

《好感度影像編輯法則》

图书基本信息

书名：《好感度影像編輯法則》

13位ISBN编号：9789571039961

10位ISBN编号：9571039969

出版时间：2009

出版社：尖端出版

作者：井上秀明

译者：王啟華

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《好感度影像編輯法則》

內容概要

隨著V8及DV的普及，想自拍一段影片已不是什麼難事，但要如何將拍下來的素材剪輯成精彩又讓人印象深刻的影片呢？本書從基礎開始，以豐富的實例及圖解，為您做詳細的解說。像是為何要進行剪輯、剪輯技巧、影像表現等，都能一一得到解答。

中華電影製片協會秘書長劉鵬翼先生 資深導演李祐寧先生 電影攝影協會秘書長呂俊銘先生 聯合推薦

《好感度影像編輯法則》

作者簡介

井上秀明 Image股份有限公司代表取締役 / 剪接師 1958年生於日本兵庫縣，以自由電影剪接助手身分於東寶砧攝影公司旗下開始剪輯工作。曾師事浦岡敬一、黑岩義民、諏訪三千男、鍋島惇等人。參與作品領域遍及電影、電視劇、PV、大型活動影片、紀錄片節目等，曾獲得日本文化廳、NHK、民間放送連盟、ATP、Galaxy、日本電影攝影監督協會等許多機構之獎項。電影方面主要作品包括「終會在某處」（1992年）、「職業高爾夫選手織部金次郎系列」（1995～1998年）、「菜之花」（1996年短篇、獲得文部大臣獎）、「千年火」（2004年、於柏林影展中展出）、「Watch with me ~畢業照~」（2007年）等等。電視節目則有「小小留學生（日本版）」（2000年富士電視、獲得放送文化基金獎及JPPA AWARDS獎）、「我的太陽（日本版）」（2003年富士電視台、獲得日本電影電視剪輯協會獎）、「以笑容道別」（2005年富士電視台、獲得The Nonfiction、日本電影電視技術協會之影像技術、剪輯獎）

《好感度影像編輯法則》

精彩短评

- 1、深入浅出的剪辑理论书，有两句话很受用：一、摄像时就要把成品的印象呈现在脑中；二、内心的迷惘会反映在影片的晃动上。其实如果你照不好相，或者拍不好镜头，很多时候不是你技术出了问题，而是对目标的不明确。你不知道究竟怎样做会更好，所以就会在犹豫之中做得差。
- 2、广告时间！剪辑初学者必看，秒杀大陆同类型剪辑教科书.
- 3、2011-11-19

《好感度影像編輯法則》

精彩书评

1、跟很多沉闷晦涩的技术书比较，它让人爱不释手，内容讲述以图画的方式，将一些剪辑法则的抽象的概念表现得简单易懂，并与实例结合。无论是入门者，还是经验丰富者，读这本书都会有收获的。

章节试读

1、《好感度影像編輯法則》的笔记-第149页

- 1.带着目的构筑整部片子，在拍摄过程中会遇到变数，要一边拍摄，一边思考收尾。
 - 2.记载拍摄素材内容的脚本：关于摄影内容的叙述 / 时间码 / 拍摄日期
 - 3.paper editing
 - 4.“想传达给观众何种感想”，为了达成这个目的而思考应当要以什么样的方法来表现，这就是剪辑的工作。
 - 5.设法避免一味顾着埋头工作的状况，必须随时思考该怎么做才能更好的问题。在外行人的作品中，最容易欠缺的通常就是这个部分。
 - 6.需要考虑锁定的观众层，最好从基础开始说明。保持影片的客观性。
 - 7.脑中随时都要想着作品的“完成形态”。
 - 8.人物相关图。
 - 9.将一种想法放在心的角落。
- #### 运镜
- 10.画面尺寸：全身（确实拍出对象行动） / 膝上（人体七成） / 上半身（头部到胸口，能看清对象表情，具有安定感的尺寸） / 特写（脸部占满整个画面，强调） / 超特写（主要表现眼神）
 - 11.剪辑范例：某间工作室 - 全神贯注工作 - 作业 - 眼部超特写
或者将4变成1
 - 12.一旦将镜头拉近后，要再次回到较远的镜头并非易事，可创造加入新人物加入对话团体中。
 - 13.双机位、三机位的重要性：抓住更多的偶然性。
 - 14.在礼堂拍相声：一、单调：3台摄像机，一中一左一右
二、丰富：7台摄像机：特写用【在将近高潮的时候使用，提升气氛】【若是身体某部分特写，例如手，就是补足语感】、远镜头、观众席角度两台（在前两者左前和右前方）、较高处（下方是观众席摄像机）、舞台侧【上半身镜头，与远镜头合用，提升紧张感，丰富感情】、表演者头上天花板【俯瞰：无法看见表情，提升观众紧张感】
 - 15.表现一种身份对话的对比：身份高者（邪恶）用仰角、低者用俯角拍摄。
 - 16.在一个长镜头中，会有很多的剪接点，要跟其余的素材分开配合用。
 - 17.表现落寞时，第一个镜头是特写，接下来就是表情看得不是很清的远镜头，营造悲伤的氛围；表现快乐时，特写后是能看得见表情的中景；如果对象从身体也能反映其快乐，用远镜头也可以；
 - 18.以横向远镜头结束，之后就要接纵向特写；相反也是，目的是营造影片节奏感；
 - 19.拍摄时，有时会遇到在场人物的表情比突发状况更重要的情形，最好不要随便晃动摄影机，事先拍好
要拍的重点；
 - 20.一旦将镜头指向目标，至少忍耐5秒才移动其他的景物，因为想拍的景物，其优先顺序通比目标要低，不要舍本逐末。
 - 21.觉得迷惘时，应该将镜头拉远，再想应该锁定哪一部分，时刻要想，观众要什么，不要迷失自己。
 - 22.内心的迷惘会反映在影片的晃动上，希望能随时对想拍出的影像抱持着明确的印象。
 - 23.主观影像和客观影像的交替。（范例：P36）
主观影像运镜：Panning（介绍摄影场所、跟随处于活动状态的被摄对象、摇摄指向处突然出现新目标，营造意外性）
Tilting（同上、同时可以切换场景）
Trucking
客观影像运镜：Crane，Zoom（zoom in拉近距离，希望观众看这边，紧张感；zoom out解放感）
 - 24.范例：远——侧——近——主观角度（5w1h）
 - 25.对同一件事件的讲述，可以不同的运镜方式，积极地思考；当做访谈时，摄影师应认真听受访者讲

《好感度影像編輯法則》

述的内容，可依内容配适当的运镜与内容，如果主摄影师没有做，其他摄影师应放下手中工作，将注意力放在主要部分中；

26. 剪辑工作从摄影阶段就已经开始。想传达给观众什么时，理清自己为什么喜欢/讨厌的理由；
27. 防止越轴矛盾：1. trucking越轴拍摄；2. 纵向拍摄；
28. 可从远镜头开始，再带入上半身画面。在任何情况下，简单明了都是相当重要的事情；
29. 使用多部摄影机拍摄时，鸟瞰式影像可以帮助观众进行位置整理；
30. 单一摄像机时，要移动到反方向时，不要中断摄影，如果距离较远，可以考虑先在纵向位置拍摄一小段，或是移动到新地点时，以较远的长镜头开始拍摄；
31. 很多时候，看不见的轴线就是摄像机镜头方向的垂线；
32. 有时可以利用违背观众期待的发展以创造出意外性：特写两人相对的注视方向，全景却是两人向相反方向望去；zoom out时发现角色处在出乎意料的场所；镜头平移带出观众没有意料到的物品；
33. 整理好时间轴很重要，在理清实际时间后，剔除与主题不相同的不必要部分，然后再进行时间重组，不一定要按实际时间顺序，尝试加入闪回等元素；
34. 观看以相同角度拍摄的访谈对象时，观众能够忍受的极限是20秒。
35. 慢动作切入适当的音乐会很有冲击力，但切忌滥用；
36. 介绍人物的静帧有很多用法，可适量运用；
37. 慢动作与省略镜头结合的用法，避免叙事冗长；
38. 创立影像作品时需要注意的关键在于，随时要想到大多数人在一般条件下面对何种状况会有什么样的反应。

转场手法

39. 转场手法不一定用特效，镜头的过渡也是转场的表现手法。“祈祷明天好天气——晴天娃娃（足够的余韵）——晴朗景色”；
40. 超过5秒的长淡出强调场景已经结束，三秒内的淡入淡出多半用于切换场景，常见的淡出用黑场，回想场面可用白场；
41. 覆盖（overlap），用于抒情的转场气氛，也可用于回想/时间流逝/相同尺寸镜头。很重要的转场；可以的话，在转场处配音乐；
42. 普通片段的最后一幕通常会留给主要的拍摄对象/能够留下余韵的景象，具有伏笔性质的关键提示等。运用转场时，最基本的条件就是要为前一片段的最后一幕及接续场景的第一幕赋予张力；
43. 快门效果转场不是特效，用超特写表现一种东西，然后用远镜头表现时间的推移；
44. 以声音为转折点转场；
45. 卡接切换场景：插入黑画面/白画面，入镜/出镜，快速摇摄（表现场面速度感/在这同时，另一组则是），移动间隔是0.6秒到1秒，水平/垂直摇摄；
46. 当对象入镜时，可以使其不出镜而结束片段，然后转换场面，再重复以上内容；
47. 白画面过渡可作为主观影像的转换桥段，或者丧失意识；黑画面过渡可作为相机快门运用。要尝试给不具资讯的画面具有含义；配上特定音效可发挥更好的效果；
48. 以具有相关性的事物来连接，较接近电影风格的转场手法，讽喻/拟人等，有文学修辞感，能增加作品深度：1. 以同样事物相连接（手表与时钟指向同一时刻转场）2. 以形状类似的食物相连接（饼与日本国旗）3. 以相似的声音连结（女性特写，惊叫/猫特写，惊叫）
49. 先行闪回，很多悬念电影会经常用的手法，如表现精神迷幻；
50. 多学习转换场面的手法，但最理想的还是用卡接就完成剪辑，这需要在拍摄与剪辑时就对成品有清晰的印象；
51. “3:7”是可使剪接看来较为顺畅的基本条件，将两部摄像机拍同一个的不同角度的画面分成十份，前三份用一个镜头表现，后七份用另一个镜头表现；
52. 不流畅的剪接会令观众认为作者这样做包含了一种意图，特别是剪接的重复，强调人物心理的表现手法；
53. 省略动作以增添魄力和速度感；
54. 行动剪接其中一个功能，是用来衔接同样动作的影像，所以有时需要让演员重复多次同样行动，或是用多部摄影机从不同角度拍摄同样一段场景；
55. 试着运用动作的方向与速度感来衔接不同的事物，背景最好相同或差异不大；

《好感度影像編輯法則》

56.P90要看多几次，重要；

对话剪接

57.对话剪接时，应该前后拖拉对话，并且适时搭配听话者的反应，如此可使观众更易理解人物在谈话的心情，这样影像也更有节奏感，将对话拉前时，该片段也要适当延长。不要根据对话内容来剪辑，这样会很生硬，有造作的感觉；

58.谈话场面的节奏要配合人物感情及当时状况进行剪辑，注意不同间隔的运用，平静时跟激烈时的运用是不同的；

59.纪录片中对话时，当发言内容重复时，可以视需要将之删除；截去某人发言的部分片段且直接重新衔接时，会形成不适当的跳接，想要省略某段落时，可以插入听者有所回应的脸部画面作为缓冲；将两段不同人物的发言影片相连接时则不会构成跳接，若是两人的谈话内容有所关连，即使不考虑动作也能接在一起。

音乐剪接

60.绝大多数音乐都是4拍子，快节奏的音乐，在拍子响起的同时卡接；慢节奏的，在拍子之间卡接；

61.为避免剪辑节奏的重复，按拍子的剪辑方式需要适当打乱，例如2222变1322等，其重要性仅次于切换的时机；

62.要带入某些独奏时，可在其画面之前加入表情或弹吉他的动作，这种带入称为“touch”；

63.处理慢节奏的音乐时，剪辑可用较长的覆盖处理，但切忌多；

sound effect/music effect

64.只要声音的节奏流畅，就能够让没有关联的影响有连在一起的感觉；

65.有时只用音效就可以省略很多画面；

66.音效的先行闪回，特别的表现手法；

67.根据目的、意图选择配乐，甚至可以调校成场景音的欢乐歌曲来表现人物的悲伤，需要多学习表现手法；

影像表现

68.交叉剪接：交错式蒙太奇：同一时间两人的双线式进程；并行式蒙太奇：非同时的同一画面下的进程；

69.联想的蒙太奇：比喻式蒙太奇、象征式蒙太奇；

70.对照式蒙太奇：交叉播放具对照性的场面以炒热气氛；

71.节奏感良好并不代表步调快速；

72.试着将文学作品中的句子在头脑中形成影像，然后用分镜的形式画下来；

73.一镜到底是非常漂亮的表演手法；

基本剪辑须知

74.不要选择角度和画面尺寸类似且拍摄对象相同的片段彼此衔接；如果需要衔接，可用桥段；

75.一般认为，特写片段时间可较短，长镜头片段时间则偏长；画面中情报量较多时，需用时间较长；

76.蓄积一段时间，然后再用目标画面回应，也是表现的艺术；

77.主观影像与客观影像的配合运用；

78.利用在动作或是形状方面具有视觉上共通性、关联性的配切片段，即使是本来有可能产生对立感的两段影片也能够顺利地衔接。

《好感度影像編輯法則》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com