



含 DVD ROM

全彩印刷

- 80多种核心技术。■ 11个经典大型应用案例。
- 近7000个素材贴图图片。■ 15个经典片头背景成品文件。
- 通过本书可以学到3ds Max、After Effects、Digital Fusion相结合的片头动画创作技术和技巧。

梁玉坡 马文超 赵玲松/编著

影视片头设计 盛典

3ds Max After Effects
Digital Fusion

清华大学出版社





梁玉坡 马文超 赵玲松/编著

影视片头设计 盛典

3ds Max After Effects
Digital Fusion

清华大学出版社
北京

www.tinghuasheng.com

内 容 简 介

本书通过 3ds Max、After Effects、Digital、Fusion 这几个软件的结合应用,讲解影视片头的制作技巧和方法。全书共分 12 章,11 个案例。主要针对影视片头和栏目包装等制作技术进行详解,包括路径动画效果、翻书动画效果、流动光效动画效果、背景光晕动画效果、烫金文字和火焰动画特效等。

本书是从事三维动画设计、影视广告设计和影视后期制作的广大从业人员必备的工具书,也可以作为高等院校艺术设计等相关专业的教材和社会影视后期制作培训班的首选教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

影视片头设计盛典——3ds Max /After Effects/Digital Fusion/梁玉坡,马文超,赵玲松 编著.

—北京:清华大学出版社,2008.6

(影视片头制作技术)

ISBN 978-7-302-17341-0

I. 影… II. ①梁…②马…③赵 III. 电影美术-图像处理-图形软件, 3ds MAX、After Effects、Digital Fusion

IV.J913-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 050408 号

责任编辑:于天文

封面设计:ANTONIONI

版式设计:启特阳光

责任校对:胡雁翎

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京嘉实印刷有限公司

装 订 者:三河市李旗庄少明装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:203×260 印 张:26.5 插 页:4 字 数:763 千字

附 DVD 光盘 1 张

版 次:2008 年 6 月第 1 版

印 次:2008 年 6 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:79.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:027023-01

二十一世纪,随着数字产业的不断发展,计算机应用水平也不断地提高。计算机也被广泛的应用于各个行业,相应的计算机软件的功能也不断地更新。

电视栏目片头是集科技、文化、艺术于一体的专业传播艺术,包装是电视媒体自身发展的需要,是电视节目、栏目、频道成熟的一个标志。随着人们欣赏要求的提高,栏目包装在影视片头中的应用也日渐突显出其重要的地位。软件在影视动画的行业是主要的制作工具,影视动画的概念比较笼统,它又包括很多行业,如三维动画电影、影视广告、频道的片头包装等多个行业。本书通过 3ds Max、After Effects、Fusion 这几个软件的应用来讲解影视片头的制作技巧和方法。

下面来分别介绍这三种软件:

3ds Max 软件被广泛的应用于各个行业。在影视制作这方面也是不可缺少的。在 3ds Max

软件中可以制作影视片头中所需要的三维元素,软件中有很多建模和修改方式能满足用户的需求,输出的文件能够保留一定的格式以便于在后期软件中编辑修改。在软件中可以制作逼真的材质效果,并且支持非常好用的渲染器 V-Ray,还可以支持很多第三方的插件来完成所需要的制作元素。

After Effects 软件是一款高端视频特效系统的专业合成软件,靠丰富的制作效果,和数不清的特效插件早已成为行业的主流制作软件。软件中有数百种特效设置并能够与其他软件紧密的配合,并能输出很多的文件格式。软件支持 Windows 和 Mac OS 两种不同的操作系统,并且有良好的兼容性,对硬件的配置要求也不高,是个人学习和特效公司的首选。

Digital Fusion 是一套非常强大的视频合成软件,具有众多的使用特点,节点式的工作流便于使用。Fusion 是 eyeon 公司旗舰产品,该产品问世是 eyeon 公司第 9 次发布这个强有力的合成器,该产品使用了一个新的图形引擎,能够将整体性能提升一个台阶并能更使得内存使用效率提高,新的 DF5 可以在每一个像素上以 8bit、16bit 或者以浮点方式来运行。DF5 可以创建以时间线为基础的缓存实时播放的部分。利用 eyeon 革命性的集群技术可以通过网络扩展富有传奇色彩的计算性能。Fusion 5 的网络渲染一直以来与其他批处理渲染技术相比属于高端技术的应用。新的 DF4 强劲有力的集群技术,能够将多台工作站有效的连接组成高级的网络工作环境,通过网络 render farm 的聚合处理能力,整个环境能够连续的按照次序渲染工作任务。

在电影业、广播业、游戏业以及动态图形领域的工作量正在爆炸式地激增,Fusion 能为各个企业单位提供综合性的图像处理解决方案,并且不受平台限制。其含了许多优秀的特点及增强的工作流程。具有真实的 3D 环境支持,是市场上最有效的 3D 粒子系统。通过 3D 硬件加速,你现在可以在一个程序内就可以实现从 Pre-Vis 到 finals 的转变。eyeon's Fusion 是真正的 2D 和 3D 协同终极合成器。Fusion 软件的规范的制作流程和稳定的操作平台也被越来越多的用户青睐。

这几个软件在制作过程中能紧密的配合,能制作出绚丽、多彩的画面效果,这中高水准的结合方式是其他软件不能比拟的。

作者结合多年的实际工作经验,对软件使用的各个知识点进行分析讲解并制作大量精彩实例,使读者在实践中逐步掌握各个软件的应用,适合在校学生和从业人员学习参考。

本书共有 12 章,内容概括如下:

第 1 章 三维理论,介绍三维动画产业的现状和一些软件的使用情况。

第 2 章 铁路警魂节目包装实例制作,本章通过文字标志的制作来主要讲解流动光线 特效的制

作和应用。

第3章 启特阳光企业片头实例制作，本章主要学习片头中标版字的制作方法；字的模型就使用Max中的倒角剖面命令来制作；其运动路径主要利用Max中的路径适配命令来构造，路径适配是Max常用的动画构建方法之一，通过本例的练习，让读者举一反三，学会简单动画的制作；然后再学习相机动画的制作方法，让读者对动画的制作流程有个感性的认识。

第4章 中国新闻片头实例制作，本章通过新闻片头的制作来讲解光辉效果的运用。

第5章 激情奥运节目片头实例制作，本章主要讲解烫金字体和火焰动画的应用。

第6章 读书斋节目片头实例制作，本章主要制作翻书动画，和文字特效。

第7章 书画苑节目片头制作，本章主要讲解画卷轴的动画和毛笔书法字的特效。

第8章 标志演义标志动画头制作，本章主要讲解制作标志文字的光芒特效。

第9章 历史见证节目片头实例制作，本章主要讲解背景光晕特效的制作。

第10章 娱乐类片头的制作，本章将制作一个娱乐类片头动画，采用写意的表现形式来表达主题，片头制作中巧妙运用色彩的点、线、面之间的间隔、转换、变迁等技术手段，产生具有生命力的色彩节奏。通过制作“假日大放送”向读者介绍娱乐类片头的制作流程。

第11章、第12章 新闻类片头制作，本例通过制作“半岛视角”向观众介绍新闻类片头的制作流程，“半岛视角”分为五个场景：

* 新闻类片头大多以世界地图为背景，纵观世界、汇集精华；

* 整个画面由蓝色和橙色两个冷暖色调搭配构成，使画面产生强烈的对比度，采用写意的表现形式来突出主题；

* 新闻类片头中文字的出现频率是很高的，组成地图形状的蓝色小方块作艺术点缀让News平淡的文字以不平淡的方式出场，更能突出新闻的主标题；

* 以世界地图和城市为背景，蓝色小方块扑面而来显现出城市巨大的凝聚力；

* 光影明暗交错和谐，新闻标志闪亮登场；

* 新闻主题快速出现，始终采用蓝色和橙色作为画面的主要基调，表现新闻节目稳中，严谨的特点。

本书是集体智慧的结晶，本书由梁玉坡、袁素玉等作者执笔完成，参加本书编写和制作的人员还有潘瑞兴、王海燕、于广浩、周轶、郭瑞燕、刘永彬、王伟光、田慧、巨英连、张养丽、陈洋、程睿、初巧岗、范明、何海霞、何丽艳、何秀明、李华、林金浪、刘贵国、刘建明、刘强、刘亚利、刘志珍、潘志鹏、秦雪、任向龙、孙良军、田娟娟、王大印、王宏、王瑞玺、王宜美、吴毓、吴劲松、吴蓉、杨伟、袁素玉、藏方青、张戈、张立业、张龙、张陆军、张绍山、张艳群、张养丽、郑桂英、郑庆柱、郑元华、寇玉珍、李晓鹏、马联和、李华、巨英莲、张嵘峰、田娟娟、赵玉华、李保华、焦丽英、李怀良、汪钢、荣文臻等，在此一并表示感谢。由于作者水平有限，加之创作时间仓促，本书不足之处在所难免，欢迎广大读者批评指正。若读者有技术或其它问题可联系作者：我们的电子邮箱是qited@126.com 电话：01086324326 QQ：50880590。

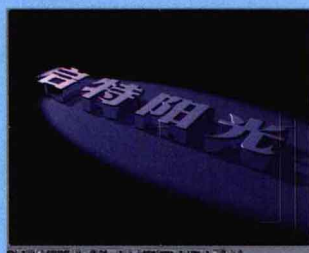
第 1 章 影视片头动画制作基础介绍	1
1.1 影视片头与特效基础	2
1.1.1 影视片头	2
1.1.2 片头制作步骤	5
1.1.3 片头制作技巧	5
1.1.4 影视特效	6
1.2 影视包装	7
1.2.1 影视包装的概念	7
1.2.2 影视包装要素	8
1.2.3 影视包装形式	9
1.2.4 影视包装原则	10
1.2.5 案例	11
1.3 三维动画	21
1.3.1 三维动画的发展	21
1.3.2 三维动画的应用	22
1.3.3 三维动画制作流程	29
1.3.4 案例	29
1.4 常用制作软件介绍	34
1.4.1 3ds Max 软件	34
1.4.2 After Effects 软件	35
1.4.3 Digital Fusion 软件	36
1.5 影视动画行业	36
1.5.1 动画行业发展	36
1.5.2 动画行业前景	37
第 2 章 铁路警魂	39
2.1 制作三维元素	40
2.1.1 标徽场景模型的制作	40
2.1.2 标徽的材质	41
2.1.3 制作游动光线	43
2.1.4 制作游动光线的材质	43
2.1.5 制作游动光线动画	43
2.1.6 制作标志轮廓	45
2.2 最后合成	46
2.2.1 镜头一的制作	46
2.2.2 镜头二的制作	50





2.2.3 组织镜头	53
第 3 章 启特阳光	55
3.1 标板字模型及其材质的制作	56
3.1.1 标板字模型的制作	56
3.1.2 标板字材质的制作	58
3.2 标志的制作	60
3.2.1 对标志图形进行描红	60
3.2.2 建立立体模型	61
3.2.3 建立摄像机动画	63
3.3 地球的制作	64
3.3.1 建立立体模型	64
3.3.2 建立动画	66
3.4 合成	69
3.4.1 建立第一个镜头	69
3.4.2 建立第二个镜头	74
3.4.3 建立第三个镜头	78
3.4.4 组建镜头	80
第 4 章 中国新闻	81
4.1 建立三维元素	82
4.1.1 绘制地图样条线	82
4.1.2 制作飞出的文字	85
4.1.3 制作横飞的文字	86
4.1.4 制作实心的地球	86
4.1.5 制作落版字体	87
4.2 后期合成	90
第 5 章 激情奥运	95
5.1 建立三维元素	96
5.1.1 绘制标志样条线	96
5.1.2 制作立体动画	98
5.1.3 制作标志材质	100
5.1.4 输出素材成品	102
5.1.5 修正标志曲线	102
5.1.6 制作金匾	104
5.1.7 制作金匾动画	108
5.1.8 制作标板动画	113
5.1.9 制作火焰动画	115

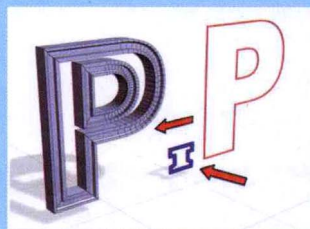
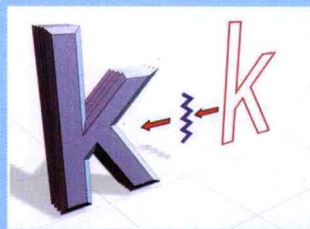
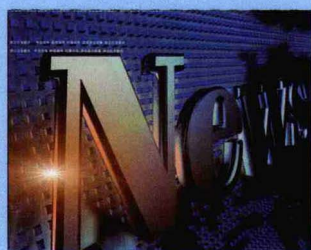
5.2	合成	117
5.2.1	制作第一个镜头	117
5.2.2	制作第二个镜头	119
第 6 章	读书斋	125
6.1	石桌的制作	126
6.1.1	桌面的制作	126
6.1.2	桌腿的制作	127
6.2	翻书动画	129
6.2.1	书本的制作	129
6.2.2	制作动画	133
6.3	笔筒的制作	135
6.3.1	笔筒的制作	135
6.3.2	毛笔的制作	138
6.3.3	地面的制作	140
6.4	建立相机和灯光	140
6.5	建立相机动画	142
6.6	进行合成	143
第 7 章	书画苑	151
7.1	卷轴画的制作	152
7.1.1	建立模型	152
7.1.2	设置动画	156
7.2	后期合成	157
7.2.1	建立第一个镜头	157
7.2.2	建立第二个镜头	161
7.2.3	建立第三个镜头	165
7.2.4	组合镜头	172
7.2.5	进行输出	173
第 8 章	标志演绎	175
8.1	制作三维元素	176
8.1.1	标板字场景模型的制作	176
8.1.2	标板字材质的制作	177
8.1.3	组织场景	178
8.1.4	重组场景	181
8.1.5	标志动画	184
8.1.6	标志的材质	185
8.1.7	组织场景	187





8.1.8 重组场景	189
8.2 最后合成	191
第 9 章 历史的见证	199
9.1 制作三维元素	200
9.1.1 标板字场景模型的制作	200
9.1.2 标志的材质	202
9.1.3 制作游动光线模型	204
9.1.4 光线的材质	204
9.1.5 制作光线动画	205
9.1.6 重组场景	207
9.1.7 标志轮廓的制作	209
9.2 最后合成	210
9.2.1 镜头一的制作	210
9.2.2 镜头二的制作	214
9.2.3 镜头三的制作	216
第 10 章 假日大放送	221
10.1 LOGO 在动画中的应用	222
10.1.1 普通文字的制作	222
10.1.2 艺术变形文字的制作	229
10.1.3 设置摄影机和灯光	231
10.1.4 设置动画	233
10.2 第一场景动画的制作	239
10.2.1 制作屏幕方阵	240
10.2.2 设置摄影机和动画	245
10.3 第二场景动画的制作	254
10.3.1 胶片的制作	254
10.3.2 设置摄影机和灯光	260
10.3.3 设置动画	260
10.4 第三场景动画的制作	264
10.4.1 胶片空间的制作	265
10.4.2 设置摄影机和灯光	268
10.4.3 设置动画	269
10.5 第四场景动画的制作	272
10.5.1 室内空间的制作	272
10.5.2 设置摄影机和灯光	276
10.5.3 设置动画	276

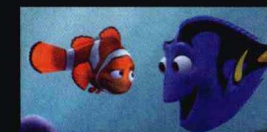
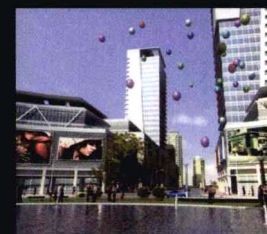
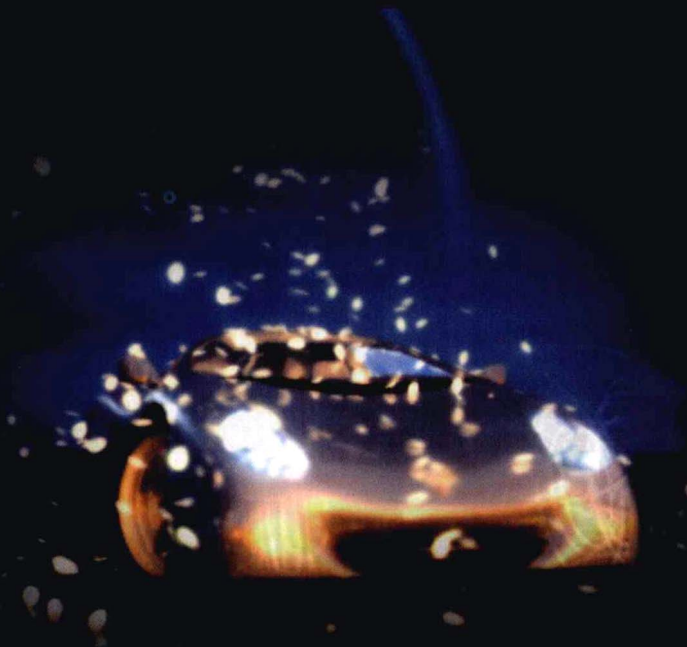
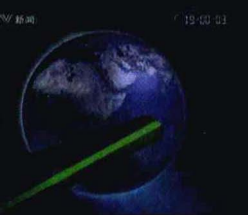
10.6 扫光动画的制作	280
10.6.1 图形制作	280
10.6.2 设置摄影机	281
10.6.3 设置动画	282
10.7 后期剪辑	283
第 11 章 半岛视角	301
11.1 地球背景动画的制作	302
11.1.1 地球背景的制作	302
11.1.2 设置摄影机和灯光	305
11.1.3 设置动画	306
11.2 第一场景动画的制作	308
11.2.1 三维文本的制作	308
11.2.2 设置摄影机和灯光	311
11.2.3 设置动画	312
11.3 第二场景动画的制作	314
11.3.1 新闻片头的制作	314
11.3.2 设置摄影机和灯光	318
11.3.3 设置动画	319
11.4 第三场景动画的制作	322
11.4.1 创建方阵	322
11.4.2 设置动画	323
11.4.3 创建方阵背景	329
11.4.4 设置摄影机和灯光	333
11.4.5 设置动画	334
11.5 第四场景动画的制作	336
11.5.1 创建新闻标志	336
11.5.2 设置摄影机和灯光	338
11.5.3 设置动画	339
11.6 第五场景动画的制作	341
11.6.1 合并造型	341
11.6.2 设置摄影机和灯光	342
11.6.3 设置动画	344
11.7 后期合成	345
11.7.1 创建第一场景	346
11.7.2 创建第二场景	353
11.7.3 创建第三场景	355





11.7.4	创建第四场景	357
11.7.5	合成	360
第 12 章	银河教育电视片头	363
12.1	镜头动画制作	364
12.1.1	镜头 01 中 “M” 动画制作 ...	364
12.1.2	镜头 02 与 03 中 “M” 动画制作	376
12.1.3	制作镜头 02 中光效动画	379
12.1.4	制作落镜文字动画	381
12.2	镜头合成	390
12.2.1	制作镜头 01 合成	390
12.2.2	制作镜头 02 合成	396
12.2.3	制作镜头 03 合成	401
12.2.4	制作镜头 04 合成	405

第 1 章 影视片头动画 制作基础介绍



技术要点:

- ◎ 影视片头与特效基础
- ◎ 影视包装
- ◎ 三维动画
- ◎ 常用的软件介绍
- ◎ 影视动画行业



当今片头动画已经成为任何一档影视节目当中不可或缺的点睛之笔,高水平的动画作品蕴藏着丰富的设计思想和很高的审美价值,无论怎样美妙的片头动画作品,在创意和制作上都有着必须遵循的审美要求和设计原则。

诗情画意或震撼心魄的片头动画作品作为一档精彩节目的前奏曲和引言,所传达的视觉效果直接关系到观众继续欣赏节目的情趣也关系到一档节目的品位和层次。创意是片头动画的灵魂;意境是片头动画的生命,然后再通过制作软件的技术支持将动画的设计思想进行还原实现。

1.1 影视片头与特效基础

电视包装中片头制作占据了主要的位置,甚至片头成为整个包装的代名词,做任何事情大多需要一个预先的规划,作为使用复杂电脑工具来制作电视美学形态的电视包装,也有其比较规范的制作流程,这个流程可以让你更为快速的解决问题,达到理想的视觉效果,如图 1-1 所示。

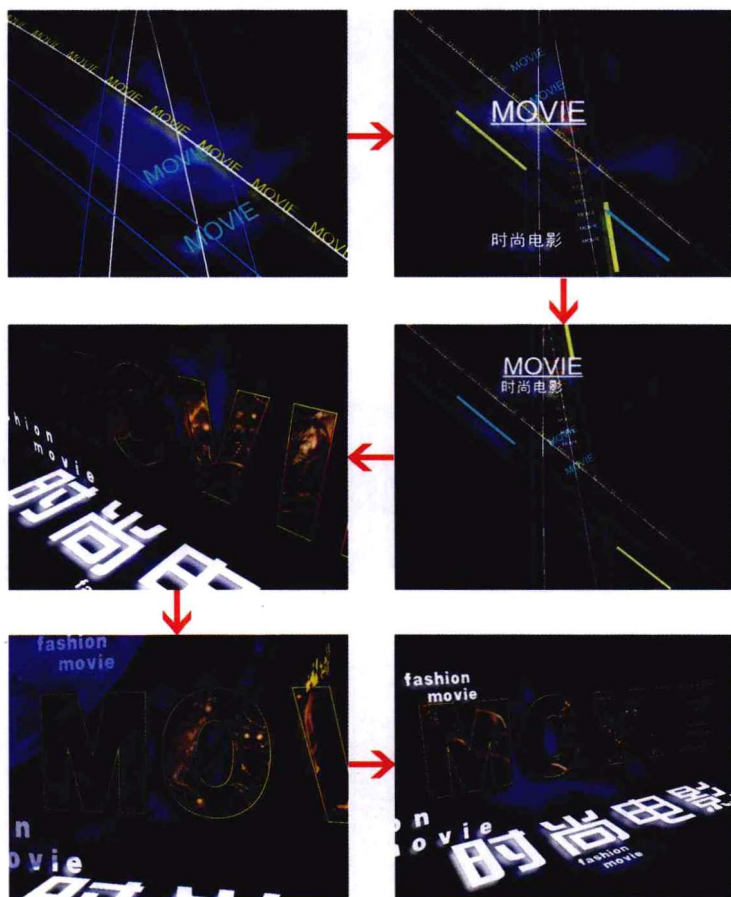


图 1-1 片头效果

1.1.1 影视片头

电视栏目片头是集科技、文化、艺术于一体的一门专业传播艺术,它的制作水平、艺术水准受制作人本身的素质、修养,客观文化背景及制作技术的发展等多重因素影响,其美感与缺憾也随着社会经济

文化的不断进步,人们审美时尚的不断变化,而呈现出丰富多样的表现形式。自出现电视这一传播媒体以来,栏目片头便成为电视制作人始终关心的内容。影视片头通常为10~15秒左右,甚至更长,这主要取决于频道的编排风格 and 不同栏目的宣传手段的差异性。片头的创作手法和表现风格是多样的,全三维、二维、实拍与CG技术结合等较为常见,取舍的原则是:片头要与栏目内容风格相吻合妥帖、与频道整体包装风格相统一。如图1-2所示。

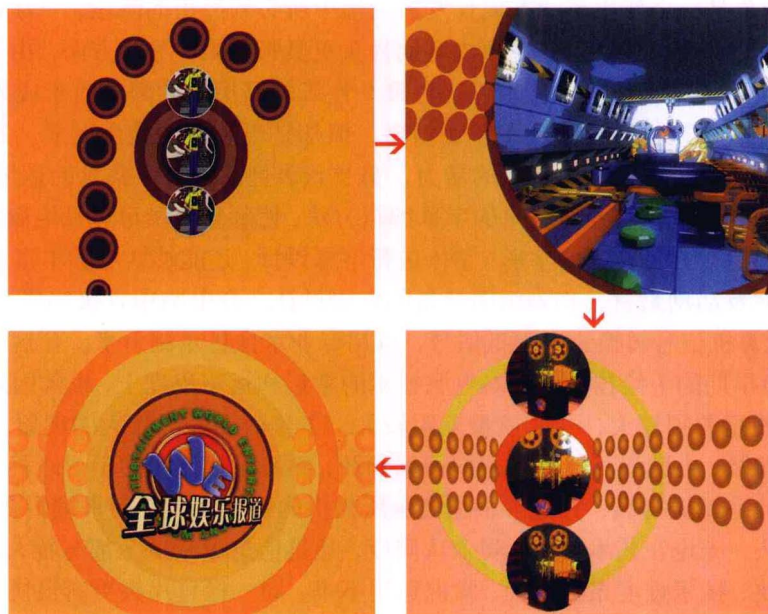


图1-2 片头效果

从制作技术角度来说,栏目片头大致经历了五个发展阶段——原始手工制作、字幕机制作、三维动画制作、三维及非线性编合成和三维及胶片制作。在每一个发展阶段,无论是表现形式、观众认同度和信息承载量上都有很大差别,并且,这三种因素也直接影响到栏目片头的艺术水准和生命周期。

最早制作电视栏目片头,需要美工人员在画纸上手工设计出美术字幕、图标图案后,运用专业电视摄像机拍摄下来,再于编辑机上对编,与栏目内容串成一体。当时,由于电视制作者拥有专业的电视设备和技术,所以这种方法可操作性强,专业人员易于接受,但工作效率极低。在形式上,即使手工设计的艺术感较强,却因受制于创作时间及制作人素质修养的不同,而缺乏艺术品位高、表现细腻复杂的佳作,致使片头内容简洁,形式单一。由于当时观众收看电视节目的机会、条件不多,欣赏要求不高,虽然片头制作水平低下,却无很大压力,大家对于这个新的传播媒体在创始之初,所表现的必然单调大多能够接受。如图1-3所示。



图1-3 早期片头

当时,栏目片头的信息承载量少,很难体现出该栏目的类型、特征及制作人的修养和品位,观众也无法从片头中感受与电视制作人的交流和沟通,加之由于制作手法耗时耗力,更新缓慢,使观众被动地接受这种单调长达2~3年,甚至更久。中央电视台的主打新闻栏目《新闻联播》的片头,以手绘宋体大字“新闻联播”,配上实拍风景或摄影照片等为背景,由专业镜头实拍下来,或静止拍摄,或简单推、拉,形成了早期的固定模式,被大多数电视台的栏目所采用,延续了数年,电视人和观众均感到习以为常。

应当说,这种现象是一个新生事物在成长发展过程中所必须经历的阶段。一方面电视作为新的传播媒体,带给观众的新奇感受,使栏目的主要内容比片头更具吸引力;另一方面,由于栏目数量较少,尚未形成竞争局面,可视性、趣味性、艺术性、栏目个性等较高层次的需求尚未成为观众选择的主要因素,所以,虽然在今天看来这种模式过于单调粗糙,但却是当时各种综合因素、条件的必然产物。

电脑业的发展,给电视行业注入了新的活力,最具代表性的便是字幕机的运用。80年代后期,以电脑图形图像技术结合电视信号处理技术的字幕编辑方法,使制作人员可以从电脑中多达几十种,甚至上百种的字库里挑选适合栏目特征的字形、字体进行字幕设计,还能够从电脑丰富多样的美术图库中采集适当的画面、图案及活动素材,作为画面背景的点缀设计。在电脑中直接完成合成后,采用专业A/D、D/A转换卡将计算机信号转换为电视机信号,再用专业录像机录制下来。在这个过程中,栏目片头制作水平的限制,由早期的手绘技术转向对电脑技术的掌握和运用程度上,也曾因为熟练程度的参差不齐,而导致非线性编使用差别较大,片头质量差距较大、工作效率差异较大的现象。

随着字幕机的普及,电脑操作技术也趋向由繁到简,熟练掌握运用的学习过程逐渐缩短,使大多数专业制作人的工作效率明显提高,并能够根据电脑所提供的最大表现空间来编辑变化多样,视觉丰富,形式美观的栏目片头,无论在艺术美感、观众认同度,还是信息承载量上都有较大的发展。同时,字幕机设备更新换代较快,技术难度系数不大,掌握运用不难,同一栏目片头更新很快,往往播出不久就被更换,使片头存在的生命周期缩短,适应观众口味的能力明显增强。观众凭借设计有致的大量字幕内容,表现细腻的艺术品味以及丰富多样的视听效果感受到栏目的特征,类型和制作人的良苦用心,并对其萌生认同,与观众交流沟通的途径也逐渐增多起来。主导思路不变,画面效果多变的模式持续了近四年的时间。如《新闻联播》的栏目片头,开始采用深蓝渐变色为背景,假三维渐变金字作主标题,红色或黄色小字为副标题,配以地球、卫星做艺术点缀,使片头的政治气氛、庄重的特征及恢弘的效果表现得恰如其分。如图1-4所示。



图1-4 栏目片头

今天,当我们回顾这一时期的片头制作时发现,新电脑技术的运用,虽然给栏目片头带来了里程碑性的巨大变革,但其局限也是显而易见的。过于依从技术条件的保障,致使制作人主观的艺术个性受到

抑制,也就是说,在有限的电脑技术控制领域,制作人因为忙于形式花样的追逐变换,而忽略了人机合一的艺术追求,单一栏目的丰富多彩,毕竟掩盖不了整体模式的同一,常常是一种新的手法在出现之初能够统治几乎所有栏目的表现形式,所不同的只是或先或后的时间差异而已。

90年代初,“巴塞罗纳”奥运会那制作精美、充满悬念的电脑三维动画片头令世界瞩目,它吸引着国内无数电脑科技人和艺术人疯狂地追逐、探索,并很快将三维动画技术引进中国。1992年,中央电视台“春节联欢晚会”的片头便采用三维动画技术制作,虚实结合,场景宏大,由此揭开了中国三维动画片头制作的序幕,为电视制作人实现心中梦想提供了更为丰富而崭新的技术手段。如图1-5所示。



图 1-5 春晚动画

1.1.2 片头制作步骤

打开电视,我们总能被一些色彩绚丽、设计精致的短片所吸引,这些短小精悍的短片就是平时俗称的片头,应当称它们为电视频道整体包装。

随着电脑技术的发展,涌现出了一系列的动画和后期合成软件,使得电视制作手段得到了丰富。现在电视设计师可以运用先进的图形图像软件对视频和图形进行编辑和设计,制作出绚丽多姿的视频效果。

- 确定将要服务的目标。
- 确定制作包装的整体风格、色彩节奏等。
- 设计分镜头脚本,绘制故事版。
- 进行音乐的设计制作与视频设计的沟通拿出解决方案。
- 将制作方案与客户沟通确定最终的制作方案。
- 执行设计好的制作过程 包括涉及到的 3D 制作、实际拍摄、音乐制作等。
- 最终合成为成片输出播放。

1.1.3 片头制作技巧

片头制作技巧分为音乐小样、预先考虑裁减需要、预先准备元素提高制作效率和注重学习和分析4部分。

1、音乐小样

一条电视包装片头的制作将涉及到多方面的因素，需要前期后期音乐等部门密切合作及时沟通才能完成。在一条片中节奏感觉非常重要，所以一般情况下有了大体的想法后就会将创意与音乐制作人及时沟通，生成音乐小样，然后依据已有的音乐小样来控制画面效果达到音画同步的效果。

2、预先考虑裁减需要

在制作过程中一般情况在生成故事板的时候就会将每一个镜头的时间做好设计，但是在实际的制作过程中，一般都会将这个时间向前与向后多延长一点时间，这主要是考虑到剪辑的问题，如果使用了正好的时间来制作某个镜头，在最后需要调整的时候不得再次的去制作一些，这样一来将耗费很多不必要的时间。所以说在制作的过程中就要预先考虑到这样的裁减。

3、预先准备元素提高制作效率

制作电视片头一般都会和播出挂钩所以时间都是说一不二的，这样一来就要求制作者要在非常紧迫的时间内完成任务。电视包装作为一个大众的媒体，很多的东西依然是使用套路的東西，里面的内容将是很多元素与特技的大杂烩。制作者在成片或者设计之前可以先将一些格式化的元素先制作出来，需要的时候直接拿出来用。所以说在空闲的时间内建议大家将不同类型的包装中将要使用的动态背景都制作出来几套，这样在需要制作片头的时候可以直接调用这些已经制作好的背

景图片，节省掉创意、制作和渲染的时间，大大地缩短制作的周期。

在电视包装中可以用这种方法预先制作的元素还是很多的，比如一些动态背景、标准图层、和片头中的金属文字材质，制作者可以在工作的空闲时间内完成这些小零件的制作，那么你的工作效率将大大提高。

4、注重学习和分析

任何的文艺类型的作品都是可以通过临摹来进行学习和进步，电视包装也是一样，但千万不要一味只追求制作的效果，在进行临摹的时候更多的不只表面的模拟一条片子的制作，要深层次的进行破解，研究一条片的成功原因，把握成片制作的精神内涵，学习成功的制作理念而非表面的光影效果，做到临摹的片头看不出痕迹，这才是高手。

1.1.4 影视特效

三维动画技术模拟真实物体的方式使其成为一个有用的工具。由于其精确性、真实性和无限的可操作性，目前被广泛应用于医学、教育、军事、娱乐等诸多领域。在影视广告制作方面，这项新技术能够给人耳目一新的感觉，因此受到了众多客户的欢迎。三维动画可以用于广告和电影电视剧的特效制作（如爆炸、烟雾、下雨、光效等）、特技（撞车、变形、虚幻场景或角色等）、广告产品展示、片头飞字等等。如图 1-6 所示。



图 1-6 影视特效