

21世纪高等学校数字媒体艺术专业规划教材

Premiere影视动画数字 后期编辑应用教程

李振华 主编



学出版社

21世纪高等学校数字媒体艺术专业规划教材

Premiere影视动画数字 后期编辑应用教程

李振华 主编

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书内容包括非线性编辑及镜头语言运用、后期剪辑基础操作、视频转场特技、视频特效、音频特效、字幕制作、综合案例制作等。从基本编辑训练到高级编辑技巧的应用,从特效编辑基本功能的使用到特效的综合应用,使读者既能全面了解 Premiere 软件的强大功能,同时又能熟练掌握编辑特效的核心功能和基本用法,还能在懂得理论原理的基础上进行创作发挥。通过实际操作与理论分析相结合的编写方式,授人以渔,让读者在实际案例的制作过程中培养设计思维、掌握理论知识,最终提高动手能力、学习兴趣、激发创新意识。

本书可作为高等院校影视动画制作课程教材或教学参考书,也可作为影视后期编辑制作的广大从业人员自学指导书及影视非线性编辑培训班的教材。

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

Premiere 影视动画数字后期编辑应用教程/李振华主编.--北京:清华大学出版社,2016
21 世纪高等学校数字媒体艺术专业规划教材
ISBN 978-7-302-43687-4

I. ①P… II. ①李… 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(2016)第 084746 号

责任编辑:闫红梅

封面设计:常雪影

责任校对:胡伟民

责任印制:沈 露

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

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 刷 者:北京季蜂印刷有限公司

装 订 者:三河市漂源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:10.25 字 数:260 千字

版 次:2016 年 8 月第 1 版 印 次:2016 年 8 月第 1 次印刷

印 数:1~2000

定 价:25.00 元

产品编号:062754-01

当前人类社会由信息时代与知识经济时代,进入了创意时代。在这个飞速发展的时代里,跨文化传播与创新创业在全球迅速兴起,而影视艺术作为当今世界影响力最大的艺术创造和文化传播方式之一,在跨文化传播中具有最广泛的观众群和覆盖面。Premiere 是 Adobe 公司开发的影视编辑软件,它功能强大、易学易用,深受广大影视后期编辑人员和影视制作爱好者的喜爱,已成为这一领域最流行的软件之一。目前,我国大多数高职院校和培训机构的影视编辑相关专业,都将 Premiere 影视动画数字后期编辑作为一门重要的课程。

本书内容包括非线性编辑及镜头语言运用、后期剪辑基础操作、视频转场特技、视频特效、音频特效、字幕制作、综合案例制作等。从基本编辑训练到高级编辑技巧的应用,从特效编辑基本功能的使用到特效的综合应用,使读者既能全面了解 Premiere 软件的强大功能,同时又能熟练掌握编辑特效的核心功能和基本用法,还能在懂得理论原理的基础上进行创作发挥。通过实际操作与理论分析相结合的编写方式,授人以渔,让读者在实际案例的制作过程中培养设计思维和掌握理论知识,最终提高动手能力、学习兴趣,激发创新创业。

本书特色主要为如下三点:

1. 以培养学生的职业技能为主线设计教材的结构、内容和形式。合理搭配基础知识和实践知识的比例。基础知识以“必需、够用”为度,强调专业技术应用能力的训练,适当增加实训比重。
2. 符合高职学生的学习特点和认知规律。对基础理论和方法的论述清晰、简洁,多采用图表表达信息,增加相关技术在生产实践中的应用实例,引导学生主动学习。
3. 教材内容紧随技术和经济的发展而更新,及时将新知识、新技术、新工艺和新案例等引入教材,同时注重吸收最新的教学理念。

本书由浙江商业职业技术学院的李振华策划、设计、统稿与编写。本书在出版过程中得到了清华大学出版社闫老师积极的鼓励和帮助,在此表示真挚的感谢;同时,也感谢编辑老师对书稿认真负责的整理工作。另外,本书在编写过程中,阅读、参考了大量国内外相关专家的书籍、博客、资料或相关课件,并从中获得了灵感和启示,但未能在注释或参考文献中一一列出,在此特向这些参考文献的作者致歉并表示由衷的感谢!此外,限于作者学识,时间仓促,书中难免有不妥之处,诚挚地希望专家和读者批评、指正和帮助,以便改进和提高。书山有路勤为径,学海无涯苦作舟,影视动画数字后期编辑应用软件 Premiere 一定要勤学多练,方能在技艺融通之路上不断精进。愿此书能为影视动画制作提供指引。

李振华

浙江商业职业技术学院

2016 年 1 月

第1章 非线性编辑及镜头语言运用	1
【场景导入】	1
1.1 动画发展简史与动画绘制工具	1
1.1.1 动画起源与发展简史	1
1.1.2 动画绘制常用工具	4
1.2 线性编辑与非线性编辑	6
1.2.1 线性编辑	6
1.2.2 非线性编辑	6
1.2.3 非线性编辑的特点	7
1.2.4 非线性编辑的应用	7
1.3 非线性编辑与DV	7
1.4 镜头技巧与组接方式	8
1.4.1 镜头运用	8
1.4.2 镜头的一般规律和方法	9
1.5 电影蒙太奇	11
1.5.1 蒙太奇的概述	11
1.5.2 蒙太奇分类	12
1.5.3 蒙太奇组接	13
第2章 数字后期编辑基础	14
【场景导入】	14
2.1 Adobe Premiere 软件概述	14
2.2 数字后期剪辑操作流程	18
2.3 剪辑素材	19
2.4 编辑素材	23
2.5 创建新素材	25
2.6 实训：镜头的快慢处理	28
第3章 视频转场效果	29
【场景导入】	29
3.1 转场的概述	29
3.2 转场特技设置	30
3.3 高级转场特技	31

3.4 实训：创建 3D 转场效果	40
-------------------------	----

第 4 章 视频特效应用	41
--------------------	----

【场景导入】	41
--------------	----

4.1 应用视频特效	41
------------------	----

4.2 视频特效与特效操作	42
---------------------	----

4.3 实训：快速模糊效果	69
---------------------	----

第 5 章 音频特效	71
------------------	----

【场景导入】	71
--------------	----

5.1 音频特效	71
----------------	----

5.2 使用调音台调节音频	72
---------------------	----

5.3 调节音频	73
----------------	----

5.4 使用时间线窗口合成音频	74
-----------------------	----

5.5 分离和链接视频和音频	75
----------------------	----

5.6 添加音频特效	75
------------------	----

5.7 实训：音频的淡入与淡出	78
-----------------------	----

第 6 章 字幕制作	79
------------------	----

【场景导入】	79
--------------	----

6.1 创建字幕的基本流程	79
---------------------	----

6.2 字幕编辑面板	80
------------------	----

6.3 创建字幕文字对象	81
--------------------	----

6.4 编辑与修饰字幕文字	82
---------------------	----

6.5 创建运动字幕	85
------------------	----

6.6 实训：创建编辑字幕	86
---------------------	----

第 7 章 叠加与抠像	88
-------------------	----

【场景导入】	88
--------------	----

7.1 叠加与抠像概述	88
-------------------	----

7.2 叠加与抠像技术	90
-------------------	----

7.3 实训：制作抠像效果	96
---------------------	----

第 8 章 影片输出	98
------------------	----

【场景导入】	98
--------------	----

8.1 设置输出参数	98
------------------	----

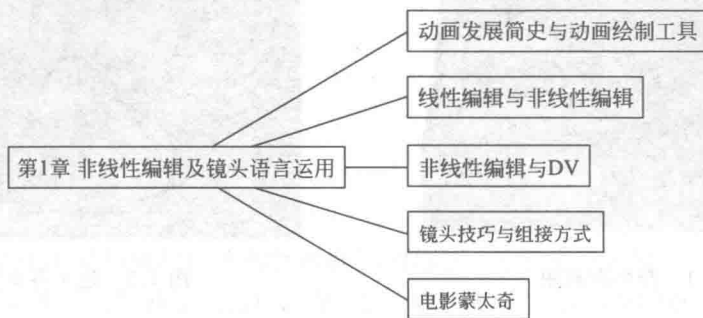
8.2 使用 Adobe Media Encoder 进行输出	106
---------------------------------------	-----

8.3 实训：2015 年旅游采风记录影片的制作	108
--------------------------------	-----

第 9 章 综合案例及实训	109
【场景导入】	109
9.1 制作流程	109
9.2 动画：爱再度归来	111
9.3 动画：寻猫	116
9.4 动画：一方诸侯	119
9.5 综合实训	122
第 10 章 双证融通训练试题	124
试题 1(2005 年 5 月试题三)	125
试题 2(2005 年 5 月试题六)	127
试题 3(2006 年 5 月试题三)	129
试题 4(2007 年 11 月试题一)	131
试题 5(2008 年 11 月试题一)	133
试题 6(2008 年 11 月试题二)	135
试题 7(2008 年 11 月试题五)	137
试题 8(2010 年 5 月试题二)	139
试题 9(2010 年 5 月试题三)	142
试题 10(2010 年 5 月试题四)	145
试题 11(2011 年 5 月试题四)	147
附录 A Adobe Premiere Pro CS3 菜单详解	150
A.1 文件菜单	150
A.2 编辑菜单	151
A.3 项目菜单	152
A.4 素材菜单	152
A.5 序列菜单	153
A.6 标记菜单	153
A.7 字幕菜单	154



第1章 非线性编辑及镜头语言运用



【场景导入】

某学院动画工作室,几位学生就影视动画制作的方式进行了讨论。李同学说,影视动画现在主要指以三维数字影像技术为主的三维动画,其效果呈现远非二维动画所能比拟。王同学说,三维动画是影视动画中重要的一类,而二维动画的表现因依托动画设计制作人的手法、技艺,体现设计制作人员的文化修养与设计绘画功底,能够为动画赋予更多的原创“味道”。那么,二维与三维动画究竟是采用线性编辑还是非线性编辑?与其对应的镜头技巧与组接方式又有哪些?

本章主要介绍非线性编辑及镜头语言的运用,重点掌握镜头的一般规律和方法、蒙太奇技巧的作用及镜头组接蒙太奇。本章的内容只要求学生基本了解即可。

1.1 动画发展简史与动画绘制工具

1.1.1 动画起源与发展简史

两万五千年前的石器时代洞穴上的野牛奔跑图(如图 1.1 所示),是人类试图捕捉动作的最早证据。在一幅图上把不同时间发生的动作画在一起,这种“同时进行”的概念间接显示了人类“动”的欲望。文艺复兴时期,达·芬奇画作上(如图 1.2 所示)的人有四只胳膊,表示双手上下摆动的动作。

1824 年,英国人皮特·马克·罗葛特首先发现了视觉暂留。

1824 年,英国人约翰·A·帕瑞思发明了“幻盘”(或留影盘)。圆盘的一面画了一只鸟,另外一面画了一个空笼子,当圆盘被旋转时,鸟在笼子里出现了。

1832 年,比利时人约瑟夫·普拉托把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆盘上,圆盘可以在机器的带动下转动。这部机器还有一个观察窗,用来观看活动图片效果。在机器的带动下,圆盘低速旋转。圆盘上的图片也随着圆盘旋转,从观察窗看过去,图片似乎动了

起来,形成动的画面,这就是原始动画的雏形。

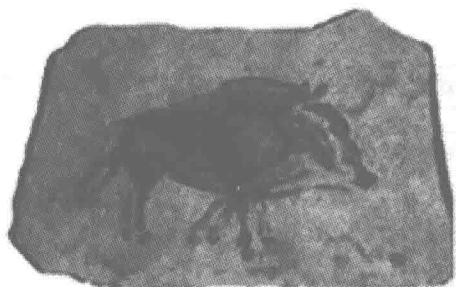


图 1.1 野牛奔跑图

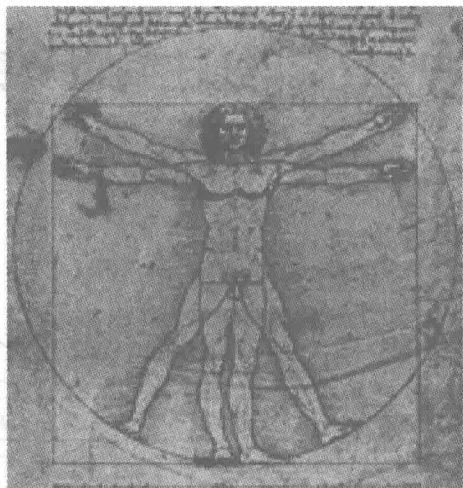


图 1.2 达·芬奇画作

1906年,美国人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿制作出一部接近现代动画概念的影片,片名叫《滑稽脸的幽默相》,该片被誉为是世界上第一部动画片。

1908年,法国人埃米尔·科尔首创用负片制作动画影片,所谓负片,是影像与实际色彩恰好相反的胶片,如同今天的普通胶卷底片。采用负片制作动画,从概念上解决了影片载体的问题,为今后动画片的发展奠定了基础,同时科尔也被称作是“现代动画之父”。

1909年,美国人温瑟·麦凯用一万张图片表现了一段动画故事《恐龙葛蒂》(如图 1.3 所示),这是迄今为止世界上公认的第一部像样的动画短片。

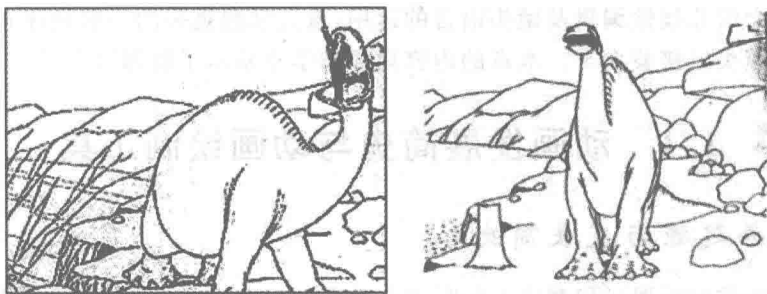


图 1.3 恐龙葛蒂

1913年,美国人伊尔·赫德创造了新的动画制作工艺“赛璐璐片”,他先在塑料胶片上画动画片,然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成动画电影。多少年来,这种动画制作工艺一直被沿用着。

1928年,华特·迪士尼创作出了第一部有声动画《威利号汽船》(如图 1.4 所示);1937年,又创作出第一部彩色动画长片《白雪公主和七个小矮人》。他逐渐把动画影片推向了颠峰,在完善了动画体系和制作工艺的同时,还把动画片的制作与商业价值联系了起来,被人们誉为“商业动画之父”。

1995 年,皮克斯公司制作出第一部三维动画长片《玩具总动员》(如图 1.5 所示),使动画行业焕发出新的活力。

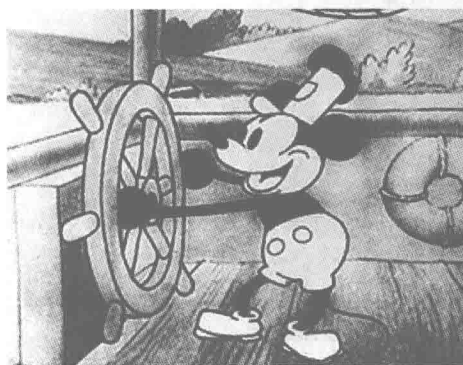


图 1.4 威利号汽船

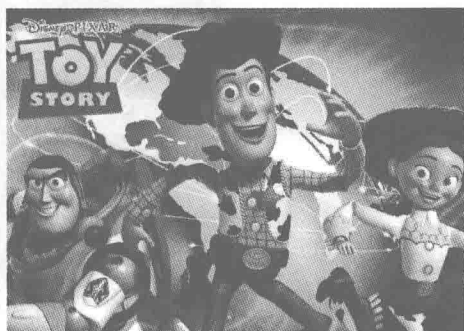


图 1.5 玩具总动员

随着计算机在影视领域的延伸和制作软件的增加,三维数字影像技术扩展了影视拍摄的局限性,在视觉效果上弥补了拍摄的不足,在一定程度上电脑制作的费用远比实拍所产生的费用要低的多,同时为剧组因预算费用、外景地天气、季节变化而节省时间。制作影视特效动画的计算机设备硬件均为 3D 数字工作站。制作人员的专业有计算机、影视、美术、电影、音乐等。影视三维动画从简单的影视特效到复杂的影视三维场景都能表现得淋漓尽致。

动画按照工艺技术可以分为:平面手绘动画、立体拍摄动画、虚拟生成动画、真人结合动画等。按照传播媒介可以分为:影视动画、电视动画、广告动画、科教动画等。按照动画性质可以分为:商业动画、实验动画等。

中国的动画创作受到美国动画的影响比较多。1956 年,钱家骏等人拍摄的我国第一部彩色动画片《乌鸦为什么是黑的》在国外首次获奖。自 1956 年起,中国动画的拍摄进入了全色彩片的阶段,并摸索出发扬民族风格的创作道路。1956 年特伟导演的《骄傲的将军》和 1958 年王树忱导演的《过猴山》,是这一时期的优秀作品。1957 年,万古蟾带领一组人组成剪纸片实验小组,开始筹拍剪纸片。1958 年,经过一年多的艰苦奋斗,《猪八戒吃西瓜》这部中国第一部剪纸动画片终于于 1958 年 9 月试制成功。1960 年,虞哲光在儿童折纸和手工劳动基础上首创了第一部折纸片《聪明的鸭子》。1961 年,美术电影制片厂的动画师们从齐白石作品的笔法入手,集体创作出中国首部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》。如图 1.6 所示为水墨动画的代表作《小蝌蚪找妈妈》。21 世纪 60 年代初,万籁鸣和唐澄导演了《大闹天宫》。历经四年完成的鸿篇巨作把民族风格推向了极致。

中国动画始终致力于创作一条具有本国特色的道路,坚持民族绘画传统,在改革开放以后,世界动画的大潮中也未放弃这一宗旨。中国的动画行业从动画作家、工作室再到企业,全部都在借鉴国外先进技术手法,整合现有资源,突破动画瓶颈,摆脱地域性的束缚,力求增强自身原创魅力,逐渐走向成熟,得以良性发展。注重在动画片中洋溢活泼清新的气息,给人以美的启迪。同时又十分注重教化意义,在动画片的创作中秉承“寓教于乐”,使动画片不致流于肤浅的纯娱乐搞笑。在影片类型上具有代表性的中国动画就是水墨动画。

2015 年,中国动画涌现出《大圣归来》、《魁拔》、《秦时明月》等诸多优秀作品。以《大圣归来》为例,一路扶摇直上,最终斩获 9.56 亿元人民币的票房业绩,成功夺得中国动画电影

最高票房纪录,成为国产动漫电影史上的票房新标杆。

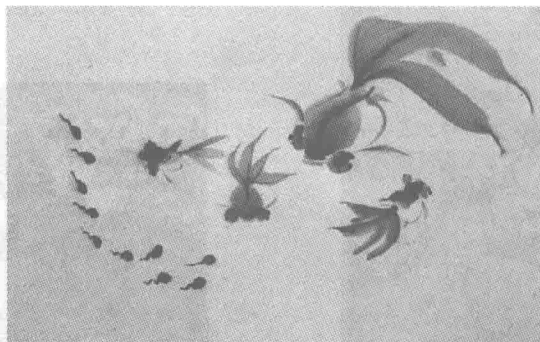


图 1.6 小蝌蚪找妈妈

1.1.2 动画绘制常用工具

用计算机绘制动画大致有两种方法。一种方法就是先用传统工具手绘,然后用扫描仪扫描到足够的精度之后再进行图像处理软件中进行上色和处理。另外一种方法就是直接在电脑软件中用鼠标或数位板绘制。由于鼠标绘制操作起来不是很方便,同时使用数位板较鼠标能够绘制出更完美的效果,因此建议使用数位板。下面将动画绘制工具说明如下。

1. 铅笔

铅笔是动画制作过程中最基本的工具。在进行风格设计,分镜头台本编写,设计稿的描绘,绘制原画与背景等情况都需要使用铅笔。铅笔又分为普通铅笔、自动铅笔和彩色铅笔三种。自动铅笔主要用于修形,加动画,一般采用 0.3mm、0.5mm、0.7mm 大小的 2B 铅笔笔芯,使用这样笔芯拷贝时线条均匀,清晰,容易修改。彩色铅笔分为红、蓝两种,红色常用于正稿和需要强调的地方,如对位线等处;蓝色多用于绘制草稿和阴影处。

2. 动画纸

动画纸也是最基本的动画制作工具。动画纸用来画镜头画面设计稿、原画、动画;并且上面有统一定位的钉孔。动画纸在本质上和普通的白纸并无多大区别,只是动画纸有特定的大小规格,并且打有定位孔,同时在纸的硬度和透明度上也有一定的要求。动画纸在动画制作公司还没有普及无纸化电脑动画时,是动画公司里最大的消耗材料。

3. 定位尺

定位尺,只是形状像尺,但没有刻度。定位尺用来固定动画设计稿、动画纸、赛璐璐片和背景等,以使它们位置吻合,成为一个整体。如果没有定位尺,就不能保证动画纸张间的准确定位,一切动作设计也就无从实现了。

4. 拷贝桌

拷贝桌又称为透写桌,是制作动画的专业工具,主要就是由一个灯箱上面覆盖一块毛玻璃或亚克力板所组成。使用时将多张画稿重叠在一起,可以很清楚地看到底层画稿上的图,并拷贝或者修改画到第一张纸上。拷贝桌上部是拷贝台,下部是金属框架。其中拷贝台是关键设备,下部的金属框架主要是为了支撑整个拷贝桌。如图 1.7 所示为拷贝桌。

5. 扫描仪

扫描仪是利用光电技术和数字处理技术,以扫描方式将画好的动画信息转换为数字信

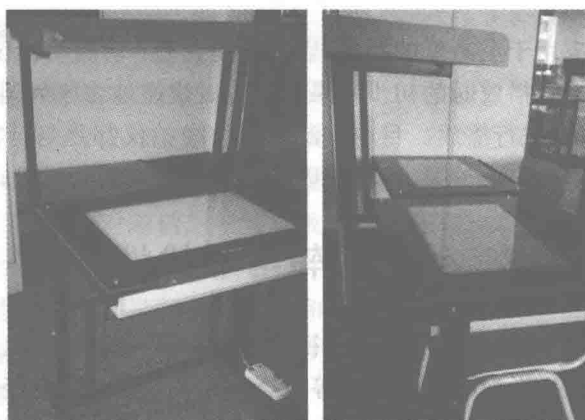


图 1.7 拷贝桌

号的装置。扫描仪通常被用于计算机外部仪器设备,是通过捕获图形并将之转换成计算机可以显示、编辑、存储和输出的数字化输入设备。照片、文本页面、图纸、美术图画、照相底片、菲林软片,甚至纺织品、标牌面板、印制板样品等三维对象都可作为扫描对象,扫描仪提取并将原始的线条、图形、文字、照片、平面实物转换成可以编辑及加入文件中的装置。如图 1.8 所示为扫描仪。

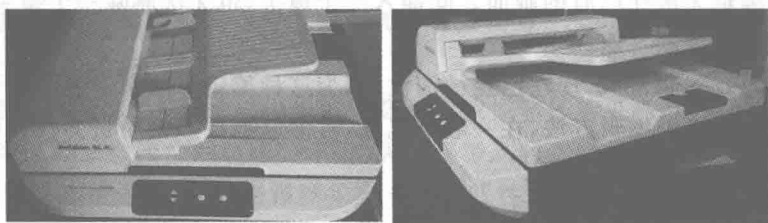


图 1.8 扫描仪

6. 手写板

手写板对计算机来说是一种输入设备,其作用和键鼠类似。其通过各种方式将笔或者手指走过的轨迹记录识别出来。数位电磁板和压感式电磁板的工作原理都是采用了电磁感应技术。它由手写笔发射出电磁波,由写字板上排列整齐的传感器感应到后,计算出笔的位置报告给计算机,然后由计算机做出移动光标或其他相应动作。由于电磁波不需要接触也能传导,所以手写笔即使没有接触到写字板,写字板也能感应到,这样就使书写更加流畅。如图 1.9 所示为手写板。

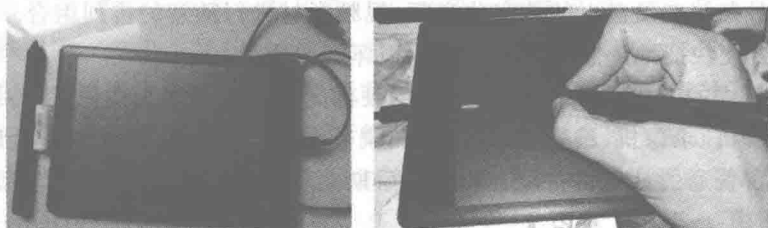


图 1.9 手写板

7. 线拍仪

动画扫描仪主要应用于动画纸的扫描,以及后期处理;动画动检仪也被称为线拍仪,用于检测动画序列帧在连续播放时的初步效果。它可以快速地将序列帧或序列帧初稿拍摄下来,并根据所需要的速度进行播放。目前广泛使用的线拍仪都是与计算机以及专用线拍软件相结合的产品。线拍仪由线拍架、计算机以及线拍软件三部分组成。

1.2 线性编辑与非线性编辑

影视动画,顾名思义就是动画电影。影视动画涉及影视特效创意、前期拍摄、影视二维/三维动画、特效后期合成、影视剧特效动画等。当前影视后期剪辑已经从早期的模拟视频的线性编辑时代完全转到数字视频的非线性编辑时代,这是影视后期剪辑的革命性飞跃。

1.2.1 线性编辑

线性编辑是指录像机通过机械运动使磁头以 25 帧/秒的模拟视频信号顺序记录在磁带上,然后再寻找下一个镜头,接着进行记录工作,通过一对一或二对一的台式编辑机将母带上的素材剪接到第二版的完成带。使用这种编辑方法,在编辑时也必须按顺序寻找所需要的视频画面。

使用线性编辑无法在已有的画面之间插入一个镜头,也无法删除一个镜头,除非把这之后的全部画面重新录制一遍。

线性编辑的效率非常低,现在已经被淘汰,因为这种编辑方法常常因为一个小小的细节而前功尽弃。使用这种编辑方法,在一般情况下,常常以牺牲节目质量为代价而省去重新编辑的麻烦。

1.2.2 非线性编辑

非线性编辑是指应用计算机图像技术,在计算机中对原始素材进行各种反复的编辑操作而不影响节目和素材的质量,把最终编辑好的结果输出到存储介质(计算机硬盘、磁带、录像机和光盘)上的一系列完整的工艺过程。

非线性编辑基本上是用以计算机为载体的数字技术设备代替传统制作工艺中十几套机器来完成影视后期剪辑合成以及其他特技的制作。

非线性编辑的优势主要体现在以下几个方面。

(1) 素材被数字化存储在计算机硬盘上,存储的位置是并列平行的,与原始素材输入到计算机时的先后顺序无关。

(2) 可以对存储在硬盘上的数字化音频、视频素材进行随意的排列组合。

(3) 可以方便快捷地随意修改图像而不损坏图像质量。

随着科学技术的进步,非线性编辑系统的硬件高度集成化和小型化,将传统的线性编辑制作系统中字幕机、录像机、编辑机、切换机和调音台等外部设备集成到一台计算机中。现在用户使用一台普通的计算机并配合相应的后期制作软件,在家里就可以完成影视节目的后期剪辑。

1.2.3 非线性编辑的特点

非线性编辑的特点主要有以下几个方面。

(1) 非线性编辑是对数字视频文件的编辑和处理。与其他文件的处理方法相同,在计算机中可以对数字视频文件随意进行编辑和重复使用而不影响质量。

(2) 非线性编辑过程只是对编辑点的特技效果的记录,所以在剪辑过程中随意修改、复制和调动画面前后顺序而不影响画面的质量。

(3) 可以对采集的素材文件进行实时编辑和预览。

(4) 非线性编辑系统功能高度集成化、设备小型化,可以和其他非线性编辑系统及个人计算机实现网络资源共享。

1.2.4 非线性编辑的应用

非线性编辑其实就是制作影视节目的一个工具,是把编导人员的想法编成现实的途径。

1. 非线性编辑的种类

非线性编辑大致可以分为以下3类。

(1) 娱乐类,主要面对家庭用户。

(2) 准专业类,主要面对小型电视台、专业院校、广告公司和商业用户等。

(3) 专业级配置,主要面对大中型电视台和广告公司等。

2. 非线性编辑的组成

随着科学技术的发展、各种硬件设备的升级和非线性软件的更新,以前高档的非线性编辑设备现在都可能处于被淘汰的边缘。不过,无论哪种品牌和型号,非线性编辑系统始终由3个部分组成,即计算机主机、广播级视频采集卡和非线性编辑软件。

1.3 非线性编辑与 DV

将非线性编辑与数字摄像机(DV)放在一起介绍,并不是说它们归属于同一个系统,而是因为DV是收集素材最快捷的途径,为影视后期制作带来了极大的方便。DV替代各种专业摄像机是影视行业的一个发展趋势,也是影视编辑进入普通家庭的最好途径。

影视后期编辑所涉及的内容非常广泛,并不是熟练掌握某个软件就足够的。学习后期剪辑软件的目的是为了制作出好的影视作品,要达到这一目的,除了熟练掌握后期制作软件之外,还必须了解与影视后期制作相关的知识。

随着科学的发展、数码技术的不断成熟,DV已进入普通家庭,这为广大影视爱好者提供了丰富的素材来源。这里主要针对前期拍摄和后期制作注意事项做一个大致的介绍。

经常看到很多DV爱好者拿着DV漫无目的地拍摄,这样不仅浪费时间、精力和资源,也会影响良好拍摄习惯的养成。作为一个后期编辑人员来说,在每次拿起摄像机拍摄之前,首先应该考虑这次拍摄的目的和用途。建议把精力多花在拍摄前的酝酿和准备阶段,拍摄时才会有的放矢、事半功倍,这样才能收集到高质量的素材,给后期剪辑工作带来方便。对于所有DV爱好者来说,认识到这一点尤其重要。

1.4 镜头技巧与组接方式

镜头是构成影片的最小单位。从拍摄的思维角度来说,镜头是连续拍摄的一段视频画面,是电影的一种表达方式。

1.4.1 镜头运用

在很大程度上,电影语言是指镜头的运用。在文学写作当中,常用倒叙、顺序、插叙等方法叙事,这些方法运用到电影当中,就成为蒙太奇。蒙太奇的运用实际上是指镜头的运用。

1. 推镜头

对推镜头的叙述有以下两种方式。

- (1) 被摄对象固定,将摄像机由远而近推向被摄对象。
- (2) 通过变焦距的方式,使画面的景别发生由大到小的连续变化。

使用推镜头可以模拟一个前进的角色观察事物的方式,在推镜头的过程中,被摄对象面积越来越大,逐渐占据整个画面。

推镜头的主要作用有以下几个方面。

- (1) 用来引导观众的视线,凸显全局中的局部、整体中的细节,以此强调重点形象或者突出某些重要的戏剧元素。
- (2) 模拟从远处走近的角色的主观视线或者注意中心的变化,给观众身临其境的感受。
- (3) 给观众的视觉感受是主题越来越近,主体的动作和情绪表达也越来越清晰,观众与表演者的距离缩短,更容易走近角色内心。

2. 拉镜头

拉镜头有以下两种叙述方式。

- (1) 被摄对象固定,将摄像机逐渐远离被摄对象。
- (2) 运用变焦距的方式,使画面的景别发生由小到大的连续变化。

使用拉镜头可以模拟一个远离的角色观察事物的方式,在拉镜头的过程中,被摄对象面积越来越小。

拉镜头的主要作用有以下几个方面。

- (1) 表现镜头主体与环境的关系。
- (2) 表现角色精神的崩溃。
- (3) 表现角色退出现场。

3. 摇镜头

摇镜头是指摄像机位置不变,摄像机镜头围绕被摄对象做各个方向、各种形式的摇动拍摄得到的运动镜头形式。

摇镜头主要用来表现环顾周围环境的空间展现方式。摇镜头的作用有以下几个方面。

- (1) 展示广阔空间。
- (2) 模拟角色主观视线。
- (3) 变换镜头主体。
- (4) 辅助角色位移表现场面调度。

(5) 表现主体运动。

4. 移镜头

移镜头是指在被摄对象固定、焦距不变的情况下,摄像机做某个方向的平移拍摄。移镜头主要用来代表角色的主观视线,也可以作为导演表达创作意图的工具。

移镜头主要包括了横移、竖移、斜移、弧移、前移、后移和跟移。

移镜头的作用有以下几个方面。

- (1) 展现连续空间的丰富细节。
- (2) 使用前移和后移镜头来展现多层次空间。
- (3) 展现场景,引出叙事。
- (4) 辅助场景转换。

5. 甩镜头

甩镜头也称扫镜头,是指一个对象飞速摇向另一个对象。

甩镜头的作用主要有以下几个方面。

- (1) 增强视觉变化的突然性和意外性。
- (2) 表达紧张和激烈的影片气氛。
- (3) 连续两个镜头,使两个镜头连接在一起而不露剪辑痕迹。

6. 跟镜头

跟镜头是指摄像机镜头与被摄对象的运动方向一致且保持等距离运动。跟镜头能保持对象的运动过程的连续性与完整性。

跟镜头的作用主要有以下几个方面。

- (1) 展现角色运动的同时,表现角色的形态和神态。
- (2) 引出新场景。

7. 旋转镜头

旋转镜头是指机位不动旋转拍摄或者摄像机围绕被摄物体旋转拍摄。

旋转镜头的作用主要有如下几个方面。

- (1) 表现角色眼中形象的变化。
- (2) 表达画面后的情绪或者思想。
- (3) 增强艺术的感染力。

8. 晃动镜头

晃动镜头是指摄像机做前后、左右的摇摆。

晃动镜头的作用主要有如下几个方面。

- (1) 模拟乘车、乘船、地震等效果。
- (2) 表示头晕、精神恍惚等主观感受。

1.4.2 镜头的一般规律和方法

影视后期剪辑的主要任务是将镜头按照一定的排列次序组接起来,使镜头能够延续并使观众能够看出它们是融合的完整统一体。要达到这一点,在后期剪辑中一定要遵循镜头发展和变化的规律。

镜头的发展和变化规律主要有以下几点。

(1) 符合人的思维方式和影视表现主题

要使观众看懂制作的影视作用并满足观众的心理要求,镜头的组接一定要符合生活逻辑和思维逻辑,而且影视节目的主题与中心思想要明确。

(2) 景别的变化要“循序渐进”

在拍摄过程中要注意,有两种方式不宜用于后期组接。一是在拍摄一个场景的时候,景别的发展过分激烈;二是景别的变化不大,而且拍摄角度变化也不大。

作为一个摄影师在拍摄的过程中一定要遵循景别的发展变化规律,循序渐进地变换镜头。

在影视后期剪辑中一定要注意,同一机位,同景别又是同一个主题的画面不能组接在一起。因为它们之间的景别变化小,角度变化也不大,一幅幅画面看起来雷同,接在一起就像同一个镜头在不断地重复。只要画面中的景物稍有变化,就会在人的视觉中产生跳动或者使人感觉一个长镜头被剪断了好多次,破坏了画面的连续性。

(3) 拍摄方向和轴线规律

在影视后期剪辑中要遵循轴线规律,否则两个画面接在一起主体对象会出现“撞车”现象。

在拍摄过程中,一般情况下,摄像师不能越过轴线,到另一侧进行拍摄。如果为了特殊表现的需要,在越过轴线的时候,也要使用过渡镜头,这样才能不使观众产生误会。

(4) “动”接“动”、“静”接“静”

“动”接“动”是指画面中同一主题或者主体的动作是连贯的,可以动作接动作,得到连贯、简洁过渡的目的。

“静”接“静”是指两个画面中的主体运动是不连贯的,或者它们中间有停顿,那么这两个镜头的组接,必须在前一个画面主体做完一个完整动作停下来后,接入另一个从静止到开始的运动镜头。

为了特殊表现的需要,也可以“静”接“动”或“动”接“静”。这需要读者自己在实践中不断地摸索和总结。

(5) 镜头组接的时间长度

在影视后期剪辑中,每个镜头的停滞时间长短不一定相同,要根据表达内容的难易程度、观众的接受情况和画面构图等因素来确定。例如,景别选择不同,包含在画面中的内容也不同。远景、中景等大景别的画面包含的内容比较多,观众需要看清楚这些画面中的内容,所需要的时间就相对要长。而对于近景、特写等小景别的画面,所包含的内容较少,观众只需要短时间就可以看清楚,所以画面停留的时间可以短一些。

即使在同一画面,亮度高的部分比亮度低的部分更能引起人们的注意。因此,如果该画面要表现亮的部分,停滞时间应该短些;如果要表现暗的部分,停滞时间就应该长一些。在同一画面中,动的部分比静的部分更能引起人们的注意,如果要重点表现动的部分,画面停滞时间则要短些;表现静的部分,则画面停滞的时间应该稍微长一些。

(6) 影调色彩的统一

在影视后期剪辑中无论是黑白还是彩色画面的组接,都应该保持画面色调的一致性。如果把明暗或者色彩对比强烈的两个镜头组接在一起,就会使人感到生硬和不连贯,进而影响画面内容的表达。