

数码设计专业精品教材

请在iBooks应用里搜索《矢量插画》
并免费下载数字教材

矢量 插画

陈洁滋

主编

朱正宇

著

纸电同步 新颖 直观 高效

- 纸质与数字教材配套同步，学习更直观

承接2010世博会6个独立项目、中华艺术宫、上海自然博物馆的著名设计实践团队倾情打造

- 详解、精解Illustrator软件制作要领
- 真实案例、实际设计流程与规范，学习更高效
- 获省部级优秀教学成果奖，教学专业、便捷

上海人民美术出版社



矢量 插画

上海人民美術出版社

矢量插画 / 朱正宇著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2016.1

数码设计专业精品教材

ISBN 978-7-5322-9738-2

I. ①矢… II. ①朱… III. ①插图(绘画)—绘画技法—教材 IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第285778号

数码设计专业精品教材

矢量插画

出品人: 温泽远

策划: 孙青

主编: 陈洁滋

作者: 朱正宇

责任编辑: 孙青

装帧设计: 朱静雯

特约编辑: 常风云

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社

上海市长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网址: www.shrmms.com

印刷: 上海中华商务联合印刷有限公司

开本: 787×1092 1/16 7印张

版次: 2016年1月第1版

印次: 2016年1月第1次

印数: 0001-3300

书号: ISBN 978-7-5322-9738-2

定价: 45.00元

目录

CONTENTS

序		第四节 矢量插画的绘制工具	29
前言		一 主流矢量绘图软件介绍	29
第一章 插画的概述		二 主流矢量绘图软件对比	29
第一节 什么是插画	10	第二章 Adobe Illustrator的神奇力量	
一 插画的含义	10	第一节 认识Adobe Illustrator	32
二 插画的应用领域	11	一 熟悉工作界面	32
三 不同风格、表现形式的插画介绍	20	二 新建文档时要注意的问题	35
第二节 什么是矢量插画	23	三 如何保存和输出文件	38
一 矢量插画的定义	23	第二节 神奇的钢笔路径	42
二 矢量插画的特点	24	一 钢笔工具	42
第三节 矢量图和位图的区别	28	二 编辑锚点与路径	44
一 什么是矢量图	28	三 对路径的操作	45
二 什么是位图	28		
三 矢量图的优点和缺点	28		



第三节 绚丽的色彩变化 51

一 颜色工具 51

二 色板配色 54

Smart案例1 轻松换颜色 54

三 渐变工具 57

四 混合工具 60

第四节 更强大的实用功能 63

一 图像描摹 63

Smart案例2 快速将位图
图像转换为
矢量图形 63

二 实时上色 65

三 3D效果 68

Smart案例3 轻松做立体
图形 69

Smart案例4 运用3D功能
制作像素卡
通插画 71

第三章 矢量插画初体验

Big案例1 性感的女战士—绘
制矢量插画的基本
流程 82

Big案例2 超级明星阳光少
女—注重质感的绘
画技巧 90

第四章 矢量插画的创意表现

Big案例3 低多边形艺术风格
基础画法 98

Big案例4 低多边形艺术风格
升级画法 102

Big案例5 矢量插画的综合
运用 104

推荐书目、网站



矢量 插画

上海人民美術出版社

矢量插画 / 朱正宇著. — 上海: 上海人民美术出版社, 2016.1

数码设计专业精品教材

ISBN 978-7-5322-9738-2

I. ①矢… II. ①朱… III. ①插图(绘画)—绘画技法—教材 IV. ①J218.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第285778号

数码设计专业精品教材

矢量插画

出品人: 温泽远

策划: 孙青

主编: 陈洁滋

作者: 朱正宇

责任编辑: 孙青

装帧设计: 朱静雯

特约编辑: 常风云

技术编辑: 朱跃良

出版发行: 上海人民美术出版社

上海市长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 021-54044520

网址: www.shrmms.com

印刷: 上海中华商务联合印刷有限公司

开本: 787×1092 1/16 7印张

版次: 2016年1月第1版

印次: 2016年1月第1次

印数: 0001-3300

书号: ISBN 978-7-5322-9738-2

定价: 45.00元

序

PREFACE

一 教材形式的变化

在新技术、新媒体不断涌现的今天，数码艺术教学还是采用亦步亦趋的介绍性教学方法，这显然已落后了；纯粹学术性的教学方法，也不利于学生尽快的掌握实战方法！在此形势下，本教材采用实际案例的分解传授，将软件操作与案例结合，尽最大可能帮助学员在认知学习和案例操作中学会基本技能。多媒体技术的教学，仅停留在文字表述上是不够的，更需要结合视频、音频等解说、演示，这样更直观明了。因此本系列教材在编写过程中，结合新颖的交互式电子读物制作技术，为纸质教材配套数字教材，使读者更方便灵活的学习。

上海工艺美术职业学院数码艺术学院的教学团队在专业技术应用与教学的探索上，不断取得社会的关注和认可。2014年12月19日数码艺术学院的7名教师与上海人民美术出版社签署了出版合同。此套第一辑有《矢量插画》、《游戏原画设计》、《三维角色设计与制作》、《产品三维演示动画设计与制作》、《网页设计与制作》、《UI设计与制作》和《数字音效制作》。2016年下半年将出版第二辑。

二 本教材的特点

此套数码艺术设计系列教材，最大特点是以传统纸质教材（侧重搭建理论框架和案例分析）与数字教材（侧重案例视频解说）相配合的方式出现在读者面前。由于是初次尝试，有考虑不周的地方，请大家多多指正，以便我们在后续的编写及出版中为大家提供更好地服务。

本系列教材纸质部分的每章前都有学习重点、学习目标，提醒读者本章的主要内容。在数字教材里，读者也可以在读本上标注阅读重点、记录学习笔记并进行自我测试。

三 教学方法的介绍

在多年的实际教学中，数码艺术教学团队总结的“数码艺术四步教学法”，可以更好、更完整的帮助学生掌握技能，并让学生对将来的职业有一个初步的认知，帮助学生段落性的、进阶性的进入专业行业领域。此教学法曾获得2014年度上海市教委教学成果二等奖。

数码艺术四步教学法内容：

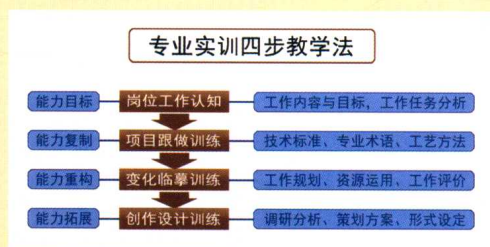
1、工作认知——工作认知、岗位认知、技能认知、学习与训练认知，使学员初步了解该知识点所涉及的范围和训练目标。

2、跟做训练——结合演示法、观摩法、沉浸法等综合案例亦步亦趋跟做训练，使学习者能初步掌握基础技能、技巧。

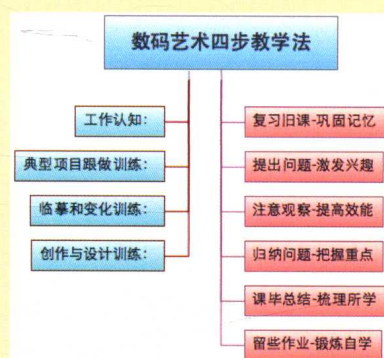
3、临摹与变化——巩固跟做阶段学会的“技能”，开拓练习综合运用能力。

4、创作和设计——创作和设计不是一蹴而就的。掌握相关技能、把握适量技巧不等同于能够完成设计任务了。没有尝试创作和设计过程中的“失败”，是学不会创作和设计的！因此要安排模拟创作训练，有条件的最好是使学员经历项目的完整过程。

具体的数码艺术四步教学法构想结构及具体实施请参考下面两张图。



四步教学法思考示意图示



四步六点教学法

结语：

真心希望通过我们的实践和努力，使此套教材的编写和制作更适合读者的学习，和最大化的符合读者已有的阅读习惯。祝您在学习数码艺术的旅途中享受快乐。

上海工艺美术职业学院数码艺术学院院长

陈洁滋

2015年9月

前言

PREFACE

矢量插画作为插画的一种技术风格，是指使用矢量绘图软件进行插画的绘制。随着计算机软件、硬件的飞速发展，这种数码插画形式也越来越受到大家的喜爱，不论是平面设计师，还是专职插画师、业余爱好者，都在使用这种技术绘制自己的插画作品。

如今，矢量插画广泛运用在报纸杂志、图书出版、广告设计、动漫设计、游戏设计、电视栏目包装、自由艺术等多种行业领域，得到了广泛的关注和发展。

本书在讲解Adobe Illustrator基础绘画工具和绘画步骤的同时，结合多个案例，循序渐进地讲解矢量插画的绘画技巧、方式方法、工作流程、创意风格等。本书非常适合插画爱好者和初学者，不仅可以对Adobe Illustrator的使用方法和技巧有一定的掌握，也对运用矢量插画进行艺术创意的方式有一点了解。本书结构主要分为四个部分。

第一章：插画的概述。简单介绍了什么是插画、什么是矢量插画等一些关于插画的基本概念。让读者对插画和矢量插画的特点有一些基本的认识 and 了解。

第二章：Adobe Illustrator的神奇力量。主要讲解了使用Adobe Illustrator绘制矢量插画的一些基本工具和使用方法。让读者对绘制矢量插画的工具有一定的掌握。

第三章：矢量插画初体验。主要讲述如何运用之前所学的基本工具，绘制一幅简单的插画作品。让读者掌握绘制矢量插画的工作步骤和绘制技巧。

第四章：矢量插画的创意表现。这章是在掌握了基本的矢量插画绘制后，对插画风格的简单创意和综合运用。让读者在掌握基本的矢量插画绘制过程后，大胆加入自己的创意风格和想法，并使用多种软件综合运用，打造出自己特有的插画作品。

阅读本书，读者可以从中学学习到自己所感兴趣的知识、技巧，通过简单出彩的矢量插画教学案例，激发读者对矢量插画的浓厚兴趣，通过反复练习和巩固，在短时间内掌握绘制矢量插画的基本能力。

在此也要特别感谢朱静雯、蒋霄雯、陈洁滋、纪晓燕、张熙闵、倪雯瑾等众多在编写本书时，给予帮助的同学、同事和朋友们！

作者
2015年9月

目 录

CONTENTS

序		第四节 矢量插画的绘制工具	29
前言		一 主流矢量绘图软件介绍	29
第一章 插画的概述		二 主流矢量绘图软件对比	29
第一节 什么是插画	10	第二章 Adobe Illustrator的神奇力量	
一 插画的含义	10	第一节 认识Adobe Illustrator	32
二 插画的应用领域	11	一 熟悉工作界面	32
三 不同风格、表现形式的插画介绍	20	二 新建文档时要注意的问题	35
第二节 什么是矢量插画	23	三 如何保存和输出文件	38
一 矢量插画的定义	23	第二节 神奇的钢笔路径	42
二 矢量插画的特点	24	一 钢笔工具	42
第三节 矢量图和位图的区别	28	二 编辑锚点与路径	44
一 什么是矢量图	28	三 对路径的操作	45
二 什么是位图	28		
三 矢量图的优点和缺点	28		



第三节 绚丽的色彩变化	51	第三章 矢量插画初体验	
一 颜色工具	51	Big案例1 性感的女战士—绘制矢量插画的基本流程	82
二 色板配色	54	Big案例2 超级明星阳光少女—注重质感的绘画技巧	90
Smart案例1 轻松换颜色	54		
三 渐变工具	57	第四章 矢量插画的创意表现	
四 混合工具	60	Big案例3 低多边形艺术风格基础画法	98
第四节 更强大的实用功能	63	Big案例4 低多边形艺术风格升级画法	102
一 图像描摹	63	Big案例5 矢量插画的综合运用	104
Smart案例2 快速将位图图像转换为矢量图形	63		
二 实时上色	65	推荐书目、网站	
三 3D效果	68		
Smart案例3 轻松做立体图形	69		
Smart案例4 运用3D功能制作像素卡通插画	71		



学习重点

矢量图与位图的定义，矢量插画的特点。

矢量图和位图的区别。

学习目标

熟悉矢量插画的基本特点。

课时安排

4课时

第一章

插画的概述

第一节 什么是插画

一 插画的含义

插画，在中国传统中被人们称为插图。英语中统称为“Illustration”，源自于拉丁文“Illustratio”，意指“照亮”，也就是说插画可以使文字意思变得更明确清晰。在英汉大词典中，“Illustration”一词，有说明、例证、解说、图解、插画等含义。《辞海》对“插画”的解释是：“插附在书刊中的图画。有的印在正文中间，有的用插页方式，对正文内容起补充说明或艺术欣赏作用。”如图2所示，是在《圣经》中出现的插画作品。

插画不仅增加了文字的趣味性和生动性，更形象地出现在读者的脑海中，突出了主题思想，而且会增强艺术的感染力，让读者能更直观地理解文字所要传递的具体内容。相比这种主要针对书籍的插画形式来说，现代插画的概念就显得更为广义了。就界限而言，插画处于艺术和设计之间。

随着现代社会的发展，插画和人们的生活有着密不可分的关系，插画的运用范围已经渗入到社会各个领域，频繁出现在人们的视野里。插画原本的概念和应用领域已经远远地超出了以前书刊图画的范畴，插画已经不再使用单一的材料、单一的绘制方法，现代插画有了日新月异的进步，并产生了无限的发展可能。

插画从书刊中孕育诞生，逐渐深入到日常生活的每一个角落，随着载体的丰富和技术的不断进步，也在不断推动着社会经济的发展繁荣并满足不断涌现的艺术和市场需求。



图1 日本著名的浮世绘



图2 《圣经》中的插画

二 插画的应用领域

插画涉及的设计领域包括出版和广告，而这两个领域在过去的几十年里发生了翻天覆地的变化。21世纪的今天，图片信息在日常生活中起到的作用比以往任何时候都更广泛和复杂（图3）。

让我们来了解一下插画设计主要的应用领域：报纸杂志类插画设计、图书出版、广告类插画设计、自主插画设计等等。

报纸杂志类插画设计：报纸增刊和杂志中，照片被用来展示事实，而插图则可以表述个人观点和看法。

《Lola》杂志插画表现了非常有吸引力的内容，配合文字内容所呈现的插画，有着独特的视觉风格（图4）。

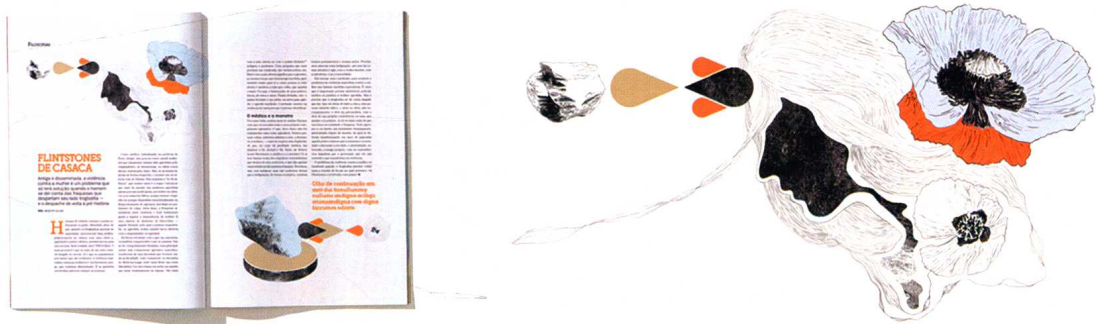


图3 图书出版插画设计



图4 《Moteris》杂志插画设计的图形和色彩配合画面的摄影内容，整体风格统一

图书出版：图书原本是插画最早出现的媒介，文字与插画间有着特殊的关系。在当今的出版业，插画较多运用在儿童图书、小说和一些技术参考书上（图5、6）。

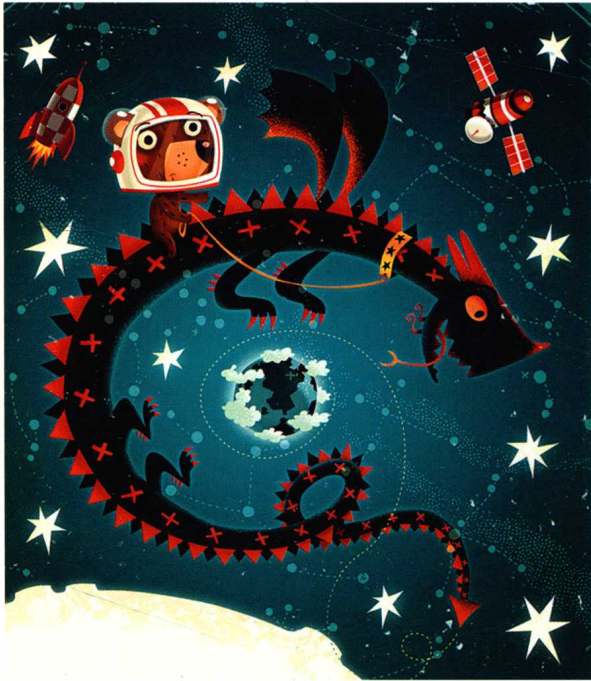
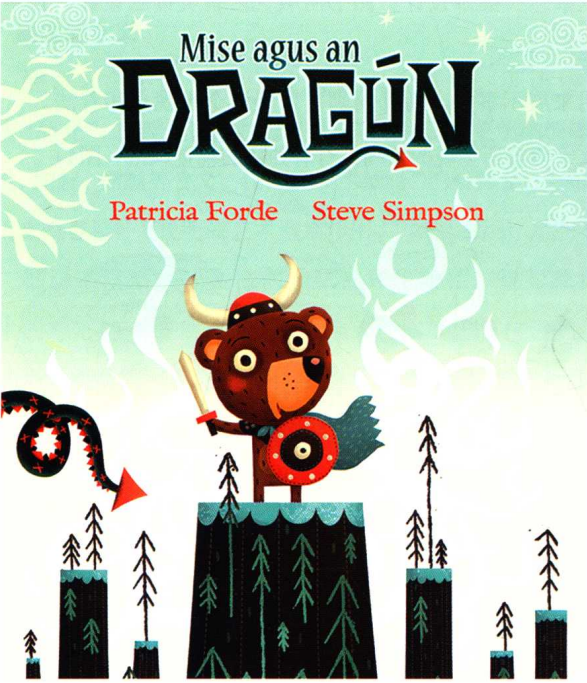


图5 儿童读物插画，Steve Simpson异想天开的插画运用在《Mise Agus an Dragun》儿童读物上