



高等职业教育计算机类课程新形态一体化规划教材

Illustrator CC 中文版标准教程

雷波 主编



高等教育出版社

高等职业教育计算机类课程新形态一体化规划教材

ILLUSTRATOR CC ZHONGWENBAN
BIAOZHUN JIAOCHENG

Illustrator CC 中文版标准教程

雷 波 主编

高等教育出版社·北京

内容提要

本书是一本以讲解 Illustrator 基础知识为主的标准入门教程,具有广泛的适用性。全书共 13 章,内容包括 Illustrator 的应用领域, Illustrator 界面及文档基础操作,绘制与调整图形,设置与复制图形属性,管理与编辑对象,使用符号与画笔,置入与编辑外部对象,输入与编辑文本,设置对象透明度与蒙版,应用外观与效果,创建与编辑图表,使用样式管理属性,综合案例。书末附录为第 2~12 章选择题参考答案。

本书注重技术性、实用性、艺术性与教学性,以大量精美的功能示例与操作实例,将技术应用于实际场景,同时兼顾美观程度,配合实战演练、选择题与操作题,让读者在课后也能够自行巩固和练习所学知识。

本书还借助现代信息技术,配套了数字课程 Abook 网站,支持线上线下相结合的教学模式,提供电子课件、电子资源、素材文件、AI 模版及多媒体视频。同时,书中关键知识点/技能点还插入了二维码微课资源标志,实现手机随扫随学。

本书可作为高等职业学校、高等专科学校和成人高等院校电子信息类专业教材,也可供技能型紧缺人才培养使用。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator CC 中文版标准教程 / 雷波主编. -- 北京: 高等教育出版社, 2016. 1
ISBN 978-7-04-043916-8

I. ①I… II. ①雷… III. ①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(2015)224060号

策划编辑 张值胜
责任编辑 张值胜
责任校对 胡美萍

封面设计 赵 阳
版式设计 杜微言

印刷 耿 轩

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 北京市大天乐投资管理有限公司
开 本 850mm×1168mm 1/16
印 张 21
字 数 530千字
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.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>

版 次 2016年1月第1版
印 次 2016年1月第1次印刷
定 价 36.00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 料 号 43916-00

前言

Illustrator 是全球领先的矢量绘图软件，广泛应用于插画设计、VI 设计、界面设计、网页设计、广告设计、装帧设计、包装设计及宣传品设计等领域。Illustrator 是一款实践操作性很强的软件，无论是谁，都必须在练中学、学中练，才能够掌握具体的操作方法与技巧。

本书是一本以讲解 Illustrator 基础知识为主的标准入门教程，具有广泛的适用性。本书的主要特点如下：

1. 考虑了 Illustrator 软件在使用时的操作性问题，针对图书内容进行了优化安排，根据读者的特点，讲解循序渐进，知识点逐渐展开，基础较薄弱的读者也可以轻松入门。

2. 本书中的功能示例与操作实例，不仅注重技术性，更注重实用性与艺术性，使读者通过学习，不仅能够举一反三，达到事半功倍的学习效果，还可以欣赏到优秀的动画设计作品。

3. 突出教学性，在以大量功能示例讲解软件技术、知识要点的同时，大部分章节还配有实战演练、选择题与操作题三部分内容。其中，实战演练通过 2~3 个实例，以本章讲解的知识为主，制作一个完整的作品，从而使读者对本章所学知识融会贯通，并应用于实战当中；选择题与操作题可帮助读者在课后或自习时间，自行学习和巩固所学知识。

4. 提供了近 4 小时的多媒体视频学习资料，对于书中的部分疑难知识讲解及实例操作，可以通过观看这些视频文件进行学习。

本书共分为 13 章，其主要内容如下：

第 1、2 章主要是从 Illustrator 的应用领域入手，让读者对学习软件的用途、矢量图与位图的概念有一个大致的了解，然后学习软件的界面操作、文档基础操作、纠错操作、输出文档、标尺及参考线的用法等知识。

第 3~8 章主要讲解 Illustrator 中的绘制与编辑图形、设置与复制图形属性、管理与编辑对象、符号与画笔、置入与编辑外部对象、输入与编辑文本等知识。这些知识是 Illustrator 中创建与编辑对象的重要知识，也是各类设计领域中的通用技术。

第 9、10 章讲解 Illustrator 中的对象融合与特效处理功能，如不透明度、混合模式、不透明蒙版、剪切蒙版、Illustrator/Photoshop 效果等。

第 11 章讲解创建与编辑图表功能，除了基本的数据展示之外，结合前面学习的知识，还可以制作出充满专业品质的特效图表。

第 12 章讲解 Illustrator 提供的字符、段落及图形样式功能。恰当地运用这些功能，可以在长文档设计（如画册、折页、海报等）中，更容易地对多个对象的相同属性进行统一的管理和控制，从而大大提高工作效率。

第 13 章通过吉祥物设计、促销广告设计、封面设计、包装设计及画册设计等多个实例，配合详尽的操作步骤，讲解综合运用软件功能的操作方法与技巧，帮助读者进一步巩固所学

知识，了解实际工作需求，为以后的工作打下良好的基础。

限于水平与时间，本书在操作步骤、效果及表述方面定然存在不少不尽如人意之处，希望各位读者来信指正，笔者的邮件是 LB26@263.net 及 Lbufer@126.com。

编者
2015年12月

目 录

第1章	Adobe Illustrator CC入门基础	001		
1.1	了解Illustrator的应用领域	002		
1.1.1	插画设计	002		
1.1.2	VI设计	002		
1.1.3	界面设计	003		
1.1.4	网页设计	004		
1.1.5	广告设计	004		
1.1.6	装帧设计	004		
1.1.7	包装设计	005		
1.1.8	宣传品设计	005		
1.2	位图与矢量图	006		
1.2.1	了解位图	006		
1.2.2	了解矢量图	007		
1.2.3	常用设计尺寸一览	007		
1.2.4	常用印刷分辨率一览	008		
第2章	了解Illustrator界面及文档基础操作	009		
2.1	学习Illustrator CC界面基本操作	010		
2.1.1	了解Illustrator CC界面基本结构	010		
2.1.2	菜单栏	010		
2.1.3	“控制”面板	011		
2.1.4	工具箱	012		
2.1.5	面板	015		
2.1.6	状态栏	018		
2.1.7	选项卡式文档窗口	018		
2.1.8	画板	020		
2.1.9	画布	020		
2.1.10	应用程序栏	020		
2.1.11	管理与切换工作区	020		
2.2	文档基础操作	021		
2.2.1	创建新文档	021		
2.2.2	存储与存储为	023		
2.2.3	关闭文档	024		
2.2.4	打开文档	024		
2.3	修改文档属性	025		
2.3.1	设置文档基本属性	025		
2.3.2	设置文档颜色模式	025		
2.4	创建与编辑画板	026		
2.4.1	新建画板	026		
2.4.2	选择画板	027		
2.4.3	改变画板尺寸	027		
2.5	创建与应用模板	027		
2.5.1	将当前文档保存为模板	028		
2.5.2	根据模板新建文档	029		
2.5.3	编辑现有模板	029		
2.6	文档显示设置	029		
2.6.1	设置多文档显示	029		
2.6.2	切换文件窗口	029		
2.6.3	设置显示比例	030		
2.6.4	移动视图	030		
2.6.5	设置视图模式	030		
2.7	使用与设置标尺	031		
2.7.1	显示与隐藏标尺	031		
2.7.2	改变标尺单位	032		
2.7.3	改变标尺零点	032		
2.8	创建与编辑参考线	033		
2.8.1	参考线的分类	033		
2.8.2	创建标尺参考线	034		
2.8.3	选择标尺参考线	035		
2.8.4	移动标尺参考线	035		
2.8.5	删除标尺参考线	035		
2.8.6	显示/隐藏参考线	036		
2.8.7	锁定/解锁参考线	036		
2.9	纠正操作失误	036		
2.9.1	“恢复”命令	036		
2.9.2	“还原”与“重做”命令	036		
2.10	输出文档	037		

2.10.1 打包文档	037	3.7.5 扇贝工具	069
2.10.2 导出文档	038	3.7.6 晶格化工具	070
2.10.3 存储为PDF格式	039	3.7.7 褶皱工具	070
2.11 选择题	042	3.8 使用封套扭曲编辑图形	071
2.12 操作题	044	3.8.1 网格封套	071
第3章 绘制与调整图形	045	3.8.2 变形预设封套	072
3.1 绘制线条	046	3.8.3 顶层对象封套	073
3.1.1 绘制直线段	046	3.9 创建与编辑混合图形	073
3.1.2 绘制弧线	047	3.9.1 创建混合	074
3.1.3 绘制螺旋线	048	3.9.2 设置混合选项	074
3.1.4 绘制矩形网格	049	3.9.3 编辑混合	075
3.1.5 绘制极坐标网格	050	3.9.4 编辑混合路径	075
3.2 绘制几何图形	051	3.9.5 替换混合路径	076
3.2.1 绘制矩形	051	3.10 实战演练	076
3.2.2 绘制圆角矩形	052	3.10.1 dealsVwish标志设计	076
3.2.3 绘制圆形	052	3.10.2 邮票设计	078
3.2.4 绘制多边形	053	3.10.3 安卓系统APP界面设计	080
3.2.5 绘制星形	053	3.11 选择题	082
3.2.6 绘制光晕	054	3.12 操作题	084
3.3 绘制自定义图形	055	第4章 设置与复制图形属性	087
3.3.1 使用画笔工具与铅笔工具绘制图形	055	4.1 设置图形填充属性——单色填充	088
3.3.2 使用钢笔工具绘制图形	056	4.1.1 使用颜色控制区	088
3.4 选择与编辑路径	058	4.1.2 使用“颜色”面板	088
3.4.1 添加锚点	058	4.1.3 使用“色板”面板	090
3.4.2 删除锚点	059	4.2 设置图形填充属性——渐变填充	094
3.4.3 将曲线锚点转换为尖角锚点	059	4.2.1 使用“渐变”面板	094
3.4.4 将尖角锚点转换为曲线锚点	060	4.2.2 使用渐变工具	096
3.5 运算与复合路径	060	4.3 设置图形填充属性——渐变网格填充	099
3.5.1 运算路径	060	4.3.1 渐变网格简介	099
3.5.2 复合路径	062	4.3.2 使用工具创建渐变网格	100
3.6 图形基础修饰处理	063	4.3.3 使用命令创建渐变网格	100
3.6.1 平滑工具	063	4.3.4 设置渐变网格的颜色	101
3.6.2 路径橡皮擦工具	064	4.3.5 编辑锚点	101
3.6.3 橡皮擦工具	064	4.3.6 转换渐变填充为渐变网格	102
3.6.4 剪刀工具	065	4.3.7 删除渐变网格	102
3.6.5 刻刀工具	065	4.4 设置图形填充属性——实时上色	103
3.7 图形高级修饰处理	066	4.4.1 创建实时上色	103
3.7.1 宽度工具	066	4.4.2 使用实时上色	104
3.7.2 变形工具	068	4.4.3 编辑实时上色	104
3.7.3 旋转扭曲工具	069	4.4.4 扩展实时上色	105
3.7.4 缩拢工具与膨胀工具	069	4.5 设置图形填充属性——图案填充	105

4.5.1 应用图案填充	105	5.6 复制与粘贴对象	137
4.5.2 载入预设图案	106	5.6.1 复制与粘贴基础操作	137
4.5.3 自定义图案	106	5.6.2 高级粘贴操作	137
4.6 设置图形描边属性	107	5.6.3 拖动复制	138
4.6.1 设置描边色	107	5.6.4 在图层之间复制与移动对象	138
4.6.2 设置描边属性	107	5.7 变换对象	139
4.6.3 转换描边为填充	110	5.7.1 参考点	140
4.7 复制对象属性	110	5.7.2 移动	141
4.7.1 吸取图形对象属性	110	5.7.3 缩放	143
4.7.2 吸取位图对象的颜色	111	5.7.4 旋转	144
4.7.3 吸取Illustrator软件以外的颜色	111	5.7.5 倾斜	145
4.7.4 设置吸管选项	112	5.7.6 再次变换	146
4.8 实战演练	112	5.7.7 分别变换	147
4.8.1 飞翔的纸飞机主题插画设计	112	5.7.8 翻转	148
4.8.2 手机系统APP登录界面设计	116	5.8 对齐与分布对象	148
4.9 选择题	119	5.8.1 了解“对齐”面板	149
4.10 操作题	120	5.8.2 对齐选中的对象	149
第5章 管理与编辑对象	123	5.8.3 设置对齐选项	150
5.1 使用图层管理对象	124	5.8.4 分布选中的对象	150
5.1.1 了解图层的概念	124	5.8.5 设置分布间距选项	151
5.1.2 了解“图层”面板	125	5.9 实战演练	152
5.1.3 新建图层	126	5.9.1 Beautiful Word主题插画设计	152
5.1.4 选择图层	127	5.9.2 品佳香米包装设计	156
5.1.5 复制图层	127	5.10 选择题	158
5.1.6 显示/隐藏图层	128	5.11 操作题	161
5.1.7 改变图层顺序	128	第6章 使用符号与画笔	163
5.1.8 锁定与解锁图层	129	6.1 符号	164
5.1.9 合并图层	130	6.1.1 了解符号	164
5.1.10 删除图层	130	6.1.2 了解“符号”面板	164
5.1.11 图层的高级参数选项	130	6.1.3 载入符号	165
5.2 选择对象	131	6.1.4 定义新符号	165
5.2.1 使用工具选择对象	131	6.1.5 置入符号	166
5.2.2 使用命令选择对象	133	6.1.6 编辑符号	167
5.3 改变对象层次	134	6.1.7 修改符号	169
5.4 锁定与解锁对象	135	6.1.8 替换符号	170
5.4.1 锁定对象	135	6.1.9 断开符号的链接	170
5.4.2 解锁对象	135	6.1.10 设置符号选项	171
5.5 编组与解组对象	136	6.2 画笔	171
5.5.1 编组对象	136	6.2.1 了解“画笔”面板	171
5.5.2 解组对象	136	6.2.2 书法画笔	171
5.5.3 隔离编辑	136	6.2.3 散点画笔	172

6.2.4	毛刷画笔	173	8.3.3	编辑文本框	209
6.2.5	图案画笔	173	8.3.4	文字修饰处理	209
6.2.6	艺术画笔	174	8.4	查找和替换	210
6.2.7	载入画笔预设	174	8.5	转换文本	211
6.2.8	自定义画笔	175	8.5.1	转换水平与垂直文本	211
6.3	实战演练	175	8.5.2	转换点文本与段落文本	212
6.3.1	FUN视觉形象宣传海报设计	175	8.5.3	将文本转换为路径	212
6.3.2	圣诞节主题特效字设计	177	8.6	图文绕排	213
6.4	选择题	179	8.6.1	创建文本绕排	213
6.5	操作题	180	8.6.2	编辑文本绕排	213
第7章	置入与编辑外部对象	182	8.7	路径绕排文字	213
7.1	置入外部对象	183	8.7.1	路径绕排文字的制作方法	214
7.1.1	Illustrator支持置入的对象类型	183	8.7.2	路径文字基本编辑处理	214
7.1.2	置入对象的方法	183	8.7.3	路径绕排文字特殊效果处理	215
7.2	管理链接	184	8.8	区域文字	215
7.2.1	了解“链接”面板	184	8.9	实战演练	216
7.2.2	查看链接信息	186	8.9.1	2016年新款牛仔裤淘宝广告设计	216
7.2.3	嵌入与取消嵌入	186	8.9.2	超市促销活动宣传海报设计	219
7.2.4	跳转至链接对象所在的位置	187	8.10	选择题	221
7.2.5	更新与重新链接	187	8.11	操作题	222
7.3	转换位图与矢量图	188	第9章	设置对象透明度与蒙版	224
7.3.1	将位图转换为矢量图	188	9.1	了解“透明度”面板	225
7.3.2	将矢量图转换为位图	190	9.2	混合模式	226
7.4	实战演练	190	9.2.1	正常混合模式	226
7.4.1	隆泰大厦宣传广告设计	190	9.2.2	变暗组混合模式	226
7.4.2	情意长月饼包装设计	193	9.2.3	变亮组混合模式	227
7.5	选择题	196	9.2.4	融合组混合模式	227
7.6	操作题	196	9.2.5	异象组混合模式	228
第8章	输入与编辑文本	199	9.2.6	颜色组混合模式	228
8.1	输入文本	200	9.3	不透明度	229
8.1.1	输入点文本	200	9.4	不透明蒙版	229
8.1.2	输入段落文本	200	9.4.1	不透明蒙版的工作原理	229
8.2	获取外部文本	201	9.4.2	创建不透明蒙版	230
8.2.1	粘贴文本	201	9.4.3	编辑不透明蒙版	230
8.2.2	导入Word文档	202	9.4.4	释放不透明蒙版	232
8.2.3	导入记事本文档	203	9.5	剪切蒙版	232
8.3	设置文本属性	203	9.5.1	创建剪切蒙版	233
8.3.1	设置字符属性	203	9.5.2	编辑剪切蒙版	233
8.3.2	设置段落属性	206	9.5.3	释放剪切蒙版	234
			9.6	实战演练	234
			9.6.1	宴会城促销广告设计	234

9.6.2 图书《现代新能源技术及应用》 封面设计	236	11.7 实战演练	275
9.7 选择题	240	11.7.1 五彩饼形图表设计	275
9.8 操作题	241	11.7.2 立体图表设计	276
第10章 应用外观与效果	243	11.8 选择题	279
10.1 应用与编辑效果	244	11.9 操作题	279
10.1.1 了解Illustrator效果	244	第12章 使用样式管理属性	281
10.1.2 了解Photoshop效果	245	12.1 样式概述	282
10.1.3 应用“效果”命令	246	12.2 创建与编辑字符样式	282
10.1.4 应用上次使用的效果	247	12.2.1 字符样式的创建及编辑	283
10.1.5 修改效果	248	12.2.2 应用字符样式	284
10.2 了解“外观”面板	249	12.2.3 覆盖与重新定义字符样式	284
10.2.1 “外观”面板概述	249	12.2.4 复制字符样式	285
10.2.2 创建新外观	249	12.2.5 载入字符样式	285
10.2.3 调整外观的层次	250	12.2.6 删除字符样式	285
10.2.4 外观属性基本操作	251	12.3 创建与编辑段落样式	285
10.2.5 扩展外观	251	12.4 创建与编辑图形样式	286
10.3 常用效果讲解	252	12.4.1 创建图形样式	286
10.3.1 凸出和斜角	252	12.4.2 应用图形样式	287
10.3.2 绕转	255	12.4.3 断开与图形样式的链接	287
10.3.3 投影	256	12.5 实战演练	287
10.3.4 内发光	256	12.5.1 茶品宣传折页设计	287
10.3.5 外发光	257	12.5.2 Happy Birthday主题插画设计	290
10.4 实战演练	258	12.6 选择题	292
10.4.1 图书《实用英语》封面设计	258	12.7 操作题	293
10.4.2 国际消费者权益日公益海报设计	261	第13章 综合案例	294
10.5 选择题	265	13.1 吉祥物设计	295
10.6 操作题	265	13.2 桑尼克商贸开业促销广告设计	298
第11章 创建与编辑图表	267	13.3 图书《消费心理学项目化教程》封面 设计	303
11.1 图表概述	268	13.4 荷谐月饼包装设计	307
11.2 创建图表	268	13.5 唐盛(地产)机构有限公司画册设计	312
11.3 修改图表	270	13.5.1 设计画册封面	312
11.3.1 修改图表数据	270	13.5.2 设计画册内页	314
11.3.2 修改图表类型	271	13.5.3 制作画册工艺版文件	319
11.3.3 转换图表为普通图形	271	13.5.4 制作印刷文件	319
11.4 选择图表	272	13.5.5 导出PDF格式文件	320
11.5 美化图表	272	附录	322
11.6 设计图表	273		

I

Illustrator CC 中文版标准教程

第

1

章

Adobe Illustrator CC入门基础

Adobe Illustrator 是一款以矢量绘图为主的设计软件，因其强大的功能、稳定的性能，以及丰富的工具与插件，成为全球设计师的首选软件之一，并广泛应用于平面设计、网页设计、UI 设计和排版印刷等专业领域。

本章将介绍 Illustrator 软件的入门、应用领域，以及位图与矢量图等基础知识，让读者对该软件有一个整体的认识。

1.1 了解Illustrator的应用领域

Illustrator 是 Adobe 公司发布的一款矢量图形绘制软件，它拥有强大的图形绘制与版面编排功能，在很多领域中都有其用武之地。下面介绍一些比较常见的应用领域。

1.1.1 插画设计

插画又称插图，随着现代社会的发展，插画的含义已从过去狭隘的“画”，延伸为更广义的概念，简单来说，插画就是平常所看的报纸、杂志、各种刊物或儿童图画书中，在文字间所加插的图画。

今天，流行于国外市场的商业插画已广泛应用于平面媒体、电子媒体、商业场馆、公众机构、商品包装、影视演艺海报、企业广告，甚至 T 恤、日记本和贺年片等领域。

利用 Illustrator 的图形绘制与处理功能，再配合插画设计师自身的能力，就能够设计出非常优秀的插画作品，如图 1.1 所示。

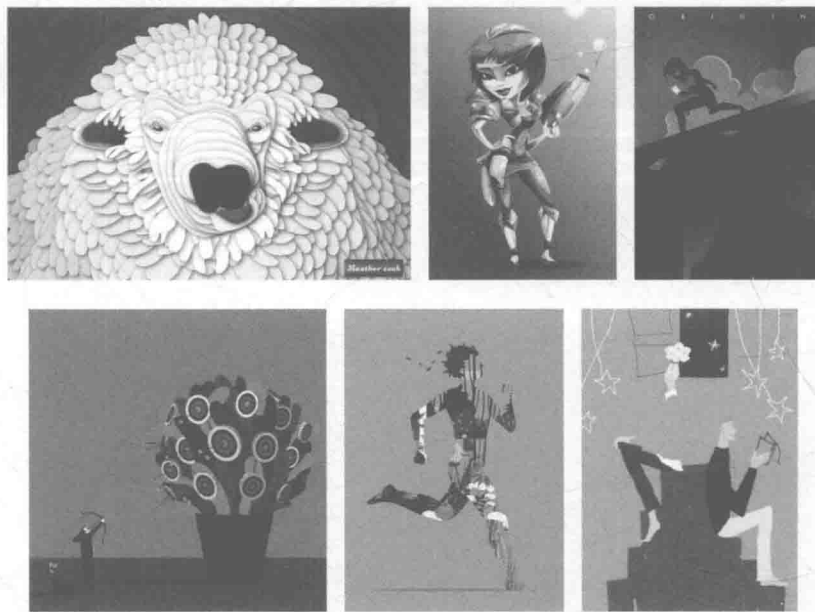


图 1.1
插画作品

1.1.2 VI设计

VI (Visual Identity) 系统即视觉识别系统。VI 设计包括以下两大部分。

基本要素系统：如企业名称、企业标志、企业造型、标准字、标准色、象征图案和宣传口号等。

应用系统：如产品造型、办公用品、企业环境、交通工具、服装服饰、广告媒体、招牌、包装系统、公务礼品、陈列展示及印刷出版物等。

Illustrator 强大的图形处理功能，为 VI 设计提供了强有力的技术支持，因此备受 VI 设计师的青睐。图 1.2 所示就是使用 Illustrator 设计的一些优秀的 VI 作品。



图 1.2
VI 作品设计

1.1.3 界面设计

界面设计主要是指计算机上的软件与移动设备上的应用，尤其是在移动应用领域，由于近年来手机、平板电脑等移动设备的兴起，使得移动应用的发展非常繁荣，因而对于其界面的设计也就更多了。

另外，扁平化设计风格的流行，让界面设计不再局限于使用 Photoshop 制作各种特效，Illustrator 这种矢量软件反而能够更方便、快捷地进行设计。图 1.3 和图 1.4 所示就是一些优秀移动应用界面设计作品。



图 1.3
手机端移动应用
界面设计作品

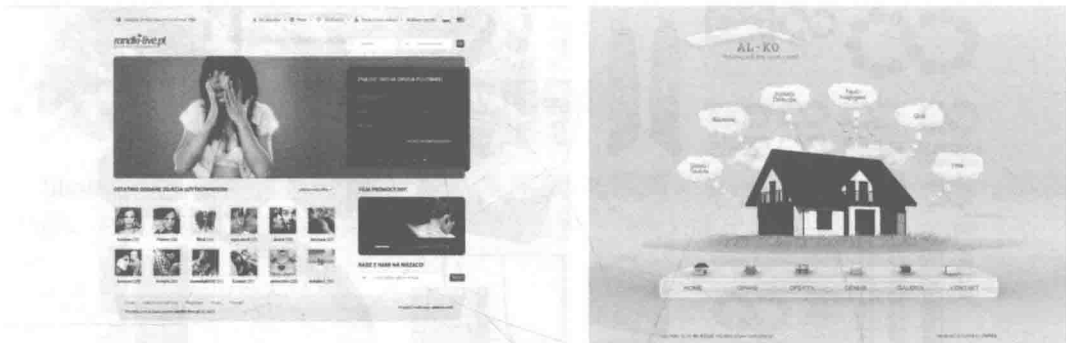


图 1.4
PAD 端移动应用
界面设计作品

1.1.4 网页设计

Illustrator 拥有强大的矢量图形绘制功能, 可以满足用户设计简洁的网页效果图的需要。图 1.5 所示就是使用 Illustrator 设计的两个网页作品。

图 1.5
网页设计作品



1.1.5 广告设计

笔记

在信息大爆炸的今天, 广告成为日常生活中最常见的设计类型之一, 虽然 Illustrator 无法对图像进行复杂的处理, 但对于设计以版面编排为主的广告来说, 却是游刃有余的。图 1.6 所示就是一些优秀的广告作品。



图 1.6
广告作品示例

1.1.6 装帧设计

装帧设计是每本图书不可或缺的一部分, 一个好的封面设计作品, 除了可以表现出图书本身的内容和特色外, 甚至可以在一定程度上左右消费者的购买意愿。

除了少数以特效为主的封面设计风格外, Illustrator 的图形绘制与对象编辑功能能够满足大部分装帧设计的需求。图 1.7 所示就是一些优秀的封面设计作品。



图 1.7
封面作品示例

1.1.7 包装设计

依据产品的类型、诉求等方面的差异,在进行包装设计时使用到的设计理念、设计元素、软件技术等都是有很大差异的。对于 Illustrator 来说,由于本身在图像处理方面的限制,所以并不太适合设计由大量图像融合而成的包装作品(也包括其他领域),但对于时下越来越偏向扁平与简约的设计风格来说, Illustrator 是完全可以胜任的。

图 1.8 所示是一些可以使用 Illustrator 来完成的优秀包装作品。

笔记

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

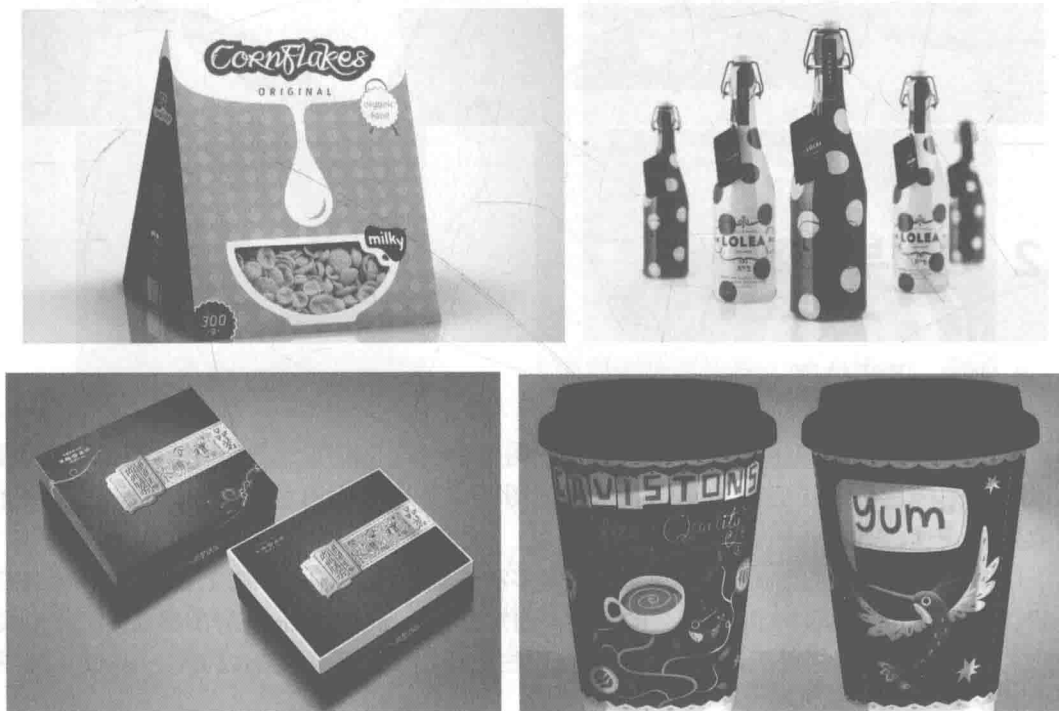


图 1.8
包装示例

1.1.8 宣传品设计

从宣传品的用纸形式来说,宣传品包括宣传单页(正反两页)、宣传折页(对折、三折

等)和宣传册(多个宣传页装订在一起),常用于宣传企业形象或产品功能等,其特点就是能够承载丰富的信息,易于保存和传播,容易获得比报纸或杂志广告好的传播效果。

Illustrator 具有多页面的管理功能,即使在制作多页的宣传册时也能够得心应手。图 1.9 所示就是一些使用 Illustrator 设计的优秀宣传品。



图 1.9
优秀宣传品示例

1.2 位图与矢量图

1.2.1 了解位图

位图是最常见的图像类型,其特点是,图像由一个个像素点组合生成,不同的像素点以不同的颜色构成了完整的图像,所以位图图像可以表达出色彩丰富、过渡自然的图像效果。

位图只是一类图像的总称,具体来说,很多种格式的图像都可以称为位图图像,如 JPG、BMP、PSD、TIF、PNG、GIF 等格式的图像,通常由 Photoshop、Painter 等图像软件制作生成。除此之外,使用数码相机所拍摄的照片和使用扫描仪扫描的图像也都以 JPG、BMP、TIF 等格式进行保存。

需要注意的是,在保存位图时计算机需要记录每个像素点的位置和颜色,所以图像像素点越多,图像越清晰,但文件所占的硬盘空间也越大,而在处理图像时计算机的运算速度相应地越慢。另外,一幅位图图像中所包含的图像像素数目是一定的,如果将图像放大,其相应的像素点也会放大,当像素点被放大到一定程度后,图像就会变得不清晰,其边缘

会出现锯齿。

图 1.10 所示为位图图像原始效果；图 1.11 所示为图像被放大后的效果，可以看到图像放大后显示出非常明显的像素块。



图 1.10
位图图像的原始效果



图 1.11
被放大后的效果

1.2.2 了解矢量图

矢量图形由一系列线条所构成，而这些线条的颜色、位置、曲率、粗细等属性都是通过许多复杂的数学公式来表达的，因此文件大小与输出打印的尺寸几乎没有什么关系。这一点与位图图像的处理正好相反。

矢量图形的线条非常光滑、流畅，即使放大观察，也可以看到线条仍然保持良好的光滑度及比例相似性。图 1.12 所示为使用矢量软件 Illustrator 所绘制的图形原始效果，图 1.13 所示为图形被放大后的效果。



图 1.12
矢量图形的原始效果



图 1.13
被放大后的效果

矢量图形的另一个优点是，它们所占的磁盘空间相对较小，其文件尺寸取决于图形中所包含的对象的数量和复杂程度，此类文件的尺寸通常是十几 KB 或几十 KB，上百 KB 甚至几 MB 的文件比较少。最常见的矢量图形是企业的 LOGO、卡通、漫画等。

在平面设计中经常接触到的矢量文件格式有 EPS、AI 和 CDR 等。

1.2.3 常用设计尺寸一览

表 1.1 所列是一些平面设计中常见的设计尺寸。

笔记