

## <<3ds max 7中文版从入门到精通>>

### 图书基本信息

书名：<<3ds max 7中文版从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115149725

10位ISBN编号：7115149720

出版时间：2006-7

出版时间：第1版 (2006年7月1日)

作者：神龙工作室

页数：474

字数：743000

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 7中文版从入门到精通>>

### 内容概要

本书是一本介绍3ds max 7的入门书籍，采用基础知识与实例学习讲解相结合的方式，由浅入深介绍利用3ds max 7进行三维创作的方法，使读者能够在较短的时间内打下扎实的基础，并掌握日常制作时需要的大部分功能和知识点。

全书共分为18章，分别介绍了3ds max 7基础知识、中文版3ds max 7的工作界面与基本操作、基础模型的创建、对象的控制命令、使用修改器创建模型、通过复合对象创建模型、细分建模、多边形建模、NURBS建模、材质和贴图、摄影机、灯光、动画制作、粒子系统与动力学、渲染、卧室效果图的制作、珠宝的制作、基础操作与实际应用融会贯通，达到举一反三、触类旁通的目的。

本书适合初次接触3ds max 7的读者阅读，还可以作为大中专院校三维设计培训班的培训教材。

## <<3ds max 7中文版从入门到精通>>

### 书籍目录

第1章 3ds max 概述 1.1 3ds max 软件简介 1.2 3ds max 7的系统配置要求 1.3 3ds max 7的安装 1.4 3ds max 7的新特色 1.5 小结第2章 中文版3ds max 7的工作界面与基本操作 2.1 3ds max 7的基本操作 2.2 3ds max 7的界面布局及功能详解 2.3 自定义工作界面 2.4 三维创作的步骤 2.5 小结第3章 基础模型的创建 3.1 三维模型的创建 3.2 二维模型的创建 3.3 二维图形的编辑 3.4 小结第4章 对象的控制命令 4.1 对象的选择 4.2 对象的变换 4.3 对象的复制 4.4 对象的成组 4.5 小结第5章 使用个改器创建模型 5.1 修改器简介 5.2 修改器堆栈 5.3 标准修改器应用实例 5.4 二维模型的修改器 5.5 三维模型的修改器 5.6 小结第6章 通过复合对象创建模型 6.1 复合对象简介 6.2 变形 6.3 布尔运算 6.4 放样 6.5 合成建模.....第7章 细分建模第8章 多边形建模第9章 NURBS建模第10章 材质和贴图第11章 摄影机第12章 灯光第13章 动画制作第14章 粒子系统与动力学第15章 渲染第16章 卧室效果图的设计与制作第17章 珠宝设计第18章 动画制作附录A 3ds max 7 快捷键列表附录B 模拟试题

## <<3ds max 7中文版从入门到精通>>

### 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>