

<<Photoshop CS2建筑表现技>>

图书基本信息

书名：<<Photoshop CS2建筑表现技法>>

13位ISBN编号：9787508340135

10位ISBN编号：7508340132

出版时间：2006-6

出版时间：中国电力

作者：朱军

页数：278

字数：436000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Photoshop CS2建筑表现技>>

内容概要

本书详细讲解了使用Photoshop CS2软件进行建筑表现的操作方法。

书中不但介绍了各种工具的应用技巧，还对园林规划图、户型图、立面图的绘制方法作了详细介绍。值得一提的是，本书还对当前比较热门的艺术化表现技术做了细致的介绍。

本书具有很强的可读性，可以作为高等学校建筑、环境艺术专业的教材，也特别适合相关设计从业人员使用。

更适合在效果图制作方面有一定基础、想进一步掌握效果图后期处理技巧的读者作为自学教程或参考资料。

书籍目录

前言第1章 开篇必读 1.1 计算机建筑表现流程 1.2 常用的建筑表现软件介绍 1.3 建筑表现图的分类
1.3.1 建筑效果图的种类 1.3.2 不同种类的二维渲染图第2章 常用工具应用篇 2.1 选择工具的应用 2.1.1
套索工具的应用 2.1.2 钢笔工具的应用 2.2 其他工具进行辅助选择 2.2.1 魔棒选择工具 2.2.2 色彩范
围工具的应用 2.2.3 配合选择菜单中的各项命令进行复杂选择 2.2.4 抽出工具的应用 2.3 渐变工具
的应用 2.3.1 渐变工具的选项及设定 2.3.2 渐变工具的使用方法 2.3.3 渐变控制面板的显示方式 2.3.4
新建渐变图案 2.3.5 使用渐变工具处理天空 2.3.6 使用渐变工具制作灯光 2.3.7 使用渐变工具制作汽
车模块 2.4 画笔工具的应用 2.4.1 利用画笔工具修补图纸 2.4.2 利用画笔工具增强素材原有效果第3章
滤镜应用篇 3.1 使用滤镜制作二维灌木 3.2 使用滤镜制作杂色草地效果 3.3 使用滤镜制作车辆动感效果
第4章 图层、通道应用篇 4.1 图层的用 4.1.1 图层概述 4.1.2 利用图层组合场景 4.1.3 利用图层制作阴
影 4.1.4 利用调整层调整图纸效果 4.2 通道的应用 4.2.1 通道概述 4.2.2 使用通道保存选取第5章 Auto
CAD、3ds max、Photoshop综合应用篇 5.1 使用Auto CAD进行图纸管理与输出 5.1.1 使用Auto CAD图
层管理器关闭一些无用图层 5.1.2 使用Aut0 CAD进行图纸输出操作 5.2 使用3ds max进行模块渲染与输
出 5.3 使用Photoshop CS2处理Auto CAD输出的“半成品”图纸 5.4 如何巧妙利用3ds max输出的Taga文
件第6章 建筑立面渲染图绘制篇 6.1 渲染墙面 6.2 绘制窗户 6.3 玻璃材质渲染 6.4 绘制阴影 6.5 立面素
材的绘制方法 6.5.1 绘制立面树木 6.5.2 立面人物的绘制 6.6 图纸的最终调整第7章 建筑规划图绘制篇
7.1 图纸的调整 7.2 铺路与碎石路的绘制 7.3 常用绿化的绘制 7.3.1 草地的绘制 7.3.2 树木、灌木的绘
制 7.4 建筑的画法 7.5 图纸的最终调第8章 家装户型图绘制篇 8.1 在Photoshop CS2中绘制墙体 8.2 几种
典型地面的绘制 8.2.1 起居室地面的绘制 8.2.2 卧室地面的绘制 8.3 常用家具模块的绘制与引用第9章
效果图后期制作篇 9.1 效果图后期制作前注意要点 9.2 处理效果图背景的多种方法 9.3 高级选取技巧
9.3.1 如何选择“水”素材 9.3.2 背景树素材的制作 9.4 几种典型的草地制作方法 9.4.1 直接引用法
9.4.1 合成法 9.5 树木素材的应用 9.6 光、雾效的制作方法 9.6.1 制作光效 9.6.2 雾效的制作方法 9.7 水
面的制作方法 9.8 实际项目制作 9.8.1 天空、玻璃的制作 9.8.2 草地与水塘的制作 9.8.3 添加其他配
景 9.8.4 其他细节制作第10章 效果图艺术化处理篇 10.1 手绘效果 10.2 雨景效果 10.3 利用色彩调整工
具来实现多种特效 10.3.1 色彩调整工具的应用 10.3.2 使用色彩调整工具制作艺术化效果 10.4 雪景的
制作方法第11章 最终输出篇 11.1 打印属性设置 11.2 打印操作

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>