

# 《数字视频设计表达（附光盘）》

## 书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2009年08月01日

开本：16开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787562145424

丛书名：数字媒体艺术设计系列教材

## 内容简介

对于一个处于成长阶段的设计类别而言，它的内容、范围、价值与目的等属性难免会处于一种模糊与游离的状态，如同平面设计在发展初期被看做是纯粹的装饰艺术一样，数字视频设计也常常被人们与影视艺术、动画艺术混为一谈。但是，这并不能阻挡它在数字信息时代发展的速度与广度。本书写作的初衷就是希望在模糊与游离的状态中牵出头绪，将数字视频设计与影视视听语言的概念方法区别开，梳理出相对独立的表达语言与方式，为数字视频设计的教学与设计发展尽一份绵薄之力。

让我们用这样一段话来认识数字视频设计：“今天，一位经验丰富的数字视频设计师应该具备操控一系列令人迷惑的组合专业技能的能力，其中尤其包括以下能力：出版印刷设计师对于字体排版的能力，动画师对动态和时间掌控的灵气，插画师在画面风格化表现上的才气，作家或编辑所具备的叙事性技巧，作曲家对音乐的敏感度，以及对电影和现场表演的导演能力。在每一个项目中，需要这些技能进行不同的平衡。”从这一系列的排比句可以看出，数字视频设计不是单纯性的设计，它在多个设计与艺术学科之间进行着穿梭转换，这种独特的多维状态造就了它对于信息传递的特殊意义，也导致了它在信息表达上的复杂性。因此，对数字视频设计表达进行归纳梳理，有利于此设计类别的深入教学与持续发展。

对于一个处于成长阶段的设计类别而言，它的内容、范围、价值与目的等属性难免会处于一种模糊与游离的状态，如同平面设计在发展初期被看做是纯粹的装饰艺术一样，数字视频设计也常常被人们与影视艺术、动画艺术混为一谈。但是，这并不能阻挡它在数字信息时代发展的速度与广度。本书写作的初衷就是希望在模糊与游离的状态中牵出头绪，将数字视频设计与影视视听语言的概念方法区别开，梳理出相对独立的表达语言与方式，为数字视频设计的教学与设计发展尽一份绵薄之力。让我们用这样一段话来认识数字视频设计：“今天，一位经验丰富的数字视频设计师应该具备操控一系列令人迷惑的组合专业技能的能力，其中尤其包括以下能力：出版印刷设计师对于字体排版的能力，动画师对动态和时间掌控的灵气，插画师在画面风格化表现上的才气，作家或编辑所具备的叙事性技巧，作曲家对音乐的敏感度，以及对电影和现场表演的导演能力。在每一个项目中，需要这些技能进行不同的平衡。”从这一系列的排比句可以看出，数字视频设计不是单纯性的设计，它在多个设计与艺术学科之间进行着穿梭转换，这种独特的多维状态造就了它对于信息传递的特殊意义，也导致了它在信息表达上的复杂性。因此，对数字视频设计表达进行归纳梳理，有利于此设计类别的深入教学与持续发展。从数字媒体设计专业的教学体系来看，数字视频设计表达是一门重要的专业基础性课程，意在培养学生对视听要素的控制与表达能力，并形成视听综合的设计思维，为后续的电视频道包装、影视广告设计与品牌推广等课程做好铺垫与准备。本书从视觉传达设计的角度出发，以设计表达的知识体系为构架，从语言要素、表达方法与形态风格三个方面对数字视频设计表达进行了归纳梳理，同时配合了大量的国内外设计实例，力求达到准确生动的写作效果。

[显示全部信息](#)

# 目录

## 第一章 概述

### 第一节 认识数字视频设计

- 一、数字视频设计的概念
- 二、数字视频设计的应用领域
- 三、数字视频设计的主要特点

### 第二节 认识数字视频设计表达

- 一、数字视频设计表达的内容
- 二、数字视频设计表达的特性

## 第二章 数字视频设计的语言要素

### 第一节 镜头语言

- 一、镜头的基本概念
- 二、景别
- 三、视点
- 四、构图
- 五、镜头状态

### 第二节 视觉语言

- 一、形态构成
- 二、光影构成
- 三、色彩构成
- 四、运动构成

### 第三节 听觉语言

- 一、声音的基本属性
- 二、声音的类型
- 三、声音的基本功能
- 四、声画关系

## 第三章 数字视频设计表达与剪辑

### 第一节 剪辑的基本概念

- 一、剪辑的含义
- 二、剪辑的意义
- 三、剪辑的原则

### 第二节 剪辑的方法

- 一、剪辑点
- 二、常见的镜头组接方式
- 三、剪辑的节奏

### 第三节 剪辑结构的类型

- 一、写实逻辑性结构
- 二、视觉逻辑性结构

## 第四章 数字视频设计的形态与风格

### 第一节 数字视频设计的形态

- 一、单一形态

## 二、整合形态

### 第二节 数字视频设计的视听风格

#### 一、视听风格的含义

#### 二、影响视听风格的形式因素

#### 三、数字视频设计视听风格的实例分析

## 在线试读部分章节

### 第二章 数字视频设计的语言要素

#### 第一节 镜头语言

正如达·芬奇所说“艺术就是教导人们学会看”。镜头就是要做观众的眼睛，引导人们在不知不觉中，用设计者给予的方式去观看、去理解、去认同，以此准确地完成信息传递任务。成功的镜头语言是不被察觉但却让观众沉浸其中，而要实现这种状态，就必须通过景别、视点、构图与镜头运动来恰当地控制观众与表现对象的距离、方位、动静状态等关系。

##### 一、镜头的基本概念

###### 1. 镜头的定义

镜头是动态影像创作的基本单位，从光学拍摄来说，一个镜头是摄影机连续不断的一次拍摄结果；从数字虚拟图像的生成来说，一个镜头是没有经过修剪的一段连续数字信号；从画面呈现来说，一个镜头是没有被切断的一次连续性视觉感受。

###### 2. 镜头的构成要素

一个镜头承载的是某个空间在一段时间内的信息变化，因此构成镜头的要素来自于时间与空间两个维度：在空间上需要对景别、构图、视点与镜头运动方式进行调度；在时间上需要对镜头长度与镜头运动速度进行控制。两个维度的要素既相互支持又相互制约，设计者应该针对不同设计对象的性质进行能量权衡，充分发挥镜头的表现能力。

.....

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)