



迅速化身电视包装一线设计师！

After Effects/3ds Max

电视包装完全学习手册



- 12** 小时操作视频讲解，清晰讲授让学习变轻松。
- 8** 个完整工程文件全收录，项目打包避免贴图等文件丢失。
- 2** 小时“CorelDRAW入门教程”免费赠送，艺多不压身。
- 1** 个完整的“项目文件结构模板”培养你良好的工作习惯。
- 9** 段案例演示收录，第一时间观看作品视频。

● 孙春星 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



originality and energy of boundless

After Effects/3ds Max 电视包装完全学习手册

○ 孙春星 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书是作者5年来创意和制作经验的总结,不仅有全面的理论和经验总结,还有完整的制作案例,是一本面向初、中级读者的全面的电视包装教材。本书旨在帮助那些想进入电视包装行业的初学者和精通软件但进步缓慢的初、中级制作人员,为他们从概念、创意、眼界、流程、沟通、经验、设计、技能等方面提出完整的电视包装解决方案。

本书共14章,1~5章深入讲解电视包装的概念、创意、设计与技术等方面的知识与经验,具有极大的参考价值。6~14章讲解了8个完整的实战案例和电视包装宣传片的制作,其中有7个案例是在CCTV、BTV和江苏综艺频道播出的。案例难度设计适中,穿插讲解了破碎脚本mbFracture以及mental ray渲染器制作发光效果等知识点。本书案例使用3ds Max 9和After Effects CS4进行制作。

本书附带3张DVD光盘,光盘内提供了完整而详尽的教学录像,不仅对每个案例进行了全程讲解,还特别为读者提供了“CorelDRAW 9入门视频教程”,便于读者学习这一重要的矢量软件,为更好地制作电视包装作品打下良好基础。光盘中还包括所有案例的项目文件以及工作中常用的图片和视频素材。

本书不仅适合掌握3ds Max和After Effects的初、中级用户使用,同样适合电视包装、影视后期行业制作人员阅读,尤其是那些已经掌握了制作方法但进步缓慢、迫切需提升设计能力和创意能力的人员。本书同样可以作为大、中专院校相关专业的教学参考书。

图书在版编目(CIP)数据

After Effects/3ds Max电视包装完全学习手册/孙
春星编著. --北京:中国铁道出版社,2010.10
ISBN 978-7-113-11453-4

I. ①A… II. ①孙… III. ①三维—动画—图形软件,
After Effects、3ds Max—手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第094319号

书 名: After Effects/3ds Max 电视包装完全学习手册
作 者: 孙春星 编著

责任编辑: 苏 茜
特邀编辑: 田学清
封面设计: 付 巍
责任印制: 李 佳

读者热线电话: 400-668-0820
编辑助理: 罗瑞芝
封面制作: 白 雪

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街8号 邮政编码: 100054)

印 刷: 北京捷迅佳彩印刷有限公司

版 次: 2010年10月第1版

2010年10月第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 26.75 插页: 4 字数: 625千

印 数: 3 000册

书 号: ISBN 978-7-113-11453-4

定 价: 99.80元(附赠3DVD)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社计算机图书批销部联系调换。

光盘精彩内容



DVD 01

附赠《CorelDRAW 2小时入门教程》
本书案例演示
各章视频教学录像



DVD 02

2~9章 素材与源文件



DVD 03

10~13章 素材与源文件

本书精彩内容

第2章 工作习惯与包装流程



帮你养成良好的工作习惯，掌握电视包装的整体流程。

第3章 电视包装创意思维



着重培养你的电视包装创意思维能力，助你成为思如泉涌的电视包装设计师。

第4章 电视包装设计专题



全面介绍电视包装设计的来龙去脉，让设计成为你的本能反应。

第5章 电视包装技术专题



着眼于扫平前进中的技术障碍，让电视包装中的技术难点烟消云散。

第6章 ID类包装——MTV频道



详解高反光质感的实际运用，利用“父子链接”实现落版文字“折叠”效果。

第7章 新闻类包装——CCTV《商务时间》



讲解新闻类包装的特点和制作方法，看后期合成怎样化腐朽为神奇。

第8章 生活类包装——BTV《周末好生活》



通过从创意到制作流程的完整再现，全面发掘After Effects的制作潜能。

第9章 综艺类包装——江苏综艺频道《字谜篇》



培养你对大量元素场景的控制能力，材质调节和动作调节是本章的亮点。

第10章 法制类包装——BTV《警法目录》



使用MAX脚本获得真实感极强的碎片，详解“破碎还原”效果的实现方法。

第11章 影视类包装——CCTV《中国武侠电影人物志》



通过元素准备与后期合成的策略性讲解，培养你制作影视类包装的综合操控能力。

第12章 晚会类包装——BTV《草根榜样》



详解晚会类包装的主要风格和元素，特别介绍MentalRay制作发光效果的技巧。

第13章 导视类包装——BTV《晚间气象》



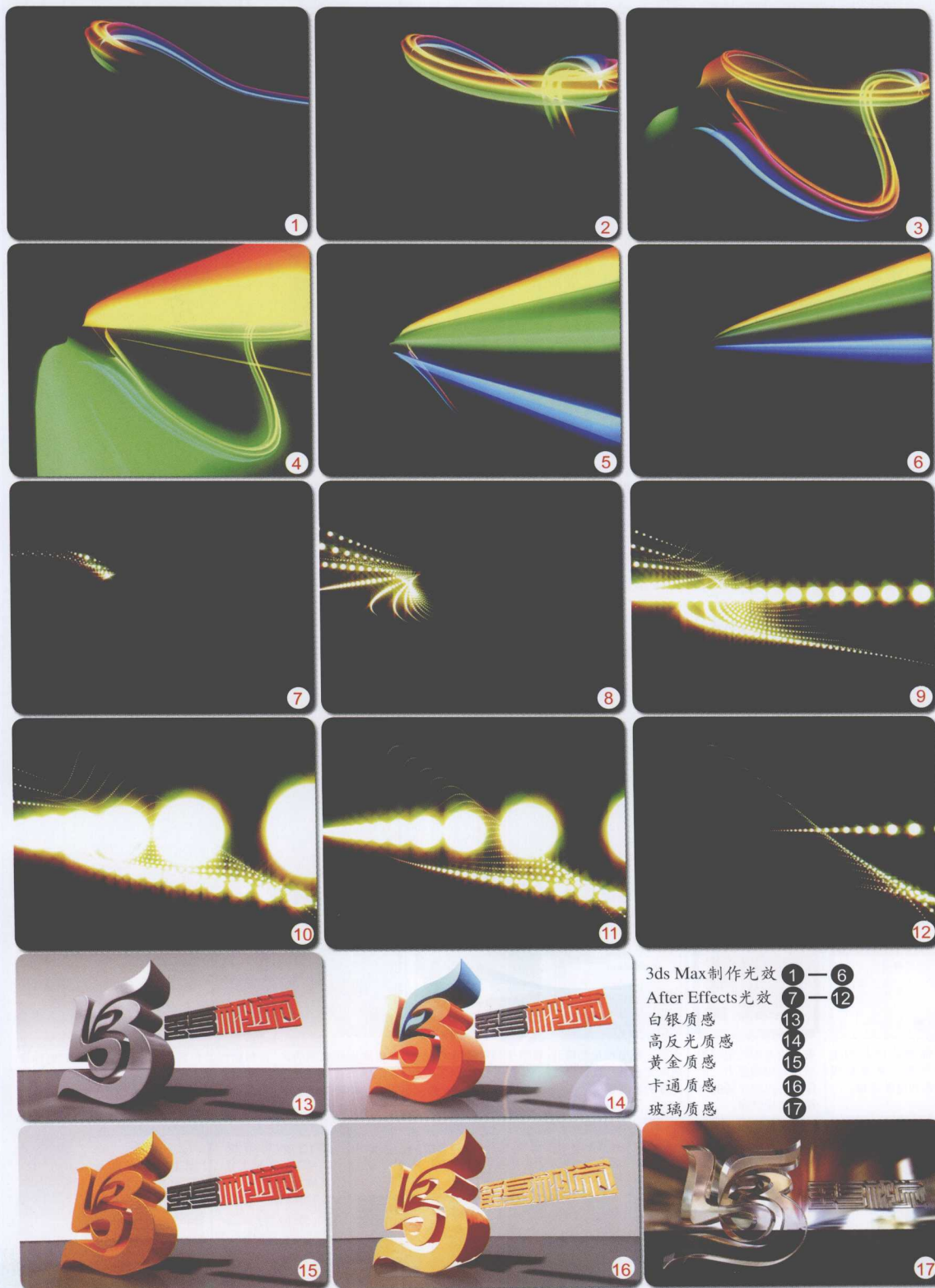
讲解导视类包装的普遍特点和方法，帮你迈向更加专业的“频道导视系统”制作。

第14章 专题片与宣传片包装

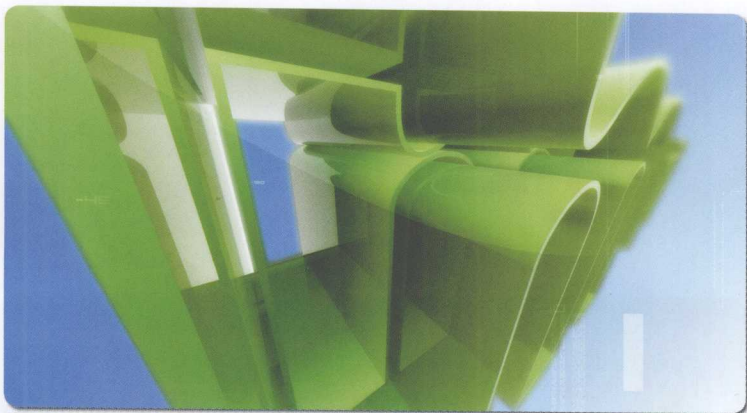


介绍专题片与宣传片包装的必备知识，为你开拓一个新的就业方向。

本书精彩案例

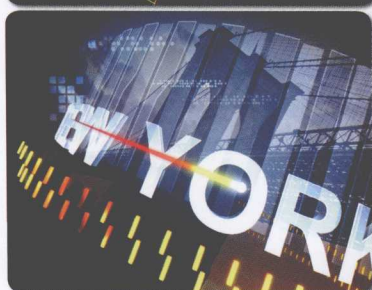
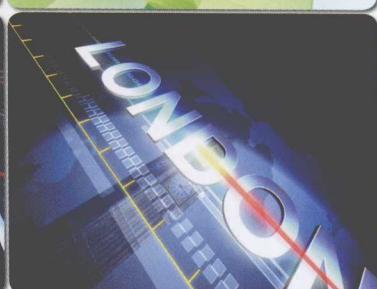
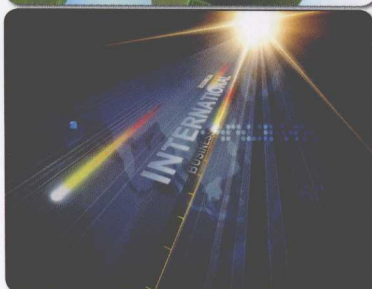
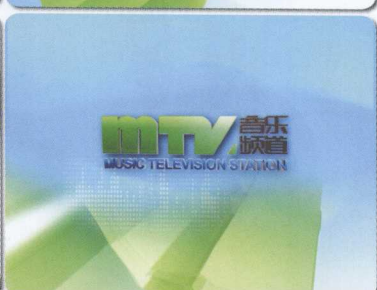
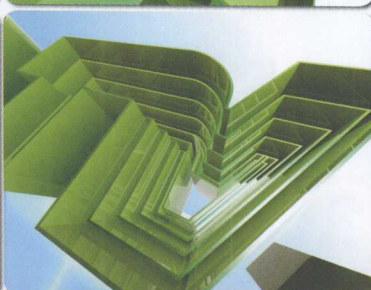
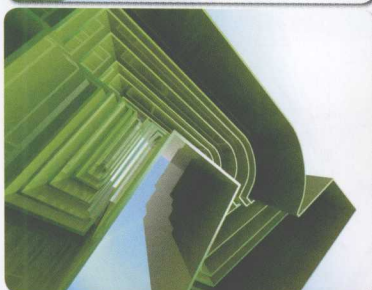


3ds Max制作光效 ①—⑥
 After Effects光效 ⑦—⑫
 白银质感 ⑬
 高反光质感 ⑭
 黄金质感 ⑮
 卡通质感 ⑯
 玻璃质感 ⑰



★ID类包装——MTV频道（上部分）

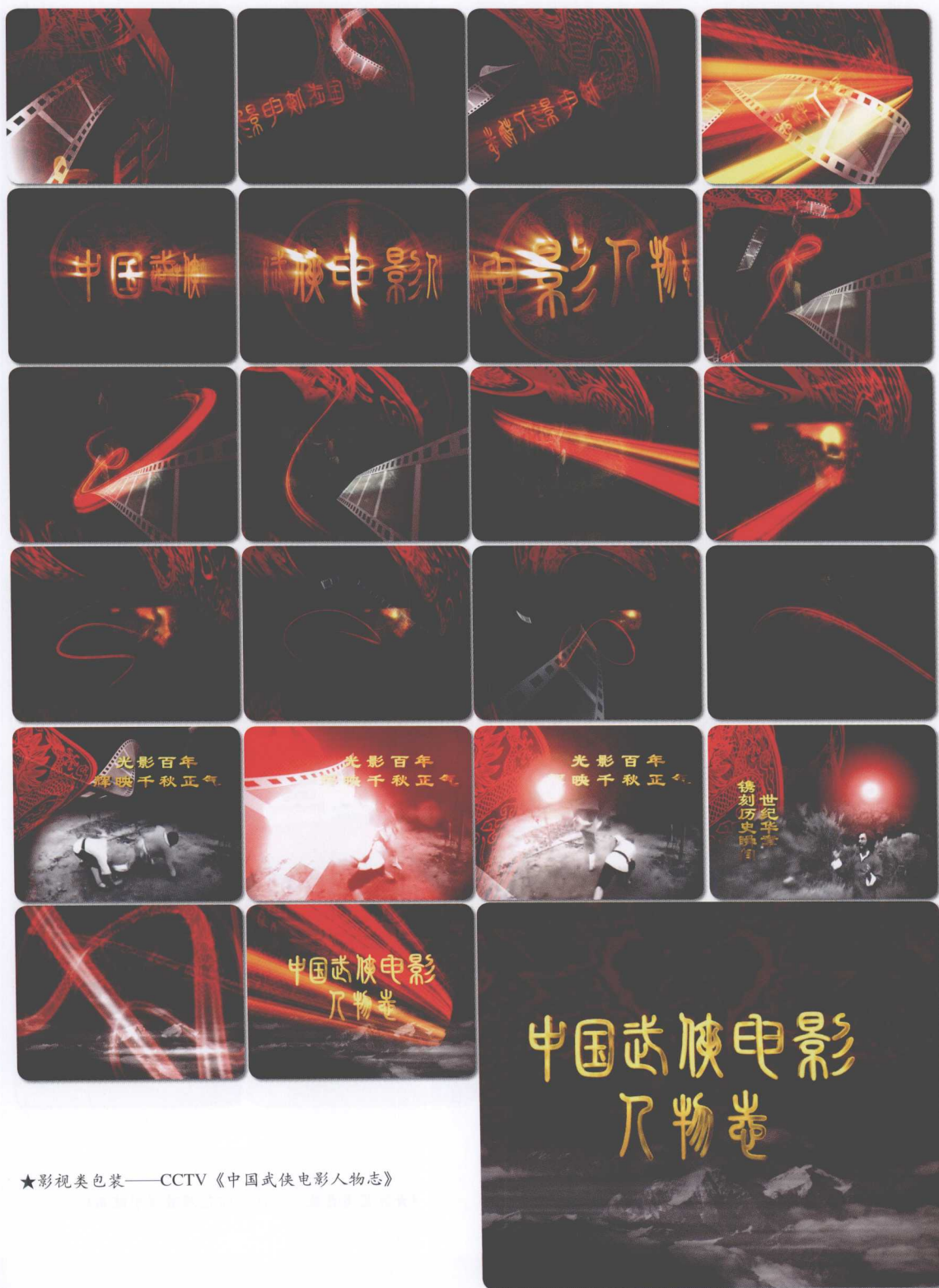
★新闻类包装——CCTV《商务时间》（下部分）







★综艺类包装——江苏综艺频道《字谜篇》



★影视类包装——CCTV《中国武侠电影人物志》



★晚会类包装——BTV《草根榜样》



★法制类包装——BTV《警法目录》（上部分）

★导视类包装——BTV《晚间气象》（下部分）



序

没有序言，我忠心提醒您的是：

这并不是一本可以独有的书，而是一些值得分享的经验。

我相信一个原则：人类因分享而进步。

原始时代，人因个体的脆弱而群居，共同抵抗自然的力与威胁，共同狩猎，分担被野兽伤害的风险，同时也分享捕获的猎物。人们分享经验，用语言交流，分享信息，于是创造了文字和书籍，并拥有了跨越时空分享的方法与能力。今天，你可以在图书馆里与百年前的伟人分享那些伟大的思想。而他们无私的创作并没有一点保留，这就是推动人类进步的分享。

这并不是一本可以独有的书，而是一些值得共享的财富。

这本书的诞生，就是一个分享的过程。

在我进入这个行业的时代，创作是很艰难的，成本也非常高，动辄几百万的设备仅能做一般剪辑。而能够达成现在技术效果的设备高达千万级，国内鲜有。正是这些年的技术拓展与分享中，开发出了如此多的软件、技法与平台，已经影响了几代制作人。曾经的技术堡垒、技术保留与保守都在分享的基础上消亡了。

过去到现在这个圈子仍然很封闭，似乎保有一些技术，维持一些圈子就能够保有利润，这样的想法恰恰忽略了分享的益处，最终倒在固步自封的生死线上。从进入这个行业一无所有的年轻人，到今天，始终坚持分享-开放-发展的原则。因分享，你赢得朋友，获得经验，搭建产业，创造对自身的挑战，因分享而幸福。

市场上关于电视包装的资料并不缺少，既有“西学东用未免张冠李戴的翻译派”，也大有“故弄玄虚而言过其实的名词派”，更有“断章取义误人子弟的技术（记数）派”。这些都违背了分享的原则与分享的初衷。

学习怎能无真经可念？

战斗在国内一线制作、创作、策划领域的锐客们联合起来，亲述讲解，努力打造了这样一本适用的书：一本工作中真正需要、可以作为工具的书，一本常用最亲近甚至粗糙的语言描绘真理和美的所在的书。这是革命地分享，是没有门槛高低贵贱地分享，分享的目的基于对已知晓、已经历的中国电视和电视包装产业及技术变革的记录，以及对于新一代CG创作人创新动力的信心。

分享一切能够分享的东西，并且尽力主动地分享和公开重要的资源、经验、故事甚至是教训。分享一切能够寻找到的正确帮助你学习的东西。坚持这种出版如同在互联网上的分享风格一样富有创造性。这都是我读这本书稿的印象。

尽管这本书印刷出来的正本应当是全彩装订、整齐、干净、漂亮的，但我希望它能陪伴你烂在床头，泼溅着加班学习时的咖啡而褶皱，翻卷着页边，涂抹着笔记。也许你的笔记，就是明天一个很好的创意，也许你书签标志的章节，就是明天改变这个行业的切入点，谁知道呢？一切皆有可能——从分享而来。

2009.12.30.

前言

电视包装是CG圈内一个很热门的行业。越来越多的人想从事这一工作，却往往不得其门而入，或者入门后进步迟缓，总也达不到一线设计师的水准。到底是什么制约了一个人在电视包装领域的发展？是技术还是艺术？是性别还是年龄？答案其实并不神秘，真正制约一个人成长的是思想。

想成为一线设计师，首先要改变的就是你的思想。

想成为一线设计师，就要知道一线的人是怎么想的，怎么做的。

想成为一线设计师，就要加入一线公司，跟一线人一起交流，一起工作。

这本书提供给你的就是在一线工作的一群人的思想。之所以我能把这些呈现出来，是因为在电视包装圈里，我是个“杂家”。从制作起步，陆续从事过剪辑、创意、文案、策划、网站、教育等工作。其中最擅长的是文案和教育。在某些领域已经退出一线，或者未曾达到一线，但愿意一直向一线努力。如果本书能够帮助初学者向一线迈进，那就是我所认为的成功。

工作5年来，接触了形形色色的人，他们的言行常常引发我的思考。并且，我有做笔记的习惯，每当听到别人的言论，能写下来就写下来。没有纸笔的时候就记在心里，抽时间再整理出来。另外，自己有想法或感悟的时候，也喜欢写下来。虽然也用电脑办公，但仍然偏爱手写。这样日积月累，记下了很多有价值的资料。把这些资料加以整理提炼，陆续发表在我的博客《电视包装论语》（<http://blog.sina.com.cn/tvlunyu>）上。初衷是希望这些文章能够帮助那些初学者和迷茫者，没想到一些电视包装圈的高手对此也很感兴趣，越来越多的人开始和我探讨电视包装相关的问题。讨论最多的还是怎样成长为一线设计师的问题。这使我产生了一种责任感和使命感，就是要把这些手记资料拿出来分享，哪怕只是作为参考。这就是本书编写的初衷。

本书得以成书承蒙许多亲友的帮助与支持，感谢他们！在此还要特别感谢出版社编辑的敦促与指导。

读者在学习过程中如有疑问，可登录“锐客论坛”（<http://www.chinareel.com/bbs>）或“CG问答论坛”（<http://www.cgwonder.com>）的教材答疑版块进行提问，一定会及时解答。同时也欢迎登录我的博客进行交流。

书中舛误难免，欢迎读者批评指正，在此先行谢过。

编者

2010年5月

目 录

第1章 电视包装综论

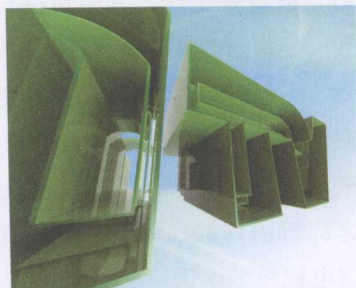
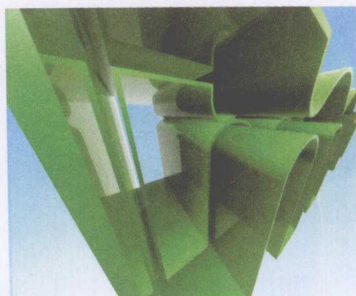
- 1.1 重新认识电视包装-----2
 - 1.1.1 对电视包装的十大认识误区-----2
 - 1.1.2 重新认识电视包装制作-----4
 - 1.1.3 辨别一个人的电视包装作品好坏的秘籍-----6
- 1.2 怎样进入电视包装行业-----7
 - 1.2.1 切入角度-----7
 - 1.2.2 怎样应聘-----7

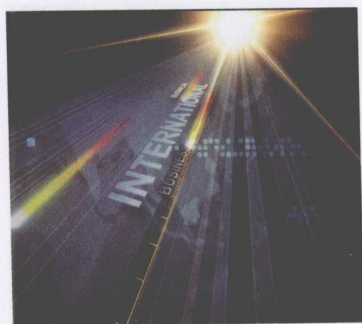
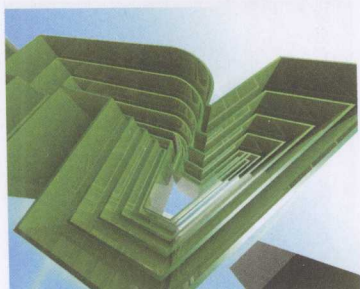
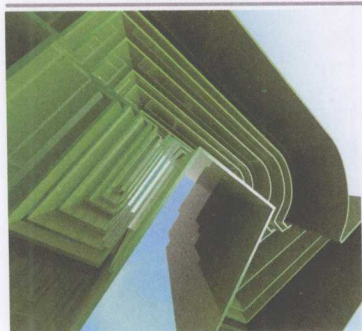
第2章 工作习惯与包装流程

- 2.1 养成良好的工作习惯-----10
 - 2.1.1 专业项目文件结构模板-----10
 - 2.1.2 三维软件的项目目录-----12
 - 2.1.3 软件的自动保存功能-----13
 - 2.1.4 软件的打包功能-----14
 - 2.1.5 熟练掌握几个常用的软件-----15
 - 2.1.6 建立自己的常用素材库-----17
- 2.2 频道整体包装流程-----17
 - 2.2.1 电视频道整体包装流程图-----17
 - 2.2.2 新流程创立的必要性-----20
- 2.3 电视包装方案执行流程-----20
- 2.4 本章小结-----22

第3章 电视包装创意思维

- 3.1 创意思维全攻略-----24
 - 3.1.1 电视包装创意思维需要哪些能力-----24
 - 3.1.2 创意的核心-----25
 - 3.1.3 创意三要素-----27
- 3.2 认识样片-----27
 - 3.2.1 按照制作手法分-----28
 - 3.2.2 其他分类-----30





3.3 文案创作	31
3.3.1 什么是文案	31
3.3.2 文案套路	31
3.3.3 电视包装文案的要求	33
3.4 创意表现	34
3.4.1 借镜脚本	34
3.4.2 手绘脚本	34
3.4.3 合成脚本	35
3.5 创意方案整合	36
3.5.1 排版	36
3.5.2 用Keynote制作演示文稿	40
3.6 提案	43
3.6.1 提案是什么	43
3.6.2 提案的类型	43
3.6.3 怎样做好提案	44
3.7 本章小结	46

第4章 电视包装设计专题

4.1 标识设计	48
4.1.1 概念简述	48
4.1.2 电视包装标识的几个要素	49
4.1.3 标识设计方法	50
4.1.4 如何评估你的LOGO设计	52
4.2 辅助图形	53
4.3 色彩设计	53
4.3.1 色彩运用失当案例解析	54
4.3.2 是“色调”而不是“色彩”	55
4.3.3 常用的配色方案	59
4.4 字体设计	65
4.4.1 字体设计总述	65
4.4.2 重新认识字体	65
4.4.3 电视包装字体设计的原则	67
4.4.4 字体设计方法	69

4.4.5 字体设计套路	71
4.5 版式设计	73
4.5.1 导视系统基础知识	73
4.5.2 导视系统的重要性	73
4.5.3 频道导视系统常规条目	73
4.6 电视包装构图	78
4.6.1 对称与均衡	78
4.6.2 对比	79
4.6.3 视觉中心	81
4.7 本章小结	81

第5章 电视包装技术专题

5.1 位图矢量化	83
5.1.1 利用Photoshop钢笔工具描图	83
5.1.2 利用3ds Max曲线工具描图	86
5.1.3 利用Illustrator自动描图	88
5.1.4 快速描绘书法字	89
5.1.5 解决CorelDRAW导出AI曲线的乱线问题	90
5.2 光效制作揭秘	93
5.2.1 利用3ds Max制作光效	94
5.2.2 利用After Effects制作光效	102
5.2.3 利用particleIllusion制作光效	103
5.3 质感必杀技	104
5.3.1 黄金质感	104
5.3.2 白银质感	105
5.3.3 玻璃质感	105
5.3.4 天光质感	105
5.3.5 高反光质感	106
5.3.6 卡通质感	113
5.4 电视包装运动	113
5.4.1 电视包装运动特点	113
5.4.2 运动情绪	115
5.5 本章小结	116

