

<<影视特技制作>>

图书基本信息

书名：<<影视特技制作>>

13位ISBN编号：9787106028855

10位ISBN编号：7106028851

出版时间：2008-3

出版时间：中国电影

作者：郝冰

页数：263

字数：318000

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>

## 前言

电影数字技术的出现和迅速发展，深刻地改变了电影这一工具和这门艺术的性质。在传统的意义上说，电影是一门机械复制时代的艺术，在以光学和机械技术为基础，又以感光化学材料相配合的技术工具时代，电影在人们心目中的特性和优势，是再现显示和准确记录客观世界的功能。

“支配电影发明的深化就是实现隐隐约约地在左右着从照相术到留声机的发明、左右着出现19世纪的一切机械复制现实技术的神话。

这是完整的现实主义的神话，这是再现世界原貌的神话。

”但是，数字化技术的出现并迅速地进入电影工业系统之后，完全改变了传统电影机械复制观念和本体美学特征，而进入了计算机图形生成和数字奇观审美的时代。

## <<影视特技制作>>

### 内容概要

郝冰教授的著作《影视特技制作》所论述的范畴和展开的研究，从技术和艺术层面，深入地触及电影工具和制作观念的历史性交迁，从一个重要的电影工业部门，论述了数字化图像技术如何与传统电影特技相结合的过程。

全书首先从概念上界定何谓影视特技，再从各种影视艺术理论角度描述影视特技与影视艺术的关系，然后介绍了影视特技技术在影视生产体系中的各种作用，最后将就如何合理地使用影视特技技术为影视艺术创作出更加完美的画面提供一些行之有效的建议与案例。

该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

<<影视特技制作>>

作者简介

郝冰男，1978-1982年就读于北京电影学院美术系，获学士学位。

1982年就职于长春电影制片厂。

1986年赴美国留学，先后就读于New York Institute of Technology和Academy of Art College San Francisco的影视制作专业和计算机图像设计与制作专业，获硕士学位。

## 书籍目录

第一章 电影、影像与特技 第一节 电影特技概论 一、电影、影像与特技 二、电影本性与电影特殊成像技术 三、电影特技的实质、种类与应用 第二节 电影特技的演进历史 一、电影诞生初期 二、电影特技发展与成长时期 三、电影特技的成熟时期 第三节 传统电影特技 第四节 数字化电影特技 第五节 特技制作流程概论 一、特技制作设计阶段(前期阶段) 二、影像获取阶段(影像拍摄与影像生成阶段) 三、影像处理与画面合成阶段(后期阶段) 四、特技影像成品的输出 第六节 特技制作人员的基本编制 一、特效总监 二、特技制片 三、特技技术指导 四、特技摄影师 五、特技照明师 六、特技烟火师 七、特技模型动画师 八、特技道具与置景师 九、特技遮片绘画师 十、计算机图形总监 十一、数字特技合成师 十二、三维模型建模师 十三、三维模型动画师 十四、特效动画师 十五、画面调色师 十六、特技软件设计师 十七、特技设备系统工程师 第二章 特技制作方案的设计 第一节 特技制作设计概论 第二节 剧本、创意与图像化预审视 一、特技创作的依据 二、视觉效果的设想、图像化预审视 三、故事板的设计与制作 第三节 特技制作技术实施方案的设计 一、资源分配设计 二、制作流程的设计 三、常规特技拍摄与蓝背景拍摄的设计 四、特技模型拍摄的设计 第三章 特技模型、特技美术与其他形式的特技 第一节 特技模型概论 一、什么是特技模型 二、特技模型的种类 三、使用特技模型的原因 第二节 特技模型制作 一、微缩景观模型制作 二、动态模型制作 第三节 模型的动画 一、刚体动态模型动画 二、柔体动态模型动画 三、动态模型运动速度与摄影速度之间的关系 第四节 特技美术 一、景片与景片的制作 二、景片的拍摄 第五节 实体建筑、特技替身演员以及其他形式的特技 一、概述 二、实体建筑的特技 三、特技替身人的特技 四、其他形式的特技 第四章 特技影像获取阶段 第一节 实拍特技影像阶段 一、特技影像素材拍摄概述 二、特技摄影与摄影设备 三、特技摄影技术 四、光学合成技术 五、蓝背景拍摄技术 第二节 数字虚拟影像获取阶段 一、概述 二、电脑造型与建模 三、色彩 四、贴图、纹理与材质 五、二维与三维绘画 六、光线、阴影与投影 七、电脑动画 八、动画合成测试与预览 九、渲染 第三节 影像资料库的使用 一、静态影像类 二、动态影像类 三、影像选择的方法、质量、顺序以及格式转换 第五章 数字化影像合成 第一节 数字合成概论 一、概述 二、合成技术的发展与演变 三、数字化合成设备与软件 第二节 影像素材输入与输出 一、照片图像的输入与输出 二、视频影像的输入与输出 三、视频影像的格式与分辨率 四、电影影像的输入与输出 五、电影影像的分辨率与格式 六、计算机图像的输入与输出 第三节 数字合成的基本作用与功能 一、素材的收集、整理与归纳 二、素材的检测 三、调整特技素材的作用 四、无限的创造能力 五、合成的基本功能 六、合成技术的缺陷 第四节 数字合成制作的基本流程 一、合成素材的预处理(预合成) 二、调色,色调的一致与特殊色彩效果的追求 三、画面质量的修补与调整 四、层、通道、遮罩以及抠像 五、影像渐变 六、滤镜 七、运动跟踪与画面稳定 八、合成中的相机和灯光 九、粒子系统 十、多画面的合成 十一、合成测试 十二、影像的渲染 十三、影像输出与文件格式 第六章 电影特技影像创作的艺术原则 第一节 理解数字化电影制作模式中的数字特技和传统特技 第二节 电影特技画面制作的艺术原则 一、物质世界呈现规律和特技制作的追求 二、特技素材透视关系的一致 三、前景、背景空间感与虚实关系的统一 四、色彩的统一 五、画面质感的统一 六、光源的统一 七、反射的统一 八、运动速度、拍摄速度以及重量感的统一 九、前后镜头之间的气氛统一 十、特技风格的统一 十一、想象力与创作观念的协调统一 参考书目 图片来源

## 章节摘录

第一章 电影、影像与特技 第一节 电影特技概论 一、电影、影像与特技 电影是什么？

如果分析英文对它描述的话，英文文字中有好几个和电影有关的词：Film是指能够记录和显示影像的胶片；Motion Picture是指能够记录并通过仪器再现的活动影像；Movies和上述描述差不多；而Cinema则是和第一部记录和放映活动影像的机器有关，现在也可通指电影。

德国人格尼玛拉在其《电影》一书中说到：“电影是什么？”

从字义上讲，电影就是‘胶片’（Film），此词最初专指那段录制了第一部活动画面的胶片。

”在中文的字库中对电影的描述显然要比英文仔细一些，从中文字面意思上看，“电影”有两个内容：“电”是指利用电流形成的光，“影”就是通过光投射所能展现的那些活动影像，两者意义加到一起就是指利用电光源放映活动影像与观看这种影像的娱乐现象。

《现代汉语词典》中对“电影”有这样的描述：“用强灯光把拍摄的形象连续放映在银幕上，看起来像实在活动的形象。”

”我们可以将电影概括为，电影是将活动的影像用摄影机记录在胶片上，通过放映机把这些影像投射到银幕上供观众欣赏的一种艺术。

而在《辞海》中对于“电影”则有比较详细的解释：“由活动照相术结合幻灯放映发展起来的一种现代艺术。”

用电影摄影机以每秒摄取若干格画幅的运转速度，将被摄体的运动过程拍摄在条状胶片上，成为许多格动吃逐渐变化的静止画面；然后将不同场景用不同的距离、角度拍摄成的许多段这样的胶片衔接起来，经过一定的工艺过程。

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>