



光盘内容为书中范例  
及作者作品赏析



My Afflatus Workshop

# 我的灵感作坊

## ——鼠绘启示录

王华 ◎ 等编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

My Afflatus Workshop

# 我的灵感作坊

——鼠绘启示录

王华 ◎ 等编著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

## 内容简介

本书主要介绍了使用 Photoshop 进行鼠绘的方法,其中列举了多个鼠绘教程,并对矢量、写实、童话及卡通等当前电脑绘画中主流的风格,做了针对性的讲解。希望读者通过书中教程的练习,着重加强对 Photoshop 中钢笔、加深、减淡、涂抹、橡皮擦、画笔等工具的操控能力的练习,并能将工具与命令灵活结合,融会贯通,以启发读者能在实际操作中遇到不同情况时,能想到相应的处理手法。

本书中涉及的教程稍偏复杂,比较适合具有一定 Photoshop 基础,以及相关知识的设计人员,以及热爱鼠绘的人来学习。

### 图书在版编目(CIP)数据

我的灵感作坊——鼠绘启示录 / 王华等编著. —北京: 电子工业出版社, 2007. 6

ISBN 978-7-121-04466-3

I. 我… II. 王… III. 自动绘图 IV. TP391.72

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第071874号

责任编辑: 郭鹏飞

印刷: 北京海德印务有限公司

装订: 北京海德印务有限公司

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

开本: 787×1092 1/16 印张: 16.5 字数: 401千字

印次: 2007年6月第1次印刷

印数: 6000册 定价: 49.80元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。



## 前言

“鼠绘”一词，在当今的电脑软件领域及设计爱好者中间已不再陌生。顾名思义，“鼠绘”就是用鼠标来绘制作品。在创作中，鼠标取代了常规的画笔，创作者利用自身对鼠标的控制能力，以及对电脑软件特性的熟练掌握来完成各种画面的创作。相对传统的绘画而言，电脑绘画的可掌握性和易修改性要强很多。

在“鼠绘”的操作过程中，我们可以借助软件本身的各种工具特性来更好地辅助完成要创作的画面或造型。因此，对软件本身特性的掌握与操作的熟练程度是掌握“鼠绘”的关键和基本因素。其次是对色彩搭配的认知，如何利用多种色彩的搭配来表现画面的氛围、情节、意境，这些都是与历练分不开的。但是有一点大家要记住，这些仅仅是对技术的掌握而做的训练，就如同大家看书一样，大多只是提高你自身的技术以及汲取一些成功的经验技巧，而并非真正的在教你“创作”。

这就是说，书可以给你提示，教你方法，教你技巧，可以帮助你掌握一些技巧方面的知识，但仅此而已。技术都是死的东西，只要通过自身不断的历练都可以掌握，但是创作的思路与角度是非常灵活的。因此，大家在对自身技术素养训练的同时，千万不要忽略了思考方式、表现手法的培养，这些才是真正的灵感来源。技术只是辅助你展现灵感、表现创意的工具，大家在专注技术的同时，不要忽略周遭事物的细节、光线变化、色彩过渡、动物形态、建筑与环境的比例、远景与近景的差异和纵深等等，这些都是帮助你获取创作灵感的源泉。俗话说“灵感来源于生活”！这话完全正确。

本书取名《我的灵感作坊——鼠绘启示录》，也就是想说明技术只是用来表现灵感的工具这个道理。大家可以把软件本身看做一个自己的作坊，在这个作坊中有很多可辅助你制造出自己想法的工具，你对工具、技巧、命令掌握得越熟练，那你的想法得到的可实现性与可呈现性就越强。

“鼠绘”的软件有很多种，主要的有Photoshop、Painter、Illustrator、Coreldraw等，都是大家比较熟悉的软件。本书主要讲解的是Photoshop鼠绘技巧。



其实在真正意义上，本书讲解的也并非是完全的“鼠绘”，准确地说，应该称之为用Photoshop作画，中间会讲解多种作画方式，不仅仅是纯粹的去“画”，而是在适当的时候可以结合软件自身的滤镜等方面的特性，来更好地帮助完成作品。

同时本书也列举了多种画面风格的表现手法，以及对事物的观察要领、对画面的色彩调配等技巧和常识，希望对读者在技术和思路的拓展方面能有一定的帮助。

下面让我们一起走进我的小作坊吧！



## ● 夜精灵系列部分作品

夜精灵系列皆为夜晚场景，全部以幽幽的湖兰色加以淡淡的昏黄作为画面主色调，全部作品以长着翅膀的精灵小女孩串联各场景，从最初迷茫的黑色精灵，在经历了一系列寻找自己存在的意义的过程后，总算释然，总算找到了平常心后，转变成了白衣服精灵！并且，故事安排小精灵从街边路灯出现，到最后在街边的路灯结束，寓意生命的轮回与交替。从侧面反映了现代都市年轻人迷茫的内心世界，总在不断寻找什么，证明什么。到头来才发现，我们要找的只是一颗平常心。



曾一经过的感觉



相伴月光下



迷失在钢筋丛林



小小心房的广阔海洋

## ● 梦境灵系列部分作品

梦境系列组图用色比较丰富，画面较唯美。之所以取名梦境，是因为某天真的做了一个梦，梦中跟许多昔日一同长大的朋友一起划着漂浮的小船，游历在各种现实中见不到的魅力幻境中。图中省略了众多人物的表现，就以一男一女为代表，划着小船，飘来荡去，轻轻缓缓的漂浮于各种场景间。整个作品想表现的是一种超脱自然的舒缓。表现一种渴望远离宣泄，远离繁杂琐事，将自己毫无顾忌释放的心境。



晨钟山的暮鼓



漂浮的废墟



穿过清晨的声音



绿藤条码头

# 目录 Contents

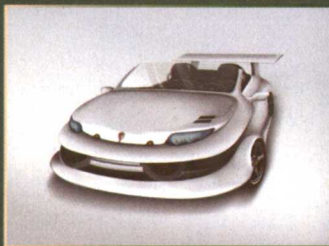


## 第1章 走进Photoshop鼠绘 .....1



- 1.1 鼠绘素养 .....2
  - 1.1.1 关于Photoshop鼠绘 .....2
  - 1.1.2 用二维的方式看物体 .....5
  - 1.1.3 想象世界 .....7
- 1.2 常用鼠绘工具的用途与技巧 .....9
  - 1.2.1 钢笔 .....9
  - 1.2.2 画笔 .....10
  - 1.2.3 加深减淡 .....10
  - 1.2.4 橡皮擦 .....11
  - 1.2.5 涂抹 .....11
  - 1.2.6 模糊 .....12
- 1.3 色彩的把握与组合 .....13
  - 1.3.1 上色与调色 .....14
  - 1.3.2 拆分物体色彩 .....16
  - 1.3.3 同色系多色块的叠加 .....17
  - 1.3.4 光线影响全局 .....19

## 第2章 写实世界 .....21



- 2.1 我的概念小车 .....22
  - 2.1.1 构件大轮廓 .....22
  - 2.1.2 车身大致的区域划分 .....23
  - 2.1.3 添加零部件 .....25
  - 2.1.4 上色 .....30
  - 2.1.5 添加车身阴影 .....31
  - 2.1.6 添加车身高光 .....32
  - 2.1.7 融合色彩 .....33
  - 2.1.8 绘制车体零件细节 .....35
  - 2.1.9 制作车挡玻璃及构建车体内置物件 .....39
  - 2.1.10 制作轮胎 .....40
  - 2.1.11 添加阴影及总体色泽调整 .....42
- 2.2 微笑特写 .....43
  - 2.2.1 草图 .....43
  - 2.2.2 绘制脸部阴影 .....44





|       |               |    |
|-------|---------------|----|
| 2.2.3 | 衔接颜色 .....    | 47 |
| 2.2.4 | 绘制眼睛 .....    | 48 |
| 2.2.5 | 制作眉毛 .....    | 56 |
| 2.2.6 | 绘制嘴巴 .....    | 58 |
| 2.2.7 | 调整脸部阴影 .....  | 61 |
| 2.2.8 | 绘制头发 .....    | 62 |
| 2.2.9 | 整体修饰与调整 ..... | 67 |
| 2.3   | 爱宠写真 .....    | 67 |
| 2.3.1 | 设置小猫造型 .....  | 68 |
| 2.3.2 | 绘制躯干 .....    | 68 |
| 2.3.3 | 头部花纹绘制 .....  | 72 |
| 2.3.4 | 五官绘制 .....    | 75 |
| 2.3.5 | 修整毛皮 .....    | 81 |
| 2.3.6 | 虚化身体 .....    | 82 |
| 2.3.7 | 绘制场景 .....    | 83 |
| 2.3.8 | 整体调整 .....    | 85 |
| 2.4   | 章节总结 .....    | 85 |
| 2.4.1 | 物体观察 .....    | 86 |
| 2.4.2 | 分解物体 .....    | 86 |
| 2.4.3 | 投影 .....      | 87 |
| 2.4.4 | 高光跟暗调 .....   | 87 |
| 2.4.5 | 颜色协调 .....    | 88 |
| 2.4.6 | 远近处理 .....    | 88 |

## 第3章 矢量感觉 .....



|       |                   |     |
|-------|-------------------|-----|
| 3.1   | 矢量风格 .....        | 90  |
| 3.1.1 | 矢量与位图的区别 .....    | 90  |
| 3.1.2 | 果断划分色块区域 .....    | 91  |
| 3.1.3 | 着色要领 .....        | 92  |
| 3.2   | 实战矢量场景人物 .....    | 93  |
| 3.2.1 | 确定画面物件分布 .....    | 93  |
| 3.2.2 | 绘制各区域画面组件 .....   | 95  |
| 3.2.3 | 细化场景——窗户的绘制 ..... | 100 |
| 3.2.4 | 细化场景——楼梯的绘制 ..... | 103 |
| 3.2.5 | 绘制人物背光区域 .....    | 106 |



|       |                      |     |
|-------|----------------------|-----|
| 3.2.6 | 添加受光面 .....          | 114 |
| 3.2.7 | 绘制人物五官 .....         | 117 |
| 3.2.8 | 辅助物件添加与画面的整体修整 ..... | 119 |
| 3.3   | 场景与空间 .....          | 122 |
| 3.3.1 | 定位横纵走向及草图 .....      | 122 |
| 3.3.2 | 绘制底层画面 .....         | 123 |
| 3.3.3 | 绘制沙发与灯 .....         | 126 |
| 3.3.4 | 绘制小物件 .....          | 133 |
| 3.3.5 | 绘制各物件的投影 .....       | 141 |
| 3.4   | 章节总结 .....           | 144 |
| 3.4.1 | 色块形状要果断 .....        | 144 |
| 3.4.2 | 色系要吃准 .....          | 144 |

## 第4章 卡通味道 .....



|       |               |     |
|-------|---------------|-----|
| 4.1   | 画面的卡通化 .....  | 146 |
| 4.1.1 | 形似 .....      | 146 |
| 4.1.2 | 神态 .....      | 147 |
| 4.1.3 | 拟人 .....      | 147 |
| 4.1.4 | 夸张 .....      | 148 |
| 4.2   | 小猪“吉吉” .....  | 149 |
| 4.2.1 | 轮廓的设定 .....   | 149 |
| 4.2.2 | 处理头部细节 .....  | 153 |
| 4.2.3 | 添加衣裤 .....    | 157 |
| 4.2.4 | 绘制辅助物件 .....  | 161 |
| 4.3   | 旗袍小妞 .....    | 168 |
| 4.3.1 | 定位头身、比例 ..... | 168 |
| 4.3.2 | 脸部绘制 .....    | 169 |
| 4.3.3 | 头发与发箍 .....   | 174 |
| 4.3.4 | 身体绘制 .....    | 178 |
| 4.3.5 | 四肢绘制 .....    | 181 |
| 4.3.6 | 最后修饰 .....    | 185 |
| 4.3.7 | 绘制糖葫芦 .....   | 186 |
| 4.4   | 章节总结 .....    | 188 |
| 4.4.1 | 夸张 .....      | 188 |
| 4.4.2 | 传神 .....      | 188 |



## 第5章 唯美童话..... 191



|                        |     |
|------------------------|-----|
| 5.1 关于童话作品 .....       | 192 |
| 5.1.1 色与型的唯美结合 .....   | 192 |
| 5.1.2 将非现实的场景现实化 ..... | 193 |
| 5.1.3 物体造型的合理夸张 .....  | 194 |
| 5.1.4 物体比例的错位 .....    | 195 |
| 5.1.5 用景深来突出画面焦点 ..... | 196 |
| 5.2 畅游星空下 .....        | 196 |
| 5.2.1 草图 .....         | 197 |
| 5.2.2 绘制背景 .....       | 198 |
| 5.2.3 绘制星空 .....       | 200 |
| 5.2.4 制作蒲公英 .....      | 202 |
| 5.2.5 飞翔夜精灵 .....      | 205 |
| 5.2.6 调整场景中物体的颜色 ..... | 216 |
| 5.3 灵感作坊 .....         | 216 |
| 5.3.1 草稿 .....         | 216 |
| 5.3.2 绘制天空与云彩 .....    | 218 |
| 5.3.3 绘制树林 .....       | 219 |
| 5.3.4 绘制作坊锥形 .....     | 223 |
| 5.3.5 绘制主楼细节 .....     | 227 |
| 5.3.6 绘制侧楼细节 .....     | 238 |
| 5.3.7 绘制小船 .....       | 247 |
| 5.4 章节总结 .....         | 251 |
| 5.4.1 加深与减淡 .....      | 252 |
| 5.4.2 涂抹 .....         | 252 |
| 5.4.3 色彩的调性 .....      | 253 |

1

# 走进Photoshop鼠绘



## 1.1 鼠绘素养

在正式进入我的作坊之前,先简单介绍一下 Photoshop 鼠绘的概念,以及在进行鼠绘前对事物的一些大概的观察技巧与转换为直观画面的方法,相信这些小技巧会给你将来的创作带来一定的帮助。

### 1.1.1 关于 Photoshop 鼠绘

Photoshop 在真正意义上是一款图像处理软件,而非是完全的绘画软件,它虽然具有完善的笔刷,以及自定义笔刷等功能,但是大家不要忽略它另一面强大的地方,就是它自身所带有的众多滤镜功能。这些功能可以模仿出很多材质及效果,从而让我们在某些画面的细节制作上省去很多烦琐的绘制步骤。只要运用得当,这些效果便能很好地增强画面的质感与细节。从而达到事半功倍的效果。

笔者在 2003 年的时候写过一个橙子的教程,相信经常上网找 Photoshop 教程看的用户一定见过。当时就是反复琢磨了大半天,花了好多时间去研究怎么用 Photoshop 滤镜来模仿出橙子果肉的剖面质感,然后得出了这么一个过程。

- 1 用渐变工具制作一个渐变填充效果,两端颜色参数分别为,左R: 245 G: 112 B: 5; 右R: 251 G: 247 B: 210,效果如图 1-1 所示。



图 1-1



图 1-2

- 2 将前景色设置为R: 248 G: 173 B: 38,背景色为白色,选择“滤镜”/“渲染”/“分层云彩”命令,完成后重复按【Ctrl+F】组合键15~20次,效果如图 1-2 所示。





- 7 按【Ctrl+T】键，出现自由调整的节点后，再按住【Ctrl】键，用鼠标拖动上面两侧的节点，将图像的形状及位置做调整，将果肉切面的图像移到已完成的半个橙子切面上，如图 1-8 所示。

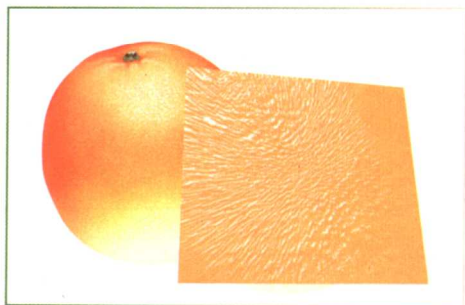


图 1-8

- 8 再用椭圆工具绘制一个圆，并对其形状做细致地调整。使用钢笔工具，为椭圆路径添加节点，然后对节点间的路径做相应地调整。把路径的形状调整的象一瓣一瓣的橙肉形状，如图 1-9 所示。

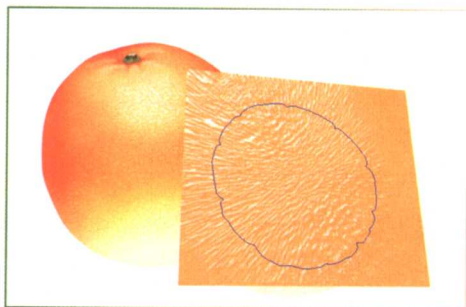


图 1-9

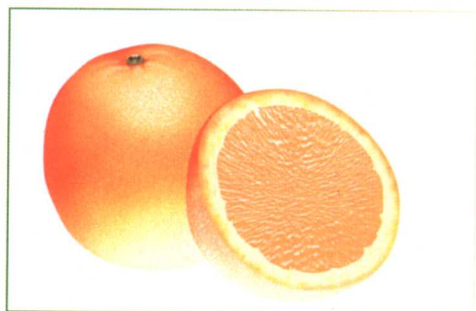


图 1-10

- 9 再将此路径转换为选区，按【Ctrl+Shift+I】组合键将选区反选，并将选中部分删除，效果如图 1-10 所示。

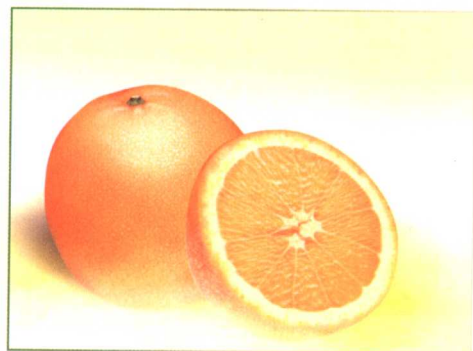


图 1-11

- 10 最后再为其添加些果肉之间的经络线条，就此一个切开的橙子就完成了，效果如图 1-11 所示。



Photoshop 的滤镜功能是很强大的,只要用户熟知这些功能,并灵活运用,就可以创作出完美的作品。

因此,大家用 Photoshop 做画时,最好也能花时间去了解一下其强大的滤镜功能。在反复琢磨之后,你会发现各滤镜的搭配组合运用可以产生出相当不错的效果,而这些细腻的效果或者材质纹理通常是用其他工具直接绘制时很难实现的,或者即使能实现,也需要花费很多时间。因此,大家不要只注重“画”,同时也要多注意技巧的运用。

当然,完全用 Photoshop 来绘画也是可以的,就如同 Painter 一样,如果用户能灵活运用 Photoshop 的笔刷,也可把它当作一款绘画软件。如果纯粹是用画的话,建议读者还是买一套压感笔,鼠标与笔之间毕竟还是有根本差异的。

### 1.1.2 用二维的方式看物体

我们每天用眼睛不经意地观察着我们生活中的事物,感应光线的变化。在我们脑海中能轻松地回忆起所见过的物体,以及场景中的色彩等。但是,当要把脑海中的这些立体的景物用平面的方式表现出来时就乱了方寸,觉得脑海中的事物很遥远,形状与轮廓变得模糊,光与影的变化也没了界限。然后就导致所绘制的立体物件变得平板化,如何做才能更好地做到手脑协调,尽可能地表现出脑海中的立体世界呢?

先撇开技术不说,我们从最基础的观察开始,之前说过“灵感来源于生活”,我们大脑中所反映出的事物,即使是你的想象,通常也是建立在平时所见所闻的现实事物的基础上的!因此,我们在平时生活中应该多注意观察周围的物体,在我们用眼睛看的同时,多想一个问题,“如果用 Photoshop 绘制该物体,应该用什么方式或技巧来表现它”。最好当即就能在脑中反映出一套制作流程来,并记得用 Photoshop 完成这个流程。不管这个流程正确度有多少,久而久之,就会慢慢地熟练起来,并从失败中积累下宝贵的经验。另外,对学习鼠绘的人而言,除了创意或想法重要外,本身学习的毅力与耐心也是不可或缺的,不然很容易半途而废。

还有很重要的一点读者要记住,对眼睛来说,物体是没有什么轮廓与形状的概念的,物体本身的轮廓、造型、结构,这些都是由眼睛看到物体后把影像传送给大脑,然后由大脑判断出来的。与眼睛本身的职能是没有关系的,眼睛看到的物体其实就是一堆有序叠加在一起的形状不同的色块。物体外观的切面越少、越平整,通常组成这个物体的色块就会越少。反之色块就越多越复杂。要是我们能在自己的眼睛看到这些组成物体的色块的同时,便控制自己的大脑将这些物体的色块组拆分成各个独立的形状色块,这时我们就会发现,其实绘制出这个物体并不很困难。在拆分之前,先要学会怎么去分辨物体的阴影面与受光面的分界,这个用眼睛分辨边界的过程就是我们所讲的用二维的视角看物体。

我们要锻炼自己学会区分物体本身切面与切面之间、亮部与阴影之间、色彩与色彩之间的自然分界,掌握了这点对我们绘制有立体感的物件是有很大帮助的。

我们来举个例子,如图 1-12 所示是一个普通辣椒,它的组成色块大致可以分四种,背光



处的背光色块、凹陷处的阴暗色块,以及受光面的向光色块和最凸起出的高光。并且掌握一个规律,物体受到光源照射后所反映出来的高光位置一般都是在光源的相对方向的。

下面来拆分组成这个辣椒的色块,如图 1-13 所示。画面上的辣椒已区分出主要的四个组成色块并且有序叠加,有了这些基底的色块,然后再在这个基础上去加工修整,就相对简单了,我们要做的就是把色块与色块的过渡衔接表现出来。通常可以用涂抹工具来完成,或者也可以对色块的层次多做几个区分,这样涂抹处理起来会更容易、更直观,如图 1-14 所示。细分出来的色块都是在原始色块轮廓的基础上一圈圈辐射出来的。扩散的圈数越多,颜色层次就越

细,扩散出的颜色是在同一色系的基础上递增或递减的。有了这样的基础图案,再用涂抹工具处理就方便了,只要依着物体外观的流线走向涂抹,把色块的衔接处融合起来就能较好地表现出物体了,如图 1-15 所示。可以说,所有的立体物件画面的表现都适用于这种方法。辣椒上的柄与底部的投影也是用同样的方式完成的,如图 1-16 所示。



图 1-12



图 1-13



图 1-14



图 1-15



图 1-16