

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】【考查课】

开课院系：【信息技术学院数字媒体技术系】

使用教材：【无】

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】

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，无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
L01 工程知识：具备扎实的数学、自然科学、数字媒体领域工程基础和专业知识，能够将各类知识用于解决数字媒体领域的复杂工程问题。	
L02 问题分析：能够应用数学、自然科学和工程科学的基本原理，对数字媒体领域复杂的工程问题进行抽象分析与识别、建模表达，并通过文献研究分析数字媒体领域复杂工程问题，以获得有效结论。	

L03 设计/开发解决方案:能够针对数字媒体技术及相关领域复杂工程问题的解决方案,设计满足特定应用需求的系统、模块或流程,并能够在设计环节中体现创新意识,考虑社会、健康、安全、法律、文化以及环境等因素。	●
L04 研究:能够基于计算机科学原理和方法,对开发的复杂计算机软硬件系统及系统工程问题进行研究,设计合理的实验方案,能对实验数据进行分析与解释、并通过信息综合得到合理有效的结论。	
L05 使用现代工具:能够针对数字技术领域复杂工程问题,选择与使用恰当的技术,使用媒体创作、虚拟现实、资源管理等软件工具,进行设计与开发,并能够针对工程应用需求,在通用工具基础上二次开发或定制。	●
L06 工程与社会:能够基于计算机工程相关背景知识对工程项目进行合理分析,评价相关数字媒体领域工程实践和复杂工程问题解决方案对社会、健康、安全、法律以及文化的影响,并理解应承担的责任。	
L07 环境和可持续发展:能够理解和评价针对数字媒体领域复杂工程问题的专业工程实践对环境、社会可持续发展的影响。	
L08 职业规范:具有人文社会科学素养、社会责任感,能够在数字媒体技术系统工程实践中理解并遵守工程职业道德和规范,履行责任。	●
L09 个人和团队:能够在多学科背景下的团队中承担个体、团队成员以及负责人的角色。	
L010 沟通:能够就数字媒体领域复杂工程问题与业界同行及社会公众进行有效沟通和交流,包括撰写报告和设计文稿、陈述发言、清晰表达或回应指令。并具备一定的国际视野,能够在跨文化背景下进行沟通和交流。	
L011 项目管理:理解并掌握数字媒体领域工程管理原理与经济决策方法,并能在多学科环境中应用。	
L012 终身学习:具有自主学习和终身学习的意识,有不断学习和适应发展的能力。	

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	L031	具备数字媒体应用实践能力,能够针对复杂工程问题设计满足特定应用需求的系统、模块或流程,能够按照设计方案进行数字媒体系统的开发实现。	课堂讲授 视听语言实践	镜头语言分析 拉片
2	L051	理解计算机专业设计的现代仪器、软硬件平台,开发测试工具、配置管理工具、信息检索工具的原理和使用方法及其局限性。	拍摄实践 小组合作	剧本、分镜头设计 阶段作品
3	L052	能够选择与使用计算机专业涉及的现代仪器、软硬件平台、开发测试工具、配置管理工具、	拉片 上机练习	镜头语言分析 阶段作品

		信息检索工具对数字媒体领域复杂工程问题进行分析、计算与设计。		
4	L081	具有人文社会科学知识、思辨能力、处事能力和科学精神。	小组合作实践	课程综合大作业及汇报

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 (2)</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 (2)</p>
第三部分 摄影机的	<p>1. 通过讲授轴线的基本概念,使学生对影视动画镜头的</p>	<p>1. 轴线</p> <p>2. 摄影机角</p>	<p>1. 摄影机角度、景</p>	<p>知道 (√)</p> <p>理解 (√)</p>	<p>理论课时</p>

运动	<p>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>度、景深、视点与构图</p> <p>3. 摄影机摇、升、推等运动模式</p>	<p>深、视点与构图</p> <p>2. 摄影机摇、升、推等运动模式运用</p>	<p>运用 (√)</p> <p>分析 (√)</p> <p>综合 ()</p> <p>评价 ()</p>	<p>(2)</p> <p>实验课时 (0)</p>
第四部分 蒙太奇、空镜头、正反打、轴线。	<p>1. 通过讲授蒙太奇的基本理论,使学生对蒙太奇的概念形成正确的认识。</p> <p>2. 通过分析经典的影视作品,使学生正确掌握空镜头在影视拍摄中的运用,并逐渐对影视的拍摄、空镜头的运用形成一定的感性认识。</p> <p>3. 通过分析经典的影视作品,使学生思考如何使用正反打镜头、轴线,进而引导学生正确使用高级镜头语言。</p>	<p>1. 蒙太奇的概念</p> <p>2. 空镜头的运用技巧</p> <p>3. 正反打的使用技巧</p>	<p>1. 对话中的正反打镜头使用方法</p> <p>2. 高级镜头运用技巧</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 (4)</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 (4)</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 (4)</p>
第七部分	1. 通过讲授场景设计的基本	1. 场景设	1. 室内灯	知道 (√)	理论

场景设计与光线	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。 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。	计图的概念及形式 2. 室内灯光与自然灯光与拍摄的关系	光与室外灯光重要性	理解 (√) 运用 () 分析 () 综合 () 评价 ()	课时 (2) 实验 课时 (0)
---------	---	--------------------------------	-----------	--	------------------------------

七、课内作业名称及基本要求

序号	实验名称	主要内容	实验时数	实验类型
1	镜头语言分析	简要分析摄影机镜头运用的五个可控因素的内在联系?	4	验证型
2	剪辑拉片	分析剪辑的形成与定位? 回答剪辑的性质、任务、作用和目的? 选择一部自己喜欢的影片, 分别剪辑出 1 分钟、30 秒的宣传片	6	设计型
3	影视剪辑	根据创作的分镜头进行素材拍摄, 通过剪辑手法进行剪辑, 并结合背景音乐、音效以及对白等元素, 合成为视频短片	6	设计型

八、评价方式与成绩

总评构成 (X)	评价方式	占比
X1	小组大作业	40%
X2	镜头语言分析	20%
X3	剧本、分镜头设计	20%
X4	课堂表现	20%

撰写人: 景志宏

系主任审核签名: 张贝贝

审核时间: 2023.9