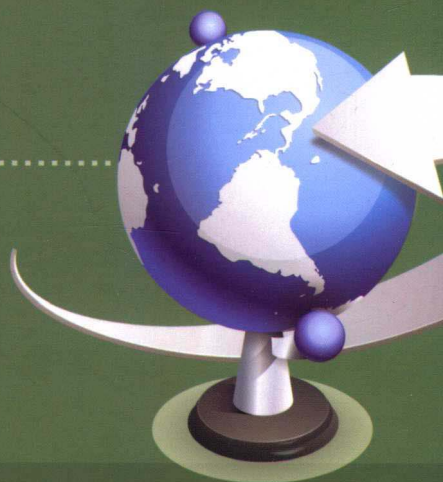


普通高等教育计算机系列规划教材



Premiere Pro CC

影视剪辑案例教程



胡垂立 主编
刘 峰 彭 梅 肖 卓 副主编

中国工信出版集团



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

普通高等教育计算机系列规划教材

Premiere Pro CC 影视剪辑 案例教程

胡垂立 主 编

刘 峰 彭 梅 肖 卓 副主编

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书围绕 20 多个实用小案例和 2 个精彩的综合案例详细讲述了 Premiere Pro CC 的视频、音频编辑功能、操作技巧及在实际工作中的应用技巧。全书共 7 章,每章的案例都有知识点的层层铺垫,在编排上循序渐进、联系紧密、环环相扣,其中既有打基础、筑根基的部分,又不乏综合创新的案例。其特点是将软件的零碎知识点融入到案例中,读者将从中学到影视基本概念、影视剪辑基本操作与技巧、转场操作与技巧、动画、常用音视频特效、音频剪辑操作及影视广告、栏目包装片头等各种影视类型短片的制作方法。读者通过对这些案例的学习,可以举一反三,掌握影视后期剪辑的精髓,为从事影视后期剪辑相关工作打下坚实基础。

本书内容丰富,图文并茂,语言通俗,条理清晰,适用于高等院校数字媒体技术、动漫设计与制作、影视动画、广告设计等相关专业及各类培训班的教材,也可作为影视后期爱好者及从业人员的参考用书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Premiere Pro CC 影视剪辑案例教程 / 胡垂立主编. —北京:电子工业出版社, 2015.10

(普通高等教育计算机系列规划教材)

ISBN 978-7-121-26822-9

I. ①P… II. ①胡… III. ①视频编辑软件—高等学校—教材 IV. ①TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 173782 号

策划编辑:徐建军(xujj@phei.com.cn)

责任编辑:郝黎明

印 刷:涿州市京南印刷厂

装 订:涿州市京南印刷厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本:787×1 092 1/16 印张:13.25 字数:339.2 千字

版 次:2015 年 10 月第 1 版

印 次:2015 年 10 月第 1 次印刷

印 数:3 000 册 定价:32.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前言

Premiere Pro CC 是 Adobe 公司推出的一款功能强大、易学易用、高效、精准的、目前最为流行的视频剪辑软件。它编辑方式简便实用、对素材格式支持广泛、有较好的兼容性、且可以与 Adobe 公司推出的其他软件相互协作。目前这款软件广泛应用于广告制作、电视节目制作、电影电视剧剪辑、动画片后期剪辑等领域。

本书采用“行动导向，任务驱动”的方法，以任务引领知识的学习，通过实际案例教学，将主要知识点巧妙融入相关案例中，以增加学习的趣味性和可操作性，实现“寓教于乐”；把基础知识的学习和基本技能的掌握有机结合在一起，从具体的实践中培养自己的应用能力。编者结合自身 10 多年的职业院校教学经验、5 年多的在线教育经验及丰富的影视项目经验，将婚礼花絮、企业宣传片、影视广告、微电影等真实影视项目转换为课堂教学案例，通过穿插介绍相关影视专业知识和软件基础操作技巧，能够让学习者快速熟悉软件功能，掌握影视剪辑的实际应用技能，吸收 Premiere 影视剪辑实战经验。本书内容由浅入深，全面覆盖了 Premiere Pro CC 的视频、音频编辑功能和操作技巧。20 多个实用的小案例和 2 个精彩的大案例融入编者丰富的剪辑经验和教学心得，旨在帮助学习者全方位了解行业规范、剪辑基本操作、剪辑技巧、剪辑思想，提高实战能力，以灵活应对不同的工作需求。

本书共有 7 章，内容如下。

第 1 章，介绍数字视频基础知识，蒙太奇理论，景别，镜头运用与组接技巧，为后面的软件操作打下理论基础。

第 2 章，介绍 Premiere Pro CC 软件界面，软件基本操作，入出点概念与操作、三点四点编辑，剪辑工具用法，标记用法、多机位剪辑流程，剪辑案例制作过程。

第 3 章，介绍转场的概念，转场基本操作与技巧，《翻开相册》、《视频墙》2 个转场案例制作过程。

第 4 章，介绍关键帧动画的基本原理与关键帧的操作方法，《冲浪》、《神奇的九寨》、《卷展画卷效果》3 个动画案例的制作方法，全面掌握 Premiere Pro CC 动画制作方法与技巧；《边角固定效果》、《怀旧老照片》、《人物抠像》、《水墨画》、《水滴中的女孩》5 个案例详尽地讲解了常用特效的用法。

第 5 章，介绍 Premiere Pro CC 中字幕的创建和编辑的方法，游动字幕与滚动字幕，《图形绘制》、《文字雨》、《字幕动画》3 个字幕案例的制作。

第 6 章，介绍 Premiere Pro CC 声道操作，音量操作，录音，常用音频特效。

第 7 章，介绍《手机广告片头》、《栏目片头》2 个综合案例分别讲解了 Premiere Pro CC 影视广告、栏目包装等方面的应用技巧。

本书的主要特色如下。

(1) 本书内容的选取符合国内影视、动漫、广告等专业最新的应用需求和技术趋势。本书精选的经典案例和综合项目遵循循序渐进的教学规律、易懂易学。

(2) 本书为校企合作完成的“工学结合”类教材，部分案例来源于企业真实项目。

(3) 注重方法的讲解与技巧的总结。在介绍具体案例制作的详细操作步骤的同时，对一些重要而常用的知识点与技能进行了较为精辟的总结。

(4) 操作步骤详细。本书中案例的操作步骤介绍得非常详细，即使是初级入门的读者，只

需一步步按照本书步骤进行操作，一般都可以制作出相同或相似的效果。

(5) 本书以相关在线课程为蓝本扩展而成，内容广受欢迎。胡垂立老师长期从事在线教育
工作，至今在我要自学网 (www.51zxw.net) 发布影视类在线视频教程 7 套，开办在线培训班 9
期，单节课程点击率已经超过 200 万人次，影视后期课程得到了广大网友的一致好评与认可。

本书由广州工商学院计算机科学与工程系的一线教师胡垂立组织编写并担任主编，由国家
档案局的刘峰、广州工商学院的彭梅和哈尔滨职业技术学院的肖卓担任副主编，来自广州企影
广告有限公司的后期剪辑师也参与了编写。本书的案例整理由李小映、陈保、何柳青、朱荣、
刘珍丹、张杰、耿甜、李翠花等老师负责完成，本书的影视剪辑及验证由助理程帆负责完成，
在此一并表示感谢。

为了方便教师教学，本书配有电子教学课件及相关资源，请有此需要的教师登录华信教育
资源网 (www.hxedu.com.cn) 注册后免费下载，如有问题可在网站留言板留言或与电子工业出
版社联系 (E-mail:hxedu@phei.com.cn)。

本书是编者在总结 10 多年教学与影视后期制作经验的基础上编写而成的，编者在探索教材
建设方面做了许多努力，也对书稿进行了多次审校，但由于编写时间及水平有限，难免存在一
些疏漏和不足，希望同行专家和读者给予批评指正。

编 者

目录

Contents

第 1 章	Premiere Pro CC 剪辑基础	(1)
1.1	视频的基础概念	(1)
1.1.1	电视制式	(1)
1.1.2	帧速	(2)
1.1.3	场	(2)
1.1.4	分辨率和像素宽高比	(3)
1.2	影视创作理论基础	(5)
1.2.1	蒙太奇与影视剪辑	(5)
1.2.2	影视语言要素	(6)
1.2.3	蒙太奇的分类与表现形式	(7)
1.2.4	影视节目制作的基本流程	(8)
1.3	景别	(9)
1.3.1	远景	(9)
1.3.2	全景	(10)
1.3.3	中景	(11)
1.3.4	近景	(11)
1.3.5	特写	(12)
1.4	运用镜头的技巧	(13)
1.4.1	推拉镜头	(13)
1.4.2	摇镜头	(14)
1.4.3	移镜头	(15)
1.4.4	跟镜头	(16)
1.4.5	升降镜头	(16)
1.5	镜头组接的基本知识	(16)
1.5.1	镜头组接的规律	(16)
1.5.2	镜头组接的节奏和时间长度	(18)
1.5.3	镜头组接的方法	(18)

本章小结	(19)
第2章 Premiere Pro CC 剪辑技巧	(20)
2.1 Premiere Pro CC 入门	(20)
2.1.1 工作界面介绍	(20)
2.1.2 剪辑工作流程	(24)
2.2 剪辑基础操作	(27)
2.2.1 素材基础操作	(27)
2.2.2 时间线与轨道操作	(31)
2.2.3 监视器	(35)
2.3 剪辑概念与技能	(39)
2.3.1 入点与出点	(39)
2.3.2 三点四点编辑	(45)
2.3.3 剪辑工具用法	(50)
2.4 使用标记	(53)
2.4.1 标记设置方法	(54)
2.4.2 音视频同步案例	(55)
2.4.3 多机位剪辑	(57)
本章小结	(61)
课后拓展练习	(61)
第3章 过渡	(63)
3.1 过渡基础操作	(63)
3.1.1 过渡概述	(63)
3.1.2 添加过渡与改变过渡设置的方法	(64)
3.1.3 默认过渡	(65)
3.1.4 改变过渡长度	(66)
3.1.5 过渡设置	(66)
3.1.6 为音频添加过渡	(68)
3.2 过渡技巧与艺术	(69)
3.2.1 技巧过渡应用技巧	(69)
3.2.2 无技巧过渡应用技巧	(70)
3.3 过渡案例	(70)
3.3.1 翻开相册	(70)
3.3.2 视频墙	(76)
本章小结	(81)
课后拓展练习	(81)
第4章 动画与特效	(82)
4.1 关键帧动画	(82)
4.1.1 关键帧动画概述	(82)
4.1.2 操作关键帧的基本方法	(83)
4.2 动画案例	(85)

4.2.1 冲浪	(85)
4.2.2 神奇的九寨	(87)
4.2.3 卷展画卷	(94)
4.3 特效案例	(103)
4.3.1 边角固定	(103)
4.3.2 怀旧老照片	(106)
4.3.3 人物抠像	(109)
4.3.4 水墨画制作	(112)
4.3.5 水滴中的女孩	(116)
本章小结	(121)
课后拓展练习	(121)
第5章 字幕	(123)
5.1 创建字幕	(123)
5.1.1 字幕编辑器界面	(123)
5.1.2 创建新字幕	(124)
5.1.3 使用字幕模板	(125)
5.2 编辑字幕的基本方法	(126)
5.2.1 显示字幕背景画面	(126)
5.2.2 字幕安全区域与动作安全区域	(126)
5.3 滚动字幕与游动字幕	(128)
5.4 字幕案例	(130)
5.4.1 图形绘制	(130)
5.4.2 文字雨	(135)
5.4.3 字幕动画	(138)
本章小结	(145)
课后拓展练习	(146)
第6章 音频剪辑	(147)
6.1 Premiere Pro 中的音频混合	(147)
6.1.1 音频剪辑混合器面板	(148)
6.1.2 查看音频波形	(149)
6.1.3 声道映射	(150)
6.1.4 声道转换	(151)
6.1.5 声道操作案例	(151)
6.2 调节音量和声像平衡	(155)
6.2.1 调节增益和音量	(155)
6.2.2 声像平衡	(157)
6.2.3 声音淡入淡出	(158)
6.3 录音	(160)
6.4 音频特效	(160)
6.4.1 降噪特效	(161)

6.4.2 均衡特效	(162)
6.4.3 延时特效	(162)
6.4.4 混响效果	(163)
6.5 音频特效案例	(163)
6.5.1 回音效果	(163)
6.5.2 混响效果制作	(165)
本章小结	(166)
第7章 综合应用案例	(167)
7.1 手机广告片头	(167)
7.2 栏目片头	(185)
本章小结	(203)
课后拓展练习	(203)

第1章

Premiere Pro CC 剪辑基础

➔ 教学目标与要点:

- ❖ 理解帧速率和场、分辨率与像素宽高比。
- ❖ 了解蒙太奇与剪辑的关系，以及蒙太奇的分类与表现形式。
- ❖ 了解影视节目制作的基本流程。
- ❖ 熟悉景别的分类和镜头运用的技巧。

1.1 视频的基础概念

视频（Video）就是利用人眼视觉暂留的原理，通过播放一系列的图片，使人眼产生运动的感觉（实际上就是系列图片）。视频是一组连续画面信息的集合，是指内容随时间变化的一组动态图像，也称运动图像、活动图像或时变图像。视频与加载的同步声音信息共同呈现动态的视觉和听觉效果。视频用于电影时，采用 24 帧/秒的播放速率；用于电视时，采用 25 帧/秒的播放速率（PAL 制）或者 30 帧/秒的播放速率（NTSC 制）。

1.1.1 电视制式

传送电视信号所采用的技术标准。基带视频是一个简单的模拟信号，由视频模拟数据和视频同步数据构成，用于接收端正确地显示图像，信号的细节取决于应用的视频标准或制式（NTSC/PAL/SECAM）。

目前世界上的彩色电视机主要有如下 3 种制式。

NTSC：每帧 525 线，规定视频源每秒需要发送 30 幅完整的画面（帧），应用于北美，亚洲的日本、中国台湾。

PAL：每帧 625 线，规定视频源每秒需要发送 25 幅完整的画面（帧），应用于欧洲和我国。

SECAM：顺序传送和存储彩色电视系统，应用于法国。

1.1.2 帧速

帧(Frame)是影片中的一幅单独图像。电视/电影都是利用动画的原理使图像产生运动的。视频(动画)是一种将一系列差别很小的画面以一定速率连续放映而产生运动视觉的技术。根据人类的视觉暂留现象,连续的静态画面可以产生运动效果。构成动画的最小单位为帧,即组成动画的每一幅静态画面,一帧就是一幅静态画面。

帧速率(FPS)表示视频中每秒包含的帧数,PAL制影片的帧速率是25帧/秒;NTSC制影片的帧速度是29.97帧/秒;电影的帧速率是24帧/秒;二维动画的帧速率是12帧/秒。

1.1.3 场

在使用视频素材时,会遇到交错视频场的问题。它严重影响着最后的合成质量。大部分视频编辑合成软件中对场控制提供了一整套的解决方案。

要解决场问题,首先必须对场有一个概念性的认识。

在将光信号转换为电信号的扫描过程中,扫描总是从图像的左上角开始的,水平向前行进,同时扫描点也以较慢的速率向下移动。当扫描点到达图像右侧边缘时,扫描点快速返回左侧,重新开始在第1行的起点下面进行第2行扫描,行与行之间的返回过程称为水平消隐。一幅完整的图像扫描信号,由水平消隐间隔分开的行信号序列构成,称为一帧。扫描点扫描完一帧后,要从图像的右下角返回图像的左下角,开始新一帧的扫描,这一时间间隔称为垂直消隐。对于PAL制信号来讲,采用每帧625行扫描。对于NTSC制信号来讲,采用每帧525行扫描。扫描方法分为隔行扫描和逐行扫描。隔行扫描指电子枪首先扫描图像的奇数行(或者偶数行),当图像内所有的奇数行(或偶数行)全部扫描完成后,再使用相同的方法扫描偶数行(或奇数行)。逐行扫描则是每行图像依次扫描的方法。

大部分的广播视频采用两个交换显示的垂直扫描场构成每一帧画面,这称为交错扫描场。交错视频的帧由两个场构成,其中一个扫描帧的全部奇数场,称为奇场或上场;另一个扫描帧的全部偶数场,称为偶场或下场。场以水平分隔线的方式隔行保存帧的内容,在显示时首先显示第1个场的交错间隔内容,再显示第2个场来填充第1个场留下的缝隙。计算机操作系统是以非交错形式显示视频的,它的每一帧画面由一个垂直扫描场完成。电影胶片类似于非交错视频,它每次显示整个帧。

解决交错视频场的最佳方案是分离场。合成编辑可以将视频素材进行场分离。通过从每个场产生一个完整帧再分离视频场,并保存原始素材中的全部数据。在对素材进行如变速、缩放、旋转、效果等加工时,场分离是极为重要的。未对素材进行场分离,画面中会有严重的毛刺效果。视频编辑合成软件通过场分离将视频中两个交错帧转换为非交错帧,并最大程度地保留图像信息。

在选择场顺序后,观察影片是否能够平滑地进行播放。如果出现了跳动的现象,则说明场的顺序是错误的。

对于采集的视频素材,一般情况下要对其进行场分离设置。另外,如果要将计算机中完成的影片输出到用于电视监视器播放的领域,则在输出时也要对场进行设置。输出到电视机的影片是具有场的。我们可以对没有场的影片添加场。例如,使用三维动画软件输出的影片,在输

出的时候没有输出场，录制到录像带在电视上播出的时候，就会出现问题。这时候可以为其在输出前添加场。用户可以在渲染设置中进行场设置，也可以在特效操作中添加场。示例如图 1.1 所示。

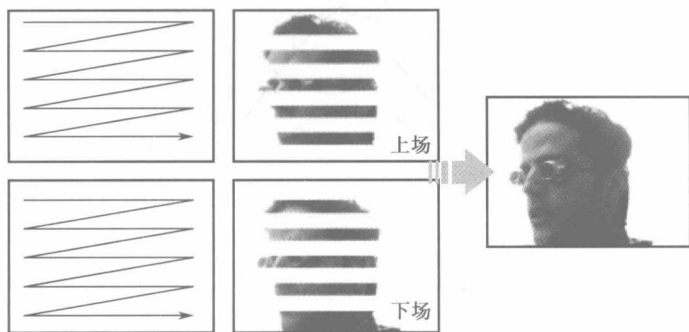


图 1.1 场

1.1.4 分辨率和像素宽高比

1. 分辨率

电影和视频的影响质量不仅取决于帧速率，每一帧的信息量也是一个重要因素，即图像的分辨率。较高的分辨率可以获得较好的影像质量。

分辨率指每帧画面内包含图像点的数量，这些图像点则被称为像素。像素是组成图像的最小单位，在画面尺寸相同的情况下，分辨率越大，图像越细腻、越清晰，否则模糊不清。可以用两个整数的比来表示，也可以用小数来表示，如 4:3 或 1.33。

高清 (HD) 与标清 (SD) 是两个相对的概念，是尺寸的差别，而不是文件格式上的差异，如图 1.2 所示。

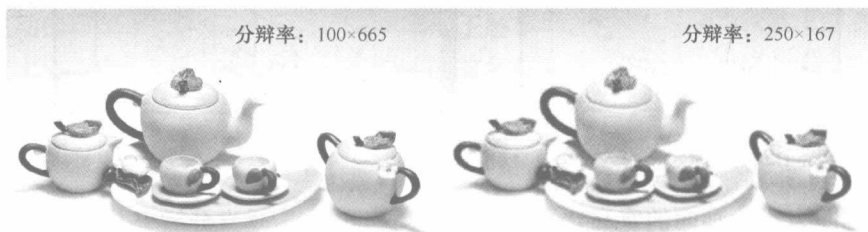


图 1.2 “分辨率”的设置

高清简单理解起来就是分辨率高于标清的一种标准。分辨率最高的标清格式是 PAL 制式，可视垂直分辨率为 576 线，高于这个标准的即为高清，尺寸通常为 1280 像素×720 像素或者 1920×1080 像素，帧宽高比为 16:9。

2K 和 4K 是标准在高清之上的数字电影格式，分辨率分别为 2048 像素×1365 像素和 4096 像素×2730 像素。目前，RED ONE 等高端数字电影摄像机均支持 2K、4K 的标准。

2. 像素宽高比

像素宽高比是影片画面中每个像素的宽高比，各种格式使用不同的像素宽高比，如图 1.3 所示。

格式	像素宽高比
正方形像素	1.0
D1/DV NTSC	0.9
D1/DV NTSC 宽屏	1.2
D1/DV PAL	1.07
D1/DV PAL 宽屏	1.42

图 1.3 各种格式的像素宽高比

计算机使用正方形像素显示画面，其像素宽高比为 1.0，如图 1.4 所示。而电视基本使用矩形像素，如 DV NTSC 使用的像素宽高比为 0.9，如图 1.5 所示。如果在正方形像素的显示器上显示未经矫正的矩形像素的画面，则会出现变形现象，如其中的圆形物体会变为椭圆形物体，如图 1.6 所示。

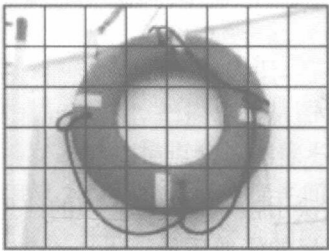


图 1.4 像素宽高比为 1.0

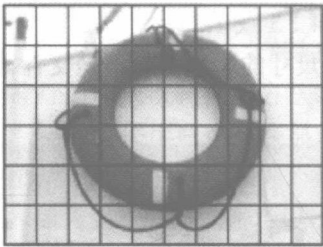


图 1.5 像素宽高比为 0.9

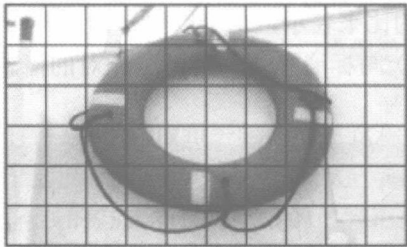


图 1.6 变形现象

帧宽高比即为影片画面的宽高比，由像素宽高比和水平/垂直分辨率共同决定。帧宽高比等于像素宽高比与水平/垂直分辨率比之积。常见的电视格式为标准的 4：3，如图 1.7 所示；宽屏的 16：9，如图 1.8 所示。一些电影具有更宽的比例。

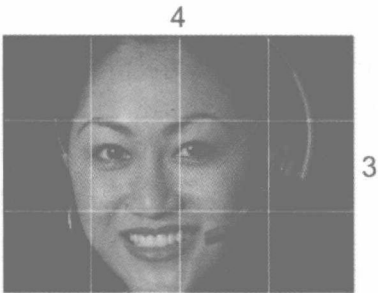


图 1.7 帧宽高比为 4：3

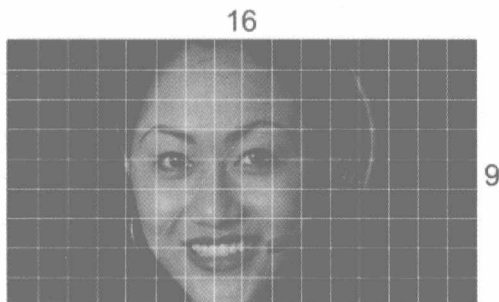


图 1.8 帧宽高比为 16 : 9

1.2 影视创作理论基础

19 世纪末, 卢米埃尔兄弟公映的自己摄制的第一批纪实短片标志着电影的诞生。在其后 100 多年的发展历程中, 电影基本创作理论不断发展进步, 为今天的影视创作奠定了坚实的基础。

1.2.1 蒙太奇与影视剪辑

蒙太奇是影视构成形式和构成方法的总称, 是影视艺术的重要表现手段。正是因为有了蒙太奇, 影视才从机械的记录转变为创造性的艺术。

蒙太奇原是法语 *montage* 的译音, 是一个建筑学上的术语, 意为构成、装配, 引申在电影方面, 指影片的剪辑和组合。导演或剪辑师依照情节的发展和观众注意及关心的程度, 将一系列镜头画面及声音 (包括对白、音乐、音响) 合乎逻辑地、有节奏地连接起来, 使观众得到一个明确、生动的印象或感觉, 从而使他们正确地了解事情的发展。

从历史上看, 电影剪辑是电影艺术初创时期的名称, 它偏重于技术性, 不同于现代的影视剪辑工作。那时, 没有什么剪辑, 只是将一段影片胶片与另一段影片胶片黏接起来。因为冲洗胶片的木槽长度有限, 所以胶片只能剪成一段一段的, 冲洗之后, 再把它们黏接起来。在那个时期, 蒙太奇只是黏接胶片的技术。

电影成为艺术的初期, 剪辑是由摄影师一人包办的。后来, 随着科学技术不断发展, 电影成为一种综合艺术, 逐渐才有导演、摄影、制片等分工。20 世纪初, 分镜头拍摄的出现带来了强烈的戏剧效果, 成为剪辑的起源。其后, 剪辑工作逐渐专业化, 并设有专业部门, 由专业人员来担任和掌握剪辑工作。从 20 世纪 50 年代到 20 世纪 60 年代, 剪辑工作才逐渐成为电影生产、创作中一个独立的专业部门。

剪辑虽然也包含着剪接技术, 但却是一种艺术创造。因此, 剪辑包含了剪接因素, 而剪接却无法包括剪辑的全面含义。今天的影视剪辑工作, 是要通过蒙太奇技巧完成影视艺术的剪辑任务。要根据一个总体构思计划, 把许多镜头分别加以剪裁, 巧妙地、有机地、艺术地组合在一起, 运用蒙太奇技法处理镜头的连接和段落的转换, 使全片达到结构严整、条理通畅、展现生动、节奏鲜明的要求, 并有助于揭示和增加画面的内在涵义, 增强影片的艺术感染力。

剪辑从导演工作中独立出来很快获得了长足的发展, 成为影视镜头的“剧作者”。

1.2.2 影视语言要素

蒙太奇是一种能符合人观察客观世界时的体验和内心映像的表现手段。作为一种表现客观世界的方法,它基本的心理学依据是,蒙太奇重现了人们在环境中随注意力的转移而依次接触影像的内心过程,以及当两个或两个以上的现象在观众面前联系起来时,必然会产生的按照一般的逻辑发生的联想活动。这种过程和活动是有规律的。蒙太奇正是依据这样一种规律,形成了称为大家理解和接受的电影艺术语言。

1. 镜头

一部影片是由若干个移动镜头和固定镜头构成的。移动镜头是指用推、拉、摇、移等不同的拍摄方法摄取的镜头;固定镜头则以被摄对象与摄像机之间不变的位置,因距离不同而分成特写、近景、中景、全景、大远景以及俯、仰等镜头。这些镜头只有当艺术家按照人类观察生活、认识生活的逻辑来加以运用时,才有可能成为电影艺术语言的基本元素。

在日常生活中,人们的注意力总是因为对外界事物进行观察与了解的内心要求和客观事物对我们的吸引而不断转换着方向和距离。这种注意力方向和距离的转换的幅度大小不同,有时只需转动眼珠,有时则需扭过头去,或俯首、仰首,或全身转动,甚至要移动自己身体的位置,走近或走远。这种转换总是在不知不觉中连续不断地进行着的。这种注意力方向和距离的转换,是由处在现实世界中的人类要求不断地注意和认识自己周围的客观世界的一种本能和基本心理状况而决定的。

人们在剧院里观看舞台上的戏剧演出时,被迫采取一种最不自然的角度。这表现在两个方面:一是观众被固定在一个地方,观看在相当距离外的动作和景物时,他既不能走近去细看演员的脸部表情或某一重要道具,又不能随着内心本能的要求去查看发生在舞台边框及景片造成的表演区以外的事物;二是舞台的动作和景物,由于舞台边框的限制,以及为了适应与观众的固定距离,动作和景物经过集中和适度的夸张,使观众不必时时抬头俯首、扭头或走动,就可以一目了然。这就使得剧场里的观众感受与平常在现实生活中的经验完全不同。

而在日常生活中,人们不会也不可能采取这种固定的角度去一目了然地观察被压缩在某种边框内的生活现象。即使从钥匙孔这样一个固定的观察点去看房间内的情景时,人的视点也在不断地改变。他不可能一下子看遍整个房间,他在每一刹那看见的东西,都只是房间内的一部分,甚至是零星的部分而已。房间的整个形象,实际上是由我们依次看到的各个部分组成的,它不是一目了然的整体,而是一种存在于我们记忆里的蒙太奇片段。

这种蒙太奇片段的镜头运用与组接方法,往往因观察者具有不同的心理状态而异。电影艺术家正是依据人们在不同情况下、不同的心理状态所具有的这种特点,全安排构成影片中的某些镜头。这种直接体现主人公内心活动的主观镜头,往往能够把主人公的内心感受生动逼真地传达给观众,使他们感同身受。而在更多情况下,电影导演在叙述中,往往把观众当做一个假想的观察者去运用摄像机的镜头,并借此把观众的注意力连续不断地引向对剧情发展有意义的各个因素。这种注意力的转换与人们平常在生活中观察事物时的自然转移及逻辑顺序是一致的。这是电影的基本方法,也是一种能够更为深刻地揭示现实生活本质的方法。

蒙太奇的原理既然是根据日常生活中人们观察事物的经验建立起来的,那么运用蒙太奇也需要符合一般人的生活规律和思维逻辑。只有这样,电影的语言才会流畅、合理,才能为观众理解。

2. 节奏

在日常生活中,人们的注意力因被周围的活动经常地、本能地吸引着而不断自然转移。但

这种转移并不是经常以同等速度进行的。当一个人怀着平静的心态观察周围活动时，其注意力的转移是以十分缓慢悠闲的速度进行的。但如果他在观察或亲自参与某件非常激动人心和变动极快的活动时，他的反应节奏会大大加速。这就是蒙太奇节奏的心理学根据。

一般来说，用快切的手法表现一个安静的场面会造成突兀的效果，使观众觉得跳动太快；但在使观众激动的场面中，把切的速度加快，便能适应观众要求快节奏的心理，从而加强影片对观众的感染力。如表现车祸，一位旁观者在这种突发事件中，有一种急于了解事件进程的内心要求，导演精选的各个片段以短促的节奏剪接在一起，能够适应观众的内心节奏。因此，这种蒙太奇节奏是恰如其分的。

节奏活动的形式与各种生理过程——心脏的跳动、呼吸等都有关系，而构成电影节奏的基础是情节发展的强度和速度，特别是人物内心动作的强度和速度。后面这一点是尤其重要的。节奏则取决于各个镜头的相对长度，而每个镜头的长度又有机地取决于该镜头的内容。

蒙太奇的独特节奏可以表达情绪，但不能仅仅靠蒙太奇的速度来影响观众情绪。蒙太奇的速度是由场面的情绪和内容决定的。电影艺术家只有使剪接的速度同场面的内容相适应，才能使速度的变换流畅，使影片的节奏鲜明。

3. 联想与概括

电影的蒙太奇的思想力量在于，把两个镜头接在一起，能使观众在两组信息之间进行多种多样的对比、联想和概括。“单独的镜头就像是某种含义的充电，当它与另一镜头相接时，就像一个电火花那样释放出来了。”

这就是蒙太奇的巨大思想作用。正因为这样，蒙太奇绝不是纯技术性的剪辑。蒙太奇是电影美学的基石。电影艺术特有的形象思维是蒙太奇思维。

1.2.3 蒙太奇的分类与表现形式

按照表现形式，可以将蒙太奇大致分为平行式蒙太奇、对比式蒙太奇、交叉式蒙太奇、复现式蒙太奇、积累式蒙太奇、叫板式蒙太奇、联想式蒙太奇、隐喻式蒙太奇、错觉式蒙太奇、扩大与集中式蒙太奇和叙述与倒叙述式蒙太奇等，需要根据表现的需要进行选择使用。

1. 平行式蒙太奇

这是一种很古老的蒙太奇表现形式。在影片故事发展过程中，通过两件或三件内容性质上相同，而在表现形式上不尽相同的事，同时异地并列进行，而又互相呼应、联系，起着彼此促进、互相刺激的作用，这种方式就是平行式蒙太奇。

2. 对比式蒙太奇

富与穷、强与弱、文明与粗暴、伟大与渺小、进步与落后等的对比，在影片中是常见的。这也是一种很古老的蒙太奇的形式，早在19世纪，电影的先驱者就用这样的对比表现贫富的悬殊与对立。

3. 交叉式蒙太奇

这种剪辑方法，是把同一时间在不同空间发生的两种动作交叉剪接，构成紧张的气氛和强烈的节奏感，造成惊险的戏剧效果。

4. 复现式蒙太奇

从内容到性质完全一致的镜头画面反复出现，称为复现式蒙太奇。这种蒙太奇总是在剧情发展的关键时刻出现，意在加强影片主题思想或表现不同历史时期的转折。但反复出现的镜头，必须在

关键人物的动作线上,只有这样,才能够突出主题,感染观众。这种构成方法,就是复现式蒙太奇。

5. 积累式蒙太奇

这种剪辑方法,是把性质相同而主体形象相异的画面,按照动作和造型特征的不同,用不同的长度剪接成一组具有紧张气氛和强烈节奏感的蒙太奇片段。

6. 叫板式蒙太奇

这种结构方法在故事影片中能承上启下、上下呼应,而且节奏明快,如同京剧中的叫板。

7. 联想式蒙太奇

把内容截然不同的一些镜头画面连续的组接起来,造成一种意义,使人们去推测这个意义的本质,这种剪辑方法即为联想式蒙太奇。

8. 隐喻式蒙太奇

按照剧情的发展和情节的需要,利用景物镜头来直接说明影片主题和人物思想活动,这种剪辑方法即为隐喻式蒙太奇。

9. 错觉式蒙太奇

这种构成方法,首先故意使观众猜想到情节的必然发展,但是在关键时刻,忽然出现转折,下边接上的不是人们预料中的镜头。

10. 扩大与集中式蒙太奇

从特写逐渐扩大到远景,使观众从细部看到整体,造成一种特定的气氛,这就是扩大式蒙太奇;再由远景逐渐进到细部特写,这就是集中式蒙太奇。

11. 叙述与倒叙述式蒙太奇

这种表现方法用于叙述过去经历的事件和未来的想象。例如,影片中的叠印、回忆、幻想、梦境、想象等出现过去与未来景象的画面。

1.2.4 影视节目制作的基本流程

随着影视产业的发展,影视节目的制作已经形成了一个完整的科学体系,其制作流程大致分为前期和后期两个部分。

1. 前期准备

当创意完全确认并获准进入拍摄阶段时,创意部门会将创意的文案、画面说明及故事板呈递给制作部门。将影片的长度、规格、情节、创意点、气氛和禁忌等做必要的书面说明,以帮助制作部门理解该影片的创意背景、目标对象、创意原点及表现风格等。

制作部门将就拍摄脚本、导演阐述、灯光影调、音乐样本、布景方案、演员造型、道具、服装等有关影片拍摄的所有细节部分进行全面的准备。

2. 拍摄

按照指定的拍摄方案,在安排好的时间、地点,由摄制组按照拍摄脚本进行拍摄工作。根据经验和作业习惯,为了提高工作效率,保证表演质量,镜头的拍摄顺序有时并非按照拍摄脚本的镜头顺序进行,而是会将机位景深相同或相近的镜头一起拍摄。另外,拍摄难度较高的镜头通常会最先拍摄,而较易拍摄的镜头通常会安排在最后拍摄。为确保拍摄的镜头足够用于剪辑,每个镜头都会拍摄不只一遍。

3. 后期制作

初剪:初剪也称粗剪。初剪阶段,导演会将拍摄素材按照脚本的顺序拼接起来,剪辑成一