



YINGSHI
ZHIZUO
JICHU

影视制作 基础

刘东明 / 著



书中内容较少涉及理论知识，更加注重实际应用，
是影视爱好者比较理想的入门级读物，
可以为行业内部人士及影视专业的学生提供一定的技术参考。

 中国出版集团
 现代出版社

影视制作 基础

刘东明 / 著



 中国出版集团
 现代出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

影视制作基础 / 刘东明著. -- 北京 : 现代出版社, 2016. 12
ISBN 978-7-5143-5255-9

I. ①影… II. ①刘… III. ①电影制作②电视节目制作
IV. ①J93②G222. 3

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第302972号

影视制作基础

作 者 刘东明
责任编辑 李 鹏
出版发行 现代出版社
地 址 北京市安定门外安华里504号
邮政编码 100011
电 话 010-64267325 010-64245264 (兼传真)
网 址 www.1980xd.com
电子邮箱 xiandai@vip.sina.com
印 刷 成都新千年印制有限公司
开 本 880 × 1230 1/32
印 张 11
版 次 2016年12月第1版 2016年12月第1次印刷
书 号 ISBN 978-7-5143-5255-9
定 价 63.00元

版权所有，翻印必究；未经许可，不得转载

前 言

当今时代，数字化浪潮席卷全球，波及人类生活的各个方面。在影视领域，正在进行的是从模拟技术向数字技术转变的革命，其核心是全面使用以计算机为基础的数字设备，从前期的拍摄设备到后期的处理设备，几乎涵盖了影视制作的全过程。数字设备与传统的模拟设备相比，功能更强、成本更低、更加易得，由此也宣告了平民影视时代的到来。在这个时代里，几乎每个影视爱好者，都可以挥舞着手中的数字设备，快速制作出属于自己的影视作品。

写作本书的目的，就是让那些喜欢或者从事影视创作的初学者们，了解数字影视的制作过程，掌握基础的制作技巧，尽快制作出自己的处女作品，从而向更加专业的目标前进。

本书不是严格意义上的影视教科书，没有讲述影视的起源与发展历程，没有介绍行业内的一些大师，没有涉及胶片电影技术，甚至没有罗列出任何一份分镜头脚本。因为这些内容对初学者来说过于抽象，起到的作用有限。作者只想通过简单的实例与讲解，尽量避免专业术语，使用通俗易懂的文字，触动读者的创作神经，激发读者的创作灵感，从而抓住那把进入影视殿堂的金钥匙。

本书把电影和电视剧放在一起进行讲解，因为它们的技术实现上是类似的，只不过电影更精细一些，电视剧相对粗放一些。从目前的发展趋势来看，电影和电视剧这两种形式，很难讲哪个会成为未来的主流。

数字技术每时每刻都在发展变化，各种新的制作软件和制作技术不断涌现。目前，在影视作品中已经能够创造出各种惟妙惟肖的虚拟影像。可以预见，将来的某个时候，影视中的人物完全可以通过电脑虚拟出来，真人的表演将不再是必需的。

因此，书中所及的技术，只是对目前的一些规律的总结，这些规律很可能将来要改变，被更新的形式所取代，在学习时要加以注意。

在该书的写作过程中，承蒙我的好朋友、影视界的老前辈陈大用老师对书稿进行审校，提了很多宝贵的意见，在此深表感谢。

2015年6月于威海



| | |
|----------------------------|------------|
| 第一章 影视制作的基本过程 | 001 |
| 1. 策划 | 001 |
| 2. 故事 | 001 |
| 3. 剧本 | 002 |
| 4. 选景 | 003 |
| 5. 剧组 | 004 |
| 6. 拍摄 | 005 |
| 7. 剪辑 | 006 |
| 8. 合成 | 007 |
| 9. 发行 | 008 |
| 第二章 策划 | 009 |
| 1. 创作的动机 | 009 |
| 2. 作品的归属 | 009 |
| 3. 作品的形式 | 010 |

| | |
|---------------------|------------|
| 4. 拍摄周期 | 011 |
| 5. 主要演员 | 011 |
| 6. 投资 | 012 |
| 7. 天才导演 | 013 |
| 8. 如何在影视界异军突起 | 014 |
| 第三章 故事 | 015 |
| 1. 故事的开头 | 015 |
| 2. 悬念 | 017 |
| 3. 事件与矛盾 | 018 |
| 4. 多条线索 | 019 |
| 5. 噱头 | 021 |
| 6. 细节 | 022 |
| 7. 类型剧 | 023 |
| 8. 故事的艺术性 | 025 |
| 第四章 剧本 | 026 |
| 1. 编剧的人选 | 026 |
| 2. 剧本与小说的区别 | 027 |
| 3. 剧本的结构 | 027 |
| 4. 文学剧本 | 029 |
| 5. 分镜头脚本 | 032 |

| | |
|-----------------------|------------|
| 6. 导演与编剧的关系 | 033 |
| 第五章 视听语言 | 035 |
| 1. 视听语言的性质 | 036 |
| 2. 叙事的难点 | 038 |
| 3. 视听与思维的关系 | 039 |
| 4. 思维的超越时空性 | 040 |
| 5. 视听语言的作用 | 041 |
| 6. 视听语言的具体表达方式 | 042 |
| 7. 运动的画面 | 044 |
| 8. 声音 | 045 |
| 9. 画框（镜头）的特性 | 045 |
| 10. 影视中的全方位感 | 048 |
| 11. 文字与视听语言 | 048 |
| 12. 视听语言的局限性 | 050 |
| 13. 视听语言的表现方式 | 051 |
| 14. 剪辑的思想 | 052 |
| 15. 剪辑师的人选 | 053 |
| 第六章 拍摄 | 055 |
| 1. 前期拍摄的素材数量 | 055 |
| 2. 摄像机 | 055 |

| | |
|-----------------------|-----|
| 3. 辅助摄像的器材 | 056 |
| 4. 设备的来源 | 059 |
| 5. 镜头 | 060 |
| 6. 摄像的技法 | 060 |
| 7. 画面的构图 | 061 |
| 8. 镜头的景别 | 063 |
| 9. 主观镜头和客观镜头 | 065 |
| 10. 固定镜头与运动镜头 | 066 |
| 11. 运动镜头的技法 | 069 |
| 12. 空镜头 | 070 |
| 13. 画面的方向性 | 070 |
| 14. 轴线 | 072 |
| 15. 人的审美特点 | 075 |
| 16. 特写镜头 | 076 |
| 17. 特写中人脸的位置 | 078 |
| 18. 脸部的大特写 | 079 |
| 19. 大全景镜头的特殊作用 | 079 |
| 20. 人与景的关系 | 080 |
| 21. 镜头中前景的作用 | 080 |
| 22. 场记 | 082 |
| 23. 避免穿帮镜头 | 083 |
| 24. 低成本微电影的创作模式 | 087 |

| | |
|----------------------|------------|
| 25. 新闻与影视的区别 | 088 |
| 26. 影视是一门特殊的技术 | 089 |
| 第七章 剪辑 | 090 |
| 1. 从简洁入手 | 090 |
| 2. 剪辑的原则 | 092 |
| 3. 镜头的取舍 | 097 |
| 4. 镜头的顺序 | 100 |
| 5. 单镜头 | 103 |
| 6. 镜头的长度 | 104 |
| 7. 镜头的连接 | 105 |
| 8. 动作剪辑要点 | 106 |
| 9. 对白剪辑 | 109 |
| 10. 追逃场景的剪辑 | 115 |
| 11. 打斗场景的剪辑 | 120 |
| 12. 从写实到写意 | 125 |
| 13. 时空的转换 | 126 |
| 14. 同一时空 | 127 |
| 15. 顺序时空 | 133 |
| 16. 平行时空 | 138 |
| 17. 跳跃时空 | 141 |
| 18. 回忆时空 | 147 |

| | |
|-----------------------|------------|
| 19. 闪回 | 148 |
| 20. 混合时空 | 150 |
| 21. 时空的缩放 | 151 |
| 22. 空镜头的运用 | 156 |
| 23. 时空的特征 | 160 |
| 24. 时空转换的一些技巧 | 160 |
| 25. 长镜头 | 171 |
| 26. 剪辑的节奏 | 176 |
| 27. 字幕 | 188 |
| 28. 视频广告中的“弱呈现” | 191 |
| 29. 后期处理的软件 | 191 |
| 第八章 合成 | 192 |
| 1. 画面的分辨率 | 192 |
| 2. 画面的色彩 | 195 |
| 3. 画面的修补 | 199 |
| 4. 分剪与拼剪 | 204 |
| 5. 简单的特技 | 206 |
| 6. 抠像 | 213 |
| 7. 电脑合成人像 | 215 |

第九章 声音 217

1. 声音的作用 217
2. 声音的属性 219
3. 声音的类别 228
4. 语言 228
5. 音乐 232
6. 音响 235
7. 客观语言的剪辑 236
8. 主观语言（声音）的剪辑 239
9. 声音剪辑的注意事项 243
10. 声音的处理 244
11. 影视录音设备 248
12. 影视录音技巧 254

第十章 照明 259

1. 照明的作用 259
2. 影视光学 261
3. 人的视觉特性 273
4. 影视照明的两种思想 278
5. 基本布光方法 279
6. 外景布光 281

| | |
|------------------|------------|
| 7. 内景布光 | 300 |
| 8. 人物布光 | 306 |
| 9. 抠像特技布光 | 310 |
| 10. 摄像与照明 | 311 |
| 11. 影视照明灯具 | 318 |
| 后 记 | 321 |

第一章 影视制作的基本过程

任何一部作品的诞生，都要经历一个过程，根据以往的经验，这个过程大致包括下列阶段：策划、故事、剧本、选景、剧组、拍摄、剪辑、合成、发行。

下面，按照影视制作的时间顺序，对这些过程进行简单地介绍。

1. 策划

一部作品在拍摄之前，首先要有一个想法：为什么要拍这部作品？拍成什么样、什么类型、受众的群体、故事从哪里找……包括一些具体的想法：什么时间开拍、投资多少、请什么样的演员、呈现的方式、发行的渠道等，这些工作就是策划的内容。有些作品是影视公司早先计划好的，有些作品是导演临时起意要拍的。

回顾电影的发展历史，大多数成功的作品都来自导演的创作冲动。

2. 故事

决定拍摄之后，首先得有个故事。故事可以取材于小说、



取材于剧本，也可以导演自己构思。如果是前两种情况，要向小说和剧本作者支付一定的费用，购买作品的拍摄版权。导演自己构思的故事不涉及版权的问题，可以先草拟出故事梗概，然后找编剧或者自己编写剧本。

选择故事的工作，可以由制片商完成，也可以由导演完成，还可以二者一起来完成。通常情况下，故事是由导演确定的，其中的道理很简单，导演必须对故事感兴趣，才能够激发出创作热情。此外，在选择故事时还应该考虑其他的因素，比如题材、市场、拍摄难度、拍摄周期、投资额度、主要演员等。

3. 剧本

故事大多用文字描述，而影视通过画面（和声音）呈现，二者在形式上是不一样的，导演必须明确这一点。故事中可以有心理描写，但影视作品中只有真实的画面。所以，想要把故事拍成影视作品，首先要进行从抽象到具象、从主观到客观的转变，这个工作是通过剧本体现的。把文学作品改编成剧本，往往是一件烦琐的工作。

剧本是为拍摄服务的，根据作用的不同，可分为文学剧本和分镜头剧本。

文学剧本主要由编剧完成，规定了要拍摄哪些内容。分镜头剧本由导演完成，把拍摄内容细化成一个个镜头，指导

现场的拍摄工作。

4. 选景

选景工作通常在文学剧本完成之后展开，由导演或副导演牵头，寻找或选择合适的拍摄地点或场所（统称为场景），场景分为外景和内景。选择外景时要考虑季节、气候、自然环境、人文环境、交通、安全等方面的因素，特殊的拍摄场景还要提前预约。图 1-1 是杭州的木坑竹海，是电影《卧虎藏龙》的主要外景地之一。



图1-1 杭州的木坑竹海

内景相对简单一些，泛指在建筑物内部拍摄的场景，可以选择实景，也可以在摄影棚中搭建布景。

场景的选择工作，直接关系到拍摄的质量和作品的投资，是一件比较重要的工作。近年来，各地纷纷兴建影视城，里面包含了不同年代、不同时期、不同风格的各种场景，而且有优质的后勤保障，为影视的拍摄提供了比较便利的条件。



图 1-2 是横店影视城中的仿古建筑。

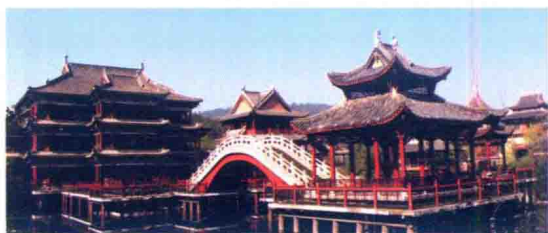


图1-2 横店影视城中的仿古建筑

场景确定后，导演开始制订详细的分镜头剧本，待剧组成立后即可进入场景开始拍摄。

5. 剧组

剧组成立并且集中在一起开始运作，标志着作品正式开机，从那时起，每天都要有一定的花费。

| 中文名 | 剧组 |
|-----|-----------------|
| 导演组 | 导演、副导演、执行导演、场记 |
| 制片组 | 制片主任、现场制片、生活制片等 |
| 剧务组 | 剧务主任、剧务、剧务助理 |
| 摄影组 | 摄影师、副摄影师、摄影助理等 |
| 美工组 | 总美术师、副美术师等 |
| 录音组 | 设录音师和录音员 |

图1-3 影视剧组的结构

在剧组中，两个人的作用非常重要：一个是导演，一个