

<<影视片头设计盛典>>

图书基本信息

书名：<<影视片头设计盛典>>

13位ISBN编号：9787302173410

10位ISBN编号：7302173419

出版时间：2008-6

出版时间：清华大学出版社

作者：梁玉坡，马文超，赵玲松 编著

页数：412

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>

<<影视片头设计盛典>>

前言

二十一世纪,随着数字产业的不断发展,计算机水平也不断的提高。计算机也被广泛的应用于各个行业,相应的计算机软件的功能也不断的更新。

电视栏目片头是集科技、文化、艺术于一体的专业传播艺术,包装是电视媒体自身发展的需要,是电视节目、栏目、频道成熟的一个标志。

随着人们欣赏要求的提高,栏目包装在影视片头中的应用也日渐突显出其重要的地位。

软件在影视动画的行业是主要的制作工具,影视动画的概念比较笼统,它又包括很多行业,如三维动画电影、影视广告、频道的片头包装等多个行业。

本书通3ds Max、After Effects、Fusion这几个软件的应用来讲解影视片头的制作技巧和方法。

下面来分别介绍这三种软件: 3ds Max 软件被广泛的应用于各个行业。

在影视制作这方面也是不可缺少的。

在3ds Max 软件中可以制作影视片头中所需要的三维元素,软件中有很多建模和修改方式能满足用户的需要,输出的文件能够保留一定的格式以便于在后期软件中编辑修改。

在软件中可以制作逼真的材质效果,并且支持非常好用的渲染器VRay,还可以支持很多第三方的插件来完成所需要的制作元素。

After Effects 软件是一款高端视频特效系统的专业合成软件,靠丰富的制作效果,和数不清的特效插件早已成为行业的主流制作软件。

软件中有数百种特效设置并能够与其他软件紧密的配合,并能输出很多的文件格式。

软件支持Windows 和 Mac OS两种不同的操作系统,并且有良好的兼容性,对硬件的配置要求也不高,是个人学习和特效公司的首选。

Digital Fusion是一套非常强大的视频合成软件,具有众多的使用特点,节点式的工作流便于使用。

Fusion是eyeon公司旗舰产品,该产品问世是eyeon公司第9次发布这个强有力的合成器,该产品使用了一个新的图形引擎,能够将整体性能提升一个台阶并能更使得内存使用效率提高,新的DF5可以在每一个像素上以8bit, 16bit或者以浮点方式来运行。

DF5可以创建以时间线为基础的缓存实时播放的部分。

利用eyeon 革命性的集群技术可以通过网络扩展富有传奇色彩的计算性能。

Fusion 5的网络渲染一直以来与其他批处理渲染技术相比属于高端技术的应用。

新的DF4强劲有力的集群技术,能够将多台工作站有效的连接组成高级的网络工作环境,通过网络render farm的聚合处理能力,整个环境能够连续的按照次序渲染工作任务。

在电影业、广播业、游戏业以及动态图形领域的工作量正在爆炸式地激增, Fusion?能为各个企业单位提供综合性的图像处理解决方案,并且不受平台限制。

其含了许多优秀的特点及增强的工作流程。

具有真实的3D环境支持,是市场上最有效的3D粒子系统。

通过3D硬件加速,你现在可以在一个程序内就可以实现从Pre-Vis到finals的转变。

eyeons??Fusion 是真正的2D和3D协同终极合成器。

Fusion软件的规范的制作流程和稳定的操作平台也被越来越多的用户青睐。

这几个软件在制作过程中能紧密的配合,能制作出绚丽、多彩的画面效果,这中高水准的结合方式是其他软件不能比拟的。

作者结合多年的实际工作经验,对软件使用的各个知识点进行分析讲解并制作大量精彩实例,使读者在实践中逐步掌握各个软件的应用,适合在校学生和从业人员学习参考。

<<影视片头设计盛典>>

内容概要

本书通过3ds Max、After Effects、Digital、Fusion这几个软件的结合应用，讲解影视片头的制作技巧和方法。

全书共分12章，11个案例。

主要针对影视片头和栏目包装等制作技术进行详解，包括路径动画效果、翻书动画效果、流动光效动画效果、背景光晕动画效果、烫金文字和火焰动画特效等。

本书是从事三维动画设计、影视广告设计和影视后期制作的广大从业人员必备的工具书，也可以作为高等院校艺术设计等相关专业的教材和社会影视后期制作培训班的首选教材。

书籍目录

第1章 影视片头动画制作基础介绍 1.1 影视片头与特效基础 1.1.1 影视片头 1.1.2 片头制作步骤
1.1.3 片头制作技巧 1.1.4 影视特效 1.2 影视包装 1.2.1 影视包装的概念 1.2.2 影视包装要素 1.2.3
影视包装形式 1.2.4 影视包装原则 1.2.5 案例 1.3 三维动画 1.3.1 三维动画的发展 1.3.2 三维动画的
应用 1.3.3 三维动画制作流程 1.3.4 案例 1.4 常用制作软件介绍 1.4.1 3ds Max软件 1.4.2 After
Effects软件 1.4.3 Digital Fusion软件 1.5 影视动画行业 1.5.1 动画行业发展 1.5.2 动画行业前景第2章
铁路警魂 2.1 制作三维元素 2.1.1 标徽场景模型的制作 2.1.2 标徽的材质 2.1.3 制作游动光线 2.1.4
制作游动光线的材质 2.1.5 制作游动光线动画 2.1.6 制作标志轮廓 2.2 最后合成 2.2.1 镜头一的制作
2.2.2 镜头二的制作 2.2.3 组织镜头第3章 启特阳光 3.1 标板字模型及其材质的制作 3.1.1 标板字模
型的制作 3.1.2 标板字材质的制作 3.2 标志的制作 3.2.1 对标志图形进行描红 3.2.2 建立立体模型
3.2.3 建立摄像机动画 3.3 地球的制作 3.3.1 建立立体模型 3.3.2 建立动画 3.4 合成 3.4.1 建立第一
个镜头 3.4.2 建立第二个镜头 3.4.3 建立第三个镜头 3.4.4 组建镜头第4章 中国新闻 4.1 建立三维元
素 4.1.1 绘制地图样条线 4.1.2 制作飞出的文字 4.1.3 制作横飞的文字 4.1.4 制作实心的地球 4.1.5
制作落版字体 4.2 后期合成第5章 激情奥运 5.1 建立三维元素 5.1.1 绘制标志样条线 5.1.2 制作立体
动画 5.1.3 制作标志材质 5.1.4 输出素材成品 5.1.5 修正标志曲线 5.1.6 制作金匾 5.1.7 制作金匾
动画 5.1.8 制作标板动画 5.1.9 制作火焰动画 5.2 合成 5.2.1 制作第一个镜头 5.2.2 制作第二个镜头
第6章 读书斋 6.1 石桌的制作 6.1.1 桌面的制作 6.1.2 桌腿的制作 6.2 翻书动画 6.2.1 书本的制作
6.2.2 制作动画 6.3 笔筒的制作 6.3.1 笔筒的制作 6.3.2 毛笔的制作 6.3.3 地面的制作 6.4 建立相机
和灯光 6.5 建立相机动画 6.6 进行合成第7章 书画苑 7.1 卷轴画的制作 7.1.1 建立模型 7.1.2 设置动
画 7.2 后期合成 7.2.1 建立第一个镜头 7.2.2 建立第二个镜头 7.2.3 建立第三个镜头 7.2.4 组合镜
头 7.2.5 进行输出第8章 标志演绎 8.1 制作三维元素 8.1.1 标板字场景模型的制作 8.1.2 标板字材质
的制作 8.1.3 组织场景 8.1.4 重组场景 8.1.5 标志动画 8.1.6 标志的材质 8.1.7 组织场景 8.1.8 重
组场景 8.2 最后合成第9章 历史的见证 9.1 制作三维元素 9.1.1 标板字场景模型的制作 9.1.2 标志的
材质 9.1.3 制作游动光线模型 9.1.4 光线的材质 9.1.5 制作光线动画 9.1.6 重组场景 9.1.7 标志轮
廓的制作 9.2 最后合成 9.2.1 镜头一的制作 9.2.2 镜头二的制作 9.2.3 镜头三的制作第10章 假日大
放送 10.1 LOGO在动画中的应用 10.1.1 普通文字的制作 10.1.2 艺术变形文字的制作 10.1.3 设置摄
影机和灯光 10.1.4 设置动画 10.2 第一场景动画的制作 10.2.1 制作屏幕方阵 10.2.2 设置摄影机和动
画 10.3 第二场景动画的制作 10.3.1 胶片的制作 10.3.2 设置摄影机和灯光 10.3.3 设置动画 10.4 第
三场景动画的制作 10.4.1 胶片空间的制作 10.4.2 设置摄影机和灯光 10.4.3 设置动画 10.5 第四场景
动画的制作 10.5.1 室内空间的制作 10.5.2 设置摄影机和灯光 10.5.3 设置动画 10.6 扫光动画的制作
10.6.1 图形制作 10.6.2 设置摄影机 10.6.3 设置动画 10.7 后期剪辑第11章 半岛视角 11.1 地球背景
动画的制作 11.1.1 地球背景的制作 11.1.2 设置摄影机和灯光 11.1.3 设置动画 11.2 第一场景动画的
制作 11.2.1 三维文本的制作 11.2.2 设置摄影机和灯光 11.2.3 设置动画 11.3 第二场景动画的制作
11.3.1 新闻片头的制作 11.3.2 设置摄影机和灯光 11.3.3 设置动画 11.4 第三场景动画的制作 11.4.1
创建方阵 11.4.2 设置动画 11.4.3 创建方阵背景 11.4.4 设置摄影机和灯光 11.4.5 设置动画 11.5 第
四场景动画的制作 11.5.1 创建新闻标志 11.5.2 设置摄影机和灯光 11.5.3 设置动画 11.6 第五场景动
画的制作 11.6.1 合并造型 11.6.2 设置摄影机和灯光 11.6.3 设置动画 11.7 后期合成 11.7.1 创建第
一场景 11.7.2 创建第二场景 11.7.3 创建第三场景 11.7.4 创建第四场景 11.7.5 合成第12章 银河教
育电视片头 12.1 镜头动画制作 12.1.1 镜头01中“M”动画制作 12.1.2 镜头02与03中“M”动画制作
12.1.3 制作镜头02中光效动画 12.1.4 制作落镜文字动画 12.2 镜头合成 12.2.1 制作镜头01合成
12.2.2 制作镜头02合成 12.2.3 制作镜头03合成 12.2.4 制作镜头04合成

章节摘录

第1章 影视片头动画制作基础介绍 1.1 影视片头与特效基础 1.1.1 影视片头 电视栏目片头是集科技、文化、艺术于一体的一门专业传播艺术，它的制作水平、艺术水准受制作人本身的素质、修养，客观文化背景及制作技术的发展等多重因素影响，其美感与缺憾也随着社会经济的不断进步，人们审美时尚的不断变化，而呈现出丰富多样的表现形式。

自出现电视这一传播媒体以来，栏目片头便成为电视制作人始终关心的内容。

影视片头通常为10~15秒左右，甚至更长，这主要取决于频道的编排风格和不同栏目的宣传手段的差异性。

片头的创作手法和表现风格是多样的，全三维、二维、实拍与CG技术结合等较为常见，取舍的原则是：片头要与栏目内容风格相吻合妥帖、与频道整体包装风格相统一。

如图1-2所示。

从制作技术角度来说，栏目片头大致经历了五个发展阶段——原始手工制作、字幕机制作、三维动画制作、三维及非线性编合成和三维及胶片制作。

在每一个发展阶段，无论是表现形式、观众认同度和信息承载量上都有很大差别，并且，这三种因素也直接影响到栏目片头的艺术水准和生命周期。

最早制作电视栏目片头，需要美工人员在画纸上手工设计出美术字幕、图标图案后，运用专业电视摄像机拍摄下来，再于编辑机上对编，与栏目内容串成一体。

当时，由于电视制作者拥有专业的电视设备和技术，所以这种方法可操作性强，专业人员易于接受，但工作效率极低。

在形式上，即使手工设计的艺术感较强，却因受制于创作时间及制作人素质修养的不同，而缺乏艺术品位高、表现细腻复杂的佳作，致使片头内容简洁，形式单一。

由于当时观众收看电视节目的机会、条件不多，欣赏要求不高，虽然片头制作水平低下，却无很大压力，大家对于这个新的传播媒体在创始之初，所表现的必然单调大多能够接受。

如图1-3所示。

当时，栏目片头的信息承载量少，很难体现出该栏目的类型、特征及制作人的修养和品位，观众也无法从片头中感受与电视制作人的交流和沟通，加之由于制作手法耗时耗力，更新缓慢，使观众被动地接受这种单调长达2~3年，甚至更久。

中央电视台的主打新闻栏目《新闻联播》的片头，以手绘宋体大字“新闻联播”，配上实拍风景或摄影照片等为背景，由专业镜头实拍下来，或静止拍摄，或简单推、拉，形成了早期的固定模式，被大多数电视台的栏目所采用，延续了数年，电视人和观众均感到习以为常。

应当说，这种现象是一个新生事物在成长发展过程中所必须经历的阶段。

一方面电视作为新的传播媒体，带给观众的新奇感受，使栏目的主要内容比片头更具吸引力；另一方面，由于栏目数量较少，尚未形成竞争局面，可视性、趣味性、艺术性、栏目个性等较高层次的需求尚未成为观众选择的主要动因，所以，虽然在今天看来这种模式过于单调粗糙，但却是当时各种综合因素、条件的必然产物。

电脑业的发展，给电视行业注入了新的活力，最具代表性的便是字幕机的运用。

80年代后期，以电脑图形图像技术结合电视信号处理技术的字幕编辑方法，使制作人员可以从电脑中多达几十种，甚至上百种的字库里挑选适合栏目特征的字形、字体进行字幕设计，还能够从电脑丰富多样的美术图库中采集适当的画面、图案及活动素材，作为画面背景的点缀设计。

在电脑中直接完成合成后，采用专业A/D、D/A转换卡将计算机信号转换为电视机信号，再用专业录像机录制下来。

在这个过程中，栏目片头制作水平的限制，由早期的手绘技术转向对电脑技术的掌握和运用程度上，也曾因为熟练程度的参差不齐，而导致非线性编使用差别较大，片头质量差距较大、工作效率差异较大的现象。

随着字幕机的普及，电脑操作技术也趋向由繁到简，熟练掌握运用的学习过程逐渐缩短，使大多数专业制作人的工作效率明显提高，并能够根据电脑所提供的最大表现空间来编辑变化多样，视觉丰

<<影视片头设计盛典>>

富，形式美观的栏目片头，无论在艺术美感、观众认同度，还是信息承载量上都有较大的发展。同时，字幕机设备更新换代较快，技术难度系数不大，掌握运用不难，同一栏目片头更新很快，往往播出不久就被更换，使片头存在的生命周期缩短，适应观众口味的能力明显增强。观众凭借设计有致的大量字幕内容，表现细腻的艺术品味以及丰富多样的视听效果感受到栏目的特征，类型和制作人的良苦用心，并对其萌生认同，与观众交流沟通的途径也逐渐增多起来。主导思路不变，画面效果多变的模式持续了近四年的时间。如《新闻联播》的栏目片头，开始采用深蓝渐变色为背景，假三维渐变金字作主标题，红色或黄色小字为副标题，配以地球、卫星做艺术点缀，使片头的政治气氛、庄重的特征及恢弘的效果表现得恰如其分。如图1-4所示。

<<影视片头设计盛典>>

编辑推荐

80多种核心技术。

11个经典大型应用案例。

近7000个素材贴图图片。

15个经典片头背景成品文件。

通过本书可以学到3ds Max、After Effects、Digital Fusion相结合的片头动画创作技术和技巧。

二十一世纪，制作影视片头什么软件最红？

是3ds Max，是After Effects，还是Fusion？

本书就将为你揭开谜底。

本书将通过3ds Max、After Effects、Fusion这几个软件的应用来讲解影视片头的制作技巧和方法。

主要针对影视片头和栏目包装等制作技术进行详解，包括路径动画效果、翻书动画效果、流动光效动画效果、背景光晕动画效果、烫金文字和火焰动画特效等。

<<影视片头设计盛典>>

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>