

<<3ds max镜头与灯光的设计和制作>>

图书基本信息

书名：<<3ds max镜头与灯光的设计和制作>>

13位ISBN编号：9787121083402

10位ISBN编号：712108340X

出版时间：2009-10

出版时间：电子工业出版社

作者：汪昊，程罡 编著

页数：266

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>

## 内容概要

本书试图帮助读者迅速掌握镜头与灯光设计的基本概念和技法。

全书分为11章，前3章主要介绍镜头方面的内容，包括镜头的基本概念、镜头中的构图、镜头连贯性的基本原则；第4~9章着重介绍灯光方面的内容，包括三维世界的摄像机、自然界中光的特性与类型、三维灯光照明技术的发展、VRay三维照明技术、3ds max 高级照明、mental ray渲染器等内容；第10章和第11章介绍了使用VRay灯光表现写实性实例和图书馆效果图制作流程解析两个实例。

本书用理论和实例相结合的叙述方法，试图帮助读者迅速掌握镜头与灯光设计的基本概念和技法，并能够举一反三地制作出需要的镜头效果，基本做到一书在手，可以解决工作、学习中遇到的常见镜头与灯光问题。

本书结构清晰、内容翔实、重点突出、特色鲜明。

书中所讲述的大量技巧和方法都是作者多年以来的实践心得和感悟。

随书光盘内容为书中部分实例素材源文件和操作视频文件。

本书可供各类培训学校和相关院校作为培训、授课教材，也可供广大三维爱好者和CG行业相关从业人员参阅。

## <<3ds max镜头与灯光的设计和制作>>

### 书籍目录

第1章 镜头的基本概念 1.1 镜头的概念 1.2 镜头的景别 1.3 镜头角度 1.4 镜头机位分类  
1.5 主客观镜头 1.6 练习题 第2章 镜头中的构图 2.1 美学原则 2.2 主题服务原则 2.3  
化原则 2.4 封闭式构图 2.5 开放式构图 2.6 三分法原则 2.7 头顶空间 2.8 视线空间  
画面的指向性 2.10 练习题 第3章 镜头连贯性的基本原则 3.1 表演轴线 3.2 越轴 3.3  
头内部的运动方向 3.4 正面镜头和反打镜头 3.5 练习题 第4章 三维世界的摄像机 4.1 镜头  
型 4.2 创建摄像机 4.3 通过摄像机选择目标点 4.4 常用的摄像机视图显示模式 4.5 摄像机  
的视图操作 4.6 摄像机的参数 4.7 多通道效果案例 第5章 自然界中光的特性与类型 第6章 三维  
光照明技术的发展 第7章 V-Ray三维照明技术 第8章 3ds max高级照明 第9章 mental ray渲染器 第10  
使用VRay灯光表现写实性实例

## 章节摘录

第1章 镜头的基本概念1.1 镜头的概念镜头，从拍摄角度讲镜头是指从摄像机开始拍摄，到停止拍摄这段时间里获得的一段连续的画面。

从剪辑角度讲，镜头是剪两次与接两次之间的那段胶片。

镜头可以长，也可以短。

胶片长度超过17m或者单个镜头时长超过30s，都可以为长镜头，而短镜头则可能只有一二个画格。

在开始拍摄之前，导演首先要决定摄像机机位，因此通常要考虑以下几个因素。

1.要捕捉到一个最好的工作视点这意味着在这一点上，摄像机所获得画面不仅要尽可能的清晰美观，同时对动作的表现要流畅协调，能够很好地体现导演的创作意图，并被观众理解。

2.要复合影片的情绪基调举例来说，在拍摄一段镜头时，俯拍镜头给观众的是一种居高临下的感觉，剧中人物的行为和动作就会显得渺小、局促。

仰拍镜头则可以使正面人物的形象更加高大，反面人物的形象更加邪恶，如图1-1所示。

小男孩的形象在俯拍镜头里显得弱势、处于矛盾的被动一方；仰拍镜头中的怪兽则显得张牙舞爪、邪恶强大。

如果一场戏是描述一个男孩子在丢失了狗之后歇斯底里的情绪，可能需要用到一个特写镜头来表现他的悲伤。

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>