

<<3D电影制作>>

图书基本信息

书名：<<3D电影制作>>

13位ISBN编号：9787115252494

10位ISBN编号：7115252491

出版时间：2011-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：Bernard Mendiburu

页数：250

译者：刘志强,黄裕成

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>

<<3D电影制作>>

内容概要

好莱坞正进入3D立体时代！
全球电影都加入到这场变革中！
从《3D电影制作——数字立体电影制作全流程》开始，您可以学习到3D立体电影从前期策划到影片发布的所有重要技能。

3D立体的感知与科学以一种最常见的方式在展示着，我们从中获得了所需要立体视觉的规律，帮助我们从小世界向立体世界转换。
本书列举了立体电影制作的各种工具。
在关注当前局限性的同时，也留意即将发生的、使得立体制作更顺畅的变化。
书中一步步详细介绍了3D立体如何影响到电影制作的方方面面，其中包括编剧、艺术设计、摄影、剪辑、视觉特效以及影片发行等。

随书附赠的DVD光盘包括大量展示各种概念和技术的2D和3D画面、用不同的技术手段来制作的3D立体短片、剖析某一效果的After Effects项目文件、软件工具的链接以及展示技术的练习。

本书作者Bernard Mendiburu是位视效艺术家、数字摄像机工程师。
在过去10年中，Bernard的工作经历从3D R&D公司到法国巴黎领先的CTO数字3D立体后期工作室，再到梦工厂立体负责人。
这样的经历使他对3D立体电影在技术、艺术及管理等方面所面临的挑战有着更宽广的认识。
Bernard是美国SMPTE协会的积极分子，在为3D立体电视小组(3D TV Task Force)、ACM SIGGRAPH洛杉矶办事处及国际立体联盟(International Stereoscopic Union, ISU)工作。

<<3D电影制作>>

作者简介

迪布鲁是位视效艺术家、数字摄像机工程师。

在过去10年中，Bernard经历了从3D R&D公司到法国巴黎领先的CTO数字3D立体后期工作室，再到梦工厂立体负责人。

这样的经历使他对3D立体电影在技术、艺术及管理等方面所面临的挑战有着更宽广的认识。

Bernard是美国SMPTE协会的积极分子，在为3D立体电视小组（3D TV Task Force）、ACM SIGGRAPH 洛杉矶办事处及国际立体联盟ISU（International Stereoscopic Union）工作。

<<3D电影制作>>

书籍目录

第1章 3D电影简介

哪个图是3D的？

3D电影是什么？

3D给电影添加了什么？

3D对票房的影响

数字3D的未来在哪里？

第2章 立体视觉和立体电影摄影

立体成像中对立体的感知

立体视觉出问题

立体视觉和电影摄影语法

立体视觉实验

第3章 学习3D电影摄影

关于3D电影摄影

经验与3D电影摄影

向3D电影转换

电影项目与3D电影摄影

第4章 了解制作工具

3D平面摄影

3D立体显示

3D电脑

第5章 3D电影摄影基础

如何通过设置摄影机来控制3D效果

影院内的立体深度视觉

特例：正交立体

银幕即一扇窗口

3D银幕空间

3D摄影的新概念工具

第6章 前期策划

为3D立体写剧本

3D立体的艺术抉择

第7章 立体拍摄

3D立体摄影介绍

3D摄影原理

设置3D摄影器材

第8章 CGI与VFX

在3D里制作3D立体：立体CGI

人造的立体：2D转3D

第9章 3D电影剪辑

3D电影剪辑原理

立体电影剪辑实践

3D立体剪辑设备

<<3D电影制作>>

- 第10章 调色及放映包
 - 给3D立体影片调色
 - 深度微调
 - 确认影片以3D立体发行
- 附录1 电影摄影器材
 - 3D立体照相器材

<<3D电影制作>>

章节摘录

即便在技术上合格的画面，如果灯光和叠层不合适也会产生网膜竞争（retinal rivalry）。在立体舒适区以外显示的物体会影响到3D成像，并最终造成观影的不舒适。

即便在安全区域内，反射光、耀斑以及水面、玻璃和光滑表面上的反射等等都可能造成麻烦。

根据画面缺陷的大小，观众可能会经历没有觉察到的视觉超负荷运作，或者由于不太理想的3D效果而引起的轻微不适，或者严重的视疲劳而完全看不到立体感。

最极端的情况是观众看着那毫无3D效果的一对2D画面而尖叫起来。

不舒适感会随着暴露在错误刺激下的时间加长而加剧。

错误时间越长越头痛。

立体视觉和电影摄影语法 在制作自己的3D电影时，我们在深刻改变自己的视觉体验，我们的故事将要在一个彻底更改的视觉媒体上讲述。

基于对人类立体纵深感知的理解，我们可以推理出一些规则和指导方法，以应用到3D电影制作中。

“比起视觉，立体更像是一种感觉” 此等有意思的观点是RealD公司的执行总裁Josh Greer提出的。

就如他解释的那样，当我们看见某一颜色或形状时，其信息传输到视网膜上，并在视觉皮层上神经细胞间一对一复制传送。

我们听到一个声音是由于我们内耳的振动——那是物理变化。

但3D并不是如同刺激物一样存在着。

我们所面对的是一对2D画面，而看到的是一个3D立体世界。

我们的大脑从由双眼提供的平板画面中提取信息，并生成3D立体模型，与我们先前已经看见、了解的世界相匹配。

这其中有两个含义。

首先，立体深度重构除了依赖视觉刺激之外，同样依靠认知处理及所掌握的意识相关联。

很大程度上可以通过人为操控来欺骗观众，但我们不能期待观众在观影过程中处于被动状态。

其次，我们正在更深层次打动观众。

尽管诸如物体飞舞的视觉花招激起了生存的反应，但3D画面提供的绝大多数额外享受却都在于情感层面。

3D增加了视觉系统的工作量 电影从黑白转到彩色增加了信息量，但并没有给视觉系统增加多少明显的额外劳动。

由于不用再去猜测颜色信息，那种转换更像是减轻了工作量。

对比性和可读性增加了，而分割处理（segmentation process）和形状识别实际上是变简单了。

电影从平面转向3D激起了更多的肌肉和大脑的活动，另外还要求我们根据会聚与调节的协调而做出反应。

就此而言，这更像是声音给电影所带来的更多刺激： 在整个电影项目中，我们需要考虑到视觉工作量的问题。

别忘了，要看懂3D立体画面会更复杂些，所以影片节奏缓慢一些可能会更有利。

过去几年，当所谓的MTV一代给电影带来他们的视觉观念和审美喜好时，电影画面的组合已经越来越复杂，而剪辑节奏也在加快。

这种趋势可能不太利于3D立体电影的复兴，至少在刚开始观众还在接受3D画面熏陶的最初几年里会是如此，但最终还是可以在短时间内应付更多的立体信息。

2D深度线索和3D深度线索 电影仅仅依赖单视场深度线索已超过了一个世纪。

即便我们在一夜之间重写电影语法，把艺术家们教会，但观众的文化 and 期待还是老样子。

有人说3D电影是一对2D电影，这并不是很准确。

这么说更准确些——“2D电影是只用一台摄影机拍摄的3D电影。”

我们日常从电视节目上看到的3D感仅仅来自于2D线索，却从未有人抱怨过电视节目看上去太平板了。

<<3D电影制作>>

2D深度线索是伴随我们长大的视觉语法的一部分，它们已经深深植入了我们解读画面的过程中。

这点对理解3D电影十分重要：我们首先要明确2D电影不是平板的，而是单视场的。

然后我们可以在自己的深度认知上给确切的3D腾出点空间。

两者有时会发生冲突。

就像在焦距这一问题上那样，浅的景深可以分离出主体，迫使观众的注意力放到我们的兴趣点上。

而另一方面，读解立体画面要求无限大的景深，这样在把注意力集中到主体前可以无意识地扫视3D空间。

总的来说，电影摄影的单视场深度线索将比立体视场的要强一些。

.....

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>