第一图书网, tushu007.com

# <<Photoshop辅助园林制图>>

## 图书基本信息

书名：<<Photoshop辅助园林制图>>

13位ISBN编号：9787502578480

10位ISBN编号：750257848X

出版时间：2006-1

出版时间：化学工业

作者：徐峰

页数：187

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

第一图书网, tushu007.com

# <<Photoshop辅助园林制图>>

## 内容概要

本书为《园林设计师书系》中的一册。
　本书基于Photoshop 7.0，讲述了园林制图的过程及相关注意事项，书中从各个层次分别重点讲解了Photoshop 7.0的操作要领，并同时配以大量实例进行阐述。
全书内容由浅入深，通俗易懂。
　本书适合于园林专业及其相关专业的学生及从事园林规划设计职业的初级人员使用，也可供广大园林设计爱好者参考。

第一图书网, tushu007.com

# <<Photoshop辅助园林制图>>

## 书籍目录

第1章 Photoshop7.0基础知识 1.1 图像处理基础 1.1.1 图像类型 1.1.2 图像文件的格式 1.1.3 分辨率 1.2 Photoshop7.0的工作环境 1.3 图像文件操作 1.4 图像窗口操作 1.5 标尺、网格和参考线的设置 第2章 文字与路径、形状工具 2.1 文字与形状工具 2.1.1 文字文具 2.1.2 形状工具 2.2 路径工具 第3章 选择与蒙板工具 3.1 对象选择 3.1.1 圈地式选择工具 3.1.2 颜色选择工具 3.2 蒙板 3.3 Extract抽出命令 第4章 基本图像绘图与编辑、修饰工具 4.1 图像编辑 4.1.1 基本图像编辑命令 4.1.2 图像变形操作 4.1.3 描边命令 4.2 绘画与修饰 4.2.1 画笔工具 4.2.2 橡皮擦工具 4.2.3 填充工具组 4.2.4 图像修饰工具 第5章 图层与图像的调整、打印 5.1 图层 5.1.1 图层调板 5.1.2 图层的创建和编辑 5.1.3 图层蒙板 5.1.4 图层样式 5.2 调整图像的色彩和色调 5.2.1 图像色调的调整 5.2.2 图像色彩调整 5.3 图像的输出与打印 第6章 局部园林规划图的制作 6.1 Photoshop7.0制作园林规划图的概述 6.2 模块的制作 6.2.1 阴影与倒影的制作 6.2.2 树的制作 6.2.3 草地的制作 6.2.4 灌木的制作 6.2.5 马路的制作 6.2.6 铺地的制作 6.2.7 水的制作 6.2.8 屋顶的制作 6.2.9 亭平面图的制作 6.3 完成制作后图案在设计图中的运用 第7章 园林规划图制作综合实例 7.1 马路的制作 7.2 草地的制作 7.3 水体的制作 7.4 建筑楼体模块的制作 7.5 建筑投影的制作 7.6 中心广场及铺装的制作 7.7 公建、小品设施的制作 7.8 其他附属设施的制作 7.9 树木、灌木及花卉模块的制作及置入 7.10 马路分隔双行线的制作及汽车的置入 7.11 细部的调节 7.12 调整后的最终规划平面效果图 参考文献 Photoshop热键一览表

第一图书网, tushu007.com


## 媒体关注与评论

前言　　近几年电脑制作园林效果图的技术，已经非常纯熟，制作水平也日渐提高，已经在社会上形成园林专业的一个很稳定的行业。
用于制作园林电脑效果图的软件很多，以AutoCAD、Photoshop、3ds max为最佳组合。
AutoCAD主要用于设计阶段的制图和施工图的制作；Photoshop主要用于制作园林规划设计平面效果图即所谓的“彩平图”和效果图的后期处理，包括校正色彩、修复缺陷、添加环境等；3ds max主要用于园林效果图的制作。
本书介绍的Photoshop软件，是一个强大的美术制作工具，它可以用于印刷出版、多媒体制作、广告平面制作、网站开发、艺术创作、婚纱创作、建筑效果图处理、工业设计、园林规划设计等诸多方面。
而在园林设计中，Photoshop主要是用于制作效果图，包括二维的、三维的效果图，但是制作三维园林效果图时效果不如本书系列三即将介绍的3d max软件的三维制作工具强大。
园林规划设计是一个较为复杂的过程，因为其中包括了太多的设计元素，譬如，植物包括我们平常所指的“乔灌草”；建筑、小品、道路铺装、水体、地形、广场、人物等诸多要素。
面对如此多的要素，新手往往一开始无处下手，不知道从何处开始做起，这就要求我们在平时的手绘中也要有良好的绘图习惯，先绘主体要素，再绘配景。
因为配景总是服务于主体的，而主配景在不同的设计作品中侧重点往往也会有所不同，有的是以建筑为主体要素，而有的是以植物、小品等其他要素为主体要素。
这个道理同样适用于Photoshop 7.0电脑制作二维效果图中。
Photoshop具有图像缩放、剪辑、镶拼与色彩及亮度调整、滤镜处理等多种功能。
能以多种文件格式输入输出，它是迄今为止电脑美术界的核心处理软件。
绘制园林环境设计效果图时，它同时也可以将3d max渲染的模型主体调入Photoshop中，嵌入在3d max中较难处理的基址环境图像和其他景象图像，即在3d max渲染后的建筑、小品图形中嵌入乔木、灌木、草坪、人物和车辆等要素之后的效果，从而较真实地表达出建成后的景观效果。
这种表现手法既有利于设计者对规划设计作品详细分析，又有助于设计者与甲方直观交流。
与真实模型相比较，它具有价廉、动态等的各种优势。
在本系列书一的AutoCAD2004中制作完成二维图纸后，我们就要将其输入Photoshop 7.0中进行二维渲染图的制作，其主要的制作流程一般包括以下方面：　　1．在AutoCAD中输出平面图。
从AutoCAD中输出转化到Photoshop中的方法将在相应的章节中讲述，转化的方法较多，在本书中我们只讲到常用的方法。
对于园林CAD图纸输入到Photoshop之前，一定要注意使应该封闭的形状封闭，以便于在Photoshop中进行用选取工具或魔棒工具进行选取选框等操作，否则，进入Photoshop中会造成很大的麻烦。
2．在Photoshop中对平面图处理成可供绘制的平面图。
从AutoCAD中转换到Photoshop7.0中后，在Photoshop7.0中打开后并不是我们想要的效果，需要对图像进行处理才能使其正常显示。
一般是通过对图像［色相/饱和度］、［亮度/对比度］及图像格式（一般调整为BMP格式）进行相应调整。
通过以上调整后，才是适合于我们制作的底图图纸。
3．在底图图纸中制作各种景观要素，由于其要素种类较为繁复，在经过园林工作者的长期摸索之后，我们总结出一些基本的制图顺序模式。
一般来说，对于一个二维平面效果图的制作，其大体的制作过程如下：道路—主景要素（内容不定）—次景要素（内容不定）—绿化—雕塑小品、人物、车辆等其他配景要素。
当然，这个模式也不是一定的，我们应该在制作设计图纸的过程中根据各自的特点，选择适合自己又方便、快速的制作模式。
4．应用模块的制作。
众所周知，园林设计包括要素诸多，虽然现在各类的园林景观素材数不胜数，但是不可能满足人们创

造性思想想像出来的奇思妙想，所以，在电脑规划设计过程中，不可避免地要自己动手在Photoshop中制作一些“自己的东西”，否则，各种素材都应用现有的资源，千篇一律的一个模式，那也违背了园林设计的基本设计思想—创新。
对于一般模块的制作，一般是先用基本的绘图命令比如铅笔、钢笔、画笔、多边形工具及选框工具等绘出基本图形，然后运用图形修改工具修改这些素材框架图形，最后运用［渐变工具］、［滤镜］工具、［图章工具］、［混合选项］等修改工具进行加工、美化而成。
对于不同类型的模块，方法上大相径庭。
对于模块制作的效果，可能不如自己想像的效果美观，主要问题还是对这些修改工具的使用娴熟程度，需要大家在以后的设计制作过程中多多捉摸、多多总结。
5．配景的制作。
配景的处理和前面模块的制作差不多，但对于配景，可能使用素材的概率相对来说多一些。
比如：乔灌草植物素材的使用，水体的制作等等，在平时的学习工作当中我们自己应该准备、积累一个自己的植物素材库，以备不时之需，包括单个植物及植物群等；铺装的类型、小品等其他景观元素无一不是如此。
只有确实需要重新创作才能满足效果时，我们才自己用电脑绘制或手头绘制后扫描输入到Photoshop中。
6．后期的合成。
后期的合成主要是利用［图层工具］、［自由变换工具］、［移动工具］及［路径工具］、［通道工具］等工具进行调整位置、大小、然后合成一幅完整图纸。
往往需要从其他的图像中“拖动”到设计图纸中，然后运用相应工具进行位置调整。
在后期的制作、合成过程中图层的应用相当重要，对于相同的素材，同一类型的素材一般都要归类或归组，这样以便于方便的获取、修改自己想要的景观要素。
7．最后的修改、美化、优化。
这一步主要是运用一些修饰工具进行图纸的修改、美化、优化过程。
对于整个制作过程来说，这一步起着很关键的作用。
艺术美在园林中是至关重要的，而园林的主要功能就是为大众创造一个美观、生态的生存生活空间，而且，在一定程度上，图纸的美观程度直接关系到与甲方的合同成功与否。
而且这一步，所涉及的修改方法、技巧相当多，相当复杂，这些需要大家在以后的学习工作中自己去积累。
8．打印输出。
最后一步就是打印输出，对于Photoshop来说，打印输出很简单，这里不再讲述，在后面的相应章节会有所说明。
但是，大家需要注意的是，有时候，制作时电脑屏幕上显示的效果和打印机打印出来的效果不是很一致，或暗或亮，或淡或深。
这个误差是必然存在的，但是只要我们多练习，注意其间的细微差别加以调整，然后在选择打印机上多注意，就可以将色彩误差减少到最小。
作为一个强大的美术制作工具，有很多效果的制作Photoshop并不能满足我们的创造性设计思想，而且有很多效果的制作，用Photoshop制作可能比其他的美术制作软件要复杂得多，这就需要其他软件的配合，比如：Coreldraw软件，一些滤镜小软件等，对于制作一些特殊效果，都非常有效而且方法简洁快速。
所以在制作某些美术特效时，需要多个软件的相互结合。
本书针对学习园林专业的学生及从事园林规划设计职业的初级人员，根据目前园林设计电脑制图过程中的主要工作流程及制作方法，在搜集大量相关人员学习过程中的经验、心得的基础上编写，全书有两个最主要的特点：一是以应用为主线，不泛泛介绍软件的基本应用，在介绍基本应用的基础上注重理论结合实践；二是针对性较强，主要针对园林专业及其相关专业的学生及从事园林规划设计职业的初级人员制定，能够根据这些人员的特点及其在学习过程中经常会遇到的困难进行内容的选择和编排，具有很强的实用性。

第一图书网, tushu007.com


受作者水平所限，书中不足之处在所难免，望读者批评指正。
编著者　　2005年10月

第一图书网, tushu007.com

# <<Photoshop辅助园林制图>>

## 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