的物体形态，使观众不得不把视觉集中起来近距离地仔细观察，这既有利于对景物进行细致的表现，也使剧情更容易被观众重视和接受。例如，在图 1-2-6 中，《狮子王》的制作者通过特写画面表现出了辛巴惊讶的表情。

尽管无论人物还是景物都是存在于环境之中的，但是在特写画面里，我们几乎可以忽略环境因素的存在。因为特写画面的视角小、景深小，景物成像尺寸大、细节突出，观众的视觉已经完全被画面的主体占据，这时候的环境完全处于次要的、可以忽略的地位。由于观众不易观察到特写画面中对象所处的环境，因此我们可以利用这样的画面来转化场景和时空，避免不同场景直接连在一起时产生的突兀感。



图 1-2-6 《狮子王》通过特写画面表现辛巴惊讶的表情

6.大特写

大特写是指仅仅在景框中包含人物面部的局部或突出某一拍摄对象的局部。

一个人的头部充满银幕的镜头就被称为特写镜头，如果把摄像机推得更近，让演员的眼睛充满银幕，则称为大特写镜头。大特写的作用和特写镜头是相同的，只不过在艺术效果上更加强烈，在某些表达非同一般的情感的镜头中比较常见。例如，在图 1-2-7 中，动画师通过大特写画面来表现木法沙被自己的亲弟弟背叛后的惊讶表情。



图 1-2-7 《狮子王》通过大特写画面来表现木法沙惊讶的表情

(三) 景别的内容表现

景别作为单个画面来讲，仅仅表达一种视觉形式。但当它们排列起来并与内容相结合时，则会对影片内容和叙事重点的表现与表达起到至关重要的

作用。

从视觉语言及镜头规律来分析，叙事内容越重要，越应该在画面的景别上采用中景、近景等系列景别；反之，则应采用远景、全景系列景别。当然，这是导演在创作中针对人物作为被摄主体而言的常规镜头处理方法，其出发点主要是为人物动作而设计和使用的。导演在宏观设计影片及结构视觉时就要考虑叙事重点和戏剧内容上的需要，并在视觉表达形成景别时体现出来。

动画语言中，景别作为环境造型元素越来越受到人们的重视，这就促成了叙事镜头观念的转变，影片内容、叙事重点、环境造型都成为视觉语言诉求的重点。这使得全景系列景别在视觉上有较大的兼容性。

动画设计师同样要从导演的总体要求出发，在完成不同景别画面时，根据叙事重点与影片内容的具体要求，在画面构图上使视觉造型得以突出。

当然，现代动画创作为了作品的艺术追求或者导演风格的强烈体现，有的也会采用一种反向的处理手法。在叙事上，戏剧内容处理越重要、越应强调时，越不用近景而用全景系列景别来处理。这种风格化的处理在创作中是存在的，也是允许的，如果处理得当，会产生更好的艺术效果。例如，图 1-2-8 至图 1-2-13 中，辛巴被刀疤挑唆引起动物狂奔的一些列景别变换画面。



图 1-2-8 大全景交代环境



图 1-2-9 全景交代人物与环境关系



图 1-2-10 中景交代人物之间的关系



图 1-2-12 特写交代人物的表情



图 1-2-11 近景交代人物的肢体动作



图 1-2-13 大特写交代局部的细节

（四）景别的作用

不同的景别可以引起观众不同的心理反应，形成不同的节奏。全景出气氛，特写出情绪；中景是表现人物交流特别好的景别，近景是侧重于揭示人物内心世界的景别。由远到近的组合形式与画面越来越高涨的情节发展相辅相成，适于表现愈益高涨的情绪；由近到远的组合形式，适于表现愈益宁静、深远或低沉的情绪，并可把观众的视线由细部引向整体。

第一，景别的变化带来的是视点的变化，它能够通过摄像造型满足观众从不同视距、不同视角全面观看被摄体的心理要求。

第二，景别的变化是实现造型意图、形成节奏变化的因素之一。

第三，景别的变化使画面具有更加明确的指向性。

二、视角

（一）视角的几何角度

视角的几何角度与摄像机镜头的位置有直接关系，包括水平（拍摄高度）和垂直（拍摄角度）两项内容。

1.水平（拍摄高度）

水平拍摄（拍摄高度）是指摄像机镜头与被摄体之间在垂直平面上的相对高度。这种高度的相对变化形成了以下三种不同的情况。

（1）平角度拍摄

镜头在与被摄体持平的高度上拍摄的方式称为平角度拍摄，其代表的观察视角相当于人们正常观察事物的角度。

摄像机与被摄体处在同一水平面上时，其视觉效果与人们日常中观察事物的习惯一致，所形成的镜头给人一种客观、公正、平等、和蔼的亲近感。

如图 1-2-14 所示，《机器人总动员》中平角度拍摄形成的透视感相对正常，不会使被摄对象因透

视变化而产生扭曲。因此，平角度拍摄可以给观众一种客观、平等、和谐的视觉效果。



图 1-2-14 《机器人总动员》中的平角度拍摄

（2）俯角度拍摄

俯角度拍摄是一种摄像机镜头高于被摄对象水平位置的向下拍摄方式，观察到的场面大、画面层次丰富，给人一种宽广的感觉，具有抒情的倾向。它会使距离镜头近的景物产生畸变——上部扩张，下部压缩；俯摄人物时，会使人物显得低矮、渺小，给人一种压抑的心理感觉。例如，在图 1-2-15 中，动画师利用俯角度拍摄反映出了小狮子辛巴认识到自己犯错后畏惧父亲的情绪。



图 1-2-15 《狮子王》中的俯角度拍摄

（3）仰角度拍摄

仰角度拍摄是一种在水平位置的地方向上拍摄的方式。画面中的地平线下移（可以移出画面），地平面上的前景突出，背景压缩，表现出强烈的空间透视感，且背景净化（如只有树梢和天空）、主体突出。它会使距离镜头近的景物产生畸变——上部压缩、下部扩张。在中景或近景拍摄时，仰角度拍摄会使人物显得高大、伟岸，给人一种压倒一切的感觉，并会使主体形象显得高大挺拔，让观众产生一

种敬仰之情。例如，在图 1-2-16 中，动画师就利用仰角度拍摄反映了木法沙的威严。



图 1-2-16 《狮子王》中的仰角度拍摄

仰角度拍摄的特点是将景物拍得宏伟高大。例如，拍摄建筑物时，有直插云霄之感；拍摄高台跳水时，以蓝天作为背景，能够显示出运动员有凌云之势和腾空飞翔之感；拍摄正面人物时，可以显示人物的威严以及地位的高贵等。同时，利用仰角度拍摄还可以舍弃杂乱的背景，使画面简洁、主体突出。

2. 垂直（拍摄角度）

垂直是指摄像机在水平面上，光轴线方向与被摄体正面方向所成的夹角。图 1-2-17 为拍摄方向示意图。

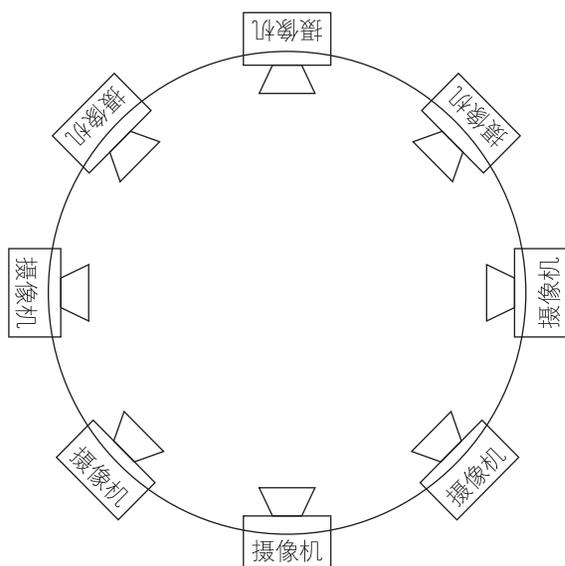


图 1-2-17 拍摄方向示意图

(1) 正面方向拍摄

正面方向拍摄是一种将机位设置在被摄体的正对面而进行拍摄的方法，其画面利于表现人物的正面特征和人物的横向线条，其中的横向线条与框架上下边线平行，垂直线与边框左右边线平行，画面显得平稳、庄重、严肃。当用近景或中景拍摄时，人物的眼神可得到良好的表现，便于与观众交流，加强观众的参与意识（图 1-2-18）。但在近景拍摄时，其空间透视感较差，人物的立体感得不到很好的表现，显得呆板。



图 1-2-18 《狮子王》中用正面方向拍摄的辛巴和父亲互动的日常

(2) 侧面方向拍摄

在运用侧面方向的手法拍摄物体的横向运动时，角色的运动感和方向感更加强烈且对比突出。例如，在图 1-2-19 中，木法沙和刀疤对峙时两人的表情对比非常明显。



图 1-2-19 《狮子王》中木法沙和刀疤对峙时采用了侧面方向拍摄手法

(3) 斜侧方向拍摄

斜侧方向拍摄是一种机位在被摄体的前、后45度左右方向进行拍摄的方法，空间透视感和立体感强，人物身上的横线条、斜线条在画面上表现得活泼可爱。拍摄人物交谈时，斜侧方向拍摄有利于安排主体和陪体的关系，能够很好地表现交谈双方的位置关系和主次关系，便于进行场面调度和取景。例如，图1-2-20中小辛巴降生受众人朝拜时的斜侧拍摄角度，使画面显得既亲切又有点神秘。

(4) 背面方向拍摄

背面方向拍摄是指机位在被摄体的背面，摄像机的光轴方向与被摄体的方向相同。背面拍摄画面

所表现的视线方向与被摄对象的视线方向一致，被摄人物所见的就是观众所见的。这时，观众的视线跟随被摄体而动，人物的内心世界主要通过动作姿态来表现；画面中的人物面部具有不确定性，可以用来制造一定的悬念。例如，在图1-2-21《狮子王》中，丁满的背影给观众带来了一种神秘感，激起了观众的好奇心。

“横看成岭侧成峰，远近高低各不同”，拍摄角度的不同直接决定了画面上形象主体的轮廓和线性结构，决定了画面的光影结构、位置关系和感情色彩。



图 1-2-20 《狮子王》中小辛巴降生时的斜侧方向拍摄



图 1-2-21 《狮子王》中丁满的背影

(二) 视角的心理角度

心理角度与镜头带给观众的感觉有关，可以分为客观视角拍摄角度和主观视角拍摄角度两个方面。

1. 客观视角拍摄角度

客观视角拍摄角度又称中立镜头，是从导演（也是观众）的视角出发来叙述故事的镜头。一部影片中，绝大部分的镜头是客观镜头。客观镜头的画面真实，事物交代清楚，观众以旁观者的身份游离于剧情之外，从客观的角度去观察和看待事物的发展，表现的是事物本身以及人物的真实活动与情感。如图 1-2-22 所示，《狮子王》的制作者通过客观视角，表现了丁满和蓬蓬初见辛巴时的情景。



图 1-2-22 《狮子王》中丁满和蓬蓬初见辛巴时的情景

2. 主观视角拍摄角度

主观视角拍摄角度是指摄像机的视点直接代表某一剧中人物的视点所拍摄的镜头。主观镜头代表了剧中人的眼睛，是其直接目击、观察大千世界中的人和事、景和物的结果，是基于影片中某个人物的视线和心理感受所拍摄的画面，代表着这个人物对被摄对象的主观印象，带有强烈的主观性和鲜明的感情色彩。在银幕直观效果上，主观镜头可以使观众以该剧中人的角度“目击”或“臆想”其他人物及场面的活动与发展，从而产生与该剧中人物相似的主观感受。

主观拍摄角度中，摄像机的视点在表现画面内的人和物时，明显表现出作者的主观评论性观点。制作者常常利用画面变形、色彩变换、焦点变化等手段，使其主观性更加突出。

主观镜头画面追求的是一种主观意念的、主体思想的表现性，而不是事物的客观性，它所表现的是前一镜头中的人物所观察到的事物。由于主观镜头画面从主观观察的角度去看待事物的发展，故给人一种身临其境的感觉，主观色彩强烈，容易激起观众极大的兴趣和参与意识。利用主观镜头，作者能够表现人物的“目击”对象，人的幻觉、想象，人物在特殊环境下的精神状态，如精神恍惚、天旋地转等。在主观镜头中，人的主观视象就是变形的客观现实。

没有纯粹的客观镜头，也没有纯粹的主观镜头，主观镜头总是在客观镜头的表现中产生的。如图 1-2-23 所示，在《狮子王》中，制作者通过主观视角表现了丁满和蓬蓬初见辛巴时的复杂心情，使观众有参与感，引起了观众强烈的心理共鸣。



图 1-2-23 《狮子王》用主观视角表现丁满和蓬蓬初见辛巴时的复杂心情

三、运动

(一) 镜头运动的概念

1. 固定性镜头

固定性镜头是指摄影（像）机不改变机身位置和没有任何运动时所拍摄的画面。

电影诞生初期，因技术条件的限制，摄像机没有运动的可能，故所使用的主要镜头形式为固定镜头，而且是长固定镜头，以便完成对一个场景中的人物及其动作过程的完整记录，即：摄像机固定不动，演员在镜头前完成各种表演，镜头就像剧场里

观看演出的观众的眼睛一样，从头至尾完整地观看一场演出，因而摄像机只是“静观”场景中的变化，而不参与进去，不做任何引导和评价。例如，卢米埃尔兄弟 1895 年拍摄的《工厂大门》《婴儿午餐》《火车进站》《拆墙工人》《园丁浇水》等。

2. 运动性镜头

运动性镜头是指因摄像机的运动或镜头焦距的改变而引起的影像具有动感的镜头。

电影发展早期，很少有人拍摄的过程中移动摄像机，从而使移动的被摄主体始终处于画框内。1896 年，卢米埃尔把摄像机架在前行的船头来拍摄威尼斯的风光，后来又将其运用到动画当中。根据摄像机运动的方式，运动镜头可以分为推镜头、拉镜头、摇镜头、移镜头、跟镜头、甩镜头等，特定的镜头运动形式，往往具有特定的叙事、抒情和表意功能。

(二) 运动镜头的分类

1. 推镜头

推镜头是指沿摄影（像）机视轴方向向前移动的接近式拍摄手法。推镜头使画框所包含的空间范围逐渐变小，景别由大到小，被摄主体的主要部分在画幅中的比例逐渐增大，而次要部分则逐渐消失（出框）。

(1) “推”效果的实现

可以通过两种方式来达到“推”的效果：第一，焦距不变，摄像机向被摄主体靠近；第二，使镜头的焦距变长。例如，在《人猿泰山》中，动画师就是通过推镜头，表现了父亲对孩子的关爱（图 1-2-24）。

(2) 推镜头的用途

①从广阔的范围和较大的场景进入某一较小场景的推镜头，能在造型上突破屏幕的平面状态限制，增添画面的纵深感。因此，推镜头常用于影片的开始，具有将观众带入故事中去的作用。著名电影艺术大师希区柯克喜欢在影片的开头使用推镜头——城市楼群里某大楼、某窗口来对观众进行心理引导，将观众带入剧情，揭示表面风平浪静的人类社会里人性的阴暗面。

②强调、突出局部或细节，推动叙事。推镜头会产生前进感和逐渐逼近被摄对象的感觉，使原来在画面中不起眼、不明显的景物或人物逐渐变大并突显出来，将观众的注意力逐渐引导、集中到最想表现的主体上，突出主体，表现细节，表现环境与主体的关系。

③强调被摄主体，有助于表现、揭示人物的内心世界。推镜头对人物的强调，可较好地完成对观众的心理暗示。对人物有意的“推”，可强调人物的思想动机及其下一步的行动计划。



图 1-2-24 《人猿泰山》用推镜头来表现父亲对孩子的关爱

2. 拉镜头

与“推”刚好相反，拉镜头是指沿摄影（像）机视轴方向向后移动的远离式拍摄手法。拉镜头使画框所包含的空间范围变大，景别由小变大，被摄主体在画幅中的比例下降，而周围的环境和场景逐渐出现（入框）。如图 1-2-25 所示，《小鸡快跑》中的这个拉镜头交代了小鸡们所处的环境。

拉镜头在一个镜头中的景别连续变化，保持了画面表现时空的完整性和连贯性。与推镜头相比，拉镜头内部的节奏由紧到松，能够使观众发挥感情上的余韵，产生许多微妙的效果。拉镜头常被用作结束性和结论性的镜头，也可作为转场镜头。如图 1-2-26 所示，《人猿泰山》中就运用拉镜头表现了母猿对泰山的深切之爱。

3. 摇镜头

用摇摄的方式拍摄的影像叫作摇镜头。摇镜头是指摄像机机位不动，借助三脚架上的活动地盘或者拍摄者的身体来变动摄像机光学镜头轴线的拍摄

方法。

（1）摇镜头的画面特点

①犹如人们转动头部环顾四周或者将视线由一点移向另外一点的视觉印象。

②一个完整的摇镜头包括起幅、摇动、落幅三个相互连贯的部分。

③一个摇镜头从起幅到落幅的运动过程，会迫使观众不断调整自己的视觉注意力。

④摇镜头对观众观看景物具有某种强制性。

（2）摇镜头的运动形式

摇镜头的运动形式是多种多样的，不同的形式包含着不同的画面词汇，具有不同的表现意义。从运动形式上分，有水平横摇、垂直纵摇、中间带有几次停顿的间歇摇、摄像机旋转一周的环形摇、各种角度的倾斜摇、摇速极快的“甩”镜头等。如图 1-2-27 所示，在《机器人总动员》中，机器人伊娃被磁铁吸住后，镜头随着伊娃的移动而摇摄，保证了伊娃始终处于画面的视觉中心。



图 1-2-25 《小鸡快跑》中的拉镜头



图 1-2-26 《人猿泰山》运用拉镜头表现母猿对泰山的爱

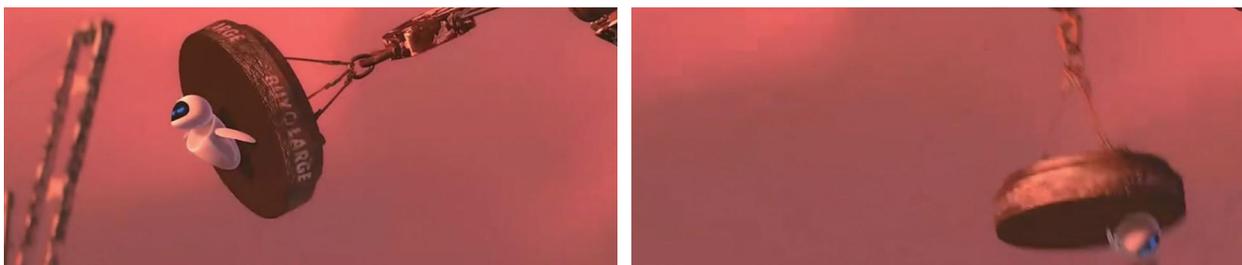


图 1-2-27 《机器人总动员》中的摇镜头

(3) 摇镜头的功能

①能够展现空间，扩大视野。摇镜头扩展了画面的表现空间，可包容更多的视觉信息，对表现超长、超高、超广的物体有其独到的优点，有利于通过小景别画面包含更多的视觉信息。

②能够介绍、交代同一场景中两个主体的内在联系，能够将性质、意义相反或者相近的两个主体连在一起，表示某种暗喻、对比、并列、因果关系。

③在表现三个或者三个以上主体或主体之间的联系时，通过减速或者停顿，可以构成一种间歇摇；可以让一组相同或相似的画面主体逐个出现，形成一种积累的效果。

④既可以摇出意外的现象，制造悬念，在一个镜头内部形成视觉的起伏；也可以利用摇动表现一种主观性镜头，利用非水平的倾斜摇、旋转摇表现一种特定的情绪和气氛；还可以作为画面转场的有效手段之一。

(4) 摇镜头的拍摄要求

由于摇摄速度会引起观众感觉上的微妙变化，因此，摇镜头必须有明确的目的性，要讲求整个摇动过程的完美与和谐。

4. 移镜头

移镜头是指在拍摄过程中，将摄像机架在活动物体上并随之运动而进行的拍摄。移镜头是以人们的生活感受为基础的，可以说它还原了人们生活中的视觉感受。

(1) 移镜头的画面特征

①摄像机的运动使得画面框架始终处于运动之中，画面内的物体无论是处于运动状态还是静止状态，都会呈现出位置不断移动的优势。

②摄像机的运动直接调动了观众生活中的视觉运动感受，唤起了人们在各种交通工具上的视觉体验，使其产生一种身临其境的感觉。

③移动镜头表现的画面空间是完整和连贯的，摄像机的不停运动每时每刻都在改变观众的视点，在一个镜头中构成了多景别构图的造型效果。例如，《小鸡快跑》中金洁眼里的女主人慢慢出现时的上移镜头（图 1-2-28）。

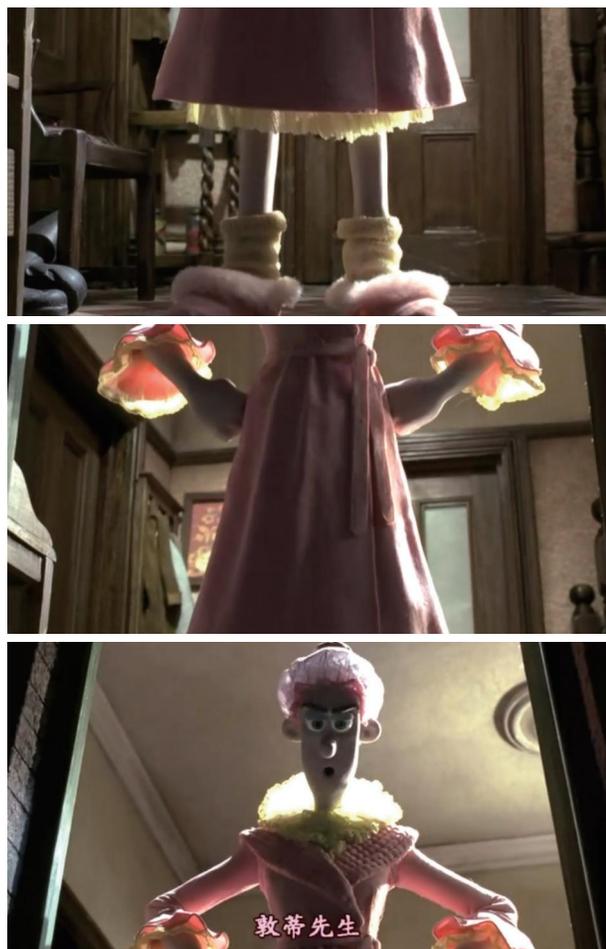


图 1-2-28 《小鸡快跑》中女主人慢慢出现时的上移镜头

(2) 移镜头的作用和表现力

- ①开拓了画面的造型空间。
- ②在表现大场面、大纵深、多层次的负载场景时，具有气势恢宏的造型效果。
- ③可以通过具有强烈主观色彩的镜头表现某种主观倾向或更为自然生动的真实感和现场感。移动摄影使摄像机成了能动的活跃物体。
- ④摆脱了定点拍摄，形成了多样化的视点，可以表现各种运动条件下的视觉效果。

5. 跟镜头

跟镜头是摄像机始终跟随运动的被摄主体一起运动而拍摄出来的镜头。

(1) 跟镜头的画面特征

- ①画面始终跟随一个运动的主体。
- ②被摄对象在画框中的位置相对稳定。
- ③不同于摄像机位置向前推进的镜头，也不同于摄像机位置向前运动的前移镜头。

例如，图 1-2-29 就是《人猿泰山》中，泰山在丛林中穿梭的画面跟镜头。

(2) 跟镜头的作用

- ①能够连续而详尽地表现运动中的被摄主体，

既能突出主体，又能交代主体的运动方向、速度、体态及其与环境的关系。

- ②跟随被摄对象一起运动，形成一种运动的主体不变、静止的背景变化的造型效果，有利于通过人物引出环境。

- ③从人物背后跟随拍摄的镜头，由于观众与被摄人物的视点一致，可以表现一种主观性镜头。

- ④作为对人物、时间、场面进行跟随记录的表现方式，在纪实节目拍摄中有着重要的纪实性意思。

6. 甩镜头

(1) 甩镜头的画面特征

甩镜头实际上是摇镜头的一种，其具体操作方法是在前一个画面结束时，镜头急骤地转向另一个方向。在甩的过程中，画面变得非常模糊，直到镜头稳定时才出现一个新的画面。例如，图 1-2-30 即为《机器人总动员》中甩镜头的视觉特征。

(2) 甩镜头的作用

甩镜头能够表现事物、时间、空间的急剧变化，实现很多现实拍摄无法实现的运动方式，所以动画片中的镜头运动天马行空，更加灵活，对于表现急速的运动、增加画面的张力、增强视觉效果有



图 1-2-29 《人猿泰山》中泰山在丛林中穿梭的画面跟镜头



图 1-2-30 《机器人总动员》中的甩镜头视觉特征

着得天独厚的条件。因此，镜头运动在影视动画视听语言系统中具有非常重要的地位。

四、焦距

(一) 焦距的概念

从镜头外射进镜头的一束平行光，会在透镜后面聚成一点，称为焦点。从焦点到镜片中心的距离就叫焦距。

焦距也是镜头运用中可控的变化因素之一。由于焦距的长短决定着镜头的视角、视野和景深范围的大小，因此会对画面的图形构成、各部分的关系产生影响，并导致表现力的进一步分化。

(二) 焦距的分类

1. 标准焦距

40~50 毫米的焦距被称为标准焦距。之所以称为标准焦距，主要原因在于这种焦距的镜头接近于人眼的正常感受。人眼对纵深的延伸、透视的效果、视野范围等空间的感知，已经在现实中积累起

经验，标准焦距镜头拍摄出来的画面，通常刻画的就是这样的空间经验，也是它得以模仿人眼的原因。一般情况下，摄影师都倾向于选择 40~50 毫米焦距的镜头，以便得到观众的经验响应。图 1-2-31 就是动画电影《阿拉丁》中的标准焦距画面。

2. 长焦距

大于 50 毫米的焦距被称为长焦距，运用这种焦距拍摄的镜头便称为长焦距镜头。焦距的扩大当然会影响画面图形的构成，尤其是空间关系的改变。在长焦距镜头中，视野的宽度变窄，景深变小，纵深空间被压缩，远处景物的尺度被放大。长焦距镜头的空间感知，类似于在望远镜中看到的情况，是一种可以把远处的景物拉近以便表现得更加清晰的焦距镜头，所以也被称为“望远镜”。长焦距有利于拍摄距离镜头较远的景物，克服各种由于环境限制所带来的拍摄难度，比如某种危险的处境或者摄像机太近可能对环境产生干扰等。镜头的焦距越长，纵深的空间就被压得越扁，纵深的距离就越是显示不出来。如果在纵深方向上移动，在空间被压缩的情况下画面往往缺少动感和变化，尤其当



图 1-2-31 《阿拉丁》中的标准焦距画面

动画视听语言

纵深的空间中景深标志不太明显时更是如此。如图 1-2-32 所示,《机器人总动员》将机器人瓦力看到反映人类爱情的录影带时内心的感受,通过长焦距镜头的特写画面表现了出来。

3.短焦距

小于 40 毫米的焦距被称为短焦距。由于短焦距比标准焦距来得更小,拍摄的效果也会随之发生变化。短焦距镜头使画面图形一方面在纵深空间上被拉长,一方面在平面空间上被加宽。所以,短焦

距镜头也被称为“广角镜头”。广角镜头造成了前景中平面视野的扩大和物像尺度的夸大,同时深远的纵深感也被夸大了,前后景物的大小对比显得强烈,在线性感知上产生了相应的畸变。这种镜头有利于表现横向上宏伟壮观的场面、纵向上运动物体的速度。如果伴随着镜头运动,图形构成上的转换会更迅捷也更强烈,画面的动感会更加触目、也更具有冲击力。如图 1-2-33、图 1-2-34 所示,《小鸡快跑》中的角色多用短焦镜头拍摄,故意造成角色变形,以刻画出其凶狠的性格。



图 1-2-32 《机器人总动员》中的长焦距画面



图 1-2-33 《小鸡快跑》中短焦距拍摄狗



图 1-2-34 《小鸡快跑》中短焦距拍摄女主人

4. 变焦距

变焦距是指通过镜头内光学镜片的组合来改变镜头的焦距，它使得在不改变摄像机及被摄对象的位置仅改变镜头焦距的情况下，即可获得从全景渐变至近景（或反之）的电影画面。运用它，可以模拟推、拉、跟的拍摄方法，产生移动的错觉效果。因此，在不便使用移动设备的情况下，摄影师常常利用变焦镜头来代替推、拉镜头。现在的变焦镜头直到 20 世纪 50 年代才被广泛使用。在此之前，假

如影视师想将视野幅宽变窄，便要更换镜头或是移动摄像机。摄影师对于变焦镜头的好处众说纷纭。一方面，有些摄影师认为变焦镜头是一种美学工具，能够从事多种创作，包括突然集中于视域一角的快速前伸；另一方面，有些摄影师只把变焦镜头当成是推轨镜头的一种方便的替代。如图 1-2-35 所示，《机器人总动员》中的画面就利用变焦镜头表现了视觉主角的变化。



图 1-2-35 《机器人总动员》中的变焦距画面