

学 号：18617214

天津商业大学宝德学院毕业设计（说明书）

二维动画《造梦阴谋》的视听语言设计

**Audio-visual Language Design of the Two-dimensional
Animation “Dream Conspiracy”**

系:	艺术设计系
专业:	动画
班级:	1801
学生姓名:	顾沈云
指导教师:	张庆雅 讲师

2022 年 5 月

目 录

内容摘要	I
Abstract	II
1 引言	1
1.1 研究目的	1
1.2 研究意义	2
1.3 研究方法	2
1.4 研究现状	2
2 视听语言在二维动画中的应用	3
2.1 二维动画视听语言中的“视”	3
2.2 二维动画视听语言中的“听”	5
3 毕设二维动画《造梦阴谋》中的视听语言应用分析	6
3.1 视听语言在《造梦阴谋》剧本中的应用分析	8
3.2 视听语言在《造梦阴谋》后期制作中的应用分析	8
3.3 视听语言在《造梦阴谋》声音设计中的应用分析	11
4 新时代背景下二维动画中视听语言设计的发展	12
4.1 视听语言在国外动画中的呈现	13
4.2 新媒体模式下二维动画中视听语言的演变与发展	14
参考文献	15
致 谢	17
附录 A 毕业设计作品《造梦阴谋》美术设计	18
附录 B 毕业设计作品《造梦阴谋》分镜头设计	21
附录 C 毕业设计作品《造梦阴谋》镜头设计和剧本后期	36

内容摘要

二维动画是将绘制的图片进行连续播放形成一系列的画面，而正因为视觉暂留现象的发现，这一系列连续播放的画面给我们带来视觉上的动态冲击。而其中视听语言作为一种独特的艺术形态，能在视觉听觉两方面向受众传播其重要讯息，是其他表现手法不可比拟的一大优势。众所周知，在日本动画导演宫崎骏先生的监制下诞生了无数经典的二维动画，而其中像《天空之城》、《龙猫》等经典动漫，也离不开音乐大师久石让的倾心制作，他们就像伯牙与钟子期一般，在动画中注入了视听灵魂，带给观众以视听盛宴。二维动画中的视听语言从不同画面造型语言、镜头语言、蒙太奇和声音语言等方面结合来传递中心主旨。它不仅是画面的传递或单是声音的表达，更是二者相辅相成的动画语言。从许多层面来看，视听语言设计是一种全方位立体式的传播，带给受众无限的力量与想象。

本文主要通过对当代其他国家二维动画运用的视听语言艺术和本次毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》中应用的视听语言进行以下方面的研究。首先，是对二维动画相同内容的不同视听语言表达进行探究；其次，还要通过对二维动画中角色设计、镜头语言、声音语言等从配色、图像、配乐对其中的运用的设计手法及强调的视听语言等要素进行探究；当然也会结合本次毕设作品从各方面对其运用的蒙太奇语言进行整体分析；最后，论述新时代的新媒体下二维动画的优劣及其发展潜力和趋势。因此，本文通过语言设计为根本的基础要素，再加入蒙太奇语言等艺术手法，将视听语言设计运用的更加炉火纯青，使毕设动画的效果更上一层楼。

关键词：二维动画；视听语言；镜头语言；蒙太奇手法

Abstract

The two-dimensional animation forms a series of pictures by continuously playing the drawn pictures, which brings us obvious visual changes. Among them, audio-visual language, as a unique art form, can disseminate its important information to the audience in both visual and auditory aspects, which is an incomparable advantage of other expression methods. As we all know, countless classic two-dimensional animations were born under the supervision of Japanese animation director Mr. Hayao Miyazaki. Among them, classic animations such as "Castle in the Sky" and "My Neighbor Totoro" are also inseparable from the music festival's dedicated production by Joe Hisaishi, they are like Boya and Zhong Ziqi, they have injected audio-visual soul into the animation, bringing the audience an audio-visual feast. The audio-visual language in the two-dimensional animation combines different picture modeling language, lens language, montage and sound language to convey the central theme. It is not only the transmission of pictures, but also the expression of sound, but also the animation language that surpasses the other after the two are added together. From many perspectives, audiovisual language design is a kind of omni-directional three-dimensional communication, which brings infinite power and imagination to the audience.

This paper mainly studies the following aspects through the audio-visual language art used in 2-D animation in other countries in the 21st century and the audio-visual language used in the 2-D animation "Dream Conspiracy". First of all, it is to explore the different audio-visual language expressions of the same content of two-dimensional animation; secondly, through the design methods and application of character design, lens language, sound language, etc. in two-dimensional animation from color matching, images, and

soundtracks. The emphasis on audiovisual language and other elements will be explored; of course, an overall analysis of the montage language used in 2D animation will be combined with examples; finally, the advantages and disadvantages of 2D animation and its development potential will be discussed under the new media in the new era. and trends. Therefore, this paper uses language design as the fundamental basic element, and then adds artistic techniques such as montage language and sound language to make the use of audio-visual language design more consummately, so as to achieve the effect of audio-visual integration.

Key Words: 2D animation audio-visual language lens language Montage

1 引言

随着科学技术的不断发展，互联网的可视化以及信息媒介的普及，无一不反映了现代信息媒介社会的新光速发展趋势。而动画影片作为新媒体传播的一种方式，其内容包罗万象，折射出了社会最新的发展趋势。动画视听语言的特点，是以它自身固有的形式进行交互传递的，从而产生自身的艺术意义。动漫本身独特的创意手段、绘画品质、画面语言都提供给动画影视作品更多的机会。本文将从新媒介传播角度下，分析怎样利用视听语言，让毕设动画短片《造梦阴谋》变得真实生动。

1.1 研究目的

二维动画是不同于电影的一种创作手段，它是一种特殊的表达方式，而其中视听语言设计又是核心内容。二维动画从发展至今，其画面语言、表现手法已经发展的相当成熟。而本人在学习动画的过程中，对二维动画中的视听语言产生了部分兴趣，并对应用了此手法的动画作品留有深刻的印象，因此产生了了解和探究此艺术手法的欲望，想要对视听语言设计艺术有更深入了解并能对此艺术手法加以运用。故而选择了此方向的课题作为毕设研究。动画中视听语言艺术手法的合理运用，能让动画更具有灵魂的震颤，视听语言的好坏，需要对艺术手法有更深入的了解和运用。

视听语言是动画的基本框架，而视听语言有着七大基本变量——景别、构图、角度、景深、运动、声音、光色等，正因为七种变量的不同变换，成就了不同类型的动画，不同的视觉感受，从而引起受众的情感共鸣。由于动画的多样性，许多难以表达的内容，在动画中都得以呈现，因此视听语言的重要性不言而喻的展现了。基于以上内容，本人决定从视听语言的基础入手，围绕此逻辑展开研究，通过对动画和视听语言设计之间的关系分析，同时结合本人的毕设作品来探究视听语言在动

画中的应用。

1.2 研究意义

随着动画艺术的快速发展，关于动画中视听语言的研究也日益丰富。因为，从动画产生和发展以来，动画都借助了电影中的语言艺术进行发展和成长。而现在，传统的理论知识已无法满足更新的知识探求，因此我们应该更快速的探究和实践视听语言艺术，快速的掌握关于视听语言艺术的知识，并运用到实践当中，争取做到实践和理论的更好结合，最终完全的掌握住视听语言艺术知识。因为对于我们动画的学生来说，掌握视听语言，并融会贯通是至关重要的，因为动画借由视听语言艺术，延伸和流露出动画的情感和最终情绪是故事剧情、人物塑造、最终主题揭示的重中之重，从而反馈出社会的复杂性和社会运动发展的规律。所以，要想把动画做好，掌握和运用视听语言知识是非常必要的。

1.3 研究方法

关于视听语言本质上是一个很灵活的艺术手段，在使用和研究的过程中，可以不拘于一种方式中，而是多角度的进行探究，从而研究的方法也是有很多种。因为在动画中，动画镜头和场面的调度可以随机不同的组合，所以我们研究视听语言时，可以以书本上的知识为基础，进行发散思维研究。同时，进行一定量的实践，通过理论和实践的结合，达到自己所需的实验结果。二维动画强烈的艺术感染力和生动的表达方式极受欢迎，而探究其的最好方法，就是动手实践，因此要适度激发探索欲，做到实践出真知。因为，纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行。

1.4 研究现状

首先，现有相关资料数量来说，视听表达所产生的影响比较多，它作为一种视觉艺术思维表达方式。是动漫美术中不可或缺的美术思维表现方式之一，它在动漫美术的思维表现中处于至关重要的地位。视听语言并不仅仅发生在动漫中，而且大多数时候还可能发生在电影情中，它的运用范围相当广阔，是在动漫中具有重大意

义的一种艺术方式。而现在，也有不少画家与研究者正在不断突破以往的观念与思想进行创作实践，并开展了视听语言的新尝试。而当今的动漫电影美术也在寻求正确的发展方向，随着时代的进展和技术的提高，视听语言也在不断的演变和创新。

2 视听语言在二维动画中的应用

视听语言是利用合理安排视听刺激来向听众传递特定讯息的一类感性话语，涉及影片、音乐、剪辑等方面内容。但在很多意义上视听语言意义是不一样的，狭义上视听语言大致是指把情景与镜头融合在一起，而广泛意义上的视听语言则涵盖了所有画面里需要表达的内容——人物、行动、环境或者是对白，也可以叫做蒙太奇思维。从广义上而言，所有的动画内容都是借助视听语言来传达与表现的。所以，视听语言在二维动漫中的运用也非常普遍。

2.1 二维动画视听语言中的“视”

“视听语言”就是通过将视觉和听觉进行结合，从而让观众更直观的了解导演所想要表达的内容。由此可见，视听语言的主要特点，一是视觉语言的可读性、识别力强，它能够给观者一种视觉冲击力，并以视觉呈现的方式引起观众的共情。二是视觉语言中有着具体与抽象的双重特征，电视广告的视觉内容正是由内向表达与外向表现所形成的。在这里，让我们首先来认识视听语言中的“视”。显而易见的是，“视”和我们的视觉，肉眼可见的东西有关，因此我们可知视听语言中的“视”是必不可少的，因为它是人们之间最直观的一种接触方式，是获得观者注意力最直观的一种方式。而通过了解视听语言，也能帮助我们更好的了解视听语言，并将其运用在动画创作中。

2.1.1 不同画面造型语言的视觉呈现

在动画创作中，根据剧本的需求，动画画面的创作也会有所不同，而其中不同

的画面所表达的内容和呈现的视觉效果也是不同的。正是视觉与画面语言这两个概念之间的这种很强的联系性触发了视觉效果的产生。可见视觉效果对于动画的画面产生着很大影响。

众所周知，人类在认识世界之初，使用的感官就是眼睛，眼睛能让人直接的接触这个世界，在动画中也是如此。不同的画面造型中有不同的构图、光线和色彩。在动画中，为了展现主题角色，会将其设置在居中位置，同时进行一定的协调，达到画面内容丰富多彩。画面的强弱不同对观者的观感也不相同，会有着不一样的吸引力，当然，这些吸引能让观者身临其境又或是引起共鸣。画面造型中的景别不同，也能传达不同的视觉效果，当景别由大到小，则产生的情绪逐渐强烈；而当其由小变大时，图像语言也会传达出深刻、悠远的情感。画面其中的灯光布置也对产生的图像情感产生不相同的效应，暗淡与亮色的灯光会形成不同的图像情感。在黑暗的情景中突然有一缕光线照进，而视觉化屏幕上那缕发自时间深处的光线，以其所必有的使命渲染了整个场面的气氛，如歌咏活动般悠长不息，既表现出了它的华美，也展现出画面中生的情绪。而由于动画电影中的"光"具有戏剧性和假定性，光影蒙太奇是建立在观众对动画片光线运用已具有认同感的基础上，即认为特殊的"光"已成为了场景造型的重要组成部分。

2.1.2 动画镜头语言的情感表现

动画片由众多的部分镜头语言串联而成，这其中根据动画的画面内容不同表达出了不一样的动漫情感。镜头语言的结构与运用也渗透于整个动漫制作的不同阶段之中，所以如果人们从动漫镜头的情感表达上切入，把握住动漫的特点，就可以了解动漫的表现形式及其与他们内容之间的关联。美术的主要表现形式是与思想情感相结合，但最成功的美术，又必然是具有最强烈的思想镜头情感。情感也是永恒不退的艺术潮流，它也是皮克斯动漫影视追求与渴望的。因为镜头的组接，动画画面有了不同的感情情绪，而观者也能从中体会到大千世界不同的变化，这就是镜头语

言的情感魅力。

2.1.3 二维动画中的蒙太奇语言

蒙太奇，来自对法语“Montage”的音译。蒙太奇是电影艺术的主要叙述手段和表现手段。在动画中，指的是镜头通过剪辑和衔接等手法合成单个镜头所不能表达的语言。

蒙太奇手法的运用不仅仅是在数量上，更是在实际的范围里，很多动画中都会应用蒙太奇手法。叙事蒙太奇、表现蒙太奇、理性蒙太奇是蒙太奇的常用手法，而其中平行、交叉、连续蒙太奇都属于叙事蒙太奇；隐喻、对比、心理、抒情蒙太奇属于表现蒙太奇；杂耍、反射、思想蒙太奇属于理性蒙太奇。叙述蒙太奇通过交待故事情节为目的，按照剧情发展的逻辑来切分组织镜头，引导观者进行理解。动画较电影来说更具有想象力，其表达方式的空间更为庞大。所以，蒙太奇在二维动画中有着举足轻重的地位。蒙太奇的内容越丰富，所形成的二维动画内容也越丰满。

总的来说，一部二维动画中会运用到一个或多个不同的蒙太奇语言，蒙太奇手法是贯穿二维动画始终的主要手法，或是某个段落的重点手法，是内容设计的核心。动画本身表现方式使蒙太奇的运用更具冲击力。最常蒙太奇手法有很多，也包括一些色彩蒙太奇。色彩蒙太奇是动画影片色彩设计的关键所在。二维动画离不开蒙太奇的作用。蒙太奇语言是不可缺少的一部分。

2.2 二维动画视听语言中的“听”

“视听语言”中的“视”在二维动画中具有重要地位，而视听语言中的“听”也具有不一样的非凡意义。这是人们感官上一个直接的接触，当你无法看到时，“听”是最明显也能最深入人心的一个效果。二维动画中，不管是有声源音乐还是无声源音乐，都是动画创作中不可或缺的视听要素。将声音运用在电影当中是一个巨大的创新，按此说法，视听要素在二维动画中的应用也是一个重要突破。因此，我们要重视动画创作中的配乐和主题曲等，做到用音乐传递情绪，引起听者的共鸣，从音

乐响起的那一刻，就做到抓住听者的耳朵，从最开始，带入到最后，做到一种沉浸式的音乐引导，这样，这个音乐就是成功的，而这个动画也会因为这个音乐增添不少色彩，达到了视听语言中的“听”的效果。

2.2.1 动画镜头声音的情感表现

当我们将生活中不注意的声音扩大，运用到动画效果中时，可以强调和突出声音细节的重要性，从而引起观者的重视，和对声音的联想，引起共鸣，放大出声音能给观者带来的巨大情绪，使其的感染力更深一层。视听语言中的音乐不仅可以和动画内容相辅相成，也可以做到画面与音乐形成一种对立之感，即互相对立、反衬的方式，比如画面所表达的内容为欢乐又或是悲鸣，音乐则保持一种与其对立的效果，从侧面引导观者去思考，让音乐具有一种特别多引导和暗示性，从而使动画影片所展示的内容更为丰富和饱满，表达出更深刻的情感立意。这也是我们常说的视听语言里面的声画合一。

2.2.2 不同声音语言的听觉呈现

视听语言中的声音蒙太奇可以创造氛围感同时调动观者的情绪，也会去推动剧情；音乐感受会更加多情和贴切，能够创作出每个镜头合适的表达。因此，声音元素能让观者的情感更加丰富，而被我们大众所熟知的宫崎骏先生的动画也都具有许多的音乐性，正是宫崎骏和久石让先生的完美合作，和对音乐风格在动画中的不同运用，才让每一部动画都拥有的贴切的音乐，得到了最契合的表达。

3 毕设二维动画《造梦阴谋》中的视听语言应用分析

好的影片氛围是一部影视作品是否能够散发足够感染力的关键之一，只有将故事内容与影片氛围进行统一，才能将观众带入情绪之中。所以视听语言下的蒙太奇作为画面的重要因素，在动画专业学习中是一种特殊的载体，是动画创作者和观者

直接的桥梁，也是观者感知动画作品的思维导图。蒙太奇在影视片的制作者手中，就可以变幻万端，发挥各种作用，充分表现影视艺术的美。所以在《造梦阴谋》中会设定好合适的剧本氛围，做到更合适的意图表达。众所周知，情感是一部动画中的灵魂所在。所以，对于剧本中角色情感的设定也是尤为重要，只有角色的情绪达到了饱满的程度，影片才算迈出了成功的一步。我们也会合理塑造剧本中的角色人物，让他们的形象更为饱满。在所有动画作品中，导演和编剧想表达展示的不仅仅是画面本身，更多的是画面之外所蕴含的更深刻的含义，而视听语言的使用更能使观者产生联想，从而感受到更深层的含义。

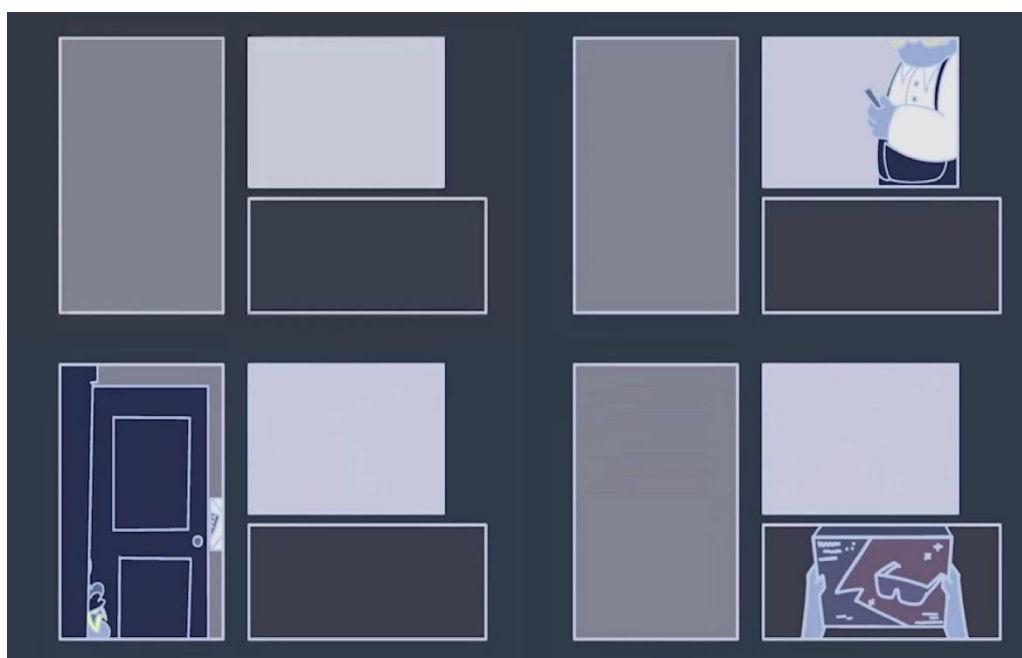


图 1 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计

资料来源：毕设动画《造梦阴谋》

本次毕设二维动画《造梦阴谋》中，也想通过一些简单又或是通常的画面，从侧面，又或是对比中，传递出不一样的想法和声音。无论如何，蒙太奇手法都是我们通过对镜头的切分组合来传递我们所要表达的故事内容，表达我们的情感思想，直抒胸臆，所以本次毕设二维动画《造梦阴谋》中，也会注重对于视听语言艺术手法的运用，做到事半功倍。就像在整个故事开头的镜头中，三个主人公分别订购眼镜就运用了蒙太奇手法，做到一个镜头叙述三个人的事情，如图 1 所示。

3.1 视听语言在《造梦阴谋》剧本中的应用分析

随着动画的发展，视听语言所能应用的范围也愈加广泛，而本次毕设二维动画《造梦阴谋》中也应用了视听语言的技术手法。在这次的剧本中，设计了三个有着丰富的性格特征的主角和一系列的反派角色。剧本内容尽力做到情理之中，意料之外的效果，同时传达出一种传承的概念和意义。

剧本的内容大致从三个主角入手，描绘了他们在现实与游戏世界的穿梭与斗争，隐喻了他们对现实生活的不满，以及内心对想象生活的期待，而它们与怪兽的斗争也是他们内心自我的挣扎，通过角色特征视觉的设计，从视觉方面入手，做到想要的效果。



图2 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计

资料来源：毕设动画《造梦阴谋》

蒙太奇手法在我们的生活中是很常见的，它并没有想象中的遥远。因此，在我

们创作剧本时，也可以从生活中观察，将合适的内容运用到剧本中，我们设定了三个生活环境和性格完全不同的主角，一个是普通上班族，一个是富二代小学生，还有一个是在工厂上班的工人，他们在生活中的环境待遇各不相同，而他们在梦境里一个是热情洋溢的女明星，一个则梦想着成为行侠仗义但又自带笑点的侠客，而平日里默默无闻的则是想变成万众瞩目的万人迷。他们殊途同归，都想拥有一个更美好的身份和境遇，如图 2 所示，由此故事开始，让读者自主地去构建场域间的联系。动画短片叙事中合理运用不同蒙太奇手法对故事情感讲述起到有力的作用。当然，我们也会吸取现在受众的想法，就如同大家对《哪吒之魔童降世》的认可，我们会从中吸取优秀的地方，将好的运用到我们的毕设中，这部动画视觉奇观实际上贯穿了整部影片，在弘扬中国特色的同时又充分尊重和照顾了现代观者的审美品味。

3.2 视听语言在《造梦阴谋》后期制作中的应用分析

蒙太奇在二维动画故事叙述中占有不可或缺的地位，在二维动画中，如果缺少蒙太奇的存在，那二维动画的故事表现会大打折扣，缺乏新颖独特的魅力。而在本次毕设二维动画《造梦阴谋》中，不仅是剧本会运用到视听语言，后期制作中也有视听语言的应用。后期的镜头剪辑下，画面中的主角祭璃进入梦境变成女明星，另一个主角弘月在拯救世界，主角渠路变成万人迷这 3 条线索是平行蒙太奇，因为这是同时进行但又不相交的。就像是 3 个主人公，3 条情节线并行表现他们在动画中的经历，是对他们单独的叙述，最后构架在一个故事线中，得到一个全面的动画内容，同时我也有在叙述时 3 个以上的事件时进行穿插的描述，让事情的发展有序进行。镜头剪辑的表现手法是自由的不拘一格的，而其中蒙太奇手法可以帮我们跳脱出规定的范围，做到一些意想不到的效果。逻辑清晰，剪辑明了，既保证故事的完整性，又能引发观众的思考。在最后，动画影片的成就里，有很多叙事、表现和理性蒙太奇的应用。通过自由的几位不同的方式进行表达。离不开我们对于蒙太奇的思考，通过思考或是审视，做出更有创新的作品，而我们运用蒙太奇就是要创造出新的思

维和发展。



图3 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计

资料来源：毕设动画《造梦阴谋》



图4 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计

资料来源：毕设动画《造梦阴谋》

在毕业设计《造梦阴谋》中，是以动画剧情为主，所以后期剪辑的内容按照剧本原本设定好的视听语言即可，从画面整体上进行统一和协调，如图5所示。将一些镜头的重复刻画，表达出主角的内心挣扎；一些情节线索，按照事情发展的逻辑叙述，呈现出应有的视觉效果。做到两个时空的平行叙事，立体呈现，充满张力。

新视听形态增强了观演的情感互动共振，主动选择与“剪辑”的参与性更强。



图 5 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计

资料来源：毕设动画《造梦阴谋》

3.3 视听语言在《造梦阴谋》声音设计中的应用分析

音乐蒙太奇就是把一个实物拟声化，让物品和音乐进行联动，即听到音乐就联想到那个物品。因此在本次毕设二维动画《造梦阴谋》中，配乐的选择和应用上也可以使用蒙太奇手法，如图 6 所示。在一些特定的镜头下，通过用特定声音的出现，来让观者进行自发的联想，得到不一样的效果。当你把合适的音乐和影像配合在一起时，你就做到了一定的音乐蒙太奇。而我们本次毕设中，对于音乐的选择也是格外慎重，同时也选择了不用文字的调配，当然这会更考验动画剧本的本身，对观者的吸引程度。由此可见，听觉语言赋予动画电影多样的风格。只有将无限的想象力融入其中，才能达到你想要的效果。

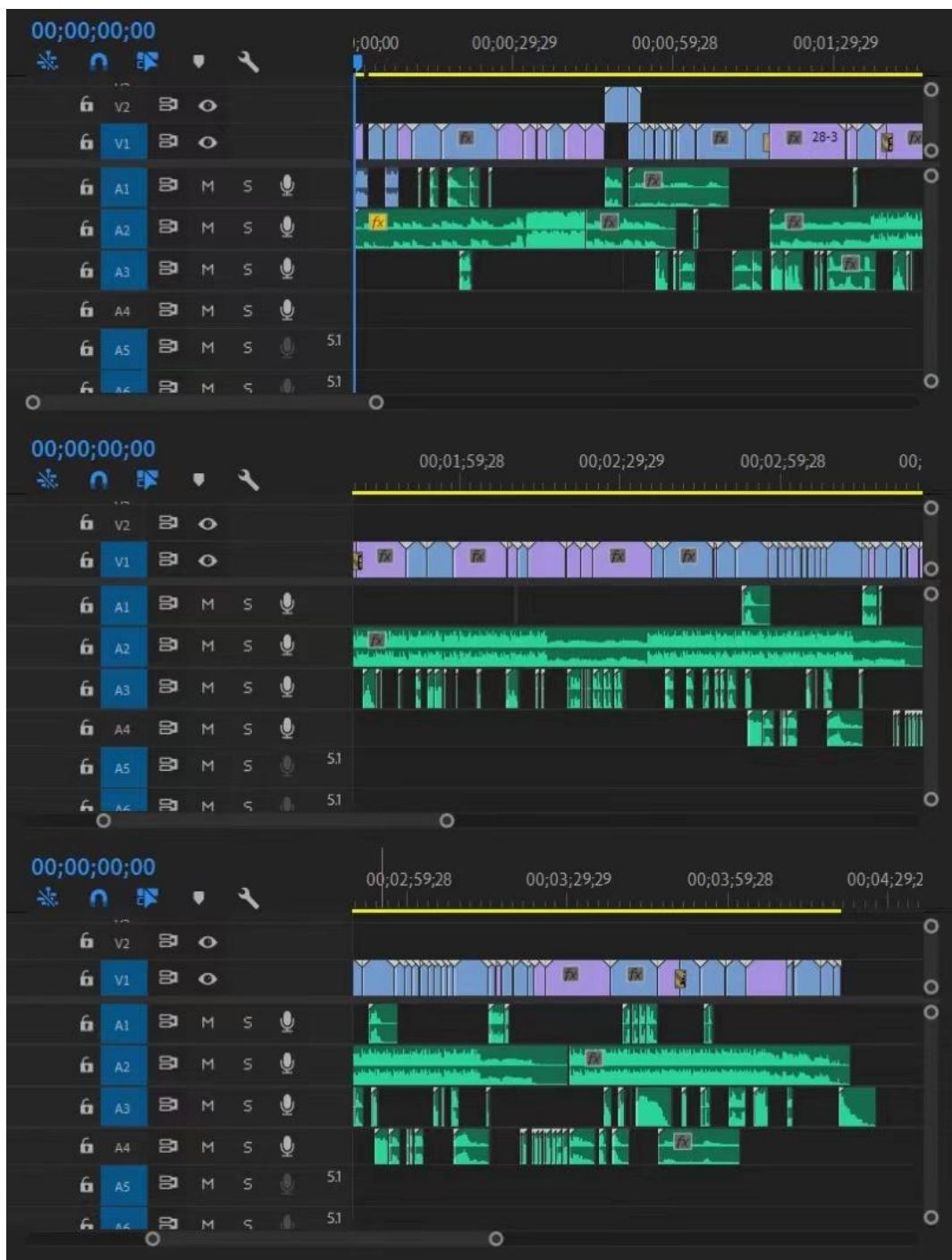


图 6 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》后期工程文件

资料来源：毕设动画《造梦阴谋》

4 新时代背景下二维动画中视听语言设计的发展

随着新媒体时代的发展和社会的变迁，二维动画也在不断的向前发展和成长，其中二维动画中的视听语言技术也在日益不断的变成熟。

4.1 视听语言在国外动画中的呈现

不仅是我们的中国动画中有着视听语言技术的运用，国外的很多动画中更是如此，我们可以在日本动画、欧美动画等不同国家的动画中可见一斑。因为视听语言本身是一种动态的视听艺术，所以能在视觉和听觉这两个基础上充分结合动画镜头来配合画面进行和声音的同步，从而实现抒情、叙事等目的形态。因此，视听语言在国外动画中的呈现也起着至关重要的作用。

4.1.1 日本动画的视听语言艺术

日本动画起步较早，因此很早便产生了一条完整的产业链。以宫崎骏导演的作品为例，他的成功离不开久石让音乐的创作，两人的合作始于1984年的动画电影《风之谷》，并获得了巨大的成功。当然，他俩的成就是相辅相成的，就像伯牙与钟子期一般，他们是互相支持着彼此的存在。宫崎骏导演创作的动画画面和久石让谱写的音乐结合在一起，能给观者带来一场赏心悦目的视听盛宴，这就是一个完美结合视觉、听觉的艺术动画，这其中。配乐始终跟随着镜头变化，舒缓起伏，音乐错落有致，加强了动画影片的节奏感，刺激了观者的肾上腺素，让观者身临其境。这是值得我们学习的视听语言艺术，也是动画中视听语言艺术独特的魅力。所以，当我们利用好视听语言艺术中的蒙太奇时，它在音效中的表达方式，能给动画创作带来更丰富的想象和创造力。

4.1.2 欧美动画的视听语言艺术

欧美的动画发展早于日本的动画发展，但这二者之间的不同是，欧美动画从之前到现在，大部分都是为孩子创作的，或者是以家庭为单位，由此产生的动画，所以会更多的表达对孩子的教育和对民族的情感。皮克斯动画的电影在社会生活中也在不断变化和成长，不管是其中的内容情节还是音乐旋律，都在更新，找寻自己的风格。而其中，人物的对白作为组成的一部分，也在不断用自身证明和推动着动画的新变化。

4.2 新媒体模式下二维动画中视听语言的演变与发展

新媒体的不断发展，也带动着动画产业的前进演变与发展。数字媒体时代的到来让观众对影视作品当中的视听语言设计要求更高。视听语言不论是“视”还是“听”在动画影视作品中都起着至关重要的作用，它们不同的隐喻的呈现出了不一样的效果，像一些角色的形象、场景的设计又或是画面的内容和色彩，都呈现出不同视觉效果。而声画对立，声画合一，声画并行更是给动画影视作品添砖加瓦。由此可见，视听语言可以增强画面表现力、提升艺术性与审美性。

无论如何，我们生活中，离不开视觉和听觉，这两种是我们感知世界的最直接的方式。因此，不论如何，我们未来创作动画时都应该更重视视听语言在动画中的应用，做到让动画作品的效果呈现更上一层楼。本次毕业设计的选题《造梦阴谋》短片中将会运用视听语言在动画短片中的设计，同时整合各类优秀作品的优点，研究视听语言中蒙太奇手法的表现，创作流畅的剧本故事，塑造饱满的角色和故事氛围，刻画出生动形象的人物，制作出优秀的毕设作品。

参考文献

- [1] 张 鑫. 从视听语言角度分析电影艺术的诗意[J]. 传媒论坛,2021(15): 109-110.
- [2] 谭 燕. 基于蒙太奇剪辑的定格动画替换艺术——以美国动画人 PES 作品为例[J]. 美术教育研究,2016(20): 78-80.
- [3] 胡春雪. 浅析蒙太奇在动画电影分镜设计中的应用[J]. 明日风尚,2018(20): 13.
- [4] 郑鑫垒. 浅谈表现蒙太奇手法在各类动画中的应用[J]. 明日风尚,2021(9): 47-49.
- [5] 穆弈君. 动画电影中的动画蒙太奇[J]. 电影文学,2012(5): 62-63.
- [6] 徐 超. VR 语境中动画影片叙事结构重塑[J]. 美与时代,2021(6): 74-77.
- [7] 程雯慧. 蒙太奇句式在动画镜头叙事表意中的运用[J]. 设计艺术研究,2013(1): 37-39.
- [8] 徐 红. 蒙太奇在动画短片叙事中的前期研究[J]. 百科知识,2021(9): 26-27.
- [9] 王彦苹. 谈蒙太奇在动画电影中的应用[J]. 辽宁师专学报,2019(5): 16-17.
- [10] 郑鑫垒. 动画短片中表现蒙太奇的研究与应用[D]. 武汉:湖北工业大学,2020.
- [11] 张玉昆. 论蒙太奇手法在动画中的应用[J]. 明日风尚,2016(5): 275.
- [12] 安 然. 美国后现代恐怖小说的空间蒙太奇叙事研究[J]. 黑龙江教师发展学院学报,2021(10): 117-119.
- [13] 赵 锐. 动画的镜头语言之“蒙太奇”[J]. 剧作家,2009(4): 178.
- [14] 郭 雷,李膺欣. 《盗梦空间》的蒙太奇运用分析[J]. 参花,2021(8): 113-114.
- [15] 宋书利. 影视动画蒙太奇叙事的自由元素[J]. 声屏世界,2010(1): 42-43.
- [16] 杜 黎. 新空间再造与多手段融合——对蒙太奇运用于棚内电视叙事类文艺节目的思考[J]. 戏剧之家,2021(19): 150-151.
- [17] 周 青. 色彩蒙太奇在动画影片中应用的实践探索[J]. 美术教育研究,2016(22): 83.
- [18] 韩 洁,张 超. 表现蒙太奇在今敏动画作品中的应用[J]. 山东工会论坛,2015(6): 134-136.
- [19] 吴 云,罗增安. 蒙太奇与二维动画[J]. 西部皮革,2019(14): 122.

- [20] 吴 艳. 影视动画作品中的音效蒙太奇的处理应用分析[J]. 北方音乐,2018(2): 232-233.
- [21] 宗国凯. 影视广告中表现性蒙太奇视觉语言的运用研究——以影视广告作品《一念》为例[J]. 艺术市场,2021(7): 106-107.
- [22] 韩之阳. 宫崎骏动漫电影视听语言魅力研究[J]. 声屏世界,2019(11): 48-49.
- [23] 王 芳. 留声映画——浅析宫崎骏动画电影中的表现性声音蒙太奇[J]. 美术大观,2014(5): 8.
- [24] 程泽航. 皮克斯动画电影分镜设计中的蒙太奇应用研究[J]. 赤峰学院学报,2018(5): 75-78.
- [25] 李梦莹. 数字媒体时代下如何讲好中国故事——以《哪吒之魔童降世》为例[J]. 吕梁教育学院学报,2021(2): 158-161.
- [26] 李拜天. 动画电影《哪吒之魔童降世》视听美学语言的把握[J]. 美与时代,2021(1): 85-87.

致 谢

感谢在本次毕业设计和毕业论文以及对我四年大学生活给予方向的指导老师张老师。感谢大学四年来对我学业上的帮助与指导，特别是在毕业设计与毕业论文这段时间，尤其是我疫情封控期间，帮助我开拓研究思路，进行思维上的发散。因为上海疫情封控时间确实格外的有点久。同时，也很感谢这四年来我的所有任课老师，因为有你们，我才能在这四年中，学到更多的新知识，丰富自己，让自己的大学四年，过得充实且有意义。也在这四年中完善了自己认识了更多新朋友。感谢我的父母，我能不断地坚持，难免离不开他们的鼓励与支持，让我感受到更多的温暖，给予了我努力学习的信心与力量，有莫大的勇气不断披荆斩棘的前进。也很感谢我们毕设小组的所有成员们，因为有大家的一起努力，一起经历熬夜，一起经历了很多磨练，才有了现在更好的我自己和我们不错的毕设作品。感谢我的大学室友们，四年来，承蒙照顾，万分的感激。感谢所有给予我关心、支持与帮助的同学与朋友。没有你们，没有现在的我。

附录 A 毕业设计作品《造梦阴谋》美术设计



图 1 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》故事大纲



图 2 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》角色设计



图 3 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》角色设计

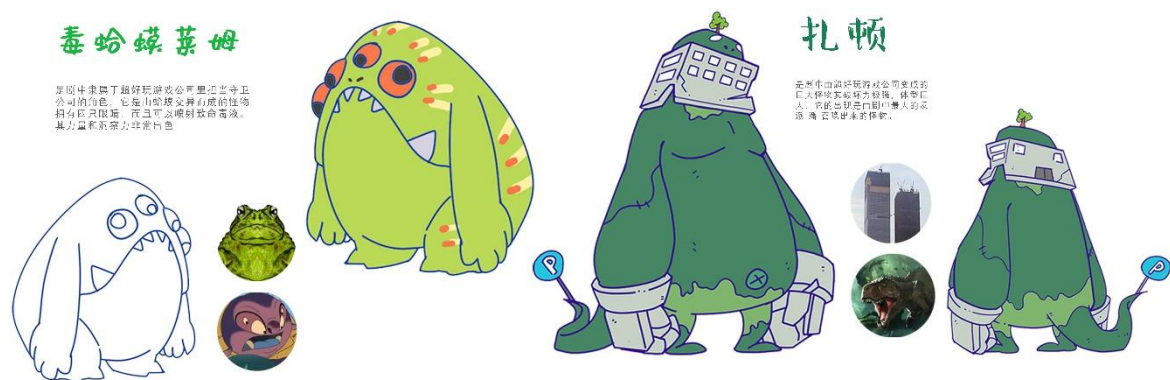


图 4 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》角色设计



图 5 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》角色设计及周边设计



图 6 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》周边设计



图 7 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》周边设计



图 8 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》周边设计

附录 B 毕业设计作品《造梦阴谋》分镜头设计

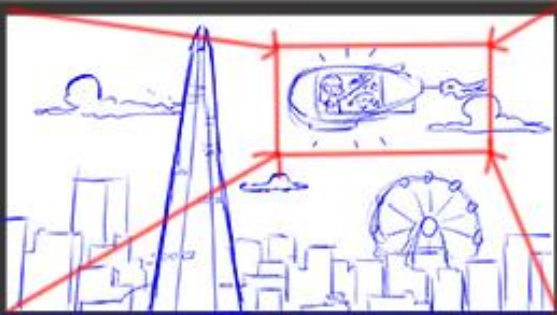
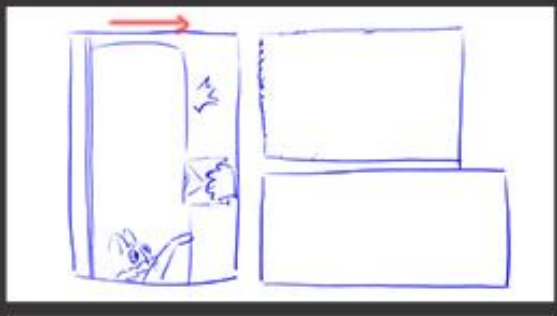
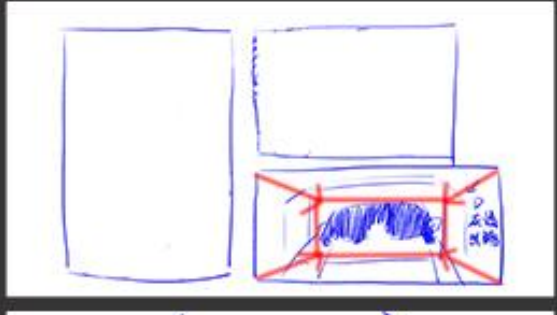
S-C	画面	内容	秒
①		全景，由远即近 推镜头，进入广告界 面。	3'
②		人物由右到左走 动，中间停下，手 指点手机，下单 “叮”声音传出，左 侧走出	2'
③		左侧门开，左侧 快速退出。	3'
④		折快速，拿出眼 镜。 推镜头	4'
⑤		切画面…… 正视，眼镜上 戴眼镜 眼镜上显现片 名	5'

图 9 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

S-C	画面	内容	秒
6-1		5→6 游戏眼镜→墨 镜,人物变身	2'
6-2		从左向右 摘眼镜	2'
6-3		丢眼镜 推镜头 眼镜放大到黑屏	3'
7		演唱会现场 切人物半身. 侧白正转.	5'
8		还原正面舞台 切荧光棒,晃 动.	5'

图 10 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

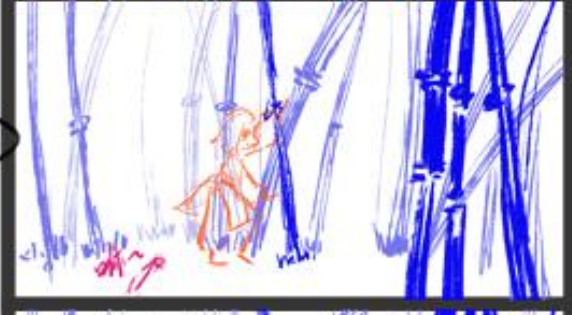
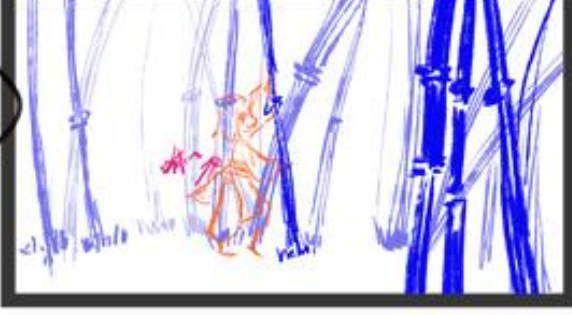
S-C	画面	内容	秒
(14)		仰视 镜头围着主角 从左向右旋转	2'
(15-1)		镜头拉近后 继续围着主角 从左向右转动 (不是移动哦!!!)	2'
(15-2)		飞镖从右向左 飞出画面 角色后仰闪躲	2'
(16-1)		躲避飞镖 的同时来了一 段妖娆的 钢管舞	(1-8) 10'
(16-2)			

图 11 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

S-C	画面	内容	秒
(20-4)			
(21)		镜头上推,并 推进 聚焦由C→粥	
(22)			
(23)			
(24-1)		勺子搅动粥 粥“叠化”炼奶 (1-2)	2'

图 12 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

S-C	画 面	内 容	秒
26-1		操作台分解 缩小至没有 (参考动画效果)	3
26-2		人物不变	2
27		镜头由正弧线 绕至背后.	1
28		一条线由上至下 画下来.	1
29		"啪!" 打开 左 "靓仔出gai" 中 "人群众cun拥" 右 "渺小俯视C"	3

图 13 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

S-C	画面	内容	秒
30-1		C 被束缚在“靓仔”的剪影中 (靓仔走路)	3
30-2		镜头推进. C 挣扎想要逃出	
30-3		突然, 手中 <u>扳手</u> 变 <u>玫瑰</u> 1 黑-秒	7
30-4		C 从剪影中挣脱出来	
30-5			

图 14 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

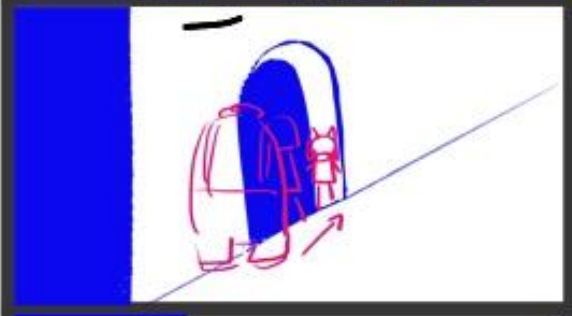
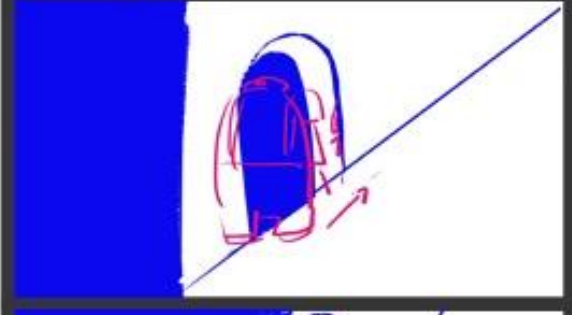
S-C	画面	内容		秒
49-6		29 脑袋		4
49-7		34 脑袋		
50-1		切镜头 给背后视角 进行进入		
50-2			(1-5)	
50-3				

图 15 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

S-C	画 面	内 容	秒
53-8			3
53-9		C出现 留下主上出现 直生转身入镜	
53-10			
53-11			
53-12			

图 16 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

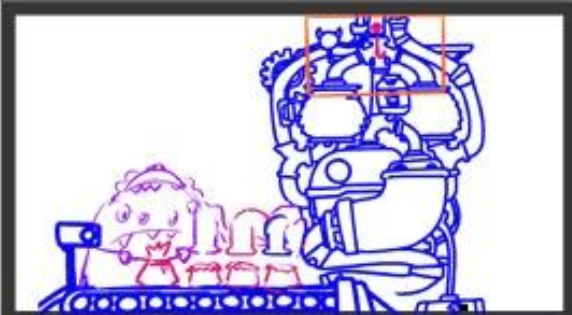
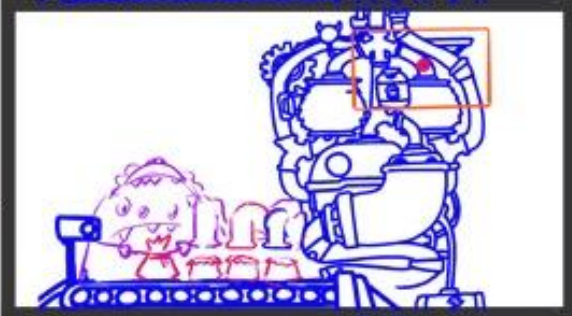
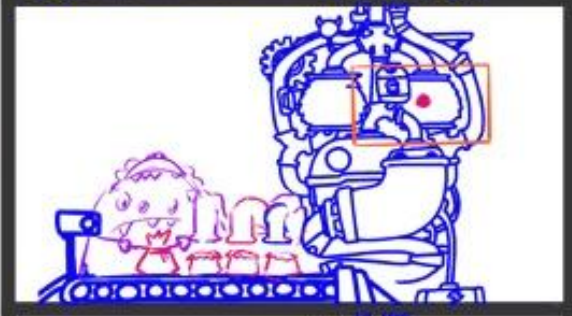
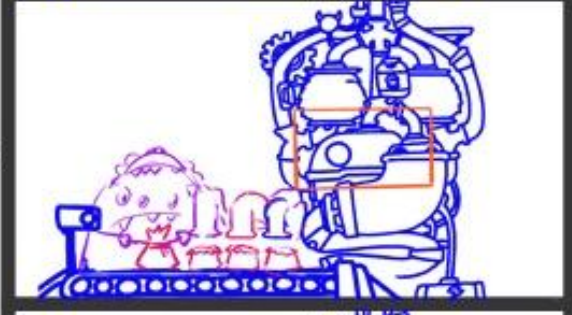
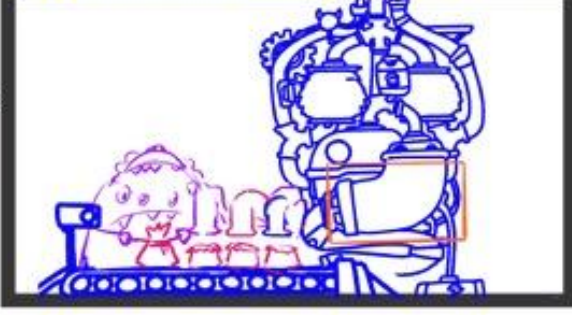
S-C	画 面	内 容	秒
54-1		梦从入口进入	5'
54-2		经过管道 (1-10)	
54-3		输入过滤机器	
54-4		机器进行转化	
54-5		传输出来	

图 17 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

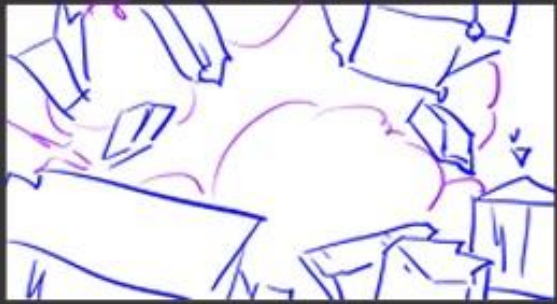
S-C	画 面	内 容	秒
95-4		全四转	
95-5		一阵气缭绕	
96-6		四散开来	
96-1		仰视角度 手握拳 中景	
96-2		镜头旋转	

图 18 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

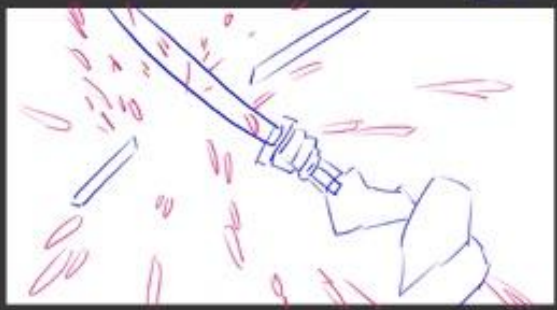
S-C	画 面	内 容	秒
99-7		睁眼	
99-8			
100-1		特写胳膊	
100-2		抽刀拔鞘	
100-3		破碎四散	

图 19 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

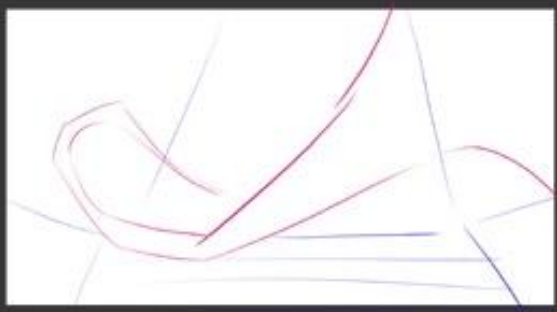
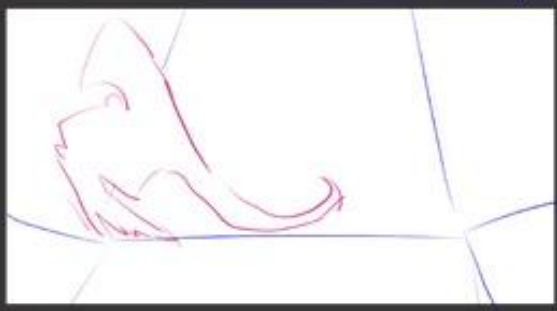
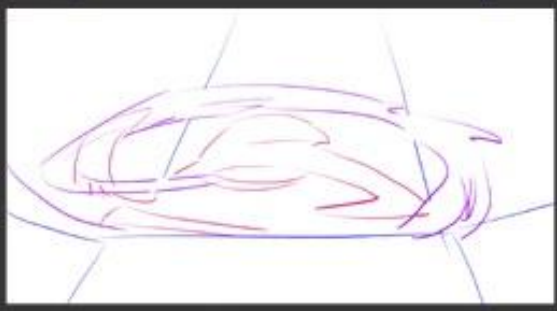
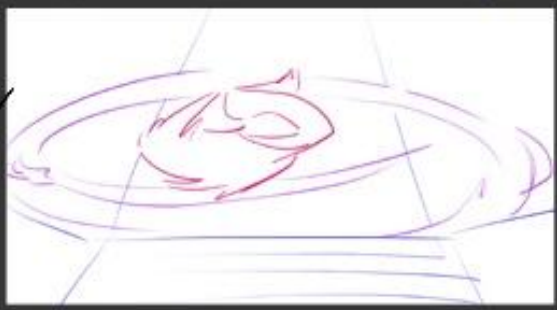
S-C	画面	内容	秒
101-8		环境入场	
101-9		变成光流形状	
101-10		旋转	
101-11			
101-12		带着一股气流	

图 20 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

S-C	画 面	内 容	秒
105-1		念. 大怪转头	
105-2		大怪仰头	
105-3		大怪头转过去	
106		ABC认 必须抵抗	
107-1		颤抖的C AB紧张着C	

图 21 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

S-C	画 面	内 容	秒
108-1		大怪病着宁	
108-2		张嘴.礼宁	
108-3		ABC三人格	
108-4			
108-5		逐渐吓	

图 22 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

S-C	画 面	内 容	秒
109-7		黑幕淡去 白色转场进入	
109-8		白色渐显转场	
110-1		ABC认字时 天空之城 (无限循环 ∞)	
110-2		其他逐渐减物 透明度降低	
110-3			

图 23 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分分镜

附录 C 毕业设计作品《造梦阴谋》镜头设计和剧本后期



图 24 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计

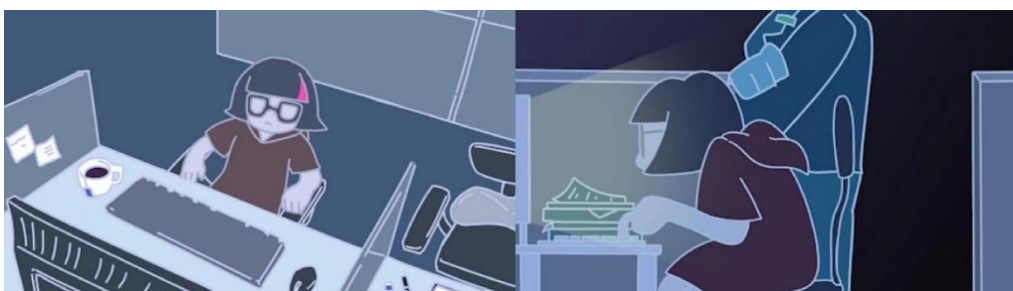


图 25 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计



图 26 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计



图 27 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计



图 28 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计



图 29 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计



图 30 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》镜头设计

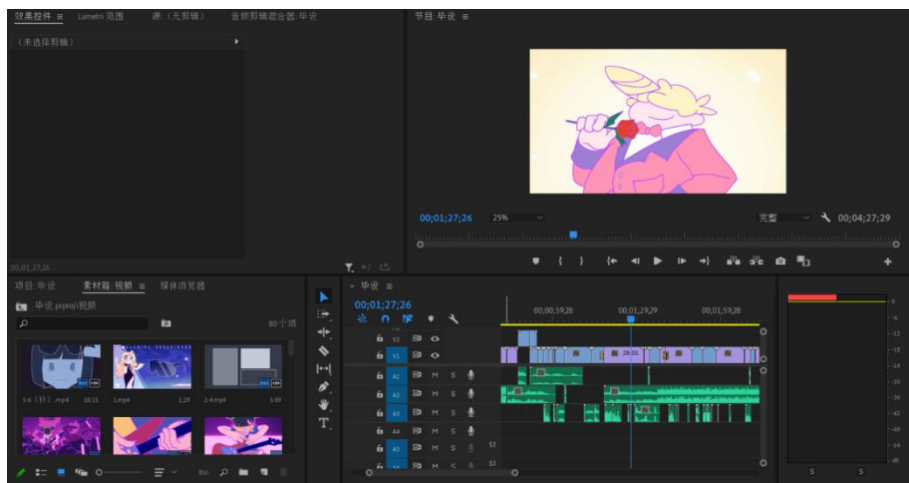


图 31 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》后期工程文件

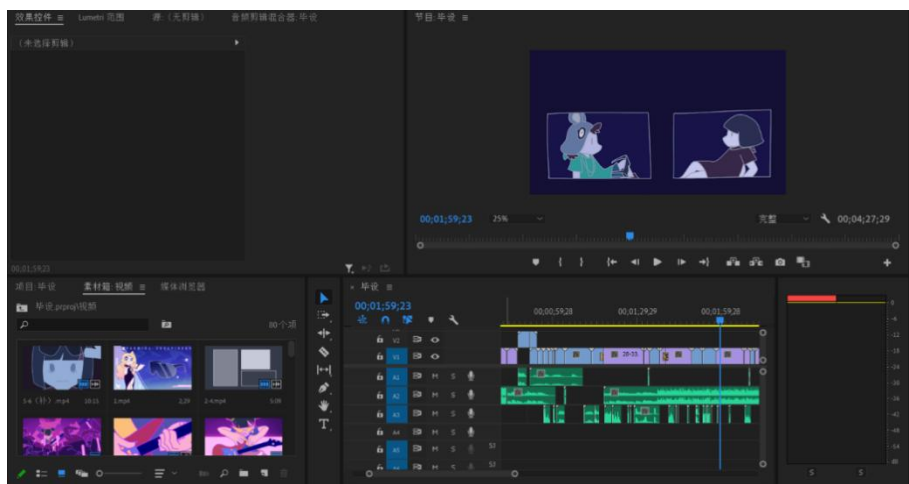


图 32 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》后期工程文件

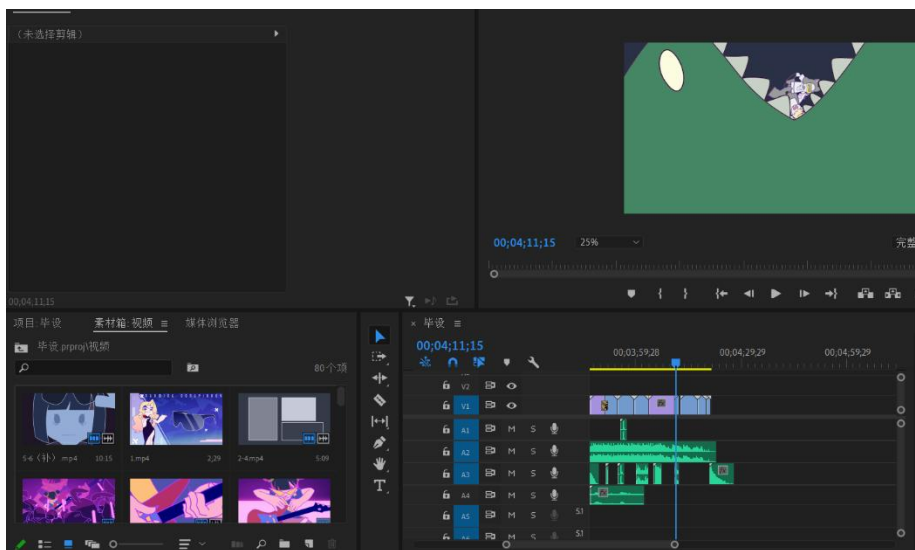


图 33 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》后期工程文件

剧本 分镜头

场景 1 (推镜头 远➡近) 微仰
超好玩游戏公司最新发布一款沉浸式体验游戏—超现实游戏
(大屏幕标语: 体验者只需佩戴眼镜, 即可进入体验不同的梦境)

旁白: 他们不知道的是, 危机已经降临

场景 2 (分屏特写) 正
购买游戏的狂热爱好者们迫不及待地带上眼镜, 进入了游戏世界

场景 5 (全景)
舞台上耀眼的 Idol (180 旋转镜头), (移) 台下挥舞着荧光棒 (推进) 应援棒
变换成办公室灯管

场景 6 (中景)
主角 A 在桌前敲着键盘, 一旁的老板扔下一摞文件

场景 7
穿过电脑屏幕 画面放大
(特写) 一道光划过眼镜 (镜头拉近)

场景 8 (镜头拉远至正面中景)
角色 B 富二代小学生满脸自信

眼镜变成面具 梦境中的身型完全显现
(镜头拉远背面)
侠客从高处跳下 (运镜: 下拉)

图 34 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分剧本

(近景) 地面出现了个坑洞

(全景) 碎石纷飞, 尘土四溅,

(全景) 主角继续向怪兽发起进攻
怪兽四周围起一股气圈
气下降
土里的气冒出来攻击主角
主角闪避
突然主角被更快的气击中撞在了一起

世界黑暗 (黑幕)

主角眨眼 (主角视角眨眼)

场景切换成天空之镜 (里面有一个路标∞)

图 35 毕业设计二维动画作品《造梦阴谋》部分剧本