

全 面 \ 专 业 \ 实 用 \ 经 典 \ 厚 重

中
文
版

Photoshop CS4

效果图后期处理完全剖析

孙启善 胡爱玉 编著

深度

1 DVD

这是一本目前市面上最全面深入系统地讲解室内外效果图后期处理的专著。内容涉及效果图基础知识、工具的运用、纹理贴图的制作、配素材的使用方法、色彩和光效的处理、补救缺陷效果图,以及80个大型商业案例

的效果图后期处理,完全剖析了室内外效果图后期处理的所有技术与方法。

随书附赠1张近4.5GB的DVD光盘,内容包括素材文件、最终效果文件、作品

欣赏以及近400分钟的语音视频教学文件,盘书结合,提高学习的效率。



科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhep.com.cn

深度

全面 \ 专业 \ 实用 \ 经典 \ 厚重

中
文
版

Photoshop CS4

效果图后期处理完全剖析

孙启善 胡爱玉 编著



1 DVD

这是一本目前市面上最全面深入地讲解室内外效果图后期处理的专著。内容涉及效果图基础知识、工具的运用、纹理贴图的制作、配景素材的使用方法、色彩和光效的处理、补救缺陷效果图,以及80个大型商业案例

的效果图后期处理,完全剖析了室内外效果图后期处理的所有技术与方法。

随书附赠一张近4.5GB的DVD光盘,内容包括素材文件、最终效果文件、作品

欣赏以及近400分钟的语言视频教学文件,盘书结合,提高学习的效率。



科学出版社

www.sciencep.com



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书是一本关于室内外效果图专业处理技法方面的专著，主要介绍运用 Photoshop CS4 专业处理的方法和技巧。

全书共分为 17 章，第 1 章为初识计算机建筑效果图；第 2 章为数字图像纵览；第 3 章为工具的灵活运用；第 4 章为制作纹理贴图；第 5 章为配景素材的使用及处理方法；第 6 章为效果图色彩和光效的处理；第 7 章为补救缺陷效果图；第 8 章为客厅效果图的后期处理；第 9 章为银行大厅效果图的后期处理；第 10 章为室内彩平图的制作；第 11 章为单体建筑效果图的后期处理；第 12 章为住宅小区效果图的后期处理；第 13 章为室外夜景效果图的后期处理；第 14 章为鸟瞰效果图的后期处理；第 15 章为平面规划图的制作与表现；第 16 章为效果图的特殊效果处理；第 17 章为效果图布局与打印输出。

本书采用实例教程的编写方式，兼具技术手册和应用专著的特点，附带的 DVD 教学光盘如老师亲自授课一样讲解，技术实用，讲解清晰，既可作为室内外设计人员的参考手册，也可以供各类计算机设计培训班作为学习教材。

本书附带的 DVD 光盘包含了书中部分实例的语音视频教学、调用图片、效果文件和最终作品欣赏。

需要本书或技术支持的读者，请与北京清河 6 号信箱（邮编：100085）发行部联系，电话：010-62978181（总机）转发行部、010-82702675（邮购），传真：010-82702698，E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目（CIP）数据

中文版 Photoshop CS4 效果图后期处理完全剖析 / 孙启善，
胡爱玉编著. —北京：科学出版社，2010.4
ISBN 978-7-03-026574-6

I. ①中… II. ①孙…②胡… III. ①建筑设计：计算机辅助
设计—图形软件，Photoshop CS4 IV. ①TU201.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2010）第 018711 号

责任编辑：韩宜波 / 责任校对：小 亚
责任印刷：凯 达 / 封面设计：潘海波

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码：100717

<http://www.sciencep.com>

北京凯达印务有限公司

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2010 年 4 月第 1 版 开本：787mm×1092mm 1/16
2010 年 4 月第 1 次印刷 印张：21.50（全彩印刷）
印数：1-3 000 册 字数：486 千字

定价：68.00 元（配 1 张 DVD 光盘）

前言

效果图表现是计算机图形图像应用中非常重要的内容,通过人与计算机的交互使得室内设计、建筑设计更为直观,更为容易。

在室内外效果图制作的过程中,后期处理是最后一个工作环节,也是非常重要的一个部分,是提高效果图品质与档次的关键。在这一过程中,既要修复渲染过程中存在的不足,又要完善周边环境,提高艺术氛围,因此,其重要性不言而喻。后期处理得当可以使效果图有画龙点睛之妙,处理不当就留下“为山九仞,功亏一篑”的遗憾。所以,任何一位效果图从业者都必须重视效果图的后期处理,它决定了效果图作品的优劣。

本书内容

本书以效果图后期处理为主线,详尽系统地介绍了使用Photoshop CS4处理室内外效果图的常用技术以及操作技巧。在组织书稿时,充分考虑了初学者的学习需要,精心安排了很多的基础内容,包括计算机建筑效果图基础的知识、Photoshop工具的灵活运用、制作纹理贴图、配景素材的使用及处理方法、色彩和光效的处理、补救缺陷效果图。建议初学者要仔细阅读这一部分内容。从本书第8章开始,将结合商业实例讲述了效果图处理工作中的各个方面,在实例中渗透讲解,讲解中穿插实例,使读者在学习实例制作中积累一些必备的实战经验。

本书特点

本书是一本专业性实例教材,与其他同类书籍相比,本书有以下显著特点。

- 实例商业化:本书中的实例均为商业化实例,处理手法也完全采用商业工作模式,在一些技术运用方面突出快速、实用的特点,为读者提供了全面的商业设计范本。
- 步骤详尽:本书以手把手的方式详尽地介绍了效果图后期处理中的各项技术,即使是初学者也可以按部就班地完成实例的制作,提高自己的技术水平。
- 资源丰富:为了方便读者的学习,本书配备了一张DVD光盘,收录了书中实例的素材与效果文件,供读者学习使用。
- 视频教学:本书为广大读者制作了视频教学光盘,把书中的实例操作步骤都制作成视频教学录像,读者只需按照光盘中的讲解进行操作,就可以快速创作出高品质的效果图。

经过长时间的组织、策划和创作,本书终于如期面世。在编写的过程中,虽然我们始终坚持严谨、求实的作风,但由于水平有限,不足之处在所难免,敬请读者、专业人士和同行批评、指正,我们将诚恳接受您的意见,并在以后推出的图书中不断改进。

本书由起点工作室策划，由具有多年教学和工作经验的设计师编写，在写作的过程中得到了宿晓辉、徐丽、宋海生、张双志、张德胜、陈云龙、孙启彦、孙玉雪、于冬波、况军业、李艳艳、姜杰、魏国华、马培乔、王梅君、王梅强、李杰、刘钊、王光燕、杨丙政、孙贤君、叶梅红、赵丽萍等人的大力帮助和支持，在此表示感谢。

在本书的编写过程中，北京希望电子出版社的李磊老师审阅了本书的初稿，并提出了许多宝贵的意见，在此表示真诚地感谢。这里还要感谢一直关注着本书的爱好者以及帮助过我们的朋友们。

编著者

目 录



第1章 初识计算机建筑效果图

- | | | | |
|----------------------------------|---|--------------------------------------|---|
| 1.1 计算机建筑效果图的概念 | 2 | 1.5 为什么用Photoshop进行效果图
后期处理 | 5 |
| 1.2 计算机建筑效果图的用途 | 2 | 1.6 后期处理的重要性 | 8 |
| 1.3 计算机建筑效果图的特色 | 2 | | |
| 1.4 计算机建筑效果图与手绘图的区别、
联系 | 3 | | |



第2章 数字图像纵览

- | | | | |
|----------------------|----|-----------------------------|----|
| 2.1 图像类型 | 10 | 2.5.2 图层模式 | 18 |
| 2.2 常用图像色彩模式 | 11 | 2.5.3 图层属性 | 19 |
| 2.3 常用图像文件格式 | 13 | 2.5.4 图层操作 | 19 |
| 2.4 分辨率与图像文件尺寸 | 14 | 2.5.5 图层蒙版 | 23 |
| 2.5 图层 | 16 | 2.6 色调、色相、饱和度及对比度 | 25 |
| 2.5.1 图层概述 | 17 | 2.7 将效果图引入到Photoshop中 | 26 |



第3章 工具的灵活运用

- | | | | |
|-----------------------|----|------------------------|----|
| 3.1 配景素材的选择 | 30 | 3.5 渐变工具的运用 | 39 |
| 3.1.1 选框工具和套索工具 | 30 | 3.6 图像色彩调整命令的运用 | 41 |
| 3.1.2 钢笔工具 | 31 | 3.6.1 【色阶】命令 | 41 |
| 3.1.3 橡皮擦工具 | 33 | 3.6.2 【亮度/对比度】命令 | 42 |
| 3.1.4 色彩选择工具 | 35 | 3.6.3 【色彩平衡】命令 | 43 |
| 3.2 配景素材的移动 | 36 | 3.6.4 【色相/饱和度】命令 | 44 |
| 3.3 配景素材的缩放 | 37 | 3.6.5 【曲线】命令 | 46 |
| 3.4 图像编辑工具的运用 | 37 | | |



第4章 制作纹理贴图

- | | | | |
|----------------------|----|------------------------|----|
| 4.1 纹理贴图的作用及意义 | 50 | 4.2.1 黄金质感贴图的制作 | 50 |
| 4.2 金属质感贴图的制作 | 50 | 4.2.2 不锈钢质感贴图的制作 | 52 |

4.2.3 锈迹质感贴图的制作	54	4.5.2 砂岩质感贴图的制作	64
4.3 木纹质感贴图的制作	57	4.5.3 大理石质感贴图的制作	66
4.4 布纹质感贴图的制作	60	4.6 草地质感贴图的制作	69
4.5 玻璃砖墙、砂岩及大理石质感 贴图的制作	62	4.7 水纹质感贴图的制作	71
4.5.1 玻璃砖墙质感贴图的制作	62	4.8 透空贴图的制作	73



第5章 配景素材的使用及处理方法

5.1 效果图主环境背景的处理方法	76	5.3.2 复杂倒影	83
5.2 配景投影效果的制作	77	5.3.2 水面倒影	85
5.2.1 普通投影	77	5.4 室外草地的处理方法	87
5.2.3 折线投影	78	5.5 为场景制作喷泉效果	89
5.3 配景倒影效果的制作	81	5.6 制作瀑布效果	91
5.3.1 普通倒影	81	5.7 配景的色彩与环境的协调问题	94



第6章 效果图色彩和光效的处理

6.1 建筑与环境的色彩处理	98	6.2.3 室外玻璃幕墙 光感效果的制作	104
6.1.1 确定建筑效果图的主色调	98	6.2.4 太阳光束效果的制作	109
6.1.2 色彩与建筑、环境的关系	98	6.3 室内常用光效的制作	111
6.1.3 建筑与环境的色彩 对构图的影响	99	6.3.1 制作霓虹灯管效果	111
6.2 室外常用光效的制作	100	6.3.2 制作壁灯光晕效果	116
6.2.1 制作夜晚汽车的流光效果	100	6.3.3 制作聚光灯光芒效果	118
6.2.2 制作城市光柱效果	102	6.4 效果图日景与夜景的转换	120



第7章 补救缺陷效果图

7.1 渲染效果图的常见缺陷	128	7.4 调整不均衡构图	137
7.2 对效果图光照效果的补救	128	7.4.1 构图原则	137
7.2.1 修改灯光的照射强度	128	7.4.2 裁切法	138
7.2.2 修改建筑色彩	132	7.4.3 添加法	139
7.3 调整错误的材质	134	7.4.4 修改画布的尺寸	141



第8章 客厅效果图的后期处理

- | | | | |
|---------------------|-----|-----------------------|-----|
| 8.1 后期处理的一般流程 | 144 | 8.4 光影效果的制作 | 152 |
| 8.2 调整整体效果 | 144 | 8.5 收集配景素材的几种方法 | 153 |
| 8.3 局部的刻画 | 146 | | |



第9章 银行大厅效果图的后期处理

- | | | | |
|---------------------|-----|-------------------|-----|
| 9.1 后期处理的一般流程 | 156 | 9.3 细部的刻画 | 158 |
| 9.2 整体色调的调整 | 156 | 9.4 配景素材的添加 | 160 |



第10章 室内彩平图的制作

- | | | | |
|--------------------|-----|--------------------|-----|
| 10.1 使用AutoCAD软件 | | 10.5 填充门窗部分 | 171 |
| 输出CAD图纸 | 164 | 10.6 素材模块的制作 | 172 |
| 10.2 调整输出的图纸 | 167 | 10.7 素材模块的引用 | 175 |
| 10.3 填充墙体部分 | 168 | 10.8 场景的最后调整 | 177 |
| 10.4 填充地面部分 | 170 | | |



第11章 单体建筑效果图的后期处理

- | | | | |
|----------------------|-----|--------------------------|-----|
| 11.1 后期处理要点及流程 | 180 | 11.4 远景及中景的添加 | 191 |
| 11.2 调整建筑 | 181 | 11.5 近景、人物及其他配景的添加 | 197 |
| 11.3 添加天空及路面 | 189 | 11.6 调整整体效果 | 199 |



第12章 住宅小区效果图的后期处理

- | | | | |
|--------------------|-----|----------------------|-----|
| 12.1 后期处理的要点 | 202 | 12.4 添加辅助楼体 | 212 |
| 12.2 调整建筑 | 203 | 12.5 添加植物配景 | 213 |
| 12.3 添加天空及路面 | 210 | 12.6 添加人物及其他配景 | 219 |



第13章 室外夜景效果图的后期处理

- | | | | |
|-----------------------|-----|--------------------------|-----|
| 13.1 处理的要点及流程 | 224 | 13.5 近景、人物及其他配景的添加 | 236 |
| 13.2 调整建筑 | 224 | 13.6 添加室内空间 | 237 |
| 13.3 添加天空及路面 | 232 | 13.7 添加灯箱和门头 | 238 |
| 13.4 远景及中景配景的添加 | 233 | 13.8 调整整体效果 | 243 |

第14章 鸟瞰效果图的后期处理

14.1 后期处理的重要性·····	246	14.4.2 背景的制作·····	249
14.2 后期处理的注意事项·····	246	14.4.3 主体建筑的调整·····	251
14.3 后期处理的一般步骤·····	247	14.4.4 植物配景的添加·····	257
14.4 鸟瞰效果的表现·····	247	14.4.5 人物及其他配景的添加·····	260
14.4.1 准备工作·····	248	14.4.6 整体调整最终效果·····	263

第15章 平面规划图的制作与表现

15.1 调整输出图纸·····	270	15.5 素材模块的制作·····	286
15.2 大环境及路面的处理·····	274	15.6 植被的添加·····	290
15.3 主体配景的添加与制作·····	280	15.7 图像的整体调整·····	293
15.4 主体绿化带的制作·····	284		

第16章 效果图的特殊效果处理

16.1 水彩效果处理·····	296	16.3 素描效果处理·····	300
16.2 油画效果处理·····	298	16.4 水墨画效果处理·····	301

第17章 效果图布局与打印输出

17.1 效果图的整体布局·····	308	17.3 打印设置·····	326
17.2 打印属性设置·····	323		

第1章

初识计算机建筑效果图



随着科学技术的不断发展，计算机正被广泛应用于各个领域，传统文化技术受到了很大的冲击。同样，传统的手绘室内及建筑图纸行业也不例外，因为计算机辅助设计已是大势所趋，计算机室内设计、建筑效果图已被人们普遍接受。在绘图效率方面，计算机设计表现速度快，是手绘所无法比拟的，而如果能在计算机设计表现中融入艺术的成分，将会更好地表现设计师的创意。

1.1 计算机建筑效果图的概念

计算机建筑效果图又名计算机建筑画，顾名思义就是“以计算机为创作工具而绘制的建筑画”，它是随着计算机技术的发展而出现的一种新兴的建筑画绘图方式。在各种设计方案的竞标、汇报以及房地产商的广告中，都能找到计算机建筑表现图的身影。它已经成为广大设人员和建筑效果创作者展现自己作品、吸引业主、获取设计项目的重要手段。

计算机建筑效果图是设计师展示其作品的设计意图、空间环境、色彩效果与材料质感的一种重要手段。它根据设计师的构思，利用准确的透视制图和高超的制作技巧，将设计师的设计意图转换成具有立体感的画面，如图 1-1 所示。



图 1-1 建筑效果图

计算机建筑效果图是设计师表达设计意图的艺术语言与手段。它一方面是设计师与业主之间的交流工具，另一方面也是设计者自己进行设计校验、方案优选的强有力手段，而且在实际应用中，它有时还会在广告宣传中呈现其独特的艺术魅力。

1.2 计算机建筑效果图的用途

从计算机建筑效果图的用途大致可以将其分为两类，即为了表现真实效果的商业类效果图和为了辅助设计、体现设计构想的艺术类效果图。前一种风格的需求者大多是房地产商，他们一般要求的是真实的效果、明朗的光线和热闹的商业气氛；后一种风格的需求者大多是设计师，他们要求效果图可以更深层次地在图面上体现设计的风格，甚至有时会在设计师没有确定方案的时候帮助他们了解设计的实际效果。从另一种角度讲，效果图也是绘画的一个新的分支，它与传统的纯艺术的绘画形式如油画、国画的艺术价值应该是相同的，区别只是所表现的对象和承载的媒介不同。因此，我们不该怀疑建筑效果图的艺术性，因为我们是在设计师的设计上进行二度创作，只是效果图的实用性要远远高于纯绘画作品，并且所使用的手段也是基于计算机技术发展的。

1.3 计算机建筑效果图的特色

早期的建筑设计效果图大都是由设计人员手工绘制的，绘制的周期较长不说，还耗费了大量的人力和物力。如今，随着计算机技术的广泛应用以及设计技术的飞速发展，借助计算机这个广大平台，运用各种相关专业软件制作的建筑效果图频繁出现在街头、报端，其制作的速度不但快、周期短，而且模拟的效果也更为逼真。图 1-2 所示即为用计算机绘制的客厅室内效果图，是不是可以达到以假乱真的效果。



图 1-2 计算机绘制的客厅效果图

那么, 计算机建筑效果图又有哪些特色和优势呢? 计算机建筑效果图的特色和优势可以总结为以下几点。

- 简单易用: 在用计算机制作效果图时, 设计软件不仅为用户提供了一个立体的三维空间、提供了准确的透视效果, 而且三维空间可以由坐标系来度量。这样, 一方面制作出的效果图能够很准确地再现设计者的设计意图; 另一方面, 对制作者的作画水平要求也不是很高, 但要想制作出高质量、高品质的效果图, 还必须具有一定的艺术素养与审美能力。另外, 其制作周期短, 设计师可以根据具体情况详细制定绘制目标, 简洁、方便。
- 易修改, 可重复使用: 使用计算机来制作效果图, 如果方案需要修改, 制作人员无需重新制作, 只要在原场景文件的基础上直接进行修改就可以了。对于那些调换视角和比例的问题, 就更容易解决了, 设计师只需将原场景中的摄像机调整到需要的视角或按要求进行缩放操作后, 重新渲染输出就可以了。这样, 就使得效果图具有了重复使用性, 大大地缩短了建筑设计效果图的制作周期。
- 效果表现丰富: 由于计算机设计软件为我们提供了准确的视角、标度参照和大量的捕捉工具等, 因而在制作出的建筑效果图中, 物体与场景、物体与物体之间的关系都很精确、真实。另外, 计算机处建筑效果图还具有丰富的表现方式、表现风格, 能表达出照片级真实的效果, 反映真实工程效果等。
- 易存储, 易传输: 使用计算机制作的效果图, 其场景文件和输出的效果位图均是以标准的数据文件形式存放在计算机硬盘中的, 不仅能够方便地利用各种介质进行备份, 而且可以利用网络进行快速传递。

1.4 计算机建筑效果图与手绘图的区别、联系

当前把建筑效果图习惯上理解为由计算机建模渲染而成的建筑设计表现图, 传统意义上建筑设计的表现图是人工绘制的。二者的区别主要表现在绘制工具的不同和表现风格的不同上。

下面先说一下二者在绘图工具方面的不同。

在绘画工具方面, 手绘建筑效果图的工具主要有纸、美工钢笔、针管笔、快写针笔、塑料笔、铅笔、马克笔、丁子尺、三角板、曲线板等。因为钢笔容易携带、绘制方便, 画的效果图笔调清劲、轮廓分明又易于保存, 复制印刷均较经济方便, 并且不易失真。所以在

重大的国际设计竞赛中也常规定用钢笔绘制。最重要的是钢笔徒手画和速写的能力是衡量一个建筑设计、规划设计和室内设计人员水平高低的重要标准之一，因此钢笔画法越来越多地受到设计师的推崇，并得到了长足的发展。建筑速写对训练设计师的观察能力，提高审美修养，保持创作激情，迅速准确地表达设计构思是十分有益的。图 1-3 所示即为钢笔建筑速写效果。

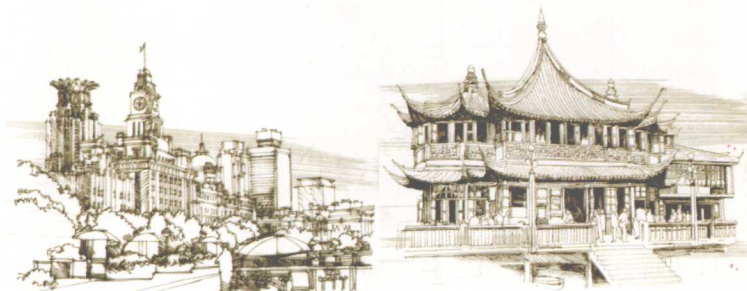


图 1-3 手绘建筑效果图

从图 1-3 中的两幅图就可以看出，手绘建筑设计效果图的制作完全依赖于人，要求制作人员有较高的绘画水平和敏感的尺度把握，因而受主观性的影响较大，再加上设计人员往往受自身透视感的影响，对三维空间不能完全准确的把握，很容易产生偏差、变形，严重的还会导致作图失误。

而用计算机进行建筑效果图的制作就完全不用这么多的工具了，它只需要一台性能良好的计算机再配上相应的软件就足够了。相比手绘效果图而言，它显得更方便、清洁、节省空间。

另外，在效果图场景的颜色描述方面，手绘效果图中的色彩通常是由制作人员手工调制出来的，相比起来就较为贫乏、单调。而计算机在真彩色显示模式下能够提供 1600 万种以上的颜色，远远超出人脑的想象力。图 1-4 所示即为手绘效果图和计算机建筑效果图的色彩效果对比。



图 1-4 二者的色彩效果对照

由图 1-4 中的两幅图可以看出，计算机建筑效果图在色彩方面较手绘效果图更加真实、细腻。

不过手绘效果图也是设计师与用户之间沟通的桥梁，它能在短时间内表现出工程竣工后的整体或者局部效果，最重要的是手绘效果图是设计师灵感的火花，便于设计师及时准确地记录瞬间记忆和创作的灵感。手绘效果图在体现设计师的设计技巧和艺术风格的同时，并有助于对设计方案进行修改、完善，弥补设计中的不足。

说完了二者工具上的区别，接下来再说一下二者表现风格方面的不同。

从表现风格上来讲,计算机建筑效果图有点类似于照片,可以逼真地模拟建筑及其设计建成后的效果。而手绘效果图除了真实地表现建成效果外,更能体现设计风格和画的艺术性,所以也称其为“建筑画”,如图1-5所示。其实在设计过程中二者是可以互相借鉴、互相融合的。



图 1-5 手绘建筑画效果

1.5 为什么用 Photoshop 进行效果图后期处理

在学习本节内容之前,各位用户不妨先想一个这样的问题:什么是后期处理、后期处理又包括哪些内容?其实,想回答这个问题也不难,在日常生活中与后期处理有关的事物比比皆是,像最常见的各大影楼里数码照片的后期处理、影视动画的后期处理、效果图后期处理等方面。本书主要讲述的就是效果图后期处理方面的内容知识。

其实,制作过效果图的人都知道,一般都是先在 3ds Max 中建好效果图场景所需要的立体模型,然后再为场景中的立体模型赋予材质、设置摄像机和灯光,最后将制作完成的三维模型以位图的形式渲染输出出来。但是这样直接输出出来的效果图并不是最理想的效果。因为三维软件在处理效果图的环境氛围和制作真实的配景方面是有所欠缺的,所以通常我们都要再应用一些更专业的图形图像处理软件对效果图做进一步的后加工,我们通常将后面的这个后加工过程称之为后期处理,Photoshop 就是后期处理最常用的软件之一。

使用 Photoshop 软件不仅可以为从 3ds Max 中输出出来的效果图添加上各种与环境气氛相协调的配景,使场景看起来更加真实,而且还可以轻松调整图像的色调、明暗对比度以及对造型的细部进行调整等,最后还可以运用相应的工具或命令轻松地表现出细腻、自然的效果。

观察一下如图1-6所示的效果图场景。



图 1-6 渲染输出的效果

从图1-6中不难看出,这个场景中的模型设计师搭建的还是可以的,令人感觉不舒服的地方就是画面显得太灰了,给人一种灰蒙蒙的感觉,很压抑。

其实,偏灰偏暗也就是画面的黑白灰层次关系、明暗关系没有拉开导致的。不同的色彩之间也存在着对比度,这也是色彩给人的视觉印象。所以解决画面的灰暗问题,首先要

解决的就是画面的明暗关系，明暗关系处理好了，画面的层次自然而然就清晰明了了。

下面运用 Photoshop 软件把这个不太成功的效果图场景处理一下吧。

后期处理练习

- 01 单击菜单栏中的【文件】|【打开】命令（快捷键为 Ctrl+O），打开随书配套光盘“调用图片”\“第1章”文件夹下的“客厅.jpg”文件。在【图层】面板中将“背景”图层复制一层，得到“背景副本”图层，确认“背景副本”图层处于当前层，如图 1-7 所示。



图 1-7 复制图层

- 02 单击菜单栏中的【滤镜】|【锐化】|【锐化】命令，如图 1-8 所示。

>>> 技巧

【锐化】功能可以在每个色块的边缘自动分析明暗对比度，去掉过滤值带来的一些模糊效果。

- 03 按 Ctrl+F 键，再次执行【锐化】命令，并调整锐化后图层的【不透明度】为 65%。

- 04 再按 Ctrl+E 键，将两个图层合并在一起。

接下来处理画面灰暗的问题。

- 05 单击菜单栏中的【图像】|【调整】|【曲线】命令，在弹出的【曲线】对话框中设置各项参数，如图 1-9 所示。

执行上述操作后，图像效果如图 1-10 所示，画面被提亮了许多。

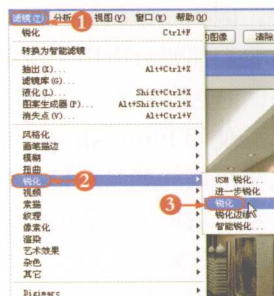


图 1-8 执行【锐化】命令

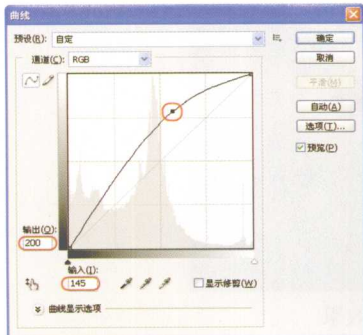


图 1-9 参数设置



图 1-10 为画面提亮

此时，发现画面的颜色还不是很饱和，接下来再调整一下画面的整体色调。

- 06 单击菜单栏中的【图像】|【调整】|【色相/饱和度】命令，在弹出的对话框中设置各项参数，如图 1-11 所示。

执行上述操作后, 图像效果如图 1-12 所示, 画面饱和度也被提高了。

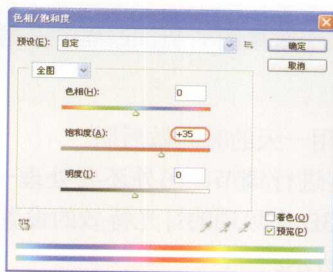


图 1-11 参数设置



图 1-12 调整画面饱和度后的效果

接下来再调整一下画面的整体对比度, 使画面的立体感更强一些。

- 07 单击菜单栏中的【图像】|【调整】|【亮度/对比度】命令, 在弹出的对话框中设置各项参数, 如图 1-13 所示。

执行上述操作后, 画面的亮度和对比度被加强了, 效果如图 1-14 所示。

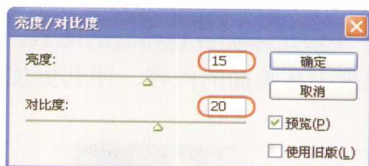


图 1-13 参数设置



图 1-14 调整画面的亮度对比度

- 08 单击菜单栏中的【图像】|【调整】|【色彩平衡】命令, 在弹出的对话框中设置各项参数, 以此调整画面的色彩平衡度, 如图 1-15 所示。

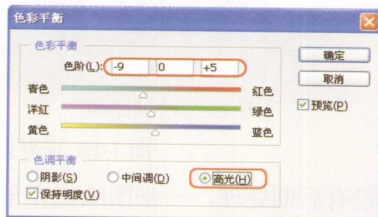
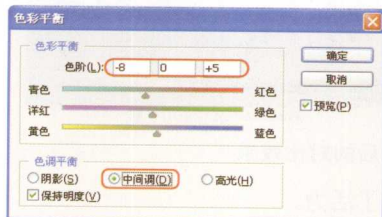


图 1-15 参数设置

执行上述操作后, 得到图像的最终效果, 如图 1-16 所示。

- 09 单击菜单栏中的【文件】|【存储为】命令, 将调整后的文件另存为“客厅后期.jpg”文件。本文件可在随书配套光盘“效果文件”\“第1章”文件夹下找到。



图 1-16 调整的效果

1.6 后期处理的重要性

从上一节的实例操作中不难看出，后期处理在整个效果图的制作过程中占据着很大的比重。后期的制作水平将直接影响到图的好与差。

如果说要用两天的时间做 3D 和 VRay，那么就要用一天的时间做后期。

室内效果图的后期一般是对各个物体的颜色明度进行调节，另外还要处理一些灯光。或者可以用 Photoshop 做灯光效果，这样就可以省略 3D 中烦琐的灯光特效的设置了。根据场景进行添加植物、人物、装饰物等，效果如图 1-17 所示。



图 1-17 银行大厅处理前后的对比效果

室外效果图处理的工作量相对来说就要大一些了，主要是添加各种相应的配景，比如路面、树木、花草、建筑小品、天空、车、人等，以此来丰富画面的内容，使其更加接近于现实，效果如图 1-18 所示。



图 1-18 别墅处理前后的对比效果

总之，没有后期处理，一张图纸就完全失去了活力。

因此，对于设计师来说，不仅要有高超的建模和渲染能力，最主要的还应该有过硬的后期处理能力。如果把效果图的后期处理这个环节把握好了，将会使用户的作品锦上添花，更加具有魅力和感染力。