

3DS MAX

别墅室内装潢



装潢设计经典范例丛书

高志清 主编

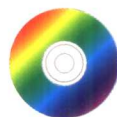
科大工作室

张桂敏 吕健 柏莉 等编著

经典范例



涵盖广泛，重点难点一一破解
经典实用，名师指点上乘功夫



附 1CD



科大工作室

► 光盘收录书中全部实例的线架、材质、贴图及本书范例的渲染图片



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

装潢设计经典范例丛书

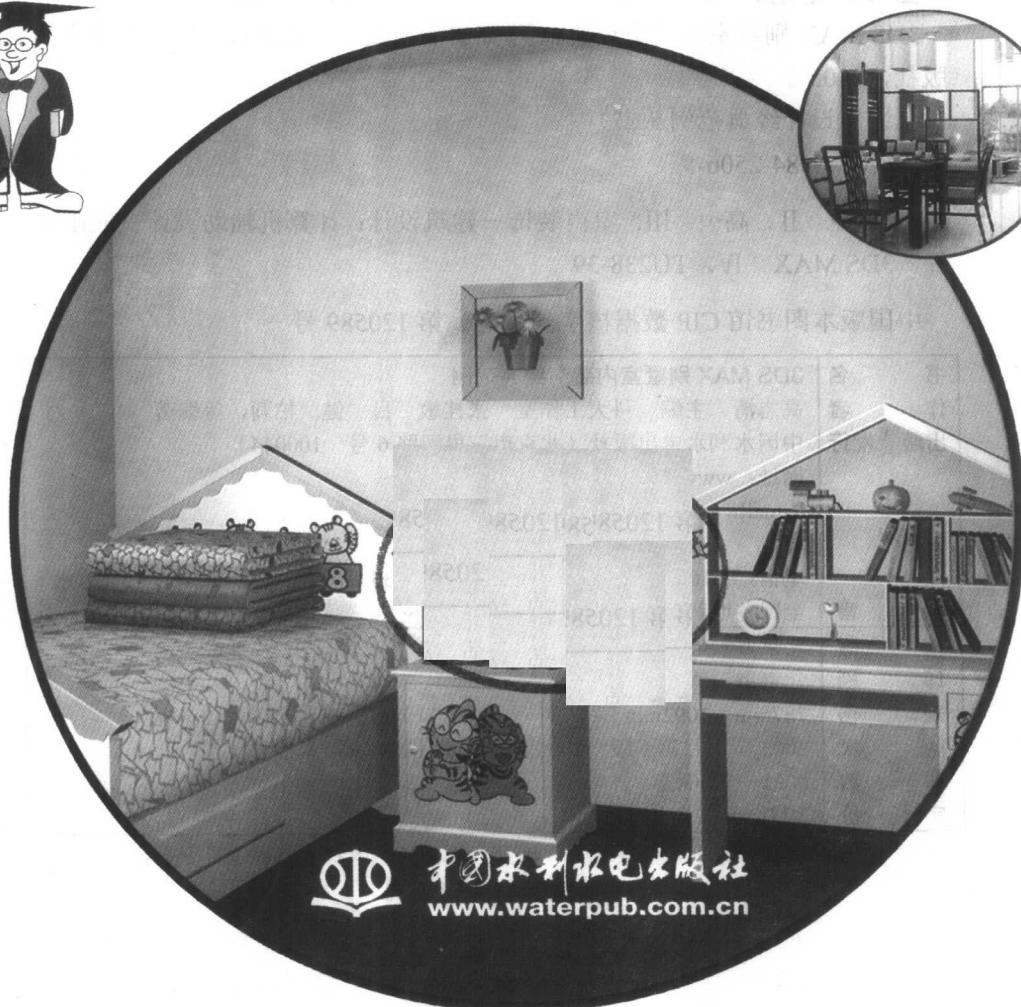
3DS MAX

别墅室内装潢

经典范例

高志清 主编

科大工作室 张桂敏 吕健 柏莉 等编著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

作为一本实例类的学习教材,本书通过制作一套古典风格别墅,详细介绍了运用 3ds max 6 制作效果图的相关知识。本书不但可以作为高等院校、中等职业学校建筑装饰专业的学习辅助教材,也可以作为室内装饰、装饰装潢相关从业人员的自学用书。

会使用某一个软件并不代表可以制作出满意的作品,这是学习者的一个通病,也就是不能从真正意义上做到学以致用。针对这一现象,本书无论在形式上还是在内容上都有重大创新,采用图文并茂、深入浅出的写作特点,详细讲述了古典风格的别墅。结构严谨、深入浅出地讲述了各个房间效果图的制作,并将其放入本书配套光盘中,读者在制作时如有不明之处可以通过本书配套光盘进行查看。

为了方便读者学习使用,本书配套光盘中除了彩页、别墅线架以及为别墅线架服务的贴图、调用线架外,还包括各房间效果图的渲染图片,除此之外,又为读者附赠了大量实用的各类风格家具的三维模型,以助于读者以后的工作学习。

图书在版编目(CIP)数据

3DS MAX 别墅室内装潢经典范例/高志清主编. —北京:中国水利水电出版社, 2005

(装潢设计经典范例丛书)

ISBN 7-5084-2506-5

I. 3… II. 高… III. 室内装饰—建筑设计: 计算机辅助设计—应用软件, 3DS MAX IV. TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 120589 号

书 名	3DS MAX 别墅室内装潢经典范例
作 者	高志清 主编 科大工作室 张桂敏 吕 健 柏莉 等编著
出版 发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 63202266 (总机) 68331835 (营销中心) 82562819 (万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 17.5 印张 398 千字 2 彩插
版 次	2005 年 1 月第 1 版 2005 年 1 月第 1 次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	32.00 元(含 1CD)

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

3DS MAX

别墅室内装潢经典范例



别墅室内装潢经典范例



主卧效果图





书房效果图



3DS MAX

别墅室内装潢经典范例



别墅室内装潢经典范例



客厅效果图



别墅室内装潢经典范例

别墅室内装潢经典范例



儿童房效果图





科大工作室

主编：高志清

编委：张爱城 林 英 贾惠良 刘 霞 王爱婷
夏小寒 车 宇 张桂敏 吕 健 柏 莉
许海声 张传记 周 云 涂 芳 孙 春
张 伟 姜华华 徐 力 胡爱玉 刘海芹
赵国强 赵卉卉 刘爱信 王锡锋 陈柏荣

为了满足业界朋友学习室内外效果图制作的热切需求,使那些从事效果图制作、图形图像设计制作以及想进入这个领域的读者能选购到适合自己阅读的电脑图书,科大工作室在充分调研、了解读者在实际工作中的需求的基础上,精心组织编写了本套“装潢设计经典范例丛书”。

这是一套专门介绍室内外效果图制作的丛书。本套丛书以建筑装潢工程的分类为基础,按照装潢工程设计的实际操作流程,分门别类地讲解了各类室内外装潢效果图的设计理念、制作技巧以及大型建筑工程浏览动画的制作方法。本套丛书对不同场景的布光方法、Photoshop 效果图后期处理的常用技法,都以实际应用为出发点,逐步展开讲述。讲述的技法都是在装潢工程设计中经常会遇到、必须要掌握的。我们力争让读者朋友在学习过本书后,能够很快领悟到用 3ds max 制作装潢效果图的奥妙之处,起到立杆见影的作用。

本套丛书以讲述各类室内外装潢设计构思、设计理念和实用技法为主线,穿插讲述相关的命令、工具,将理论与实例有机地结合在一起,使读者朋友在学习实战技法的过程中理论水平得到同步提高。本套图书共有 7 本,书目如下:

《3DS MAX 两居室装修效果图经典范例》

《3DS MAX 三居室装修效果图经典范例》

《3DS MAX 复式结构室内装潢经典范例》

《3DS MAX 别墅室内装潢经典范例》

《3DS MAX 工程装修效果图经典范例》

《3DS MAX 综合室内装潢效果图经典范例》

《3DS MAX 大型场景浏览动画制作经典范例》

与其他同类电脑图书相比,本套丛书具有以下几项特点:

1. 选用的范例来源于实际工程或教学实践,类型比较经典,具有很强的代表性,非常实用。

2. 着重讲述在制作中必须用到及相关的知识点,力求保持讲述知识的系统性与完整性,对那些在制作中很少用到的命令和工具则讲述从简。

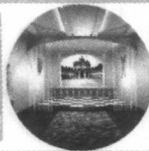
3. 讲述制作技法比较详细,没有明显的跳步和漏步,读者只要按照书中讲述的操作步骤就可以制作出范例的结果。

4. 采用中英文对照界面,便于国内读者阅读。

5. 讲述命令和操作紧密结合。重要命令和工具的用法先行讲述,然后将这些命令和工具有机地穿插在实际范例的制作和具体应用当中,使读者通过实例制作来加深对命令和工具功能的理解认识。

6. 实例和设计理念紧密结合。对于每一个制作范例,都先讲述其设计的总体思路,使读者在制作前就对范例的创意和制作有一个整体的把握。

7. 注重对制作技法的分析。重点分析关键技法的要领,对于使用不同方法都能制作完成的建筑构件,就分析其各种制作方法的优劣,使读者在学习范例的同时,对技法的掌握也更加熟练。



8. 对每个范例的制作都下了很大功夫。使每本书中讲述范例的制作步骤达到最优化(没有多余的操作步骤),能用两步完成的制作,绝不使用第三步;制作中选用的参数达到最优组合,尽量使制作的结果达到无可挑剔的程度,如果读者不使用这套最优参数组合,制作出的效果只会更坏,而不会有所改进。

为了使读者在较短时间内掌握书中的精华,我们在写作时不仅注意详细地描述设计制作过程,在操作步骤上也尽量避免出现漏步和较大的跳步;而且还进一步讲述软件的命令组合和应用技巧;同时在范例中还有意识地渗透了设计中的创意理念,使这三者有机地融合在一起。相信读者在学习完书中内容后,不仅知道了怎样做,还知道为什么要这样做以及怎样才能做得更好。

为了便于读者学习,我们还在书中设计了三个小图标,它们分别是:



知识讲解:讲解设计制作过程中用到的知识点、操作命令和工具按钮。



操作步骤:用于引出一个操作题目和与之相应的操作步骤。



提示注意:用于介绍经验和心得或提醒读者应该注意的问题。

在此,衷心感谢所有向本套丛书提出改进意见的同行和学员,由于他们的认真负责,使本套丛书避免了许多错误,内容更加充实。

另外,还特别感谢您选择了本套丛书,如果您对本套丛书有什么意见和建议,请直接告诉我们。

联系电话:(0532) 5829423 5819714

传真:(0532) 5833733

E-mail: gaozhiq@public.qd.sd.cn

科大网站: www.keda-edu.com

科大工作室

2004年3月

随着人民生活水平的日益提高,越来越多的人希望通过改善工作、学习、生活和休息场所的环境质量,提高生活质量、陶冶情操。别墅作为一个极普遍的群体,当然也不例外。别墅效果图可以给人们最直接的提示。计算机制作效果图的软件较多,在众多的效果图制作软件中,3ds max 因其强大的功能和方便的操作脱颖而出,逐渐成为效果图制作的主流软件,针对如何通过 3ds max 软件制作满意的别墅室内装潢效果图,我们精心编写了此书。

本书内容简介

本书以实例为主,通过对一套古典风格别墅,包括客厅、主卧、儿童房、书房等房间的制作,介绍了 3ds max 6 软件效果图制作的相关知识。

为了便于读者学习,每章的开头都以“导航”的形式罗列出本章的学习要点及操作技巧,在制作实例的过程中穿插技法的运用以及专业的设计知识。除此之外,本书配套光盘附赠了大量实用的各类风格家具三维模型,方便读者朋友们的实际工作。

3ds max 是一个英文软件,有些读者可能更加习惯于中文界面的使用,因此,本书采用了中英文对照的方式编写(英文为主,中文为辅),适应不同读者的要求。

本书共分七章,具体内容如下:

- ◆ 第一章:本章从两个方面进行介绍,包括室内装潢与别墅装潢。作为理论知识的讲解,本章不作重点,读者朋友只需了解即可。
- ◆ 第二章:从本章开始,进入效果图的制作。在了解本套设计方案后,制作了别墅的整体结构——“墙体”造型,向大家讲解了输入、拉伸和布尔运算等修改命令的使用方法 & 技巧。
- ◆ 第三章:本章详细地讲述了别墅中客厅效果图整体框架的制作过程,讲解了编辑网格、编辑样条曲线、斜切轮廓等修改命令的使用方法 & 技巧,除此之外还简单介绍了【Tiles】(瓦)与【Multi/Sub-Object】(多重/子物体材质)材质类型。
- ◆ 第四章:承接第三章的制作,讲解了客厅效果图制作中的其他流程,包括家具造型的创建、调入其他家具、创建灯光及渲染输出三大部分,讲解了放样、斜切、斜切轮廓、网格光滑、合并等修改命令的使用方法 & 技巧,除此之外还讲述了相机、泛光灯与自由聚光灯的创建。
- ◆ 第五章:本章学习了别墅中的主卧效果图,通过制作讲述了弯曲、锥化等命令的使用方法以及常用的一些制作技巧。
- ◆ 第六章:本章学习了别墅中的儿童房效果图,通过制作讲述了【Shell】(外壳)命令、相机的剪切以及材质中半透明阴影材质、明暗处理材质的简单调配方法等。
- ◆ 第七章:作为本书的最后一个章节,通过制作书房效果图,使读者巩固前面学习的知识。



如何对 3ds max 6 系统进行汉化

为了方便读者学习，我们科大工作室还开发了专门用于汉化 3ds max 软件的汉化包，存放在随书所附光盘素材 1 的相应目录中，读者可以免费使用。本书使用的汉化软件包就是科大工作室开发推出的，**未经科大工作室授权，本汉化软件包不得用于任何商业或赢利目的**。该汉化包与“东方快车 XP”系统配合使用。下面介绍使用“东方快车 XP”汉化 3ds max 的具体操作步骤：

1. 确认所用电脑上的“东方快车 XP”软件按默认安装方式，安装在“C:\Program Files”文件夹下。
2. 双击光盘素材 1 中的“汉化包”文件夹，将其打开。
3. 双击打开该文件夹中的“3dsmax 东方 XP 汉化包”文件夹。
4. 双击该文件夹中的“SETUP for XP”，按东方快车 XP 安装路径进行安装。
5. 打开“东方快车 XP”汉化软件。
6. 打开 3ds max 软件。
7. 在东方快车 XP 主菜单上单击【设】按钮，当下拉菜单中出现“当前任务：3dsmax.exe”和“自动翻译：3dsmax.exe”时，在下拉菜单上选择“汉化方式—全部汉化”并单击，即可全部汉化 3ds max 软件。

使用本书前的准备工作

在使用本书前应做一些简单的准备工作。

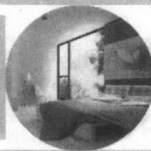
1. 将本书配套光盘的“贴图”目录下的所有贴图文件复制至硬盘的“\3dsmax6\Maps\”目录下，以便在制作时随时调用。
2. 将本书配套光盘的“调用线架”目录下的所有线架文件复制至硬盘的任意目录下，以便制作时随时调用。

本书配套光盘内容

本书所附光盘收录了本书所讲范例的线架文件、贴图文件以及本书范例所有的渲染图片，以便学习时对照使用。

下面是“光盘素材 1”素材内容的详细说明：

- ◆ “汉化包”目录：保存科大工作室开发的 3ds max 汉化包。
- ◆ “彩页”目录：保存本书的彩页图片。
- ◆ “贴图”目录：保存本书范例用到的所有贴图。
- ◆ “渲染图片”目录：保存本书所有在 3ds max 系统中渲染的图片。



本书导读

- ◆ “\线架\”目录：保存本书所有章节中制作的线架。
- ◆ “\调用线架\”目录：保存本书所有章节中调用的局部线架。

下面是“光盘素材2”素材内容的详细说明：

“光盘素材2”中包含了一个“模型库”目录，本目录下包含“贴图”和“线架”两个目录，收集了“古典风格”与“欧式风格”的室内构件的线架文件以及相对应的图片。

本书由张桂敏等执笔完成。CAD 图纸由柏莉绘制，书中范例线架由吕建制作完成。光盘附赠的室内构件三维线架及贴图由张恒立制作并整理完成。除了本书的作者外，科大工作室的全体工作人员都为本书的成稿做了大量的工作，多位同行及学员对本书提出了许多宝贵的修改意见，谨在此一并表示由衷的感谢。书中如有不妥之处，恳请广大读者批评指正。

感谢您选择了本书，如对本书有何意见和建议，请您告诉我们，也可以直接与本书作者联系。

联系电话：(0532) 5829423 5819714

E-mail: gaozhiq@public.qd.sd.cn

作者

2004年10月



丛书前言
本书导读

第一章 别墅室内装潢知识概述



1.1 室内装潢知识概述.....2	1.2.2 别墅装潢设计.....10
1.1.1 空间.....2	1.2.3 别墅装潢的风格.....17
1.1.2 色彩.....3	1.2.4 别墅装潢的基本步骤及特点.....21
1.1.3 光影.....5	1.3 效果图制作的常用软件.....22
1.1.4 空间界面.....6	1.3.1 AutoCAD 软件概述.....22
1.1.5 家具.....6	1.3.2 3ds max 软件概述.....23
1.1.6 陈设.....7	1.3.3 Photoshop 软件概述.....23
1.1.7 绿化.....7	1.3.4 室内装潢效果图制作流程.....23
1.2 别墅装潢知识概述.....8	1.4 本章小结.....24
1.2.1 别墅与自然环境的融合.....8	

第二章 别墅整体结构的制作



2.1 本章导航.....26	2.3 别墅整体结构的制作.....28
2.2 别墅的制作流程.....28	2.4 本章小结.....36

第三章 客厅效果图的制作（一）



3.1 本章导航.....38	3.3.3 电视墙一角的制作.....59
3.2 客厅效果图的制作流程.....39	3.3.4 其他装饰部分的制作.....67
3.3 客厅效果图整体结构的制作.....40	3.3.5 吊顶的制作.....83
3.3.1 地板与踢脚线的制作.....41	3.3.6 相机的创建.....93
3.3.2 装饰墙一角的制作.....47	3.4 本章小结.....95

第四章 客厅效果图的制作（二）



4.1 本章导航.....98	4.2.2 调入其他家具.....124
4.2 客厅效果图的制作.....98	4.2.3 创建灯光及渲染输出.....128
4.2.1 家具造型的创建.....98	4.3 本章小结.....138

第五章 主卧效果图的制作



5.1 本章导航.....	140	5.3.2 家具造型的创建.....	164
5.2 主卧效果图的制作流程.....	141	5.3.3 调入其他家具.....	186
5.3 主卧效果图的制作.....	142	5.3.4 创建灯光及渲染输出.....	188
5.3.1 整体结构的创建.....	142	5.4 本章小结.....	194

第六章 儿童房效果图的制作



6.1 本章导航.....	196	6.3.2 家具造型的创建.....	209
6.2 儿童房效果图的制作流程.....	196	6.3.3 调入其他家具.....	229
6.3 儿童房效果图的制作.....	198	6.3.4 创建灯光及渲染输出.....	231
6.3.1 整体结构的创建.....	198	6.4 本章小结.....	236

第七章 书房效果图的制作



7.1 本章导航.....	238	7.3.2 家具造型的创建.....	244
7.2 书房效果图的制作流程.....	238	7.3.3 调入其他家具.....	263
7.3 书房效果图的制作.....	240	7.3.4 创建灯光及渲染输出.....	264
7.3.1 整体结构的创建.....	240	7.4 本章小结.....	269

第一章

别墅室内装潢知识概述



- 室内装潢知识概述
- 别墅装潢知识概述
- 效果图制作的常用软件
- 本章小结





家

是避风港，是让人休憩放松的地方，是一家亲人共享天伦之乐的所在。在今天，生活要追求新奇、追求享受、追求高科技、高品位，那么人们对家的要求又将如何呢？不容置疑，它不再仅仅局限于对“居”的要求，而是希望能够提供一个功能合理、形式美观的生活空间，以满足人们不断增长的物质需要和精神需要。

1.1 室内装潢知识概述

装潢原义是指“器物或商品外表”的“装饰”，着重从外表的、视觉艺术的角度来探讨和研究问题。一个成功的室内装潢设计，在功能上应当是适用的；在视觉上要具有一定的吸引力。室内装潢是为人服务的，所以又要符合人体工程学的规范，此外，它还受民族风格和地方特色的影响。室内装潢设计的基本要素有 7 个，即空间、色彩、光影、空间界面、家具、陈设和绿化。

1.1.1 空间

在室内装潢设计中，空间的处理在众多的基本要素中占居主导地位。一般情况下，室内空间的大小主要是根据房间的使用要求而确定的。例如，日常居住的空间，每间房子大约在 15~20 平方米左右即可，而其他如教室、电影院等，由于功能的不同而对空间的要求也不尽相同。此外，空间的大小对人的情绪也有很大的影响，宏伟、博大的室间使人产生兴奋与激昂的情绪；而低矮的空间则使人感到亲切与宁静。不同大小的室内空间如图 1-1 所示。

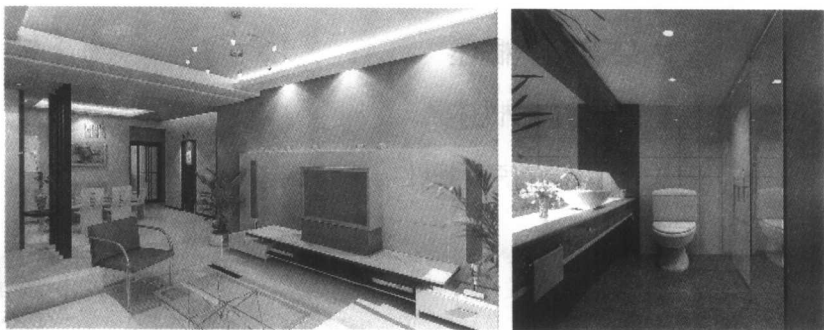


图 1-1 不同大小的室内空间

建筑空间有内部空间和外部空间之分。内部空间又可分固定空间和可变空间两大类。

- ◆ 固定空间：在建筑主体工程时形成的，由天花、地面、墙面围护而成，所以又称为第一次空间。
- ◆ 可变空间：在固定空间内用隔墙、隔断、家具把空间再次划分成不同的空间，所以又称为第二次空间或次空间。

内部空间又可分实体空间和虚拟空间两大类。