

成才步步高系列丛书

3ds max

室内装潢效果图制作

高手必读

以实用技术为核心，以项目为主线，

渐进地讲解软件使用方法。

兼顾各层次读者的需求，提供软件汉化手段，

并以操作手册的方式描述制作过程。

实用素材可供读者在创作实践中引用。



内附光盘

高志清 主编 科大工作室 孙春等 编著

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

3DS MAX 6

高 手 必 读

室内装潢效果图制作

高志清 主编

科大工作室 孙 春 等 编著

中国铁道出版社

2004 • 北京

内 容 简 介

建筑装饰设计作为建筑内、外部的直观表现,是建立建筑形象的重要因素,因而备受人们关注。3ds max 是目前建筑装饰设计界应用最为广泛的效果图制作软件,用它能够制作出可与彩照相媲美的效果图作品。

本书系统介绍了三维与平面结合绘制专业室内建筑效果图的方法和技巧。通过不同的角度和方法,对室内建筑装饰效果图的空间表现及几类不同空间类型的室内效果图的制作技法作了讲述。理论与实践相结合,图文并茂,通俗易懂,所有图例全部使用汉化和英文两种界面,满足不同层次读者的需要。本书不仅注意软件的使用方法和制作步骤的详细讲解,而且对各种类型室内效果图设计原理进行了较为详细的阐述,并且探讨和总结了很多提高制作效率的技巧和经验。学习完本书后,读者不仅可以在原有基础上提高制图水平,还可以在建筑设计知识和艺术素养方面有较大的提高。

本书还提供了配套光盘。光盘里提供了本书所讲到的所有原始素材,这里包括模型、贴图、材质库等。读者可以根据目录一一对照查找。同时,还提供了一些最常用的材质贴图,读者在学习和创作中可以随时调用。

图书在版编目(CIP)数据

3DS MAX 6 室内装潢效果图制作高手必读/高志清,孙春等编著. —北京:中国铁道出版社,2003.12
(成才步步高培训丛书)

ISBN 7-113-05686-5

I. 3… II. ①高…②孙… III. 室内装饰-建筑制图-图形软件, 3DS MAX IV. TU238-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第124312号

书 名: 3DS MAX 6 室内装潢效果图制作高手必读

作 者: 科大工作室 高志清 孙 春等

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏

责任编辑: 苏 茜 卜照斌

封面设计: 孙天昭

印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21 插页: 4 字数: 489 千

版 本: 2004年2月第1版 2004年2月第1次印刷

印 数: 1~5000 册

书 号: ISBN 7-113-05686-5/TP·1101

定 价: 38.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

丛书序

电脑图形图像设计领域对人才的大量需求,极大地刺激了相关专业培训需求的增长和人们自学的热情。但是,学习电脑设计是一个循序渐进的过程,这不仅要学习基础知识、相关软件命令和工具的用法,还需要进行配套的实战练习,更需要融合进自己的创意理念,最终创作完成实用的设计作品。这就意味着要真正掌握电脑设计技能,实际上要经历相互联系的三个学习阶段:学习、了解软件系统的操作方法和基本概念;通过大量与教材配套的实战练习题,增强实际操作动手能力;深入了解各类设计的创意理念,在设计理论的指导下提高制作水平,最终创作出高水准的作品。

本套丛书从基础入手,通过一整套科学的快捷学习模式,结合我们多年的教学经验,对每门课程采用《自学教程》、《全程陪练》、《高手必读》三本教材紧密配合的形式,帮助学员及读者实现从入门到精通的飞跃。也就是说,本套丛书的每门课程都由三本书组成,并且这三本书内容相辅相成:《自学教程》系统地讲述相关软件中的基本概念以及命令和工具的用法,并配以适当的小练习,强调知识的系统性、完备性;《全程陪练》对课程的各方面知识不作细致讲解,而是抽取重点、难点和易于混淆的概念进行强调和适当解释,再配以典型例题解析和与《自学教程》相配套的各类上机练习题,让读者理解和掌握本书所强调的内容,使学员通过完成这些练习题,巩固并熟练掌握所学知识,实现即学即用之目的;《高手必读》重点讲述如何进行创意分析,通述引导学员或读者在所学知识的基础上创作完成3~5幅具有较高水平的设计作品,使读者达到一种较高的创作境界。

与其他教程类电脑培训图书相比,本套丛书的最大特点是每门课程的教程、教辅以及精品实例创作三本图书紧密结合:有关命令、概念、工具和操作方法在《自学教程》中讲述;在《全程陪练》的相应章节中,针对《自学教程》中讲述的内容设计安排了大量的制作例题以及各种操作练习题,通过做题和上机实践巩固并熟练掌握所学知识;为了将读者创作能力提升到一个较高的水准,在《高手必读》中我们不仅采用精彩、实用的设计范例,强调设计理念,而且尽可能地多讲述一些创作中行之有效的综合应用技法,帮助读者尽快成为业界高手。

除此之外,本套丛书力求在写作风格和内容安排方面与读者的学习和阅读习惯相适应,使读者感到本套丛书内容容易学易会,同时希望读者能够收到立杆见影的效果。

除了上述特点之外,本套丛书还具有下述9项显著特点:

1. 操作界面采用中英文对照形式,不仅英文基础好的读者可以使用,没有什么英文基础的读者也可以使用。另外,汉化软件包由科大工作室独立开发完成,享有独立知识产权,免费提供给读者使用。

2. 为了使读者在制作前对整个制作过程有个基本了解,每个单元在讲述制作步骤前先罗列出范例的制作构思和创作要点,并给出制作流程图,使读者对整个制作过程做到心中有数。并在每个单元的开始先讲述范例制作所用到的命令、工具和技法,使读者在学习制作过程中不仅知其然,也知其所以然。
3. 每一本《自学教程》丛书的基础知识部分内容连贯,强调系统性;制作步骤讲述简繁有序。对比较复杂的操作步骤讲述尽可能地详细,使读者只要按照这些操作步骤制作就能完成所讲述的范例;对于比较简单制作过程则可讲述得稍为简练一些,以节省篇幅,使图书的定价不至于过高,让人感到内容充实和价格公道。
4. 根据实际需要选择讲述的命令和技法进行精心筛选,在实际工作中经常用到的命令、工具和技法重点讲、详细讲;对那些实际工作中应用很少的命令工具和技法讲述时则一带而过或干脆不讲,突出强调丛书的实用性。
5. 在写作过程中,每一本书都选取经典的实例作为制作范例,对其进行详细剖析,引导读者在掌握软件命令用法的基础上将知识学精、学活,在讲述操作步骤的同时,穿插讲述设计理念;并且强调用最简单的制作方法完成实例的制作,以此来提高工作效率。写作重点突出,注重理论和实践结合。为了便于读者学习和练习,我们在随书光盘中,按照章节顺序提供了各个示例需要使用的所有素材。
6. 为了使读者牢固掌握所学知识,每一套丛书还配有相应的《全程陪练》练习册,对讲述的知识点进行详细剖析,将它们分解成为一个个具体的问题,以帮助读者上机实习。练习册中每个练习与配套教程中所学知识密切配合,每个小练习只突出一个主题(一个系列的命令或技法组合)。
7. 《全程陪练》练习册以上机操作为主,上机操作过程制作成多媒体教学演示光盘(并配有声音解说)。读者可以在制作前,先观看这些多媒体动画,可以更加轻松容易地完成学习任务;读者如果在练习时遇到困难,可以调出这些制作过程参考对照。读者只要按照书中和多媒体动画光盘中的操作步骤一步步地操作,就能轻松自如地完成作品制作。
8. 每本书配套的《全程陪练》练习册侧重于实例练习,练习册可以独立使用,与教程配合效果更好。
9. 在学员或读者已经掌握基本概念和操作方法的基础上,引导读者进行创意分析,在所学知识的基础上创作完成3~5幅具有较高水平不同类型的设计作品,让《高手必读》真正成为每位想成为高手的读者案头必备之书。

在本套丛书编写中,采用各行业中的经典实例作为蓝本,制作的类型尽量广泛。丛书中所提出的问题都是在实际工作中经常会遇到的并且必须要解决的问题,有很高的实用价值。使读者感到,只要掌握了这套书所讲述的问题和要点后,无论在相关领域内哪个部门工作,都能适应面临的挑战。

本套丛书分为**3DS MAX 室内装潢效果图制作**、**3DS MAX 建筑效果图制作**、**Photoshop 实用图像创作**和**AutoCAD 建筑设计**4门课程,由以下12本组成:

1、《3DS MAX 室内装潢效果图制作自学教程》

配有彩页 8 页、素材资料光盘。

2、《3DS MAX 室内装潢效果图制作全程陪练》

配有素材及多媒体教学光盘。

3、《3DS MAX 室内装潢效果图制作高手必读》

配有彩页 8 页、素材资料光盘。

4、《3DS MAX 建筑效果图制作自学教程》

配有彩页 8 页、素材资料光盘。

5、《3DS MAX 建筑效果图制作全程陪练》

配有素材及多媒体教学光盘。

6、《3DS MAX 建筑效果图制作高手必读》

配有彩页 8 页、素材资料光盘。

7、《Photoshop 实用图像创作自学教程》

配有彩页 8 页、素材资料光盘。

8、《Photoshop 实用图像创作全程陪练》

配有素材及多媒体教学光盘。

9、《Photoshop 实用图像创作高手必读》

配有彩页 8 页、素材资料光盘。

10、《AutoCAD 建筑设计自学教程》

配有素材资料光盘，无彩页。

11、《AutoCAD 建筑设计全程陪练》

配有多媒体教学光盘。

12、《AutoCAD 建筑设计高手必读》

配有素材资料光盘，无彩页。

本套丛书每本教材的编写，都是“以实例为先导，结合实例来讲述命令”，使读者在学习的过程中不会感到枯燥和乏味。读者学完后，不但能做出好的作品，而且还知道相关命令的用法，达到“不仅知道怎样做，还知道为什么要这样做”的学习宗旨，避免出现“知其然，而不知其所以然”的弊端现象。

为了便于读者学习，我们还在书中设计了三个小图标，它们分别是：



知识讲解：讲解设计制作过程中用到的知识点、操作命令和工具按钮。



操作步骤：用于引出一个操作题目和与之相应的操作步骤。



提示注意：用于介绍经验和心得或提醒读者应该注意的问题。

在此，我们要衷心感谢所有向本套丛书提出改进意见的同行和学员，由于他们的认真负责，使本套丛书避免了许多错误，内容更加充实。

另外，还特别感谢您选择了本套丛书，如果您对本书有什么意见和建议，请直接告诉我们。



联系电话: (0532) 5829423 5819714

传 真: (0532) 5833733

E-mail: gaozhiq@public.qd.sd.cn

科大网站: www.keda-edu.com 或 www.keda-design.com

科大工作室

2004 年 1 月

本书导读

3ds max 是应用最广泛的三维设计软件。它的应用领域十分广阔——无论是建筑装潢效果图的制作,还是三维动画片断,都可以用它来制作完成。建筑根据空间关系不同,可分为建筑室外装饰设计和建筑室内装饰设计两大部分。本书主要介绍了三维与平面结合绘制专业室内建筑效果图的方法和技巧。通过不同的角度和方法表现几类室内空间形态。为了使大家更有效地使用本书,在此我们特提出一些如何使用本书的建议,以供大家参考。

本书内容

本书内容丰富,注重实用。由室内建筑装饰设计概述入手,从室内空间构图原则,到对几类室内空间类型作解析,理论与实践密切结合,从室内各类模型的创建、到材质的应用、灯光的设置原则,都辅以具体范例,全面、系统地讲述了几类不同空间类型的室内效果图的制作方法和一些应用技巧。

为了方便读者的学习,本书在每一章的前面先罗列出本章重点内容,使读者可以在开始制作前,大体了解本章要学习的基本内容。另外,在范例制作过程中,遇到需要特别注意或比较难掌握且容易出错的地方,书中会及时加以提醒。本书在写作时还特别注意操作步骤的详尽,避免出现大的漏步和跳步。在内容和版式上作到通俗易懂、图文并茂。读者朋友只要认真掌握本书讲述的相关方法,就完全可以制作出较高水准的室内装潢效果图作品。

本书采用以实例为引导的写作形式,书中所有实例都有详细明确的操作步骤,读者只要跟着书中的提示一步步操作,就可以掌握书中所讲的内容。本书特别注重学习效果,所有图例全部使用汉化和英文两种界面,满足不同层次读者的需要,易学易用。

本书内容共分 10 章,其具体内容如下:

第 1 章:建筑装潢设计绪论,第一节阐述建筑装潢设计公司的结构与职能;第二节讲述建筑装潢效果图制作流程;第三节介绍设计知识。

第 2 章:讲述室内建筑装饰设计概述,第一节讲述室内建筑装饰设计的内容;第二节讲述室内空间设计;第三节讲述空间构图的基本法则;第四节讲述人体工程学。

第 3 章:讲述室内各类构件模型表现,第一节讲述建模原则;第二节介绍折扇的模型与材质的赋予;第三节介绍喷头的模型与材质的赋予;第四节介绍盆景的模型与材质的赋予;第五节介绍竹栏的模型与材质的赋予。

第 4 章:质感表现,第一节讲述材质是对材料质感的模拟;第二节讲述材质在室内设计中的表现;第三节讲述材质的特殊应用;第四节讲述特殊贴图的应用。

第5章：光感表现，第一节讲述室内效果图灯光设置概述；第二节讲述灯光在室内设计中的表现；第三节讲述效果图中光效的表现；第四节讲述高级光能；第五节讲述相机的参数调整及应用。

第6章：卧室室内空间表现，第一节阐述卧室效果图制作前的分析和设计理念；第二节讲述建立卧室模型；第三节讲述卧室的整体合并；第四节讲述灯光的合理设置；第五节讲述后期处理。

第7章：办公区室内空间表现，第一节阐述办公区效果图制作前的分析和设计理念；第二节讲述建立办公区模型；第三节讲述构件的调用；第四节讲述设置灯光；第五节讲述后期处理。

第8章：酒店餐厅室内空间表现，第一节阐述渔家餐厅效果图制作前的分析和设计理念；第二节讲述建立渔家餐厅的模型；第三节讲述构件的合并；第四节讲述设置灯光效果；第五节讲述后期处理。

第9章：过廊室内空间表现，第一节阐述过廊效果图制作前的分析和设计理念；第二节讲述模型的建立过程；第三节讲述合并构件；第四节讲述灯光的设置；第五节讲述后期处理。

第10章：大堂室内空间表现，第一节阐述大堂效果图制作前的分析和设计理念；第二节讲述模型的建立与材质的赋予；第三节讲述构件的调用；第四节讲述灯光的合理设置；第五节讲述最后的处理。

附录：第一节介绍 3ds max 常用快捷键列表；第二节介绍主工具栏按钮列表。

在编写本书时，为了使读者操作起来更加方便，我们使用的是 3ds max 6 汉化与英文相对照的界面。本书所有造型的制作结果及所调用、引入的贴图材质，都存放在随书所附的光盘中。读者朋友在制作中如果遇到疑难问题，可以根据需要，调用随书光盘中的相关文件对照参考。

读者对象

本书适用于有一定软件操作经验，对室内效果图制作有一定了解，希望对室内装潢效果图制作进行深入研究、并想提高制作水平的读者。

如何对 3ds max 6 系统进行汉化

打开本书读者就会发现，书中不仅提供 3ds max 6 的英文界面，还有汉化界面可以对照使用。本书使用的汉化软件包是科大工作室开发推出的，免费供读者学习之用。未经科大工作室授权，本汉化软件包不得用于任何商业或赢利目的。该汉化包与“东方快车 XP”系统配合使用，下面介绍其具体操作步骤：

1. 确认你电脑上的“东方快车 XP”软件按默认安装方式，安装在“C:\Program Files”文件夹下；
2. 双击光盘中“汉化包”文件夹，将其打开；
3. 双击该文件夹中的“SETUP.exe”，按东方快车 XP 安装路径进行安装；
4. 打开“东方快车 XP”汉化软件；
5. 打开 3ds max 软件；

6. 在东方快车 XP 主菜单上单击【设】按钮，当下拉菜单出现“当前任务：3DSMAX.EXE”和“自动翻译：3DSMAX.EXE”时，在下拉菜单上选择“汉化方式—全部汉化”单击，即可全部汉化 3ds max 软件。

使用本书前的准备工作

在使用本书前，我们要做一些简单的准备工作。

1. 本书配套光盘的“\调用贴图\”目录下的所有贴图文件拷贝至硬盘的“3ds max 6\Maps\”目录下，以便在制作时随时调用。

2. 将本书配套光盘的“\材质库\”目录下的所有材质库文件拷贝至硬盘的“3ds max 6\Matlibs\”目录下，以便制作时进行数据参照。

本书配套光盘素材内容

本书所附光盘收录了本书所讲范例的线架文件，与线架相对应的图片。我们还整理了本书制作全部范例所用到的材质、贴图，将它们存放到光盘的相应目录下。另外在光盘的相应目录下我们还存放了一些有价值而且效果较清晰的贴图，如各类木材、大理石、金属图案及风景贴图等，以便读者在制作效果图或在建模过程中，随时调用。

下面是光盘素材内容的详细说明：

- ◆ “彩页\”目录：保存本书的彩页图片。
- ◆ “调用线架\”目录：范例中所调用的线架文件。
- ◆ “贴图\”目录：保存一些有价值的各类木材、大理石、金属图案及风景贴图等图片资料。
- ◆ “调用贴图\”目录：保存本书所用到的贴图图片及后期处理图片。
- ◆ “材质库\”目录：以材质库的形式保存本书调用到的材质。
- ◆ “线架\”目录：保存本书各章制作范例的线架文件。
- ◆ “渲染效果\”目录：保存本书制作范例的渲染图片。
- ◆ “汉化包\”目录：该目录保存了科大工作室开发的 3ds max 汉化软件包。

本书主要由孙春执笔完成。除了本书的作者外，科大工作室的全体工作人员都为本书的成稿做了大量的工作，如果没有他们的辛勤工作，本书将难以如期完成；多位同行及学员对本书初稿提出了许多宝贵的修改意见，陈兰芳、程瑞芬、崔仙翠等参与了本书的编排工作，谨在此一并表示由衷的感谢。书中如有不妥之处，恳请广大读者批评指正。

作者
2004 年 1 月

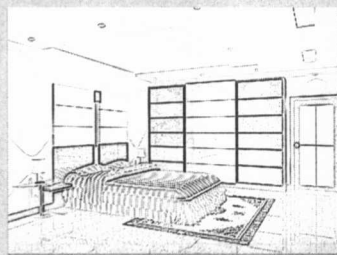
目录

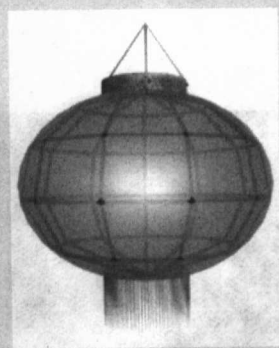
第1章 建筑装潢设计序论 1

- 1-1 建筑装潢设计公司的结构与职能 2
- 1-2 建筑装潢效果图制作流程 2
 - 1-2-1 明确设计方案 3
 - 1-2-2 建立模型阶段 4
 - 1-2-3 调制材质阶段 6
 - 1-2-4 灯光设置阶段 6
 - 1-2-5 渲染输出阶段 7
 - 1-2-6 后期合成阶段 7
- 1-3 建筑装潢设计知识简介 8
 - 1-3-1 AutoCAD 简介 8
 - 1-3-2 3ds max 6 简介 8
 - 1-3-3 Photoshop 简介 9
 - 1-3-4 设置 3ds max 6 的单位 9
 - 1-3-5 设置 3ds max 6 的空间与物体捕捉功能... 11
 - 1-3-6 文件的格式 12
- 1-4 本章小结 13

第2章 室内建筑装饰设计概述 15

- 2-1 室内建筑装饰设计的内容 16
 - 2-1-1 室内环境设计 16
 - 2-1-2 室内家具设计 19
 - 2-1-3 室内色彩设计 19
 - 2-1-4 室内照明设计 20
 - 2-1-5 室内装饰材质设计 20
 - 2-1-6 室内陈设设计 20
 - 2-1-7 室内绿化设计 21
- 2-2 室内空间设计 21
 - 2-2-1 室内空间的组成 21
 - 2-2-2 室内空间的感受 25
 - 2-2-3 室内空间的类型 26
- 2-3 建筑的空间构图 28





2-3-1 室内空间构图要素.....	28
2-3-2 空间构图的基本法则.....	29
2-4 人体工程学	33
2-4-1 人体尺度.....	33
2-4-2 人体尺度与空间关系.....	34
2-5 本章小结	34

第3章 室内各类构件模型表现.....35

3-1 建模原则——控制模型的点面数	36
3-2 室内艺术品——折扇的建模与材质的赋予	37
3-3 室内日用品——喷头的建模与材质赋予	46
3-4 室内绿化——盆景的建模与材质赋予	53
3-5 室内陈设——竹栏的建模与材质的赋予	62
3-6 本章小结	72

第4章 质感表现.....73

4-1 材质是对材料质地的模拟	74
4-2 材质在室内设计中的表现	75
4-2-1 顶面材质表现.....	75
4-2-2 玻璃材质表现.....	77
4-2-3 水材质表现（一）	79
4-2-4 水材质表现（二）	81
4-2-5 墙面材质表现.....	83
4-2-6 地面材质表现.....	85
4-3 材质的特殊应用	88
4-3-1 用材质替代模型.....	89
4-3-2 用材质模拟光效.....	93
4-3-3 用材质模拟三维物体.....	94
4-4 特殊贴图的应用	96
4-4-1 特殊贴图的制作.....	96

4-4-2 贴图坐标的使用	100
4-5 本章小结	103

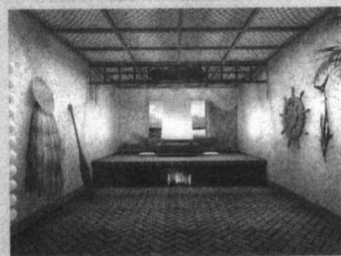
第5章 光感表现 105

5-1 室内效果图灯光设置概述	106
5-1-1 影响灯光的因素	106
5-1-2 灯光设置的关键性问题	107
5-1-3 室内效果图灯光设置原则及流程	107
5-1-4 室内效果图灯光设置技巧	109
5-2 灯光在室内设计中的表现	109
5-2-1 灯池发光效果的设置	110
5-2-2 筒灯发光效果的设置	113
5-2-3 壁灯发光效果的设置	115
5-2-4 台灯发光效果的设置	117
5-3 效果图中光效的表现	119
5-3-1 用体积光模拟地灯发光效果	119
5-3-2 用镜头特效模拟地灯发光效果	121
5-4 高级光能	124
5-4-1 【光度计】(Photometric) 灯光	124
5-4-2 【光能传递】(Radiosity) 方式	127
5-5 相机的参数调整及应用	130
5-6 本章小结	132

第6章 住居空间类—卧室室内空间表现... 133

6-1 前期分析与设计理念	134
6-2 建立一个真正的卧室空间	135
6-3 卧室的整体合并	143
6-4 灯光的合理设置	146
6-5 后期处理——使效果图成为真正的精品	157
6-6 本章小结	159





第7章 办公空间类—办公室内空间表现 ...161

- 7-1 前期分析与设计理念162
- 7-2 建立办公区模型163
- 7-3 构件的调用179
- 7-4 设置灯光效果183
- 7-5 后期处理——让作品锦上添花192
- 7-6 本章小结194

第8章 餐饮空间类—酒店餐厅室内空间表现195

- 8-1 前期分析与设计理念196
- 8-2 建立渔家餐厅的模型198
- 8-3 构件的合并213
- 8-4 设置灯光效果217
- 8-5 后期处理——让你的餐厅丰富起来232
- 8-6 本章小结234

第9章 公共空间类—过廊室内空间表现235

- 9-1 前期分析与设计理念236
- 9-2 建立模型237
- 9-3 构件的合并250
- 9-4 创建灯光效果253
- 9-5 最后的处理——使过廊“生动”起来260
- 9-6 本章小结262

第 10 章	厅堂空间类—大堂室内空间	
	表现	263
10-1	前期分析与设计理念	264
10-2	创建大堂的基本空间	266
10-3	调入构件进行场景合成	290
10-4	创建光源系统	292
10-5	后期处理——丰富大堂的室内空间	304
10-6	本章小结	307
附录		309



建筑装潢设计序论

1

知识要点

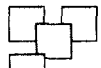
设计理论:

建筑装潢效果图制作流程、建筑装潢设计知识

操作要点:

设置 3ds max 6 的单位、3ds max 6 的空间与物体捕捉功能





旅行者见到宜人的风景，会停下来欣赏；画家见到好的绘画作品，会停下来细细品味。好的效果图从哪里来？自然来源于优秀的设计方案、高超的制作技术。随着应用于设计的软硬件技术不断走向成熟，我们已经能够看到不少优秀的效果图作品了。

如何才能制作出优秀的效果图呢？制作好的效果图，要熟练掌握相关技术，也就是深入掌握相关设计软件；还要具有扎实的艺术功底，尤其是对计算机辅助设计涉及到的艺术相关领域的把握及运用能力，即注重对理论联系实践能力的培养。

1.1

建筑装潢设计公司的结构与职能



建筑装潢设计公司的职能部门一般分为办公室、财务部、客户部和创作部。办公室主要职能为控制办公程序及为企业提供合格的人力和物力等。财务部主要职能有财务会计核算、工程项目成本核算、劳动工资、出纳等。客户部主要职能有市场拓展、服务和经营等。创作部主要职能是参与策略制定、创作和制作等。

1.2

建筑装潢效果图制作流程



要做好任何一项工作都必须首先明确工作流程。工作流程是否合理以及是否严格按照工作流程工作，将直接影响工作的效率和质量。

运用 3ds max 6 制作效果图，可以按照下述步骤进行操作：

- 一、读懂设计图纸，搞清设计意图。
- 二、根据设计图纸进行模型创建及修改，生成图纸需要的造型。
- 三、将建造的模形按照图纸的要求，在场景中进行移动、旋转、缩放等处理，将这些构件线架整合在一起。
- 四、为各部分构件线架赋材质，要求整体材质应该有一个主基调色，尽量避免大面积对比色的情况出现。
- 五、调整场景中的灯光环境，使整个场景物体能表现出比较好的立体感和层次感。
- 六、适当增加场景中的车辆、花卉、人物等配景，使整个场景显得生动逼真。
- 七、渲染输出。输出图像的大小要根据图纸大小来定，一般来说，效果图图像的分辨率最好不小于 120 dpi (120 pixels/in)。
- 八、在 Photoshop 中进行后期处理。调整整个画面的基色调、亮度及反差，使画面表现出较好的色调和层次感；添加各种配景，使画面显得更为生动；进行局部处理，修整画面中存在的缺陷；进行适当的光影效果处理，使整个画面呈现出较好的艺术效果。
- 九、进行打印输出。有条件时，最好进行附膜、装裱等处理，使效果图更具艺术品味。

工作流程如图 1-1 所示。