第一图书网, tushu007.com

<<视听语言和动画分镜头>>

图书基本信息

书名：<<视听语言和动画分镜头>>

13位ISBN编号：9787302206651

10位ISBN编号：7302206651

出版时间：2009-11

出版时间：清华大学出版社

作者：祝卉

页数：178

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

前言

每一部引人人胜又能给人以视听极大享受的完美动画片，均是建立在“高艺术”与高技术”的基础上的。
从故事剧本的创作到动画片中每一个镜头、每一帧画面，都必须经过精心设计。
而其中表演的角色，也是由动画家“无中生有”地创造出来的。
因此，才有了我们都熟知的“米老鼠”和“孙悟空”等许许多多既独特又有趣的动画形象。
同时，动画的叙事需要运用视听语言来完成和体现。
因此，镜头语言与蒙太奇技巧的运用，是使动画片能够清晰而充满新奇感地讲述故事所必须掌握的知识。
另外，动画片中所有会动的角色，都应有各自的运动形态与规律，才能构成带给人们无穷快乐的具有别样生命感的活的“精灵”。
而对于对动画的创作怀着“痴心”的朋友来说，要经过系统严谨的专业知识学习和有针对性的课题实践才能逐步掌握这门艺术。
此套“清华大学教育培训动漫影视系列教材”的编写，就是基于对国内外动漫游戏相关行业对人才必须具备的专业知识与掌握的必要技术的充分的调研基础上，并特别邀请了北京相关院校、行业内及文化部、教育部的专家进行认真讨论，对此套教材的定位、内容作审定工作，集中了清华大学美术学院、北京电影学院动画学院、北京印刷学院设计艺术学院等院校的富有专业教学和实践经验的一线教师进行编写。
充分体现了他们最新的教学与研究成果。
此套教材突出了案例分析和项目导人的教学方法与实际应用特色，并融人每一个具体的教学环节之中，将知识和实操能力合为一个有机的整体。
不同的教学模块设计更方便不同程度的学习者的灵活选择，保证学以致用。
当然，再好的教科书都只能对学习起到辅助的作用，如想获得真知，则需要倾注你的全部精力与心智。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

在影片生产的过程中，分镜头就像是未来影片的蓝图，分镜头对于动画电影尤其重要。
作者在清华大学美术学院教授影视视听语言课程多年，同时为国内外多部影视设计分镜头。
本书由作者总结影视视听语言和动画分镜头的教学经验和实践探索编写而成，是对影视专业及分镜头设计者顺利进入行业的学习引导。
本书包含影视视听语言和动画分镜头两部分内容。
影视视听语言是导演必修课，也是所有影视专业学生的专业基础课。
在影视视听语言中，系统而全面地介绍了影视中的基本概念知识与实践操作中总结出的基本规律，在影视视听语言的基础上，动画分镜头部分深入讲解动画前期分镜头的设计思维与实践经验。
　　该书是清华大学美术学院动漫影视培训课程教材，也可作为动画行业人员的学习参考书和对动画感兴趣的人员的自学用书。

作者简介

祝卉，清华大学美术学院讲师，在动画电影《心中之王》、音乐电视《花木兰》、电影《天风海涛鼓浪屿》、动感电影《聊斋炼狱》等影视片中担任分镜头画面设计，在电视剧《生命线》中任美术指导；由清华大学出版社出版论著《分镜头画面设计》，高等教育出版社出版教材《全国计算

<<视听语言和动画分镜头>>

书籍目录

引言　一、影视视听语言的定义　二、影视视听语言的特点　三、电影与诗进行比较　　第一章　影视动画的画面内容　第一节　角色　　一、角色是画面的主体　　二、与角色相关的材质、服装、化妆、道具　第二节　场景　　一、场景的倾向　　二、外景、内景　第三节　光　　一、光线的性质　　二、光线的类型　第四节　色　　一、色彩的标识　　二、色彩烘托气氛　　三、色彩的表意和象征　第五节　总结影视的视觉元素　　一、电影的视觉元素在运用中存在着三个层次　　二、电影的视觉元素具有的两大特征第二章　景别角度第一节　景别　　一、景别的概念　　二、景别的划分　第二节　角度　　一、角度的定义　　二、角度的划分　第三节　景别和角度的运用第三章　摄法　第一节　摄影运动的三个重要特性　　一、摄影运动的方向性　　二、摄影运动的速度　　三、摄影运动的稳定性　第二节　光学镜头　　一、光学镜头的种类　　二、不同焦距镜头的造型特性　第三节　摄影机镜头的艺术运用第四章　轴线　第一节　轴线基本规律　　一、轴线概念　　二、三角形原理的五个基本变化　第二节　轴线与跳轴的运用　　一、镜头九镜法　　二、越轴概念三、越轴运用　第五章　声音　第一节　影视声音的类型和属性　　一、语言　　二、音响　　三、音乐　第二节　影视声音需经过艺术加工　第三节　影视录音工艺　　一、影视录音制作设备　　二、录音场地　　三、还音系统　第四节　声音的质感第六章　蒙杰奇、场面调度　第一节　蒙太奇　　一、蒙太奇原理　　二、蒙太奇形式　第二节　长镜头　　一、长镜头的基本概念　　二、长镜头的作用　第三节　场面调度　　一、纵深调度　　二、重复调度　　二三、对比调度第七章　剪辑第一节　剪辑工作性质和内容　第二节　剪辑基础　　一、基本的镜头连接方式　　二、剪辑点　　三、剪辑注意问题　第三节　常规叙事性剪辑与非叙事性剪辑　　一、常规叙事性剪辑　　二、非叙事性剪辑第八章　穷镜头　第一节　与分镜头相关的概念　　一、电影镜头　　二、镜头画面　　三、分镜头剧本　　四、分镜头画面　第二节　分镜头工作和分镜头艺术家　　一、与动画分镜头工作相关的动画前期流程　　二、分镜头艺术家　第三节　常用分镜头的种类　　一、动画电影分镜头　　二、动画电视剧分镜头　　三、实拍影视分镜头　　四、广告分镜头五、漫画分镜头　第四节　常用的分镜头画面的表现手段　　一、手绘　　二、计算机的应用第九章　分解一组合　分镜头设计的核心　第一节　剧本内容的把握　　一、把握剧本的叙述视点　　二、分清事件与故事的区别　　三、寻找动作　　四、把文学的、感觉的东西转化成具体的物来表达　　五、从一个具体的东西开始构思　　六、分清故事中的主角和配角　第二节　角色表演的设想　第三节　声音的设计　　一、人声　　二、音效　　三、音乐　　四、画内音、画外音　第四节　总结第十章　穷镜头工作　第一节　时间的分配　　……第十一章　分镜头制作的基本功第十二章　提高分镜头设计与制作第十三章　动画分镜头画面设计欣赏参考文献

章节摘录

动画涵盖的范围很广，根据主题，影片场景处理会有很大不同，总结出来就是：场景的戏剧舞台倾向和场景的电影化倾向。
要了解这种倾向，就先来了解一下电影场景与舞台场景相比，具有哪些特点。
首先，电影的景与舞台景相比较，具有场景多的特点。
电影里不算重复的景，大概要写上百个场景。
其次，两者性质不同。
舞台戏中，景是为表演提供环境和背景，演员是舞台的中心。
在电影中，景可以成为视觉主体。
法国电影理论家巴赞说：“戏剧不能没有人演，然而不用演员也可以造成电影的戏剧性。”舞台戏是展现演员的艺术，电影是展现导演的艺术。
舞台戏的戏剧性从演员中来，电影的戏剧性则从景物推及人。
某些电影杰作把人当作陪衬或配角，或与大自然进行对照，大自然是主角。
“电影式的空间”是动画表现戏剧空间的一种重要形式。
动画片运用电影的叙事与造型手法，将电影的思维与动画手法相结合，使动画片的表述电影化。
在这种动画片中，不管是传统的二维动画、现代的三维动画，还是泥塑、木偶、剪纸等形式能动画，都是在运用电影的镜头语言来完成叙事。
这是现在主流动画片通行的一种做法，尤其在商业片中这一点体现得十分明显。
在这类动画片中，“电影式的空间”可以是模拟电影空间对于现实空间的描述，使动画中的空间具体化、地域化，使动画片中的空间不仅运动了起来而且还可以进行转换。
空间不但具有运动性，而且可以表现为向纵深，以及立体空间的运动。
这些都是模仿电影空间表现的一些形式。
当然，由于动画片特殊的表现手法，在动画片的表现中空间还可以不像电影空间那样客观，可以是一种创造式的空间。
在艺术动画片里，场景的风格通常很主观。
场景的表现也不仅仅以真实再现客观环境为目的，通常都是成为风格形成的一种重要表现手法。
如我国早期动画片，装饰感极强，无论是角色造型上，场景布置上，色彩搭配上，包括动作、配乐等都追求我国传统文化的意境和趣味。
其中不少作品做工的讲究和文化感的纯粹，今天看来依然让人赞叹。
如《九色鹿》，取自敦煌壁画故事，在动画片中追求壁画的装饰感。

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com