



CG 专向技术快易通丛书

# 3ds max & Video Post 影视特效实战教程

北京希望电子出版社 总策划  
张冠中 编 著



科学出版社

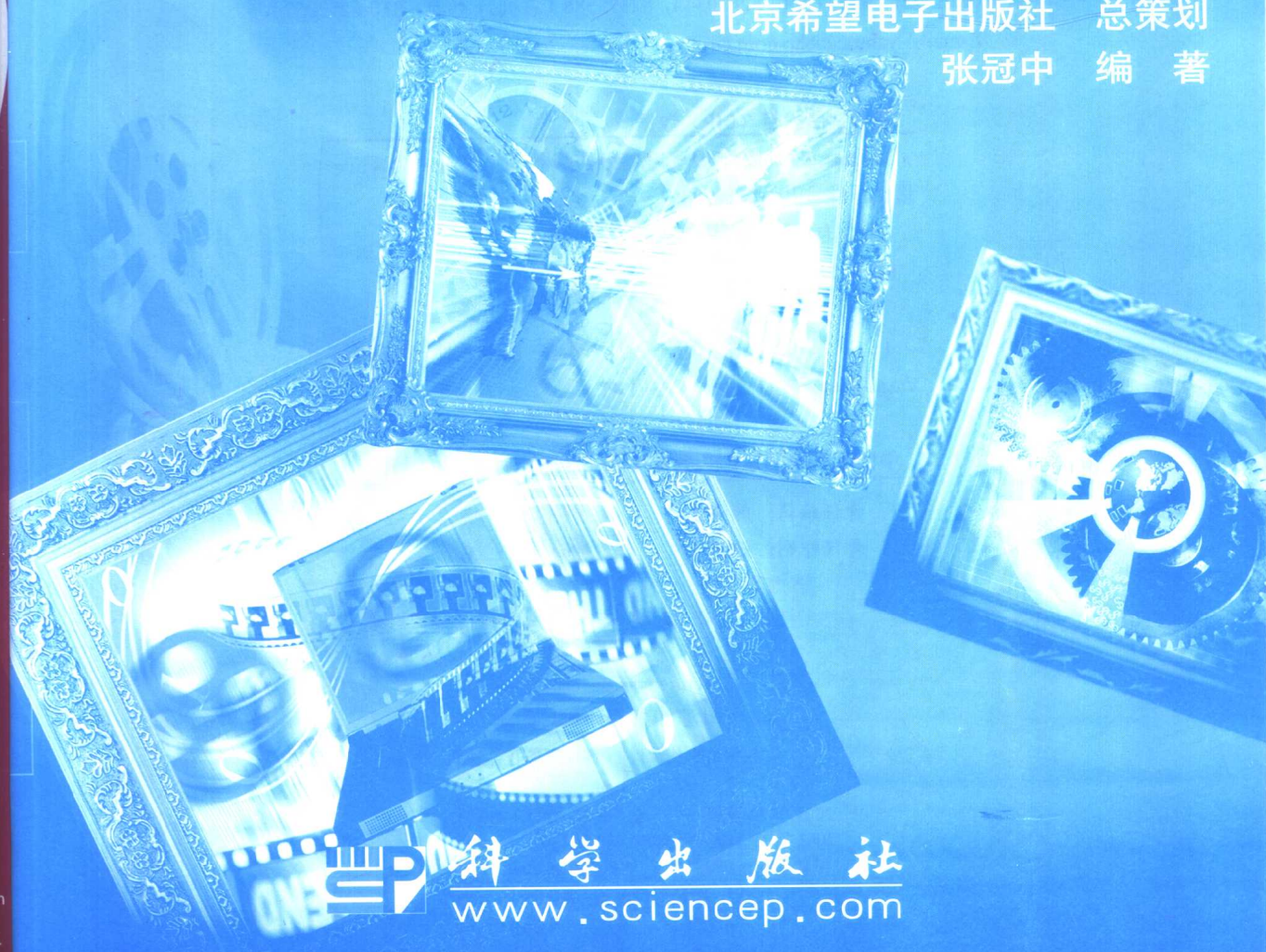
[www.sciencep.com](http://www.sciencep.com)



CG 专向技术快易通丛书

# 3ds max & Video Post 影视特效实战教程

北京希望电子出版社 总策划  
张冠中 编 著



科学出版社  
www.sciencep.com

## 内 容 简 介

想让你的动画制作显得生机勃勃吗?想让你的影视片头获得众人的赞许吗?想让你的奇思妙想变成现实吗?这些都离不开 3ds max 中的一个强大工具——Video Post。《3ds max & Video Post 影视特效实战教程》一书正是讲述这方面知识的专著。

VP 是一座巨大的后期加工厂,是 3ds max 软件的精华所在。可以毫不夸张地说,每个优秀的三维动画作品都或多或少应用到 VP,由此可见,学习和应用 VP 是制作优秀作品的关键所在。

在书的最后给出了 3 个综合实例,既是对全书内容的总结和提高,又是为读者提供了 VP 的制作思路,让读者在看完本书后既学到了理论知识,又掌握了操作技能。不仅懂得怎么做,而且了解为什么这么做。

本书理论知识讲解详细,并配有相应操作实例便于理解,综合实例突出知识的灵活应用具有新颖性、实用性。不但适合电视台、广告公司、多媒体制作公司、网络公司的三维制作人员和相关人士特效表现的学习指导书,同时也适合三维动画爱好者的自学读物和高等美术院校专业师生自学、参考用书,还可以作为各类社会电脑培训班的教材。

本书中实例的所有场景文件、贴图及动画渲染文件,请从 [www.b-xr.com](http://www.b-xr.com) 免费下载。需要本书或技术支持的读者,请与北京中关村 083 信箱(邮编 100080)发行部联系,电话:010-62528991, 62524940, 62521921, 62521724, 82610344, 82675588(总机),传真:010-62520573, E-mail: [yanmc@bhp.com.cn](mailto:yanmc@bhp.com.cn)。

### 图书在版编目(CIP)数据

3ds max & Video Post 影视特效实战教程 / 张冠中编著. —  
北京:科学出版社, 2003  
(CG 专向技术快易通丛书)  
ISBN 7-03-012394-8

I. 3... II. 张... III. 三维—动画—图形软件, 3ds max、  
Video Post—教材 IV. TP391.41

### 中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 094523 号

责任编辑:韩宜波 / 责任校对:晓波  
责任印刷:媛明 / 封面设计:王翼

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京市媛明印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

\*

2003 年 12 月第 一 版 开本:787×1092 1/16

2003 年 12 月第一次印刷 印张:12

印数:1—4 000

字数:283 062

定价:20.00 元

## 前 言

3ds max 是近年来 PC 平台上最优秀的三维动画制作软件之一,随着其版本的不断升级,3ds max 的功能已经日趋完善和强大,使制作影视片头及实现广告创意变得易如反掌。说到这里我们不得不提到 discreet 公司——3ds max 厂商。1999 年 Autodesk 将 discreet Logic 并购,并将原来下属的 Kientix 公司并入其中,成立了 discreet 公司。如电影《碟中碟 2》、《星球大战前传》、《骇客帝国》及获奥斯卡视觉效果奖的《角斗士》,以及游戏《古墓丽影》、《帝国时代》、《法老王》等,都是 discreet 公司的骄傲。

在这里我们仅来讨论一下 3ds max 的制作和使用。你想不想让自己的影视片头动画制作也有国外大片的感觉,你想不想让自己的制作技艺实现一个质的飞越,你想不想也让别人对你的制作水准刮目相看……这些都离不开 3ds max 中的一个强大工具——Video Post。Video Post 是 3ds max 中非常重要的组成部分,相当于一个视频后期处理软件,源于术语 Post-Production (后期制作)。它提供了各种图像和动画合成的手段,包括动态影像的非线性编辑功能以及特殊效果处理功能。Video Post 具有强大的功能,它能给后期产品加上让人眼花缭乱的 effect,诸如:加上镜头闪烁 (Lens Flares)、发光 (Glow) 等,使作品增色不少,让人眼前一亮。

可以毫不夸张地说,不管你在 max 中建模技术如何高超,配置材质如何栩栩如生,设计动画如何奇思妙想,但如果在制作过程中没有适当加入 VP 以完成后期特效,你会发现一切显得是那么平淡,甚至有点呆板。你也可以留心一下身边,优秀的三维片头制作或多或少地运用到一些 VP 表现特效,再翻翻身边的实例书籍所举的实例也或多或少地运用到了 VP。然而,当你想找一本专门讲述 VP 制作特效的书籍认真学习时,却发现对于 VP 仅是在一些基础教程中有着浅尝辄止的介绍。这给广大 3D 爱好者,甚至 3D 从业人员用 Video Post 进行创作带来很大的困难。CG 们迫切希望有一本 Video Post 的专著供学习参考。

正是基于以上这点笔者尝试着写了这本书。本书在总体介绍 VP 的基础上,对每一个 effect 事件进行了逐一详细的讲解,配有相应的操作实例,几乎对每一个参数都有相应的解释,使读者能更好掌握 VP。如在本书中对常用 effect 事件 Lens Effects Flare 的介绍中,针对 Lens Effects Flare 有 Glow、Ring 等 8 个面板就有各自针对面板的操作实例,使读者对每个面板都有一次亲身操作的体验,学得更有效、更扎实。在书末给出了三个综合实例,既是对全书内容的总结和提高,又是为读者提供了 VP 的制作思路,让读者在看完本书后既学到了理论知识,又掌握了操作技能。不仅懂得怎么做,而且了解为什么这么做。希望本书能起到一个抛砖引玉的作用,通过对本书的学习能让 VP 为你的 3D 制作锦上添花。

在此特别感谢为本书出版做了大量工作的编辑,以及支持笔者写作的家人和朋友们。郑明红、韩宜波和前期选题策划编辑等为本书的最终出版做了大量的工作,在此表示深切的谢意。

由于时间仓促,加之水平有限,书中难免有不尽人意的之处,欢迎各位朋友指正。如果读者有意见和问题可以发送电子邮件至:zg430@163.com,笔者随时欢迎赐教。

编 者

# 目 录

|                                       |    |                                           |     |
|---------------------------------------|----|-------------------------------------------|-----|
| 第1章 Video Post 面板总体介绍 .....           | 1  | 5.2 Geometry 面板 .....                     | 92  |
| 1.1 基本工具 .....                        | 2  | 5.3 Preferences 面板 .....                  | 94  |
| 1.1.1 编辑工具介绍 .....                    | 2  | 5.4 Gradients 面板 .....                    | 95  |
| 1.1.2 视图工具介绍 .....                    | 4  | 5.5 实例操作 .....                            | 95  |
| 1.2 增加场景事件 .....                      | 4  | 5.6 思考与练习 .....                           | 103 |
| 1.3 加入场景输入事件 .....                    | 6  | 第6章 其他效果事件 .....                          | 104 |
| 1.4 增加效果事件 .....                      | 7  | 6.1 Adobe Photoshop Plug-In 效果事件 .....    | 104 |
| 1.5 思考与练习 .....                       | 8  | 6.2 Adobe Premier Video 效果事件 .....        | 105 |
| 第2章 Lens Effects Flare 效果事件 .....     | 9  | 6.3 Contrast 效果事件 .....                   | 105 |
| 2.1 总体介绍 .....                        | 9  | 6.4 Fade 效果事件 .....                       | 107 |
| 2.2 总体设置区介绍 .....                     | 11 | 6.5 Image Alpha 效果事件 .....                | 107 |
| 2.3 分体设置区介绍 .....                     | 14 | 6.6 Negative 效果事件 .....                   | 108 |
| 2.3.1 Prefs 面板 .....                  | 14 | 6.7 Pseudo Alpha 效果事件 .....               | 108 |
| 2.3.2 Glow 面板 .....                   | 14 | 6.8 Simple Wipe 效果事件 .....                | 108 |
| 2.3.3 Ring 面板 .....                   | 23 | 6.9 Starfield 效果事件 .....                  | 109 |
| 2.3.4 A Sec 面板 .....                  | 29 | 6.10 思考与练习 .....                          | 112 |
| 2.3.5 M Sec 面板 .....                  | 33 | 第7章 层效果事件 .....                           | 113 |
| 2.3.6 Rays 面板 .....                   | 40 | 7.1 Adobe Premiere Transition Filter      |     |
| 2.3.7 Star 面板 .....                   | 44 | 效果事件 .....                                | 113 |
| 2.3.8 Streak 面板 .....                 | 49 | 7.2 Alpha Compositor 效果事件 .....           | 114 |
| 2.3.9 Inferno 面板 .....                | 56 | 7.3 Cross-Fade Transition 效果事件 .....      | 116 |
| 2.4 思考与练习 .....                       | 61 | 7.4 Pseudo-Alpha 效果事件 .....               | 118 |
| 第3章 Lens Effects Focus 效果事件 .....     | 62 | 7.5 Simple Additive Compositor 效果事件 ..... | 119 |
| 3.1 参数介绍 .....                        | 63 | 7.6 Simple Wipe 效果事件 .....                | 120 |
| 3.2 实例操作 .....                        | 64 | 7.7 思考与练习 .....                           | 121 |
| 3.3 思考与练习 .....                       | 69 | 第8章 流光溢彩的 max .....                       | 122 |
| 第4章 Lens Effects Glow 效果事件 .....      | 70 | 8.1 创建螺旋体和文字 .....                        | 122 |
| 4.1 Properties 面板 .....               | 71 | 8.2 创建粒子系统 .....                          | 127 |
| 4.2 Preferences 面板 .....              | 74 | 8.2.1 创建 Spray .....                      | 127 |
| 4.3 Gradients 面板 .....                | 76 | 8.2.2 创建 SuperSpray .....                 | 128 |
| 4.4 Inferno 面板 .....                  | 77 | 8.3 加入 VP 特效 .....                        | 131 |
| 4.5 实例操作 .....                        | 78 | 8.3.1 字体特效 .....                          | 131 |
| 4.6 思考与练习 .....                       | 89 | 8.3.2 Helix 特效 .....                      | 134 |
| 第5章 Lens Effects Highlight 效果事件 ..... | 90 | 8.3.3 Point01 特效 .....                    | 135 |
| 5.1 Properties 面板 .....               | 90 | 8.3.4 Spray01 特效 .....                    | 137 |

|              |                       |            |
|--------------|-----------------------|------------|
| 8.3.5        | SupcrSpray01 特效 ..... | 139        |
| 8.3.6        | 背景特效 .....            | 140        |
| 8.4          | 输出 .....              | 142        |
| <b>第 9 章</b> | <b>北京希望标志动画 .....</b> | <b>144</b> |
| 9.1          | 制作手写动画 .....          | 144        |
| 9.2          | 增加火花效果 .....          | 150        |
| 9.3          | 制作亮星 .....            | 153        |
| 9.4          | 加入 VP 特效 .....        | 155        |
| 9.4.1        | 火花特效 .....            | 155        |
| 9.4.2        | 亮星特效 .....            | 155        |
| 9.4.3        | 辉光转场 .....            | 159        |
| 9.5          | 输出 .....              | 161        |
| 9.6          | 标志及文字动画 .....         | 162        |
| 9.7          | 加入 VP 特效 .....        | 164        |
| 9.7.1        | Point01 特效 .....      | 164        |
| 9.7.2        | Point02 特效 .....      | 170        |

|               |                        |            |
|---------------|------------------------|------------|
| 9.8           | 输出 .....               | 172        |
| 9.9           | 合成 .....               | 172        |
| <b>第 10 章</b> | <b>众志成城 抗击非典 .....</b> | <b>174</b> |
| 10.1          | Plane 的制作及动画 .....     | 174        |
| 10.2          | 创建粒子系统 Blizzard .....  | 175        |
| 10.3          | 创建文字及文字动画 .....        | 177        |
| 10.3.1        | SARS 文字及动画 .....       | 177        |
| 10.3.2        | 众志成城文字及动画 .....        | 179        |
| 10.3.3        | 抗非典文字及动画 .....         | 181        |
| 10.4          | 加入 VP 特效 .....         | 182        |
| 10.4.1        | Plane 特效 .....         | 182        |
| 10.4.2        | SARS 特效 .....          | 183        |
| 10.4.3        | SARSBomb 特效 .....      | 184        |
| 10.4.4        | Point01 特效 .....       | 185        |
| 10.4.5        | Back 特效 .....          | 189        |
| 10.5          | 输出 .....               | 191        |

# 第1章 Video Post 面板总体介绍

## 本章重点

- 在 Video Post 中增加场景事件
- 在 Video Post 中增加效果事件

## 学习目的

- 了解 Video Post 面板中基本工具的作用
- 掌握增加场景事件和效果事件的方法

五光十色的片头，美伦美换的场景，离不开 3ds max 中的一个强大工具——Video Post。Video Post 是 3ds max 的一座后期加工场，源于术语 Post-Production（后期制作），相当于电视制作的后期阶段。

Video Post 具有强大的功能，它能给后期产品加上让人眼花缭乱的效果，诸如加上镜头闪烁（Lens Flares）、发光（Glow）等，使作品增色不少，让人眼前一亮。如图 1-1 所示和图 1-2 所示。Video Post 还可以在不同的场景之间创建过渡，当然，这个功能通过其他的合成软件，如 Premiere、After Effects 也能完成，但用 Video Post 一定会使用户在三维空间中有更多的创意法宝。Video Post 还可以完成自动操作图像的过程，如视频游戏、交互式联机动画等。



图 1-1 流光溢彩的 max 截图

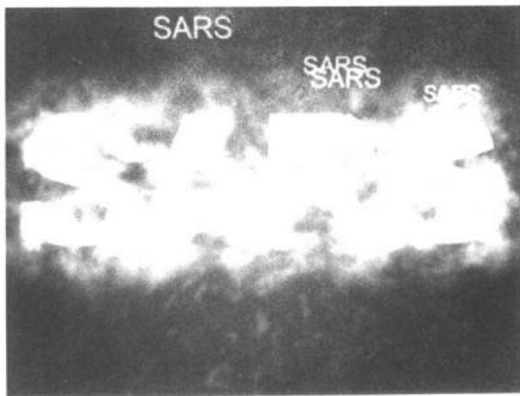


图 1-2 众志成城抗非典截图

Video Post 有如此强大的功能，用户是不是想尽快一睹 Video Post 这位身怀绝技的美少女的芳容，跟它来一次亲密接触，让 Video Post 成为用户的一件制胜法宝呢。别急，现在就让我们来认识一下这位朋友。

选择菜单 Rendering | Video Post 命令，调出 Video Post 对话框。该对话框有序列窗口、编辑窗口、编辑工具与视图工具 4 部分组成，如图 1-3 所示。

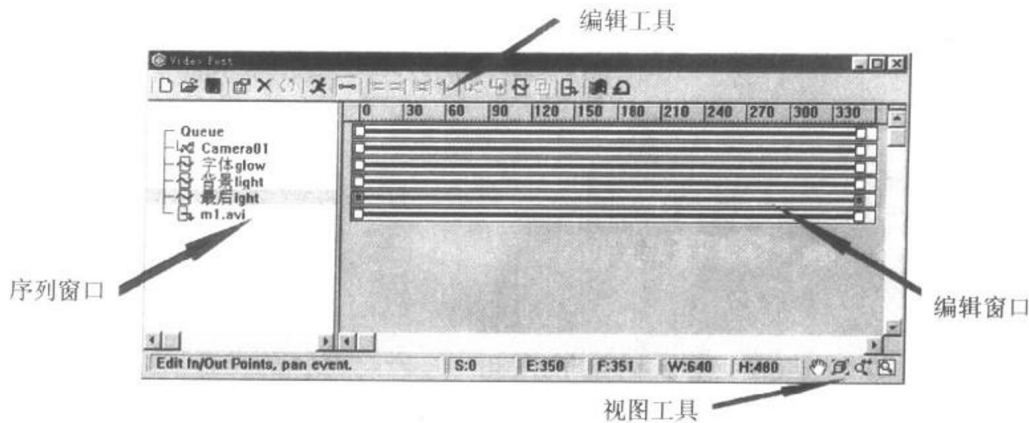


图 1-3 Video Post 对话框

Video Post 的工作元素统称为事件。在 Video Post 中包括了 3 种事件，它们分别为输入事件、效果事件和输出事件。其中输入事件指需要加入特殊效果的事件，包括图片、动画、场景中的各种元素。效果事件指各种特殊效果，如镜头闪烁（Lens Flares）、发光（Glow）等。而输出事件则指将最后合成的静态图像或动画文件以指定格式生成的文件。如图 1-4 所示。

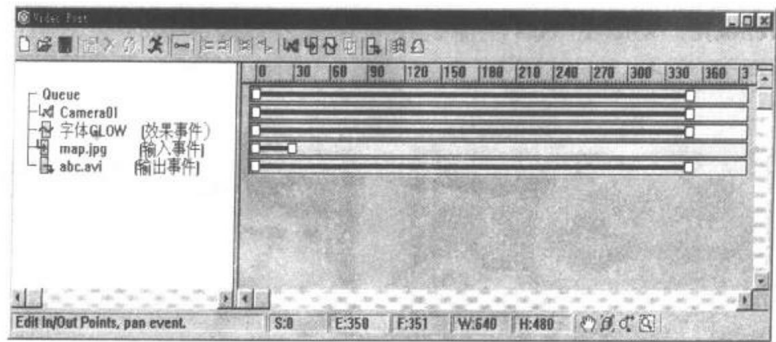


图 1-4 Video Post 的工作元素

### 1.1 基本工具

#### 1.1.1 编辑工具介绍

##### New Sequence（新建序列）

用鼠标单击此按钮会弹出一个 Clear Event Queue 提示对话框，在新建一个序列的同时删除原有的序列。

##### Open Sequence（打开序列）

用鼠标单击此按钮会弹出一个 Open Sequence 提示对话框，用来调出以前保存的 Video Post 文件，vpx 是 Video Post 文件保存的标准格式。这有助于用户重复使用相同的 Video Post 设置，提高工作效率。

##### Save Sequence（保存序列）

用鼠标单击此按钮会将当前的 Video Post 序列设置保存为 vpx 格式，以便将来的重复使用。通常情况下，无需单独保存 Video Post 序列设置，因为它会与 max 文件一起存盘。另外，如果 Video Post 序列设置中有动画文件也无法单独保存为 vpx 格式，只能和 max 文件一同保存。

#### Edit Current Event (编辑当前事件)

在序列窗口选中任一事件，再单击此按钮，可以调出当前所选取事件的参数设置对话框。在序列窗口双击任一事件也可以调出当前所选取事件的参数设置对话框。

#### Delete Current Event (删除当前事件)

在序列窗口选中任一事件，再单击此按钮，可以删除当前所选择的事件。

#### Swap Events (交换事件)

在序列窗口同时选中两个事件后，再单击此按钮，可以把这两个事件的位置相交换。在序列窗口中用鼠标拖动同样可以实现此功能。

#### Execute Sequence (执行序列)

对当前序列指定格式、指定大小进行输出渲染，你所有的努力，所有的灵感将随着单击它，而变成现实。在 Video Post 中所加的特殊效果必须通过 Execute Sequence 才能实现，在 Render Scene 中无法看到效果。

#### Edit Range Bar (编辑范围)

在编辑窗口对范围棒两端拖动鼠标可以针对时间范围进行调节，在范围棒中间拖动鼠标可以对整个区间进行移动。

#### Align Selected Left (当前选择的左对齐)

当在序列窗口同时选择 2 个事件时，Align Selected Left 按钮被激活，迫使多个选择向左对齐。如图 1-5 所示，在序列窗口先选择了事件 1，再按 Ctrl 键选择事件 2，最后单击 Align Selected Left 按钮，则事件 1 以事件 2 为基准向左对齐。反之，则事件 2 以事件 1 为基准向左对齐。

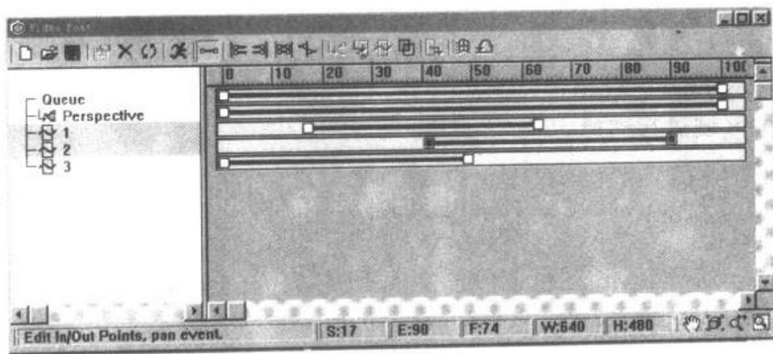


图 1-5 使用 Align Selected Left

#### Align Selected Right (当前选择右对齐)

使序列窗口中所选择的事件向右对齐。

#### Make Selected Same Size (使当前选择保持相同尺寸)

使所选事件的范围棒以最后一个选择的范围棒为基准对齐。

#### Abut Selected (连接所选择的)

将所选择的范围棒首尾相接的方式依次连接。

#### Add Scene Event (增加场景事件)

输入场景事件, 并决定哪个视图出现在序列窗口。

#### Add Image Input Event (增加图像输入事件)

输入动画文件或图像文件

#### Add Image Filter Event (增加图像过滤事件)

对输入的图像、动画、场景中的各种元素进行特技处理, 即为它们增加效果事件, 这是 Video Post 中的一座宝库, 我们的特效正是通过它来完成的, 也是今后我们要重点学习的内容。

#### Add Image Layer Event (增加图层事件)

处理图层之间的关系, 如进行各种转场效果、层与层的叠加等。

#### Add Image Output Event (增加图像输出事件)

输出图像或动画文件, 并对它们指定路径和格式, 以及输出尺寸。

#### Add External Event (增加外挂事件)

为当前事件加入一个外挂程序, 当外挂程序处理完后可以再导入 max 中进行操作。

#### Add Loop Event (增加循环事件)

对指定的事件进行循环输出, 包括正向和反向。反向循环就产生倒带一样的效果。

### 1.1.2 视图工具介绍

#### Pan (拖动)

用此按钮可以实现滚动条的作用。

#### Zoom Extents (范围缩放)

使范围棒以最大的范围显示出来。

#### Zoom Time (时间缩放)

对时间范围进行缩放操作。

#### Zoom Region (区域缩放)

对所框选的区域进行缩放。

## 1.2 增加场景事件

下面我们来学习一下 Add Scene Event (增加场景事件)、Add Image Input Event (增加图像输入事件) 和 Add Image Filter Event (增加图像过滤事件)。

首先, 我们先来看看如何为 Video Post 加入场景事件。这个功能当然离不开  Add Scene Event (增加场景事件), 没错, 下面我们就来亲身实践一番。

步骤 1 选择菜单 File>Reset 命令, 重新设置 max。接着选择菜单 Rendering>Video Post 命令, 打开 Video Post 对话框, 如图 1-6 所示。

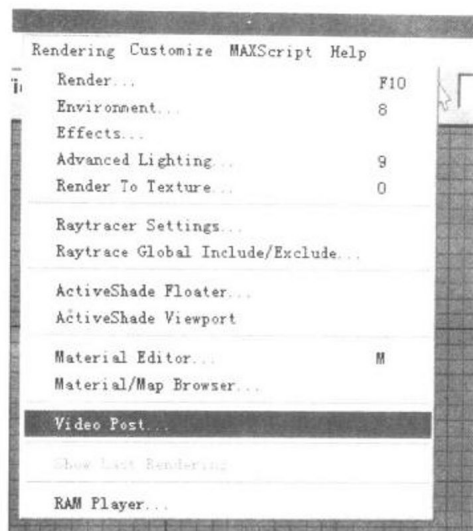


图 1-6 打开 Video Post 对话框

步骤2 单击  Add Scene Event (增加场景事件)，打开 Add Scene Event 对话框。如图 1-7 所示。在该对话框中选择任意一个视图的名称，该视图即成为一个输入事件，单击 OK 按钮，该视图名称即出现在序列窗口中。

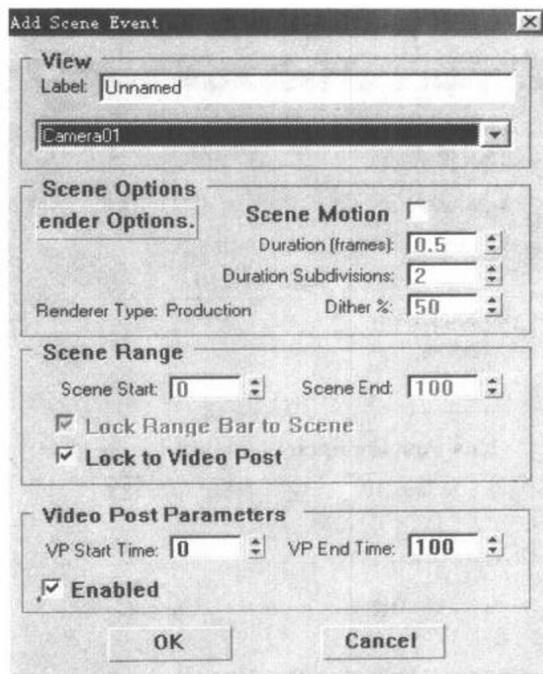


图 1-7 Add Scene Event 对话框

现在，我们就来详细了解一下 Add Scene Event 对话框。

- **Label (名称):** 在这个方框里可以为输入事件进行命名，以方便管理。如果没有进行命名，系统则以所选择的视图自动命名。

- **Add Scene Event** 下拉菜单：在下拉菜单中可以选择任一标准视图（如 Front、Back 等），也可以选择任何一个摄像机视图（如 Camera01、Camera02 等）。
- **Scene Option**（场景选项）：单击 **Scene Option**（场景选项）中的 **Render Options** 按钮，即可打开 **Render Options** 对话框，其中的设置和菜单 **Rendering>Render** 类似，可以进行外挂渲染器和强制双面渲染等设置，这些都是 max 的基础知识，在这里就不再多说了。
- **Scene Motion**（场景运动）：当勾选 **Scene Motion**（场景运动）复选框后，**Duration**（frames）（持续时间（帧））、**Duration Subdivisions**（持续细分）、**Dither%**（高频抖动）这三个参数被激活，通过它们可以对场景物体进行运动模糊的设置。
- **Scene Rang**（场景范围）：当取消 **Lock to Video Post** 复选框后，可以对场景的开始帧和结束帧进行设置。
- **Video Post Parameters**（Video Post 参数）：对 Video Post 的开始帧和结束帧进行设置。

### 1.3 加入场景输入事件

从上面的学习中，我们已经了解了如何在 Video Post 中加入场景输入事件，即如何使某一个视图出现在 Video Post 的序列窗口中，下面我们接着来看一下如何加入图像输入事件（包括图片和动画）。要实现这个功能将离不开  **Add Image Input Event**（增加图像输入事件）。在 Video Post 中单击该按钮打开 **Add Image Input Event** 对话框，如图 1-8 所示。

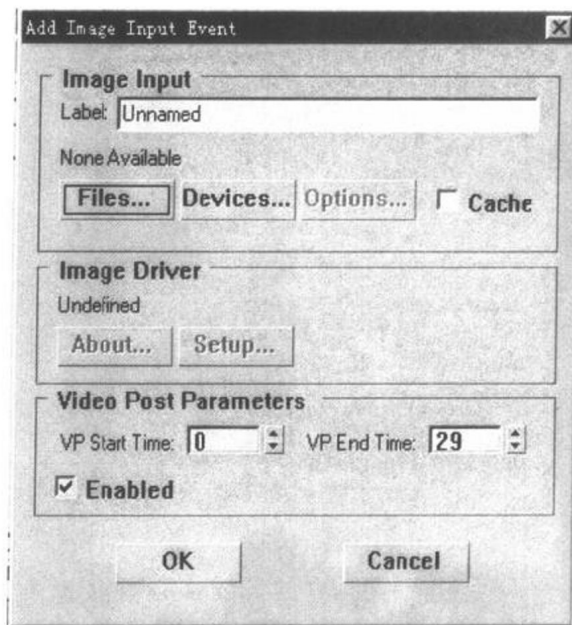


图 1-8 Add Image Input Event 对话框

- **Label**（名称）：在这个方框中，可以为输入事件进行命名，以方便管理。如没有进行命名，系统则以输入的图像（图片或动画）的名称进行命名。
- **Files...**（文件）：单击 **Files** 按钮，打开 **Select Image File For Video Post Input**（选择

图像输入文件)对话框, 可以选择用户需要输入的文件。

- **Options (选项):** 当选择图像后, Options (选项) 被激活, 打开它, 如图 1-9 所示。可以对图像进行一些尺寸和对齐方式的设置。

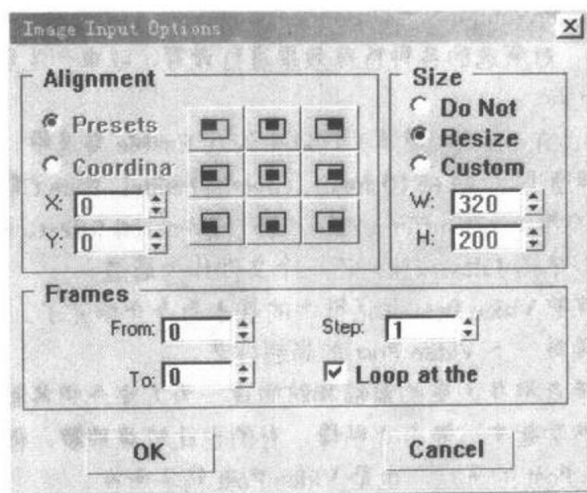


图 1-9 Image Input Options 对话框

## 1.4 增加效果事件

输入场景事件学会了, 增加图像事件也掌握了。下面我们再来看一下如何在 Video Post 中增加效果事件。

单击  Add Image Filter Event (增加图像过滤事件) 按钮, 打开 Add Image Filter Event 对话框, 如图 1-10 所示。

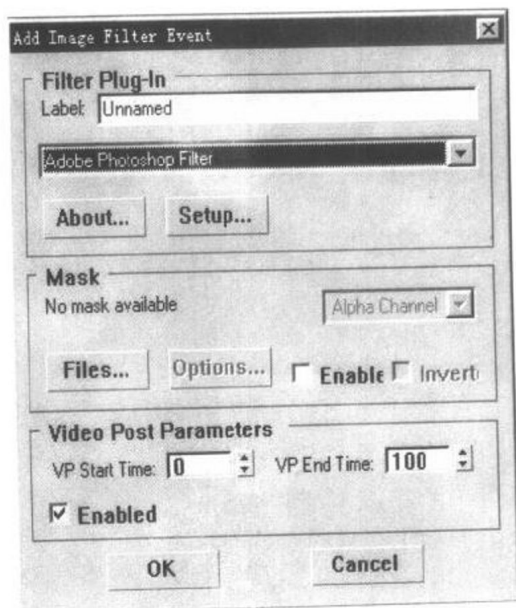


图 1-10 Add Image Filter Event 对话框

- **Label (名称):** 在这个方框中, 可以为输入事件进行命名, 这点很重要。只有能够准确、清楚的命名, 才能保证在 **Track View** 中很快找到它, 并为其设置动画。
- **Add Image Filter Event 下拉菜单:** 在该下拉菜单中可以选择各种特殊效果, 还能使用 **Photoshop**、**Premiere** 等插件。
- **Setup (设置):** 对所选的各种特殊效果进行设置, 以求产生理想的效果, 这也是我们要学习的重点。
- **Mask (遮罩):** 在 **Mask (遮罩)** 选项中勾选 **Enable** 复选框, 遮罩被打开, 在下拉菜单中有多种通道, 如 **Red Channel**、**Green Channel**、**Blue Channel**、**Alpha Channel**、**Luminance (亮度)**、**Z Buffer (Z 缓冲区)**、**Material Effect**、**Object** 等。

当然, 用户也可以单击 **Files** 按钮, 用一个文件作为通道。

好了, 到现在总算把 **Video Post** 对话框中的基本命令介绍完了。是不是等得不耐烦了, 别急, 我们马上就来领教一下 **Video Post** 的高超技艺。

在以下章节中, 笔者将花大量的篇幅和时间逐一为大家介绍各种效果事件的使用, 让我们共同来学习。虽然学起来可能有点枯燥, 有的也比较难理解, 但希望大家有耐心, 因为这部分知识是 **Video Post** 的重点, 也是 **Video Post** 精华所在。

## 1.5 思考与练习

1. 如何在 **Video Post** 中增加摄像机场景事件?
2. 如何在 **Video Post** 中增加 **Lens Effects Flare** 效果事件?

## 第2章 Lens Effects Flare 效果事件

### 本章重点

- Lens Effects Flare 效果事件中分体设置区各个面板参数
- 如何运用 Lens Effects Flare 效果事件制作动画

### 学习目的

- 了解 Lens Effects Flare 各个参数的意义和用法
- 灵活运用 Lens Effects Flare 效果事件

### 2.1 总体介绍

我们先来看看如何打开 Lens Effects Flare 效果事件。

步骤1 选择菜单 File>Rest 命令，重新设置 max。接着选择菜单 Rendering>Video Post 命令，调出 Video Post 对话框，如图 2-1 所示。

这里为大家介绍的是  Add Image Filter Event（增加图像过滤事件）中的 Lens Effects Flare 效果事件。

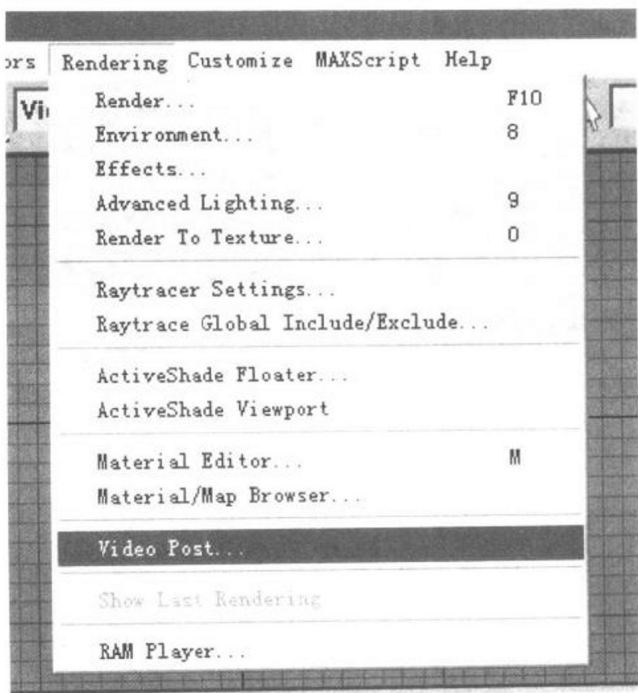


图 2-1 打开 Video Post 对话框

步骤2 单击  Add Image Filter Event(增加图像过滤事件)按钮，打开 Add Image Filter Event 对话框，并在下拉菜单中选择 Lens Effects Flare，单击 OK 按钮完成。如图 2-2 所示。

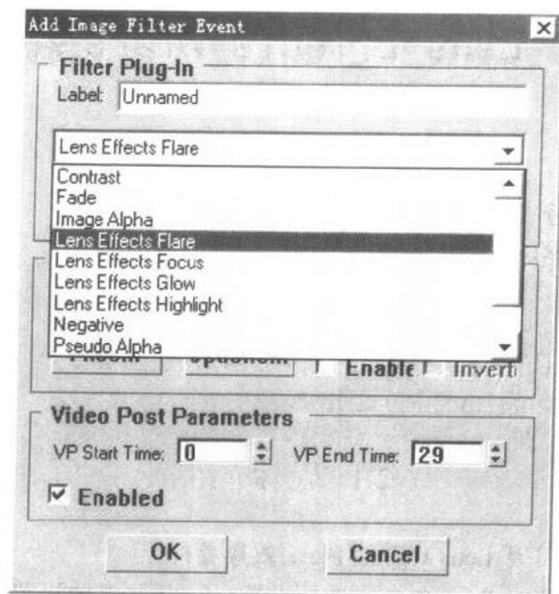


图 2-2 添加 Lens Effects Flare 效果事件

这样就增加了 Lens Effects Flare 效果事件。当然，也可以对 Add Image Filter Event 事件进行设置。单击 Add Image Filter Event（增加图像过滤事件）中的 Setup 按钮就可以打开 Lens Effects Flare 对话框。如图 2-3 所示。

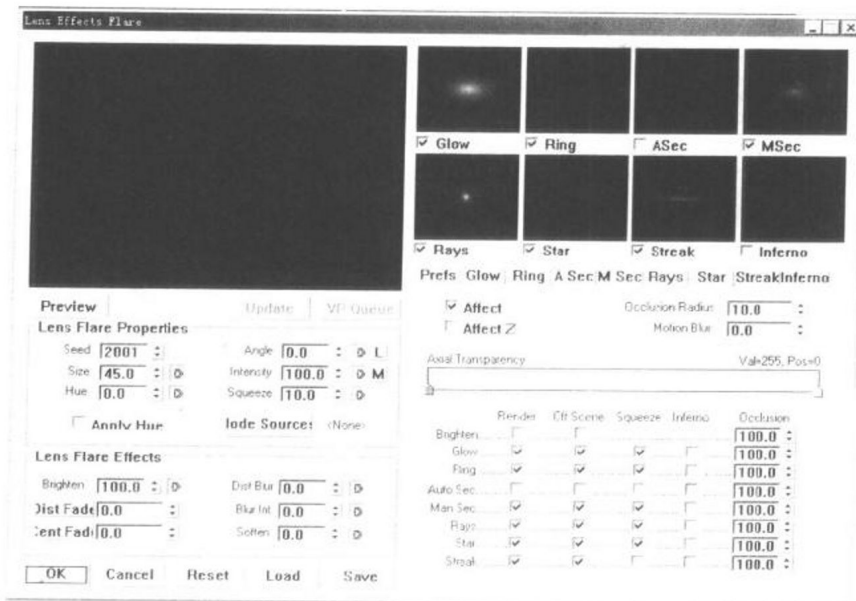


图 2-3 Lens Effects Flare 对话框

Lens Effects Flare（镜头闪光作用）可以制作光芒、光晕和光环的亮星，还可以产生由于逆光即镜头折射而引起的光斑，常用于模拟太阳、刺眼的亮光等。

下面，我们将花大量的篇幅逐一介绍 Lens Effects Flare（镜头闪光作用）的各个参数，并配合实例加深了解。

## 2.2 总体设置区介绍

Lens Effects Flare（镜头闪光作用）设置对话框分两大部分组成。左边是总体设置区：上面是效果的预览窗口；下面是总体参数的设置如强度、角度、亮度等。右边是分部设置区即对各个单项进行设置：上面是各个单项的预览窗口；下面是各个单项的具体参数设置。

- **Preview（预览）**：当用户单击 **Preview** 按钮时，预览窗口的左上方出现闪光。它使用的是 Lens Effects Flare 的默认设置。
- **Update（更新）**：进行手动更新，如在场景中增加了灯光或改变了关键帧时，单击该按钮可以在预览窗口中看到场景更改后的效果。
- **VP Queue（Video Post 队列）**：当 **Preview（预览）** 打开后，单击该按钮可以使 Video Post 中的效果事件的效果显示到预览窗口中。

**注意**：在通常情况下，**Preview（预览）**、**VP Queue（Video Post 队列）**需要同时打开，以便同步观察到更改后的效果。

- **Lens Flare Properties group（全局设置）**：为镜头闪光规定全局设置，如为闪光的来源、尺寸、种子数字、旋转等等。
- **Seed（种子）**：给镜头指定任意的数字，创造不同的透镜光线。透镜光线的差别是细微的。
- **Size（尺寸）**：影响全局的镜头光斑的尺寸，它的缺省值是 45。右边的分部设置区 **Glow（发光）**、**Ring（圆环）**等等也能设置各自的尺寸大小，但这个设置影响的是全局。这个参数还可以变设置为动画。
- **Hue（饱和度）**：控制被用于透镜闪光作用的色彩饱和度。这个参数也可以被设置为动画。
- **Apply Hue Globally（运用总体色彩）**：把来源物的色彩作用于其他设置。
- **Angle（角度）**：使光斑的角度发生变化，旁边的绿色三角按钮，是显示或隐藏 **Track View（轨迹视图）**。当用户打开旁边的 **L** 按钮时，动画的该参数可以影响到二级光斑。
- **Intensity（强度）**：控制全局光斑的亮度和透明度。较高的值产生明亮的光斑；反之，较低的值产生暗淡的。透明的光斑。如图 2-4 所示的是 **Intensity（强度）** 为 100 时的效果，图 2-5 所示的是 **Intensity（强度）** 为 20 时的效果。

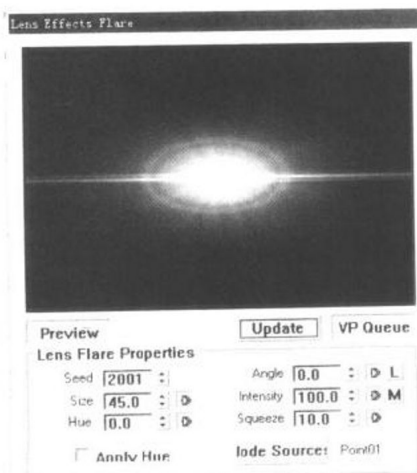


图 2-4 Intensity 为 100 时效果

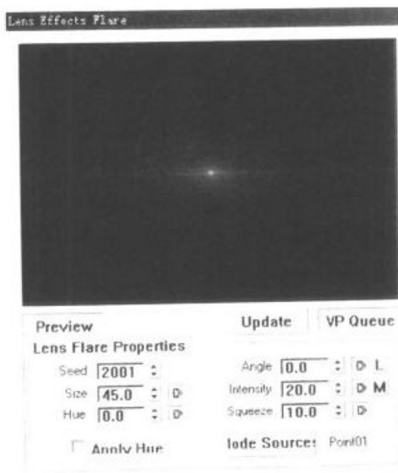


图 2-5 Intensity 为 20 时的效果