



从简单到复杂，从抽象到具体，从模糊到清晰，
一步一步学会Photoshop鼠绘技术！

动感CG

Photoshop

鼠绘表现技法

蔡宁 蔡科 编著



极具权威性的CG (Computer Graphics, ■
计算机图形图像) 图书，震撼登场！

这是一本非常有价值的好书！它将众多鼠绘技法 ■
尽收其中，每一种技法都是一种成功的
经验积累，它将为您的设计带来快捷与灵感！



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

动感G

Photoshop

鼠绘表现技法

蔡宁 蔡科 编著



中国电力出版社

www.infopower.com.cn

内 容 提 要

本书全面介绍了 Photoshop 鼠绘技术的应用,从简单到复杂,从抽象到具体,从模糊到清晰,教你一步一步学会 Photoshop 的高级应用——鼠绘。本书首先从一些基本的几何造型(球体、立方体、圆锥体等)入手,让读者掌握 Photoshop 鼠绘的一些基本操作;然后通过一些比较常见的材质的绘制,介绍滤镜、图层和通道等复杂技术的运用;最后通过绘制水果、自然景观、动物、植物、人物、兵器、产品以及精彩壁纸等内容,让读者综合运用 Photoshop 的各种绘画工具,创作出极具动感的 CG 作品。如果能全部吸收这些内容,就掌握了 Photoshop 鼠绘的核心技术,做到举一反三。

本书附带一张 DVD 光盘,内含本书典型实例的多媒体教学视频以及本书实例素材和效果文件。

本书实例丰富,讲解透彻,只要有一定的美术功底,即使是零基础的 Photoshop 用户也能参照本书快速绘制出各种类型的插画,非常适合动漫设计、商业插画设计、平面设计相关从业人员学习。

图书在版编目(CIP)数据

动感CG: Photoshop鼠绘表现技法 / 蔡宁, 蔡科编著. —北京: 中国电力出版社, 2007.12
ISBN 978-7-5083-6137-6

I. 动… II. ①蔡…②蔡… III. 图形软件, Photoshop CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 160280 号

责任编辑: 马首鳌

责任校对: 崔燕菊

责任印制: 李文志

书 名: 动感 CG——Photoshop 鼠绘表现技法

编 著: 蔡宁 蔡科

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044

电话: (010) 68362602 传真: (010) 68316497

印 刷: 北京盛通印刷股份有限公司

开本尺寸: 185mm × 260mm 印 张: 22.5 字 数: 546 千字

书 号: ISBN 978-7-6137-6

版 次: 2008 年 2 月北京第 1 版

印 次: 2008 年 2 月第 1 次印刷

印 数: 0001—4000 册

定 价: 65.00 元(1DVD)

敬 告 读 者

本书封面贴有防伪标签,加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换

版 权 专 有 翻 印 必 究



前

言

也许有一部分读者刚刚接触Photoshop，也许有许多读者使用Photoshop有一段时间了，但感觉总是难以深入下去，所以在开始学习之前，先以学习英语为例进行一下说明。我们从初中就开始学习英语，学了十几年，虽然也有一定的词汇量，但能利用英语进行流利地交流的人有多少？原因就在于不熟练！语言学家一般认为，英语单词（不包括专用词汇、人名、地名等）大约有17万个，其中约7万个是已经或者即将废弃的，因此英语单词的大致数量是10万个。要掌握10万个单词对常人来说是不可能的。但只要你能将基本的5500个单词烂熟于心，就可以做到无障碍沟通，掌握单词不在于多，而在于精和熟。从学习英语的例子我们可以得出结论：Photoshop有许多让人头痛的命令和工具，但我们并不需要熟悉每一个命令，然而最常用的命令你必须能灵活运用，这样才能做到见招拆招，应对各种各样的问题。

本书的目的不仅仅在于让读者学会制作书中的实例，更重要的是让读者在学习实例的过程中总结方法和技巧，授人以渔而不是授人以鱼。让读者能够熟练地运用各种常用工具和命令，在此基础上能做到举一反三，以探讨每种效果绘制方法的多样性，这才是本书最终要达到的目的。

本书主要讲解Photoshop中的鼠绘技术。全书分为初级篇与高级篇。初级篇主要是让初学者熟悉Photoshop中的一些基本操作，这些内容不多，但足以起到引领读者入门的作用。

初级篇共三章，分别为第1章、第2章和第3章。第1章主要讲解一些基本的几何造型，如球体、立方体、圆锥体等等，只有对基本形态有了很好的把握，才能对复杂形态从容面对。第2章主要讲解一些基本材质的绘制，可以了解到很多滤镜效果在绘画中的应用。第3章主要讲解一些简单事物的绘制，熟悉鼠绘主要用到的基本工具 and 操作方法，为后面高级阶段打好基础。

高级篇共五章，分别为第4章、第5章、第6章、第7章和第8章，范例涵盖了水果、自然景观、动物、植物、人物、兵器、产品以及精彩壁纸等。各种事物的质感不同，所以用到的绘制方法和技巧也有所不同，用到的工具和命令也多种多样。如果能全部吸收理解这部分内容，就掌握了鼠绘的核心技术，就能举一反三，在鼠绘中做到驾轻就熟。

本书不会一一赘述工具和命令，这部分内容读者完全可以自己来熟悉，更多的是和读者探讨技巧和方法，并在实例中让读者了解很多常用工具和命令的运用。在学习本书之前，请读者准备好耐心、恒心和细心。

为方便读者学习，本书所附光盘含有书中所有实例源文件，对一些基础性和典型性的实例操作提供了多媒体视频教学，让读者可以直观地感受到这些实例的制作过程。

本书由蔡宁、蔡科主笔，参加编写工作的还包括张海英、杜庆坤、田峰延、韩滨、张贺、徐永伟、包永江、赵利权、马慧敏、朱超、付海菊、蔡文广等，对他们的大力支持和帮助表示感谢；同时还要感谢中国电力出版社的编辑，投入了大量时间和精力指导编写工作。

限于编者水平，书中疏漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

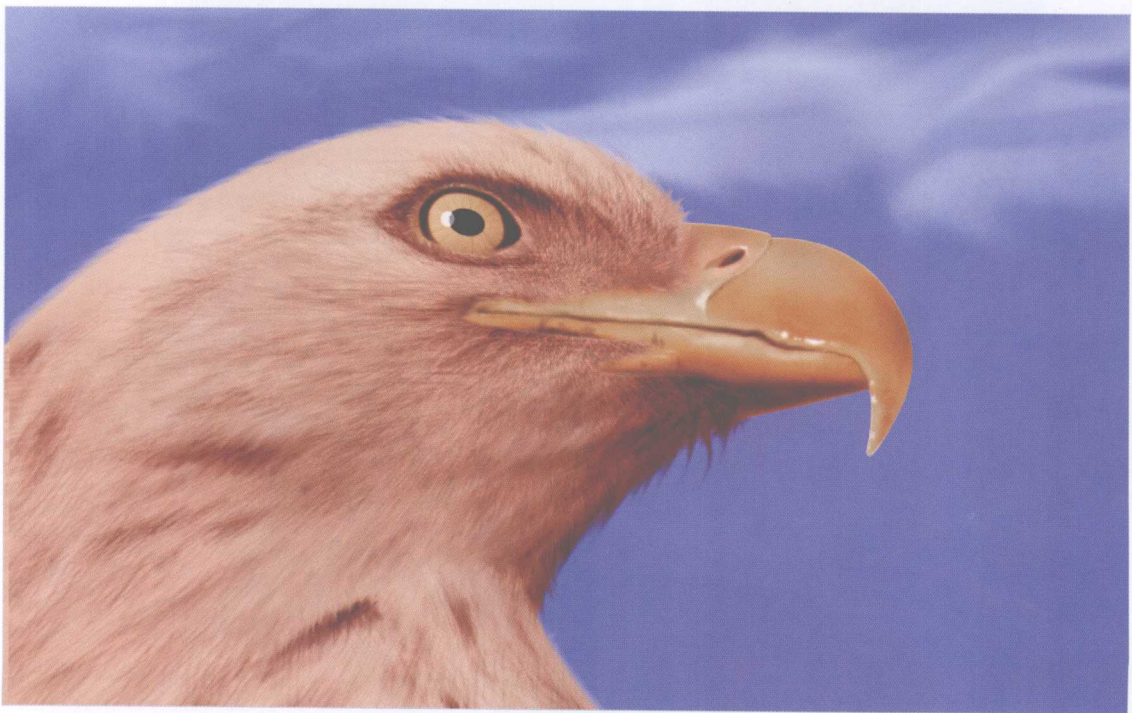
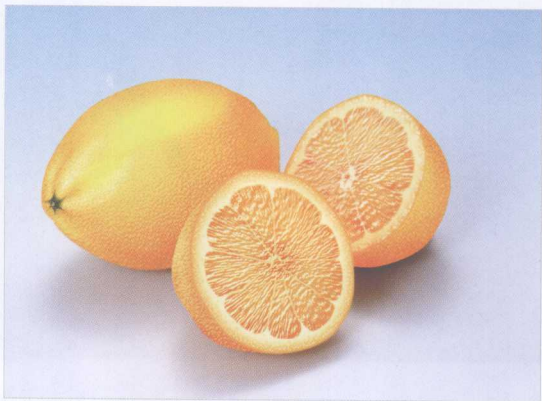
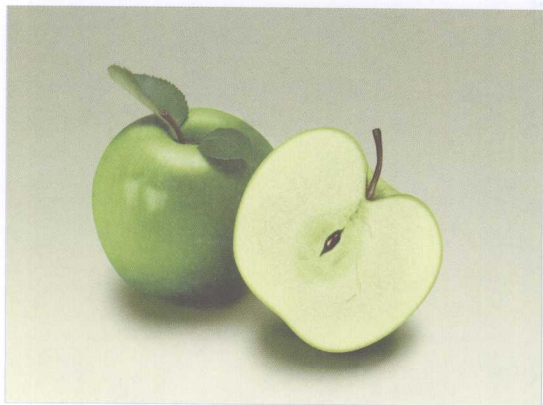
最后，希望本书能够抛砖引玉，帮助读者做出更多更好的作品。

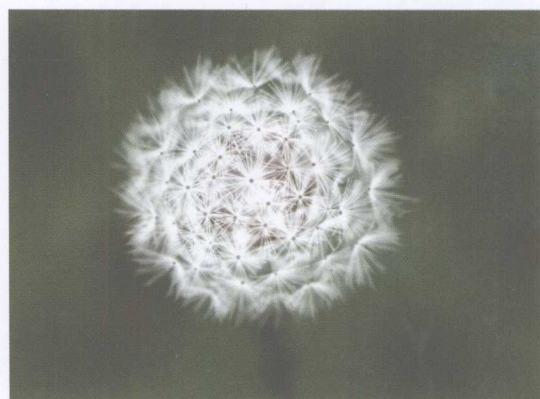
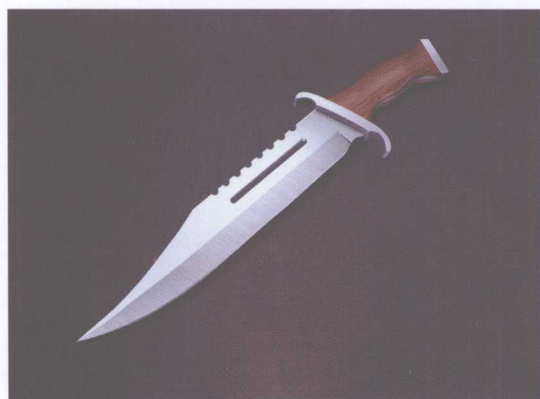
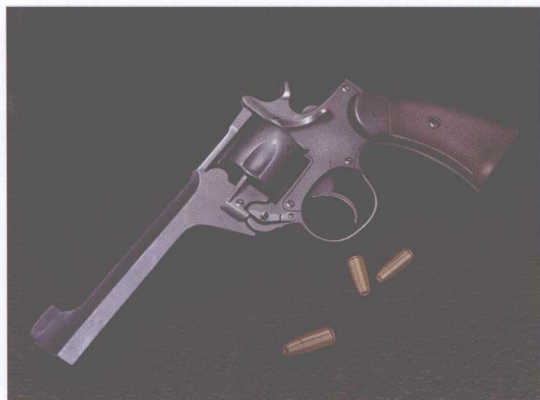
作者

2007年11月









前 言

Chapter 01 基本几何体

实例 1.1

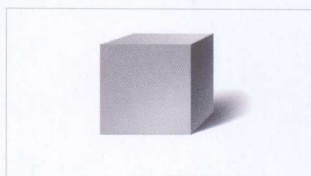
Page 2



▲ 球体

实例 1.2

Page 9



▲ 立方体

实例 1.3

Page 12



▲ 圆柱体、圆台

实例 1.4

Page 15



▲ 圆锥

实例 1.5

Page 17

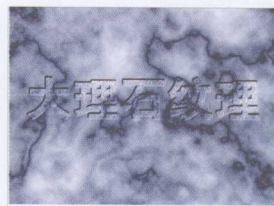


▲ 圆环

Chapter 02 常见质地纹理

实例 2.1

Page 20



▲ 大理石纹理

实例 2.2

Page 22



▲ 木纹效果

实例 2.3

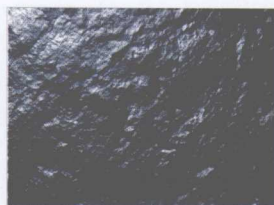
Page 26



▲ 塑料效果

实例 2.4

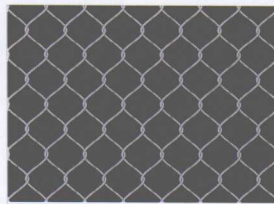
Page 29



▲ 岩石效果

实例 2.5

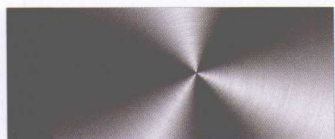
Page 32



▲ 铁丝网效果

实例2.6

Page 36



▲ 拉丝金属效果

Chapter 03 简单实物篇

实例3.1

Page 42



▲ 彩虹

实例3.2

Page 44



▲ 火焰

实例3.3

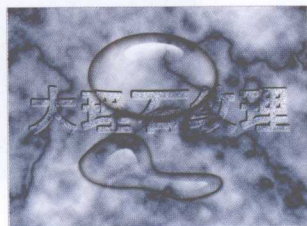
Page 49



▲ 手镯

实例3.4

Page 54



▲ 水滴效果

实例3.5

Page 57



▲ 葡萄酒

实例3.6

Page 64

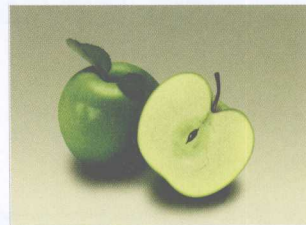


▲ 紫砂壶

Chapter 04 水果家族篇

实例4.1

Page 72



▲ 苹果

实例4.2

Page 86



▲ 草莓

实例4.3

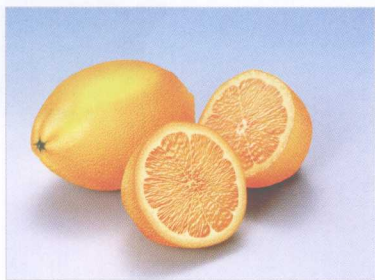
Page 94



▲ 西瓜

实例4.4

Page 100



▲ 橙子

Chapter 05 自然与生命篇

实例5.1

Page 108



▲ 鹰

实例5.2

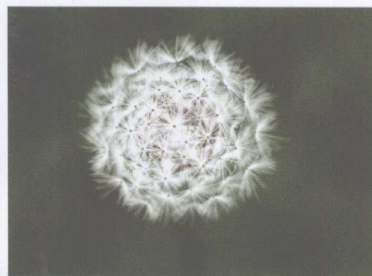
Page 116



▲ 蝈蝈

实例5.3

Page 129



▲ 蒲公英

实例5.4

Page 136



▲ 夕阳

实例5.5

Page 141



▲ 星空

Chapter 06 兵器篇

实例6.1

Page 148



▲ 手枪

实例6.2

Page 165



▲ 军刀

Chapter 07 产品篇

实例7.1

Page 176



▲ MP4

实例7.2

Page 184



▲ 手机

实例7.3

Page 204



▲ 相机

实例7.4

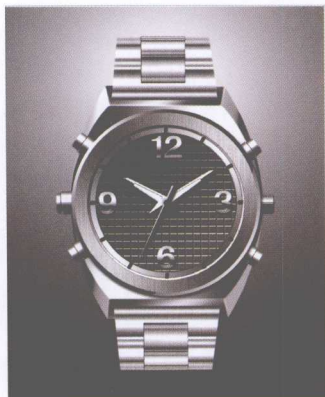
Page 220



▲ 车

实例7.5

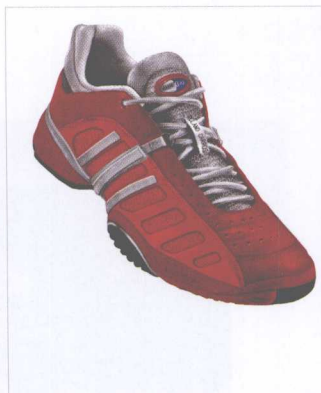
Page 237



▲ 手表

实例7.6

Page 257

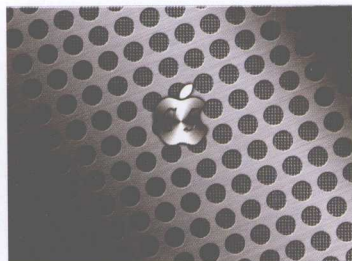


▲ 鞋子

Chapter 08 精彩壁纸篇

实例8.1

Page 286



▲ 苹果壁纸

实例8.2

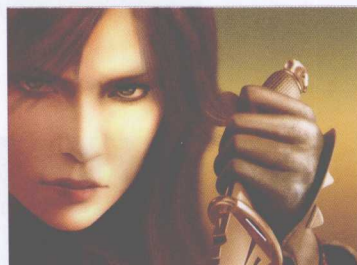
Page 297



▲ 风景画

实例8.3

Page 304



▲ 游戏壁纸

实例8.4

Page 323



▲ 卡通壁纸

实例8.5

Page 334



▲ 清纯少女



学过绘画的读者都知道，不论你现在可以画出多么精美的图画，也是从最基础的几何体开始的。就连历史上最杰出的艺术大师达芬奇，也是从简单的鸡蛋画起的。不论多么复杂的物体，从本质上来说都是基本几何体的延伸，所以我们从基本的几何体开始入手。只有对简单的几何体有了深入的理解，在绘制复杂的物体时才能驾轻就熟、举一反三。在本章里，读者将学习到球体、立方体、圆柱体、圆锥体、圆环等几何体的绘制，为后面绘制复杂的造型打好基础。

- ▶ 实例 1.1 球体
- ▶ 实例 1.2 立方体
- ▶ 实例 1.3 圆柱体、圆台
- ▶ 实例 1.4 圆锥
- ▶ 实例 1.5 圆环

实例

1.1

球体

球体是最基本的几何体之一，在本节中我们将用两种方法来绘制球体，一种是用比较简单的方法，用径向渐变来绘制球体；另一种方法是利用加深工具和减淡工具来绘制。相比较而言，后者在鼠绘中的应用更为广泛。

实例效果预览

图 1-1 为利用渐变工具绘制的球体，图 1-2 为利用加深工具和减淡工具绘制的球体。



图 1-1 球体 1

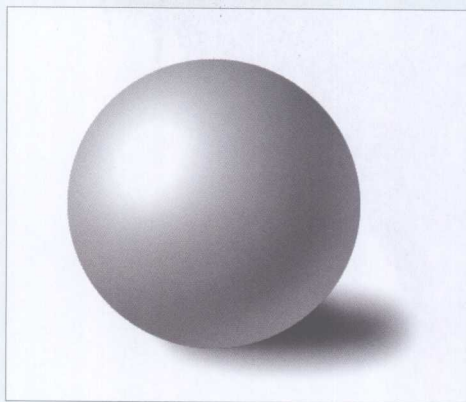


图 1-2 球体 2

制作过程

方法 1

本方法中，球体的制作主要用到了渐变工具的径向渐变效果，球体表面的字迹用到了球面化滤镜命令，下面是详细的绘制过程。

- 01 选择“文件”|“新建”命令，或者按快捷键【Ctrl+N】，出现“新建”对话框，设置宽度的像素值为 640，高度的像素值为 480，分辨率为 72，如图 1-3 所示。单击“确定”按钮新建文档，如图 1-4 所示。

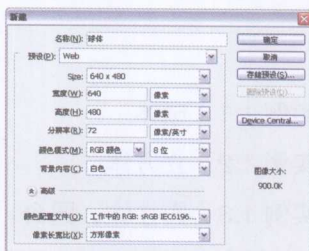


图 1-3 “新建”对话框

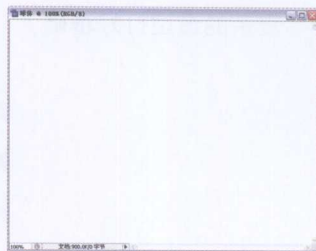


图 1-4 新文档

- 02 按快捷键【Ctrl+R】打开标尺，如图 1-5 所示。将鼠标移到标尺上，拖出图 1-6 所示的两条辅助线。

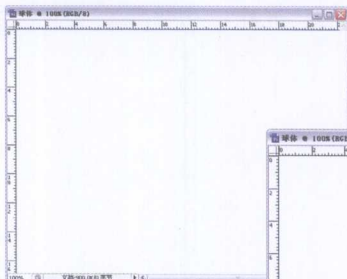


图 1-5 打开标尺

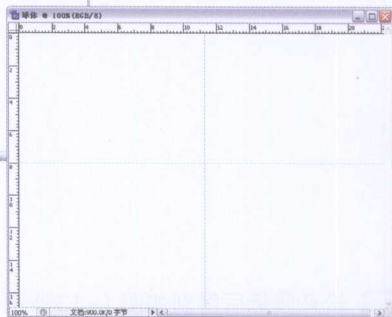


图 1-6 添加辅助线

- 03 从工具箱中选择椭圆选框工具，按住【Alt+Shift】键，从辅助线中心拖出图 1-7 所示的正圆形选区。

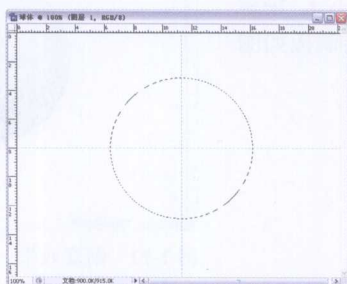


图 1-7 绘制圆形选区

- 04 按快捷键【Ctrl+Shift+N】，创建新图层“图层 1”，图层调板如图 1-8 所示。



图 1-8 图层调板

提示

在按【Ctrl】或【Shift】键之前，先拖选区，按下【Alt】或【Shift】后会起作用。【Shift】键限定画出的圆为正圆，【Alt】键使拖动点为中心点。

- 05 从工具箱中选择渐变工具，在属性栏中选择“径向渐变”，如图 1-9 所指示。在属性栏中单击渐变条，如图 1-10 所示，打开“渐变编辑器”对话框。将“渐变编辑器”中的渐变条左端的色标设置为白色，右端的设置颜色 RGB 值为 111, 111, 111。然后在渐变条下方单击鼠标添加一个色标，将 RGB 值设置为 66, 66, 66，如图 1-11 所示。

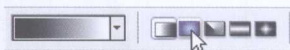


图 1-9 径向渐变

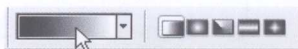


图 1-10 渐变条



图 1-11 “渐变编辑器”

Chapter
01Chapter
02Chapter
03Chapter
04Chapter
05Chapter
06Chapter
07Chapter
08

- 06 从左上方向右下方拖出渐变，光标轨迹如图 1-12 所示。

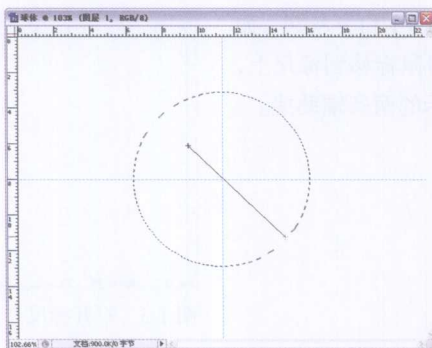


图 1-12 拖出渐变

- 07 松开鼠标后得到如图 1-13 所示的渐变效果。

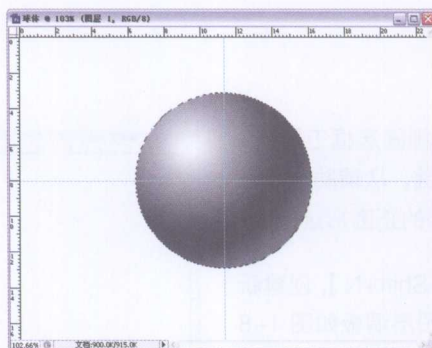


图 1-13 渐变效果

- 08 按快捷键【Ctrl+Shift+N】，创建新图层“图层 2”，图层调板如图 1-14 所示。



图 1-14 图层调板

- 09 从工具箱中选择椭圆选框工具，在球体的下面拖出图 1-15 所示的椭圆选区。

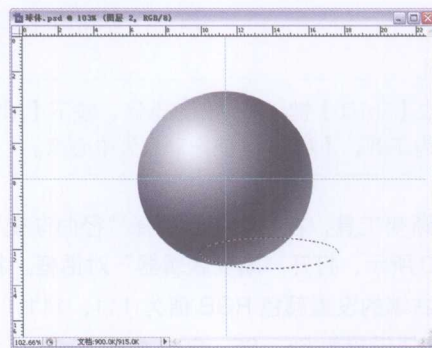


图 1-15 椭圆选区

- 10 在图层调板中将“图层 2”拖到“图层 1”下方。设置前景色为黑色，按快捷键【Alt+Delete】填充前景色，得到图 1-16 所示的效果。

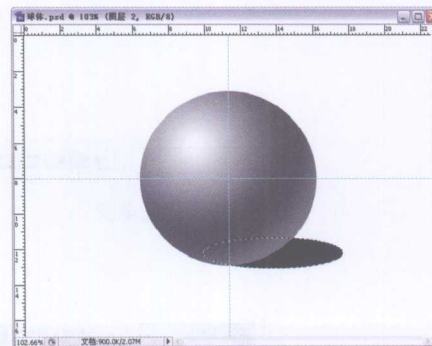


图 1-16 填充黑色