

N

北京联合大学“十三五”校级规划教材

NEW MEDIA ART DESIGN

新媒体艺术设计丛书

影视节目 制作概况

崔亚娟
编著

中国广播影视出版社

国家新闻出版广电总局规划教材

新媒体艺术设计丛书

影视节目制作概况

崔亚娟 编著

中国广播影视出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

影视节目制作概况 / 崔亚娟编著. —北京: 中国广播影视出版社, 2016. 9

(新媒体艺术设计丛书)

ISBN 978 - 7 - 5043 - 7618 - 3

I. ①影… II. ①崔… III. ①电影制作 - 高等职业教育 - 教材②电视节目制作 - 高等职业教育 - 教材 IV.

①J9②G222. 3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 024433 号

影视节目制作概况

崔亚娟 编著

责任编辑 陈宪芝
装帧设计 亚里斯
责任校对 张 哲

出版发行 中国广播影视出版社
电 话 010-86093580 010-86093583
社 址 北京市西城区真武庙二条 9 号
邮 编 100045
网 址 www.cntp.com.cn
微 博 <http://weibo.com/cntp>
电子信箱 cntp8@sina.com

经 销 全国各地新华书店
印 刷 涿州市京南印刷厂

开 本 710 毫米 × 1000 毫米 1/16
字 数 209(千)字
印 张 14.5
版 次 2016 年 9 月第 1 版 2016 年 9 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978 - 7 - 5043 - 7618 - 3
定 价 36.00 元

(版权所有 翻印必究 · 印装有误 负责调换)

北京市属高等学校创新团队建设与教师职业发展计划项目“数字动漫艺术与文化传播创新团队”。项目号：IDHT 20130514

北京市属职业院校专业带头人培养计划项目资助

总 序

国家新闻出版广电总局“十三五”规划新媒体艺术设计丛书系列是在媒体融合的新时代背景下应运而生的一套丛书，该套丛书主要面向应用型教育和高等职业教育学生。在教材的编写方面，注重实用性，将工作过程 and 教学过程融入教材编写过程，对于任课教师和学生来说，将非常的好用和实用。

本套教材在借鉴原有教材的基础上，注重结构编写的创新和体例的创新，并紧密结合最前端的技术，将知识进行分解和图形化展示，让学生的学习变得轻松和有趣。本书的教材编写参考了应用型本科教学的课程指导意见和高职目录的指导意见，教材建设跟课程的建设和研发有机结合起来。是针对当前教学形势进行课程改革的最新成果。

相信本套教材能够在高校的课程改革和实践中得到有效的应用，弥补部分教材的缺失问题，给艺术设计专业学生的学习提供帮助。本套教材编写过程中参考了很多前人的资料和成果，在此一并表示感谢。由于我们的水平和能力有限，书中如有不妥之处，还请同行和读者批评指正。

编 者

2016 年 6 月

前 言

《影视节目制作概况》是一本面向影视艺术和影视制作高等职业教育和应用型本科教育学生的教材，也可作为继续教育等社会教育的学生使用。本书的编排特点是把影视作为一个整体进行介绍，从产业、创作和行业岗位三个角度切入，是学生进入影视专业的第一本入门书籍。它将关于影视的方方面面用最简洁和通俗易懂的语言呈现出来，同时又配以丰富的案例和实战练习，能够让学生在愉快的氛围中轻松地掌握最基础的知识，对影视产业产生兴趣，为后续的专业学习做好准备。

本书之所以叫概况而不是概论，就是要强化在语言表述方面的介绍性和通识性，尽量淡化论的色彩。本书在体例上将更加注重实用性，按照教师授课的方式进行章节的编排。在课程中，编者还设计了大量的实践教学题目，使本书的应用性和职业性特点更加突出。

在人们获取信息越发易得的时代，我们更应该把精力投入到如何获取知识和技能的方法，对于知识本身的理解大于记忆，因此本书也将力图从这一方面加以改进，尽量呈现给学生们去了解信息的方法，关于技能的学习，则需要在后面的专业课中去慢慢体会了，因为这毕竟只是一门入门级的基础课程。

本书编写过程中得到了行业企业和相关人士的大力支持，其中包括中央电视台中视创新技术公司、强氧科技、中影集团实训基地、播动乾坤文化传播公司等，参与本次著作编写和校对的还有应用科技学院的俞必忠老师（第六章第

一节) 和上海大学的吴克端老师 (第六章第二节), 以及著名导演马侃、辽宁电视台《新北方》制片人徐玉震女士以及林恩景、王坤、燕宇明、王欣宇、杨晶、郝悦等人士提供素材和图片资料, 让本书更加丰满和生动, 在此一并表示诚挚谢意。

编 者

2016 年 6 月于北京

目 录

总 序	001
前 言	001
第一章 影视产业与文化创意产业	001
第一节 影视的艺术属性	002
第二节 影视的传媒属性	006
第三节 影视的产业属性	008
第四节 影视产业与文化创意产业	009
第二章 影视产业发展现状与趋势	013
第一节 电影产业的发展现状与趋势	013
第二节 广播电视产业的发展现状与趋势	024
第三节 动漫产业的发展现状与趋势	032
第三章 影视节目的经营与管理	043
第一节 影视节目的投资与制作	043
第二节 影视节目的营销和发行	046
第三节 影视节目的后产品开发	056
第四节 广播影视节目的管理与法规	059
第四章 影视节目的形态和类别	071
第一节 电影的形态和类别	071

第二节 电视节目的形态和类别	075
第三节 视听新媒体形态和类别	086
第五章 影视节目的制作流程	093
第一节 影视节目制作前期	094
第二节 影视节目制作中期	101
第三节 影视节目制作后期	104
第六章 影视节目制作的主要设备和技术手段	119
第一节 影视节目主要的拍摄设备和技术手段	119
第二节 影视节目的光线与照明技术	144
第三节 影视节目编辑制作的主要软硬件介绍	165
第四节 影视节目的录音与合成	171
第七章 数字技术与影视节目制作的发展趋势	179
第一节 数字技术给影视生产带来的变化	179
第二节 数字技术对影视制作的影响	183
第三节 影视制作未来的发展趋势	186
第八章 影视行业基本素质与修养	191
第一节 影视行业的主要岗位及职责	191
第二节 影视行业的基本能力与素质要求	207
第三节 影视行业职业道德与修养	210
第四节 影视行业的人力资源管理	215
参考文献	219

影视产业与 文化创意产业

影视产业是文化创意产业的一个重要分支，影视产业在文化创意产业中占有非常重要的地位，并发挥着重要作用。

本章教学目标

通过本章的课程学习，学生可以了解影视产业与文化创意产业的关系，影视产业在文化创意产业中的地位和影视的属性等。重点掌握影视的产业属性及其具体特征。同时对影视产业的历史、目前发展状况以及未来发展趋势等有初步认识和了解。

提到影视，人们脑海中大概会浮现出几个重要的词汇联想，影视艺术、影视传媒、影视产业。的确，影视已经走进了我们每个人的家庭和生活，在我们所处的生活空间中无处不在，而且，也在某种程度上影响着人们的生活和休闲娱乐方式。影视在我们生活的不同侧面发挥着重要作用，在新的技术和时代环境下影视又呈现出新的表现形式和传播形态。首先，我们要讨论的就是影视的属性问题。

第一节 影视的艺术属性

1.1.1 影视艺术属性的表现

影视艺术是一门独立的艺术门类，详细划分的话还可以分为电影艺术和电视艺术，在影视艺术史上，经常把这两门艺术作为姊妹艺术来进行讨论。因为二者有着非常多的相似性。影视艺术是时间艺术与空间艺术的复合体，它既像时间艺术那样，在延续的时间中展示画面，构成完整的银幕叙事，又像空间艺术那样，在画面空间上展开形象，使作品获得多手段、多方式的表现力。

影视的艺术属性与生俱来，作为一门综合艺术，它集合了音乐、舞蹈、美术、小说等艺术门类，将声画结合在一起，给人带来崭新的艺术感受和艺术体验，可以说是人类在 19 世纪末 20 世纪初最伟大的发明之一。

影视艺术又与科技密切相关，影视的画面和声音，都是科学技术的产物，从电影的技术发展来说，可以说经历了三次重要的变革：第一次变革是从无声电影到有声电影，1927 年，第一部有声片《爵士歌王》在美国诞生了，标志电影艺术与“默片”时代的告别，进入到一个新的时期。第二次变革是从黑白电影到彩色电影，彩色电影的发明也经历了几十年的探索，彩色胶片是彩色电影的一项关键技术，从 1900 年，法国的梅利埃斯和帕特采用模板机械印制法逐幅画成彩色电影胶片开始，到 1935 年第一部真正意义上的彩色电影《浮华世界》的问世，经历了三十多年的漫长探索。彩色电影的出现，大大增强了电影的表现力，使电影更加逼近现实世界。第三次变革是从胶片技术到数字技术的变化。随着数字技术的发展和在各领域的应用，电影的数字化脚步也在逐步加快。运用电脑制作技术，可以制作跟摄影机拍摄效果几乎完全相同的影像，达到以假乱真的效果。随着数字技术的不断普及，观众们已经越来越熟悉和接

受数字影像表现的世界。数字技术在电影中的较早运用一般认为是 20 世纪 70 年代中期，美国导演乔治·卢卡斯执导的《星球大战》被认为是数字电影的开山之作，在这部影片中，卢卡斯运用电脑操控宇宙飞船模型，并与真人镜头结合，创造了人在太空中驾驶宇宙飞船的效果。进入 20 世纪八九十年代，数字技术在影视领域得到了广泛的应用。很多知名的影片如《侏罗纪公园》《泰坦尼克号》等，都将数字技术发挥得淋漓尽致。

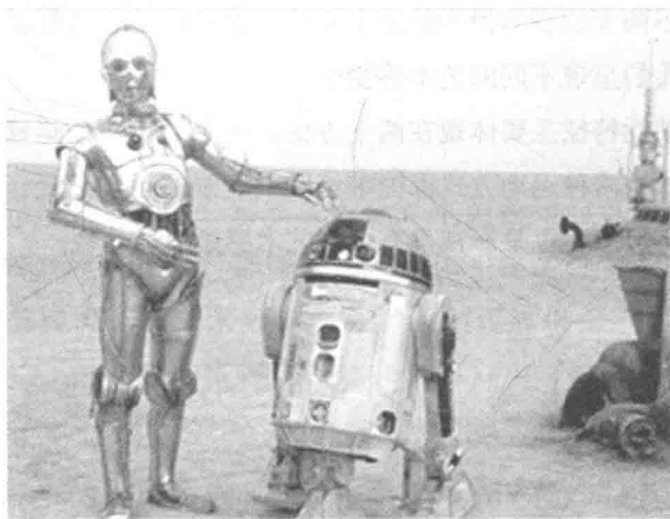


图 1-1 《星球大战》剧照

由乔治·卢卡斯执导，1977 年出品的电影《星球大战》，被认为是数字电影的开山之作。影片中的很多特效技术在此前的电影中都是未曾使用过的，为此乔治·卢卡斯还成立了工业光魔电影特效公司，开创了整个电影特效行业。

进入 21 世纪以来，电影的技术又经历了新的飞跃，3D 电影成为影院的新宠，它同样是基于数字技术的基础上，配以最先进的摄影和摄像技术，给人们带来了新的观影体验。人们戴上一种特制的眼镜，就能够看到立体的电影展示效果，有一种身临其境的体验。而 4D 电影则将人的感觉体验加入到影片的观影过程中，通过声、光、电的运用，让观影者能够通过自己的感觉器官来体会到电影的真正魅力。观众的参与性和互动性前所未有地增强了。

1.1.2 影视艺术的基本特性

一、运动性

影视艺术具有强烈的造型性特征，这跟绘画、雕塑等传统艺术具有异曲同工之妙。影视不同于绘画和摄影的最主要特征就是它的运动性。电影电视通过运动的镜头给人们呈现不同的艺术感受。

影视的运动性特征主要体现在两个方面：一个是镜头的运动，一个是画面中物体的运动。这两种运动方式都能带给观众直观的运动感受，运动性还原了人类活动的真实形态，也是影视具有强烈艺术感染力的体现。

* 知识拓展 *

视觉暂留原理

即视觉暂停现象^①（Visual staying phenomenon, duration of vision），又称“余晖效应”，1824年由英国伦敦大学教授皮特·马克·罗葛特在他的研究报告《移动物体的视觉暂留现象》中最先提出。

视觉暂留是光对视网膜所产生的视觉在光停止作用后，仍保留一段时间的现象，其具体应用是电影的拍摄和放映。原因是由视神经的反应速度造成的，其时值是二十四分之一秒。是动画、电影等视觉媒体形成和传播的根据。视觉实际上是靠眼睛的晶状体成像，感光细胞感光，并且将光信号转换为神经电流，传回大脑引起人体视觉。感光细胞的感光是靠一些感光色素，感光色素的形成是需要一定时间的，这就形成了视觉暂停的机理。

视觉暂留现象首先被中国人运用，走马灯便是据历史记载中最早的视觉暂留应用。宋时已有走马灯，当时称“马骑灯”。随后法国人保罗·罗盖在1828年发明了留影盘，它是一个被绳子在两面穿过的圆盘。盘子一面画了一只鸟，

^① 摘编自百度百科

另一面画了一个空笼子。当圆盘旋转时，鸟在笼子里出现了，这证明了当眼睛看到一系列图像时，它一次保留一个图像。

物体在快速运动时，当人眼所看到的影像消失后，人眼仍能继续保留其影像0.1~0.4秒左右的图像，这种现象被称为视觉暂留现象。是人眼具有的一种性质。人眼观看物体时，成像于视网膜上，并由视神经输入人脑，感觉到物体的像。但当物体移去时，视神经对物体的印象不会立即消失，而要延续0.1~0.4秒的时间，人眼的这种性质被称为“眼睛的视觉暂留”。

二、综合性

艺术体现和物化着人的一定审美观念、审美趣味与审美理想。无论艺术的审美创造抑或审美接受，都需要通过主体一定的感官去感受和传达并引发相应的审美经验。对艺术的审美分类，主要应根据主体的审美感受、知觉方式来进行。依据这个原则，艺术可以分为造型艺术、表演艺术、综合艺术和语言艺术四大类。^① 绘画、雕塑、建筑、书法、摄影都属于造型艺术，音乐和舞蹈属于表演艺术，电影和电视属于综合艺术，而语言艺术最主要的代表是文学。

电影和电视综合了很多艺术门类的特征，最终形成了自己的艺术特点。首先，电影的发明依赖于摄影术，摄影本身是一门造型艺术，影像是电影和电视艺术的基础，如果没有影像，影视艺术也无从谈起。但是单纯的摄影画面并不是影视的唯一特征，我们还要通过放映术等一系列的技术才能够完成影像的运动，带给观众流动的画面。同时，电影和电视还综合了美术、音乐、舞蹈、戏剧等多种艺术形式，音乐电视就是典型的音乐艺术和电视艺术的相结合而产生的新兴艺术形式。

三、假定性

假定性是一种约定俗成。电影和电视都是一种浓缩的艺术，他们并不是按

^① 百度百科：“艺术”词条

照人类生活正常的逻辑去表现生活，而是截取其中的关键画面和动作，这就是我们所说的剪辑和蒙太奇。电影运用蒙太奇思维，打破了传统的时间和空间的界限，创造了一个新的时空，因此它是一种假定性的真实。

影视的假定性还体现在人们看到的影视作品是通过摄影机拍摄现实中的人物和景物后，在荧幕和屏幕上投射的影像，并不是真实时空的人和物。

从声音的角度上说，影视作品中的声音通过录音合成技术，对现实世界的声音进行了加工和处理，是一种艺术的真实，并不是现实世界的声音。

影视的假定性还体现在影视的创作来源于生活，但是却高于生活，他们都不同程度上对现实生活加以变形和改造，而不是对现实的机械复制。从表现方式上，可以分为现实主义和非现实主义，但是这两种方式都对生活有特殊的关照。

四、虚拟性

虚拟性是指信息生产力的存在状态和外在表现是无形的，随着影视艺术中高科技手段的运用，影视的虚拟性逐渐成为其最重要的特征之一。所谓的虚拟即是现实不存在的，通过计算机或其他科技手段创造出来的仿真形象或事物。目前流行的虚拟现实技术可以创作出任意人能够想象到的画面和造型，大大拓展了影视的表现力。

电脑动画就是典型的虚拟性技术，通过二维或三维的图形设计，完成虚拟人物和场景的塑造，通过影音的合成达到跟真人电影异曲同工的效果。而目前的影视特效也是虚拟技术的最典型表现。通过计算机图形（CG）技术，创作出各种由于拍摄限制和成本原因无法拍摄的各种场景，以及通过CG达到新的影视美学的高度，这其中虚拟技术都起到了关键的作用。

第二节 影视的传媒属性

传媒就是传播各种信息的媒体。传播媒体或称“传媒”“媒体”或“媒

介”，指传播信息资讯的载体，即信息传播过程中从传播者到接收者之间携带和传递信息的一切形式的物质工具。

从传播的介质来看，原始的传播方式是利用手势、旗语、烽火等直接简捷直观的互动方法接收彼此信息的方式；现代的传媒方式则大大丰富了，包括纸质媒体，如报纸、杂志，电子媒体，如广播、电视、电影等，还有现代的网络和移动媒体，如互联网和手机等。

传播技术的不断更新带来了传播方式的大众化，即由人际传播向大众传播发展。所谓的大众传播是指由专业化的媒介组织运用先进的信息技术和产业化手段，以社会上一般大众为对象而进行的大规模信息生产和传播的活动。

影视作为姊妹艺术，虽然传播的方式不同（目前在新媒体的驱动下正在趋向统一），但都是大众传播媒介，因此都符合传媒的一些共同属性。

现代信息社会，以报道新闻、引导舆论、传播知识、提供娱乐等为主要功能的大众传播业，日益走向现代化、国际化、产业化的发展趋势，进一步引起我们对于现代大众传媒属性这一问题的关注和思考。

电影和电视作为大众传播媒介，同样具有传播媒介的一些共性特点。他们需要依靠一定的传播设备向外传输，都对科技有极高的依赖性。同时他们都有传播者和接收者，都是通过视听的方式向公众进行传播。传统的电影和电视的传播都是单向性的，虽然电视可以通过热线电话、信件等方式进行反馈，但是他们都缺乏即时性和直接性，观众是一种被动的观看者，不能参与到节目创作的过程中去。这一点跟新媒体传播形成了鲜明的区别。

但是电影电视作为大众传播媒介，也具有各自的特色。传统的电影主要通过影院进行传播，观众通过买票进入影院完成电影的交易过程。而电视则是一种家庭观看行为（图1-2），观众坐在家中足不出户就可以尽知天下事，看到丰富多彩的电视节目。因此，电影和电视在传播方式的不同也形成了他们自身的媒体特点。



图 1-2 电视是家庭观看的媒体 (图片来源于网络)

第三节 影视的产业属性

产业(industry)一词,在不同的场合和不同的语言环境下存在各种不同的解释。在历史学和政治经济学的理论中,它主要指“工业”,例如,我们在通常意义上使用的“产业革命”、“产业工人”等;在传统社会主义经济学理论中,产业主要指经济社会的物质生产部门,如“农业”、“工业”、“交通运输业”等。

产业有广义和狭义之分。广义上看,产业指国民经济的各行各业。从生产到流通、服务以至文化、教育;大到部门,小到行业都可以称之为产业。从狭义上看,由于工业在产业发展中占有特殊位置,经济发展和工业化过程密切相关,产业有时指工业部门。产业经济学中研究的产业是广义的产业,泛指国民经济的各行各业。

影视是典型的产业化运作模式,有自己的产业规律和产业链条。影视的产业属性主要体现在它是第三产业即现代服务业的一部分,电影产业链包括电影投资、电影制作、电影发行、电影院线、影院和后产品开发等多个环节,它反映的是电影产业单位公司之间的经济生态系统。从产业化角度来看,电影本身