

Illustrator CC

完全自学手册

(第二版)

— 超值赠送 —

《Illustrator CC完全
自学手册(第二版)》、
《Illustrator CS6
完全自学手册》
两套视频文件

李东博/编著

一流的创作团队：

本书作者具有多年的平面设计从业经验，在Illustrator的行业应用、教育培训等领域涉猎广泛，在写作时从扎实的基础起步，循序渐进，深入浅出，以精致案例手把手教学，力求让初学者尽快掌握Illustrator的精髓。

最全面的内容介绍：

全书共分22章，第1~17章为读者全面讲述Illustrator的基础知识，穿插大量技巧和实战演练，第18~22章通过十几个典型案例与读者一起从零开始完成设计，按照实际制作流程进行相关行业知识的介绍，并串联前面所学Illustrator CC的软件技巧，引导读者进行综合应用，独立作业。

最鲜明的特色：

在讲解基础知识的同时，以命题设计的形式对本章及相关联的知识进行有针对性地实战演练，让读者掌握“活”的知识，真正做到学以致用、触类旁通，从而拓展读者的操作与设计技能。

最完备的配套：

超值赠送所有案例的源文件和配套视频解说文件，并另外赠送《Illustrator CS6完全自学手册》全套视频文件，让读者的学习更加轻松、便捷。

程赠送
多媒体视频

1DVD

本书适用于CS~CC版本

清华大学出版社



(第二版)

Illustrator for CC

完全自学手册

李东博/编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Illustrator作为Adobe公司著名的矢量图形设计与制作软件,在诞生之始便备受瞩目,随着历代版本的不断革新,以其深邃温和的内涵、人性化的界面和强大的功能给予设计师孜孜不倦的动力,被众多设计师所追捧。精通Illustrator CC的功能与技巧,作为设计师必定能如虎添翼,施展抱负于各种商业设计领域,一举成就心中的梦想!欢迎大家走进本书,走进美妙的Illustrator CC的创作世界,本书将陪伴您从扎实的基础起步,循序渐进、深入浅出,以精致案例手把手教学,以期让您用最快的速度与Illustrator CC紧密相融,借此创作利器,登攀设计巅峰。

全书共分22章,第1~17章全面讲述Illustrator的基础知识,穿插大量技巧和实战演练,第18~22章通过十几个典型案例与读者一起从零开始完成设计,按照实际制作流程进行相关行业知识的介绍,并串联前面所学Illustrator CC的软件技巧,引导读者进行综合应用,独立作业。

全书内容全面,实例丰富,并配套视频解说,使读者的学习过程更加轻松,更容易理解和掌握,对于初、中级自学用户来说不失为一本好书,也非常适合作为大、中专院校相关专业和社会各类初、中级培训班教材。

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

Illustrator CC完全自学手册/李东博编著. —2版. 北京:清华大学出版社,2014
ISBN 978-7-302-36334-7

I. ①I… II. ①李… III. ①图形软件-技术手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第084715号

责任编辑:杜长清

封面设计:刘超

版式设计:文森时代

责任校对:王欣

责任印制:刘海龙

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座

社总机:010-62770175

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印装者:北京天颖印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:203mm×260mm

印 张:21.75

字 数:568千字

(附DVD光盘1张)

版 次:2013年2月第1版

2014年8月第2版

印 次:2014年8月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:65.00元

产品编号:058783-01

前言

Preface

Illustrator CC 入门教程

作为全球著名的矢量图形设计与制作软件, Illustrator 自推出以来便备受世界各地用户的青睐, 其强大的功能与人性化的用户界面使 Illustrator 占据了矢量图形制作软件的大部分份额, 越来越多从未接触过 Illustrator 的设计师也开始转用 Illustrator 进行艺术设计。

Adobe Illustrator 广泛应用于印刷排版、图形绘制、Web 图形制作与处理、移动设备图形处理等领域, 为线稿提供极高的精度与控制, 而且能够与几乎所有平面、网页、三维等软件完美结合, 已经成为各行业设计师不可或缺的工具之一。

新版的 Illustrator CC 在许多实用功能方面又做了较大的改进, 例如, 引入了 Creative Cloud 同步设置和在 Behance 上共享作品等功能, 使得用户可在云端轻松同步个性化设置, 以及在网络中轻松分享图稿。新的画笔图像支持将图像用于画笔, 为更多的创意设计提供了可能。基于触摸设备的增强功能可用于修饰文字和自由变换对象, 并支持触摸设备的操作系统手势, 为使用触摸设备的设计者提供了极大的便利。其他方面还有诸多增强功能, 例如, 白色叠印、搜索颜色和色板等, 所有这些出色的功能等待用户在使用中一一体验和运用。

本书作者具有多年的平面设计从业经验, 在 Illustrator 的行业应用、教育培训等领域涉猎广泛, 在写作时从基础起步, 循序渐进、深入浅出, 以精致案例手把手教学, 力求让初学者尽快掌握 Illustrator 的精髓。全书共分 22 章, 第 1 ~ 17 章为读者全面讲述 Illustrator 的基础知识, 穿插大量技巧和实战演练, 第 18 ~ 22 章通过十几个典型案例与读者一起从零开始完成设计, 按照实际制作流程进行相关行业知识的介绍, 并串联前面所学 Illustrator CC 的软件技巧, 引导读者进行综合应用, 独立作业。

本书的特色之一是在讲解基础知识的同时, 以命题设计的形式对本章及相关联的知识进行有针对性的实战演练, 让读者掌握“活”的知识, 真正做到学以致用、触类旁通, 从而拓展读者的操作与设计技能。全书内容全面, 实例丰富, 并有配套的视频解说, 使读者的学习过程更加轻松, 更容易理解和掌握, 对于初、中级自学用户来说不失为一本好的入门书, 希望本书对读者学习 Illustrator 有所助益。

在使用本书之前, 读者应具备一定的计算机使用基础, 熟悉 Windows 操作系统, 能够熟练使用鼠标和键盘进行操作。由于编者水平有限, 书中不妥及错误之处在所难免, 欢迎读者朋友批评指正。如果您对本书有什么意见或建议, 请发邮件至 19333833@qq.com。

编 者

目录

Contents

Illustrator 完全自学手册

第1章 Illustrator CC入门基础 1

- 1.1 操作术语说明2
- 1.2 设计工作者不可忽视的基本概念2
 - 1.2.1 Illustrator CC的颜色模式2
 - 1.2.2 设计工作中图形图像常用的文件格式4
 - 1.2.3 矢量图形与位图图像6
- 1.3 Illustrator CC是什么?能做什么?7
- 1.4 Illustrator CC的新增功能8
 - 1.4.1 Creative Cloud云同步设置8
 - 1.4.2 使用Behance共享创意作品8
 - 1.4.3 画笔图像9
 - 1.4.4 基于触摸的工具和增强功能10
 - 1.4.5 自动边角生成11
 - 1.4.6 一次置入多个文件12
 - 1.4.7 生成和提取 CSS 代码13
 - 1.4.8 导出CSS的SVG图形样式14
- 1.5 认识Illustrator CC的工作区14
 - 1.5.1 初识Illustrator CC工作界面14
 - 1.5.2 Illustrator CC菜单栏15
 - 1.5.3 Illustrator CC工具箱16
 - 1.5.4 Illustrator CC的面板18
 - 1.5.5 Illustrator CC搜索帮助框20
 - 1.5.6 Illustrator CC屏幕模式20
 - 1.5.7 Illustrator CC控制面板20
- 1.6 新建文档、从模板新建、打开文件、置入文件21
 - 1.6.1 新建文档21
 - 1.6.2 从模板新建24
 - 1.6.3 打开图形文件24
 - 1.6.4 置入文件24
- 1.7 操作过程中的恢复与还原更改27
- 1.8 关闭/存储文档、输出文件27
 - 1.8.1 关闭文档27
 - 1.8.2 存储文档27
 - 1.8.3 将图稿存储为 Microsoft Office 所用格式31

- 1.8.4 输出文档32

- 1.9 使用Adobe Bridge查看文档32

第2章 Illustrator CC画板、视图与辅助工具 33

- 2.1 画板和画布34
 - 2.1.1 画板的创建、复制、删除34
 - 2.1.2 画板选项35
 - 2.1.3 画板面板35
 - 2.1.4 查看画板和画布35
- 2.2 查看图稿36
 - 2.2.1 用不同的预览模式查看图稿36
 - 2.2.2 视图查看操作36
 - 2.2.3 用【导航器】面板查看图稿37
 - 2.2.4 使用多个窗口和视图查看图稿38
- 2.3 指定用于裁切或对齐的裁切标记40
 - 2.3.1 围绕对象创建裁切标记40
 - 2.3.2 裁切标记与画板的区别40
 - 2.3.3 删除裁切标记41
 - 2.3.4 使用日式裁剪标记41
- 2.4 测量任意对象之间的距离41
 - 2.4.1 度量工具41
 - 2.4.2 关于信息面板42
- 2.5 标尺42
 - 2.5.1 标尺概述42
 - 2.5.2 全局标尺和画板标尺的比较43
 - 2.5.3 设置标尺43
- 2.6 网格43
- 2.7 参考线44
 - 2.7.1 创建参考线44
 - 2.7.2 将对象对齐到锚点和参考线45
 - 2.7.3 参考线的其他设置45
- 2.8 智能参考线46
 - 2.8.1 智能参考线概述46

2.8.2 智能参考线首选项设置	46
2.9 学以致用:命题设计实战演练	47
2.9.1 命题一:绘制一个等腰直角三角形且直角边与现有圆形半径相等	47
2.9.2 命题二:绘制一个30°的直角三角形	48
2.9.3 命题三:绘制标准六面体	49
第3章 基本绘图工具操作	52
3.1 简单线条工具	53
3.1.1 直线段工具	53
3.1.2 弧形工具	53
3.1.3 螺旋线工具	55
3.2 网格形状工具	55
3.2.1 矩形网格工具	56
3.2.2 极坐标网格工具	57
3.3 矩形工具组	57
3.3.1 矩形工具、圆角矩形工具、椭圆工具	57
3.3.2 多边形工具和星形工具	58
3.3.3 光晕工具	59
3.4 基本绘图时【~】键的妙用	61
3.5 学以致用:命题设计实战演练	61
3.5.1 命题一:使用尽可能多的绘图工具绘制一个房子和一个雪人(线稿)	61
3.5.2 命题二:使用命题一中的线稿作为素材制作一张圣诞卡片(彩色稿)	65
3.5.3 命题三:使用基本绘图工具制作新城广场Logo	68
第4章 自由图形的绘制	70
4.1 认识路径和锚点	71
4.2 使用【铅笔工具】	71
4.3 使用【平滑工具】	73
4.4 使用【路径橡皮擦工具】	73
4.5 使用【钢笔工具】	73
4.5.1 绘制直线和折线	73
4.5.2 绘制曲线	74
4.5.3 锚点类型	75
4.6 编辑路径	76
4.6.1 锚点、线段和路径的选择	76
4.6.2 添加和删除锚点	77
4.6.3 平滑和简化路径	77
4.6.4 转换锚点类型	78
4.6.5 转换多个锚点类型	78
4.6.6 使用【橡皮擦工具】擦除路径	79
4.6.7 分割路径	80

4.7 描摹图稿	80
4.7.1 使用图像描摹进行描图	80
4.7.2 使用模板图层手动描图	83
4.8 学以致用:命题设计实战演练	84
4.8.1 命题一:将给定位图描摹为矢量图形	84
4.8.2 命题二:使用基本绘图工具制作仿折纸字	86
4.8.3 命题三:使用【钢笔工具】设计艺术字体	87
第5章 填色与描边	89
5.1 关于颜色	90
5.1.1 HSB颜色模式	90
5.1.2 Lab颜色模式	90
5.1.3 灰度模式	90
5.1.4 Pantone专色	90
5.2 填充和描边控件	91
5.2.1 什么是填色和描边	91
5.2.2 工具箱中的填充和描边控件	91
5.2.3 控制面板中的填充和描边控件	92
5.3 填充和描边颜色工具及面板	92
5.3.1 渐变工具及渐变面板	92
5.3.2 吸管工具	95
5.3.3 网格工具	96
5.3.4 【颜色】面板	97
5.3.5 【色板】面板	98
5.3.6 【颜色参考】面板	100
5.3.7 【Kuler】面板	101
5.4 学以致用:命题设计实战演练	102
5.4.1 命题一:以【渐变工具】为主填色工具绘制蜡烛主题情人节卡片	102
5.4.2 命题二:以【网格工具】为主填色工具绘制蜡烛主题情人节卡片	105
第6章 实时上色、混合对象与图案填充	110
6.1 实时上色组	111
6.1.1 关于实时上色	111
6.1.2 创建实时上色组	111
6.1.3 将对象转变为实时上色组	112
6.1.4 选择实时上色组	112
6.1.5 为实时上色组上色	112
6.1.6 编辑实时上色组	113
6.1.7 实时上色的限制	114
6.1.8 扩展或释放实时上色组	114
6.2 混合对象	115
6.2.1 关于混合对象	115
6.2.2 创建混合	115

6.2.3 混合选项	116
6.2.4 混合轴	116
6.2.5 使用混合对象建立丰富多变的绚丽效果	118
6.3 图案填充	118
6.3.1 预设图案	118
6.3.2 图案填充	120
6.3.3 使用【图案选项】面板进行图案编辑	120
6.4 学以致用：命题设计实战演练	122
6.4.1 命题一：以儿童的视角绘制卡通画，用实时上色组上色	122
6.4.2 命题二：设计制作新城地产马年新年形象宣传户外喷绘	126
6.4.3 命题三：设计银行主题广告画面，使用混合工具创建立体感	129
第7章 选择与编辑对象	136
7.1 对象的选择	137
7.1.1 选择工具	137
7.1.2 直接选择工具	137
7.1.3 编组选择工具	138
7.1.4 魔棒工具	138
7.1.5 套索工具	138
7.1.6 选择菜单	138
7.1.7 其他对象选择方式	139
7.2 对象的移动、对齐和分布	140
7.2.1 移动对象	140
7.2.2 对齐和分布对象	142
7.2.3 简单应用案例	143
7.3 对象的复制	144
7.3.1 复制对象	144
7.3.2 跨软件复制图稿	145
7.4 编组与扩展	145
7.4.1 编组对象	145
7.4.2 扩展对象	146
7.5 【图层】面板及对象的锁定、隐藏	146
7.5.1 关于【图层】面板	146
7.5.2 创建图层	147
7.5.3 图层选项	147
7.5.4 移动图层	147
7.5.5 释放到图层	148
7.5.6 合并图层和组	148
7.5.7 锁定或解锁对象或图层	149
7.5.8 删除图层或对象	149
7.6 学以致用：命题设计实战演练	149

7.6.1 命题一：使用任意工具绘制一节日主题素材	150
7.6.2 命题二：创作某超市“购物狂欢节”主题广告图片	152

第8章 对象的变换与变形

8.1 缩放对象	160
8.1.1 使用定界框缩放对象	160
8.1.2 使用【比例缩放工具】缩放对象	160
8.1.3 使用精确数值控制缩放对象	161
8.2 倾斜对象	162
8.2.1 使用【倾斜工具】倾斜对象	162
8.2.2 使用【倾斜】对话框倾斜对象	163
8.2.3 使用【自由变换工具】倾斜对象	163
8.2.4 使用【变换】面板倾斜对象	165
8.3 旋转对象	165
8.3.1 使用定界框旋转对象	165
8.3.2 使用【自由变换工具】旋转对象	165
8.3.3 使用【旋转工具】旋转对象	165
8.3.4 使用精确数值控制旋转对象	166
8.4 镜像或翻转对象	167
8.4.1 使用【自由变换工具】镜像对象	167
8.4.2 使用【镜像工具】镜像对象	168
8.4.3 使用【镜像】对话框镜像对象	168
8.5 各种变形工具的使用	169
8.5.1 使用【整形工具】延伸路径	169
8.5.2 使用【形状生成器工具】构建新形状	170
8.5.3 使用【宽度工具】创建可变宽度笔触	170
8.5.4 使用【混合工具】创建形状	172
8.5.5 使用液化工具改变对象形状	173
8.6 学以致用：使用本章所学工具绘制青花主题图案	178

第9章 妙用画笔

9.1 画笔类型	189
9.2 【画笔】面板与画笔库	189
9.2.1 【画笔】面板	190
9.2.2 画笔库	191
9.3 应用画笔描边	192
9.4 创建自定义画笔	193
9.5 修改画笔	194
9.6 画笔选项	194
9.6.1 图案画笔选项	194
9.6.2 艺术画笔选项	195
9.6.3 书法画笔选项	195

9.6.4 散点画笔选项	196
9.6.5 毛刷画笔选项	197
9.7 画笔工具选项	198
9.8 学以致用: 命题设计实战演练	198
9.8.1 命题一: 制作自定义中国古典图案画笔	199
9.8.2 命题二: 利用第8章中青花基本素材绘制 蜡染方巾	200
第10章 字符与段落	207
10.1 文字工具组	208
10.1.1 【文字工具】和【直排文字工具】	208
10.1.2 【区域文字工具】和【直排区域文字工 具】	208
10.1.3 【路径文字工具】和【直排路径文字工 具】	208
10.2 文本区域和区域文字选项	209
10.2.1 文本区域	209
10.2.2 区域文字选项	209
10.3 文本串接、文本绕排、文本适合路径	211
10.3.1 文本串接	211
10.3.2 文本绕排	211
10.3.3 文本适合路径	212
10.4 字符编辑	213
10.4.1 【字符】面板	213
10.4.2 【段落】面板	215
10.4.3 制表符	215
10.5 字符样式和段落样式	216
10.5.1 字符样式	216
10.5.2 段落样式	216
10.6 学以致用: 命题设计实战演练	217
10.6.1 命题一: 创作静态网页知识宣传广告	217
10.6.2 命题二: 制作仿真书法横幅	223
第11章 精美的图表	225
11.1 图表的分类与创建	226
11.1.1 柱形图表	226
11.1.2 堆积柱形图表	229
11.1.3 条形图表	230
11.1.4 堆积条形图表	230
11.1.5 折线图表	230
11.1.6 面积图表	231
11.1.7 散点图表	231
11.1.8 饼图表	231
11.1.9 雷达图表	232
11.2 组合显示图表类型	232

11.3 图表设计	233
11.3.1 设计柱形图并应用	233
11.3.2 创建局部缩放柱形设计	235
11.3.3 为图表添加数据显示	236
第12章 图形样式、外观和效果	238
12.1 图形样式	239
12.1.1 图形样式库	239
12.1.2 查看和应用图形样式	239
12.1.3 创建图形样式	240
12.1.4 断开与图形样式之间的链接	240
12.2 管理图形外观	240
12.3 图形效果	241
12.3.1 应用效果	242
12.3.2 3D效果	242
12.3.3 SVG滤镜	244
12.3.4 变形效果	244
12.3.5 扭曲和变换效果	245
12.3.6 栅格化效果	246
12.3.7 裁剪标记效果	246
12.3.8 路径效果	246
12.3.9 路径查找器效果	246
12.3.10 转换为形状效果	247
12.3.11 风格化效果	247
12.4 栅格效果	248
第13章 功能强大的符号	249
13.1 符号库和【符号】面板	250
13.1.1 符号库	250
13.1.2 【符号】面板	250
13.2 创建符号	250
13.3 应用符号	251
13.3.1 创建符号实例组	251
13.3.2 创建符号实例集	251
13.4 修改符号组中的符号实例	252
13.4.1 移动符号实例并改变堆叠顺序	252
13.4.2 集中或分散符号实例	252
13.4.3 调整符号实例的大小	252
13.4.4 旋转符号实例	253
13.4.5 重新着色符号实例	253
13.4.6 调整符号实例的透明度	253
13.4.7 为符号实例应用图形样式	253
13.5 符号工具选项	253
第14章 妙用透视网格制作透视画	255
14.1 认识透视图	256

14.2 使用透视网格.....	256	17.3 打印前的准备与检查.....	281
14.2.1 透视网格的组成.....	256	17.4 打印设置.....	283
14.2.2 使用透视网格预设.....	256	第18章 标志设计	285
14.2.3 编辑透视网格.....	257	18.1 标志的相关知识.....	286
14.2.4 定义与管理透视网格预设.....	258	18.1.1 标志的含义.....	286
14.2.5 在透视中绘制对象.....	259	18.1.2 标志的特点.....	286
14.2.6 将对象添加到透视中.....	260	18.1.3 标志设计流程.....	286
14.2.7 释放透视中的对象.....	260	18.1.4 标志构思与创意.....	286
14.2.8 在透视中添加文本或符号.....	260	18.1.5 标志表现形式及创作手法.....	286
第15章 Web图形设计与处理	262	18.2 实战案例一：爱贝儿童摄影商标设计.....	287
15.1 创建Web图形的最佳做法.....	263	18.2.1 设计要求.....	287
15.1.1 Web图形概述.....	263	18.2.2 设计分析.....	287
15.1.2 设计Web图形的原则.....	263	18.2.3 设计案例.....	287
15.2 图形设计与切片.....	263	18.3 实战案例二：摄影创意店商标设计.....	288
15.2.1 设计韩国馆料理店网站首页.....	263	18.3.1 设计要求.....	288
15.2.2 切片原则.....	264	18.3.2 设计分析.....	288
15.2.3 创建切片.....	265	18.3.3 设计案例.....	288
15.2.4 选择切片.....	266	第19章 包装设计	291
15.2.5 锁定切片.....	266	19.1 包装设计相关知识.....	292
15.2.6 调整切片.....	266	19.1.1 什么是包装设计.....	292
15.2.7 删除切片.....	267	19.1.2 包装的功能特性.....	292
15.2.8 显示或隐藏切片.....	267	19.1.3 包装设计的流程.....	293
15.2.9 设置切片选项.....	267	19.1.4 包装设计的要素.....	293
15.3 存储为Web所用格式.....	268	19.1.5 好的包装设计需要具备的条件.....	293
第16章 任务自动化	269	19.1.6 包装设计构思与创意方向.....	294
16.1 动作自动化.....	270	19.2 实战案例一：艾灸产品包装设计.....	294
16.1.1 【动作】面板.....	270	19.2.1 设计要求.....	294
16.1.2 应用动作.....	270	19.2.2 设计分析.....	295
16.1.3 创建动作.....	271	19.2.3 设计案例.....	295
16.1.4 在动作中插入不可记录的任务.....	272	19.3 实战案例二：绿仙子纤体茶包装设计.....	302
16.1.5 在动作中排除命令.....	274	19.3.1 设计要求.....	302
16.1.6 指定回放速度.....	274	19.3.2 设计分析.....	302
16.1.7 编辑和重新记录动作.....	274	19.3.3 设计案例.....	302
16.1.8 批处理.....	275	第20章 卡通吉祥物设计	306
16.2 脚本自动化.....	275	20.1 吉祥物设计相关知识.....	307
第17章 印前设置与打印	276	20.1.1 什么是吉祥物.....	307
17.1 打印方式.....	277	20.1.2 吉祥物的种类.....	307
17.2 印前基本知识.....	277	20.1.3 集团企业吉祥物.....	307
17.2.1 印刷业务流程.....	277	20.1.4 吉祥物的特点.....	307
17.2.2 印刷及工艺加工.....	278	20.1.5 设计吉祥物的注意事项.....	307
17.2.3 纸张的尺寸及开法.....	279	20.1.6 吉祥物的设计流程.....	308
17.2.4 印刷用设计稿注意事项与技巧.....	280	20.1.7 吉祥物的设计思路.....	308
		20.2 为学校运动会设计吉祥物.....	308

20.2.1 设计要求	308	21.2 城市公共照明项目封面设计	314
20.2.2 设计分析	308	21.2.1 设计要求	314
20.2.3 设计案例	309	21.2.2 设计分析	314
第21章 封面设计	311	21.2.3 设计案例	314
21.1 封面设计相关知识	312	第22章 其他综合实战案例	318
21.1.1 封面的组成部分	312	22.1 利是封红包设计	319
21.1.2 封面设计的要素	312	22.2 易拉宝X展架设计	321
21.1.3 封面设计的分类	312	22.3 新城花园地产广告设计	324
21.1.4 封面设计的注意事项	313	22.4 企业画册内页设计	327
21.1.5 封面设计中元素的运用及构思	313	22.5 简约Win 8风格名片设计	329
21.1.6 封面设计的构图方法	314	22.6 微信营销宣传单设计	331
21.1.7 封面设计的流程	314	附录 Illustrator CC常用工具快捷键	336



第1章

Illustrator CC入门基础

|本章学习目标|

通过本章的学习,读者应该掌握 Illustrator 设计相关的基本概念,明确 Illustrator CC 的特点、功能,从而更好地利用本设计软件为自己的创意插上飞翔的翅膀。在正式学习 Illustrator CC 之前,需要了解其新增功能、新的界面布局、各个区域划分及其功能。俗话说“磨刀不误砍柴工”,只有较为全面地熟悉与磨合,才能让 Illustrator CC 真正变成设计师手中应用自如的“神笔”。

读者应该渐进掌握 Illustrator CC 文档的基本操作,如新建、打开、关闭、存储、置入、输出、还原与恢复等基础知识。正确的文档操作才能保证设计师的劳动成果,并将其应用到所希望的地方。

|本章重点难点|

1. 颜色模式:常用 RGB 颜色模式和 CMYK 颜色模式。
2. 各种常用的图形图像文件格式。
3. Illustrator CC 的新增功能(先做了解,后面将分章节学习)。
4. 熟练记忆工具箱中各个工具及工具组的位置及常用工具的快捷键。
5. 熟练记忆常用面板的功能及快捷键。
6. 熟练记忆九大菜单下所集成的相关命令。
7. 使用规范的文档设置、打开、关闭、存储、置入、输出等基本文档操作。

在学习 Illustrator CC 软件之前，为方便读者阅读本书内容，先做一下操作术语的约定，明确一下设计师不可忽视的基本概念，如 Illustrator CC 的颜色模式、所支持的文件格式等，使设计师良好的创意设计能够符合印刷或互联网要求，从而赋予设计商业化的实际意义。本章还对矢量图形与位图图像做了简单的比较。本章后面的部分，重点为设计师讲解 Illustrator CC 的部分新增功能和工作区的划分及作用，帮助读者了解新版本的升级要点，并熟悉 Illustrator CC 的工作界面以及与文档相关的一系列操作。

1.1 操作术语说明

为方便读者完成本书的学习，下面对书中用到的一些基本术语做简单的说明。

- 单击：食指快速按一下鼠标左键，然后释放。
- 右击：中指快速按一下鼠标右键，然后释放。
- 双击：食指快速且连续按两次鼠标左键，然后释放。
- 拖曳（拖动）：用鼠标左键单击以选中对象，并保持按下状态，然后将对象移动到预定位置，释放鼠标。
- 【】：符号中的内容表示各种菜单、工具、快捷键命令以及对话框中的选项等。
- 快捷键、组合键的使用：如【Ctrl+S】快捷键、【Ctrl+Shift+S】组合键，意思是同时或者先后按下“+”左右两边的键，然后同时释放。一般情况下，先按下【Ctrl】、【Shift】、【Alt】等辅助键，然后再按其他键，最后同时释放，否则不能执行快捷键所指定的操作命令。
- “|”：表示目录或者路径的层次，“|”前是上一级路径或者菜单等，“|”后是下一级路径或菜单等。例如，【文件】|【新建】命令，即为打开【文件】菜单，然后选择【新建】命令。

技巧

对于任何软件的操作来说，尤其是设计工作者在创作时，熟练应用组合键、快捷键将会大大地提高工作效率，缩短工作时间，省时又省力。因此，在学习软件的过程中应该不断地强化操作，把常用的快捷键与组合键熟记于心。

1.2 设计工作者不可忽视的基本概念

经常有初学设计者遇到所做的设计不能交付印刷，或者模式不对，或者格式不对，或者严重偏色，输出质量大打折扣等问题，因此认识 Illustrator CC 之前，需要明白一些与设计相关的基本概念，增加设计作品输出的可行性，实现设计的艺术化和商业化意义，避免设计师在成长过程中走弯路。

1.2.1 Illustrator CC 的颜色模式

Illustrator CC 中提供了 RGB 和 CMYK 两种文档颜色模式。RGB 颜色模式是最基础也是最重要的色彩模式，电视机和计算机的监视器都是基于 RGB 颜色模式来创建其颜色的。

RGB 是一种加色法模式，由红（R）、绿（G）、蓝（B）3 种波长不同的颜色组成，如图 1-1 所示分别为拾色器中 RGB 的颜色取色及色值。自然界中所有的颜色都可以用红（R）、绿（G）、蓝（B）3 种颜色的不同强度组合出来，这就是三基色原理，也叫三原色、添加色，因为 RGB 颜色模式中每两种或 3 种色添加都会得到更加明亮的颜色。



图 1-1 拾色器中 RGB 的颜色取色及色值



图 1-1 拾色器中 RGB 的颜色取色及色值 (续)

把 3 种基色交互重叠, 就产生了次混合色: 青 (Cyan)、洋红 (Magenta)、黄 (Yellow)。这便引出了互补色 (Complement Colors) 的概念, 基色和次混合色是彼此的互补色, 即彼此差别最大的颜色。例如, 蓝色和黄色是互补色, 绿色和洋红是互补色。RGB 的取值范围是 0 ~ 255, 颜色依次减弱变亮, RGB 三色色值均为 0 时, 颜色便是黑色; 色值均为 255 时, 颜色就变成了白色。如图 1-2 所示的色环说明了光源色组合成其他颜色的原理。

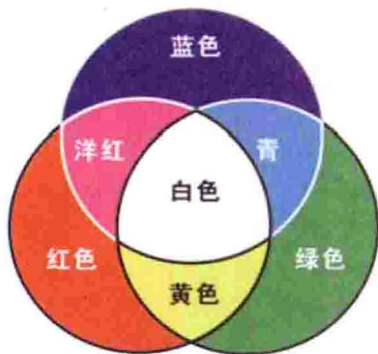


图 1-2 光源色加色法混合色环

CMYK 颜色模式是基于油墨印刷色的成色模式。CMYK 颜色模式在本质上与 RGB 颜色模式没有什么区别, 只是产生色彩的原理不同。在 RGB 颜色模式中由光源发出的色光混合生成颜色, 而在 CMYK 颜色模式中由光线照到含有不同比例 C、M、Y、K 油墨的纸上, 其部分光谱被吸收后, 反射到人眼的光而产生不同的颜色。如图 1-3 所示分别为拾色器中 CMYK 的颜色取色及色值。

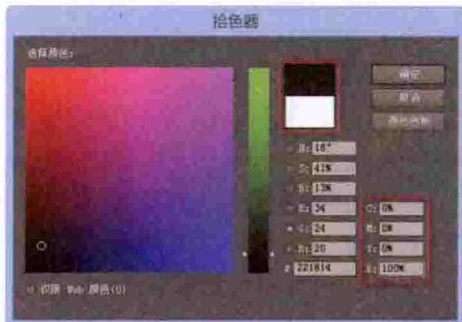


图 1-3 拾色器中 CMYK 的颜色取色及色值

由于 C、M、Y、K 在混合成色时, 随着 C、M、Y、K 这 4 种油墨成分的增多, 反射到人眼的光会越来越, 光线的亮度会越来越低, 所以 CMYK 颜色模式产生颜色的方法又称为色光减色法, 符合减色法混合规律。青 (Cyan)、洋红 (Magenta)、黄 (Yellow)、黑 (Black) 模式实质指的是再现颜色时印刷的 C、M、Y、K 网点大

小, 因此 CMYK 的数值范围为 0% ~ 100%, C100、M100、Y100、K100 为全彩黑色。如图 1-4 所示的色环说明了印刷色组合成其他颜色的原理。

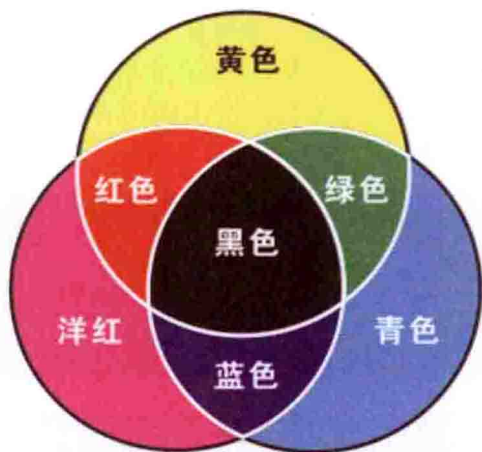


图 1-4 印刷色减色法混合色环

技巧

以上相关介绍, 目的是让读者掌握两种最基本的色彩模式原理。在计算机操作或 Web 设计时选择 RGB 颜色模式进行创作, 但是设计作品如需出稿印刷, 如包装设计稿、画册设计文件等, 颜色模式请务必设置成 CMYK 模式。印刷制版是通过 CMYK 这 4 种颜色进行的, 计算机软件会自动分成四色, 再通过 CMYK 4 种油墨印刷。再者, 许多 RGB 屏幕显示色是没有办法付诸印刷或打印的, RGB 的颜色范围非常大, 有 16777216 种颜色, 屏幕显示绚丽多彩, 而 CMYK 的颜色范围相对小得多。也就是说在 RGB 颜色模式下打印时, 某些颜色信息是缺失的, 打印出来的色彩也会发生很大的变化, 偏色、缺色严重。如图 1-5 所示为同一图片从 RGB 模式转换为 CMYK 模式后的对比, 颜色信息大量丢失, CMYK 模式图片明显变得灰暗。



图 1-5 图片从 RGB 模式转换为 CMYK 模式后的对比

1.2.2 设计工作中图形图像常用的文件格式

文件格式(或文件类型)是指为了在计算机中存储信息而使用的对信息的特殊编码方式, 是用于识别内部存储的资料。每一种文件格式通常会有有一种或多种扩展名用来识别, Illustrator CC 支持多种文件格式, 包括 AI、PSD、CDR、EPS、JPEG、BMP、TIFF、PDF、GIF 等。下面对经常见到的图形图像文件格式进行具体说明。

- AI: Illustrator CC 所生成的文件为 AI 格式文件, 文件后缀名为“.ai”。AI 是一种可修改的图形文件格式, 如图 1-6 所示为 Illustrator CC 所产生的 AI 文件格式图标。
- PSD: PSD 是 Photoshop 特有的图像文件格式, 文件后缀名为“.psd”, 是一种像素文件格式, 可以将所编辑的图像文件中的所有有关图层和通道的信息记录下来。所以在编辑图像的过程中, 通常将文件保存为 PSD 格式, 以便于重新读取需要的信息。但用 PSD 格式保存图像时, 图像没有经过压缩, 当图层较多时, 会占很大的硬盘空间, 所以通常在图像制作完成后转为其他的格式保存。如图 1-7 所示为 Photoshop 所生成的 PSD 文件格式图标。

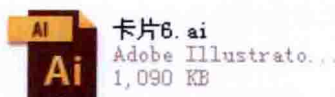


图 1-6 AI 文件格式图标



图 1-7 PSD 文件格式图标

- CDR: CDR 是著名绘图软件 CorelDRAW 的专用图形文件格式, 文件后缀名为“.cdr”, CDR 也是一种矢量格式文件。CDR 格式的文件可以记录文件属性、位置、分页、颜色等信息, 是 CorelDraw 软件生成的存储格式。如图 1-8 所示为

CorelDRAW 所生成的 CDR 文件格式图标, CDR 格式的文件在保存时一般会启用“使用当前缩略图”的文件优化设置, 所以在大图标预览时, 即可直接预览文件缩略图。

- EPS: EPS 是 Encapsulated PostScript 的缩写, 文件后缀名为“.eps”, 是跨平台的标准格式, 主要用于矢量图形和栅格图像的存储, 常用于打印或者印刷输出, Illustrator 中可以将文件另存为 EPS 格式, 如图 1-9 所示为 EPS 文件格式图标。

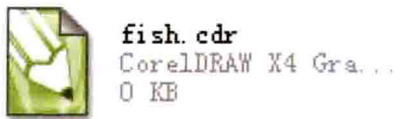


图 1-8 CDR 文件格式图标

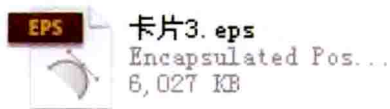


图 1-9 EPS 文件格式图标

- JPEG: JPEG 是 Joint Photographic Experts Group (联合图像专家组) 的缩写, 文件后缀名为“.jpg”或“.jpeg”, 是最常用的图像文件格式, 是一种有损压缩格式, 能够将图像压缩在很小的储存空间, 图像中重复或不重要的信息会丢失, 因此容易造成图像数据的损伤。如果追求高品质图像, 不宜采用过高的压缩比例。但因为 JPEG 能在高保真的情况下极度地压缩空间而受到广大用户的追捧, 目前来说是各种图像格式中使用率最高的图像格式。如图 1-10 所示为 JPEG 文件格式图标。
- BMP: 文件后缀名为“.bmp”, 是 DOS 和 Windows 兼容计算机系统的标准 Windows 图像格式。BMP 格式支持 RGB、索引色、灰度和位图色彩模式。彩色图像存储为 BMP 格式时, 每一个像素所占的位数可以是 1 位、4 位、8 位或 32 位, 相对应的颜色也从黑白一直到真彩色。如图 1-11

所示为 BMP 文件格式图标。

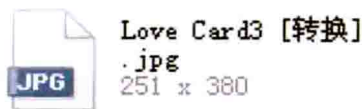


图 1-10 JPEG 文件格式图标

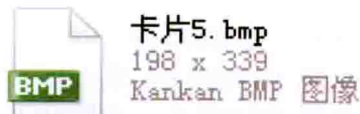


图 1-11 BMP 文件格式图标

- TIFF: TIFF 是一种应用非常广泛的位图图像格式, 文件后缀名为“.tiff”, 几乎被所有绘画、图像编辑和页面排版应用程序所支持。TIFF 格式常用于文件交换, 支持带有 Alpha 通道的 CMYK、RGB 和灰度文件, 不带有 Alpha 通道的 Lab、索引色和位图文件, 也支持 LZW 压缩。如图 1-12 所示为 TIFF 文件格式图标。
- PDF: PDF 是可移植文档格式, 是一种通用的文件格式, 文件后缀名为“.pdf”。PDF 文件可以包含矢量和位图图形, 还可以包含电子文档查找和导航功能, 如电子链接。Adobe PDF 文件小而完整, 任何使用免费 Adobe Reader® 软件的用户都可以对其进行共享、查看和打印, 因此主要用于网络下载。Adobe PDF 是对全球使用的电子文档和表单进行安全可靠的分发和交换的标准。Adobe PDF 在印刷出版工作流程中非常高效, 可以创建一个查看、编辑、组织和校样的小而可靠的文件。将复合图稿存储在 Adobe PDF 中, 服务提供商可以直接输出 Adobe PDF 文件, 或使用各个来源的工具处理文件, 用于后期处理任务, 如准备检查、陷印、拼版和分色。如图 1-13 所示为 PDF 文件格式图标。



图 1-12 TIFF 文件格式图标

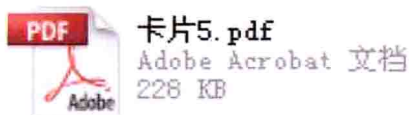


图 1-13 PDF 文件格式图标

- GIF: GIF 格式可以极大地节省存储空间, 因此常常用于保存作为网页数据传输的图像文件, 文件后缀名为“.gif”。GIF 文件不支持 Alpha 通道, 最大的缺点是只能处理 256 种色彩, 不能用于存储真彩色的图像文件。但 GIF 格式支持透明背景, 可以较好地与网页背景融合在一起。GIF 图像的简单动画效果可以丰富网页内容。如图 1-14 所示为 GIF 文件格式图标。
- PNG: PNG (Portable Network Graphics) 的原名为“可移植性网络图像”, 是网上接受的最新图像文件格式文件后缀名为“.png”。PNG 能够提供长度比 GIF 小 30% 的无损压缩图像文件, 同时提供 24 位和 48 位真彩色图像支持以及其他诸多技术性支持, 跟 GIF 格式一样, 支持透明背景。如图 1-15 所示为 PNG 文件格式图标。



图 1-14 GIF 文件格式图标

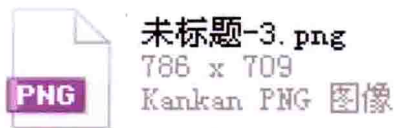


图 1-15 PNG 文件格式图标

1.2.3 矢量图形与位图图像

Illustrator CC 是众多设计爱好者追捧的著名矢量图形设计软件, 那么什么是矢量图形? 矢量图形与位图图像又有什么区别? 下面来说明一下。

矢量图形由矢量定义的直线和曲线组成, 可以是一个点或者一条线, Adobe Illustrator、CorelDraw、CAD 等都是矢量图形软件。矢量图

形只能由矢量软件运用数学公式计算的方式生成。移动、缩放或更改矢量图形均不会降低图形的品质。矢量图形与分辨率无关, 可以将其缩放到任意大小, 以任意分辨率在输出设备上打印出来, 都不会影响清晰度, 并且文件占用空间极小, 因此, 矢量图形是文字(尤其是小字)和线条图形(如徽标)以及大型喷绘的最佳选择。如图 1-16 所示为将矢量图形局部放大的效果对比。

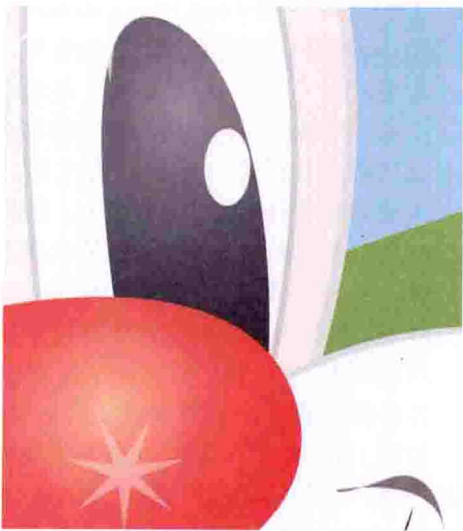


图 1-16 将矢量图形局部放大的效果对比

位图图像也称为栅格图像或点阵图像, 位图软件中最著名的就是 Illustrator 的姐妹软件 Photoshop, 它几乎是所有平面设计师处理图像的首选软件。位图图像由一些排列在一起的栅格组

成,每个栅格代表一个像素点,每个像素点都被分配一个特定位置和颜色值。在处理位图图像时,所编辑的是像素而不是对象或形状,也就是说,编辑的是每一个像素点。

位图图像与分辨率有很大的关系,在一定面积的图像上包含有固定数量的像素,因此,如果在屏幕上以较大的倍数放大显示图像,或以过低的分辨率打印,位图图像会出现锯齿边缘,会变得模糊、分辨不清,如图 1-17 所示,可以清楚地看到将位图图像局部放大后的像素点。

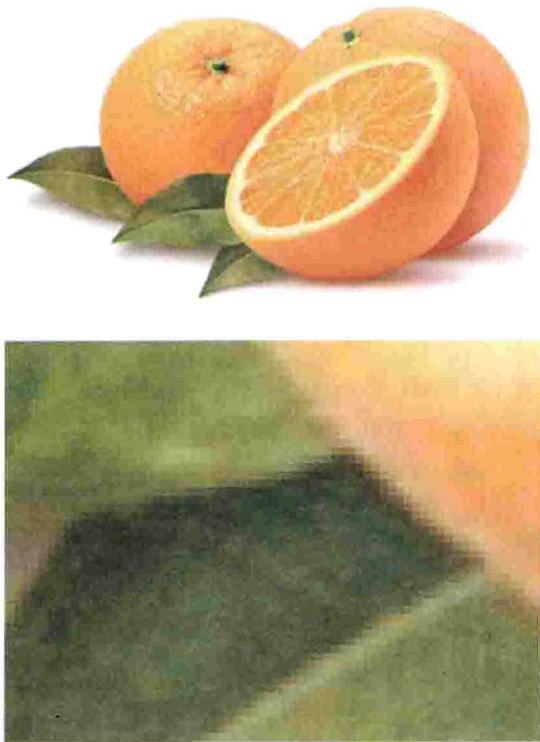


图 1-17 将位图图像局部放大后的像素点

矢量图形的优点在于文件小,占用空间小,运行和绘制速度快;图像放大或缩小不影响图像的分辨率,图像的分辨率不依赖于输出设备,其线条流畅、顺滑、没有锯齿。

矢量图形的缺点是效果逼真性差,要画出效仿自然的画作需要非常繁杂的工作和高度的技巧,色彩方面也不够绚丽多变,有失自然。

相比矢量图形,位图图像所占空间大,放大到一定倍数后产生锯齿,单位面积内像素点数与

图像清晰度成正比,但是位图图像最大的优点在于表现色彩、色调细腻自然的光影效果,这是矢量图形望尘莫及的。如图 1-18 所示为矢量图形玫瑰花与位图图像玫瑰花的对比。

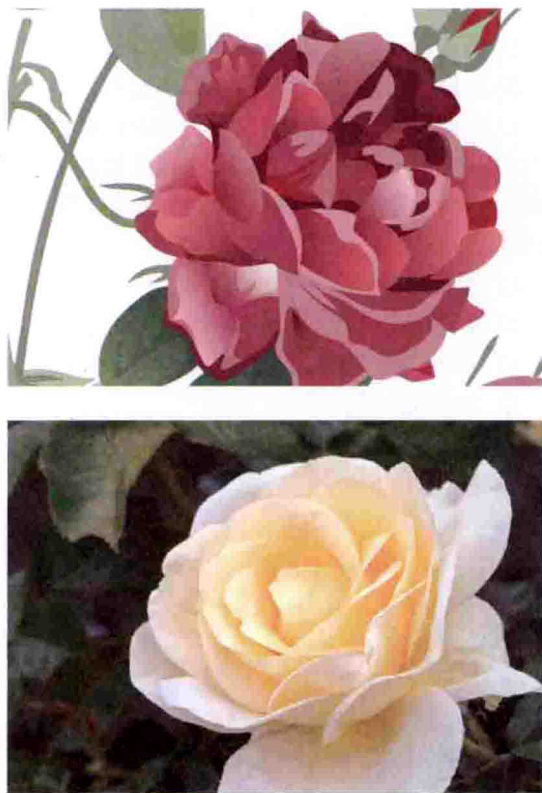


图 1-18 矢量图形玫瑰花与位图图像玫瑰花的对比

1.3 Illustrator CC是什么?能做什么?

Illustrator (全称 Adobe Illustrator, 简称 AI) 是美国 Adobe 公司推出的重量级矢量图形操作软件,是著名图像软件 Photoshop 的姐妹软件, Illustrator 与 Photoshop 相结合可以绘制和处理几乎所有平面设计领域的作品。1988 年,首先在 Windows 平台上推出了 Illustrator 2.0 版本,经过 20 多年的发展,2013 年 6 月推出 CC (Creative Cloud),目前的最高版本为 CC。

Illustrator 作为全球最著名的图形软件之一,以其强大的功能、绚丽多变的色彩、温和人性化