

<<动画电影视听语言>>

图书基本信息

书名：<<动画电影视听语言>>

13位ISBN编号：9787539418674

10位ISBN编号：7539418672

出版时间：2009-3

出版时间：孟军 湖北长江出版集团，湖北美术出版社 (2009-03出版)

作者：孟军

页数：273

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>

<<动画电影视听语言>>

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有200多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。

教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。

因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。

这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。

动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”

已经是目前国际流行的文化现象动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。

根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。

今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。

近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。

它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。

可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。

无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

<<动画电影视听语言>>

内容概要

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，是一套内容比较丰富的动画理论著作。它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实际的动画操作能力”的宗旨。这对于动画教学工作、动画专业人士和动画业余爱好者来说，都是一部很有实用价值的参考丛书。

<<动画电影视听语言>>

书籍目录

前言序引言——“这是一个训练的课堂”训练开始的前夜——“视听语言是导演的功课”基础篇第一部分“认识”电影剧本第一章 故事梗概的形成第一步 确定电影剧本创作的起点第二步 写“角色传记”第三步 建立一个基本的电影剧本框架第四步 写“故事梗概”的格式第二章 段落大纲的形成第一步 认识“段落”第二步 “次要段落”镶入的过程第三章 分场大纲(文学脚本)的形成第一步 认识“场景”第二步 “卡片系统”分场大纲第四章 电影剧本(分场剧本)的形成第二部分“认识”基本的电影视听语言第一章 认识电影导演的“分镜头剧本”第一步 “故事片导演”和“动画片导演”具体工作和职责的比较第二步 一个“分镜头剧本”的实例第二章 认识“组成电影视听语言的局部结构”第一步 了解“蒙太奇”第二步 组成电影视听语言的局部结构第三章 认识“镜头”第一步 认识“影像蒙太奇”第二步 认识“声音蒙太奇”第三步 认识“镜头的长度”第四章 认识“剪辑”应用篇第一部分“解读”动画电影剧本第一章 应用卡片系统“解读”《千与千寻》场景与段落第二章 提炼《千与千寻》的剧作结构第三章 动画语言在《千与千寻》剧作中的体现第二部分“应用”动画电影视听语言第一章 《千与千寻》动画电影视听语言的应用第二章 动画电影视听语言在短片中应用的实例彩色图例

<<动画电影视听语言>>

章节摘录

插图：从“角度水平变化图1”中可以看出，侧面包括正侧面、半侧面、背侧面。

其中半侧面和背侧面角度所拍摄出来的镜头，就包括我们在类型镜头里谈到的内反切镜头和外反切镜头；而正侧面角度所拍摄出来的镜头，就包括我们在假想轴线图中1号机位所拍摄到的镜头。

从而我们可以这样来看侧面拍摄角度在电影中的功能：1．不同的侧面拍摄角度，被大量地运用在角色间对话或交流的时候。

2．如果说正面角度拍摄到的角色是直接面对观众，那么侧面角度拍摄到的角色是面向银幕外的右侧或左侧或面向另一个银幕中的角色。

这样，观众就想知道这个角色看到了什么？

为什么这样看？

接下来会怎样？

等等。

侧面角度拍摄到的角色动作，会激发观众的参与感。

3．相对于正面角度庄重、对称的气质，侧面拍摄角度就显得灵活和自然。

<<动画电影视听语言>>

编辑推荐

《动画电影视听语言》为高等院校动画艺术专业教材之一。

<<动画电影视听语言>>

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>