

<<CG影视特效制作揭秘>>

图书基本信息

书名：<<CG影视特效制作揭秘>>

13位ISBN编号：9787115267382

10位ISBN编号：7115267383

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：王怡峥

页数：253

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>

<<CG影视特效制作揭秘>>

内容概要

《CG影视特效制作揭秘》是火星时代为CG新人独家打造的职业进阶类图书，《CG影视特效制作揭秘》可以带领读者了解影视特效行业的方方面面，全面学习影视特效行业的相关知识，包括影视特效行业的当前概况和发展趋势，掌握影视特效项目制作流程，体验影视特效行业实战技巧并掌握相关软件的使用方法。

这是一本全面介绍“行业发展+专业制作流程+典型实战技巧”的综合型图书，具有很高的学习和参考价值，配套DVD光盘中提供了部分影视特效行业制作素材、制作公司介绍与行业制作访谈等资料。

《CG影视特效制作揭秘》适合作为大专院校、培训机构的辅导教材，也可供广大想了解或进入影视特效制作行业的读者学习参考。

<<CG影视特效制作揭秘>>

作者简介

王怡峥，拥有丰富的影视特效制作经验和教学经验。

曾在Technicolor by GHOMSON beijing(视点特艺)从事后期艺术工作。

曾参与制作《2012》、《诸神之战》、《波斯王子》、《罗宾汉》、《非诚勿扰》、《女人不坏》等影视作品。

服务的广告客户有可口可乐、NOKIA、丰田、耐克等国际著名品牌。

2005年参加中日韩动画创作比赛并获得角色设计奖。

<<CG影视特效制作揭秘>>

书籍目录

第1篇 影视特效制作行业介绍

第1课 影视特效的发展历史

概述

1.1 影视特效的形成

1. 电影的起源

2. 电视的起源

1.2 “电脑时代”前的影视特效

1. 电影诞生初期

2. 20世纪20年代~20世纪30年代

3. 20世纪40年代

4. 20世纪50年代

5. 20世纪60年代

6. 20世纪70年代

1.3 百年电影特效发展著名影片资料

1.4 影视特效的国内发展历程

第2课 计算机图形图像时代

2.1 “数字时代”的影视特效发展

2.2 抽象的数字图形艺术

1. Digital Image(数字图像)

2. Pixel(像素)

3. 分辨率

4. 长宽比

5. 像素比

6. Bit depth(位深)

7. 浮点运算

8. 电视中的场

9. 文件格式

10. 时间码

11. 帧速率

2.3 数字影视特效软件的迅猛发展

2.3.1 Adobe系列

2.3.2 Autodesk娱乐传媒系列

2.3.3 LightWave

2.3.4 Cinema 4D

2.3.5 ZBrush

2.3.6 Houdini

2.3.7 Illusion

2.3.8 RealFlow

2.3.9 Apple Shake

2.3.10 Nuke

2.3.11 Fusion

2.3.12 boujou

2.3.13 PFTrack

2.3.14 Silhouette

2.3.15 Mokey&Mocha

<<CG影视特效制作揭秘>>

第3课 影视特效类型划分详解

3.1 实景特效

3.2 合成特效

3.3 三维特效

1. 三维角色

2. 数字场景

3.4 物理模

第4课 影视特效内容划分详解

4.1 烟火特效

4.2 天空、云

4.3 碰撞与破碎

4.4 水与海洋

4.5 毛发

4.6 光线、材质变化

4.7 生长变形

第2篇 影视特效项目制作流程

第5课 影视特效的制作流程

5.1 确定镜头内容

1. Call Sheet(摄制日程表)

2. Daily Production Report(日常摄制报告)

5.2 确定难度和人员

5.3 前期准备

5.4 制作阶段

5.5 后期整合

5.6 输出与评估

第6课 影视特效的部门分工与要求

6.1 二维合成基础部门——Rotoscope&Key

1. Roto部门的工作内容举例

2. Roto部门的工作需要工作人员具备以下的素质

6.2 三维合成基础部门——Paint&Matte paint

6.3 三维模型部门——3D Modeling

6.4 实景模型制作部门——Modeling

6.5 三维材质贴图部门——UV&Texture

6.6 三维追踪部门——Match move

6.7 三维灯光部门——Lighting

6.8 三维粒子流体部门——Particle&Fluid

6.9 三维毛发布料部门——Fur&Cloth

6.10 渲染部门——Render

6.11 特效合成部门——Composite

6.12 特效管理部门——VFX production

第7课 影视特效的管理

7.1 特效指导&特效制片人

1. 项目启动

2. 技术探索

3. 修改

4. 最终完成特效

7.2 特效制片人所需要的素养

<<CG影视特效制作揭秘>>

7.3 特效各项管理工作表格

第8课 最早的特效技巧——图像的分离与合并

8.1 Roto蒙版概述

8.2 手工绘制Roto样条曲线

8.3 抠像方法

1. Ultimatte抠像

2. Primatte抠像算法

3. Keylight

4. 明度抠像

5. 其他抠像方式

8.4 垃圾遮罩的作用

8.5 像与边缘

8.6 Alpha上的运动模糊

第9课 光线的魔术——塑造立体影像

9.1 光的来源

1. 自然光源

2. 人工光源

9.2 光的亮度与层次

9.2.1 光通量

9.2.2 照度

9.2.3 亮度

9.2.4 光线的衰减

9.3 光与色的关系

9.3.1 加色混合

9.3.2 原色光与补色光

9.3.3 电视电影的彩色成像

9.3.4 色觉的适应性

9.4 光影结构

1. 顺光

2. 前侧光

3. 侧光

4. 侧逆光

5. 逆光

6. 顶光

7. 脚光

9.5 不同作用的光

1. 主光

2. 辅光

3. 背光

4. 修饰光

5. 效果光

9.6 光线与质感

9.7 灯光设备

第10课 色彩的魅力——调动情绪的元素

10.1 色彩的来源

1. 色光

2. 色温

<<CG影视特效制作揭秘>>

- 3. 色相
- 4. 色度
- 5. 明度
- 10.2 色彩的划分
 - 【1】光源显色性
 - 【2】色立体
 - 【3】色彩空间
- 1. RGB色彩空间
- 2. CMYK色彩空间
- 3. CIE XYZ色彩空间
- 4. HSL、HSV和HSB色彩空间
- 5. L*a*b*色彩空间
- 6. YCbCr色彩空间
 - 【4】色彩转换
- 10.3 色彩之间的相互关系
 - 【1】色调
 - 【2】单一色调
 - 【3】复合色调
 - 【4】补色
- 10.3.1 色彩的冷暖
- 10.3.2 色彩的轻重
- 10.3.3 色彩的强弱
- 10.3.4 色彩的前后
- 10.4 色彩心理
 - 10.4.1 色彩的正负
 - 10.4.2 色彩的主题
 - 【1】浪漫
 - 【2】幸福
 - 【3】希望
 - 【4】神圣
 - 【5】华丽
 - 【6】悲伤
 - 【7】阴郁
 - 【8】恐惧
 - 【9】滑稽
- 10.5 色彩的调节技巧
- 第11课 拍摄的艺术——你了解摄影成像吗
- 11.1 影像的形成
 - 1. 单幅影像
 - 2. 电影影像
 - 3. 电视影像
 - 4. 高清影像
 - 5. 数字摄像机拍摄影像
- 11.2 焦点与焦距
 - 1. 焦点
 - 2. 虚焦
 - 3. 焦距

<<CG影视特效制作揭秘>>

11.3 光圈、快门与景深

1. 光圈
2. 快门
3. 景深
4. 景深通道的几种用法

11.4 视角与片门

1. 片门(Film back)
2. 视野和视角的关系
3. Distortion镜头畸变
4. 景别

11.5 摄像机的运动方式

1. 摄像机的运动基础
2. 摄像机反求
3. 用摄影机信息去实现跟踪匹配的工作

11.6 摄像设备

1. 摄像机
2. 摄像机脚架
3. 脚架轨道
4. 电动摇臂

第12课 酷！

——物理的真实没有什么不可能

12.1 重力与下落

12.2 物体的质量、密度、阻力与摩擦力

1. 质量
2. 密度
3. 阻力
4. 摩擦力

12.3 场对物体运动的影响

12.4 刚体、柔体与流体

1. 刚体
2. 主动刚体和被动刚体
3. 柔体
4. 流体

12.5 粒子的作用

第13课 手绘特效——发挥无限的想象力

13.1 自由的手绘特效

13.2 手绘粒子

13.3 使用二维滤镜

第14课 对话国际影视特效公司

集训选拔，人才辈出

访Base FX视觉特效和动画公司

用高端器材打造精细质量

访Pixomondo视觉特效公司

精工细作，色彩领域的视觉先锋

访Technicolor(视点特艺)数字技术有限公司

沟通协作，用共同理想和团队的努力创造品牌

访每日视界先锋数码图像制作有限公司

<<CG影视特效制作揭秘>>

充满家庭气氛的快乐团队

访“MoreVFX(墨)”影像制作有限公司

年轻自由，创意无极限

访晟合天行影视文化传媒有限公司

立足基础，创造中国风格的特效团队

访环球视效科技有限公司

科学与艺术的结合创新工厂

访中科院自动化研究所科学艺术研究中心

附录：国外知名影视特效公司与工作室列表

<<CG影视特效制作揭秘>>

章节摘录

版权页：插图：特效镜头经过主创人员的确定，将概念设定图和故事版交给影视特效的制作部门，首先由VF x 部门的特效总监过目。

这时特效总监不仅需要了解即将展开的工作内容，对这些工作需要使用的技术、人员和镜头难度也都进行了了解。

此时，也许内容会和最终完成的效果有一定的出入，因为将有些很容易画出来的东西制作出真实的效果会是非常困难的。

这时会尽量选择在某些制作领域具有专长的专家或制作公司，因为他们有相关的工作经验，这些宝贵的经验将会提高未来影片的效率。

每个镜头的难度虽然不同，但都要尽可能地满足制片设计师的要求，同时在前期和制作公司商谈镜头难度和需要的时间也能够确保不会超出预算太多。

即使如此，也很难保证镜头特效的制作效果与制片设计师及导演的要求一致，因此特效制作部门此时可能会搜集大量的图片和影片。

这些影片不一定是电影特效影片，有时包括拍摄记录的自然景观影像和网络上突发事件的大量片段，这些内容和即将制作的镜头相对应，逐个提交到主创人员处并对这些效果是否有参照性进行说明和确认。

这个时期，主创人员也可能和特效制作公司通过数次会议来商讨出所有需求的效果。

制片设计师与导演和摄影导演紧密合作来建立影片的总效果，主要负责计划和监督影片的总效果设计，包括协调色彩设计、设计布景安排、帮助选择外景。

制片设计师也负责几个部门的艺术集成，包括服装、布景构建、道具等，目的是使这些部门共同完成影片的视觉效果。

在大多数影片中，制片设计师将监督艺术导演的工作，艺术导演负责设计和执行制片设计师构思的布景。

这需要艺术设计灵感和对建筑的透彻理解。

如果艺术导演通晓计算机辅助设计，工作会变得容易很多。

艺术导演偶尔也负责艺术部门的工作。

当会议确认好镜头内容之后，特效公司会针对不同类型的镜头做出人员安排，使相应领域的艺术家可以开展测试工作，也使每个人的努力方向相对明确。

<<CG影视特效制作揭秘>>

编辑推荐

《CG影视特效制作揭秘》编辑推荐：走进影视特效的奇幻世界从爱好者变成职业CG人。深度了解电视包装行业，行业详解+制作流程+实战技巧三六模块，全面、深入、详尽，化无形为有形，揭秘电视包装的设计精髓。

化无形为有形，深度了解数字影视特效行业，行业详解+制作流程+实战技15走进行业精英的幕后世界

。

<<CG影视特效制作揭秘>>

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>