



# 第1章 影视剪辑基础知识

本章重点：

通过本章学习，读者应掌握影视中一些基础理论知识，以便在后面的章节中加以灵活应用。

学习目的：

- 掌握景别方面的相关知识
- 掌握镜头应用技巧
- 掌握镜头剪辑的一般规律
- 掌握视频和音频基础知识



# 1.1 景别

景别又称镜头范围，它是镜头设计中一个重要概念，是指角色对象和画面在屏幕框架结构中所呈现的大小和范围。不同景别可以引起观众不同的心理反应。景别一般分为远景、全景、中景、近景和特写5种，下面我们就来具体讲解一下。

# 1.1.1 远景

远景是视距最远的景别。它视野广阔、景深悠远，主要表现远距离的人物和周围广阔的自然环境和气氛，内容的中心往往不明显。远景以环境为主，可以没有人物，有人物也仅占很小的部分。它的作用是展示巨大的空间，介绍环境，展现事物的规模和气势，拍摄者也可以用它来抒发自己的情感。使用远景的持续时间应在10秒以上。图1-1为远景画面效果。



图1-1

## 1.1.2 全景

全景包括被拍摄对象的全貌和它周围的环境。与远景相比，全景有明显的作为内容中心、结构中心的主体。在全景画面中，无论人还是物体，其外部轮廓线条以及相互间的关系，都能得到充分的展现，环境与人的关系更为密切。

全景的作用是确定事物、人物的空间关系，展示环境特征，表现节目的某一段的发生地点，为后续情节定向。同时，全景有利于表现人和物的动势。使用全景时，持续时间应在8秒钟以上。图1-2为全景画面效果。



图1-2

## 1.1.3 中景

中景包括对象的主要部分和事物的主要情节。在中景画面中，主要的人和物的形象及形状特征占主要成分。使用中景画面，可以清楚地看到人与人之间的关系和感情交流，也能看清人与物、物与物的相对位置关系。因此，中景是拍摄中常用的景别。

用中景拍摄人物时，多以人物的动作、手势等富有表现力的局部为主，环境则降到次要地位，这样，更有利于展现事物的特殊性。使用中景时，持续时间应在5秒钟以上。图1-3为中景画面效果。



图1-3

## 1.1.4 近景

近景包括拍摄对象更为主要的部分（如人物上半身以上的部分），用以细致的表现人物的精神和物体的主要特征。使用近景，可以清楚地表现人物心理活动的面部表情和细微动作，容易产生交流。使用近景时，持续时间应在3秒钟以上。图1-4为近景画面效果。



图1-4

## 1.1.5 特写

特写是表现拍摄主体对象某一局部（如人肩部以上及头部、手或脚等）的画面，它可以进行更细致的展示，揭示特定的含义。特写反应的内容比较单一，起到形象放大、内容深化、强化本质的作用。在具体运用时主要用于表达、刻画人物的心理活动和情绪特点，起到震撼人心、引起注意的作用。

特写空间感不强，常常被用于转场时的过渡画面。特写能给人以强烈的印象，因此在使用时要有明确的针对性和目的性，不可滥用。特写持续时间应在1秒钟以上。图1-5为特写画面效果。

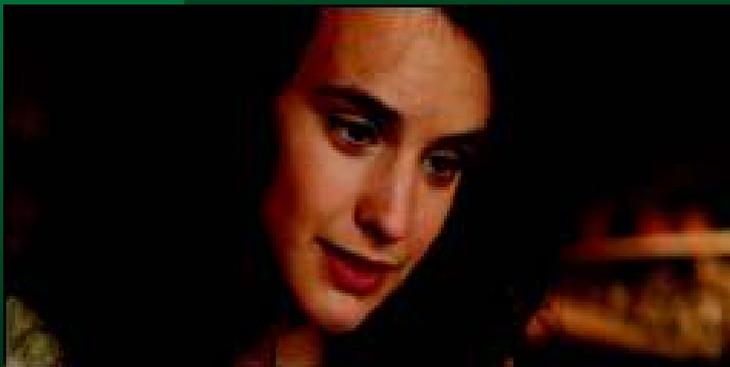


图1-5



## 1.2 运动镜头技巧

运动镜头技巧，就是利用摄像机在推、拉、摇、移、升等形式的运动中进行拍摄的方式，是突破画框边缘的局限、扩展画面视野的一种方法。

运动镜头技巧必须符合人们观察事物的习惯，在表现固定景物较多的内容时运用运动镜头，可以变固定景物为活动画面，从而增强画面的活力。利用Premiere Pro 2.0可以模拟出各种运动镜头效果，下面就来具体讲解一下运动镜头的种类。

## 1.2.1 推镜头

推镜头又称伸镜头，是指摄像机朝视觉目标纵向推进来拍摄动作，随着镜头的推进，被拍摄的范围会逐渐缩小。推镜头能使观众压力感增强，镜头从远处往进行推的过程是一个力量积蓄的过程，随着镜头的不断推进，这种力量感会越来越强，视觉冲击也越来越强。图1-6为推镜头的画面效果。

推镜头分为快推和慢推两种。慢推可以配合剧情需要，产生舒畅自然、逐渐将观众引入戏中的效果；快推可以产生紧张、急促、慌乱的效果。



图1-6

## 1.2.2 拉镜头

拉镜头又称缩镜头，它是指摄像机从近到远纵向拉动，视觉效果是从近到远，画面范围也是从小到大不断扩大。

拉镜头通常用来表现主角正在离开当前场景。拉镜头与人步行后退的感觉很相似，因此，不断拉镜头带有强烈的离开意识。图1-7为拉镜头的画面效果。



图1-7



## 1.2.3 摇镜头

摇镜头是指摄像机的位置不动，只作角度的变化，其方向可以左右摇或上下摇，也可以是斜摇或旋转摇。其目的是对被摄主体的各部位逐一展示，或展示规模，或巡视环境等。其中最常见的是左右摇，在电视节目中经常使用。图1-8为摇镜头的画面效果。



图1-8



图1-9



## 2.上下摇

上下摇（或下上摇）镜头是一种引人入胜的手法，它往往是将要拍摄的重点放在最后，引起悬念，结果突如其来，使人产生惊喜的感觉。

## 3.快摇

快摇镜头可以增强影视片的节奏感。快摇往往使景物模糊不清，有时为了加强气氛和节奏，或是为了镜头之间的连接和转换，便使用快摇镜头。

## 4.慢摇

慢摇镜头可以使影视片产生节奏舒缓的感觉。

## 1.2.4 移镜头

移镜头是指摄像机沿水平方向移动并同时拍摄。这种镜头的作用是为了表现场景中的人与物、人与人、物与物之间的空间关系，或者将一些事物连贯起来加以表现。它与摇镜头有相似之处，都是为了表现场景中的主体与陪体之间的关系，但是在画面上给人的视觉效果是完全不同的。摇镜头是摄像机的位置不动，拍摄角度和被拍摄物体的角度在变化，适合于拍摄远距离的物体。而移镜头则不同，它是拍摄角度不变，摄像机本身位置移动，与被拍摄物体的角度无变化，适合于拍摄距离较近的物体和主体。图1-10为移镜头的画面效果。



图1-10

## 1.2.5 跟镜头

跟镜头是指摄像机始终跟随拍摄一个在行动中的表现对象，以便连续而详尽的表现它的活动情形，或在行动中的动作以及表情等。跟镜头又分为跟拉、跟摇、跟升、跟降等。图1-11为影片中的主人公开着摩托穿过集市，然后下车跑步冲进医院的跟镜头的画面效果。



图1-11

## 1.2.6 升/降镜头

升/降镜头是指在镜头固定的情况下，摄像机本身垂直位移。这种镜头大多用于场面的拍摄，它不仅能改变镜头视觉和画面空间，而且有助于表现戏剧效果和气氛渲染。图1-12为降镜头的画面效果。



图1-12



## 1.3 镜头剪辑的一般规律



# 1.突出主题

突出主题，合乎思维逻辑，是对每一个节目剪接的基本要求。在剪辑素材中，不能单纯追求视觉习惯上的连续性，而应该按照内容的逻辑顺序，依照一种内在的思想实现镜头的流畅组接，从而达到内容与形式的完善统一。



## 2.遵循“轴线规律”

轴线规律，是指组接在一起的画面一般不能跳轴。镜头的视觉代表了观众的视觉，它决定了画面中主体的运动方向和关系方向。如拍摄一个运动镜头时，不能是第一个镜头向左运动，下一个组接的镜头向右运动，这样的位置变化容易引起观众的思维混乱。



### 3.要动接动、静接静

在剪接时，如果前一个镜头的主体是运动的，那么组接的下一个镜头的主体也应该是运动的；相反，如果前一个镜头的主体是静止的，那么组接的下一个镜头的主体也应该是静止的。



## 4.景别的变化要循序渐进

人们在观察事物时，总是按照循序渐进的规律，先看整体再看局部。因此在全景后逐渐过渡接中景与近景，会使观众感到清晰、自然。否则会让观众感到跳跃太大，不知要表达什么。



## 5.要注意保持色调的统一性

在剪接中，要注意剪接的素材应该有比较接近的色调。如果两个镜头的色调反差过于强烈，就会有生硬和不连贯的感觉，从而影响影片内容的表达。



## 1.4 视频和音频基础知识

在对Premiere Pro 2.0进行系统的学习之前，首先要了解视频和音频的相关知识。这样才能更好的对项目参数进行理解和设置，对剪辑特效进行相关调整，从而完成影片的制作。



# 1.4.1 线性编辑与非线性编辑

视频编辑分为线性编辑和非线性编辑两种。



# 1.线性编辑

线性编辑又成为在线编辑，是指直接通过放像机和录像机的母带对模拟影像进行连接、编辑的方式。传统的电视编辑就属于此类编辑。采用这种方式，如果要在编辑好的录像带上插入或删除视频片断，则插入点或删除点以后的所有视频片断都要重新移动一次，在操作上很不方便。



## 2.非线性编辑

非线性编辑是指在电脑中利用数字信息进行的视频\音频编辑。选取数字视频素材的方法主要有两种：一种是先将录像带上的片断采集下来，即把模拟信号转换为数字信号，然后存储到电脑中进行特效处理，最后再输出为影片；另一种是利用数码摄像机（即DV摄像机）直接拍摄得到数字视频，此时拍摄的内容会直接转换为数字信号，然后只需在拍摄完成后，将需要的片断输入到电脑中即可。Premiere属于非线性编辑软件。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/476003053145010243>