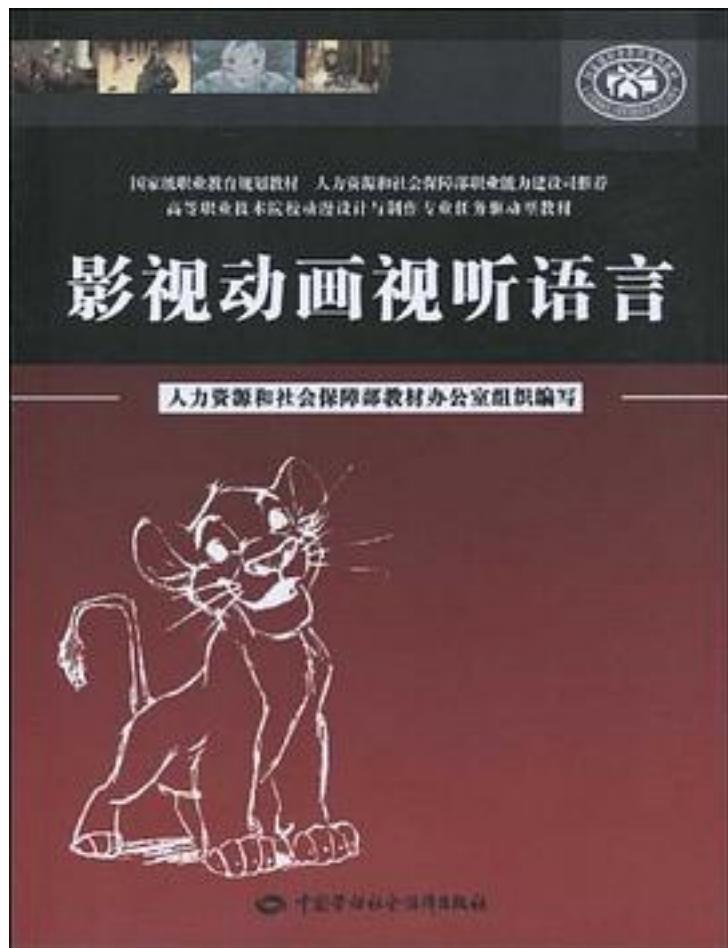


影视动画视听语言



[影视动画视听语言_下载链接1](#)

著者:韩栩//薛峰

出版者:电子工业

出版时间:2009-10

装帧:

isbn:9787121092527

全书力求从各个角度为读者勾画出全面、系统的动画视听语言学的核心内容及整体框架，采用图文并茂的形式，易于理解掌握，有助于读者树立正确的视听语言的观念，了解动画视听语言的基本概念，学习和掌握视听语言的基本构成元素，以及视听语言在影视

动画中的运用规律和表现技法。《影视动画视听语言》以动画视听语言的各个知识构成切入，阐释其基本的理论及应用法则。主要内容包括：动画视听语言、动画视听语言的要素、动画镜头的运动及画面表现、轴线原则、场面调度、剪辑等。通过对《影视动画视听语言》的学习，可以开拓读者创作思维，提高动画创作水平。

《影视动画视听语言》可作为高等院校、职业院校动画、游戏专业的授课教材使用，也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者的参考书籍，同时还可以作为各类培训班的参考教材。

作者介绍：

目录: 第1章 动画视听语言 1.1 初识动画视听语言 1.1.1 动画视听语言的概念 1.1.2
动画视听语言的存在与发展 1.2 动画视听语言的基本属性与表达特征 1.2.1
动画视听语言的基本属性 1.2.2 动画视听语言的表达方式 第2章 动画视听语言的要素 2.1
镜头画面 2.1.1 镜头 2.1.2 动画的镜头画面设计 2.1.3 镜头画面的形式内容 2.2 声音造型
2.2.1 动画声音的类型 2.2.2 动画创作中的声画关系处理 第3章
动画镜头的运动及画面表现 3.1 动画中的镜头运动 3.1.1 动画的摄影机 3.1.2
动画的镜头运动与构图的关系 3.2 动画镜头运动的形式及构图表现 3.2.1
静态构图与固定镜头 3.2.2 动态构图与运动镜头 第4章 轴线原则 4.1 轴线的基本定义 4.2
关系轴线 4.2.1 三角形原理与总视角 4.2.2 三角形原理中的拍摄机位 4.2.3
关系轴线的具体应用 4.3 运动轴线 4.3.1 运动轴线的定义 4.3.2 单个被拍摄对象的运动
4.3.3 多主体运动的追随与分离的运动 4.3.4 出画与入画 4.4 越轴的方法 4.4.1
镜头切出转场 4.4.2 安排“插曲” 4.4.3 利用摄影机的移动越过轴线 4.4.4
采用“中性”镜头转换 4.4.5 反打镜头的使用 第5章 场面调度 5.1 场面调度概述 5.1.1
场面调度的概念 5.1.2 动画中的场面调度 5.2 动画场面调度的方式 5.2.1
舞台化的平面场面调度 5.2.2 营造空间感的纵深场面调度 5.2.3 叙事性场面调度 5.2.4
具有特殊表意功能的场面调度 第6章 剪辑 6.1 动画剪辑概述 6.1.1 关于电影剪辑 6.1.2
预置的蒙太奇 6.2 动画的剪辑手法 6.2.1 常规叙述性剪辑 6.2.2 非叙述性剪辑 6.2.3
剪辑的手法——镜头语言的运用
· · · · · (收起)

[影视动画视听语言](#) [下载链接1](#)

标签

动画

评论

图书馆借阅的，比较基础~

[影视动画视听语言 下载链接1](#)

书评

[影视动画视听语言 下载链接1](#)