



全彩印刷

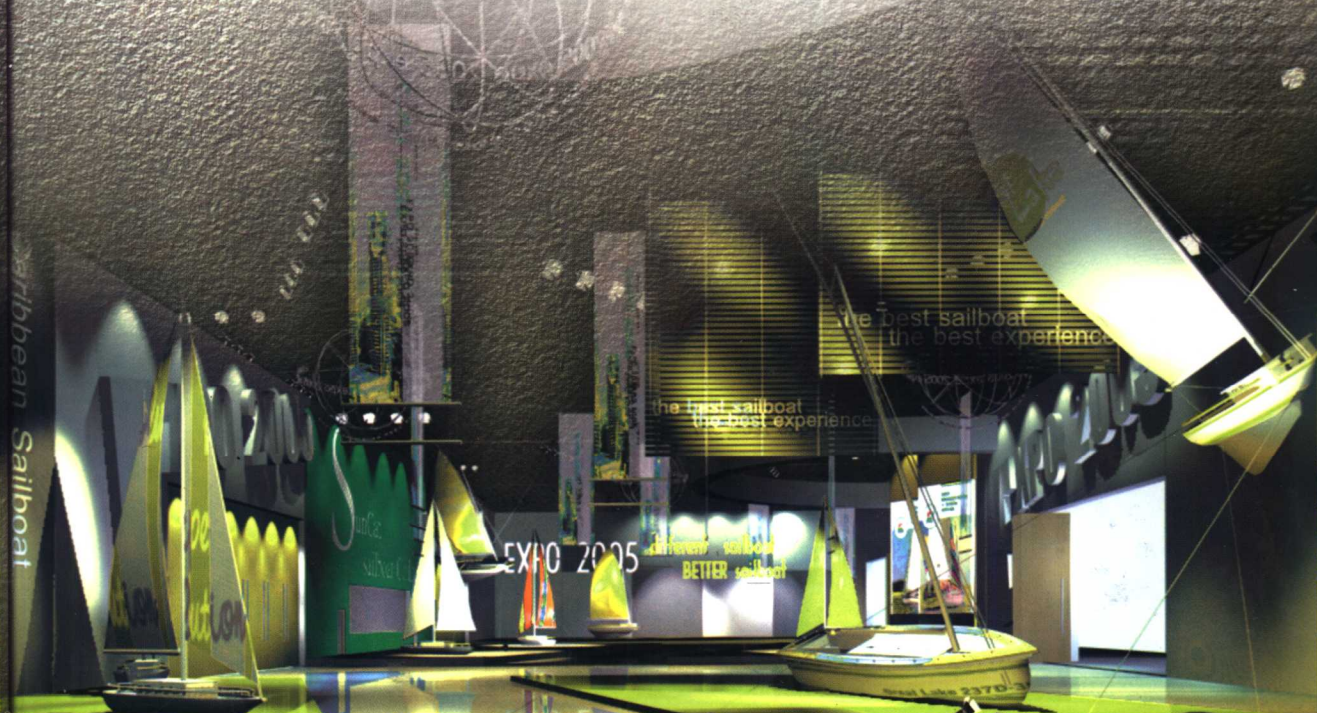
神奇的建筑师

3DS MAX 6

室内装潢技能特训

北京希望电子出版社 总策划
李绍勇 编 著

◎ 随书赠送室内装潢多媒体视听教学



中国物资出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



全彩印刷

神奇的建筑师

3DS MAX 6

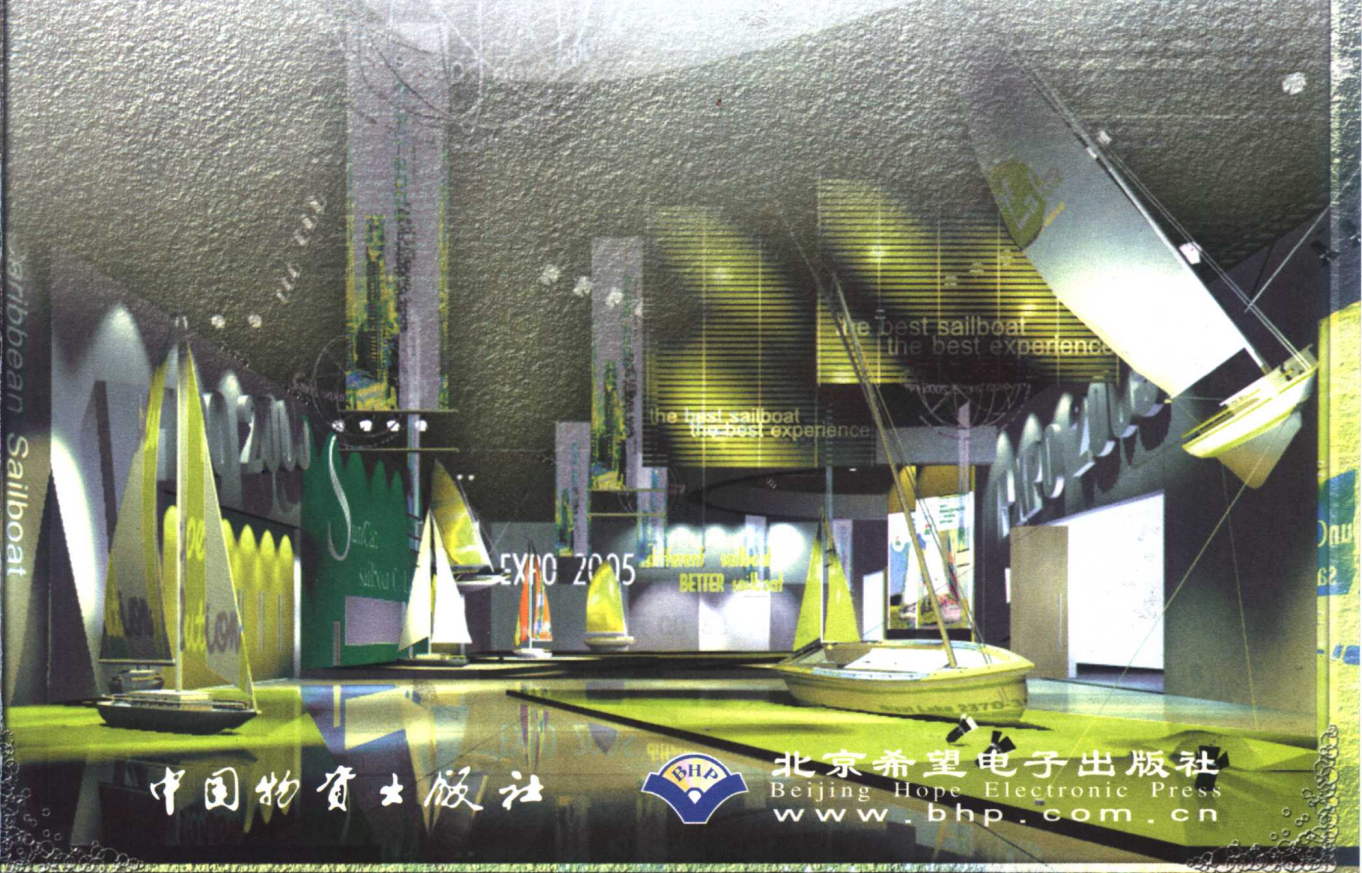
室内装潢技能特训

北京希望电子出版社 总策划

李绍勇 编 著

◎ 随书赠送室内装潢多媒体视听教学

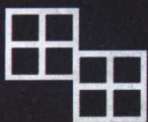
Caribbean Sailboat



中国物资出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn





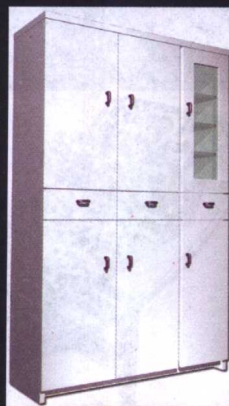
作品 · 实例 · 效果

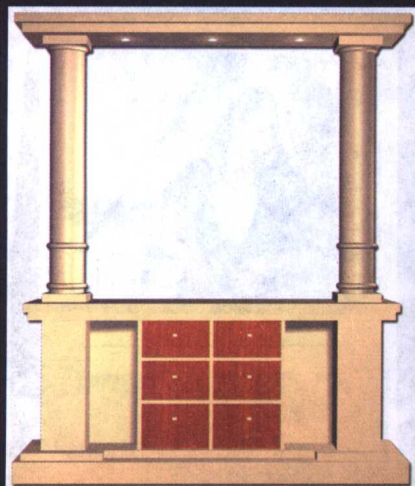
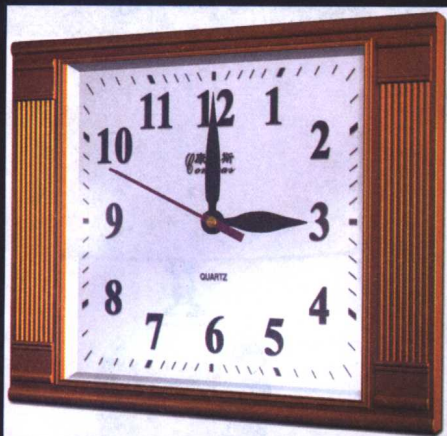






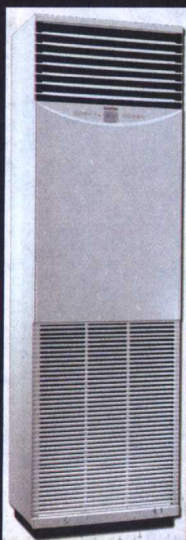
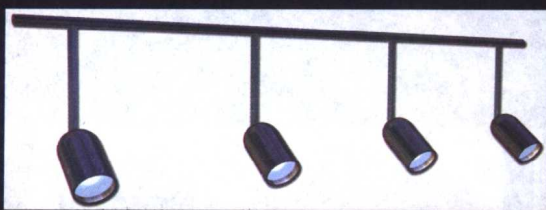
作品 · 实例 · 效果







作品 · 实例 · 效果



前言

室内外建筑装饰效果图是现代社会精彩瞬间的一个缩影,一幅好的建筑效果图不仅有广泛的实用价值,而且也具有非常高的欣赏价值。如果要制作出一幅好的效果图,您需要有丰富的空间想象力,较高的艺术造诣,以及对结构、透视、色彩、材质、灯光等综合的运用能力。当然,这并不是说这门技术高不可攀,只要我们勤奋努力,反复地实践和钻研,一定会制作出完美细腻的上乘作品。

本书主要针对已经初步掌握了 3ds max 基本操作的用户而编写的,采用由易到难,循序渐进的方法,分别对三维建模的使用原则和技巧、场景的制作、后期图像的调整、材质的应用以及灯光、摄像机在效果图制作中的应用等诸多问题,进行了详尽细致的讲解。并且在讲解的过程中,以实际的练习操作来贯穿整个章节内容,使读者在学习的过程中可以理论结合实践,牢固地掌握其中的理论基础,提高应用技巧。在本书的最后一个篇幅中,我们以四个进阶实例对前面几章内容进行整个制作流程的贯穿,使读者能够将所学的知识快速地应用到实际的工作中。

书中的每个实例都分阶段地给出了从初始文件到完成图的主要制作步骤,每一步都包括操作说明、对应的效果图或者参数设置界面。其中,注释内容还对操作方法或者用到的命令进行了附加性的说明和分析。

在这里要特别强调的是,要制作出一幅成功的效果图作品并不是件容易的事情。从建模→材质编辑→设置灯光与摄像机→渲染输出→后期处理,一个实例往往需要几十甚至几百的步骤才能完成,建议读者能静下心来,认真地完成每一个步骤,等完成之后就可以品尝到胜利的果实而深感喜悦了!

一本书的出版可以说凝结了许多人的心血、凝聚了许多人的汗水和思想。在这里我想对每一位曾经为本书付出劳动的人们表达自己的感谢和敬意。

衷心感谢在本书出版过程中给予我帮助的李磊和韩波老师,以及为这本书付出辛勤劳动的出版社老师们。

感谢我的父母一直以来对我的支持和帮助,感谢他们对我无私的关怀与鼓励。

将此书献给我深爱的妻子月娟,是您在我辞职后默默地承担了生活中的全部。

参加本书编写的还有:李艳霞、陈月娟、陈月燕、黄永生、田冰、徐昊、刘希林、温振宁、黄荣琴、陈雷、张洪伟等,谢谢你们在书稿前期的版式设计、校对、编排、以及大量图片处理中所做的工作。

由于本书编写时间仓促,作者水平有限,书中疏漏之处在所难免,欢迎广大读者和有关专家批评指正。

作者

光盘使用说明

本书的配套光盘不仅给出了书中的 3ds max 模型文件, 并提供了大量的贴图素材和主要实例的多媒体教学内容, 为设计师和读者提供最直接有效的指导。读者可以学以致用, 快速地将所学知识应用到工作实践中去。本书中的大部分练习必须使用配套光盘中的文件才能运行, 为了更好地利用配套光盘, 请务必仔细阅读以下内容。

范例资源文件

(1) Map 文件夹。提供书中部分讲解案例以及所提供场景模型的贴图素材。

可以直接将该文件夹复制至硬盘中, 然后运行 3ds max, 选择 Customize → Configure Paths 菜单命令, 在打开的 Configure Paths 面板中进入 External Files 标签面板, 然后添加新复制的 Map 文件夹即可。

(2) Scene 文件夹。在该文件夹中提供了书中部分案例模型。读者可以结合本书前面的目录直接选择需要的模型进行应用。

录像教学文件

本书的配套光盘还给出了书中主要实例的多媒体教学实况录像, 为读者实例制作的学习提供了最大的便利。

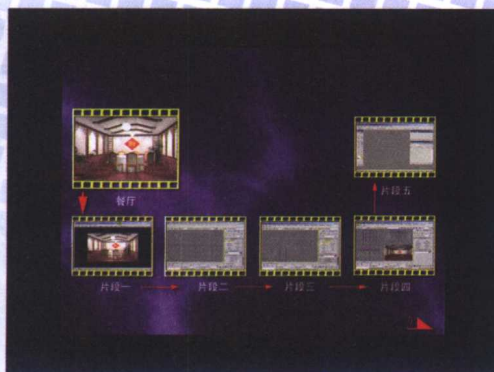
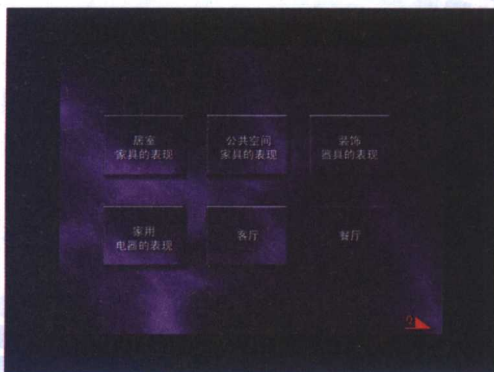
(1) 教学视频驱动安装方法:

在多媒体教学演示之前, 首先要安装 drivers\drivers 文件夹下的 Tssc.exe 视频驱动, 具体步骤如下:

在 drivers 文件夹下执行 Tssc.exe 文件, 按下 Install 进行安装, 单击 OK 按钮即可瞬间完成。安装完成后可直接使用, 而不必重新启动系统。

(2) 教学使用方法:

安装完视频驱动后, 直接在光盘上执行 Room_cd.exe 文件, 即可打开多媒体教学内容。



目 录

Part 1 基础篇



第1章 认识室内装潢设计.....3

- 1.1 什么是计算机室内装潢设计效果图.....4
- 1.2 室内装潢设计与计算机.....6
- 1.3 室内装潢设计的特点与用途.....8
 - 1.3.1 室内装潢设计的特点.....8
 - 1.3.2 室内装潢设计的用途.....11
- 1.4 室内装潢设计的制作流程.....13
 - 1.4.1 方案分析.....14
 - 1.4.2 创建基本框架模型.....15
 - 1.4.3 建立摄像机.....15
 - 1.4.4 精细建模.....15
 - 1.4.5 编辑赋予材质.....15
 - 1.4.6 设置灯光.....16
 - 1.4.7 渲染输出.....16
 - 1.4.8 后期处理.....16
- 1.5 小结.....16



第2章 必备的计算机图像知识.....17

- 2.1 计算机数字图像知识.....18
 - 2.1.1 图像的模式.....18
 - 2.1.2 图像的形式.....20
 - 2.1.3 常见的文件格式.....20
- 2.2 色彩知识及在3ds max中的应用.....24
 - 2.2.1 3ds max的混色.....24
 - 2.2.2 光的色彩原理.....25
- 2.3 三维图像的透视原理.....26
 - 2.3.1 正交视图.....26
 - 2.3.2 轴测投影图.....27
 - 2.3.3 透视图与摄像机的关系.....27
 - 2.3.4 一点透视.....28
 - 2.3.5 两点透视.....29
 - 2.3.6 三点透视.....30
- 2.4 小结.....31

Part 2 应用篇



第3章 室内框架的表现.....35

- 3.1 墙.....36
- 3.2 地面.....38
- 3.3 线型及踢脚线.....45
 - 3.3.1 线型的制作.....45
 - 3.3.2 踢脚线的制作.....47
- 3.4 公共空间顶.....47
- 3.5 楼梯.....50
- 3.6 门窗.....58
 - 3.6.1 玻璃门的制作.....59
 - 3.6.2 玻璃窗的制作.....66
- 3.7 小结.....70



第4章 居室家具的表现.....71

- 4.1 沙发.....72
 - 4.1.1 制作沙发主体.....72
 - 4.1.2 制作沙发腿.....79
- 4.2 茶几.....83
- 4.3 餐桌椅.....90
 - 4.3.1 餐桌的制作.....91
 - 4.3.2 餐椅的制作.....96
- 4.4 床.....105
- 4.5 床柜.....117
- 4.6 衣柜.....124
- 4.7 躺椅.....132
- 4.8 小结.....145



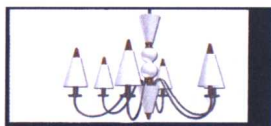
第5章 公共空间家具的表现.....147

- 5.1 办公椅.....148
- 5.2 会议桌.....156
- 5.3 吧椅.....161
- 5.4 接待台.....164
- 5.5 文件柜.....164
- 5.6 洽谈桌椅.....166
- 5.7 小结.....173



第6章 装饰器具的表现.....175

6.1	玄关.....	176
6.2	屏风.....	183
6.3	窗帘.....	188
6.4	桌布.....	197
6.5	玻璃画框.....	201
6.6	钟表.....	208
6.7	小结.....	222



第7章 家用电器的表现.....223

7.1	冰箱.....	224
7.2	电视机.....	234
7.2.1	电视机显示器部分.....	235
7.2.2	电视机主机部分.....	243
7.3	空调.....	249
7.4	台灯.....	262
7.5	吊灯.....	268
7.6	射灯.....	269
7.7	小结.....	269

Part 3 进阶篇



第8章 客厅.....273

8.1	空间的组合.....	274
8.1.1	创建侧面墙体.....	274
8.1.2	创建摄像机.....	280
8.1.3	电视墙.....	280
8.1.4	客厅地板.....	283
8.1.5	吊顶的处理.....	287
8.2	空间装饰.....	291
8.2.1	创建筒灯.....	292
8.2.2	创建装饰画.....	293
8.2.3	家具与电器.....	297
8.3	灯光照明.....	299
8.4	渲染输出.....	301
8.5	后期处理.....	302
8.6	小结.....	306



第9章 餐厅.....307

9.1	餐厅地板.....	308
9.2	墙体的制作.....	309

9.2.1 制作墙体.....	309
9.2.2 装饰墙体.....	314
9.3 制作棚线.....	323
9.4 餐厅顶的制作.....	324
9.5 餐桌椅的合并.....	329
9.6 灯光照明.....	330
9.7 渲染输出.....	338
9.8 后期处理.....	339
9.9 小结.....	342



第10章 中国移动通讯营业厅.....343

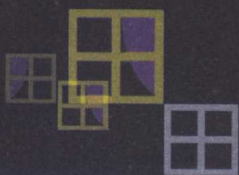
10.1 制作墙体与地面.....	344
10.1.1 墙体的制作.....	344
10.1.2 地面的创建.....	346
10.2 墙体的装饰.....	349
10.3 顶部的装饰.....	363
10.4 装饰壁画.....	374
10.5 接待台的制作与椅子的引入.....	377
10.6 灯光照明.....	382
10.7 小结.....	387



第11章 电梯厅.....389

11.1 制作电梯厅地面.....	390
11.2 制作墙体.....	394
11.3 电梯门的制作.....	400
11.4 电梯厅顶部的制作.....	407
11.5 镜子的制作以及墙体的装饰.....	409
11.6 灯光照明.....	414
11.7 后期处理.....	419
11.8 小结.....	420

结束语.....420

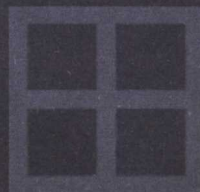


基础篇

Part 1

第1章 认识室内装潢设计

第2章 必备的计算机图像知识



Chapter 1

第1章 认识室内装潢设计

随着计算机技术的不断发展,计算机正广泛地应用于各个领域,使传统文化技术受到很大的冲击,传统的手绘技术以及建筑效果图也不例外。计算机辅助设计、制作已是大势所趋,计算机室内设计、建筑设计效果图已被人们普遍接受。计算机设计表现速度快,效率高,是手绘所无法比拟的,而我们要是能在计算机设计表现中溶入艺术的成分,将会更好地表现设计的创意。

本章要点:

- 什么是计算机室内装潢设计效果图
- 装潢设计与计算机
- 装潢设计的特点与用途
- 装潢设计的制作流程