

<<Autodesk Combustion >>

图书基本信息

书名：<<Autodesk Combustion 4标准培训教材>>

13位ISBN编号：9787115159151

10位ISBN编号：7115159157

出版时间：2007-4

出版时间：人民邮电

作者：王琦

页数：466

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>

<<Autodesk Combustion >>

内容概要

《Autodesk Combustion 4标准培训教材》是Autodesk数字合成设计认证的标准配套教材，严格按照认证考试大纲进行编写。

本教材注重实际操作技能的培养，采用实例教学方式，由浅入深地讲述了Combustion软件的强大功能，内容涉及Combustion实际应用的各个方面，包括软件入门操作、二维和三维合成功能、遮罩的使用方法、动画的高级调整技巧、色彩校正和键设置方法、特效的应用等，并对Combustion 4中新增的Timewarp [时间重整]、Capsules [胶囊]、Diamond Keyer [菱形抠像] 等模块进行了细致的讲解。

无论是作为培训中心标准教材还是自学用书，都可以发挥非常大的作用。

《Autodesk Combustion 4标准培训教材》由Autodesk与火星时代(www.hxsd.com.cn)联合打造，集标准性、权威性、实践性、适用性于一体。

由国内动画界教育专家王琦亲任主编，聚业内具有多年教育和创作经验的资深专业人士进行编写，教材和考试大纲丝丝入扣的同时又不失灵活性。

全书内容丰富，语言生动详实，是学习三维动画创作不可多得的教材。

书籍目录

第1章 Combustion快速入门1.1 知识重点1.2 要点详解1.2.1 数字合成技术概貌1.2.2 创建Workspace [工作区] 1.2.3 导入素材1.2.4 熟悉工作界面1.3 应用案例——绸带飞舞1.4 本章小结1.5 参考习题第2章 影片合成2.1 知识重点2.2 要点详解2.2.1 工作前的设置2.2.2 对素材的管理2.2.3 Composite [合成] 2.2.4 Layer [层] 2.2.5 关键帧动画2.2.6 声音的链接2.2.7 Schematic [流程图] 合成2.2.8 输出影片2.3 应用案例——红旗飘飘2.4 本章小结2.5 参考习题第3章 在三维空间中合成3.1 知识重点3.2 要点详解3.2.1 三维空间3.2.2 三维合成的工作环境3.2.3 使用OpenGL3.2.4 操作3D对象3.2.5 操作摄影机3.2.6 操作灯光3.2.7 层属性3.2.8 层的表面属性3.2.9 链接层3.2.10 对齐与目标3.3 应用案例——都市漫步3.4 本章小结3.5 参考习题第4章 遮罩和选区4.1 知识重点4.2 要点详解4.2.1 创建遮罩4.2.2 编辑遮罩4.2.3 模板层4.2.4 蒙版4.2.5 选区4.3 本章小结4.4 参考习题第5章 调色和抠像5.1 知识重点5.2 要点详解5.2.1 调色5.2.2 抠像5.3 本章小结5.4 参考习题第6章 动画的高级调整6.1 知识重点6.2 要点详解6.2.1 关键帧插值6.2.2 表达式和数学操作6.2.3 时间变速6.2.4 追踪6.2.5 Stabilize [稳定] 6.3 本章小结6.4 参考习题第7章 图形和文字7.1 知识重点7.2 要点详解7.2.1 画笔工具7.2.2 绘制图形7.2.3 图形方式7.2.4 选区和遮罩7.2.5 定制笔刷7.2.6 制作FLASH动画7.2.7 创建文本7.2.8 导入Illustrator文件7.3 本章小结7.4 参考习题第8章 变形8.1 知识重点8.2 要点详解8.2.1 变形操作8.2.2 RE: Flex Warp应用8.2.3 RE: Flex Morph应用8.2.4 RE: Flex Motion Morph应用8.3 本章小结8.4 参考习题第9章 特效操作9.1 知识重点9.2 要点详解9.2.1 特效简介9.2.2 各类特效9.2.3 特效胶囊9.3 本章小结9.4 参考习题第10章 粒子系统10.1 知识重点10.2 要点详解10.2.1 粒子特效10.2.2 应用粒子效果10.2.3 调整发射器状态10.2.4 调整粒子状态10.2.5 约束粒子10.2.6 粒子库10.2.7 定制粒子10.2.8 一般设置10.3 本章小结10.4 参考习题第11章 与3ds Max协同工作11.1 知识重点11.2 要点详解11.2.1 输出RLA/RPF文件11.2.2 处理RPF文件11.2.3 使用ASE摄影机11.2.4 构建G-Buffer通道11.2.5 Combustion与3ds Max协同工作11.2.6 网络渲染11.3 本章小结11.4 参考习题第12章 Edit剪辑12.1 知识重点12.2 要点详解12.2.1 非线性编辑12.2.2 采集素材12.2.3 使用Edit模块剪辑12.3 本章小结12.4 参考习题

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>