

“十二五”全国高校动漫游戏专业课程权威教材

中文版

After Effects CC

影视制作全实例

子午视觉文化传播 主编

彭超 景洪荣 马小龙 张桂良 编著

■ 专家编写

本书由多位资深影视后期制作专家结合多年工作经验和设计技巧精心编写而成

■ 经典实用

9大专题，**65个**经典范例，全面解析影视后期制作全过程

■ 光盘教学

随书光盘包括视频教学文件、素材文件和效果文件



超值
教学光盘

1张专业DVD教学光盘快速讲解软件技巧

22个基础项目操作视频全面提升技能

36组附赠特效提供学习便利



海洋出版社



After Effects CC

影视制作全实例

CONTENTS

- 第一章 认识 After Effects CC 2017
- 第二章 工作界面与基本操作
- 第三章 时间轴与关键帧
- 第四章 图层与蒙版
- 第五章 合成与预合成
- 第六章 动画与运动
- 第七章 特效与表达式
- 第八章 字幕与文字
- 第九章 渲染与输出

本书以 After Effects CC 2017 为平台，结合大量实际案例，详细讲解了 After Effects 的各项功能、操作方法和技巧。全书共分 9 章，主要内容包括：认识 After Effects CC 2017、工作界面与基本操作、时间轴与关键帧、图层与蒙版、合成与预合成、动画与运动、特效与表达式、字幕与文字、渲染与输出。



After Effects
CC 2017

本书可作为高等院校影视专业及相关专业的教材，也可作为从事影视制作工作的专业人士的参考书。

中国美术学院美术考级教材

“十二五”全国高校动漫游戏专业课程权威教材

中文版

After Effects CC

影视制作全实例

子午视觉文化传播 主编

彭超 景洪荣 马小龙 张桂良 编著

■ 专家编写

本书由多位资深影视后期制作专家结合多年工作经验和设计技巧精心编写而成

■ 经典实用

9大专题，65个经典范例，全面解析影视后期制作全过程

■ 光盘教学

随书光盘包括视频教学文件、素材文件和效果文件



超值
教学光盘

1张专业DVD教学光盘快速讲解软件技巧

22个基础项目操作视频全面提升技能

36组附赠特效提供学习便利

海洋出版社

2014年·北京

内 容 简 介

本书是以基础实例训练和综合项目应用相结合的教学方式,介绍影视动画后期特效软件 After Effects CC 的使用方法和技巧的教材。本书语言平实,内容丰富、专业,并采用了由浅入深、图文并茂的叙述方式,从最基本的技能和知识点开始,辅以大量的上机实例作为导引,帮助读者掌握中文版 After Effects CC 的基本知识与操作技能。

本书内容共分为 9 章和 2 个附录,主要介绍了影视制作基础知识、After Effects CC 软件入门、新建合成与设置、添加素材管理、时间线应用、新建层信息、文字效果设置、视频效果处理和渲染输出。附录分别为快捷键和 CC 效果中英文对照。

适用范围: 适合 After Effects 的初、中级读者阅读,既可作为高等院校影视动画相关专业课教材,也是从事影视广告设计和影视后期制作的广大从业人员必备工具书。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 After Effects CC 影视制作全实例/彭超等编著. —北京:海洋出版社,2014.10
ISBN 978-7-5027-8957-2

I. ①中… II. ①彭… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 224492 号

总 策 划:刘 斌

责任编辑:刘 斌

责任校对:肖新民

责任印制:赵麟苏

排 版:海洋计算机图书输出中心 申彪

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 房间)
100081

经 销:新华书店

技术支持:(010) 62100055 hyjccb@sina.com

发 行 部:(010) 62174379(传真)(010) 62132549

(010) 68038093(邮购)(010) 62100077

网 址:www.oceanpress.com.cn

承 印:北京画中画印刷有限公司

版 次:2014 年 10 月第 1 版

2014 年 10 月第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:30.75

字 数:732 千字

印 数:1~4000 册

定 价:68.00 元(含 1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

读者回函卡



亲爱的读者：

感谢您对海洋智慧IT图书出版工程的支持！为了今后能为您及时提供更实用、更精美、更优秀的计算机图书，请您抽出宝贵时间填写这份读者回函卡，然后剪下并邮寄或传真给我们。届时您将享有以下优惠待遇：

- 成为“读者俱乐部”会员，我们将赠送您会员卡，享有购书优惠折扣。
- 不定期抽取幸运读者参加我社举办的技术座谈研讨会。
- 意见中肯的热心读者能及时收到我社最新的免费图书资讯和赠送的图书。

姓名：_____ 性别：☐男 ☐女 年龄：_____
职业：_____ 爱好：_____
联络电话：_____ 电子邮件：_____
通讯地址：_____ 邮编：_____

- 1 您所购买的图书名：_____ 购买地点：_____
- 2 您现在对本书所介绍的软件的运用程度是在：☐ 初学阶段 ☐ 进阶 / 专业
- 3 本书吸引您的地方是：☐ 封面 ☐ 内容易读 ☐ 作者 价格 ☐ 印刷精美
☐ 内容实用 ☐ 配套光盘内容 其他 _____
- 4 您从何处得知本书：☐ 逛书店 ☐ 宣传海报 ☐ 网页 ☐ 朋友介绍
☐ 出版书目 ☐ 书市 ☐ 其他 _____
- 5 您经常阅读哪类图书：
☐ 平面设计 ☐ 网页设计 ☐ 工业设计 ☐ Flash 动画 ☐ 3D 动画 ☐ 视频编辑
☐ DIY ☐ Linux ☐ Office ☐ Windows ☐ 计算机编程 其他 _____
- 6 您认为什么样的价位最合适：
- 7 请推荐一本您最近见过的最好的计算机图书：_____
- 8 书名：_____ 出版社：_____
- 9 您对本书的评价：_____

您还需要哪方面的计算机图书，对所需的图书有哪些要求：

社址：北京市海淀区大慧寺路8号 网址：www.wisbook.com 技术支持：www.wisbook.com/bbs

编辑热线：010-62100088 010-62100023 传真：010-62173569

邮局汇款地址：北京市海淀区大慧寺路8号海洋出版社教材出版中心 邮编：100081



海洋出版社

After Effects CC是由美国Adobe公司出品的一款后期合成软件，它提供了强大的基于PC和MAC平台的后期合成功能，被广泛应用于影视制作、栏目包装、电视广告、后期编辑及视频处理等领域。After Effects CC借鉴了许多优秀软件的成功之处，这也使得它成为PC和MAC平台上具有强大实力的后期合成软件之一，受到全世界上百万设计师的喜爱。

本书包括9章和2个附录。主要介绍了影视制作基础知识、After Effects CC软件入门、新建合成与设置、添加素材管理、时间线应用、新建层信息、文字效果设置、视频效果处理和渲染输出。附录分别为快捷键和CC效果中英文对照。

书中附带的超大容量DVD多媒体教学，可以让您在专业老师的指导下轻松学习、掌握After Effects CC软件的使用。学习过程紧密连贯，范例环环相扣，一气呵成。读者学习时可以一边看书一边观看DVD光盘的多媒体视频教学，在掌握影视创作技巧的同时，享受着学习的乐趣。

为了能让更多影视制作、后期合成、视频剪辑、多媒体制作等领域的读者快速、有效、全面地掌握After Effects在影视制作方面的使用方法和技巧，“哈尔滨子午视觉文化传播有限公司”“哈尔滨子午影视动画培训基地”和“哈尔滨学院艺术与设计学院”的多位专家联袂出手，精心编写了本书。

本书主要由彭超、张桂良、马小龙、景洪荣、漆常吉、王永强、黄永哲、康承志、郭松岳、李健达、石岩等老师联合执笔，孙鸿翔、周旭、齐羽、唐传洋、张国华、解嘉祥、孙颜宁、张超、周方媛等老师也参与了本书的审校工作。另外，还要感谢出版社的各位编辑老师，在本书编写过程中提供的技术支持和专业建议，使得本书顺利出版。

如果在学习本书的过程中有需要咨询的问题，可访问子午视觉网站www.ziwu3d.com、子午影视网站www.0451MV.com或发送电子邮件至ziwu3d@163.com了解相关信息并进行技术交流。同时，也欢迎广大读者就本书提出宝贵意见与建议，我们将竭诚为您提供服务，并努力改进今后的工作，为读者奉献品质更高的图书。

编 者

第1章

影视制作基础知识

1.1 影视制作行业应用.....	2	1.2.2 视频制式.....	6
1.1.1 影视剪辑.....	2	1.2.3 帧速率.....	6
1.1.2 栏目包装.....	3	1.2.4 扫描场.....	7
1.1.3 影视特效.....	5	1.2.5 分辨率和像素比.....	7
1.2 影视制作常识.....	5	1.2.6 视频压缩解码.....	8
1.2.1 模拟信号与数字信号.....	5	1.3 本章小结.....	9

第2章

After Effects CC软件入门

2.1 After Effects CC软件简介.....	11	2.2.20 字符面板.....	22
2.1.1 After Effects CC的特点.....	11	2.3 新增功能概述.....	22
2.1.2 运行环境.....	12	2.4 工作流程.....	25
2.1.3 软件安装.....	12	2.4.1 项目合成.....	25
2.2 界面布局.....	14	2.4.2 导入素材.....	26
2.2.1 菜单栏.....	14	2.4.3 添加效果.....	27
2.2.2 工具栏.....	15	2.4.4 文本输入.....	28
2.2.3 项目面板.....	16	2.4.5 动画记录.....	28
2.2.4 合成窗口.....	17	2.4.6 渲染操作.....	29
2.2.5 时间线.....	18	2.5 支持文件格式.....	29
2.2.6 工作区切换.....	18	2.5.1 动画格式.....	29
2.2.7 预览面板.....	19	2.5.2 图像格式.....	32
2.2.8 信息面板.....	19	2.5.3 音频文件格式.....	34
2.2.9 音频面板.....	19	2.6 输出设置.....	35
2.2.10 效果和预设面板.....	19	2.6.1 全部渲染面板.....	35
2.2.11 跟踪器面板.....	20	2.6.2 当前渲染面板.....	35
2.2.12 对齐面板.....	21	2.6.3 渲染设置.....	35
2.2.13 平滑器面板.....	21	2.6.4 输出模块设置.....	36
2.2.14 摇摆器面板.....	21	2.6.5 输出路径.....	37
2.2.15 动态草图面板.....	21	2.7 渲染顺序.....	37
2.2.16 蒙版插值面板.....	21	2.7.1 标准渲染顺序.....	37
2.2.17 绘画面板.....	21	2.7.2 更改渲染顺序.....	37
2.2.18 画笔面板.....	22	2.8 本章小结.....	38
2.2.19 段落面板.....	22		

第3章 新建合成与设置

3.1 实例——打开与关闭.....40	3.4.1 工作区预设.....48
3.1.1 打开项目设置.....40	3.4.2 快捷键切换.....49
3.1.2 保存项目设置.....41	3.4.3 面板开关设置.....49
3.1.3 关闭项目设置.....41	3.5 实例——新建合成.....50
3.2 实例——界面颜色.....42	3.5.1 新建合成设置.....50
3.2.1 首选项选择.....42	3.5.2 合成高级设置.....52
3.2.2 外观亮度设置.....43	3.5.3 其他新建方式.....53
3.2.3 还原默认设置.....43	3.6 实例——常用合成预设.....53
3.3 实例——首选项设置.....44	3.6.1 新建标清合成.....54
3.3.1 撤销历史设置.....45	3.6.2 新建高清合成.....55
3.3.2 预览缓存设置.....46	3.6.3 新建特殊合成.....55
3.3.3 素材显示设置.....47	3.7 本章小结.....56
3.4 实例——界面布局.....48	

第4章 添加与管理素材

4.1 实例——添加合成素材.....58	4.3.3 导入指定图层.....64
4.1.1 菜单导入素材.....58	4.4 实例——多合成嵌套.....64
4.1.2 右键导入素材.....59	4.4.1 选择导入命令.....65
4.1.3 左键导入素材.....59	4.4.2 切换导入合成.....65
4.2 实例——添加序列素材.....60	4.4.3 多合成嵌套.....66
4.2.1 导入序列设置.....60	4.5 实例——分类管理与命名.....66
4.2.2 素材通道设置.....61	4.5.1 添加合成素材.....67
4.2.3 序列素材应用.....61	4.5.2 合成素材分类.....67
4.3 实例——添加PSD素材.....62	4.5.3 素材重命名.....68
4.3.1 导入合并图层.....62	4.6 本章小结.....69
4.3.2 导入所有图层.....63	

第5章 时间线应用

5.1 实例——添加合成素材.....71	5.2.2 素材变换设置.....74
5.1.1 新建合成.....71	5.2.3 关键帧设置.....75
5.1.2 添加合成素材.....71	5.3 实例——三维模式设置.....76
5.1.3 素材显示设置.....73	5.3.1 面板显示设置.....76
5.2 实例——素材变换设置.....73	5.3.2 开启三维模式.....76
5.2.1 展开变换项目.....74	5.3.3 三维轴向设置.....77

5.4 实例——蒙版扫光设置.....78	5.8.3 丰富画面.....94
5.4.1 合成图层管理.....78	5.9 实例——动态圆形.....100
5.4.2 绘制蒙版路径.....79	5.9.1 制作场景.....100
5.4.3 蒙版运动与叠加.....79	5.9.2 添加元素.....102
5.5 实例——多合成嵌套.....81	5.9.3 最终合成.....106
5.5.1 多合成设置.....81	5.10 实例——运动星球.....111
5.5.2 合成项目嵌套.....83	5.10.1 星球特效制作.....112
5.5.3 预合成设置.....83	5.10.2 设置背景特效.....116
5.6 实例——修改合成设置.....84	5.10.3 星球运动设置.....128
5.6.1 影片合成设置.....84	5.11 实例——分形噪波.....139
5.6.2 修改合成设置.....85	5.11.1 制作文字.....140
5.6.3 调节合成素材.....86	5.11.2 添加背景.....142
5.7 实例——遮罩与链接.....86	5.11.3 添加特效.....142
5.7.1 影片合成设置.....87	5.12 实例——炫彩光条.....151
5.7.2 轨道遮罩设置.....87	5.12.1 添加光条素材.....152
5.7.3 父级链接设置.....88	5.12.2 添加光标效果.....154
5.8 实例——Form纹理特效.....89	5.12.3 光标效果设置.....155
5.8.1 制作背景.....89	5.13 本章小结.....172
5.8.2 添加特效.....90	

第6章 新建层信息

6.1 实例——文本层应用.....174	6.5.2 新建空对象层.....184
6.1.1 新建文本层.....174	6.5.3 父级链接设置.....185
6.1.2 文本动画设置.....174	6.6 实例——调整图层应用.....185
6.1.3 文本关键帧设置.....175	6.6.1 新建调整图层.....185
6.2 实例——纯色层应用.....176	6.6.2 整体对比设置.....186
6.2.1 新建纯色层.....176	6.6.3 整体锐化设置.....186
6.2.2 添加光晕设置.....177	6.7 实例——星球爆炸特效.....187
6.2.3 纯色叠加设置.....177	6.7.1 影片基础设置.....187
6.3 实例——灯光层应用.....179	6.7.2 振波环形设置.....188
6.3.1 新建灯光层.....179	6.7.3 爆炸特效设置.....190
6.3.2 灯光变换设置.....180	6.8 实例——镜头三维翻转.....197
6.3.3 灯光选项设置.....180	6.8.1 素材元素制作.....198
6.4 实例——摄像机层应用.....181	6.8.2 效果添加设置.....203
6.4.1 新建摄像机层.....182	6.8.3 动画的控制与调整.....206
6.4.2 三维视图切换.....182	6.9 实例——炫粉喷射粒子.....215
6.4.3 摄像机选项设置.....183	6.9.1 设置主体.....216
6.5 实例——空对象层应用.....183	6.9.2 添加特效.....218
6.5.1 文本动画设置.....184	6.9.3 添加文字.....222

6.10 实例——空间粒子放射.....	226	6.10.3 添加文字.....	231
6.10.1 制作背景.....	226	6.11 本章小结.....	234
6.10.2 添加粒子.....	227		

第7章 文字效果设置

7.1 实例——文本工具应用.....	236	7.9.3 添加灯光.....	274
7.1.1 新建合成设置.....	236	7.10 实例——金属立体字.....	277
7.1.2 文本工具输入.....	236	7.10.1 制作文字.....	277
7.1.3 字符与动画.....	237	7.10.2 添加背景.....	279
7.2 实例——建立文本层.....	238	7.10.3 添加特效.....	279
7.2.1 新建合成设置.....	238	7.11 实例——卡片擦除字.....	282
7.2.2 新建文本层.....	239	7.11.1 字幕动画设置.....	283
7.2.3 建立字符设置.....	239	7.11.2 卡片特效动画.....	284
7.3 实例——基本文字特效.....	240	7.11.3 文字卡片特效.....	290
7.3.1 新建合成设置.....	240	7.12 实例——粒子光晕字.....	292
7.3.2 添加基本文字.....	241	7.12.1 制作粒子.....	293
7.3.3 字符间距设置.....	242	7.12.2 丰富画面.....	304
7.4 实例——路径文字特效.....	242	7.12.3 添加背景及文字.....	310
7.4.1 新建合成设置.....	243	7.13 实例——飘散动态字.....	314
7.4.2 添加路径文字.....	244	7.13.1 制作文字.....	315
7.4.3 路径运动设置.....	244	7.13.2 添加背景.....	317
7.5 实例——变化数值特效.....	246	7.13.3 添加特效.....	318
7.5.1 新建合成设置.....	246	7.14 实例——眩光破碎字.....	325
7.5.2 编号文字设置.....	247	7.14.1 文字素材合成.....	326
7.5.3 时间码文字设置.....	248	7.14.2 文字破碎设置.....	329
7.6 实例——散化文字.....	249	7.14.3 装饰光效调整.....	334
7.6.1 文字基础设置.....	250	7.15 实例——手写粉笔字.....	340
7.6.2 制作背景特效.....	250	7.15.1 制作背景.....	341
7.6.3 最终效果设置.....	252	7.15.2 添加文字.....	342
7.7 实例——星光文字.....	255	7.15.3 添加特效.....	344
7.7.1 字幕背景设置.....	256	7.16 实例——粒子发射字.....	351
7.7.2 添加蒙版特效.....	258	7.16.1 背景特效设置.....	352
7.7.3 添加灯光设置.....	262	7.16.2 文字动画设置.....	355
7.8 实例——光斑文字.....	264	7.16.3 飞舞特效设置.....	357
7.8.1 影片基础合成.....	265	7.17 实例——空间闪电字.....	366
7.8.2 文字动画设置.....	266	7.17.1 添加字幕素材.....	366
7.8.3 添加光斑特效.....	267	7.17.2 添加闪电特效.....	367
7.9 实例——炫粉扫光字.....	269	7.17.3 闪电动画设置.....	370
7.9.1 制作文字.....	270	7.18 本章小结.....	387
7.9.2 添加粒子.....	272		

第8章 视频效果处理

8.1 实例——添加滤镜应用.....	389	8.5.1 水流特效设置.....	403
8.1.1 新建合成设置.....	389	8.5.2 背景特效合成.....	405
8.1.2 添加合成素材.....	389	8.5.3 最终效果设置.....	408
8.1.3 添加视频滤镜.....	390	8.6 实例——三维标志.....	409
8.2 实例——视频颜色调整.....	391	8.6.1 三维元素制作.....	410
8.2.1 新建合成设置.....	391	8.6.2 动画效果设置.....	418
8.2.2 添加合成素材.....	391	8.6.3 合成效果调整.....	424
8.2.3 视频滤镜设置.....	392	8.7 实例——水墨蒙版.....	425
8.3 实例——插件程序安装.....	394	8.7.1 添加视频素材.....	425
8.3.1 执行安装程序.....	394	8.7.2 添加特效.....	426
8.3.2 安装路径设置.....	395	8.7.3 水墨蒙版设置.....	428
8.3.3 插件安装进程.....	395	8.8 实例——夜间驾车.....	434
8.4 实例——奥运五环.....	396	8.8.1 键控去色设置.....	434
8.4.1 圆环特效设置.....	397	8.8.2 光效运动设置.....	437
8.4.2 字幕特效设置.....	400	8.8.3 色调效果调整.....	445
8.4.3 合成特效设置.....	402	8.9 本章小结.....	447
8.5 实例——波动水流.....	403		

第9章 渲染输出

9.1 实例——素材整理.....	449	9.4.3 视频格式设置.....	457
9.1.1 工程素材整理.....	449	9.5 实例——TGA格式输出.....	459
9.1.2 删除未使用素材.....	449	9.5.1 添加渲染队列.....	459
9.1.3 移除素材显示.....	450	9.5.2 输出路径设置.....	459
9.2 实例——收集文件.....	450	9.5.3 序列格式设置.....	460
9.2.1 选择文件收集.....	450	9.6 实例——MOV格式输出.....	461
9.2.2 文件收集设置.....	451	9.6.1 添加渲染队列.....	462
9.2.3 收集文件夹.....	452	9.6.2 输出路径设置.....	462
9.3 实例——多合成渲染.....	453	9.6.3 MOV格式设置.....	462
9.3.1 影片渲染操作.....	453	9.7 实例——调整大小与裁剪.....	464
9.3.2 多合成渲染.....	454	9.7.1 添加渲染队列.....	464
9.3.3 渲染进程设置.....	455	9.7.2 调整输出大小.....	465
9.4 实例——AVI格式输出.....	455	9.7.3 输出裁剪设置.....	466
9.4.1 添加渲染队列.....	455	9.8 本章小结.....	466
9.4.2 输出路径设置.....	456		

附录1 快捷键列表.....	467
----------------	-----

附录2 CC效果列表.....	475
-----------------	-----

中文版
After Effects CC

影视制作全实例

第1章 影视制作基础知识

本章主要通过介绍影视制作行业应用、影视制作常识，了解影视制作的基础知识。

电影与电视已经成为当前最为大众化、最具影响力的媒体形式。从电影所创造的幻想世界，到电视新闻所关注的现实生活，再到铺天盖地的电视广告与综艺节目，无不深刻地影响着我们的世界。

近十几年来，数字技术全面进入影视制作领域，计算机逐步取代了许多原有的影视设备，在影视制作的各个环节发挥了重大的作用。随着PC性能的显著提升以及价格上的不断降低，影视制作从以前专业等级的硬件设备逐渐向PC平台上转移，原先身价极高的专业软件逐步移植到PC平台上，价格也日益大众化。

1.1 影视制作行业应用

影视制作的应用逐渐从专业的电影与电视领域扩大到计算机游戏、多媒体、网络、家庭娱乐等更为广阔的领域。

1.1.1 影视剪辑

“影视剪辑”可以在很多种行业中进行应用，包括电视节目制作、企业专题制作、会议影像制作、微电影制作和婚礼MV制作等。

1. 电视节目制作

“电视节目制作”主要分成三个步骤，分别是策划、拍摄、后期制作。其中的后期制作部分是指将拍摄素材剪辑为较完整的电视节目，最常见的是将多机位拍摄内容剪辑为一段独立影像，并为拍摄的电视节目添加片头、片花、片尾、角标、文字等信息，如图1-1所示。



图1-1 电视节目制作

2. 企业专题制作

“企业专题制作”是商业应用中较常见

的项目，主要根据解说和配音将拍摄的素材进行组合，使视频素材可以根据音频的起伏与转折相互配合，在宣传企业的同时会传达出影片节奏和美感，如图1-2所示。



图1-2 企业专题制作

3. 会议影像制作

“会议影像制作”是指将摄像机拍摄到的会议影像录像带采集为数字文件，然后通过剪辑控制影片的段落和时间长度，再对拍摄角度或不需要的镜头进行调整，如图1-3所示。

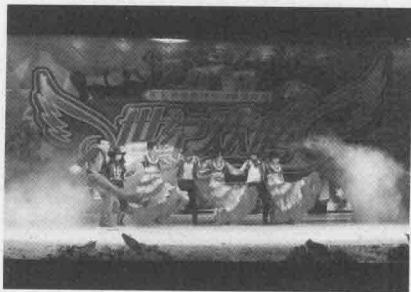


图1-3 会议影像制作

4. 微电影制作

“微电影制作”是随着DV摄像机和单反视频普及而产生的，微型电影又称为微影。微电影是指专门运用在各种新媒体平台上播放的，适合在移动状态与短时休闲状态下观看的、具有完整策划和系统制作体系支持的具有完整故事情节的“微（超短）时”（30秒—300秒）放映、“微（超短）周期制作（1—7天或数周）”和“微（超小）规模投资（几千至数千/万元每部）”的视频短片，内容融合了幽默搞怪、时尚潮流、公益教育、商业定制等主题，可以单独成篇，也可系列成剧，如图1-4所示。



图1-4 微电影制作

5. 婚礼MV制作

“婚礼MV制作”是指在拍摄前期加入了MV的元素，主要有新人恋爱故事、结婚筹备期和婚礼现场等不同时段。如近两年参加婚礼的朋友可能会发现，在结婚典礼开场时会放映一段介绍新郎新娘恋爱故事或者婚礼筹备花絮的影音资料，这也是婚礼进行前制作的MV，使婚礼的视觉效果呈现得更加浪漫，在制作婚礼MV时会大量使用“影视剪辑”中的节奏剪辑和后期调色功能，如图1-5所示。



图1-5 婚礼MV制作

1.1.2 栏目包装

在影视制作行业中，电视媒体的使用比率占了大部分份额，而其中“栏目包装”又是其中较常见的种类分支。栏目包装是指对电视频道、栏目、节目的全面视觉特效包装设计。

除节目本身内容和插播广告等内容之外，电视栏目包装还包括播出内容的片头、片花、片尾、预告、导视、主持人形象、演播室等，其目的主要是进行宣传和形象推广，为建立电视栏目良好的社会形象和品牌形象服务，是一种打造电视媒体品牌的重要手段。

“栏目包装”最重要的是设计创意，主要表现为标识、辅助图形、色彩和样式的设计。标识和辅助图形常常被作为整体包装中图形设计的核心元素，因此在设计初期，就要考虑到开放式特征和可演绎性，方便频道和栏目在所有媒体上的推广。

1. 标识

“标识”是频道和栏目形象最直观、最具体的视觉传达，以精练的形象表达特定的含义，并借助人们的符号识别、联想等思维能力，传达特定的信息。标识是一种有意味的形式，通过简单的构图，往往能传达出一个频道独特的人文精神和价值追求，具有文化内质和企业品牌双重价值。在电视频道和栏目的整体包装中，频道的标识设计是主要着力点。将一个优秀的标识融入整体包装的各个环节中，能够显著提升整体效果，如图1-6所示。



图1-6 LOGO标识

2. 辅助元素

“辅助元素”是指在电视频道的整体包装设计中被广泛使用并最终形成频道形象识别依据的图形等设计，是除频道标识之外又一个重要的频道视觉元素，通常是从频道标识开始的。从频道标识中演绎提炼出某一独特图形元素，广泛地应用于整体包装的各个版块，整套频道包装在视觉形象上就有了整体可能。但是，许多频道的现有标识并不适合图形的变化或演绎，这时候就需要开发一个新的频道辅助图形元素。辅助图形可以是一种几何图形、一个卡通造型，也可以是由频道标识演绎而来的图形设计元素，如图1-7所示。

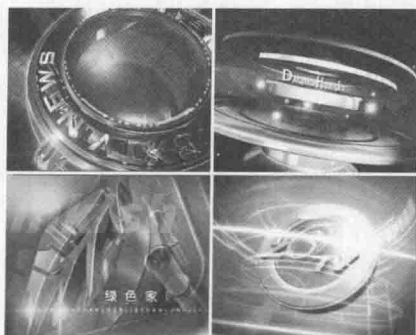


图1-7 辅助元素

3. 风格样式

伴随影视包装技术的不断发展，尤其是CG技术的普及和运用，推动了整个影视包装行业的变革。视频设计师在创意和制作过程中，将实景拍摄与CG技术结合，便可无限地发挥想象空间，带给观众前所未有的视觉体验，如图1-8所示。



图1-8 实景拍摄

长期以来，三维风格的包装设计在中国影视包装行业中大行其道，尤其是在频道呼号、栏目片头、片花的功能包装设计中运用较多。电脑三维设计可以制作不受制作成本制约的画面道具和独特的电脑图形视觉质感。充分利用其特性优势，能够创造出强烈的镜头冲击力、科幻的场景、炫目光效、缤纷的色彩感受，如图1-9所示。

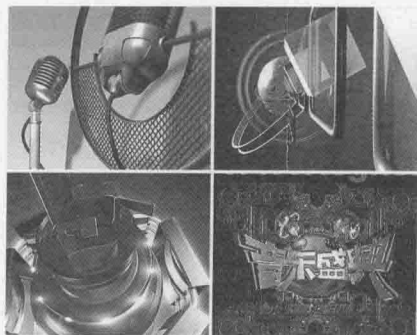


图1-9 三维风格

二维风格的视频设计并没有放弃电脑三维技术的使用，而是有意识地弱化三维风格中的立体造型、金属质感、炫目光效等特征，转而借助于色彩构成和平面设计，如图1-10所示。



图1-10 二维风格

为了丰富影视包装的设计风格，设计师开始借助各种各样的艺术表现形式。无论是古典艺术还是现代艺术，无论是抽象主义、立体主义还是表现主义，无论是油画、版画、水彩、水墨还是雕塑或民间艺术，它们几乎都被运用到影视包装的设计中，视频风格日益丰富、多元化，如图1-11所示。



图1-11 其他风格

1.1.3 影视特效

在电影与电视中,人工制造出来的假象和幻觉,被称为“影视特效”,影视特效可以使影视作品更加扣人心弦,视觉效果更加绚丽丰富。

随着电脑图形图像技术的发展,“影视特效”的制作速度和质量有了巨大的进步,制作者可以在电脑中完成细腻、真实、震撼的画面效果。常见的“三维特效”即是通过软件技术制作三维相关的内容,而“后期特效”可以通过将实拍内容与软件渲染的素材进行合成,得到最终的效果,如图1-12所示。

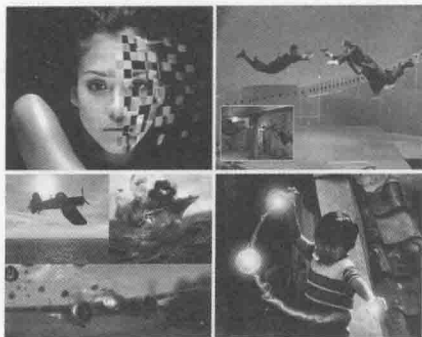


图1-12 影视特效

1.2 影视制作常识

在影视后期制作时,必须按照相关标准设置模拟信号、数字信号、帧、场、分辨率和像素比、视频压缩解码,避免出现不符合播出标准的情况。

1.2.1 模拟信号与数字信号

不同的数据必须转换为相应的信号才能进行传输。模拟数据一般采用模拟信号(Analog Signal)或电压信号来表示;数字数据则采用数字信号(Digital Signal),即用一系列断续变化的电压脉冲或光脉冲来表示。当模拟信号采用连续变化的电磁波来表示时,电磁波本身既是信号载体,同时又作为传输介质;而当模拟信号采用连续变化的信号电压来表示时,它一般通过传统的模拟信号传输线路来传输。当数字信号采用断续变化的电压或光脉冲来表示时,一般需要用双胶线、电缆或光纤介质将通信双方连接起来,才能将信号从一

个节点传到另一个节点。

模拟信号在传输过程中要经过许多设备的处理和转送,这些设备难免会产生一些衰减和干扰,使信号的保真度大大降低。数字信号可以很容易的区分原始信号与混合的噪波并加以校正,可以满足对信号传输的更高要求。

在广播电视领域中,传统的模拟信号电视将会逐渐被高清数字电视(HDTV)所取代,越来越多的家庭将可以收看到数字有线电视或数字卫星节目,如图1-13所示。



图1-13 高清数字电视

节目的编辑方式也由传统的磁带到磁带模拟编辑发展为数字非线性编辑,借助计算机进行数字化的编辑与制作,不用像线性编辑那样反反复复地在磁带上寻找,突破了单一的时间顺序编辑限制。非线性编辑只要上传一次就可以多次的编辑,信号质量始终不会降低,节省了设备、人力,提高了效率,如图1-14所示。

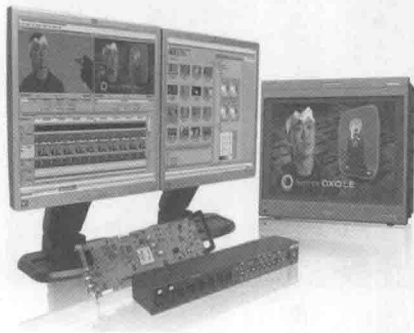


图1-14 非线性编辑

DV数字摄影机的普及,尤其当下渐渐兴起的单反视频类型,使得制作人员可以使用家用电脑完成高要求的节目编辑,使数字信号逐渐融入人们的生活之中,如图1-15所示。



图1-15 DV数字摄影机

1.2.2 视频制式

现在常见的视频信号制式有PAL、NTSC和SECAM,其中PAL和NTSC两种制式应用较广。

1. NTSC制式

NTSC电视标准的帧频为每秒29.97帧(简

化为30帧),电视扫描线为525线,偶场在前、奇场在后,标准的数字化NTSC电视标准分辨率为 720×486 ,色彩位深为24比特,画面的宽高比为4:3,NTSC电视标准主要用于美、日等国家和地区。

2. SECAM制式

SECAM又称塞康制,是法文Sequentiel Couleur A Memoire的缩写,意为“按顺序传送彩色与存储”,1966年由法国研制成功,它属于同时顺序制。在信号传输过程中亮度信号每行传送,而两个色差信号则逐行依次传送,即用行错开传输时间的办法来避免同时传输时所产生的串色以及由其造成的彩色失真。SECAM制式特点是不怕干扰且彩色效果好,但兼容性差。帧频为每秒25帧,扫描线为625线并隔行扫描,画面比例为4:3,分辨率为 720×576 ,采用SECAM制的国家主要为俄罗斯、法国、埃及等。

3. PAL制式

PAL电视标准的帧频为每秒25帧,电视扫描线为625线,奇场在前、偶场在后,标准的数字化PAL电视分辨率为 720×576 ,色彩位深为24比特,画面的宽高比为4:3,PAL电视标准用于中国、欧洲等国家和地区。

1.2.3 帧速率

帧速率也称为FPS,是Frames Per Second的缩写,指每秒钟刷新的图片的帧数,也可以理解为图形处理器每秒钟能够刷新几次。具体到视频上就是指每秒钟能够播放多少格画面,高的帧速率可以得到更流畅和逼真的动画;每秒钟帧数(FPS)越多,所显示的动作就会越流畅。像电影一样,视频是由一系列的单独图像(称之为帧)组成并放映到观众面前的屏幕上。每秒钟放映若干张图像,会产生动态的画面效果,典型的帧速率范围是24帧/秒至30帧/秒,这样才会产生平滑和连续的效果。在正常情况下,一个或者多个音