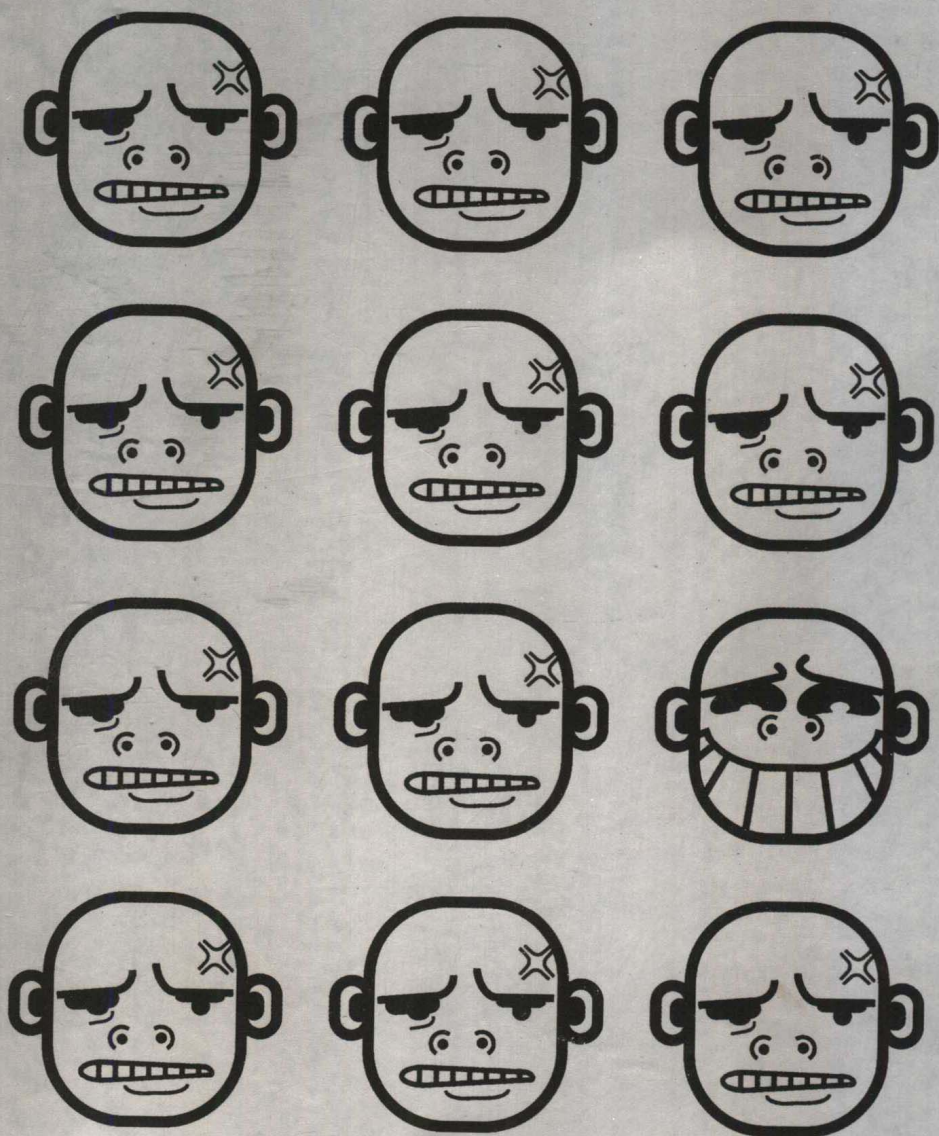


# Illustrator

## 商业平面设计

清风工作室 穆纯熙 编著



范例文件  
光盘内附

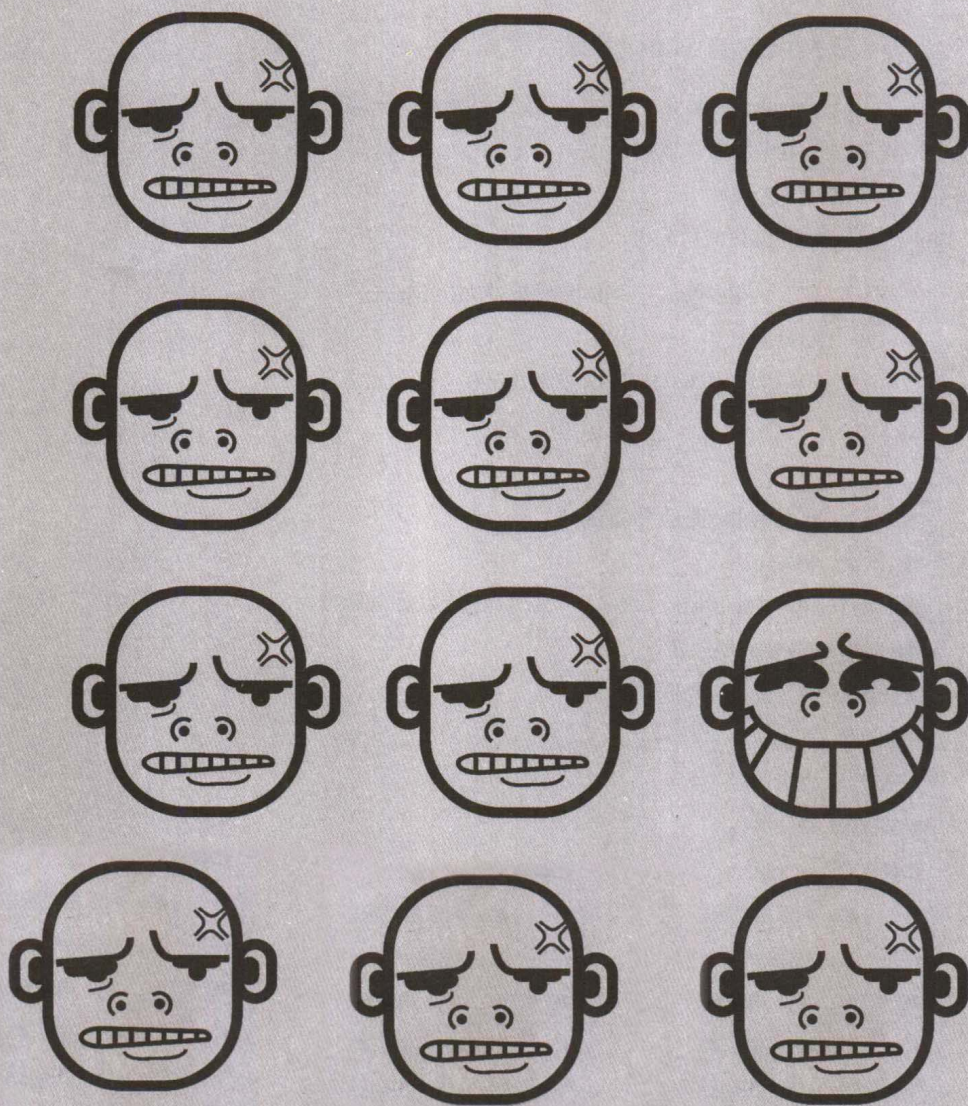


中国铁道出版社  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

# Illustrator

## 商业平面设计

清风玉洁 穆纯熙 编著



中国铁道出版社  
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

## 内 容 简 介

本书以 Illustrator CS 作为切入点来讲解 Illustrator 的各项基本功能和作品的创作过程,且本书讲述的所有案例和技法适用于从 Illustrator 7.0 至今的各版本。书中技法均为作者在创作过程中积累的个人经验和学习其他同行的经验总结,读者可以从本书的学习和阅读中得到启发,并将其运用到实际创作中,让自己作品的表现形式更加丰富,本书适合作为一本 Illustrator 的创作指南供读者学习。

### 图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 商业平面设计/穆纯熙编著. —北京:  
中国铁道出版社, 2006  
(设计师之路)  
ISBN 7-113-07171-6  
I. I... II. 穆... III. 图形软件, Illustrator  
IV. TP391.41  
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 061407 号

书 名: Illustrator 商业平面设计

作 者: 穆纯熙

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 吴 楠

责任编辑: 苏 茜 吴 楠

特邀编辑: 薛秋沛

封面设计: 清风书坊

封面制作: 白 雪

责任校对: 李 旸

印 刷: 北京精彩雅恒印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 13.5 插页: 4 字数: 288 千

版 本: 2006 年 8 月第 1 版 2006 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 1~5 000 册

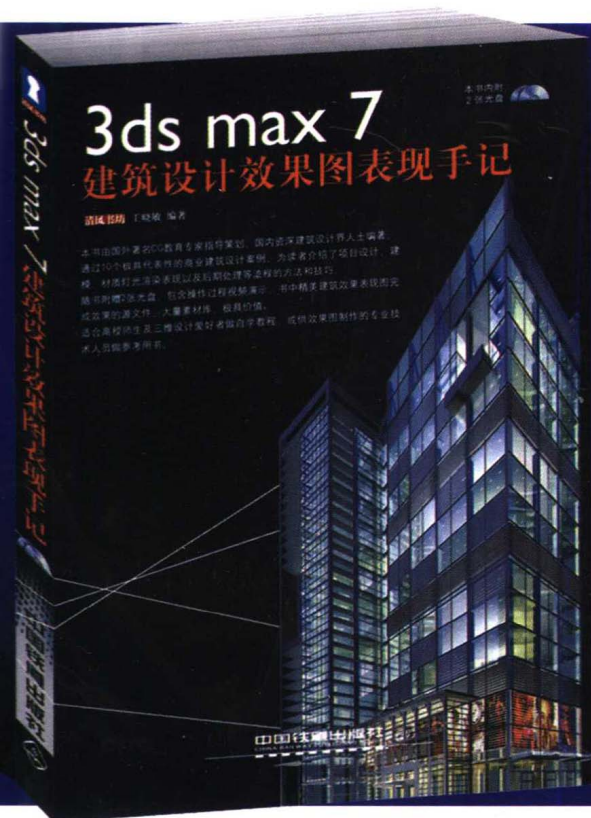
书 号: ISBN 7-113-07171-6/TP·1895

定 价: 40.00 元(含盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书,如有缺页、倒页、脱页者,请与本社计算机图书批销部调换。

# 设计师首推精品图书系列

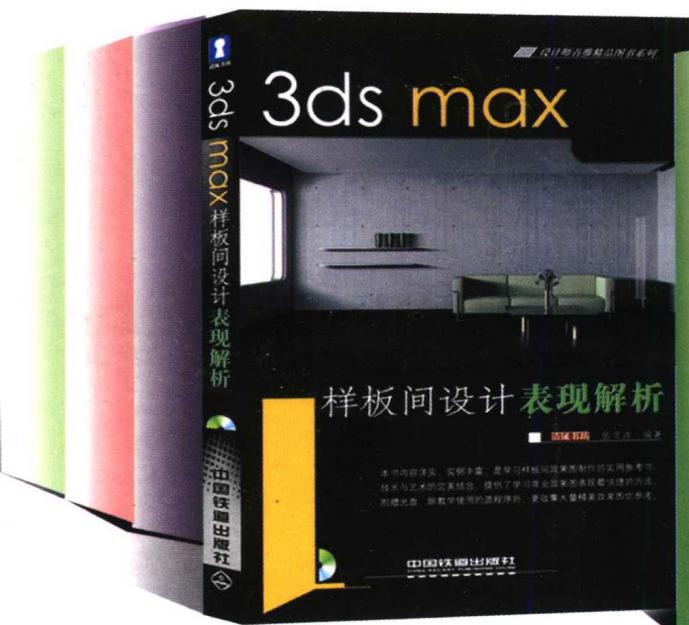


精彩演绎设计与电脑技术的  
完美结合  
华丽上演最In的经典作品

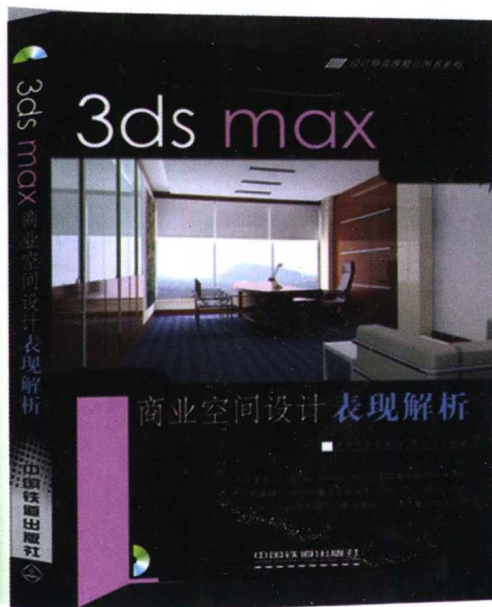
强势推崇时尚设计新理念

253页全彩印刷

2CD



300页全彩印刷  
1CD



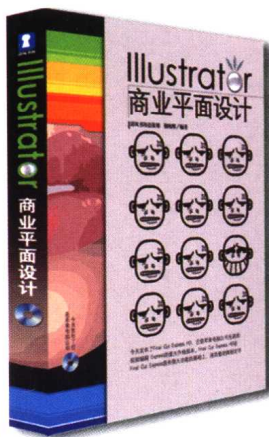
312页全彩印刷  
2CD

## 3ds max高级程序贴图的艺术



本书由国内知名3ds max专家倾力编著，是一本讲解3ds max程序贴图材质及纹理表现技术的力作。全书通过50多个国际级的3ds max程序贴图经典案例，为读者详细、系统并毫无技术保留地剖析了3ds max程序贴图所能实现的各种材质特效。全书还针对传统的3ds max程序贴图在动画制作中常见的图像渲染失真、内存占用量大等问题提供了完美的解决方案。

## Illustrator商业平面设计



本书由国内知名平面设计师倾力编著，是讲解Illustrator商业平面设计的经典图书，全书作者采用十多个经典案例，全面地为读者讲解了Illustrator各类商业设计的表现方法与制作流程。本书内容详实、实例丰富、实例作品的水平高，是商业与艺术的完美结合，适合从事Illustrator商业设计的从业人员及在校的艺术设计学生学习使用。

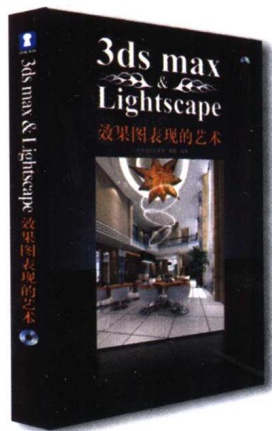
## 产品造型设计经典



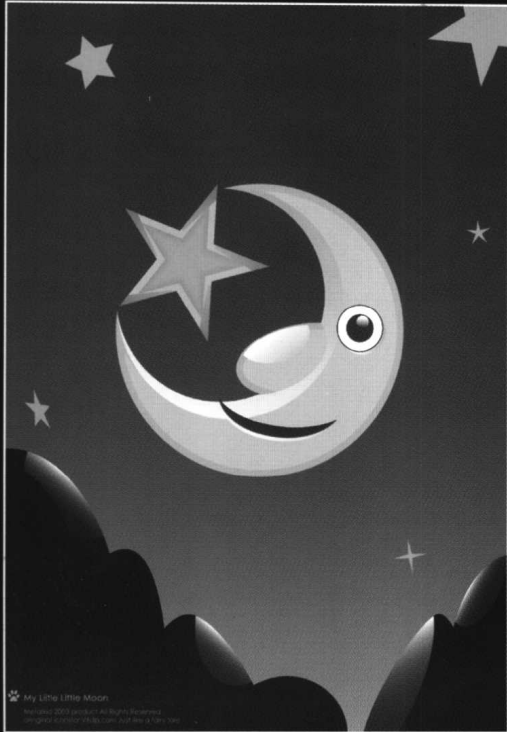
本书由国内资深产品设计师倾力编著，主要讲解产品设计从概念到效果实现的全过程。本书通过作者多年的丰富工作经验以Step by Step的方式，并结合多个实际项目以及国际产品设计获奖作品方案为读者详解整体产品设计流程以及效果表现方法，使读者掌握实际产品实施的过程及方法。

本书系统地讲解了产品设计概念、二维表现、建模、渲染的全部工作流程。为广大产品设计专业学生的从业提供了第一手宝贵资料，对学生日后就业具有实际指导意义，对产品设计专业人员也有较强的参考价值。

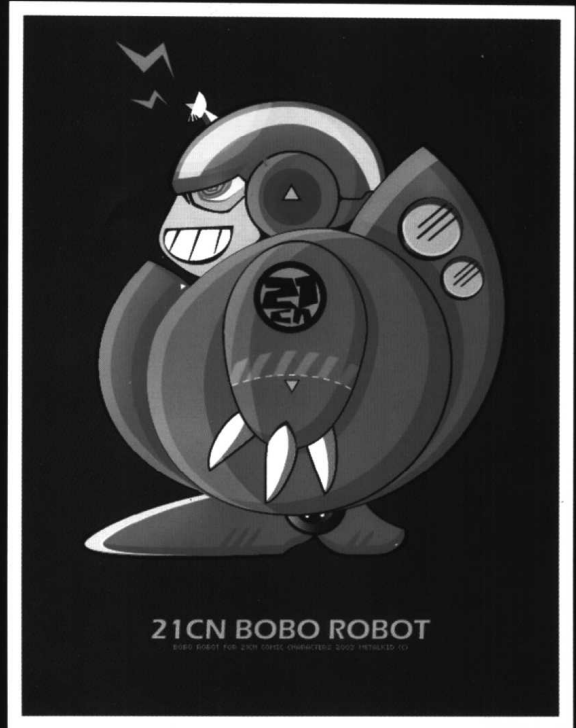
## 3ds max&Lightscape效果图表现的艺术



本书由国内资深专家倾力编著，书中结合作者多年的实际工作经验，特别精选出7个具有代表性的案例为读者详细讲解Lightscape在各种商业空间的不同表现技法以及效果。书中所有案例的渲染表现技法都紧密围绕最快捷、出效果的思路而展开。本书完全从实际出发，为读者提供了商业效果图表现最快捷的学习方法，对读者进行效果图的制作有很强的指导性和实际意义。并且本书还提供了作者精心收集的Lightscape常见问题答疑手册，使读者的学习事半功倍。



My Little Moon  
Copyright © 2003 All Rights Reserved  
MetalKid.com



21CN BOBO ROBOT

BOBO ROBOT FOR 21CN TONEL. OWNERSHIP © 2003 METALKID.COM



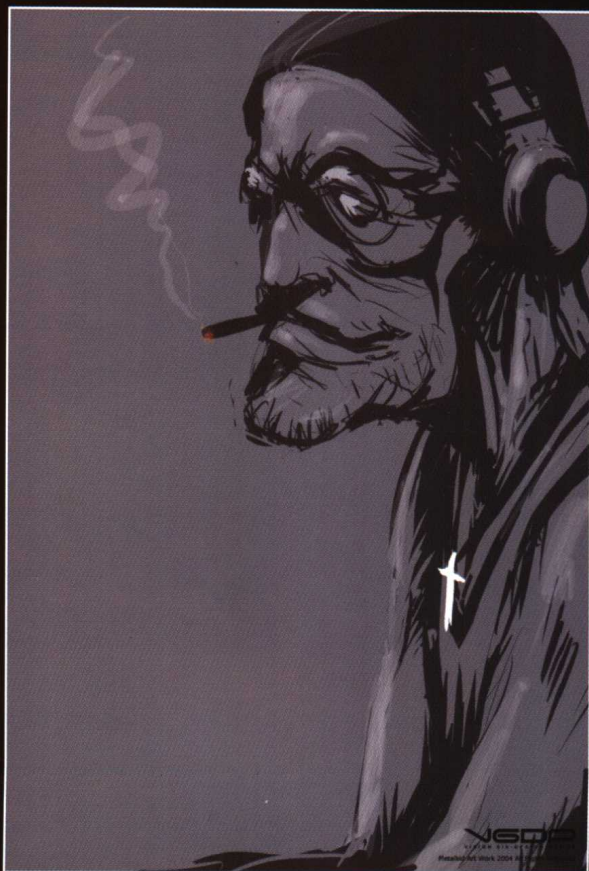
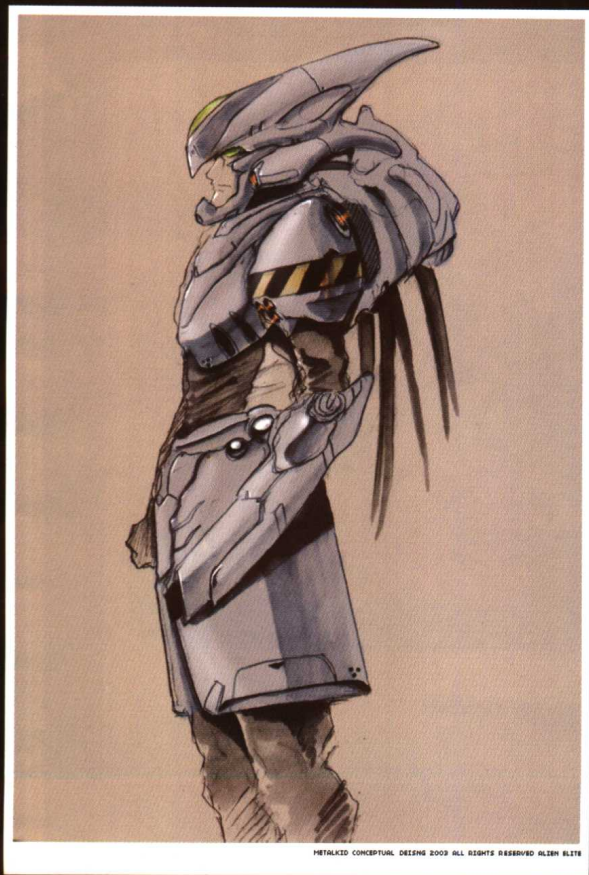
AI KAWASAKI MOTOR CYCLE  
METALKID PRODUCT 2003 NOW ALL RIGHTS RESERVED

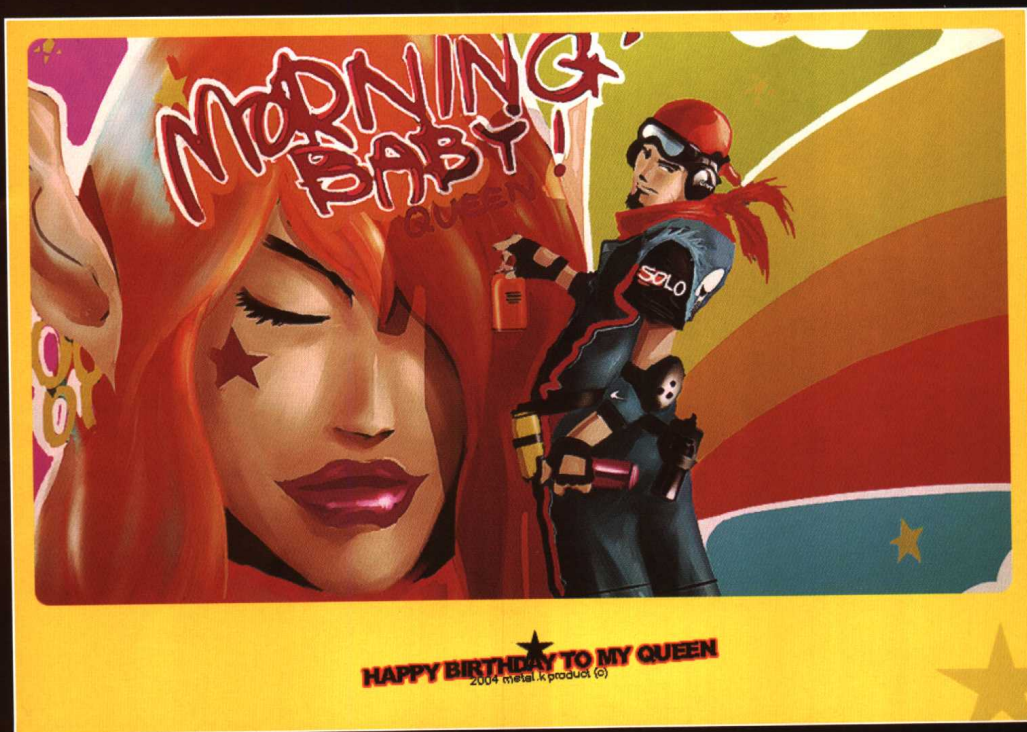
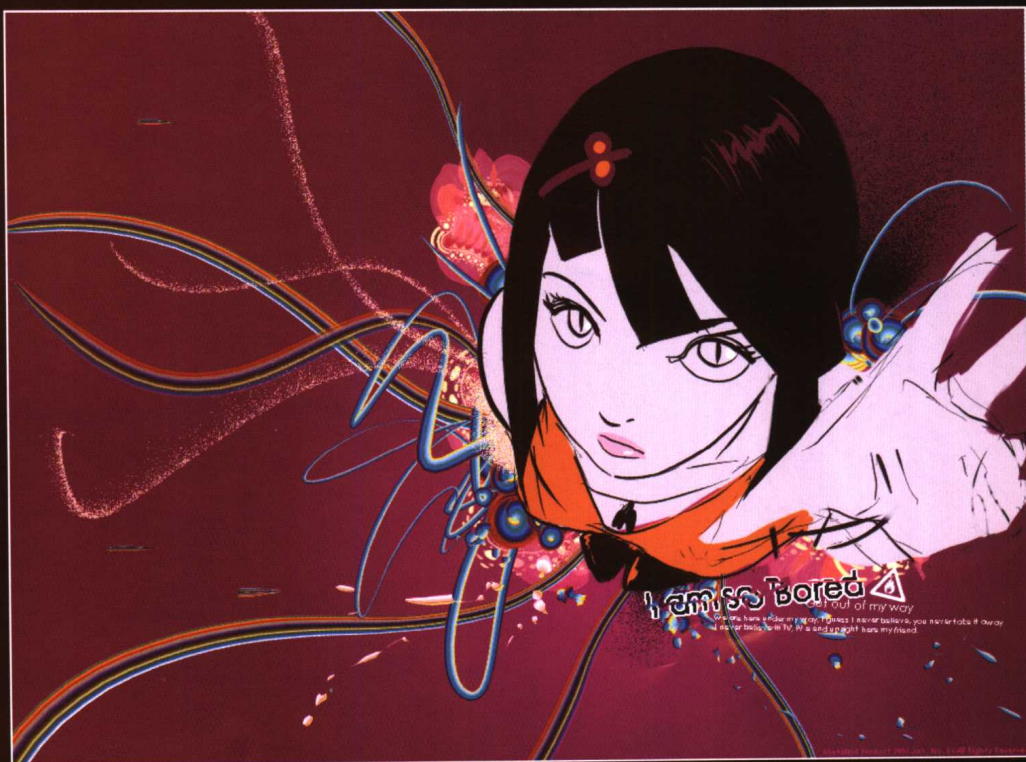


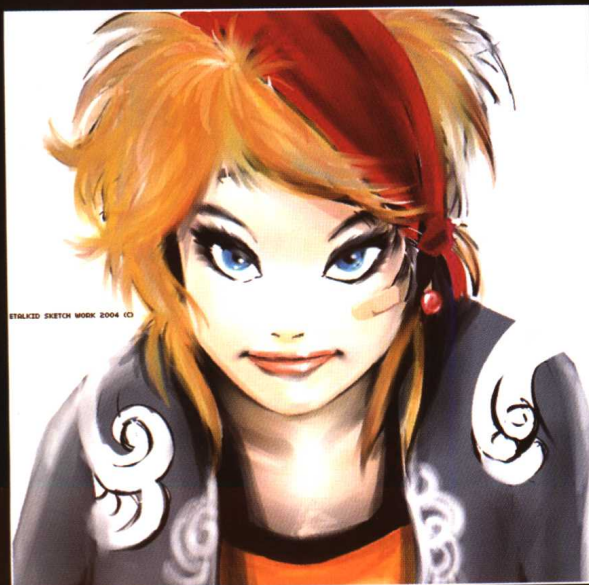














UNCLE KOALA WITH HIS RIFLE Illustration Product 2004 All Rights Reserved **NEED**



Rock Boy Illustration Product 2004 All Rights Reserved **NEED**



**METALKID ROBOT KING** Illustration Product 2004 All Rights Reserved **NEED**

FLY LEFT FLY RIGHT





## 前言

Adobe 公司是全球最著名的图形图像软件公司之一。尤其以 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe PageMaker 和 Adobe Acrobat 四大软件而闻名，现已成为平面印刷领域内的工业标准。

作为 Adobe 公司位图绘图软件 Photoshop 的矢量姐妹软件 Illustrator，在诞生之初对系统的苛刻要求以及无 PC 版本支持的客观因素，导致大部分的国内平面工作者并未对其产生重视。倒是 Corel 公司的矢量绘图软件 CorelDRAW 率先进入了国内市场，但由于 Adobe 公司的 Photoshop 在平面印刷界的工业标准地位，CorelDRAW 在对其的配合上自然不如 Adobe 的自家软件配合的完美，因此，随着 PC 技术的发展和 1997 年 PC 版 Illustrator 7.0 的推出，凭借其同 Photoshop 的良好交互性，Illustrator 博得了专业用户的青睐。

2004 年，Adobe 公司推出了 Illustrator CS，该版本信息号为 Illustrator 11.0。该版本除了在细节操作部分继续完善 Illustrator，最大的进步就是第一次集成了 3D Transform 工具，并可同时在 Illustrator 中完成一般要在 3D 软件中才能完成的贴图工作，极大地简化了操作的复杂程度。

现在在互联网上可以看到很多 Illustrator 作品，创作者使用的 Illustrator 版本号大部分是从 7.0~10.0，而这些作品若单从表面来看几乎无法分辨出分别是用什么版本制作出来的，因为从 Illustrator 7.0 到今天的 Illustrator CS 软件的变化只是从功能的易用性、软件的稳定性和性能上做提升的，所以，本书以 Illustrator CS 这个版本作为切入点来讲解 Illustrator 的各项基本功能和作品的创作过程，且本书讲述的所有案例和技法适用于从 Illustrator 7.0 至今的各个版本。

已经成为业界标准的 Illustrator 胜任从出版业排版、网页图形设计到插画设计的各种平面设计类工作，同时，由于目前图书市场上百科全书类型的教程比比皆是，并且大多数初学者是把它作为一个绘画软件来认识的，因此，本书将更倾向于作为一本创作指南出现在各位读者面前。

希望读者能从本书的学习和阅读中得到启发，并将其运用到实际创作中，让作品的表现形式更加丰富。

书中技法均为笔者在创作过程中所积累的个人经验和学习其他同行的经验总结而来，如本书内容有任何问题或不足之处欢迎各位读者来信指正、讨论。

编者  
2006.6

## 作者简介



网络 ID: Metalkid

2002年协同建立 www.v6dp.com 艺术精英论坛并作为网站管理员负责论坛的日常事务与维护。

2003年建立并加入Thunder工作室，进行角色和场景的前期设定。

2003-2005年间，个人及作品曾多次被《艺术与设计-数码设计》、《Computer Arts》、《惊奇档案》、《幻想》等国内设计绘画类刊物报道，也作为自由设计师被《DDC》数码设计互联（www.ddc.com.cn）及设计联盟发行的设计刊物所收录。同一时期，也作为自由撰稿人为多家杂志提供教程类稿件，并为《惊奇档案》、《幻想》采访欧美CG艺术家并撰写专栏、画评。

2005年初至今供职于Tencent腾讯科技有限公司，主要从事游戏GUI开发工作。

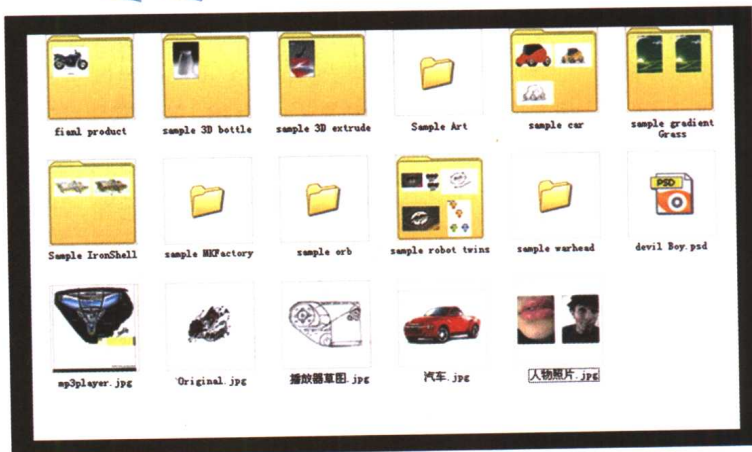
2006年初，作为评委加入到国际知名年度CG刊物《Expose 4》的评选工作中，同时撰写画评。



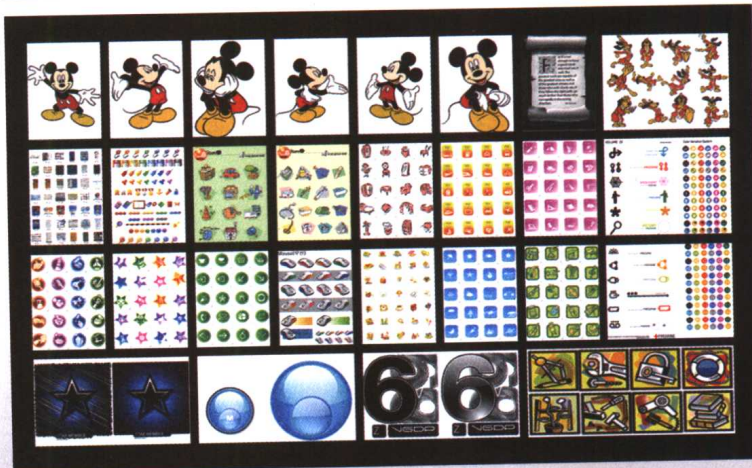
附书光盘



附书光盘中提供本书用到的实例素材文件和完成作品图片



附书光盘中赠送大量AI格式的时尚创意设计图标和精品设计素材



附书光盘中提供国内外优秀设计作品赏析



※ 本书收录的图片仅供个人参考学习，不得应用于商业等其他领域

# 目 录

## 第1章 Adobe Illustrator CS 简介

- 1.1 Adobe Illustrator CS 的最新版本信息以及新增功能 ..... 2
- 1.2 Illustrator 的创作以及软件特性 ..... 5
  - 1.2.1 创作须知 ..... 5
  - 1.2.2 软件特性 ..... 6

## 第2章 Illustrator 的基本操作和设置

- 2.1 认识 Illustrator 的操作界面和菜单 ..... 10
  - 2.1.1 认识 Illustrator 的操作界面 ..... 10
  - 2.1.2 认识 Adobe Illustrator CS 的菜单栏 ..... 11
- 2.2 Illustrator 的基本设置 ..... 21
  - 2.2.1 Edit/Preferences/General (编辑/参数选择/常规) 选项 ..... 21
  - 2.2.2 Preferences/Type & Auto Tracing (参数选择/字体及自动路径生成) 选项 ..... 23
  - 2.2.3 Preferences/Units & Display Performance (参数选择/单位与显示性能) ..... 24
  - 2.2.4 Preferences/Guides & Grids (参数选择/辅助线与网格) 选项 ..... 25
  - 2.2.5 Preferences/Smart Guide & Slice (参数选择/智能辅助线与分割) ..... 26
  - 2.2.6 Preferences/Plug-ins & Scratch Disks (参数选择/插件与缓存) 选项 ..... 26
  - 2.2.7 Preferences/File Handling & Clipboard (参数选择/文件处理与剪切板) 选项 ..... 27
- 2.3 剖析简单 Illustrator 作品的创作理念以及学习合理安排 Illustrator 图层结构 ..... 28
  - 2.3.1 合理使用 Illustrator ..... 28
  - 2.3.2 第一次案例浅析 ..... 28

## 第3章 工具练习

- 3.1 选择工具的操作及应用 ..... 30
  - 3.1.1 组的概念和多级组的建立 ..... 30
  - 3.1.2 选择工具的特性和使用方法 ..... 34
- 3.2 路径工具的操作及应用 ..... 35
  - 3.2.1 认识路径工具 ..... 35
  - 3.2.2 路径工具的特性和用途 ..... 37
  - 3.2.3 实例操作——使用钢笔工具创作 Robot Boy TT (机器男孩) ..... 45
- 3.3 如何使用各种图形绘制工具 ..... 53
  - 3.3.1 图形绘制工具概述 ..... 53
  - 3.3.2 配合图形绘制工具使用的快捷键 ..... 53
  - 3.3.3 如何使用 Flare Tool (光晕工具) 在 Illustrator 中制作阳光 ..... 58
  - 3.3.4 实例操作——使用图形绘制工具创作 Anger-Management (情绪控制) 招贴 ..... 58
- 3.4 Auto Trace Tool (自动路径提取工具) ..... 61
  - 3.4.1 自动路径提取工具概述 ..... 61
  - 3.4.2 实例操作——使用自动路径提取工具进行 Devil Boy (恶魔男孩) 的创作 ..... 63
- 3.5 图形的变形、切割与组织 ..... 69
  - 3.5.1 如何对物体、路径进行变形和旋转操作 ..... 69
  - 3.5.2 图形的切割与排列组织 ..... 71
  - 3.5.3 实际案例——使用复合图形进行 Metalkid CG Factory (CG 工厂) 的创作 ..... 73
- 3.6 灵活运用 Filter 和 Effect 菜单中的 Distort、Warp 命令 ..... 77
  - 3.6.1 Distort (扭曲) 选项 ..... 77





3.6.2 Warp ( 弯曲 ) 命令选项 .....	80
3.6.3 Wing Mp3 Player ( MP3 播放器 ) 的实际案例制作 .....	80
3.7 自定义工具的使用 .....	86
3.7.1 符号喷桶路径的编辑 .....	86
3.7.2 实例操作——使用笔刷工具制作《侍魂》中的角色 .....	89
3.7.3 实例操作——使用自定义的图案笔刷工具制作金属管 .....	91
3.8 渐变及混合工具的操作及应用 .....	92
3.8.1 掌握 Gradient Tool 的设置和运用 .....	92
3.8.2 混合工具的使用 .....	96
3.8.3 巧用渐变工具制作栅格效果 .....	99
3.8.4 实例操作——使用渐变工具制作 Summer Over 商业插画 .....	101
3.9 Illustrator 3D 动态效果的运用 .....	107
3.9.1 Illustrator 3D 动态效果的概念 .....	107
3.9.2 实例操作——使用 3D Revolve 制作 3D Revolve Bottle .....	109
3.9.3 实例操作——使用 3D Extrude 制作 V6DP 网站招贴设计 .....	112
3.9.4 实例操作——Crystal Orb 制作带有光感效果的水晶球 .....	117
3.10 蒙版的使用 .....	120
3.10.1 造型蒙版的使用 .....	120
3.10.2 不透明蒙版的使用 .....	123
3.10.3 实例操作——Iron Shell Science 铁壳科学字体特效的制作 .....	127
3.10.4 实例操作——Illustrator Photorealistic Car 写实汽车效果的制作 .....	130
3.11 包络网格功能 .....	141
3.11.1 Envelope Distort 包络扭曲功能 .....	141
3.11.2 实例操作——使用包络扭曲功能制作飘动的布料效果 .....	143
3.11.3 渐变网格功能 .....	145

## 第 4 章 综合实例创作

4.1 Illustrator 工具命令的综合运用——创作写实的摩托车 .....	152
4.1.1 综合实例创作的概述与前期准备 .....	152
4.1.2 实例操作 .....	153
4.2 Illustrator 结合 Photoshop 制作播放器 UI 界面 .....	162
4.2.1 综合实例创作与制作流程概述 .....	162
4.2.2 实例操作 .....	163
4.3 参考相片使用 Illustrator 设计矢量人物造型海报 .....	180
4.3.1 综合实例创作的概述与前期准备 .....	180
4.3.2 实例操作 .....	181
4.4 使用多种工具命令来完成一张抽象风格的平面作品 .....	188
4.4.1 综合实例创作的概述与前期准备 .....	188
4.4.2 实例操作 .....	188

## 附录

附录 1 Illustrator 常用快捷键一览表 .....	206
附录 2 本书提示标签快速检索 .....	210