

金文光 方晨 主编

自己玩也能学会
书+售后服务=完全掌握

手把手教学

轻松掌握基础知识

配合网站教学服务

带你步入高手殿堂

数十精彩实例

坐享美味大餐

围绕命令讲解实例

只要按步操作

即可享受成功喜悦

实例由浅入深

带你渐入佳境

本书实例的操作步骤

经初学者全面验证

无遗漏和错误

操作与实例

3ds max 7

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP)数据

3ds max 7 操作与实例 / 金文光, 方晨主编. —上海:
上海科学普及出版社, 2005.1
ISBN 7-5427-2752-4

I.3... II.①金...②方... III.三维—动画—图形
软件, 3DS MAX 7—教材 IV.TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 127377 号

组 稿 铭 政
责任编辑 徐丽萍

3ds max 7 操作与实例

金文光 方 晨 主编

上海科学普及出版社出版发行

(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销 北京东方七星印刷厂印刷
开本 787 × 1092 1/16 印张 32.75 字数 919000
2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 7-5427-2752-4/TP · 552 定价: 49.00 元



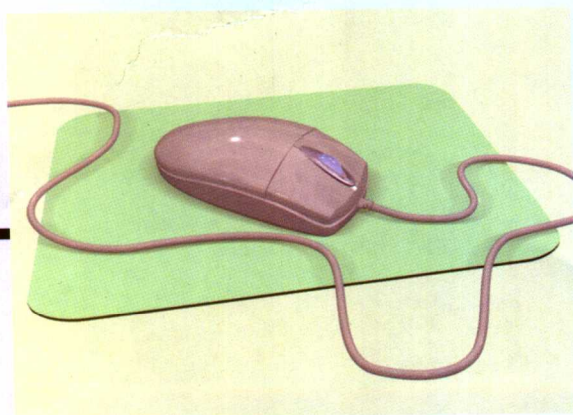
Qee music player

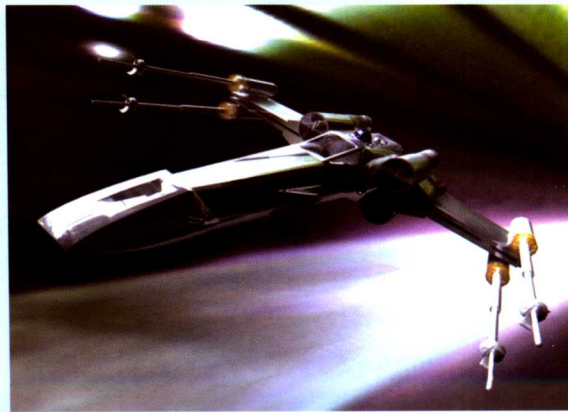
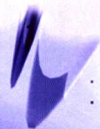
今日在线学习网
<http://www.todayonline.cn>



Copyright (C) Vision3d, submitted 26 August 2004
Image submitted for critique - CGNetworks.com | CGTalk.com

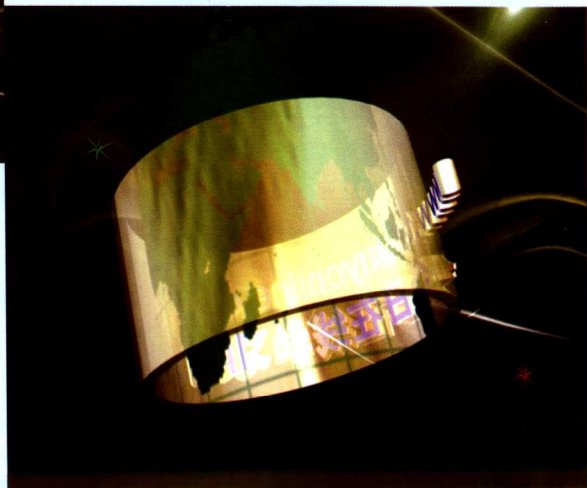












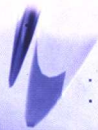




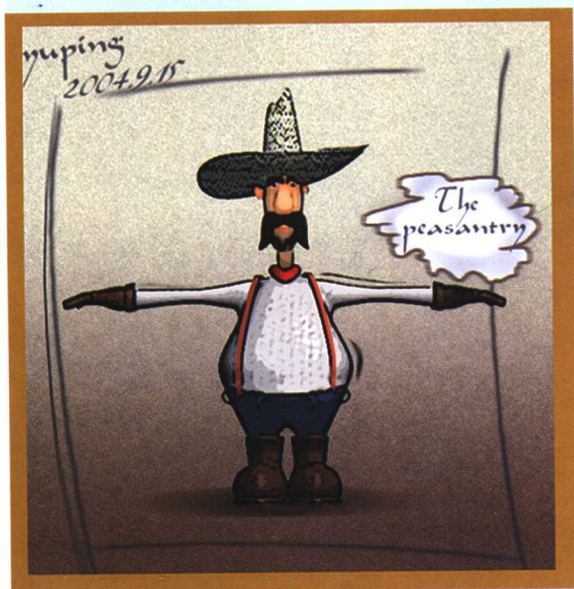


Play Adv 1.09.031 Ch 54m 08.6s INTEL P4 2670MHz



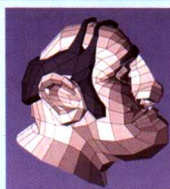
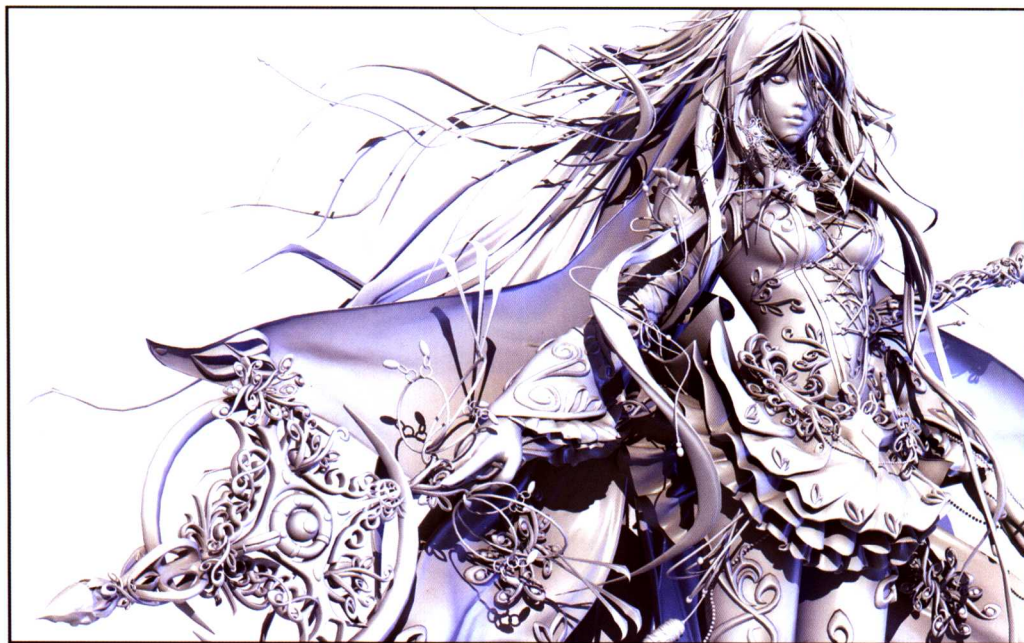






3ds max 7
操作与实例

人体实例



Copyright (C) Shanghai
Image submitted for critique: CGNetworks.com | CGTalk.com

目 录

序言 走进 3ds max 7	1	2.1.1 创建方体	65
0.1 3ds max 的用途	1	2.1.2 创建球体	66
0.2 3ds max 的硬件要求	5	2.1.3 创建圆柱体	67
0.3 启动、调整 3ds max	5	2.1.4 创建圆环	68
0.3.1 启动 3ds max	5	2.1.5 创建茶壶	69
0.3.2 设置新的快捷键	6	2.1.6 创建圆锥	69
0.3.3 设置视图背景颜色	7	2.1.7 创建几何球体	70
0.4 3ds max 7 的文件操作	8	2.1.8 创建圆管	70
0.4.1 保存三维场景文件	8	2.1.9 创建棱锥	71
0.4.2 退出 3ds max 7	8	2.1.10 创建平面	71
0.4.3 打开三维场景文件	9	2.2 创建扩展几何体	72
0.4.4 新建三维场景文件	9	2.2.1 创建多面体	72
0.5 关于 3ds max 的术语解释	10	2.2.2 创建倒角方体	73
0.6 3ds max 7 的新功能	11	2.2.3 创建油桶	74
0.7 体会 3ds max 7——制作音箱	13	2.2.4 创建纺锤体	75
0.8 小结	34	2.2.5 创建正棱柱	75
0.9 练习	34	2.2.6 创建回转圈	75
第 1 章 3ds max 基础知识	35	2.2.7 创建棱镜	76
1.1 3ds max 7 界面	35	2.2.8 创建圆环结	77
1.2 菜单栏	36	2.2.9 创建倒角圆柱体	78
1.3 工具栏	38	2.2.10 创建胶囊	78
1.3.1 主工具栏	38	2.2.11 创建 L 形延伸物	78
1.3.2 层工具栏	42	2.2.12 创建 C 形延伸物	79
1.3.3 额外工具栏	43	2.2.13 创建软管	80
1.3.4 轴向约束工具栏	44	2.3 创建二维图形	81
1.3.5 动力学反应堆工具栏	44	2.3.1 创建线段	81
1.4 命令面板	46	2.3.2 创建矩形	83
1.4.1 创建命令面板	46	2.3.3 创建圆	84
1.4.2 修改命令面板	58	2.3.4 创建椭圆	84
1.4.3 层级命令面板	59	2.3.5 创建圆弧	85
1.4.4 Motion (运动) 命令面板	59	2.3.6 创建圆环	86
1.4.5 显示命令面板	60	2.3.7 创建多边形	86
1.4.6 实用程序命令面板	60	2.3.8 创建星形	87
1.5 视图控制区	61	2.3.9 创建文字	88
1.6 动画控制区	62	2.3.10 创建螺旋线	89
1.7 状态栏	63	2.3.11 创建剖面	89
1.8 小结	64	2.4 编辑二维图形	91
1.9 练习	64	2.4.1 编辑曲线的父级物体	91
第 2 章 基础建模	65	2.4.2 编辑曲线的次级物体	92
2.1 创建基本几何体	65	Vertex (顶点)	92