

完全掌握

大型多媒体视频教学光盘



- ★ 倾情奉献书中所有操作案例的源文件和相关素材（近200个）。
- ★ 专业制作书中所有操作案例的视频教学，共计68段150多分钟。
- ★ 超值赠送3大类100多个设计素材。



Illustrator CC 白金手册

张晓景 编著

从新手到高手，从入门到精通，一部关于 Illustrator 的完全学习手册。



设计师**从业必备**
制作自己作品的终极宝典



清华大学出版社

完全掌握

llustrator CC

白金手册

张晓景 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书讲解清晰明了、文字通俗易懂,从多方面讲述了Illustrator CC中所涉及的知识点,并配以精美的案例进行实践性的讲解,由浅到深、由点到面地对Illustrator CC的使用方法进行全面阐述。

全书共分15章,其中包括Illustrator CC入门知识、Illustrator CC基本图形绘制、填色与描边、使用钢笔工具和铅笔工具、使用图像描摹和实时上色、使用画笔绘制图形、图层和蒙版操作、对象的高级操作、使用文字、创建与编辑图表、使用符号、Web图形设计和作品的打印与输出等内容。本书的最后一章中通过绘制中国风插画、绘制音乐播放器界面、绘制扁平化风格图标和绘制iOS界面,将前面所学知识应用到实际的商业案例制作中,展示软件功能,激发读者的创作欲望。全书采用了理论与实践相结合的方式,将基础知识与实例操作相结合,贯穿整本书的脉络,从而使读者达到更加有效的学习效果。

本书配套光盘中提供了书中所有案例的源文件、相关素材以及视频教程,方便读者学习和参考。

本书适用于初、中级读者,以及想进入平面设计领域的读者朋友。同时也可以作为高等院校平面设计专业的教材和相关平面设计培训的辅助教材。

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

完全掌握——Illustrator CC白金手册 / 张晓景 编著. —北京:清华大学出版社, 2015
ISBN 978-7-302-40100-1

I. ①完… II. ①张… III. ①图形软件—手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第089650号

责任编辑:李 磊
封面设计:王 晨
责任校对:曹 阳
责任印制:李红英

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 邮 编: 100084

社总机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

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: 三河市巾晟雅豪印务有限公司

经 销: 全国新华书店

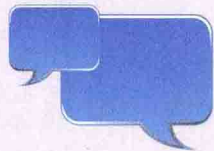
开 本: 203mm×260mm 印 张: 21.75 彩 插: 6 字 数: 720千字
(附CD光盘1张)

版 次: 2015年8月第1版 印 次: 2015年8月第1次印刷

印 数: 1~3500

定 价: 79.80元

产品编号: 063673-01



前言



Illustrator 是 Adobe 公司推出的一款非常优秀的矢量绘图软件，目前该软件的最新版本为 Illustrator CC，它可以为用户迅速生成用于印刷、多媒体、Web 页面和移动设备的超凡图形。Illustrator 一直深受世界各地平面设计人员的青睐，它现在几乎可以与所有的平面、网页、动画等设计软件进行最完美的结合，包括 InDesign、Photoshop、Dreamweaver 以及 Flash 等，这使得 Illustrator 能够横跨平面、网页与多媒体的设计环境，因此不论是哪个领域的设计人员，Illustrator 都将是您最好的助手！

面对一款功能强大而陌生的软件，不少初学者都会产生不知所措、望而生畏的心理，为了帮助这些用户快速、系统地掌握 Illustrator CC 软件，我们特别策划并编写了本书。本书按照循序渐进、由浅入深的讲解方式，全面细致地介绍了 Illustrator CC 的各项功能以及应用技巧，内容起点低、操作上手快、语言简洁、技术全面、资源丰富。每个知识点都通过精心挑选的实例进行分析讲解，针对性强，便于用户在边阅读边练习的过程中逐步熟悉软件的操作方法。

本书特点与内容安排

本书是初学者快速入门并精通 Illustrator CC 的经典教程和指南。全书从实用的角度出发，全面、系统地讲解了 Illustrator CC 的各项功能和使用方法，书中内容基本涵盖了 Illustrator CC 的全部工具和重要的功能。在介绍技术知识的同时，本书还精心安排了大量具有针对性的实例，以帮助用户轻松、快速地掌握软件的使用方法和使用技巧。

本书共分为 15 章，每一章都通过 Illustrator CC 的不同功能进行针对性的讲解，具体内容如下。

第 1 章 Illustrator CC 入门知识。主要针对初识 Illustrator 的用户，向用户介绍矢量图与位图、Illustrator CC 的安装、如何在 Illustrator CC 中管理文件等基础知识。

第 2 章 Illustrator CC 基本图形绘制。主要介绍 Illustrator CC 中基本绘图工具的使用，着重讲解路径、锚点、方向线和方向点以及对象的选择及相关操作。

第 3 章 填色与描边。主要向用户介绍填色、描边以及有关颜色的基础知识和使用。

第 4 章 使用钢笔工具和铅笔工具。主要针对钢笔工具和铅笔工具的使用和操作方法进行详细讲解。

第 5 章 使用图像描摹和实时上色。了解什么是图像描摹、图像上色，如何创建图像上色组、如何编辑图像上色组、扩展与释放图像上色组。

第 6 章 使用画笔绘制图形。主要针对画笔工具的操作进行详细讲解。

第 7 章 图层和蒙版操作。主要向用户介绍 Illustrator CC 中图层与蒙版的作用和使用方法。

第 8 章 对象的高级操作。讲解路径查找器、封套扭曲变形对象、透视网格工具、剪切、分割与裁切对象，以及宽度工具和变形工具的使用。

第9章 使用文字。主要讲解如何使用文字工具、编辑区域文字、编辑路径文字和处理文字。

第10章 创建与编辑图表。围绕图表工具的基本用法进行详细讲解，介绍如何添加与设置图表标签、更改图表的格式与外观，以及使用图表设计等。

第11章 样式、效果和外观。讲解如何控制图形的外观，如何为图形应用各种样式以及灵活应用不同的效果。

第12章 使用符号。主要介绍符号的基本操作以及如何创建符号和符号库。

第13章 Web 图形设计。围绕 Web 图形设计向用户介绍使用 Web 图形应注意的事项，如何切割作品以及如何编辑切片。

第14章 作品的打印与输出。主要介绍如何置入文件、使用链接面板、存储作品、导出作品等内容。

第15章 综合案例。以综合案例的实际操作向用户展示前面所学内容的应用。

本书读者对象与作者

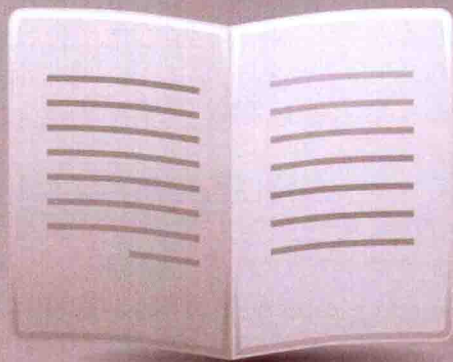
本书适用于初、中级读者，以及想进入平面设计领域的读者朋友。同时也可以作为高等院校平面设计专业的教材和相关平面设计培训的辅助教材。

本书由张晓景编著，另外徐丰志、孙艳波、王靖文、王大远、高巍、于海波、张航、肖阂、王延楠、郑竣天、周宝平、孔祥玲、孟权国、王权、王明、邹志连、罗廷兰、刘强、梁革、贾勇等人也参与了部分编写工作。作者在写作过程中力求严谨细致，但也难免有疏漏之处，希望广大读者朋友批评指正。

我们的服务邮箱是：wkservice@vip.163.com。

本书的 PPT 课件请到 <http://www.tupwk.com.cn> 下载。

编 者

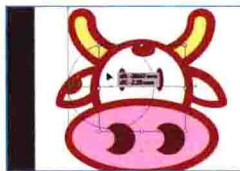




第 1 章

Illustrator CC 入门知识

1.1 矢量图与位图	1	1.5 Illustrator CC 工作界面	6
1.1.1 了解矢量图	1	1.5.1 新建窗口	7
1.1.2 了解位图	2	1.5.2 排列窗口中的文件	7
1.2 Illustrator CC 简介	2	1.5.3 使用预设工作区	8
1.3 Illustrator CC 安装与卸载	3	1.5.4 新建和管理工作区	8
动手实践——安装中文版 Illustrator CC ...	3	1.6 Illustrator CC 的新增功能	9
动手实践——卸载中文版 Illustrator CC ...	4	1.7 使用辅助工具	11
1.4 文件管理	5	1.7.1 使用标尺	11
1.4.1 新建文件	5	1.7.2 使用网格	11
1.4.2 从模板新建文件	5	1.7.3 使用参考线	11
1.4.3 保存文件	6	1.7.4 使用智能参考线	11
1.4.4 关闭文件	6	动手实践——使用标尺工具	12
1.4.5 打开文件	6	1.8 本章小结	12

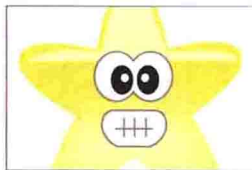


第 2 章

Illustrator CC 基本图形绘制

2.1 认识路径、锚点、方向线和方向点	13	2.2.5 使用套索工具	16
2.1.1 什么是路径和锚点	13	2.2.6 使用“选择”菜单命令	16
2.1.2 路径的分类	13	2.2.7 设置选择和锚点显示首选项	16
2.1.3 方向线和方向点	13	2.3 绘制矩形和正方形	17
2.2 对象的选择及相关操作	14	2.4 绘制圆角矩形	18
2.2.1 使用选择工具	14	2.5 绘制椭圆	18
2.2.2 使用直接选择工具	15	动手实践——绘制卡通笑脸	19
2.2.3 使用编组选择工具	15	2.6 绘制多边形	21
2.2.4 使用魔棒工具	15	2.7 绘制星形	21

动手实践——绘制星形脸谱	22	2.13.1 复制对象	34
2.8 绘制光晕	26	2.13.2 复制变形对象	35
2.9 绘制直线段	27	2.13.3 重复变形对象	35
2.10 绘制弧线	28	2.13.4 重复复制变形对象	35
2.11 绘制螺旋线	29	2.13.5 变形所有对象	36
动手实践——绘制气球	29	动手实践——绘制卡通太阳	37
2.12 绘制矩形网格和极坐标网格	32	2.14 本章小结	40
2.13 复制和变形对象	34		

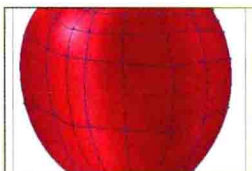
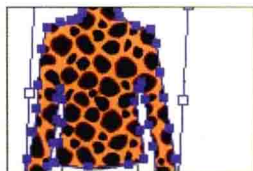


第3章 填色与描边



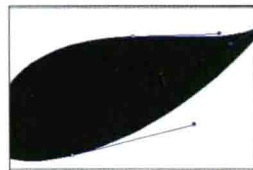
3.1 熟悉各种颜色模式	41	3.4.2 管理色板	48
3.1.1 RGB 颜色模式	41	3.4.3 选择不同的视图方式	49
3.1.2 CMYK 颜色模式	41	3.4.4 显示特定类型的色板	50
3.1.3 HSB 颜色模式	42	3.4.5 创建印刷色色板	51
3.1.4 Lab 颜色模式	42	动手实践——创建印刷色色板	51
3.1.5 灰度模式	42	3.4.6 创建专色色板	51
3.1.6 更改文档的颜色模式	42	3.4.7 设置色板选项	52
3.2 填色	43	3.4.8 更改颜色色调	52
3.2.1 填充颜色	43	3.4.9 创建渐变色板	52
动手实践——填充颜色	43	3.4.10 使用 Kuler 面板	52
3.2.2 填充图案	43	3.5 使用“颜色”面板	53
动手实践——填充图案	43	3.5.1 选择颜色	53
3.2.3 填充渐变	44	3.5.2 使用反相	53
动手实践——填充渐变	44	3.5.3 使用补色	54
3.3 描边	45	3.5.4 转换为可打印颜色	54
3.3.1 使用“描边”面板	45	3.5.5 选择 Web 安全颜色	54
3.3.2 使用虚线	45	3.6 使用“拾色器”对话框	55
3.3.3 使用箭头	46	3.7 使用“颜色参考”面板	55
动手实践——为图形描边	46	3.8 使用“重新着色图稿”对话框	56
3.4 使用“色板”面板	47	3.8.1 “编辑”选项卡	57
3.4.1 认识“色板”面板	48	3.8.2 “指定”选项卡	59

3.8.3 “颜色组”列表	60	3.10.1 了解渐变网格对象	62
3.9 使用“渐变”面板	61	3.10.2 创建网格对象	62
3.9.1 创建或修改渐变	61	动手实践——创建苹果网格对象	63
3.9.2 应用渐变	61	3.10.3 编辑网格对象	64
动手实践——制作网站按钮背景	61	动手实践——编辑网格对象	65
3.10 使用网格工具	62	3.11 本章小结	66



第4章 使用钢笔工具和铅笔工具

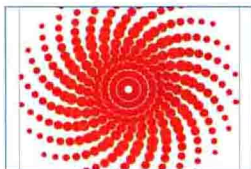
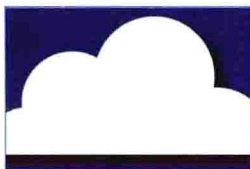
4.1 使用钢笔工具绘制路径	67	4.2.4 开放、闭合路径	73
4.1.1 绘制直线路径	67	动手实践——绘制活动标志	74
4.1.2 绘制弯曲的路径	67	4.3 平滑与分割路径	75
4.1.3 绘制混合路径	68	4.3.1 使用平滑工具	75
动手实践——使用“钢笔工具”绘制海豚	68	4.3.2 使用剪刀工具	75
4.1.4 添加和删除锚点	69	4.3.3 使用刻刀工具	76
4.1.5 转换锚点	70	4.4 橡皮擦工具和路径橡皮擦工具	76
4.1.6 清理游离点	70	4.4.1 使用路径橡皮擦工具	76
4.1.7 简化路径	71	4.4.2 使用橡皮擦工具	76
动手实践——绘制可爱的小猪	71	动手实践——绘制运动标志图形	77
4.2 使用铅笔工具绘制图形	72	4.5 路径的偏移	78
4.2.1 绘制新路径	73	4.6 路径的轮廓化	78
4.2.2 延续绘制路径	73	动手实践——绘制卡通吉祥物造型	79
4.2.3 重绘路径	73	4.7 本章小结	80



第5章 使用图像描摹和实时上色

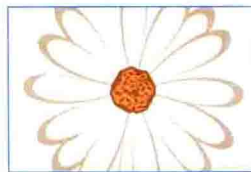
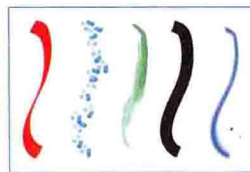
5.1 使用图像描摹	81	动手实践——描摹图像制作品牌标志	83
5.1.1 自动描摹图像	81	5.2 使用实时上色	84
5.1.2 释放、扩展描摹对象	82	5.2.1 创建实时上色组	84

5.2.2 使用实时上色工具	85	动手实践——绘制卡通云朵	90
动手实践——为卡通人物实时上色	86	5.5 创建混合对象	91
5.2.3 编辑实时上色组	87	5.5.1 混合路径	92
5.2.4 扩展与释放	88	5.5.2 编辑混合对象	92
5.2.5 检查实时上色组	88	动手实践——制作炫彩背景图	92
5.3 使用实时上色选择工具	88	5.5.3 反转和释放混合	94
5.4 使用形状生成器工具	89	5.6 本章小结	94



第 6 章 使用画笔绘制图形

6.1 画笔概述	95	6.4.3 毛刷画笔	106
6.2 选择画笔	96	6.4.4 图案画笔	107
6.2.1 使用“画笔”面板	96	6.4.5 艺术画笔	108
6.2.2 使用控制栏中的画笔选项	96	6.4.6 新建与修改画笔	109
6.2.3 使用画笔库	96	6.4.7 斑点画笔工具	111
6.3 画笔描边	97	动手实践——晶莹的花朵	112
6.3.1 应用画笔描边	97	6.5 设置画笔选项	114
6.3.2 删除画笔描边	98	6.5.1 设置画笔的着色选项	114
6.3.3 绘制路径的同时应用画笔描边	98	6.5.2 设置书法画笔选项	115
6.3.4 设置画笔工具首选项	99	6.5.3 设置散点画笔选项	116
6.3.5 将画笔描边转为轮廓	99	6.5.4 设置毛刷画笔选项	117
动手实践——绘制水墨萝卜	99	6.5.5 设置艺术画笔选项	118
6.4 使用画笔工具	103	6.5.6 设置图案画笔选项	119
6.4.1 书法画笔	103	动手实践——绘制花卉作品	120
6.4.2 散点画笔	104	6.6 本章小结	124



第 7 章 图层和蒙版操作

7.1 图层概述	125	7.2 认识“图层”面板	125
----------------	-----	--------------------	-----

动手实践——绘制人体效果	126	7.13 合并图层和拼合图稿	135
7.3 锁定与解锁图层	127	动手实践——操作合并图层和拼合图稿	136
7.4 显示与隐藏图层	128	7.14 使用图层快速定位对象	137
7.5 使用“图层”面板	128	动手实践——图层快速定位操作	137
7.6 删除对象或图层	129	7.15 设置“图层”面板菜单	137
7.7 复制对象或图层	130	7.16 蒙版	139
7.8 设置图层选项	130	7.16.1 使用剪切蒙版	139
动手实践——制作餐厅宣传海报		7.16.2 创建剪切蒙版	139
模板图层	131	动手实践——创建剪切蒙版	140
7.9 在图层间移动对象	132	7.16.3 编辑剪切蒙版	141
动手实践——在图层间移动对象	132	7.16.4 向被蒙版图稿中添加对象	142
7.10 在图层之间粘贴对象	133	动手实践——向被蒙版图稿中添加对象	142
7.11 更改对象的堆叠顺序	133	7.16.5 释放剪切蒙版	142
7.12 将项目释放到图层	134	7.17 本章小结	143
动手实践——将项目释放到图层	135		

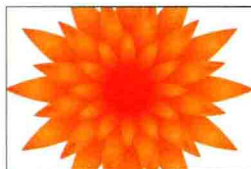
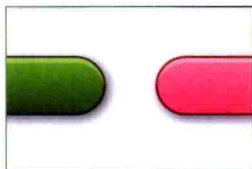


第8章 对象的高级操作



8.1 使用“路径查找器”	144	8.4 使用液化变形工具	155
8.1.1 了解“路径查找器”面板	144	8.4.1 变形工具	155
动手实践——绘制水晶按钮	146	8.4.2 旋转扭曲工具	155
8.1.2 “路径查找器”面板菜单	147	8.4.3 缩拢工具	156
8.2 使用宽度工具	148	8.4.4 膨胀工具	156
动手实践——绘制祥云图案	148	8.4.5 扇贝工具	156
8.3 对象的变形	150	8.4.6 晶格化工具	157
8.3.1 缩放对象	150	8.4.7 褶皱工具	157
8.3.2 旋转对象	150	动手实践——绘制草丛场景	157
动手实践——绘制葵花效果	151	8.5 使用封套扭曲变形对象	158
8.3.3 镜像对象	152	8.5.1 创建封套	159
8.3.4 倾斜对象	153	8.5.2 编辑封套	160
8.3.5 使用“变换”面板	153	动手实践——为陶瓷添加花纹	161
8.3.6 使用整形工具	154	8.6 透视网格工具	162

8.6.1 透视网格工具.....	162	动手实践——将对象附加到透视	168
8.6.2 使用平面切换构件	164	8.7 剪切、分割和裁切对象	168
8.6.3 透视选区工具.....	165	8.7.1 分割下方对象.....	16
8.6.4 透视网格预设.....	165	8.7.2 分割网格.....	169
动手实践——在透视网格中绘制	166	8.8 创建复合路径	169
8.6.5 编辑、删除、导入和 导出网格预设.....	167	8.9 本章小结.....	170

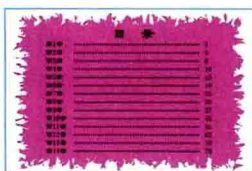
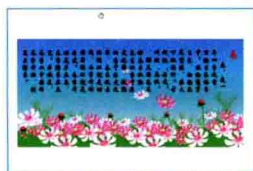


第9章 使用文字



9.1 使用文字工具	171	动手实践——沿路径移动文本	181
9.1.1 文字工具概述.....	171	9.3.2 沿路径翻转文本	182
9.1.2 文字工具.....	172	动手实践——沿路径翻转文本	182
动手实践——为图片添加文字	172	9.3.3 路径文字的基线偏移.....	183
9.1.3 直排文字工具.....	173	动手实践——路径文字的基线偏移	183
动手实践——直排文字工具的使用	173	9.3.4 应用路径文字效果	183
9.1.4 区域文字工具.....	174	动手实践——为路径文字设置效果	184
9.1.5 直排区域文字工具	174	9.3.5 调整路径文字的垂直对齐方式	184
9.1.6 路径文字工具.....	174	9.4 处理文字.....	184
9.1.7 直排路径文字工具	174	9.4.1 字体概述.....	185
9.2 编辑区域文字	175	9.4.2 字体预览.....	185
9.2.1 调整文字区域大小和形状.....	175	9.4.3 选择字体和字体样式	185
9.2.2 更改文字区域的边距.....	176	9.4.4 设置字体大小.....	185
9.2.3 调整首行基线偏移	176	9.4.5 查找与替换字体.....	186
9.2.4 文字的分栏	177	9.4.6 缺少字体怎么办	186
9.2.5 实现文本的串接	177	9.4.7 安装其他字体.....	186
9.2.6 释放或移去串接文字.....	178	动手实践——安装字体	186
9.2.7 实现文本的绕排.....	179	9.5 设置文字格式	187
动手实践——实现文本的绕排	179	9.5.1 选择文字.....	187
9.2.8 设置文本绕排选项	180	9.5.2 更改文字的颜色和外观	188
9.2.9 释放文本绕排对象	181	动手实践——制作多姿多彩的文字	188
9.3 编辑路径文字	181	9.5.3 使用“字符”面板	188
9.3.1 沿路径移动文本	181	9.5.4 为文字添加下划线或删除线	189

9.5.5 处理大写字母与小写字母	189	9.8 文本导入与导出	196
9.5.6 弯引号与直引号	190	9.8.1 将文本导入新文件	196
9.5.7 消除文字锯齿	190	9.8.2 将文本导入现有文件	196
9.5.8 设置上标与下标	191	9.8.3 将文本导出到文本文件	197
9.5.9 轮廓化文字	191	9.9 使用“制表符”面板	197
动手实践——轮廓化文字	191	动手实践——设置制表符定位点	197
9.5.10 智能标点	192	9.10 文字的其他操作	198
9.6 设置行距与字距	192	9.10.1 拼写检查	198
9.6.1 更改行距	192	9.10.2 查找与替换文本	199
9.6.2 设置基线偏移	193	9.10.3 删除空文字对象	200
9.6.3 字距微调与字距调整	193	9.11 应用文字样式	200
9.7 设置段落格式	193	9.11.1 使用字符样式和段落样式	200
9.7.1 使用“段落”面板	193	动手实践——应用样式编辑文本	201
9.7.2 设置文本对齐方式	194	9.11.2 创建样式	201
9.7.3 设置文本缩进	195	9.11.3 管理样式	202
9.7.4 调整段落间距	196	9.12 本章小结	202

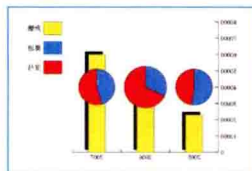
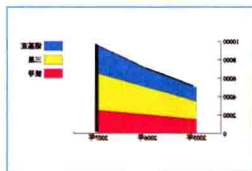
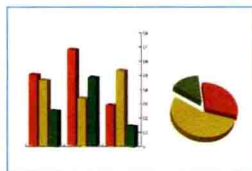
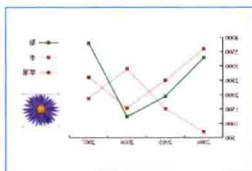
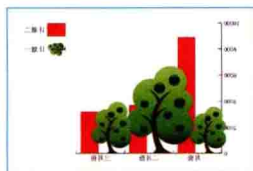


第 10 章

创建与编辑图表



10.1 图表工具的基本用法	203	10.2.1 添加与设置图表标签	211
10.1.1 柱形图工具	203	10.2.2 设置图表轴格式	212
10.1.2 堆积柱形图工具	204	10.2.3 更改图表外观	213
10.1.3 条形图工具	205	10.2.4 设置饼图格式	214
10.1.4 堆积条形图工具	205	10.2.5 组合显示不同的图表类型	216
10.1.5 折线图工具	206	10.3 使用图表设计	216
10.1.6 面积图工具	206	10.3.1 应用预设图表设计	216
10.1.7 散点图工具	207	10.3.2 创建柱形设计	218
10.1.8 饼图工具	207	10.3.3 在柱形设计中添加总计	220
10.1.9 雷达图工具	208	10.3.4 创建标记设计	221
动手实践——绘制三维数据图	208	动手实践——绘制精美图表	222
10.2 设置图表	211	10.4 本章小结	226



第 11 章 样式、效果和外观



- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 11.1 为图形添加样式 227 | 11.3.2 3D 效果概述 237 |
| 11.1.1 使用“图形样式”面板 227 | 动手实践——绕转制作玻璃瓶效果 240 |
| 11.1.2 创建图形样式 228 | 11.3.3 应用 SVG 滤镜 242 |
| 11.1.3 图形样式的应用 228 | 11.3.4 变形效果 242 |
| 11.1.4 编辑图形样式 228 | 11.3.5 扭曲和变换效果 242 |
| 11.1.5 图形样式的管理 229 | 11.3.6 裁剪标记 245 |
| 动手实践——制作并应用凸边图形样式 230 | 11.3.7 栅格化效果 245 |
| 11.2 图形的外观属性 231 | 11.3.8 路径效果 245 |
| 11.2.1 了解“外观”面板 231 | 11.3.9 路径查找器效果 245 |
| 11.2.2 记录对象外观 231 | 11.3.10 转换为形状 245 |
| 11.2.3 填充外观属性 232 | 11.3.11 风格化效果 246 |
| 11.2.4 描边外观属性 233 | 11.4 Photoshop 效果 249 |
| 11.2.5 不透明度外观属性 234 | 11.4.1 效果画廊 249 |
| 11.2.6 特效外观属性 235 | 11.4.2 像素化效果 249 |
| 11.2.7 管理外观属性 235 | 11.4.3 模糊效果 251 |
| 11.3 效果的灵活应用 236 | 11.4.4 视频效果 252 |
| 11.3.1 使用“效果”菜单 236 | 动手实践——绘制逼真项链效果 253 |
| | 11.5 本章小结 256 |



第 12 章 使用符号



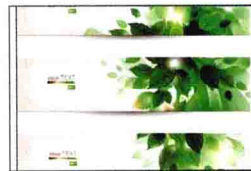
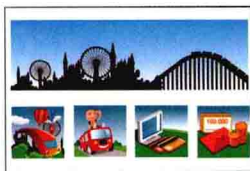
- | | |
|---------------------------|--------------------------|
| 12.1 符号概念 257 | 12.2.1 创建符号样本 259 |
| 12.1.1 符号工具 257 | 动手实践——制作树叶符号样本 259 |
| 12.1.2 符号工具选项 258 | 12.2.2 编辑符号 260 |
| 12.1.3 “符号”面板 258 | 12.2.3 创建符号库 261 |
| 12.2 创建符号样本和符号库 259 | 12.3 创建与删除符号实例 262 |

12.3.1 创建符号实例.....	262	12.4.3 改变符号实例的大小.....	265
动手实践——为圣诞树添加装饰.....	262	12.4.4 改变符号实例的方向.....	265
12.3.2 添加与删除符号实例.....	263	12.4.5 改变符号实例的颜色.....	266
12.4 符号实例基础操作.....	264	12.4.6 改变符号实例的透明度.....	266
12.4.1 移动符号实例的位置.....	264	12.4.7 为符号实例应用图形样式.....	267
12.4.2 改变符号实例的分布情况.....	264	12.5 本章小结.....	268



第 13 章 Web 图形设计

13.1 Web 图形格式.....	269	13.4.2 设置切片选项.....	279
13.2 使用 Web 图形应注意的事项.....	269	13.4.3 锁定切片.....	281
13.3 如何切割作品.....	270	13.4.4 调整切片.....	281
13.3.1 切片.....	270	13.4.5 删除或释放切片.....	282
13.3.2 使用对象创建切片.....	271	13.4.6 显示与隐藏切片.....	282
13.3.3 使用参考线创建切片.....	271	13.5 优化与存储 Web 图形.....	283
13.3.4 使用切片工具创建切片.....	272	13.5.1 存储 Web 图形的方法.....	283
动手实践——绘制与切割网站悬挂菜单.....	273	13.5.2 绘制 Web 图形.....	283
13.4 编辑切片.....	279	动手实践——使用绘图工具绘制网页.....	285
13.4.1 选择切片.....	279	13.6 本章小结.....	294



第 14 章 作品的打印与输出

14.1 置入文件及设置.....	295	14.2.2 查看文件的链接信息.....	297
14.1.1 置入文件.....	295	14.3 存储作品.....	297
14.1.2 关于链接和嵌入.....	296	14.3.1 存储作品概述.....	297
14.1.3 链接对象.....	296	14.3.2 以 Illustrator 本机格式存储文件.....	298
14.1.4 嵌入对象.....	296	14.3.3 输出文本供 Photoshop 使用.....	298
14.2 使用“链接”面板.....	296	14.4 导出作品.....	299
14.2.1 “链接”面板概述.....	297	14.5 使用画板工具.....	299

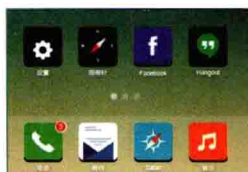
14.6 与印刷有关的知识	300	动手实践——校样颜色	304
14.6.1 出片前的注意事项	301	14.7.4 查看文档信息	304
14.6.2 印刷的种类	301	14.7.5 使用“打印”对话框	305
14.6.3 打印机分辨率	302	14.7.6 创建分色	306
14.6.4 网频	302	14.7.7 指定打印机分辨率和网频	308
14.7 打印作品与制作分色	303	14.7.8 设置叠印	308
14.7.1 颜色管理	303	14.7.9 创建陷印	309
14.7.2 打印黑白校样	303	14.8 本章小结	310
14.7.3 校样颜色	304		



第 15 章 综合案例

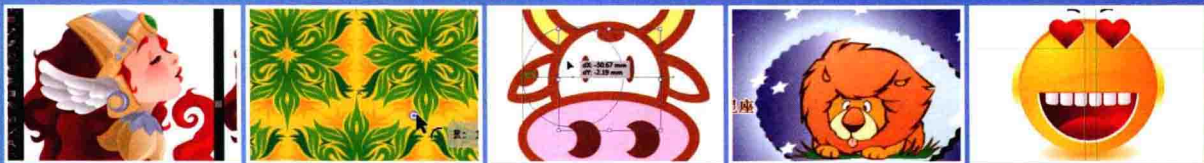


15.1 绘制插画	311	15.3.1 设计思路	329
15.1.1 设计思路	311	15.3.2 技术难点	329
15.1.2 技术难点	311	15.3.3 创作拓展	330
15.1.3 创作拓展	311	15.3.4 制作流程	330
15.1.4 制作流程	311	15.3.5 操作步骤	330
15.1.5 操作步骤	312	15.4 绘制 iOS 界面	332
15.2 绘制音乐播放器界面	320	15.4.1 设计思路	332
15.2.1 设计思路	320	15.4.2 技术难点	332
15.2.2 技术难点	320	15.4.3 创作拓展	332
15.2.3 创作拓展	320	15.4.4 制作流程	333
15.2.4 制作流程	320	15.4.5 操作步骤	333
15.2.5 操作步骤	320	15.5 本章小结	336
15.3 绘制扁平化风格图标	329		



第1章 Illustrator CC 入门知识

Illustrator 是 Adobe 公司著名的矢量图处理软件，可用于绘制插图、印刷排版、多媒体及 Web 图像的制作和处理。本章将对最新版的 Illustrator CC 进行简单的介绍，包括 Illustrator CC 的新增功能、安装与卸载以及图形图像的基础知识，帮助读者对 Illustrator CC 有初步的了解。



1.1 矢量图与位图

基本上日常生活中能够看到的图像只有两种：矢量图和位图，而且生活中大部分可以看到的都是位图，例如画报、照片等。矢量图一般都是应用到专业领域，例如平面设计和二维动画制作。

计算机中的图形和图像是以数字的方式记录、处理和存储的。按照用途可以将它们分为两大类，一类是矢量图形，另外一类是位图图像。Illustrator 是典型的矢量图形软件，但它也可以处理位图。下面就向大家介绍一下矢量图与位图的特点和区别。

1.1.1 了解矢量图

矢量图是由称作矢量的数学对象定义的直线和曲线构成的，它最基本的单位是锚点和路径，平常所见到和使用的矢量图形作品是由矢量软件创建的，如图 1-1 所示。典型的矢量软件除了 Illustrator 之外，还有 CorelDRAW、AutoCAD 等。



图 1-1 矢量图形

矢量图形与分辨率无关，它最大的优点是占用的存储空间较小，并且可以任意旋转和缩放而不会影响图像的清晰度。对于将在各种输出媒体中按照不同大小使用的图稿，例如 Logo、图标等，矢量图形是最佳选择，矢量图形的缺点是无法表现出如照片等位图图

像所能够呈现的丰富的颜色变化，以及细腻的色调过渡效果，如图 1-2 所示为矢量图，放大后仍然能够显示出清晰的线条。



图 1-2 矢量图形与局部放大后的效果

Illustrator CC 的主要功能就是对矢量图形进行制作和编辑，而且能够对位图进行处理，也支持矢量图与位图之间的相互转换。

提示

由于计算机的显示器只能在网格中显示图像，因此，用户在屏幕上看到的矢量图形和位图图像均显示为像素。

1.1.2 了解位图

位图也被称为栅格图像，它最基本的单位是像素，像素呈方块状，因此，位图是由许许多多的小方块组成的。如果想要观察像素，可以使用“缩放工具”，在位图上连续单击，将位图放大至最大的缩放级别。位图图像的特点是可以表现色彩的变化和颜色的细微过渡，从而产生逼真的效果，并且可以很容易地在不同的软件之间交换使用，使用数码相机拍摄的照片，通过扫描仪扫描的图片都属于位图，如图 1-3 所示，最典型的位图处理软件就是 Photoshop。



图 1-3 位图图像

在保存位图图像时，系统需要记录每一个像素的位置和颜色值，因此，位图所占的存储空间比较大。另外，由于受到分辨率的制约，位图图像包含固定的像素数量，在对其进行旋转或者缩放时，很容易产生锯齿，如图 1-4 所示为位图，放大后可以看到图像边缘的锯齿。



图 1-4 位图与局部放大后的效果

提示

位图只要有足够多的不同色彩的像素，就可以制作出色彩丰富的图像，逼真地表现自然界的景象。但位图缩放和旋转容易失真，同时文件容量较大。

般常以“像素/英寸”为单位。单位长度内像素数量越大，分辨率就越高，图像的输出品质也就越好。

常用分辨率有 3 种，分别介绍如下。

1. 图像分辨率

指位图图像中每英寸内像素的数量，常用 ppi 表示。高分辨率的图像比同等打印尺寸的低分辨率的图像包含的像素更多，因此像素点更小。例如分辨率为 72ppi 的 1×1 英寸的图像总共包含 5184 个像素（72 像素宽×72 像素高=5184），而同样是 1×1 英寸，但分辨率为 300ppi 的图像总共包含 90000 个像素。图像应采用什么样的分辨率，最终要以发布媒体来决定，如果图像仅用于在线显示，则图像分辨率只需匹配典型显示器分辨率（72 或 96ppi）；而如果要将在图像用于印刷，分辨率太低打印图像会导致像素化，这时图像需要达到 300ppi 的分辨率。但是如果使用过高分辨率（像素数量大于输出设备可产生的数量），则会增大文件大小，同时降低输出的速度。

2. 显示器分辨率

指显示器每单位长度所能显示的像素或点的数目，以每英寸含有多少点来计算。显示器分辨率由显示器的大小、显示器像素的设定和显卡的性能决定。一般计算机显示器的分辨率为 72dpi（dpi 为“点每英寸”的英文缩写）。

3. 打印机分辨率

指打印机每英寸产生的墨点数量，常用 dpi 表示。多数桌面激光打印机的分辨率为 600dpi，而照排机的分辨率为 1200dpi 或更高。喷墨打印机所产生的实际上不是点而是细小的油墨喷雾，但大多数喷墨打印机的分辨率都约为 300~720dpi。打印机分辨率越高，打印输出的效果越好，但耗墨也会越多。

1.2

Illustrator CC 简介

Adobe Illustrator 是由著名的 Adobe 公司推出的基于矢量的图形制作软件，是一种应用于出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画的软件，作为一款非常好的图片处理工具，Adobe Illustrator 广泛应用于印刷出版、海报及书籍排版、专业插画、多媒体图像处理和互联网页面的制作等，也可以为线稿提供较高的精度和控制，适合生产任何小型设计到大型的复杂项目。