



优秀教学成果奖系列丛书  
中等职业教育“十三五”规划教材

# 数字影音编辑与合成

■ 主编 张春胜 葛长利 华海鱼



 北京理工大学出版社  
BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

优秀教学成果奖系列丛书  
中等职业教育“十三五”规划教材

# 数字影音编辑与合成

主 编：张春胜 葛长利 华海鱼  
副主编：梁 梁 王宏春 吕 菲  
参 编：郝英丽 王晓杰 宋 焱  
罗 旭 孙 杨



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

## 内 容 简 介

本书是为了满足当前影视行业的实际需求和中等职业学校教学之需而编写的,从实际应用的角度出发,采用典型精彩的案例、边做边学的方式,全面展示了数字影音编辑与合成的整个流程、技术和方法。本书注重突出学生的技能训练,通过数字影音制作实践训练,不仅可以提高学生的技术操作能力,还可以帮助学生解决实际操作中遇到的问题,切实掌握所学知识和技能。

本书可作为中等职业教育数字媒体技术应用专业的教材,也可作为有关技术人员的学习参考书。

版权专有 侵权必究

---

### 图书在版编目(CIP)数据

数字影音编辑与合成 / 张春胜, 葛长利, 华海鱼主编. —北京: 北京理工大学出版社, 2019. 12

ISBN 978 - 7 - 5682 - 7915 - 4

I. ①数… II. ①张… ②葛… ③华… III. ①视频编辑软件 IV. ①TN94

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 243250 号

---

---

出版发行 / 北京理工大学出版社有限责任公司

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010) 68914775 (总编室)

(010) 82562903 (教材售后服务热线)

(010) 68948351 (其他图书服务热线)

网 址 / [http: //www. bitpress. com. cn](http://www.bitpress.com.cn)

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 北京虎彩文化传播有限公司

开 本 / 787 毫米 × 1092 毫米 1/16

印 张 / 6.25

字 数 / 130 千字

版 次 / 2019 年 12 月第 1 版 2019 年 12 月第 1 次印刷

定 价 / 22.00 元

责任编辑 / 张海丽

文案编辑 / 张海丽

责任校对 / 杜 枝

责任印制 / 李志强

---

图书出现印装质量问题, 请拨打售后服务热线, 本社负责调换

# 前言

## Preface

随着我国经济建设的不断发展及数字影音行业的飞速发展，越来越多的企业选择影视媒体进行宣传和促销，从事数字影音制作的公司也越来越多，社会对数字影音制作人才的需求量不断增加。

本书正是为了满足当前影视行业的实际需求和中等职业学校教学之需而编写的，从实际应用的角度出发，用典型精彩的案例、边做边学的方式，全面展示了数字影音编辑与合成的整个流程、技术和方法。作为中等职业教育数字媒体技术应用专业的配套教材，本书注重突出学生的技能训练，通过数字影音制作实践训练，不仅可以提高学生的技术操作能力，还可以帮助学生解决实际操作中遇到的问题，切实掌握所学知识和技能。

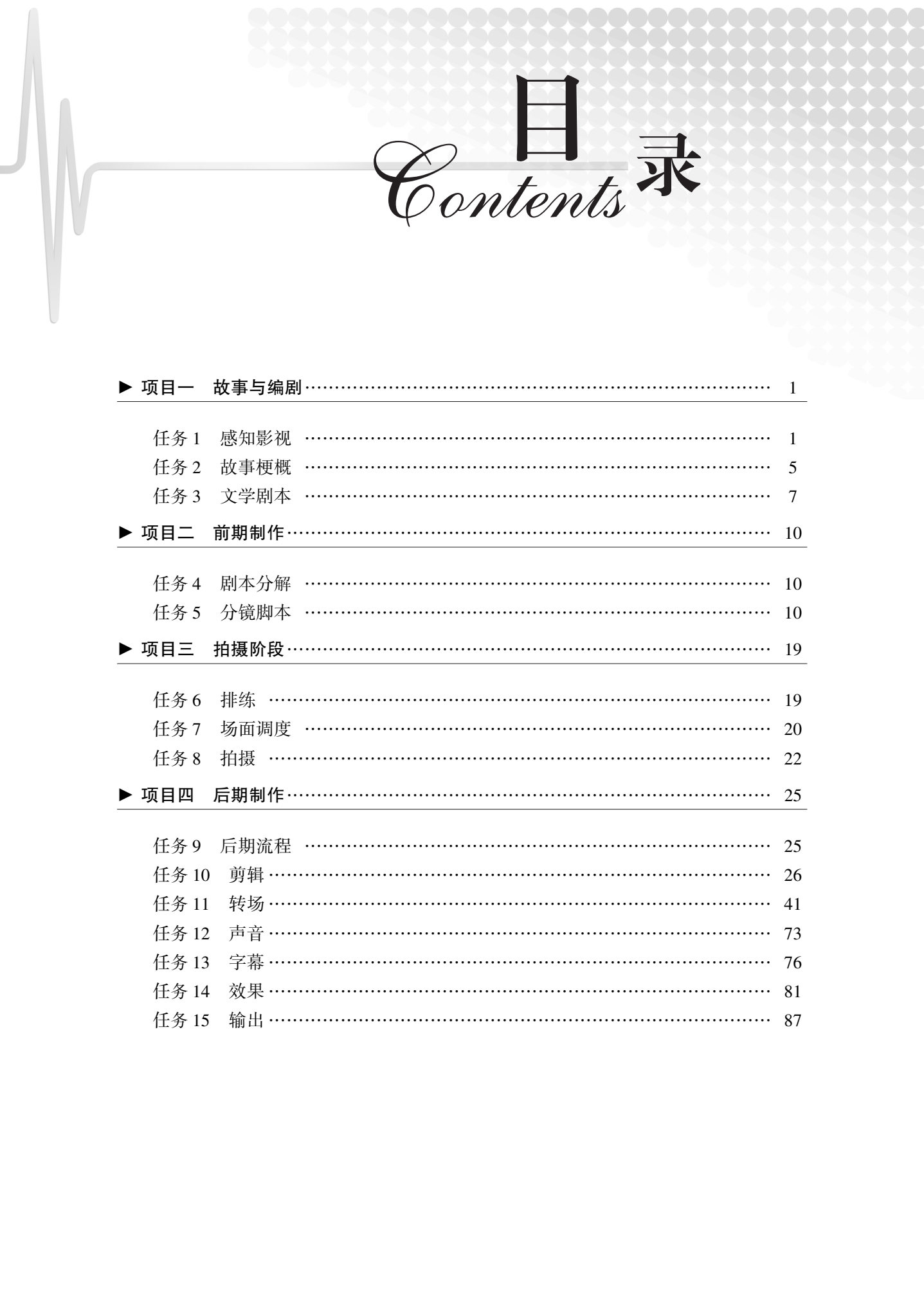
本书理论与实际相结合，内容丰富、通俗易懂、学习轻松，学习目标明确，针对性强。特别是书中的项目任务，既激发了读者的学习兴趣，又培养了他们的动手能力。

本书由长春职业技术学校数字媒体教研室资深教师团队编写，全书重点介绍数字影音编辑与合成的全过程、技术细节与处理技巧，旨在使学生通过学习提高设计制作能力，以便今后在工作岗位上能够较快地进入职业角色中。

本书由张春胜、葛长利、华海鱼担任主编；梁梁、王宏春、吕菲担任副主编；参加本书编写的还有郝英丽、王晓杰、宋焱、罗旭、孙杨。本书的出版得到了北京理工大学出版社的大力支持，在此一并表示感谢。

由于时间仓促，加之编者水平有限，书中难免有疏漏与不足之处，恳请广大读者提出宝贵意见，以便再版时修改订正，不胜感激。

编者  
2019年10月



# 目录

## Contents

|                   |    |
|-------------------|----|
| ► 项目一 故事与编剧 ..... | 1  |
| 任务 1 感知影视 .....   | 1  |
| 任务 2 故事梗概 .....   | 5  |
| 任务 3 文学剧本 .....   | 7  |
| ► 项目二 前期制作 .....  | 10 |
| 任务 4 剧本分解 .....   | 10 |
| 任务 5 分镜脚本 .....   | 10 |
| ► 项目三 拍摄阶段 .....  | 19 |
| 任务 6 排练 .....     | 19 |
| 任务 7 场面调度 .....   | 20 |
| 任务 8 拍摄 .....     | 22 |
| ► 项目四 后期制作 .....  | 25 |
| 任务 9 后期流程 .....   | 25 |
| 任务 10 剪辑 .....    | 26 |
| 任务 11 转场 .....    | 41 |
| 任务 12 声音 .....    | 73 |
| 任务 13 字幕 .....    | 76 |
| 任务 14 效果 .....    | 81 |
| 任务 15 输出 .....    | 87 |

# 1

## 项目一

# 故事与编剧

## 任务1 感知影视

### 1. 电影的元素

组成一部电影的元素有 7 个，它们分别是：语言、故事、结构、思想、角度、情绪、镜头。

#### 1) 语言

如同音乐、戏剧等其他艺术形式一样，电影也有自己的语言。

电影语言是电影在传达它所表达的信息中所使用的各种媒介、方式、方法和手段的统称，是电影用以反映现实世界、传递思想感情的特殊艺术语言。电影语言直接诉诸观众的视听感官，以直观的、具体的、鲜明的形象传达信息，具有强烈的感染力。

画面语言是电影语言的主体元素，既包括场景、色彩、光影等，也包括摄影机的运动和镜头的组接；声音语言，包括音乐、音效、对白，也是电影语言的重要组成。

简单地说，电影语言，就是一些有关电影的专业术语推镜头、拉镜头、跟镜头、声画对位、声画同步、音画平行以及蒙太奇等。

电影语言的语法，是影片内容组织和构造的法则，一般由若干场面和段落按照蒙太奇规则构成。

蒙太奇是法文 montage 的音译，原为建筑学的一个术语，意为装配、安装、组合。后来被借用过来，引申用在电影上就是剪辑和组合，表示镜头的组接。在电影艺术中，蒙太奇这一术语用来指画面、镜头和声音的组织结构方式。

蒙太奇首先是根据所要表达的内容和观众的心理，将一部影片分别拍摄成许多镜

头, 然后按照一定的构思组接起来。简单来说, 蒙太奇就是把分切的镜头组接起来的手段。

蒙太奇就是将摄影机拍摄下来的镜头, 按照逻辑和推理、美学和心理原理联结起来的手段。首先它是使用摄影机拍摄的方法和手段, 然后是使用剪刀剪辑的方法和手段。

最初的电影是没有剪辑的, 总是把摄影机摆在一个固定的位置上, 一卷拍到完才换另一卷。一般认为美国的埃德温·鲍特在 1903 年放映的《火车大劫案》是现代意义上的“电影”的开端。因为他把不同背景, 包括站台、司机室、电报室、火车厢、山谷等内景外景里发生的事分镜头拍摄, 然后连接起来叙述一个故事。但是, 公认的还是格里菲斯熟练地掌握了不同镜头组接的技巧, 使电影终于从戏剧的表现方法中解脱出来。后来, 苏联导演库里肖夫、爱森斯坦和普多夫金等探讨和总结了蒙太奇的理论, 并将其应用于电影拍摄, 如最早的《战舰波将金号》, 形成了蒙太奇学派, 他们的著作对电影创作产生了深远的影响。

实际上, 蒙太奇也就是将一个一个的镜头组成一个小段, 再把一个一个小段组成一个大段, 再把一个一个大段组成一部电影。

电影语言虽然不是语言, 却实实在在地用一种语法进行表达, 并且在不同国家、不同种族、不同文化间都能够理解和沟通。

电影语言是体现一个导演技术好坏的重要凭据, 如何通过镜头向观众传达信息、表达思想感情是非常重要的。

## 2) 故事

电影的故事, 简单来说就是电影要讲的是什么, 也就是电影讲的是个什么样的事情, 它是电影的核心, 也是其他几个电影元素的基础。

故事侧重于事件发展过程的描述, 强调情节的生动性和连贯性。它是由一系列展示人物性格, 表现人物与人物、人物与环境之间相互关系的具体事件构成。

诉说一个故事, 要有清晰的故事情节、逻辑思维, 明暗的线索, 引导着故事往设定的方面发展。可以通过人物的勾画、环境的营造、对话场景的设置去突出故事的情节, 赋予故事鲜明的个性色彩。有灵魂、个性鲜明的故事就是吸引人的、精彩的故事。

## 3) 结构

电影结构与电影故事关系紧密。世界上所有的事物都有其相应的结构, 那么电影的结构是什么呢? 实际上, 电影结构是由不同的要素、方面、层次和形态构成的复杂系统, 而这些结构是遵循其内在标准而存在的。

电影的结构一般可以分为剧情结构和造型结构等。其中造型结构又可分为影像结构、色彩结构、声音结构等。

常见的电影结构模式包括以下 4 种:

- (1) 因果式线性结构: 以故事因果关系为叙述动力。
- (2) 回环式套层结构: 以多层叙事链为叙述动力。

(3) 缀合式团块结构：没有明晰的线性故事发展和因果关系，也没有连贯的情节主线和戏剧冲突，以打乱时空的叙事片断缀合而成。

(4) 交织式对照结构：以两条以上故事线索组合形成对照性张力运动，构建复调主题。

总之，电影中故事讲述的形式，就是电影的结构。

#### 4) 思想

所有的艺术门类都应该是有思想的。不过各种艺术门类中的思想，包括电影中的思想，并不只是被高度概括的哲学思想或者科学思想。

思想是我们对世界的理解和认识，它涉及这个世界的各个方面。电影中的思想包括哲学的、人文的、人性的、社会的，其内容包罗万象。电影中表达的有关这个世界部分或整体的任何理解和认识，也就是这部电影的思想。

#### 5) 角度

角度不是电影艺术独有的。我们所说的电影的角度，是指电影的创作者对于故事所保持的角度，是电影所呈现的对于故事的讲述角度，是创作者对故事中的事件所保持的态度。有的电影表现的是一种主观的情绪，那么它的角度很可能是与故事中的人物合二为一的，很可能故事中人物所表达的思想就是创作者的思想。而有的电影是客观记录事实，故事中的主人公只是事件中的人物而已，创作者是站在一个能俯瞰事件的角度上进行观察。

#### 6) 情绪

情绪作为心理学名词，是对一系列主观认知经验的通称，是多种感觉、思想和行为综合产生的心理和生理状态。最通俗的情绪有喜、怒、哀、惊、恐、爱等，也有一些细腻微妙的情绪，如嫉妒、惭愧、羞耻、自豪等。

电影中的情绪有人物情绪、镜头情绪、影片情绪三种。

人物情绪并不是电影的独立元素，它是附属于故事的，是故事的一部分。而影片情绪是一个整体，一种风格，是构建在各种电影元素有机结合之上的。

任何一个单独镜头都是具有情绪的，而这些情绪有的表达剧中人物的感觉或态度，这个感觉和态度和创作者的感觉和态度未必是一致的，甚至可能大相径庭。情绪与角度之间的区分是：电影角度的出发点一般是创作者本人的态度，而镜头情绪的出发点是摄影机对影片中事件的记录。

#### 7) 镜头

电影镜头是指摄影机从开机到关机所拍摄下来的一段连续的画面。镜头是影视创作的基本单位，一个完整的电影作品，就是由一个个的镜头组成的，离开独立的镜头，也就没有了电影作品。

镜头其实是电影语言组成元素中的一种。任何语言的组成元素在独立存在的时候都不能称为是一种语言，只有在它们被结合运用的时候才产生了语言。任何一个单独的镜

头设计时,创作者对于电影景别和镜头角度都是有选择的,而且不同导演在景别选择和镜头角度方面也都有不同的倾向性,形成了不同的镜头风格。镜头是电影语言的组成元素。

## 2. 电影的结构

传统的电影理论把电影结构等同于情节的结构。实际上,电影结构是由不同的要素、方面、层次和形态构成的复杂系统,是一个动态的系统。由于结构系统的整体性、转换性和自身调整性,不管内部结构发生怎样的变化,但它一直是作为电影的基本特性。在整体规定的有力约束之下,各个区别系统此消彼长、互相替代,对结构空间展开争夺,对结构“权力”重新分配。

电影结构的符合常规是艺术在创作和接受之间早已订立的一个契约,但是突破常规更是艺术在创作和接受之间所进行的一次新的谈判。正是在电影结构不断的调整和更新中,电影的艺术生命才不断获得重生。

### 1) 影像结构

在镜头这个基本的结构层次上,情节必须通过画面上的人物在环境中的活动来呈现。反过来,人物在环境中的活动不仅具有情节的意义和结构性,不同的人物和环境、不同的人物和不同的环境之间,从画面影像的角度看同时还建立起抽离了情节进程的结构关系。特别是在造型观念强烈的第五代电影中,画面影像的造型性已经成为实现创作构思的一个重要方面。导演除了要周密考虑如何用镜头画面来演绎剧情之外,还要创造性地设计影片中的基本影像如何在镜头的层次上获得造型的效果。

### 2) 色彩结构

对一部影片来说,色彩总是某种东西的色彩,所以色彩不可能像在绘画中那样加以抽象地运用。相对于影片的特定表意来说,色彩的关系与变化又总是特定的,具有逻辑性的。从整体上看,一部影片通常有一些用色上的特征可以把握,总是有一种或几种色彩在影片中的出现频率比较高,给观众留下的印象特别强烈和深刻。这些是创作者一种自觉而有意识的选择,以确定影片用色的基本调子。色彩基调规定了影片用色的基本方案,它往往是以某种颜色为主,或几种颜色的匹配和变化,同时控制其他颜色的分量和匹配方式,使几种不同的色彩之间建立起一定的结构关系。色彩结构就是影片运用色彩来实现造型构思的一种设计,并在这个基础上来考虑色彩之间的匹配和调和,以产生更复杂的变化。因此,色彩结构不应该理解为只有一种特别突出的色彩,而应该理解为一种特定的色彩关系。

### 3) 声音结构

电影在声音中的结构性充分体现在声音合成这个技术环节上。声音包含着人声、音响和音乐,这三个声音的元素必须通过合成的技术处理才可能构成电影的声音。这就有力地证明了电影声音作为一种结构性存在的基本事实。声音毫无疑问是造型这个结构的

区别系统中一个重要的子系统，并且它本身在内部仍然是可以进一步分析的。由于电影镜头是画面和声音并存的，所以声音的结构同样是从镜头的层次上转换生成而来。声音除了演绎剧情之外，本身也存在着造型结构的问题。

## 任务2 故事梗概

简介、梗概和大纲，这三者看起来类似，都是在归纳总结一个故事，但是各有侧重点。

### 1. 简介

顾名思义，简介就是简要介绍。在编剧课上，老师经常要求大家用一句话讲个故事，这一句话就可以算是简介。简介一般为100~200字，最多不超过500字。简介会用在哪儿呢？除了口头向别人介绍你的故事外，在制片单位向广电主管部门立项审批（现在改备案制）的时候也需要。“规划大白本”里面也都是剧的简介。

例如：一群中学生为升学、分数、友情、家庭而经历的快乐和忧烦，军训使他们出尽了洋相；他们以书友、笔友、网友来表达情义；家人的下岗、父母的离异，使他们明白了生活的艰辛；朋友师生之间的互爱互敬，使他们知道了世间有比“分数”更重要的东西。

在“大白本”里称为“内容提要”，不过跟简介是一个东西。它跟梗概完全不是一回事，因为在上报的时候，是要求分别提供简介和梗概的。

### 2. 梗概

梗概一般为1000~2000字，最多不超过5000字。前面提到，上报的时候需要提供梗概，那是有严格字数要求的：1500字。为什么要求那么严格？因为他们要看大量的报批文件，所以才找了1500字的平衡点。如果给制片公司投稿，也最好将梗概控制在1500字左右。

### 3. 大纲

大纲的种类很多，有故事大纲、分集大纲、分场大纲。

#### (1) 故事大纲

故事大纲可以理解为梗概的升级版、细化版。

#### (2) 分集大纲

电影的话，有时候到梗概就可以了，不需要分集大纲；电视剧的话，分集大纲是必须的，根据具体的集数，一般为10000~20000字左右。最短的不能低于5000字，也

有7 000字一集的，相当于展开台词的粗剧本了。

编写大纲常见的问题有以下5种：

- ①流水账：一件件事罗列下来，之间缺乏联系。
- ②太琐碎：太着重于细节，忽略整体的故事性。
- ③太虚：看似洋洋洒洒，实则没有具体的故事，全是想法和概念。
- ④太假：不论人物还是情节都有明显的斧凿痕迹，一看就是创作者想当然的产物。
- ⑤太投入：把自己带入人物里，抛弃了讲故事的客观冷静的立场。

编写大纲，通常还要写人物小传。

在写梗概的时候，有时候需要写人物介绍，与梗概的简短相应的，人物介绍有一两句话就可以了，有点像以前西方古典名著前的人物索引表。写大纲时需要写的是小传，意思是“小小的传记”，从500字、1 000字，到几千字的都有，而且越是主要人物，内容越丰富。首先，要写他的名字、年龄、和剧中其他人物的关系；其次，要写他的身份、职业、兴趣和爱好，很多时候还要写他的前史、童年、曾经的恋爱史、成为现在这种性格的原因背景等；最后，要简要说明他在剧中的主要走向，可以适当给予一个定义，如他的性格缺陷注定了他最终的悲剧命运等。

人物小传是很有必要的，不但可让别人对创作的故事里的人物更加了解、印象更深刻，而且在创作的时候，也有助于创作者抓住人物的性格，将人物刻画得更鲜活。

分集大纲就是剧本的构架提纲，分集大纲写好了，将来的剧本多半不会差。几个编剧凑在一起，将大纲分成许多块，看看每一块是不是都有戏，然后加料、细化、再切，直到切成需要的集数。如果是一个人编剧，也需要这个过程，帮助掌握每集戏剧的容量。

写分集大纲，重要的步骤是搞出“情节点”，简称“点”。故事脉络、人物在大纲阶段应该都做得比较扎实了，没有太多宏观的工作，于是找“点”成了最重要的技术性工作。编写分集大纲已经不再是艺术创作的阶段，而是技术实施的阶段了，需要找到能正确反映出人物情绪的，有戏剧张力又符合人物的“点”。

有的编剧说，一集有三个“点”就够了；还有的编剧说，一集找到七个“点”才觉得踏实。刨除敬业与否的差别，主要在于对“点”的大小理解不同。有时一个大“点”，也可以算作三个小“点”。

大纲要看的是故事、情节、动作，而不是心理分析、情感宣泄。表达情感，也要通过动作、情节的设计来达到，把情境都编排好，可让读者产生共鸣。

### (3) 分场大纲

分场大纲主要是编剧为了整理思路而作的，但有时候也方便多人编剧合作。例如，某个著名编剧有个编剧班子，他们的工作方式是由该著名编剧带着大家开会讨论，一集一集地理顺故事线。有人在旁边记录整理，草拟出分场大纲（粗分场，不包含过场戏）。首先每个编剧分配几场戏，回去写；然后由最有经验的编剧统稿。这种情况下，分场大纲成了编剧们分派任务的依据。

分场大纲有时候还有一项重要任务，就是协助制片。眼看过不了两个月就要开机了，可剧本还远远没有完成，投资或制片部门已经等不到出了剧本再安排制片计划，这时候就可能要求尽快出一稿分场大纲。不用台词，但是务必注明场景、人物、关键情节。制片主任及场记拿了分场大纲就可以尽快开展工作了。

一般情况下，分场大纲并非必需的，很多编剧如非必要都不写分场，毕竟自由创作的感觉更好，哪怕这框框是头一天自己给自己定的，谁能保证每一天的想法都一样呢？前提是编剧要有自我控制能力，能正好在一集的数字里完成一集的“点”，避免前紧后松或前松后紧。

一般来说，分集大纲的字数还是要比故事大纲多些。当然偷懒的做法，就是在故事大纲上“砍上几刀”，直接做分集大纲用，但是两者还是有侧重的。故事大纲侧重整体的故事性，故事要流畅贯通；分集侧重确定每一集的主要内容是什么，更强调每一集里面都要有戏。

例如，看楼房施工的图纸，同样一栋高楼，有主要表现外观、整体结构的图纸，也有主要表现楼内每层如何划分的图纸。前者就是故事大纲，后者就是分集大纲。如果把每层布局的图纸再放大，就是分场大纲了。

### 任务3 文学剧本

电影剧本究竟是什么？

电影剧本，它不是小说，当然它也绝对不是戏剧。

如果看一部小说而且尝试着去确定它的基本特性时，会发现那种戏剧性行为动作、故事线等，时常是发生在主要人物的头脑中。读者是在偷窥主人公的思想、感情、言语、行为动作、记忆、梦幻、希望、野心、见识和更多的东西。如果出现了另外一位人物，那么故事线则随着视角而变化，有时又返回到原来的主要人物那里。在小说中，所有的行为动作都发生在人物的头脑之中。

在戏剧（舞台剧）中，行为动作和故事线发生在舞台上，而观众是偷听舞台人物的秘密。人物用语言来交谈他们的希望、梦幻、过去和将来的计划，讨论他们的需求、欲望、恐惧和矛盾等。这样，戏剧中的行为动作产生于戏剧的对白语言之中，它本身就是用口头讲述出来的文字。

电影则不同，电影是一种视觉媒介，它把一个基本的故事线戏剧化了。它所打交道的是图像、一个画面、一段拍好的胶片；一个钟表在滴滴答答地走动、一个窗子正在打开、一个人在看、两个家伙在笑、一辆汽车在弯道上拐弯、一个电话铃在响等。一个电影剧本就是由画面讲述出来的故事，还包括语言和描述，而这些内容都发生在它的戏剧性结构之中。

一部电影剧本就是一个由画面讲述出来的故事。

一部故事片是一个视觉媒介，它是把一条基本的故事线加以戏剧化。如同所有的故事一样，它有一个明确的开端、中段和结尾。

所有的电影剧本都包括这一基本的线性结构。我们把这一电影剧本的模式称为示例，它就是一个模特儿，一个式样，一个构思的规划。例如，一张桌面加上四条腿，在此示例范围内，可有方桌子、长桌子、圆桌子、高桌子、矮桌子、矩形桌子、可调节的桌子等。以此示例为样板，我们可以随意制作各种各样的桌子——反正都是一张桌面加上四条腿。

第一幕，或称开端。

一个标准电影剧本的篇幅约 120 页，时长约 2 小时。不论你的剧本全用对话、全用描写，或两者兼有之，均可按 1 分钟 1 页来计算。电影剧本中的 1 页等于银幕时间 1 分钟。第一幕是开端，可看成建置部分，这是因为要用 30 页左右的稿纸去建置故事。如果去看电影，时常会自觉或不自觉地做出判断——你是否喜爱这部影片。请注意一下，需要多长时间做出你是否喜爱这部影片的决定？一般约 10 分钟左右，也就相当于电影剧本的头 10 页。应该用约 10 页的篇幅让读者明白主要人物是谁，故事的前提是什么，故事的情境是什么。

以《唐人街》(Chinatown)为例：第 1 页使我们知道杰克·吉蒂斯(杰克·尼科尔森饰)是地区调查所的一位不拘小节的私人侦探。在第 5 页我们认识了一位墨尔雷太太(狄安娜·莱德饰)，她要雇用杰克·吉蒂斯去调查“我丈夫和谁正在乱搞”。这是这部电影剧本的主要问题，而且它提供了一股导致最后解决的戏剧动力。

在第一幕结尾处要有一个情节点。所谓情节点就是一个事变或事件，它紧紧织入故事之中，并把故事转向另一方向。这个事件一般出现在第 25~27 页。在《唐人街》中，当报纸上发表了声称墨尔雷先生在“爱巢”之中被人抓住的故事之后，真的墨尔雷太太(费伊·邓纳维饰)和她的律师来到事务所，恐吓说要提出诉讼。她是不是那位雇用杰克·吉蒂斯的真的墨尔雷太太？又是谁雇人冒充墨尔雷太太呢？这一切都是为什么？这个事件就把故事转引到了另一个方向：杰克·吉蒂斯作为事件的幸存者必须弄清楚，是谁在摆布他，并且为了什么？

第二幕，或称对抗。

第二幕是故事的主体部分，一般是在剧本的第 30~90 页。它之所以称为电影剧本的对抗部分，是因为一切戏剧的基础都是冲突。一旦给自己的人物规定出需求，即在剧本中他想要达到什么目的，他的目标是什么，就可以为这一需求设置障碍，这样就产生了冲突。在《唐人街》这个侦探故事中，第二幕就是杰克·吉蒂斯与一些势力发生了冲突，这些势力不愿意让他调查出谁应该对墨尔雷先生之死以及“抢水”丑闻负责。杰克·吉蒂斯需要克服的障碍支配着这个故事的戏剧性动作。

第二幕结尾处的情节点一般发生在第 85~90 页。在《唐人街》中，第二幕的结尾的情节点就是：杰克·吉蒂斯在墨尔雷先生被谋杀的水池中找到了一副眼镜，并知道它不是墨尔雷的就是属于那个谋杀者的，这样就把故事引入结局部分。

第三幕，或称结局。

第三幕通常发生在第 90 ~120 页，是故事的结局。故事是如何结束的？主人公怎么样了？他是活着还是死了？他是成功还是失败了？你的故事需要有一个有力的结尾，以便使人理解并求得完整。

所有的电影剧本都贯彻着这个基本的线性结构。

# 2

## 项目二

## 前期制作

### 任务4 剧本分解

拿到剧本之后，首先要仔细阅读，一句台词一句台词地看，确定电影的类型并且理解文学上的含义。然后再从实际操作的角度阅读，边看边做笔记，思考如何从视觉上实现剧本中的每个场景。例如有没有夜景？必须要实景拍摄吗？有没有需要拍摄绿幕的镜头？要不要使用无人机进行航拍？一定要仔细看，不要担心时间问题，因为这本身就是个需要花时间的东西。最后，写下你的问题，提供给导演。

具体操作方法如下：

- (1) 依照场景号、白天/夜晚、剧情大纲，留一些空白用于之后标注需要哪些部门进行合作；
- (2) 一个场景一页纸，室内戏和室外戏要分开；
- (3) 列出在每个场景需要拍的所有戏份；
- (4) 为每个场景准备详细的参考资料（可以在同一页纸上，也可以准备一个相应的文件夹）。

### 任务5 分镜脚本

#### 1. 构思

##### 1) 文字脚本

文字脚本包含的内容有：

- ①形象、声音；
- ②结构、风格；
- ③情节、场面。

## 2) 构思的含义

构思是一项复杂的形象思维和逻辑思维的过程。

## 3) 构思的过程与方法（仅供参考）

看剧本→想法（设计/创作）→看剧本→想法（提纲）→分析（可以几个人一起）→修改提纲→草案（形成方案）。

## 2. 分镜头脚本的创作与编写

### 1) 镜号

镜号是指镜头画面的顺序号。

### 2) 机号

机号是指多台摄像机工作时，方便现场或后期编辑而编的机号。

### 3) 景别

景别指摄影机在距被摄对象的不同距离或用变焦镜头摄成的不同范围的画面，可分为以下5类：

- ①远景——表现远距离的人物及广阔范围的空间环境；
- ②全景——表现人物全身及周围的环境；
- ③中景——表现人物膝盖以上的部分；
- ④近景——表现人物胸部以上的部分；
- ⑤特写——表现人物、物体或环境的细部。

电影摄影中还沿用着其他一些景别名称，如“大远景”“大全”“小全”“人全”“中全”“半身”“中近”“近特”“大特写”等，这些是以上5类景别更细致的划分。

镜头分成不同的景别，是为了按照电影艺术的特殊表现方式，根据表现对象的大小远近、内容的主次轻重，给予恰当的表现，以达到准确地叙述和艺术地描写的作用。各类景别相互依赖、不可分割，同时，又各自具有不同的功能。例如，远景、全景可以整体展示人物动作、广阔的环境及其相互关系，在表现群众场面、运动场面，显示人物行为与精神气势，描绘气氛、意境等方面具有较突出的表现力；特写、近景表现的内容单一、集中，可以将对象放大，不仅再现、描绘得特别清楚细致，而且具有突出与强调的作用；中景多用于展示人物之间、人物与环境之间的交流和关系，在叙述内容时发挥着重要作用。

#### (1) 远景

远景是电视景别中视距最远、表现空间范围最大的一种景别。远景视野深广、宽阔，画面中人体隐约可辨，很难区别外部特征，主要用于表现地理环境、自然风貌、战

争场面、群众集会等。在很多情况下，电视节目常以远景镜头作为开头或结尾画面，或者作为过渡镜头。

### (2) 全景

全景主要用来表现被摄对象的全貌或被摄人体的全身，同时保留一定范围的环境和活动空间。如果说远景重在表现画面气势和总体效果的话，全景则着重揭示画内主体的结构特点和内在意义。全景可以完整地展现人物的形体动作，并且可以通过形体表现刻画人物的内心状态；全景可以表现事物或场景全貌，展示环境，并且可以通过环境烘托人物；全景在一组蒙太奇画面中，具有“定位”作用，指示主体在特定空间的具体位置。

### (3) 中景

中景是表现成年人膝盖以上部分或场景局部的画面。就全景而言，中景画面中人物整体形象和环境空间降至次要位置。中景往往以情节取胜，既能表现一定的环境气氛，又能表现人物之间的关系及其心理活动，是电视画面中最常见的景别。

中景能够展现物体最有表现力的结构线条，能够同时展现人物脸部和手臂的细节活动，表现人物之间的交流，擅长叙事。由于特写，近景只能在短时间内引起观众的兴趣，而远景、全景容易使观众的兴趣飘忽不定。相对而言，中景给观众提供了指向性视点。它既提供了大量细节，又可以持续一定时间，适用于交代情节和事物之间的关系，能够具体描绘人物的神态、姿势，从而传递人物的内心活动。

### (4) 近景

近景是表现成年人体胸部以上或物体小块局部的画面。近景以表情、质地为表现对象，常用来细致地表现人物的精神面貌和物体的主要特征，可以产生近距离的交流感。例如，世界各国大多数节目主持人或播音员多是以近景的景别样式出现在观众面前的。

### (5) 特写

特写是表现成年人肩部以上的头像或某些被摄对象细部的画面，是视距最近的画面。特写的表现力极为丰富，可以造成强烈的视觉形象，选择、放大细微的表情或细部特征，引起视觉注意。特写可以强化观众对细部的认识，以细部来寓意深层含义，抒发人物的内心情感；还可以把画内情绪推向画外，分割细部与整体，制造悬念。因此，特写镜头不仅是在空间上和我们缩短了距离，而且它可以超越空间，进入精神领域，或称为“心灵领域”，特写镜头“作用于我们的心灵，而不是我们的眼睛”。

正因为特写能够短暂地吸引观众的视觉注意，具有惊叹号的作用，所以在编辑中往往成为一组蒙太奇句子中的表现重心。同时，它又被称作万能镜头，当出现跳轴镜头时，将其插入中间，可以弥补转场或跳轴带来的突兀感。

## 4) 摄法

摄法分为固定镜头（仰、俯）和运动镜头（推、拉、摇、移、跟）。

### (1) 固定镜头

固定镜头是指摄像机在机位不动、镜头光轴不变、镜头焦距固定的情况下所拍摄的