



- 图书 + 语音视频光盘 + QQ 群技术支持 + 实地培训
- 本书附带 2 DVD 配套光盘，包括所有案例所应用的素材与场景文件，以及最终渲染的效果图片
- 包含 780 分钟的语音视频教学，详细讲解了 8 个实例的制作全过程，保证您看得懂、学得会、做得出
- 随书超值赠送价值 500 元的聚光培训优惠券
- 本书适用于 3ds max 2009&VRay 1.5RC5 或更高版本

极致表现

聚光制造

GATHIRLIGHT

WWW.CGGOOD.COM

本书各章节的实例源文件及素材文件
33 个多媒体视频教学短片
长达 780 分钟，详细讲解全部操作过程
随书超值赠送价值 500 元的聚光培训优惠券

3ds max & V-Ray 极致室内表现 ——色彩篇

聚光翰华数字科技
飞思数字创意出版中心

编著
监制



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
http://www.phei.com.cn



极致表现

3ds max & V-Ray 极致室内表现 ——色彩篇

聚光翰华数字科技
飞思数字创意出版中心

编著
监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容简介

黄色调美式田园风格的别墅客厅、红色调欧式风情的卧房、绿色调紧凑风格的客厅与餐厅、蓝色调简约风格的会客厅、黑白色调极致风格厨房、白色调极致简约会客厅、灰色调极端主义的客厅、混搭色调混搭风格的会客厅,这8种风格的极致室内表现效果图有力地诠释了色彩在室内设计中的应用价值。深谙色彩搭配是提升室内空间效果图表现的法宝,是成为专业室内设计大师的利器!

全书共10章,第1章简要介绍了色彩的基本知识,第2章详细介绍了VRay常用命令的设置方法,第3~10章通过8大案例的场景模型、基本光效、材质、最终光效、后期处理5个环节的实施过程从室内设计专业角度剖析了用3ds max 2009、VRay 1.5和Photoshop CS4创建照片级室内空间效果图的设计思路、方法和技巧。

配套2张DVD: DVD-1提供了案例制作所需的场景模型、材质贴图图源文件, DVD-2中近13小时的视频教程体贴又周到,大大方便读者学习,事半功倍,物有所值。

本书适合广大从事建筑室内空间设计的人员使用,同时也适合想深入学习3ds max的人员阅读。

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 & VRay极致室内表现. 色彩篇 / 聚光翰华数字科技编著. — 北京: 电子工业出版社, 2010.7
(聚光制造)

ISBN 978-7-121-10843-3

I. ①3… II. ①聚… III. ①室内设计: 计算机辅助设计—图形软件, 3DS MAX、VRay
IV. ①TU238-39

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第084230号

责任编辑: 何郑燕 黄梅琪

印刷: 中国电影出版社印刷厂

装订: 三河市皇庄路通装订厂

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: 22.5 字数: 576千字 彩插: 4

印次: 2010年7月第1次印刷

印数: 4 000册 定价: 99.00元(含光盘2张)

广告经营许可证号: 京海工商广字第0258号

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。盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

从2001年开始，在成功编著出版了《3ds max建筑与室内设计经典》之后，我们接着又陆续编著完成了《红色风暴——建筑室内实例教程》等一系列表现教程图书。这些图书作品在行业内产生了一定的反响，我们陆续收到读者或热情洋溢或疑问满篇的邮件。这让我们感到十分欣慰。在此，我们非常感谢广大读者及出版界的关注和认可，希望通过我们不懈的努力，为热爱这个行业的新老读者，创作出更多优秀的图书作品。

“极致室内表现”系列图书共3本，包括风格篇、色彩篇和经典户型篇。《3ds max & V-Ray极致室内表现——色彩篇》是本系列中的一本。主要介绍如何通过3ds Max 2009、V-Ray 1.5和Photoshop CS4的完美配合创建出照片级室内空间效果的过程。

全书共9章，第1章主要介绍了各种色彩的情感，色彩意义，色彩在室内设计中对人的影响，以及色彩在室内设计中的应用。第2~9章通过黄色系田园风格的别墅客厅、红色系欧式风情的卧房、绿色系紧凑风格的客厅与餐厅、蓝色系简约风格的会客厅、黑白色系风格厨房、白色系极致简约会客厅、灰色系极端主义的客厅、混搭色系混搭风格的会客厅8个典型室内色彩家居室内空间案例的场景模型、基本光效、材质、最终光效、后期处理5个环节的实施过程剖析了照片级室内空间效果图的设计思路、方法和技巧。

随书2DVD内容为书中案例操作所需要的练习素材源文件，以及近780分钟的案例操作视频演示文件。书本讲解和视频演示教程相辅相成，帮助读者快速掌握核心技能，大大激发学习兴趣，事半功倍。另外，读者可以登录聚光网站www.cggood.com，在论坛的资源板块获得更多更实用、精美的超值素材资源，同时赠送价值500元的聚光培训课程优惠券一张。

另外，为了方便读者熟悉V-Ray渲染器中一些常用的命令，随书光盘中赠送了一份电子版的V-Ray渲染器基础知识教程，该教程分为4个小题，分别对V-Ray的渲染面板、灯光系统、材质系统、物理相机进行了简单的介绍，在学习第2~9章内容之前可以先学习本教程。

因作者水平有限，书中难免有些不足之处。敬请读者在阅读使用过本书后，有任何疑问或不清楚的问题，可以随时登录我们的网站或者通过电子邮件与我们联系。我们邮箱是：glcg939@163.com、junyanzzz@hotmail.com，网址为www.cggood.com。

在此，感谢电子工业出版社及北京易飞思信息技术有限公司对我们的支持。感谢相关工作人员为本书所做的审核、排版、装帧等工作。最后还要感谢所有关心及支持我们的朋友和家人们。

聚光翰华数字科技

联系方式

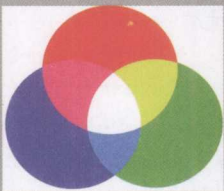
咨询电话：(010) 88254160 88254161-67

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

技术答疑邮箱：support@fecit.com.cn

售后服务QQ号：support@fecit.com.cn

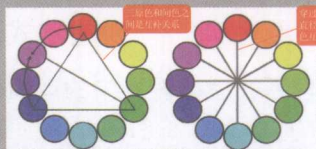
第1章 浅谈室内色彩设计..... 1



1.1 创建五彩世界的可见光.....	2
1.1.1 为什么会有颜色.....	2
1.1.2 可见光传播的基本原理.....	3
1.1.3 颜色被感知的过程.....	3
1.1.4 色彩的基本属性——色相、明度 和纯度.....	4

1.2 色彩让室内空间更精彩..... 5

1.2.1 万色之母——三原色.....	5
1.2.2 正面对比——互补色.....	6
1.2.3 你中有我，我中有你——邻近色.....	6
1.2.4 相同色相中的不同色——同类色.....	7
1.2.5 年轻的气息——分离互补色.....	7
1.2.6 无彩色——黑、白、灰色.....	8



第2章 黄色调——创建美式田园风格的别墅客厅..... 11



2.1 黄色系在室内设计中的运用.....	12
2.1.1 黄色系在色环上的位置.....	12
2.1.2 对黄色的不同偏好.....	12
2.1.3 黄色的禁忌.....	14
2.2 创建别墅会客厅的框架模型.....	15
2.2.1 创建框架模型的基本形.....	16
2.2.2 制作框架模型的门洞和窗洞图形.....	18
2.2.3 将门洞和窗洞图形生成实体模型.....	20
2.2.4 制作门洞和窗洞的厚度.....	22
2.2.5 制作门框和窗框模型.....	23
2.2.6 制作房梁模型.....	25

2.3 创建别墅客厅的基本光效..... 29

2.3.1 别墅客厅光效分析.....	29
2.3.2 创建物理摄像机.....	29
2.3.3 初步设置渲染设置面板.....	31
2.3.4 创建天光.....	33



2.4 创建别墅客厅的材质.....	39
2.4.1 创建天花的材质.....	40
2.4.2 创建梁的材质.....	41
2.4.3 创建吊灯灯罩的材质.....	42
2.4.4 创建吊灯灯泡的材质.....	43
2.4.5 创建吊灯金属部件的材质.....	44
2.4.6 创建地板材质.....	44
2.4.7 创建地毯材质.....	46
2.4.8 创建立柜材质.....	47



2.4.9 创建单人沙发材质	48
2.4.10 创建三人沙发材质	49
2.4.11 创建单人沙发二的材质	50
2.4.12 创建木茶几材质	51
2.4.13 创建植物材质	52
2.5 别墅客厅最终效果的后期处理	53
2.5.1 创建室内点光源——台灯灯光	53
2.5.2 调整灯光细分设置和渲染设置	56
2.5.3 别墅客厅最终效果的后期处理	57

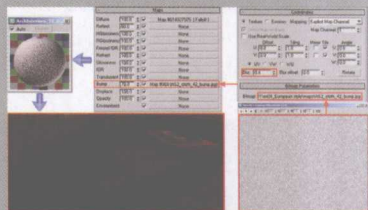
第3章 红色调——创建欧式风情的卧房效果 67

3.1 红色系在室内设计中的运用	68
3.1.1 红色系在色环上的位置	68
3.1.2 对红色的不同偏好	68
3.1.3 红色的使用技巧	70
3.2 创建卧房布料的模型	72
3.2.1 创建放样所需的路径和截面图形	73
3.2.2 使用放样创建模型的基本形	74
3.2.3 为模型添加修改器以调整外形	74
3.2.4 利用 + Editable Poly 制作窗帘模型 基本形	77
3.2.5 将制作好的窗帘模型基本形导入到 Zbrush中	78
3.2.6 在Zbrush中对模型进行雕刻	79



3.3 创建卧房的基本光效	83
3.3.1 卧房光效分析	83
3.3.2 创建物理摄像机	83
3.3.3 初步设置渲染设置面板	84
3.3.4 创建基本光效	86

3.4 创建卧房的材质	91
3.4.1 创建玻璃的材质	91
3.4.2 创建窗纱的材质	92
3.4.3 创建窗帘的材质	93
3.4.4 创建墙纸的材质	94
3.4.5 创建地板的材质	95
3.4.6 创建单人沙发的材质	96
3.4.7 创建沙发抱枕的材质	96
3.4.8 创建地毯的材质	97
3.4.9 创建床上枕头的材质	98
3.4.10 创建床单的材质	99
3.4.11 创建床靠背的材质	100
3.4.12 创建床头柜的材质	100
3.4.13 创建台灯灯罩的材质	101

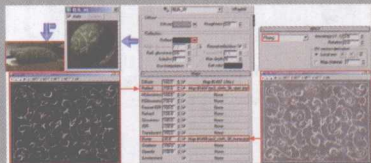
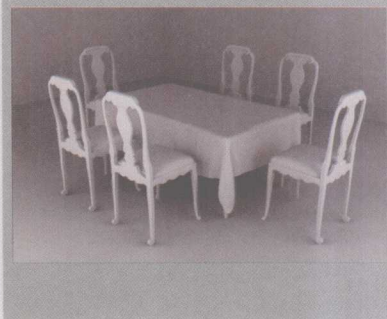




3.4.14 创建台灯底座的材质	101
3.5 卧房最终效果的后期处理	103
3.5.1 创建天光及场景补光	103
3.5.2 调整灯光细分设置和渲染设置	104
3.5.3 卧房最终效果的后期处理	105

第4章 绿色调——创建紧凑的客厅与餐厅效果

4.1 绿色调在室内设计中的运用	112
4.1.1 绿色系在色环上的位置	112
4.1.2 绿色的象征意义	112
4.1.3 绿色的使用技巧	114
4.2 创建客厅与餐厅的餐桌椅模型	115
4.2.1 制作椅子框架的靠背部分	115
4.2.2 制作靠背部分的其他组件	119
4.2.3 制作坐垫部分的框架模型	120
4.2.4 制作坐垫模型	122
4.2.5 创建餐布模型	123



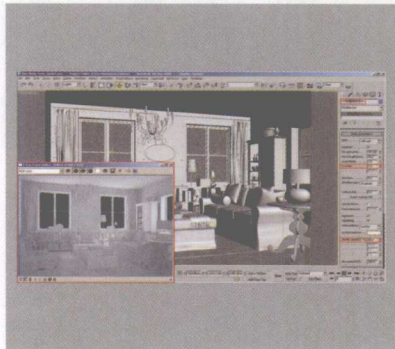
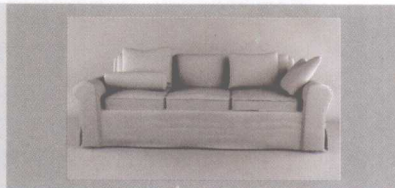
4.3 创建客厅与餐厅的基本光效	126
4.3.1 客厅与餐厅的光效分析	126
4.3.2 创建物理摄像机	126
4.3.3 初步设置渲染设置面板	127
4.3.4 创建天光	129
4.4 创建客厅与餐厅的材质	131
4.4.1 创建天花板的材质	131
4.4.2 创建墙面乳胶漆的材质	132
4.4.3 创建地板的材质	133
4.4.4 创建椅子木纹的材质	134
4.4.5 创建椅子坐垫的材质	135
4.4.6 创建壁画的材质	135
4.4.7 创建壁画画框的材质	136
4.4.8 创建吊灯的材质	136
4.4.9 创建地毯一的材质	137
4.4.10 创建地毯二的材质	138
4.4.11 创建地毯二边缘部分的材质	139
4.4.12 创建茶几的材质	139
4.4.13 创建木箱的材质	140
4.4.14 创建木箱上抱枕的材质	141
4.4.15 创建双人沙发的材质	142
4.4.16 创建窗帘的材质	143



4.4.17 创建玻璃的材质	144
4.4.18 创建台灯灯罩的材质	144
4.4.19 创建台灯底座的材质	144
4.5 客厅与餐厅最终效果的后期处理	146
4.5.1 创建室内点光源台灯灯光	146
4.5.2 创建室内吊灯灯光	147
4.5.3 调整灯光细分设置和渲染设置	148
4.5.4 最终效果的后期处理	149

第5章 蓝色调——创建简约风格的会客厅效果 153

5.1 蓝色调在室内设计中的运用	154
5.1.1 蓝色系在色环上的位置	154
5.1.2 蓝色的象征意义	154
5.1.3 蓝色的使用技巧	156



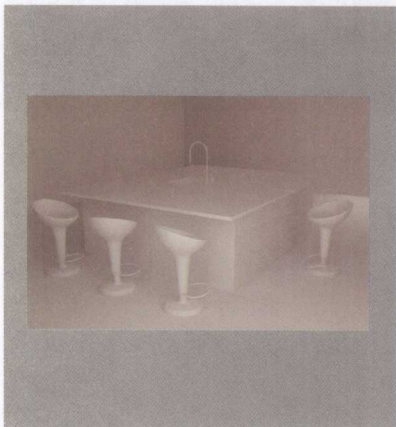
5.2 创建会客厅布艺沙发的模型	157
5.2.1 制作沙发模型的基本形	158
5.2.2 制作沙发靠背模型	162
5.2.3 制作沙发坐垫模型	164
5.3 创建会客厅的基本光效	167
5.3.1 会客厅光效分析	167
5.3.2 创建物理摄像机	168
5.3.3 初步设置渲染设置面板	169
5.3.4 创建天光	171
5.3.5 创建室内灯光	172

5.4 创建会客厅的材质	176
5.4.1 创建顶的材质	176
5.4.2 创建地板的材质	177
5.4.3 创建窗户玻璃的材质	178
5.4.4 创建窗帘的材质	179
5.4.5 创建单人沙发的材质	180
5.4.6 创建三人沙发的材质	181
5.4.7 创建三人沙发抱枕的材质	182
5.4.8 创建地毯的材质	183
5.4.9 创建茶几的材质	183
5.4.10 创建台灯灯罩的材质	184
5.4.11 创建台灯底座的材质	185
5.4.12 创建圆木桌的材质	186
5.4.13 创建金属镜框的材质	187
5.4.14 创建镜子的材质	187
5.4.15 创建落地灯的材质	187
5.4.16 创建柜门玻璃的材质	188



5.5 会客厅最终效果的后期处理	189
5.5.1 场景空间的最终渲染和输出设置	189
5.5.2 最终效果的后期处理	190

第6章 黑白色调——创建黑白极致风格厨房效果 197



6.1 创建厨房的厨房与餐椅模型	198
6.1.1 制作厨房模型的基本形	198
6.1.2 制作厨房的抽拉柜模型	199
6.1.3 制作洗手盆模型的开口	202
6.1.4 合并洗手盆模型	204
6.1.5 制作抽拉柜的拉手模型	205
6.1.6 制作餐椅模型	205
6.1.7 创建餐椅其他的组件模型	208
6.2 创建厨房的基本光效	210
6.2.1 创建厨房中的摄像机	210
6.2.2 初步设置渲染设置面板	212
6.2.3 在场景中创建基本的灯光	213

6.3 创建厨房的材质	218
6.3.1 地面材质的质感	218
6.3.2 创建吧台椅的材质质感	220
6.3.3 创建厨房、金属器皿、烛台和蜡烛材质的质感	221
6.3.4 创建电视机和吊顶灯的质感	224
6.3.5 创建酒杯和毛巾材质的质感	225
6.4 风格厨房的后期处理	231
6.4.1 设置最终渲染参数进行最终渲染	231
6.4.2 利用调节图层调整画面效果	232



第7章 白色调——创建极致简约会客厅效果 239



7.1 创建会客厅框架模型	240
7.1.1 创建框架模型的基本形	240
7.1.2 制作框架模型的门洞和窗洞	242
7.1.3 制作门的模型	244
7.1.4 制作门洞和窗洞的厚度	245
7.1.5 创建墙裙模型	248
7.2 创建会客厅的基本光效	250
7.2.1 创建简约会客厅中的摄像机	250
7.2.2 初步设置渲染设置面板	251
7.2.3 在场景中创建基本的灯光	253

7.3 创建会客厅的材质	255
7.3.1 木板材质和地板材质的质感	256
7.3.2 创建沙发和抱枕材质的质感	259
7.3.3 创建地毯和毛巾材质的质感	260
7.3.4 创建老板椅和靠椅的材质质感	263
7.3.5 创建窗帘的材质质感	266
7.4 简约会客厅效果的后期处理	268
7.4.1 设置最终渲染参数进行最终渲染	268
7.4.2 利用调节图层调整画面的效果	269



第8章 灰色调——创建极端主义的客厅效果 275



8.1 创建餐桌椅模型	276
8.1.1 制作餐桌模型的基本形	276
8.1.2 制作餐椅的模型	279
8.2 创建客厅的基本光效	284
8.2.1 创建客厅中的摄像机	285
8.2.2 初步设置渲染设置面板	286
8.2.3 在场景中创建基本的灯光	287

8.3 创建客厅的材质	291
8.3.1 地面、墙面和天花材质的质感	291
8.3.2 创建沙发和抱枕材质的质感	294
8.3.3 创建桌子和椅子的材质质感	299
8.3.4 创建窗帘的材质质感	300
8.4 客厅的后期处理	301
8.4.1 设置最终渲染参数进行最终渲染	302
8.4.2 利用调节图层调整画面效果	303



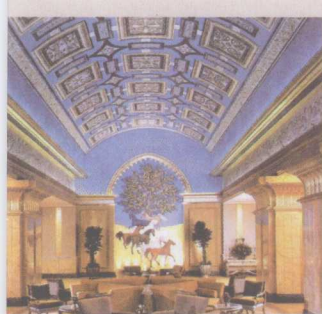
第9章 混搭色调——创建混搭风格的会客厅效果 309



9.1 室内设计常用的其他色系	310
9.1.1 橙色的使用技巧	310
9.1.2 紫色的使用技巧	312
9.1.3 色彩混搭的技巧	313
9.2 创建会客厅书桌模型	314
9.2.1 制作书桌模型的基本形	315
9.2.2 创建象鼻桌脚模型的基本形	316
9.2.3 制作桌脚上的象牙结构	317
9.2.4 制作桌脚下方的象鼻结构	318
9.2.5 利用ZBrush制作象鼻桌脚的法线贴图	319
9.2.6 制作雕花板模型	323

9.3 创建会客厅的基本光效.....	325
9.3.1 创建会客厅中的摄像机.....	325
9.3.2 初步设置渲染设置面板.....	326
9.3.3 在场景中创建基本的灯光.....	328
9.4 创建会客厅的材质.....	332
9.4.1 设置地板材质、墙面材质和地脚线材质的 质感.....	332
9.4.2 创建沙发材质的质感.....	335
9.4.3 创建地毯、毛巾和抱枕材质的质感.....	337
9.4.4 创建木桌材质的质感.....	340
9.5 会客厅的后期处理.....	341
9.5.1 设置最终渲染参数进行最终渲染.....	342
9.5.2 利用调节图层调整画面的效果.....	343





第1章 浅谈室内色彩设计



1.1 创建五彩世界的可见光

1.2 色彩让室内空间更精彩



3ds max & VRay极致表现

1.1 创建五彩世界的可见光

1.1.1 为什么会有颜色

在我们真实的生活空间中，很少会有长期处于一个无色空间中的情况。色彩斑斓、繁花似锦、青天白日、绿叶红花、青山碧水、柳绿花红、银装素裹、枫林似火等词汇都描写了这个真实世界中的颜色。图 1-1 为五彩斑斓的晚霞，图 1-2 为鲜艳的绿叶红花。那么这个世界为什么会有颜色呢？



图1-1



图1-2

答案是因为有“光”。其实我们常说的所谓“光”是一种人类眼睛可见的电磁波，也就是可见光。可见光线大致分为短波长、中波长、长波长，呈现出来的就是常见的蓝色、绿色、红色三种颜色的光，如图 1-3 所示。当这三色光同时重合时，呈现出白色光。

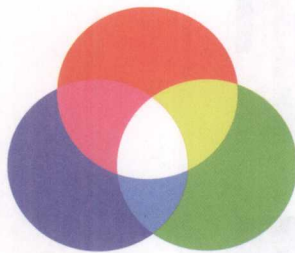


图1-3

有一句形容无月黑夜的老话：“伸手不见五指”，真是黑得够可以啊，连伸出手来自己都看不清自己的五个手指。在没有光亮的环境中，连物体的形状都看不到，何况是颜色？色彩因为光而存在，色彩因为缺失光环境而无法辨认。如图 1-4 所示，相同颜色的物体在白天自然光环境下和在漆黑的月夜环境下呈现出不同的颜色。因此请明确一下，没有可见光就没有被人感知到的颜色。



图1-4

1.1.2 可见光传播的基本原理

可见光传播的方式包括直射、反射、透射、漫反射等形式。

光线传播的基本特点：(1) 光线在均匀介质中是按直线传播的，这是光线传播的基本特点。(2) 光线的传播方向、速度、振幅、相位分布和偏振状态，不会因存在其他光波而受到任何影响。两列或两列以上的光波不管它们是否重叠，都各自按照单独存在时的方式独立传播，互不干扰，如图 1-5 所示。

可见光反射原理：17 世纪上半叶，菲涅耳和笛卡儿将光的反射和折射的观察结果归结为今天大家所惯用的反射定律和折射定律。光的反射原理如图 1-6 所示，具体内容有：(1) 反射光线、入射光线及法线在同一个平面内；(2) 反射光线和入射光线分居在法线的两侧；(3) 反射角等于入射角；(4) 光路可逆。

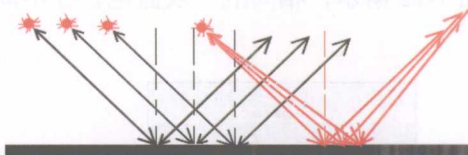


图 1-5

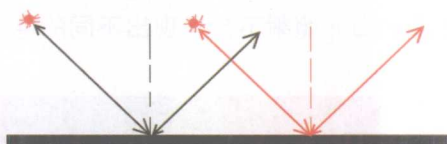


图 1-6

可见光漫反射原理：当光线照射到一个由很多很小的凹凸组成的不平整表面时，每一个小的凹凸平面上同样要按照光的反射原理发生光的反弹现象，如图 1-7 所示。这就是光的漫反射现象。



图 1-7

1.1.3 颜色被感知的过程

一般情况下，颜色被感知是指在灯光的照射下，物体的固有颜色被健康的眼睛看到的过程，如图 1-8 所示。

但其实物体的颜色被感知，除了物体固有色、可见灯光环境、健康的眼睛这三个必要条件以外，物体所处的环境颜色、灯光颜色也都会对眼睛感知的颜色有影响。如图 1-9 所示，同样是红色苹果，在黄色光的照射下，呈现出不同的颜色。



图 1-8

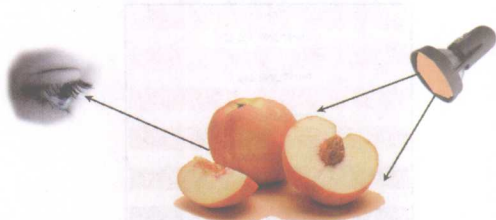


图 1-9

如图 1-10 所示,相同的苹果场景中,在绿色的环境中呈现出来的颜色也有差异。

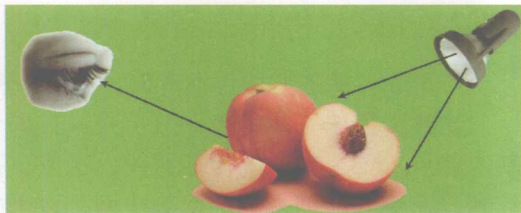


图1-10

1.1.4 色彩的基本属性——色相、明度和纯度

色彩的基本属性包括色相、明度和纯度三个属性。所谓色相属性,就是指由三原色调配出的各种不同的颜色。如图 1-11 所示,色相条呈现出不同的色彩。

色彩的明度属性是指色彩的明暗强度。如图 1-12 所示,相同的一块蓝色,在不同强度的白光照射下会呈现出不同的色彩明度。

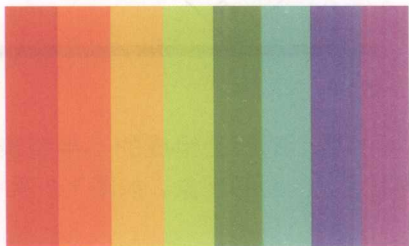


图1-11

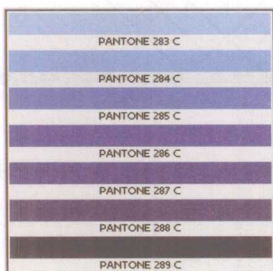


图1-12

色彩的纯度属性是指色彩的鲜艳程度。在色彩的领域中白色和黑色称为无彩色。在相同色相的色块中添加无彩色系中的白色或者黑色,都会改变色相的纯度。如图 1-13 所示,在相同色相的红色色块中,加入不同量的白色或者黑色呈现出不同的色彩纯度。

色彩的立体概念是:把色彩的色相、明度、纯度三个属性,借助三维空间概念来体现的话,就会出现既千变万化又有规律可循的色立体。如图 1-14 所示,色立体横向剖面轴上是色彩的色相环;色立体垂直纵轴是色彩明度渐变环,从黑色到白色;相对色立体的垂直纵轴的垂足轴是色彩的纯度渐变轴,呈现不同色相不同明度的色彩由纯色渐变为无彩色(黑色、灰色、白色)的过程。

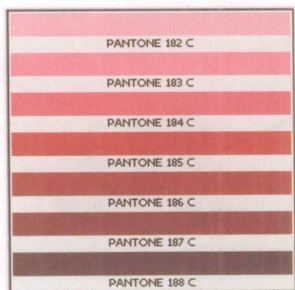


图1-13

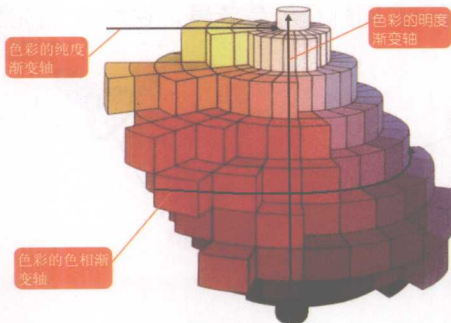


图1-14

1.2 色彩让室内空间更精彩

1.2.1 万色之母——三原色

如图 1-15 所示, 色光中的三原色为红、绿、蓝 (R、G、B), 组成一个等边三角形。色光中的三原色组成的间色称为色彩的三原色: 品红、黄、蓝 (M、Y、C), 组成一个倒的等边三角形。

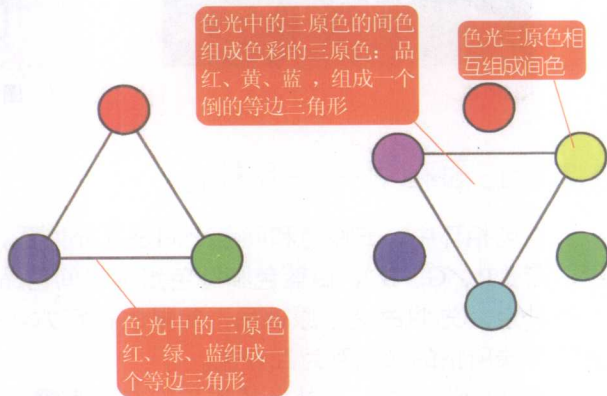


图1-15

如图 1-16 所示, 色光三原色红、绿、蓝 (R、G、B) 重合形成白色光, 而色彩三原色品红、黄、蓝 (M、Y、C) 混合形成黑色。

色彩三原色品红、黄、蓝 (M、Y、C) 加上改变颜色纯度的黑色, 就成为了印刷标准色: 黄、品、青、黑。如图 1-17 所示, 在我们常用的 Photoshop 操作界面的下拉菜单中, 在【图像】→【模式】命令中, 就有 RGB 和 CMYK 两种图像颜色方式, 方便图片在用于不同用途时相互转换。

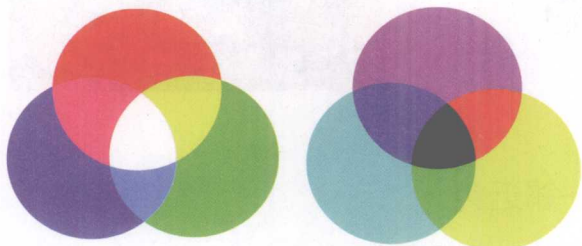


图1-16

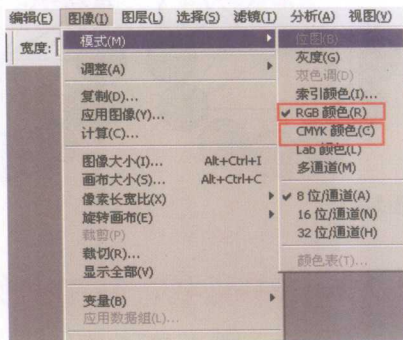


图1-17

在室内色彩设计中, 无论是光色的三原色红、绿、蓝组成的配色方案, 还是色彩三原色品红、黄、蓝组成的配色方案, 其组合的效果都是最鲜艳活泼的, 往往作为儿童空间的配色方案。如图 1-18 所示, 儿童游戏室使用的就是红、绿、蓝组合。如图 1-19 所示, 儿童睡房空间是品红、黄、蓝组合。