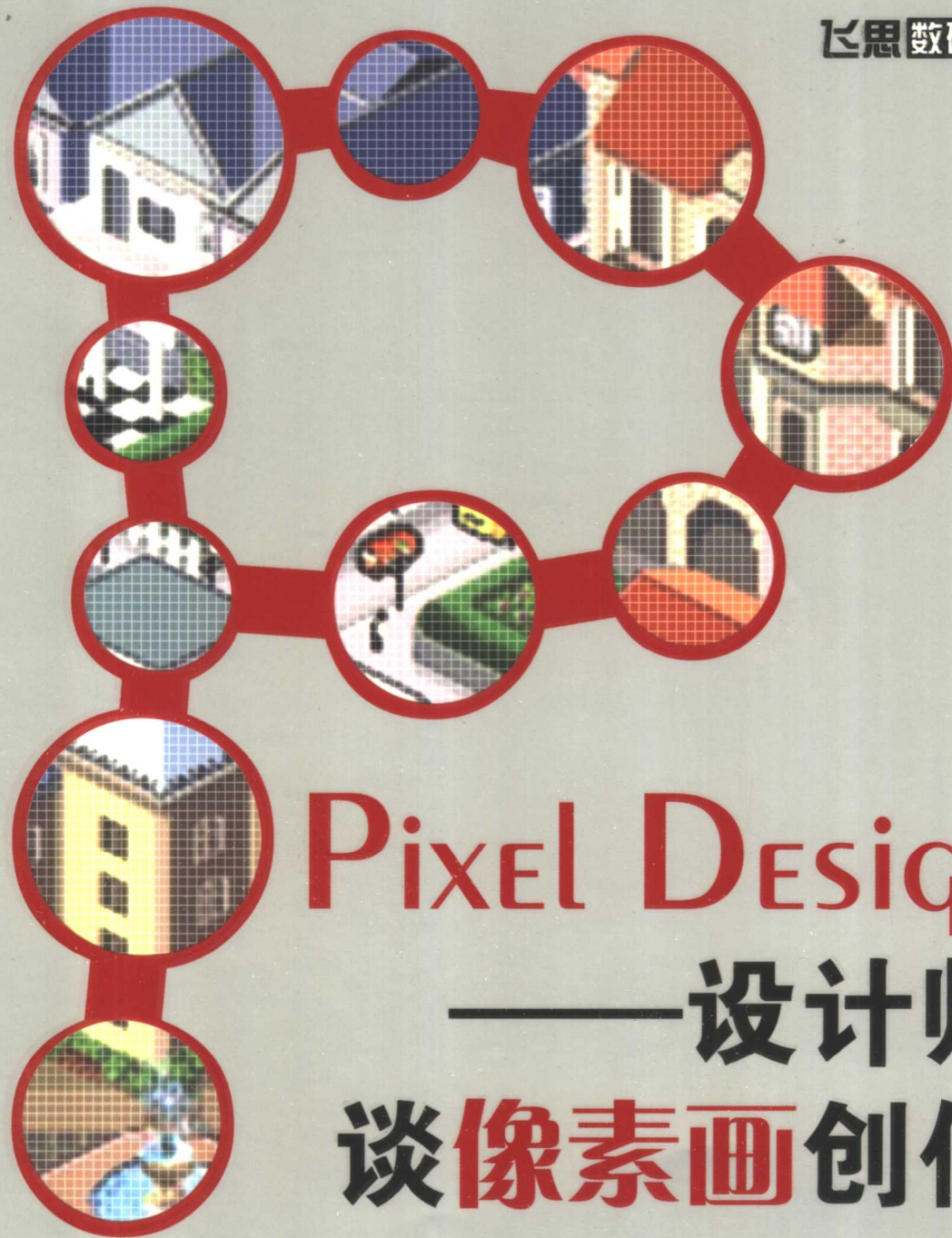


飞思、网易联合打造像素画设计大赛
飞思杯像素画设计大赛指定用书



飞思 数码设计院



Pixel Design

——设计师 谈像素画创作

铅笔头 灰灰菜 郎 等编著
飞思数码产品研发中心 监制



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院考级教材



中国美术学院美术考级教材



Pixel Design

——设计师 像素点图创作

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院考级教材
中国美术学院美术考级教材

飞思数码设计院

Pixel Design

——设计师

谈像素画创作

铅笔头 灰灰菜 郎
飞思数码产品研发中心

等编著
监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

本书通过实例制作的方式介绍了如何制作像素画。使用的软件以 Photoshop 为主,同时也介绍了一些专业软件。本书主要包含四个部分的内容,第一部分是像素画绘制的基础知识;第二部分重点介绍应用面最广、类型最为丰富的静态像素画的制作;第三部分结合静态像素画的知识介绍像素动画的制作;第四部分以全面探索像素画为主题,介绍了世界上最优秀的像素艺术家和网站,赏析了许多经典的像素作品。本书不仅是国内第一本正式介绍像素画制作方式的教程,还配有大量精彩的像素画作品,本身就是一本像素画欣赏图册,具有很高的艺术价值;书中对众多像素画艺术家的访谈,为读者了解像素画的发展情况和了解艺术家们的创作理念提供了最贴近的方式。

本书适合像素画爱好者学习和收藏,也适合对像素画风格感兴趣、有意尝试这方面创作的从事网页设计、平面设计和 UI 设计的设计人士参考。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Pixel Design ——设计师谈像素画创作 / 铅笔头, 灰灰菜, 郎等编著. —北京: 电子工业出版社, 2004.4
(飞思数码设计院)
ISBN 7-5053-9670-6

I. P... II. ①铅... ②灰... ③郎... III. 计算机应用—图像处理 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 010409 号

责任编辑: 赵红梅

印 刷: 北京瑞宝画中画印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 12.5 字数: 300 千字

印 次: 2004 年 4 月第 1 次印刷

印 数: 6 000 册 定价: 48.00 元

内
容
简
介

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。
联系电话: 010-68279077。质量投诉请发邮件至 zllts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

21 世纪是数字多媒体的时代，其中备受瞩目的应该就是计算机图形设计技术。当前的文化艺术领域也在广泛利用计算机图形设计功能，最典型的例子就是曾经风靡全球的电影《泰坦尼克号》。现在，计算机图形设计已经是很多领域中必不可少的一项技术。而每当面对国外著名设计师的精彩设计时，我们只能惊叹其构思的巧妙和设计的精美。那么，什么时候我们才能够赶上世界一流的水平？这一点需要我们认真地反省！出版高品质的电脑图形设计书籍是培养出世界级著名设计师的基础。

综观当前整个电脑图形技术书籍市场，我们会发现这片领域已经是相当的成熟，各类图形技术的书籍琳琅满目。不过同时我们也发现大部分书籍只是停留在基础的层次上，对于有一定基础知识的读者来说，要想提高到更高的层次，就会遇到一个难以突破的瓶颈。

“飞思数码设计院”是电子工业出版社计算机研发部全新规划的、为国内电脑图形设计爱好者量身定做的一套中高级电脑图形设计精品图书。本系列图书将精心组织国内优秀设计人员编写，力求保证图书的高质量，同时还将从在电脑图形设计领域具有领先技术的日本、韩国及中国台湾地区选择最畅销的精品图书并进行改编。“飞思数码设计院”将兼顾电脑图形设计技术的深度和广度，同时着力淡化所使用软件的版本，让本系列图书成为电脑图形技术领域的精品，使其拥有更加长久的生命力，以开创出具有高、精、尖概念的电脑图形设计书籍的全新理念。

我们真诚希望“飞思数码设计院”系列丛书可以为更多读者带来广阔的学习空间，并希望我们的努力能够为国内的设计师队伍建设做出一些贡献。我们期待着您能为我们的努力提出您的意见，同时，我们也在等待着您的加入。

我们的联系方式如下：

咨询电话：(010) 68134545 68131648

答疑邮件：support@fecit.com.cn

网 址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

下 载：<http://www.fecit.com.cn> 的“下载专区”

通用网址：计算机图书、FECIT、飞思教育、飞思科技、飞思

飞思数码产品研发中心

飞思人理念

我们经常感谢生活的慷慨，让我们这些原本并不同源的人得以同本，为了同一个梦想走到一起。

因为身处科技教育前沿，我们深感任重道远；因为伴随知识更新节奏，我们一刻不敢停歇。虽然我们年轻，但我们拥有：

“严谨、高效、协作”的团队精神

全方位、立体化的服务意识

实力雄厚的作者群和开发队伍

当然，最重要的是我们拥有：

恒久不变的理想和永不枯竭的激情和灵感

正因如此，我们敢于宣称：

飞思科技 = 丰富的内容 + 完美的形式

这也是我们共同精心培育的品牌  的承诺。

“问渠哪得清如许，为有源头活水来”。路再远，终需用脚去量；风景再美，终需自然抚育。

年轻的飞思人愿为清风细雨、阳光晨露，滋润您发芽、成长；更甘当坚实的铺路石，为您铺就成功之路。

关于本书

像素画是一种装饰效果非常独特的艺术形式，一直是高级平面设计中常常采用的表现方式，常见于广告和装帧设计中，在网络上的应用更是无处不在。常见的应用如人物头像（例如QQ和论坛上的人物头像）、各种Icon和像素动画等。高级一点的应用有手机图片、手机动画（所谓专业的MMS），以及二维游戏的人物、场景设定等。而像素效果的大型作品更是超越了普通应用领域，它作为一种独特的、打动人的艺术表现形式而单独存在！例如著名的《IdN》杂志就用像素效果画做过封面，内文中也常常出现这种效果。一些房地产项目广告也使用过像素建筑，来体现自己“精致小巧”的风格定位。

由于像素画完全是由“像素”点组成的，因此特别适合于网络应用。它的文件体积小、表现效果好，适用范围广！而且目前大多数的Web 3D交互式网站，都是用像素效果作为主界面设计的。随着我国互联网和移动信息技术的发展，这种技巧将更能体现出它的商业应用价值。

像素画的绘制方法简单，但是讲究绘制技巧和美术功底，而目前国内这方面的教程尚无正式出版物。为了尽量为喜爱像素画制作，或者有兴趣了解像素画制作方式的读者提供参考，编者组织铅笔头、灰灰菜、郎和iLou编写了本书。这四位作者本身都是国内像素画的代表性人物。

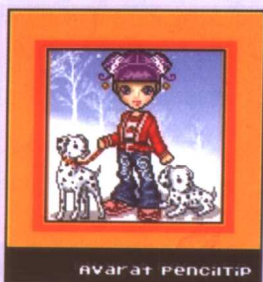
本书主要分为四个部分。第一部分讲述像素画的基础知识，包括绘制基础线条、基础图形、正确透视、制作造型、处理色彩过渡和色彩明暗关系等内容。第二部分实例丰富，针对像素画的各种典型运用，按照造型由简单到复杂、体积由细小到庞大、规模由个体到群组的渐进模式介绍了静态像素图像的制作方式。第三部分侧重介绍实用性较强的GIF像素动画和MMS彩信像素动画的制作方式。第四部分则是对像素艺术进行全面探索，分析了像素艺术的发展情况，介绍了许多世界上最著名的像素画大师，赏析了许多优秀的像素作品。为了让读者更多地了解世界著名像素画高手的创作情况，本书还安排了作者同他们交流的中英文问答笔谈，让读者能在轻松有趣的氛围中进一步了解关于像素画的发展情况。最后，还给出了作者精心选择的多个像素画网站的网址。这样的结构安排，不仅使本书可以引导读者入门，还是一本具有欣赏和收藏价值的像素画大全。

由于时间仓促，书中的知识点难免包含不全面，还可能出现错误，请读者见谅。同时由于作者水平有限和繁多的资料收集不全，一些优秀的像素画作品和像素画艺术家未能在本书中介绍到，对此深表歉意。希望读者慧眼识宝，通过本书抛砖引玉，领略到像素艺术的更多魅力！

关于作者

本书的四位作者——铅笔头、灰灰菜、郎和iLou，都是国内像素画的先锋人物，对国内的像素画发展做出了自己的贡献，其创作水平也具有一定代表性。读者在阅读的时候能产生同作者本人进行交流的感觉。下面逐一介绍四位作者步入像素画领域的经历。

铅笔头



个人形象代表头像

姓名：金韩
网名：铅笔头
年龄：24岁
现居：上海
专业：计算机
职业：视觉设计

个人网站：www.iconcn.com (Icon 中国)

个人简历

2001年8月，喜欢上论坛中的像素人物头像，开始自己的学习创作历程，并创作出铅笔头标志性头像。

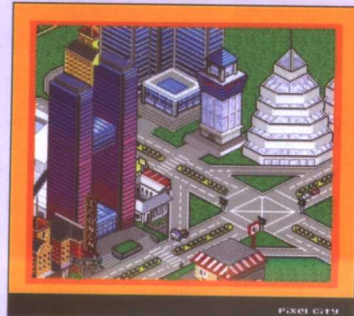
2001年11月，遇到Iconcn网站的另一个合作伙伴 numhero，开始正式筹备建立中国第一个像素网站。

为了配合网站规划，制作了多个不同的铅笔头形象。

2002年1月，Iconcn网站建立，不久获得了GoldenWebAward 2002-2003 认证，并被收录在CWD的优秀站点中。期间为网友创作了一些像素头像。

2002年3月，开始努力地把中国传统和像素设计结合起来，设计出铅笔头民族服装版。

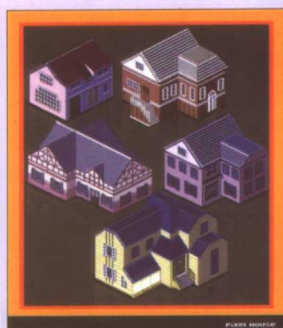
2002年5月，在接触了很多国外像素网站之后，创作了像素城市第一版。



2002 年 5 月，继续致力于把中国传统和像素设计相结合，绘制了中国古典人物齐天大圣和善财童子形象。



2002 年 6 月，喜欢上绘制建筑，画了一些像素的房屋，筹备第二版的像素城市。
2002 年 7 月，完成第二版的像素城市。



2002 年 7 月，与 Philips 合作，制作像素主题网站。

2003 年 3 月，与安瑞索斯设计公司 (EnergyRoucse) 合作，制作公司像素主题网站。



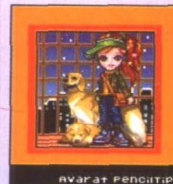
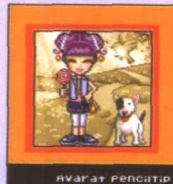
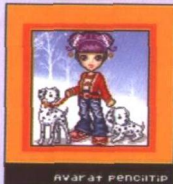
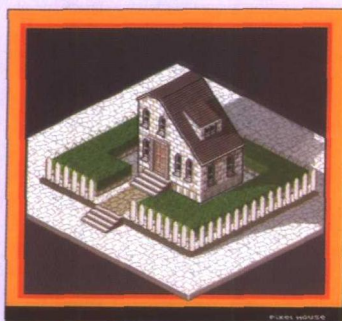
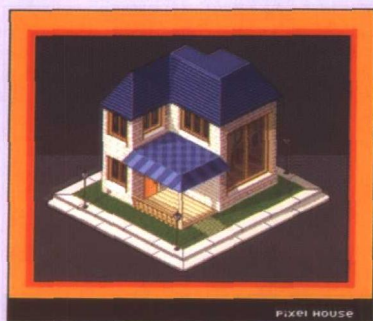
2003 年 5 月，为 Philips 设计新款手机的来电显示图片。



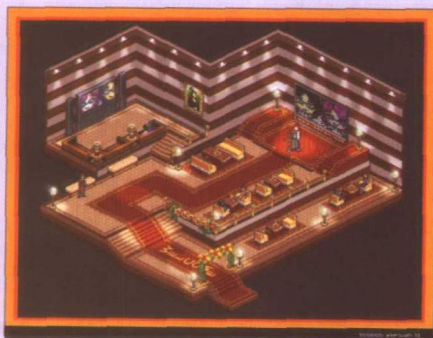
2003 年 7 月，开始设计新的铅笔头形象。



2003 年 9 月，开始尝试用新的手法绘制像素。



2003 年 10 月，开始着手改版 Iconcn。



灰灰菜



个人照片

姓名：曹晖

网名：灰灰菜

现居：深圳

职业：UI 设计师

个人网站：www.huihuicai.net

个人爱好：绘画，设计，文学，音乐

个人简历

2001 年 8 月，接受《电脑报》专访——《行走网络的女孩》。

2001 年 11 月，接受“网络时代”网站录音专访。

2002 年 3 月，个人及作品被收录进《中国网页设计前线》一书。

2002年6月,接受《女友》专访——《灰灰菜,开心的网络植物》。

2002年7月,接受“网上俱乐部”专访——《将设计进行到底——网站设计师“灰灰菜”》。

2002年12月至今,《家庭之友》下半月开始推出个人漫画专栏。

2003年2月,接受《网络美眉》一书个人专访。

2003年4月,接受《幸福》杂志个人专访——《一个女孩把灰灰菜种进了网络》。

2003年6月,接受《幻想》杂志个人专访——《TO 灰灰菜》。

2003年12月,接受《青年一代》杂志个人专访。

从业经历

1999年10月~2002年3月,黎明网络公司,任网页设计师。

2002年3月~2003年3月,做网页设计、平面设计并负责杂志专栏,这段 SOHO 的日子非常充实。

2003年3月至今,就职于腾讯公司,任 UI 设计师。

对像素艺术的理念

其实我一直在想,设计于我是一种缘分。学工科的我,在毕业后的某天无意间踏入设计艺术的领域,便从此乐此不疲、孜孜不倦地工作一直到现在。

最初是做网页设计,那会儿应该是网页设计盛行的时候,将近三年的网页设计经历,让我学会了如何运用设计的方法来表达自己的个性,我的个人网站为众多的朋友熟知并喜爱。

至于和像素艺术的渊源,则起始于四年前,一次偶然的网上浏览,我被网站上许许多多可爱而精致的像素头像所吸引,从此便开始醉心于像素画的绘制。我很迷恋这种用像素点构造出所想绘制的图形的方式,每当那些可爱而精致的图片一点一点展现出来时,总能让我获得无比的喜悦。那段时间我每天坚持绘制,慢慢地,上百个卡通像素小头像被制作出来,由少聚多。越来越多的朋友喜欢我的像素作品,国内很多的论坛也开始用我的像素画作为论坛头像,我开始收获像素艺术带给我的欢乐,一直到现在。

(编者按:灰灰菜是国内最早介绍像素艺术的人,很多后来的像素爱好者都坦言在她的网站上领略了像素画的魅力,才开始进入此行)

现在的我,由网页设计转为 UI 设计(也就是界面设计),同为设计的不同分支,我学到更多的东西。

同时,我开始个人 CG 作品的绘画,那种完全由内心发出的绘画方式让我喜爱至极。我将作品发表在杂志的专栏上,让更多朋友知道了我的画,并开始喜欢我的画。我想那种与人分享生命的感触并得到共鸣的心情,是用语言或者文字无法描述的。我想我会一直画下去……

而这本书,则是我对自己所领略到的像素艺术的一种回顾。在本书的编写过程中,我重新回想起第一次感受到像素魅力时的那种由惊讶、喜爱,一直到痴迷的过程。我希望通过此书,可以让更多的朋友领略到像素艺术的魅力,并学会绘制像素作品,让我们一起徜徉在像素艺术的领域中。

个人作品



郎



个人照片

姓名：周轶杰

网名：郎

现居：苏州

专业：苏州大学艺术系

职业：网页设计

个人网站：www.sinaean.com（像素森林网站）

个人简历

2002年7月，经过一个月的企划制作，全新意义的像素类网站“像素森林”诞生了。

2002年8月，加入“蚁盟”，使得更多的人关注像素艺术。

2002年9月，越来越多的朋友因为喜欢上像素而开始学习制作像素画。为了让更多热爱像素的朋友有一个学习交流的地方，组建了国内第一个最专业的像素论坛。

2002年10月，创作的长篇像素系统教程在“天极网”上开始连载。

2002年11月，被《计算机应用文摘》杂志11月刊推荐上榜。

2003年3月，接受豆豆熊猫的约稿，携手与国内几位像素同行进行书稿的编写工作。

2003年4月，《数码设计》对“像素森林”进行了访谈与介绍。

2003年5月，与网易合作，开始了MMS手机图片的创作，向商业化发展迈进。同时又获得了2003年MMS动画设计大赛冠军。

对像素艺术的理念

“郎”是我惯用的网名，对于拥有如此平凡网名的“网虫”来说，选择默默无闻是最好的网络生活方式。每日的聊天、灌水、游戏、阅览，这种日子虽也过得有滋有味、洒脱不羁，但渐渐地感觉到厌倦与平淡，这时候我清楚地认识到我应该有一点追求、心存一点梦想。人如果失去梦想，就如鸟儿失去翅膀，再也无法飞翔。2002年初，因为职业的关系，在浏览外国优秀设计网站的时候看到了大量的像素类网站，被其深深吸引，开始大量收藏国外的优秀像素作品。自赏之余，也尝试制作一个网站，穿插展示自己的一些优秀作品，但可惜的是，除

了网站的设计被认同以外，像素作品本身没有引起大的突破。

“以感性去创意，以理性去创作”是我一贯创作作品的理念。从接触像素、认识像素，到感悟像素，短短一年半的时间里，像素成为我生活的一部分。凭借着一腔热情，我也创作了一些作品。说到创作，我并没有很强的功底，更没有高超的技术，惟一自豪的就是有一股不灭的热情。有朋友曾经问我什么才算是像素创作的最高境界，我的回答是：始终保持一颗永不枯竭的创作之心，这应该是像素创作的最高境界吧。我个人认为在像素画创作中，技术与功底始终只占1%，而热情与创意占了99%！就像当初你是初学者的时候，虽然欠缺技术与功底，但是同样可以一张接一张地创作出作品来；而反过来当技术渐渐成熟，热情有所消退时，你反而时常会为了创作出新意的作品而绞尽脑汁。这表明了什么？表明过于理性化，或者考虑的细节太多，反而不敢放手去尝试，害怕失败！我祝愿天下所有的像素爱好者，尽情地挥舞你们的双手、释放自己的热情。因为我们喜欢像素，所以我们快乐；因为我们把像素视为艺术，所以我们骄傲。大喊一声：“我画像素故我在！”谢谢大家，继续为实现你们的梦想奋斗吧！

个人作品



iLou



个人照片

姓名：董江威
网名：iLou
现居：上海
年龄：22岁
专业：服装设计
职业：服装设计师，时装编辑
个人网站：www.ourcall.org

个人简历

2001 年 12 月，开始学习创作像素。

2002 年 8 月，建立自己的像素网站——OURCALL。

2002 年 10 月，像素绘画教程在多家大型网站刊登。

2002 年 11 月，成为第一个也是至今惟一进入 Pixelmuseum 的中国像素艺术家。

2002 年 11 月，像素作品刊登在《IdN》与 db-db 合作出版的《Pixel World》一书中。

2002 年 12 月，像素作品刊登在西班牙 VASAVA ART WORKS BCN 出版的《X1. Matrix Based Graphics & Illustration》一书中。

2003 年 1 月，网站在国内《城市画报》等报刊杂志上做特别介绍。

2003 年 5 月，受豆豆熊猫约稿，与另外三位国内像素艺术家一同编写本书。

2003 年 9 月，与巴西像素网站 ElectrIconland 共同策划 Pixel Temple 的推出。

2003 年 10 月，在网站上设立 ISSUE 版块，不定期介绍世界优秀像素艺术家。

2003 年 11 月，创办第一个国际像素艺术论坛——World Pixel Forum。

2003 年 12 月，我的像素创作将继续……

对像素的理念

像素画是我的兴趣爱好，以前看到 Dannie、Mop 画的一个个栩栩如生的像素小人，突然间就有一种冲动，非常想学、非常想画，慢慢地就走上了这条道路。可以说，像素艺术在我心中的地位一直没有变过，它始终是我的兴趣爱好，令我振奋的兴趣爱好。我特别喜欢它，生活中像素画已经成为我表达观点的一种方式。

我这个人很奇怪，喜欢的东西，就要好好照顾、好好保存，把它放在高处，不轻易破坏它在我心中的地位。这也是我为什么至今从不参与任何商业像素绘画的原因。我从没有利用像素画赚一分钱，我不愿意看到客户催着我一天画多少像素作品、做到何种效果的窘境。如果是这样，我想我的创作思维就会枯竭、作画时的心态就会浮躁，对像素艺术的热情也就到此结束了。

一个人的一生，能对几种兴趣爱好始终保持热情呢？真的能坚持下来是很不容易的，也是幸福的。而保持这种热情的方法就是不断从中获得喜悦。

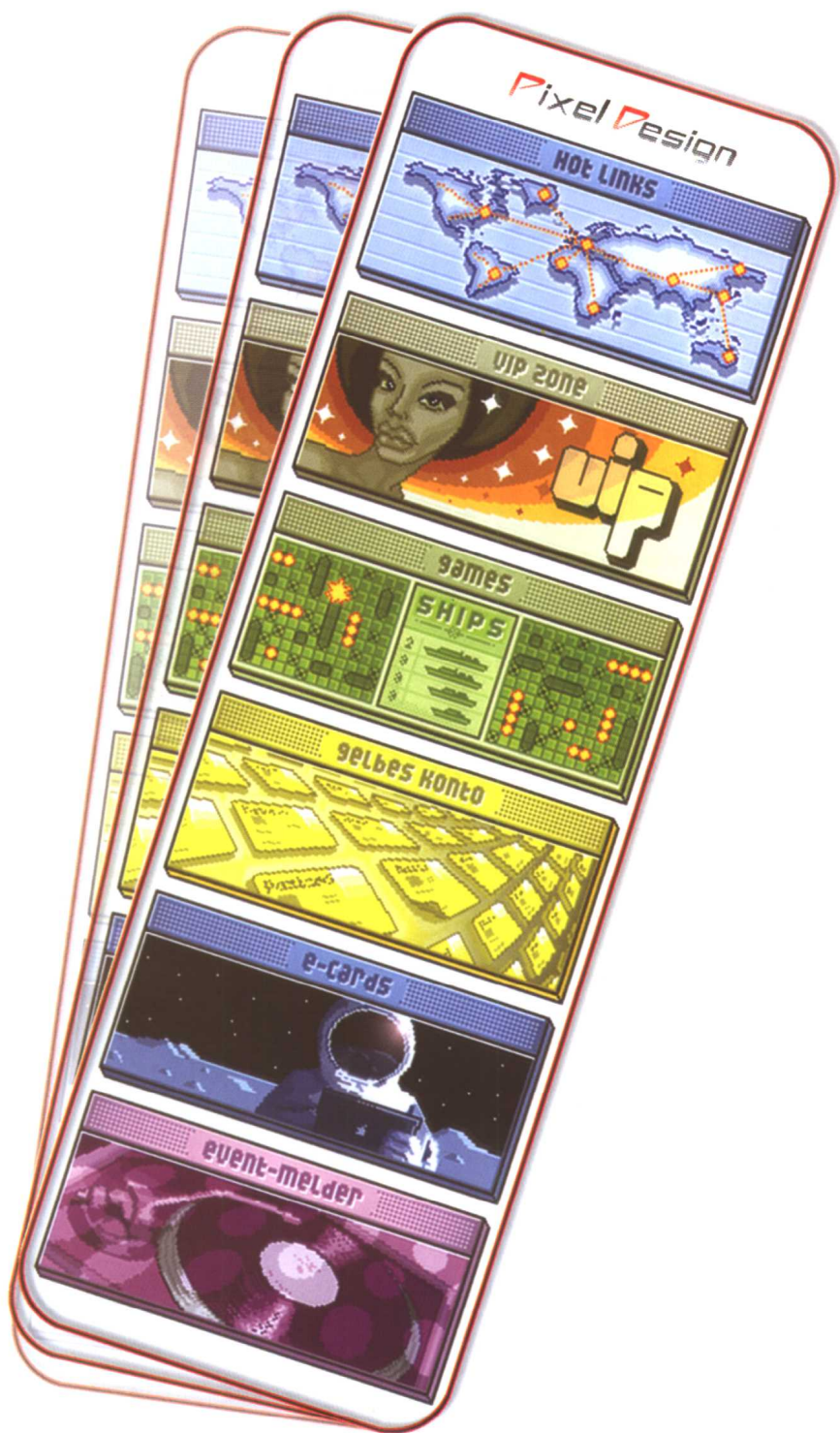
在这里，作为本书的作者之一，我要对那些喜欢像素艺术的朋友说几句：

“如果你是一名真正的像素爱好者，就应该用像素诠释你所看到的一切，那怕是一只小猫、一个女孩、一幢房子、一座大山、一条河流、一桩事件……

趁我们还年轻，眼界开阔，还有那种为喜欢的事物而疯狂的热情，要全心地去学习创作像素画。希望你们能一直坚持这样的爱好，不要放弃。”

设计师谈像素画创作

Chapter 1



Chapter 1 基础部分	1
工具篇	2
铅笔头谈工具的选择及使用——Photoshop 篇	2
灰灰菜谈工具的选择及使用——Microangelo 篇	3
基础线条（郎）	6
基础图形（灰灰菜）	8
四边形的绘制	8
三角形的绘制	9
基础透视（郎）	9
22.6° 透视	10
45° 透视	11
圆柱体透视	11
锥体透视	12
基础造型（铅笔头）	12
色彩过渡（郎）	13
单色的均匀渐变过渡	14
双色之间过渡	14
多色之间过渡	15
网点渐变过渡	15
明暗关系（灰灰菜）	16
物体的明暗处理	16
人物的明暗刻画	16
重叠物体的明暗刻画	17
Chapter 2 静态实例制作	19
用品类的制作（铅笔头）	20
系统类的制作（郎）	23
食品类的制作（灰灰菜）	24
家具类的制作（铅笔头）	26
电器类的制作（郎）	29
动物类的制作	30
卡通类动物像素图的绘制	30
写实类动物像素图的绘制	33
植物类的制作（灰灰菜）	35

交通工具类的制作 (郎)	38
人物类的制作	40
灰灰菜谈如何绘制卡通形象的像素人物	40
郎谈如何参照真实形象绘制像素人物	42
人物头像类的制作	45
灰灰菜谈如何制作女孩人物头像	45
郎谈如何制作男孩人物头像	48
人物外观形象变换的制作 (铅笔头)	50
建筑物类的制作	58
灰灰菜谈如何绘制平面效果的像素建筑物	58
郎谈如何绘制 22.6° 的像素建筑物	60
铅笔头谈如何绘制立体效果的像素建筑物	63
场景类的制作 (郎)	70
Chapter 3 动态实例制作	75
像素的 GIF 动画制作	76
灰灰菜谈小女孩 GIF 动画的制作	76
郎谈人物 360° 转身 GIF 动画的制作	82
铅笔头谈小狗狗 GIF 动画的制作	84
MMS 动画的制作 (郎)	85
Chapter 4 全面探索像素画	89
像素的含义 (iLou)	90
什么是像素艺术	91
对像素艺术理解的误区	93
像素艺术的发展与现状 (iLou)	95
像素网站的发展历史	96
像素艺术论坛的产生	96
大规模的像素艺术工程	97
像素艺术涉及到的产业	98
国内外像素艺术赏析 (iLou)	103
Adept Vormgeving —— 重装机厂	104
Ala —— 林中仙境	106
Eboy —— 疯狂地带	106
Electriconland —— 巴西风情	109