

SOMMARIO

Premessa	3
Introduzione	4
Nodi di Input e Nodi di Output.....	9
INPUT --- Render Layers	9
NOTA --- Il canale Z	11
INPUT --- Image	11
INPUT --- Texture	11
INPUT --- Value	12
INPUT --- RGB	12
INPUT --- Time	12
OUTPUT --- Composite	12
OUTPUT --- Viewer	13
OUTPUT --- SplitViewer	13
OUTPUT --- FileOutput	14
OUTPUT --- Layers	14
Il Nodo Mix del gruppo Color.....	15
Gli altri Nodi del gruppo Color	19
Z COMBINE	19
ALPHA OVER	19
INVERT	20
GAMMA	20
BRIGHT-CONTRAST	20
HSV (Hue, Saturation, Value)	21
RGB Curves	21
TONE MAP	22
HUE CORRECT	23
COLOR BALANCE	23
I Nodi del gruppo Vector.....	24
VECTOR CURVES	24
NORMAL	24
NORMALIZE	25
MAP TO	25
I Nodi del gruppo Filter.....	27
FILTER	27
BLUR	27
DIRECTIONAL BLUR	28
BILATERAL BLUR	28
VECTOR BLUR	29

DILATE / ERODE	30
DEFOCUS e la profondità di campo	30
GLARE	31
I Nodi del gruppo Convertor	33
RGB to BW	33
COLOR RAMP	33
SET ALPHA	34
ID MASK	34
MATH	35
ALPHA CONVERT	36
I Nodi del tipo Separate e Combine	37
I Nodi del gruppo Distort	38
TRANSLATE	38
ROTATE	38
SCALE	39
FLIP	39
CROP	39
DISPLACE	40
MAP UV	40
LENS DISTORTION	41
I Nodi del gruppo Matte	42
LUMINANCE KEY	42
COLOR SPILL	42
CHANNEL KEY	43
COLOR KEY	43
CHROMA KEY	43
DIFFERENCE KEY	44
DISTANCE KEY	45
Raggruppamenti e dipendenze cicliche.....	46
Esempi pratici di Compositing con i Nodes	48
Sfocare le ombre con Blur	48
Sfocatura animata	49
L'ubriaco (sfocatura e immagini sdoppiate).	49
Atmosfere più fredde o più calde con le curve RGB.	52
Fornire il bagliore GLARE solo a determinati oggetti della scena	53
Bilateral Blur per i rendering AO	54
Watermarking delle immagini	54
Cambiare, colorandolo, lo sfondo trasparente	54
Rendering Stereoscopico (basi)	55
La copertina di questo ebook	56