



21 世纪高等院校数字艺术类规划教材

21st Century University Planned textbooks of Digital Art

数字媒体后期制作教程 —— Premiere+After Effects

张卫华 何苗 主编
韩洁 王寿苹 副主编



 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



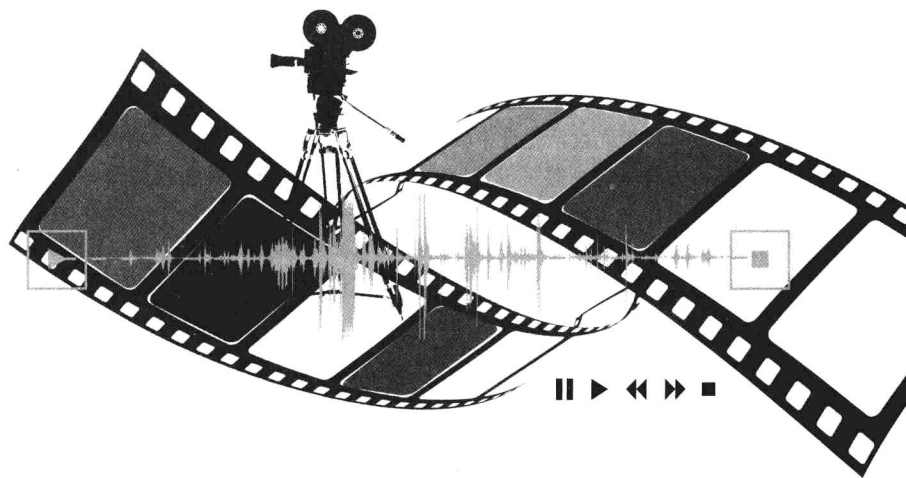
21 世纪高等院校数字艺术类规划教材

21st Century University Planned textbooks of Digital Art

数字媒体后期制作教程

— Premiere+After Effects

张卫华 何苗 主编
韩洁 王寿苹 副主编



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

数字媒体后期制作教程: Premiere+After Effects
/ 张卫华, 何苗主编. — 北京: 人民邮电出版社,
2010. 10
21世纪高等院校数字艺术类规划教材
ISBN 978-7-115-22685-3

I. ①数… II. ①张… ②何… III. ①图形软件,
Premiere, After Effects—高等学校—教材 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第066560号

内 容 提 要

本书主要介绍数字媒体后期的编辑与合成。全书共14章, 首先介绍Premiere Pro CS3和After Effects CS3的使用方法, 包括Premiere基本操作、编辑技巧及编辑方法、转场特效及视频特效的使用、字幕的添加、音频的编辑、After Effects的基本操作、关键帧动画的创建、文字及抠像等特效的使用等, 并通过实例介绍了两种软件的综合应用。本书融编辑技巧于软件的实际操作中, 并通过一个较完整DV短剧的制作, 使读者能够了解Premiere和After Effects的综合应用。

本书配有一张光盘, 光盘中收录了书中实例涉及的素材、制作结果等文件, 供课堂教学和读者自学使用。

本书可作为普通高等院校数字媒体后期制作、非线性影视编辑等课程的教材使用, 也适合从事相关专业工作的初学者作为自学教材或参考书使用。

21世纪高等院校数字艺术类规划教材

数字媒体后期制作教程——Premiere+After Effects

- ◆ 主 编 张卫华 何 苗
副 主 编 韩 洁 王寿苹
责任编辑 蒋 亮
- ◆ 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>
北京昌平百善印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 2
印张: 20.25 2010年10月第1版
字数: 586千字 2010年10月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-22685-3

定价: 46.00元(附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

前言

Premiere 和 After Effects 是目前 PC 平台上使用最为广泛的非线性编辑、特效合成软件,能稳定地运行在 Windows 和 Mac OS 两大操作系统中,对硬件要求低,易于使用,主要应用于影视剧、电视广告、片头包装、多媒体开发等领域。Premiere 和 After Effects 虽然各有侧重,但是两者可以实现实时的高度整合,在实际应用中经常配合使用。

本书主要分为 4 大部分:概述(第 1 章)、非线性编辑技术(第 2 章~第 7 章)、数字合成技术(第 8 章~第 12 章)、数字媒体短片创作(第 13 章~第 14 章),深入浅出地讲解了 Premiere 和 After Effects 的使用方法及相应的编辑技巧。

本书拍摄并精选了一些具有完整故事情节的视频,采用理论介绍与实例相结合的方式,使学生可以快速了解数字媒体后期制作编辑技巧,深入学习软件功能以及后期制作技术。章后设有课后习题,可以拓展学生的实际应用能力。

全书共分为 14 章。其中,第 1 章介绍数字媒体后期制作的技术基础、蒙太奇理论基础、数字媒体后期制作常用软件及制作流程;第 2 章介绍 Premiere 的基本操作,包括项目的创建及设置、素材的采集、导入及管理、基本的编辑技巧及常用的编辑方法;第 3 章介绍添加特效转场的基本原则、基本操作、效果控制面板的使用及不同转场特效的效果;第 4 章介绍添加视频特效的基本操作、关键帧插值的使用、预设特效的创建及不同视频特效的功能;第 5 章介绍运动特效的参数设置及使用方法;第 6 章介绍字幕的创建、字幕特效的设置、路径字幕的创建、字幕样式及模板的使用、滚屏字幕及游动字幕的创建等;第 7 章介绍音频的输入、音量的调节、调音台的使用及不同音频特效的功能;第 8 章介绍 After Effects 的基本操作,包括工作区简介、自定义工作区、合成和图层的创建方法、图层合成模式的设定方法等;第 9 章介绍关键帧的概念、关键帧的创建及编辑方法、常用的关键帧动画高级辅助功能等;第 10 章介绍文字的创建及属性设置、文字属性动画的设置、选区动画及路径动画的设置、动画预置的应用;第 11 章介绍校色特技的使用、降噪特技的使用、常用抠像特技的使用、遮罩技术、图层合成模式的使用;第 12 章介绍常用特效的一般设置方法以及动态跟踪的基本制作技巧;第 13 章介绍将序列输出到磁带、输出单帧及输出影片的方法,同时介绍了 Adobe Media Encoder 的使用方法及 Premiere Pro CS3 与 After Effects CS3 的结合使用方法;第 14 章介绍短片的制作流程、高级编辑技巧、高级编辑方法等。

本书适合作为普通高等院校数字媒体技术、数字媒体艺术、影视后期制作、动漫等数字艺术相关专业数字媒体后期制作、非线性影视编辑等课程的教材使用,也适合从事相关专业工作的初学者作为自学教材或参考书使用。

本书配有一张光盘,光盘中收录了书中实例涉及的素材、制作结果等文件,供课堂教学和读者自学使用。

本书由张卫华、何苗任主编,由韩洁、王寿苹任副主编,参加编写及提供视频资料工作的还有沈精虎、王振兵、丁翠红、李涛、黄心中、胡明、秦涵越、卢潇、李鸿婉、房蓄琛、张智祥、隋云善、魏生银、高飞、边艺、马韶莹、黄梦甜等,在此表示衷心的感谢。

由于编者水平有限,书中难免存在疏漏之处,敬请广大读者指正。

编者

2010 年 4 月

第1部分 概述

第1章 数字媒体后期制作概述

1.1 技术基础	3
1.1.1 非线性编辑技术	3
1.1.2 数字合成技术	3
1.2 理论基础	4
1.2.1 蒙太奇的产生与发展	4
1.2.2 叙事蒙太奇与表现蒙太奇	4
1.2.3 蒙太奇的各种表现形式	6
1.3 数字媒体后期制作软件简介	8
1.3.1 Adobe Premiere Pro CS3	8
1.3.2 Adobe After Effects	8
1.4 数字媒体制作流程	9
1.4.1 前期制作阶段	9
1.4.2 拍摄制作阶段	9
1.4.3 后期编辑与合成阶段	10
小结	10
习题	10

第2部分 非线性编辑技术

第2章 Premiere 基本操作

2.1 创建项目	13
2.1.1 项目设置	13
2.1.2 保存项目	14
2.2 采集视音频素材	15
2.2.1 准备工作	15
2.2.2 采集设置	15
2.2.3 进行采集	17
2.3 素材的导入和管理	18
2.3.1 导入素材	19
2.3.2 【项目】面板	20
2.3.3 使用 Adobe Bridge 管理素材	22
2.4 将剪辑放到时间线上	23

2.4.1 定制工作区	24
2.4.2 【素材源】监视器和【节目】监视器	24
2.4.3 在【素材源】监视器中进行编辑	25
2.4.4 插入编辑与覆盖编辑	26
2.4.5 将多个素材放到【时间线】面板上	28
2.5 剪辑技巧简介	31
2.5.1 剪辑技巧之一——如何“切”镜头	31
2.5.2 剪辑技巧之二——景别的运用	32
2.5.3 剪辑技巧之三——连贯的主体动作	33
2.6 高级编辑	34
2.6.1 选择工具	35
2.6.2 改变剪辑的速度和方向	37
2.6.3 使用【修整】监视器	39
2.6.4 其他编辑工具	42
小结	42
习题	42

第3章 转场特效的应用

3.1 剪辑技巧之四——转场特效应用的原则	45
3.2 转场特效的初步尝试	45
3.2.1 添加转场特效	45
3.2.2 替换、删除视频转场特效	46
3.2.3 设置默认转场特效	47
3.3 【效果控制】面板	48
3.3.1 选项设置	48
3.3.2 自定义转场	49
3.3.3 使用 A/B 模式细调转场特效	50
3.4 转场特效分类讲解	51
3.4.1 【3D 运动】转场	51
3.4.2 【GPU 转场切换】转场	53
3.4.3 【Map】转场	54
3.4.4 【划像】转场	55

3.4.5 【卷页】转场	56
3.4.6 【叠化】转场	57
3.4.7 【拉伸】转场	59
3.4.8 【擦除】转场	60
3.4.9 【滑动】转场	64
3.4.10 【特殊效果】转场	66
3.4.11 【缩放】转场	67
小结	68
习题	69

第4章 视频特效的应用

4.1 视频特效的初步尝试	71
4.1.1 添加视频特效	71
4.1.2 设置关键帧和参数	73
4.2 创建特效预设	74
4.3 添加关键帧插值控制	75
4.4 视频特效分类讲解	77
4.4.1 【GPU 特效】特效	77
4.4.2 【变换】特效	77
4.4.3 【噪波 & 颗粒】特效	78
4.4.4 【图像控制】特效	79
4.4.5 【实用】特效	80
4.4.6 【扭曲】特效	80
4.4.7 【时间】特效	82
4.4.8 【模糊 & 锐化】特效	83
4.4.9 【渲染】特效	85
4.4.10 【生成】特效	85
4.4.11 【色彩校正】特效	87
4.4.12 【视频】特效	90
4.4.13 【调节】特效	90
4.4.14 【过渡】特效	91
4.4.15 【透视】特效	92
4.4.16 【通道】特效	93
4.4.17 【键】特效	93
4.4.18 【风格化】特效	97
小结	100
习题	100

第5章 运动特效的应用

5.1 视频运动特效的基本设置	102
5.2 视频运动特效的使用	103
5.2.1 添加视频运动特效	103
5.2.2 添加或删除关键帧	105
5.2.3 设置缩放效果	106

5.2.4 设置旋转效果	106
5.2.5 改变透明度	107
5.3 使用时间重量	108
5.3.1 改变剪辑速度	108
5.3.2 倒放后再正放	111
5.3.3 静帧	112
5.3.4 移除【时间重置】特效	113
小结	113
习题	114

第6章 字幕效果的应用

6.1 字幕效果的初步尝试	116
6.2 字幕设计窗口	119
6.2.1 字幕工具面板简介	120
6.2.2 变换设置	124
6.2.3 属性设置	125
6.2.4 填充设置	126
6.2.5 描边设置	133
6.2.6 阴影设置	134
6.2.7 应用与创建字幕样式	138
6.2.8 对象的排列、居中与分布	139
6.3 插入标志	139
6.4 使用字幕模板	142
6.5 创建滚屏字幕	143
小结	145
习题	145

第7章 音频的编辑和控制

7.1 音频的输入	148
7.2 音频的播放	148
7.3 调整音量	149
7.3.1 使用增益命令调节音量	150
7.3.2 使用关键帧调节音量	150
7.3.3 通过音频转场特效生成过渡	152
7.4 添加 J 切换和 L 切换	154
7.5 使用调音台对声音进行混合和美化	155
7.5.1 自动化音频控制	156
7.5.2 制作录音	157
7.5.3 创建轨道音效	158
7.5.4 创建子混音轨道	159
7.5.5 创建 5.1 环绕声	160
7.6 音频特效分类	161
小结	168

习题	168
----	-----

第3部分 数字合成技术

第8章 After Effects 基本操作

8.1 工作区	171
8.1.1 工作区简介	171
8.1.2 定制工作区	172
8.2 项目的创建与编辑	174
8.2.1 项目基本设置	175
8.2.2 在项目导入素材	176
8.2.3 导入序列图片	176
8.2.4 在【项目】面板中管理 素材	177
8.3 图像合成	178
8.3.1 新建合成	178
8.3.2 改变合成设定值	179
8.4 图层	182
8.4.1 图层的基本操作	182
8.4.2 图层的基本属性	183
8.4.3 图层的合成模式	185
小结	189
习题	189

第9章 在 After Effects 中创建关键帧动画

9.1 关键帧的基本概念	191
9.2 创建关键帧动画项目	191
9.2.1 Photoshop 经典功能	191
9.2.2 导入素材	192
9.2.3 创建并编辑合成	194
9.3 为合成设置关键帧	195
9.3.1 编辑特效关键帧	195
9.3.2 编辑属性关键帧	198
9.4 关键帧高级技巧	201
9.4.1 关联父子关系	202
9.4.2 建立嵌套合成	202
9.4.3 关键帧曲线调整	204
小结	207
习题	208

第10章 After Effects 的文字特效

10.1 创建和修饰文字	210
10.1.1 创建文字	210
10.1.2 对文字进行格式化	210
10.1.3 添加特效	212

10.2 文字的动画	213
10.2.1 文字变换动画	213
10.2.2 文字属性动画	215
10.2.3 字符偏移	222
10.3 路径文字	225
10.3.1 随路径运动	225
10.3.2 在固态层上建立路径文字	228
10.3.3 打字效果	231
10.4 文字特效预置	233
10.4.1 应用特效预置	233
10.4.2 使用 Adobe Bridge 管理 预置	233
10.4.3 修改文字特效预置	234
小结	235
习题	236

第11章 数字抠像特效

11.1 创建数字抠像项目	238
11.1.1 校正素材的成像颗粒和 色彩	238
11.1.2 使用渲染队列输出修正后的 素材	243
11.2 使用键控特效抠像	244
11.2.1 键控的基本概念	244
11.2.2 After Effects 中常用的 键控特效	244
11.2.3 使用键控特技抠像	247
11.3 使用遮罩	251
11.3.1 创建遮罩	251
11.3.2 编辑遮罩	252
11.3.3 羽化遮罩	254
11.4 使用图层合成模式调和素材	255
小结	257
习题	257

第12章 其他特效制作

12.1 模糊与锐化类效果	259
12.1.1 通道模糊	259
12.1.2 合成模糊效果	260
12.1.3 快速模糊	260
12.1.4 高斯模糊	261
12.1.5 方向模糊	261
12.1.6 放射状模糊	262
12.1.7 锐化	263
12.1.8 非锐化遮罩	263

12.2	图像控制类特效	264
12.2.1	色彩变更应用	264
12.2.2	色彩均化	265
12.2.3	曝光效果	265
12.2.4	彩色光	266
12.3	风格类特效	267
12.3.1	浮雕	267
12.3.2	查找边缘	268
12.3.3	辉光	268
12.3.4	马赛克	269
12.3.5	动态平铺	270
12.3.6	扩散	271
12.3.7	边缘粗糙	271
12.3.8	闪光灯效果	272
12.4	稳定跟踪和运动跟踪	273
12.4.1	稳定跟踪	273
12.4.2	运动跟踪	275
	小结	278
	习题	278

第4部分 数字媒体短片制作

第13章 数字媒体的输出

13.1	导出选项	281
13.2	输出到磁带	281
13.3	制作单帧	282
13.4	输出电影、序列和音频文件	283
13.4.1	导出序列	283

13.4.2	导出剪辑	284
13.4.3	导出电影、序列和音频文件	285
13.5	使用 Adobe Media Encoder	288
13.6	与 After Effects CS3 的动态链接	289
	小结	291
	习题	292

第14章 综合实例

14.1	实例概述	294
14.2	编辑技巧简介	296
14.2.1	剪辑技巧之五——进行粗编	296
14.2.2	剪辑技巧之六——镜头语言的省略与凝练	296
14.2.3	剪辑技巧之七——渲染气氛	297
14.3	制作步骤	298
14.3.1	素材的管理	298
14.3.2	嵌套序列	300
14.3.3	应用故事板	301
14.3.4	进行巧妙的转场	303
14.3.5	使用 After Effects 制作片头动画	311
14.3.6	预合成	314
	小结	315
	习题	316

第1部分

概 述

数字媒体后期制作概述

数字媒体后期制作指的是将实际拍摄的素材，与图形、动画、字幕、声音等元素结合起来，按照影视艺术技巧和手法进行合成与剪辑，制作出完整影片的过程。

数字媒体后期制作广泛应用于影视剧、电视广告、MTV、节目包装、多媒体开发等领域。近年来，随着计算机技术的成熟，个人计算机已经能够满足数字媒体后期制作部分软件的需求，数字媒体后期制作的普及程度越来越高。

本章首先介绍非线性编辑技术和数字合成技术的概念和作用，使读者了解数字媒体后期制作的技术基础；其次介绍影视艺术中蒙太奇理论的发展以及各种表现形式；接下来简要介绍本书涉及的两款数字媒体后期制作软件 Adobe Premiere 和 Adobe After Effects；最后概括数字媒体后期制作的流程。

【教学目标】

- 了解非线性编辑技术的优点。
- 了解数字合成技术的原理和应用。
- 了解蒙太奇理论的主要表现形式。
- 掌握 Adobe Premiere 和 Adobe After Effects 的特点和主要功能。
- 熟悉数字媒体后期制作的流程。

1.1 技术基础

非线性编辑技术和数字合成技术是数字媒体后期制作的两大技术组成部分。

1.1.1 非线性编辑技术

非线性编辑技术是将各种视音频素材输入以计算机为工作平台的非线性编辑系统，在计算机上完成编辑、特技处理、字幕制作和最终输出的数字化编辑方式。非线性编辑相比于传统的线性编辑具有无比的优越性。

传统的线性编辑技术是基于电视录编系统的一种编辑方式，它通常由两部编辑机、两台监视器和一部切换台构成，各设备之间由视音频线连接，通过频繁的输入、搜索、录制、输出视音频信号来进行编辑。在线性编辑中，编辑过程非常耗时，为了找到合适的素材和编辑位置，必须不断地从录像机上装卸、搜索磁带。由于画面的记录完全按照时间顺序进行线性排列，要在已有的画面之间插入和删除更长或更短的镜头，就会影响后面所有画面的排序，这意味着后面所有的镜头要重新进行录制。例如，A、B、C 分别是磁带上按照时间顺序排列的 3 段素材，想要在 A、C 之间将素材 B 替换成时间较长的素材 D，需要搜索至素材 A 结束点，录制素材 D 之后，再次录制素材 C。

基于计算机的非线性编辑技术改进了这种方式，不必使用磁带这个载体，所有素材以数字化方式存储在计算机硬盘上，避免了磁带由于反复使用产生的损耗。各种视音频素材和图像素材都以图标的方式在项目面板中显示，素材也不必刻板地按照时间顺序进行载入，允许无序的非线性编辑方式，只要用鼠标进行拖曳，就可以随意放置和调整素材。例如，同样在按照时间顺序排列的素材 A、B、C 中将素材 B 替换成素材 D，只要在进行替换之后将素材 C 的位置稍作调整就可以了，省去了重复录制的麻烦。

同时，非线性编辑技术使在传统线性编辑中非常复杂的特技、字幕、转场等效果变得简单易行，大大拓展了编辑的艺术表现空间。

1.1.2 数字合成技术

合成技术是一种将各种素材集合在一起，进行加工处理之后产生全新声画效果的影视技巧。早期的影视合成技术是在拍摄过程和胶片洗印过程中实现的，效果有限，技术步骤繁杂。计算机图形技术的介入极大地改进了合成技术，形成了极其丰富的视听效果。数字合成技术已经广泛应用于各种影视、动画、多媒体领域，可以较好地实现诸如制作动画、场景合成、抠像、校正颜色、虚拟环境、调音等特技效果。

需要注意的是，合成技术不仅仅只是一种操作软件的能力，还涵盖了审美能力、对影像的理解能力和创新能力等各个方面，切勿为了技巧而技巧，毫无目的、毫无新意地堆砌合成特技，进行数字后期合成依然要以最终的表现目的为宗旨，过于花哨、不合时宜的特技只会降低影像的表现力。

1.2 理论基础

蒙太奇理论是影视剪辑的理论基础,它通过运用剪接的手段达到造型、表意和叙事的目的,深刻的理解和熟练的应用蒙太奇理论是进行成功剪辑的前提。

1.2.1 蒙太奇的产生与发展

蒙太奇(Montage)原是法语建筑学的名词,意为“构成”。在影视中,蒙太奇是指把经过选择、提炼、加工的分散的镜头,根据总的创作意图,按照叙述的顺序重新组合起来,形成新的内容。

1902年,美国人埃德文·鲍特制作了影片《一个美国消防队员的生活》。片中第一次出现反映消防队员活动的旧影片记录素材和补拍的抢救母亲和孩子的表演镜头接在一起,这第一次表现了电影自由结构时间空间的可能性,确立了电影利用不同镜头组合表现同一运动的叙述形式。

之后的美国电影大师格里菲斯在他的影片《一个国家的诞生》(1915年)、《党同伐异》(1916年)中创造和运用了闪回、交替切入等蒙太奇叙事手法,有意识地采用多视点多空间表现动作对象,使观众能够通过描绘动作片段的镜头理解完整动作的意义,蒙太奇理论进一步完善。

以库里肖夫、爱森斯坦、普多夫金为代表的“前苏联蒙太奇学派”总结了蒙太奇的基本美学规律,在代表作《战舰波将金号》、《母亲》中成熟地运用了隐喻式蒙太奇,使镜头组合产生了新的含义。“前苏联蒙太奇学派”认为蒙太奇的作用不是靠单个镜头形成的,而是由于镜头的组接而产生,并且镜头的这种组接并不是简单的相加,例如镜头1与镜头2组接,并不等于“镜头1+镜头2”,而是变成了一个全新的“镜头3”,爱森斯坦认为镜头3是一种全新的概念和性质。

蒙太奇理论在电影艺术中的运用使电影拥有了自身叙事、表意的手段,蒙太奇理论成为影视艺术区分与其他艺术的标志。

1.2.2 叙事蒙太奇与表现蒙太奇

按照镜头的功能,蒙太奇可以分为叙事蒙太奇和表现蒙太奇两大类。

1. 叙事蒙太奇

叙事蒙太奇是按照剧情的发展和逻辑顺序来连接镜头的,通常能够使用简单明了的少量镜头讲述推动事件的进程,尽管改变了原有的时空关系,却依然能够被观众所理解。

在运用叙事蒙太奇的时候,要注意两个原则:一是要使镜头的组接符合剧情的发展,能够推动动作或情节向前;二是镜头的组接要符合观众的心理感受。叙事蒙太奇实际上是删减了镜头的长度,起到了压缩时间和空间的作用。将时空打破之后再重组,不是随心所欲地进行,必须分析主要的情节线索以及观众理解的习惯,挑选最简洁、最合适的镜头组接方式,使破碎的镜头仍然能够表达一段完整的故事情节,而不会使观看者有不真实、匪夷所思的地方。例如,要叙述一个人早上起床上班这样一件事情,不需要把这个人从起床到进入办公室的整个过程(这个过程可能要几个小时)一丝不落的拍摄下来,只需要拍摄如表1-1所示的几个镜头,并组接起来就可以了。

表 1-1

小 A 早上起床上班镜头分析

镜头号	画面内容	景别	时长
镜头 1	正在响的闹钟	特写	2s
镜头 2	小 A 不耐烦地拉起被子，翻身继续蒙头睡觉	中景	3s
镜头 3	窗外忙碌的城市	远景	3s
镜头 4	小 A 忽然从梦中惊醒，起身大喊“完啦！”	近景	2s
镜头 5	小 A 急急忙忙刷牙洗脸	侧面角度的中景	4s
镜头 6	小 A 从画面外走入，拿起沙发上的衣服和包出门	全景	5s
镜头 7	俯拍小 A 边下楼边穿衣服	全景	4s
镜头 8	公交站台前一大群人在等车，小 A 也在其中，车到站，人群拥挤着上车，小 A 在上车的过程中被挤得前仰后合	全景	8s
镜头 9	大楼前的马路，车来车往，公交车停下，小 A 下车，跑过大楼	近景	3s
镜头 10	小 A 在公司走廊里奔跑	中景	2s
镜头 11	会议室内正在开会，小 A 推门进入，在角落里坐下	全景	4s

注：景别是指由于摄影机与被摄主体的距离不同，而造成被摄主体在画面中所呈现出的范围大小的区别，一般包括远景、全景、中景、近景和特写。

这样一个过程在实际生活中可能要几个小时的时间，但是在影片中只需要 40s 就可以讲明白，这就是叙事蒙太奇压缩时间、转变空间的作用。

2. 表现蒙太奇

表现蒙太奇是通过两个或更多的画面对列来产生冲击力和强烈的表现效果，表现蒙太奇不像叙事蒙太奇那样是影片的主要组成部分，它使用的频率可能并不高，但是穿插在叙事蒙太奇中的表现蒙太奇能够打破原有的叙事节奏，形成强烈的效果，起到突出创作者的情绪和观点，激发观众注意力和想象力的作用。

表现蒙太奇不注重故事性的表达，它不以事件的时空顺序来组接镜头，而是以渲染气氛、制造情绪为宗旨，强调情感的巨大力量。例如影片《情书》中女主角得知中学同学已死的讯息，在回家的路上回想起多年前父亲的死，导演选取了漫天大雪中少女时代的女主角奔跑的动作，并不具有明确的叙事意义，但通过不同角度的全景、近景与特写镜头的切换，表达了缓慢的、悠长的、悲伤的情绪，并且通过具有隐喻含义的冻死的蜻蜓点明了死亡主题。回忆的时空与当前的时空相交织，将原本并无事件性关联的父亲之死与同学的死联系起来，突出了当时女主角的心境，达到了导演想要取得的情绪效果，如图 1-1 所示。



图 1-1 影片《情书》中的表现蒙太奇



图 1-1 影片《情书》中的表现蒙太奇（续）

1.2.3 蒙太奇的各种表现形式

本节介绍蒙太奇的各种表现形式，主要包括平行、重复、积累、呼应、对比、隐喻等。

1. 平行

两条或者两条以上的情节线，平行表现、分别叙述，最后统一在一个完整的情节结构中；或者两个或两个以上的事件，相互穿插表现，表现一个情节或者揭示一个统一的主题思想。例如男主角给女主角留下一封信离开了，女主角发现这封信之后去追赶男主角，一边是男主角走在落日余晖中，迟疑的回头张望，最终无奈离开的情景；一边是女主角到处寻找男主角，不小心摔倒，爬起来又追，最终四顾无人，沮丧痛哭的情景。这两条线索是同时发生的，如果先讲述男主角那一条线索，再讲述女主角那一条线索，势必降低镜头的感染力，也使观众对时空关系产生误解。而采取两条线索平行讲述、交替出现的方式，既拓展了空间，又形成了节奏，很好地渲染了片中想要传达的情绪，如图 1-2 所示。

2. 重复

代表某种含义的同一事物在画面中多次出现，形成强调，提起观众的注意，在剧情发展中起到一定的作用。这种事物可能是人物、道具、话语、场面、动作等各种形式，每次出现的角度、景别、运动方式、场面调度方式等往往有所区别，但是又清清楚楚地提醒观众这是上一次出现的某事物，引起观众特别关注其在情节发展中的作用，而这一事物往往也是导演所要特别表现的关键点。

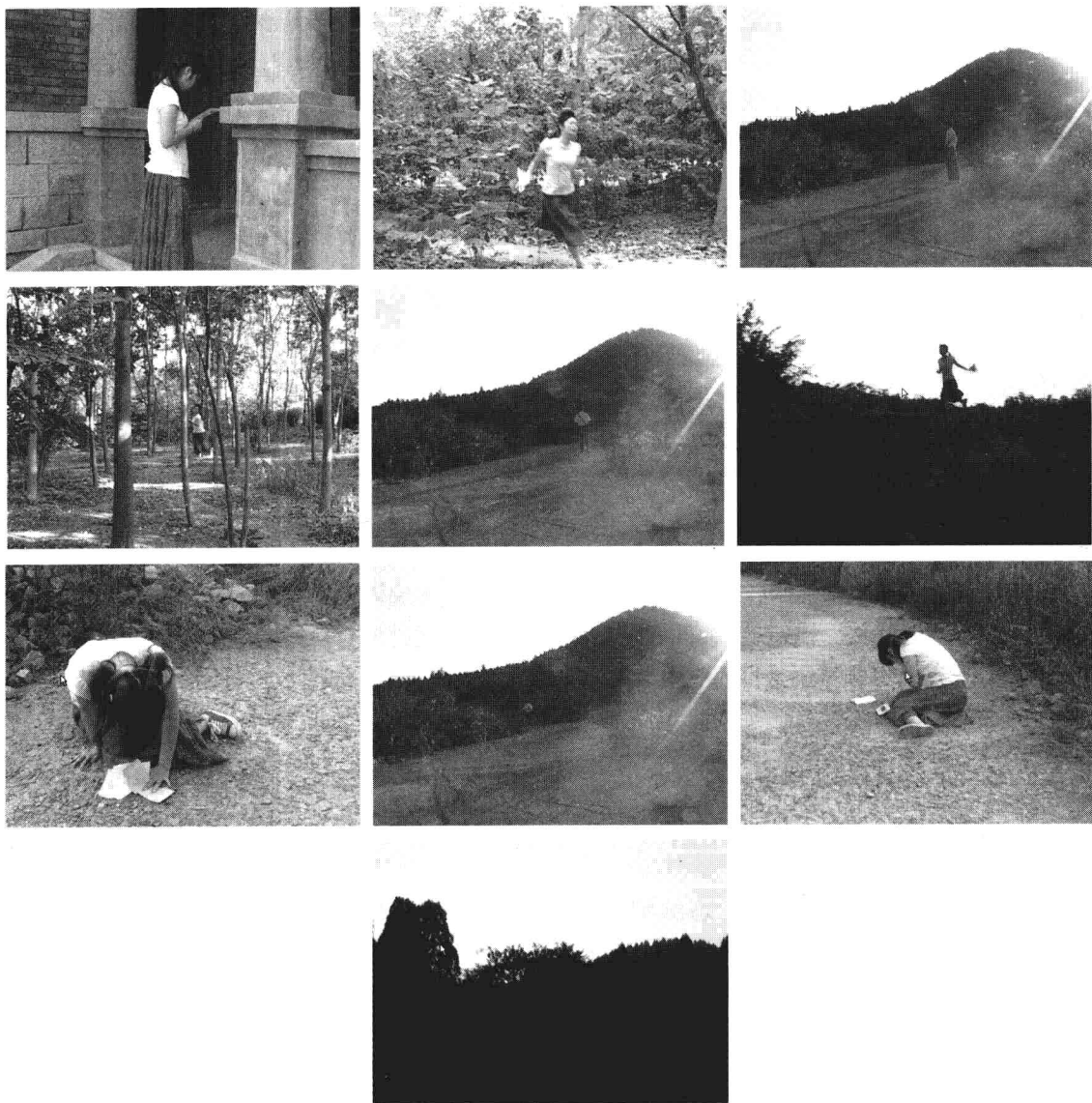


图 1-2 平行蒙太奇

3. 积累

若干形象相似、气氛相同、情绪一致的影像一而再、再而三的出现，给观众视觉以冲击来形成高潮。它不以时空准则来组接镜头，而是强调镜头本质的一致性，通过这样一组存在内在联系的镜头对列，加速情绪的渲染和节奏的起伏。

4. 呼应

把两个形象之间有着前呼后应、前因后果、承上启下关系的影像对列，这是影视艺术中很基本的叙事蒙太奇。它可以把一个特定的动作序列清楚地展现出来，例如台词的应答、动作和动作的结果等，都可以按照逻辑关系衔接起来。

5. 对比

把内容含义相反甚至冲突的影像对列起来，用闪出闪回组接，形成戏剧冲突。对列的镜头可能

并无情节联系，但是能够产生全新的含义，例如这样两个镜头：（1）母亲在灯下做针线活，灯光昏黄，母亲的面容憔悴；（2）儿子在烟馆中醉生梦死，灯光同样幽暗，映出的是儿子行尸走肉般的面容。通过这样两个镜头对列，观众不难理解导演想要传达的含义：母亲的含辛茹苦与儿子的不成器形成鲜明的对比，强化了影片所要表述的意思。

6. 隐喻

用一个影像来喻示另一个影像，即一个影像是作为另一个影像的符号而出现的。例如，鲜花喻示春天、少女、儿童……隐喻蒙太奇实际是一种“非直接”的表现。图 1-3 中的蜻蜓就是一种隐喻蒙太奇的表现形式，女主角看到雪地上冻死的蜻蜓后说“爸爸死了，是吗？”此时蜻蜓的死亦指父亲的死，以一种平静、含蓄的方式强化了女主角当时的心情。

1.3 数字媒体后期制作软件简介

本节主要来介绍数字媒体后期制作中常用的软件：非线性编辑软件 Adobe Premiere 和后期合成软件 Adobe After Effects。这两款软件可以在各种平台下和硬件配合使用，广泛应用于电视台、广告制作、电影剪辑等领域，是目前应用最为广泛的视音频编辑与后期合成软件。

1.3.1 Adobe Premiere Pro CS3

目前应用比较广泛的非线性编辑软件有 Premiere、Edius、Final Cut Pro 等，本书主要介绍 Adobe 公司的非线性编辑软件 Premiere。

Premiere 提供了完备的制作动态视音频的工具，以往需要编辑机、切换台、字幕机、特技台、调音台等一系列产品才能实现的效果，Premiere 能够轻而易举地解决。只要一台具有所需配置的个人计算机和一定的技巧，普通人也可完成视音频剪辑和制作的工作。

Premiere 的主要功能有以下几点：

- （1）从摄像机或磁带录像机中采集视频，存放到计算机；
- （2）导入并使用已有的图像、视频、声音素材，支持多种视音频格式和图像格式；
- （3）创建转场效果，如卷边、开门、擦除转场等；
- （4）创建 Motion 动画，制作视频或图片的移动、旋转、改变透明度、缩放等效果；
- （5）创建各种特效，如模糊、变形、调整颜色等；
- （6）创建静态字幕和动态字幕；
- （7）编辑音频，改变音量、调整增益等；
- （8）支持多种格式的输出，同时支持将视音频信号直接输出到录像带上或制作成 DVD。

1.3.2 Adobe After Effects

同样由 Adobe 公司出品的 After Effects 是目前使用最为广泛的后期合成软件，它可以和大多数 3D 软件配合使用。After Effects 对硬件性能要求不高，非常适合初学者，此款软件也是读者认识后期合成庞大系统的一个极其适当的入门工具。

After Effects 的主要功能有以下几点:

- (1) 兼容性好, 支持多种平面和动画文件格式;
- (2) Adobe 产品整合度高, Photoshop、Illustrator 的图层效果、混合模式、蒙板、透明度等可以合成到 After Effects 中;
- (3) 图像处理速度比较快, 适合做多层的合成效果;
- (4) 特效插件丰富, 非常适合做一些绚烂的光效;
- (5) 具有较为强大的粒子系统;
- (6) 可以进行较为精细的抠像和调色;
- (7) 预置丰富, 制作文字动画和特效简单易行。

1.4

数字媒体制作流程

影视制作的流程分为3个阶段: 前期策划阶段、拍摄制作阶段、后期编辑与合成阶段。影视制作进入数字时代之后, 许多方面都发生了改变, 但是影视制作的3个阶段仍然保留着, 只是每个阶段都介入了数字技术的力量。

1.4.1 前期制作阶段

传统的前期制作阶段包括剧本写作、分镜头脚本写作、故事板绘制、预算制作、演员选定、选景和场景设计、摄制组组建及拍摄日程安排等。数字化的前期制作阶段仍然包含这些方面, 但是由于计算机技术的引入, 使每部分工作都更加方便快捷, 同时也更加精确了。

例如, 专业剧本写作程序具有标准化和规范化的特点, 虽然它对于创作过程本身并无大的影响, 但通过这类程序写出的剧本方便存储、复制、修改和分发, 其中场景、角色出场次数、对话长度、整片时间等元素都可以得到精确控制。由剧本转化为分镜头脚本和故事板的过程也相当方便快捷, 进行分镜头脚本和故事板制作的软件有 Storyboard Artist、Toon Boom Storyboard 等。

有关演员排练、场景设计的数字化应用就更为广泛和花样繁多了, 各种各样的二维及三维软件可以实现一个虚拟场景中灯光、摄像机调度、角色调度等内容, 使导演对于某场景的想法能够细致地呈现出来, 一方面有助于导演落实自己的想法, 并对构思提前作出修订; 另一方面也方便摄制组成员进行沟通和交流, 更好地理解 and 领会导演的想法。

1.4.2 拍摄制作阶段

数字化的摄像机是近年来最受青睐的拍摄工具, 它将拍摄的高清晰度信号以数字格式直接存储在硬盘之类的数字存储设备上, 不需要进行采集、胶转磁等工作, 可以直接与后期工作平台相连接, 节省了大量时间并省去很多麻烦。

数字化的现场控制设备也为拍摄提供了更多的创作空间, 使传统拍摄过程难以实现的内容得到了实现, 也使整个拍摄过程更加精确化。数字化的现场控制设备包括数字化的灯光照明系统、声音录制系统、带有计算机控制装置的摄像机、各种可使用计算机控制的机械装置以及动作捕捉装置等。