

<<世界影视特效经典>>

图书基本信息

书名：<<世界影视特效经典>>

13位ISBN编号：9787565704321

10位ISBN编号：7565704326

出版时间：2012-5

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：胡蓉

页数：219

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>

<<世界影视特效经典>>

内容概要

《世界影视特效经典：公司·营销·创意》讲述了乔治·卢卡斯制作《星球大战》时的抠门和实用主义；詹姆斯·卡梅隆因喜爱深海冒险而拍摄《泰坦尼克号》的玩耍动机；彼得·杰克逊靠拍《指环王》彻底摆脱肥肉困扰的减肥妙招.....

读过本书，你会了解《星球大战》《泰坦尼克号》《指环王》《黑客帝国》《阿凡提》等大片中经典场面的制作技巧和幕后花絮，结识大片背后的创作团队，重温特效场面带给我们的震撼与惊喜。

<<世界影视特效经典>>

作者简介

胡蓉，八零后，因兴趣不稳定所学甚杂。
本科就读于中南财经政法大学管理科学系，同时在武汉大学获新闻学双学位。
后就读于中国传媒大学广播电视新闻系，获文学硕士学位。
此后一直对摄影和动画感兴趣，毕业之后即成为《CGM数字娱乐技术》杂志社的编辑兼记者，主要负责国内外知名特效制作公司、独立动画制作人、电影特效揭秘等深度访谈的采编工作，发表文章百篇，并编著《竞赛书——全球CG动画大赛参赛手册》一书。
随后进入水晶石数字科技有限公司工作。
现回归传统新闻行业，但对CG业内发展依然保持高度热情。

<<世界影视特效经典>>

书籍目录

主编的话

前言

第1章 电影、特效与动画

第一节 看电影？

其实你就在看动画！

一、早期中国电影特技——摄影为主，美术和动画为辅

二、早期国外电影特效——模型、偶和动画

第二节 电脑时代：三维动画和实拍的迷局

一、视觉欺骗

二、动画与实拍之间

第2章 美国特效制作公司

第一节 特效巨擘——工业光魔（Industrial Light& Magic）

一、被《星球大战》“逼出来”的公司

二、永恒的神话——《星球大战》特效记忆

三、人才辈出的黄金年代

四、风格截然不同的里程碑之作：《谁陷害了兔子罗杰》与《阿甘正传》

五、强者与强者的合作——与威塔在《阿凡达》中相遇

六、向三维动画迈进——《兰戈》

第二节 挑战强者 寻求自我发展的道路——数码领域（Digital Domain）

一、强悍成员组合 谁是主导者

二、“泰坦尼克”沉没 巨星升起

三、“数码领域”领导层分裂《美梦成真》保持声誉

四、转型收效甚微 迈克尔·贝收购“数码领域”

第三节 视效和动画的美好合璧——索尼图形图像制作公司

一、索尼公司的小型“尖兵部队”

一、靠“老鼠”成名靠“蜘蛛”打天下

三、老幼通吃的动画阵线

第四节 其他美国特效制作公司

一、定格动画出身——蒂派特工作室

二、昔日双雄——“咖啡”（CafeFX）和阿塞伦（Asylum）视效公司

三、《赤壁》——奥芬尼基视效公司（The Orphanage）

四、平稳发展——莱休特效公司

第五节 难以复制的美国制造

第3章 新西兰特效制作公司

第一节 魔幻史诗成就传奇——威塔（Weta）

一、彼得·杰克逊——天赋异禀的“电影狂”

二、“新西兰味道”的电影和新西兰本土特效公司威塔

三、一夜成名前的“内功修炼”

四、魔幻史诗造就传奇——威塔与《指环王》三部曲

五、名声直逼工业光魔——从《金刚》到《阿凡达》

第二节 新西兰的“非典型”

第4章 英国特效制作公司

第5章 澳大利亚特效制作公司

第6章 法国特效制作公司

<<世界影视特效经典>>

第7章 亚洲特效制作公司

第8章 各大业内赛事活动视觉特效奖一览

特效发展简表

参考文献

后 记

<<世界影视特效经典>>

章节摘录

<<世界影视特效经典>>

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>