

<<雷神之锤 I Combustion >>

图书基本信息

书名：<<雷神之锤 I Combustion 超级手册 含盘>>

13位ISBN编号：9787115092809

10位ISBN编号：711509280X

出版时间：2001-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：太阳工作室

页数：344

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>

<<雷神之锤 | Combustion >>

内容概要

本书全面介绍了Combustion软件在视频编辑环节中的使用方法，以专题和工作流顺序对其功能进行讲解，详细介绍了影视合成、通道、画笔、关键帧等知识，对高级画笔、滤镜控制、色彩控制、影片抠像、灯光等高级技术也进行了讲解。

<<雷神之锤 | Combustion >>

书籍目录

第1章 Combustion快速浏览	1	1.1 Combustion的功能和特点	2	1.2 Combustion的系统要求	2
1.3 Combustion的用户界面	3	1.4 合成	4	1.4.1 定位.缩放.旋转和剪贴	5
1.4.2 抠像和遮罩	6	1.5 Combustion的绘图操作	8	1.6 与3DS MAX的集成	8
第2章 建立工作区	11	2.1 关于Combustion的工作区	12	2.2 项目的规划	12
2.2.1 媒体播放设置	13	2.2.2 胶片基础	13	2.2.3 Combustion的跨平台问题	14
2.3 在新的工作区中安装媒体播放器	14	2.4 新工作区的建立	15	2.4.1 制作一个新的合成文件	15
2.4.2 制作一个绘图分支文件	17	2.4.3 设置格式选项	18	2.5 打开一个旧的工作区文件	22
2.5.1 打开effect* 2.0项目	22	2.5.2 打开paint* 2.0项目	22	2.5.3 寻找或替换丢失的胶片	23
2.6 导入工作区文件	24	2.7 导入胶片	24	2.7.1 导入图像片段	25
2.7.2 导入静止图形	27	2.7.3 导入多个文件	28	2.7.4 导入Cineon文件	30
2.7.5 将胶片导入胶片库	30	2.7.6 系统支持的胶片格式	31	2.8 胶片的替换	31
2.9 导入音频文件	32	2.10 编辑合成文件	33	2.11 设置绘图显示	34
2.12 改变胶片的原设置	35	2.12.1 改变Alpha通道设置	36	2.12.2 设置Field控制区	36
2.12.3 改变帧速率	37	2.12.4 改变像素高宽比	37	2.12.5 避免3:2抓片变形	38
2.12.6 指定Source Layer源层	38	2.13 改变胶片的输出设置	39	2.13.1 设置胶片显示质量	40
2.13.2 设置胶片的分辨率	41	2.13.3 改变胶片的结尾动作	42	2.13.4 改变胶片的播放方向	42
2.13.5 指定帧延时	43	2.13.6 使用时间延长和帧混合	43	2.13.7 裁剪胶片	44
2.14 产生Proxy胶片	44	2.15 清除Proxy胶片	46	2.16 改变胶片的起始点和结束点	47
2.17 存储一个工作区文件	47	第3章 合成	49	3.1 关于合成	50
3.2 在合成文件中添加层	51	3.2.1 用胶片制作一个层	51	3.2.2 产生一个实色层	51
3.2.3 产生一个绘图层	52	3.2.4 用操作元产生一个层	53	3.2.5 层更名	54
3.2.6 层的打开和关闭	55	3.3 使层成为当前目标	55	3.4 层的变形	57
3.4.1 层的移动和旋转	57	3.4.2 缩放层	58	3.4.3 层的裁剪	58
3.4.4 改变旋转点	59	3.5 层运动的控制	60	3.5.1 母子层	60
3.5.2 设置铰接层	61	3.5.3 建立一个虚拟物体	61	3.5.4 层的对准	62
3.5.5 改变层的形状	62	3.5.6 重排层的次序	63	3.5.7 将层锁定到背景中	64
3.6 层的复制与剪切	65	3.7 制作嵌套合成文件	66	3.7.1 制作嵌套合成文件	66
3.7.2 组织已有的层	68	3.7.3 组织原有的合成文件	71	3.7.4 建立实例	74
3.7.5 从已有分支中建立一个合成文件	75	3.8 应用操作元	77	3.8.1 对一个层应用操作元	79
3.8.2 对嵌套层应用操作元	79	3.8.3 对分支文件应用操作元	81	3.8.4 在选择区域应用操作元	82
3.8.5 修改操作元	83	3.8.6 对操作元使用动画	83	3.8.7 存储操作元设置	83
第4章 表面属性	85	4.1 关于表面属性	86	4.2 表面属性界面	86
4.2.1 Layer参数控制区	86	4.2.2 Surface参数控制区	87	4.2.3 Settings参数控制区	89
4.3 使用变化模式	89	4.4 使用反射度	92	4.5 产生投影	93
4.6 设置Specular Level和Glossiness	94	第5章 通道	95	5.1 关于通道	96
5.1.1 Alpha通道	96	5.1.2 Combustion支持的素材格式	97	5.2 使用显示模式	98
5.3 用抠像功能产生一个Alpha通道	98	5.3.1 使用线性抠像器	99	5.3.2 使用差异抠像器	101
5.3.3 用遮罩控制修饰遮罩	103	5.4 用绘图方式产生Alpha通道	104	5.5 使用模板	106
5.6 对一个层应用遮罩	108	5.7 使用通道效果	109	5.7.1 使用Alpha Arithmetic滤镜	110
5.7.2 使用Blend滤镜	110	5.7.3 使用Compound Alpha Arithmetic滤镜	111	5.7.4 使用Compound HSV Arithmetic滤镜	112
5.7.5 使用Compound RGB Arithmetic滤镜	112				

<<雷神之锤 I Combustion >>

112	5.7.6 使用HSV Arithmetic滤镜	113	5.7.7 使用Invert滤镜	113	5.7.8
使用Minimax滤镜	114	5.7.9 使用RGB Arithmetic滤镜	114	5.7.10 使用Set Matte	
滤镜	115	5.7.11 Operator下拉列表框	116	5.8 编辑通道效果	116
取消通道效果	117	5.10 通道效果实战	118	5.10.1 产生一个通道效果	118
5.10.2 颗粒效果的清除和恢复	122	5.11 渲染Alpha通道	125	第6章	
使用遮罩	127	6.1 关于遮罩	128	6.2 遮罩工具	129
129	6.2.2 模式控制	131	6.2.3 变形控制	132	6.2.1 遮罩工具栏
6.3.1 手工遮罩	133	6.3.2 椭圆遮罩	134	6.3 使用遮罩工具	132
6.4 编辑遮罩	136	6.5 合并遮罩	138	第7章 制作关键帧 141	
7.1 关于关键帧	142	7.2 制作动画	142	7.3 产生一个运动轨迹	143
编辑运动轨迹	145	7.5 Timeline概述	146	7.5.1 Timeline的尺寸变化	147
7.5.2 在Timeline列表中浏览文件	147	7.5.3 Timeline列表	148	7.5.4 使用Timeline显示图像	149
7.6 使用Timeline	152	7.6.1 在Timeline中选择层	152	7.6.2 在Timeline中显示或隐藏层	153
7.6.3 在Timeline中改变层或物体的次序	153	7.6.4 在Timeline中激活或关闭单个通道的关键帧	153	7.7 在Timeline中产生关键帧	
154	7.8 在Timeline中编辑关键帧和动画曲线	155	7.8.1 在Timeline中编辑关键帧		
155	7.8.2 在Graph模式中编辑关键帧	155	7.8.3 改变内插值	156	7.8.4
设置内插法	157	7.8.5 设置外插法	160	7.8.6 数学运算	163
7.9 关键帧的剪切.复制和粘贴	164	7.10 删除关键帧	164	7.11 预览动画	165
7.12 实时预览更新动画	166	7.13 链接移动层	167	7.13.1 制作子母层	167
7.13.2 制作铰接层	167	7.13.3 制作目标层	169	7.13.4 将层对准运动路径	
170	7.14 使用“剥洋葱”法制作动画	171	第8章 绘图入门 175		
8.1 关于绘图操作元	176	8.2 关于物体	176	8.2.1 关于物体属性	177
8.2.2 设置物体延时	178	8.3 编辑物体	179	8.3.1 改变物体类型	179
8.3.2 列表次序	180	8.3.3 列表与选择	181	8.3.4 列表与遮罩	181
命名物体	182	8.4 在合成图中使用绘图操作元	182	8.4.1 在层上绘图	182
8.4.2 在多个层上绘图	183	8.5 将绘图操作元作为一个独立分支使用	185		
8.5.1 建立一个新的绘图分支	185	8.5.2 在绘图操作元中打开一个片段或图像	186		
8.6 模式控制	187	8.6.1 绘图工具模式控制	187	8.6.2 模式控制参数	187
8.6.3 绘图模式	188	8.6.4 源类型按钮	189	8.6.5 物体选项	189
8.6.6 显示控制	190	8.7 笔刷控制	191	8.7.1 笔刷的使用	191
8.7.2 笔刷的尺寸变化	191	8.7.3 编辑笔刷属性	192	8.7.4 产生一个新笔刷	194
8.7.5 使用笔刷设置	195	8.8 渐变控制	195	8.9 阴影控制	198
8.10 颜色控制	199	8.10.1 Swatches面板	199	8.10.2 Mixer面板	200
Color Picker面板	201	8.10.4 Sliders面板	202	第9章 高级绘图工具	
203	9.1 关于高级绘图工具	204	9.2 产生渐变	204	9.2.1 产生一个颜色渐变
205	9.2.2 产生一个不透明渐变	206	9.2.3 编辑一个渐变	207	
9.2.4 改变不透明度类型	208	9.2.5 设置渐变方向	209	9.3 动画渐变	211
9.4 使用显示工具	213	9.4.1 显示显示源	213	9.4.2 在当前帧使用显示工具	
214	9.4.3 从同一片段中使用显示	214	9.5 使用克隆工具	215	9.5.1
在当前帧上进行克隆	216	9.5.2 从一个帧克隆到另一帧	216	9.5.3 选择克隆源	
217	第10章 绘制选择区域 219			10.1 关于选择区域	220
建立选择区域	220	10.2.1 列表选择	220	10.2.2 建立套索选择	222
10.2.3 建立魔棒选择	222	10.2.4 建立多边形选择	223	10.3 加.减和重叠选择区域	
226	10.4 剪切.复制和粘贴选择	227	第11章 制作文本 231		
11.1 关于文本物体	232	11.2 文本界面	232	11.3 建立文本	233
11.4 文本自动分组	235	11.5 编辑文本属性	235	11.5.1 移动文本	235
				11.5.2	

<<雷神之锤 | Combustion >>

旋转文本	236	11.5.3 编辑文本轮廓	237	11.6 字距和行距	238	11.7
给字母加上动画效果	239	第12章 滤镜	243	12.1 关于滤镜	244	
12.2 滤镜界面	244	12.3 Blur和Sharpen滤镜	245	12.3.1 Box Blur滤镜	246	
12.3.2 Channel Blur滤镜	246	12.3.3 Compound Blur滤镜	246	12.3.4 Dolly Blur		
滤镜	246	12.3.5 Gaussian Blur滤镜	246	12.3.6 Motion Blur滤镜	246	
12.3.7 Pan Blur滤镜	251	12.3.8 Roll Blur滤镜	251	12.3.9 Sharpen滤镜	251	
12.3.10 Unconstrained Box Blur滤镜	251	12.3.11 Unconstrained Gaussian Blur滤镜	252			
12.4 外挂滤镜	252	12.4.1 使用Photoshop滤镜	252	12.4.2 安装Adobe滤镜		
252		第13章 抠像	253	13.1 关于抠像	254	13.2 抠像器
13.2.1 通用抠像器控制区	254	13.2.2 Key参数控制区	256	13.2.3 Matte		
参数控制区	258	13.2.4 Curves参数控制区	258	13.2.5 Color参数控制区	259	
13.2.6 Setup参数控制区	259	13.3 基本抠像技巧	260	13.4 设置抠像器	262	
13.4.1 应用一个抠像器操作元	262	13.4.2 定义抠像视图	262	13.4.3 显		
示实色背景	263	13.5 提取单独颜色	264	13.6 提取系列颜色	264	13.6.1
设置颜色模式	265	13.6.2 试验不同的颜色模式	265	13.6.3 设置柔和度	266	
13.6.4 设置容差度	267	13.7 通过设置亮度制作抠像	268	13.8 编辑遮罩		
268		13.8.1 使用直方图	268	13.8.2 使用Gain值和Lift增加遮罩的亮度	269	
13.8.3 使用Shrink.Blur和Erode工具调整抠像溢出边缘	269	13.8.4 反转遮罩	271			
13.9 使用颜色修正工具移除背景的溢出色	271	13.9.1 减少溢出色	271	13.9.2 使用		
使用Hue Shift工具	272	13.10 动画抠像属性	273	13.11 存取抠像设置	273	
13.12 不均匀蓝幕的抠像技术	274	13.13 隔离部分图像	276	13.14 使用垃圾遮罩		
276		第14章 追踪器	279	14.1 关于追踪器	280	14.2 追踪器
界面	280	14.2.1 Tracker状态栏	280	14.2.2 Source下拉列表框	281	14.2.3
Track区域	281	14.2.4 Axis下拉列表框	281	14.2.5 Mode区域	281	
14.2.6 Reference下拉列表框	282	14.2.7 Preview窗口	283	14.2.8 追踪器的显示控		
制	283	14.2.9 Magnifier Mode下拉列表框	284	14.2.10 选择和重置选项	284	
14.2.11 Import Data和Export Data选项	284	14.2.12 追踪器的结构	285	14.3 使用		
追踪器	285	14.3.1 选择容易辨识的参照物	286	14.3.2 确定容易辨识的参照画		
面	286	14.3.3 定位参照框和追踪框	286	14.4 追踪位置	286	14.5 追踪
比例	288	14.6 追踪旋转	289	14.7 同时追踪位置.比例和旋转	289	14.8
追踪多个控制点	289	14.9 追踪选取点的效果	291	14.10 追踪稳定	293	
14.10.1 一点稳定法	294	14.10.2 两点稳定法	295	14.11 高级追踪技巧	296	
14.11.1 追踪器如何工作	296	14.11.2 追踪器信息	297	14.11.3 改变参照物		
298		14.11.4 调整追踪框的大小	298	14.11.5 调整容差	298	14.11.6 使
用漫游参照框	299	14.11.7 使用Snap功能更新参照框	299	14.11.8 使用滤镜辅助		
追踪	299	第15章 音频	301	15.1 关于音频	302	15.2 Audio的
参数和控制	302	15.2.1 音频的音量.播放和切割控制	302	15.2.2 音频的载入和连		
接控制	303	15.2.3 音频的数据资料和音量级	303	15.2.4 音频波形	304	
15.3 载入音频	305	15.3.1 Combustion所支持的音频格式	305	15.3.2 Combustion		
所支持的音频采样频率	305	15.4 播放音频	306	15.5 刷磨音频	306	
15.6 设置音频范围	307	15.7 音频和视频同步	307	第16章 摄像机		
309		16.1 关于摄像机	310	16.2 摄像机控制	310	16.3 改变摄像机视
图	312	16.4 使用摄像机	314	16.4.1 选择摄像机	314	16.4.2 移动和旋
转摄像机	314	16.4.3 使用摄像机锁定目标	314	16.4.4 修改摄像机镜头参数	315	
16.4.5 动画摄像机	315	16.4.6 锁定一个虚拟物体	317	16.5 使用3DS		
MAX的RPF和RLA文件动画摄像机	318	第17章 灯光	321	17.1 关于灯光		
322		17.2 环境光和源光	322	17.3 灯光的控制参数	324	17.3.1 Source

<<雷神之锤 | Combustion >>

Light控制	325	17.3.2 Ambient Light控制	325	17.4 在合成图中显示灯光	326
17.5 使用Ambient Light	326	17.5.1 改变Ambient Light的颜色	326	17.5.2 设置Ambient Light的强度	327
17.6 使用Source Light	328	17.6.1 建立和删除Light	328	17.6.2 重新给灯光命名	329
17.6.3 选择灯光	329	17.6.4 移动和	329	17.6.5 给灯光设置目标	331
17.6.6 修改灯光	332	17.6.7 修改聚光灯	333	17.6.8 关闭或打开灯光	334
18.1 关于渲染	336	18.2 关于操作元和输出	336	18.3 Render Queue对话框	336
18.3.1 序列	337	18.3.2 Render Settings面板	339	18.3.3 Presets选项	339
18.3.4 Video Output选项	340	18.3.5 Render Range选项	342	18.3.6	342
18.3.7 Statistics面板	343	18.3.8 Log面板	344	第18章 渲染	335
状态栏	343				

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>