第一图书网, tushu007.com

<<动画影片视听语言>>

图书基本信息

书名：<<动画影片视听语言>>

13位ISBN编号：9787562441328

10位ISBN编号：7562441324

出版时间：2007-5

出版时间：重庆大学

作者：赵前

页数：226

字数：337000

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

第一图书网, tushu007.com

<<动画影片视听语言>>

内容概要

本书是一本讲解动画影片视听语言的专业教材。
全书分为四个部分，从概论、视觉语言的表述方式、听觉语言的表述方式、视听语言的综合表述几个方面对视听语言的镜头、场面调度、轴线、蒙太奇、剪辑、声音等具体内容进行深入分析。
为便于读者理解，本书结合实例将抽象的理论形象化，以图文并茂的形式，深入浅出地将各个概念呈现于读者面前，是一部引领读者进入动画艺术殿堂，理解其艺术表现方式，从而提高鉴赏力和创作能力的专业教材。
　适用于各大专院校影视动画相关专业学生及其他对动画影片视听语言有兴趣的读者。

第一图书网, tushu007.com

<<动画影片视听语言>>

作者简介

赵前，副教授、硕士生导师，中国动画学会会员、中国视协“动画短片学术奖”评委，中国学院奖评委。
1959年出生于广州市，毕业于山西大学艺术系。
1980-2002年任职于北京科学教育电影制片场动画部，担任动画片导演，1987-1991年赴日本留学，专攻动画制片，在动画片创作一

第一图书网, tushu007.com

<<动画影片视听语言>>

书籍目录

第1部分 视听语言概述　第1章 概述　1.1 影片的结构　1.1.1 幕　1.1.2 段落　1.1.3 场景　1.1.4 镜头　1.2 视听语言研究内容与结构分析　1.2.1 视听语言层级结构分析　1.2.2 声音　1.2.3 视听语言总体结构　1.3 动画视听语言的特殊性　练习与思考题 1第2部分 视觉语言的表述方法　第2章 镜头　2.1 景别　2.1.1 景别的概念及分类　2.1.2 景别具体分析　2.1.3 景别综合运用　2.2 角度　2.2.1 水平角度　2.2.2 垂直角度　2.2.3 角度综合应用范例分析　2.3 定焦镜头　2.3.1 定焦镜头的基本概念及分类　2.3.2 各种定焦镜头的成像范围和空间表达特点　2.3.3 各种定焦镜头的造型特点和艺术表现功能　2.4 运动镜头　2.4.1 推镜头　2.4.2 拉镜头　2.4.3 摇镜头　2.4.4 移镜头　2.4.5 跟镜头　2.4.6 旋转镜头　2.4.7 晃动镜头　2.4.8 综合性的镜头运用　2.5 镜头速度　2.5.1 慢镜头　2.5.2 快镜头　练习与思考题 2　第3章 场面调度　3.1 场面调度　3.1.1 单镜头的场面调度　3.1.2 分切式场面调度　3.1.3 重复性场面调度　3.2 轴线　3.2.1 轴线、轴线规则　3.2.2 轴线与轴线规则存在的必要性　3.2.3 轴线的分类　3.2.4 关系轴线应用探讨　3.2.5 运动轴线应用探讨　3.2.6 越轴　练习与思考题 3　第4章 画面造型　4.1 动画片画面构图特性及概念　4.1.1 构图的基本组成元素　4.1.2 动态构图与静态构图　4.1.3 封闭式构图与开放式构图　4.1.4 几种构图语言　4.2 光线　4.2.1 影调　4.2.2 光线形态　4.2.3 光线效果　4.2.4 光线的方向　4.2.5 动画中简化的光线效果　4.2.6 光线的总体功能　4.3 色彩　4.3.1 色彩的造型功能　4.3.2 色彩的表意功能　4.4 光线与色彩综合运用范例　练习与思考题 4第3部分 听觉语言的表述方法　第5章 声音　5.1 声音作为听觉语言　5.1.1 声音进入电影的历史回顾　5.1.2 动画片巾的声音——听觉语言　5.2 语言　5.2.1 对白　5.2.2 独白　5.2.3 旁白　5.3 音乐　5.3.1 影片中的音乐　5.3.2 动画片中音乐的功能　5.4 音响　5.5 声画关系　练习与思考题 5第4部分 视听语言的综合表述　第6章 蒙太奇　6.1 概论　6.1.1 蒙太奇原理　6.1.2 蒙太奇发展历程　6.1.3 蒙太奇的涵义　6.2 蒙太奇的诸多形态　6.2.1 叙事蒙太奇　6.2.2 表现蒙太奇　6.3 蒙太奇的总体功能　6.3.1 重构时空　6.3.2 建构节奏　6.4 蒙太奇与长镜头　6.4.1 创造完整真实的时空　6.4.2 表意的丰富性　练习与思考题 6　第7章 剪辑　7.1 动画片剪辑的独特性　7.2 镜头组接的方式　7.2.1 切　7.2.2 淡入　7.2.3 淡出　7.2.4 叠化　7.2.5 划摇　7.2.6 划出、划入　7.2.7 圈入　7.2.8 圈出　7.3 镜头组接的内在结构——序列和并列　7.3.1 序列镜头　7.3.2 并列镜头　7.4 镜头组接的基本要求之一——逻辑性　7.4.1 镜头内容的顺畅性　7.4.2 镜头画面的方向性　7.5 镜头组接的基本要求之二——流畅性　7.5.1 流畅性技巧——错位　7.5.2 流畅性技巧——动接动　7.5.3 流畅性技巧——镜头运动的衔接　7.6 场景与段落连接的方式——转场　7.6.1 以相同或者相似的形象转场　7.6.2 声音转场　7.6.3 光线转场　7.6.4 具有动画片特色的转场　7.7 声画组接　练习与思考题 7参考片目参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 4.中景 中景通常表现角色膝盖以上的部分，因而最擅长表现角色的上半身动作和行为，包括手势和神态。
它常被用作叙事性描写，善于交代角色之间的关系。
与全景镜头交代角色关系的不同是，中景镜头更善于展示角色之间的交流，而全景镜头则通常是展现角色之间的位置关系。
中景镜头中，空间环境和主体的整体形象不再是镜头表达的中心，重要的是情节和动作。
中景的叙事性很强，影片中重要的角色关系、行为、情节，一般都是在中景镜头中完成的。
因此，在一部影片中，中景是最常见的景别形式。
中景镜头可以表现角色之间的空间关系，更重要的是展现角色的视线、表情以及行为动作等，能够表现角色情绪的交流。
中景镜头在表现角色表情和动作行为的同时，保留场景和环境空间的局部。
在动画片《亚特兰蒂斯》中（如图2.15所示），迈罗的老朋友们来亚特兰蒂斯看望他时，受到迈罗以及亚特兰蒂斯的人们的欢迎。
这时用了4个中景镜头，展现出每位朋友受到不同的欢迎，以及他们与欢迎者之间交流的动作、表情等。
5.近景 近景是指表现角色腰部以上的部分或物体局部的景别。
近景中既能让观众看到角色的面部表情，又能够看到上半身的动作和手势，并且近景镜头中环境因素在画面中退居于更次要的位置。
镜头表达内容的单一使观众在观看时能够更近、更集中精力地观看角色的动作、表情，产生一种交流感，也产生一种置身于事件之中的参与感。
近景也甩来表现某物体的局部，与表现角色一样，近景镜头拉近了观众与表现主体之间的距离，更容易感染观众情绪。
1）近景对角色神态、情感和景物的细致刻画 用近景镜头表现角色时，角色占据了画面的大部分面积，角色的面部表情得到充分体现，眼神、视线的游移等都能够在画面中体现出来。
角色的神态、情绪可以通过脸部表情细微的变化得到充分的展示，可以准确地表现和刻画角色的内心。
近景镜头中环境空间的表现退至次要地位，表情上升到画面的最重要的位置，观众的视线更加集中在镜头中的角色上，因而近景镜头在视觉心理上更贴近观众，在视觉上形成交流感，拉近角色与观众之间的距离。
所以说，与中景表现角色的交流相比，近景更擅长表现角色神情的交流，如图2.16所示。

第一图书网, tushu007.com

<<动画影片视听语言>>

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

<<动画影片视听语言>>

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