

【摄像技术与后期剪辑】

【Camera Technology And Editing】

一、基本信息

课程代码:【2040493】

课程学分:【3】

面向专业:【数字媒体艺术】

课程性质:【专业必修课】

开课院系:艺术设计学院数字媒体艺术系

使用教材:教材:

【《电影镜头设计》(插图第2版), (美)史蒂文·卡茨, 世界图书出版社 2010.04】

参考书目:

【《剪辑的语法》(插图第2版): 拆解类型化剪辑技巧、介绍实战型剪辑原则 罗伊·汤普森 世界图书出版公司 2015.12】

【《Adobe Premiere Pro CS5 经典教程》, Adobe 公司编著 人民邮电出版社, 2011】,

【《影视后期特效合成》(第二版), 毛颖 中国轻工业出版社 2016.02】

先修课程:【动画原理与技法】

二、课程简介

本课程分两部分教授1 摄像技术的教授, 摄像的行为主体是拍摄者、被拍对象及摄像器材, 以被拍的对象为基准调焦, 将画面记录于摄像器材。摄取画面的操作过程分为: 远景、全景、中景、近景、特写和显微等。摄像技巧包括镜头的运用—推、拉、摇、移、跟等, 镜头的组合、淡出、淡入、切换及叠化等。在起幅的广角阶段和落幅的长焦阶段以及变动镜头焦距或移动机位, 始终使镜头画面框架对准被拍对象进行拍摄。2 非线编后期软件 premiere 的熟练运用, 非线性编辑是相对于传统上以时间顺序进行线性编辑而言。非线性编辑借助计算机来进行数字化制作, 几乎所有的工作都在计算机里完成, 不再需要那么多的外部设备, 对素材的调用也是瞬间实现, 不用反反复复在磁带上寻找, 突破单一的时间顺序编辑限制, 可以按各种顺序排列, 具有快捷简便、随机的特性。非线性编辑只要上传一次就可以多次的编辑, 信号质量始终不会变低, 所以节省了设备、人力, 提高了效率。本阶段主要教授学生非线性编辑在影视视频作品中的各种运用。该课程一方面介绍了非线性编辑的发展过程、实质和特点等的理论知识, 另一方面介绍了非线性

编辑软件 premiere 的操作、系统基本原理制作过程等，并辅以大量精心设计的典型案例，启发和激发学生进行影片创作的欲望。

三、选课建议

数字绘画技法课程主要适合于数字媒体艺术、动漫游戏专业的一年级学生。学习适用于游戏、动漫的二维游戏角色教学方法，培养学生的造型能力、构思能力和想象创作能力。要求学生体会角色造型在游戏中的作用与创意变化表现。本课程适合于艺术设计专业方向三年级学生，一般应具备相应的数字艺术基本知识和审美素养，较熟练的掌握数字设计软件的操作能力，能够初步运用 photoshop, premiere, flash 等设计软件进行制作。

四、课程与专业毕业要求的关联性

专业毕业要求	关联
L011: 理解他人的观点，尊重他人的价值观，能在不同场合用书面或口头形式进行有效沟通。	
L021: 能根据环境需要确定学习目标，并主动地通过搜集信息、分析信息、讨论、实践、质疑、创造等方法来实现学习目标。	●
L031: 具备职业所需的设计理论知识，具备审美能力与艺术素养，具备数字艺术的创意能力与设计表达能力。	
L032: 具备多媒体信息传达能力，能够为数字艺术作品制作多媒体素材，能够进行数字影像作品的创作。	●
L033: 具备设计项目制作实践能力，具备与业务链上下游衔接的知识与技能。	
L034: (网络与多媒体设计方向) 具备面向用户体验的设计能力，能够进行数字媒体产品的界面与内容的视觉设计	
L035: (网络与多媒体设计方向) 具备面向企业运营的设计能力，能够为产品与品牌形象的维护、营销活动等需求提供设计支持。	
L036: (网络与多媒体设计方向) 具备面向数字媒体产品的设计能力，能够进行产品研究、交互设计、制定产品视觉规范以及 DEMO 的制作。	
L041: 遵守纪律、守信守责;具有耐挫折、抗压力的能力。	
L051: 同群体保持良好的合作关系,做集体中的积极成员;善于从多个维度思考问题,利用自己的知识与实践来提出新设想。	●

L061: 具备一定的信息素养, 并能在工作中应用信息技术解决问题。	
L071: 愿意服务他人、服务企业、服务社会;为人热忱, 富于爱心, 懂得感恩(“感恩、回报、爱心”为我校校训内容之一)	●
L081: 具有基本的外语表达沟通能力与跨文化理解能力, 有国际竞争与合作的意。	

五、课程目标/课程预期学习成果

序号	课程预期学习成果	课程目标 (细化的预期学习成果)	教与学方式	评价方式
1	L0211	了解影视片头的概念与发展历史了解影视片头设计的基本理论与创意方法, 并能够初步应用于实践	教师通过理论授课、案例分析、课堂讨论等方式进行教学; 学生除课堂学习之外, 需要进行市场调研、案例分析等方式, 学习影视片头设计的意义及其艺术概况, 掌握影视片头设计功能的特点和在信息传播与人际沟通方面的特性, 影视片头设计艺术分类。	调研报告
2	L032	1. 学会绘制分镜头	教师通过理论授课、案例分析、课堂讨论等方式进行教学; 学生除课堂学习之外,	分镜头台本一套
		2. 掌握前期视频素材的拍摄	教师进行课题分析讲解; 学生实践。	10 分钟视频素材
		3. 学会用 premiere 软件剪辑	教师进行软件演示并解答问题, 说明操作要点; 学生实践。	3 分钟小短片
3	L0711	1. 了解祖国的优秀传统文化和革命历史, 注重团队合作, 善于从多个维度思考问题, 利用	分析中国设计元素和装饰风格设计元素, 追寻历史文脉, 尝试将其应用与实践创新之中。	课题实践

		自己的知识与实践来提出新设想。		
		2. 具有服务企业、服务社会的意愿和行为能力	学习实践设计技能, 应用于实践创作。	设计图作品

六、课程内容

本课程课内教学课时为 48 学时, 其中教师课堂授课 (含讲解、演示、课题讨论、作品点评等环节) 学时约为 24 学时; 学生课内实践环节约为 24 学时; 课外阅读文献、练习及作业等自主学习时间不计在内。

序号		项目	任务要求	知识要求	技能要求
1	24	理论教学	1. 知道摄像技术与后期剪辑的理论。 2. 熟练掌握剪辑软件	1、结合学过的课程, 知道一些影视基础知识; 2、知道非线性编系统、非线性编的硬件知识; 3、理解 Premiere 在影片制作中应用; 4、运用 Transitions 转场效果和滤镜效果; 5、介绍制作流程, 综合通过几个实例复习各种工具, 添加声音、预览。	1. 能够熟练掌握 premiere 软件(难点) 2. 熟练掌握剪辑流程。(重点)
2	24	设计实践	1. 学会分镜本的绘制 2. 独立完成影片制作	1、知道分镜本的绘制; 2、运用素材的前期拍摄操作; 3、运用素材的数	1. 能够通过调研使用手绘表述进行风格定位。(难点) 2. 通过手绘进行创意表现 3. 能够独立制作视频

			字采集操作； 4、运用素材的后期编辑操作。	4. 能有自己独特的个人风格（难点）
--	--	--	--------------------------	--------------------

七、课内实验名称及基本要求。

序号	实验名称	主要内容	实验时数	实验类型	备注
1	分镜本的绘制	教授学生分镜本绘制的方法内容包括：镜头号、景别、摄法、画面内容、对话、音响效果、音乐、镜头长度等项目	8	综合型	
2	前期素材的拍摄技法	视频要有景别的区分，有推、拉、摇、移等拍摄技法。	8	综合型	
3	视频制作	利用 premiere 软件编辑素材，熟练掌握此软件的各个功能。	8	综合型	

八、评价方式与成绩

总评构成 (X)	评价方式	占比
X1	剪辑的语法	25%
X2	分镜本的绘制	25%
X3	短片视频制作	50%

撰写人：毕频

系主任审核签名：

宋丹

审核时间：2021.03.01