

After Effects/ 3ds Max/ Premiere

影视后期完全学习手册

理论+技能+实战 打造影视后期行业高手!

曹茂鹏 瞿颖健◎ 编著

Film and television post full study manual

本书汇集业界资深设计师的实践经验,为想在较短时间内学习并掌握影视后期制作的流程和技巧的读者量身打造。详尽的影视理论知识、初识行业实用基础、掌握影视后期应用、结合3ds Max软件精髓、熟知后期处理流程、讲解大型后期处理流程。



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



After Effects/
3ds Max/
Premiere

影视后期完全学习手册

曹茂鹏 瞿颖健◎编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

全面介绍使用 After Effects、Premiere 和 3ds Max 的图书, 完全针对初、中级学者, 循序渐进, 从易到难, 使读者掌握所学知识并完全可以应对工作。

本书从影视理论知识入手, 使得读者在学习之前对该行业有一个基本的认识。同时按照影视后期的应用进行分类, 并结合 After Effects、Premiere 和 3ds Max 这三款软件, 细致、全面地概括了后期处理的流程。每章都配有大量的实例, 以供读者练习。本书最后两个实例详细讲解大型后期处理的完整过程。

本书附带一张 DVD 教学光盘, 内容包括本书所有实例的源文件、素材, 以及实例视频教学录像, 在看书的同时配合光盘教学更方便、更直观。

本书案例为 After Effects CS5.5、Premiere CS5.5、3ds Max 2012 版本制作和编写, 读者需使用此版本或以上版本打开文件。

本书不仅可以作为学习 After Effects、Premiere、3ds Max 的初、中级读者学习使用, 也可以作为大中专院校相关专业及影视、广告、特效培训基地的教材, 也非常适合读者自学、查阅。

图书在版编目(CIP)数据

After Effects/3ds Max/Premiere 影视后期完全学习手册 / 曹茂鹏, 瞿颖健编著. — 北京: 中国铁道出版社, 2013.2

ISBN 978-7-113-15566-7

I. ①A… II. ①曹… ②瞿… III. ①图象处理软件②三维动画软件③视频编辑软件 IV. ①TP391.41②TN94

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第272475号

书 名: After Effects/3ds Max/Premiere 影视后期完全学习手册
作 者: 曹茂鹏 瞿颖健 编著

策 划: 张亚慧 读者热线电话: 010-63560056
责任编辑: 苏茜 张丹 特邀编辑: 赵树刚
责任印制: 赵星辰 封面设计: 张丽

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

印 刷: 中国铁道出版社印刷厂

版 次: 2013年2月第1版 2013年2月第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 20.5 字数: 480千

书 号: ISBN 978-7-113-15566-7

定 价: 69.00元(附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书, 如有印制质量问题, 请与本社发行部联系调换。



精彩内容

影视后期是近几年新兴的火爆行业，从业人员广泛分布在影视、广告、电视包装等行业。基于此，作者编写了本书，希望能对读者的工作和学习带来帮助。

本书共10章，从最基础的影视后期理论开始讲起，介绍了必备的理论知识，3ds Max的动画、材质、灯光与渲染，After Effects的关键帧动画、遮罩、文字、光效、粒子、调色、合成、渲染等，以及Premiere的视频编辑和剪辑、视频特效和输出。最后通过两个综合实例，让读者了解整个影视后期的制作流程。

全书采用After Effects CS5.5、Premiere CS5.5、3ds Max 2012进行编写，请读者注意。

特色安排

本书的写作方式新颖，内容编写全面，章节安排合理，可以完整地学习After Effects、Premiere、3ds Max这三款软件，并且可以了解软件之间的相互运用。同时结合大量的理论知识、精彩案例，让读者学有所得。

读者对象

本书技术实用、讲解清晰，不仅可以作为After Effects、Premiere、3ds Max的初、中级读者学习使用，还可以作为大中专院校相关专业及影视、广告、特效培训班的教材，也非常适合读者自学、查阅。

光盘内容

本书附带一张DVD教学光盘，内容包括本书所有实例的源文件和素材文件，以及实例的视频教学录像。

由于时间仓促，加之编者水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评、指正。

编 者

2012年11月

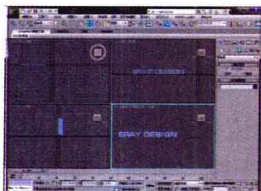




- 多媒体语音视频教学
- 本书案例素材与源文件

超值多媒体光盘导读

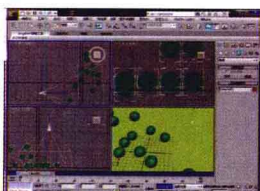
3小时语音视频教学预览



Chapter 02 三维文字



Chapter 02 三维LOGO



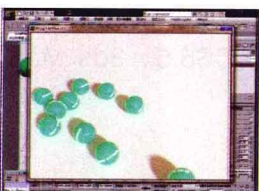
Chapter 02 球体下落



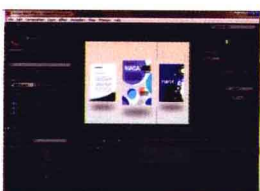
Chapter 03 三维文字动画渲染



Chapter 03 三维LOGO渲染



Chapter 03 球体下落渲染



Chapter 04 杂志滚动效果



Chapter 04 图片移动



Chapter 04 多种彩条效果



Chapter 04 彩板文字



Chapter 05 电影辉光



Chapter 05 光线文字



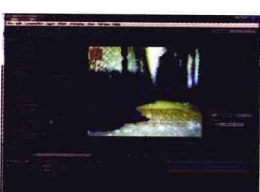
Chapter 05 扫光文字



Chapter 05 网页文字



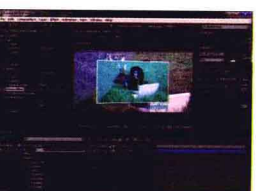
Chapter 05 心形光效



Chapter 05 雪花飞舞



Chapter 06 人像合成



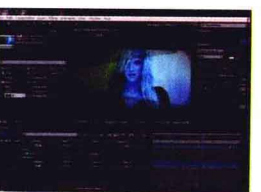
Chapter 06 冷暖照片效果



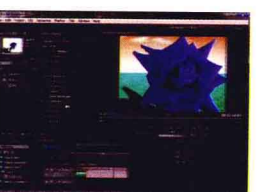
Chapter 06 旧照片效果



Chapter 06 多彩照片效果



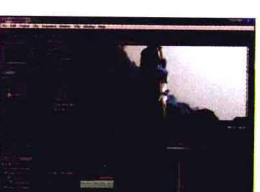
Chapter 06 调色效果



Chapter 07 修改素材速度与时间



Chapter 07 更换配乐

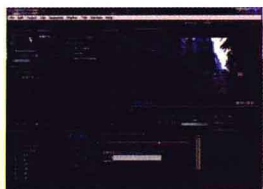


Chapter 07 定格拍照效果

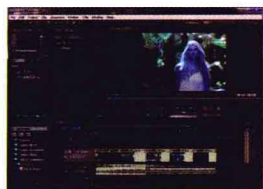


- 多媒体语音视频教学
- 本书案例素材与源文件

超值多媒体光盘导读



■ Chapter 07 创建帧定格



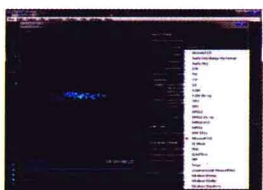
■ Chapter 07 MV剪辑



■ Chapter 08 转场效果



■ Chapter 08 输出单帧图像



■ Chapter 08 输出WMV格式文件



■ Chapter 08 输出AVI格式文件



■ Chapter 08 黑夜变白天效果



■ Chapter 08 光晕效果



■ Chapter 08 调色效果



■ Chapter 08 版画效果



■ Chapter 09 新居绿地宣传片



■ Chapter 10 商场促销广告

案例素材与源文件

“素材与源文件”文件夹



Chapter 02



Chapter 03



Chapter 04



Chapter 05



Chapter 06



Chapter 07



Chapter 08



Chapter 09



Chapter 10



全书采用After Effects CS5.5、Premiere CS5.5、3ds Max 2012版本进行编写，请读者注意。

在本书的内容设计方面，围绕实际运用，引导广大读者获得举一反三的能力，更多地思考所学软件如何服务于实际的设计工作。

本书内容力求全面详尽、条理清晰、图文并茂，讲解由浅入深、层次分明，知识点描述深入浅出。

本书章前页

After Effects中，文字、粒子等不同效果制作出丰富的效果。

粒子则可以快速模拟多种效果。

本章要点：

●文字、光效、粒子创作

常用光效制作

光效的应用非常广泛，光效制作是After Effects中非常重要的部分，而光效可以快速模拟多种效果，如粒子效果、光效效果等，进行粒子效果制作。

●文字、光效、粒子创作方法 ●文字效果应用

●常用光效制作 ●粒子效果应用

本案例制作要点

通过“本章分析”、“本章要点”来将顺案例的思路，做到前期预热。

本案例在光盘中的位置

1. 本案例源文件所在光盘的位置
2. 本案例教学视频所在光盘的位置

光盘 视频路径
内容 素材与源文件

案例解析

5.2.2 案例：电影辉光

案例文件 DVD素材与源文件\Chapter 05\案例5.2.2 电影辉光

案例教学 DVDVideo\Chapter 05\案例5.2.2 电影辉光

技术要点 辉光、克隆、运动模糊特效

1. 案例分析

在影片中可以观察到文字上有辉光效果，案例教学视频使用辉光、克隆、运动模糊特效，如图5-99所示。



图5-99 影片特效辉光效果

2. 思路分析



图5-100 影片特效辉光效果

3. 制作移动字幕

●新建合成。在时间窗口中的空白处单击鼠标右键，然后选择【New Composition (新建合成)】，如图5-100所示。

●在【Composition Settings (合成属性窗口)】中，设置【Composition Name】为【Comp1】，【Width (宽度)】为1920，【Height (高度)】为1080，【Frame Rate (帧速率)】为25，【Duration (持续时间)】为150帧，最后单击【OK (确定)】，如图5-101所示。



图5-101 新建合成

在时间窗口中单击鼠标右键，然后选择【New Composition (新建合成)】，在弹出的对话框中单击鼠标左键或按快捷键【Ctrl+N】，然后选择所需【影片】，如图5-102图所示。

窗口中的“辉光.jpg”素材文件拖放到时间窗口中，并设置【Scale (缩放)】为100%，如图5-103所示。

图5-102 导入素材

图5-103 将“辉光.jpg”拖放到时间窗口中

图5-104 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-105 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-106 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-107 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-108 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-109 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-110 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-111 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-112 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-113 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-114 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-115 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-116 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-117 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-118 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-119 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-120 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-121 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-122 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-123 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-124 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-125 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-126 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-127 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-128 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-129 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-130 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-131 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-132 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-133 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-134 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-135 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-136 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-137 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-138 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-139 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-140 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-141 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-142 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-143 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-144 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-145 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-146 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-147 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-148 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-149 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-150 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-151 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-152 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-153 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-154 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-155 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-156 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-157 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-158 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-159 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-160 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-161 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-162 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-163 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-164 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-165 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-166 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-167 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-168 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-169 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-170 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-171 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-172 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-173 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-174 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-175 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-176 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-177 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-178 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-179 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-180 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-181 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-182 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-183 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-184 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-185 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-186 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-187 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-188 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-189 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-190 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-191 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-192 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-193 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-194 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-195 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-196 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-197 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-198 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-199 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-200 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-201 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-202 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-203 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-204 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-205 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-206 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-207 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-208 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-209 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-210 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-211 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-212 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-213 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-214 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-215 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-216 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-217 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-218 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-219 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-220 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-221 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-222 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-223 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-224 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-225 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-226 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-227 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-228 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-229 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-230 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-231 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-232 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-233 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-234 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-235 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-236 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-237 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-238 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-239 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-240 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-241 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-242 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-243 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-244 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-245 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-246 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-247 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-248 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-249 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-250 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-251 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-252 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-253 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-254 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-255 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-256 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-257 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-258 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-259 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-260 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-261 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-262 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-263 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-264 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-265 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-266 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-267 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-268 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-269 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-270 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-271 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-272 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-273 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-274 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-275 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-276 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-277 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-278 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-279 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-280 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-281 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-282 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-283 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-284 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-285 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-286 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-287 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-288 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-289 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-290 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-291 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-292 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-293 为“辉光.jpg”设置运动模糊

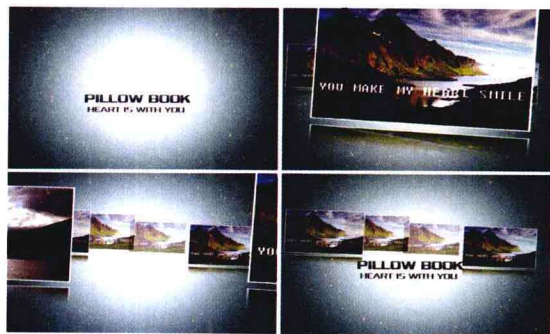
图5-294 为“辉光.jpg”设置运动模糊

图5-295 为“辉光.jpg”设置运动模糊



第1章 影视后期相关知识

1.1 电视媒体品牌形象.....	2
1.1.1 品牌的含义	2
1.1.2 建立品牌形象	2
1.2 包装概念引入.....	2
1.2.1 电视包装	3
1.2.2 电视包装的意义.....	3
1.3 电视栏目包装流程.....	3
1.4 常用制作软件介绍.....	4
1.4.1 3ds Max	4
1.4.2 After Effects	4
1.4.3 Premiere.....	5



第2章 设置动画



视频路径: \Video\Chapter 02

素材与源文件: \素材与源文件\Chapter 02

2.1 设置3ds Max动画.....	8
2.1.1 关键帧动画	8

2.1.2 动力学.....	9
2.1.3 粒子系统.....	10
2.2 实例: 球体下落	12
2.2.1 制作动力学动画.....	13
2.2.2 制作摄影机动画.....	15
2.3 实例: 三维LOGO	16
2.3.1 制作关键帧动画.....	17
2.3.2 制作摄影机动画.....	18
2.4 实例: 三维文字	20
2.4.1 制作三维元素	21
2.4.2 制作摄影机动画.....	22



第3章 设置材质、灯光与渲染

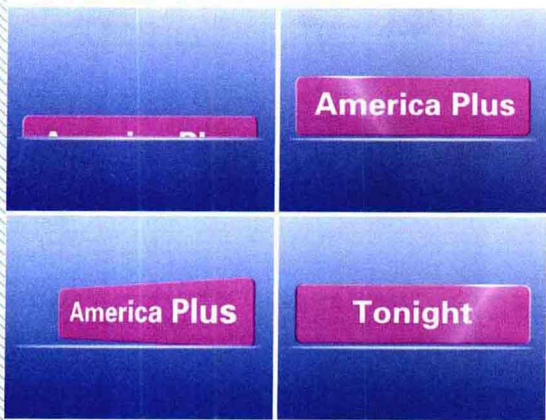
视频路径: \Video\Chapter 03

素材与源文件: \素材与源文件\Chapter 03



3.1 了解3ds Max材质.....	26
3.1.1 菜单栏.....	26
3.1.2 材质球示例窗	28
3.1.3 工具按钮栏	28
3.1.4 参数控制区	29
3.2 了解3ds Max灯光.....	30
3.3 设置VRay渲染器并渲染动画....	32

3.3.1 公用.....	33
3.3.2 VR_基项.....	34
3.3.3 VR_间接照明.....	37
3.3.4 VR_设置.....	38
3.3.5 Render Elements (渲染元素)	40
3.4 实例：球体下落渲染	40
3.4.1 制作材质	41
3.4.2 设置灯光	43
3.4.3 设置渲染器	43
3.5 实例：三维LOGO渲染	45
3.5.1 制作材质	46
3.5.2 设置灯光	48
3.5.3 设置渲染器	49
3.6 实例：三维文字动画渲染	51
3.6.1 制作材质	52
3.6.2 设置灯光	52
3.6.3 设置渲染器	53



第4章 关键帧动画与遮罩



视频路径：\Video\Chapter 04

素材与源文件：\素材与源文件\Chapter 04

4.1 创建及查看关键帧.....	58
4.2 编辑关键帧.....	59
4.3 关键帧动画的制作.....	62

4.3.1 Transform (变换) 参数	62
4.3.2 实例：图片移动	66
4.3.3 实例：杂志滚动效果	79
4.3.4 实例：多种彩条效果	87
4.4 创建遮罩	99
4.4.1 蒙版工具	99
4.4.2 遮罩工具	100
4.5 编辑遮罩	101
4.6 实例：彩板文字	103
4.6.1 在After Effects中制作背景	104
4.6.2 在After Effects中绘制遮罩	106
4.6.3 在After Effects中制作文字	109
4.6.4 在After Effects中输出视频	112
4.6.5 在Premiere中添加转场与剪辑	112



第5章 文字、光效与粒子

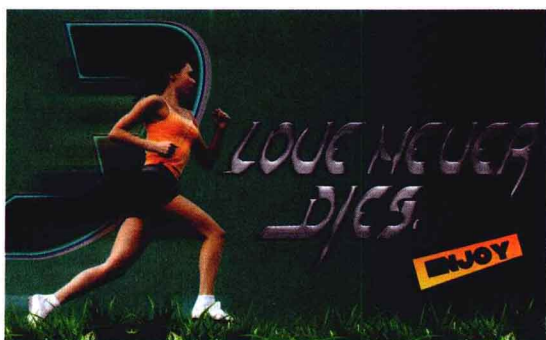
视频路径：\Video\Chapter 05

素材与源文件：\素材与源文件\Chapter 05



5.1 文字	118
5.1.1 文字创建方法	118
5.1.2 实例：光线文字	119
5.1.3 实例：扫光文字	127
5.1.4 实例：网页文字	134

5.2 光效	143
5.2.1 光效创建方法	144
5.2.2 实例：电影辉光	146
5.2.3 实例：心形光效	153
5.3 粒子	158
5.3.1 常用粒子效果制作	158
5.3.2 实例：雪花飞舞	159



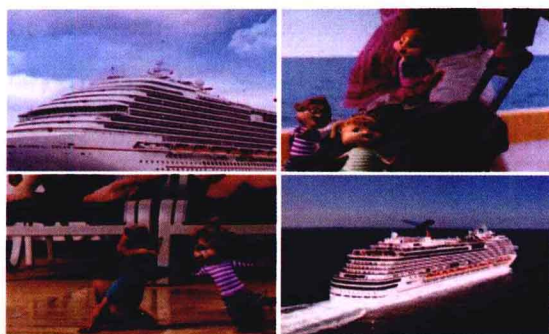
第6章 调色、合成与渲染



视频路径：\Video\Chapter 06

素材与源文件：\素材与源文件\Chapter 06

6.1 调色	164
6.1.1 调色原理	164
6.1.2 常用调色效果	164
6.1.3 实例：多彩照片效果	165
6.1.4 实例：旧照片效果	170
6.1.5 实例：冷暖照片效果	176
6.1.6 实例：调色效果	186
6.2 合成	200
6.2.1 抠图与合成流程	200
6.2.2 实例：人像合成	201
6.3 渲染	205



第7章 视频编辑与剪辑

视频路径：\Video\Chapter 07

素材与源文件：\素材与源文件\Chapter 07



7.1 视频编辑	208
7.1.1 视频编辑技巧	208
7.1.2 常用视频编辑方法	209
7.2 视频剪辑	209
7.2.1 视频剪辑技巧	209
7.2.2 常用视频剪辑方法	209
7.2.3 实例：创建帧定格	210
7.2.4 实例：定格拍照效果	212
7.2.5 实例：修改素材速度与时间	220
7.2.6 实例：更换配乐	224
7.2.7 实例：MV剪辑	227



第8章 视频特效与输出

视频路径：\Video\Chapter 08

素材与源文件：\素材与源文件\Chapter 08



8.1 视频特效	238
8.1.1 常用视频特效效果	238
8.1.2 实例：版画效果	238
8.1.3 实例：黑夜变白天效果	243
8.1.4 实例：光晕效果	247
8.1.5 实例：调色效果	250
8.1.6 实例：转场效果	261
8.2 视频输出	266
8.2.1 视频输出的方法	266
8.2.2 输出不同要求的视频文件	266
8.2.3 实例：输出单帧图像	266
8.2.4 实例：输出AVI格式文件	269
8.2.5 实例：输出WMV格式文件	271



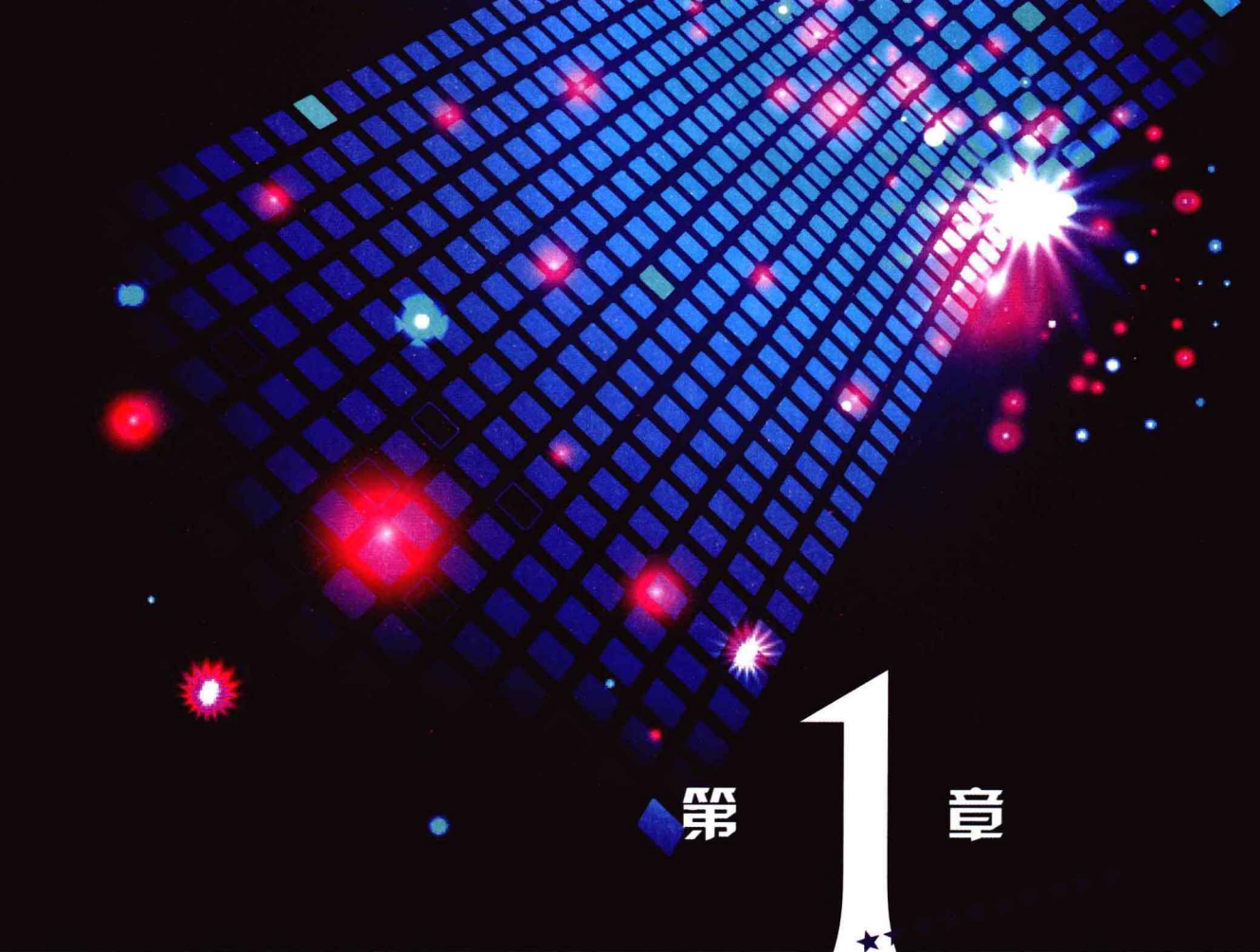
第9章 综合案例：新居绿地宣传片

9.1 案例分析	276
9.2 制作背景和转场效果	276
9.3 添加字幕	282



第10章 综合案例：商场促销广告

10.1 案例分析	290
10.2 利用3ds Max制作三维元素 ..	290
10.3 利用After Effects制作背景 ...	295
10.4 利用After Effects制作第一个镜头	297
10.5 利用After Effects制作第二个镜头	304
10.6 利用After Effects制作第三个镜头	307
10.7 利用After Effects输出视频 ...	314
10.8 利用Premiere进行剪辑	314



第

章

影视后期相关知识

三维合成的功能非常强大，随着合成软件和三维动画软件的发展，如今在很多制作中已是不可或缺的合成方式。

三维运动的场景效果也与二维的平面有很大区别，其可以有光照、阴影、三维摄影机的透视视角，可以表现镜头焦距的变化、聚焦的变化、景深的变化等效果。

在三维动画软件中可以创建真实的三维物体及不同场景，但合成软件中的三维功能还只是针对合成操作，对素材进行三维方式的合成。合理地使用和发挥三维合成功能，会给合成制作带来广阔的创意空间。

本章要点：

- 电视媒体包装概念
- 3ds Max软件介绍
- After Effects软件介绍
- Premiere软件介绍

1.1 电视媒体品牌形象

1.1.1 品牌的含义

品牌是给拥有者带来溢价、产生增值的一种无形资产，它的载体是用以和其他竞争者的产品或劳务相区分的名称、术语、象征、记号或者设计及其组合，增值的源泉来自于消费者心中形成的关于其载体的印象。

品牌的价值包括用户价值和自我价值两部分，品牌一定要有一个标识作为载体。但仅拥有标识是不够的，还需要有灵魂。只有那些能触发受众心理活动的标识，才能称为品牌，如图1-1所示。



图1-1 品牌标识

1.1.2 建立品牌形象

品牌栏目的运行阶段和维护过程即是媒体培养听众和目标市场的过程，因此维护和充实品牌与建立品牌同样重要。媒体“产品”在市场中出色的包装和标识是大众群和目标市场识别的依据，如果没有品牌体系或削弱了品牌的作用，媒体“产品”的认可度、收视率及市场份额将受到影响。

建立品牌是节目创办、稳固、壮大、持续的营养基石。要赢得市场，就需要建立品牌形象或品牌形象体系，这样不仅有利于竞争，也可以从某种意义上宣传自己的品牌形象，这就是品牌的魅力。

1.2 包装概念引入

电视包装目前已成为电视台和各电视节目公司、广告公司最常用的概念之一。其实，包装是个借用词，一般意义的包装是指对产品进行包装，但因为产品的包装和电视的包装

有共同之处，所以借用了“包装”这个词。它的定义是对电视节目、栏目、频道甚至是电视台的整体形象进行一种外在形式要素的规范和强化。这些外在的形式要素包括声音（语言、音响、音乐、音效等）、图像（固定画面、活动画面、动画）、颜色等。

1.2.1 电视包装

电视包装的全称为电视品牌形象设计与策划，包括视觉形象设计和电视媒体资深的品牌建设、策略、营销等方面，是影视传媒利益集团自身的品牌形象和市场营销的复合体，电视包装的复合体系直接引导电视频道的品牌主张、电视频道及节目的视觉形象表现、电视频道的市场策略等，如图1-2所示。

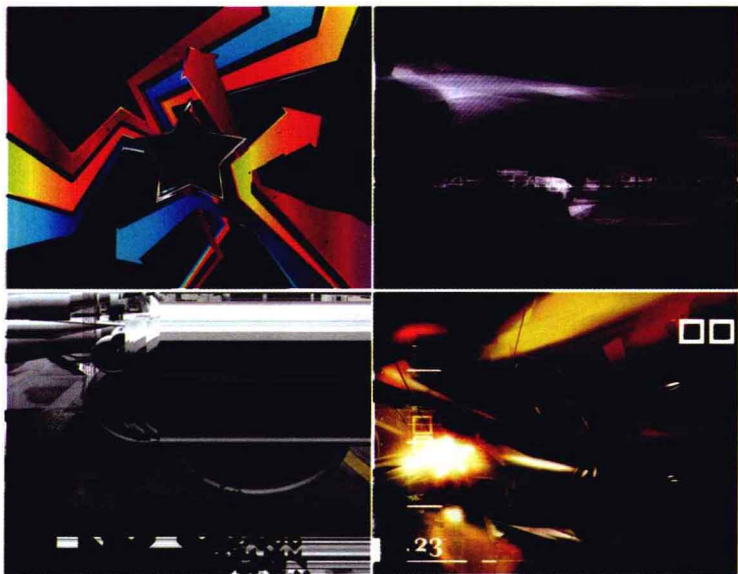


图1-2 电视包装

1.2.2 电视包装的意义

电视包装不仅作为频道营销利润新的增长点，更是频道品牌的载体，是品牌形象的塑造者，也是提升频道品牌和产生利润的关键点。电视包装的意义在于对电视品牌的宣传，这其中包括了很多，如电视品牌本身、电视节目、电视广告、社会公益等方面。

1.3 电视栏目包装流程

电视栏目包装虽然比较灵活，但是也有其较为规律的流程，大致分为7个步骤。

- 确定将要服务的目标。
- 确定制作包装的整体风格、色彩搭配等。

- 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并拿出解决方案。
- 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。

1.4 常用制作软件介绍

常用的制作软件包括3ds Max、After Effects和Premiere。

1.4.1 3ds Max

3ds Max是Autodesk公司开发的基于PC系统的三维动画渲染和制作软件。其前身是基于DOS操作系统的3D Studio系列软件，最新版本是2013。

3ds Max是和After Effects结合最为紧密的三维软件，常在3ds Max中制作三维文字、动画等，然后导入到After Effects中添加特效。3ds Max 2012的工作界面如图1-3所示。

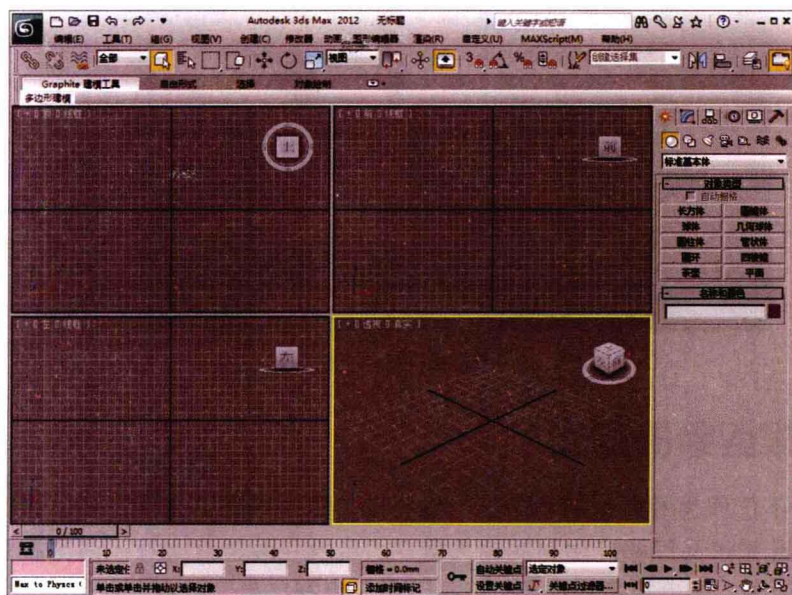


图1-3 3ds Max 2012的工作界面

1.4.2 After Effects

After Effects受到视频影像爱好者和广播电视从业人员的青睐和欢迎，然而随着计算机硬件技术和图像/视频设备的飞速发展，其性能大幅度提高的同时硬件价格也越来越便宜，促使影像技术进入更多电脑爱好者的视野。

After Effects软件使用行业标准工具创建动态图形和视觉效果, 无论身处广播还是电影行业, 该软件都可以制作出震撼的动态图形和出众的视觉效果。After Effects CS5.5的工作界面如图1-4所示。



图1-4 After Effects的工作界面

1.4.3 Premiere

Premiere是一款常用的视频编辑软件, 由Adobe公司推出, 现在常用的有6.5、Pro1.5、2.0等版本。它是一款编辑画面质量比较好的软件, 有较好的兼容性, 且可以与Adobe公司推出的其他软件相互协作。目前这款软件广泛应用于广告制作和电视节目制作方面。Premiere的工作界面如图1-5所示。

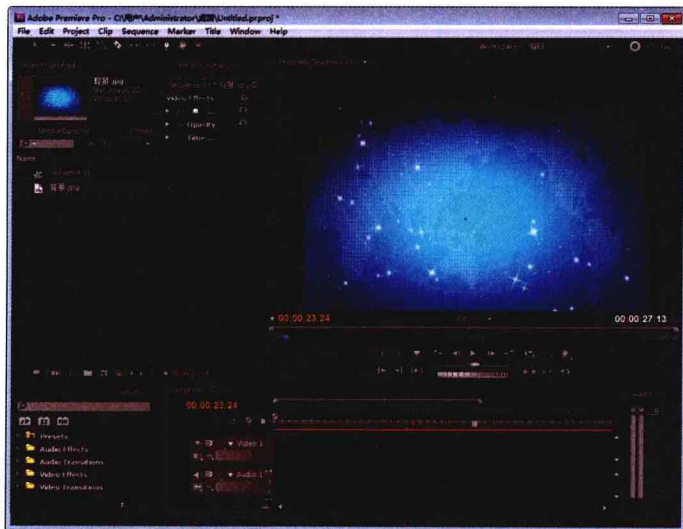


图1-5 Premiere的工作界面

笔记栏

