

《动画视听语言》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2011年08月01日

开本：大16开

纸张：铜版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787539817941

丛书名：21世纪高等院校美术专业新大纲教材

内容简介

动画同时具备绘画与电影这两门艺术的特性。美术基础、软件使用等属于动画创作中的“内在构成”，也就是画面设计。而动画作为一项视听传播工具，还需要“外在架构”来组织画面中的元素，并将多个画面组接在一起，达成叙事的目的，这就是所谓的“视听语言”。画面设计与视听语言是密不可分、互相影响的，结合这两者才能形成一部完整的动画片。

“视听语言”之所以被称为“语言”，在于其拥有独特的规范系统。视听语言的规范来源于模拟人的视听感知和体验。作为艺术形式，视听语言贵在其独特性；作为艺术形式，视听语言必须规范化。动画创作者学习视听语言，是为了通用最有效、最强烈的方式、使观众在正确的时间内接收到正确的信息。

视听语言的发展历程可以说就是电影的发展历程，它与摄影技术的进步，审美观的变化息息相关。也就是说，视听语言是不断变化与演进的，它并非一成不变地遵循着死板的规则。动画的视听语言来源于电影，而更胜于电影，由于没有拍摄技术，拍摄环境，而更胜于电影，由于没有拍摄技术、拍摄环境、演职人员等方面的限制，动画视听语言的内容可以比电影视听语言更加丰富和理想化。

目录

概述
第一节 什么是动画视听语言
第二节 动画视听语言的分类与特点
第一章 镜头
第一节 景别
第二节 摄影机角度
第三节 摄影机运动
第四节 焦距
第二章 轴线
第一节 关系轴线
第二节 运动轴线
第三章 场面调度
第一节 角色调度
第二节 镜头调度
第四章 色彩与光影
第一节 色彩设计概述
第二节 光影造型概述
第五章 声音设计
第一节 声音设计的内容
第二节 音画关系与应用
第六章 剪辑
第一节 连戏剪接
第二节 蒙太奇
第三节 转场
第四节 特殊速度表现术语表
参考书目
后记

[显示全部信息](#)

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)