

<<CG电影生产流程与管理>>

图书基本信息

书名：<<CG电影生产流程与管理>>

13位ISBN编号：9787502766733

10位ISBN编号：7502766731

出版时间：2006-11

出版时间：海洋

作者：陈明

页数：230

字数：340000

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电影生产流程与管理>>

内容概要

本书是国内首部全三维动画电影生产流程与管理的优秀专业教材。

全书以动画电影《魔比斯环》的实际案例为基础，以电影生产的实际流程为线索，详细介绍CG电影生产的全部关键环节，深入浅出地介绍三维动画的创作与制作流程，配合大量的剧照和图解，全面展示了动画电影生产的管理和创作过程：前期策划—CG生产流程—电影后期制作；详细解释从概念—故事—剧本—概念稿—分镜头—颜色制定—动态故事板—3D预演—场景设计—角色设定—模型—材质—灯光—动画—渲染—合成的全套流程。

《魔比斯环》是中国电影历史上投资最大，也是中国首部从内容风格、制作技术到市场运作完全与国际接轨的三维动画电影。

该片历时4年多，耗资1.3亿元人民币，集聚了来自法国、美国、英国、加拿大、马来西亚以及中国400多名艺术家的才智，是呕心沥血的大制作。

在2005年的戛纳电影节上，《魔比斯环》热映十多天，全球120多位片商和业界人士，对于中国能够制造出具有如此视觉效果的数码动画巨片感到非常吃惊，认为在艺术和技术两方面，这部片子都达到了国际一流水平。

动画生产与创作具有很强的实践性，参与本书编写人员全部来自电影生产过程中的主创人员，具有很强的实战性，也是他们过去6年的生产经验和真实心得的珍贵写照。

本书内容极为丰富，讲解生动翔实，为当前高等动画教育提供了专业范本教材。

对有志于从事动画产业的年轻人会更加了解CG领域的专业知识，找到更合适自己的行业定位提供帮助。

本书配套1DVD，收录了《魔比斯环》的电影预告片 and 珍贵的制作花絮。

<<CG电影生产流程与管理>>

作者简介

陈明，2000年加入IDMT公司以来，致力于大规模电脑动画生产领域的探索，在深圳组建了中国第一条同国际接轨，具备高端动画电影生产能力的生产线。

<<CG电影生产流程与管理>>

书籍目录

第1章 生产流程综述 1.1 前期制作阶段 (Pre-Production) 1.1.1 电影剧本 (Script) 1.1.2 概念设计 1.1.3 角色设计 1.1.4 场景道具设计 1.1.5 颜色设定 1.1.6 故事板 1.1.7 动态故事板 1.2 生产制作阶段 1.2.1 建模 (Modeling) 1.2.2 材质纹理 (Texture) 和设置 (Setup) 1.2.3 三维规划预演 (Layout) 和正式动画 (Animation) 1.2.4 模拟解算 (Simulation) 1.2.5 灯光 (Lighting) 和特效 (Special Effect) 1.2.6 渲染 (Rendering) 和合成 (Compositing) 1.2.7 编辑 (Editing) 以及声效和音乐 (Sound & Music) 1.2.8 生产管理技术和技术支持 1.3 思考题第2章 电影的前期设计 2.1 什么是电影的前期设计 2.2 前期设计的重要性 2.2.1 场景及道具设计 2.2.2 角色设计 2.2.3 视觉特效设计 2.2.4 电影的色彩 2.3 思考题第3章 故事板 3.1 故事板概述 3.1.1 故事板定义 3.1.2 故事板的功能 3.1.3 故事板的表现形式 3.2 故事板常用的镜头语言 3.3 故事板的制作 3.4 思考题第4章 角色建模 4.1 角色建模概述 4.2 角色建模制作 4.2.1 制作前的准备 4.2.2 角色模型的生产制作 4.3 思考题第5章 场景道具建模 5.1 场景建模 5.1.1 场景建模概述 5.1.2 场景制作中的技术难点及解决方案 5.2 道具建模 5.2.1 道具建模概述 5.2.2 道具模型的制作过程 5.2.3 流线型道具模型的制作 5.3 专业化模型 5.4 思考题第6章 设置——创建角色和道具的内在构造 6.1 设置与流程中其他环节的互动、合作.....第7章 镜头预演第8章 动画第9章 材质第10章 灯光第11章 CG技术与艺术的完美结合第12章 特效制作第13章 后期合成第14章 剪辑部门第15章 生产管理

<<CG电影生产流程与管理>>

章节摘录

插图

<<CG电影生产流程与管理>>

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>