

# 视频剪辑进阶

2020年8月4日 12:12

(个人在这方面也了解不深，所以只是仅供与新手分享一些个人tip)

## 1. 剪辑手法

### 1. 采访、剧情片剪辑

最.....博大精深的一门剪辑学问。涉及到机位的布置，视角的转换。

拿采访两个人做例子，机位就涉及到以下布置：

A的单机位，B的单机位，AB的全景机位

甚至复杂点的，包含采访者的机位与不包含采访者的机位也要考虑。

机位布置和拍摄是一门学问，这是属于前期的功夫，我个人也不是很会...

但是做剪辑，最关键的问题在于，当你手上有多份素材时，你要怎么切换视角与片段，使得你的片子流畅自然还有情绪感？

我觉得，最重要的是，在每个片段中，找到一个特殊的、很妙的剪切点。在这个点进行转变。

这个剪切点可以是人物的动作（画面），可以是人物的台词或背景音乐（声音），也可以是片子内情绪的递增，堆叠的点。

- 动作：寻找画面的“顶点”。

所谓画面的顶点，是指画面是动作、表情的转折点，比如人物手臂完全伸展时，点头打招呼后低头动作结束时，球体上升即将下落时，收回笑容的瞬间等。

影像是一连串静止画面的连续，因为前面的胶片在人眼中会形成残留的影像，所以胶片上的画面看起来才是动态的。

因此，越是激烈的运动，在画面的顶点或者在动作开始的前一刻进行剪切，会在后面的胶片上产生强烈的残留影像的效果，给观众留下深刻的印象。

从画面的顶点这个概念我们也可以引申出一个剪辑的要点。就是动作画面不要用“老”。譬如，翻书的动作，假设完整的动作是1-35帧，那前5帧不要，后5帧不要，这样的剪辑才会更流畅和舒服。

- 声音：声音方面的要点，分为两块，一块是台词，一块是BGM。

- 以台词为要点的剪辑点，比较忌讳长篇幅地一直用单一的对说话者台词：的静止镜头。这种镜头有点“用老”的感觉。如果素材只有这么一个镜头，可以适量穿插台词内容里提到的东西，或者是一些图片元素；如果素材更多，可以使用正侧面描写结合（正面描写：讲台词的人，或者台词里提到的东西）（侧面描写：听台词的人的反应，周围场景的变化）的剪辑。

- BGM：以BGM为要点的剪辑点，最重要的就是契合旋律，旋律紧凑或高

潮的时候可以用紧密的转场和切换，舒缓的时候可以用慢镜头等等

- 情绪：略过，这个都是见仁见智啦，这也很复杂的说，但是我不会....

## 2. 宣传片类剪辑

- 宣传片类的视频很重要的一点是快速且精准的转场，短暂又宏大的信息量。这需要大量的素材，而且需要对素材进行大量调整，使其滑动和过渡平稳。
- 因为素材转场较快之间，所以需要素材之间要有显性的逻辑联系，否则会让整体剪辑看起来很乱很杂。
- 这类剪辑需要大量的转场预设，包括拉镜、音效等等。转场的预设和插件的使用待会将会讲述。
- 各种宣传片、预告片的剪辑手法（不仅限于宣传片、预告片）：
  - J cut：声音先进，画面后进
  - L cut：画面还没结束的时候，声音就到了别的地方
  - Machine cut：指利用镜头中的逻辑、类别、景别、角度、动作、运动方向的匹配进行场景转换的剪辑方法。
  - Jump cut：跳剪，连续长段的画面通过几个小的镜头画面组合
  - Montage：把不同的镜头拼接在一起。当不同镜头拼接在一起时，往往又会产生各个镜头单独存在时所不具有的特定含义。

## 3. 动画类视频剪辑

- 用AE进行设计的居多，需要一定的AE伪3D的设计理解，以及许多的动效插件的使用。这些我个人也不是很会，在后续的AE特效制作中会提到一些。

## 2. 关键帧与曲线

- 关键帧的概念与理解  
关键帧、过渡帧、过渡方法
- 贝塞尔曲线
- 各类效果的关键帧调节

## 3. pr的插件与预设

- DFT：胶片模拟调整
- Magic bullet：美颜、磨皮、预设、调色
- FilmImpact：电影常用过渡
- 红巨人：特效插件 包括辉光、跟踪、降噪磨皮等等非常多工具
- 蓝宝石：预设插件 包括一堆堆堆堆的预设
- 转场预设

## 4\*.利用Aegisub的字幕制作（搬砖x）

- <http://www.aegisub.org/>
1. 基本操作
  2. 代码
  3. 脚本

## HW

- 1.从剪辑方法的角度，对B站视频BV1MZ4y1p74Q进行详细的赏析。包括其运用的剪辑手法，画面的转场，音效与画面的配合等等各个角度。（按镜头顺序分析）
- 2.利用pr的关键帧及曲线的调节功能做出厦信青年底部导航栏（可进一步改造升级）。
- 3.成功安装并尝试各个插件的功能，并利用所学知识参与迎新视频的制作。