

丰富的教学案例，让您轻松学习并快速提高设计水平

3ds Max

动画制作 高级实例教程

畅销版

• 刘丽霞 邱晓华 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

- 406分钟超大容量视频教学光盘
- 实例的源文件和所用到的素材文件
- 实例制作的语音视频教学文件

FREE 1 DVD



3ds Max

动画制作 高级实例教程

(畅销版)

• 刘丽霞 邱晓华 编著



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书以 3ds Max 2013 为平台,以实例教学的形式详细介绍了简单的对象动画、修改器动画、摄影机动画、建筑灯光动画、使用约束和控制器制作建筑动画、两足与四足角色动画、空间扭曲动画、粒子与特效动画、大气特效与后期制作、常用三维文字标版动画、片头动画和制作星球爆炸动画等各种常见动画。

配套光盘中提供了实例的场景文件和素材文件,以及大部分实例制作的语音视频教学文件。

本书适用于 3ds Max 初、中级读者阅读,适合作为游戏制作、影视制作、卡通角色设计、原画设计和美术设计等从业人员的理想参考书,还可作为大、中专院校影视、动漫、广告及相关专业的教材。

图书在版编目(CIP)数据

3ds Max 动画制作高级实例教程:畅销版/刘丽霞,邱晓华编著. --北京:
中国铁道出版社,2014.1
ISBN 978-7-113-17493-4

I. ①3… II. ①刘… ②邱… III. ①三维动画软件-教材
IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 242589 号

书 名: 3ds Max 动画制作高级实例教程(畅销版)
作 者: 刘丽霞 邱晓华 编著

策 划: 于先军
责任编辑: 张 丹
责任印制: 赵星辰

读者服务热线: 010-63560056
特邀编辑: 赵树刚
封面设计: 多宝格

出版发行: 中国铁道出版社(北京市西城区右安门西街 8 号 邮政编码: 100054)

印 刷: 北京米开朗优威印刷有限责任公司

版 次: 2014 年 1 月第 1 版

2014 年 1 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印张: 23.25 插页: 4 字数: 565 千

书 号: ISBN 978-7-113-17493-4

定 价: 79.80 元(附赠 1DVD)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社读者服务部联系调换。电话:(010) 51873174

打击盗版举报电话:(010) 51873659



3ds Max在国内拥有庞大的用户群，它被广泛地应用于建筑、机械、游戏和影视等各个行业。目前，市面上介绍3ds Max的图书非常多，但绝大多数都是把重点放在介绍3ds Max的建模和材质渲染上，也就是说大都是介绍静帧效果制作的，而本书则是一本介绍3ds Max动画方面的图书。

本书内容

本书共分为12章，详细讲解了3ds Max 2013中各种常用的动画技术。首先从简单的对象动画和修改器动画的制作方法开始讲解，其次介绍了摄影机动画、建筑灯光动画，以及使用约束和控制器制作建筑动画的制作过程，然后详细讲解了两足和四足角色动画的制作方法，接着介绍空间扭曲、粒子特效、后期合成及大气效果、常用三维文字标版动画的制作方法，最后通过两个综合实例来讲解3ds Max动画技巧的综合使用方法。

本书特色

本书内容实用，步骤详细，书中完全以实例形式来讲解3ds Max的知识点。这些实例按知识点的应用和难易程度进行安排，从易到难，从入门到提高，循序渐进地介绍了各种动画特效的制作。在讲解时，针对每个实例先提出学习目标，提示读者在制作动画过程中应该重点掌握的知识点。在实例操作过程中还为读者介绍了日常需要注意的技巧知识，使读者能在制作过程中勤于思考和总结。

1. 实例丰富，实用性强：本书的每一个实例都包含了丰富的实战技巧和经验，针对性强，专业水平高，紧跟行业应用的最新动向和潮流，既体现易学易用性，又体现3ds Max软件技术的先进性。

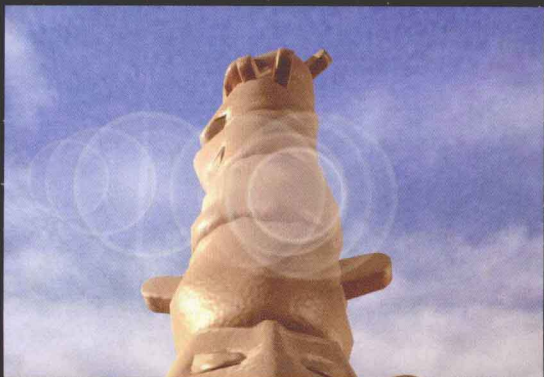
2. 讲解细致，一步一图，易学易用：在介绍操作步骤时，每一个操作步骤后均附有对应的图形，并在图中配有相关的文字说明，可以使读者在学习过程中能够直观、清晰地看到操作的过程及效果，并便于理解。

3. 目标明确，针对性强：书中在介绍每个实例之前，都给出了明确的学习目标，使读者在具体学习制作过程之前，能够做到心中有数，明确重点，从而有效地提高学习效率。

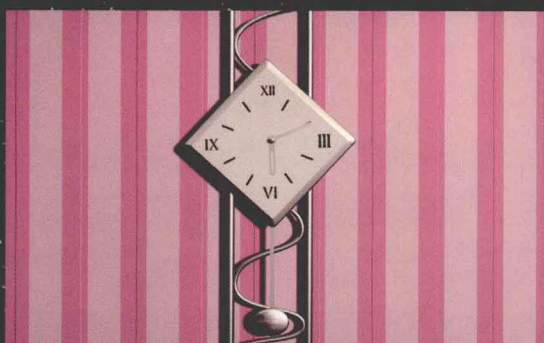
4. 全视频教学，轻松掌握：配套光盘中提供了实例的语音视频教学文件，读者可通过观看视频教学轻松应对学习中遇到的困难，如专业教师在旁侧进行指导。

3ds Max 动画制作高级实例教程 (畅销版)



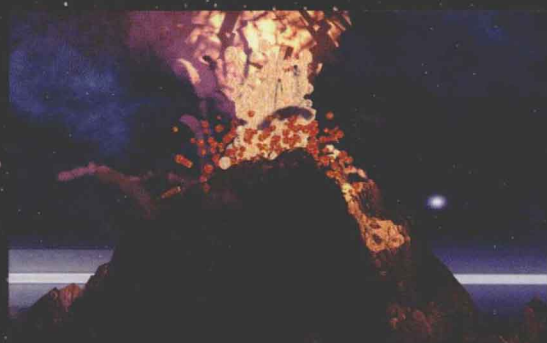
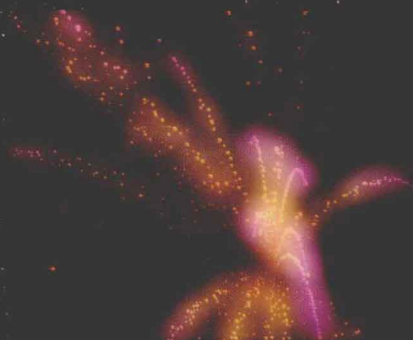


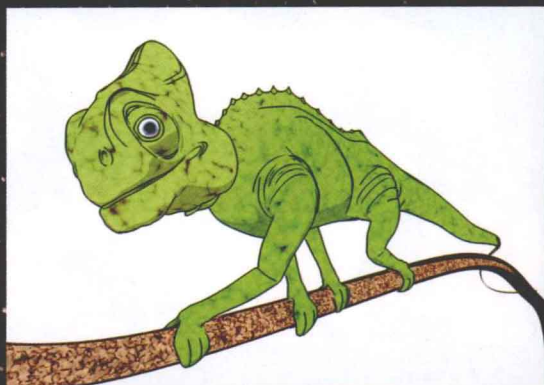
3ds Max 动画制作高级实例教程 (畅销版)





3ds Max 动画制作高级实例教程 (畅销版)





3ds Max 动画制作高级实例教程 (畅销版)





3ds Max在国内拥有庞大的用户群，它被广泛地应用于建筑、机械、游戏和影视等各个行业。目前，市面上介绍3ds Max的图书非常多，但绝大多数都是把重点放在介绍3ds Max的建模和材质渲染上，也就是说大都是介绍静帧效果制作的，而本书则是一本介绍3ds Max动画方面的图书。

本书内容

本书共分为12章，详细讲解了3ds Max 2013中各种常用的动画技术。首先从简单的对象动画和修改器动画的制作方法开始讲解，其次介绍了摄影机动画、建筑灯光动画，以及使用约束和控制器制作建筑动画的制作过程，然后详细讲解了两足和四足角色动画的制作方法，接着介绍空间扭曲、粒子特效、后期合成及大气效果、常用三维文字标版动画的制作方法，最后通过两个综合实例来讲解3ds Max动画技巧的综合使用方法。

本书特色

本书内容实用，步骤详细，书中完全以实例形式来讲解3ds Max的知识点。这些实例按知识点的应用和难易程度进行安排，从易到难，从入门到提高，循序渐进地介绍了各种动画特效的制作。在讲解时，针对每个实例先提出学习目标，提示读者在制作动画过程中应该重点掌握的知识点。在实例操作过程中还为读者介绍了日常需要注意的技巧知识，使读者能在制作过程中勤于思考和总结。

1. **实例丰富，实用性强：**本书的每一个实例都包含了丰富的实战技巧和经验，针对性强，专业水平高，紧跟行业应用的最新动向和潮流，既体现易学易用性，又体现3ds Max软件技术的先进性。

2. **讲解细致，一步一图，易学易用：**在介绍操作步骤时，每一个操作步骤后均附有对应的图形，并在图中配有相关的文字说明，可以使读者在学习过程中能够直观、清晰地看到操作的过程及效果，并便于理解。

3. **目标明确，针对性强：**书中在介绍每个实例之前，都给出了明确的学习目标，使读者在具体学习制作过程之前，能够做到心中有数，明确重点，从而有效地提高学习效率。

4. **全视频教学，轻松掌握：**配套光盘中提供了实例的语音视频教学文件，读者可通过观看视频教学轻松应对学习中遇到的困难，如专业教师在旁侧进行指导。

关于光盘

1. 书中实例的项目文件。
2. 书中实例制作的语音视频教学文件。

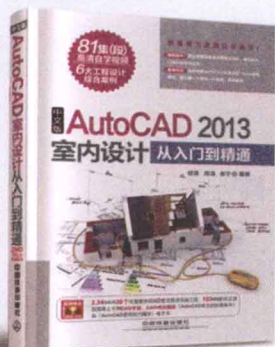
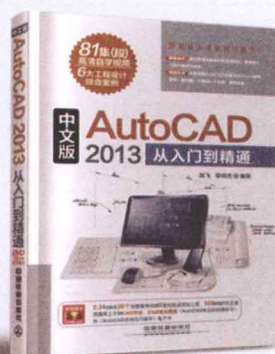
读者对象

1. 从事三维设计的工作人员。
2. 影视动画制作人员。
3. 在职动画师。
4. 培训人员。
5. 在校学生。

本书由武警工程大学的刘丽霞、邱晓华编写，其中刘丽霞老师负责编写第1章~第7章，邱晓华老师负责编写第8章~第12章。书中的错误和疏漏之处敬请读者批评指正。

编者
2013年11月

中国铁道出版社组织各行业一线工作者倾情打造，以最新国家标准为依据，以行业实操应用为主，使用最新的软件版本，现推荐如下：



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

网址: <http://www.tdpress.com>
读者热线电话: 010-63560056

读者意见反馈表

亲爱的读者：

感谢您对中国铁道出版社的支持，您的建议是我们不断改进工作的信息来源，您的需求是我们不断开拓创新的基础。为了更好地服务读者，出版更多的精品图书，希望您能在百忙之中抽出时间填写这份意见反馈表发给我们。随书纸制表格请在填好后剪下寄到：**北京市西城区右安门西街8号中国铁道出版社综合编辑部 于先军 收（邮编：100054）**。或者采用**传真（010-63549458）**方式发送。此外，读者也可以直接通过电子邮件把意见反馈给我们，E-mail地址是：**46768089@qq.com**。我们将选出意见中肯的热心读者，赠送本社的其他图书作为奖励。同时，我们将充分考虑您的意见和建议，并尽可能地给您满意的答复。谢谢！

所购书名：_____

个人资料：

姓名：_____性别：_____年龄：_____文化程度：_____

职业：_____电话：_____E-mail：_____

通信地址：_____邮编：_____

您是如何得知本书的：

☐书店宣传 ☐网络宣传 ☐展会促销 ☐出版社图书目录 ☐老师指定 ☐杂志、报纸等的介绍 ☐别人推荐

☐其他（请注明）_____

您从何处得到本书的：

☐书店 ☐邮购 ☐商场、超市等卖场 ☐图书销售的网站 ☐培训学校 ☐其他

影响您购买本书的因素（可多选）：

☐内容实用 ☐价格合理 ☐装帧设计精美 ☐带多媒体教学光盘 ☐优惠促销 ☐书评广告 ☐出版社知名度

☐作者名气 ☐工作、生活和学习的需要 ☐其他

您对本书封面设计的满意程度：

☐很满意 ☐比较满意 ☐一般 ☐不满意 ☐改进建议

您对本书的总体满意程度：

从文字的角度 ☐很满意 ☐比较满意 ☐一般 ☐不满意

从技术的角度 ☐很满意 ☐比较满意 ☐一般 ☐不满意

您希望书中图的比例是多少：

☐少量的图片辅以大量的文字 ☐图文比例相当 ☐大量的图片辅以少量的文字

您希望本书的定价是多少：

本书最令您满意的是：

1.

2.

您在使用本书时遇到哪些困难：

1.

2.

您希望本书在哪些方面进行改进：

1.

2.

您需要购买哪些方面的图书？对我社现有图书有什么好的建议？

您更喜欢阅读哪些类型和层次的计算机书籍（可多选）？

☐入门类 ☐精通类 ☐综合类 ☐问答类 ☐图解类 ☐查询手册类 ☐实例教程类

您在学习计算机的过程中有什么困难？

您的其他要求：



目 录

第1章 简单的对象动画	1
实例 01 使用自动关键点模式制作推拉门动画	2
实例 02 使用自动关键点模式制作打开的盖	3
实例 03 使用设置关键点模式制作蝴蝶动画	6
实例 04 使用曲线编辑器制作钟表动画	11
实例 05 使用轨迹视图制作秋千动画	14
实例 06 使用设置关键点模式制作象棋动画	17
实例 07 使用变换工具制作树叶飘落动画	20
第2章 修改器动画	25
实例 08 使用弯曲修改器制作翻书动画	26
实例 09 使用拉伸修改器制作跳动的球体	29
实例 10 使用柔体修改器制作触须动画	33
实例 11 使用融化修改器制作冰淇淋动画	36
实例 12 使用噪波修改器制作海面动画	37
实例 13 使用涟漪修改器制作水面涟漪动画	39
实例 14 使用变形修改器制作花朵绽放动画	40
实例 15 使用毛发和头发修改器制作小草生长动画	45
实例 16 使用波浪修改器制作波浪文字动画	46
第3章 摄影机动画	49
实例 17 使用摄影机制作室内浏览动画	50
实例 18 使用摄影机制作穿梭动画	52
实例 19 使用摄影机制作环游动画	54
实例 20 使用摄影机制作旋转动画	56
实例 21 使用摄影机制作仰视旋转动画	59
实例 22 使用摄影机制作俯视旋转动画	61
实例 23 使用摄影机制作缩放动画	63
实例 24 使用摄影机制作平移动画	65
实例 25 使用自动关键点模式制作摄影机旋转动画	67

第4章 建筑灯光动画	71
实例 26 使用泛光灯制作太阳升起动画	72
实例 27 使用聚光灯制作时间动画	75
实例 28 使用平行灯光制作阳光移动动画	77
实例 29 使用区域泛光灯制作日落动画	81
实例 30 使用泛光灯制作阳光旋转动画	85
实例 31 使用泛光灯制作路灯动画	88
实例 32 使用自由聚光灯制作灯光摇曳动画	90
实例 33 使用泛光灯制作灯光闪烁动画	92
实例 34 使用标准灯光制作舞台灯光动画	96
第5章 使用约束和控制器制作建筑动画	101
实例 35 使用路径约束制作汽车动画	102
实例 36 使用路径约束制作小鸟飞行动画	106
实例 37 使用注视约束制作小狗追蝴蝶动画	110
实例 38 使用链接约束制作人物提包动画	114
实例 39 使用链接约束制作捡球动画	119
实例 40 使用附着约束制作百合花开动画	122
实例 41 使用位置约束制作遥控车动画	124
实例 42 使用噪波控制器制作乒乓球动画	128
实例 43 使用线性浮点控制器制作挂钟动画	131
实例 44 使用位置控制器制作篮球飘动动画	133
实例 45 使用浮动限制控制器制作足球动画	138
第6章 两足与四足角色动画	141
实例 46 使用足迹模式制作人物上楼梯动画	142
实例 47 使用足迹模式制作跑步动画	146
实例 48 使用自动关键点模式制作滑冰动画	149
实例 49 使用变形修改器制作卡通兔子动画	152
实例 50 使用骨骼制作变色龙爬行动画	157
实例 51 使用骨骼制作龙飞翔动画	162
实例 52 使用自动关键点模式制作人物骑车动画	167
实例 53 使用Biped制作武士行走动画	171
实例 54 使用Biped制作怪兽奔跑动画	176
实例 55 使用自动关键点模式制作怪物飞行动画	180
实例 56 使用自动关键点模式制作角色拿斧头砍树动画	182