

中文版

Photoshop CS6

建筑效果图 后期处理技法

王西亮 贾飞◎编著

随书附赠资源

- 200集7大类商业建筑效果图后期表现实现过程教学视频
- 268个案例素材文件和场景文件



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中文版
Photoshop CS6
建筑效果图
后期处理技法

王西亮 贾飞◎编著

人民邮电出版社
北 京

图书在版编目 (C I P) 数据

中文版Photoshop CS6建筑效果图后期处理技法 / 王西亮, 贾飞编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2015. 8
ISBN 978-7-115-39080-6

I. ①中… II. ①王… ②贾… III. ①建筑设计—效果图—图像处理软件 IV. ①TP391.41②TU204

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第117615号

内 容 提 要

本书主要讲解 Photoshop 在建筑表现中的运用, 通过由浅入深、由理论到实践的教学方式, 带领读者掌握建筑效果图的后期处理技法。

全书共 11 章, 第 1 章~第 2 章主要介绍了建筑效果图的构图、配色、工作流程和 Photoshop 后期的重要性; 第 3 章~第 4 章是本书的基础, 汇集了建筑后期常用的方法与技巧, 把 Photoshop 的各种后期操作方法逐个击破、重点讲解, 如天空的选择合成、水岸的处理和玻璃内透的叠加等; 第 5 章~第 11 章是本书的核心, 以实际案例操作为主, 每个案例都是笔者从工作中精心挑选出来的, 具有较强的代表性, 通过对每个案例的详细讲解使读者对同类型的项目有一个透彻的理解。

本书技法全面、案例丰富、讲解细致, 是学习 Photoshop 建筑后期表现技法的理想教程。另外, 书中所有的操作技法和案例都配备了相应的视频教学录像, 读者可直观地学习 Photoshop 后期处理技法。

本书适合 Photoshop 建筑后期表现技法的初、中级读者阅读, 也可作为建筑表现专业的培训教材使用。

-
- ◆ 编 著 王西亮 贾 飞
责任编辑 杨 璐
责任印制 程彦红
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京方嘉彩色印刷有限责任公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 25.25
字数: 720 千字 2015 年 8 月第 1 版
印数: 1~2 500 册 2015 年 8 月北京第 1 次印刷
-

定价: 98.00 元

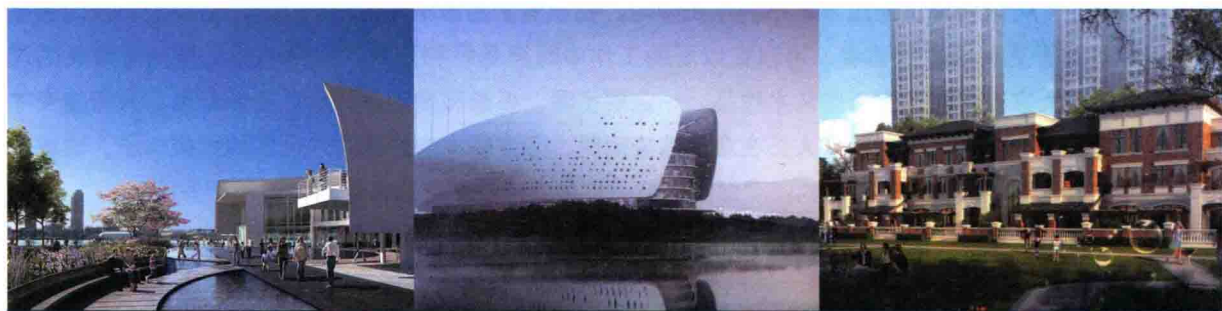
读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316
反盗版热线: (010)81055315



第01章 建筑表现概述

25

1.1 建筑表现的概念	26	1.5.1 建筑表现的工作细分	29
1.2 建筑表现的发展史	26	1.5.2 建筑表现的工作流程	30
1.3 建筑表现的形式	27	1.6 多层面解读建筑表现	30
1.3.1 手绘建筑效果图	27	1.6.1 从视角分析建筑表现	30
1.3.2 计算机绘图	28	1.6.2 从建筑表现图的表现时间段分析	32
1.4 建筑表现行业概况	28	1.6.3 从画面风格来分析	35
1.5 建筑表现工作流程	29	1.6.4 从面对的客户群体分析	36
		1.7 本章小结	36



第02章 建筑表现基础

37

2.1 素描	38	2.3.3 三点透视	51
2.1.1 素描关系	38	2.4 构图	52
2.1.2 素描的明暗对比	38	2.4.1 画面的长宽比例	52
2.2 色彩	41	2.4.2 建筑物在画面中的大小及位置	53
2.2.1 色彩关系	41	2.4.3 构图时避免等分现象	54
2.2.2 色调	43	2.4.4 规避画面中的重复元素	55
2.2.3 色彩调和	45	2.4.5 画面的稳定感	55
2.2.4 色彩性格	47	2.4.6 画面中应避免的情况	56
2.2.5 建筑表现图色彩分析	48	2.5 材质与光影	57
2.3 透视	50	2.5.1 材质	57
2.3.1 一点透视	50	2.5.2 光影	60
2.3.2 两点透视	50	2.6 本章小结	60



第03章 Photoshop建筑后期基础技法

61

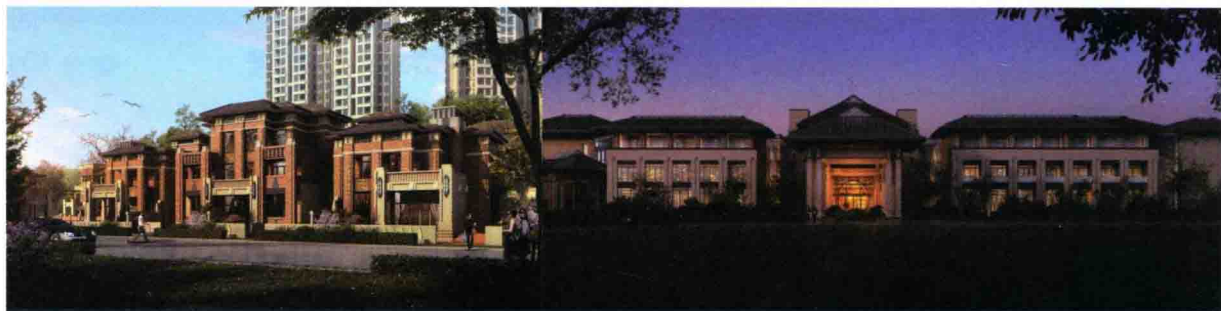
3.1 合成图像	62	3.7.3 鸟瞰水景的处理	88
3.1.1 打开图像	62	3.8 水岸的处理	90
3.1.2 图像类型	62	3.8.1 水岸特点	90
3.1.3 合并图像	64	3.8.2 制作水岸	90
3.1.4 抠取图像	65	3.8.3 其他常见的水岸	92
3.1.5 图层顺序	65	3.9 挂角树的选择及添加	92
3.2 更换背景天空	66	3.9.1 挂角树的作用	92
3.2.1 图像格式	66	3.9.2 添加挂角树	92
3.2.2 载入选区	67	3.10 草地处理技法	94
3.2.3 添加图层蒙版	68	3.10.1 实景草地特点	94
3.2.4 合成天空	68	3.10.2 透视前景草地的制作	94
3.3 添加植物配景	69	3.11 前景阴影的添加	97
3.3.1 植物与植物的搭配	69	3.11.1 实景阴影赏析	97
3.3.2 植物与建筑的搭配	70	3.11.2 添加阴影	98
3.3.3 处理灌木	71	3.12 叠水喷泉的处理技法	99
3.3.4 组织景观组团	73	3.12.1 实景喷泉叠水特点	99
3.3.5 景观组团的色彩搭配	75	3.12.2 喷水池的处理	100
3.4 摆放人物	76	3.13 夜景中的室内灯光效果处理	102
3.4.1 调整人物高度	76	3.13.1 夜景室内灯光实景赏析	102
3.4.2 制作人物影子	76	3.13.2 夜景室内灯光合成	102
3.4.3 调整人物前后关系	77	3.14 夜景中的高楼顶光处理	104
3.4.4 人物的摆放规律	78	3.14.1 高楼顶光的实景赏析	104
3.5 制作夜景车流线	79	3.14.2 高楼顶光的后期制作	105
3.5.1 车流线特点	79	3.15 云雾效果的处理	107
3.5.2 夜景车流线的做法	79	3.15.1 云雾实景效果赏析	107
3.5.3 制作鸟瞰夜景车行线	81	3.15.2 鸟瞰图的雾化处理	107
3.6 夜景灯的做法	83	3.16 雨景和雪景的特效制作	110
3.6.1 夜景灯特点	83	3.16.1 雨景和雪景的实景效果赏析	110
3.6.2 制作透视草坪灯	83	3.16.2 雨景特效	110
3.6.3 制作鸟瞰路灯	84	3.16.3 雨景玻璃特效	112
3.7 水面处理技巧	85	3.16.4 雪景特效	113
3.7.1 水面特点	85	3.17 本章小结	114
3.7.2 透视水景的处理	86		



第04章 Photoshop建筑后期高级技法

115

4.1 天空的合成技巧	116	4.6 草坡微地形的做法	134
4.1.1 判断天空优劣	116	4.6.1 微地形特点	134
4.1.2 后期天空的合成	117	4.6.2 微地形的后期制作	134
4.2 人物的摆放规律及光感	119	4.7 天际线的做法	135
4.2.1 人物摆放规律的探讨	119	4.7.1 什么是天际线	136
4.2.2 人物服饰和场景的搭配	120	4.7.2 天际线的后期处理手法	136
4.2.3 后期人物的摆放	121	4.8 光效的处理	138
4.3 植物的光感处理	124	4.8.1 自然界中的光	138
4.3.1 植物光感的分析	124	4.8.2 透视光效的后期添加	139
4.3.2 植物光感的后期处理手法	124	4.8.3 鸟瞰光效的后期添加	140
4.3.3 鸟瞰植物的光感体现	127	4.8.4 体积光的后期制作	141
4.4 近景马路的处理及车灯的添加手法	127	4.8.5 夜景内街溢光的制作	142
4.4.1 夜景马路质感分析	127	4.9 玻璃质感的后期处理	143
4.4.2 路面质感的后期处理手法	128	4.9.1 玻璃质感特征	143
4.5 远景的虚化处理手法	131	4.9.2 商业橱窗玻璃的室内后期处理技法	145
4.5.1 远景虚化的特点	131	4.9.3 建筑玻璃的质感处理	151
4.5.2 远景虚化的后期处理	132	4.10 本章小结	154



第05章 住宅类建筑的后期表现

155

5.1 住宅的日景表现	156	5.1.3 创建远景组虚化配楼	157
5.1.1 合成通道图	156	5.1.4 远景树木配景的添加	158
5.1.2 为图像更换天空	157	5.1.5 马路的调整	159

5.1.6 建立建筑组	160	5.1.19 整体画面的润色	171
5.1.7 调整红色砖墙	160	5.2 住宅夜景的表现	172
5.1.8 调整黄色石材	161	5.2.1 通道及大图文件分析	172
5.1.9 阶段性的观察/查漏补缺	163	5.2.2 通道及大图文件的合成	173
5.1.10 屋顶瓦的调整	163	5.2.3 更换天空	174
5.1.11 深色金属边框的调整	165	5.2.4 添加远景	175
5.1.12 玻璃的调整及内透的叠加	166	5.2.5 合成草地	177
5.1.13 建立配景组	167	5.2.6 建筑墙面调整	177
5.1.14 渲染树木的调整	167	5.2.7 建筑屋顶的调整	179
5.1.15 配景素材的添加	168	5.2.8 金属与木材材质的调整	180
5.1.16 调整构图	169	5.2.9 玻璃贴图的调整以及叠加	183
5.1.17 合成人物素材	169	5.2.10 配景的整理添加	190
5.1.18 观察画面添加素材平衡画面	170	5.3 本章小结	196



第06章 商业类建筑的后期表现

197

6.1 商业内街的夜景表现	198	6.2.2 更换天空	230
6.1.1 合成通道及大图文件	198	6.2.3 远景添加	231
6.1.2 图像的初步调整	200	6.2.4 远景建筑的虚化	232
6.1.3 更换天空	200	6.2.5 路面的后期调整	232
6.1.4 内街铺地的调整	201	6.2.6 车的后期调整	234
6.1.5 建筑杆件的调整	203	6.2.7 建筑墙面的后期调整	235
6.1.6 金属铝板的调整	205	6.2.8 建筑玻璃橱窗的后期调整	237
6.1.7 橱窗玻璃的调整	208	6.2.9 建筑玻璃塔楼的后期调整	239
6.1.8 细部配景的调整	218	6.2.10 夜景马路的调整	244
6.1.9 远景的添加	219	6.2.11 夜景车流线的添加	245
6.1.10 铺地橱窗溢光的添加	220	6.2.12 为透明玻璃添加广告内透	246
6.1.11 远景的虚化处理	221	6.2.13 配景素材的合成	248
6.1.12 配景的合成添加	222	6.2.14 查漏补缺调整图像	249
6.1.13 添加暗影效果	225	6.2.15 商业区域的漏光处理	249
6.1.14 图像润色处理	225	6.2.16 图像的整体润色处理	250
6.2 沿街商业广场的夜景表现	229	6.3 本章小结	252
6.2.1 合成通道及大图文件	229		



第07章 高层公共建筑的后期表现

253

7.1 日景公共建筑的后期表现	254	7.2.3 合成远景	274
7.1.1 合成通道及大图文件	254	7.2.4 树木的后期调整	274
7.1.2 更换天空	255	7.2.5 行道树的调整	276
7.1.3 添加远景	258	7.2.6 建筑体块的调整	277
7.1.4 远景建筑虚化	259	7.2.7 铺地路面调整	278
7.1.5 草地的叠加处理	260	7.2.8 草地调整	279
7.1.6 马路的调整	261	7.2.9 棕榈树调整	280
7.1.7 调整建筑	262	7.2.10 调整建筑底层部分	281
7.1.8 高层建筑玻璃的调整	266	7.2.11 塔楼玻璃的调整	287
7.1.9 配景的添加	268	7.2.12 塔楼玻璃栏杆的调整	289
7.1.10 刷光处理	269	7.2.13 雨篷玻璃金属的调整	290
7.1.11 图像的润色处理	270	7.2.14 配景的添加与调整	291
7.2 黄昏偏夜景类公共建筑的后期表现	272	7.2.15 刷光及前景压暗处理	291
7.2.1 合成通道及大图文件	272	7.2.16 查漏补缺	292
7.2.2 更换天空	273	7.2.17 图像的润色处理	293
		7.3 本章小结	294



第08章 鸟瞰类建筑的后期表现

295

8.1 鸟瞰白天的后期表现	296	8.1.2 水景的叠加处理	297
8.1.1 合成文件	296	8.1.3 调整构图	298

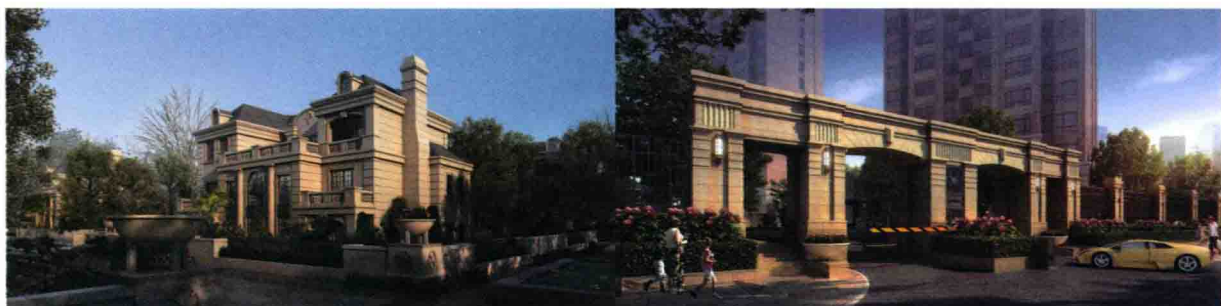
8.1.4 调整建筑体块	298	8.2.6 体块颜色的更改	320
8.1.5 路面及铺地的调整	299	8.2.7 周边建筑的调整1	321
8.1.6 草地部分的调整	300	8.2.8 周边建筑的调整2	321
8.1.7 树的调整	302	8.2.9 查漏补缺	322
8.1.8 建筑的调整	303	8.2.10 建筑的调整	323
8.1.9 商业玻璃内透的叠加	310	8.2.11 建筑墙面的调整	325
8.1.10 配景素材的添加	311	8.2.12 建筑玻璃的调整	328
8.1.11 图像的后期调整	311	8.2.13 玻璃内透的添加	329
8.2 夜景鸟瞰的后期表现	314	8.2.14 树颜色的微调	329
8.2.1 合成通道及大图文件	314	8.2.15 配景的添加	330
8.2.2 整体色调的前期调控	315	8.2.16 刷光雾化及前景压暗处理	331
8.2.3 铺地材质的调整	316	8.2.17 图像的整体润色处理	332
8.2.4 水的叠加处理	317	8.3 本章小结	334
8.2.5 水面倒影添加	318		



第09章 景观类建筑的后期表现

335

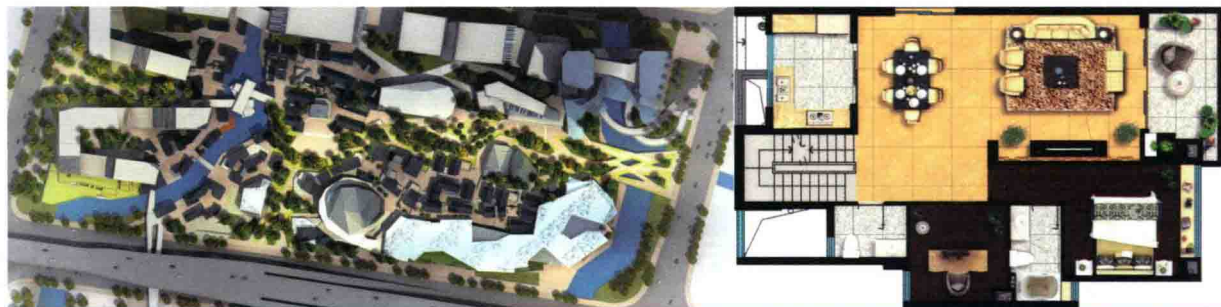
9.1 入口景观的后期表现	336	9.2.3 体块虚化处理	351
9.1.1 合成通道及大图文件	336	9.2.4 墙面材质的调整	353
9.1.2 合成前景草地	337	9.2.5 地面材质的调整	355
9.1.3 更换天空	339	9.2.6 小品材质的调整	358
9.1.4 添加远景	339	9.2.7 调整花池材质	362
9.1.5 建筑部分的调整	340	9.2.8 花池草地的合成	362
9.1.6 配景的添加	343	9.2.9 配景合成	364
9.1.7 前景压暗及刷光处理	346	9.2.10 调整构图	364
9.1.8 添加挂角树	347	9.2.11 前景压暗及刷光处理	365
9.1.9 图像的整体润色处理	347	9.2.12 添加气球素材	365
9.2 商业街景观的后期表现	349	9.2.13 图像的润色处理	366
9.2.1 合成通道及大图文件	349	9.3 本章小结	368
9.2.2 更换天空	350		



第10章 全模渲染类建筑的后期表现

369

10.1 住宅别墅全模渲染的后期表现	370	10.2 住宅入口全模渲染的后期表现	378
10.1.1 通道及大图文件合成	370	10.2.1 通道及大图文件合成	378
10.1.2 添加远景	371	10.2.2 合成天空及远景	378
10.1.3 调整天空	372	10.2.3 建筑的虚化处理	379
10.1.4 配景的调整	373	10.2.4 配景的调整	380
10.1.5 建筑的调整	374	10.2.5 路面调整	382
10.1.6 调整玻璃	374	10.2.6 人行道的调整	382
10.1.7 屋顶材质的调整	376	10.2.7 门头材质的调整	383
10.1.8 图像的虚化处理	376	10.2.8 图像的润色处理	384
10.1.9 图像润色处理	377	10.3 本章小结	386



第11章 彩色平面图的后期表现

387

11.1 渲染总图的后期表现	388	11.2.2 填充墙体	397
11.1.1 合成通道及大图文件	388	11.2.3 填充客厅铺地	398
11.1.2 水面的调整	389	11.2.4 填充卫生间/阳台/厨房铺地	399
11.1.3 路面的调整	390	11.2.5 填充卧室铺地	400
11.1.4 草地的调整	391	11.2.6 楼梯	401
11.1.5 屋顶的调整	391	11.2.7 查漏补缺	402
11.1.6 周边的虚化处理	393	11.2.8 家具配景的添加	402
11.1.7 刷光操作	394	11.2.9 图像的润色处理	403
11.1.8 图像的润色处理	394	11.2.10 添加对比度调整	404
11.2 室内总图的后期表现	396	11.3 本章小结	404
11.2.1 室内总图的介绍	397		

中文版
Photoshop CS6
建筑效果图
后期处理技法

王西亮 贾飞◎编著

人民邮电出版社
北 京

此为试读, 需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com

图书在版编目(CIP)数据

中文版Photoshop CS6建筑效果图后期处理技法 / 王西亮, 贾飞编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2015.8
ISBN 978-7-115-39080-6

I. ①中… II. ①王… ②贾… III. ①建筑设计—效果图—图象处理软件 IV. ①TP391.41②TU204

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第117615号

内 容 提 要

本书主要讲解 Photoshop 在建筑表现中的运用, 通过由浅入深、由理论到实践的教学方式, 带领读者掌握建筑效果图的后期处理技法。

全书共 11 章, 第 1 章~第 2 章主要介绍了建筑效果图的构图、配色、工作流程和 Photoshop 后期的重要性; 第 3 章~第 4 章是本书的基础, 汇集了建筑后期常用的方法与技巧, 把 Photoshop 的各种后期操作方法逐个击破、重点讲解, 如天空的选择合成、水岸的处理和玻璃内透的叠加等; 第 5 章~第 11 章是本书的核心, 以实际案例操作为主, 每个案例都是笔者从工作中精心挑选出来的, 具有较强的代表性, 通过对每个案例的详细讲解使读者对同类型的项目有一个透彻的理解。

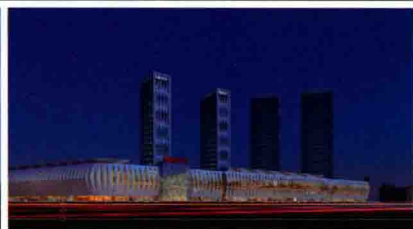
本书技法全面、案例丰富、讲解细致, 是学习 Photoshop 建筑后期表现技法的理想教程。另外, 书中所有的操作技法和案例都配备了相应的视频教学录像, 读者可直观地学习 Photoshop 后期处理技法。

本书适合 Photoshop 建筑后期表现技法的初、中级读者阅读, 也可作为建筑表现专业的培训教材使用。

-
- ◆ 编 著 王西亮 贾 飞
责任编辑 杨 璐
责任印制 程彦红
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京方嘉彩色印刷有限责任公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 25.25
字数: 720 千字 2015 年 8 月第 1 版
印数: 1-2 500 册 2015 年 8 月北京第 1 次印刷
-

定价: 98.00 元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316
反盗版热线: (010)81055315



3.5

案例名称：制作夜景车流线（79页）

视频位置：多媒体教学>CH03>3.5.flv

技术掌握：掌握夜景常规车流线的后期处理技法



3.10

案例名称：草地处理技法（94页）

视频位置：多媒体教学>CH03>3.10.flv

技术掌握：掌握后期草地的选择和和处理技法



3.13

案例名称：夜景中的室内灯光效果处理（102页）

视频位置：多媒体教学>CH03>3.13.flv

技术掌握：掌握夜景玻璃内部后期叠加室内的处理技法

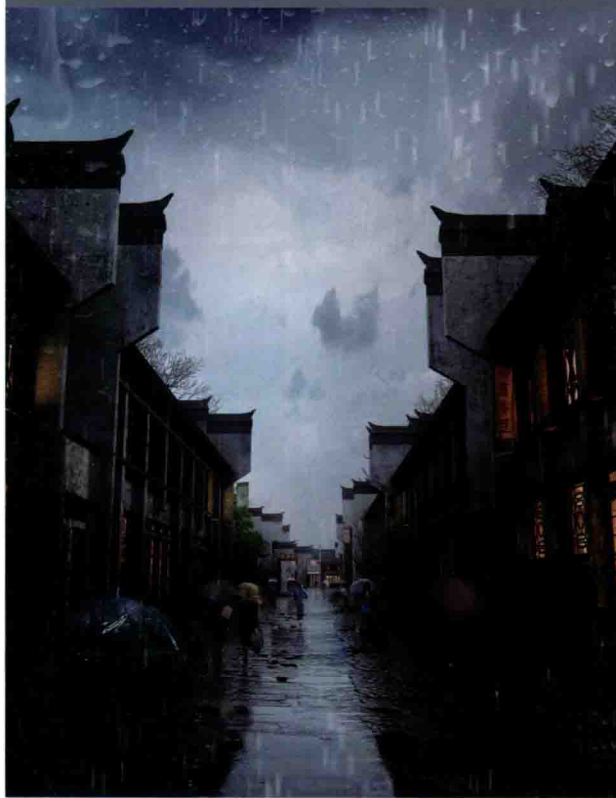


3.15

案例名称：云雾效果的处理（107页）

视频位置：多媒体教学>CH03>3.15.flv

技术掌握：掌握建筑雾化的常规处理技法



3.16

案例名称：雨景和雪景的特效制作（110页）

视频位置：多媒体教学>CH03>3.16.flv

技术掌握：掌握雨景雪景的后期处理技法



4.4

案例名称：近景马路的处理及车灯的添加手法（127页）

视频位置：多媒体教学>CH04>4.4.flv

技术掌握：掌握近景马路的处理及车灯的添加技法

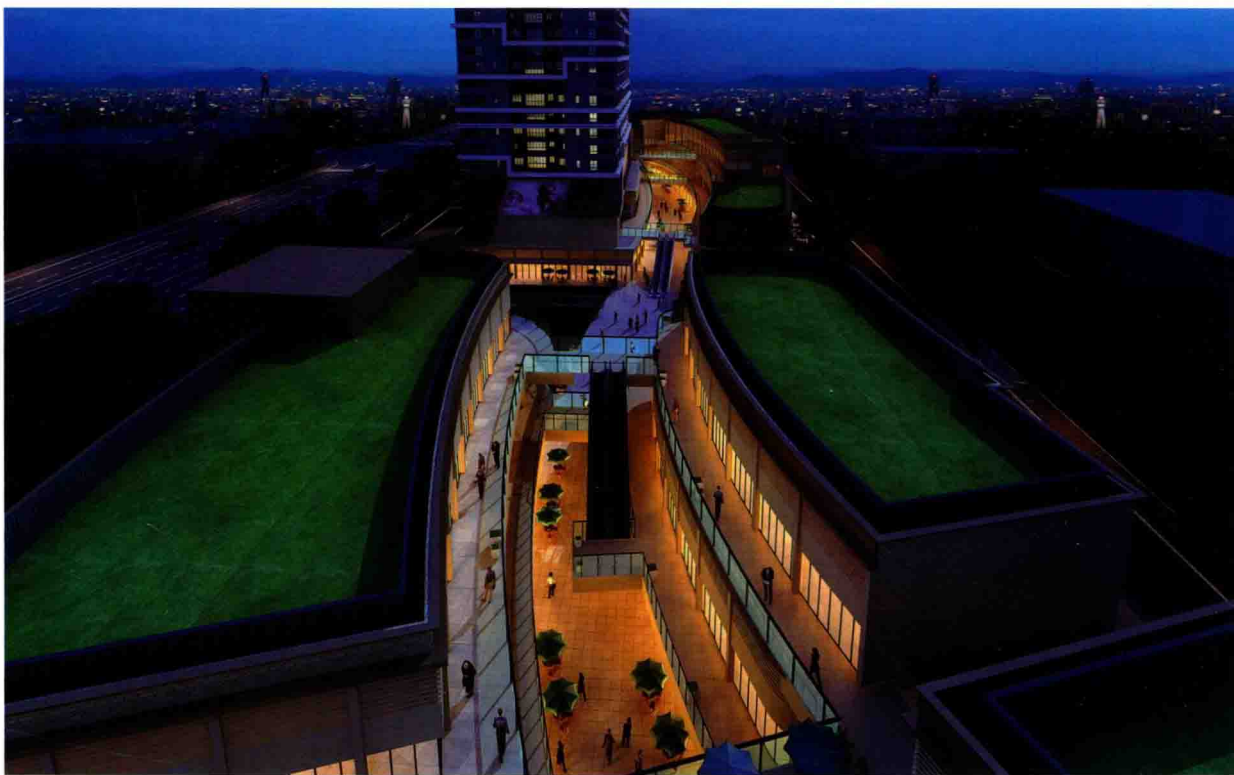


4.6

案例名称：草坡微地形的做法（134页）

视频位置：多媒体教学>CH04>4.6.flv

技术掌握：掌握微地形的后期处理技法



4.7

案例名称：天际线的做法（135页）

视频位置：多媒体教学>CH04>4.7.flv

技术掌握：掌握如何在后期合成天际线的处理技法



4.8

案例名称：光效的处理（138页）

视频位置：多媒体教学>CH04>4.8.flv

技术掌握：掌握图面光效的后期处理技法



4.9

案例名称：玻璃质感的后期处理（商业橱窗玻璃的室内后期处理技法 所在页：145页）

视频位置：多媒体教学>CH04>4.9.flv

技术掌握：掌握玻璃质感后期处理技法