



普通高中教科书



现代媒体艺术

美术

MEISHU
选择性必修



普通高中教科书


美术

MEISHU

选择性必修

现代媒体艺术

主编 皮道坚

 广东教育出版社
·广州·

图书在版编目 (CIP) 数据

美术：选择性必修. 现代媒体艺术 / 皮道坚主编. — 广州：广东教育出版社，2020.7（2022.1重印）
普通高中教科书
ISBN 978-7-5548-1886-2

I. ①美… II. ①皮… III. ①美术课—高中—教材
IV. ①G634.955.1

中国版本图书馆CIP数据核字（2020）第074690号

编写单位 广东教育出版社

主 编 皮道坚

副 主 编 周凤甫

本 册 主 编 梁 政 甘小二

本 册 副 主 编 张宇虹

核心编写人员 （以姓氏笔画为序）

丁 戈 吕小绒

出 版 人 朱文清

责任编辑 渠 汛 周启毅 程亚兰 苑思嘉

责任技编 杨启承 陈 瑾

装帧设计 黎国泰

广东教育出版社出版

（广州市环市东路472号12-15楼）

邮政编码：510075

网址：<http://www.gjs.cn>

广东教育书店有限公司发行

佛山市迎高彩印有限公司印刷

（佛山市顺德区陈村镇广隆工业区兴业七路9号）

890毫米×1240毫米 16开本 5印张 100 000字

2020年7月第1版 2022年1月第4次印刷

ISBN 978-7-5548-1886-2

定价：9.59元

批准文号：粤发改价格〔2017〕434号 举报电话：12315

版权所有·请勿擅用本书制作各类出版物·违者必究

如有印装质量或内容质量问题，请与我社联系。

质量监督电话：020-87613102 邮箱：gjs-quality@nfcb.com.cn

购书咨询电话：020-87772438



▲ 港澳大桥 数码影像

前言

20世纪60年代以来，一批掌握了计算机技术、便捷式摄影录像设备的艺术家，开始尝试录像艺术、影像装置等“媒体艺术”的创作，在给我们带来新观念的同时，也拓展了美术表现的形式和内容。直至20世纪末，数码科技的飞速发展引领我们快速跨进“数字化时代”，互联网的迅猛发展促使“媒体艺术”搭上“现代科技”的翅膀，为我们构建了一个全新的数字世界。此后，“现代媒体艺术”的形式日渐丰富，且常被称为“新媒体艺术”或“数字媒体艺术”。

现代媒体艺术的实质是科技、艺术和人文理念的高度融合，涵盖装置艺术、影像艺术、实验动画、数字艺术，以及互动装置、虚拟现实等各种当代创新视觉的众多艺术形式。现代媒体艺术除了依托数字技术和信息传播媒介的发展之外，其中具有的观念和思想内核，以及其显著的人文特征与传统媒体艺术也是一脉相承的。如今，现代媒体艺术已成为社会文化中的重要组成部分，不仅凭借其实验精神促进艺术与前沿领域的创新，而且紧随时代步伐融入日常生活中，促成人类情感价值观和审美倾向的变化。由于涉及面较广，我们对“现代媒体艺术”在高中美术教育的范围作了一些界定，仅指运用影像设备与技术、计算机设备与技术、互联网传播设备与技术等手段表达观念、思想与情感的新兴艺术种类。

学生通过学习掌握现代媒体艺术的基本概念和入门技能，认识其多元的表达形式及独特的跨界、虚拟和交互性，并以团队协作培养我们的现代技术意识、媒体艺术素养、数字化编辑以及创新实践能力。传统艺术样式在现代媒体科技的簇拥下，也衍生出全新的艺术表达方式和媒介上的革命，我们可借此契机运用新媒介和材料等现代媒体的语言和形式，进行探索实践和文化体验，丰富艺术理解，培养批判思维能力，并深入思考艺术与科学、继承传统与科技发展之间的关系。正如英国策展人本杰明·威尔所说：“艺术作品与每个人的思维方式有关，由观念驱使的创作是艺术性的创作。”就让我们通过本教科书的学习，以“讲好一个故事”为前提，开始这场“数字化”的探索之旅吧。



目 录



第一单元 认识现代媒体艺术 1

- 第一课 多元的表达形式 2
- 第二课 跨界虚拟与交互 11
- 第三课 进入艺术创作 16



第二单元 前期的知识与技能 21

- 第四课 多媒体设备与技术 22
- 第五课 常用的设计软件 27
- 第六课 视觉语言和运用 33



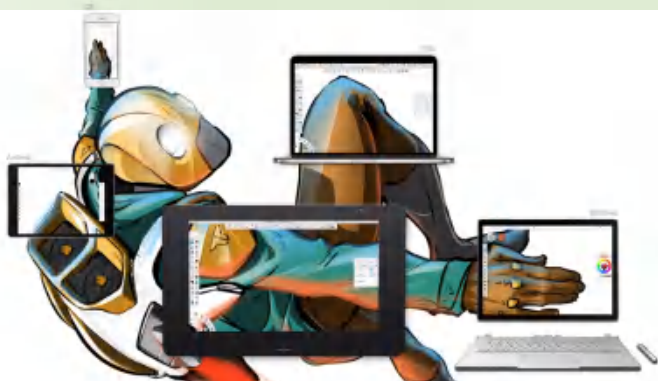
第三单元 中期的设定与拍摄 43

- 第七课 剧组的分工 44
- 第八课 用镜头“说话” 49
- 第九课 从文字到影像 55



第四单元 后期的编辑与发布 59

- 第十课 效果与处理 60
- 第十一课 宣传与设计 67
- 第十二课 收获与展映 71



第一单元

认识现代媒体艺术



我们每天都可以在各种展览、投影、电视广告、灯箱广告以及报纸杂志等媒介上看到大量的图形影像。这些影像或静态，或动态，或声画交融，或人机交互，涉及艺术、数学、光学、计算机科学、信息学、传播学等诸多学科的数字图像技术，以斑斓新奇的形象，呈现在我们的视野之中。

现代媒体艺术与计算机、网络技术相结合，正在衍生出更丰富、更新颖、更奇妙的艺术形式。只要我们心怀热爱，不断保持对新鲜事物的求知欲和思考，我们也可以在参观各种新媒体展览时，理解其中的造型规律和独特技艺，分析其创意来源，甚至我们也可以把自己的思想和情感，通过现代媒体艺术的形式表达出来。

现代媒体艺术是科学、艺术与人文理念的融合，你知道现代媒体艺术的表现手段和特点吗？在本单元的学习中，我们将通过赏析的方式，认识现代媒体艺术多元的表达形式，以及跨界性、虚拟性和交互性等特征，思考作品背后的人文内涵和艺术特色，并以微电影为主线，进入现代媒体艺术的学习和创作。

▲ 北京奥运会开幕式上的LED长卷（2008年） 总导演：张艺谋 互动装置艺术

数码影像、数码绘画、数码动画、虚拟艺术、网络艺术、互动艺术等作为新的艺术呈现方式，对传统艺术领域产生了深远影响，催生出更多更好的现代媒体艺术作品。如今，影像设备与技术、计算机设备与技术的发展使得人人都有成为摄影家的可能，强大的合成和剪辑软件及技术极大地丰富了影像语言，使大众轻松体验到各种效果的电影美学，数码绘画的软硬件技术也为模拟真实的绘画提供了诸多方便快捷的解决方案。

经典导读

作品《闪电捕捉者》用闪电比喻人生的短暂，把闪电收藏在瓶中寓意人类精神之不朽。老年夫妇在旷野中劳作是人类生生不息精神的写照，这是一个把瞬间变成永恒的成功创意。作品的创作过程包括前期构思、中期拍摄和后期加工制作等不同阶段。创作一件好的作品需要具备一定的人文素养、艺术表现力以及技术支持。

《老人与鹰》的主角是老人马坎和成年的金雕“红眼”。他们来到水边寻找可以狩猎的野兔，金雕似乎察觉到陌生的摄影师而躁动不安，而老人立即头抵着头安抚金雕，一人一鹰，在他们碰触的一刹那，时间仿佛静止了。摄影师看到这一场面后迅速拿起手机按下快门，拍摄和后期处理仅仅使用了VSCO和Snapseed。《老人与鹰》完美诠释了老人对鹰的感情，就像对朋友、对孩子，是人与自然和谐共处的有力见证。

▼ 《老人与鹰》 牛思源 2016年IPPA特等奖作品 纪实摄影



▲ 《闪电捕捉者》 [美国] 布兰·艾伦 数码影像

探索与发现

数码摄影和纪实摄影存在一定的区别，前者可以利用图像软件进行后期添加、拼合、修饰，而后者则强调图像的真实性。请利用闲暇时间搜索这两类图片资料进行比较，并思考它们背后的人文特征。

数码影像 狭义来说是指数码摄影和摄像，即利用数字成像元件替代传统胶片记录影像的一种图像存储形式。广义来说是指通过各种数码设备或软件编辑而成的一种数字影像，也可以是两者的结合；可以是静态的，也可以是动态的。总的来说，任何通过数字技术手段形成的影像文件都可以说是数码影像，如平时用手机拍的照片，还有“经典导读”中的《闪电捕捉者》等，都是伴随着数码科技的发展而产生的。



▲ 《人造仙境》 杨泳梁 数码影像

远观作品犹如梦幻般的山水，近观却是一幅现代城市景观。图中的建筑工地、大型起重机、交通标志和高架桥都是现代城市比较常见的场景。



▲ 《十二生肖》 李小镜 数码影像

作者从自己熟悉的传统文化中汲取灵感，以中国古代神话传说为基础创作了该数码影像作品，充分利用数码影像的柔软度和可塑性，针对模特儿的特征进行夸张、扭曲或变形，试图反映隐藏在人类外貌下的另一面。



▲ 《景观》系列之一 [捷克] 菲利普·霍达斯 数码影像

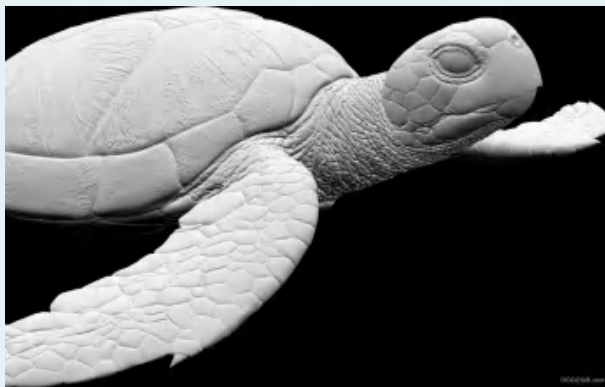
艺术家采用3D数字虚拟的方法，通过细致的三维建模和逼真的材质，创作出一幅幅与众不同、超凡脱俗的地貌环境和自然景观，将观者引入一个梦境般的超现实空间，颠覆了我们所熟知的物理常识。

理解与思考

数码影像以亦幻亦真的虚构性震撼着人们的视觉，如上图的《十二生肖》中的人物形象异于常人，《人造仙境》在传统图式中蕴含现代元素。请理解、思考创作者的主观意图，并与同学们交流。

数码影像的创作借助先进的数码摄影技术及图像后期处理技术，通过复制、叠加、合成、替换等艺术创作手段，表现创作者的主观意图。数码影像的后期制作，是创作者利用相关的电脑软件，调整和改善画面，进行主观艺术创作的过程。与传统影像相比，数码影像软件的强大图像处理功能能最大限度地发挥创作者的主观能动性，创作出天马行空的画面，甚至可以达到以假乱真的地步，当今许多视觉艺术创作活动都与它有着很大的关联。

范例与提示



◀ 《负岛的巨型古生物》 [巴西] 利奥·罗查
数码影像

巴西数字艺术家利奥·罗查为厄瓜多尔旅游局设计创意宣传海报。图中小岛的地貌与水中动物的身体完美结合，画面充满想象力，其精湛的图像合成技术，让我们看到了来自海平面以下的“真相”。



▲ 《和毕加索一起作画》 刘思麟
数码影像



▲ 《和爱因斯坦一起打坐闲聊》
刘思麟 数码影像



▲ 《和奥黛丽·赫本一起野餐》
刘思麟 数码影像

这组以老照片为基础的“二次加工”作品带有一些戏谑的味道，仔细观看能够体会到作者试图与历史人物隔空对话。作者通过场景搭建、排演、角色互动等表演性摆拍，把自己的形象当作一种传播介质，撬动真实与虚构、日常与仪式、私人与公共之间的界限，“亲身”试探和演绎互联网时代中图像的多舛命运，揭示了影像作为一种“真实媒介”的内在悖论，同时也传达出自身对自媒体时代症状的反思和再现。



◀ 《3D陌生人像》 [美国]
兰斯·潘 CG作品

兰斯·潘是一名3D艺术家，利用网络上来自世界各地的生活照，他把照片中的陌生人变成皮克斯风格的动画人物！精致而有神的大眼睛、小巧的五官，将人物唯美化却保有关键特色，确切呈现每个人的个性及表情，每一幅都有种莫名亲切且温暖的感受。

探索与发现

数码影像作品通常需要对媒体素材进行搜集、加工、整理和后期编辑，融入现代媒体艺术的理念，创造具有新意的作品。请同学们通过书籍、网络等渠道搜集资料，列举经典数码影像作品，并进行讨论。



▲ 《韵动中国2019》（2019年） 中国延时摄影联盟 延时摄影

中华人民共和国成立70周年之际，汇聚全国最优秀延时摄影师的大家庭——中国延时摄影联盟，发起《韵动中国2019》联合拍摄计划。国内外近800位优秀摄影师参与报名投稿，经过两个月150万次快门的紧张拍摄，导演组从238位摄影师入围、4000多条投稿素材中，精选出350段素材制作出70多个剪辑版本，最终凝聚成这部献礼中华人民共和国生日的4K巨制。

《风雪山神庙》（2014年） ▶
导演：翁劼、孙炜 定格动画

由独立动画艺术家翁劼带队的武侠定格动画《风雪山神庙》是翁劼“风雪系列”的第二部作品（第一部为《风中之塔》）。本片故事改编自《水浒传》的林教头风雪山神庙，表现了林冲的英雄气概，并着重研究定格动画中的武术动作。在节奏的张弛控制方面，时大时小的风雪起到非常关键的作用，恰到好处地与武打画面构成呼应。布景精致，动作部分流畅而有张力，总的来说是一部很不错的定格动画。



延时摄影 拍摄的是一组照片或视频，后期通过照片串联或视频抽帧，把几分钟、几小时甚至几天几年的物体或者景物缓慢变化的过程，压缩到一个较短的时间内并以视频方式播放，呈现出平时用肉眼无法察觉的奇异景象。延时摄影被认为是和高速摄影（慢镜头）相反的一个过程，通常应用在拍摄城市风光、自然风景、天文现象、城市生活、建筑制造、生物演变等题材上。目前相机、手机、行车记录仪大都有此功能。

定格动画 也称为逐帧动画，是通过逐格地拍摄对象然后使之连续放映，从而产生仿佛活了一般的人物或你能想象到的任何奇异角色。通常所指的定格动画一般都是由黏土偶、木偶或混合材料的角色来演出的。这种动画形式的历史和传统意义上的手绘动画历史一样长，甚至可能更古老。

经典导读

2010年，上海世博会吸引了全球的目光。其中中国馆的镇馆之宝——一幅水流、人走、灯亮的动态《清明上河图》，让世界看到了中国先进影像技术与传统文化瑰宝的融合之美。这幅巨型投影画卷长130米、高7米，以北宋画家张择端的《清明上河图》为蓝本，在原画基础上放大30倍，采用现代数字与动漫技术相结合的手法创作完成。



▲《清明上河图》（2010年） 数码动画 上海世博会

创想与体验

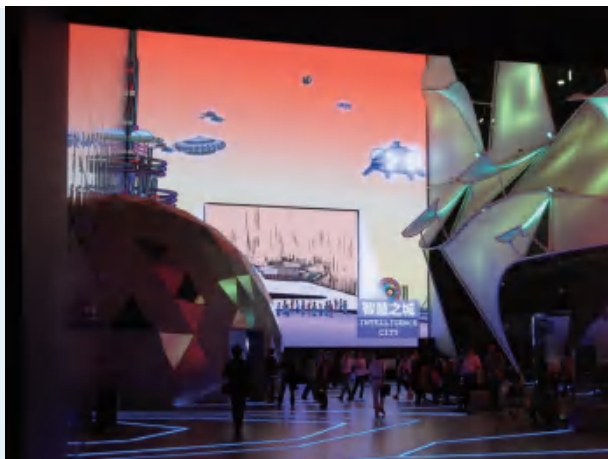
请通过各种资讯，回顾当时上海世博会令你感兴趣的数码动画作品，重新体验作品带来的视觉震撼和触动，或参观近期相关的艺术展览，思考在传统艺术数字化的今天，应该如何继承和发扬中华优秀传统文化。

范例与提示



▲《美丽的森林》（2017年） 杨春 动画短片

作者参考了宋徽宗赵佶的《芙蓉锦鸡图》和林椿的《果熟来禽图》等十余幅中国宋代工笔画，利用三年时间绘制了10 093幅工笔画素材，将古画“复活”，画面古朴灵动，有着宋代工笔画的韵致。该短片中古典民乐的配乐与画面浑然天成。



▲《未来之窗》（2010年） 卜桦 数码动画 上海世博会

这部动画是对于未来城市、未来生活几个场所的设计，包括生态之城、能源之城、水之城、太空之城、智慧之城等，带领参观者迈进梦幻的城市之中，参展方同时也将展厅打造成为一个五彩斑斓的梦想世界。



▲ 《相信品牌的力量——水墨篇》 数码动画 电视栏目包装

该片中的传统水墨时而化作山川长城，时而化作仙鹤游鱼，刚刚变作武林高手翻转腾挪，瞬间又化为高速列车呼啸而去。这条宣传片虽只有短短的60秒，但在恬静的水墨之间升腾起的却是中华文明传承与发展的印迹，其流畅而又内敛的特效引起了业内人士的广泛讨论。



▲ 《鸽》 皮克斯动画工作室 数码动画 第89届奥斯卡金像奖最佳动画短片

《鸽》是一部精美的默片动画，整部影片没有一句台词，纯粹用音乐和画面讲述故事。动画的配乐有着强烈的情感，时而轻快，时而低沉，时而跳跃，时而激昂，全曲节奏生动有趣，活泼轻巧，短短的六分钟让人感受到非常浓烈的情绪变化。该作品的创作灵感来源于海滩上捕食但不会碰到海浪的小鸟。

探索与发现

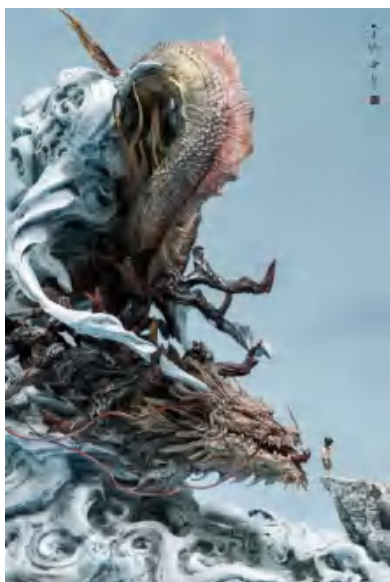
《相信品牌的力量——水墨篇》表现出传统水墨在数字技术下的震撼视觉，具有深厚的人文内涵与文化品位，请通过各类渠道欣赏这部作品及相关的评论。

数码动画 指利用计算机生成的动态图像，这类作品通常运用二维动画（2D）和三维动画（3D）软件，从动画的设计到完成，计算机参与到整个制作过程。例如，其中的关键帧技术，创作者只需在不同的时间段中设置不同的动作，计算机软件即可自动生成中间的画面，大大节省了人力物力。而且，三维动画软件还能够再现真实的透视空间、物理质感、光影及各种特效。数码动画是现代动画的主流方式。目前相关的数码动画软件主要有：TVPaint、Animation、Moho、3dsMax、Maya、Cinema 4D等。

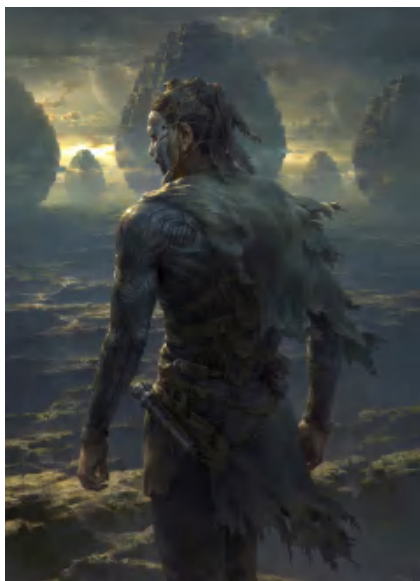
经典导读

2019年北京国际CG艺术双年展，是中国首个CG艺术领域的大型展览，国内67位顶尖CG设计师首次集体展出其硬核创意。通过计算机软件完成的影视特效、制作出的立体模型以及绘制出的油画、水墨等作品令人惊叹。

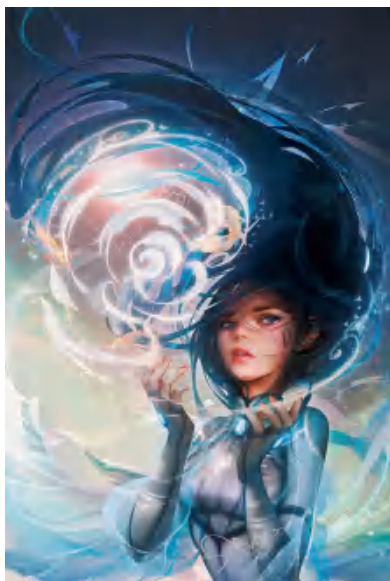
作品《金鳞少年》通过将龙的雕像实体化，让少年与龙的故事跃然纸上，创作历时一个多月，使用的软件为ZBrush和Substance Painter。



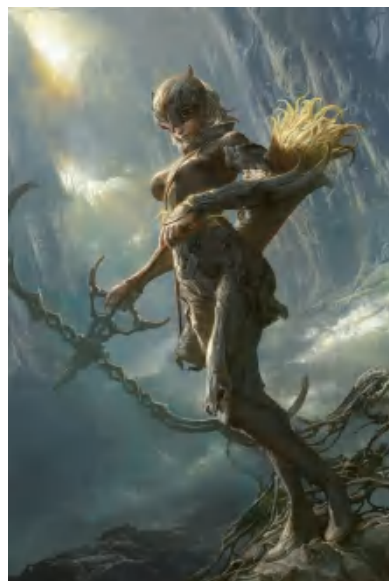
◀ 《金鳞少年》（2019年） 许喆隆 CG作品



▲ 电影概念设计 徐天华 数码绘画



▲ 《气旋》 莫娜 数码绘画

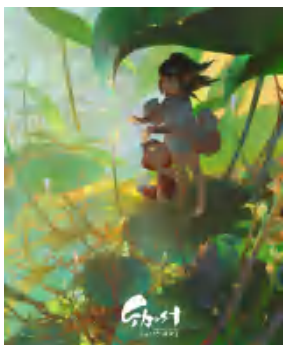


▲ 《女射手》 钟风华 数码绘画

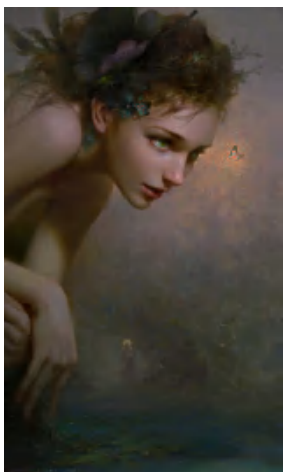


▲ 《Rabbit》 杜震 数码绘画

数码绘画 指用数位板、数位屏在计算机、智能手机或平板电脑上，用专门的手绘笔进行绘画创作，是一种人机交互的、从画板和画笔向数字输入设备转变的绘画方式。数码绘画的创作既包括传统艺术技巧也包含数字技术，一方面需要创作者掌握绘画的技能，另一方面需要创作者熟练运用数码绘画的软硬件技术。目前相关的数码动画软件主要有：Photoshop、Painter、Procreate、SketchBook、ArtRage等。



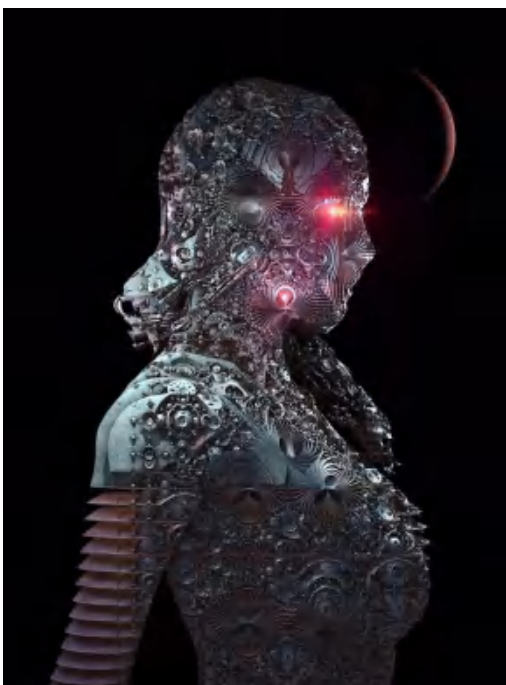
▲ 《千里幽歌》 林文俊
数码绘画



▲ 《月桂女神——达芙妮》
黄光剑 数码绘画



▲ 《习作》 柯一正 数码绘画



◀ 《Women》 杨雪果 CG作品



▲ 游戏场景概念设计 卢东彪 数码绘画

知识窗

CG (Computer Graphics)，是通过计算机软件所绘制的一切图形的总称，它既包括技术也包括艺术，几乎囊括了当今数字时代中所有的视觉艺术创作活动，如三维动画、影视特效，以及计算机辅助设计的数码绘画、建筑设计及工业造型设计等。

经典导读

镌刻时代印记 留影美好生活——“庆祝中国改革开放40周年系列微电影”

微电影《最高点的合影》讲述了一个关于两代人接力梦想、创造中国新高度的故事。微电影《四十年奋斗》中，4个不同岗位的普通人，从过去到现在，奋斗初心不变，在自己的岗位实现了价值，成为时代的见证者。微电影《慈母手中线》从衣服的角度，讲述了母女三代人的故事。40年间，大家的衣服越来越鲜艳，越来越漂亮，正是改革开放，让母亲们的心愿——“让女儿穿得漂漂亮亮”——得以实现。微电影《非遗传扬人》讲述一个年轻的自贡扎染手艺人早期郁郁不得志，手艺无人问津。改革开放后，通过自己的不懈坚持，终于守得云开，将这一民间艺术发扬光大。这些以“幸福都是奋斗出来的”为主题的系列微电影，通过叙述普通人和普通家庭的故事，勾勒出中国改革开放40年的时光剪影，展现了40年来的家国变迁，诠释了中华民族艰苦奋斗的精神，见证了中国的美丽与时代的进步。



▲ 微电影《最高点的合影》（2018年） 导演：刘笑微



▲ 微电影《四十年奋斗》（2018年）
导演：刘笑微、杨庆生



▲ 微电影《慈母手中线》（2018年） 导演：周伟



▲ 微电影《非遗传扬人》（2018年） 导演：胡劲

微电影 也称为微型电影或微影，是指能够在各种新媒体平台上播放、适合在移动状态和短时休闲状态下观看的视频短片。微电影具有超短周期制作、超小规模投资、超短时间放映3个特点，是在互联网技术的进步以及影像设备与技术的逐渐普及中发展起来的。智能手机、平板电脑、笔记本电脑等移动终端碎片化的信息接收方式，也催生了微电影市场和受众的形成。微电影具备电影的所有要素：时间、地点、人物、主题和故事情节，以及相对简化的制作流程。

知识窗

电影是一门视觉与听觉的现代艺术，是文学、戏剧、摄影、绘画、音乐、建筑等多种艺术与现代科技融合的综合体。同时，电影也是一种以现代科技成果为工具和材料，运用创造视觉形象和镜头组接的表现手段，在银幕的时空里，塑造运动的、音画结合的、逼真的具体形象，以反映各类题材的现代艺术。

关键词

数码影像 数码动画 数码绘画 微电影

第二课 跨界虚拟与交互

现代媒体艺术作品通常是以跨界及多元化的形式呈现的，其具有虚构性、沉浸性、交互性等多种交叉属性，有时我们很难界定一个作品是属于虚拟艺术还是互动艺术。数码影像是一种非物质的图像，并不是客观存在的，也不是单纯用物质颜料表现的想象性现实，而是一种属于电子视觉质感的影像。同时，现代媒体艺术又在模拟现实物质环境，甚至超越现实的构建，这种亦幻亦真、现实与虚拟的纠缠引发了人们无限的思考。

📌 范例与提示

在该组作品中，作者透过数字艺术塑造了鲜明的视觉风格，核心便是动作捕捉技术。作者首先在运动物体的关键部位设置跟踪器，并通过跟踪器的位置和角度变化来识别动作，再将这些动作还原并渲染至相应的虚拟形象身上。



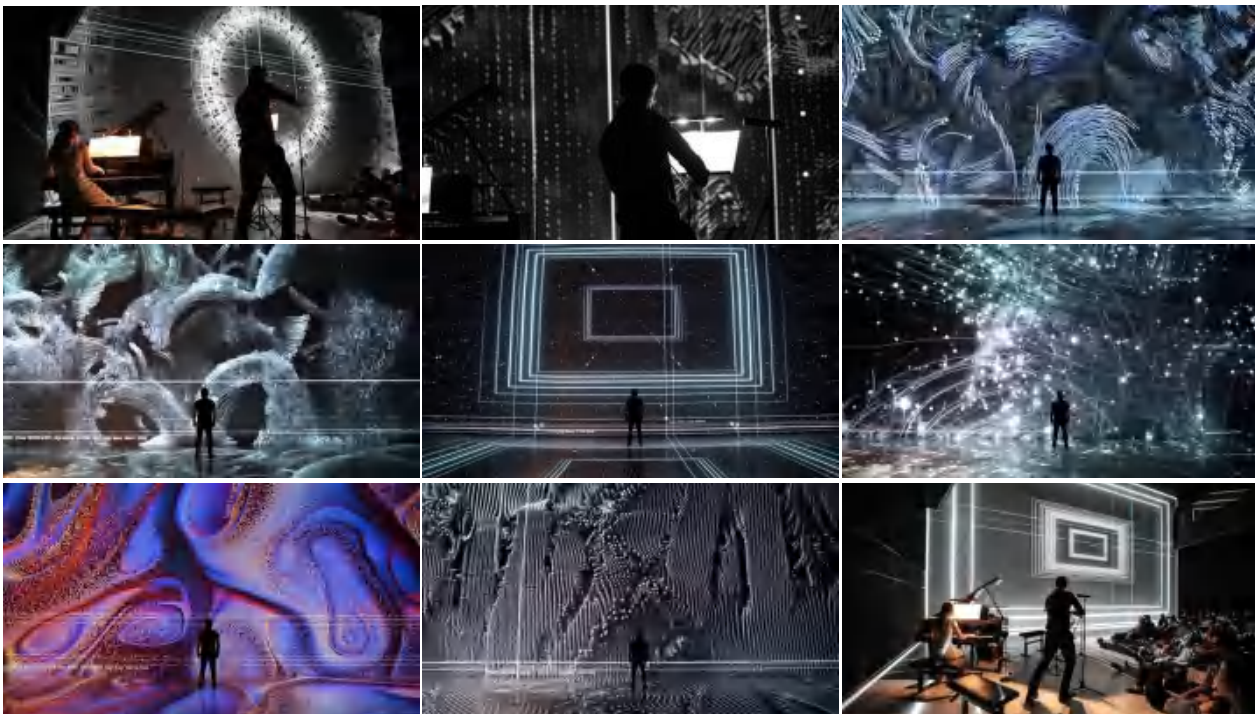
▲ 《功夫动态可视化》 [德国] 托比亚斯·格雷姆勒 3D动画 2018年北京媒体艺术双年展

作者利用精湛的手艺和电脑技术让运动过程可视化，通过C4D三维软件渲染出一系列的动画效果。人物简化成最简单的线条、图形和小点，被各种形状、抽象的几何图形演绎出各种各样的功夫动作，人物的轮廓从单一发展到多元化的过程，虽然复杂，却表现出了精髓。



▲ 《中国戏曲虚拟角色》 [德国] 托比亚斯·格雷姆勒 3D动画 2018年北京媒体艺术双年展

作品融合了中国戏剧现代媒体艺术，展现了来源于中国戏服的形状、颜色和动作灵感，将戏曲演员的运动轨迹进行可视化的艺术创作，用抽象的形态组成我们耳熟能详的京剧形象。



▲ 《SAY-SUPERSTRINGS》 2018年奥地利电子艺术节装置作品

数字影像装置是一种运用声、光、电的技术，通过模拟现实而制作生成的影像。这种数字影像装置安放在一个相对独立的空间中，经过创作者在位置和光影层次上的调整，以影像显示技术呈现给观众。由于更加注重物理及感官的真实性，它能够产生让人沉浸其中的逼真视觉效果和较强的艺术感染力。

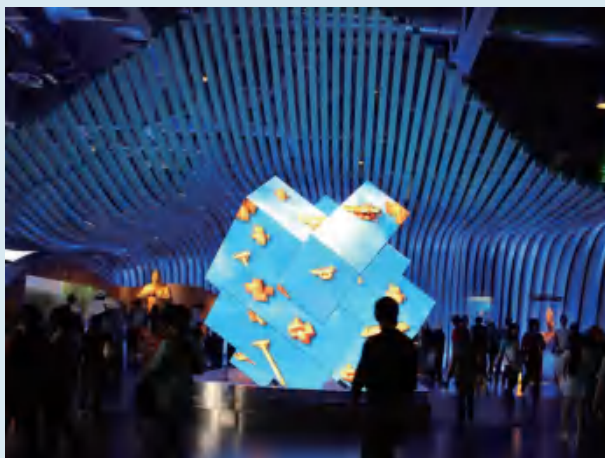
在现代媒体艺术中，创作者倾向于创作能够与观众进行互动的作品。这种交互充满互动性、沉浸性和趣味性。交互体验使观众的行为更为自然，降低了人机交互的纯粹模拟感，使得体验更加真实，更有身临其境之感。

范例与提示



▲ 《录像装置艺术作品》 白南准

这件由变化着的影像构成的装置艺术作品，色彩鲜明炫目，树立了将技术融入艺术的里程碑。



▲ 《鲁班锁》（2010年） 多媒体影像 上海世博会

上海世博会各展馆着重使用多媒体影像配合展示主题和展厅布置，成为世博园一道道亮丽的风景。



▲ 《公开的视频——源自微信朋友圈》 张培力 视频互动装置

在这件作品的背后，创作者试图引发思考：微信作为一个集多种功能于一体的APP，让人们的交流变得非常方便，但也使人处于被“全民监控”的状态中。使用微信时，我们可能也失去了一些其他的东西。



▲ 《人类制造》 Universal Everything工作室 视频雕塑

作品呈现了一个舞者在巨大屏幕上拖曳着上千个铸钢，并转化为横扫千军的动画效果。作品旨在利用实验性的、拟人化的抽象形式，将人体的柔软与铸钢的硬度相碰撞，强调“人”在工业环境中的重要性。

理解与思考

影像装置艺术作品、交互作品和其他现代媒体艺术作品一样，通常具有虚拟性、沉浸性和互动性的特征。请联系你以往的观展经历，回忆那些令你难忘的经历和作品，与老师和同学们分享讨论。

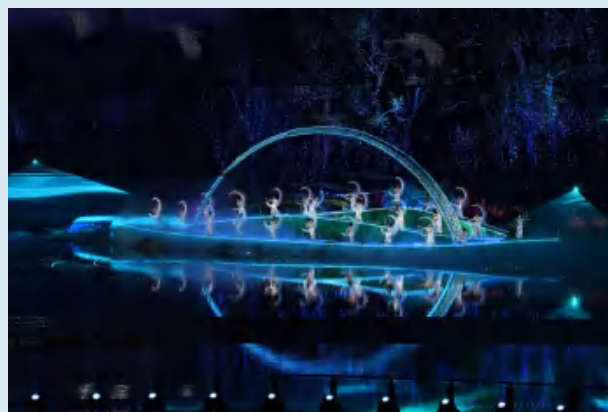
互动特性指读者、观者、用户、访问者与艺术作品之间的互动，这种互动是在创作者的许可、鼓励和支持下进行的，与数码媒体自身的特性存在密切联系。从早期镜面装置的使用，将观众形象呈现在艺术作品中，到电视、影像、网络，再到如今的动态捕捉技术、VR/AR技术以及人工智能的加入，互动艺术的形式不断推陈出新。同时，公共空间和艺术活动也为互动艺术的发展提供了更大的平台，使得艺术走下神坛，有了更广泛的受众。

范例与提示



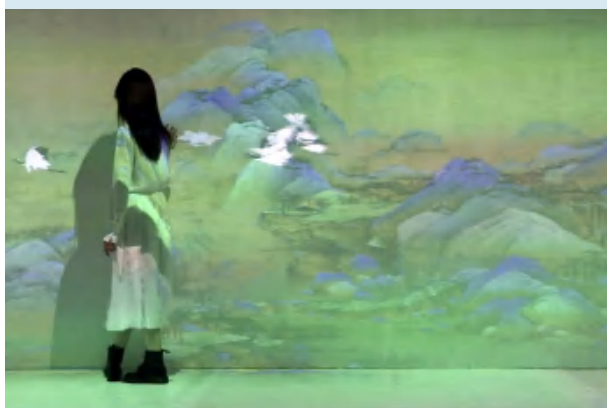
▲ 史诗马秀《特洛伊》（2017年） 国内外艺术家 沉浸式灯光艺术表演

融马术、戏剧、杂技、舞蹈及全息投影等大型特效装置为一体，高度还原了古希腊剧场的设计风格，观众能更真切地感受到演出的魅力，极具艺术性和震撼力。



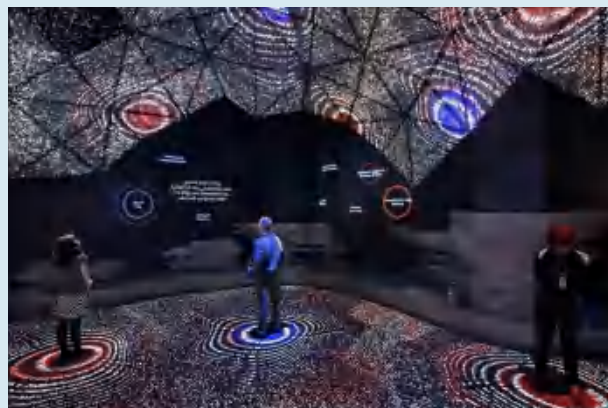
▲ 北京世界园艺博览会开幕式（2019年） 总导演：沙晓岚 沉浸式灯光艺术表演

网幕矩阵、数控飞灯、环绕立体声的组合穿插调度，配合了真实的山水、花鸟鱼虫的声音，与湖光山色相得益彰，为观众营造了一种融入山水的沉浸式感受。



▲ 《千里江山图》展览现场（2018年） 奇点艺术科技团队 互动艺术沉浸展

通过沉浸式全息投影和数码感应互动装置，使传统作品脱离二维平面进入三维空间，观画过程如一场古代文物之美与当代科技融合的光影体验。



▲ Tomorrow is Powered by You（2019年） Nohlab工作室 数字艺术投影体感交互现场

传感器实时跟踪人的位置，定制的代码根据位置和运动生成模拟流体流动的粒子，如同所有的人都变成粒子发射器产生能量场一般。



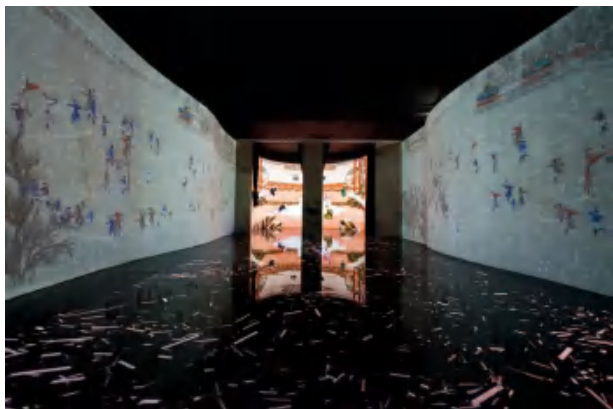
知识窗

虚拟现实技术（Virtual Reality，简称VR），即虚拟和现实相结合，是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，它利用计算机生成实时的三维动态交互模拟环境，使用户沉浸在该环境中。

经典导读

北京故宫博物院2019年新年数字沉浸体验展“宫里过大年”围绕紫禁城的年节文化，以数字艺术投影、虚拟影像、互动捕捉等形式让观众参与到“冰嬉乐园”“门神佑福”“花开岁朝”“戏幕画阁”“赏灯观焰”“纳福迎祥”六个部分的传统年节活动之中，实现传统与现代、视觉与听觉、真实与奇幻的综合体验，运用数字艺术与互动技术动态还原古代年节的场景，让观众追溯历史，重拾古人趣味，也让观众体验最纯正的宫廷过年盛景。

▼ “宫里过大年”数字沉浸体验展览现场（组图）



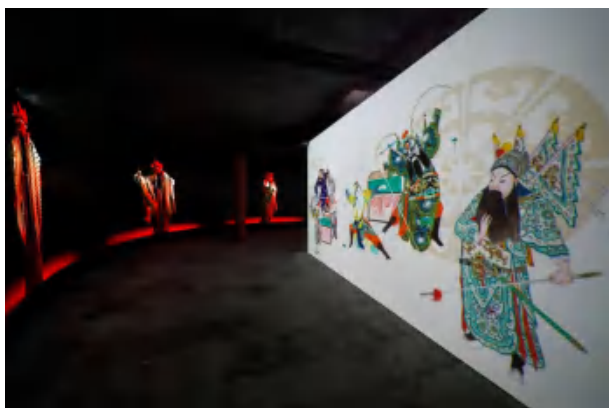
“冰嬉乐园”源自清代观看冰嬉的习俗，以《冰嬉图》为参考，画面再现了“善走冰”的能手们。



“堆瑞兽”还原了故宫典藏书画《乾隆雪景行乐图轴》中孩童堆雪狮子的场景。



“花开岁朝”源于故宫典藏的《岁朝图》，在交互体验中，观众挥舞手臂，花卉便生长、绽放。



“戏幕画阁”利用动作捕捉技术制作京剧人物，将数字艺术与戏剧、音乐等传统艺术形式完美结合一起。



“赏灯观焰”源于故宫藏品《十二月行乐图之正月观灯》，代码生成的“烟火礼花”接连不断地腾空绽放。



“纳福迎祥”现场，观众通过实时的体感交互挥动手臂触发画面，屏幕上方即落下无数“福”字、吉语等。

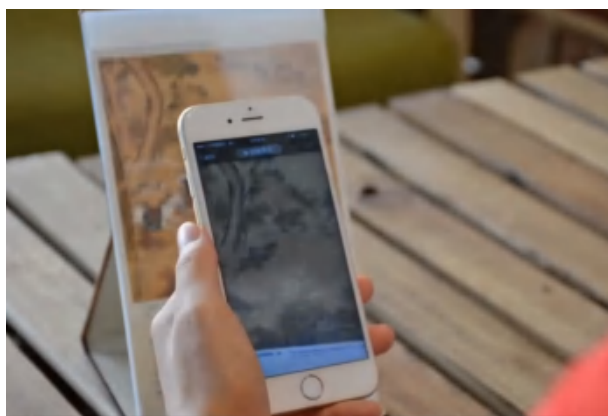
探索与发现

美术馆或博物馆经常有关于互动和虚拟主题的作品展览，请对现实生活中不同媒介类型的艺术作品进行比较和判断，认知它们各自的艺术及技术特点。

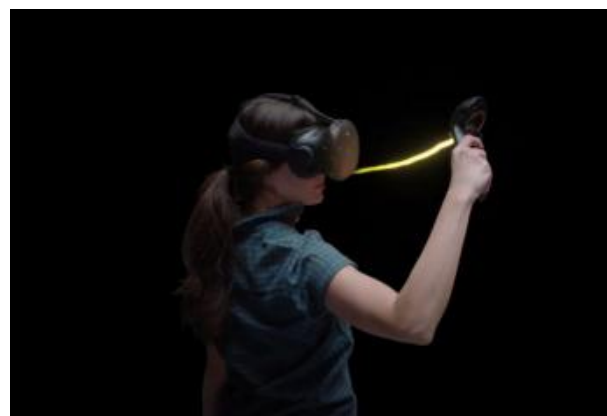
VR技术所带来的沉浸式交互体验，给现代展示艺术创造了新的魅力。在虚拟的物品或空间中，观众可以实时地、非线性地进行人机交互，控制虚拟物品或在虚拟空间内自由活动。这一体验使观众从传统的被动受众一跃成为艺术的参与者，逼真的三维场景与视听效果令观众沉浸其中，并能与所展示的作品进行互动交流，更新观众穿戴VR设备前对作品的感观与认知。



▲ 《千年敦煌艺术》（2017年） 引力波团队 VR互动应用



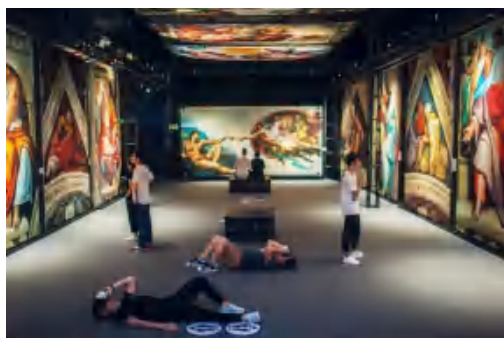
▲ 故宫文创AR月历文化创意产品通过虚拟增强技术，利用动画展现宫廷生活，让消费者真实感受和正确理解故宫想要传递的文化价值内涵。



▲ 用户利用Tilt Brush这款绘画应用，通过穿戴式设备进入VR世界，能够在3D空间内进行雕刻、绘画等艺术创作，并且可以360度无死角地进行观察和修改。

创想与体验

利用周末或假期时间，通过任何一种途径体验VR眼镜设备，并与同学讨论虚拟现实技术给当下的科技生活带来的各种变化。



▲ “创世纪·米开朗琪罗”全球巡展成都首秀，观众通过VR体验观看

探索与发现

现代媒体艺术具有影像与声音、现代科技与艺术等多重优势，早已经是商业、艺术等各项宣传和展览最为重视的表现方式之一。请在闲暇时间，调研周边相关展览及商场营销活动，探索它们的造型规律和独特表现形式。

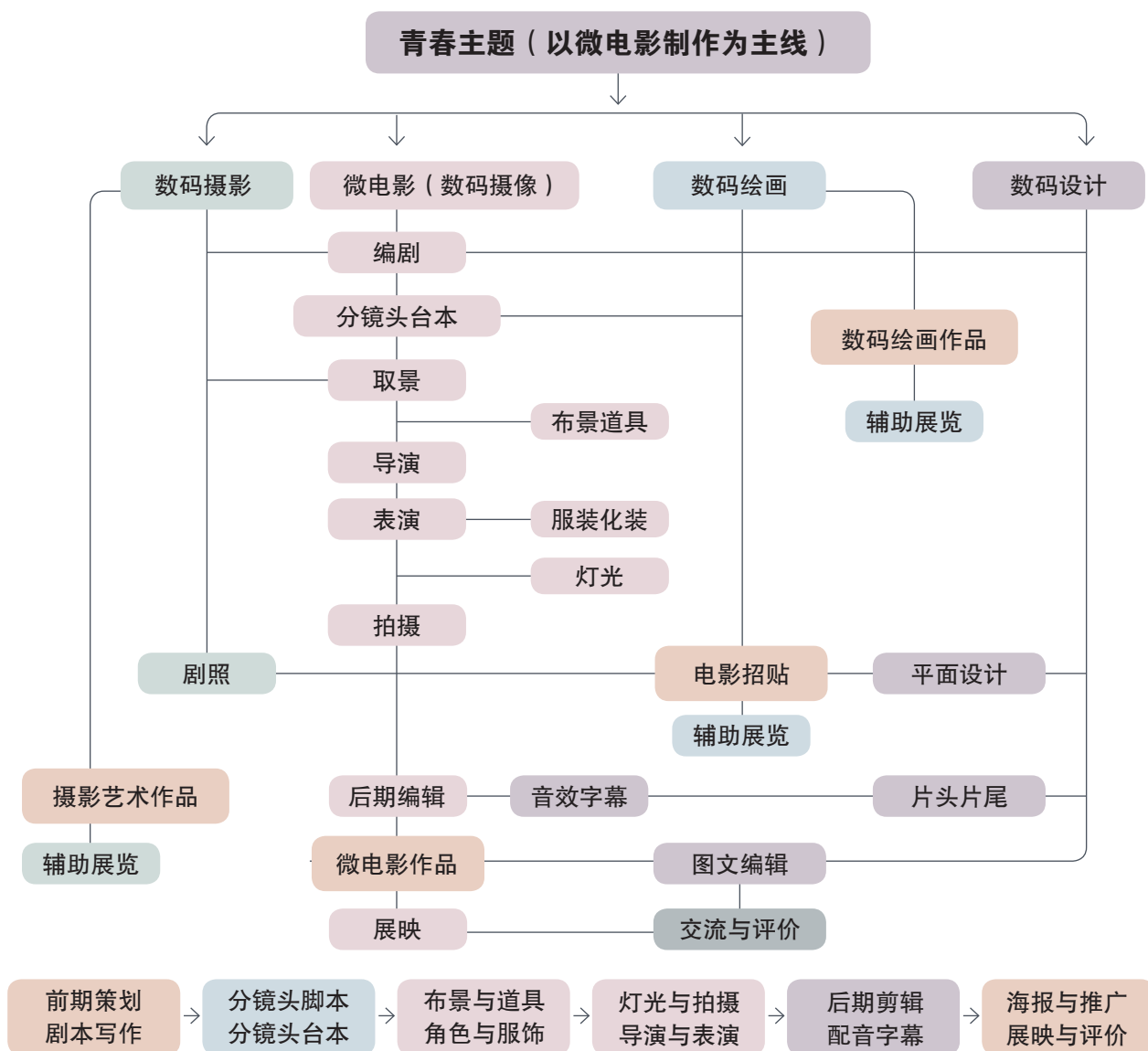
关键词

跨界性 虚构性 沉浸性 交互性

校园里，每天都上演着各式各样的故事，或让人感动，或使人思考，或令人崇敬。故事来源有多种途径，或自身经历，或亲眼看见，或从朋友中知悉，或从师友中听来。它们或平淡朴实，或跌宕起伏，或青春激昂。对于这些人物和事件，我们都有自己的看法和观点，总有那么一点冲动想去记录他们、关注他们、评价他们。

你是否想尝试做一个故事的讲述者呢？你知道讲述一个故事有多少种方式吗？现在我们就开始学习如何运用现代媒体艺术的形式来讲述故事。接下来的学习将以微电影（数码摄像）制作为主线，穿插数码摄影、数码摄像、数码绘画与数码设计四大模块。根据微电影的制作流程，从认知、了解到制作，依次递进，最终完成一部关于“青春主题”的微电影。

范例与提示



▲ 微电影创作分工及流程

数码摄影、数码摄像、数码绘画和数码设计四大模块的学习和创作既相互关联，又自成一體，同学们既可以专注某一项内容，也可以身兼多职，灵活运用。在老师的引导下，同学们可以合理分工，充分发挥自己的专长和能力，完成任务，享受创作带来的挑战和乐趣。

经典导读

《我和我的祖国》由七个故事组成。一方面是类型化叙事手法的纯熟应用，既有传统电影叙事手法经典再现，也不乏商业类型片悬念叙事的娴熟应用，多种叙事手法交互作用，让故事的讲述饶有趣味，有效调动了观影的愉悦度；另一方面是风格化叙事艺术的成功把握，让该片的基调始终较好地控制在质朴深情、温暖奋进的向度上，不仅营造了富有历史阶段的生活质感与时代氛围，而且呈现了广阔的社会场景与生活容量。此外，大量使用关键性细节对于叙事的引导作用也起到了不容低估的效用，令故事饱满有力。

面对高昂宏大的礼赞主题，《我和我的祖国》以小见大，塑造了身处大时代的“小人物”群像。该片既有取材史实的真实人物，也有大胆创设的艺术形象。这些在大事件中鲜为人知的小人物，默默无闻而又矢志不渝地将“小我”的人生篇章，无私地融入共和国的“大我”华章中。他们所承载的奉献、牺牲、拼搏、捍卫、坚守的时代精神，穿越时空，历久弥新，凝聚成为“我和我的祖国，一刻也不能分隔”的坚强信念，也生动地表达出“历史是人民写就的”价值主题。



▲ 电影《我和我的祖国》（2019年）的招贴

主题 当创作的形式确定下来，接下来需要确定主题。一般来说，我们可以从各类题材中提取创作主题。主题可以是对美好感情的追求和向往，如同学之间的深厚友谊，对老师的爱戴之情；也可以是看似平淡无奇但却令人难忘的生活片段，如与同学相处的点点滴滴。总之，只要有发现真善美的眼睛，在生活中做个有心人，很多事物都可以成为你的创作主题。

范例与提示



▲ 电影《转山》（2010年） 导演：杜家毅

电影《转山》围绕男主角张书豪骑自行车去拉萨一路上的种种境遇展开。沿途全程实拍的壮美景致，藏族同胞的帮助、遇险后主角的低落情绪和挣扎，以及主角心路历程的展现是这部影片最可贵的地方。影片传达给观众一股为实现梦想而坚贞不屈的勇气，这不仅是一次探险历程，更是一次精神修炼之旅。



▲ 微电影《田埂上的梦》（2012年） 导演：林珍钊

微电影《田埂上的梦》以综艺节目《中国达人秀》2011年度总冠军卓君为原型。这位来自广西南宁郊区的乡村少年，在没有人指导的情况下，自己摸索街舞，成为全国闻名的“街舞达人”。这部以草根、青春、励志、梦想等为基调的微电影，向当代年轻人传递了“有梦想就有未来”的信念。



◀ 电影《放牛班的春天》(2004年)
[法国] 导演: 克里斯托夫·巴拉蒂

影片《放牛班的春天》给人的第一感受是心灵的沉醉和震撼: 孩子们清澈的眼神, 甜美清亮的童声合唱, 以及悠扬的歌声中放飞童心、梦想、感激、怀念……最让人感动的是马修老师, 他是真正的教育者和伟大的心灵导师, 对所有学生一视同仁, 把无私的爱奉献给孩子们。影片传达的主题是专制和暴力并不能改变“问题”少年, 只有爱才能打开心灵之窗。

理解与思考

影片《放牛班的春天》讲述了校园的人和事, 它取材于生活, 却高于生活, 通过放大主人公的某些品质, 使人物具有鲜明的性格特征。请欣赏《放牛班的春天》这部影片, 并分析在人物塑造上, 这位老师有什么特点, 在艺术处理上有什么特色。请思考: 在你的生活中有没有类似的人物可以提炼为微电影的角色?

题材 当我们需要通过一个特定的故事情节去表达思想和情感, 并参与艺术创作的时候, 题材的发掘便成为每一个艺术创作者首先需要考虑的问题。选题不要求大, 内容不需要复杂, 要尽可能考虑拍摄的可行性。

高中阶段, 我们可以从最熟悉的校园生活中寻找灵感, 以贴近我们生活的经历作为切入点, 挖掘身边的典型案例, 讲述青春的故事。我们常常听到这样的说法: 艺术越来越像生活, 生活也越来越像艺术。但这并不表明生活与艺术可以画上等号。为了将现实生活转换为叙事的影像, 除了需要对生活的思考和感悟外, 更需要提炼和重组素材。当确定拍摄计划后, 首先要将想要表达的内容变成一个可以操作的剧本。

范例与提示

电影《钢的琴》讲述了钢厂下岗工人陈桂林生活艰难, 为了圆女儿的音乐梦四处筹钱买钢琴, 尝尽所有办法, 均以失败告终, 最后通过好友们的帮助, 在早已破败的厂房中用手工以钢铁铸造了一架钢琴。本片通过刻画小人物的幽默与艰辛, 展现了感人至深的亲情和友情。



电影《钢的琴》(2011年) 导演: 张猛 ▶



▲ 电影《我们俩》（2005年） 导演：马俪文



▲ 电影《中国合伙人》（2013年） 导演：陈可辛

电影《我们俩》讲述了在四合院孤独生活的老太太与租客（来北京求学的外地女孩）两人的主客生活，在逐渐接触中，她们成了彼此的依靠，后来女孩离开，老太太的生活每况愈下。结局虽然残酷，但贴近现实。剧情涉及的人物虽然不多，且故事简单，却小中见大，真实细腻。

电影《中国合伙人》是一部清新文艺的青春励志片，以真实商业精英为原型，带着中国梦的正能量，把梦想、友谊、爱情巧妙地融合在一起，友情的转变和考验，创业的执着和辛酸，时代的变迁和烙印是这部电影的亮点。

理解与思考

《钢琴》《我们俩》与《中国合伙人》三部影片都是从身边的人物着手，反映人物的生活与情感。请欣赏这三部影片，并查看相关影评，理解影片中主要角色的“人设”是怎样的，与同学们分享你的思考和感受。

剧本大纲 是指构思剧本初期对人物、时间、地点、主要故事情节等的描述，是创作者前期对故事的构造和整体把握。简单来说，就是要用白描的方式，将故事的轮廓勾勒出来，情节主线要明确，结构要清晰。故事涉及的人物之间的关系、出场时间、主要事件和情节主线，都会通过剧本大纲较为清晰地勾勒出来。特别是故事结构上重要的情节点、发展脉络等，剧本大纲都要一一标识清楚。有了大纲，剧本的构思就有了一个大致的方向，不容易出现偏离主题的现象。可以说，大纲的撰写是编剧构思和梳理剧本的重要过程。一个好的剧本大纲会对整个影片的效果和质量产生积极的影响。做好剧本大纲的撰写工作是拍摄出一部优秀微电影的前提。

范例与提示

- ① 尽早确定好故事类型，或情感励志，或纪录写实，这些大方向非常重要，可以让剧本少走弯路。
- ② 人物是剧本的核心，确定主要人物的性格特征、情感及其与次要人物的关系是电影成功的关键。
- ③ 环境对整个故事的内涵和主题具有辅助性作用，不但可以描绘故事中的社会面貌，也可以表现人物性格、职业等重要信息。
- ④ 在影片中，电影主题是指创作者在整体上表达的主张，也是电影的灵魂。
- ⑤ 开场的戏剧性情境，是电影能够吸引观众继续看下去的重要因素。例如，可以设置主要人物遇到了怎样的麻烦，或者人物想要完成怎样的目标。

创想与体验

请选择合适的青春生活题材，通过提炼身边的人和事，根据以下剧本大纲一般要达到的目标，为微电影编写大纲，最终完善剧本：一、人物的姓名、性别、身份、年龄、外貌、性格与气质特点等；二、主人公要干什么事情，比如求学、竞选、比赛等；三、主人公做这件事情的意义及困难所在，即故事的波折与高潮；四、事件的结果，可以是开放性的结果，引发观众的畅想。



关键词

数码影像 数码绘画 微电影 剧本大纲 题材 剧本 团队

单元学业质量测评

课	评价内容	评价等级
第一课	关于比较、分析、判断、体验不同表达形式的现代媒体艺术作品或展览。	水平1：能发现和分辨现实生活中的现代媒体艺术作品及其作品形式和技术特点；能认识到现代媒体艺术对传统艺术的变化。
		水平2：能认识到现代媒体艺术具有多元表达形式的特点；能在调研的基础上，分析作品的内在含义，并提出自己的见解，与同学交流想法。
		水平3：能从历史和文化的角度，分析作品的文化内涵和艺术特色，形成总结报告。
第二课	关于比较、分析、判断、体验具有虚拟沉浸式的现代媒体艺术作品或展览。	水平1：能对生活中的现代媒体艺术作品进行调研，认知其造型规律和独特技艺。
		水平2：能认识到现代媒体艺术具有跨界性、虚拟性和互动性等特点，分析其创意来源，并与同学交流看法，阐述自己的审美心得。
		水平3：能认识到现代媒体艺术是科学、艺术与人文理念的结合，理解其为当代社会发展所作出的贡献，并形成总结报告。
第三课	关于电影人物角色“人设”的思考和调研；关于构思和编写青春题材的微电影剧本。	水平1：能简单分析、评价影片中的人物，并从创作主题出发，搜集资料，筛选合适的人和事，与小组成员讨论。
		水平2：能从多种角度分析和阐述影片所传达的人文关怀和文化意义，并横向比较其他影片中具有类似闪光点的人物，利用PPT进行分析和阐述。
		水平3：能以适当的社会关注、人文内涵的角度，从身边的人和事提炼主题，用思维导图的方式绘制人物关系图谱，制定出具有一定人文内涵的微电影故事大纲。
学习体会		

第二单元



前期的知识与技能

我们生活在一个日新月异的时代，各种现代化的软硬件设备推陈出新，让人应接不暇。如今，多媒体设备与技术的科技水平和自动化程度令人惊叹。以前遥不可及的高科技工具现在已进入了多数人的学习与生活中，每个人都可以使用摄像机、相机、平板电脑或智能手机，结合其他功能日臻完善的软件，来帮助我们记录生活、讲述故事、表达情感。

摄影、插画以及设计已然不是我们想象中那样可望而不可及，只要我们热爱，不断提升我们的审美情趣和观念表达，我们也可以利用数码工具，帮助家人、朋友在旅游观光时记录下快乐的点滴，把平常的图片编辑得更加精彩，或者摆脱传统绘画工具材料的限制，在屏幕上尽情涂鸦……

好的艺术创作离不开好的工具，你知道如今摄影、摄像都有哪些常用设备及软硬件吗？本单元将介绍摄影、摄像的基础知识，这是本书的重要学习内容，掌握这些知识除了能帮助我们完成当下的创作，还可以帮助我们在以后的学习和生活中掌握相关的影像技能。



影像设备与技术 无论是数码摄影还是数码摄像，原理都是光线通过镜头进入图像传感器（常用CCD或CMOS两种感光元件）形成影像，因此影响画质的主要因素就是镜头和图像传感器。常用的数码DV、数码微单相机、数码相机、智能手机、平板电脑基本上具备摄影摄像功能，而且性价比高、易学易用，已被大众普遍使用。这些设备的光圈、快门、光学变焦、白平衡等都可自动设置，而且还有延时拍摄视频、慢动作视频、影院级视频防抖等功能。得益于高性能的图像处理引擎和光学防抖技术，常用的数码影像设备实现了很高的清晰度、丰富的层次感和低噪点，甚至可以录制1080P分辨率的全高清和4K分辨率的超高清画面。实际上，仅就基础学习而言，普通数码相机和智能手机这类非专业的影像设备，已经足够录制我们的心中所想、眼中所见了。



▲ 专业级摄像机



▲ 数码DV



▲ 数码微单相机



▲ 数码相机

经典导读

下图截自一则主题为“发现身边之美”的皮肤护理品牌广告，是用手机慢镜头功能录制的多个纽约生活场景的其中一个瞬间，后期处理成黑白效果。智能手机的各项功能如此强大，完全可以胜任大品牌的营销广告制作。



▲ 《发现身边之美》 皮肤护理品牌广告 数码摄像

知识窗

近年来，不断普及的手持云台具有三轴防抖功能（如下图），配合专业的增稳算法，能实时过滤相机或智能手机使用时的颠簸和抖动，在运动中也能拍摄出稳定流畅的影像，从而让录制过程更加轻松。



▲ 手持云台



▲ 平板电脑



▲ 数码单反相机

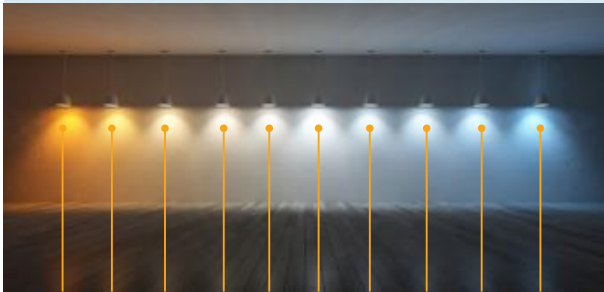


▲ 智能手机



▲ 手机镜头

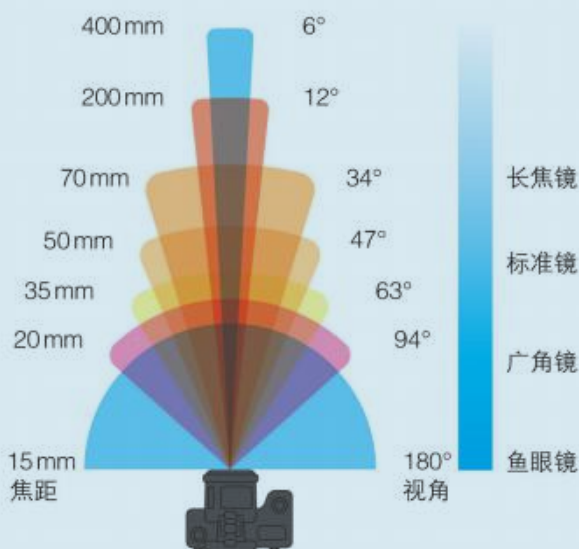
范例与提示



1000K
2000K
3000K
4000K
5000K
6000K
7000K
8000K
9000K
10000K

色温 光源的颜色常用色温这一概念来表示，随着温度不同，光的颜色各不相同，呈现出由红—橙—红—黄—黄白—白—蓝白的渐变过程。色温越低，色调越暖（偏红），色温越高，色调越冷（偏蓝）。色温通常用开尔文温度（K）来表示。

焦距 决定取景范围。比如镜头上的标识“18~135 mm”就表明镜头的焦距，两个数字说明是变焦，一个数字是定焦。表示焦距的数字越小，则焦距越短，视野越宽广；数字越大，则焦距越长，视野越窄。通常变焦镜头的焦距范围从24 mm或者28 mm起，至70 mm、85 mm或者120 mm，这种镜头较为常用，可以拍摄很多题材；24 mm和28 mm是广角镜头的焦距，主要用来拍摄风光；35 mm对于拍摄人文类题材非常好；50 mm被称为标准镜头，也被称为“大师焦距”，可以用来拍摄人文题材、人像题材等；200 mm和300 mm是长焦，非常适合拍摄鸟、荷花、运动等题材。



白平衡 为了消除或减轻由于色温造成的偏色现象，数码相机和摄像机可根据不同光线调节色彩设置，还原照片颜色。因为这种调节常常以白色为基准，故称白平衡。偏色现象产生的主要原因是不同光照条件的光谱特性不同，例如，在日光灯下拍的会偏蓝，在白炽灯下拍的会偏黄，人眼能够自我适应，但数码摄像机的感光元件就不具备这种功能，拍出的照片常会出现偏色。

快门 是照相机用来控制感光片有效曝光时间的构件，它的结构、形式及功能是衡量照相机档次的重要因素。快速快门可轻松抓拍运动的目标，而慢速快门则可以拍夜晚的车水马龙和丝绢般的水流效果。快门速度单位是“秒”，常见的速度有1、1/2、1/4、1/8、1/15、1/30、1/60、1/125、1/250、1/500、1/1000、1/2000等。

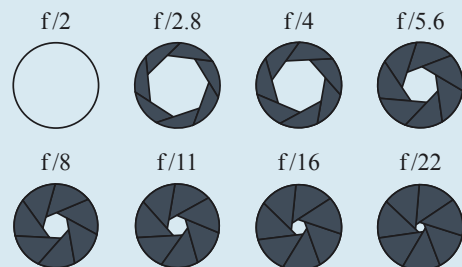


▲ 纪实摄影《2000年悉尼奥运会刘璇》 赵彤杰



▲ 如丝绢般的流水

光圈 英文名称为Aperture，是用来控制透过镜头进入机身内感光面的光量装置，是镜头的一个极其重要的指标参数。表达光圈的大小用f值，f值越小，光圈越大，进光量越多，画面越亮；f值越大，光圈越小，画面越暗。日常生活多用f值2.8~11的光圈（如下图所示）。





景深 在聚焦完成后，焦点前后的范围内所呈现的清晰图像的距离，这一前一后的范围，便叫作景深。



无人机摄影 无人机配置全画幅尺寸的CMOS传感器、专业航拍镜头和三轴云台系统后，可实现稳定流畅的、每秒30帧的4K超高清视频录制，媲美电影级别画面。

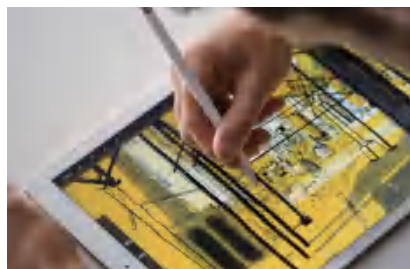
计算机设备与技术 近年来，基于计算机设备与技术的图像处理、视频非线性编辑、数字绘画以及网络开发与运用等技术得到很大的发展，专业的硬件设备逐渐向平民化的平台转移，大部分应用也从专业制作扩展到便捷设备等更为广阔的领域，大大地提高了工作效率。可以说，数字影像艺术的发展，是建立在计算机软件 and 硬件的发展基础之上的。

如今，平板电脑在很多领域都已经替代了传统计算机，成为非常便捷的工作与生产工具。它不仅具有摄影摄像、绘画设计、影音编辑等多种功能，而且结合绘图笔和软件，可以模拟现实中的多种绘画风格，极大方便了用户，越来越多的艺术工作者利用数码手绘板和平板电脑来创作艺术作品。

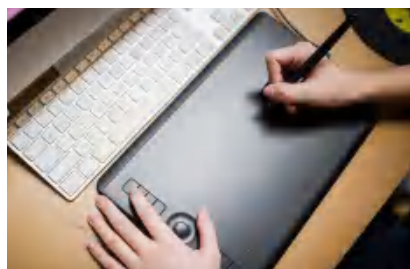
无论是数码绘画中运用的数位板，还是传统绘画所用的画笔，其实都是创作者表现心中所想、眼中所见的一种工具。只要具有一定的技能、良好的创意以及表达的激情，一切作画的方式都可为我们所用。



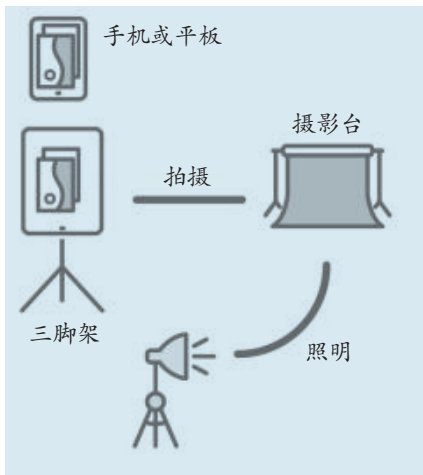
▲ 艺术家在数位屏上绘画



▲ 在平板电脑上绘画



▲ 利用桌面型电脑在数位板上绘画



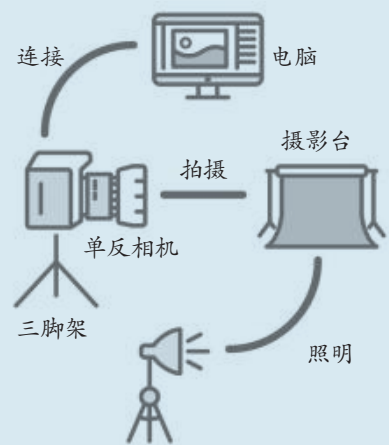
▲ 示意图



▲ 小学生在利用平板电脑拍摄简单的定格动画



▲ 专业团队利用单反相机、灯光、电脑等影像与计算机设备拍摄定格动画



▲ 示意图

与传统动画不同的是，目前的定格动画可以通过相机和电脑的互联，或者直接用平板电脑、手机上的应用Stop Motion Studio，即可实现拍摄和合成系列的一体化。同时，定格动画的帧速率也是可以在软件内设置的，一般是一拍二（12帧每秒）或者一拍三（8帧每秒）。定格动画最显著的优势便是制作人员门槛较低，不需要过硬的专业知识便可以直接上手制作，另外，投资成本也相对较为低廉。定格动画的制作材料几乎可以全部来自生活，硬件方面只要三脚架、相机、电脑和连接电脑的数据线即可。当然，大制作如《圣诞夜惊魂》《僵尸新娘》等会使用移动轨道或专业灯光，成本会高出不少。常用的特技合成和微电影等视频后期制作一致，有蓝幕抠像、动作模糊、手工绘制特技和擦除支撑物等。抠像合成也叫色键技术，如今的电脑、平板甚至手机都能完成此项工作。



▲ 学生利用音频软件剪辑音频



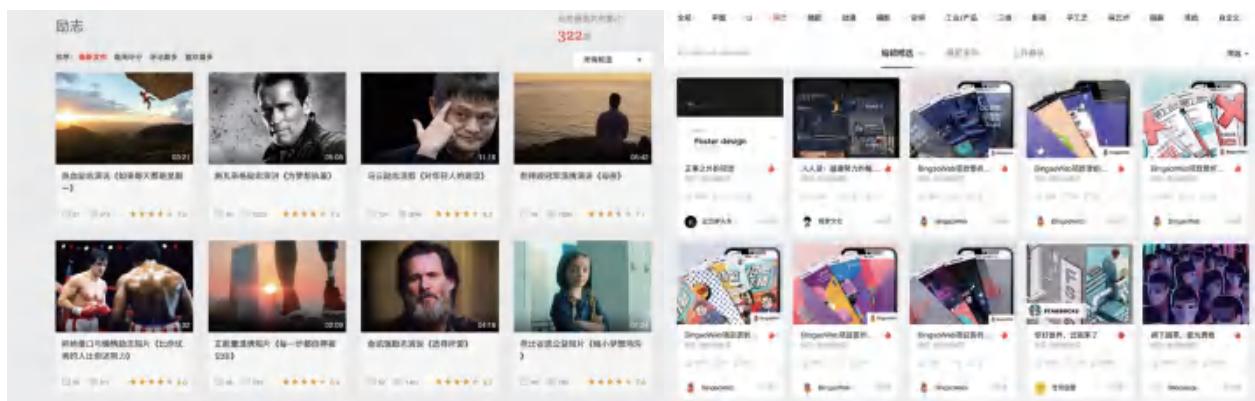
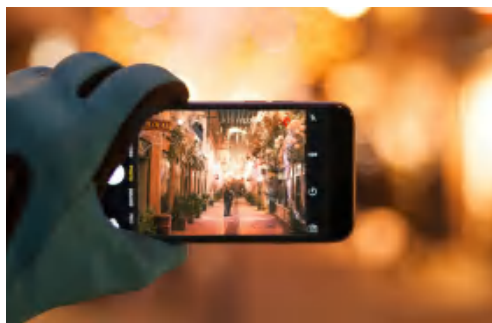
▲ 学生利用笔记本电脑剪辑视频



▲ 学生在课堂上剪辑视频

创想与体验

如今，智能手机已经比较高端便捷，不论是在商业中还是生活中，创作一个高质量的视频已不是难事。许多视频制作软件（如VUE）集拍摄和剪辑功能为一体，操作简便且容易上手。请尝试用手机软件，拍摄一段介绍微电影角色的短视频。



▲ 关于微电影的相关资源网站

▲ 关于数码设计的相关资源网站

探索与发现

如今，网站、微博和微信公众平台这些庞大的网络和自媒体，实现了和特定群体的文字、图片、语音、视频的全方位沟通、互动，为我们提供了一种全新的信息传播方式。同时，网络也是很好的多媒体呈现平台，在网络上，我们能发现大量借助网络推广的各类现代媒体艺术资源。请结合自身的兴趣和爱好，搜集并欣赏、学习关于数码摄影、数码绘画、微电影、数码设计相关的作品。

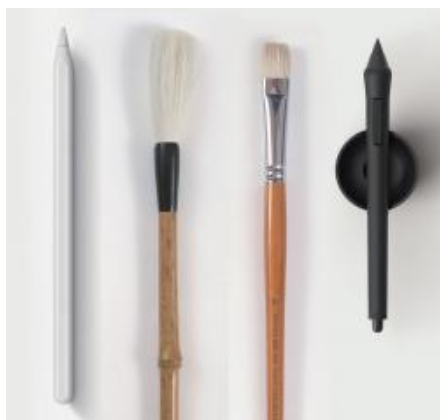
互联网传播设备与技术 网络作为一种新的传播载体，与技术密不可分。如今的“自媒体时代”基于HTML 5和CSS 3新的Web 3.0标准，实现了不同平台终端的兼容，让我们的网络体验更加有趣、更加互动、更加便捷。网络是真正意义的大众文化媒介，能即刻将作品通过计算机或智能手机送达公众眼中。各类形形色色的艺术设计作品大量分布在各大网站、媒体及相关平台上，为我们提供了丰富的学习、鉴赏、互动交流的资源。我们除了学习如何利用互联网传播设备与技术外，也需要了解最新的动态和资讯，来开阔我们的眼界。

理解与思考

仅凭一块屏幕和一支绘图笔，艺术工作者就可以创作出如同纸上手绘一样逼真的作品。请查阅相关资料，思考科技与绘画艺术的关系，我们学习好现代媒体艺术需要掌握哪些技术？

关键词

影像设备与技术 计算机设备与技术
互联网传播设备与技术



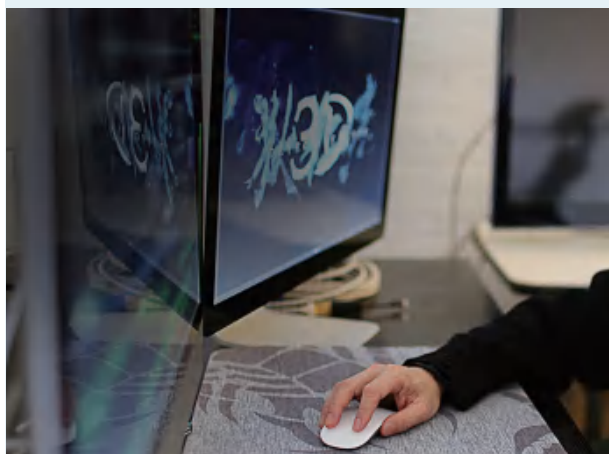
第五课 常用的设计软件

20世纪60年代初，一些数学家和程序员认为计算机可以成为视觉艺术创作的新工具，开始利用计算机从事艺术创作的探索，并称自己的实验为“计算机艺术”。他们的探索结出了丰硕的成果，因为他们的努力，才有了Photoshop、Premiere等常用软件，也使得计算机在艺术领域的运用越来越广泛。

现代媒体已经成为当前最为大众化、最具影响力的媒体形式。从电影所创造的幻想世界，到电影电视所关注的现实生活，再到各个领域的纪录片，现代媒体总是或多或少地影响着我们的生活。过去，影视制作需要极其昂贵的专业硬件，非专业人员很难通过这些设备制作自己的作品。如今，随着计算机硬件性能的显著提高，加之各种设备、软件的开发普及，许多非专业人士和影视爱好者也能利用计算机完成视频作品的制作。

范例与提示

电影《狄仁杰之神都龙王》（2013年）运用了顶尖的3D摄像机拍摄，后期利用Final Cut Pro X剪辑而成。在拍摄期间，导演利用片场拍摄间隙，在电脑上进行预先剪辑，初步预览所拍镜头的衔接效果，以便及时发现不足之处，补充拍摄漏缺镜头。

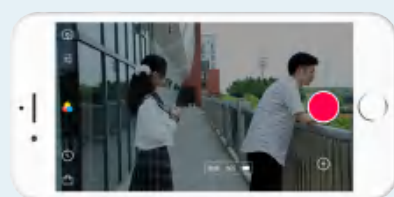
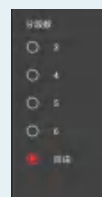
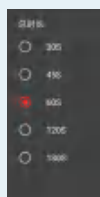


▲ 电影《狄仁杰之神都龙王》的片场剪辑

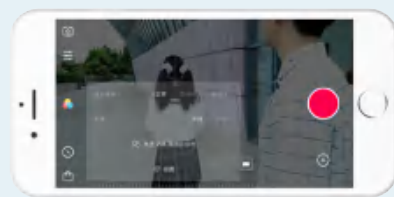


▲ 学生利用笔记本电脑Premiere剪辑视频

操作简单的视频软件VUE能实现拍摄和剪辑一体化操作，帮助我们更快完成模拟拍摄，并树立镜头组接的意识。例如总时长30秒的视频，如果分成6段，平均每个镜头5秒钟；如果分段数自由的话，则镜头的个数和时长均不受限制。



▲ 设置画幅比例 ▲ 设置视频时长 ▲ 设置分段（多个镜头）



▲ 设置滤镜色调 ▲ 设置镜头速度和美肤



在浏览器中查看片段

对素材进行部分截取

在时间线中编排影片

在检视器中播放视频

▲ Premiere Pro CC 2018操作界面

使用Premiere视频制作工具集，几乎可以编辑任何类型的媒体，创作出色彩绚丽的电影、电视和网页专业作品，而且速度快、效率高。除了专业视频剪辑软件以外，市面上还有诸多支持多系统平台，且高效低耗的剪辑软件。

后期剪辑软件 是将视频制作中所拍摄的大量素材，经过选择、取舍、分解与组接，最终做成一个连贯流畅、含义明确、主题鲜明，并具艺术感染力的作品。剪辑因为数字技术的介入也被称为“数字非线性编辑”。从20世纪80年代开始，数字非线性编辑在电影制作中逐步取代了传统方式，成为电影剪辑的标准方法。剪辑点是指视频作品由一个镜头切换到下一个镜头的组接点，也称“编辑点”。在正确的组接点上切换镜头能使镜头衔接流畅、自然。寻找和选择准确的剪辑点是视频剪辑工作的主要内容之一。

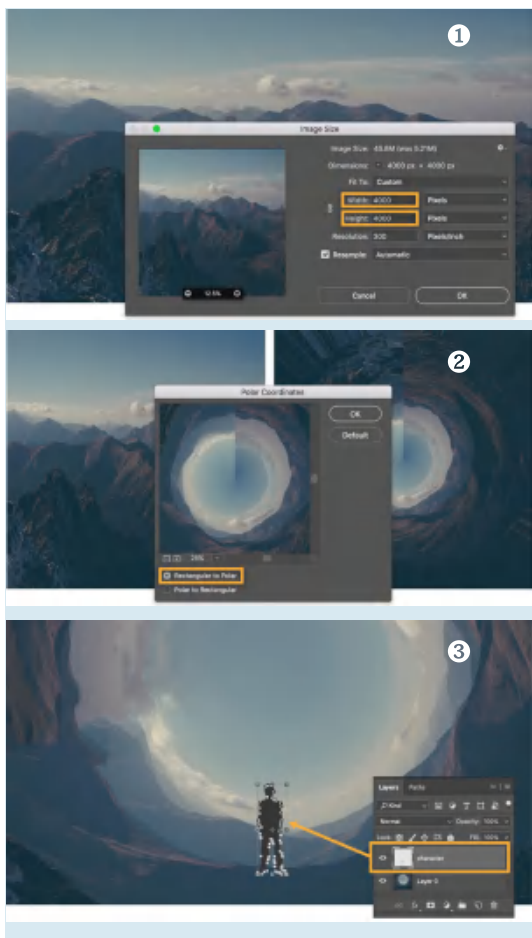
目前，专业的剪辑软件主要有Final Cut（MacOS平台）、Premiere（Windows平台和Mac OS平台）、iMovie等。

范例与提示

iMovie

iOS版和Mac OS版iMovie可以轻松浏览视频片段，也可以用来创作预告片和精彩的4K影片，甚至可以在智能手机或平板电脑上剪辑。利用iMovie制作影片也非常简单，只需选择视频片段，然后增加字幕、音乐和特效即可。

The image shows the iMovie software interface displayed on a laptop, a tablet, and a smartphone. The interface features a large preview window at the top showing a travel video with the text '旅行漫' and '旅行漫记'. Below the preview is a multi-track timeline for editing video, audio, and titles. The background of the interface is a scenic landscape with mountains and a lake.



▲ 《圆形的世界》 [埃及] 阿米尔·艾尔沙米 图像处理

埃及艺术家、摄影师阿米尔·艾尔沙米的作品被Adobe选为PhotoshopCC 2017版本的加载页图片。左图为阿米尔·艾尔沙米发布的如何制作Round Things效果的教程。

知识窗



Photoshop CC是一款易于使用的工具，可创建和优化摄影作品、网页和移动应用程序设计以及3D图稿、视频；可为图书、招贴、海报等平面设计项目创建精美的图像；具有一整套专业的摄影工具来合并多张图像、删除对象和润饰照片；利用内容识别技术裁剪照片以保留图像的外观，同时利用人脸识别液化功能进行精确的肖像调整。

图像处理软件 Photoshop是目前十分常用的图像处理软件之一，它不仅可以利用画笔工具新建原创图形，还可以修改、润饰各种已有的照片和图像，操作非常方便，深受用户欢迎。在Photoshop里几乎能够完成各种各样的效果处理：可以对数码图像进行剪裁调色，也可以添加各种滤镜效果，还可以将两幅或以上的图像进行合成，配以文字排版，生成新的图像。完成后的作品既可以另存为图片发布网络，也可以存储在移动存储设备上，还可以输出为印刷文件制作印刷品。

理解与思考

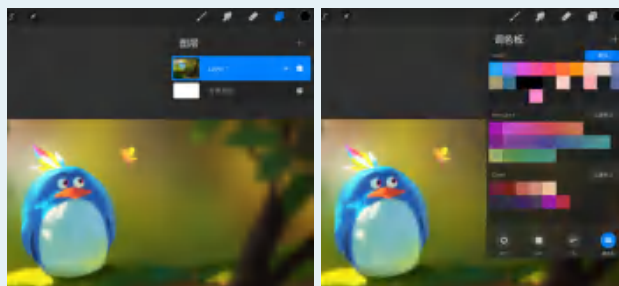
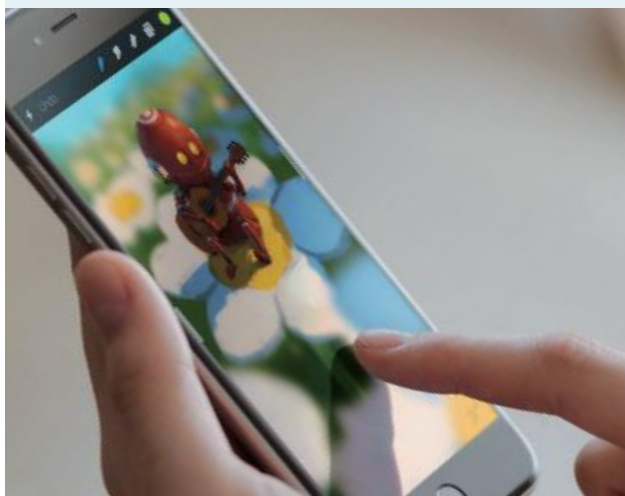
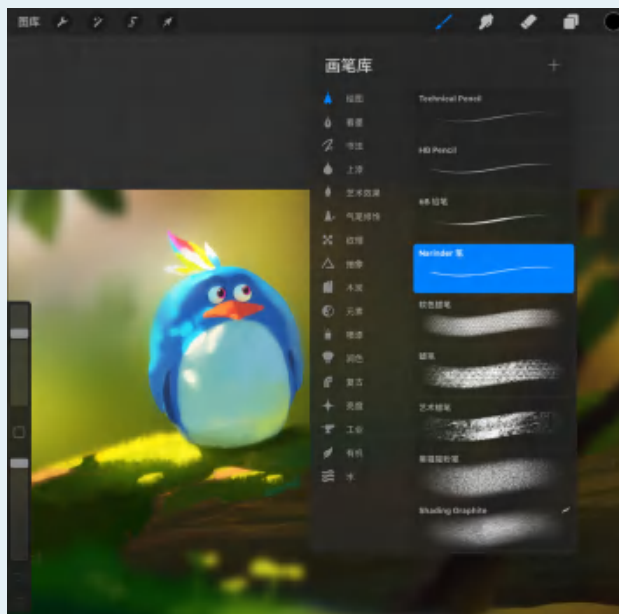
目前有很多对图像进行美化的手机软件，它们与Photoshop有何不同？请查阅相关资料，思考Photoshop图像处理的强大功能主要体现在哪些方面。

数码绘画软件 可以模拟各种传统绘画的用笔和效果，还可以通过对多种照片的混合、叠加，营造出与现实逻辑相悖的场景。传统绘画创作，通常是利用画笔在纸、绢、板、布等媒介材料上作画，对于工具及工序的要求较高。然而在数码绘画中，我们可以清晰地感受到传统绘画的媒介材料与电子媒介材料之间的相互渗透和融合，并享受科技带来的便利性。我们在各种科幻电影中看到的逼真动人的奇幻镜头，就是利用数字技术创造出来的。数字技术能使我们尽情地发挥想象力和创造力。目前，专业的数码绘画软件主要有Painter、Photoshop、ArtRage、SketchBook、Procreate（iOS平台）等。

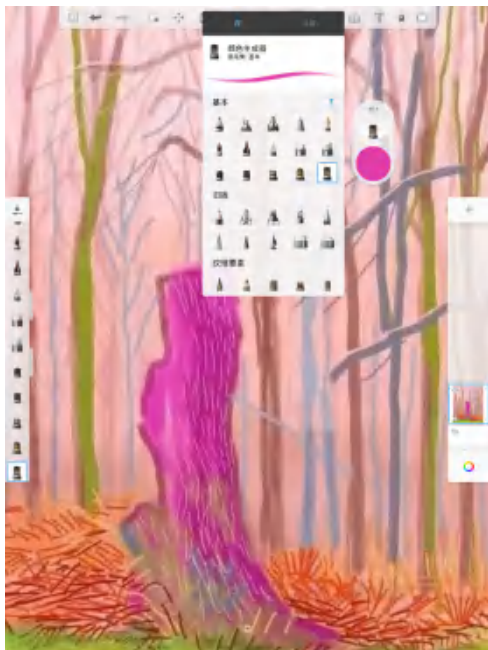
范例与提示



Painter是电脑绘图界中优秀的绘图软件之一，它具有传统绘画的视觉仿真效果和灵活多变的手绘表现方式，能让用户沉浸在充满自然媒介材料气息的工具画笔、纹理绘画功能、精细光滑功能和交互渐变功能的艺术世界中。



Procreate包括 120 种简单易用的画笔、高级图层混合、64 位性能以及功能强大的画笔引擎，且专门为iPad及iPhone设计，充分利用了iOS系统的优势，设计直观、速度流畅、处理能力强大，可以随时随地创作出色的数字作品。

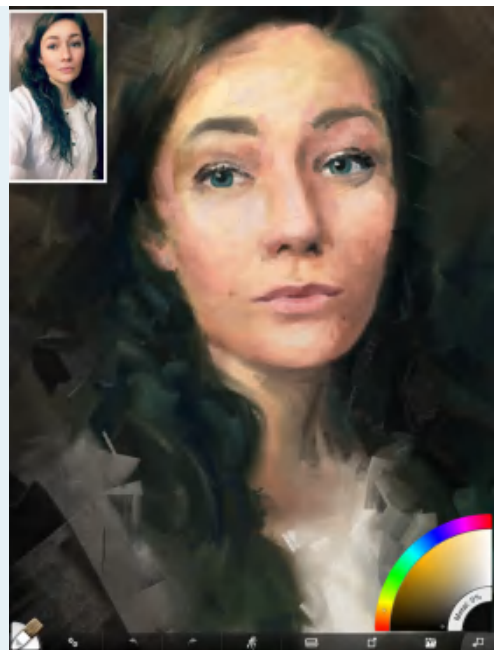


▲ SketchBook界面 (iPad端)



▲ SketchBook (手机端) 界面

SketchBook拥有强大的功能，种类繁多的画笔能带来自然丰富的绘画体验，受到不少创作者的喜爱。SketchBook几乎适用于所有设备，可在Windows、MacOS、iOS 和 Android等主流平台使用。



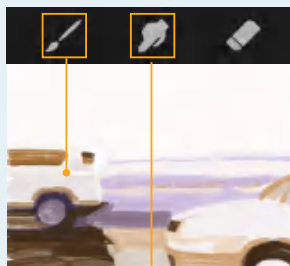
▲ ArtRage界面 (iPad端)

ArtRage是一款小巧的自然绘画软件，支持数位板操作，软件基于Windows和MacOS系统，能应用于大多数绘图板中。ArtRage简易的操作界面很容易上手，软件附带的笔触类型和风格也很丰富，如逼真的油画效果，不断更新的版本在提升性能的同时也增加了许多画笔类型和新的功能。目前在电脑端和手机端均可使用。

探索与发现

试着在智能手机、平板电脑或电脑上安装免费绘画软件SketchBook，了解它的图标和各项功能，看看它能给你带来什么意外的惊喜。

范例与提示



▲用笔刷着色



▲用手指涂抹工具过渡颜色



▲深入刻画水珠细节

▲《传说·江南》（2016年） 杨国辛 数码绘画（利用Procreate创作）



▲各类公众号、订阅号推送信息

图文编辑软件 网站、公众号、订阅号以及自媒体是信息传输、接收、共享的平台，借助文字、图片、声音、视频等给人们带来极其丰富的学习内容和展览资讯。一些在线的免费课程和APP也为学习者提供了海量优质的课程，内容涵盖人文、社会、艺术、科学、软件等领域。这些页面通过使用更合理的颜色、字体、图片、样式，以及动画、交互等进行页面设计和美化阅读，给予用户美好的视听体验和感受。

目前，针对各类平台的图文编辑软件APP有网页版的，也有手机版的，内附大量模板，易学易用，方便操作。

创想与体验

请利用智能手机或平板电脑下载绘画软件，并利用软件尝试绘制人物或者景观。尽量采取简单涂鸦的方式，对象可以是微电影中人物着装的描绘，也可以是场景设计中的道具。

关键词

后期剪辑软件
Premiere
图像处理软件
Photoshop

数码绘画软件
ArtRage
SketchBook
Procreate

第六课 视觉语言和运用

当我们明确了拍摄的主题，就要对器材与画面效果作出选择和判断。运用昂贵的器材并不意味着就能拍出好的作品，一部好作品的呈现，关键在于创作者的技术及其运用的效果。技术与效果总是为表达主题服务的，这就需要我们运用不同的构图、光影、色彩、远近、虚实等造型因素以取得最佳的视觉效果。

构图 是指作品中艺术形象的结构配置方式，是造型艺术表达作品思想内容，获得艺术感染力的重要手段，在绘画、摄影、摄像、平面设计中显得尤为重要。无论在何种艺术形式中，构图都追求在一个平面上处理好三维空间——高、宽、深之间的关系，以突出主题，增强艺术感染力。

经典导读

中国画“六法”中讲究“经营位置”，在用笔的时候可以取舍万疏，去芜存菁，而“经营位置”就是我们常说的“构图”。摄影家郎静山用中国画里的“定景”，创立“集锦摄影法”来摄影，构图如中国画般不受环境对象限制。所谓“集锦”，就是“集合各种物景，配合成章，舍画面之所忌，而取画面之所宜者”。

作品《云深不知处》完全脱离黑白摄影对光影、层次与清晰度的要求，用张大千的背影对着观众，并以茫茫大雾衬托单调的人与树，似梦中状态，又似缥缈仙境，可谓别出心裁。

我们从作品《圣拉扎尔车站背后》可以看出，布列松的瞬间美学是指摄影者在某一特定时刻，将形式、设想、构图、光线、事件等因素完美地结合，通过抓拍手段在极短暂的几分之一秒内，将具有决定性意义的事物加以概括，并用强有力的视觉构图表达出来。下图前景中跳跃的男子与背后海报里跳跃的女子相呼应，且呈现出“黄金分割”的比例关系，向我们诠释了布列松心中的“决定性瞬间”。



▲ 《云深不知处》（1963年） 郎静山 摄影（垂直构图）



▲ 《圣拉扎尔火车站背后》（1932年）
[法国] 亨利·卡蒂埃·布列松 摄影

构图的基本原则有三分法构图、对称式构图、对角线构图、三角形构图、黄金分割构图、引导线构图、框架式构图、垂直线构图、水平线构图等。这些原则经过一定变化，被灵活地运用到绘画、摄影中，帮助创作者寻找一个观察事物、表现事物的最佳视角和框架，也是在摄影、绘画、设计等艺术中经常使用的构图方法。

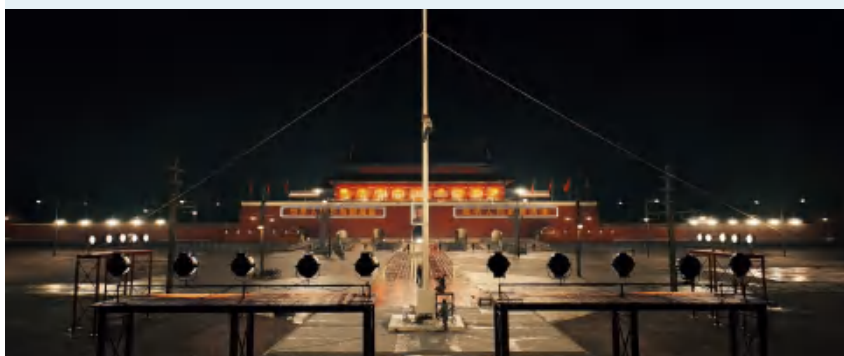
范例与提示



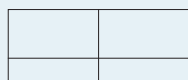
▲ 电影《我和我的祖国·相遇》中的三分法构图（2019年）



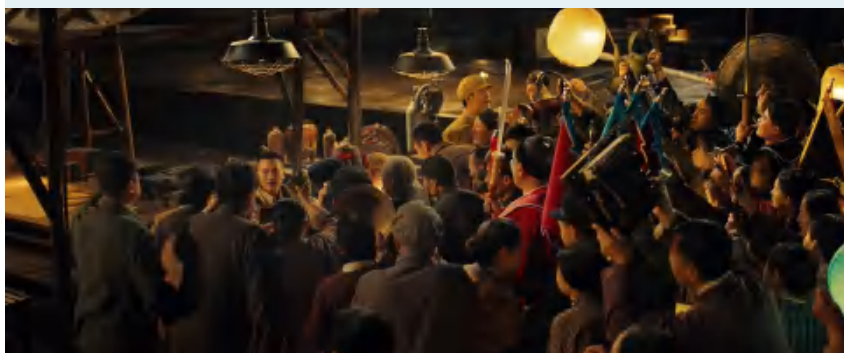
三分法构图 是最常见也是最基本的构图方法，以四条直线将画面分割成九个相等的方格。这种构图表现鲜明，画面简练，适合应用于各种拍摄题材，如风景、人物等。



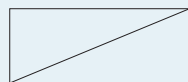
▲ 电影《我和我的祖国·前夜》中的对称式构图（2019年）



对称式构图 有上下对称、左右对称等，具有稳定平衡的特点。在建筑摄影中表现建筑的设计平衡、稳定性，以及表现唯美意境的镜面倒影。对称式构图多用于建筑、倒影拍摄等。



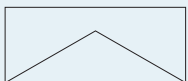
▲ 电影《我和我的祖国·前夜》中的对角线构图（2019年）



对角线构图 利用对角线将画面一分为二，形成强烈的疏与密、多与少、强与弱的对比关系，旨在打破画面的均衡感，具有很强的画面动态张力，常用于表现人群等力量上的对比。



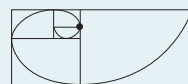
▲ 电影《我和我的祖国·白昼流星》中的三角形构图（2019年）



三角形构图 是指画面上的拍摄对象所呈现的形态类似于三角形，或者几个拍摄对象的关系正好组成一个三角形，从而增添画面的稳定性，常用于拍摄建筑、山峰、植物枝干、人物等。



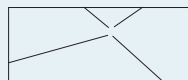
▲ 电影《我和我的祖国·护航》中的黄金分割构图（2019年）



黄金分割构图 来源于黄金比例 $1:0.618$ ，在画面中按照这一比例分割成一个一个的长方形，一连串在长方形上的对角点会形成一条路径，引领观赏者以最自然的方式欣赏框架内的画面。



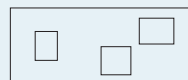
▲ 电影《我和我的祖国·前夜》中的引导线构图（2019年）



引导线构图 是通过线条来引导观众视线，吸引观众关注画面主体。引导线不一定是具体线条，只要有方向性的、连续性的任何物体，我们都可以称之为引导线。



▲ 电影《我和我的祖国·夺冠》中的框架式构图（2019年）



框架式构图 是利用一个或多个框架，引导观众视线到拍摄主体上，突出主体的同时让画面更有视觉冲击力，也让主体与环境相呼应。其常利用门窗、树叶间隙、网状物等作为框架。



▲ 电影《我和我的祖国·回归》中的垂直线构图（2019年）



垂直线构图 是利用犹如垂直线的样式使画面形成一定的韵律感，合理地利用这种构图方式可以表现高低不一、线条感十足的对象主体，使画面显得紧凑而富有节奏感。

此外，还有水平构图、S形构图等构图方法。构图方法虽然不胜枚举，但是通常都具有主题鲜明、视觉中心明确、画面简洁这三个特点。基于这些内在的要素，我们在构图时就要考虑好自己所要表达的主题，想好怎么才能强调主体和如何让画面变得吸引人，不要被单一的画面构图所局限。

光影 在摄影中，最重要的就是光线的来源，而光与影的组合，就像明与暗的对比，只要拿捏得恰到好处，就能创造出令人惊艳的图像。光影可以塑造被拍摄对象的神态、情绪、性格；如果是刻画物品，光影还可以塑造被拍摄对象的质感、形体等，就算是黑白照片，也可以拍出“光”彩照人的佳作。所以说，光影是摄影的灵魂，只要善用得宜，就能为影像带来画龙点睛之效。而在形成光影的过程中，光源方向的掌握亦十分重要。一般来说，大概可分为顺光、前侧光、侧光、侧逆光、逆光、顶光以及脚光等几种。

范例与提示



▲ 《大眼睛》（1991年） 解海龙 摄影

摄影作品《大眼睛》是作者在20世纪90年代跟踪拍摄农村小学状态和变化时，上万张照片中的一幅。《大眼睛》采用长焦镜头拍摄，使得前景虚化，有利于主体的表现。窗外的自然光位于小女孩的左侧后方，这样的侧逆光既表现了主体的轮廓，也因为照在小女孩前面的课桌上形成了反光，正好为脸部进行了适当的补光，弥补了自然光状态下光线不足的缺憾。特写的景别以及反射光的补光，都恰到好处地刻画出小女孩那双大眼睛。女孩名叫苏明娟，照片中的她正在读一年级，为了上学，她每天要往返24里山路，无论严寒还是酷暑，都不能阻挡她对知识的渴望。在这双大眼睛里，我们看到了贫困山区孩子要上学的梦想。自1992年4月《大眼睛》被确定为希望工程的宣传标识后，苏明娟因为一个求知的眼神被大家所熟知，也因为希望工程，包括苏明娟在内的百万贫困山区的孩子通过知识改变了自己的命运。《大眼睛》点燃了孩子们的希望，它的影响力已经远远超出了影像本身，包含了更多的社会意义，这就是影像的力量。



▲ 《香港》 何潘 摄影

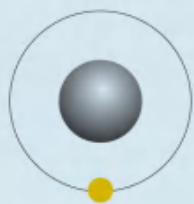
在摄影作品《香港》中，摄影师用心捕捉孤寂小巷的瞬间，巧妙运用光与影的交织，对光影的极致把握令人赞叹。



理解与思考

为什么《大眼睛》能成为“希望工程”的推广形象，《大眼睛》使人动容的地方在哪里，为什么一幅照片能如此深入人心？请在老师的引导下，结合网络评论，分析和思考此幅作品令人动容的地方。

范例与提示



① 顺光指的是光源和被摄物体是面对面的，在这光线条件下，主体色彩以及形态等特征都可以得到很好的表现，但是会使主体缺乏层次感和立体感。



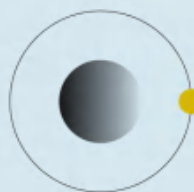
①



② 前侧光是指来自主体前侧的光线，并且光线的照射方向与拍摄方向形成 45° 的水平角度。在拍摄建筑、人像、花卉题材时，我们经常会用到这种 45° 侧光。



②



③ 侧光是指光的照射方向与拍摄方向成 90° 左右的角度，可以使被摄主体产生鲜明的明暗对比效果，使画面表现得非常有质感，常用于表现层次分明、立体感较强的画面，烘托人物特定情绪。



③



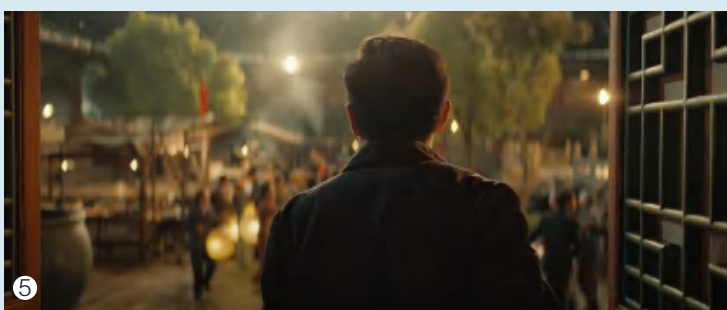
④ 侧逆光是从被摄主体的背面向我们镜头射过来的光线，与拍摄方向形成 $120^\circ \sim 150^\circ$ 的角度。



④



⑤ 逆光是指从被摄主体的正背面向镜头射过来的光线，得到被摄主体剪影的效果。虽然色彩、细节等特征难以体现，但恰恰能充分表现被摄主体的形态轮廓特征，具有一定的艺术魅力。



⑤

▲ 电影《我和我的祖国》（组图）（2019年） 导演：陈凯歌 / 张一白 / 管虎 / 薛晓路 / 徐峥 / 宁浩 / 文牧野

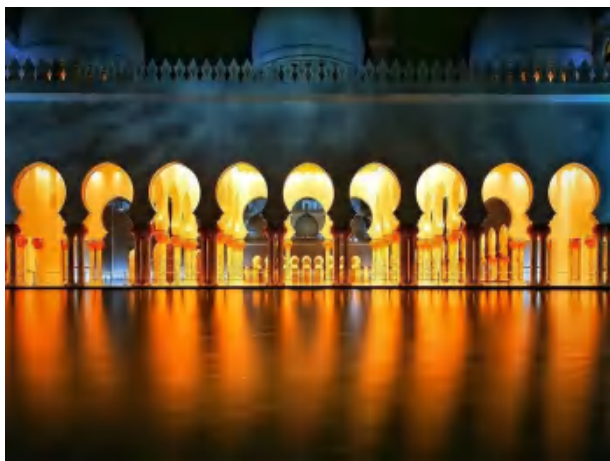


◀ 《国庆停车场》（2016年）
李玮 数码摄影 2017年
英国《国家地理》全球摄影
大赛中国区一等奖

2016年国庆，南京新街口停车场上车来车往，非常热闹。摄影师采用光圈13，快门30秒，ISO100的参数单张拍摄，每当停车场里有车亮灯并移动时，就按下快门，共拍摄60多张。后期通过堆栈，来表现国庆节夜晚新街口商业圈不一样的繁华景象。

色彩 通常与情绪相关，不同的色彩给人不同的心理感受。值得注意的是，黑和白也是颜色，与其他色彩一样都能激发人们的情感，使人在心理和情绪上产生共鸣。暖调色彩（如红色、橙色、黄色）能够带来温暖和愉快的感觉，冷调色彩（如绿色、蓝色、紫色）能让人感到平静和清爽。适当运用对比颜色，例如冷暖对比、纯度对比等，能够突出主体，形成色彩平衡。在影像方面，色彩也可以与其他视听元素紧密结合。

无论是电影拍摄还是平面摄影，色彩都系统性贯穿前期和后期的制作过程，不同的色彩会带来不一样的氛围和情绪，为画面表达和观众心理服务。调色是其中最后一步，对于工业化的电影制作而言，一个画面呈现出来的色彩，跟道具、环境、灯光甚至胶片和镜头的选择都息息相关，任何前期的失误，都可能意味着后期经费和时间的浪费。因此，不论是一部影片还是一组图片，都不可能在最后调色关头才开始考虑色彩，而是在设计画面、寻找环境、前期布光、器材选择之时，就已将色彩因素的考虑贯穿其中。

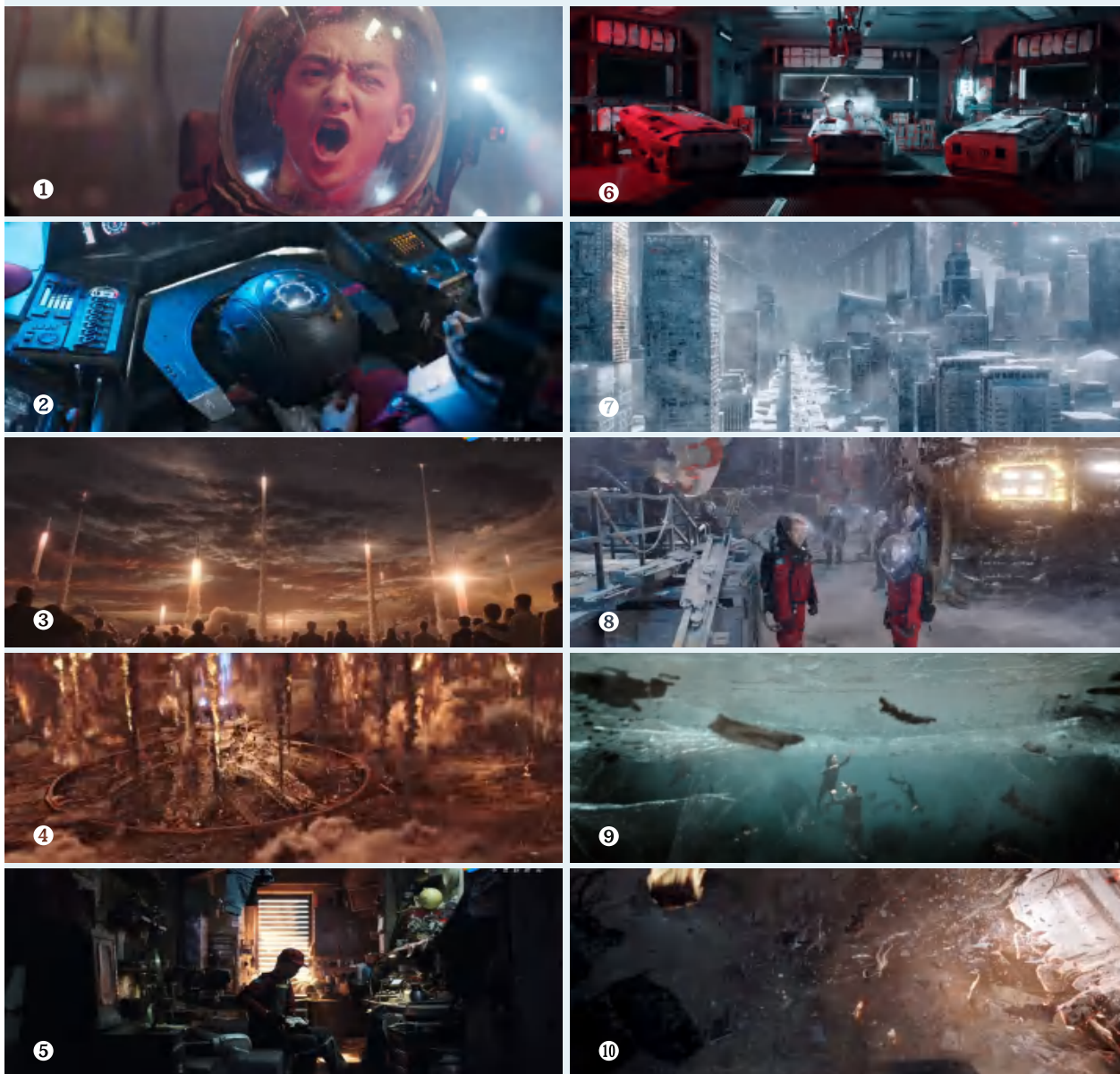


▲ 《夜色》 邓楠 手机摄影



《夜幕上海》 [德国] Mark Siegemund 数码摄影 ▶

范例与提示



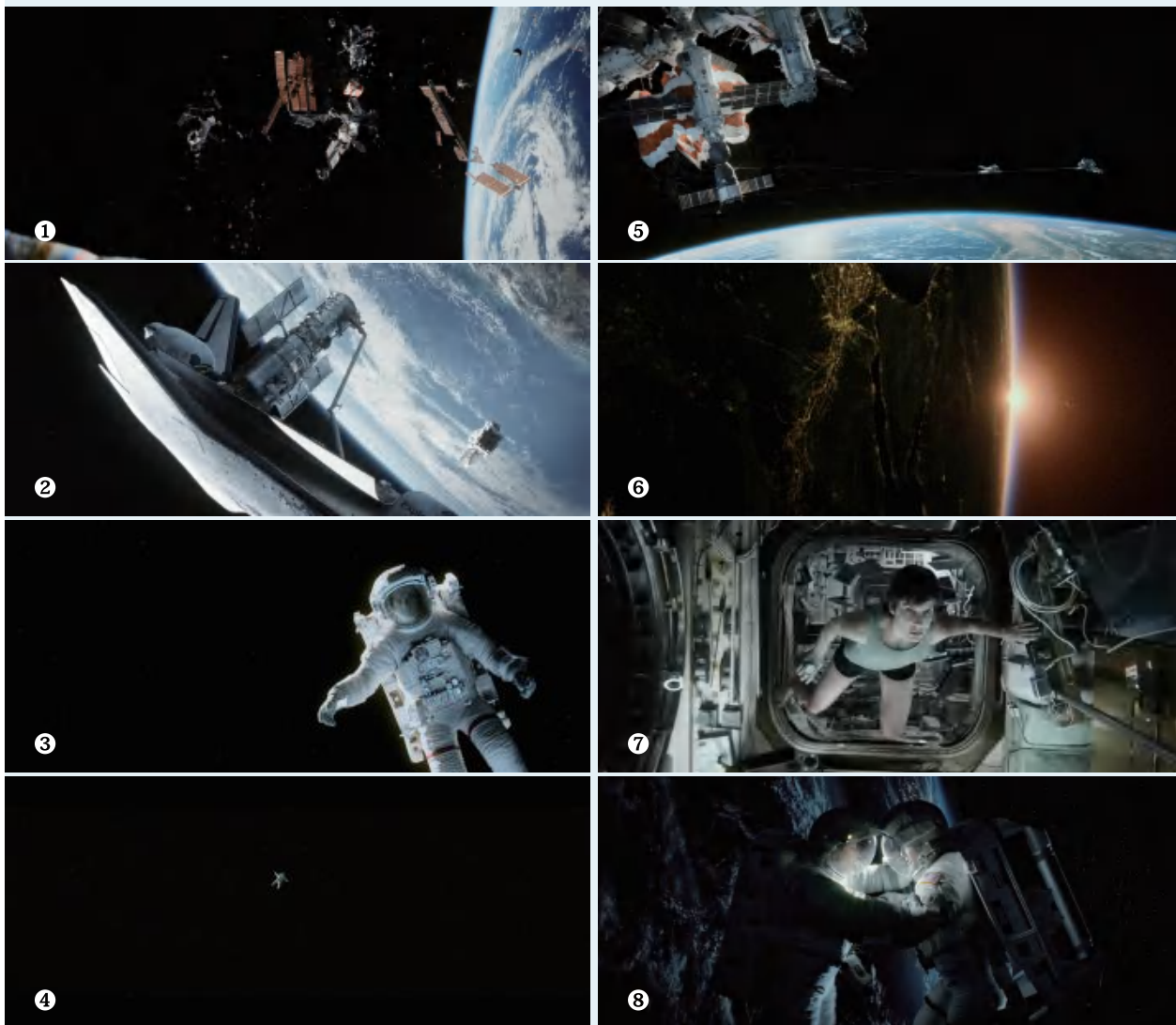
▲ 电影《流浪地球》（组图）（2019年） 导演：郭帆

- ① 红也是牺牲的红，人类命运共同体和全球饱和式救援，影片中处处都带着一种绝境时刻的集体主义悲壮感。
- ② 蓝色，象征着科技，无论是辉煌的空间站，还是复杂的装载车内部，蓝色都伴随着这些颇具未来感的仪器。
- ③ 橙色来自太阳，蓝色的流浪地球的远处是即将告别的暖黄太阳，橙色也象征着影片中最重要的一样东西——希望！
- ④ 黄色是沙漠、岩石、火光、废墟的颜色，因此当毁灭来临时，黄色的主色调更添末日气氛。
- ⑤ 通过窗外的布光形成一种中心渐变，勾勒出画面的层次感、纵深感，突出主体。
- ⑥ 红是紧张的红，能够调动观众的紧张感，以及突出画面中人物的巨大不安和压力。
- ⑦ 冰雪给人的感觉是寒冷，所以在户外雪景画面中，阴影加上青蓝色更能突出这种冰冷的感觉。
- ⑧ 画面中的灯光处处体现着橙色，和幽蓝的背景形成了很好的冷暖搭配。
- ⑨ 偏青的绿色是一种颇为诡异的色彩，常出现在恐怖悲情的气氛中，图为海啸中的灾难场景画面。
- ⑩ 画面右侧是偏亮偏暖、饱和度较高的颜色，而左侧则相反，这样的画面对比拉开了视觉差距，营造出空间感。

探索与发现

请利用闲暇时间，重温《流浪地球》这一视觉盛宴，试着从构图、光影、色彩等方面发现影片中美术画面和视觉语言的运用，并与同学们一起讨论。

范例与提示



▲ 电影《地心引力》(组图)(2013年) [美国] 导演:阿方索·卡隆

- ① 人造卫星被撞毁的刹那间,地球与碎片形成了虚实、动静的对比关系,在失重情况下,产生了如同慢镜头的美感。
- ② 人造卫星、男主角、地球构成大小远近的对比关系,体现了三者不同的力场。
- ③ 当女主角一筹莫展时,男主角从远处缓缓飘来,身上闪耀着白色光辉的正面形象让女主角产生即将获救的安全感。
- ④ 当女主角失去绳索,从镜头慢慢远去,在屏幕上变成一个小点的时候,直接表现出人在浩瀚无垠的太空中显得那么渺小与无助,使得观众的紧张之感油然而生。
- ⑤ 当男主角用绳子将女主角牵回来的时候,地球、空间站、人物之间构成的远景强调了人与环境的关系。
- ⑥ 太阳从地球的一边慢慢升起,与地面上夜晚的城市灯光形成自然光与人造光的对比,力量的悬殊可见一斑。
- ⑦ 每部影片都有一个色彩基调,影片中描述的太空场景基本是以冷色为主,女主角获救进入太空舱后,室内的黄绿色调烘托了重获新生的温暖质感。
- ⑧ 夜晚的太空显得幽暗和寂静,手电筒微弱的亮光让彼此有了依靠,灯光在烘托人物内心世界时起到不小的作用。

探索与发现

影片《地心引力》获得了第86届奥斯卡金像奖众多奖项:最佳导演、最佳视觉效果、最佳剪辑、最佳摄影、最佳影片(提名)等。请欣赏影片,参考上面的图文说明,尝试分析影片中对于美术语言(如光影、色彩、构图、对比、虚实、时间、空间、声音)的运用,思考并挖掘其独特的形式美感及背后的人文内涵。

通常被公认的好的影像作品,都需要创作者对构图、光影和色彩的使用不断考究、深思熟虑。因此,要掌握好画面语言的运用,需要不断地开阔视野,积累经验,理解经典作品中的创意思路、制作过程及其蕴含的意义,从而汲取创作灵感。

理解与思考

作品《鸽子与老人》获得2015年某手机摄影大赛人物类一等奖。该作品由韩松在伊斯坦布尔的旅行中用手机拍摄而成。耶尼清真寺前的广场中，售卖鸽饲料的老人坐在远处的红房子里，近处的儿童跑过，惊起了鸽群，老人非常淡然地看着眼前发生的一切。韩松前后花了15分钟，拍摄了近50张原片。作品透露了韩松对人、建筑与自然的认知。请通过以下创作过程，思考解析作者在创作中考虑的因素和后期处理技巧。



《鸽子与老人》(2015年) 韩松 手机摄影

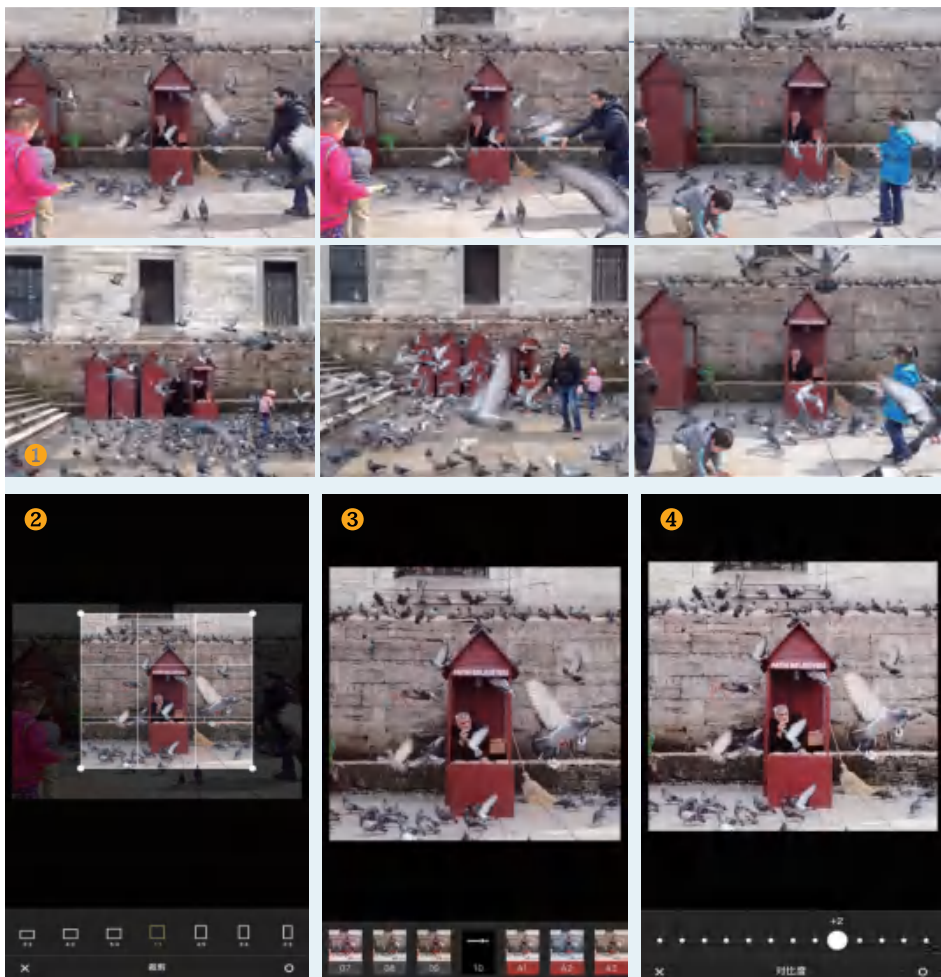
范例与提示

①在现场，作者对一个场景的多种尝试、多种角度的考虑，以及等待鸽子合适的分布情况。最终基于构图原理、形式美等规律后，挑选其中较为适合的照片做后期处理。

②裁切多余的、尴尬的部分，使画面饱满，主体突出。

③利用色调、滤镜等对图片进行调整。

④调整亮度、对比度、色温，让画面显得和谐。



创想与体验

通过这节课的学习，大家对如何组织画面有了一定的认识。请运用构图、光影、色彩等知识，尝试对某一题材（如风景、人物、花卉等）进行摄影摄像活动，或冲洗，或打印，或做成PPT，并与同学一起分享交流，试着从构图、光影、色彩等方面阐述它们的优点。

关键词

构图 光影 色彩 对比

单元学业质量测评

课	评价内容	评价等级
第四课	关于智能手机能否胜任现代媒体艺术创作的讨论发言，以及介绍微电影角色的拍摄尝试；关于利用网络资源对现代媒体艺术作品的课外赏析；关于科技与数码绘画艺术之间的关系思考。	水平1：懂得摄影中的光圈、焦距、景深和快门的知识和使用方法，能利用便捷的、普及的数码设备进行拍摄。
		水平2：能认识数码绘画、定格动画硬件的特点，能利用网络探索、欣赏和学习现代媒体艺术作品，交流感受。
		水平3：能认识数码绘图笔和传统画笔的异同，认识现代媒体艺术对传统美术的改变和影响。
第五课	关于手机拍摄视频软件VUE的实例操作；关于图像处理软件Photoshop、数码绘画软件SketchBook、Procreate的认识和初探。	水平1：在自主学习软件后，学会Photoshop、SketchBook等软件的基本操作，进行设计、绘制作品。
		水平2：能利用数码绘画软硬件进行微电影人物或景观构想的绘制，并与同学交流创作意图和想法。
		水平3：能利用手机、相机、摄像机或电脑软件创作带有情节性的作品，并与同学交流、探讨作品中存在的问题，在此基础上进行修改、完善。
第六课	关于构图、光影和色彩等视觉语言运用的讨论，发表见解和看法；关于课文中某些具体个案的综合分析和思考；关于摄影摄像等现代媒体艺术的创作体验。	水平1：能针对现代媒体艺术作品，谈论其中的构图形式，如三分法构图、对角线构图、三角形构图等，并将这些方法运用在实际拍摄事物中。
		水平2：能根据光影、色彩和构图等分析现代媒体艺术作品中美术语言的运用；能利用影像设备根据主题进行拍摄，表达自己的感受。
		水平3：能利用手机、相机、摄像机或电脑软件，创作在视觉语言运用上具有美感的作品，并与同学交流、探讨作品中存在的问题，在此基础上进行修改、完善。
学习体会		

第三单元



中期的设定与拍摄

我们在电影院或者家里看电影时，透过银幕或屏幕，既能看到大自然的美景，也能看到很多被人类遗忘的角落；既能看到人类的悲欢离合，也能感受到大自然中其他物种的生命和情感。我们仿佛置身于他人的人生里，为他人的幸福而欢喜，为他人的悲苦而落泪。有人把摄像机比作人类的眼睛，不论是静止的画面还是流动的时空，都可以被它记录下来。

微电影、短视频以及各类媒体制作精良的影像，拓宽着我们的视野，只要我们学好镜头拍摄剪辑的语言和原理，我们也可以根据一个剧本或一个视角，拍摄出属于我们青春主题的故事，为我们的青春发声！

好的影视作品的画面，既可以反映现实，也可以表现创作者的内心追求，你知道影视拍摄要如何分工么？如何运用好镜头语言，更好地实现文字到影像的转化？在本单元的学习中，我们将通过微电影的实际拍摄来学习和体验电影艺术的创作过程，从而了解和走进现代媒体艺术，体验艺术工作者创作的心路历程，了解艺术工作者观念表达的方式与途径。



▲ 摄影师利用手机拍摄视频

拍摄工作是在导演的指挥下根据拍摄计划有序进行的，主要实施者是摄影师和辅助的工作人员。在拍摄之前，我们要做好以下准备工作：一是组织好人员。摄制组成员包括导演、摄影、录音、灯光、道具、服装、场记、演员等，根据拍摄日程安排分组工作。不单是导演的工作，摄制组其余成员的工作也至关重要，缺一不可。二是做好拍摄安排。拍摄安排包括拍摄顺序的安排、场景的选择。三是备齐设备器材。设备器材的准备包括检查摄像设备、录音设备、灯光设备是否完备等。只有做好这些准备，才能保障我们的拍摄正常进行。

导演 是凝聚团队智慧的最高指挥者。一部影视作品，既反映了导演对现实生活题材的提炼，也体现了导演选择表现手段的智慧，而且作品质量很大程度上也取决于导演的艺术修养和审美高度。从剧本到分镜头脚本，再到摄影、演员、美术设计、录音、作曲等，对各部门提出要求，根据拍摄计划指导现场和各项后期工作，导演的工作贯穿影片拍摄的整个过程，直到影视作品全部摄制完成为止。



▲ 导演在与主演说戏



▲ 演员化妆



▲ 摄影



▲ 灯光

演员 人数及人选由导演确定。影片开拍前，演员要读剧本、背台词、排练等。影片拍摄时，演员要完成表演。演员分为主角、配角和群众演员。

摄影 影片拍摄前，摄影师与导演讨论拍摄方案，并确定拍摄器材。影片拍摄时，和录音、灯光等人员沟通配合完成现场拍摄。拍摄后，将拍摄素材进行整理存储并交给导演。

灯光 影片拍摄前，灯光师与导演讨论布灯方案，并确定灯光器材。影片拍摄时，完成现场布光。

探索与发现



多机位拍摄指使用两台或以上的摄影机，对同一场面同时进行多角度、多方位的拍摄。某些场景规模宏大，群众演员众多，场面调度复杂，为使拍摄一次性成功，提高拍摄效率，一般采取多机位拍摄的方法。请在微电影的拍摄过程中，尝试多机位拍摄，并探索因此产生的益处。

◀ 多机位拍摄



▲ 录音



▲ 场记



▲ 道具

录音 影片拍摄前，录音师同导演讨论录音方案，并确定录音器材。影片拍摄时，完成现场同期录音，遇到不适宜现场录音的情况，可以选择后期配音。拍摄完成后，将拍摄录音进行整理存储并交给导演。

场记 影片拍摄时，场记负责打板并记录包括场次、镜头号、拍摄方法、镜头长度、演员的动作和对白等各方面的细节和数据。由于拍摄时不能按镜头顺序进行，因此，场记所做的记录能够为继续拍摄以及补拍、剪辑、配音等后续工作提供准确数据和详细资料。

范例与提示



▲ 电视剧《长安十二时辰》（2019年）中望楼实拍（左）与最终画面（右）



▲ 电影《十月围城》（2009年）的街道布景

布景能够帮助塑造影片的氛围。《十月围城》剧组为了在这部影片中还原历史真实感，耗资4300万元人民币，用了8个月的时间，以1:1的比例在上海修建了一个1906年的香港中环场景，总占地面积超过6万平方米。



◀ 电影《流浪地球》（2019年）的太空睡眠舱和工程车内部实景

《流浪地球》电影成本超过3亿元，基本花在了电影制作上，片场能搭建实景的几乎都搭建实景，不但以超高的标准和细节度，而且还模拟制作出使用过的痕迹，完全就像真实场景一样。

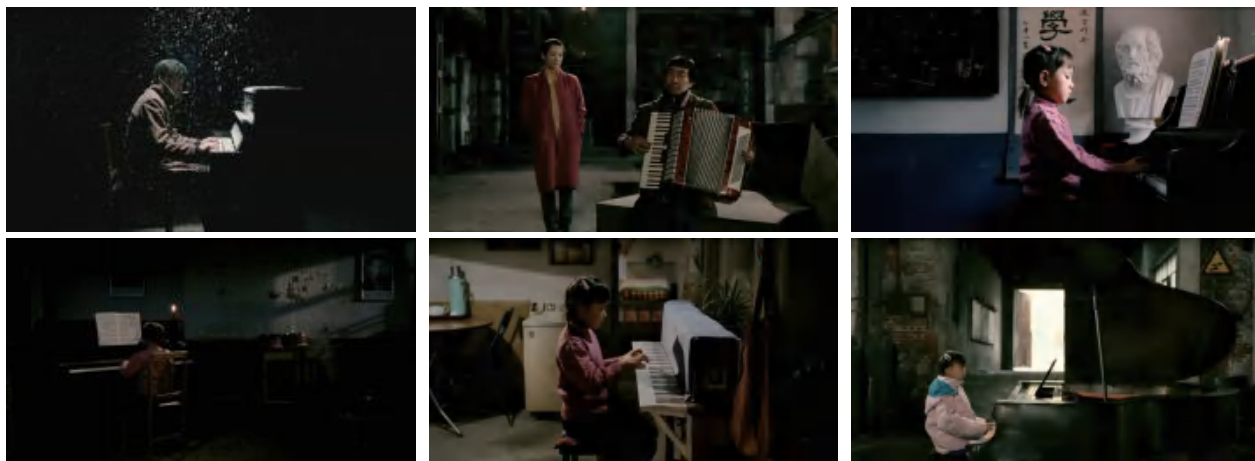
电影美术将文学剧本中关于环境、人物形象、服装效果等文字描写转化为具体形象。美术师对影片的整体造型进行设计，包括景物造型和人物造型两个主要方面，具体工作内容包括电影布景、道具、服装的设计等。

布景 包括内景和外景，是电影造型的重要手段，提供剧中人物的活动环境。电影布景制作技术，直接关系到影片的造型质量。外景是电影内景的外延和补充，外景利用实景拍摄具有较强的纪实性和表现力。另外，如果涉及奇幻、科幻等题材，就需要搭建绿幕，通过后期特效制作虚拟的布景。

经典导读

道具具有从侧面塑造人物性格的作用。影片中的父亲具有深厚的音乐功底，吹拉弹唱样样皆通，这铺垫了他具备后来制造“钢的琴”的能力。在后面的情节中，女儿分别用不同的钢琴练习，如在辅导老师家中弹的琴，晚上偷偷摸进学校练的琴，弹父亲用纸板画的钢琴，而最终弹上钢铁铸造的“钢琴”。“钢的琴”不仅承载着父亲对女儿的承诺，更是父亲和他那帮朋友的感情寄托，让他们重拾了做人的尊严，深刻地体现出“钢的琴”的分量。

钢铁之躯的钢琴，拥有的不仅仅只是那份钢铁般的坚实，更饱含有一份亲情、友情、梦想，它所凝聚的不仅仅是大家不辞辛劳的汗水，更有对于梦想的执着，对于未来的希望，对于过往的回忆！



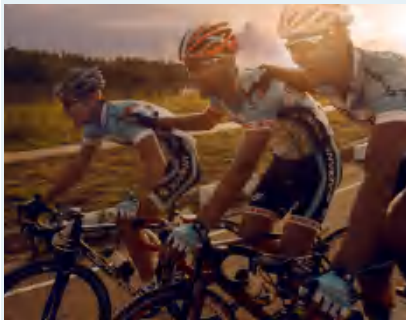
▲ 电影《钢的琴》（2011年）中的各式道具

道具 有陈设道具和戏用道具之分，它们应和剧本表现的时代、特定环境相匹配。微电影由于受资金、制作周期、收益渠道等因素制约，其美术设定环节可以根据影片的实际情况做相应的调整和简化。



▲ 电影《流浪地球》（2019）中的机械外骨骼道具

范例与提示



▲ 电影《破风》（2015年）中的自行车道具



▲ 电影《战狼 II》（2017年）中的坦克道具

赞助商为《破风》准备的比赛用的自行车，以及《战狼 II》动用多达10辆的真实坦克，这都在一定程度上提升了整部电影的品质。

理解与思考

自电影诞生以来，国内外涌现出众多经典的影片，同时成就了不少知名的导演。请选取一个你喜欢的电影导演，谈谈你对他的看法，可以是对他代表作品的理解，也可以是关于他对人生、对社会、对电影感悟的看法，甚至可以是对他在执导影片时个人风格的评价等。

范例与提示

定格动画《巨婴》创作过程



▲《巨婴》(2017年) 导演: 葛苾佳 定格动画

影片用夸张而讽刺的叙述方式, 赤裸裸地表现了“啃老”“巨婴”等社会现象, 发人深思。



① 前期人物设计手稿



② 前期家居家具设计手稿及模型制作



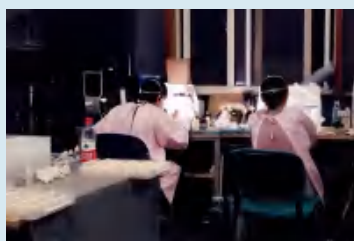
③ 各式服装服饰手工制作



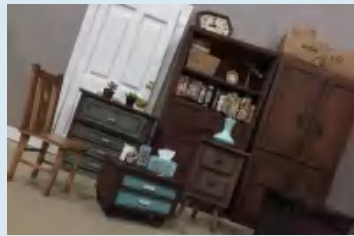
④ 为人偶搭建标准或简易的骨架, 并裹上胶泥



⑤ 人偶脸部各式表情、口型的胶泥基础模型制作



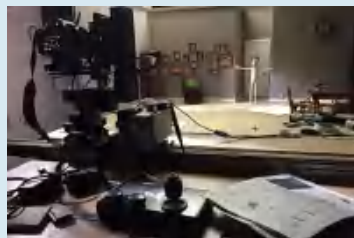
⑥ 为人偶脸部模型涂装各式肤色、表情、口型



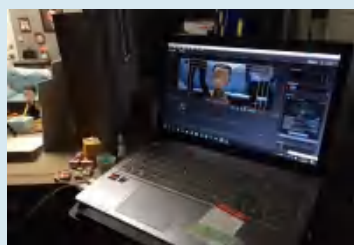
⑦ 为家居物品涂抹颜色、表面肌理并摆放一定位置



⑧ 按人物动作要求, 逐帧调整人偶关节位置并拍摄



⑨ 按照分镜头台本分场次、景别等进行布光拍摄



⑩ 联通计算机与摄像机, 观察动作幅度是否准确, 适当调整后重新拍摄



⑪ 形成最终拍摄画面

关键词

导演 摄影 灯光 录音 场记 演员 布景 道具 服饰 化妆

第八课 用镜头“说话”

视听语言是电影最主要的艺术表现手段，同时也是大众传媒中的一种符号编码系统。之所以被称为语言，是因为它已经成为一种信息传播的手段，一种文化交流沟通的工具。视听语言主要包括镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系等。

镜头 是视听语言系统中最小的单位，是摄影机从开机到关机不间断拍摄的每一个片段，它的时长并没有绝对的标准。一个具备叙事能力的视频可以由上千个镜头相互衔接组成，形成逻辑关系；也可以由一个单独的镜头组成，比如运用精准调度将视频一次性拍摄完成的“一镜到底”。

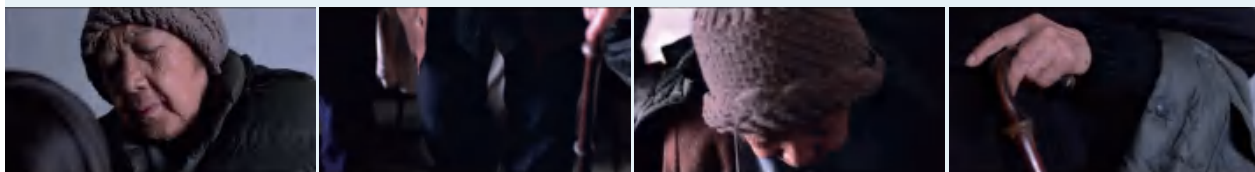
景别 是指由于摄影机与被拍摄对象的距离不同，而造成被拍摄对象在摄影机寻像器中所呈现出的范围大小的区别。景别一般可分为五种，以人为例，由近至远分别为特写（人体肩部以上）、近景（人体胸部以上）、中景（人体膝部以上）、全景（人体的全部和周围背景）、远景（被摄体所处环境）。摄影时，利用复杂多变的镜头调度，交替地使用各种不同的景别，可以使视频剧情的叙述、人物思想感情的表达以及人物关系的处理更具表现力。



▲ 电影《闪光少女》截屏（2017年） 导演：王冉

▲ 电视剧《长安十二时辰》中的服饰设计 数码绘画

范例与提示



▲ 电影《我们俩》（2006年）的叙事手法和景别运用

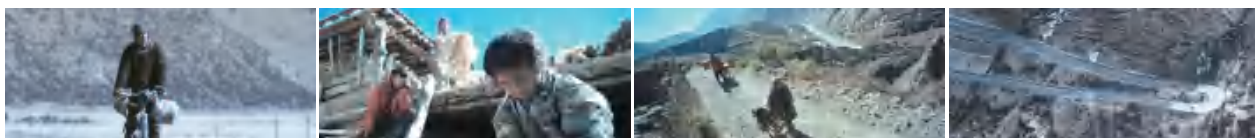
该片在叙事的过程中为了渲染特定人物的精神状态，展示了大量的细节。在女孩回来看望老太太时，影片用一系列的特写镜头细致地表现了老人的状态：站立不稳的双脚、晃动的身体、颤抖的双手、微微睁开的双眼，系列镜头道尽了由于女孩走后，老人因长期孤独而思念的真挚感情。

理解与思考

选择一部你喜爱的影片，理解与思考如何利用动作的特写镜头等细节描写渲染人物的面貌、性格和精神状态。

镜头的拍摄方法大致可分为固定摄影和运动摄影。

固定摄影 是指在摄影机机身和机位不变的条件下进行的拍摄。被拍摄对象可处于静态，也可处于动态。固定摄影善于表现人和物，观众能够在镜头中详细地观察被拍摄的对象，不会受到其他运动因素的干扰。但长时间的固定镜头容易使视频的节奏显得缓慢而缺乏变化。固定摄影中形成的画面构图主要依赖于摄影角度的选择。一般来说，摄影角度可大致分为平拍、仰拍、俯拍和鸟瞰等。



▲ 平拍

▲ 仰拍

▲ 俯拍

▲ 鸟瞰

运动摄影 是指在一个镜头中通过移动摄影机或变化镜头、焦距进行的拍摄，包括推、拉、摇、移、跟等镜头。

推镜头：是指摄影机沿着光轴方向向前移动的拍摄。镜头中的画面效果由大景别向小景别变化，使观众可以在一个镜头里了解到被拍摄对象整体与局部的关系。

拉镜头：是指摄影机沿着光轴方向向后移动的拍摄，与推镜头的运动正好相反。镜头中的画面效果由小景别向大景别变化，让观众的视线由局部到整体，渐次扩展视野范围。

摇镜头：是指摄影机机位不动，机身沿水平或垂直方向做运动的拍摄。摇镜头的画面效果是从一个视觉中心到另一个视觉中心的过程，能产生环视和巡视的艺术效果。

范例与提示

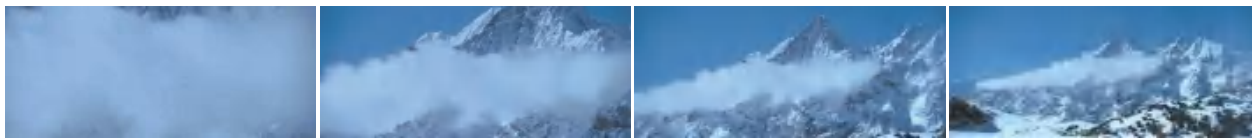
电影《摔跤吧！爸爸》（2017年） [印度] 导演：尼特什·提瓦瑞 ▶

摄影角度有主观角度和客观角度之分。主观角度就是把摄影机当作演员的眼睛，将摄影角度和人物眼睛的位置统一起来，让观众有种身临其境的感觉，从而突出人物的主观感受。客观角度就是让摄影机如同一个旁观者，客观地去记录场景下的被拍摄对象。电影《摔跤吧！爸爸》根据真人真事改编，在影片的末尾，吉塔在比赛的最后关头回想起年幼时父亲对自己严苛的训练，终于体会到父亲的良好苦心。这里运用了吉塔的主观视角——在水底仰望父亲时的无助和绝望，令观众感同身受。

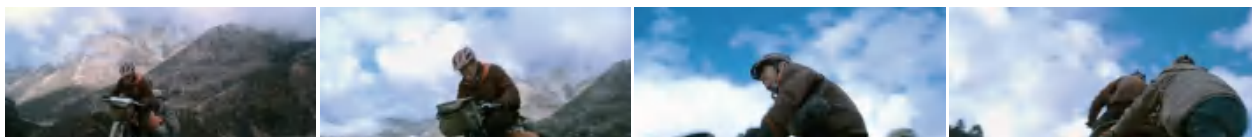




▲ 电影《阿甘正传》（1994年）的推镜头



▲ 电影《转山》（2011年）的拉镜头



▲ 电影《转山》（2011年）的摇镜头

升降镜头：是指摄影机做上下运动的拍摄，是一种从多视点表现场景的方法。其变化有垂直升降、弧形升降、斜向升降和不规则升降等。

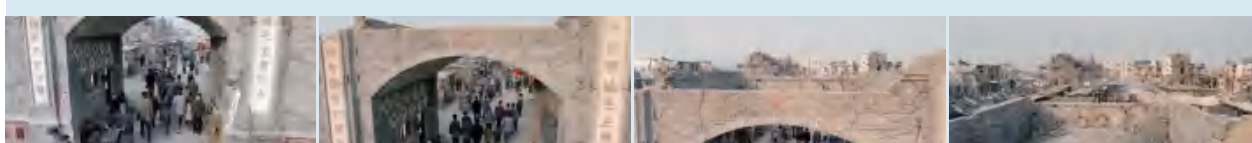
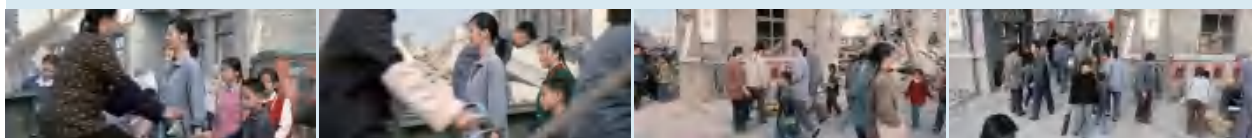
移动镜头：是指摄影机沿水平面做各方向移动的拍摄。移动镜头还可以跟其他拍摄方式相结合，如跟移、摇移等。综合各种形式的移动镜头，可以丰富视频画面的表现手段。

旋转镜头：是指被摄主体或背景呈旋转效果的拍摄。

晃动镜头：是指摄影过程中摄影机机身做上下、左右、前后摇摆的拍摄。常用作主观镜头，如眩晕、醉酒等身体状态下的主观镜头，有时也为创作特定的艺术气氛服务。

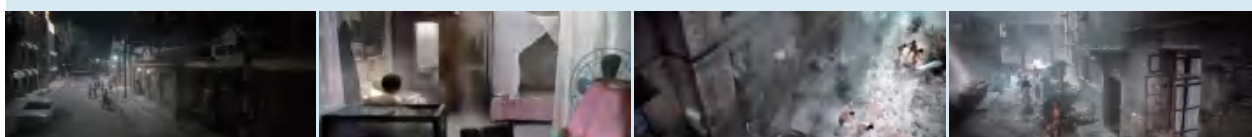
跟拍镜头：是指摄影机跟随主体在运动中进行的拍摄。

范例与提示



▲ 电影《唐山大地震》（2010年）的移动、升降镜头分析

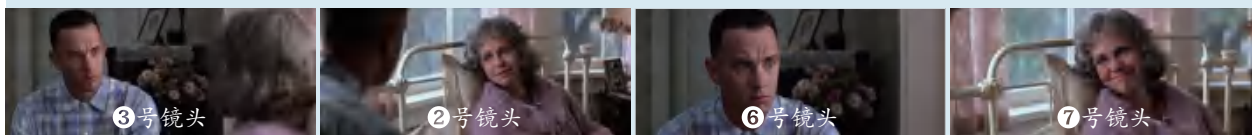
母亲带着方达去见奶奶的场景采用了大摇臂拍摄，摄影机先跟着人物由右向左移动（移动镜头），然后向上拉升（升降镜头），不仅交代了人物和环境的关系，更展示了废墟的全景面貌。



▲ 电影《唐山大地震》（2010年）的晃动镜头分析

镜头中，地震时房屋和街道剧烈晃动，为了营造真实感和现场感，此段采用了晃动镜头。

范例与提示



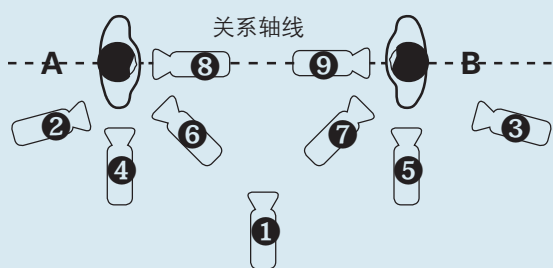
▲ 电影《阿甘正传》（1994年）中关系轴线在对话中的运用

阿甘和母亲对话，彼此交流的视线之间就会形成一条无形的直线，也就是我们说的关系轴线。这时摄影机架设在轴线的一侧进行拍摄，镜头里阿甘在左，母亲在右，无论摄影机如何变换机位和远近距离，两个角色的位置、动作及眼神的交流在我们相连的一组镜头里都保持着前后一致、相对稳定的状态，这就是轴线的作



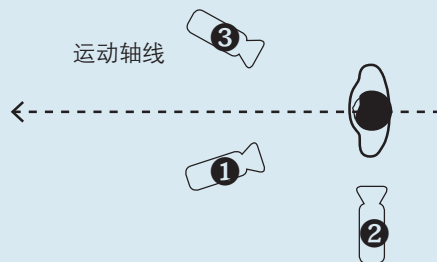
▲ 电影《转山》（2011年）中运动轴线的运用

张书豪和晓川骑行的画面，由摄影机先在两人运动方向的左侧进行拍摄，当画面需要展示两人过桥进村的右侧离轴镜头时，中间插入了全景交代环境，从而避免了离轴镜头相接的不适。



▲ 关系轴线示意图

轴线三角形原理形成的9个经典机位，总镜头①，外反拍镜头②③，平行镜头④⑤，内反拍镜头⑥⑦，齐轴镜头⑧⑨。



▲ 运动轴线示意图

运动员跑步轨迹为运动方向轴线，摄影机①②在轴线的同一侧，所拍摄的镜头可以相接。而摄影机③在轴线的另一侧，所拍摄的镜头为离轴镜头，不能和①②相接。

轴线 在镜头的转换中制约视角变化范围的界线，是被拍摄对象的视线方向、运动方向和对象之间关系所形成的一条假定的线。在同一场景中拍摄相连镜头时，为了保证被拍摄对象在画面空间中的正确位置和方向的统一，摄影角度的处理要遵守轴线规则，即在轴线一侧180°之内设置摄影角度，这是构成画面空间统一感的基本条件。

轴线分为关系轴线和运动轴线。关系轴线是指由被拍摄对象的视线和关系所形成的轴线。运动轴线是指处于运动中的人或物体，其运动方向构成主体的运动轴线。

越轴 是指将摄影机越过轴线到另一侧去拍摄的方法。轴线并不是一条永远不可以逾越的线，而是要讲究方法，在采用一定的拍摄技巧后越轴，不让观众的观看体验产生混乱即可。

知识窗

场面调度 是表演、摄影和剪辑互相融合的关键，主要包括两个方面：演员调度和镜头调度。演员调度是指安排和设计演员站在场景中的位置、演员运动的路线和方向、演员的具体动作，以便让这些表演要素更好地呈现在镜头中。镜头调度是指摄影机应该放在什么位置，使用什么拍摄角度和景别，运用固定摄影还是运动摄影，焦距和光轴如何变化等用以丰富电影画面和效果的拍摄综合运用手段之一。

经典导读

电影《天堂的孩子》中，妹妹焦急地跟着漂在水里的鞋子一直奔跑，怎么也抓不到，后来鞋子被绊在了沟渠的小桥下。该片段中，镜头切换非常快，妹妹的奔跑形成一条镜头画面方向一直向右的运动轴线，摄影师始终在这条轴线的右侧拍摄，当鞋子随转角的沟渠漂转方向时，镜头是水中鞋子的特写，轴线也通过这个特写镜头巧妙地完成了越轴，接下来的镜头画面上就形成了一条向左的运动轴线。

该影片通过丢掉一双缝补好的鞋子为主线平实展开，讲述后来哥哥以自己的方式去实现一个梦想的全过程，关怀和温情的气息贯穿于影片的始终。其中的兄妹俩纯真、善良、友爱、积极，看起来全无表演的痕迹，观众对他们或许没有产生怜悯与同情，有的只是感动、赞扬和鼓励。



▲ 电影《天堂的孩子》（1999年）中运动轴线和越轴的运用

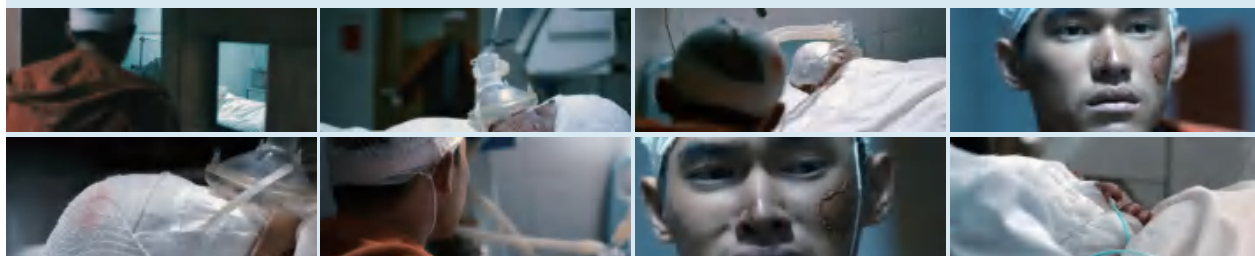
剪辑 是视频制作过程中一项必不可少的工作，是对拍摄好的镜头进行筛选、剪切和再组接的艺术过程。剪辑手段多种多样，有时需要切成小段，有时需要挖掉中间用两头，有时只需要抽取部分镜头。剪辑的最终目的是保证人物刻画的鲜明性、故事情节的连贯性、时间空间关系的合理性以及节奏处理的准确性，从而增强影片的叙事张力。

范例与提示



▲ 电影《智取威虎山》（2014年）中剪辑的运用

当雕飞进来时，影片通过对它眼睛的特写，顺畅地从客观镜头切换到雕的主观视角，此举能让观众对土匪巢穴产生阴森恐怖之感，巧妙的镜头剪辑也使雕的运动方向在不知不觉中完成了运动轴线从右至左的转换。



▲ 电影《转山》（2011年）中剪辑的一般运用

这是剪辑的一般处理手法，主要为两人关系轴线的连续分切组合。在晓川因为受伤躺在病床的片段中，张书豪的情绪发生了很大的变化。他一方面质疑自己的能力，把事故的责任归咎于自己，内心懊悔不已；另一方面，知道晓川高位截瘫后，燃起了为朋友完成梦想的冲动。此场戏巧妙地表现了主角情绪的细腻变化和心理反应。



▲ 电影《智取威虎山》(2014年)中动作剪辑的运用

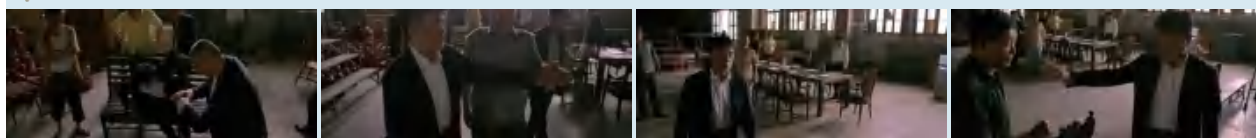
①老虎爬上距离杨子荣不远处的树，此镜头交代老虎与杨子荣的空间位置；②杨子荣朝老虎的方向望去，为下面的镜头作衔接；③④老虎扑向杨子荣的主观镜头，与上一镜头呼应；⑤交代两者距离接近的客观镜头；⑥老虎已接近杨子荣，但不小心滑落；⑦交代老虎滑落的距离和程度；⑧由于老虎的势能及杨子荣自身的重量，杨子荣脚下一滑，半吊在树枝上。所有这些镜头分切极快，旨在营造危险逼近的紧迫气氛，让观众感同身受。

探索与发现

选择一部你喜爱的动作电影，并留意其中的动作画面，尝试分析如何剪辑才能表现画面动作的衔接连贯。

电影声音 主要包括对白、背景音乐、音效。视听语言是一门融合视觉和听觉的综合性艺术。声音与画面、声音与声音之间的关系是影片艺术创作的重要组成部分。对白就是影片中演员的台词，戏剧情感的表达和情节的推动更多是靠对白来实现的。背景音乐是电影中烘托气氛、表达情感的重要工具。音效，是除了对白和背景音乐之外电影中的所有声音，它能够帮助影片塑造真实的环境感和声音的多层次空间。

范例与提示



▲ 电影《十二公民》(2015年)中声音的叠加处理手法

在该片段中，八号陪审员根据现实的距离、开门的动作、老人跛脚的状态，模拟了老人听到声音后，从卧室起来走到大门口的过程，最终发现实际时间与老人的证词有很大出入。为了让这一模拟过程显得更加真实可信，影片中叠加了火车通过的声音、老人的脚步声、开门的声音、时钟的嘀嗒声，以及门口传来的跑下楼梯的声响。众多声音与时间的吻合，“再现”了当时发生的场景。

创想与体验

在介绍镜头的运用时，我们列举了多部经典影片，如《闪光少女》《我们俩》《转山》《阿甘正传》《天堂的孩子》《智取威虎山》等。请欣赏这些影片，运用这节课学到的镜头语言和剪辑知识，如推、拉、摇、移、跟及镜头转换等拍摄技巧，尝试利用智能手机APP或摄像器材对其中的片段进行模拟拍摄。

关键词

视听语言 镜头 景别 固定摄影 运动摄影 主观角度
轴线 关系轴线 运动轴线 越轴 剪辑 电影声音

第九课 从文字到影像

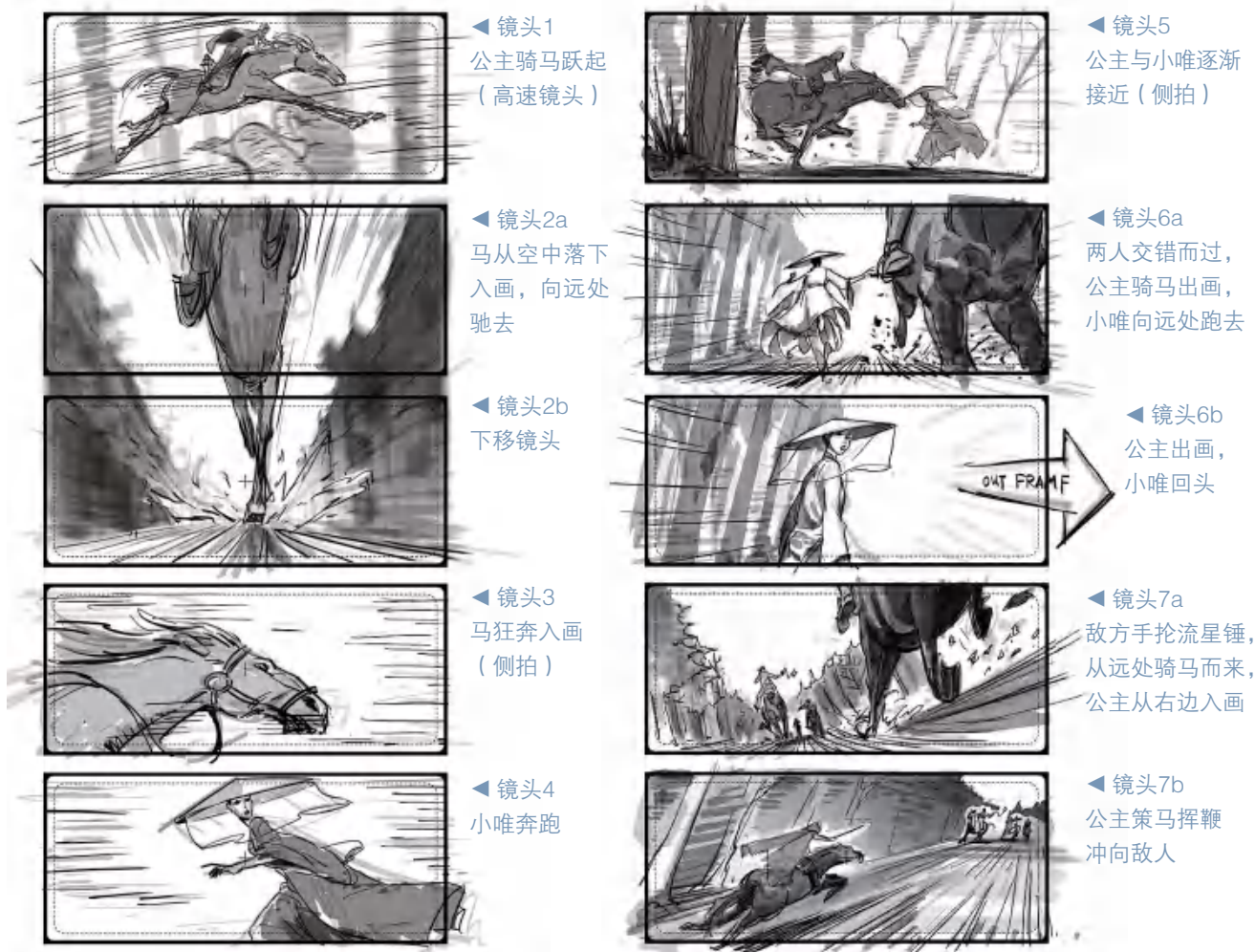
将文学剧本变为可视化图文的分镜头脚本和分镜头台本是导演设计影片拍摄的要点之一，是摄影师拍摄、剪辑师后期制作的依据，也是演员和所有工作人员领会导演意图、理解剧本内容的基础，同时也是商业电影制作流程中控制美术、摄影、布景和场面调度的重要辅助手段。

分镜头脚本 多以文字形式呈现，它的内容包括镜头号、画面文字描述（由剧本简化而来）、景别、摄法、对白、音效、音乐、镜头时间长度等。

分镜头台本 又称故事板，多以图画形式呈现，是影片视觉化架构故事的方式，它将文学剧本转化为生动的画面及相应的文字说明，是制作动画片、电影、电视剧、广告、音乐电视等各种影像的蓝图。它的内容与分镜头脚本大致一致，其中画面描述的内容通常是在剧本的基础上，以速写的形式，运用蒙太奇思维和技巧进行的再创作。

理解与思考

下图为《画皮2》电影分镜头台本，利用素描手法大致描绘了事件经过、人物形象及动作、景别画面、构图、摄法等，请利用闲暇时间，欣赏此电影的这一段画面，对比此分镜头台本加以理解，并利用网络资源搜索相关影片的分镜头台本，加深认识。



▲ 电影《画皮2》(2012年)的分镜头台本

下图为电视剧《长安十二时辰》最终画面和分镜头台本的对比，请利用闲暇时间，欣赏此剧的这些片段，对比分镜头台本，思考分镜头台本在实际拍摄过程中的重要作用，并与同学或小组讨论。



▲ 电视剧《长安十二时辰》（2019年）最终画面（左）与分镜头台本（右）对比

范例与提示

镜号	文字描述	景别	对白	音效	时间	备注
1	一双男人的手开锁	特写		开锁声	6秒	
2	走廊，门被关上	全景			3秒	
3	男人进屋后将门关上，环顾四周	中景		关门声	5秒	
4	屋内简陋的陈设	全景摇			3秒	
5	水龙头嘀嗒嘀嗒地滴着水	近景		滴水声	3秒	
6	餐桌上花瓶插着枯萎的花	近景			3秒	
7	他看向画外，目光被某物体吸引	近景			5秒	
8	一个带有抽屉的写字台	中景			3秒	
9	男人手入画，将抽屉打开，里面有一个录音带和一张照片	近摇中		开抽屉声	10秒	
10	照片是一个女人的脸	近景			3秒	

▲ 微电影《荒废宇宙》的部分分镜头脚本

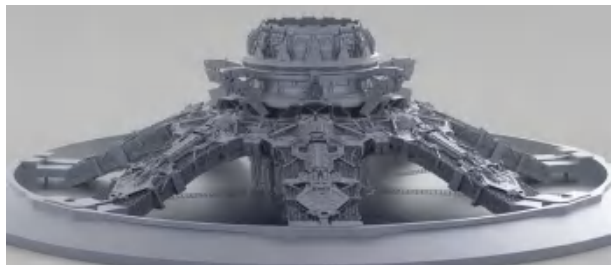
电影《流浪地球》以恢宏的故事设定、末日感的视效而成为中国科幻电影的里程碑之作，这部电影不仅是中国电影一次新的类型尝试，也是一次巨大跨越，一个新的起点。如何营造“硬”科幻感，如何给观众震撼的视觉感受，如何展现原著天马行空的“想象”，这些问题背后的概念设计需要编剧精心考虑。影片中出现的大量服装、载具、道具由于科幻题材和剧本的特殊性都需要概念设计。在导演的指导下，创意团队制作了3000余幅概念设计稿，8000多张分镜，10 000多件道具。这是一个贯穿前期、拍摄过程、后期的大概念，渗透在电影各个环节之中。可以说，影片在开拍前就已经在纸面上成型，为小说中世界的真实存在性奠定了具象的视觉基础。



▲ 电影《流浪地球》（2019年）的行星发动机概念设计氛围调性图



▲ 电影《流浪地球》（2019年）的行星发动机概念设计草图

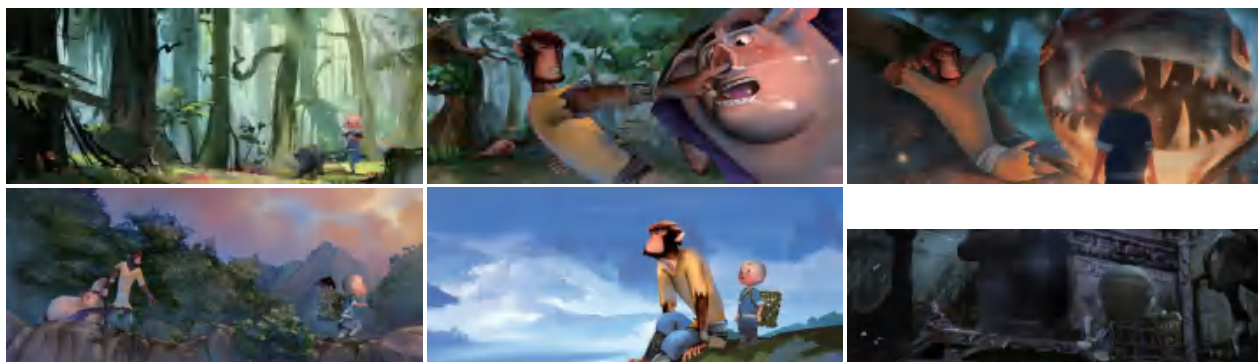


▲ 电影《流浪地球》（2019年）的行星发动机三维渲染模型图



▲ 电影《流浪地球》（2019年）的11 000米高的行星发动机与众多全球最高建筑的比例图

概念设计 从小说到电影，从文字到影像，如何将文字转换为画面，使场景、灯光气氛、服装、道具更符合剧本中的设定，更好地为剧情服务，优秀的影片离不开概念设计。概念设计要为剧本拍摄服务，在设计之前，概念师往往要考虑镜头的机位、演员的位置、拍摄时间、摄影机的运动和取景范围等问题，考虑得越细致，后期的制作就越方便。概念设计的出发点是视觉实验，探索视觉表达的方向。试错是概念设计的常态，这有助于找到正确的方向，勇于尝试是体现概念设计方向性和功能的试金石。



▲ 3D动画电影《西游记大圣归来》(2015年)前期美术色彩概念设计

创想与体验

通过这节课的学习,我们初步认识到前期的分镜头台本是电影拍摄的蓝图,包括构图、景别、人物动态、场景、道具等。请根据微电影的剧本,尝试运用美术知识与线描技能,以数码绘画的形式,为微电影描绘简明扼要的分镜头台本,并作简单的文字说明。

关键词

分镜头脚本 分镜头台本 概念设计

单元学业质量测评

课	评价内容	评价等级
第七课	关于多机位拍摄的尝试;关于布景、道具、导演的见解和讨论;关于服装与传统的思考,关于道具、布景和服装等微电影美术设计的筹备工作。	水平1: 能根据人物设定及剧本的内涵,恰当地准备道具、布景和服装等美术工作,并与小组成员交流制作技术。
		水平2: 能正确理解剧本所涉及的道具、布景和服装,与人物及时代背景的契合度,并与同学交流创作意图和想法。
		水平3: 能从道具、布景和服装等细节反映人物、时代和环境的人文理念,并与同学交流、探讨其中的意义。
第八课	关于对运用镜头景别刻画人物的理解、思考和讨论;关于镜头角度、运动摄影、轴线的操作演示和体验;关于分析动作剪辑的衔接连贯;关于对电影片段模拟拍摄的尝试。	水平1: 能认识镜头景别、镜头角度、运动摄影“推拉摇移跟”及镜头转换等镜头语言的运用,并与同学交流其中的技术要点。
		水平2: 能利用镜头景别、镜头角度、运动摄影“推拉摇移跟”及镜头转换等拍摄技巧尝试模拟电影片段的拍摄,表达自己的感受。
		水平3: 能根据影片的内涵,在模拟拍摄的片段中,对人物的动态、表情及环境有一定的细致表现,并与同学交流、探讨作品,然后修改完善。
第九课	关于分镜头台本与原片的对比赏析和讨论;关于分镜头脚本的文字内容和作用的思考和讨论;关于微电影创作的分镜头台本绘制。	水平1: 能根据微电影文字剧本,利用Photoshop、SketchBook和Procreate等数码绘画软件,进行分镜头台本的设计和绘制。
		水平2: 能在分镜头台本的设计和绘制中,正确体现构图、镜头景别、镜头角度、镜头转换等拍摄技巧,并在过程中与同学交流创作意图和想法。
		水平3: 能在分镜头台本的设计和绘制中,充分体现剧本的精神思想,能利用构图、镜头景别、镜头角度等,结合二次创作表现人物的内在本质。
学习体会		

第四单元



后期的编辑与发布

我们通常能在电影片尾长长的名单中，感受到集体创作的智慧和力量。现代媒体艺术是综合艺术和技术于一体的数码艺术，吸纳了许多艺术方式之长，集图文、影像、声音和互动性于一体，这就使得这种创作必将成为多学科人才之间的一种协作。微电影也是综合性的艺术创作活动，除了前期的筹备和拍摄工作外，还需要掌握后期制作的技能，通过剪辑、配音以及数码设计等集体合作完成微电影的创作。

学校每年都有大型的运动会、艺术节或各类比赛，不乏动感十足的摄影，振奋人心的视频短片，吸引眼球的海报，以及精彩互动的网文推送。只要我们心怀热情，不断加强我们后期制作和团队协作的能力，我们也可以施展各自的才华，共同创作一部美好动人的青春影像作品。

当微电影的创作进入后期，你知道会面临哪些后续的工作吗？这些工作需要掌握哪些具体的知识和技能？本单元将进一步介绍后期处理软件的诸多功能。同学们可以根据自身条件、兴趣爱好进行分工，通过各种渠道的学习并掌握相关的计算机软件知识，为后期设计奠定基础。



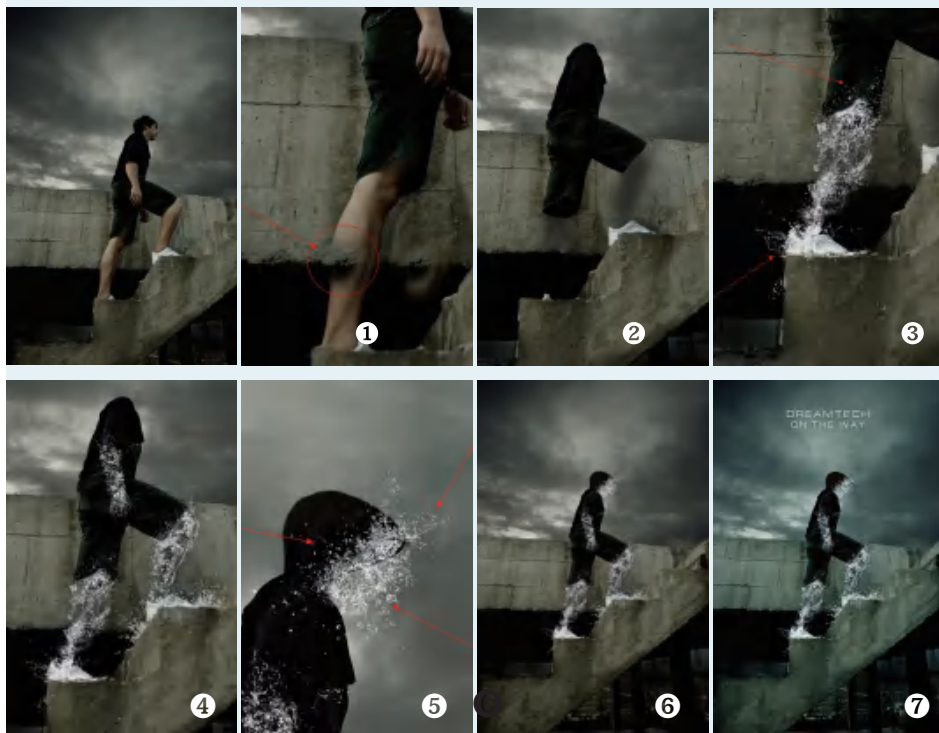
Photoshop为设计爱好者提供了广阔的图像创作空间。它在图像处理方面功能强大，能对已有的位图图像进行编辑、加工、组合，或者运用一些特殊效果，使图像发生变化。无论是平面设计、摄影，还是视觉创意，通常都需要Photoshop对图像进行后期修饰。



探索与发现

在老师的指导下，同学们可以尝试利用官方提供的学习资源以及网络上的各种教程，掌握Photoshop的图像处理技能，尝试为影片剧照润色，也可以尝试加工青春题材的摄影作品，为微电影的海报制作准备充分的素材。

范例与提示



- ① 利用图章、污点修复或修补等工具，将肢体及头部一点点去除。
- ②③ 利用褪底的水溅素材，填充去除后的肢体部分，结合泼洒的动态适当调整角度及大小。
- ④⑤ 为头部添加帽子（从其余素材截取）并调成深色，再次填充泼洒的水珠至头部，做法与第2、3步一致。
- ⑥⑦ 利用色相、饱和度、色彩平衡、色阶、曲线等工具整体调整颜色和对比，并添加标题和文字。

 仿制图章工具：使用来自图像其他部分的像素绘画

 修补工具：使用来自图像其他部分的图案或像素替换选定区域

理解与思考

如何将一张普通照片通过Photoshop后期合成变成魔幻大片，请结合以上范例加以理解和思考。

范例与提示

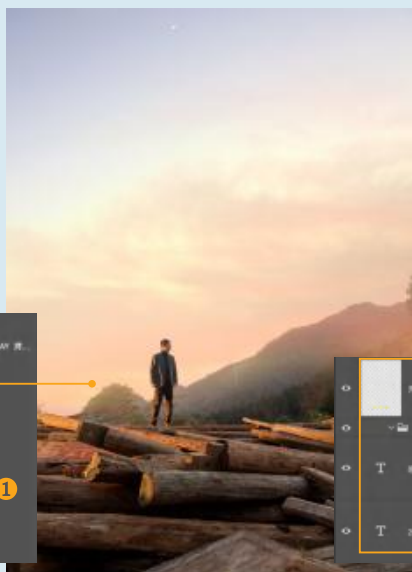


原片中天空无层次，过于简洁。



① 为天空增添晚霞，丰富画面细节和渲染氛围。

② 添加电影名称书法体，并叠加色调变化，与背景天空协调统一。



▲ 电影《樾卯》Photoshop招贴设计



③ 添加其余文字及获奖信息，并作相应的版式设计。



▲ 扭曲变换



▲ 高级透视导向



▲ 合成和混合画笔



▲ 增强型选择



▲ 动态渐变填充



▲ 纸翻书动画



▲ 画布大小设置



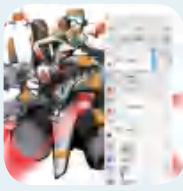
▲ Copic 颜色库



▲ 创建和定义画笔



▲ 画笔库



▲ 高级图层功能



▲ 混合模式



▲ 优化的工作流程



▲ 16 种画笔



▲ 图层编辑技巧



▲ 对称



▲ 快速变换



▲ 标尺和椭圆

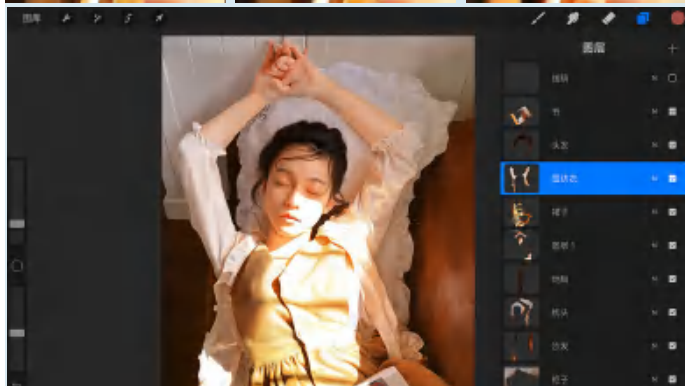
▲ SketchBook工具

Procreate及SketchBook是常用的数码绘画软件，其工具简单易用，软件界面新颖简洁，功能强大，仿手绘效果逼真，是数码绘画设计爱好者的最佳选择之一。

探索与发现

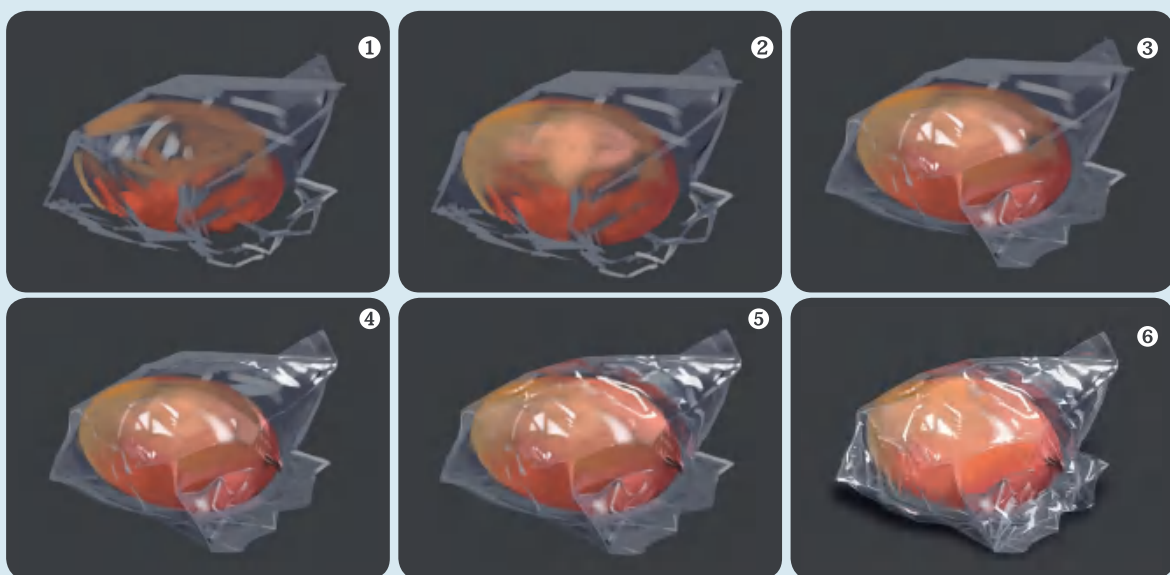
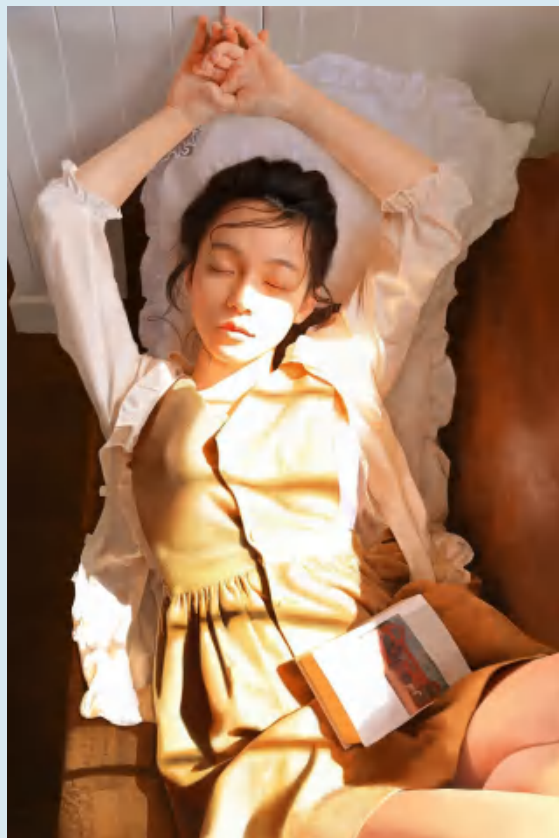
在老师的指导下，学习常用数码绘画软件的使用方法，掌握基本的数码绘画技能，尝试为我们的影片绘制简单的电影海报，或以青春为主题进行数码绘画创作。

《少女》(2017年) ▶
@tiannaija
Procreate数码绘画



范例与提示

例子为利用平板电脑应用程序 Procreate 创作的数码绘画作品，午后的阳光洒落在女孩的脸上，皮肤呈现出细腻通透的光彩。



▲ 被塑料袋裹着的水果的数码绘画步骤解析

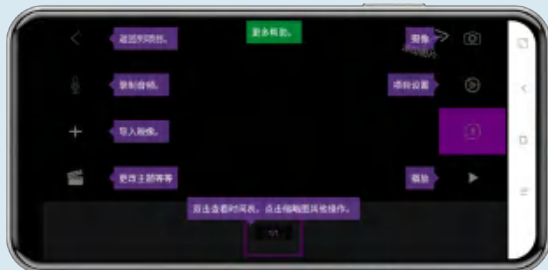
- ① 使用较粗画笔画出大致造型并铺出几大色块。
- ② 继续描绘水果的黑白灰三个层次，用吸管吸取画面中的颜色，也可调整画笔的透明度进行过渡。
- ③ 添加图层，对包裹水果的塑料袋进行塑造，可用纯

白色，尤其高光部分。

- ④ 重复步骤3，在塑料袋的其余地方增加高光。
- ⑤ 不断强化塑料袋反射的环境色及部分灰阶。
- ⑥ 用小笔刻画细节，最后铺深色底并绘制阴影。

范例与提示

Stop Motion Studio软件Android版操作流程



1 Stop Motion Studio软件初始界面及模块。



5 进入声音或音效的记录模式。



2 设置帧速率 (FPS)，定格动画帧速率一般以12帧每秒为常规模式。



6 添加其他图片和音频，合并剪辑。



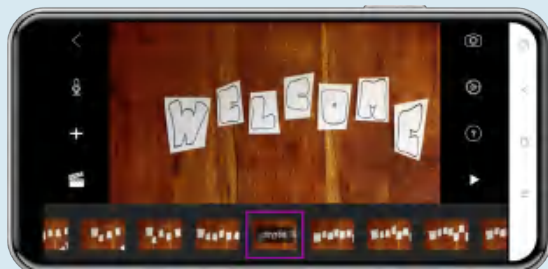
3 设置自动拍摄的计时器，该参数可以设置一个时间段，以便动画师设置人偶动作。



7 在某个拍摄的画面，长按则可以绘画、复制、删除等操作。



4 进入相机模式，可设置白平衡、自动曝光、自动测光模式，甚至可以设置背景绿幕进行抠像。



8 拍摄剪辑完后进行预览。

Stop Motion Studio是一款适合在iOS、macOS、Android和Windows各种平台创作定格动画的应用，其中强大的洋葱皮功能可以在实时视图中显示以前的图层，以对动作幅度进行精确的控制，还可以调整时间间隔自动捕获帧，以创建延时电影。

知识窗

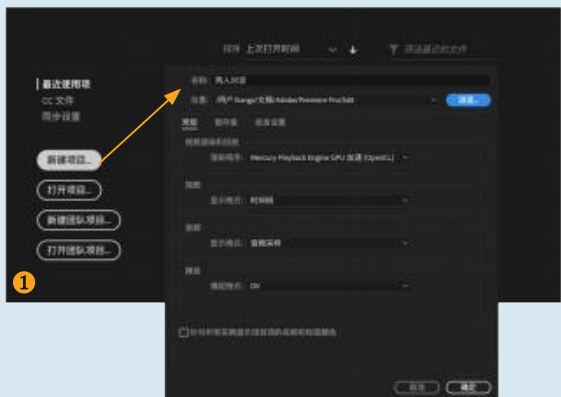
洋葱皮 制作Flash动画时，拖动右图中屏幕左侧的洋葱皮工具，即可以在工作区中由深入浅显示前后几帧，当前帧的颜色最深，以此类推，以便能够对人物动作进行观察、定位和设置。



▲ Stop Motion Studio中的洋葱皮工具

范例与提示

Premiere 一般操作流程步骤



① 打开软件Premiere，新建项目，设置项目名称以及文件保存的路径，原则上最好与录制的视频放在同一个文件夹内，有利于文件的管理。



② 在媒体浏览库中，双击需要编辑的视频，利用标记出入点工具截取视频片段，剔除不需要的部分，然后拖入至时间线编辑轨道进行视频组接。



③ 根据分镜头文字脚本或分镜头台本，按照剧本、场次、镜号等既定好的顺序，依次截取片段，并拖入至时间线编辑轨道中，首尾相接排列好，软件有自动吸附功能，镜头之间将会贴得非常紧密。



④ 如果当中某个镜头还需裁剪，则可以使用移动工具放置于镜头的两端，当出现红色的、往中间缩的图标时，即可往中间拖动，从而裁剪视频。

裁出的空间



⑤ 当镜头之间出现缝隙时，可以使用“向前选择轨道工具”，把所有前面的镜头选中，然后往后拖动，直至与后面那个镜头衔接上。



⑥ 如果还觉得某些镜头不满意，需要从某个地方切开，一分为二，可使用“剃刀”工具，在镜头当中点一下即可，然后直接删除某段，重复第五步，把视频排列好。

切开的位置



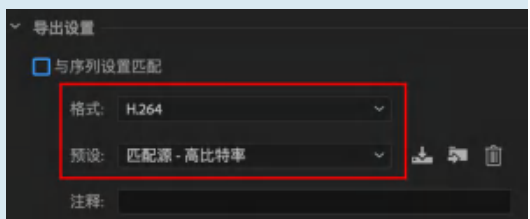
⑦ 对素材进行调色等效果的处理，可以使用系统自带的预设，选择比较喜欢的色调效果，拖入至片段的效果器中进行调色。



⑧为对白、旁白等添加字幕，在标题栏中，点击“文件—新建—字幕”，更改标准模式为“开放式字幕”，帧速率和分辨率与视频一致，然后输入文字，修改时间出入点，匹配时间线，随后拖到时间线视频上方的轨道上。



⑨为影片添加背景音乐，在音轨栏上点击右键，添加单个轨道，然后点击“文件—导入”，选择合适的背景音乐，随后拖入至刚添加的音频轨道上，适当调整时间位置。



⑩为片段之间添加转场过渡效果，在效果预设栏中，选择合适的视频过渡效果，将之拖入到两个片段的中间。当剪辑、字幕和转场效果一切完成后，可点击“文件—导出—媒体”，一般输出为H.264视频（MP4）格式即可。

Premiere是一款常用的视频编辑软件，广泛应用于各类视频制作中，是视频编辑爱好者和专业人士必不可少的视频编辑工具。Premiere提供了剪辑、转场、音视频效果、调色、字幕添加、输出等一整套流程，足以完成视频编辑中的各类任务，满足创作者制作高质量作品的要求。

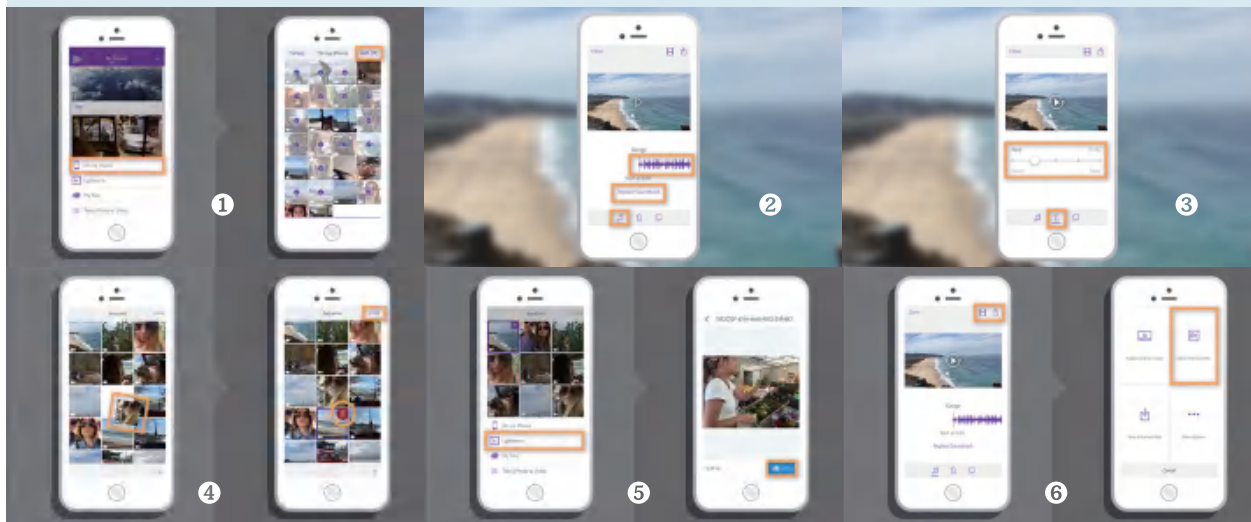
探索与发现

在老师的指导下，学习视频剪辑软件Premiere的相关教程，掌握基本的视频编辑技能，尝试为我们的影片做后期剪辑合成，最后输出完成的视频。

知识窗

H.264是一种常用的高度压缩的数字视频编码器标准，具有较高的编码效率和高质量的视频画面，能够提高网络适应能力。其采用混合编码的结构，而且应用目标范围较宽，能满足不同速率、不同解析度以及不同传输（存储）场合的需求。

范例与提示



▲ Premiere Clip智能手机APP操作流程

- ①使用“+”创建项目，从“我的相册”选择需要编辑的视频和图像，点击“add”添加至项目。
- ②加载完视频和图像后，如需进行配乐设置，可以选择喜欢的音乐，也可以左右拖动波形来确定音频的起点，随后点击播放按钮，预览自动生成的视频。
- ③点击节拍器图标进入Pace视图，通过左右滑动滑块，可以调整影片的快慢节奏。
- ④点击剪辑图标进入序列视图，可以重新排列项目中的媒体顺序，或删除不需要的视频。
- ⑤从Lightroom中导入素材，找到所需的图像，然后按“Open”将图像放入项目中。
- ⑥点击右上角图标，进行其他编辑，也可以分享视频，还能用桌面应用程序Premiere进行更精细的微调。



▲ 图文编辑手机端小程序操作流程

创想与体验

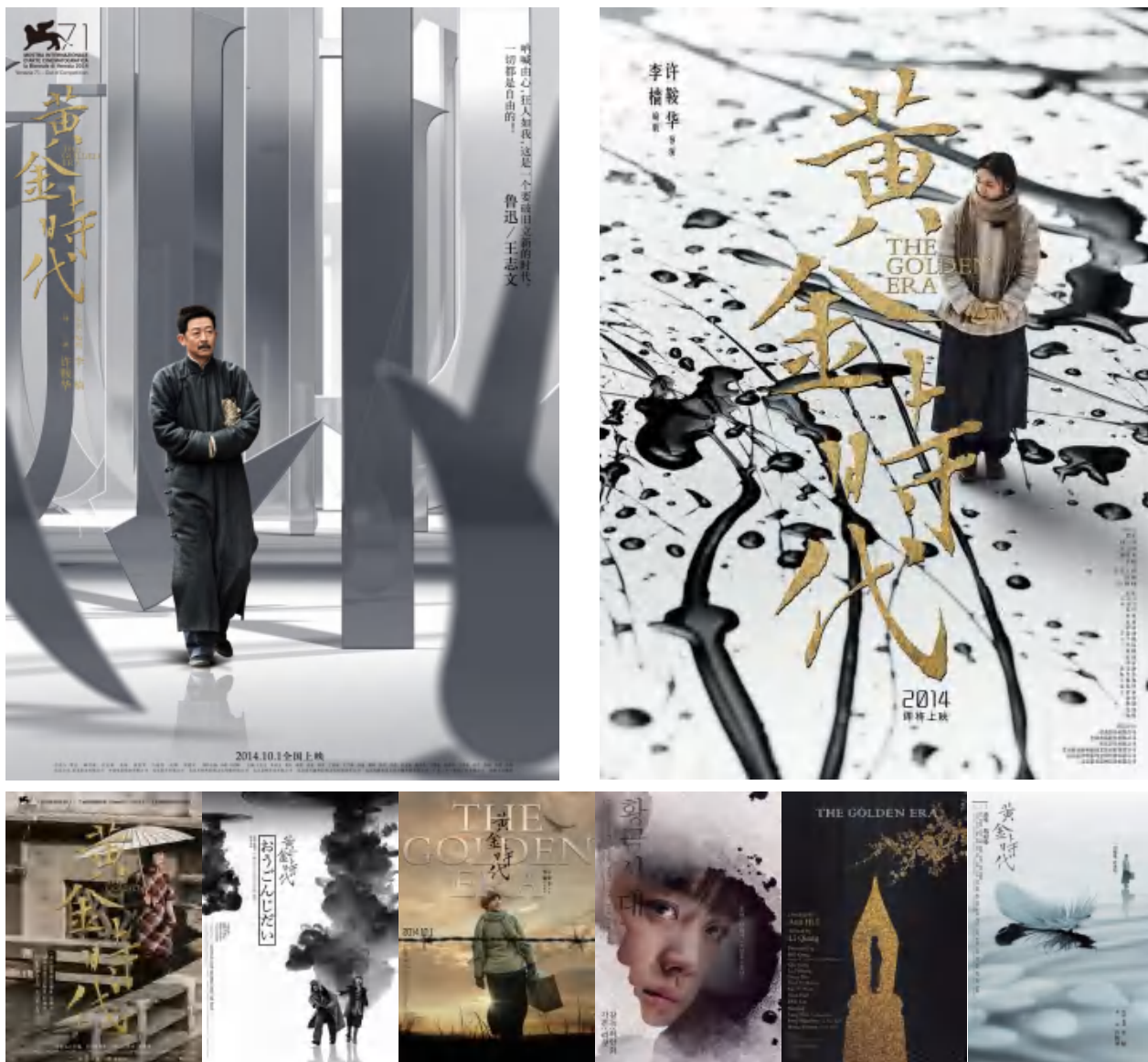
这节课我们学习了图片处理、数码绘画、影片剪辑，以及创建推文页面等技能。请利用所学的知识，完成并优化你的创作，并试着在闲暇时帮助亲友处理照片和剪辑视频，制作家庭数码影集。

关键词

图像处理 数码绘画 后期剪辑 图文编辑

影片的拍摄和剪辑接近尾声，微电影的海报设计也是必不可少的工作，这不仅可以为影片展映做推广宣传，还可以留存作为我们青春生活的印记。

电影海报 是影片上映前推出的一种招贴形式，主要用于介绍推广电影。除了画面需要突出影片特色外，海报版式要求简明扼要，形式新颖美观。随着电影的普及和电影海报制作技术的进步，电影海报本身也因画面精美、表现手法独特、文化内涵丰富而成了一种艺术品。然而，即使是同一部电影的海报，不同的版本也会有不同的表现手法，甚至突出不同的主题。此前，我们学习了剧照的拍摄、数码绘画的知识和技巧，以及Photoshop的图像处理功能，现在通过综合运用这些知识和技能制作电影海报，将检验我们的数码设计能力。



▲ 电影《黄金时代》（2014年）的海报设计

理解与思考

电影《黄金时代》的系列海报极具东方色彩和现代美学特色，在微博、微信上已被转载几百万次。此外，设计该作品的团队还为诸多知名影片做过海报设计，请搜索相关作品并欣赏，选择一幅你喜欢的海报，说一说它的亮点及表达的主题。

范例与提示



▲ 纪录片《我在故宫修文物》（2016年）系列海报之一

▲ 电影《山河故人》（2015年）海报设计

- ①电影名称 ②导演 ③主演 ④影片主题 ⑤主题画面 ⑥个性创意 ⑦上映时间 ⑧文案 ⑨制作公司及媒体支持等

海报主题 确定电影主题是海报设计的重点，既需要展现影片的风格和气势，唤起观众丰富的审美感受，也需要从观众的内心出发，抓住观众的内心需求。

图形图像 在海报的图形图像创作上，多采用主题鲜明、造型突出、给人印象深刻的艺术形式，或剧照，或人物，或插画，力求产生瞬间的视觉冲击力和心灵震撼力。

文字设计 文字的设计需要一定的功底，强调个性以及契合影片的主题，通过文字的形态、文字的内容与色彩的重组，强调画面的效果。

版面设计 好的版面设计都具备信息主次分明且有序释放的特点。有效运用版面并精心地编排其中的设计元素，遵循“亲密性、对齐、重复、对比”这四个基本设计原理。

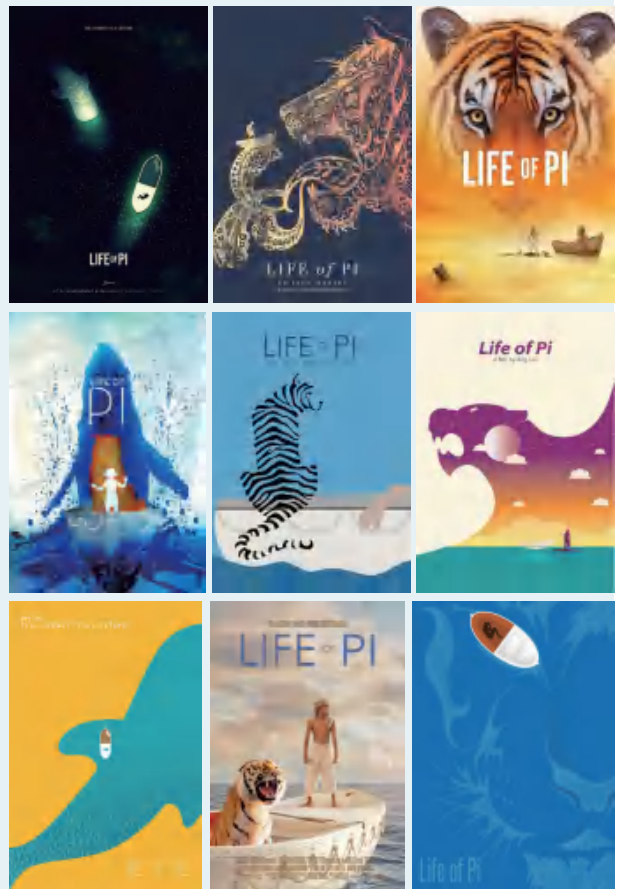
个性创意 只有不断追求创新与个性，才能设计出具有鲜明特色和超凡品位的电影海报作品。所谓创意，其最基本的含义是指创造性的主意，一种不雷同于其他的气质，一个在已有经验材料的基础上重新组合的新思维。

创想与体验

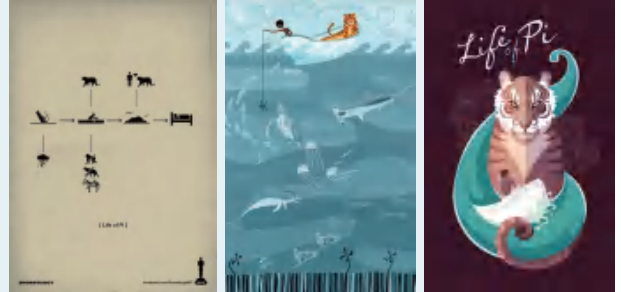
上图为纪录片《我在故宫修文物》及电影《山河故人》的海报设计。前者为带有局部创意的文物摄影，后者为表现人与环境的插画，内容及形式都为影片增色不少。请结合数码图像编辑、数码绘画、数码设计等相关的知识，利用微电影剧照、数码绘画等素材，为微电影设计海报。



▲ 3D动画电影《西游记之大圣归来》（2015年）的设计招贴



▲ 电影《少年派的奇幻漂流》（2012年）的海报设计



◀ 动画电影《龙猫》（2018年）的设计招贴

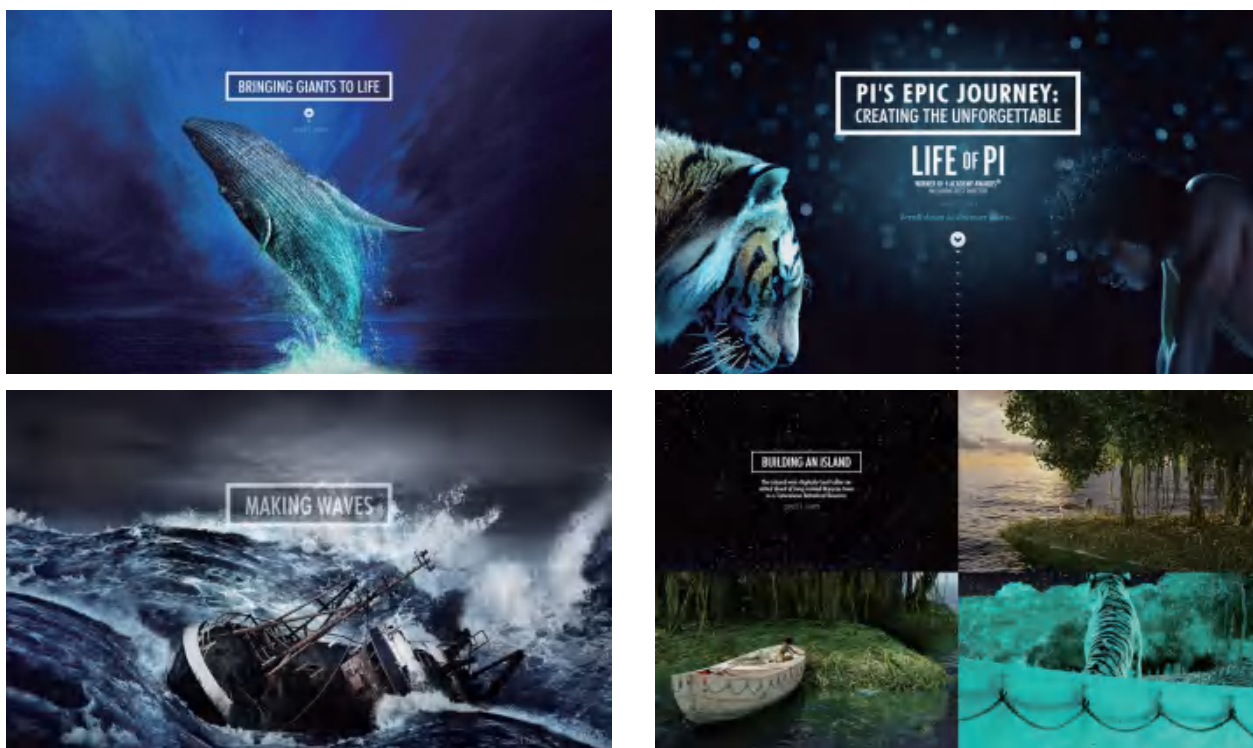
范例与提示

宫崎骏电影《龙猫》发布的中国版终极招贴，入选英国Little White Lie杂志2018年度20佳电影招贴。

电影《少年派的奇幻漂流》的海报是目前网络流传版本多、风格多样化、视觉形式丰富的海报之一。其中有卡通漫画型、简约图标型、唯美绘画型、古典繁复型以及影片剧照型。从中可以领略到视觉图像的魅力及创作者们天马行空的想象，虽然海报风格各异，但是它们都与主题有着紧密的联系，即围绕着少年派、老虎、船与海展开创意和联想。

理解与思考

请从海报主题、图形图像、文字设计、版面设计以及个性创意等方面对你认为优秀的电影海报进行分析和评判，思考作品的内涵、形式、创意和技巧，发表自己的观点和见解。



▲ 电影《少年派的奇幻漂流》（2012年）的网页设计（组图）

探索与发现

网页中的画面构图简洁而有力，各阶段展示、衔接的动态效果也非常巧妙。请列举日常生活中所见过的比较吸引眼球的网页设计，与同学一起分享，为设计微电影网页推广积攒可参考的资料素材。

宣传设计 目前，电影宣传网站已成为提升电影上座率的重要途径，例如电影《少年派的奇幻漂流》官方网站的设计就令人赞不绝口。设计师必须在网页设计中平衡好视觉表现和信息传递的关系，努力将影片主题传达出去，这与所有宣传画面包括海报设计的理念是一致的。

我们还可以经常在网站、公众号、订阅号看到网友对某部电影的评论，这些评论多角度、多层次地分析、评价了影片蕴含的叙事主题、镜头语言、审美价值以及文化意义等。在我们的作品推广和展映的过程中，他人也会对我们的微电影、数码绘画作品、数码摄影作品进行评价。这些评价可能不是专业的评价，但或多或少会涉及作品的主题意义、艺术价值等，在吸收和消化这些评价的过程中，我们肯定会有不少收获。

知识窗

H5是HTML5的简称，是一种高级网页技术，相比之前的版本有更多的交互功能，最大的优点是可以在移动设备上支持多媒体。我们平时在智能手机上看到的各种邀请函、幻灯片、小游戏等都是基于H5网页，它通过网络快速传播，以无须下载、即点即用的属性，成为目前较为流行的传播方式，有品牌传播、活动推广、产品展示等作用。目前有很多H5图文编辑功能的APP，而且易学易用，方便快捷。

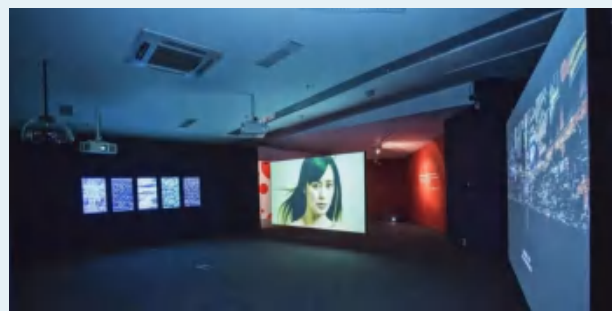
关键词

海报设计 个性创意 宣传设计 HTML 5

在经历了剪辑、合成、配乐、包装后，微电影在我们的团结协作中最终面世，同学们对现代媒体艺术的学习也在微电影的成形过程中完成了从迷茫到探索、从被动到主动、从陌生到熟悉的过程，享受到了现代媒体艺术创作带来的乐趣。团队协作完成的微电影作品是我们收获的成果，作为高中生活的一段关于“青春主题”的乐章，这些影片不仅是我们年少轻狂、懵懂岁月的缩影，也将是我们未来走向大学、走向社会的序曲。最后让我们展映部分优秀的作品，从中领略青春激昂的风采吧！

展映与推广 微电影的展映和推广工作主要通过线上、线下两个渠道同时进行。线上可以借助互联网传播平台，比如在各大视频网站进行发布，通过微博、微信、网站论坛等社交平台进行宣传。线下可以举办首映发布会，借助传统媒体，如投影、电视、广播、报纸、杂志等进行宣传。我们的微电影作品也可以通过多种可行途径进行宣传推广。例如，借助校园微信公众号推送、朋友圈转发、校园论坛推广等多种途径，展示影片剧照、影片片花、演员介绍等，对影片的展映活动进行全方位的推广和宣传。

范例与提示



▲ “LOVELOVELOVE爱的艺术：亲密”全球摄影艺术大展作品（组图）（2018年）

2018年11月北京的“LOVELOVELOVE爱的艺术：亲密”全球影像艺术大展以“爱的艺术”为主题，力图通过影像作品，审视当代视觉文化中的“亲密”关系。展览由“行动”“独白”“能量”“永恒”和“未来”五大剧场构成，并邀请众多明星为每个章节定制导览，为爱发声。

探索与发现

请利用闲暇时间，在参观各大艺术展览时，多留意现代媒体艺术作品，特别是一些影像作品，并与老师和同学们一起交流心得体会。另外，了解当地微电影的拍摄情况，并尝试完成一份调查报告（包括数量、名称、表现内容、获奖或展示情况、观众反响等）。

现代媒体艺术作品的呈现，与其他艺术作品一样，离不开展示的空间，也离不开与观众的互动和交流。展映是现代媒体艺术学习的重要活动，也是学习评价的独特方式。或许，我们正是需要接受这样一种挑战，去发现“美”在这些作品的概念形成中所起的作用，去重新审视作品带给观众的共鸣和受到的质疑。通过展映和交流，我们会得到观众对作品的评价，能更加清晰地认识自己的作品，从而引发自身对于“美”的独立思考，提高艺术素养。



理解与思考

微电影广告《三分钟》根据真实故事改编，全程由手机拍摄。短短的7分钟，讲述一位火车乘务员妈妈，因为连续几年过年值班，只能在火车停靠家乡凯里站3分钟的时候，和儿子丁丁见面的温馨故事。此片荣获2018年中国广告影片金狮奖的最佳微电影奖。请利用闲暇时间了解并欣赏此片，思考创作者的叙事技巧、构思用意以及作品蕴含的思想，并与同学们分享你的见解。

◀ 微电影广告《三分钟》（2018年）
导演：陈可辛

本单元的主要内容是后期编辑的学习，同学们在实际的软件操作过程中，理解和掌握后期编辑的各种功能和技巧。最后，通过微电影展映和评价，我们不仅能够获得成就感，增强自信心，还能够营造良好的学习氛围，并为我们这一次现代媒体艺术的创作之旅画上圆满的句号。

范例与提示



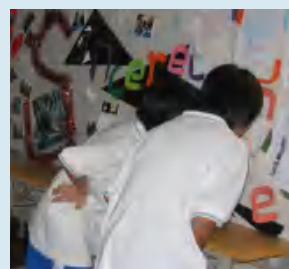
▲ 学生拍摄现场（组图）



▲ 微电影小型展映会（礼堂）



▲ 微电影小型展映会（阶梯教室）



▲ 微电影创作过程展示



▲ 微电影《冬末·夏未》（2017年）
导演：陈钧圣 指导老师：丁戈

通过这次创作，我们第一次群策群力利用影像的方式记录了我们的青春故事。除了在学校进行展映外，我们还可以通过一些展映的视频网站、社交平台传播我们的微电影，让更多的观众看到我们的作品，也可以将优秀的微电影作品选送至各大微电影比赛活动参赛。

创想与体验

请利用闲暇时间了解相关的影展和比赛，在老师的指导下，与团队一起完善微电影作品，除了在学校进行研究性学习成果的展览和演示外，还可以将作品选送至各大微电影比赛活动参赛，体验完成创作后获得认可的成就感，并在各类评价的基础上进行修改，完善团队作品。

关键词

收获 展映 推广 评价

单元学业质量测评

课	评价内容	评价等级
第十课	关于摄影创作、微电影剧照的图像后期处理；关于数码绘画的创作和海报的绘制；关于微电影拍摄素材的后期剪辑；关于微电影推广的图文编辑设计。	水平1：能在小组分工的基础上，根据自身兴趣和任务，进一步熟悉图像编辑软件Photoshop、数码绘画软件Procreate和SketchBook、视频剪辑软件Premiere，并开始进入各模块的后期处理。
		水平2：能在小组分工的基础上，熟练运用软件对各模块的创作进行后期处理，通过自己的审美感受，综合运用美术方式和软件技术解决后期创作过程中的问题。
		水平3：能在小组分工的基础上，根据创作的主题涵义及意义，完成最终各模块的创作，并与团队成员交流讨论，不断改进和优化。
第十一课	关于搜索优秀海报作品，依据设计要素，思考作品内涵、形式、创意和技巧；关于利用微电影剧照、数码绘画等素材，进行微电影海报设计的创作；关于搜集和分享优秀的网页设计。	水平1：能在小组分工的基础上，根据自身兴趣和任务，进一步了解和熟悉电影宣传及海报、招贴设计的主要元素及意义。
		水平2：尝试构思创作一幅或一组电影海报，并能在创作过程中，通过欣赏和借鉴优秀作品，与小组成员或老师交流创作意图和想法。
		水平3：能合作完成一幅或一组兼具内涵和美感的海报设计，并在创作过程中，与小组成员或老师交流、探讨作品中存在的问题，进一步修改和完善。
第十二课	关于考察相关展览的体验和调查；关于对微电影成功个案的赏析、借鉴和体会分享；关于微电影创作的宣传、推广和展映筹备工作。	水平1：能在小组分工的基础上，根据自身兴趣和任务，进一步了解和熟悉微电影宣传、推广和展映筹备的各项事务。
		水平2：能在小组分工的基础上，通过自己的审美感受，综合运用线上及线下的方式，完成海报张贴、图文推送、展场布置等的宣传推广及准备工作。
		水平3：在完成微电影的展映与推广后，能尊重并接受各方的评价并完善作品，总结并反思，表达自己的收获与心得。
学习体会		

后 记

本教科书依据教育部《普通高中美术课程标准（2017年版）》编写，经国家教材委员会审核通过。

本教科书集中反映了我国十余年来普通高中课程改革的成果，吸收了2004年版普通高中课程标准实验教科书《美术》的编写经验，凝聚了参与课改实验的教育专家、学科专家、教科书编写专家、教研人员和一线教师，以及教科书设计装帧专家的集体智慧。

在编写过程中，除核心编写人员外，本教科书的执笔者还有杨国辛，参与编写研讨的还有肖浩、张源泉、谢钰芬等。

感谢所有对本教科书的编写、出版、试教等提供过帮助与支持的社会各界朋友。

本教科书出版之前，我们通过多种渠道与教科书选用作品（包括照片、画作等）的作者进行了联系，得到了他们的大力支持。对此，我们表示衷心的感谢！但仍有部分作者因地址或姓名不详，无法取得联系。恳请这些作者尽快与我社联系，我们将会对有关事宜作出妥善处理。

我们真诚地希望广大教师、学生在使用本教科书的过程中提出宝贵意见。我们将集思广益，不断修订，使教科书更趋完善。

广东教育出版社



绿色印刷产品

批准文号：粤发改价格 [2017] 434号 举报电话：12315



定价：9.59元