

大洋非线性编辑系列丛书

PRACTICAL COURSE

DAYANG NLE

大洋非线性编辑 实用教程 · 高级篇

刘杰锋 / 赵 宇 / 王 博 著
王 涛 / 王 圆 / 张 俊

中国传媒大学 出版社



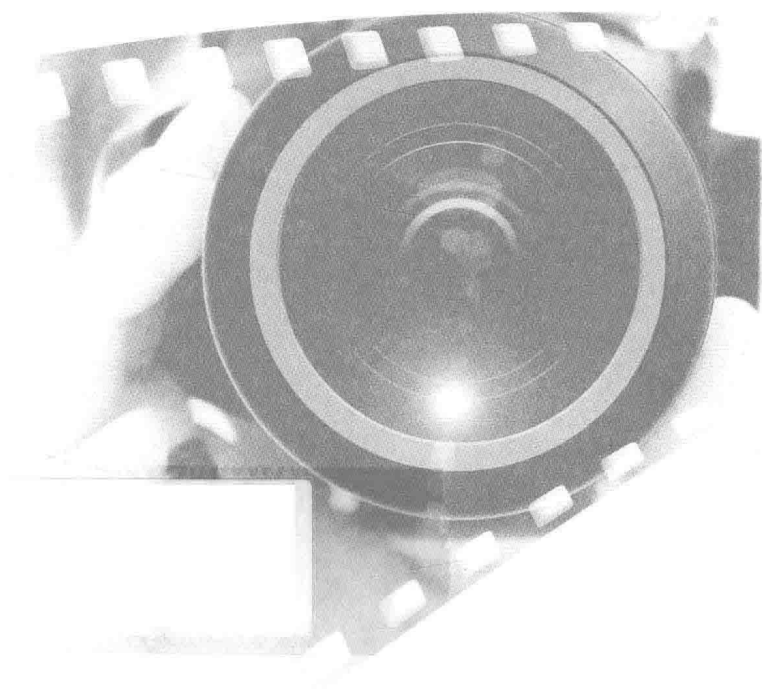
大洋非线性编辑系列丛书

PRACTICAL COURSE

DAYANG NLE

大洋非线性编辑 实用教程 · 高级篇

刘杰锋 / 赵 宇 / 王 博 著
王 涛 / 王 圆 / 张 俊



中国传媒大学 出版社
· 北京 ·

图书在版编目(CIP)数据

大洋非线性编辑实用教程·高级篇/刘杰锋等著. —北京:中国传媒大学出版社, 2016. 10

(大洋非线性编辑系列丛书)

ISBN 978-7-5657-1780-2

I. ①大… II. ①刘… III. ①非线性编辑系统—高等学校—教材
IV. ①TN948. 13

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 199384 号

大洋非线性编辑实用教程·高级篇

DAYANG FEIXIANXING BIANJI SHIYONG JIAOCHENG · GAOJIPIAN

著 者 刘杰锋 赵 宇 王 博
王 涛 王 圆 张 俊

策划编辑 王雁来

责任编辑 张 旭

责任印制 阳金洲

封面制作 拓美设计

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024

电 话 86-10-65450528 65450532 传真:65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京中科印刷有限公司

成品尺寸 185mm×260mm

开 本 787mm×1092mm 1/16

印 张 全彩 23.5

字 数 496 千字

版 次 2016 年 10 月第 1 版 2016 年 10 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-1780-2/TN · 1780 定 价 138.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

大洋配套教学素材使用办法

本书提供配套教学素材，内容包括书中所有教学源文件、最终效果文件。大家可以通过下载教学资源，结合书本的形式学习本书内容。

本书教学素材分四个文件夹，内容说明如下所述。

内容一：包装合成源文件

3dspace文件夹，下载后请拷贝到E盘根目录下。该文件夹按书中章节划分，包含水晶合成教学的3dfiles（三维文件）、images（图片）、project（工程）相关源文件。



内容二：教学故事板源文件

Sequence文件夹，该文件夹按照书中章节划分，提供了本书所有教学故事板源文件，在非编资源管理器中导入故事板即可。



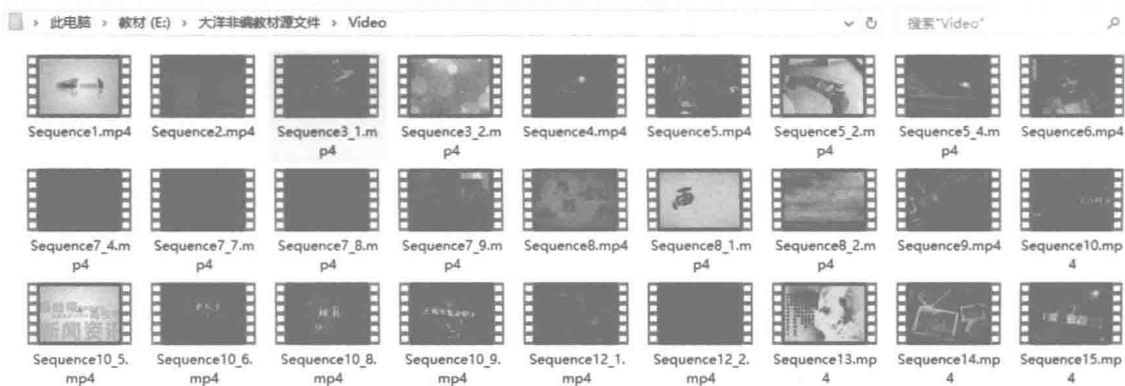
内容三：素材源文件

Source文件夹，该文件夹提供了本书所包含的图片及贴图文件。



内容四：视频文件

Video文件夹，该文件夹包含各章节的最终视频效果。



提示：

1. 读者可以到中国传媒大学实践实验教学中心网站 (<http://medialab.cuc.edu.cn>) 或特效中国网站 (www.hivfx.com) 下载配套教学素材及模板；为了方便广大大洋后期制作者们交流与沟通，还可以加入大洋后期制作QQ群 (333549923)，相互交流和学习。

2. 本书所有的源文件和素材文件，仅限于教学学习使用，不得用于商业及其他赢利用途，违者必究！



关注“中科大洋后期制作”公众微信
定期提供大洋后期资讯及使用技巧

目 录

第 1 编 进阶篇

第1章 高级特技	1
1.1 立方体	1
1.2 粒子	19
1.3 光影魔术	38
1.4 跟踪	59
1.5 色键抠像	92
1.6 一级校色	105
1.7 二级校色	136
1.8 画笔工具	170
第2章 FBX烘焙三维模型	199
2.1 三维模型制作及应用	200
2.2 三维场景转场制作及应用	212
第3章 大洋水晶三维包装合成系统	229
3.1 层级式与节点式比较	229
3.2 应用方式	231
3.3 功能介绍	236
3.4 高级操作技巧	275
第4章 自定义特技模板技巧	289
4.1 特技模板制作	289
4.2 特技模板导出	294
4.3 特技模板导入	295

第2编 实践篇

第1章 倒计时制作实例	297
1.1 创建元素	297
1.2 特技制作	304
第2章 水墨画制作实例	311
2.1 水墨效果处理	312
2.2 背景添加	316
2.3 字幕添加	318
第3章 老照片包装教程	320
3.1 思考	321
3.2 构思	321
3.3 素材准备	323
3.4 进入合成编辑	323
3.5 特技添加	342
第4章 节目快速包装应用教程	344
4.1 构思	345
4.2 素材准备	347
4.3 合成编辑	350
4.4 特技添加	365

第1编 进阶篇

在《大洋非线性编辑实用教程·基础篇》中我们已经介绍了D³-Edit3.0的基本操作方法,通过以上学习大家已经掌握了大洋非编流程化工作,也能独立完成自己的一部影片。本书除了对D³-Edit3.0一些高级特技进行讲解和实例介绍外,还将会介绍校色以及节目制作中的运用技巧。本书的学习,对提升D³-Edit3.0特技运用有一定帮助。

第1章 高级特技

1.1 立方体

课程文件: Sequence/Sequence1/

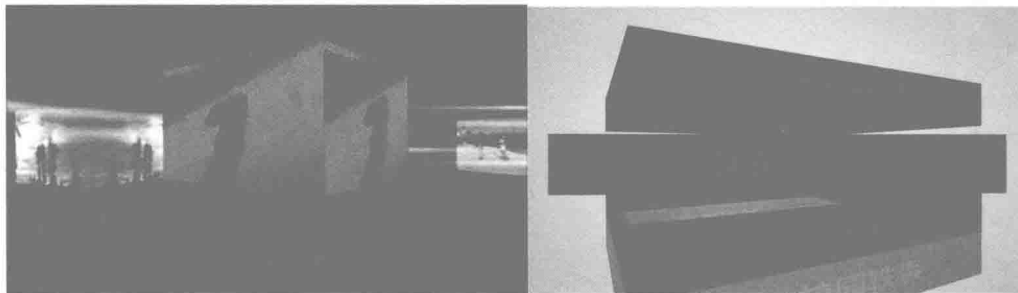
课程目标: 立方体特技参数调整

立方体特技基本制作

运用字幕来实现立方体效果

动画特技设置

立方体特技,是大洋非编独有的特技之一,运用立方体六个面设置能实现基本立方体效果,甚至还能实现前后两个镜头的转场效果。除此之外,该特技还能实现很多让人意想不到的效果,比如宽广的时空隧道、错综复杂的文字空间。如果配合大洋非编其他特技效果使用,又会呈现不一样的效果。如图所示:



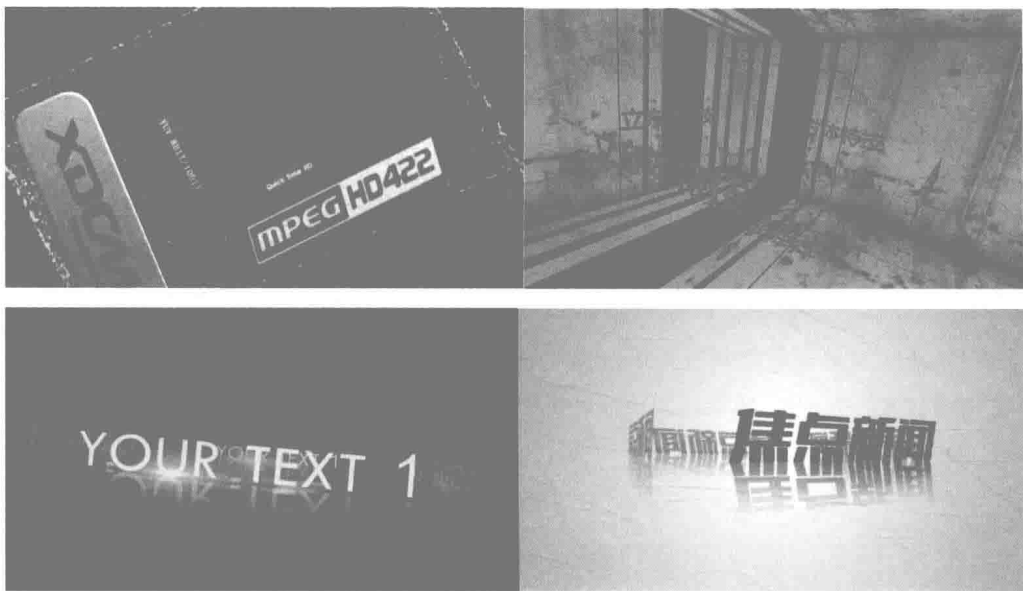


图1-1 立方体效果

下面我们将带领大家由浅入深地学习大洋非编立方体特技制作。

1.1.1 功能介绍

首选从功能介绍开始,先了解一下立方体的基本功能。立方体特技包含【基本】【调节】以及【3D】三个页签。要实现立方体效果,需要对这三个页签进行综合设置。

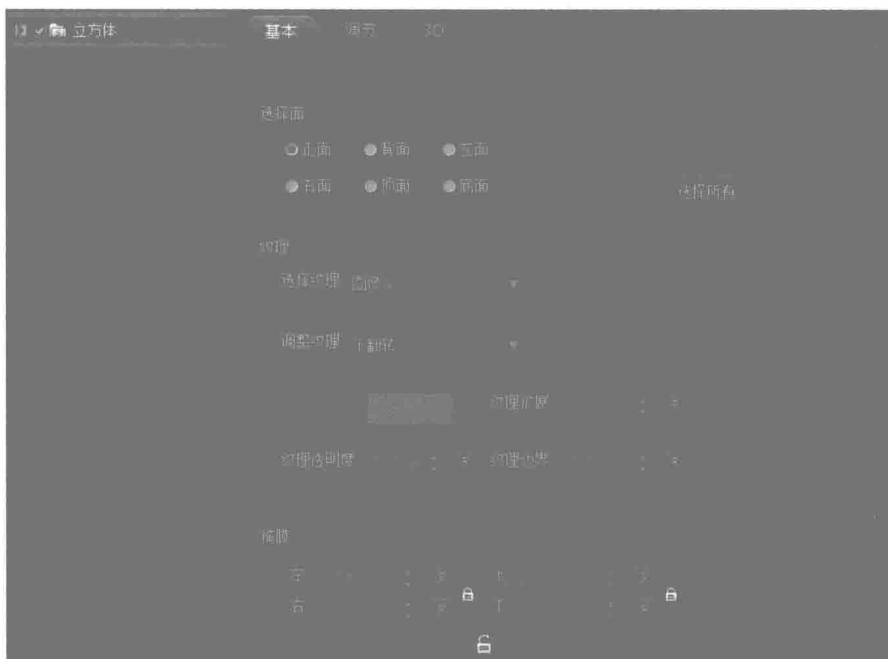


图1-2 立方体特技界面

1. 基本页签

基本页签包含“选择面”“纹理”“掩膜”三个选项组，它是实现立方体效果的基本设置，也是实现立方体及其他特殊效果的主要设置之一。首先要注意的是，立方体特技只能应用于当前素材或者过渡特技的两段素材中。

选择面：立方体由六个面组成，因此使用者可以对六个独立的面进行选择和控制。可以理解成运用当前轨道上的素材对立方体的六个面进行贴图，也可以设置好一面贴图，点击【选择所有】按钮，通过一键方式实现所有面的统一贴图。如图所示：



图1-3

纹理：该选项主要用于对立方体贴图纹理进行调整和控制。“选择纹理”下拉菜单包含【颜色选项】【图像A】和【图像B】，选择【颜色选项】，可以设置当前选择面的颜色和透明度；选择【图像A】或【图像B】，则代表用故事板上当前镜头作为纹理贴图；如在进行镜头纹理贴图时，发现镜头颠倒或反向，或者想人为地调整一下纹理的方向，“调整纹理”此时即可派上用场，它能够帮助使用者进行纹理的水平调整、垂直调整以及对角调整；“纹理扩展”是设置纹理的排列数量，“纹理边界”是设置纹理的范围大小。如图所示：



图1-4

掩膜：进行立方体纹理贴图时，我们难免会遇到镜头边缘有黑边的情况，专业术语叫镜头画面边缘溢出，利用掩膜功能可以方便快捷地将黑边去掉。如图所示：

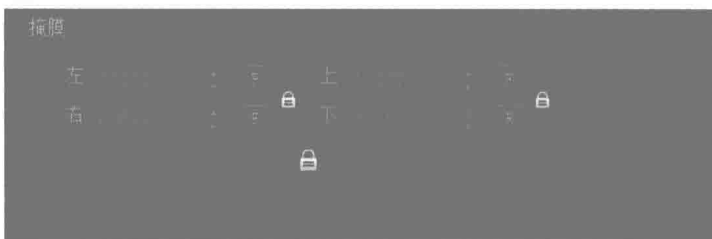


图1-5

2. 调节页签

调节页签中包含“厚度”“组合模式”“倒角设置”“顶点设置”四个选项组，是我们实现立方体及其他特殊效果的主要设置之一，如图所示：

厚度：用于设置立方体的厚度。

组合模式：系统自带三类叠加模式，即标准、相乘、增加。

倒角设置：设置面与面之间倒角宽度，可设置整个倒角透明度、倒角边颜色和透明度。

顶点设置：立方体倒角宽度设置后，用于设置倒角顶点颜色。



图1-6

3. 3D 页签

3D页签包括立方体在空间中的一些三维常规调节参数，如公转点、位置、缩放、角度、顶点位置等，与3D DVE的功能相同，此处不再赘述，请参考《大洋非线性编辑实用教程·基础篇》中第2编·基础操作部分第4章视频特技的三维DVE，如图所示：

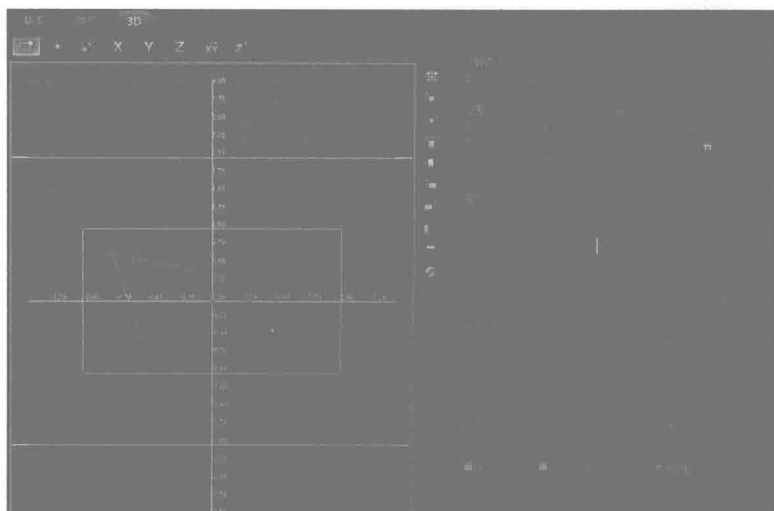


图1-7

1.1.2 实例一：焦点新闻

对立方体功能点进行了解和学习后，接下来我们运用立方体特技实现一个简单的包装效果，打开“Video/Sequence1.mp4”浏览立方体效果，如图所示：

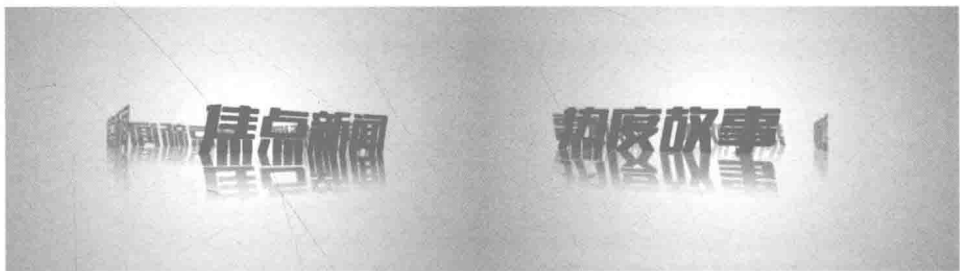


图1-8 最终输出效果

1. 导入故事板

在大洋资源管理器空白处，点击鼠标右键【导入故事板】，导入本书提供的配套教学素材 Sequence/Sequence1/”文件夹下的故事板，如图所示：

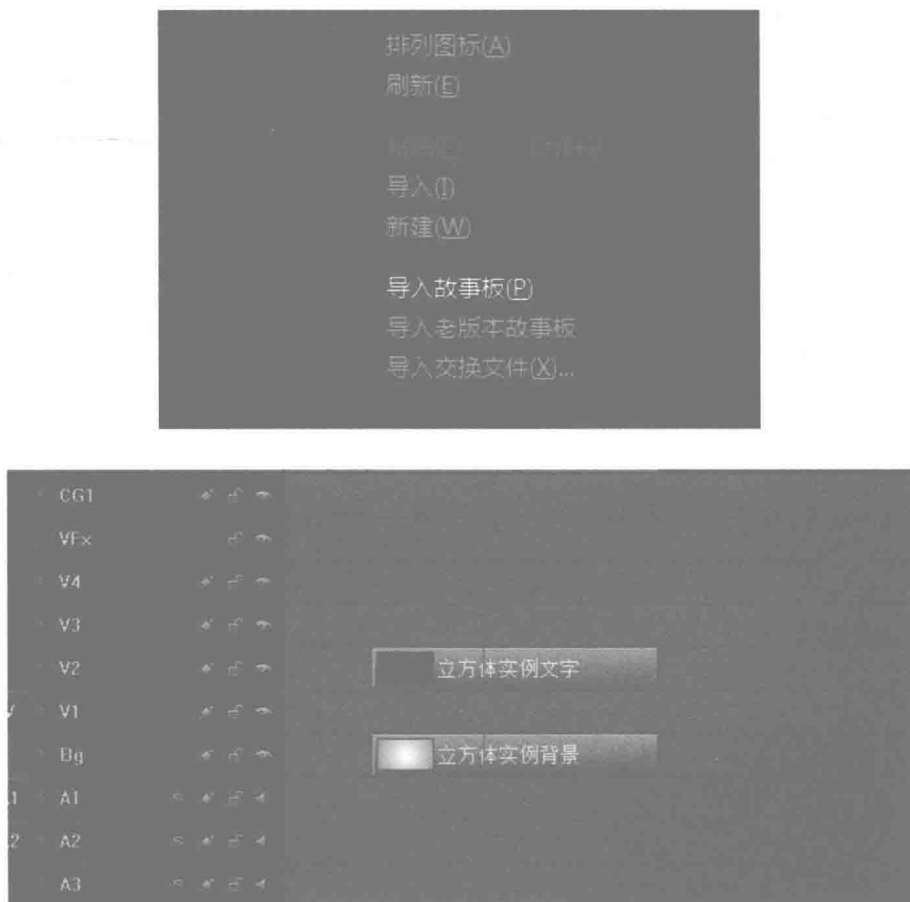


图1-9

导入成功后,故事板出现两组素材,第一组为最终效果,第二组为未处理的素材:Bg轨道上的是灰色背景素材,V2轨道上的是字幕素材;而字幕素材通过按键盘的【T】键展开后,我们会发现两段文字之间添加了淡入淡出的过渡特技,目的是为了在立方体特技快速旋转的情况下,运用障眼法实现文字的快速过渡。如图所示:

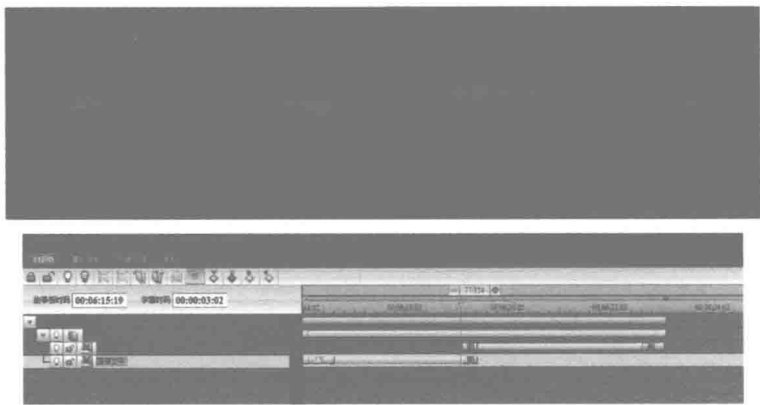


图1-10

2. 添加及调整特技

(1) 选中V2轨道上的镜头,按键盘回车键或故事板工具栏上的特技编辑按钮,进入特技编辑界面,在左边特技列表中选择【褶曲】/【立方体】特技,如图所示:



图1-11

(2) 切换到【调节】页签,设置“厚度”为2,一个平面的镜头被拉伸成了立方体,如图所示:



图1-12

(3) 确保时间线在首帧位置, 切换到【3D】页签, 设置XY“缩放”为0.3, Z“缩放”为0.7, 如图所示:



图1-13

3. 细节调整

(1) 需要将上下两个面去掉, 切换到【基本】页签, 选择“顶面”, 将纹理选项组中“纹理透明度”设置为0, 以同样的方式将底面也设置成0, 如图所示:



图1-14

(2) 为了在立方体空间中突出文字的主次关系, 需要保留正面、背面为主体, 将其他的几个面设置为半透明, 选择“左面”, 将纹理选项组中的“纹理透明度”设置为50, 并以同样的方式将“右面”也设置成50。如图所示:

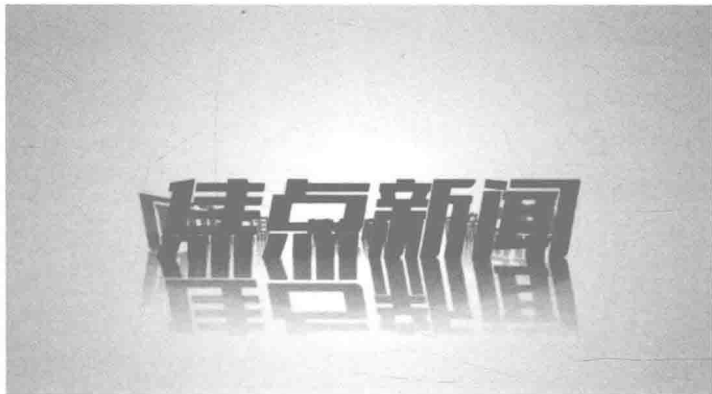


图1-15

(3) 需要实现立方体旋转动画效果, 切换到【3D】页签设置Y轴角度参数即可, 要注意的是, 两段文字的字幕本身有转场效果, 因此在旋转过程中可通过障眼法快速实现文字替换。

为确保时间线在首帧位置, 系统默认添加了关键帧; 将时间线移动到第1秒位置, 设置Y角度为340, 实现快速旋转动画; 将时间线移动到第3秒位置, 设置Y角度为1圈10, 在此期间缓慢旋转动画; 将时间线移动到第4秒位置, 设置Y角度为1圈344, 实现快速旋转动画, 两段文字在立方体快速旋转过程中实现了过渡; 将时间线移动到第7秒位置, 设置Y角度为2圈18, 在此期间实现缓慢旋转动画, 如图所示:

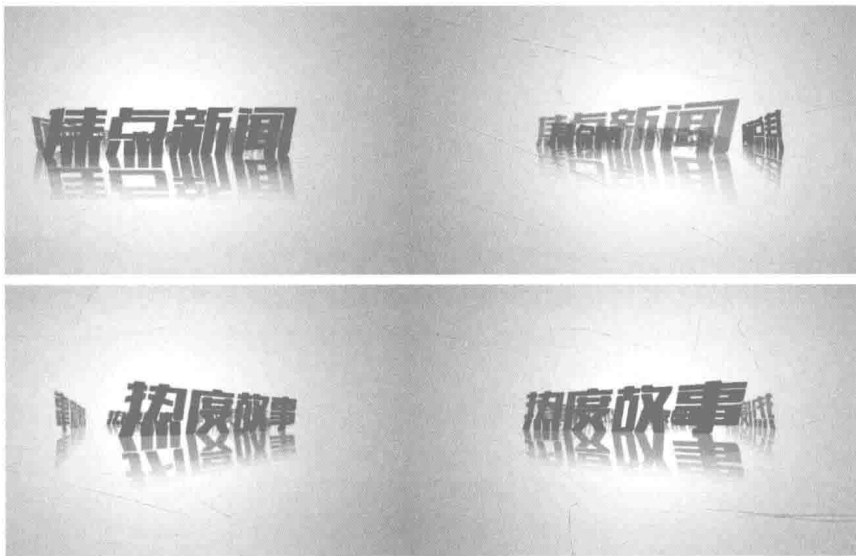


图1-16 最终输出效果

1.1.3 实例二: 时空隧道

以上实例比较简单易懂, 而下面这个实例将运用大洋非编创建的字幕, 通过立方体功能的调整营造一个三维空间旋转穿越效果, 打开“Video/Sequence 2.mp4”浏览立方体效果, 如图所示:

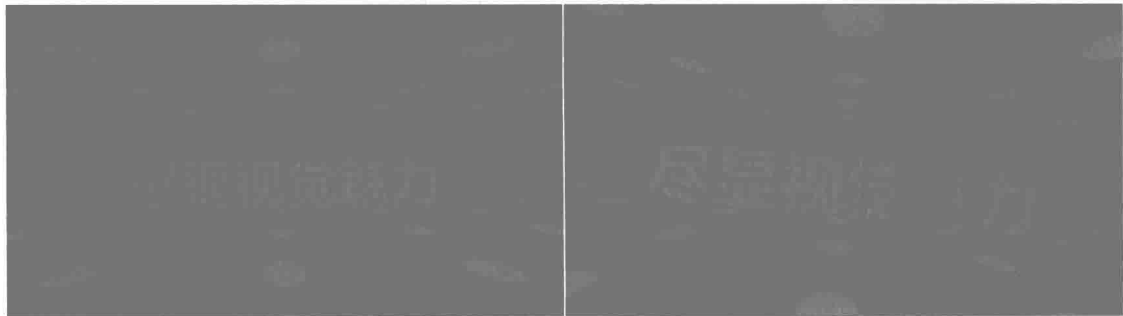


图1-17 最终输出效果

1. 导入故事板

在大洋资源管理器空白处, 点击鼠标右键【导入故事板】, 导入“Sequence/Sequence2/”文件夹下的故事板, 字幕文件时长为12秒; 导入成功后, 故事板上有一条字幕素材, 选择这段字幕

素材,通过按键盘的【T】键展开后,会发现字幕素材非常简单,就是一个圆形元素,如图所示:

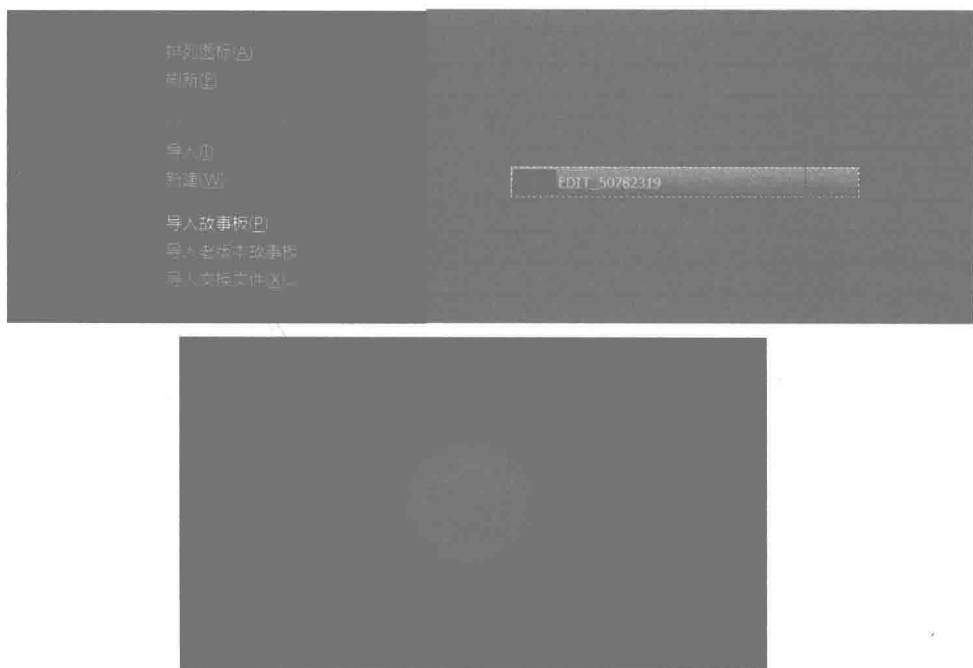


图1-18

2. 添加及调整特技

(1) 关闭字幕软件,选中时间线上的字幕素材,按键盘回车键或故事板工具栏上的特技编辑按钮,进入特技编辑界面,在左边特技列表里选择【褶曲】/【立方体】特技,如图所示:

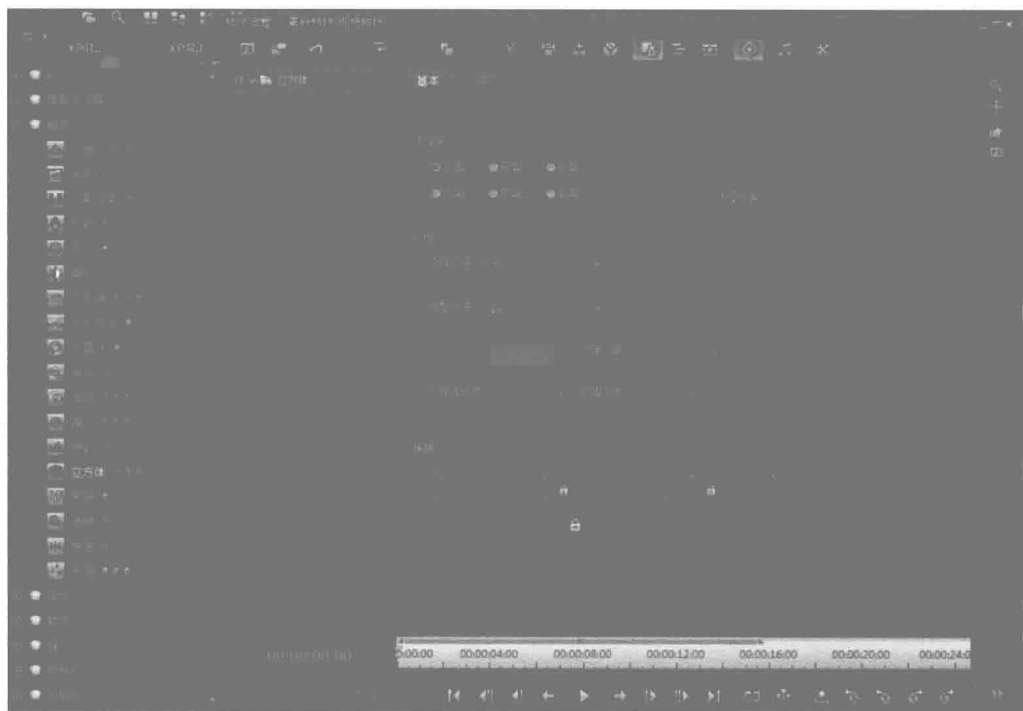


图1-19

(2) 切换到【调节】页签, 设置“厚度”为10, “叠加模式”为增加, 如图所示:

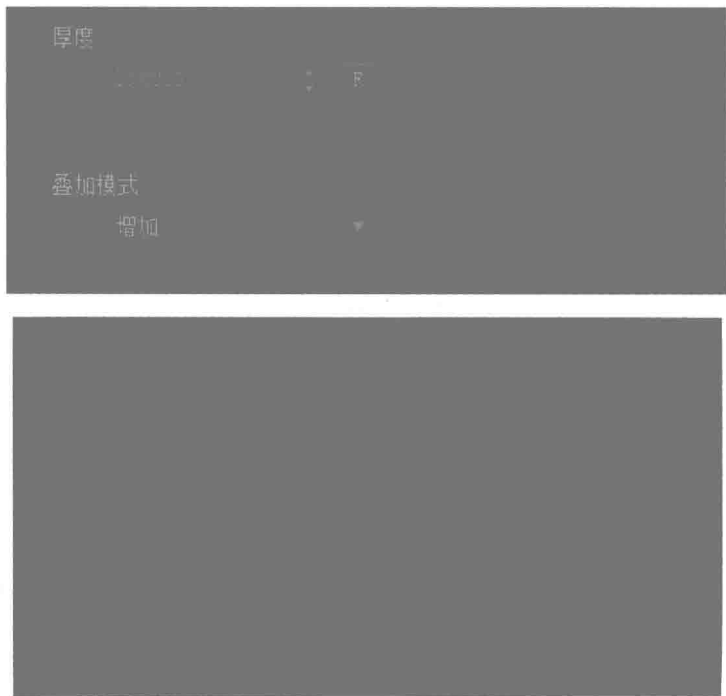


图1-20

(3) 时间线回到起始点位置, 在【基本】页签中“选择面”选项默认是正面, 设置“纹理透明度”为0; 背面、左面、右面“纹理透明度”也设置为0; 只保留顶面和底面, 默认透明度为100。如图所示:



图1-21