

# Photoshop

## 鞋类设计效果图

### 表现技法



FOOTWEAR  
DESIGN  
RENDERING TECHNIQUE

彭滔 郑剑雄◎主编

国家一级出版社



中国纺织出版社

全国百佳图书出版单位

# Photoshop

## 鞋类设计效果图

### 表现技法



FOOTWEAR  
DESIGN  
RENDERING TECHNIQUE

彭滔 郑剑雄◎主编

国家一级出版社



中国纺织出版社

全国百佳图书出版单位

## 内 容 提 要

本书以使用 Photoshop 软件绘制鞋类设计效果图为主要内容,通过基础夯实篇、技巧提升篇、案例实战篇三个部分,从易到难、由浅入深地进行讲解,注重学习者专业基础知识与实践操作技能的双向提高。本书通过图文对应、分步讲解的形式,将操作方法和使用技巧简洁直观地表达出来,在内容上提炼重点难点、在方法上补充技能技巧,以便学习者迅速掌握使用 Photoshop 软件。

本书适合作为专业院校学生学习使用的教材,也可以为相关从业人员提供学习参考。通过本书的学习,使用者可以达到目前鞋类行业设计师或配色师岗位对 Photoshop 鞋类设计效果图表达的要求。

### 图书在版编目(CIP)数据

Photoshop 鞋类设计效果图表现技法 / 彭滔, 郑剑雄主编. — 北京: 中国纺织出版社, 2019.5

ISBN 978-7-5180-5626-2

I. ① P… II. ①彭… ②郑… III. ①鞋—计算机辅助设计—图象处理软件 IV. ① TS943.26

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 261561 号

---

责任编辑: 朱冠霖 责任校对: 王花妮 责任印制: 何建

---

中国纺织出版社出版发行

地址: 北京市朝阳区百子湾东里A407号楼 邮政编码: 100124

销售电话: 010—67004422 传真: 010—87155801

http: //www.c-textilep.com

E-mail: faxing@c-textilep.com

中国纺织出版社天猫旗舰店

官方微博http: //weibo.com/2119887771

北京华联印刷有限公司印刷 各地新华书店经销

2019年5月第1版第1次印刷

开本: 889×1194 1/16 印张: 18.5

字数: 190千字 定价: 98.00元

---

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社图书营销中心调换

## 编写委员会

主编：彭 滔 郑剑雄

参编：王莹辉 黄少青 李 静 卢建军 胡望明 王谷龙 韩建林 彭飘林  
刘 阳 熊格外 张 英 金琼如 姚丹丹 林晓芳 吴素红 吴卫华  
蔡耀欣 林 珍 郑英豪 郑诗茹 李 毅 吴宣谕 黄仕伟

2017年我应邀担任“海峡杯”工业设计（晋江）大赛的评委。在评审及答辩过程中，题为《A-POWER》的参赛作品及设计者的现场答辩引起了我的关注，该作品获得了全场大赛的最高奖项特别奖。后来得知设计者彭滔和易同国都是从事鞋类设计专业的教师。

近期，彭老师及其合作者郑剑雄老师的新作《Photoshop 鞋类设计效果图表现技法》即将付梓，希望我能够写一个推荐意见。作为从事专业教育30多年的老教师，看到一代代的青年教师刻苦钻研、奋发有为，我心中甚感欣慰！也很想通过阅读书稿来充实自己。于是我向彭老师索取了书稿，与其他专业教师一同认真阅读了书稿内容。

这部教材的特点主要表现在两个方面：一是内容聚焦，从基础夯实篇到技巧提升篇再到案例实战篇，全书紧扣鞋靴效果图的绘制，由浅到深循序渐进地加以讲解；二是实用性强，作者结合其自身8年多的教学和企业工作经验，以图文对应、分步讲解的形式，将软件的操作方法和使用技巧总结凝练。对鞋类专业学生或行业从业人员而言，简明扼要、易于上手。值得一提的是，该书以国内品牌企业对鞋类设计师PS绘图应该达到的技能要求为基准，里面的案例大部分是品牌企业的实践案例或作品。

鞋服产品是人们日常生活的必需品，也是艺术与技术相结合的产物。中国从鞋业大国迈向鞋业强国，不仅需要智能制造，还需要更多的专业设计师。相信该教材的出版将会对院校学生设计能力的培养、对行业设计师的水平提升以及相关专业院校实践教学地开展发挥积极作用。

弓太生

2019年3月于古城西安

本书主要分为基础夯实篇、技巧提升篇、案例实战篇三个部分，章节编排从易到难、由浅入深，内容达到目前鞋类行业设计师或配色师岗位对 PS 软件效果图表达的要求，注重学习者专业基础知识与实践操作技能的双向提高。

全书针对国内各级院校以及培训学校的学生编排设计，结合鞋类设计行业发展的趋势，在内容上提炼重点、难点、补充新的技能技巧，注重教学过程，将方法、技巧更直观、简洁呈现，便于初学者顺利掌握。

初学入门。编者从 2008 年接触 PS 软件学习至今年已有 10 年时间，长期使用 PS 制作设计效果图，使我认识到学习首先应该夯实基础，通过完成每章的作业找到满足感和自信心，提高学习的积极性。

学习方法。怎么才能又快又好地学习 PS 软件，回答是没有捷径，但是可以寻找技巧，建议初学者打好基础，连续性、进阶性学习效果更佳，不要急于求成。软件学习的内容大部分是环环相扣的步骤和流程，没有太多的逻辑推理思维，但是过程的理解是有深度的，技巧和方法需要亲身训练才能融通。另外，本书在同一个知识点上提供了多种绘制方法，初学者可以根据实际工作的需要，选择其中一种或者多种方法练习，举一反三，触类旁通。

学习重点、难点。第一，学习鞋类设计效果图的表达，重点要掌握钢笔工具绘制路径的技巧，路径线条的流畅性和准确性决定了效果图的品质。虽然路径的操作难度不大，但是高品质的路径线条绘制需要大量练习才能有所提升。第二，上色和图层面板的管理，这部分知识难度不大，却是学习的重点，鞋子的结构层次关系和多种渲染效果是要靠多个图层叠加、混合得到，一张细节丰富、效果突出的设计图有时候需要上百个图层来完成，同时图层的管理也涉及到后期效果的修改与画面调整。第三，本书最难的部分是材料的

表达，运动鞋、男女皮鞋、童鞋等不同材料的表面肌理和质感千差万别，书中详细介绍了使用剪贴蒙板和图层样式以及滤镜等方法来表达材质。第四，光影关系和立体感的建立对效果图的表达至关重要，这方面需要具备一定的艺术基础，但没有艺术基础的学生可以通过本书提供的多种方法和技巧，在多次练习中得到提升。

软件表达的优势。软件表现能更加准确地呈现设计的外观和结构，呈现更加丰富的产品细节，优于手绘表达，是企业工业化批量生产的一个重要环节。但是，不管是软件电脑效果图的绘制，还是手绘效果图的渲染，都是创意表现技法，都要求具备一定的基本功、审美能力和整体协调力。

本书是我和郑剑雄共同完成，我们一起创立 i-sneaker 中国鞋类设计师联盟平台，专注研究鞋类设计教学和设计表现技巧，本书大部分知识体系和方法总结是我和他共同探讨合作完成。感谢北京服装学院于百计教授和陕西科技大学弓太生教授对我们的帮助，还有晋江华侨职业中专学校给我提供的专业发展的平台，同时感谢特步、李宁、安踏、361°、鸿星尔克等国内品牌企业领导和设计师的友情赞助和技术分享。希望本书的出版能为学习鞋类设计的朋友们提供一个具有可操作性的工具，书中有不足之处还希望广大读者不吝赐教。

彭滔

2018年8月于晋江

第一部分 基础夯实篇	/ 001
第1章 软件界面与基础操作	/ 002
第1节 软件介绍与界面	/ 002
第2节 认识工具箱	/ 004
第3节 控制面板	/ 005
第4节 键盘功能键	/ 006
第5节 软件修改	/ 007
本章小结	/ 008
本章练习	/ 008
第2章 图像操作	/ 009
第1节 新建图像文件	/ 009
第2节 保存图像文件	/ 010
第3节 打开和关闭图像文件	/ 010
第4节 标尺与图像缩放	/ 012
第5节 网格、智能参考线和对齐	/ 013
第6节 屏幕显示模式和图像模式	/ 014
本章小结	/ 016
本章练习	/ 016
第3章 选区专题	/ 017
第1节 选框工具	/ 017
第2节 多边形套索工具	/ 017
第3节 魔棒工具应用	/ 018
第4节 修改选区	/ 018
第5节 选区扩展与收缩	/ 019
第6节 选区的其他操作	/ 020



	本章小结	/	023
	本章练习	/	023
第4章	绘图专题	/	023
	第1节 画笔工具应用	/	024
	第2节 橡皮擦工具应用	/	025
	第3节 加深与减淡工具应用	/	026
	第4节 文字工具应用	/	026
	第5节 渐变工具应用	/	027
	本章小结	/	029
	本章练习	/	029
第5章	图层专题	/	030
	第1节 认识图层	/	030
	第2节 图层面板参数设置	/	036
	第3节 图层快捷操作	/	037
	本章小结	/	042
	本章练习	/	042
第6章	路径专题	/	042
	第1节 路径的编辑	/	042
	第2节 路径的快捷操作	/	048
	第3节 路径面板管理	/	048
	第4节 再次变换路径	/	050
	第5节 路径操作	/	050
	第6节 路径描边	/	053
	本章小结	/	054
	本章练习	/	054
第7章	图层样式专题	/	055
	第1节 斜面和浮雕	/	055
	第2节 纹理	/	058
	第3节 图案叠加	/	059
	第4节 投影	/	060
	第5节 图层样式快捷操作	/	060
	第6节 金属质感的图层样式	/	061
	本章小结	/	063

本章练习	/	063
第8章 形状专题	/	063
第1节 形状基本操作	/	063
第2节 形状的属性	/	067
本章小结	/	068
本章练习	/	068
<b>第二部分 技巧提升篇</b>	<b>/</b>	<b>069</b>
第9章 绘制线稿	/	070
第1节 板鞋线稿绘制	/	070
第2节 手绘线稿绘制	/	071
本章小结	/	073
本章练习	/	073
第10章 线稿上色	/	074
第1节 板鞋线稿上色	/	074
第2节 线稿自动上色	/	077
本章小结	/	080
本章练习	/	080
第11章 车线	/	081
第1节 常规车线制作步骤	/	081
第2节 动态车线制作步骤	/	084
第3节 形状车线制作步骤	/	088
第4节 马克线的制作方法	/	090
第5节 四针六线的制作方法	/	094
第6节 自动车线命令的制作方法	/	096
本章小结	/	098
本章练习	/	098
第12章 冲孔和金属扣	/	098
第1节 冲孔	/	099
第2节 金属扣	/	101
本章小结	/	105
本章练习	/	105

第 13 章	热切工艺	/	105
	第 1 节 平滑热切	/	105
	第 2 节 尖锐热切	/	107
	本章小结	/	108
	本章练习	/	108
第 14 章	空压	/	109
	第 1 节 印压凹效果	/	109
	第 2 节 空压凹效果	/	110
	第 3 节 空压凸效果	/	110
	第 4 节 印压凸效果	/	111
	本章小结	/	111
	本章练习	/	111
第 15 章	滴塑与网点分化	/	111
	第 1 节 滴塑	/	112
	第 2 节 网点分化	/	116
	本章小结	/	119
	本章练习	/	119
第 16 章	电绣、贴绣、拼缝	/	119
	第 1 节 电绣、贴绣	/	120
	第 2 节 拼缝	/	125
	本章小结	/	132
	本章练习	/	133
第 17 章	材质添加方法	/	133
	第 1 节 图层样式法	/	133
	第 2 节 剪贴蒙版法	/	135
	本章小结	/	137
	本章练习	/	137
第 18 章	鞋带制作方法	/	138
	第 1 节 圆形鞋带表现方法	/	138
	第 2 节 扁平鞋带表现方法	/	145
	本章小结	/	153
	本章练习	/	153
第 19 章	图层错位	/	153

	图层错位处理方法	/ 154
	本章小结	/ 162
	本章练习	/ 162
第 20 章	整体光影和背景渲染	/ 162
	篮球鞋整体光影效果渲染	/ 162
	本章小结	/ 175
	本章练习	/ 175
第 21 章	气垫、飞织、贾卡	/ 175
	第 1 节 气垫制作	/ 175
	第 2 节 飞织制作	/ 182
	第 3 节 贾卡网布制作	/ 187
	本章小结	/ 187
	本章练习	/ 187
第 22 章	常用装饰图案	/ 187
	第 1 节 六边形图案制作方法	/ 187
	第 2 节 常见网布制作方法	/ 190
	第 3 节 网点图案的制作方法	/ 192
	第 4 节 菱形凹凸效果制作方法	/ 195
	第 5 节 中心对称图案制作方法	/ 197
	本章小结	/ 198
	本章练习	/ 198
第 23 章	素材应用	/ 198
	第 1 节 定义画笔、存储画笔、载入画笔	/ 199
	第 2 节 定义形状、存储形状、载入形状	/ 201
	第 3 节 定义图案、存储图案、载入图案	/ 204
	第 4 节 定义样式、存储样式、载入样式	/ 206
	第 5 节 定义颜色、存储颜色、载入颜色	/ 209
	第 6 节 真实材料换色	/ 209
	第 7 节 原鞋换色	/ 211
	本章小结	/ 212
	本章练习	/ 212
第 24 章	路径上色法与形状上色法	/ 212
	第 1 节 路径上色法	/ 212

第 2 节 形状上色法	/	216
本章小结	/	220
本章练习	/	220
<b>第三部分 案例实战篇</b>	<b>/</b>	<b>221</b>
第 25 章 跑鞋绘制案例	/	222
全掌气垫跑鞋绘制案例详细步骤	/	222
本章小结	/	253
第 26 章 女鞋绘制案例	/	254
女士高跟鞋绘制案例详细步骤	/	254
本章小结	/	267
第 27 章 网布贴膜篮球鞋视频案例	/	268
第 28 章 飞织休闲跑鞋视频案例	/	268
<b>附录 1 常用快捷键汇总 (附表 1)</b>	<b>/</b>	<b>269</b>
<b>附录 2 PS 绘图技巧汇总</b>	<b>/</b>	<b>270</b>
<b>附录 3 效果图赏析</b>	<b>/</b>	<b>272</b>
<b>附录 4 意尔康黑鹰系列设计图</b>	<b>/</b>	<b>277</b>
<b>鸣 谢</b>	<b>/</b>	<b>281</b>
<b>专家推荐</b>	<b>/</b>	<b>283</b>

# PART 1

第一部分

## 基础夯实篇

Salomon

Multi  
Directional  
Luggage

Quick  
Access  
Pocket



# 第 1 章 软件界面与基础操作

## 课时分配:

共 2 课时, 理论 1 课时, 实践 1 课时。

## 学习目标:

通过本章的学习, 对 Photoshop CS6 软件使用有一个整体认识, 了解软件安装、软件界面布局、工具箱、颜色设置、控制面板、键盘常用控制键等, 为深入学习后续课程系统打下基础。

## 技能要求:

学生要熟悉 Photoshop CS6 工作界面, 认知 Photoshop 菜单栏、工具栏、工具箱、控制面板之间的关系, 学生需反复练习、勤于思考, 为后续的软件学习打下坚实基础。

## 第 1 节 软件介绍与界面

Photoshop 是 Adobe 公司推出的图形、图像处理软件, 区别于 AI、CDR 等矢量绘图软件, 它是行业比较通用的位图处理软件, 功能强大, 广泛应用于印刷、广告设计、封面制作、网页图像制作、照片编辑、产品设计等领域。

目前该软件版本更新较多, 各版本软件在外观设计、功能上有所区别, 一般高版本可以向下兼容, 同时高版本的软件也对电脑配置要求更高, 同学们可以根据自己的电脑配置和绘图要求选择合适的版本, 本教材用的软件版本是 Photoshop CS6, 初学者在学习过程中建议统一版本。安装好 Photoshop CS6 中文版软件并运行, 图 1-1 显示的是 Photoshop CS6 软件的启动界面。执行: 菜单—文件—新建命令, 或者 Ctrl+N 新建图像文件图(1-2)。弹出新建文件窗口(图 1-3)。

Photoshop CS6 软件的界面包含菜单栏、工具属性栏、工具箱、控制面板、绘图工作区五个部分, 具体来讲, 软件的绘图原理是用户通过左侧的“工具箱”选择需要的工具, 在“工具属性栏”设置工具的属性参数, 配合右侧“控制面板”和上方“菜单栏”在白色背景的“绘图工作区”绘制用户所需效果图(图 1-4)。各个部分分区之间的相互关系和功能, 如表 1-1 所示。

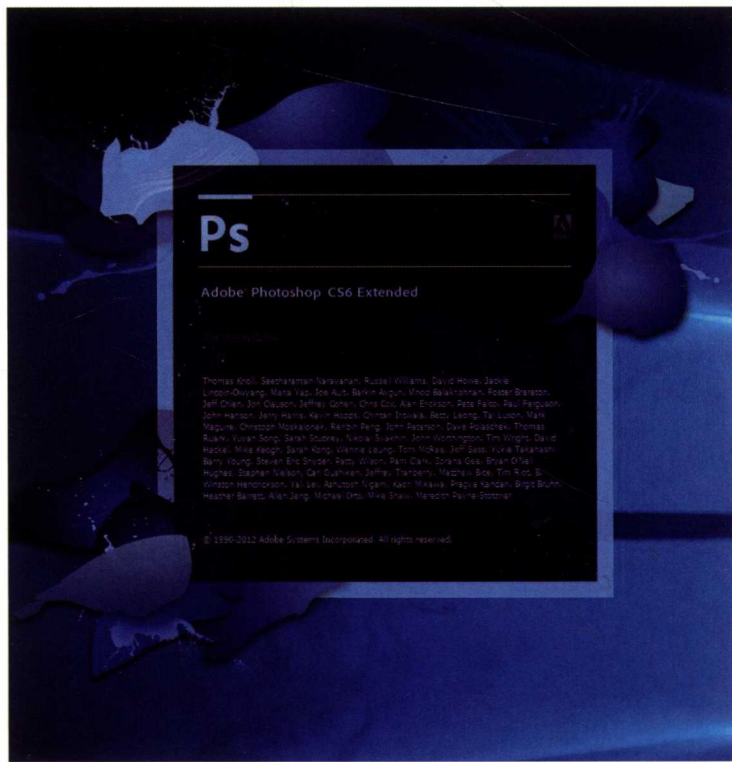


图 1-1



图 1-2

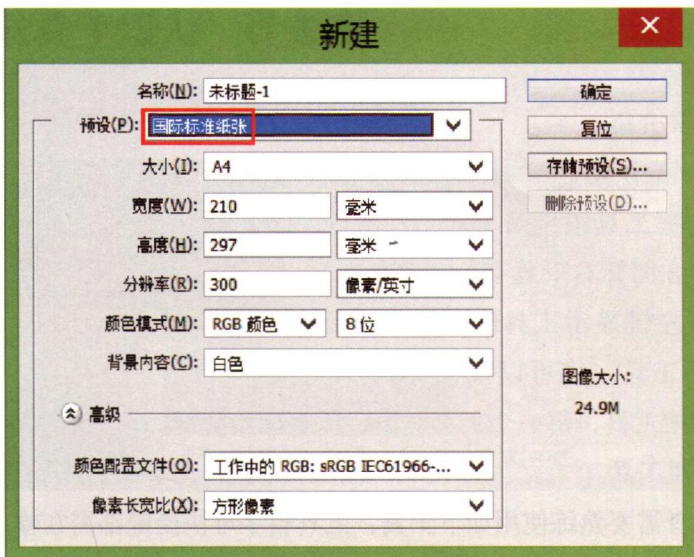


图 1-3

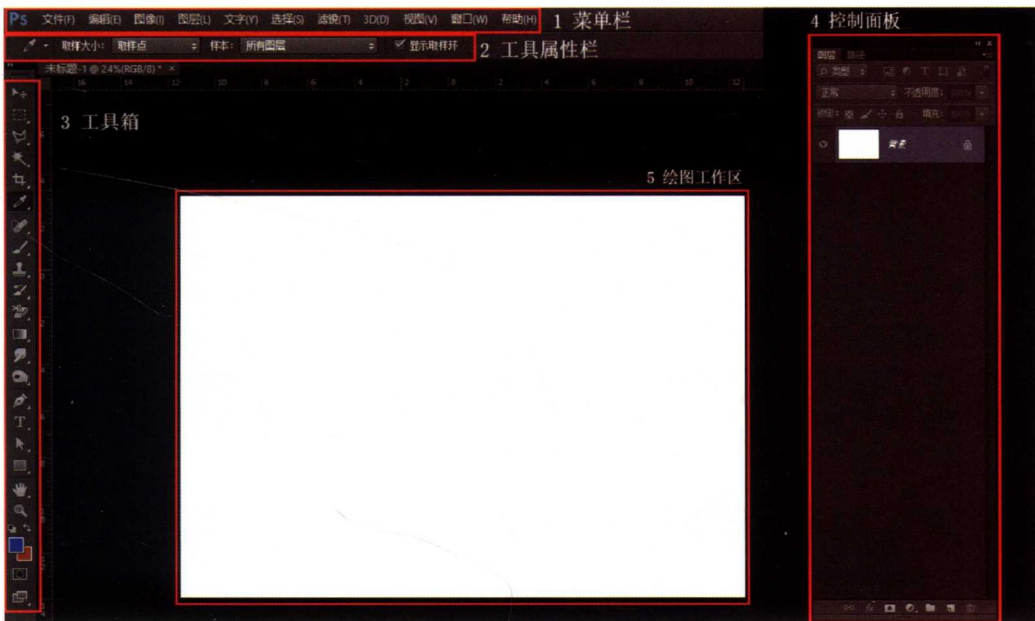


图 1-4

表 1-1

序号	工作界面	位置	主要功能	相互关系
1	菜单栏	软件左上角	图像的操作基本都可以通过菜单栏来执行，菜单选项操作包含对应快捷键	从菜单的“窗口”中打开和关闭所有控制面板
2	工具属性栏	菜单栏正下方	显示的是不同工具的属性、参数设置	属性随着工具箱工具的切换而改变
3	工具箱	软件的左方	图标右下角有小三角工具的说明包含了子工具。按住左键不放，可以选择子工具，最下方包含前景色、背景色图标	工具箱的工具与工具栏是一一对应的关系，选择不同的工具可以在工具栏中进行参数设置。与控制面板也是对应关系
4	控制面板	软件右侧的窗口	控制面板可以从菜单的“窗口”中打开和关闭。也可以直接移动、合并和关闭控制面板	部分控制面板的属性设置一般要在对应的工具下进行。控制面板可以说是工具属性栏参数设置的补充
5	绘图工作区	画面正中间	快捷键 <b>Ctrl+N</b> 新建绘图区，是用来绘制效果图的区域，可建立多个绘图区	绘图区是图像的显示区域，通过工具箱的工具来绘图，工具栏、控制面板、菜单命令配合完成



## 第2节 认识工具箱

### 1. 工具介绍

工具箱中包含 40 多种工具，如图 1-5 选框工具组，图 1-6 加深减淡工具组，在图标右下角有小三角标志，可以按住左键显示工具组，从而选择不同的子工具，也可以按住 Alt 键单击图标切换工具，每一个工具对应一个字母快捷键。

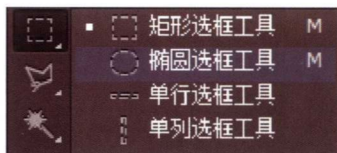


图 1-5



图 1-6

### 2. 常用工具

初学者需要熟练使用如下工具，工具箱字母快捷键都需在输入法“英文”状态下使用；画笔、橡皮擦、钢笔等工具的使用，需要关闭“大写输入”的状态才可以显示笔头。

(1)【V】移动工具：用于移动和对齐图层或对象，Ctrl 键可以切换到移动操作（图 1-7）。

(2)【M】选框工具：建立各种选区，上色操作是通过选区来执行（图 1-8）。

(3)【W】魔棒工具：可以用来创建不规则形状的选择区域，它是利用图像中相邻像素颜色的近似程度进行选择（图 1-9）。

(4)【T】文字工具：PS 创建文字是通过工具箱中的文字工具来实现的，提供了强大的文字编辑功能，让初学者学会设计风格各异的各种文字效果（图 1-10）。

(5)【P】钢笔工具：绘制直线、曲线、多边形等路径（图 1-11）。

(6)【B】画笔工具：画笔工具可以使用当前前景色在工作区绘画（图 1-12）。



图 1-7



图 1-8

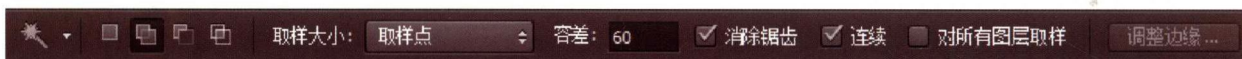


图 1-9



图 1-10



图 1-11



图 1-12