

经典必读，专业必看，连续**榜首畅销图书**！

全球热销
900000册

Illustrator 设计书

写给大家看的

王慧慧 杜慧慧 张健敏 译 飞思数字创意出版中心 监制

Robin Williams / John Tollett

[美]罗宾·威廉斯，约翰·托利特 著

THE NON- DESIGNER'S ILLUSTRATOR BOOK

世界级设计大师Robin Williams为你指点迷津！
要想创作出让人惊叹的**绘图和设计**就是这么简单！

在本书中，您会学习到：

使用图层、子图层、图形样式以及渐变网格对象提高作图效率

创建自定义画笔，使用斑点画笔作图，创建画笔效果

使用文本、字形、编排文本格式及效果工具为作品添加新意

使用实时描摹工具、形状生成器工具以及更多功能强大的实用工具

TP391. 41
4503

IIIustrator 设计书

写给大家看的

王慧慧 杜慧慧 张健敏 译 飞思数字创意出版中心 监制

Robin Williams / John Tollett

[美]罗宾·威廉斯, 约翰·托利特 著

THE NON- DESIGNER'S ILLUSTRATOR BOOK

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内 容 简 介

本书由世界著名的设计师、技术专家和畅销书专家Robin Williams与设计师、插画家、艺术指导、数字插画家John Tollet一起编写,讲述了Illustrator的基本知识,矢量图稿的绘制方法, Illustrator中图层、文字、颜色渐变的处理以及如何如何在Illustrator中进行图像变换与修改,图形、混合对象等的应用经验和技巧。

书中文字清楚透彻、一目了然,并辅以应用范例,形象生动、深入浅出,使不同层次的设计者都将从中获益匪浅。本书不仅适用于具有基本设计知识的人,还适合那些希望进一步提高设计技巧和创造力的设计者。

Authorized translation from the English language edition, entitled THE NON-DESIGNER'S ILLUSTRATOR BOOK, 1st Edition, 97803217 72879 by WILLIAMS, ROBIN; TOLLETT, JOHN, published by Pearson Education, Inc, publishing as Peachpit Press, Copyright © 2012 by Robin Williams and John Tolett.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. CHINESE SIMPLIFIED language edition published by PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY, Copyright ©2013.

本书简体中文版专有出版权由Pearson Education授予电子工业出版社,未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字: 01-2012-1116

图书在版编目(CIP)数据

写给大家看的Illustrator设计书 / (美)威廉斯(Williams,R.), (美)托利特(Tollett,J.) 著;

王慧慧, 杜慧慧, 张健敏译. -- 北京: 电子工业出版社, 2013.3

书名原文: The Non-Designer's Illustrator Book

ISBN 978-7-121-19048-3

I. ①写… II. ①威… ②托… ③王… ④杜… ⑤张… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第281601号

责任编辑: 侯琦婧

文字编辑: 朱婷婷 江 琴

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 三河市鹏成印业有限公司

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: 14.25 字 数: 364.8千字

印 次: 2013年3月第1次印刷

定 价: 59.80元

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zllts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

终身目标也好，业余爱好也罢，掌握专业插图创作技巧并非难事。读完此书您会发现，用Adobe Illustrator来创作专业水准的艺术作品和设计简直易如反掌。

但是，Illustrator并非专业艺术家的专属软件，无论您是谁，绘画水平如何，要想用Illustrator创作出让人惊叹的绘图和设计都很容易。更有甚者，掌握Illustrator的基本知识，就足以轻而易举地让您的设计和绘图水平更上一层楼。

本书侧重于用来打印输出的图像创作上，但无论您的绘画项目是用于打印输出、置于网页之中还是加入视频项目中，运用Illustrator进行创作的步骤都如出一辙。

完成本书中的所有任务后，您虽然还无法掌握Adobe Illustrator的所有知识，但运用所掌握的技能创出的作品，也足以让自己大吃一惊了。其实，90%的项目所需的技能，在这本书里都会有所介绍。

尽情享受Adobe Illustrator所带来的魔力与灵感吧！矢量之旅，快乐起航！

john 约翰

我所知道的Illustrator的所有知识都是从约翰那儿学来的。他真是了不起，受教于他，我真是三生有幸。

Robin 罗宾

Contents 目录

第一部分 基本之基本

第1章 绘图前的忠告	3
什么是矢量插图?	4
绘图之前一些有用的设置	5
第2章 绘图之前	9
创建新文档	10
Illustrator工作区概述	12
向工作区添加面板	13
应用栏 (Application Bar)	14
控制面板	15
工具面板 (Tools panel)	16
模式选项	17
管理您的工作区面板	18
用画板处理对象	20
请个向导做帮手	24
第3章 学会选择	27
选择对象	28
您刚刚选择了什么?	31
轮廓模式更易于选择	32
选择相似对象	32
创建组	33
编组选择工具	33
选择菜单 (The Select menu)	34
保存所选对象以备日后使用	35

置于顶层 (Bring to Front) 和置于底层 (Send to Back)	36
--	----

第二部分 绘制矢量图稿

第4章 使用形状和线条工具绘图	39
使用形状工具绘图	40
使用线条工具绘图	44
复合路径	51
试试这个!	52
第5章 使用钢笔和铅笔工具绘图	53
钢笔工具基本练习	54
使用钢笔工具作图的基本任务	56
使用铅笔 (Pencil) 工具作图	61
使用描边面板自定义描边	64
牛刀小试!	67
试试这个!	70
也试试这个!	72
第6章 矢量画笔	75
矢量画笔	76
斑点画笔	89
试试这个!	96
第7章 宽度工具	97
使用宽度工具尽兴发挥	98
试试这个!	104
第8章 实时描摹绘图	105
实时描摹预设与设置	106
描摹出精彩作品	108
喜爱实时描摹的其他理由	111

试试这个!	112
-------------	-----

第三部分 更多精要

第9章 使用图层	115
----------------	-----

图层面板	116
使用多个图层管理文档	118
图层的其他功能	120

第10章 处理文字	121
-----------------	-----

基本文字设置	122
字符面板	129
段落面板	131
字形面板 (Glyphs panel)	132
OpenType选项	133
段落和字符样式表	138
修改文字对象	142
试试这个!	146

第11章 颜色及渐变	147
------------------	-----

使用吸管工具选择并应用颜色	150
色板面板	152
鼠标一点, 重新着色图稿	157
试着操作颜色参考面板 (Color Guide Panel)	159
Kuler面板	160
颜色渐变	161
试试这个!	166

第四部分 熟练操作对象

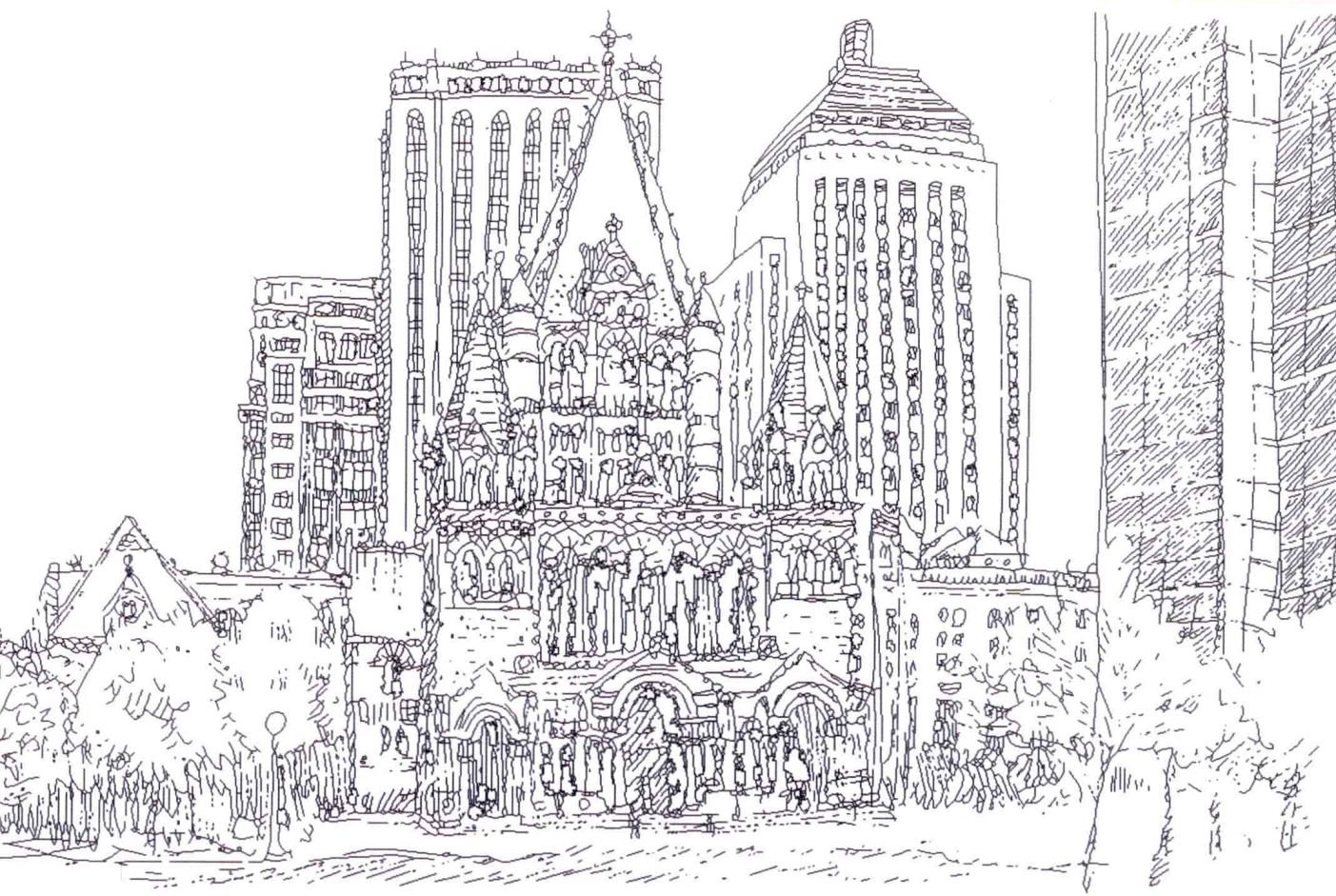
第12章 变换与修改	169
------------------	-----

旋转对象	170
对称对象	172

倾斜对象	174
缩放（重设大小）和扭曲对象	175
切片和剪切对象	178
使用封套使对象变形	180
使用路径查找器效果变换对象	182
对齐和分布对象	184
外观面板（Appearance Panel）	186
试试这个！	188
第13章 图形、混合和网格	189
形状生成器工具	190
混合路径、形状和颜色	194
神奇的网格对象	200
网格对象概述	201
图形样式	207
试试这个！	210
第14章 实时上色及其他效果	211
实时上色组	212
使用神奇的不透明蒙版处理对象	218
剪切蒙版作品	219
试试这个！	220

第一部分

基本之基本

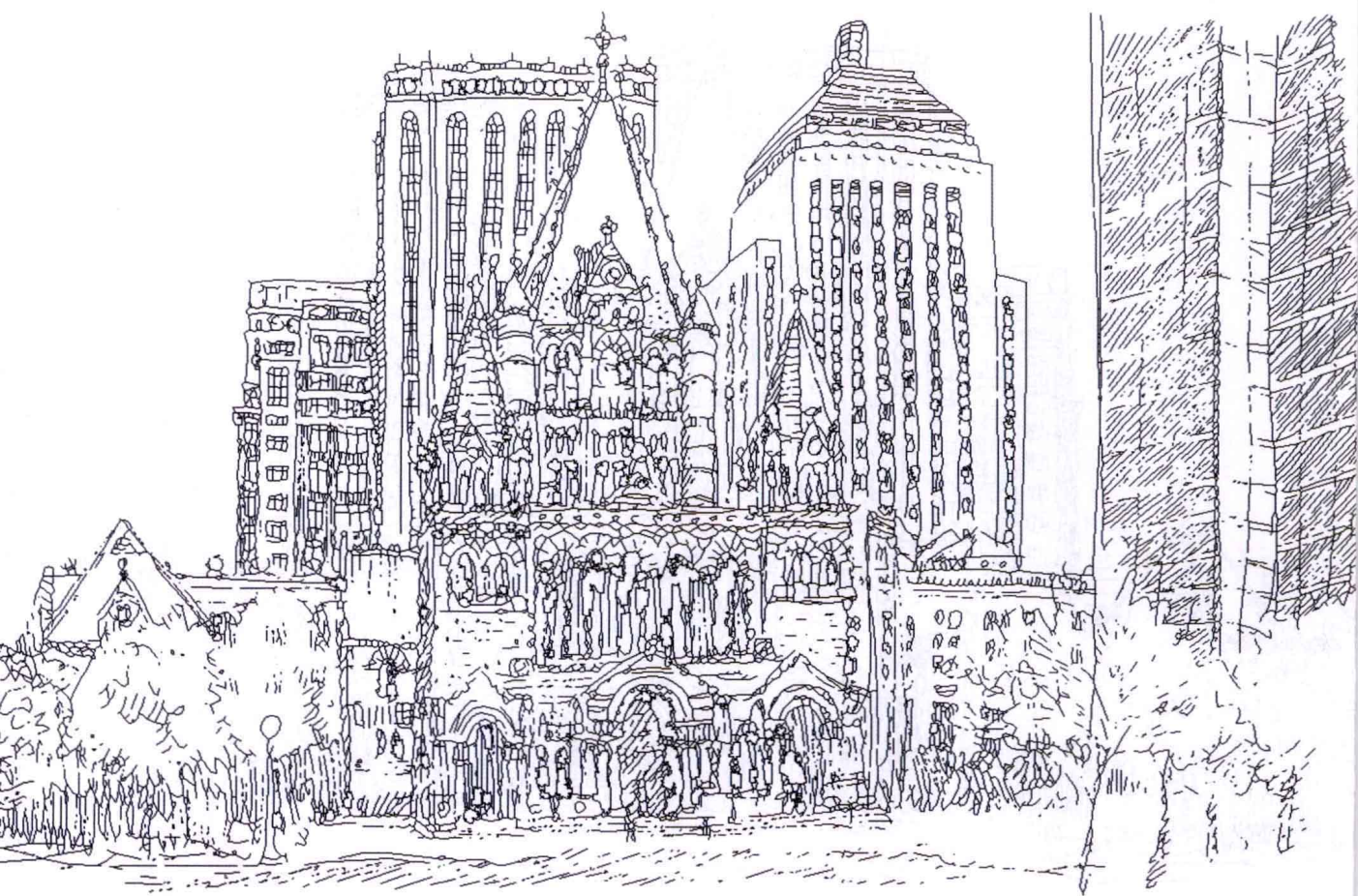


Trinity Church in Copple Square, Boston

现在您拥有了人类史上最强大的矢量插图程序，但用起来还需动脑子才行。首先，您需要阅读本书第一部分，这部分饱含着古人的智慧，会对您以后的创作大有裨益，而且能指导您完成本书中的所有任务。

上页：这是约翰·托列（John Tollett）坐在科普利广场（Copley Square）上在笔记本上画的速写，然后我们使用实时描摹（Live Trace）（参见第8章）功能将此图描摹下来，将其做成一幅矢量艺术图（Vector Art），可以放大到跟摩天大楼一般大小。

下方是该图像被描摹后的缩览图（矢量路径）。



Trinity Church in Copley Square, Boston

第 1 章

绘图前的忠告

我知道，我知道——您想一蹴而就，马上就想创造一些神奇的东西！但您需要花上短短的几分钟，读一读这短短的一章，并设置一些首选项（preference），这将令您的绘图生涯轻松自如。



什么是矢量插图？

计算机图像要么是像素图（就像是您用Photoshop软件处理的图像），要么就是矢量图。

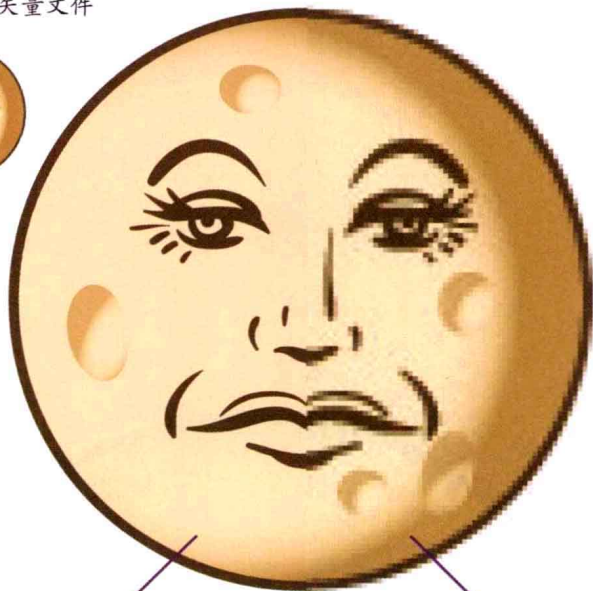
像素图（Pixel-based images）常被称为栅格图或位图，是由微小的色块（即像素，pixels）按照一定的分辨率（resolution，即每英寸像素的具体数量）构成的。如果图像输出所需的精度较高，例如商用印刷机输出的图像，我们通常把它的分辨率设为每英寸300像素（300ppi）。若是图像输出所需的精度不高，例如网页插图，其分辨率通常设为72ppi（这是一种常见的屏幕分辨率）。

当您放大一幅栅格图像时，其实也就是放大了单个像素，这样边缘平滑的地方就变得模糊不清，像是打了马赛克。要是栅格图放得太大，图像的清晰度就会明显下降。

矢量图（vector image）是对形状（shapes）、填色（fill）、颜色（colors）、描边（strokes）、渐变（gradients）以及混合（blends）的一种数学描述。支持矢量图的这些数学手段意味着：无论您把图像调整到多少倍，质量都不会有所下降。

虽然Illustrator主要是一种矢量图形软件，如有必要，您可以在项目中把矢量和栅格元素结合起来使用。但请别忘了栅格元素中可能带来的分辨率问题。

分辨率为100%的矢量文件



同一矢量文件放大后的效果

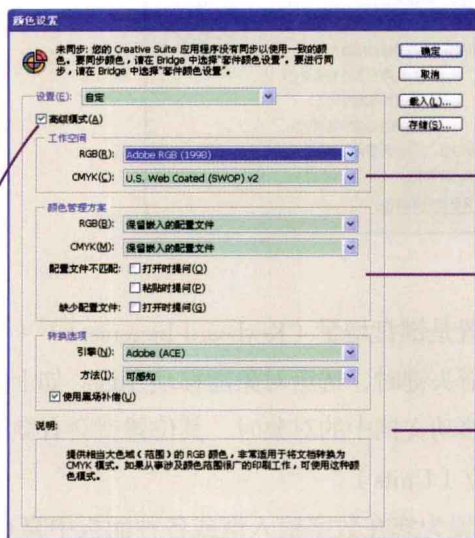
物理栅格文件放大后的效果

绘图之前一些有用的设置

在创建一个新文档或是开始绘制插图之前，需要先调整Illustrator里的一些设置来优化工作流程。如果您将按照此书中的任务进行操作，请将您的设置与我们的设置相匹配。

任务 1 调整Illustrator的颜色设置

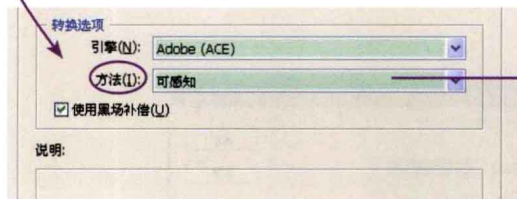
- 1 在编辑（Edit）菜单中选择“颜色设置”（Color Settings）。
- 2 在“颜色设置”对话框中，按下图所示进行设置。
- 3 单击“高级模式”（Advanced Mode），在出现的“转换选项”（Conversion Options）区域中，将“方法”（Intent）弹出菜单改为“可感知”（Perceptual）。
- 4 单击确定（OK）。



将RGB 工作区更改为Adobe RGB。

将CMYK 颜色管理方案（CMYK Color Management Policies）更改为“保留嵌入的配置文件”（Preserve Embedded Profiles）。

提示：当您将光标悬停在某个选项上时，此处会显示帮助性描述。



将“方法”（Intent）弹出菜单改为“可感知”。（Perceptual）。在进行渐变和混合操作时，该选项有助于防止色带现象。

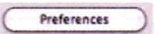
提示

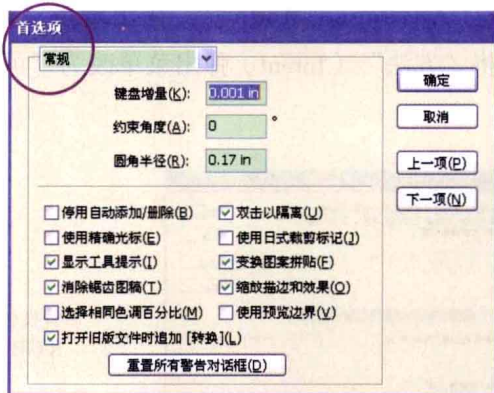
RGB “工作区” 中的“Adobe RGB（1998）”选项，比默认的“sRGB”选项提供的色域（color range）更广一些。

任务 2 在首选项（Preferences）中更改某些设置

Illustrator的首选项设置提供了大量选项，能为您提供最轻松自如的工作方式。

1 若想打开首选项对话框，请执行下列操作之一：

- Mac机：选择Illustrator→首选项（Preferences）→常规（General）。
- PC机：选择编辑（Edit）→首选项（Preferences）→常规（General）。
- 如果您打开了一个文档，且没有选中任何对象，则单击位于文档窗口顶部控制面板（Ctrl panel）中的“首选项”按钮 。

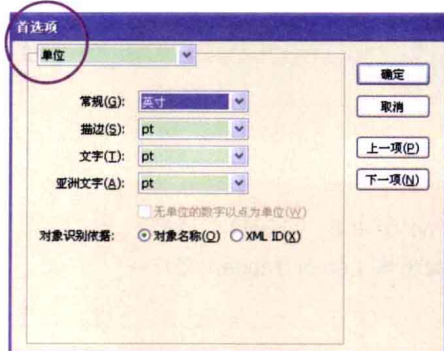


接下来最重要的常规（General）设置是键盘增量（Keyboard Increment）（参见上图）。您所设置的数值决定了在按键盘上的箭头键时，选定对象能移动多远。如上图所示，在该输入框中输入一个小数值，这样在您移动文档中的对象时，其位置就会有微小的调整。

2 在首选项弹出菜单中，选择单位（Units）。

将“常规”（General）计量单位设置为您在数字输入框或各种面板中喜欢应用的单位。

至于“描边”（Stroke）和“文字”（Type），则选择“点数”（Points）。这是指定到描边和字体大小的最佳单位。



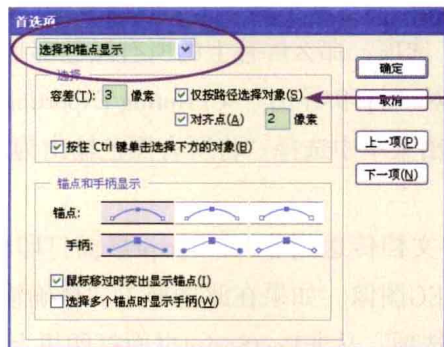
3 在首选项弹出菜单中，选定选择和锚点显示（Selection & Anchor Display）。

勾选“仅按路径选择对象”（Object Selection by Path Only）。

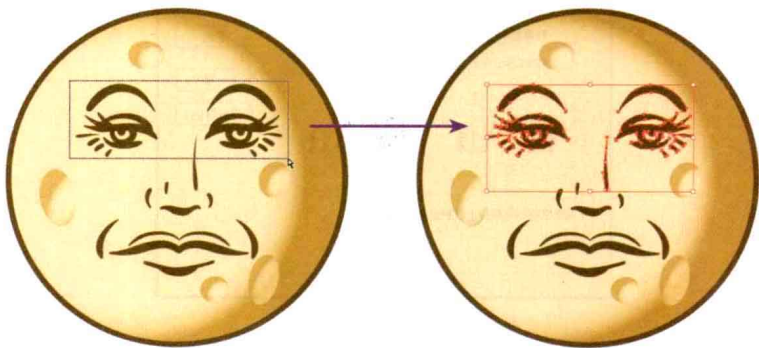
该选项打开时，您必须单击对象的路径（其边缘）才能选中该对象。

该选项关闭（不打钩）时，您可以单击对象填色区域的任意位置或者边缘上的任意位置来选定该对象。但是，在一个对象的边缘或内部选择另一个对象的路径就困难多了，因为您往往一不留神就选中了周边的对象。

因此，您需将对象选择限定为“仅按路径”（Path Only），这样可以在一个形状中拖动选择另一个形状，并且不会选中前一个形状（拖动时只要不触及周边形状的路径即可）。关于选择的更多信息，请参见第2章。



该选项打开时，您必须选中对象的路径才能选择该对象。



当“仅按路径选择对象”选项被激活后，您可以在对象表面按下并拖动鼠标而不必挨个选取，如图。

如上图所示，图中唯一被选定的对象是那些被左侧的选取框触到路径的部分。

4 从首选项弹出菜单中选择黑色外观（Appearance of Black）。

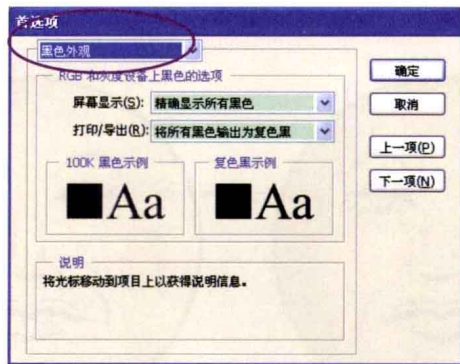
制图过程中有两种黑色可供选择：黑色（pure black）（100%纯黑色）和复色黑（rich black）（100%纯黑色再混合1%的另外三种CMYK印刷色——青色（cyan）、品红色（magenta）和黄色（yellow），一般各占20%）。复色黑增加了黑色的密度和不透明度。如果某种黑色叠印在其他颜色上，您不想让下面的颜色透出来，这时就可以使用复色黑。

a 从“屏幕显示”（On Screen）弹出菜单中选择“精确显示所有黑色”（Display All Blacks Accurately）。

实际上，黑色（100%的纯黑色）在屏幕上显示的是一种非常暗的灰色，复色黑则是密实、不透明的黑色。辨别两者的差异会帮您决定哪些地方的填色或描边需要是黑色，哪些则需要变成复色黑。如果选择了“将所有黑色显示为复色黑”（Display All Blacks as Rich Black）选项，那么屏幕上的所有黑色都是一样的，但是图片打印或输出时的颜色则根据您对“打印/导出”（Printing/Exporting）选项的选择而定。

b 从“打印/导出”弹出菜单中选择“将所有黑色输出为复色黑”（Output All Blacks as Rich Black）。

该设置会使所有打印文档传送到非PostScript桌面打印机中，且文档导出为RGB文件格式，比如一副JPEG图像。如果在此选择了“精确输出所有黑色”（Output All Blacks Accurately）选项，从非PostScript桌面打印机上打印或导出为RGB文件格式时，您就可以看出黑色与复色黑之间的区别。



首选项给出了多种设置，您可以依个人喜好自定义。一一探索一下吧！这些设置正是踏上矢量之旅的第一站。

第 2 章

绘图之前

本章综述了您将用到的工作区，并对几乎每个项目中都会涉及到的很多基本功能和工具做了解释，其中包括：如何创建新文档、了解画板（artboard）的知识、使用参考线、切换屏幕模式的方法，等等。只有在您着手处理一个项目时，有些内容才会真正有意义。我们只是想让您知道这些东西确实存在，而且在需要之时有可寻之地。

在执行某项任务时，Illustrator往往会提供多种方法，甚至一些最基本的任务也是如此，比如，创建一个新文档。最佳方法视您手头的具体任务而定，或者仅凭个人喜好而定。我们不会将每种情况下的所有选项一一罗列出来。要知道，当您对Illustrator越来越熟悉后，可能会发现自己更偏爱别的技巧。承担此任务者非您自己莫属！