

<<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。

## &lt;&lt;雷神之锤II&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Combustion基础 1	1.1 本章导读 2	1.2 范例1:制作一个简单动画 2
1.2.1 打开工作区 2	1.2.2 开启paint*和effect*项目 4	1.2.3 学习视图布局 4
1.2.4 播放功能操作 8	1.2.5 播放出入点 9	1.2.6 显示工作区面板 9
1.2.7 更改Fruit层的位置 12	1.2.8 当前层和合成图像的控制 13	1.2.9 显示每一个层的操作元 15
1.2.10 对最终图像渲染 19	1.2.11 打开电子邮件通知 21	1.3 小结 22
2.2 范例2:创建一个动画合成图像 26	2.2.1 建立一个工作区 26	2.2.2 输入图像 29
2.2.3 检查Alpha通道 30	2.2.4 移动Lizard层 33	2.2.5 输入Footage以便再创建两个层 34
2.2.6 设置Texture层 36	2.2.7 给Texture层增添动画 39	2.2.8 显示Timeline 40
2.2.9 在Y Position曲线上增加一个关键帧 42	2.2.10 浏览Timeline中的通道 44	2.3 小结 46
3.1 本章导读 48	3.2 范例3:创建一个立方体并赋予其动画效果 48	3.2.1 创建工作区 48
3.2.2 创建立方体的六个面 49	3.2.3 在Pick Color对话框中设置颜色 53	3.2.4 组合并连接立方体的各层 55
3.2.5 给立方体的内侧层替换胶片 60	3.2.6 使用Toggle Footage目录 62	3.2.7 闭合立方体 64
3.2.8 给立方体赋予动画效果 67	3.2.9 为场景建立摄像机 68	3.3 小结 69
4.1 本章导读 72	4.2 范例4:创建反弹立方体动画 72	4.2.1 创建工作区 72
4.2.2 输入.摆放与缩放地平面 73	4.2.3 给立方体添加动画 75	4.2.4 更改动画计时 78
4.2.5 在第180帧处设置立方体的位置 80	4.2.6 设置反弹动画关键帧 81	4.2.7 修改Y Position通道的形状 84
4.3 范例5:给场景加入运动模糊效果和亮光效果 86	4.3.1 创建工作区 86	4.3.2 嵌套合成图像 87
4.3.3 使用Motion Blur操作元 89	4.3.4 显示嵌套合成图像的输出 89	4.3.5 更改视图显示 90
4.3.6 添加一个运动模糊操作元 92	4.3.7 制作运动模糊效果 94	4.3.8 设置场景亮度 96
4.3.9 准备渲染工作区 100	4.4 小结 101	5.1 本章导读 104
5.2 范例6:给遮罩加入追踪数据 104	5.2.1 建立工作区 104	5.2.2 遮盖水泥墙壁 106
5.2.3 加入多边形遮罩复原帆船的顶部 109	5.2.4 追踪帆船 112	5.2.5 一点追踪或多点追踪 114
5.2.6 改变追踪设置 117	5.2.7 显示追踪数据 120	5.2.8 制作多边形遮罩的形状动画 122
5.2.9 移动并降低背景饱和度 123	5.3 范例7:稳定图像片段 125	5.3.1 建立工作区 126
5.3.2 播放图像片段 127	5.3.3 添加一个Stabilize 1 Point操作元 127	5.3.4 运用追踪器生成位移资料 129
5.3.5 在RAM播放器中播放图像片段 132	6.1 本章导读 138	6.2 范例8:用抠像器制作一个合成图像 138
6.2.1 建立工作区 138	6.2.2 增加一个Discreet Keyer操作元 140	6.2.3 使用Channel抠像器模式来制作抠像 141
6.2.4 关于抠像胶片 141	6.2.5 抠像器的输入选项 142	6.2.6 溢出色彩的删除 144
6.2.7 使用YUV模式生成一个遮罩 149	6.2.8 增加模糊效果 151	7.1 本章导读 154
7.2 范例9:使用颜色校正图 154	7.2.1 优化工作环境 154	7.2.2 建立工作区 154
7.2.3 加入颜色校正操作器 156	7.2.4 分析和校正图像 157	7.2.5 使用图表颜色校正 157
7.2.6 定义校正的顺序 159	7.2.7 比较来源图像和结果图像 159	7.2.8 调整Gamma和Gain值 161
7.3 范例10:使用曲线来进行颜色校正 163	7.3.1 建立工作区 163	7.3.2 增加颜色校正操作元 164
7.3.3 调整Gamma值 166	7.3.4 调整Gain值 168	7.3.5 调整Offset值 169
7.3.6 分析胶片 170	7.3.7 调整曲线 172	7.4 小结 174
8.1 本章导读 175	8.2 范例11:使用画笔制作一个合成图像 175	8.2.1 建立工作区 175
8.2.2 增加一个Discreet Keyer操作元 176	8.2.3 使用Channel抠像器模式来制作抠像 177	8.2.4 关于抠像胶片 178
8.2.5 抠像器的输入选项 179	8.2.6 溢出色彩的删除 180	8.2.7 使用YUV模式生成一个遮罩 181
8.2.8 增加模糊效果 182	8.3 小结 183	9.1 本章导读 184
9.2 范例12:使用曲线来调整颜色 184	9.2.1 建立工作区 184	9.2.2 增加颜色校正操作元 185
9.2.3 调整Gamma值 186	9.2.4 调整Gain值 187	9.2.5 调整Offset值 188
9.2.6 调整曲线 189	9.3 小结 190	10.1 本章导读 191
10.2 范例13:使用曲线来调整颜色 191	10.2.1 建立工作区 191	10.2.2 增加颜色校正操作元 192
10.2.3 调整Gamma值 193	10.2.4 调整Gain值 194	10.2.5 调整Offset值 195
10.2.6 调整曲线 196	10.3 小结 197	11.1 本章导读 198
11.2 范例14:使用曲线来调整颜色 198	11.2.1 建立工作区 198	11.2.2 增加颜色校正操作元 199
11.2.3 调整Gamma值 200	11.2.4 调整Gain值 201	11.2.5 调整Offset值 202
11.2.6 调整曲线 203	11.3 小结 204	12.1 本章导读 205
12.2 范例15:使用曲线来调整颜色 205	12.2.1 建立工作区 205	12.2.2 增加颜色校正操作元 206
12.2.3 调整Gamma值 207	12.2.4 调整Gain值 208	12.2.5 调整Offset值 209
12.2.6 调整曲线 210	12.3 小结 211	13.1 本章导读 212
13.2 范例16:使用曲线来调整颜色 212	13.2.1 建立工作区 212	13.2.2 增加颜色校正操作元 213
13.2.3 调整Gamma值 214	13.2.4 调整Gain值 215	13.2.5 调整Offset值 216
13.2.6 调整曲线 217	13.3 小结 218	14.1 本章导读 219
14.2 范例17:使用曲线来调整颜色 219	14.2.1 建立工作区 219	14.2.2 增加颜色校正操作元 220
14.2.3 调整Gamma值 221	14.2.4 调整Gain值 222	14.2.5 调整Offset值 223
14.2.6 调整曲线 224	14.3 小结 225	15.1 本章导读 226
15.2 范例18:使用曲线来调整颜色 226	15.2.1 建立工作区 226	15.2.2 增加颜色校正操作元 227
15.2.3 调整Gamma值 228	15.2.4 调整Gain值 229	15.2.5 调整Offset值 230
15.2.6 调整曲线 231	15.3 小结 232	16.1 本章导读 233
16.2 范例19:使用曲线来调整颜色 233	16.2.1 建立工作区 233	16.2.2 增加颜色校正操作元 234
16.2.3 调整Gamma值 235	16.2.4 调整Gain值 236	16.2.5 调整Offset值 237
16.2.6 调整曲线 238	16.3 小结 239	17.1 本章导读 240
17.2 范例20:使用曲线来调整颜色 240	17.2.1 建立工作区 240	17.2.2 增加颜色校正操作元 241
17.2.3 调整Gamma值 242	17.2.4 调整Gain值 243	17.2.5 调整Offset值 244
17.2.6 调整曲线 245	17.3 小结 246	18.1 本章导读 247
18.2 范例21:使用曲线来调整颜色 247	18.2.1 建立工作区 247	18.2.2 增加颜色校正操作元 248
18.2.3 调整Gamma值 249	18.2.4 调整Gain值 250	18.2.5 调整Offset值 251
18.2.6 调整曲线 252	18.3 小结 253	19.1 本章导读 254
19.2 范例22:使用曲线来调整颜色 254	19.2.1 建立工作区 254	19.2.2 增加颜色校正操作元 255
19.2.3 调整Gamma值 256	19.2.4 调整Gain值 257	19.2.5 调整Offset值 258
19.2.6 调整曲线 259	19.3 小结 260	20.1 本章导读 261
20.2 范例23:使用曲线来调整颜色 261	20.2.1 建立工作区 261	20.2.2 增加颜色校正操作元 262
20.2.3 调整Gamma值 263	20.2.4 调整Gain值 264	20.2.5 调整Offset值 265
20.2.6 调整曲线 266	20.3 小结 267	21.1 本章导读 268
21.2 范例24:使用曲线来调整颜色 268	21.2.1 建立工作区 268	21.2.2 增加颜色校正操作元 269
21.2.3 调整Gamma值 270	21.2.4 调整Gain值 271	21.2.5 调整Offset值 272
21.2.6 调整曲线 273	21.3 小结 274	22.1 本章导读 275
22.2 范例25:使用曲线来调整颜色 275	22.2.1 建立工作区 275	22.2.2 增加颜色校正操作元 276
22.2.3 调整Gamma值 277	22.2.4 调整Gain值 278	22.2.5 调整Offset值 279
22.2.6 调整曲线 280	22.3 小结 281	23.1 本章导读 282
23.2 范例26:使用曲线来调整颜色 282	23.2.1 建立工作区 282	23.2.2 增加颜色校正操作元 283
23.2.3 调整Gamma值 284	23.2.4 调整Gain值 285	23.2.5 调整Offset值 286
23.2.6 调整曲线 287	23.3 小结 288	24.1 本章导读 289
24.2 范例27:使用曲线来调整颜色 289	24.2.1 建立工作区 289	24.2.2 增加颜色校正操作元 290
24.2.3 调整Gamma值 291	24.2.4 调整Gain值 292	24.2.5 调整Offset值 293
24.2.6 调整曲线 294	24.3 小结 295	25.1 本章导读 296
25.2 范例28:使用曲线来调整颜色 296	25.2.1 建立工作区 296	25.2.2 增加颜色校正操作元 297
25.2.3 调整Gamma值 298	25.2.4 调整Gain值 299	25.2.5 调整Offset值 300
25.2.6 调整曲线 301	25.3 小结 302	26.1 本章导读 303
26.2 范例29:使用曲线来调整颜色 303	26.2.1 建立工作区 303	26.2.2 增加颜色校正操作元 304
26.2.3 调整Gamma值 305	26.2.4 调整Gain值 306	26.2.5 调整Offset值 307
26.2.6 调整曲线 308	26.3 小结 309	27.1 本章导读 310
27.2 范例30:使用曲线来调整颜色 310	27.2.1 建立工作区 310	27.2.2 增加颜色校正操作元 311
27.2.3 调整Gamma值 312	27.2.4 调整Gain值 313	27.2.5 调整Offset值 314
27.2.6 调整曲线 315	27.3 小结 316	28.1 本章导读 317
28.2 范例31:使用曲线来调整颜色 317	28.2.1 建立工作区 317	28.2.2 增加颜色校正操作元 318
28.2.3 调整Gamma值 319	28.2.4 调整Gain值 320	28.2.5 调整Offset值 321
28.2.6 调整曲线 322	28.3 小结 323	29.1 本章导读 324
29.2 范例32:使用曲线来调整颜色 324	29.2.1 建立工作区 324	29.2.2 增加颜色校正操作元 325
29.2.3 调整Gamma值 326	29.2.4 调整Gain值 327	29.2.5 调整Offset值 328
29.2.6 调整曲线 329	29.3 小结 330	30.1 本章导读 331
30.2 范例33:使用曲线来调整颜色 331	30.2.1 建立工作区 331	30.2.2 增加颜色校正操作元 332
30.2.3 调整Gamma值 333	30.2.4 调整Gain值 334	30.2.5 调整Offset值 335
30.2.6 调整曲线 336	30.3 小结 337	31.1 本章导读 338
31.2 范例34:使用曲线来调整颜色 338	31.2.1 建立工作区 338	31.2.2 增加颜色校正操作元 339
31.2.3 调整Gamma值 340	31.2.4 调整Gain值 341	31.2.5 调整Offset值 342
31.2.6 调整曲线 343	31.3 小结 344	32.1 本章导读 345
32.2 范例35:使用曲线来调整颜色 345	32.2.1 建立工作区 345	32.2.2 增加颜色校正操作元 346
32.2.3 调整Gamma值 347	32.2.4 调整Gain值 348	32.2.5 调整Offset值 349
32.2.6 调整曲线 350	32.3 小结 351	33.1 本章导读 352
33.2 范例36:使用曲线来调整颜色 352	33.2.1 建立工作区 352	33.2.2 增加颜色校正操作元 353
33.2.3 调整Gamma值 354	33.2.4 调整Gain值 355	33.2.5 调整Offset值 356
33.2.6 调整曲线 357	33.3 小结 358	34.1 本章导读 359
34.2 范例37:使用曲线来调整颜色 359	34.2.1 建立工作区 359	34.2.2 增加颜色校正操作元 360
34.2.3 调整Gamma值 361	34.2.4 调整Gain值 362	34.2.5 调整Offset值 363
34.2.6 调整曲线 364	34.3 小结 365	35.1 本章导读 366
35.2 范例38:使用曲线来调整颜色 366	35.2.1 建立工作区 366	35.2.2 增加颜色校正操作元 367
35.2.3 调整Gamma值 368	35.2.4 调整Gain值 369	35.2.5 调整Offset值 370
35.2.6 调整曲线 371	35.3 小结 372	36.1 本章导读 373
36.2 范例39:使用曲线来调整颜色 373	36.2.1 建立工作区 373	36.2.2 增加颜色校正操作元 374
36.2.3 调整Gamma值 375	36.2.4 调整Gain值 376	36.2.5 调整Offset值 377
36.2.6 调整曲线 378	36.3 小结 379	37.1 本章导读 380
37.2 范例40:使用曲线来调整颜色 380	37.2.1 建立工作区 380	37.2.2 增加颜色校正操作元 381
37.2.3 调整Gamma值 382	37.2.4 调整Gain值 383	37.2.5 调整Offset值 384
37.2.6 调整曲线 385	37.3 小结 386	38.1 本章导读 387
38.2 范例41:使用曲线来调整颜色 387	38.2.1 建立工作区 387	38.2.2 增加颜色校正操作元 388
38.2.3 调整Gamma值 389	38.2.4 调整Gain值 390	38.2.5 调整Offset值 391
38.2.6 调整曲线 392	38.3 小结 393	39.1 本章导读 394
39.2 范例42:使用曲线来调整颜色 394	39.2.1 建立工作区 394	39.2.2 增加颜色校正操作元 395
39.2.3 调整Gamma值 396	39.2.4 调整Gain值 397	39.2.5 调整Offset值 398
39.2.6 调整曲线 399	39.3 小结 400	40.1 本章导读 401
40.2 范例43:使用曲线来调整颜色 401	40.2.1 建立工作区 401	40.2.2 增加颜色校正操作元 402
40.2.3 调整Gamma值 403	40.2.4 调整Gain值 404	40.2.5 调整Offset值 405
40.2.6 调整曲线 406	40.3 小结 407	41.1 本章导读 408
41.2 范例44:使用曲线来调整颜色 408	41.2.1 建立工作区 408	41.2.2 增加颜色校正操作元 409
41.2.3 调整Gamma值 410	41.2.4 调整Gain值 411	41.2.5 调整Offset值 412
41.2.6 调整曲线 413	41.3 小结 414	42.1 本章导读 415
42.2 范例45:使用曲线来调整颜色 415	42.2.1 建立工作区 415	42.2.2 增加颜色校正操作元 416
42.2.3 调整Gamma值 417	42.2.4 调整Gain值 418	42.2.5 调整Offset值 419
42.2.6 调整曲线 420	42.3 小结 421	43.1 本章导读 422
43.2 范例46:使用曲线来调整颜色 422	43.2.1 建立工作区 422	43.2.2 增加颜色校正操作元 423
43.2.3 调整Gamma值 424	43.2.4 调整Gain值 425	43.2.5 调整Offset值 426
43.2.6 调整曲线 427	43.3 小结 428	44.1 本章导读 429
44.2 范例47:使用曲线来调整颜色 429	44.2.1 建立工作区 429	44.2.2 增加颜色校正操作元 430
44.2.3 调整Gamma值 431	44.2.4 调整Gain值 432	44.2.5 调整Offset值 433
44.2.6 调整曲线 434	44.3 小结 435	45.1 本章导读 436
45.2 范例48:使用曲线来调整颜色 436	45.2.1 建立工作区 436	45.2.2 增加颜色校正操作元 437
45.2.3 调整Gamma值 438	45.2.4 调整Gain值 439	45.2.5 调整Offset值 440
45.2.6 调整曲线 441	45.3 小结 442	46.1 本章导读 443
46.2 范例49:使用曲线来调整颜色 443	46.2.1 建立工作区 443	46.2.2 增加颜色校正操作元 444
46.2.3 调整Gamma值 445	46.2.4 调整Gain值 446	46.2.5 调整Offset值 447
46.2.6 调整曲线 448	46.3 小结 449	47.1 本章导读 450
47.2 范例50:使用曲线来调整颜色 450	47.2.1 建立工作区 450	47.2.2 增加颜色校正操作元 451
47.2.3 调整Gamma值 452	47.2.4 调整Gain值 453	47.2.5 调整Offset值 454
47.2.6 调整曲线 455	47.3 小结 456	48.1 本章导读 457
48.2 范例51:使用曲线来调整颜色 457	48.2.1 建立工作区 457	48.2.2 增加颜色校正操作元 458
48.2.3 调整Gamma值 459	48.2.4 调整Gain值 460	48.2.5 调整Offset值 461
48.2.6 调整曲线 462	48.3 小结 463	49.1 本章导读 464
49.2 范例52:使用曲线来调整颜色 464	49.2.1 建立工作区 464	49.2.2 增加颜色校正操作元 465
49.2.3 调整Gamma值 466	49.2.4 调整Gain值 467	49.2.5 调整Offset值 468
49.2.6 调整曲线 469	49.3 小结 470	50.1 本章导读 471
50.2 范例53:使用曲线来调整颜色 471	50.2.1 建立工作区 471	50.2.2 增加颜色校正操作元 472
50.2.3 调整Gamma值 473	50.2.4 调整Gain值 474	50.2.5 调整Offset值 475
50.2.6 调整曲线 476	50.3 小结 477	51.1 本章导读 478
51.2 范例54:使用曲线来调整颜色 478	51.2.1 建立工作区 478	51.2.2 增加颜色校正操作元 479
51.2.3 调整Gamma值 480	51.2.4 调整Gain值 481	51.2.5 调整Offset值 482
51.2.6 调整曲线 483	51.3 小结 484	52.1 本章导读 485
52.2 范例55:使用曲线来调整颜色 485	52.2.1 建立工作区 485	52.2.2 增加颜色校正操作元 486
52.2.3 调整Gamma值 487	52.2.4 调整Gain值 488	52.2.5 调整Offset值 489
52.2.6 调整曲线 490	52.3 小结 491	53.1 本章导读 492
53.2 范例56:使用曲线来调整颜色 492	53.2.1 建立工作区 492	53.2.2 增加颜色校正操作元 493
53.2.3 调整Gamma值 494	53.2.4 调整Gain值 495	53.2.5 调整Offset值 496
53.2.6 调整曲线 497	53.3 小结 498	54.1 本章导读 499
54.2 范例57:使用曲线来调整颜色 499	54.2.1 建立工作区 499	54.2.2 增加颜色校正操作元 500
54.2.3 调整Gamma值 501	54.2.4 调整Gain值 502	54.2.5 调整Offset值 503
54.2.6 调整曲线 504	54.3 小结 505	55.1 本章导读 506
55.2 范例58:使用曲线来调整颜色 506	55.2.1 建立工作区 506	55.2.2 增加颜色校正操作元 507
55.2.3 调整Gamma值 508	55.2.4 调整Gain值 509	55.2.5 调整Offset值 510
55.2.6 调整曲线 511	55.3 小结 512	56.1 本章导读 513
56.2 范例59:使用曲线来调整颜色 513	56.2.1 建立工作区 513	56.2.2 增加颜色校正操作元 514
56.2.3 调整Gamma值 515	56.2.4 调整Gain值 516	56.2.5 调整Offset值 517
56.2.6 调整曲线 518	56.3 小结 519	57.1 本章导读 520
57.2 范例60:使用曲线来调整颜色 520	57.2.1 建立工作区 520	57.2.2 增加颜色校正操作元 521
57.2.3 调整Gamma值 522	57.2.4 调整Gain值 523	

## &lt;&lt;雷神之锤II&gt;&gt;

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>