

# 《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

出版社：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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

## 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

《动画电影视听语言》内容为：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。

## 书籍目录

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

## 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》

## 精彩短评

- 1、呵呵，这个买跑偏了，不过也是很喜欢的，留着以后用。这个比较适合于学动画制作的来看。粗略翻了一下，然后放到一边了.....
- 2、朋友的书，一直看到现在，内容挺全面的，应该会永久保存吧！
- 3、对于学动画的人，是一本还不错的书，里面的细节还是有的
- 4、大学阅
- 5、擦，我不想捧臭脚！
- 6、国内最好的影视语言的教材，向孟老师致敬~
- 7、唉。放书架上那么多年才想起来要用到了。。系统的读完。真不错。可以推荐为经典教材了。
- 8、这书真不错~推荐~!
- 9、好清晰，写得真好
- 10、这是一本比较像动画教材的书籍，而不是在体统影视教材里改编过来的，更适合动画从业人员看。本书除了教你注意一些镜头组接之类的细节外，更重要的是让你从宏观的角度构思一部作品。
- 11、骗钱！
- 12、又一本教科书
- 13、有点难读懂。
- 14、因为这位老师在书中画的分镜头，我打四星，o(╯^╰)o 唉，难得国内有料的书，好多老师就爱摘抄出书，一点诚意都没有
- 15、负分滚粗2
- 16、，
- 17、这书等了很久才收到，收到后是二手的，比较旧，还有没擦干净的黑痕.
- 18、此书比较重视剧本结构和镜头结构之间的衔接。
- 19、国内最有价值的动画书
- 20、孟军，支持...
- 21、老师推荐买的，第一章一开始有点没看懂，后来就理解了。最可贵的是，在后面几章中的实例都是作者自己的东西，不像其他人总是喜欢用大师的作品来掩盖自己没有实战经验的弱点。值得一买。

1、你妈你拿个电影剧作法初级教材非写个视听语言标题来凑数！傻逼吧！！！你妈你拿个电影剧作法初级教材非写个视听语言标题来凑数！傻逼吧！！！你妈你拿个电影剧作法初级教材非写个视听语言标题来凑数！傻逼吧！！！你妈你拿个电影剧作法初级教材非写个视听语言标题来凑数！傻逼吧！！！！你妈你拿个电影剧作法初级教材非写个视听语言标题来凑数！傻逼吧！！！！太不靠谱了！！！！！！

2、随着中国动漫产业的蓬勃发展，动漫影视类的教材也是层出不穷，从类别上来看主要就是三大类：第一是翻译国外动漫教材，这部分书籍基本上就是拿到一个国内发行的许可，然后照搬国外的内容。好一点的出版社如中国青年出版社、机械工业出版社、邮电大学出版社等质量还不错，主要是因为选题比较认真，翻译也相对专业，比较有名的包括像《动画师生存手册》之类的吧，还是有一定的阅读价值的。不过随着翻译风的兴盛，一些粗制滥造的教材也浑水摸鱼起来，大家还是选择经典教材为好，而且要理智面对书商的广告语。第二类是软件学习类：通常都是以一个或一类软件挂名来写的，像早年的火星人系列和希望杂志社出的动漫系列都是这一类的代表，特点是书籍更新速度飞快，基本上是随着软件的升级，几个月就出一批，先是翻译官方的技术手册，之后就是搞实例教程，最后在来个高级、进阶设计之类的，所以对这类书只能作为短期工具书来使用，对于学门手艺找工作很合适，对于认识了解动画创作的本质意义不大。第三类就是各个艺术院校推出的艺术教材了，通常这类书比较杂比较乱，从理论到历史到技法什么都有，但以笔者这几年的观察来看，这类教材普遍存在一个内容贫血的问题。何谓内容贫血呢？就是这类教材的作者通常都是20 - 30岁左右的高校学生和教师，他们的从业经验和艺术修养都还比较薄弱，虽然书籍的题目通常都开的比较大，但是自身素质难以将内容做厚。只有少数踏实用心者能够积累相应的素材，其他的大都只是流于表面，对动画创作的心态和技法都难以起到决定性的作用。对这一部分教材，我只能祈祷随着时间的流逝慢慢的成长起来了。说了这么多，回头说说这本《动画电影视听语言》，本书的作者孟军是国内知名的青年动画导演，代表作有2000年的《聊天》等，大家在网上也能查到他的一些情况我就不多说了，总之在实践方面孟军具有十几年深圳一线动画制作的经验，动画技法是一流的，至今为止，我还没有见过在二维动画技法方面超过他的人，这是实话；第二，从2001年开始，孟军很重视在视听理论方面的积累，尤其是在动画剧作方面，更是通过勤奋的自学形成了一套行之有效的理论系统，这些都是我亲眼所见的事情，所以在这里也不避讳“作秀、帮托”之嫌了。2005 - 2006年，孟军将他的动画创作经验合成这本教材，我觉得这是对于想深入了解动画创作和动画导演思维方式的朋友是大有好处的。全书主要有两个部分：第一部分是导演工作理论的，又分为剧作和视听语言两大模块；第二部分是实践部分，举出了一些应用实例，其中包括孟军这几年来的一些创作成果。个人认为全书写的最好的是剧作部分，切中目前中国动画创作贫血病的要害；导演视听语言部分我欣赏他对视听语言的解构方法，但叙述逻辑顺序似乎有一点乱，另外可能就是篇幅和时间的限制，对动画视听语言的特点说的还不够详尽。但纵观全书，图例丰富、注释清楚是一大特点。这些都大大增强了本书的信息量。是今年动漫类教材中内容比较实在的一本，在此我大力推荐。

# 《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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)