

工业光魔--创新的艺术



[工业光魔--创新的艺术 下载链接1](#)

著者:[美]帕米拉·格林顿坎普

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2013-9-1

装帧:精装

isbn:9787115315892

《工业光魔：创新的艺术》是当下的第一本，也是唯一一本聚焦于工业光魔公司(ILM)过去16年内视效工作的书籍，详细介绍了工业光魔在数十部大片中所做的创意和技术方面的革新。

这本《工业光魔：创新的艺术》汇集了工业光魔重量级人物对其过去所从事工作的评述，介绍了他们是如何把视觉效果的艺术形式推到极限，创造以前只有做梦才能体验到的视觉体验，并且辅以取得突破性成就的多部电影(如《阿凡达》、《加勒比海盗》三部曲、《变形金刚》、《钢铁侠》、《侏罗纪公园》和《星球前传》三部曲等)中的400多幅图，是影视工作者和电影爱好者书架上不可或缺的藏品。

作者介绍:

你也许没听过工业光魔，但是你一定知道《阿凡达》、《加勒比海盗》、《变形金刚》、《钢铁侠》、《侏罗纪公园》和《星球前传》，这些电影的视觉特效全都是由工业光魔公司制作的。

工业光魔公司是全球第一大特效制作公司，也是电影魔术的代名词。

本书是当下的第一本，也是唯一一本聚焦于工业光魔公司（ILM）过去16年内视效工作的书籍，详细介绍了工业光魔在数十部大片中所做的创意和技术方面的革新。

这本书汇集了工业光魔重量级人物对其过去所从事工作的评述，介绍了他们是如何把视觉效果的艺术形式推到极限，创造以前只有做梦才能体验到的视觉体验，并且辅以获得突破性成就的多部电影（如《阿凡达》、《加勒比海盗》三部曲、《变形金刚》、《钢铁侠》、《侏罗纪公园》和《星球前传》三部曲等）中的400多幅图，是影视工作者和电影爱好者书架上不可或缺的藏品。

目录: 目录

前言 费儒 6

序：我们的“家” 戈尔·维宾斯基(Gore Verbinski) 8

导言 帕米拉·格林顿坎普(Pamela Glintenkamp) 10

第一个20年 1975-1994年 15

唯一不变的就是变化——从模拟到数字 格雷格·格鲁斯比(Greg Grusby)

乔什·克鲁辛(Josh Kushins) 46

观察 丹尼斯·穆仁(Dennis Muren) 194

表演捕捉 约翰·诺尔(John Knoll) 264

流体模拟纵览 威利·盖革(Willi Geiger) 280

1995 《鬼马小精灵》(Casper) 32

《勇敢者的游戏》(Jumanji) 38

1996 《龙卷风》(Twister) 48

《龙之心》(Dragon Heart) 54

《火星机器人玩转地球》(Mars Attacks!) 62

1997 《星球大战三部曲：特别版》(The Star Wars Trilogy: Special Edition) 68

《侏罗纪公园：失落的世界》(The Lost World: Jurassic Park) 78

《黑衣人》(Men in Black) 86

《泰坦尼克号》(Titanic) 94

1998 《天地大冲撞》(Deep Impact) 96

《拯救大兵瑞恩》(Saving Private Ryan) 102

1999 《木乃伊》(The Mummy) 106

《银河访客》(Galaxy Quest) 114

《星球大战前传 I：魅影危机》(Star Wars: Episode I The Phantom Menace) 120

2000 《完美风暴》(The Perfect Storm) 132

2001 《木乃伊归来》(The Mummy Returns) 140

《珍珠港》(Pearl Harbor) 144

《A.I. 人工智能》(A.I. Artificial Intelligence) 150

2002 《星球大战前传 II：克隆人的进攻》(Star Wars: Episode II Attack of the Clones) 160

《少数派报告》(Minority Report) 170

《终结者3：机器的崛起》(Terminator 3: Rise of the Machines) 176

2003 《加勒比海盗：黑珍珠号的诅咒》(Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl) 183

2004 《后天》(The Day After Tomorrow) 190

《哈利·波特与阿兹卡班的囚徒》(Harry Potter and the Prisoner of Azkaban)	196
《雷蒙·斯尼奇的不幸历险》(Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events)	202
2005 《星球大战前传III：西斯的复仇》(Star Wars: Episode III Revenge of the Sith)	210
《世界之战》(War of the Worlds)	225
《锅盖头》(Jarhead)	233
《纳尼亚传奇：狮子、女巫和魔衣橱》(The Chronicles of Narnia: The Lion,the Witch and the Wardrobe)	236
2006 《碟中谍3：不可能的任务》(Mission: Impossible III)	246
《海神号》(Poseidon)	252
《加勒比海盗：聚魂棺》(Pirates of the Caribbean: Dead Man' s Chest)	258
2007 《加勒比海盗：世界尽头》(Pirates of the Caribbean: At World' s End)	266
《变形金刚》(Transformers)	272
2008 《钢铁侠》(Iron Man)	283
《印第安纳·琼斯与水晶头骨王国》(Indiana Jones and the Kindom of the Crystal Skull)	288
2009 《魔鬼终结者：未来救赎》(Terminator Salvation)	297
《星际迷航》(Star Trek)	302
《变形金刚2：卷土重来》(Transformers: Revenge of the Fallen)	309
《哈利·波特与混血王子》(Harry Potter and the Half-Blood Prince)	319
《阿凡达》(Avatar)	325
2010 《钢铁侠2》(Iron Man 2)	333
2011 《兰戈》(Rango)	336
工业光魔全体成员	342
奖项	352
参考书目	354
索引	356
· · · · · ·	(收起)

[工业光魔--创新的艺术 下载链接1](#)

标签

电影

电影特效

设计

绘本

计算机

电影学院

数字媒体技术

影视特效

评论

火星时代以极其不负责任的态度对待这本书，几乎不能说这本书是“翻译”过来的，而应该是“谷歌翻译”过来的，完全没法看，错误连篇，没有一句话语法是对的

适合技术工作者，令人印象最深刻的是斯坦利库布里克对《人工智能》所做的贡献

也就是翻了一下，深感如果想留在三维动画行业，在特效，在观感上多做文章，就得多看几部工业光魔参与制作的影片，以科幻片为主。

看看画面

和我预计的内容不一样

期末近在眼前，而我仍在混吃等死看闲书(ノ °□°) ノ (┐┌┐)
内容详实，介绍了许多代表性影片的特效制作故事，通过不少员工对进工业光魔的经验的叙述可以看出星球大战文化的深远影响。影视特效制作的最高目标就是实现超越真实的真实。p.s.翻译差评，编辑差评，错别字和语法、翻译错误太多，原作满分，译本一星 2016.06.09-10

学电影的做电影的喜欢电影必看的一本书，对了解电影历史和经典著作都有帮助，也有收藏价值，但是要想深究，光这本书还是不够的，但总之非常喜欢

愚蠢的翻译

重工业电影的典范！

翻译的不太好，本来都很激动，渐渐笑容凝固

锅盖头模拟真实火焰烟雾特效，碟中谍建模还原上海场景

内容真的是杠杠的，只不过翻译能不能好好翻啊，翻的靠谱些行不行？

画面不错~

看图就行了，翻译一般

[工业光魔--创新的艺术_下载链接1](#)

书评

[工业光魔--创新的艺术_下载链接1](#)