



it's design

3D Studio MAX/VIZ & Photoshop 平面设计 实务

1. 整合 MAX/VIZ&Photoshop 三种软件的后台平面设计指令功能和实例
2. 以综合案例连贯本系列三本书
3. 横跨机械、建筑两大专业并与广告专业相结合
4. 特殊的文字图例著作风格，不需来回翻对文图，效果直接，易读易懂
5. 理论和实务并重，且融入实际设计经验解说
6. 提供网上习题解答下载和问题咨询

3D STUDIO MAX/VIZ
PHOTOSHOP



三代龙震工作室
飞思科技产品研发中心

编著
监制



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

creative design
cover design
conceptual design



TP391.41
313D
:2

→ 视觉传播设计院

it's design

3D Studio MAX/VIZ & Photoshop

平面设计 实务

3D STUDIO MAX/VIZ
PHOTOSHOP

二代龙震工作室 编著
飞思科技产品研发中心 监制

北方工业大学图书馆



00535793

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书是兼顾理论与实务且内容完整的 MAX/VIZ 专业权威图书。经过《3D Studio MAX/VIZ 立体建模实务》一书后，立体模型就要进入材质贴附、灯光和渲染等过程。本书将先为读者说明 MAX/VIZ 在材质贴附、灯光和渲染等方面有哪些功能，以及如何进行操作；然后，继续《3D Studio MAX/VIZ 立体建模实务》一书的立体建模介绍，开始按前述功能为这些立体建模完成“彩妆”。

在 MAX/VIZ 部分的彩妆完成后，将开始进入 Photoshop 的后台制作。我们会将 Photoshop 里用得到的功能完整地告诉读者，同时，还会适时地将摄影灯光学、色彩学、印刷理论等和效果图质量控制息息相关的理论知识介绍给大家。由于 Photoshop 的加入，使得 MAX/VIZ 和 Photoshop 的结合应用发挥到淋漓尽致，读者的学习效果当可发挥到最高。随书附赠的光盘内容为本书所有范例源文件，使读者在学习与工作中更加得心应手。

同时，本书精心设计的习题也一样延续前一本《3D Studio MAX/VIZ 立体建模实务》，读者继续按我们的引导做下去，就可以出现自己满意的平面设计作品了！

除此之外，本书精心设计的习题也能启发读者检验自己的学习成果，然后以自行完成的作品踏上求职之路。

本书适合平面广告、动画、视觉传播等相关行业的设计人员，同时也是机械、电子、建筑、视觉传播本科或相关专业的最佳学习教材。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目 (CIP) 数据

3D Studio MAX/VIZ&Photoshop 平面设计实务/二代龙震工作室编著. —北京：电子工业出版社，2003.6

(视觉传播设计院)

ISBN 7-5053-8715-4

I. 3... II. ①二... III. ①三维—动画—图形软件, 3D Studio MAX/VIZ②图形软件, Photoshop IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 038617 号

责任编辑：赵红梅

印刷：北京市增富印刷有限责任公司

出版发行：电子工业出版社 <http://www.phei.com.cn>

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

经销：各地新华书店

开本：787×980 1/16 印张：35.5 字数：795.2 千字 彩插：4 附光盘 1 张

版次：2003 年 7 月第 1 版 2003 年 7 月第 1 次印刷

印数：6000 册 定价：58.00 元 (含光盘)

凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系。联系电话：(010) 68279077

龙震工作室创始人林龙震，是中国台湾地区 CAD 软件应用方面的祖师级人物。由于林老师对 AutoCAD 相关技术有着长期深入的研究与应用，使其在 CAD 方面的著作在业界一直具有相当权威的指导意义。二代龙震工作室正是中国台湾地区龙震工作室在中国大陆的工作室。

虽然 MAX/VIZ 及相关的软件均属于视觉传播专业，但是它们可以说是工程 CAD 3D 软件应用技术的延伸。这部分必须和影像、影视动画结合，才能成为一门独特的技能范畴。在目前的职场中，这类人才是缺乏的，前景是看好的。所以，二代龙震工作室基于“AutoCAD 设计院”系列丛书的成功，再次从专业观点出发，以现有工程 CAD 应用技术的经验为平台，为您推出“视觉传播设计院”系列丛书。

随着中国正式踏入 WTO，大陆的二代龙震工作室将有更大的发展空间，为读者提供更实际、更基础，且精深兼顾的电脑书籍。

不论是龙震工作室还是二代龙震工作室，我们开发的电脑书籍的共同特性在于：

- 个性化的服务，理论与专业的完美组合。书中摒弃一般图书只注重理论功能介绍，而忽视读者本身专业需要的缺点，既介绍了软件功能的使用技巧，又结合了读者专业的特点，所以龙震工作室开发的图书不是一般的图书。
- 以图例形式完成对操作过程的解说，避免使用冗长文字而破坏思考。这是龙震工作室一贯的特色。
- 所授范例个个经典，并应读者要求在书中完整展示实例所需的制作步骤。
- 网站技术支持。凡是购买龙震工作室开发的图书的读者，都可以通过“龙震在线”获得最快捷的支持。同时，网站的内容和服务方式还会不断扩充。

龙震工作室开发的系列丛书均是有售后服务的，对您的问题我们都会尽快答复。您可以通过以下工作室专属网站或电子邮件信箱提出咨询：

龙震在线：<http://www.dragon2g.com> E-mail: dratek@ms7.hinet.net

请注意：您发 E-mail 咨询的邮件我们一定会回复，但是有时候会因为网络的问题让我们无法收到您的来信或您收不到我们的回信。当您发送邮件后无回音时，请再次发送邮件。同时，我们也建议您尽量使用信誉良好且通信稳定的服务商所提供的收发邮件的地址。

本书在编写与出版过程中得到了龙震工作室图书创作全体伙伴及电子工业出版社飞思科技产品研发中心的大力支持，在此表示感谢。

二代龙震工作室 林枫英率
陈翊群 林秀美 郑碧珠 林枫健
刘晓颖 林益丽 廖升科 赖晨旭
陈佳彬 林春深 陈乐群等

声 明

- “IBM” 是 IBM 公司的注册商标
- “Intel” 是 Intel 公司的注册商标
- “Photoshop” 是 Adobe 公司的注册商标
- “Premiere” 是 Adobe 公司的注册商标
- “NetWare” 是 Novell 公司的注册商标
- “Lightscape” 是 Autodesk 公司的注册商标
- “AutoCAD” 是 Autodesk 公司的注册商标
- “Windows” 是 Microsoft 公司的注册商标

其他软硬件产品，分别为其所属公司的注册商标

关于本丛书

“视觉传播设计院”系列是由电子工业出版社计算机研发部全新策划的，针对视觉设计相关专业与各种软件技术所撰写的一套好书。我国在进入 WTO 之后，市场上需要一大批具有实力与专业的技术人才，本套书适时地推出，将使大批专业人士能够利用本丛书所教授的专业技能在市场中取得更佳的竞争优势。换言之，本书最大的目的就是要让您个人因为专业竞争力的提高，而在充满机会的职场中取得最佳的位置。

本系列丛书首批推出以下三本书：

- 《3D Studio MAX/VIZ 立体建模实务》
- 《3D Studio MAX/VIZ&Photoshop 平面设计实务》
- 《3D Studio MAX/VIZ&Premiere/After Effects 动画设计实务》

由于 3D Studio VIZ 使用了和 3D Studio MAX 相同的引擎，所以 VIZ 的很多绘图和编辑功能与 MAX 是一样的。为了方便使用者应用和学习，本丛书特地将 MAX 和 VIZ 结合起来一起介绍，使您可以以一书的花费，得到两本书的学习效果和实务范例经验。

由于二代龙震工作室所编著的书籍有其特色和背景，因此，请在阅读学习前，先了解以下关于本系列书籍的特色说明，让您的学习更有效率。

1. 配合大量说明文字和叠图的特殊图例风格。

不论是何种撰写手法，人类最习惯的就是以图形来表达，这是最直观、最能增加效率的。传统的写法是单纯用一大堆文字说明一张图，但是这样会让书变厚，且内容变少，所以我们自始至终都坚持这种对创作者和排版者来说很麻烦的编写方法。这样的特色已为我们争取到很多读者的认同，如果您已买了这套书，那么欢迎您的加入，并请您事先了解我们的这种创意风格。同时由于读者可真正地以直观方式学习，思考的时间将大为减少，从而使学习的过程更加轻松有效。所以，对本丛书来说，将技术理论配合实务，同时又加上很多灵活创意，正是我们惯有的特色，也是这套书的特色。

2. 旨在提高读者的软件应用能力和附加价值。

随着我国私营企业的日益增多，企业对人才的要求也会和欧美各国一样，逐步以个人经验实力为取向，而降低对学历和具时效性认证方面的门槛。这并不是说学历不重要，而是它被企业看重的比率会越来越低。因此，在企业因为利润和降低成本的双重生存压力下，起用具有实力和具有专业职业技能认证的人才将成为职场主流。因此，本丛书均以提高您职场竞争力、增加专业附加价值，以及快速进入专业门槛为主要目标。

3. 理论结合学习进度实况和专业实务的范例设计。

我们调查了市面上有关 MAX/VIZ 方面的书，同时总结了读者在我们网站上的提问要点，发现：尽管很多书上有很多看似精彩的范例，但是自己画起来总是不如书上的漂亮，有很多甚至画不出来，达不到专业水平。这是因为专家写书，总以他最好的作品为主，甚至缩减了很多重要的细节。还有很多这方面的书着墨在人体建模方面，其实这是人体专业的内容，如果读者不是专攻美术基本素描素养的专家，即使命令运用娴熟，也无法画得很好。我们将从工商业角度方面完美地诠释 MAX/VIZ 及在生产过程中必要的相关软件。

因此，可以说这套书是一个初学者走向专家之路的日记，就像初学电脑画图一样，一开始画的图会粗一点，然后随着理论和实务经验的增加，就会越画越精致。为了让您能在没有任何专业背景的情况下顺利地学习，我们的范例都取材于生活，并强调您可以按工业尺寸画图，以让立体图形看起来更逼真。这样，就不需要有很好的美术素养，机车、汽车、房屋、风扇等都是这类物体。此外，我们还可以将图从其他 CAD 软件中转换过来。对那些需要美术素养的立体模型，如人体、动物等，我们建议您使用效果不错的辅助软件来处理，这样也能事半功倍。

我们教导的重点是将功夫下在动画的设计上，如让人体模走路、工厂生产线的动态模拟等实用的工作上，因为这些都是很少有软件能辅助的。

为了教学上的方便，我们将理论配合实务，诸如灯光学、色彩学、摄影学、剪辑学、导演学等都融入书中实例之前，而范例的设计根据原理而来，这样，才能让您的学习更加扎实。

4. 请不要将学习的重点摆在软件的使用版本上。

其实在视觉传播专业中，作品的创意和基本功才是最重要的，新版本只是改善它过去有缺陷的部分而已。创意不足或基本功不够，即使用最新版本的软件也无法做出好作品。本书当然会以出版当时最新的版本来论述，但是内容不会有版本不兼容的问题。

5. 将学习顺序与实际专业的流程并轨。

本系列书籍的编号顺序也将是读者从入门到提高所需要的顺序。因此，每本书的前后范例都会有学习先后顺序的关联。这样是为了让您知道每次学习的目的，并了解所学的知识可以应用在哪些方面的工作上。

6. 网站的咨询服务。

本套丛书的技术咨询网站由飞思在线和龙震在线提供，我们的网站并不花哨，但是却很实用。读者可以通过上网咨询迅速取得我们的专业服务。我们不一定都能解答您的问题，但是一定会与您一起寻找答案。

关于本书

由于 3D Studio VIZ 采用 3D Studio MAX 的引擎, 所以 VIZ 有很多功能是和 MAX 一样的。为了方便使用者的应用和学习, 本书特地将 MAX 和 VIZ 结合起来。除了完整地说明其功能外, 我们还特地以整体案例的方式来设计本书范例。

经过《3D Studio MAX/VIZ 立体建模实务》一书后, 立体模型就要进入材质贴附、灯光和渲染等过程。本书将先为读者说明 MAX/VIZ 在材质贴附、灯光和渲染等方面有哪些功能, 以及如何操作它们, 然后就继续《3D Studio MAX/VIZ 立体建模实务》一书的立体模, 开始按前述功能来为这些立体模完成“彩妆”。

在 MAX/VIZ 部分的彩妆完成后, 将开始进入 Photoshop 的后台制作。我们将在 Photoshop 里用得到的功能完整地告诉读者, 同时, 还会适时地将如: 摄影灯光学、色彩学、印刷理论等和效果图质量控制息息相关的理论清楚地加以说明。由于 Photoshop 的加入, 使得 MAX/VIZ 和 Photoshop 软件的结合应用发挥到淋漓尽致, 加上范例前后一贯, 读者的学习效果可发挥到最高。

同理, 本书后精心设计的习题也一样延续前一本, 读者继续按我们的引导做下去, 就可以出现自己满意的平面设计作品了!

除此之外, 本书后精心设计的习题也能启发读者检验自己的学习成果, 然后以自行完成的作品踏上谋职之路。

本书在出版过程中, 得到了电子工业出版社飞思科技产品研发中心的大力协助, 在此深表感谢。由于本书涉及的内容丰富, 加之篇幅、时间所限, 书中不足之处, 敬请读者批评指正。我们的联系方式:

电话: (010) 68131648 (010) 68134545

E-mail: support@fecit.com.cn (飞思在线) dratek@ms7.hinet.net (龙震在线)

飞思在线网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

龙震在线网址: <http://www.dragon2g.com>

本书约定

1. 对本书统一运用的符号解释如下:

【 】表示命令、快捷键。



表示某一过程中的注意事项。



表示进一步解释。



表示某一个例子的操作步骤。

2. 为了方便您区分 MAX/VIZ 的命令功能，我们特地在命令名称后，以下列标志代表它们所属的软件，请注意它们的存在。

For MAX Only 表示属于 3D Studio MAX 特有的命令和功能。

For VIZ Only 表示属于 3D Studio VIZ 特有的命令和功能。



龙震笑话



龙震醒语



单击鼠标左键



单击鼠标右键

3. 有关 Array 一词：本书为了与 AutoCAD 名词统一，一律称为“阵列”，而不采用中国大陆惯用的“数组”。

电子工业出版社计算机研发部

第 1 章 3D Studio MAX/VIZ 和 Photoshop 的关系	1
1.1 前期建模和后期编辑的定义	2
1.2 前期建模和后期编辑的差别	2
1.3 MAX/VIZ 在后期编辑中的角色	3
1.4 Photoshop 的由来和特性	4
1.5 Photoshop 在后期编辑中的角色	5
课后习题	6
第 2 章 3D Studio MAX/VIZ 的材质编辑与贴图命令 (Materials)	7
2.1 前言	8
2.2 MAX/VIZ 的材质与操作观念	8
2.2.1 材质图片来源的种类	8
2.2.2 操作观念的描述	10
2.3 为我们的“图形宝贝”化妆	10
2.3.1 认识“Material Editor”窗口	10
2.3.2 认识“Material/Map Browser”窗口	12
2.3.3 如何选用与贴图材质	13
2.3.4 简单的材质编辑	17
2.4 贴图坐标的应用	28
2.5 制造化妆品的操作	32
2.6 高级材质与贴图的设置	33
2.6.1 高级材质类	34
2.6.2 高级贴图类	61
2.7 贴图编辑命令	110
课后习题	120
第 3 章 材质贴附的技术实作	123
3.1 共同的操作注意事项与技巧研究	124
3.2 风扇的材质贴附技巧研究	125
3.3 手机的材质贴附技巧研究	126

3.4	机车汽缸的材质贴附技巧研究	127
3.5	齿轮钟的材质贴附技巧研究	128
3.6	机械手臂的材质贴附技巧研究	128
3.7	机车的材质贴附技巧研究	129
3.8	塑料射出成型机的材质贴附技巧研究	130
3.9	商务中心的材质贴附技巧研究	131
3.9.1	商务中心的外观材质贴附	132
3.9.2	接待大厅的室内材质贴附	133
3.9.3	会议厅的室内材质贴附	134
3.10	社区的材质贴附技巧研究	136
3.11	大楼的材质贴附技巧研究	137
3.12	公园的材质贴附技巧研究	138
3.13	大桥的材质贴附技巧研究	138
3.14	都市计划的材质贴附技巧研究	139
3.15	别墅室外材质贴附技巧研究	140
3.16	别墅室内材质贴附技巧研究	142
3.17	摩托车材质贴附技巧研究	143
3.18	小汽车材质贴附技巧研究	144
	课后习题	145
第4章	基础摄影灯光学	147
4.1	前言	148
4.2	基础摄影学	148
4.2.1	照相机的种类	148
4.2.2	记忆材料	149
4.2.3	镜头	150
4.2.4	光圈、曝光和景深	153
4.2.5	其他配件	155
4.2.6	测光系统	155
4.2.7	舒适的构图	159
4.3	基础灯光学	159
4.3.1	光源特性	159
4.3.2	光源和设备	163

4.3.3	其他光源配件	167
4.3.4	灯光布置的理论	168
	课后习题	178
第 5 章	3D Studio MAX/VIZ 的灯光渲染命令类 (Lights&Cameras)	181
5.1	本章命令群的位置与共同选项	182
5.2	本章共同的操作注意事项与技巧	182
5.3	一般灯光命令详述	183
5.3.1	Target Camera (目标相机)	183
5.3.2	Free Camera (自由相机)	186
5.3.3	Omni Light (全向点光源)	187
5.3.4	Target Spotlight (目标聚光灯)	190
5.3.5	Free Spotlight (自由聚光灯)	192
5.3.6	Target Directional Light (目标平行光)	193
5.3.7	Free Directional Light (自由平行光)	194
5.3.8	SunLight System (阳光模拟)	195
5.4	光度计灯光命令详述	197
5.4.1	Free Point Photometric Light (自由点光度计灯)	198
5.4.2	Target Point Photometric Light (目标点光度计灯)	202
5.4.3	Free Linear Photometric Light (自由条形光度计灯)	204
5.4.4	Target Linear Photometric Light (目标条形光度计灯)	206
5.4.5	Free Area Photometric Light (自由区域光度计灯)	207
5.4.6	Target Area Photometric Light (目标区域光度计灯)	209
5.4.7	Skylight (天光)	211
5.5	场景灯光选择的操作	213
5.5.1	Launch Light Include/Exclude (场景灯光控制)	213
5.5.2	Launch Light List (场景灯光列表)	215
5.6	环境光源命令详述	217
5.6.1	变更整体光源、背景颜色以及曝光程度	218
5.6.2	火焰效果	219
5.6.3	一般雾效果	222
5.6.4	质量雾效果	224
5.6.5	质量灯效果	227

5.7	和渲染有关的命令详述	230
5.7.1	Effects (特殊效果) 命令	230
5.7.2	Advanced Lighting (高级灯光特效) 命令	238
5.7.3	Render To Texture (渲染纹理) 命令	241
5.7.4	Raytrace Setting (射线追踪设置) 命令	244
5.7.5	Raytrace Global Exclude/Include (射线追踪全局排除/纳入) 命令	246
5.7.6	ActiveShade Viewport (激活着色视窗) 命令	247
5.7.7	Render (渲染) 命令	248
5.7.8	Quick Render (快速渲染) 命令	252
5.7.9	Render Last (最后状态渲染) 命令	253
5.7.10	Video Post (视频输出) 命令	253
5.8	在局域网络上的渲染	257
5.8.1	局域网络上分散渲染的操作	258
5.8.2	局域网络渲染的问题解决方案	262
5.9	有关灯光的评论	264
	课后习题	264
第 6 章	3D Studio MAX/VIZ 专业灯光与渲染效果实务	267
6.1	共同操作注意事项与技巧研究	268
6.2	风扇的灯光布置技巧研究	270
6.3	手机的灯光布置技巧研究	271
6.4	齿轮钟的灯光布置技巧研究	272
6.5	机械手臂的灯光布置技巧研究	273
6.6	机车的灯光布置技巧研究	274
6.7	塑料射出成型机的灯光布置技巧研究	275
6.8	商务中心的灯光布置技巧研究	275
6.8.1	商务中心的外观灯光与相机视面布置	276
6.8.2	接待大厅的室内灯光与相机视面布置	277
6.8.3	会议厅的室内灯光与相机视面布置	277
6.9	社区的灯光布置技巧研究	280
6.10	大楼的灯光布置技巧研究	281
6.11	公园的灯光布置技巧研究	282
6.12	大桥的灯光布置技巧研究	282

6.13	都市计划的灯光布置技巧研究	284
6.14	别墅室外灯光布置技巧研究	285
6.15	别墅室内灯光布置技巧研究	286
	课后习题	287
第7章	基础色彩学和印刷学	289
7.1	基础色彩学	290
7.1.1	光与色	290
7.1.2	色彩三原色和色彩三要素	290
7.1.3	色彩对比	293
7.1.4	色彩视觉心理	300
7.1.5	色彩个性	302
7.1.6	色调和色彩配色	305
7.2	基础印刷学	309
7.2.1	印刷的定义和作业流程	311
7.2.2	美工完稿	312
7.2.3	网点和网屏	315
7.2.4	分色系统	316
7.2.5	何谓打样	322
7.2.6	和 Photoshop 操作有关的常识	323
	课后习题	328
第8章	Photoshop 的界面、基本操作、浮动窗口与色彩模式	331
8.1	简介	332
8.2	Photoshop 的界面	332
8.3	Photoshop 6.0/7.0 的环境设置	333
8.3.1	默认选项	333
8.3.2	环境色彩设置	335
8.4	Photoshop 6.0/7.0 的图像输出与输入	335
8.5	【编辑】下拉式菜单的基本操作	336
8.6	浮动窗口	337
8.6.1	“导航器/信息”浮动窗口	338
8.6.2	“颜色/色板/样式”浮动窗口	339
8.6.3	“图层/通道/路径/工具预置/历史/动作”浮动窗口	342

8.7	Photoshop 的色彩模式.....	346
8.7.1	RGB 三原色色彩模式与校正	347
8.7.2	CMYK 四色印刷色彩模式与校正	349
8.7.3	灰度色彩模式 (Grayscale)	352
8.7.4	Lab 色彩模式	353
8.7.5	HSB 色彩模式.....	353
8.7.6	索引色彩模式 (Indexed Color Mode)	354
8.7.7	位图色彩模式 (Bitmap Color Mode)	355
8.7.8	多通道色彩模式 (Multichannel Color Mode)	355
8.7.9	双色调色彩模式 (Duotone Color Mode)	356
8.8	有关色彩模式的其他名词解释	357
8.9	色彩校正功能的设置	358
8.9.1	Histogram 直方图.....	358
8.9.2	以色阶方式来调整图像的色调	359
8.9.3	以曲线方式来调整图像的色调	360
8.9.4	色彩平衡 (Color Balance)	362
8.9.5	亮度/对比 (Brightness/Contrast) 调整	363
8.9.6	色相/饱和度 (Hue/Saturation) 调整.....	364
8.9.7	替换颜色 (Replace Color) 调整	364
8.9.8	选择颜色	365
8.9.9	其他色调调整功能	366
8.9.10	变化 (Variation) 功能.....	367
8.9.11	蒙版锐化调整 (Unsharp Mask)	368
8.9.12	在 RGB 或 CMYK 色彩模式下做色彩校正的建议	369
	课后习题	370
第 9 章	Photoshop 的工具栏.....	373
9.1	工具栏概述	374
9.2	操作前的注意事项	375
9.3	Photoshop 工具栏功能详述.....	375
	课后习题	420
第 10 章	Photoshop 的滤镜功能.....	423
10.1	本章操作注意事项	424
10.2	Distort (扭曲) 类滤镜	426

10.3	Stylize (风格化) 类滤镜	431
10.4	Texture (纹理) 类滤镜	435
10.5	Sketch (素描) 类滤镜	437
10.6	Sharpen (锐化) 类滤镜	443
10.7	Brush Strokes (画笔描边) 类滤镜	444
10.8	Video (视频) 类滤镜	447
10.9	Pixelate (像素) 类滤镜	448
10.10	Render (渲染) 类滤镜	450
10.11	Blur (模糊) 类滤镜	454
10.12	Noise (杂色) 类滤镜	456
10.13	Artistic (艺术效果) 类滤镜	458
10.14	Other (其他) 类滤镜	464
10.15	加注水印	466
10.16	两个好用的编辑功能	468
10.16.1	液化 (Liquify)	468
10.16.2	抽出 (Extract)	469
	课后习题	471
第 11 章	静态效果的取景、特效和编辑技术实务	473
11.1	共同操作注意事项与技巧研究	474
11.2	风扇的后台效果图制作技巧研究	478
11.3	手机的后台效果图制作技巧研究	481
11.4	齿轮钟的后台效果图制作技巧研究	482
11.5	机械手臂的后台效果图制作技巧研究	484
11.6	机车的后台效果图制作技巧研究	485
11.7	塑料射出成型机的后台效果图制作技巧研究	486
11.8	商务中心效果图文件所在的路径名称	487
11.8.1	商务中心的室外效果图制作技巧研究	487
11.8.2	室内设计效果图制作技巧研究	489
11.9	其他范例的效果图制作技巧研究	491
11.10	别墅室外效果图制作技巧研究	493
11.11	别墅室内效果图制作技巧研究	497
11.12	别墅摩托车效果图制作技巧研究	499

11.13 别墅小汽车效果图制作技巧研究.....	501
课后习题	502
第 12 章 Photoshop 的输出与出图功能.....	503
12.1 专业打印输出设备的介绍	504
12.1.1 热升华式打印机	504
12.1.2 底片输出机	505
12.1.3 喷墨打印机	505
12.1.4 激光打印机	505
12.1.5 热转印式打印机	506
12.1.6 喷蜡式打印机	506
12.1.7 网片输出机	507
12.1.8 海报绘图机	507
12.2 一些专业输出的名词与常识	507
12.2.1 Trap (补漏白)	507
12.2.2 打印设置选项	509
12.2.3 Bleed (出血)	511
12.2.4 Screen (网屏, 又称“加网”)与半色调	511
12.2.5 Border (边界)	513
12.2.6 Transfer (转换)	513
12.2.7 Background (背景)	514
12.3 打印选项的操作 (Photoshop 6.0)	514
12.4 打印预览选项的操作 (Photoshop 7.0)	514
12.5 正式打印输出操作	515
12.5.1 一般打印	515
12.5.2 单色调与多色调的输出	517
课后习题	520
附录 A 其他辅助软件与相关探讨网站信息.....	523
A.1 相关辅助软件资源.....	524
A.1.1 SnagIt 和 PhotoImpact Capture	524
A.1.2 Rhino.....	524
A.1.3 SoftImage.....	525
A.1.4 LightWave.....	527