

<<电影画面透视学>>

图书基本信息

书名：<<电影画面透视学>>

13位ISBN编号：9787106031541

10位ISBN编号：7106031542

出版时间：2010-3

出版时间：中国电影出版社

作者：宋鸿荣

页数：148

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>

<<电影画面透视学>>

前言

本书在编写过程中重点参考了李居山教授编著的《电影画面透视学》一书及近年来国内、国外有关绘画透视技法的多家著述，结合电影美术设计和电影特技制作，比较系统地介绍了电影画面透视技法的基础理论和应用技巧。

为了使读者能够便于学习和深入理解，对作图过程作了重点介绍。

电影画面透视源于绘画透视技法。

它们均是运用焦距透视理论，在平面上作出三维有立体感的画面。

其不同点是，摄影机镜头取代了人的眼睛，运用不同焦距镜头可以拍摄出特定格式的画面。

绘画透视基础理论均可运用于电影透视并进一步转化成为电影透视学。

电影美术师的职能是为电影故事片设计场景，通过镜头拍摄放映到银幕上成为电影作品。

因此电影美术师不但要运用绘画透视理论设计场景，还要掌握电影摄影机镜头特性和不同焦距拍摄画面的效果。

在电影特技制作中，合成摄影的重要理论就是透视合成。

无论是绘画合成、模型合成、红外线合成、正面放映、钠光合成，还是蓝屏幕合成，多种手段都要求在透视关系上的统一。

因此做好透视前的素材准备工作，需要运用电影画面透视技法进行设计。

只有这样才能把两个以上的景物或素材放在距摄影机不等的位置上拍摄下来成为完整画面。

随着科学技术的发展，视频技术和数字技术运用到电影制作上，大大拓宽了影视特技制作的视野，为传统特技制作增加了新手段和新技术。

自从视频技术出现以后，透视合成在电视系统中变得十分方便。

但是普通电视的清晰度距电影胶片的高画质相差甚。

<<电影画面透视学>>

内容概要

《电影美术设计造型基础·电影画面透视学》电影画面透视源于绘画透视技法。它们均是运用焦距透视理论，在平面上作出三维有立体感的画面。其不同点是，摄影机镜头取代了人的眼睛，运用不同焦距镜头可以拍摄出特定格式的画面。绘画透视基础理论均可运用于电影透视并进一步转化成为电影透视学。电影美术师的职能是为电影故事片设计场景，通过镜头拍摄放映到银幕上成为电影作品。

<<电影画面透视学>>

作者简介

宋鸿荣 北京电影学院教授，硕士研究生导师，中国电影美术学会会长。

曾任北京电影学院教务处处长、副院长，中国电影家协会理事。

担任多部影片的美术设计师。

主要代表作品有：《李四光》、《马可·波罗》、《火烧圆明园》、《垂帘听政》、《成吉思汗》、《黄连·厚朴》。

并为《笑傲江湖》、《激情燃烧的岁月》、《走过旧金山》、《天龙八部》、《鹿鼎记》等电视剧担任美术设计师。

1984年8月因担任影片《火烧圆明园》、《垂帘听政》美术设计师荣获第三届香港电影金像奖最佳美术指导奖。

2002年12月因担任电视连续剧《激情燃烧的岁月》美术师荣获第20届中国电视金鹰奖最佳美术奖。

2003年8月因担任电视连续剧《走过旧金山》美术师荣获第23届全国电视剧飞天奖优秀美术奖。

1993年12月荣获国务院颁发的政府特殊津贴证书。

<<电影画面透视学>>

书籍目录

前言第一章 绘画透视技法与原理一、近大远小是透视学的基本法则二、视点与视平线三、线段与消失点四、建筑图与透视五、等比线段理论六、绘画透视的六种基本形式第二章 电影画面透视技法及特点一、电影画面透视与绘画透视的比较二、划分镜头的依据是焦距三、摄影机镜头的种类与特性四、摄影机不同拍摄方法的透视特点五、电影画面透视学与美术设计的关系第三章 平行透视图技法一、平行透视基础知识二、平行透视作图步骤三、圆形物体作图方法四、倾斜物体作图方法第四章 成角透视图技法一、成角透视基础知识二、成角透视作图技法三、圆形物体画法四、倾斜物体画法第五章 仰视、俯视透视图技法一、仰视、俯视透视的依据和特点二、确定天点和地点的方法三、平行透视仰视、俯视画法四、成角透视仰视、俯视画法第六章 反影和阴影技法一、反影的透视画法二、阴影的透视画法第七章 电影透视图的简易技法一、平行透视简易作图法二、成角透视简易作图法三、仰视透视简易作图法四、俯视透视简易作图法第八章 电影画面透视技法的应用一、在绘制气氛图中应当注意物体“生根”问题二、视平线上无高低之分，可以表现高大建筑三、关于三面墙的成角透视四、克服画面透视“穿帮”问题五、保持画面的完整性，不可随意剪裁六、民居屋顶斜面的透视七、实景(布景)与绘画背景衔接八、透视变形原因与矫正九、调整画面构图的三个要素十、摇镜头拍摄时画面效果的把握十一、电影透视图几种画法第九章 电影画面透视分析一、对电影画面透视分析的意义二、平行透视电影画面透视分析三、成角透视电影画面透视分析四、扭角透视电影画面透视分析第十章 电影画面透视学在特技中的运用一、绘画合成二、模型合成三、假透视布景四、运用模型合成的实例

<<电影画面透视学>>

章节摘录

一、平行透视基础知识平行透视又称一点透视，即建筑横向结构线与画面平行，纵深线段在平行状态下向心点相交。

平行透视或成角透视是以视点与表现对象所成角度为标准确定的，如果所成角度为 90° ，即为平行透视；如果所成角度为任意角，即为成角透视。

特别注意的是，无论是绘画透视还是摄影机镜头画面透视均是纵深线段向心点集中消失，心点即为平行透视的消失点。

平行透视有三种情况：一是视中线与地面平行，视平线与视中线相重合，在画面高度的中间；二是仰视；三是俯视。

在仰视或俯视时，视平线分别根据仰俯角度向下或向上移动。

因为是电影摄影机镜头代替了人的眼睛，所以其拍摄的平行透视画面是严格而准确的。

平行透视有三个主要特点：相同的物体在画面中只有近大远小的变化。

其变化规律是向心点消失。

如果是间距相等的物体，在画面中表现为近疏远密。

被摄物体与摄影机镜头成 90° 角，其上下两个面的前后线段与地面平行，纵深线段向心点相交，垂直线段仍与基线保持垂直，心点起着消失点作用。

由地面上任何一点到视平线的距离均相等，由屋顶上任何一点到视平线的距离均相等，参见图3-1-1。

平行透视技法名词解释如下：视点：即摄影机镜头光学中心的位置，用S表示。

视平线：与摄影机镜头光学中心高度相一致的画面中的一条水平线，用HL表示。

心点：由视中线引向画面的消失点，在视平线上并居于画面左右的中间，用O表示。

基线：是取景画面的起始线，用GL表示。

视中线：由摄影机镜头光学中心引向画面的垂直线，其交点在画面对角线的交点上。

地线：在垂直角中表示摄影机镜头高度的一条水平线。

水平角：根据镜头焦距画出水平角，与基线相接。

垂直角：根据镜头焦距画出垂直角（与水平角相匹配），与水平角并行，与基线相接。

<<电影画面透视学>>

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>