

完美风暴

中文版

3ds max 8

家居效果图制作现场

张礼全 主 编
韦志礼 潘梦莹 韦志锋 副主编

精彩的场景设计效果
以及详尽的步骤说明，
将会给各层次从事建筑设计、
装修装潢、照明设计、
三维动画等制作人员带来惊喜。

超值赠送光盘



内含书中
大量的效果图及素材文件。

兵器工业出版社



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

完美风暴

中文版

3ds max 8

家居效果图制作现场

张礼全 主编

韦志礼 潘梦莹 韦志锋 副主编

精彩的场景设计效果
以及详尽的步骤说明，
将会给各层次从事建筑设计、
装修装潢、照明设计、
三维动画等制作人员带来惊喜。

超值赠送光盘



内含书中
大量的效果图及素材文件。

兵器工业出版社



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

内 容 简 介

Autodesk公司发行的3ds max 8是一款优秀的三维动画软件,它广泛地应用于各个领域,如三维动画、游戏开发、模拟现实等;Lightscape 3.2中文名称是“渲染巨匠”,是当前世界公认的最专业的效果图渲染软件。本书主要介绍两者在制作家居效果图中的综合运用。

这是一本实用、全面、系统、深入、渐进的高级效果图制作图书,全面介绍了从基础到高级、从简单到复杂的建模、灯光、材质和创作实践的全过程,完全讲解了用3ds max和Lightscape制作家居效果图的方法与技巧。

本书结构清晰,范例典型丰富,图文并茂,通俗易懂,容量超值,包含15个建模实例、9个灯光和材质实例、8个效果图创作和漫游动画实例等,基本涉及了高级效果图制作的各个领域,可使读者在较短的时间内掌握高级效果图制作的全部流程。

本书面向初、中、高级用户,不但是从事建筑设计、装饰装潢、照明设计、三维动画等制作人员的重要教材,也是美术院校、高级院校相关专业师生实用的自学、教学读物和社会相关领域培训班的教材。

随书光盘内容为书中部分实例。

图书在版编目(CIP)数据

完美风暴:中文版 3ds max 8 家居效果图制作现场/张礼全
主编. —北京:兵器工业出版社;北京希望电子出版社, 2007.5
ISBN 978-7-80172-847-0

I. 完... II. 张... III. 住宅—室内装饰—建筑设计:计算机辅助设计—图形软件, 3ds max 8, Lightscape
IV. TP241-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 039103 号

出版发行: 兵器工业出版社 北京希望电子出版社	封面设计: 梁运丽
邮编社址: 100089 北京市海淀区车道沟 10 号	责任编辑: 宋丽华 周凤明
100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号	责任校对: 娄 艳
金隅嘉华大厦 C 座 611	开 本: 787×1092 1/16
电 话: (010) 82702660 (发行) (010) 82702675 (邮购)	印 张: 32.75 (全彩印刷)
经 销: 各地新华书店 软件连锁店	印 数: 1-4000
印 刷: 北京天时印刷有限公司	字 数: 742 千字
版 次: 2007 年 5 月第 1 版第 1 次印刷	定 价: 78.00 元 (配 1 张光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)



● 儿童房设计方案一



● 儿童房设计方案二



● 厨房设计方案一



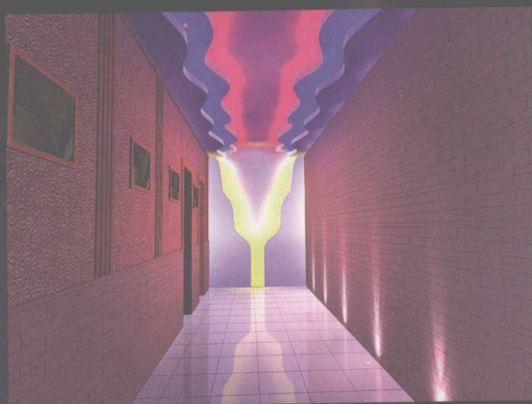
● 厨房设计方案二



● 灯光练习——瑜伽房



● 灯光练习——卫浴



● 灯光练习——走道



● 灯光练习——书房



● 材质练习——大厅



● 材质练习——洗手间



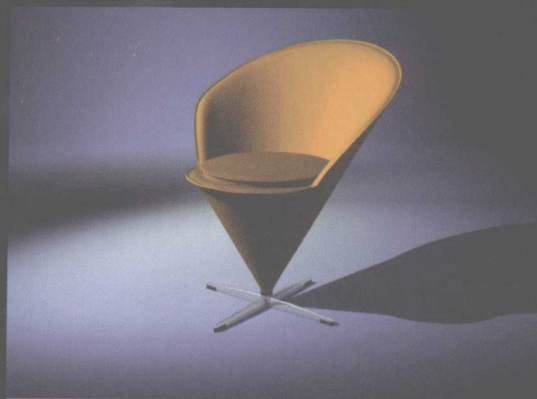
● 洁 具



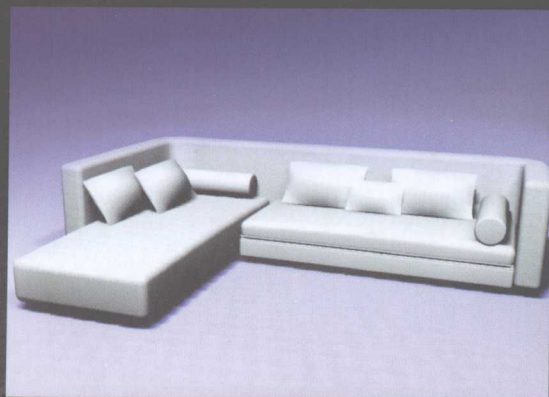
● 吹 风 机



● 餐 椅



● 艺 术 沙 发



● 现 代 沙 发



● 浴 缸



● 蜡 烛



● 壁 灯



● 多 维 材 质



● 钢 琴



● 橱 柜



● 床 组 合



● 客厅设计方案一



● 客厅设计方案二



● 客厅设计方案三



● 客厅设计方案四



● 卧室设计方案一



● 卧室设计方案二



● 卧室设计方案三



● 卧室设计方案四



● 卧室设计方案五



● 卧室设计方案六



● 餐厅设计方案一



● 餐厅设计方案二



● 餐厅设计方案三



● 餐厅设计方案四



● 卫生间设计方案一



● 卫生间设计方案二



● 卫生间设计方案三



● 卫生间设计方案四

3ds max 是全球销量最大、最受欢迎的软件,为用户在三维建模、渲染、动画等提供了全套解决方案。3ds max 8 作为目前的最高版本,其功能更加强大,在效果图制作中大大地提高了最终效果的质量和速度。现已成为当今从事建筑装潢效果图制作人员的一个首选方案。Lightscape 3.2 又名为“渲染巨匠”,是世界上最优秀、最专业的渲染软件之一。主要用于 3ds max、3ds viz 等三维软件建立的三维数字模型,定义视角、材质、灯光、配景等,通过计算生成一幅精美的效果图。二者的结合运用,使得设计师们能制作出相片级的室内外效果图。

如今,人们生活水平不断提高,且庞大的房地产行业也日益升温,使得越来越多的人加入到效果图制作这一行列中。那么,家装设计也就不言而喻地成为了效果图制作话题的焦点。改革开放以来,我国室内装饰行业作为面向生活消费的新兴服务行业迅速崛起,大幅度上升,“装饰热”成为引人注目的一大消费热点。据相关资料统计,近 10 年来,全国室内装饰工程量平均每年以 30% 以上的高速增长,预计到 2005 年将由目前的每年 2000 亿元上升到 6000 亿元以上,市场容量之大、发展速度之快、行业分布之广,为一般传统行业所罕见。室内家装行业的发展前景十分广阔,专家指出室内装饰是大有可为的“朝阳工业”,对人才的需求日益剧增。相应也要求越来越高的设计服务质量,他们希望在尽可能短的时间内完成高水准的建筑装潢效果图作品,实现效果图制作过程中的高效、精美。

该书作品都是作者亲手创作并在本书中 step by step 地剖析制作方法,除了精彩的实例和详细的讲解之外,每节中还插入了一些制作技巧、注意等小窍门,这些内容都是制作效果图时非常实用的。每章的小结还会进一步帮助读者温故知新、划分重点。本书结构清晰、内容由浅入深、图文并茂,在制作流程中将 3ds max 8 与 Lightscape 3.2 完美的结合和其强大的功能逐一展示给读者。

该书没有多余的繁文缛节,直接通过极具代表性和商业应用价值的经典范例向读者详尽讲解建筑与室内设计的精髓所在,是读者系统而深入地掌握效果图制作与渲染必备的参考书。

本书由张礼全主编,韦志礼、潘梦莹、韦志锋副主编,韦春向、范仲鹏、何才山、梁华川、韦春冰、郑东来、黎洪秀、韦健业、危江洲、林敬固、李林凤、韩静、赵翔、滕新玲、袁德沛、程世湖、张楠楠、陈秋宇等对本书的编写也做了部分工作。由于时间仓促,书中难免有不妥之处,敬请读者批评指正。

有关本书意见或建议,请与作者联系(E-mail:smallassWZF@126.com)。

作者



第1章 家居设计基础篇	1
1.1 家装室内设计的前提条件	2
1.2 家装室内设计基础	3
1.2.1 家装室内设计原理	3
1.2.2 室内环境与照明设计	3
1.2.3 人体工程学	3
1.2.4 室内设计材料	4
1.2.5 室内空间的构图	4
1.2.6 室内环境色彩	5
1.2.7 西方室内设计风格流派概述	6
1.3 本章总结	7
1.4 思考题	7
1.5 动手练一练	7
第2章 基础建模篇	9
2.1 3ds max 8 界面介绍	10
2.1.1 3ds max 8 系统界面基本布局	10
2.1.2 3ds max 8 界面的改变	13
2.2 地柜	15
2.2.1 创建地柜的俯视图	15
2.2.2 创建地柜的右边模型	16
2.2.3 创建地柜右边模型的门	17
2.2.4 创建地柜右边模型门的把手	18
2.2.5 创建地柜左边模型	19
2.2.6 创建地柜的底部	20
2.2.7 创建地柜的桌脚	21
2.2.8 小结	21
2.3 橱柜	21
2.3.1 创建橱柜的底部	22
2.3.2 创建橱柜的中间装饰	26
2.3.3 创建橱柜的顶部	29
2.3.4 小结	30
2.4 窗帘	30
2.4.1 创建窗帘	30
2.4.2 创建窗帘两旁的装饰	32
2.4.3 小结	34
2.5 洁具	34
小结	42
2.6 椅子	42
小结	46
2.7 壁灯的制作	46
2.7.1 灯座的创建	46

2.7.2 小结	53
2.8 门	53
小结	58
2.9 艺术沙发	58
小结	67
2.10 本章总结	67
第3章 建模提高篇	69
3.1 床	70
3.1.1 创建床铺	70
3.1.2 创建床单	71
3.1.3 创建床架	72
3.1.4 创建枕头	75
3.1.5 小结	76
3.2 吹风机	76
3.2.1 吹风机机体的创建	76
3.2.2 吹风机手柄、喷头的创建	80
3.2.3 小结	82
3.3 路灯	82
3.3.1 创建灯	82
3.3.2 创建灯柱	85
3.3.3 小结	87
3.4 琴	87
3.4.1 琴的创建	87
3.4.2 小结	96
3.5 沙发	96
3.5.1 沙发的创建	96
3.5.2 小结	102
3.6 柱头	102
3.6.1 创建底座、柱体	102
3.6.2 创建柱顶	104
3.6.3 小结	110
3.7 浴缸	110
3.8 本章总结	117
第4章 材质篇	119
4.1 常用材质——大厅	120
4.1.1 融合材质	120
4.1.2 透明贴图	126
4.1.3 小结	130
4.2 多维材质——胡同	130
4.2.1 1号材质	133
4.2.2 2号材质	136



4.2.3	3号材质	138
4.2.4	4号材质	140
4.2.5	5号材质	142
4.2.6	小结	144
4.3	蜡烛	144
4.3.1	制作金属	145
4.3.2	制作蜡烛	146
4.3.3	制作火焰	151
4.4	高级材质	155
4.4.1	地面材质	155
4.4.2	墙壁材质	157
4.4.3	镜子材质	158
4.4.4	金属材质	160
4.4.5	玻璃材质	163
4.5	本章总结	168
第5章	灯光篇	169
5.1	3ds max 8 灯光类型介绍	170
5.2	基本灯光练习	170
5.3	灯光练习——瑜伽房	176
5.4	灯光练习——书房	182
5.5	灯光练习——走道	188
5.6	灯光练习——卫室	195
5.6.1	体积光练习	195
5.6.2	日光设置	198
5.7	本章小结	200
第6章	客厅	201
6.1	建立客厅模型	202
6.1.1	创建客厅主体模型	202
6.1.2	创建室内装饰品	216
6.1.3	合并模型	226
6.1.4	建立灯光和摄像机	227
6.2	后期处理图像	233
6.2.1	整体调节	233
6.2.2	局部调节	235
6.2.3	添加配景	236
6.3	本章总结	239
6.4	动手练一练	239
第7章	卧室效果图制作	241
7.1	卧室模型结构制作	242
7.1.1	卧室地面和墙面制作	242

7.1.2 卧室吊顶制作	247
7.1.3 卧室窗帘制作	251
7.1.4 卧室床铺制作	254
7.1.5 吊灯及相框制作	264
7.1.6 小结	269
7.2 卧室材质制作	269
7.2.1 地面材质制作	269
7.2.2 床架材质制作	271
7.2.3 床垫材质制作	272
7.2.4 金属材质制作	272
7.2.5 枕头材质制作	274
7.2.6 床单材质制作	274
7.2.7 床屏材质的制作	275
7.2.8 床头柜材质制作	276
7.2.9 墙面材质制作	277
7.2.10 黄色材质制作	278
7.2.11 文字材质制作	279
7.2.12 吊灯材质制作	279
7.2.13 吊链材质制作	280
7.2.14 相框边框材质制作	281
7.2.15 画像材质制作	282
7.2.16 窗帘1材质制作	282
7.2.17 窗帘2材质制作	283
7.2.18 小结	284
7.3 卧室灯光调整	284
7.3.1 吊灯调整	284
7.3.2 光槽灯光制作	286
7.3.3 壁灯调整	287
7.3.4 小结	290
7.4 输出图像处理	290
7.5 本章总结	293
7.6 思考题	293
7.7 动手练一练	294
第8章 综合创作篇——儿童房	297
8.1 儿童房整体模型的创建	298
8.1.1 儿童房地面、墙体造型的创建	298
8.1.2 创建装饰墙模型	303
8.1.3 创建装饰物体	306
8.1.4 创建画框、地毯和吊灯	313
8.1.5 创建床模型	317
8.1.6 创建摄像机	323
8.1.7 小结	324
8.2 给儿童房模型指定材质	324



8.2.1	“天花板材质”的调整	325
8.2.2	“地板材质”的调整	326
8.2.3	“右侧墙材质”的调整	328
8.2.4	“地毯材质”的调整	328
8.2.5	“地毯边缘材质”的调整	329
8.2.6	“床垫材质”的调整	329
8.2.7	“左边枕头材质”的调整	330
8.2.8	“右边枕头材质”的调整	330
8.2.9	“床架材质”的调整	330
8.2.10	“画框材质”的调整	331
8.2.11	“画材质”的调整	332
8.2.12	“吊灯材质”的调整	332
8.2.13	“门材质”的调整	332
8.2.14	“黄色材质”的调整	333
8.2.15	“粉红色材质”的调整	333
8.2.16	“紫色材质”的调整	334
8.2.17	“青色材质”的调整	334
8.2.18	“蓝色材质”的调整	335
8.2.19	“红色材质”的调整	335
8.2.20	“金属材质”的调整	336
8.2.21	“自发光材质”的调整	336
8.2.22	小结	337
8.3	调整灯光	337
8.3.1	创建灯光	337
8.3.2	环境曝光控制	340
8.3.3	小结	341
8.4	后期处理	341
8.5	本章总结	345
8.6	思考题	345
8.7	动手练一练	345
第9章	综合创作篇——餐厅效果图制作	347
9.1	餐厅模型空间创建	348
9.1.1	餐厅地面和墙体创建	348
9.1.2	创建门模型	349
9.1.3	创建落地窗模型	352
9.1.4	创建吊顶	356
9.1.5	创建装饰体模型	359
9.1.6	创建画框	365
9.1.7	创建餐桌和餐椅	367
9.1.8	创建装饰柜	373
9.1.9	创建灯具模型	375
9.1.10	创建窗帘模型	378
9.1.11	调入射灯模型	382