**photoshop鼠绘眼睛教程**

绘制眼睛虽然不是很难，不过前期的准备工作要非常充足。要能准确分解眼睛的每一个构成部分，了解它的结构和功能，这样画出来的效果才细腻，真实。

最终效果图

1、基础知识：功能和结构

人类的眼睛结构和组成构造都是相似的：椭圆结构、两边尖削，有眼睑、眼睫和眉毛。很容易就能画出一只易辨认的眼睛，就像下面这幅图。

图中从上到下的元素列举如下：

1.眉毛：它保护你的眼睛，阻挡灰尘和额上的汗水。

2.眼睑褶：眼睛睁开状态时叠在眼球上，眼球上下都有。

3.眼眶：皮肤被一分为二，由于眼球的作用，呈现出椭圆形状。

4.眼睫毛：保护眼睛不受尘土、强光和额外感官刺激的伤害，在创作上，睫毛常用来体现女性特征。

5.眼白：组成眼球的主要部分。

6.虹膜：实际上是肌肉，是不是很神奇！虹膜收缩或者扩张，调节进入瞳孔的光线强弱。

7.瞳孔：中部的黑孔，我们通过这个洞看东西，光线进入这个黑孔，在我们的眼球内部形成图像。

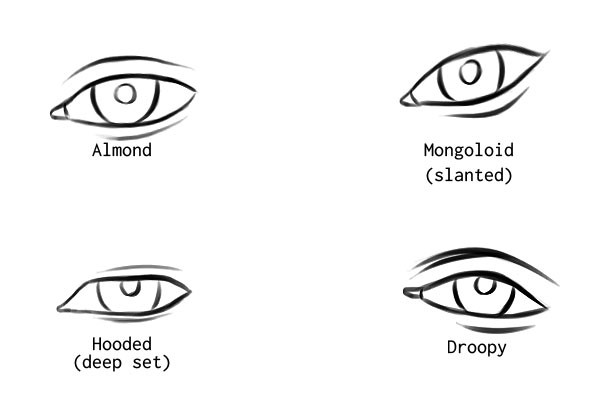
8.泪腺：位于两眼内侧，泪水的来源，颜色偏粉。

9.泪腺皮肤褶：位于泪腺内侧。

2、不同的眼形

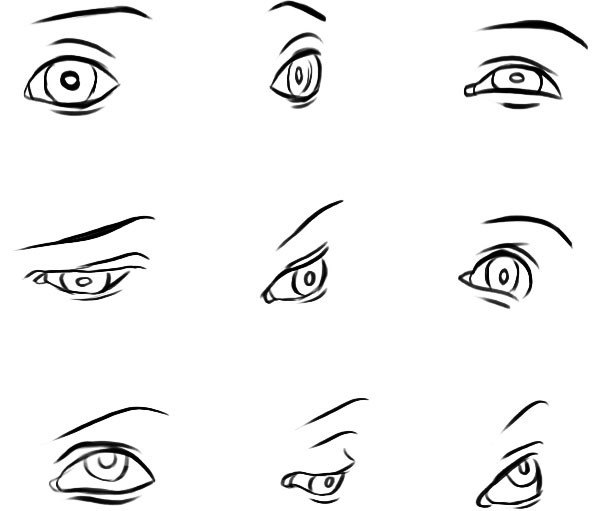
上面的眼睛速写只是一个典型范例，而现实中的眼睛形状会因为人种、地理甚至年龄的不同产生差异。

首先是最重要的因素：人种。

仔细观察不同人的照片，你肯定会发现差异。下面列举一些基础形状：从左到右从上到下依次是杏仁眼形、蒙古眼形（在其他国家的人眼中，中国人的眼睛普遍认为是这种样子。）、凹眼形、下垂眼。

3、不同视角与透视

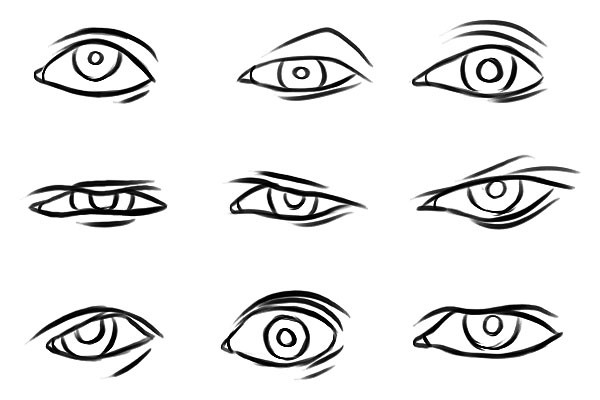
下面一些例子可以体现不同角度下眼形的变化。



4、眼睛：灵魂的镜子

人类通过眼睛表达情感，虽然我们眼睛的形状和大小不尽相同，但是面对刺激时的反应却都本能地相似。

例如，我们在聚焦时眯眼、震惊时凝视、惊奇和恐惧时会瞪大眼睛。

只要是人类的眼睛，就会流露下面这些表情。大家可以试着快速辨别这些都是什么情绪，并且尝试着画一遍。练习这些表情，这样画画的时候你能够赋予角色更多情绪。

5、画出眼睛的轮廓

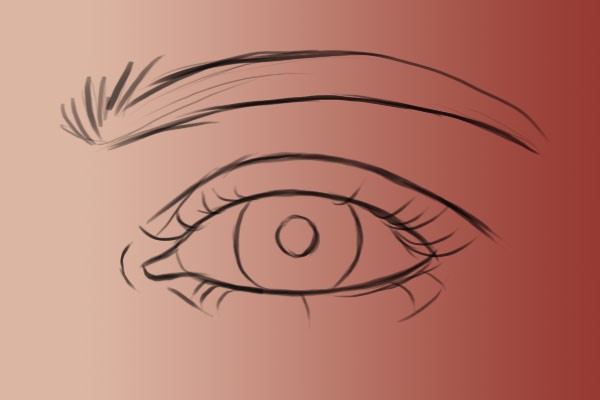
既然我们已经通过一只眼睛了解到这么多内容，现在让我们尝试将这些内容组合起来。快速的画出上面的眼睛，这样我们就能正经严肃地开始闯作了，快跟我一起成为新一代米开朗基罗吧！

新建画布，将已有图层命名为“背景”，将前景色设置为#dcb6a3，背景色设置为#963931。

使用渐变工具（G），设置为前景色到背景色渐变，从左至右拖拉，创建出接近肤色的渐变图层。再使用画笔工具（B），使用硬圆笔刷，选择对“大小”和“不透明度”使用压力（译者按：找不到这两样的同学请看下面的示意图哦~），将前景色调整到#000000。



6、创建一个新的图层，命名为“线稿”，在上面画一个你喜欢的基础眼形。可以直接参考我们最早画的那只眼睛，也可以在后面列举的那些眼形里挑选一个。

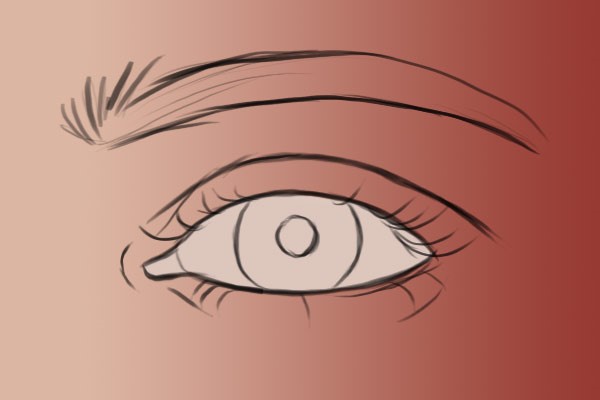


7、赋予眼睛血肉：画眼白

第一步

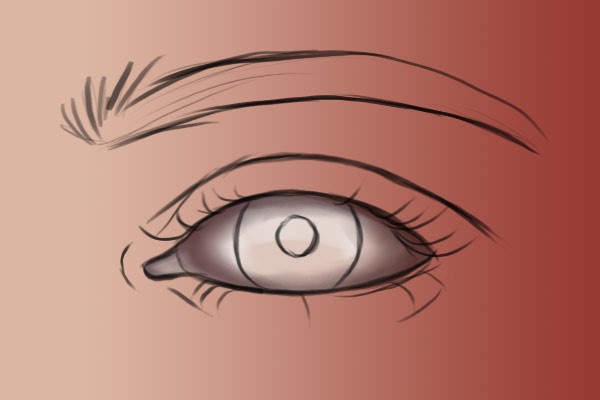
让我们从构建基础开始——画眼白。虽然是叫“眼白”，但是眼球可不是纯白色的，它的颜色在淡灰色、米色和红色间变化，表面还附着红色的血丝。

首先建一个新的图层，命名为“眼白”，把这个图层拖到“背景”和“线稿”图层中间，使用灰白色（#ddc6bc）的硬圆笔刷画出眼白的基础颜色。

第二步、

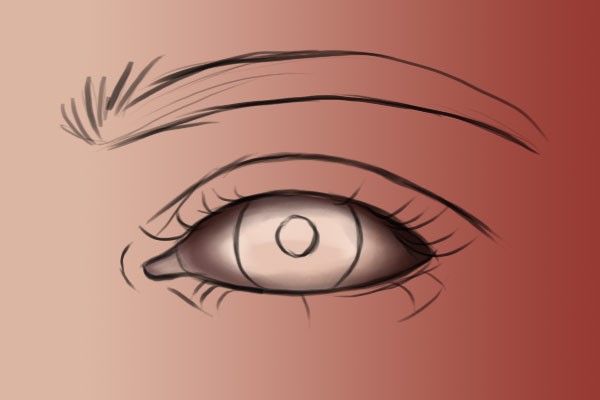
在“眼白”图层的上面新建一个图层，右击，选择“创建剪贴蒙版”。我们会使用这一层来绘制阴影。眼球是一个球体结构，由于有凸面，中间部位接收的光照最多，比较亮。离中心较远的地方由于眼睑和眼睫毛的遮挡，受到的光照会更弱，则要用更深的颜色。

让我们使用画笔工具（B），挑硬圆笔刷，选择对“大小”和“不透明度”使用压力（同上）。调整笔刷大小，将前景色设置为#4f241e。在创建的剪贴蒙版上面沿着眼白边缘绘制，创造出光影效果和3D视觉。



第三步

用更深一些的色调，比如#220b07，在眼白的上方营造出由于上眼睑和眼睫毛遮盖产生的深色阴影。



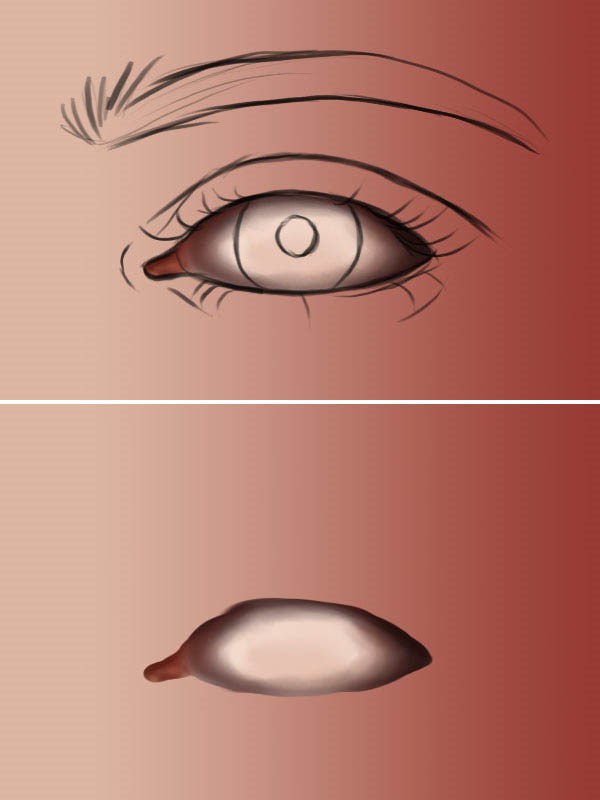
8、画泪腺

第一步

由于泪腺附近的皮肤没有完全包裹住肌肉，所有要使用多一些粉色。需要注意的是，眼球和眼周肌肉其实并没有那么泾渭分明，它们互相影响互相融合。所以我们在画的时候，粉色也会渗入到眼白一些，下面我们会讲解。

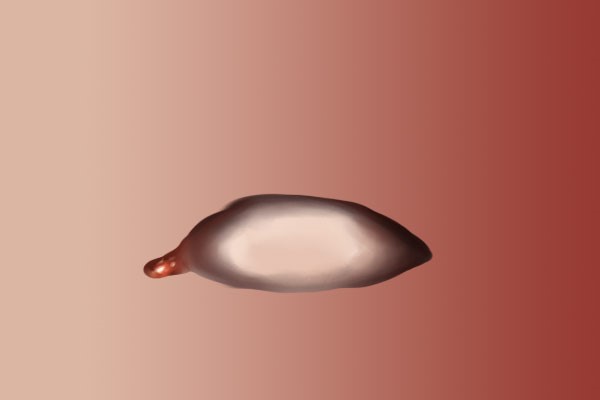
将前景色设置为#853c2e，背景色设置为#5e2218。

使用同样的笔刷，用浅色画出眼角内部，然后再在眼角周围使用深一点的颜色。同时在附近的眼白加一点粉色。下面两张图是有线稿和没线稿的效果，大家可以对比一下。



第二步

接下来把前景色设置为#d77661，背景色设置为白色#ffffff，然后缩小笔刷。放大画布，在亮部增加一些高光——先使用浅粉，最后增加一点点纯白色高光。这样能体现出表面的湿度。

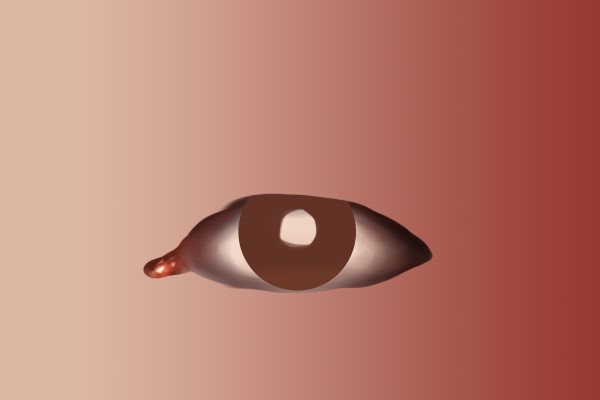


9、虹膜和瞳孔

第一步

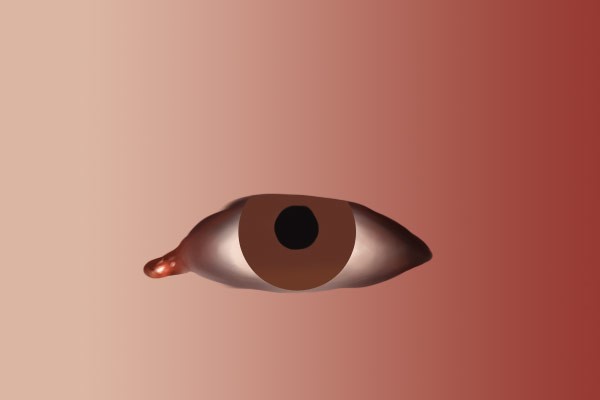
在“眼白”和“线稿”中间新建一个图层，命名为“虹膜”。

将前景色设置为#6b3826，参考线稿，画出一个圆形。



第二步

有白色瞳孔的眼睛还是蛮恐怖的，现在我们用黑色#000000，在线稿的基础上在中间画出一个圆，来表示瞳孔。



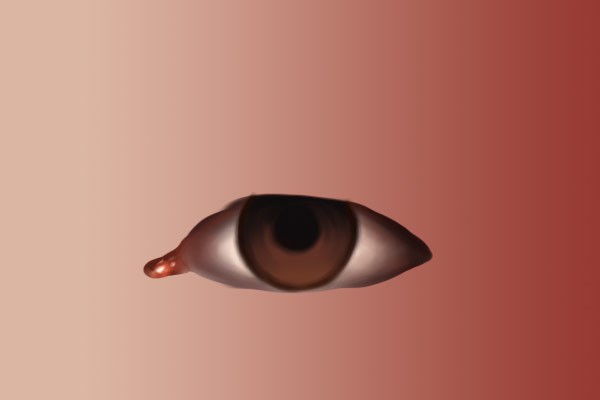
10、添加虹膜的细节

第一步

又要新建图层啦！在“虹膜”图层上新增一层，命名为“虹膜细节”。

虹膜和瞳孔的部分会互相渗透，并且会渗入眼白。总之就没有绝对清晰的分界！

将前景色设置成#240b02，然后调整笔刷大小，沿着虹膜和瞳孔的边缘涂抹，注意要融合得自然一些。画地时候注意在虹膜上部营造出眼睑和眼睫投下的阴影，不要担心会画出去。



第二步

将前景色调到#54382a，前景色调整到#3f2315，将笔刷缩得更小些，放大画布，在棕色区域试着随意画出深浅不一的颜色。注意让这些笔触围绕中心的瞳孔呈辐射状。



第三步

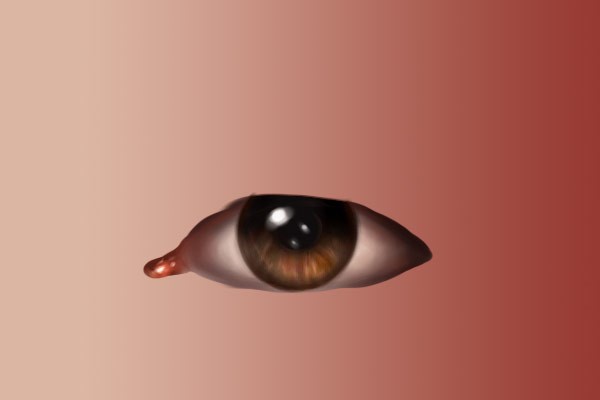
接下来，我们要在虹膜上增加更多细节。将前景色调到#9b643f，将背景色调到#511f05，缩小笔刷至到几个像素大小，描绘虹膜肌肉细节。在绘画过程中可以使用“Ｘ”键在前景色和背景色之间切换。记得在你的色板中添加上这两种颜色，这样使用吸管工具（I）取色也很方便。



11、画眼睛高光

现在眼睛看起来比较扁平，那我们来加一点高光！

在“虹膜细节”上面新建一个图层，命名为“高光”，将前景色调整为白色#ffffff，先轻点用力，随后加重笔压，画出一个模糊柔软的白色光点。重复这一个步骤，增加几个小的光点。



12、上眼睑：层叠和褶皱

现在我们把眼球放一边，来加工一下眼睑和眼周的皮肤。依照我的个人经验，高质量的绘画一定是要着眼于全局，而不是只强调细节部分。

第一步

让我们在最上面新建一个图层，命名为“皮肤”，将前景色调为深棕色#2c0b02，背景色调整为淡粉色#d3a594。调整笔刷大小，画出眼睛边缘，要注意参考原来的线稿哦！

先使用深色绘画，然后按“X”键切换到浅色，描画靠近内眼角的部分，这部分本身的背景皮肤色也比较浅。



第二步

基于之前的线稿，使用深棕色画出眼皮褶子。



第三步

接下来，将前景色设置为#2b130ｄ，背景色为#bc8370。先使用深色在靠近眼尾部的部分轻描，使轮廓看起来不那么生硬。在画这部分时，注意不要使用硬度高的线条，笔刷要柔和一些。



第四步

下一步，将你的前景色设置为#d5a197，背景色设置为#fcead8，进一步柔化一下褶皱的轮廓。绘画时在深粉色和浅粉色之间用“X”键切换。如果有需要，也可以使用减淡工具（O），设置成软圆笔刷，高光模式、不勾选保护色调，以获得更亮的高光。注意不要减淡过多哦。



13、画下眼睑

第一步

接下来要处理下眼睑，我们将使用跟之前同样的手法。

为了画起来更顺手，可以在点击图像-图像旋转，把图像旋转90度，当然这完全取决于你的习惯啦~

将前景色设置为#9e5b4a，将背景色调到#fecfbb。沿着眼睛下方轻描，把深色的线条融合一下，最后用浅色来画出高光。



第二步

我们要再精修一下粗糙的下眼睑。

这一步主要使用的颜色包括：#260f0b，#642e22，#c88a7c和#eac0a9。

建议将四种颜色涂在画布上（最好新建图层），这样能用吸管（I）工具取色，很方便。

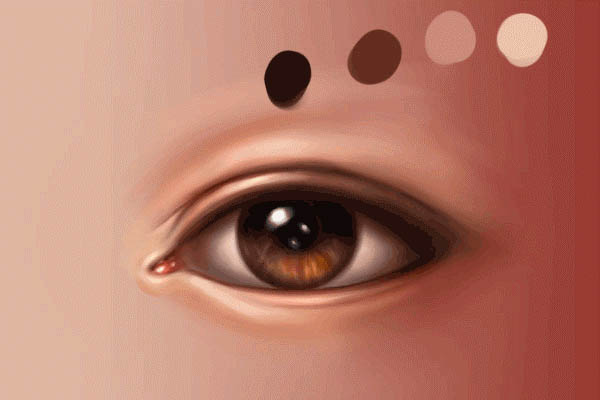
让我们先在下眼睑右侧用#260f0b轻描，然后再在小褶皱处使用#eac0a9增加一点高光。

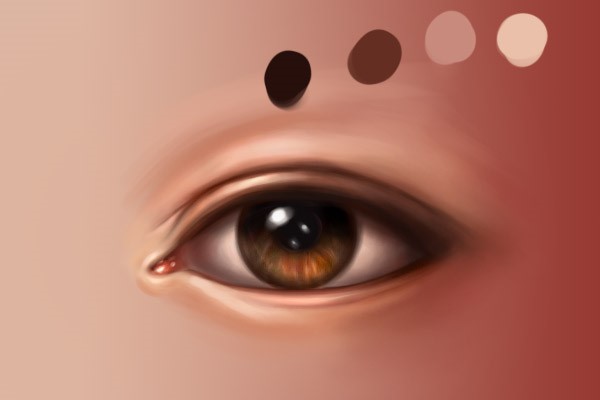


第三步

用#d18465在眼睛下部描画，就好像我们在生活中使用遮瑕膏化妆一样。如果你认为有必要，也可以在眼睛上部也这么做。

然后使用#eac0a9，在眼睛左下部和泪腺处描画，然后添加一点高光。对比下面两幅图，就能发现这一步前后的效果。





14、皮肤：最后的色彩处理

现在的皮肤看起来仍然像塑料一样不透气是不是？

那是时候做进一步的加工了！

使用砖色，例如#c54432，在眼睑周围轻轻画出一些细节点缀，特别是在下眼睑靠内侧的地方。不要太明显，只需要用较轻的笔触让眼睛看起来有生气，又不是画僵尸眼睛，所以就不要画得血红血红的。

一旦完成，就可以将前景色设置为偏紫的颜色，例如#937fa3，背景色设置成#b5544d。

在内眼角下方画出淡淡的眼影，这会使你画的眼睛看起来更加自然有生气！

在这一步，能够再增加一些细部的高光。对比下面两张图，感受一下这一步前后的差别。





15、皮肤：最后的材质处理

现在的皮肤看起来还是太光滑了，让我们再玩点花样！

将前景色设置为#f2c8a0，将背景色设置为#b5544d。使用压缩包里面的“Skin Texture”笔刷，轻轻的在皮肤周围营造质感，按“Ｘ”键切换颜色。最终应该呈现下面的效果。



16、画眼睫毛

第一步

再新建一个图层，命名为“眼睫毛”！

将前景色设置为#1a0906，将画笔（B）设置为硬圆笔刷，选择对“大小”和“不透明度”使用压力（同上）。

在“眼睫毛”图层上画上乱而有序的眼睫毛。需要注意的几点是：

眼睫毛不是直的，画的时候一定要有弧度

眼睫毛比较杂乱，试着参考一些涂着眼睫毛膏的眼睛的照片：眼睫毛经常互相交叉，呈现弯曲形态。

眼睫毛的根部比睫毛尖部要粗。



第二步

接下来我们需要给眼睫毛营造出立体效果。将前景色调整为#e7410e，然后沿着每一根睫毛轻刷。



第三步

接下来，我们需要在眼睛周围增加一些睫毛的阴影。

创建一个新的图层，命名为“眼睫毛阴影”。设置为正片叠底模式，将填充设置为70%（译者按：找不到的同学参考下面的示意图）。使用跟之前一样的笔刷，将颜色设置为#1f0b07，然后在下眼角外侧画一些睫毛阴影。然后打开滤镜-模糊-高斯模糊，半径设置为1.5。





17、眼睛细节：深度阴影

既然我们对眼睛的认识更加清楚了，我们回到眼球和虹膜，更加细致地刻画细节。比如让眼球看起来更加“立体”。

创建一个新的图层，将它拖到“皮肤”图层的上面，设置为正片叠底模式。

将前景色调整为#6f2719，然后在左下角轻刷增加阴影，参考下图体验一下前后差别。





18、眼睛细节：虹膜

相比于其他地方，虹膜看起来还是比较平，我们再来修饰一下。

第一步

使用一个较小的硬圆笔刷（B），打开钢笔压力和“不透明度”抖动。然后再调小笔刷，画一些辐射状地短线条，效果如下。



第二步

接下来画高光：在“虹膜”一层上新建一个图层，设置为颜色减淡模式，将填充降到40%左右。

将前景色设置为#f2c7b4，然后在虹膜的右下部刷出一个半月形状。



第三步

在“虹膜细节”上创建一个新的图层，设置为颜色减淡模式，将填充降低到30%。使用一个软圆笔刷（B）设置为溶解模式。轻轻的在虹膜区域涂刷，然后按住Ctrl E（Mac上是Command - E）将它与其他虹膜图层合并。



19、细节刻画

是时候做最后的修整了！

第一步

首先让我们增加一些血管。

将前景色设置为#5e2219，然后使用硬圆笔刷（B），打开钢笔压力和“不透明度”抖动，将画笔调整为2像素大小，轻轻地在内眼角的眼白上画出细小的血丝。



第二步

现在需要增加深度阴影。

创建一个新的图层，拖放到“皮肤”图层下面。将图层设置为正片叠底模式，将填充降为80%左右，命名为“阴影”。

将前景色设置为#3e1408，然后使用硬圆笔刷，只打开不透明度抖动，在眼白的边缘涂刷。

然后调整笔刷到2像素大小，在高光点上画出睫毛在瞳孔上方的倒影。



第三步

增加水光。

新建图层，命名为“水光”将它拖到“皮肤”图层上面。将前景色调成白色#ffffff，然后在眼白的底部画一些光点。



20、画眉毛

第一步

有眼睛当然得画眉毛对吧？

新建一个图层，命名为“眉毛”，然后将它放置在最顶层。将前景色调整为#47190b，使用一个硬圆笔刷，打开不透明度抖动，刷出眉毛的基础形状。



第二步

使用涂抹工具，选择对“大小”使用“压力”。涂抹眉毛，创造出一种毛茸茸的效果。



21、增加眉毛的细节

第一步

接下来，使用画笔工具（B），设置一个硬圆笔刷，选择对“大小”使用“压力”，画出一些细节的毛发。



第二步

将前景色设置为#9a3d1e，选择对“不透明度”使用“压力”，然后放大笔刷几个像素，增加一些亮度较高的细节。笔刷可以稍微凌乱、柔软一些，增加自然效果。



第三步

为了增加最后的细节，让我们将笔刷再调小到1～2像素左右大小，画出几道非常细小高亮的毛发。



22、眉毛与皮肤的融合

现在我们画出的眉毛看起来很漂亮，但还是不太自然。现在需要让眉毛与周围的皮肤更自然地融合。创建一个新的图层，放置到“眉毛”图层下。根据你的习惯设置为正片叠底或者线性加深模式。然后将填充降到40%，将图层命名为“眉毛融合”。

将笔刷变大一些，将前景色设置为深棕色，例如#502520，然后在眉毛周围轻刷。然后使用滤镜-模糊-高斯模糊，半径设定为3-4像素，效果如下。



23、可选步骤：化眼妆

我们还可以给眼睛补个妆！

比如我喜欢用柔和的金棕色系，例如#e88f04和#572013.

第一步

在“皮肤”图层上新建一层，设置为颜色混合模式，然后使用软圆笔刷，用金色涂刷，可适当调低填充。



第二步

接下来画深色的眼影。再创建新图层，设置为正片叠底模式，用背景色刷眼尾和上眼睑右侧。如果效果看起来太突兀，使用滤镜-模糊-高斯模糊做一下处理。



第三步

创建一个新的图层，设置为颜色减淡模式，将图层的填充降低到30%，前景色设置为#f7b283。先使用一个软圆笔刷，设置为溶解模式，然后涂抹，营造出一种闪闪亮的效果。然后使用压缩包中提供的“Ｍakeup＂笔刷，增加一些材质上的多样性。

