



■ 毕昌友 编著

制作一本

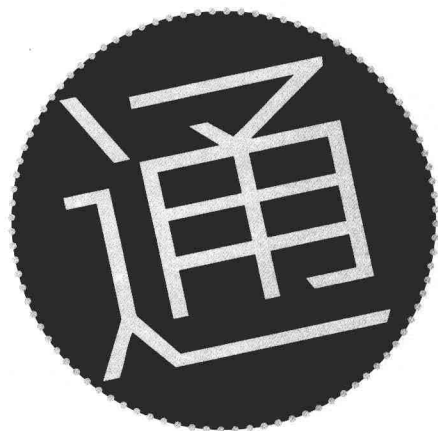
通

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



■ 毕昌友 编著

一本



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

DV制作一本通 / 毕昌友编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2010.5
ISBN 978-7-115-22196-4

I. ①D… II. ①毕… III. ①数字控制摄像机—基本知识 IV. ①TN948.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第008700号

内 容 提 要

本书遵循 Step by Step 的原则,介绍了如何建立简单的电视编辑系统,如何进行视频、音频编辑,字幕、动画制作以及最终输出为各种格式的文件。书中还重点介绍了相关制作软件、硬件的使用和操作方法,并从艺术创作角度通俗易懂地介绍了电视片的制作技巧。力求达到读者阅读后“一本就通、一本就会”的目的。

本书可作为电视节目制作初学者和业余 DV 爱好者的入门读物,也可供基层电视台、影视制作公司、电教中心、网站等行业的从业人员及传媒、广告专业的师生参考。

DV 制作一本通

-
- ◆ 编 著 毕昌友
责任编辑 张兆晋
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市潮河印业有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 18 彩插: 2
字数: 442千字 2010年5月第1版
印数: 1-4000册 2010年5月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-22196-4

定价: 38.00 元

读者服务热线: (010)67129264 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

序

电视节目后期制作是广播电视系统一个十分重要的环节，而从事电子编辑的后期制作人员则可以说是电视行业的一群“精英”。他们不但能熟练操作先进的编辑设备，而且还是一群吃苦耐劳，不计名利，默默奉献的幕后英雄。本书的作者就是他们中的一员。

昌友同志现任信阳电视台副总编辑、新农村频道总监，是我为数不多的中国电视艺术家协会会员之一。他自1996年从济南陆军学院电教中心转业后，一直担任信阳电视台总编室主任一职。我读过他写的文章，文笔相当不错，而且他对书法艺术也颇有研究。虽然他从事的是“文科”工作，但是他始终坚持“文理”兼修，长期坚持学习和钻研计算机应用软件，并能做到理论和实践相结合，推动了单位工作的开展并出了不少优秀电视作品，多次获得国家级和省级奖励。与此同时，他还利用业余时间笔耕不辍，发表了不少学术论文，深受业界同仁的好评。

近年来，各级地方党委和政府部门对广播电视工作要求越来越高，要求广电系统摄、录、编、播各个环节都要向中央电视台看齐，提出要加大对从业人员的业务培训力度，以便打造出更多的精品节目和品牌栏目。正是在这样的背景下，昌友同志起早贪黑，决心撰写一部有关视频编辑的专业技术书籍，给广大电视从业人员和业余爱好者作为入门和进阶的指南。

由于工作的关系，我对于电视节目制作虽然有所了解，但没有具体操作过。看了昌友同志的书稿后感觉有这么几个特点：一是内容非常全面，涵盖了从非线性编辑系统的建立到作品输出的全过程，节目后期制作的整个流程基本上都讲到了；二是全书尽管内容浩繁，但层次清晰，条理分明，细致周到，能够为读者着想；三是图文并茂，书中使用了大量的图片，非常形象直观，可操作性很强。

有了上面这些特点，我有理由相信昌友同志的心血不会白费，读者一定会喜欢这本书的。

中共信阳市委宣传部副部长

信阳市广播电视局局长

信阳电视台台长

2010年1月12日

付 卫

前 言

制作电视节目是件很辛苦的事儿，但也是件很快乐的事儿。当你把各种散乱的素材巧妙地组合到一起使之成为一件完整的电视作品进行播放时，看着那优美的画面，听着那优美的解说和配乐，心中就会产生一种说不尽的快感，一切辛苦和疲劳都烟消云散了。

当今电子技术的发展真是太快了，数字摄像机、非线性编辑设备如此普及，甚至已成了家庭中的寻常之物，这就为普通人圆自己的“影视梦”提供了可能。

我学习电视制作技术是从看别人怎样干开始的，最主要看人家如何连接导线，如何正确地操作机器。当我知道了这些基本知识后就主要靠看书自学了——对着书本去操作，对着书本和机器去琢磨。日久天长，居然也弄出了一些名堂。我现在能取得一些成绩首先要感谢书本，因为我的知识大部分是书本这个沉默而博学的老师教给我的。现在我也想为后来者写一本书，因为摄像机、电脑已如此普及，不只是广播电视系统新入门的同行，很多其他行业的从业人员和普通百姓都可能接触到 DV 节目制作，也都希望“更上一层楼”，我有义务为这些朋友奉献自己的一点经验，做一次“领路人”，让他们少走一点弯路。

我最初的想法是写一本 MediaStudio Pro 使用教程，后来出版社的编辑提出如果能写一本面向初学者和非广电专业读者，指导他们如何制作 DV 节目的书或许更有意义，会更受读者欢迎，所以就对原稿进行了大篇幅的改动，或者说推倒重来。改动的主旨首先是面向初学者和非广电专业人士，给那些想购买 DV 和非线性编辑设备以及已有设备但不知怎样使用的读者提供入门指导，同时也兼顾有一定基础的读者。我想让本书的读者不仅仅停留在会编辑的水平上，而且要随着阅读的深入能逐步进阶，最终能打造出优秀作品，甚至能在媒体上播出、能获奖，得到社会的认可。为此，这本书从怎样购买设备，建立简单的非线性编辑系统开始，一直写到视频、音频编辑，字幕、动画制作以及如何输出各种不同格式文件的方法。因为电视制作技术的实践性很强，所以书中按照“实战演练”的思路提供了大量实例，有关操作的介绍均围绕实例来完成。书中使用的软件以 MediaStudio Pro 为主，也涉及 After Effects、3DMax、Photoshop 等软件，目的是使读者能够真正“实战”而不只是纸上谈兵。此外，考虑到电视节目制作不仅仅是技术的问题，也是一种艺术创作，因此，书中专用一章为读者讲解了影视艺术创作必备的基本知识，以提高本书的内在价值。

为了便于读者学习，本人专门建立了一个博客“DV 制作交流”，网址是 <http://blog.sina.com.cn/xljs0000>，其中提供了与本书内容相关的素材文件、工程项目文件和样本文件。样本文件可供读者欣赏，工程文件则告诉读者如何编辑制作，素材文件主要供读者实际操作之用。大家在学习中遇到问题也可在博客中留言，我将尽力予以解答。

由于本人水平有限，学识浅薄，恳请专家和读者对书中错误批评指正，本人将不胜感激。

目 录

第 1 章 绪论	1
1.1 影视原理和产生的大致过程	1
1.2 影视不同于其他艺术的特殊性	2
1.3 电视台制作节目的简要流程	4
第 2 章 节目编辑需要的硬件和软件	6
2.1 什么是非线性编辑系统	6
2.2 小型非线性编辑系统的构建	7
2.2.1 计算机系统	7
2.2.2 视频捕获卡	7
2.2.3 数字录像机	10
2.2.4 彩色监视器	10
2.2.5 录音机或影碟机	11
2.2.6 话筒	11
2.3 最简单的非线性编辑系统	11
2.3.1 索尼 DSR-PDX10P DV 摄像机简介	12
2.3.2 摄像机与捕获卡导线的连接	13
2.4 DV 的捕获和制作软件	14
2.4.1 视频捕获卡自带的软件	14
2.4.2 捕获卡自带软件的安装	15
2.4.3 捕获程序的参数设置	16
2.4.4 电视节目编辑制作常见软件简介	23
2.5 MediaStudio Pro 7.0 软件的安装	26
2.5.1 安装的方法步骤	26
2.5.2 建议同时安装的其他软件	29
第 3 章 电视编辑艺术基础	31
3.1 影视语言	31
3.1.1 镜头、景别所表现的不同意义	31
3.1.2 镜头组接的语法句式	33
3.1.3 运动镜头及其适用范围	34
3.1.4 声音语言的种类及其运用	35
3.2 镜头的组接方法——蒙太奇	38
3.2.1 连续构成方法	39

3.2.2 对列构成方法	39
3.3 镜头组接的技巧	40
3.3.1 解说和画面需要珠联璧合	40
3.3.2 寻找合理组接镜头的因素	41
3.3.3 镜头组接也需“物以类聚”	41
3.3.4 “大跳反而不跳”是何道理	43
3.3.5 怎样掩盖镜头的缺陷	44
3.3.6 如何越过“雷池”	44
3.4 镜头段落的转场技巧	44
3.4.1 无特技效果进行转场的技巧	44
3.4.2 利用特技效果进行转场的技巧	47
3.5 镜头组接的一般原则	49
3.5.1 服务内容,突出主题的原则	49
3.5.2 符合事物发展规律和思维逻辑的原则	50
3.5.3 避免在视觉上产生跳动的原则	51
第4章 制作前的准备工作	52
4.1 阅读文本,打好腹稿	52
4.1.1 少将院长为何连连叫好	52
4.1.2 老师给了95分的教学片	53
4.1.3 获得省特等奖的风光专题片	54
4.2 观看素材,做好场记	55
4.2.1 观看素材前要对磁带进行标注	55
4.2.2 边观看素材边做好场记	55
4.2.3 观看素材后应做的事情	57
4.3 搜集资料,以备所需	57
4.3.1 向被采访对象索要资料	58
4.3.2 从单位的资料库搜寻所需镜头	58
4.3.3 从相关书本上扫描或拍摄图片	58
4.4 视频、音频素材采集	59
4.4.1 了解认识视频捕获模块 Video Capture	59
4.4.2 捕获DV带上的视频信号	60
4.4.3 捕获模拟设备视频信号	63
4.4.4 捕获DVD光盘视频信号	64
4.4.5 捕获音频信号	65
第5章 视频编辑	68
5.1 认识视频编辑模块界面	68
5.1.1 标准工具条	68
5.1.2 时间线工具条	69

5.1.3	时间线编辑工作区	70
5.1.4	预览窗口	70
5.1.5	源窗口	71
5.1.6	产品库	71
5.1.7	修剪窗口	72
5.1.8	音频混合面板	72
5.1.9	快捷命令面板	73
5.2	菜单栏及其下辖的命令	73
5.2.1	File (文件) 菜单	73
5.2.2	Edit (编辑) 菜单	76
5.2.3	View (观察) 菜单	78
5.2.4	Search (搜索) 菜单	79
5.2.5	Insert (插入) 菜单	80
5.2.6	Clip (素材) 菜单	81
5.2.7	Windows (窗口) 菜单	83
5.2.8	Help (帮助) 菜单	84
5.2.9	Switch (转换) 菜单	85
5.3	参数设置	85
5.3.1	最先和用户会面的对话框	86
5.3.2	怎样创建新的工程模板	87
5.3.3	工程参数的变更	89
5.3.4	让用户大为受益的偏好设置	91
第 6 章	视频素材操作	96
6.1	素材的综合操作	96
6.2	素材的其他操作技巧	100
6.2.1	在产品库中查找素材	100
6.2.2	用素材选择工具选择素材	101
6.2.3	用时间选择工具选择素材	102
6.2.4	用轨道选择工具选择素材	103
6.2.5	结合素材为一个群组	103
6.2.6	剪切和复制素材	103
6.2.7	仅粘贴素材的属性	104
6.2.8	从时间线清除素材	104
6.2.9	不同编辑模式的选择使用	104
6.3	素材操作实例	108
6.3.1	快动作和慢动作	108
6.3.2	把“拉镜头”变成“推镜头”	111
6.3.3	让时间“暂停”的方法	111
6.3.4	让程序帮忙分割镜头的方法	113

6.4 提示的操作运用	114
6.4.1 设置工程提示	114
6.4.2 设置素材提示	115
6.4.3 查找素材和指定位置	115
第 7 章 应用特殊效果	117
7.1 过渡效果	117
7.1.1 过渡效果素材的操作	117
7.1.2 典型的过渡选项对话框	118
7.1.3 过渡效果操作实例	120
7.1.4 关键帧控制	123
7.2 叠加效果	123
7.2.1 叠加选项对话框	124
7.2.2 叠加的键控类型	125
7.2.3 理解 Alpha (阿尔法) 通道	125
7.2.4 使用 Gamma (伽玛) 校正	126
7.2.5 叠加实例	126
7.3 视频滤镜效果	134
7.3.1 应用滤镜实例	134
7.3.2 滤镜的另类操作方法	137
7.3.3 指定视频滤镜范围	137
7.4 移动路径效果	139
7.4.1 二维基础移动路径	139
7.4.2 二维高级移动路径	141
7.4.3 三维移动路径	143
第 8 章 字幕和图形创作	148
8.1 电视字幕的一般常识	148
8.1.1 字体的选择	148
8.1.2 字幕的属性	149
8.1.3 字幕的大小和位置安排	150
8.1.4 字幕与背景画面的协调	151
8.2 字幕图形创作利器——CG Infinity	151
8.2.1 CG 模块的界面和工具	151
8.2.2 CG 模块的常规操作方法	153
8.2.3 物体对象的排列控制	155
8.2.4 定制 CG 模块	156
8.2.5 对象的操作方法	158
8.2.6 建立文本和形状对象	160
8.2.7 选择和改变对象	163

8.2.8 调整对象形状	166
8.2.9 建立移动路径	167
8.2.10 改变移动路径的形状	167
8.2.11 改变对象的样式和速度	168
8.3 实例 1：“非线编”逐字跳入片名的制作	170
8.4 实例 2：主创人员表上滚字幕的制作	174
8.4.1 利用 VE 模块标题素材工具制作滚动字幕	174
8.4.2 利用 CG 和 VE 模块结合制作上滚字幕的方法	176
8.5 实例 3：“人鸟情缘”手写片名的制作	179
8.6 实例 4：“辉煌三十年”放射光芒片头的制作	186
8.7 实例 5：“两会”报道三维导角字幕制作	194
第 9 章 简单动画的制作与应用	200
9.1 了解认识 VP 模块	200
9.1.1 打开文件到视频绘画模块	202
9.1.2 建立新的视频绘画工程	203
9.1.3 使用编辑窗口工作	203
9.2 VP 模块中的常规操作	204
9.2.1 执行剪切和复制操作	204
9.2.2 执行粘贴操作	204
9.2.3 在系列帧上进行动态复制	204
9.2.4 保存 VP 工程	205
9.2.5 建立视频或图像文件	205
9.3 在工程中对帧的操作	206
9.3.1 插入帧	206
9.3.2 复制帧	206
9.3.3 删除帧	207
9.3.4 替换帧	207
9.4 在不同的显示模式下工作	207
9.4.1 正常模式	207
9.4.2 红宝石色遮罩模式	207
9.4.3 半透明纸模式（葱皮纸）	208
9.4.4 无源视频模式	209
9.5 产生选择区域	210
9.5.1 认识选择帐篷	210
9.5.2 在合成和绘画层里进行选择	210
9.5.3 选择规则形状区域	211
9.5.4 选择不规则形状区域	211
9.5.5 选择包含相似颜色的区域	212
9.5.6 增减选择区域	212

9.5.7 移动选择帐篷(遮罩)	213
9.6 使用颜色工作	213
9.6.1 使用调色板	213
9.6.2 从颜色采集盘弹出菜单中选择颜色	214
9.6.3 用吸管工具选择颜色	215
9.7 使用绘画工具	215
9.7.1 指定笔触面板的属性	216
9.7.2 用颜色填充一个区域	219
9.7.3 改变选择区域	219
9.8 使用克隆工具	219
9.9 使用修饰工具	220
9.10 宏记录	222
9.10.1 如何记录一个宏	222
9.10.2 如何回放一个宏	223
9.11 动画制作实例	223
9.11.1 画出红色旅游精品线路	223
9.11.2 《节徽旅行》宣传片的制作	225
9.11.3 在 CG 模块中制作数据增长图	231
9.11.4 制作重点部位提示动画	235
9.11.5 用 3D Max 制作翻页账本	239
第 10 章 音频编辑	245
10.1 在 MSP 软件中的两种捕获音频的方法	245
10.1.1 运用 Audio Editor 模块捕获声音	245
10.1.2 运用 VE 模块语音工具捕获声音	247
10.1.3 重新配音时应注意的问题	247
10.2 画面和解说的配合	248
10.2.1 根据解说词选择视频素材	248
10.2.2 加快镜头局部运动速度以适应解说词的长度	249
10.2.3 切断解说词以适应画面的长度	249
10.2.4 延长镜头使画面和解说达到一致	249
10.2.5 无法展现的内容用节奏予以弥补	250
10.2.6 修改播音员读错的字句	250
10.3 配乐的方法	252
10.3.1 调整音频的音量比例	252
10.3.2 音乐的组接方法	253
10.3.3 音乐的进入和退出方法	253
10.3.4 建立电视片的主旋律	254
10.3.5 静默也有必要	255
10.3.6 配乐应该注意的事项	255

10.4 应用音频滤镜	256
10.4.1 放大或降低音量	256
10.4.2 改变音频的音调	256
10.4.3 清除背景噪声	257
10.4.4 应用回声效果	257
第 11 章 视频节目的输出	260
11.1 将视频转录到数码磁带上	260
11.1.1 将视频工程记录到数码磁带	260
11.1.2 将视频文件记录到数码磁带	261
11.2 将视频刻录成 DVD 光盘	262
11.2.1 在“会声会影”中刻录光盘	262
11.2.2 在尼禄 (Nero) 中刻录视频光盘的方法	264
11.3 在因特网上传播	267
11.3.1 上传到自己的“播客”中	267
11.3.2 通过电子邮件发送给友人	268
11.4 将视频转换到手机里	270
后记	274

第1章 绪论

就在不久以前，人们记录和保存生活中影像的主要方法还是靠照片。如今，随着科技的进步，数码照相机、数字摄像机日益普及，人们记录社会、家庭和个人历史的方式正在迅速发生着变化，胶卷已被存储卡所取代，影集也渐渐被光盘所取代，静止的照片正慢慢向着动态影像的方向发展。这种动态的影像用专业术语来说就叫做“视频”。虽然“视频”这个词在日常用语中出现的频率不高（人们通常用“电视节目”或“录像片”等词汇），但我们却几乎天天和它打交道，因为电视机上播放的内容都是视频。

电视是现代社会最重要和最普及的信息传播媒介和娱乐手段，但你知道电视是怎么来的吗？它有哪些特性呢？如果你已经拥有了自己的 DV（数字视频的英文缩写）设备，或者希望添置自己的 DV 设备，或者你是影视行业的一位新手，今后需要经常制作一些视频节目的话，那么，了解一下电视的来龙去脉，知道一点影视艺术常识和电视台生产节目的基本过程还是有必要的。

1.1 影视原理和产生的大致过程

电视和电影一样，都是根据人眼“视觉暂留”现象而发明和产生的。所谓视觉暂留现象，就是指物体在快速运动时，当人眼所看到的影像消失后，人眼仍能继续保留其影像 0.1~0.4 秒的图像。正是由于人眼的这种特性，人们才有可能发明电影技术。

电影的发明距今只有 110 多年的历史，它采用照相技术，用感光胶片连续不断地拍摄景物的图像，然后经过化学洗印的方法制成负片，再经过感光制成正片，即电影拷贝，最后通过放映机以每秒 24 格的速度将图像连续不断地投射到银幕上。由于人眼视觉暂留的特性，人们就可以看到运动的图像了。电视是对电影的一种延续和变革，实际上它也应该叫做电影，因为它也是通过摄取、处理、回放这样的步骤再现客观事物影像的，只不过采取的技术手段与电影不同罢了。

电视是利用摄像机将外界景物的光信号转变为电磁信号，然后记录在特定的介质，如磁带或光盘上，再经过电子编辑设备，如编辑器或电脑等制成完整的节目，然后通过播放设备传送到电视机上，或者通过发射等设备传送到千家万户，最后再从电视接收机上重现出先前拍摄的动态景物影像。电视的历史很短，不过几十年光景，但是却发展很快，而且比电影要更为先进。比如录像带可以反复使用，大大降低了成本，可以省去制作环节进行现场直播，传递信息的速度让电影无法与之比拟。但是，从目前来看，电视尚有两点不如电影：一是屏幕没有电影那么大，二是记录影像的清晰度和宽容度不如电影胶片那么高。但随着大屏幕高清晰电视的出现，电视很快就会克服这些不足。

由于电影比电视出现更早，一代又一代的电影人在长期的实践中，逐步将电影技术上升为电影艺术，在技术和艺术的相互推动下，逐渐形成了一套比较系统的电影理论。当电视出现以后，因为没有自己的艺术理论作为指导，加之它也是关于声像记录和还原的技术，在节目创作方面几

乎和电影完全相似，因此，很自然地借鉴了电影作品创作的成功经验和做法，并在此基础上进一步发展和创新。这就是为什么很多介绍电视艺术方面的书籍大量引用电影理论的原因，有人则干脆将两者合在一起，称之为影视艺术。

1.2 影视不同于其他艺术的特殊性

在影视艺术产生以前，有很多的艺术形式就已产生了，如文学、绘画、戏剧、音乐、雕塑、建筑等，因此，电影被称为世界第七大艺术，但也有少数人认为它是第八大艺术，这是因为他们把舞蹈也算在内的缘故。其实如果按电影对应采用其他艺术形式的方法来界定的话，文学表征的是剧本创作；绘画表征的是美工创作；戏剧表征的是演员的表演和导演的工作；音乐表征的是作曲和演奏；雕塑是造型艺术，可以表征摄影、服装和道具等；建筑艺术在电影中则表现在置景上；舞蹈充其量在只能表征表演，可以划入戏剧之列。所以，在权威的《电影艺术词典》中就没有列出舞蹈艺术门类，应该说电影是第七大艺术更为合理一些。影视艺术不同于其他艺术形式的特殊规定性的具体表现在如下几点。

1. 综合性

影视艺术是时间和空间艺术的综合体：在时间的流逝过程中展示画面，延续声像，同时在空间的呈现面上展开形象，一身兼有叙事和造型的双重表现力。影视的综合性还表现在它们是综合的艺术和综合的技术两个方面。首先，它在艺术上综合了各种艺术的成果为自己所用，综合了编剧、导演、撰稿、表演、摄像、解说、制作等专业人员的劳动，吸收了如上所谈及的文学、戏剧、绘画、音乐、雕塑、建筑等艺术元素，融合打造出了一个崭新特质的艺术整体。其次，它们还综合了多种技术，如光学、电学、化学、声学、机械学、计算机及其软件学等，仅电视节目创作所涉及的技术设备就多达七八种，如摄像机、录像机、编辑控制器、特技机、字幕机、调音台、监视器、录音机等，这还不包括灯光照明、演播室、转播车等附属器材和设施。现在，虽说有了计算机非线性编辑系统，很多设备已省略掉了，但需要掌握的技术大多却依然存在，只不过这些设备合并在了计算机软件之中罢了。如果想成为一个合格的电视编辑，首先要下苦功夫学习这些技术，没有技术，便无法将艺术思想体现出来，这是很浅显的道理。同时也要吸取艺术的营养，否则制作的节目就只是一堆素材的简单堆砌，或外表上花里胡哨，实际上却失去了神韵。

2. 视像性

很多影视艺术家都认为影视是诉诸视觉为主的一种视听艺术，是以画面塑造形象，叙述故事，抒发感情，阐述哲理的。镜头、色彩和光影等外在因素直接构成形象的感性认知，镜头的画面美是整部作品审美价值的重要条件，强调作品应以画面为主，声音为辅。有的人不服这个气，就要整出些以声音为主，以画面为辅的节目来，这种尝试应该说也收到了较好的效果，如一些政论片，还有那些 MTV 等，都是以声音见长的作品，也都受到观众的喜爱和好评，但是从影视艺术的特质来说，笔者认为还是应该将画面摆在首位。试想，政论片或 MTV 如果去掉画面就不是影视作品而成了广播或音乐作品了，而电视片去掉声音，它却依然是电影或电视节目，过去的无声影片不是也吸引了成千上万的人去观看吗？即使是今天，我们再看卓别林的默片，仍然感到很诱人。然而笔者这里所说的并不是要忽视声音的作用，相

反，两者都应该重视，不应把这两者对立起来，它们的关系应是相辅相成。在早已步入有声时代的今天，如果大家都来拍默片，观众一定会不买账。

3. 逼真性

由于电影和电视都以撷取客观外界活动影像为自己的基本手段，所以能够逼真地记录现实生活中人和物的空间表现及其流动演变形态，同时又能再现事物的声音和色彩，所以它具有其他艺术难以达到的直观性和现场真实感效果。这种逼真性在电视台被广泛用于新闻类节目的报道中，如《新闻联播》、《民生新闻》和一些纪实性纪录片等。这类节目要求完全真实，不允许有丝毫造假。

在艺术类作品方面，逼真性有内在的真实和外在的真实之分。如在故事片和电视剧方面，它排斥编剧、服装、化妆、道具、布景、环境以及表演等环节的虚假性，尽管它们故事情节可以虚构，但最终必须让人看起来真实，从而达到反映生活本质的目的，达到内在真实和外在此真实的高度统一。

4. 运动性

影视节目通过不断变换的画面表现运动着的人和事物的特性，运动使影视作品具有连续吸引观众的特殊魅力。画面的运动在时间延续中获得叙事功能，得以反映丰富多彩的社会生活，表现复杂多变的社会关系，表现多种矛盾纠葛的发展，从而多方位地展现人物的命运和个性。影视的运动性具体表现在三个方面。首先，摄像机拍摄的对象是富于运动性的人物和物，这在业内被称为内部运动；其次，通过摄像机的推、拉、摇、移、跟、升、降以及变焦等运动，能够产生多变的景别和角度，多变的空间和层次，形成多变的审美效果，这在业内被称为外部运动；再次，是通过蒙太奇手法对镜头的分切组合，可以形成整部影片的节奏变化，产生一种宏观的总体运动。此外，现代计算机非线性编辑技术的引入，也可在后期制作中将静止的画面转变成运动的画面，可以实施翻转、反向等运动。总之，运动性是影视节目十分重要的特性，我们在今后制作节目时要善于把不动的内容变为动态的内容。

5. 群众性

影视节目拥有广泛的观众群体。由于它具有直观通俗的特点，不同文化甚至不同国籍的人都能看懂，拥有超越国界的能力，都是最大众化的艺术。电视在受众方面还与电影不同。电视主要通过无线电波传送信号，通过卫星进行转播，也可以通过光纤进行有线传输，甚至可以和因特网结合，覆盖的范围就更大了。可以说，它的覆盖范围的多大，其“电影院”就有多大，就目前的情况来看，观众人数是任何宣传手段都无法企及的。

影视的群众性中还包含着对象性，例如电视台为了满足不同人群的需要，先是开办了不同的栏目，如少儿节目、老年节目、妇女节目、军事节目、科教节目等，现在从中央台到地方台，大都逐渐把过去的栏目演变为频道，进行观众分流，这就是行业人所说的频道专业化和人群的分众化。

影视节目的主创人员，特别是一些纪录片、专题片之类的创作人员要具备群众观点，明确自己的节目是给什么样的人看的。如是供专家看的可以使用专业术语；如是给大众看的就要通俗易懂；如是给港澳台同胞看的，字幕就要打成繁体等。总之，影视节目是“一遍过”的艺术，要尽可能让观众看明白。

1.3 电视台制作节目的简要流程

我国电视台的设置目前有四级，即国家级、省级（俗称地方台）、地、市级（俗称城市台）和县级。各级电视台在运作上有很大区别，没有统一的规范，有的采取集团制，有的采取总台制，有的实行了局台合一模式，有的仍然是局台分离模式。由于各台开办节目栏目不同，拥有的频道数量不同，节目的生产也没有统一的模式。本书所说电视台制作节目的简要流程是以城市电视台为例，一般性的生产过程。

电视台要摄制节目，大多要先报计划，也称报选题，经过编委会或台领导同意以后才能投入生产。这是因为电视节目摄制不仅需要讲政治，而且也需要讲究成本。那些会产生不良社会效益的节目是肯定不能做的。有的编辑记者可能没有意识到的负面问题，在编委会的集体讨论过程中可能会要求相关部室进行修改；有的节目内容因违背党和国家的政策，在编委会上可能会被“枪毙”，不至于节目完成后再砍掉而浪费人力、物力和财力。

前面我们曾经谈到，电视的成本比电影要小得多，但是依然比广播和报纸等媒体要大得多。比如说同样是记者出去采访，报纸记者只需一个本子一杆笔就行了，广播记者最多带一台录音机，而电视记者却要带上摄像机、灯光、磁带、备用电池和三脚架等，前期采访至少需要两个人，甚至需要车辆予以保障，如果摄像机零件损坏了，修理费动辄数千元。所以，拍摄一部片子不是随心所欲就能去做的，编委会就是权衡政治和经济双重效益，决定节目能否生产的机构。

当选题被通过之后（这里我们以专题片或纪录片为例），一般应着手进行文字稿本的撰写。文字稿本一般分为两栏，左边写画面，右边写解说词，当然也可以反其道而行之，如图1-3-1所示。

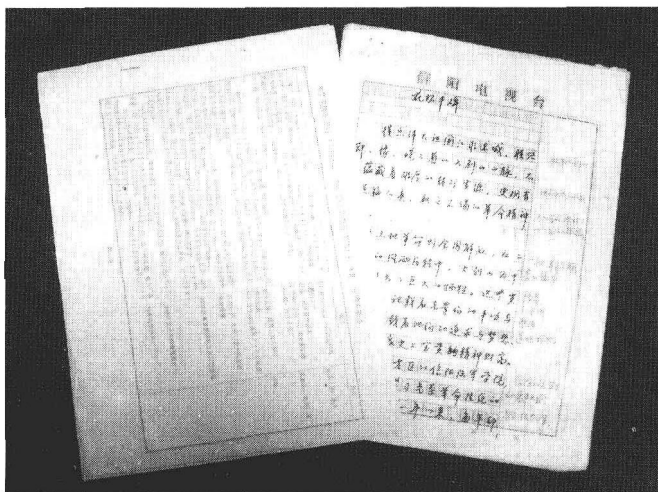


图 1-3-1 电视纪录片、专题片文字稿本式样

这个过程应该说是非常重要的。撰稿人就好像电影的编剧写出剧本一样，电影行业常讲“剧本剧本，一剧之本”，未来节目的主题突出不突出，语言的准确精炼与否，层次段落分明与否，效果好不好，都与稿本有很大的关系。

如果节目是重大题材且时间充裕的话，接下来应该是导演来写分镜头稿本，不过目前很

多电视台都将这个环节省略掉了。因为电视节目讲求时效性，很多人简化了这一程序，仅在文字稿本上简单做些标注，就进入了拍摄阶段（如图 1-3-2 所示）。



图 1-3-2 电视纪录片、专题片分镜头稿本式样

摄像人员根据稿本和解说词拍摄镜头，镜头的拍摄比例一般应定为 1:3，即一个镜头应该拍三遍，这样便于后期制作人员进行挑选，质量要求更高的节目可以定在 1:5，总之要根据实情而定，没有一成不变的规矩。

拍摄工作完成以后，由制作人员继续这一创作任务，主要是采集素材和进行编辑。采集或做场记过程中，可能需要摄像人员也到场一同观看，因为某些镜头或资料制作人员没有亲历，可能看不明白，例如被采访人员的姓名和职务等，需要摄像记者告知。在制作过程中，如果需要的话，制作人员（或称电子编辑）还要请动画或字幕人员以及节目包装人员协助完成全片的创作任务。

节目完成后，制作人员要请相关领导审查。审查包括两个环节，即政治审查和技术审查。政治审查容易理解，那么技术审查主要检查什么呢？主要是看画面质量好不好，声音是否清晰，节目播放时是否有抖动现象等。只有节目审查通过后才可送播出部门播出。

从上述描述我们可以看出，在电视节目的生产过程中，制作这一环节是难度相对大一些的工序。对于初学者来说，他们把握不住蒙太奇镜头剪切的时间感，难于驾驭整部片子的层次和节奏，不熟悉编辑软件的操作方法。对于圈外的业余爱好者来说就更加困惑了，从技术到艺术头脑中都感到一片空白。现在，不少单位和家庭都拥有了 DV 摄像机，他们殷切希望将自己拍摄的素材组合成声画并茂的电视节目，但苦于不了解影视语言的元素和语法，不知道电视编辑的硬件和软件是什么样子的。

其实，电视编辑并不神秘，本书将会一步一步地为你讲解电视节目编辑制作的方法和要领，最终使读者能独立制作出满意的电视片。“工欲善其事，必先利其器。”我们首先需要了解进行电视节目编辑工作需要使用哪些硬件和软件，这就是本书第 2 章要讲解的主要内容。