

主 编：薛燕平

世界影视特效经典

公司·营销·创意

胡 蓉 著



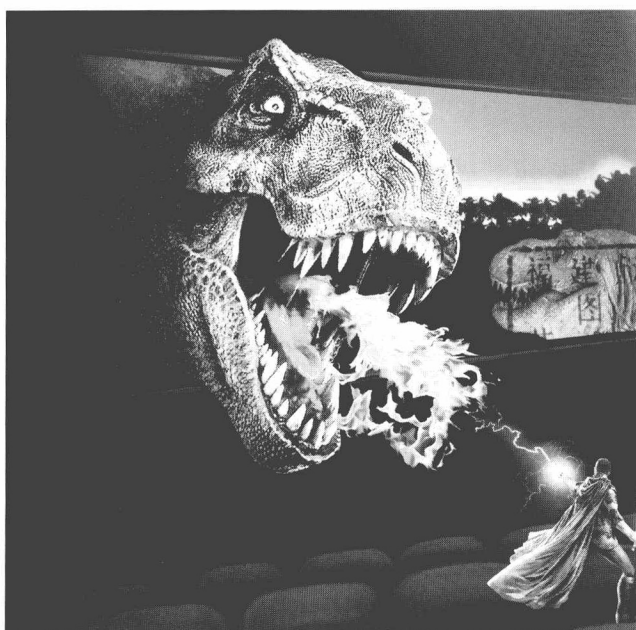
中国传媒大学出版社

世界影视特效经典

——公司·营销·创意

World Leaders in Special Effect

胡蓉著



T1060710

中国传媒大学出版社

1060710

图书在版编目(CIP)数据

世界影视特效经典:公司·营销·创意/胡蓉著. —北京:中国传媒大学出版社,2012.3

ISBN 978-7-5657-0432-1

(动画馆系列丛书)

I. ①世… II. ①胡… III. ①电影特技 IV. ①J916

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 016332 号

世界影视特效经典——公司·营销·创意

著 者 胡 蓉

丛书主编 薛燕平

丛书策划 冬 妮

责任编辑 张 旭

特约编辑 李 雪

责任印制 张 玥

封面设计 李佳妮 赵 越

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024

电 话 86-10-65450532 或 65450528 传真:010-65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京中科印刷有限公司

开 本 787×1092 mm 1/16

印 张 14.5 彩插:3.5

版 次 2012 年 7 月第 1 版 2012 年 7 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-0432-1/J·0432 定 价 56.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

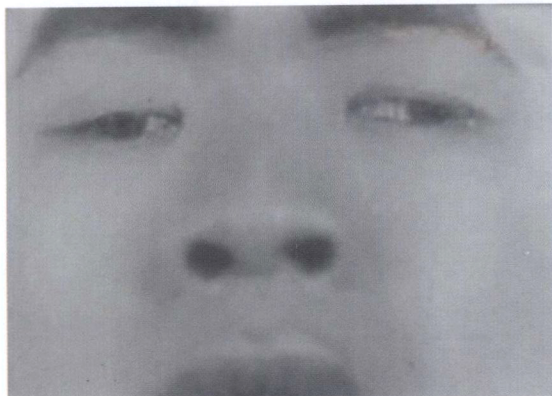


图1 1933年,《都会的早晨》“眼珠外翻”特效



图2 《火烧红莲寺》御剑特效



图3 1955年《天仙配》“下凡”镜头



图4 1955年《天仙配》里的仙宫



图5 《姊妹花》一人饰两角



图6 《追鱼》中人在鱼塘画面



图7 1960年《孙悟空三打白骨精》模型+绘景的镜头



图8 1960年《孙悟空三打白骨精》腾云驾雾镜头



图9 《珊瑚岛上的死光》核弹爆炸效果



图10 《珊瑚岛上的死光》里的海底实验室



图11 电影《林则徐》用模型制作的海战场面



图12 《霹雳贝贝》里的“触电”镜头



图13 《霹雳贝贝》里的飞碟



图14 《霹雳贝贝》飞碟近景



图15 《霹雳贝贝》里的外星人



图16 《霹雳贝贝》里的外星人

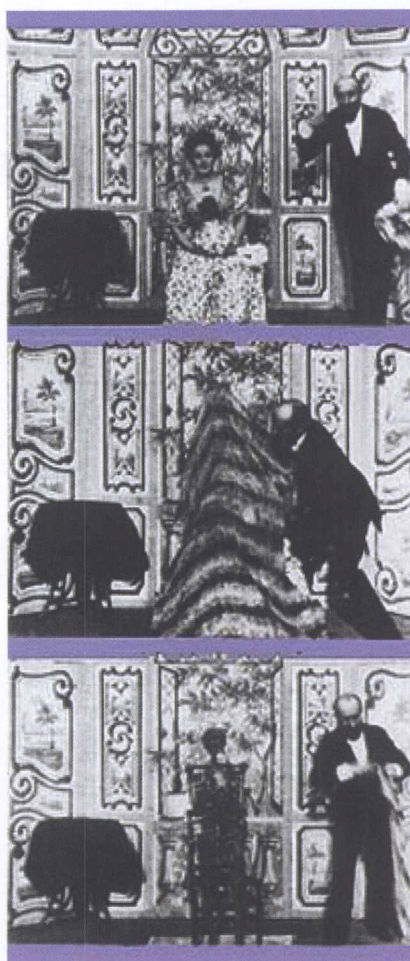


图17 “特效之父”——乔治·梅里爱用定格方式拍《消失的女士》



图18 梅里爱特效电影《月球之旅》画面



图19 《月球之旅》画面



图20 《月球之旅》画面



图21 《月球之旅》画面

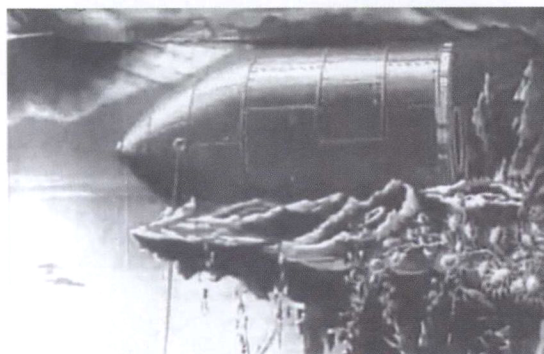


图22 《月球之旅》画面

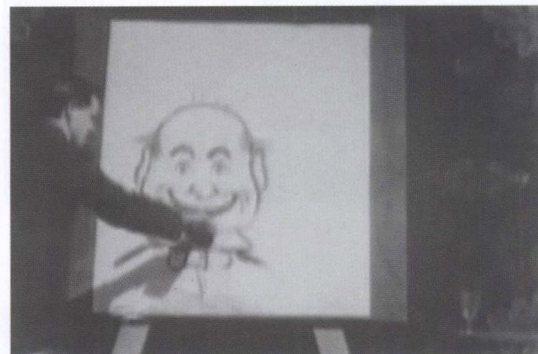


图23 动画和实物拍摄结合的《奇幻的画》画面

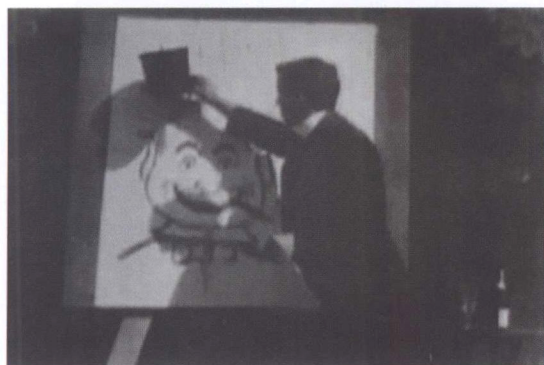


图24 《奇幻的画》画面

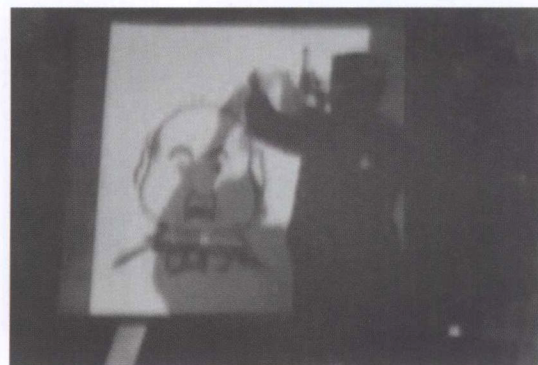


图25 《奇幻的画》画面



图26 1925年《失落的世界》画面，利用大量偶进行定格拍摄



图27 1925年《失落的世界》画面

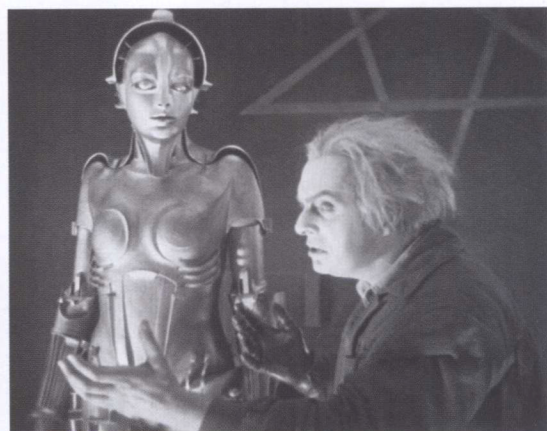


图29 用“舒夫坦处理法”拍摄的《大都会》画面



图28 1925年《失落的世界》画面

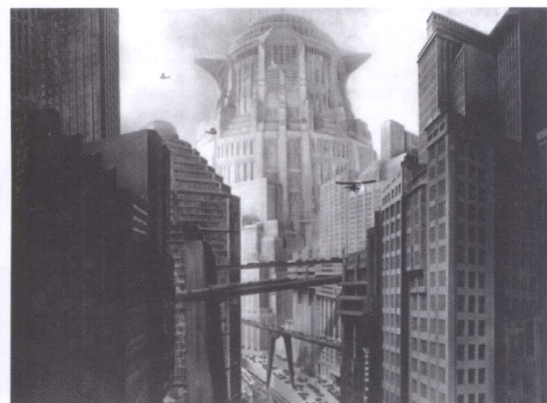


图30 《大都会》画面



图31 《大都会》画面



图32 《大都会》画面

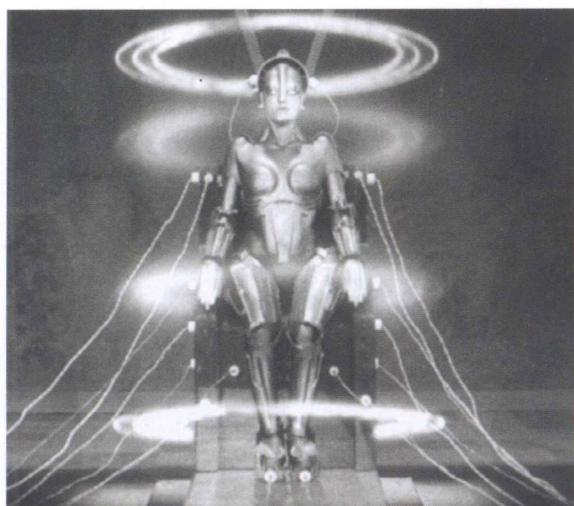


图33 《大都会》画面

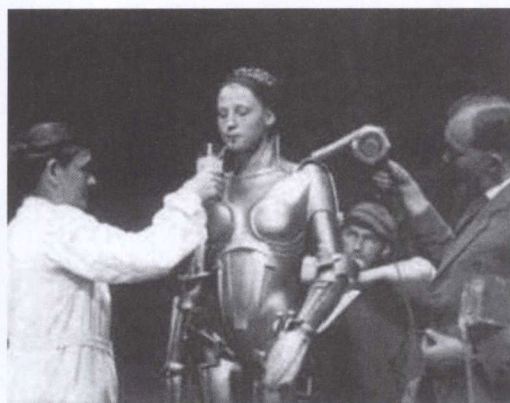


图34 《大都会》中为女演员化妆

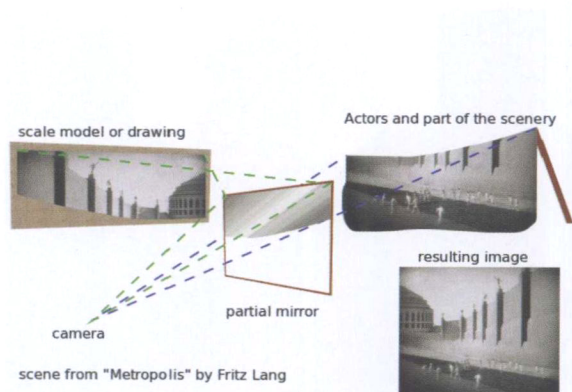


图35 舒夫坦处理法



图36 1933年版《金刚》画面



图37 1933年版《金刚》画面



图38 1933年版《金刚》画面

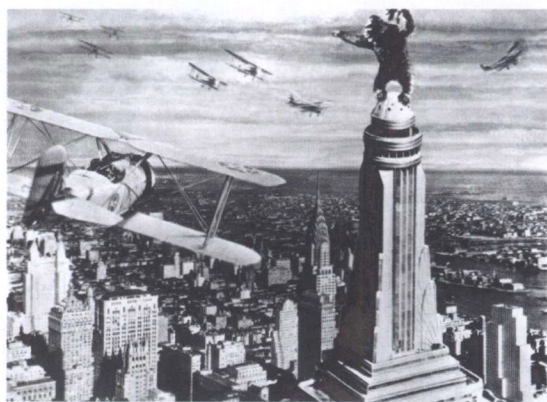


图39 1933年版《金刚》画面



图40 综合利用多种特效拍摄的《绿野仙踪》画面

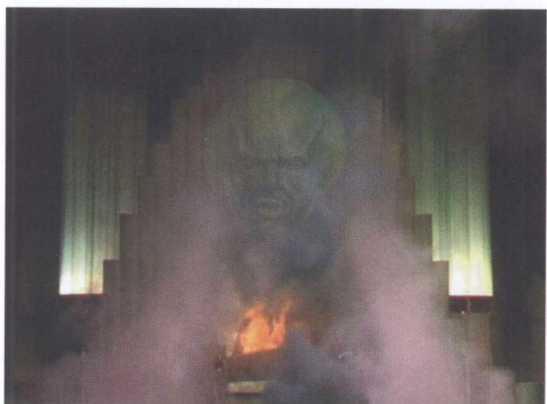


图41 《绿野仙踪》画面

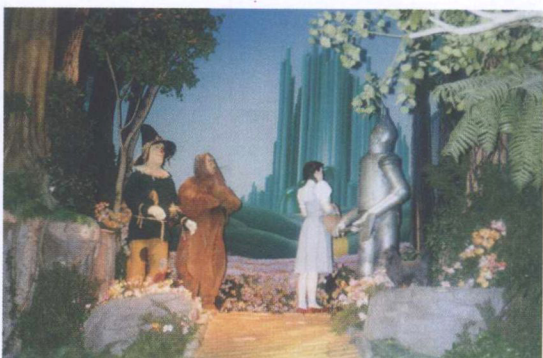


图42 《绿野仙踪》画面



图43 《绿野仙踪》画面

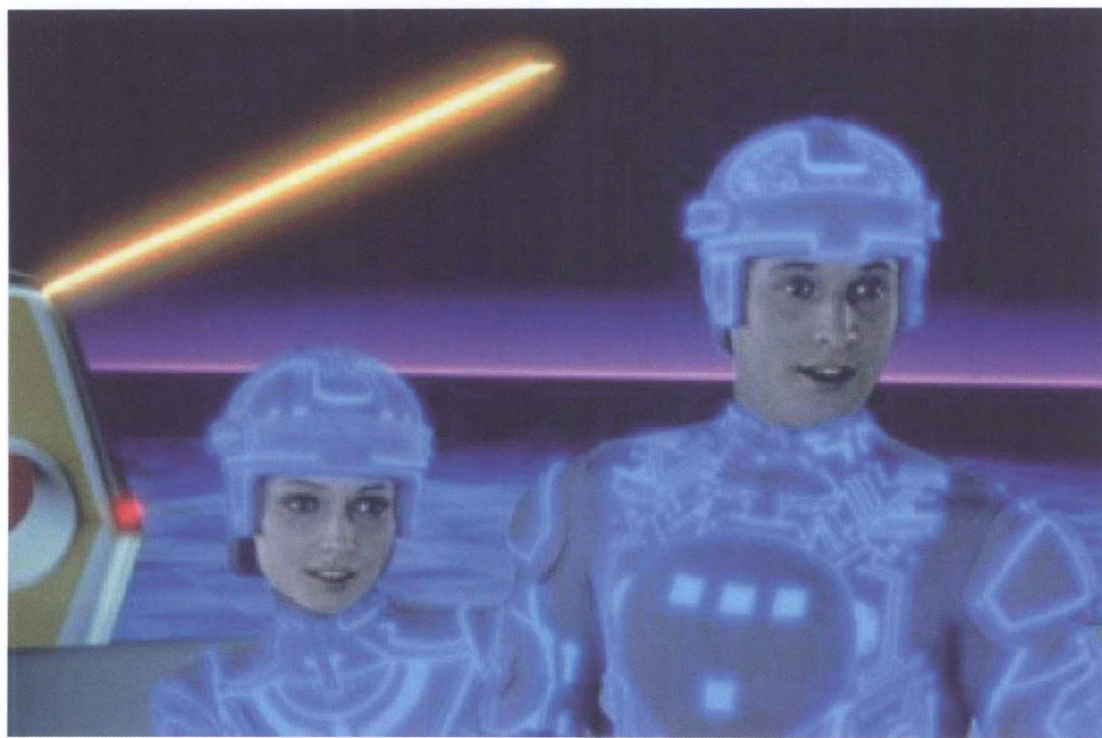


图44 第一部采用电脑生成图像和真人结合的方式完成的特效电影《电子世界争霸战》

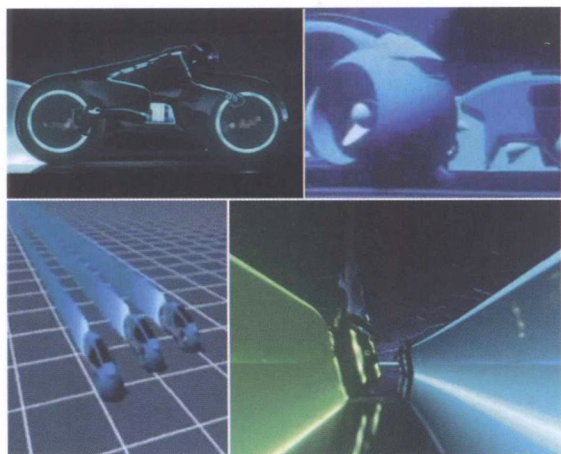


图45 《电子世界争霸战》画面



图46 《电子世界争霸战》画面

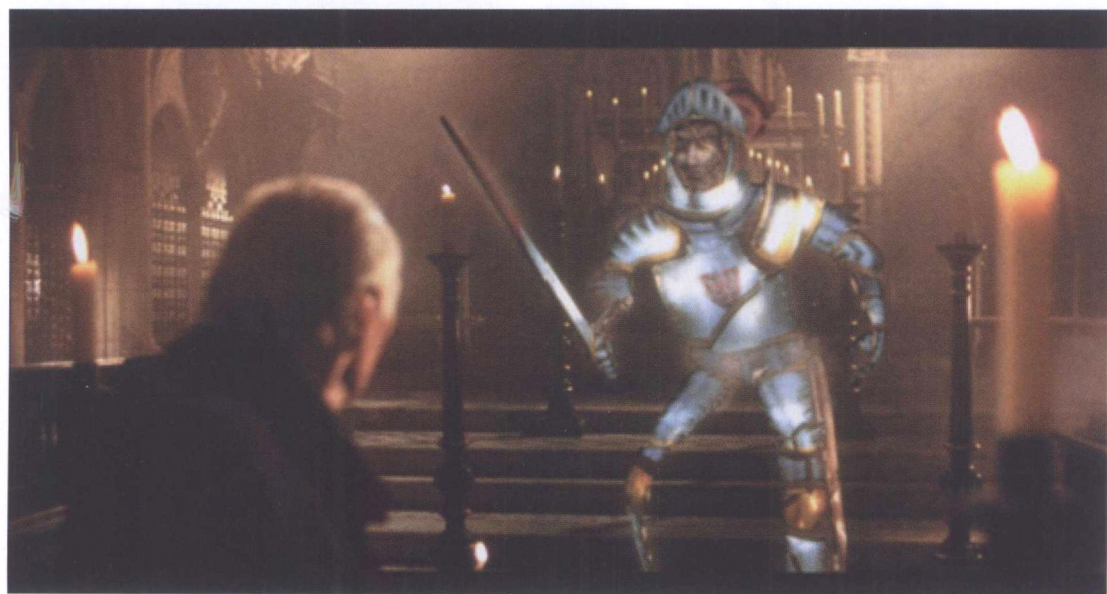


图47 《年轻的福尔摩斯》创造了第一个完全由电脑制作的动画虚拟角色



图48 《深渊》虚拟液态人脸



图49 章鱼船长大卫·琼斯面部表情捕捉

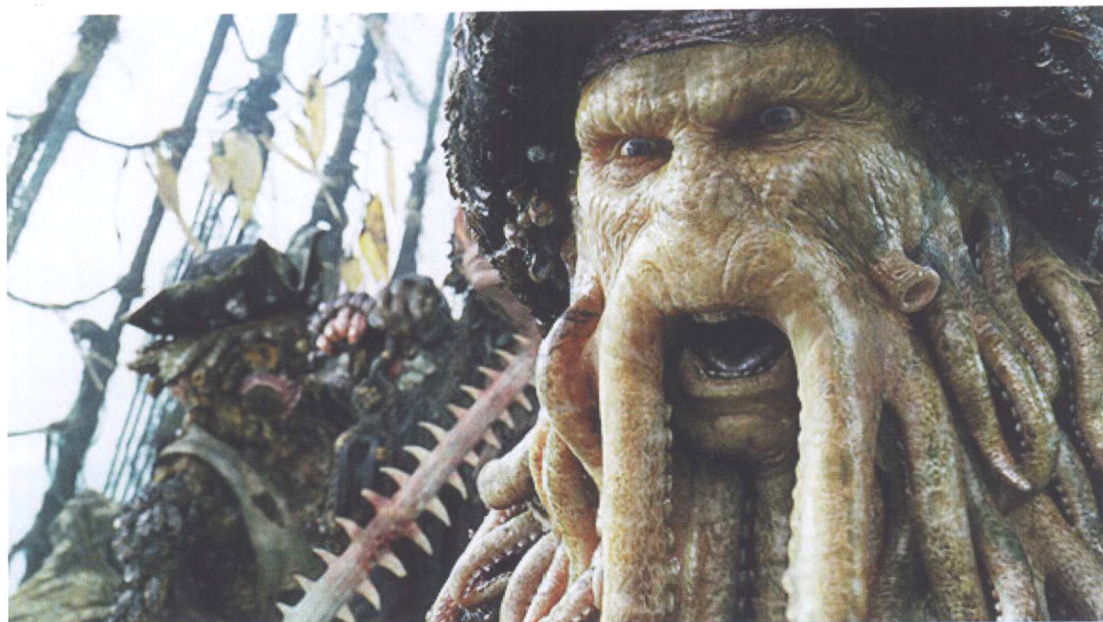


图50 章鱼船长大卫·琼斯成为年度最出色的影视造型

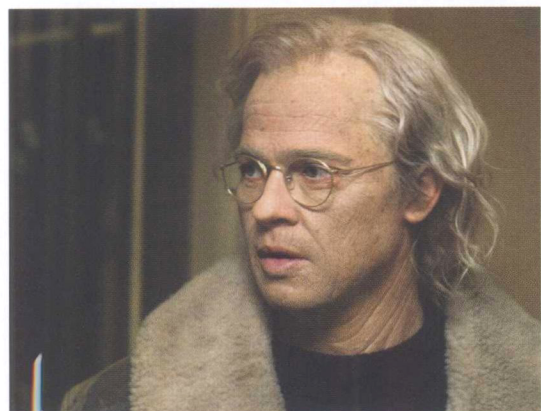


图51 《本杰明·巴顿奇事》中年老的皮特

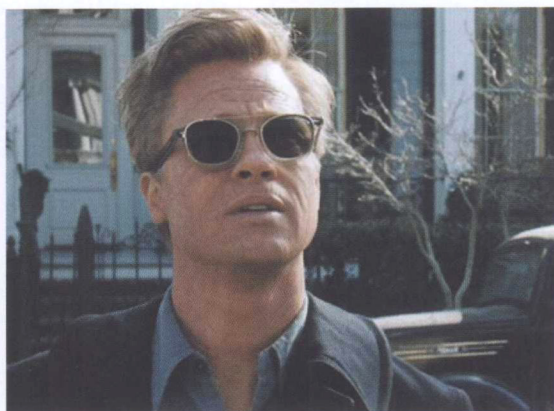


图52 《本杰明·巴顿奇事》中满脸皱纹的皮特

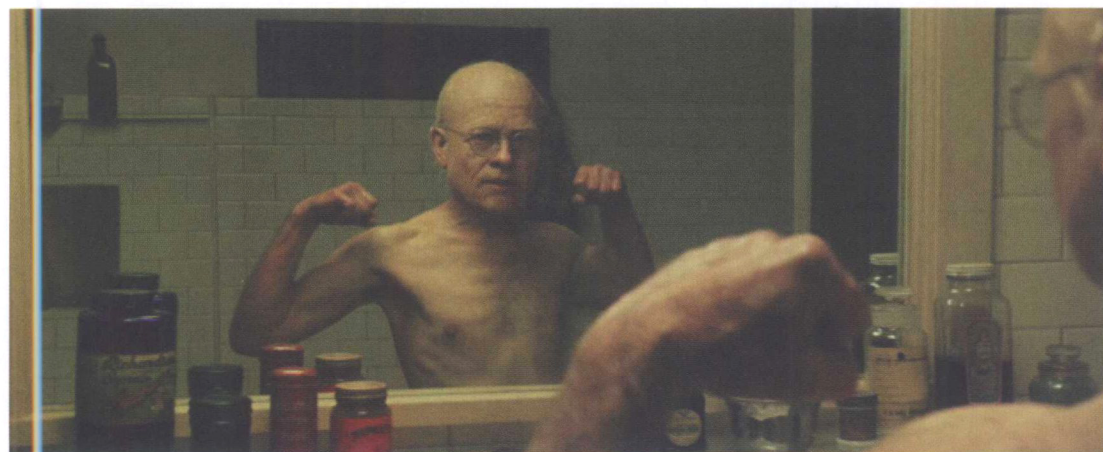


图53 《本杰明·巴顿奇事》中满脸皱纹的皮特



图54 《星球大战》弗兰克·欧兹在操纵尤达大师



图55 《星球大战》后作里展现的纯数码的尤达大师

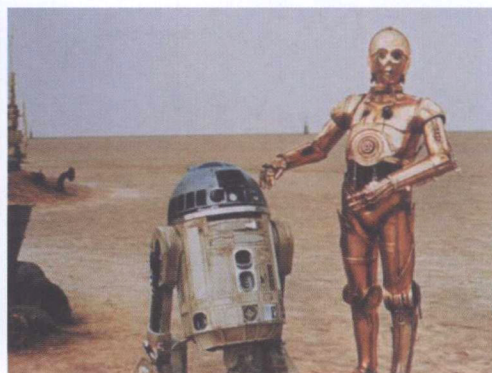


图56 《星球大战》R2-D2和C-3PO

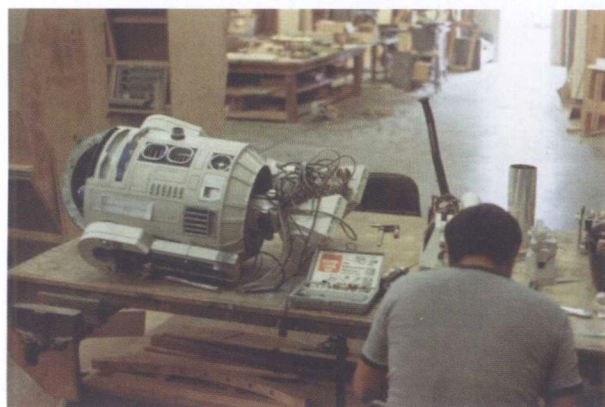


图57 《星球大战》R2-D2内部构造复杂

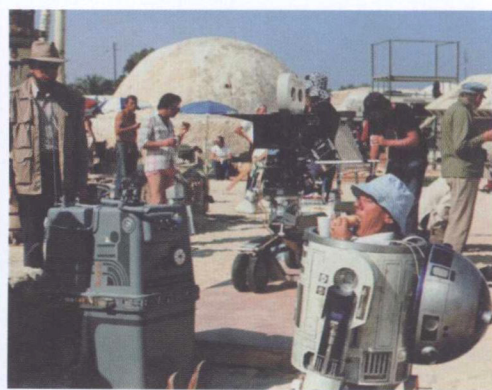


图58 在《星球大战》拍摄现场，可以看见R2-D2表演者在吃饭

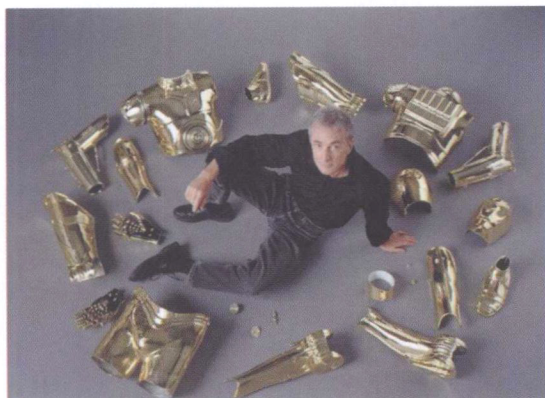


图59 C-3PO和他的表演者安东尼·丹尼尔



图60 《星球大战》员工帮助C-3PO穿道具



图61 《星球大战》后来几部都用到蓝幕和数字处理方式

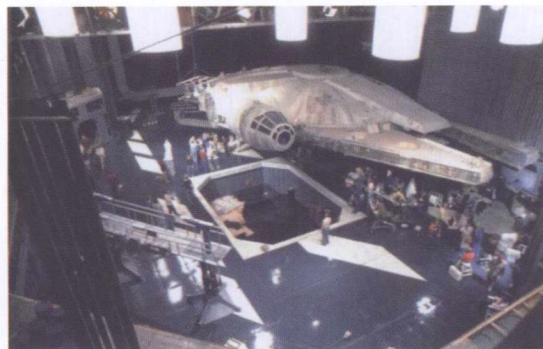


图62 《星球大战》拍摄现场的飞船模型

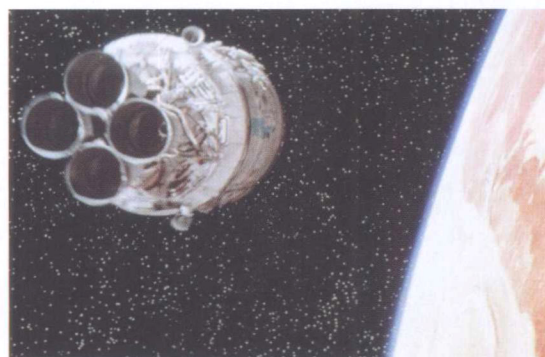


图63 《星球大战》合成之后的太空图



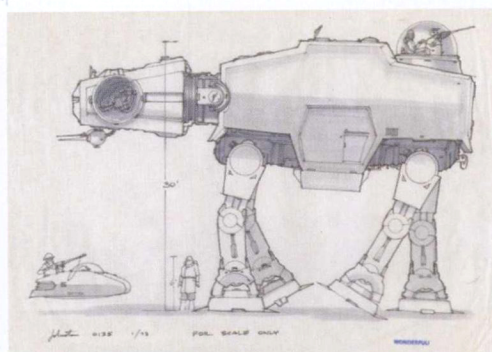
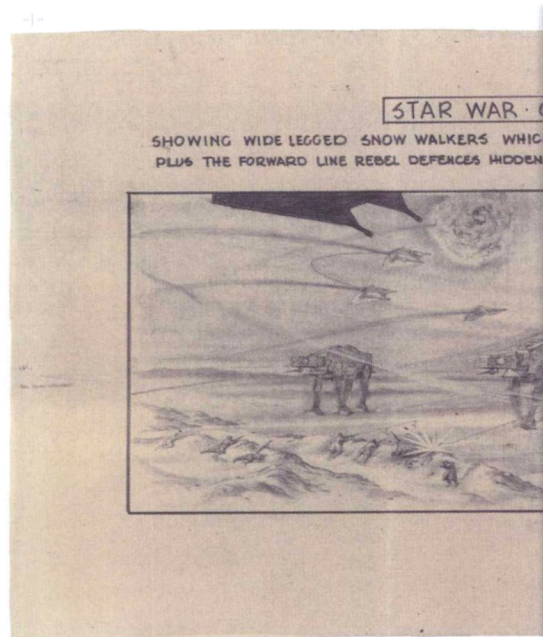
图64 《星球大战》拍摄现场



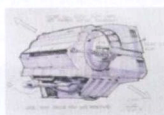
图65 《星球大战》中外星生物模型越来越细致



图66 21世纪的《星球大战》由于数字辅助，拍摄场面更细致宏大



LEFT: Another design showing the AT-AT's legs. The legs were designed to be able to move in any direction. The AT-AT's legs were designed to be able to move in any direction. The AT-AT's legs were designed to be able to move in any direction.



RIGHT: Another design showing the AT-AT's head. The head was designed to be able to move in any direction. The AT-AT's head was designed to be able to move in any direction.

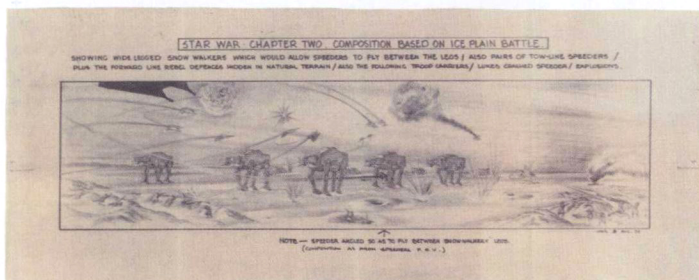


图67 极其珍贵的《星球大战》设定稿和工作照



图68 《侏罗纪公园》的员工们在制作恐龙模型