

《Combustion 3完全征服手册》

图书基本信息

书名：《Combustion 3完全征服手册》

13位ISBN编号：9787500656227

10位ISBN编号：750065622X

出版时间：2005-2

出版社：中国青年出版社

作者：齐洁坤

页数：368

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Combustion 3完全征服手册》

内容概要

全书以基础知识和实际操作相结合的方式，按照Combustion软件技术和应用的特点，分为软件基础入门、影视合成方式、视频合成工具、合成场景特效设计、3D通道应用、视频渲染输出和综合实例等部分进行讲解。书中实例包含的很多制作思路和设计技巧都具有极强的价值，力求使读者通过对各章节的学习不仅可以熟练掌握Combustion 3的各项操作、主要功能和制作技巧，更能够在商业实战中灵活使用。

本书在讲解中提供了尽可能详细的操作步骤和分解图片，以帮助读者毫无压力地学习。对于没有接触过Combustion的读者只要认真地学习体验，按照操作步骤练习，即可快速、轻松地掌握Combustion 3。对于有一定影视后期制作、合成基础和读者，本书更是一本很好的提高和速查手册。

希望本书带给读者Combustion 3软件的神奇效果，能使读者感受影视特效制作的真正魅力！

书籍目录

第1章 影视合成的基本概念 1.1 视频合成的基础知识 1.2 影视视频基础知识 1.2.1 场的概念 1.2.2 宽高比参数 1.2.3 彩色信息 1.2.4 视频制式 1.2.5 高清和标清 1.2.6 时间码 1.2.7 压缩编码 本章小结第2章 Combustion 3的基础知识 2.1 Combustion 3的基本功能与安装 2.1.1 Combustion 3的主要功能 2.1.2 如何安装Combustion 3 2.1.3 Combustion 3支持的导入导出的文件格式 2.2 Combustion 3的特效合成方式 2.2.1 二维合成方式 2.2.2 三维空间合成方式 2.2.3 流程图式合成方式 2.3 Combustion 3的影视特效合成工具 2.3.1 8位通道图像处理工具——LUT 2.3.2 梦幻般的二维粒子系统 2.3.3 应用遮罩和选区 2.3.4 多彩的文本特效 2.3.5 丰富的特效应用 2.3.6 强大的追踪系统 2.3.7 强大的颜色校正系统 2.3.8 Combustion与3ds max的配合使用 本章小结第3章 快速上手Combustion 3 3.1 建立合成场景 3.2 导入素材 3.2.1 选择导入素材文件 3.2.2 设置“导入素材”对话框 3.3 窗口设置 3.3.1 窗口布局 3.3.2 显示模式 3.3.3 变换视图 3.4 工作区面板 3.5 面板和菜单命令 3.6 合成与渲染 本章小结 第4章 图像的二维合成 4.1 二维合成概述 4.2 合成自己的图像 4.2.1 建立合成图像 4.2.2 设置合成图像 4.3 合成中层的概念和应用 4.3.1 了解Combustion中层的概念 4.3.2 新建图层 4.3.3 层的使用 4.3.4 层与层的叠加方式 4.3.5 增加音频效果 本章小结第5章 在真实的三维空间中实现合成 5.1 三维合成的概念 5.2 让素材在三维空间中运动 5.3 三维空间中的摄像机 5.3.1 摄像机的使用 5.3.2 摄像机的设置 5.3.3 摄像机的属性调节 5.4 灯光的种类 5.5 三维合成中层的概念 5.5.1 层轮廓 5.5.2 层深度 5.5.3 层选项 5.5.4 层反射 5.5.5 层之间的链接 5.6 使用流程图 5.6.1 流程图的基本概念 5.6.2 使用流程图进行编辑 本章小结 第6章 强大的Paint画笔 6.1 Paint画笔的操作 6.1.1 Paint画笔工作区 6.1.2 Paint工具面板 6.2 设置Paint画笔 6.2.1 填充和描边 6.2.2 选择不同笔刷 6.2.3 图形绘制 6.2.4 画笔叠加 6.2.5 Onion Skin (洋葱皮技术) 6.2.6 设计个性笔刷 6.3 风车——画笔应用实例 本章小结第7章 颜色校正和抠像 7.1 位深度 7.1.1 位深度的概念 7.1.2 Bit Depth Converter (位深度转换器) 7.2 颜色校正 7.2.1 色轮的使用 7.2.2 颜色调节 7.2.3 颜色匹配 7.2.4 曲线调节 7.2.5 颜色分析 7.2.6 直方图调节 7.3 抠像的简单介绍 7.3.1 抠像的概念 7.3.2 抠像的基本设置和应用 本章小结 第8章 应用遮罩 8.1 遮罩的概念 8.2 创建不同的遮罩 8.2.1 手绘遮罩 8.2.2 圆形遮罩和矩形遮罩的使用 8.2.3 复杂遮罩 8.3 遮罩操作 8.3.1 修改遮罩 8.3.2 边缘柔化 8.3.3 群组与锁定 本章小结第9章 模板、蒙版与选区 9.1 使用模板 9.1.1 了解模板 9.1.2 建立场景 9.1.3 建立数字粒子流 9.1.4 制作模板 9.2 蒙版的使用 9.3 选区及其应用 9.3.1 通道选区 9.3.2 复合通道选区 9.3.3 多通道选区 9.3.4 手绘选区 本章小结第10章 追踪 10.1 了解追踪 10.2 追踪面板 10.3 一点追踪 10.3.1 指定追踪方式 10.3.2 追踪范围 10.3.3 一点追踪实例——马队盾牌 10.3.4 旋转追踪实例——自行车赛动画视频 10.4 四点追踪 10.5 多点追踪 本章小结第11章 Combustion的特殊效果第12章 Combustion 3的动画第13章 让人兴奋的粒子第14章 制作文字特效第15章 3D通道的应用第16章 Combustion与3ds max的互导第17章 渲染输出 第18章 影视片头实例第19章 高级合成广告片制作

《Combustion 3完全征服手册》

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:www.tushu000.com