

<<动画电影语言的技巧与运用>>

图书基本信息

书名：<<动画电影语言的技巧与运用>>

13位ISBN编号：9787309063219

10位ISBN编号：730906321X

出版时间：2008-11

出版时间：复旦大学出版社

作者：张小柏

页数：181

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>

<<动画电影语言的技巧与运用>>

前言

笔者从事动画电影创作已过了28个年头，无论是最初做电影剪辑师到后来从事电影前期创作的管理工作，还是“客串”电视纪录片、科教片的编导，几乎都是在与电影语言打交道。

每个镜头前后的组接关系，人物造型设计的审定，音乐、对在画面中的位置的讨论，电影分镜头的探讨、研究和审查等，都与电影语言有关。

自从20世纪80年代国内陆续翻译出版了国外一些电影语言的理论专著之后，电影语言这个词开始频频出现在国内一些电影评论的文章中。

可以说，这段时间全方位的对电影语言从理论到实践的探讨，对于中国电影在经历了十年动乱之后迎来电影创作的又一次繁荣，起到了重要作用。

几十年的工作习惯会让你在观赏一部动画片时自觉不自觉地动画电影语言的叙述角度去欣赏或审视影片创作的得失。

每每也会写些影评和同事交流，以利自己对电影语言掌控能力的提高。

讲到这里，我特别怀念曾经共事的我的前辈们，怀念与他们合作的日日夜夜，其中有中国动画电影的奠基人特伟先生，有木偶片的拓荒者靳夕先生，有拍摄《哪吒闹海》、《天书奇谭》的王树忱先生，有杰出的动画大师阿达先生，还有许许多多。

他们对动画电影语言的开拓性实践，在中国动画电影史上留下了辉煌的篇章。

是他们把我领进了动画电影的创作殿堂，与大师们的合作共事是一种享受，也是我此生的幸运。

<<动画电影语言的技巧与运用>>

内容概要

本书首先明确了认知和探索动画电影语言的必要性，继而抓住构成动画电影语言艺术最基本的几大要素，即动画电影人物造型、画面的构图技巧、镜头拍摄的角度、镜头运动的形态、主客观镜头、蒙太奇手段及时间空间的表现等，对动画电影语言的技巧与运用进行了全面系统的阐述。

全书结合大量经典的影片实例，图例丰富，分析精到，实用性强，可作为高等院校动画专业的基础教材或相关影视专业的教学参考书，对于动画电影从业人员也有相当的借鉴、参考作用。

<<动画电影语言的技巧与运用>>

作者简介

强小柏，国家一级电影文学编辑，二级电影剪辑师，上海师范大学兼职教授，中国电影家协会会员，中国电影剪辑学会理事，上海电影家协会理事。

从事动画片创作近三十年，参加三部动画系列片的编剧，参与几十部动画片的前期策划、剧本编审、后期剪辑等工作，其中优秀作品三十

<<动画电影语言的技巧与运用>>

书籍目录

自序第一章 动画电影语言的认知 第一节 动画电影是一门艺术和语言 第二节 “中国学派”的动画电影语言第二章 画面是电影语言的基础 第一节 动画画面的基本特征 第二节 动画电影的人物造型 第三节 动画电影的表现方式第三章 摄影机构图的基本原理 第一节 动画电影语言中的镜头 第二节 摄影机的构图作用 第三节 巧用反射物体第四章 摄影机的运动与拍摄角度 第一节 推镜头 第二节 拉镜头 第三节 摇镜头 第四节 移动镜头 第五节 焦距的运用 第六节 仰拍镜头和俯拍镜头第五章 主观镜头与客观镜头 第一节 主观表现形态(主观镜头) 第二节 客观表现形态(客观镜头)第六章 动画电影的蒙太奇 第一节 蒙太奇的作用 第二节 创造新含义——蒙太奇的修辞作用第七章 时间和空间的艺术 第一节 动画电影的艺术空间 第二节 动画电影的艺术时间附录一 《大闹天宫》部分分镜头稿附录二 《宝莲灯》部分分镜头稿参考书目

<<动画电影语言的技巧与运用>>

章节摘录

第一章 动画电影语言的认知 第一节 动画电影是一门艺术和语言二、蒙太奇的实践与理论催生对电影语言的认知1.蒙太奇对电影语言的意义法国著名电影理论家安德烈·巴赞曾经谈道：“我把从1920年到1940年的电影分为两大对立的倾向：一派导演相信画面，另一派导演相信真实。

”所谓“画面”，是泛指被摄事物再现于银幕时一切新增添的东西。

这种增添是复杂的，但基本上可以归纳为以下两类：一类是画面的造型，一类是蒙太奇的手段（这种手段既指镜头的组合，也指语句、段落在时间、空间上的组合）。

所谓造型，应当包括布景与化妆的风格，在某种程度上也包括表演风格。

自然，还应包括照明以及完成构图的取景。

至于蒙太奇，众所周知，它主要源于格里菲斯的几部杰作。

安德烈·马尔罗在《电影心理学简论》一书中曾指出，蒙太奇标志着电影作为艺术的诞生。

因为它把电影与简单的活动照片真正地区分开来，使其终于成为一种语言。

精辟的论述，一下子点明了蒙太奇与电影语言之间的不可分割的联系，甚至可以说，没有蒙太奇的实践和理论，就没有电影语言之说。

电影最初是一种影像演出或者简单的现实再现，它至多是多幅照片的组合物，而当电影的先驱者发现画面之间的连接还会产生另一种意外的收获后，蒙太奇便诞生了，于是电影（包括动画电影）便逐渐变成一种以叙事和表达情感为目的的语言艺术。

在整个电影演变的过程中，格里菲斯和爱森斯坦扮演着重要角色，因为是他们使人们重新审视电影（包括动画电影）的叙事功能，他们对电影语言的贡献具有里程碑的意义。

格里菲斯创造了“平行蒙太奇”，他用两组镜头前后衔接表现出在空间上相距甚远的两个动作同时展开。

爱森斯坦创造了“杂耍蒙太奇”，其作用在于将两幅看似无直接关联的画面衔接组合起来，传达一种含义、一种情感的暗示或启迪。

<<动画电影语言的技巧与运用>>

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>