在本次制作小火箭的过程中，我遇到以下几个问题：

1. 教程中有一个在使用图形后，再利用蒙版使形状路径变为普通位图的小技巧，我考虑了一下，这种办法的好处是便于后续阴影等的处理，坏处是不能再改变形状。由于在教程里没有详细介绍这一步骤，当时我还不知道如何处理，于是我硬着头皮省去了这一步，并继续把火箭做了下去，最后依然完成了，只是在处理阴影时需要用到跟教程不一样的方法。
2. 在阴影与高光的处理方面，我遇到了不大不小的一个问题，就是比较难掌握好高光或者阴影的角度，同时也在羽化和模糊的程度上把握不准，这在于我经验不足的缺陷。自己没有学过素描，在绘画基础方面的知识比较欠缺，只是停留在因为兴趣自己不断摸索的阶段，没有相关专业知识的支撑。在这一方面，我只能自己去找一些素描教程来看，基础知识的积累也不是一日之功，我还需要继续努力。

心得以及需要继续努力的地方：

这次作品完成之后，自己对“鼠绘”的概念理解得更深了一点。首先，所有复杂图形都是简单图形经变换而来，而Photoshop的钢笔工具、选择工具、形状工具就能绘制出所有图形的轮廓；然后所有的立体效果都可以通过颜色的渐变、透明度、羽化等实现，而Photoshop的渐变工具、混合选项等都可以实现这一功能。所以说，只要技术够硬，Photoshop能满足几乎所有的平面图像的制作要求。但不得不说，鼠绘在绘制复杂的图片时是低效的，因为越复杂的图像细节越多，细节越多，绘画的时间成本就越高。有时候，数位板简单的一笔，在鼠绘时需要几分钟甚至更长时间来处理。所以，鼠绘适用于比较规范的图形的绘制，例如logo或者网页界面、UI界面的设计。

再就是发现自己对于绘画基本知识的了解实在太少，尽管自己倾向于网页界面和UI界面的设计，对于绘画的要求较低，对客户体验的要求更高，但自己依然需要好好学习有关的绘画基础知识。当然，更重要的是在细节上观察优秀网页界面和UI界面的设计，在观察、总结、反思，再总结的循环中汲取更多的经验。

最后，希望自己依然保持制图时狂热的兴趣和高度的精神集中，有这两点支撑着我，我肯定可以高效的学到各种绘图知识，具体需要学什么，尽管拭目以待就是了。