

数字的美术系列丛书

数字的美术——

Illustrator艺术插画设计经典案例剖析

李涛 凌懿 张忠阳 编著



二零零三年四月十二日 涛画



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

附带视频教学光盘



数字的美术系列丛书

数字的美术——

Illustrator艺术插画设计经典案例剖析

李涛 凌懿 张忠阳 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

数字的美术——Illustrator 艺术插画设计经典案例剖析 / 李涛、凌懿、张忠阳 编著.

—北京: 人民邮电出版社, 2004.5

ISBN 7-115-12259-8

I. 数.. II. ①李 ②凌 ③张... III. 图形软件, Illustrator IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据 (2004) 第 035332 号

内容提要

随着计算机技术的普及与发展, 现代商业插画已经很少用纸、笔、颜料等传统绘画工具来绘制了, 取而代之的是计算机软件。而计算机软件绘制出来的插画有一个新的名称, 叫做 CG 插画。

本书主要讲述如何用 Illustrator 绘制矢量插画, 通过精选的 13 个案例, 讲述色块、卡通、水彩、工笔、水墨、写实等不同风格的艺术插画的实现方法, 而这些类型的插画也是目前商业插画设计中很受客户欢迎的插画形式。书中案例精彩, 操作步骤详细, 而且在字里行间有作者绘制 CG 插画的技巧与经验, 对读者会有一定的参考和学习的价值。

本书适合对 Illustrator 软件有基本了解, 希望从事或正从事插画设计、平面设计的读者阅读。

数字的美术——

Illustrator 艺术插画设计经典案例剖析

◆ 编 著 李涛 凌懿 张忠阳

责任编辑 孟飞

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号

邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

读者热线 010-67132692

北京创天时代图文设计有限公司设计

北京天时彩色印刷有限公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 13.75

字数: 352 千字 2004 年 5 月 第 1 版

印数: 1 — 6 000 册 2004 年 5 月 北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-12259-8/TP · 3964

定价: 39.00 元 (附光盘)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系, 电话: (010) 67129223



前言

Illustrator 是业界标准矢量图形软件，是印前、Web 及其他众多媒体行业中的基本工具。无论是图形设计者、出版印刷的技术人员、专业插画设计师，还是互联网网页内容的编辑者，都会发现 Illustrator 不仅仅是一个艺术产品工具，它更能为我们的工作提供简便的操作和无与伦比的精度，适合执行各种设计项目。

本书主要介绍如何用 Illustrator 来绘制各式插画，书中对每一件作品都给出了详细的操作步骤，同时，本书更想向读者传递的是作者在创作某一类插画作品时的“经验”，以及作者在操作 Illustrator 时的“技巧”。本书介绍的案例风格多种多样，几乎涉及到传统绘画与现代商业插画的所有门类。读者可以从这些实例的示范过程中，对 Illustrator 创作各种类型风格的插画有个感性的认识。在这些插画画法上，从简单的色块画法到复杂的超级写实的画法都有涉及。在这些实例中也使用到了 Illustrator 软件的各种功能，从最基本的单色填充到复杂的网格填充也都有所涉及。

在学习 Illustrator 绘制插画的应用过程中，要善于举一反三，灵活地启发自己在创作上的思路，以期提高自己在软件应用上的效率。比如本书第 3 章制作吸管的方法，可以应用于制作绳子、电线、杯子的把手等；复合路径（Compound Path）巧妙地应用在第 5 章制作公共汽车里的吊环；同样是高斯模糊（Gaussian Blur）的应用，在画第 11 章的蝴蝶时只用一条路径（Path）就使颜色产生了过渡的效果；在第 10 章则使 Illustrator 的艺术笔刷在保持原来外观的基础上产生了水墨画的效果等。同时也可以用来弥补使用网格制作效果不满意时的不足，如本书最后两章的绘制手法。同是一种网格（Mesh），建立的手法也是多种多样，比如在第 13 章里土罐的把手，先用渐变填充再扩展为网格等。在作品的绘制上，一种制作手法也可以通用，比如第 6 章的卡通绘制上色手法也适用于时尚插画绘制等。还有很多应用技巧在这里就不一一列举，希望读者在阅读的过程中能用心体会，并能应用到自己的实际创作工作中去。

本书在写作过程中得到了俞露（aikoko）的大力协助，在此表示衷心的感谢。

由于作者水平有限，出现错误在所难免，在创作技术上也可能有不妥之处，也希望读者能给予批评指正。读者如果在学习本书的过程中遇到什么疑难，可以登录本书的配套网站 <http://www.aiclub.org>（AI 俱乐部）进行询问。本书作者将在线解答关于本书的各种问题，并与读者互相交流共同提高。

编者
2004.4

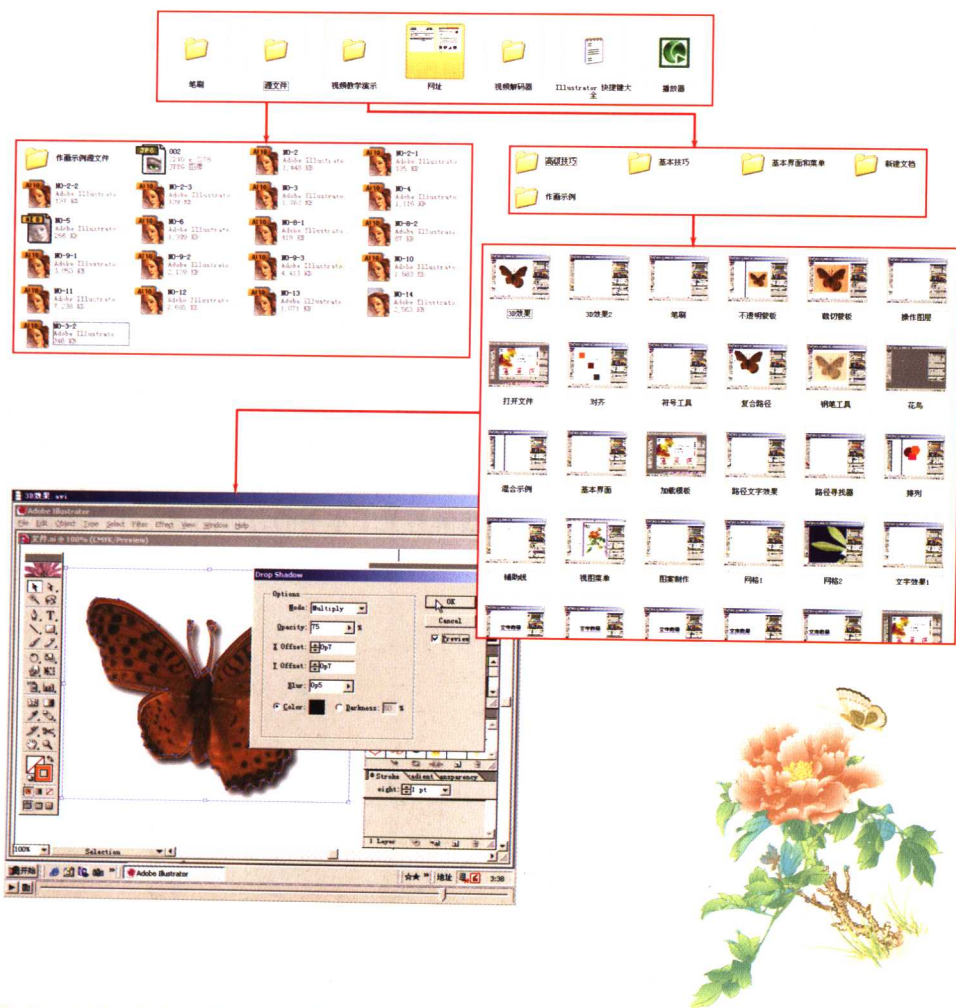
光盘内容说明

本书附带一张视频教学光盘，其内容共为三部分。

其一为本书所述所有案例的源文件，文件路径为“光盘：/源文件”，这些源文件仅供读者学习参考使用，未经人民邮电出版社和作者的允许不得将书中插画用于商业用途。

其二为视频教学部分，文件路径为“光盘：/视频教学演示”，其中内容是 Illustrator 软件的基本操作知识和操作技巧录像，以及部分插画案例的完整操作过程演示。Illustrator 的初学者在使用本书之前可以先通过光盘中的教学演示掌握这些知识，在后面的学习中就会更加轻松。读者在观看视频教学演示之前请先安装“视频解码器”文件夹中的“TSCC.exe”文件。这些视频文件可以用本书光盘中自带的播放器播放。

其三为 Illustrator 软件的快捷键大全，其中列出了 Illustrator 软件所有常用快捷键，可以供读者参阅。



读者如果在使用本书光盘的过程中遇到困难，可以登录本书的配套网站 <http://www.aiclub.org> (AI 俱乐部) 进行询问。



欣赏 - 涛声依旧 - 李涛



欣赏 - 青蛙 - 李涛

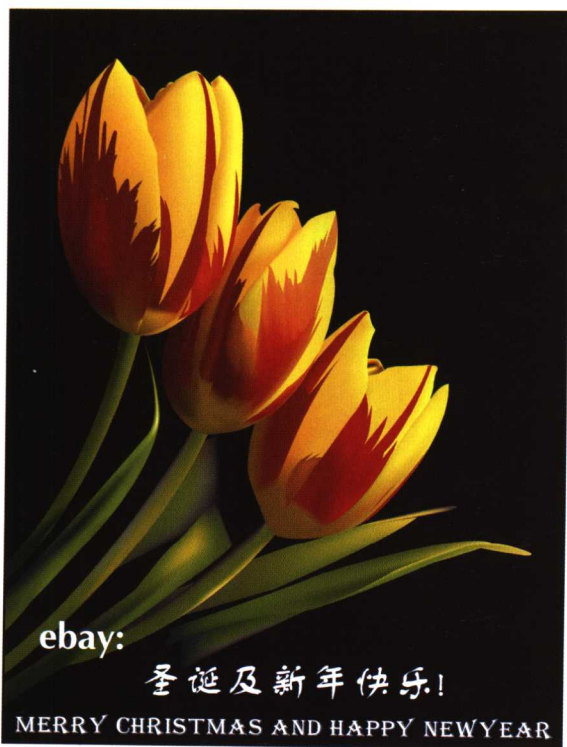


欣赏 - 虎 - 李涛



2010.08.06.07
ailover

欣赏 - 时装 - 李涛



Illustrator 10

删除 2005.12.25

欣赏 - 郁金香 - 凌懿



删除 2004.2.20

欣赏 - 早霞 - 凌懿



欣赏 - 码头 - 张忠阳

欣赏 - 玩具总动员 - 张忠阳





目 录

第1章 传统美术形式与电脑插画艺术概述	1
第2章 水彩时装效果表现	5
STEP1 建立新文档	6
STEP2 草稿	6
STEP3 正稿	8
STEP4 渲染上色	10
STEP5 装饰画面	13
第3章 蜡笔画效果表现	15
STEP1 线稿的绘制	16
STEP2 花瓶的绘制	17
STEP3 吸管的绘制	18
STEP4 上色	18
STEP5 装饰画面	27
第4章 色块画效果表现 (1)	31
STEP1 人物的绘制	32
STEP2 背景的制作	41
STEP3 文字效果	43
第5章 色块画效果表现 (2)	45
STEP1 建立新文档	46
STEP2 主体人物的绘制	46
STEP3 背景的制作	53
第6章 二维卡通画效果表现	55
STEP1 主角的绘制	56
STEP2 背景的制作	65
STEP3 女子的绘制	72
STEP4 桃花的绘制	76
STEP5 添加文字和裁切线	79
第7章 三维卡通画效果表现 (1)	81
STEP1 鲨鱼的绘制	82
STEP2 鲨鱼绷带的绘制	88
STEP3 鱼身文字的制作	89
STEP4 第二条鲨鱼的制作	91

第 8 章 三维卡通画效果表现 (2)	93
STEP1 小恐龙身体的绘制	94
STEP2 制作灰色部分	95
STEP3 眼睛、手爪的绘制	98
STEP4 雌性小恐龙的制作	104
第 9 章 速写效果表现	107
STEP1 线稿	108
STEP2 修改	112
STEP3 上色	112
STEP4 修改	114
第 10 章 水墨画效果表现	117
STEP1 建立新的文档	118
STEP2 准备笔刷	119
STEP3 正式绘图	119
STEP4 制作裁切标志	128
第 11 章 工笔画效果表现	129
STEP1 花的轮廓	130
STEP2 叶的轮廓	132
STEP3 树干的完成	134
STEP4 确定基本色调	136
STEP5 上色	138
STEP6 配景	146
STEP7 边框题字	160
第 12 章 人物漫画效果表现	163
STEP1 分析参考图	164
STEP2 头部的绘制	164
STEP3 衣服的绘制	171
STEP4 制作背景与裁切线	173
第 13 章 静物写实效果表现	175
STEP1 罐体的绘制	176
STEP2 罐体花纹的绘制	193
STEP3 罐盖的绘制	195
STEP4 木勺的绘制	197
第 14 章 人物写实效果表现	201
STEP1 置入图片	202
STEP2 人物的绘制	203
STEP3 衬衣的绘制	209



第1章 传统美术形式与电脑插画艺术概述

传统美术形式中最具代表性的是绘画，最早的绘画作品由一些图案来表达人类的思维和精神，从而产生了文字。因而，绘画是人类共同交流的一种手段，也是人类文明进步的一个里程碑。

最早的绘画多是以动物、植物以及神灵为题材，后来则涉及到了人物舞蹈、战争和宗教庆典，除了思想的交流，还增加了愿望和美感。中外学者都认为那时的绘画有着非同一般的神圣意义，绘画在当时是作为祈祷丰收和获取更多猎物仪式的一部分。

在中国以汉族为主，包括各少数民族在内的画家和匠师，创造了具有鲜明民族风格和丰富多彩的形式手法，形成独具特色的中国传统绘画（即中国画）。唐朝时，传统的中国绘画讲究的是准确地反映客观世界，也就是所说的“相象”。但是与西方绘画不同，那时中国绘画要达到“像”的程度不是靠色彩，而是靠线条来突出“型”，而色彩则显得要平淡一些。明清以来，特别是辛亥革命以后，随着封建社会的崩溃，外来绘画艺术不断传入，丰富了中国绘画的体裁。中外艺术交流日益频繁，使画家从中得到吸收和借鉴，中国绘画创作发生了前所未有的变化，油画、水彩画、漫画、宣传画等相继发展起来，特别是中华人民共和国建立以后，各个画种都展示出新的面貌。

随着社会的发展和人类的进步，美术作品已经不是单纯表达思想沟通的形式，而转变为情感抒发与商业性盈利手段相结合的双重形式。雕塑、绘画、建筑、书法等等根据其应用，被分为商业性、工艺性、艺术性等几类形式，而真正的绘画却是将商业性、工艺性与艺术性融于一身的。

电脑的广泛使用，使美术绘画在电脑工艺上得到了长足地发展。其中应用最为广泛地是电脑插画。

插画的基础知识

插画又称为插图，中国旧时也称为“出相”、“绣像”、“全图”等，如明清时有很多的小说类艺术作品，都会加上“某某绣像传”之类的名称。插画主要是运用图案表现的形象，本着审美与实用相统一的原则，尽量使线条，形态清晰明快，制作方便。插图是世界都能通用的语言，其设计在商业应用上通常分为人物、动物、商品形象。

插画一般是附插在书刊中，有的是印在正文的中间，有的是采用插页的方式，还有的是以题花形式表现。插画可以对正文内容起到补充说明、附加艺术欣赏性、填充版面空白等作用。插画的使用目的多种多样，有的是制作者在忠于某些文学作品的思想内容的基础上，进行构思和创作；有的是为了填补文本中因内容的版面编排而出现空白；有的是对文本内容进行补充性说明等。

人物形象：插画以人物为题材，容易与消费者相投合，因为人物形象最能表现出可爱感与亲切感，人物形象的想象性创造空间是非常大的，首先，塑造的比例是重点，生活中成年人的头身比为1:7或1:7.5，儿童的比例为1:4左右，而卡通人常以1:2或1:1的大头形态出现，这样的比例可以充分利用头部面积来再现形象神态。人物的脸部表情是整体的焦点，因此描绘眼睛非常重要。其次，运用夸张变形不会给人不自然不舒服的感觉，反而能够使人发笑，让人产生好感，整体形象更明朗，给人印象更深，如图1.1所示。

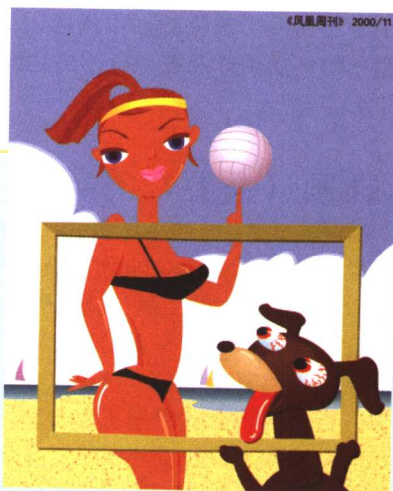


图 1.1

动物形象：动物作为卡通形象的历史已相当久远，在现实生活中，有不少动物成了人们的宠物，这些动物作为卡通形象更受到公众的欢迎。在创作动物形象时，必须十分重视创造性，注重于形象的拟人化手法，比如，动物与人类的差别之一，就是表情上不显露笑容。但是卡通形象可以通过拟人化手法赋予动物具有如人类一样的笑容，使动物形象具有人情味。运用人们生活中所熟知的，喜爱的动物比较容易被人们接受，如图 1.2 所示。



图 1.2

商品形象：是动物拟人化在商品领域中的扩展，经过拟人化的商品给人以亲切感。个性化的造型，有耳目一新的感觉，从而加深人们对商品的直接印象。以商品拟人化的构思来说，大致分为两类：

第一类为完全拟人化，即夸张商品，运用商品本身特征和造型结构做拟人化的表现。

第二类为半拟人化，即在商品上另加上与商品无关的手、足、头等作为拟人化的特征元素。

以上两种拟人化塑造手法，使商品富有人情味和个性化。通过动画形式，强调商品特征，其动作、言语与商品直接联系起来，宣传效果较为明显。

插画师经常为图形设计师绘制插图或直接为杂志、报纸等媒体配图。他们一般是职业插画师或自由艺术家，像摄影师一样具有各自的表现题材和绘画风格。对新形式、新工具的职业敏感和渴望，使他们中的很多人开始采用电脑图形设计工具创作插画。电脑图形软件功能使他们的创作才能得到了更大的发挥，无论简洁还是繁复绵密，无论传统媒介效果，如油画、水彩、版画风格还是数字图形无穷无尽的新变化、新趣味，都可以更方便、更快捷地完成。数字摄影是摄影的最新发展。摄影师用数字照相机拍摄对象或通过扫描仪将传统的正片扫描进电脑，然后在电脑屏幕上调整、组合、创作新的视觉形象，最后通过胶片记录仪输出正片或负片。这种新的摄影技术完全改变了摄影的光学成像的创作概念，而以数字图形处理为核心，又称“不用暗房的摄影”。它模糊了摄影师、插画师及图形设计师之间的界限，现今只要有才能，完全可以在同一台电脑上完成这 3 种工作。

插画（插图）的类型

插图在大多数广告中比文案占据更多的位置，它在促销商品上与文案有着同等重要的作用，在某些招贴广告中，插图甚至比文案更重要。

插图在广告中的主要功能包括吸注功能，看读功能和诱导功能。吸注功能主要是指吸引消费者的注意。美国广告界有人发明插图的“阅读最省力原则”，即看一眼广告比不看它也费不了多大劲的原则。他假设他的消费者从心理上对一切广告都感到厌烦，而在无意看广告时突然看到了广告，广告上的精彩插图使消费者忘掉了他不是来看广告的，就像爱丽思掉进了兔窝那样地跌入深渊，而在深渊里消费者却发现了真理，进而按真理去行事。这就是你应怎样让消费者跌下去后又跟着你爬上来的办法。插图的看读功能则主要指快速、有效地传达招贴广告的内容。最好的招贴



广告插图应是简洁明了，便于读者抓住重点的插图。国外有一些广告插图家通过“藏文法”来测试广告插图的表达能力，即把广告的正文和标题等掩盖起来，让读者只见插图，看其能否了解广告所要表达的内容，好的插图往往有3秒钟见效的力量。插图的诱导功能指抓住消费者心理反应，把视线引至文案。好的插图应能将广告内容与消费者自身的实际联系起来，插图本身应使消费者迷恋和感兴趣，画面要有足够的力量促使消费者进一步想要得知有关产品的细节内容，诱使消费者的视线从插图转入文案。

插图表现的形有产品本身、产品的某部分、准备使用的产品、使用中的产品、试验对照的产品、产品的区别特征、使用该产品能得到的收益、不使用该产品可能带来的恶果、证词性图例等。表现方法主要有摄影插图、绘画插图（包括写实的、纯粹抽象的、新具象的、漫画卡通式的、图解式的等）和立体插图3大类。摄影插图是最常用的一种插图，因为一般消费者认为照片是真实可靠的，它能客观地表现产品。作为招贴广告的摄影插图与一般的艺术摄影最大不同之处就是它要尽量表达商品的特征，扩大产品的真实感；而艺术摄影为了追求某种意境，常将拍摄对象的某些真实特征做艺术性的减弱。作为招贴广告用的摄影插图最好用120单镜头反光照相机来进行拍摄，根据不同题材要求，还要配备一些常用的镜头，如广角镜、长焦镜、微距镜以及近摄镜等。招贴的摄影插图创作一般采用彩色反转片，以保证印刷制版的质量。

摄影插图的制作大多数在室内进行，背景需要人工布置，以烘托主摄体。要备用的衬景材料包括呢绒、丝绒、布和纸等，当然还可大胆试用目前市面已出现的墙布、毛麻料等，有条件的还可采用幻灯背景。它们的优点是不受时间、地点、气候的影响，达到广告创意的要求。

绘画插图多少带有作者主观意识，它具有自由表现的个性，无论是幻想的、夸张的、幽默的、情绪的还是象征化的情绪，都能自由表现处理。作为一个插画师必须完成消化广告创意的主题，对事物有较深刻的理解，才能创作出优秀的插画作品。自古绘画插图都是由画家兼任，随着设计领域的扩大，插画技巧日益专门化，如今插画工作早已由专门插画师来担任。

绘画插画中用得最多的技法是喷绘法，这是一种利用空气压缩机的空气输送，将颜料透过喷笔来作画的技法。它的特点在于没有一般绘画所造成的笔触，且画面过渡自然，应用价值极高。

绘画插画中，漫画卡通形式也很多见。漫画卡通插图可区分为夸张性插图、讽刺性插图、幽默性插图及诙谐性插图4种，如图1.3所示。夸张性插图抓住被描述对象的某些特点加以夸大和强调，突出事物的本质特征，从而加强表现效果。讽刺性的插图一般用以贬斥敌对的或落后的事物，它以含蓄的语气讥讽，以达到否定的宣传效果，幽默性的插图则是通过影射、讽喻、双关等修辞手法在善意的微笑中，揭露生活中乖讹和不通情理之处，从而引人发笑，从笑中领悟到一些事理。诙谐性插图则使广告画面富有情趣，使人在轻松情境之中接受广告信息，在愉悦环境之中感受新概念，并且特别难以忘却。



《中国证券期货》2002/3



图1.3

绘画插图中的图解形式(diagrams)则是一种极适合用来表现复杂产品的插图形式,如新式家用电器的操作程序,某种新式食品的烹饪方法,家用组合器具的安装,儿童积木的各种搭配形式等都可以用连续数幅图解形式的插图来向读者介绍正确的操作步骤。

立体插图是应用于招贴广告中的一种极富表现力的插图形式,目前在国内还较少见,但从国际上招贴广告发展来看,已是必然趋势。它的制作方法是根据广告创意先做一件立体构成形式的作品,再拍成照片,用于招贴广告画面中。这就要求招贴设计师和插画师不仅要有较好的平面设计能力,还要具备扎实的立体构成基础。立体插图的另一种方法就是以描画来表现出立体形象,是在二维纸面上表现出的三维空间的幻象。总之,现代插画已不再局限于二维表现空间范围,仅靠二维表现技法已不适应现代插画设计的要求。

插画的表现形式

有了电脑的应用,插画的表现形式也变得多种多样,有的采用纯手工进行的素描类插画,有的是计算机合成或绘制的作品,也有的是手工与计算机技术相结合而产生的结果。

能够采用的表现类型也丰富起来,既可以是中国画式的风格,也可以是漫画式风格,还可以是油画式风格等等。无论插画的使用目的和表现形式如何,使用它的基本原因,都是为了对其他对象进行补充。

电脑插画的技法要求

插画作品要通俗易懂,要让普通的观阅者明白作品的内涵,就不能片面地追求单纯的艺术性。虽然受西方艺术的影响,有些插画类作品也通常会采用抽象式的表现形式,但需要根据原对象的思想 and 读者的层次与定位范畴、地域文化而定。如果一幅抽象性的插画放在一本通俗读物中,普通的读者是不可能从中获取到插画的艺术性的,甚至会由此产生排斥性的负作用。当然,如果有界定的相对性的读者定位,采用一些纯艺术性的表现形式,不但可以对原对象产生画龙点睛式的效果,也更能衬托插画作品的个体艺术性,使观赏者阅后心旷神怡、遐思翩翩。

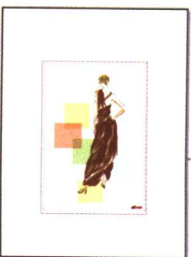
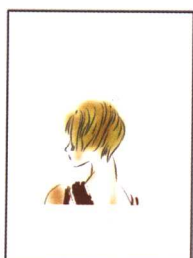
计算机图形图像技术的发展,给插画的制作和应用开拓了更加广泛和活泼的表现手段。通过计算机技术的运用,可以将以前的只有艺术家才能创作的艺术作品,简单而完美地再现出来,甚至在某些方面更是对传统美术作品的表现手段发起了挑战,使传统的艺术家的画笔也不得不望而却步。

在现代商业因素的推动下,插画艺术也显现出更加重要的价值。在日常生活中,插画形式的作品无处不在,深深地影响着我们的衣食住行等一切社会活动。小到简单的报纸杂志、大到复杂的商业广告,无处不体现着插画的艺术魅力。



第2章

水彩时装画效果表现



【作品分析】

服装画伴随着人类文明的发展,自古以来就是人们喜欢表现的素材,它有着自身的形式美。随着社会的发展,并慢慢形成了一种独立的形式。人们认识到时装画的作用不仅在于作为杂志报刊的插图和设计效果图,而且还是一种独立的艺术形式,有其独特的审美价值,从而受到人们的广泛关注。服装插画风格有多种多样,本章主要讲解怎样在 Adobe Illustrator CS 中创作一幅水彩风格的时装插画,整个绘制过程主要使用绘图笔和 Adobe Illustrator 的笔刷创作,供服装设计师和喜爱时装插画的朋友参考。

【创作过程】

STEP1 建立新文档

(1) 启动 Adobe Illustrator CS 出现一个欢迎界面。单击“New Document (新建文档)”,如图 2.1 所示。

(2) 这时会出现“New Document”对话框。在这里把文档命名为“时装”,文档尺寸为 A3,“Color Mode (颜色模式)”为“CMYK Color (CMYK 颜色)”,“Orientation”为竖的,然后单击“OK”按钮,建立新的文档,如图 2.2 所示。

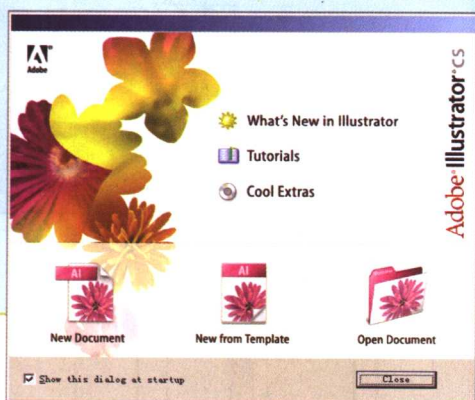


图 2.1

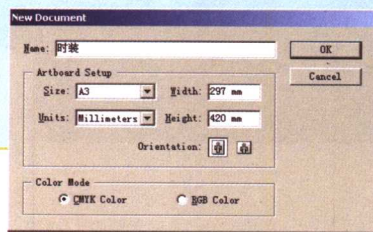


图 2.2

STEP2 草稿

这幅水彩风格的插画是用绘图板手绘的。为了更好地控制造型,流畅地画出正稿,需要先打好草稿。当然,如果手绘比较熟练并对造型心中有数,想要追求随意的风格则可以不打草稿,直接用绘图板创作。起草稿的方法有多种,可以找合适的人体姿态相片做参考;也可以先用铅笔在纸上起草好再用扫描仪扫入电脑做底稿;还可以在 Adobe Illustrator 中使用一些工具打草稿。这里介绍的是在 Adobe Illustrator 中使用一些工具起草稿的简单方法。

(1) 在 Layer1 (图层 1) 选择一个醒目的颜色并设置好“weight (笔画粗细)”为 1pt。使用“Ellipse Tool (椭圆形工具, 快捷键 L)”画出一个椭圆形作为头部的标准,如图 2.3、图 2.4 和图 2.5 所示。

(2) 使用“Selection Tool (选择工具, 快捷键: V)”选择这个椭圆形,同时按住 Alt 键向下拖动,复制出一个椭圆形。保持刚复制的椭圆形为选择状态。接着按“Ctrl+D”键复制多个椭圆形。在这里笔者复制了 10 个椭圆形,总共以 11 个人头来作为这个时装画的人体标准,这样人体的比例就确定好,如图 2.6 和图 2.7 所示。