



含光盘1张

国内资深建筑设计师的倾情奉献

软件应用与实际制作完美结合的典范之作

- ▶ **范例经典：**书中的所有案例均来自真实项目，从设计到制图均按商业模式进行编写
- ▶ **内容全面：**书中的案例几乎涵盖了室内效果图的各种类型，内容比较全面
- ▶ **技术实用：**书中重点突出V-Ray渲染技术，让读者快速掌握效果图表现技术



3ds max 2009

室内效果图

解本巨 徐 丽 朱仁成 等编著

完美表现



电子工业出版社  
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

# 3ds max 2009 室内效果图 完美表现

解本巨·徐丽·朱仁成·等编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内 容 简 介

本书通过大量实例,为读者介绍了使用 3ds max 与 VRay 制作室内空间效果图的方法和技巧。全书共分 10 章,既有家装空间的表现案例,也有工装空间的表现案例,通过详尽的案例制作步骤,使读者在实战中掌握相应的设计理念与操作技巧。另外,本书的第 1 章、第 2 章、第 6 章中还介绍了部分 3ds max 与 V-Ray 的基础操作、家装与工装常识等,进一步丰富了本书的知识点。

本书内容全面,实例丰富,可操作性强,真正做到了理论与实践的统一。是学习室内效果图制作的理想教材,适合具有一定效果图制作基础的初中级读者阅读,可以作为大中专院校相关专业的上机实践教材,也可以作为社会培训班的学习用书,另外,对专业室内设计人员也有一定的参考价值。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。  
版权所有,侵权必究。

### 图书在版编目(CIP)数据

3ds max 2009 室内效果图完美表现 / 解本巨等编著. —北京:电子工业出版社, 2010.6  
ISBN 978-7-121-10979-9

I. ①3… II. ①解… III. ①室内设计: 计算机辅助设计—图形软件, 3ds max 2009  
IV. ①TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 097674 号

策划编辑: 祁玉芹

责任编辑: 鄂卫华

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 21.5 字数: 523 千字 彩插: 4 页

印 次: 2010 年 6 月第 1 次印刷

定 价: 45.00 元(含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 [zlts@phei.com.cn](mailto:zlts@phei.com.cn), 盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

服务热线:(010) 88258888。

# 前言

## P R E F A C E

室内效果图是表现室内空间设计方案的有效手段之一，它可以让用户一目了然，直观地获得设计方案的实施结果，对投标或说服客户起到举足轻重的作用。

目前，国内效果图制作行业主要应用 3ds max 与 V-Ray 来表现设计方案，特别是在室内效果图这个细化的分支中，V-Ray 更是显示出了其独有的魅力，它具有快速上手、操作简单、高品质渲染等特点，这也是为什么国内学习 V-ray 渲染技术不断升温的原因。

简单地回顾电脑效果图的发展过程，我们可以发现，一直在改进的是渲染技术，前期的建模技术没有变，仍然使用 3ds max 进行建模；后期处理技术依然是 Photoshop，只有中期的渲染技术从最初的 3ds max 默认的线性渲染到 Lightscape 渲染，再到今天的 V-Ray 渲染，就是这中间环节的渲染技术的改进，使室内效果图越来越精美，越来越艺术化与商业化。

为了满足广大读者的学习需要，快速地掌握与提高室内效果图的制作与表现能力，本书以 3ds max、V-Ray、Photoshop 为主要工具，筛选真实的工程项目为教学案例，将软件应用与实际制作有机结合起来，通过实例制作的手段向读者解析了制作室内效果图的最新技术与工作流程，既适合初学者，也适合对效果图制作有一定基础的读者。

### 本书特点

(1) 范例经典：本书中的所有案例均来自真实项目，从设计到制图均按商业模式进行编写，读者可以从中学到很多实用技术。

(2) 内容全面：本书中的案例既包括了家装空间设计，也包括了工装空间设计，并且合理编排了一部分必要的基础知识，内容比较完善。

(3) 技术实用：本书重点突出目前最流行的 V-Ray 渲染技术，使用 3ds max+V-Ray+Photoshop 构成黄金创作工具，让读者快速掌握效果图表现技术。

(4) 资源丰富：本书配备了一张光盘，收录了丰富的资源文件，包括书中所有案例的线架文件、光子图、贴图文件、光域网文件、后期处理素材文件、调用线架等，为读者的学习带来极大方便。

### 特别说明

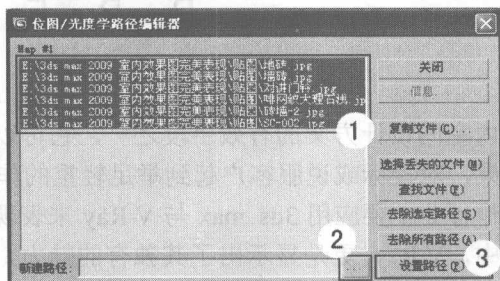
(1) 本书使用 3ds max 2009 中文版和 V-Ray Adv 1.50 SP2，建议读者在学习时使用相同版本的软件，防止出现版本不兼容的现象。

(2) 3ds max 2009 在指定贴图通道方面存在 bug，无法通过常规方法指定，所以指定贴图路径时可以按照如下步骤操作。

第①步：在工具命令面板中单击 **更多...** 按钮，在【工具】对话框中双击【位图/光度学路径】选项。

第②步：在出现的【路径编辑器】卷展栏中单击 **编辑资源...** 按钮，则弹出【位图/光度学路径编辑器】对话框。

第③步：在该对话框中选择所有的贴图，然后单击【新建路径】右侧的 **...** 按钮，指定贴图文件的位置，再单击 **设置路径(P)** 按钮，最后关闭该对话框即可，如下图所示。



(3) 本书光盘中的提供的素材与场景文件，仅供学习使用，不得用于商业用途。

本书由解本巨、徐丽、朱仁成编著，参加编写的人员还有孙爱芳、朱艺、于岁、朱海燕、孙为钊、葛秀苓、于进训等。由于作者水平有限，书中如有不妥之处，欢迎广大读者朋友批评指正。

作者

2010年4月

# 目录

## CONTENTS

|                        |    |
|------------------------|----|
| 第1章 室内设计基础知识           | 1  |
| 1.1 区分几个概念             | 2  |
| 1.2 室内设计的发展趋势          | 2  |
| 1.3 室内装饰设计基础           | 3  |
| 1.3.1 室内装饰设计要素         | 4  |
| 1.3.2 室内装饰设计的基本原则      | 5  |
| 1.3.3 室内环境的色彩设计        | 6  |
| 1.3.4 室内陈设的选择与布置       | 7  |
| 1.4 室内装饰设计的基本阶段        | 8  |
| 1.5 效果图的前期、中期与后期       | 9  |
| 1.5.1 常用的建模方法          | 9  |
| 1.5.2 灯光的处理            | 11 |
| 1.5.3 后期修饰             | 12 |
| 1.6 制作室内效果图的主要工具       | 12 |
| 1.6.1 3ds max 2009 简介  | 12 |
| 1.6.2 V-Ray 渲染器简介      | 17 |
| 1.6.3 Photoshop CS4 简介 | 25 |
| 第2章 家装效果图装饰设计概述        | 31 |
| 2.1 家装效果图的设计原则         | 32 |
| 2.1.1 客厅的设计            | 32 |
| 2.1.2 卧室的设计            | 35 |
| 2.1.3 书房的设计            | 36 |
| 2.1.4 餐厅的设计            | 38 |
| 2.1.5 卫生间的设计           | 39 |
| 2.2 家具模型尺寸比例           | 40 |
| 2.3 效果图常用材质的编辑技巧       | 43 |
| 2.3.1 V-Ray 金属材质       | 43 |
| 2.3.2 V-Ray 玻璃材质       | 47 |
| 2.3.3 V-Ray 布料材质       | 51 |
| 2.3.4 V-Ray 木纹材质       | 56 |

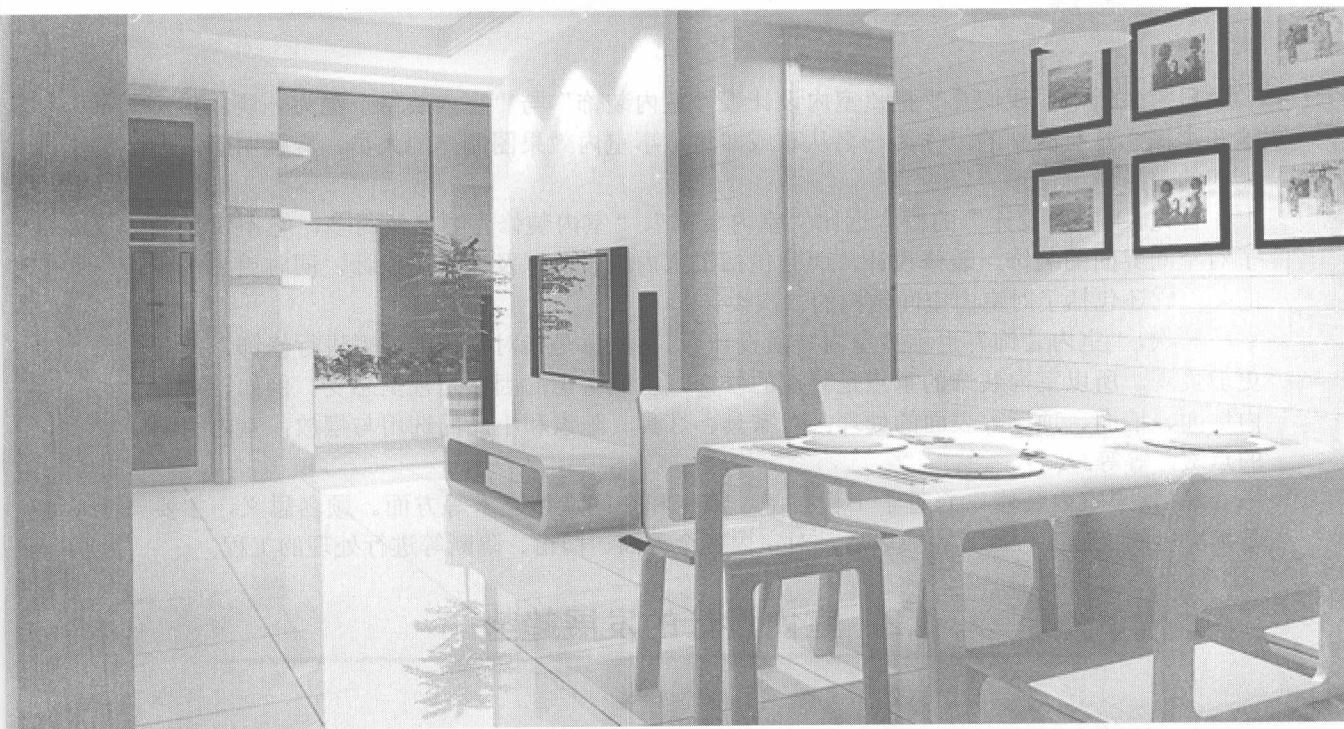
|                      |            |
|----------------------|------------|
| <b>第3章 小户型客厅的表现</b>  | <b>59</b>  |
| 3.1 设计效果             | 60         |
| 3.2 设计分析             | 60         |
| 3.3 创建客厅模型           | 61         |
| 3.3.1 制作客厅框架         | 61         |
| 3.3.2 制作客厅吊顶         | 72         |
| 3.3.3 合并家具造型         | 75         |
| 3.4 调整客厅空间材质         | 78         |
| 3.4.1 设置场景基础材质       | 78         |
| 3.4.2 设置沙发组合的材质      | 85         |
| 3.4.3 设置吊灯的材质        | 88         |
| 3.4.4 设置场景装饰材质       | 91         |
| 3.5 创建相机视图           | 94         |
| 3.6 布置空间灯光           | 95         |
| 3.7 场景的渲染输出          | 97         |
| 3.7.1 测试渲染           | 97         |
| 3.7.1 最终成品渲染         | 98         |
| 3.8 后期处理             | 100        |
| <b>第4章 大中户型客厅的表现</b> | <b>107</b> |
| 4.1 设计效果             | 108        |
| 4.2 设计分析             | 108        |
| 4.3 制作客厅模型           | 109        |
| 4.3.1 创建基本框架         | 109        |
| 4.3.2 制作吊顶造型         | 116        |
| 4.3.3 制作阳台造型         | 120        |
| 4.3.4 合并室内模型         | 124        |
| 4.4 创建相机             | 127        |
| 4.5 布置空间灯光           | 128        |
| 4.5.1 模拟室外光源         | 128        |
| 4.5.2 模拟室内光源         | 129        |
| 4.5.3 创建辅助光源         | 131        |
| 4.5.4 场景初试渲染         | 133        |
| 4.6 调整客厅材质           | 135        |
| 4.6.1 设置场景基础材质       | 135        |
| 4.6.2 设置场景家具材质       | 139        |
| 4.6.3 设置场景装饰材质       | 144        |
| 4.7 场景的渲染输出          | 146        |
| 4.8 后期处理             | 150        |

|                        |            |
|------------------------|------------|
| <b>第5章 豪华别墅客厅的表现</b>   | <b>153</b> |
| 5.1 设计效果               | 154        |
| 5.2 设计分析               | 154        |
| 5.3 客厅空间的材质            | 154        |
| 5.3.1 设置主体材质           | 155        |
| 5.3.2 设置家具与饰装材质        | 159        |
| 5.4 模拟室外环境与贴图          | 164        |
| 5.5 设置相机与灯光            | 165        |
| 5.5.1 基本渲染设置           | 165        |
| 5.5.2 设置相机             | 166        |
| 5.5.3 设置灯光             | 167        |
| 5.6 最终渲染输出             | 173        |
| 5.7 后期处理               | 174        |
| <b>第6章 工装效果图装饰设计概述</b> | <b>177</b> |
| 6.1 工装的设计原则            | 178        |
| 6.2 办公家具的尺寸比例          | 178        |
| 6.3 光源的作用              | 180        |
| 6.4 介绍几种灯光实例           | 182        |
| 6.4.1 壁灯效果             | 182        |
| 6.4.2 光带效果             | 183        |
| 6.4.3 日光效果             | 185        |
| 6.4.4 夜景效果             | 186        |
| <b>第7章 酒店豪华包间的表现</b>   | <b>189</b> |
| 7.1 设计效果               | 190        |
| 7.2 设计分析               | 190        |
| 7.3 创建酒店包间模型           | 190        |
| 7.3.1 建立模型框架           | 191        |
| 7.3.2 制作墙饰与窗户          | 196        |
| 7.3.3 创建吊顶造型与合并线架      | 203        |
| 7.4 渲染初试设置             | 208        |
| 7.5 编辑包间的材质            | 209        |
| 7.5.1 设置场景材质           | 209        |
| 7.5.2 设置艺术吊顶材质         | 216        |
| 7.5.3 设置餐桌及其他材质        | 219        |
| 7.6 设置相机与灯光            | 221        |
| 7.7 最终渲染输出             | 227        |
| 7.8 后期处理               | 228        |

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| <b>第 8 章 接待室的天光表现</b>   | <b>235</b> |
| 8.1 设计效果                | 236        |
| 8.2 设计分析                | 236        |
| 8.3 接待室模型的建立            | 236        |
| 8.3.1 创建空间框架模型          | 237        |
| 8.3.2 创建基本墙饰模型          | 244        |
| 8.3.3 创建窗框与窗帘模型         | 248        |
| 8.3.4 创建吊顶与地毯模型         | 251        |
| 8.3.5 合并室内线架            | 254        |
| 8.4 调整接待室的材质            | 256        |
| 8.5 设置初试渲染参数            | 262        |
| 8.6 布置空间的灯光             | 262        |
| 8.8 最终渲染输出              | 267        |
| 8.9 后期处理                | 268        |
| <b>第 9 章 住宅楼入户门厅的表现</b> | <b>273</b> |
| 9.1 设计效果                | 274        |
| 9.1.1 设计分析              | 274        |
| 9.2 制作入户门厅模型            | 274        |
| 9.3 编辑门厅的材质             | 291        |
| 9.3.1 创建相机              | 291        |
| 9.3.2 设置初试渲染参数          | 292        |
| 9.3.3 编辑门厅空间的材质         | 293        |
| 9.4 布置空间灯光              | 299        |
| 9.5 最终渲染输出              | 302        |
| 9.6 后期处理                | 304        |
| <b>第 10 章 酒店大堂的艺术表现</b> | <b>309</b> |
| 10.1 设计效果               | 310        |
| 10.2 设计分析               | 310        |
| 10.3 调整大堂的材质            | 311        |
| 10.3.1 主体材质的设置          | 311        |
| 10.3.2 大堂艺术吊灯材质         | 318        |
| 10.3.3 确定观察视角           | 319        |
| 10.4 渲染初试参数设置           | 320        |
| 10.5 布置空间灯光             | 321        |
| 10.6 最终渲染输出             | 331        |
| 10.7 后期处理               | 333        |

# 第1章

## 室内设计基础知识



### 本章主要内容

- 区分几个概念
- 室内设计的发展趋势
- 室内装饰设计基础
- 室内装饰设计的基本阶段
- 效果图的前期、中期与后期
- 制作室内效果图的主要工具

室内设计是根据建筑物的使用性质、所处的环境以及相应的标准,运用建筑美学原理和装饰技术手段创造出的满足人们物质和精神生活需要的室内环境。不仅具有使用价值,满足功能上的要求,同时要反映出整体建筑风格、环境气氛等因素。

室内设计要以人为本,一切围绕着为人们的生活、生产活动进行创造与设计,这是一项非常系统的工程,不仅包括视觉效果、功用和工程技术方面的问题;而且包括声、光、热等物理环境以及氛围、意境等心理因素与文化内涵。所以说,现代室内设计是综合的室内环境设计,涵盖了多方面的要素。

## 1.1 区分几个概念

日常生活中,我们几乎把“室内设计”、“室内装饰”与“室内装修”混为一谈。其实这几个概念是有区别的。作为一名从事或即将从事室内效果图制作的人员,应该明确它们之间的差异。

首先,“室内设计”的概念远比“室内装饰”、“室内装修”要广泛得多,它不仅包含了对空间界面的装饰、装修设计,而且包括了室内陈设品以及家具的设计,同时更为重要的是,它还包括了对室内空间结构的二次设计。

其次,“室内装饰”也称“室内装潢设计”,其原意是指对物体的外表进行修饰,使其更加美观。所以室内装饰的重点是外在的修饰,主要考虑的因素是视觉感受。例如,对室内地面、墙面、顶棚等表面的处理;对家具、灯具、陈设和小品的选用与摆放;室内空间的点缀,等等。

最后,“室内装修”着重于工程技术、施工和空间造型艺术等方面。顾名思义,主要是指房屋的土建工程施工完成以后,对室内各个界面、门窗、隔断等进行处理的工程。

## 1.2 室内设计的发展趋势

室内设计在中国发展的历史不长,而家居设计则起步更晚。作为一个新生事物,因为其适应了社会的需求,所以发展得非常迅速。到目前为止,室内设计风格已经呈现出多元化的发展态势,但总体倾向于一种简约实用、回归自然的潮流。

第一,彰显田园风格。

随着社会的进步,人们对装饰材料的选择更趋于理性化,更加强调绿色与环保。所以一些自然材料成为室内设计中的首选。目前,天然木材、天然石材以及一些自然质感比较强的材料(如真石漆、文化石、芭结木等)是室内设计行业中的主流装饰材料,因为它们不但具有独特的视觉与触觉感受,同时对人的身体健康也有充分的保障,是其他人工合成材料所无法取代的,由于大量运用了自然装饰材料,所以整体的装饰风格也会透出一种独特的田园风格,如图 1-1 所示为田园风格的休闲空间。

第二,更趋于简约化设计。

现代的人们越来越喜欢简约化的设计。简约是一种理性的美,并不等同于简单。它是

从繁琐、华贵的装饰风格中沉淀并提炼出来的,需要设计师从色彩、造型、材质等多方面进行综合考虑,设计得更精美、更有内涵、更有想像力,细心经营每一个细节,每一处线条。如图 1-2 所示为现代简约风格的室内设计。

第三,倾向于大众实用化。

社会的进步与房地产行业的发展,促进了室内设计的平民化,现在的家庭住房几乎都经历过一次或几次装修的过程,这使得室内设计越来越大众化,而老百姓的装修既要求个性与实用,又要求节约资金。所以,对于家庭住房装饰设计而言,应该倾向于大众实用化,这样更易于取得业主的认可和满意。

家居设计一定要根据业主自身的生活模式和爱好来设计,不能以设计师的设想和习惯为主。设计师只有充分理解了业主的要求以后,才能真正做到以人为本,实用为主,如图 1-3 所示为大众化设计风格。



图 1-1 田园风格的休闲空间



图 1-2 现代简约设计风格



图 1-3 大众化设计风格

### 1.3 室内装饰设计基础

本书重点学习室内效果图的制作与表现技术,属于“室内装饰”的范围。因此,本节

将介绍一些相关的装饰设计知识,通过学习这些基础知识,可以提高室内设计师的自身修养,为今后设计并制作出成功作品打好基础。

### 1.3.1 室内装饰设计要素

室内装饰设计的任务就是综合运用各种技术手段,积极发挥主观创作思维,营造一个既符合生活需求,又符合心理需求的室内空间。因此,在设计时要全面考虑各种可能涉及到的要素,主要可以分为以下几个方面。

#### 1. 空间要素

室内空间要符合人们的生活、生产或学习的需要,因此,在进行室内设计时,首先要考虑空间划分的合理化,并要求空间的划分能给人带来美的享受。这是室内设计的基本任务,也是要考虑的第一个设计因素。设计时要勇于探索,赋予空间新的形象,不必拘泥于已有的空间形象,如图 1-4 所示为大堂的空间划分。

#### 2. 色彩要素

室内空间的色彩除了对视觉产生影响以外,还直接影响人们的心理与情绪。例如,黄色具有活力,蓝色使人平静,红色充满激情,绿色让人放松等。因此,完成了空间的划分之后,接下来的工作便是确定室内设计的整体色调。科学地使用色彩有利于工作,有助于健康。室内色彩的选择除了遵守一般的色彩规律外,还应该随时代、地域、民族的不同而有所变化,如图 1-5 所示为儿童房的颜色效果。



图 1-4 大堂的空间划分



图 1-5 儿童房的颜色效果

#### 3. 光影要素

室内装饰设计的采光是非常重要的。人们常常把阳光直接引入室内,以消除室内的黑暗感和封闭感,使室内空间更为亲切自然。除了考虑白天的日光照射之外,还要考虑夜间的灯光布局,以表达空间的层次感和明暗分布。光影的变换,会使室内空间更加丰富多彩,给人以多种感受。因此,这也是设计师要考虑的一个重要因素,如图 1-6 所示为卧室采光效果。

#### 4. 装饰要素

“轻装修重装饰”一直是这几年的室内设计流行风,可见装饰在室内设计中的作用。

室内的墙面、柱子、拐角等地方,如果能够结合功能点缀一些装饰品,可以获得韵味不同的艺术效果,同时还能体现地域的历史文化特征,如图1-7所示为室内装饰构件。



图1-6 卧室采光效果

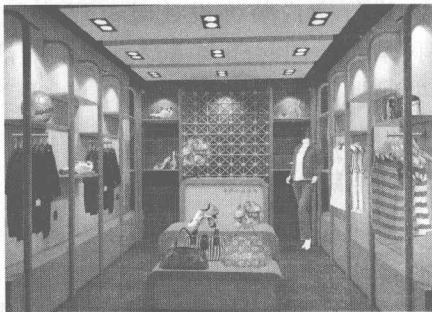


图1-7 室内装饰构件

### 5. 陈设要素

室内家具、地毯、窗帘等均为生活必需品,其造型往往具有陈设特征,大多数起着装饰作用。因此,室内陈设是室内装饰设计要考虑的一个重要因素,任何一个室内空间都不可能是空荡荡的,所以设计时要全面考虑室内陈设与空间设计的搭配,如颜色、造型、风格等,都应该既富有个性,又与整个空间设计和谐统一,如图1-8所示为客厅一角陈设。

### 6. 绿化要素

在一些公共空间的室内设计中,绿色植物已经成为改善室内环境和营造室内氛围的重要手段,对室内空间起到良好的装饰作用。室内的绿化要素对于扩大室内空间感、沟通室内外环境、美化室内空间起着画龙点睛的作用,这也是一项重要的设计要素,如图1-9所示为室内的绿化造型。



图1-8 客厅一角陈设



图1-9 室内的绿化造型

## 1.3.2 室内装饰设计的基本原则

室内装饰设计的任务是综合运用各种技术手段,积极发挥主观创作思维,营造一个既符合生活需求,又符合心理需求的室内空间。因此,在设计时要兼顾以下几个方面的原则。

### 1. 要满足使用功能

任何一个室内空间在没有被人们利用之前都是无属性的,只是当人们入驻以后它才具

有个体属性, 如一个 16 平方米的房间, 我们可以用它作为卧室, 也可以作为书房。而赋予它不同的功能以后, 我们的设计就要围绕这一功能进行。也就是说, 设计要满足功能需求。在进行室内装饰设计时, 要结合室内空间的功能要求, 使室内环境合理化、舒适化、科学化; 同时还要考虑到人们的活动规律, 处理好空间关系、空间尺度、空间比例等; 并且要合理配置陈设与家具, 妥善解决室内通风、采光与照明问题, 注意室内的整体色调。

## 2. 要满足精神需求

在进行室内设计时, 满足功能需求是第一位的, 具备了这一条件以后, 就要考虑室内设计的精神需求。我们生活与活动的空间一定要产生美, 要满足愉悦精神需求。其实, 室内设计的好坏完全是凭借人们的心理感受与需要判定的, 我们要重视室内设计的精神需求, 因为它直接影响人们的情感、意志和行动, 从而使人们产生心理倾向、生活感受和情感变化等。所以, 设计者在充分考虑了功能需求外, 一定要运用各种理论和手段满足人的精神、影响人的情感, 从而达到预期的设计效果。

## 3. 要满足现代技术需求

室内装饰设计要立足于现实, 在现实的基础上对室内空间进行再创造。这里包括两层含义: 一是在空间结构的基础上进行设计; 二是在现有技术的基础上进行设计。这里特别强调室内装饰设计要满足现有的技术需求, 也就是说, 室内设计方案要具有可实施性, 不能脱离于现有的技术水平进行设计, 这样的设计是毫无价值的。所以说, 室内设计是技术与艺术的结合, 不仅要求设计者具有超前的审美观, 也要求设计者懂材料、施工与管理。

## 4. 要符合区域特点

由于人们所处的地区、地理条件存在差异, 各民族生活习惯与文化传统也不一样, 所以对室内设计的要求也存在着很大的差别。各个民族的地区特点、民族风格、风俗习惯以及文化素养等因素的差异, 使室内装饰设计也有所不同, 因此, 设计中要有各自不同的风格, 充分体现民族和地区特点。

### 1.3.3 室内环境的色彩设计

色彩是室内装饰设计的一项重要内容, 因为色彩直接影响人们的心理取向与情绪变化, 例如, 红色让人兴奋, 不适合出现在卧室一类的居家空间。所以, 确定室内环境的色彩时, 除了要遵循一般的色彩规律之外, 还要考虑到室内空间的功能、时代审美、民族风俗等。

一般情况下, 家庭、酒店、会议室等室内空间多采用暖色调, 突出温馨舒适; 而大型的公共空间(如飞机场、候车室、宾馆的大厅、医院等)多采用冷色调, 突出清洁宽敞, 如图 1-10 所示为客厅与医院空间。

关于室内环境的色彩设计, 设计者必须根据实际情况进行确定, 不能一概而论, 总体上可以参考以下建议。



图 1-10 客厅与医院空间

客厅：是家庭中的主要活动空间，色彩上以中性色为主，强调明快、活泼、自然，不宜用太强烈的色彩，整体上要给人一种舒适的感觉。

卧室：色彩最好偏暖调、柔和一些，这样有利于休息。

书房：多强调素雅、庄重、和谐的格调，可以选用灰、淡绿、浅蓝等颜色，同时点缀少量字画，渲染书香气氛。

餐厅：可以采用暖色调，如橘黄、乳黄、柠檬黄、淡绿等。

卫生间：色调以素雅、整洁为宜，如白色、浅绿色，使之有洁净之感。

厨房：以明亮、洁净为主色调，可以应用淡绿、浅蓝、白色等颜色。

### 1.3.4 室内陈设的选择与布置

进行室内装饰设计时，我们必须全面考虑室内陈设的选择与布置问题，因为它们不仅为生活提供使用功能，同时也是室内设计的重要因素，对室内空间起到分隔与修饰的作用。在选择室内陈设时可以从以下方面综合考虑。

第一，室内的陈设应与室内使用功能相一致。

一幅画、一件雕塑、一副对联、一套桌椅等都可以成为室内陈设，在选择时应该呼应室内设计的风格与色调，达到协调统一的视觉效果，它们的形与色不仅是本身固有属性，也应该成为室内空间的点缀。如图 1-11 所示为餐厅的陈设。

第二，室内陈设品的大小、形式应与室内空间取得良好的比例关系。

由于室内空间大小不一，所以在选择陈设品时，其形状、线条、尺寸等应与室内空间的大小、家具等形成和谐的效果，比例搭配要适当。如果室内陈设品过大，会使空间显得小而拥挤；过小则导致室内空间过于空旷。局部陈设也是如此，例如，沙发上的靠垫过大，则沙发显得相对小一些；而靠垫过小又如玩具一样很不相称。

所以，设计师必须运用视觉美学原则，将陈设品与室内空间、家具等合理搭配，营造一种舒适、协调、自然的室内环境。如图 1-12 所示为客厅一角的陈设。

第三，陈设品的材质与色彩应与室内装饰形成统一的整体。

陈设品的材质与色彩一定要融入室内环境当中，与装饰风格形成统一，可以结合配色法则进行搭配。或采取对比的方式以突出重点；或采取调和的方式以谋求顺畅。总之，要

做到陈设与家具之间、陈设与陈设之间彼此呼应，协调统一。如图 1-13 所示为客厅的陈设，色调风格非常统一。



图 1-11 餐厅的陈设

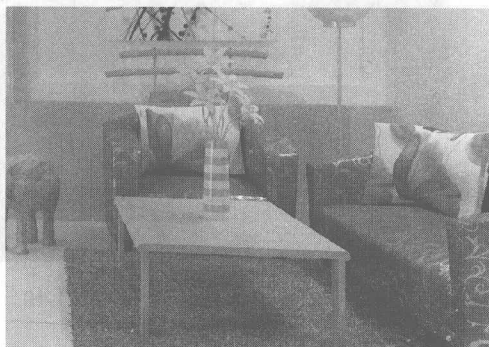


图 1-12 客厅一角的陈设

第四，陈设品的布置应与家具布置方式吻合。

前面分别从功能、比例关系、色彩三个方面强调了陈设品的选择与布置，其实除了这些因素外，布置方式也对室内装饰效果起到关键性的作用。同样的陈设品，不同的布置方式，可能会产生不同的效果，如庄重、活泼、雅静、温馨等。如图 1-14 所示为书房一角的陈设。

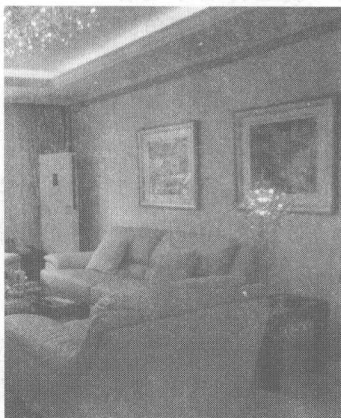


图 1-13 客厅的陈设

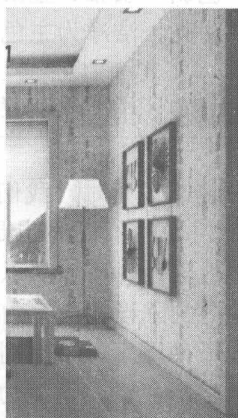


图 1-14 书房一角的陈设

以上分别从不同的角度介绍了室内陈设的选择与布置，在实际工作中必须灵活运用，根据具体的空间与装饰风格做出选择。事实上，室内陈设的选择和布置主要是处理陈设和家具之间、陈设和陈设之间以及家具、陈设和空间界面之间的关系。由于家具是室内空间的主要物品，所以，“围绕家具确定陈设”已成为一条普遍规律。

## 1.4 室内装饰设计的基本阶段

根据室内设计的工作进程，通常将其分为四个基本阶段，即设计准备阶段、方案设计阶段、施工图设计阶段和设计实施阶段。