

<<3D电影制作>>

图书基本信息

书名：<<3D电影制作>>

13位ISBN编号：9787115252494

10位ISBN编号：7115252491

出版时间：2011-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：Bernard Mendiburu

页数：250

译者：刘志强,黄裕成

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>

## <<3D电影制作>>

### 内容概要

好莱坞正进入3D立体时代！  
全球电影都加入到这场变革中！  
从《3D电影制作——数字立体电影制作全流程》开始，您可以学习到3D立体电影从前期策划到影片发布的所有重要技能。

3D立体的感知与科学以一种最常见的方式在展示着，我们从中获得了所需要立体视觉的规律，帮助我们从小世界向立体世界转换。  
本书列举了立体电影制作的各种工具。  
在关注当前局限性的同时，也留意即将发生的、使得立体制作更顺畅的变化。  
书中一步步详细介绍了3D立体如何影响到电影制作的方方面面，其中包括编剧、艺术设计、摄影、剪辑、视觉特效以及影片发行等。

随书附赠的DVD光盘包括大量展示各种概念和技术的2D和3D画面、用不同的技术手段来制作的3D立体短片、剖析某一效果的After Effects项目文件、软件工具的链接以及展示技术的练习。

本书作者Bernard Mendiburu是位视效艺术家、数字摄像机工程师。  
在过去10年中，Bernard的工作经历从3D R&D公司到法国巴黎领先的CTO数字3D立体后期工作室，再到梦工厂立体负责人。  
这样的经历使他对3D立体电影在技术、艺术及管理等方面所面临的挑战有着更宽广的认识。  
Bernard是美国SMPTE协会的积极分子，在为3D立体电视小组(3D TV Task Force)、ACM SIGGRAPH洛杉矶办事处及国际立体联盟(International Stereoscopic Union, ISU)工作。

## <<3D电影制作>>

### 作者简介

迪布鲁是位视效艺术家、数字摄像机工程师。

在过去10年中，Bernard经历了从3D R&D公司到法国巴黎领先的CTO数字3D立体后期工作室，再到梦工厂立体负责人。

这样的经历使他对3D立体电影在技术、艺术及管理等方面所面临的挑战有着更宽广的认识。

Bernard是美国SMPTE协会的积极分子，在为3D立体电视小组（3D TV Task Force）、ACM SIGGRAPH 洛杉矶办事处及国际立体联盟ISU（International Stereoscopic Union）工作。

## <<3D电影制作>>

### 书籍目录

#### 第1章 3D电影简介

哪个图是3D的？

3D电影是什么？

3D给电影添加了什么？

3D对票房的影响

数字3D的未来在哪里？

#### 第2章 立体视觉和立体电影摄影

立体成像中对立体的感知

立体视觉出问题

立体视觉和电影摄影语法

立体视觉实验

#### 第3章 学习3D电影摄影

关于3D电影摄影

经验与3D电影摄影

向3D电影转换

电影项目与3D电影摄影

#### 第4章 了解制作工具

3D平面摄影

3D立体显示

3D电脑

#### 第5章 3D电影摄影基础

如何通过设置摄影机来控制3D效果

影院内的立体深度视觉

特例：正交立体

银幕即一扇窗口

3D银幕空间

3D摄影的新概念工具

#### 第6章 前期策划

为3D立体写剧本

3D立体的艺术抉择

#### 第7章 立体拍摄

3D立体摄影介绍

3D摄影原理

设置3D摄影器材

#### 第8章 CGI与VFX

在3D里制作3D立体：立体CGI

人造的立体：2D转3D

#### 第9章 3D电影剪辑

3D电影剪辑原理

立体电影剪辑实践

3D立体剪辑设备

<<3D电影制作>>

- 第10章 调色及放映包
  - 给3D立体影片调色
  - 深度微调
  - 确认影片以3D立体发行
- 附录1 电影摄影器材
  - 3D立体照相器材

## &lt;&lt;3D电影制作&gt;&gt;

## 章节摘录

即便在技术上合格的画面，如果灯光和叠层不合适也会产生网膜竞争（retinal rivalry）。在立体舒适区以外显示的物体会影响到3D成像，并最终造成观影的不舒适。

即便在安全区域内，反射光、耀斑以及水面、玻璃和光滑表面上的反射等等都可能造成麻烦。

根据画面缺陷的大小，观众可能会经历没有觉察到的视觉超负荷运作，或者由于不太理想的3D效果而引起的轻微不适，或者严重的视疲劳而完全看不到立体感。

最极端的情况是观众看着那毫无3D效果的一对2D画面而尖叫起来。

不舒适感会随着暴露在错误刺激下的时间加长而加剧。

错误时间越长越头痛。

立体视觉和电影摄影语法 在制作自己的3D电影时，我们在深刻改变自己的视觉体验，我们的故事将要在一个彻底更改的视觉媒体上讲述。

基于对人类立体纵深感知的理解，我们可以推理出一些规则和指导方法，以应用到3D电影制作中。

“比起视觉，立体更像是一种感觉” 此等有意思的观点是RealD公司的执行总裁Josh Greer提出的。

就如他解释的那样，当我们看见某一颜色或形状时，其信息传输到视网膜上，并在视觉皮层上神经细胞间一对一复制传送。

我们听到一个声音是由于我们内耳的振动——那是物理变化。

但3D并不是如同刺激物一样存在着。

我们所面对的是一对2D画面，而看到的是一个3D立体世界。

我们的大脑从由双眼提供的平板画面中提取信息，并生成3D立体模型，与我们先前已经看见、了解的世界相匹配。

这其中有两个含义。

首先，立体深度重构除了依赖视觉刺激之外，同样依靠认知处理及所掌握的意识相关联。

很大程度上可以通过人为操控来欺骗观众，但我们不能期待观众在观影过程中处于被动状态。

其次，我们正在更深层次打动观众。

尽管诸如物体飞舞的视觉花招激起了生存的反应，但3D画面提供的绝大多数额外享受却都在于情感层面。

3D增加了视觉系统的工作量 电影从黑白转到彩色增加了信息量，但并没有给视觉系统增加多少明显的额外劳动。

由于不用再去猜测颜色信息，那种转换更像是减轻了工作量。

对比性和可读性增加了，而分割处理（segmentation process）和形状识别实际上是变简单了。

电影从平面转向3D激起了更多的肌肉和大脑的活动，另外还要求我们根据会聚与调节的协调而做出反应。

就此而言，这更像是声音给电影所带来的更多刺激： 在整个电影项目中，我们需要考虑到视觉工作量的问题。

别忘了，要看懂3D立体画面会更复杂些，所以影片节奏缓慢一些可能会更有利。

过去几年，当所谓的MTV一代给电影带来他们的视觉观念和审美喜好时，电影画面的组合已经越来越复杂，而剪辑节奏也在加快。

这种趋势可能不太利于3D立体电影的复兴，至少在刚开始观众还在接受3D画面熏陶的最初几年里会是如此，但最终还是可以在短时间内应付更多的立体信息。

2D深度线索和3D深度线索 电影仅仅依赖单视场深度线索已超过了一个世纪。

即便我们在一夜之间重写电影语法，把艺术家们教会，但观众的文化期待还是老样子。

有人说3D电影是一对2D电影，这并不是很准确。

这么说更准确些——“2D电影是只用一台摄影机拍摄的3D电影。”

我们日常从电视节目上看到的3D感仅仅来自于2D线索，却从未有人抱怨过电视节目看上去太平板了。

## <<3D电影制作>>

2D深度线索是伴随我们长大的视觉语法的一部分，它们已经深深植入了我们解读画面的过程中。

这点对理解3D电影十分重要：我们首先要明确2D电影不是平板的，而是单视场的。

然后我们可以在自己的深度认知上给确切的3D腾出点空间。

两者有时会发生冲突。

就像在焦距这一问题上那样，浅的景深可以分离出主体，迫使观众的注意力放到我们的兴趣点上。

而另一方面，读解立体画面要求无限大的景深，这样在把注意力集中到主体前可以无意识地扫视3D空间。

总的来说，电影摄影的单视场深度线索将比立体视场的要强一些。

.....

<<3D电影制作>>

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>