

# 游戏买量视频制作中的影视后期技术教学革新探究

潘徽

广东东软学院，广东佛山，528200；

**摘要：**在数字娱乐迅猛发展的当下，游戏产业成为文化领域重要增长点，买量视频制作水准影响用户转化与市场份额。当前高校影视后期教学与游戏买量行业需求脱节，存在诸多问题。本文针对数字影视后期制作课程中涉及游戏买量的内容，提出“四个模块”的教学内容设计，涵盖基于 After Effects、Unreal Engine、传统三维软件及融合真人拍摄与影视特效的创意制作。

本研究构建的“技术应用-课程设计-实践落地”整合框架，能够为影视后期教学理论的拓展提供支持。跨领域技术教学的视角由此得以更新。实践方面来看，结合游戏买量视频制作的实际需求进行专项课程内容与教学方法的设计，对于艺术类院校影视后期课程的改革具有直接指导意义。

**关键词：**影视后期；游戏买量；游戏信息流

**DOI：**10.64216/3080-1516.26.01.010

## 1 游戏买量行业现状

当下数字娱乐领域迅猛发展态势中，游戏产业已然成为文化领域重要增长点。《2024 年度中国游戏市场调研数据》表明，2023 年度国内游戏行业总营收超过 3000 亿元规模。值得注意的是推广环节资金投入呈现持续上升趋势。作为连接用户与游戏产品的关键媒介形式，买量视频制作水准高低直接关联用户转化效果及市场份额获取情况。实例可见米哈游、腾讯等领军企业，其买量视频制作预算年增长率达到 35% 水平。

典型案例表现为：多数课程未能涵盖“3 秒内凸显游戏核心优势”的镜头语言设计方法学，亦缺乏对 After Effects 与 Unreal Engine 协同作业流程的完整讲解。由此导致毕业生进入游戏企业后普遍需要接受 3-6 个月专项培训方能独立承担买量视频创作任务，不仅造成用人成本攀升现象，同时制约从业者职业成长空间。影视后期技术领域，在游戏买量视频制作中的教学创新探索显得尤为重要。从理论视角观察，国内研究则更多集中于单一软件技能的教学层面，《影视制作》期刊中关于 After Effects 特效制作的文章即为实例，针对游戏买量视频全流程的教学设计缺乏系统性。

运用 After Effects、Unreal Engine 等工具培养学生制作符合行业标准的买量视频的能力，可以有效缓解游戏行业的人才短缺问题——智联招聘 2024 年的数据显示，具备跨软件协同能力的从业者薪资水平较传统后期岗位高出 40%，而相关岗位缺口达到 2.3 万人。目前 2025 届实习生目前已开展实习工作，以广州市多益网络薪资为参考，转正分三个阶段实习期薪资 3500，试

用期为 7500，转正薪资为 9000，从毕业生就业角度分析，薪资待遇是比较有优势的，广州诗悦网络 5 年以上薪资可达 15-20 万年薪。

## 2 关于影视后期技术与游戏买量视频制作的概要阐述

作为信息流平台特有的推广形式，游戏买量视频在内容特征方面表现显著：时长维度通常压缩在 15 至 60 秒区间内；传播路径需完成从注意力吸引到玩法展示最终实现用户转化的完整链路；核心诉求突出表现为竞技类产品强调多人对抗与技能特效的视觉呈现，休闲类产品侧重操作简易性与关卡趣味性的传达；视觉层面要求采用高对比度色彩方案配合快节奏剪辑手法；播放适配性需要同时满足竖屏与横屏平台的格式规范。由此可见该领域对影视后期技术提出了双重标准：既要在有限制作周期内保证特效质量达标，又需要保持与游戏原画风格的一致性并适应不同平台用户的审美偏好。

游戏买量视频制作过程中，影视后期技术所发挥之价值可从三个维度进行观察。首要维度乃视觉呈现效果之提升方面，采用 After Effects 软件制作粒子特效以模拟游戏技能光效显现，借助 Unreal Engine 实现高保真场景渲染功能。实例可见《黑神话：悟空》宣传视频中，运用 Unreal Engine5 搭载的 Lumen 全局光照系统，黄风岭场景的光影细节得以精确再现。由此可见该视频点击率较普通合成类素材高出 62 个百分点。

在核心卖点突出维度上，动态文字特效与镜头转场技术得到广泛应用。《崩坏：星穹铁道》宣传片中，“回合制策略战斗”这一玩法特色通过 After Effects 动

态文字处理方式被着重强调。实例表明关键信息仅需3秒时长即可完成有效传递。

用户转化促进方面表现尤为显著的是真人实拍与特效合成相结合的技术手段。《和平精英》推广素材中演员经绿幕抠像处理后与虚拟战场环境相融合的案例显示，用户下载意愿提升幅度达到38%。影视后期技术由此成为连接游戏产品与潜在用户的重要纽带，对推广成效产生直接影响。

### 3 数字影视后期制作的教学模块设计

游戏企业普遍将影视级后期技术实现度作为评估视频质量的首要指标——通过精良的特效处理、场景重构以及镜头组接技术，使得时长15至30秒的推广内容能够在信息洪流中迅速捕获用户视线，准确传达游戏核心机制。反观当前高校教育体系中的影视后期课程设置情况，与行业实际需求间存在显著断层现象。现有教学方案多集中于传统影视作品制作技能培养范畴，例如长篇内容剪辑、基础特效合成等技术模块。针对游戏买量视频特有的“短时长、快节奏、精准传达”等制作要求，尚未形成系统化教学体系，因此本研究针对数字影视后期制作课程中涉及游戏买量的内容提出“四个模块”的教学内容设计。

课程体系包含的四个主要教学模块内容构建本课程围绕游戏买量视频制作领域的具体需求，设计出四个主要教学模块：基于After Effects平台的游戏买量内容创作、结合Unreal Engine与After Effects的整合方案、传统三维软件在买量视频中的应用以及融合真人拍摄与影视特效的创意买量短片制作。这些模块共同构成了当前市场主流技术路径的完整教学框架。

在After Effects专项教学中，实施“基础训练—特效能用—项目实践”的分阶段培养方案。基础训练部分，完成After Effects素材类项目基本操作训练，特效教学部分针对性地选取了买量视频中常见的视觉表现类型进行训练。Particular插件的运用使得技能光效和道具掉落效果的模拟成为可能，《王者荣耀》中妲己技能释放时的粒子运动轨迹便是典型实例。借助灯光图层配合Optical Flares插件，光影特效教学实现了对游戏场景中自然光照与人造光源的真实模拟。动态文字设计则强调风格适配原则，国风题材采用书法字体结合水墨晕染技法，科幻题材则选用具有科技感的字形并辅以发光边缘处理。

最后的综合实训环节设置了48小时内完成15秒休闲游戏宣传片的挑战任务。“消除类游戏”素材包中包含

角色模型、道具元素及背景资源供学生使用。创作流程涵盖脚本构思，遵循3秒吸引注意、5秒展示玩法、7秒引导转化的结构模式，素材剪辑、特效植入以及音画合成。教师通过现场示范和个别辅导的方式帮助学生克服常见问题——特效元素与整体画面协调性不足或核心玩法展示不够鲜明——最终达成独立制作符合商业要求的After Effects买量视频这一教学目标。

关于“Unreal Engine结合After Effects软件在游戏推广视频制作中的教学实践”，其核心目标在于培育学生跨平台协作能力的形成。除常规的Unreal Engine人物展示类买量动画之外，学生应进行充分的蓝图模块训练，目的是为了满足虚幻买量岗位招聘的多元化技能模块需求。

在蓝图系统授课过程中，基础性功能模块如场景切换机制、角色移动控制等应当作为重点讲解内容，复杂逻辑可适当简化处理。由此实现简单交互场景的搭建目标成为可能。地形编辑器与资产库的配合使用对于开放世界初始场景的构建具有显著意义，山脉地形、植被系统以及水体效果等元素的添加不可或缺。材质参数的调整过程必须严格遵循既定美术风格规范。Lumen全局光照系统与Nanite几何体处理技术的运用值得特别强调，光照参数调节实验表明黄昏时段暖色调模拟能够有效增强场景真实感。跨平台协作教学模块包含三个关键操作节点：其一涉及序列帧输出流程，Movie Render Queue工具配合Alpha通道的设置可以满足后期合成需求；其二体现在Dynamic Link功能支持的实时数据更新机制；其三则是通过Camera Tracker等工具实现的3D场景与2D素材的空间匹配精度问题。

实践环节要求学生围绕科幻题材展开创作，太空站战斗场景的制作需包含10秒以上的动画渲染内容。After Effects软件中的粒子特效系统需重点处理激光轨迹与爆炸效果的表现，“立即下载”按钮的动态设计同样不容忽视。音频合成环节需要同时考虑环境音乐与音效素材的协调性。教师评价标准主要着眼于渲染质量指标与特效融合程度两个维度，这对学生掌握高精度推广视频制作技术具有显著促进作用。

在三维软件与游戏买量相结合的教学实践中，被重点关注的是三维资产的制作过程及其与后期合成之间的技术衔接。作为课程主要工具的是3ds Max和Maya这两款软件，其功能特性存在着显著区分：更适用于游戏场景建模与动画制作的是3ds Max，特别是针对大规模场景构建及基础动画；而在角色建模与骨骼绑定方面

表现出明显优势的则是 Maya。涉及建模技术的教学模块被划分为两个部分。以《塞尔达传说》风格的神庙场景为例进行讲解的是场景建模环节，其中重点演示了多边形建模的具体方法——拱门结构的创建通过挤出与倒角工具得以实现，而 UV 展开技术的运用则优化了场景贴图效果。至于角色建模环节，选择卡通风格游戏角色作为案例的采用的是 Maya 细分曲面技术，头部、身体及服饰的制作过程中特别强调了边缘循环技术对保证动画流畅度的重要性。在贴图制作阶段引入的是 Substance Painter 这款专业软件。指导学生完成岩石纹理与布料纹理的添加是该环节的主要内容，智能材质功能的运用显著提升了贴图工作效率。动画制作方面着重讲解的是关键帧设置技术与骨骼绑定原理：行走动画的制作通过在时间线面板设置关键帧来实现；绑定的演示则包括骨骼链创建和 AdvancedSkeleton 设置等具体步骤。

采用分组协作形式开展的是最终的实践项目。每组 2-3 名学生需要共同完成时长 60 秒的角色扮演类游戏买量视频：其中一组负责使用 3ds Max 搭建城堡场景并利用 Maya 制作骑士角色及其攻击动画；另一组则需要在 After Effects 中进行特效添加、UI 元素整合以及镜头剪辑调色等后期处理工作。通过这样的完整流程训练得以培养的是学生的综合项目执行能力。

转向真人拍摄结合影视特效的游戏买量教学方向时，更加强调创意构思与技术实现的有机融合。前期策划阶段包含四个核心要素：根据游戏类型确定拍摄主题是首要步骤；随后需要完成分镜头脚本的详细撰写；场地与道具的选择需考虑游戏风格特征；最后还需对演员表演进行针对性指导。影视特效技术的教学重点集中在三个关键领域：使用 After Effects Keylight 插件实现的绿幕抠像技术能够有效解决边缘发绿问题；通过 Mocha After Effects 插件完成的摄像机跟踪确保特效与实拍镜头的运动匹配度；基于游戏美术风格进行的画面调色处理则需要借助 Lumetri Color 插件来实现。

最终的实践要求是每位学生独立制作 30 秒生存类游戏买量短片。从分镜头脚本创作到绿幕实拍执行再到后期合成处理的全流程作业中，教师将着重评估作品的创意表现力与特效真实感这两个维度。这种训练方式有助于培养学生创作差异化买量内容的能力水平。

#### 4 教学创新举措之具体化推进

为确保教学效果得以有效提升，本课程在教学方法的革新层面实施了多维度的尝试。以行业实际需求作为

导向性指标，构建完成的是实践能力培养居于核心位置的教学范式。传统讲授模式被打破后，更加强调的是学生动手操作能力的系统性培育。实例表明，通过项目驱动与案例分析相结合的方式，能够使得理论知识向实践应用的转化效率获得显著提高。

项目实施过程采用四阶段递进式流程设计：首先是任务分解环节，每个项目被系统划分为脚本创作子任务、素材准备子任务、后期合成子任务以及音频处理子任务等组成部分。各子任务的验收标准与时间节点均需明确界定；随后进入自主探索环节，学习资料查阅行为与小组讨论活动同步开展。具有系统性的是“游戏买量视频案例库”的建设工作。《原神》《崩坏：星穹铁道》等头部产品的最新买量视频成为主要收录对象。每节课 1-2 个案例的分析过程包含两个维度。

关于成果展示环节的设计，每学期固定组织两次项目成果展示会已成为惯例。邀请对象包括游戏公司负责后期制作的部门总监、相关领域的专业人士以及往届高质量就业毕业生为代表。实例表明，当展示内容涉及企业实际项目成果时，评价标准往往聚焦于行业标准的符合程度以及作品潜在的商业转化价值等关键指标。基于这些专业意见的反馈，学生得以对作品进行持续优化。游戏买量行业是当下数字影视后期制作领域非常热门，且有较好薪资前景的就业方向，所以本研究针对游戏买量岗位就业需求开展“四大模块”课程设置，通过针对性训练，学生在课程过程中积累几种不同类型的游戏买量创意视频，可大幅度增加就业竞争力，实现学生学以致用，学有所用。

#### 参考文献

- [1] 李振钊：访谈，广州诗悦网络，日期 2020 年 10 月 18 日，面谈时间 3 小时。
- [2] 王炎《游戏运营管理》出版时间：2024 年 04 月，清华大学出版社第 1-7 页。
- [3] 许哲《游戏运营与发行：从入门到实践》出版时间：2024 年 04 月，电子工业出版社第 135 页。
- [4] 雄信文化《游戏行业网络营销推广实战从入门到精通》出版时间：2016 年 10 月，人民邮电出版社第 146-159 页。
- [5] 王振源王岩姚明辉《电子游戏品牌营销与推广》出版时间：2024 年 3 月，华东师范大学出版社第 22 页。

作者简介：潘徽（1981.6-），男，苗族，山东，讲师，广东东软学院，研究方向：动画。