

光盘赠送：
78个视频教学文件
138多个完整案例相关素材



全彩印刷

内容涵盖：

图形、绘图、上色、渐变、渐变网格、混合、封套、扭曲、文字、图表、图层、蒙版、画笔、符号、效果、图形样式、动画等

案例包括：

封面设计、VI设计、产品造型设计、POP广告、字体设计、海报设计、插画设计、包装设计、动画制作、肖像写真、Logo设计、波普艺术等

李金荣 等/编著

中文版

Illustrator CS5

高手成长之路

清华大学出版社



中文版

李金荣 等/编著

Illustrator CS5

高手成长之路

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书全面、深入地解读了Illustrator CS5的各项功能和使用技巧。全书采用从设计欣赏到软件功能讲解、再到实际案例制作的方式,将软件学习与设计实践完美结合。书中对软件功能的讲解不仅完整翔实,实例更多达138个,其中既有绘图、封套、符号、效果、3D等Illustrator功能学习实例;也有封面、VI、产品造型、POP广告、字体、海报、插画、包装、动画等设计项目的具体应用实例。

本书的光盘中提供了实例素材和效果文件,以及大量视频教学录像,本书适合Illustrator初学者,以及平面设计、插画设计、包装设计、动画设计、数码艺术创作人员学习使用,亦可作为相关培训机构的教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

中文版Illustrator CS5高手成长之路/李金荣等编著. —北京:清华大学出版社, 2011.3
ISBN 978-7-302-23975-8

I. ①中… II. ①李… 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205084号

责任编辑:陈绿春

责任校对:徐俊伟

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦A座

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

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62795954, jsjic@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210×285 印 张:23.25 插 页:8 字 数:668千字

附 DVD1 张

版 次:2011年3月第1版

印 次:2011年3月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:79.00元

前言

Adobe Illustrator是进行平面设计、插画设计、包装设计、动画设计，以及数码艺术创作的重要软件，深受艺术家和广大计算机美术爱好者的喜爱。笔者非常乐于钻研Illustrator，它就像是阿拉丁神灯，可以帮助我们实现自己的设计梦想，并且学习和使用Illustrator是一件令人愉快的事。

本书全面、深入地解读了Illustrator CS5的各项功能和使用技巧。全书采用从设计欣赏到软件功能讲解、再到实际案例制作的渐进过程，将Illustrator学习与设计实践完美结合。

书中在每一章的开始部分，首先简要介绍设计理论，并提供作品欣赏；然后详细讲解软件功能，这其中安排了大量实战，读者通过动手实践即可轻松掌握软件的使用技巧；每一章的结尾再针对封面、VI、产品造型、POP、海报、插画、包装、动画等设计项目制作具体的案例；最后一章是综合实例，展现了Illustrator的高级应用技巧，突出了综合使用多种功能进行艺术创作的特点。全书贯穿了Illustrator学用结合的理念，因此，软件功能介绍不仅完整翔实，动手实例更多达138个。

本书力求在一种轻松和充满趣味性的学习氛围中，带领读者逐步深入地了解软件功能，掌握Illustrator的高级应用技法，因此，通过各种案例来剖析绘图与绘画技术、图形与图像合成技术、插画技术、3D技术、特效技术、动画技术、相片级真实效果表现等重要技术。并且还以技术看板的形式展现了各种关键技术在实际应用中发挥的作用，分析了相关效果的制作方法，使读者可以分享到笔者的创作经验。

此外，为了便于初学者能够快速入门，本书的配套光盘中还特别附赠了多媒体教程，包括20个Illustrator软件功能学习视频教学录像，以及54个案例实战教学录像，有如老师亲自在旁指导。

本书由李金荣主笔，参与编写工作的还包括李金明、李哲、王熹、邹士恩、刘军良、姜成繁、白雪峰、贾劲松、包娜、徐培育、李志华、谭丽丽、李宏宇、王欣、陈景峰、李萍、贾一、崔建新、徐晶、王晓琳、许乃宏、张颖、苏国香、宋茂才、宋桂华、李锐、尹玉兰、马波、季春建、于文波、李宏桐、王淑贤、周亚威、杨秀英等。由于水平有限，书中难免有疏漏之处。如果您有中肯的意见或者在学习中遇到问题，请与我们联系，Email: ai_book@126.com。



第1章 旋转创意的魔方——初识Illustrator CS5

1.1 创意之源	2	1.5.4 面板	14
1.1.1 创意的原则	2	1.5.5 控制面板	16
1.1.2 创意的方法	3	1.5.6 状态栏	16
1.2 数字化图形	4	1.5.7 实战——创建自定义的工作区	16
1.2.1 矢量图与位图	4	1.6 文档的基本操作	17
1.2.2 文件格式	5	1.6.1 新建文档	17
1.2.3 颜色模型	5	1.6.2 从模板中创建文档	17
1.2.4 颜色模式	6	1.6.3 从欢迎屏幕中创建文档	18
1.3 Illustrator CS5系统需求	7	1.6.4 打开文件	18
1.4 Illustrator CS5应用功能概览	8	1.6.5 保存当前文件	18
1.4.1 Illustrator CS5新增功能	8	1.6.6 另存一份文件	18
1.4.2 绘图功能	9	1.6.7 保存模板文件	19
1.4.3 图层与蒙版	9	1.6.8 实战——与Photoshop交换文件	19
1.4.4 混合功能	9	1.6.9 实战——置入AutoCAD文件	20
1.4.5 封套扭曲	10	1.6.10 管理链接的文件	20
1.4.6 3D效果	10	1.6.11 导出文件	21
1.4.7 渐变与渐变网格	10	1.7 查看图稿	21
1.4.8 文字功能	10	1.7.1 实战——用“缩放”和“抓手” 工具查看图稿	21
1.4.9 符号	11	1.7.2 用导航器面板查看图稿	22
1.4.10 图表	11	1.7.3 切换屏幕模式	22
1.4.11 实时描摹与实时上色	11	1.7.4 切换轮廓模式与预览模式	23
1.4.12 模板和资源库	11	1.8 使用辅助工具	24
1.5 Illustrator CS5的工作界面	12	1.8.1 标尺	24
1.5.1 Illustrator工作界面概览	12	1.8.2 参考线	25
1.5.2 工具箱	13	1.8.3 智能参考线	25
1.5.3 菜单命令	14	1.8.4 网格	25

第2章 构成设计——图形的基本编辑

2.1 平面构成	27	2.2.2 色彩的对比	30
2.1.1 平面构成元素	27	2.2.3 色彩的调和	30
2.1.2 平面构成的基本形式	27	2.3 选择对象	31
2.2 色彩构成	29	2.3.1 实战——用选择工具选择对象	31
2.2.1 色彩的属性	29	2.3.2 实战——用魔棒工具选择对象	31



目录

Contents

2.3.3 实战——用编组选择工具选择组对象	32
2.3.4 实战——按照堆叠顺序选择对象	32
2.3.5 实战——用图层面板选择对象	33
2.3.6 选择特定类型的对象	33
2.3.7 全选、反选和重新选择	34
2.3.8 存储所选对象	34
2.4 组织与排列对象	34
2.4.1 移动对象	35
2.4.2 复制、粘贴与删除	35
2.4.3 编组	35
2.4.4 在隔离模式下编辑组中对象	36
2.4.5 调整对象的堆叠顺序	36
2.4.6 用图层面板调整堆叠顺序	37
2.4.7 对齐对象	37
2.4.8 分布对象	38
2.5 组合对象	40
2.5.1 路径查找器面板	40
2.5.2 实战——用形状生成器组合对象	42
2.5.3 实战——用复合路径组合对象	42
2.5.4 实战——用路径查找器制作按钮	43

2.6 变换操作	44
2.6.1 定界框、中心点和参考点	45
2.6.2 实战——用定界框变换对象	45
2.6.3 实战——用自由变换工具变换	45
2.6.4 实战——旋转	46
2.6.5 实战——镜像	47
2.6.6 实战——缩放	48
2.6.7 实战——倾斜	49
2.6.8 实战——通过再次变换制作花纹	49
2.6.9 变换面板	50
2.7 撤销操作与还原图稿	50
2.7.1 还原与重做	50
2.7.2 恢复文件	50
2.8 构成设计应用实例——制作特效人物海报	51
2.9 构成设计应用实例——制作艺术纪念章	52

第3章 封面设计——绘图与上色

3.1 关于封面设计	54
3.1.1 封面的构成要素	54
3.1.2 书籍的开本	54
3.1.3 封面设计的表现方法	54
3.2 了解绘图模式	55
3.3 绘制基本图形	56
3.3.1 绘制直线段	56
3.3.2 绘制弧线	56
3.3.3 绘制螺旋线	57
3.3.4 绘制矩形和方形	57
3.3.5 绘制圆角矩形	57
3.3.6 绘制圆形和椭圆	58
3.3.7 绘制多边形	58
3.3.8 绘制星形	58
3.3.9 实战——绘制矩形网格	59

3.3.10 实战——绘制极坐标网格	60
3.3.11 实战——绘制光晕图形	61
3.4 绘制透视图	62
3.4.1 透视网格	62
3.4.2 实战——在透视中创建对象	63
3.4.3 实战——在透视中变换对象	64
3.4.4 释放透视中的对象	65
3.5 填色与描边的设定	65
3.5.1 填色与描边选项	65
3.5.2 描边面板	67
3.5.3 实战——修改描边宽度	70
3.5.4 实战——轮廓化描边	71
3.6 选择与编辑颜色	72
3.6.1 实战——用拾色器设置颜色	72
3.6.2 实战——使用颜色面板设置颜色	73



- 3.6.3 实战——使用颜色参考面板设置颜色74
- 3.6.4 实战——使用色板面板设置颜色75
- 3.6.5 实战——使用全局色77
- 3.6.6 实战——重新着色图稿78

3.7 实时上色 81

- 3.7.1 实战——为图稿实时上色81
- 3.7.2 在实时上色组中添加路径82
- 3.7.3 封闭实时上色组中的间隙82
- 3.7.4 释放和扩展实时上色组83

3.8 实时描摹 83

- 3.8.1 实战——实时描摹位图83
- 3.8.2 实战——用色板库中的颜色描摹位图84
- 3.8.3 修改实时描摹对象的显示状态85
- 3.8.4 将描摹对象转换为路径85
- 3.8.5 将描摹对象转换为实时上色对象86
- 3.8.6 释放描摹对象86

3.9 使用图案 86

- 3.9.1 实战——创建自定义图案86

- 3.9.2 实战——变换图案87
- 3.9.3 实战——使用图案库88

3.10 填色与描边应用实例——激情世界杯 89

3.11 描边应用实例——虚线描边 邮票效果 90

3.12 描边应用实例——多重描边 特效字 93

- 3.12.1 混合文字与图形93
- 3.12.2 重复描边文字94
- 3.12.3 添加纹饰97

3.13 封面设计应用实例——制作 书籍封面 98

- 3.13.1 定位封面图形位置99
- 3.13.2 制作封面艺术图案99

第4章 VI设计——用钢笔绘图

4.1 关于VI设计 106

- 4.1.1 标志设计 106
- 4.1.2 企业简称及标准字体 107
- 4.1.3 标准色 107
- 4.1.4 辅助图形 108
- 4.1.5 应用设计系统的开发 108

4.2 路径与锚点 108

4.3 用铅笔工具绘图 109

- 4.3.1 用铅笔工具绘制路径 109
- 4.3.2 用铅笔工具编辑路径 109

4.4 用钢笔工具绘图 110

- 4.4.1 实战——绘制直线 111
- 4.4.2 实战——绘制曲线 111
- 4.4.3 实战——绘制转角曲线 112

- 4.4.4 实战——在曲线后面绘制直线 113

- 4.4.5 实战——在直线后面绘制曲线 113

- 4.4.6 连接开放式路径 114

- 4.4.7 封闭路径 114

- 4.4.8 钢笔工具绘图技巧 114

4.5 编辑锚点 115

- 4.5.1 用直接选择工具选择锚点和路径 115

- 4.5.2 用套索工具选择路径和锚点 116

- 4.5.3 改变曲线形状 116

- 4.5.4 用整形工具调整锚点 117

- 4.5.5 添加和删除锚点 118

- 4.5.6 均匀分布锚点 119

- 4.5.7 钢笔工具编辑锚点技巧 119

4.6 编辑路径 120

- 4.6.1 偏移路径 120



目录

Contents

4.6.2	平滑路径	121
4.6.3	简化路径	121
4.6.4	清理路径	121
4.6.5	用剪刀工具裁剪路径	122
4.6.6	用美工刀工具裁剪路径	122
4.6.7	分割下方对象	122
4.6.8	用路径橡皮擦工具擦除路径	123
4.6.9	用橡皮擦工具擦除路径	123

4.7	绘图应用实例——绘制贺卡 ...	124
4.8	VI设计应用实例——标志设计 ...	125
4.8.1	创建基本文字	125
4.8.2	添加图形	126
4.9	VI设计应用实例——服饰专卖店 应用设计系统	128

第5章 产品造型设计——渐变与渐变网格的应用

5.1	关于产品设计	130
5.1.1	产品设计的要素	130
5.1.2	产品设计的分类	130
5.2	渐变	131
5.2.1	渐变面板	131
5.2.2	实战——使用渐变工具填充渐变	132
5.2.3	实战——为多个对象同时应用渐变	133
5.2.4	实战——修改渐变中的颜色	134
5.2.5	实战——修改渐变方向、半径和原点 ...	135
5.2.6	将渐变扩展为图形	136
5.3	渐变网格	137
5.3.1	渐变网格与渐变的区别	137

5.3.2	使用网格工具创建渐变网格	137
5.3.3	使用命令创建渐变网格	138
5.3.4	将渐变图形转换为渐变网格	138
5.3.5	编辑网格点	138
5.3.6	设置网格颜色	139
5.3.7	从网格对象中提取路径	140
5.4	渐变应用实例——制作 水晶按钮	140
5.5	网格应用实例——制作 概念手机	142

第6章 POP广告设计——混合、封套与扭曲的应用

6.1	关于POP广告	148
6.1.1	POP广告的种类	148
6.1.2	POP广告的设计要素	149
6.2	混合	149
6.2.1	实战——用混合工具创建混合	149
6.2.2	实战——用混合命令创建混合	150
6.2.3	实战——修改混合对象	151
6.2.4	实战——修改混合轴	152
6.2.5	实战——反向混合与反向堆叠	153

6.2.6	设置混合选项	153
6.2.7	扩展混合对象	154
6.2.8	释放混合对象	154
6.3	扭曲对象	154
6.3.1	变形工具	154
6.3.2	旋转扭曲工具	155
6.3.3	收拢工具	155
6.3.4	膨胀工具	155
6.3.5	扇贝工具	155
6.3.6	晶格化工具	155



6.3.7	褶皱工具	155
6.3.8	液化工具选项	156
6.3.9	实战——用液化工具制作抽象蝴蝶	156
6.4	封套扭曲	158
6.4.1	实战——用变形建立封套扭曲	158
6.4.2	实战——用网格建立封套扭曲	160
6.4.3	实战——用顶层对象建立封套扭曲	161
6.4.4	实战——编辑封套内容	163
6.4.5	设置封套扭曲选项	164
6.4.6	释放封套扭曲	164
6.4.7	扩展封套扭曲	164
6.5	混合应用实例——小金鱼	165
6.6	混合应用实例——动感足球 ...	167
6.7	混合应用实例——不锈钢水杯 ...	168
6.7.1	制作杯体	168

6.7.2	制作底座	169
6.7.3	制作杯口	170
6.7.4	制作杯盖	171
6.7.5	制作把手	172

6.8	封套扭曲应用实例——丝织蝴蝶结	173
6.9	封套扭曲应用实例——花瓶 ...	175
6.10	广告应用实例——便利店DM广告	177
6.10.1	制作郁金香	177
6.10.2	制作广告内容	178
6.10.3	添加其他图形	180
6.11	POP应用实例——悬挂式POP	180

第7章 字体设计——文字与图表的应用

7.1	关于字体设计	182
7.1.1	字体设计的原则	182
7.1.2	字体创意的方法	182
7.1.3	创意字体的类型	182
7.2	创建文字	183
7.2.1	实战——创建与编辑点文字	183
7.2.2	实战——创建与编辑区域文字	184
7.2.3	实战——创建与编辑路径文字	184
7.3	编辑文本	185
7.3.1	设置字符格式	185
7.3.2	设置段落格式	187
7.3.3	实战——串接文本	187
7.3.4	实战——文本绕排	188
7.3.5	实战——将文字转换为轮廓	189
7.4	图表	190

7.4.1	图表的类型	190
7.4.2	实战——创建图表	191
7.4.3	实战——用Microsoft Excel数据创建图表	192
7.4.4	实战——编辑图表图形	193
7.4.5	实战——将图形添加到图表中	194
7.4.6	修改图表数据	195
7.4.7	转换图表类型	195

7.5	字体设计应用实例——圆梦2008	196
7.6	字体设计应用实例——巧克力字	197
7.6.1	制作艺术字	197
7.6.2	制作凸起的文字	199
7.6.3	制作背景和边框	200



目录

Contents

第8章 海报设计——图层与蒙版的应用

8.1 关于海报设计	202	8.4.2 实战——编辑剪切蒙版	210
8.1.1 海报的种类	202	8.4.3 释放剪切蒙版	211
8.1.2 海报的构成	202	8.5 不透明度蒙版	211
8.2 海报设计常用表现手法	203	8.5.1 实战——创建不透明度蒙版	211
8.2.1 写实表现法	203	8.5.2 实战——编辑不透明度蒙版	212
8.2.2 联想表现法	203	8.5.3 链接蒙版	213
8.2.3 幽默表现法	203	8.5.4 停用与激活不透明度蒙版	213
8.2.4 夸张表现法	203	8.5.5 剪切与反相不透明度蒙版	214
8.2.5 谐趣表现法	203	8.5.6 隔离混合与挖空组	214
8.2.6 拟人化表现法	203	8.5.7 释放不透明度蒙版	214
8.2.7 名人表现法	204	8.6 混合模式与不透明度	214
8.3 图层	204	8.6.1 调整混合模式	215
8.3.1 图层面板	204	8.6.2 调整不透明度	216
8.3.2 创建图层和子图层	204	8.6.3 调整编组对象的不透明度	216
8.3.3 选择与移动图层	205	8.6.4 调整填充和描边的不透明度	217
8.3.4 修改图层的名称和颜色	205	8.6.5 调整填充和描边的混合模式	217
8.3.5 显示和隐藏图层	206	8.6.6 调整图层的不透明度和混合模式	218
8.3.6 设置个别对象的显示模式	207	8.7 蒙版应用实例——制作	
8.3.7 复制图层	207	滑雪板	218
8.3.8 锁定图层	207	8.8 海报设计应用实例——艺术	
8.3.9 删除图层	208	海报	220
8.3.10 合并与拼合图层	208	8.8.1 制作蒙版	220
8.3.11 粘贴时记住图层	208	8.8.2 制作飘带	221
8.4 剪切蒙版	208	8.8.3 制作背景	224
8.4.1 实战——创建剪切蒙版	209		

第9章 插画设计——画笔与符号的应用

9.1 关于插画	226	9.1.7 线描风格插画	228
9.1.1 插画的应用领域	226	9.2 画笔	228
9.1.2 装饰风格插画	226	9.2.1 画笔面板	228
9.1.3 动漫风格插画	227	9.2.2 实战——为图形添加画笔描边	229
9.1.4 Mix & Match风格插画	227	9.2.3 实战——使用画笔工具	229
9.1.5 矢量风格插画	227	9.2.4 实战——使用斑点画笔工具	231
9.1.6 涂鸦风格插画	227	9.2.5 使用画笔库	231



9.3 创建与修改画笔 232

- 9.3.1 设定画笔类型 232
- 9.3.2 创建书法画笔 232
- 9.3.3 创建散布画笔 232
- 9.3.4 创建毛刷画笔 233
- 9.3.5 创建图案画笔 233
- 9.3.6 创建艺术画笔 234
- 9.3.7 修改与更新画笔 235
- 9.3.8 移去画笔描边 235
- 9.3.9 删除画笔 236

9.4 符号 236

- 9.4.1 符号面板 237
- 9.4.2 将对象定义为符号 237
- 9.4.3 使用符号库 237

9.5 创建与编辑符号 238

- 9.5.1 实战——使用符号喷枪工具创建符号 ... 238
- 9.5.2 实战——移动、旋转和堆叠符号 239
- 9.5.3 实战——调整符号的密度和大小 240

- 9.5.4 实战——调整符号的颜色和透明度 240

- 9.5.5 实战——为符号添加图形样式 241

- 9.5.6 替换符号 242

- 9.5.7 重新定义符号 242

- 9.5.8 扩展符号实例 242

9.6 画笔应用实例——绘制国画 ... 243

- 9.6.1 绘制荷花 243

- 9.6.2 重新设置画笔样本的参数 244

- 9.6.3 绘制荷叶 244

- 9.6.4 绘制水面波纹 245

9.7 符号应用实例——高跟鞋 246

9.8 插画设计应用实例——图形艺术 248

- 9.8.1 自定义符号 248

- 9.8.2 制作带有透视效果的背景 249

- 9.8.3 应用符号 250

- 9.8.4 体现玻璃镜面质感 251

第10章 包装设计——效果与图形样式的应用

10.1 关于包装 254

- 10.1.1 包装的类型 254
- 10.1.2 包装的设计定位 254

10.2 外观属性 255

- 10.2.1 外观面板 255
- 10.2.2 实战——修改基本外观 255
- 10.2.3 实战——修改效果参数 256
- 10.2.4 实战——复制外观属性 256
- 10.2.5 调整外观堆栈顺序 257
- 10.2.6 设置图层和组的外观 258
- 10.2.7 显示和隐藏外观 258
- 10.2.8 扩展外观 258
- 10.2.9 删除外观 258

10.3 Illustrator效果 258

- 10.3.1 应用效果 259
- 10.3.2 SVG滤镜 259
- 10.3.3 变形效果组 259

- 10.3.4 扭曲和变换效果组 259

- 10.3.5 栅格化 260

- 10.3.6 裁剪标记 261

- 10.3.7 路径效果组 261

- 10.3.8 路径查找器效果组 261

- 10.3.9 转换为形状效果组 261

- 10.3.10 风格化效果组 262

10.4 3D效果 263

- 10.4.1 凸出和斜角 263

- 10.4.2 绕转 265

- 10.4.3 旋转 265

- 10.4.4 设置三维对象的表面 266

- 10.4.5 添加与修改光源 267

- 10.4.6 在3D对象表面贴图 267

10.5 Photoshop效果 269

10.6 图形样式 270

- 10.6.1 图形样式面板 271



目录

Contents

10.6.2 实战——应用图形样式	271
10.6.3 实战——创建图形样式	271
10.6.4 重新定义图形样式	272
10.6.5 使用图形样式库	272
10.7 效果应用实例——制作 CD盘面	272
10.8 效果应用实例——时尚画册····	275
10.8.1 制作立体文字	275
10.8.2 制作背景	276

10.9 包装设计应用实例——制作 手提袋	278
10.10 包装设计应用实例——制作 包装盒展开图	281
10.10.1 制作图案	281
10.10.2 制作文字	284
10.11 3D效果应用实例——制作 3D可乐杯	286

第11章 动画设计——制作动画

11.1 关于动画设计	288
11.1.1 动画的分类	288
11.1.2 脚本	288
11.1.3 分镜头	288
11.1.4 角色与场景设计	288
11.2 用Illustrator制作图层动画····	289
11.2.1 准备图层动画文件	289

11.2.2 导出SWF格式	289
11.2.3 实战——制作动态滑雪效果	290
11.3 动画设计应用实例——卡通 精灵	291
11.3.1 制作卡通头像	291
11.3.2 准备动画文件	291
11.3.3 在Flash中制作动画	293

第12章 综合实例

12.1 名片设计——制作名片····	296
12.1.1 制作人物	296
12.1.2 制作裙子和飘带	296
12.1.3 制作名片文字	298
12.2 波普艺术——色彩的游戏····	298
12.2.1 描摹对象	299
12.2.2 图稿重新着色	299
12.3 儿童书籍插图设计——放飞 风筝	301

12.3.1 制作心形线球	301
12.3.2 制作线球上的文字	303
12.4 特效设计——3D炫彩 立体字	304
12.4.1 制作3D立体字	304
12.4.2 制作绚彩花纹	305
12.5 特效设计——奇妙字符画····	306
12.6 书签设计——制作个性化 书签	307



12.7 Logo设计——制作彩虹

效果Logo 308

12.7.1 自定义画笔 309

12.7.2 灵活运用画笔 309

12.8 字体设计——CG风格

特效字 310

12.8.1 制作金属质感立体字 310

12.8.2 制作翅膀图形 311

12.8.3 为翅膀添加纹理 312

12.8.4 添加装饰物 313

12.9 包装设计——可爱糖果瓶 314

12.9.1 制作糖果瓶 314

12.9.2 为瓶身贴图 315

12.9.3 制作瓶盖与糖果 315

12.9.4 制作投影与背景 316

12.10 包装设计——制作CD封套... 317

12.10.1 表现右侧面部粗糙的树皮纹理 317

12.10.2 表现左侧面部强烈的光照效果 318

12.11 包装设计——花之恋礼品盒 319

12.11.1 制作梦幻背景 319

12.11.2 制作花朵 321

12.11.3 添加光晕和文字 322

12.11.4 制作包装效果图 322

12.12 封面设计——《动漫秀》

杂志封面 324

12.12.1 绘制面部 324

12.12.2 刻画眼睛和头发 325

12.12.3 绘制衣服和翅膀 325

12.12.4 制作人物背景 327

12.12.5 制作光盘 328

12.12.6 制作封面图形及文字 329

12.13 插画设计——装饰

风格插画 330

12.13.1 调整图像色调 330

12.13.2 渐隐边缘图像 330

12.13.3 绘制装饰元素 332

12.14 插画设计——新锐

风格插画 333

12.14.1 实时描摹图像 333

12.14.2 制作面部饰物 334

12.15 插画设计——Mix & Match

风格插画 336

12.15.1 制作插画元素 337

12.15.2 制作层叠特效 338

12.16 插画设计——艺术海报 339

12.17 插画设计——涂鸦

风格插画 341

12.18 插画设计——矢量

风格插画 342

12.18.1 分割图形 343

12.18.2 图形填色 343

12.18.3 制作立体字 345

12.19 工业设计——F1赛车 347

12.19.1 制作轮胎 347

12.19.2 制作车身 348

12.19.3 制作车头 349

12.19.4 制作贴图 350

12.19.5 制作背景 351

12.20 肖像写真——绘制超写实

人物 352

12.20.1 制作面部 352

12.20.2 制作眼睛 353

12.20.3 制作眉毛 355

12.20.4 制作嘴唇 356

12.20.5 制作头发 356



第1章

旋转创意的魔方——初识Illustrator CS5

1.1 创意之源

创意即创造性思维，也是我们平常所说的“点子”、“想法”，这种思维呈开放性、扩散性，不受传统方法的束缚。比尔·盖茨曾说过“创意有如原子裂变，每一盎司的创意都会带来无以计数的商业利益”。当今世界，创意已不再仅仅是一个理念，而是形成了具有巨大经济效益的创意产业。

1.1.1 创意的原则

1. 原创性原则

原创性是与众不同的首创，它意味着作品能够有效地与别人区分开。原创者需要发现人们习以为常的事物中的新含义，将原本存在的要素重新加以排列组合，用一种新颖而与众不同的方式来传达。如图1-1与图1-2所示为Stena Lines公司的广告：“父母跟随孩子出游可享受免费待遇”。我们知道，交通公司和旅游景点从来都是儿童免票，而作为世界上最大客运交通公司之一的Stena Lines，却打出了Grown ups free of charge when traveling with children，这样不同寻常的牌路，无疑让Stena Lines成功地和其他公司区别开。新颖、诙谐的画面也令人过目难忘。



图1-1



图1-2

2. 关联性原则

关联性是指需要表现的各对象之间存在一定的内在联系。以平面广告为例，消费者看广告时，应该能够很自然地想到相关的企业、产品或服务。广告与消费者是通过产品来沟通的，如果产品没有特点，消费者就不会去关心它。要引起人们的注意，激发人们的兴趣，就必须找到产品与消费者的关联，在关联中寻找创意思路。如图1-3所示为宜家（IKEA）鞋柜广告：“节省更多的空间”。如图1-4所示为Gabor鞋平面广告：“浑然一体、舒适合身”。



图1-3

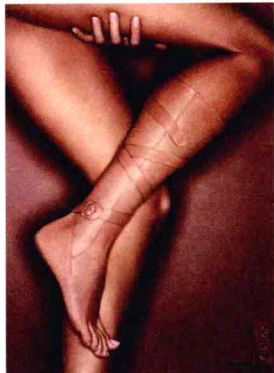


图1-4

3. 震撼性原则

震撼性的作品具有一种超强的视觉张力和表现力，宏大的场面和发人深思的创意都能带给人强烈的心理冲击力。如图1-5所示为Keimling素食餐厅广告，它列出了一条食物链，当你把美味的肉吃进肚子时，可曾想过它们都吃过什么？看了这样的画面，或许你就会变成素食主义者。如图1-6所示为一则呼吁减少交通事故的公益海报。



图1-5



图1-6

4. 沟通性原则

创意的沟通性体现在作品在传递信息的同时，具有沟通消费者和企业的职能。如图1-7所示为可口可乐“回收站”创意广告，画面中的图形传递出企业注重材料的再生和循环利用的行为，也提醒消费者要注重环保。

5. 亲和性原则

亲和性是运用情感的心理攻势，在作品中营造一种和谐、亲切的氛围，达到以情动人的目的。如图1-8所示为Christopher Tovo为澳大利亚邮政局制作的一则广告，广告词为“如果你真的想拥抱他，那就给他写信吧”。当手机和E-mail成为人们沟通的主要工具后，传统的手写信件就被冷落了。这个广告就是要告诉人们，书信才是传递真情实感的最佳方式，笔墨痕迹里的亲情、友情不会被岁月侵蚀。



图 1-7

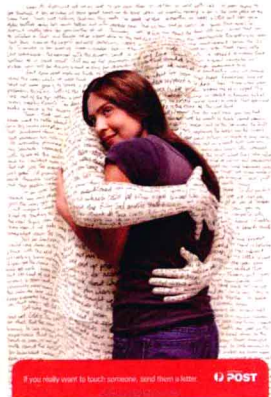


图 1-8

6. 美感性原则

创意的美感性体现出作品具有丰富的审美内涵和艺术感染力，能够带给人艺术的享受。如图1-9与图1-10所示为Martini广告：“美女的演绎”。



图 1-9



图 1-10

7. 可执行性原则

再好的创意最终都要能够付诸实施才能体现其价值，在创意阶段应充分考虑到实施创意所要使用的媒介以及它的传播范围，以便判断该创意是否具有可执行性和可操作性。

1.1.2 创意的方法

广告大师“伯恩巴克”说过“当全部人都向左转，而你却向右转，那便是创意”。创意是对传统的叛逆和打破常规的想法，虽然叛逆不能等同于创意，但创意却需要叛逆的挑战精神。

1. 拼贴

根据表达内容的需要，将收集的素材拼贴成完整的画面，可以产生一种块面分割的效果和节奏韵律的美感。拼贴不是简单的堆砌和相加，而是利用图形的

形状或意义的相似性进行组合加工，从而得到新的图形。如图1-11~图1-13所示。



图 1-11

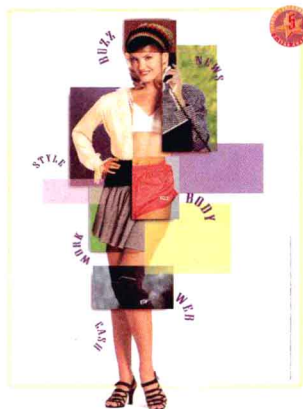


图 1-12

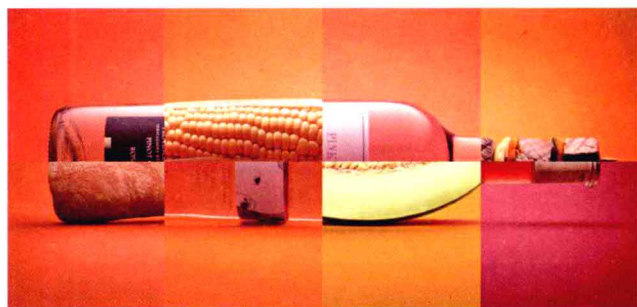


图 1-13

2. 重像

重像是将两种或两种以上的形象按照一定的内在逻辑互相重合，图形间以共用形为载体，各自具有完整的形态，这种共用可以是全部共用、局部共用或轮廓线共用。如图1-14与图1-15所示。

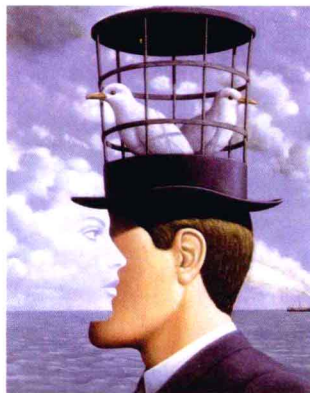


图 1-14



图 1-15

3. 置换

置换是将一个对象的局部与另一个对象的局部巧妙移植，形成一个富有创意的新形象，这种“移花接木”的方式最能丰富作品的表现力。如图1-16~图1-19所示。



图 1-16

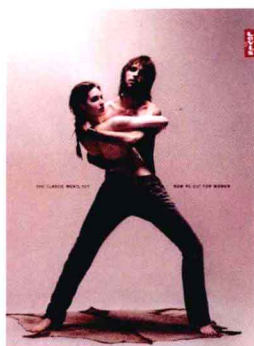


图 1-17

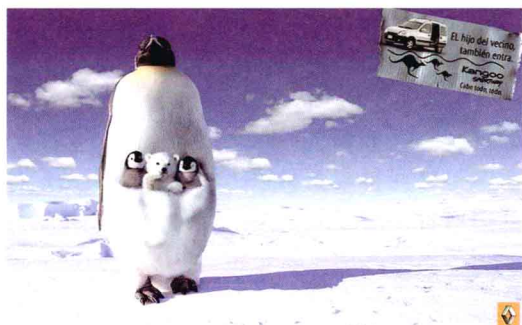


图 1-18



图 1-19

4. 变异

变异是利用对象的相似性，将一种形象逐渐演变为另一种形象，它体现了一种变化的过程。如图1-20所示。

5. 变形

变形是将对象的特征进行适当的变形和夸张处理，形成拉长、缩短、扭曲、怪诞等视觉效果，可以带给人强烈的视觉冲击力。如图1-21所示。



图 1-20



图 1-21

1.2 数字化图形

计算机中的图形和图像是以数字的方式记录和存储的，它们按照形成方式分为两大类，一类是矢量图形，另一类是位图图像。Illustrator是典型的矢量绘图软件，但它也可以处理位图。

1.2.1 矢量图与位图

矢量图形（也称为矢量形状或矢量对象）是由称作矢量的数学对象定义的直线和曲线构成的。矢量图形的优点在于无论怎样旋转和缩放，都不会影响图形的清晰度和光滑性，因此，非常适合处理需要在各种

输出媒体中按照不同大小使用的图稿，如Logo、徽标、图标等。如图1-22所示为矢量插画，如图1-23所示为将它放大300%后的局部效果，可以看到，图形仍然光滑、清晰。



图 1-22



图 1-23