

# 3ds max 6

## 设计模板

# 室内效果

金鼎图书工作室 编 著

### [ 专业设计 · 典型范例 ]

- ◎ 完整商用案例全方位解读
- ◎ 融合系统、全面的行业标准
- ◎ 提供最实用、最具参考价值的商用模板
- ◎ 让读者在掌握软件的同时，创造更优秀的作品



山东电子音像出版社

华北水利水电学院图书馆



207262969

TP391.41

J7606

# 提升竞争力

## DESIGN-TEMPLATE

# 设计模板 四大特色

**优化的结构设计，为读者节约每一分钱！**

软件的基础部分，为多媒体教学软件，放在光盘里，为阅读提供多种选择，节约书的厚度与阅读的繁琐！

**任务驱动，案例教学！**

在对软件功能细分，形成完整知识体系的基础上，针对性地选择案例，全面覆盖软件的功能！

**原创案例，来自商用第一线！**

精选来自商用第一线的案例，融合广大设计师的创意思想和宝贵经验，为读者提供全方位的指导。

**内容丰富实用，借鉴性强！**

一模百样！提供大量可供参考与借鉴的实例，实时提供帮助！



726296



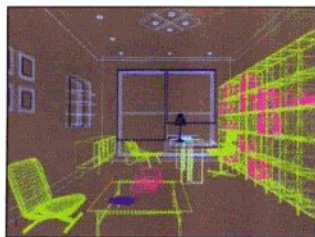
探索·发现·共享

## Chapter 1 书房效果图的设计



### 书房 [\\CD\\Chapter 1\\书房.max](#)

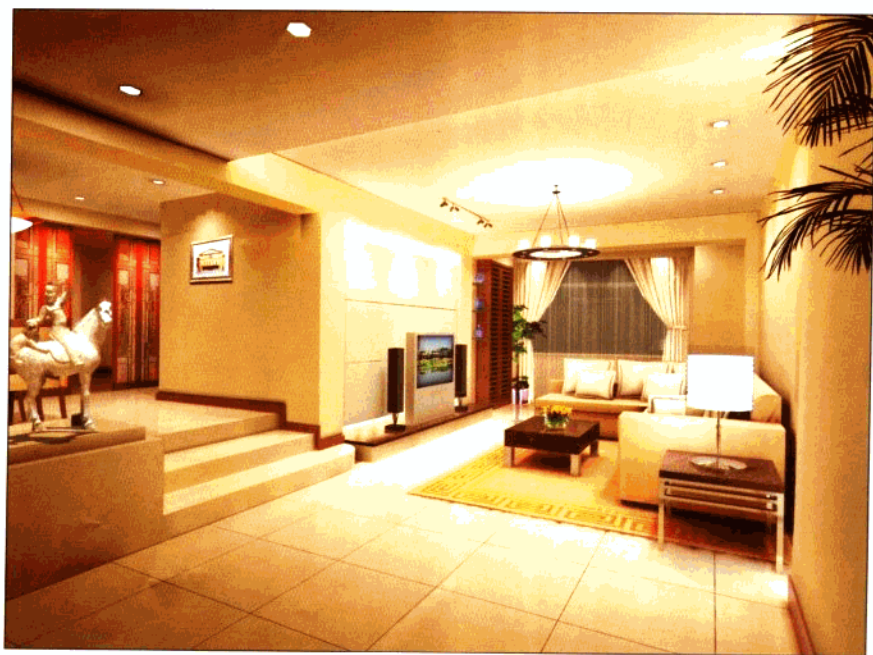
通过各种命令快速创建整个空间结构,并使用Multi/Sub-Object 多重子物体材质、FlatMirror 程序贴图制作材质,然后添加灯光后进行渲染,最后运用利用蒙版技术在Photoshop 进行后期处理,完成书房效果图的制作。





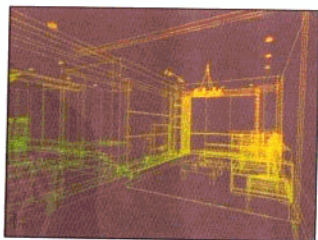


## Chapter 3 客厅效果图的设计



客厅 [\\CD\\Chapter 3\\客厅.max](#)

根据导入的AutoCAD建筑平面图进行建模,再贴上真实的材质,然后加上灯光效果后进行渲染,最后运用Photoshop对渲染图进行后期处理,完成客厅效果图的绘制。



## Chapter 5 会议室效果图的设计



会议室 [\\CD\\Chapter 5\\会议室.max](#)

运用多种建模工具创建室内空间结构，并合并室内模型。将高级灯光越界材质、光度学灯光配合光能传递计算渲染效果图，最后进行合理的后期处理。



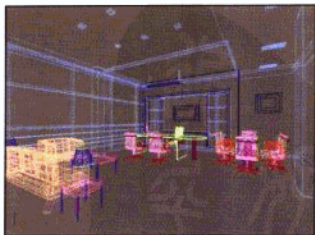


## Chapter 4 办公室效果图的设计



办公室 [\\CD\\Chapter 4\\办公室.max](#)

灵活运用Line命令的可渲染特性和支持贴图特性，制作落地窗的栏杆，再运用Merge命令合并室内的模型，然后通过制作材质创建灯光和后期处理完成办公室效果图的制作。





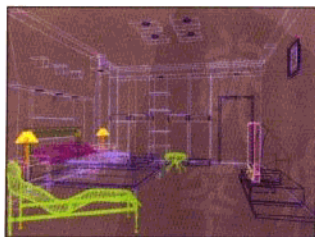


## Chapter 2 卧室效果图的设计



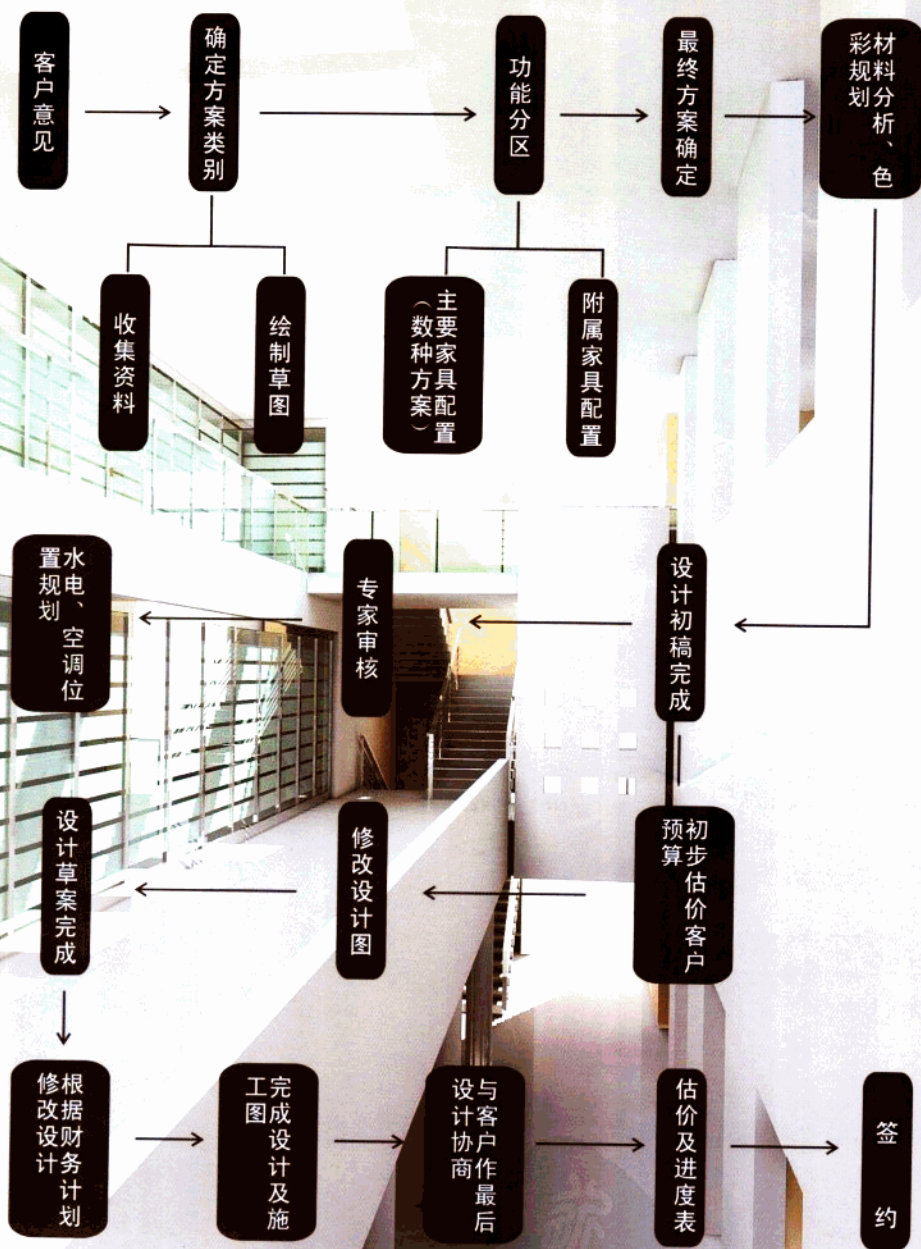
卧室 \\CD\\Chapter 2\\卧室.max

运用多种建模工具创建室内空间结构，并合并室内家具模型。再为模型创建材质，然后创建好灯光后将非等比压缩工具灵活运用到灯光的衰减上，制造出灯槽灯光的效果；最后渲染并进行后期处理。



# 室内设计计划流程图

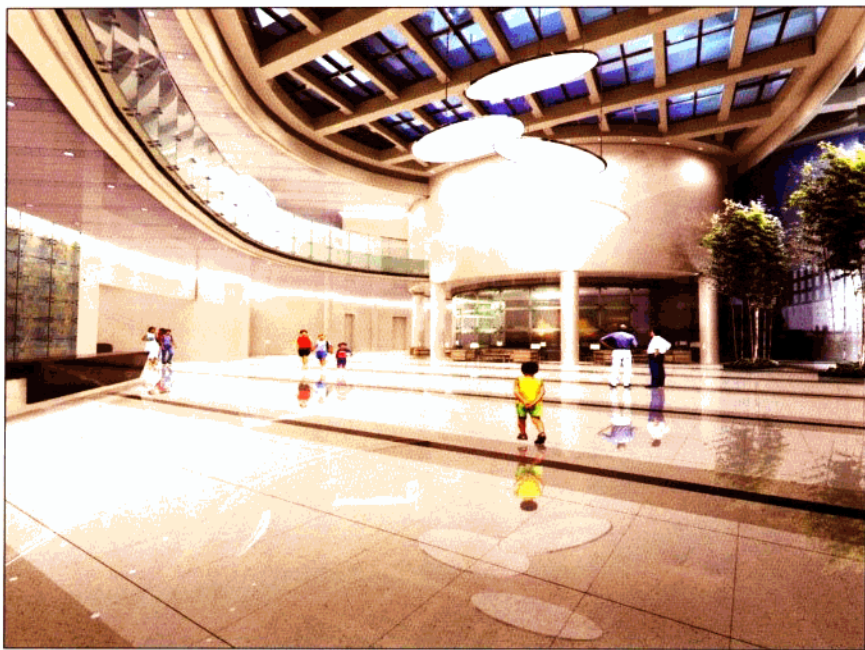
## Design chart of decorating





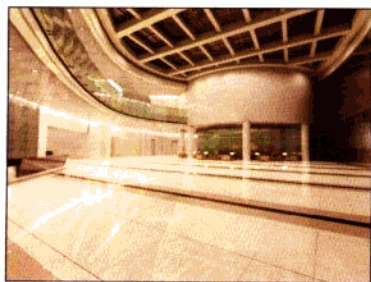
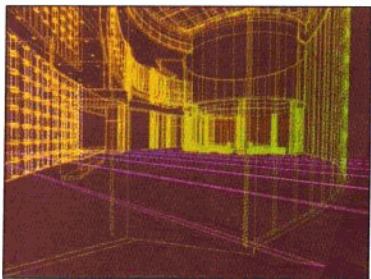


## Chapter 6 大厅效果图的设计



大厅 [\\CD\\Chapter 6\\大厅.max](#)

根据导入的CAD图的尺寸, 运用摄像机确定一个具有表现力的角度, 根据这个空间尺度进行建模。完成后进行贴图、打灯、渲染。最后对渲染图进合理的前期处理。





3DSMAX 是目前最流行的三维设计制作软件,广泛应用于建筑设计、工业造型、视频影视、游戏动画等多个领域。最新发布的 3DS MAX 6.0 在各个功能上都有较大的改进,因此更深受广大室内设计师的青睐。本书以室内效果图的设计入手,通过对专业案例的讲解,带领读者熟练掌握软件操作的同时,对不同户型的室内设计进行全过程学习。

去掉对软件基础的专门讲解,开门见山直接进入实例的讲解,从家庭装修中的书房、卧室、客厅到公共装修中的办公室、会议室、酒店大厅的设计制作,由浅入深地在实例的设计过程中,全面系统地掌握软件功能,同时了解最新的设计理念。

在讲解书房、卧室、客厅设计的过程中,着眼于各类功能、以及空间环境的设计理论知识和应用的传授,同时以激发和增强读者的创新意识等综合素养。

通过对办公室、会议室、酒店大厅的设计讲解,激发读者对具有多种功能环境空间的总体策划、相互协调以及整体控制的综合设计能力。内容力求科学、系统,并将理论结合实际,反映和体现现代室内环境设计的新思维、新观念。

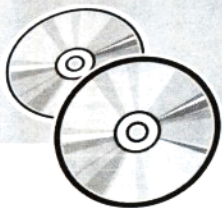
设计模板中所提供的模型,既全面又典型,对软件的功能和设计理念进行全面剖析的讲解。引导读者将这些方法与技巧转化为自己的思维理念,从而提高读者设计综合应用能力的训练,逐步成为一名具有专业技术能力的室内设计师。

读者通过本书的学习,能够迅速、准确地掌握使用 3DS MAX 6.0 设计制作各类室内效果图的方法和技能,并能举一反三,学以致用,将其很好的运用于学习和工作之中。

本书由金鼎图书工作室全程策划,所有实例均由专业的建筑室内设计师制作。对知识内容的整理和设计实例的解析说明,由罗韬、杨杰编辑完成。在此向多位提供优秀案例并参与编辑指导的建筑室内设计师表示衷心的感谢,还要感谢多位院校教师和相关工作人员提供的质量校审和排版协作。感谢读者朋友的支持,我们将以更强烈的热情投入到图书编辑的工作中,为您奉献更优秀的电脑图书!







# CD-ROM

## 使用说明

### 主界面

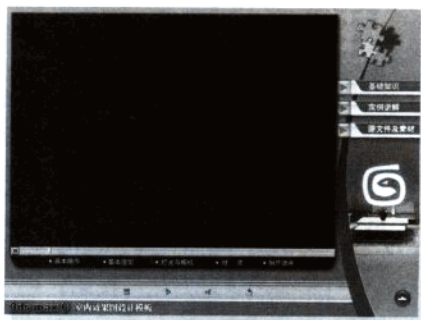
请将光盘放入光驱中，光盘中的软件将自动运行，右屏幕上会出现光盘主界面。

提示：如果光盘不能自动运行进入主界面，请打开光盘盘符，在光盘文件夹中找到 AutoRun.exe 文件，并双击该文件，即可阅读光盘内容。



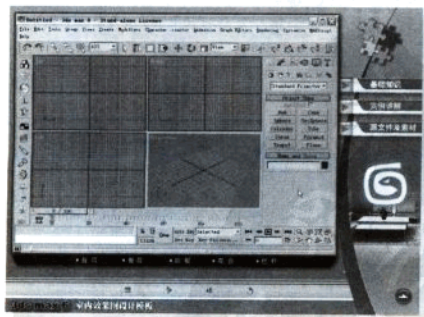
### 基础知识

单击光盘主界面上的“基础知识”按钮，打开基础知识的演示界面，光盘将以声音和视频的形式，对基础知识进行讲解。



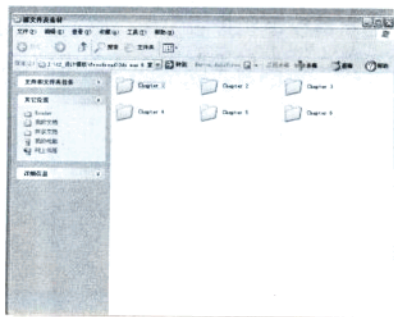
### 实例讲解

单击光盘主界面上的“实例讲解”按钮，打开实例讲解的主界面，光盘将以声音和视频的形式，引导读者制作手册中的实例。



### 源文件及素材

放入第二张光盘，打开光盘目录，可浏览到下图所示的文件窗口中收藏的该手册实例的全部源文件及素材。





**Chapter 1 书房效果图的设计****1**

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Lesson 1 书房设计理念 .....   | 2  |
| Lesson 2 书房效果图的制作 ..... | 3  |
| 2.1 空间结构的创建 .....       | 4  |
| 2.2 创建室内物体 .....        | 12 |
| 2.3 合并室内模型 .....        | 20 |
| 2.4 创建环境贴图与材质 .....     | 22 |
| 2.5 创建摄像机与灯光 .....      | 36 |
| 2.6 后期处理 .....          | 40 |
| Lesson 3 一模百样 .....     | 50 |
| 3.1 书柜 .....            | 51 |
| 3.2 书桌 .....            | 54 |

**Chapter 2 卧室效果图的设计****57**

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Lesson 4 卧室设计理念 .....   | 58  |
| Lesson 5 卧室效果图的制作 ..... | 59  |
| 5.1 空间结构的创建 .....       | 60  |
| 5.2 创建室内物体 .....        | 71  |
| 5.3 合并室内模型 .....        | 85  |
| 5.4 创建物体材质 .....        | 86  |
| 5.5 创建摄像机与灯光 .....      | 94  |
| 5.6 后期处理 .....          | 101 |
| Lesson 6 一模百样 .....     | 107 |
| 6.1 床(床头) .....         | 108 |
| 6.2 壁柜 .....            | 111 |

**Chapter 3 客厅效果图的设计****113**

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Lesson 7 客厅设计理念 .....           | 114 |
| Lesson 8 客厅效果图的制作 .....         | 116 |
| 8.1 导入 AutoCAD 文件并创建墙体&柱子 ..... | 117 |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| 8.2 创建摄像机                  | 128        |
| 8.3 配置家具                   | 129        |
| 8.4 创建物体材质                 | 132        |
| 8.5 创建灯光                   | 139        |
| 8.6 光能传递                   | 150        |
| 8.7 制作后期蒙版图                | 154        |
| 8.8 后期处理                   | 156        |
| Lesson 9 一模百样              | 165        |
| 9.1 电视墙                    | 166        |
| 9.2 沙发                     | 167        |
| 9.3 茶几                     | 170        |
| <b>Chapter 4 办公室效果图的设计</b> | <b>173</b> |
| Lesson 10 办公室设计理念          | 174        |
| Lesson 11 办公室效果图的制作        | 175        |
| 11.1 创建室内空间模型              | 176        |
| 11.2 创建室内物体                | 183        |
| 11.3 合并室内模型                | 193        |
| 11.4 创建物体材质与环境贴图           | 194        |
| 11.5 创建摄像机与灯光              | 204        |
| 11.6 后期处理                  | 208        |
| Lesson 12 一模百样             | 215        |
| 12.1 办公桌                   | 217        |
| 12.2 沙发(组合)                | 220        |
| <b>Chapter 5 会议室效果图的设计</b> | <b>223</b> |
| Lesson 13 会议室设计理念          | 224        |
| Lesson 14 会议室效果图的制作        | 225        |
| 14.1 空间结构的创建               | 226        |
| 14.2 室内简单物体的创建             | 233        |
| 14.3 运用合并命令将家具模型导入         | 239        |
| 14.4 创建物体材质                | 243        |

|                                    |            |
|------------------------------------|------------|
| 14.5 创建灯光和摄像机 .....                | 253        |
| 14.6 渲染出图 .....                    | 257        |
| 14.7 在 Photoshop 中进行后期处理 .....     | 258        |
| Lesson 15 一模百样 .....               | 267        |
| 15.1 会议桌 .....                     | 268        |
| <b>Chapter 6 大厅效果图的设计</b> .....    | <b>271</b> |
| Lesson 16 酒店大厅设计理念 .....           | 272        |
| Lesson 17 酒店大厅效果图的制作 .....         | 273        |
| 17.1 导入 AutoCAD 文件 .....           | 274        |
| 17.2 创建酒店大厅的基本空间结构, 并创建摄像机镜头 ..... | 275        |
| 17.3 根据摄像机镜头的空间尺度, 创建其它模型 .....    | 280        |
| 17.4 置入酒店大厅内的其它模型 .....            | 298        |
| 17.5 调整地面及墙体的材质 .....              | 299        |
| 17.6 创建灯光及渲染 .....                 | 309        |
| 17.7 后期处理 .....                    | 315        |
| Lesson 18 一模百样 .....               | 327        |
| 18.1 接待台 .....                     | 328        |
| <b>附录 3DS MAX 快捷键</b> .....        | <b>331</b> |





3DS MAX 6

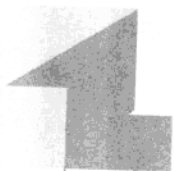
室内效果图设计模板



CHAPTER

# 书房效果图的设计

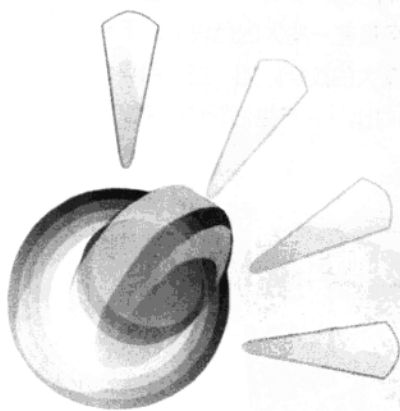
# 1



Lesson 1 书房设计理念

Lesson 2 书房效果图的制作

Lesson 3 一模百样



DESIGN-TEMPLATE

## Lesson 1 书房设计理念

书房在传统的观念中应该是专门供人读书写字的独立空间，关上门或品茗远眺、欣赏佳作，或修身养性、轻松思考。而现代人已经给书房赋予了新的理念，那是自由职业者的理想工作室、电脑迷的网络新空间、老板们的决策、会晤场所。书房已经成为现代人休息、思考、阅读、工作、会谈的综合场所。

书房是收藏书籍和读书写作的地方。书房内要相对独立地划分出书写、电脑操作、藏书以及小憩的区域，以保证书房的功能性，同时注意营造书香与艺术氛围，力求做到“明”、“静”、“雅”、“序”。

书房的总体色调要统一协调，或以淡雅取胜，或以深沉见长。总体色调的形成因素包括：书房家具的表面色彩，书房织物如窗帘、地毯，或其他坐具上的覆盖物等，以及书房整体空间环境的色彩等。



在选择整体色调时，要重视每一件物品的具体色彩，这些具体的色块要统一于大的色调之中，可以存在深浅度上的差别，或者饱和度即纯度上的差别。但尽量在一些大的色块上，不要有相上的差异。大的块面色彩要统一，小的局部色彩可以允许有大的跳跃。如一些小用具、摆设和陈列品，或挂饰壁画之类，这些局部色彩与整体色调上的对比，会产生活跃的气氛。



在设计时要充分考虑光线与照明, 尽量选择一个光线充足, 通风良好的房间作为书房, 这样有利于身体健康。书房对照明和采光的要求应该很高, 一般不要用吸顶灯, 最好用日光灯, 写字台上要安置合适亮度的台灯, 光线均匀地照射在读书写字的地方, 因为在过于强和弱的光线中工作, 都会对视力产生很大影响。

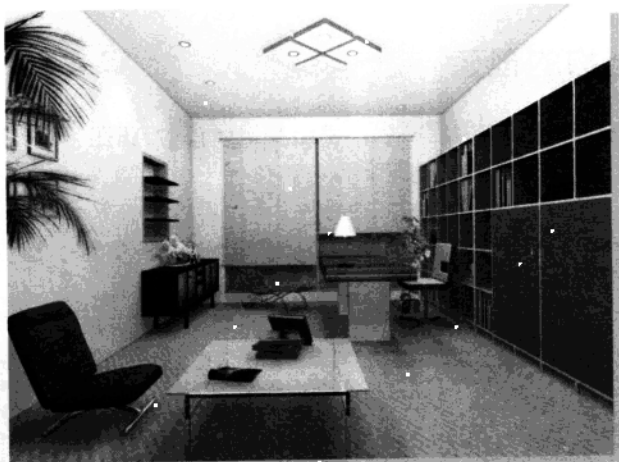
安静的环境是最重要的因素, 只有在安静的环境下工作才能提高效率。所以在装修书房时尽量选择吸声或隔音的材料。

## Lesson 2 书房效果图的制作



Chapter 1\后期\后期处理图.tif

模板参考价值: 皇冠皇冠皇冠皇冠



请开启本书配套光盘中 Chapter 1\前期\书房.max 文件, 可以查看实例中模型的具体参数设置。



设计构想

在本实例中设计了一个轻松休闲式的书房, 浅米色的墙面与天花板使其典雅、明净、柔和, 加上一组喜爱的绘画与几个简朴的工艺品更是充分融入了户主的情趣; 摆上一盆植物使得整个书房更添几分淡雅与清新。

除了书柜和写字台外, 还安置了小型沙发与茶几; 户主尽可以在休闲舒适的气氛中斜卧在落地窗旁放置的躺椅上怡然自得地品茶阅读, 这正是都市人向往的休闲生活。