



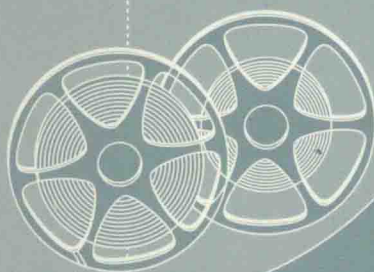
“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

数字影视 后期制作

Cartoon

Design

黄卓 主编



DIGITAL



TELEVISION

化学工业出版社



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

数字影视 后期制作

王来哲 胡克 黄卓 主编
李晶晶 副主编

Cartoon

Design



DIGITAL TELEVISION



化学工业出版社

· 北京 ·

本书从高职高专影视制作课程的需求出发,按照工作室制教学模式进行编写,共由四个模块组成,分别是数字影视后期制作职业规划篇、数字影视后期制作Premiere剪辑篇、数字影视后期制作After Effects特效篇、数字影视后期制作Premiere+After Effects综合应用篇。每个模块包括若干个完整任务。

本书以创意为引导,以任务制作为主要特色,从学习目标、任务说明(任务背景、任务要求、任务分析及解决方案)到任务实施,将学习者带入项目创作的过程中,达到身临其境学习的目的,从而使其专业技术、专业能力得到提高,其专业知识也得到进一步巩固。

本书可作为高职高专影视动画、数字媒体技术、计算机多媒体技术等专业教学用书,也可供数字后期制作的从业者和爱好者参考使用。

图书在版编目(CIP)数据

数字影视后期制作/黄卓主编. —北京:化学工业出版社,
2014.8

“十二五”职业教育国家规划教材

ISBN 978-7-122-21107-1

I. ①数… II. ①黄… III. ①电影-后期制作(节目)-图像处理软件-高等职业教育-教材②电视-后期制作(节目)-图像处理软件-高等职业教育-教材 IV. ①J932

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第142249号

责任编辑:李彦玲
责任校对:吴静

文字编辑:张阳
装帧设计:王晓宇

出版发行:化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)
印装:北京盛通印刷股份有限公司
787mm×1092mm 1/16 印张9 字数252千字 2014年10月北京第1版第1次印刷

购书咨询:010-64518888(传真:010-64519686) 售后服务:010-64518899
网 址: <http://www.cip.com.cn>
凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

定 价:45.00元

版权所有 违者必究



前言 FOREWORD

我们所处的时代是科技飞速发展的时代，而科技进步是媒体发展的前提。计算机技术的发展，促使基于计算机技术的数字影视制作系统的产生和普及。在影视媒体领域里，人们彻底摆脱了古老的胶片、录影带，对于影视的剪辑、裁切、特效制作，也逐渐揭开了神秘面纱。新媒体随着人们的智慧和创意进入了新的发展阶段。而随着数字非线性编辑系统在电影和电视制作领域的广泛使用，人们对后期制作岗位的技能即对影视画面合成与特技特效制作质量的要求也越来越高。这就需要我们的专业教学提高标准，改革专业人才培养模式和教学模式，使学习者达到行业岗位的职业标准，满足技术需求。

工作室制教学模式是以项目为中心，以课程为主导，以设计成果为载体的教学模式。项目教学是工作室教学的典型特征。所谓项目，就是涵盖学生所要掌握的知识体系的具体任务。学生在实践完成一个完整的项目（任务）的过程中，除了掌握专业技术、具备专业能力之外，对专业知识体系也会有更清晰的认识。这就使得人才培养的实际效果更加接近社会行业的实际情况，有利于真正地做到与行业、产业无缝接轨。本教材就是在工作室制教学模式下适用的、以任务为导向的规划教材。

本教材根据数字影视后期制作所涵盖的内容，划分为四个模块，分别是数字影视后期制作职业规划篇、数字影视后期制作Premiere剪辑篇、数字影视后期制作After Effects特效篇、数字影视后期制作Premiere + After Effects综合应用篇。每个模块包括若干完整任务，每个具体的任务由任务说明和任务实施两个部分组成。使学习者在明确了学习目标后，带着问题进入领任务阶段，根据任务背景和任务要求，在分析过程中根据任务特点，找到任务的解决方案，由解决方案得出任务故事板，经过任务的实施，最终完成任务。在完成任务的过程中，学习者亲身体验了数字影视后期制作的整个流程，加强了其自身专业技术、职业素质。

本教材由黄卓主编，王来哲、胡克、李晶晶副主编，周汀、孙立研、阿伦参与编写。其中，模块一由黄卓、李晶晶、阿伦完成，模块二由王来哲、周汀、孙立研完成，模块三由黄卓、李晶晶、周汀完成，模块四由胡克完成，沈阳深镀传媒集团的徐红霞也参与了模块三的素材收集工作，在此，向为此书付出辛勤劳动的各位编写人员表示诚挚的谢意，感谢大家的努力，感谢大家的理解和支持。

尽管我们在本教材的特色建设方面做了很多努力，但由于工作室教学尚处于探索之中，本教材难免会有不完善之处，恳请各位读者在使用的过程中给予批评指正。

编者

2014年5月

**模块一 数字影视后期制作职业
规划篇**

- 一、就工作岗位与职业介绍·····001
- 二、职业认知能力与职业素质要求·····003

**模块二 数字影视后期制作 Premiere
剪辑篇****任务一 了解非线性编辑技术·····005**

- 一、任务背景·····005
- 二、任务要求·····005
- 三、任务分析·····006

任务二 制作电子相册·····008

- 一、任务说明·····008
- 二、任务实施·····011

**任务三 制作宣传片——以工艺
美术学院宣传片为例·····030**

- 一、任务说明·····030
- 二、任务实施·····034

**任务四 制作宣传片片头——以工艺
美术学院宣传片为例·····041**

- 一、任务说明·····041
- 二、任务实施·····042

**模块三 数字影视后期制作 After
Effects 特效篇****任务一 了解数字影视后期制作的
工作流程·····061**

- 一、流程的概念·····062
- 二、流程的意义·····062
- 三、商业影视后期制作工作流程·····062
- 四、After Effects CS6 软件
工作流程·····062

**任务二 制作公益广告片——关注
残障儿童健康成长·····063**

- 一、任务说明·····064
- 二、任务实施·····066

任务三 制作视频片头——庄河游·····080

- 一、任务说明·····080
- 二、任务实施·····082

**任务四 制作房地产广告片——
格兰郡·····094**

- 一、任务说明·····094
- 二、任务实施·····096

**模块四 数字影视后期制作 Premi-
ere+After Effects 综合应用篇****任务 制作移动终端应用 APP 产品
宣传片项目·····109**

- 一、任务说明·····110
- 二、任务实施·····111

参考文献

Module 1

模块一

数字影视后期制作职业规划篇



在未来几年内，影视行业将是全球最具发展潜力的朝阳产业之一，影视制作高端技术人才一直存在供小于求的人才缺口。当你翻开这本书，开始系统学习之前，很有必要思考下面的几个问题。

- ① 什么是数字影视后期制作？
- ② 什么是与影视后期制作相关的岗位？岗位需求量如何？
- ③ 有没有做好从事该岗位的心理准备？
- ④ 影视后期制作的职业素质要求有哪些？

.....

当你思考了这些问题后，一旦做好了决定，选好了方向，就要全力以赴。在正式进入该行业之前要做好一切准备工作，包括职业的认知能力和职业素质的培养。本章意在为您介绍数字影视后期制作的实际现状和针对相关岗位的职业描述，帮助您更好地了解专业的前景发展和学习目的。

一、就业岗位与职业介绍

影视媒体已经成为当前最为大众化、最具影响力的媒体形式之一。从好莱坞大片所创造的幻想世界，到电视新闻所关注的生活实事，再到铺天盖地的电视广告，无一不深刻地影响着我们的生活。本书所介绍的，就是与数字影视后期编辑密切相关的技能技巧。下面针对社会需求进行分析，总结出以下几类需求量较大的就业岗位。

1. 电视台类

电视台一般情况都会设有剪辑师这个岗位，包括新闻节目、评论节目等的字幕、特效都是由剪



辑师来完成的。剪辑师需要把摄像记者或者棚里的摄像师拍摄的影像素材,根据脚本的需要,进行剪切和重新拼接,并配上相应的字幕或背景音乐,或者配上另外制作的虚构片段(如电脑动画)。也就是说,剪辑师需要完成由素材到成片的整个工作流程。电视台里制作的这些节目通常每天或每周都要播出,属于常规型的节目,有大量的制作需求,所以也需要大量的后期制作人员。

2. 传媒广告公司类

通俗一点讲,传媒公司就是传播文化娱乐方面的公司,也就是通过各种媒体进行传播的公司,主要是提供信息、内容和服务的综合产业公司。很多综合类、娱乐类的电视节目都是外包给传媒公司制作,因此,后期编辑也是传媒公司不可缺少的岗位之一。近几年来,影视动画的数字化发展进程正在不断加快,大至国家盛事,小至身边的广告或宣传形式,都在采取这些数字影视动画,因此设计人员要负责传媒公司的节目中心栏目的包装制作,并且需要承担公司安排的样片包装、宣传片制作等工作。

3. 影视公司类

2012年,当金融危机席卷全球各个经济领域的时候,电影产业却迎来温暖的春天,根据国家政策的推动,影视文化行业蒸蒸日上。看过《哈利波特》系列电影的观众都会为其精彩的视觉效果而震撼,这和英国大学中闻名于世的影视后期制作专业是分不开的;中国国家中影数字制作基地参与制作的《天地英雄》《天下无贼》《云水谣》《太行山上》等影片都使用了大量的蓝屏抠像合成技术。影视后期技术应用已经非常广泛。随着国内电影、电视的发展,业界对影视人才的需求越来越大,影视后期制作行业从业人员供不应求;另一方面,由于中国与国际影视行业市场开始接轨,要求影视从业人员必须具备更加专业化的专业技术和更高的从业素养。

4. 网络视频类

目前,随着未来网民的个人价值观和网络行为特征日趋复杂化和多样化,网民的视频消费结构也将呈现多元化的特点。根据中国互联网信息中心(CNNIC)发布《第33次中国互联网络发展状况统计报告》统计分析,截止到2013年12月,中国网络视频用户规模达4.28亿,较上年底增加5637万人,增长率为15.2%,网络视频使用率为69.3%,与上年底相比增长3.4个百分点。中国的网络视频市场形成以大型门户矩阵、专业视频网站和专业化的行业服务提供商为主体的竞争格局。可以想象,如此大的潜在消费基数自然会提供大批量的影视后期岗位。

5. 婚庆类

如今,80后这个时代的人们基本步入了婚姻的殿堂,随着经济的不断发展,婚庆服务成为了最受关注的一个行业,有分析表示,婚庆市场规模达6千亿元,是一个横跨多个行业的大市场。同时,在这个注重个性化、展现鲜明特色的时代,很多追求时尚的人都热衷于拍摄个性写真,所以特色鲜明、特立独行的个性写真工作室也很受欢迎。

婚庆类的岗位包括婚礼录像、个性MTV拍摄、电子相册和光盘刻录等,这些工作起步都不高,经过适当的技能训练就可胜任,可以作为年轻朋友进入该行业的第一步。

6. 动漫游戏类

以漫画、卡通、动画、游戏以及多媒体内容产品等为代表的动漫产业在全球经济中的地位迅速提高,逐步成为继软件产业之后的支柱产业。动漫产业具有消费群广、市场需求大、产品生命周期长、附加值高等特点,属于资金密集型、科技密集型、知识密集型和劳动密集型的文化产业,在许多发达国家已经成为重要的支柱性产业。动漫的制作后期,需要非线性编辑师根据分镜头剧本拍摄制作得到的原始画面和声音素材,依据导演总的创作意图和要求,密切结合文学剧本内容,对影视作品进行蒙太奇形象的塑造,并形成最终的动画影视艺术作品。



二、职业认知能力与职业素质要求

职业认知能力是直接影响职业活动效率、使职业活动得以顺利完成的能力。它是在学习活动和职业活动中培养和发展起来的。注重培养职业认知能力是经济发展到一定阶段的产物，其目标是要让学习者更好地理解工作世界的结构和要求，同时为这些学习者将来成为富有创造性的劳动者做好充分准备，以促进未来社会的发展。

职业素质是劳动者了解与适应社会职业的一种综合能力体现，其主要表现在职业兴趣、职业能力、职业个性及职业情况等方面。一般说来，职业素质具有下列主要特征。

1. 职业性

不同职业要求的职业素质是不同的。对建筑工人的素质要求，不同于对护士职业的素质要求；对商业服务人员的素质要求，不同于对教师职业的素质要求。职业性是一个人职业生涯的成败的关键因素，具有本职工作素质是每个人职业人生的必备因素。

2. 稳定性

一个人的职业素质是在长期执业过程中日积月累形成的。它一旦形成，便产生相对的稳定性。比如，一位教师经过三年五载的教学生涯，就逐渐形成了怎样备课、怎样讲课、怎样热爱自己的学生、怎样为人师表等一系列教师职业素质，从而保持相对的稳定性。当然，随着他的继续学习、工作以及受环境的影响，这种素质还可进一步提高。

3. 内在性

职业从业人员在长期的职业活动中，经过自己的学习、认识和亲身体验，觉得怎样做是对的，怎样做是不对的。这样，有意识地内化、积淀和升华的这一心理品质，就是职业素质的内在性。我们常说，“把这件事交给小张师傅去做，有把握，请放心”。人们之所以放心他，就是因为他的内在素质好。

4. 整体性

一个从业人员的职业素质是和他的整体素质相关的。我们说某某同志职业素质好，不仅指他的思想政治素质、职业道德素质好，而且还包括他的科学文化素质、专业技能素质好，甚至还包括身体素质、心理素质好。一个从业人员虽然思想道德素质好，但科学文化素质、专业技能素质差，就不能说这个人整体素质好。相反，一个从业人员科学文化素质、专业技能素质都不错，但思想道德素质比较差，同样，我们也不能说这个人整体素质好。所以，职业素质一个很重要的特点就是整体性。

5. 发展性

一个人的素质是通过教育、自身社会实践和社会影响逐步形成的，它具有相对性和稳定性。但是，随着时代的变迁，人们为了更好地适应、满足、促进社会发展的需要，总是不断地提高自己的素质，所以素质具有发展性。

数字影视后期制作属于文化艺术类职业，从业者往往表现出观察力强、富有想象力的特点。在强调艺术创新的过程中，他们追求鲜明的艺术个性特色，讲求艺术个性的积累，对社会的观察往往比较细致，所需职业素质见表 1-1-1。

表 1-1-1 数字影视后期制作职业素质标准

职业素质		基本标准
素质	政治素质	热爱社会主义祖国，拥护中国共产党领导
	身体素质	身体健康，具有完成本职工作的体能与精力
	心理素质	品德高尚，遵纪守法，有正确的人生观、价值观、道德观和法制观，身心健康，思维敏捷，具有团队精神和一定的组织沟通协调能力，具有良好的学习能力



续表

职业素质		基本标准
职业态度	道德品质	具有良好的行为规范，爱国爱岗、踏实的工作态度和敬业精神，良好的职业道德和法律观念
	遵章守纪	遵守国家相关的设计标准、规范，保证公众人身及财产安全
	市场意识	具有市场意识，不断对大众需求进行详细调查研究，了解市场的各种信息，重视大众需求的多样性
	团队协作	具有良好的团队精神以及广泛、深入的交流与协作能力
知识	美术基础	掌握一定的美术设计理论，色彩、构成、图案设计等美术基本知识
	软件基础	掌握计算机系统操作以及本专业需要的计算机软件（Photoshop、Illustrator、Premiere、AE等）基本使用知识
	理论基础	能够按照要求和行业规范，整理或者编辑材料，能够在项目经理指导下实现创意设计，并进行技术交流
专业能力	设计能力	具备良好的审美和完善的影视编辑能力
	表现能力	具备综合的影视编辑表现能力
	创新能力	具备独特的创新思维能力
	协调能力	具备独立完成项目编辑的控制与协调能力
社会能力	语言能力	具备清晰表达影视编辑作品设计意图的语言能力
	沟通能力	具备良好的与人沟通能力
发展能力	自学能力	具备在实践中不断积累、不断完善的自学能力，以形成具有个人风格的设计思维方法和较高的艺术素养
	创造能力	具备把设计理论与实际项目有机结合起来创造能力，不断激发自己可持续发展的潜能，与时俱进

Module 2

模块二

数字影视后期制作 Premiere 剪辑篇



任务一 了解非线性编辑技术



一、任务背景

随着计算机网络技术和多媒体技术的发展，高科技的力量促使影像创作产生了翻天覆地的变化。数字编辑技术应用创造出许多超越传统技术所不能实现的视觉奇观。数字编辑技术与数字图像处理技术完美融合，使得合成影像作品的效果比传统技术更为精美、更加绚丽多彩，一场全新的视觉盛宴拉开帷幕。

“数字编辑技术”一词越来越被大家所熟悉，那么，什么是数字编辑技术呢？数字编辑技术也就是我们常说的非线性编辑技术。非线性编辑是相对传统以时间顺序进行线性编辑而言的。传统线性视频编辑是按照信息记录顺序，从卡带中重放视频数据来进行编辑，需要很多的外部设备配合，工作流程十分复杂。非线性编辑是指对视频或音频素材通过计算机存取的方式剪辑、进行数字化制作，可以按照各种顺序重新排列、替换、增加、删除、修改影像数据。对素材的调用也是瞬间实现，不用反复地在卡带上寻找标记，具有快捷、随机的特性。素材只要上传一次就可以，无论进行多少次编辑，信号质量始终不会降低，所以既节省了设备、人力，又提高了工作效率。非线性编辑技术已经成为影视后期制作过程中的主流技术方法。

二、任务要求

了解非线性编辑技术；了解线性编辑与非线性编辑的工作原理及区别；了解非线性编辑技术的专业术语；了解影视编辑的工作流程与项目设置。



三、任务分析

1. 非线性编辑的发展概况

20世纪后期,科技的迅猛发展给计算机科技注入强大的推动力。计算机性能的大幅度提高以及数据压缩技术的进步使计算机具备了多媒体信息处理的能力。计算机多媒体技术使计算机不是仅仅从事计算,还可以打破以往媒介信息的界限,通过音视频信号的数字化将文字、图形、声音、图像和视频等进行更深入地综合处理,使得利用计算机平台来进行后期编辑成为现实,从而使以动画影像为主要载体的媒体视觉艺术有了一种全新的制作方法和呈现方式。

非线性编辑系统的出现与发展,使非线性编辑技术获得了长足的发展。数字视频压缩技术水平的提高,使压缩活动图像信息的容量得到大大提升,这保证了能够在计算机平台上进行视频的处理。与此同时,影视节目的编辑又承担了一个非常重要的职责——特技和合成。非线性编辑系统一方面使影视编辑的技术含量增加,使其越来越“专业化”。早期的视觉特技和合成镜头大多运用模型制作、特技摄影、光学合成等传统手段,主要在拍摄阶段和洗印过程中完成。现在,数字非线性编辑系统的使用为特技合成制作提供了更多更好的手段,也使许多过去必须使用模型和摄影手段完成的特技可以通过计算机制作完成。另一方面,也使影视制作更为简便,越来越“大众化”。随着家庭或个人使用者的电脑运算能力的提升和普及,就目前的计算机配置来讲,一台家用电脑加装采集卡,再配合编辑软件,就可以将录制的DV编织成一部部感人至深的数字作品,成为自己抒发情怀、审视社会、挥洒想象的新手段。

目前非线性编辑已经成为电视节目编辑的主要方式,由于其数字化的记录方式、强大的兼容性、相对较少的投资等特点,使其被广泛应用,如大型文艺晚会、电视杂志型节目以及电视、电视剧片头或宣传片的制作。

网络化与产业化是现今非线性编辑系统发展的一个大趋势。多个非线性编辑系统通过网线联网后,可以成为一个独立的资源平台,方便地传输数码视频,不仅起到了资源共享的作用,还为音像资料的保存工作节约相当的成本。现在许多传媒公司、电视台在节目制作、播出时,通过非线性编辑技术,已经实现了无磁带编辑和无母带播出。非线性编辑系统可充分利用网络,大量的视频素材可有偿提供给电视制作公司和个人,通过网络发挥其更大的作用。同时通过互联网,这一“数字视频平台”还能拥有大量的客户群,以进行网络销售,还可利用网络上的计算机协同创作,对于数码视频资源的管理、查询,更是易如反掌。现在在国外已经有个人投资,运用非线性编辑技术组建“数字视频网络平台”,其前景非常广阔。

2. 线性与非线性编辑的区别

在传统的线性编辑中,对视频素材的编辑主要是在编辑机系统上进行的,编辑人员通过放像机重放磁带上已经录好的影像素材,并选择一段合适的素材打点,把它记录到录像机中的磁带上,然后在放像机上找下一个镜头打点、记录,就这样反复播放和录制,直到把所有合适的素材按照需要全部以线性方式记录下来。线性编辑常使用组合编辑将素材顺序编辑成新的连续画面,然后再以插入编辑的方式对某一段进行同样长度的替换。但要想删除、缩短、加长中间的某一段就不可能了,除非将那一段以后的画面抹去重录,这是电视节目的传统编辑方式。

非线性编辑是相对于传统上以时间顺序进行线性编辑而言的。它具有编辑方式的非线性、信号处理数字化和素材随机存取三大特点。非线性编辑借助计算机来进行数字化制作,几乎所有的工作都在计算机中完成,不再需要那么多的外部设备,对素材的调用也是瞬间实现的,不用反反复复在磁带上寻找,突破了单一的时间顺序编辑限制,可以按各种顺序排列,具有快捷简便、随机的特性。非线性编辑只要上传一次就可以多次编辑,信号质量始终不会变低,并可选取任意的时间点加入各



种特技效果,有效地节省了设备、人力,使效率大大提高。非线性编辑需要专业的编辑软件、硬件。现在,绝大多数的电视、电影制作机构都采用了非线性编辑系统。

在非线性编辑中,所有的素材都是用数字格式存储的,每个文件都有其格式数据,通过存放的位置可以进行实时编辑和调用。素材文件不仅资源丰富、兼容性好,而且不同的格式都可以在非线性编辑中使用,大大丰富了非线性编辑素材的选择范围。非线性编辑的实现需要软件和硬件的共同支持。非线性编辑系统是通过计算机实现的,它是计算机数字技术发展的成果。非线性编辑系统主要由非线性编辑软件以及二维动画软件、三维动画软件、图像处理软件和音频处理软件等外围软件构成。其技术核心是将视频信息作为数字信息进行处理,其载体以计算机为核心,以数字技术为基础,使编辑制作进入了数字化时代,随着计算机硬件性能的提高,视频编辑处理对专用器件的依赖越来越小,软件的作用则更加突出。这样不但节约成本,而且操作更方便、制作更快捷。

与传统线性编辑相比较,非线性编辑系统具有信号质量高、制作水平高、节约并保护资源等方面的优越性。使用传统的录像带编辑节目,素材磁带要磨损多次,而机械磨损是不可弥补的。为了制作理想的特技效果就需要翻版创作,而每翻版一次,就会造成一次信号的损失。有时候为了保证质量不得不忍痛割爱,放弃一些很好的艺术构思和处理手法。而在非线性编辑系统中,这些缺陷是不存在的,无论如何处理或者编辑,不管拷贝多少次,信号质量都是始终如一的。至于信号的压缩与解压缩编码所造成的一些质量损失,与“翻版”相比损失是很小的。制作一个10分钟左右的节目,线性编辑往往要面带长达四五十分钟的素材带,反复进行审阅比较,然后将所选择的镜头编辑组接,并进行必要的转场、特技处理。这其中包含大量的机械重复劳动。应用非线性编辑技术,大量的素材都存储在硬盘上,可以随时调用,不必费时费力地逐帧寻找。素材的搜索极其容易,不用像传统的编辑机那样来回倒带。用鼠标拖动一下滑块,就能在瞬间找到需要的那一帧画面,搜索、打点易如反掌。整个编辑过程就像文字处理一样,既灵活又方便。同时,花样翻新、可自由组合的特技方式,使制作的节目丰富多彩,将制作水平提高到了一个新的层次。

3. 蒙太奇、镜头与运动

(1) 蒙太奇

蒙太奇是影视构成形式和构成方法的总称,是影视艺术的重要手段。正是因为有了蒙太奇,影视才从机械的记录转变为创造性的艺术。蒙太奇原是法语Montage的译音,是一个建筑学上的术语,意为构成、装配,引申在电影方面,指影片的剪辑和组合。导演和剪辑师依照情节的发展、观众注意及关心的程度,将一系列镜头画面及对白、音乐、音响等合乎逻辑地、有节奏地连接起来,使观众得到一个明确、生动的印象或感觉,从而使他们正确地了解事情的发展。

蒙太奇是一种表现人观察客观世界时的体验和内心映像的手段。作为一种表现客观世界的方法,它基本的心理依据是,蒙太奇重现了人们在对注意力的转移而依次接触影像的内心过程,以及当两个或两个以上的现象在我们面前联系起来时,必然会产生的按照一般的逻辑发生的联想活动。这种过程和活动是有规律的,蒙太奇正是依据这样的一种规律,形成了能为大家理解和接受的电影艺术语言。

蒙太奇按照组接原则分为叙事蒙太奇、表现蒙太奇、主题蒙太奇、镜头内部蒙太奇四大类,在影片剪辑制作中需要根据表现的需要进行选择使用。

(2) 镜头与运动

你想让观众看到什么,你想对他们说些什么,这些都必须通过镜头来实现。在影片编辑制作过程中,如何处理镜头与视觉效果能够反映影片创作者的思想活动。一部影片由若干个移动镜头和固定镜头构成。移动镜头是指通过改变机位、镜头光轴或焦距进行拍摄的镜头,主要由拉、推、摇、移、跟以及多种运动形式结合使用的复合运动镜头;固定镜头的特点是被摄对象与摄像机之间的位置保持不变,因距离不同而分成特写、近景、中景、全景、大远景以及俯、仰等镜头。这些镜头只有当影片创



作者按照人类观察生活、认识生活的逻辑来加以运用时,才有可能成为电影艺术语言的基本元素。

一个完整的运动镜头应该包括起幅、运动、落幅三部分。起幅,是指运动镜头开始时的固定画面。画框不动,画面要有构图中心,实际上就是固定镜头。起幅应当有适当的时间长度,以便交代清楚画面内容。落幅,是指镜头结束时的固定画面。落幅画面要求构图完整、镜头稳定。落幅也应当有一定的时间长度,完整地表达画面信息,给人以视觉的终结,是整个镜头表现的重点,特别讲究画面的美感,犹如一个句子最后画上了句号。起幅、落幅画面的固定状态,十分必要又至关重要,它是相邻镜头之间进行正常组接的必要条件。运动镜头是指中间的部分在运动,拍摄时应注意把握镜头运动的速度,快慢要适当,尤其要注意保持速度均匀一致。运动镜头必须得必要、合理、适度、规范。起幅、运动、落幅都应当明确、合适、到位。这样在编辑的过程中就不会因为素材不佳的问题而对预想的编辑效果带来影响。

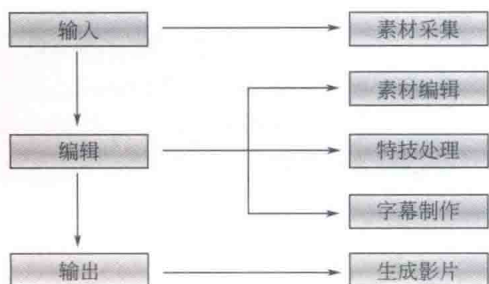


图 2-1-1 非线性编辑的工作流程

4. 非线性编辑的工作流程与项目设置

任何非线性编辑的工作流程,都可以简单地看成输入、编辑、输出这三个步骤。我们所讲述的软件主要是Premiere CS6,按照其使用流程主要分成如下5个步骤(图2-1-1)。

① 素材采集与输入:采集就是将模拟视频、音频信号转换成数字信号,存储到计算机中,或者将外部的数字视频存储到计算机中,成为可以处理的素材。输入主要是把素材放入编辑系统中,创建项目。

② 素材编辑:素材编辑就是设置素材的入点与出点,以选取素材中最适合的部分,然后按时间顺序排列组接素材的过程。

③ 特技处理:对于视频素材,特技处理包括转场、特效、合成叠加;对于音频素材,特技处理包括转场、特效。令人震撼的画面效果就是在这一过程中产生的。

④ 字幕制作:字幕是节目中非常重要的部分,它包括文字和图形两个方面。在非线性编辑技术中制作字幕很方便,几乎没有无法实现的效果,并且还有大量的模板可以选择。

⑤ 输出与生成:节目编辑完成后,就可以输出到硬盘空间,生成视频文件。视频格式可以根据需要进行设置。



任务二 制作电子相册



学习目标

通过本部分内容的学习,掌握静止图片的持续时间设置和音频与视频轨道的设置,熟悉并掌握镜头运动设置、视频特效与视频切换效果使用、复杂画面的处理以及影片的生成、预览、导出设置。

一、任务说明

1. 任务背景

人们到一个地方旅行,通常都喜欢用相机记录下当时的所见所闻,并在旅行结束后将自己拍摄



下来的内容整理成册。然而随着时代的发展,人们不再满足于只保存静止单调的照片,而是越来越钟情于让静止图片动起来的动感效果,再配上适当的音乐和文字,让整个内容看起来更加流畅、更具感染力,由此就有了电子相册。

此项任务是旅行者在贵州拍摄的一系列当地的民风民俗,想要用自己拍摄的照片制作一个电子相册,展现贵州的风情与风貌。任务中用到的所有素材都是静止的照片,在这里需要将静态的图像通过Premiere软件的加工与处理制作成动态的视频效果。

素材图片主要有三大类:一是山水风景,二是民俗风情,三是生活原貌。

2. 任务要求

- ① 制式要求:媒介载体为电脑、LED屏幕等,在设计时采用标准的PAL制式。
- ② 内容要求:内容清晰明了,画面自然流畅,使静止的图片动起来,加强其在情感上的感染力。
- ③ 电子相册主题:贵州民俗风情展示。

知识链接

什么是电子相册?

电子相册是指使用各种专业软件将数字化的图片转化为动态视频或为多幅静止图片,并添加动态效果和文字、声音等,使之成为可在电脑上观赏的特殊文档,其内容不局限于摄影照片,也可以包括各种艺术创作图片。电子相册具有传统相册无法比拟的优越性:图、文、声、像并茂的表现手法,随意修改编辑的功能,快速的检索方式,永不褪色的恒久保存特性,以及廉价复制分发的优越手段。

3. 任务分析及解决方案

(1) 贵州风情特色

贵州省简称“黔”或“贵”,位于中国西南的东南部,其地貌属于中国西南部高原山地,境内地势西高东低,自中部向北、东、南三面倾斜,平均海拔在1100米左右。全省地貌可概括分为高原、山地、丘陵和盆地四种基本类型,高原山地居多,素有“八山一水一分田”之说,是全国唯一没有平原支撑的省份。那里属亚热带湿润季风气候,四季分明、春暖风和、雨量充沛、雨热同季,十分舒适宜人。贵州是世界上岩溶地貌发育最典型的地区之一,有最绚丽多彩的喀斯特景观。

贵州是一个多民族共居的省份,全省共有民族成分56个,其中世居民族有汉族、苗族、布依族、侗族、土家族、彝族、仡佬族、水族、回族、白族、瑶族、壮族、畲族、毛南族、满族、蒙古族、仫佬族、羌族18个民族。贵州的人们淳朴善良、热情好客,他们的生活简单质朴却又充满了无限的乐趣。

(2) 电子相册的特点

电子相册除了以视频形式表现外,还可以通过多种形式、多个格式来展现,比如用计算机边浏览边交互、用网络交互式查看、用视频方式观看等。

制作电子相册首先要获得数字化的图片,即图片文件。用数码相机拍摄可以直接得到电子图片文件,也可以使用胶片相机拍摄,通过扫描仪得到图片文件。如果是游戏画面或其他画面,还可采用截图的方式获得图片。

其次,要对图片进行加工处理,专业人士可以使用专业级的软件如Photoshop等。

最后,将处理后的图片制作成电子相册,就可以进行观看了。

(3) 解决方案

针对上述的任务背景、任务要求和任务分析,现制订以下设计方案。



任务主题：关注少数民族，回归自然。

要素提炼	解决方案
贵州的风景山清水秀	画面文字：这里，山清水秀……
	画面内容：展现贵州山水风景的图片
贵州的少数民族众多，能歌善舞	画面文字：这里，人杰地灵……
	画面内容：少数民族歌舞表演场景
贵州的民风淳朴，生活悠然自得	画面文字：这里的生活，看似简单，实则精彩……
	画面内容：贵州少数民族生活的记录
点明主题：美丽贵州	画面文字：这里，是美丽的贵州。

有了上述解决方案，该电子相册的脚本如下。

序号	画面	内容	时间	背景音乐
1		贵州苗寨风景 字幕：美丽贵州 ——电子相册	6 秒	钢琴曲《Reminiscent》 时长：42 秒
2		字幕：这里，山清水秀……	2 秒	
3		贵州山水风情画面 (包含4张图片)	8 秒	
4		字幕：这里，人杰地灵……	2 秒	
5		贵州少数民族唱歌跳舞动态画面（包含5张图片）	10 秒	



续表

序号	画面	内容	时间	背景音乐
6		字幕：这里的生活，看似简单，实则精彩.....	2秒	钢琴曲《Reminiscent》 时长：42秒
7		贵州少数民族生活场景（包含5张图片）	10秒	
8		字幕：这里，是美丽的贵州。	2秒	

二、任务实施

步骤1 新建项目序列

- ① 运行Premiere软件，选择【New Project】，在弹出的对话框中的【Name】输入项目名称：电子相册，如图2-2-1所示。
- ② 在弹出的【New Sequence】对话框中选择【DV-PAL】 - 【Standard 48kHz】，【Sequence Name】为默认名称，单击【OK】。如图2-2-2所示。

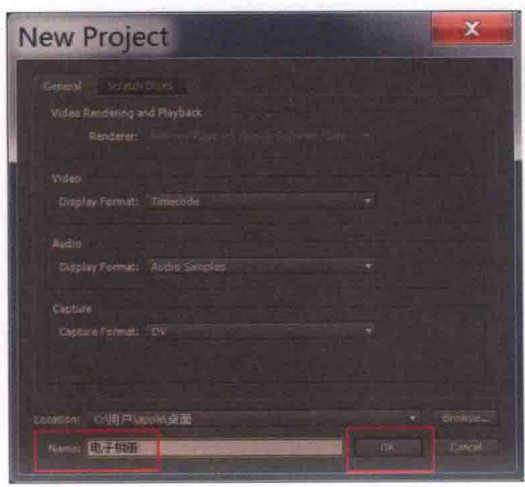


图2-2-1 在【Name】中输入项目名称



图2-2-2 选择项目制式为PAL



步骤2 导入素材调整持续时间

① 双击【Project】窗口中的空白位置，在弹出的对话框中选择“模块二项目三素材”文件夹里的所有素材，单击【OK】，进行导入。

② 将素材“IMG_1.jpg”用鼠标直接拖拽到【Sequence01】当中。鼠标右键单击当前素材，在展开的菜单中选择“Speed/Duration...”，如图2-2-3所示。

③ 在弹出的对话框中，调整Duration（持续时间）值为6秒，单击【OK】。如图2-2-4所示。

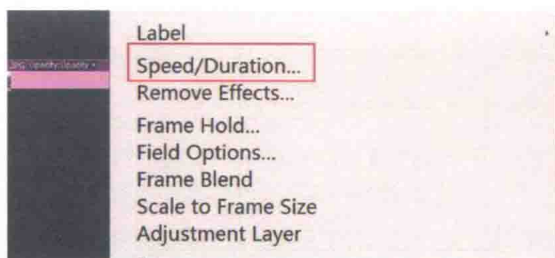


图2-2-3 选择【Speed/Duration】(持续时间)



图2-2-4 调整素材持续时间

知识链接

调整静止图像持续时长的方法

① 在Sequence（序列）中右键单击素材，在展开的菜单中选择“Speed/Duration...”，在弹出的对话框中，调整Duration（持续时间）右侧的时间值，单击【OK】。

② 还可以先激活素材，再在最上方的菜单栏中选择【Clip】-【Speed/Duration...】，同样在弹出的对话框中进行调整。

③ 选中当前要调整的素材，在【Tools】（工具箱）中选择 ，将素材向左或右进行拖动，调整素材的时长。

④ 如果想要统一调整多个素材持续时长时，可以按照键盘上的ALT键进行全选，或用鼠标拖选多个素材后，再用上述方法进行统一调整。

④ 激活当前素材，打开【Effect Controls】窗口，展开【Opacity】（透明度）左侧的下拉三角，单击关键帧记录器记录透明度的关键帧，将时间指针放置在0秒0帧位置，将Opacity（透明度）数字调整为0%；将时间指针放置在0秒15帧位置，将Opacity（透明度）数字调整为100%；将时间指针放置在5秒10帧位置，将Opacity（透明度）数字调整为100%；将时间指针放置在5秒24帧位置，将Opacity（透明度）数字调整为0%；产生淡入淡出效果。如图2-2-5所示。

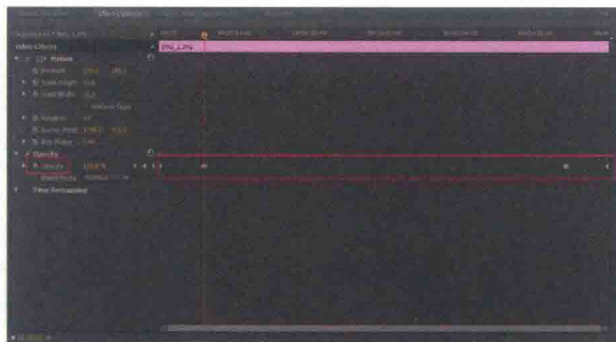


图2-2-5 设置淡入淡出效果