

<<水晶石技法 NukeX 6.2影视>>

图书基本信息

书名：<<水晶石技法 NukeX 6.2影视后期合成>>

13位ISBN编号：9787115248800

10位ISBN编号：711524880X

出版时间：2011-4

出版时间：人民邮电

作者：姚德义

页数：390

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>

<<水晶石技法 NukeX 6.2影视>>

内容概要

《水晶石技法：NukeX 6.2影视后期合成》主要介绍了Nuke影视后期合成技术。

《水晶石技法：NukeX 6.2影视后期合成》是作者姚德义所写的第二《水晶石技法：NukeX 6.2影视后期合成》，第一本书《水晶石技法Nuke5影视后期合成》着重介绍了Nuke的基本知识和应用，《水晶石技法：NukeX 6.2影视后期合成》则深入讲解了Nuke的工作原理、流程和二维合成。

《水晶石技法NUKEX6.2 影视后期合成》共分4章，第1章和第2章讲述了Nuke的工作原理和流程；第3章是二维合成部分，它是《水晶石技法：NukeX 6.2影视后期合成》的重点和精华所在，通过19个案例，全面细致地讲解了Nuke的二维合成在各个方面的应用；第4章通过3个典型案例，讲述了Nuke在三维合成中的应用。

《水晶石技法：NukeX 6.2影视后期合成》内容丰富、由浅入深，涵盖面广又不失细节。同时《水晶石技法：NukeX 6.2影视后期合成》附带2张DVD高清多媒体教学光盘，包括书中案例的视频教学录像和场景源文件。

《水晶石技法：NukeX 6.2影视后期合成》适合广大CG爱好者，尤其是想进入和刚从事影视后期合成工作的初、中级读者阅读。

对于具有After Effects合成经验的业内人士，《水晶石技法：NukeX 6.2影视后期合成》从节点的角度诠释了合成的不同思路，同样具有很高的参考价值。

<<水晶石技法 NukeX 6.2影视>>

作者简介

姚德义，曾用名：姚瑞卿，网名：键盘上的舞者，水晶石教育学院客座讲师，AboutNUKE网站创始人，资深NUKE用户，《水晶石技法NUKE 5影视后期合成》一书作者，在CG杂志和网络上发表有大量的NUKE系列教程，现就职于江苏省信迁市广电集团。

<<水晶石技法 NukeX 6.2影视>>

书籍目录

第1章 为什么用NUKE来合成1.1 为何要选择Nuke 21.1.1 Nuke的开发历史 21.1.2 Nuke合成的主要影片及其用户 91.1.3 选择Nuke的优势 151.2 Nuke软件的特性 161.2.1 Nuke的特性 161.2.2 软硬件需求 191.3 本章总结 20第2章 NUKE工作流程2.1 Nuke的色彩管理 222.1.1 32 bit float色彩空间 232.1.2 线性合成 252.2 Nuke合成的核心：通道 282.2.1 通道 282.2.2 遮罩 422.2.3 通道与遮罩的关系 442.3 Nuke节点操作的流水线式工作流程 442.3.1 流水线式工作流程 452.3.2 熟悉流水线式工作流程 452.4 Nuke合成的工作流程优化 532.4.1 本地优化 532.4.2 网络优化 622.4.3 协作化工作流程 632.5 Nuke的参数设置 682.5.1 用户参数设置 682.5.2 全局参数设置 70第3章 NUKE的二维合成3.1 二维合成基础 843.1.1 界面布局 843.1.2 节点操作 963.1.3 动画参数调节 1003.1.4 预览和渲染 1083.1.5 合成设置 1273.1.6 二维合成实例 1303.2 二维合成综合应用 1493.2.1 调色应用：水墨画 1493.2.2 光效应用：天光模拟 1733.2.3 时间调节：调速综合 1923.2.4 抠像应用：抠像综合 2003.2.5 二维跟踪：稳定与跟踪 2153.2.6 模糊综合：特殊模糊 2303.2.7 遮罩绘制：遮罩绘制与跟踪 2503.2.8 图像分析：自动裁切与平均强度 2693.2.9 画面校正：运动视频校正 2763.3 本章总结 280第4章 NUKE的三维合成4.1 三维合成基础 2824.1.1 三维空间的操作 2834.1.2 三维物体的操作 2894.1.3 三维场景的渲染与输出 3174.2 三维合成综合应用 3224.2.1 综合案例1：夏日午后 3224.2.2 综合案例2：蜡炬成灰 3434.2.3 综合案例3：点云建模 3724.3 本章总结 387附录常见疑难问题解答 388

<<水晶石技法 NukeX 6.2影视>>

章节摘录

版权页：插图：3在DiskCache（硬盘缓存）节点的参数面板，在channels（通道）右侧选中需要缓存的通道，单击Precache（预缓存）按钮，在弹出的对话框中输入缓存的帧范围后，单击OK按钮即可。

2.4.3 协作化工作流程Nuke的Precomp（预合成）节点可以对项目进行简单的管理。

Precomp（预合成）节点和Group（组）节点有些类似，但是它的内容被存储在一个独立的.nk文件中。

这意味着用户可以将节点树的子集（分支）保存为单独的.nk脚本，并且能够将这个分离出去的脚本渲染出来，然后再将渲染后的文件作为合成的一个图像文件导入进来。

Precomp（预合成）节点至少在两个方面特别有用。

第一，Precomp（预合成）节点可以将节点树的部分预渲染为图像输入文件，缩小节点树。

这样能提高渲染的速度，因为现在Nuke仅仅需要处理单个图像输入而不是Precomp（预合成）包含的所有节点。

因为原节点被保存在一个独立的.nk脚本文件中，当然如果需要，还能随时调整它们。

第二，Precomp（预合成）节点能够协作化工作流程。

当一个艺术家在合成主合成（maincomp）的时候，其他艺术家可以同时合成使用Precomp（预合成）节点输出的部分合成（sectioncomp）。

这些从主合成（main comp）分离出去的部分合成（section comp）可以编辑、另存版本和独立管理。

例如，现在有个合成包含有复杂的、多层CG元素，那么3D艺术家可以合成使用Precomp（预合成）节点分离出来的独立脚本，这样3D艺术家自己能够修改和预渲染合成中的CG元素部分，而不用与合成师一起合成主合成。

1.添加Precomp（预合成）节点无论是把Precomp（预合成）节点用于加速渲染还是协作化工作流程，添加Precomp（预合成）节点的步骤都是一样的。

添加Precomp（预合成）节点的步骤如下。

1选择准备分离为预合成脚本的节点。

如果选择的是Group（组）节点，那么组里嵌套的节点将会复制到预合成脚本中。

<<水晶石技法 NukeX 6.2影视>>

媒体关注与评论

在中国，姚德义的NUKE论坛已经成为一个重要的NUKE信息资源平台，而他新出版的这本深入剖析NUKE的图书，也将会是献给国内设计师们的一个礼物。

——Bill Collis The Foundry公司首席执行官这是一本关于软件应用的书，但令人惊喜的是。它并不仅限于此。

作者不仅分享了多年的软件应用经验，更将自己审美和创意融入其中，让读者在了解软件应用之余，学到用更加丰富的创作经验。

如果你也在学习NUKE，就把这本书多看几遍吧。

——卓雨 cgworld 时代漫游杂志副主编合成被称为“看不见的艺术”，一个好的合成师不仅要有非常敏锐的观察力和画面控制能力，每天还要面对很多遮罩、色彩空间和节点参数等大量技术问题。如何用强大的NUKE做出令人印象深刻的合成镜头，这本书将为你打下一个扎实的知识基础，为初中级合成师迅速提升自己工作的品质提供很大帮助。

——李臻 北京锐智盛扬文化传播有限公司副总经济NUKE能够让你的团队更轻松地协作，提高制作效率，这本书将带来更多的知识。

祝贺姚瑞卿，祝贺AboulNUKE! ——赵去来 锐和影视数码抗科技发展（上海）有限公司北京办公室经理

<<水晶石技法 NukeX 6.2影视>>

编辑推荐

《水晶石技法·NukeX 6.2影视后期合成》：NUKE是一款获得美国Academy Award AMPAS Sci-Tech(奥斯卡AMPAS科学技术奖)的能够艺给艺术家提供照片级画面质量的高级数码全成软件，是目前好莱坞一线特效公司首选的全成软件之一。

NUKE从6.0版本开始有了普通版和高级版即NUKE和NUKEX。

UNKEX不但包含NUKE普通版的所有功能，并且内置三维摄像机跟踪，点云建模，曲面建模、镜头畸变、深度创建、投影解算、Prman渲染和FurnaceCore插包。

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>