



含 DVD  
ROM

全彩印刷

- 6个大型制作实例，涉及了三维动画软件3ds Max，流体专业软件RealFlow，后期合成软件After Effects、Combustion、Digital Fusion，以及典型特效插件与三维动画及合成软件的整合使用。
- 10个常用特效的学习，包括reactor模块中的cloth、PathDeform（路径变形）、Super Spray（超级粒子）、PF Source（源粒子）、ThinkingParticle（思想粒子）、液态球、finalRender、Mentalray、Video Post等。
- 光盘提供全部实例的工程文件和所需素材、实例效果演示动画文件（mov格式）、视频教学。

王志新 肖剑 黄建琴 罗佳/编著

# 影视特效制作 盛典

3ds Max After Effects  
Combustion Digital Fusion

清华大学出版社







王志新 肖剑 黄建琴 罗佳/编著

# 影视特效制作 盛典

3ds Max After Effects  
Combustion Digital Fusion

清华大学出版社  
北 京

## 内 容 简 介

本书是作者多年影视包装和特效设计实战经验总结,重点讲解了利用三维软件3ds Max和最常用的后期合成软件After Effects组合运用来实现复杂的视觉效果,同时也选用了部分使用Combustion和Digital Fusion制作后期的典型实例。通过分析实际工作中的真实案例,详细地讲述每个视频作品的创作思想、技术要点以及制作流程。

本书分两大部分,第1部分着重讲解了在广告制作中三维软件的灯光和摄像机的特性和使用技巧;第2部分,也是本书的实例部分,重点讲解6个典型的影视广告案例,尤其是对典型的技术难点作更加详细的讲解,通过对书中每一个实例的学习,都能使读者举一反三,真正掌握影视广告设计强有力的工具,让软件为制作服务,希望为读者展开更大的思维空间,开阔思路,最终达到实现完美创意的目的。

本书面向初、中级用户,旨在帮助读者用较短的时间快速、熟练地掌握电视包装设计制作的技巧,开拓创意思路,掌握高效的创作流程,不断提高制作效率和作品质量,对于刚刚进入电视设计行业的朋友,可以学习每个作品的创作思想,快速入门。

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

影视特效制作盛典——3ds Max/After Effects/Combustion/Digital Fusion/王志新,肖剑,黄建琴,罗佳 编著.  
—北京:清华大学出版社,2008.8

(影视片头制作技术)

ISBN 978-7-302-17455-4

I. 影… II. ①王… ②肖… ③黄… ④罗… III. 图形软件, 3ds Max/After Effects/Combustion/Digital Fusion  
IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 056592 号

责任编辑:于天文

封面设计:ANTONIONI

版式设计:康 博

责任校对:胡雁翎

责任印制:王秀菊

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:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:203×260 印 张:30.75 插 页:4 字 数:900 千字

附 DVD 光盘 1 张

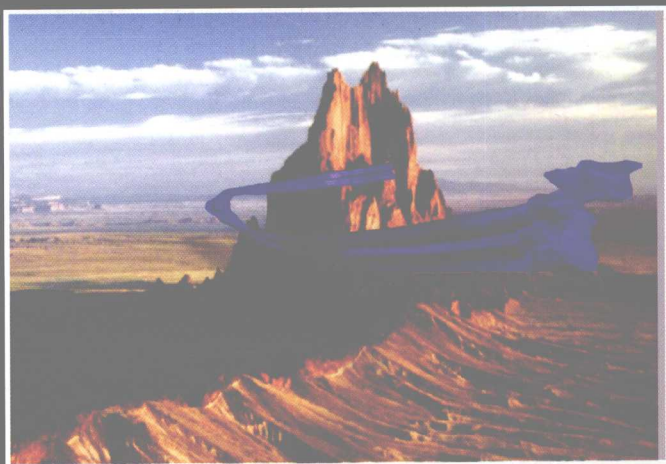
版 次:2008 年 8 月第 1 版 印 次:2008 年 8 月第 1 次印刷

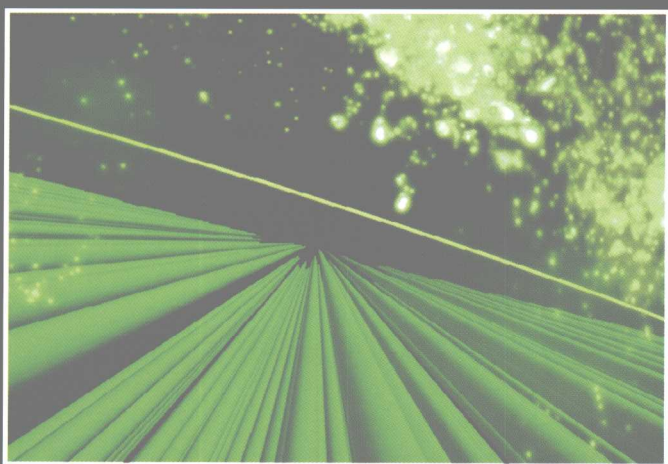
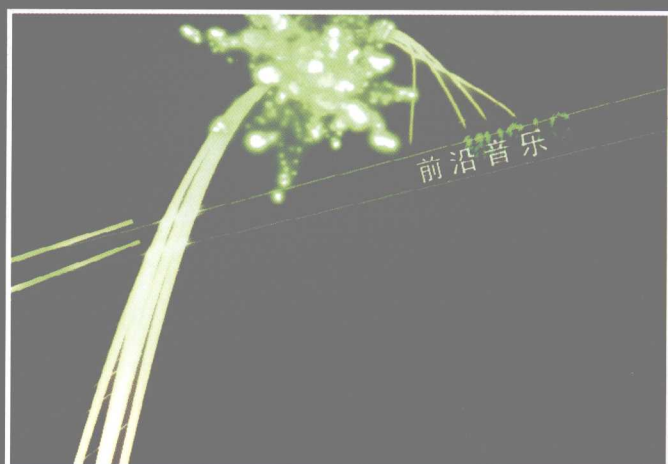
印 数:1~4000

定 价:88.00 元

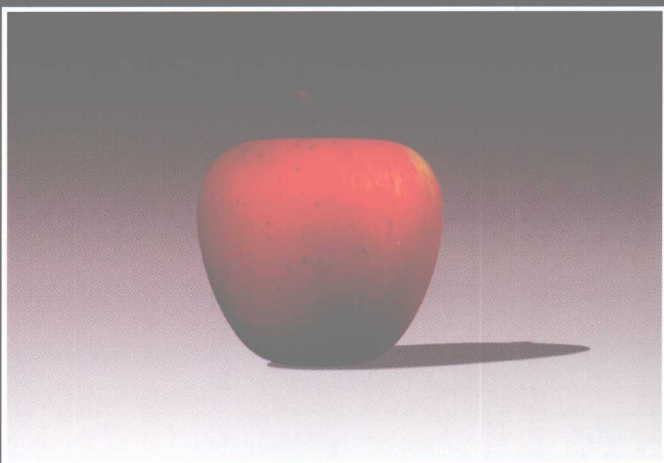
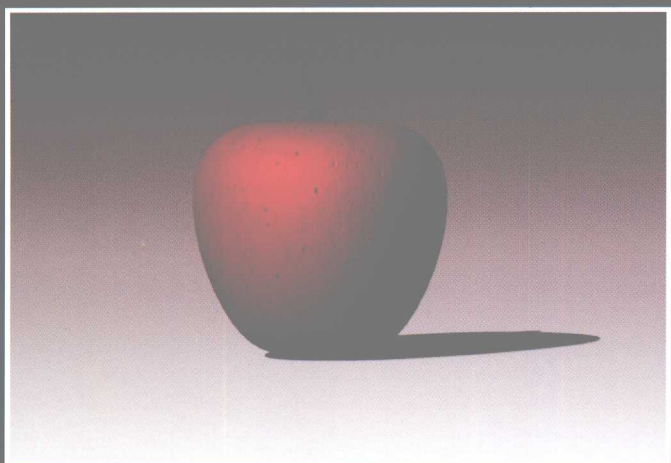
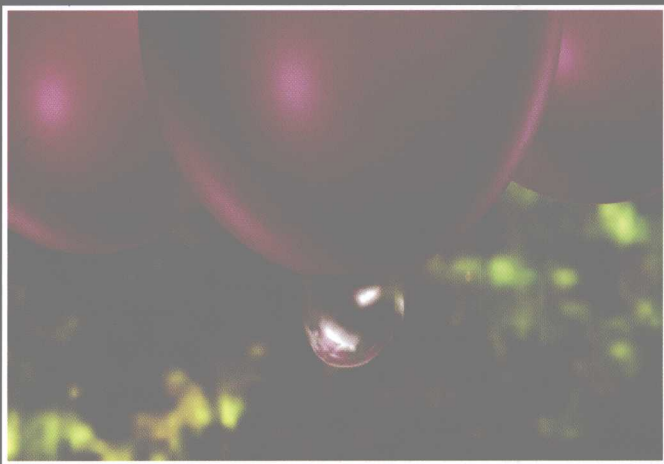
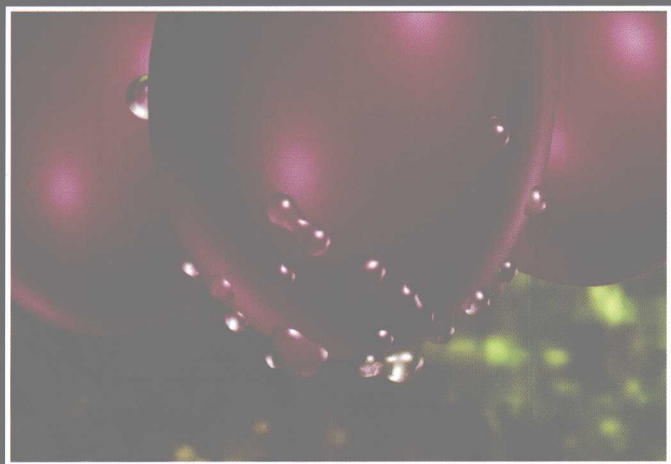
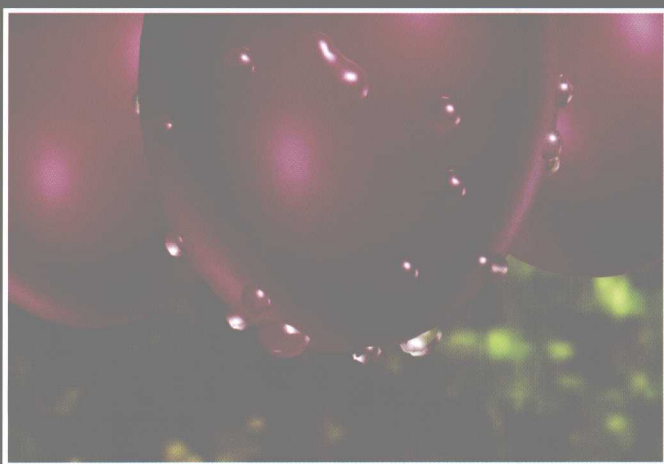
本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系  
调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:027024-01

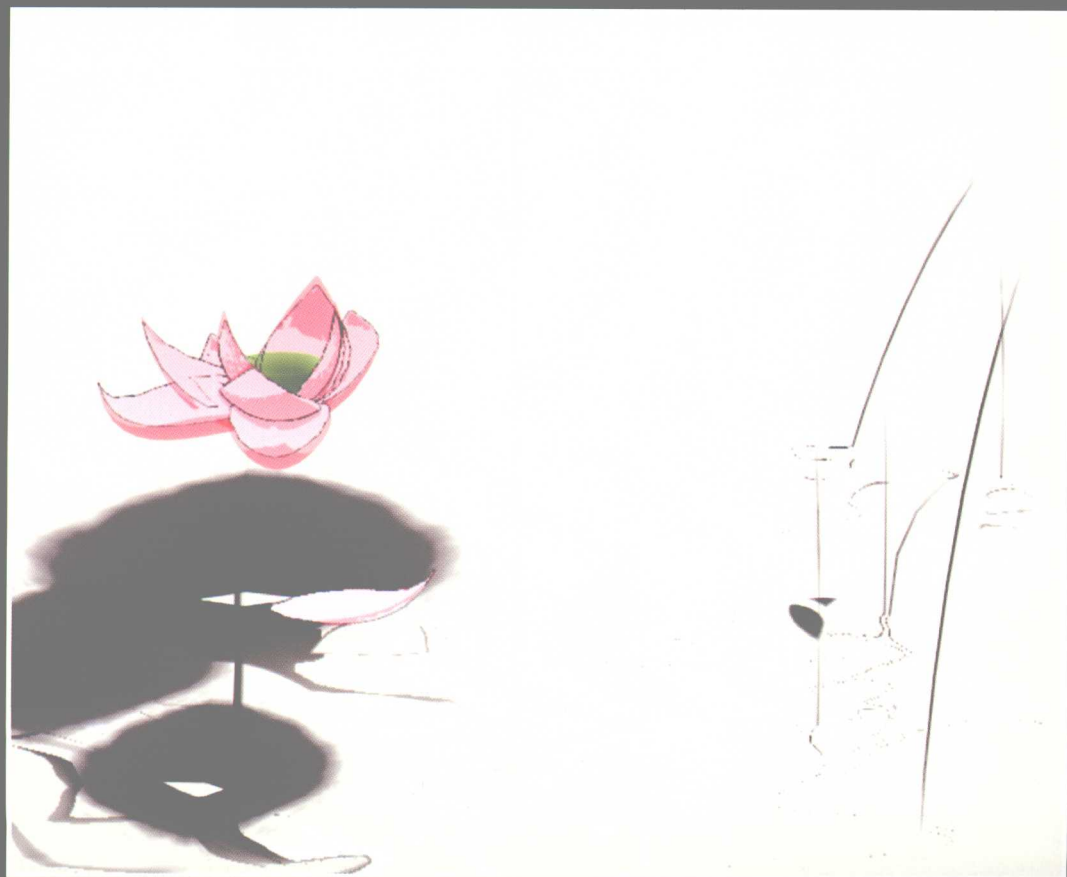


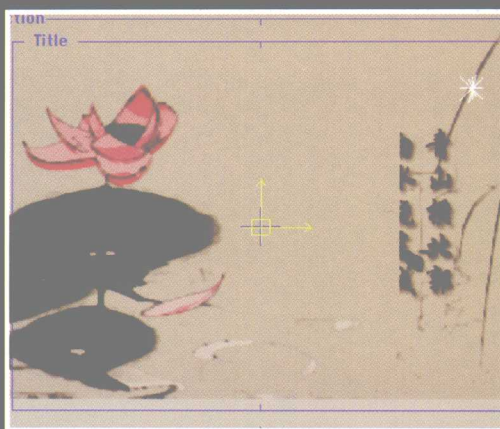
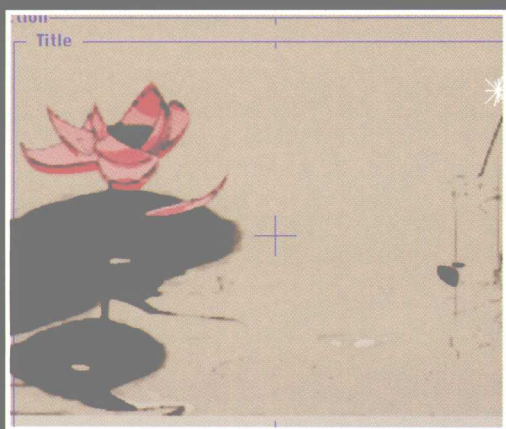




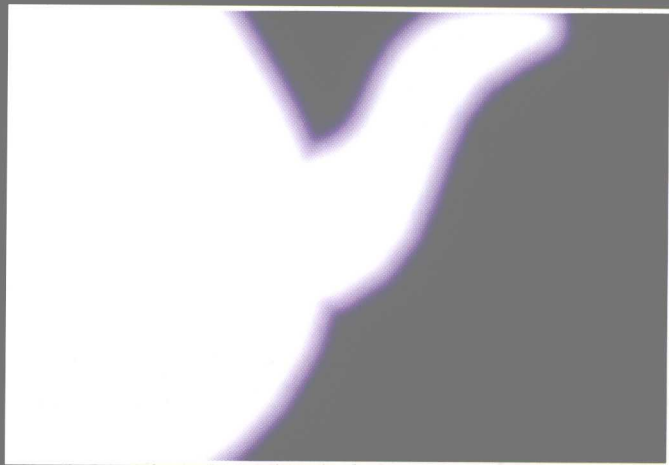
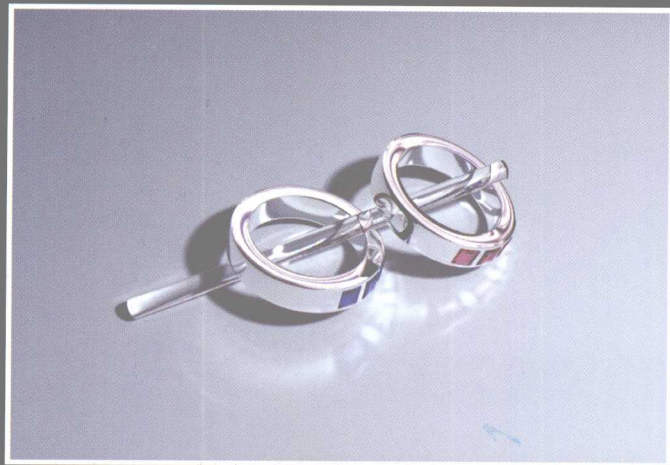
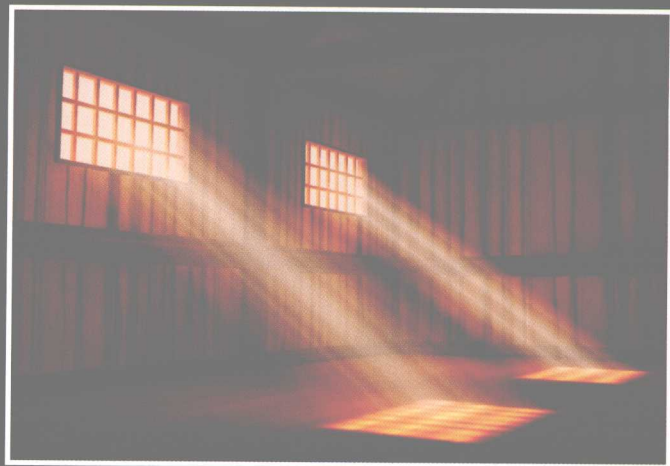


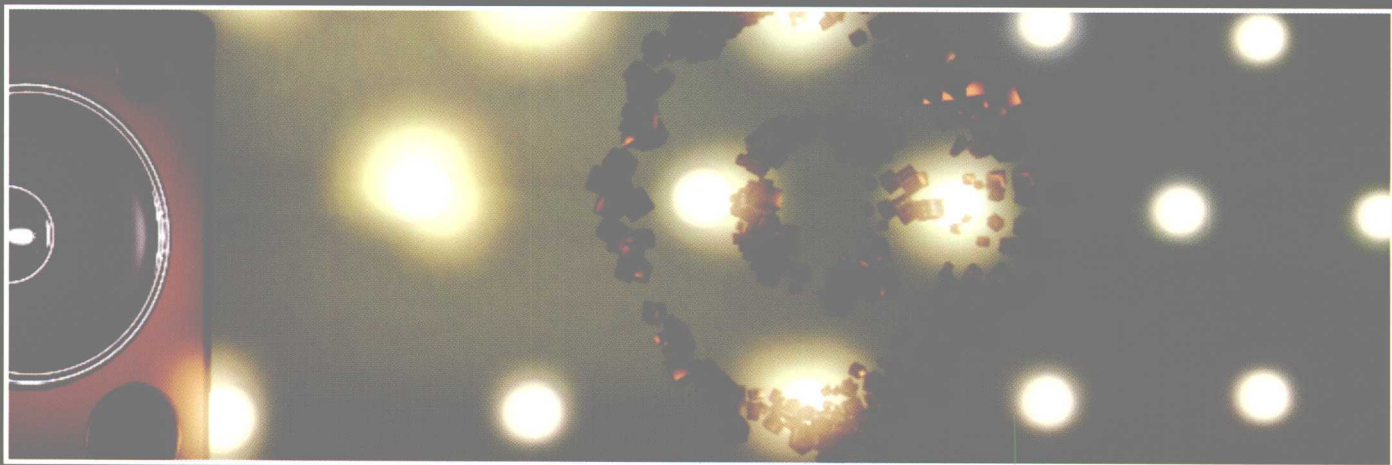
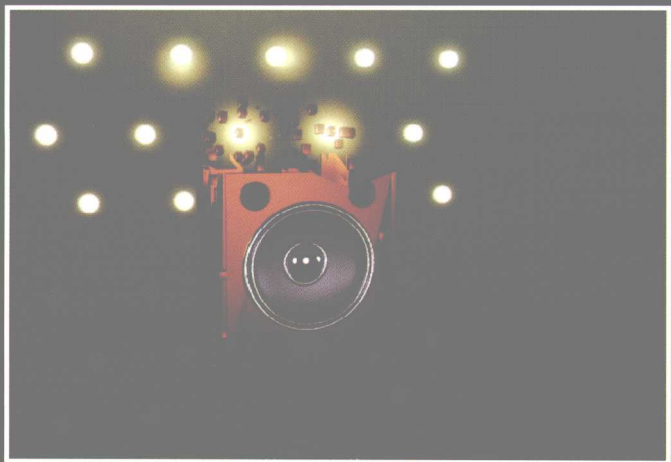
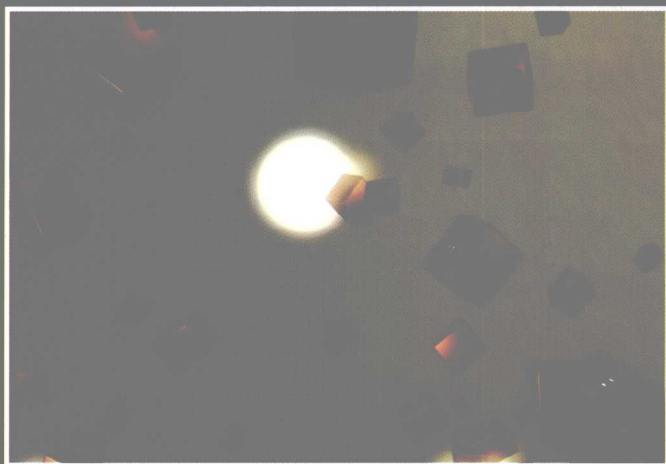
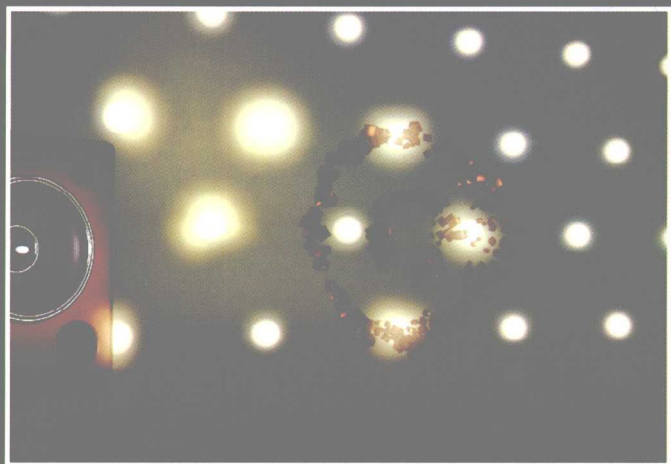




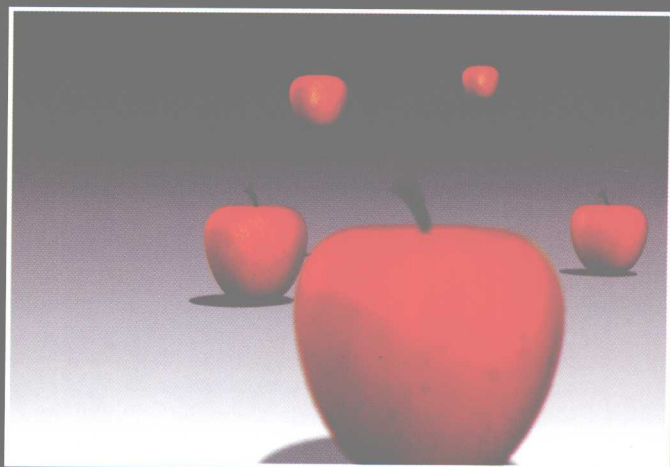
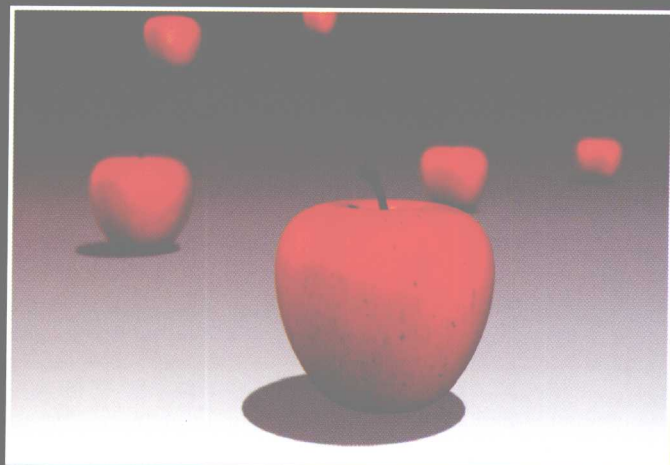
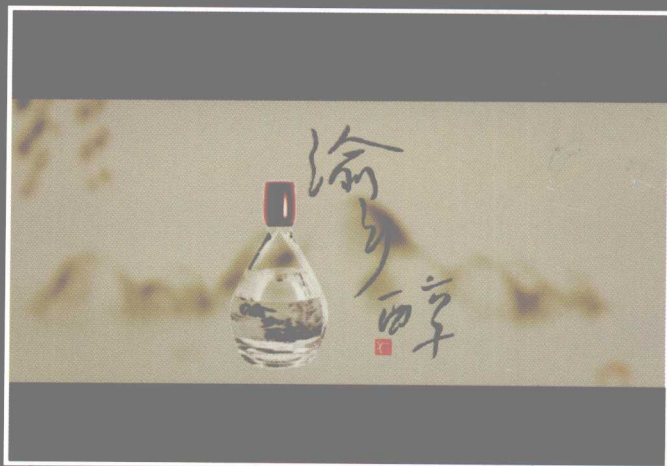
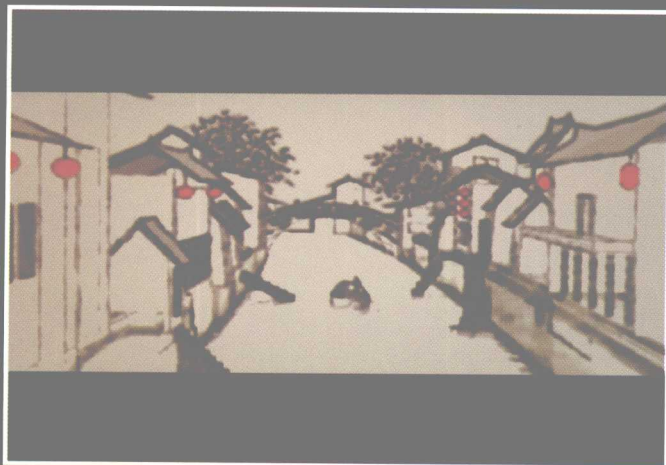
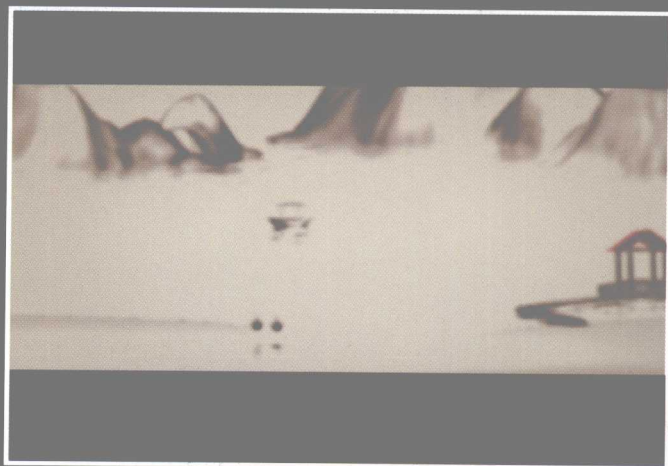












# 「前言」

本书是作者累积了多年制作电视包装实战的经验积累而写成的影视动画书籍,重点讲解利用三维软件 3ds Max 和最常用后期合成软件 After Effects 组合运用实现复杂的视觉效果,同时也选用了部分使用 Combustion 和 Digital Fusion 制作后期的典型实例。通过在实际工作中为电视台等传播机构设计制作的真实案例,详细的讲述每个作品的创作思想、技术要点以及制作流程。

本书共分为两部分,第1部分着重讲解了在广告制作中三维软件的灯光和摄影机的特性和使用技巧;第2部分也是本书的实例部分,重点讲解6个典型的影视广告案例,尤其是对典型的技术难点作更加详细地讲解,通过对书中每一个实例的学习,能使读者举一反三,真正掌握影视广告设计强有力的工具,让软件为制作服务,希望为读者展开更大的思维空间,开阔思路,最终达到实现完美创意的目的。

通过对书中每一个实例制作过程的学习,都能使读者举一反三,真正掌握影视包装设计强有力的工具,让软件为设计服务,通过每一个实例后的思考题都可以为读者展开更大的思维空间,开阔思路,最终达到实现完美创意的目的。

本书面向初、中级用户,旨在帮助读者用较短的时间快速熟练掌握电视包装设计制作的技巧,开拓创意思路,掌握高效的创作流程,不断提高制作效率和作品质量,对于刚刚进入电视设计行业的朋友,可以学习每个作品的创作思想,快速入门。

在本书的编写过程中得到了青木公司高层领导的重视,不仅提供了大量精美的实例,还着重安排制作一线的员工参与其中。青木影视文化传播公司是立足河北省会的专业影视广告和电视包装的制作公司,10年的发展,历数完美作品和奖项,优秀的创作团队和通力合作的战斗力,是我们始终走在行业的前方。在此感谢鲁沛、王志国、李新苗、高鑫、薛林广、王嘉林、刘爱荣等在编写工作中的大力支持。

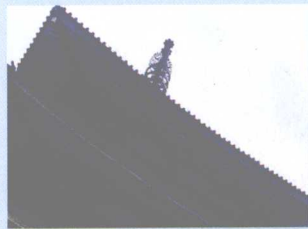
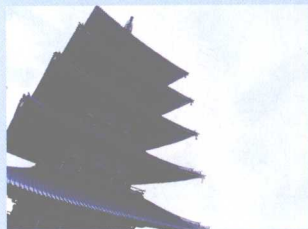
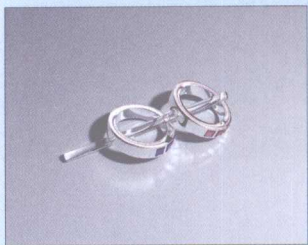
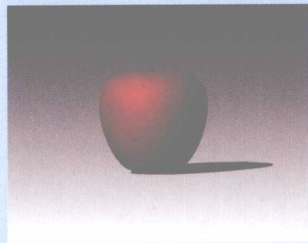
书中每个作品算不上精品,但其中的技巧却属于长时间经验所得,虽然作者几易其稿,但由于时间仓促加之水平有限,书中纰漏与失误在所难免,恳请广大读者批评指正。

欢迎广大读者和同行人士就影视特效制作发表意见,共同交流和进步,飞云裳影视工社网址为 <http://www.flyingcloth.cn>,电子邮箱为 [flyingcloth@126.com](mailto:flyingcloth@126.com)。

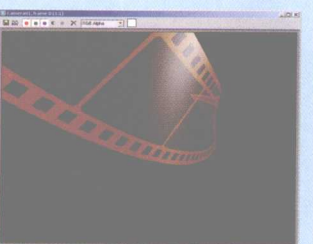
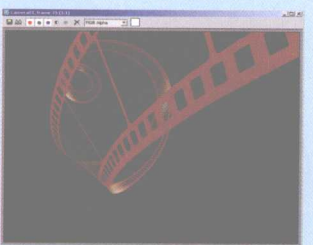
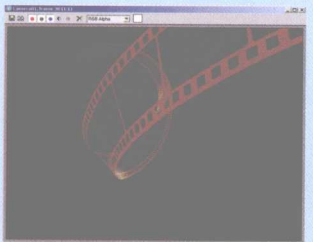
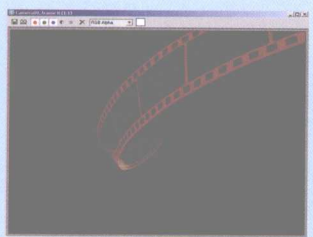


3ds Max/After Effects/Combustion  
After Effects/Combustion  
Max/After Effects/Combustion

|                        |    |
|------------------------|----|
| 第1章 灯光的技巧 .....        | 1  |
| 1.1 现实场景布置灯光 .....     | 2  |
| 1.1.1 演播室光源 .....      | 2  |
| 1.1.2 闪光灯 .....        | 3  |
| 1.1.3 自然光 .....        | 3  |
| 1.2 3ds Max 中的光源 ..... | 4  |
| 1.2.1 光源类型 .....       | 4  |
| 1.2.2 使用恰当的光源 .....    | 4  |
| 1.3 照明技术 .....         | 5  |
| 1.3.1 创建灯光 .....       | 5  |
| 1.3.2 灯光选项 .....       | 5  |
| 1.3.3 体光效果 .....       | 7  |
| 1.4 辉光与镜头光斑 .....      | 7  |
| 1.4.1 辉光与镜头光斑的原因 ..... | 7  |
| 1.4.2 辉光效果的关键要素 .....  | 8  |
| 1.4.3 辉光效果的控制 .....    | 8  |
| 1.4.4 渐变色的设计与控制 .....  | 9  |
| 1.4.5 设计辉光 .....       | 9  |
| 1.4.6 创建反射光斑 .....     | 10 |
| 1.5 设计高光场景 .....       | 10 |
| 1.5.1 使用高光 .....       | 11 |
| 1.5.2 辉光与高光的比较 .....   | 12 |
| 1.5.3 局部使用高光 .....     | 12 |
| 1.6 本章小结 .....         | 12 |
| 第2章 摄像机技巧 .....        | 13 |
| 2.1 真实世界的摄像机 .....     | 14 |
| 2.1.1 基于胶片的摄像机 .....   | 14 |
| 2.1.2 基于视频的摄像机 .....   | 14 |
| 2.1.3 镜头类型 .....       | 15 |
| 2.1.4 F 光圈 .....       | 15 |
| 2.1.5 胶片感光度 .....      | 15 |
| 2.1.6 镜头附件 .....       | 16 |
| 2.2 构图 .....           | 16 |
| 2.2.1 起幅 .....         | 16 |
| 2.2.2 视点 .....         | 17 |
| 2.2.3 视野 .....         | 17 |

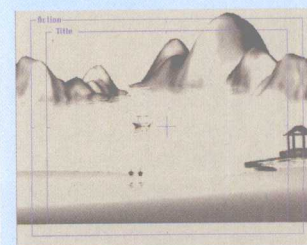
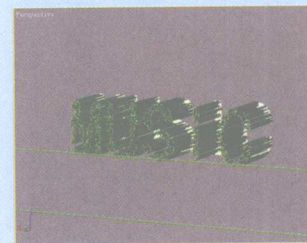
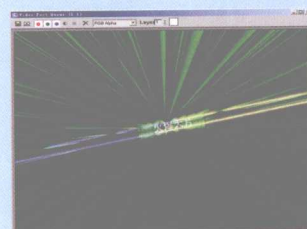
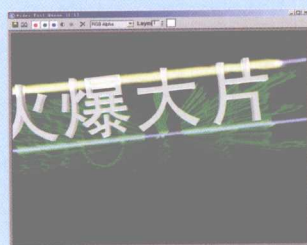
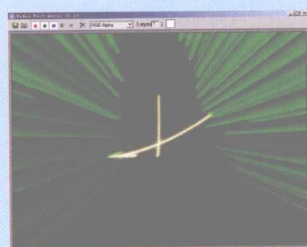




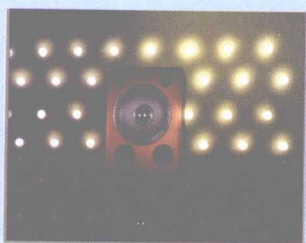
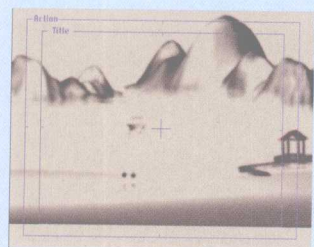


|       |                            |    |
|-------|----------------------------|----|
| 2.3   | 3ds Max 中的摄像机 .....        | 18 |
| 2.3.1 | 选择摄像机类型 .....              | 18 |
| 2.3.2 | 匹配现实世界的摄像机 .....           | 19 |
| 2.3.3 | 模拟真实世界的效果 .....            | 19 |
| 2.3.4 | 摄像角度 .....                 | 19 |
| 2.3.5 | 摄像机运动 .....                | 21 |
| 2.3.6 | 景深(Depth of Field)效果 ..... | 22 |
| 2.4   | 摄像机的特殊效果 .....             | 23 |
| 2.4.1 | MV 摄像机风格 .....             | 23 |
| 2.4.2 | 现场效果 .....                 | 23 |
| 2.4.3 | 地震效果 .....                 | 23 |
| 2.4.4 | 眩晕效果 .....                 | 24 |
| 2.4.5 | 时间停滞效果 .....               | 24 |
| 2.5   | 本章小结 .....                 | 24 |
| 第3章   | 精英影视动画 .....               | 25 |
| 3.1   | 制作三维动画镜头(1) .....          | 26 |
| 3.1.1 | 三维制作模拟胶片 .....             | 26 |
| 3.1.2 | 设置胶片材质 .....               | 31 |
| 3.1.3 | finalRender 渲染场景 .....     | 32 |
| 3.1.4 | 钻石环境贴图 .....               | 34 |
| 3.2   | 制作三维动画镜头(2) .....          | 35 |
| 3.2.1 | 三维制作模拟胶片 .....             | 35 |
| 3.2.2 | 染镜头2动画 .....               | 39 |
| 3.3   | 制作三维动画镜头(3) .....          | 41 |
| 3.3.1 | 三维制作模拟胶片 .....             | 41 |
| 3.3.2 | 渲染镜头3动画 .....              | 45 |
| 3.4   | 制作三维动画镜头(4) .....          | 47 |
| 3.4.1 | 三维制作模拟胶片 .....             | 47 |
| 3.4.2 | 渲染镜头4动画 .....              | 51 |
| 3.5   | 制作三维动画 Logo .....          | 53 |
| 3.5.1 | 制作三维 Logo .....            | 53 |
| 3.5.2 | 设置 Logo 材质 .....           | 57 |
| 3.5.3 | 渲染 Logo 动画 .....           | 58 |
| 3.6   | 制作“光斑” .....               | 60 |
| 3.6.1 | 创建三维虚拟体 .....              | 60 |
| 3.6.2 | Video Post 制作光斑 .....      | 61 |
| 3.7   | After Effect 后期合成 .....    | 63 |
| 3.7.1 | 合成镜头1 .....                | 63 |

|       |                           |     |
|-------|---------------------------|-----|
| 3.7.2 | 合成镜头 2 .....              | 69  |
| 3.7.3 | 合成镜头 3 .....              | 71  |
| 3.7.4 | 合成镜头 4 .....              | 73  |
| 3.7.5 | 定版 .....                  | 75  |
| 3.7.6 | 输出影片 .....                | 81  |
| 3.8   | 本章小结 .....                | 85  |
| 第 4 章 | 影乐宫 .....                 | 87  |
| 4.1   | 制作三维动画镜头(1) .....         | 88  |
| 4.1.1 | 制作三维动画场景 .....            | 88  |
| 4.1.2 | 思想粒子制作粒子替换 .....          | 92  |
| 4.1.3 | 设置物体材质 .....              | 103 |
| 4.1.4 | Video Post 的辉光效果 .....    | 105 |
| 4.2   | 制作三维动画镜头(2) .....         | 107 |
| 4.2.1 | 制作三维动画场景 .....            | 108 |
| 4.2.2 | 设置物体材质 .....              | 119 |
| 4.2.3 | Video Post 的辉光效果 .....    | 122 |
| 4.3   | 制作三维动画镜头(3) .....         | 125 |
| 4.3.1 | 制作三维动画场景 .....            | 125 |
| 4.3.2 | 设置物体材质 .....              | 132 |
| 4.3.3 | Video Post 的辉光效果 .....    | 133 |
| 4.4   | 制作三维动画镜头(4) .....         | 135 |
| 4.4.1 | 制作三维动画场景 .....            | 135 |
| 4.4.2 | 设置物体材质 .....              | 142 |
| 4.4.3 | Video Post 的辉光效果 .....    | 143 |
| 4.5   | 制作三维动画镜头(5) .....         | 146 |
| 4.5.1 | 制作三维动画场景 .....            | 146 |
| 4.5.2 | 设置物体材质 .....              | 153 |
| 4.5.3 | Video Post 的辉光效果 .....    | 158 |
| 4.6   | Digital Fusion 后期合成 ..... | 160 |
| 4.6.1 | 合成 Group1(组 1) .....      | 160 |
| 4.6.2 | 合成 Group2(组 2) .....      | 169 |
| 4.6.3 | 合成 Group3(组 3) .....      | 175 |
| 4.6.4 | 合成 Group4(组 4) .....      | 181 |
| 4.6.5 | 合成 Group5(组 5) .....      | 186 |
| 4.6.6 | 输出完整影片 .....              | 189 |
| 4.7   | 本章小结 .....                | 197 |
| 第 5 章 | 水墨味道 .....                | 199 |
| 5.1   | 制作三维动画镜头 .....            | 200 |







|       |                              |     |
|-------|------------------------------|-----|
| 5.1.1 | 设置山的水墨材质 .....               | 200 |
| 5.1.2 | 设置水的水墨材质 .....               | 205 |
| 5.1.3 | 设置房屋的水墨材质 .....              | 213 |
| 5.1.4 | 设置荷花的水墨材质 .....              | 225 |
| 5.1.5 | 设置玻璃材质 .....                 | 232 |
| 5.2   | Combustion 后期合成 .....        | 236 |
| 5.2.1 | 合成镜头 .....                   | 236 |
| 5.2.2 | 制作墨滴效果 .....                 | 247 |
| 5.3   | 本章小结 .....                   | 260 |
| 第6章   | 《葡萄汁》广告 .....                | 261 |
| 6.1   | 制作三维动画镜头(1) .....            | 262 |
| 6.1.1 | 三维制作模拟葡萄 .....               | 262 |
| 6.1.2 | 设置葡萄材质 .....                 | 267 |
| 6.1.3 | 环境贴图以及渲染 .....               | 268 |
| 6.2   | 制作三维动画镜头(2) .....            | 270 |
| 6.2.1 | PF 粒子制作模拟露珠 .....            | 270 |
| 6.2.2 | 设置露珠材质 .....                 | 278 |
| 6.2.3 | 渲染镜头2场景动画 .....              | 279 |
| 6.3   | 制作三维动画镜头(3) .....            | 279 |
| 6.3.1 | PF 粒子制作模拟露珠 .....            | 279 |
| 6.3.2 | 设置露珠材质 .....                 | 283 |
| 6.3.3 | 渲染镜头3场景动画 .....              | 284 |
| 6.4   | 制作三维动画镜头(4) .....            | 285 |
| 6.4.1 | 创建葡萄汁运动场景 .....              | 285 |
| 6.4.2 | Realflow 制作葡萄汁运动 .....       | 288 |
| 6.4.3 | 渲染镜头4场景动画 .....              | 292 |
| 6.5   | 制作三维动画镜头(5) .....            | 293 |
| 6.5.1 | 创建葡萄汁倾倒场景 .....              | 293 |
| 6.5.2 | Realflow 制作葡萄汁<br>倾倒动画 ..... | 295 |
| 6.5.3 | 渲染镜头5场景动画 .....              | 300 |
| 6.6   | 制作三维动画镜头(6) .....            | 301 |
| 6.6.1 | 制作塑料瓶 .....                  | 301 |
| 6.6.2 | 设置塑料瓶材质 .....                | 305 |
| 6.6.3 | 场景环境贴图 .....                 | 309 |
| 6.6.4 | 渲染镜头6场景动画 .....              | 309 |
| 6.7   | After Effects 后期合成 .....     | 310 |
| 6.8   | 本章小结 .....                   | 316 |