

<<数码特效跟我学>>

图书基本信息

书名：<<数码特效跟我学>>

13位ISBN编号：9787102043944

10位ISBN编号：7102043945

出版时间：2009-5

出版单位：人民美术出版社

作者：迈克尔·弗里曼

页数：160

译者：黄彦菲

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>

<<数码特效跟我学>>

前言

摄影被人们认为是一种不断革新的技术，看来确实如此。

从35毫米胶片、单镜头反光（单反）相机、彩色胶片、自动对焦到全自动（傻瓜）相机都曾经对包括摄影者和摄影对象在内的摄影方式，产生了深远的影响。

这些变革中的大多数都曾经历了很长的时间才被认可，例如莱卡相机在新闻摄影中的运用。

这款相机的技术来源于当时最新的电影动态画面技术，它的出现引发了其他手动、目测对焦相机的革新，使得人们可以在快速而不引人注目的情况下拍摄影像。

现在我们已经拥有了数码相机。

数码相机看起来好像只是在电子时代为替代胶片而诞生的技术，这种看法固然有一定道理，但事实远非如此。

这是一项非常创新的发明，不但改变了各种设备，还挑战了照片拍摄的手法和影像处理的方式。

自从电影工业为我们带来35毫米胶片技术开始，迄今已经70周年，而这70年也是摄影所经历的历史。

电影工业还给予了我们融合各种技术手段的“电影特效”。

电影，尤其是好莱坞电影，已经将电影引向了电影特效的道路，原因有两点一是电影观众对前所未见的影像的需求，二是创造这些影像的资金支持。

当然，电影特效早在数码影像诞生前就已经出现了，但是直到著名导演斯坦利·库布里克的那部融合了大量令人难以置信的悬念和特效的影片——《2001：星际漫游》出现之后，电影的现实主义基本原则才被最终确立。

所以当数码特效成为现实之后，它们已经毋庸置疑地会被运用了——因为在数码技术之下，任何事情都成为了可能。

科幻电影《深渊》是电影特效的转折点，在剧中出现了令人叹为观止的场景——向地平线涌动的海水竟然渐渐幻化成人类的面孔。

时至今日，主流摄影还没有运用这样的技术。

毕竟摄影的重要标志就是其真实性。

尽管这是一个充满争议的领域，但是大多数摄影师愿意用照相机反映他们所见的，而不是他们所创造的景象。

这通常被认为是一种职业道德，但是同时也是不可回避的。

拍摄电影对很多摄影师来说都是一件大费周章的事情。

这对有些摄影师而言，真是一件很令人沮丧的事情，至少也阻碍了他们的发展。

<<数码特效跟我学>>

内容概要

本书是国际著名摄影师迈克尔·弗里曼的力作之一，这本书无论对入门者或是该领域的专业人士而言，都是不可多得的佳作。

全书为人们提供了图像处理领域的众多前沿概念。

涵盖了各种创造与处理数码影像的最新理念。

迈克尔·弗里曼在文中对精彩案例的运用和行云流水般的文字表达，都会激发读者放飞想象力，带领读者一步步地向该领域的核心技术靠拢。

<<数码特效跟我学>>

作者简介

迈克尔·弗里曼为包括时代—生活图书(Time-Life Books)公司, 读者文摘杂志社(Reader's Digest)和英国广播公司(BBC)等在内的无数高端客户提供影像服务。他的数码特效作品, 广泛应用于从太空科研到动画作品等各个领域, 他本人更是该领域首屈一指的人物。他也是泰晤士与赫德森出版公司(Thames & Hudson)出版的《The Complete Guide to Digital Photography》——书的作者。

<<数码特效跟我学>>

书籍目录

前言

第一部分

工具篇

1 硬件设备

你的相机

电脑与存储介质

显示器及外设

2 软件设备

影像编辑程序

特效软件包与插件程序

DIY还是照本宣科

影像拼接

3—D程序

影像库管理

第二部分

技法篇

3 基本技法

选择性焦点

合成式焦点

耀斑

镜头畸变效果

色彩控制

黑白效果

照片风格化

4 光线效果

光辉、光环、光晕

扩散效果

阳光和聚光灯

偏光

白昼夜光

5 环境效果

天空

云彩

薄雾和气氛

火焰

烟火效果

6 纹理效果

有机质感

闪亮的物体

水面

凹凸贴图与浮雕效果

拼贴

7 畸变

像素挤压

融化效果

<<数码特效跟我学>>

置换贴图
图像变形
8 动态效果
运动
步进动作
9 构图
鬼影
混合
无缝合成
10 风格化
色彩化
色彩风格化
碎片
11 临镜成像
全景风光摄影
第三部分
应用篇
12 讲故事
因果关系
时间压缩
13 美化及修复
美化处理
另类影像
14 写实照片
强化效果
改写影像
15 超现实色彩
自由联想
梦幻影像
革新性的事物
16 别样世界
外星景观
太空
17 概念化影像
符号
更多符号
概念原型
抽象
专业术语
索引
更多信息

<<数码特效跟我学>>

章节摘录

插图：影像编辑程序大量的影像编辑应用软件不断更新换代，功能也日趋繁复。

在这种情况下，摄影师该何去何从呢？

如果你已经有了一套影像编辑程序，那么你已经具备了进行特效制作最重要的条件。

面对影像编辑程序，最关乎切身利益的问题是：该程序中涉及摄影及特效结合的哪些部分，才是真正有用的，而不是那些针对绘图、网页设计或排版的功能。

升级的软件版本不断增加功能，而不会删减现有的基本功能。

面对软件不断的更新，最好的应对方法就是持一种保留的态度。

有些特效更新升级的原因，仅仅是为了保持品牌的前进势头，或是为今日软件世界的圣杯——网络功能添砖加瓦。

因为对摄影有深刻认识的软件工程师并不多，因此你必须在编辑软件的茫茫大海当中，挑选符合需要的数码工具，忽略剩余的部分。

特色完备，信息贫乏各类影像编辑程序作为主要的应用程序密集而复杂，以软件的术语来形容，可说是特色完备。

但是它们提供的功能，通常远远超出任何一位使用者的需要。

由于摄影只是影像处理的一部分，所以没有必要试图掌握应用软件中的每一项功能，尝试这样做无疑是浪费精力。

在本书中，我们并不讨论字体、排版、网页设计、动画、专业打印这些功能，不过另一方面，如果能够熟悉改变影像的各项流程也是很有帮助的。

很多特效是在结合了两种以上流程的结果之后，产生了非常好的效果。

在本书接下来几页中，我们将会看到许多这样的例子，这也是许多第三方滤镜的使用原理。

但是在这里我只挑选出几个特点来突出强调，这些特点和照片影像及特效处理有着十分密切的联系。

其他的特点也很重要，但是它们同样适用于其他类别的特效领域。

色彩的信息存储在通道中（channels），每个通道确定了色彩模式（colormode）的一部分。

你必须通过这些通道，才能控制数码照片的色彩。

我之所以强调这一点，是因为不是所有的影像编辑软件，都具备这种功能。

最常见的色彩模式有三种，分别为RGB模式（红、绿、蓝）、CMYK模式（青绿、洋红、黄色、黑色，K代表主通道key plate）以及Lab模式（由明度和两个色度组件所构成）。

除此之外，摄影特别重视的，是最接近人类视觉的色彩模式HSB模式（色相、亮度、饱和度）或HLS模式（色相、饱和度、亮度）或孟塞尔模式（色调、明度、色度）。

虽然色彩模式无法通过通道调整，但可以通过对话框来选择。

通道还可以用来存储选取和蒙版屏蔽的部分，这是特效制作的两项重要功能。

本书中将会详细介绍各种选取部分影像的方式，它们是合成影像的第一步。

你还必须学会如何将选择的部分存储到通道中。

用软件行业的术语说，没有色彩变化的通道被称作阿尔法通道（Alpha channel）。

软件分解影像的另一个基本方式就是把它分解到图层。

最常见的一个类比就是：拿一叠透明的纸张，每张纸上画有影像的某个局部，把纸张重叠在一起时，看起来就合成了一幅完整的影像。

图层在使用时根据需要可以随时新增。

图层在合成影像，或在影像的局部执行不同的操作时都非常有用。

摄影的非现实主义大多数照片的材质和细节都独特而难以模仿。

在影像编辑程序，工具栏里种类繁多的工具当中，“复制”（Clone）（也就是我们熟知的Photoshop中的仿制图章工具）有着很特殊的地位，因为它能够以影像某部分的色彩、质感或图像为原料，将它们复制在另一个影像上。

能够控制尺寸、柔和度以及透明度的画笔工具，也是该步骤中重要的部分。

“滤镜”（Filter）是主应用程序之中的小型子程序，也是制作特效的基础。

<<数码特效跟我学>>

许多厂商提供插件形式的滤镜，但是在主要应用程序里通常就已经包含了各式可供选择的滤镜功能。最后，如果你使用的软件具有返回上级步骤的功能，可以修复错误，那么对于需要经历很多步骤的影像工作是非常有帮助的。

Photoshop的历史记录中，不但能记录你所做的修改，还可以利用画笔，选择性地回复到以前的动作。

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>