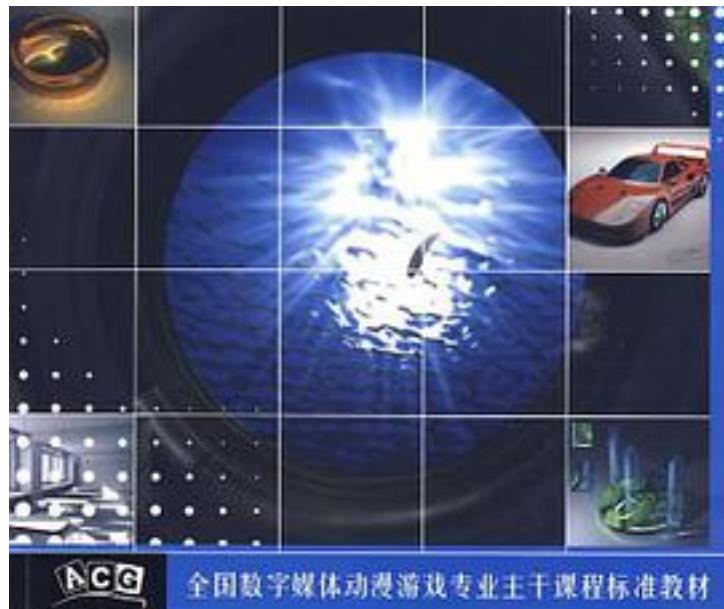


# 3ds max镜头与灯光的设计和制作



全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材

丛书主编：蒋永革

## 3ds max

### 镜头与灯光的设计和制作

汪 龙 编 著  
飞思教育产品研发中心

编著  
高教  
审定

电子工业出版社

DVD

[3ds max镜头与灯光的设计和制作\\_下载链接1](#)

著者：

出版者：

出版时间:2009-10

装帧：

isbn:9787121083402

《3ds

max镜头与灯光的设计和制作》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、mentalray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。

《3ds

max镜头与灯光的设计和制作》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。

《3ds

max镜头与灯光的设计和制作》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。

《3ds

max镜头与灯光的设计和制作》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。

作者介绍:

目录:

[3ds max镜头与灯光的设计和制作 下载链接1](#)

标签

评论

---

[3ds max镜头与灯光的设计和制作 下载链接1](#)

书评

[3ds max镜头与灯光的设计和制作 下载链接1](#)