

<<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：9787115311221

10位ISBN编号：7115311226

出版时间：2013-4

出版时间：杜磊 人民邮电出版社 (2013-04出版)

作者：杜磊

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(第2版)》是“火星风暴·影视后期”系列中的一册，全书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。

随书附带1张DVD9多媒体教学光盘，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《Nuke高级数字艺术合成火星风暴(第2版)》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(第2版)》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，是中国较早一批使用Nuke进行后期合成操作的资深特效人员。目前从事3D电影的开发与研究工作。

## &lt;&lt;Nuke高级数字艺术合成火星风暴&gt;&gt;

## 书籍目录

- 目 录第1篇 VFX奇迹传说——走近Nuke一、奇迹的开始 2二、谈谈Digital Domain 3三、Nuke的优势 5四、了解Katana 6五、展望未来 7第2篇 卧薪尝胆——Nuke基础知识第1章 Nuke World——基础界面与操作 101.1 Nuke安装系统配置要求 101.2 Nuke开始菜单 111.3 如何获取帮助 121.4 Nuke界面布局 131.4.1 Nuke界面模块 131.4.2 Nuke界面面板 131.4.3 Layout [ 布局 ] 菜单 161.5 Nuke菜单概述 191.5.1 File [ 文件 ] 菜单 191.5.2 Edit [ 编辑 ] 菜单 191.5.3 Viewer [ 视窗 ] 菜单 231.5.4 Render [ 渲染 ] 菜单 231.5.5 Help [ 帮助 ] 菜单 231.6 Nuke Viewer [ 视窗 ] 231.6.1 通道参数栏 241.6.2 显示调节栏 261.6.3 数值显示栏 271.6.4 时间线控制栏 271.6.5 时间线 271.6.6 Viewer Settings [ 视窗设置 ] 271.7 IO [ 输入输出 ] 291.7.1 Read Node [ 导入节点 ] 291.7.2 Image Browsers [ 图像浏览器 ] 291.7.3 Node [ 节点 ] 通用参数栏 301.7.4 Read [ 读取 ] 面板顶部控制按钮 311.7.5 Properties [ 属性 ] 面板顶部控制按钮 311.7.6 Write [ 输出 ] 节点 32第2章 入门案例——KingKong 332.1 Project Settings [ 项目设置 ] 332.2 导入素材 342.3 基础合成 342.4 多种创建节点的方法 412.4.1 创建节点的方式 412.4.2 其他操作节点的方式 41第3篇 扬帆出航——进阶技能第3章 谈谈合成 443.1 Nuke中的基础合成 443.2 Merge节点参数栏 473.2.1 基础运算参数组 473.2.2 合成通道参数组 503.2.3 通用参数组 50第4章 色彩原理精讲 534.1 ColorSpace [ 色彩空间 ] 534.1.1 三角形色域表示法(Primary Colors-Triangle) 544.1.2 ColorSpace [ 色彩空间 ] 554.2 Nuke的色彩空间 574.3 BitDepth [ 位深 ] 604.4 Integer [ 整型 ] 和Float [ 浮点 ] 634.5 Format [ 图像格式 ] 664.6 LOG [ 对数 ] 空间 684.7 Gamma [ 伽马 ] 介绍 72第5章 Nuke色彩空间实战 785.1 Nuke色彩空间工作原理 785.1.1 ProjectSettings-LUT [ 项目设置-LUT ] 785.1.2 Look Up Table(LUT) 805.1.3 FrameCycler 825.2 Read、ViewerProcess和Write节点 835.2.1 Read [ 输入 ] 节点 835.2.2 ViewerProcess [ 显示校正 ] 835.2.3 Write [ 输出 ] 节点 855.3 色彩空间转换的几种方法 865.4 三维软件的Gamma相应操作 87第6章 Nuke通道全理解 896.1 通道基础知识 896.2 节点通道参数 906.3 通道在节点上的显示效果 926.4 常用节点简介 936.4.1 Shuffle [ 通道操作 ] 节点 936.4.2 ShuffleCopy [ 通道复制 ] 节点 976.4.3 Copy [ 复制 ] 节点 986.4.4 ChannelMerge [ 通道合成 ] 节点 996.4.5 Add [ 添加 ] 和Remove [ 去除 ] 节点 100第7章 选区操作——Roto神器 1037.1 Roto节点 1037.1.1 绘制工具 1047.1.2 顶部工具栏 1057.1.3 参数面板 1077.2 绘制Roto 1107.2.1 前景绘制 1107.2.2 检查背景 1127.3 Roto节点与Tracker节点的联合应用 1147.3.1 联合应用1 1147.3.2 联合应用2 1167.4 RotoPaint节点 1187.4.1 绘制工具组 1187.4.2 顶部工具栏 1187.4.3 Stroke参数栏 1197.4.4 克隆工具 1207.4.5 效果工具 1217.4.6 特殊效果工具组 121第4篇 乘风破浪——高级实战第8章 电影级调色实战操作 1248.1 ColorCorrect [ 色彩校正 ] 节点 1248.1.1 调整前景图像 1258.1.2 调整背景颜色 1338.2 自动匹配颜色节点 1368.2.1 ColorTransfer [ 颜色传递 ] 节点 1368.2.2 MatchGrade [ 匹配色阶 ] 节点 1378.3 Grade [ 色阶 ] 节点 138第9章 模拟飞行——Transform节点详解 1429.1 抠像制作 1429.2 调整BBox 1449.3 颜色校正 1469.3.1 调整机身暗部区域 1469.3.2 预合成 1509.3.3 调整背景颜色 1529.3.4 调整机身颜色 1539.4 制作飞行动画 1559.4.1 设置动画 1559.4.2 Transform [ 变换 ] 节点补充 1599.5 制作尾气效果 1609.5.1 制作尾气 1609.5.2 调整背景画面 1649.6 调整最终效果 165第10章 神奇抠像——Key [ 抠像 ] 技术解析 16910.1 抠像制作流程简述 16910.1.1 背景屏幕介绍 17010.1.2 抠像操作相关知识 17110.1.3 优秀的抠像(Good Key) 17210.1.4 Marker Point [ 标记点 ] 17310.1.5 抠像流程图 17310.2 抠像前的准备 17310.2.1 去场DeInterlace 17310.2.2 转换色彩空间 17510.2.3 降噪处理 17710.2.4 加载噪点 178第11章 老牌抠像利器——Primatte 18011.1 关于Primatte 18011.2 前期准备工作 18111.2.1 分析画面 18111.2.2 修正素材 18111.2.3 Primatte抠像操作 18411.3 实战操作 19011.4 背景制作 19411.5 处理前景 19711.6 最终效果调节 19911.6.1 辉光效果 19911.6.2 噪点效果 200第12章 最好用的抠像插件——Keylight 20212.1 素材画面分析 20312.2 Keylight抠像流程 20312.2.1 选择背景颜色 20312.2.2 Keylight基础参数介绍 20412.2.3 去除屏幕噪点 20612.2.4 调整屏幕遮罩 20812.2.5 InM和OutM 20912.2.6 调整前景颜色 21112.3 背景

<<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

合成 21212.4 追加合成处理 21512.5 制作枪火 21612.6 弹壳动画 21912.7 整体效果调节  
 22212.8 制作脸部光效 223第5篇 无极探索——玩转3D第13章 我也是三维软件 23013.1 三维  
 软件Nuke 23013.2 Nuke 3D Scene 23313.2.1 3D节点工具菜单 23313.2.2 3D Control [三维操作]  
 23413.2.3 视图显示 23413.2.4 3D点选择工具 23413.2.5 视图操作 23513.2.6 修改三维视图显  
 示 23513.2.7 Viewer Settings [视图设置] 23613.2.8 三维视图的物体操作 23713.3 综合实例—  
 —Cornell Box制作 237第14章 综合实战——绿色地球 24914.1 案例分析 25014.2 制作地球与月  
 亮 25014.2.1 制作绿色地球 25114.2.2 附加内容 25214.3 制作星空 25514.3.1 Deform参数栏  
 25614.3.2 制作透视变换 257第15章 掌握虚拟摄影机 26115.1 CG Camera 26115.2 Nuke  
 Camera 26315.3 Nuke与Maya、Houdini的场景互导 26415.3.1 导入Maya场景模型 26515.3.2  
 Maya Camera Attributes 26515.4 Python添加FOV参数 27015.5 导入Houdini 271第16章 完全综  
 合实战——2D转3D立体世界 27316.1 画面分析 27416.2 三维模型制作的简单介绍 27416.3  
 Nuke 3D Stereography Production 27516.3.1 导入场景模型 27516.3.2 设置模型节点参数  
 27616.3.3 准备投影图像 27816.3.4 投影贴图 27916.3.5 制作远山 28116.3.6 制作背景  
 28616.4 Camera动画设置 28816.5 近景投影贴图 28816.6 3D Stereo Camera制作 29116.6.1 启  
 动立体模块 29116.6.2 制作立体摄像机 29116.6.3 渲染设置 29716.7 最终效果调整 29816.7.1  
 景深效果 29816.7.2 运动模糊 30116.7.3 胶片效果 30216.8 Anaglyph立体成像 30416.9 渲染输  
 出 30516.9.1 普通格式文件 30516.9.2 独立左右眼图像 30616.9.3 exr格式 307第17章 Nuke 3D  
 Tracking [三维跟踪] 30817.1 三维跟踪流程(Matchmoving Process) 30917.2 3D跟踪在影视中的具体  
 应用 31017.2.1 案例1——阿凡达镜头制作 31017.2.2 案例2——保时捷广告 31017.3 常用跟踪软  
 件和流程对比 31017.4 CameraTracker [摄影机跟踪] 312第18章 谁说我变形了——镜头畸变  
 33718.1 镜头畸变类型 33718.1.1 Radial distortion [径向畸变] 33718.1.2 Mustache distortion [胡  
 子畸变] 33818.2 镜头畸变对影视作品的影响 33818.3 特效镜头制作流程 33918.4  
 LensDistortion [镜头畸变] 节点 34018.4.1 Image Analysis [图像分析校正] 34018.4.2 Grid  
 Analysis [网格分析校正] 34118.4.3 Line Analysis [线条分析校正] 34118.4.4 LensDistortion [镜  
 头畸变] 34218.5 镜头畸变通道 344

## <<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

### 媒体关注与评论

本书是火星时代打造的“火星风暴·影视后期”系列图书中的一册，全书收录了多个典型丰富的精彩案例，让读者完全掌握Nuke后期合成技术，并附有13个小时的高品质教学视频，让读者“轻松学”！是从事影视特效后期制作的读者朋友的不二选择，也是好老师推荐教材的最佳选择！

## <<Nuke高级数字艺术合成火星风暴>>

### 编辑推荐

火星风暴系列图书的最新作品。

讲解了影视合成背后的基础原理，并结合大量实际工作中的案例来讲解Nuke在影视后期中的应用。

配有15小时的视频案例讲解。

火星时代专业老师讲解，第1版畅销升级

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>