

“找份好工作·职业人”系列丛书



3ds max 6

室内设计师

标准案例教程

刘小伟 周锦智 施容 等编著



先案例后理论

MBA“案例驱动”教学模式

先目标后实施

针对性强，激发学习热情

学习总结并重

技巧汇集，全程专家点拨



机械工业出版社
China Machine Press



“找份好工作·职业人”系列丛书

3ds max 6 室内设计师 标准案例教程

刘小伟 周锦智 施 容 等编著



机械工业出版社

本书是“找份好工作·职业人”系列丛书之一。为适应案例教学法的需要,本书将传统“教程”和“实例指导”两种结构的图书有机结合在一起,优势互补。本书的结构上不是先进行理论知识的灌输,而是从实际的例子入手,让读者实际使用 3ds max 6 做出实际效果图来,然后再上升到理论的高度适当讲解。最后再通过 4 章进行完整的室内设计的专题训练。这种“案例教学”的方式,可以锻炼读者的实际动手能力。

本书在具体内容安排上采用递阶的方式,将达到本书目标的全部内容细分为一系列知识点,通过“由简到繁、由易到难,循序渐进,深入浅出,承前启后”的案例去具体实现,驱动读者真正用 3ds max 去解决实际的设计问题。

全书十分便于教学和读者自学,可作为各类培训班 3ds max 室内设计的教材,也可作为各级各类学校的室内设计教材,还是室内设计爱好者首选的自学读物。

图书在版编目(CIP)数据

3ds max 6 室内设计师标准案例教程/刘小伟等编著.

-北京:机械工业出版社,2004.9

(“找份好工作·职业人”系列丛书)

ISBN 7-111-15369-3

I. 3… II. 刘… III. 室内设计:计算机辅助设计-图形软件, 3ds max 6-教材
IV. TU238-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 102247 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:郭新义 姜淑欣 版式设计:侯哲芬

三河市宏达印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2005 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·24.5 印张·574 千字

0001-5000 册

定价:38.00 元(含 1CD)

凡购本图书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话:(010) 68993821、88379646

封面无防伪标均为盗版

丛书序

一、出版目的

目前市场上的计算机基础培训类图书可谓琳琅满目,读者要从浩如烟海的同类图书中发现精品,找到有特色、能真正满足读者需求的图书,实属不易。因此,我们认真分析和研究了图书市场并深入其中进行调查,总结过去出版基础类图书的经验和教训,推出了一套精品丛书——“找份好工作·职业人”系列丛书。

1. 案例教学势在必行

本套丛书采用 **MBA 式案例教学模式: 案例→理论** (由感性到理性)。随着计算机培训市场竞争的白热化,许多计算机培训机构也开始引入 **MBA 案例教学模式**。即在学习过程中,并非先进行理论知识的灌输,而是从实例入手,让学生实际设计,然后再上升到理论的高度进行适当讲解。这种“案例驱动”的教学方式,大大丰富了学员的实际操作经验。

2. 实现传统教程和实例教程的完美结合

当前的计算机基础类图书一般都被人为地分为“教程类”和“实例类”两种。教程类图书按部就班、循序渐进,但缺乏任务化,脱离应用环境,容易使读者丧失学习热情,过后不会学以致用;实例类图书则以实例讲述为主,借助实例的具体操作来掌握所需的知识点,但容易造成读者“照着书上能做,丢下书本什么都不会”、难以举一反三的情况。本套丛书实现了两类书的有机结合,优势互补,将有力地推动教学方式和学习方式的创新。

二、丛书内容

本套丛书共 5 本,如下:

《3ds max 6 室内设计师标准案例教程》(含 1CD)

《Flash MX 2004 动画设计师标准案例教程》

《Photoshop CS 中文版平面设计师标准案例教程》(含 1CD)

《Dreamweaver MX 2004 网站设计师标准案例教程》

《Word·Excel·PowerPoint 2003 办公专家标准案例教程》

三、案例的编写结构及设计原则

“案例”是本套丛书的主体和灵魂,它的好坏直接影响到图书的内容和质量。为此,我们仔细研究了案例的编写结构和设计原则,推敲案例的每个知识点,做到统筹兼顾,设计、构造出一系列典型的可操作性案例。

1. 案例的编写结构

➤ **案例综述:** 介绍学习目标,如制作出什么样的效果、达到什么目的以及可以学会



哪些主要知识点与技能等。

➤ **实战演练：**使用启发式引导的方式，介绍完整的具有实用性、启发性的案例的具体实现步骤，在涉及新知识点（或以后案例需要详细介绍的知识点）之处标注以醒目的“友情提示”；对于概念性的新知识标注以“小知识”。任务的难度随着学习的深入而逐渐提高。

➤ **案例分析：**包括案例应用特点、操作（或制作）规范与要求、重点与难点等，对于图形图像类图书还会进行其创意特色、构图风格的分析等。

➤ **经验总结：**对案例相关的实用经验技巧加以简要总结，启发读者举一反三。

➤ **技巧点拨：**对案例中涉及的重要知识点进行简单而系统的点拨，升华读者的认识。

➤ **思考与实践：**使用多种形式的学后“任务”进行知识和技能的巩固和拓展，使学习者能够举一反三，培养读者用探求式方法去获取知识与技能，完成具有个性特色的任务。

2. 案例的设计原则

➤ **具有明确的目标：**根据读者定位和丛书框架，把总体目标细分成一个个小目标，并把每一个学习模块的内容细化为一个个容易掌握的案例，通过这些案例来体现总的学习目标。

➤ **很强的可操作性：**计算机的实践性非常强，因此选择的案例都必须通过严格的上机操作来完成。

➤ **符合读者的需要：**案例要符合读者的特点，考虑读者知识接受能力的差异，从实际出发，遵循由浅入深、由表及里、循序渐进等原则，尽量选用与实际生活、学习或工作密切相关且具有一定趣味性的“任务”。

➤ **分散重点和难点：**设计案例时要考虑案例的大小、知识点的含量和前后的联系等多方面的因素。

➤ **注重渗透方法、培养能力：**书中在介绍基本概念以及用计算机处理问题的基本方法等内容的同时，更注重培养读者分析问题和解决问题的能力，特别是应用计算机处理实际问题及独立获取新知识、新技能的能力。

➤ **注重创设适当的情境：**设计与当前学习主题相关的、尽可能真实的学习情境，引导学习者带着真实的“任务”投入进来，使读者的学习更直观、形象。

四、丛书特点

➤ **结构新颖。**将“传统教程”和“实例指导”两种结构有机结合，实现优势互补。不是先进行理论知识的灌输，而是从实例入手，让读者使用这些软件做出实际的效果图来；然后再上升到理论的高度适当讲解；最后再进行一些综合训练。正是这种“案例驱动”的教学方式，可以锻炼读者的实际动手能力，从而能学以致用，马上投入实际工作中。

➤ **内容合理。**采用递阶的方式，将本套丛书目标的全部内容细分为一系列知识点，通过具有典型性、代表性的案例去具体实现，由简到繁、由易到难、循序渐进、深入浅出、承前启后，驱动读者注重提高实际动手能力、真正解决实际问题。

➤ **针对性强。**本套丛书面向计算机应用型人才的培养，非常适合作为各类计算机培训机构、高职高专学校专业课程的教材，也可供初学者作为学习计算机操作和应用的自学教程。



前 言

美国 AutoDesk 公司麾下的 Discreet 多媒体分部推出的 3ds max 是目前最流行的大型三维设计软件。最新推出的 3ds max 6 功能强大,操作简单易学,被广泛地应用于建筑效果图设计、三维动画制作、机构仿真模拟、广告设计、工业造型、游戏、电影制作等行业当中。本书着力于以“案例驱动”的形式全面指导读者学习 3ds max 6 的主要功能和实用技巧,并强调如何将软件功能运用于室内设计实务,让读者在获得软件操作技能的同时也能获得“职业人”的相关能力,并突出创新、创意能力的培养。

本书力求体现以下特色:

1. **目标明确。**针对平面设计师的实际知识和技能结构,将 3ds max 6 的各个主要知识点和能力项融入具体化的“案例”中。
2. **针对性强。**本书选用的设计“案例”大多是针对实际商业应用的,可以使读者学以致用,举一反三,各个案例能在今后的工作、学习和生活中用得上。
3. **结构新颖。**本书采用实例入手,让读者实际使用 3ds max 6 做出效果图来,再上升到理论的高度适当讲解,然后对相关技巧进行专门的点拨,最后进行巩固性的强化训练。整个过程都是围绕“任务驱动”来展开的。可以使读者在完成“案例”的操作过程中,观察到现象,具有一定的感性认识,再来分析、介绍完成任务的方法,最后适时地加以总结升华,概括出其规律性的知识,实现从现象到本质、从感性到理性的过渡。

此外,本书还强调降低理论知识的难度,注重提高实际动手设计学习兴趣。重视对典型活动的设计,并坚持基础、技巧并重;实务、提高并举,系统介绍 3ds max 6 的必要功能和实用技术。

全书共分 14 章,第 1 章简要介绍室内设计的基础知识;第 2 章介绍 3ds max 6 的基本操作方法;第 3 章介绍使用三维工具创建室内组件的方法及技巧;第 4 章介绍使用二维变形的创建室内组件的方法及技巧;第 5 章介绍室内复杂组件的建模方法;第 6 章介绍给模型赋予材质的方法和技巧;第 7 章介绍灯光的设置方法和技巧;第 8 章介绍架设摄像机的方法和技巧;第 9 章介绍环境设置和场景渲染的方法和技巧;第 10 章介绍使用 Photoshop 进行效果图后期处理的方法和技巧;第 11~14 章通过 4 个典型实例介绍卧室效果图、客厅效果图、书房效果图和会议室效果图的设计思路和完整制作方法。

全书十分便于教学和读者自学,可作为各类培训班 3ds max 6 室内设计的教材,也可作为各级各类学校的室内设计教材,还是平面设计爱好者首选的自学读物。

本书由刘小伟、周锦智、施容等编著,全书由刘小伟统稿。参加本书编写工作的还有陈昌涛、周锦智、郑利琴、肖正荣、李清、俞慎泉、邹贵群、彭钢、李阳、施容、熊辉、吕静等。

由于编写时间仓促,编者水平有限,书中疏漏和不妥之处在所难免,欢迎广大读者和同行批评指正。

编者



目 录

丛书序 前言

第 1 章 室内设计初步.....	1
1.1 室内效果图设计基础.....	1
1.1.1 三维效果图设计的内容.....	1
1.1.2 室内设计简介.....	3
1.1.3 室内设计的程序.....	4
1.1.4 居室装饰风格.....	5
1.1.5 居室装修常识.....	8
1.1.6 室内设计的基本要领.....	9
1.2 效果图是如何制作出来的.....	9
1.3 室内设计的空间构图与色彩.....	11
1.3.1 构图.....	11
1.3.2 室内设计的色彩.....	12
1.4 思考与实践.....	14
第 2 章 3ds max 6 使用基础.....	15
2.1 实战演练.....	15
2.2 系统讲解.....	26
2.2.1 3ds max 概述.....	26
2.2.2 3ds max 6 的界面组成.....	28
2.2.3 3ds max 6 的命令面板.....	30
2.2.4 3ds max 6 的主工具栏.....	31
2.2.5 3ds max 6 的主菜单命令.....	31
2.2.6 视图区和视图控制区.....	43
2.2.7 物体的选择.....	44
2.3 技巧点拨.....	50
2.4 思考与实践.....	52
第 3 章 室内组件的三维建模.....	53
3.1 实战演练.....	53
3.2 系统讲解.....	69
3.2.1 几何体的创建.....	69
3.2.2 变换工具的使用.....	76





3.2.3 对象的镜像、阵列和对齐.....	78
3.3 技巧点拨.....	81
3.4 思考与实践.....	81
第4章 室内组件的二维建模.....	83
4.1 实战演练.....	83
4.2 系统讲解.....	89
4.2.1 二维形体的用途.....	89
4.2.2 二维造型的基本概念.....	89
4.2.3 创建二维基本造型.....	90
4.2.4 创建复合二维图形.....	91
4.2.5 编辑节点.....	94
4.2.6 拉伸 (Extrude) 修改器.....	98
4.2.7 旋转 (Lathe) 修改器.....	100
4.3 技巧点拨.....	101
4.4 思考与实践.....	102
第5章 室内复杂组件建模.....	103
5.1 实战演练.....	103
5.2 系统讲解.....	109
5.2.1 放样初步.....	109
5.2.2 二维对象放样的基本方法.....	111
5.2.3 放样对象的编辑和变形.....	116
5.2.4 布尔运算.....	127
5.3 技巧点拨.....	131
5.4 思考与实践.....	132
第6章 为室内组件赋予材质.....	133
6.1 实战演练.....	133
6.2 系统讲解.....	142
6.2.1 材质编辑器.....	142
6.2.2 将材质赋予指定对象.....	143
6.2.3 热、冷材质的应用.....	146
6.2.4 Standard 材质的基本参数.....	147
6.2.5 材质扩展参数的设置.....	149
6.2.6 复合材质.....	154
6.2.7 贴图类型.....	163
6.2.8 贴图的应用.....	167
6.3 技巧点拨.....	176





6.4 思考与实践.....	177
第7章 室内灯光设置	178
7.1 实战演练.....	178
7.1.1 为房间添置灯光效果.....	178
7.1.2 为电视机添置灯光效果.....	181
7.1.3 为吊灯添置灯光效果.....	183
7.2 系统讲解.....	186
7.2.1 灯光的类型和使用	186
7.2.2 灯光参数.....	188
7.2.3 基本的照明类型.....	189
7.2.4 阴影.....	190
7.2.5 投影贴图.....	190
7.2.6 使用泛光灯	191
7.2.7 使用高光.....	193
7.2.8 使用聚光灯	193
7.3 技巧点拨.....	195
7.4 思考与实践.....	196
第8章 室内摄像机的设置	198
8.1 实战演练.....	198
8.2 系统讲解.....	201
8.2.1 摄像机的类型.....	201
8.2.2 设置摄像机.....	202
8.2.3 摄像机的相关参数.....	203
8.3 技巧点拨.....	205
8.4 思考与实践.....	206
第9章 环境设置和场景渲染.....	207
9.1 实战演练.....	207
9.2 系统讲解.....	217
9.2.1 背景设定.....	217
9.2.2 雾效.....	219
9.2.3 体雾.....	222
9.2.4 体光.....	222
9.2.5 燃烧与爆炸.....	222
9.2.6 场景的渲染.....	223
9.3 技巧点拨.....	227
9.4 思考与实践.....	228





第 10 章 室内效果图的后期处理	229
10.1 实战演练.....	229
10.2 系统讲解.....	234
10.2.1 室内效果图的后期处理的一般方法.....	235
10.2.2 Photoshop CS 基础.....	235
10.2.3 Photoshop CS 的工具箱.....	237
10.2.4 图像文件操作.....	243
10.2.5 图像窗口操作.....	244
10.2.6 创建和控制选区.....	244
10.2.7 图像编辑.....	245
10.2.8 图层应用.....	248
10.2.9 室内效果图的输出.....	251
10.3 技巧点拨.....	255
10.4 思考与实践.....	259
第 11 章 综合演练之一——卧室效果图	260
11.1 卧室装饰设计基础.....	260
11.1.1 卧室设计的一般原则.....	260
11.1.2 卧室设计风格.....	262
11.1.3 卧室布置原则.....	262
11.2 实战演练.....	264
11.2.1 创建房间模型.....	264
11.2.2 制作背景墙.....	266
11.2.3 创建床的模型.....	268
11.2.4 架设摄像机.....	273
11.2.5 配置家具.....	274
11.2.6 设置灯光.....	275
11.2.7 赋予材质.....	277
11.2.8 渲染及后期处理.....	285
11.3 思考与实践.....	286
第 12 章 综合演练之二——客厅效果图	287
12.1 客厅装饰设计基础.....	287
12.1.1 客厅设计与布置基础.....	287
12.1.2 客厅装修要点.....	291
12.1.3 客厅装饰技巧.....	291
12.2 实战演练.....	292
12.2.1 创建客厅模型.....	292





12.2.2	架设摄像机	295
12.2.3	设置灯光	296
12.2.4	制作窗户	297
12.2.5	制作吊顶	300
12.2.6	制作主题墙装饰	302
12.2.7	制作电视柜	309
12.2.8	制作栏杆	311
12.2.9	合并家具、电器等模型	312
12.2.10	制作其他模型	313
12.2.11	赋予材质	313
12.2.12	设置灯光	326
12.2.13	渲染及后期处理	328
12.3	思考与实践	329
第 13 章	综合演练之三——书房效果图	330
13.1	书房装饰设计基础	330
13.1.1	书房装饰设计的风格	330
13.1.2	书房空间布置的要领	330
13.1.3	书房装饰设计的要领	331
13.2	实战演练	332
13.2.1	创建书房模型	332
13.2.2	架设摄像机	335
13.2.3	创建窗洞	335
13.2.4	设置初始灯光	336
13.2.5	创建窗户、阴角线和地角线	337
13.2.6	配置家具	341
13.2.7	赋予材质	341
13.2.8	进一步设置灯光	348
13.2.9	渲染及后期处理	349
13.3	思考与实践	350
第 14 章	综合演练之四——会议室效果图	352
14.1	会议室装饰设计基础	352
14.2	实战演练	353
14.2.1	制作墙体、地面、天花	353
14.2.2	创建摄像机	354
14.2.3	制作吊顶	356
14.2.4	制作装饰墙	359
14.2.5	配置灯具、沙发、茶几	364





14.2.6 设置灯光.....366

14.2.7 赋予材质.....370

14.2.8 渲染及后期处理.....375

14.3 思考与实践.....376

第1章 室内设计初步

三维效果图是指设计者在设计思路定型的基础上,运用三维设计工具建模,形成三维的实物场景效果,在完成实物建模、材质附着、角度选择、灯光调设、立体渲染等设计要素后,再由后期制作工具进行色彩最终搭配而完成的设计图。为了让读者快速入门,了解使用 3ds max 进行室内设计的实质和一般方法,本章将介绍室内设计的初步知识。本章涉及的主要知识点有:

- 三维效果图设计的内容
- 室内设计基础
- 居室装修常识
- 室内设计的基本要领
- 效果图的制作流程
- 室内设计的空间构图与色彩

1.1 室内效果图设计基础

所谓效果图就是在建筑、装饰施工之前,通过施工图纸,把施工后的实际效果用真实和直观的视图表现出来,让大家能够一目了然地看到施工后的实际效果。图 1-1 所示为两幅典型的效果图的示例。

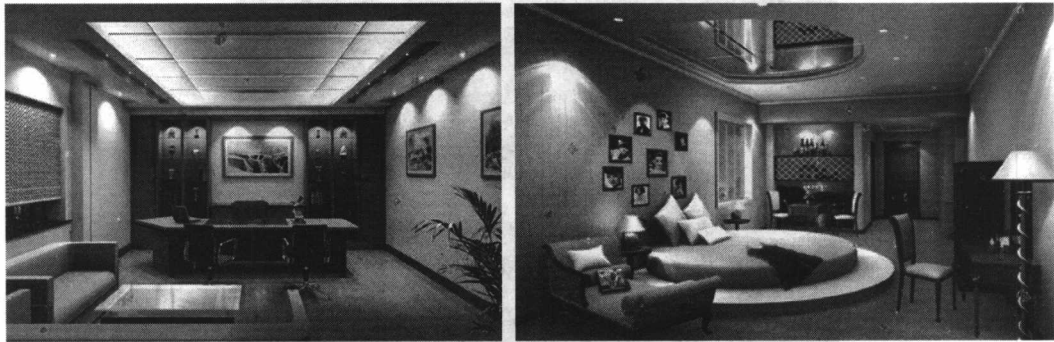


图 1-1 效果图示例

1.1.1 三维效果图设计的内容

三维效果图设计的内容包括以下几个方面:



1. 室内装饰效果图设计

室内装饰设计主要是指室内造型、色彩搭配、家具摆放色彩选择等方面的设计，主要由三维软件（如 3ds max）表现，模仿装修完成以后的实景效果，如图 1-2 所示。



图 1-2 室内装饰效果图

2. 室外效果图制作

室外效果图制作专门针对房地产开发建筑公司的需求，对房屋建成后的效果进行真三维模拟场景式的表现，如图 1-3 所示。



图 1-3 室外效果图



3. 园林效果图设计

园林设计可分为家庭园林设计和公共大型园林设计,通过效果图可真实反映园林景物在一年四季中任何时候的真实场景,如图1-4所示。



图1-4 园林效果图

本书主要介绍室内装饰效果图的设计。

1.1.2 室内设计简介

室内是指建筑物的内部,即建筑物的内部空间。室内设计就是反映对建筑物的内部空间进行设计。室内设计作为独立的综合性学科,于20世纪60年代初形成,在世界范围内开始出现室内设计概念。自古以来,室内设计从属于建筑设计,为建筑师主持,没有得到应有的重视。人们对室内设计也看得很简单,没有认识到它是空间艺术、环境艺术的综合反映。17世纪,因室内设计与建筑主体分离,室内装饰风格、样式逐渐发展变化。19世纪以后,室内设计开始强调功能性、追求造型单纯化,并考虑经济、实用、耐久。20世纪初室内设计反趋向衰落,而强调使用功能以合理形态表现。

现代室内设计是根据建筑空间的使用性质和所处环境,运用物质技术手段和艺术处理手法,从内部把握空间,设计其形状和大小。为了满足人们在室内环境中能舒适地生活和活动,需要整体考虑环境和设施的布置。那么,室内设计的根本目的就在于创造满足物质与精神两方面需要的空间环境。

室内设计包含以下内容:

1. 空间形象的设计

就是对原建筑提供的内部空间进行改造、处理,按照人对这个空间形状、大小、形象、性质的要求,进一步调整空间的尺度和比例,解决各部空间之间的衔接、对比、统一等问题。



2. 室内空间围护体的装修

主要是按照空间处理的要求对室内的墙壁、地面及顶棚进行处理, 包括对分割空间的实体、半实体的处理。总之, 室内空间围护体的装修, 是对建筑构造体有关部分进行处理。

3. 室内陈设艺术设计

主要是设计、选择配套的家具及设施, 以及对观赏艺术品、装饰织物、灯饰照明及室内绿化等进行综合艺术处理。

4. 室内物理环境设计处理

主要是室内气候、采暖通风、温湿度调节、视听音像效果等物理因素给人的感受和反应。

1.1.3 室内设计的程序

专业室内装饰公司根据设计的进程, 通常将室内设计分为 4 个阶段, 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。

1. 设计准备阶段

设计准备阶段主要是接受委托任务书, 签订合同, 或者根据标书要求参加投标; 明确设计期限并制定设计计划进度安排, 考虑各有关工种的配合与协调。

明确设计任务和要求, 如室内设计任务的使用性质、功能特点、设计规模、等级标准、总投资, 根据任务的使用性质所需创造的室内环境氛围、文化内涵或艺术风格等。

熟悉设计有关的规范和定额标准, 收集分析必要的资料和信息, 包括对现场的调查踏勘以及对同类型实例的参观等。

在签订合同或制定投标文件时, 还包括设计进度安排, 设计费率标准, 即室内设计收取业主设计费占室内装饰总投入资金的百分比。

2. 方案设计阶段

方案设计阶段是在设计准备阶段的基础上, 进一步收集、分析、运用与设计任务有关的资料与信息, 构思立意, 进行初步方案设计, 深入设计, 进行方案的分析与比较。

确定初步设计方案, 提供设计文件。室内设计初步方案的文件通常包括:

- (1) 平面图, 常用比例 1:50、1:100。
- (2) 室内立面展开图, 常用比例 1:20、1:50。
- (3) 平顶图或仰视图, 常用比例 1:50、1:100。
- (4) 室内透视图。





(5) 室内装饰材料实样版面。

(6) 设计意图说明和造价概算。

初步设计方案需经审定后,方可进行施工图设计。

3. 施工图设计阶段

施工图设计阶段需要补充施工所必要的有关平面布置、室内立面和平顶等图纸,还需包括构造节点详图、细部大样图以及设备管线图,编制施工说明和造价预算等。

4. 设计实施阶段

设计实施阶段也即是工程的施工阶段。室内工程在施工前,设计人员应向施工单位进行设计意图说明及图纸的技术交底;工程施工期间需按图纸要求核对施工实况,有时还需根据现场实况提出对图纸的局部修改或补充;施工结束时,会同质检部门和建设单位进行工程验收。

为了使设计取得预期效果,室内设计人员必须抓好设计各阶段的环节,充分重视设计、施工、材料、设备等各个方面,并熟悉、重视与原建筑物的建筑设计、设施设计的衔接,同时还须协调好与建设单位和施工单位之间的相互关系,在设计意图和构思方面取得沟通与共识,以期取得理想的设计工程成果。

1.1.4 居室装饰风格

随着社会的高度发展,人们的生活、工作和各种活动的环境,都显示出紧张和快速的节奏,越来越需要家庭的温暖和室内装饰的舒适,从而达到调节心理、消除疲劳的目的。近年来,人们不再追求一致,各种具有浓厚地方情趣的多元化室内装饰流派正在兴起。

所谓居室装饰风格,是指居室中具有若干特定的形式、特定色彩和质感的家具、用具、饰物按一定的方式排列组合,并衬以背景而产生出来的一种艺术效果。人的性格爱好不同,对居室布置的风格也有不同的追求。有人喜欢温馨典雅的装饰风格;也有人喜欢清新和谐的装饰风格,这里介绍一些常见的设计风格。

1. 中国传统风格

中国传统崇尚庄重和优雅。比如在图案和色彩、色调的基础上,客厅里的沙发可配置古朴的木质茶几;地面可铺手织的地毯;屋顶饰以宫灯式灯具;墙面挂上几幅国画或书法;窗口挂饰精致的竹帘;墙角放置一个古色古香的花架,上面放一盆树桩盆景和唐三彩。又如隔扇、罩、架、格屏、帷幔对称轴线等中国特有的装饰手段,再配之以匾额、书画、对联,以及象征平安吉祥的瓶镜陈设,就能构成完美的传统居室的装饰风格。此外,在中国传统居室的风格中,少数民族风格也是颇具特色的,如西双版纳的竹楼、塞外的蒙古包等。如图 1-5 所示的餐厅里的中式家具以及饰柜上的雕饰、墙面中国字画的挂饰,烘托了传统的经典美。

