<<3DS Max动画制作>>

图书基本信息

书名：<<3DS Max动画制作>>

13位ISBN编号：9787122163219

10位ISBN编号：7122163210

出版时间：2013-5

出版单位：化学工业出版社

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>

<<3DS Max动画制作>>

前言

21世纪是高端人才急需的世纪，艺术与技术很好的结合正是动画人才培养的目标。

本书以动画实例的形式，带领读者进入一个崭新的动画学习课堂，来学习并深入理解动画的制作过程。

本书以作者多年的教学经验与实际工作为基础，从易学、实用、循序渐进的角度，从制作场景和角色的身体各个部分到人物身上的各种配饰的动画，来表现动画的制作技巧，带领读者制作出完整的动画，树立读者学习动画的自信心，从而避免了以往学习动画的过程中只学会了命令，但做不出好的动画短片的现象。

这种教学方式也可以避免读者一进入动画的学习，就不得不面对众多繁杂的命令，学起来既费时又得不到理想的效果的问题。

除此之外，本书摒弃传统的理论讲解的模式，融入了数字化的实例操作，不仅让读者在艺术美学上有很好的设计理念及技巧，同时还结合数码制作方式，在电脑上很好的把设计者的意图用多种数字形式表现出来。

数字的展现方式也是本书与众不同的特点之一。

希望通过本书，起到抛砖引玉的作用，使广大读者能够走进美伦美奂的动画天堂，逐渐地掌握动画的制作流程和制作技巧，为成长成真正的动画人奠定一定的基础。

本书可以作为准备进入动画行业读者的学习工具书，也为各类培训机构、高等院校任职教师提供了大量的实例教程，为其教学提供了方便。

本书由邹明编著，王忠雅担任主审，在编写过程中，于微、郎琳也做了大量工作。

由于作者水平有限，书中不妥之处在所难免，欢迎广大读者提出批评和改进意见。

编者2013年1月

<<3DS Max动画制作>>

书籍目录

项目一 动画短片《醒》概述 任务一 动画短片《醒》剧本 任务二 动画短片《醒》分镜头剧本 任务三 动画短片《醒》角色和场景设计 项目二 动画短片《两只蚊子》概述 任务一 动画短片《两只蚊子》剧本 任务二 动画短片《两只蚊子》分镜头剧本 项目三 动画短片《醒》角色的骨骼设定 任务一 制作“杰森”的骨骼 任务二 制作“女怪物”的骨骼 任务一 制作“杰森”的蒙皮 任务二 创建“女怪物”的IK链及蒙皮 项目四 动画短片《醒》角色的蒙皮设定 任务 根据分镜头设置动画 项目五 动画短片《醒》动画设定 任务一 制作蚊子的骨骼 任务二 蚊子的动作调节 任务三 渲染设定 项目六 动画短片《两只蚊子》创作 参考文献

<<3DS Max动画制作>>

章节摘录

版权页： 插图：

<<3DS Max动画制作>>

编辑推荐

《普通高等教育艺术设计类专业规划教材:3DS Max动画制作》适合于普通高校动画、游戏及数码媒体等专业的师生作为教学用书,也可供广大动漫爱好者阅读和自学,还可以供动画、游戏等行业的专业人士参考使用。

<<3DS Max动画制作>>

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>