

21
DEVELOPMENT

“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列

全彩印刷



本书配套光盘为《电脑建筑效果图
后期环境大全》材质库 (8CD)

3D 室内设计大全之第二篇

电脑建筑效果图 后期环境大全

北京希望电脑公司 总策划
重庆深蓝数码工场 制作



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

“九五”国家重点电子出版物规划项目·希望计算机动画教室系列

3D室内设计大全之第二篇

效果图后期环境大全

本书配套光盘内容:

《效果图后期环境大全》光盘资料库(8CD)



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press

www.bhp.com.cn

内容简介

本套光盘资料库是作为电脑效果图后期所必需的环境艺术设计配景及装饰小品资料。本套光盘资料库共8CD,内容包括①号光盘:模型库(园林古建、分南方和北方风格、三峡文物搬迁工程);②号光盘:古建园林材质库、模型库;③号光盘:树木、花坛、石头、松柏;④号光盘:插花、盆栽;⑤号光盘:雕塑、灌木、室内绿化、装饰品;⑥号光盘:车、花草、棕榈;⑦号光盘:车(平视、俯视);⑧号光盘:人物(平视、俯视)。这套环境物品资料库内容全、新,制作精美,可以使您的效果图真实感和空间感,使画面增添生气和活力;可以为广大效果图设计师节省大量收集、采景、制作的时间和精力。

本书以图片的形式给出了光盘资料库索引,以便于广大用户选择使用。为帮助广大用户更好地使用这套光盘资料库,本书特别在教学部分以车为实例介绍了如何使用光盘中的景物才能更好地与总体环境相融合;另外,还介绍了光盘中模型库的使用方法。

本套光盘资料库十分适合于广大建筑设计、室内设计、广告制作人员使用,也可供高等院校、美术院校相关专业和社会各类培训班作为广大师生教学、自学参考资料。

系 列 书:希望计算机动画教室系列

书 名:效果图后期环境大全

总 策 划:北京希望电脑公司

文 本 著 者:重庆深蓝数码工场

文 本 审 校 者:战晓雷

C D 制 作 者:重庆深蓝数码工场

C D 测 试 者:希望多媒体测试部

责 任 编 辑:战晓雷

出版、发行者:北京希望电子出版社

地 址:北京海淀路82号,100080

网址:www.bhp.com.cn

E-mail: lwn@hope.com.cn

电话:010-62562329、62541992、62637101、62637102(图书发行、技术支持)

010-62633308、62633309(多媒体发行、技术支持)

010-62613322-215(门市)

010-62531267(编辑部)

经 销:各地新华书店、软件连锁店

排 版:希望图书输出中心

C D 生 产 者:文录激光科技有限公司

文 本 印 刷 者:北京广益印刷厂

开 本 / 规 格:787×1092毫米 16开本 7.5印张 167千字 全彩印刷

版 次 / 印 次:1999年10月第1版 1999年10月第一次印刷

印 数:0001--5000册

版 本 号:ISBN 7-900024-49-2/TP·49

定 价:120.00元(8CD,含配套全彩色书)

说明:凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损者,本社发行部负责调换

前 言

从目前市场上用电脑制作效果图的习惯来看，大家都喜欢在三维软件或专业 CAD 软件中完成建模和透视图，后期在其它平面设计软件里完成，如：Photoshop、Painter 等。

当我们需要建筑、装饰、装置、产品等等效果图的时候，完成了主体模型是远远不够的，我们还应该赋予它更多的“生命”力。简单地说，就是对主体进行环境艺术设计。后期环境艺术设计不能缺少环境“物品”，环境“物品”又是什么？这就是在共同的空间里有着互相衬托、相互依赖，能代表所作效果图“语言”的物体，如：当我们需要制作一个建筑小区，小区建模是首先要完成的，这里用各种三维软件皆可做到。完成建模后，就应该给模型效果图加上道路、绿化、道路上有汽车、行人等等，绿化分草坪、花草、树木等等，还有环境装饰小品等等，因此，做效果图的设计师们都会很辛苦的去收集和亲自用相机去“采景”，但仅靠个人的收集远远满足不了制作各种环境效果的需要，因此在我们出版了《3DS/3DS MAX/3DS VIZ 室内设计大全》* 后，根据广大用户反馈的信息，我们制作了《效果图后期环境大全》光盘资料库，这套“环境物品”资料库共八张光盘，它分为室外和室内两个部分：

- 室外绿化：草坪、花坛、花草、树木等等。
- 室内绿化和装饰品等。
- 汽车：不同车型、各种透视。
- 人物：男女老少，分平视和俯视。
- 园林模型库。
- 古建园林材质库。

我们为了采集制作此套资料库付出了不少人力和物力，拍摄人员深入城市街道、小区和昆明世博会采集绿化资料和室内装饰品，共用了200卷胶卷。这里也特别感谢大帝花园酒店和参与拍照的演员的支持和协助，以及长时间抠图的工作人员辛勤工作。

* 注：《3DS/3DS MAX/3DS VIZ 室内设计大全》(CX-82779，定价480元)为一套集模型库、材质库和教学为一体的光盘大系，共分十三张光盘和两本彩色印刷图书，购买和咨询请与深蓝数码工场（原侯明电脑艺术工作室）或北京希望电子出版社联系。

深蓝数码工场简介

深蓝数码工场成立于1998年4月，前身为侯明电脑艺术工作室，隶属于重庆大帝集团。

主要业务范围

- 卡通动画、三维动画、影视特技合成
- 室内外装饰工程设计
- 多媒体光盘与教材开发
- 教学

制作部门划分

公司现有员工：35名。

- 一、卡通动画部：15名，制作卡通类广告、光盘与游戏和教材。
- 二、三维动画部：5名，制作影视广告、电脑游戏、装饰效果图。
- 三、影视后期：3名，制作影视广告、游戏后期特技合成和非线性节目编辑。
- 四、平面部：2名，制作画册、企业VI与本公司产品的整体策划与包装。
- 五、出版部：3名，开发出版电子书刊和光盘。
- 六、装饰设计部：4名，大型装饰工程设计、方案至施工图与工程兼理。
- 七、影视前期部：3名，广告前期素材摄制和节目采编。

公司现有设备

PC、苹果、非线性编辑系统、SGI工作台、影视前期摄录及编辑设备。

现状

深蓝为重庆第一家集全面又专业的影视动画和影视合成制作公司。

成绩

从98年4月成立至今，为重庆和外地企业和公司制作影视广告100条，为重庆周边电视台作节目片头以及整体包装近30条片头。

另：1998年出版《3D室内设计大全》12张光盘以及图书两本。

成功接重庆球王大酒店、成都中保人寿、自贡农业银行装饰工程设计和工程兼理（工程总量为3000万元）。

发展战略

近期：99年

- 99年进入媒体发展阶段，在重庆卫视自办2个小时节目/星期。
- 为各地电视台整体包装。
- 三维动画软件Maya系列产品开发与教学。
- 完成“卡通形象大系”光盘工程，60张光盘。
- 人才培养，公司发展后劲准备。

中期：2000年

- 电脑游戏开发阶段。

远期：2002年之后

- 开展制作数字特技电影阶段。

目 录

教 学 部 分

一、车辆图片的使用	1
二、使用模型库的范例	9

光盘索引图

①号光盘（古建园林模型库）.....	17
②号光盘（古建园林材质库、模型库）.....	22
③号光盘（树木、花坛、石头、松柏）.....	41
④号光盘（插花、盆栽）.....	48
⑤号光盘（雕塑、灌木、室内绿化、装饰品）.....	56
⑥号光盘（车、花草、棕榈）.....	68
⑦号光盘（车－“平视、俯视”）.....	78
⑧号光盘（人物－“平视、俯视”）.....	99

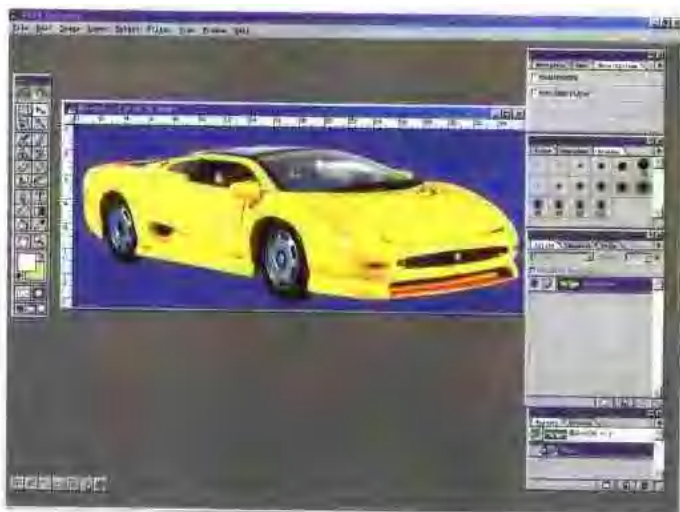
车辆图片的使用

在效果图中使用我们制作的车辆图片时，车身上的反射同周围环境不同，会导致车辆在图片上显得生硬和虚假，除了用较色来统一车辆和环境两者外，我们还可以用调节车身上的反射来达到目的。

下面，我们先看这个示范：

先运行Photoshop（我们是用的5.0进行讲解）。

（1）在6号光盘中调取车的图片6-008.tif。



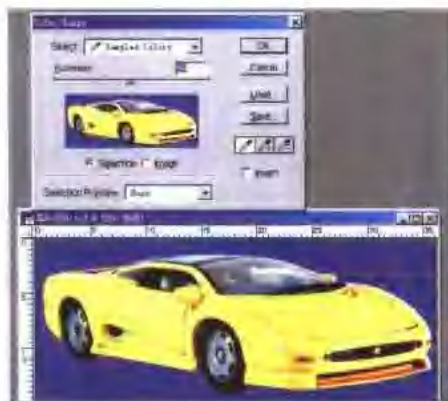
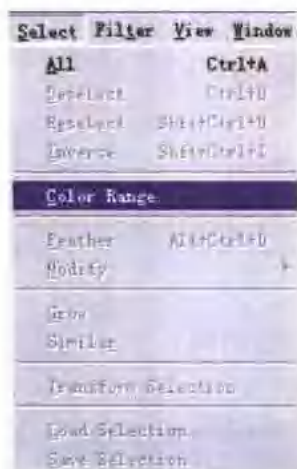
（2）我们再调取一张纹理较丰富的图片作反射材质，我们选用DX01.JPG。



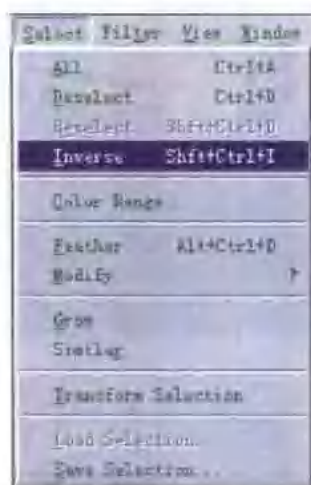
（3）确保图片“车6-008”激活，选取菜单中的Select（选择）→Color Range（色彩范围）。

点取图中蓝底，再点取OK。





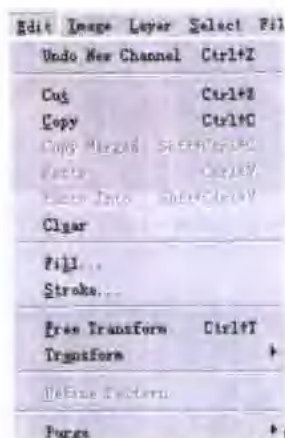
(4) 再选取菜单中Select (选择) → Inverse (反选), 或用快捷键Ctrl+Shift+I将选区反选。



(5) 按F7显示层控制窗口, 点取Channels (通道), 再点取 建立新通道。



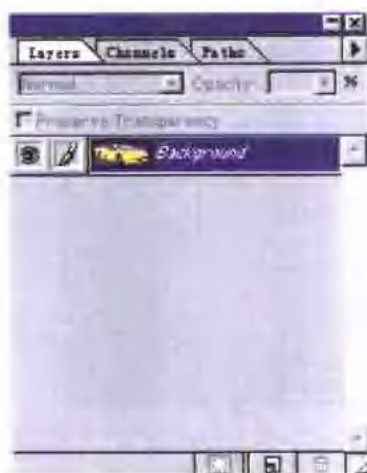
(6) 确保前景色为白色 。选择 Edit (编辑) → Fill (填充)。



(或使用快捷键 Alt+Delete) 进行填充, 建立一个通道。



(7) 按 Ctrl+D 或 Select (选择) → Deselect (取消选定) 取消选择, 点取 Layers 控制面板中的 Background (背景) 层。



(8) 点取工具档中的移动工具 。点取图片 DX01.JPG, 将其拖曳到车 6-009 中使其成为反射层 (Layer 1)。

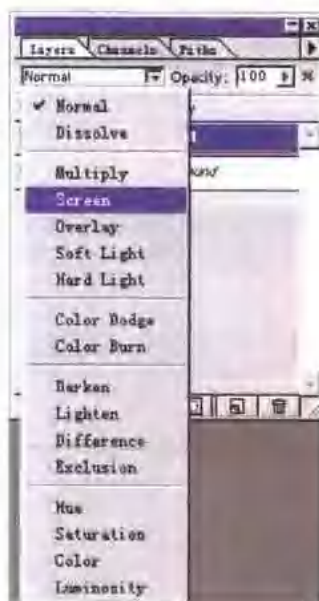




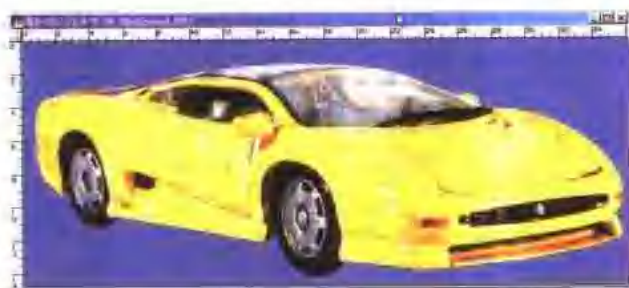
(9) 利用移动工具  将Layer 1调节至不掩盖住全部车体。



再将Layer控制窗口中的层模式转变成Soft Light (柔光式)。



(10) 现在车体上已加上了反光, 但整个车体色彩过于亮丽, 而层次也不够分明。



我们现在调节一下车体色调。选择背景层，即车体所在的层。

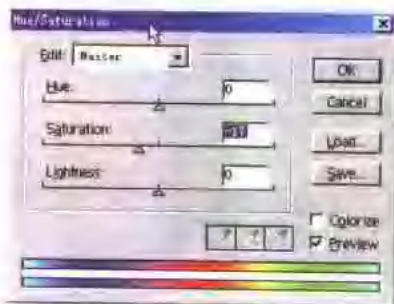


按下快捷键Ctrl+M，或选取命令：Image(图形) → Adjust(调整) → Curves(曲线)，如图调节图像：



按下快捷键Ctrl+U，或选取命令Image(图形) → Adjust(调整) → Hue/Saturation(色调/色彩饱和度)。如图调节图像：

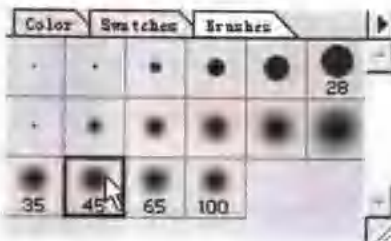
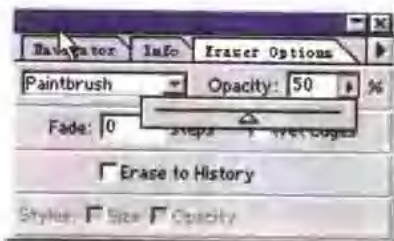




(11) 调节后的图像如图所示。将 Opacity (透明度) 调到 60 以减弱过强的反射。



(12) 选取工具栏中的橡皮擦工具 。双击橡皮擦工具，将其控制面板中的 Opacity 调至 50。按 F5 键，选择画笔大小。



有目的地擦掉一些反射图像，这并没有规律可循，重要的是让反射看上去真实自然。制作时尽量让反射随着车体的流线型变化，并让车体保持正确的高光，随时更换画笔大小是很重要的。



(13) 作完修正的图片如下:



再将车体外的反射图像去掉, 我们就大功告成了。还记得开始时我们做了一个 Channels (通道) 以建的 Alpha 1 通道上, 按下 Ctrl, 光标会出现一个选择框, 再点下鼠标左键, 便可选取整个车体。



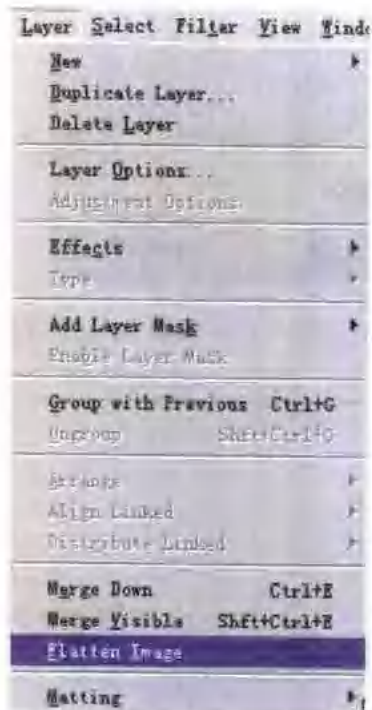
再用 Select(选择) → Inverse (反选) 命令, 或快捷键 Ctrl+Shift+I 即可将选区反选, 确认层控制面板中 Layer 1 是激活状态。



再按下键盘上的Delete键即可将车体外的图像删掉。



(14) 选择命令Layer (图层) → Flatten Image (合并层), 将图层全部合并。并将图像用Save As...另存文件为EVD.TIF。将原始文件与制作完毕的图像作比较, 我们可以看出, 修改后的车体反射更加真实丰富, 层次也更分明, 整车的重量感与质感加重了不少, 而且制作中, 您可以随着环境的变化而改用其它的图像来作为反射材质, 再配以制作阴影细节, 绝对可以让您的效果图大为增色。



使用模型库的范例

首先调入一张着色完了的模型，用套索把背景选择下来，然后反选，最后再拷贝、粘贴到新层上。



再调入一张地面材质，选择、拷贝并粘贴到模型图的新层上。



增加一新层，在新层里画出一个花台。



在库中选择一张灌木调入面板中，先用魔棒选择单色背景，然后再反选。如果发现被选的植物边缘还存在背景颜色，可以在 Select（选择）里的 Modify 下的 Expand 中增加 1 个像素（Pixels）。



把选择好的植物拷贝到图中，然后把植物进行反向，把植物缩至一定比例（比例参照建筑的大小）。

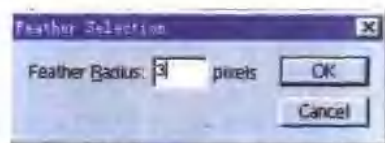




对花进行修补工作，用套索在植物的边处选择一小块。



在 Select 菜单中选择 Feather 对选择下来的小块进行羽化。



这样这一小块植物就会在修补中同其它结合得更完美，修补完成后，把多余的枝叶通过套绳对其选择删除直至达到同花台完美的结合。

在库房中选择出一株灌木拷贝至图中为层 6，按比例进行缩小。

