



张云杰 等编著

会声会影X2

中文版

从入门到精通



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

内容简介

会声会影X2中文版 从入门到精通

张云杰 等编著

图书在版编目(CIP)数据	图书	图书在版编目(CIP)数据
会声会影X2中文版从入门到精通 / 张云杰等编著. — 北京: 电子工业出版社, 2010.4. ISBN 978-7-121-10462-3 I. ①会… II. 张… III. 图形软件—教材 IV. ①TP311.72	1581	1581
中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第041111号	中国	中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第041111号

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

会声会影是专为视频爱好者或一般家庭用户打造的操作简便、功能强劲的视频编辑软件，适合任何想用简便方法制作出视频、相册和DVD的用户。会声会影X2中文版是该软件推出的最新版本。本书汇集了作者多年的实际使用经验，从设计和实用的角度介绍了会声会影的使用方法，并结合大量实例介绍了其主要功能。全书分为三篇，共14章，从会声会影入门知识开始，详细介绍了其影片向导、编辑器、视频捕获、视频编辑、影片输出、视频滤镜、转场效果、覆叠效果、标题设计和字幕、音乐和声音合成等内容。

本书结构严谨、内容翔实、知识全面、可读性强，设计实例的实用性和专业性较强，步骤简单明确，是广大读者快速掌握会声会影中文版的自学实用指导书，也可以作为大专院校相关专业及数码影片制作培训班的指导教材。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

会声会影X2中文版从入门到精通/张云杰等编著. —北京: 电子工业出版社, 2010.4
ISBN 978-7-121-10465-7

I. 会… II. 张… III. 图形软件, 会声会影X2 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第035005号

责任编辑: 李红玉

文字编辑: 易 昆

印 刷: 北京天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编: 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 22.25 字数: 560千字

印 次: 2010年4月第1次印刷

定 价: 42.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，
联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlt@s-phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@s-phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前 言

在众多的影视后期处理软件中，会声会影以其直观的操作、人性化的设计以及强大的功能，在家用数码视频编辑市场独占鳌头。新推出的会声会影X2中文版更是开创了个人数码视频编辑的先河，它充分发挥了中高档DV 720线、1080线的高清摄像优势，详细地再现每一个细节，通过多声道环绕支持，重现现场气氛，辅以众多的特效以及完美的输出支持，让你可以轻松制作出匠心独到的家庭影片，并输出至MP4、手机、网络、光盘等媒介与亲友共享。

为了使大家尽快掌握会声会影X2中文版的使用和编辑方法，笔者集多年使用会声会影的设计经验，编写了本书。本书以会声会影X2中文版为平台，详细地诠释了应用会声会影X2中文版进行视频编辑的方法和技巧。全书分为三篇，共14章，主要包括以下内容：第1篇是入门篇，主要包括影片向导、编辑器、捕获视频、编辑视频、输出影片方面的内容；第2篇是精通篇，主要包括使用视频滤镜、添加转场效果、使用覆叠效果、设计标题和字幕、音乐和声音合成方面的内容；第3篇是综合篇，主要为两个综合设计范例。笔者希望能够以点带面，展现出会声会影X2中文版的精髓，进一步加深读者对会声会影编辑方法的理解和认识，从而能够在以后进行熟练的应用。

本书结构严谨、内容丰富、语言规范，实例侧重于实际设计，实用性强，使读者能够按照书中介绍的内容完整地编辑和制作影片，掌握影片制作过程中的各个技术要领。除详细讲解会声会影的常规应用之外，本书还提供了大量的视频处理技巧，使有一定基础的用户能提升到更高水平。

本书由张云杰编著，参加编写的还有尚蕾、穆艳、张云静、郝利剑、贺安、祁兵、董闯、宋志刚、刘海、李海霞等。书中设计范例和配套资料中的实例效果均由北京云杰漫步多媒体科技有限公司设计制作。

由于时间仓促，在本书编写过程中难免有疏漏之处，望广大读者不吝赐教，对书中的不足之处予以指正。

为方便读者阅读，若需要本书配套资料，请登录“北京美迪亚电子信息有限公司”(<http://www.medias.com.cn>)，在“资料下载”页面进行下载。

目 录

第1篇 入门篇

第1章 会声会影X2入门 1

1.1 DV使用基础 1

1.1.1 视频画面构成 1

1.1.2 基本拍摄技术 5

1.1.3 一般拍摄姿势 6

1.1.4 常用拍摄方式 7

1.2 视频编辑基础 9

1.2.1 常用的电视制式 9

1.2.2 常用的视频类型 10

1.2.3 视频编辑术语 10

1.3 安装会声会影X2 12

1.3.1 系统需求 12

1.3.2 安装会声会影X2 13

1.4 会声会影X2的新增功能 15

1.5 会声会影X2的启动界面 16

1.5.1 启动软件 16

1.5.2 退出软件 17

1.5.3 会声会影编辑器 17

1.5.4 影片向导 18

1.5.5 DV转DVD向导 18

1.5.6 显示或取消启动界面 19

1.6 本章小结 20

第2章 使用影片向导快速制作影片 21

2.1 启动影片向导 21

2.2 捕获 22

2.2.1 从DV捕获视频 22

2.2.2 从DV捕获单帧画面 23

2.2.3 捕获设置 24

2.3 导览面板功能详解 28

2.4 插入视频和图像 28

2.4.1 插入视频 28

2.4.2 插入图像 30

2.5 媒体素材列表上方的功能按钮

详解 31

2.5.1 修复DVB-T视频 31

2.5.2 使用多重视频修整功能 31

2.5.3 按场景分割 36

2.5.4 排序 37

2.5.5 逆时针旋转90° 37

2.5.6 顺时针旋转90° 37

2.5.7 素材属性 37

2.5.8 删除素材 38

2.6 从移动设备导入 39

2.7 使用素材库 40

2.7.1 将视频素材导入到素材库 40

2.7.2 将图像素材导入到素材库 40

2.7.3 从素材库中删除素材 41

2.8 应用预设的主题模板 42

2.8.1 套用主题模板 42

2.8.2 修改模板元素 43

2.8.3 保存项目文件 48

2.9 输出编辑完成的影片 49

2.9.1 创建视频文件 49

2.9.2 创建光盘 50

2.9.3 在Corel会声会影编辑器中

编辑 52

2.10 本章小结 53

第3章 会声会影编辑器的操作 54

3.1 会声会影编辑器的操作界面 54

3.2 会声会影编辑器的步骤面板 56

3.3 会声会影编辑器的导览面板 56

3.4 视图模式 57

3.4.1 故事板视图 57

3.4.2 时间轴视图 58

3.4.3 音频视图	59	第4章 捕获视频	97
3.5 使用素材库	59	4.1 捕获视频前的准备工作	97
3.5.1 素材库上的功能按钮	59	4.1.1 设置声音属性	97
3.5.2 将素材添加到素材库	61	4.1.2 检查硬盘空间	98
3.5.3 重命名与删除素材	62	4.1.3 关闭其他程序	99
3.5.4 在素材库中对素材排序	62	4.1.4 设置捕获参数	99
3.5.5 使用【库创建者】	63	4.1.5 捕获注意事项	99
3.5.6 将视频嵌入到网页中	64	4.1.6 捕获视频过程中应注意的问 题	102
3.5.7 用电子邮件发送影片	65	4.2 选择捕获的7种视频格式	102
3.5.8 创建视频贺卡	66	4.3 捕获的选项设置	104
3.5.9 将视频设置为桌面屏幕保护	66	4.4 从DV捕获视频	106
3.6 常用项目操作	67	4.4.1 制作DVD影片的流程	106
3.6.1 新建项目	67	4.4.2 从DV捕获视频	107
3.6.2 打开项目	68	4.4.3 捕获视频素材时的技巧	108
3.6.3 保存项目	69	4.4.4 从移动设备导入	110
3.6.4 另存项目	69	4.5 本章小结	111
3.7 播放素材和项目	70	第5章 编辑视频素材	112
3.7.1 播放素材库中的素材	70	5.1 添加素材	112
3.7.2 播放故事板上的素材	70	5.1.1 从素材库中添加视频素材	112
3.7.3 播放时间轴上的素材	71	5.1.2 从文件中添加视频素材	114
3.7.4 在故事板模式下播放项目	71	5.1.3 添加图像素材	115
3.7.5 在时间轴模式下播放项目	71	5.1.4 添加色彩素材	117
3.7.6 播放指定区间的项目	72	5.1.5 添加Flash动画素材	117
3.8 时间轴上方的功能按钮	73	5.2 【编辑】步骤的选项面板	118
3.8.1 调整时间轴的显示比例	75	5.2.1 【视频】选项卡	118
3.8.2 撤销和重复操作	76	5.2.2 【图像】选项卡	120
3.8.3 使用智能代理管理器	77	5.2.3 【色彩】选项卡	120
3.8.4 使用成批转换功能	78	5.2.4 【属性】选项卡	121
3.8.5 使用轨道管理器	80	5.3 编辑素材	122
3.8.6 使用绘图创建器	80	5.3.1 调整播放顺序	122
3.9 会声会影编辑器的参数设置	84	5.3.2 用略图修整素材	123
3.9.1 设置【参数选择】	85	5.3.3 用区间修整素材	124
3.9.2 设置【项目属性】	90	5.3.4 用飞梭栏和预览栏修整素材	125
3.10 DV转DVD向导操作	91	5.3.5 保存修整后的视频	127
3.10.1 DV转DVD向导的工作流程	91	5.3.6 删除素材	127
3.10.2 启动DV转DVD向导	92	5.3.7 分割素材	127
3.10.3 刻录整个DV带	92	5.3.8 按场景分割	129
3.10.4 使用场景检测	94	5.3.9 多重修整视频	130
3.11 本章小结	96		

5.3.10 从影片中分离音频	130	6.2.5 输出自定义的RM文件	144
5.3.11 调整回放速度	131	6.2.6 创建5.1声道的视频文件	145
5.3.12 反转视频	131	6.3 项目回放	146
5.3.13 保存为静态图像	131	6.4 DV录制	147
5.3.14 视频色彩校正	132	6.5 HDV录制	147
5.3.15 调整白平衡	133	6.6 导出到移动设备	148
5.3.16 变形素材	135	6.7 输出智能包	148
5.4 本章小结	137	6.8 创建光盘	149
第6章 输出影片和创建光盘	138	6.8.1 影音光盘基础知识	149
6.1 【分享】步骤选项面板	138	6.8.2 设置光盘基本属性	149
6.2 创建并保存视频文件	141	6.8.3 设置菜单属性	154
6.2.1 输出整部影片	141	6.8.4 将影片刻录到光盘上	158
6.2.2 输出指定范围的影片内容	141	6.8.5 制作光盘镜像文件	161
6.2.3 单独输出项目中的声音	143	6.8.6 创建DVD文件夹	162
6.2.4 单独输出项目中的视频	144	6.9 本章小结	163

第2篇 精 通 篇

第7章 使用视频滤镜	165	7.4.18 光芒	177
7.1 视频滤镜简介	165	7.4.19 发散光晕	177
7.2 视频滤镜的使用方法	165	7.4.20 双色调	178
7.3 自定义滤镜属性	166	7.4.21 浮雕	179
7.4 视频滤镜详解	168	7.4.22 改善光线	179
7.4.1 抵消摇动	168	7.4.23 摄影机	180
7.4.2 自动曝光	168	7.4.24 胶片损坏	180
7.4.3 自动调配	169	7.4.25 情景模板	181
7.4.4 平均	169	7.4.26 胶片外观	181
7.4.5 模糊	169	7.4.27 综合变化	182
7.4.6 亮度和对比度	170	7.4.28 鱼眼	182
7.4.7 气泡	170	7.4.29 幻影动作	183
7.4.8 炭笔	172	7.4.30 色调和饱和度	183
7.4.9 云彩	172	7.4.31 反转	184
7.4.10 色彩平衡	173	7.4.32 万花筒	184
7.4.11 色彩偏移	173	7.4.33 镜头闪光	184
7.4.12 色彩笔	174	7.4.34 光线	185
7.4.13 漫画	175	7.4.35 闪电	186
7.4.14 修剪	175	7.4.36 镜像	187
7.4.15 去除马赛克	176	7.4.37 单色	187
7.4.16 降噪	176	7.4.38 马赛克	187
7.4.17 去除雪花	176	7.4.39 油画	188

7.4.40 老电影	188	8.5.12 【旋转】转场	207
7.4.41 往内挤压	188	8.5.13 【滑动】转场	207
7.4.42 往外扩张	189	8.5.14 【伸展】转场	208
7.4.43 雨点	190	8.5.15 【擦拭】转场	208
7.4.44 涟漪	190	8.6 转场效果应用	209
7.4.45 锐化	191	8.6.1 【三维】-【飞行折叠】效果	209
7.4.46 星形	191	8.6.2 【过滤】-【遮罩】效果	210
7.4.47 频闪动作	192	8.6.3 【胶片】-【对开门】效果	211
7.4.48 波纹	192	8.6.4 【遮罩】-【遮罩C3】效果	212
7.4.49 视频摇动和缩放	193	8.6.5 【擦拭】-【搅拌】效果	212
7.4.50 肖像画	193	8.7 本章小结	213
7.4.51 水流	194		
7.4.52 水彩	194	第9章 使用覆叠效果	214
7.4.53 漩涡	194	9.1 添加与删除覆叠素材	214
7.4.54 微风	195	9.1.1 将素材库的文件添加到覆叠	
7.4.55 缩放动作	196	轨上	214
7.5 本章小结	196	9.1.2 从文件添加视频	215
		9.1.3 删除覆叠素材	215
第8章 添加转场效果	197	9.2 【覆叠】参数设置	215
8.1 自动添加转场效果	197	9.3 【覆叠】的典型应用	217
8.2 转场效果的基本应用	198	9.3.1 对象覆叠	217
8.2.1 手动添加转场效果	198	9.3.2 自定义透空对象	218
8.2.2 删除转场效果	199	9.3.3 边框覆叠	219
8.3 调整转场效果	199	9.3.4 调整覆叠素材的大小和位置	220
8.3.1 调整转场效果的位置	199	9.3.5 给覆叠素材添加边框	221
8.3.2 调整转场效果的播放时间	200	9.3.6 画面叠加	222
8.3.3 设置转场效果的属性	200	9.3.7 覆叠素材变形	223
8.4 收藏和使用收藏的转场	201	9.3.8 覆叠素材的运动	224
8.5 转场效果介绍	201	9.3.9 覆叠素材旋转运动	226
8.5.1 【三维】转场	201	9.3.10 视频滤镜的应用	227
8.5.2 【相册】转场	202	9.3.11 色度键透空覆叠	229
8.5.3 【取代】转场	203	9.3.12 遮罩透空叠加	230
8.5.4 【时钟】转场	204	9.3.13 Flash透空覆叠	231
8.5.5 【过滤】转场	204	9.3.14 多轨覆叠	232
8.5.6 【胶片】转场	205	9.4 覆叠效果应用	233
8.5.7 【闪光】转场	205	9.4.1 添加装饰对象	233
8.5.8 【遮罩】转场	206	9.4.2 添加flash动画	233
8.5.9 【果皮】转场	206	9.4.3 半透明叠加效果	234
8.5.10 【推动】转场	206	9.4.4 制作遮罩效果	235
8.5.11 【卷动】转场	207		

9.4.5 让覆盖素材动起来	236	11.3 录制声音	264
9.5 本章小结	236	11.3.1 录制前的属性设置	264
第10章 设计标题和字幕	237	11.3.2 录制声音	265
10.1 将预设标题添加到影片中	237	11.4 从视频中分离音频素材	266
10.2 【标题】的选项面板	238	11.5 购买自动音乐库	266
10.3 在影片中添加标题	241	11.6 修整音频素材	267
10.3.1 添加单个标题	241	11.6.1 使用区间修整音频	267
10.3.2 添加多个标题	242	11.6.2 使用略图修整音频	268
10.4 使用字幕文件	244	11.6.3 使用修整栏修整音频	268
10.4.1 下载音乐文件	244	11.6.4 改变音频的回放速度	269
10.4.2 下载LRC字幕	245	11.7 音量控制与混合	269
10.4.3 将LRC字幕转换为UTF字 幕	246	11.7.1 调节整个音频的音量	269
10.4.4 添加字幕文件	247	11.7.2 使用音频混合器控制音量	270
10.5 标题的基本调整	248	11.7.3 使用音量调节线	271
10.5.1 调整标题的播放时间	248	11.8 声道控制与混合	272
10.5.2 调整标题的位置	248	11.8.1 立体声和5.1声道	272
10.5.3 旋转标题	248	11.8.2 复制声道	273
10.5.4 为标题添加边框	249	11.8.3 左右声道分离	273
10.5.5 为标题添加阴影	250	11.9 音频滤镜的应用	275
10.5.6 应用文字特效模板	250	11.9.1 添加音频滤镜	275
10.6 制作动画标题和字幕	251	11.9.2 删除音频滤镜	276
10.6.1 应用预设动画标题	251	11.10 音频特效实例	276
10.6.2 向上滚动的字幕	253	11.10.1 制作淡入淡出的音频效果	276
10.6.3 淡入淡出字幕效果	254	11.10.2 使用【放大】滤镜	277
10.6.4 跑马灯字幕效果	255	11.11 本章小结	278
10.6.5 移动路径字幕效果	256		
10.7 将标题保存到素材库	257	第12章 相关软件组合应用	279
10.8 本章小结	257	12.1 操作界面简介	279
第11章 配音配乐	258	12.2 制作三维文字	281
11.1 音频的选项面板	258	12.2.1 新建项目文件	282
11.1.1 【音乐和声音】选项卡	258	12.2.2 设置项目文件	282
11.1.2 【自动音乐】选项卡	258	12.2.3 输入文字	282
11.2 添加声音和音乐	259	12.2.4 制作三维效果	283
11.2.1 从素材库添加声音	259	12.2.5 绘制图形	284
11.2.2 从硬盘文件夹中添加声音	260	12.2.6 调整圆形对象	285
11.2.3 添加自动音乐	261	12.2.7 设置并调整纹理	286
11.2.4 从CD光盘中获取音频	262	12.2.8 复制、粘贴对象并调整	286
		12.2.9 移动文字与图形对象	287
		12.2.10 改变背景	287
		12.2.11 插入几何对象	288

12.2.12	添加组合对象	289
12.2.13	保存文件	289
12.3	动画速成——使用百宝箱	290
12.3.1	添加对象	290
12.3.2	应用百宝箱动画	291
12.3.3	设置帧数目	291
12.3.4	选择动画效果与外挂特效	292
12.3.5	设置关键帧	293
12.3.6	平滑动画路径	293
12.3.7	设置播放顺序	294
12.3.8	定义动画的播放模式	294

12.3.9	输出动画	294
12.4	COOL 3D动画与影片合成	295
12.4.1	COOL 3D在影片中的应用	295
12.4.2	用COOL 3D制作动画	295
12.4.3	删除光晕效果	297
12.4.4	删除背景中的对象	297
12.4.5	设置动画尺寸	297
12.4.6	输出透空视频文件	298
12.4.7	在会声会影中合成影片	298
12.5	本章小结	300

第3篇 综 合 篇

第13章 综合设计范例（一）——制作

多媒体旅游日记

13.1	成品效果预览图	301
------	---------------	-----

13.2	范例制作	302
------	------------	-----

13.2.1	制作影片的片头效果	302
--------	-----------------	-----

13.2.2	制作镜头1——圣马可大教堂	303
--------	---------------------	-----

13.2.3	制作镜头2——威尼斯	307
--------	------------------	-----

13.2.4	制作镜头3——科洛塞竞技场1	309
--------	----------------------	-----

13.2.5	制作镜头4——科洛塞竞技场2	314
--------	----------------------	-----

13.2.6	制作影片的片尾效果	317
--------	-----------------	-----

13.2.7	添加音乐文件	320
--------	--------------	-----

13.2.8	渲染输出影片	320
--------	--------------	-----

13.3	范例小结	321
------	------------	-----

第14章 综合设计范例（二）——制作

生物世界影片

14.1	成品效果预览图	322
------	---------------	-----

14.2	范例制作	323
------	------------	-----

14.2.1	制作影片的片头效果	323
--------	-----------------	-----

14.2.2	制作镜头1	323
--------	-------------	-----

14.2.3	制作镜头2	326
--------	-------------	-----

14.2.4	制作镜头3	329
--------	-------------	-----

14.2.5	制作镜头4	331
--------	-------------	-----

14.2.6	制作镜头5	333
--------	-------------	-----

14.2.7	制作镜头6	333
--------	-------------	-----

14.2.8	制作镜头7	334
--------	-------------	-----

14.2.9	制作影片的片尾效果	336
--------	-----------------	-----

14.2.10	制作字幕	337
---------	------------	-----

14.2.11	添加音乐文件	342
---------	--------------	-----

14.2.12	渲染输出影片	343
---------	--------------	-----

14.3	范例小结	343
------	------------	-----

第1篇 入门篇

第1章 会声会影X2入门

会声会影X2是一套操作简单，功能强大的DV、HDV影片剪辑软件。它不仅具备家庭或个人所需的影片剪辑功能，甚至可以挑战专业级的影片剪辑软件。无论是剪辑新手还是高级用户，使用它都可以轻松体验快速制作、专业编辑、完美输出的影片剪辑乐趣！

本章先讲述视频编辑的基础知识，再从会声会影软件的基本概念与系统配置讲起，然后介绍会声会影的新增功能与应用，以及会声会影X2的安装、启动等基本操作。

1.1 DV使用基础

要使用DV摄像机拍摄影片，必须掌握一些重要而基本的技术要领，包括视频画面构成、基本拍摄技术、一般拍摄姿势、常用拍摄方式和高级拍摄技巧等。下面将对这些技术要领进行详细的介绍。

1.1.1 视频画面构成

画面构成，也就是指如何处理镜头中各个对象之间的关系，它是拍摄影片的一个很重要的元素。下面向用户介绍DV拍摄的构图方法和技巧。

1. 初学者的构图问题

在观看一些初学者拍摄的DV影片时，我们常常会感觉到构图不协调，例如影片中的房子是倾斜的、片中的人物常常被画面分割、人物头部上方的空间不足，感觉很压抑；或者是空间布置过于死板，画面空洞等。虽然构图规则不是一成不变的，但了解构图的基本规则可以避免发生一些初级错误，如图1-1所示。



画面中，人物占的比例太大，画面有压迫感



水平线倾斜，画面不协调

图1-1 错误的构图方式

2. 画面构图的基本原则

在每次按下录像键之前，我们都要观察四周的环境，观察取景器或者LCD屏幕中显示的画面是否是自己所需要的内容，这就是在构图。摄像的构图规则与静态摄影的构图规则十分类似，最基本的原则是：

- 必须有一个主题——能表达普通性寓意的主题；
- 要把观众的注意力集中到趣味中心——被摄主体上；
- 画面简洁——只摄入必要的内容，而排除或压缩分散注意力的内容。

在构图时，还要注意主角的位置，保持画面的平衡性和画面中各物体要素之间的内在联系，调整构图对象之间的相对位置及大小，并确定各自在画面中的布局地位。一幅完美的构图，起码应该做到以下几点。

(1) 保持画面平衡

在拍摄前应该保持摄像机处于水平位置，这样拍摄出来的影像不会歪斜，用户可以以建筑、电线杆等与地面平行或垂直的物体为参照物，尽量让画面在观景器内保持平衡。

(2) 人物与空间的平衡

在拍摄人物时，人物最多位于画面的1/3处，而不是在正中央，这样的画面才比较符合人的视觉审美习惯。要保证摄像机与被拍摄的主要人物之间不会有人或其他物体在移动。不要让一些不相干的人物一半在画面中，一半在画面外。如果拍摄无法控制的活动，也要把被拍摄的主要景物等安排在画面中的正确位置，同时把不需要的景物排除在外。

另外，应该在人物的视线方向保留一些空间，才不会使画面有压迫感。例如，拍摄人物向左侧的特写镜头，要为左侧留出一些想象空间，使整个画面变得更加协调，如图1-2所示。



图1-2 为对象适当保留一些空间

(3) 风景中天空与地面的平衡

在拍摄户外景物时，最需要注意的就是天空与地面景物要互相呼应。如果想让画面协调，保持天空和地面的比例适当非常重要，这是许多拍摄者容易忽略的问题。

如果想要让画面感觉开阔明朗，可以将天空的比例加大，即天空与地面大约5:3的比例。在展示海边风光的影片中常常看到这类画面，如图1-3所示。

如果想要表现地面的活动状况，可将地面的比例增大，表现出一望无际的感觉，如图1-4所示。

(4) 画面整洁、流畅

杂乱的背景会分散观看者的注意力，降低可视度，弱化主体的地位。拍摄前应该清除画面

中碍眼的杂物,或者换一个角度去拍摄,避免不相干的背景出现在画面上,如图1-5所示。



图1-3 画面感觉开阔明朗



图1-4 用远景表现地面的活动状况

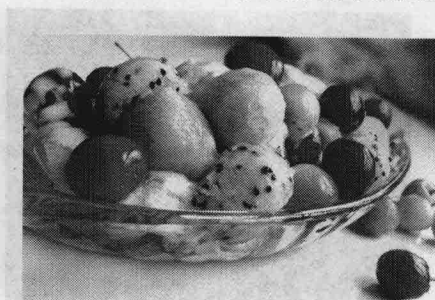
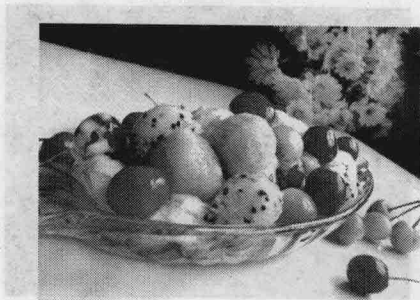


图1-5 避开其他景物

(5) 注意色彩平衡性

画面要注意色彩平衡性,要有较强的层次感,确保主体能够从全部背景中突显出来。一些抢眼的色彩要特别注意。红色、鲜黄色和深蓝色容易吸引观众的注意,要避免在画面中出现跟主角没有关系但却很抢眼的色彩。

(6) 避免出现无关的移动对象

运动中的物体无论多少都比静止的物体容易吸引注意力,因此,不要让不必要的移动对象出现在背景画面中,以免分散观众的注意力。

(7) 不平衡的表现手法

在使用DV拍摄时,由于一些特殊需要,也可以将摄像机倾斜,营造出另一番风情,如图1-6所示。这种构图方式在MV以及综艺节目中经常看到。



图1-6 不平衡的表现手法

提示 不要在人物的身后重叠放置类似电线杆的东西,或把水平线及其他比较明显的水平线条与人物的颈部对齐,因为这样容易使人物被背景分割,形成不理想的画面。遇到这种情况时,只需将摄像机稍微挪动一下,或是让被拍摄的人物移动一下位置就可以了。

3. 16:9的构图方式

普通的DV摄像机大多采用4:3的构图方式,而启用宽屏幕拍摄模式后,可以拍摄16:9的

画面。16:9的画面具有宽敞的视角,对于电影、体育比赛、风景等具有大场面的节目十分适合,它更符合人眼的视觉特性,能够让观众感受到更加真实的临场感,从而获得更好的视觉效果。

随着数字高清电视的逐步普及,市场上最新推出的高清晰DV摄像机,都直接采用了16:9的拍摄和回放方式,以满足高清电视的宽屏需要。

虽然画面构图的美学原则对于4:3或者16:9画面拍摄都适用,但是,在使用16:9的画面比例进行拍摄时,还需要根据画面宽高比的具体要求适当地加以调整。

4. 水平构图和垂直构图

4:3的比例比较适合垂直场景的画面构图,也相对更适合同时具备宽、高两种元素的场景,如图1-7所示。

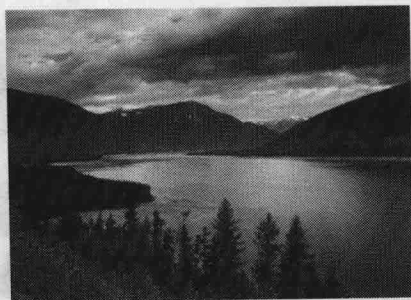


图1-7 4:3比例构图



图1-8 16:9的宽屏幕构图方式

16:9的宽屏幕能够使水平场景显得更加壮观,如图1-8所示,但却会对构建垂直画面造成障碍。此时,用户可以用摄像机仰拍来展示物体的高度,也可以在屏幕的旁边加上其他画面要素,从而形成自然的垂直宽高比。

5. 近景的构图方式

在表现近景和特写时,4:3的宽高比与电视机的小屏幕相结合,是展现人物头部近景和特写的理想方式。如果用户试图在16:9的画面中展现近景和特写,就会发现近景的两侧留

下了大量多余的空间,看起来空荡荡的,而特写看起来又像是被挤压在屏幕的上下沿之间。

在构建特写画面时,要在画面中切掉人物的头顶部分,保留肩膀以上部分,而近景画面则要将人物的眼睛放在屏幕上部的1/3处。如果在镜头两侧加入一些视觉元素,填补两侧的空间,则可以更加轻松地解决该问题。

6. 运动的构图方式

在屏幕上表现运动对象时,对于16:9的画面比例,侧向的运动更加重要,这是因为拉长的屏幕给用户提供了更多的空间。在平摇镜头时,要注意为主体对象的运动方向保留适当的空间,让观众了解被拍摄的对象将要去哪个方向,如图1-9所示。

7. 线条的应用

在构图中也很讲究线条的应用。垂直的线条,象征坚强、庄严、有力,例如,高耸入云的建筑、参天的古木。垂直线条的运用,让人感觉到庄严和稳固。横线象征宁静、宽广、博大,例如,要拍摄一望无际的大海,适合用横线来表现地平线,可给人非常宽阔的感觉。而斜线象征着不安定和动态的感觉,也可以表现出纵深的效果。由于透视的缘故,有时会使拍摄对象变成斜线,通向远方,斜线在这里就引导人们的视线到画面深处,体现了一种纵深效果。曲线则象征着柔和、浪漫、优雅,会给人一种非常美的感觉。除了具体的线条之外,一些抽象的线条,例如,由于长时间曝光而形成的光带,非常具有动感;而慢快门下的瀑布形成的曲线具有动感而不失优雅等,所以说,线条并不是客观存在的特定实体,是要靠我们自己的双眼去挖掘、创造的。如图1-10所示的这张照片的构图就充分利用了曲线和斜线,给浏览者一种画面无限延伸的感觉,却又不失画面的稳定性,充分表达了摄影者对路的描述。

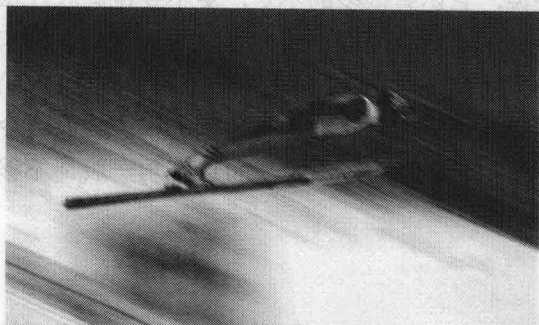


图1-9 运动的构图方式

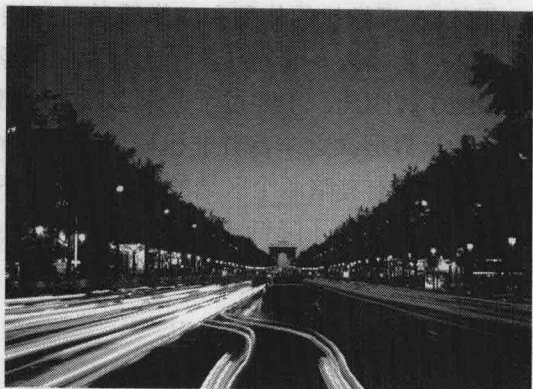


图1-10 线条的运用

1.1.2 基本拍摄技术

下面介绍拍摄影像时需要注意的基本技术。

1. 拿好DV摄像机

在使用DV摄像机进行拍摄时,一定要将摄像机拿好,如图1-11所示,这样才能拍出令人满意的影像。正确的拍摄姿势往往被许多人忽略,我们平时看到的专业摄像师大多是将摄像机扛在肩上进行拍摄,因为那些专业的摄像机体型较大,摆弄起来也很不方便。

但是,千万不要以为我们手中的DV摄像机非常轻巧、方便,就可以只用一只手拿稳DV摄像机。其实不然,两只手把持好摄像机绝对比用一只手更稳,因为手稳才能保持摄像机的平稳,否则拍摄的影像会晃动。

2. 保持画面稳定

拍摄影像时画面要尽可能地保持稳定。对于那些还不能熟练操作DV摄像机的新手来说,每一个镜头都能平稳地完成要比随意地晃动着拍摄更有价

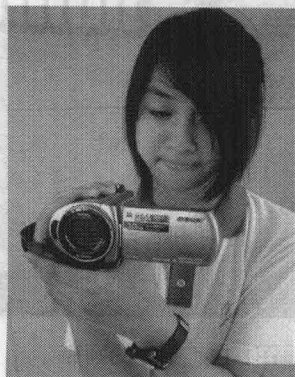


图1-11 拿好摄像机

值。在平时观看的电视节目、电影中, 90%以上的影片的镜头都是稳定的, 虽然摇晃式的摄像风格是一种时尚, 但是从人们的视觉心理上来说, 稳定的画面仍然是最好的选择, 如图1-12所示。

3. 保持光线充足

光线是获得优秀画面的先决条件。DV摄像机对于昏暗场景的表现能力一直是它的缺陷, 因为摄像机的液晶显示屏的成像方式与对比度都是比较特殊的, 因此, 拍摄的影像在液晶显示屏中观看时基本不会有什么质量问题。但是, 将影像输入到计算机中时, 就会发现影像会变得灰暗, 与液晶显示屏的艳丽色彩有着明显的差别。如果光线不足, 拍摄的影像噪点会非常严重, 而由于家庭式的拍摄方式基本无法做到使用照明设备来布置灯光, 所以在拍摄时要尽量利用自然光和固有光源、光线。光线充足是拍摄好影像的重要前提。

4. 不要过于追求影像质量

虽然DV摄像机的体积和成像质量已经相当不错, 但它毕竟还不够成熟, 在追求家庭化的同时, 必然要损失专业的品质。比起专业摄像机来说, 它还有很多的不足, 更不要说同胶片摄影机相比了。因此, 不要过于追求影像的质量。例如, 不能在画面里将光处理得太亮。人的肉眼看到的世界层次之丰富并非机器所能达到的, 在我们看来, 层次丰富的一个场景到了DV机里就变成了只有亮暗两个区域的画面。如果不掌握摄像机的这种特性, 拍出来的很多画面会让人失望。另外, 为了降低成本, 很多DV摄像机的镜头变焦范围都不大, 而且广角一般都不够广, 这样很多镜头只能靠移动来弥补该缺陷了。

1.1.3 一般拍摄姿势

在使用DV时, 无论是体积较大的DV还是小型DV, 一定要用双手持机, 保持DV稳定。站立拍摄时, 用双手紧紧地托住DV, 肩膀要放松, 右肘紧靠体侧, 将DV抬到比胸部稍微高一点的位置, 采用舒适又稳定的姿势, 确保DV稳定不动, 如图1-13所示。

双腿要自然分立, 与肩同宽, 脚尖稍微向外分开, 站稳, 保持身体平衡, 如图1-14所示。

采用跪姿拍摄时, 左膝着地。右肘顶在右腿膝盖部位, 左手同样扶住摄像机, 可以获得最佳的稳定性, 如图1-15所示。



图1-12 平稳的画面

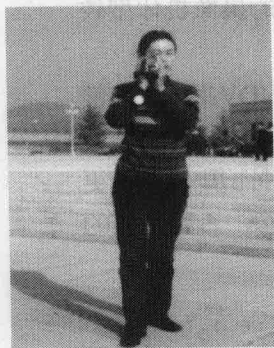


图1-13 拍摄时的手部姿势



图1-14 站立拍摄时的腿部姿势

在拍摄现场也可以就地取材，借助三脚架、桌子、椅子、树干、墙壁等固定物来支撑、稳定身体和机器，如图1-16所示。姿势正确不但有利于操纵机器，也可避免因长时间拍摄而使身体过累。

持机的稳定性与机器的重量成正比。如今市面的DV机日趋小型化，巴掌大小的机器比比皆是，用一只手就能轻松托起。就是因为它的小巧就有很多人简化了持机的要领。殊不知机器越小就越不利于持机稳定，越是“掌中宝”，受摄像者的影响越大，稳定性更为重要。在使用时一定要特别注意，即使在操作巴掌大的小型摄像机时一定要用双手支持，要知道机器越小，越不利于稳定，越是这样娇小的机器越容易震动。

1.1.4 常用拍摄方式

几乎所有DV入门拍摄者都有一个共同的烦恼：在练习拍摄时，找不到适合的环境或对象，而自己又不知道要拍摄什么样的题材。其实这些主题在身边随手可得，只是大家没有发现而已，例如，朋友之间的聚会、小孩的成长岁月、旅游风景等都属于身边绝佳的题材，将这些普通事物配合不同的拍摄手法，就可以拍摄出与众不同的摄像作品。

景物有动态和静态之分，静态景物由于不会活动，所以成为了入门拍摄者最好的模特儿。但是，如何将这些静态又非常平凡的景物拍得富有吸引力呢？一般来说，只要懂得变换不同的拍摄手法，就可以将静态景物表达得变化多样，这些拍摄手法称为景别，如图1-17所示。



图1-15 跪姿拍摄



图1-16 借助三脚架稳定摄像机



图1-17 景别示意图

所谓景别，就是指主体在整个画面中所呈现的大小和范围。各种景别会给人不同的心理想法，例如，全景手法表现环境气氛、中景手法表现人物互动、特写手法表现情绪或表情等，还有由近到远的景别可表达宁静而深远的情绪、由远到近的景别表达高涨的情绪。

1. 远景

远景多用于表现地理环境、自然风光等画面，以人物为衡量标准的话，人物会在远景中呈点状体。如果将远景细分，还可分为普通远景和大远景两类。普通远景在构图上要避开前景，将重点通过深远的景物和开阔的视线引入画面深处，主要体现出空间深度和立体感。大远景比普通远景的范围要广，应配合使用广角镜，例如，拍摄广阔的草原、浩瀚的云海等，如图1-18所示。