

电脑建筑效果图
铂金手册

Photoshop CS



9 787884 062164 >

效果图后期制作
经典作品赏析

顾涛 编著



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop CS 效果图后期制作经典作品赏析 / 顾涛编著. —北京: 中国电力出版社, 2004
(电脑建筑效果图铂金手册)

ISBN 7-5083-2505-2

I .P... II .顾... III .图形软件, Photoshop CS IV .TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 085976 号

策 划: 裴红义
责任编辑: 李 娟
责任校对: 崔燕菊
责任印制: 邹树群

丛 书 名: 电脑建筑效果图铂金手册
书 名: Photoshop CS 效果图后期制作经典作品赏析
编 著: 顾涛
出版发行: 中国电力出版社
地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044
电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169
印 刷: 北京鑫丰华彩印有限公司
开本尺寸: 185 × 260 印 张: 19.25
书 号: ISBN 7-5083-2505-2
版 次: 2004 年 9 月北京第 1 版
印 次: 2004 年 9 月第 1 次印刷
定 价: 59.00 元 (2CD)

丛书序

该套丛书结合目前最流行的三大软件 3ds max 6、Autodesk VIZ 2005 和 Lightscape 3.2 对建筑效果图的制作进行了细致到位的介绍。丛书从效果图从业人员日常的实际操作出发，精选了百种精彩的务实范例和经典实例，通过 Step by Step 的操作讲解和技术要点的超级链接，从效果图最初的模型制作到最终的后期加工，详细剖析了效果图的实战技巧和相片级的成图效果，甚至还在国内首次介绍了效果图巡游动画制作技术。

丛书从技术层面上有明确分类，效果图制作必成攻略类教程适合基础读者选用；有一定技术基础的读者可以选择实例教程类和经典作品赏析类教程。这样一来，效果图各个级别的从业人员都会在本丛书中找到合适的参考教程和读物。

丛书由行业内一流专家精心编著，系统理论与实物操作并重，是目前国内电脑建筑设计领域技术最新、讲解最全面、影响力最大的丛书。也是继去年取得了巨大成功的《电脑建筑与室内设计白金手册》之后，又一套更为权威的电脑效果图制作丛书。

丛书编写委员会
2004 年 9 月 3 日

前言

随着我国国家的经济不断增长，我们也慢慢迎来了中国的“建筑时代”。随处可见的就是各种各样的建筑正在破土而出，我们带着万分的欣喜来迎接这一时代的到来。然而，高兴的同时，我们还需要反思：我们的设计水平如何；我们的表现水平又如何；如何才能做出好的作品，成为这个时代的“弄潮儿”……

我们知道，一栋建筑的建成需要很多工序。而建筑表现则属于设计阶段所要做的事，而且表现图对我们最终建成的建筑也具有非常重要的指导意义。如何制作出好的表现图，怎样才能称之为好的效果图，这也就是我们建筑 CG 从业人员需要思考的问题了。

建筑表现图，又称建筑三维效果图，它的目的是以透视关系的表达给人们带来直观的建筑感受。那么，三维效果图的制作也就需要先进行 3D 模型的制作，然后进行渲染，最后进行后期合成这样一个过程。而对于一张真实美观的效果图，后期制作就显得尤为重要了。本书既是针对建筑效果图的后期制作，又专门讲解了 Photoshop CS（为了便于读者更好地阅读，作者对软件界面作了部分汉化）这一最新后期制作软件的种种用法。我们认为本书不光讲解了软件的各种知识，更重要的是让大家从制作一张好的效果图后期的思路入手，能很快地掌握后期制作思路和制作方法。所谓“授之以鱼不如授之以渔”，所以我们希望这本书更多的是带给您能够制作出好图的思路和方法，而不希望它仅是一本传授命令的书。

当我们准备写这本书的时候，就进行了思考：大家更希望看到什么，更希望我们能告诉他们什么……总结这几年的从业经验，我们觉得不论是建筑效果图，还是建筑动画，抑或其他的建筑表现方法，它们都是在为表现建筑设计（或环境设计）而存在。这也就需要我们对建筑充满感情，同时对我们的生活有所热爱，久而久之，这样的感情就能表现在您的图画中。加之我们对软件的熟练运用，就一定能够制作出好的效果图来。

这是凝工作室的又一部作品，也可以说是一部承上启下之作。在此，我们再次感谢中国电力出版社的信任，也要特别感谢刘幸先生以及 ABBS 论坛对本书的部分支持。最后，希望大家能再次以挑剔的目光，把本书的问题和对本书的建议及时反馈给我们：deliagao@126.com

希望本书能带给您惊喜和快乐，谢谢！

凝工作室 于北京
2004 年 6 月

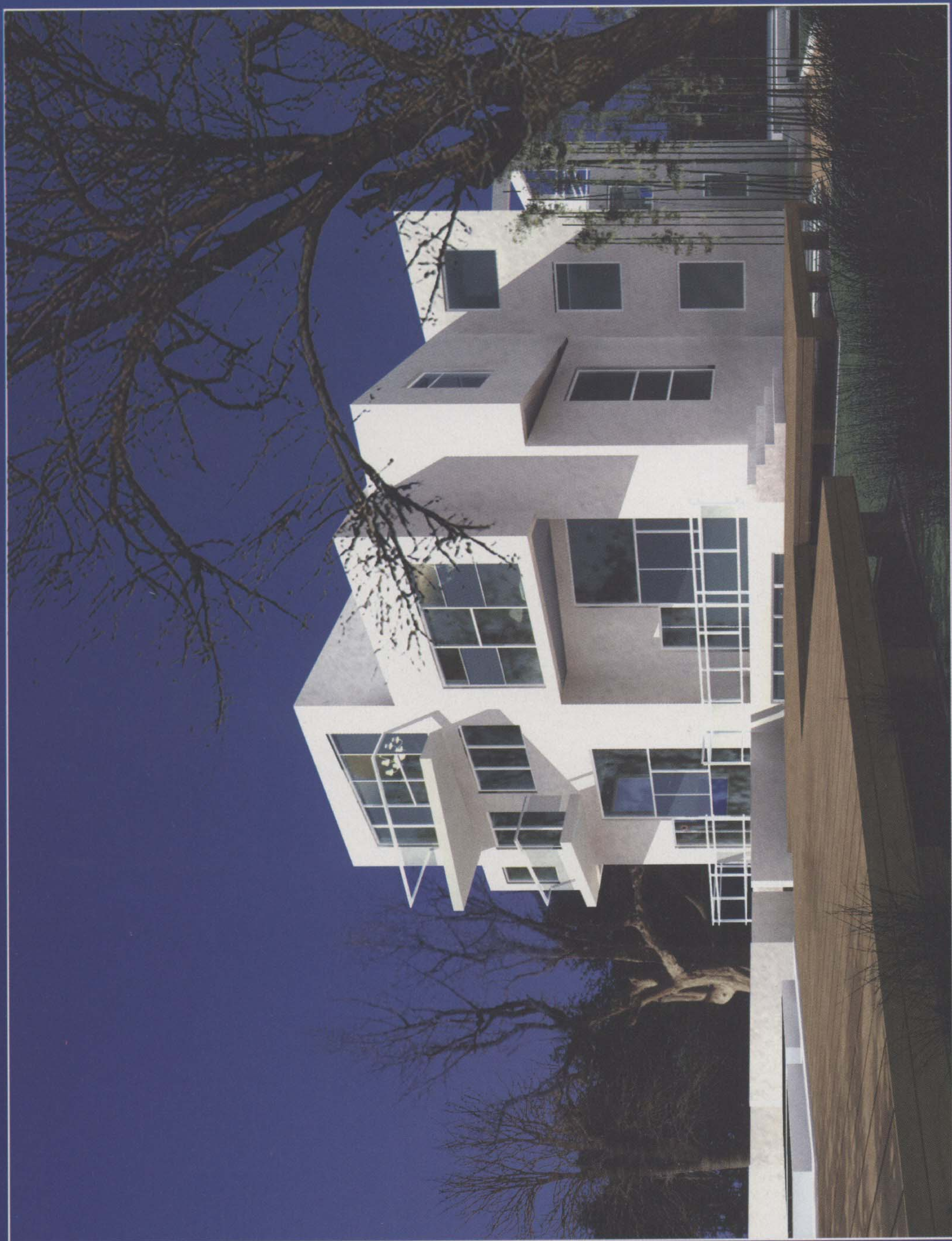


第5章 水边公寓效果制作

项目背景：该住宅坐落在水岸边，周边绿化较好，环境清新自然。故而就需要在后期中表现出环境与建筑之间的和谐，并能让人们感受到一种温馨舒适的气氛……



本书精彩效果图欣赏



第6章 别墅的日景效果

项目背景：此别墅坐落于风景优美的树林及绿地之中，为单一的纯白色。在效果图的后期制作上力求表现出夕阳西下时建筑与环境的微妙关系。



第6章 别墅的雪景效果

项目背景：此别墅坐落于风景优美的树林及绿地之中，为单一的纯白色。在效果图的后期制作上力求表现出雪景时建筑与环境的微妙关系。

本书精彩效果图欣赏



第7章 办公楼日景效果制作

项目背景：该办公楼处在某城市干道边上，建筑前面有一片广场，周边绿化丰富，环境舒适。远处能够看到城市中的高楼大厦，需要表现出城市的气氛。那么在后期制作中，就需要对建筑空间和建筑材质进行必要的修饰，并加强广场的气氛，让人们有一种舒适的感受……



第 8 章 办公楼夜景效果制作

项目背景：夜幕降临，一切都笼罩在黑暗之中，建筑在微弱的月光下蒙上了一层淡淡的蓝色。透过玻璃的室内暖光将画面的冷暖对比很自然地表现出来，同时也让我们感受到了一种安静祥和的气氛，办公楼也在灯光的映衬下显得更有韵味……

本书精彩效果图欣赏



第9章 住宅鸟瞰

项目背景：这张图主要表现一个较大面积的临水社区的规划。因为是分期开发，所以二期、三期待开发部分用玻璃体表示。把握大的空间和环境关系是绘制鸟瞰图的重点。



第2章 博物馆效果



第3章 卧室效果



第4章 过廊日景效果

经典作品赏析类

▶ 3ds max 6 室内设计经典作品赏析 (全彩)

3ds max 6 室外建筑经典作品赏析 (全彩)

3ds max 6 夜景效果图经典作品赏析 (全彩)

Lightscape 3.2 室内渲染经典作品赏析 (全彩)

Autodesk VIZ 2005 室内设计经典作品赏析 (全彩)

Photoshop CS 效果图后期制作经典作品赏析 (全彩)

必成攻略类

3ds max 6 建筑效果图必成攻略 (全彩)

3ds max 6 建筑动画必成攻略 (全彩)

3ds max 6 建筑效果图渲染的艺术 (全彩)

3ds max 6 & Lightscape 3.2 建筑效果图必成攻略 (全彩)

实例教程类

3ds max 6 室内设计实例教程——家居设计篇 (全彩)

3ds max 6 室内设计实例教程——办公空间篇 (全彩)

3ds max 6 室内设计实例教程——娱乐餐饮篇 (全彩)

3ds max 6 室内设计实例教程——展示空间篇 (全彩)

3ds max 6 室外建筑表现实例教程 (全彩)

Lightscape 3.2 渲染特效实例教程 (全彩)

Autodesk VIZ 2005 室内设计实例教程 (全彩)



第4章 过廊夜景效果



第1章 别墅建筑的场景表现

经典作品赏析类

3ds max 6 室内设计经典作品赏析 (全彩)

▶ 3ds max 6 室外建筑经典作品赏析 (全彩)

3ds max 6 夜景效果图经典作品赏析 (全彩)

Lightscape 3.2 室内渲染经典作品赏析 (全彩)

Autodesk VIZ 2005 室内设计经典作品赏析 (全彩)

Photoshop CS 效果图后期制作经典作品赏析 (全彩)

必成攻略类

3ds max 6 建筑效果图必成攻略 (全彩)

3ds max 6 建筑动画必成攻略 (全彩)

3ds max 6 建筑效果图渲染的艺术 (全彩)

3ds max 6 & Lightscape 3.2 建筑效果图必成攻略 (全彩)

实例教程类

3ds max 6 室内设计实例教程——家居设计篇 (全彩)

3ds max 6 室内设计实例教程——办公空间篇 (全彩)

3ds max 6 室内设计实例教程——娱乐餐饮篇 (全彩)

3ds max 6 室内设计实例教程——展示空间篇 (全彩)

3ds max 6 室外建筑表现实例教程 (全彩)

Lightscape 3.2 渲染特效实例教程 (全彩)

Autodesk VIZ 2005 室内设计实例教程 (全彩)



第3章 双体大厦鸟瞰效果图



第3章 双体大厦平视效果图



第2章 豪华玻璃幕墙高层建筑日景效果



第2章 豪华玻璃幕墙高层建筑夜景效果



第1章 会议室效果



第2章 卧室效果



第3章 过厅效果

经典作品赏析类

3ds max 6 室内设计经典作品赏析 (全彩)

3ds max 6 室外建筑经典作品赏析 (全彩)

3ds max 6 夜景效果图经典作品赏析 (全彩)

► Lightscape 3.2 室内渲染经典作品赏析 (全彩)

Autodesk VIZ 2005 室内设计经典作品赏析 (全彩)

Photoshop CS 效果图后期制作经典作品赏析 (全彩)

必成攻略类

3ds max 6 建筑效果图必成攻略 (全彩)

3ds max 6 建筑动画必成攻略 (全彩)

3ds max 6 建筑效果图渲染的艺术 (全彩)

3ds max 6 & Lightscape 3.2 建筑效果图必成攻略 (全彩)

实例教程类

3ds max 6 室内设计实例教程——家居设计篇 (全彩)

3ds max 6 室内设计实例教程——办公空间篇 (全彩)

3ds max 6 室内设计实例教程——娱乐餐饮篇 (全彩)

3ds max 6 室内设计实例教程——展示空间篇 (全彩)

3ds max 6 室外建筑表现实例教程 (全彩)

Lightscape 3.2 渲染特效实例教程 (全彩)

Autodesk VIZ 2005 室内设计实例教程 (全彩)



第4章 大堂效果

Contents (目录)

前言

开始之前

上篇 基础知识篇

第1章 [选择集]篇

- 1.1 创建规则选择集 9
- 1.2 创建不规则选区 16
- 1.3 抠像的做法 20
- 1.4 本章小结 25

第2章 [图像调整]篇

- 2.1 明暗度调整 27
- 2.2 明暗色调及综合调整 33
- 2.3 本章小结 38

第3章 [蒙版]篇

- 3.1 快速蒙版的运用 40
- 3.2 图层蒙版 46
- 3.3 本章小结 51

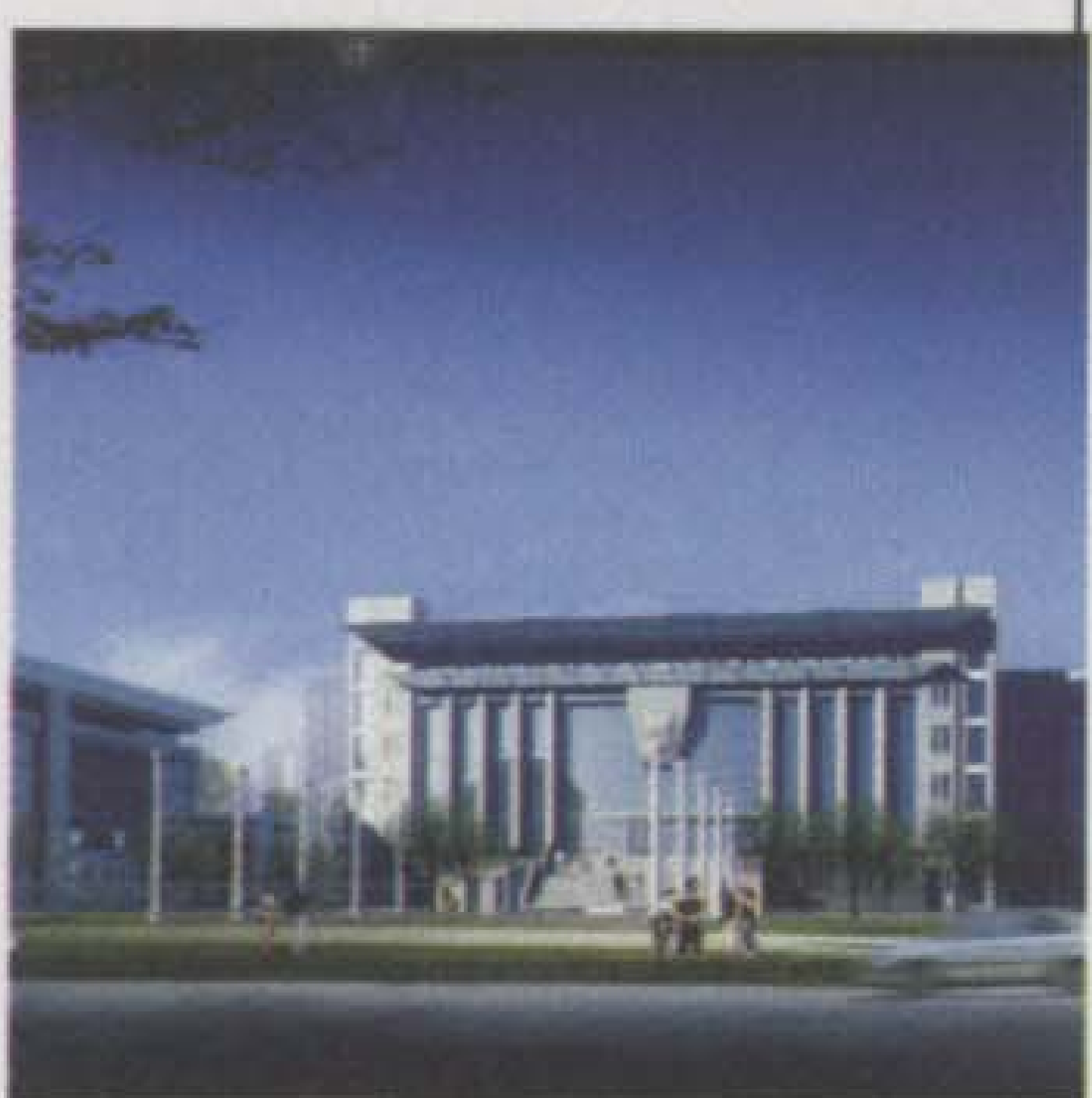
第4章 [滤镜]篇

- 4.1 利用滤镜加强光照效果 53
- 4.2 特效滤镜的使用 56
- 4.3 本章小结 61

下篇 经典实例篇

第5章 水边公寓效果制作

- 5.1 设置背景, 调整建筑的各个关系 65
- 5.2 添加部分配景, 并制作出层次感 73
- 5.3 制作水面及水面上的倒影效果 84





5.4 进一步调整画面效果，完成制作	93
5.5 本章小结	96

第6章 别墅的日景 / 雪景效果

6.1 制作日景效果	98
6.2 制作雪景效果	131
6.3 本章小结	156

第7章 办公楼日景效果制作

7.1 制作天空背景，对建筑本身的效果进行强化	158
7.2 制作远景位置的配景	174
7.3 制作中景位置的配景	179
7.4 制作近景位置的配景，完善配景的层次关系	190
7.5 进一步加强效果，完成制作	196
7.6 本章小结	200

第8章 办公楼夜景效果制作

8.1 制作天空背景，对建筑本身的效果进行强化	202
8.2 制作远景的配景	213
8.3 制作中景配景	216
8.4 制作近景配景，完善配景的层次关系	228
8.5 本章小结	234

第9章 住宅鸟瞰

9.1 整理主体图像	236
9.2 处理地面、水面及配楼	241
9.3 添加绿化及配景	247
9.4 图面整体调整	260
9.5 剪裁图面，完成制作	267
9.6 本章小结	270

附录1 Photoshop CS 十大新功能

附录2 Photoshop 快捷键

附录3 Photoshop 使用技巧

附录4 国内外效果图赏析

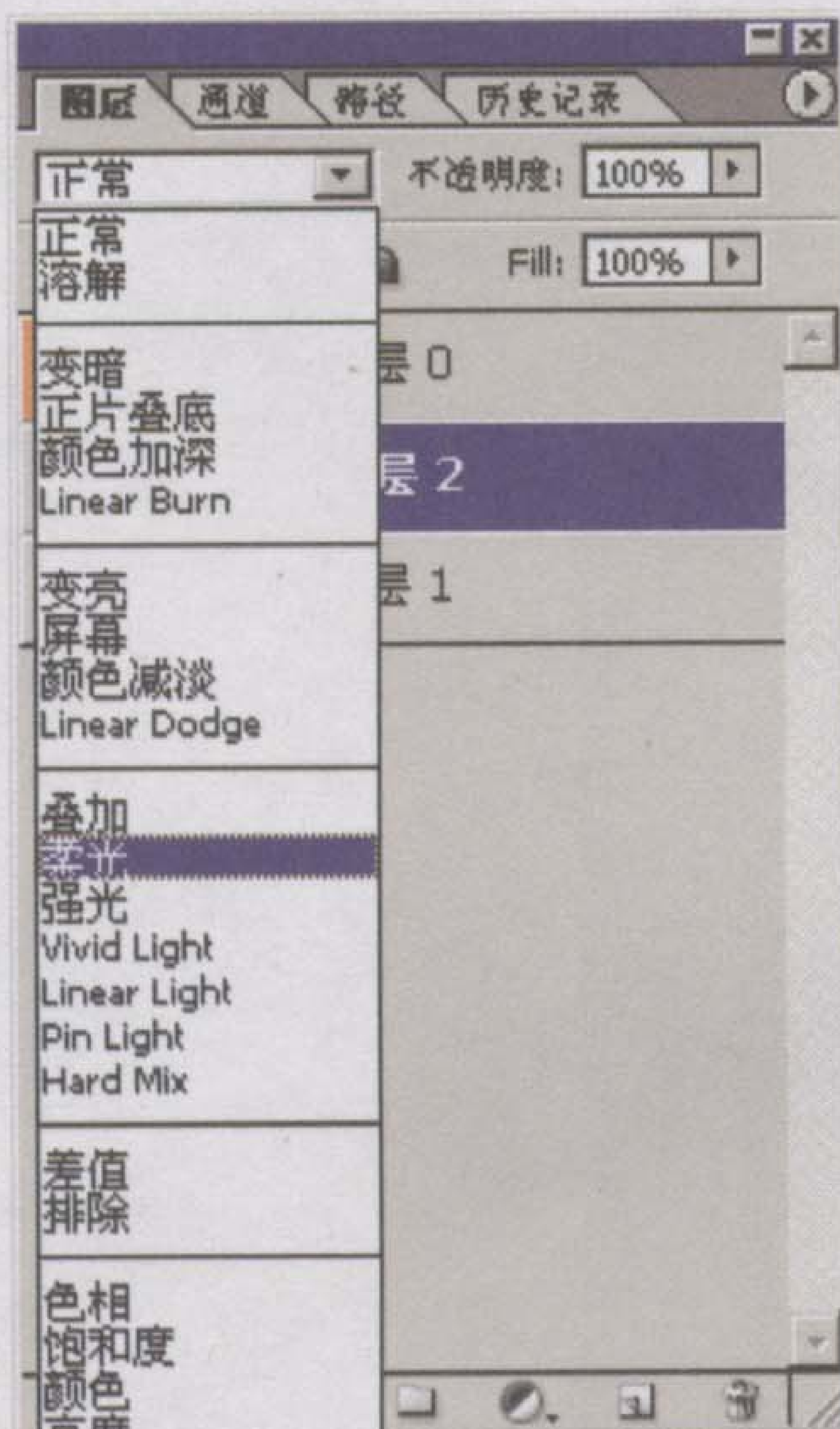


图 6-25

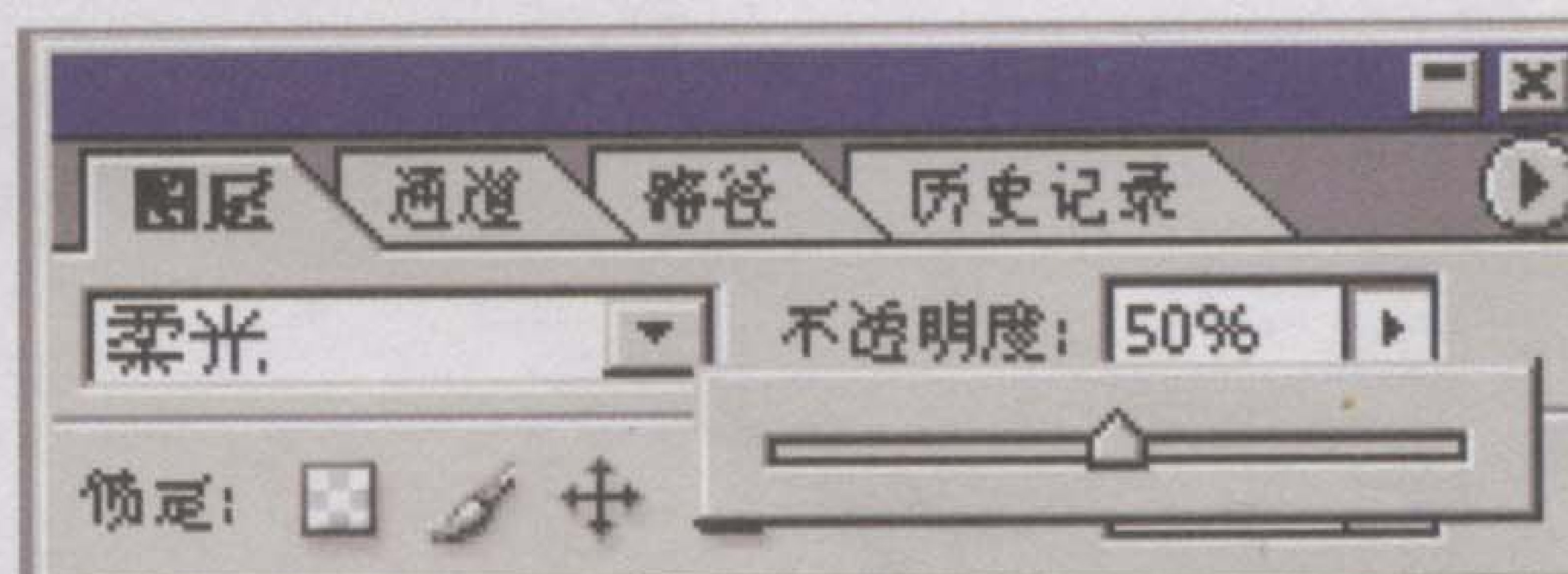


图 6-26

(14) 打开[光盘\第6章\配景图像\tree01.psd](如图6-27所示)。单击将其拖动到[day.psd]文件中,并调整其位置(如图6-28所示)。

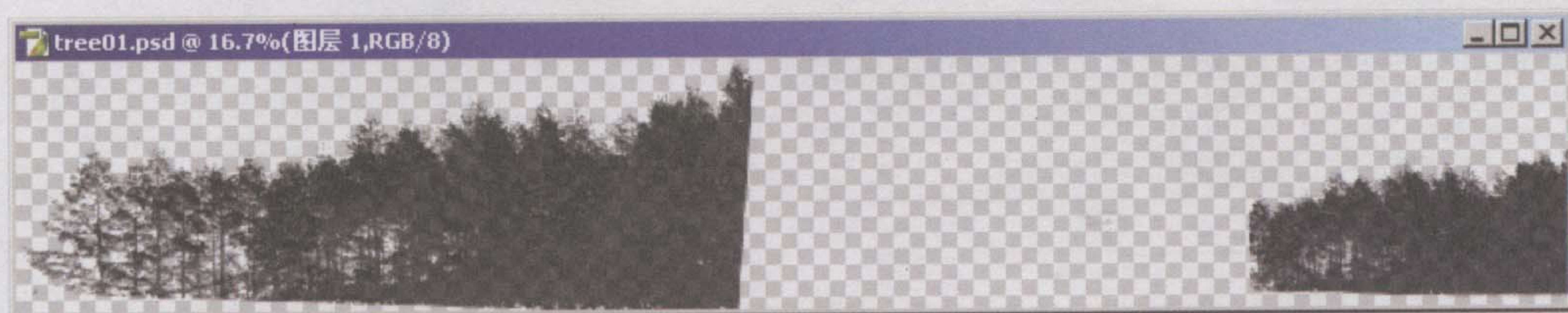


图 6-27



图 6-28

(15) 现在, 我们打开[光盘\第6章\配景图像\td.psd](如图6-29所示)。再单击

打开(O) 按钮, 可以看到通道的图片(如图6-30所示)。

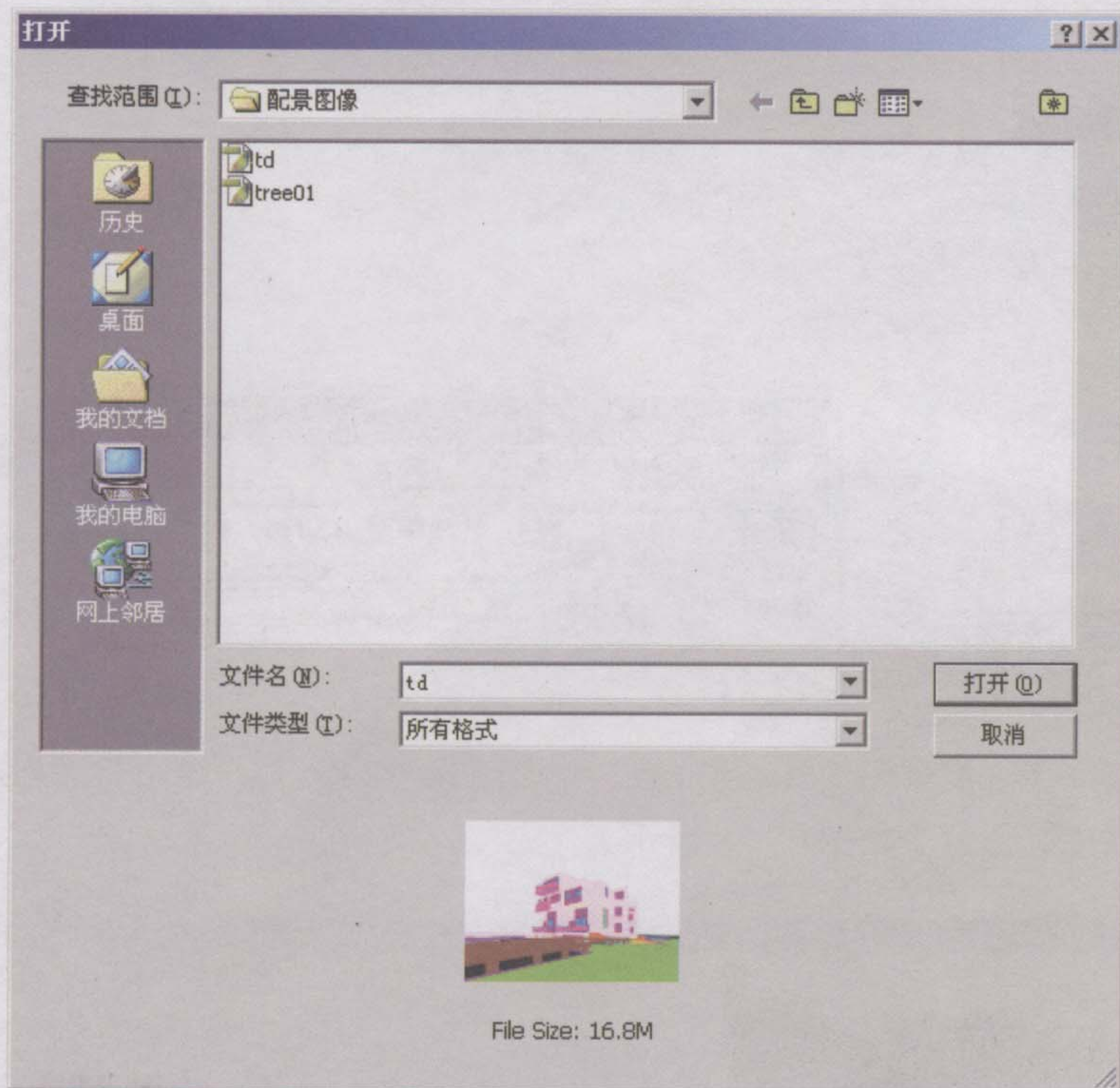


图 6-29

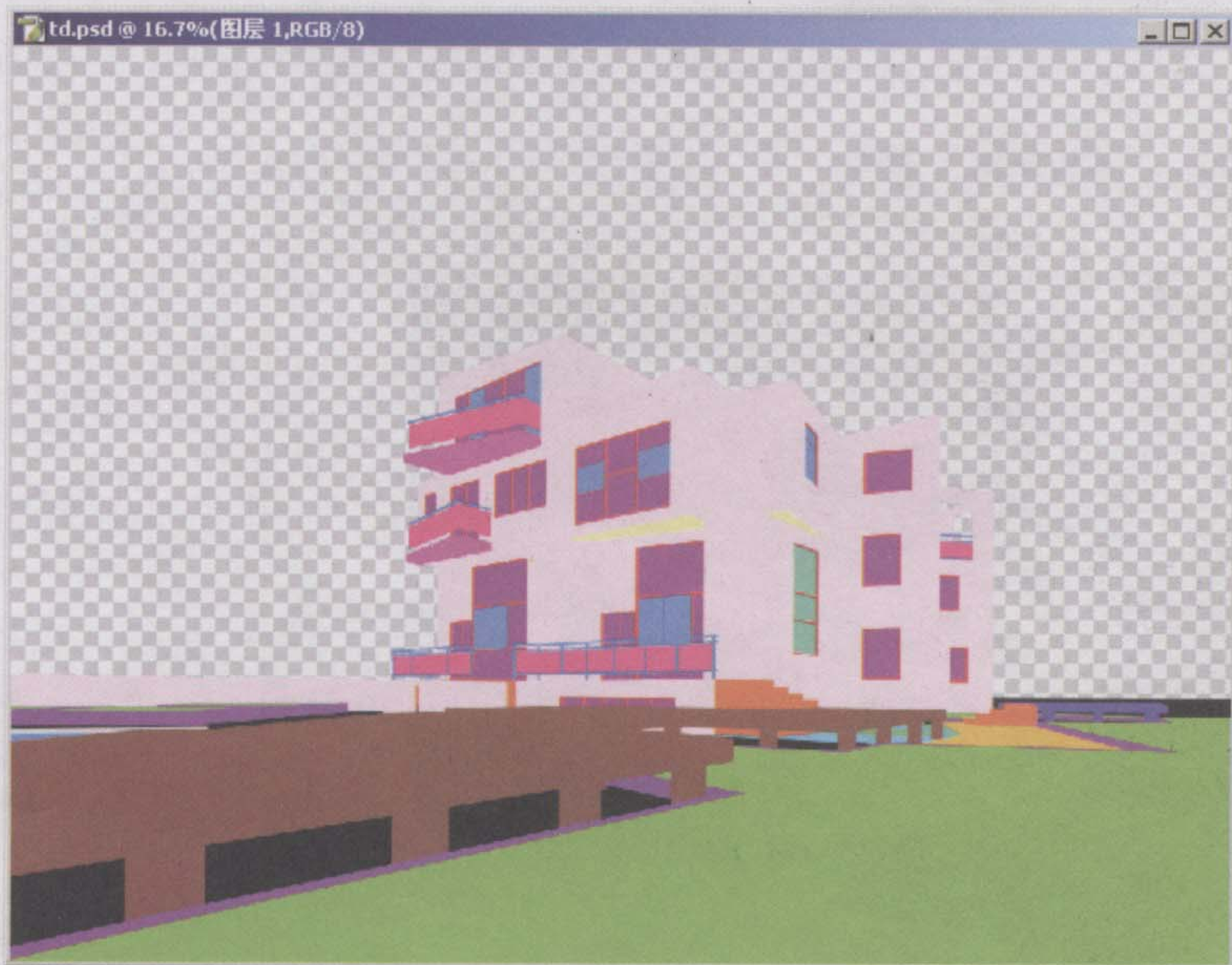


图 6-30

(16) 单击  按钮, 按住 Shift 键, 将[td.psd]拖动到[day.psd]中(如图6-31所示)。将此图层置于顶层(如图6-32所示)。