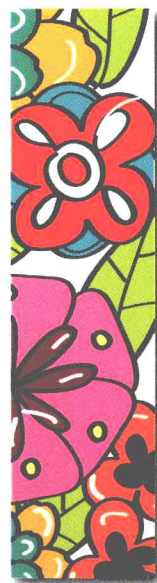


Adobe Illustrator CS3

图形设计与制作技能案例教程

易连双 李艳玲 李霜 焦灵 编 著



Adobe Illustrator CS3

图形设计与制作技能案例教程

易连双 李艳玲 李霜 焦灵 编 著



印刷工业出版社

内容提要

本书介绍了Illustrator的功能和工具的使用,提供了大量应用性较强的案例,并给出了详尽的操作步骤,读者可以采用一边操作案例一边理解知识点的方式进行学习,从而快速地掌握该软件的使用方法。

本书内容的讲解以案例为主线,通过案例的实际操作,学生可以快速掌握软件功能和设计思路。书中“能力拓展”部分,可以拓展学生的实际应用能力,提高学生的软件使用技巧。全书共分14章,涉及Illustrator的基本应用、基本图形的绘制、绘制路径、图形编辑、蒙版、混合图形、网格工具、画笔工具、符号工具等内容。

本书可以作为各大中专院校“数字媒体艺术”相关专业的教材,还可以作为想从事平面设计行业的自学者的学习用书。

图书在版编目(CIP)数据

Adobe Illustrator CS3图形设计与制作技能案例教程/易连双,李艳玲,李霜,焦灵编著.

—北京:印刷工业出版社,2011.6

ISBN 978-7-5142-0211-3

I. A…II. ①易…②李…③李…④焦…III. 图形软件, Illustrator CS3—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第098634号

Adobe Illustrator CS3 图形设计与制作技能案例教程

编 著:易连双 李艳玲 李 霜 焦 灵

责任编辑:赵 杰

执行编辑:周 蕾

责任印制:张利君

责任设计:张 羽

出版发行:印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编:100036)

网 址:www.keyin.cn www.pprint.cn

网 店://shop36885379.taobao.com

经 销:各地新华书店

印 刷:北京多彩印刷有限公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

字 数:396千字

印 张:15.5

印 数:1~4000

印 次:2011年6月第1版 2011年6月第1次印刷

定 价:55.00元

I S B N : 978-7-5142-0211-3

◆ 如发现印装质量问题请与我社发行部联系 发行部电话:010-88275602

丛书编委会

编委会主席：谢宝善

编委会副主席：赵鹏飞

主编：时延鹏

副主编：高 鸿

编委：（按照姓氏字母顺序排列）

白 红	陈 亮	方 圆	郭峻玮	韩新洲
何 芳	霍 楷	焦 灵	李景顺	李 霜
李 响	刘本君	刘 峰	马大勇	马李昕
马玥桓	聂丽伟	聂玉成	宁 蒙	裴伟壮
沈启鲁	时延辉	王德成	徐金凯	易连双
袁志刚	占孝琪	张慧娇	张 琦	张照雨
赵 杰	周 蕾			

随着互联网的迅猛发展，网络对人们的生活、学习和工作的影响越来越大。平面设计作为一个热门的职业，受到更多人的关注。全球著名的图形软件Illustrator以其强大的功能和体贴用户的界面，已经占据矢量软件的巨大市场份额。

本书主要特色

◎综合实例

针对每个知识点和技术给出一个具体的任务，通过任务导入和分析，读者可依据详细的操作步骤完成任务，轻松学习。

◎知识解析

对应每章任务涉及的基本知识点和技巧，通过“基础知识解析”环节进行提炼，便于读者更好地掌握Illustrator图形设计的基本知识。

◎能力拓展

读者在理解基本知识的基础上，通过“触类旁通”环节进一步巩固和加深知识点和技巧的应用，达到举一反三的效果。

◎模拟考题

本书结合认证设计师考核标准，通过“认证知识必备”环节检验读者知识点掌握程度，逐步达到认证考核要求。

本书的配套资源

本书配备了书中实例的素材文件及最终效果文件，读者可以利用素材文件进行实例制作，并对照提供的最终效果文件进行制作效果的检验。

本书读者对象

- ◎平面设计与制作人员；
- ◎大中专院校相关专业师生；
- ◎平面设计培训班学员；

◎图形设计自学读者。

本书由易连双、李艳玲、李霜、焦灵编著，能够在短时间内出版是与很多人的努力分不开的，在此对在写作过程中给予帮助的各位朋友表示感谢！

由于作者水平有限，时间仓促，本书不足之处在所难免，恳请读者批评指正！

编者

第1章 Illustrator基本应用

1.1 任务题目	1
1.2 任务导入	1
1.3 任务分析	1
1.4 技能目标	1
1.5 任务讲析	2
1.5.1 实例演练——设计制作时间和空间的宣传画	2
1.5.2 基础知识解析	6
1.6 能力拓展	14
1.6.1 触类旁通——设计制作抽象树	14
1.6.2 商业应用	17
1.7 本章小结	17
1.8 认证知识必备	17

第2章 基本图形的绘制

2.1 任务题目	19
2.2 任务导入	19
2.3 任务分析	19
2.4 技能目标	19
2.5 任务讲析	20
2.5.1 实例演练——设计制作“海底世界”儿童插画	20
2.5.2 基础知识解析	26
2.6 能力拓展	29
2.6.1 触类旁通——设计制作“月亮姐姐和太阳弟弟”儿童插画	29
2.6.2 商业应用	33
2.7 本章小结	33
2.8 认证知识必备	33

第3章 绘制路径

3.1 任务题目	35
3.2 任务导入	35
3.3 任务分析	35
3.4 技能目标	35
3.5 任务讲析	36
3.5.1 实例演练——设计绘制时尚人物	36
3.5.2 基础知识解析	39
3.6 能力拓展	44
3.6.1 触类旁通——制作一幅简单的动物插画	44
3.6.2 商业应用	45
3.7 本章小结	46
3.8 认证知识必备	46

第4章 图形编辑

4.1 任务题目	47
4.2 任务导入	47
4.3 任务分析	47
4.4 技能目标	47
4.5 任务讲析	47
4.5.1 实例演练——设计制作田园风景插画	47
4.5.2 基础知识解析	53
4.6 能力拓展	58
4.6.1 触类旁通——设计制作儿童卡通插画	58
4.6.2 商业应用	61
4.7 本章小结	61
4.8 认证知识必备	61



第5章 对象组织

5.1 任务题目	63
5.2 任务导入	63
5.3 任务分析	63
5.4 技能目标	63
5.5 任务讲析	63
5.5.1 实例演练——设计制作奥运五环 ...	63
5.5.2 基础知识解析	66
5.6 能力拓展	72
5.6.1 触类旁通——制作“宝马”标志 ...	72
5.6.2 商业应用	74
5.7 本章小结	75
5.8 认证知识必备	75

第6章 蒙版

6.1 任务题目	77
6.2 任务导入	77
6.3 任务分析	77
6.4 技能目标	77
6.5 任务讲析	77
6.5.1 实例演练——设计制作手机宣传画 ...	77
6.5.2 基础知识解析	81
6.6 能力拓展	84
6.6.1 触类旁通——使用蒙版制作艺术字 ...	84
6.6.2 商业应用	85
6.7 本章小结	86
6.8 认证知识必备	86

第7章 制作图案

7.1 任务题目	87
7.2 任务导入	87

7.3 任务分析	87
7.4 技能目标	87
7.5 任务讲析	87
7.5.1 实例演练——设计制作繁花似锦 的壁纸	87
7.5.2 基础知识解析	95
7.6 能力拓展	100
7.6.1 触类旁通——设计制作卡通壁纸 ...	100
7.6.2 商业应用	101
7.7 本章小结	102
7.8 认证知识必备	102

第8章 混合图形

8.1 任务题目	103
8.2 任务导入	103
8.3 任务分析	103
8.4 技能目标	103
8.5 任务讲析	104
8.5.1 实例演练——设计制作“流行· 时尚”招贴	104
8.5.2 基础知识解析	108
8.6 能力拓展	114
8.6.1 触类旁通——设计制作商场POP 广告	114
8.6.2 商业应用	116
8.7 本章小结	117
8.8 认证知识必备	117

第9章 网格工具

9.1 任务题目	119
9.2 任务导入	119

9.3 任务分析	119
9.4 技能目标	119
9.5 任务讲析	119
9.5.1 实例演练——设计制作赛车图形	119
9.5.2 基础知识解析	122
9.6 能力拓展	128
9.6.1 触类旁通——设计制作漂亮的花朵	128
9.6.2 商业应用	129
9.7 本章小结	129
9.8 认证知识必备	130

第10章 画笔工具

10.1 任务题目	131
10.2 任务导入	131
10.3 任务分析	131
10.4 技能目标	131
10.5 任务讲析	131
10.5.1 实例演练——设计制作小雪人 插画	131
10.5.2 基础知识解析	145
10.6 能力拓展	152
10.6.1 触类旁通——设计制作风景 插画	152
10.6.2 商业应用	157
10.7 本章小结	157
10.8 认证知识必备	157

第11章 符号工具

11.1 任务题目	159
11.2 任务导入	159

11.3 任务分析	159
11.4 技能目标	159
11.5 任务讲析	160
11.5.1 实例演练——设计制作春意 盎然的风景画	160
11.5.2 基础知识解析	169
11.6 能力拓展	174
11.6.1 触类旁通——设计制作一棵 桃花树	174
11.6.2 商业应用	176
11.7 本章小结	177
11.8 认证知识必备	177

第12章 文字处理

12.1 任务题目	179
12.2 任务导入	179
12.3 任务分析	179
12.4 技能目标	179
12.5 任务讲析	179
12.5.1 实例演练——设计制作书籍 封面	179
12.5.2 基础知识解析	192
12.6 能力拓展	202
12.6.1 触类旁通——设计制作艺术字	202
12.6.2 商业应用	202
12.7 本章小结	203
12.8 认证知识必备	203

第13章 图表制作

13.1 任务题目	205
13.2 任务导入	205



13.3	任务分析	205
13.4	技能目标	205
13.5	任务讲析	205
13.5.1	实例演练——设计制作销售 图表	205
13.5.2	基础知识解析	212
13.6	能力拓展	217
13.6.1	触类旁通——设计制作品牌 服装全国分店订单图表	217
13.6.2	商业应用	219
13.7	本章小结	219
13.8	认证知识必备	219

14.2	任务导入	221
14.3	任务分析	221
14.4	技能目标	221
14.5	任务讲析	221
14.5.1	实例演练——设计制作POP 广告纸	221
14.5.2	基础知识解析	226
14.6	能力拓展	234
14.6.1	触类旁通——设计制作立体 瓶子	234
14.6.2	商业应用	236
14.7	本章小结	237
14.8	认证知识必备	237

第14章 外观、样式与效果

14.1	任务题目	221
------	------------	-----

第1章 Illustrator基本应用

1.1 任务题目

通过制作宣传画，熟悉Illustrator CS3的工作界面，初步了解该软件的基本绘图知识，为后面的学习打下基础。

1.2 任务导入

Illustrator CS3软件为平面设计制作提供了广阔的创作空间，用户可以通过它迅速高效地实现自己的创意。宣传画作为平面制作产品之一，能够通过有限的布局表现无限的意境，让观众在欣赏作品的过程中体会更深层次的含义。Illustrator CS3软件在制作宣传画方面提供了多种便捷的工具和方法，如制作颜色渐变的效果、物体扭曲的效果，等等。通过学习本章的宣传画制作，读者能够熟悉Illustrator CS3软件的工作界面，并掌握平面绘画的基础知识。

1.3 任务分析

1. 目的

熟悉Illustrator CS3软件的工作界面，初步培养创作作品的能力以及创建文档和管理文档的能力。

2. 重点

- (1) 掌握Illustrator中色彩模式的设置。
- (2) 了解Illustrator的参数定制。
- (3) 熟悉Illustrator的工作环境。

3. 难点

- (1) 掌握【渐变工具】的使用。
- (2) 理解矢量图和位图。

1.4 技能目标

- (1) 根据任务要求，合理设置内容和含义的表现方式与表达方法。
- (2) 根据制作需要，对Illustrator CS3软件进行参数设置。
- (3) 根据制作需要，灵活使用标尺和参考线，以及涉及的工具。



1.5 任务讲析



1.5.1 实例演练—设计制作时间和空间的宣传画

- 01 在Illustrator界面中选择菜单栏【文件】>【新建】命令，弹出【新建文档】对话框，如图1-1所示。在【名称】文本框中输入文档的标题“time”，【大小】下拉列表框选择“A4”，【宽度】和【高度】文本框采用默认值，【取向】选择。单击【高级】左侧的按钮，展开【高级】选项，在【颜色模式】下拉列表框中选择“CMYK”，【栅格效果】下拉列表框中选择“高（300 ppi）”，【预览模式】下拉列表框中选择“默认值”，单击【确定】按钮。

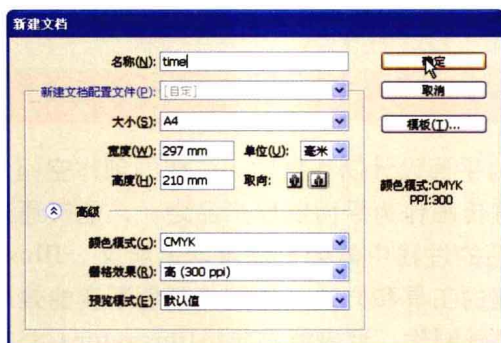


图1-1 【新建文档】对话框

- 02 进入Illustrator的工作界面，如图1-2所示。

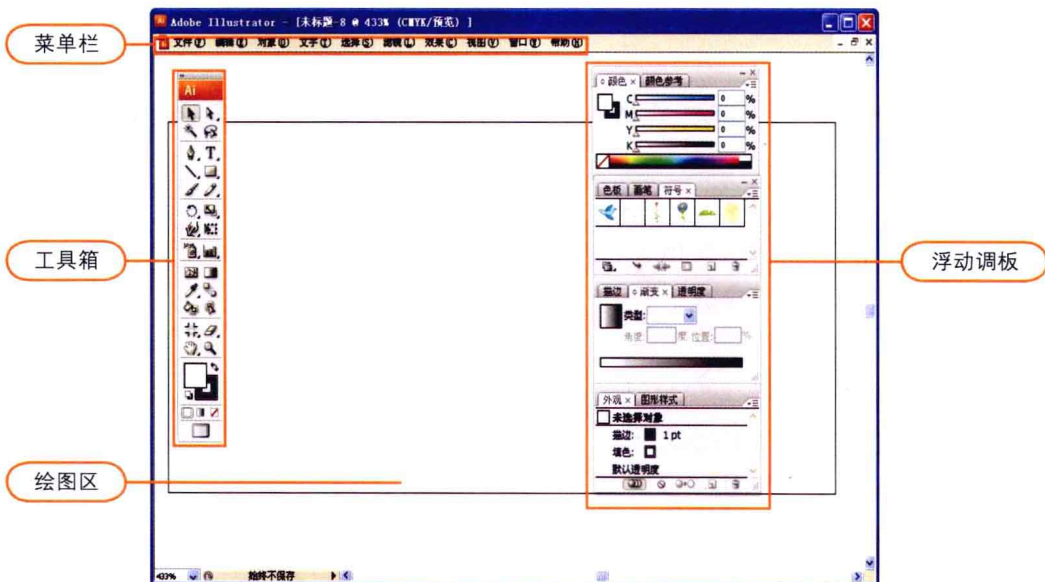


图1-2 Illustrator CS3 的工作界面

- 03 选择工具箱中的【矩形工具】，将鼠标放在上，按住鼠标左键，弹出如图1-3所示的下拉菜单，选择【椭圆工具】。

04 在绘图区，绘出一个椭圆形的表盘，如图1-4所示。



图1-3 【矩形工具】下拉菜单

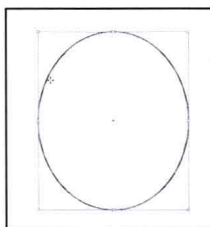


图1-4 绘制椭圆

05 选择菜单栏【编辑】>【首选项】>【参考线和网格】命令，弹出如图1-5所示对话框。

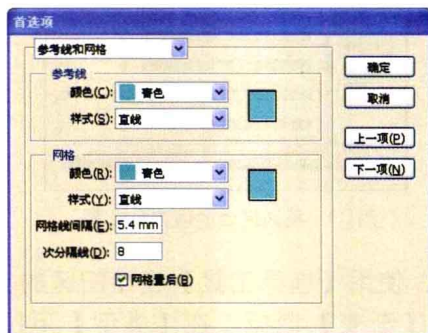


图1-5 【首选项】对话框

在【参考线】组中的【颜色】下拉列表框中选择“青色”，【样式】下拉列表框中选择“直线”。在【网格】组中的【颜色】下拉列表框中选择“青色”，【样式】下拉列表框中选择“直线”。其他选项保持默认值。单击【确定】按钮完成参考线和网格的设置。

06 选择菜单栏【视图】>【显示标尺】命令，如图1-6所示。绘图区上侧和左侧将出现单位为毫米的标尺，将鼠标放在左侧标尺上，按住鼠标左键向右侧拖拽，出现一条淡蓝色的垂直参考线。以相同方法拖拽出水平参考线。调整两条参考线的交点，将其放在椭圆的中心点上，如图1-7所示。



图1-6 【显示标尺】菜单命令

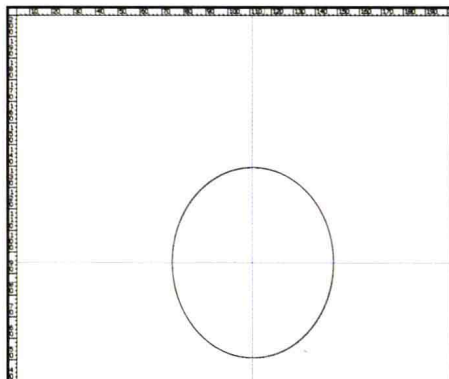


图1-7 参考线的显示



- 07 利用【钢笔工具】和【文字工具】在椭圆区域绘制数字和表针。选择工具箱中的【文字工具】，在表盘区域与参考线相交的位置单击鼠标左键，在光标闪烁的位置输入时间数值。选择【钢笔工具】，在表盘的中心位置绘制表针，表针填充色为黑色（C100，M100，Y100，K100），效果如图1-8所示。椭圆区域的填充色参数设置如图1-9所示（为了便于绘图，暂时选定一种颜色）。

- 08 选择菜单栏【视图】>【显示网格】命令，网格就显示出来了，如图1-10所示。选择菜单栏【视图】>【隐藏网格】命令，网格消失。

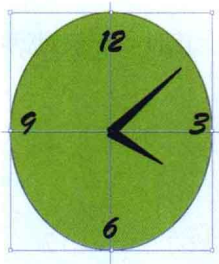


图1-8 绘制表盘数字和指针

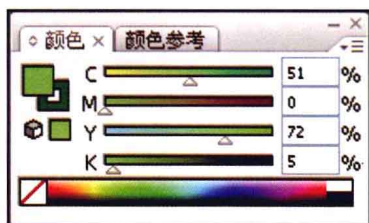


图1-9 椭圆区域的填充色设置

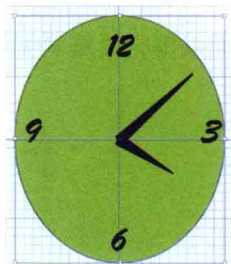


图1-10 显示网格

- 09 设置背景的渐变色效果。使用【选择工具】在绘图区的空白处单击，再双击工具箱中的【渐变工具】打开【渐变】调板，在【类型】下拉列表框中选择“线性”，【角度】设为“0”度。渐变色条下面的一个渐变滑块对应一个颜色，选中一个渐变滑块后，在【色板】调板中选择一个色块，将其拖拽至渐变滑块上，以改变颜色。用同样的方法对其他渐变滑块进行颜色设置，如图1-11所示（可根据自己对颜色的认识进行设置）。设置完后，使用【矩形工具】在绘图区绘制一个矩形，矩形内自动填充为所设置的渐变色，效果如图1-12所示。



图1-11 背景渐变色设置

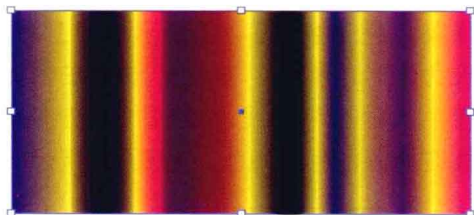


图1-12 背景渐变效果

- 10 选中背景，选择菜单栏【效果】>【扭曲】>【扩散亮光】命令，打开【扩散亮光】窗口，在中间窗格的【扭曲】组中选择“玻璃”选项，在右边窗格中将【扭曲度】设为“11”，【平滑度】设为“5”，单击【确定】按钮，完成背景的处理，使之具有一定的空间感。最终效果如图1-13所示。

- 11 使用【选择工具】选择表盘，对表盘进行渐变色

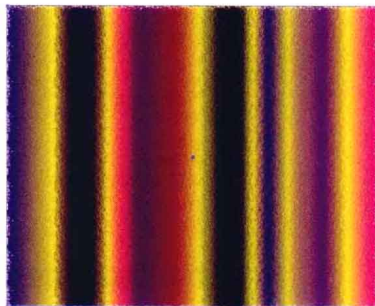


图1-13 背景进行扩散亮光处理后的效果

处理。选择工具箱中的【渐变工具】，在【渐变】浮动调板中的【类型】下拉列表框中选择“线性”，【角度】设为“0”度，选中渐变色条下面的一个渐变滑块，在【颜色】调板中利用其CMYK值改变颜色。用同样的方法对其他渐变滑块进行颜色设置。如图1-14所示，左一渐变滑块的填充色为蓝色（C60，M8，Y5，K0），左二渐变滑块的填充色为黄绿色（C29，M2，Y92，K0），右二渐变滑块的填充色为黄色（C2，M28，Y72，K0），右一渐变滑块的填充色为蓝色（C30，M2，Y7，K0），渐变效果如图1-15所示。



图1-14 表盘渐变的设置

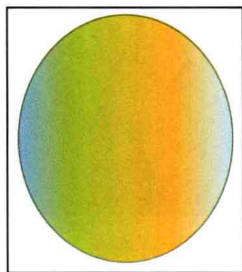


图1-15 表盘渐变处理后的效果

- 12 选择工具箱中的【选择工具】，将表盘、数字和指针选中，单击鼠标右键，弹出快捷菜单，选择【编组】命令，将所选对象组成一组。
- 13 选择菜单栏【效果】>【扭曲和变换】>【自由扭曲】命令，弹出【自由扭曲】对话框，对表盘的4个锚点进行位置调整，调整效果如图1-16所示。在对话框中单击【确定】按钮，完成表盘的处理，最终效果如图1-17所示。

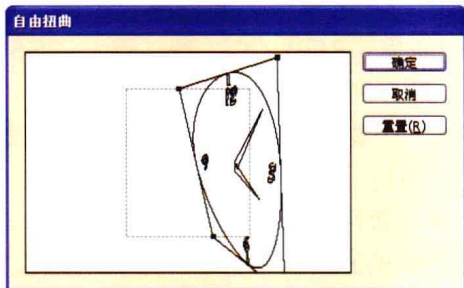


图1-16 【自由扭曲】对话框

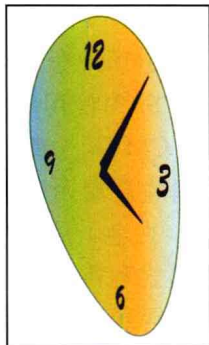


图1-17 扭曲后的表盘效果

- 14 将处理过的表盘移动到背景上，单击鼠标右键，在快捷菜单中选择【排列】>【置于顶层】命令，表盘就能在背景上显示出来。
- 15 整个实例的最终效果图如图1-18所示。使用【选择工具】将所有对象选中，按【Ctrl+2】组合键将所选对象锁定。
- 16 保存文件。按【Ctrl+S】组合键，弹出如图1-19所示对话框。

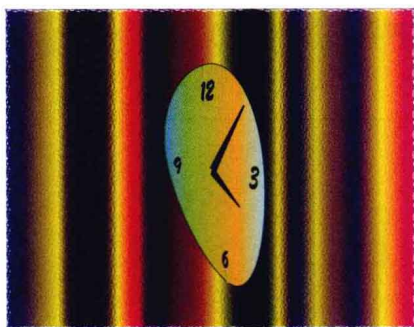


图1-18 最终效果图



图1-19 【存储为】对话框

在【保存在】下拉列表框中选择文件的保存位置，在【文件名】文本框中输入“time”，在【保存类型】下拉列表框中选择“Adobe Illustrator (*.AI)”，单击【保存】按钮，完成保存操作。

以AI格式保存文档后，就相当于保存了一个矢量图形。通常还可以把图像保存为位图图像。

1.5.2 基础知识解析

1. 颜色模式

颜色模式决定了用于显示和打印图像的颜色模型。颜色模式不同，颜色范围也不同。Illustrator CS3中使用5种颜色模式：灰度、RGB（红、绿、蓝）、HSB（色相、饱和度、亮度）、CMYK（青、品红、黄、黑）和Web安全RGB。

灰度模式指的是使用黑色的色彩描述一个物体，如图1-20所示。所有的灰度对象的亮度值都在0%（白色）~100%（黑色）范围内。

RGB颜色模式利用加色原理，红、绿、蓝用0~255之间的整数来表示，最强的红、绿、蓝三色叠加得到白光，红、绿、蓝三色光的数值均为0，就得到黑色。RGB三色叠加效果如图1-21所示。

HSB颜色模式用色相、饱和度和亮度三个特征来描述颜色。色相就是通常所说的颜色名称，它是物体反射或者发出的颜色，表示在标准色相环中的位置，用0°~360°来表示。饱和度是指颜色的纯度，表示色相比例中灰色的数量，用0%（灰色）~100%（完全饱和）的百分数来表示。亮度是指颜色的相对明暗度，通常用0%（黑）~100%（白）的百分数来表示。此种颜色模式更接近于传统绘画时混合颜色的方式。

CMYK即青、品红、黄和黑。CMYK颜色模式利用减色原理，物体最终呈现出的颜色取决于白光照射到物体上后反射回来的部分。CMYK三色叠加效果如图1-22所示。



图1-20 灰度模式

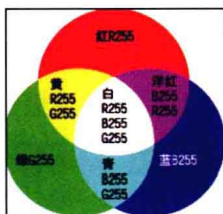


图1-21 RGB三色叠加图

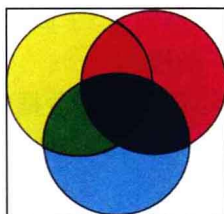


图1-22 CMYK三色叠加图

2. 工作界面

Illustrator CS3的工作界面如图1-23所示。

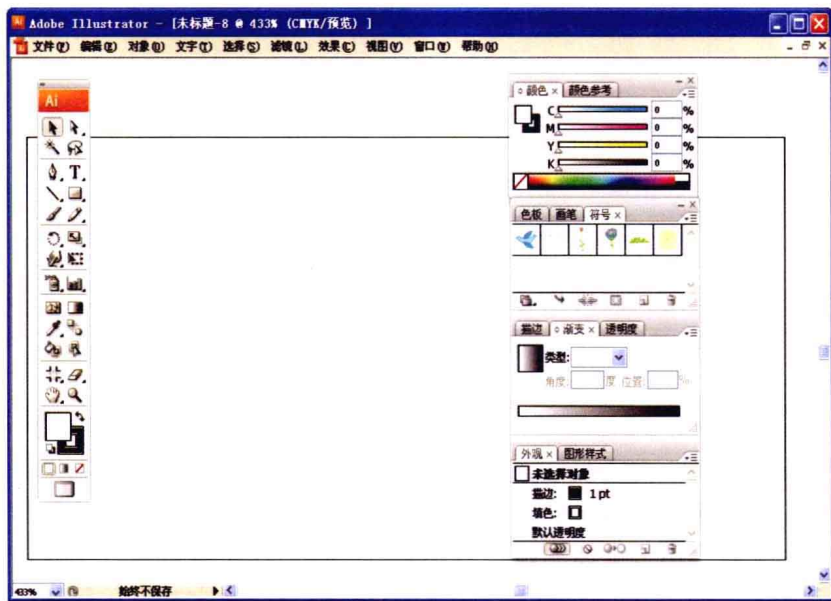


图1-23 Illustrator CS3的工作界面

在菜单栏中选择【文件】>【文档设置】命令，弹出【文档设置】对话框，如图1-24所示。

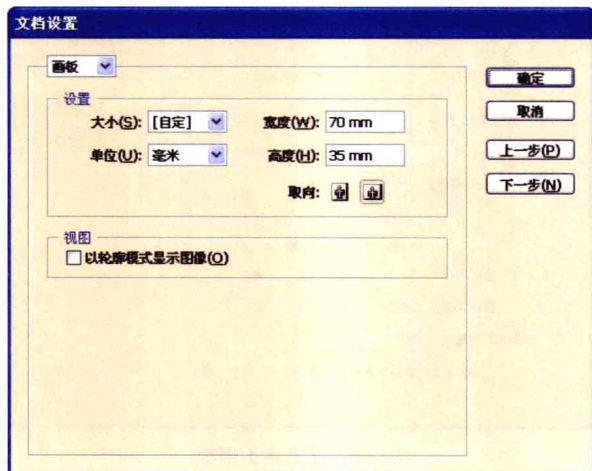


图1-24 【文档设置】对话框