



After Effects CS6

影视特效与栏目包装

实战全攻略

(第2版)

张艳钗 符应彬 主 编
李文锋 黎瑞成 赵宝春 副主编



全彩印刷

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 (第2版)

张艳钗 符应彬 主 编

李文锋 黎瑞成 赵宝春 副主编

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书是专为影视特效及栏目包装后期制作人员编写的全实例型图书,所有的案例都是作者多年设计工作的积累。本书的最大特点是实例的实用性强,理论与实践结合紧密,通过精选最常用、最实用的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,详细讲解了在影视制作中应用最为普遍的基础动画设计、合成与三维空间特效、蒙版与遮罩动画、文字动画制作、色彩控制与素材抠像、音频特效的应用、超级粒子的应用、光线特效制作、电影特效表现、绘制风格艺术表现、主题宣传片头、娱乐节目风格表现、电视栏目包装的制作、视频的渲染与输出等,全面详细地讲解了影视后期动画的制作技法。

本书配套的多媒体DVD教学光盘,提供有本书所有案例的素材、结果源文件和制作过程的多媒体交互式语音视频教学文件,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,还可以用作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/张艳钗, 符应彬主编. —2版. —北京:清华大学出版社, 2016

ISBN 978-7-302-45157-0

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第232926号

责任编辑:章忆文 陈立静

装帧设计:刘孝琼

责任校对:吴春华

责任印制:杨 艳

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:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm 印 张:17 字 数:413千字

(附DVD 1张)

版 次:2013年2月第1版 2016年11月第2版 印 次:2016年11月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:65.00元

产品编号:070153-01

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,可以高效且精确地制作出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。

现在,After Effects已经被广泛地应用于数字和电影的后期制作中,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,详细讲解了在影视制作中应用最为普遍的基础动画设计、三维空间特效制作、蒙版遮罩动画、文字特效的制作、色彩控制与素材抠像、音频特效的应用、超级粒子的应用、光线特效制作、电影特效表现、绘制风格艺术表现、主题宣传片头、娱乐节目风格表现、电视栏目包装的制作、视频的渲染与输出等,全面详细地讲解了影视后期动画的制作技法,对读者迅速掌握After Effects的使用方法、迅速掌握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及After Effects的操作界面。

第2章主要讲解基础动画的控制。本章从基础入手,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章主要讲解合成与三维空间动画的制作。本章通过几个实例,详细讲解合成与三维空间动画的制作,掌握多合成及三维空间动画的制作技巧。

第4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;蒙版图形的羽化设置;蒙版节点的添加、移动及修改技巧,另外讲解了轨道跟踪的使用技巧。

第5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、路径字、清新文字等各种特效文字的制作方法和技巧。

第6章主要讲解色彩控制与素材抠像,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7章主要讲解音频特效的使用方法,Audio Spectrum(声谱)、Audio Waveform(音波)、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8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。通过对本章内容的学习,掌握粒子的运用技巧。

第9章主要讲解运用特效来制作各种光线,包括使用Bezier Warp(贝赛尔弯曲)特效调节出弯曲光线以及通过使用Vegas(描绘)特效制作出光线沿图像边缘运动的画面效果。

第10章主要讲解电影特效中一些常见特效的制作方法，通过讲解电影特效中的几个常见特效的制作方法，掌握电影中常见特效的制作方法和技巧。

第11章主要讲解绘制风格艺术表现，通过固态层绘制路径、利用3D Stroke(3D笔触)特效为路径描边，添加粒子动画，关键帧的多次建立。

第12章主要针对主题宣传片头艺术制作的案例，通过添加Hue/Saturation(色相/饱和度)、Color Key(色彩键)、Shine(光)特效，制作出流动的烟雾、镂空版字以及发光体等效果。

第13章主要讲解具有娱乐风格案例的制作方法，如今许多娱乐节目都以令人开心、快乐、充满激情为主题进行节目的包装，使人看后心情愉悦，而这些包装的制作方法通过After Effects软件自带的功能可以完全表现出来。

第14章主要讲解电视栏目包装表现，以几个实例来讲解与电视包装相关的制作过程。通过本章的学习，让读者不仅可以看到成品的包装，而且可以学习到其中的制作方法和技巧。

第15章讲解影片的渲染和输出的相关设置，以及常见的几种格式的输出方法，掌握影片渲染与输出的方法和技巧。

本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。

本书配套的多媒体DVD教学光盘，506分钟超长教学时间，近4G超大容量，55堂全程同步高清语音多媒体教学录像，包括基础动画设计、合成与三维空间特效、蒙版与遮罩、文字动画制作、色彩控制与素材抠像、音频特效的应用、超级粒子的应用、光线特效制作、电影特效表现、绘制风格艺术表现、主题宣传片头、娱乐节目风格表现、电视栏目包装的制作、视频的渲染与输出等，全面详细地讲解了影视后期动画的制作技法，真正做到多媒体教学与图书互动，使读者从零起步，快速跨入高手行列！

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

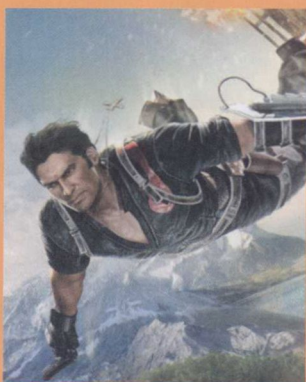
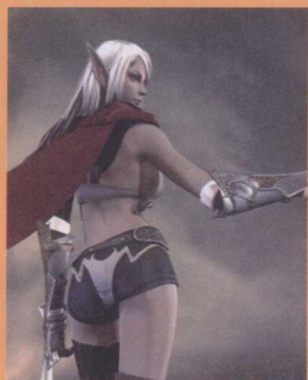
本书由张艳钗、符应彬任主编，李文锋、黎瑞成、赵宝春任副主编。在此感谢所有创作人员对本书付出的艰辛。

在创作的过程中，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smbook@163.com与我们联系。

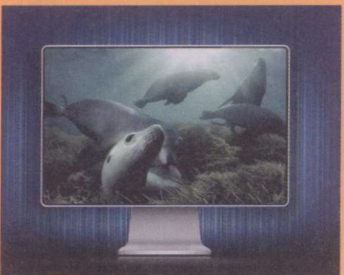
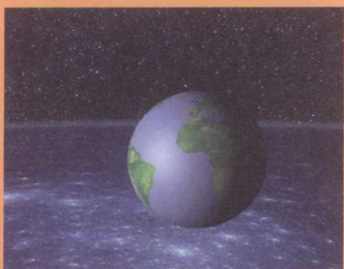
编 者

目录 Contents

第1章 After Effects CS6入门必读.....	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.....	10
1.6 视频采集基础.....	10
1.7 After Effects CS6操作界面简介.....	11
1.7.1 启动After Effects CS6.....	11
1.7.2 After Effects CS6工作界面介绍.....	12
第2章 基础动画控制.....	13
2.1 Position(位置)——基础位移动画.....	14
2.2 Scale(缩放)——基础缩放动画.....	16
2.3 Rotation(旋转)——基础旋转动画.....	17
2.4 Opacity(不透明度)——不透明度动画.....	17
2.5 制作卷轴动画.....	19
2.6 制作跳动音符.....	20
第3章 合成与三维空间动画控制.....	23
3.1 魔方旋转动画.....	23



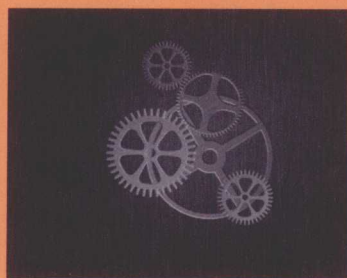
Contents 目录



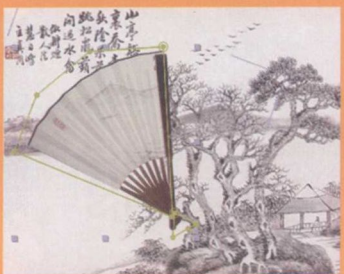
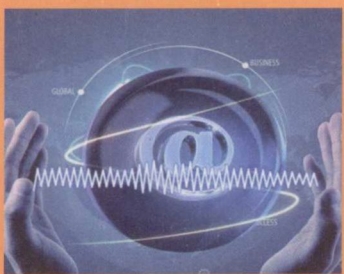
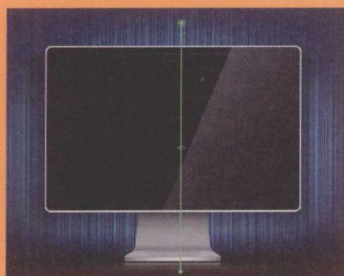
3.2	穿梭云层效果	24
3.3	上升的粒子	26
3.4	地球自转	30
3.5	摄像机动画	32
3.6	空间网格	34
3.6.1	制作跳动的网格	35
3.6.2	制作网格叠加	36
3.6.3	制作网格光晕	38
第4章	蒙版和遮罩	41
4.1	电视屏幕效果	42
4.2	雷达扫描	43
4.3	打开的折扇	46
4.3.1	导入素材	46
4.3.2	制作扇面动画	47
4.3.3	制作扇柄动画	49
第5章	文字动画设计	51
5.1	机打字效果	52
5.2	跳动的路径文字	52
5.3	清新文字	56
5.4	炫金字母世界	58
5.5	卡片翻转文字	60
5.6	文字飞舞动画	62
5.7	文字拖尾	64
5.7.1	新建合成	64
5.7.2	制作文字拖尾动画	65
5.8	螺旋飞入文字	68
5.8.1	新建合成	69
5.8.2	添加文字层及特效	69
5.8.3	建立文字动画	70
第6章	色彩控制与素材抠像	73
6.1	色彩调整动画	74
6.2	改变影片颜色	74
6.3	色彩键抠像	75
6.4	彩色光效	76
6.4.1	导入素材	77
6.4.2	制作彩色光效	78
6.4.3	添加Solid(固态层)	79

目录 Contents

6.4.4 添加文字	80
第7章 音频特效的应用	83
7.1 电光线效果	84
7.2 跳动的声波	84
7.3 制作水波浪	87
第8章 超级粒子动画	91
8.1 烟雾出字效果	92
8.2 旋转空间	94
8.2.1 制作粒子生长动画	94
8.2.2 制作摄像机动画	97
8.3 飞舞的彩色粒子	99
8.3.1 新建合成	100
8.3.2 制作飞舞的彩色粒子	100
8.4 炫丽光带	102
8.4.1 绘制光带运动路径	103
8.4.2 制作光带特效	103
8.4.3 制作辉光特效	104
第9章 光线特效表现	107
9.1 点阵发光	108
9.2 流光线条	110
9.2.1 利用蒙版制作背景	110
9.2.2 添加特效调整画面	112
9.2.3 添加“圆环”素材	113
9.2.4 添加摄影机	114
9.3 舞动的精灵	115
9.3.1 为固态层添加特效	115
9.3.2 建立合成	117
9.3.3 复制“光线”	118
9.4 联动光线	119
9.4.1 绘制笔触添加特效	119
9.4.2 制作线与点的变化	121
9.4.3 添加星光特效	122
9.5 电光球特效	122
9.5.1 建立“光球”层	123
9.5.2 创建“闪光”特效	123
9.5.3 制作闪电旋转动画	124

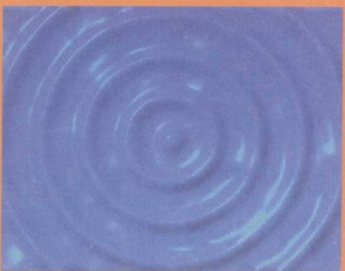
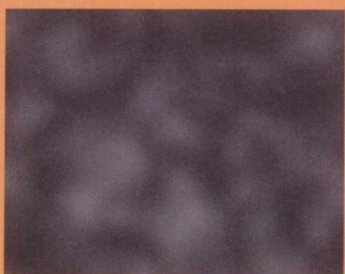
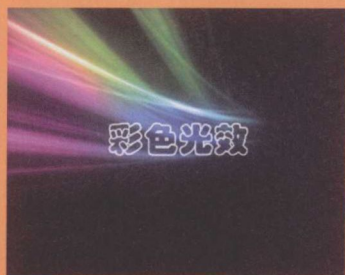


Contents 目录

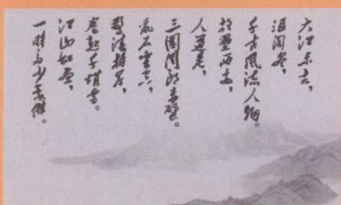
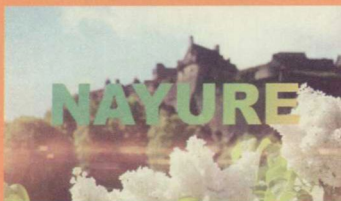


第10章 电影特效制作	127
10.1 流星雨效果	128
10.2 冲击波	129
10.3 滴血文字	131
10.4 涌动的火山熔岩	132
10.4.1 添加分形噪波特效	132
10.4.2 添加彩光特效	134
10.5 数字人物	134
10.5.1 新建数字合成	135
10.5.2 新建数字人物合成	136
10.6 时间倒计时	137
10.6.1 黑白渐变	137
10.6.2 制作扫描效果	138
10.6.3 添加背景	140
第11章 绘制风格艺术表现	141
11.1 手绘效果	142
11.2 心电图效果	142
11.3 制作心形绘制	145
11.4 炫彩精灵	148
第12章 主题宣传片头艺术表现	151
12.1 电视频道包装——神秘宇宙探索	152
12.1.1 制作文字运动效果	152
12.1.2 制作发光字	154
12.1.3 制作绚丽光线效果	155
12.1.4 制作粒子辐射效果	157
12.2 电视特效表现——与激情共舞	158
12.2.1 制作胶片字的运动	158
12.2.2 制作流动的烟雾背景	160
12.2.3 制作素材位移动画	161
12.2.4 制作发光体	163
12.2.5 制作文字定版	165
第13章 娱乐节目风格表现	167
13.1 音乐节目栏目包装——时尚音乐	168
13.1.1 制作跳动的音波	168
13.1.2 制作文字合成	171
13.1.3 制作滚动的标志	172

13.1.4	制作镜头1图像的倒影	175
13.1.5	制作镜头1动画	178
13.1.6	制作镜头2图像的倒影	181
13.1.7	制作镜头2动画	183
13.1.8	制作镜头3动画	186
13.1.9	制作镜头4动画	189
13.2	娱乐节目栏目包装——天天卫视	192
13.2.1	导入素材	192
13.2.2	制作彩光效果	193
13.2.3	制作蓝色光带	196
13.2.4	制作碎片效果	197
13.2.5	虚拟物体控制摄像机	200
13.2.6	制作摄像机动画	202
13.2.7	制作花瓣旋转	204
13.2.8	制作Logo定版	206
13.2.9	制作最终合成	208
第14章	电视栏目包装表现	211
14.1	频道特效表现——水墨中国风	212
14.1.1	导入素材	212
14.1.2	制作镜头1动画	213
14.1.3	制作荡漾的墨	216
14.1.4	制作镜头2动画	219
14.1.5	制作镜头3动画	223
14.1.6	制作合成动画	227
14.2	电视栏目包装——节目导视	229
14.2.1	制作方块合成	229
14.2.2	制作文字合成	234
14.2.3	制作节目导视合成	237
第15章	视频的渲染与输出设置	241
15.1	数字视频压缩	242
15.1.1	压缩的类别	242
15.1.2	压缩的方式	242
15.2	图像格式	242
15.2.1	静态图像格式	243
15.2.2	视频格式	243
15.2.3	音频格式	244
15.3	渲染工作区的设置	244



Contents 目录



15.3.1 手动调整渲染工作区	244
15.3.2 利用快捷键调整渲染工作区	244
15.4 渲染队列窗口的启用	245
15.5 渲染队列窗口参数详解	245
15.5.1 Current Render(当前渲染)	245
15.5.2 渲染组	246
15.5.3 渲染信息	247
15.6 设置渲染模板	247
15.6.1 更改渲染模板	247
15.6.2 渲染设置	248
15.6.3 创建渲染模板	249
15.6.4 创建输出模块模板	250
15.7 影片的输出	250
15.7.1 SWF格式文件输出设置	250
15.7.2 输出SWF格式文件	251
15.7.3 输出AVI格式文件	252
15.7.4 输出单帧静态图像	253
附录A After Effects CS6 外挂插件的安装	254
附录B After Effects CS6 默认键盘快捷键	256

AE

第1章

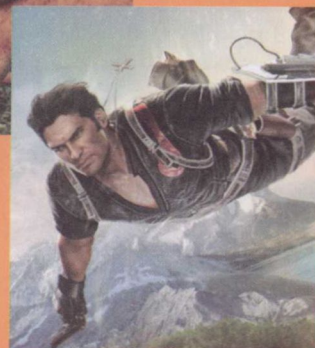
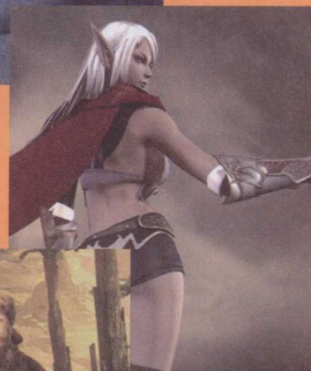
After Effects CS6入门必读

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，以及After Effects的操作界面。

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After Effects 操作界面。



1.1 影视制作必备常识

1.1.1 图像的分辨率

分辨率就是指在单位长度内所含有的像素点的多少,可以分为以下几种类型。

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

图像分辨率就是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,分辨率的大小直接影响到图像的品质,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:图像分辨率可以更改,而设备分辨率则不可以更改。如常见的PC显示器、扫描仪、数码相机等设备,各自都有一个固定的分辨率。

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,它所能包含的色彩远多于人眼所能分辨的数量,共能表示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。这种色彩空间的建立依据的是人眼对绿色最敏感的特性,所以其中红色分量占4位,蓝色分量占4位,绿色分量就占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幻,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,即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,用数学的矢量方式来记录图像内容,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完成的，离开独立的镜头，也就没有了影视作品。通过多个镜头的组合与设计的表现，完成整个影视作品镜头的制作，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，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，并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 推镜头的应用效果

1.2.2 移镜头

移镜头也称为移动拍摄，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。它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展现出来，可以表现出逐渐认识的效果，并能使主题逐渐明了。比如我们坐在奔驰的车上，看窗外的景物，本来是不动的，但却感觉景物在动，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，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开始拍摄在桌子间走来走去的镜头。跟镜头一般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，在拍摄时相机不动，只摇动镜头做左右、上下、移动或旋转等运动，使人感觉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，比如电影中进入一个洞穴中，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，一个又一个的画面从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 摇镜头的应用效果

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° 的旋转拍摄，被拍对象与摄像机处于同一载体上作 360° 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，逐渐远离要表现的主体对象，使人感觉正一步一步远离要拍摄的事物，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，也是应用拉镜头。

如图1.6所示为拉镜头的应用效果。



图1.6 拉镜头的应用效果

1.2.7 甩镜头

甩镜头是快速地将镜头摇动，极快地转移到另一个景物，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，表现出人物撞到门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。

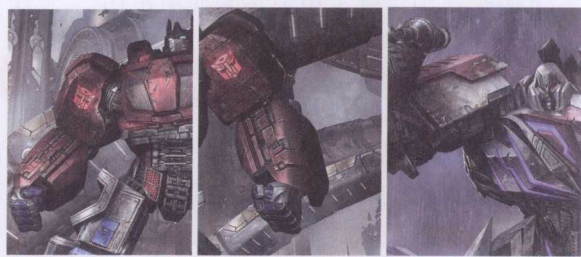


图1.7 甩镜头的应用效果

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，让画面产生上下或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；再如坐船或车由于道路不平所产生的颠簸效果，也要用到晃镜头。

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的译音，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，蒙太奇表现技巧和理论的内容只局限于

画面之间的剪接,在后来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声画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”的含义有狭义和广义之分。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,而如果我们使用蒙太奇技巧和表现手法的话,就可以使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从许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和筛选,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

由于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,达到了跨越时空的目的。

5. 蒙太奇技巧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,它是按照情节的发展时间、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。

- 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,在线索上也比较明朗,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,最好与其他叙述方式有机结合,互相配合使用。
- 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。
- 交叉蒙太奇。这种叙述手法与平行蒙太奇不一样: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。

- 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,增强感染力。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。

- 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。
- 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。
- 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:形象的片面性、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。为了真正达到声画一致,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,才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,离开二者中的任何一个都不能成为现代影视艺术。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,段落之间也不一定有着严密的逻辑性。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