

中
文
版

Photoshop CS3

产品设计高级技法表现

于学斌 张剑 / 编著



科学出版社
www.sciencep.com



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

深度

中
文
版

Photoshop CS3

产品设计高级技法表现

于学斌 张剑 / 编著



科学出版社
www.sciencep.com



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

内 容 简 介

产品二维效果图以其绘制快速、表现灵活、易于修改等优点,逐渐为越来越多的设计公司所青睐,成为产品概念设计阶段、表达设计思想和预想产品最终效果的重要手段,熟练掌握产品二维效果图的绘制技术也俨然成为了工业设计师所必备的一项素质。

在产品二维效果图的绘制方面,Photoshop 有着不俗的表现,利用该软件可以绘制出明暗层次丰富、颜色过渡柔和,其逼真程度完全可以和三维渲染图相媲美的效果图。本书是一本系统讲解 Photoshop 绘制产品二维效果图技法的教材,全书共分为 9 章,第 1 章是针对产品效果图表现的总体论述;第 2 章主要讲解产品基本材质效果的表现技法;第 3~9 章,分别详细讲解了 MP3、MP4、手机、键盘、显示器、主机箱和汽车等各类产品效果图的表现技术。

本书实例选取典型,讲解过程详细深入,是一本供工业设计专业学生以及所有从业人员学习产品二维表现技术的优秀教材。

本书配套光盘为书中实例的部分素材和最终效果文件。

需要本书或技术支持的读者,请与北京清河 6 号信箱(邮编:100085)发行部联系,电话:010-62978181(总机)、010-82702660,传真:010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Photoshop CS3 产品设计高级技法表现 / 于学斌,
张剑编著. —北京: 科学出版社, 2008
ISBN 978-7-03-022799-7

I. 中... II. ①于...②张... III. 图形软件, Photoshop CS3—
教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 124088 号

责任编辑: 韩宜波 / 责任校对: 小 亚
责任印刷: 广 益 / 封面设计: 潘海波

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京广益印刷有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2008 年 10 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16
2008 年 10 月第一次印刷 印张: 23 1/8 (全彩印刷)
印数: 1-5000 册 字数: 524 628

定价: 68.00 元 (配 1 张光盘)

















序

设计本是一种快乐的创造活动，每个人都可以参与进来，并且乐在其中。不幸的是在资讯潮涌的当今社会，设计似乎正在被以商业和文化的名义，变得越来越“形而上”化。尤其是在当今的设计教育界，风气更是言必谈及所谓的设计理论，否则即是对于专业理解浅薄的表现。自从上世纪90年代以来，工业设计在中国快速发展，为推动产业进步和形成工业设计教育体系提供了重要契机，但同样不可否认的是，由于我们对于工业设计理解的片面化和对国外各种设计理论的迷信，也导致了目前国内工业设计发展中存在着的诸多问题。在设计教育领域过于务虚的“理论”研究，对于这种局面的出现有着重要的影响。长期以来，我们害怕设计教育的培养对象出现“手高眼低”的情况，所以不太乐于把“眼高手低”的现象看作是一个问题，事实上培养对象的“眼高手低”绝不应该是设计教育的最终目标。或者说，培养对象的“眼高手也高”才是设计教育遵循设计发展规律的最佳选择。

因此，工业设计基本技能的培养对于这个行业的健全发展是有着重要意义的，只是在很多人借助所谓设计理论研究沽名钓誉的当今社会，肯耐得住寂寞、踏踏实实地对设计教育的基础进行研究的人，实在是有些凤毛麟角了，所以当我见到这本《中文版Photoshop CS3 产品设计高级技法表现》的时候，心里感到非常欣慰，这本书正是在实践着设计教育基础的研究，除了学习设计表现技法以外，我想读者一定还能从中感受到工业设计的本原和目的是什么。

本书的作者是我初入教育圈时的学生，彼时我们都可以用年轻来形容：有活力、有冲劲，同样也有着对于工业设计专业的执著和热爱。让我尤为感动的是作者身上那种朴实的风格和坚持的韧劲儿，用现在时髦的话说就是颇有点“不抛弃、不放弃”的意味。所以，当作者毕业也即将成为一名设计教育工作者的时候，我想他一定会勤勉、执着地对待自己所热爱的设计教育事业。果然，呈现在我面前的这本书印证了我当初的判断。书中每个案例的背后均凝聚了作者大量的心血和研究，并用最恰当的方式将这些研究的成果展现出来。借助于本书的帮助，读者能够很快掌握产品设计表现技法并将其应用于设计活动中。作为一名教师和设计师，我应该真心地感谢作者本人的努力工作，为了这本书的读者，也为了工业设计教育。

应邀为序，谨成此文。愿每个读者都能从本书中有所收获，并以此回馈设计。

王选政

2008年7月5日于中央美术学院设计学院

前言

时间过得真快！从本书的策划构思到最终完稿，忙忙碌碌中半年多的时间过去了，在这半年多的时间里，几乎所有的业余时间都投入到了本书的创作当中，其间有快乐，也有煎熬，有时候兴致上来，写作可以一直进行到深夜，若是余兴未尽，干脆就通宵达旦，不过并不是所有的时间都是这样，接连几天一个字也写不下去的情形也是有的，这时候往往需要克服心情的烦躁、身体的疲倦，像个苦行僧一样坚持着，隐忍着才能将写作进行下去，但无论如何，经过半年多的辛苦和努力，本书终于完稿了，此刻忽然有种如释重负的感觉！

由于本书是一本关于产品设计表现技法的书，因此书中没有太多的理论讲述，主要是通过实例的实际操作来向读者展示产品设计效果图的绘制过程和技法，本书虽然涉及到的产品实例和表现效果很多，但其中所用到的技术并非十分复杂，更多的只是一些常见工具的反复使用而已，记得一位成功人士曾经说过：“成功其实并不难，就是将简单的事情重复做！”，对于技法的学习想必更是如此，相信读者只要能够将书中所有实例一步步跟着练习一遍，产品设计表现水平一定会有一个很大的提高，甚至达到一个纯熟、精湛的境界。在这里我期待着看到这样的结果。

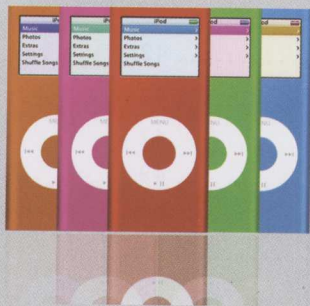
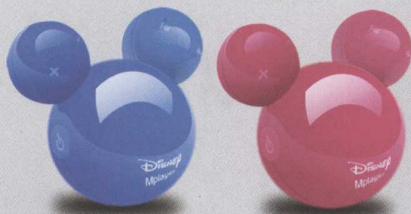
在本书的创作和出版过程中，先后得到了很多人的热心帮助。沈阳工业大学机械工程学院院长王世杰教授，对于本人最初打算编写本书的想法给予了充分肯定和大力支持；北京希望电子出版社第四编辑室李磊主任及韩宜波编辑，针对本书的创作思路提出了许多宝贵建议并在写作过程中给予了具体指导；中央美术学院设计学院王选政老师在百忙之中为本书撰写了序言，挚友白凤鹏和王晓飞分别协助本人对书籍进行装帧设计以及提供优秀素材，令本书增色不少。在这里一并向他们表示最衷心的感谢！

最后还应感谢我的父母及家人，他们多年来对我学业和事业的默默支持，始终是我不断克服困难、努力向前的最大动力。

作者



第1章 产品效果图概述	1
1.1 产品设计与产品效果图	2
1.2 产品效果图的种类与表现要素	2
1.2.1 透视	3
1.2.2 明暗	3
1.2.3 色彩	4
1.2.4 质感	4
1.2.5 氛围	4
1.3 Photoshop 在产品效果图绘制中的应用	5
1.4 本章小结	5
第2章 产品质感表现基础	7
2.1 哑光金属质感	8
2.1.1 哑光金属质感分析	8
2.1.2 哑光金属质感表现	8
2.2 拉丝金属质感	14
2.2.1 拉丝金属质感分析	14
2.2.2 拉丝金属质感表现	14
2.3 镜面金属质感	19
2.3.1 镜面金属质感分析	19
2.3.2 镜面金属质感表现	20
2.4 哑光塑料质感	25
2.4.1 哑光塑料质感分析	25
2.4.2 哑光塑料质感表现	25
2.5 高光塑料材质	27
2.5.1 高光塑料材质分析	27
2.5.2 高光塑料材质质感表现	28
2.6 本章小结	39
第3章 ipod nano MP3	41
3.1 产品绘制的整体思路与材质分析	42
3.2 绘制正视图	42
3.2.1 绘制机身	42
3.2.2 绘制屏幕	49
3.2.3 绘制按键	51
3.3 绘制后视图	53
3.3.1 通过复制得到后视图机身	53
3.3.2 添加标识与文字	54
3.4 绘制倒影和背景	54



3.4.1 绘制倒影	54
3.4.2 绘制背景	56
3.5 产品色彩系列展示	56
3.6 本章小结	59

第4章 ipod—touch 播放器

4.1 产品绘制的整体思路与材质分析	62
4.2 产品绘制流程与部件分解	62
4.3 绘制正视图	64
4.3.1 绘制机身	64
4.3.2 绘制屏幕	65
4.3.3 绘制按键	67
4.3.4 绘制机身光影	70
4.3.5 对图层进行编组	71
4.4 绘制底面视图	72
4.4.1 绘制机身	72
4.4.2 绘制充电器接口	78
4.4.3 绘制耳机插孔	81
4.4.4 为图层重新编组	83
4.5 绘制侧面视图	84
4.5.1 绘制机身	84
4.5.2 为图层重新编组	90
4.6 为产品添加标注和阴影	92
4.6.1 添加尺寸标注	92
4.6.2 制作阴影	93
4.7 本章小结	97

第5章 索爱音乐手机

5.1 产品绘制的整体思路与材质分析	100
5.2 产品绘制流程与部件分解	100
5.3 绘制正视图	102
5.3.1 绘制机身	102
5.3.2 绘制屏幕	107
5.3.3 绘制按键	109
5.3.4 添加标识和绘制光影	118
5.4 绘制侧视图	119
5.4.1 绘制侧视图机身	119
5.4.2 绘制按键和标识	127
5.5 绘制倒影效果	135

5.5.1	合并图层组	135
5.5.2	绘制倒影效果	136
5.6	本章小节	137

第6章 双飞燕游戏键盘

139

6.1	产品绘制的整体思路与材质分析	140
6.2	键盘产品绘制流程与部件分解	140
6.3	绘制键盘	141
6.3.1	绘制键盘主体	141
6.3.2	绘制键盘盘面	143
6.3.3	绘制前端面点状凹凸	144
6.4	绘制按键	147
6.4.1	绘制椭圆形按键	147
6.4.2	绘制方形按键	153
6.5	绘制电源线	169
6.6	添加按键字符及产品标识	174
6.7	绘制背景	177
6.8	本章小结	177

第7章 华硕显示器

179

7.1	产品绘制的整体思路与材质分析	180
7.2	产品绘制流程	180
7.3	绘制正视图	183
7.3.1	绘制显示器底座	183
7.3.2	绘制显示器支架	186
7.3.3	绘制滚筒音箱	191
7.3.4	绘制显示器背面	196
7.3.5	绘制显示器侧面	200
7.3.6	绘制显示器接口	203
7.3.7	绘制显示器底端背面	212
7.4	绘制透视图	215
7.4.1	绘制显示器底座	215
7.4.2	绘制显示器支架	219
7.4.3	绘制滚筒音箱	225
7.4.4	绘制显示器主体	231
7.4.5	绘制显示器接口	235
7.4.6	绘制显示器屏幕	236
7.5	绘制LED灯	241



目 录

7.6	本章小结	243
第8章 航嘉主机箱		
8.1	产品绘制的整体思路与材质分析	246
8.2	产品绘制流程与部件分解	246
8.3	绘制正视图	248
8.3.1	绘制机箱主体	248
8.3.2	绘制机箱栅格	251
8.3.3	绘制机箱面板	258
8.3.4	绘制机箱按键区	276
8.4	绘制透视图	288
8.4.1	绘制机箱透视图	288
8.4.2	更换机箱材质	288
8.5	添加图像背景	291
8.6	本章小结	291
第9章 道奇超级跑车		
9.1	产品绘制的整体思路与材质分析	294
9.2	产品绘制流程与部件分解	294
9.3	绘制跑车车身	296
9.3.1	绘制车身整体轮廓	296
9.3.2	进行车身分模	297
9.4	绘制跑车进风口	310
9.5	绘制跑车的车灯	314
9.5.1	绘制小车灯	314
9.5.2	绘制大车灯	317
9.6	绘制跑车后视镜	328
9.7	绘制跑车前风挡	330
9.8	绘制跑车座椅	333
9.9	为跑车添加阴影和背景	340
9.10	绘制跑车光影效果	342
9.11	绘制跑车的车轮	344
9.11.1	绘制车身侧板轮口	344
9.11.2	绘制车轮	346
9.12	本章小结	352
附录：著名设计公司		353