

<<动画视听语言>>

图书基本信息

书名：<<动画视听语言>>

13位ISBN编号：9787508477138

10位ISBN编号：7508477138

出版时间：2010-9

出版时间：水利水电出版社

作者：武军

页数：188

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>

<<动画视听语言>>

前言

数字艺术是计算机技术与传统艺术相结合的产物。

随着计算机技术，尤其是计算机图像处理技术的发展，数字艺术这种新兴的艺术形式也得以飞速发展，其应用领域也越来越广泛。

“数字艺术设计”是以计算机及其相关技术飞速发展为背景孕育产生的交叉性专业方向，是科学与艺术的完美结合，具有很强的实用性与艺术性。

本专业侧重培养学生在数字科技与艺术设计方面的整合能力，以及以用户体验为中心的创新设计能力。

本系列教材是中国水利水电出版社联合工业和信息化部中国电子视像行业协会，在推进中国数字艺术设计工程师专业技术资格认证的同时，面向高等院校、职业院校数字艺术设计领域推出的系统的、完整的大型系列教材。

本系列教材目前涵盖的专业方向有：艺术设计、环境艺术设计、工业设计、动漫游戏、数码影视等。

本系列教材按艺术设计、动画、影视等专业的课程体系设置进行编写，并根据实际情况确定明确的培养目标，重构课程体系，改革教学方法，注重能力的培养，强调实践活动；教学思路明晰，结构科学合理，项目教学案例资料丰富，把创意表现与技术表现融为一体，使教学的系统性得到较为全面的展现；以案例教学的形式进行讲解与阐释，让读者形象、直观地了解数字艺术作品的创意设计与创作实践过程。

本系列教材努力在以下几个方面做出特色：（1）紧密配合课程内容与课程体系改革和实验教学改革的要求。

（2）体现课程内容的基础性和系统性。

（3）内容通俗易懂，理论联系实际，使学生真正学到有用的知识。

（4）保证教材内容的先进性和实用性。

（5）重视教学资源的建设，提供多媒体教学课件和光盘资料。

希望本系列教材的编写与出版能够有力地推动数字艺术设计新课程体系的建立与发展，同时也能为数字艺术设计教育带来与时俱进的活力和生机。

参与本系列教材编写工作的都是具有多年一线教学实践经验的教师，很多教材是相关学校的“教改优质课程”和“精品课程”。

在教材编写过程中，本着学术性、艺术性、示范性、实用性等多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，针对学习者的需求，多次征求专家的意见，对教材的编写进行了多次修改与完善。

<<动画视听语言>>

内容概要

动画是美术与影视紧密结合的艺术形态，任何一部成功的动画片都离不开流畅的视听语言。动画视听语言从剧本创意、分镜头脚本绘制，到动画制作、后期合成，贯穿动画制作流程的全过程，是动画制作的基础和核心之一。

本书通过生动翔实的经典范例和通俗易懂的理论分析，将动画视听语言的相关概念、元素、结构、方法等系统地展现给读者，深入浅出地引导读者按步骤掌握知识要点。

全书共有9章，前8章是理论讲述，分别是动画视听语言概论、动画镜头、动画画面造型、动画轴线、动画场面调度、动画声音、动画蒙太奇、动画剪辑。

第9章选取动画片《飞屋环球记》中的经典片段综合分析动画视听语言在动画片创作中的具体应用。

本书可作为高等院校动画专业的教材，也适用于动画爱好者参考。

<<动画视听语言>>

书籍目录

丛书序前言第1章 动画视听语言概论 1.1 动画视听语言的涵义 1.1.1 动画视听语言的概念 1.1.2 视觉暂留原理 1.1.3 动画视听语言的产生与发展 1.2 动画视听语言的特点 1.2.1 动画片的结构 1.2.2 动画视听语言的构成元素 1.2.3 动画视听语言的特点 1.3 动画视听语言的分类 1.3.1 电影动画 1.3.2 电视动画 1.3.3 艺术动画 1.3.4 网络动画 本章小结 思考与练习题第2章 动画镜头 2.1 动画镜头的概念 2.1.1 动画的基本单位——镜头 2.1.2 动画镜头分类 2.2 景别 2.2.1 景别的概念 2.2.2 远景 2.2.3 全景 2.2.4 中景 2.2.5 近景 2.2.6 特写 2.2.7 景别的实例分析 2.3 角度 2.3.1 角度的概念 2.3.2 正面角度 2.3.3 背面角度 2.3.4 侧面角度 2.3.5 平视角度 2.3.6 仰视角度 2.3.7 俯视角度 2.3.8 鸟瞰 2.3.9 主观角度 2.3.10 客观角度 2.4 镜头焦距 2.4.1 镜头焦距的概念 2.4.2 焦距和景深 2.4.3 固定镜头 2.4.4 变焦镜头 2.5 运动镜头 2.5.1 运动镜头的概念 2.5.2 推镜头 2.5.3 拉镜头 2.5.4 摇镜头 2.5.5 移镜头 2.5.6 跟镜头 2.5.7 其他运动镜头 2.6 镜头速度 2.6.1 镜头速度的概念 2.6.2 快速镜头 2.6.3 慢速镜头 本章小结 思考与练习题第3章 动画画面造型 3.1 动画画面造型的概念 3.1.1 什么是动画画面造型 3.1.2 动画画面造型的构成内容 3.2 构图 3.2.1 构图的概念 3.2.2 构图元素 3.2.3 静态构图 3.2.4 动态构图 3.2.5 封闭构图 3.2.6 开放构图 3.3 光线 3.3.1 光线的概念 3.3.2 光线的分类 3.3.3 光线的作用 3.4 色彩 3.4.1 色彩的概念 3.4.2 色彩的特性 3.4.3 色彩的功能 本章小结 思考与练习题第4章 动画轴线 4.1 轴线的涵义 4.1.1 轴线的概念 4.1.2 动画轴线的类型 4.2 关系轴线 4.2.1 关系轴线的定义及分类 4.2.2 方向轴线 4.2.3 人单轴线 4.2.4 多人单轴线 4.2.5 多轴线 4.3 运动轴线 4.3.1 运动轴线的定义 4.3.2 单一主体运动的轴线 4.3.3 多主体运动的轴线 4.3.4 运动分切 4.4 越轴 4.4.1 越轴的概念 4.4.2 中性镜头越轴 4.4.3 主角运动越轴 4.4.4 摄影机运动越轴 本章小结 思考与练习题第5章 动画场面调度 5.1 动画场面调度概述 5.1.1 场面调度的由来 5.1.2 场面调度的概念 5.1.3 动画中的场面调度 5.1.4 角色场面调度 5.1.5 摄影机场面调度 5.2 动画场面调度的方式 5.2.1 平面场面调度 5.2.2 纵深场面调度 5.2.3 分切场面调度 5.2.4 重复场面调度 5.2.5 对比场面调度 5.2.6 象征场面调度 本章小结 思考与练习题第6章 动画声音 6.1 声音概述 6.1.1 影视中的声音 6.1.2 动画声音 6.2 动画配音 6.2.1 动画配音 6.2.2 对白 6.2.3 独白 6.2.4 旁白 6.3 动画音乐 6.3.1 动画音乐的概念 6.3.2 动画音乐的类型 6.3.3 动画音乐的作用 6.4 动画音效 6.4.1 动画音效 6.4.2 动作音效和环境音效 6.4.3 动画音效的作用 6.5 声画关系 6.5.1 声画关系的概念 6.5.2 声画同步 6.5.3 声画对立 6.5.4 声画平行 本章小结 思考与练习题第7章 动画蒙太奇 7.1 蒙太奇概述 7.1.1 蒙太奇的产生与发展 7.1.2 动画蒙太奇 7.2 动画蒙太奇的类型 7.2.1 叙事蒙太奇 7.2.2 表现蒙太奇 7.3 动画蒙太奇的功能 7.3.1 完整地叙述故事 7.3.2 赋予画面新的涵义 7.3.3 创造画面时空 7.3.4 控制动画节奏 7.4 蒙太奇与长镜头 7.4.1 长镜头的涵义 7.4.2 长镜头与蒙太奇 本章小结 思考与练习题第8章 动画剪辑 8.1 剪辑概述 8.1.1 剪辑的由来 8.1.2 动画剪辑的涵义 8.2 镜头剪辑 8.2.1 镜头剪辑的方式与方法 8.2.2 动作剪辑 8.2.3 镜头剪辑原则 8.3 场景剪辑 8.3.1 转场涵义 8.3.2 转场的形式与技巧 本章小结 思考与练习题第9章 动画视听语言实例综合分析参考文献

<<动画视听语言>>

章节摘录

插图：

<<动画视听语言>>

编辑推荐

《动画视听语言·动漫游戏》是数字技术设计系列教材。

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>