

## <<现代影视制作概论>>

### 图书基本信息

书名：<<现代影视制作概论>>

13位ISBN编号：9787308068901

10位ISBN编号：7308068900

出版时间：2009-7

出版时间：浙江大学出版社

作者：韩振雷

页数：417

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>

## <<现代影视制作概论>>

### 内容概要

《现代影视制作概论》光的基本属性、色温与照度、三基色及彩色三要素等内容。主要内容包括：中心位置构图、偏正位置构图、框式构图、封闭式构图和开放式构图、三分法构图的画面均衡、用实体对象均衡画面、用“虚拟”元素均衡画面、以虚实并用的方式均衡画面、电视画面构图的艺术法则等。

## 书籍目录

第一章 电视画面构图基础 1.1 光的基本属性 1.2 色温与照度 1.3 三基色及彩色三要素 1.4 色彩模式与混色 1.4.1 RGB混色模式 1.4.2 CMYK混色模式 1.5 色彩的对比 1.5.1 色调对比 1.5.2 饱和度(纯度)对比 1.5.3 亮度对比 1.5.4 冷暖对比 1.6 色彩引发的感情倾向 1.6.1 色彩的“感情” 1.6.2 色彩的“表情”

第二章 电视画面构图的视觉元素 2.1 基础元素 2.1.1 光线 2.1.2 线条 2.1.3 影调 2.1.4 色彩 2.2 结构元素 2.2.1 主体 2.2.2 陪体 2.2.3 前景 2.2.4 背景 2.2.5 空白 2.2.6 环境

第三章 电视画面构图的镜头元素 3.1 拍摄距离 3.1.1 远景 3.1.2 全景 3.1.3 中景 3.1.4 近景 3.1.5 特写 3.1.6 其他景别 3.1.7 景别的基本特性 3.2 拍摄角度 3.2.1 正面拍摄 3.2.2 正侧面拍摄 3.2.3 斜侧面拍摄 3.2.4 背面拍摄 3.3 拍摄高度 3.3.1 平拍 3.3.2 俯拍 3.3.3 仰拍 3.4 画面构图的空间法则

第四章 电视画面构图的类别与法则 4.1 电视画面构图的特点与要求 4.1.1 电视画面构图的特点 4.1.2 电视画面构图的四大要求 4.2 电视画面构图的常见形式 4.2.1 静态构图 4.2.2 动态构图 4.2.3 单构图 4.2.4 多构图 4.2.5 线条构图 4.2.6 中心位置构图 4.2.7 偏正位置构图 4.2.8 框式构图 4.2.9 封闭式构图和开放式构图 4.3 三分法构图的画面均衡 4.3.1 用实体对象均衡画面 4.3.2 用“虚拟”元素均衡画面 4.3.3 以虚实并用的方式均衡画面 4.4 电视画面构图的艺术法则 4.4.1 平衡法则 4.4.2 对比法则 4.4.3 呼应法则 4.4.4 主从法则 4.4.5 集中法则 4.4.6 和谐法则 4.4.7 统一法则

第五章 摄像机 5.1 摄像机的构成及种类 5.1.1 摄像机的构成 5.1.2 摄像机的种类 5.2 摄像机的镜头 5.2.1 镜头的基本构造 5.2.2 简单透镜 5.2.3 镜头的主要光学参数与性能指标 5.2.4 变焦镜头的基本构造及造型特点 5.2.5 变焦镜头的基本操作 5.3 图像传感器 5.3.1 CCD图像传感器 5.3.2 CMOS图像传感器 5.3.3 两种图像传感器的主要差异 5.3.4 基于不同分色方式的图像传感器 5.3.5 成像器尺寸和景深及实际应用的关系 5.4 摄像机采用的数字视频标准 5.4.1 扫描方式、分辨率与帧率 5.4.2 数字分量视频的采样结构 5.4.3 摄像机常用的压缩标准 5.5 摄像机的记录媒介 5.5.1 录像带 5.5.2 专业光盘 5.5.3 微硬盘 5.5.4 闪存卡 5.6 摄像机的编码格式及其应用选型 5.6.1 DV25摄像机 5.6.2 广播级标清摄像机 5.6.3 AVCHD掌上宝小高清 5.6.4 AVCCAM小高清 5.6.5 HDV小高清 5.6.6 P2PALM系列P2卡小高清 5.6.7 XDCAMEX系列SxS卡小高清 5.6.8 肩扛式高清摄像机 5.7 摄像机的调整 5.7.1 前面板功能及调整 5.7.2 侧面板功能及调整 5.7.3 音频面板的功能及调整 5.7.4 后面板的功能与使用

第六章 电视摄像 6.1 固定镜头 6.1.1 固定镜头的表现优势 6.1.2 固定镜头的局限性 6.1.3 固定镜头的拍摄原则和注意事项 6.2 运动镜头 6.2.1 推镜头 6.2.2 拉镜头 6.2.3 摇镜头 6.2.4 移镜头 6.2.5 跟镜头 6.2.6 升降镜头 6.2.7 综合运动镜头 6.3 其他镜头类型 6.3.1 空镜头 6.3.2 主观镜头 6.3.3 长镜头

第七章 镜头调度 7.1 轴线及轴线规则 7.1.1 轴线 7.1.2 轴线规则 7.2 摄像机机位调度的三角形布局及原理 7.2.1 外反拍机位三角形布局 7.2.2 内反拍机位三角形布局 7.2.3 主观机位三角形布局 7.2.4 同轴机位三角形布局 7.3 常见轴线问题及处理方法 7.3.1 几种不存在轴线问题的特殊情况 7.3.2 多轴线并存时的主要轴线选择 7.3.3 利用插入镜头缓和越轴效应

第八章 剪辑艺术 8.1 蒙太奇 8.1.1 蒙太奇的基本概念与艺术功能 8.1.2 蒙太奇语言的组织结构 8.1.3 蒙太奇的种类与形式 8.2 转场语言及其应用 8.2.1 场景的含义和转场语言的意义 8.2.2 无技巧转场的常见形式 8.2.3 有技巧转场的常见形式 8.3 镜头剪辑的基本原则、规律与技巧 8.3.1 要注意事物发展变化的因果和逻辑关系 8.3.2 要注意镜头衔接的一致性和连贯性 8.3.3 要顺应和满足观众的观赏心理 8.3.4 遵循轴线规则,避免无谓的越轴组接 8.3.5 尽量不要出现跳切并追求必要的视点变化 8.3.6 正确运用积累句式,表达并突出主题思想 8.3.7 灵活运用蒙太奇句式 8.3.8 处理好镜头的“动”、“静”衔接,保证画面的流畅过渡 8.3.9 通过镜头组接,控制影片的节奏 8.3.10 选择最佳的镜头编辑点 8.3.11 画面的亮度、影调及色彩等应力求统一 8.3.12 艺术地处理画面和声音的关系,力求视听效果的完美与统一

附录1 现代影视剧组主要工种的职能简介 附录2 部分影视词汇及缩略语英汉对照参考文献

## &lt;&lt;现代影视制作概论&gt;&gt;

## 章节摘录

第一章 电视画面构图基础 光与色彩不仅是画面构成的物质基础，也是一种重要的视觉语言，是交代场景空间、刻画人物形象、创造环境气氛、表达主题思想及剧情基调的重要手段。

让我们在光与色彩的引领下步入影视制作的瑰丽殿堂！

1.1 光的基本属性 光是自然界中的一种物理现象和能量形式，本质上是一种电磁波，具有波动性及粒子性，波长范围是 $3 \times 10^3\text{m}$ 到 $3 \times 10^{-17}\text{m}$ 。

能引起视觉反应的光叫做可见光，其波长范围是780nm-380nm。

单一波长或波长范围小于5nm的光称为单色光，又称谱色光。

谱色光具有很高的色纯度，色彩饱和、艳丽。

谱色光的色调由其波长决定，波长不同，光的颜色就不同。

白光是一种全色光，包含几乎所有的可见光波长。

光的波长不同，折射角就不同，通过光学棱镜可以将白光进行光谱分解，如彩图1所示。

经过光谱分解后的全色光，按波长由长到短的顺序排列是红、橙、黄、绿、青、蓝、紫。

比红光波长更长的光是红外光，比紫色光波长更短的是紫外光。

红外光和紫外光都属于不可见光。

表1.1给出了几种典型的可见光波长，其中，红、绿、蓝是影视制作领域所采用的三种基色光。

将两种或两种以上的单色光进行混合可以产生复合光，这种现象叫做混色。

复合光不能作为单色光出现在光谱上，所以又称为非谱色光。

白光就是一种复合光，太阳是自然界最大的白光光源，其光谱是连续分布的，含有780nm-380nm范围内所有的谱色光。

日常生活和电视摄像中用到的三种光型是直射光（Incident Light）、透射光（Transmission Light）和反射光（Reflected Light）。

由发光体产生并直接作用于我们眼睛的光为直射光，如日光、灯光和电视荧屏光等。

透过玻璃、滤色片、胶片等作用于人眼的为透射光。

不发光物体在光源的照射下会有选择地吸收一部分光能量，不能吸收的部分形成反射光。

1.2 色温与照度 光源是指能够发光的物理辐射体，如太阳、电灯等，前者属于自然光源，后者属于人工光源。

不同的光源具有不同的光谱功率分布，呈现不同的发光颜色。

光源的色性有冷暖之别，通常用色温（Color Temperature）来描述。

绝对黑体也叫完全辐射体，是一种能够完全吸收入射光的物体。

当绝对黑体被加热时，能辐射出连续光谱。

因此，只要改变绝对黑体的温度，就可以改变其辐射光的颜色。

当绝对黑体在某一温度时发出的光与光源的光色相同时，就把此时绝对黑体的温度叫做该光源的色温。

色温的单位是K（凯尔文），是用来定量表示光源光谱成分的一个物理量。

色温和光源本身的亮度高低及物理温度没有直接关系，例如，在某一光源的发光面上加一层蓝色或红色的滤光片，光线的色温就会变高或变低，但光源本身的物理温度并没有变化。

不同色温的光给人以不同的冷暖感觉。

光源的色温偏高时，颜色偏冷；色温偏低时，颜色偏暖。

蓝色、青色及青蓝色是冷色，黄色、红色及橙色是暖色。

表1.2给出了常见人工光源和不同条件下太阳光的色温，供参考。

在电视摄像中，光源的色温直接决定着色彩的正确还原。

室外摄像时，最好选择晴天上午9点到下午3点之间，此时太阳直射光中包含的红、绿、蓝光的比例基本相等，色彩还原比较准确。

演播室摄像的照明光源多为色温为3200K的卤钨灯和三基色荧光灯，在这种色温下，摄像机不用进行复杂的白平衡调整，只需将白平衡开关置于厂家预设好的3200K色温挡即可获得良好的色彩还原效果

## &lt;&lt;现代影视制作概论&gt;&gt;

描述摄像环境光线亮暗的指标是照度，定义是光通量与被摄物体表面面积的比值。照度的单位是lux（勒克斯），1lux就是1m<sup>2</sup>的面积上得到1lm（流明）的光通量。摄像机能够适应最低拍摄亮度的能力叫灵敏度，好的摄像机具有很高的低照度适应能力，其灵敏度可达1lux以下。

1.3 三基色及彩色三要素 在电视机及摄像机中，用三个特定波长的单色光来记录、处理和传输被摄物体的全部亮度和色度信息。

这三个单色光分别是红、绿、蓝，称为电视三基色（Primary Colors）。

红、绿、蓝都是波长范围小于5 nm谱色光，颜色非常纯净，不能继续进行分解，但可以混色为其他的颜色。

任何色彩都有三个基本属性：亮度（Brightness）、饱和度（Saturation）和色调（Hue）。

色彩的这三大属性叫做彩色三要素。

亮度也叫明度，是指物体的明暗程度。

亮度与波长有关，能量相同但波长不同的光给我们的亮度感觉是不同的，这是因为眼睛对不同波长的光有不同的感知灵敏度。

人类眼睛的这一特点叫视敏特性。

在数字图像领域，通常用8位数据来描述和定义每一种基色的亮度高低。

具体地说，就是将亮度划分为0-255共256个等级（LeVel），0表示最暗，255表示最亮，而128表示中间亮度，即标准的灰色。

饱和度是指颜色的浓淡程度。

饱和度越高，颜色越深，反之饱和度越低，颜色越浅。

饱和度用百分数表示，100%表示颜色达到最深，0%则为消色（黑色、灰色、白色）。

色彩的饱和度有一个非常重要的特性，就是当亮度变高时，饱和度将变低。

这也就是当摄像曝光过度或电视机的亮度开得过高时，图像的颜色趋于浅淡的原因。

在美术和印刷等领域，习惯将饱和度叫做纯度。

随着颜色本身的亮度变高，其饱和度即纯度降低。

这是因为当某颜色的亮度变高时，意味着白色光成分的增加，而白光中包含着各种光色成分，所以亮度变高时，原颜色中掺入更多的其他光色成分，因而其色纯度将随之降低。

饱和度为100%的色彩即为纯色，单一波长的谱色光一定是最鲜艳的纯色光。

色调又称色相，是指颜色的类别。

其亮度和饱和度均完全相同时，红、橙、黄、绿、青、蓝、紫这些颜色的差异就在于其色调的不同。

自发光物体（光源）的色调决定于发光体的光谱功率分布，非自发光物体的色调则取决于其透射、反射特性及照射光源的光谱构成等多个因素。

在数字图像和视频信号中，色调是由信号的相位决定的。

有实验表明，当相位变化5度左右时，大多数人的眼睛可以感知到色调的变化，这说明多数人可以分辨近百种颜色类别。

色调与饱和度合称色度，同时包含着色彩的色调与饱和度两大信息。

因此，彩色三要素也可简化为彩色两要素：亮度和色度。

在电视系统中，通常首先将三个基色所包含的全部色彩属性分解为亮度和色度两大信息，然后分别处理、传输、记录，最后再合成、还原为三个基色。

1.4 色彩模式与混色 两种或两种以上的颜色通过某种方式进行混合以产生其他颜色的过程叫做混色（Colour, Mixture）。

在电视、电脑这类屏显领域和美术、印刷领域存在着两种截然相反又互为补充的混色模式：RGB模式和CMYK模式。

下面借助混色图，对两种色彩模式的不同属性和应用特点予以分析和探讨。

1.4.1 RGB混色模式 RGB模式又称三色模式、相加模式（Additive Mode），其混色和亮度理论适用于自发光领域，如电视、投影、电脑显示器及其他多个光源并存的场合。



## &lt;&lt;现代影视制作概论&gt;&gt;

1.RGB模式的混色 RGB 模式中的三个基本色是红、绿、蓝，三者在相位上彼此相差120度，呈三足鼎立的态势。

在数字图像领域，通常假定红基色的相位为0度，这样绿和蓝的相位就分别超前和滞后红色120度，如彩图2所示。

图中R、G、B三个基色均是不能再分解的纯色，三种颜色均不包含对方的色调成分，但是可以混色产生其他的颜色。

比如恰当比例的红色和绿色相混色可以产生标准的黄色（Yellow），而绿和蓝相混为青色（Cyan），蓝和红相混为紫色（Magenta）。

另外，恰当比例的红、绿、蓝同时参与混色则可以得到白色。

改变参与混色的基色比例可以产生其他的颜色，比如当红色光的成分比绿光高一倍时，混色结果为橙色（Orange）。

白光是一种全色光，理论上包含所有的颜色，其色域空间由红、绿、蓝三个分色域构成。

由于绿和蓝混合为青色，所以也可以认为全色光的色域由红、青两个分色域构成。

青色代表着全色光中除红色域之外的所有其他颜色，所以称青色是红色的补色。

红色和青色的相位相反，两者以一定比例可以混合为白色，因此也将红色和青色叫做一对互补色。

完全类似的道理，也可认为全色光的色域由绿、紫两个分色域或蓝、黄两个分色域构成；紫是绿的补色（Complementary Colors），黄是蓝的补色，或者说紫和绿是一对互补色，黄和蓝是一对互补色。

互补色是色调相反的一对颜色，饱和度为100%的一对互补色相混色，其亮度增加，饱和度降为零，呈现为白色。

在屏幕显示领域，波长分别为700 nm、550 nm、440 nm的红、绿、蓝都是单一波长的纯色，而青、紫、黄则是由两种波长的光线混合而成的复合光，它们和由单一波长的青、紫、黄色光源作用给我们眼睛的色彩效果是完全一样的，这种现象叫同色异谱。

<<现代影视制作概论>>

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>