

简单基本的绘图工具·满足创意绝佳的插画技法

Illustrator

绘童乐

中国台湾地区设计师网站
heyshow.com创办人

唐圣瀚 推荐

王伟勋

李新承
飞思数字创意出版中心

著
改编
监制

随书附带CD-ROM，光盘内容为书中实例完成文件、小欧和欧熊旅游特别作品收录、作者作品参考



悦知文化
Delight Press



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



TP391.41
636

Illustrator 绘童乐

王伟勋
李新承
飞思数字创意出版中心

著
改编
监制



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

只要运用简单的线条及色块,加上基本的绘图及钢笔工具技巧,你我都是插画师。本书案例让读者轻松上手,充分学会用Illustrator进行图形设计,包括:生动活泼的人物与景物范例,用插画创造属于自己的梦幻乐园;绘出童话欢愉的心情,城堡中的公主与王子一跃眼前;绘出动力满载的感动,摩天轮与海盗船华丽呈现;绘出幸福生活的趣味,家中的小宝贝及淡水河畔也能变身精彩广告;各类完稿应用,公仔、桌历、T-Shirt、酷卡、网页,以及MSN表情动画。全书共分13章,分别讲解了基础知识、基本绘图工具,以及各大案例的实现过程等内容。本书是一本设计者必备的Illustrator插画参考书籍。随书附带的光盘中包含了书中案例完成文件和作品集等文件。

本书适合广大计算机艺术爱好者,以及从事平面设计、插画设计、包装设计和网页制作等领域的人员学习使用,同时也适合高等院校相关专业的学生和各类培训班的学员参考阅读。

本书为精诚信息股份有限公司一悦知文化授权电子工业出版社于中国大陆(台、港、澳除外)地区之中文简体版本。本著作物之专有出版权为精诚信息股份有限公司一悦知文化所有。该专有出版权受法律保护,任何人不得侵犯。

版权贸易合同登记号 图字:01-2010-0519

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 绘童乐 / 王伟勋著;李新承改编.—北京:电子工业出版社,2010.5

ISBN 978-7-121-10491-6

I. ①I… II. ①王… ②李… III. ①图形软件, Illustrator IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第040087号

责任编辑:王树伟

特约编辑:姚丁雯

印 刷:北京天宇星印刷厂

装 订:三河市皇庄路通装订厂

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:16.75 字数:428.8千字

印 次:2010年5月第1次印刷

印 数:4 000册

定价:59.50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zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

近年来绘图软件的功能突飞猛进，一款新软件在我们还没有完全熟悉之前就已经出现了下一个版本，新功能不断增加，使得软件也越来越复杂、越来越庞大，这也让学习者增加了很多负担。本书采取生动有趣的插画范例教学，以作者的设计完稿当做范例，如公仔、月历、T-Shirt、酷卡、网页，以及 MSN 表情动画等实例。作者简化了复杂的绘图流程，只选择最简洁的钢笔工具及绘图工具，一举完成生动的计算机绘图作品。全书充满活发生动的漫画插图，是一本设计人员必备的 Illustrator 插画参考书籍。

我与本书作者王伟勋先生的结识是在设计师入门网站黑秀网的网友会中，当时对他的第一印象是一位高大、帅气又带着一点腼腆的年轻设计师，这位网络人气版主“OOXXYA”因为在工作之余还热心地在网站上提供计算机绘图教学，深入浅出的教学范例，让许多看似困难的绘图技巧，变成一看就懂的插画教学。很快，他获得了黑秀网众多设计师网友的赞赏。然而最难能可贵的是，他始终保持着谦虚与乐观的态度，不厌其烦地为初学者解答绘图上的疑问，有这份耐心与分享的热忱才是真正令人尊重的。我很荣幸有机会能够为 OOXXYA 写这篇推荐序，相信本书一定能创下销售佳绩，为有志从事设计工作的朋友们提供最佳的绘图秘笈。

中国台湾设计师入门网站 黑秀网 heyshow.com 创办人

唐圣瀚

推荐序



一个意外的开始，接着永无止境地学习

在开始使用计算机前，我只要一支笔及一张纸就可以很快乐地画图。

而几年前，在网络上闲逛时，意外发现了新浪网的 BBS “新秀发表”，那里有着一群志同道合、喜欢绘图的朋友在 BBS 上发表自己的作品，以及心得体会，接着又陆续发现不少相关的设计论坛，如“黑秀网”、“舞动影像”和“设计魔力”等设计论坛，让笔者像发现新大陆似的。笔者开始学习刚接触的各种绘图软件，天天与来自四面八方不同的设计师进行技术交流，直至目前为止，仍不断地学习以充实自己的专业性。借着这个机会在此感谢各位前辈、同行、网友们，热心地在相关论坛上发表、提供相关知识、技术及网络教学，没有各位无私的奉献与交流，就不会有笔者这本小小成果书的诞生。

天下无难事，只怕有心人

在开始学习矢量绘图时，家里的计算机是三合一的主机板，内存仅有 256MB，在移动缓慢的画面中拉着贝济埃曲线，那可真是一种令人不耐烦的等待，但却意外训练出拉出一笔一画线条的耐心，相信无论是何种形式的创作，除了专业的知识与技巧外，耐心与毅力是相当重要的元素，当然，平日还是得勤加练习。

感谢是另一个新的开始

其实真的没想到可以写出一本书来，感谢出版者让我有机会写出一部作品，也感谢编辑及美编的辛苦劳动！感谢我的父母，让我有可以尽情发挥的空间！最后要感谢的是在我身边帮助我的各位朋友们！

期待本书，以基本的工具、线条及简单的造型，在教学内容一步步的带领下，能够对想要学习 Illustrator，却不知如何开始的初学者有所帮助，赶快翻开下一页，开始学习吧！

王伟勋

本书由李新承、孟兴、段强、王洪亮改编繁体中文为简体中文，并进行了书中图书的截取。如果不当之处，请多指正。

序



contents

Part 1



Illustrator 接触

- 1-1 认识矢量图 / 002
- 1-2 Illustrator 颜色模式 / 003
 - 1-2-1 RGB 模式 / 003
 - 1-2-2 CMYK 模式 / 003
- 1-3 Illustrator 文档格式 / 004

Part 2



Illustrator 界面

- 2-1 Open Illustrator / 008
 - 2-1-1 菜单栏 / 010
 - 2-1-2 控制面板 / 010
 - 2-1-3 工具栏 / 010
 - 2-1-4 浮动面板 / 012
 - 2-1-5 编辑窗口 / 014

Part 3



Illustrator 工具

- 3-1 打开文件 / 018
- 3-2 保存文件 / 019
- 3-3 键盘操作 / 020
 - 3-3-1 常用的按键 / 021
 - 3-3-2 光标状态 / 021
- 3-4 绘图工具 / 022
- 3-5 选择 / 023
 - 3-5-1 选择对象 / 023

目录

Part 3



3-5-2 移动对象 /024

3-5-3 复制对象 /024

3-5-4 缩放对象 /025

3-6 锚点 /025

3-7 钢笔工具 /026

3-8 描边 /029

3-9 填色 /030

3-10 路径查找器 /032

3-11 图层 /034

3-11-1 新建图层 /035

3-11-2 移动图层 /035

3-11-3 删除图层 /035

3-11-4 隐藏 / 显示图层 /036

3-11-5 锁定图层 /036

Part 4



简单爱

4-1 如何绘制爱心的轮廓 / 038

4-2 如何为爱心上色 / 043

4-3 为爱心打上光影 / 046

延伸应用 连续图形制作 / 050

Part 5



欢乐城堡

5-1 城堡主体制作 /054

5-1-1 尖塔的制作 /054

5-1-2 城墙的制作 /057

5-1-3 柱子的制作 /060

5-1-4 高塔的制作 /062

嗨！

Part 5



5-2 城墙上的旗帜 /066

5-3 高塔群 /068

5-4 雄伟的城门 /070

5-5 塔顶上的旗帜 /071

5-6 制作城堡的背景 /073

5-7 夜景下的城堡 /077

延伸应用 CoolCard 制作 /081

Part 6



梦想摩天轮

6-1 架构梦想的骨架 /092

6-2 乘坐浪漫的缆车 /096

6-3 闪亮亮的霓虹灯 /100

6-4 梦想的支架 /103

6-5 摩天轮完成 /105

延伸应用 制作海报 /109

Part 7



冒险海盗船

7-1 制作海盗船 /120

7-1-1 船身的制作 /120

7-1-2 盾牌的制作 /122

7-1-3 大炮的制作 /123

7-1-4 舱门的制作 /123

7-1-5 座位的制作 /124

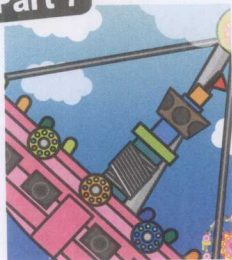
7-1-6 船桅的制作 /125

7-1-7 瞭望台的制作 /127

7-1-8 旗帜的制作 /128

目录

Part 7



7-1-9 支架的制作 /128

7-2 海盗船的前景 /130

7-3 海盗船的背景 /132

7-4 海盗船完成 /134

延伸应用 制作月历 /136

Part 8



8-1 如何成为王子 /144

8-1-1 王子的头部 /144

8-1-2 王子的服装 /147

8-1-3 王子的皇冠 /151

8-1-4 王子的宝剑 /152

8-1-5 王子的披风 /153

8-2 如何成为公主 /154

8-2-1 公主的头部 /154

8-2-2 公主的服装 /157

8-2-3 公主的皇冠 /160

延伸应用 精致化的王子和公主 /162

延伸应用 制作 T-Shirt/166

Part 9



我家也有小宝贝

9-1 绘制“宝贝”前的准备 /174

9-2 “宝贝”软软的身体 /176

9-3 “宝贝”俊俏的五官 /180

9-3-1 眼睛的制作 /180

目录

Part 9



9-3-2 眉毛的制作 /183

9-3-3 嘴唇的制作 /184

9-3-4 鼻子的制作 /187

9-3-5 脸部光影的制作 /188

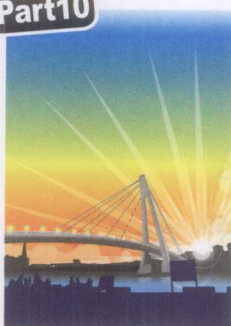
9-3-6 耳朵的制作 /191

9-4 “宝贝”舒服的帽子 /192

9-5 “宝贝”最后修饰 /194

延伸应用 制作邀请卡 /196

Part10



河畔飨宴

10-1 河畔飨宴的构成 /202

10-1-1 河畔前景 /203

10-1-2 对岸剪影 /204

10-1-3 桥面制作 /206

10-1-4 天空 /207

10-1-5 河面倒影 /207

10-2 桥面精致化 /209

10-2-1 桥的光影呈现 /209

10-2-2 桥上灯光 /213

10-2-3 桥上钢索 /215

10-3 点缀河畔天空 /216

延伸应用 海报设计 /217

Part11



印前操作

11-1 颜色模式 /226

11-2 图像文件 /227

11-3 输出文件 /229

目录

Part12



网页制作

12-1 制作网页的开始 /232

12-2 网页背景的设计 /233

12-3 按钮的制作 /234

12-4 网页内容设计 /238

12-5 网页切片的制作 /240

12-6 如何设置超链接 /244

Part13



Flash 制作

13-1 海盗船，开心出航 /248

13-2 制作 MSN 表情符号 /252

目录

Part 1

Illustrator 接触

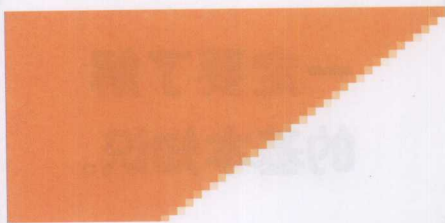
一定要了解
的基本知识。



1-1 认识矢量图

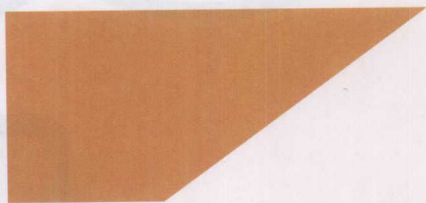
在二维绘图中包含矢量图和位图，其各有各的特性及优缺点，在使用上也有若干的差异，以下就来介绍位图与矢量图的差异。

位图的图像是以“点”的方式存储的，其单位就是大家所熟悉的“像素”(Pixel)，若是读者将图片或是照片放大来观看，可以看到许多像马赛克般的小格子，位图就是通过这些一格一格的像素来组合出所谓的图像。



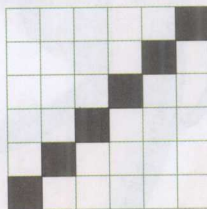
Photoshop 放大至 1600% 清晰可见的锯齿

而矢量图与位图的不同之处在于，矢量图是以“点”、“线”、“面”所组合而成的。这些点、线、面也记录了图形的相关位置、填色、形状和透明度等，是可以随意移动，而且修改矢量图形并不会丧失细节或清晰度。矢量图形与分辨率无关，无论是调整大小、打印到 PostScript 打印机、存储于 PDF 文档，或者读入支持矢量图形的应用程序，都可保持平滑的边缘。

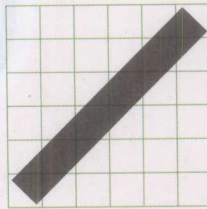


Illustrator 中放大至 6400% 线条同样平滑

在输出或是印刷方面完全不需要考虑到所谓分辨率的问题，所以矢量图形是图稿制作的最佳选择。



点阵直线表现方式



矢量直线表现方式

1-2 Illustrator 颜色模式

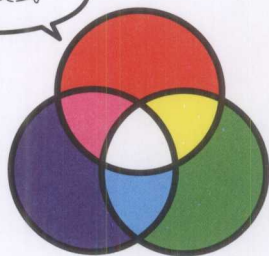
在 Adobe Illustrator 的工作模式中,可以在 CMYK 或是 RGB 的颜色模式下操作。但考虑图像输出的效果,当在制作印刷输出用的格式时,应在 CMYK 模式下操作;而作品只是在计算机或是电视上呈现,在 RGB 的模式下操作即可。



1-2-1 RGB 模式

R(Red)、G(Green)、B(Blue) 称为光的三原色,由三种颜色所组成的颜色模式,是依照颜色发光的原理制定的,所以它是一种色光表色模式,属于加色模式。计算机定义颜色时,将 R、G、B 三种成分的取值范围设为 0 ~ 255,0 表示没有刺激量,255 表示刺激量达最大值。当 R、G、B 均为 255 时,就合成了白光;而 R、G、B 都是 0 时,就形成了黑色。计算机屏幕、电视机、网络 and 多媒体等都是使用 RGB 模式。

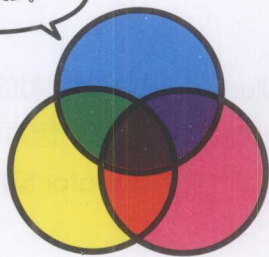
加色模式



1-2-2 CMYK 模式

C(Cyan)、M(Magenta)、Y(Yellow)、K(Black) 称为印刷四原色,此四色为分色印刷时所用的基本颜色,又称为四色印刷。CMYK 属于减色模式,遵循减色法混和规律。CMYK 模式代表着印刷的 C、M、Y、K 网点大小,数值范围为 0%~100%。其色域空间比 RGB 小,以致于当图片由 RGB 模式转换为 CMYK 模式时,会因颜色的损失而显得暗淡。

减色模式



Part 1

Part 2

Part 3

Part 4

Part 5

Part 6

Part 7

Part 8

Part 9

Part 10

Part 11

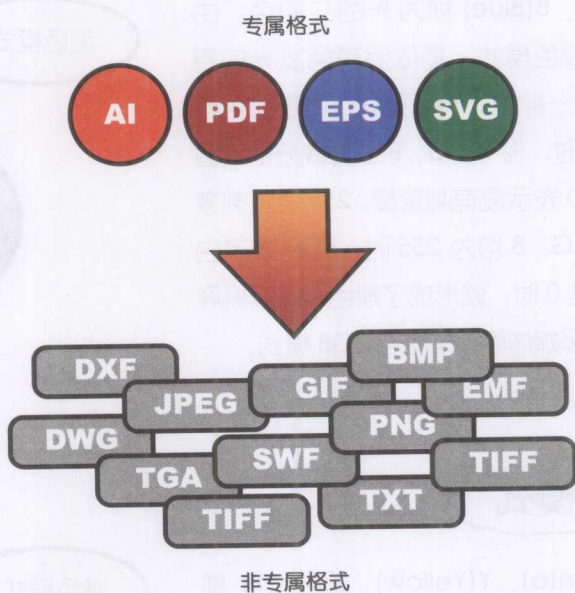
Part 12

Part 13

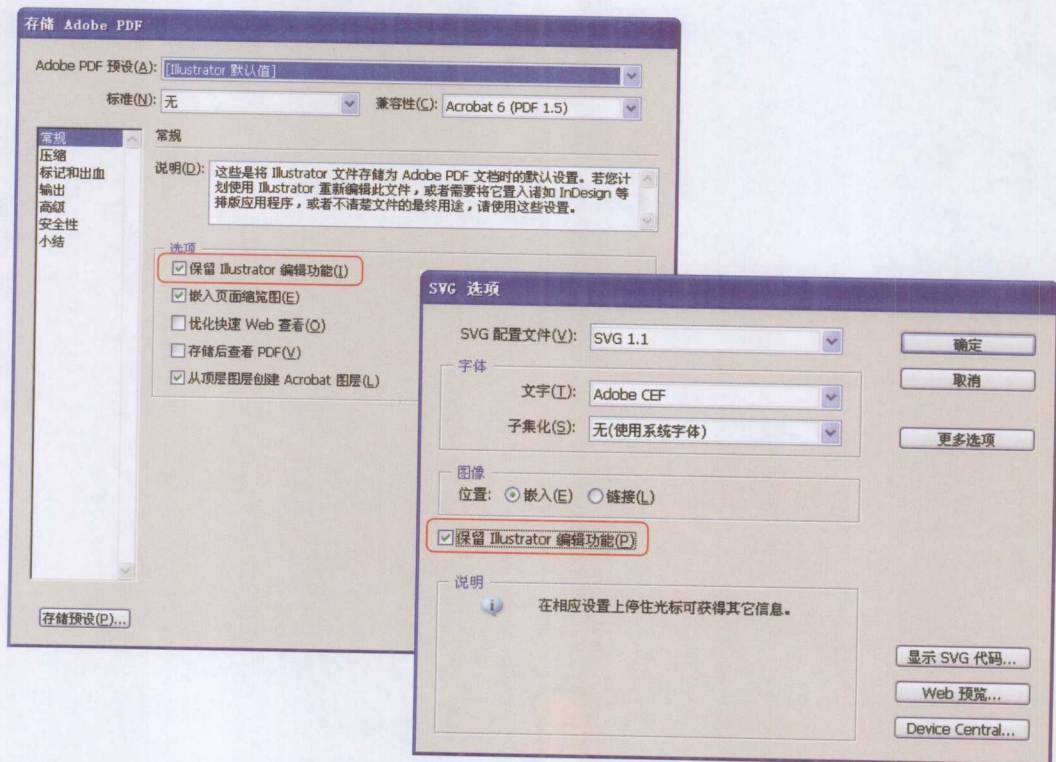
1-3 Illustrator 文档格式

Illustrator 可支持许多文档格式，方便读者在输出文档时，可依输出成品的不同，选择不同的文档格式。

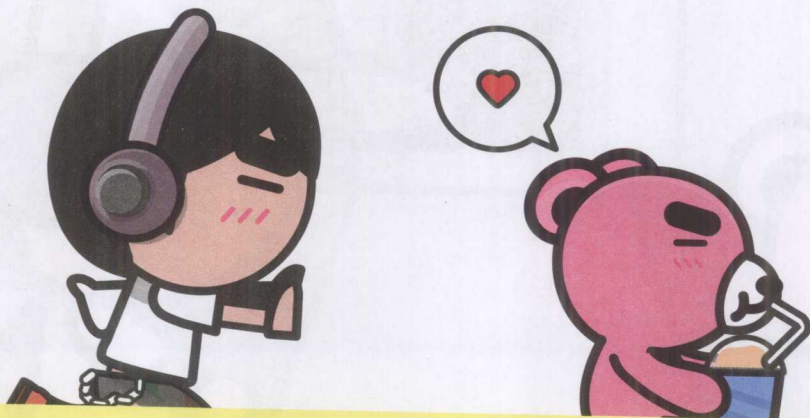
Adobe Illustrator 支持许多的文档格式，除保留可编辑能力的专属格式外，还能转存为其他非专属格式。



Illustrator 可保存图稿的基本文档格式共有四种，分别为 AI、PDF、EPS 和 SVG。以上格式都称为专属格式，因为可以保留所有 Illustrator 数据（但使用 PDF 和 SVG 格式时，必须选中“保留 Illustrator 编辑功能”复选框，才能保留所有 Illustrator 数据）。



而 Illustrator 文档转存的类型包含了 AutoCAD 绘图、AutoCAD 交换文档 (DWG 和 DXF)、BMP、增强型中继文件格式 (EMF)、JPEG(静态图像压缩标准)、GIF、MacintoshPICT、Flash(SWF)、Photoshop(PSD)、PNG(流式网络图形格式)、Targa(TGA)、文本格式 (TXT)、TIFF(标签图像文件格式)、Windows 中继格式 (WMF)，这些格式称为非专属格式，如果在 Illustrator 中打开文档，Illustrator 将无法编辑或捕获数据。因此，建议先将图形文件存成 AI 格式，完成图稿后，再将图稿转存为所需的格式。



Nice Day

Copyright © 2006-2008 by +OGANNA+® all rights reserved. +OGANNA+®
All images and content contained within this site are protected by Copyright Laws.

