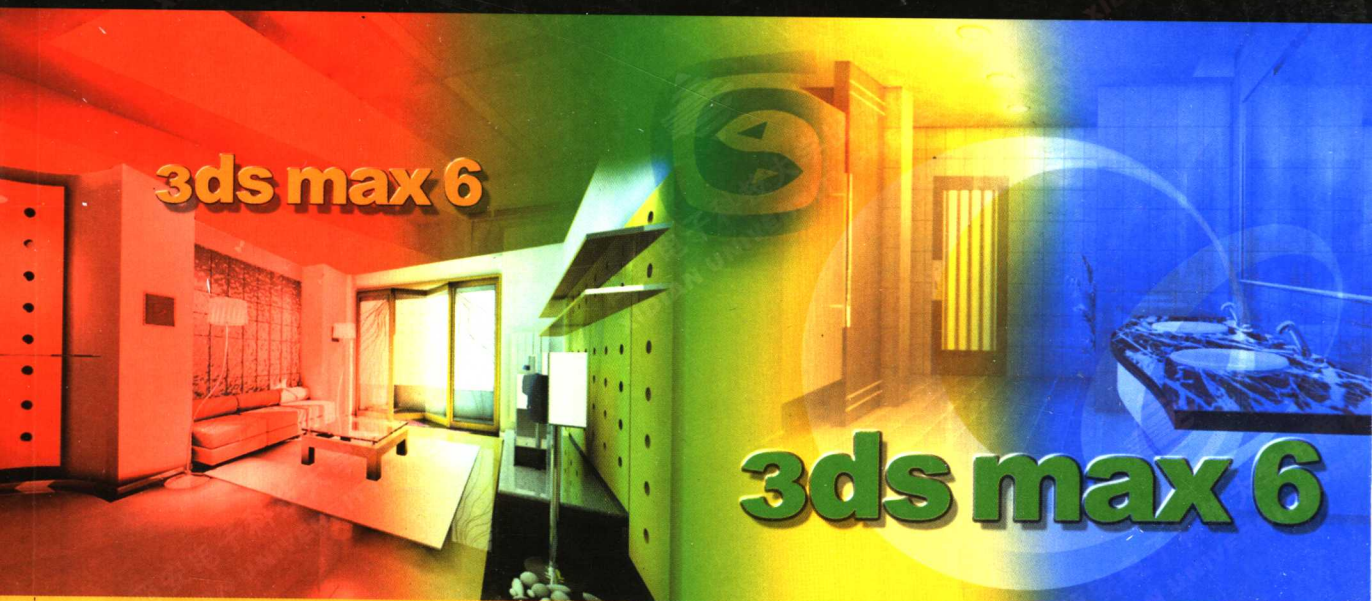


Improve Your Computer Skills



中文版 3ds max 6

室内设计实例教程



李香敏 主编 新视点工作室 编著

西安电子科技大学出版社
<http://www.xduph.com>

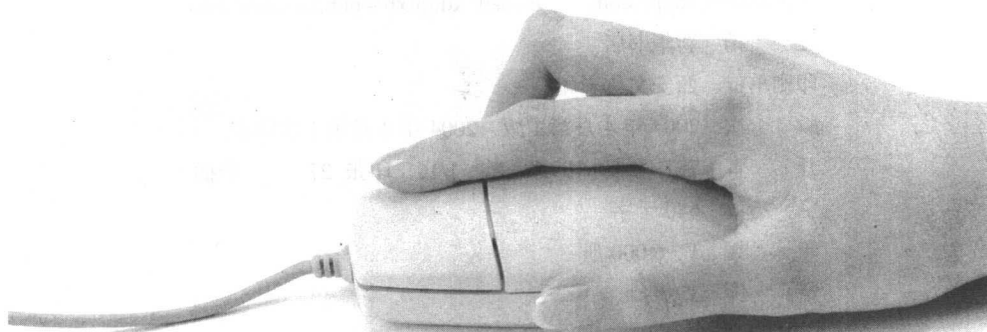
中文版 3ds max 6 室内设计 实例教程

李香敏 主编



新视点工作室

编著



西安电子科技大学出版社

2004



内 容 简 介

本书为从事或想从事室内装饰设计效果图制作的初中级读者编写。全书分为3个部分,共13个实例,第0部分主要介绍3ds max 6和后期处理软件Photoshop的基础知识和基本操作;第1部分为小实例,内容包括实例1~实例7,主要介绍各种常用家具、电器及灯具的制作方法及其效果的处理技巧;第2部分为综合实例,内容包括实例8~实例13,全面介绍效果图的制作过程和效果的处理技巧,其中制作过程包括模型的制作方法、材质的调节方法及环境、灯光的布置,最后进行后期处理,这些综合实例涵盖了现代家居套房的方方面面,对于家居室内设计与效果图的制作具有很强的参照价值。

本书结构清晰,按循序渐进、由浅入深的方式进行讲解,即使您是3ds max的初学者,通过对本书的学习,也能掌握效果图的制作方法 with 实用技巧。

本书不但可作为从事三维效果设计与制作的初中级用户的重要读物,也可作为平面设计、广告设计等相关专业人士及大专院校相关专业师生的参考书。

本书配套光盘定价6.00元,可来函来电索购。

图书在版编目(CIP)数据

中文版3ds max 6室内设计实例教程 / 李香敏主编. —西安: 西安电子科技大学出版社, 2004.4
ISBN 7-5606-1371-3

I. 中... II. 李... III. 室内设计: 计算机辅助设计—图形软件, 3DS MAX 6—教材
IV. TU238-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第014261号

策 划 霍小齐

责任编辑 张友 霍小齐

出版发行 西安电子科技大学出版社(西安市太白南路2号)

电 话: (029)88227828 88201467 邮编 710071

http://www.xduph.com E-mail: xdupfxb@pub.xaonline.com

经 销 新华书店

印刷单位 西安文化彩印厂

版 次 2004年4月第1版 2004年4月第1次印刷

开 本 787毫米×1092毫米 1/16 印张 27 彩插 1

字 数 640千字

印 数 1~6000册

定 价 37.00元

ISBN 7-5606-1371-3/TP·0727

XDUP 1642001-1

如有印装问题可调换

本社图书封面为激光防伪覆膜, 谨防盗版。

007882



实例1 茶几



实例2 餐桌

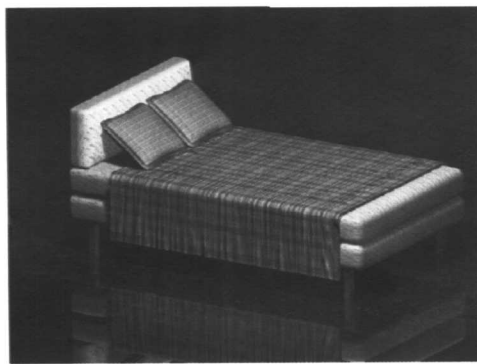
实例3 电视机



实例4 沙发



实例5 床



实例6 台灯



实例7 古典茶几





实例8 卫生间



实例9 卧室



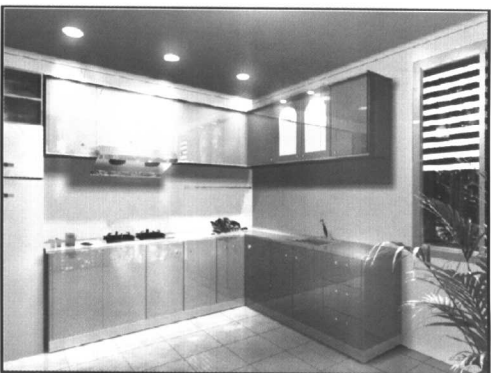
实例10 客房



实例12 饭厅



实例11 客厅



实例13 厨房

前言

21 世纪是个数字化的多媒体时代,在很多领域中都可以看到计算机应用的身影。就建筑行业而言,计算机的应用也很广泛,以前的设计师,无论是搞建筑的还是从事室内设计的都必须用手绘制设计图,其材质、颜色效果都不理想,而且不易修改。自从开发了各种三维设计软件,如国外开发的 3ds max、Softimage 等,还有国人自己开发的关于建筑室内设计的专业软件中望、圆方等,设计师甚至包括非专业人士都可以用计算机设计与制作出优秀的三维作品。

在这些软件之中,最被国人所接受的是 3ds max,它是当今世界上销售量最大的集三维建模、动画及渲染为一体的软件。现今,它被广泛应用于室内效果图制作、工业设计、建筑效果图制作、产品造型及影视广告制作等行业。



您应该学什么版本的 3ds max, 怎样获得该软件和素材?

到目前为止,3ds max 的版本已经升级到 3ds max 6,低版本有 3ds max 5、3ds max 4.0、3ds max 3.0、3ds max 2.5 及 2.0。作为初学者,应该从低版本还是直接从最新版本开始学呢?作者个人认为,还是从最新版本学起较好,因为低版本的软件,其功能还不够强大,而且有些命令的用法过于繁琐,有些命令还容易产生错误,而高版本不仅兼容了低版本的使用命令及功能,还在低版本的基础上开发了更多、更好、功能更强大的命令及工具。学习新版本就好比使用更先进、灵活的工具干活一样,其效率及效果是可想而知的,所以,建议初学者从最新版本学起。当然,对于已经学会低版本而又想了解并掌握高版本的新增功能的读者,则可以对高版本软件新增功能进行单独研究与学习。

3ds max 软件是美国 Autodesk 公司推出并在全球销售的动画制作软件,一般用户可以到当地电脑城通过相应的软件供应商或从软件销售处购买,也可到 Autodesk 公司官方网站或通过 Google、Yahoo、网易、搜狐、百度等搜索引擎下载 3ds max 6 试用版使用。

要制作一个优秀的室内设计作品,丰富的素材必不可少。一幅好的室内效果图需要的素材相当多,包括木材、石材、玻璃、装饰物、皮革、毛发、布纹及墙纸等,读者应在平时注意收集。收集素材的途径大致有以下几种:

- ◆ 从软件销售商处购买专门的素材光盘。
- ◆ 从网上获取,如 <http://www.abbs.com.cn>、<http://www.wswin.com> 网站。
- ◆ 购书时从赠送的光盘中获取。
- ◆ 通过多媒体播放器,如超级解霸、金山影霸等截取图片素材。
- ◆ 通过扫描仪、数码相机等获取图片素材。





本书有哪些内容？您该如何学习？

本书图文并茂，内容编排尽量做到深入浅出，将软件使用技巧及室内创意与设计理念融为一体，力求以最简单、最方便的方法制作出相应的家具或室内装饰效果图。本书各部分内容如下：

第0部分：专为没有3ds max基础的读者编写。主要包括3ds max 6、Photoshop 7.0的基础知识和基本操作，以及学习3ds max 6的方法和技巧等。

第1部分：以7个小实例（茶几、床、电视机、餐桌、台灯及沙发）来介绍室内各种常用家具、电器及灯具的制作方法和技巧，目的在于让读者学会利用基础知识制作出相对简单的室内家具、电器及灯具造型。

第2部分：以6个室内综合实例（客厅、卧室、卫生间、客房、饭厅及厨房）来全面介绍套形家居设计及效果图的制作方法技巧。

每个实例均以“实例目标+创作分析+操作步骤+要点回顾”的结构讲述。

如果您是初学者，那么请从第0部分开始学习，它能引导您认识和掌握3ds max 6的基本操作，然后再进行实例部分的学习；如果您已有一定的基础，那么您可以跳过基础知识直接从实例部分开始学习；如果您已有较好的3ds max设计基础，那么您可以从实例中挑选您最感兴趣的来进行学习，同时与您自己的制作方法进行比较，积累更多的设计与制作经验。



本书光盘有什么内容？如何使用？

本书配套的光盘中收录了本书所有实例的.max格式文件、材质、贴图，读者可将该文件打开，进行对照学习，并提供最终效果图供读者后期处理时参考。

光盘的内容说明如下：

◆ \最终效果\ 收录了所有实例的.JPG格式的文件，并以实例序号命名，例如“实例1.JPG”等。

◆ \实例素材\ 收录了本书所有实例的模型、材质及贴图，素材文件以书中所引用的文件名为准。

◆ \电子教案\ 为方便培训学校及各大中专院校教师教学需要而量身打造的PowerPoint电子教案，使用时用PowerPoint打开播放，并可根据自己的实际情况对其进行修改、优化。

建议您在学习之前将以上内容拷贝到硬盘中再行使用，这样既可提高工作效率，也可减小光驱、光盘的磨损。



您适合使用本书吗？

本书的目的是让一个3ds max初学者从入门到精通，再到实际应用。不论您是初学者还是进阶者，都可在本书中找到可取点。目前部分培训班和大中专院校在讲述软件类课程时

往往更喜欢以实例为教材，要求实例涵盖大部分软件功能，实例精美，具有专业水平。因此，本书也可作为各类培训班以及大中专院校的培训教程、上机教材和自学参考书。

如果您对 3ds max 的基本操作已比较熟练了，也能制作一些简单的效果图，但一旦面对一些较复杂的模型时就不知所措，无从下手，那么，本书将助您打破这个瓶颈，让您真正感到“山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村”！

如果您想成为室内装饰效果图的设计大师，想为您的日常生活添加一些乐趣，那么，本书将成为您的得力助手。



编写本书的作者是谁？购书后如何获得帮助？

本书的作者是多年从事室内设计与制作的专业人士，除了具备丰富的专业知识外，同时还具备宝贵的实战经验。本书从一个专业的室内装饰设计师的角度出发，通过实例讲解，将专业知识与软件知识有机地结合起来，使读者掌握用 3ds max 6 设计室内装饰图的方法与技巧。

本书由李香敏主编，新视点工作室编著，参加编写的人员主要有欧阳石松、张云等；另外，梅志荣、李杰、陈国丽、邓元佑、王斌、郭何、邢彬、陈林、罗建忠、肖云川、陈悦、龚兵、冉静等也参与了本书部分章节的编写、插图和录入、校对等工作。

由于编者水平有限，加之时间仓促，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

如果您在使用本书的过程中有其他问题或意见、建议，可以到我们的网站 <http://www.dx-kj.com> 的【疑难解答】中留言，我们会在两个工作日内予以答复；也可通过 E-mail: dxkj@dx-kj.com 向我们提出要解决的问题，我们将为您提供超值延伸服务。



新视点工作室

2003年10月

目 录

第 0 部分 基础知识	1
0.1 3ds max 6 基本知识	3
0.1.1 3ds max 6 简介	3
0.1.2 3ds max 6 的安装	3
0.1.3 3ds max 6 的汉化	5
0.1.4 3ds max 6 的启动与退出	6
0.1.5 3ds max 6 的工作界面	7
0.1.6 3ds max 6 常用的建模命令	9
0.1.7 3ds max 6 常用的工具操作	13
0.1.8 3ds max 6 常用的编辑操作	15
0.1.9 材质编辑器简介	18
0.1.10 3ds max 6 的灯光与视图	21
0.2 Photoshop 7.0 基本知识	23
0.2.1 Photoshop 7.0 的工作界面	23
0.2.2 Photoshop 7.0 的常用命令	24
第 1 部分 家具家电效果展示	27
实例 1 茶几效果图	29
实例 2 餐桌效果图	46
实例 3 电视机效果图	62
实例 4 沙发效果图	73
实例 5 床的效果图	86
实例 6 台灯效果图	97
实例 7 古典茶几效果图	107
第 2 部分 室内装饰效果展示	115
实例 8 卫生间效果图	117
实例 9 卧室效果图	159
实例 10 客房效果图	212
实例 11 客厅效果图	260
实例 12 饭厅效果图	312
实例 13 厨房效果图	365

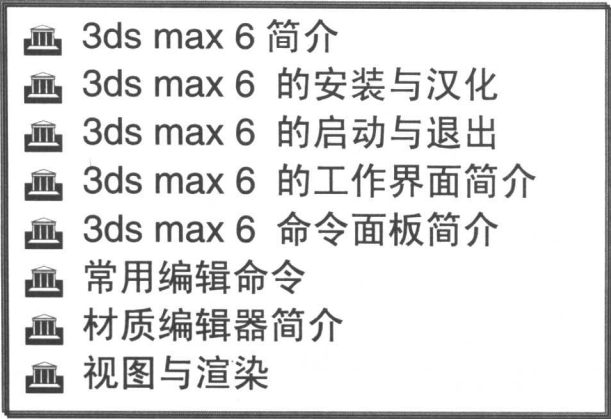
第0部分

中文版 3ds max 6 室内设计实例教程

0

Zero

基础知识

- 
- 3ds max 6 简介
 - 3ds max 6 的安装与汉化
 - 3ds max 6 的启动与退出
 - 3ds max 6 的工作界面简介
 - 3ds max 6 命令面板简介
 - 常用编辑命令
 - 材质编辑器简介
 - 视图与渲染

0.1 3ds max 6 基本知识

本节主要简单讲解 3ds max 6 的安装与汉化以及启动与退出操作,这些都是使用 3ds max 之前必须了解的知识。读者应重点掌握 3ds max 6 的工作界面以及常用的建模命令和编辑命令,进一步了解和掌握材质编辑器的运用,了解视图的设置及效果图的渲染。

0.1.1 3ds max 6 简介

3ds max 是一款制作三维效果图和动画功能非常全面的设计软件,随着版本的不断升级,软件的自身性能也越来越完善。3ds max 6 是 Autodesk 公司最新推出的 3ds max 版本,该版本无论是在界面设计上,还是在功能使用上以及新增命令方面都比以前的版本有了极大的飞跃。

下面首先从 3ds max 6 的安装开始讲解。

0.1.2 3ds max 6 的安装

在使用 3ds max 软件之前,首先要安装软件,并了解软件对计算机硬件的要求。

3ds max 6 软件对计算机系统要求较高,在 Windows 2000(加 PS3 补丁)以上的操作系统上安装,软件才会稳定地运行。其他硬件设备要求为:奔腾 III 以上的处理器,128 MB 以上的内存,20 GB 以上的硬盘,显示器的分辨率为 800×600 以上。

安装 3ds max 6 的操作步骤如下:

(1) 将 3ds max 6 的安装光盘放入电脑光驱,系统会自动运行,打开如图 0-1 所示的对话框,选中 ☒ I accept the license agreement 单选项,然后单击其对话框中的 **Next >** 按钮,打开如图 0-2 所示的对话框。

(2) 在图 0-2 所示的对话框中将“Serial Number”的值设为 999-99999999,如图 0-3 所示,单击 **Next >** 按钮,打开如图 0-3 所示的对话框,单击 **Next >** 按钮后,打开如图 0-4 所示的对话框。

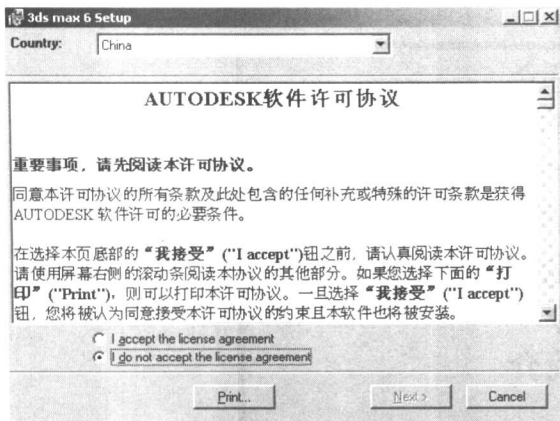


图 0-1 安装界面

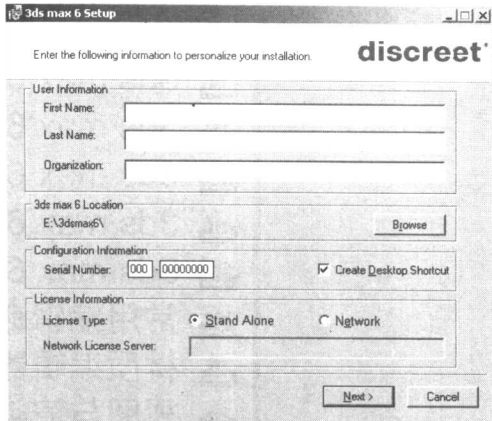


图 0-2 安装设置界面

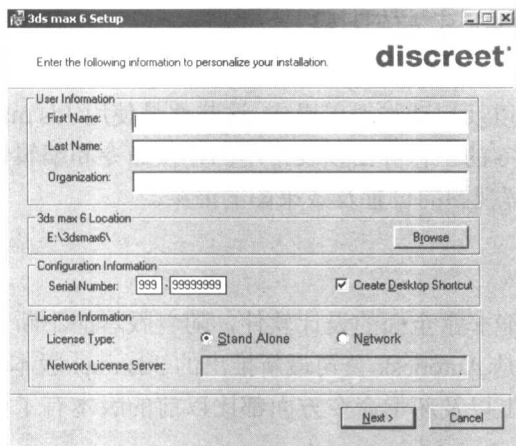


图 0-3 输入系统配置密码

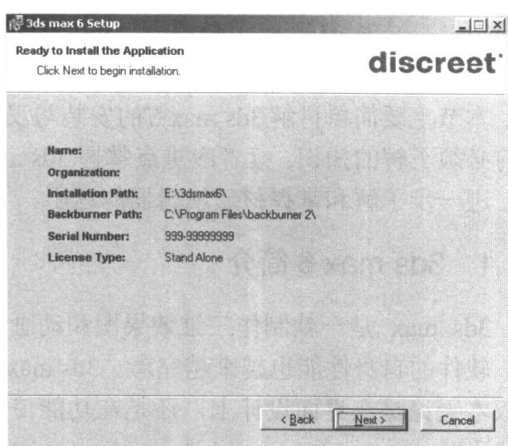


图 0-4 软件安装信息

(3) 在图 0-4 所示的对话框中单击 **Next >** 按钮，打开如图 0-5 所示的对话框，该对话框显示正在检查安装环境。检查完毕则进入如图 0-6 所示的对话框，该对话框显示文件的安装进度。

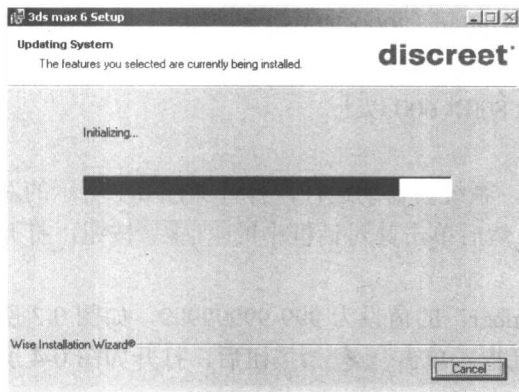


图 0-5 系统检查

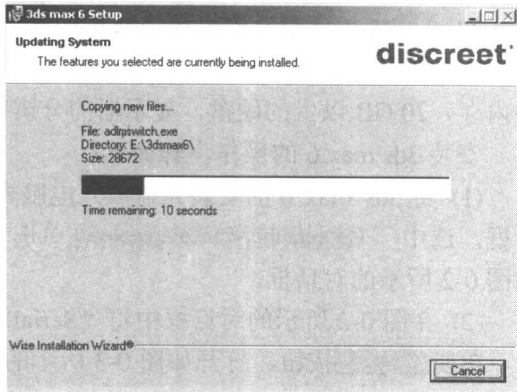


图 0-6 安装进度



(4) 安装完后弹出如图 0-7 所示的对话框,该对话框说明已安装成功,单击 **Finish** 按钮完成安装。

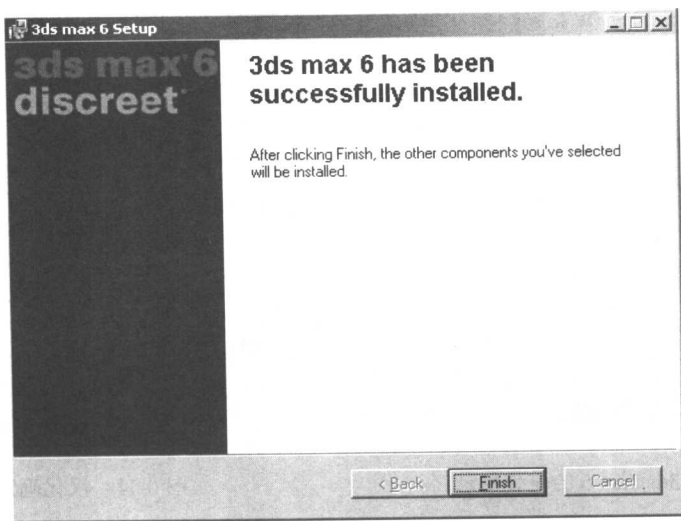


图 0-7 安装完成

0.1.3 3ds max 6 的汉化

许多 3ds max 的初学者觉得 3ds max 十分难学,其中一个原因就是全英文的操作界面。现在市面上有一些用来汉化 3ds max 的软件包,这里向读者推荐一种较好的汉化软件:月光设计工作室提供的内码汉化软件,该汉化软件的最新版本为“Pmax6.exe”,读者可以到 <http://gan311.yeah.net> 网站下载该软件。汉化的具体操作步骤如下:

- (1) 安装 3ds max 6,确保它能正确运行(至少成功运行过一次)。
- (2) 安装汉化补丁文件 Pmax6.exe,打开如图 0-8 所示的对话框。
- (3) 单击 **下一步(N) >**按钮,打开如图 0-9 所示的对话框。

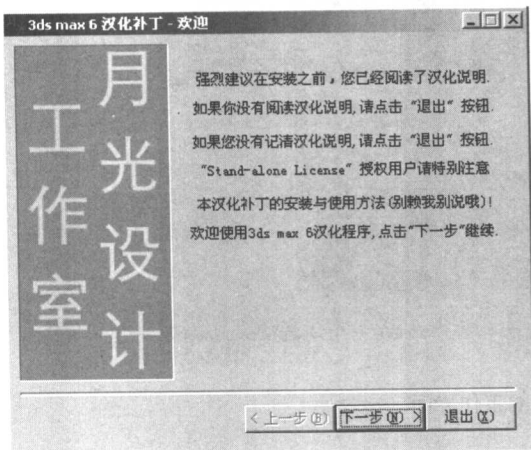


图 0-8 汉化补丁安装界面

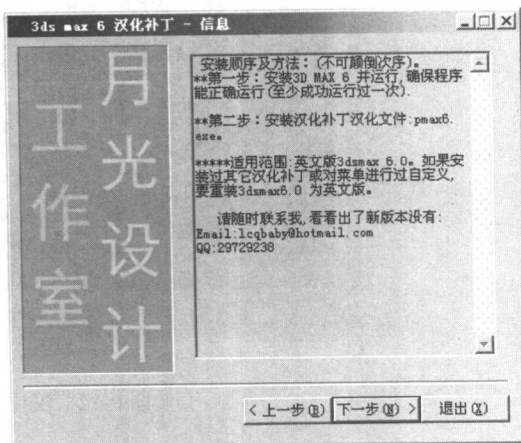


图 0-9 汉化补丁对话框

(4) 单击对话框中的 **下一步(N) >**按钮,打开如图 0-10 所示的对话框,在该对话框中确定

3ds max 6 的安装目录。

(5) 单击对话框中的 **下一步(N) >** 按钮, 打开如图 0-11 所示的对话框。

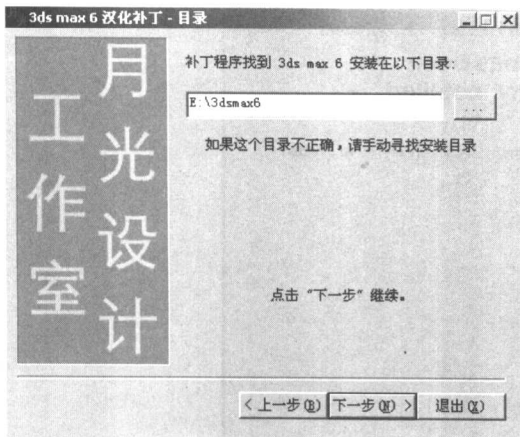


图 0-10 确定 3ds max 6 的安装目录

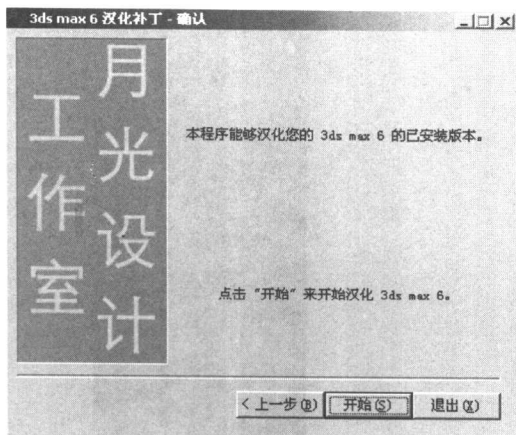


图 0-11 汉化确定对话框

(6) 单击对话框中的 **开始(S)** 按钮, 系统自动执行内码汉化, 此过程需要一定的时间, 完成后关闭对话框, 再运行 3ds max 6, 界面就变成了汉化版, 其效果如图 0-12 所示。



本书中的工作界面背景都为黑色, 可通过选择[自定义] ▶ [自定义界面]菜单命令, 从打开的对话框中单击“颜色”选项卡, 再选中“背景”选项, 最后将背景的颜色改为黑色。

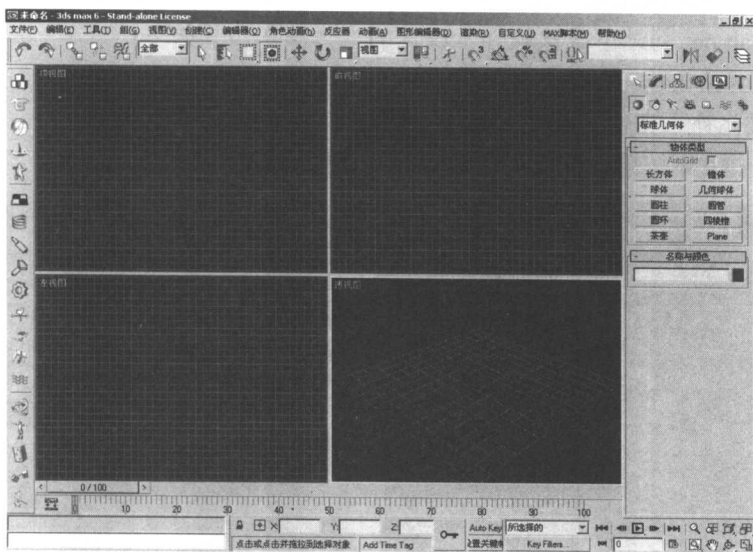


图 0-12 汉化后的工作界面

0.1.4 3ds max 6 的启动与退出

3ds max 6 的启动方法主要有以下三种:



- 在 Windows 桌面上直接双击 3ds max 6 快捷方式图标 ，系统就会打开 3ds max 6 的启动画面，稍后进入其工作界面。
- 在 Windows 桌面上选择[开始] ▶ [程序] ▶ [discreet] ▶ [3ds max 6] ▶ [3ds max 6] 菜单命令，就可以启动 3ds max 6。
- 在 Windows 桌面上双击“我的电脑”图标 ，在打开的对话框中依次双击打开 3ds max 6 软件所在的目录，再双击“3ds max 6”文件夹，最后双击 3ds max 6 的启动文件“3ds max 6.exe”，也可以启动 3ds max 6。

以上三种方法中，第 1 种方法最快捷、最方便，其他两种较为复杂，操作步骤过于繁琐，建议用户使用第 1 种方法。

3ds max 6 的退出方法主要有以下两种：

- 直接用鼠标单击 3ds max 6 工作窗口右上角的“关闭”按钮 .
- 选择[文件] ▶ [退出]菜单命令，就可以关闭该软件。



如果当前文件在退出之前还没有保存，这时会打开“3ds max”对话框，询问用户在退出之前是否保存当前文件。

0.1.5 3ds max 6 的工作界面

在启动 3ds max 6 之后，将打开如图 0-13 所示的工作界面，它包括了标题栏、菜单栏、工具栏、屏幕工作区、命令面板、状态栏、提示栏、时间控制区、视图控制区等部分。

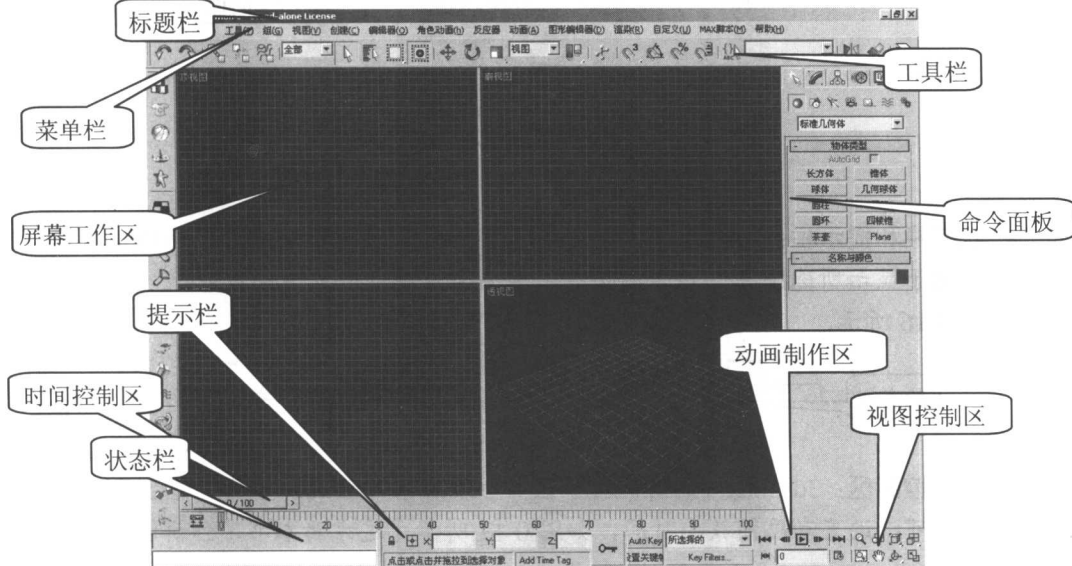


图 0-13 3ds max 6 的工作界面

为了方便后面的学习，下面先对窗口中包含的部分元素进行简要介绍：

- **标题栏：**标题栏位于 3ds max 6 工作界面的顶部。它主要用于显示所打开或创建的文件名称，便于以后的查找或调用。在其最右边有 3 个小按钮，依次为“最小化”、“最大化”和“关闭”，可进行工作界面的放大、缩小和关闭操作。
- **菜单栏：**3ds max 6 的菜单栏位于标题栏的下方。它主要由文件、编辑、工具、组、

视图、创建、编辑器、角色动画、动画、图形编辑器、渲染、自定义、MAX 脚本、帮助 14 个菜单项组成,如图 0-14 所示。

文件(F) 编辑(E) 工具(T) 组(G) 视图(V) 创建(C) 编辑器(O) 角色动画(A) 动画(A) 图形编辑器(E) 渲染(R) 自定义(U) MAX脚本(M) 帮助(H)

图 0-14 菜单栏



菜单命令是将 3ds max 6 中的所有命令根据它们的功能,分组编辑在某一项菜单中,所有菜单栏中的每个菜单命令都在工具栏中有其相应的工具按钮。

- 工具栏: 3ds max 6 的工具栏位于菜单栏的正下方。它分为主工具栏和标签工具栏,而标签工具栏又包括“物体”、“二维图形”、“组合”、“光线和摄像机”、“粒子系统”、“辅助器”、“空间变形”、“修改”、“模型”和“渲染”10 个标签工具栏。
- 命令面板: 3ds max 6 的命令面板位于整个工作界面的右边。它主要包括创建、修改、层级、运动、显示和工具 6 个命令面板,如图 0-15 所示。

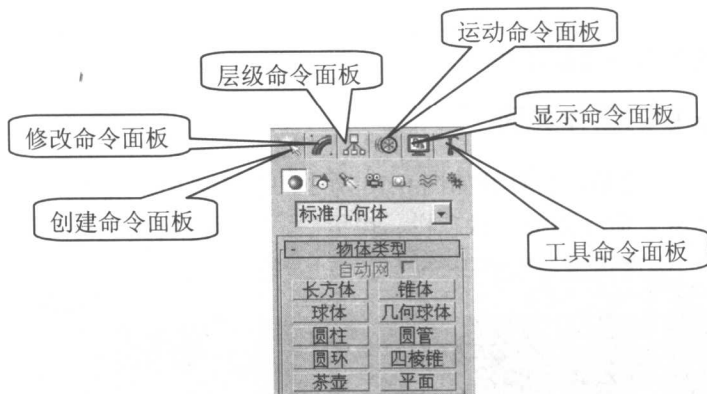


图 0-15 命令面板

- 状态栏和提示栏: 3ds max 6 的状态栏和提示栏都位于整个工作界面的左下方。状态栏用于显示所选择模型的当前状态,而提示栏提示用户下一步可以进行的操作,如图 0-16 所示。



图 0-16 状态栏及提示栏

- 时间控制区: 3ds max 6 的时间控制区位于屏幕工作区的正下方。它主要用于动画制作,可以设置动画播放的时间,如图 0-17 所示。这方面本书不作讲解。

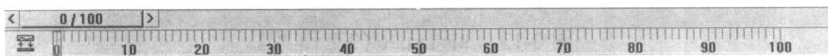


图 0-17 时间控制区

- 动画控制区: 3ds max 6 的动画控制区位于屏幕工作区的右下方。它主要用于动画制作,可以用于设置动画的开始和结束,以及关键帧等,如图 0-18 所示。
- 视图控制区: 3ds max 6 的视图控制区位于命令面板的正下方。它主要包括标准视窗