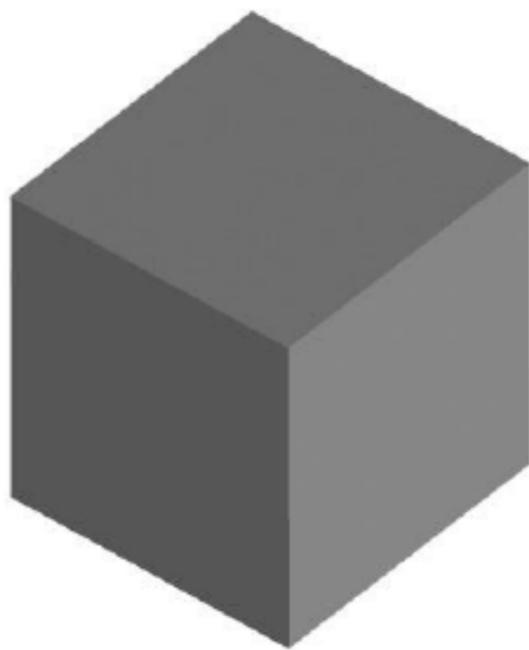
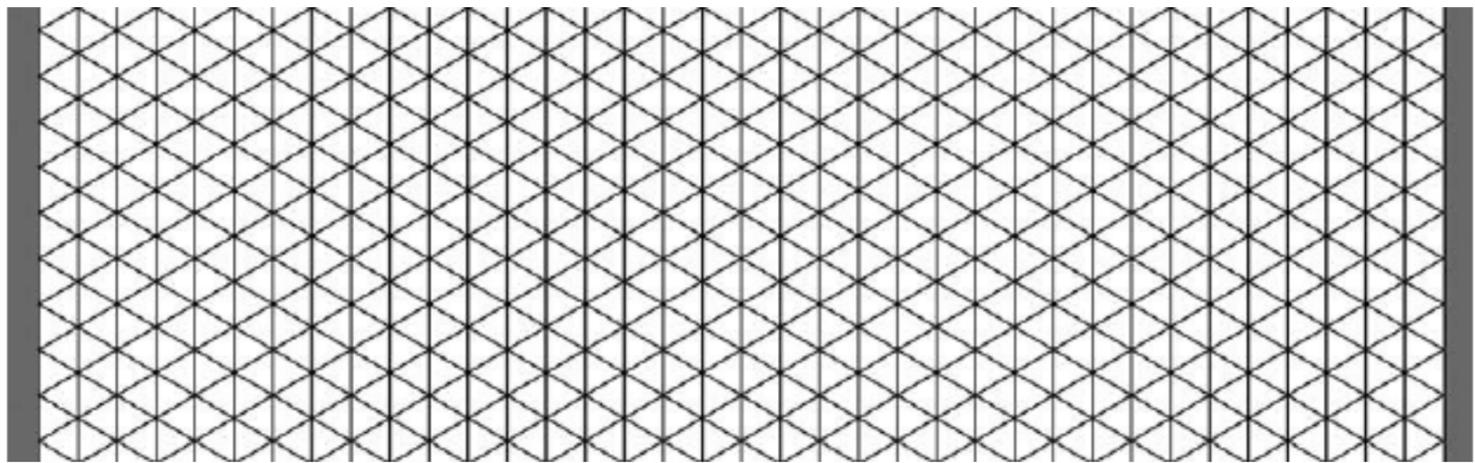


AI 绘制 2.5D 人物插画教程

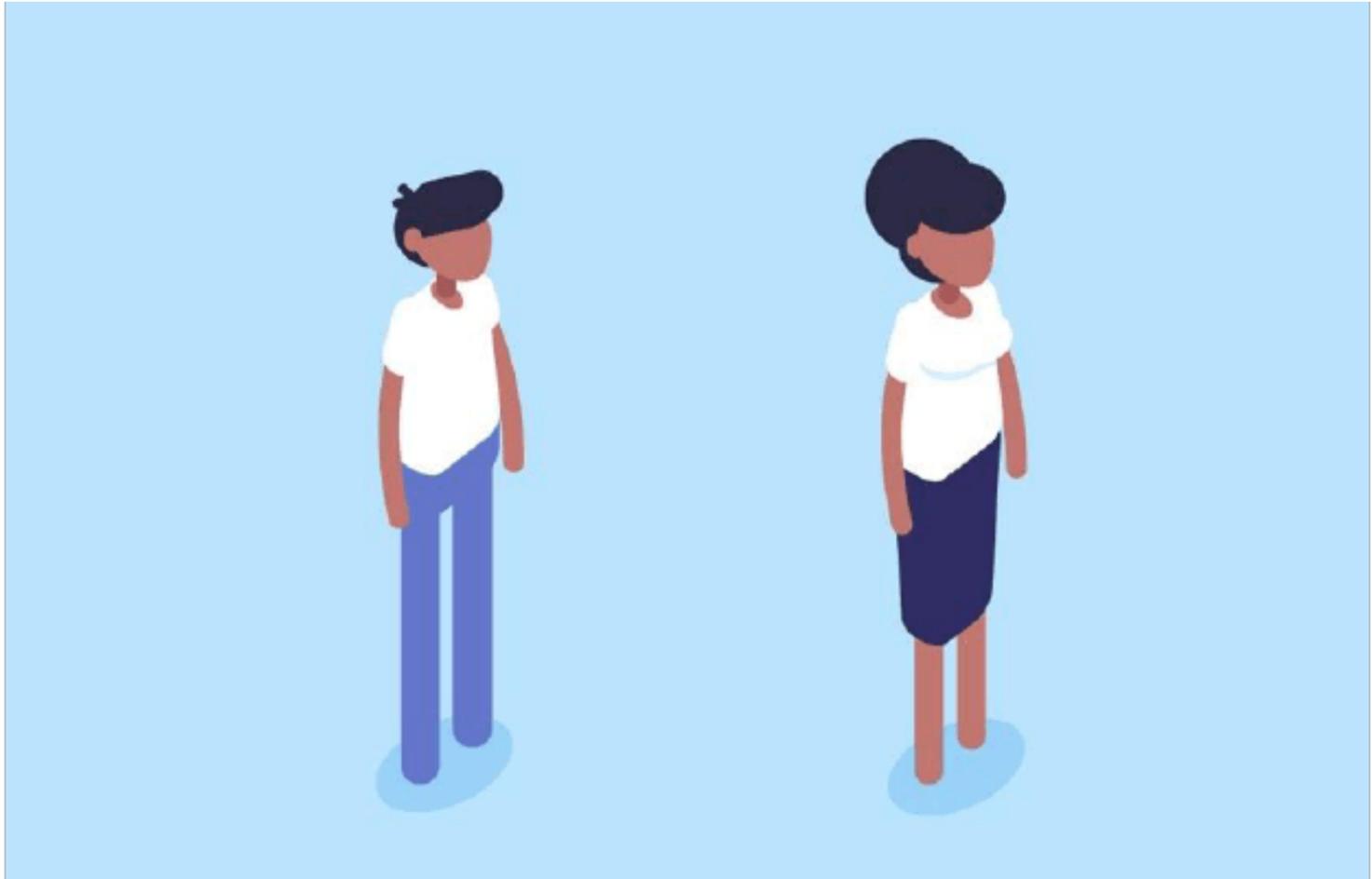
欢迎来到如何在 Adobe Illustrator 中绘制等距人物插画教程!在本教程中,您将学习如何在不使用等距网格的情况下绘制等距矢量插画的分步过程。什么是等距艺术?这一技术非常受欢迎,因为它允许插图在全尺寸范围内传达所有三个维度,而不是将它们缩短。等距透视是指将 30 度角应用于对象的侧面。使用等轴测立方体(如下图所示)可以最好地说明这一点。



您可以在 Illustrator 中使用等距网格创建等距图形(如下图所示)。这将帮助您根据网格创建等距形状。



这是今天要绘制的人物插画(如下图所示)。

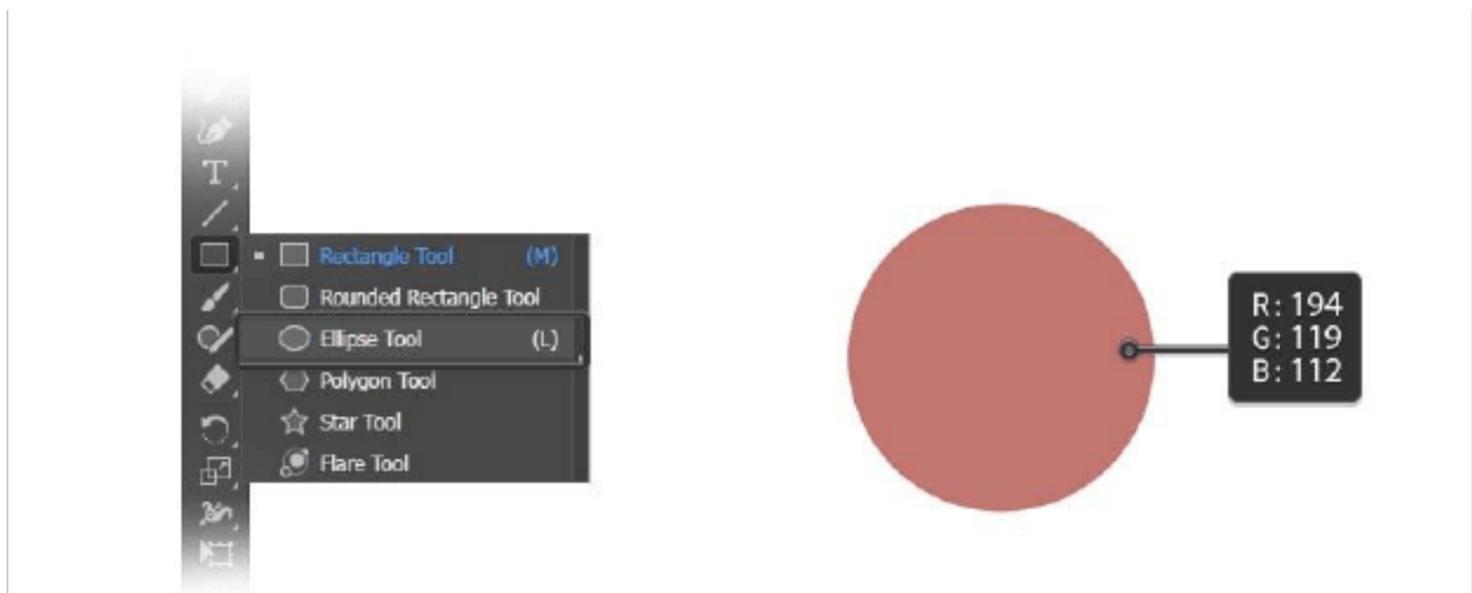


1. 创建人物的头部

步骤 1

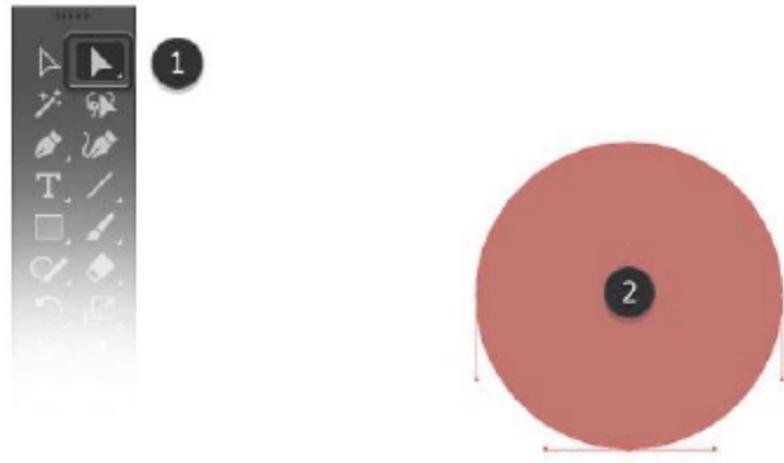
选择椭圆工具 (L) 并创建一个圆。按住键盘上的 Shift 键, 同时用鼠标单击和拖动, 以创建一个完美的正圆。对于肤色, 我们将使用下面的设置, 但您可以自由地为您的项目选择自己喜欢的颜色。

R:194 G:119 B:112



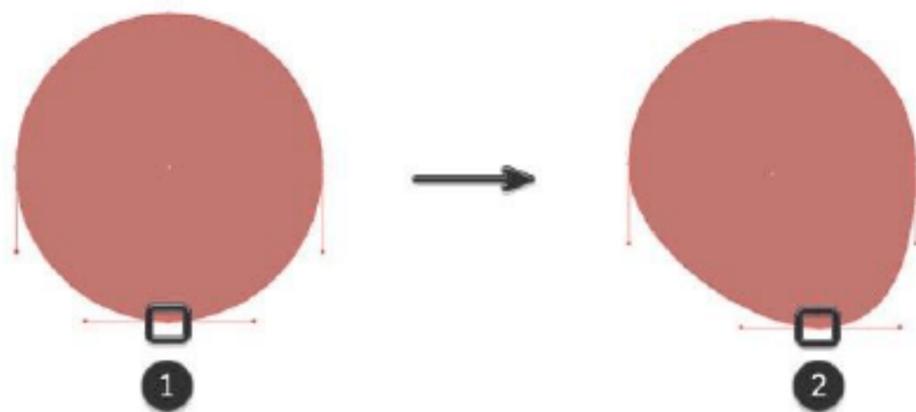
步骤 2

选择直接选择工具 (A) 并选择圆。这样你就能看见形状的定位点, 并且您能够使用该工具对其进行调整。



步骤 3

使用直接选择工具 (A) 选择底部锚点, 并将其移动到一侧, 以创建角色的下巴。



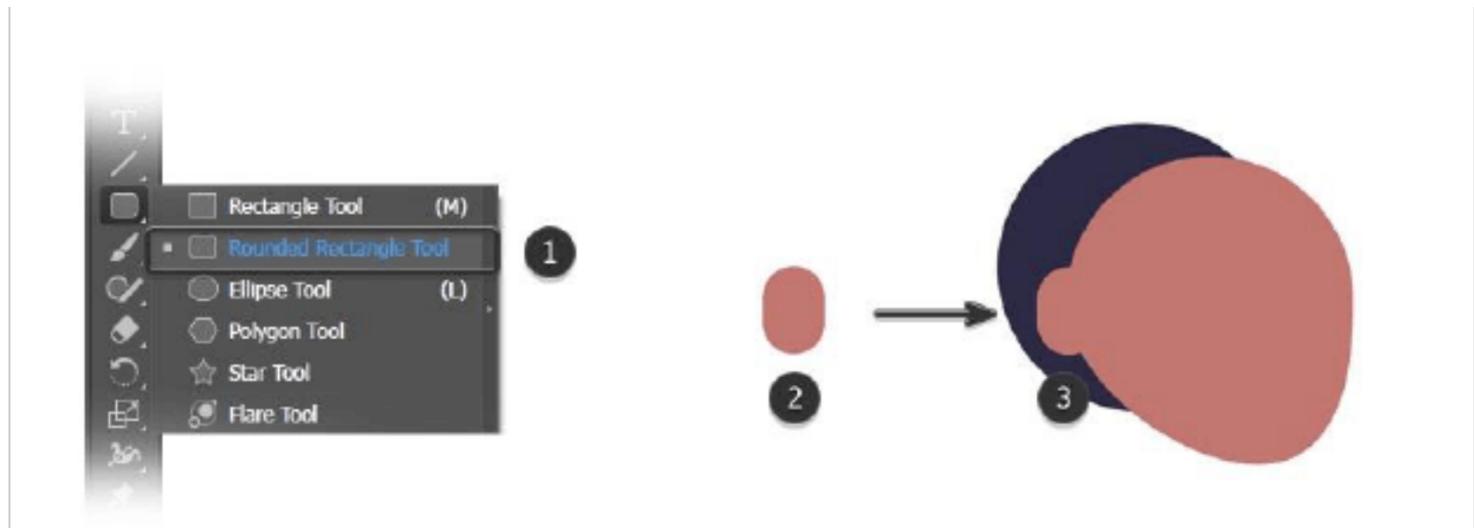
步骤 4

使用椭圆工具创建另一个完美的圆, 这次为你的角色的头发选择一种颜色。R: 45 G: 42 B: 69



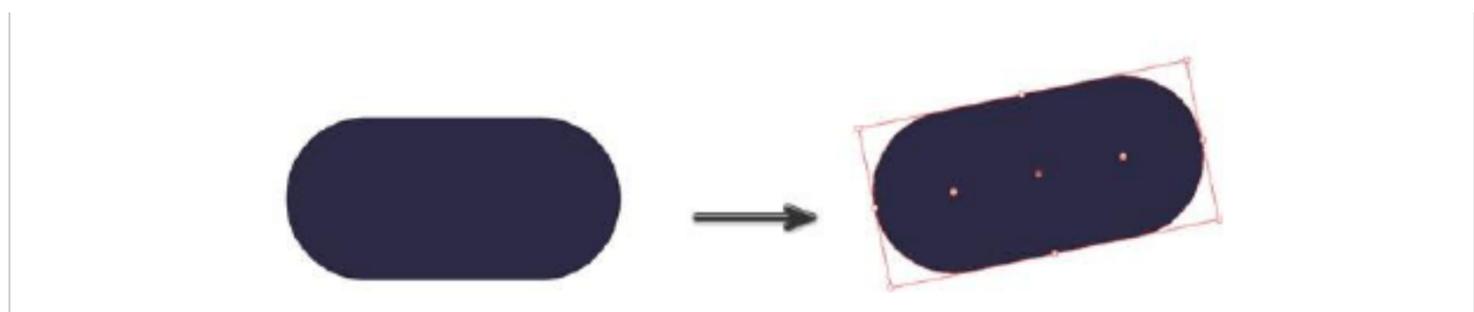
步骤 5

要创建耳朵，请使用圆角矩形工具。使用与头部相同的肤色绘制一个小胶囊形状，并将其移动到位。



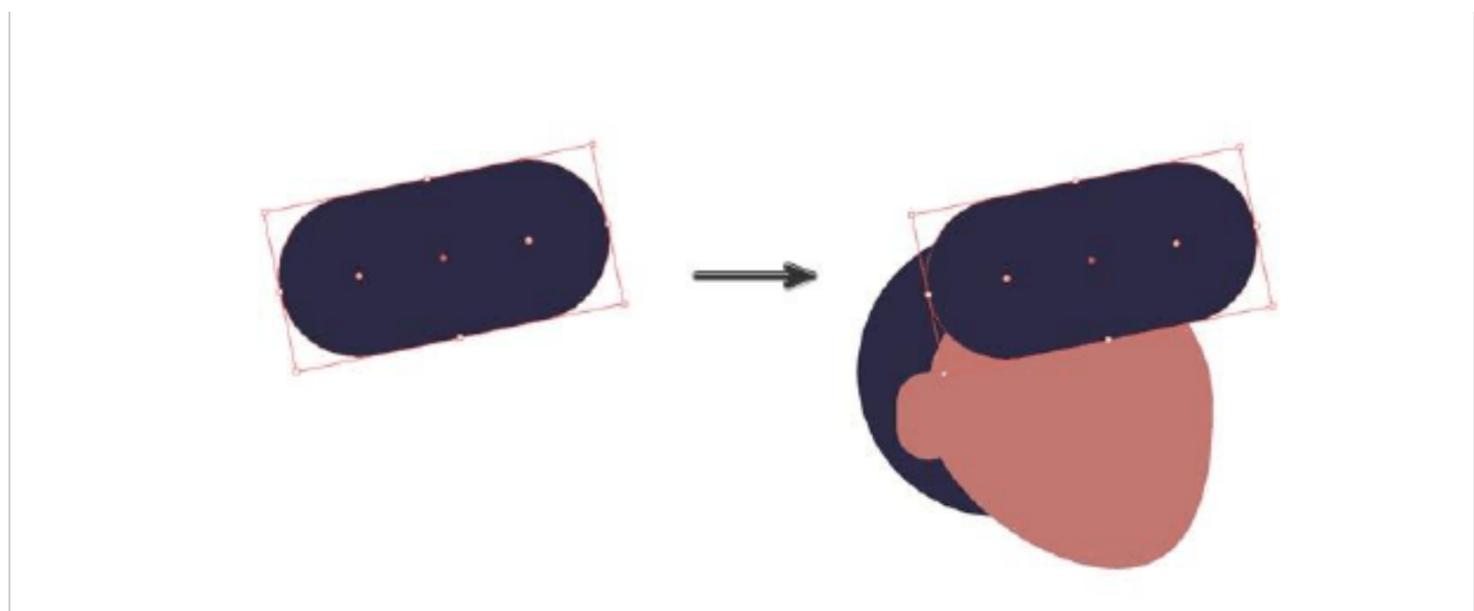
步骤 6

使用圆角矩形工具创建一个更大的胶囊。使用与头发相同的颜色，并以一定角度稍微旋转头发。



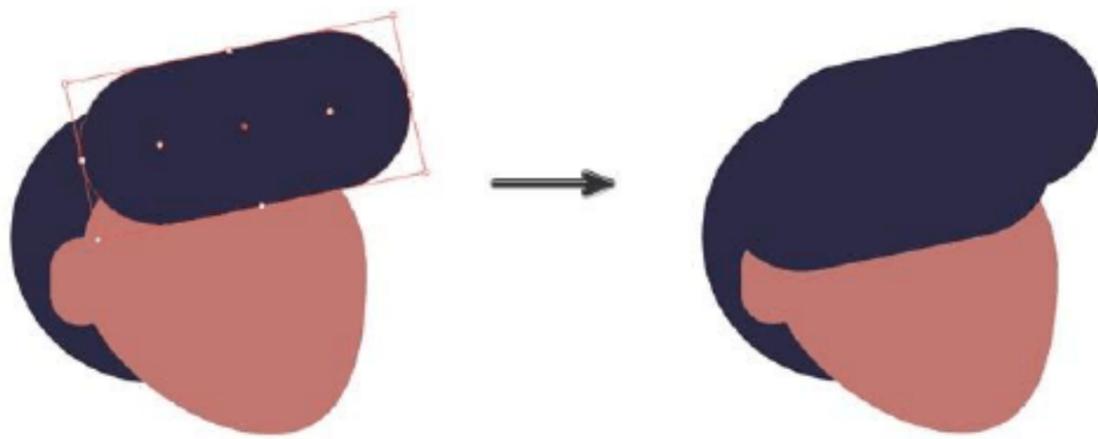
步骤 7

使用选择工具 (V)将形状放在头部前面。



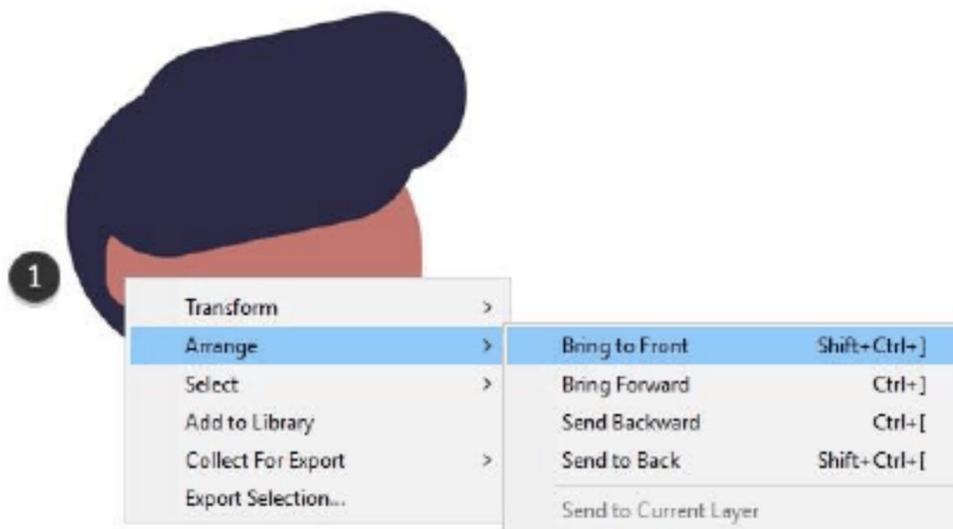
步骤 8

复制胶囊形状，方法是复制它 (Ctrl-C)并粘贴它 (Ctrl-V) 将新胶囊放在头部上方，让人物的额头有一些额外的头发体积面。



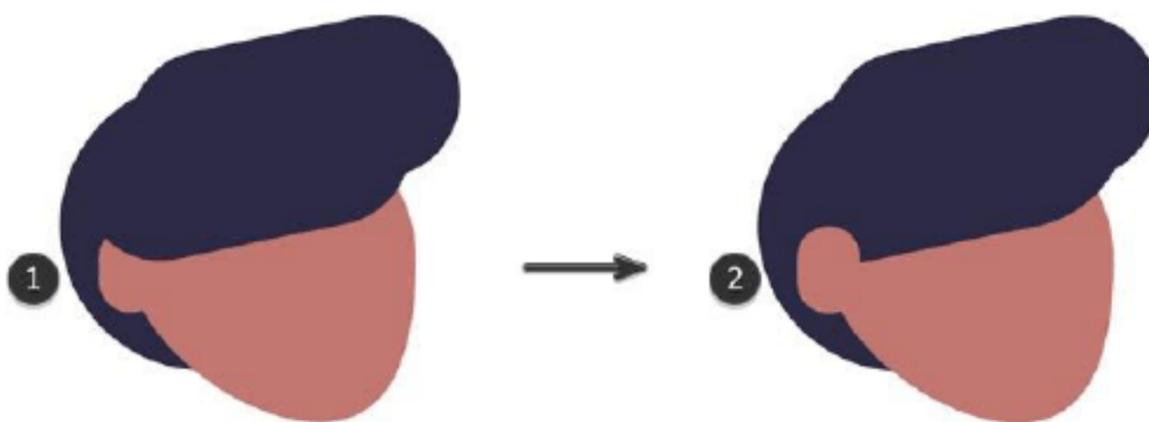
步骤 9

右键单击耳朵的矢量形状, 然后选择 “排列” > “置于顶层”。



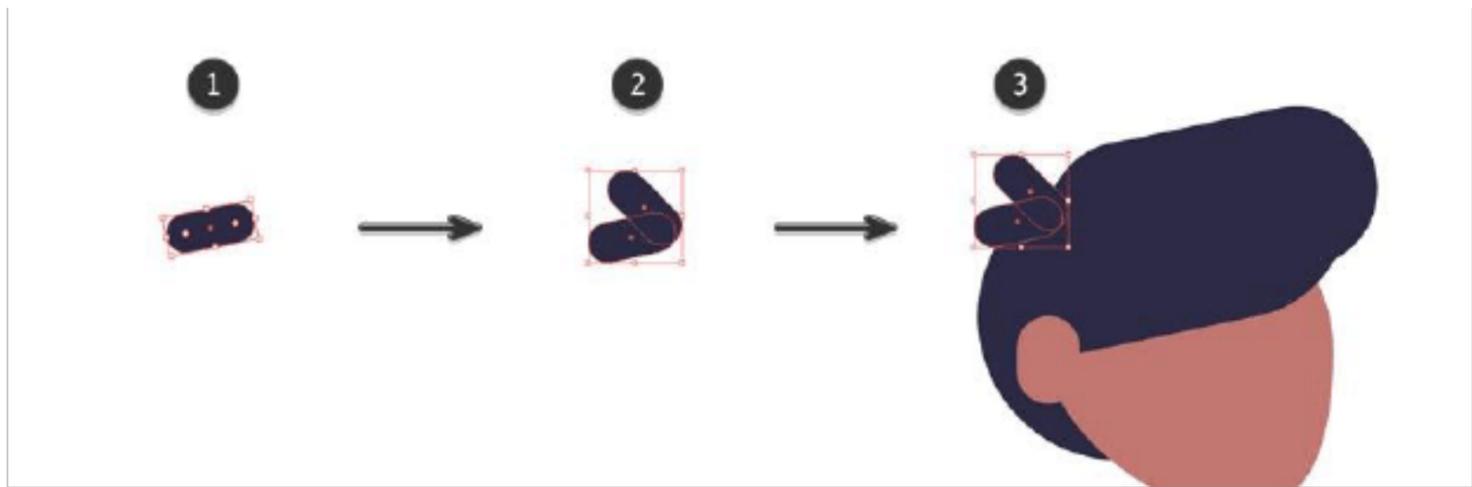
步骤 10

这样就能让耳朵露出来啦



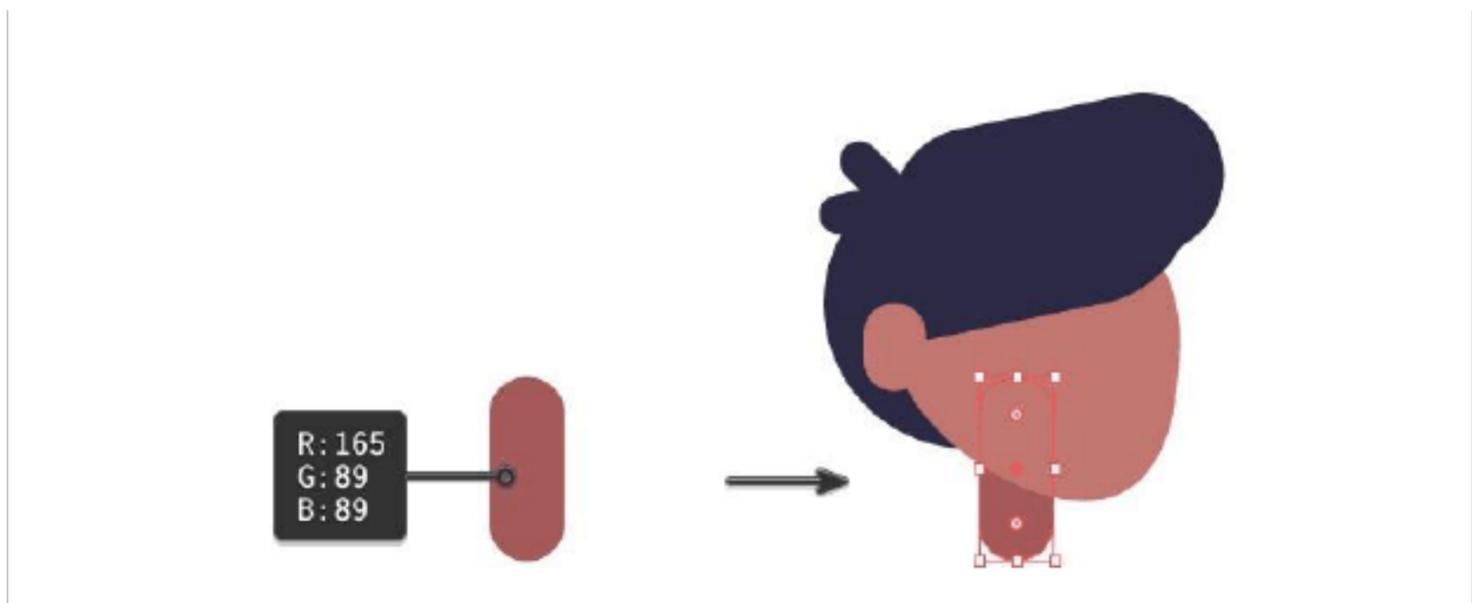
步骤 11

创建两个很小的胶囊, 并使用选择工具 (V) 旋转它们, 并将它们移动到



步骤 12

创建一个胶囊来作为颈部，并将其移动到头部下方。对皮肤使用稍微深一点的颜色。R: 165 G: 89 B: 89



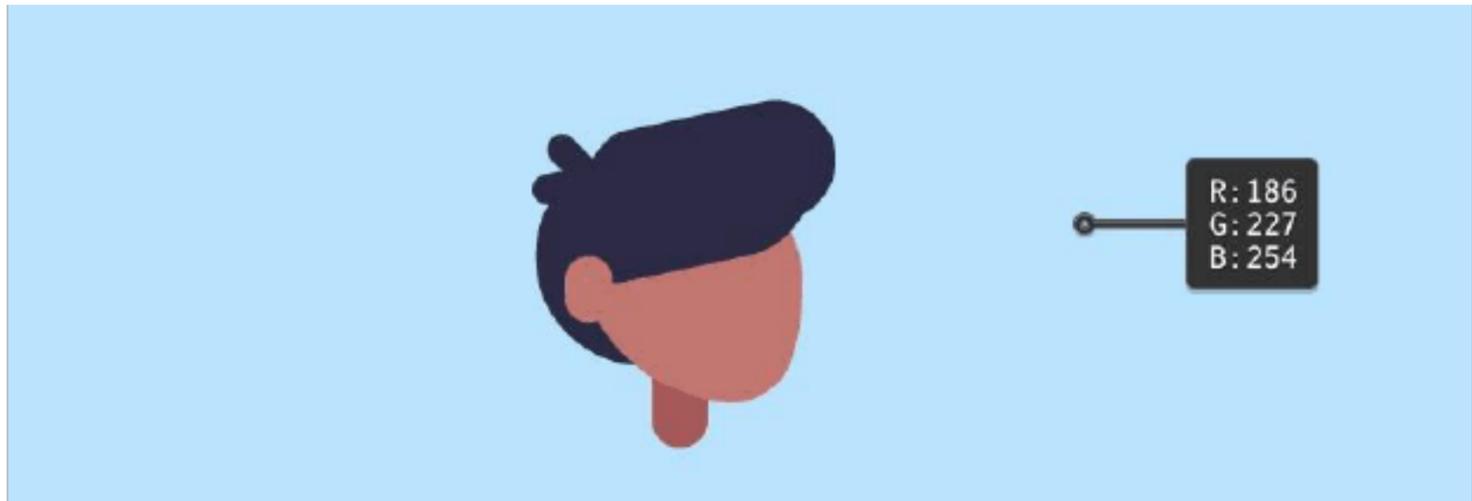
步骤 13

为背景创建新图层。



步骤 14

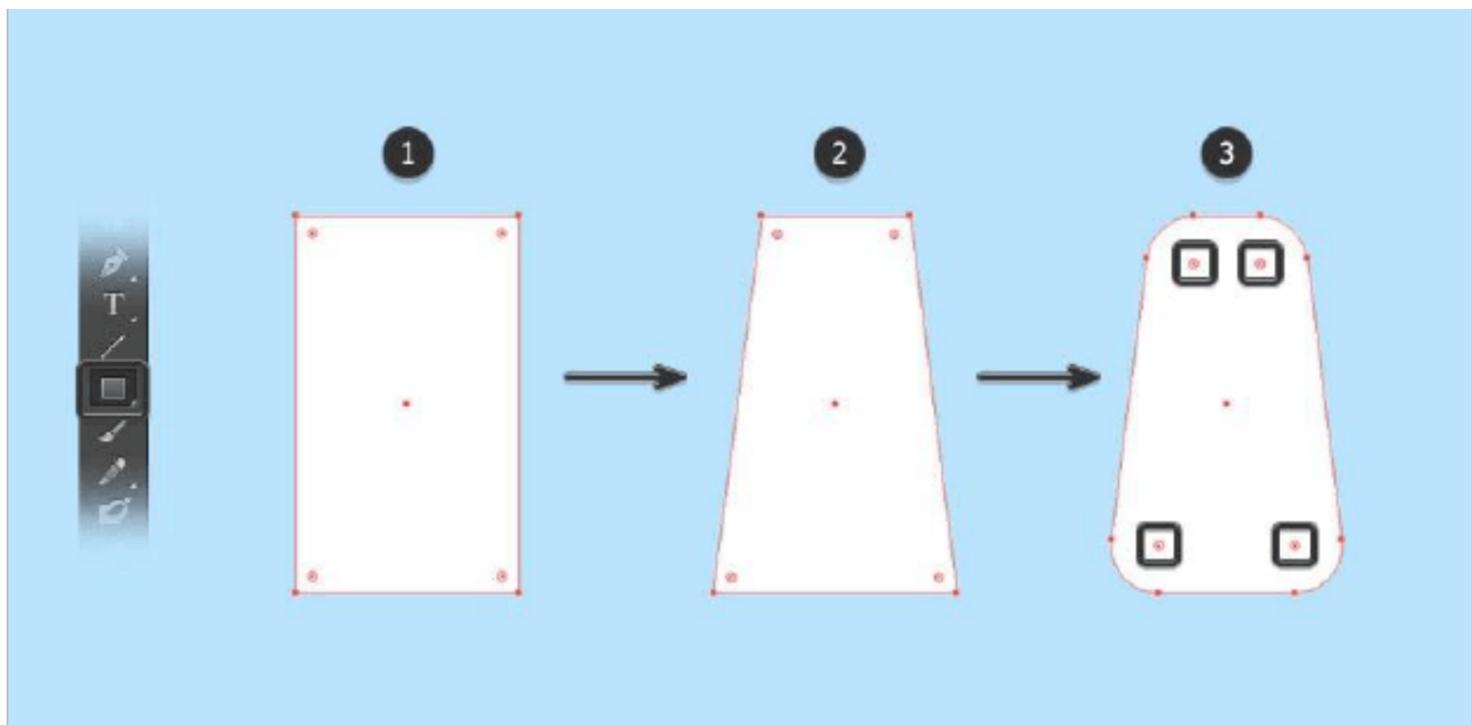
在新图层上, 使用矩形工具创建新背景并选择合适的颜色: R: 186 G: 227 B: 254



2. 创建人物的身体

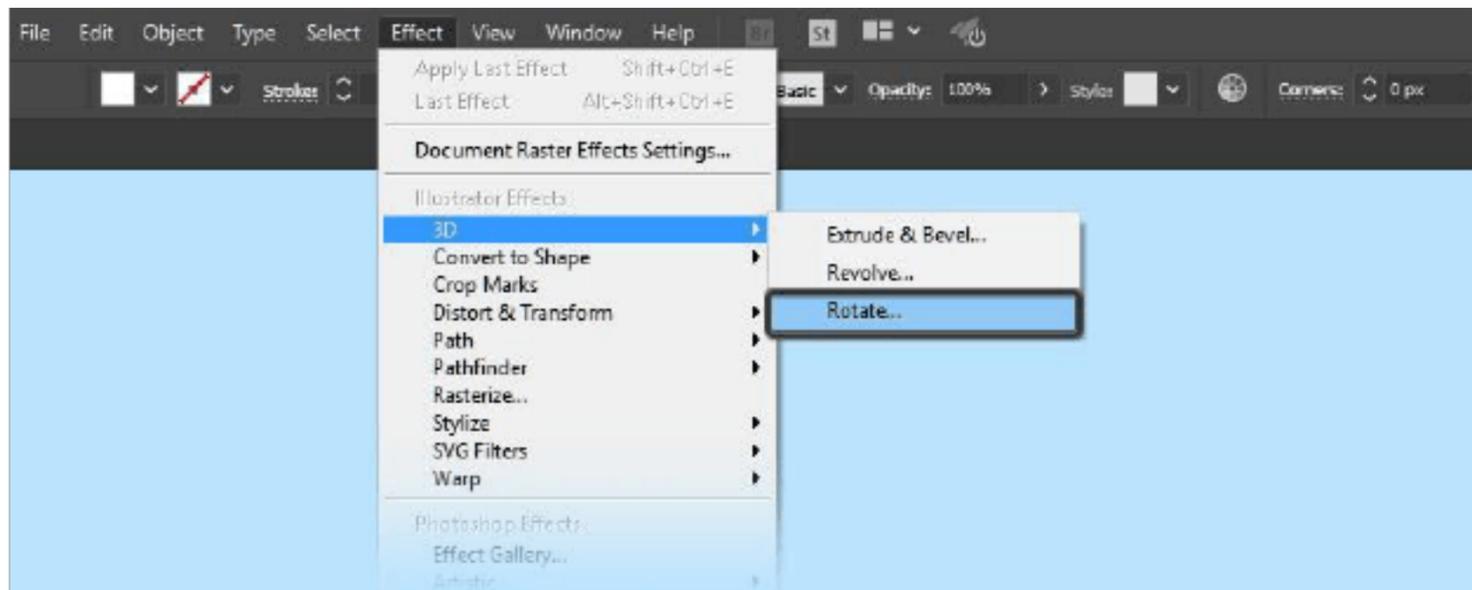
步骤 1

使用矩形工具，并大致绘制出一个很长的白色矩形。使用直接选择工具 (A) 将顶部的两个锚点相互移动，以创建一个梯形。确保所有四个实时圆角小部件都可见 (如果没有，你可以换 AIcc 以上版本或者在效果里面使用圆角效果)。选择小部件并将所有四个角拖动到中心以使四个角是圆的。



步骤 2

确保已选择身体 (长白圆角矩形)，转到 “效果” > 3D > “旋转”。

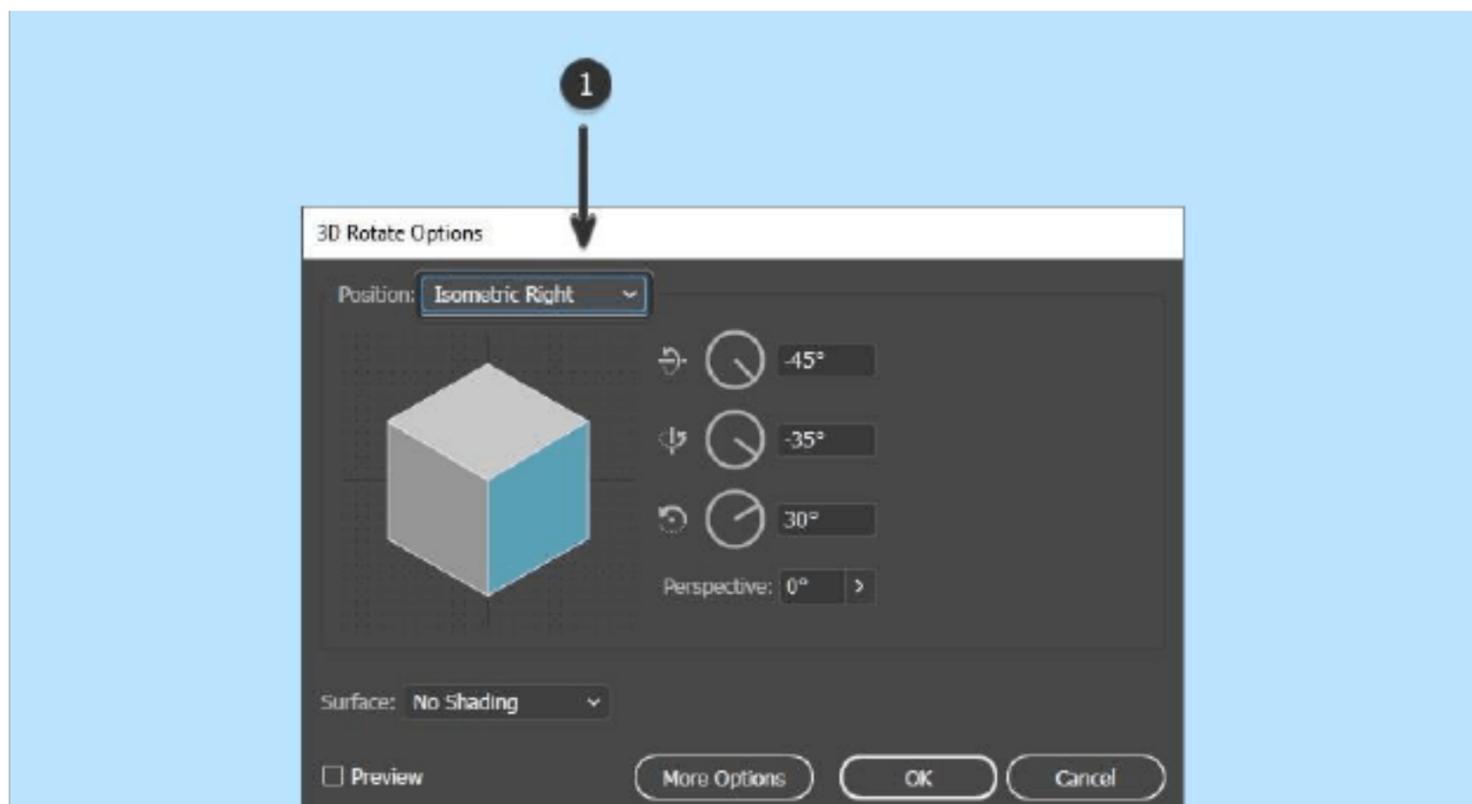


步骤 3

在弹出框中, 请确保选择以下内容:

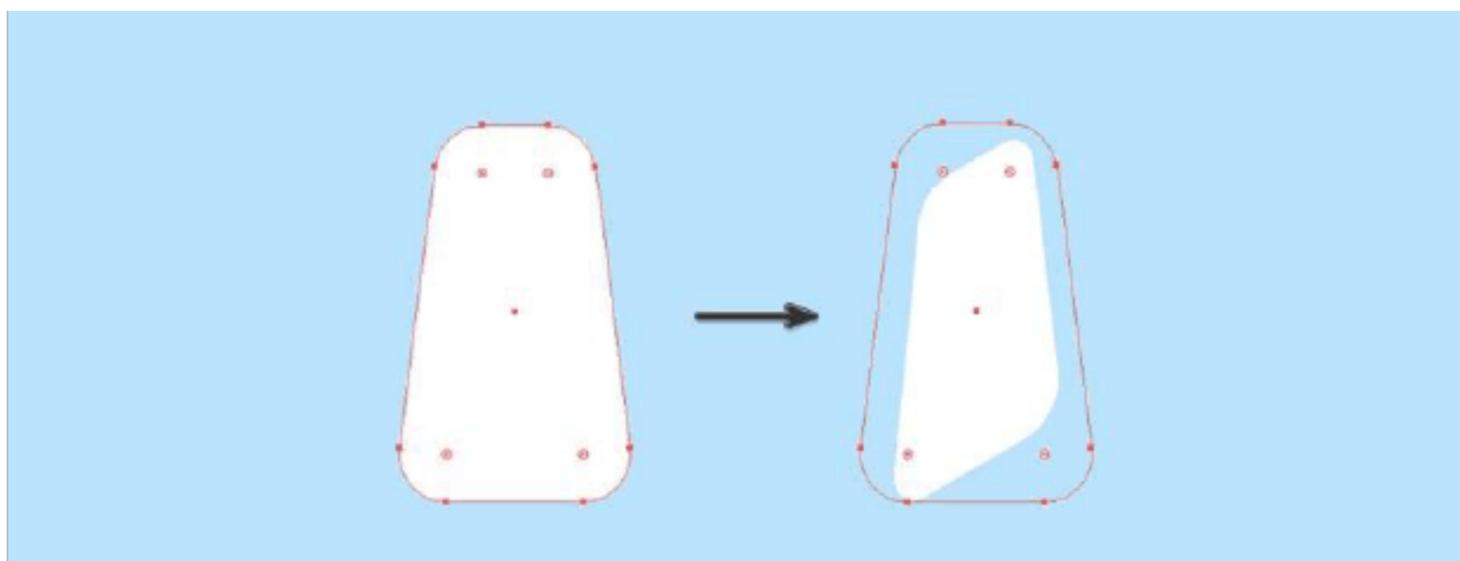
位置: 等角-右方

表面: 无底纹



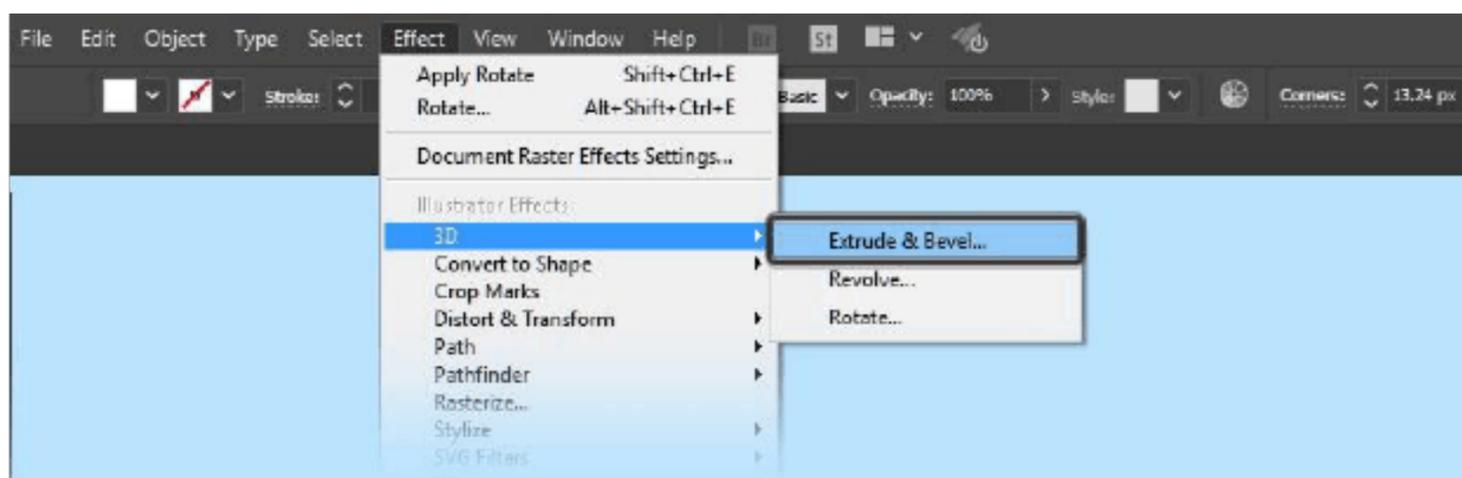
步骤 4

这将使身体出现等距形状。请注意, 您仍然是可以编辑形状, 因为它是 2D 的, 这将会实时调整。(所以你的电脑配置得高点, 不然东西做多了会卡)



步骤 5

确保已选择主体。转到效果 > 3D > 凸出与斜角。



步骤 6

在弹出框中, 请确保选择以下内容:

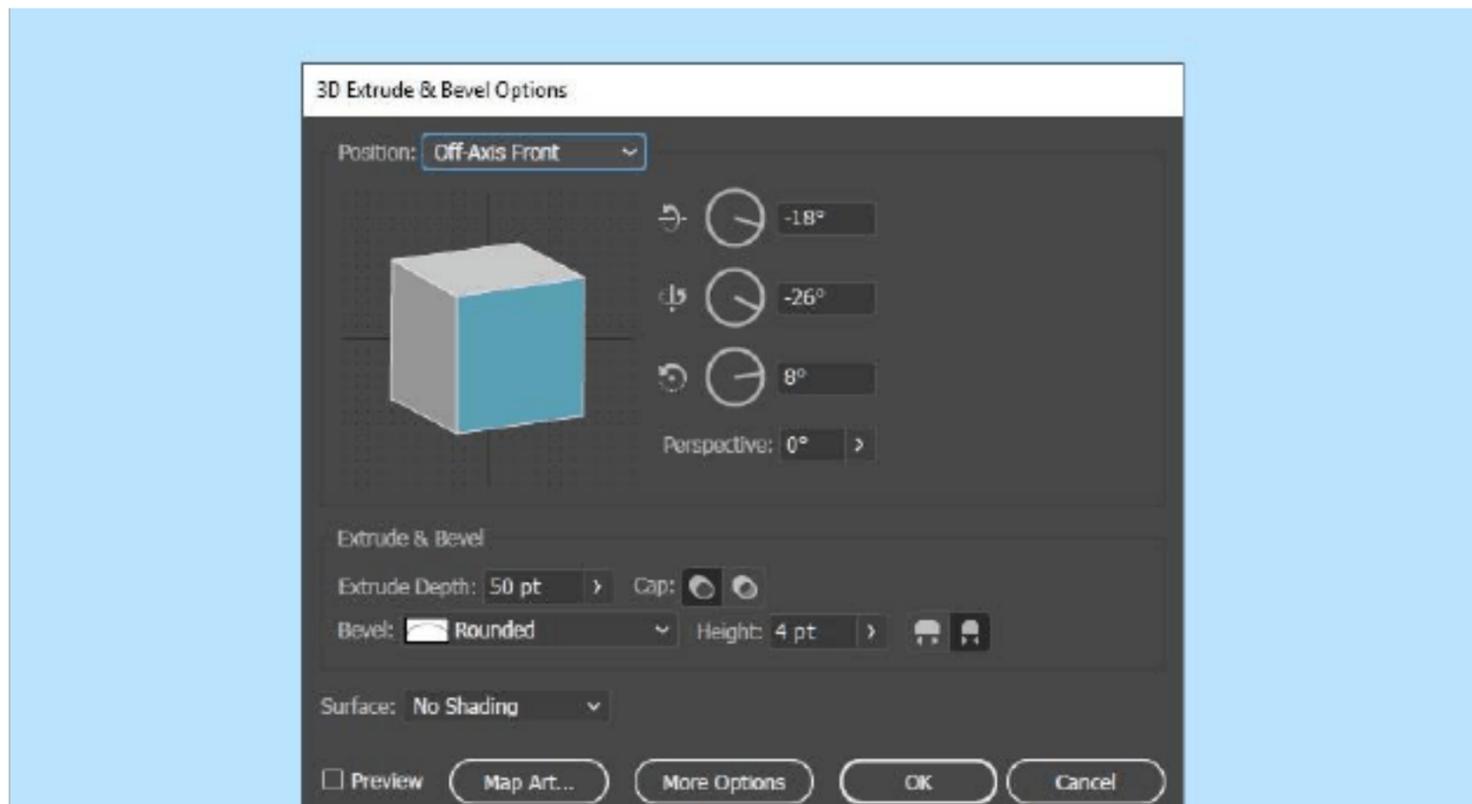
位置: 离轴-前方

凹凸厚度: 50

斜面: 圆角

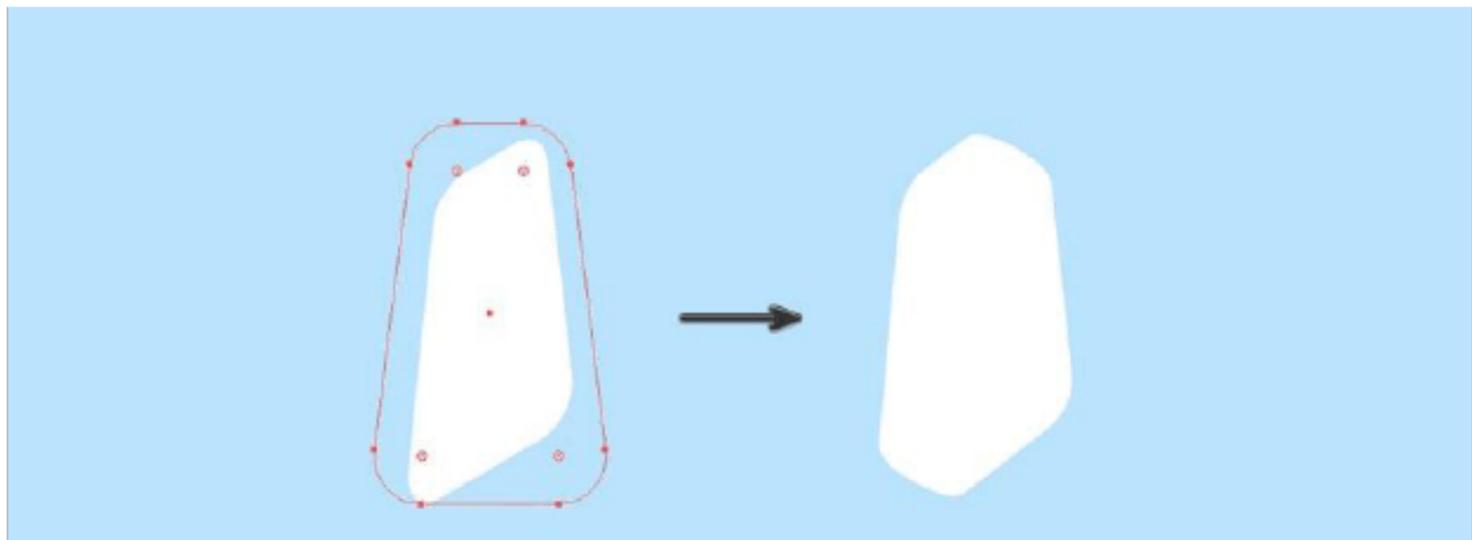
高度: 4

表面: 无底纹



步骤 7

这将创建一个等距 3D 对象, 我们可以将其用于人物的主体。



步骤 8

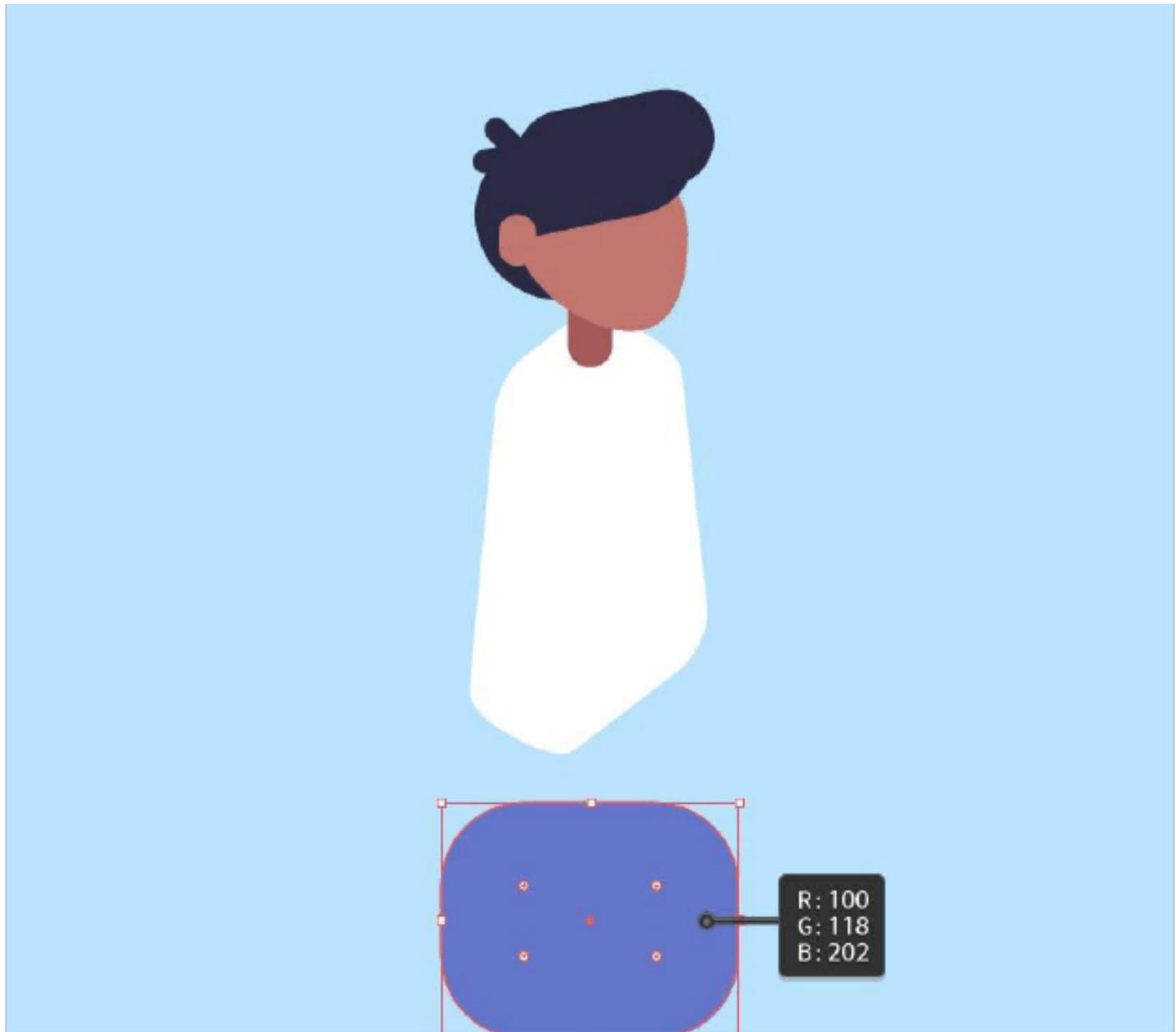
使用选择工具 (V) 将头部移动到身体顶部的位置。



3. 创建人物的腿

步骤 1

使用圆角矩形工具创建人物的臀部。选择要用于腿部的新颜色：R: 100 G: 118 B: 202

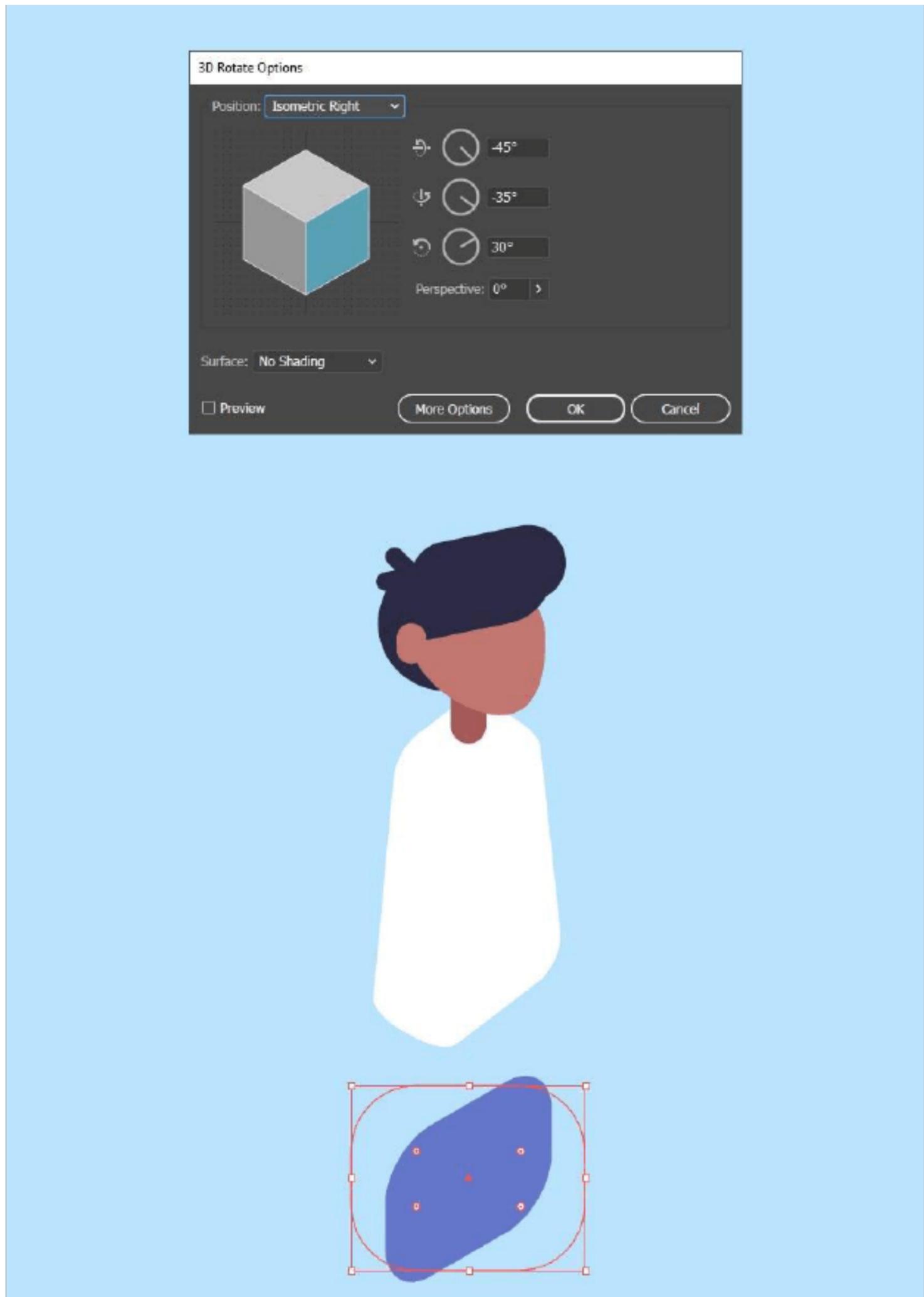


步骤 2

确保已选择臀部。转到“效果” > 3D > “旋转”。在弹出框中，请确保选择以下内容：

位置：等角-右方

表面：无底纹



步骤 3

确保髋关节仍处于选中状态。转到效果 > 3D > 拉伸和斜面。在弹出框中, 请确保选择以下内容:

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/366011154022011002>