

<<动画视听语言>>

图书基本信息

书名：<<动画视听语言>>

13位ISBN编号：9787534569715

10位ISBN编号：7534569710

出版时间：1970-1

出版时间：江苏科学技术出版社

作者：王平，殷俊 著

页数：123

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>

## <<动画视听语言>>

### 前言

动画艺术是视觉和听觉相结合的艺术，当画面和声音这两大艺术元素呈现完美的统一时，动画作品的艺术效果才能充分地体现出来。

画面与声音即我们所称的视听语言。

视听语言是一门新兴的、创造性的语言，它主要通过镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系等元素模拟人的视听感知经验，视听语言的研究者需要具备并在工作中充分发挥丰富的想象力和活跃的创造性思维。

本书以动画自身特点为基础，对动画艺术形式的性质进行了阐述。

研究了动画视听语言的叙述方式，以及如何利用这种艺术形式来进行创作，并对动画视听语言的相关理论进行了整合与系统化的工作。

为了使读者更易于理解和接受视听语言的理论，书中辅以近几年的经典动画影片范例，希望对读者有所帮助。

动画作为一门视听综合的艺术，与电影的表现方式有很多共同点，因此本书穿插列举了一些电影视听语言的例子，也是希望学习者不要拘泥于动画范畴，而要以更宽广的视野去学习和汲取。

本教材采用“教材+光盘+课件”的组合形式。

光盘内含丰富的辅助学习资料、作品欣赏和资料；免费赠送的配套教学课件准确传递教学意图，方便施教。

本书适合于用作高等院校相关专业教学用书，也可用作相关培训机构、高职高专教材，以及本专业学习参考书。

本书的写作得到很多人的支持，感谢宋平先生耐心并细心地编辑本书，并借此向南京邮电大学传媒与艺术学院、江南大学数字媒体学院的同事与朋友们为本书所做的资料收集及整理工作表示深深的谢意。

由于时间仓促及作者水平所限，本书中的不足之处恳请读者批评指正。

## <<动画视听语言>>

### 内容概要

《动画视听语言》以动画自身特点为基础，对动画艺术形式的性质进行了阐述。研究了动画视听语言的叙述方式，以及如何利用这种艺术形式来进行创作，并对动画视听语言的相关理论进行了整合与系统化的工作。为了使读者更易于理解和接受视听语言的理论，书中辅以近几年的经典动画影片范例，希望对读者有所帮助。

动画作为一门视听综合的艺术，与电影的表现方式有很多共同点，因此《动画视听语言》穿插列举了一些电影视听语言的例子，也是希望学习者不要拘泥于动画范畴，而要以更宽广的视野去学习和汲取。

## &lt;&lt;动画视听语言&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 动画视听语言概论1.1 视听语言概述1.2 视听语言的基本原理1.2.1 视听语言的特征1.2.2 视听语言与词语语言的差异1.2.3 视听语言是基于对人的视听感知经验的模仿1.2.4 视听语言的传播方式1.3 视听语言的发展与构成元素1.3.1 媒介发展史中的视听媒介1.3.2 视听语言的构成元素1.3.3 视听语言构成元素间的关系1.4 动画电影的起源及发展1.4.1 动画电影的起源1.4.2 动画电影的发展1.4.3 动画电影的成熟1.4.4 世界各国动画发展概况1.5 动画视听语言的分类与特点1.5.1 实验动画1.5.2 叙事动画1.5.3 超越现实的"动"画思考与实践第2章 动画影像2.1 动画影像的制作程序2.1.1 二维动画的制作程序2.1.2 三维动画的制作程序2.2 镜头2.2.1 镜头概述2.2.2 不同焦距镜头的特点与用途2.2.3 焦距与画面的关系2.2.4 镜头的类型2.2.5 经典案例赏析2.3 构图2.3.1 构图的目的2.3.2 构图的原则2.3.3 构图的视觉元素2.4 景别2.4.1 景别概述2.4.2 景别的意义2.4.3 景别的种类与用途2.4.4 经典案例赏析2.5 光线2.5.1 光线的构成要素2.5.2 光线的作用2.5.3 经典案例赏析2.6 色彩2.6.1 色彩概述2.6.2 色彩的心理效应2.6.3 绘画色彩与电影色彩2.6.4 色彩的整体与局部2.6.5 经典案例赏析2.7 角度2.7.1 角度概述2.7.2 角度决定的三种关系2.7.3 角度处理的类型2.8 运动2.8.1 运动的目的2.8.2 运动的构成2.8.3 运动的类型思考与实践第3章 声音3.1 声音概述3.2 电影声音元素3.2.1 人声3.2.2 音乐3.2.3 音响3.3 电影声音的制作3.3.1 人声的制作3.3.2 音乐的制作3.3.3 音响的制作3.3.4 混合录音思考与实践第4章 剪辑4.1 剪辑概论4.1.1 剪辑概述4.1.2 剪辑的内容4.1.3 剪辑的作用4.2 轴线4.2.1 轴线概述4.2.2 关系轴线4.2.3 越轴4.3 蒙太奇4.3.1 蒙太奇概述4.3.2 蒙太奇的类型4.3.3 蒙太奇与长镜头4.4 镜头的组接4.4.1 镜头组接的原则4.4.2 镜头组接的常用剪辑技法4.4.3 转场法则思考与实践第5章 经典片段赏析5.1 泥偶动画片《小鸡快跑》片段5.2 动画片《红猪侠》片段思考与实践主要参考文献

## &lt;&lt;动画视听语言&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：作为记录媒介，电影电视的机器具有仿生的性质，即摄影机模仿人类的眼睛，录音机模仿人类的耳朵。

电影电视的技术进步大多围绕着使记录机器更接近人类的视听感知器官。

考察电影电视语言的表达层面，不难发现，尽管视听语言是一种创造性的语言，但它的变化和运用都在忠实于人的视听感知经验这样一个领域中，而且都在模拟人的视听感知经验。

人们看电影不像看书那样必须首先学习文字，视听语言给人以无须学习的印象。

事实上，由于电影电视语言是以模拟人的视听感知经验为中心的，而正常人一方面具有与生俱来的物像意识，另一方面在后天生活中又积累了视听感知经验，这就已经构成了他看懂电影的必备“条件”

。即使是科幻电影中的幻想世界，其中的“人”与“物”、运动和空间都是现实物像世界的延伸，否则科幻电影将成为一种无法认知与理解的怪物。

电影电视的可理解性是因为人们都有视听感知经验，人们可以依据自身在生活中的经验去把握和认知电影电视。

电影电视的机器是在模拟人们的视听感知器官，这一模拟性决定了视听语言的编码原则是模拟人的视听感知经验。

因此，视听语言的基本规律之一是：模拟人的视听感知经验和主观思维活动。

1.2.4 视听语言的传播方式词语语言的交流常常是双向的，而视听语言的传播是单向的，即单向交流媒介。

演讲、讲课、戏剧表演都是用言语和其他身体语言作为传播手段和载体的，而且接受者与信息传播者处在同一个空间，发出者可以立即从接受者的声音、面部表情、动作等方面得到回馈的反应信息，并由此及时调整自己的信息传输方式，使信息得到有效的传达，这是双向交流媒介的优势和特点。



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>