

<<动感CG>>

图书基本信息

书名：<<动感CG>>

13位ISBN编号：9787500692195

10位ISBN编号：7500692196

出版时间：2010-5

出版时间：中国青年出版社

作者：陈鹰

页数：302

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

从去年冬日开始编写此书，至今已整整一年，此书也搁笔收尾了。

此时窗外白雪茫茫，回想这本书的编写历程，心底顿生一丝温暖之意。

从与出版社确定选题之后，我就倍感责任重大。

编辑对本书目录的审核，实例的筛选，图片的选取，可以说是极其认真细致。

在写作方面，编辑也给了我很大的支持，对我来说，这样的支持也是一种动力，让我在工作中未敢有丝毫懈怠，反复优化图书的结构和案例的细节，力求尽善尽美。

专业深度与追求极致这本书是由我和杭州锐马公司合作完成的。

斗转星移的日子里，每个案例的分析、设计、制作、修改，无不渗透着锐马团队辛勤的汗水。

锐马文化中的追求细节完美，精益求精的品质由衷地让人赞叹。

这本书中案例的制作追求极致，经过讨论，最终决定将案例作品的真实、全部、完整工程文件配送给读者，这些案例均为完全真实的包装作品，都是电视台在播或已播的内容，已得到广大观众的认可和赞扬。

影视包装行业需要哪种人才？

本书写作的前提在于电视媒体行业的发展，包括数字电视、手机电视、网络电视、移动电视等各种新型电视媒体的崛起，传媒巨头们争相进军这块市场，使得这一领域风起云涌。

为了从群雄逐鹿的媒体竞争环境中脱颖而出，各个电视媒体都在强化营销和宣传包装力度。

因而，电视包装行业的兴起与发展成为了必然的趋势。

随着行业的发展，电视包装需要大量的人才加入，令人欣喜的是，很多年轻人酷爱影视包装艺术，他们把大量的热情投身于影视艺术。

然而什么是电视包装艺术？影视包装人才要具备哪些能力？制作包装片需要哪些方面的艺术素养和技术能力？

很多即将进入此行业和刚入行的业内人士依然雾里看花，茫然不解。

本书着眼于行业内急需的人才技能，以“理论+实践”的模式，帮助有诸多疑惑的读者尽快走出困惑，掌握电视包装制作的精髓内容。

这本书摒弃了同类图书的只讲技术、只解操作的特点，在讲解实用技法的同时，带领读者分析客户的要求和包装的思路，用电视包装的设计思想和理念作为主线，连接全书的实例，不仅讲解实用的影视制作技术，而且传授更有价值的创意思路和设计能力。

相信这本书能给广大有志于进入此行业的读者带来很大的帮助，也欢迎读者在学习过程中与我们沟通、交流。

由于精力有限，书中难免会有不妥之处，敬请广大读者批评指正。

## 内容概要

本书在案例制作前，安排了“知识点导入”以及制作要求、设计思路、方案小结等内容，建议读者在操作前先参照此部分内容，制定创作的思路，总结设计的理念，然后将这些思路与理念贯穿于具体的制作过程中。

相信读者在完成作品的制作后。

重新回顾设定的方案，会有不同角度与深度的理解。

本书所有案例均为电视台在播或已播节目，作者提供了完整的工程文件，建议读者在学习过程中，留意特效、参数等的设置，读者也可以调试其他参数值或特效，对比效果的差别，从而更精准地应用各项功能。

## 书籍目录

第1章 影视包装概论 1.1 电视媒体品牌形象 1.1.1 各种媒体发展的现状 1.1.2 品牌的含义 1.1.3 建立电视媒体品牌形象 1.2 包装概念引入 1.2.1 电视包装 1.2.2 电视包装的意义 1.3 影视包装详解 1.3.1 电视频道包装 1.3.2 电视栏目包装 1.4 电视形象识别系统(TIS) 1.4.1 TIS三大构成 1.4.2 TIS中三者之间的关系 1.5 电视频道包装设计原则 1.5.1 统一性原则 1.5.2 Kiss原则 1.5.3 创造性、趣味性原则 1.5.4 USP原则 1.6 创意简报 1.6.1 创意简报格式 1.6.2 分镜头脚本 厚积薄发——了解电视制式第2章 电视频道ID制作 2.1 知识点引入 2.2 实例制作——钱江频道ID制作 2.3 3D制作过程 2.3.1 创建Logo图形并立体化 2.3.2 建立灯光 2.3.3 设置Logo模型材质 2.3.4 建立反光板并设置材质 2.3.5 设置并输出动画 2.4 After Effects后期制作过程第3章 栏目片头制作——钱江频道九点半 3.1 知识点引入 3.2 实例制作——钱江频道九点半 3.3 镜头1制作过程 3.3.1 创建ChamferBox 3.3.2 设置摄像机动画 3.3.3 创建钟面元素 3.3.4 创建灯光、反光板 3.4 镜头2制作过程 3.5 镜头3制作过程 3.6 镜头4制作过程 3.7 镜头5制作过程 3.8 镜头6制作过程 3.9 After Effects后期制作过程 3.9.1 镜头1后期合成 3.9.2 镜头2后期合成 3.9.3 镜头3后期合成 3.9.4 镜头4与镜头5后期合成 3.9.5 镜头6后期合成 厚积薄发——快速替换Time line层中的素材第4章 画面运动的艺术——你猜谁会赢 4.1 知识点引入 4.2 实例制作——你猜谁会赢 4.3 镜头1制作过程 4.3.1 设置摄像机动画 4.3.2 为镜头1中主要物体赋予材质贴图 4.3.3 渲染输出 4.4 镜头2制作过程 4.4.1 设置摄像机动画 4.4.2 设置直升机动画 4.4.3 渲染输出贴图动画 4.5 镜头3制作过程 4.6 镜头4制作过程 4.6.1 设置摄像机和物体运动动画 4.6.2 设置材质灯光 4.7 镜头5制作过程 4.8 镜头6制作过程 4.8.1 设置摄像机和物体运动动画 4.8.2 为主要场景物体设置材质贴图 4.9 镜头7制作过程 4.10 镜头8制作过程 4.11 镜头9制作过程 4.12 镜头10制作过程 4.13 镜头11~镜头13效果 4.14 镜头14制作过程 4.14.1 设置镜头14摄像机动画 4.14.2 设置镜头14物体运动动画 4.14.3 设置镜头14场景材质贴图 4.15 镜头15制作过程 4.16 镜头16制作过程 4.17 镜头17制作过程 4.17.1 设置摄像机与场景物体运动动画 4.17.2 设置粒子喷射动画 4.18 After Effects后期制作过程 厚积薄发——自定3ds Max分辨率选项按钮第5章 节奏的艺术——影色搜索 5.1 知识点引入 5.2 实例制作——影色搜索 5.3 镜头1制作过程 5.3.1 创建场景模型 5.3.2 设置摄像机动画 5.3.3 为场景布光 5.3.4 赋予物体材质贴图 5.3.5 输出设置 5.4 镜头2制作过程 5.4.1 制作场景反光板 5.4.2 设置摄像机与物体运动动画 5.4.3 设置灯光 5.4.4 设置材质贴图 5.4.5 输出设置和完成效果 5.5 镜头3制作过程 5.6 镜头4制作过程 5.7 镜头5制作过程 5.8 After Effects后期制作过程 5.8.1 镜头1后期合成 5.8.2 镜头2~镜头5后期合成 5.8.3 老电影特效和文字制作 5.8.4 落版镜头合成第6章 影像艺术表现方式——娱乐天下通 6.1 知识点引入 6.2 实例制作——娱乐天下通 6.3 镜头1制作过程 6.3.1 设置物体运动动画 6.3.2 为场景布光 6.3.3 设置材质贴图 6.4 镜头2与镜头3制作过程 6.5 镜头4制作过程 6.5.1 制作话筒场景动画 6.5.2 设置灯光与材质 6.6 镜头5制作过程 6.7 镜头6制作过程 6.8 After Effects后期制作过程 厚积薄发——更快地构图与渲染 加快3ds Max视图显示速度 开启Show Safe Frame功能第7章 少儿节目制作——少儿歌手大赛 7.1 实例制作——少儿歌手大赛 7.2 3D制作过程 7.2.1 制作钢琴琴键 7.2.2 制作音乐装饰与悬挂符号 7.2.3 制作落版文字 7.3 After Effects后期制作过程 7.3.1 制作开篇部分 7.3.2 制作装饰性彩带 7.3.3 制作特写动作 7.3.4 制作圆形阵列 7.3.5 制作落版彩带第8章 娱乐时尚栏目制作——今晚高8度 8.1 实例制作——今晚高8度 8.2 3D制作过程 8.2.1 制作花瓣模型 8.2.2 制作落版文字 8.3 After Effects后期制作过程 厚积薄发——After Effects操作小技巧 虚化视频边缘常用方法 解决预览无声故障 实现倒序播放第9章 资讯类栏目制作——美在金陵 9.1 实例制作——美在金陵 9.2 3D制作过程 9.2.1 制作旋转环动画 9.2.2 制作平面字立体化动画 9.2.3 制作曲面字旋转动画 9.2.4 制作人物剪影立体化动画 9.3 After Effects后期制作过程 厚积薄发——解决工具列无法完全显示问题第10章 新闻类栏目制作——杭州新闻联播 10.1 实例制作——杭州新闻联播 10.2 3D制作过程 10.2.1 镜头1制作过程 10.2.2 镜头2制作过程 10.2.3 镜头3制作过程 10.2.4 镜头4制作过程 10.2.5 镜头5制作过程 10.2.6 镜头6制作过程 10.3 After Effects后期制作过程 10.3.1 镜头1后期合成 10.3.2 镜头2后期合成 10.3.3 镜头3后期合成 10.3.4 镜头4~镜头6后期合成附录 附录1 3ds Max常用快捷键一览表 附录2 After Effects常用快捷键一览表



## 章节摘录

插图：08年10月底,浙江广电钱江频道,全面改版升级,特别是一套晚上播出的新闻栏目《九点半》,以耳目一新的电视理念、内容编排和视觉冲击力,有效地占领了新闻市场的滩头阵地。

在这个栏目包装制作中,客户要求在设计上突出“杂志型电视新闻”特点,因而在制作上采用了简洁大方的表现形式。

在场景中,以细薄方片作为片子的主体元素之一,方片可以体现出一种认真、严谨的新闻节目特点。特写镜头,方片由中间向上下外侧逐级推开,如多米诺骨牌连锁倒下的递进感,预示着观众期待的《九点半》节目进入倒计时。

最后用模型杂志作为第二个主体元素,彰显了杂志型新闻节目的特色。

通过杂志的翻动,一个个杂志背景的远去,体现了该栏目的优势,将不同样式和内容的新闻节目板块小栏目串联起来,形成一个完整的节目。

在颜色的处理上,采用通透的灰蓝色,不但体现了新闻播报的真实性,也反映出点评新闻的穿透性。

最后的定版采用银灰色作为背景,更有效地突出了前景节目标志。

在主线的贯穿上,要紧紧抓住节目的特点,选择的场景元素要与节目类型、特点相关。

大面的方片和杂志的铺开,显得节目信息量大而有序,中心突出。

钟表刻盘的使用,翻动的蓝色方片虚影生活镜头,让节目显得既真实,又不失现代感。

镜头的操作要注意运动的纵深感和景别的变化,这样会给人带来新颖潮流的视觉冲击。

以3dsMax场景动画为主,辅之以后期After Effects合成。

在材质方面,使用有穿透型质感的材料,光影的移动要及时,折射出现代感。

物体的运动和镜头的运动要注意关键帧的有效设置。

### 编辑推荐

《动感CG:3ds Max/After Effects影视包装案例教程》：所有案例均为电视台在播或已播的节目，得到了市场与受众的广泛认可，提供真实、完整的案例工程文件，毫无保留地提供最有价值的核心内容，囊括频道ID设计、娱乐栏目、资讯节目、少儿节目等9大影视包装领域，着眼于行业需求，既传授技法，又培养分析制作要求与创作思路的能力。

所有案例的全部、真实AE工程文件，案例的3D制作素材文件与场景文件。

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>