

8. Установки пользователя.

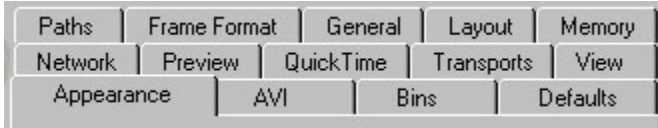


Рис. 8.1. Окно Preferences.

Окно Preferences (предпочтения) вызывается из главного меню File одноименной опцией. Это окно содержит разделы для управления Digital Fusion.

APPEARANCE – управляет цветами и текстурами интерфейса.

AVI – управляет опциями предварительного просмотра и сохранения.

BINS – устанавливает компрессию для изображений миниатюр.

DEFAULTS – устанавливает автоматическое изменение инструментов.

PATHS – устанавливает конфигурацию путей для файлов Digital Fusion.

FRAME FORMAT – устанавливает формат, принимаемый по умолчанию.

GENERAL – определяет опции интерфейса и AutoSave (автосохранение).

LAYOUT – определяет установки по умолчанию для новых и существующих проектов.

MEMORY – управляет памятью при работе Digital Fusion.

NETWORK – устанавливает параметры сетевого рендеринга.

PREVIEW – устанавливает опции для создания предварительного просмотра и воспроизведения.

QUICKTIME – управляет опциями компрессии QuickTime.

VIEW – определяет параметры стандартных и дополнительных посмотров.

TRANSPORT (доступно только в Digital Fusion Post) – конфигурирует устройства, используемые для захвата/вывода.

9. Немного о подключаемых модулях.

9.1. Подключаемые модули 5D Monsters.

Компания 5D выпустила большое количество подключаемых модулей для программы Digital Fusion. Они разделены на блоки.

Box 1.

MoBlur.

Размытие движения, при этом используются методы морфинга.

Clean.

Удаляет маленький шум (по размеру около пиксела) из изображения. Может использоваться для уменьшения (даже удаления, в хороший день) шумов некоторого вида, также известен как фильтр медианы.

CrashZoom.

Моделирует эффект удержания открытым затвора камеры, в которой установлена ZOOM линза, во время быстрого изменения фокальной длины линзы. Подобный эффект получился в том случае, если камеру очень быстро dollied(приблизить) к цели. Эффект может быть также назван размытием схождения.

DBLUR.

Моделирует самую простую форму размытия движения, при котором камера перемещается во время открытого затвора камеры и ни один из объектов в сцене не перемещается.

Defocus.

Размывает изображение, как будто оно находится вне фокуса.

Dither.

Моделирует эффект “матового стекла” (который ‘преломляет’ изображение на маленьком (около пиксела) масштабе).

Flare.

Flare использует ряд приемов для имитирования появления ярких бликов в сцене,

которые видны глазом или камерой.

FlareSpot.

FlareSpot моделирует яркие формы, иногда наблюдаемые в линзах, когда в сцене присутствуют очень яркие источники освещения. Они вызваны отражениями на поверхностях элементов линзы. Часто, при этом создаются многоугольные формы.

Sharpen.

Подчеркивает грани изображения.

Trace.

Рисует контуры вокруг определенных цветов или элементов с определенной яркостью в изображении. Эти контуры могут передаваться как входные изображения на другие эффекты (например Glow).

VFOCUS.

VFOCUS аппроксимирует размытие глубины резкости. То есть объекты в диапазоне расстояния от камеры нормально видны (в фокусе), а при увеличении расстояния они становятся более размытыми. Для этого эффекта нужно будет использовать изображение карты глубины.

Box 4.

Clouds.

Генерирует облако-подобные текстуры.

Glass.

Glass моделирует преломление, вызванное листом стекла, с изменяемой толщиной. Вы можете получать все виды водных и линзо-подобных эффектов, применяя соответствующее управляющее изображение.

Kal.

Генерирует эффекты калейдоскопа на изображениях. Камера смотрит в окуляр калейдоскопа. Используя этот инструмент можно получить интересные анимированные эффекты.

Lightning.

Моделирует разряды молнии.

Pool.

Моделирует движение одиночных круговых (или спиральных или радиальных) волн воды, и искажает входной клип как просматриваемый через воду.

Puddle.

Моделирует круговые волны воды, являющиеся результатом воздействия капель дождя на поверхности воды.

Rain.

Моделирует идущий дождь.

Ripple.

Моделирует движение двух плоских волн воды плоскости под углом друг к другу.

Smoke.

Моделирует дым.

Snow.

Моделирует идущий снег, используя систему частиц.

Box 6.**Bubbles.**

Моделирует несколько различных видов пузырьков, моделируя при этом их движение, и выполняя рендеринг с картами отражения и другими эффектами.

Flames.

Моделирует огонь, используя метод частиц.

Pixflow.

Создает эффект, при котором цвета изображения 'текут' из пикселей подобно жидкости.

Pixfly.

Разлагает изображение на составляющие пиксели, каждый из которых затем улетает под влиянием различных сил.

Rover.

Моделирует увеличивающую линзу. Возможны различные формы линз.

Smear.

Смазывает входной клип, основываясь на значениях сигнала яркости управляющего клипа.

Box 8.**Morpheus.**

Система морфинга (гибких искажений), использующая кривые безье, налагаемые на изображение-источник и изображение-цель.

Box 9.**Bleb.**

Радиальное искажение изображения.

Candle.

Моделирование пламени; возможны варианты создания от одиночного пламени свечи до inferno.

Fireball.

Создание огненного шара с “хвостом”.

Plip.

Пересечение между инструментами Puddle (лужа) и Pool (водоем). До 5 управляемых капель дождя падающих на поверхность.

Rainbow.

Моделирует радугу.

Rays.

Лучи света от яркого источника освещения позади объекта.

SlowMo.

Увеличивает длину последовательности изображений интерполируя два кадра, выполняя оценку движения и используя векторы движения, чтобы получить лучшие результаты.

Turbulo.

Искажение входного клипа турбуленцией.

Vortex.

Закручивание изображение вокруг выбранной точки.

Box 10.**AntiBand.**

Пробует уменьшать Mach эффекты. Которые иногда можно заметить как резко разделенные полосы постоянного цвета в тех местах, где оттенок изменяется плавно.

Jaws.

Выполняет рендеринг изображения из Postscript (EPSF) файла.

Инструмент Jaws разработан для неподвижных изображений, которые используются в качестве фона.

JawsAnim.

Выполняет рендеринг изображения из Postscript (EPSF) файла.

Инструмент JawsAnim разработан для анимации, полученной из eps файла.

Movie.

Моделирование вида, похожего на старую кинолентку. Добавляет одновременно эффекты затирания, окраски, фокуса, грязи, зерна, потускнения и пр.

Shaky.

Моделирует толчок камеры.

TV.

Моделирует просмотр телевизора; от очень старого черно-белого с плохим качеством приема.

Tyro.

Генерирует выходное изображение из символов текстового сообщения, при необходимости повторенного таким образом, чтобы полностью заполнить изображение.

9.2. Подключаемые модули Krokodove.

Фирма Komkom Doorn выпустила набор дополнительных модулей к программе Digital Fusion и Maya Fusion, который включает в себя следующие элементы:

Threshold (Порог)

Отсекает цвет относительно порога.

Smart Field Strobe (Интеллектуальный Строб Поля)

Smart Field Strobe пробует обнаружить движение и при обнаружении полей удаляет их.

Replace Color (Цвет Замены)

Этот инструмент цветокоррекции заменяет некоторый цветной диапазон на другой.

Rasterize.

Полутоновая растеризация.

Offset (Смещение).

Смещает фон, основываясь на цветах второго источника.

Hue/Saturation (Оттенок / насыщенность).

Простой инструмент цветокоррекции, оперирующий в цветовом пространстве HLS.

Gradient (Градиент).

Эти инструменты учитывают создание градиентов: линейного, радиального и формы spotlight, может быть создан объединением с фоновым изображением.

Duplicate (Дубликат).

Делает копии изображения.

Dither

Этот инструмент уменьшает число битов для каждого цветного канала и при выполнении этого создается “логический шум”.

Color (Цвет).

Простой инструмент для простого постепенного изменения до определенного цвета.

Blur in Space (Размытие в пространстве).

Простой инструмент содержащий два базисных инструмента Digital Fusion: color space и blur.

Bevel (Фаска).

Инструмент снятия фасок.

Audio (Звук).

Импорт звука.

Analyzer (Анализатор).

Анализ изображений.

9.3. AE PlugIn Adapter.

Фирма eyeon Software разработала дополнительный модуль к программе Digital Fusion - AE PlugIn Adapter (freeware). Этот модуль позволяет использовать с Digital Fusion большинство дополнительных модулей созданных для программы Adobe After Effects.