

<<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

图书基本信息

书名：<<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

13位ISBN编号：9787115267436

10位ISBN编号：711526743X

出版时间：2011-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：杜磊

页数：450

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>

<<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

内容概要

《Nuke高级数字艺术合成火星风暴》紧密贴合当前国际影视特效制作流程与方法，由浅入深、循序渐进地阐述了影视特效合成原理，以及以Nuke为操作平台的具体的制作技巧，其中收录了多个典型丰富的精彩案例，系统地讲述了影视特效合成的制作流程，一步一步教导大家如何使用艺术的眼光来完成电影级的镜头制作。

其中涉及很多影视合成的核心内容：如数字中间片的工作流程、胶片的特性与原理、对数和线性的转换、色彩空间、电影调色、3D跟踪、立体电影制作等知识点。

内容精彩丰富，讲解细致入微，技术参考性极强。

《Nuke高级数字艺术合成火星风暴》配套的DVD光盘包含了书中大量案例的高清视频教程和素材文件，以帮助大家进一步理解本书的相关知识点，完成相应的练习制作。

《Nuke高级数字艺术合成火星风暴》适用于广大CG爱好者、Nuke软件学习者与想要进入或正在从事影视特效后期制作的读者朋友，也可以作为大中专院校相关专业的教材使用。

<<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

作者简介

杜磊 高级讲师，高级后期特效合成师，高级绑定师，Massive群组动画开发师，曾就职中国电影集团和火星时代实训基地。

具有多年电影后期特效制作经验，是中国最早一批使用Nuke进行后期合成操作的资深特效人员。

目前从事3D立体电影的开发与研究工作的。

先后参与制作过多部电影：《功夫之王》《一个人的奥林匹克》《超强台风》《建国大业》《孔子》等。

书籍目录

Part 1 VFX奇迹传说——走近Nuke

- 一、奇迹的开始
- 二、谈谈Digital Domain
- 三、Nuke的优势
- 四、了解Katana
- 五、展望未来

Part 2 卧薪尝胆——Nuke基础知识

第1课 Nuke World——基础界面与操作

- 1.1 Nuke安装系统配置要求
- 1.2 Nuke开始菜单
- 1.3 如何获取帮助
- 1.4 Nuke界面布局
 - 1.4.1 Nuke界面模块
 - 1.4.2 Nuke界面面板
 - 1.4.3 Layout [布局] 菜单
- 1.5 Nuke菜单概述
 - 1.5.1 File [文件] 菜单
 - 1.5.2 Edit [编辑] 菜单
 - 1.5.3 Viewer [视窗] 菜单
 - 1.5.4 Render [渲染] 菜单
 - 1.5.5 Help [帮助] 菜单
- 1.6 Nuke Viewer [视窗]
 - 1.6.1 通道参数栏
 - 1.6.2 显示调节栏
 - 1.6.3 数值显示栏
 - 1.6.4 时间线控制栏
 - 1.6.5 时间线
 - 1.6.6 Viewer Settings [视窗设置]
- 1.7 IO [输入输出]
 - 1.7.1 Read Node [导入节点]
 - 1.7.2 Image Browsers [图像浏览器]
 - 1.7.3 Node [节点] 通用参数栏
 - 1.7.4 Read [读取] 面板顶部控制按钮
 - 1.7.5 Properties [属性] 面板顶部控制按钮
 - 1.7.6 Write [输出] 节点

第2课 入门案例——KingKong

- 2.1 Project Settings [项目设置]
- 2.2 导入素材
- 2.3 基础合成
- 2.4 多种创建节点的方法
 - 2.4.1 创建节点的方式
 - 2.4.2 其他操作节点的方式

Part 3 扬帆出航——进阶技能

第3课 Nuke后期合成基础

- 3.1 Nuke中的基础合成

<<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

- 3.2 Merge节点参数栏
 - 3.2.1 基础运算参数组
 - 3.2.2 合成通道参数组
 - 3.2.3 通用参数组
- 第4课 色彩原理精讲
 - 4.1 ColorSpace [色彩空间]
 - 4.1.1 三角形色域表示法(Primary Colors-Triangle)
 - 4.1.2 ColorSpace [色彩空间]
 - 4.2 Nuke的色彩空间
 - 4.3 BitDepth [位深]
 - 4.4 Integer [整型] 和Float [浮点]
 - 4.5 Format [图像格式]
 - 4.6 LOG [对数] 空间
 - 4.7 Gamma [伽马] 介绍
- 第5课 Nuke色彩空间实战
 - 5.1 Nuke色彩空间工作原理
 - 5.1.1 ProjectSettings-LUT [项目设置-LUT]
 - 5.1.2 Look Up Table(LUT)
 - 5.1.3 FrameCycler
 - 5.2 Read、ViewerProcess和Write节点
 - 5.2.1 Read [输入] 节点
 - 5.2.2 ViewerProcess [显示校正]
 - 5.2.3 Write [输出] 节点
 - 5.3 色彩空间转换的几种方法
 - 5.4 三维软件的Gamma相应操作
- 第6课 Nuke通道全理解
 - 6.1 通道基础知识
 - 6.2 节点通道参数
 - 6.3 通道在节点上的显示效果
 - 6.4 常用节点简介
 - 6.4.1 Shuffle [通道操作] 节点
 - 6.4.2 ShuffleCopy [通道复制] 节点
 - 6.4.3 Copy [复制] 节点
 - 6.4.4 ChannelMerge [通道合成] 节点
 - 6.4.5 Add [添加] 和Remove [去除] 节点
- 第7课 Nuke选区操作——Roto神器
 - 7.1 Roto节点
 - 7.1.1 绘制工具
 - 7.1.2 顶部工具栏
 - 7.1.3 参数面板
 - 7.2 绘制Roto
 - 7.2.1 前景绘制
 - 7.2.2 检查背景
 - 7.3 Roto节点与Tracker节点的联合应用
 - 7.3.1 联合应用1
 - 7.3.2 联合应用2
 - 7.4 RotoPaint节点

<<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

- 7.4.1 绘制工具组
- 7.4.2 顶部工具栏
- 7.4.3 Stroke参数栏
- 7.4.4 克隆工具
- 7.4.5 效果工具
- 7.4.6 特殊效果工具组

Part 4 乘风破浪——高级实战

第8课 电影级调色实战操作

- 8.1 ColorCorrect [色彩校正] 节点
 - 8.1.1 调整前景图像
 - 8.1.2 调整背景颜色
- 8.2 自动匹配颜色节点
 - 8.2.1 ColorTransfer [颜色传递] 节点
 - 8.2.2 MatchGrade [匹配色阶] 节点
- 8.3 Grade [色阶] 节点

第9课 模拟飞行——Transform节点详解

- 9.1 抠像制作
- 9.2 调整BBox
- 9.3 颜色校正
 - 9.3.1 调整机身暗部区域
 - 9.3.2 预合成
 - 9.3.3 调整背景颜色
 - 9.3.4 调整机身颜色
- 9.4 制作飞行动画
 - 9.4.1 设置动画
 - 9.4.2 Transform [位移] 节点补充
- 9.5 制作尾气效果
 - 9.5.1 制作尾气
 - 9.5.2 调整背景画面
- 9.6 调整最终效果

第10课 神奇抠像——Key [抠像] 技术解析

- 10.1 抠像制作流程简述
 - 10.1.1 背景屏幕介绍
 - 10.1.2 抠像操作相关知识
 - 10.1.3 优秀的抠像(Good Key)
 - 10.1.4 Marker Point [标记点]
 - 10.1.5 跟踪流程图
- 10.2 抠像前的准备
 - 10.2.1 去场DeInterlace
 - 10.2.2 转换色彩空间
 - 10.2.3 降噪处理
 - 10.2.4 加载噪点

第11课 老牌抠像利器——Primatte

- 11.1 关于Primatte
- 11.2 前期准备工作
 - 11.2.1 分析画面
 - 11.2.2 修正素材

<<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

- 11.2.3 Primatte抠像操作
- 11.3 实战操作
- 11.4 背景制作
- 11.5 处理前景
- 11.6 最终效果调节
 - 11.6.1 辉光效果
 - 11.6.2 噪点效果
- 第12课 最好用的抠像插件——Keylight
 - 12.1 素材画面分析
 - 12.2 Keylight抠像流程
 - 12.2.1 选择背景颜色
 - 12.2.2 Keylight基础参数介绍
 - 12.2.3 去除屏幕噪点
 - 12.2.4 调整屏幕遮罩
 - 12.2.5 InM和OutM
 - 12.2.6 调整前景颜色
 - 12.3 背景合成
 - 12.4 追加合成处理
 - 12.5 制作枪火
 - 12.6 弹壳动画
 - 12.7 整体效果调节
 - 12.8 制作脸部光效
- Part 5 无极探索——玩转3D
 - 第13课 我也是三维软件
 - 13.1 三维软件Nuke
 - 13.2 Nuke 3D Scene
 - 13.2.1 3D节点工具菜单
 - 13.2.2 3D Control [三维操作]
 - 13.2.3 视图显示
 - 13.2.4 3D点选择工具
 - 13.2.5 视图操作
 - 13.2.6 修改三维视图显示
 - 13.2.7 Viewer Settings [视图设置]
 - 13.2.8 三维视图的物体操作
 - 13.3 综合实例——Cornell Box制作
 - 第14课 综合实战——绿色地球
 - 14.1 案例分析
 - 14.2 制作地球与月亮
 - 14.2.1 制作绿色地球
 - 14.2.2 附加内容
 - 14.3 制作星空
 - 14.3.1 Deform参数栏
 - 14.3.2 制作透视变换
 - 第15课 掌握虚拟摄影机
 - 15.1 CG Camera
 - 15.2 Nuke Camera
 - 15.3 Nuke与Maya、Houdini的场景互导

<<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

- 15.3.1 导入Maya场景模型
- 15.3.2 Maya Camera Attributes
- 15.4 Python添加FOV参数
- 15.5 导入Houdini
- 第16课 完全综合实战——2D转3D立体世界
 - 16.1 画面分析
 - 16.2 三维模型制作的简单介绍
 - 16.3 Nuke 3D Stereography Production
 - 16.3.1 导入场景模型
 - 16.3.2 设置模型节点参数
 - 16.3.3 准备投影图像
 - 16.3.4 投影贴图
 - 16.3.5 制作远山
 - 16.5.6 制作背景
 - 16.4 Camera动画设置
 - 16.5 近景投影贴图
 - 16.6 3D Stereo Camera制作
 - 16.6.1 启动立体模块
 - 16.6.2 制作立体摄像机
 - 16.6.3 渲染设置
 - 16.7 最终效果调整
 - 16.7.1 景深效果
 - 16.7.2 运动模糊
 - 16.7.3 胶片效果
 - 16.8 Anaglyph立体成像
 - 16.9 渲染输出
 - 16.9.1 普通格式文件
 - 16.9.2 独立左右眼图像
 - 16.9.3 exr格式
- 第17课 Nuke 3D Tracking [三维跟踪]
 - 17.1 三维跟踪流程(Matchmoving Process)
 - 17.2 3D跟踪在影视中的具体应用
 - 17.2.1 案例1——阿凡达镜头制作
 - 17.2.2 案例2——保时捷广告
 - 17.3 常用跟踪软件和流程对比
- 第18课 谁说我变形了——镜头畸变
 - 18.1 镜头畸变类型
 - 18.1.1 Radial distortion [径向畸变]
 - 18.1.2 Mustache distortion [胡子畸变]
 - 18.2 镜头畸变对影视作品的影响
 - 18.3 特效镜头制作流程
 - 18.4 LensDistortion [镜头畸变] 节点
 - 18.4.1 Image Analysis [图像分析校正]
 - 18.4.2 Grid Analysis [网格分析校正]
 - 18.4.3 Line Analysis [线条分析校正]
 - 18.3.4 LensDistortion [镜头畸变]
 - 18.5 镜头畸变通道

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>