

2018 CPPC 中国影视 I 后期制作者实训大会

具体课程安排

(2018年6月15日-17日)

第一日 2017.06.13		
	课程体系一：案例剖析篇 地点：待定	课程体系二：技能提高篇 地点：待定
13:00-15:00	VFX 后期特效流程管理-案例剖析	Maya 中运用 VFX/灯光
	VFX Pipeline Management 约翰·迪亚兹 John Dietz 视效制片人, Bang Bang Pictures	VFX/Lighting in Maya 马克·普鲁斯顿 Mark Prusten 业内领先的视效总监/合成师/光谱色彩科学家/IC&Lens 设计师 创始人, Silicon Art
15:15-17:15	可视化预览案例剖析	运用 Nuke 制作真实的照片效果
	Previsualization Case Study 克里斯·爱德华 Chris Edwards CEO 与创始人, The Third Floor	Creating the Photo Real with Nuke 伊恩·莫非 Ian Murphy MPC 高级专家

第二日 2018.06.16		
	课程体系一：案例剖析篇 地点：待定	课程体系二：技能提高篇 地点：待定
13:00-15:00	虚拟制作技巧-案例剖析	运用 Nuke 做合成/灯光效果
	Virtual Production Techniques Case Study 克里斯·爱德华 Chris Edwards CEO 与创始人, The Third Floor	马克·普鲁斯顿 Mark Prusten 业内领先的视效总监/合成师/光谱色彩科学家/IC&Lens 设计师 创始人, Silicon Art
15:15-17:15	内容待定	捕捉动态模糊的边界
	克里斯托佛·布兰博 Christopher Bremble (TBC) Base FX CEO	伊恩·莫非 Ian Murphy MPC 高级专家

第三日 2017.06.18		
	课程体系一：案例剖析篇 地点：待定	课程体系二：技能提高篇 地点：待定
10:00-12:00	星球大战-绝地之战色彩工作流案例剖析 The Last Jedi Color Workflow (Resolve)	运用 Nuke 创造 CGI 人物合成 CGI Creature Compositing with Nuke
	华特·弗帕托 Walter Volpatto Fotokem Film & Video 高级数字色彩师	伊恩·莫非 Ian Murphy MPC 高级专家
12:00-13:00	午餐休息	
13:15-15:15	TBC	达芬奇/Nuke/Filmlight 校色 Color in DaVinci/Nuke/FilmLight
	TBC	马克·普鲁斯顿 Mark Prusten 业内领先的视效总监/合成师/光谱色彩科学家/IC&Lens 设计师 创始人, Silicon Art
15:30-17:30	TBC	运用 Resolve 为影片做色彩评级 -Color Grading for Feature Films with Resolve
	TBC	华特·弗帕托 Walter Volpatto Fotokem Film & Video 高级数字色彩师

*实际课程以现场课程表为准

2018 CPPC 实训大会

国际大师介绍



马克·普鲁斯顿 Mark Prusten

业内领先的视效总监/合成师/光谱色彩科学家/IC&Lens 设计师

Lead Visual Effects Sup/ Lead Compositor/ Optical Colour Scientist / IC & Lens
Designer

Silicon Art 创始人

个人简介:

马克·普鲁斯顿是业内领先的视效果总监、知名的 FX TD、合成&色彩师、量子计算顾问，在视效领域有着 17 年的项目经验，他不仅从事商业片的视觉效果制作、同时也参与 AR Lense 的设计、激光物理和 Lidar、立体投影、电子/软件工程项目、神经科学项目。

马克·普鲁斯顿毕业于世界著名的光学科学中心亚利桑那大学，是视觉特效学会的会员

Silicon Art 是由 Mark 创立为电影、商业片以及场景创造照片级真实的 HDRI 内容，并配以各类气氛、灯光、动画、渲染、立体内容的特效。Silicon Art 所创作的特效特别适合在球幕、特种影院的沉浸式环境中展现。

擅长特效领域与软件

马克·普鲁斯顿擅长的领域有：

艺术方向、HDRI、3D 立体图像、动态仿真、着色写作、光谱渲染、Look Dev、摄像机系统的镜头设计、LIDAR、Matchmoving

曾经参与作品:

星际迷航-超越 (视效导演/Houdini 负责人)、末日孤舰 (领头视效技术导演)、[侠探杰克:永不回头 2](#) (高级合成师)、Laundrette Short (色彩师)、招魂 2 (视效技术导演)、代号 47 (色彩总监/负责人)、复仇者联盟 2 (领军 Houdini 技术导演)、敢死队 3 (高级合成师)、罪恶之城 2 (视觉效果总监/顾问)、星际传奇 (领军 Houdini 效果技术导演)、速度与激情 6 (高级视觉效果导演)、惊天危机 (高级视觉效果专员)、五角大楼的陌生人(short) (视效总监)、诸神之怒 (创意人物效果技术导演、视觉效果技术导演)、乌鸦(视效顾问)、地心游记 2 (视

效合成师)、至暗·之时(创意人物指导 lead look development artist)、龙纹身的男孩(lead sequence fluid effects 技术导演)、暮光之城: 破晓(fluid 合成指导)、死神来了 5 (lead sequence fluid effects 技术导演)、蓝精灵 (lead sequence effects 技术导演)、哈利波特与死亡之器(合成负责人)、绿灯侠(lead sequence effects 技术导演)、诸神之战(高级视效技术导演)、阿凡达 (视效顾问)、黑客帝国 3: 矩阵革命(视效顾问)

2018 CPPC 授课课程

6月15日 13:00-15:00 技能提高专场

Maya 中运用 VFX/灯光-VFX/Lighting in Maya

6月16日 13:00-15:00 技能提高专场

运用 Nuke 做合成/灯光效果-Comp/Lighting in Nuke

6月17日 13:15-15:15 技能提高专场

达芬奇/Nuke/FilmLight 校色 Color in DaVinci/Nuke/FilmLight



伊恩·莫非 Ian Murphy
MPC 高级专家

个人简介:

伊恩·莫非 Ian Murphy 在业内有着 18 年的经验, 专门为电影做 VFX 特效设计。同时, 他也为 MPC、Rushes 以及 Passion Pictures 做专家培训课程, 也为国家电影和电视学校、Escape Studio 与 Atomic Fiction 授课。

伊恩·莫非设置特效 workflow、转换软件从而保证世界各地艺术家操作的熟练度、标准化以及在高端合成领域的满意度

参与项目:

- 2016 太空旅客 (数字合成师)
- 2016 X 战警: 天启 (合成部门培训)
- 2016 奇幻森林 (合成师培训)
- 2016 莫斯科永不眠 (高级合成师)
- 2015 鸡皮疙瘩 (合成负责人)
- 2015 神奇四侠 (合成培训师)
- 2015 布偶大电影 2 (合成培训师)

2008 最后的复仇（视觉效果指导）

2008 摇滚帮（合成师）

2018 CPPC 授课课程

2018年6月15日 15: 15-17: 15

运用 Nuke 制作真实的照片效果 Creating the Photo Real with Nuke

2018年6月16日 15:15-17:15

捕捉动态模糊的边界-Capturing Motion Blurred Edges

2018年6月17日 10: 00-12: 00

运用 Nuke 创造 CGI 创意人物与合成-CGI Creature Compositing with Nuke



克里斯·爱德华 Chris Edwards
CEO 与创始人, The Third Floor (TBC)

克里斯·爱德华是 The Third Floor 的 CEO 与创始人，是世界上最大的可视化预览设计公司，他们服务各类的可视化预览作品，例如电影、电视剧、商业广告片、主题乐园景点、VR 体验。

2018 CPPC 实训大会授课课程

6月15日 15: 15-17: 15

可视化预览案例剖析-Previsualization Case Study

6月16日 13: 00-15: 00

虚拟制作技巧-案例剖析-Virtual Production Techniques Case Study