

<<电影镜头设计>>

图书基本信息

书名：<<电影镜头设计>>

13位ISBN编号：9787510009730

10位ISBN编号：7510009731

出版时间：2010-04

出版时间：世界图书出版公司·后浪出版公司

作者：[美] 史蒂文·卡茨 (Steven D.Katz)

页数：372

译者：井迎兆,王旭锋

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>

## &lt;&lt;电影镜头设计&gt;&gt;

## 前言

从我1992年开始任教以来，就希望找到一本有关电影创作的书，能够帮助我们了解电影创意的流程，以及影像叙事的艺术，使读它的人有希望能成为一位称职的导演。

当我翻完这本书时，我发现要找的就是它。

这本书所谈的内容，多是电影技术方面的事，特别是影像形成的过程，这也是电影艺术的核心事物——如何化繁为简，把意念转为影像。

我特别欣赏作者写这本书的用心，因为他把美国电影自默片以来，历经有声片及好莱坞片场制度的黄金时代，以至20世纪六七十年代独立制片风潮所积累的电影媒体本身的创作经验，全部整理收录了起来，使电影创作艺术的精华得以留存，供后人学习。

而且，再度思索这门艺术发展的轨迹，确实是件有意义的事。

电影是由一个意念、一种情绪、一种感觉开始的，经过编剧的巧思组合，将它写成剧本，之后就是导演和影像创作者们殚精竭虑的工作了，本书着重描述的就是这个阶段，它可以说是电影人亲自动手的指导手册。

简言之，电影是一门影像化的艺术，它念兹在兹的就是如何把想法变成看得见的影像，导演团队整日钻研的也是这个部分，它原本是相当个人化的经验，但经过理性和逻辑的分析与整理后，就变成了可参考、遵循和激发我们灵感的许多准则，诸如镜头的时空要素、机位调度的原则、画面构图、视点、叙事策略等，这本书都条理清晰地将这些准则陈列了出来，它给有兴趣摸索电影的人提供了影像创作时一些关键性的思考点，是极有价值的。

另外，作者也透过这本书告诉了我们，人类经验的传递是通过主观的与再现的方式呈现的，这中间添加了人类本身对视觉愉悦的渴望与追求，使得电影成为一种白日梦的艺术，一种在现实中难以实现的，但在电影制作程序中可以圆梦的艺术，这也许是本书所提供的附加价值。

末了，需一提的是关于影片的译名，有极少数的片子因较难找到译名而使用港译片名。

本书所举的例子多是经典和有趣的作品，但阅读中如有因翻译而造成阅读的不快，敬请原谅。

愿读者阅读愉快，学习顺利。

## <<电影镜头设计>>

### 内容概要

本书全球发行量达25万册，被翻译成德、法、日等七种语言，是畅销世界各地的电影权威教材。书中包括希区柯克《群鸟》、斯皮尔伯格《太阳帝国》、威尔斯《公民凯恩》、尼科尔斯《毕业生》、斯科特《银翼杀手》等经典影片的故事板，插图精美，案例丰富。

作者为中文版首次修订原书，更新了有关镜头设计的最新技术与工具，并特别为读者提供了在中国拍摄的案例。

## <<电影镜头设计>>

### 作者简介

史蒂文·卡茨 (Steven D. Katz) 作为一名作家、导演及制片人，在传统电影拍摄和动画制作领域有着三十余年的工作经验，他是纽约最大的三维角色动画和特效公司Curious Digital的创建人，也是业内公认的数码电影电视特效先驱。

他的诸多作品出现在广播、有线电视网和各大国际

## <<电影镜头设计>>

### 书籍目录

致中国读者推荐序梁明译者序井迎兆前言关于本书所使用的照片和故事板第一部分 影像化工作的过程 第一章 影像化工作 1.1 剪辑风格 1.2 影像化工作 第二章 美术设计 2.1 场景设计图 2.2 概念与最后设计图 2.3 建筑图 2.4 平面图、剖面图、立面图 2.5 效果图 2.6 模型 2.7 分镜头草图和故事板 第三章 故事板 3.1 故事板制作中导演的职责 3.2 时间表 3.3 故事板画家所需的技巧 3.4 参考与研究 3.5 风格 3.6 材料 3.7 铅笔 3.8 墨水和炭粉 3.9 马克笔 3.10 图解摄影技巧 3.11 摇镜和移镜头 3.12 推轨镜头和变焦镜头 3.13 镜头间的转换 3.14 升降镜头 3.15 画幅制式与呈现方法 3.16 简化的故事板图示 3.17 制图术 3.18 气氛 3.19 角色 3.20 诠释 3.21 改编 3.22 小说 3.23 电影剧本 3.24 拍摄的段落 .....第二部分 剪辑风格的元素第三部分 工作室第四部分 运动的摄影机附录 摄影角度投射范例目录

## &lt;&lt;电影镜头设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第一部分影像化工作的过程第一章影像化工作如果你曾看过一位小男孩趴在草地上，眼睛望着视平线前方的玩具兵的情景，就等于是看见了一种创造的力量，也就是好莱坞电影的视觉基础。这个男孩正在用他与玩具等高的眼睛，像电影人一样框取玩具兵的动作，以便将前后左右士兵冲锋和撤退的情况尽收眼底。

玩具兵在男孩眼中不再是袖珍模型，而是被放大如真实世界中的战士，它不是用来观看的，而是要我们去经历的。

在著名法国电影评论家巴赞的代表作《电影是什么？

》一书中，曾使用“现场感”(presence)一词来形容电影观众的感觉，即观众有如存在于和银幕中事物同一且持续的空间与时间里。

他把这种幻觉，视为文艺复兴期间西方绘画艺术中所发现的线性透视传统的实现，这种几何式描绘空间的方法，使得画家可以在二维空间的平面上，相当精确地创造三维空间的现实。

摄影可以自动为我们取得上述效果，而且观众从中可获得与人类视像相同的光学质量。

但电影将幻象推向更深的地步，而且它传达看事物的经验，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，我们总是会注意到图画的面，但当我们在看电影时，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在银幕上，宛如三维空间的图像中。

## &lt;&lt;电影镜头设计&gt;&gt;

## 后记

从《拍电影》、《认识电影》、《电影艺术》、《如何写影评》到现在的《电影镜头设计》，“电影学院”系列丛书陪伴读者启动了光影声色的修炼之旅。

现在我们要由整体性的、回归电影本体概念的初级阶段出发，逐渐深入到构成电影的各个环节之中，搭建日益丰富完善的电影知识体系。

提起镜头设计，就不得不提希区柯克，在《认识电影》中，我们已经见到24页《西北偏北》的故事板例图。

而作者则在这本书里提供了希区柯克亲笔绘制的分镜头草图，乃至史蒂文·斯皮尔伯格《太阳帝国》、莱德利·斯科特《银翼杀手》、奥逊·威尔斯《公民凯恩》等影片大量的故事板图，能够分享这些资料毫无疑问是极其难得的，尤其对如此一道需要积累经验诀窍，并将大大影响电影基调奠定、内容传递的影像化关键步骤而言。

将一沓剧本变成故事板与将一沓白纸变成剧本相比，是同样艰难而又富有创造性的工作。

作者史蒂文·卡茨具有相关行业的丰富经验及权威影响力，他由浅入深地介绍了影像化具体过程中看似复杂的画面构图、时空转换、叙事策略、视点变化、调度方法等，并佐以实用有效的例图，真正做到直截了当，化繁为简。

作者在撷取经典好莱坞时期流畅剪辑创作经验的同时，鼓励读者大胆打破规则，创立自己独特的影像化手段，充分利用最新的高科技设备探索镜头设计的可能性。

本书全球发行量达到25万册，曾被译为德、法、日等七种语言，是畅销电影教材，使包括导演、编剧、故事板画家、美术设计或其他工作人员在内的电影创作者从中受益，拓宽了他们的风格化视野。

编辑过程中，我们恰好得知作者已常驻北京，担任执行制片人，正与许多优秀的国内电影人合作。因此，特别拜托他对此书进行修订。

## <<电影镜头设计>>

### 媒体关注与评论

《电影镜头设计》是美国高校电影制作专业导演课程的核心教材，也是我留美时期研读的导演专业最佳书籍之一。

——游飞，中国传媒大学影视艺术学院教授、博士 这本书非常具有实用性和可读性，教你如何实实在在去“做”电影。

——梁明，中国传媒大学摄影系主任 从故事逻辑到影像逻辑，《电影镜头设计》是学习影像逻辑的重要一课。

——宁浩，导演



<<电影镜头设计>>

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>