

<<Combustion4.0完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<Combustion4.0完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787801726230

10位ISBN编号：7801726235

出版时间：2006-7

出版地点：北京希望

作者：李洪军

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>

<<Combustion4.0完全自学手册>>

内容概要

本书对combustion 4 . 0这一强大的合成工具进行了全面且深入的剖析与讲解。

全书共由21章构成，由浅及深地介绍了利用Combustion进行特效、特技和影像合成的全过程，主要内容包括基础知识，操作基础，组织合成元素，使用概括视图，影像合成，通道、遮罩和选区，动画，高级合成，抠像，校色，变形，跟踪，剪辑，影片输出，滤镜效果，绘画与文本，粒子效果，与3ds max 结合应用，G—Buffer创建，表达式与胶囊等。

每个章节都穿插有简便易学的教学实例，使读者在学习软件原理的同时，能够通过亲身上机实践来巩固所学知识，以加深对软件的理解和认识。

本书是Combustion 4 . 0从入门到精通的进阶教程。

本书共分21章，详细地介绍了Combustion 4 . 0的强大功能，包括基础知识、使用工作区面板和概括视图组织合成元素、影像合成、通道、遮罩、选区、动画、高级合成、抠像、校色、变形、跟踪、剪辑、影片输出、滤镜效果、绘画与文本、粒子效果、与3d max结合应用、G—Buffer的使用等相关知识，部分章节中穿插了多个练习，对重要的操作步骤做了注释，以帮助读者更加轻松和透彻地学习combustion 4 . 0。

本书不仅适合初、中级读者自学和提高使用，还可以作为高等美术院校相关专业、影视合成培训班的教材和参考用书。

光盘内容：部分实例文件和视频演示。

书籍目录

第1章 认识Combustion1.1版面布局与操作特征1.1.1协调统一的界面1.1.2流线型的操作1.1.3多功能输入1.2主要合成功能1.2.12D、3D合成1.2.2Paint绘画1.2.3遮罩1.2.4选区1.2.5抠像1.2.6颜色校正1.2.7关键帧动画1.2.8跟踪1.2.9滤镜效果1.2.10时间重映射1.2.11粒子效果1.2.12剪辑1.2.13音频1.2.14最佳拍挡——3dsmax1.2.15变形、变脸1.2.16表达式1.2.17胶囊1.2.18渲染输出1.3视频的制作过程1.3.1素材准备阶段1.3.2编辑阶段1.3.3渲染输出阶段第2章 Combustion界面与操作基础2.1主界面布局2.2视图2.2.1控制视图2.2.2设定视图2.3使用网格、辅助线和标尺2.3.1使用网格2.3.2使用辅助线2.3.3使用标尺2.4概括视图2.5工具条面板2.6工作区面板2.6.1标识符2.6.2层级关系2.6.3排序项目2.6.4复制项目2.7播放条2.8操作控制面板2.9胶片略图2.10主菜单2.11操作规则2.11.1按钮2.11.2滑块2.11.3列表2.12定制优先参数2.12.1Preferences(优先参数)对话框2.12.2综合参数2.12.3监视器参数2.12.4动画参数2.12.5行为参数2.12.6安全框参数2.12.7素材参数2.12.8绘画参数2.12.9恢复预置参数第3章 速学教程3.1创建工作区并导入素材3.2组织工作区和变换图层3.3动画3.4创建图层与滤镜效果的添加3.5合并嵌套图层3.6剪辑3.7RAM渲染3.8最终渲染第4章 使用工作区面板组织合成元素4.1工作区面板的布局4.1.1扩展工作区面板4.1.2浮动工作区面板4.2工作区与分枝4.2.1创建分枝4.2.2分枝的类型4.2.3分枝之间的关系4.3文件浏览器4.3.1路径指示区4.3.2文件窗口4.3.3文件指示区第5章 使用概括视图组织合成元素第6章 影像合成第7章 通道、遮罩与选区第8章 动画第9章 高级合成第10章 抠像第11章 校色第12章 变形第13章 跟踪第14章 剪辑第15章 影片输出第16章 滤镜效果第17章 绘画与文本第18章 粒子效果第19章 与3ds max共同作业第20章 G-Buffer的使用第21章 表达式与胶囊

<<Combustion4.0完全自学手册>>

编辑推荐

本书对combustion 4 . 0这一强大的合成工具进行了全面且深入的剖析与讲解。全书共由21章构成，由浅及深地介绍了利用Combustion进行特效、特技和影像合成的全过程，主要内容包括基础知识，操作基础，组织合成元素，使用概括视图，影像合成，通道、遮罩和选区，动画，高级合成，抠像，校色，变形，跟踪，剪辑，影片输出，滤镜效果，绘画与文本，粒子效果，与3ds max 结合应用，G—Buffer创建，表达式与胶囊等。每个章节都穿插有简便易学的教学实例，使读者在学习软件原理的同时，能够通过亲身上机实践来巩固所学知识，以加深对软件的理解和认识。

<<Combustion4.0完全自学手册>>

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:<http://www.tushu007.com>