

普通高等教育“十三五”规划教材（数字媒体技术专业）

Illustrator

平面设计案例教程

主 编 陈丽梅
副主编 李晓峰



配套微课视频



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

非外借

普通高等教育“十三五”规划教材

(数字媒体技术专业)

Illustrator 平面设计案例教程

主 编 陈丽梅

副主编 李晓峰



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

·北京·

内 容 提 要

本书主要讲解 Illustrator CC 软件各工具的使用方法和技巧,在每章的知识点中都加入了相应的实战案例,同时精选平面设计领域中的相关知识和常见案例进行讲解,包括招贴设计、书籍装帧设计、DM 设计以及包装设计领域中的具体案例。另外,每章后面都设计有大量的习题和拓展训练,使读者能够将知识运用到实际案例之中。

全书共分 10 章,内容丰富、知识点清晰、图文并茂,包括 Illustrator CC 入门、基本图形绘制与编辑、路径的绘制与编辑、对象的编辑与变换、颜色填充与描边、文本工具的使用与编辑、图层和蒙版编辑技巧、封套扭曲与混合效果、效果菜单以及商业综合案例。

本书适合作为高等院校计算机、数字媒体、平面设计、多媒体等相关专业学生以及平面设计爱好者的教材和参考书。

本书提供免费电子教案、PPT、所有案例的源文件和素材、所有案例的视频和习题答案,读者可以从中国水利水电出版社网站以及万水书苑免费下载,网址为 <http://www.waterpub.com.cn/softdown/>和 <http://www.wsbookshow.com>。

图书在版编目 (C I P) 数据

Illustrator 平面设计案例教程 / 陈丽梅主编. --
北京:中国水利水电出版社,2018.10
普通高等教育“十三五”规划教材. 数字媒体技术专业
ISBN 978-7-5170-7129-7

I. ①I… II. ①陈… III. ①平面设计—图形软件—
高等学校—教材 IV. ①TP391.412

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第267565号

策划编辑:石永峰 责任编辑:张玉玲 加工编辑:高辉 封面设计:李佳

| | |
|------|---|
| 书 名 | 普通高等教育“十三五”规划教材(数字媒体技术专业) Illustrator 平面设计案例教程 Illustrator PINGMIAN SHEJI ANLI JIAOCHENG |
| 作 者 | 主 编 陈丽梅 副主编 李晓峰 |
| 出版发行 | 中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net (万水) sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (营销中心)、82562819 (万水) |
| 经 售 | 全国各地新华书店和相关出版物销售网点 |
| 排 版 | 北京万水电子信息有限公司 |
| 印 刷 | 三河市鑫金马印装有限公司 |
| 规 格 | 184mm×260mm 16开本 18.25印张 448千字 |
| 版 次 | 2018年10月第1版 2018年10月第1次印刷 |
| 印 数 | 0001—3000册 |
| 定 价 | 42.00元 |

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

前 言

Illustrator CC 是 Adobe 公司旗下的一款专业矢量绘图和设计软件。目前,该软件主要应用于平面设计、印刷出版、海报书籍的排版、专业插画、多媒体图像处理和互联网页面制作等领域。Illustrator CC 2017 是目前最新的版本。该版本与以往的版本相比较,无论从界面还是从绘图功能等方面都更进一步地增强了软件的性能,可以使广大设计爱好者更加快捷、轻松、准确地完成设计。

本书从实际教学需求出发,循序渐进地讲解 Illustrator CC 软件各工具的使用方法和技巧,主要涵盖 Illustrator CC 各功能的知识。每章中的知识点加入了相应的实战案例,每个案例中都设有案例说明、案例分析以及具体的操作步骤,以实战案例为载体,使读者可以更好地将理论学习与实践操作相结合。同时,本书还增加了平面设计知识、版式设计知识,以及比较流行的综合商业案例,主要包括招贴设计、书籍装帧设计、DM 设计以及包装设计领域中的具体案例,在每一个具体的商业案例中都包含了案例分析、案例设计、案例制作过程等。此外,在每章的后面都设计有大量的习题和拓展训练,读者不仅可以通过完整系统的理论知识进行学习,还可以根据具体案例的实践操作更加牢固地掌握 Illustrator CC 软件的使用方法和技巧,同时也能够提高学习者平面设计的综合能力。

全书共分 10 章,内容丰富、知识点清晰、图文并茂。内容包括 Illustrator CC 入门、基本图形绘制与编辑、路径的绘制与编辑、对象的编辑与变换、颜色填充与描边、文本工具的使用与编辑、图层和蒙版编辑技巧、封套扭曲与混合效果、效果菜单以及商业综合案例。

本书由陈丽梅任主编(负责全书的统稿、修改、定稿工作),李晓峰任副主编(负责统筹工作)。主要编写人员分工如下:第 1 章、第 9 章、第 10 章由陈丽梅编写,第 2 章由李放编写,第 4 章至第 6 章由马玲编写,第 3 章、第 7 章、第 8 章由范晶编写。此外,张思佳、孙亚杰、赵幕然、邓茂君、程小芳、梁馨燕、姜伟、刘子伟等同学为本书的资源建设做了有益的工作,祝愿他们在以后的工作和生活中一切顺利。中国水利水电出版社的有关负责同志对本书的出版给予了大力支持。在此,谨向这些著作者以及为本书出版付出辛勤劳动的同志表示感谢。

由于时间仓促,本书中难免有疏漏和不足之处,恳请各界专家和读者提出宝贵意见,邮件请发至 chenlimei@hiu.edu.cn。

编者

2018 年 8 月

目 录

前言

| | | | |
|--------------------------|----|-----------------------|----|
| 第1章 Illustrator CC 入门 | 1 | 2.1 线型工具组 | 29 |
| 1.1 图形图像基础知识 | 1 | 2.1.1 直线段工具 | 29 |
| 1.1.1 矢量图与矢量软件 | 1 | 2.1.2 弧形工具 | 30 |
| 1.1.2 位图与矢量图的比较 | 1 | 2.1.3 螺旋线工具 | 31 |
| 1.1.3 图像色彩模式 | 2 | 2.1.4 矩形网格工具 | 32 |
| 1.1.4 图形图像格式 | 4 | 2.1.5 极坐标网格工具 | 33 |
| 1.2 Illustrator CC 的工作界面 | 4 | 2.2 基本图形的绘制 | 34 |
| 1.2.1 菜单栏 | 5 | 2.2.1 矩形工具组 | 35 |
| 1.2.2 工具箱 | 6 | 2.2.2 矩形、圆角矩形、椭圆和圆形工具 | 35 |
| 1.2.3 工具属性栏 | 7 | 2.2.3 多边形工具和星形工具 | 35 |
| 1.2.4 控制面板 | 7 | 2.2.4 光晕工具 | 36 |
| 1.2.5 状态栏 | 7 | 2.2.5 填色和描边 | 38 |
| 1.3 文件的基本操作 | 8 | 2.2.6 实战案例——设计制作砖块 | 41 |
| 1.3.1 新建文件 | 8 | 2.3 手绘图形 | 43 |
| 1.3.2 打开文件 | 10 | 2.3.1 认识锚点和路径 | 43 |
| 1.3.3 存储文件 | 11 | 2.3.2 铅笔工具 | 44 |
| 1.3.4 关闭文件 | 11 | 2.3.3 平滑工具和路径橡皮擦工具 | 45 |
| 1.3.5 置入、导出文件 | 11 | 2.3.4 斑点画笔工具 | 45 |
| 1.3.6 实战案例——文件的基本操作 | 13 | 2.3.5 画笔工具 | 46 |
| 1.4 图像的预览方式 | 16 | 2.3.6 实战案例——制作梦幻螺旋效果 | 47 |
| 1.4.1 视图模式 | 16 | 2.4 对象的编辑 | 49 |
| 1.4.2 图像的缩放显示 | 17 | 2.4.1 对象的选择 | 49 |
| 1.4.3 屏幕模式显示图像 | 19 | 2.4.2 对象的比例缩放、移动和镜像 | 52 |
| 1.4.4 多窗口的显示 | 19 | 2.4.3 对象的旋转和倾斜变形 | 54 |
| 1.5 辅助工具的使用 | 20 | 2.4.4 对象的复制和删除 | 56 |
| 1.5.1 标尺 | 20 | 2.4.5 对象的剪切、撤销和恢复 | 58 |
| 1.5.2 参考线 | 22 | 2.4.6 实战案例——飘雪中的女孩 | 58 |
| 1.5.3 智能参考线 | 23 | 本章小结 | 59 |
| 1.5.4 网格和透明网格 | 24 | 课后习题 | 59 |
| 1.5.5 实战案例——显示与设置网格操作 | 25 | 第3章 路径的绘制与编辑 | 61 |
| 本章小结 | 27 | 3.1 路径和锚点 | 61 |
| 课后习题 | 27 | 3.1.1 认识路径 | 61 |
| 第2章 基本图形绘制与编辑 | 29 | 3.1.2 认识锚点 | 62 |

| | | | |
|----------------------------|-----------|----------------------------|------------|
| 3.2 钢笔工具..... | 63 | 4.1.1 对象的对齐..... | 92 |
| 3.2.1 绘制直线..... | 63 | 4.1.2 对象的分布..... | 95 |
| 3.2.2 绘制曲线..... | 63 | 4.1.3 网格对齐..... | 99 |
| 3.2.3 绘制复合路径..... | 63 | 4.1.4 辅助线对齐对象..... | 99 |
| 3.2.4 实战案例——绘制香港区徽..... | 64 | 4.2 对象的编组、锁定和隐藏..... | 100 |
| 3.3 编辑路径..... | 68 | 4.2.1 对象的编组..... | 100 |
| 3.3.1 增加锚点..... | 68 | 4.2.2 对象的锁定..... | 101 |
| 3.3.2 删除锚点..... | 69 | 4.2.3 对象的隐藏..... | 102 |
| 3.3.3 转换锚点..... | 69 | 4.2.4 实战案例——制作无烟日插画..... | 103 |
| 3.4 路径编辑命令..... | 69 | 4.3 对象的排列..... | 105 |
| 3.4.1 连接锚点命令..... | 69 | 4.4 实战案例——制作 bp 润滑油标志..... | 106 |
| 3.4.2 平均分布锚点命令..... | 70 | 4.5 实战案例——制作插画邮票..... | 109 |
| 3.4.3 轮廓化描边命令..... | 70 | 本章小结..... | 113 |
| 3.4.4 偏移路径命令..... | 71 | 课后习题..... | 113 |
| 3.4.5 简化命令..... | 72 | 拓展训练..... | 114 |
| 3.4.6 添加锚点和移去锚点命令..... | 72 | 第 5 章 颜色填充与描边..... | 115 |
| 3.4.7 分割下方对象命令..... | 72 | 5.1 颜色填充..... | 115 |
| 3.4.8 分割为网格命令..... | 73 | 5.1.1 填充工具..... | 115 |
| 3.4.9 剪刀工具、刻刀工具和橡皮擦工具..... | 73 | 5.1.2 “颜色”面板..... | 115 |
| 3.4.10 实战案例——绘制苹果手机..... | 74 | 5.1.3 “色板”面板..... | 116 |
| 3.4.11 实战案例——绘制铅笔..... | 77 | 5.2 渐变填充..... | 117 |
| 3.5 路径查找器的使用..... | 79 | 5.2.1 创建渐变填充..... | 117 |
| 3.5.1 联集操作..... | 80 | 5.2.2 “渐变”面板..... | 118 |
| 3.5.2 减去顶层..... | 80 | 5.2.3 渐变填充的样式..... | 120 |
| 3.5.3 交集操作..... | 80 | 5.2.4 使用渐变库..... | 122 |
| 3.5.4 差集操作..... | 81 | 5.3 图案填充..... | 123 |
| 3.5.5 分割操作..... | 81 | 5.3.1 使用图案填充..... | 123 |
| 3.5.6 修边操作..... | 81 | 5.3.2 创建图案填充..... | 123 |
| 3.5.7 合并操作..... | 82 | 5.3.3 使用图案库..... | 124 |
| 3.5.8 裁剪操作..... | 82 | 5.4 渐变网格填充..... | 125 |
| 3.5.9 轮廓操作..... | 82 | 5.4.1 建立渐变网格..... | 125 |
| 3.5.10 减去后方对象操作..... | 83 | 5.4.2 编辑渐变网格..... | 125 |
| 3.5.11 实战案例——绘制玫瑰花..... | 83 | 5.4.3 实战案例——绘制水果..... | 127 |
| 3.5.12 实战案例——UI 图标..... | 86 | 5.5 编辑描边..... | 130 |
| 本章小结..... | 89 | 5.5.1 使用“描边”面板..... | 130 |
| 课后习题..... | 89 | 5.5.2 设置描边的粗细..... | 131 |
| 拓展训练..... | 91 | 5.5.3 设置描边的填充..... | 131 |
| 第 4 章 对象的编辑与变换..... | 92 | 5.5.4 编辑描边的样式..... | 132 |
| 4.1 对齐和分布..... | 92 | 5.6 使用符号..... | 136 |

| | | | |
|-----------------------|------------|------------------------|------------|
| 5.6.1 “符号”面板 | 136 | 7.1.4 实战案例——名片的制作 | 181 |
| 5.6.2 创建和应用符号 | 137 | 7.2 图层蒙版 | 185 |
| 5.6.3 使用符号工具 | 137 | 7.2.1 创建图像蒙版 | 185 |
| 5.6.4 实战案例——绘制新年贺卡 | 140 | 7.2.2 编辑图像蒙版 | 186 |
| 本章小结 | 143 | 7.2.3 实战案例——剪切蒙版抠图 | 187 |
| 课后习题 | 144 | 7.3 文本蒙版 | 189 |
| 拓展训练 | 144 | 7.3.1 创建文本蒙版 | 189 |
| 第6章 文本工具的使用与编辑 | 146 | 7.3.2 编辑文本蒙版 | 189 |
| 6.1 创建文本 | 146 | 7.3.3 实战案例——校园春色 | 190 |
| 6.1.1 文字工具的使用 | 147 | 7.4 “透明度”控制面板 | 191 |
| 6.1.2 区域文字工具的使用 | 148 | 7.4.1 认识“透明度”控制面板 | 191 |
| 6.1.3 路径文字工具的使用 | 149 | 7.4.2 “透明度”面板中的混合模式 | 195 |
| 6.1.4 修饰文字工具的使用 | 150 | 7.4.3 实战案例——蓝色弯月 | 198 |
| 6.2 编辑文本 | 151 | 7.4.4 实战案例——制作倒影 | 201 |
| 6.3 设置字符格式 | 152 | 本章小结 | 203 |
| 6.3.1 设置字体和字号 | 153 | 课后习题 | 203 |
| 6.3.2 设置字距 | 153 | 拓展训练 | 204 |
| 6.3.3 设置行距 | 154 | 第8章 封套扭曲与混合效果 | 205 |
| 6.3.4 水平或垂直缩放 | 155 | 8.1 封套扭曲 | 205 |
| 6.3.5 基线偏移 | 155 | 8.1.1 创建封套 | 205 |
| 6.3.6 文本的颜色和变换 | 156 | 8.1.2 编辑封套 | 207 |
| 6.3.7 实战案例——制作美食节海报 | 157 | 8.1.3 封套选项 | 208 |
| 6.4 设置段落格式 | 161 | 8.1.4 实战案例——飘逸画卷 | 209 |
| 6.4.1 文本对齐 | 161 | 8.2 混合效果 | 212 |
| 6.4.2 段落缩进 | 162 | 8.2.1 创建混合对象 | 212 |
| 6.5 将文本转换为轮廓 | 163 | 8.2.2 操作混合对象 | 215 |
| 6.6 分栏和链接文本 | 163 | 8.2.3 实战案例——立体艺术字 | 218 |
| 6.6.1 创建文本分栏 | 163 | 8.2.4 实战案例——波纹效果 | 220 |
| 6.6.2 链接文本块 | 164 | 8.2.5 实战案例——绘制吊牌 | 222 |
| 6.7 图文混排 | 165 | 本章小结 | 225 |
| 6.8 实战案例——绘制化妆品宣传册 | 165 | 课后习题 | 225 |
| 本章小结 | 171 | 拓展训练 | 226 |
| 课后习题 | 171 | 第9章 效果菜单 | 227 |
| 拓展训练 | 172 | 9.1 3D 效果 | 227 |
| 第7章 图层和蒙版编辑技巧 | 174 | 9.1.1 3D 凸出和斜角 | 227 |
| 7.1 图层的基本操作 | 174 | 9.1.2 3D 绕转 | 228 |
| 7.1.1 “图层”控制面板 | 174 | 9.1.3 实战案例——制作 3D 文字效果 | 228 |
| 7.1.2 编辑图层 | 175 | 9.2 扭曲和变换效果 | 230 |
| 7.1.3 使用图层 | 179 | 9.2.1 变换效果 | 230 |

| | | | |
|--|-----|----------------------------|-----|
| 9.2.2 扭拧效果 | 230 | 课后习题 | 247 |
| 9.2.3 扭转效果 | 231 | 拓展训练 | 248 |
| 9.2.4 收缩和膨胀效果 | 231 | 第 10 章 商业综合案例 | 249 |
| 9.2.5 波纹效果 | 231 | 10.1 平面设计 | 249 |
| 9.2.6 粗糙化效果 | 232 | 10.1.1 平面设计基本概念 | 249 |
| 9.2.7 自由扭曲效果 | 232 | 10.1.2 平面设计的分类 | 250 |
| 9.2.8 实战案例——制作彩点风车 logo 视觉效果图 | 232 | 10.2 版式设计 | 250 |
| 9.3 风格化效果 | 235 | 10.2.1 版式设计的技巧 | 251 |
| 9.3.1 内发光效果 | 235 | 10.2.2 版式设计的常用形式 | 251 |
| 9.3.2 圆角效果 | 235 | 10.3 招贴设计——家居商业招贴设计 | 252 |
| 9.3.3 外发光效果 | 236 | 10.3.1 案例描述 | 252 |
| 9.3.4 投影效果 | 236 | 10.3.2 案例分析 | 253 |
| 9.3.5 涂抹效果 | 236 | 10.3.3 案例实现 | 253 |
| 9.3.6 羽化效果 | 237 | 10.4 书籍装帧设计——制作书籍封面 | 257 |
| 9.3.7 实战案例——绘制立体小球 | 237 | 10.4.1 案例描述 | 257 |
| 9.4 像素化效果 | 240 | 10.4.2 案例分析 | 258 |
| 9.4.1 彩色半调效果 | 240 | 10.4.3 案例实现 | 258 |
| 9.4.2 晶格化效果 | 240 | 10.5 DM 设计——制作美食宣传单 | 265 |
| 9.4.3 点状化效果 | 240 | 10.5.1 案例描述 | 266 |
| 9.4.4 铜版雕刻效果 | 241 | 10.5.2 案例分析 | 267 |
| 9.4.5 实战案例——制作卡通模特衣服 | 241 | 10.5.3 案例实现 | 267 |
| 9.5 扭曲效果 | 243 | 10.6 包装设计——设计化妆品包装盒 | 273 |
| 9.5.1 扩散亮光效果 | 243 | 10.6.1 案例描述 | 273 |
| 9.5.2 海洋波纹效果 | 243 | 10.6.2 案例分析 | 274 |
| 9.5.3 玻璃效果 | 244 | 10.6.3 案例实现 | 274 |
| 9.5.4 实战案例——绘制油画效果 | 244 | 本章小结 | 281 |
| 本章小结 | 247 | 拓展训练 | 282 |
| | | 参考文献 | 284 |

第 1 章 Illustrator CC 入门



本章导读

Illustrator CC 是 Adobe 公司旗下一款非常好用的矢量图形绘制和设计软件，Adobe Illustrator 常被称为 AI。作为一款矢量图形处理工具，该软件主要应用于印刷出版、海报书籍的排版、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和大型的复杂项目。

本章主要讲解图形图像基础知识、Illustrator CC 的工作界面、Illustrator CC 软件的基本操作和辅助工具的使用。本章的学习可以为以后学习 Illustrator 软件奠定坚实的基础。



本章要点

- 了解图形图像的基础知识。
- 熟悉 Illustrator CC 的工作界面。
- 掌握 Illustrator CC 的基本操作及辅助工具的使用方法。

1.1 图形图像基础知识

1.1.1 矢量图与矢量软件

矢量图也称为向量图。矢量图是基于数学的矢量方式记录图像包含的内容。矢量文件中的图形元素称为对象，每个对象都是一个自成一体的实体，具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。

矢量图形软件是用来绘制矢量图形的软件。Adobe 公司的 Illustrator、Corel 公司的 CorelDRAW 是众多矢量图形设计软件中的佼佼者。其中 Adobe Illustrator 作为全球最著名的矢量图形软件，以其强大的功能和体贴用户的界面，已经占据了全球矢量编辑软件中的大部分份额。Adobe Illustrator 作为一款非常好的矢量图形处理工具深受平面设计爱好者的青睐。

1.1.2 位图与矢量图的比较

位图也称为点阵图像，是由称作像素的点组成的。像素是图像的最小单位，每个像素点记录了图像的一个点的数据信息。这些点通过不同的排列和着色就构成了完整的图像。位图图像精确地记录每个点的信息。位图图像的优点是能够产生丰富的色彩效果，但存储的文件也会比较大。位图的图像与分辨率有关系，一幅完整图像记录的像素点的个数是一定的，当放大位

图图像时就会产生失真，同时在图像的边缘也会产生锯齿，如图 1.1 和图 1.2 所示。



图 1.1 位图全局

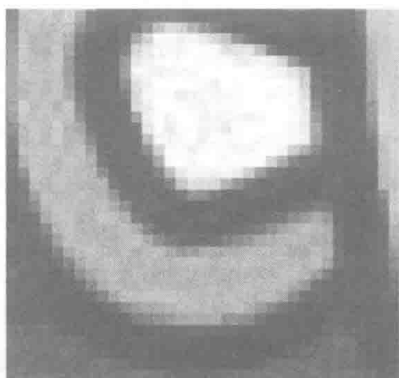


图 1.2 位图局部放大

矢量图是通过数学的矢量方式计算获得，图像中保存的是线条和图块的信息，对矢量图像进行缩放、旋转或变形操作时，图像不会失真且不会产生锯齿效果，如图 1.3 和图 1.4 所示。矢量图像与分辨率和图像大小无关，只与图像的复杂程度有关，图像文件所占的存储空间较小。矢量图像的不足之处就是难以呈现色彩丰富的图像效果。



图 1.3 矢量图全局

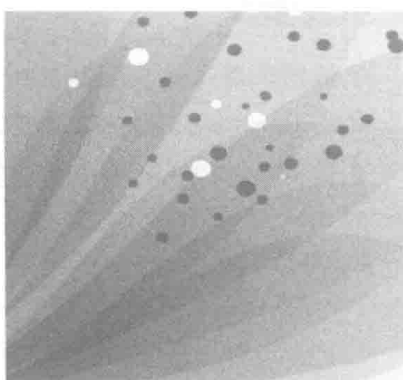


图 1.4 矢量图局部放大

1.1.3 图像色彩模式

图像色彩模式是指图像在计算机中颜色的不同组合形式。在运用 Adobe Illustrator CC 设计和处理图像的过程中通常需要根据图像的用途来调整色彩模式。在 Illustrator CC 中共有 RGB、CMYK、HSB、灰度、Web 安全 RGB 五种色彩模式。

1. RGB 模式

RGB 模式又称为真彩色，是通过对红（R）、绿（G）、蓝（B）三个颜色通道的变化以及它们相互之间的叠加得到不同的丰富的颜色。RGB 模式中每个通道的颜色信息均为 8 位，即每种颜色的取值范围是 0~255，可以由此三个通道组成 1760 万余种不同的颜色，如图 1.5 所示。RGB 模式通常应用于通过显示器设计的图形图像中，例如网页设计、UI 交互设计等。

2. CMYK 模式

CMYK 模式是印刷时采用的色彩模式，利用颜料的三原色混色原理，加上黑色油墨，共计四种颜色混合叠加而成，通常被称为“全彩印刷”。在 CMYK 模式中，C 表示青色（Cyan），

M 表示品红色 (Magenta)，Y 表示黄色 (Yellow)，K 表示黑色 (blacK)。每种颜色的取值范围为 0%~100%，如图 1.6 所示。



图 1.5 RGB 模式



图 1.6 CMYK 模式

3. HSB 模式

HSB 模式中包含颜色的色相、饱和度、亮度三个特征。在 HSB 模式中，H 表示色相 (Hues)，S 表示饱和度 (Saturation)，B 表示亮度 (Brightness)。色相 H 在使用中是通过颜色的名称标识的，例如：黄、绿、青、蓝、紫色，取值为 0~360°；饱和度 S 是指颜色的鲜艳程度或者纯度，即彩色所占的比例，取值范围为 0% (灰色)~100% (饱和)；亮度 B 是指颜色的明暗程度，取值范围为 0% (黑)~100% (白)，如图 1.7 所示。

4. 灰度模式

灰度模式图像中只有 8 位的分辨率来记录，所以只能表现出 256 种黑白的色调。灰度模式的图像中只有明暗调，没有色相与饱和度信息，每个灰度对象都具有从 0% (白色) 到 100% (黑色) 的亮度值，如图 1.8 所示。



图 1.7 HSB 模式



图 1.8 灰度模式

5. Web 安全 RGB 模式

通常，同一张图像在不同的平台 (例如 Mac、PC 等) 和浏览器上显示的效果可能差别比较大。这是由于不同的平台和不同的浏览器有自己的调色板。例如，选择特定的颜色时，浏览器会尽量使用本身所用的调色板中最接近的颜色。若浏览器中没有所选的颜色，就会通过抖动或者混合自身的颜色来尝试重新产生该颜色。通过使用 Web 安全 RGB 模式就可以保证图像能够显示 216 种 RGB 颜色，如图 1.9 所示。

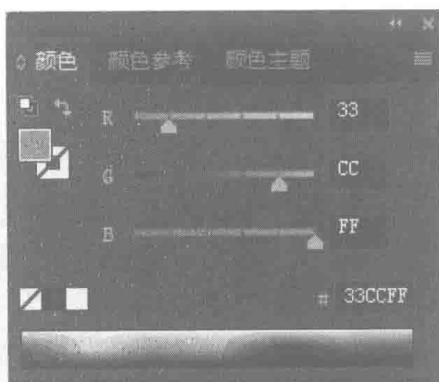


图 1.9 WEB 安全 RGB 模式

1.1.4 图形图像格式

图形图像格式是指图像在计算机中的信息存储方式，每种图像存储格式都有不同的特点，在 Illustrator CC 中主要应用的有 AI、JPEG、EPS、TIFF、PNG 等格式。

1. AI 格式

AI 格式是 Illustrator 默认的文件存储格式，具有占用空间小、打开速度快、方便格式转换等特点。

2. JPEG 格式

JPEG 格式是常用的图像格式，是有损压缩格式。大多数的图形图像处理软件都支持该格式。通常 JPEG 格式的图像广泛用于网页的制作。若对图像质量要求不高，但又要求存储大量图片，均可采用 JPEG 格式。由于 JPEG 格式是以损坏图像质量而提高压缩质量的，不适用于图像的输出打印。

3. EPS 格式

EPS 格式是通用交换格式当中的一种综合格式，同时也是 Illustrator 软件常用的存储格式，在排版中也是经常应用的。当使用 AI 格式进行存储位图图像时是链接的形式存储的，当删除链接图像时打开的文件将无法显示，而使用 EPS 格式时链接的位图图像将被直接存储，即使删除位图图像也会正常显示。

4. TIFF 格式

TIFF 格式是跨越 Mac 与 PC 平台最广泛的图像打印格式。TIFF 使用 LZW 无损压缩方式，大大减少了图像尺寸。TIFF 格式可以保存通道，能够保存原图的图像信息，使用该模式存储空间大。TIFF 格式通常用于较专业的书籍出版印刷等。

5. PNG 格式

PNG 格式是无损压缩，通常应用于网页中的图片格式。PNG 格式支持图像透明，可以利用 Alpha 通道调节图像的透明度。

1.2 Illustrator CC 的工作界面

Illustrator CC 2017 版本具有了全新的用户界面。该界面直观、时髦且悦目。工具和面板具有新的图标。Illustrator 软件具有强大的绘图功能，是一款矢量绘图的平面软件工具，用户

可以根据设计与创作的需要使用该软件。例如，使用几何图形工具以及运算可以绘制简单和复杂的图形；使用铅笔工具可以临摹手绘效果；使用钢笔工具可以绘制复杂的图形等效果。同时 Illustrator 也提供了丰富的滤镜和效果命令，以及强大的文字与图表处理的功能，通过这些命令可以创作出一些特殊的、丰富的效果，从而达到作品的表现力。

Illustrator CC 工作界面主要包括菜单栏、工具箱、工具属性栏、控制面板和状态栏五部分，如图 1.10 所示。

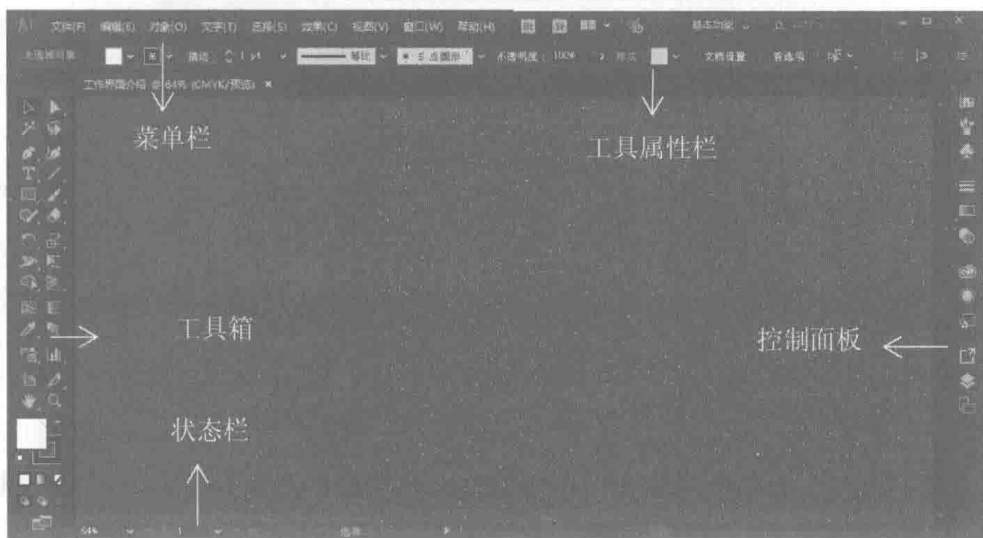


图 1.10 Illustrator CC 2017 工作界面

1.2.1 菜单栏

菜单栏中包含了 Illustrator CC 所有的操作命令，主要包括【文件】、【编辑】、【对象】、【文字】、【选择】、【效果】、【视图】、【窗口】、【帮助】菜单，每个菜单又包含对应的子菜单，如图 1.11 所示。

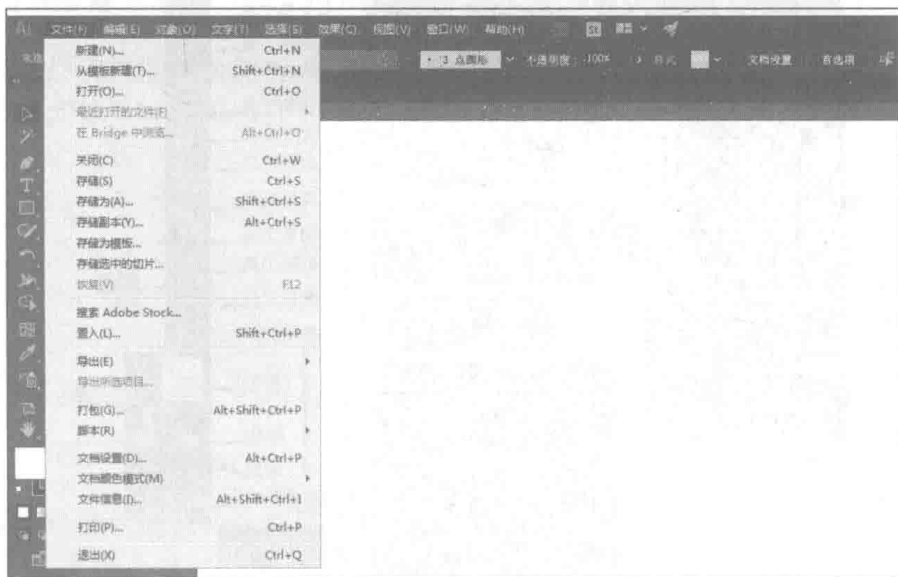


图 1.11 菜单栏

下面对菜单栏中的每个部分进行具体介绍。

【文件】菜单：对文档等对象的相关操作命令，如“新建”“打开”“存储”等。

【编辑】菜单：图像处理中所需要的编辑类操作命令，如“复制”“粘贴”“首选项”等。

【对象】菜单：针对对象的操作命令，如“变换”“扩展”“路径”等。

【文字】菜单：对文字执行的相关命令，如“字体”“字形”等。

【选择】菜单：各种选择对象的命令，如“全部”“取消选择”等。

【效果】菜单：包含了 Illustrator 和 Photoshop 效果两部分，制作特殊的图形图像效果，如“3D”“风格化”等。

【视图】菜单：当前文件显示内容的相关命令，如“预览”“参考线”等。

【窗口】菜单：面板排列的相关命令，包括显示及隐藏面板。

【帮助】菜单：各类的帮助内容及软件信息。

在菜单栏中可以看到有的命令右侧包含有字母以及字母的组合键。在实际应用中除了可以在菜单栏中选择所需的相关命令，还可以使用快捷键来调用操作命令，通常比较简便快捷，例如，【文件】→【新建】的快捷键为 Ctrl+N。

1.2.2 工具箱

在工具箱里面包含了 Illustrator CC 的所有工具，工具箱是非常重要的功能组件，熟练地掌握这些工具的使用方法可以提高操作速度和工作效率。默认的工具箱中只显示了部分的工具，很多工具隐藏在工具组中没有直接显示出来。单击工具箱中工具右下角有黑色的三角按钮可以将隐藏的工具显示出来。在默认状态下，工具箱在界面的最左侧，如图 1.12 和图 1.13 所示。

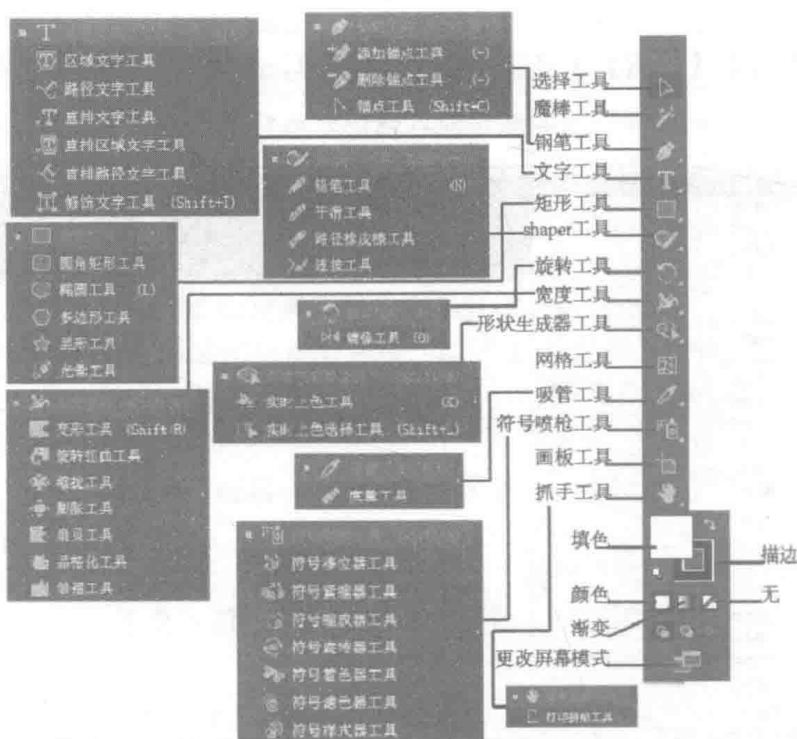


图 1.12 工具箱中左侧工具

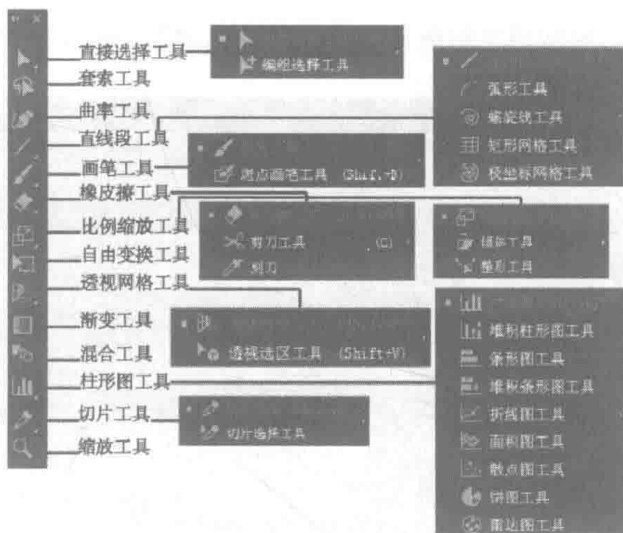


图 1.13 工具箱中右侧工具

1.2.3 工具属性栏

工具属性栏的作用是在选择相应的工具后对此进行所选对象属性的相关操作，可以针对工具的细节等进行相应数据更改的操作。不同的工具对应不同的工具属性栏内容，例如，当选中矩形工具时，工具属性栏如图 1.14 所示；当选中文字工具时，工具属性栏如图 1.15 所示。



图 1.14 矩形工具属性栏



图 1.15 文字工具属性栏

1.2.4 控制面板

Illustrator CC 的控制面板位于工作界面的右侧边缘处，控制面板主要用于设置工具的参数选项。在不断更新的过程中，控制面板也更加具有实用性，方便快捷。单击控制面板中的各个图标后会出现相应工具的浮动窗口，用户可将窗口拖动到任意位置，单击“展开”和“折叠”图标可展开和折叠面板，右上角的“菜单”图标为当前面板的操作菜单。以控制面板中的“色板”面板为例，如图 1.16 所示。

1.2.5 状态栏

Illustrator CC 的状态栏在工作界面的最下方左侧边缘处，状态栏中显示当前文档的缩放比例、显示页面，通过调整相应的选项控制显示的

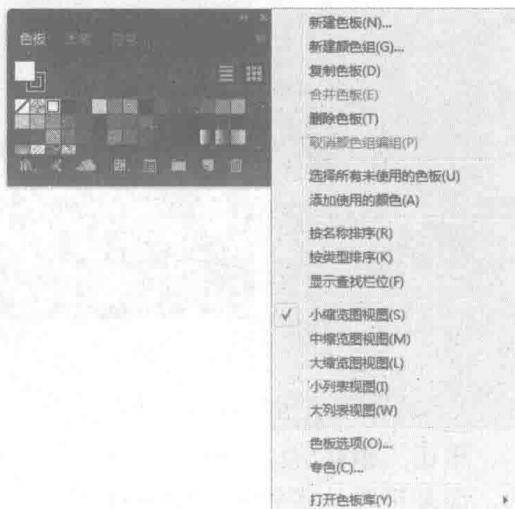


图 1.16 “色板”浮动面板

内容,如图 1.17 所示。



图 1.17 状态栏

其中,显示的百分比代表当前文档的显示比例;为画板导航,用来切换各个画板;显示当前选择的工具以及当前的日期时间、文件操作中的还原次数等,如图 1.18 所示;最右侧为滚动条,用来控制操作区。

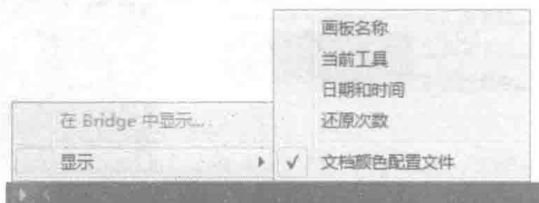


图 1.18 “状态栏”显示菜单

1.3 文件的基本操作

利用 Illustrator CC 进行图形图像的设计与制作前,用户需要对 Illustrator CC 软件的文件基本操作进行掌握。熟练掌握文件的基本操作可以更好地设计与制作作品,下面将对新建文件、打开文件、存储文件以及关闭文件等操作进行介绍。

1.3.1 新建文件

Illustrator CC 2017 版本更新了软件的打开界面以及文件新建的方式。当打开 Illustrator CC 2017 软件时不再以空白的画布开始,打开软件的界面中主要包含“新建”“打开”和“开始新任务”按钮,如图 1.19 所示。



图 1.19 打开软件界面

1. 通过预设进行新建文件

单击“新建”(快捷键为 Ctrl+N)按钮会弹出“新建文档”对话框,不再以空白的画布开始,而是可以从多种模板中进行选择,包括 Adobe Stock 中的模板。预设的文档包括“移动设备”“Web”“打印”“胶片和视频”以及“图稿和插画”,用户可依据自己所需来选择文档预

设, 当在窗口中选择某个预设的文档时, 在右侧会显示预设文档宽度以及高度等详细信息, 如图 1.20 所示。

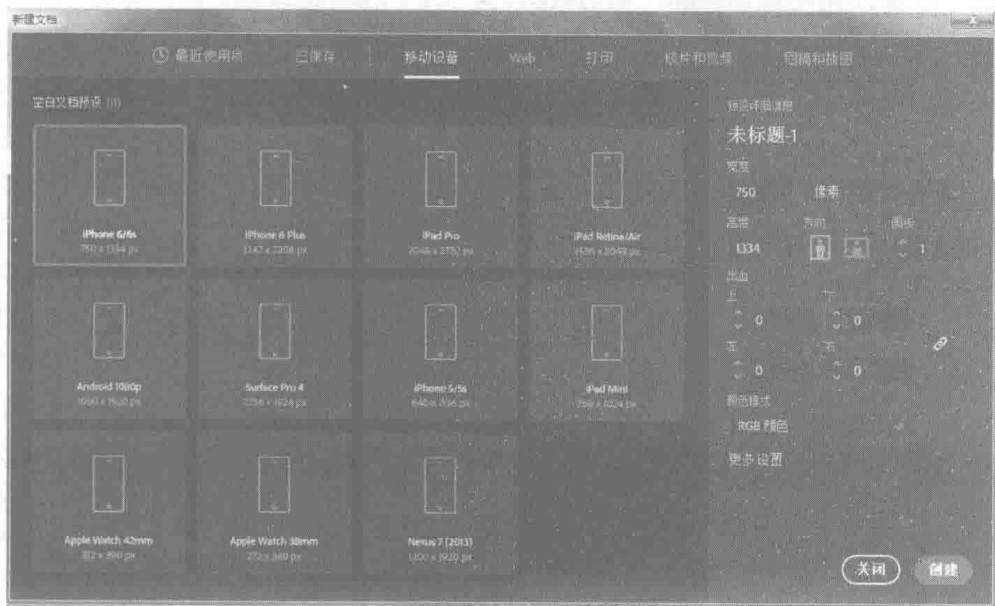


图 1.20 “新建文档”预设界面

2. 通过自定义新建文件

在“新建文档”对话框的右侧可以自定义设置文档的“名称”“高度”“宽度”“方向”“出血”“颜色模式”等参数, 也可以单击“更多设置”来设置更多的参数, 最后单击“创建”按钮后新建文档步骤完成, 如图 1.21 和图 1.22 所示。

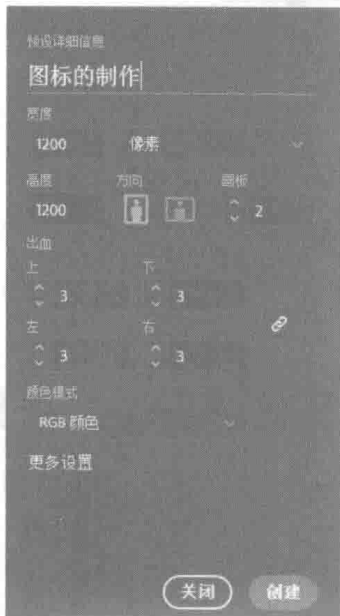


图 1.21 自定义创建文件

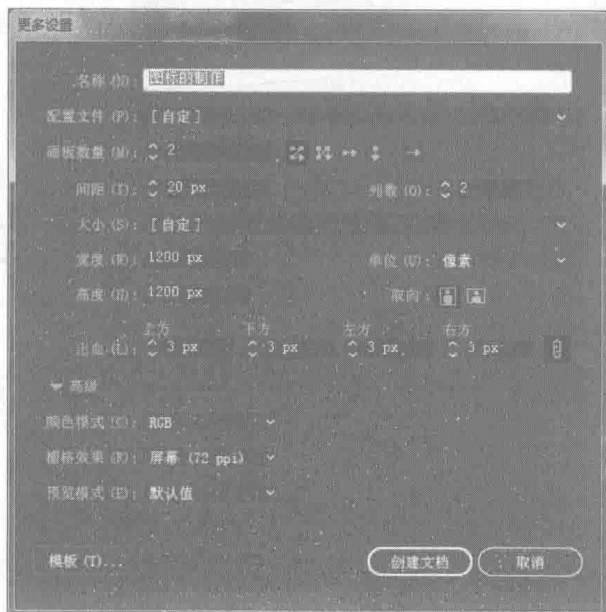


图 1.22 “更多设置”界面

“名称”选项: 更改文件存储时的名称, 默认名称为: 未标题-1。

“宽度”“高度”选项: 更改面板宽度及高度, 默认单位为毫米, 可在下拉菜单中更改为