

<<雷神之锤II>>

图书基本信息

书名：<<雷神之锤II>>

13位ISBN编号：9787115092960

10位ISBN编号：7115092966

出版时间：2001-05-01

出版时间：人民邮电出版社

作者：太阳工作室

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II>>

内容概要

本书通过18个精彩范例的分析，详细介绍了Combustion软件在视频编辑环节中的影像制作、三维空间动画制作、影像追踪和稳定、高级抠像技巧等内容。

<<雷神之锤II>>

书籍目录

第1章 Combustion基础	1	1.1 本章导读	2	1.2 范例1：制作一个简单动画	2
1.2.1 打开工作区	2	1.2.2 开启paint*和effect*项目	4	1.2.3 学习视图布局	
1.2.4 播放功能操作	8	1.2.5 播放出入点	9	1.2.6 显示工作区面板	
1.2.7 更改Fruit层的位置	12	1.2.8 当前层和合成图像的控制	13	1.2.9 显示每一个层的操作元	15
1.2.10 对最终图像渲染	19	1.2.11 打开电子邮件通知	21	1.3 小结	22
2.2 范例2：创建一个动画合成图像	26	第2章 影像的初步制作	25	2.1 本章导读	
2.2.1 建立一个工作区	26	2.2.1 建立一个工作区	26	2.2.2 输入图像	29
2.2.2 输入图像	29	2.2.3 检查Alpha通道	30	2.2.3 检查Alpha通道	30
2.2.3 检查Alpha通道	30	2.2.4 移动Lizard层	33	2.2.4 移动Lizard层	33
2.2.4 移动Lizard层	33	2.2.5 输入Footage以便再创建两个层	34	2.2.5 输入Footage以便再创建两个层	34
2.2.5 输入Footage以便再创建两个层	34	2.2.6 设置Texture层	36	2.2.6 设置Texture层	36
2.2.6 设置Texture层	36	2.2.7 给Texture层增添动画	39	2.2.7 给Texture层增添动画	39
2.2.7 给Texture层增添动画	39	2.2.8 显示Timeline	40	2.2.8 显示Timeline	40
2.2.8 显示Timeline	40	2.2.9 在Y Position曲线上增加一个关键帧	42	2.2.9 在Y Position曲线上增加一个关键帧	42
2.2.9 在Y Position曲线上增加一个关键帧	42	2.2.10 浏览Timeline中的通道	44	2.2.10 浏览Timeline中的通道	44
2.2.10 浏览Timeline中的通道	44	2.3 小结	46	2.3 小结	46
2.3 小结	46	3.1 本章导读	48	3.1 本章导读	48
3.1 本章导读	48	3.2 范例3：创建一个立方体并赋予其动画效果	48	3.2 范例3：创建一个立方体并赋予其动画效果	48
3.2 范例3：创建一个立方体并赋予其动画效果	48	3.2.1 创建工作区	48	3.2.1 创建工作区	48
3.2.1 创建工作区	48	3.2.2 创建立方体的六个面	49	3.2.2 创建立方体的六个面	49
3.2.2 创建立方体的六个面	49	3.2.3 在Pick Color对话框中设置颜色	53	3.2.3 在Pick Color对话框中设置颜色	53
3.2.3 在Pick Color对话框中设置颜色	53	3.2.4 组合并连接立方体的各层	55	3.2.4 组合并连接立方体的各层	55
3.2.4 组合并连接立方体的各层	55	3.2.5 给立方体的内侧层替换胶片	60	3.2.5 给立方体的内侧层替换胶片	60
3.2.5 给立方体的内侧层替换胶片	60	3.2.6 使用Toggle Footage目录	62	3.2.6 使用Toggle Footage目录	62
3.2.6 使用Toggle Footage目录	62	3.2.7 闭合立方体	64	3.2.7 闭合立方体	64
3.2.7 闭合立方体	64	3.2.8 给立方体赋予动画效果	67	3.2.8 给立方体赋予动画效果	67
3.2.8 给立方体赋予动画效果	67	3.2.9 为场景建立摄像机	68	3.2.9 为场景建立摄像机	68
3.2.9 为场景建立摄像机	68	3.2.10 浏览Timeline中的通道	44	3.2.10 浏览Timeline中的通道	44
3.2.10 浏览Timeline中的通道	44	第4章 在三维空间中制作动画	71	4.1 本章导读	72
4.1 本章导读	72	4.2 范例4：创建反弹立方体动画	72	4.2 范例4：创建反弹立方体动画	72
4.2 范例4：创建反弹立方体动画	72	4.2.1 创建工作区	72	4.2.1 创建工作区	72
4.2.1 创建工作区	72	4.2.2 输入、摆放与缩放地平面	73	4.2.2 输入、摆放与缩放地平面	73
4.2.2 输入、摆放与缩放地平面	73	4.2.3 给立方体添加动画	75	4.2.3 给立方体添加动画	75
4.2.3 给立方体添加动画	75	4.2.4 更改动画计时	78	4.2.4 更改动画计时	78
4.2.4 更改动画计时	78	4.2.5 在第180帧处设置立方体的位置	80	4.2.5 在第180帧处设置立方体的位置	80
4.2.5 在第180帧处设置立方体的位置	80	4.2.6 设置反弹动画关键帧	81	4.2.6 设置反弹动画关键帧	81
4.2.6 设置反弹动画关键帧	81	4.2.7 修改Y Position通道的形状	84	4.2.7 修改Y Position通道的形状	84
4.2.7 修改Y Position通道的形状	84	4.3 范例5：给场景加入运动模糊效果和亮光效果	86	4.3 范例5：给场景加入运动模糊效果和亮光效果	86
4.3 范例5：给场景加入运动模糊效果和亮光效果	86	4.3.1 创建工作区	86	4.3.1 创建工作区	86
4.3.1 创建工作区	86	4.3.2 嵌套合成图像	87	4.3.2 嵌套合成图像	87
4.3.2 嵌套合成图像	87	4.3.3 使用Motion Blur操作元	89	4.3.3 使用Motion Blur操作元	89
4.3.3 使用Motion Blur操作元	89	4.3.4 显示嵌套合成图像的输出	89	4.3.4 显示嵌套合成图像的输出	89
4.3.4 显示嵌套合成图像的输出	89	4.3.5 更改视图显示	90	4.3.5 更改视图显示	90
4.3.5 更改视图显示	90	4.3.6 添加一个运动模糊操作元	92	4.3.6 添加一个运动模糊操作元	92
4.3.6 添加一个运动模糊操作元	92	4.3.7 制作运动模糊效果	94	4.3.7 制作运动模糊效果	94
4.3.7 制作运动模糊效果	94	4.3.8 设置场景亮度	96	4.3.8 设置场景亮度	96
4.3.8 设置场景亮度	96	4.3.9 准备渲染工作区	100	4.3.9 准备渲染工作区	100
4.3.9 准备渲染工作区	100	4.4 小结	101	4.4 小结	101
4.4 小结	101	第5章 影像追踪和影像稳定	103	5.1 本章导读	104
5.1 本章导读	104	5.2 范例6：给遮罩加入追踪数据	104	5.2 范例6：给遮罩加入追踪数据	104
5.2 范例6：给遮罩加入追踪数据	104	5.2.1 建立工作区	104	5.2.1 建立工作区	104
5.2.1 建立工作区	104	5.2.2 遮盖水泥墙壁	106	5.2.2 遮盖水泥墙壁	106
5.2.2 遮盖水泥墙壁	106	5.2.3 加入多边形遮罩复原帆船的顶部	109	5.2.3 加入多边形遮罩复原帆船的顶部	109
5.2.3 加入多边形遮罩复原帆船的顶部	109	5.2.4 追踪帆船	112	5.2.4 追踪帆船	112
5.2.4 追踪帆船	112	5.2.5 一点追踪或多点追踪	114	5.2.5 一点追踪或多点追踪	114
5.2.5 一点追踪或多点追踪	114	5.2.6 改变追踪设置	117	5.2.6 改变追踪设置	117
5.2.6 改变追踪设置	117	5.2.7 显示追踪数据	120	5.2.7 显示追踪数据	120
5.2.7 显示追踪数据	120	5.2.8 制作多边形遮罩的形状动画	122	5.2.8 制作多边形遮罩的形状动画	122
5.2.8 制作多边形遮罩的形状动画	122	5.2.9 移动并降低背景饱和度	123	5.2.9 移动并降低背景饱和度	123
5.2.9 移动并降低背景饱和度	123	5.3 范例7：稳定图像片段	125	5.3 范例7：稳定图像片段	125
5.3 范例7：稳定图像片段	125	5.3.1 建立工作区	126	5.3.1 建立工作区	126
5.3.1 建立工作区	126	5.3.2 播放图像片段	127	5.3.2 播放图像片段	127
5.3.2 播放图像片段	127	5.3.3 添加一个Stabilize 1 Point操作元	127	5.3.3 添加一个Stabilize 1 Point操作元	127
5.3.3 添加一个Stabilize 1 Point操作元	127	5.3.4 运用追踪器生成位移资料	129	5.3.4 运用追踪器生成位移资料	129
5.3.4 运用追踪器生成位移资料	129	5.3.5 在RAM播放器中播放图像片段	132	5.3.5 在RAM播放器中播放图像片段	132
5.3.5 在RAM播放器中播放图像片段	132	5.4 小结	135	5.4 小结	135
5.4 小结	135	第6章 高级抠像技巧	137	6.1 本章导读	138
6.1 本章导读	138	6.2 范例8：用抠像器制作一个合成图像	138	6.2 范例8：用抠像器制作一个合成图像	138
6.2 范例8：用抠像器制作一个合成图像	138	6.2.1 建立工作区	138	6.2.1 建立工作区	138
6.2.1 建立工作区	138	6.2.2 增加一个Discreet Keyer操作元	140	6.2.2 增加一个Discreet Keyer操作元	140
6.2.2 增加一个Discreet Keyer操作元	140	6.2.3 使用Channel抠像器模式来制作抠像	141	6.2.3 使用Channel抠像器模式来制作抠像	141
6.2.3 使用Channel抠像器模式来制作抠像	141	6.2.4 关于抠像胶片	141	6.2.4 关于抠像胶片	141
6.2.4 关于抠像胶片	141	6.2.5 抠像器的输入选项	142	6.2.5 抠像器的输入选项	142
6.2.5 抠像器的输入选项	142	6.2.6 溢出色彩的删除	144	6.2.6 溢出色彩的删除	144
6.2.6 溢出色彩的删除	144	6.2.7 使用YUV模式生成一个遮罩	149	6.2.7 使用YUV模式生成一个遮罩	149
6.2.7 使用YUV模式生成一个遮罩	149	6.2.8 增加模糊效果	151	6.2.8 增加模糊效果	151
6.2.8 增加模糊效果	151	第7章 颜色矫正	153	7.1 本章导读	154
7.1 本章导读	154	7.2 范例9：使用颜色矫正图	154	7.2 范例9：使用颜色矫正图	154
7.2 范例9：使用颜色矫正图	154	7.2.1 优化工作环境	154	7.2.1 优化工作环境	154
7.2.1 优化工作环境	154	7.2.2 建立工作区	154	7.2.2 建立工作区	154
7.2.2 建立工作区	154	7.2.3 加入颜色矫正操作器	156	7.2.3 加入颜色矫正操作器	156
7.2.3 加入颜色矫正操作器	156	7.2.4 分析和矫正图像	157	7.2.4 分析和矫正图像	157
7.2.4 分析和矫正图像	157	7.2.5 使用图表	157	7.2.5 使用图表	157
7.2.5 使用图表	157	7.2.6 定义矫正的顺序	159	7.2.6 定义矫正的顺序	159
7.2.6 定义矫正的顺序	159	7.2.7 比较来源图像和结果图像	159	7.2.7 比较来源图像和结果图像	159
7.2.7 比较来源图像和结果图像	159	7.2.8 调整Gamma和Gain值	161	7.2.8 调整Gamma和Gain值	161
7.2.8 调整Gamma和Gain值	161	7.3 范例10：使用曲线来进行颜色矫正	163	7.3 范例10：使用曲线来进行颜色矫正	163
7.3 范例10：使用曲线来进行颜色矫正	163	7.3.1 建立工作区	163	7.3.1 建立工作区	163
7.3.1 建立工作区	163	7.3.2 增加颜色矫正操作元	164	7.3.2 增加颜色矫正操作元	164
7.3.2 增加颜色矫正操作元	164	7.3.3 调整Gamma值	166	7.3.3 调整Gamma值	166
7.3.3 调整Gamma值	166	7.3.4 调整Gain值	168	7.3.4 调整Gain值	168
7.3.4 调整Gain值	168	7.3.5 调整Offset值	169	7.3.5 调整Offset值	169
7.3.5 调整Offset值	169	7.3.6 分析胶片	170	7.3.6 分析胶片	170
7.3.6 分析胶片	170	7.3.7 调整曲线	172	7.3.7 调整曲线	172
7.3.7 调整曲线	172	7.4 小结	174	7.4 小结	174
7.4 小结	174	第8章 使用画笔	175	第8章 使用画笔	175

<<雷神之锤II>>

8.1 本章导读	176	8.2 范例11: 绘制物体并使基本物体动态化	176	8.2.1 建立工作区	176
8.2.2 建立视图	178	8.2.3 绘制一个实心椭圆形的鼻子	179	8.2.4 编辑鼻子	181
8.2.5 绘制眼睛的椭圆	183	8.2.6 建立一套自定义颜色	185	8.2.7 调色板	188
8.2.8 绘制嘴部线条	189	8.2.9 制作嘴的动画	191	8.2.10 加上胡子	194
8.2.11 胡子动画的制作	194	8.2.12 调节控制点和切线柄	195	8.2.13 制作整个脸部的动画	196
8.2.14 给胶片加入音频	196	8.3 范例12: 润色一个胶片	199	8.3.1 建立工作区	199
8.3.2 使用颜色采样删除部分电线	202	8.3.3 使用克隆的方法删除部分电线	203	8.3.4 使用复制和粘贴技术修正图像	205
8.3.5 追踪物体	209	8.4 小结	211	第9章 对选择区域进行着色	213
9.1 本章导读	214	9.2 范例13: 在选择区域中制作效果	214	9.2.1 建立工作区	214
9.2.2 准备选择工具	215	9.2.3 绘制选区	216	9.2.4 绘制十二角星	217
9.2.5 砖墙的色彩矫正	220	9.2.6 选择砖墙	221	9.2.7 删除画面多余部分	222
9.2.8 净化砖墙	223	9.2.9 选区的动画制作	224	9.3 范例14: 使用Paint物体来叠加所选物体	225
9.3.1 建立工作区	225	9.3.2 在房间画面中增加飞鸟画面	227	9.3.3 制作阳光效果	229
9.3.4 放置飞鸟图像	230	9.3.5 加入第二个选区	232	9.3.6 改变两个窗口画面的颜色	233
9.3.7 制作飞鸟动画	235	9.4 小结	236	第10章 在图像中添加文字效果	239
10.1 本章导读	240	10.2 范例15: 制作动画文字	240	10.2.1 建立工作区	240
10.2.2 加入文字	242	10.2.3 改变文字方向	243	10.2.4 调节字间距和行间距	244
10.2.5 放置字母	245	10.2.6 制作不透明文字的淡入淡出效果	248	10.2.7 使字母旋转	251
10.3 范例16: 加入艺术字	253	10.3.1 建立工作区	254	10.3.2 使用绘图模式	255
10.3.3 将文字转化为线条	257	10.3.4 改变文字的形状	259	10.3.5 加入下阴影	261
10.3.6 用选区来制作文字	262	10.3.7 制作文字动画	265	10.4 小结	268
第11章 使用3DS MAX中的场景	269	11.1 本章导读	270	11.2 范例17: 在单独的层中对三维场景进行操作	270
11.2.1 建立工作区	270	11.2.2 导入电视RPF图像	271	11.2.3 在RPF图像中检查G-Buffer通道	274
11.2.4 替换掉电视机屏幕上的材质	278	11.2.5 在电视机上使用颜色矫正器	283	11.3 范例18: 进行多层的三维场景操作	285
11.3.1 建立工作区	285	11.3.2 导入球体RPF图像	286	11.3.3 改变层的可见度	289
11.3.4 改变四个球体的颜色	290	11.3.5 在场景中叠加合成视频胶片	293	11.4 小结	297

<<雷神之锤II>>

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>