叶仲凯 编著

Illustrator CS

卡通漫画完全攻略

- 国内资深CG插图设计师倾情企划，从艺术、技术和应用的角度分别对其进行了详细的讲解分析和点评
- 非纯粹的技术手册，更包含了设计优秀插画的宝贵实战经验
- 结合 Illustrator CS的使用同步深入，提高读者网页的设计能力及艺术鉴赏能力和品位

适用于 Illustrator CS/CS2

CD-ROM

光盘内含实例源文件及素材

中国电力出版社
www.infopower.com.cn

叶仲凯 编著

Illustrator CS

卡通漫画

完全攻略

中国电力出版社
www.infopower.com.cn

内 容 简 介

本书主要讲述如何用Illustrator绘制卡通漫画。全书共分四部分进行介绍：第1章～第7章为基础操作部分，介绍了Illustrator软件的一些基本操作技巧；第8章～第10章为设计理论部分，从绘画基础、题材选择和色彩基础三个方面分别介绍了作为一个卡通漫画创作者所必须的基本素质；第11章为作品赏析部分，重点分析色彩、构图以及形象上的优点，这些方面是创作卡通插画必须具备的个人能力与基本素质；第12章～第19章为实际操作部分，在这里根据不同的风格列举出了八个示例，并且对每个示例都在制作过程方面进行了详细讲解，使读者可以按照每一个步骤进行临摹并最终达到能够独立使用软件进行制作的水平。

本书适合广大从事网页设计和广告设计的工作人员，也是平面设计爱好者理想的参考用书。

图书在版编目（CIP）数据

Illustrator CS卡通漫画完全攻略／叶仲凯编著. 北京：中国电力出版社，2005
（平面设计的艺术系列）
ISBN 7-5083-3278-4

Ⅰ.I... Ⅱ.叶... Ⅲ.图形软件，Photoshop CS Ⅳ.TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字（2005）第045610号

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称，均为所属公司或者个人所有，本书引用仅为宣传之用，绝无侵权之意，特此声明。

策　　划：裴红义
　　于先军
责任编辑：王　晶
责任校对：崔燕菊
责任印制：李志强

丛 书 名：平面设计的艺术系列
书　　名：Illustrator CS卡通漫画完全攻略
编　　著：叶仲凯
出版发行：中国电力出版社
　　地址：北京市三里河路6号　邮政编码：100044
　　电话：（010）88515918　传真：（010）88518169
印　　刷：北京博图彩印厂
开本尺寸：185 × 260　　印 张：21　　彩 页：4
书　　号：ISBN 7-5083-3278-4
版　　次：2005年7月北京第1版
印　　次：2005年7月第1次印刷
印　　数：1~5000
定　　价：66.00元（含1CD）

前　言

经过一段时间的紧张忙碌以后，这本书终于和大家见面了。在编写本书的过程中，发生了许多事情，至今都令我难以忘记。

本书包含了许多种不同风格的插画作品，能够满足具有不同喜好读者的愿望，使其能够在本书中找到自己喜欢的一部分，并加以阅读。

在软件的使用功能方面，本书重点在于讲述软件的矢量功能，这种功能的方便性和可操作性是像素软件所不能媲美的。本书对每个范例的制作过程都进行了详细的介绍，能够使读者根据书中介绍的步骤完成对范例的临摹过程。

本书还介绍了一些在绘制卡通插画过程中所必需的理论基础，对于初学者会有很大的帮助，能够提高初学者的欣赏和创作水平，这对以后进行单独的创作也是非常有必要的。评价一幅漫画作品的优秀与否，是考验其绘画功底和艺术鉴赏力的过程，也是人脑思维直接在画纸上的反应，所以本书增加了这方面内容，目的在于提高读者的鉴赏能力，为以后的创作打下坚实的基础。

希望这本书能够给许多卡通插画爱好者在创作过程中一些启迪，以及在软件应用方面起到技术支持的作用。

在这里需要感谢杨艳哲、罗石、杜雪等人，正是在他们的大力帮助下，这本书才能够顺利地和大家见面。

由于个人水平有限，书中还有一些不理想的部分，希望广大读者能够提出宝贵的意见，本人不胜感激。

叶仲凯于北京

作者简介

1982年出生于《水浒传》中林冲所发配的地方——河北省沧州市。从小受父母的熏陶，伴随着油画颜料的味道成长，因此对美术萌发了一种特殊的感情。在父亲的鼓励下，小学的时候就已经有多幅作品在杂志和报纸上发表，看到自己的作品被印刷在精美杂志上的时候，幼小的心灵就已经下定决心要在艺术的原野上播下希望的种子。

1994年正式开始对美术的学习与创作。艺术的道路是充满荆棘的道路，也是走向希望与理想的道路。在最艰苦的时候同样是父母给了我站起来的力量，使我在高考落榜的逆境中走出心灵的阴影，重新点燃起追求艺术的火焰。后考入中国人民大学，继续追求着自己的理想。在校期间曾获得学习优秀、社会活动、爱心等多项奖学金，作品也在多处报刊、杂志上发表，作品《沉默的孩子》曾获得“第一界中国插画金画笔奖”优秀奖。大学的生活是短暂的，但也正是大学的生活磨练了我的意志，充实了思想，更加坚定了自己的选择。就象高尔基的作品《我的大学》里的主人公一样，学习是无处不在的。

社会也象一所“大学”，在毕业后的日子里经历了失落、沉沦也经历了欣喜、得意，社会教会了我许多在学校里学不到的知识。从事过许多不同的职业，杂志社美编、特约插画设计师等，直至现在的广告公司首席设计师，可以说每一步都饱含了辛勤的汗水，艺术的道路是没有尽头的，我会一直朝着理想前进。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

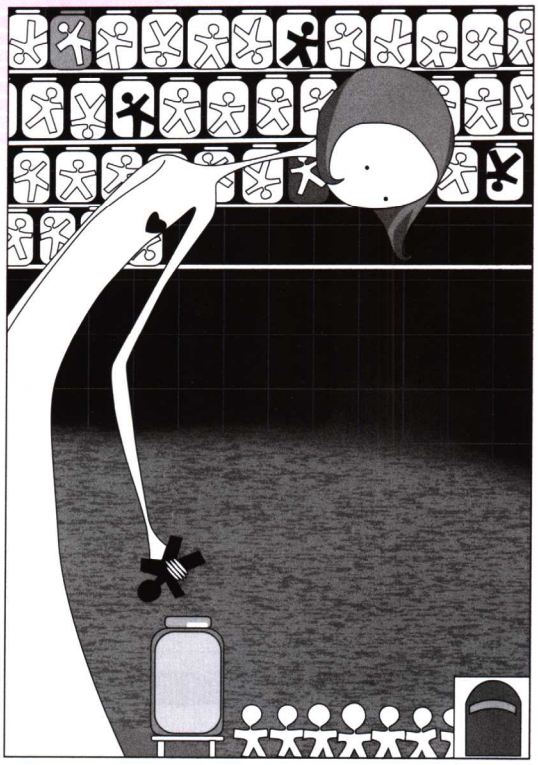
第 3 章　绘制基本图形

第 4 章　绘制自由图形

第 5 章　笔刷和符号

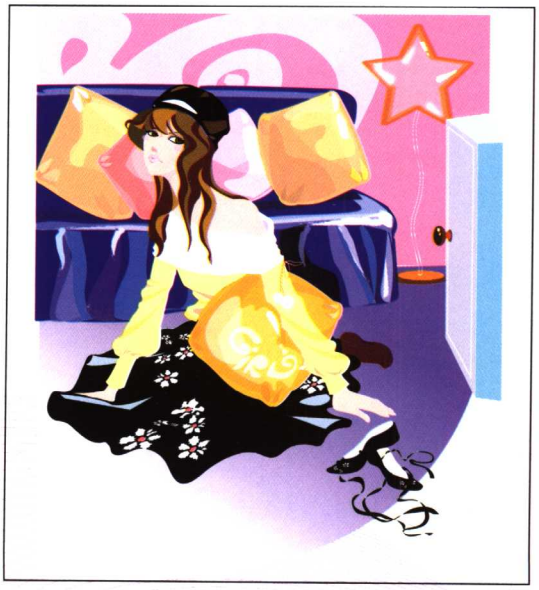
第 6 章　对象的变换和变形

第 7 章　综合性训练



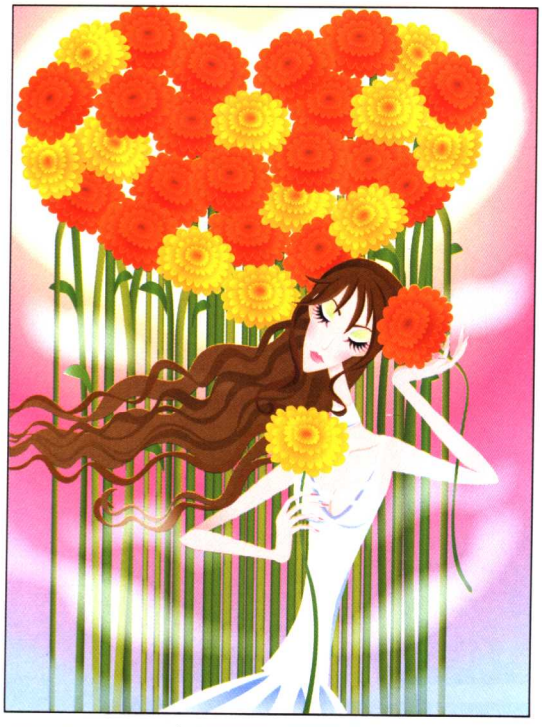
第 12 章　黑白插画效果表现

第 13 章　日式卡通画效果表现



第 14 章　现代卡通插画效果表现

第 16 章　非主流漫画的表现技法

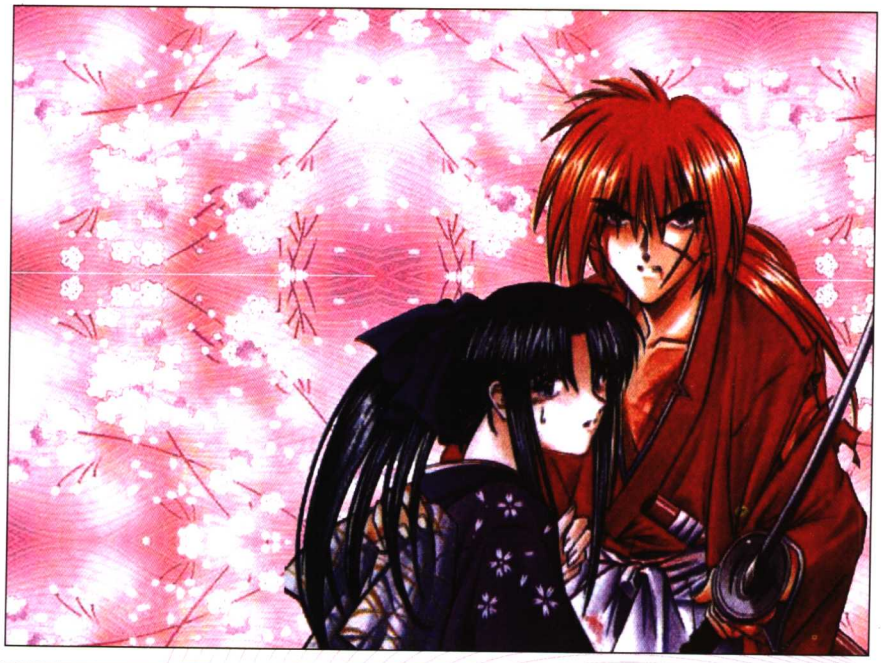


第 15 章　时装卡通插画效果表现

第 17 章　国内卡通——东郭先生

第 18 章　日式古典插画效果表现

第 19 章　美式卡通画效果表现



第 9 章　卡通漫画题材的选择《浪客剑心》

目 录 Contents

前 言

第 1 章 传统美术形式与电脑插画艺术概述 1

1.1 本章重点 2
1.2 插画的基本概念 2
1.3 传统插画的起源 2
1.4 现代插画的发展 3
1.5 漫画的基本概念及发展 3
1.6 现代 CG 艺术 4
1.7 本章小结 4

第 2 章 初识 Illustrator CS 5

2.1 本章重点 6
2.2 Illustrator 简介 6
2.3 矢量图与位图 6
2.4 安装 Illustrator CS 7
2.5 Illustrator CS 中的工作界面 9
2.6 本章小结 24

第 3 章 绘制基本图形 25

3.1 制作前面的礼品盒 26
3.2 制作后面的礼品盒 32
3.3 制作投影及文字 37
3.4 本章小结 39

第 4 章 绘制自由图形 41

4.1 制作脸部 42
4.2 制作相同填充颜色的被子以及睡帽 51

4.3 制作枕头以及袖口和睡帽边缘 55
4.4 制作背景和图案 61
4.5 本章小结 64

第 5 章 笔刷和符号 65

5.1 制作树的外形 66
5.2 制作符号 70
5.3 加入其他路径 73
5.4 本章小结 76

第 6 章 对象的变换和变形 77

6.1 绘制背景 78
6.2 制作主体物 83
6.3 本章小结 96

第 7 章 综合性训练 97

7.1 制作背景 98
7.2 制作单个人物 101
7.3 继续制作单个人物 109
7.4 制作其他人物 114
7.5 本章小结 116

第 8 章 手绘——CG 的基础 117

8.1 概述 118
8.2 基本造型能力的培养 118
8.3 基本构图法则 126
8.4 基本透视法则 127
8.5 本章小结 128

第 9 章 卡通漫画题材的选择 129

9.1 概述 130
9.2 古代题材 130
9.3 古典与现代题材的结合 132
9.4 现代题材 133

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

9.5 未来科幻类题材 139
9.6 现代题材与未来科幻类题材的结合 139
9.7 本章小结 140

第 10 章 在插画中色彩的应用 141

10.1 概述 142
10.2 卡通插画色彩基础 142
10.3 卡通插画中色彩与内容的结合 143
10.4 本章小结 144

第 11 章 Illustrator CS 设计作品赏析 145

第 12 章 黑白插画效果表现 159

12.1 制作背景 160
12.2 复制对象 165
12.3 制作人物及其他 166
12.4 本章小结 168

第 13 章 日式卡通画效果表现 169

13.1 制作背景 170
13.2 制作人物头部 173
13.3 制作其他部分 179
13.4 本章小结 184

第 14 章 现代卡通插画效果表现 185

14.1 制作人物及前景 186
14.2 制作背景 201
14.3 本章小结 210

第 15 章 时装卡通插画效果表现 211

15.1 制作背景 212
15.2 制作人物及前景 219
15.3 本章小结 226

第 16 章　非主流漫画的表现技法 227

16.1　制作背景 228
16.2　制作沙发 235
16.3　制作人物 242
16.4　制作不名物体 253
16.5　本章小结 256

第 17 章　国内卡通——东郭先生 257

17.1　将线稿导入到 Illustrator CS 中 258
17.2　制作头部、帽子以及部分身体 260
17.3　制作身体其他部分 280
17.4　制作马以及背景 282
17.5　本章小结 286

第 18 章　日式古典插画效果表现 287

18.1　制作背景与人物基本形状 288
18.2　人物面部基本形状 290
18.3　本章小结 308

第 19 章　美式卡通画效果表现 309

19.1　制作主体人物 310
19.2　制作背景 327
19.3　本章小结 331

Illustrator CS 卡通漫画完全攻略

第1章

传统美术形式与电脑插画艺术概述

1.1 本章重点

掌握传统插画概念以及基本发展历程，理解插画与漫画的区别，初步了解电脑插画艺术。

1.2 插画的基本概念

插画，即我们以前所通称的插图，按照汉字表面意义的解释可以说是插附于书刊、杂志等文字间的图画，起到解释文字的作用。

插画的拉丁文为 ILLUSTRATE，也包含了解释、说明、生动的叙述的意思。

在中国，古人以“图书”并称，所谓“凡有书，必有图”，这句话充分说明了文字和图画之间的关系，也说明了插图这一艺术形式的起源。

插画是一种视觉创作媒介，插者，切入之意，把图画切入文字，为文章或概念加以描述、说明或提供视觉意象，加强感染力，插画在创意工业中已成为一个分量不轻的部分。

从现代设计观念来认识，插图已经变成了一种视觉传达的形式，也可以称之为一种信息传播的媒介。人们一提到插画往往会首先想到它与书籍之间的关系，然而在现代它的内涵更为广泛，商业性也更鲜明，它贯穿于包括为电影、电视、服装等公司所做的广告画，为月历、唱片、邮票所作的设计，乃至商品说明书、企业样本设计等所有印刷媒体中。使用范围的扩大使插画的含义已经由“特指”变为了“泛指”，使其包容了一切平面设计中的所有图形部分。

1.3 传统插画的起源

中国的插画历史源远流长，较早的雕版印刷插画据文献与实物的考察，在唐代已经流行。以在敦煌发现的唐朝咸通九年制造的《金刚经》的扉页《释迦佛给孤独园长老须菩提说法》为例，如图 1.1 所示，人物神态肃穆，线条挺拔流畅，决非雕版初期的作品了，可见插画的模式在唐代已经形成并且相当成熟了。

图 1.1 《释迦佛给孤独园长老须菩提说法》

欧洲的插画最早是服务于宗教的，当时信仰宗教的团体把文字和书籍看作是非常神圣的，认为书籍是神的精神容器，因此不惜代价地加以装饰，于是插画随着宗教的传播而产生了。14 世纪以后，人文主义文化的产生和发展使人们对书籍的需要不再只局限于宗教题材，他们对自然科学、地理、医学等方面的书籍需求量开始增大，于是插画才真正地发挥出它不可替代的特殊作用。

1.4 现代插画的发展

现代意义上的插画最先是在 19 世纪初随着报刊、图书的变迁发展起来的。而它真正的黄金时代则是 20 世纪五六十年代首先从美国开始的，当时刚从美术作品中分离出来的插图明显带有绘画色彩，而从事插图的作者也多半是职业画家，以后又受到抽象表现主义画派的影响，从具象转变为抽象。直到 20 世纪 70 年代，插画又重新回到了写实风格。

随着艺术的日益商品化和新的绘画材料及工具的出现，插画艺术进入商业化时代。插画的概念已远远超出了传统规定的范畴。商业插画是插画设计中的一个类别，在插图设计中，书籍插画是书籍整体设计的一个组成部分，而商业插画则是商业设计中的一个组成部分。纵观当今插画界画家们不再局限于某一风格，他们常打破以往单一使用一种材料的方式，为达到预想效果，广泛地运用各种手段，使插画艺术的发展获得了更为广阔的空间和无限的可能。

踏入信息发达的年代，图像令文字世界变得丰富有趣，在杂志、广告、设计、书本中的插图，日益受到重视。

1.5 漫画的基本概念及发展

许多绘画爱好者对“插画”、“漫画”、“卡通”的意义往往感觉很模糊，无法准确地将其之间的关系区分开来。

漫画是插画的一种特定表现形式，是插画在商业应用之中的一种形式，是插画以一种戏剧性的形式来描述内容和给人以戏剧性的视觉感观的一种表达方式。

漫画最早是从日本传到中国的。日本传统意义上的漫画指开玩笑的、逗乐的画。现在的漫画除了传统的单幅或四格讽刺漫画外，主要指新型漫画。新型漫画在最初传入中国时又叫做卡通画。在日本较为通用的称谓叫做 comlc，在美国常用 cartoon。新型漫画的实质是以格为单位的画，并用画面去表达作者的思想感情和对社会人生的认识。它的风格打破了以往的传统，采用了灵活多变的形式，像极了电影分镜头剧本。而新型漫画是直接以画面代替了镜头，把信息传达给读者。因此，新型漫画的最高境界称为电影感。

日本把 1945 年前的漫画称为“史前”。明治以后是漫画向家庭、少年渗透的时期，也陆续有了专登漫画的杂志、报纸，但多为单幅、四格漫画。到了二战以后日本复兴的年代，漫画家从压抑的气氛中解放出来，漫画文化初露端倪。在这个时期出现了一位大师，他的出现是日本新型漫画崛起的标志。他就是被誉为“日本漫画之父”、“之神”的手冢治虫。日本评论家如此评价他：“今天的日本漫画，是从第二次世界大战战败的焦土中如慧星般登场的漫画家手冢治虫带领出发的，他那戏剧性的内容和视觉性的表现方法令众多读者欣喜若狂。”

日本漫画的崛起逐渐带动了东南亚地区漫画的发展。韩国、新加坡、马来西亚是其中的佼佼者。这些地区漫画已从最初的模仿到渐渐形成了自己的漫画风格。大洋彼岸的美国，漫画在 cartoon 兴趣的带动下，于 20 世纪 60 年代初期诞生了。英雄漫画这种体裁从一开始就成为美国漫画的主流，并标志着美国漫画体系的形成。

自从 20 世纪 80 年代末，日本漫画在中国逐渐流行起来。在 20 世纪 70 年代以后出生的人们大多数都看过日本漫画。

中国的现代漫画发展起步比较晚，处于起步阶段，仍属于手工作坊式的生产方式。

1.6 现代 CG 艺术

随着计算机在中国的普及，CG 艺术也走入了普通人的生活。作为一门新兴的艺术表达方式，电脑有其他表现形式不能比拟的优点。一些图形图像软件的出现，例如 Photoshop、Illustrator、Painter、3d max、MAYA 等，给电脑艺术爱好者创造了更多的表现方式。

电脑艺术也在现代插画方面发挥了手绘等表现方法所不能达到的作用，大大拓展了插画的表现空间，使插画作品更加丰富、绚烂。近代日本漫画还有网络游戏的宣传插画等一系列作品基本上都是经过电脑制作的，可以说电脑插画艺术已经成为了插画行业的主流。

1.7 本章小结

综上所述，电脑插画艺术作为一门新兴的艺术形式，已经被大多数人所承认并广为流传，作为一个插画创作者或是爱好者掌握电脑插画技法已经成为一个必不可少的基本技能。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com