

完美取决细节 细节决定成败

Maya 2008/After Effects CS3

影视包装技法

Details of the decision to perfect

细节



大容量实用素材光盘+常用的影视特效、动画制作技能讲解，助您快速精通影视包装技法

- 提供大量用于影视广告的背景、光效、火焰、云彩、实拍等各类动态视频文件
- 提供超过450张超酷光效JPG格式素材文件
- 提供书中实例的图片素材、Maya工程源文件、渲染文件、动画效果
- 全书讲解了30多种影视包装项目中常用的AE特效、转场过渡动画、三维空间动画制作技能，全书讲解了5个大型影视包装综合实例

范玉婵
等编著



机械工业出版社
China Machine Press

完美取决细节 细节决定成败

Maya 2008/After Effects CS3

影视包装技法

Details of the decision to perfect

范玉婵 等编著



机械工业出版社
China Machine Press

本书是一本重点讲解如何利用Maya 2008和After Effects CS3完成影视包装的技术性书籍,全书一共讲解了近40个案例,其中31个 After Effects特效包括文字特效、光效、粒子等类别,5个大型影视包装综合实例类型丰富涉及技术广泛实用。

本书附赠光盘内容包括书中所有实例的图片素材、Maya工程源文件、渲染文件、动画效果,以确保读者能够在学习过程中调用素材进行学习、工作,调用源文件进行研究分析。

本书适合于具有After Effects、Maya基础的初级学习者进阶学习使用,也可以作为开设相关专业的院校用作相关教材。

版权所有,侵权必究。

本书法律顾问 北京市展达律师事务所

图书在版编目(CIP)数据

Maya 2008/After Effects CS3影视包装技法/范玉婵等编著. —北京:机械工业出版社, 2009.3

ISBN 978-7-111-26105-6

I. M… II. 范… III. ①三维—动画—图形软件, Maya 2008②图形软件, After Effects CS3
IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第008826号

机械工业出版社(北京市西城区百万庄大街22号 邮政编码 100037)

责任编辑:李华君

中国电影出版社印刷厂印刷

2009年3月第1版第1次印刷

184mm×260mm • 26印张

标准书号: ISBN 978-7-111-26105-6

ISBN 978-7-89482-963-4 (光盘)

定价: 88.00元(附光盘)

凡购本书,如有倒页、脱页、缺页,由本社发行部调换
本社购书热线(010) 68326294

前言

随着传媒时代的进步,电梯间、交通运输工具上、互联网上已经能够看到丰富的视频节目,而这些视频大多都需要进行这样或那样的包装,这样的新兴市场再加上传统的电视电影包装市场,使我国出现了一个相当庞大的影视包装市场。

相对于平面设计、三维效果图技术而言,由于影视栏目包装涉及的技术种类多而且复杂,因此学习起来具有一定的难度,这需要相关学习人员具有较好的软件基础、较强的自学能力,更需要在实践中锻炼综合能力。

本书正是一本专门针对希望通过实践动手学习掌握一定的实践经验,以进入相关职业领域的学习者。

本书特色

1) 案例量大。重点讲解了影视包装中常见的31个After Effects特效,包括文字特效、光效、粒子等类别。详细展示了5个大型影视包装综合实例,讲解了如何综合运用三维动画软件Maya和后期合成软件After Effects来完成实践项目。

2) 通过对书中每一个实例制作过程的学习,帮助读者迅速掌握栏目整体包装的制作流程和方法,最终达到实现完美创意的目的。

3) 本书附赠光盘提供全部实例的制作工程文件和所需素材,最终效果演示动画文件以及重点案例的视频教学。

4) 资源丰富积累一步到位,本书附赠光盘中提供丰富的常用材质及可直接调用的材质库,这些材质与材质库均系作者在工作中经验证实为使用最频繁的种类,购买本书的读者无需经过长时间积累,即可一步到位。

本书内容

本书第2章~第7章,在这一部分中笔者展示了如何使用After Effects制作各类又酷又炫的特技效果,这些特技效果可以应用到各类后期工作项目中。

本书的第8章~第11章详细展示了综合使用Maya与After Effects制作四个大型频道包装项目的详细步骤,相信这些章节结合第2~7章的若干特技效果案例,能够使各位读者的影视包装技术更上层楼。

使用环境

本书在编写过程中,编者所使用的软件是After Effects CS3、Maya 2008,操作系统为Windows XP,希望各位读者能够与之统一起来,以避免可能在学习中的障碍。

由于After Effects软件具有向下兼容的特性,因此如果各位读者使用的是After Effects 7.0版本,也能够使用本书学习,只是在局部操作方面可能略有差异,这一点希望引起各位读者的关注。

即使有读者使用的是After Effects CS4,也可以按本书的步骤进行操作并获得所需要的效果。

联系方法

如果希望就本书问题与笔者交流，请发邮件至Lbuser@126.com，如果希望获得笔者更多图书作品请浏览www.dzwh.com.cn，也可以登录<http://byzlpz.blog.sohu.com>进行咨询。

本书作者

本书是集体劳动的结晶，参与本书编著的包括以下人员：范玉婵、雷剑、吴腾飞、雷波、左福、刘志伟、李美、邓冰峰、詹曼雪、黄正、孙美娜、赵艳、邢海杰、刘小松、陈红艳、徐克沛、吴晴、李洪泽、漠然、李亚洲、佟晓旭、江海艳、董文杰、张来勤、刘星龙、边艳蕊、马俊南、姜玉双、李敏、邵琳琳、李亚洲、卢金凤、李静、肖辉、寿鹏程、管亮、马牧阳、杨冲、张奇、陈志新、刘星龙、马俊南、孙雅丽、孟祥印、李倪、潘陈锡、姚天亮。

特别声明

本书所有素材与文件仅供学习使用，严禁用于其他商业领域！

编 者

2008年10月10日

前言

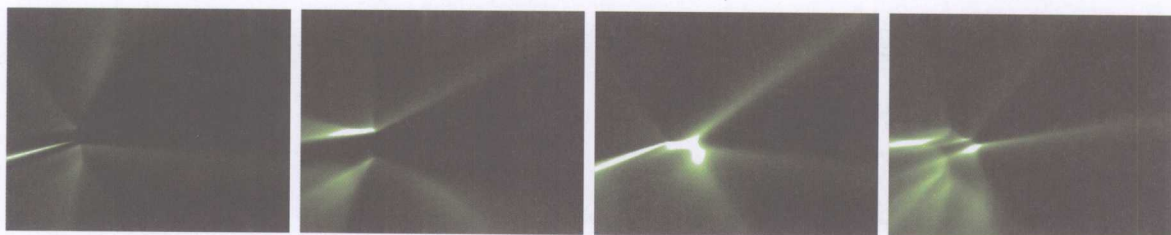
第1章 电视频道包装理论.....	1
1.1 电视频道包装的基础知识.....	2
1.1.1 电视频道包装概念.....	2
1.1.2 电视频道在播包装.....	2
1.1.3 电视频道离播包装.....	6
1.1.4 频道包装的功能.....	7
1.1.5 频道包装的原因.....	7
1.2 栏目包装中的镜头运用.....	7
1.2.1 景别.....	7
1.2.2 视角.....	10
1.2.3 镜头的切换.....	11
1.3 频道包装特效表现手法.....	12
1.3.1 粒子特效.....	13
1.3.2 光效特效.....	13
1.3.3 肌理特效.....	13
1.3.4 水墨特效.....	14
1.3.5 矢量特效.....	14
1.3.6 筒影特效.....	14
1.3.7 生长动画特效.....	15
1.4 颜色搭配.....	15
1.5 如何使电视频道包装脱颖而出.....	16
1.6 电视频道包装的未来发展趋势.....	17
1.7 片头制作流程简介	17
1.8 After Effects与其他软件的结合	18

第2章 光影传奇.....	21
---------------	----

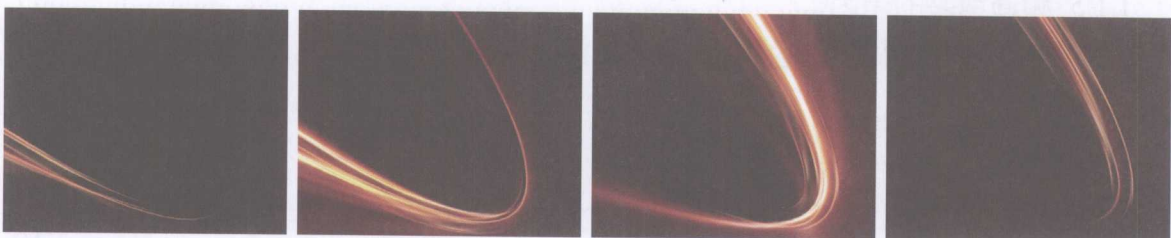
2.1 游走的光线	22	学习难度: ★★★★★
-----------------	----	-------------



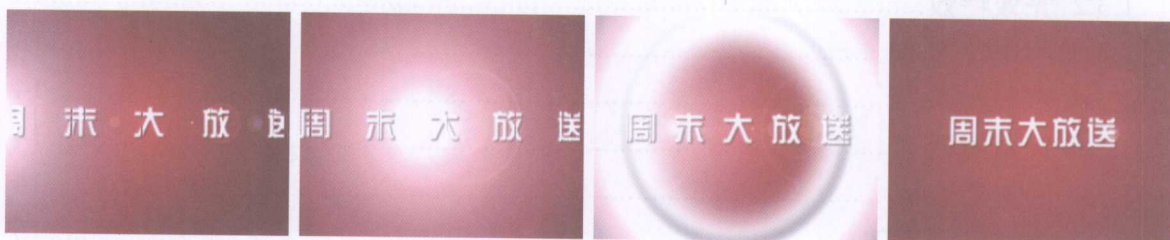
↓ 2.2 扫光特效25 | ● 学习难度: ★★★★★



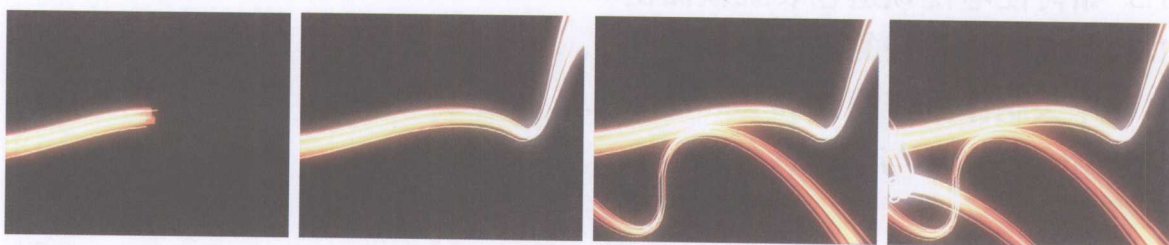
↓ 2.3 梦幻光效28 | ● 学习难度: ★★★★★



↓ 2.4 绚光背景31 | ● 学习难度: ★★★★★



↓ 2.5 精彩光效42 | ● 学习难度: ★★★★★

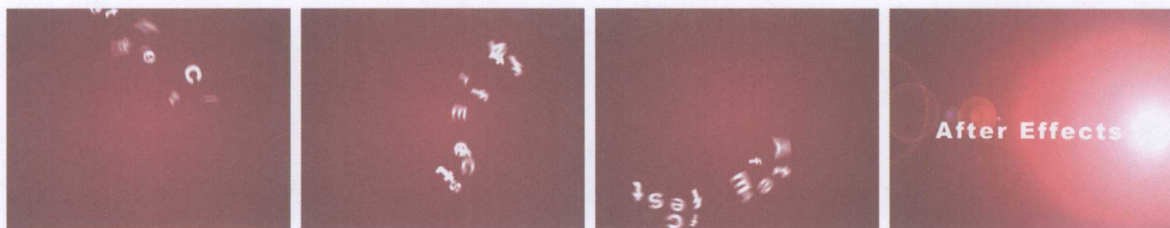


第3章 精彩文字特效 49

↓ 3.1 斑驳文字50 | ● 学习难度: ★★★★★



↓ 3.2 舞动的文字53 ● 学习难度: ★★★★★



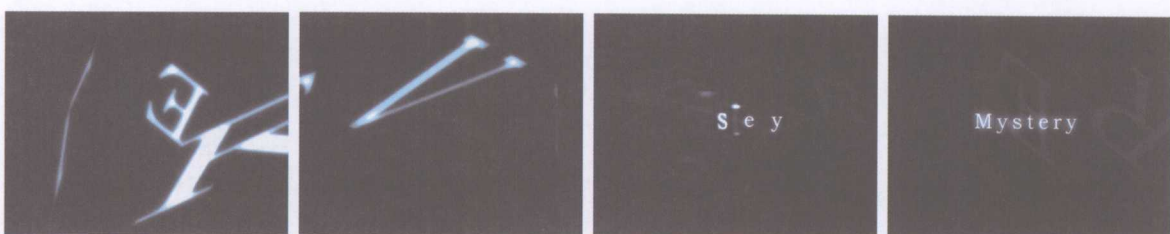
↓ 3.3 文字扫光效果58 ● 学习难度: ★★★★★



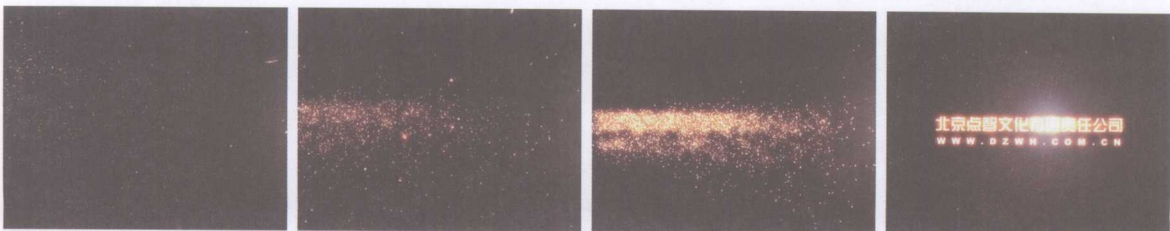
↓ 3.4 手写字效果66 ● 学习难度: ★★★★★



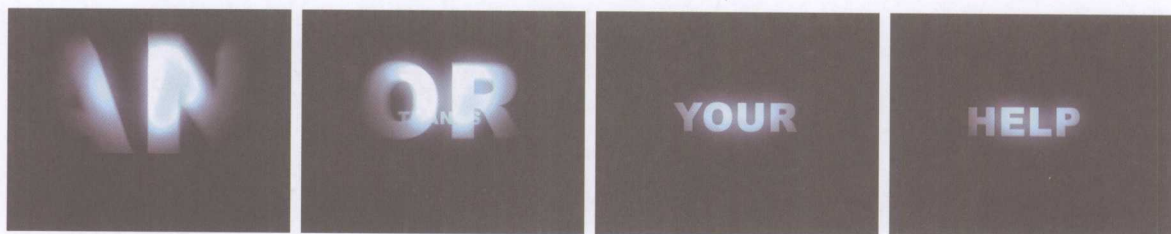
↓ 3.5 随机跳动的文字72 ● 学习难度: ★★★★★



↓ 3.6 破碎文字效果79 ● 学习难度: ★★★★★



▼ 3.7 晃动的文字85 | ● 学习难度: ★★★★★

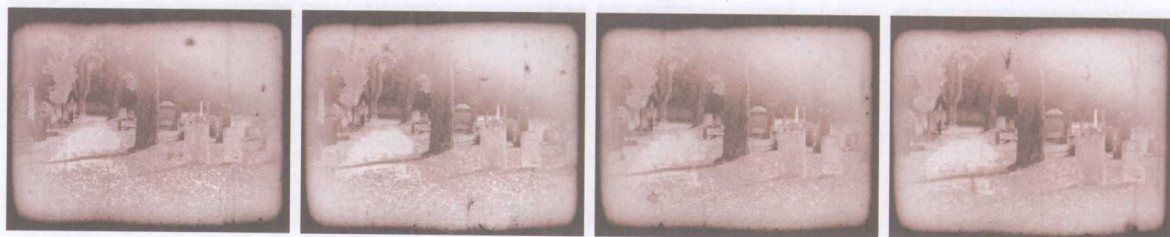


▼ 3.8 火焰燃烧字91 | ● 学习难度: ★★★★★

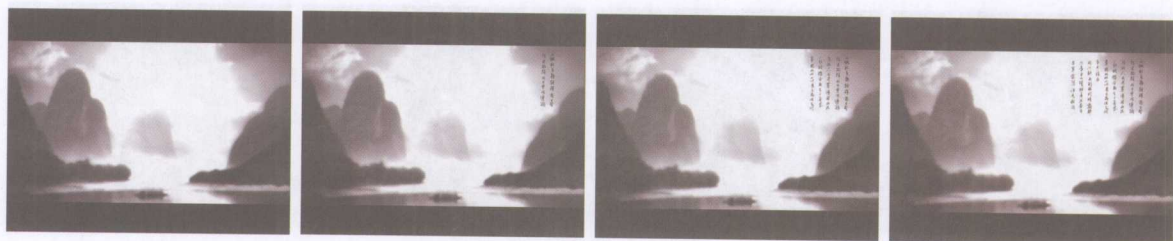


第4章 高级视频特效 95

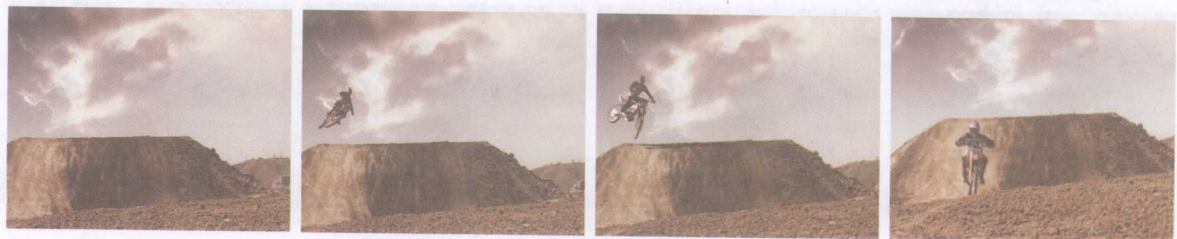
▼ 4.1 老电影效果96 | ● 学习难度: ★★★★★



▼ 4.2 水墨效果100 | ● 学习难度: ★★★★★



▼ 4.3 替换背景天空107 | ● 学习难度: ★★★★★



↓ 4.4 稳定图像 112 | ● 学习难度: ★★★★★

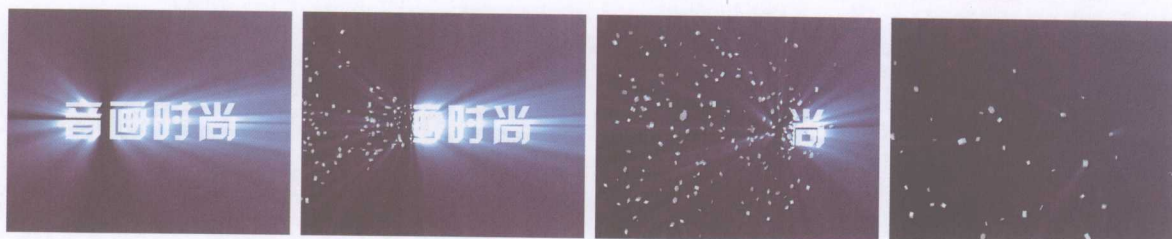


第5章 粒子与破碎 117

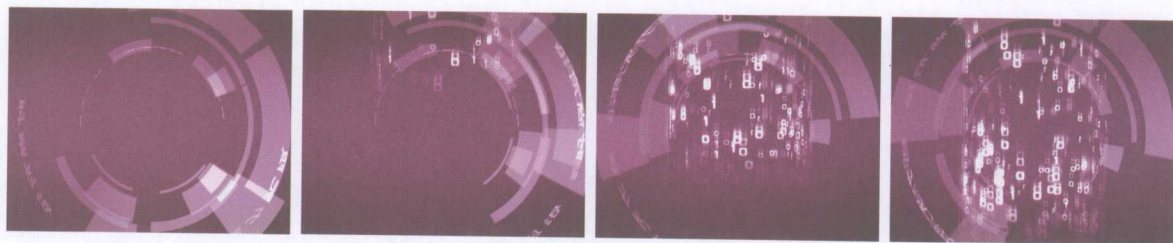
↓ 5.1 粒子汇集 118 | ● 学习难度: ★★★★★



↓ 5.2 爆炸文字效果 126 | ● 学习难度: ★★★★★



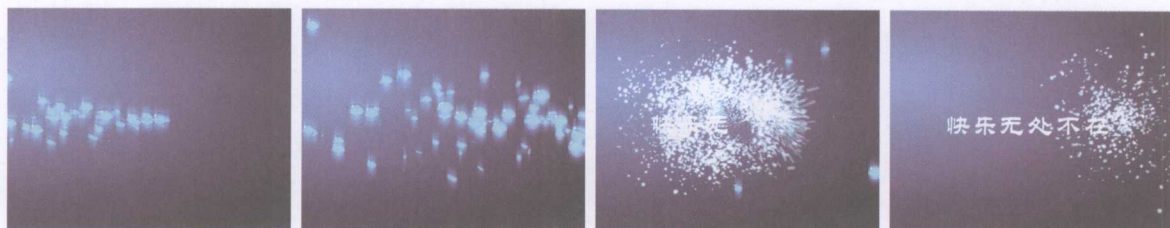
↓ 5.3 数码时代 133 | ● 学习难度: ★★★★★



↓ 5.4 虚幻空间 141 | ● 学习难度: ★★★★★

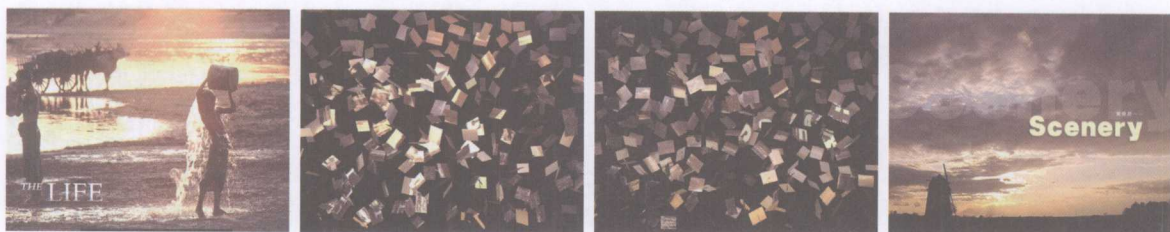


↓ 5.5 粒子飞溅148 | ● 学习难度: ★★★★★



第6章 丰富的转场过渡动画..... 157

↓ 6.1 卡片翻转过渡158 | ● 学习难度: ★★★★★



↓ 6.2 彩色块转场效果161 | ● 学习难度: ★★★★★



↓ 6.3 线条转场164 | ● 学习难度: ★★★★★

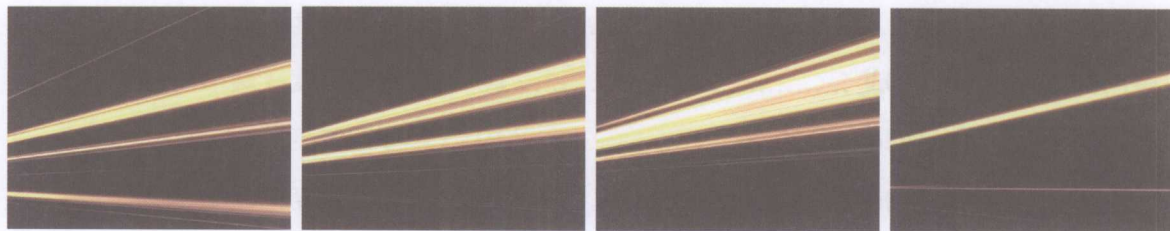


↓ 6.4 多种转场效果168 | ● 学习难度: ★★★★★



第7章 三维空间动画编辑..... 173

7.1 穿梭的光 174 | ● 学习难度: ★★★★★



7.2 电视分屏效果 177 | ● 学习难度: ★★★★★



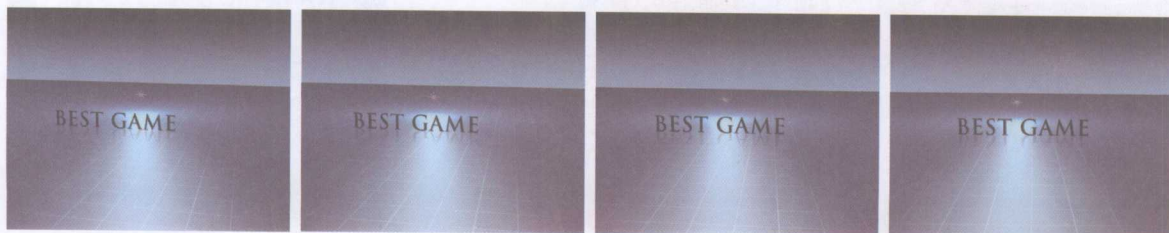
7.3 三维线条 184 | ● 学习难度: ★★★★★



7.4 照片浸水效果 190 | ● 学习难度: ★★★★★



7.5 三维空间文字 194 | ● 学习难度: ★★★★★



第8章 美丽童星秀..... 203

▼8.1 制作花朵盛开效果204

●学习难度: ★★★★★

▼8.2 制作云朵214

●学习难度: ★★★★★

▼8.3 镜头1的合成216

●学习难度: ★★★★★

▼8.4 镜头2的合成229

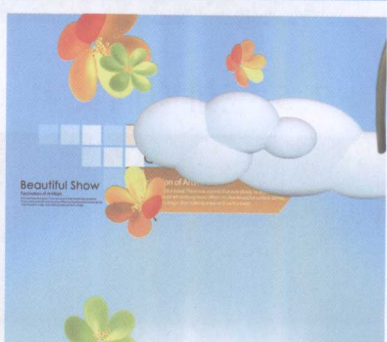
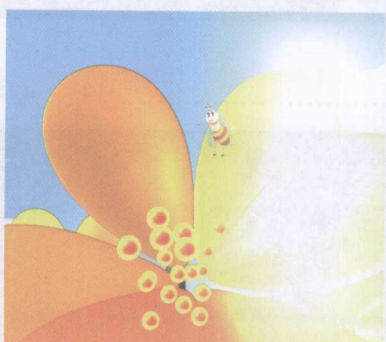
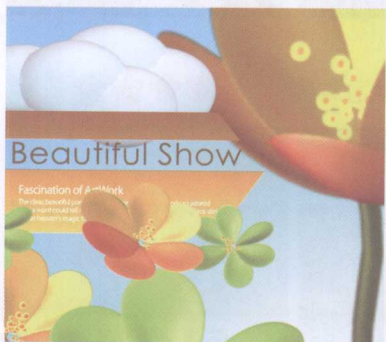
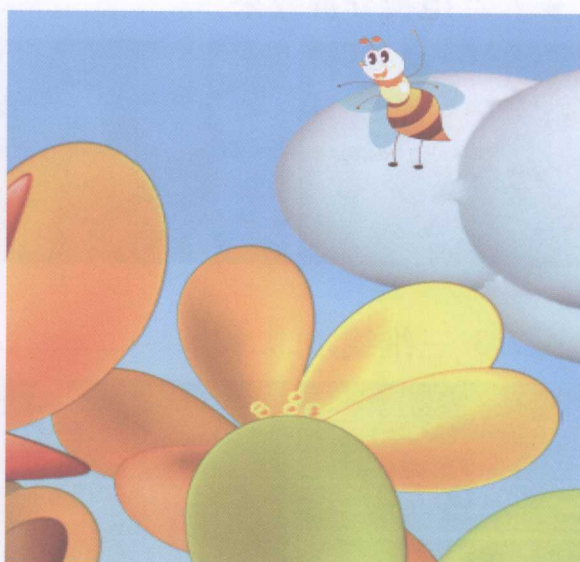
●学习难度: ★★★★★

▼8.5 镜头3的合成239

●学习难度: ★★★★★

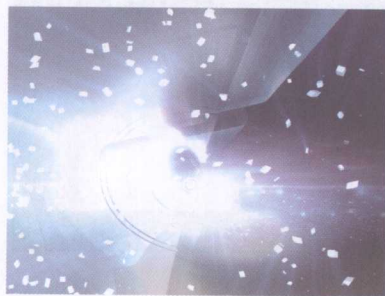
▼8.6 制作定版文字动画246

●学习难度: ★★★★★



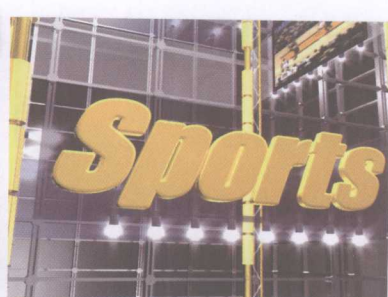
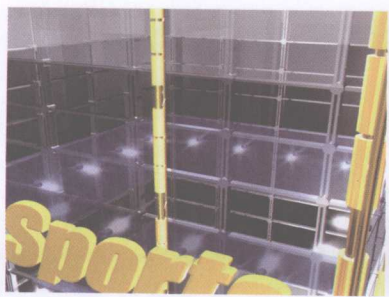
第9章 音画时尚..... 249

- | | | |
|--------------------|-----|---------------|
| ▼9.1 建模 | 250 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼9.2 制作材质 | 256 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼9.3 镜头1的合成 | 263 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼9.4 镜头2的合成 | 275 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼9.5 镜头3的合成 | 281 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼9.6 定版镜头的合成 | 285 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼9.7 制作最终合成 | 286 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼9.8 改变动画的速度 | 287 | ● 学习难度: ★★★★★ |



第10章 体育频道片头..... 291

- | | | |
|----------------------|-----|---------------|
| ▼10.1 场景1建模 | 292 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼10.2 场景1灯光和材质 | 299 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼10.3 场景2材质 | 302 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼10.4 场景1合成 | 306 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼10.5 镜头2合成 | 315 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼10.6 定版文字扫光效果 | 320 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼10.7 最终合成 | 322 | ● 学习难度: ★★★★★ |



第11章 电影报道..... 327

- | | | |
|------------------------|-----|---------------|
| ▼11.1 金属球的材质 | 328 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼11.2 创建文字物体及其材质 | 331 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼11.3 镜头1的合成 | 338 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼11.4 镜头2的合成 | 349 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼11.5 镜头3的合成 | 355 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼11.6 镜头4的合成 | 359 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼11.7 制作最终合成 | 364 | ● 学习难度: ★★★★★ |



第12章 法制时空..... 367

- | | | |
|--------------------|-----|---------------|
| ▼12.1 制作金属模型 | 368 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼12.2 制作灯塔 | 372 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼12.3 镜头1的合成 | 376 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼12.4 镜头2的合成 | 386 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼12.5 镜头3的合成 | 392 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼12.6 制作定版动画 | 396 | ● 学习难度: ★★★★★ |
| ▼12.7 制作最终合成 | 399 | ● 学习难度: ★★★★★ |





Chapter

01

电视频道包装理论

经过多年以来对现代电视

多维功能的深度开发

频道的专业化已得到了纵深推进

专业化频道或专业化频道的雏形已大量涌现

形成了影视、新闻、科教、法制、娱乐、体育等

方面多维专业频道的发展格局

Preface

01

1.1 电视频道包装的基础知识

1.1.1 电视频道包装概念

电视频道包装是指频道主管部门根据电视媒体发展规律、观众收视需求、节目具体内容和频道特点,采用新颖的节目形式,对频道进行整体介绍和宣传,并对节目内容进行精心编排和美化。频道包装由以下几部分组成:频道标识、频道形像片、频道宣传片、频道广告语以及频道个性化的音乐、片花、字幕、色彩和衬底等识别元素。

电视频道包装就是电视频道的品牌标志,这种标志就像企业识别系统CIS一样,是经过设计制作而建立的一种完善的频道形像,是对理念、行为、视觉等频道的外在形式要素的规范和强化。频道是为提高自身社会声誉、扩大社会影响、吸引更多受众而采取的一种整体渲染手段。

1.1.2 电视频道在播包装

电视频道在播包装是指非节目、非广告的那部分电视播出片的设计与应用,它是一种利用电视自有媒体进行的最为直接的营销行为,也是电视频道使用最多的营销手段。

1. 电视频道ID

电视频道ID,意为电视频道的身份证明,它是建立电视频道品牌识别的常用包装作品。电视频道ID是时长最短、暴露频率最高的频道包装品,使频道在短期内建立起有效的品牌识别,如图1.1所示。

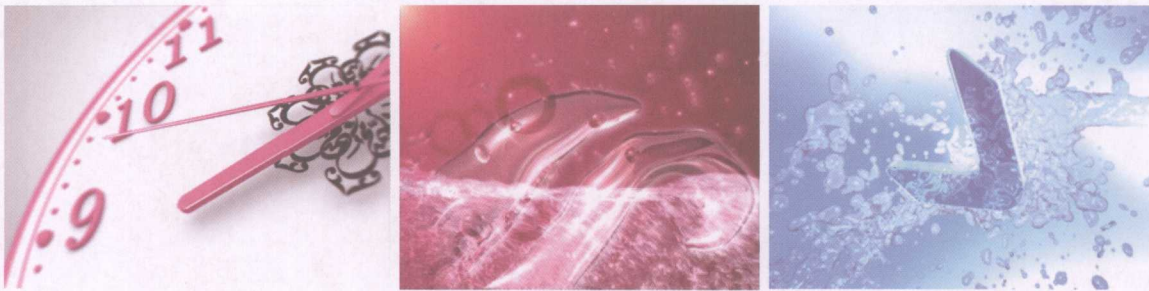


图 1.1

2. 频道开始曲

频道开始曲相当于频道片头,它是在频道每天开播时首播的频道包装作品,一天只播出一一次,如图1.2所示。