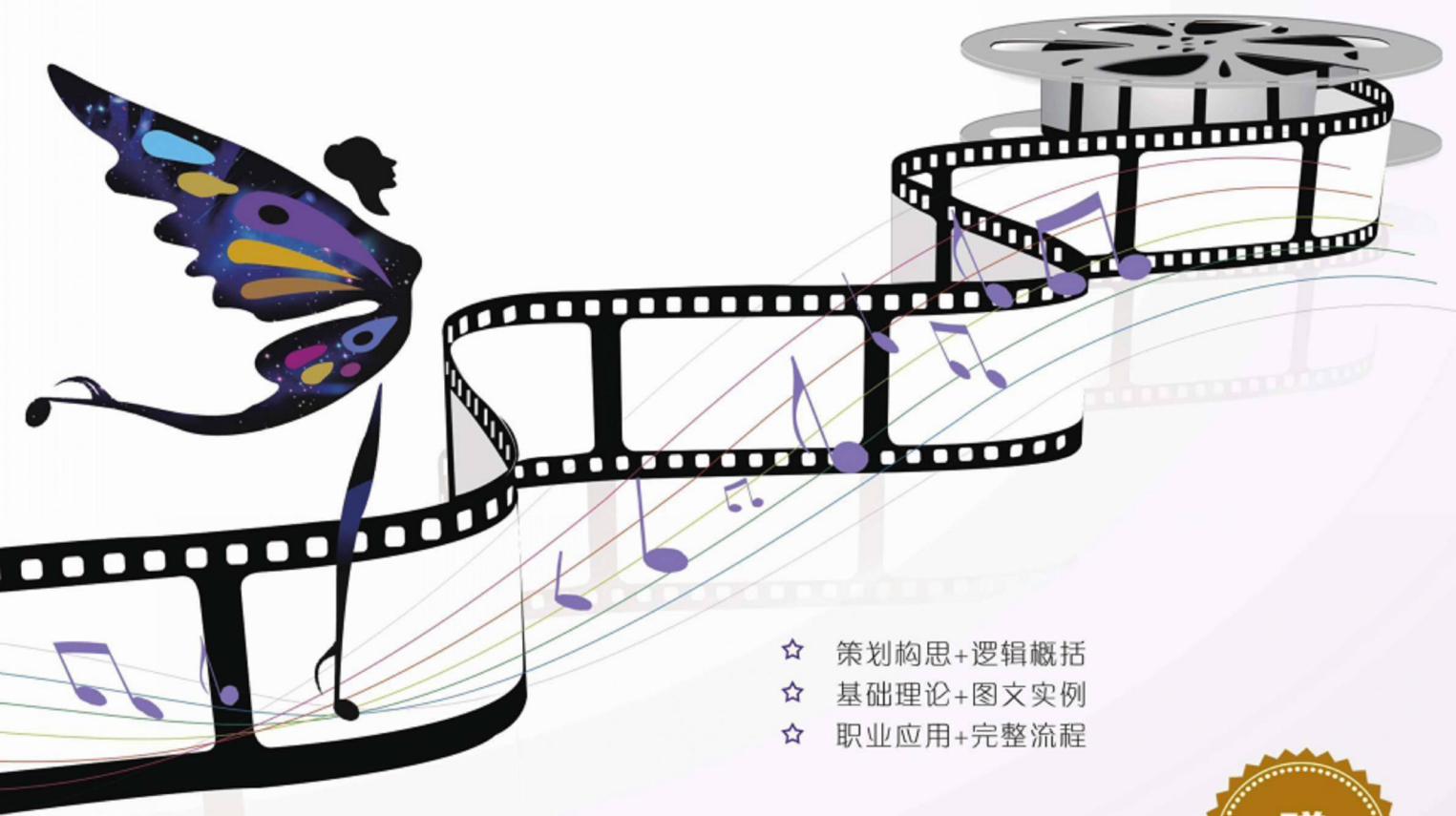


“十三五”精品课程规划教材——艺术设计类

视听语言

SHITING YUYAN

主编 李 泱 陈成亮 刘 阳



- ☆ 策划构思+逻辑概括
- ☆ 基础理论+图文实例
- ☆ 职业应用+完整流程

赠

教学资源包

河北美术出版社

视听语言

主 编 李 泱 陈成亮 刘 阳

河北美术出版社

版权所有 盗版必究

图书在版编目 (C I P) 数据

视听语言 / 李洪, 陈成亮, 刘阳主编. — 石家庄 :
河北美术出版社, 2017. 11
ISBN 978-7-5310-8973-5

I. ①视… II. ①李… ②陈… ③刘… III. ①电影语
言—教材 IV. ①J90

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 277486 号

图书策划: 田 忠
责任编辑: 郝 杰
装帧设计: 杨金婷
责任校对: 王巧璠
出 版: 河北美术出版社
发 行: 河北美术出版社
地 址: 石家庄市和平西路新文里 8 号
邮 编: 050071
电 话: 0311-85915007
网 址: www.hebms.com
印 刷: 廊坊市国彩印刷有限公司
开 本: 889 毫米 × 1194 毫米 1/16
印 张: 10.5
印 数: 1~4000
版 次: 2017 年 11 月第 1 版
印 次: 2017 年 11 月第 1 次印刷

定 价: 55.00 元



河北美术出版社



淘宝商城

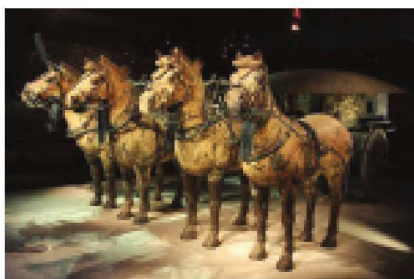


官方微博

质量服务承诺: 如发现缺页、倒装等印制质量问题, 可直接向本社调换。
服务电话: 0311-85915007

前言

PREFACE



《视听语言》是一门动漫设计与制作专业和动画类专业的理论及实训专业课，也是培养和造就动画类专业技术人才的主要课程之一，在培养高素质综合应用型人才方面起着重要作用。

《视听语言》是本科院校动漫设计与制作专业和动画类专业的主干核心课程。本课程与多门专业基础课有着紧密的联系，在解决动漫前期策划、动漫剧本改编方面发挥着其他课程无法替代的作用。

《视听语言》课程的任务是在构思理论的基础上，培养学生解决实际策划问题的基本能力。通过本门课程的学习，学生能进一步巩固动漫前期策划构思的基本理论、基本方法和基本知识；通过与实际案例相结合，学生能深入理解主题原创构思的独特要求，从而提高分析主题和解决实际策划构思的能力、逻辑思维概括能力、自学能力以及自我纠错能力等。

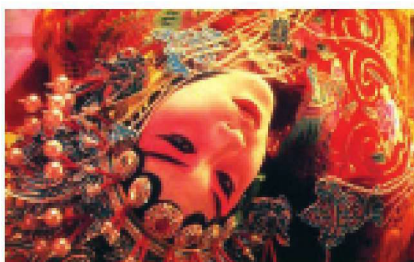
《视听语言》教材依据文化创意类产业前期策划的就业岗位工作的需求、动漫游戏产业岗位分工的需求、动漫游戏产品完整流程制作的要求而编写，以实际动漫作品案例为导向设置实训项目课程，以提高动漫专业学生的动漫游戏策划技能为目标。

本教材采用“渐进式”编排内容，从易到难，主要包含三部分内容：基础理论认知部分、图文实例部分和实训部分。

本教材简要地阐述了视听语言的基本理论，融入了12个经典电影视听语言分析案例，并列举大量图例进行综合实训，力图培养学生以构思法训练为基础，最终成功完成主题策划构思任务的技能。

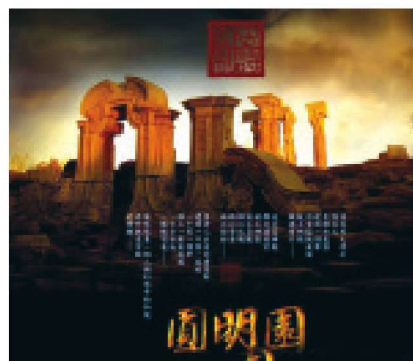
编者

目录 CONTENTS



项目 1 视听语言概论	1
任务一 视听语言概论	2
1.1 视听语言的概念	2
1.2 视听语言的构成	2
1.3 视听语言的特征	3
1.4 视听语言的分类	24
任务二 分析与练习	32
项目 2 分镜头	41
任务一 电影分镜头概述	42
2.1 分镜头脚本与分镜头剧本的概念 ...	42
2.2 构图	52
2.3 景别	56
任务二 分析与练习	63
项目 3 轴线	75
任务一 轴线概述（理论）	76
3.1 轴线的概念	76
3.2 轴线关系	77
3.3 运动轴线	83
3.4 方向轴线	84
3.5 越轴	85
任务二 分析与练习	86

项目 4 场面调度	95
任务一 场面调度概述（理论）	96
4.1 场面调度概念	96
4.2 场面调度的构成	98
4.3 场面调度的技巧	101
4.4 蒙太奇	102
任务二 分析与练习	106
项目 5 声音	117
任务一 电影声音概述（理论）	118
5.1 电影声音的概念	118
5.2 人声	120
5.3 音响	126
5.4 音乐	126
5.5 声音的作用及声音的心理特征	128
任务二 分析与练习	133
项目 6 剪辑	141
任务一 剪辑概述（理论）	142
6.1 电影剪辑的概念	142
6.2 剪辑的镜头组接	142
6.3 剪辑分类	143
6.4 视频剪辑软件简介	145
任务二 分析与练习	153



项目 1

视听语言概论

视听语言是电影依托视觉与听觉两种器官，用声音和影像的综合形态进行思想情感的交流，交际与传播的。学生可以了解镜头组接及声画结构的技巧和理论，掌握视听语言基础知识，建立正确的电影思维方式，并培养其鉴赏分析影片的能力。

任务一 视听语言概论

1.1 视听语言的概念

1.1.1 广义

广义的视听语言就是电影的语言，它是一种影像和声音的运动幻觉基础，是一种特殊的语言。

1.1.2 狭义

狭义的视听语言就是镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系。

1.2 视听语言的构成

1.2.1 视觉

眼睛是人体最重要的感觉器官之一。据统计大约 80% 的信息来自视觉。影视作品是一种视觉艺术。视觉的画面表现是其最重要的组成部分。关于视觉部分在后面几章的“镜头”“轴线”和“场面调度”中详述。

1.2.2 听觉

耳朵也是人体重要的感觉器官。听觉是仅次于视觉的重要感觉通道。关于听觉部分会在后面的“声音”一章中详述。

1.2.3 剪辑

剪辑,即将影片制作中所拍摄的大量素材,经过选择、取舍、分解与组接,最终形成一个连贯流畅、含义明确、主题鲜明并有艺术感染力的作品。从美国导演格里菲斯开始,采用了分镜头拍摄的方法,然后再把这些镜头组接起来,因而产生了剪辑艺术。剪辑既是影片制作工艺过程中一项必不可少的工作,也是影片艺术创作过程中所进行的最后一次再创作。法国新浪潮电影导演戈达尔说,剪辑才是电影创作的正式开始。

“剪辑”一词,在英文中是“编辑”的意思;在德语中为“裁剪”之意;而在法语中,“剪辑”一词原为建筑学术语,意为“构成、装配”;后来才用于电影,音译成中文,即“蒙太奇”。在我国电影中,把这个词翻译成“剪辑”,其含义非常准确。“剪辑”二字即“剪而辑之”,这既可以像德语那样直接同切断胶片发生联想,同时也保留了英文和法文中“整合”“编辑”的意思。而人们在汉语中使用外来词语“蒙太奇”的时候,主要是指剪辑中那些具有特殊效果的手段,如平行蒙太奇、叙事蒙太奇、隐喻蒙太奇、对比蒙太奇等。

剪辑可分四个层面来认识:

- (1) 镜头之间的组接。
- (2) 将若干场面构成段落的剪辑。
- (3) 作为影片整体结构的剪辑。
- (4) 画面素材与音频素材相结合的剪辑。

剪辑的本质就是通过主体动作的分解组合来塑造蒙太奇形象。镜头剪辑是为故事情节服务的。通过不同的剪辑方法来完善故事情节,传达故事内容,让观众了解故事梗概。对于一个完整的故事来说,画面剪辑与声音剪辑都是至关重要的,而相应的剪辑技巧和剪辑心理又是剪辑工作者在剪辑过程中所必须具备的能力。

动画在制作流程上和电影有所区别,动画的镜头都是按照事前的分镜头脚本制作的,后期剪辑工作很少会推翻原定的分镜头顺序,所以剪辑的主要目的是对已完成的镜头进行取舍,并保证镜头之间自然地衔接。

1.3 视听语言的特征

1.3.1 叙述特征

语言本身具有叙述性。而使用视听语言拍摄出的影视作品同样具有叙述性。视听语言(纪录片)是现代传媒中的一种编辑系统,因此同样可以叙述故事、传达思想、表达情绪,起到了和语言相似的作用。(如图 1-1~图 1-17 所示)



图 1-1 纪录片《复活的军团》-1



图 1-2 纪录片《复活的军团》-2



图 1-3 纪录片《复活的军团》-3



图 1-4 纪录片《复活的军团》-4



图 1-5 纪录片《复活的军团》-5

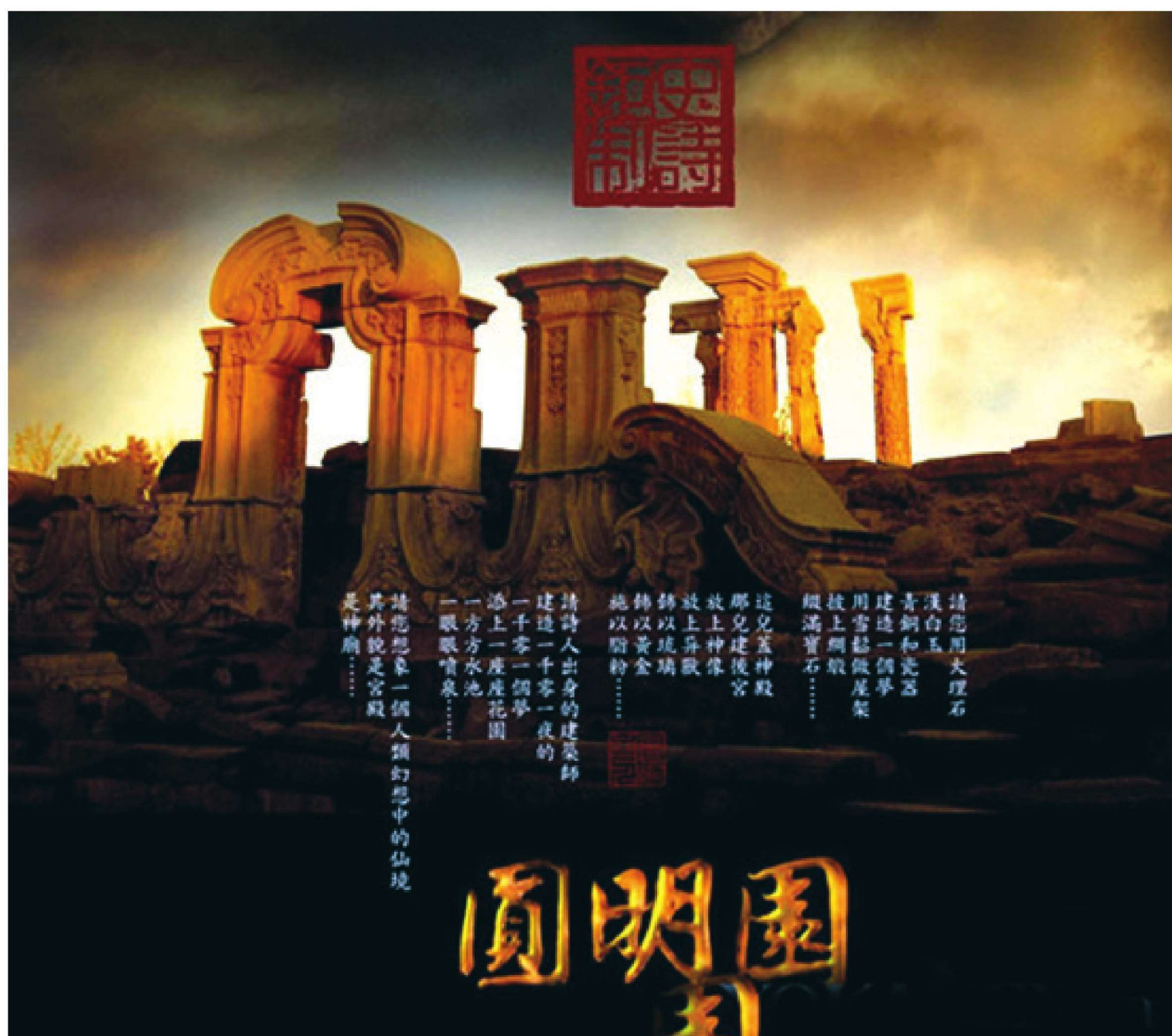


图 1-6 纪录片《圆明园》-1



图 1-7 纪录片《圆明园》-2

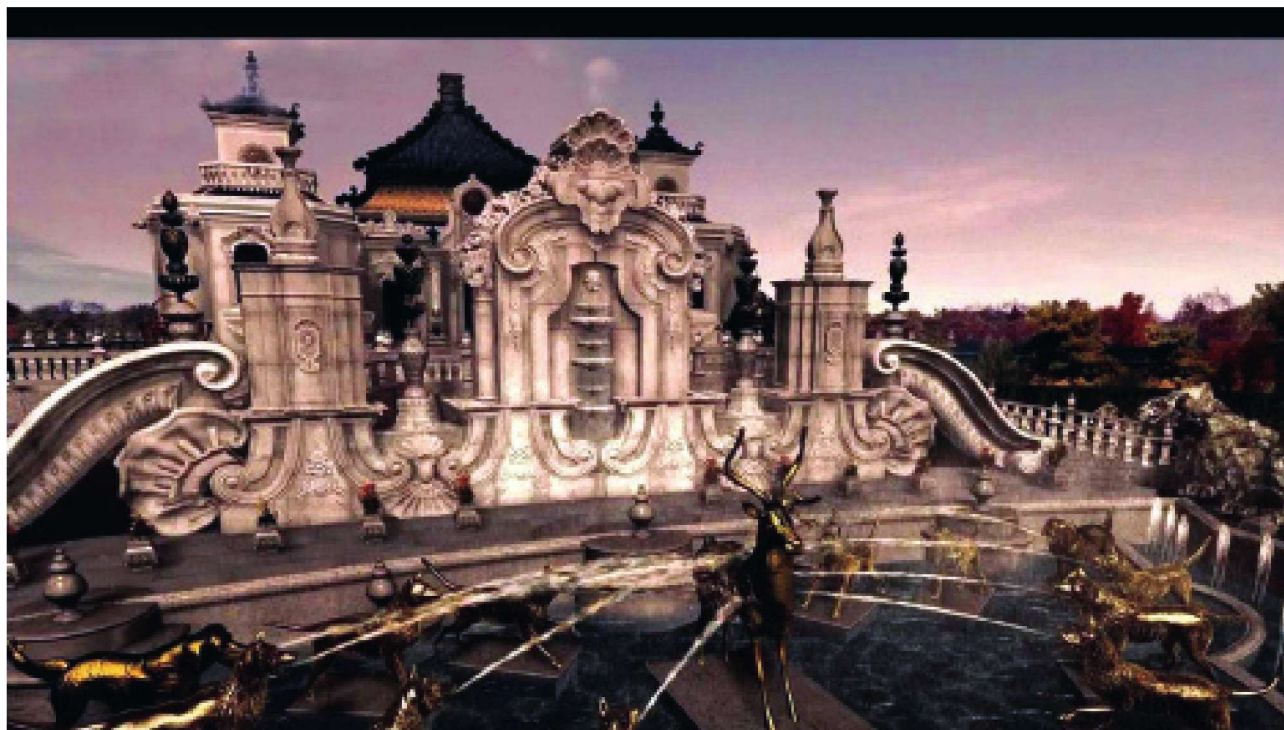


图 1-8 纪录片《圆明园》-3



图 1-9 纪录片《圆明园》-4



图 1-10 纪录片《圆明园》-5



图 1-11 纪录片《圆明园》-6



图 1-12 纪录片《圆明园》-7



图 1-13 纪录片《大明宫》-1



图 1-14 纪录片《大明宫》-2