

**Digital Film-  
Television-  
Animation  
Editing and  
Compositing**

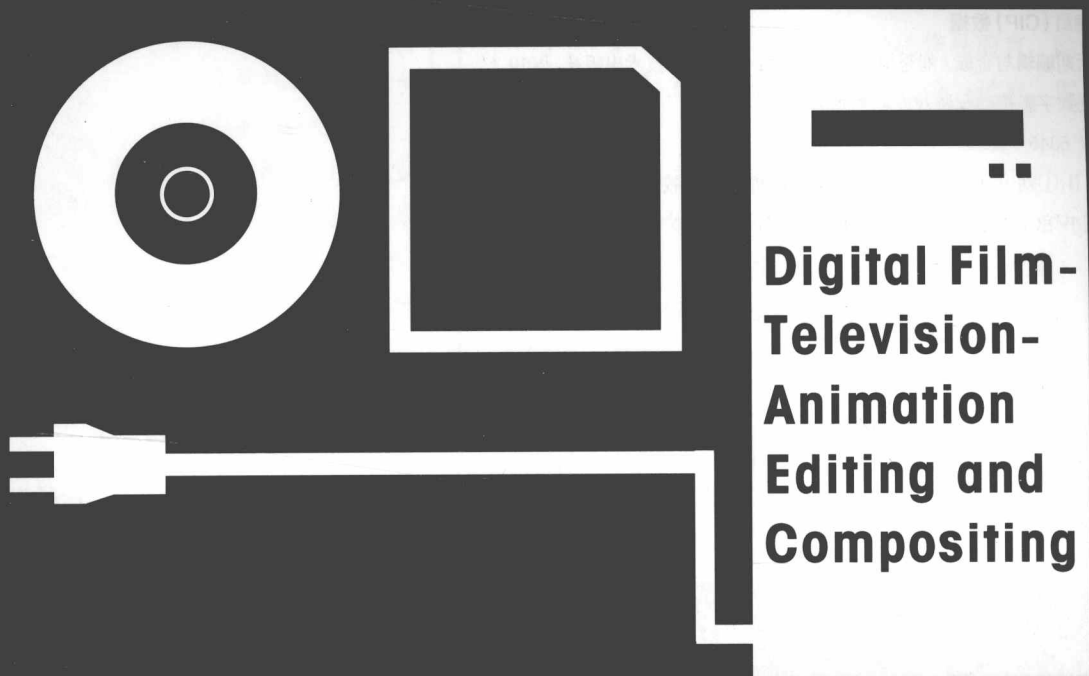
高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

# 影视动画后期 编辑与合成



主 编 刘秀梅

凤凰出版传媒集团 江苏科学技术出版社



高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

# 影视动画后期编辑与合成

刘秀梅

主编

## 图书在版编目(CIP)数据

影视动画后期编辑与合成 / 刘秀梅主编. —南京: 江苏科学技术出版社, 2010.7

(高等院校数字影视动画游戏专业系列教材)

ISBN 978-7-5345-7431-3

I. ①影… II. ①刘… III. ①动画片—制作—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第128347号

高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

## 影视动画后期编辑与合成

主 编 刘秀梅

责任编辑 刘屹立 宋 平

责任校对 刘 强

责任监制 张瑞云

出版发行 江苏科学技术出版社(南京市湖南路1号A楼, 邮编: 210009)

网 址 <http://www.pspress.cn>

集团地址 凤凰出版传媒集团(南京市湖南路1号A楼, 邮编: 210009)

集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>

经 销 江苏省新华发行集团有限公司

照 排 南京紫藤制版印务中心

印 刷 南京精艺印刷有限公司

开 本 787mm×1 092mm 1/16

印 张 11

版 次 2010年7月第1版

印 次 2010年7月第1次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5345-7431-3

定 价 42.00元(附赠光盘)

高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

## 建设委员会

### 主任

余江涛 江苏科学技术出版社社长

### 委员 (排名不分先后)

谢晓昱 上海大学数码艺术学院院长助理

姜君臣 上海理工大学出版印刷与艺术设计学院副院长

王大根 上海师范大学美术学院副院长

万华明 苏州科技学院传媒与视觉艺术学院院长

殷俊 江南大学数字媒体学院副院长

汪瑞霞 常州工学院艺术与设计学院副院长

李轶南 东南大学艺术学院艺术传播系主任

王平 南京邮电大学传媒与艺术学院院长

王承昊 南京晓庄学院美术学院院长

张秋平 金陵科技学院艺术学院院长

康修机 景德镇陶瓷学院设计艺术学院

赵敏 上海贝拉动画公司艺术总监

宋平 江苏科学技术出版社

刘屹立 江苏科学技术出版社

### 策划统筹

宋平 谢晓昱

## 主编单位

(排名不分先后)

上海大学数码艺术学院  
上海理工大学出版印刷与艺术设计学院  
上海师范大学美术学院  
上海师范大学天华学院  
苏州科技学院传媒与视觉艺术学院  
苏州工艺美术职业技术学院  
苏州工业园区软件与服务外包职业学院  
江南大学数字媒体学院  
常州工学院艺术与设计学院  
江苏技术师范学院艺术设计学院  
江苏大学艺术学院  
东南大学艺术学院  
南京师范大学美术学院  
南京邮电大学传媒与艺术学院  
南京财经大学艺术设计系  
南京工程学院艺术与设计学院  
南京大学金陵学院  
南京晓庄学院美术学院  
金陵科技学院艺术学院  
三江学院艺术学院  
南通大学美术与设计学院  
徐州师范大学信息传播学院  
安徽师范大学美术学院  
安徽工程科技学院艺术设计系  
景德镇陶瓷学院设计艺术学院  
上海贝拉动画公司  
苏州天一动画有限公司  
火柴—肖蔚鸿导演工作室

## 主创人员

(按姓氏笔画排序)

王也 王平 王承昊 尹文 刘秀梅 许旻  
肖蔚鸿 吴健 余荣庆 汪瑞霞 张明 张秋平  
邵斌 项镇 赵培生 赵敏 柏平 姜君臣  
秦佳 袁晓黎 徐明 殷俊 殷默刚 黄海波  
曹洋 康修机 谢晓昱 裴雅勤 薛扬 霍智勇

## 前言

影视艺术是运用蒙太奇的思维、镜头处理、景别变化、蒙太奇的剪辑技巧、特效等构建而成的。1895年12月28日，当法国的卢米埃尔兄弟在巴黎卡普辛路14号的大咖啡馆首次用投射方式放映12部每部1分钟的影片时，便被看做是世界电影的生日。不久，美国电影导演鲍特和格里菲斯开始运用分镜头进行拍摄，剪辑的概念便从此产生。1927年美国影片《爵士歌王》诞生后，声音进入电影，使电影摆脱了单一造型手段的束缚，由纯视觉媒介发展成视听媒介，由画面艺术转变成音画结合的艺术。

1936年11月2日，英国广播公司（BBC）在伦敦郊外的亚历山大宫以一场规模盛大的歌舞开始了电视的正式播出，被认为是世界电视的诞生。电视也经过了无声图像期向声像俱全的发展阶段。值得一提的是，正当电影从默片转向有声的时候，广播则反其道而行之，从声音扩展到形象，发展成为电视，两大媒介殊途同归，在声像结合上找到了共同语言。

而今，影视艺术的发展不仅高度融合了各门类艺术之优长，更重要的是凭借高科技的数字化手段——3D、CG、Digital Fusion、Maya Fusion、Inferno、Flame、Flint、Edit、Effect、Paint、Combustion等合成软件，运用于各门类影视作品的制作，创作出了高、新、奇、特的审美效果颇佳的数字影视动画艺术作品，令广大受众应接不暇。

数字影视动画编辑与合成既需要一定的影视理论基础，又需要相当的实践能力。但是，中国的数字影视动画编辑与合成在人才的培养上，大多仅注重其对软件的使用，目前市场上的相关书籍，也大多停留在对软件的介绍层面上。所以，本书试图将数字影视理论与实际创作案例相结合，从创造性地发挥各类软件功能等方面，引导学习者走上良性循环、螺旋上升的数字影视动画编辑与合成之路。为此，我们集中了在这一领域较有经验的一线专业人员和教师，全力打造《影视动画后期编辑与合成》这一教材品牌，旨在让学习者在掌握影视理论的基础上，熟练运用编辑与合成技术的艺术思维，在后期非线性编辑操作系统上创造性地制作出影视作品。



本书是针对高等院校开设的“影视动画后期编辑与合成”课程而编写的教材，是一本综合运用影视理论进行影视动画后期制作的应用型教科书。全书共分六章，体例新颖，重点突出，体现了学科体系的完整性，基本涵盖了影视动画后期编辑与合成所包含的理论和技巧。综合应用教学是以 Adobe Photoshop、After Effect、Premiere、苹果系统等软件为基础，通过学习，读者可掌握影视动画后期综合应用技能，包括后期剪辑综合运用、运动与合成特效、音频剪辑、调色与校色、编码处理、输出交付成片这六个基本环节，从而达到全面掌握影视动画后期编辑与合成系统的完整流程，并且能够通过影视作品表达出一定的思想内容。因此，本书的特色在于：不以介绍软件为主，而是侧重阐述任何软件都要遵循的剪辑技巧、剪辑效果，即如何运用软件实现镜头语言的最佳表达。

本书作者之一王天慧，现为黑龙江电视台制作部多年从事数字影视动画制作的专业技术人员，她在承担本书第3章、第6章的编写时，从业界的第一视角和创作前沿，对当前的数字影视动画编辑与合成做了细腻的理论探索与案例分析。作者之二姜斌，现为上海大学数码艺术学院讲师，多年担任影视剪辑、影视特效等教学任务，他承担了本书第4章的编写。我的2007级研究生张晖，其毕业论文的研究方向确定为“影视编辑与合成”，所以他承担了本书第2章、第5章的编写。我在黑龙江电视台工作期间，不仅掌握线性编辑技能，而且取得了‘97、‘98的非线性编辑合格证书。从事教育工作以来，我一直担任研究生的“数码影视制作”课程主讲，并成功申请了上海市教委重点课程和上海大学校级重点课程，所以，我不仅担任了本书的主编，负责全书编写体例、编写提纲以及每一个章节的修正，而且承担了前言、绪论、第1章、第4章部分内容的写作。

刘秀梅

2010年3月于上海

# 目录

## 绪论 数字化影像编辑与合成理论探索的意义 1

## 第1章 数字影视动画后期编辑与合成的开发 3

### 1.1 数字影视制作创造的视觉奇观 4

#### 1.1.1 数字影视制作的兴起 4

#### 1.1.2 数字影视编辑与合成使影视动画艺术发生了质的飞跃 5

#### 1.1.3 影视的数字化审美视听效果取决于创意人员的想象力 6

### 1.2 数字时代的吁求：剪辑师介入策划编创 6

#### 1.2.1 数字技术为影视动画策划的创新思维提供了丰富的营养 7

#### 1.2.2 影视策划是一种思维的拓展 8

#### 1.2.3 影视策划的创新思维技巧和步骤 9

### 1.3 编辑与合成的基础：镜头的多视角设计 10

#### 1.3.1 景别的特性及功能 10

#### 1.3.2 运动镜头：加强物像之间的空间关系 11

#### 1.3.3 角度镜头的变化：产生不同的审美效果 12

#### 1.3.4 镜头方位的多视点是产生新形式和新语言的基础 12

#### 1.4 剪辑师对导演创作意图的把握 13

### 1.5 影视动画剪辑：视觉表意规范 14

#### 1.5.1 蒙太奇的表现特点 14

#### 1.5.2 蒙太奇的多维寓意 15

#### 1.5.3 蒙太奇与长镜头 19

#### 1.5.4 影视剪辑的技巧审视 19

#### 1.5.5 影视形象造型元素的审美构建 19

## 思考与实践 24

## 第2章 经典剪辑与数字剪辑的诀窍 25

### 2.1 剪辑：独立的艺术形态 26

#### 2.1.1 剪辑的起源 26

#### 2.1.2 线性编辑与非线性编辑 26

#### 2.1.3 颠覆性的数字剪辑 27

### 2.2 剪辑与心理学 28

#### 2.2.1 电影的幻觉 28

#### 2.2.2 剪辑心理学 29



2.3 剪辑：电影中时间与空间的表达式	32
2.3.1 电影中的时空	32
2.3.2 时空的组接	34
2.4 剪辑的匹配与节奏	37
2.4.1 流畅剪辑与非流畅剪辑	37
2.4.2 影响剪辑的主要因素	38
2.4.3 剪辑的节奏	44
2.5 经典的剪辑风格	52
2.5.1 好莱坞“零度风格”	52
2.5.2 苏联蒙太奇风格	55
2.5.3 日本民族电影剪辑风格	59
2.6 数字时代的影视剪辑	64
2.6.1 数字剪辑与传统剪辑	64
2.6.2 数字影视时代的剪辑意识	64
2.6.3 数字剪辑的审美思维	65

思考与实践 66

### 第3章 数字影视设计：传统蒙太奇的继承与拓展 67

3.1 数字影视包装艺术与蒙太奇：继承的思维	68
3.1.1 数字技术在影视包装领域的发展历程	68
3.1.2 蒙太奇思维在数字影视包装制作中的意义和实践	74
3.2 数字技术的魅力：创造新时空	77
3.2.1 数字技术展现画面叠化新意义	77
3.2.2 数字技术创造蒙太奇新时空	79
3.2.3 数字技术赋予传统影视理论新内涵	81
3.3 数字技术的应用：审美的升华	84
3.3.1 数字光色技术：炫亮视知觉	84
3.3.2 数字技术为蒙太奇思维提供强大的光色新视觉	87
3.4 数字校色：完善影视作品表达的寓意	89
3.4.1 十分强大的校色工具	89
3.4.2 调色与校色：强化影视作品的审美效果	89
3.5 数字三维技术：创建立体视效	91
3.5.1 数字立体视效：影视包装制作中的重要元素	92
3.5.2 数字立体视效与传统二维动画的结合	94
3.5.3 数字镜头遵循并拓展了蒙太奇思维规律	97
3.6 小结	106
思考与实践	106

## 第4章 可视的音频 (Audio) 剪辑 107

### 4.1 影视音乐的审美特质 108

4.1.1 音乐音符构成的“格式塔质” 108

4.1.2 影视艺术中音乐的审美特质 108

4.1.3 音乐音响是影视的灵魂 110

### 4.2 影视声音剪辑师的“演奏” 111

4.2.1 影视声音的分类剪辑 111

4.2.2 影视声音综合合成技巧 113

4.2.3 不同类型录音的剪辑 113

4.2.4 混合音轨的创造 114

### 4.3 特殊音效处理及音频转场 123

4.3.1 音频滤镜 123

4.3.2 音频转场 124

4.3.3 特殊音效处理 125

### 4.4 影视声音剪辑的审美效果 131

4.4.1 强化真实感, 渲染气氛, 把观众带入情节中 132

4.4.2 延伸画外意义 132

4.4.3 影视声音艺术创作的发展趋势 132

### 4.5 影视声画结合的审美导向作用 133

4.5.1 影视音乐“传神”、“传情”的审美深蕴 134

4.5.2 音乐音响在影视艺术中的审美效果 134

4.5.3 影视音乐的定位作用 135

思考与实践 136

## 第5章 剪辑中转场的作用 137

- 5.1 剪辑与特效对转场处理的必要性 138
    - 5.1.1 转场最基本的方法是“切” 138
    - 5.1.2 具有一定审美效果的技巧性转场 138
  - 5.2 运用合理的转场增强视听审美冲击力 143
    - 5.2.1 生硬的、不合理的转场会造成影片的时空混乱 143
    - 5.2.2 合理的转场处理可增强影片视听审美效果 143
- 思考与实践 144

## 6.3 滤镜的运用 161

- 6.3.1 以假乱真 161
- 6.3.2 创意无限 163

思考与实践 165

## 第6章 数字化实现的梦想：效果调节（滤镜效果） 145

- 6.1 滤镜及其功能 146
  - 6.1.1 相关滤镜的图像处理功能 146
  - 6.1.2 滤镜的效果 150
- 6.2 画面的效果调节 151
  - 6.2.1 视觉的还原 151
  - 6.2.2 通道的运用 155

## 主要参考文献 166

## 绪论

# 数字化影像编辑与合成理论探索的意义

在数字技术迅速发展的今天,中国电影电视的影像数字化传播与和谐的审美文化构建正面临着世界影像数字化多元发展的冲击,迫切需要形成系统的、深层的理论体系的引领,以提高中国电影电视数字化影像的发展速度及世界性传播效率。在实践中,一方面,影像的数字化过程从整体来看,有前期拍摄数字化——数字摄影系统,后期制作数字化——粒子效果特技、虚拟角色、人工智能技术、运动控制、运动捕捉、群组动画软件、数字校色等,以及发行放映数字化。虽然中国电影电视数字化视听影像构建已有大量成功案例,如电影《紧急迫降》、《极地营救》、《英雄》、《十面埋伏》、《满城尽带黄金甲》以及一些电视剧作品中的数字化影像创造,将传统的影视制作技术与蒙太奇创造,通过数字技术的拓展,运用数字影视审美思维,创建了崭新的影视文化语境,加之中国影视制作对国际上先进技术的引进及借鉴,为中国电影电视数字化影像构建提供了良好的平台,然而,中国电影电视数字化影像构建目前仍处于瓶颈状态,远远落后于世界先进水平,处境仍很严峻。另一方面,由于中国电影电视数字化产品的数量少,中华民族数字影视文化的传播必然受到限制,为此,在全球化语境中急需提升中国电影电视数字化的发展速度,而最根本的是要解决影视后期编辑与合成的技术问题。

目前国内对电影电视数字化影像技术层面的教材以介绍软件为主,而对中国电影电视数字化影像编辑与合成进行理论深度挖掘的专著尚属少见。综观近年来学术界对于电影电视数字化影像的研究,已形成了两种主要的研究范式:一是在电影电视数字化影像传播的逻辑框架内,从纯技术的层面进行剖析,主要是按照电影艺术的数字化过程,对电影数字化影像的基本技术加以介绍;二是在电影电视数字化影像发展的逻辑框架内,偶见于报刊中针对某一数字影视作品的分析或点评文章,尚未形成整体的学术理论框架,更缺乏

内在的理论关联性。

基于这两种主要研究范式的文献,对我们研究电影电视数字化影像传播问题具有一定的启发和裨益,也有利于中国影视数字化编辑与合成系统的、科学的、深层的理论构建。

本书力图在学术界已有研究成果的基础上,在全球化语境中,在数字技术迅速推进的背景下,发掘中国影视数字化创造的审美效果,具有原创性和开拓性。全书以微观传播学的系统性、结构性为分析工具,联系影视数字化视听创作实际,对中国电影电视数字化视听创作的模式进行理论探索,力求为实践中的中国电影电视数字化发展提供一些依据和思路。

数字影像技术的发展为视觉艺术创作延展了更广阔的空间,其中最显著的就是影视后期制作的超常建造。在一个技术不断更新的年代,作为影视工作者,如果跟不上时代的变化,必然会被边缘化。在数字技术飞速发展的今天,中国急需自己的优秀数字影视制作人才,为此,我们有责任为社会培养出一批既有一定的影视前期拍摄能力,又能熟练掌握数字影视编辑与合成、数字影视特效技术的栋梁之才。

## 第1章

# 数字影视动画后期编辑与合成的开发

### 学习目标

数字影视动画编辑与合成已经成为影视作品制作的重要一环，这是实拍不能完成的有效补充，在流程上属于后期。前期拍摄和后期编辑与合成，在当今数字影视动画制作中具有同样的地位，是相辅相成的。完美的策划与制作、剪辑与合成，对影视动画作品的完成会起到极其重要的作用。

本章要求掌握数字影视动画后期编辑与合成的定位，了解其对传统影视剪辑与合成的冲击，理解镜头的多视角运用对剪辑与合成的影响，熟悉蒙太奇剪辑的多义性。



在影视艺术发展的历史长河中，专业人士运用蒙太奇创作技巧进行蒙太奇审美思维，构建了万千种视听影像世界，为世人所瞩目。而今，影视同仁们又在此基础上，充分运用数字技术加强数字艺术创造，运用数字影视艺术审美思维构建了多维性审美文化世界。也就是说，广大影视同仁们如今对影视数字化视听影像的创造，大多运用超乎寻常的发散性思维，构建多变的审美意象——视听时空，赋予影视的视听影像数字化传播媒介的特点，成为科学与艺术最佳整合的传播载体，从而使影视作品富有独特的审美内涵，创建一种特殊蒙太奇技巧和剪辑规律。

## 1.1 数字影视制作创造的视觉奇观

作为影视数字化视听影像的创作主体，要树立先进的影视数字化视听影像的整合理念，充分发挥创造性思维，在把握生活中的人物心灵并找到整个社会的心理趋向的基础上，捕捉视听影像中人物的具体表情、动作、节奏及其他表演要素

的最佳组合，创建具有鲜明的节奏感、符合运动规律，以及造型性的、美化的人体动作和语言来塑造艺术形象，展示人物的思想感情，表现情节事件或矛盾冲突；运用数字化影像整合技巧，创造神奇的审美意象，搭建虚实相间的审美时空，营造超常整合的情景和情境，诸如综合运用光照还原、帧动画、运动摄影机控制、色彩选择等来实现一系列计算机影像镜头。

### 1.1.1 数字影视制作的兴起

数字影视动画编辑与合成诞生于20世纪80年代。人们常称数字影视制作为CG。1982年，迪斯尼公司推出第一部运用CG的电影——《电子世界争霸战》(Tron)；1985年，第一部全3D动画片诞生在美国犹他大学；1995年11月，迪斯尼公司与皮克斯(Pixar)公司合作，诞生了划时代的全3D制作电影《玩具总动员》。随后，3D与实拍合成的故事片层出不穷，题材多样，其中代表性作品有《金刚》(图1.1)、《指环王》、《恐龙》、《侏罗纪公园》、《星球大战》、《后天》、《蜘蛛侠》等。具有代表性的科教片也不少，如《恐龙星球》、《寻找生命——我们是唯一的吗？》、《与恐龙同行》、《法老的星空》、《未来野生世界》等。全3D制作的经典故事片有《怪物史莱克》、《虫虫特工队》、《最终幻想》、《海底总动员》、《超人世家》、《极地特快》等。

堪称数字电影的，是指在创作上采用高新科技成果，运用数字技术制作，从而改变传统的胶片拍摄制作的电影。这一电影史上的科技革命率先在20世纪90年代的好莱坞电影中出现，然而由于制作费用昂贵，只能以画面和段落的形式出现(动画片除外)，如《阿甘正传》中的阿甘与已故的肯尼迪总统握手，片头与片尾飘飞的羽毛与实景的巧妙合成。又如《侏罗纪公园》中的恐龙形象及活动情景，特别逼真地表现出恐龙的每个细节和神态：两只恐龙追赶姐弟俩时，能够靠



图1.1 3D与实拍合成的故事片代表性作品——《金刚》

听觉、视觉判断姐弟俩的方位、行踪,情节非常惊险,让广大观众为姐弟俩捏着一把汗,极其紧张;实验室里,小恐龙从蛋壳里破壳而出的过程,逼真得令观众心服口服。再如《泰坦尼克号》中的沉船、海滩场面的数字化设计、合成,以创造“假想的现实”、展示“视听奇观”为特征,充分显示了高科技的力量及其对电影产生的影响。

在全球化语境下,运用数字技术创作影视作品的方式迅速传播。20世纪90年代末,中国开始了最初的尝试,全国各电视台在电视的摄录技术、编辑器、特技机等设备方面开始从模拟技术向数字技术转化。进入21世纪,有条件的电视机构又逐渐创建电视数字化播出与转播系统。在电影界,尝试性地运用数字化电子合成技术也取得不少成果,如电影《紧急迫降》(1999年)中第一次采用数字特效,将飞机降落画面表现得炫人耳目。电影《横空出世》中的原子弹爆炸场面,电影《冲天飞豹》中的虚拟战机在空中的演示等,创造了传统特效所不能实现的审美效果。电影《手机》片头与片尾的数字编辑与合成,也发挥了现代高科技的神奇效力,将声、光、电交叉,构成具有强烈冲击力的视听影像。

### 1.1.2 数字影视编辑与合成使影视动画艺术发生了质的飞跃

随着数字技术的飞速发展,很多传统影视制作技术做不到的镜头处理,需要借助计算机来完成,或者运用数字技术的创造,使影片更完美,因为数字技术最大的好处就是把不可能变成可能。

首先,我们应该明确几个术语的含义,这有助于更好地理解数字影视编辑与合成。

① 数字技术(Digital Technology):是一项与计算机相伴相生的科学技术,它是指借助一定的设备,将各种模拟信号(包括图、文、声、像等)转化为数字信号后,借助于计算机进行运

算、加工、存储、传送、传播、还原的技术。由于在运算、存储等环节中要借助计算机对信息进行编码、压缩、解码,因此也称为计算机技术。

② 数字艺术:是指利用数字技术来参与或部分参与创作过程所创作出的艺术。

③ CG技术:是计算机图形(Computer Graphics)技术的简称。

过去,我们总是相信电影是在现实生活中才可以拍出来的,但是现在的电影可能是电影技术工程师在计算机房里合成出来的,而且它可能比拍的更好看,甚至比拍的更显得真实。历史上真实发生的巨大灾难,科学幻想出来的事件、情节与情感等,只要策划、编创者能想得到,数字技术就能制造出来。数字影视作为影视艺术的最新形式,实际上并不仅仅在改变影视的整体画面效果,也在改变着影视的全部制作方式、传输方式以及发行、放映、传播方式。总而言之,数字技术使影视发生了历史性的变革。

如果说影视作品的发展直接体现了高科技进步程度的话,那么科幻影片的审美力度更加明显地突出了这一点,这也是科幻电影*E. T.*(1982年)赢得无数观众的重要原因之一。*E. T.*讲述的是一个因意外而被遗留在地球上的外星生物的遭遇,但又不同于《大白鲨》、《星球大战》、《异形》等集恐怖、怪诞和死亡于一体的超级巨片,它带给人们更多的是一缕温馨和慰藉。尽管影片主角仍然是一个蛙头、蛇颈、橡皮身子的外星人,但它的脸上多了七情六欲的表情;它此行并非是为进犯或毁灭人类而来,而只是一次偶然的误入、一次因意外造成的逗留;它带来的不是恐怖、威胁和伤害,而是与人类产生沟通的希望和友情。这是一个全新的审美形象。*E. T.*不同于以往的外星生物,它更具“人情味”与“人性美”。它犹如古希腊神话中的英雄,具有“半人半神”的特征:一方面,它有超人的智慧和能力;另一方面,它一点也不谙人情世故。它对人类的害怕如同人类

(成人)对它的敌视一样强烈,人类对它构成了一种威慑,地球成了恐怖的场所,这寓意了人性的沦丧。只有弱小天真、善良多情的孩子才是它唯一可以信赖的伙伴,E.T.和艾伦的交流和友谊象征着人类乃至整个宇宙光明和谐的未来:外星生物不再是凶神恶煞或麻木不仁的异物,人类也无需为了自卫而逃遁或与之做殊死的搏斗,相互的接触、理解和情感的沟通才是最好的自我保护方法,人性由此得到拯救。如此看来,E.T.不仅是一个科幻故事,更是一个关于人的价值、同情心与爱心的故事,是一个关于人性的沦丧与拯救的故事。在这个充满温情与幻想的故事中,高科技将审美情境幻化得光怪陆离、充满神奇。

数字技术被应用到影视后期制作,最明显的就是对传统影视剪辑、合成特技的冲击。它将传统的景片绘制与模型制作的特技技巧,基本转向用三维动画来表现,之后再与实拍的镜头画面合成,从而表现出一种全新的视觉感受,创造出超越我们传统影视经验的效果——视觉奇观。数字影视后期编辑与合成、数字影视特效与合成是数字影视艺术的前沿学科,正在为创建一个前所未有的、美轮美奂的影视世界而不断前行。

### 1.1.3 影视的数字化审美视听效果取决于创意人员的想象力

一切影视剪辑、特效,都是为表现作品的主题、人物性格、情感以及情节的变化、人物与人物之间的关系、人物与环境的关系等服务的,或是以影视表现的主题、意义、民族特色、地域特色以及需要达到的审美效果、宣传力度等为基础的发挥创作。所以,本书在分析某一剪辑技巧时,都紧紧围绕其中的相关内容展开,同时注重剪辑、特效与声、光、电、色以及写实、写意、象征等审美意蕴的创新思维的呈现,从而达到的审美效

果。一切影视剪辑、特效都是为创作主体的创作意图服务的,都是为呈现影视形象的情感而加以渲染和拓展的。

值得强调的是,影视的数字化审美视听效果取决于创意人员的想象力,而不受制于技术。影视艺术创作从编剧的一度创作到导演、摄像(摄影)、舞美、音乐等的二度创作,再进入创造性的剪辑合成阶段即三度创作,是完整地体现导演创作意图的必要环节。通过剪辑合成,导演要进一步推敲镜头之间、画面之间的组合,做出必要的增删调整,并把握声音处理的质量、音乐音响的运用等,使完成后的影片尽可能完美地体现自己的创作意图,体现剧组各部门的创造性成果。<sup>①</sup>例如电影《指环王》三部曲的制作中,运用Massive软件全方位地体现了当今数字电影制作的高超技巧。从活灵活现的虚拟角色到宏大的群组动画战争场面,以及虚拟角色“咕鲁”这个复杂的双重性格的非真实的演员设计,创造了史无前例的影片合成影像的视听效果,实现了影视数字化视听影像多维性审美文化世界的创建。

所以,一切技术、技巧的影视创造,都应具有存在的意义。当代影视不仅需要“技巧”,更需要“技巧”对表现社会、表现历史、表现人物心理的深度。为了培养新一代数字影视创作人才、适应影视艺术与技术的协同发展,让我们共同探讨数字影视动画编辑与合成的创作实质。

## 1.2 数字时代的吁求:剪辑师介入策划编创

影视是一门年轻的艺术,数字技术更是当今最为时尚的科技成果。数字影视动画成全了人类

① 参见:刘秀梅.影视审美思维论[M].北京:中国戏剧出版社,2000:164-165.