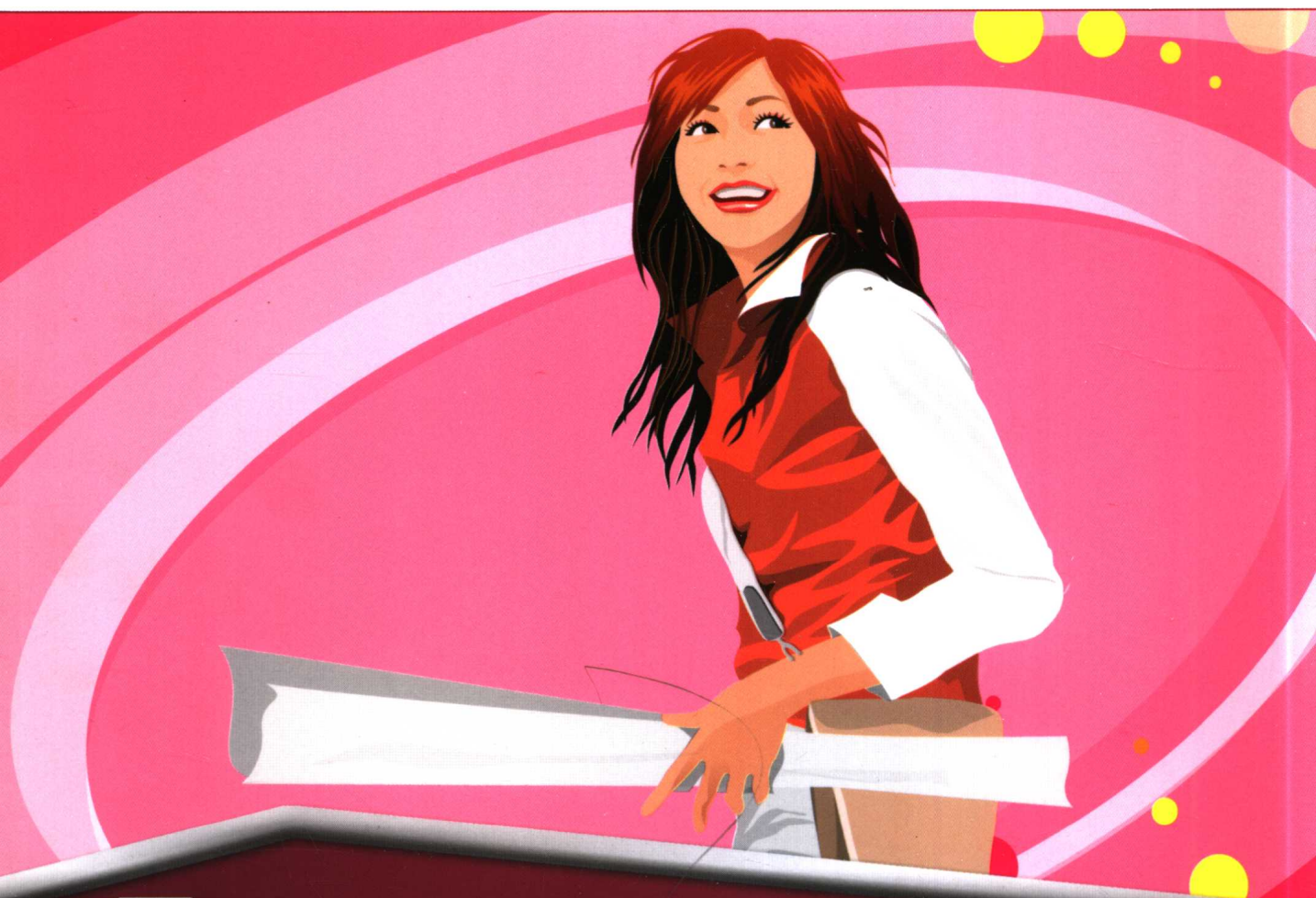


数字艺术**新视点** ▶



Illustrator

电脑美术基础与实用案例

彭宗勤 主 编
王永刚 副主编
牟魁峰 郭玉华



清华大学出版社

TP391.41/1781D

2008

数字艺术新视点

Illustrator 电脑美术基础与实用案例

彭宗勤 主 编

牟魁峰 郭玉华 王永刚 副主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

Illustrator CS3 是 Adobe 公司推出的一款功能强大的集绘图、平面设计、文字编排功能于一体的软件,深受平面设计人员和图像爱好者的青睐。

本书是一部关于如何使用 Illustrator 进行平面设计的优秀教材。本书由浅入深、由表及里,以软件自身体系为线索,将工作中的设计作为案例,循序渐进地讲解 Illustrator 的使用方法和技巧,内容涉及标志设计、卡通绘制、平面设计、包装设计、造型设计和插画绘制等方面应用。

全书共分 15 章,第 1 章为基础部分,初学者可以从中了解图形图像的基本概念和对软件的窗口与面板的认识。第 2 章~第 11 章为应用部分,以功能与实例相结合的方式分别讲述了图形绘制、填色和编辑工具、文字设计、图表制作、层的应用和打印输出等功能。第 12 章~第 15 章为综合实例的应用,内容包括广告设计、包装设计、人物插画和三维饮料罐绘制 4 个典型实例,通过图形绘制与实例制作相结合的方式,引导读者逐步掌握 Illustrator 在设计中的应用。

各章节都从本章的知识点入手,再配合典型的应用实例,以明晰的操作步骤,教会读者丰富全面的软件技术和应用技巧,使读者对软件功能融会贯通,领悟到图像设计需要掌握的各种技能和设计过程中的各种思考方法。

本书适合 Illustrator 初学者,以及想快速提高 Illustrator 综合应用水平的中高级用户,既可作为大中专和相关培训学校的教材,也是一本非常适合自学的参考书。

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 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 电脑美术基础与实用案例/彭宗勤主编;牟魁峰,郭玉华,王永刚副主编. —北京:清华大学出版社,2008.1

(数字艺术新视点)

ISBN 978-7-302-16583-5

I. I… II. ①彭… ②牟… ③郭… ④王… III. 图形软件, Illustrator IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 188401 号

责任编辑:张彦青 王 静

装帧设计:杨玉兰

责任校对:周剑云

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印 刷 者:北京密云胶印厂

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:23.5 字 数:562 千字

附光盘 1 张

版 次:2008 年 1 月第 1 版 印 次:2008 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:38.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:026348-01

前 言

在实际设计的过程中,要制作出优秀的作品需要具备各方面的知识以及与专业软件之间的完美配合。软件的使用方法也许很容易,但随着数字艺术的飞速发展,要求准设计师们必须具备全方位的专业知识,对数字艺术有敏锐的触觉与深刻的洞察力,这样才能够在未来的工作实践和艺术探索中得心应手,运用自如,丰富创作经验,最终创作出好的作品来。

“数字艺术新视点”丛书是一套“图书+多媒体光盘”的优秀教材,所涉及的内容十分广泛,涵盖了从艺术绘画、平面广告设计到工业效果图技法、网页设计开发以及影视处理、三维设计等多个应用领域。主要特点如下。

(1) 以当今最流行的图形图像软件的功能为主线,配合大量的典型案例制作,循序渐进地讲解软件的应用核心知识,使读者以最快的速度掌握软件的功能,并熟练运用到实际工作中,达到“学以致用”的效果。

(2) “图书”与“多媒体讲解”的配合教学,改变了陈旧、乏味的学习方式,非常适合设计软件学习者的需求。

(3) 边学边练、语音讲解式的“多媒体教学光盘”,为读者提供了轻松的学习环境,在学习教材之前,先播放多媒体教学光盘,读者能在短短几个小时之内,快速地掌握应用软件的主要功能。再配合教材的学习,一步一步地走入全面掌握并应用的境界。

本系列教材为读者提供了全方位的选择,使读者领悟到设计中需要掌握的技能 and 思考方法,“数字艺术新视点”,必有一款适合你!

全书共分 15 章,第 1 章为初识 Illustrator CS3,初学者可以从中了解 Illustrator 在设计中的应用,掌握图形图像的基本概念,熟悉软件的操作界面;第 2 章为 Illustrator 基础操作,介绍文件的基本操作和页面设置方法;第 3 章和第 4 章为图形的绘制方法,介绍基础图形的绘制和具体应用;第 5 章为图形的上色与混合,讲解 Illustrator 中的各种填充的方法以及填充混合模式的应用;第 6 章为改变图形的造型,讲解图形变形的方法;第 7 章为文字设计,讲解强大的文字处理功能和各种编排方式的应用;第 8 章为图表的创建与编辑,讲解创建图表和对图表进行格式化和修改的方法;第 9 章为图层与蒙版,讲解图层的管理和蒙版的应用;第 10 章为滤镜与效果,讲解为位图和矢量图添加效果的方法;第 11 章为打印输出,介绍各种打印参数设置的方法;第 12 章~第 15 章为综合实例的应用,内容包括广告设计、包装设计、人物插画和三维饮料罐绘制 4 个经典实例,通过上面的图形绘制与实例制作相结合的方式,引导读者逐步掌握 Illustrator 在设计中的具体应用。

本系列教材由清华大学出版社策划,“博思创作室”开发了配套教学光盘,本书的编写人员都有着多年的教学 and 实践经验,在编写过程中力求将这些经验和实践体会融入其中。本书由彭宗勤担任主编,王永刚、郭玉华、牟魁峰担任副主编,彭宗勤编写了第 5 章到第

12 章并进行了统稿工作,郭玉华编写了第 13 章到第 15 章,王永刚编写了第 1 章到第 4 章,在此对他们深表谢意。在本书的编写过程中,我们力求精益求精,但难免存在一些错误和不足之处,敬请广大读者批评指正。

编 者



目 录

第 1 章 初识 Illustrator CS3.....1	第 3 章 绘制基础图形.....33
1.1 Illustrator 在平面设计中的应用.....2	3.1 绘制简单的几何图形.....34
1.2 学习 Illustrator 的基本概念.....5	3.1.1 绘制矩形.....34
1.3 位图与矢量图的区别.....5	3.1.2 工具选项栏.....35
1.3.1 矢量图.....6	3.1.3 绘制椭圆形.....36
1.3.2 位图.....6	3.1.4 绘制多边形.....36
1.4 熟悉欢迎屏幕画面.....7	3.1.5 绘制星形.....37
1.5 熟悉操作界面.....8	3.1.6 绘制光晕效果.....38
习题与问答.....11	3.2 对象的选取与调整.....39
第 2 章 Illustrator 基本操作.....13	3.2.1 选择对象.....39
2.1 文件的管理.....14	3.2.2 直接选择工具的应用.....41
2.1.1 新建、打开、关闭和 保存文件.....14	3.2.3 转换锚点与其他工具.....42
2.1.2 输入文件.....18	3.2.4 魔术棒和套索工具的应用.....43
2.1.3 链接与嵌入图形文件.....19	3.2.5 群组操作.....44
2.1.4 置入 Photoshop PSD 格式 文件.....20	3.2.6 编组选择工具的使用.....45
2.1.5 置入图像的管理.....21	3.2.7 移动对象.....45
2.1.6 输出文件.....22	3.2.8 旋转工具.....46
2.1.7 选择输出文件格式.....22	3.2.9 比例缩放工具.....48
2.1.8 输出文件供 Photoshop 使用.....22	3.2.10 镜像工具.....49
2.2 页面的设置.....23	3.2.11 倾斜工具.....50
2.2.1 设置页面.....23	3.2.12 自由变形工具.....50
2.2.2 应用标尺.....24	3.2.13 变换面板.....51
2.2.3 网格和参考线.....26	3.3 简单图形标志的绘制.....52
2.2.4 吸附对象.....27	3.3.1 标志概述.....52
2.2.5 度量工具.....28	3.3.2 绘制前的准备.....53
2.3 文件的显示.....28	3.3.3 绘制标志.....54
2.3.1 显示画面图像的方式.....28	习题与问答.....58
2.3.2 调节画面显示比例.....29	第 4 章 绘制线条与路径.....59
2.3.3 滚动画面.....30	4.1 绘制线条.....60
2.3.4 调节窗口显示模式.....30	4.1.1 线形工具组的使用.....60
习题与问答.....31	4.1.2 绘制直线.....60
	4.1.3 绘制弧线.....62
	4.1.4 绘制螺旋线.....63

4.1.5	矩形网格	64
4.1.6	绘制极坐标网格	65
4.2	徒手绘制	66
4.2.1	铅笔工具	66
4.2.2	平滑工具	67
4.3	绘制路径	68
4.3.1	使用钢笔工具绘制精确路径	68
4.3.2	改变路径的形状	68
4.4	实时描摹	70
4.5	符号的应用	73
4.5.1	创建符号	74
4.5.2	复制与删除符号	75
4.5.3	符号的置入与修改	75
4.5.4	符号库	77
4.5.5	符号工具的使用	77
4.6	绘制卡通	82
4.6.1	卡通的分类	82
4.6.2	绘制卡通的头部	82
4.6.3	绘制猫的身体	85
	习题与问答	87

第5章 图形的上色与混合

5.1	怎样管理色彩	90
5.1.1	颜色模式	90
5.1.2	显示颜色面板	91
5.1.3	色板面板	92
5.1.4	特别色	93
5.1.5	创建与编辑色板颜色	94
5.1.6	色板管理	94
5.1.7	颜色参考面板	95
5.1.8	使用颜色参考面板实例	96
5.2	颜色编辑	98
5.2.1	实时颜色概述	98
5.2.2	在实时颜色对话框中 编辑颜色	99
5.2.3	为图稿指定新颜色	100
5.3	单色填充	102
5.3.1	切换填色与描边	102
5.3.2	单色填充	102
5.3.3	单色描边填充	103

5.4	渐变填充	105
5.4.1	显示渐变面板	105
5.4.2	建立渐变填充	105
5.4.3	编辑渐变填充	107
5.5	渐变网格填充	108
5.6	半透明填充	109
5.6.1	半透明填充	109
5.6.2	半透明蒙版	110
5.6.3	透明网格	111
5.7	填充混合模式	112
5.7.1	正常混合模式	112
5.7.2	变暗、正片叠底、颜色加深 混合模式	112
5.7.3	变亮、滤色、颜色减淡 混合模式	113
5.7.4	叠加、柔光、强光混色 模式	113
5.7.5	差值、排除混合模式	114
5.7.6	色相、饱和度、颜色、 明度混合模式	114
5.8	吸管工具和实时上色工具	115
5.9	用画笔工具绘制图像	118
5.9.1	散点画笔	118
5.9.2	书法画笔	121
5.9.3	图案画笔	123
5.9.4	艺术画笔	125
5.9.5	删除路径画笔效果	125
5.9.6	画笔管理	125
5.9.7	画笔资料库	126
5.10	光盘封面设计制作	126
5.10.1	创建新的文件	127
5.10.2	绘制光盘的基本形状	128
5.10.3	绘制光盘盘面的背景	130
5.10.4	绘制光盘盘面的图饰	132
5.10.5	修饰整理光盘效果	137
	习题与问答	139

第6章 改变图形的造型

6.1	曲线的重新造型	142
6.1.1	路径连接与平均	142

6.1.2	轮廓化描边与偏移路径	143	6.6.3	使用对象进行封套变形.....	165
6.1.3	路径的简化与 分割下方对象	144	6.6.4	编辑封套变形	166
6.1.4	添加锚点、分割为网格与 清理	145	6.7	复杂图形标志的绘制.....	167
6.2	修整图形	147	6.7.1	标志概述	167
6.2.1	区域相加	147	6.7.2	标志分类	168
6.2.2	区域相减	148	6.7.3	标志的设计流程	169
6.2.3	与形状区域相交	148	6.7.4	绘制前的准备	170
6.2.4	排除重叠形状区域	148	6.7.5	绘制标志的图像部分.....	170
6.2.5	分割	149	习题与问答	175	
6.2.6	修边	149	第7章 文字设计	177	
6.2.7	合并	149	7.1	文本的输入	178
6.2.8	修剪	149	7.1.1	使用文字工具输入文字.....	178
6.2.9	轮廓	150	7.1.2	置入文字	178
6.2.10	减去后面对象	150	7.1.3	在封闭对象内输入文字.....	179
6.2.11	剪刀工具	150	7.1.4	沿路径输入文字	180
6.2.12	美工刀工具	151	7.1.5	沿路径移动或翻转文本.....	181
6.2.13	路径橡皮擦工具与 橡皮工具	152	7.1.6	应用路径文字效果.....	182
6.3	对齐与分布	154	7.1.7	调整路径文字的 垂直对齐方式	183
6.3.1	对齐对象	154	7.1.8	调整锐利转角处的 字符间距	183
6.3.2	分布对象	155	7.1.9	改变文本框形状	184
6.3.3	画板对齐与裁剪区域对齐	156	7.1.10	文本框的链接	185
6.4	创建、编辑和删除裁剪区域	156	7.2	文字属性	186
6.4.1	创建裁剪区域	156	7.2.1	字符面板概述	186
6.4.2	编辑或移动裁剪区域	159	7.2.2	选择文字	186
6.4.3	删除裁剪区域	160	7.2.3	设置字体	187
6.5	液化变形工具	160	7.2.4	设置文字的大小	187
6.5.1	变形工具	160	7.2.5	设置字间距	187
6.5.2	旋转扭曲工具	161	7.2.6	设置文字颜色	188
6.5.3	收缩工具	162	7.3	段落属性	189
6.5.4	膨胀工具	162	7.3.1	段落面板概述	189
6.5.5	扇贝工具	162	7.3.2	段落文本的缩进	189
6.5.6	晶格化工具	163	7.3.3	设置段前间距	190
6.5.7	褶皱工具	163	7.3.4	文本对齐	190
6.6	封套变形	164	7.3.5	查找和替换文字	191
6.6.1	使用默认封套变形	164	7.3.6	文字分栏	191
6.6.2	使用封套变形网格	165	7.3.7	图文混排	192
			7.4	文字的样式和特殊效果.....	193



7.4.1 字符样式与段落样式面板	193	9.2.10 更改图层显示	236
7.4.2 新增字符或段落样式	193	9.2.11 切换图层查看模式	237
7.5 将文字转换为轮廓	194	9.2.12 移动、复制对象至 其他图层	238
7.6 图文排版效果的创建	195	9.3 蒙版	239
7.6.1 排版概述	195	9.4 绘制红酒	240
7.6.2 创建参考线	197	9.4.1 设置文档	240
7.6.3 文本排版	197	9.4.2 绘制红酒瓶子轮廓	241
7.6.4 创建其他文本形式	202	9.4.3 绘制红酒瓶子瓶嘴	242
习题与问答	206	9.4.4 绘制红酒瓶子瓶身玻璃	246
第 8 章 图表的创建与编辑	209	9.4.5 绘制红酒瓶子瓶身上的 光影	247
8.1 图表类型	210	9.4.6 绘制红酒的反光	248
8.2 创建图表	212	9.4.7 增加商标	249
8.2.1 使用图表工具	212	9.4.8 创建背景	251
8.2.2 创建图表	212	习题与问答	254
8.3 编辑图表	213	第 10 章 滤镜和效果	257
8.3.1 数据的添加与修改	214	10.1 应用在矢量图和位图中的 滤镜和效果	258
8.3.2 修改图表类型	214	10.1.1 滤镜菜单	258
8.4 权威汽车年产量增长图表	216	10.1.2 效果菜单	258
8.4.1 创建图柱基本图形	216	10.1.3 为位图应用滤镜和效果	258
8.4.2 创建柱形图	218	10.1.4 对矢量图进行效果或 滤镜处理	269
8.4.3 修饰柱形图	220	10.2 绘制矢量水果	270
习题与问答	222	10.2.1 制作前的准备	271
第 9 章 图层与蒙版	223	10.2.2 绘制橙子	271
9.1 图层面板概述	224	10.2.3 设置文本效果	278
9.1.1 图层面板中层的关系与 功能按钮	224	习题与问答	280
9.1.2 图层面板中的颜色与列	225	第 11 章 打印输出	281
9.2 创建新图层	226	11.1 打印的基础知识	282
9.2.1 创建新图层	226	11.1.1 ICC 配置文件	282
9.2.2 隐藏或显示对象或图层	228	11.1.2 使用 ICC 配置文件	282
9.2.3 编组和合并图层	230	11.1.3 校准显示器	283
9.2.4 锁定或解锁对象或图层	231	11.2 安装打印机	286
9.2.5 删除图层、编组和路径	232	11.2.1 安装打印机	286
9.2.6 复制图层、编组和路径	232	11.2.2 打印机属性	289
9.2.7 更改图层、编组和路径的 顺序	233	11.3 设置打印参数选项	292
9.2.8 图层属性设置	234		
9.2.9 进入外观属性编辑状态	235		

11.3.1 固定设置区	292	13.2.1 绘制牛奶的基本形状	323
11.3.2 常规选项设置区	293	13.2.2 进一步绘制牛奶图形	324
11.3.3 设置选项设置区	294	13.2.3 制作牛奶投影的效果	326
11.3.4 印刷标记和出血选项 设置区	295	13.3 绘制玉米	326
11.3.5 输出选项设置区	296	13.3.1 绘制玉米的基本形状	327
11.3.6 图形选项设置区	297	13.3.2 修饰玉米	328
11.3.7 颜色管理选项设置区	298	13.4 绘制牛奶波纹效果	330
11.3.8 高级选项设置区	298	13.5 制作牌板输入文字	330
11.3.9 小结选项设置区域	299	第 14 章 人物插画的设计	333
习题与问答	300	14.1 插画概述	334
第 12 章 化妆品广告设计	303	14.2 绘制插画	334
12.1 绘制广告主体图像	304	14.2.1 创建背景	335
12.1.1 绘制海报背景	304	14.2.2 绘制人物面部	336
12.1.2 绘制五官中的眼影	305	14.2.3 绘制头发	341
12.1.3 绘制眼眉及眼眶	308	14.2.4 绘制手臂	342
12.1.4 绘制眼球	310	14.2.5 创建插画的前景	344
12.1.5 绘制鼻孔	312	14.2.6 修整图形	346
12.1.6 绘制嘴唇	312	第 15 章 三维易拉罐的设计	349
12.2 绘制化妆品口红	314	15.1 绘制标贴	350
12.2.1 绘制口红部分	314	15.1.1 制作前的准备	350
12.2.2 绘制包装	315	15.1.2 绘制标贴图形	351
12.2.3 复制口红调整颜色	318	15.1.3 添加明暗及质感效果	352
12.3 排列图形输入文字	319	15.1.4 将标贴创建为符号	354
12.3.1 调整背景色和人像的尺寸	319	15.2 创建饮料罐	354
12.3.2 添加广告语	320	15.2.1 饮料罐边线	355
第 13 章 写实效果包装设计	321	15.2.2 设置三维效果	355
13.1 创建背景	323	15.2.3 为三维图形添加贴图	356
13.1.1 设置文档	323	15.3 绘制罐顶	358
13.1.2 绘制背景形状	323	15.3.1 绘制顶面图形	358
13.2 绘制牛奶	323	15.3.2 绘制拉盖	359
		15.4 绘制水滴	360





第1章

初识 Illustrator CS3

本章重点：

Adobe Illustrator 是出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画软件。无论您是生产印刷出版线稿的设计者、专业插画师、生产多媒体图像的艺术师，还是互联网或在线内容的制作者，都会发现 Illustrator 不仅仅是一个艺术产品工具。该软件为您的线稿提供无与伦比的精度和控制，适合生产任何小型设计到大型的复杂项目。

作为全球最著名的图形软件，Illustrator 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。据不完全统计，全球有 67% 的设计师在使用 Illustrator 进行艺术设计！尤其基于 Adobe 公司专利的 PostScript 技术的运用，Illustrator 已经完全占领了专业的印刷出版领域。Illustrator 强大的功能和简洁的界面设计风格都是其他同类软件所无法比拟的！随着网络技术的不断发展，Adobe 公司也不断调整产品的发展方向，而 Illustrator CS3 的诸多新的功能大大强化了它在网页设计中的地位。无论是图像在网页上的最终输出，还是矢量图形在网页上的发布(SVG 技术)，都体现了 Adobe 公司对网络发展的重视！

在本章中，详细介绍了图形图像的各种基本知识和 Illustrator 软件界面的组成。通过学习，能掌握界面中各元素的功能。

本章内容包括：

- Illustrator 在平面设计中的应用
- 了解 Illustrator 的一些基本概念
- 认识位图和矢量图
- 熟悉欢迎屏幕画面
- 熟悉操作界面
- 剖析用 Illustrator 创作的过程

1.1 Illustrator 在平面设计中的应用

Illustrator CS3 是 Adobe 公司出品的矢量绘图软件, 是出版、多媒体和网页图像的标准插画软件, 功能非常强大, 无论是新手还是插画专家, 它都提供了所需的工具, 从而获得专业质量结果。

如果你是从事出版印刷的设计者, 选择它将可以设计出最精美的版面; 如果你是专业的广告创意家, 它将成为你的最佳助手; 如果你爱好漫画、插图, 它更是你不可或缺的伙伴。另外, 它在工业设计、企业 VI 策划、地图绘制等领域, 也展示了惊人的创造力。再加上在网页图像领域的应用, Illustrator 可以说是贯穿了整个电脑图形世界。

1. 插画

为企业或产品绘制插图。现代的商业插画, 不只是早期的作为文字的配置, 而是独立以一门画种而存在的。

由于商业插画需要后续设计不同的大小, 所以需要此作品具有可缩放功能, 这时矢量的商业插画就得到了广泛的重视, 并在插画中的地位不断提高。商业插画的效果如图 1-1 所示。



图 1-1 商业插画

2. 广告

在现代印刷广告中, 图片所占的空间越来越大。从视觉顺序上看, 图片的注意率仅次于广告的标题, 而那些经过精心设计的出色图片却往往首先吸引人们的注意。广告插画作为图片的重要类型, 它的创意与设计也向来受到广告人的青睐。

由于矢量图形可任意放大不失真的特点, 所以在小到 POP 广告, 大到户外广告牌上都可以使用设计的矢量图形, 这为广告的制作带来了极大的方便, 所以越来越多的矢量图形被应用于广告中。目前最出色的应是苹果 ipod 视听和手机产品的广告, ipod 广告完全采用矢量图形, 为其产品体现出时尚和前位的特点做出了巨大的贡献。

在如图 1-2 所示中的矢量图形采用写实的手法, 将产品的特点和质感表现得一目了然, 加之在构图上采用满构图突出了产品的视觉冲击力, 达到了宣传产品的特点。

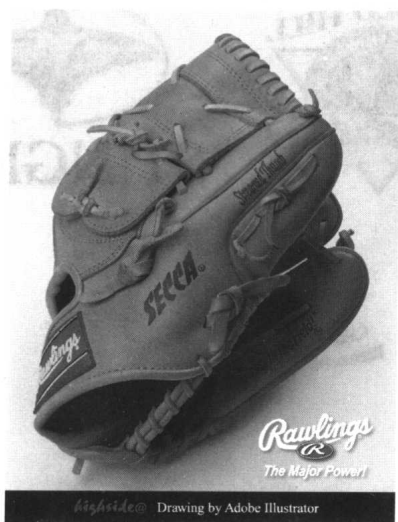


图 1-2 广告作品

3. 包装设计

商品的包装是对商品的外部起保护作用的容器，其设计内容包括形状、颜色、图案和文字效果的设计。

矢量图形在包装的设计上起到两个作用，一是设计包装的图形和样式，二是设计包装中的图形，如标志和商品图形。

风格独特、绘制精美的包装插画具有极强的审美性和艺术感染力，如图 1-3 所示的包装中表现出来的魅力可以深入到每一个人的心里，极大地提高了商品的文化品位和时尚感，使观者都对商品产生购买欲望。

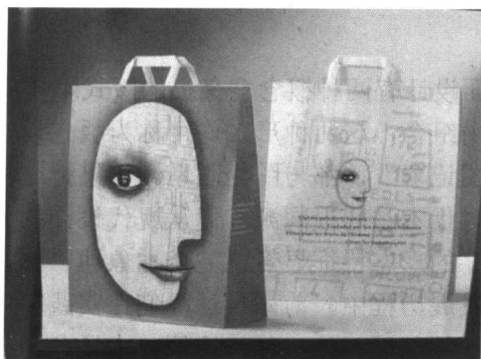


图 1-3 手提袋设计

4. VI 设计

矢量图使用直线和曲线来描述图形，这些图形的元素是一些点、线、矩形、多边形、圆和弧线等。矢量图形文件体积一般较小。矢量图形最大的优点是无论放大、缩小或旋转等不会失真。它是一种可编辑的图形格式，在以后的应用当中可以对矢量图形的标志进行制作。矢量图形的标志可应用在网站上或某些印刷品和广告上，如图 1-4 和图 1-5 所示。



图 1-4 标志设计



图 1-5 VI 作品

5. 版式设计

现代平面设计作为版面设计有两种概念意义上的版式编排：一种是图形与文字的结合，另一种是纯粹文字间的自由组合，这两种形式均可称为版式设计。从世界范围来看，各民族文字都来源于“画图记事”，都与图相联系。如果把这种“画”称为绘画的话，那么文字和绘画在它们幼年时代本是同根同源，但从现代设计的角度或世界文明史的进程来看这一问题，就会发现文字的形态特征显然已完全抽象地“独立”于“绘画”了。此外，在近一个世纪的现代设计发展历程中，前辈设计师们在实践中总结出了一系列版式编排的形式法则，构成了现代设计的基础理论，如：比例、力场、中心、方向、对称、均衡、韵律、对比、分割等，以及黄金分割在设计中的运用、德国标准比例、动力对称学说、草席形、立体派格调、螺旋形、模/数等，都集中体现了平面设计的独特语言；而影响版式编排艺术性的“字体形态”已逐渐发展成为新的设计学科；图形版式设计的效果如图 1-6 所示。

6. 工业设计

现代产品一般给人传递两种信息，一种是知识即理性的信息，如常提到的产品的功能、材料、工艺等；另一种是感性信息，如产品的造型、色彩、使用方法等。由于人的感性更

多于理性,所以感性信息也就得到了极大的重视。(矢量图形在造形设计的准确性和可无限放大方面的优势,使其在工业产品的造型设计方面得到了广泛的应用,如图 1-7 所示。)



图 1-6 版式设计

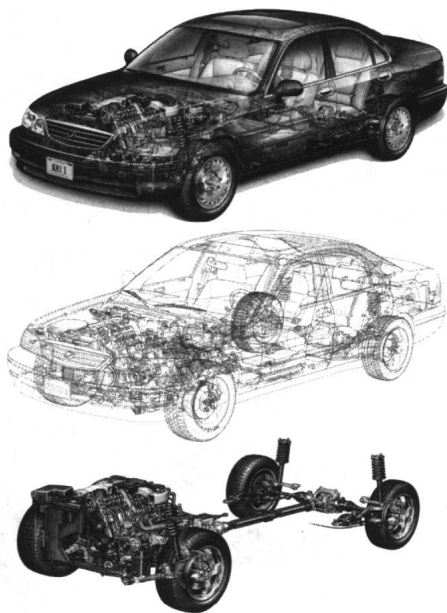


图 1-7 产品设计作品

在了解了 Illustrator 和它所在各行业创建的作品后,将了解 Illustrator 的基本概念和位图与矢量图的区别,这是学好此软件的第一步。

1.2 学习 Illustrator 的基本概念

- 对象:所有在工作区内可编辑的元素都是对象。对象包括很多种类,比如曲线、美术字等,这些元素构成了作品。
- 曲线:曲线是构成矢量图形的最基本元素,由锚点(Node)的位置和方向线控制。曲线也分为几类,其中最特殊的一种是直线。
- 路径:路径由一条以上的直线段或曲线段组成,线段的起始点和结束点由锚点标记,就像用于固定线的针。通过编辑路径的锚点,可以改变路径的形状。
- 填充:Illustrator 可以对闭合或开放的曲线进行填充,填充可以是单一颜色、渐变色和图案等,也允许对象没有填充。
- 边线:边线与对象不可分割,但 Illustrator 允许对象没有边线,边线拥有粗细、笔触、颜色等属性。

1.3 位图与矢量图的区别

根据原理的不同,在计算机中所使用的图形可以分为矢量图和位图两种类型。在学习绘图之前,首先需要了解这些基本概念。

1.3.1 矢量图

矢量图形以数学的矢量方式来记录图像的内容，内容以色块和线条为主，如一条直线的数据只需要记录两个端点的位置、直线的粗细和颜色等，因此矢量图所占的数据容量比较小，它的清晰度与分辨率的大小无关。对矢量图进行放大、缩小、旋转等操作时，图形对象始终保持原有的清晰度和光滑度，不会发生任何偏差，精确度很高，如图 1-8 所示。

矢量图形与分辨率无关，也就是说可以将它们缩放到任意尺寸，从而可以按任意分辨率打印，而不丢失细节，也不会降低清晰度。因此，对于缩放到不同大小时必须保留清晰线条的图形(如徽标)，矢量图形是表现这些图形的最佳选择。

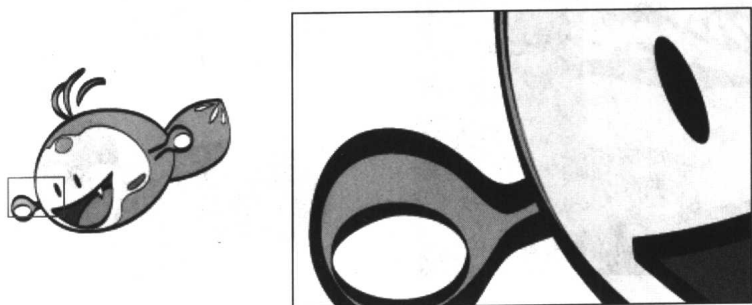


图 1-8 矢量图形缩放效果

1.3.2 位图

位图弥补了矢量图像的缺陷，它是由“像素”构成的，单位面积内的像素数将决定位图的显示质量和文件大小，利用它能制作出色彩非常丰富的图像，单位面积内的像素越多，图像的分辨率越高，图像也就表现得越细腻，显示更清晰，但文件所占的空间越大，处理速度越慢。另外，位图还有一个缺陷：无法制作出逼真的三维图像。

因为位图是由“像素”构成的，所以当对位图图像进行放大时，放大的只是像素点，位图图像的四周会出现锯齿状，如图 1-9 所示。

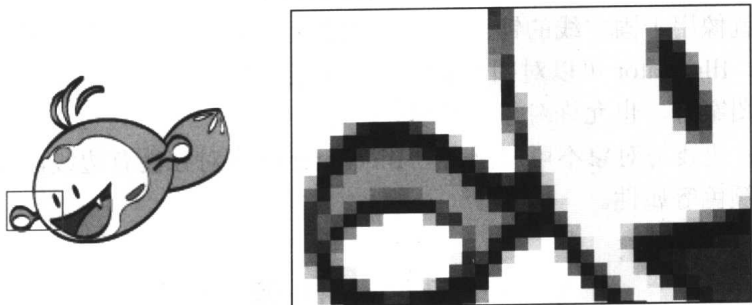


图 1-9 位图图像的缩放效果

到这里，将进入运行 Illustrator CS3 对软件界面中各种面板和工具箱进行了解，为下一

步绘制做好准备。

1.4 熟悉欢迎屏幕画面

运行 Illustrator CS3，首先显示 Illustrator 的各种信息，如图 1-10 所示。

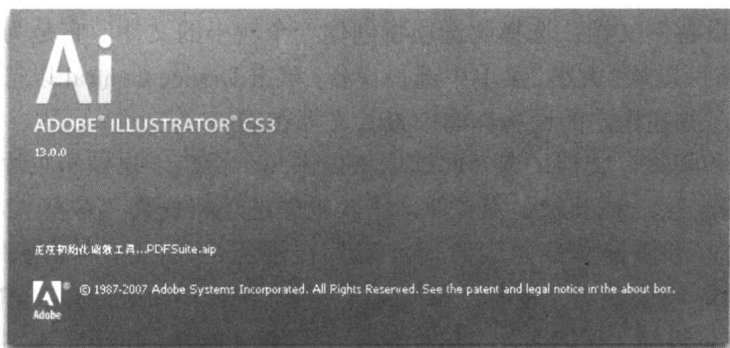


图 1-10 Illustrator 信息

出现 Illustrator 信息窗口，然后弹出“欢迎屏幕”对话框，如图 1-11 所示。

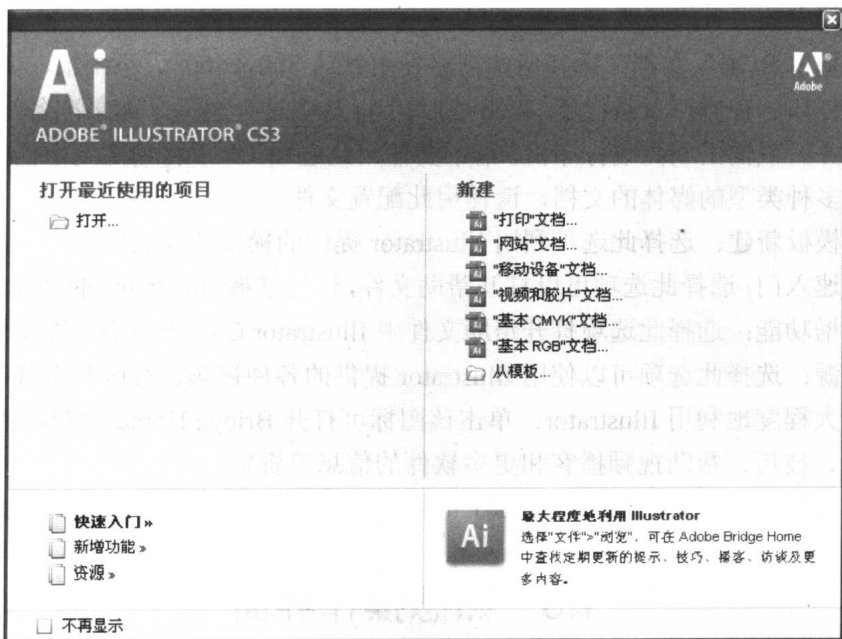


图 1-11 “欢迎屏幕”对话框

- 打开最近使用的项目：在下面的列表中选择最近使用或创建的文档。
- 打开：单击“打开”链接，弹出“打开”对话框，选择需要的文件，单击“打开”按钮后，在画板中进行编辑。
- 新建：在下面的列表中选择一个新的文档配置文件。将打开“新建文档”对话框，并将所有选项设置为针对选定的新建文档配置文件而优化的值。您可以根据需要