

三维影视片头制作技法实例详解



3ds max 7 / After Effects

艾莉莉 主编
陈凯明 丛红艳 雷桐 编著



附光盘
CD-ROM



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



3ds max 7 / After Effects

三维影视片头制作技法实例详解

艾莉莉 主编 陈凯明 丛红艳 雷桐 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目(CIP)数据

3ds max 7/After Effects 三维影视片头制作技法实例详解/艾莉莉主编;陈凯明等编著.
—北京:人民邮电出版社,2006.3

ISBN 7-115-14299-8

I.3... II.①艾...②陈... III.①三维—动画—图形软件,3DS MAX 7②图形软件,After Effects
IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 018122 号

内 容 提 要

本书主要以实例的形式介绍了中文版 3ds max 7 和 After Effects 6.5 在影视片头制作领域中的应用。

全书共分 8 章,包含了 8 个典型的三维影视片头的制作实例。这 8 个实例从技术上基本覆盖了三维影视片头制作常用到的技法和技巧;从内容上也包含了应用最广泛的新闻、娱乐等栏目类型。

本书由多名影视片头制作设计师和培训教师编著而成,旨在把更多和更好的片头制作技术和知识,以及制作经验传达给读者,也希望本书能对读者的学习起到一定的促进和借鉴作用。

本书适合有一定操作经验的 3ds max 的中级读者阅读,也适合想从事或刚从事影视片头制作行业的读者阅读。

3ds max 7/After Effects 三维影视片头制作技法实例详解

- ◆ 主 编 艾莉莉
- ◆ 编 著 陈凯明 丛红艳 雷 桐
责任编辑 孟 飞
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 24.75
字数: 652 千字
印数: 1—6 000 册
- 2006 年 3 月第 1 版
2006 年 3 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14299-8/TP·5157

定价: 69.00 元(附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

前言

近几年,从事电视制作的人认识了越来越多的词汇,频道意识、频道战略和频道设计等电视理论越来越被广泛认知和全面实施。频道包装,即影视片头被作为一种能够有效树立频道整体形象,彰显频道风格特色,争取和吸引观众的重要手段应运而生。电视频道的整体包装既是打造电视品牌的重要手段,也已成为媒体内在的经营销售理念。就此看来,频道包装行业有很大的发展潜力,频道包装技术也就相应地成为近几年来人们探讨的热点。

3ds max 是目前应用最广泛的集建模、渲染、动画于一身的三维制作软件,它非常适合影视动画、三维游戏、建筑表现等领域的需要,尤其在影视行业里应用广泛,可以实现许多实拍所不能达到的效果。

After Effects 是一款专业的视频非线性编辑及后期合成软件,深受专业视频爱好者欢迎, After Effects 6.5 能够让我们使用快速、精确的方式制作出具有视觉创新革命的运动图像和特效,并将其运用到电影、视频、DVD 和网络上。

本书是针对应用最广泛的三维软件 3ds max 7 和影视合成软件 After Effects 6.5 的应用实例类图书。相信本书对于一些有志于在影视片头制作领域发展的读者,会有一定的借鉴和参考作用。

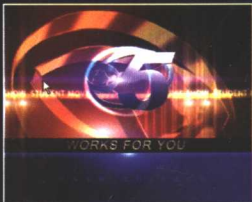
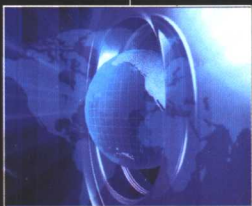
本书全面介绍了 3ds max 7 和 After Effects 6.5 在三维影视片头制作过程中所要涉及到的软件功能和制作技巧,读者可以通过专业、典型的制作实例,全面学习片头动画制作流程、制作经验和技巧,可迅速系统地掌握三维动画软件与后期软件进行无缝结合的片头动画制作技术。

全书共分 8 章,包含了 8 个典型的三维影视片头的制作实例。书中内容全面,常用到的片头制作技术在书中都可以找得到,相信读者在学习完本书后完全可以从容地面对编导给出的片头设计和制作任务。

参与本书编写以及对本书出版提供帮助的有艾莉莉、陈凯明、李德兵、刘凯艳、丛红艳、雷桐、戈录花、高硕、杜伟、杜丽丽、薛永顺、刘宁、唱红岩、于虹、臧雁北、宁晓北、徐铭、李可、胡庚亮、张英健、沈滢、刘树言、修亚杰、艾复忠、谢婧等。

由于作者水平有限,书中难免会有错漏之处,欢迎读者交流指正,读者可以与本书的责任编辑联系 (mengfei@ptpress.com.cn)。

编者
2006.3

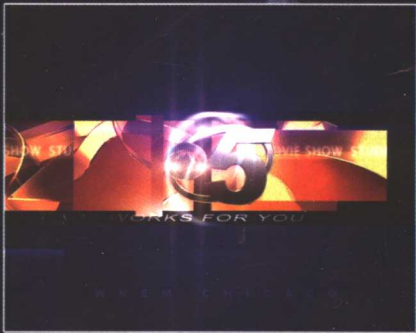
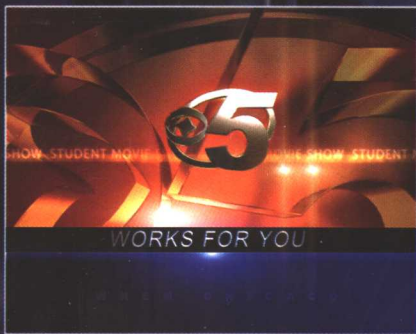
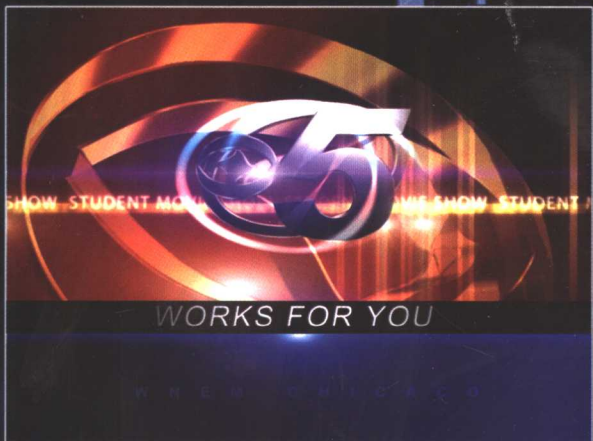
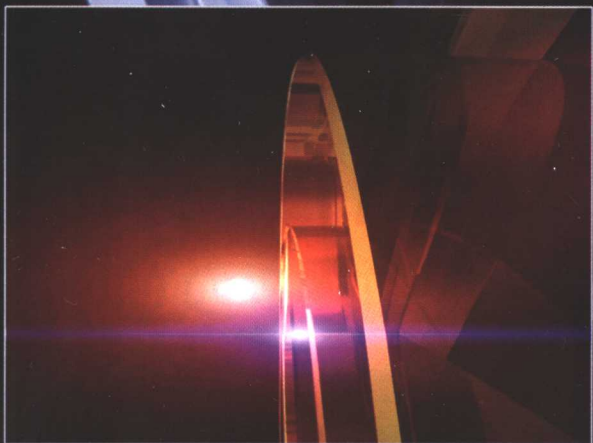




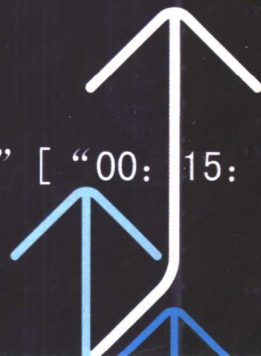
“新闻探索” [“00:09:00”]



“动感节目” [“00:09:00”]



“玻璃五套” [“00: 15: 00”]



aftereffects

new years' eve night

“后期动力” [“00:11:00”]



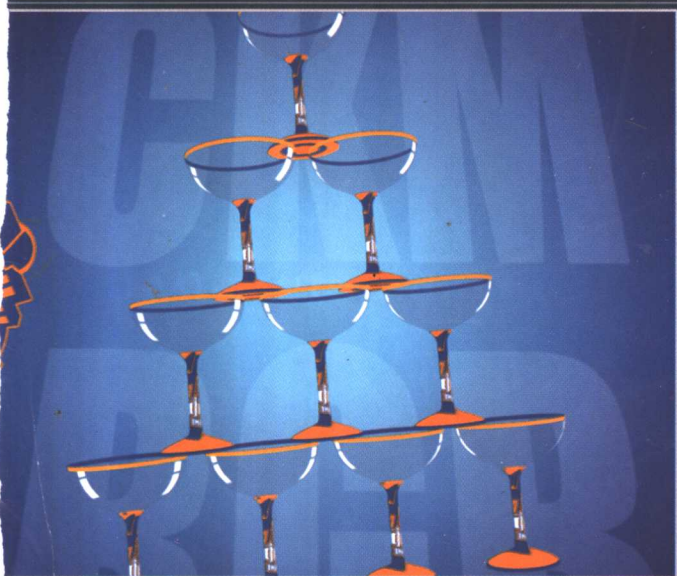
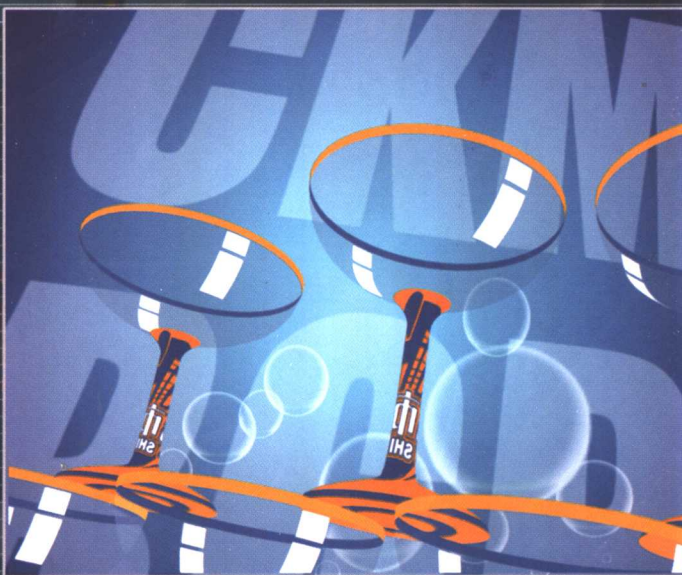
“@时代” [“00:09:00”]



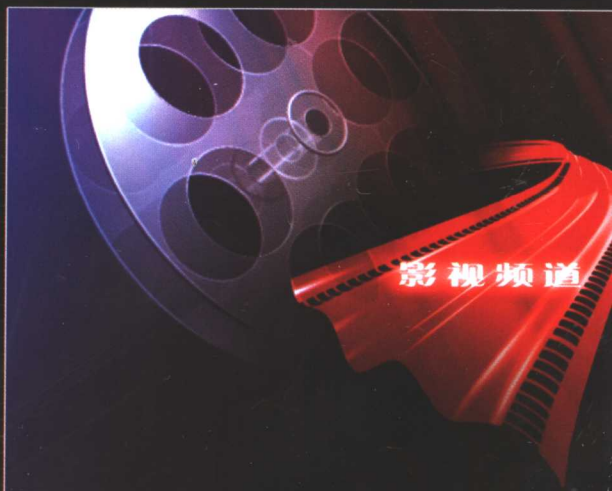
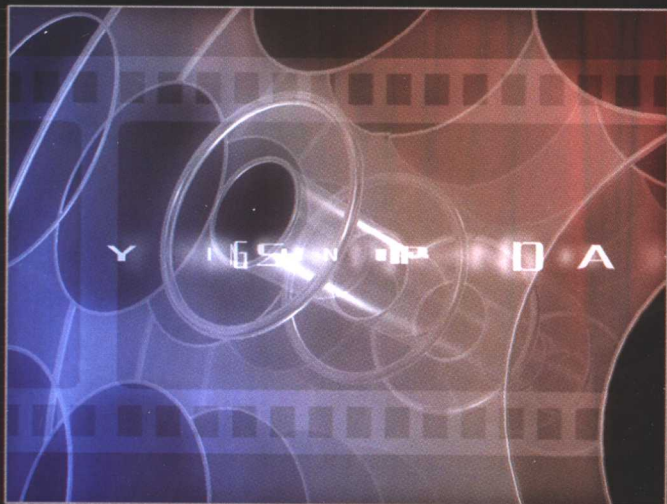


"FOX"["00:16:00"]





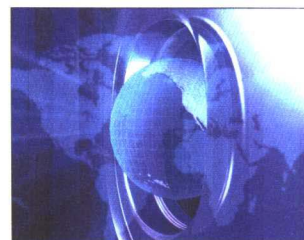
“都市频道” [“00:10:00”]



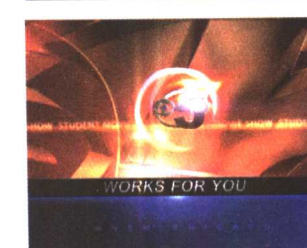
“影视频道” [“00:07:00”]

目 录

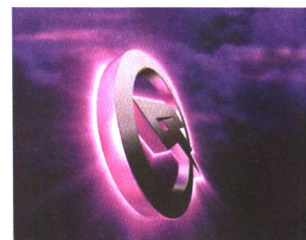
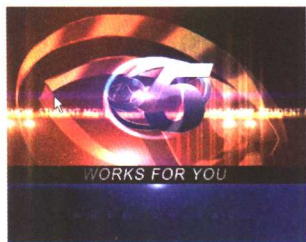
第一章 “新闻探索”片头制作	1
1.1 制作字母“O”图形的三维效果	2
1.1.1 创建字母“O”图形的模型	2
1.1.2 设置字母“O”模型的材质	5
1.1.3 创建场景中的灯光	6
1.1.4 指定渲染器进行渲染	7
1.2 制作“地球”三维效果	7
1.2.1 创建“地球”的模型	7
1.2.2 设置“地球”的材质	9
1.3 创建模型动画	10
1.3.1 设置字母“O”模型的动画	10
1.3.2 设置“地球”的动画	12
1.4 创建摄像机并制作摄像机动画	13
1.4.1 创建摄像机	13
1.4.2 创建摄像机动画	14
1.5 制作“DISCOVERY”文字的三维动画效果	15
1.5.1 创建“DISC VERY”文字	15
1.5.2 制作“DISC VERY”的文字动画	18
1.6 制作“新闻探索”三维效果	22
1.6.1 创建“新闻探索”文字	22
1.6.2 制作“新闻探索”的文字动画	23
1.7 制作动态背景——玻璃幕墙	25
1.7.1 创建玻璃幕墙	25
1.7.2 灯光的创建	27
1.7.3 玻璃幕墙材质的制作	28
1.7.4 编辑摄像机动画	28
1.8 制作动态背景——玻璃幕墙二	31
1.9 制作动态背景——“世界地图”动画	34
1.9.1 创建“世界地图”平面	34
1.9.2 设置“世界地图”背景动画	37
1.10 After Effects 后期合成处理	38
1.10.1 导入序列帧素材	38
1.10.2 导入背景素材	40
1.10.3 加入特效	41
1.10.4 白色光效	43
1.10.5 最终的合成	45
1.10.6 输出动画	48
第二章 “动感3频道”片头制作	49
2.1 制作“标志”的三维动态效果	50



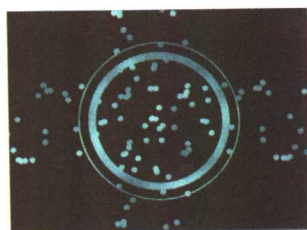
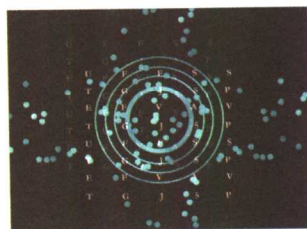
2.1.1	绘制“标志”的图形	50
2.1.2	创建倒角轮廓	52
2.1.3	编辑标志材质	55
2.1.4	创建场景灯光	55
2.1.5	制作“标志”动画	56
2.1.6	创建摄像机以及编辑摄像机动画	58
2.2	创建镜头二“标志”的三维动态效果（一）	60
2.2.1	创建场景光源	60
2.2.2	编辑Logo材质	62
2.2.3	“标志”动画的调节	63
2.3	创建镜头二“标志”的三维动态效果（二）	64
2.4	创建镜头三“标志”的三维动态效果	67
2.4.1	创建摄像机	67
2.4.2	设置“标志”和“摄像机”动画	68
2.5	创建镜头四“标志”的三维动态效果	69
2.5.1	创建“标志”动画	69
2.5.2	复制“标志”模型	71
2.6	动画的合成—镜头一	72
2.6.1	导入素材，创建遮幅合成	72
2.6.2	创建光效合成	74
2.6.3	创建最终合成	76
2.7	动画的合成—镜头二	79
2.7.1	创建“Logo”标志合成	79
2.7.2	创建“min”标志合成	80
2.7.3	创建镜头二最终合成	81
2.8	最终的合成	83
2.8.1	创建“镜头三素材”合成	83
2.8.2	“镜头三\四”的动画合成	84
第三章	“玻璃五套”片头制作	87
3.1	制作标志的三维效果	88
3.1.1	创建标志的模型	88
3.1.2	创建模型的材质ID	89
3.1.3	创建文字的模型	90
3.1.4	创建眼睛的模型	91
3.2	设置“标志模型”的材质	93
3.2.1	设置“标志模型”的材质	93
3.2.2	创建场景中的灯光	98
3.2.3	指定模型进行渲染	99
3.3	创建摄像机并制作摄像机动画	99
3.3.1	创建摄像机	99
3.3.2	创建摄像机动画	100
3.4	制作金属标志模型	102



3.4.1	创建银色金属标志模型材质	102
3.4.2	创建场景中的灯光	107
3.5	创建摄像机并制作摄像机动画	108
3.5.1	创建摄像机	108
3.5.2	创建摄像机动画	108
3.6	After Effects 后期合成处理	110
3.6.1	导入序列帧素材	110
3.6.2	导入背景素材	111
3.6.3	加入特效	112
3.6.4	合成三维标志	115
3.6.5	合成镜头一	117
3.6.6	合成三维标志	125
3.6.7	合成镜头二与合成落幅镜头	126
3.7	最终的合成	127
第四章	“后期动力”片头特效	129
4.1	绘制“动力”标志的图形	130
4.1.1	导入背景素材	130
4.1.2	创建“标志”的圆环外轮廓	130
4.1.3	创建“标志”的内部轮廓	134
4.2	制作“动力”标志的三维效果	135
4.2.1	创建“动力”标志模型	135
4.2.2	创建“动力”标志材质	138
4.3	创建摄像机及动画	139
4.3.1	创建摄像机	139
4.3.2	创建摄像机动画	140
4.4	制作“AFTEREFFECTS”文字动画	143
4.4.1	创建文字“AFTEREFFECTS”模型	143
4.4.2	创建文字“POWER”模型	144
4.4.3	创建文字“POWER”模型材质	145
4.4.4	创建文字“POWER”模型场景的灯光	146
4.4.5	创建文字“POWER”模型场景 的摄像机及动画	147
4.5	制作合成素材	150
4.5.1	创建“1 背景调色”合成	150
4.5.2	创建“2 背景渐变处理”合成	154
4.5.3	创建“3 背景最终”合成	156
4.6	制作文字动画	158
4.6.1	创建“文字特效1”合成	158
4.6.2	创建“文字特效2”合成	161
4.6.3	创建“文字特效final”合成	162
4.7	制作“标志”动画	163
4.7.1	创建“logo”合成	163



4.7.2 创建“logo 2”合成	166
4.8 最终的合成	168
第五章 @ 时代片头的制作	169
5.1 创建“@”标志的三维效果	170
5.1.1 创建“@”标志的三维模型	170
5.1.2 创建“@”标志的内部三维模型	171
5.1.3 制作“@”模型的材质	173
5.1.4 制作“@”内部圆状的模型材质	177
5.2 创建场景光源	179
5.3 创建场景摄像机	179
5.3.1 创建摄像机	179
5.3.2 创建摄像机动画	180
5.4 创建“mix”图形的三维效果	181
5.4.1 创建“圆”模型	181
5.4.2 创建“mix”文字模型	182
5.4.3 制作“圆”和“mix”文字模型材质	183
5.5 制作成组模型动画	186
5.5.1 创建模型成组	186
5.5.2 创建摄像机动画	190
5.6 合成镜头一	191
5.6.1 创建“镜头一”合成	191
5.6.2 导入序列素材	191
5.6.3 制作“渐变层”	192
5.6.4 制作“@ 字母”层	194
5.6.5 创建“字母”合成	195
5.6.6 创建“标志动画”合成	197
5.6.7 创建“@mix”合成	198
5.6.8 创建“闪光”合成	200
5.7 合成镜头二	202
5.7.1 创建“镜头二”合成	202
5.7.2 制作图层“m”效果	204
5.7.3 制作图层“@ 文字 2”效果	205
5.7.4 制作图层“@”效果	206
5.7.5 最终动画调整	208
第六章 “FOX”片头制作	211
6.1 制作“CKM”标志三维效果	212
6.1.1 导入背景素材	212
6.1.2 创建“CKM”标志的图形轮廓	212
6.1.3 创建“CKM”标志的图形倒角轮廓	215
6.1.4 制作“CKM”标志倒角模型	217
6.1.5 设置“CKM”标志模型的材质	218
6.1.6 创建“CKM”标志场景的灯光	224



6.1.7	创建“CKM”标志场景的摄像机.....	225
6.1.8	设置“CKM”标志模型的动画.....	225
6.1.9	制作“CKM”标志动画效果(二).....	226
6.2	制作“彩带”效果.....	227
6.2.1	制作“彩带”模型.....	227
6.2.2	制作“彩带”模型动画.....	228
6.2.3	创建场景摄像机.....	230
6.2.4	制作“彩带”模型材质.....	231
6.3	制作“轨迹拖尾”效果.....	232
6.3.1	“Ky_Trail”插件的安装.....	232
6.3.2	创建“轨迹”线.....	232
6.3.3	创建“虚拟对象”并制作动画.....	233
6.3.4	添加轨迹光效.....	234
6.4	制作“FOX”标志效果.....	236
6.4.1	制作“FOX”标志模型.....	236
6.4.2	制作“FOX”模型材质.....	240
6.4.3	创建场景灯光.....	244
6.4.4	添加场景摄像机.....	245
6.5	合成镜头一.....	249
6.5.1	创建“彩带”合成.....	249
6.5.2	创建“绿光”合成.....	251
6.5.3	创建“镜头一”合成.....	254
6.6	合成镜头二.....	264
6.6.1	创建“ckm 2”合成.....	264
6.6.2	创建“镜头二”合成.....	265
6.7	合成镜头三.....	269
6.8	合成镜头四.....	272
6.8.1	创建“天花板”合成.....	272
6.8.2	创建“镜头四”合成.....	273
6.9	合成镜头五.....	276
6.9.1	创建“天花板二”合成.....	276
6.9.2	创建“黑白光带”合成.....	277
6.9.3	创建“镜头五”合成.....	279
第七章	“都市频道”片头制作.....	283
7.1	制作“酒杯”模型.....	284
7.1.1	绘制酒杯轮廓.....	284
7.1.2	“车削”成型.....	285
7.2	制作“酒杯”材质.....	286
7.2.1	指定材质ID.....	286
7.2.2	调节“酒杯”材质.....	290
7.3	制作“酒杯”模型的贴图坐标.....	298
7.3.1	指定1号贴图通道的坐标.....	298

