

## 视听语言

### 【Audio-visual Language】

#### 一、基本信息

课程代码：【2050081】

课程学分：【2】

面向专业：【数字媒体技术】

课程性质：【专业必修课】

开课院系：【信息技术学院】

使用教材：【数字媒体影像视听语言，王丽君，清华大学出版社】

参考书目：【电影镜头设计，（美）史蒂文·卡茨（Steven D.Katz），世界图书出版公司】

【场面调度（美）史蒂文·卡茨（Steven D.Katz），北京联合出版公司】

【剧本结构设计，（美）丹·奥班纳（Dan O' Bannon），北京联合出版公司】

【看不见的剪辑，（美）鲍比·奥斯汀（Bobbie O' Steen），北京联合出版公司】

【大师镜头，（澳）克里斯托弗·肯沃西（Christopher Kenworthy），文化发展出版社】

课程网站网址：

<http://i.chaoxing.com/>

先修课程：【视觉构成原理 2050138（3）】

#### 二、课程简介

“视听语言”是数字媒体技术专业的专业必修课，总学时为 32 学时。“视听语言”课程是一门集理论应用和实践操作为一体的综合性课程，包括理论教学内容、实践教学内容两部分。视听语言主要是电影的艺术手段，同时也是大众传媒中的一种符号编码系统作为一种独特的艺术形态，主要内容包括：镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系。此课程用于培养学生具备专业必备的视听理论能力和基本职业技能，为学生今后制作更为复杂的视听语言创作提供理论支持。同时通过课堂分阶段演讲分享制作流程中的心得体会，也锻炼了学生的表达能力以及团队合作能力。本课程是数字媒体技术专业的主线课程，有承上启下综合锻炼学生的作用。

#### 三、选课建议

该课程适合数字媒体技术专业的学生在第 4 学期时选修，不需具备鉴赏影片能力。

#### 四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关 联
--------	--------

L011: 能领会用户诉求、目标任务, 正确表达自己的观点, 具有专业文档的撰写能力。	●
L021: 能根据环境需要确定自己的学习目标, 并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。	
L031: 工程素养: 掌握数学、自然科学知识, 具有工程意识, 能结合计算机、数字媒体技术专业相关知识解决复杂工程问题	
L032: 软件开发: 掌握主流设计技术、程序设计思维以及相关数据库技术, 具备建设可运行于多种终端网站的能力	
L033: 系统运维: 系统地掌握计算机硬件、软件的基本理论、基本知识, 具备保障系统运行与维护基本技能。	
L034: 素材采集与处理: 掌握数字媒体的基本理论、主流数字媒体应用软件使用技术, 具备素材的采集、存储、处理以及传输的能力。	●
L035: 三维设计与制作: 熟悉并了解三维设计与制作全部流程, 掌握物体构造原理以及三维空间运动规律, 运用三维软件实现三维建模以及动画短片的设计与制作, 具备建模、贴图、绑定、灯光、特效、渲染以及合成的能力。	
L036: 虚拟现实设计与制作: 熟悉虚拟现实基本原理, 掌握虚拟现实产品设计与制作流程及主流的设计、集成平台, 具备结合相关硬件实现虚拟现实产品的内容制作和应用开发的能力。	
L041: 遵守纪律、守信守责; 具有耐挫折、抗压力的能力。	
L051: 能与团队保持良好关系, 积极参与其中, 保持对信息技术发展的的好奇心和探索精神, 能够创新性解决问题。	
L061: 能发掘信息的价值, 综合运用相关专业知识和技能, 解决实际问题。	
L071: 愿意服务他人、服务企业、服务社会; 为人热忱, 富于爱心, 懂得感恩。	
L081: 具有基本外语表达沟通能力, 积极关注发达国家和地区信息技术发展新动向。	

## 五、课程目标/课程预期学习成果

序号	课程预期学习成果	课程目标 (细化的预期学习成果)	教与学方式	评价方式
1	L0111	倾听他人意见、尊重他人观点、分析他人需求。	将专业竞赛引入课堂, 指导学生进行合适选题的选择和创作	根据竞赛选题创作广告剧本进行评价
2	L0342	掌握不同媒体的素材采集方式, 能够根据设计与开发的需求, 选用资源和工具完成素材的采集。	在课堂上进行实际操作教学, 使用不同器材及方式进行示范, 并指导学生进行操作	根据大作业的完成情况进行评价
3	L0711	爱党爱国: 了解祖国的优秀传统文化和革命历史, 构建爱党爱国的理想信念。	根据竞赛的选题进行分析、讲解, 鼓励学生选择展现中国传统文化风采的选题, 并进行分别指导如何利用传统文化元素进行创作	根据大作业的展现形式及传统文化元素运用等方面进行评价

## 六、课程内容

单元	能力要求	学习重点	学习难点	学习要求	课时分布
第一部分 视听语言概论	<p>1. 通过讲授视听语言的定义,使学生对视听语言的存在及概念形成正确的认识。</p> <p>2. 通过欣赏影视作品,使学生正确掌握视听语言的特征,逐渐对电影艺术形成一定的感性认识。</p> <p>3. 通过欣赏影视作品,使学生对视听语言的分类、特点、发展历史及其流派形成正确的认识,进而调动学生的学习积极性。</p> <p>3. 通过欣赏影视作品,使学生对蒙太奇手法的分类、特点形成正确的认识,进而调动学生的学习积极性。</p>	<p>1. 电影艺术的基本特征</p> <p>2. 视听语言的特点</p> <p>3. 视听语言的发展历史及其流派</p> <p>4. 蒙太奇的概念</p> <p>5. 蒙太奇的手法</p>	<p>1. 视听语言与其它语言的异同</p> <p>2. 视听语言的特点</p> <p>3. 蒙太奇的手法</p>	<p>知道 (√)</p> <p>理解 (√)</p> <p>运用 ( )</p> <p>分析 ( )</p> <p>综合 ( )</p> <p>评价 (√)</p>	<p>理论课时 (4)</p> <p>实验课时 (0)</p>
第二部分 镜头	<p>1. 通过讲授镜头的基本概念,使学生对影视动画镜头的职能及概念形成正确的认识。</p> <p>2. 通过分析经典的影视作品,使学生正确掌握影视动画镜头的景别理论,并逐渐对电影艺术形成一定的感性认识。</p> <p>3. 通过分析经典的影视作品,使学生考虑如何控制镜头形成影视动画特有的画面,进而将镜头理论逐步过度到实际运用。</p> <p>4. 通过讲授镜头的时间关系,使学生对影视动画镜头的叙事模式形成正确的认识。</p>	<p>1. 镜头的职能及概念</p> <p>2. 镜头景别的分类</p> <p>3. 镜头的拍摄及焦距、焦点的处理</p> <p>4. 镜头的叙事模式</p>	<p>1. 镜头与画面的关系</p> <p>2. 镜头与电影叙事的关系</p>	<p>知道 (√)</p> <p>理解 (√)</p> <p>运用 ( )</p> <p>分析 ( )</p> <p>综合 ( )</p> <p>评价 ( )</p>	<p>理论课时 (4)</p> <p>实验课时 (0)</p>
第三部分 场面调度	<p>1. 通过讲授场面调度的基本概念,使学生对影视动画镜头的场面调度概念形成正确的认识。</p> <p>2. 通过分析经典的影视作品,使学生正确掌握场面调度在影视拍摄中的运用,并逐渐对影视的拍摄、场面调度形成一定的感性认识。</p> <p>3. 通过分析经典的影视作品,使学生思考如何通过镜头场面调度推动故事情节的发展,进而引导学生如何通过镜头场面调度揭示人物内心活动。</p>	<p>1. 场面调度的概念</p> <p>2. 镜头场面调度的技巧</p> <p>3. 高级场面调度的技巧</p>	<p>1. 对话场景调度方法</p> <p>2. 高级场面调度技巧</p>	<p>知道 (√)</p> <p>理解 (√)</p> <p>运用 (√)</p> <p>分析 (√)</p> <p>综合 ( )</p> <p>评价 ( )</p>	<p>理论课时 (4)</p> <p>实验课时 (0)</p>

第四部分 摄影机的运动	<p>1. 通过讲授轴线的基本概念,使学生对影视动画镜头的职能及概念形成正确的认识。</p> <p>2. 通过分析经典的影视作品,使学生正确掌握摄影机角度、景深、视点、构图在影视拍摄中的运用,并逐渐对影视的拍摄形成一定的感性认识。</p> <p>3. 通过分析经典的影视作品,使学生正确掌握摄影机摇、升、推等运动模式在影视拍摄中的运用,并逐渐对影视的拍摄形成一定的感性认识。</p>	<p>1. 轴线</p> <p>2. 摄影机角度、景深、视点与构图</p> <p>3. 摄影机摇、升、推等运动模式</p>	<p>1. 摄影机角度、景深、视点与构图</p> <p>2. 摄影机摇、升、推等运动模式运用</p>	<p>知道(√)</p> <p>理解(√)</p> <p>运用(√)</p> <p>分析(√)</p> <p>综合( )</p> <p>评价( )</p>	<p>理论课时(4)</p> <p>实验课时( )</p>
第五部分 剪辑	<p>1. 通过讲授剪辑的基本概念,使学生对影视动画剪辑的职能及概念形成正确的认识。</p> <p>2. 通过分析经典的影视作品,使学生正确理解剪辑的重要性。</p> <p>3. 通过分析经典的影视作品,使学生思考如何通过剪辑的技巧推动剧情的发展,突出人物性格,进而引导学生如何通过剪辑揭示人物内心活动。</p>	<p>1. 剪辑的形成与定位</p> <p>2. 剪辑的性质、任务、作用和目的</p>	<p>1. 剪辑的形成与定位</p> <p>2. 剪辑的性质、任务、作用和目的</p>	<p>知道(√)</p> <p>理解(√)</p> <p>运用(√)</p> <p>分析(√)</p> <p>综合( )</p> <p>评价( )</p>	<p>理论课时(6)</p> <p>实验课时(0)</p>
第六部分 脚本创作	<p>1. 通过讲授脚本创作的基本概念,使学生对影视剪辑的职能及概念形成正确的认识。</p> <p>2. 通过分析经典的影视作品,使学生正确理解脚本的重要性。</p> <p>3. 通过分析经典的影视作品,使学生思考如何通过脚本创作的技巧,进而引导学生如何制作分镜头。</p>	<p>1. 脚本创作的基本常识</p> <p>2. 脚本创作的形式</p> <p>3 分镜头设计</p>	<p>1. 如何进行脚本创作</p> <p>2. 分镜头制作</p>	<p>知道(√)</p> <p>理解(√)</p> <p>运用(√)</p> <p>分析(√)</p> <p>综合( )</p> <p>评价( )</p>	<p>理论课时(4)</p> <p>实验课时(0)</p>
第七部分 场景设计与灯光	<p>1. 通过讲授场景设计的基本概念,使学生对影视动画场景设计的职能及概念形成正确的认识。</p> <p>2. 通过分析经典的影视作品,使学生正确理解场景设计与灯光的重要性。</p>	<p>1. 场景设计图的概念及形式</p> <p>2. 室内灯光与自然灯光与拍摄的关系</p>	<p>1. 室内灯光与室外灯光重要性</p>	<p>知道(√)</p> <p>理解(√)</p> <p>运用( )</p> <p>分析( )</p> <p>综合( )</p> <p>评价( )</p>	<p>理论课时(2)</p> <p>实验课时(0)</p>
第八部分 广告视听语言	<p>1. 通过讲授影视广告语言的基本概念,使学生对影影视广告语言的职能及概念形成正确的认识。</p> <p>2. 通过分析经典的影视广告作品,使学生正确理解影视广告语</p>	<p>1. 影视广告结构的开放性</p> <p>2. 影视广告的视觉跳跃性</p>	<p>1. 如何创作影视广告</p>	<p>知道(√)</p> <p>理解(√)</p> <p>运用(√)</p> <p>分析(√)</p> <p>综合( )</p> <p>评价( )</p>	<p>理论课时(4)</p> <p>实验课时(0)</p>

	言与视听语言的区别。	质 3. 影视广告如何创作			
--	------------	------------------	--	--	--

## 七、课内作业名称及基本要求

序号	作业名称	主要内容	实验类型	备注
1	镜头语言分析	简要分析故事版在影视创作中的作用？ 分析美国电影《银翼杀手》开篇第一幕镜头语言	设计型	
2	拆分镜头	把韩国电影《寄生虫》一个片段进行单个镜头拆分剪辑	验证型	
3	场面调度分析	分析斯皮尔伯格、马丁斯科塞斯导演片中场面调度	设计型	
4	剪辑分析	2分钟电影宣传片剪辑	设计型	
5	脚本创作	1分钟脚本创作，并完成拍摄剪辑	设计型	
6	影视声音剪辑	给创作的短片进行配音，包括背景音乐、音效以及对白等，并合成为视频短片	设计型	

## 八、评价方式与成绩

总评构成 (1+X)	评价方式	占比
X1	小组大作业 (课堂作业、汇报展示)	40%
X2	镜头语言分析文本 (课后作业)	20%
X3	2分钟电影宣传片剪辑 (课堂作业、汇报展示)	20%
X4	课堂表现 (任务点学习、签到、章节测试)	20%

撰写人：李岩

系主任审核签名：张贝贝

审核时间：2022.9