



内含 2CD



大画三维(3)



大视 電腦動畫工作室
DIANNAO DONGHUA GONGZUOSHU

客厅设计新主张

—— 3ds max 6 \ Lightscape 2004 \ Photoshop CS

家装设计超速学习图解

DGMOOK 总策划 苏秀丽 等编著

- 时尚的家居作品，风格各异，引人入胜
- 独特的技术主张，提高技能，举一反三
- 图解式制作过程，阅读轻松，容易上手
- 超值的教学光盘，内容丰富，学习快速

国内第一本拥有完整售后服务和提供多种高效学习途径的图解教程



中国宇航出版社



内含 2CD



大画三维(3)



大视 電腦動畫工作室
DIANNAO DONGHUA GONGZUOSHU

客厅设计新主张

—— 3ds max 6 \ Lightscape 2004 \ Photoshop CS

家装设计超速学习图解

DGMOOK 总策划 苏秀丽 等编著



中国宇航出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

国内家装设计主要是使用3ds max、Lightscape 和Photoshop 3种软件完成的。本书的特点是采用图解式实例制作,通过风格各异的实例全面学习制作客厅效果图的技术,并对设计中的技术要点进行总结,让读者的技术得到全面升华。

本书共10章,第1~9章为实例制作,分别为简约之美、温馨之家、融合传统、温馨自然、浪漫风情、伊斯兰风格、美国风情、中国古典、高雅精致等场景,第10章十全十美为总结部分。

本书适合具有 3ds max 基础或者想进一步提高装修装璜、三维效果图制作水平的读者使用,同时也可作为大中专院校相关专业学生的自学教材以及社会相关培训班的培训教材。

附赠超值光盘 2 张,内容包括全部实例制作过程的视频演示文件、全部实例制作素材和基础知识的多媒体教学演示,方便读者学习使用。

版权所有 侵权必究

图书在版编目(CIP)数据

客厅设计新主张: 3ds max 6\Lightscape 2004\Photoshop CS 家装设计超速学习图解/苏秀丽等编著. —北京: 中国宇航出版社, 2005.1

(大画三维; 3)

ISBN 7-80144-888-X

I. 客... II. 苏... III. 客厅—室内设计: 计算机辅助设计 IV. TU241-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 116026 号

策划编辑 宫鸣宇 责任编辑 张丽花 封面设计 元 麦 责任校对 刘冬艳

出 版
发 行

中国宇航出版社

社 址 北京市阜成路 8 号 邮 编 100830
(010)68768548

网 址 www.caphbook.com/www.caphbook.com.cn

经 销 新华书店

发行部 (010)68371900 (010)88530478(传真)
(010)68768541 (010)68767294(传真)

计算机 北京市和平里滨河路 1 号航天信息大厦 4 层
事业部 (010)68372647 (010)68372639(传真)

邮 编 100013

承 印 北京广益印刷有限公司

版 次 2005 年 1 月第 1 版
2005 年 1 月第 1 次印刷

规 格 787×1092

开 本 1/16

印 张 20

字 数 474 千字

书 号 ISBN 7-80144-888-X

定 价 58.00 元(含 2CD)

本书如有印装质量问题,可与发行部调换

前言

大视觉电脑动画工作室与中国宇航出版社合作推出了两本介绍 3ds max 插件的书,深受广大读者喜欢,不断有读者通过电子邮件和我们联系,希望我们能够把“大画三维系列”延续下去,出版一些高质量的三维图书。能够得到读者的支持与信任我们自然非常开心,同时对读者的期望也倍感压力之大。我们坚信,有读者的支持和我们的努力,一定能够编著出更多更好的计算机图书。

许多读者在来信中对图书提出明确的期望,希望能够编写几本应用 3ds max、Lightscape 和 Photoshop 3 种软件进行室内设计的图书,具体要求是:实例要比较时尚,能够反映现在流行的趋势(希望学习现在最实用的室内设计范例);阅读要轻松(希望应用最短的时间掌握书中的制作技术);有实例制作部分的多媒体教学(书盘结合是最有效的学习方式);有相当的技术含量(希望能够掌握多种设计实现方法)。为此,我们编写了一套能够让读者在短时间内掌握室内设计的技术和技巧的图书,本书是第 1 本。

1. 实例说明

本书共制作了 9 个不同风格的客厅场景。风格不同的客厅其家具差别也比较大,所以本书没有将组成客厅的一些基本元件(如家具、墙壁)的制作方法作为基础知识详细讲解,而是根据具体情况制作出不同类型的家具。同时,对于同一个模型有多种制作方法的,在不同实例中都有体现,具体情况请参阅第 10 章。

书中的 9 个场景在风格上相互独立,在制作中相互联系,场景由简单到复杂,读者通过对书中实例的学习,可以逐步掌握 3 种软件在设计中的应用。



第1章 简约之美

难度:★★
场景简单,制作容易



第2章 温馨之家

难度:★★☆
由第1章场景衍生出来,制作比较简单



第3章 融合传统

难度:★★★☆☆
场景比较复杂,电视、墙饰、窗帘是制作的难点



第4章 温馨自然

难度:★★★
由第2章场景衍生出来,平面镜材质和光带是制作难点



第5章 浪漫风情

难度:★★★☆☆
台灯是制作难点,陶器是场景的特色



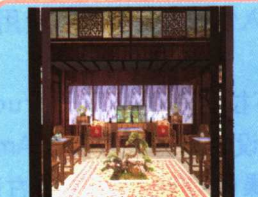
第6章 伊斯兰风格

难度:★★★★☆
家具复杂,但场景并不大



第7章 美国风情

难度:★★★★★☆☆
场景大,居室的框架和家具是制作的难点



第8章 中国古典

难度:★★★★★☆☆
场景大,家具是制作的难点



第9章 高雅精致

难度: ☆☆☆☆☆

场景大, 家具和阴影是制作的难点

2. 正文说明

正文采用图解式说明方法。因为这种方法并不常见, 所以首先把我们要表达的意图向读者解释清楚, 以便读者更快速掌握书中的内容。

操作

Splines Rectangle

数量: 5

Convert To Convert to Editable Spline

Attach (结合)

修改: Extrude (挤压)

设置 Amount (数量)

参数为 50



上图左边的文字及图标解释说明如下:

操作: 提示实例制作中的关键功能。为了让关键功能更加直观, 采用图标表示左键单击; 图标表示鼠标右击; 图标表示下一步操作; 其他内容为命令面板上的具体选项。这里需要详细说明的是使用右键快捷菜单将物体转换为可编辑几何体或者可编辑样条曲线以后, 通常会在修改面板中对其物体选项进行调整, 如“Attach (结合)”就是使用可编辑样条曲线修改面板中的“Attach (结合)”命令将其他 4 个矩形结合到当前样条曲线中而成为一条样条曲线。

数量: 提示创建物体或者复制物体等的具体数量, 因为数字太多不好统计的使用“若干”的字眼予以说明。

属性: 提示创建物体的渲染、光滑等属性。

修改: 提示操作使用的修改功能。

根据上面的说明, 可以理解此处引用图解的含义是:

(1) 使用鼠标单击创建面板按钮, 在创建面板中单击创建二维图形按钮, 接着在创建类型下拉列表框中选择 Splines (样条) 选项, 在创建类型面板中单击 Rectangle (矩形) 按钮, 在视图中创建 5 个矩形。

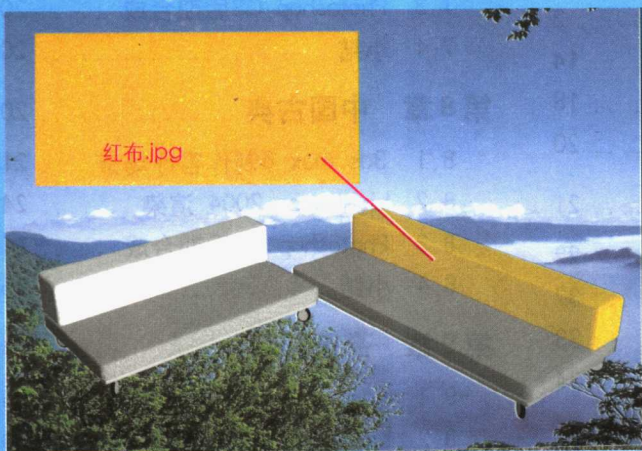
(2) 使用鼠标右击其中任何一个矩形, 在弹出的对话框中选择 Convert To (转换为) 选项中的 Convert to Editable Spline (转换为可编辑样条曲线) 命令, 将该矩形转换为可编辑样条曲线。进入修改命令面板, 使用 Attach (结合) 命令将其他几个矩形结合为同一条样条曲线。

(3) 在修改器下拉列表中选择 Extrude (挤压) 命令, 对可编辑样条曲线进行挤压修改, 在修改面板中设置挤压尺寸参数 Amount (数量) 为 50。

(4) 经过上述操作得到的效果如右图所示。

由上可知, 图示中包含的信息是非常丰富的, 采用这种图解的方法直观地表现了这些信息, 有基础的读者可以很快得到关键信息, 大大提高学习效率。没有基础的读者, 只要根据图示中的信息结合教学光盘, 也可以很快掌握软件的使用技巧并利用软件进行家装设计。

另外, 书中对材质设置、灯光设置等使用连接图解方式, 使得操作更加直观。



图中使用红线把模型与模型使用的散射贴图文件连接起来, “红布.jpg”是原文件的名称, 这样读者可以快速制作出材质效果

3. 光盘说明

本书配有两张光盘, 第1张光盘为原始素材, 将“3ds max 与 Lightscape 原始场景.rar”文件解压以后, 是本书使用的 1.2Gbyte 大小的原始场景及素材文件; “合成素材”文件夹为 Photoshop 后期合成使用的素材; “Photoshop 合成效果图”为后期合成的 PSD 格式的文件。

第2张光盘为教学光盘, 播放时间为 6.5 小时, 目录“第1章”到“第10章”分别为各章中的多媒体教学文件, “基础知识”文件夹中为 3 种软件基本操作的多媒体文件。

4. 学习说明

如果读者在学习中遇到问题, 可以登录 <http://dashijue.my1828.com> 网站或者发 E-mail: dashijue@163.com 与作者进行交流, 欢迎读者对我们的图书提出宝贵意见。

本书由大视觉设计中心苏秀丽执笔主编, 另外尹春鹏、李鹏杰、陈豫龙、王红楼、李玮、蔡啸、宫淑琛、张军、王志龙、孙建波、南枢、李树权、苏慧敏、柴国森、苏文革、孙文侠、尹健、孙蕾、郝力、曾毅、谷晓楠、徐毅、陈薇娜、董明义、孙天华、任巧玲、张晓峰、吴萌、黎力等也参加了部分编写工作。

编 者

目 录

第1章 简约之美	1	7.2 Lightscape 2004 渲染	202
1.1 3ds max 6制作客厅场景	2	7.3 Photoshop CS后期合成	203
1.2 Lightscape 2004渲染	14	7.4 小结	208
1.3 Photoshop CS后期合成	18	第8章 中国古典	209
1.4 小结	20	8.1 3ds max 6制作客厅场景 ...	210
第2章 温馨之家	21	8.2 Lightscape 2004 渲染	249
2.1 3ds max 6制作客厅场景 ...	22	8.3 Photoshop CS后期合成	249
2.2 Lightscape 2004渲染	32	8.4 小结	254
2.3 Photoshop CS后期合成	33	第9章 高雅精致	255
2.4 小结	34	9.1 3ds max 6制作客厅场景 ...	256
第3章 融合传统	35	9.2 Lightscape 2004 渲染	287
3.1 3ds max 6制作客厅场景 ...	36	9.3 Photoshop CS后期合成	289
3.2 Lightscape 2004渲染	61	9.4 小结	294
3.3 Photoshop CS后期合成	65	第10章 十全十美	295
3.4 小结	66	10.1 AutoCAD 真实尺寸——	
第4章 温馨自然	67	制作基础	295
4.1 3ds max 6制作客厅场景 ...	68	10.2 3ds max 6多种建模——	
4.2 Lightscape 2004渲染	87	异曲同工	296
4.3 Photoshop CS后期合成	89	10.2.1 墙壁	297
4.4 小结	90	10.2.2 柱子及墙饰	300
第5章 浪漫风情	91	10.2.3 门窗	302
5.1 3ds max 6制作客厅场景 ...	92	10.2.4 桌椅	303
5.2 Lightscape 2004渲染	116	10.2.5 窗帘	304
5.3 Photoshop CS后期合成	118	10.3 3ds max 6材质不同——	
5.4 小结	118	风格迥异	304
第6章 伊斯兰风格	119	10.3.1 室内设计中重要的反射	
6.1 3ds max 6制作客厅场景 ...	120	效果贴图	305
6.2 Lightscape 2004渲染	151	10.3.2 利用材质打造不同风格	
6.3 Photoshop CS后期合成	153	的室内设计作品	306
6.4 小结	156	10.4 3ds max 6变换光线——	
第7章 美国风情	157	营造气氛	308
7.1 3ds max 6制作客厅场景 ...	158	10.5 Lightscape渲染场景——	
		优劣评说	309
		10.6 Photoshop CS后期合成——	
		作品蜕变	311

第1章 简约之美

随着审美的多元化，简约的家装风格日益受到青睐，当今已经成为一种流行的家装风格。其特点是，家具造型简单而实用，室内空间开阔，色彩艳丽，现代感强，经济又具有文化品位，符合多数都市人的需求。在 3ds max 6 室内设计中，简约的家装场景容易制作，所以在第1章讲解。

本章需要学习和利用的光盘内容：

简约之美.max、简约之美.lp、简约之美.PSD 等素材文件；

基础部分多媒体文件；

简约之美.swf 多媒体文件。



3ds max 渲染效果图

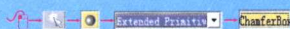


Photoshop合成效果图

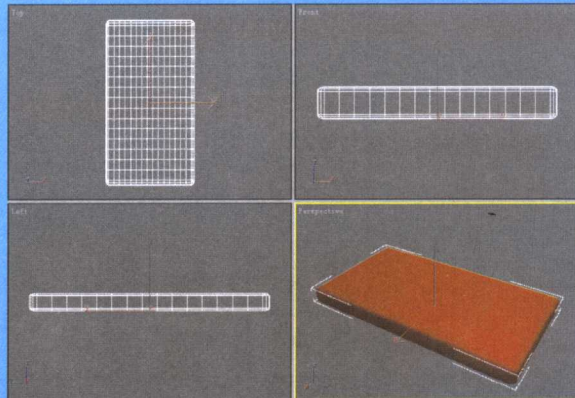
1.1 3ds max 6 制作客厅场景

本节将使用 3ds max 6 制作一个由简单家具构成具有简约风格的客厅场景，技术比较简单，但制作流程有一定的代表性。同时，为了获得比较好的渲染效果，使用了 mental ray 渲染插件。

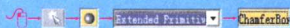
操作:



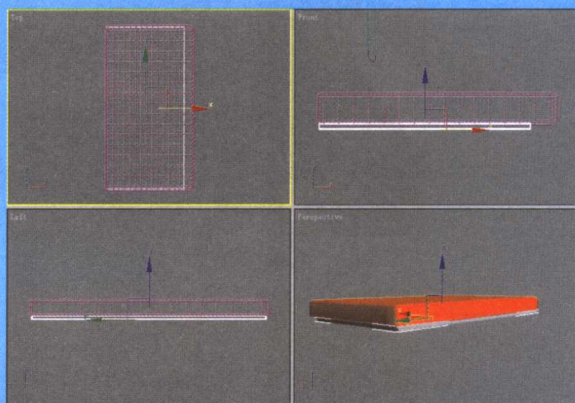
数目: 1



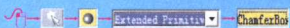
操作:



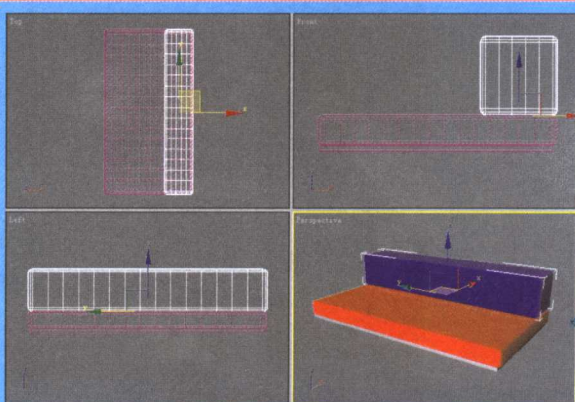
数目: 1

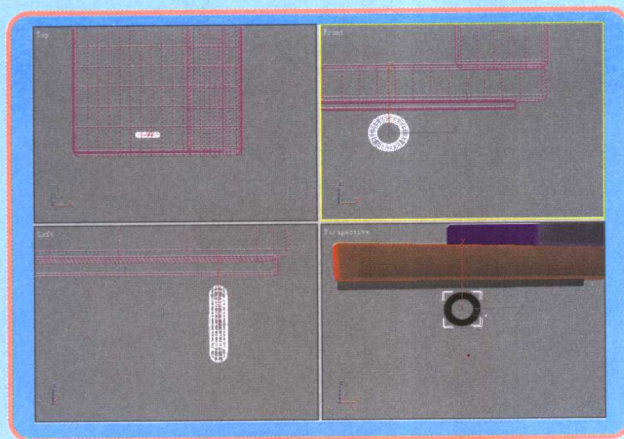


操作:



数目: 1

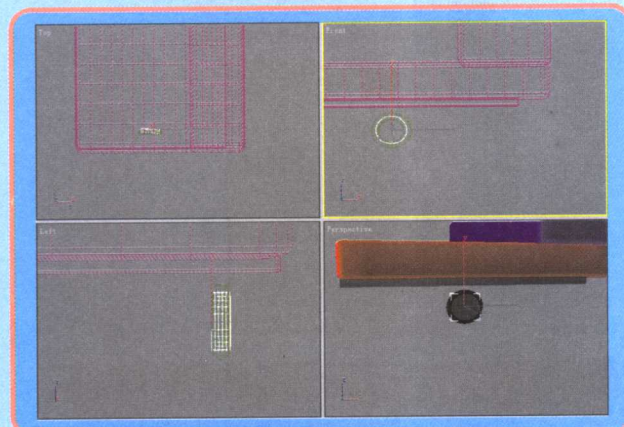




操作:

Standard Primitives -> Torus

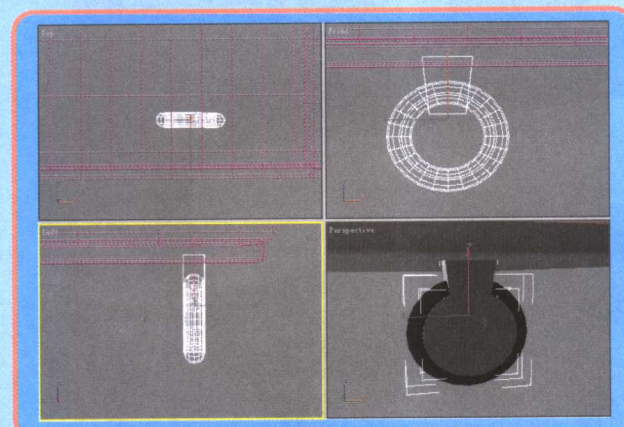
数目: 1



操作:

Standard Primitives -> Cylinder

数目: 1

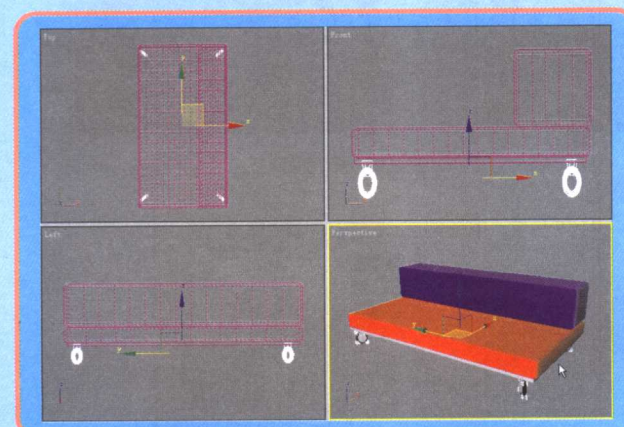


操作:

Splines -> Line

数目: 1

修改: Extrude (挤压)
设置 Amount (数量) 参数为 20

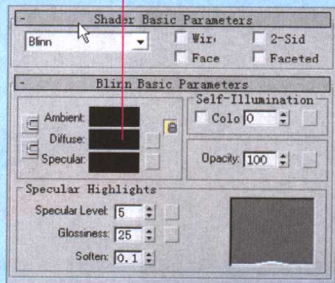
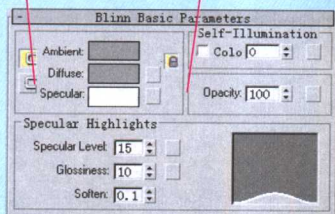
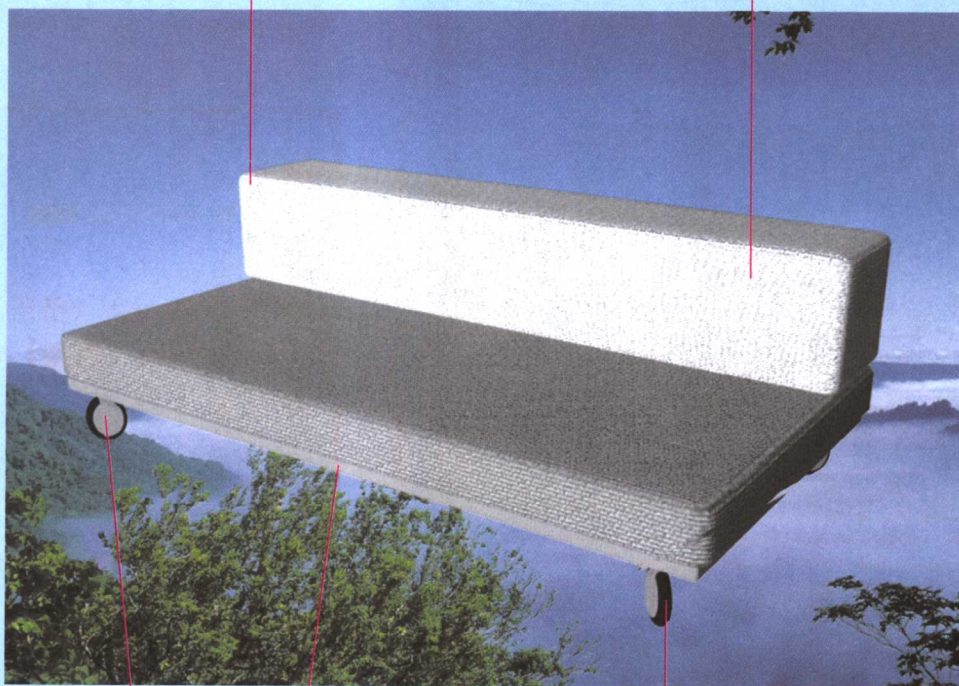
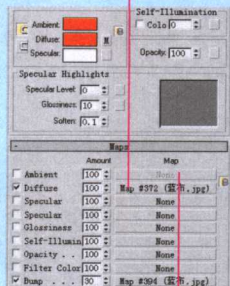
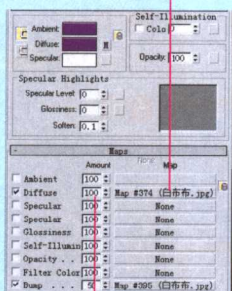
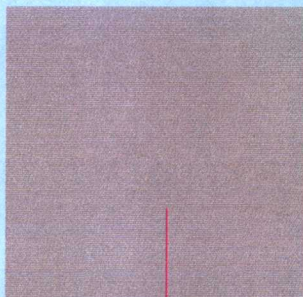
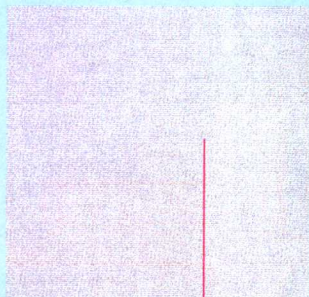


操作: Shift + [复制图标] 复制

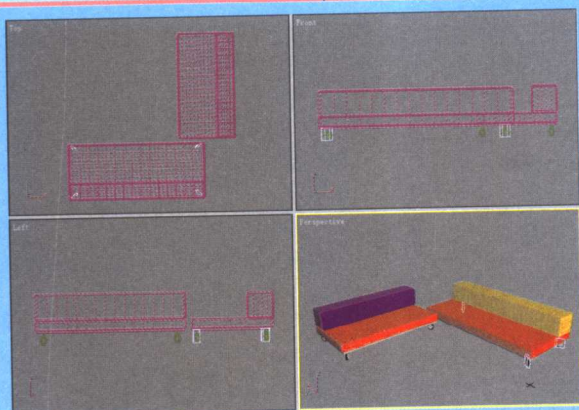
数目: 3

操作:

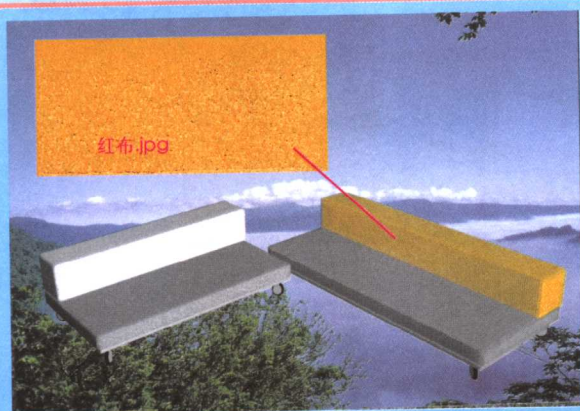
按快捷键M进入材质编辑器选择样本球进行材质设置



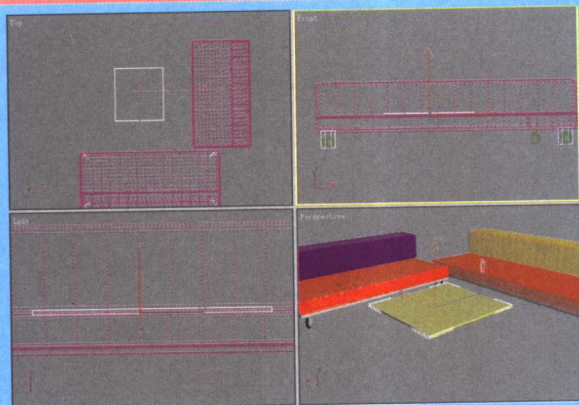
材质分配与设置



操作: 复制并调整尺寸
数目: 1



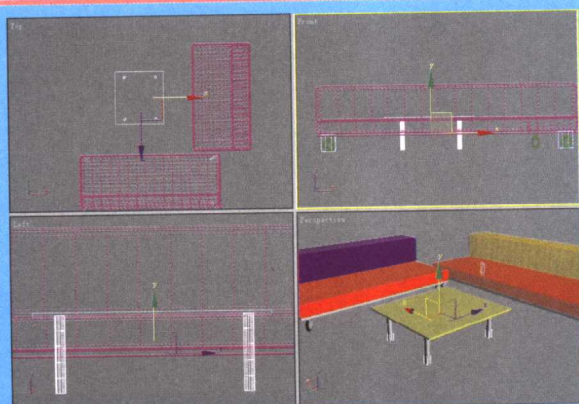
操作:
按快捷键 M 进入材质编辑器选择样本球进行材质设置



操作:

Standard Primitives -> Box

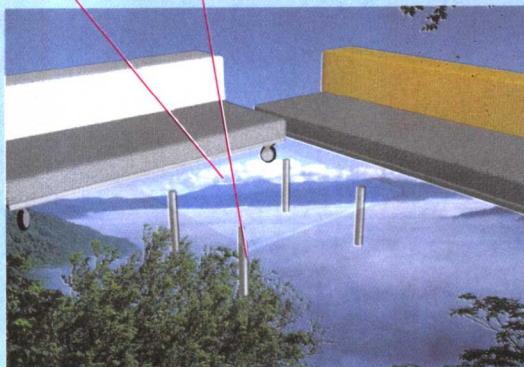
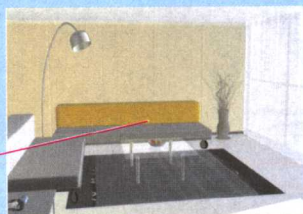
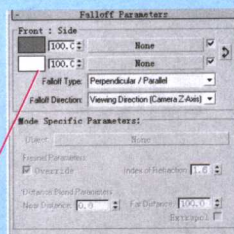
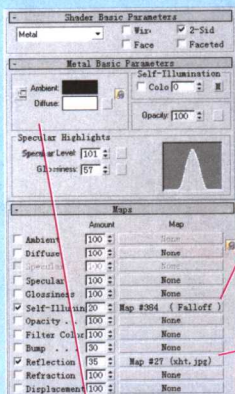
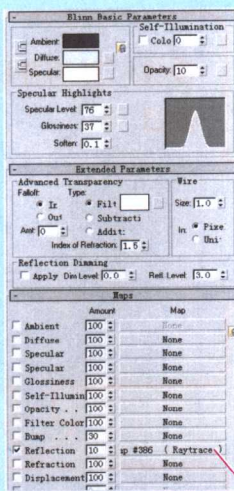
数目: 1



操作:

Standard Primitives -> Cylinder

数目: 4



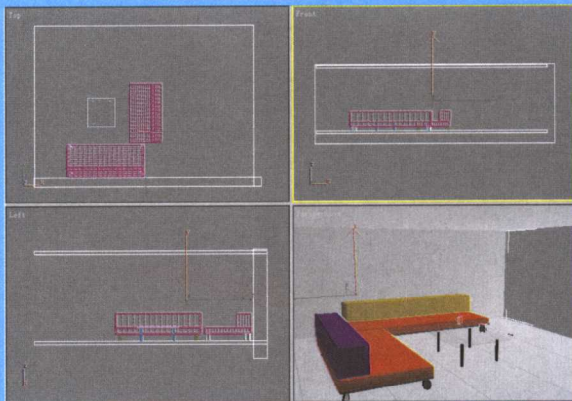
操作:

按快捷键M进入材质编辑器选择样本球进行材质设置

操作:

Standard Primitive -> Box

数目: 3



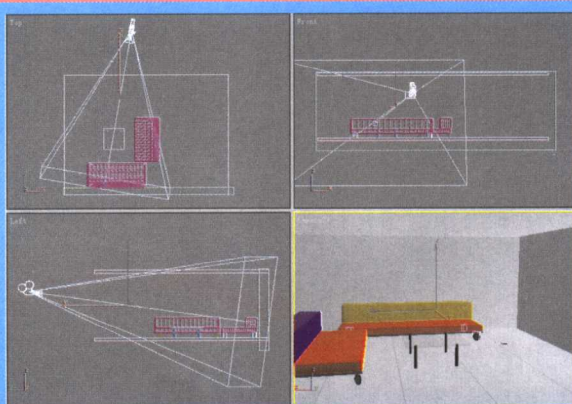
操作:

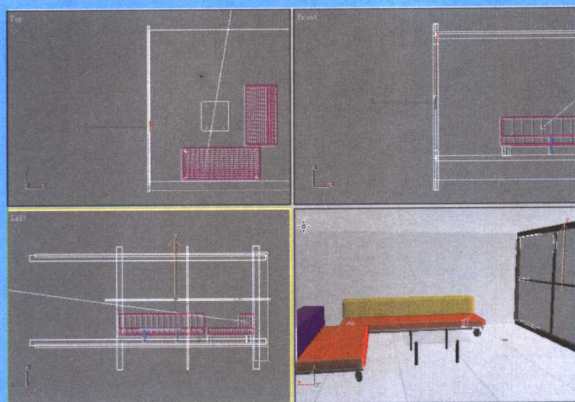
Standard -> Target

数目: 1

参数:

ens: 43.466 ±mm
FOV: 46.0 ±deg.

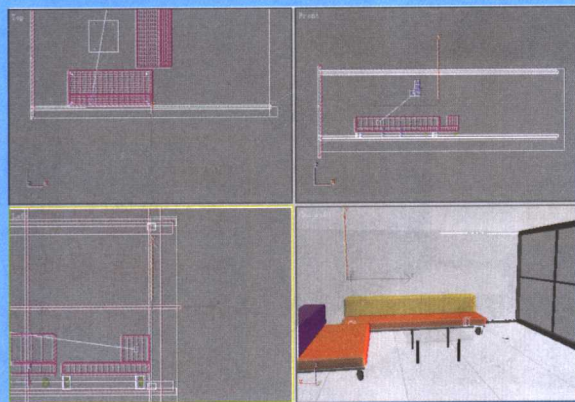




操作:

 Standard Primitive ▾ Box

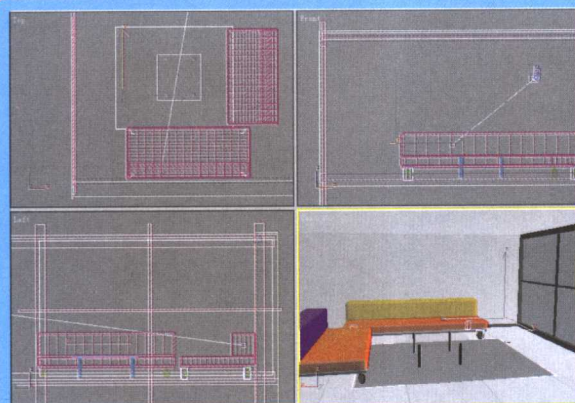
数目: 6



操作:

 Standard Primitive ▾ Box

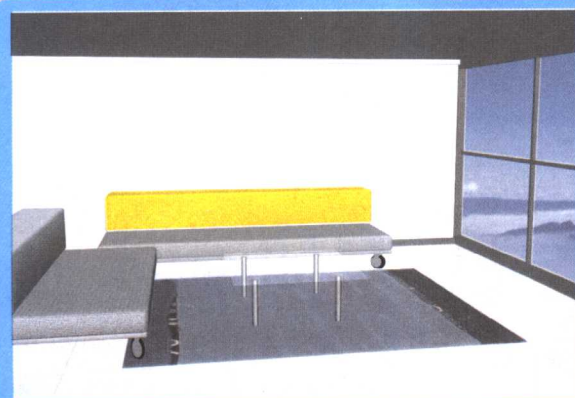
数目: 2



操作:

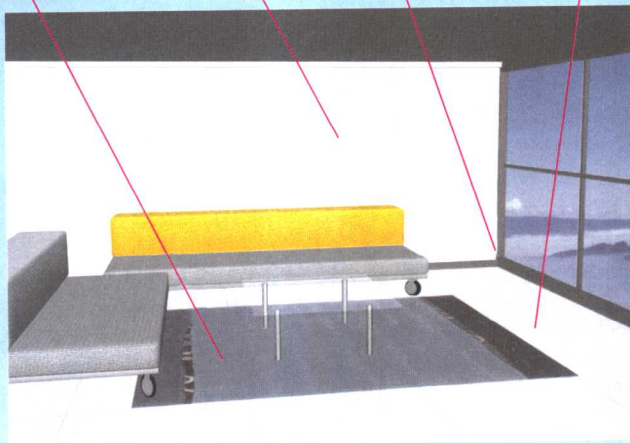
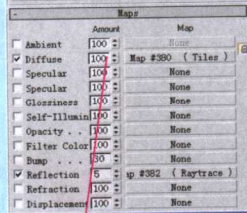
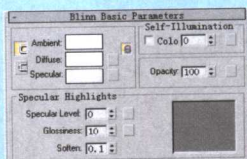
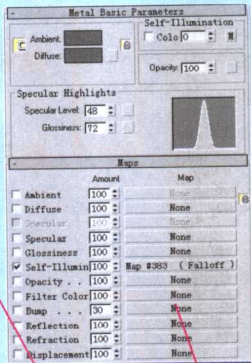
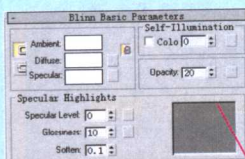
 Standard Primitive ▾ Plane

数目: 1

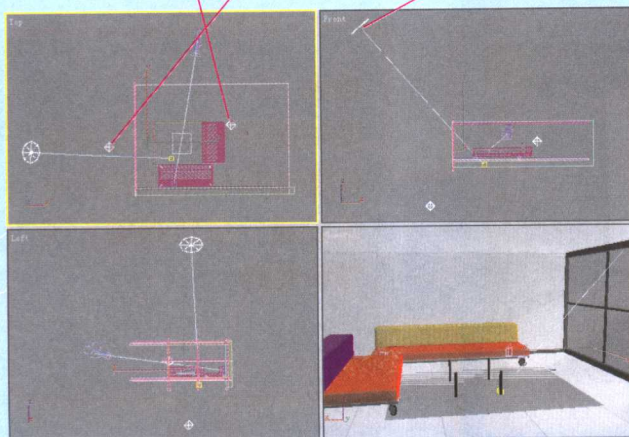
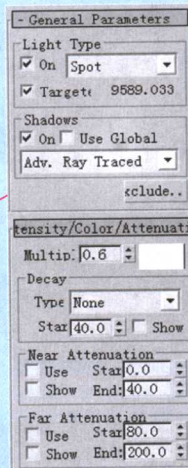
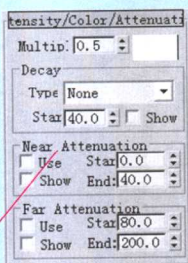
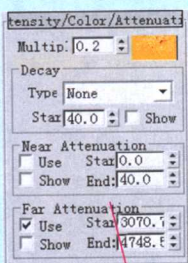


操作:

按快捷键M进入材质编辑器选择样本球进行材质设置, 按快捷键F10渲染场景



操作:
按快捷键M进入
材质编辑器选择
样本球进行材质
设置

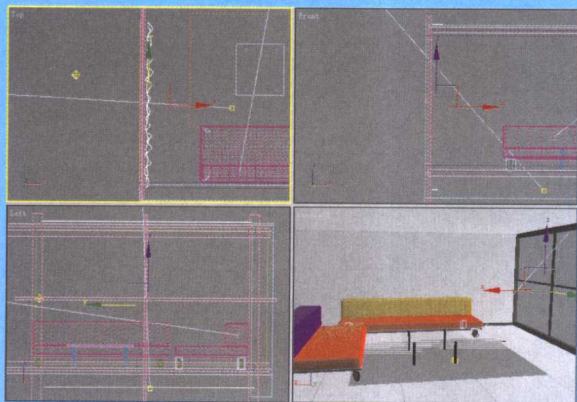


操作:
数量: 1
数量: 2
进入修改命令面板设置灯光
参数



操作:

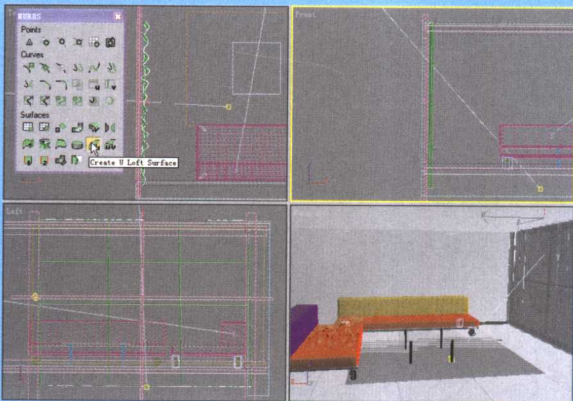
按快捷键M进入材质编辑器选择样本球进行材质设置, 按快捷键F10渲染场景



操作:

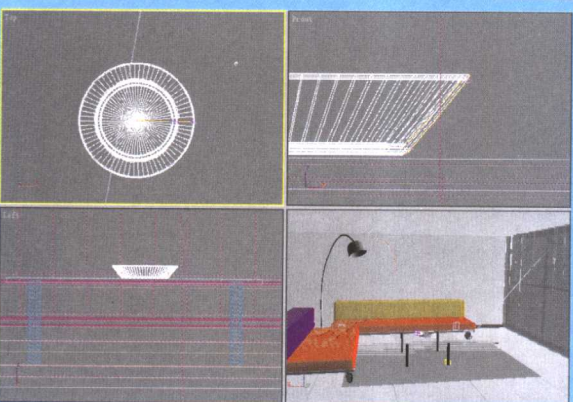
NURBS Curves | Point Curve

数目: 1



操作:

U向成形修改, 顺次连接曲线, 右击结束



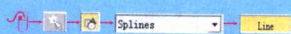
操作:

Splines | Line

数目: 1

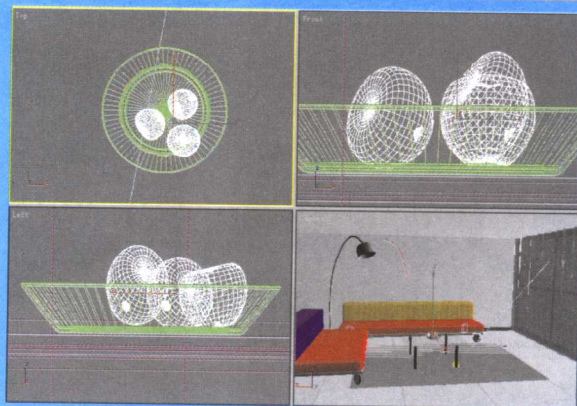
修改: Lathe (旋转)

操作:

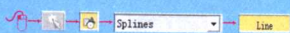


数目: 3

修改: Lathe (旋转)

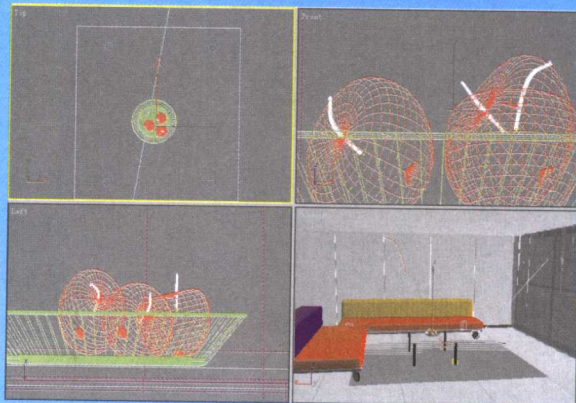


操作:

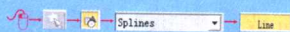


数目: 3

属性: 可渲染



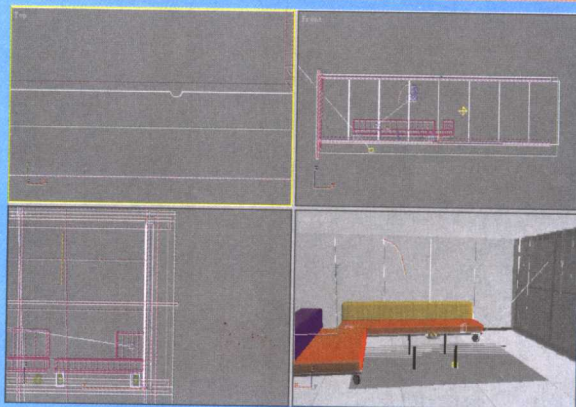
操作:



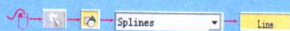
数目: 1

修改: Extrude (挤压)

设置 Amount (数量) 参数为 1880



操作:



数目: 1

修改: Lathe (旋转)

