

04

新媒体教育与行业透视丛书
丛书总主编 涂涛

新媒体 影视

主 编 赵 剑

副主编 张筱娴 朱 举

新形态教材

高等教育出版社

新媒体教育与行业透视丛书

丛书总主编 涂 涛

新媒体影视

XIN MEITI YINGSHI

主 编 赵 剑

副主编 张筱嫻 朱 举

参 编 李 梁 宁蔚然

靳 萱 郭嘉琦

吕杏子

高等教育出版社·北京

本书为新形态教材

内容提要

本书是新媒体教育与行业透视丛书之一。

本书基于读者的精确定位,侧重于向读者勾勒出新媒体影视的全貌,突出基础理论知识和基础实践技能的“双基”作用,帮助读者快速进入这一新兴领域。全书共分上中下三篇,上篇为影视媒介演进与行业创新,中篇为新媒体影视企业格局与产业链,下篇为从业人才的核心素养与知识技能,共九章。

本书的读者对象是高校在校大学生、新媒体影视新入职人员、希望跨专业从事新媒体影视的媒体人、新媒体相关的研究者等。

图书在版编目 (CIP) 数据

新媒体影视 / 赵剑主编. —北京: 高等教育出版社, 2017. 11
ISBN 978-7-04-048794-7

I. ①新… II. ①赵… III. ①电影制作②电视节目制作 IV. ①J93②G222. 3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 270532 号

策划编辑 张晶晶 熊英 责任编辑 张晶晶 时俊龙 封面设计 张文豪 责任印制 高忠富

出版发行	高等教育出版社	咨询电话	400-810-0598
社 址	北京市西城区德外大街 4 号	网 址	http://www.hep.edu.cn
邮政编码	100120		http://www.hep.com.cn
印 刷	江苏德埔印务有限公司		http://www.hep.com.cn/shanghai
开 本	787mm×1092mm 1/16	网上订购	http://www.landaco.com
印 张	13.5		http://www.landaco.com.cn
字 数	277 千字	版 次	2017 年 11 月第 1 版
购书热线	021-56717287	印 次	2017 年 11 月第 1 次印刷
	010-58581118	定 价	35.00 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究

物 料 号 48794-00

总 序

从印刷术的发明到印刷媒介产业化,人类走了三百多年的时间;而从计算机的发明到信息化,人类只用了短短二十几年。幸运的是,这二十几年,正是我走上讲台,讲授和研究新媒体传播与未来教育的二十几年,浸润其中,深感技术的天翻地覆、涨落更迭,产业的风云变幻、跌宕起伏。

作为一个新媒体产业的消费者,昨天还和家人一起翻看报纸,今天就人手一部智能手机,爱人、孩子和我喝着同样的咖啡,却享用着可能完全不同的信息资讯。

作为一个新媒体产业的研究者,昨天还在研究一个媒体机构五十年发展轨迹,今天就面对着一个市值过亿的互联网企业一夜之间崛起或者坍塌的惊心动魄。

作为一个新媒体教育的践行者,昨天还在以引领者的身份按部就班地规划着未来人才的培养方案,今天就不得不面对师生“动机鸿沟”、技能脱节、学术滞后、发展瓶颈、人才供需矛盾等一系列问题。

生逢其时,是荣幸,更是责任。高等教育如何为学生就业和其未来职业发展创建自我进化的良性机制,如何为可持续高速发展的产业输出有新锐思考和持久能量的新鲜血液,“变革”二字,之于我们,既意义深远,又迫在眉睫。

2013年,我有了编撰一套以学习者为中心的新媒体教材的想法,并根据多年教学经验设计出整体构想的思维导图,再交给研究生们以“我最需要的新媒体资源”为轴线,依据学习者自身需求和未来从业基本技能储备等方面进行个性化补充。一年又一年,构思和框架几易其稿,却总感到不够完美,面对产业裂变级的发展,心中之紧迫和压力与日俱增。2016年7月,我带领西南大学新媒体研究所的老师们,到北京和上海进行了为期30天的产业调研。我们走访了新浪、微博、网易、今日头条、腾讯、360、乐视、美通社等十余家互联网企业及其上下游的相关企业,与其研发、技术、内容、数据、市场、公关等领域的副总裁、总编辑、总监等进行了三十余次的深度交流。在此过程中,业界朋友们对于人才的迫切需求,对于人才培养改革的真挚期盼让我感动和震惊,也有了更深的思考。

1. 企业求贤若渴,人才市场供给不足。学生就业不再是供求之间数量的矛盾,而是供求之间需求不匹配的矛盾。

2. 产业的发展需要可持续的推动力,毕业生短期就业率和长期发展力应同等考

量。“技能”是企业招聘看中的条件,但是“自我学习能力”“团队协作精神”“专业态度”甚至“吃苦耐劳”等综合品质更是企业评估毕业生长效发展潜力的必要条件。

3. 企业对于教育改革的期盼和热忱丝毫不亚于学界,突破学界业界的阻隔,建立科学新媒体人才协同培养机制,势在必行。

同年8月,在高等教育出版社上海出版事业部的大力支持下,我们和编辑团队,经过了对丛书框架和定位的充分讨论,对科学性和严谨性的反复论证,确定了以新媒体理论教育为核心,以新媒体文化养成为基石,以新媒体职业素养提升为目标,以新媒体能力锤炼为落脚点,以教程与学程统一为原则的“新媒体教育与行业透视丛书”出版合作计划。至此,开启了为期16个月的业界一线调研、案例精选、规律梳理、原理归纳、理论透析等编撰工作,并将丛书的视野定位在知识、能力、思维三个维度,旨在打破“书未出版就已过时”的小尴尬,以及学生“人未毕业就已落伍”的大尴尬。

⇒做知识获取能力的开启者:信息产业带来了信息的高速更迭和低成本接入,由此导致了在电子空间中的新型知识沟,基于个人信息处理能力和终身学习能力差异的数字鸿沟。教材的功能应该突破单纯知识承载者的角色,按照新媒体环境下知识习得能力的链条:传授—拓展—探索—运用,成为学生知识获取能力的开启者,为其终身学习奠定基础。

⇒做技能自我更新的推动者:比知识更新更快的是新媒体技能迭代,面对“学不完”“追不上”的窘境,教材的功能应该从“求新”转化为“寻源”,帮助学习者探索、理解、掌握媒体技能变化中不变的核心要素和积极有效的技能学习方法,推动学生新媒体技能的自我适应更新。

⇒做媒介思维演变的引领者:未来的新媒体人才应该认识到,新媒介产业对于个体的影响远超越了知识和技能,通过在思维层面有意识或无意识的流动,成为社会基础结构和个人日常生活中理所当然的一部分,形塑着产业和社会形态。技术的拓展与思维的转变,就如同“技”“术”二字的美妙组合,决定着个人在产业洪流中的位置和发展潜力。教材应该首先突破“技”的桎梏,成为新媒体思维“术”的引领者。

为了完成“开启—推动—引领”的螺旋上升愿景,丛书以《新媒体通论》为理论统领,按照新媒体产业大格局分为《自媒体传播》《新媒体影视》《计算新闻》《媒体监测》四本垂直领域针对性的专业教材。每一本书都按照上、中、下三篇呈现,上篇讨论和梳理理论构架和产业发展历程,中篇关注技术内驱动力和行业现状,下篇完成学生思维转换和技能养成的引导。对教材内容构架的审度,在每一个章节中着重体现以下几个部分:

⇒解释理论:对应用型学科理论与实践关系的争论由来已久,本丛书充分肯定理论的效用,重新审度理论阐述的方式,在每一本教材的上篇阐释传播规律和传播理论,启发学生以经典的理论透视产业,引领实践。

⇒启迪思维：每一章开篇使用思维导图的方式展示知识结构图谱，章节中用信息可视化和结构化的方式引导思维拓展练习，鼓励学生批判性思考，尝试构建自己思维的体系并图释化。

⇒拓展视野：梳理媒体产业的发展历程，透视当下新媒体产业格局，用企业的话语方式，最真实的案例和市场数据让读者“虚拟”在职场，以外部链接和二维码的形式拓展读者视野，引导读者在更广阔的信息和思维空间延展对新媒体产业未来的思考。

⇒互动留白：新型学习模式，教材是一个启发式的起点，而绝非终点，本丛书尝试用开放性的内容、问题和语言方式鼓励学生对新媒体技术和产业的未来空间进行探索，发现问题，提出问题，解决问题，并期待学生对教材进行反馈和讨论，这种互动式的留白既是本丛书的特点，也是我们所讲授的新媒介时代最大的魅力。

对任何创新的思考和尝试，就如同这个时代一样，会有诸多的困惑、难关和不完美，甚至可能迷途或挫败，可是恰恰因为充满挑战和未知，这样的思考、尝试和这个时代一样精彩纷呈，充满想象。在此书交付出版之际，我充满感激、期待，也心怀忐忑。感激诸多朋友的鼎力支持和团队老师同学的夜以继日，期待新媒体教育最朴实的愿景能够长久于每一位的心中，忐忑于匆匆之作，有诸多遗漏和不足。“梦为远别啼难唤，书被催成墨未浓”，于此，感谢每一位阅读此丛书的朋友，并热切而真诚地期待聆听你们的声音。

涂涛

2017年11月

前言

2016年初夏,中国高校影视学会成立了网络视听专业委员会,我有幸参与其中。同年暑期,我们前往乐视公司进行专题调研。有感于网络视听获得学界和业界的双重重视,且文化价值与市场潜力巨大,但鲜见著述能整合学、业二界的思考与关切,而初入该领域的从业者也无路可循。于是,我们萌生了编写一本《新媒体影视》教材的想法,直接和业界合作,共同梳理行业经验和教育应对方法,并将其知识化、体系化。

之所以没有以“网络视听”直接命名本书,乃是因为网络视听较之于新媒体影视涵盖范围更广。除了新媒体影视,网络视听还包括网络短视频、网络直播、网络音乐等内容,在梳理和统整相关知识的时候难度极大。因此,我们采取了一种保守的态度,主要关注网络视听中有完整故事性的内容,即新媒体影视。

新媒体影视是借助新媒体,以新观念指导创作与传播,满足观众观影需求与偏好的影视新实践,它是在传媒技术迭代发展背景下影视发展的必然结果。在新媒体语境下,网络直播、虚拟现实等新技术广泛运用,多元资本、产业重组等新格局逐渐显现,分屏定制、分众传播等新现象纷至沓来,灵活观看、随机点播等新需求日益强烈,然而,IP重复、创新乏力等新问题层出不穷,人才奇缺,教育焦虑等新困扰萦绕难祛。在此背景下,探索新形式下的影视教育就显得迫在眉睫。而本书的编写,试图突破学科界域、桥接产学两界,权作一次有益的尝试。

本书共分为上、中、下三篇。上篇描绘影视媒介演进与行业创新,中篇勾勒新媒体影视企业格局与产制链,下篇探索从业人才的核心素养与知识技能。其中,下篇可供本书读者自检,判断自己是否具有从事新媒体影视相关工作所需的核心素养、知识基础和专业能力。知不足而后谋发展,“知不足”是本书下篇的主要任务,“谋发展”恐非本书所长,建议读者朋友们按图索骥,系统学习相关课程。由于学识有限,本书难免存在疏漏之处,请各位读者批评指正,也请方家不吝赐教。

本书的编写由赵剑拟定写作提纲,并由张筱娴(乐视)、朱举(四川农业大学)、涂

涛(西南大学)、李梁(乐视)、宁蔚然(西南大学)等协助细化分级条目,靳萱、郭嘉琦、吕杏子三人分别负责上、中、下三篇的初步编写,最后由赵剑负责全书的统稿与定稿。

感谢总主编涂涛先生,是他的敏锐与坚执促成了丛书的快速立项。特别致谢高等教育出版社的刘自挥先生和张晶晶女士,没有他们的辛勤付出,本书难以付梓。

编 者

2017 年 10 月

目 录

上篇 影视媒介演进与行业创新

第一章 影视媒介演进与技术发展 / 3

第一节 影视传统媒介 / 5

第二节 影视新媒介 / 11

第二章 影视理念更迭与行业创新 / 19

第一节 “互联网+”影视 / 21

第二节 “VR+”影视 / 27

第三节 “人+”影视 / 33

第三章 新媒体影视发展现况与未来趋势 / 41

第一节 国际新媒体影视巡览 / 43

第二节 国内新媒体影视现况 / 49

第三节 影视发展的未来趋势 / 57

中篇 新媒体影视企业格局与产制链

第四章 新媒体影视企业格局与架构 / 67

第一节 视频分享 / 69

第二节 互联网影业 / 74

第三节 网络直播 / 82

第四节 未来影视 / 89

第五章 新媒体影视产品研发与创制 / 97

第一节 题材发掘 / 99

第二节 用户分析 / 102

第三节 项目研发 / 106

第四节 影视制作 / 109

第六章 新媒体影视产品营销与运营 / 113

第一节 产品营销 / 115

第二节 项目运营 / 122

下篇 从业人才的核心素养与知识技能

第七章 核心素养 / 129

第一节 伦理法规 / 131

第二节 国际视野 / 137

第三节 用户思维 / 141

第四节 信息素养 / 146

第八章 知识基础 / 151

第一节 影视鉴评 / 153

第二节 终端认知 / 163

第三节 营销基础 / 166

第四节 项目经验 / 167

第九章 专业能力 / 171

第一节 题材挖掘 / 173

第二节 产品研发与创制 / 176

第三节 新媒体宣发 / 179

第四节 分端传播与互动设计 / 182

第五节 影视制作实践 / 191

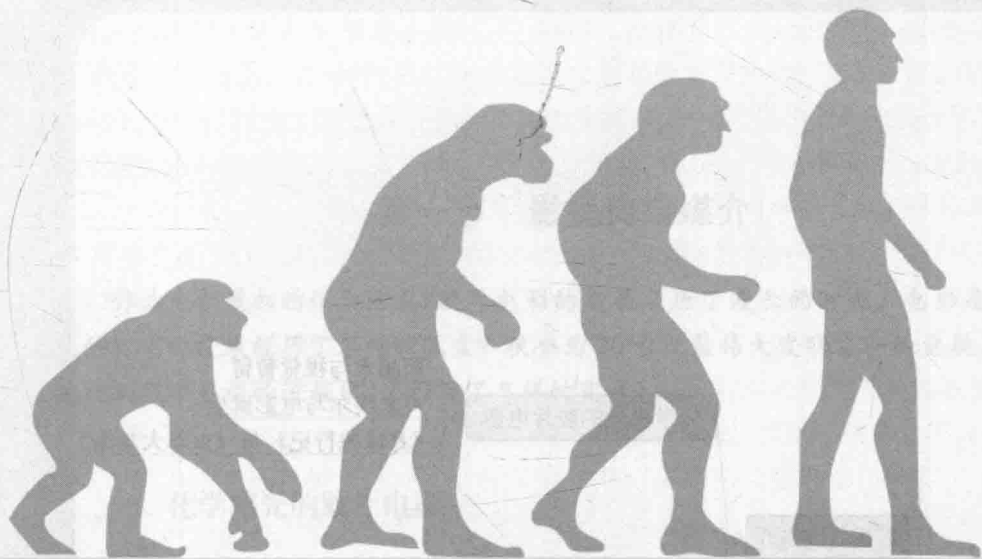
参考文献 / 195

上篇 影视媒介演进与 行业创新

- 影视媒介演进与技术发展
- 影视理念更迭与行业创新
- 新媒体影视发展现况与未来趋势

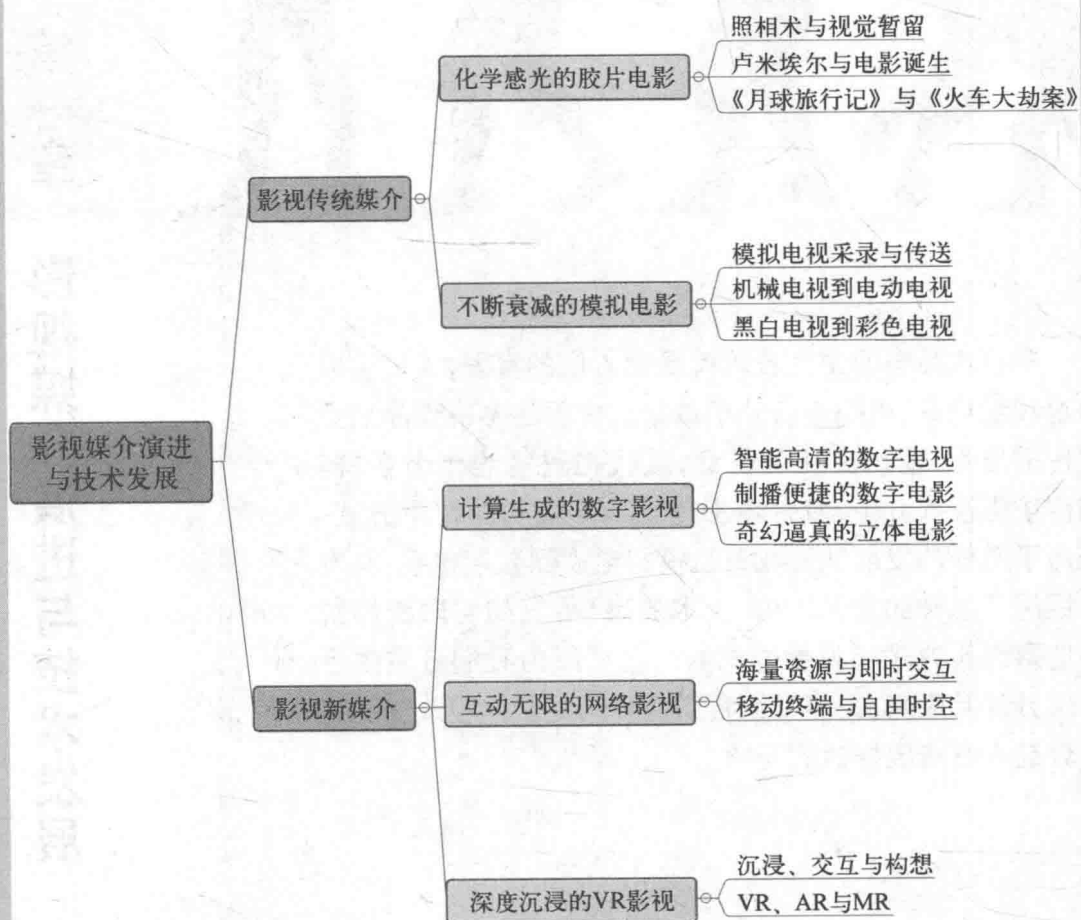
第一章

影视媒介演进与技术发展



影视作品自诞生之日起就受到人们的喜爱,人们可以通过观看电影、电视进行娱乐放松。优秀的影视作品肩负着传播思想、输出文化的使命,其传播途径也十分多样。在传统影视媒介中,胶片电影作为电影最初的记录方式,经历了怎样的发展和变化?从模拟电视到数字电视,其发展经历了怎样的变革?VR技术的出现,是如何颠覆传统的电影制作方式和观看方式的?已经成为我们日常生活一部分的互联网,又能带给我们怎样的观影体验改变?这些就是本章将要探讨的问题。

本章思维导图



第一节 影视传统媒介

作为电影最初的记录方式,胶片电影的发展经历了漫长的时光。电影是何时诞生的?它的发展经历了怎样的探索?被誉为20世纪最伟大发明之一的电视,从模拟电视到数字电视的过程中,又经历了怎样的变革?

一、化学感光的胶片电影

“电影”的名字来自美国发明家爱迪生的命名。最初的电影是指通过摄影机拍摄活动的画面,然后对胶片进行洗印、加工,最终剪辑成一部完整的影片,再通过放映机播放给电影院的观众进行欣赏的艺术形式^①。

由此可见,对于最初的电影来说,摄影机、胶片、放映机是不可或缺的。其实在掌握连续摄影技术的初期,人们使用的底片是银版,它体积庞大,也无法卷折,因此没办法达到连续摄影需求的长度,这成为一个制约连续摄影的问题。直到1887年,一个名叫汉尼鲍尔·葛德温的发明家,将感光乳剂涂在透明柔韧的赛璐珞底片上,成功地发明了胶片。

与银版、玻璃干板相比,胶片柔韧性更好,长度也更能满足电影拍摄的需要,而且携带方便、成本低廉;相比纸卷,则透明度高,且不容易损坏。甚至在数码技术普及的今天,由于胶片的感光度、质感和独特的色彩风格,依然有不少电影人喜爱和依赖于它。当然,胶片电影的缺点也显而易见,首先是冲印所需的材料多、成本高,在电影高度商业化的今天,难以满足人们对电影生产速度的追求。其次,由于老式胶片材料为硝酸纤维素,老化后易燃易爆,这也给胶片的保存带来了更多困难。但无论如何,在电影的发展轨迹中,胶片和胶片电影都有着不可取代的地位。

(一) 照相术与视觉暂留

电影的出现与照相术,特别是连续摄影技术的出现有千丝万缕的联系。1839年法国人达盖尔发明了照相术,使人类终于能把图像留存下来。而1872年,摄影技师爱德华·慕布里奇耗费约六年时间,利用24台照相机、24个暗室,并在跑道上埋下24根快门线,才拍下一组马连续奔跑的静态照片。这将“连续摄影”技术向前推进了

^① 燕俊.外国电影史[M].开封:河南大学出版社,2013.

一大步。

可即便是连续的图像,也并不是每个瞬间都能完美捕捉,而电影看起来却是连续影像,这涉及一个理论——视觉暂留。1824年,英国人彼得·马克·罗热向伦敦皇家协会提交了一篇名为《关于活动物体的视觉暂留原理》的报告。他的研究证明,人的眼睛在受到光刺激之后,视网膜的视觉细胞已经将光刺激转变为神经冲动,传入大脑构成视觉。而英国人法拉第也对此进行了研究,他认为外在物体映入视网膜的形象,在未消失前瞬间是和以后的映像相连的。

在1829年,比利时教师约瑟夫·普拉托发展了这一理论,提出了“视觉暂留”的具体时间:当人们看到的活动物体从眼前消失后,该物体反映在视网膜上的物象不会立即消失,会短暂停留0.1秒~0.4秒。这就是“视觉暂留”理论,也是电影诞生的基础,因此普拉托被称为“电影的祖父”。

只有视觉暂留并不足以解释人们看到电影的现象,德国心理学家于果·明斯特伯格在1916年出版的著作《电影:一次心理学研究》中,把电影与诞生不久的心理补偿理论联系起来,他认为该理论在观众观看电影的过程中也同样适用。心理补偿理论认为,人的心理天然地存在着一种组织原则与“完形”倾向,当人们看到一个不规则、不完整的形状时,会不自觉地想要在脑海中填补上残缺的部分,使其完整,来达到心理的平衡。因此,电影放映时,人们看到实际是分离或有间隔停顿的影像,但每个观众会根据自己的生活经验,运用大脑自动将其组织成连续的影像。所以电影的完成不止在于拍摄、剪辑和放映,更在于观众的观看和思索,同一部影片,在一千个人心中就可能有一千种解读。

(二) 卢米埃尔与电影诞生

1895年12月28日上午,法国卢米埃尔兄弟在巴黎卡布辛大街14号大咖啡馆地下的“印度厅”,用他们的“活动电影机”首次售票公映了他们制作的影片。票价每人1法郎,一部电影胶片长17米,10分钟可以放10部,每隔30分钟重新放映一次。因此,这一天被确定为世界电影的生日。

卢米埃尔兄弟对于电影的贡献远不止于此。他们的“活动电影机”是投射式的,确立了电影的群体参与性,这也是电影的基本特性。而他们的机器本身集摄、印、放于一体,便于携带。同时,他们依照缝纫机的原理制造了电影放映机遮片器械。放映时,影片经过片门会停止一下,让影像落在银幕上;当影片运动时,遮片就把片门遮起来。

除此之外,卢米埃尔兄弟前后拍摄了50多部影片,其中《火车进站》《工厂大门》等都是当时社会生活的真实写照,为人类的研究留下了宝贵的影像资料。影片《火车进站》让观看的观众情不自禁地躲避迎面驶来的火车,构成了电影的幻觉与幻景,调动了对观众的情绪,因此这部影片一直被电影学家们认定为电影诞生的标志。

(三) 《月球旅行记》与《火车大劫案》

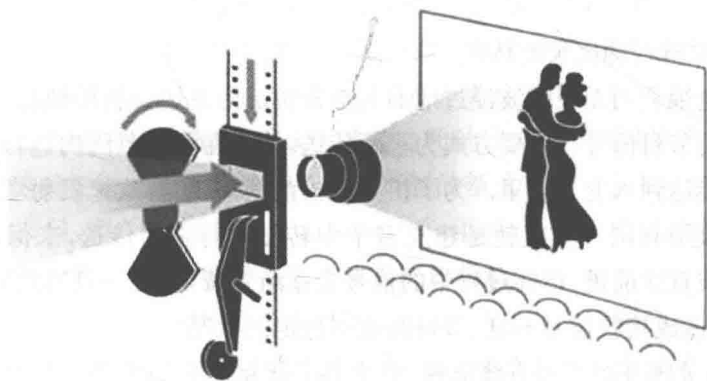
当人们从电影上看到汽车下一秒变身战车、人类瞬间化身白骨时,觉得刺激又神

概念



完形心理学:
又称格式塔心理学。源自德语gestalt的音译。它强调经验和行为的整体性,认为整体不等于部分之和,意识不等于感觉元素的集合,行为不等于反射弧的循环。

奇,而这些镜头的拍摄都离不开停机再拍,它的出现可以说是特技摄影的开始,而这一切都来自偶然。



卢米埃尔兄弟电影放映原理



《乔治·梅里埃与电影》

1896年秋,当乔治·梅里埃拍摄一段马车行驶的镜头时,胶片突然被挂住,只能暂停拍摄。当其恢复正常后,一辆灵车恰好行驶过来。当时梅里埃并没有注意到这个小细节,直到放映这部片子时,他却惊奇地发现,行驶的马车瞬间变成了灵车。从此,这项停机再拍技术就被广泛运用于电影拍摄中,为蒙太奇的出现奠定了基础。

身为魔术师的梅里埃从“停机再拍”事件中得到了启发,他意识到,电影是“以人为安排情节”的方式来讲述一个故事。于是梅里埃将戏剧的方法引入电影,包括剧本、演员、服装、布景等。同时他也发现了一些基本的技法,如叠化、淡入淡出等,他利用这些知识和技巧拍摄了大量的科幻片,其中最著名的代表作就是《月球旅行记》。这部电影改编自儒勒·凡尔纳的小说《从地球到月球》以及乔治·威尔斯的《第一个到达月球上的人》,讲述了一群天文学家乘坐炮弹到月球探险的故事。电影长度为16分钟,分为七个独立场景,为观众展现了一个壮观而奇幻的月球世界。

在《月球旅行记》引发热潮之后,1903年另一部电影《火车大劫案》也引起人们的关注。它的贡献不只在于是第一部表现西部内容、表现武装暴力的影片,从叙事的角度来说,在此之前的电影大多运用一个未剪辑的镜头从头到尾将一场戏完整地、不加修饰地记录下来,而《火车大劫案》则运用了不同机位、不同视角以及镜头的剪接等手法,使成品更有艺术性。创作者埃德温·鲍特承担了影片的编导、摄影和剪辑工作,运用剪接将14个动作场面连接起来,组合成一个完整故事,展现了精彩的抢劫、逃跑等剧情,受到人们的一致追捧。

这两部影片的出现,向人们展示了电影的魅力,也标志着电影逐渐摆脱了戏剧和“新奇玩意儿”的影子,成为一门梦幻而又神奇的艺术。而这些最基本的技巧在现代科技十分发达的今天,也仍在被使用。

二、不断衰减的模拟电视

电视(television)一词来自希腊语,由tele(远处)和vision(看见)组成,最早由法