

全彩印刷

# 巧夺天工 II

## 室内三维装饰 模型设计精粹

北京希望电脑公司 总策划  
阿拉丁数码工作室 编 著



本书配套光盘(3CD)内容包括:

- 300多种款式的模型
- 1500多个模型文件
- 600多张模型效果图
- 2000多张纹理贴图
- 所有模型成品的渲染图
- 模型种类包括灯具、柜子、室外、艺术小品等
- 每个模型均提供MAX R2.x/3.x、VIZ R2.x/3.x的开放式和封闭式模型文件以及3DS格式的模型文件
- 本模型库与“Hope 3D希望室内设计系统”配合使用,将使您的工作达到事半功倍的效果



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



全彩印刷

# 巧夺天工 II

## 室内三维装饰 模型设计精粹

北京希望电脑公司 总策划  
阿拉丁数码工作室 编 著



本书配套光盘 (3CD) 内容包括:

300 多种款式的模型

1500 多个模型文件

600 多张模型效果图

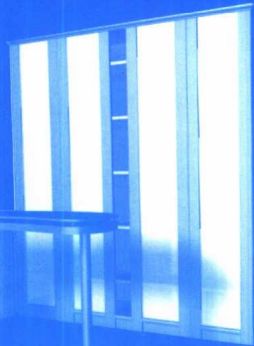
2000 多张纹理贴图

所有模型成品的渲染图

模型种类包括灯具、柜子、室外、艺术小品等

每个模型均提供 MAX R2.x/3.x、VIZ R2.x/3.x 的开放式和封闭式模型文件以及 3DS 格式的模型文件

本模型库与“Hope 3D 希望室内设计系统”配合使用，将使您的工作达到事半功倍的效果



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

## 内 容 简 介

本套盘书是《巧夺天工——三维室内装饰模型设计精粹》系列之二,是用于室内三维效果图、三维动画制作和学习的开放式模型库。本模型库包含3张光盘,共有300多种款式的模型,1500多个模型文件,600多张模型效果图,2000多张纹理贴图。模型种类包含灯具、柜子、室外、艺术小品等。每个模型均提供了3D Studio MAX R2.x/3.x、3D Studio VIZ R2.x/3.x的开放式和封闭式模型文件以及3D Studio格式的模型文件。本模型库与“Hope 3D 希望室内设计系统”配合使用,将使您的工作达到事半功倍的效果。本套模型库的三大特点是:(1)制作过程开放,所有模型文件中每个物体的命令堆栈都没有经过塌陷,既可供任意修改,又可供用户学习模型制作的关键技术;(2)模型精美:每个模型都是精心制作的,模型精细、注重细节,并力求模型面数最少,使模型既美观又实用;(3)款式新颖:每个模型都是经过资深设计师精心挑选的当今国内外最流行的款式。

配套全彩色书的第一部分为配套三维装饰模型库光盘(3CD)的使用说明,第二部分为模型彩色图片索引及对应的目录及文件名,第三部分为效果图制作实例详解,内容包括室内天花、地面和墙的建模、调入室内装饰设计模型和灯光设置及渲染。这部分内容范例精彩典型,内容丰富、循序渐进,其中介绍了许多建筑室内装饰设计中的经验技巧,突破了以往“模型库”纯粹就是“模型”的常规,使用户不仅能得到几百个精美、细腻、模型,更可以参照学习,以提高运用3D Studio MAX进行复杂建模和渲染的能力。

本书不仅是室内设计、装饰装修、建模设计人员、电脑美术设计人员、三维动画和多媒体制作人员以及广大的3D Studio MAX/VIZ爱好者重要的工具和学习指导书,而且也是高等院校、美术院校相关专业师生自学、教学用书和社会相关领域培训班的配套教材。不管是哪位读者,如果你有兴趣,就请作好准备,和我们一同进入模型库的精彩世界吧!

- 系 列 书:“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列  
书 名:巧夺天工II——室内三维装饰模型设计精粹  
总 策 划:北京希望电脑公司  
文 本 著 者:阿拉丁数码工作室  
文 本 审 校 者:希望图书创作室  
C D 制 作 者:阿拉丁数码工作室  
C D 测 试 者:希望多媒体测试部  
责 任 编 辑:战晓雷  
出 版、发 行 者:北京希望电子出版社  
地 址:北京海淀路82号,100080  
网 址:www.bhp.com.cn  
E-mail:lwm@hope.com.cn  
电 话:010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102  
010-62633308, 62633309 (发行和技术支持)  
010-62613322-215 (门市)  
010-62531267 (编辑部)
- 经 销:各地新华书店、软件连锁店  
排 版:希望图书输出中心  
C D 生 产 者:北京中新联光盘责任有限公司  
文 本 印 刷 者:北京双青印刷厂  
开 本 / 规 格:787 × 1092 毫米 1/16 开本 6.75 印张 149 千字 全彩印刷  
版 次 / 印 次:2000 年 10 月第1版 2000 年 10 月第1次印刷  
印 数:0001—5000 册  
本 版 号:ISBN 7-900049-75-4/TP·75  
定 价:99.00 元 (3CD, 含配套全彩色书)

说明:凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损者,本社发行部负责调换

## 序 言

作为一个与你一样沉迷于3D世界的我，进入这精彩而变幻无穷的天地，奔跑在这高速推进的跑道上，渴望与你们交流，分享3D的魅力。很高兴借这本书与大家分享一些体会和心得。

随着科技的进步和电脑的迅猛发展，以前在个人电脑上无法运行的三维软件渐渐的充斥着我们的电脑。软件的增多也为我们提供了很大的选择空间。但选择哪一种软件呢？相信许多3D FAN都曾为这个问题感到不知所措。我们面对的选择实在是太多，如果每一种都尝试，到头来将什么都不精。因为每个软件在操作上都有很大的差异，而我们的精力又实在有限。即使对于一个软件，要想做到从建模、材质、动画、渲染都精通也是很难的。因此根据自己的实际情况选择一种适合自己的需要或满足个人兴趣的三维软件是很有必要的。

如今在三维领域比较知名的软件有Softimage |3D Extreme、Sumatra(苏门答腊，Softimage|3D Extreme的升级版)、Maya、3D Studio MAX、Lightwave、Formz、Rhino、Truespace等。其中顶级的要属Softimage|3D Extreme和Maya。这两种三维软件都是从工作站上移植到微机上的。它们功能之强大、应用领域之广泛让我们惊叹。很多好莱坞的大片都曾使用这两个软件来协助完成。当然功能强大的背后是操作和学习的复杂性。在国内市场使用这两个软件的人很少，但它诱人的强大功能使使用它们的人数正在呈增加趋势。而与这两个软件相比较，3D Studio MAX易学、对机器要求不高、市面介绍它的书籍多的优势让人们更熟悉3D Studio MAX。3D Studio MAX在国内使用人群多，用户之间的交流也较Softimage|3D Extreme和Maya多。虽说3D Studio MAX功能弱于Softimage|3D Extreme和Maya，但只要你有很好的创造力也能制作出非常优秀的作品。况且越来越多的插件也使得3D Studio MAX的羽翼日益丰满。最近又推出两个非常强大的渲染引擎插件：

- Renderman for MAX

Renderman是世界上最好的渲染器，它的工作站版本只能通过编程来实现对三维场景的渲染，但这个插件不需要你会编程，它就像3D Studio MAX的一个命令，只需调整参数即可。

- Mental Ray for MAX 3.1

Mental Ray是Softimage的渲染器，其效果仅次于Renderman，Mental Ray的界面也是窗口式的，操作起来非常方便，渲染效果也非常出色。

这两个插件的出现将会大幅度提高3D Studio MAX的渲染质量。会给我们的创作带来更多的信心。

大多数的三维软件都应用于动画领域，但由于动画是由一帧一帧的静态图像构成的，而制作模拟的静态图像只用到3D Studio MAX的一部分功能，工作量也比动画制作小得多，制作也相对简单，学习起来也容易些。因此更多的使用者将它运用于静态图像的

制作，比如广告和建筑效果图等。如果你只打算作静态图像，那么3D Studio MAX将是你的首选。它易学易用，学习资料也相当的丰富，现在国内使用3D Studio MAX作效果图的人占使用3D Studio MAX人数的一半以上，而且使用得也很成熟了。学习和提升你对3D Studio MAX的操作技术可以有许多捷径，我们推出的《巧夺天工》模型库就是为你提供了一条捷径。

《巧夺天工》第一期推出后，引起了广大读者的强烈反响，也得到了同行的一致认可。第二期的面市是大家共同期盼的。在使用者反馈的电话信息中，对模型的精美、实用作了一致的肯定，同时模型制作堆栈的完全不塌陷使使用者受益匪浅。

第二期模型库与第一期相比，模型的类型和数量都作了大量补充。每类都有100个模型，模型的款式更现代，更能满足广大读者的设计需求。而且第二期模型保持前期的开放性以满足读者的学习和提高需求。相信我们全心的投入能回报读者的厚爱。

在第二期我们还特地讲解了一幅效果图的制作过程，让读者更详尽的学习。并且我们还附送大量的材质贴图方便你们的设计使用。希望能带给读者一个惊喜。

本模型库能够如期面市，要感谢北京希望电子出版社给予的大力帮助。衷心感谢秦人华老师对我们的关心及给予本书的指导。同时感到沈宏老师、李节阳老师、张忠东老师对本书的出版给予的热心帮助。本书的主要开发者有张劲平、白茜、文媛，参与开发的还有范宁、覃文丽、纪宏、孙建勋、王涛等人。

如果读者遇到技术上的问题，或者对我们有什么意见和建议，请一定与“阿拉丁(ALADDIN)数码创作室”联系。

联系人：张劲平

联合电话：(010) 62985145



# 铸酒论三维 3D Studio MAX / Maya

## 三维思想与创意

北京希望电脑公司 总策划  
铁牛 编著

CX-83182

定价：88.00 元(2CD, 含配套全彩书)

本书注重介绍方法和思路，作者通过分析案例、介绍案例，将三维的思想、方法及经验贯穿全书。

作者把完整的具有商业价值的制作方案拿出来，从其商业性、实用性的角度，针对其重点和难点及技巧性问题作了侧重的分析和介绍。

图书是多年的经验的结晶，光盘是长期的积累，超过 1000M 的数据容量，使本书远远物超所值。

在越来越趋于激烈竞争的商品化市场上，愿本书帮您把握机遇，并祝您的三维事业一臂之力。

追逐智慧与美丽



盘内有精美的渲染效果图、场景模型，全部贴图文件……



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
[www.bhp.com.cn](http://www.bhp.com.cn)

地址：北京中关村083信箱北京希望电子出版社(邮编100080)  
电话：010-62562329, 010-62633308, 传真：010-62579874  
网址：[www.bhp.com.cn](http://www.bhp.com.cn), E-mail: [qrh@hope.com.cn](mailto:qrh@hope.com.cn)



“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列

Hope LIB 希望室内设计图库

全彩印刷



北京希望电脑公司 总策划

鼎盛三维工作室 编著

CX-83134

定价: 135.00 元

(4CD, 含配套全彩色书)

# 一代风流

## 3DS/MAX/VIZ

### 室内装饰设计效果图

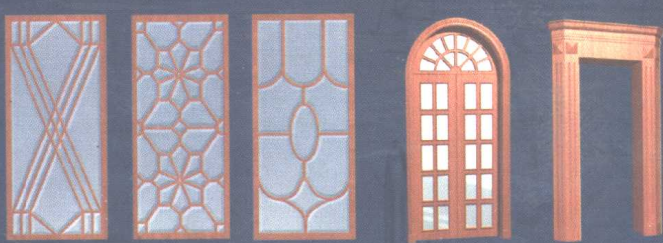
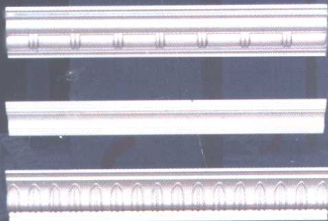
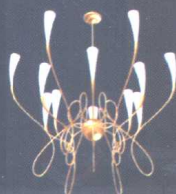
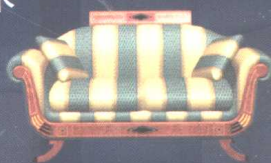
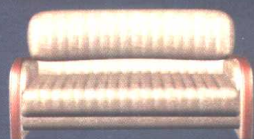
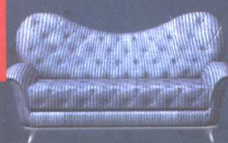
# 模型真经

● 本模型库 (4CD) 内容包括:

- 15 大类家具及室内装饰构件
- 400 多款模型
- 700 多幅实用图片和贴图
- 模型种类包括沙发、台灯、吊灯、椅子、几类、门套、石材拼花、柱子、栏杆、门芯、窗格、角线、木柱、布、块毯

● 本模型库特点:

- 分门别类、款式丰富, 即选即用
- 造型复杂、精美别致、制作难度大
- 设计思想新, 风格多样, 实用性强, 适用性广
- 填补了一些素材类别的空缺
- 开放式模型, 可按需要自行修改
- 本模型库与“Hope 3D 希望室内设计系统”配合使用, 将使您的工作达到事半功倍的效果



# 目 录

模型库光盘使用说明 .....	1
模型库 .....	5
灯具系列 .....	6
柜子系列 .....	25
门系列 .....	39
艺术系列 .....	55
效果图实例 .....	59
第一部分 建立天地墙 .....	60
第二部分 调入模型 .....	70
第三部分 灯光与渲染 .....	80



# 模型库光盘 使用说明

## 模型库光盘使用说明

### 一、光盘内容

本套光盘共3张,分别为“1号”、“2号”、“3号”盘,共含有300多个样式的模型,1500多个模型文件,300多张模型效果图,2000多张纹理贴图。

模型的种类包括灯具、柜子、门和一些艺术小品类等多种类型。

灯具包括:台灯、吊灯、路灯、园林灯、落地灯、广场灯、草地灯、壁灯;

柜子包括:书柜、电视柜、酒柜、博物架;

门包括:推拉式门、双开门、单开门、拼板门、全玻门、半玻门;

其他包括:装饰精品、电话、钢琴、电吉它、笔架等。

### 二、使用方法

“1号”盘有三个文件夹:“模型”、“渲染图”和“maps”;“2号”盘有两个文件夹:“模型”和“渲染图”;“3号”盘有一个文件夹:“贴图”。

1.“模型”文件夹中共包含302个文件夹,其中一号光盘中包含001-150,共150个模型,每个文件夹中包含5个模型文件(xxxr2.max、xxxr2c.max、xxxr3.max、xxxr3c.max、xxxs.3ds)及对应的贴图文件。

其中“xxxr2.max”为3D Studio MAX R2.X或3D Studio VIZ R2.X版本的开放式模型文件,该模型的堆栈是开放的,用户可以通过堆栈学习模型的制作方法,也可以修改模型的任何参数;

“xxxr2c.max”为3D Studio MAX R2.X或3D Studio VIZ R2.X版本的封闭式模型文件,该模型的堆栈是塌陷的,用户可以直接调用,以节省用户的精力和时间;

“xxxr3.max”为3D Studio MAX R3.X或3D Studio VIZ R3.X版本的开放式模型文件,该模型的堆栈是开放的,用户可以学习和修改模型;

“xxxr3c.max”为3D Studio MAX R3.X或3D Studio VIZ R3.X版本的封闭式模型文件,用户可以直接调用;

“xxxs.3ds”为3DS文件,是为3D Studio的用户及其它使用非3D Studio MAX的用户制作的,用户可以直接调用该文件或将其转为其它文件格式。注意:因部分文件不能在3D Studio MAX中输出为3DS文件格式或输出后不能正确打开,故未收录。

其中在3D Studio MAX R3.X或3D Studio VIZ R3.X版本的系统平台上可以使用“xxxr2.max”、“xxxr2c.max”、“xxxr3.max”、“xxxr3c.max”、“xxxs.3ds”等五种格式的文件。

在3D Studio MAX R2.X或3D Studio VIZ R2.X版本系统平台上可以使用“xxxr2.max”、“xxxr2c.max”、“xxxs.3ds”等三种格式的文件。

在3D Studio版本的系统平台上可以使用“xxxs.3ds”格式的文件。

(注:“xxx”为001—302的编号。)



2. “渲染图”文件夹中包含所有模型成品的渲染图，用户可以欣赏，也可把这些图片作为素材使用。

3. 一号光盘中的“maps”文件夹中包含本套光盘模型材质中所涉及的所有贴图文件，为方便使用，可以将光盘“贴图”文件夹里的所有文件拷贝到3D Studio MAX R2.X或3D Studio MAX R3.X中的“maps”目录中（不要拷贝整个“maps”文件夹）。

## 三、系统配置

### 1. 硬件配置

最低配置要求：

Pentium 166以上PC机

内存32M以上

100M以上硬盘可用空间

含有4M以上显存的显卡

800 X 600 16位色显示

4倍速以上光驱

鼠标

建议配置要求：

CPU为Pentium II 300以上

内存128M以上

600M以上硬盘可用空间

含有8M以上显存的显卡

1280X1024 32位以上真彩色显示

其余同左

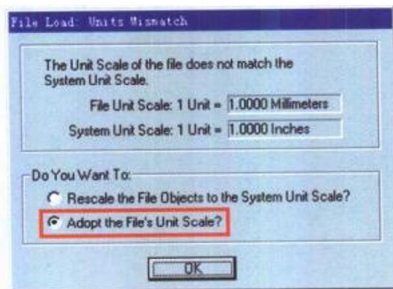
### 2. 运行环境

Windows NT或Windows 95/98操作系统（建议用Windows NT操作系统）；

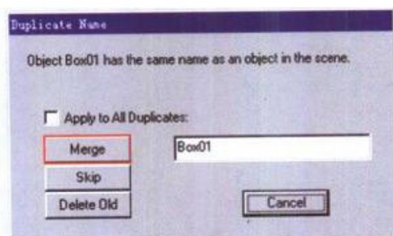
3D Studio MAX R2.X/R3.X、3D Studio VIZ R2.X/R3.X或3D Studio系统平台中的一种（建议使用3D Studio MAX R3.X系统平台）。

## 注意事项

1. 由于每个人的习惯和使用方法的不同造成了各软件间存在的微小差异，如处理不当会带来很大不便。3D Studio MAX系统内有几种尺寸单位，该系统默认值为Inch（英寸），有些人则喜欢把单位改为Millimetre（毫米）。在3D Studio MAX中，同一场景只能有一种尺寸单位，它会合并（Merge）过来的文件进行单位转换，此时将会弹出一个对话框，如左图所示，请选择第二项，如果你正在做的场景文件的单位与合并的文件单位相同的话，则不会出现此对话框。



左图所示，请选择第二项，如果你正在做的场景文件的单位与合并的文件单位相同的话，则不会出现此对话框。

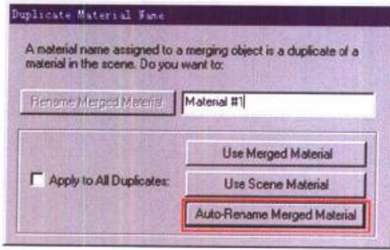


2. 在3D Studio MAX中，每建立一个物体，它都会自动给它命名，如Box01、Box02、Box03等等。当合并另一个场景文件时，它会自动检测两个文件中是否具有相同名称的物体，一旦发现它将会弹出一个对话框，如左图所示，询问是更名合并到场景中物体的名称，还是跳过这个物体不合并。一般情况下，应先





## 使用说明



将名称进行更改（只需随意在键盘上打几个字符即可），然后点 Merge 按钮，直到所有物体合并进来为止。

3. 在 3D Studio MAX 的材质编辑器中，每一个材质球都会有一个默认的材质名称，如 Material#1, Material#2 等，如果没有给每个材质重新命名，在合并另一场景文件时，3D Studio MAX 会弹出一个对话框问

是使用当前场景的材质还是用合并的文件材质，如左图所示。不管选哪一个，另一个场景的同名材质将丢失，因此最好在出现此对话框之前将当前场景的材质更名（为方便起见，你可以随意更名）或将需要合并的文件中的材质更名。如果真的遇上有同名材质时也可选择 Auto-Rename Merged Material（自动命名合并材质）。

4. 因为我们的模型库是三张光盘，有时可能会同时调用两张光盘中的某些模型，这样的话，渲染时就会出现有些贴图找不到的情况，所以我们在 1 号光盘根目录下放置了模型贴图的目录，只要将此目录下的所有文件拷贝至 3D Studio MAX/maps 目录或其他你已经指定的贴图路径即可。

用户如果在使用过程中遇到技术方面的问题请与“阿拉丁数码创作室”联系。

联系人：张劲平、文缓、白茜

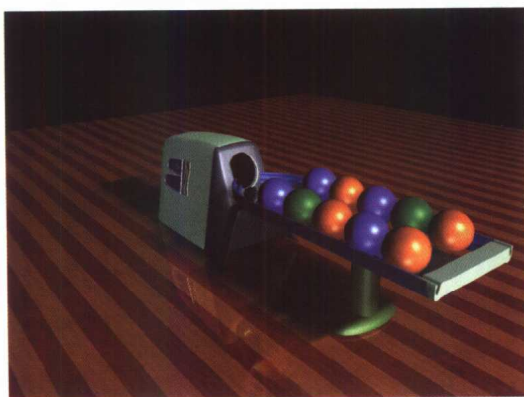
电话：010-62985145

E-mail: [alaaladdin@sina.com.cn](mailto:alaaladdin@sina.com.cn)



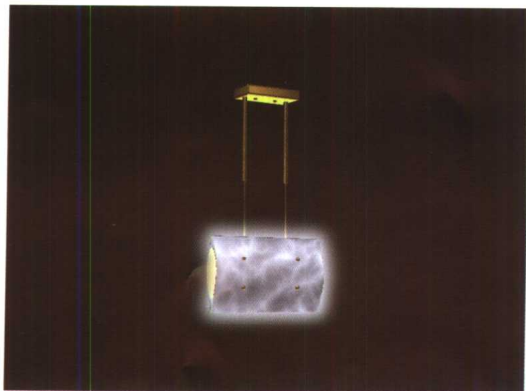


# 模型库

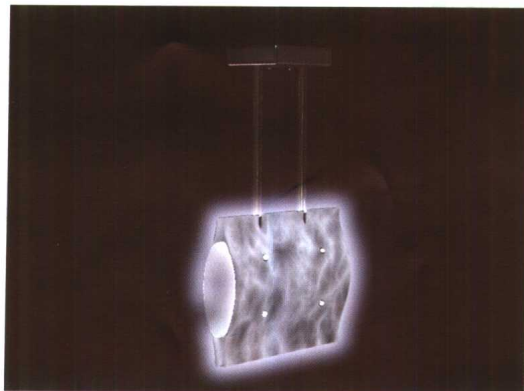




# 灯具系列



模型名称：吊灯  
文件名：001r2.max;001r2c.max



模型名称：吊灯  
文件名：002r2.max;002r2c.max



模型名称：吊灯  
文件名：003r2.max;003r2c.max



模型名称：壁灯  
文件名：004r2.max;004r2c.max



模型名称：壁灯  
文件名：005r2.max;005r2c.max



模型名称：吊灯  
文件名：006r2.max;006r2c.max

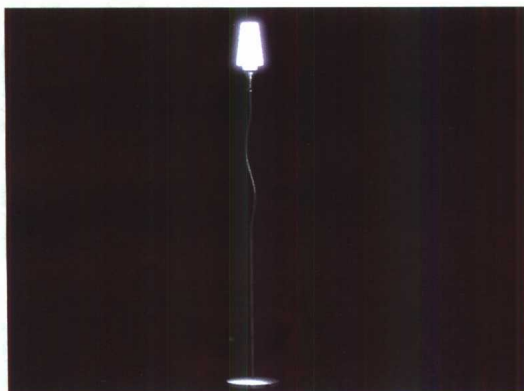




模型名称：吊灯  
文件名：007r2.max;007r2c.max



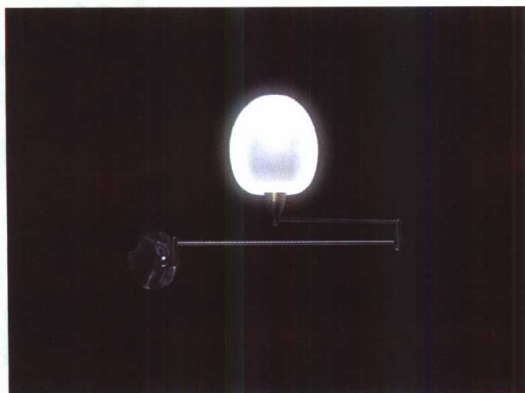
模型名称：落地灯  
文件名：008r2.max;008r2c.max



模型名称：落地灯  
文件名：009r2.max;009r2c.max



模型名称：落地灯  
文件名：010r2.max;010r2c.max



模型名称：壁灯  
文件名：011r2.max;011r2c.max



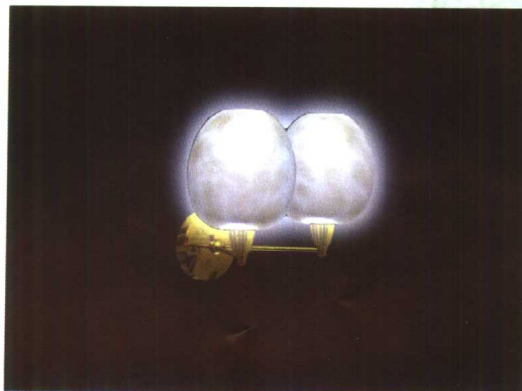
模型名称：落地灯  
文件名：012r2.max;012r2c.max



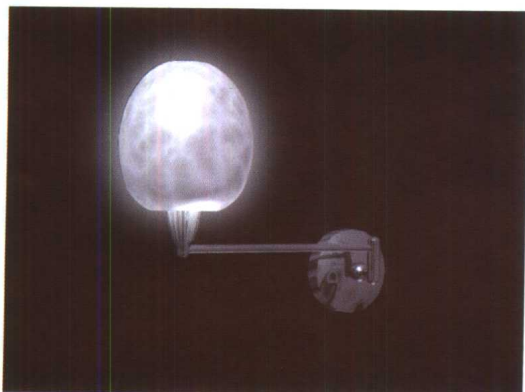
## 灯具系列



模型名称：壁灯  
文件名：013r2.max;013r2c.max



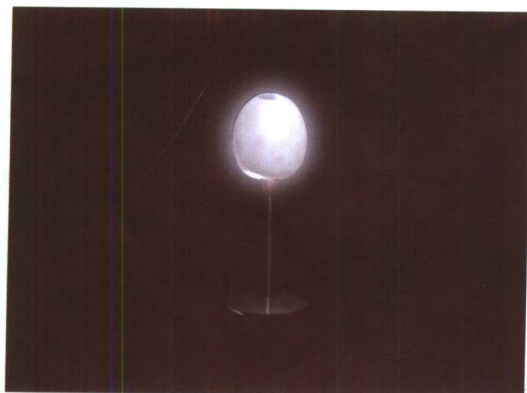
模型名称：壁灯  
文件名：014r2.max;014r2c.max



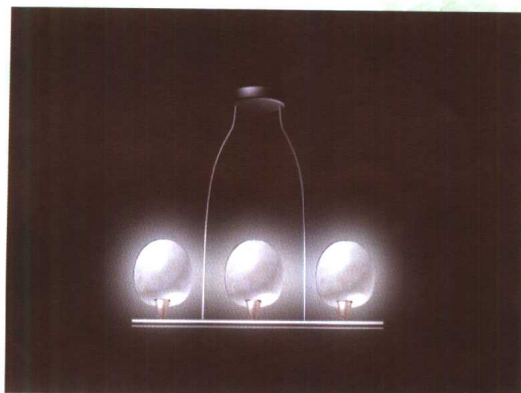
模型名称：壁灯  
文件名：015r2.max;015r2c.max



模型名称：落地灯  
文件名：016r2.max;016r2c.max



模型名称：落地灯  
文件名：017r2.max;017r2c.max



模型名称：吊灯  
文件名：018r2.max;018r2c.max





模型名称: 吊灯  
文件名: 019r2.max;019r2c.max



模型名称: 台灯  
文件名: 020r2.max;020r2c.max



模型名称: 壁灯  
文件名: 021r2.max;021r2c.max



模型名称: 壁灯  
文件名: 022r2.max;022r2c.max



模型名称: 落地灯  
文件名: 023r2.max;023r2c.max



模型名称: 壁灯  
文件名: 024r2.max;024r2c.max