

<<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>>

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>