

# 《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

出版社：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以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu111.com](http://www.tushu111.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2D世界向立体世界转换。《3D电影制作——数字立体电影制作全流程》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。

《3D电影制作——数字立体电影制作全流程》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。

## 书籍目录

### 目 录

|                  |     |
|------------------|-----|
| 第1章 3D电影简介       | 1   |
| 哪个图是3D的？         | 1   |
| 3D电影是什么？         | 2   |
| 3D给电影添加了什么？      | 3   |
| 3D对票房的影响         | 4   |
| 数字3D的未来在哪里？      | 7   |
| 第2章 立体视觉和立体电影摄影  | 13  |
| 立体成像中对立体的感知      | 13  |
| 立体视觉出问题          | 27  |
| 立体视觉和电影摄影语法      | 28  |
| 立体视觉实验           | 31  |
| 第3章 学习3D电影摄影     | 39  |
| 关于3D电影摄影         | 39  |
| 经验与3D电影摄影        | 42  |
| 向3D电影转换          | 45  |
| 电影项目与3D电影摄影      | 50  |
| 第4章 了解制作工具       | 55  |
| 3D平面摄影           | 56  |
| 3D立体显示           | 63  |
| 3D电脑             | 66  |
| 第5章 3D电影摄影基础     | 83  |
| 如何通过设置摄影机来控制3D效果 | 83  |
| 影院内的立体深度视觉       | 86  |
| 特例：正交立体          | 89  |
| 银幕即一扇窗口          | 90  |
| 3D银幕空间           | 93  |
| 3D摄影的新概念工具       | 95  |
| 第6章 前期策划         | 103 |
| 为3D立体写剧本         | 103 |
| 3D立体的艺术抉择        | 110 |
| 第7章 立体拍摄         | 121 |
| 3D立体摄影介绍         | 122 |
| 3D摄影原理           | 125 |
| 设置3D摄影器材         | 132 |
| 第8章 CGI与VFX      | 143 |
| 在3D里制作3D立体：立体CGI | 144 |
| 人造的立体：2D转3D      | 166 |
| 第9章 3D电影剪辑       | 177 |
| 3D电影剪辑原理         | 177 |
| 立体电影剪辑实践         | 183 |
| 3D立体剪辑设备         | 193 |
| 第10章 调色及放映包      | 203 |
| 给3D立体影片调色        | 204 |
| 深度微调             | 214 |
| 确认影片以3D立体发行      | 222 |
| 附录1 电影摄影器材       | 236 |

3D立体照相器材 236

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-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，但观众的文化和期待还是老样子。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。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。……

## 精彩短评

- 1、不错,物美价廉,资料!
- 2、主要的核心技术没讲,倒是烂七八糟的东西说了不少!
- 3、书不错,刚来就看了几页,整体质量可以。
- 4、一本3D电影制作的普及书刊。
- 5、看过之后觉得很好。。。。
- 6、国内少有的3D书籍,不错,值得学习
- 7、说实话,有点贵 但是在这里买已经是最便宜了 不过上面的图是手绘的感觉 不太清楚 其他还好吧 彩色的还不错
- 8、翻译的般般
- 9、纯技术书籍
- 10、3D电影制作——数字立体电影制作全流程  
该商品已有 121人评论  
帮助更多买家。分享,让世界更美好(选填)
- 11、基本上没什么用
- 12、本书的翻译可以用相当糟糕四个字来形容,我认为如果没有立体经验的后期人员单独看此书,应该还不能具有到实际操作立体项目的能力,当然我现在只读了前面一部分,实际上我感觉我获得的知识并不多,还未涉及到真正对于立体项目的平行点,拆分度、也没看到实际操作,我先继续读着,暂时打4分,翻译相当烂!
- 13、虽然只是看了一点,但是觉得还不错,纸的质量很好,内容就不清楚了。
- 14、3D电影制作——数字立体电影制作全流程  
该商品已有 120人评论  
帮助更多买家。分享,让世界更美好
- 15、纯粹看着玩,有一些知识点例如单视场深度线索讲解的很有趣,涉及到软件部分的就索性跳过,看完以后对自己的左右眼球视角有了第三者的认识。。。。
- 16、这类介绍3D实拍的书真是很少,很难得。可是翻译的太差了!!!!这么贵的书,这么好的传播知识机会,译者和出版社太不重视,简直是浪费社会资源。所以我很纠结,不买它暂时也找不到别的。
- 17、为数不多的3D类书籍吧,  
可以了解3D影片的拍摄原理,对摄像师很有用吧,  
至于我这种做三维动画的只能说是了解拍摄方法罢了,  
想找3D动画技术方面的,还得再找找其它书,不过还是有很大理论上的帮助的。
- 18、确实国内少有的3D书确实国内少有的3D书
- 19、好书! 3D摄影技术为数不多的好书。
- 20、讲的是流程和规划,技术不是重点。
- 21、想拍3D电影的可以当作入门教程了解一下哦。
- 22、简洁详尽的书,对专业帮助很大
- 23、内容挺全的,虽然现在看有些过时(3D影视技术发展太迅速了!),但是最大的问题是翻译太烂,动画学院的黄裕成老师,呵呵.....
- 24、这本书的翻译,我觉得像是翻译软件翻的。一方面,对术语的翻译非常不准确。另一方面,对于语法和语境的翻译很粗糙,看了这样的翻译,读者还得进行再翻译,要把译者的翻译还原为英语的语法和语境,然后在英语的语境中,再体会作者到底想说什么。
- 25、看看可以,但不会得到太多实惠的东西
- 26、可以让人快速了解3D电影的制作方法
- 27、SB翻译
- 28、3D电影制作——数字立体电影制作全流程
- 29、理论的东西比较多。。。很少实际操作
- 30、可以一看

## 《3D电影制作》

31、很不错的书，对业务很有帮助

32、非常好，学到不少东西，很实用的书

33、书的质量不错，应该是正版，正好还赶上折上折，便宜了不少。送货的速度也很快，周五上午定的，周六下午就收到了。很满意



## 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:[www.tushu111.com](http://www.tushu111.com)