

Autodesk

RELEASE 3.2

Lightscape

VideoStudio 9

macromedia 8

Adobe Photoshop

3ds max

电脑应用

FLASH Professional 8

3ds max
Lightscape
Photoshop

多媒体

装修设计3合1

■ 李月洁 王全利 姜海英 等编著



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



赠

Autodesk

RELEASE 3.2

Lightscape

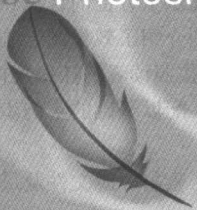
VideoStudio

TU238

225D

2007

Adobe Photoshop



3ds max

电脑应用

FLASH Professional 8

3ds max
Lightscape
Photoshop

装修设计3合1

■ 李月洁 王全利 姜海英 等编著

多面手



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS

本书从理念、软件的学习和实例讲解 3 个方面向室内装修设计人员提供全方位的认识和参考。首先从设计理念入手,引导读者进入美妙的家装设计领域;然后分别介绍了效果图绘制中常用的 3 种软件 3ds max、Lightscape 3.2 和 Photoshop CS 2 的使用方法,按照读者的认知规律,从介绍基本概念和基本操作入手,在掌握基本概念和基本操作的基础上,配以基础的实例步骤内容进行深入的讲解;最后提供了大量基于实际工作的装修设计案例。

本书附赠光盘中不仅提供了书中所有实例的视频演示文件,还提供了素材、源文件及最终效果图,可供读者学习使用。

本书适用于初、中级装修设计用户,同时也可用作高校相关专业师生和社会培训班的教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

3ds max · Lightscape · Photoshop 装修设计 3 合 1/李月洁,王全利,姜海英等编著.

-北京:机械工业出版社,2006.12

(电脑应用多面手)

ISBN 7-111-20605-3

I. 3… II. ①李… ②王… ③姜… III. 室内设计:计算机辅助设计-图形软件, 3ds max、Lightscape、Photoshop IV. TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 156435 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:朱英彪 责任编辑:马子杰 版式设计:赵丽娜

三河市宏达印刷有限公司印刷

2007 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

184mm×260mm · 22 印张 · 537 千字

0001-5000 册

定价:36.00 元 (含 1DVD)

凡购本书,如有缺页,倒页,脱页,由本社发行部调换

销售服务热线电话:(010) 68326294

购书热线电话:(010) 88379639 88379641 88379643

封面无防伪标均为盗版

丛书导读

为什么会有本套丛书

目前，市场上的计算机图书琳琅满目，涉及面极广，那么什么样的书能真正满足读者的需求，是否真得能够实现一册在手、万事无忧呢？

通过多年从事计算机图书创作的经验，以及对市场的长期考察，我们发现目前市场上的大部分书籍都是针对单一的某种软件或者技术进行讲解，很少从读者实际职业的复合性需求出发，全面解决读者的工作需要。例如，市场上 3ds max 的书籍很多，如基础入门型、案例介绍型等，但是如果一个初学者想学习室内装修设计，那应该买什么书呢，是 3ds max 基础或案例的，还是其他类型的？如果读者同时还想学习一些设计的理念和思路，那么此类书籍就更少了。

针对用户的职业需求，我们策划了“电脑应用多面手”丛书。本套丛书全面贯彻了“一册在手、万事无忧”的原则，让读者从一本书中学到他们最想要的内容，从基本理念到软件的常用操作，再到典型案例的实现，提供一条龙服务。

丛书有何特色

- ◇ 配有超大容量视频演示光盘，全程录制书中的案例操作，学习更容易。
- ◇ 针对某一工作领域，由浅入深，一直引领读者达到高手境界。
- ◇ 作者系相关行业的专家，有多年的从业以及图书创作的经验。
- ◇ 实例精美，多为现实中的商业实例，参考价值高；注重创意，技术与艺术完美结合。
- ◇ 排版更美观、紧凑，每页的信息量更大，一本 350 页的书中包含了 400 页的容量。

丛书阅读方法

阅读丛书时，不要边看书边在计算机中进行操作，而是不打开软件进行阅读，将学习的内容特别是实例在脑海中先操作一次，然后再脱离图书，在计算机中进行实际演练。如果有些内容遗忘了或者实现不了，此时不要只去查看这一步或这一块的内容，而是重新再通看一遍。这样，就能保证学习的整个过程是一气呵成的。这种阅读和练习形式，有助于加深读者对命令功能的整体认识；否则，即使学会了制作也获得不了好的效果，因为您很快就会忘记。我们的目的，不是让你学会书中的实例制作，而是掌握各种命令的使用方法，并且能够做到举一反三。

与作者交流并获取帮助

如果您在学习过程中遇到问题，或对本书某个内容有所疑问，或对我们有什么意见及建议，请通过 E-mail: jkbooks@163.com 与我们联系，我们将有问必答，为您提供超值延伸服务。

书山有路勤为径，愿广大读者能通过本套丛书的学习掌握各项职业技能，并应用到自己的工作 and 事业中去！

前 言

近几年,国内室内设计行业得到了突飞猛进的发展,室内效果图作为设计师向客户推介自己设计方案的一种手段,也由最初的手绘演变到了今天使用电脑软件进行绘制。

目前,效果图设计软件有很多,其中使用率最高的就是 3ds max、Lightscape 和 Photoshop,这 3 种软件完美结合,可以说是装修设计中的三剑客。在实际设计流程中,首先使用 3ds max 制作模型框架,然后把框架导入到 Lightscape 中,进行灯光渲染处理,渲染完毕后,导出到 Photoshop 中进行最后的润色加工。经过这一系列工序以后,美轮美奂的效果图就呈现在用户眼前。

为了帮助初学者快速进入装修设计领域,拥有一技之长,我们特意编写了本书,帮助零基础的读者快速入门,进而成为合格的从业人员。

本书从设计理念入手,引导读者进入美妙的家装设计领域,逐渐产生感性的认识、对美的理解和理性的分析;然后分别介绍效果图绘制中常用的 3 种软件——3ds max 7、Lightscape 3.2 和 Photoshop CS 2,按照读者的认知规律,从介绍基本概念和基本操作入手,在掌握基本概念和基本操作的基础上,配以基础的实例步骤再对内容进行深入的讲解,遵循了由浅入深、循序渐进的原则;最后,为学习装修设计提供了大量基于实际工作的案例。

本书分 3 篇,共 10 章。

设计理念篇即第 1 章,直接讲述了许多与设计有关的理念。根据作者多年的室内装修经验和大量的资料查阅,从设计基础、设计风格以及设计师应该具备的基本素质 3 个方面介绍了室内装修行业的基本知识。

软件应用篇含第 2~4 章,分别介绍了业内公认的 3ds max、Lightscape 3.2、Photoshop CS 2 3 种软件,从基础知识开始,循序渐进地讲解运用技巧。

家装设计综合运用篇含第 5~10 章,详细介绍了 5 个设计实例。通过精心的选材和设计,分别介绍了室内家居的 6 个主要空间——客厅、卧室、餐厅、书房、卫生间和饭店包房。

本书可以从根本上帮助读者解决制作过程中所遇到的诸多问题。具体在实例制作过程中详细讲解了家装各个空间的效果图制作。作者在对不同空间的设计上既满足了使用者在功能上的需求,又给人以精神上美的感受。总之,本书是作者多年积累的经验总结和查阅大量的资料的结晶,相信读者通过对本书的学习一定可以成为室内设计的高手。

本书主要由李月洁、王全利和姜海英编写,参与本书编写的还有贾甦燕、郭瑞、陈晨、赵正坤、邱哲、李卓龙、梁文建、马斗、周宇炜、蔡雪焘、宋昕、程明雷、陈刚、罗皓茵、张增强、郑林、荣飞和陈杰等。由于编者水平有限,加之时间仓促,书中遗漏和不足之处恳请各位读者和专家不吝赐教。

编 者

读者意见反馈卡

尊敬的读者，感谢您购买机械工业出版社的“电脑应用多面手”系列丛书！我们的工作离不开您的大力支持和参与！您是本书最重要的评论者，您的评论和建议将帮助我们出版更适合您需要的书。如果您希望我们出版哪些方面的书籍，或有感兴趣的技术话题，以及您的其他想法，可以通过传真、电子邮件，或直接写信的方式传递给我们。

姓名：_____ 性别：_____ 职业：_____

年龄：_____ 文化程度：_____ QQ/MSN：_____

E-mail：_____ 联系电话：_____ 邮编：_____

通信地址：_____

您常用的软件：1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____

1. 您购买此书用来：

自学用 学校用 备查用

2. 您对本书的总体感觉：

满意 一般 不满意

3. 您认为本书的语言表达：

很好 一般 不好

4. 您认为本书的封面效果：

很好 一般 不好

5. 您认为本书的版式编排：

很好 一般 不好

6. 您认为本书光盘的视频效果：

很好 一般 不好

7. 您是从哪里购买的此书？

书店 网上 学校 其他

8. 您对本书有何建议？

- (1) _____
- (2) _____
- (3) _____

请填写好本卡后寄给：

北京市海淀区万柳中路新纪元家园 3-3-702

《3ds max · Lightscape · Photoshop 装修设计 3 合 1》编辑部收

邮编：100089

网址：<http://www.jkbook.com.cn>

联系电话：(010) 82573582

传真：(010) 82573583

目 录

丛书导读

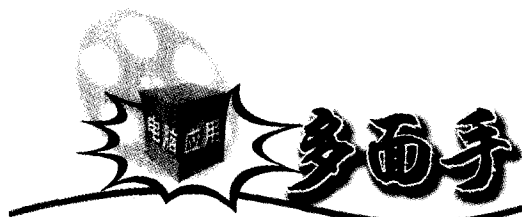
前言

第 1 篇 设计理念篇

第 1 章 家装效果 1	
1.1 装修设计基础..... 2	
1.1.1 装修设计的几大要素..... 2	
1.1.2 空间尺度与家装的关系..... 8	
1.1.3 材质的选择与搭配..... 10	
1.1.4 家具的选择与摆设..... 12	
1.1.5 灯光的运用与灯具的选择..... 13	
1.1.6 配饰与整体居室的协调..... 16	
1.2 装修中的几种风格..... 18	
1.2.1 田园风格..... 18	
1.2.2 西洋风格..... 19	
1.2.3 中式古典风格..... 20	
1.2.4 西洋古典风格..... 21	
1.2.5 现代海派风格..... 22	
1.3 室内装修设计应具备的素质..... 22	
1.3.1 基本的专业技术操作能力..... 22	
1.3.2 实际工作中必须注意的问题..... 23	
1.3.3 设计师的人品与性格..... 23	

第 2 篇 软件应用篇

第 2 章 3ds max 应用详解 25	
2.1 3ds max 简介..... 26	
2.1.1 应用领域..... 26	
2.1.2 操作界面..... 27	
2.2 基础建模..... 29	
2.2.1 标准几何体..... 29	
2.2.2 扩展几何体..... 31	
2.2.3 二维图形的绘制..... 33	
2.3 高级建模..... 36	
2.3.1 多边形建模..... 36	
2.3.2 面片建模..... 38	
2.3.3 NURBS 建模..... 38	
2.4 材质应用..... 40	
2.4.1 创建材质..... 40	
2.4.2 贴图的使用..... 43	
2.5 灯光与摄像机..... 45	
2.5.1 3ds max 中的灯光..... 45	
2.5.2 灯光的创建..... 46	
2.5.3 标准灯光..... 46	
2.5.4 大气效果..... 48	
2.5.5 摄像机应用..... 50	
第 3 章 Lightscape 3.2 应用详解 51	
3.1 Lightscape 简介..... 52	
3.1.1 出色的现实灯光模拟功能..... 52	
3.1.2 友好、简易的功能..... 52	
3.2 Lightscape 常用术语介绍..... 53	
3.2.1 局部光照..... 53	
3.2.2 全局光照..... 53	
3.2.3 全息渲染技术..... 54	
3.3 Lightscape 界面简介..... 54	
3.3.1 用户界面概览..... 54	
3.3.2 菜单栏介绍..... 55	
3.3.3 工具栏介绍..... 55	
3.3.4 4 大面板..... 56	
3.4 Lightscape 基本操作..... 57	
3.4.1 准备阶段..... 57	
3.4.2 解决阶段..... 58	
3.4.3 数据操作技巧..... 58	
3.4.4 图块上的纹理..... 59	



3.4.5 中断光能传递处理	59	4.3.1 色阶调整	74
3.4.6 调整模型	59	4.3.2 曲线调整	75
3.5 Lightscape 实例讲解	64	4.3.3 亮度和对比度的调整	75
3.5.1 材质调整	64	4.4 常用调板的应用	76
3.5.2 灯光属性调整	65	4.4.1 图层	76
3.5.3 表面处理	66	4.4.2 蒙版	76
3.5.4 光能传递	67	4.4.3 路径	78
第 4 章 Photoshop CS 2 应用详解	69	4.5 常用滤镜的介绍	78
4.1 Photoshop CS 2 介绍	70	4.5.1 模糊滤镜	78
4.1.1 工具箱	70	4.5.2 艺术效果滤镜	79
4.1.2 工具栏属性	70	4.5.3 画笔描边滤镜	82
4.1.3 控制面板	71	4.5.4 风格化滤镜	84
4.2 Photoshop CS 2 基本工具的使用	73	4.5.5 纹理滤镜	86
4.2.1 选框工具	73	4.6 家装设计中的滤镜使用	88
4.2.2 移动工具	73	4.6.1 扩散亮光	88
4.2.3 画笔工具	73	4.6.2 光照效果	88
4.2.4 填充工具	74	4.6.3 USM 锐化	89
4.3 图像调整	74		

第 1 篇 家装设计综合运用篇

第 5 章 客厅效果图设计	91	5.6 Photoshop 后期处理	129
5.1 制作墙体框架	92	第 6 章 卧室效果图设计	132
5.1.1 建模准备	92	6.1 制作墙体框架	133
5.1.2 数值单位的设置	93	6.1.1 数值单位的设置	133
5.1.3 CAD 文件的导入	93	6.1.2 墙体的制作	134
5.1.4 墙体的制作	94	6.1.3 制作窗户	135
5.2 制作室内装饰模型	96	6.1.4 制作装饰墙	137
5.2.1 制作吊顶	96	6.1.5 制作吊顶	141
5.2.2 制作玄关	99	6.1.6 制作踢脚线与装饰画	142
5.2.3 制作推拉门	99	6.2 制作室内家具	144
5.2.4 制作电视背景墙及电视柜	101	6.2.1 制作双人床	144
5.2.5 制作沙发背景墙	104	6.2.2 制作茶几与角几	146
5.3 制作沙发	105	6.3 合并物件与添加材质	148
5.4 合并物件与添加材质	111	6.3.1 合并物件	148
5.4.1 合并物件	111	6.3.2 添加材质	150
5.4.2 添加材质	114	6.3.3 设置灯光	155
5.5 使用 Lightscape 渲染	119	6.4 使用 Lightscape 渲染	156
5.5.1 调整材质	119	6.4.1 调整材质	156
5.5.2 布置并设置光源	125	6.4.2 调整光源	162
5.5.3 表面处理	127	6.4.3 表面处理	164
5.5.4 光能传递	128	6.4.4 光能传递	164

6.5 Photoshop 后期处理.....	166	8.4.3 表面处理.....	248
第 7 章 餐厅效果图设计	173	8.4.4 光能传递.....	249
7.1 制作墙体框架.....	174	8.5 Photoshop 后期处理.....	250
7.1.1 数值单位的设置.....	174	第 9 章 卫生间效果图设计	257
7.1.2 墙体的制作.....	175	9.1 初步建立模型.....	258
7.1.3 制作窗口.....	177	9.1.1 数值单位的设置.....	258
7.1.4 制作平开门.....	179	9.1.2 墙体的制作.....	259
7.1.5 制作装饰墙.....	184	9.1.3 制作装饰墙面.....	262
7.1.6 制作吊顶及装饰画.....	186	9.1.4 制作吊顶与地台.....	264
7.1.7 制作地毯与吧台.....	189	9.1.5 制作隔断.....	266
7.1.8 制作窗帘及筒灯.....	191	9.1.6 制作幔帘、洗手台.....	268
7.1.9 制作踢脚线.....	193	9.1.7 制作筒灯、挡板.....	271
7.2 合并物件与添加材质.....	194	9.1.8 制作地毯、花瓶与镜面.....	272
7.2.1 合并物件.....	194	9.2 合并物件与添加材质.....	274
7.2.2 添加材质.....	196	9.2.1 合并物件.....	274
7.2.3 设置灯光.....	199	9.2.2 添加材质.....	277
7.3 使用 Lightscape 渲染.....	201	9.2.3 设置灯光.....	281
7.3.1 调整材质.....	201	9.3 使用 Lightscape 渲染.....	283
7.3.2 调整光源.....	207	9.3.1 调整材质.....	283
7.3.3 表面处理.....	208	9.3.2 设置灯光.....	288
7.3.4 光能传递.....	209	9.3.3 光能传递.....	289
7.4 Photoshop 后期处理.....	210	9.4 Photoshop 后期处理.....	291
第 8 章 书房效果图设计	217	第 10 章 饭店包房效果图设计	298
8.1 制作墙体框架.....	218	10.1 初步建立模型.....	299
8.1.1 数值单位的设置.....	218	10.1.1 创建墙体.....	299
8.1.2 墙体的制作.....	219	10.1.2 创建吊顶.....	301
8.1.3 制作窗户.....	220	10.1.3 创建相机并添加材质.....	305
8.1.4 制作吊顶.....	224	10.1.4 创建装饰物.....	308
8.1.5 制作书架及书柜.....	225	10.1.5 制作门框.....	313
8.1.6 制作踢脚线、地毯、装饰画.....	227	10.1.6 添加室内用具.....	318
8.2 制作室内陈设.....	229	10.1.7 创建灯光.....	324
8.2.1 制作遮光布.....	229	10.2 使用 Lightscape 渲染.....	326
8.2.2 制作茶几.....	230	10.2.1 调整材质.....	326
8.2.3 制作沙发.....	231	10.2.2 调整灯光.....	329
8.3 合并物件与添加材质.....	235	10.2.3 渲染输出.....	331
8.3.1 合并物件.....	235	10.3 Photoshop 后期处理.....	332
8.3.2 添加材质.....	238	10.3.1 调整材质效果.....	332
8.4 使用 Lightscape 渲染.....	242	10.3.2 调整画面效果.....	335
8.4.1 调整材质.....	242	10.3.3 添加素材配块.....	335
8.4.2 设置天光.....	248		

第1篇

设计理念篇

第1章 家装效果

- ☑ 装修设计的几大要素
- ☑ 空间尺度与家装的关系
- ☑ 家具的选择与摆设
- ☑ 灯光的运用与灯具的选择
- ☑ 配饰与整体居室的协调
- ☑ 装修中的几种风格
- ☑ 室内装修设计应具备的素质

chapter 1

1.1 装修设计基础

1.1.1 装修设计的几大要素

1. 空间要素

空间要素指的就是空间 4 个面的尺寸比例和相互之间的关系。设计师的基本任务是让空间合理化运用并给人们以美的享受。室内空间的分布按生活习惯一般分为休息区、活动区、生活区 3 大部分。

休息区是睡眠和休息的区域，应相对安静隐蔽、空气畅通；活动区包括学习、工作、待客、娱乐的区域，要求相对宽敞、整洁美观；生活区是就餐、清洗等区域，要求通风、安全、清洁。图 1-1 展示的是不同空间结构的活动区。

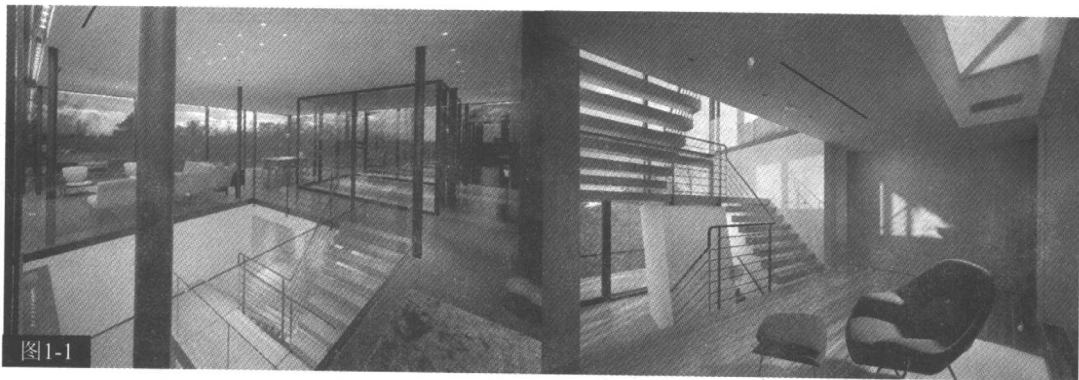


图1-1

解决室内空间的使用问题是室内设计过程中最主要的任务。室内空间的性质决定了设计任务的性质。例如解决室内空间的主从问题、动静分区问题和空间的流通问题等。

2. 色彩要素

色彩在室内空间中是最能直接影响人们的情绪、心理的要素。科学地运用色彩，有益于人们的工作、健康，提高生活质量。色彩处理得当不但能符合功能要求，还能给人以美的享受。室内色彩在很大程度上取决于室内家具的颜色和材质。除了必须遵守一般的色彩规律外，还随着时代审美观的变化而有所不同，如图 1-2 所示。



图1-2

室内色彩不是一个抽象的概念,它与室内每一个物体的材料、质地等因素紧密联系在一起。通常室内物体的固有颜色和室内采光照明的方式决定了室内色彩的大趋向。如图 1-3 所示,室内所展示的家居色彩决定了室内明快的色彩风格和现代的色彩基调。



说明

色彩还随着时间的不同而改变,产生微妙的变化,如在清晨、中午、傍晚、月夜时分。



图1-3

色彩是任何事物都具有的现象,室内环境的各个组成要素均有其不同色彩,这些色彩的总和形成室内环境的色调。一种特定的色调往往对应于一种特定的环境气氛。因此,不同环境色调给人不同的感受。色调不仅取决于物体的颜色,还取决于这些物体的形状和质感。所以我们不能把色彩设计作为一个孤立的问题,而是要贯穿于室内设计的全部过程中。图 1-4 和图 1-5 所示为不同色调营造的室内氛围。



图1-4

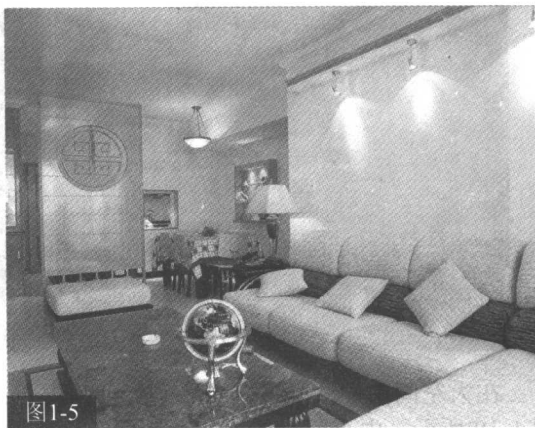


图1-5

在现代室内环境中,家具兼有实用和装饰的双重功能。从家具与室内其他物品的关系上来看,它更多的是作为室内空间环境的背景,用以衬托其他尺度更小的陈设物。因此,在现代室

内家具的色彩选择上多倾向于浅色或者灰色。一般来说,浅色调家具富有朝气,深色调家具给人以庄重的感觉,灰色调典雅,多重色调恰当组合则生动活泼。室内空间较大时,可精心设置少量的深色调家具。深色的家具色彩运用得当,能够有效地创造出一种庄重的氛围,充分体现空间的色彩格调,如图 1-6 所示。在儿童房中,常常采用活泼的家具色彩,以有益于儿童的个性发展,如图 1-7 所示。



图1-6

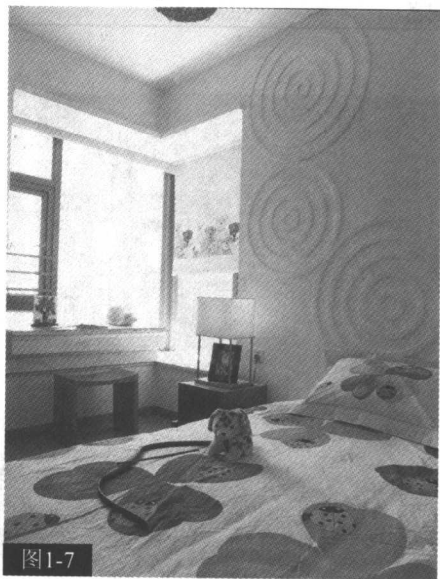


图1-7

墙面在室内环境中起着衬托家具及器物的功能,宜用淡而雅的色调,而且四壁最好是相同的颜色。在配色上应考虑和家具色彩的协调和反衬。对于浅色的家具,墙面宜采用与家具近似的色调或颜色,如图 1-8 所示。对于深色的家具,墙面宜采用浅的灰色调,如图 1-9 所示。



图1-8

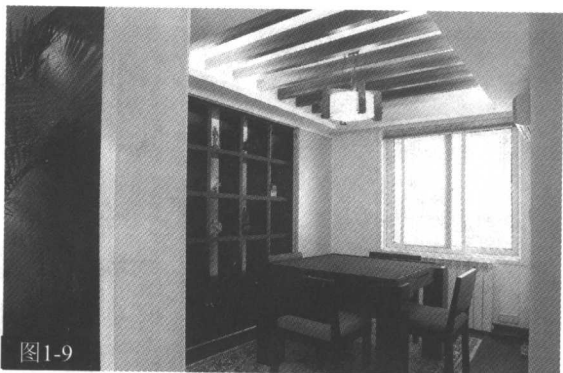


图1-9

在大空间中,也可将一个墙面处理为深色或者浅色的墙面,但要保持该墙面的完整性,如图 1-10 所示。由于阳光的作用,墙面宜用中性偏冷色调,不会使人感到“热”,这类颜色有绿灰、浅蓝灰、浅绿等。同理,朝北面的房间则应当选用偏暖的颜色,如奶黄、米黄等,如图 1-11 所示。



图1-10



图1-11

地面通常采用与家具或墙面颜色相近而明度较低的颜色,以获得一种稳重感。但如果室内空间比较小,深色的地面给人狭窄的感觉。在这种情况下,整个室内空间的色彩要有较高的明度。室内地面的色彩应与室内空间的大小、地面材料的质感结合起来考虑。通常在卧室、起居室这样的空间中,宜用浅色而柔软的地面材料,如木板、地毯等,如图1-12所示。



图1-12

3. 装饰要素

室内整体空间中不可缺少的建筑构件如柱子、墙面等,应结合功能需要加以装饰,可共同构成完美的室内环境。充分利用不同装饰材料的质地特征,可以获得千变万化和不同风格的室内艺术效果,同时还能体现不同地方的历史文化特征,如图1-13所示。



图1-13

室内设计的工作进行到室内装饰的陈设品布置阶段,工作态度必须是很严谨的。在装饰要素上多下功夫,可以提高室内空间的整体质量。

室内装饰附件的陈设就是经营它们的位置。尽量使它们便于使用,富有趣味,能够丰富室内空间内容。室内装饰品可以说是室内环境格调的标志,也可以说是使用者文化教养的体现。总之,室内装饰的职能是通过自己的存在而起着一种空间媒介的作用。只有当装饰附件对室内空间的实用功能与空间艺术整体效果起积极作用时,它们才获得了自身的空间意义,否则是多余的,如图 1-14 所示。

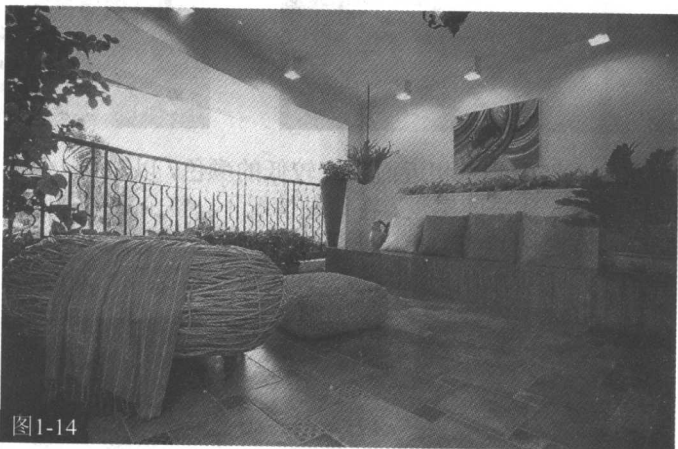


图1-14

4. 光影要素

人类喜爱大自然的美景,常常把阳光直接引入室内,以消除室内的黑暗感和封闭感,特别是顶光和柔和的散射光,使室内空间更为亲切自然。光影的变换使室内更加丰富多彩,给人以多种感受,如图 1-15 所示。

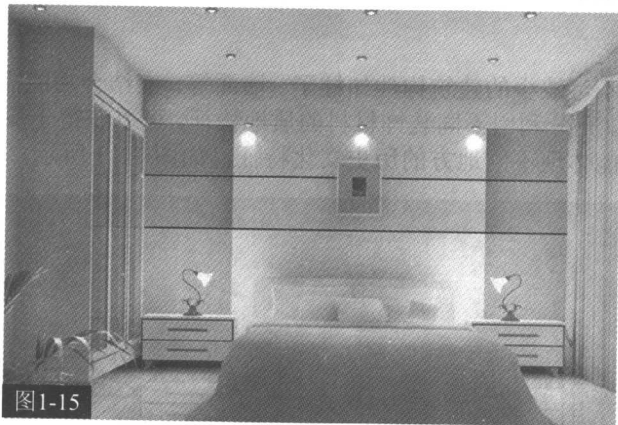


图1-15

人对空间的感受,主要是依赖视觉来完成的,如果离开光,也就没有这些效果了。因此室内的光影效果在很大程度上决定了室内设计的质量。

从实用角度看,灯具在室内环境中起着提供和调节室内光照的作用。首先应保持室内环境具有足够的亮度水平,使人的眼睛能够舒适清晰地看清室内的东西,就必须保证足够的光照水平,如图 1-16 所示。

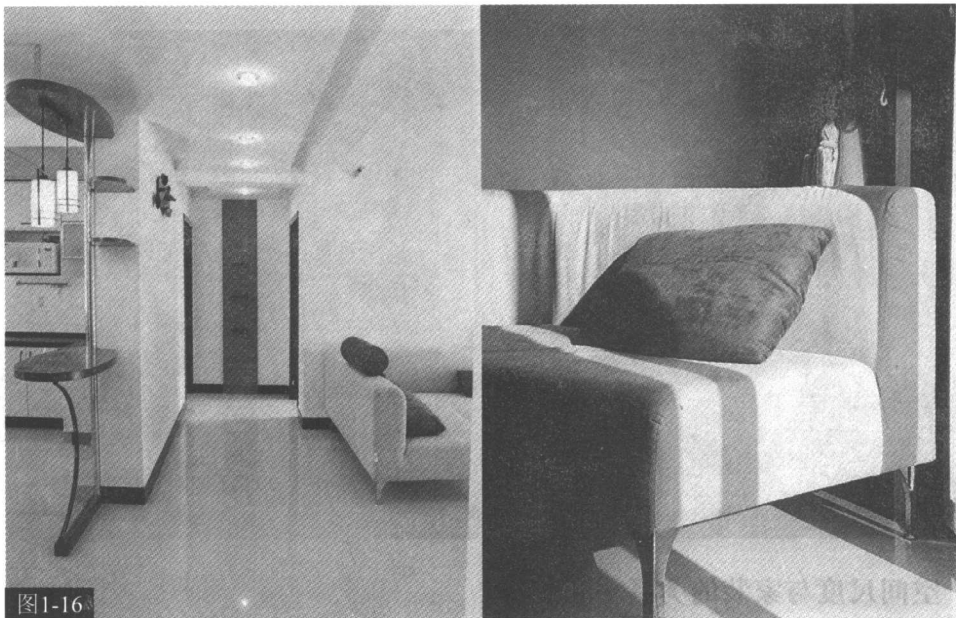


图1-16



提示

人工光照和自然光照都是室内环境中的重要因素。

5. 陈设要素

室内家具、装饰品、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。实用和装饰二者应互相协调，争取求得功能和形式统一而有变化，使室内空间舒适得体、富有个性，如图 1-17 和图 1-18 所示。

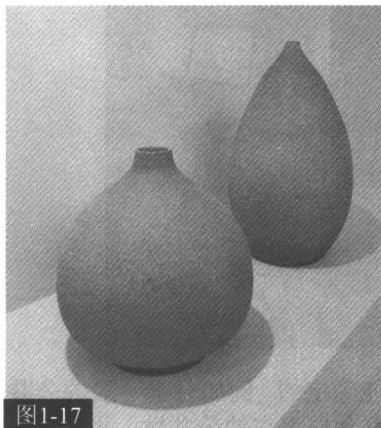


图1-17

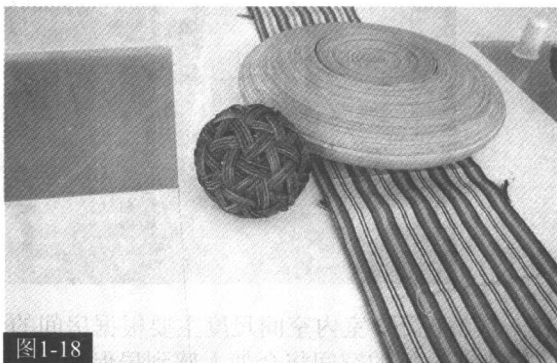


图1-18

另外，设计师还要兼顾陈设作品的制作材料和背景材料之间的关系，避免让室内陈设物品与室内装修材料之间发生冲突，导致各种材料的表现力相互抵消。要陈设某一装饰物品，就要有衬托它的条件，从而才能很好地实现美化室内空间的目的，如图 1-19 和图 1-20 所示。

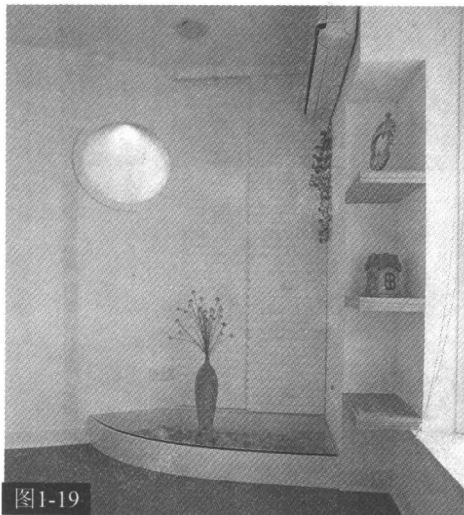


图1-19



图1-20

1.1.2 空间尺度与家装的关系

室内空间是由地面、墙面、顶面的围合限定而成，从而确定了室内空间的大小和形状。进行室内装饰的目的是创造适用、美观的室内环境，室内空间的地面和墙面是衬托人和家具、陈设的背景，而顶面的差异使室内空间更富有变化，如图 1-21 所示。



图1-21

在一般情况下，室内空间尺度主要根据房间的使用功能确定的。例如对于一般的公共场所来说，过小或过低的空间将会使人感到局促和压抑，同时也会损害它的公共性。此类空间甚至会大大超出一般使用功能的要求，为达到一种博大宏伟的气氛，如教堂、纪念馆、大型公共建筑等。在室内设计中，别墅和复式空间的设计会讲究这一点。如图 1-22 所示，主客厅的功能性决定了它的空间尺度，给人一种气派的感觉。如图 1-23 所示，别墅的上下空间用旋转的楼梯连接，过渡自然。