



尚 蕾 张云杰 等编著

会声会影X4

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>

会声会影 X4 中文版 从入门到精通

尚 蕾 张云杰 等编著

電子工業出版社

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。会声会影 X4 中文版是该软件推出的最新版本。

本书汇集作者的多年经验,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。全书共分为 11 章,从会声会影入门开始,详细介绍了其工具菜单、编辑器、捕获视频、编辑视频、输出影片、使用视频滤镜、添加转场效果、使用覆盖效果、设计标题和字幕、音乐和声音合成以及综合范例等内容。

本书结构严谨、内容翔实、知识全面、可读性强,设计实例实用性和专业性强,步骤明确,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学习教材。

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 X4 中文版从入门到精通 / 尚蕾等编著. —北京:电子工业出版社, 2011.8

ISBN 978-7-121-14543-8

I. ①会… II. ①尚… III. ①多媒体—图形软件, 会声会影 X4 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 181464 号

责任编辑:李红玉

印 刷: 三河市鑫金马印装有限公司
装 订:

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: 20 字数: 512 千字

印 次: 2011 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 40.00 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@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@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 X4 中文版更是开创了个人数码视频高清编辑的先河，充分发挥中高档 DV 720 线、1080 线的高清摄像优势，忠实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独具匠心的家庭影片，并输出至 MP4、手机、网络、光盘等媒介与亲友共享。

为了使读者尽快掌握会声会影 X4 中文版的使用方法，笔者集多年使用会声会影的设计经验，编写了本书，并以会声会影 X4 中文版为平台，详细地诠释了应用会声会影 X4 中文版进行视频编辑的方法和技巧。全书共分为 11 章，主要包括以下内容：影片入门向导、工具菜单、编辑器、捕获视频、编辑视频、输出影片、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、音乐和声音合成等，最后还讲解了一个综合设计范例。笔者希望能够以点带面，展现出会声会影 X4 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，按照影片编辑的一般流程，使读者能够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，本书还提供了大量视频处理技巧，使有一定基础的用户进阶到更高水平。

本书除尚蕾、张云杰外，参加编写的还有邵苏果、张云静、郝利剑、贺安、祁兵、董闯、宋志刚、穆艳、刘海、李海霞等。书中设计范例和多媒体影音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忽之处，在此，笔者对广大读者表示歉意，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 章 会声会影 X4 入门	1	2.3.4 使用库导航面板	46
1.1 DV 使用与视频编辑基础	1	2.3.5 将素材添加到素材库	47
1.1.1 DV 使用基础	1	2.3.6 重命名与删除素材	48
1.1.2 视音频编辑基础	9	2.3.7 调整缩略图的显示尺寸	49
1.1.3 视频编辑术语	10	2.4 移动和停靠面板	49
1.1.4 输入/输出设备	12	2.4.1 移动面板	49
1.1.5 硬件加速	12	2.4.2 停靠面板	51
1.2 安装会声会影 X4	13	2.5 常用项目操作	53
1.2.1 系统需求	13	2.5.1 新建项目	53
1.2.2 安装会声会影 X4	14	2.5.2 打开项目	54
1.3 会声会影 X4 的新增功能	17	2.5.3 保存项目	55
1.4 启动和退出软件	18	2.5.4 另存项目	55
1.4.1 启动软件	18	2.6 播放素材和项目	55
1.4.2 退出软件	18	2.6.1 播放素材库中的素材	56
1.5 使用工具	18	2.6.2 播放故事板上的素材	56
1.5.1 DV 转 DVD 向导	18	2.6.3 播放项目时间轴上的素材	56
1.5.2 使用“绘图创建器”	23	2.6.4 在【故事板视图】模式下 播放项目	56
1.6 本章小结	28	2.6.5 在【时间轴视图】模式下 播放项目	57
第 2 章 会声会影 X4 的编辑器操作	29	2.6.6 播放指定区间的项目	58
2.1 会声会影 X4 编辑器的操作 界面	29	2.7 智能代理管理器和轨道管理器	59
2.1.1 菜单栏	29	2.7.1 使用智能代理管理器	59
2.1.2 步骤面板	31	2.7.2 使用轨道管理器	60
2.1.3 播放器面板	31	2.8 编辑器的参数设置	61
2.1.4 素材库面板	32	2.8.1 设置【参数选择】	61
2.1.5 时间轴面板	33	2.8.2 设置【项目属性】	66
2.2 视图模式	40	2.9 本章小结	67
2.2.1 故事板视图	40	第 3 章 捕获视频	68
2.2.2 时间轴视图	40	3.1 捕获视频前的准备工作	68
2.3 使用素材库	41	3.1.1 设置声音属性	68
2.3.1 媒体库	42	3.1.2 检查硬盘空间	69
2.3.2 使用【媒体滤镜】对素材库 中的素材排序	43	3.1.3 关闭其他程序	70
2.3.3 选项面板	45	3.1.4 设置捕获参数	70

3.1.5 捕获注意事项	70	4.3.6 保存修整后的视频	106
3.1.6 捕获视频过程中应注意的 问题	73	4.3.7 删除素材	107
3.2 视频格式	74	4.3.8 分割素材	107
3.2.1 DV 格式	74	4.3.9 按场景分割	108
3.2.2 MPEG 格式	74	4.3.10 多重修整视频	110
3.2.3 DVD 格式	74	4.3.11 从影片中分离音频	113
3.2.4 VCD 格式	74	4.3.12 调整视频素材的速度和 时间流逝	114
3.2.5 SVCD 格式	75	4.3.13 为照片应用时间流逝/ 频闪效果	115
3.2.6 WMV 格式	75	4.3.14 反转视频	117
3.2.7 AVI 格式	75	4.3.15 替换媒体素材	117
3.3 捕获的选项设置	75	4.3.16 视频色彩校正	118
3.3.1 【捕获】步骤的选项面板 介绍	76	4.3.17 调整白平衡	120
3.3.2 捕获界面选项面板介绍	76	4.3.18 变形素材	122
3.4 捕获	78	4.4 本章小结	123
3.4.1 制作 DVD 影片的流程	78	第 5 章 输出影片和创建光盘	124
3.4.2 从 DV 捕获视频	79	5.1 【分享】步骤选项面板	124
3.4.3 捕获视频素材时的技巧	80	5.2 创建并保存视频文件	127
3.4.4 从移动设备导入	83	5.2.1 输出整部影片	128
3.5 制作定格动画	84	5.2.2 输出指定范围的影片内容	128
3.6 本章小结	88	5.2.3 单独输出项目中的声音	130
第 4 章 编辑视频素材	89	5.2.4 单独输出项目中的视频	131
4.1 添加素材	89	5.2.5 输出自定义的 RM 文件	132
4.1.1 从素材库中添加视频素材	89	5.2.6 将 2D 视频转换为 3D	133
4.1.2 从文件夹中添加视频素材	91	5.3 项目回放	134
4.1.3 添加图像素材	91	5.4 录制和输出	134
4.1.4 添加色彩素材	94	5.4.1 DV 录制	134
4.1.5 添加 Flash 动画素材	95	5.4.2 HDV 录制	135
4.2 【编辑】的参数选项	95	5.4.3 导出到移动设备	135
4.2.1 【视频】选项卡	95	5.4.4 输出智能包	136
4.2.2 【照片】选项卡	98	5.5 创建光盘	136
4.2.3 【色彩】选项卡	98	5.5.1 设置光盘基本属性	137
4.2.4 【属性】选项卡	98	5.5.2 设置菜单属性	141
4.3 编辑素材	100	5.5.3 将影片刻录到光盘上	146
4.3.1 调整播放顺序	100	5.5.4 制作创建光盘镜像文件	149
4.3.2 用略图修整素材	100	5.5.5 创建 DVD 文件夹	149
4.3.3 用区间修整素材	102	5.6 本章小结	151
4.3.4 使用单素材修整器	103	第 6 章 使用视频滤镜	152
4.3.5 用修整标记和预览栏修整素材	104	6.1 视频滤镜简介	152

6.2 视频滤镜设置和使用方法	152	6.3.37 FX 涟漪	174
6.2.1 视频滤镜设置	152	6.3.38 FX 速写	174
6.2.2 使用视频滤镜	154	6.3.39 漩涡	174
6.3 预设视频滤镜	155	6.3.40 FX 漩涡	174
6.3.1 New Blue 活动摄影机	155	6.3.41 鱼眼	175
6.3.2 喷枪	156	6.3.42 翻转	176
6.3.3 抵消摇动	156	6.3.43 幻影动作	176
6.3.4 自动曝光	157	6.3.44 色调和饱和度	177
6.3.5 自动调配	157	6.3.45 反转	177
6.3.6 自动草绘	157	6.3.46 万花筒	178
6.3.7 平均	158	6.3.47 镜头闪光	178
6.3.8 模糊	158	6.3.48 光线	179
6.3.9 亮度和对比度	159	6.3.49 闪电	179
6.3.10 气泡	159	6.3.50 镜像	180
6.3.11 炭笔	161	6.3.51 动态模糊	180
6.3.12 云彩	161	6.3.52 油画	181
6.3.13 色彩平衡	161	6.3.53 老电影	181
6.3.14 色彩偏移	163	6.3.54 画中画	182
6.3.15 彩色笔	163	6.3.55 像素器	182
6.3.16 漫画	163	6.3.56 雨点	183
6.3.17 修剪边界	164	6.3.57 旋转	184
6.3.18 修剪	165	6.3.58 旋转草绘	184
6.3.19 去除马赛克	165	6.3.59 锐化	185
6.3.20 降噪	166	6.3.60 星形	185
6.3.21 去除雪花	166	6.3.61 频闪动作	186
6.3.22 细节增强	167	6.3.62 波纹	186
6.3.23 光芒	167	6.3.63 视频摇动和缩放	187
6.3.24 发散光晕	168	6.3.64 肖像画	187
6.3.25 双色调	168	6.3.65 New Blue 水彩	187
6.3.26 浮雕	169	6.3.66 水流	188
6.3.27 改善光线	169	6.3.67 水彩	189
6.3.28 单色	169	6.3.68 微风	189
6.3.29 FX 单色	170	6.3.69 缩放动作	189
6.3.30 马赛克	171	6.4 本章小结	190
6.3.31 FX 马赛克	171	第 7 章 添加转场效果	191
6.3.32 往内挤压	171	7.1 自动添加转场效果	191
6.3.33 FX 往内挤压	172	7.2 转场效果的基本介绍	192
6.3.34 往外扩张	172	7.2.1 手动添加转场效果	192
6.3.35 FX 往外扩张	173	7.2.2 批量添加转场效果	193
6.3.36 涟漪	173	7.2.3 收藏和使用收藏的转场	195

7.2.4 删除转场效果.....	196	8.3.1 对象覆叠.....	217
7.3 调整转场效果.....	196	8.3.2 自定义透空对象.....	218
7.3.1 调整转场效果的位置.....	196	8.3.3 边框覆叠.....	220
7.3.2 调整转场效果的播放时间.....	197	8.3.4 在视频轨和覆叠轨中分割 素材.....	221
7.3.3 设置转场效果的属性.....	197	8.3.5 调整覆叠素材的大小和位置.....	222
7.4 转场效果介绍.....	198	8.3.6 给覆叠素材添加边框.....	223
7.4.1 【三 D】转场.....	198	8.3.7 画面叠加.....	224
7.4.2 【相册】转场.....	199	8.3.8 覆叠素材变形.....	225
7.4.3 【取代】转场.....	201	8.3.9 覆叠素材运动.....	226
7.4.4 【时钟】转场.....	201	8.3.10 覆叠素材旋转运动.....	227
7.4.5 【过滤】转场.....	202	8.3.11 视频滤镜的应用.....	228
7.4.6 【胶片】转场.....	202	8.3.12 色度键透空覆叠.....	230
7.4.7 【闪光】转场.....	203	8.3.13 遮罩透空叠加.....	231
7.4.8 【遮罩】转场.....	203	8.3.14 Flash 透空覆叠.....	232
7.4.9 【New Blue】样品转场.....	204	8.3.15 多轨覆叠.....	233
7.4.10 【果皮】转场.....	205	8.4 覆叠效果应用.....	233
7.4.11 【推动】转场.....	206	8.4.1 添加装饰对象.....	234
7.4.12 【卷动】转场.....	206	8.4.2 添加 flash 动画.....	235
7.4.13 【旋转】转场.....	207	8.4.3 半透明叠加效果.....	235
7.4.14 【滑动】转场.....	207	8.4.4 制作遮罩效果.....	236
7.4.15 【伸展】转场.....	207	8.4.5 让覆叠素材动起来.....	237
7.4.16 【擦拭】转场.....	208	8.5 本章小结.....	238
7.5 转场效果应用.....	208	第 9 章 设计标题和字幕.....	239
7.5.1 【三 D】—【飞行折叠】 效果.....	209	9.1 将预设标题添加到影片中.....	239
7.5.2 【过滤】—【遮罩】效果.....	209	9.2 【标题】的选项面板.....	240
7.5.3 【胶片】—【对开门】效果.....	211	9.2.1 【编辑】选项卡.....	241
7.5.4 【遮罩】—【遮罩 C】效果.....	212	9.2.2 【属性】选项卡.....	243
7.5.5 【擦拭】—【泥泞】效果.....	213	9.3 在影片中添加标题.....	244
7.6 本章小结.....	213	9.3.1 添加单个标题.....	244
第 8 章 使用覆叠效果.....	214	9.3.2 添加多个标题.....	245
8.1 将素材添加到覆叠轨.....	214	9.4 使用字幕文件.....	247
8.1.1 将素材库的文件添加到 覆叠轨上.....	214	9.4.1 下载音乐文件.....	247
8.1.2 从浏览文件夹添加素材.....	215	9.4.2 下载 LRC 字幕.....	248
8.1.3 删除覆叠素材.....	215	9.4.3 将 LRC 字幕转换为 UTF 字幕.....	250
8.2 【覆叠】参数设置.....	216	9.4.4 添加字幕文件.....	250
8.2.1 【编辑】选项卡.....	216	9.5 标题的基本调整.....	251
8.2.2 【属性】选项卡.....	216	9.5.1 调整标题的播放时间.....	251
8.3 【覆叠】的典型应用.....	217	9.5.2 调整标题的位置.....	252

9.5.3 旋转标题·····	252	10.4.2 使用略图修整音频·····	273
9.5.4 为标题添加边框·····	253	10.4.3 使用修整栏修整音频·····	274
9.5.5 为标题添加阴影·····	253	10.4.4 改变音频的速度/时间流逝·····	275
9.5.6 应用文字特效模板·····	254	10.5 音量控制与混合·····	275
9.6 制作动画标题和字幕·····	255	10.5.1 调节整个音频的音量·····	275
9.6.1 应用预设动画标题·····	255	10.5.2 使用混音器控制音量·····	276
9.6.2 向上滚动的字幕·····	256	10.5.3 使用音量调节线·····	277
9.6.3 淡入淡出字幕效果·····	257	10.6 声道控制与混合·····	278
9.6.4 跑马灯字幕效果·····	258	10.6.1 立体声和 5.1 声道·····	278
9.6.5 移动路径字幕效果·····	259	10.6.2 复制声道·····	279
9.7 应用标题效果·····	260	10.6.3 左右声道分离·····	280
9.7.1 为文字添加标题滤镜·····	260	10.7 音频滤镜的应用·····	281
9.7.2 对添加的标题滤镜进行 设置·····	262	10.7.1 添加音频滤镜·····	281
9.7.3 将标题保存到素材库·····	263	10.7.2 删除音频滤镜·····	282
9.8 本章小结·····	263	10.8 音频特效实例·····	283
第 10 章 配音配乐·····	264	10.8.1 制作淡入淡出的音频·····	283
10.1 音频的选项面板·····	264	10.8.2 使用【放大】滤镜·····	284
10.1.1 声音和音乐选项面板·····	264	10.9 本章小结·····	284
10.1.2 自动音乐选项面板·····	265	第 11 章 综合设计范例——制作公司 视频简介·····	285
10.2 添加声音和音乐·····	265	11.1 成品效果预览·····	285
10.2.1 从素材库添加声音·····	266	11.2 范例制作·····	286
10.2.2 从【浏览】文件夹中添加 声音和音乐·····	267	11.2.1 制作影片的片头效果·····	286
10.2.3 从音频 CD 导入音乐·····	267	11.2.2 制作镜头 1——关于我们·····	287
10.2.4 添加【自动音乐】·····	269	11.2.3 制作镜头 2——漫步业务·····	292
10.3 录制画外音·····	270	11.2.4 制作镜头 3——漫步作品·····	298
10.3.1 录制前的属性设置·····	270	11.2.5 制作影片的片尾效果·····	306
10.3.2 录制声音·····	271	11.2.6 添加音乐文件·····	307
10.4 修整音频素材·····	273	11.2.7 渲染输出影片·····	309
10.4.1 使用区间修整音频·····	273	11.3 范例小结·····	309

第1章 会声会影 X4 入门

Corel 会声会影 X4 是一套高清视频编辑软件，它能一步一步指导完成捕获、编辑和分享视频的过程。它不但拥有完整的高清视频编辑程序、专业设计的模板、工作室水准的实时特效、精美的字幕和平滑的转场效果，而且可以提高影片的制作速度，使用它可以在创新性上领先一步。Corel 会声会影 X4 将视频的制作过程推至又一新境界！

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 X4 的安装程序、新增功能与应用、启动与退出以及工具使用等基本操作。

1.1 DV 使用与视频编辑基础

本节主要讲述 DV 的使用以及视频编辑的基础。首先让读者学习怎样准确地使用 DV 来拍摄出一些好的作品，然后再对作品进行一些简单的视频编辑。

1.1.1 DV 使用基础

要使用 DV 摄像机拍摄影片，必须掌握一些基本而重要的技术要领，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. 视频画面构成

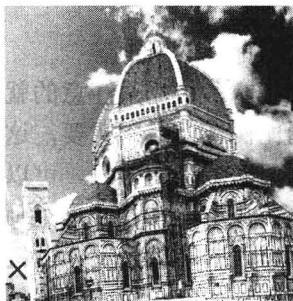
画面构成，也就是如何处理镜头中各个对象之间的关系，它是拍摄影片的一个很重要的元素。下面向用户介绍 DV 拍摄的构图方法和技巧。

(1) 初学者的构图问题

在观看一些初学者拍摄的 DV 影片时，我们常常会感觉构图不协调，例如影片中的房子总是倾斜的、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，拍摄人物向右侧的特写镜头，要为右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。

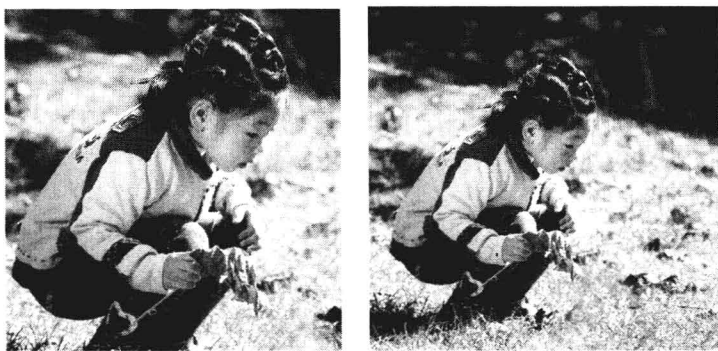


图 1-2 为对象适当保留一些空间

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 画画整洁、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

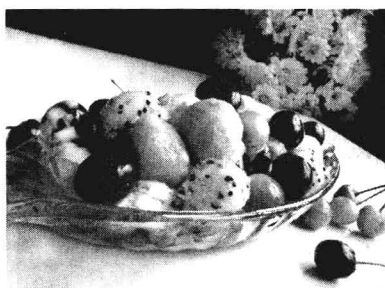


图 1-5 避开其他景物

⑤注意色彩平衡性

画面要注意色彩平衡性，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，而启用宽银幕拍摄模式后，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、风景等含有大场面的节目十分适合，它更符合人眼的视角特性，能够让观众感受到更加真实的临场感，获取更好的视觉效果。

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。

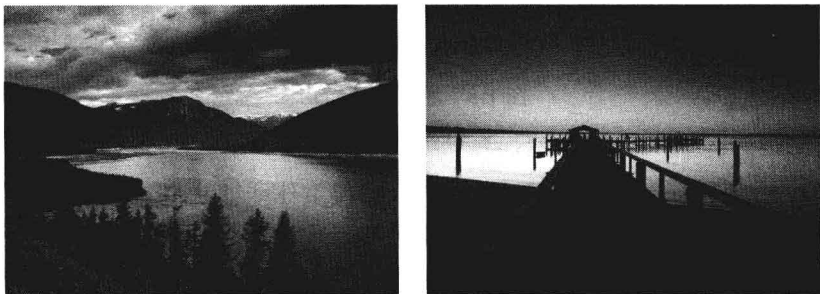


图 1-7 4:3 比例构图

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进行构图。

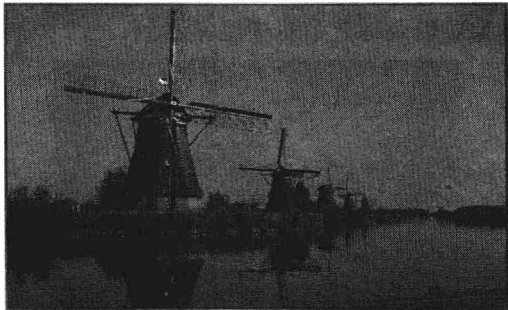


图 1-8 16:9 的宽屏幕构图方式

（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，保留肩膀以上的部分。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画面空荡感的问题。

(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,让人感觉到它的庄严和稳固。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,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,也非常具有动感,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发掘、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。

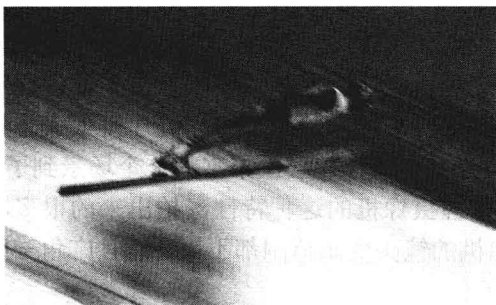


图 1-9 运动构图方式



图 1-10 线条的运用

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,平稳地完成每一个镜头要比随意地晃动拍摄更有价值。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。

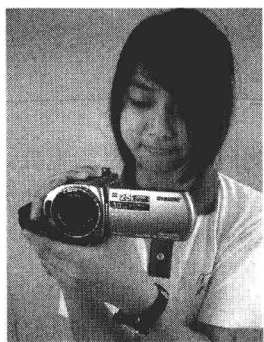


图 1-11 拿好摄像机

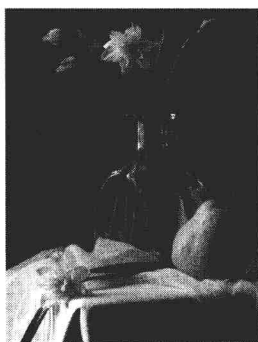


图 1-12 平稳的画面

(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大。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令人失望。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。

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，要用双手紧紧地托住 DV，肩膀放松，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。



图 1-13 拍摄时的手部姿势



图 1-14 站立拍摄时的腿部姿势

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。

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劳累。

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。正是因为它的小巧,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,稳定性更为突出。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也一定要用双手支持,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。

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,这些拍摄手法称之为景别,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

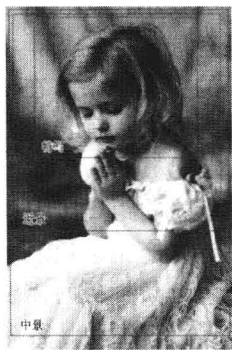


图 1-17 景别示意图

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、由远到近的景别则表达高涨的情绪。

(1) 远景

远景多用于表现地理环境、自然风景等画面,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免前景,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,拍摄无限的草原、浩瀚的云海等,如图 1-18 所示。

提示

使用远景手法时,尽量不要采用顺光,应该选择逆光或侧逆光拍摄,形成画面层次感,凸显景物透视效果,并注意远近景物的色调变化,应避免远景画面过于平淡。

（2）全景

全景适用于表达人物的全身或周边环境，如果以人物为衡量标准，全景可以完整而且清晰地表现出人物形体与动作。同时通过肢体动作反映出人物的心情和想法等心理状况，甚至可以使用全景手法指定环境为人物进行陪衬、烘托。

此外，全景还有定位景物的作用，例如，在拍摄某个角落时，加入一个景物融入在画面中的全景手法，反而会形成所有景色收于画面内的感觉。在使用全景时，务必注意画面元素之间的协调关系，防止忽略主体的存在，如图 1-19 所示。

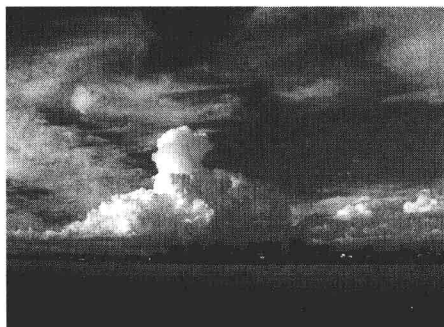


图 1-18 远景效果

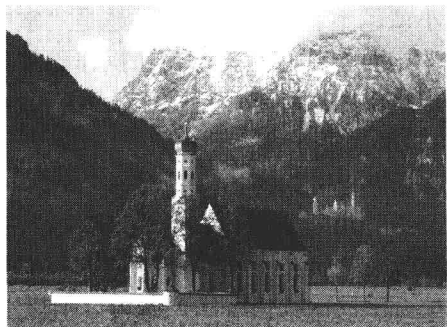


图 1-19 全景效果

（3）中景

中景不包含表达主体的全部画面，在中景手法下，人物只显露出膝盖以上的部分，而景物只有局部的场景。由于中景分割破坏了画面的整体布局，所以中景内的景物线条就构成了画面的主要线条。在使用中景手法时，用户需要注意中景场景的变化，构图要创新、大方，抓住画面中最有表现力量的结构线条，如图 1-20 所示。

（4）近景

近景的距离比中景更方便拍摄主体，它的重点是人物胸部以上的部分或物体的局部细节，能够让人产生亲近之感。近景所包含的画面空间极其有限，会导致对象背景部分被挤出画面之外。近景拍摄时需要注意拍摄对象的取景位置，背景力求简洁，让人有遐想的空间，同时遵循真实、生动、客观的原则，如图 1-21 所示。



图 1-20 中景效果



图 1-21 近景效果

（5）特写

特写用于表达人物肩部以上局部或小型摆饰的画面，可以充分显示出人物面部五官，表达出人物表情、情绪和生活背景等状况；至于小摆饰，可以凸显它的细节、强化主体作用，