

<<视听语言>>

图书基本信息

书名：<<视听语言>>

13位ISBN编号：9787800007859

10位ISBN编号：7800007855

出版时间：2008-11

出版单位：印刷工业出版社有限公司

作者：房晓溪 主编

页数：150

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;视听语言&gt;&gt;

## 前言

卡通是英文cartoon的音译，其含义是指动画和漫画，近年来出现了一个比较热门的词汇叫“动漫”，其意义是将这二者合而称之，是卡通的一种新称谓。

现在，动漫由于电脑等高科技的介入，在表现形式上更加丰富多彩，视觉和音响效果都有了很大的提高。

作为一门视听综合的艺术形式，动画与电影之间有着解不开的渊源和联系，动画视听语言就是在电影相关理论体系基础上的提炼和发展。

动画在短短几十年的时间里成长为人类最迷人的艺术种类之一，以其纯洁、率性、浪漫、个性的力量征服了男女老幼，成为雅俗共赏的大众流行文化。

本书以动画自身的特点为基础，对动画视听语言的艺术形式进行详细的剖析、阐释，对视听语言构成的基本要素——影像、声音、剪辑，以及其中涉及的镜头、景别、角度、焦距、运动、光线、色彩、前景、背景、空白、构图和场面调度、声音、场景转换、镜头衔接等视听元素进行了科学分析，结合具体动画作品实例论述了视听语言的基础理论、动画视听语言的主要特点和创作手法。

本书共分6章，其中第1章视听语言概论、第2章镜头、第3章画面造型、第4章场面调度与轴线由杨猛撰写，第5章声音、第6章动画剪辑由朱月撰写。

由于时间仓促和本人水平有限，书中不当之处，恳请专家、读者批评指正。

编者 2008年11月

## <<视听语言>>

### 内容概要

《视听语言》一书以动画自身的特点为基础，对动画视听语言的艺术形式进行了详细的剖析、阐释，对视听语言构成的基本要素——影像、声音、剪辑，以及其中涉及的镜头、景别、角度、焦距、运动、光线、色彩、前景、背景、空白、构图和场面调度、声音、场景转换、镜头衔接等视听元素进行科学分析，结合具体动画作品实例论述了视听语言的基础理论、动画视听语言的主要特点和创作手法。

《视听语言》一书结构清晰、内容全面、实例丰富，可作为相关设计院校动画专业的教材，还可供对动画感兴趣的人员自学使用。

## &lt;&lt;视听语言&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 视听语言概论 1.1 什么是视听语言 1.2 人的视听感知特性 1.2.1 眼睛的结构和功能 1.2.2 视觉暂留原理 1.2.3 似动现象 1.2.4 心理补偿机制 1.3 视听语言的基本特征 1.3.1 视像模糊与细节凸现 1.3.2 视听语言与非语言符号 1.3.3 画面思维能力 1.4 动画视听语言的分类 1.4.1 实验动画 1.4.2 叙事动画 1.4.3 电影动画 1.4.4 电视动画 1.5 动画视听语言的发展史 1.5.1 动画电影的起源 1.5.2 动画电影的发展 1.5.3 动画电影的成熟 第2章 镜头 2.1 镜头的基本概念 2.1.1 镜头是构成影像的基本单位 2.1.2 动画中镜头的构成 2.1.3 镜头的三种典型类型 2.2 景别 2.2.1 景别概论 2.2.2 景别的种类和作用 2.2.3 景别的意义 2.3 角度 2.3.1 正面角度 2.3.2 侧面角度 2.3.3 背面角度 2.3.4 平角度 2.3.5 俯角度 2.3.6 仰角度 2.3.7 拍摄角度的作用 2.4 焦距 2.4.1 焦距的概念和分类 2.4.2 焦点和景深 2.4.3 焦点和景深的艺术处理 2.5 运动摄影 2.5.1 运动摄影的类型和特征 2.5.2 推镜头 2.5.3 拉镜头 2.5.4 摇镜头 2.5.5 移动镜头 2.5.6 升降镜头 2.5.7 运动透视 2.5.8 运动摄影的作用 第3章 画面造型 3.1 光线 3.2 线条 3.3 影调 3.4 色彩 3.5 主体 3.6 陪体 3.7 前景与背景 3.8 空白 3.9 构图 第4章 场面调度与轴线 4.1 场面调度 4.2 轴线 第5章 声音 5.1 声音概述 5.2 人声 5.3 音乐 5.4 音响 5.5 声画关系 第6章 动画剪辑 参考书目

## &lt;&lt;视听语言&gt;&gt;

## 章节摘录

1.1 什么是视听语言伴随着电影、电视的诞生和普及，视听语言成为了人类除口头语言和书面语言之外的又一会语言形式。

当创作者意识到有这样一种情况，就是把各种不同状态下活动的小画格随意接到一起和把这一系列画面彼此有机地接到一起是有区别的时候，视听语言就诞生了。

视听语言又被人们称作是20世纪以来的主导性语言，其产生背景是电影、电视、动嘶、游戏等主流的视听媒体在当代社会的极度繁荣，以及相关视听技术的高度发展，视听语言在此局面下迅速产生、定型并体系化。

它发展迅猛，逐渐超过了传统语言形态的文字载体，并在表意方式、语汇组织和感知方式上迥异于前者，大大地影响了当代人的交流、思维和理解方式。

伴随着影视艺术的发展，视听语言的定义不断出现新的变化。

在电影诞生初期，电影理论家卡努杜就富有先知地预言：“电影通过形象表现手段丰富了人文的含义，它将构成一种无可置疑的、真正广泛的语言。

为此，它必须把生活的全部‘形象体现’（即艺术）印象一切激情的源泉，通过运动，在生活原型中寻找生活本身??新鲜、年轻和不断探索的电影艺术在寻找自己的语汇。

而且，它使我们以及我们的后天形成的全部复杂心理适应真正的伟大语言，这是一种真实的、极重要的、排除声音分析的视觉形象语言。

”亚历山大·阿尔诺也认为“电影是一种画面语言，它有自己的单词、名型、修辞、语型变化、省略、规律和语法”。

## <<视听语言>>

### 编辑推荐

《视听语言》一书结构清晰、内容全面、实例丰富，可作为相关设计院校动画专业的教材，还可供对动画感兴趣的人员自学使用。

#### 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>