

影视后期制作必看【转】

一. 什么是影视后期师，主要干什么？这个行业如果粗粗的分，可以分为，电影，广告，游戏，电视包装和 品牌设计。影视后期师就是从事最后一个方面，为电视台制作整体包装，为企业进行 品牌动态视频设计，为电影制作片头，以及为游戏制作片头。相对其他相关行业，这个行业对于综合能力更加看重，设计师必须具备解决问题的能力，通过设计完成对客户形象的塑造。在国内,简单来说，就是做片头的。

二、 说说三维软件，其实这方面相对来说选择是最宽泛的，四大软件，MAX, LW, MAYA, XSI（或 SI）你选哪一个都可以，因为要做视频设计，并不需要把三维软件的功能都用足，它只要满足：路径动画功能强大，导角功能强大，材质和渲染功能强大，基本元素易于编辑（比如说曲线），就行了，也就是说，它需要软件的基本功能做得很到位，这方面四大软件都可以，用其中任何一种来干活的设计师我都见过。大家也用得挺好。我本人是用 3D Max 的，因为我是从 3D Studio 开始接触三维的，所以就一路学下来了。记得当时刚出了 MAYA 也曾兴奋地试用过，但 MAYA 当时做导角实在是太痛苦太痛苦，也没有 Polygon 的线编辑，还是放弃了用它来做片头，记得以前有个同事是用 MAYA 的，每次做文字，都要用 MAX 做完再导入 OBJ 到 MAYA 里，直到现在一些初学者对 MAYA 的文字工具仍然握的不是很好，你叫他做个毛发流体什么的没问题，但你叫他做个导角标志，就算他用 Bevel 工具了，做出来的标志还是比人家的胖上一圈，这是我没有用上 MAYA 的原因。而且很早的时候 MAYA 渲染的感不强，现在总算好了很多。

如果你看到一个人，现在还在用 Softimage 3D 在做片头动画，那一定是这行的前辈了，早些时候 SI 3D 是当之无愧的渲染之王，无论是金字还是玻璃，它的效果一定是 No.1，而且粒子也非常不错。因为这个软件的教程在中国太少，所以会这个软件的人一定是在老资格的公司慢慢学，慢慢做，熬出来的，现在很多新人都在用 XSI，但是说一句实话，XSI 在做片头动画时未必比 SI 3D 强多少。

关于 LW，中国的用户也不是很多，主要集中在游戏业，我对这个软件不是很了解，不好多说什么，相对来说，它是视频设计中用得比较少的一种软件吧。

作为 Max 的用户，我对它的大多数方面还是满意的，该有的都有了，做起活来比较快捷。但有几点，真的是很不爽，第一是 Alpha 通道问题，渲染玻璃后 MASK 居然是实心的，没有半透明的 MASK：环境反射不是很好用，Motion Blur 太慢了。不过后来有了 Final Render，总算解决了一些问题，但是 Alpha 通道的问题还是解决得不美。

综上所述，无论你现在使用的是哪一个三维软件，不用改，也不用学好几个，只要继续用已经会的，把它学精就可以了，因为片头主要用三维来做元素，最后要到后期软件去合成的，所以用任何一个，足够了。但如果你还没有学过三维软件，想学一个，除了上面的四大软件以外，我强烈建议你关注并考虑 Cinema 4D，在中国，它没有什么什么名气，好像一个三流软件一样，很多人宁愿去钻研 Modo, Mojo，什么的也不愿意去学学 C4D，但在国外，情况大大不一样，

好多人用 **C4D**，因为便宜，好学，在一个人人都要买正版的国家，这是不得了的优势。而且这个软件确实很好，渲染和动画无可指责，但是遗憾的是它的路径变形动画功能稍弱，需要插件来帮忙。

像前面提到的 **S** 先生，他就是专门用 **C4d**，效率是非常高的。另外有一个公司叫做：**Troika Design Group**，这是美国最好的视频设计公司之一，他们前一阵子为 **ESPN** 的高清电视台做了一套包装，非常重的金属风格。**CG** 杂志也报道了，于是中国就有好多人去抄这个包装，当时我们也看到了，正好有朋友在这个公司工作，我们就写 **E-mail** 去问他们用什么软件做的，他们回答说三维就是 **C4D** 和 **MAYA**（**Maya** 主要做那些光），后期是 **AE**。所以，我郑重向想要学习三维软件并以视频设计师作为自己职业的人推荐 **C4D**。但总的来说，三维你用什么都可以。

三、关于后期软件，这里作下重点介绍。先说一下 **AE** 吧。说实话，中国的老板是世界上最肯在设备上花钱的，动不动就 **SGI**，宽泰，几年前你要买了个苹果电脑做影视你都不好意思跟人提。大家都觉得，有了这些设备，才叫专业。连带着那些客户也渐渐养成不少坏毛病，找你做活先问：你们什么设备啊？你要告诉他，我是用 **PC** 的，这活立马黄了。

老板赚了钱，全部买设备，花一百万买个 **Flame**，再花 45 万买个 **SGI**，却不肯给员工涨个两千块钱工资，于是，没有人能呆在一个公司超过三年，吃三年苦，学成了，另立门户。老板也不在乎，我有机器我怕谁？再找人。于是在一片热热闹闹的电视包装热潮中，有人赚了钱，有人成了名，但制作水平却老也上不去。**OK**，扯远了，拉回来，在当时那样的环境下，有一种疯狂的崇拜高级设备的氛围，用 **Flint** 的高手喘气都比别人牛，因为学不到，必须由公司有这个才行，而且都是师傅带徒弟，人才紧缺的很。至于 **AE**，5 块钱一张，太容易搞到了，是张影视拼盘就有，而且什么机器都能装，连解密都不复杂，怎么看怎么低级。这种观念贻害无穷，直至今日，都有好多人觉得 **Discreet** 的那些软件牛，特崇拜，特想学，而用 **AE** 的就抬不起头。

那 **Flint**，**Flame** 是不是高端？当然是！不然卖这么贵，但是，它的高端，是在于 1，速度，做活预览基本上实时。2，整合性，许多 **PC** 上视频软件需要插件才能完成的效果，它已经全部做到一起了。3，解决方案的整体性，从标清到高清到电影，全部都支持。往往客户买一个 **Flame** 就可以解决所有的问题了，而且还很快，这才是它的优势所在，而不是说它有个插件特牛，能作出 **PC** 上的软件做不出的效果。现在很多 **SGI** 上的有名插件如 **Sapphire** 都出了 **PC** 版本，所以在特效上，**PC** 软件并不输给这些高端设备。两者的差别只是在速度和方便上，即有的效果我用一个 **Flame** 就做得出来了，但用 **AE** 却要加上 **A** 插件再加上 **B** 跟踪软件再加上 **C** 插件才能做出来，麻烦。但基本上没有什么效果一定是 **Flame** 做的出来而 **PC** 软件就做不出来的。况且现在 **PC** 速度越来越快，所以但从电视包装来说，用 **PC** 软件做，绝对没有问题。

那 **PC** 软件有好多，我是怎么选择的呢？首先，你必须明白，在这个行业里，什么是人人都遵守的标准，什么是标准流程，知道了这个，你就有目标了。

那就是：选择最有效率的软件，而不是界面最酷的软件。关于视频设计，我们

的标准流程是:开发创意—制作故事板—客户反馈—制作更多的故事板—客户再反馈—修改故事版—客户通过—制作动画—修改—最终输出、交片。提交给客户的文件必须以 PDF 格式,这是为了让客户在任何一台电脑上都可以观看,而且 PDF 可以设置密码,利于资料的保密。关于对视频设计师创作故事板的要求是:一天一套,6 到 8 帧,软件用三维与合成结合制作元素,最后在 Photoshop 里编辑,而画面就要是最后做出来的片子的效果。高手还可以更快,比如 C 先生曾经在两天时间里做了 6 套故事板,把一个频道包装的大体框架搭出来了,因为我们通常需要向客户提交两个以上的不同设计方向,所以故事板必须画得快。这是国外这个行业及从业设计师的基本要求。

所以,对于一个软件来说,就不是说干活好就行了,还必须干活快,便于设计师与客户交流沟通。我之所以选择 AE 作为我的主要软件,就是因为这个原因。

AE 可以把项目输出 PSD 的层文件,用 Composition>Save Frame as>Photoshop Layers,然后在 AE 的 Comp 里面的每一层就是 PSD 文件里的一层,这个功能非常有用,往往你给客户看设计,他会说,大体上还满意,能不能把某个元素放大一点,OK,如果这时候我有从 AE 导出的 PSD 文件,马上就可以在 Photoshop 里面改,马上给客户看,这就做到了最大限度的反馈与互动,不然我还要回后期软件,修改,渲染,太慢了

AE 还有一套非常完善的快捷键,我干活的时候基本上全部用快捷键,效率比其它软件提高很多,可以说,AE 的快捷键可以帮助你完成大部分的编辑和时间方面的操作,而且至少要节约一半时间。

AE 的特效系统是非常适合效果探索的,比如当我有一个创意,我可以像 Photoshop 一样立刻用几个滤镜组合出来,如果不好,马上放弃,再试新的,这方面我个人感觉像 AE 这样的层软件 要比节点软件方便得多,而且 AE 的滤镜有很大一部分是和 Photoshop 相同的,层叠模式也几乎和 Photoshop 一样。所以如果你 Photoshop 很熟,我可以凭经验很快做出我要的效果。

AE 有很强的整合能力,很多人选择 Combustion,是因为它和 Max 结合得好,但 AE 虽然和 Max 结合得没有这么好,但它对 Photoshop, Illustrator, Premiere 这些 Adobe 的软件是完美支持的,别的 三维软件,也会尽力去配合 AE。所以在团队合作时,AE 更有利于资源的分享。

稳定,真的很重要,特别是项目紧活多的时候。所以在最初的创意阶段,AE 对于一个视频设计师来说是最方便快捷的,最契合标准的流程,所以我们会选择 AE 作为我们使用的主要软件。

再来说说另外一个层软件,Combustion,我最早从这个软件的 Beta 版就开始用了,当时给我的朋友说,这是”PC 上的 Flint”!当时那个激动啊,咱也终于

用上高端软件了，用 **PC** 的人有希望了。但是，实在实在太不稳定了，老是死机，而我哪有那么多时间重头再来？而且最让我不爽的就是 那个界面，虽然很酷，但居然是固定的，不能拖来拖去， 当层多的时候，每个层又有那么多属性，我全部打开设动画，就必须不停地拉那个滑动条上上下下地找想要的那个层以及那个参数，真的累死我了，时间全浪费了，好，放弃。后来 **CB** 每出新版本，我都会关注一下，但到了 后来，它整和了 **Particle Illusion**（原来的 **Illusion**），粒子效果居然这么慢，连 **Illusion** 的一半都达 到，死机更是频繁，我终于失去耐心，彻底放弃。

我曾经和 **Discreet** 的工程师聊过 **CB**，我问他：怎么这么弱？不是号称是 **PC** 上的 **Flint** 吗？怎么 **Flint** 上面至关重要的功能都没移植下来？”他说：老外出这个只是为了占一份 **PC** 市场的份额，为将 来作打算，如果真把功能都移植给 **CB**，那他 **SGI** 上的软件卖给谁去呀？这才是他的市场的大 头。

真是有道理，**Discreet** 不是做不好，只是不想全力去做。现在人家又出 **Linux** 的 **Flint**，**Flame** 了，看来 **CB** 永远就像后妈的孩子，得不到一流的照顾。当然，这只是我个人的想法，你只当个笑话听完就完事了。

最后，作为一个全面的视频设计师，我觉得除了像 **AE** 这样的层软件之外，还要掌握一个节点软件。

为什么呢？这两种后期软件其实是各有长处的。在实际工作中，我主要用 **AE**，因为对于 **80%** 的工作来说，**AE** 已经足够了，但是，还有 **20%**，往往创意会很疯狂，客户说：我花大钱，我不在乎，你给我做好了！这种情况下，什么实拍啊，素材啊，粒子啊，全都一拥而上，这种情况下，用节点软件绝对比用 **AE** 有效率。因为相比较而言，层软件的优势是时间编辑方便快捷，比如我有个素材，我要 **1, 3, 5, 7** 秒开头各取 **5** 帧，再混编再缩短成 **50%**，再把混编的视频剪成三段，放到第 **2, 4, 6** 秒，OK，这用 **AE** 做，很方便，做 **Pre comp** 打包然后剪一下就可以了，要是你用 **DF** 做，当然也做得出来，但是天哪，会烦死的。而片头制作中会有大量这种闪接或跳跃的剪辑技术，有的甚至就是跟着音乐的节奏来剪辑，所以单纯用 **DF** 制作片头会很累的。另外，像 **AE** 这种层软件对中文的支持也比节点软件好。

但层软件还有弱点，就是素材管理和制作条理不明晰，像电影《剑鱼行动》里面有一个镜头，**360** 度旋转的镜头慢慢穿过咖啡馆，展示爆炸的每一个细节，最后镜头再转出来，这样的镜头要合几百层素材，每一个素材都要调色或者作匹配，那如果用 **AE** 做，绝对会死人的，你要用 **Pre comp** 打包打包再打包，打过几十层包以后，如果想再找最初的原始素材，光顺着原路回去就会花上十几分钟，况且这样的话机器已经用为太多的预览而把内存全部占满，变得非常慢非常慢了。

所以做这种极为精细的镜头，用节点软件就很方便了，节点方阵一字排开，每一条线代表一个素材，每一个效果都可以反复细调，这样的情况下你加一个新素材效果马上就可以显现，而不用像层软件里，要关上一个素材的显示必须从最

顶端的 **Comp** 开始找，一直找到最下面，才算看到这个素材，才能关闭，这么来回几下人就疯了

所以，做视频，最好层软件和节点软件各会一个，因为毕竟还会有需要做的很复杂的片头。这时候节点软件做这种复杂镜头绝对更方便。但做片头，层软件和节点软件的使用比例是：**8：2**，**AE** 的使用还是占大头的。而如果你是做电影或者电视剧的，那层软件和节点软件的使用比例是有可能是：**5：5** 甚至 **3：7**，但无论如何，你两样都会，绝对不吃亏，至于哪一个侧重，或先学哪一个，看你要做什么工作了。

在节点软件里，我是用 **DF** 的，功能比较全面。至于到底怎么强，不是本文探讨的目标。但 **Eyeon** 是个很上进的公司，它的软件做得很细，态度也很开放积极，从他的两次发布网上教学就可以看出来。这样的公司的软件是有前途的。

当然，还有一个软件，就是 **Shake**，好多人追捧啊，我真的真的很喜欢这个软件，我也学了很一阵儿，但是我放弃了，因为它被苹果软件买了，不再推出 **PC** 版本了。**OK**，这意味着什么？这意味着，一个没有升级的版本是没有前途的，许多新的标准和性能在 **PC** 上都用不到，比如对声音的支持。或许你会说，人家 **2.0** 的时候就做出了指环王！还不牛？是牛，但那是人家人厉害，**Shake** 强的地方就是它的开放性，你可以加上任意你要的效果，但开发和编程恰恰是中国最弱的环节，对于一个连简单的 **Glow** 效果都要写一个 **Macro** 来实现的软件，你在学之前请想一想，当目前的工具不够用时。你是否有足够的技术储备来开发你所需要的效果，对于我，我只是设计师，不是程序员，软件只是来实现我的想法，所以虽然很酷，但是 **Shake** 的 **2.41** 版本仍然不是很亲切，所以我放弃了。国外的视频制作小公司几乎不用 **Shake** 也是这个原因，因为没有专门的技术研发团队。或许你还会说，但现在 **Shake** 有苹果版和 **Linux** 版，升级后也变得方便易用了。

OK，**Linux** 上有没有 **Photoshop**？有没有 **Illustrator**？显然目前还没有，没有其他软件的支持，**Linux** 上的 **Shake** 再快，我也不会去选择，因为，相比起来，它没有 **PC** 上的系统有效率。大家想，为什么 **Apple** 会把 **Shake** 买下来？因为它和 **Adobe** 的关系不像以前那样铁了，在国外，谁有 **Adobe** 的支持，谁就会赢得市场。为了保留用户，**Apple** 必须有自己的拳头产品，所以它会买下 **Shake**，这样它可以和 **Final Cut Pro** 结合，最近又推出了个 **Motion**，因为 **Apple** 的非线和合成都够强了，但是后期动画还是要依靠 **AE**，所以它开发出 **Motion**，再加上 **DVD Studio Pro**，四大软件，形成一个完整的解决方案，所以说，再强的软件，都需要其他软件的支持，不然只会受个人用户的青睐，整个后期工业是不会选择它的。

综上所述，因为 **Shake** 不出 **PC** 版了，在 **Linux** 上又太孤单，所以我不用 **Shake**，但这只是根据我的具体工作-视频设计决定的，如果你是做影视的，用 **Shake** 完全没问题的。