

<<精雕细琢>>

图书基本信息

书名：<<精雕细琢>>

13位ISBN编号：9787111403708

10位ISBN编号：7111403703

出版时间：2013-1

出版时间：陈志民、等 机械工业出版社 (2013-01出版)

作者：陈志民

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<精雕细琢>>

内容概要

买桂英编著的《精雕细琢(附光盘中文版Photoshop CS6建筑表现技法)》以最流行、最典型的创意实例为基础，收录了文字特效、过渡特效、光效、粒子、3D特效、动态背景、键控跟踪以及高级画合成技巧、影视合成、栏目片头包装等220个实例。

通过实际操作，读者可以逐步熟悉After Effects的创作技法，展示自己潜在的设计天赋。

无论是刚刚接触After Effects的初学者，还是希望提高创作水平的专业人员，阅读《精雕细琢(附光盘中文版Photoshop CS6建筑表现技法)》后不但能充分掌握After Effects的精华所在，而且能够很快掌握After Effects的强大功能，从而亲身体会到节目制作水平飞速提高带来的成就感。

温馨提示：本商品附赠光盘，请读者使用支持播放DVD光盘的光驱及播放软件播放。

<<精雕细琢>>

书籍目录

前言 第1篇基础篇 第1章Photoshop CS6建筑表现基础 1.1 Photoshop CS6界面简介 1.1.1 Photoshop CS6工作界面 1.1.2 了解工具箱 1.1.3 了解工具选项栏 1.1.4 了解菜单栏 1.1.5 了解面板 1.1.6 了解状态栏 1.1.7 常用图像格式 1.2 Photoshop在建筑表现中的应用 1.2.1 室内彩色户型图 1.2.2 彩色总平面图 1.2.3 建筑立面图 1.2.4 建筑透视效果图 1.3 Photoshop的优化 1.3.1 字体与插件优化 1.3.2 暂存盘优化 1.3.3 后台保存和自动保存 第2章Photoshop CS6常用工具和命令 2.1 图像选择工具 2.1.1 选择工具的分类 2.1.2 圈地式选择工具 2.1.3 颜色选择工具 2.1.4 路径选择工具 2.2 图像编辑工具 2.2.1 橡皮擦工具 2.2.2 加深和减淡工具 2.2.3 图章工具 2.2.4 修复工具 2.2.5 文字工具 2.2.6 裁剪工具 2.2.7 抓手工具 2.3 图像选择和编辑命令 2.3.1 色彩范围命令 2.3.2 调整边缘命令 2.3.3 图像变换命令 2.3.4 图像调整命令 2.3.5 使用调整图层 第2篇进阶篇 第3章建筑后期处理概述 3.1 建筑效果图制作流程 3.1.1 创建模型 3.1.2 调配材质 3.1.3 设置灯光和摄影机 3.1.4 渲染与Photoshop后期处理 3.2 Photoshop后期处理的作用 3.2.1 修改效果图的缺陷 3.2.2 调整图像的色彩和色调 3.2.3 添加配景 3.2.4 制作特殊效果 3.3 建筑配景及其使用原则 3.3.1 什么是建筑配景 3.3.2 建筑配景添加原则 3.3.3 建筑配景的添加步骤 3.3.4 收集配景的途径 3.4 配景自然合成技巧 3.4.1 透视和消失点 3.4.2 远近距离的表现 3.4.3 配景色彩搭配 3.4.4 光影的表现 3.4.5 光线的统一 第4章建筑后期处理技巧点拨 4.1 天空不空——天空处理技巧点拨 4.1.1 直接添加天空背景素材 4.1.2 巧用渐变工具绘制天空 4.1.3 合成法让天空富有变化 4.1.4 天空制作的注意事项 4.2 芳草离离——草地处理技巧点拨 4.2.1 直接添加草地素材 4.2.2 巧用复制命令制作成片草地 4.2.3 草地制作的注意事项 4.3 湖光山色——水面、倒影处理技巧 4.3.1 水面制作 4.3.2 倒影制作 4.4 绿树成荫——树木调色和搭配技巧 4.4.1 树木配景的添加原则 4.4.2 树木颜色调整 4.4.3 树木受光面的表现方法 4.4.4 行道树“种植”的注意事项 4.4.5 植物修边处理 4.5 窗明几净——玻璃材质处理技巧 4.5.1 透明玻璃处理方法 4.5.2 反光玻璃处理方法 4.6 一米阳光——光线效果表现 4.6.1 画笔绘制光束效果 4.6.2 镜头光晕绘制光斑 4.6.3 动感模糊绘制穿隙效果 4.7 四通八达——马路、斑马线处理技巧点拨 4.8 霓虹闪烁——霓虹灯制作技巧点拨 4.8.1 外置画笔绘制霓虹灯 4.8.2 图层样式制作发光字 4.9 人来人往——人物配景添加技巧点拨 4.9.1 建立视平参考线 4.9.2 添加人物并调整大小 4.9.3 调整亮度和颜色 4.9.4 制作阴影和倒影 4.9.5 添加动感模糊效果 4.9.6 人物添加的注意事项 第3篇实战篇 第5章彩色户型图制作 5.1 从户型图中输出EPS文件 5.1.1 添加EPS打印机 5.1.2 打印输出EPS文件 5.2 室内框架的制作 5.2.1 打开并合并EPS文件 5.2.2 墙体的制作 5.2.3 窗户的制作 5.3 地面的制作 5.3.1 创建客厅地面 5.3.2 创建餐厅地面 5.3.3 创建过道地面 5.3.4 创建卧室和书房木地板地面 5.3.5 创建卫生间地面 5.3.6 创建露台地面 5.3.7 创建大理石窗台 5.4 室内模块的制作和弓I用 5.4.1 制作客厅家具 5.4.2 制作餐厅家具 5.4.3 制作厨房家具 5.4.4 制作卧室和卫生间家具 5.5 添加绿色植物 5.6 最终效果处理 5.6.1 添加墙体和窗阴影 5.6.2 添加文字和尺寸标注 5.6.3 裁剪图像 第6章建筑立面图制作 6.1 输出建筑立面EPS图形 6.2 制作立面墙体 6.2.1 栅格化EPS文件 6.2.2 制作填充图案 6.2.3 创建墙体 6.3 制作窗户和门 6.3.1 制作窗户和门玻璃 第7章彩色总平面图制作 第8章室内效果图后期处理实战 第9章透视效果图 第10章鸟瞰效果图后期处理实战 第11章特殊效果图后期处理 附录Photoshop CS6快捷键总览

<<精雕细琢>>

章节摘录

版权页：插图：3.2.1修改效果图的缺陷 当场景复杂，灯光众多时，渲染得到的效果图难免会出现一些小的缺陷或错误，如果再返回3ds max重新调整，既费时又费力，这时完全可以发挥Photoshop的特长，使用修复工具或颜色调整工具，轻松修改模型或由于灯光设置所生成的缺陷。

这也是效果图后期处理的第一步工作。

3.2.2调整图像的色彩和色调 调整图像的色彩和色调，主要是指使用Photoshop的“亮度/对比度”、“色调/饱和度”、“色阶”、“色彩平衡”、“曲线”等颜色、色调调整命令对图像进行调整，以得到更加清晰、颜色色调更为协调的图像，这是效果图后期处理的第二步工作。

3.2.3添加配景 上面已经提到，3ds max渲染输出的图像，往往只是效果图的一个简单“粗坯”，场景单调、生硬，缺少层次和变化，只有为其加入天空、树木、人物、汽车等配景，整个效果图才显得活泼有趣，生机盎然，当然这些工作也是通过Photoshop来完成的，这是效果图后期处理的第一步工作。

3.2.4制作特殊效果 比如制作光晕、光带，绘制水滴、喷泉，渲染为雨景、雪景、手绘效果等，以满足一些特殊效果图的需要。

3.3建筑配景及其使用原则 “红花需要绿叶衬”，在效果图场景添加适当的建筑配景，能起到烘托主体建筑，营造气氛的作用，但同时也不可乱用滥用，应根据画面整体布局的需要精心选择、灵活运用，否则就会喧宾夺主、适得其反。

3.3.1什么是建筑配景 所谓“配景”，指的是在建筑效果图中用于烘托主体建筑的其他元素。

随着效果图制作技术的不断发展，建筑配景也日益丰富和全面，其内容可谓是包罗万象，常见的室外建筑效果图配景有：天空、云彩、人、车、雕像、树木、路面、灌木、花丛、草地、路灯、鸟、汽球、飞机、水面、石头；室内建筑效果图配景则有：人、果盘、盆景、挂画、工艺品、花瓶等。

除了烘托主体建筑外，配景常常还能够起到提供尺度，活跃画面，均衡构图，以及增加画面真实度等作用。

3.3.2建筑配景添加原则 建筑配景固然有用，但也不能滥用，否则就会适得其反，一般说来，使用配景时应遵循以下原则：1.不可喧宾夺主 配景在建筑效果图中的作用主要是烘托主体、丰富画面、均衡构图、增加画面真实度，说到底，它还只是一个“配角”。

<<精雕细琢>>

编辑推荐

《精雕细琢:中文版Photoshop CS6建筑表现技法》可作为高等学校建筑、园林等相关专业的教材，也适合相关设计从业人员和图像爱好者阅读。

更适合在效果图制作方面有一定基础、想进一步掌握效果图后期处理技巧，欲跻身于效果图后期处理高手之列的读者作为自学教程或参考资料。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>