

<<Combustion 4.0影像处理案>>

图书基本信息

书名：<<Combustion 4.0影像处理案例教程>>

13位ISBN编号：9787508464237

10位ISBN编号：7508464230

出版时间：2009-4

出版时间：水利水电出版社

作者：任佳馨,程刚

页数：174

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>

<<Combustion 4.0影像处理案>>

内容概要

本教材是combustion 4 . 0的基础实例教程。

本教材注重对实际操作能力的培养，采用案例教学方式，使用通俗的语言，贴近实际应用的实例，深入浅出地讲述了combustion软件的强大功能。

本书内容包括软件的入门操作，2D、3D合成功能，遮罩的使用，色彩校正，抠像的设置，特效的应用及强大的粒子功能等。

本书内容丰富，语言生动，讲解细致。

本书采用任务驱动的方式，用多个具体实例对各项功能进行单独或是综合的讲解。

尤其是第5章综合实训中的实例是出自一个3G影片中的实际应用范例，相信读者读完本书以后，不仅能熟练地操作Combustion软件，同时也能得到很多实践经验。

本书可作为各职业技术学校动漫、影视后期制作课程的教材，也可作为各培训机构动漫、影视后期制作方面的入门提高用书。

书籍目录

序前言	第1章 初识Combustion 4.0	1.1 本章的学习目的及知识点	1.1.1 本章的学习目的	1.1.2 本章
	知识点	1.2 Combustion的特性	1.3 Combustion的主要合成功能	1.3.1 2D、3D合成
			1.3.2 绘画	1.3.3
			遮罩	1.3.4 选区
			1.3.5 抠像	1.3.6 颜色校正
			1.3.7 跟踪关键帧动画	1.3.8 滤镜效果
			1.3.9 粒	子效果
			1.3.10 剪辑	1.3.11 胶囊
	1.4 视频制作的过程	第2章 Combustion 4.0初级进阶	2.1 本章的	学习目的及任务
			2.1.1 本章的学习目的	2.1.2 本章的学习任务
			2.2 JSJ Logo展示片	2.2.1
			Combustion 4.0的相关知识	2.2.2 效果分析
			2.2.3 任务的实现	2.2.4 技术总结
			2.3 “遨游宇宙”效	果制作
			2.3.1 相关知识	2.3.2 效果分析
			2.3.3 任务实现	2.4 驴皮影
			2.4.1 相关知识	2.4.2
			效果分析	2.4.3 任务实现
			2.5 图标展示	2.5.1 相关知识
			2.5.2 效果分析	2.5.3 任务实现
			2.6 立	体飞轮
			2.6.1 相关知识	2.6.2 效果分析
			2.6.3 任务实现	2.7 Xray手部效果
			2.7.1 相关知识	2.7.2
			最终效果	2.7.3 任务实现
			2.8 斑马	2.8.1 相关知识
			2.8.2 效果分析	2.8.3 任务实现
			2.9 扩	展练习
	第3章 Combustion 4.0中级进阶	3.1 本章的学习目的及任务	3.1.1 本章的学习目的	3.1.2 本
			章的学习任务	3.2 静态素材背景替换
			3.2.1 相关知识	3.2.2 效果分析
			3.2.3 任务的实现	3.3 图片
			校色	3.3.1 相关知识
			3.3.2 效果分析	3.3.3 任务的实现
			3.4 跟踪替换	3.4.1 相关知识
			3.4.2 效	果分析
			3.4.3 任务的实现	3.5 标志牌替换
			3.5.1 相关知识	3.5.2 效果分析
			第4章
	Combustion 4.0高级进阶	第5章 Combustion 4.0综合实训	附录A Combustion 4.0滤镜	附录B
	Combustion初始化设置	附录C Combustion 4.0快捷键	参考文献	

章节摘录

第1章 初识Combustion 4.0 1.3 Combustion的主要合成功能 作为一个PC平台上重量级的合成软件, Combustion提供了从图层基础合成、动画、变形、特效、音频、绘画、粒子效果到片段合成等全方位的合成工具, Combustion 4.0除了对合成工具进行了全方位的扩充, 还提供了G—Buffer产生、胶囊及Discl·eet等基于SGI工作站级软件的菱形键控等强大工具。

将许多以前只在SGI工作站上才有的制作功能移植到PC上, 不但制作手段和制作过程同SGI工作站完全相同, 且可以同高档工作站共享制作参数, 使用户可在桌面平台上制作高档的视觉效果。

1.3.1 2D、3D合成 (Combustion的合成范围非常广, 能够在各种视频格式下工作, 支持从分辨率为3656 × 2664像素的cineon电影格式到普通的分辨率为720 × 576像素的PAL制电视格式, 以及720 / 30p和1080 / 24p两种高清晰HDTV格式等。

2D合成支持当前主流图像格式, 能够完整保留Adobe Photoshop和Adobe Illustrator文件中的分层信息和矢量数据。

3D合成模式中的视频、图像、绘画、粒子等所有的图层都被认为是三维空间中的一个三维平面, 它们可以在x、Y、z空间内做旋转、位移、缩放等三维变换运动。

Combustion还内置了各种用来构造三维场景的要素: 可指定多种属性的摄像机: 不受数量限制的各种类型光源(包括泛光灯、远光灯、聚光灯)。

在Combustion中, 不仅摄像机视野是真实的, 运用光线跟踪技术产生的阴影、反射、环境光、漫反射、高光泛光也都是真实的, 如图1.2和图1.3所示。

<<Combustion 4.0影像处理案>>

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>