

3ds max是目前应用最广泛的集建模、渲染、动画于一身的三维制作软件，它非常适合影视动画，广告动画、三维游戏、建筑表现等领域的需要，3ds max从问世至今，已成为了三维动画制作方面的主流软件之一，受到很多用户的青睐。

After Effects是一款专业的视频非线性编辑及后期合成软件，深受专业视频爱好者欢迎，它能够让我们使用快速、精确的方式制作出具有视觉创新革命的运动图像和特效，并将其运用到电影、视频、DVD和网络上。

在教学的过程中，很多学生往往不满足于对max各种工具的学习，都渴望学习到更多的窍门和技巧，甚至制作更多的影视公司真实案例，以使自己成为“权威用户”，于是我们有了创作这本书的想法。本书通过5个项目的讲解，涵盖了三维动画在室内建筑设计、广告设计、影视片头动画、宣传动画等方面的应用领域。每个项目完全是按照企业、公司真实的工作流程进行编写，包括前期的客户需求分析、资料收集、剧本和镜头的设定以及产品制作阶段的素材整理、建模、编辑材质、制作动画、后期合成等一系列流程，使您足不出户就能体验到企业的实际工作。

本书以图解的方式和企业的真实项目，对PhotoShop、3ds max、After Effects、Adobe Premiere Pro 2.0等软件的操作技巧进行了细致的描述，所有项目均经过精心设计，实践性、技能性、工程性、应用性非常强，并以最能理解的语言、最直接的图片对比效果、最简捷的操作、最实用的项目案例重组技能结构，力求使学生用最短的时间和最快速度掌握动画制作的技术，创作出丰富多彩、富于个性化的动画作品。

本书共5个项目，体系结构合理，以项目制作的具体操作步骤为主线，以图片为导引，力求方便、简明、实用，案例综

合性较强。本书的具体特点如下：

① 基于工作过程导向选择内容框架，按行动体系序化知识内容。

② 采用“任务驱动”的编写方式，全面采用项目式教学，全部选自工作中的实际作品并将知识点融入案例，由浅入深，充分考虑学生的职业性与可持续发展性。

③ 教材内容中体现教学过程设计，方便教师的教与学生的学。

④ 紧紧围绕高校人才培养的应用性特征，以“实用、够用”为度，综合案例注重实用性、技能性，并对每个项目进行知识、能力分析，遵循高等院校学生能力形成和学习动机发展两大规律。

本书是由高文铭、吴思主编，宋焱、杨柏婷、张春胜老师和长春中加合动画制作有限公司张延国老师任副主编，郭艳彬、杨家敏老师参加了部分内容的编写、校对、整理工作。马军老师审阅了全书，并提出了许多宝贵的意见和建议。感谢主审马军的辛苦工作，感谢全体编组人员的精诚合作。

尽管我们在探索教材建设方面做出了许多努力，但由于水平和精力有限，本书难免存在不足之处，恳请广大读者批评指正，并提出宝贵意见和建议。