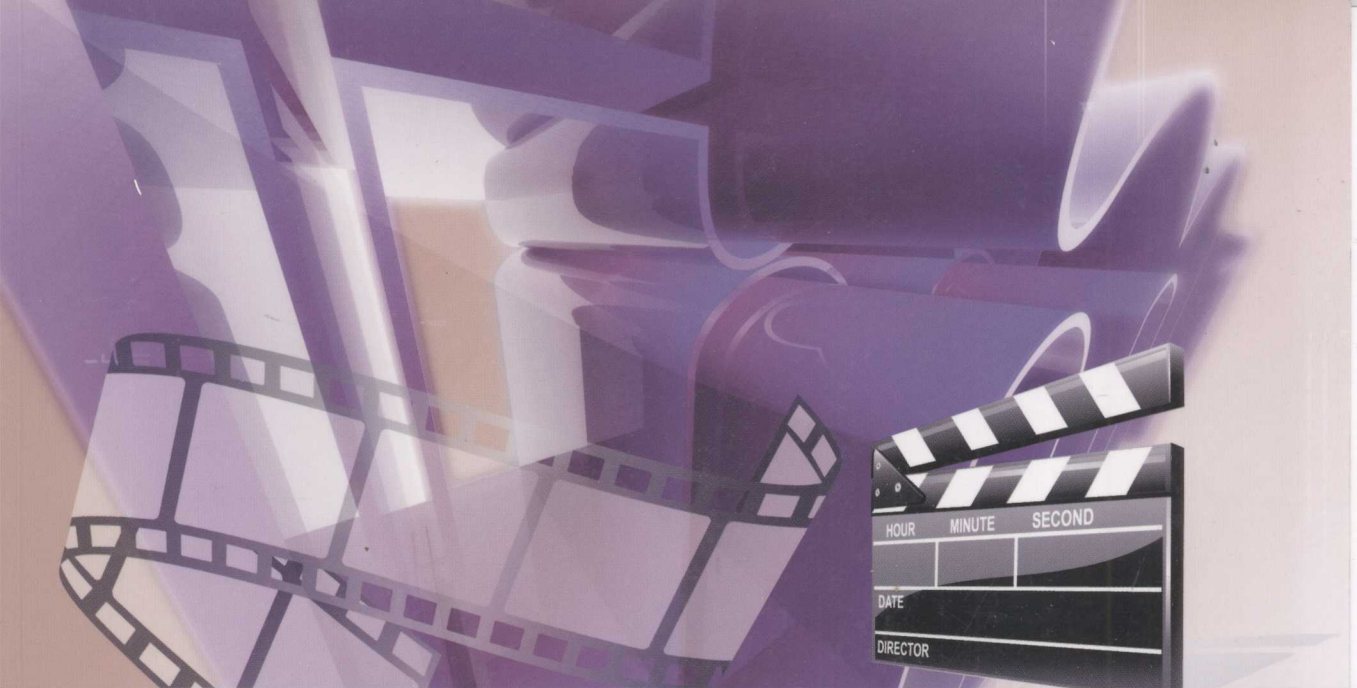




孙春星 编著

After Effects/3ds Max

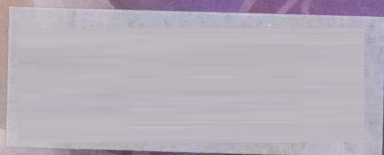
电视包装完全学习手册 (第2版)

- 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，项目打包避免贴图号文件丢失。
- 2小时“CorelDRAW 9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。



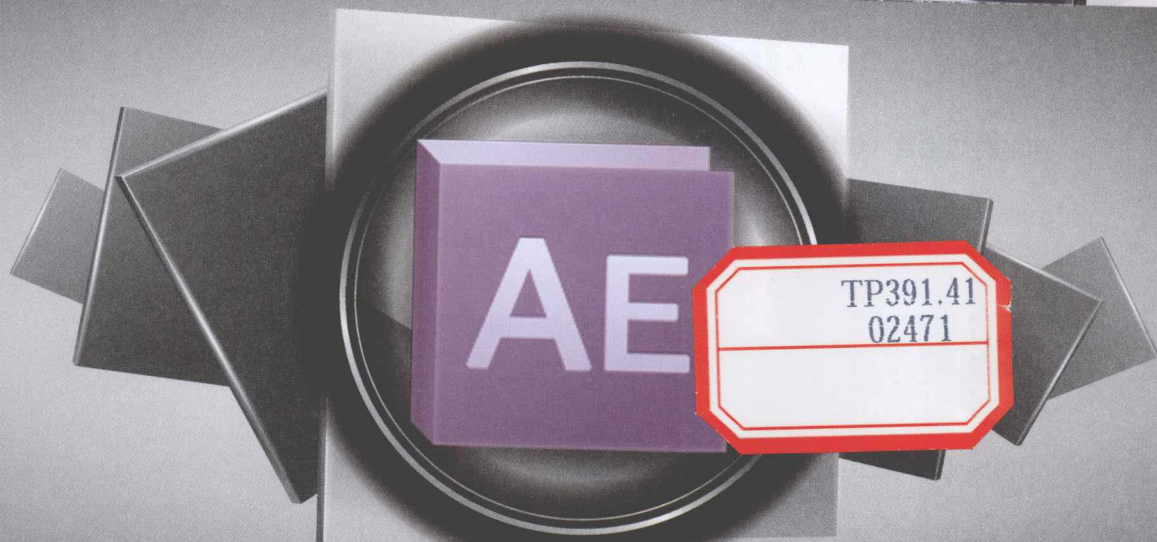
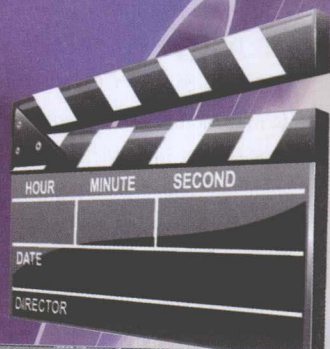
中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

1513733



TP391.41

02471



孙春星 编著

After Effects/3ds Max

电视包装完全学习手册

(第2版)

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2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、迫切需要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. -- 2版. -- 北京:中国铁道出版社, 2012.5
ISBN 978-7-113-14344-2

I. ①A… II. ①孙… III. ①电视节目制作—图象处
理软件, After Effects、3DS MAX—手册 IV.
①G222.3-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第034464号

书 名: After Effects/3ds Max 电视包装完全学习手册(第2版)
作 者: 孙春星 编著

责任编辑: 苏 茜

读者热线电话: 010-63560056

编辑助理: 张亚慧

封面设计: 张 丽

责任印制: 李 佳

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: 2010年9月第1版 2012年5月第2版 2012年5月第2次印刷

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

书 号: ISBN 978-7-113-14344-2

定 价: 99.00元(附赠2DVD)

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。

中国铁道出版社

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。而他们无私的创造并没有一点保留，这就是推动人类进步的分

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。

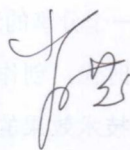
市场上关于电视包装的资料并不缺少，既有“西学东用未免张冠李戴的翻译派”，也大有“故弄玄虚而言过其实的名词派”，更有“断章取义误人子弟的技术（记数）派”。这些都违背了分享的原则与分享的初衷。

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。这是革命的分享，是没有门槛高低贵贱的分享，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。



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

2012年3月

T 目 录

第1章 电视包装综论

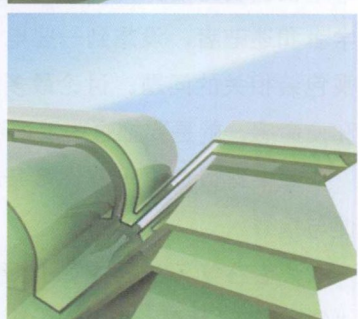
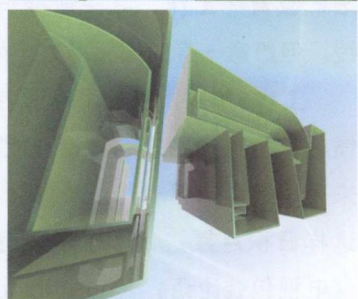
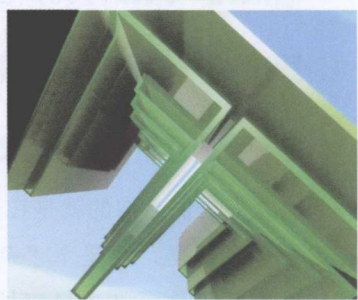
- 1.1 重新认识电视包装-----2
 - 1.1.1 对电视包装的十大认识误区-----2
 - 1.1.2 重新认识电视包装制作-----4
 - 1.1.3 辨别一个人的电视包装作品好坏的秘籍-----6
- 1.2 怎样进入电视包装行业-----7
 - 1.2.1 切入角度-----7
 - 1.2.2 怎样应聘-----7

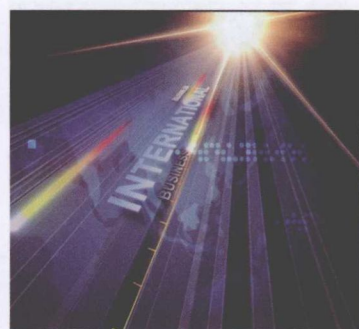
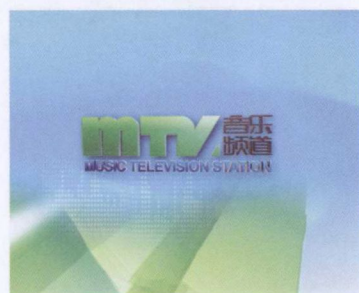
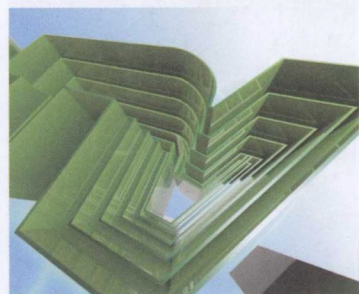
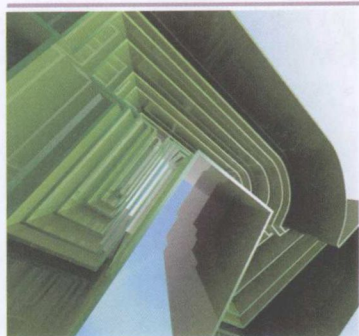
第2章 工作习惯与包装流程

- 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

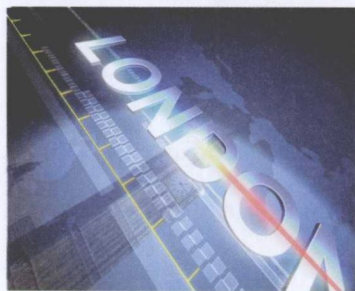
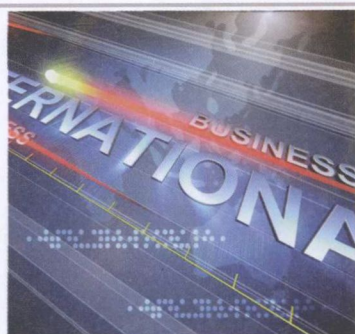
第4章 电视包装设计专题

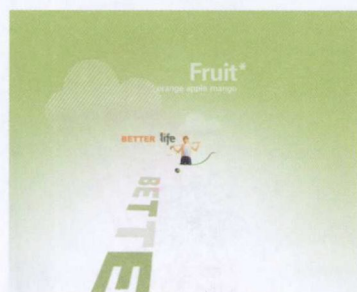
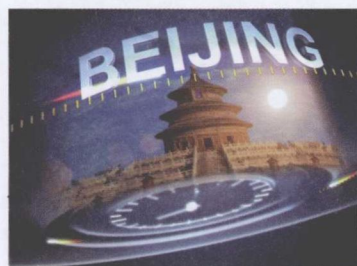
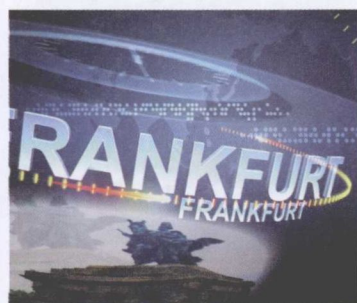
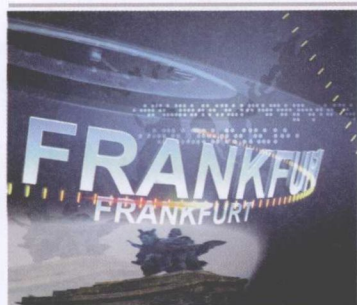
4.1 标识设计	48
4.1.1 概念简述	48
4.1.2 电视包装标识的几个要素	49
4.1.3 标识设计方法	50
4.1.4 如何评估你的LOGO设计	52
4.2 辅助图形	53
4.3 色彩设计	53
4.3.1 色彩运用失当案例解析	54
4.3.2 是“色调”而不是“色彩”	55
4.3.3 常用的配色方案	59
4.4 字体设计	65
4.4.1 字体设计总述	65
4.4.2 重新认识字体	65
4.4.3 电视包装字体设计的原则	67
4.4.4 字体设计方法	69

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





第6章 ID类包装——MTV频道

6.1 项目简介	118
6.2 基本设置与建模	118
6.2.1 设置工作目录	118
6.2.2 模型制作	119
6.3 材质制作	122
6.3.1 制作MTV的绿色材质	122
6.3.2 制作“音乐频道”的黑色材质	124
6.3.3 制作MUSIC TELEVISION STATION的蓝色材质	125
6.4 动画制作	126
6.4.1 镜头01制作	126
6.4.2 镜头02制作	130
6.4.3 镜头03制作	130
6.4.4 镜头04制作	131
6.4.5 镜头05（落版镜头）制作	132
6.5 渲染镜头	135
6.5.1 渲染镜头01	135
6.5.2 渲染落版镜头02~镜头04	135
6.5.3 渲染落版镜头05	135
6.6 合成所有镜头	136
6.6.1 组接所有镜头	136
6.6.2 调整背景	138
6.6.3 调整镜头01~镜头04	139
6.6.4 调整落版镜头	140
6.7 渲染输出	145
6.8 本章小结	146

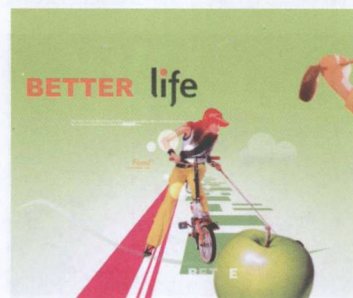
第7章 新闻类包装——CCTV《商务时间》

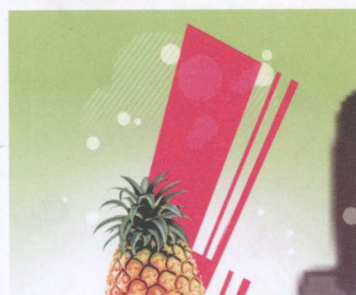
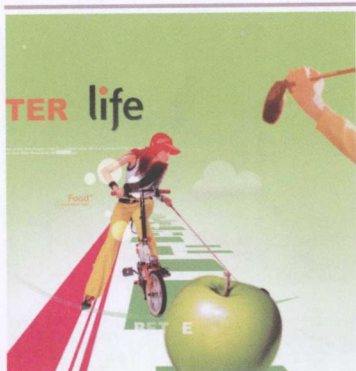
7.1 项目简介	148
7.1.1 创意简述	148
7.1.2 栏目简介	148
7.2 镜头1制作	149
7.2.1 设置工作目录	150

7.2.2 创建模型	150
7.2.3 调节材质	156
7.2.4 渲染输出	162
7.2.5 合成镜头1	162
7.3 镜头2~镜头6制作	173
7.4 镜头7落版制作	173
7.4.1 制作落版文字	174
7.4.2 创建时间线	176
7.4.3 创建摄影机	177
7.4.4 设置动画	177
7.4.5 渲染输出	179
7.4.6 后期合成	179
7.5 本章小结	182

第8章 生活类包装——BTV《周周好生活》

8.1 栏目片头创意与创意绘制	184
8.1.1 栏目片头创意	184
8.1.2 片头创意绘制	184
8.2 第一镜头制作	191
8.2.1 绿色渐变背景制作	191
8.2.2 白色渐变背景制作	192
8.2.3 BETTER LIFE背景制作	193
8.2.4 为场景添加摄像机	196
8.2.5 “拿球棒女孩”动画制作	196
8.2.6 “牵狗女孩”动画制作	198
8.2.7 “底部色条”动画制作	199
8.2.8 添加水果动画	201
8.2.9 制作云彩动画	203
8.2.10 “打字机文字”动画制作	205
8.2.11 其他元素的动画制作	206
8.3 第2镜头制作	207
8.3.1 创建背景和背景文字	207
8.3.2 文字动画制作	209
8.3.3 线条穿行动画制作	210





8.3.4 云彩动画制作	211
8.3.5 左侧红条动画制作	212
8.3.6 绿条旋转动画制作	214
8.3.7 水果飞出动画制作	216
8.3.8 生长线条动画制作	217
8.3.9 “购物美女”动画制作	220
8.3.10 BETTER life动画制作	220
8.3.11 “母女”动画制作	222
8.3.12 其余元素动画制作	223
8.4 第3镜头~第6镜头制作	224
8.5 第7镜头（落版）制作	225
8.5.1 准备LOGO元素	225
8.5.2 背景制作	226
8.5.3 准备人物素材	226
8.5.4 为人物制作动画	227
8.5.5 使用摄像机转场	228
8.5.6 LOGO定版动画	229
8.5.7 增加文字元素	231
8.5.8 增加游动曲线	232
8.5.9 增加排版文字	233
8.5.10 增加云彩	236
8.5.11 增加动态点	237
8.5.12 增加落版绿色条	237
8.5.13 再次增加云彩	238
8.5.14 增加文字	239
8.5.15 再次增加动态点	239
8.6 最终成片	239
8.7 本章总结	241

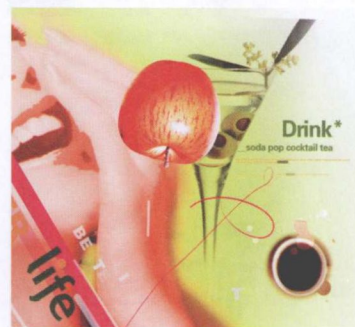
第9章 综艺类包装——江苏综艺频道 《字谜篇》

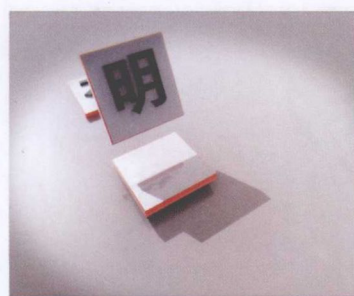
9.1 创意简述	243
9.2 镜头1制作	244

9.2.1 设置工作目录	244
9.2.2 创建模型	244
9.2.3 制作底板材质	245
9.2.4 复制底板物体	247
9.2.5 为文字制作材质	248
9.2.6 制作地面材质	249
9.2.7 创建父子链接	250
9.2.8 创建灯光	250
9.2.9 调整摄影机	250
9.2.10 摄影机动作调节	250
9.2.11 制作文字翻板动画	251
9.3 镜头2~镜头5制作	252
9.4 镜头6 (落版) 制作	252
9.4.1 “快乐智上” 动画制作	252
9.4.2 创建反光板	253
9.4.3 将“快乐智上” 渲染输出	255
9.4.4 “综艺制造” 模型制作	255
9.4.5 “综艺制造” 动画制作	260
9.4.6 将“综艺制造” 渲染输出	260
9.5 合成所有镜头	261
9.5.1 导入所有的素材	261
9.5.2 背景制作	261
9.5.3 合成镜头	262
9.5.4 镜头6 (落版) 制作	262
9.5.5 处理完善	264
9.6 渲染输出	266
9.7 本章小结	267

第10章 法制类包装——BTV《警法目录》

10.1 项目简介	269
10.2 分镜头 (镜头1) 制作	269
10.2.1 设置工作目录	269
10.2.2 创建玻璃物体	269





10.2.3 安装mbFracture脚本	270
10.2.4 制作玻璃碎片	270
10.2.5 创建摄影机	271
10.2.6 碎片动画制作	272
10.2.7 玻璃材质制作	272
10.2.8 渲染玻璃	273
10.2.9 玻璃上的图片制作	273
10.3 镜头2~镜头4制作	275
10.4 镜头5(落版)制作	275
10.4.1 调整落版字	275
10.4.2 金属材质制作	276
10.4.3 橘红色材质制作	278
10.4.4 玻璃杯动画制作	279
10.5 后期合成	280
10.5.1 合成镜头01	280
10.5.2 合成镜头02	282
10.5.3 合成镜头03	283
10.5.4 合成镜头04	283
10.5.5 合成镜头05	283
10.6 渲染输出	288
10.7 本章小结	289

第11章 影视类包装——CCTV 《中国武侠电影人物志》

11.1 项目简介	291
11.2 镜头1制作	291
11.2.1 设置工作目录	291
11.2.2 制作胶片模型	292
11.2.3 制作胶片动画	295
11.2.4 制作胶片材质	297
11.2.5 合成镜头1	297
11.3 镜头2制作	297
11.3.1 制作文字模型	298

11.3.2 制作龙纹模型-----	299
11.3.3 制作龙纹材质-----	300
11.3.4 创建灯光-----	301
11.3.5 创建文字材质-----	301
11.3.6 制作动画-----	303
11.3.7 合成镜头2-----	304
11.4 镜头3~镜头4制作-----	306
11.5 镜头5（落版）制作-----	307
11.5.1 制作文字动画-----	307
11.5.2 制作“管光”-----	309
11.5.3 制作“片光”-----	312
11.6 合成镜头5-----	314
11.6.1 制作背景-----	315
11.6.2 合成“龙纹”素材-----	315
11.6.3 合成山脉-----	317
11.6.4 合成光线-----	320
11.6.5 合成落版字-----	321
11.6.6 合成“片光”-----	323
11.7 本章小结-----	325

第12章 晚会类包装——BTV《草根榜样》

12.1 项目简介-----	327
12.2 镜头1制作-----	327
12.2.1 设置工作目录-----	327
12.2.2 创建模型-----	328
12.2.3 创建竖向光线-----	331
12.2.4 创建横向光线-----	331
12.2.5 创建螺旋光线-----	333
12.2.6 调节文字材质-----	334
12.2.7 调整建筑材质-----	335
12.2.8 调整光条材质-----	336
12.2.9 调整光线材质-----	336
12.2.10 创建螺旋光线材质-----	338





12.2.11 渲染输出	340
12.2.12 合成镜头1	340
12.3 镜头2~镜头4制作	346
12.4 镜头5 (落版) 制作	346
12.4.1 模型制作	346
12.4.2 发光草根制作	348
12.4.3 光线制作	348
12.4.4 摄影机动画制作	350
12.4.5 创建“榜样”动画	350
12.4.6 “2009”动画制作	351
12.4.7 “发光草根”动画制作	352
12.4.8 创建落版文字材质	352
12.4.9 创建穿梭光线材质	353
12.4.10 创建“发光草根”材质	355
12.4.11 分层渲染输出	355
12.4.12 合成镜头5	355
12.5 本章小结	355

第13章 导视类包装——BTV《晚间气象》

13.1 项目简介	357
13.2 镜头1制作	357
13.2.1 复制文件到硬盘	357
13.2.2 导入镜头1素材	358
13.2.3 处理背景	358
13.2.4 制作动画	361
13.3 镜头2制作	362
13.3.1 处理背景	362
13.3.2 彩虹制作	363
13.3.3 热气球制作	367
13.3.4 其余元素动画制作	367
13.4 落版镜头制作	368
13.4.1 背景制作	368
13.4.2 落版字制作	370

13.4.3	落版文字动画制作-----	371
13.4.4	增加热气球-----	372
13.4.5	“落版翻板”动画制作-----	373
13.5	合成已有镜头-----	374
13.5.1	背景制作-----	374
13.5.2	翻板动画制作-----	376
13.6	导视部分制作-----	377
13.6.1	图像版式制作-----	377
13.6.2	绿色抠像区域制作-----	378
13.6.3	底部色块制作-----	379
13.6.4	版式上的落版字制作-----	380
13.6.5	增加光线-----	381
13.7	渲染输出-----	383
13.8	本章小结-----	384

第14章 专题片与宣传片包装

14.1	企业电视专题片-----	386
14.1.1	专题片简介-----	386
14.1.2	专题片特点-----	386
14.1.3	专题片的作用-----	387
14.1.4	专题片的种类-----	387
14.1.5	宣传片的核心-----	388
14.1.6	专题片解说词创作-----	388
14.1.7	专题片音乐-----	388
14.1.8	专题片案例-----	389
14.2	电视包装宣传片-----	396
14.2.1	频道形象宣传片-----	397
14.2.2	栏目宣传片-----	398
14.2.3	主持人宣传片-----	399
14.3	本章小结-----	400

附录A 视频格式与压缩编码

