



“十二五”职业教育
国家规划教材
经全国职业教育教材
审定委员会审定



Illustrator

平面设计实用教程

罗卫锋 主 编
刘 琦 副主编

高等教育出版社



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

Illustrator 平面设计实用教程

Illustrator Pingmian Sheji Shiyong Jiaocheng

罗卫锋 主 编

刘 琦 副主编

高等教育出版社·北京

内容简介

本书是“十二五”职业教育国家规划教材。

本书以简明精要的设计理论为指导,主要讲解了如何使用 Illustrator 软件进行各类平面设计制作,案例涵盖了图标设计、字体设计、DM 设计、UI 设计、平面广告设计、包装设计、书籍设计和 VI 设计等现代商业设计中热门的业务类型。

全书共分 3 部分:第一部分 AI 部落,介绍了 Illustrator 的基础知识和基本操作;第二部分 AI 部落平面设计项目实训,将平面设计项目分成 8 类,每类对应一个关卡,按照由浅入深的原则,配以精简的设计理论和行业优秀案例欣赏,以闯关游戏的模式,按照任务榜→任务线索→完成效果展示→关键步骤图示→任务执行步骤的过程来编排内容,教会学生使用 Illustrator 进行各种平面设计;第三部分 AI 部落外面的世界,介绍了平面设计后期输出、印刷的常识。

本书根据平面创意产业的职业标准和岗位要求,结合高职院校学生自身的学习特点,巧妙地将基础理论和实践应用内容进行游戏组合,以项目为载体,以任务为驱动,将理论与实践教学有机结合,结构清晰,实例丰富,讲解详细、易读易懂。学生通过本书的学习,可大大提高解决实际问题的综合能力。

本书配套资源丰富,提供教学大纲,包含教学目标要求、学时分配建议等,可供教师备课时使用,适合广大 Illustrator 的初级用户和中级用户使用,是推荐给各类中职及高职院校的首选教材。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 平面设计实用教程 / 罗卫锋主编. —
北京:高等教育出版社, 2015.2

ISBN 978-7-04-031783-1

I. ①I… II. ①罗… III. ①平面设计-图形软件-高等职业教育-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 262112 号

策划编辑 许兴瑜 责任编辑 许兴瑜 封面设计 赵阳 版式设计 余杨 罗卫锋
责任校对 刁丽丽 责任印制 朱学忠

出版发行 高等教育出版社
社址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
印刷 高教社(天津)印务有限公司
开本 787mm×1092mm 1/16
印张 18.25
字数 430 千字
购书热线 010-58581118

咨询电话 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landraco.com>
<http://www.landraco.com.cn>
版 次 2015 年 2 月第 1 版
印 次 2015 年 2 月第 1 次印刷
定 价 45.00 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换
版权所有 侵权必究
物 号 31783-00

出版说明

教材是教学过程的重要载体，加强教材建设是深化职业教育教学改革的有效途径，推进人才培养模式改革的重要条件，也是推动中高职协调发展的基础性工程，对促进现代职业教育体系建设，切实提高职业教育人才培养质量具有十分重要的作用。

为了认真贯彻《教育部关于“十二五”职业教育教材建设的若干意见》（教职成〔2012〕9号），2012年12月，教育部职业教育与成人教育司启动了“十二五”职业教育国家规划教材（高等职业教育部分）的选题立项工作。作为全国最大的职业教育教材出版基地，我社按照“统筹规划，优化结构，锤炼精品，鼓励创新”的原则，完成了立项选题的论证遴选与申报工作。在教育部职业教育与成人教育司随后组织的选题评审中，由我社申报的1338种选题被确定为“十二五”职业教育国家规划教材立项选题。现在，这批选题相继完成了编写工作，并由全国职业教育教材审定委员会审定通过后，陆续出版。

这批规划教材中，部分为修订版，其前身多为普通高等教育“十一五”国家级规划教材（高职高专）或普通高等教育“十五”国家级规划教材（高职高专），在高等职业教育教学改革进程中不断吐故纳新，在长期的教学实践中接受检验并修改完善，是“锤炼精品”的基础与传承创新的硕果；部分为新编教材，反映了近年来高职院校教学内容与课程体系改革的成果，并对接新的职业标准和新的产业需求，反映新知识、新技术、新工艺和新方法，具有鲜明的时代特色和职教特色。无论是修订版，还是新编版，我社都将发挥自身在数字化教学资源建设方面的优势，为规划教材开发配备数字化教学资源，实现教材的一体化服务。

这批规划教材立项之时，也是国家职业教育专业教学资源库建设项目及国家精品资源共享课建设项目深入开展之际，而专业、课程、教材之间的紧密联系，无疑为融通教改项目、整合优质资源、打造精品力作奠定了基础。我社作为国家专业教学资源库平台建设和资源运营机构及国家精品开放课程项目实施单位，将建设成果以系列教材的形式成功申报立项，并在审定通过后陆续推出。这两个系列的规划教材，具有作者队伍强大、教改基础深厚、示范效应显著、配套资源丰富、纸质教材与在线资源一体化设计的鲜明特点，将是职业教育信息化条件下，扩展教学手段和范围，推动教学方式方法变革的重要媒介与典型代表。

教学改革无止境，精品教材永追求。我社将在今后一到两年内，集中优势力量，全力以赴，出版好、推广好这批规划教材，力促优质教材进校园、精品资源进课堂，从而更好地服务于高等职业教育教学改革，更好地服务于现代职教体系建设，更好地服务于青年成才。

高等教育出版社

2014年7月

序

在文化创意产业中,平面设计专业作为行业种类最为庞杂、行业普及率最高的行业,涉及了影视传媒业、现代商业、服务业、战略性新兴产业和地方文化特色产业等相关专业领域。在现行的《高等职业学校专业目录》目录中,平面广告设计专业隶属于艺术设计与传媒大类中的艺术设计类,该专业在全国各个高职高专院校中广泛开设。随着设计软件的普及,相关的教程、教材也如雨后春笋,水平良莠不齐,且面对高职高专教育的教材屈指可数。鉴于此,有针对性地编写一本推动平面设计专业建设和高职高专艺术教育教学改革,反映文化创意产业技术升级,符合职业教育规律和高端平面创意技能型人才成长规律,且覆盖面广、影响力大的教材,是摆在我们每一个平面设计教育工作者面前的严峻课题。

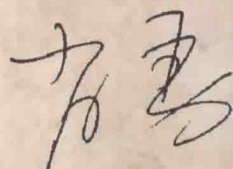
《Illustrator 平面设计实用教程》作为北京市教育教学成果奖项目的配套教材、北京市特色专业建设教材以及北京市城八区艺术专业教学协作组第一批重点教材,于2009年获北京市精品教材项目立项。为了进一步加快高职院校的专业调整和课程建设,随着国家支持发展文化创意产业的相关政策的出台以及专业建设和教育教学改革的不断完善,本书针对高职院校学生自身的学习特点,于2011年调整改版升级,力争使本书更能体现平面创意产业发展的要求并对接平面创意产业职业标准和岗位要求,成为适应创意产业新职业和新岗位要求的高质量平面创意产业特色实践的指导教材。

本书的主创团队长期任教于高等职业学校教学一线,身兼教师、设计师的双重角色,为了编写出质量较高的教材,除了原有的双师型教师外,又引进吸纳了业界资深设计师,组成编写团队。本书编写前,他们深入学习了教学新大纲,并进行了认真调研和讨论,在领会新大纲精神和借鉴当前一批优秀教材编写经验的基础上,精心设计编写提纲、编写原则、编写思路、编写特色及编写计划,以确保新教材能紧扣新大纲,充分满足当前职业院校平面设计课程的教学要求。

我认为一本好的教材,教师易用,学生易学,还要学到知识,学会操作。本书运用Illustrator进行平面设计,架构合理,理论科学精炼,平面设计项目实践性、代表性强,案例精彩,步骤详细易学。本书采用项目教学法将教学内容分解为可行项目,以项目为载体,以任务为驱动,将理论与实践教学有机结合,将教学过程转化为生产过程,将教

学目标转化为生产目标，采用“边学边做、边做边学”工学结合的方式，大大提高了学生解决实际问题的综合能力，从而达到教学价值和教学效果的最大化。

我觉得这是一本穿着游戏外衣的教材，一本让高职院校学生喜欢的“游戏书”！



中央美术学院第七工作室导师
国际设计院校联盟理事
北京 2008 奥运奖牌的主创设计师

前言

在现代平面设计教育中,计算机辅助设计极大地方便了艺术设计工作,Illustrator 作为 Adobe 公司推出的专业矢量图制作软件,已经和大名鼎鼎的 Photoshop 一样,成了平面设计类专业必不可少的专业基础课程内容,也是 Adobe 平面设计师认证(ACCD)考试的内容之一。鉴于此,有针对性地编写一本适合高职高专院校平面设计专业艺术教学的 Illustrator 实用教材是我们教材编写小组的初衷。

本书主编多年来一直致力于平面设计软件教学和相关社会实践研究,积累了大量优秀的平面设计案例。为了编写出质量较高的教材,体现平面创意产业的最新发展要求,在原有的双师型教师的基础上,又吸纳了业界资深设计师。本书参考《2012 高职高专教学计划与教学大纲编写范例全书》要求,定位于培养高素质劳动者和技能型人才的培养目标,坚持以就业为导向,重视实践教学,以提高学生综合素质和实践技能为根本出发点,培养学生对岗位的适应能力。本书理论根据易学、够用、实用的原则,更新课程教学内容,突出高等职业教育的特点。同时,本书还选用了时尚、精彩、具有代表性、应用广泛并能充分体现知识点(命令、工具、面板的使用方法)的案例。

一边是枯燥乏味的学习,一边是难以自拔的网络游戏,软件学习和网络游戏同样是计算机操作活动,对学生的吸引力却天壤之别。基于此,编者尝试将教材纳入游戏构架,大胆创新,针对高职学生年龄层次的心理特点,精心设计了游戏体验的虚拟学习环境,开发了帮助学习理解的游戏语言风格提示,如族长的提示、任务线索、任务奖励、任务计时、道具栏、举一反三、语言进化、经验收集、荣誉榜等,让枯燥的学习变为趣味游戏。本书实质上还是讲解如何使用 Illustrator 进行平面设计,但是在本书中,从命名到构架,从目录到章节内容,从创意到排版设计,都让知识套上了游戏的外衣,采用游戏情景的手法,让学生融入角色去主动学习。学生在第一关完成初步技能学习之后,在以后的关卡中被要求在规定时间内完成项目设计,顺利完成便会获得相应的经验值,基础好的学生还可以完成副本任务,可以获得更多经验值。学生在每个关卡都可以学到新技能,全部关卡完成后,统计所有经验值,在荣誉榜上对应相应的称号。

我们致力打造一本穿着游戏外衣的教材,一本让高职院校学生喜欢的教材。这不仅是教材,还是一个游戏。这不仅是游戏,还能让学生在游戏中的学习。这里没有翔实全面的基础知识,需要者可查询软件帮助文档;这里会让学生在丛林狩猎中学会使用手中的长矛,在设计中学会使用鼠标。这里不传授 108 种特效,只教会你作为平面设计师应该掌握的生存技能。这里没有详尽的制作步骤,有的只是关键点的提示,这里不是襁褓教育,这里需要的是你主动学习。这里是丛林生存,需要你用手中的鼠标点多试,自己去探索体验森林的神秘和乐趣。

教材的构架如下:

第一部分为 AI 部落(Illustrator 基础知识、基本操作)。

第二部分为 AI 部落平面设计项目实训(根据平面设计,将项目分为 8 类,按照由

浅入深的原则，分别运用 Illustrator 进行平面设计制作）。

- 精简的设计理论 + 行业优秀案例欣赏。
- 任务榜 + 任务线索 + 完成效果展示 + 关键步骤图示 + 任务执行步骤（穿插“道具使用说明”、“语言升级”“举一反三”）。
- “副本任务”、“经验收集”、“任务奖励”。

第三部分为 AI 部落外面的世界（补充平面设计后期输出、印刷的常识）。

本书的课时安排可参考下表。

参考课时安排表

第一部分 AI 部落	AI 部落须知	2 课时
	AI 部落生存技能	8 课时
第二部分 AI 部落平面设计项目 实训	第一关图标设计	8 课时
	第二关字体设计	8 课时
	第三关 DM 设计	8 课时
	第四关 UI 设计	10 课时
	第五关平面广告设计	8 课时
	第六关包装设计	8 课时
	第七关书籍设计	8 课时
	第八关 VI 设计	12 课时
第三部分 AI 部落外面的世界	印刷流程、印前文件的处理、纸张及开本常识、 印刷方式分类、印后加工工艺	8 课时
总计		88 课时

本书配有全套教学资源，包括课程设置、课程标准，教学设计、教案、案例素材、案例步骤、教学视频。

不破不立，本书从一本常规教材演变为具有大胆的游戏构架设想的教材，得到了高等教育出版社高职出版事业部电工电子与计算机分社洪国芬社长的鼓励和肯定，从初稿到成书由许兴瑜编辑悉心指导和耐心修改，在此表示深深的感谢。

由于编者水平有限，书中难免有不当及错误之处，敬请读者不吝指正。

本书所收录的图片资料，部分不能查出处作者，如有遗漏，请联系编者。编者邮箱：BICT.LUO@126.com。

编者
2014 年 12 月

AI

第一关图标设计

第二关字体设计

第三关DM设计

第四关UI设计

第五关平面广告设计

第六关包装设计

第七关书籍设计

第八关VI设计

AI部落





欢迎来到 AI 部落

在太平洋南部的小岛上，一个神秘文明的废墟湮没在热带丛林深处，在废墟的周边，土著人慢慢形成了若干个大大小小的部落。

某天，一个土著小女孩在废墟边玩耍，突然发现了一枚刻着“AI”符文的金色鹅卵石，小女孩将这枚鹅卵石交给了部落族长，族长相信这是部落祖先的恩赐，能够保佑族人并带来好运，于是将金色鹅卵石供奉起来，并将上面的符文作为自己的族徽，AI 部落由此诞生并逐渐发展为小岛上的第一大部落。

在这个部落里，小孩跟着大人学习捕鱼、狩猎，在大自然中学习各种生存的本领与技能，一切都充满神秘与乐趣。当你翻开这本书时，你已经开始了在 AI 部落的奇幻旅程，欢迎来到 AI 部落，一起来享受学习与探索的乐趣吧！



WELCOME

生存手册使用说明

这不仅是教材，还是一个游戏。

这不仅是游戏，还能让你在游戏中的学习。

这里没有翔实全面的基础知识，需要者请查询软件帮助文档；这里会让你在丛林狩猎中学会使用手中的长矛，在设计中学会使用鼠标。

这里不传授 108 种特效，只教会你作为平面设计师应该掌握的生存技能。

这里没有详尽的制作步骤，有的只是关键点的提示；这里不是襁褓教育，这里需要的是你主动学习。

这里是丛林生存，需要你用手中的鼠标点多多试，需要自己去探索体验森林的神秘与乐趣。

最后，你应尝试参考生存手册设计不同的东西，否则永远走不出 AI 部落，更体会不到丛林外更广阔的缤纷世界。一场生存技能的考验正在等着你，你准备好了吗？

目录

第一部分 AI 部落

- 1 有关 AI 部落
- 3 AI 部落须知
- 3 认识 AI
- 3 平面设计软件介绍
- 4 Illustrator CS6 新功能
- 5 基础概念
- 5 位图与矢量图
- 6 颜色模式
- 7 文件常用存储格式
- 7 文件常用导出格式
- 9 Illustrator CS6 工作界面
- 10 工具介绍
- 11 Illustrator 基础操作
- 14 AI 部落生存技能
- 15 ——创建基本图形技能
- 16 ——选择对象技能
- 17 ——编辑颜色技能
- 18 ——编辑边线技能
- 19 ——钢笔与铅笔绘制技能
- 20 ——编辑对象技能
- 22 ——文字编辑技能



- 23 齐——对齐对象技能
- 24 旋——旋转对象技能
- 26 镜——镜像对象技能
- 26 渐——编辑渐变色技能
- 28 混——混合对象技能
- 31 符——使用符号技能
- 32 领取奖励
- 32 族长的嘱咐

第二部分 AI 部落平面设计 项目实训

- 35 第一天 图标设计
- 37 族长的提示 图标设计要点
- 38 优秀图标设计欣赏
- 40 任务一：安卓图标设计
- 48 任务二：洗手间图标设计
- 53 任务三：苹果标识设计
- 58 副本任务：苹果标识精细化
- 58 本关经验收集
- 61 第二天 字体设计
- 63 族长的提示 字体设计要点
- 65 优秀字体设计欣赏
- 67 任务一：结构变化字体设计
- 71 任务二：图像字体设计
- 75 任务三：混合字体设计
- 80 任务四：立体字体设计
- 86 副本任务：字体结构设计
- 86 本关经验收集



- 89 第三天 DM 设计
- 91 族长的提示 DM 设计要点
- 93 优秀 DM 设计欣赏
- 95 任务一：奥运会门票设计
- 99 任务二：麦当劳优惠券设计
- 109 任务三：百威啤酒 DM 设计
- 114 副本任务：企业活动海报
- 114 本关经验收集
- 117 第四天 UI 设计
- 119 族长的提示 UI 设计要点
- 121 优秀 UI 设计欣赏
- 123 任务一：ICON 设计
- 130 任务二：云图标设计
- 136 任务三：登录界面设计
- 146 副本任务：播放器 UI 设计
- 146 本关经验收集
- 149 第五天 平面广告设计
- 151 族长的提示 平面广告设计要点
- 155 优秀平面广告设计欣赏
- 157 任务一：展览海报设计
- 161 任务二：电信广告设计
- 170 副本任务：沃尔玛选拔赛
- 170 本关经验收集
- 173 第六天 包装设计
- 175 族长的提示 包装设计要点
- 177 优秀包装设计欣赏
- 179 任务一：饮料瓶贴设计
- 185 任务二：药品包装盒设计
- 196 任务三：果珍包装袋设计
- 202 副本任务：药品包装设计
- 202 本关经验收集