



工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材·计算机专业

影视后期特效合成

——After Effects CS4中文版

丛书编委会 主编



附赠光盘

清华大学出版社

TP201.41



工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材·计算机专业

影视后期特效合成

——After Effects CS4中文版

丛书编委会 主编

清华版
中职教材

常州大学图书馆
藏书章

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书根据教育部教学大纲,按照“工作过程导向”的教学模式编写。为便于教师排课、备课、授课以及学生预习、上机练习、复习,本书将教学内容分解到每一课时,通过“课堂讲解”、“课堂练习”、“本课小结”、“课后思考”、“课外阅读”五个环节实施教学。

全书共分8章30课,并配有教学光盘。从实用的角度出发,通过实例循序渐进地讲解了 After Effects CS4 的常用功能,并对初学者在使用软件进行影视后期合成时经常会遇到的问题进行实例剖析和讲解,以免初学者在起步的过程中走弯路。

本书可作为中等职业学校影视后期合成或影视动漫专业的教材,也可作为各类技能型紧缺人才培训班的教材。读者可在清华大学出版社网站下载本书的教学课件。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

影视后期特效合成——After Effects CS4 中文版 / 《工作过程导向新理念丛书》编委会主编。

—北京:清华大学出版社,2010.1

工作过程导向新理念丛书

中等职业学校教材.计算机专业

ISBN 987-7-302-21201-0

I. 影… II. 工… III. 图形软件, After Effects CS4—专业学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 173737 号

责任编辑:张 伟

责任校对:袁 芳

责任印制:王秀菊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京密云胶印厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260

印 张:20.75

字 数:499 千字

(附光盘1张)

版 次:2010年1月第1版

印 次:2010年1月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:29.80 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。
联系电话:010-62770177 转 3103 产品编号:035254-01

学科体系的解构与行动体系的重构

——《工作过程导向新理念丛书》代序

职业教育作为一种教育类型,其课程也必须有自己的类型特征。从教育学的观点来看,当且仅当课程内容的选择以及所选内容的序化都符合职业教育的特色和要求之时,职业教育的课程改革才能成功。这里,改革的成功与否有两个决定性的因素:一个是课程内容的选择,一个是课程内容的序化。这也是职业教育教材编写的基础。

首先,课程内容的选择涉及的是课程内容选择的标准问题。

个体所具有的智力类型大致分为两大类:一是抽象思维,一是形象思维。职业教育的教育对象,依据多元智能理论分析,其逻辑数理方面的能力相对较差,而空间视觉、身体动觉以及音乐节奏等方面的能力则较强。故职业教育的教育对象是具有形象思维特点的个体。

一般来说,课程内容涉及两大类知识:一类是涉及事实、概念以及规律、原理方面的“陈述性知识”,一类是涉及经验以及策略方面的“过程性知识”。“事实与概念”解答的是“是什么”的问题,“规律与原理”回答的是“为什么”的问题;而“经验”指的是“怎么做”的问题,“策略”强调的则是“怎样做更好”的问题。

由专业学科构成的以结构逻辑为中心的学科体系,侧重于传授实际存在的显性知识即理论性知识,主要解决“是什么”(事实、概念等)和“为什么”(规律、原理等)的问题,这是培养科学型人才的一条主要途径。

由实践情境构成的以过程逻辑为中心的行动体系,强调的是获取自我建构的隐性知识即过程性知识,主要解决“怎么做”(经验)和“怎样做更好”(策略)的问题,这是培养职业型人才的一条主要途径。

因此,职业教育课程内容选择的标准应该以职业实际应用的经验和策略的习得为主,以适度够用的概念和原理的理解为辅,即以过程性知识为主、陈述性知识为辅。

其次,课程内容的序化涉及的是课程内容序化的标准问题。

知识只有在序化的情况下才能被传递,而序化意味着确立知识内容的框架和顺序。职业教育课程所选取的内容,由于既涉及过程性知识,又涉及陈述性知识,因此,寻求这两类知识的有机融合,就需要一个恰当的参照系,以便能以此为基础对知识实施“序化”。

按照学科体系对知识内容序化,课程内容的编排呈现出一种“平行结构”的形式。学科体系的课程结构常会导致陈述性知识与过程性知识的分割、理论知识与实践知识的分割,以及知识排序方式与知识习得方式的分割。这不仅与职业教育的培养目标相悖,而且与职业教育追求的整体性学习的教学目标相悖。

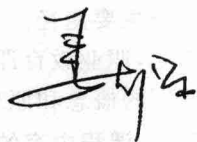
按照行动体系对知识内容序化,课程内容的编排则呈现一种“串行结构”的形式。在学习过程中,学生认知的心理顺序与专业所对应的典型职业工作顺序,或是对多个职业工作过程加以归纳整合后的职业工作顺序,即行动顺序,都是串行的。这样,针对行动顺序的每一个工作过程环节来传授相关的课程内容,实现实践技能与理论知识的整合,将收到事半功倍的效果。鉴于每一行动顺序都是一种自然形成的过程序列,而学生认知的心理顺序也是循序渐进自然形成的过程序列,这表明,认知的心理顺序与工作过程顺序在一定程度上是吻

合的。

需要特别强调的是,按照工作过程来序化知识,即以工作过程为参照系,将陈述性知识与过程性知识整合、理论知识与实践知识整合,其所呈现的知识从学科体系来看是离散的、跳跃的和连续的,但从工作过程来看,却是不离散的、非跳跃的和连续的了。因此,参照系在发挥着关键的作用。课程不再关注建筑在静态学科体系之上的显性理论知识的复制与再现,而更多的是着眼于蕴含在动态行动体系之中的隐性实践知识的生成与构建。这意味着,知识的总量未变,知识排序的方式发生变化,正是对这一全新的职业教育课程开发方案中所蕴含的革命性变化的本质概括。

由此,我们可以得出这样的结论:如果“工作过程导向的序化”获得成功,那么传统的学科课程序列就将“出局”,通过对其保持适当的“有距离观察”,就有可能解放与扩展传统的课程视野,寻求现代的知识关联与分离的路线,确立全新的内容定位与支点,从而凸现课程的职业教育特色。因此,“工作过程导向的序化”是一个与已知的序列范畴进行的对话,也是与课程开发者的立场和观点进行对话的创造性行动。这一行动并不是简单地排斥学科体系,而是通过“有距离观察”,在一个全新的架构中获得对职业教育课程论的元层次认知。所以,“工作过程导向的课程”的开发过程,实际上是一个伴随学科体系的解构而凸显行动体系的重构的过程。然而,学科体系的解构并不意味着学科体系的“肢解”,而是依据职业情境对知识实施行动性重构,进而实现新的体系——行动体系的构建过程。不破不立,学科体系解构之后,在工作过程基础上的系统化和结构化的产物——行动体系也就“立在其中”了。

非常高兴,作为中国“学科体系”最高殿堂的清华大学,开始关注占人类大多数的具有形象思维这一智力特点的人群成才的教育——职业教育。坚信清华大学出版社的睿智之举,将会在中国教育界掀起一股新风。我为母校感到自豪!



2006年8月8日

《工作过程导向新理念丛书》编委会名单

(按姓氏拼音排序)

安晓琳	白晓勇	曹利	成彦	董君	杜宇	冯雁
符水波	傅晓峰	国刚	贺洪鸣	贾清水	江椿接	姜全生
李晓斌	刘保顺	刘芳	刘艳	罗名兰	罗韬	聂建胤
秦剑锋	润涛	史玉香	宋静	宋俊辉	孙更新	孙浩
孙振业	田高阳	王成林	王春轶	王丹	王刚	沃旭波
毋建军	吴建家	吴科科	吴佩颖	谢宝荣	许茹林	薛荃
薛卫红	杨平	尹涛	张晓景	赵晓怡	钟华勇	左喜林

前 言

在计算机日益普及的现代社会中,“人人都是生活的导演,人人都可以成为影视编辑高手”的趋势也日益盛行。After Effects CS4 由于操作简便,非常容易上手,而成为拥有最多用户的专业影视后期特效处理软件。以前,影视制作使用的一直是价格昂贵的专业硬件和软件,非专业人士很难见到这些设备,更不用说熟练掌握这些工具来制作自己的作品了。随着科技的进步,数字技术全面进入影视制作过程,计算机逐步取代了许多原有的影视设备。随着 PC 性能的显著提高和价格的不断降低,影视制作从以前专业的硬件逐渐向 PC 平台上转移,专业软件也日益大众化。同时影视制作的应用也从专业影视制作扩大到游戏、多媒体、网络、家庭娱乐等更为广阔的领域。许多这些行业的从业人员与大量的影视爱好者,现在都可以利用自己的计算机来制作自己喜欢的影视节目。

本书的最大特色是“案例式教学,每个案例均可作为独立的项目来运作”。在每个案例的知识点前面,尽量先让读者动手操作,使得读者对该知识点有个理性的认识。然后在案例中展开详尽的解释,争取让读者尽快掌握该知识点。本书所有案例均有源文件以及素材插件等,而且每个案例均配有视频教学,解除了在学习过程中可能会遇到绊脚石的后顾之忧。

本书以“课”的形式展开,全书共 30 课。课前有情景式的“课堂讲解”,包含了任务背景、任务目标和任务分析。课后有“课堂练习”,可分为任务目标和任务要求。“课堂练习”之后是“练习评价”,还有本课小结。每课的后面还安排了“课后思考”。为了拓展知识,本书还准备了“课外阅读”。最后安排了“实战练习”,详细讲解了两个影视后期制作的全过程。

全书共分 8 章 30 课,并配有教学光盘。电子课件可在清华大学出版社网站下载。

第 1 章(第 1~4 课)对影视后期行业及市场应用进行介绍,在本章最后一课中,通过一个完整的实例来开始 After Effects CS4 的学习;

第 2 章(第 5~8 课)从影视理论着手,讲解 After Effects CS4 软件的基本功能及应用;

第 3 章(第 9~14 课)详细讲解 After Effects CS4 创建文字特效的方法;

第 4 章(第 15~18 课)通过案例练习,对 After Effects CS4 进行进阶学习;

第 5 章(第 19~23 课)通过对常用滤镜特效的介绍和案例练习,详细讲解 After Effects CS4 滤镜的高级编辑技巧;

第 6 章(第 24~27 课)详细讲解 After Effects CS4 软件常用功能工具的应用;

第 7 章(第 28 课)讲解如何将制作好的成品进行正确的渲染;

第 8 章(第 29~30 课)课业设计,通过两个完整的事例,讲解影视后期特效合成项目的完整运作过程。

由于编者水平有限,错误和表述不妥之处在所难免,敬请广大读者批评指正。

编 者

2009 年 9 月

目 录

第 1 章 影视后期特效合成概述	1
第 1 课 影视后期特效行业简介	1
1.1 国内外影视特效的发展	2
1.2 影视后期特效合成的市场应用	5
第 2 课 影视后期特效合成常用软件和素材收集	10
2.1 影视后期特效合成常用软件	10
2.2 影视资源素材收集	13
第 3 课 认识 After Effects CS4 软件	15
3.1 After Effects CS4 软件介绍	15
3.2 After Effects CS4 对计算机及系统配置的要求	19
3.3 熟悉 After Effects CS4 软件的界面	20
3.4 After Effects CS4 新增功能	22
第 4 课 制作一个影视特效——暴风雨中的自由女神	30
第 2 章 After Effects CS4 软件初探	45
第 5 课 镜头的运动方式	45
5.1 影视中镜头的运动方式	45
5.2 镜头的景别	51
5.3 镜头画面的方位角度	53
5.4 镜头运动的应用——《数码影像时代》广告	56
第 6 课 After Effects CS4 中 3D 效果的应用	65
6.1 在平面软件里实现三维效果	65
6.2 制作一个三维影视盒子特效——影视盒子	68
第 7 课 灯光与摄像机的应用	75
7.1 如何在 After Effects CS4 里应用灯光	75
7.2 如何在 After Effects CS4 里应用摄像机	77
7.3 一个时尚片头实例——时尚生活之走近大师	79
第 8 课 遮罩的应用	89
8.1 遮罩的概念及其创建方法	89
8.2 电影《疯狂的赛车》片头的蒙板特效制作	91
第 3 章 After Effects CS4 文字特效	99
第 9 课 如何在 After Effects CS4 里做文字特效	99

9.1 创建和编辑文字	99
9.2 应用文字滤镜特效	100
第10课 中国书法字特效	105
10.1 “矢量绘图”笔刷功能介绍及创建方法	105
10.2 中国书法字特效实例——“英雄”文字特效	107
第11课 波纹荡漾的文字特效	114
第12课 粒子聚集成字实例	118
第13课 3D文字飞入动画特效	121
第14课 文字光芒放射特效	127
第4章 After Effects CS4 进阶训练	135
第15课 After Effects CS4 图层混合模式的应用	135
15.1 “混合模式”在特效合成中的应用	135
15.2 After Effects CS4 混合模式片头实例——文化中国	138
第16课 After Effects CS4 与其他软件的结合	142
16.1 与 Illustrator 结合制作界面应用实例——酷炫片头	143
16.2 与 Flash 结合制作按钮特效应用实例——水波按钮	146
第17课 After Effects CS4 与 Maya 结合实例——熊熊烈火	153
第18课 After Effects CS4 的嵌套功能	160
18.1 After Effects CS4 的预合成功能	161
18.2 用嵌套制作电视栏目包装案例——时尚波纹动画特效	161
第5章 After Effects CS4 滤镜特效高级编辑技巧	167
第19课 常用滤镜特效简介	167
19.1 风格化	169
19.2 过渡	176
19.3 模糊与锐化	181
19.4 模拟仿真	187
19.5 生成	196
19.6 时间	210
19.7 噪波与颗粒	214
第20课 飞舞的流光特效制作	221
第21课 LOGO 成烟特效制作	228
第22课 三维空间光束特效制作	233
第23课 三维空间图像特效制作	240
第6章 After Effects CS4 常用功能工具应用	250
第24课 色彩校正在影视中的运用	250
24.1 “色彩校正”滤镜的运用方法	250
24.2 校色实例——春夏秋冬	262
第25课 抠像与影片合成	269

25.1 抠像滤镜在影视中的运用方法·····	270
25.2 抠像实例——电视广告·····	274
第26课 动态影像跟踪·····	279
26.1 跟踪在影像中的运用·····	280
26.2 跟踪实例——小红花·····	281
第27课 画面的稳定·····	285
27.1 画面稳定技术·····	286
27.2 画面稳定运用实例·····	286
第7章 渲染输出影像作品·····	292
第28课 将做好的作品渲染输出·····	292
28.1 如何渲染输出影像作品·····	292
28.2 影像音视频常用格式介绍·····	295
第8章 课业设计·····	302
第29课 电视栏目包装——国际时尚周·····	302
第30课 影视广告宣传设计——都市数码宽屏·····	311
参考文献·····	321

第 1 章

影视后期特效合成概述

知识要点

- 影视后期特效行业介绍
- 影视后期特效合成的市场应用
- 影视特效常用软件
- 计算机配置
- 影视资源素材的收集
- After Effects CS4 软件介绍
- 用 After Effects CS4 制作一个电影特效

第 1 课 影视后期特效行业简介

在我们的生活中,几乎每天都不可避免地要与影视特效面对面,你可能并没有注意到,但是它确实存在于我们生活中的方方面面。电影、电视、网络等媒体已经成为当前最大众化、最具影响力的多媒体形式,而且现在网络通信以及多媒体技术的发达也无时无刻不在影响着我们的生活。从国际大片所创造的幻想世界、电视新闻所关注的现实生活,到铺天盖地的电视广告;从《谁陷害了兔子罗杰》的真人与卡通的合成到《冰河世纪》的动画生命的创造;从《骇客帝国》的虚拟世界到《十面埋伏》的明枪暗箭……它们无不在深刻地影响着我们的现实生活。

过去,影视节目的制作只是专业人员的工作,似乎还笼罩着一层神秘的面纱。影视制作使用的一直是价格极端昂贵的专业硬件和软件,非专业人士很难见到这些设备,更不用说熟练掌握这些工具,来制作自己的作品了。随着科技的进步,数字技术全面进入影视制作过程,计算机逐步取代了许多原有的影视设备。随着 PC 性能的显著提高和价格的不断降低,影视制作从以前专业的硬件逐渐向 PC 平台上转移,专业软件也日益大众化。同时,影视制作的应用也从专业影视制作扩大到计算机游戏、多媒体、网络、家庭娱乐等更为广阔的领域。许多在这些行业的从业人员与大量的影视爱好者们,现在都可以利用自己的计算机来制作自己喜欢的影视节目。

课堂讲解

任务背景: 进入影视后期特效行业之前,首先要了解它,你希望用特效来表现什么呢?如果你真的很羡慕那些电影特效大师们,如果你真的很想有属于自己的电影特效作品,带着你的兴趣和激情出发吧。

任务目标: 了解影视特效行业及影视后期特效合成的市场应用。

任务分析: 如果你想知道以后该做什么、该怎么做,那么你必须在了了解它后再学习,这样才能有的放矢、事半功倍。

1.1 国内外影视特效的发展

由于影视节目本身的多样化,影视节目的制作过程是个相当复杂的过程。虽然不同影视节目的使用意图、配给的预算、投入的人力和物力都有很大的区别,但其制作过程却有很多共同之处。一般来说,影视节目的制作可以分为前期准备、实际拍摄和后期制作三个阶段。传统的后期制作阶段的主要工作就是剪辑及特效合成,即把拍摄阶段得到的散乱的素材剪辑成为完整的影片,并合成一些在实际拍摄过程中不能完成的特效。

1. 国外影视特效的发展

国外影视特效的发展历史可追溯到 20 世纪 70 年代,可以说这是一场科技的革命,因为它和计算机图形图像技术的诞生和发展完全同步。随着科学技术的发展,影视后期制作肯定将继续演绎它的光辉。到了 20 世纪 80 年代末,影视特效合成进入一个较为成熟的阶段,影视特效合成在影视创作以及数字多媒体创作中发挥了前所未有的积极作用。

1988 年 6 月,美国迪士尼公司发行的真人与卡通结合电影《谁陷害了兔子罗杰》获得第 61 届奥斯卡最佳视觉效果奖,如图 1-1 所示。

自此以后,每年的好莱坞大片均有我们期待的数字电影获奖,其制作的视觉特效及其带给人们的视觉想象的空间令人叹为观止。

1997 年,“20 世纪福克斯电影制片公司”发行的《泰坦尼克号》获得第 70 届奥斯卡 11 项大奖,包括最佳视觉效果奖,如图 1-2 所示。

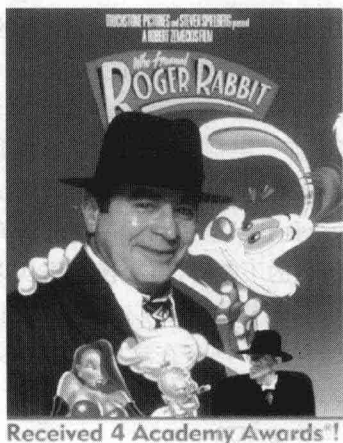


图 1-1

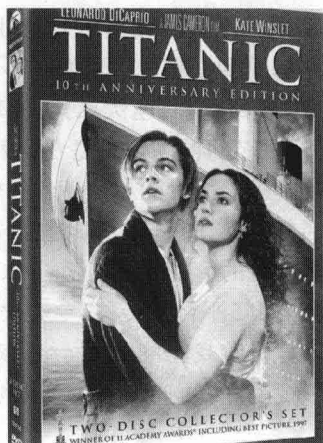


图 1-2

2009 年的第 81 届奥斯卡金像奖中,《贫民窟的百万富翁》获得 8 项大奖,其中包括最佳剪辑奖,如图 1-3 所示;由迪士尼公司制作发行的《机器人瓦力》获得最佳动画长片奖,如图 1-4 所示。

2. 国内影视特效的发展

20 世纪 80 年代,数字影视技术开始应用于我国影视制作中。到了 20 世纪 90 年代中后期,大型电影厂、各省级电视台纷纷引进国外最新数字影视软硬件设备,电影制作公司也逐渐接触到数字影视特效合成技术。

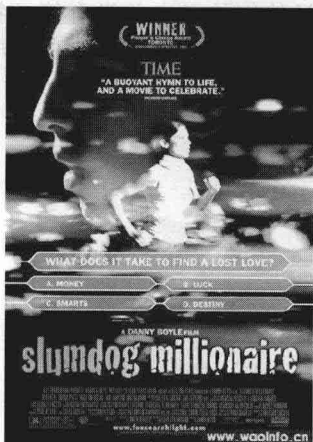


图 1-3

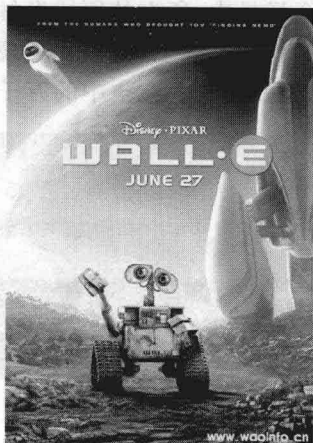


图 1-4

例如 2000 年发行的影片《紧急迫降》，在国内首次大量运用高科技计算机特技制作，计算机特技镜头长达 9 分 45 秒，代表了中国特技制作的尖端水平，其中许多镜头的数字计算机特技制作技术已经达到美国好莱坞中上等水平；并且，该片将计算机特技与故事情节完美融合，达到了较高的艺术境界，使影片的可视性大大提升，如图 1-5 所示。

2009 年以后，我国的数字影视制作技术逐步发展起来。如 2003 年张艺谋导演的《英雄》。在电影院里面看《英雄》，你一定会惊叹于那唯美的决斗场面和极具气势的秦国军队，还有那疾如流星的箭雨……也一定会为片中的特技所倾倒。但你可能不知道《英雄》实际上是一组中国人跟一组美国人一起制作出来的，来自大洋彼岸的朋友们为该片做出了特殊贡献，这里面包括好莱坞的资深视觉特效总监潘国瑜女士、《英雄》制作公司 Tweak Films 的工作人员等。例如，在如图 1-6 所示的特效画面中，真实的拍摄场景其实只有很少的一些士兵，特技制作人员从不同的队列中选取士兵然后在计算机中合成“千军万马”，特技制作人员同时抹去了前景中拍摄装置的影子。



图 1-5

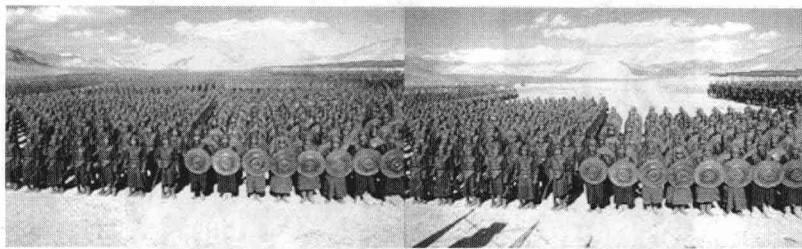


图 1-6

在这个场景中,所有的原始素材只有前几排士兵,而且他们的弓中并没有箭。特技制作人员做了两件事:首先,他们复制现有的士兵到视线所及的范围;其次,在士兵的弓中加入箭,以及已经发射出去在空中的万千飞箭,如图 1-7 所示。

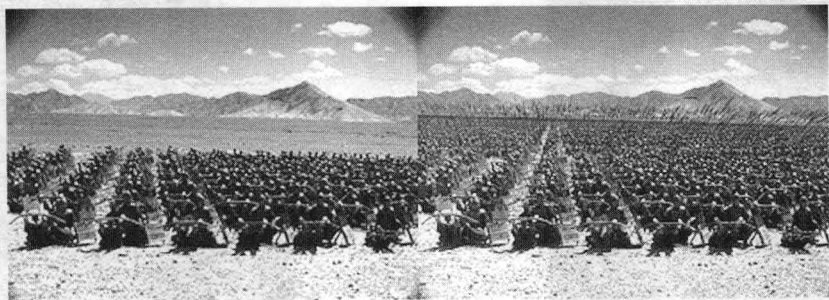


图 1-7

2009 年最新热播的连续剧《我的团长我的团》,如图 1-8 所示,用了大量的影视后期特效合成。据说其影视特效合成费用达 1000 万元。

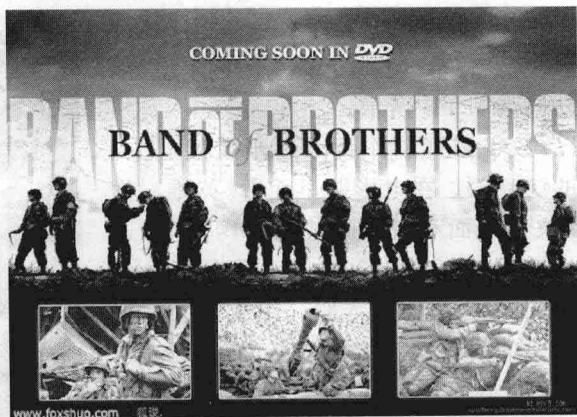


图 1-8

其实,影视特效对于观众始终具有魔术般的吸引力,尤其是在观众对视觉感观需求日益提高的今天,无论是好莱坞电影,还是荧屏热播的电视剧,影视特效的应用早已屡见不鲜。目前大多数电视广告、片头、电视栏目频道包装,均用到了数字影视特效,如图 1-9 所示,那

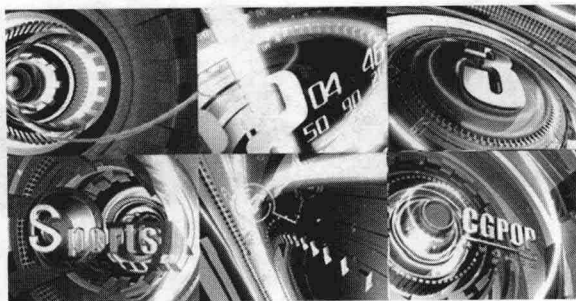


图 1-9

些绚丽的流光飞云,演绎着科技信息的飞跃。

如今,全国各大艺术院校均已开设影视后期特效制作课程,此类的培训班也如雨后天春笋般发展起来。

1.2 影视后期特效合成的市场应用

随着社会的进步、科技的发达,电视、计算机、网络、移动手机等新媒体越来越广泛地普及到我们的生活中。每天都通过不同的媒体观看、了解多彩的新闻时事、生活娱乐,这已经成为我们生活不可缺少的一部分。正因为有了这些载体,影像视频的传播也就变得简单,形象的声效当然也更容易为大众所接受,于是影视特效的市场也就随之发展起来。

1. 电影特效

自从 20 世纪 60 年代以来,随着电影中逐渐运用了计算机技术,一个全新的电影世界展现在人们面前,这也是一次电影的革命。越来越多的计算机制作的图像被运用到电影作品中,其视觉效果的魅力有时已经大大超过了电影故事的本身。电影的另一特性便是作为一种视觉传媒而存在的。

在最初由部分使用计算机特效的电影作品向全部由计算机制作的电影作品转变的过程中,人们已经看到了其在视觉冲击上的不同与震撼。如今,已经很难发现在一部电影中没有任何的计算机元素。它也给了导演们灵活多变的讲述故事的方式,然而在制作上当然不是那么简单的事情,但是从另一方面考虑,人们对如何恰当地应用该技术还存在着一定的局限性。由计算机所制作的画面具有一定的优势,先前的一些在视觉效果制作上的想法将能在计算机的帮助下得以实现。而且,那些耗时耗力的震撼人心的精彩镜头也可通过计算机来制作,且成本降低,使得演职人员也更加安全。电影中的计算机技术还可以在先期的制作阶段,为导演们提供更加形象的电影前期预览,使得他们对整部电影的走向及制作过程有个总体印象以及可操纵性。例如 2004 年获得最佳视觉效果奖的好莱坞科幻灾难片《后天》,如图 1-10 所示。



图 1-10

2. 影视动画

影视后期特效在影视动画中的应用是有目共睹的,没有后期特效的支持,就没有影视动画的存在。在如今靠视听特效来吸引观众眼球的动画片中,无处不存在影视后期特效的身影。可以这样说,每部影视动画即一次后期特效视听盛宴。

有关资料显示,目前全球最大的娱乐产品输出国美国,每年的动画产品和衍生产品的产值达 50 多亿美元。日本则通过动画片、卡通书和电子游戏三者的商业组合,年营业额超过 90 亿美元。据 2007 年中国动画产业分析报告显示,全球与游戏、动画产业相关的衍生产品产值超过 5000 亿美元,而中国的动漫产业刚刚兴起,市场容量至少有 1000 亿元人民币,3.67 亿未成年人,都将是动漫产业潜在的消费群体。

3. 企业宣传片

相对于静止的画面来说,人们当然喜欢动态的影像制品,因而现在越来越多的企业希望自己的工厂或者产品的宣传“动”起。用数码摄像机拍摄,然后利用后期软件合成,制作成光盘,或者通过网络,将影像通过各种渠道传播出去,效果好,成本低,此举深得企业领导的喜欢。

将实拍视频、解说、字幕、动画等技术结合起来,具有强大的表现力和感染力。从前期策划、脚本创作、拍摄、剪辑、配音、配乐,到后期光碟压制等全方位的影像动画制作服务已经是大多数影像广告公司的惯用招。此类专题片制作有企业形象介绍、公司产品品牌推广、产品品牌宣传、纪录片等,如图 1-11 所示。

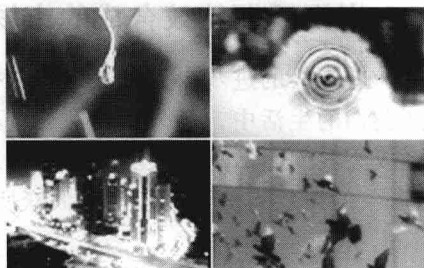


图 1-11

4. 产品宣传

产品宣传与企业宣传有异曲同工之处,主要是针对产品制作动态影视特效,一般用在公众电视媒体、电视传媒、网络媒体等,如图 1-12 所示。产品宣传片如一张产品说明书,但其图、文、声并茂,使人一目了然,无须向客户展示大段的文字说明,也避免做反复枯燥无味的介绍,伴着音乐及解说将产品娓娓道来。



图 1-12

5. 专题活动宣传

专题活动宣传一般做成纪录片,例如音乐会、采访、介绍、活动宣传、会议记录等。在拍摄完后进行剪辑、合成,制作成专题影片。最早的专题纪录片源于 20 世纪 50 年代的美国,是从一场摇滚乐开始的。

6. 电视栏目及频道包装

在信息化的时代,影视广告是传播产品信息的首选,同时也是企业树立形象的重要手段。运用数十秒的时间将企业、产品、创意、艺术有机地结合在一起,可达到图、文、声并茂的特点,传播范围广,也易被大众接受,这是平面媒体所无法取代的。涵盖栏目包装、频道包装和企业形象包装等功能的后期特效已经越来越多地为市场所接受。

宣传包装节目主要分为两大类:一类是形象宣传片,多用丰富的色彩、变幻无穷的特技;另一类是导视类宣传栏目,主要是由收看指南、下周荧屏介绍、栏目动态等构成,如中央电视台的《电视你我他》等栏目,如图 1-13 所示。



图 1-13

7. 建筑动画与城市宣传片

在进行建筑设计之前一般要进行缜密的规划和适当的宣传。因此,制作虚拟的建筑效果图作为一个行业便应运而生,在做建筑规划的影像宣传时自然少不了炫目的特效合成。在以秒计费的影视特效行业里,利润确实非常可观,如图 1-14 所示。



图 1-14

城市形象就是一座城市的无形资产,是一个城市综合竞争力不可或缺的要素。影视后期特效合成在城市宣传片中的应用在树立良好的城市形象、有力地提升城市的品位、激发城市可持续发展的能力等方面发挥了重要作用,如图 1-15 所示。



图 1-15

8. 其他

现代社会科技进步,通信发达,多媒体信息技术的跟进使得影视后期特效合成的市场应用非常广泛。例如婚纱摄影、个人写真、网络广告、出版印刷等,不胜枚举,如图 1-16 所示。其实还有

很多领域可能还没开发出来,需要发挥你的创造力,将影视特效延伸应用到社会的每个角落。

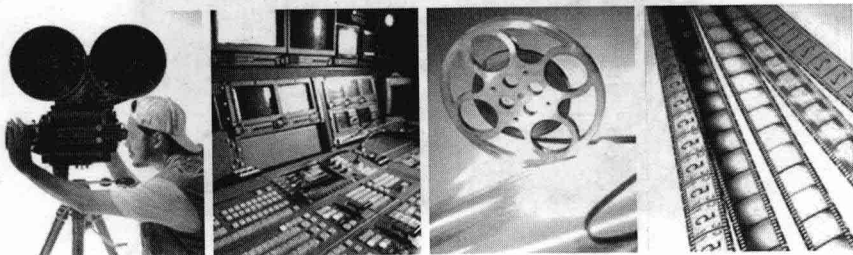


图 1-16

课堂练习

任务目标: 寻找、收集一些影视特效市场应用的实例。

任务要求: 收集或购买影视特效大片或者电视电影广告,并试图分析这些影片中的特效效果和制作方法。

练习评价

项 目	标 准 描 述	评定分值	得 分
行业了解	对行业有大致了解,了解行业发展方向	50	
市场应用	能结合实际,了解市场	50	
主观评价		总分	

本课小结

本课系统地、宏观地对影视特效行业及其市场做了介绍,影视特效不仅局限在制作电影特效上,它在市场中的应用也是大有作为。电影特效、影视动画、企业宣传、产品宣传、专题报道、电视栏目包装、电视频道包装、建筑动画以及其他行业,都体现影视特效合成的作用。其实不仅这些,还有虚拟现实、游戏、互动装置等都有影视特效的身影。在社会的发展和科技的进步中,影视特效行业将会越走越远。

课后思考

- (1) 电影制作需要经过哪些工艺步骤?
- (2) 在哪些领域需要用到影视后期特效合成?

课外阅读

工业光魔与好莱坞的特效变迁

电影界对视觉特效的高度重视,始于1977年第一部《星球大战》的成功。1976年,乔治·卢卡斯为拍摄第一部《星球大战》,专门成立自己的特效公司——工业光学魔术公司(Industrial Light and Magic,以下简称工业光魔)。那个时候,好莱坞还没有一家专