

<<影视动画特效与合成>>

图书基本信息

书名：<<影视动画特效与合成>>

13位ISBN编号：9787534570681

10位ISBN编号：7534570689

出版时间：2010-3

出版时间：江苏科学技术出版社

作者：谢晓昱，霍智勇 主编

页数：153

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>

<<影视动画特效与合成>>

内容概要

本书在内容安排上力求创新，透过历史的发展，结合案例的解析，将特效合成的理论与实际制作有机地结合起来。

第1~3章为概述，着重讲述影视特效合成的发展、传统特效的实现、数字特效合成的实现；第4~6章讲述合成的基础——抠像、数字绘景和色彩校正；第7~8章分别讲述二维与三维环境中动画特效与模拟，介绍了较新的动画特效技术；第9章着重讲述特效合成中的运动匹配与跟踪技术，以及如何与前期的动作控制技术结合；第10章对数字特效的广泛运用进行反思，探究数字技术下影视艺术与技术的关系；第11章介绍了影响数字特效发展的大师和他们的主要作品，从中管窥数字特效的发展规律和趋势。

<<影视动画特效与合成>>

书籍目录

第1章 影视特效的起源与发展1 1.1 视错觉与影视特效2 1.1.1 视错觉2 1.1.2 影视特效与视错觉3 1.2 西方影视特效的发展4 1.2.1 特效初期阶段4 1.2.2 传统特效发展阶段5 1.2.3 传统特效成熟阶段7 1.2.4 数字特效阶段10 1.3 辛国影视特效的发展13 1.3.1 早期特效阶段13 1.3.2 传统特效阶段13 1.3.3 数字特效阶段15 思考与实践17第2章 传统影视特效18 2.1 实物特效19 2.1.1 特效化妆19 2.1.2 缩微模型20 2.1.3 机械电子模型22 2.1.4 爆破效果22 2.2 光学影像合成特效23 2.2.1 多次曝光23 2.2.2 绘画接景24 2.2.3 反射合成24 2.2.4 放映合成25 2.2.5 后期接景25 2.2.6 活动遮片26 2.3 特殊摄影27 2.3.1 逐格摄影27 2.3.2 定时摄影27 2.3.3 高速摄影27 2.3.4 低速摄影28 2.3.5 显微摄影28 思考与实践29第3章 数字影视后期制作30 3.1 特效与合成31 3.1.1 数字特效合成流程31 3.1.2 数字特效合成实现功能33 3.1.3 数字特效系统35 3.2 非线性编辑36 3.2.1 非线性编辑功能36 3.2.2 非线性编辑系统38 3.3 数字中间片39 思考与实践41第4章 抠像42 4.1 Alpha通道与抠像43 4.1.1 Alpha通道43 4.1.2 抠像43 4.2 基本抠像方式44 4.2.1 色度抠像44 4.2.2 亮度抠像45 4.2.3 差分抠像46 4.2.4 ROtoscopying46 4.3 专业抠像工具47 4.3.1 Primatte Keyer47 4.3.2 Ultimatte AdvantEdge48 4.3.3 Keylight49 4.3.4 Zbig49 4.3.5 Mokey50 4.4 抠像流程与技巧51 4.4.1 抠像素材51 4.4.2 抠像素材预处理51 4.4.3 Alpha通道的提取52 思考与实践53第5章 数字绘景54 5.1 数字绘景55 5.1.1 数字绘景的概念55 5.1.2 数字绘景流程56 5.1.3 数字绘景的发展58 5.2 数字修补与复制62 5.2.1 数字擦除62 5.2.2 数字修补63 5.2.3 数字复制63 5.2.4 数字修复工具64 思考与实践65第6章 色彩校正66 6.1 色彩校正对影视创作的作用67 6.1.1 数字技术对影视色彩的影响67 6.1.2 色彩校正的应用类型68 6.1.3 色彩校正的基本思路69 6.2 色彩校正原理69 6.2.1 色彩空间与视频编码69 6.2.2 色彩深度70 6.2.3 色彩校正的相关概念70 6.2.4 色彩校正前的准备71 6.3 色彩校正流程72 6.3.1 色彩校正系统72 6.3.2 色彩校正基本工具73 6.3.3 整体色彩校正74 6.3.4 局部色彩校正75 6.3.5 色彩校正技巧76 思考与实践76第7章 二维合成动画与特效77 7.1 图层动画78 7.1.1 基于层的关键帧动画78 7.1.2 图层动画实现78 7.2 变形79 7.2.1 几何变形79 7.2.2 扭曲变形79 7.3 合成软件中的三维空间80 7.3.1 合成软件建立的三维空间80 7.3.2 z通道81 7.3.3 合成软件中的三维空间特效82 7.4 粒子效果与光线效果84 7.4.1 二维粒子效果84 7.4.2 光线效果85 思考与实践86第8章 三维动画与特效87 8.1 三维动画生成88 8.1.1 三维动画流程88 8.1.2 三维动画系统92 8.2 三维模拟动画与特效94 8.2.1 粒子效果94 8.2.2 刚体效果95 8.2.3 柔体效果96 8.2.4 流体效果96 8.2.5 布料模拟98 8.2.6 毛发模拟98 8.2.7 三维变形技术99 8.3 三维特效新技术100 8.3.1 动作捕捉100 8.3.2 三维扫描102 8.3.3 群体动画102 8.4 三维立体电影103 8.4.1 立体电影的原理103 8.4.2 三维立体电影的发展104 8.4.3 三维立体电影的未来104 思考与实践105第9章 运动匹配和跟踪106 9.1 Motion Control107 9.1.1 Motion Control的概念107 9.1.2 Motion Control的工作方式108 9.1.3 Motion Contr01的优缺点109 9.2 二维画面跟踪109 9.2.1 运动跟踪原理109 9.2.2 一点跟踪110 9.2.3 两点跟踪110 9.2.4 四点跟踪111 9.3 摄影机轨迹反求112 9.3.1 为什么需要摄影机轨迹反求?112 9.3.2 摄影机轨迹反求技术112 9.3.3 摄影机轨迹反求工具114 9.3.4 摄影机轨迹反求技术的优缺点115 思考与实践115第10章 数字特效的反思116 10.1 传统特效与数字特效的选择117 10.1.1 传统特效会消亡吗?117 10.1.2 特效选择的考虑118 10.2 特效制作的团队合作119 10.2.1 特效制作团队119 10.2.2 团队合作精神120 10.3 数字特效的真实性121 10.3.1 真实性的原则121 10.3.2 影响数字特效真实性的环节122 10.4 数字特效的本质与未来124 10.4.1 数字特效的目的124 10.4.2 数字特效的人文性125 10.4.3 作为技术的艺术126 思考与实践127第11章 数字特效大师及其作品128 11.1 乔治·卢卡斯129 11.1.1 数字特效先驱129 11.1.2 影片《星球大战》和ILM(工业光魔)130 11.1.3 影片《星战前传》三部曲131 11.2 史蒂芬·斯皮尔伯格132 11.2.1 天才导演132 11.2.2 影片《侏罗纪公园》133 11.2.3 影片《拯救大兵瑞恩》134 11.3 詹姆斯·卡梅隆135 11.3.1 卡车司机的奇迹135 11.3.2 影片《真实的谎言》137 11.3.3 影片《泰坦尼克号》137 11.3.4 影片《阿凡达》138 11.4 彼得·杰克逊138 11.4.1 新西兰的骄傲138 11.4.2 影片《指环王》三部曲140 11.4.3 影片《金刚》141 11.5 罗伯特·泽米基斯142 11.5.1 技术狂人142 11.5.2 影片《阿甘正传》143 11.5.3 影片《极地快车》144 11.5.4 影片《贝奥武甫》145 11.6 沃卓斯基兄弟145 11.6.1 神秘的兄弟145 11.6.2 影片《黑客帝国》三部曲146 11.6.3 影片《极速赛车手》149 思考与实践150主要参考文献151

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>