

第5章 制作卧室效果图

学习目标

卧室在人们生活中的位置是众所周知的，所以卧室装修中家具的配置、色调的搭配、装修美化的效果、灯光的选择及安装位置就显得格外重要。

在本章的学习中，将学习卧室的表现方法。在绘制卧室效果图之前，首先介绍卧室的设计理念，通过理论结合实战对卧室效果的制作进行详细讲解。

效果展示



5.1 卧室设计基础

人的三分之一时间基本上都是在卧室中度过的，卧室这个完全私人的空间，是人们彻底放松，充分休息的地方。下面介绍一下卧室的设计原则和色彩配置。

1. 卧室设计的原则

卧室是私人的空间，当人们不愿被他人打扰时就会躲进卧室里。所以，设计卧室时首先应考虑的是让人感到舒适和安静。卧室设计的一般原则如下：

- 在卧室的设计上，功能与形式应该完美统一。设计师应追求时尚而不浮躁，庄重典雅，而不乏轻松浪漫的感觉。
- 利用材料的多元化应用、几何造型的有机融入、线条节奏和韵律的充分展现、灯光造型的立体化应用等表现手法，营造温馨柔和、独具浪漫主义情怀的卧室空间。
- 床头背景墙是卧室设计中的重头戏。设计上可以运用点、线、面等要素，使造型和谐统一而富于变化。
- 窗帘帷幔往往最具柔情主义。轻柔的摇曳，徐徐而动的娇羞，优雅的配色可以使卧室变得浪漫温馨。
- 卧室中的灯光更是点睛之笔，筒灯斑斑宛若星光点点，多角度的设计可以使灯光的立体造型更加丰富多彩。
- 卧室的设计应遵从主人的年龄、个性和爱好。
- 卧室地面宜用木地板、地毯或者陶瓷地砖等材料。
- 卧室的前面宜用墙纸壁布或者乳胶漆，颜色花纹应根据主人喜好来选择。
- 卧室的顶面装饰，宜用乳胶漆、墙纸（布）或者局部吊顶。
- 人工照明应考虑整体与局部照明，卧室的照明光线宜柔和。


2. 卧室的色彩配置

卧室大面积色调，一般是指家具、墙面、地面三大部分的色调，首先是组合这三部分，确定一个主色调，如果墙是以绿色系列为主调，织物就不宜选择暖色调。其次是确定好室内的重点色彩，即中心色彩，卧室一般以床上用品为中心色，如床罩为杏黄色，那么，卧室中其他织物应尽可能用浅色调的同种色，如米黄色、咖啡色等，最好是全部织物采用同一种图案。

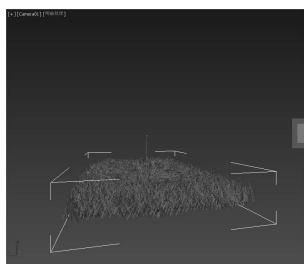
卧室应该在色彩上强调宁静和温馨的色调，以有利于营造良好的休息气氛，一般以蓝色调系列、粉色和米色调系列居多。另外，运用色彩可以对人产生的不同心理、生理感受来进行装饰设计，以通过色彩配置来营造舒适的卧室环境。不同的色彩，得到的感受如下：

- 白色 明快、洁净、朴实并纯真。
- 黄色 活泼、柔和、尊贵。
- 绿色 健康、宁静、清新。
- 蓝色 深沉、柔和、广阔。
- 紫色 高贵、壮丽、神秘。

5.2 绘制卧室模型

文件路径	案例效果
实例： 随书光盘\实例第 5 章	
素材路径： 随书光盘\素材第 5 章	
教学视频路径： 随书光盘\视频教学\第 5 章	

设计思路与流程



绘制卧室毛发地毯



绘制卧室艺术门



绘制造型踢脚线

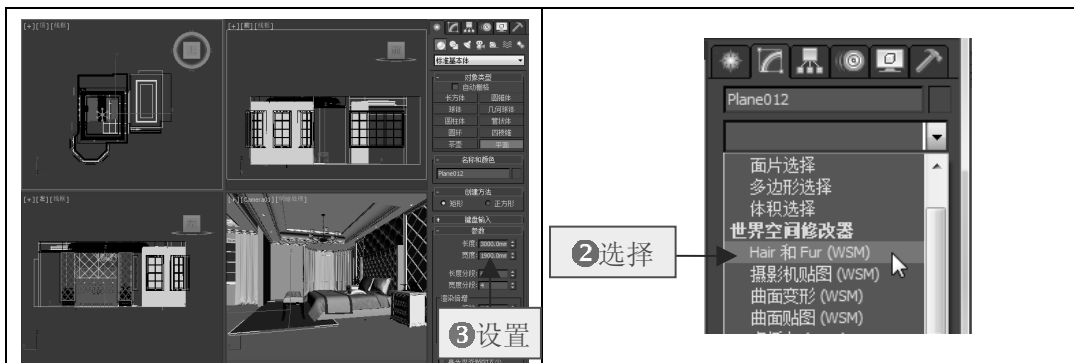
制作关键点

在本例的制作中，卧室毛发地毯、卧室艺术门和造型踢脚线的制作是比较关键的地方。

- 卧室毛发地毯 绘制卧室毛发地毯时，可以先绘制一个平面，然后对其添加“Hair 和 Fur (WSM)”修改器。
- 卧室艺术门 绘制卧室艺术门时，可以使用放样操作来完成，首先绘制艺术门的框架线条和剖面造型图形，然后以框架线条为放样路径，以剖面造型图形为放样截面进行放样操作。
- 造型踢脚线 绘制造型踢脚线时，可以使用放样和倒角剖面操作来完成。本例将使用倒角剖面操作来绘制造型踢脚线。首先绘制踢脚线路径和剖面图形，然后对踢脚线路径添加“倒角剖面”修改器，选择剖面图形作为倒角剖面对象。

5.2.1 绘制卧室毛发地毯

<p>1 打开素材模型</p>	<p>2 绘制摄影机</p>
<p>①在快速访问工具栏中单击“打开”按钮。</p> <p>②在“打开文件”对话框中将“卧室.max”文件打开。</p>	<p>①在视图中创建一个摄影机。</p> <p>②在“修改”命令面板中设置“镜头”为24mm。</p> <p>③将透视图转换为摄影机视图。</p>
	
<p>3 设置摄影剪切</p>	<p>4 绘制长方体</p>
<p>①向下拖动滚动条。</p> <p>②在“剪切平面”选项组中选中“手动剪切”复选框。</p> <p>③设置“近距剪切”为1576mm、“远距剪切”为10000mm。</p>	<p>①使用“长方体”命令在顶视图中绘制一个长方体。</p> <p>②在“修改”命令面板中设置长方体的“长度”、“宽度”、“高度”。</p>
	
<p>5 绘制平面</p>	<p>6 选择毛发修改器</p>
<p>①在“创建”面板中单击“平面”按钮。</p> <p>②在顶视图中拖动鼠标创建一个平面。</p> <p>③设置“长度”为3000mm、“宽度”为1900mm。</p>	<p>①隐藏平面以外的所有模型。</p> <p>②选择“修改”命令面板，在“修改器列表”中选择“Hair 和 Fur (WSM)”命令。</p>



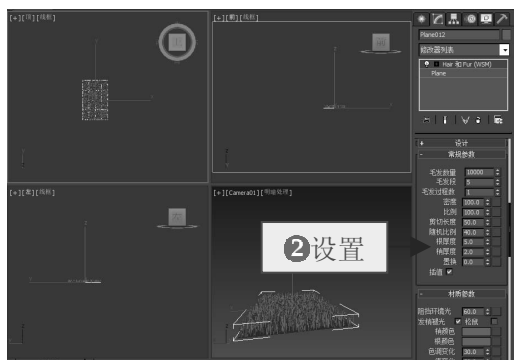
7 选择预设对象

- 1 展开“工具”展卷栏，在“预设值”选项组中单击“加载”按钮。
- 2 在打开的“Hair 和 Fur 预设值”对话框中选择所需对象。



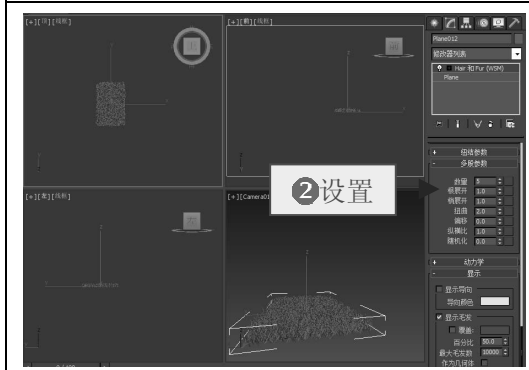
8 修改毛发参数

- 1 展开“常规参数”展卷栏。
- 2 修改“剪切长度”为 50、“根厚度”为 5、“稍厚度”为 2。



9 设置多股参数

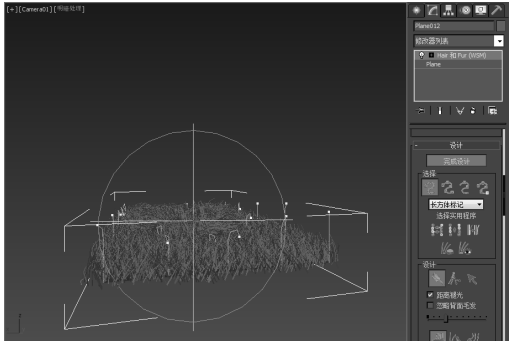
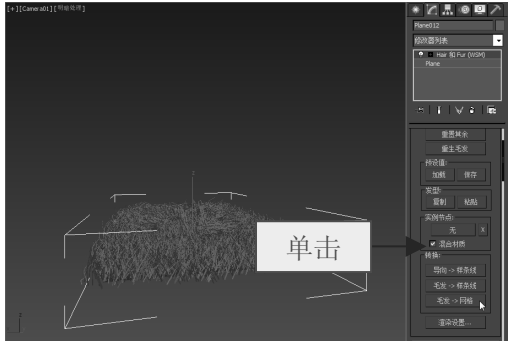
- 1 展开“多股参数”展卷栏。
- 2 设置“数量”为 5、“根展开”和“稍展开”为 1、“扭曲”为 2。



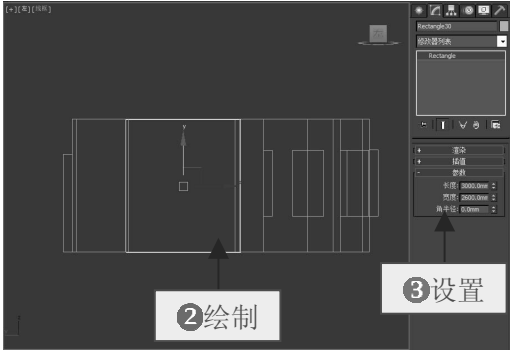


10 启用“设计发型”功能

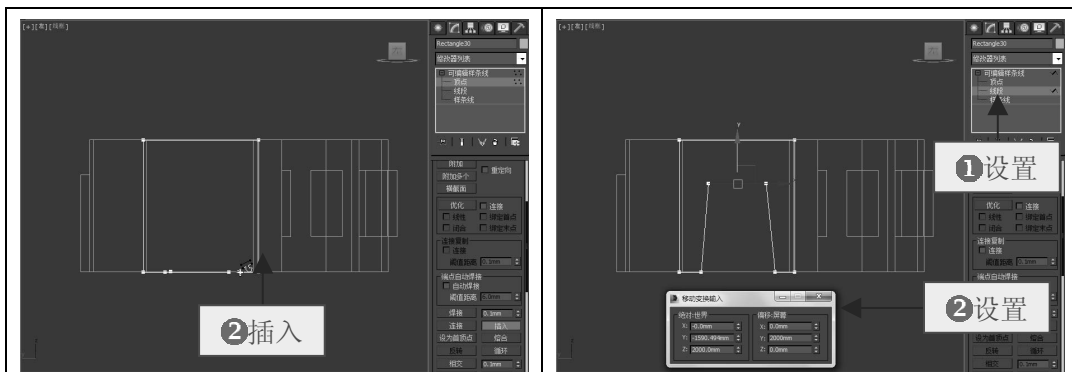
- 1 展开“设计”展卷栏，单击“设计发型”按钮。
- 2 在“选择”选项组中单击“由头稍选择毛发”按钮。



<h3>11 设计发型</h3>	<h3>12 将毛发转换为网格</h3>
<p>在视图中随意选择部分毛发，然后适当拖动毛发进行调整。</p>	<ol style="list-style-type: none"> ①在“工具”展卷栏中单击“转换”选项组中的“毛发→网格”按钮。 ②显示其他的模型。
	

5.2.2 绘制卧室艺术门

<h3>1 绘制矩形</h3>	<h3>2 修改矩形顶点类型</h3>
<ol style="list-style-type: none"> ①将左视图最大化显示，然后将墙体以外的其他模型隐藏。 ②使用“矩形”命令绘制一个矩形。 ③设置矩形参数。 	<ol style="list-style-type: none"> ①将矩形转换为可编辑的样条线。 ②在“修改器堆栈”中选择“顶点”选项。 ③选择矩形的4个顶点并单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“角点”命令。
	
<h3>3 为矩形添加顶点</h3>	<h3>4 移动线段</h3>
<ol style="list-style-type: none"> ①在“几何体”展卷栏中单击“插入”按钮。 ②在矩形下方通过单击鼠标插入4个顶点，然后单击鼠标右键结束插入顶点的操作。 	<ol style="list-style-type: none"> ①在“修改器堆栈”中选择“线段”选项，然后选择矩形下方中间的线段。 ②使用鼠标右键单击“选择并移动”按钮, 在打开的对话框中设置Y轴偏移为2000mm。

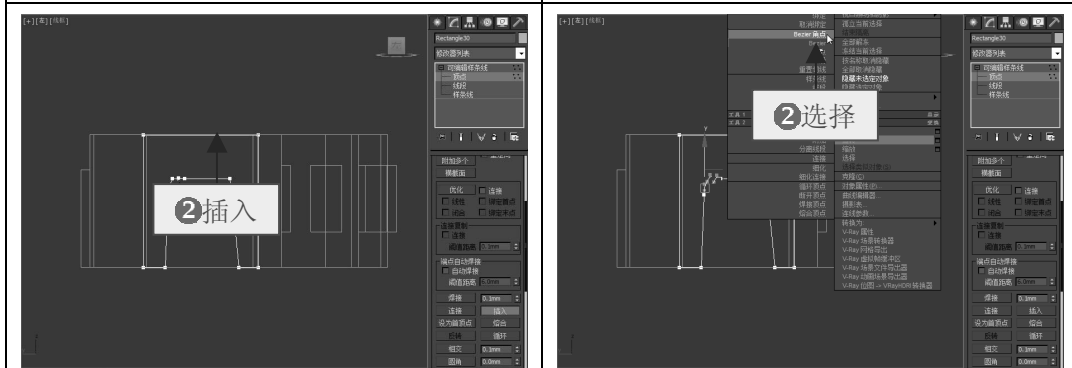


5 添加图形顶点

- ①在“几何体”展卷栏中单击“插入”按钮。
- ②在图形左上方通过单击鼠标插入 4 个顶点，然后单击鼠标右键结束插入顶点的操作。

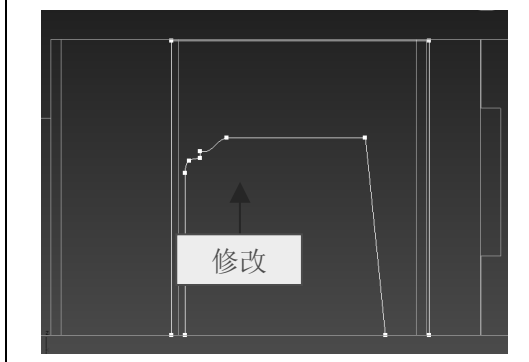
6 修改顶点类型

- ①选择图形的左上方的 4 个顶点并单击鼠标右键。
- ②在弹出的菜单中选择“Bezier 角点”命令。



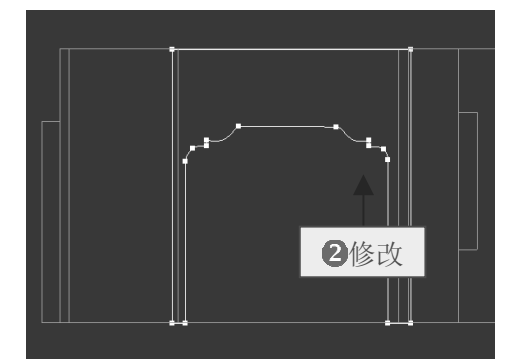
7 修改图形形状

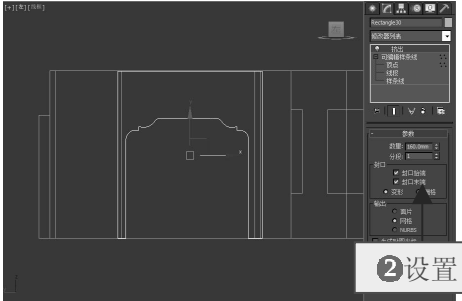
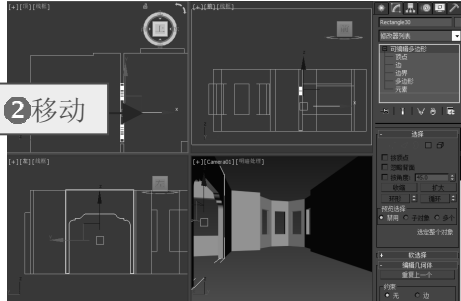

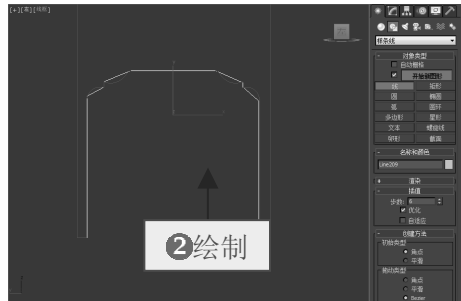
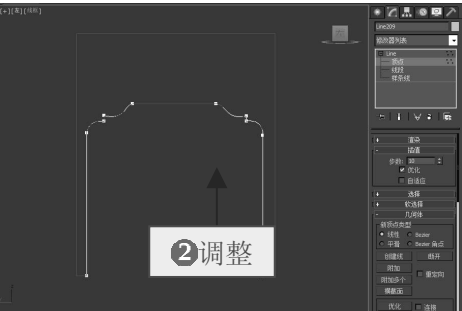
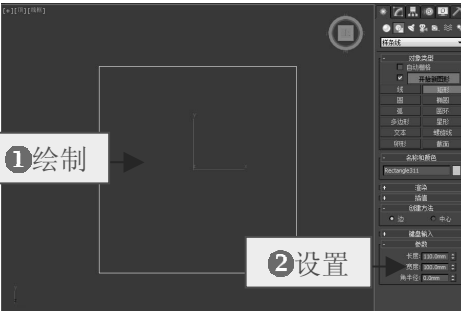
通过选择并拖动左上方各个顶点的 Bezier 手柄，调整图形的形状。

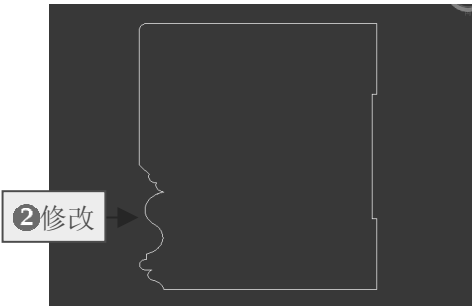
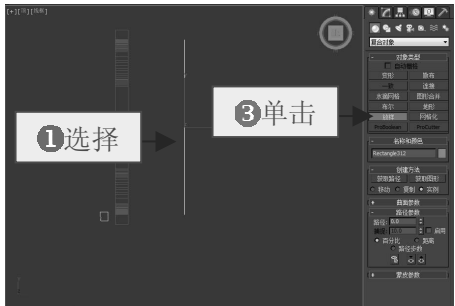
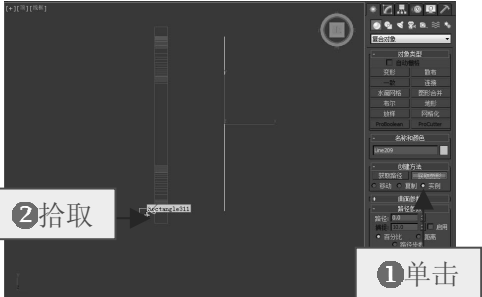
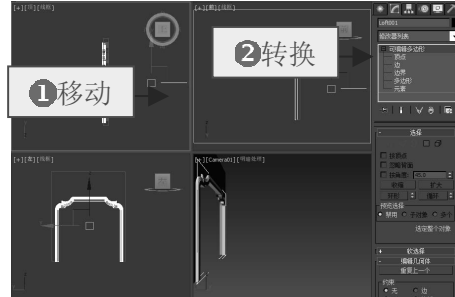

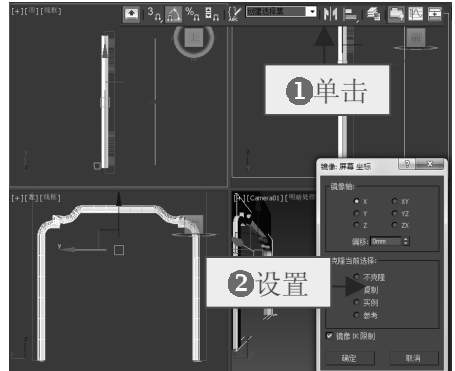
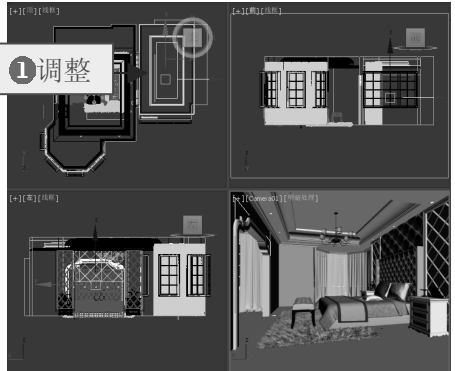


8 修改右方图形形状

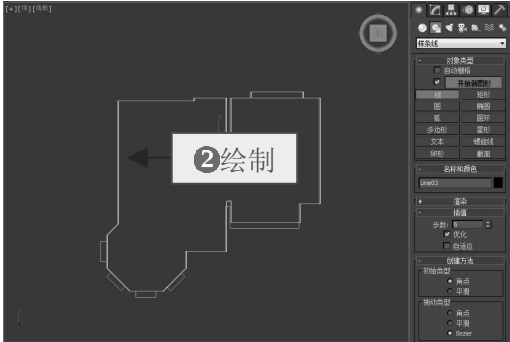
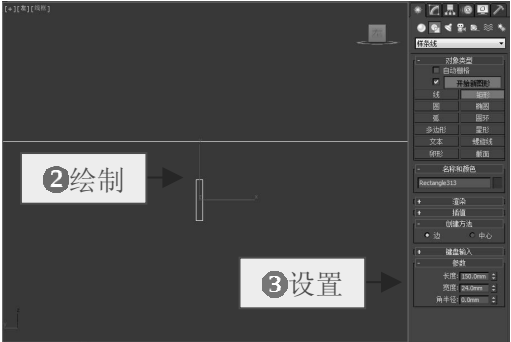
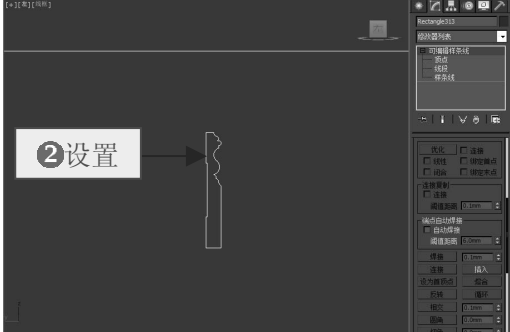
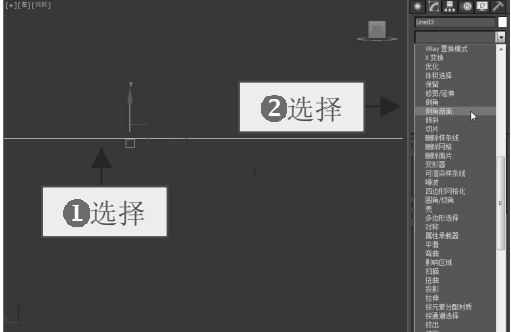
- ①使用同样的方法在图形右方添加 4 个顶点。
- ②设置顶点的类型为 Bezier 角点，然后调整各个顶点的 Bezier 手柄。



<h3>9 挤出图形</h3> <p>①在“修改器列表”中选择“挤出”命令。 ②在“参数”展卷栏中设置挤出的数量为160mm。</p>	<h3>10 调整模型位置</h3> <p>①将挤出后的模型转换为可编辑多边形。 ②在顶视图中将模型移动到卧室的门洞中。</p>
	
<h3>11 使用 UVW 贴图</h3> <p>①在“修改器列表”中选择“UVW 贴图”命令。 ②设置 UVW 贴图类型为“长方体”，并设置其参数。</p>	<h3>12 绘制线条</h3> <p>①在“图形”命令面板中单击“线”按钮。 ②参照前面创建的模型绘制线条。</p>
	
<h3>13 修改线条的形状</h3> <p>①选择“修改”命令面板，在“修改器堆栈”中选择“顶点”选项。 ②将上方的顶点转换为“Bezier 角点”类型，然后调整图形的形状。</p>	<h3>14 绘制矩形</h3> <p>①使用“矩形”命令在顶视图中绘制一个矩形。 ②在“参数”展卷栏中设置矩形的“长度”为110mm、“宽度”为100mm。</p>
	

<p>15 修改矩形形状</p> <p>①将矩形转换为可编辑样条线。 ②通过添加和编辑顶点，修改矩形的形状。</p>	<p>16 放样操作</p> <p>①选择前面绘制的线条作为放样路径。 ②然后在“几何体”下拉列表中选择“复合对象”选项。 ③在“复合对象”面板中单击“放样”按钮。</p>
	
<p>17 拾取放样图形</p> <p>①在“创建方法”展卷栏中单击“获取图形”按钮。 ②拾取修改后的矩形作为放样截面。</p>	<p>18 调整放样模型的位置</p> <p>①在顶视图中将放样模型移动到造型门洞内。 ②将放样后的模型转换为可编辑多边形。</p>
	
<p>19 镜像复制模型</p> <p>①在工具栏中单击“镜像”按钮。 ②在打开的“镜像”对话框中设置“镜像轴”为 X，镜像方式为“复制”。</p>	<p>20 调整镜像模型的位置</p> <p>①在顶视图中适当调整镜像后的模型。 ②取消其他模型的隐藏。</p>
	

5.2.3 绘制造型踢脚线

<p>1 绘制踢脚路径</p> <p>①隐藏墙体以外的图形，在“图形”命令面板中单击“线”按钮。</p> <p>②在顶视图中沿着墙体边缘绘制线条作为踢脚线的路径。</p>	<p>2 绘制一个矩形</p> <p>①将左视图最大化，在“图形”命令面板中单击“矩形”按钮。</p> <p>②绘制一个矩形。</p> <p>③设置矩形的“长度”为150mm、“宽度”为24mm。</p>
	
<p>3 修改矩形的形状</p> <p>①将矩形转换为可编辑样条线。</p> <p>②通过添加和编辑顶点，修改矩形的形状。</p>	<p>4 选择“倒角剖面”修改器</p> <p>①选择踢脚线路径线条。</p> <p>②在“修改器列表”中选择“倒角剖面”命令。</p>
	
<p>5 拾取倒角剖面图形</p> <p>①在“参数”展卷栏中单击“拾取剖面”按钮。</p> <p>②选择修改后的矩形造型作为倒角剖面图形。</p>	<p>6 显示所有模型</p> <p>①显示所有的场景模型。</p> <p>②适当调整踢脚线的位置。</p>