



8 个大型实例设计流程图纸 + 长达 10 小时的设计全过程影音
视频演示 + 具体操作步骤 + 海量素材

光影传奇

3ds max lightscape & photoshop 室内空间设计

编著 / 麦伟彬



海洋出版社



1 DVD

8 个大型实例设计流程图纸 + 长达 10 小时的设计全过程影音
视频演示 + 具体操作步骤 + 海量素材

光影传奇

3ds max lightscape & photoshop 室内空间设计

编著 / 麦伟彬

海洋出版社

北京

内 容 简 介

本书是专为初学建筑室内外表现以及进阶提升知识结构的读者开发的,由《光影传奇:3ds max、lightscape&photoshop 室内空间设计》+超值 1DVD 完美组成。由拥有丰富教学和实战经验的设计师手把手从零开始教您全方位掌握 3ds max、lightscape 和 photoshop 各自在效果图设计表现中的应用。

本书共分为 4 个部分,以客厅设计、书房设计、卧室设计、餐厅设计、门厅设计、总经理室设计、西餐厅设计以及服饰专卖店设计等 8 个典型设计案例全方位的讲解了室内空间设计的技巧。每一种空间设计都挑选了极具代表性的设计案例,配备总平面图、最终效果图、涉及的施工材料、空间结构分析以及设计流程分析,并系统详细地讲解了每个案例,包括创建室内框架、家具模型,设置摄像、灯光,表现材质,针对室内渲染遇见的问题都提供了便捷的解决方案。务必使读者通过对本书的学习,能够学以致用,熟练地完成室内空间建筑效果图的设计。

超值 1DVD 内容: 8 个设计案例的长达 10 小时的全程视频演示文件,范例源文件,练习素材,效果图文件。

读者对象: 从事室内设计、建筑设计专业的在校学生、广大从业人员必备工具书,高校有关室内设计、建筑设计专业课程最佳教材。

图书在版编目(CIP)数据

光影传奇:3ds max、lightscape & photoshop 室内空间设计/麦伟彬编著. —北京:海洋出版社, 2009.7

ISBN 978-7-5027-7478-3

I.光… II.麦… III.室内设计:空间设计:计算机辅助设计—图形软件,3ds max、lightscape、photoshop IV.TU 238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 076881 号

总 策 划: WISBOOK

责任编辑:刘 斌

责任校对:肖新民

责任印制:魏志新

光盘制作:刘 斌

光盘测试:刘 斌

排 版:海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行:海洋出版社

地 址:北京市海淀区大慧寺路 8 号(705 房间)
100081

经 销:新华书店

发 行 部:(010) 62174379 (传真) (010) 62132549

(010) 62100075 (邮购) (010) 62173651

技术支持: www.wisbook.com/bbs

网 址: www.wisbook.com

承 印:北京画中画印刷有限公司印刷

版 次:2009 年 7 月第 1 版

2009 年 7 月第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:30 (全彩印刷)

字 数:720 千字

印 数:1~3000 册

定 价:78.00 元(含 1DVD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

前言

本书是为初学建筑室内外表现,以及进阶、提升知识结构的读者而开发的。全书内容整合了功能强大的 3ds max、室内渲染大师 Lightscape 和图像处理大师 Photoshop 各自在效果图设计、表现的优点。

本书内容共有 12 章,分为 4 个部分,其中第 1 章到第 3 章是样板房设计部分,包括样板房设计常识、客厅设计、书房设计;第 4 章到第 6 章是别墅设计部分,包括别墅设计常识、卧室设计、餐厅设计;第 7 章到第 9 章是办公空间设计部分,包括办公空间的区域划分、门厅设计、总经理室设计;第 10 章到第 12 章是商业空间设计部分,包括了餐饮空间设计概述、西餐厅设计以及服饰专卖店设计,内容涵盖了当今设计工作的 4 大方面,读者通过学习和掌握,可以为以后的就业打下良好的基础。

本书中的每一种空间设计都挑选了极具代表性的设计案例,配备总平面图,最终效果图,涉及施工材料、空间结构分析、设计流程分析。并系统详细的讲解了每个案例,包括创建室内框架、家具模型,设置摄像、灯光,表现材质,针对室内渲染遇见的问题都提出了便捷的解决方案。

本书所有实例精选自近来的设计项目,我们对技术学无止境,也将知识与大家分享。在配套光盘中,拥有 DVD 超大容量视频教学,教师亲自录制的视频教学演示过程,使读者的学习轻松上手,边学边用。

我们致力于计算机图形图像技术的开发,并取得了令人瞩目的科研成果。从 2002 年开始,在成功编著出版了《3DS MAX 家装设计全攻略》之后,我们接着在其后的几年中又陆续编著完成了《3DS MAX 中文版室内装饰设计典型实例》系列,《3DS MAX 流线型神话——室内装潢设计》系列,主要讲解建筑室内表现技术和建筑动画实现技术的应用方法。我们长期参与国内国际重大建筑项目的设计、表现工作,拥有数字技术表现专家和高级人才,每一本图书都倾注了这些奋斗在一线的专家心血,毫无保留的将多年积累的实战经验教授给大家。

本书由麦伟彬主编,参加写作的有林楚冰、林金利、林金生、陈监滨、麦贵生、林建文、马礼东、张书鸿等,在此一并致谢。

由于作者水平有限,且编写时间仓促,书中难免有疏漏和错误,恳请广大读者提出宝贵意见。如果在学习过程遇到疑难问题,请与本书作者联系 QQ: 284661442,来获得更多的帮助。

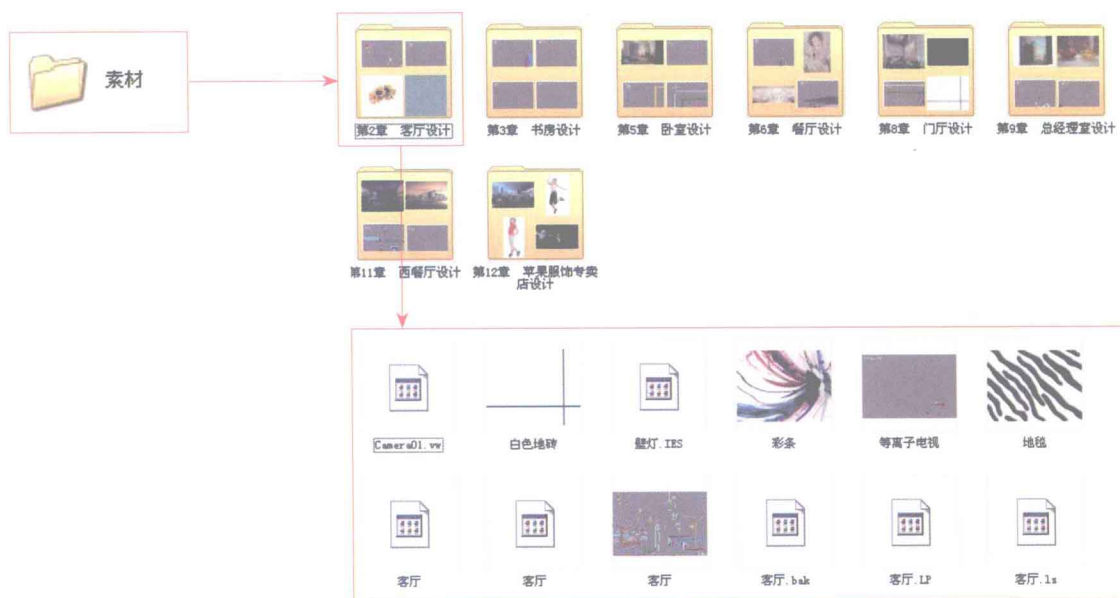
编 者

DVD光盘使用说明

本光盘分为3个部分：素材、效果图、动画演示教程，分别包含了书中第1章至第12章的教学内容，使用鼠标单击文件夹，进入相应部分学习。

1. 素材

内含8个文件夹，涵盖从第1章到第12章的所用案例素材及源文件。



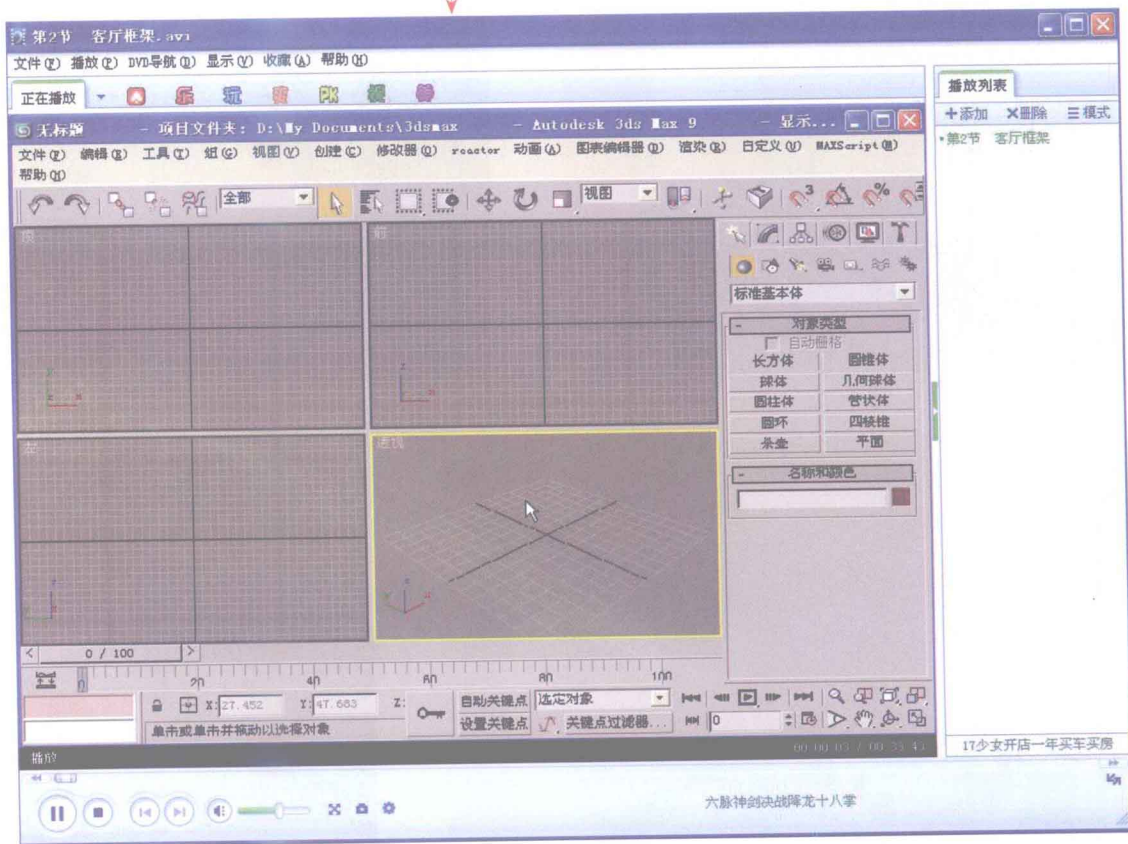
2. 效果图

内含3个文件夹，分别为各章前页、各章效果图、鉴赏效果图。

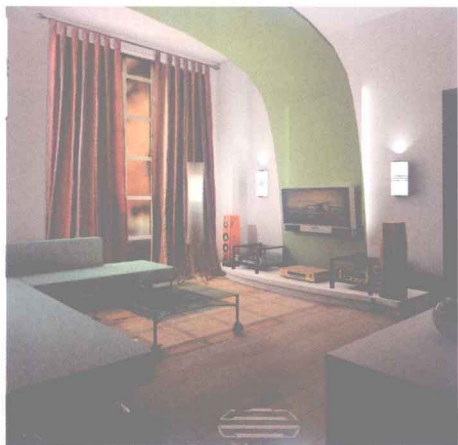


3. 动画演示教程

包含本书 8 个具体实例的全程动画演示，安装播放软件（推荐暴风影音）后双击可以播放。



精彩效果图鉴赏



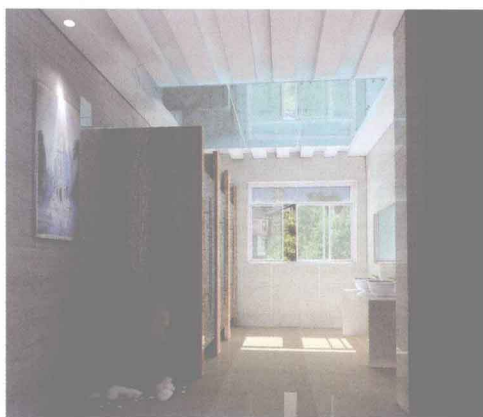
视听室



设计办公室



会议室



公共卫生间设计



客厅





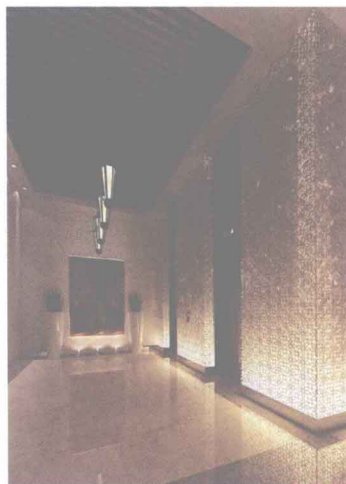
厨房



餐厅



厨房



门厅



卫生间



VI

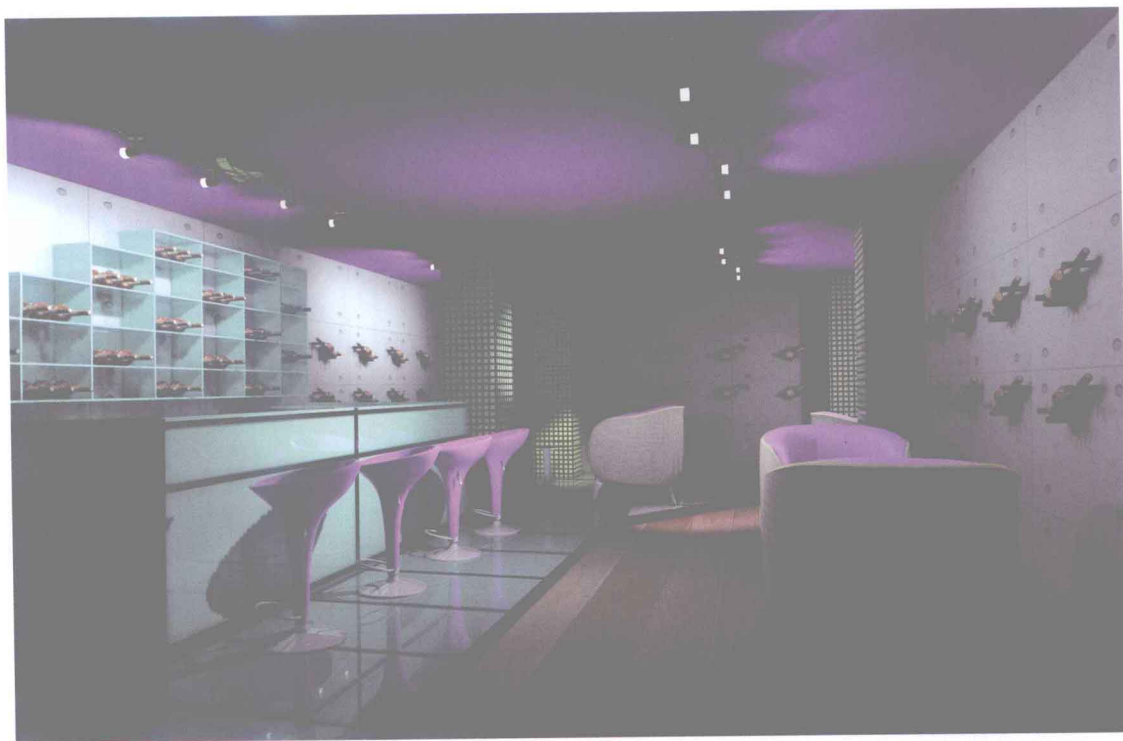
室内空间设计



客厅卧室全景



客厅卧室



酒吧



KTV包房过道



卧室



餐厅

VIII

室内空间设计

读者回函卡



亲爱的读者：

感谢您对海洋智慧IT图书出版工程的支持！为了今后能为您及时提供更实用、更精美、更优秀的计算机图书，请您抽出宝贵时间填写这份读者回函卡，然后剪下并邮寄或传真给我们，届时您将享有以下优惠待遇：

- 成为“读者俱乐部”会员，我们将赠送您会员卡，享有购书优惠折扣。
- 不定期抽取幸运读者参加我社举办的技术座谈研讨会。
- 意见中肯的热心读者能及时收到我社最新的免费图书资讯和赠送的图书。

姓名：_____ 性别：☐男 ☐女 年龄：_____
职业：_____ 爱好：_____
联络电话：_____ 电子邮件：_____
通讯地址：_____ 邮编：_____

- 1 您所购买的图书名：_____ 购买地点：_____
- 2 您现在对本书所介绍的软件的运用程度是在：☐ 初学阶段 ☐ 进阶/专业
- 3 本书吸引您的地方是：☐ 封面 ☐ 内容易读 ☐ 作者 ☐ 价格 ☐ 印刷精美
☐ 内容实用 ☐ 配套光盘内容 其他 _____
- 4 您从何处得知本书：☐ 逛书店 ☐ 宣传海报 ☐ 网页 ☐ 朋友介绍
☐ 出版书目 ☐ 书市 其他 _____
- 5 您经常阅读哪类图书：
☐ 平面设计 ☐ 网页设计 ☐ 工业设计 ☐ Flash动画 ☐ 3D动画 ☐ 视频编辑
☐ DIY ☐ Linux ☐ Office ☐ Windows ☐ 计算机编程 其他 _____
- 6 您认为什么样的价位最合适：_____
- 7 请推荐一本您最近见过的最好的计算机图书：
书名：_____ 出版社：_____
- 8 您对本书的评价：_____
- 9 您还需要哪方面的计算机图书，对所需的图书有哪些要求：_____

社址：北京市海淀区大慧寺路8号 网址：www.wisbook.com 技术支持：www.wisbook.com/bbs
编辑热线：010-62100088 010-62100023 传真：010-62173569
邮局汇款地址：北京市海淀区大慧寺路8号海洋出版社教材出版中心 邮编：100081



海洋出版社



海洋智慧图书

完全自学手册系列——专业设计师快速成长之路



查看以往动画

动画插件安装

海洋出版社计算机图书出版中心

北京海洋智慧图书有限公司

→ 海洋出版社网站

新闻播报

- 热烈祝贺我部门四种图书入选普通高... (2008-3-25)
- 北电动画学院动漫教材飘香第三届中国... (2007-5-25)
- 2007暑假中国动画专业教师(师资)高级... (2007-4-25)
- 火热报名: 第六届动画学院奖暨动画国际... (2006-11-20)
- 海洋出版社动漫游戏专业教材出版工程... (2006-11-4)
- 访问柏林银熊奖最佳动画短片得主Jan Ko... (2006-11-9)
- 动画片《小兵张嘎》评为“中国青少年最... (2006-11-6)
- 《小兵张嘎》闪耀石家庄国际动漫节 (2006-10-7)
- 最新动漫游戏书讯抢鲜出炉可下载 (2006-9-29)

>>更多新闻

最新书目下载

读者在线回函卡

图书搜索:

图书名称

立即搜索

高级搜索



我的购物车

用户名:

密码:

登录

我要注册

忘记密码 | 购物车 | 退出登录



快速导航

图文处理与工程制图



Photoshop



Illustrator



PageMaker



CorelDRAW



AutoCAD



Pro/Engineer



Acrobat



Protel



FreeHand

三维设计与多媒体制作

网络技术与网站开发

动漫游戏专业教材教辅

计算机教材与基础教程

推荐图书 普通会员享受9折优惠 邮资均8元



编号:HY-6458
市场价:¥298
会员价:¥268.2
VIP价:¥238.4

购买

动画教学实训手册(6册)



编号:HY-6369
市场价:¥20
会员价:¥18
VIP价:¥16

购买

计算机应用基础



编号:HY-6443
市场价:¥28
会员价:¥25.2
VIP价:¥22.4

购买

新编Office 2003 5合1应用技能培训教程



编号:HY-6478
市场价:¥35
会员价:¥31.5
VIP价:¥28

购买

新编中文版Photoshop CS3标准教程



编号:HY-6420
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4

购买

影视动画影片分析(综合卷)



编号:HY-6404
市场价:¥25
会员价:¥22.5
VIP价:¥20

购买

北京电影学院动画学院教学参考图例: 动态造型



编号:HY-6405
市场价:¥25
会员价:¥22.5
VIP价:¥20

购买

北京电影学院动画学院教学参考图例: 动画运动规律



编号:HY-6406
市场价:¥25
会员价:¥22.5
VIP价:¥20

购买

北京电影学院动画学院教学参考图例: 动画素描



编号:HY-6408
市场价:¥25
会员价:¥22.5
VIP价:¥20

购买

北京电影学院动画学院教学参考图例: 下乡写生



编号:HY-6448
市场价:¥50
会员价:¥45
VIP价:¥40

购买

第七届中国动画学院奖获奖作品集



编号:HY-6400
市场价:¥88
会员价:¥79.2
VIP价:¥70.4

购买

中文版CorelDRAW X3完全自学手册



编号:HY-6421
市场价:¥68
会员价:¥61.2
VIP价:¥54.4

购买

3ds Max 9完全自学手册

目 录

第一部分 样板房设计

第1章 样板房设计常识	002	2.7.3 设定摄像机视角	083
1.1 样板房设计内容	003	2.7.4 表面定向	085
1.1.1 客厅	003	2.7.5 定义材质	086
1.1.2 餐厅	003	2.7.6 设置灯光	093
1.1.3 卧室	004	2.7.7 参数处理	097
1.1.4 书房	004	2.7.8 光能传递	099
1.1.5 卫生间	005	2.7.9 光能传递后表面处理	100
1.1.6 厨房	005	2.7.10 光能传递后材质调整	106
1.1.7 视听室	006	2.7.11 光能传递后灯光调整	110
1.2 样板房设计特点	006	2.7.12 重新设置渲染品质	111
1.3 样板房设计方案表现	007	2.7.13 设置文件属性	112
1.3.1 样板房空间要好用与好看	007	2.8 Photoshop后期处理	114
1.3.2 确定样板房设计风格	007	2.8.1 打开图像	115
第2章 客厅设计	008	2.8.2 调整图像	115
2.1 客厅基本情况	009	2.8.3 转换图像	116
2.1.1 客厅面积	009	2.8.4 制作背景	118
2.1.2 室内构件	009	第3章 书房设计	120
2.1.3 制作流程	009	3.1 设计思路	121
2.2 创建客厅框架	010	3.1.1 书房面积	121
2.2.1 创建框架需要了解的单位设置	010	3.1.2 书房面积	121
2.2.2 客厅框架基本情况	011	3.1.3 制作分析	121
2.2.3 设计思路 and 流程	011	3.2 创建书房框架	122
2.2.4 具体操作	012	3.2.1 书房框架基本情况	122
2.3 室内建模	031	3.2.2 设计思路 and 流程	122
2.3.1 室内构件基本情况	031	3.2.3 创建书房结构模型	123
2.3.2 设计思路与流程	031	3.2.4 创建摄像机	125
2.3.3 具体操作	032	3.3 室内物件建模	125
2.4 赋予3ds max材质	077	3.3.1 室内构件基本情况	125
2.5 创建灯光	078	3.3.2 设计思路与流程	125
2.6 导出LP文件	080	3.3.3 创建装饰框	126
2.7 Lightscape操作流程	081	3.3.4 创建书架	128
2.7.1 输入几何体	081	3.3.5 创建书架装饰墙	130
2.7.2 测量模型尺寸	082	3.3.6 创建天花装饰板组合效果	131

3.3.7	创建茶几和坐垫	134
3.3.8	创建书桌组合	136
3.3.9	创建地毯	139
3.3.10	创建窗帘杆	139
3.3.11	导入物体	139
3.4	创建灯光	140
3.5	Lightscape操作流程	141
3.5.1	查看模型尺寸	142
3.5.2	设置灯光	143

3.5.3	设置【处理参数】对话框	145
3.5.4	光能传递	149
3.6	效果图的后期制作	149
3.6.1	裁切图像	149
3.6.2	复制图层	150
3.6.3	降低背景副本图层饱和度	150
3.6.4	制作光影效果	150
3.6.5	添加饰物与外景	151
3.6.6	提高亮度与清晰度	151

第二部分 别墅设计

第4章 别墅设计常识

4.1	别墅的定义	155
4.2	各国别墅展现	155

第5章 卧室设计

5.1	卧室基本情况	159
5.1.1	卧室面积	159
5.1.2	室内构件	159
5.2	卧室设计概述	159
5.2.1	设计内容	159
5.2.2	设计总流程	160
5.3	创建室内模型方法	160
5.4	创建卧室框架	161
5.4.1	创建模形	161
5.4.2	创建摄像机	165
5.4.3	创建2盏临时泛光灯	165

【Omni01】、【Omni02】

5.5	室内物件建模	166
5.5.1	创建床背景	167
5.5.2	创建装饰框	167
5.5.3	创建长柜	168
5.5.4	创建长柜外框、抽屉面板和 抽屉拉手	169
5.5.5	创建地毯	171
5.5.6	合并等离子电视、长椅 和干枝	171
5.6	赋予3ds max材质	173
5.6.1	赋予材质贴图	173
5.6.2	墙体材质	174

5.7 创建灯光

5.7.1	创建3个吊灯光源	174
5.7.2	模拟全局光源	176
5.7.3	保存文件	176

5.8 输出LP文件

5.8.1	输出文件	177
5.8.2	设置文件输出属性	177

5.9 Lightscape 后期渲染

5.9.1	输入几何体	178
5.9.2	测量模型尺寸	178
5.9.3	设定视角	179
5.9.4	表面定向	180
5.9.5	定义材质	181
5.9.6	设置灯光	188
5.9.7	参数处理	192
5.9.8	设置日光	193
5.9.9	光能传递	199

5.10 Photoshop后期处理

5.10.1	裁切图像	203
5.10.2	调整图像	203
5.10.3	转换图像	205
5.10.4	选择区域	206
5.10.5	调整图像亮度	207
5.10.6	删除色块	213
5.10.7	添加背景	215

第6章 餐厅设计

6.1	餐厅基本情况	219
6.2	分析文件	220

6.2.1 材质分析	220	6.3 解决阶段调整技巧	237
6.2.2 制作石材、瓷砖贴图	226	6.3.1 问题分析	238
6.2.3 灯光分析	231	6.3.2 渲染输出	242
6.2.4 设置摄像机	232	6.4 Photoshop后期处理	243
6.2.5 转化天花暗藏灯片为光源	234	6.4.1 打开文件	243
6.2.6 设置背景颜色	235	6.4.2 调整色调	243
6.2.7 设置灯光属性	235	6.4.3 添加饰品	245

第三部分 办公空间设计

第7章 办公空间的区域划分与功能	248	8.8.9 光能传递	296
第8章 门厅设计	252	8.8.10 光能传递后的表面处理	298
8.1 门厅基本情况	253	8.8.11 光能传递后材质调整	300
8.1.1 门厅面积	253	8.8.12 光能传递后灯光调整	302
8.1.2 室内构件	254	8.8.13 重新设置渲染品质	303
8.2 门厅设计概述	254	8.8.14 设置文件属性	303
8.3 创建门厅框架	255	8.9 Photoshop后期处理	305
8.3.1 创建模型	256	8.9.1 裁切图像	305
8.3.2 创建摄像机	266	8.9.2 调整图像	306
8.4 门厅物件建模	268	8.9.3 转换图像	308
8.4.1 创建前台	268	8.9.4 修改局部	309
8.4.2 创建文字标志	269	8.9.5 制作背景	310
8.4.3 合并椅子	270	第9章 总经理室设计	312
8.4.4 创建桌子	271	9.1 总经理室基本情况	313
8.4.5 创建天花筒灯	273	9.1.1 面积与基本构件	313
8.5 赋予3ds max材质	274	9.1.2 制作分析	314
8.6 创建灯光	275	9.2 Lightscape完全日光分析	314
8.6.1 创建全局光源	276	9.2.1 打开文件	315
8.6.2 创建目标聚光灯	276	9.2.2 材质初步设置	318
8.6.3 保存文件	278	9.2.3 设置日光	326
8.7 输出LP文件	278	9.2.4 参数处理	329
8.8 Lightscape操作流程	279	9.2.5 光能传递测试	330
8.8.1 打开几何体	279	9.2.6 降低材质贴图亮度	335
8.8.2 测量模型尺寸	279	9.2.7 设置文件对比度	337
8.8.3 导入摄像机文件	281	9.2.8 渲染出图	337
8.8.4 表面定向	282	9.3 效果图的后期制作	338
8.8.5 定义材质	283	9.3.1 打开文件	339
8.8.6 设置灯光	290	9.3.2 观察图像	339
8.8.7 参数处理	293	9.3.3 调整图像	340
8.8.8 设置日光	294		

第四部分 商业空间设计

第10章 餐饮空间概述	350	11.7.2 设置文件输出属性	420
10.1 餐厅的空间设置	351	11.8 Lightscape操作流程	420
10.2 餐厅的分类	351	11.8.1 输入几何体	420
10.2.1 中式餐厅设计	351	11.8.2 测量模型尺寸	420
10.2.2 西式餐厅设计	353	11.8.3 设定视角	422
第11章 西餐厅设计	356	11.8.4 表面定向	423
11.1 西餐厅基本情况	357	11.8.5 定义材质	424
11.1.1 西餐厅面积以及施工材料	357	11.8.6 设置灯光	430
11.1.2 室内构件	357	11.8.7 参数处理	434
11.2 西餐厅设计概述	358	11.8.8 光能传递	435
11.3 创建西餐厅框架	358	11.9 Photoshop后期处理	437
11.3.1 创建西餐厅结构模型	358	11.9.1 裁切图像	437
11.3.2 创建4盏临时泛光灯	375	11.9.2 选择区域	438
11.3.3 创建摄像机	376	第12章 服饰专卖店设计	440
11.4 室内物件建模	378	12.1 服饰专卖店基本情况	441
11.4.1 创建藏光板	378	12.1.1 空间构件	441
11.4.2 创建壁灯	382	12.1.2 制作分析	441
11.4.3 创建镜子铁花及镜子	385	12.2 Lightscape渲染流程	442
11.4.4 创建装饰板	388	12.2.1 打开文件	442
11.4.5 创建筒灯	390	12.2.2 找回贴图	442
11.4.6 创建天花吊灯	392	12.2.3 场景中材质的设置	444
11.4.7 创建餐桌	395	12.2.4 设置灯光	448
11.4.8 创建椅子	397	12.2.5 设置表面网格参数	451
11.4.9 创建杯子	405	12.2.6 处理参数	452
11.4.10 创建勺子	410	12.2.7 光能传递	453
11.4.11 合并水果	413	12.2.8 修改材质	454
11.4.12 创建花瓶	414	12.2.9 重新进行光能传递	457
11.4.13 合并花	415	12.2.10 渲染出图	458
11.5 赋予3ds max材质	416	12.3 效果图的后期制作	459
11.6 创建灯光	418	12.3.1 打开文件	459
11.6.1 创建【Omni】（泛光灯）	418	12.3.2 修改图像	459
11.6.2 保存文件	419	12.3.3 增加服饰饰品	464
11.7 输出LP文件	419		
11.7.1 输出文件	419		