

<<Combustion2.0完全精通>>

图书基本信息

书名：<<Combustion2.0完全精通>>

13位ISBN编号：9787115100429

10位ISBN编号：711510042X

出版时间：2002-4

出版单位：人民邮电出版社

作者：李红军

页数：639

字数：1000

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>

<<Combustion2.0完全精通>>

内容概要

本书分为基础篇、进阶篇和高级篇，详细地讲解了COMBUSTION的所有功能和命令，并将影像制作的基本要领穿插于各章节，使读者不再是一味地学习软件的使用方法而忽略了制作原理。在本书的附录部分还提供了在PC和MAC OS平台使用COMBUSTION的快捷键一览表，用以帮助提升用户的操作速度。

本书既适合广大的视频工作者作为自学参考用书，又适合影视广告设计、三维动画设计、多媒体设计和网页设计等工作人员作为参考读物和相关领域的培训教材。

书籍目录

基础篇

- 第1章 Combustion系统简介 1
 - 1.1 系统概述 3
 - 1.2 系统特性 3
 - 1.2.1 工作界面 4
 - 1.2.2 体系结构 4
 - 1.2.3 合成 4
 - 1.2.4 绘画 4
 - 1.2.5 抠像和Matte控制工具 5
 - 1.2.6 颜色调整 5
 - 1.2.7 动态跟踪 5
 - 1.2.8 关键帧和时间轴控制 5
 - 1.2.9 滤镜 5
 - 1.2.10 文字 6
 - 1.2.11 音频 6
 - 1.2.12 图像的输入、输出 6
 - 1.2.13 与3D Studio MAX高度集成 7
 - 1.2.14 电影工具 8
 - 1.2.15 粒子效果 8
 - 1.2.16 与edit系统的集成 8
 - 1.2.17 与Discreet其他特效系统集成 9
- 第2章 界面构成及基础操作 11
 - 2.1 界面构成 13
 - 2.2 更改界面元素 13
 - 2.3 按钮的使用 14
 - 2.3.1 恢复按钮 14
 - 2.3.2 滑块按钮 11
 - 2.4 使用工作区面板 16
 - 2.4.1 项目的展开和收起 16
 - 2.4.2 项目的显示和隐藏 16
 - 2.4.3 选择项目 17
 - 2.4.4 控制操作的视图显示 17
 - 2.4.5 控制工作区面板项目的显示 18
 - 2.5 视图控制 18
 - 2.5.1 指定操作到视图 19
 - 2.5.2 视图看法 19
 - 2.5.3 视图布局 21
 - 2.5.4 控制视图缩放 21
 - 2.5.5 控制视图的反馈 22
 - 2.6 常用菜单的使用 23
 - 2.6.1 File文件菜单 24
 - 2.6.2 Edit编辑菜单 24
 - 2.6.3 Object对象菜单 24
 - 2.6.4 Operators滤镜菜单 24
 - 2.6.5 Moive影片菜单 24

<<Combustion2.0完全精通>>

- 2.6.6 Window窗口菜单 24
- 2.6.7 Help帮助菜单 25
- 2.7 工具面板的使用 26
- 2.8 电影胶片显示区的使用 26
 - 2.8.1 使用电影胶片显示区控制帧显示 26
 - 2.8.2 拖拽指示线改变当前时间 27
 - 2.8.3 自定义电影胶片显示区 27
- 2.9 播放条的使用 28
 - 2.9.1 影片的播放 28
 - 2.9.2 当前时间标记 28
 - 2.9.3 当前时间显示框 28
 - 2.9.4 使用快捷键改变当前时间 29
 - 2.9.5 设置影片的播放范围 29
 - 2.9.6 影片的播放方式 30
 - 2.9.7 播放的持续时间 30
 - 2.9.8 使用Moive菜单控制影片播放 30
- 2.10 文件浏览窗口的使用 31
 - 2.10.1 打开文件浏览窗口 31
 - 2.10.2 路径指示区 31
 - 2.10.3 文件选择窗口 32
 - 2.10.4 文件信息显示区 34
 - 2.10.5 文件浏览窗口的操作选项 34
- 2.11 状态条的使用 35
- 第3章 Combustion工作流程 37
 - 3.1 项目的创建 39
 - 3.2 项目的组织与管理 40
 - 3.2.1 组织方式 40
 - 3.2.2 工作区面板 40
 - 3.2.3 图层 41
 - 3.2.4 滤镜操作 41
 - 3.2.5 素材 41
 - 3.3 项目的控制 42
 - 3.3.1 控制面板 42
 - 3.3.2 工具面板 43
 - 3.3.3 视图操作 43
 - 3.4 动画 44
 - 3.5 合成 44
 - 3.5.1 合成模式 45
 - 3.5.2 空间模式 45
 - 3.5.3 位深度 45
 - 3.6 抠像 46
 - 3.7 校色 46
 - 3.8 输出 47
- 第4章 快速地制作一个影片 49
 - 4.1 创建一个影片项目 51
 - 4.2 导入素材 52
 - 4.3 变换图层 53

<<Combustion2.0完全精通>>

- 4.4 颜色调整 54
- 4.5 储存项目文件 55
- 4.6 动画图层 55
- 4.7 对图层施加滤镜效果 56
- 4.8 创建遮罩 57
- 4.9 创建Paint绘画 59
- 4.10 使用Paint创建文字 60
- 4.11 使用时间布局调整动画 61
- 4.12 动画的输出 62
- 第5章 定义自己的工作风格 65
 - 5.1 General(一般参数) 67
 - 5.2 Transparency(透明参数) 68
 - 5.3 Safe Zone(安全框参数) 69
 - 5.4 Colors(界面颜色参数) 70
 - 5.5 havior(行为参数) 70
 - 5.6 Caching(缓存参数) 71
 - 5.7 Animation(动画参数) 71
 - 5.8 Framebuffer(帧缓冲参数) 72
 - 5.9 Mesh(网格参数) 72
 - 5.10 Monitor(显示器参数) 72
 - 5.11 Paint参数 73
 - 5.12 Footage(素材参数) 74
 - 5.13 执行按钮的使用 74
- 进阶篇
- 第6章 项目的组织与管理 75
 - 6.1 创建项目前的准备 77
 - 6.1.1 确定输出媒介 77
 - 6.1.2 认识素材 77
 - 6.1.3 静态素材 78
 - 6.1.4 动态素材 78
 - 6.1.5 时间和时间段 79
 - 6.1.6 帧速率(Frame Rate) 79
 - 6.1.7 持续时间(Duration) 79
 - 6.1.8 场(Field) 80
 - 6.1.9 3:2下拉法(3:2 Pulldown) 80
 - 6.1.10 像素比和帧纵横比 80
 - 6.2 创建工作区 81
 - 6.2.1 创建合成图像分支 84
 - 6.2.2 创建Paint分支 85
 - 6.2.3 创建颜色键控和颜色校正分支 87
 - 6.2.4 创建粒子分支 88
 - 6.2.5 创建文本分支 89
 - 6.3 组织工作区 89
 - 6.3.1 导入一般素材的方法 90
 - 6.3.2 导入序列文件 90
 - 6.3.3 导入多层文件 92
 - 6.3.4 导入Cineon格式素材 93

<<Combustion2.0完全精通>>

- 6.3.5 向素材库中导入素材文件 93
- 6.3.6 导入音频素材 94
- 6.3.7 替换素材 95
- 6.4 合成图像和素材的属性设置 96
 - 6.4.1 设置合成图像的输出属性 97
 - 6.4.2 设置素材的源属性 98
 - 6.4.3 设置素材的输出属性 103
- 6.5 打开工作区文件 107
- 6.6 导入工作区文件 107
- 6.7 存储工作区 108
- 6.8 恢复工作区文件 109
- 6.9 打开最近处理的文件 109
- 第7章 影片的合成 111
 - 7.1 认识合成图像 113
 - 7.2 增加层到合成图像 114
 - 7.2.1 添加素材层 114
 - 7.2.2 添加Paint绘画层 114
 - 7.2.3 添加固体层 115
 - 7.2.4 创建实例层 116
 - 7.2.5 创建无效对象 118
 - 7.3 控制图层 118
 - 7.3.1 显示和隐藏图层 118
 - 7.3.2 使图层成为当前操作对象 119
 - 7.3.3 图层的排序 120
 - 7.3.4 复制、移动和删除图层 122
 - 7.4 变换图层 123
 - 7.4.1 移动图层 123
 - 7.4.2 旋转图层 124
 - 7.4.3 缩放图层 125
 - 7.4.4 倾斜图层 127
 - 7.4.5 改变轴心点 128
 - 7.4.6 图层的其他变换方法 129
 - 7.4.7 恢复图层的变换操作 129
 - 7.4.8 图层的四点自由变形 130
 - 7.5 控制图层行为 131
 - 7.5.1 父化图层 131
 - 7.5.2 父化无效对象 132
 - 7.5.3 移除父化 132
 - 7.5.4 创建绞链层 132
 - 7.5.5 移除铰链层 133
 - 7.5.6 创建目标层 133
 - 7.5.7 创建目标对象 134
 - 7.5.8 移除目标层 134
 - 7.5.9 对齐图层 134
 - 7.6 嵌套合成图像 135
 - 7.6.1 以新建图层的方法创建嵌套合成图像 135
 - 7.6.2 使用现存图层组成嵌套合成图像 136

<<Combustion2.0完全精通>>

- 7.7 图层的表面属性控制 139
 - 7.7.1 层控制面板 139
 - 7.7.2 表面控制面板 141
 - 7.7.3 合成模式 145
 - 7.7.4 合成图像的设置控制面板 147
- 7.8 图层的滤镜操作 149
 - 7.8.1 对单个图层施加滤镜操作 149
 - 7.8.2 对多个图层施加滤镜操作 149
 - 7.8.3 滤镜效果动画 150
- 7.9 灯光的使用 150
 - 7.9.1 使灯光有效 151
 - 7.9.2 阴影和反射 152
 - 7.9.3 选择灯光 153
 - 7.9.4 灯光类型 154
 - 7.9.5 灯光的参数选项 155
 - 7.9.6 阴暗区设置 156
 - 7.9.7 灯光的变换控制 157
 - 7.9.8 新建灯光 159
 - 7.9.9 灯光操作 159
 - 7.9.10 灯光动画 160
- 7.10 摄像机的使用 160
 - 7.10.1 摄像机标志 160
 - 7.10.2 摄像机控制面板 161
 - 7.10.3 摄像机控制参数 162
 - 7.10.4 使用RPF摄像机信息 163
 - 7.10.5 摄像机的变换控制 164
 - 7.10.6 摄像机动画 166
- 第8章 通道、遮罩和抠像 167
 - 8.1 认识Alpha通道 169
 - 8.2 使用视图模式 170
 - 8.2.1 选择视图模式 170
 - 8.2.2 视图模式的作用 171
 - 8.3 使用外部程序创建Alpha通道 172
 - 8.3.1 在Photoshop中为静态素材创建Alpha通道 172
 - 8.3.2 在三维软件中创建Alpha通道 172
 - 8.4 使用Mask(遮罩)创建Alpha通道 172
 - 8.5 使用键控工具创建Alpha通道 172
 - 8.5.1 线性键控 173
 - 8.5.2 差别键控 175
 - 8.6 遮蔽控制 178
 - 8.7 使用模板层生成Alpha通道 180
 - 8.8 使用遮蔽层生成Alpha通道 181
 - 8.9 通道效果 182
 - 8.9.1 Alpha Arithmetic效果 182
 - 8.9.2 Blend效果 183
 - 6.9.3 Compound Alpha Arithmetic效果 184
 - 6.9.4 Compound HSV Arithmetic效果 186

<<Combustion2.0完全精通>>

- 6.9.5 HSV Arithmetic效果 187
- 8.9.6 Compound RGB Arithmetic效果 187
- 8.9.7 RGB Arithmetic效果 188
- 8.9.8 Invert效果 188
- 8.9.9 Minimax效果 189
- 8.9.10 Set Matte效果 190
- 8.9.11 运算方式 191
- 8.10 遮罩的运用 192
 - 8.10.1 创建遮罩 192
 - 8.10.2 绘制遮罩 193
 - 8.10.3 编辑遮罩 197
 - 8.10.4 模式控制面板的使用 200
 - 8.10.5 变换控制面板的使用 205
 - 8.10.6 遮罩的具体运用 205
 - 8.10.7 删除遮罩 207
 - 8.10.8 遮罩动画 207
 - 8.10.9 遮罩跟踪 207
 - 8.10.10 遮罩总括 208
- 8.11 Discreet Key抠像 208
 - 8.11.1 Discreet Key控制面板 208
 - 8.11.2 键控控制 209
 - 8.11.3 遮蔽控制 214
 - 8.11.4 曲线调整 216
 - 8.11.5 颜色调整 218
 - 8.11.6 操作选项控制 219
 - 8.11.7 Discreet Key的使用方法 222
- 第9章 关键帧动画 227
 - 9.1 制作动画前的准备 229
 - 9.2 路径动画 229
 - 9.2.1 创建运动路径 230
 - 9.2.2 编辑运动路径 230
 - 9.2.3 对齐路径 232
 - 9.3 时间布局面板 233
 - 9.3.1 调整时间布局面板大小 233
 - 9.3.2 时间布局列表的层级操作 234
 - 9.3.3 时间布局列表 234
 - 9.3.4 时间布局视图 235
 - 9.3.5 时间布局控制板 240
 - 9.4 使用时间布局面板 246
 - 9.4.1 选择图层或对象 246
 - 9.4.2 显示/隐藏图层或对象 246
 - 9.4.3 排列图层或对象的位置 247
 - 9.4.4 展开或收缩操作对象 247
 - 9.4.5 激活或关闭动画通道 247
 - 9.4.6 创建关键帧 248
 - 9.4.7 编辑关键帧值 249
 - 9.4.8 编辑关键帧时间 250

<<Combustion2.0完全精通>>

- 9.4.9 调整关键帧的切线手柄 250
- 9.4.10 设定内部插值类型 251
- 9.4.11 设定外部插值类型 252
- 9.4.12 设定数学操作 252
- 9.4.13 关键帧操作 253
- 9.5 关键帧动画实例 254
 - 9.5.1 父层动画 254
 - 9.5.2 绞链层动画 256
 - 9.5.3 模板层动画 258
 - 9.5.4 遮罩动画 259
 - 9.5.5 滤镜效果动画 262
 - 9.5.6 灯光动画 264
 - 9.5.7 摄像机动画 267
- 9.6 洋葱皮工具的使用 269
- 9.7 音频的使用 271
 - 9.7.1 音频控制面板 271
 - 9.7.2 导入声音 273
 - 9.7.3 音频的编辑 274
 - 9.7.4 音频抓轨 275
 - 9.7.5 音频的连接 276
 - 9.7.6 移除声音 277
- 第10章 滤镜的使用 279
 - 10.1 滤镜的通用规则 281
 - 10.1.1 存储项 281
 - 10.1.2 略图 282
 - 10.1.3 视图拾取按钮 282
 - 10.1.4 重定图像尺寸 283
 - 10.2 Blur/Sharpen(模糊/清晰)滤镜 283
 - 10.2.1 Box Blur(盒子模糊) 283
 - 10.2.2 Channel Blur(通道模糊) 284
 - 10.2.3 Compound Blur(混合模糊) 285
 - 10.2.4 Dolly Blur(辐射模糊) 285
 - 10.2.5 Gaussian Blur(高斯模糊) 286
 - 10.2.6 Motion Blur(运动模糊) 286
 - 10.2.7 Pan Blur(方向模糊) 289
 - 10.2.8 Roll Blur(旋转模糊) 289
 - 10.2.9 Unconstrained Box Blur(限制方向盒子模糊) 290
 - 10.2.10 Unconstrained Gaussian Blur(限制方向高斯模糊) 290
 - 10.2.11 Sharpen(清晰) 291
 - 10.3 Channel(通道)滤镜 291
 - 10.4 Cineon滤镜 291
 - 10.5 Color Correction(颜色校正)滤镜 292
 - 10.6 Distort(变形)滤镜 293
 - 10.6.1 Crumple(皱褶) 293
 - 10.6.2 Displace(置换) 293
 - 10.6.3 Flip(反转) 294
 - 10.6.4 Magnifying Glass(放大镜) 295

<<Combustion2.0完全精通>>

- 10.6.5 Mirror(镜像) 295
- 10.6.6 Offset(位移) 296
- 10.6.7 Pinch(挤压) 296
- 10.6.8 Polar to Rectangular(极坐标到直角坐标) 297
- 10.6.9 Rectangular to Polar(直角坐标到极坐标) 297
- 10.6.10 Resize(重定义大小) 297
- 10.6.11 Ripple(波纹) 298
- 10.6.12 Ripple Pro(专业波纹) 298
- 10.6.13 Shift(移动) 299
- 10.6.14 Spherize(球面化) 299
- 10.6.15 Twirl(旋转) 300
- 10.7 Noise(杂色)滤镜 300
 - 10.7.1 Add noise(增加杂色) 301
 - 10.7.2 Dust and Scratches(去除划痕) 301
 - 10.7.3 Fractal Noise(分维数杂色) 302
 - 10.7.4 Median(中间杂色) 302
 - 10.7.5 Turbulence(湍流) 303
- 10.8 Selection(选择)滤镜 303
 - 10.8.1 选择滤镜通用选项 303
 - 10.8.2 Channel Selection(通道选择) 304
 - 10.8.3 Compound Channel Selection(合成通道选择) 305
 - 10.8.4 Draw Selection(绘画选择) 305
 - 10.8.5 Elliptical Selection(圆形选择) 308
 - 10.8.6 Feather Selection(羽化选择) 309
 - 10.8.7 Invert Selection(反转选择) 309
 - 10.8.8 Rectangular Selection(矩形选择) 309
 - 10.8.9 Remove Selection(移除选区) 309
 - 10.8.10 G-Buffer Material Selection(G缓冲区材质选择) 309
 - 10.8.11 G-Buffer Object Selection(G缓冲区对象选择) 310
- 10.9 Stylize(风格)滤镜 310
 - 10.9.1 Bump Map(凹凸贴图) 310
 - 10.9.2 Color Emboss(彩色浮雕) 311
 - 10.9.3 Emboss(浮雕) 311
 - 10.9.4 Drop Shadow(投射阴影) 311
 - 10.9.5 Find Edges(寻找边缘) 312
 - 10.9.6 Glow(辉光) 312
 - 10.9.7 Leave Color(保留颜色) 313
 - 10.9.8 Lens Flare(灯光耀斑) 313
 - 10.9.9 Mosaic(马赛克) 314
 - 10.9.10 Oil Paint(油画) 314
 - 10.9.11 Solarize(曝光) 315
- 10.10 Transitions(过渡)滤镜 315
 - 10.10.1 Block Dissolve(块溶解) 315
 - 10.10.2 Circular Wipe(圆形过渡) 316
 - 10.10.3 Gradient Wipe(梯形过渡) 316
 - 10.10.4 Linear Wipe(线型过渡) 316
 - 10.10.5 Radial Wipe(辐射过渡) 317

<<Combustion2.0完全精通>>

- 10.10.6 Venetian Blinds(百叶窗过渡) 317
- 10.11 Video(视频)滤镜 318
 - 10.11.1 Broadcast Safe Colors(播放安全色) 318
 - 11.11.2 Deinterlace(移除交错) 320
 - 11.11.3 Interlace(交错) 321
 - 11.11.4 Reverse Dominance(反转场顺序) 321
- 10.12 滤镜操作 321
 - 10.12.1 多视图调整滤镜 322
 - 10.12.2 显示和隐藏滤镜 323
 - 10.12.3 移动、复制和删除滤镜 323
- 10.13 第三方滤镜 324
 - 10.13.1 Adobe Photoshop滤镜的安装方法 324
 - 10.13.2 Adobe AfterEffects滤镜的安装方法 325
- 第11章 影片的输出 327
 - 11.1 影片输出前的准备 329
 - 11.2 影片的输出 329
 - 11.3 影片的输出格式 330
 - 11.3.1 Windows视频格式 330
 - 11.3.2 QuickTime视频格式 332
 - 11.3.3 Filmstrip格式 334
 - 11.3.4 ElectricImage格式 334
 - 11.3.5 Quantel VPB Sequence格式 334
 - 11.3.6 BMP Sequence格式 334
 - 11.3.7 Cineon Sequence格式 335
 - 11.3.8 JPEG Sequence格式 336
 - 11.3.9 Photoshop Sequence格式 336
 - 11.3.10 PNG Sequence格式 336
 - 11.3.11 RLA/RPF Sequence格式 337
 - 11.3.12 SGI Sequence格式 337
 - 11.3.13 Softimage Sequence格式 337
 - 11.3.14 PICT Sequence格式 337
 - 11.3.15 TARGA Sequence格式 337
 - 11.3.16 TIFF Sequence格式 338
 - 11.4 影片的输出控制 338
 - 11.4.1 渲染阵列控制面板 339
 - 11.4.2 输出设定面板 341
 - 11.4.3 输出信息统计面板 350
 - 11.4.4 输出信息记录面板 351
 - 11.5 渲染参数设置 351
 - 11.6 快速设定选项 353
 - 11.7 网络与批渲染 354
 - 11.7.1 网络与批渲染节点的运行 354
 - 11.7.2 功能菜单的使用 355
 - 11.7.3 网络与批渲染的预设参数设置 355
 - 11.7.4 批渲染功能的使用 356
 - 11.8 RAM渲染 357
- 高级篇

<<Combustion2.0完全精通>>

- 第12章 Paint绘画工具 359
 - 12.1 创建Paint绘画 361
 - 12.1.1 为当前图层创建Paint操作 361
 - 12.1.2 建立Paint绘画图层 361
 - 12.1.3 创建Paint绘画分支 361
 - 12.2 Paint界面构成 361
 - 12.2.1 Paint菜单 362
 - 12.2.2 Paint工具面板 366
 - 12.2.3 工具选项 368
 - 12.2.4 模式控制面板 371
 - 12.2.5 变换控制面板 388
 - 12.2.6 笔刷控制面板 388
 - 12.2.7 渐变控制面板 394
 - 12.2.8 阴影控制面板 397
 - 12.2.9 参数控制面板 398
 - 12.2.10 颜色面板 398
 - 12.3 绘画操作 403
 - 12.3.1 绘画对象 403
 - 12.3.2 绘画步骤 404
 - 12.3.3 选择绘画工具 404
 - 12.3.4 选择绘画颜色 404
 - 12.3.5 指定透明度及模式 404
 - 12.3.6 选择笔刷 405
 - 12.3.7 绘制对象 405
 - 12.3.8 绘图对象的持续时间 412
 - 12.3.9 对象动画 413
 - 12.3.10 对象的变换控制 413
 - 12.3.11 编辑绘画对象的形状 416
 - 12.3.12 对象的对齐与分布 419
 - 12.3.13 对象的成组与解组 422
 - 12.3.14 对象排序 424
 - 12.3.15 剪切、粘贴、复制和删除对象 425
 - 12.3.16 渐变工具的使用 426
 - 12.3.17 显现工具的使用 429
 - 12.3.18 克隆工具的使用 432
 - 12.4 选区操作 435
 - 12.4.1 选择工具 435
 - 12.4.2 创建选区 436
 - 12.4.3 编辑选区 438
 - 12.4.4 选择模式 439
 - 12.4.5 调整选区 440
 - 12.4.6 移除选区 442
 - 12.4.7 剪切、复制、粘贴和删除选区 442
 - 12.5 文本操作 444
 - 12.5.1 创建文本 445
 - 12.5.2 文本的基础控制 445
 - 12.5.3 文字的属性能 448

<<Combustion2.0完全精通>>

- 12.5.4 文字的布局 451
- 12.5.5 文本的高级控制选项 453
- 12.5.6 文本的输入 455
- 12.5.7 文本的调整 456
- 12.5.8 插入数字和时间码 457
- 第13章 影片颜色校正 463
 - 13.1 颜色校正工具的使用 465
 - 13.1.1 创建颜色校正分支 465
 - 13.1.2 为图层实施校色操作 466
 - 13.2 颜色校正控制面板 466
 - 13.2.1 校正控制按钮 466
 - 13.2.2 调整范围按钮 466
 - 13.2.3 颜色拾取面板 467
 - 13.2.4 颜色匹配 467
 - 13.2.5 颜色信息 467
 - 13.2.6 操作存储项与比较工具 468
 - 13.3 颜色调整 469
 - 13.3.1 重写通道 469
 - 13.3.2 颜色轮 470
 - 13.3.3 色调、饱和度和对比度调整 470
 - 13.3.4 使用色调色泽和强度均衡颜色 471
 - 13.3.5 颜色抑制 471
 - 13.4 颜色基础控制 471
 - 13.4.1 调整图像的伽玛值、偏移量及增益值 471
 - 13.4.2 调整图像的饱和度和对比度 472
 - 13.4.3 颜色匹配 472
 - 13.5 直方图调整 473
 - 13.5.1 输入滑块 473
 - 13.5.2 输出滑块 474
 - 13.5.3 颜色匹配 474
 - 13.5.4 参考指示线 474
 - 13.5.5 色调均化 474
 - 13.6 曲线调整 475
 - 13.6.1 使用曲线调整 475
 - 13.6.2 曲线编辑 476
 - 13.6.3 颜色匹配 476
 - 13.6.4 参考指示线 476
 - 13.6.5 恢复曲线调整 476
 - 13.7 颜色范围控制 477
 - 13.7.1 范围显示 477
 - 13.7.2 范围调整 477
 - 13.8 参数设置 478
 - 13.9 其他颜色校正工具 478
 - 13.9.1 Discreet CC Basics滤镜 478
 - 13.9.2 Discreet CC Color Wheel滤镜 478
 - 13.9.3 Discreet CC Curves滤镜 478
 - 13.9.4 Discreet CC Histogram滤镜 478

<<Combustion2.0完全精通>>

- 13.9.5 Balance(平衡色彩)滤镜 479
- 13.9.6 Brightness/Contrast(亮度/对比度)滤镜 479
- 13.9.7 Equalize(色调均衡)滤镜 479
- 13.9.8 Color Shift(颜色替换)滤镜 479
- 13.9.9 Gamma/Pedestal/Gain(伽玛/基值/增益)滤镜 480
- 13.9.10 Gray(灰度图转换)滤镜 480
- 13.9.11 Levels(灰阶水平)滤镜 480
- 13.9.12 Movie Color(电影颜色转换)滤镜 480
- 13.9.13 NTSC Colors(NTSC颜色转换)滤镜 480
- 13.9.14 PAL Colors(PAL颜色转换)滤镜 481
- 13.9.15 Tint(色泽)滤镜 481
- 第14章 动态跟踪 483
 - 14.1 跟踪控制面板 485
 - 14.1.1 跟踪对象指示条 485
 - 14.1.2 Source List(源列表) 485
 - 14.1.3 Track(跟踪)按钮 486
 - 14.1.4 Axis(跟踪轴向) 487
 - 14.1.5 Mode(模式) 487
 - 14.1.6 Parent to Source(父化源层) 488
 - 14.1.7 Reference List(参考列表) 488
 - 14.1.8 Snap(捕捉) 489
 - 14.1.9 Tolerance(宽容度) 489
 - 14.1.10 Auto Snap(自动捕捉) 489
 - 14.1.11 Analyze(分析控制) 489
 - 14.1.12 Preview(预视图) 490
 - 14.1.13 跟踪显示选项 490
 - 14.1.14 Magnifier Mode(放大模式) 492
 - 14.1.15 Magnification(放大倍数) 492
 - 14.1.16 跟踪点的选择 492
 - 14.1.17 跟踪数据的恢复 493
 - 14.1.18 导入/导出跟踪数据 493
 - 14.2 跟踪工具的使用 493
 - 14.2.1 单点跟踪 493
 - 14.2.2 两点缩放跟踪 495
 - 14.2.3 两点旋转跟踪 496
 - 14.2.4 四点透视跟踪 498
 - 14.2.5 多点跟踪 500
 - 14.2.6 滤镜效果跟踪 501
 - 14.2.7 Paint对象跟踪 503
 - 14.3 跟踪数据的修改 503
 - 14.3.1 跟踪数据的调整 503
 - 14.3.2 作用数据的调整 504
 - 14.3.3 跟踪路径的调整 506
 - 14.4 跟踪数据的导入/导出 507
 - 14.4.1 导出跟踪数据 507
 - 14.4.2 导入跟踪数据 508
 - 14.5 运动平稳器 509

<<Combustion2.0完全精通>>

- 14.5.1 平稳器的工作原理 509
- 14.5.2 平稳器控制面板 509
- 14.5.3 平稳器的使用 511
- 第15章 与3D Studio MAX结合应用 513
 - 15.1 Combustion贴图 515
 - 15.1.1 Combustion贴图的使用 515
 - 15.1.2 Combustion贴图参数 516
 - 15.1.3 创建Combustion贴图 518
 - 15.2 Combustion与3D Studio MAX协调作业 521
 - 15.2.1 使用UVW编辑器 521
 - 15.2.2 在Combustion中显示对象网格 521
 - 15.2.3 绘画3D对象 522
 - 15.2.4 Combustion贴图与3D Studio MAX同步动画 523
 - 15.2.5 使用Combustion编辑位图贴图 525
 - 15.2.6 将Combustion工作区文件作为贴图 528
 - 15.2.7 为复合/子材质创建Combustion贴图 529
 - 15.2.8 使用Combustion创建置换贴图 530
 - 15.3 输出RPF、RLA文件 533
 - 15.3.1 RPF、RLA文件格式 533
 - 15.3.2 创建RPF和RLA文件 533
 - 15.3.3 分配对象和材质ID 534
 - 15.3.4 摄影机匹配参数 535
 - 15.4 导入RPF、RLA文件 536
 - 15.4.1 将RPF、RLA文件导入到工作区 536
 - 15.4.2 选择RPF、RLA渲染对象 536
 - 15.5 RPF、RLA文件的合成 537
 - 15.5.1 Z深度变换 538
 - 15.5.2 投射3D阴影 538
 - 15.5.3 匹配RPF、RLA摄像机信息 539
 - 15.6 3D Post滤镜 539
 - 15.6.1 3D Depth of Field滤镜 540
 - 15.6.2 3D Fog滤镜 541
 - 15.6.3 3D Glow滤镜 541
 - 15.6.4 3D Lens Flare滤镜 542
 - 15.6.5 GBuffer Extract滤镜 543
 - 15.6.6 RPF Motion Blur滤镜 544
 - 15.6.7 Show GBuffer滤镜 544
 - 15.6.8 Texture Map滤镜 544
 - 15.6.9 3D Post滤镜动画 545
- 第16章 交互式结构视图 547
 - 16.1 认识结构视图 549
 - 16.1.1 结构视图与工作区面板的关系 549
 - 16.1.2 节点的类型 550
 - 16.1.3 节点的输入与输出 552
 - 16.2 结构视图的常规操作 553
 - 16.2.1 放大或缩小结构视图 553
 - 16.2.2 移动节点 553

<<Combustion2.0完全精通>>

- 16.2.3 节点的选择 553
- 16.2.4 复制、剪切、粘贴、删除和重命名节点 553
- 16.2.5 关闭略图显示 553
- 16.2.6 隐藏与恢复略图 553
- 16.2.7 隐藏与恢复次连接 554
- 16.3 节点的组织 554
 - 16.3.1 组合节点 554
 - 16.3.2 标识节点 556
 - 16.3.3 视图网格 556
 - 16.3.4 锁定视图去向 556
 - 16.3.5 预览节点略图 557
 - 16.3.6 概括视图 557
 - 16.3.7 流程方向 557
- 16.4 节点的控制 558
 - 16.4.1 调整节点的控制参数 558
 - 16.4.2 创建实例层 558
 - 16.4.3 添加滤镜操作 559
 - 16.4.4 引用分支 559
 - 16.4.5 添加渲染输出节点 560
- 16.5 定制视图布局 560
- 第17章 二维粒子系统 563
 - 17.1 粒子基础 565
 - 17.1.1 发射源的结构 565
 - 17.1.2 发射源形状 566
 - 17.1.3 发射源属性 567
 - 17.1.4 粒子类型 568
 - 17.1.5 粒子实体 569
 - 17.1.6 OpenGL支持 569
 - 17.2 创建粒子效果 569
 - 17.2.1 创建粒子分支 569
 - 17.2.2 创建粒子层 569
 - 17.2.3 添加粒子操作 570
 - 17.3 粒子系统的工具、工作区和控制面板 570
 - 17.3.1 工具面板 570
 - 17.3.2 工作区面板 571
 - 17.3.3 库控制面板 571
 - 17.3.4 预览略图 572
 - 17.3.5 发射源控制面板 574
 - 17.3.6 变换控制面板 575
 - 17.3.7 粒子控制面板 575
 - 17.3.8 行为控制面板 575
 - 17.3.9 形状控制面板 576
 - 17.3.10 选项控制面板 576
 - 17.4 发射源操作 577
 - 17.4.1 添加发射源 577
 - 17.4.2 发射源的选择 580
 - 17.4.3 发射源形状的转换 581

<<Combustion2.0完全精通>>

- 17.4.4 发射源的起始时间 581
- 17.4.5 发射源的激活和关闭 582
- 17.4.6 发射源的属性 582
- 17.4.7 预载帧设置 586
- 17.4.8 粒子顺序 586
- 17.4.9 发射源动画 587
- 17.5 粒子类型操作 588
 - 17.5.1 粒子的常规属性 588
 - 17.5.2 粒子的形状属性 594
 - 17.5.3 创建新粒子类型 598
 - 17.5.4 粒子的行为属性 600
 - 17.5.5 删除粒子类型 603
- 17.6 挡板的使用 603
 - 17.6.1 创建挡板 604
 - 17.6.2 挡板的起始时间 604
 - 17.6.3 挡板的激活和关闭 604
 - 17.6.4 挡板的控制面板 605
- 17.7 粒子库操作 606
 - 17.7.1 替换发射源 606
 - 17.7.2 粒子库的常规操作 608
 - 17.7.3 创建发射源 609
 - 17.7.4 创建粒子库 610
- 17.8 粒子效果的学习策略 612
- 第18章 电影编辑 613
 - 18.1 认识电影胶片 615
 - 18.1.1 黑白胶片的物理构造 615
 - 18.1.2 黑白胶片的成像原理 615
 - 18.1.3 彩色胶片 616
 - 18.2 胶片的数字格式 616
 - 18.2.1 Cineon图像 616
 - 18.2.2 Cineon图像的转换 617
 - 18.3 LUT工具 617
 - 18.3.1 认识LUT 617
 - 18.3.2 LUT工具的使用 618
 - 18.4 图像的转换 621
 - 18.4.1 从对数到线性的转换 621
 - 18.4.2 从线性到对数的转换 622
 - 18.4.3 颜色深度的转换 622
 - 18.5 使用视图LUT工具校正视图 624
 - 18.5.1 打开LUT校正视图 624
 - 18.5.2 视图LUT工具的使用 625
 - 18.5.3 视图的校正 627
 - 18.6 噪音管理 628
 - 18.6.1 Add Grain(增加颗粒) 628
 - 18.6.2 Remove Grain(去除颗粒) 630
- 附录 快捷键一览表 633

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>