

<<DV影像创作宝典>>

图书基本信息

书名：<<DV影像创作宝典>>

13位ISBN编号：9787302292210

10位ISBN编号：7302292213

出版时间：2013-1

出版时间：清华大学出版社

作者：张燕翔

页数：386

字数：656000

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：<http://www.tushu007.com>

<<DV影像创作宝典>>

内容概要

《DV影像创作宝典：从技术到艺术》系统地介绍了DV影像创作相关的各种技术，并且通过大量经典作品案例较为深入地剖析了DV艺术的各种表现形态和创意思维，为读者开启一条DV艺术创作的成功之道。

本书适合DV爱好者进行入门学习，对于已经熟悉DV相关基础并迫切需要提高的读者来说也极具参考价值。

<<DV影像创作宝典>>

作者简介

张燕翔，1998年毕业于中国科学技术大学，现为中国科学技术大学科技传播与科技政策系副教授、数宁文化中心负责人，并且是国际美学协会会员、中国摄影家协会会员，在新媒体影像艺术的创作与研究方面多次获得国内外重要奖项及省部级政府部门奖励，作品在多个国内外重要展览中入选和获奖。

<<DV影像创作宝典>>

书籍目录

目录回到顶部 《dv影像创作宝典：从技术到艺术》

第1章 dv创作快速入门

1.1 dv机入门

1.1.1 dv的定义

1.1.2 dv机的分类

1.1.3 dv机的一些基本概念

1.1.4 如何选择dv机

1.2 dv创作的一般流程

1.2.1 剧本的编写

1.2.2 执导与拍摄

1.2.3 整理素材

1.2.4 确定编辑点和镜头切换的方式

1.2.5 制作编辑点记录表

1.2.6 素材剪辑合成

1.2.7 在节目中叠加标题字幕和图形

1.2.8 声音效果处理

1.2.9 影片包装

1.3 dv拍摄技巧

1.4 画面拍摄技巧

1.4.1 构图

1.4.2 角度

1.5 选择dv拍摄的题材

1.5.1 选材的重要性

1.5.2 选材的法则

1.5.3 策划选题

1.6 构思dv拍摄剧本

1.6.1 剧本的分类及编写

1.6.2 dv剧本与小说的区别

1.6.3 分镜头剧本及举例说明

1.7 dv拍摄后期制作

1.7.1 视频编辑软件premiere和“会声会影”简介

1.7.2 采集、剪辑和压缩输出

第2章 dv创作策划与选题

2.1 拍什么：题材的挖掘

2.1.1 发现寻常中的永恒

2.1.2 探索独特的文化

2.1.3 感悟生命

2.1.4 幽默的智慧

2.1.5 从记录到纪录

2.1.6 纪录片鉴赏

2.1.7 dv叙事：常见的误区

2.1.8 影像叙事

2.2 试验影像

2.2.1 构建新的视觉形态

2.2.2 计算机视频

<<DV影像创作宝典>>

2.2.3 影像表演

第3章 用什么摄制

3.1 磁带、硬盘和存储卡

3.1.1 磁带dv

3.1.2 硬盘dv

3.1.3 存储卡dv

3.1.4 光盘摄像机

3.2 分辨率

3.2.1 高清数字视频的常见分辨率

3.2.2 全高清

3.3 成像元件与色彩还原

3.3.1 cmos与ccd

3.3.2 成像器件对画质的影响

3.4 摄像机采样格式

3.4.1 色度采样

3.4.2 像素深度

3.5 镜头对视频画质的影响

3.5.1 光圈

3.5.2 镜头对画质的影响

3.5.3 人脸检测及焦点跟踪

3.6 附加镜片

3.6.1 偏振镜

3.6.2 广角镜

3.7 更好地记录声音

3.7.1 无线话筒

3.7.2 全向性话筒与指向性话筒

3.7.3 变焦话筒

3.8 摄像机的选择

3.8.1 感光部件

3.8.2 镜头素质

3.8.3 便携和画质的矛盾

3.8.4 人性化功能

3.8.5 保修

3.9 用单反拍dv：浅景深与多视角的魅力

3.9.1 单反与摄像机相比较的优势

3.9.2 单反视频拍摄的不足之处及弥补措施

3.9.3 单反视频拍摄的基本操作

3.9.4 单反视频拍摄适用的题材

3.9.5 佳能单反视频后期编辑插件

3.9.6 专业之选：全画幅广播级dv

3.10 计算机的选择与配置

3.10.1 pc和mac

3.10.2 cpu的选择

3.10.3 显卡

3.10.4 视频卡

3.10.5 笔记本与台式机

3.10.6 大容量高性能的存储设备：磁盘阵列

<<DV影像创作宝典>>

- 3.10.7 显示器
- 3.10.8 如何解决视频采集卡采集dv时的丢帧问题
- 3.11 灯光与照明
 - 3.11.1 灯光的类型
 - 3.11.2 灯光的色温
 - 3.11.3 常见摄像灯光系统
- 第4章 剧本的编写与类型
 - 4.1 剧本的编写
 - 4.2 剧本的分类
 - 4.2.1 故事片
 - 4.2.2 纪录片
 - 4.2.3 动画片
 - 4.2.4 实验片
 - 4.2.5 音乐片
 - 4.2.6 改编剧
 - 4.3 剧本与小说的区别
 - 4.3.1 本质区别
 - 4.3.2 创作规律的不同
 - 4.3.3 表现形态的差异
 - 4.3.4 人物刻画、画面感的差异
 - 4.4 分镜头剧本及举例说明
 - 4.4.1 分镜头剧本
 - 4.4.2 分镜头剧本的相关概念
 - 4.4.3 举例
- 第5章 视觉新潮流：立体影像
 - 5.1 从平面到立体的奥秘：立体影像的原理
 - 5.2 分离图像：立体图像的观看技术
 - 5.2.1 偏振分光技术
 - 5.2.2 时分法立体影像技术
 - 5.3 偏振与时分的结合
 - 5.4 观屏镜技术
 - 5.5 裸眼看立体
 - 5.5.1 互补色分色技术
 - 5.5.2 裸眼立体显示器
 - 5.3 立体摄像设备及拍摄
 - 5.3.1 便携型立体摄像机
 - 5.3.2 专业型立体摄像机
 - 5.3.3 使用sony td10e拍摄立体视频
 - 5.3.4 双机同步拍摄
 - 5.3.5 使用数码相机拍摄立体视频
 - 5.4 双眼的延伸：立体影像的相关理论
 - 5.4.1 拍摄可视点：12°夹角理论
 - 5.4.2 拍摄可视范围：多景深机距计算公式
 - 5.4.3 景深、出屏与入屏
 - 5.4.4 互补色分色式立体影像的制作
 - 5.5 3d拍摄获取最佳立体效果的诀窍
 - 5.5.1 静物或近景立体摄影

<<DV影像创作宝典>>

5.5.2 人物或动物立体摄影

5.5.3 选择连续地从近处蔓延到远处的场景进行拍摄

5.5.4 拍摄风光要选择远近层次丰富的场景

5.5.5 使用黑白素材

5.5.6 出屏、入屏与立体感控制

5.5.7 抠除背景

第6章 dv拍摄的技巧

6.1 画面构图的要素：景深、色彩和灯光

6.1.1 画面构图的定义

6.1.2 景深

6.1.3 色彩

6.1.4 灯光

6.2 景别、运动、角度和机位

6.2.1 景别

6.2.2 运动

6.3 镜头组接与蒙太奇

6.3.1 镜头组接

6.3.2 蒙太奇

6.4 应用声音：旁白与对白、音效与音乐

6.4.1 旁白与对白

6.4.2 音效与音乐

6.5 此处无声胜有声

6.6 特殊题材的拍摄

6.6.1 特殊环境

6.6.2 特殊被摄对象

第7章 影像叙事的艺术

7.1 修辞手法的应用

7.1.1 反复

7.1.2 夸张

7.1.3 排比

7.1.4 比喻

7.1.5 拟人

7.2 在真实与虚拟之间交融

7.2.1 低概率事件的虚构

7.2.2 不可能事件的虚构

7.2.3 概念性过程的虚构

7.2.4 在真实与虚构之间：总统之死

7.2.5 影像的解构与重构

7.3 叙事的展开、发展和结束

7.3.1 悬念的诱惑

7.3.2 调胃口的冲突

7.3.3 发人深思的结局

7.4 叙事的层次与线索

7.4.1 单线索叙事

7.4.2 多线索叙事

7.4.3 意识流叙事

7.4.4 回忆叙事

<<DV影像创作宝典>>

7.4.5 环形结构叙事

7.4.6 倒叙线性叙事

7.4.7 乱线性叙事

7.4.8 重复线性叙事

第8章 dv视觉表现

8.1 “看”的艺术

8.1.1 艺术地看

8.1.2 新技术创造的视角

8.2 营造诗意的画面

8.2.1 虚与实

8.2.2 光与影

8.3 与动画融合

8.3.1 动画与dv的互补

8.3.2 慢速镜头

8.3.3 间隔拍摄

8.3.4 定格动画

8.4 时空的重构

8.4.1 时光倒流

8.4.2 时光飞逝

8.4.3 时间的混合

8.4.4 瞬间的凝固

8.4.5 暂停流逝的时间

8.4.6 错乱的时空

8.4.7 空间的重构

第9章 后期制作与发布

9.1 非线性编辑

9.1.1 电子化非线性编辑的发展

9.1.2 数字化非线性编辑的特点

9.1.3 影片编辑的主要方式

9.2 数字视频的制式

9.2.1 ntsc

9.2.2 pal

9.3 数字视频非线性编辑的特点

9.3.1 视频非线性编辑的一些基本概念

9.3.2 数字视频的格式转换与存储

9.4 视频后期编辑

9.4.1 常用视频非线性编辑软件

9.4.2 数字视频编辑的第一步：采集

9.4.3 视频非线性编辑

9.4.4 premiere视频特效

9.4.5 转场效果

9.4.6 淡入淡出

9.4.7 音效处理

9.4.8 字幕制作

9.4.9 视频配音与配乐

9.5 数字视频的合成与特效

9.5.1 after effects视频画面合成

<<DV影像创作宝典>>

- 9.5.2 after effects中层的混合模式
- 9.5.3 after effects滤镜功能简介
- 9.5.4 修饰画面
- 9.5.5 抠像和蓝（绿）幕技术
- 9.5.6 after effects抠像
- 9.5.7 nuke抠像合成
- 9.5.8 粒子特效与光效
- 9.5.9 运动跟踪
- 9.5.10 动画合成
- 9.5.11 三维环境里的视频合成
- 9.5.12 基于照片的特效动画
- 9.5.13 常用视频特效插件及其效果预览
- 第10章 成片的喜悦
- 10.1 视频压缩编码
- 10.1.1 视频的压缩与转换工具
- 10.1.2 数字视频播放器
- 10.2 视频内容发布
- 10.2.1 视频dvd制作与发布
- 10.2.2 创建图片幻灯dvd
- 10.2.3 为dvd制作封面
- 10.2.4 基于smil的网络视频
- 10.2.5 发布视频内容到网页
- 附录a 快捷键功能
- a1 premiere的快捷键功能
- a2 after effects的快捷键功能

<<DV影像创作宝典>>

章节摘录

以真实生活为创作素材，以真人真事为表现对象，并对其进行艺术的加工与展现，以展现真实为本质，并用真实引发人们思考的电影或电视艺术形式。

纪录片重在分析真实的事件，基本没有虚构，体现了人们对“真、善、美”的追求。

这类型的片子集中于最近的而不是过去的事件，通常将采访和一段真实的事件融为一体。

尽管做了许多的准备工作确定了采访的主体，并且要求播放真实的事件，这些片子仍然要在剪辑室中编辑。

真实是纪录片充满生机勃勃的主要原因。

纪录片、商业广告等类似于公共服务的剧本中经常要用到分栏的格式，一栏用于画面，一栏用于解说，所有的镜头指导、场面描述、舞台指导都着重标注，对白可以保持一般小写形式。

经典的纪录片有早期法国路易·卢米埃尔拍摄的带有实验性质的纪录片《工厂的大门》（1895）、美国的《华氏911》（2004）、法国导演雅克·贝汉拍的《海洋》（2009）等诸多优秀记录真实事件的片子。

4.2.3 动画片 通常采用叙述的形式，拥有引人注目的形式，简化的故事情节和深刻的主题。

与其他的片子又有所区别，因为这类型的片子更强调形式，短片在形式感上作出了一些大胆的创新和尝试。

观看著名的《皮克斯动画短片》，我们发现动画短片的故事一般只围绕一个矛盾展开，它的结构不像一般影片那样四平八稳。

比起真人拍摄的剧本，动画剧本的内容会更加细致，例如拍教室，真人剧本中不是剧情的需要不用交代教室内有多少同学，而动画剧本细致到需要描述出有多少个同学，分别是什么样的姿态，如果不能确定，那么动画制作人员就会为难。

真人拍摄的短片，在不影响剧情的情况下，教室是否有同学进出是不影响剧情的，但动画短片则是要规定好任何一种细节的动作，否则会影响剧情的发展。

.....

<<DV影像创作宝典>>

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:<http://www.tushu007.com>