

Illustrator CC

平面设计实例教程

主编 © 闫红云 明红苗 马成尧



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

Illustrator CC 平面设计实例教程

主编 闫红云 明红苗 马成尧



北京理工大学出版社

BEIJING INSTITUTE OF TECHNOLOGY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator CC 平面设计实例教程 / 闫红云, 明红苗, 马成尧主编. —北京: 北京理工大学出版社, 2018.9

ISBN 978 - 7 - 5682 - 5526 - 4

I.①I… II.①闫… ②明… ③马… III.①平面设计-图形软件-教材
IV.①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 079231 号

出版发行 / 北京理工大学出版社有限责任公司

社 址 / 北京市海淀区中关村南大街 5 号

邮 编 / 100081

电 话 / (010)68914775(总编室)

(010)82562903(教材售后服务热线)

(010)68948351(其他图书服务热线)

网 址 / <http://www.bitpress.com.cn>

经 销 / 全国各地新华书店

印 刷 / 保定市铭泰达印刷有限公司

开 本 / 787 毫米×1092 毫米 1/16

印 张 / 11

字 数 / 251 千字

版 次 / 2018 年 9 月第 1 版 2018 年 9 月第 1 次印刷

定 价 / 49.00 元

责任编辑 / 张荣君

文案编辑 / 张荣君

责任校对 / 周瑞红

责任印制 / 边心超

前言

PREFACE

本书力求在实际操作过程中带领读者逐步深入地了解软件功能，学习 Illustrator CC 的使用技巧，以及它在平面设计领域的应用。

设计案例与软件功能完美结合是本书的一大特色。每章的开始部分，首先让读者了解整个案例的设计思路。在随后的制作过程中了解软件功能，最后再针对软件功能的应用制作不同类型的设计案例，读者在动手实践的过程中可以轻松掌握软件的使用技巧，了解设计项目的制作流程。本书能够让读者充分体验学习和使用 Illustrator CC 的乐趣，真正做到学以致用。

本书内容由浅入深，丰富多彩，力争涵盖 Illustrator CC 中全部的知识点，并以实例的方式对软件中的功能进行详细的讲解，使读者尽快掌握软件的应用。

本书具有以下几个特点。

- 内容全面，几乎涵盖了 Illustrator CC 中的所有知识点，在设计中涉及不同类型的内容都有相应的案例作为引导。本书由具有丰富教学经验的教师编写，从图形设计的一般流程入手，逐步引导读者学习软件中的各种技能。

- 语言通俗易懂，讲解清晰，前呼后应，以最小的篇幅、最易读懂的语言来讲解每一项功能和每一个实例，让读者学习起来更加轻松，操作起来更加容易。

- 实例丰富，技巧全面实用，技术含量高，与实践紧密结合。每一个实例都倾注了作者多年的实践经验，每一项功能都完美地被开发使用。

- 注重理论与实践相结合，在本书中实例的运用都围绕软件的某个重要知识点展开，使读者更容易理解和掌握，方便知识点的记忆，进而达到举一反三的目的。

本书依次讲解了 Illustrator CC 软件基础、图形对象的编辑与艺术处理、文字的特效制作与编辑应用、文字设计、企业形象设计、海报招贴设计、包装设计、广告设计、书籍装帧设计和 UI 设计等内容。

本书作者有着多年丰富的教学经验与实际设计经验，在编写时将自己实际授课和设计作品过程中积累下来的宝贵经验与技巧展现给读者，希望读者在体会 Illustrator CC 软件强大功能的同时，将创意和设计理念通过软件操作反映到图形设计制作的视觉效果中来。

本书主要面向初、中级读者，是一本非常适合的入门与提高教材。对于软件的讲解从必备的基础操作开始，使以前没有接触过 Illustrator CC 的读者也可轻松入门，而接触过 Illustrator CC 软件的读者同样能快速并熟练掌握软件中的各种功能和知识点。

由于时间原因，书中疏漏和错误之处在所难免，敬请读者批评指正。

编 者

CONTENTS

目录

第1章

图形对象的编辑 1

- 1.1 图形的基本绘制——实例卡通相机 2
- 1.2 图形的编辑——绘制自行车 8
- 1.3 图形的艺术处理——快乐小猪 22

第2章

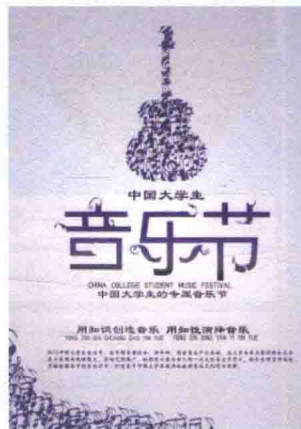
文字的处理与编辑 31

- 2.1 文字的认识 32
- 2.2 文字变形 36
- 2.3 文字的特效制作 43

第3章

图形图像的艺术处理 55

- 3.1 海报设计 56
- 3.2 商业招贴设计 62
- 3.3 画册设计 73





第 4 章

企业形象设计 89

4.1 认识企业形象 90

4.2 VI 设计 101

第 5 章

包装设计 115

5.1 手提袋设计 116

5.2 包装盒设计 126

第 6 章

封面设计 135

6.1 杂志类封面设计 136

6.2 技术类图书封面设计 141

第 7 章

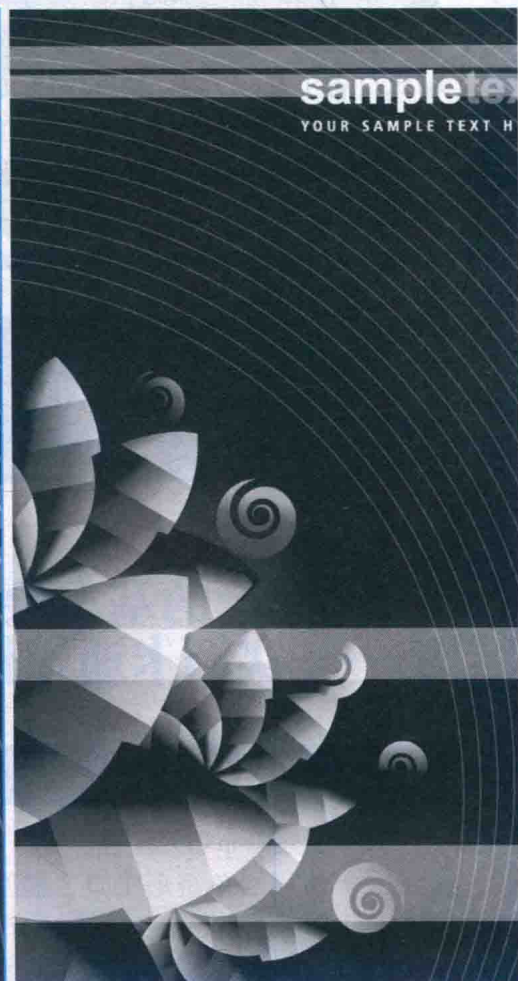
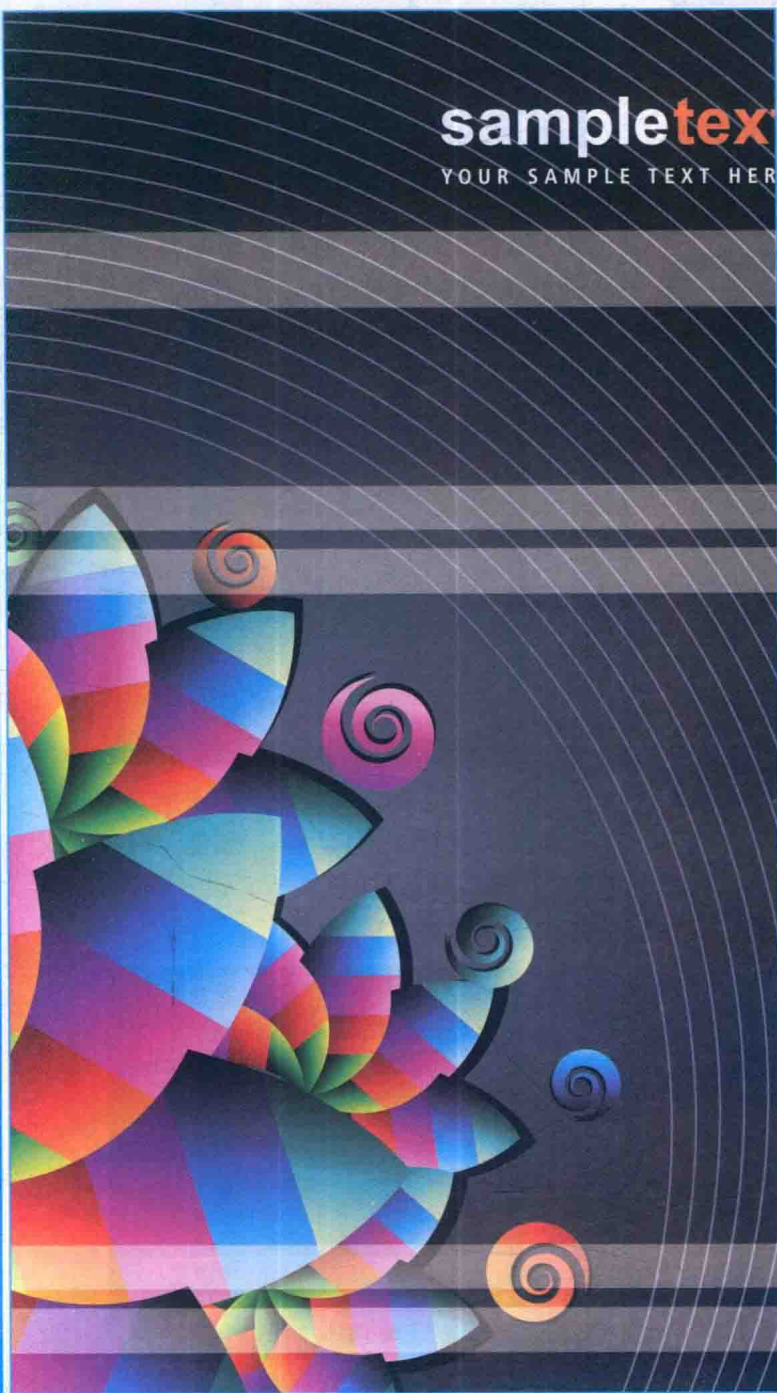
UI 设计 149

7.1 按钮制作 150

7.2 交互界面设计 156

第1章

图形对象的编辑



- 图形的基本绘制——实例卡通相机
- 图形的编辑——绘制自行车
- 图形的艺术处理——快乐小猪

本章主要讲解使用 Illustrator 软件中的基本几何工具进行绘图的方法。为了让读者对 Illustrator 基本工具进行详细的了解, 从而提升日后的基本功, 本章采用了实例讲解, 在从构思到实践的过程中轻松掌握 Illustrator 软件的绘图功能。

由 Illustrator 软件生成的图形称为矢量图, 又称向量图, 是由矢量的数学对象定义的线条和曲线组成的。矢量图具有分辨率独立性的特点, 可以在不同的分辨率输出设备上显示, 用户可以将它放大无数倍, 却并不会降低图像的品质, 它的文件格式也非常小, 这也是矢量图形最大的优点。



扫一扫
学操作

学习目标

1. 掌握基本图形工具的应用。
2. 掌握选择工具与直接选择工具的使用。
3. 初步掌握钢笔工具的使用。

1.1 图形的基本绘制——实例卡通相机

1.1.1 设计构思

- (1) 新建画布填充颜色。
- (2) 使用圆角矩形工具、椭圆工具完成相机主体, 并设置描边, 添加颜色。
- (3) 使用钢笔工具、直接选择工具绘制相机背景。
- (4) 置入素材, 完成效果图。
- (5) 本实例的目的是让大家了解基本图形工具的绘图方法, 在设计过程中结合色彩的使用来完成卡通相机的绘制。最终效果如图 1-1-1 所示。



图 1-1-1

1.1.2 操作步骤

(1) 执行“文件”→“新建”命令, 新建一个空白文档, 使用矩形工具 (或按 M 键) 在文档中单击后, 在打开的“矩形”对话框中设置参数, 如图 1-1-2 所示。设置完成后, 单击“确定”按钮, 绘制一个矩形。



图 1-1-2

(2) 执行“窗口”→“颜色”命令 (或按 F6 键), 打开颜色面板, 设置颜色参数, 如图 1-1-3 所示。



图 1-1-3

(3) 选择圆角矩形工具, 绘制相机主体, 形状如图 1-1-4 所示。在颜色面板中设置相机主体的颜色, 如图 1-1-5 所示; 在路径工具栏中设置描边, 如图 1-1-6 所示。

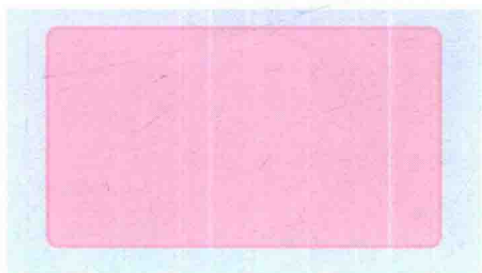


图1-1-4

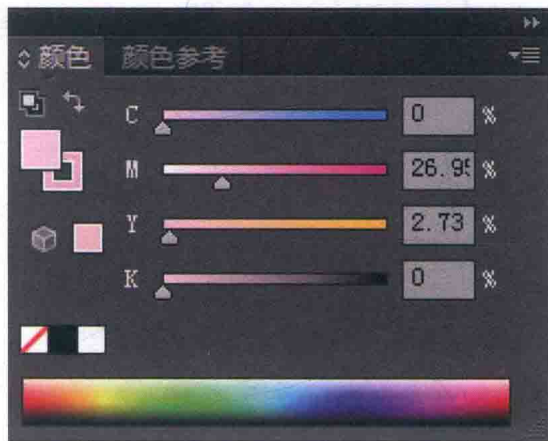


图1-1-5

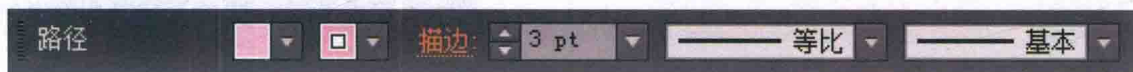


图1-1-6

(4) 在文档的相应位置绘制圆角矩形, 如图 1-1-7 所示。

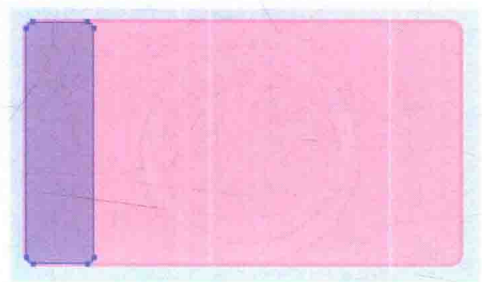


图1-1-7

(5) 选择矩形工具绘制矩形, 使其覆盖浅紫色圆角矩形边缘, 如图 1-1-8 所示。

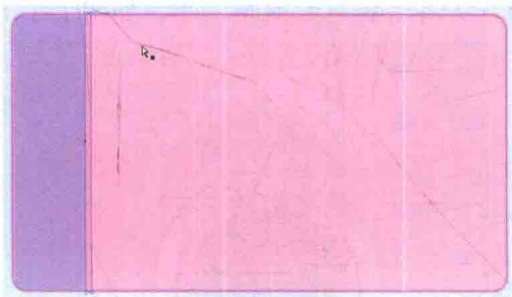


图1-1-8

(6) 再次绘制圆角矩形, 使用选择工具选择浅紫色圆角矩形, 按 Shift 键选中刚刚绘制的矩形, 如图 1-1-9 所示。执行“窗口”→“路径查找器”命令(或按

Shift+Ctrl+F9 组合键), 在“形状模式”栏中选择“减去顶层”命令, 效果如图 1-1-10 所示, 浅紫色圆角矩形边缘被减去。

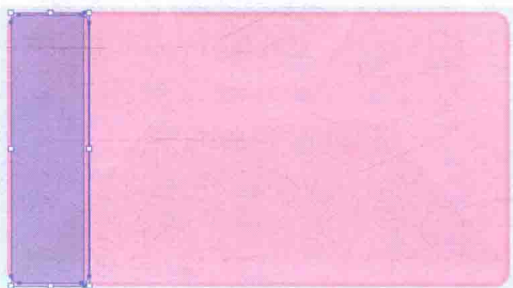


图1-1-9



图1-1-10

(7) 再次绘制圆角矩形作为快门按钮, 使用 Ctrl+[组合键将图形后移, 放置在相机主体后面, 如图 1-1-11 所示。再次绘制两个圆角矩形放在右侧, 如图 1-1-12 所示。

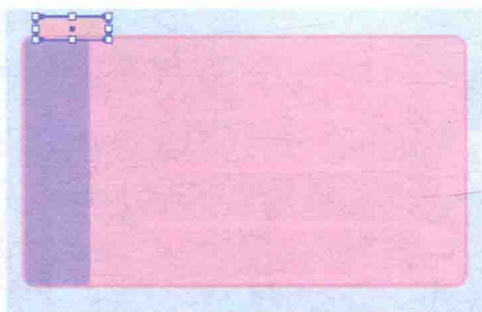


图1-1-11

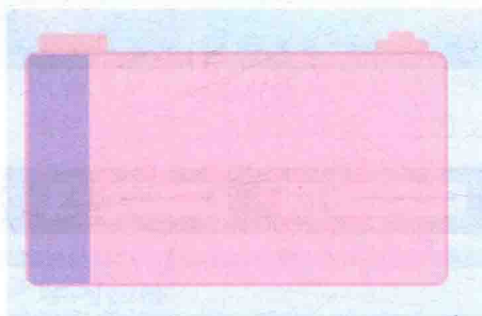


图1-1-12

(8) 绘制矩形，使用直接选择工具选中矩形左右两侧锚点，向中间移动，如图 1-1-13 所示，将图形放置在相机中间。

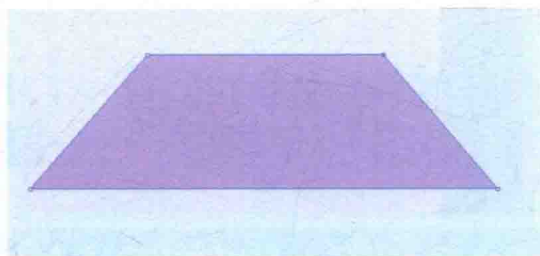


图1-1-13

(9) 选择圆角矩形，按住 Shift 键绘制正方形，并添加颜色与描边，如图 1-1-14 所示。

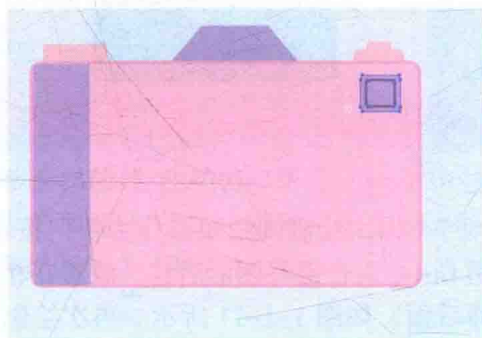


图1-1-14

(10) 选择椭圆工具，按住 Shift 键绘制圆形，将其颜色调整为白色，将描边设置为咖色，如图 1-1-15 所示。

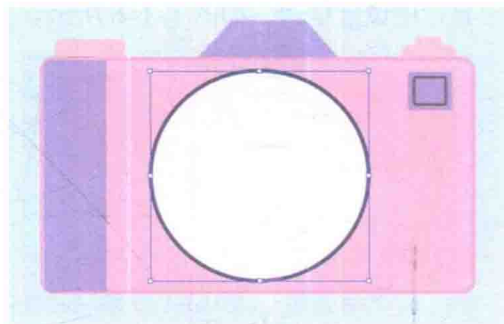


图1-1-15

(11) 选中圆形，按 Ctrl+C 组合键复制，再按 Ctrl+F，组合键原位复制。使用选择工具，选择前面复制的圆形，按住 Alt+Shift 组合键将其缩小，并添加颜色与描边，如图 1-1-16 所示。

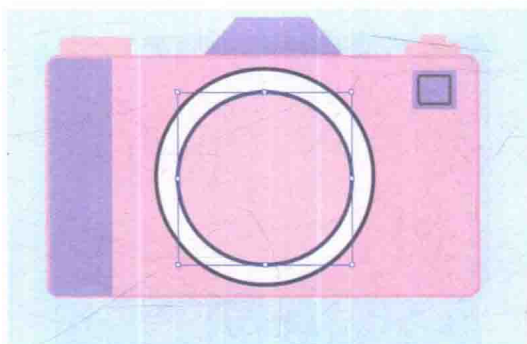


图1-1-16

(12) 使用选择工具，按照步骤 (11) 的方法将后面复制的圆缩小，如图 1-1-17 所示，并调整描边参数，设置颜色。

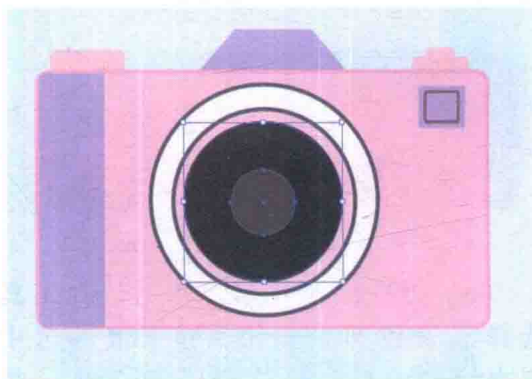


图1-1-17

(13) 使用星形工具在空白处单击, 在打开的星形面板中设置参数, 使用移动工具将制作好的星形放到相应位置, 如图 1-1-18 和图 1-1-19 所示。

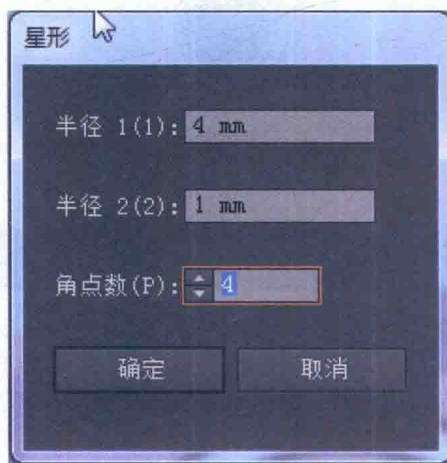


图1-1-18

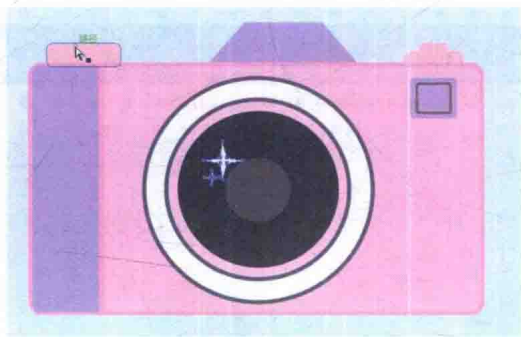


图1-1-19

(14) 使用矩形工具拉出高度、颜色不同的矩形, 如图 1-1-20 所示。



图1-1-20

(15) 使用直线工具绘制相机左侧网线, 并设置颜色、描边, 如图 1-1-21 和图 1-1-22 所示。



图1-1-21

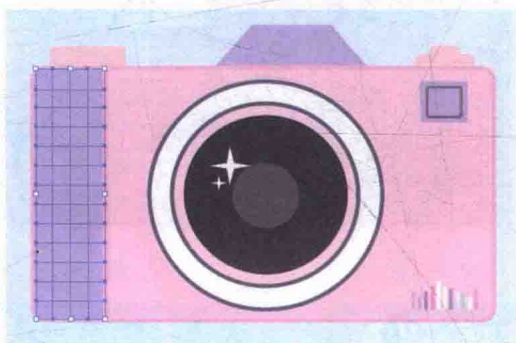


图1-1-22

(16) 插入花草图片, 如图 1-1-23 所示。



图1-1-23

(17) 使用钢笔工具勾勒出相机的边缘, 并填充颜色, 如图 1-1-24 和图 1-1-25 所示。填充好颜色后再执行“效果”→“风格化”→“投影”命令, 将相机边缘加投影, 如图 1-1-26 所示。

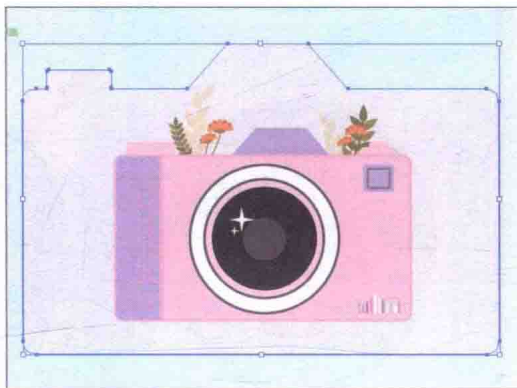


图1-1-24



图1-1-25



图1-1-26

课堂小结

本案例是利用几何图形工具绘制卡通相机，通过本节的练习可以初步掌握 Illustrator 软件中基本绘图工具的特性，为今后绘制更复杂、更优质的图形打下坚实的基础。

课后练习

1. 基础案例习题

小棕熊流程图如图 1-1-27~ 图 1-1-35 所示。

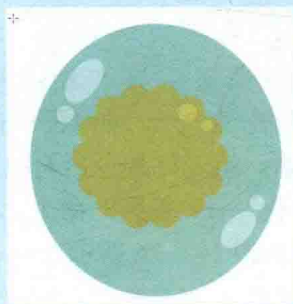


图1-1-27

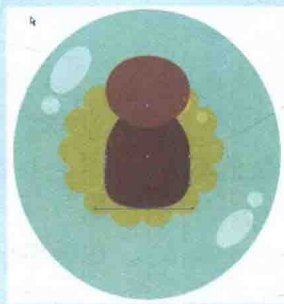


图1-1-28



图1-1-29



图1-1-30



图1-1-31



图1-1-32



图1-1-33



图1-1-34



图1-1-35

核心步骤:

- (1) 使用椭圆和旋转工具绘制背景。
- (2) 使用椭圆工具画出小熊的身体，使用添加锚点工具在合适的位置进行修改。
- (3) 使用椭圆工具和钢笔工具画出小熊的脸部，将嘴巴和眼睛的描边参数设置为 2pt。
- (4) 使用椭圆工具画出一个椭圆，作为小熊的影子。
- (5) 最后将小熊和影子拖动到背景图中，放在合适的位置。

2. 提高案例习题

实例 1

书包效果如图 1-1-36 所示。



图1-1-36

核心步骤:

- (1) 使用椭圆工具绘制圆形背景，并对其填充颜色。
- (2) 使用路径查找器中的“减去顶层”制作背景圆环。
- (3) 使用圆角矩形工具画出书包主体，并利用路径查找器中的“减去顶层”命令将上方的圆角去掉，书包的口袋和盖子使用同样的方法。

- (4) 使用矩形工具绘制装饰品, 并对其填充颜色。
- (5) 使用钢笔工具绘制书包带, 利用直接选择工具调整并完成。

实例2

人物效果如图 1-1-37 所示。



图1-1-37

核心步骤:

- (1) 使用钢笔、椭圆工具绘制背景。
- (2) 使用椭圆、钢笔工具画出人物身体。
- (3) 将人物拖入背景中。

1.2 图形的编辑——绘制自行车

1.2.1 设计构思

- (1) 新建画布, 绘制圆形, 使用对齐面板和路径查找器制作出轮胎。
- (2) 按 Ctrl+D 组合键进行重复复制,

绘制车的辐条。

- (3) 使用矩形工具画出车子的主体框架。

(4) 大家已经对 Illustrator 软件中基本几何工具的使用方法有了基础了解。本节主要在基本几何图形的基础上, 对已经绘制的图形进行相应的编辑、处理与组合, 使其更接近完美效果。最终效果如图 1-2-1 所示。

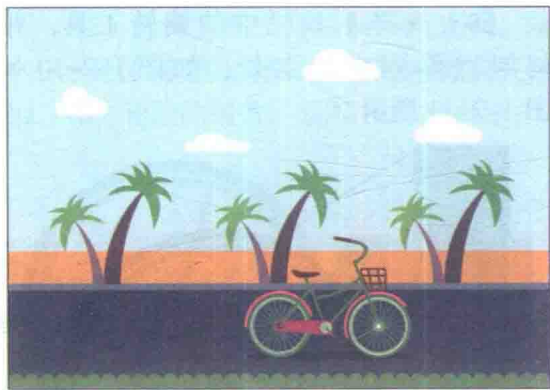


图1-2-1

1.2.2 操作步骤

(1) 按 Ctrl+N 组合键, 新建一个画布。选择椭圆工具, 绘制一个宽度和高度均为 50mm 的圆形, 并填充绿色, 如图 1-2-2 所示。

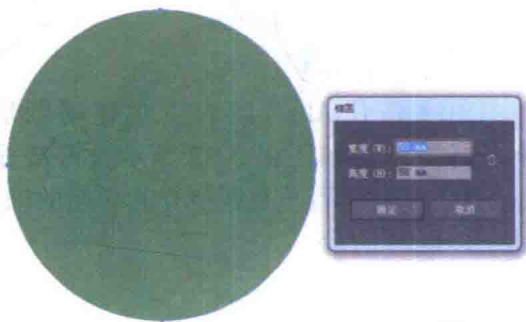


图1-2-2

(2) 选择椭圆工具绘制一个宽度和高度均为 46mm 的圆形, 并填充白色, 如图 1-2-3 所示。

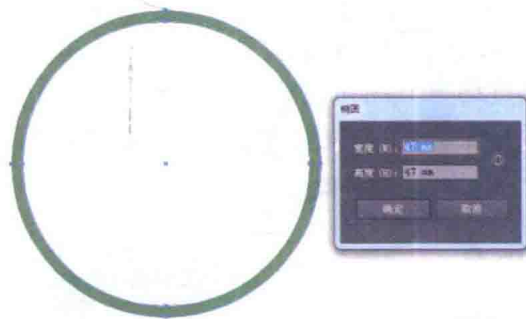


图1-2-3

(3) 选中两个圆形, 按住 Shift+F7 组合键弹出“对齐”选项卡, 单击“水平居

中对齐”和“垂直居中对齐”按钮, 也可以在上方工具栏中单击“对齐”按钮, 如图 1-2-4 所示。

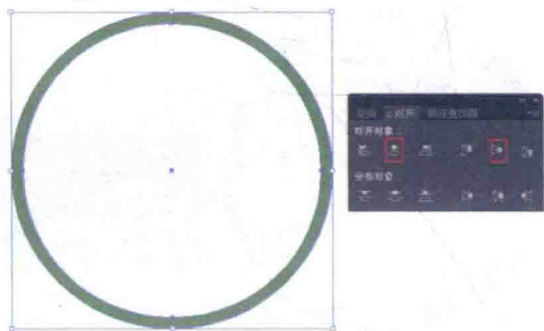


图1-2-4

(4) 选中两个圆形, 在路径查找器中执行“减去顶层”命令, 剩下的圆环作为自行车的轮胎, 并如图 1-2-5 所示。

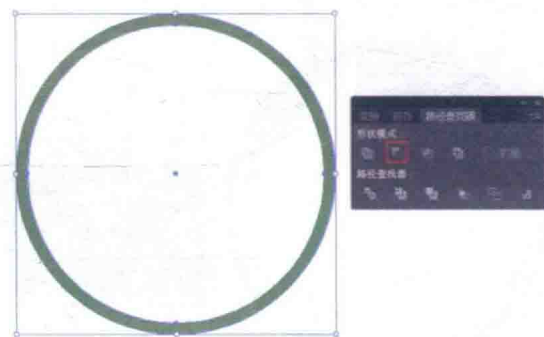


图1-2-5

(5) 复制圆环并适当缩小, 选中两个圆环进行对齐, 并填充墨绿色, 如图 1-2-6 所示。

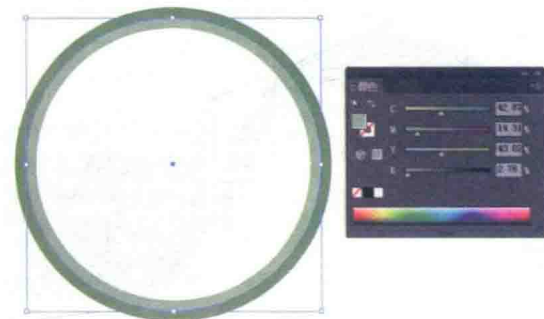


图1-2-6

(6) 选择椭圆工具绘制一个宽度和高度均为 47mm 的圆形, 无填充, 将描边颜色



扫一扫
学操作

设置为白色，将其放在其他两个圆环的中间并进行对齐，轮胎制作完成，如图 1-2-7 所示。

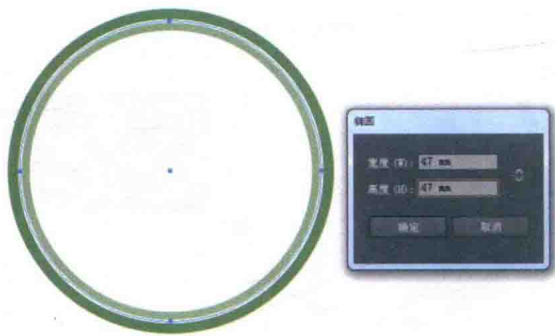


图1-2-7

(7) 选择椭圆工具绘制一个宽度和高度均为 5mm 的圆形，无填充，并用吸管工具吸取轮胎外侧圆环的颜色作为描边的颜色，如图 1-2-8 所示。

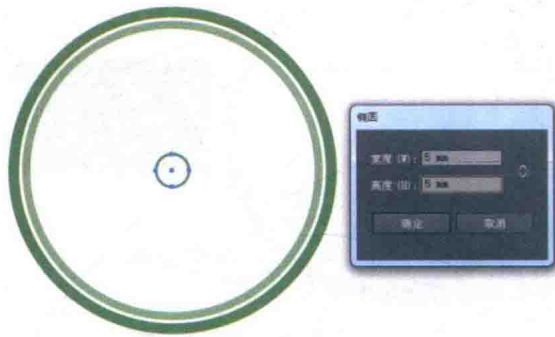


图1-2-8

(8) 选择椭圆工具绘制一个宽度和高度均为 2mm 的圆形，无填充，将描边颜色设置为绿色，如图 1-2-9 所示。



图1-2-9

(9) 选择工具栏中的旋转工具，并将锚点移到中心点处，如图 1-2-10 和图 1-2-11 所示。

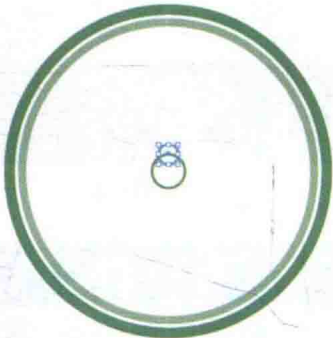


图1-2-10



图1-2-11

(10) 按住 Alt 键向右下角拖动圆形并进行复制，如图 1-2-12 所示，再按住 Ctrl+D 组合键进行重复复制作为轮胎的轴，如图 1-2-13 所示。



图1-2-12



图1-2-13

(11) 选择椭圆工具，绘制一个宽度和高度均为 1mm 的圆形，并将其填充为白色，放在轮胎轴的中心点处，如图 1-2-14 所示。

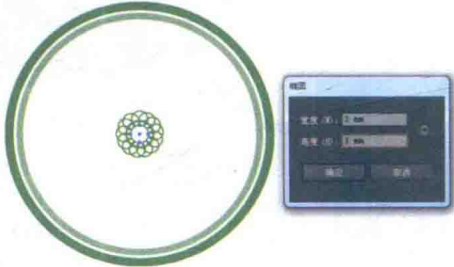


图1-2-14