



RICHMOMENT
銳馬廣告

动感CG

锐马广告 陈鹰/编著

3ds Max / After Effects 影视包装案例教程



所有案例均为电视台在播或已播的节目，得到了市场与受众的广泛认可



提供真实、完整的案例工程文件，毫无保留地提供最有价值的核心内容



囊括频道ID设计、娱乐栏目、资讯节目、少儿节目等9大影视包装领域



着眼于行业需求，既传授技法，又培养分析制作要求与创作思路的能力

FREE
DVD



- > 所有案例的全部、真实 AE 工程文件
- > 案例的 3D 制作素材文件与场景文件



中国青年出版社
中国青年电子出版社
<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>





3ds Max / After Effects 影视包装案例教程

锐马广告 陈鹰/编著



中国青年出版社

中国青年电子出版社

<http://www.21books.com> <http://www.cgchina.com>



中青雄狮

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

中国青年出版社

010-65233456 65212870

010-59521255

<http://www.shdf.gov.cn>

E-mail: law@cypmedia.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

动感 CG : 3ds Max / After Effects 影视包装案例教程 / 陈鹰编著. — 北京 : 中国青年出版社, 2010.4

ISBN 978-7-5006-9219-5

I. ①动 ... II. ①陈 ... III. ①三维 — 动画 — 图形软件, 3DS MAX、After Effects — 教材 IV. ① TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 031466 号

动感CG——3ds Max/After Effects影视包装案例教程

锐马广告 陈鹰 编著

出版发行：中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 张玉良 徐兆源

封面设计：刘 娜

印 刷：北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：19.75

版 次：2010 年 5 月北京第 1 版

印 次：2010 年 5 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9219-5

定 价：69.90 元（附赠 1DVD）

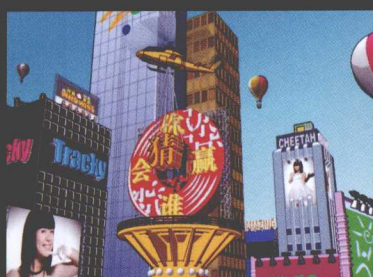
本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

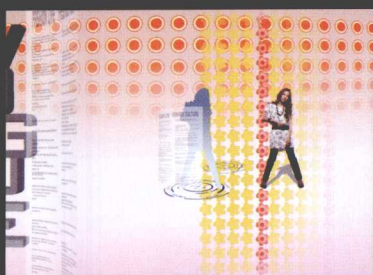
如有其他问题请访问我们的网站：www.21books.com

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

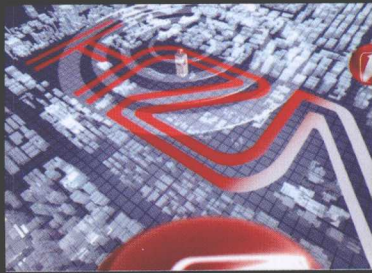
封面用字包括：方正兰亭黑系列



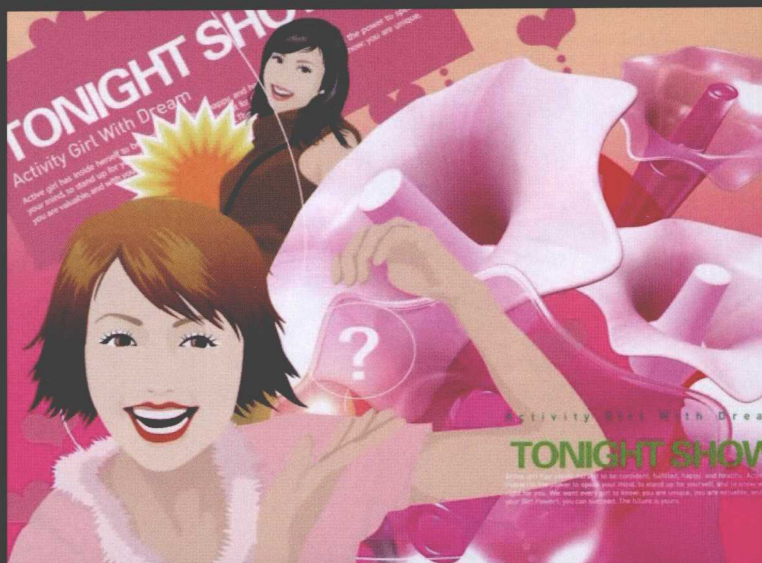
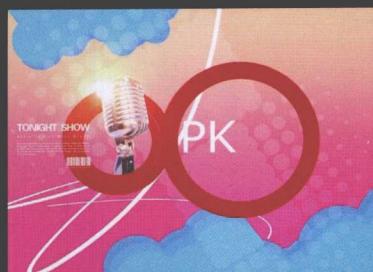
《你猜谁会赢》—— 浙江少儿频道
(本书 P129)



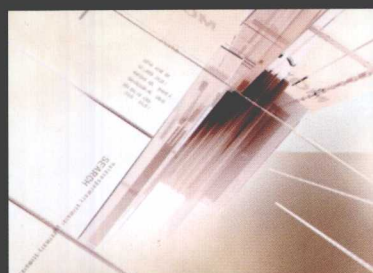
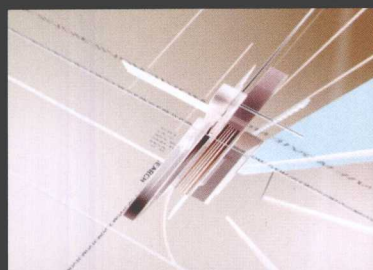
《美在金陵》—— 南京电视台 (本书 P241)



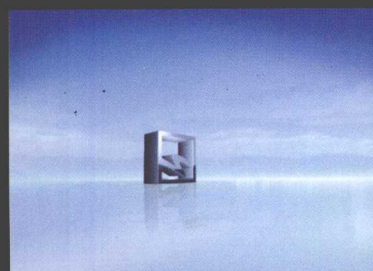
《杭州新闻联播》—— 杭州电视台 (本书 P263)



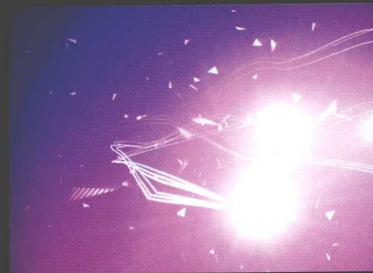
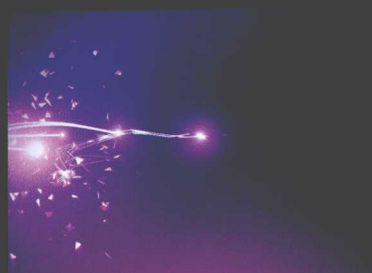
《今晚高8度》——影视娱乐频道（本书P221）



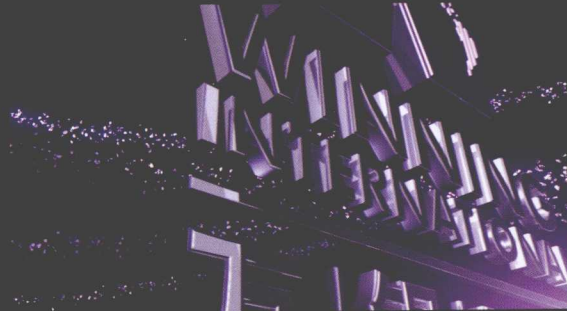
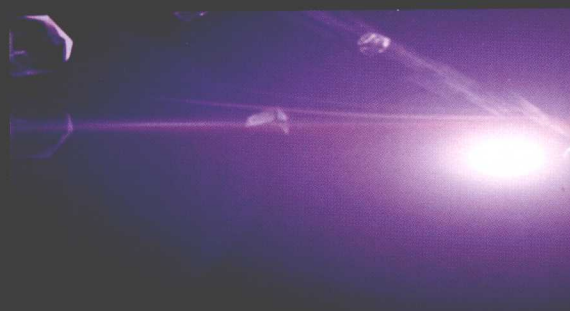
《影色搜索》——影视娱乐频道
（本书P129）



钱江频道ID（本书P25）



✪ 《精彩一刻》—— 影视娱乐频道（在播）



✪ 《万银国际》（宣传片片头）



✪《浙江骄傲》——钱江频道（2009年）



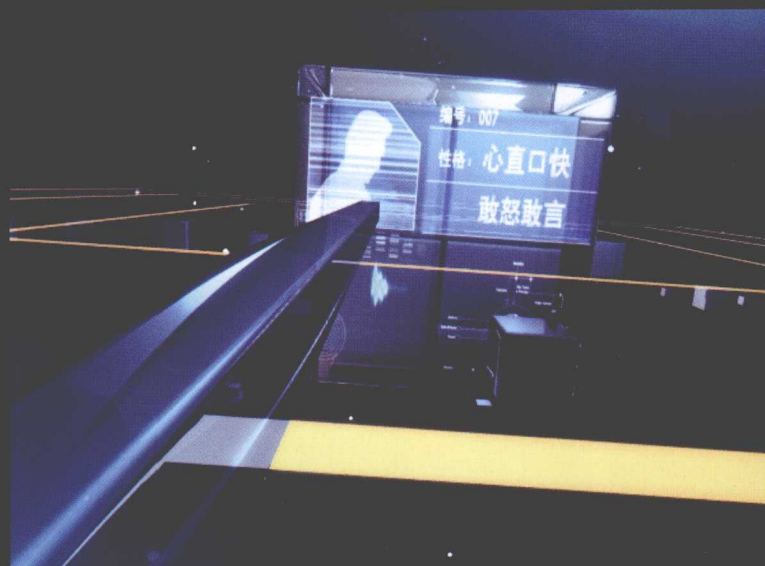
✪《中国工农红军红十三军》——钱江频道（2009年）



✪《永远的红领巾》——少儿频道（2009年）



⊗《慈溪新闻》——慈溪电视台（在播）



⊗《新闻007》——钱江频道（在播）



⊗《五虎将出动》——钱江频道（在播）

请读者在学习本书之前先阅读此部分，对书本内容与结构有总体的了解。本书在案例制作前，安排了“知识点导入”、“客户要求”、“设计思路”、“方案小结”等内容，介绍影视包装行业的重要知识，并带领读者分析客户要求，制订包装方案，帮助读者提高设计能力。

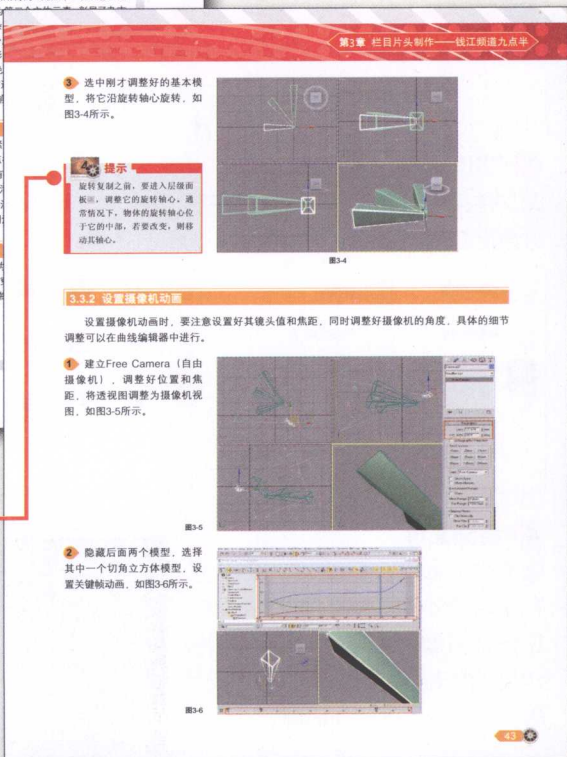


“知识点导入”一节主要讲解案例所涉及的影视包装知识，这些知识对提高软件操作技能没有直接的作用，但是对读者总体把握包装的思路、风格有着重要的作用。

3.2 实例制作——钱江频道九点半



本节内容主要为客户要求的分析、设计思路的制定、制作方案的总结等。希望读者能把眼界放开，避免停留在纯粹的软件操作上，对影视包装有更深层次的理解。



“提示”内容主要为关键设置的讲解或相关内容的拓展，提示读者留意一些操作细节、注意事项以及相关技能等，从而掌握更多的操作技巧，顺畅地完成案例制作。

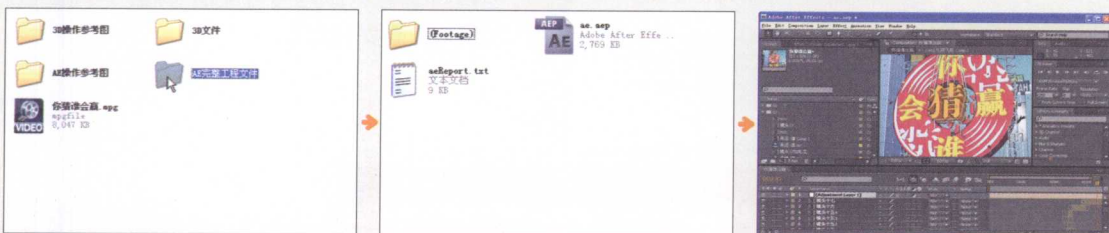


DVD光盘使用说明

本书光盘中含有案例的所有 3D 场景、模型文件以及 AE 真实、完整工程文件。读者在使用时,请先将文件复制并解压缩到本地硬盘中。解压完成后,打开对应案例的文件夹,出现“3D 操作参考图”、“3D 文件”、“AE 完整工程文件”等 4 个文件夹以及一个视频文件。

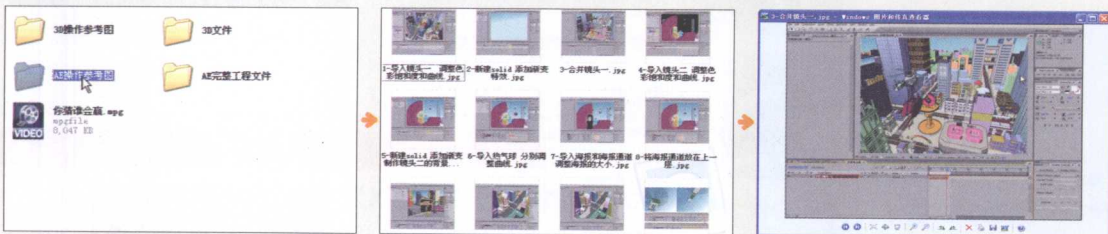
1 “AE 完整工程文件”文件夹

文件夹中含有完整 AE 工程文件,均为电视台真实的工程文件,建议读者充分利用这些资源,体会其中的层设置、参数设置等细节,读者也可调整参数值,查看效果的变化,更精准地掌握参数。



2 “3D 操作参考图”与“AE 操作参考图”文件夹

文件夹中为 3ds Max 和 After Effects 中操作时的关键步骤界面图,确保读者能清晰查看关键参数。参考图包含几乎所有关键步骤及简洁文字说明,读者可快速浏览参考图,对制作过程有总体的把握。



3 “3D 文件”文件夹

此文件夹中包含案例制作过程中相关的 3ds Max 场景文件,读者如果仅学习 AE 合成部分的操作技法,可直接应用此文件夹中提供的 3D 场景文件。



4 视频文件

该文件为最终作品文件,读者可在学习书本中分析制作要求、制定设计方案等内容后,浏览最终作品的效果,对作品风格、设计思路有充分的理解与把握。



前言

从去年冬日开始编写此书，至今已整整一年，此书也搁笔收尾了。此时窗外白雪茫茫，回想这本书的编写历程，心底顿生一丝温暖之意。

从与出版社确定选题之后，我就倍感责任重大。编辑对本书目录的审核，实例的筛选，图片的选取，可以说是极其认真细致。在写作方面，编辑也给了我很大的支持，对我来说，这样的支持也是一种动力，让我在工作中未敢有丝毫懈怠，反复优化图书的结构和案例的细节，力求尽善尽美。

专业深度与追求极致

这本书是由我和杭州锐马公司合作完成的。斗转星移的日子里，每个案例的分析、设计、制作、修改，无不渗透着锐马团队辛勤的汗水。锐马文化中的追求细节完美，精益求精的品质由衷地让人赞叹。

这本书中案例的制作追求极致，经过讨论，最终决定将案例作品的真实、全部、完整工程文件配送给读者，这些案例均为完全真实的包装作品，都是电视台在播或已播的内容，已得到广大观众的认可和赞扬。

影视包装行业需要哪种人才？

本书写作的前提在于电视媒体行业的发展，包括数字电视、手机电视、网络电视、移动电视等各种新型电视媒体的崛起，传媒巨头们争相进军这块市场，使得这一领域风起云涌。为了从群雄逐鹿的媒体竞争环境中脱颖而出，各个电视媒体都在强化营销和宣传包装力度。因而，电视包装行业的兴起与发展成为了必然的趋势。

随着行业的发展，电视包装需要大量的人才加入，令人欣喜的是，很多年轻人酷爱影视包装艺术，他们把大量的热情投身于影视艺术。然而什么是电视包装艺术？影视包装人才要具备哪些能力？制作包装片需要哪些方面的艺术素养和技术能力？很多即将进入此行业和刚入行的业内人士依然雾里看花，茫然不解。

本书着眼于行业内急需的人才技能，以“理论+实践”的模式，帮助有诸多疑惑的读者尽快走出困惑，掌握电视包装制作的精髓内容。这本书摒弃了同类图书的只讲技术、只解操作的特点，在讲解实用技法的同时，带领读者分析客户的要求和包装的思路，用电视包装的设计思想和理念作为主线，连接全书的实例，不仅讲解实用的影视制作技术，而且传授更有价值的创意思路和设计能力。

相信这本书能给广大有志于进入此行业的读者带来很大的帮助，也欢迎读者在学习过程中与我们沟通、交流。由于精力有限，书中难免会有不妥之处，敬请广大读者批评指正。

陈 鹰

目录



第1章 影视包装概论

9

1.1 电视媒体品牌形象	10
1.1.1 各种媒体发展的现状	10
1.1.2 品牌的含义	10
1.1.3 建立电视媒体品牌形象	11
1.2 包装概念引入	11
1.2.1 电视包装	12
1.2.2 电视包装的意义	12
1.3 影视包装详解	12
1.3.1 电视频道包装	13
1.3.2 电视栏目包装	15
1.4 电视形象识别系统 (TIS)	17
1.4.1 TIS三大构成	17
1.4.2 TIS中三者之间的关系	18
1.5 电视频道包装设计原则	18
1.5.1 统一性原则	18
1.5.2 Kiss原则	19
1.5.3 创造性、趣味性原则	20
1.5.4 USP原则	21
1.6 创意简报	22
1.6.1 创意简报格式	22
1.6.2 分镜头脚本	22
厚积薄发——了解电视制式	24

第2章 电视频道ID制作

25

2.1 知识点引入	26
2.2 实例制作——钱江频道ID制作	27
2.3 3D制作过程	28
2.3.1 创建Logo图形并立体化	28
2.3.2 建立灯光	29
2.3.3 设置Logo模型材质	30

2.3.4 建立反光板并设置材质	32
2.3.5 设置并输出动画	33
2.4 After Effects后期制作过程	35

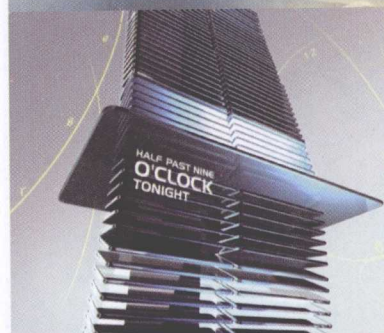
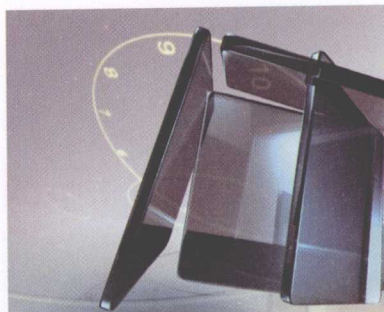
第3章 栏目片头制作——钱江频道九点半 39

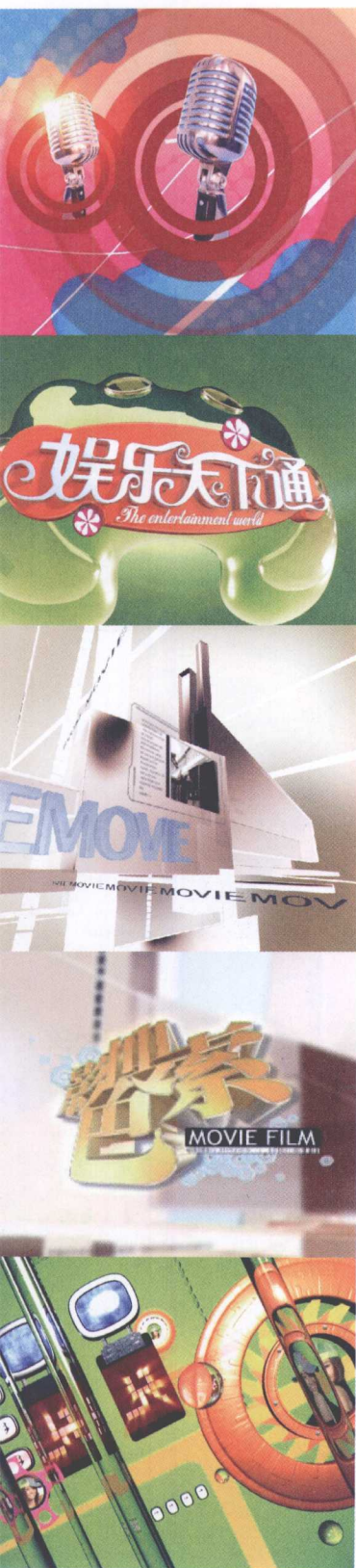
3.1 知识点引入	40
3.2 实例制作——钱江频道九点半	41
3.3 镜头1制作过程	42
3.3.1 创建ChamferBox	42
3.3.2 设置摄像机动画	43
3.3.3 创建钟面元素	46
3.3.4 创建灯光、反光板	47
3.4 镜头2制作过程	49
3.5 镜头3制作过程	54
3.6 镜头4制作过程	57
3.7 镜头5制作过程	57
3.8 镜头6制作过程	61
3.9 After Effects后期制作过程	68
3.9.1 镜头1后期合成	68
3.9.2 镜头2后期合成	74
3.9.3 镜头3后期合成	79
3.9.4 镜头4与镜头5后期合成	82
3.9.5 镜头6后期合成	83

厚积薄发——快速替换Time line层中的素材 90

第4章 画面运动的艺术——你猜谁会赢 91

4.1 知识点引入	92
4.2 实例制作——你猜谁会赢	94
4.3 镜头1制作过程	95
4.3.1 设置摄像机动画	95
4.3.2 为镜头1中主要物体赋予材质贴图	96
4.3.3 渲染输出	98
4.4 镜头2制作过程	98
4.4.1 设置摄像机动画	98
4.4.2 设置直升机动画	99





4.4.3 渲染输出贴图动画	100
4.5 镜头3制作过程	101
4.6 镜头4制作过程	101
4.6.1 设置摄像机和物体运动动画	102
4.6.2 设置材质灯光	103
4.7 镜头5制作过程	104
4.8 镜头6制作过程	105
4.8.1 设置摄像机和物体运动动画	106
4.8.2 为主要场景物体设置材质贴图	107
4.9 镜头7制作过程	108
4.10 镜头8制作过程	108
4.11 镜头9制作过程	110
4.12 镜头10制作过程	110
4.13 镜头11~镜头13效果	112
4.14 镜头14制作过程	112
4.14.1 设置镜头14摄像机动画	113
4.14.2 设置镜头14物体运动动画	113
4.14.3 设置镜头14场景材质贴图	114
4.15 镜头15制作过程	115
4.16 镜头16制作过程	116
4.17 镜头17制作过程	118
4.17.1 设置摄像机与场景物体运动动画	118
4.17.2 设置粒子喷射动画	119
4.18 After Effects后期制作过程	122
厚积薄发——自定3ds Max分辨率选项按钮	128

第5章 节奏的艺术——影色搜索

129

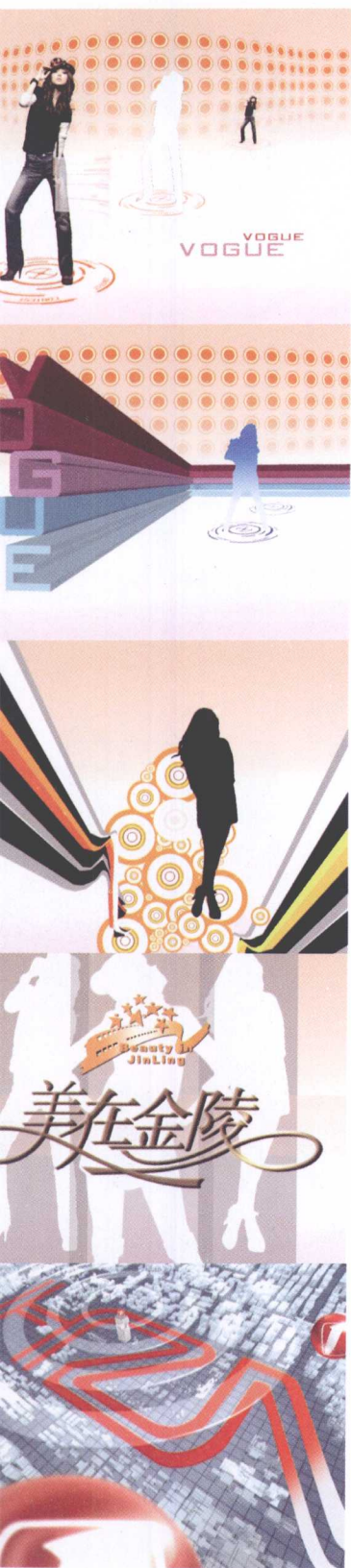
5.1 知识点引入	130
5.2 实例制作——影色搜索	131
5.3 镜头1制作过程	132
5.3.1 创建场景模型	132
5.3.2 设置摄像机动画	134
5.3.3 为场景布光	135
5.3.4 赋予物体材质贴图	136
5.3.5 输出设置	138

5.4 镜头2制作过程	139
5.4.1 制作场景反光板	139
5.4.2 设置摄像机与物体运动动画	140
5.4.3 设置灯光	141
5.4.4 设置材质贴图	143
5.4.5 输出设置和完成效果	145
5.5 镜头3制作过程	145
5.6 镜头4制作过程	148
5.7 镜头5制作过程	150
5.8 After Effects后期制作过程	154
5.8.1 镜头1后期合成	154
5.8.2 镜头2~镜头5后期合成	157
5.8.3 老电影特效和文字制作	157
5.8.4 落版镜头合成	161

第6章 影像艺术表现方式——娱乐天下通 165

6.1 知识点引入	166
6.2 实例制作——娱乐天下通	168
6.3 镜头1制作过程	169
6.3.1 设置物体运动动画	169
6.3.2 为场景布光	173
6.3.3 设置材质贴图	174
6.4 镜头2与镜头3制作过程	179
6.5 镜头4制作过程	179
6.5.1 制作话简场景动画	180
6.5.2 设置灯光与材质	181
6.6 镜头5制作过程	183
6.7 镜头6制作过程	187
6.8 After Effects后期制作过程	191
厚积薄发——更快捷地构图与渲染	198
加快3ds Max视图显示速度	198
开启Show Safe Frame功能	198





第7章 少儿节目制作——少儿歌手大赛

199

7.1 实例制作——少儿歌手大赛	200
7.2 3D制作过程	201
7.2.1 制作钢琴琴键	201
7.2.2 制作音乐装饰与悬挂符号	203
7.2.3 制作落版文字	205
7.3 After Effects后期制作过程	207
7.3.1 制作开篇部分	207
7.3.2 制作装饰性彩带	210
7.3.3 制作特写动作	213
7.3.4 制作圆形阵列	215
7.3.5 制作落版彩带	216

第8章 娱乐时尚栏目制作——今晚高8度

221

8.1 实例制作——今晚高8度	222
8.2 3D制作过程	223
8.2.1 制作花瓣模型	223
8.2.2 制作落版文字	228
8.3 After Effects后期制作过程	232
厚积薄发——After Effects操作小技巧	240
虚化视频边缘常用方法	240
解决预览无声故障	240
实现倒序播放	240

第9章 资讯类栏目制作——美在金陵

241

9.1 实例制作——美在金陵	242
9.2 3D制作过程	243
9.2.1 制作旋转环动画	243
9.2.2 制作平面字立体化动画	245
9.2.3 制作曲面字旋转动画	248
9.2.4 制作人物剪影立体化动画	251
9.3 After Effects后期制作过程	253
厚积薄发——解决工具列无法完全显示问题	262

第10章 新闻类栏目制作——杭州新闻联播 263

10.1 实例制作——杭州新闻联播	264
10.2 3D制作过程	265
10.2.1 镜头1制作过程	265
10.2.2 镜头2制作过程	271
10.2.3 镜头3制作过程	274
10.2.4 镜头4制作过程	276
10.2.5 镜头5制作过程	279
10.2.6 镜头6制作过程	280
10.3 After Effects后期制作过程	283
10.3.1 镜头1后期合成	283
10.3.2 镜头2后期合成	286
10.3.3 镜头3后期合成	290
10.3.4 镜头4~镜头6后期合成	291

附录 292

附录1 3ds Max常用快捷键一览表	292
附录2 After Effects常用快捷键一览表	296

