

“十五”期间重点计算机出版物规划项目 ◆ 国内首套大型电脑建筑效果图制作教育丛书

电脑建筑
与室内设计 白金手册

光盘传递

3ds max 6 室内设计 高级实例教程

高 月 编著

- 2004 国内最受欢迎的电脑建筑效果图学习用书品牌之一
- 最新的技术、最出色的效果、最前沿的商业应用
- 电脑建筑效果图权威专家强力推荐,效果图从业人员必备用书



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

“十五”期间重点计算机出版物规划项目 ◆ 国内首套大型电脑建筑效果图制作教育丛书

电脑建筑与室内设计 白金手册

光能传递

3ds max 6 室内设计 高级实例教程

高 月 编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

3ds max 6 室内设计高级实例教程 / 高月编著. —北京: 中国电力出版社, 2004

(电脑建筑与室内设计白金手册)

ISBN 7-5083-2178-2

I .3... II .高... III .室内设计: 计算机辅助设计—图形软件, 3DS MAX 6—教材 IV.TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 015072 号

策划编辑: 裴红义

责任编辑: 于先军

责任校对: 崔燕菊

责任印制: 邹树群

丛 书 名: 电脑建筑与室内设计白金手册

书 名: 3ds max 6 室内设计高级实例教程

编 著: 高月

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044

电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169

印 刷: 北京鑫丰华彩印有限公司

开 本: 787 × 1092 1/16

印 张: 16.5 彩页 8

书 号: ISBN 7-5083-2178-2

版 次: 2004 年 4 月北京第 1 版

印 次: 2004 年 4 月第 1 次印刷

定 价: 56.00 元(含 1CD)

前言

——让科技成就梦想

我时常在问自己：“我们为什么要学习使用电脑？为什么要学习使用 3ds max 6？为什么要了解光能传递和 Mental Ray 的使用？为什么要不断地了解图形制作软件？”

是的，因为我们要使用更优秀的软件去达到画面更完美的效果，所以，我们要更好地了解我们所使用的工具以创造更有价值的作品。计算机如纸笔，是表达思想的工具。但某些时候它又好像是一种媒介，让本来处在不同领域的人做同样的事情。你可能从小接受美术的基础训练，你可能是学习计算机出身，甚至可能是因为迷恋游戏而使用电脑，但这些都可以帮助你成为制作效果图的高手。

本书通过六个实例解析了使用 3ds max 制作室内效果图的步骤，并且着重强调了 3ds max 6 整合的最新建模、材质、灯光及渲染功能。无论是对于想初步了解 3ds max 6 制图方法的用户还是想了解 3ds max 6 中更新功能的使用方法的用户，本书都是很好的教材。

本书最大的特点就是：所讲解的六个实例都是平时所经常碰到的室内空间。我们将它们分为“居室空间”部分和“公共空间”部分，详细而且系统地讲解了各种不同空间氛围的表现方法和技巧。更值得一提的是，本书荟萃了基本上所有 3ds max 6 的新方法，从光能传递、光线追踪到 Mental Ray，这些实例都很有针对性地对这些做法一一详述。希望大家在练习的过程中能有所比较，甚至把你的心得告诉我们，共同进步。

而这些，也包含着我们“凝”工作室在制作各个项目时的种种技巧，相信本书适用于初、中、高各个级别的读者。如果有什么不清楚的地方，请随时与我们联系：deliagao@126.com。

在此，我感谢北京工艺美校和拉萨尔国际设计学院给了我对于艺术及设计的看法；感谢刘幸先生对本书在技术上的把握。

最后，还要感谢中国电力出版社对“凝”工作室的再次信任，使得我们能再次有这么一个机会向大家学习。当然，本书难免还会有一些纰漏之处，还希望大家不吝赐教！

谢谢！

作者

2003 年 12 月



第1章 卧室效果

项目背景：这是一个设计十分简洁的卧室空间，设计者极力想要表现出阳光洒进室内的暖融融的感觉，营造一种温馨的气氛。



第2章 卫生间效果

项目背景：该卫生间结构布局都比较简单，所以设计者想要表现出非常精致的感觉。运用 MentalRay 的渲染功能，营造出一种细腻的氛围和效果。

室内设计高级实例教程



第3章 餐厅效果

项目背景：这是一个处在暮色降临时的餐厅，室内的炉火已经燃起，一切都处在一种暖色的环境中，温馨舒适的感觉不言而喻……



第4章 办公室效果

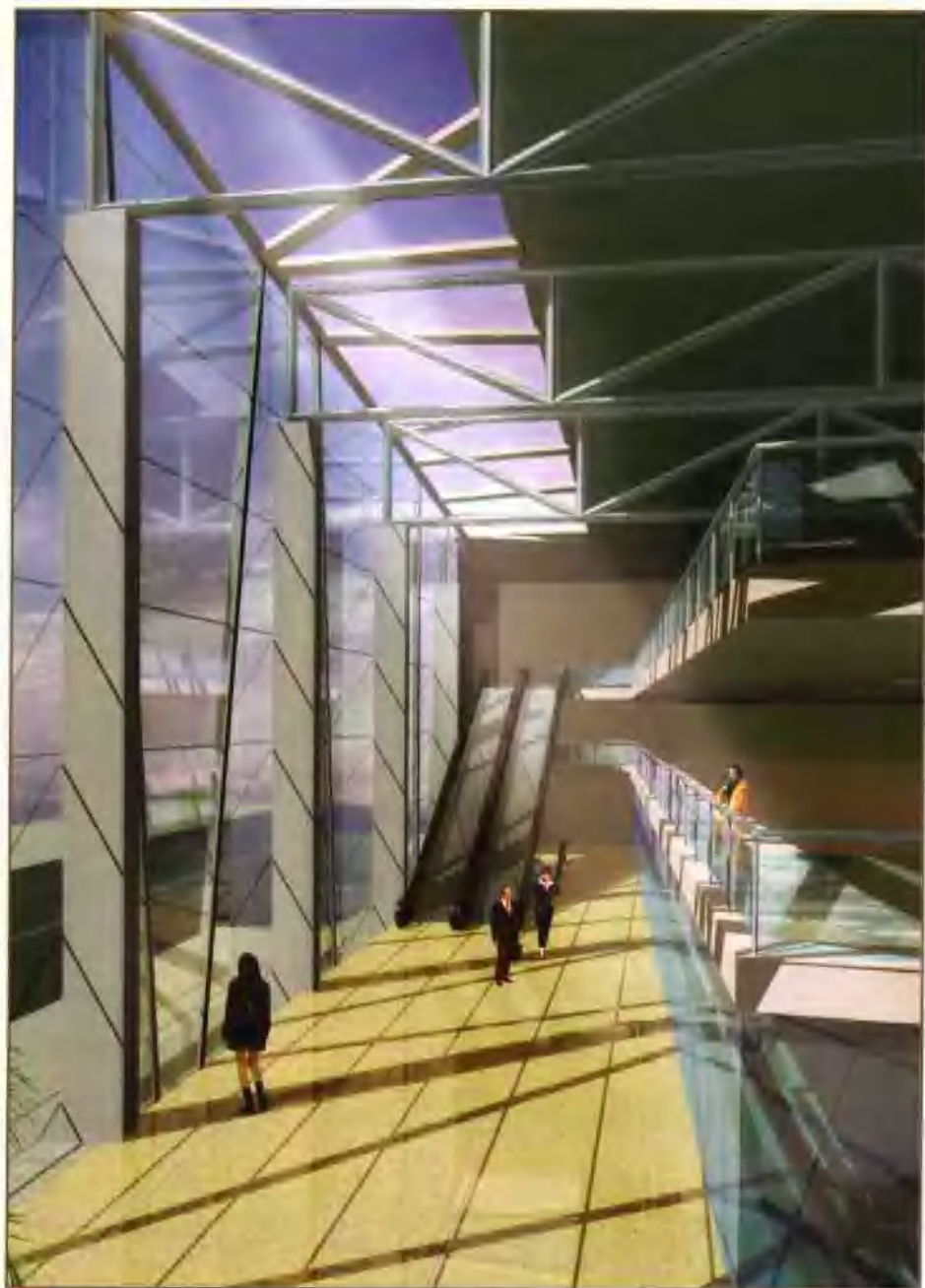
项目背景：这是一个处在高层建筑中的办公空间，透过窗户可以看到远处的建筑和蓝天白云。设计者通过灯光和对材质的表现，想要营造出一种现代、舒适的办公气氛……

室内设计高级实例教程



第5章 会议室效果

项目背景：这是一个利用全室内光表现的空间。设计者通过对室内光环境的“塑造”，意在表达出会议室这种公共空间的特性……



第6章 大堂效果

项目背景：这是一个非常具有现代感的大堂空间，大面积的玻璃幕墙非常适合表现成一个阳光大堂。故而，设计者运用光线追踪的渲染模式，营造出阳光透过玻璃所产生的美妙氛围……



第1章 会议室效果



第2章 卧室效果

经典作品解析类

► Lightscape 3.2 室内渲染经典作品解析 (全彩)

3ds VIZ 4.2 室内设计经典作品解析 (全彩)

3ds max 5 室外效果经典作品解析 (全彩)

3ds max 5 室内设计经典作品解析 (全彩)

Photoshop 效果图后期制作经典作品解析 (全彩)

必成攻略类

AutoCAD 2002 建筑设计必成攻略

3ds max 5 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Autodesk VIZ 4.2 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Lightscape 3.2 室内渲染必成攻略 (全彩)

高级实例教程类

Lightscape 3.2 室内渲染高级实例教程 (全彩)

3ds max 6 室内设计高级实例教程 (全彩)



第3章 过厅效果



第4章 大堂效果



第2章 厨房效果



第4章 大堂效果



第3章 接待厅效果

经典作品解析类

Lightscape 3.2 室内渲染经典作品解析 (全彩)

▶ 3ds VIZ 4.2 室内设计经典作品解析 (全彩)

3ds max 5 室外效果经典作品解析 (全彩)

3ds max 5 室内设计经典作品解析 (全彩)

Photoshop 效果图后期制作经典作品解析 (全彩)

必成攻略类

AutoCAD 2002 建筑设计必成攻略

3ds max 5 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Autodesk VIZ 4.2 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Lightscape 3.2 室内渲染必成攻略 (全彩)

高级实例教程类

Lightscape 3.2 室内渲染高级实例教程 (全彩)

3ds max 6 室内设计高级实例教程 (全彩)



第1章 别墅建筑的场景表现1



第1章 别墅建筑的场景表现2

经典作品解析类

Lightscape 3.2 室内渲染经典作品解析 (全彩)

3ds VIZ 4.2 室内设计经典作品解析 (全彩)

► 3ds max 5 室外效果经典作品解析 (全彩)

3ds max 5 室内设计经典作品解析 (全彩)

Photoshop 效果图后期制作经典作品解析 (全彩)

必成攻略类

AutoCAD 2002 建筑设计必成攻略

3ds max 5 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Autodesk VIZ 4.2 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Lightscape 3.2 室内渲染必成攻略 (全彩)

高级实例教程类

Lightscape 3.2 室内渲染高级实例教程 (全彩)

3ds max 6 室内设计高级实例教程 (全彩)



第2章 豪华玻璃幕墙高层建筑
日景效果



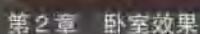
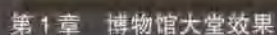
第2章 豪华玻璃幕墙高层建筑
夜景效果



第3章 双体大厦鸟瞰效果图



第3章 双体大厦平视效果图



3ds max 6 室内设计高级实例教程 (全彩)





第2章 流水别墅效果



第4章 黄昏效果的处理

经典作品解析类

Lightscape 3.2 室内渲染经典作品解析 (全彩)

3ds VIZ 4.2 室内设计经典作品解析 (全彩)

3ds max 5 室外效果经典作品解析 (全彩)

3ds max 5 室内设计经典作品解析 (全彩)

► Photoshop 效果图后期制作经典作品解析 (全彩)

必成攻略类

AutoCAD 2002 建筑设计必成攻略

3ds max 5 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Autodesk VIZ 4.2 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Lightscape 3.2 室内渲染必成攻略 (全彩)

高级实例教程类

Lightscape 3.2 室内渲染高级实例教程 (全彩)

3ds max 6 室内设计高级实例教程 (全彩)



第3章 概念效果图一



第3章 概念效果图二



第5章 室内效果图的后期处理



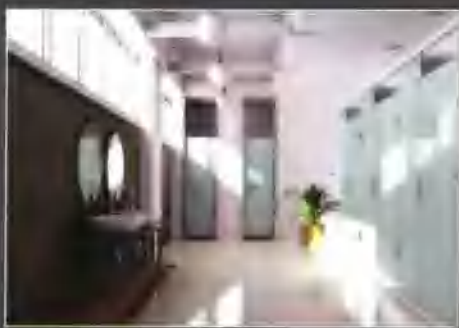
第6章 日景大厦的后期处理



第1章 茶室效果



第2章 接待大厅效果



第4章 卫生间效果



第5章 海景客厅效果

经典作品解析类

Lightscape 3.2 室内渲染经典作品解析 (全彩)

3ds VIZ 4.2 室内设计经典作品解析 (全彩)

3ds max 5 室外效果经典作品解析 (全彩)

3ds max 5 室内设计经典作品解析 (全彩)

Photoshop 效果图后期制作经典作品解析 (全彩)

必成攻略类

AutoCAD 2002 建筑设计必成攻略

3ds max 5 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Autodesk VIZ 4.2 建筑与室内设计必成攻略 (全彩)

Lightscape 3.2 室内渲染必成攻略 (全彩)

高级实例教程类

▶ Lightscape 4.2 室内渲染高级实例教程 (全彩)

3ds max 6 室内设计高级实例教程 (全彩)



第3章 办公室效果

目 录

前 言

开始之前

第1章 卧室效果表现

1.1 建模部分	12
1.1.1 创建主体空间部分	12
1.1.2 创建室内空间的装饰部分	17
1.1.3 导入家具、灯具等模型部分	24
1.1.4 创建摄像机、完善场景	27
1.2 渲染部分	33
1.2.1 调整材质	33
1.2.2 创建光源系统	47
1.2.3 进一步调整材质效果, 并完善细部效果	54
1.2.4 利用采样率功能使场景更加细腻, 完成渲染	59
1.3 后期部分	64
1.4 本章小结	70

第2章 卫生间效果表现

2.1 建模部分	72
2.1.1 创建主体空间部分	72
2.1.2 导入洁具、灯具等模型部分	81
2.1.3 创建摄像机	84
2.2 渲染部分	87
2.2.1 进一步调整材质	87
2.2.2 创建光源系统	94
2.2.3 进一步调整渲染效果	97
2.3 后期部分	99
2.4 本章小结	104

第3章 餐厅效果表现

3.1 建模部分	106
3.1.1 创建主体空间部分	106
3.1.2 合并模型, 完成场景创建	117
3.1.3 创建摄像机角度	120
3.2 渲染部分	123
3.2.1 调整材质	123
3.2.2 创建光源系统	135
3.2.3 利用采样率功能使场景更加细腻, 完成渲染	139