

创意时代，与彪悍设计师来一场互动革命！



实例效果图及相关
素材文件

卓文华讯 组织编写
陈文肖 楠 程亮 等编著



高手教你学设计

Illustrator CS5

插画艺术

本书适合作为从事平面设计、网页设计、**包装设计、插**

画设计、动画设计的在职人员进行能力提升的专业书籍。同

时，可以作为高等院校相关设计专业的教材或参考用书。



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

高手教你学设计

Illustrator CS5 插画艺术

卓文华讯 组织编写

陈 艾 肖 楠 程 亮 等编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

随着插画艺术在商业领域中的运用不断扩展,越来越多的平面设计师开始重视提高自身的插画技术。矢量插画凭着其独具的无损细节、文件体积小等优点,又成为平面设计师学习的首选。本书专为想在较短时间内学习并掌握专业矢量绘图软件 *Illustrator* 在商业插画和平面设计中的应用方法和技巧的初级用户编写的实例教程。

本书共分 8 个章节,精选了很多代表性实例,如标志设计、儿童插画绘制、艺术文字制作、新锐插画设计、风景插画绘制、多媒体界面设计、产品包装设计和写实风格造型设计等,主要内容包括基础绘图工具的使用、色彩填充的控制、高级工具的使用、图形变形与修整、艺术特效处理等。

本书内容新颖、版式清晰、语言浅显易懂、以案例制作过程为主,辅以常用的知识点介绍,在讲解时每章以“设计背景+制作分析+产品表现+知识点归纳+本章小结+扩展练习”的方式讲解,使读者全面掌握 *Illustrator* 的基础知识,大幅度提高 *Illustrator* 的使用能力和插画设计制作能力。

本书适合广大 *Illustrator* 爱好者以及从事广告设计、平面创意、插画设计的人员自学,也可作为相关培训机构的教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator CS5 插画艺术 / 卓文华讯等编著. —北京:电子工业出版社, 2011.1

(高手教你学设计)

ISBN 978-7-121-12572-0

I. ①I… II. ①卓… III. ①图形软件, *Illustrator* CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 247360 号

策划编辑: 冯 吉

责任编辑: 鄂卫华

印 刷: 北京市天竺颖华印刷厂

装 订: 三河市鑫金马印装有限公司

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: 26.5 字数: 678 千字 彩插: 8 页

印 次: 2011 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 59.80 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 zltz@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 PREFACE

Illustrator 是 Adobe 公司推出的一款非常优秀的矢量绘图软件，可以迅速生成用于印刷、多媒体、Web 页面和移动设备的超凡图形。随着插画艺术在商业领域中的运用不断扩展，越来越多的平面设计师开始使用 Illustrator 提高自身的插画技术。

本书内容导读

本书主要以案例制作过程为主，常用知识点介绍为辅，全书从实用的角度出发，通过多个精彩实例，全面、系统地介绍了设计项目的创作和表现过程，并简要讲解了 Illustrator 的各种功能和使用技巧，包括 Illustrator 基础操作和设置、基本图形绘制、对象的基本操作、填色与描边、钢笔工具的使用、实时描摹、使用画笔绘制图形、图层操作、对象的高级操作、透明度和混合模式、使用文字、创建与编辑图表、外观、样式和效果、使用符号、打印与输出等。案例类型涵盖标志设计、儿童插画绘制、艺术文字制作、新锐插画设计、风景插画绘制、多媒体界面设计、产品包装设计和写实风格造型设计领域。每一个章节以流程化的方式讲解，首先介绍产品的设计背景，接着是制作分析，然后是产品表现，最后是本章小结和扩展练习。这样的安排，能够让读者了解的不仅仅是使用 Illustrator 的方法，更能够了解产品设计中的一些技巧和表现方法。

本书的精彩作品赏析系创作团队多年从业作品，部分作品作为案例在正文中出现，部分作品为作者运用 Illustrator 绘制的原创效果图。

本书读者对象

本书基本包含了所有 Illustrator 的重要功能和主要应用领域，是初学者通过实例学习 Illustrator 的最佳教程，也可作为从事平面设计、网页设计、包装设计、插画设计、动画设计的在职人员进行能力提升的专业书籍。同时，可以作为高等院校相关设计专业的教材或参考用书。



本书作者及联系方式

本书由卓文华讯组织编写，陈艾、肖楠、程亮等编著，其他参加编写的人员有：尹涛、陈洁、宾晟、尹玫、崔勇彬、胡芳、李林、荣菁、刘华、郭阳坚、刘丽君、徐康等。由于作者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。

如果你在阅读本书的过程中有什么问题或建议，请通过以下方式与我们联系。

网 站：<http://www.ecainfo.com>

电 话：028-87505060

· 服务时间：工作日 9:00~17:00

卓文华讯
2010年12月

目 录 CONTENTS

第 1 章 标志设计	1
1.1 设计背景	2
1.2 制作分析	3
1.3 产品表现	4
1.3.1 设计卡通风格标志	4
1.3.2 设计商铺标志	14
1.3.3 设计企业标志	24
1.4 知识点归纳	38
1.4.1 Illustrator CS5 操作窗口中各组成部分的功能	38
1.4.2 “渐变”面板	39
1.4.3 渐变工具 	41
1.4.4 画笔面板	42
1.4.5 路径查找器面板	42
1.4.6 龟裂缝滤镜	43
1.5 本章小结	43
1.6 扩展练习	44
第 2 章 儿童插画绘制	45
2.1 设计背景	46
2.2 制作分析	47
2.3 产品表现	47
2.3.1 绘制小孩	47
2.3.2 绘制小动物	55
2.3.3 绘制卡通场景	64
2.4 知识点归纳	85
2.4.1 路径的组成和基本特点	85
2.4.2 “图层”面板	87

2.4.3 “符号”面板和“色板”面板	88
2.5 本章小结	90
2.6 扩展练习	90
第3章 艺术文字制作	91
3.1 设计背景	92
3.2 制作分析	93
3.3 产品表现	93
3.3.1 卡通风格文字	93
3.3.2 时尚造型文字	104
3.3.3 立体文字设计	116
3.4 知识点归纳	138
3.4.1 文字工具	139
3.4.2 将文字创建轮廓	140
3.4.3 设置文字的属性	141
3.5 本章小结	142
3.6 扩展练习	142
第4章 新锐插画设计	143
4.1 设计背景	144
4.2 制作分析	145
4.3 产品表现	146
4.3.1 绘制人物造型	146
4.3.2 绘制炫酷插画	159
4.3.3 绘制机器人造型	172
4.4 知识点归纳	192
4.4.1 颜色控件	192
4.4.2 颜色面板	194
4.4.3 网格	195
4.5 本章小结	196
4.6 扩展练习	196
第5章 风景插画绘制	197
5.1 设计背景	198
5.2 制作分析	199

5.3	产品表现	200
5.3.1	水彩风格风景插画	200
5.3.2	时尚风格风景插画	216
5.4	知识点归纳	231
5.4.1	画笔工具与艺术画笔工具	231
5.4.2	3D 贴图	232
5.5	本章小结	234
5.6	扩展练习	234
第 6 章	多媒体界面设计	235
6.1	设计背景	236
6.2	制作分析	237
6.3	产品表现	238
6.3.1	绘制 UI 图标	238
6.3.2	绘制播放器界面	261
6.3.3	设计网页界面	281
6.4	知识点归纳	300
6.4.1	3D “凸出和斜角”	300
6.4.2	改变对象的外观	301
6.4.3	置入文件	303
6.5	本章小结	304
6.6	扩展练习	304
第 7 章	产品包装设计	305
7.1	设计背景	306
7.2	制作分析	307
7.3	产品表现	308
7.3.1	设计 CD 包装	308
7.3.2	设计巧克力包装	326
7.3.3	设计茶叶包装	341
7.4	知识点归纳	357
7.4.1	创建画板	357
7.4.2	光晕工具 	359
7.4.3	叠加、差值和色彩混合模式	360
7.5	本章小结	361
7.6	扩展练习	361

第 8 章 写实风格造型设计	363
8.1 设计背景	364
8.2 制作分析	365
8.3 产品表现	366
8.3.1 绘制写实风格人像	366
8.3.2 设计汽车造型	396
8.4 知识点归纳	413
8.4.1 高斯模糊和羽化	413
8.4.2 色板	415
8.5 本章小结	416
8.6 扩展练习	416

第1章 标志设计

标志是现代经济的产物,它不同于古代的标记,现代标志作为人类直观联系的特殊方式,不但在社会活动与生产活动中无处不在,而且对国家、社会、集团乃至个人的根本利益,显示出极重要的独特功用。

标志是企业 CIS 宣传战略的最主要部分,代表着企业的经营理念、文化特色、价值取向,反映企业的产业特点、经营思路,是企业精神的具体象征。在企业形象的传递过程中,是应用最广泛、出现频率最高,同时也是最关键、最形象、最直接的元素。标志通过不断地反复出现,深深地留在受众心中,为大众所熟知。

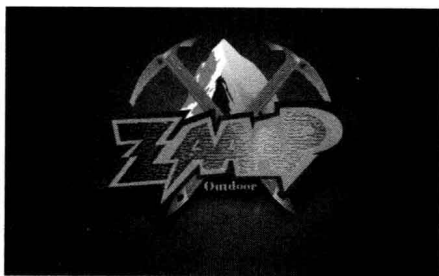
在本章我们将针对不同的应用领域,设计多个不同风格、富有创意的标志。下面展示的是本章效果图。



1.3.1 设计卡通风格标志



1.3.2 设计商铺标志



1.3.3 设计企业标志

本章学习重点

- ◆ 标志外观造型的表现。
- ◆ 图形和文字的组合、排列。
- ◆ 标志识别性的体现。

1.1 设计背景

识别性是标志应该具备的重要功能之一。只有特点鲜明、容易辨认和记忆、含义深刻、造型优美的标志,才能够区别于其他企业、产品或服务,使受众对企业留下深刻印象,从而提升了标志设计的重要性。

在视觉识别系统中,标志的造型、色彩以及应用方式直接决定了其他识别要素的形式。其他要素的建立都是围绕标志为中心而展开的。标志的领导地位是企业经营理念和活动的集中体现,具有权威性的领导作用。

标志设计不仅是实用物的设计,也是一种图形艺术设计。它与其他图形艺术表现手段既有相同之处,又有自己的艺术规律。标志要体现其功用性、识别性、显著性、多样性、艺术性、准确性和持久性。

可以说标志设计的难度比其他任何图形艺术设计都要大。标志设计将具体的事物、事件、场景和抽象的精神、理念、方向通过特殊的图形固定下来,使人们在看到标志的同时自然产生联想,从而对企业产生认同。根据标志的基本构成因素,可将其分为文字标志、图形标志和图文组合标志。

1. 文字标志

文字标志有直接用中文、外文或汉语拼音的单词构成的,有用汉语拼音或外文单词的字首进行组合的。一般会对文字进行变形,使其更具表达力,突出文字的传达力。

2. 图形标志

通过几何图案或象形图案来表示的标志。图形标志又可分为具象图形标志、抽象图形标志与具象抽象相结合的标志 3 种。

3. 图文组合标志

图文组合标志集合了文字标志和图形标志的长处,克服了两者的不足。这种表现方式也是最常用的一种。



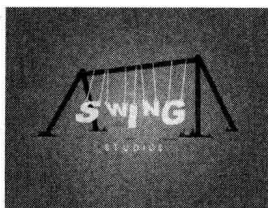
文字标志 (一)



文字标志 (二)



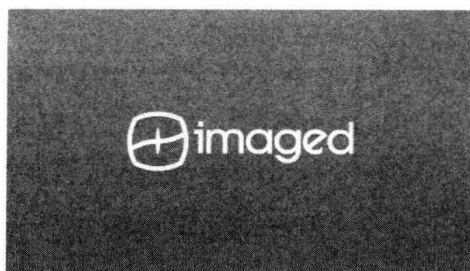
图形标志



图文组合标志 (一)



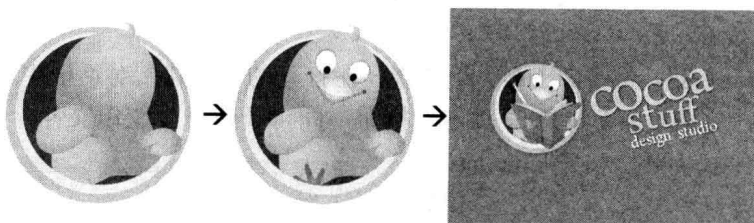
图文组合标志（二）



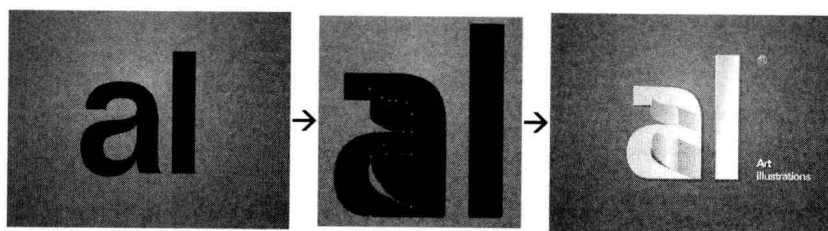
图文组合标志（三）

1.2 制作分析

设计卡通风格标志



设计艺术风格标志



设计商铺标志



设计企业标志



1.3 产品表现

一般 logo 由图形和文字两部分组成，本章制作的标志即是这样的一个组合。在本节中，将对这些流程中实用性最强的设计效果图的步骤进行详细介绍。



1.3.1 设计卡通风格标志

本案例以卡通设计工作室为主题来制作卡通风格的标志。该标志主要由卡通动物形象和文字两部分组成。简约的卡通造型搭配鲜艳的色彩，给人可爱、生动的感觉。绿色的背景配合黄色、橘红色的运用，形成较为强烈的色彩对比，充满了无限的生机。

在排版方面，文字部分的风格和整个标志的设计风格相统一。采用不规则、倾斜的文字排版方式，达到一种活泼、卡通的效果。在细节处理方面，运用渐变色表现了卡通形象的柔和质感。通过添加一些投影效果，增强了各种细节的层次感和丰富程度。此外，投影的运用还可以表现整个标志的立体感，使其跃然纸上。具体操作步骤如下。

STEP 01 新建文件

运行 Illustrator CS5，按【Ctrl+N】组合键，在打开的“新建”对话框中设置如图 1-1 所示的新建文件参数。完成设置后单击“确定”按钮，即可新建一个空白文件，如图 1-2 所示。

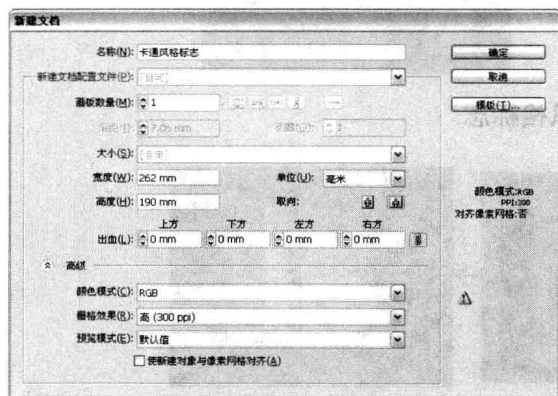


图 1-1



图 1-2

STEP 02 绘制圆

单击“椭圆工具”按钮，在画面中单击，在打开的“椭圆”对话框中设置宽度和高度均为“77.605 mm”，如图 1-3 所示。完成后单击“确定”按钮，然后设置填色为“绿色”（R:195,G:227,B:73），如图 1-4 所示。

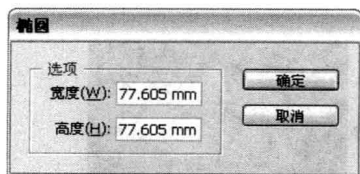


图 1-3

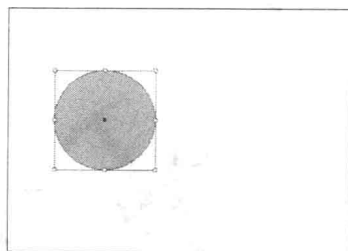


图 1-4

STEP 03 绘制多层圆

使用椭圆工具绘制一个略小的正圆，设置填色为“浅绿色”（R:225,G:248,B:140），如图 1-5 所示。再绘制一个更小的圆，设置填色为“深绿色”（R:74,G:102,B:25），如图 1-6 所示。

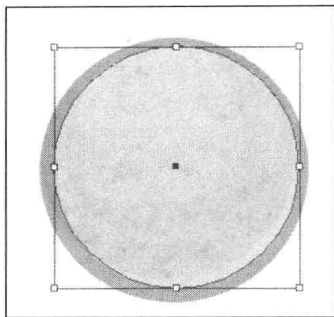


图 1-5

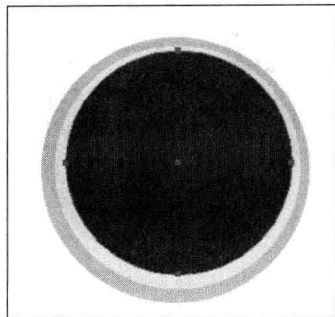


图 1-6

提示

通常情况下，创建图形的填色和描边属性会默认为前一个创建的图形的颜色和描边属性。通过在工具箱下方双击填色或描边图标，在打开的对话框中设置具体的颜色。

STEP 04 绘制卡通动物的头部

单击“钢笔工具”按钮，在图标框中绘制卡通动物的头部，如图 1-7 所示。完成绘制后在“渐变”面板中依次设置渐变滑块为“黄色”（R:255,G:227,B:0）、“黄色”（R:254,G:208,B:0）、“橘红色”（R:253,G:66,B:0），如图 1-8 所示。

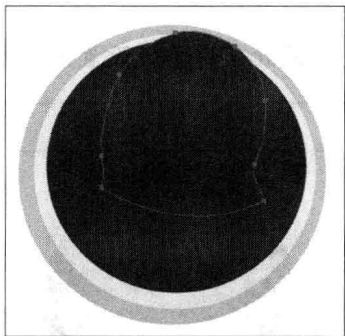


图 1-7

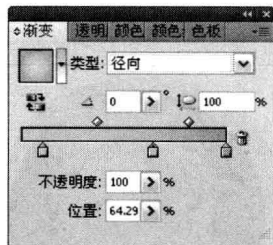


图 1-8

提示

单击某个渐变滑块，然后单击“颜色”面板的选项卡，切换到“颜色”面板设置该滑块的颜色。

STEP 05 渐变填色

单击“渐变工具”按钮，从闭合路径向外拖动鼠标，创建渐变编辑框，如图 1-9 所示。完成创建后，将鼠标光标移动到水平控制杆，出现渐变滑块后拖动中间的滑块，适当调整渐变

效果，如图 1-10 所示。

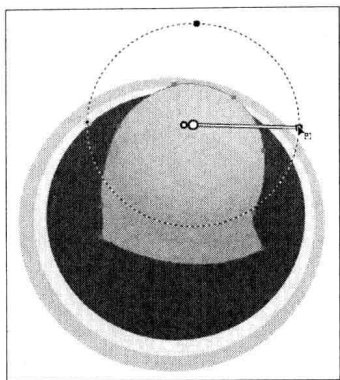


图 1-9

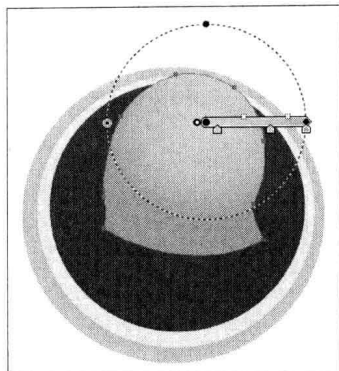


图 1-10

提示

Illustrator CS5 中为渐变工具新增了编辑框功能。通过拖动编辑框可以直观地查看渐变的范围、位置以及中心点等渐变预设的细节。

STEP 06 绘制卡通动物的身体

使用钢笔工具绘制动物的身体部分，如图 1-11 所示。完成后同样使用渐变工具在选择的区域中拖动鼠标光标，重新创建渐变效果，并拖动渐变滑块调整渐变颜色的位置，如图 1-12 所示。

提示

当前选择的渐变色是上一次编辑保留的渐变色，因此不用重新设置渐变颜色。

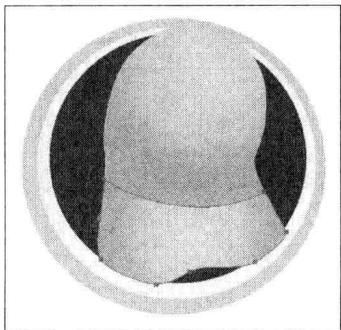


图 1-11

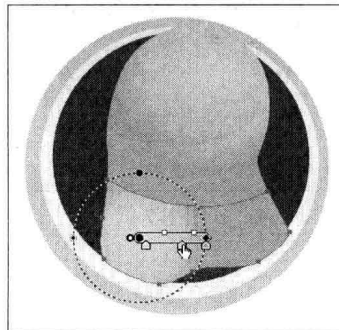


图 1-12

STEP 07 绘制手和头发

运用相同的方法，制作动物的手部，如图 1-13 所示。继续制作卡通动物另一方的手和头发，完成后单击“转换锚点工具”按钮，根据图标框的轮廓调整身体下方的锚点，使锚点两方的曲线路径和圆边缘对齐，如图 1-14 所示。

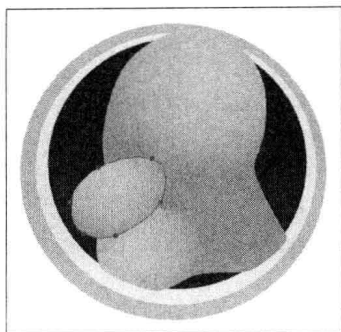


图 1-13

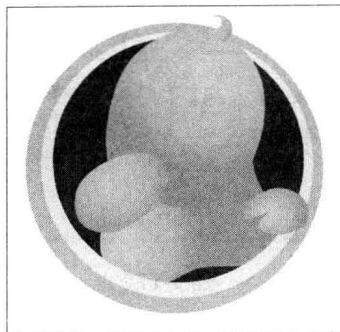


图 1-14

小结

我们首先运用形状工具绘制 logo 图形部分中的图标框。完成标志图标框的制作后，开始制作标志的图形主体部分——卡通动物。主要使用钢笔工具绘制动物的基本外形，然后结合“渐变”面板和渐变工具对路径进行渐变填色。

STEP 08 绘制嘴

使用钢笔工具在动物头部的中心位置绘制嘴，如图 1-15 所示。在“渐变”面板中设置各项参数，设置渐变滑块的颜色依次为“浅黄色”（R:242,G:235,B:189）、“黄色”（R:243,G:237,B:194）、“黄色”（R:220,G:214,B:169），如图 1-16 所示。

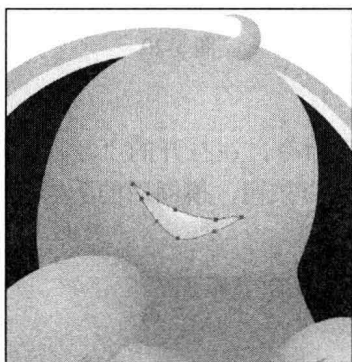


图 1-15

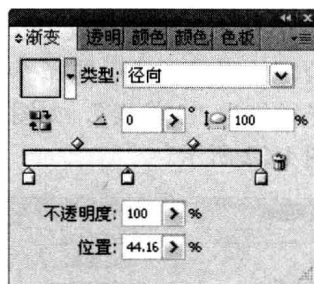


图 1-16

提示

单击“渐变”面板左上方的“反向渐变”按钮，可以将当前渐变颜色翻转方向。

STEP 09 添加内发光效果

选择绘制的路径，然后选择“效果>风格化>内发光”命令，在打开的“内发光”对话框中设置模式为“正片叠底”，颜色为“黄色”（R:189,G:183,B:141），不透明度为“90%”，模糊为“1.19 mm”，选中“边缘”单选按钮，如图 1-17 所示。完成后单击“确定”按钮，为嘴部添加内发光的效果，如图 1-18 所示。

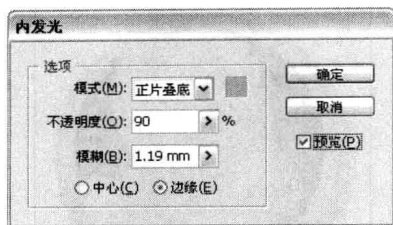


图 1-17

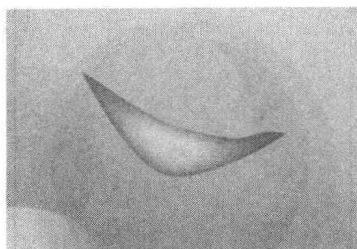


图 1-18

STEP 10 绘制嘴的其他部分

绘制嘴的上半部分，注意在渐变时颜色要亮一些，如图 1-19 所示。绘制嘴的阴影部分，填色为“橘色”（R:254,G:158,B:2）。完成后按两次【Ctrl+[】组合键，将该路径后移到嘴的下层，如图 1-20 所示。

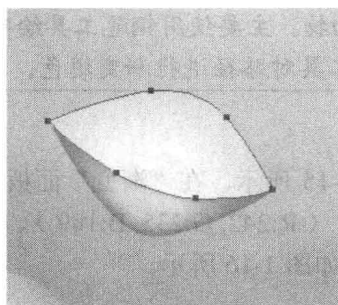


图 1-19

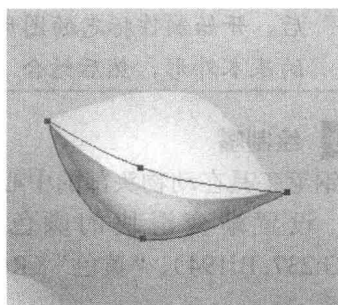


图 1-20

STEP 11 添加高斯模糊效果

选择绘制的阴影，然后选择“效果>模糊>高斯模糊”命令，在打开的“高斯模糊”对话框中设置半径值为“3 像素”，如图 1-21 所示。单击“确定”按钮，模糊后的阴影产生柔和的效果，如图 1-22 所示。

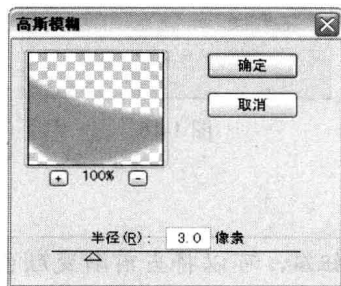


图 1-21

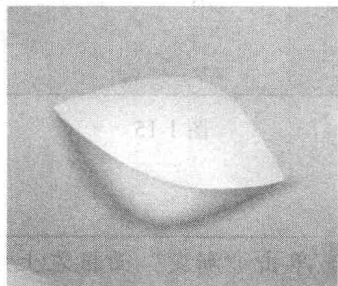


图 1-22

STEP 12 绘制嘴角

在工具箱中单击填色图标，然后单击“无”按钮。完成后单击描边图标，设置描边颜色为“土黄色”（R:185,G:174,B:127），如图 1-23 所示。在路径选项栏中设置描边的粗细和描边样式，如图 1-24 所示。完成后绘制一条代表嘴角的描边路径，然后将该路径后移到嘴的下层，如图 1-25 所示。