



After Effects CS6

影视特效与栏目包装

实战全攻略

张刚峰 张艳钗 编著

全彩印刷
DVD 超值附送
多媒体教学光盘

清华大学出版社

After Effects CS6影视特效 与栏目包装实战全攻略

张刚峰 张艳钗 编 著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书是一本专为影视动画后期制作人员编写的全案例型图书，所有的案例都是作者多年设计工作的积累。本书的最大特点是案例的实用性强，理论与实践结合紧密，并通过精选最常用、最实用的近80个影视动画案例进行技术剖析和操作详解。

全书按照由浅入深的写作方法，从基础内容开始，以大量的实例为主，全面详细地讲解了影视后期动画的制作技法，具体内容包括在影视制作中应用最为普遍的基础动画设计、蒙版遮罩动画、文字动画设计、色彩控制与素材抠像、音频特效的应用、超级粒子动画、摇摆器与运动跟踪、光线特效制作、电影特效制作、个人写真、公司形象演绎、主题宣传片制作、电视栏目包装及视频渲染与输出设置。

本书配套的两张多媒体DVD教学光盘，包含书中所有案例的素材、结果源文件和制作过程的多媒体交互式语音视频教程文件，以帮助读者迅速掌握使用After Effects CS6进行影视后期合成与特效制作的精髓，并跨入高手的行列。

本书内容全面、实例丰富、讲解透彻，可作为影视后期与画展制作人员的参考手册，还可作为高等院校和动画专业以及相关培训班的教学实训用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

After Effects CS6影视特效与栏目包装实战全攻略/张刚峰，张艳钗编著. —北京：清华大学出版社，2013

ISBN 978-7-302-30726-6

I. ①A… II. ①张… ②张… III. ①图像处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第283647号

责任编辑：章忆文 杨作梅

装帧设计：刘孝琼

责任校对：李玉萍

责任印制：王静怡

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编：100084

社 总 机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈：010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：北京嘉实印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：210mm×285mm 印 张：18.25 字 数：550 千字
(附 DVD2 张)

版 次：2013 年 2 月第 1 版

印 次：2013 年 2 月第 1 次印刷

印 数：1~4000

定 价：65.00 元

产品编号：048337-01

前言

1. 软件简介

After Effects CS6 是Adobe公司最新推出的影视编辑软件,其特效功能非常强大,可用于高效且精确地制作多种引人注目的动态图形和震撼人心的视觉效果。

After Effects软件还保留有Adobe软件优秀的兼容性。在After Effects中可以非常方便地调入Photoshop和Illustrator的层文件;Premiere的项目文件也可以近乎完美地再现于After Effects中;甚至还可以调入Premiere的EDL文件。

目前After Effects已经广泛应用于数字和电影的后期制作,而新兴的多媒体和互联网也为After Effects软件提供了宽广的发展空间。相信在不久的将来,After Effects软件必将成为影视领域的主流软件。

2. 本书内容介绍

本书首先对After Effects CS6软件的工作界面和基本操作进行了介绍,然后按照由浅入深的写作方法,从基础内容开始,以大量的实例为主,全面详细地讲解了影视后期动画的制作技法,具体内容包括在影视制作中应用最普遍的基础动画设计、蒙版和遮罩、文字动画设计、色彩控制与素材抠像、音频特效的应用、超级粒子动画、摇摆器与运动跟踪、光线特效表现、电影特效制作、个人写真表现、电视栏目包装的制作以及影视后期的输出设置。对读者迅速掌握After Effects的使用方法以及影视特效的专业制作技术非常有益。

本书各章内容具体如下。

第1章主要讲解视频编辑入门知识,图像的分辨率、色彩深度、图像类型,视频编辑的镜头表现手法,电影蒙太奇表现手法及数字视频基础知识,同时还讲解了非线性编辑的流程,以及After Effects的图像格式。

第2章从基础知识入手,让零起点读者轻松起步,迅速掌握动画制作核心技术,掌握After Effects动画制作的技巧。

第3章主要讲解蒙版和遮罩的使用方法,蒙版图层的创建,图层模式的应用技巧,矩形蒙版工具的使用,蒙版图形的羽化设置,蒙版节点的添加、移动及修改技巧。

第4章主要讲解与文字相关的内容,包括文字工具的使用,字符面板的使用,创建基础文字和路径文字的方法,文字的编辑与修改,机打字、坠落字、炫金字等各种特效文字的制作方法和技巧。

第5章主要讲解色彩控制与素材抠像应用技巧,包括Hue/Saturation(色相/饱和度)特效的应用方法、4-Color Gradient(四色渐变)特效的参数调节以及Color Key(色彩键)抠像的运用。

第6章主要讲解音频特效的使用方法,Audio Spectrum(声谱)、Audio Waveform(声波)、Radio Waves(无线电波)特效的应用,通过固态层创建音乐波形图,音频参数的修改及设置。

第7章主要讲解粒子的应用方法、高斯模糊特效的使用、粒子参数的修改以及粒子的替换,并利用粒子制作出各种绚丽夺目的效果。

第8章主要讲解摇摆器和运动草图的使用,运动跟踪与稳定的使用。合理地运用动画辅助工具可以有效提高动画的制作效率并达到预期的动画效果。

第9章主要讲解运用软件自带的特效制作各种光线的方法。

第10章主要讲解电影特效中几个常见特效的制作方法。

第11章主要讲解利用Linear Wipe(线性擦除)特效制作个人秀效果。

第12章通过Fractal Noise(分形噪波)、Bevel and Emboss(斜面和浮雕)和Lens Flare(镜头光晕)特效制作ID表现以及Logo演绎等效果。

第13章通过两个具体的实例,详细讲解宣传片的制作方法 with 技巧,让读者可以快速掌握宣传片的制作精髓。

第14章通过电视台标艺术表现、财富生活频道两个大型专业动画,全面细致地讲解了电视栏目包装的制作过程,再现全程制作技法。

第15章讲解影片的渲染和输出的相关设置。

书中每个实例都添加了实例说明、学习目标等,对所用到的知识点进行了比较详细的说明。当然,对于制作过程中需要注意之处或使用的技巧等,都在文中及时给予了指出,以提醒读者注意。

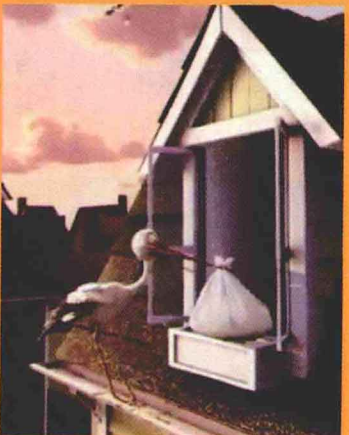
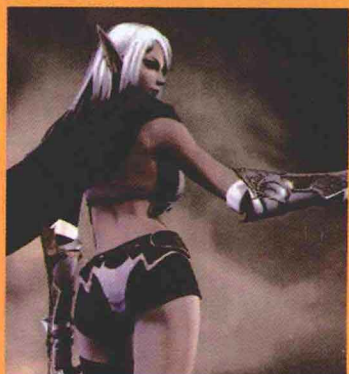
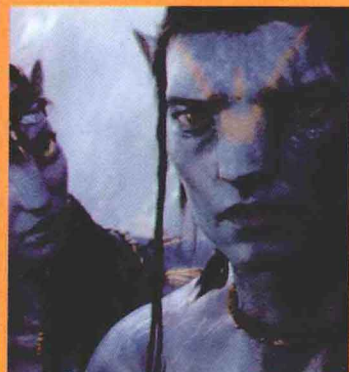
对于初学者来说,本书是一本图文并茂、通俗易懂、细致全面的学习手册。对电脑动画制作、影视动画设计 and 专业创作人士来说,本书是一本最佳的参考资料。

本书由张刚峰、张艳钗编著,同时参与本书编写工作的还有崔鹏、翟文龙、张彩霞、崔倩倩、崔东洋、张朋杰、王红启、石改军、石珍珍、张永飞、陈留栓、杨晶、尹金曼等同志,在此感谢所有创作人员对本书付出的努力。当然,在创作过程中,由于时间仓促,错误在所难免,希望广大读者批评指正。如果在学习过程中发现问题,或有更好的建议,欢迎发邮件到wyh6776@sina.com与我们联系。

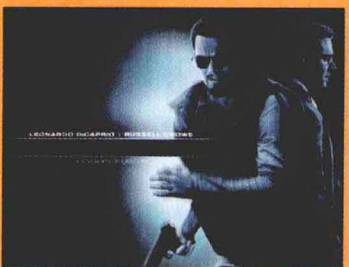
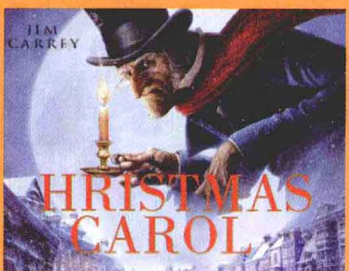
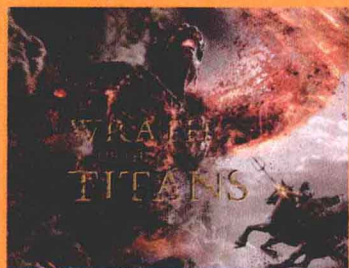
编 者

目录 contents

第1章 视频编辑入门	1
1.1 影视制作必备常识	2
1.1.1 图像的分辨率	2
1.1.2 色彩深度	2
1.1.3 图像类型	2
1.2 镜头的一般表现手法	3
1.2.1 推镜头	3
1.2.2 移镜头	3
1.2.3 跟镜头	3
1.2.4 摇镜头	3
1.2.5 旋转镜头	4
1.2.6 拉镜头	4
1.2.7 甩镜头	4
1.2.8 晃镜头	4
1.3 电影蒙太奇表现手法	4
1.3.1 蒙太奇技巧的作用	5
1.3.2 镜头组接蒙太奇	5
1.3.3 声画组接蒙太奇	6
1.4 数字视频基础	8
1.4.1 视频基础	8
1.4.2 电视制式简介	8
1.4.3 视频时间码	8
1.4.4 压缩编码的种类	9
1.4.5 压缩编码的方式	9
1.5 非线性编辑流程	9
1.6 After Effects CS6的操作界面简介	10
1.6.1 启动After Effects CS6	10
1.6.2 After Effects CS6的工作界面介绍	11
1.6.3 自定义工作界面	11
1.6.4 工具栏的介绍	12
1.7 常用面板介绍	13
1.7.1 Align & Distribute(对齐与分布)面板	13
1.7.2 Info(信息)面板	13
1.7.3 Preview(预览)面板	13
1.7.4 Project(项目)面板	13
1.7.5 Timeline(时间线)面板	14
1.7.6 Composition(合成)窗口	14
1.7.7 Layer(层)窗口	14
1.7.8 Effect & Presets(效果和预置)面板	15
1.7.9 Effect Controls(特效控制)面板	15



contents 目录



1.7.10 Character(字符)面板	15
1.8 After Effects CS6的参数设置	15
1.8.1 General(常规)设置	15
1.8.2 Previews(预览)设置	16
1.8.3 Display(显示)设置	16
1.8.4 Import(导入)设置	16
1.8.5 Output(输出)设置	16
1.8.6 Grids & Guides(网格与参考线)设置	16
1.8.7 Labels(标签)设置	17
1.8.8 Media & Disk Cache(媒体与磁盘缓存)设置	17
1.8.9 Video Preview(视频预览)设置	17
1.8.10 User Interface Colors(用户界面颜色)设置	18
1.8.11 Auto-Save(自动保存)设置	18
1.8.12 Memory & Multiprocessing(内存与多处理器控制)设置	18
1.8.13 Audio Hardware(音频硬件)设置	19
1.8.14 Audio Output Mapping(音频输出映射)设置	19

第2章 基础动画控制

2.1 Position(位置)——位移动画	22
2.2 Scale(缩放)——缩放动画	23
2.3 Rotation(旋转)——行驶的汽车	23
2.4 Opacity(透明度)——透明度动画	25
2.5 Anchor Point(定位点)——文字位移动画	26

第3章 蒙版和遮罩

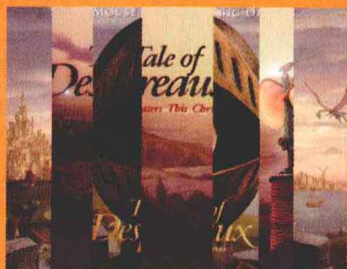
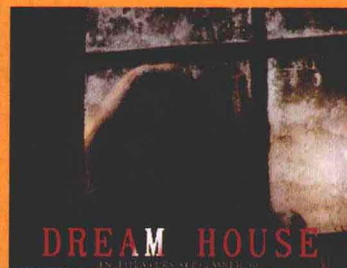
3.1 扫光文字	28
3.2 幸福时刻	29
3.3 影视经典	30
3.4 雷达扫描	32
3.5 手写字	34
3.6 光晕文字	35

第4章 文字动画设计

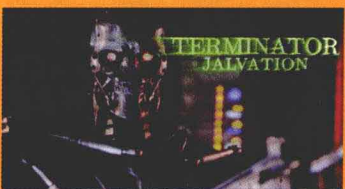
4.1 机打字效果	40
4.2 路径文字	40
4.3 金刚旋转文字	41
4.4 坠落文字	42
4.5 清新文字	44
4.6 卡片翻转文字	46
4.7 飘洒纷飞文字	47
4.8 炫金字母世界	49

目录 contents

4.9 银河爆炸破碎	51
4.10 酷耀文字	53
4.11 紫色梦幻	54
4.12 缭绕文字	57
4.13 终结者变幻字效	61
4.14 星光拖尾文字	62
4.15 文字破碎	64
4.16 飞雪旋转	67
4.17 出字效果	69
第5章 色彩控制与素材抠像	71
5.1 改变影片颜色	72
5.2 彩色光环	72
5.2.1 制作“圆环”	72
5.2.2 制作“绿色”合成	74
5.2.3 制作“光环合成”	75
5.3 色彩调整动画	77
5.4 彩色光效	78
5.4.1 导入素材	78
5.4.2 制作彩色光效	79
5.4.3 添加Solid(固态层)	81
5.4.4 添加关键帧	82
5.4.5 添加文字	82
5.5 色彩键抠像	83
第6章 音频特效的应用	85
6.1 跳动的声波	86
6.2 电光线效果	87
6.3 无线电波	88
第7章 超级粒子动画	91
7.1 旋转空间	92
7.1.1 新建合成	92
7.1.2 制作粒子生长动画	92
7.1.3 制作摄像机动画	95
7.2 飞舞彩色粒子	96
7.3 花瓣雨	99
7.4 炫彩精灵	100
7.5 炫丽光带	102
7.5.1 绘制光带运动路径	102
7.5.2 制作光带特效	103

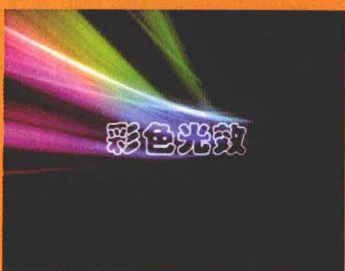
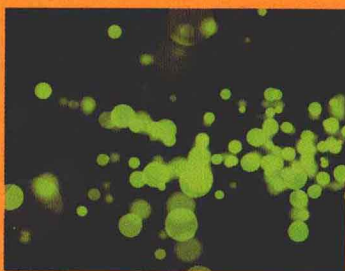
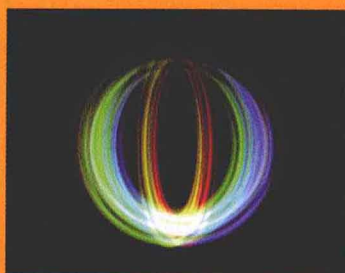


contents 目录



7.5.3 制作辉光特效	104
第8章 摇摆器与运动跟踪	107
8.1 随机动画	108
8.2 飘零树叶	109
8.3 位移跟踪动画	110
8.4 旋转跟踪动画	112
8.5 透视跟踪动画	113
8.6 画面稳定跟踪	115
第9章 光线特效表现	117
9.1 游动光线	118
9.2 延时光线	121
9.3 描边光线动画	123
9.4 旋转的星星	125
9.5 梦幻飞散精灵	126
9.5.1 制作粒子	126
9.5.2 制作粒子2	127
9.6 绚丽紫光背景	128
9.6.1 制作线条	128
9.6.2 制作流动线条	129
9.7 炫丽星光	131
9.7.1 制作文字动画	131
9.7.2 制作星星效果	133
9.7.3 制作光晕效果	135
9.8 上升的粒子	136
第10章 电影特效制作	141
10.1 流星雨效果	142
10.2 炫丽扫光文字	143
10.3 滴血文字	144
10.4 伤痕愈合特效	146
10.4.1 制作伤痕合成	146
10.4.2 制作划痕动画	149
10.4.3 制作总合成	150
10.5 飞行烟雾	153
10.5.1 制作烟雾合成	153
10.5.2 制作总合成	154
10.6 地面爆炸	159
10.6.1 制作爆炸合成	159
10.6.2 制作地面爆炸合成	162

10.7 魔戒	167
10.7.1 制作光线合成	168
10.7.2 制作蒙版合成	173
10.7.3 制作总合成	175
第11章 个人写真表现	177
11.1 人物01的制作	180
11.2 人物02的制作	182
11.3 人物03的制作	185
11.4 人物04的制作	190
11.5 白色矩形动画的制作	192
11.6 文字动画的制作	196
11.7 文字02的制作	199
11.8 定版文字的制作	202
第12章 企业形象演义艺术表现	207
12.1 “adidas” ID表现	208
12.1.1 制作ID定版	208
12.1.2 制作定版动画	209
12.1.3 制作背景动画	211
12.1.4 制作光线特效	213
12.1.5 制作ID立体和扫光效果	215
12.1.6 制作摄像机镜头动画	217
12.2 “Apple” logo 演绎	217
12.2.1 制作背景	218
12.2.2 制作文字和logo定版	219
12.2.3 制作文字和logo动画	222
12.2.4 制作光晕特效	224
12.2.5 制作摄像机动画	225
第13章 主题宣传片艺术表现	229
13.1 “My Movie” 炫丽片头	230
13.1.1 背景制作	230
13.1.2 制作文字动画	231
13.1.3 制作光晕特效	232
13.1.4 制作细节	233
13.2 公益宣传片	234
13.2.1 制作合成场景一动画	235
13.2.2 制作合成场景二动画	238
13.2.3 最终合成场景动画	240



contents 目录



第14章 电视栏目包装表现	245
14.1 电视台标艺术表现	246
14.1.1 导入素材	246
14.1.2 制作花瓣旋转动画	246
14.1.3 制作Logo定版	249
14.2 财富生活频道	250
14.2.1 制作背景	250
14.2.2 制作光条动画	251
14.2.3 制作文字动画	253
第15章 视频的渲染与输出设置	257
15.1 数字视频压缩	258
15.1.1 压缩的类别	258
15.1.2 压缩的方式	258
15.2 图像格式	258
15.2.1 静态图像格式	258
15.2.2 视频格式	259
15.2.3 音频格式	259
15.3 渲染工作区的设置	260
15.3.1 手动调整渲染工作区	260
15.3.2 利用快捷键调整渲染工作区	260
15.4 渲染队列窗口的启用	261
15.5 渲染队列面板参数详解	261
15.5.1 Current Render(当前渲染)	261
15.5.2 渲染组	262
15.5.3 渲染信息	263
15.6 设置渲染模板	263
15.6.1 更改渲染模板	263
15.6.2 渲染设置	264
15.6.3 创建渲染模板	265
15.6.4 创建输出模块模板	266
15.7 影片的输出	266
15.7.1 SWF格式文件输出设置	266
15.7.2 输出SWF格式文件	267
15.7.3 输出AVI格式文件	268
15.7.4 输出单帧静态图像	269
附录A After Effects CS6 外挂插件的安装	270
附录B After Effects CS6 快捷键	272

AE

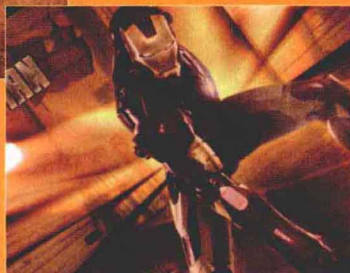
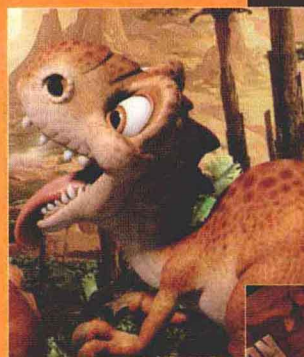
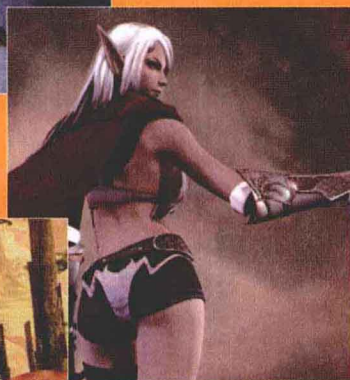
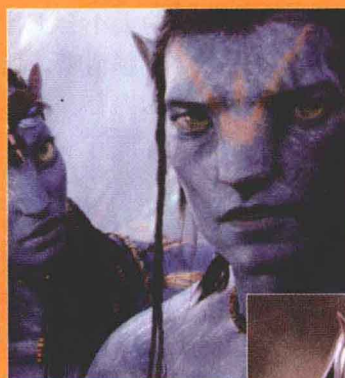
第1章 视频编辑入门

内容摘要

本章主要讲解视频编辑入门知识，图像的分辨率、色彩深度、图像类型，视频编辑的镜头表现手法，电影蒙太奇表现手法及数字视频基础知识，同时还讲解了非线性编辑的流程及After Effects图像格式。

教学目标

- ◆ 了解影视制作必备常识
- ◆ 掌握影视镜头的表现手法
- ◆ 掌握电影蒙太奇的表现手法
- ◆ 了解帧、频率、场和电视制式的概念
- ◆ 了解屏幕、图像和设备分辨率的区别



1.1 影视制作必备常识

1.1.1 图像的分辨率

分辨率是指单位长度内所含像素点的数量，可以分为以下几个类型。

1. 屏幕分辨率

屏幕分辨率又称为屏幕频率，是指打印灰度级图像和分色所用的网屏上每英寸的点数，它是用每英寸上有多少行来测量的。

2. 图像分辨率

图像分辨率是指每英寸图形含有多少点和像素，分辨率的单位为dpi，例如200dpi代表该图像每英寸含有200个点和像素。

在数字化图像中，分辨率的大小会直接影响图像的品质，分辨率越高，图像就越清晰，所产生的文件也就越大，在工作中所需的内存和CPU时间就越多。

3. 设备分辨率

设备分辨率是指每单位输出长度所代表的点数和像素。它与图像分辨率的不同之处是，图像分辨率可以更改，而设备分辨率不可以更改。如常见的PC显示器、扫描仪、数码相机等设备，各自都有固定的分辨率。

1.1.2 色彩深度

色彩深度是指存储每个像素色彩所需要的位数，它决定了色彩的丰富程度，常见的色彩深度有以下几种。

1. 真彩色

组成一幅彩色图像的每个像素值中，有R、G、B三个基色分量，每个基色分量直接决定其基色的强度。这样合成产生的色彩就是真实的原始图像的色彩。平常所说的32位彩色，就是在24位之外还有一个8位的Alpha通道，表示每个像素的256种透明度等级。

2. 增强色

用16位来表示一种颜色，它所包含的色彩远多于人眼所能分辨的数量，能表示65536种不同的颜色。因此大多数操作系统都采用16位增强色选项。这种色彩空间是根据人眼对绿色最敏感的特性建立的，所以其中红色分量占4位，蓝色分量占4位，绿色分量占8位。

3. 索引色

用8位来表示一种颜色。一些较老的计算机硬件或文件格式只能处理8位的像素。3个色频在8位的显示设置上所能表现的色彩范围实在是太少了，因此8位的显示设备通常会使用索引色来表现色彩。其图像的每个像素值不分R、G、B分量，而是把它作为索引进行色彩变换，系统会根据每个像素的8位数值去查找颜色。8位索引色能表示256种颜色。

1.1.3 图像类型

平面设计软件制作的图像大致可以分为两种：位图图像和矢量图像。下面对这两种图像进行逐一介绍。

1. 位图图像

位图图像的优点：位图能够制作出色彩和色调变化丰富的图像，可以逼真地表现自然界的景象，同时也可以很容易地不同软件之间交换文件。

位图图像的缺点：它无法制作真正的3D图像，并且图像在缩放和旋转时会产生失真的现象，同时文件较大，对内存和硬盘空间容量的需求也较高，用数码相机和扫描仪获取的图像都属于位图。

2. 矢量图像

矢量图像的优点：矢量图像也可以说是向量式图像，即用数学的矢量方式来记录图像内容，其以线条和色块为主。例如一条线段的数据只需要记录两个端点的坐标、线段的粗细和色彩等，因此它的文件所占的容量较小，也可以很容易地进行放大、缩小或旋转等操作，并且不会失真，精确度较高并可以制作3D图像。

矢量图像的缺点：不易制作色调丰富或色彩变化太多的图像，而且绘制出来的图形不是很逼真，无法像照片一样精确地描写自然界的景象，同时也不易在不同的软件间交换文件。

1.2 镜头的一般表现手法

镜头是影视创作的基本单位，一个完整的影视作品，是由一个一个的镜头组成的，离开独立的镜头，也就没有了影视作品，所以说，镜头的应用技巧也直接影响影视作品的最终效果。那么在影视拍摄中，常用镜头是如何表现的呢，下面来详细讲解常用镜头的使用技巧。

1.2.1 推镜头

推镜头是拍摄中比较常用的一种拍摄手法，它主要利用摄像机前移或变焦来完成，即逐渐靠近要表现的主体对象，使人感觉一步一步走近要观察的事物，近距离观看某个事物。它可以表现同一个对象从远到近的变化，也可以表现一个对象到另一个对象的变化，这种镜头的运用，主要是突出要拍摄的对象或是对象的某个部位，从而更清楚地看到整体与局部的关系。

如图1.1所示为推镜头的应用效果。



图1.1 推镜头的应用

1.2.2 移镜头

移镜头也叫移动拍摄，它是将摄像机固定在移动的物体上做各个方向的移动来拍摄不动的物体，使不动的物体产生运动效果，摄像时将拍摄画面逐步呈现，形成巡视或展示的视觉感受。这种拍摄手法可以将一些对象连贯起来加以表现，形成动态效果而组成影视动画，可以表现出逐渐显示的效果，并能使主体逐渐明了。比如我们坐在奔驰的车上，看窗外的景物，本来是不动的，但却感觉是景物在动是一个道理。这种拍摄手法多用于静物表现动态时的拍摄。

如图1.2所示为移镜头的应用效果。



图1.2 移镜头的应用效果

1.2.3 跟镜头

跟镜头也称为跟拍，就是在拍摄过程中找到兴趣点，然后跟随进行拍摄，比如在一个酒店中，开始拍摄的只是整个酒店中的大场面，然后跟随一个服务员在桌子间走来走去的镜头。一般跟镜头要表现的对象在画面中的位置保持不变，只是跟随它所走过的画面有所变化，就如一个人跟着另一个人穿过大街小巷一样，周围的事物在变化，而本身的跟随是没有变化的。跟镜头也是影视拍摄中比较常见的一种方法，它可以很好地突出主体，表现主体的运动速度、方向及体态等信息，给人一种身临其境的感觉。

如图1.3所示为跟镜头的应用效果。



图1.3 跟镜头的应用效果

1.2.4 摇镜头

摇镜头也称为摇拍，是指在拍摄时相机不动，只摇动镜头作左右、上下、移动或旋转等运动，让人从对象的一个部位到另一个部位逐渐观看，比如一个人站立不动，通过转动脖子来观看事物，我们常说的环视四周，其实就是这个道理。

摇镜头也是影视拍摄中经常用到的，比如电影情节里进入一个洞穴中，然后上下、左右或环周拍摄应用的就是摇镜头。摇镜头主要用来表现事物的逐渐呈现，即让一个又一个的画面逐个进入镜头来完成整个事物发展的观察。

如图1.4所示为摇镜头的应用效果。



图1.4 摇镜头的应用

1.2.5 旋转镜头

旋转镜头是指被拍摄对象呈旋转效果的画面，镜头沿镜头光轴或接近镜头光轴的角度旋转拍摄。摄像机快速作超过360度的旋转拍摄，被拍对象与摄像机处于同一载体上作360度的旋转拍摄，这种拍摄手法多表现人物的晕眩感觉，是影视拍摄中常用的一种拍摄手法。

如图1.5所示是旋转镜头的应用效果。



图1.5 旋转镜头的应用效果

1.2.6 拉镜头

拉镜头与推镜头正好相反，它主要是利用摄像机后移或变焦来完成，即逐渐远离要表现的主体对象，使人感觉正一步一步远离要观察的事物，远距离观看某个事物的整体效果。它可以表现同一个对象从近到远的变化，也可以表现一个对象到另一个对象的变化，这种镜头的应用，主要是为了突出要拍摄对象与整体的效果，从而更清楚地看到局部到整体的关系，把握全局，比如常见影视中的峡谷内部拍摄到整个外部拍摄，应用的就是拉镜头，再如观察一个古董，从整体通过变焦看到细部特征，应用的也是拉镜头。

如图1.6所示为拉镜头的应用效果。



图1.6 拉镜头的应用

1.2.7 甩镜头

甩镜头是指快速地摇动镜头转移到另一个景物，从而将画面切换到另一个内容，而中间的过程则产生模糊一片的效果，这种拍摄可以说明一种内容的突然过渡。

如冰河世纪结尾部分松鼠撞到门上的一个镜头，通过甩镜头的应用，可以表现出人物撞到门上而产生的撞击效果的程度和眩晕效果。

如图1.7所示为甩镜头的应用效果。



图1.7 甩镜头的应用效果

1.2.8 晃镜头

晃镜头的应用相对于前面的几种要少一些，它主要应用在特定的环境中，让画面产生上下、左右或前后等的摇摆效果，主要用于表现精神恍惚、头晕目眩、乘车船等的摇晃效果，比如表现一个喝醉酒的人物场景时，就要用到晃镜头，还有比如坐船或车由于道路不平所产生的颠簸效果。

如图1.8所示为晃镜头的应用效果。



图1.8 晃镜头的应用效果

1.3 电影蒙太奇表现手法

蒙太奇是法语Montage的音译，原为建筑学用语，意为构成、装配。到了20世纪中期，电影艺术家将它引入到了电影艺术领域，意思转变为剪辑、组合剪接，即影视作品创作过程中的剪辑组合。在无声电影时代，蒙太奇的表现技巧和理论只局限于

画面之间的剪接,在出现了有声电影之后,影片的蒙太奇表现技巧和理论又包括了画面蒙太奇和声音蒙太奇技巧与理论,含义便更加广泛了。“蒙太奇”的含义有广义和狭义之分。狭义的蒙太奇专指对镜头画面、声音、色彩诸元素编排组合的手段,其中最基本的意义是画面的组合。而广义的蒙太奇不仅指镜头画面的组接,也指影视剧作开始直到作品完成整个过程中艺术家的一种独特艺术思维方式。

1.3.1 蒙太奇技巧的作用

蒙太奇组接镜头与音效的技巧是决定一个影片成功与否的重要因素。在影片中的表现有下列内容。

1. 表达寓意,创造意境

镜头的分割与组合,声画的有机组合,相互作用,可以给观众在心理上产生新的含义。单个的镜头、单独的画面或者声音只能表达其本身的具体含义,而如果使用蒙太奇技巧和表现手法,就可以使得一系列没有任何关联的镜头或者画面产生特殊的含义,表达出创作者的寓意,甚至还可以产生特定的含义。

2. 选择和取舍,概括与集中

一部几十分钟的影片,是在很多素材镜头中挑选出来的。这些素材镜头不仅内容、构图、场面调度均不相同,甚至连摄像机的运动速度都有很大的差异,有些时候还存在一些重复。编导就必须根据影片所要表现的主题和内容,认真对素材进行分析和研究,慎重大胆地进行取舍,重新进行镜头的组合,尽量增强画面的可视性。

3. 引导观众注意力,激发联想

虽然每一个单独的镜头都只能表现一定的具体内容,但组接后就有了—定的顺序,可以严格地规范和引导、影响观众的情绪和心理,启迪观众进行思考。

4. 可以创造银幕(屏幕)上的时间概念

运用蒙太奇技巧可以对所表现的现实生活和空间进行裁剪、组织、加工和改造,使得影视时空在表现现实生活和影片内容的领域极为广阔,延伸了银幕(屏幕)的空间,达到了跨越时空的作用。

5. 可以使得影片的画面形成不同的节奏

蒙太奇可以把客观因素(信息量、人物和镜头的运动速度、色彩声音效果,音频效果以及特技处理等)和主观因素(观众的心理感受)综合研究,通过镜头之间的剪接,将内部节奏和外部节奏、视觉节奏和听觉节奏有机地结合在一起,使影片的节奏丰富多彩、生动自然而又和谐统一,产生强烈的艺术感染力。

1.3.2 镜头组接蒙太奇

这种镜头的组接不考虑音频效果和其他因素,根据其表现形式,我们将这种蒙太奇分为两大类:叙述蒙太奇和表现蒙太奇。

1. 叙述蒙太奇

叙述蒙太奇在影视艺术中又被称为叙述性蒙太奇,它是按照情节发展的时间、空间、逻辑顺序以及因果关系来组接镜头、场景和段落。表现了事件的连贯性,推动情节的发展,引导观众理解内容,是影视节目中最基本、最常用的叙述方法。其优点是脉络清晰、逻辑连贯。叙述蒙太奇的叙述方法在具体的操作中还分为连续蒙太奇、平行蒙太奇、交叉蒙太奇以及重复蒙太奇等几种具体方式。

(1) 连续蒙太奇。这种影视的叙述方法类似于小说叙述手法中的顺序方式。一般来讲它有一个明朗的主线,按照事件发展的逻辑顺序,有节奏地连续叙述。这种叙述方法比较简单,在线索上也较明朗,能使所要叙述的事件通俗易懂。但同时也有自己的不足,一个影片中过多地使用连续蒙太奇手法会给人拖沓冗长的感觉。因此我们在进行非线性编辑的时候,需要考虑到这些方面的内容,最好与其他的叙述方式有机结合,互相配合使用。

(2) 平行蒙太奇。这是一种分叙式表达方法。将两个或者两个以上的情节线索分头叙述,但仍统一在一个完整的情节之中。这种方法有利于概括集中,节省篇幅,扩大影片的容量,由于平行表现,相互衬托,可以形成对比、呼应,产生多种艺术效果。

(3) 交叉蒙太奇。这种叙述手法与平行蒙太奇一样,平行蒙太奇手法只重视情节的统一和主题的一致,以及事件的内在联系和主线的明朗。而交叉蒙太奇强调的是并列的多个线索之间的交叉关系和事件的统一性和对比性,以及这些事件之间的相互影响和相互促进,最后将几条线索汇合为一。这种叙

述手法能造成强烈的对比和激烈的气氛,加强矛盾冲突的尖锐性,引起悬念,是控制观众情绪的一个重要手段。

(4) 重复蒙太奇。这种叙述手法是让代表一定寓意的镜头或者场面在关键时刻反复出现,造成强调、对比、呼应、渲染等艺术效果,以达到加深寓意之效。

2. 表现蒙太奇

这种蒙太奇表现在影视艺术中也被称作对称蒙太奇,它是以镜头序列为基础,通过相连或相叠镜头在形式或者内容上的相互对照、冲击,从而产生单独一个镜头本身不具有的或者更为丰富的含义,以表达创作者的某种情感,也给观众在视觉上和心理上造成强烈的印象,增加感染力。激发观众的联想,启迪观众思考。这种蒙太奇技巧的目的不是叙述情节,而是表达情绪、表现寓意和揭示内在的含义。这种蒙太奇表现形式又有以下几种。

(1) 隐喻蒙太奇。这种叙述手法通过镜头(或者场面)的队列或交叉表现进行分类,含蓄而形象地表达创作者的某种寓意或者对某个事件的主观情绪。它往往是将不同的事物之间具有某种相似的特征表现出来,目的是引起观众的联想,让他们领会创作者的寓意,领略事件的主观情绪色彩。这种表现手法就是将巨大的概括力和简洁的表现手法相结合,具有强烈的感染力和形象表现力。在我们要制作的节目中,必须将要隐喻的因素与所要叙述的线索相结合,这样才能达到我们想要表达的艺术效果。用来隐喻的要素必须与所要表达的主题一致,并且能够在表现手法上补充说明主题,而不能脱离情节生硬插入,因而要求这一手法必须运用得贴切、自然、含蓄和新颖。

(2) 对比蒙太奇。这种蒙太奇表现手法就是在镜头的内容上或者形式上造成一种对比,给人一种反差感受。通过内容的相互协调和对比冲突,表达作者的某种寓意或者某些话所表现的内容、情绪和思想。

(3) 心理蒙太奇。这种表现技巧是通过镜头组接,直接而生动地表现人物的心理活动、精神状态,如人物的回忆、梦境、幻觉以及想象等心理,甚至是潜意识的活动,这种手法往往用在表现追忆的镜头中。

心理蒙太奇表现手法的特点是:形象的片段性、叙述的不连贯性。多用于交叉、队列以及穿插的手法表现,带有强烈的主观色彩。

1.3.3 声画组接蒙太奇

在1927年以前,电影都是无声电影。画面上主要是以演员的表情和动作来引起观众的联想,达到声画的默契。后来又通过幕后语言配合或者人工声响如钢琴、留声机、乐队的伴奏与屏幕结合,进一步提高了声画融合的艺术效果。而真正达到声画一致,把声音作为影视艺术的表现元素,则是利用录音、声光电感应胶片技术和磁带录音技术,把声音作为影视艺术的一个有机组成部分合并到影视节目之中。

1. 影视语言

影视艺术是声画艺术的结合物,离开二者之中的任何一个都不能称为现代影视艺术。在声音元素里,包括了影视的语言因素。在影视艺术中,对语言的要求是不同于其他艺术形式的,它有着自己特殊的要求和规则。

我们将它归纳为以下几个方面。

1) 语言的连贯性,声画和谐

在影视节目中,如果把语言分解开来,会发现它不像一篇完整文章,段落之间也不一定严密的逻辑性。但如果我们将语言与画面相配合,就可以看出节目整体的不可分割性和严密的逻辑性。这种逻辑性,表现在语言和画面上是互相渗透、有机结合的。在声画组合中,有些时候是以画面为主,说明画面的抽象内涵;有些时候是以声音为主,画面只是作为形象的提示。根据以上分析,影视语言有以下特点和作用:深化和升华主题,将形象的画面用语言表达出来;语言可以抽象概括画面,将具体的画面表现为抽象的概念;语言可以表现不同人物的性格和心态;语言还可以衔接画面,使镜头过渡流畅;语言还可以代替画面,将一些不必要的画面省略掉。

2) 语言的口语化、通俗化

影视节目面对的观众是多层次化的,除了特定的一些影片外,都应该使用通俗语言。所谓的通俗语言,就是影片中使用的口头语、大白话。如果语言不通俗、费解、难懂,会让观众在观看时分心,这种听觉上的障碍会妨碍到视觉功能,也会影响观众对画面的感受和理解,当然也就不能取得良好的视听效果。

3) 语言简练概括

影视艺术是以画面为基础的,所以,影视语言必须简明扼要,点明则止。剩下的时间和空间都要