

# 前 言

为了配合教育部第六部委联合开展的“技能型紧缺人才培养培训工程”的实施，按照教育部《高等职业教育计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养指导方案》，针对高职教育的基本特点，在对三维动画设计课程的性质、任务、特点及现行教材分析的基础上，根据教育部对高职课程改革的精神，组织编写了这本新的教材《3Ds Max9 三维动画设计与制作案例教程》，本书既可作为高等院校和职业院校中三维造型、动画设计、影视特效和广告创意课程的教材，也是其他相关专业和从事不同层次电脑动画、广告设计等相关专业人士学习、参考的资料。

众所周知，Autodesk 是世界领先的设计软件和数字内容创建公司，其产品广泛应用于建筑设计、土地资源开发、生产、公用设施、通信、媒体和娱乐等领域。3D Studio Max，常简称为 3Ds Max 或 MAX，是 Autodesk 公司开发的基于 PC 系统的三维动画渲染和制作软件。广泛应用于广告、影视、工业设计、建筑设计、多媒体制作、游戏、辅助教学以及工程可视化等领域。新版 3Ds Max9 能够有效解决不断增长的 3D 工作流程的复杂性对数据管理、角色动画及其速度、性能提升的要求，是目前业界帮助客户实现游戏开发、电影和视频制作以及可视化设计中 3D 创意的最受欢迎的解决方案之一。

本书将知识学习与技能训练融为一体，侧重于三维建模及室内效果图设计等技能的训练。其核心是让这生在实践中，在学到知识的同时又培养了实用技能。书中的内容都是结合实例展开，按照案例教学的目标进行介绍，使学生从实际需要出发，有针对性地开展学习。这样有利于学生学会如何将技术用于实践，进而掌握针对项目要求进行制作的方法，最终掌握三维动画设计的相关专业知识和实用技能。

本书深入浅出，图文并茂，通过实例的创作过程，充分展示了 3Ds Max9 这款软件的强大功能和使用技巧。本书共分 7 章：第 1 章介绍 3Ds Max 基础知识；第 2 章介绍二维建模；第 3 章介绍几何体建模；第 4 章介绍材质与贴图；第 5 章介绍灯光、摄像机和环境渲染特效；第 6 章介绍动画制作及后期处理；第 7 章介绍室内外效果图设计。

教材主要特点：

## 1. 面向就业

本书完全从满足社会对技能人才需求和适应高等职业教育改革的角度出发，所涉及内容是目前高职院校学生最迫切需要掌握的基本就业技能。

## 2. 强调实践

高等职业教育的特点是强调实践能力，本教材紧扣提高学生实践能力这一目标，采用案例教学的方法，使读者更易于掌握工具的实际应用技巧，从而完成各种不同的工作任务。

本教材知识结构完整，层次分明，内容通俗易懂，操作简单实用，每个章节均安排有经典实例，并附有思考与练习题，达到了理论教学与操作技巧紧密结合的目的，使读者更易于接受和掌握。

本教材由魏衍君任主编，简艳英、王化喆、李东灵任副主编。具体分工如下：李东灵编写了第 1、7 章；魏衍君编写了第 2 章；王化喆编写了第 3 章；姜赛达编写了第 4 章；梁纪坤编写了第 5 章；简艳英编写了第 6 章。周子平参与了本书的校对工作。

尽管我们在本教材的特色建设方面做了许多努力，但由于作者水平有限，书中内容难免有疏漏之处，恳请各相关高职院校和读者在使用本教材的过程中予以批评指正。

编者