

本丛书第1版多种荣获
「全国高校出版社优秀畅销书」奖

银领工程 计算机项目案例与技能实训丛书



Illustrator 平面设计

(第2版)

基础知识 + 小型实例 + **项目案例 + 技能实训** + 练习提高

◎九州书源 编著

 教学课件

 电子教案

 素材、源文件、效果图等

 **自学视频演示**

 **配套题库系统**

 项目案例与技能实训

清华大学出版社

银领工程——计算机项目案例与技能实训丛书

Illustrator 平面设计

(第2版)

(累计第5次印刷, 总印数 19000 册)

九州书源 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书介绍了 Illustrator CS3 的基本操作和进行图形设计的方法与技巧, 内容包括 Illustrator 基础知识, 绘制基本图形, 绘制与编辑路径, 选择并编辑对象, 填充与描边图形, 运用画笔与符号工具, 创建与编辑文字, 制作与运用图表, 图层和蒙版, 混合与封套扭曲图形, Illustrator 滤镜与效果, 样式、外观与动作, 优化与打印输出文件及商业项目设计案例等。

本书采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式, 力求循序渐进、学以致用, 并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能, 适应工作需求。

本书提供了配套的实例素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关教学资源, 读者可以登录 <http://www.tup.com.cn> 网站下载。

本书适合作为职业院校、培训学校、应用型院校的教材, 也是非常好的自学用书。

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 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 平面设计/九州书源编著. —2 版. —北京: 清华大学出版社, 2011.12

银领工程——计算机项目案例与技能实训丛书

ISBN 978-7-302-27012-6

I. ①I… II. ①九… III. ①平面设计-图形软件, Illustrator-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 200735 号

责任编辑: 赵洛育 刘利民

版式设计: 文森时代

责任校对: 张兴旺

责任印制: 王秀菊

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

社 总 机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者: 清华大学印刷厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185×260 印 张: 20 字 数: 462 千字

版 次: 2011 年 12 月第 2 版 印 次: 2011 年 12 月第 1 次印刷

印 数: 1~6000

定 价: 36.80 元

产品编号: 042589-01

丛书序

Series Preface

本丛书的前身是“电脑基础·实例·上机系列教程”。该丛书于2005年出版，陆续推出了34个品种，先后被500多所职业院校和培训学校作为教材，累计发行100余万册，部分品种销售在50000册以上，多个品种获得“全国高校出版社优秀畅销书”一等奖。

众所周知，社会培训机构通常没有任何社会资助，完全依靠市场而生存，他们必须选择最实用、最先进的教学模式，才能获得生存和发展。因此，他们的很多教学模式更加适合社会需求。本丛书就是在总结当前社会培训的教学模式的基础上编写而成的，而且是被广大职业院校所采用的、最具代表性的丛书之一。

很多学校和读者对本丛书耳熟能详。应广大读者要求，我们对该丛书进行了改版，主要变化如下：

- 建立完善的立体化教学服务。
- 更加突出“应用实例”、“项目案例”和“上机实训”。
- 完善学习中出现的问题，更加方便学生自学。

一、本丛书的主要特点

1. 围绕工作和就业，把握“必需”和“够用”的原则，精选教学内容

本丛书不同于传统的教科书，与工作无关的、理论性的东西较少，而是精选了实际工作中确实常用的、必需的内容，在深度上也把握了以工作够用的原则，另外，本丛书的应用实例、上机实训、项目案例、练习提高都经过多次挑选。

2. 注重“应用实例”、“项目案例”和“上机实训”，将学习和实际应用相结合

实例、案例学习是广大读者最喜爱的学习方式之一，也是最快的学习方式之一，更是最能激发读者学习兴趣的方式之一，我们通过与知识点贴近或者综合应用的实例，让读者多从应用中学习、从案例中学习，并通过上机实训进一步加强练习和动手操作。

3. 注重循序渐进，边学边用

我们深入调查了许多职业院校和培训学校的教学方式，研究了许多学生的学习习惯，采用了基础知识、应用实例、项目案例、上机实训、练习提高的编写模式，力求循序渐进、学以致用，并切实通过项目案例和上机实训等方式提高应用技能，适应工作需求。唯有学以致用，边学边用，才能激发学习兴趣，把被动学习变成主动学习。



二、立体化教学服务

为了方便教学,丛书提供了立体化教学网络资源,放在清华大学出版社网站上。读者登录 <http://www.tup.com.cn> 后,在页面右上角的搜索文本框中输入书名,搜索到该书后,单击“立体化教学”链接下载即可。“立体化教学”内容如下。

- **素材与效果文件:** 收集了当前图书中所有实例使用到的素材以及制作后的最终效果。读者可直接调用,非常方便。
- **教学课件:** 以章为单位,精心制作了该书的 PowerPoint 教学课件,课件的结构与书本上的讲解相符,包括本章导读、知识讲解、上机及项目实训等。
- **电子教案:** 综合多个学校对于教学大纲的要求和格式,编写了当前课程的教案,内容详细,稍加修改即可直接应用于教学。
- **视频教学演示:** 将项目实训和习题中较难、不易于操作和实现的内容,以录屏文件的方式再现操作过程,使学习和练习变得简单、轻松。
- **考试试卷:** 完全模拟真正的考试试卷,包含填空题、选择题和上机操作题等多种题型,并且按不同的学习阶段提供了不同的试卷内容。

三、读者对象

本丛书可以作为职业院校、培训学校的教材使用,也可作为应用型本科院校的选修教材,还可作为即将步入社会的求职者、白领阶层的自学参考书。

我们的目标是让起点为零的读者能胜任基本工作!

欢迎读者使用本书,祝大家早日适应工作需求!

九州书源

前言

Preface

越来越多的企、事业单位需要将自己的产品或企业形象进行对外宣传, Illustrator 在这种趋势下应运而生, 而且起到了极大的推动作用。Illustrator 在平面广告、画册和标志设计等广告作品制作方面得到广泛运用, 是目前图像处理方面运用最广泛, 也是最优秀的矢量绘图软件之一, 已成为许多人热切期望学习的平面软件。

本书按照图像处理的要求, 结合行业应用的特点, 采用“基础+实例+上机”的一体化教学方式, 讲解图形绘制人员最需要掌握的知识和技能, 并能运用这些知识制作出实用的作品或实现某一图像处理目的, 全面提升运用 Illustrator 软件进行图像绘制与设计的技能。

本书的内容

本书共 14 章, 可分为 9 个部分, 各部分的具体内容如下。

章 节	内 容	目 的
第1部分 (第1章)	平面设计的基础知识, Illustrator 的打开、关闭及简单操作	了解平面设计的概念, 掌握Illustrator的基本操作
第2部分 (第2~3章)	绘制线形和基础图形、建立并编辑路径、控制路径线、编辑路径图形的方法	掌握线段基础图形的绘制方法, 学会创建、编辑路径
第3部分 (第4~6章)	选择对象、编辑对象、填充单色、实时上色、填充渐变色、渐变网格填充、运用画笔与符号等工具操作	掌握选择并编辑对象、填充与描边图形、运用画笔与符号工具等方法编辑图形
第4部分 (第7章)	输入文字和为文字添加效果等操作	掌握处理文字的方法, 学会使用文字美化文件
第5部分 (第8章)	图表的分类、创建和编辑图表	掌握制作与运用图表的方法
第6部分 (第9~10章)	图层的基本操作, 创建图层蒙版、文字蒙版和透明蒙版等操作方法	掌握图层、蒙版、混合与封套扭曲图形等编辑图形的方法
第7部分 (第11~12章)	Illustrator滤镜、Photoshop滤镜、Illustrator效果, 运用“图形样式”、“外观”和“动作”控制面板等方法编辑图像	学会使用Illustrator滤镜与效果编辑、美化图形的方法
第8部分 (第13章)	切片工具、优化文件、打印输出文件等操作	熟练掌握优化、打印文件的方法
第9部分 (第14章)	以6个综合性的项目设计为例, 讲解作品的制作方法和过程	熟练掌握Illustrator中工具的使用方法和知识点

本书的写作特点

本书图文并茂、条理清晰、通俗易懂、内容翔实, 在读者难于理解和掌握的地方给出



了提示或注意,并加入了许多 Illustrator 使用技巧,使读者能快速提高软件的使用技能。另外,本书配置了大量实例和练习,让读者在不断的实际操作中强化对书中内容的理解。

本书每章按“学习目标+目标任务&项目案例+基础知识与应用实例+上机及项目实训+练习与提高”结构进行讲解。

- ✎ **学习目标:**以简练的语言列出本章知识要点和实例目标,使读者对本章将要讲解的内容做到心中有数。
- ✎ **目标任务&项目案例:**给出本章部分实例和案例结果,让读者对本章的学习有一个具体的、看得见的目标,不至于感觉学了很多却不知道干什么用,以至于失去学习兴趣和动力。
- ✎ **基础知识与应用实例:**将实例贯穿于知识点中讲解,使知识点和实例融为一体,让读者加深理解思路、概念和方法,并模仿实例的制作,通过应用举例强化巩固小节知识点。
- ✎ **上机及项目实训:**上机实训为一个综合性实例,用于贯穿全章内容,并给出具体的制作思路和制作步骤,完成后给出一个项目实训,用于进行拓展练习,还提供实训目标、视频演示路径和关键步骤,以便于读者进一步巩固。
- ✎ **项目案例:**为了更加贴近实际应用,本书给出了一些项目案例,希望读者能完整了解整个制作过程。
- ✎ **练习与提高:**本书给出了不同类型的习题,以巩固和提高读者的实际动手能力。

另外,本书还提供有素材与效果文件、教学课件、电子教案、视频教学演示和考试试卷等相关立体化教学资源,立体化教学资源放置在清华大学出版社网站(<http://www.tup.com.cn>),进入网站后,在页面右上角的搜索引擎中输入书名,搜索到该书,单击“立体化教学”链接即可。

😊 本书的读者对象

本书主要供各大中专院校和各类计算机培训学校作为教材使用,也可供 Illustrator 初学者、平面设计人员和图形图像爱好者学习使用,尤其适合作为职业院校、社会培训和应用型本科院校的教材使用。

✉ 本书的编者

本书由九州书源编著,参与本书资料收集、整理、编著、校对及排版的人员有:羊清忠、陈良、杨学林、卢炜、夏帮贵、刘凡馨、张良军、杨颖、王君、张永雄、向萍、曾福全、简超、李伟、黄芸、穆仁龙、陆小平、余洪、赵云、袁松涛、艾琳、杨明宇、廖宵、牟俊、陈晓颖、宋晓均、朱非、刘斌、丛威、何周、张笑、常开忠、唐青、骆源、宋玉霞、向利、付琦、范晶晶、赵华君、徐云江、李显进等。

由于作者水平有限,书中疏漏和不足之处在所难免,欢迎读者朋友不吝赐教。如果您在学习的过程中遇到什么困难或疑惑,可以联系我们,我们会尽快为您解答。联系方式:

E-mail: book@jzbooks.com。

网 址: <http://www.jzbooks.com>。

编 者

导 读

Introduction

章 名	操 作 技 能	课 时 安 排
第 1 章 Illustrator 基础知识	1. 学习平面设计相关常识 2. 学会启动与退出 Illustrator 3. 熟悉 Illustrator 的工作界面 4. 掌握文件的基本操作	1 学时
第 2 章 绘制基本图形	1. 掌握线性绘制工具的使用方法 2. 掌握基本图形绘制工具的使用方法	2 学时
第 3 章 绘制与编辑路径	1. 认识并建立路径 2. 认识锚点并学会编辑路径	2 学时
第 4 章 选择并编辑对象	1. 学会使用选择工具和选择命令编辑图形 2. 掌握使用镜像工具和缩放命令编辑图形的方法 3. 学会使用对齐、分布等命令编辑图形 4. 熟悉编组、缩放命令的使用	3 学时
第 5 章 填充与描边图形	1. 熟练使用各种工具填充单色的方法 2. 掌握实时上色并编辑实时上色组的方法 3. 使用渐变网格填充图形颜色	3 学时
第 6 章 运用画笔与符号工具	1. 掌握使用图案画笔工具绘制图形的方法 2. 学会使用符号工具和喷枪工具 3. 熟练运用艺术画笔绘制图形	3 学时
第 7 章 创建与编辑文字	1. 掌握使用文字工具输入文字的方法 2. 学会使用“字符”和“段落”控制面板编辑文字 3. 了解使用串接文字和图文混排的方法	2 学时
第 8 章 制作与运用图表	1. 了解图表分类 2. 学会指定图表、输入数据的方法 3. 学会编辑图表类型、编制图表资料的方法 4. 掌握修改图表颜色以及设计的方法	2 学时
第 9 章 图层和蒙版	1. 学会图层的基本操作方法 2. 掌握创建文字蒙版和图层蒙版的方法	2 学时
第 10 章 混合与封套扭曲图形	1. 学会使用混合工具绘制图形 2. 了解使用混合工具编辑图形的方法 3. 使用预设的形状和封套网格编辑图形	3 学时
第 11 章 Illustrator 滤镜与效果	1. 学会使用 Illustrator 滤镜编辑图形的方法 2. 学会使用 Photoshop 滤镜编辑图形的方法 3. 掌握使用 Illustrator 效果编辑图形的方法	3 学时



续表

章 名	操 作 技 能	课 时 安 排
第 12 章 样式、外观与动作	1. 学会使用“图形样式”控制面板编辑图形样式 2. 学会使用“外观”控制面板编辑图形 3. 掌握使用“动作”控制面板编辑图形	2 学时
第 13 章 优化与打印输出文件	1. 掌握使用切片工具的方法 2. 学会优化文件的方法 3. 掌握打印图形的方法	2 学时
第 14 章 商业项目设计案例	1. 使用 Illustrator 绘制一个电影场记板图标 2. 学习制作一个标志 3. 练习为一个私人俱乐部制作 VIP 卡 4. 学习为一个运动品牌制作 DM 宣传单 5. 练习为一款手机制作一份商品海报 6. 练习为一款饮料设计包装	6 学时

目 录

Contents

第 1 章 Illustrator 基础知识	1	2.1.2 弧形工具	18
1.1 平面设计常识	2	2.1.3 螺旋线工具	19
1.1.1 矢量图与位图	2	2.1.4 钢笔工具	20
1.1.2 图像分辨率	3	2.1.5 铅笔工具	21
1.1.3 常用图形图像的文件格式	3	2.1.6 网格工具	22
1.2 启动与退出 Illustrator	4	2.1.7 应用举例——绘制五子棋棋盘	24
1.2.1 启动 Illustrator	4	2.2 绘制基础图形	25
1.2.2 退出 Illustrator	4	2.2.1 矩形工具	25
1.3 Illustrator 的工作界面	4	2.2.2 圆角矩形工具	26
1.3.1 工具箱	5	2.2.3 椭圆工具	27
1.3.2 控制面板	6	2.2.4 多边形工具	27
1.3.3 工作界面的其余部分	6	2.2.5 星形工具	28
1.4 文件的基本操作	6	2.2.6 光晕工具	29
1.4.1 新建文件	7	2.2.7 应用举例——绘制风车	31
1.4.2 打开和置入文件	7	2.3 上机及项目实训	32
1.4.3 存储文件	8	2.3.1 绘制卡通表情	32
1.4.4 导出文件	9	2.3.2 绘制中秋圆月图	33
1.4.5 关闭文件	10	2.4 练习与提高	34
1.5 设置个性化工作界面	10	第 3 章 绘制与编辑路径	36
1.5.1 调整工具箱及控制面板	10	3.1 建立并编辑路径	37
1.5.2 运用标尺、参考线和网格	11	3.1.1 认识并建立路径	37
1.5.3 设置快捷键	12	3.1.2 通过锚点编辑路径	37
1.5.4 系统预设功能	13	3.1.3 应用举例——绘制太极图	39
1.6 上机及项目实训	14	3.2 控制路径线	41
1.6.1 新建并保存文件	14	3.2.1 平滑与擦除路径	41
1.6.2 将位图置入后导出为 Photoshop 文件	14	3.2.2 连接与平均路径	41
1.7 练习与提高	15	3.2.3 偏移路径	42
第 2 章 绘制基本图形	16	3.2.4 应用举例——制作精美画框	42
2.1 绘制线形	17	3.3 编辑路径图形	44
2.1.1 直线段工具	17	3.3.1 使用“路径查找器”编辑图形	44
		3.3.2 使用剪刀、美工刀编辑图形	49



3.3.3 应用举例——绘制太阳云朵效果	49	颜色	85
3.4 上机及项目实训	51	5.2.5 取消填充和描边	86
3.4.1 绘制小闹钟	51	5.2.6 应用举例——绘制彩虹伞	86
3.4.2 制作精美请帖	53	5.3 实时上色	87
3.5 练习与提高	53	5.3.1 创建实时上色组实时上色	88
第4章 选择并编辑对象	55	5.3.2 设置实时上色工具选项	88
4.1 选择对象	56	5.3.3 释放或扩展实时上色组	89
4.1.1 使用选择工具组选择对象	56	5.3.4 间隙选项	90
4.1.2 使用“选择”菜单命令选择对象	58	5.3.5 应用举例——绘制手绘风格插画	90
4.1.3 应用举例——编辑时尚元素	59	5.4 填充渐变色	93
4.2 编辑对象	60	5.4.1 渐变色填充工具	93
4.2.1 常规编辑方法	61	5.4.2 使用“渐变”控制面板	93
4.2.2 改变图形的位置和角度	62	5.4.3 编辑渐变	94
4.2.3 改变图形的大小和形状	63	5.4.4 保存和删除渐变色	96
4.2.4 应用举例——绘制可爱小猫	66	5.4.5 应用举例——绘制液晶电视	96
4.3 调整图形对象的位置关系	68	5.5 渐变网格填充	97
4.3.1 “对齐对象”栏	69	5.5.1 创建网格填充	98
4.3.2 “分布对象”栏	69	5.5.2 调整网格填充效果	100
4.3.3 “分布间距”栏	70	5.5.3 为网格对象填色	101
4.3.4 设置对象的排列顺序	70	5.5.4 应用举例——绘制葡萄	102
4.3.5 应用举例——绘制杂志封面	71	5.6 上机及项目实训	103
4.4 编组、锁定及隐藏对象	73	5.6.1 绘制金属质感时钟	103
4.4.1 编组和解组对象	73	5.6.2 绘制红辣椒	105
4.4.2 锁定和解锁对象	74	5.7 练习与提高	106
4.4.3 隐藏和显示对象	75	第6章 运用画笔与符号工具	107
4.4.4 应用举例——绘制春天主题海报	75	6.1 运用画笔工具	108
4.5 上机及项目实训	77	6.1.1 “画笔”控制面板	108
4.5.1 绘制音乐节插画	77	6.1.2 设置画笔选项	109
4.5.2 绘制魔方	79	6.1.3 画笔预设	113
4.6 练习与提高	80	6.1.4 新建画笔	114
第5章 填充与描边图形	81	6.1.5 使用与管理“画笔”控制面板	115
5.1 色彩模式	82	6.1.6 应用举例——绘制邮票	116
5.2 填充单色	82	6.2 运用符号工具	118
5.2.1 使用颜色填充工具	82	6.2.1 “符号”控制面板	118
5.2.2 使用“色板”控制面板填充	83	6.2.2 使用与管理“符号”控制面板	118
5.2.3 使用“颜色”控制面板填充	84	6.2.3 运用“符号喷枪”工具组	120
5.2.4 利用“拾色器”对话框设置填充		6.2.4 应用举例——绘制秋天插画	123
		6.3 上机及项目实训	124

6.3.1 绘制水墨画-竹	124	8.3.3 应用举例——调整工资表	169
6.3.2 制作手绘风格标志	127	8.4 自定义图表	171
6.4 练习与提高	128	8.4.1 改变图表部分显示	171
第7章 创建与编辑文字	129	8.4.2 定义图表图案	172
7.1 创建文字	130	8.4.3 应用举例——为图表添加设计	175
7.1.1 文字工具和直排文字工具	130	8.5 上机及项目实训	176
7.1.2 区域文字工具和垂直区域文字工具	132	8.5.1 编辑员工工资表	176
7.1.3 路径文字工具和直排路径文字工具	133	8.5.2 制作相机价格表	179
7.1.4 应用举例——制作文字标志	134	8.6 练习与提高	180
7.2 编辑文字	136	第9章 图层和蒙版	182
7.2.1 选择文字	136	9.1 图层的基本操作	183
7.2.2 使用“字符”控制面板	137	9.1.1 创建新图层	183
7.2.3 使用“段落”控制面板	140	9.1.2 选择图层	184
7.2.4 文字的其他编辑方法	141	9.1.3 复制、移动和删除图层	185
7.2.5 应用举例——编辑文字重新排版	145	9.1.4 合并图层	186
7.3 制作文字特效	147	9.1.5 锁定及隐藏图层	186
7.3.1 将文字转换为图形	147	9.1.6 应用举例——绘制风车	187
7.3.2 文字的分栏	147	9.2 创建图层蒙版	188
7.3.3 图文混排	148	9.2.1 创建图层蒙版	188
7.3.4 应用举例——运用特效文字活跃版面	149	9.2.2 编辑图层蒙版	189
7.4 上机及项目实训	151	9.2.3 创建剪切蒙版	189
7.4.1 制作旅游杂志内页	151	9.2.4 编辑剪切蒙版	189
7.4.2 制作VIP会员卡	152	9.2.5 应用举例——制作剪影效果	190
7.5 练习与提高	153	9.3 创建文本蒙版和透明蒙版	190
第8章 制作与运用图表	155	9.3.1 创建文本蒙版	191
8.1 图表分类	156	9.3.2 设置透明度	191
8.2 创建图表	158	9.3.3 选择叠加方式	191
8.2.1 指定图表大小	158	9.3.4 制作透明蒙版效果	192
8.2.2 输入图表数据	159	9.3.5 应用举例——制作水墨效果	193
8.2.3 应用举例——将资料导入Illustrator 中	162	9.4 上机及项目实训	194
8.3 编辑图表	163	9.4.1 制作艺术相框	194
8.3.1 编辑图表类型	163	9.4.2 制作倒影效果	195
8.3.2 编辑图表资料	169	9.5 练习与提高	196
8.3.3 应用举例——调整工资表	169	第10章 混合与封套扭曲图形	198
8.4 自定义图表	171	10.1 混合图形	199
8.4.1 改变图表部分显示	171	10.1.1 创建与释放混合图形	199
8.4.2 定义图表图案	172	10.1.2 设置混合选项	201
8.4.3 应用举例——为图表添加设计	175		
8.5 上机及项目实训	176		
8.5.1 编辑员工工资表	176		
8.5.2 制作相机价格表	179		
8.6 练习与提高	180		
第9章 图层和蒙版	182		
9.1 图层的基本操作	183		
9.1.1 创建新图层	183		
9.1.2 选择图层	184		
9.1.3 复制、移动和删除图层	185		
9.1.4 合并图层	186		
9.1.5 锁定及隐藏图层	186		
9.1.6 应用举例——绘制风车	187		
9.2 创建图层蒙版	188		
9.2.1 创建图层蒙版	188		
9.2.2 编辑图层蒙版	189		
9.2.3 创建剪切蒙版	189		
9.2.4 编辑剪切蒙版	189		
9.2.5 应用举例——制作剪影效果	190		
9.3 创建文本蒙版和透明蒙版	190		
9.3.1 创建文本蒙版	191		
9.3.2 设置透明度	191		
9.3.3 选择叠加方式	191		
9.3.4 制作透明蒙版效果	192		
9.3.5 应用举例——制作水墨效果	193		
9.4 上机及项目实训	194		
9.4.1 制作艺术相框	194		
9.4.2 制作倒影效果	195		
9.5 练习与提高	196		
第10章 混合与封套扭曲图形	198		
10.1 混合图形	199		
10.1.1 创建与释放混合图形	199		
10.1.2 设置混合选项	201		



10.1.3 编辑混合图形.....	202	11.3.5 “栅格化”效果.....	239
10.1.4 应用举例——制作心形相框.....	204	11.3.6 “路径”效果组.....	239
10.2 封套扭曲.....	206	11.3.7 “路径查找器”效果组.....	240
10.2.1 建立封套扭曲.....	206	11.3.8 “转换为形状”效果组.....	240
10.2.2 释放封套扭曲.....	208	11.3.9 “风格化”效果组.....	240
10.2.3 封套扭曲扩展.....	208	11.3.10 应用举例——绘制“立体液晶 电视机”图像.....	243
10.2.4 设置封套选项.....	209	11.4 上机及项目实训.....	245
10.2.5 应用举例——制作放大镜效果.....	210	11.4.1 制作油画效果.....	245
10.3 上机及项目实训.....	211	11.4.2 制作窗外大雨效果.....	246
10.3.1 绘制糕点房优惠券.....	211	11.5 练习与提高.....	247
10.3.2 绘制银行卡.....	213		
10.4 练习与提高.....	214		
第11章 Illustrator 滤镜与效果.....	216	第12章 样式、外观与动作.....	249
11.1 Illustrator 滤镜.....	217	12.1 运用“图形样式”控制面板.....	250
11.1.1 “滤镜”菜单的内容.....	217	12.1.1 “图形样式”控制面板.....	250
11.1.2 “创建”滤镜组.....	217	12.1.2 新建图形样式.....	250
11.1.3 “扭曲”滤镜组.....	219	12.1.3 复制和删除图形样式.....	251
11.1.4 “风格化”滤镜组.....	222	12.1.4 合并图形样式.....	251
11.1.5 应用举例——绘制“丘比特 之箭”.....	223	12.1.5 重定义图形样式.....	252
11.2 Photoshop 滤镜.....	225	12.1.6 使用图形样式库.....	253
11.2.1 “像素化”滤镜组.....	226	12.1.7 应用举例——制作天气图标.....	253
11.2.2 “扭曲”滤镜组.....	227	12.2 运用“外观”和“动作”控制 面板.....	255
11.2.3 “模糊”滤镜组.....	229	12.2.1 “外观”控制面板的使用.....	255
11.2.4 “画笔描边”滤镜组.....	230	12.2.2 图形外观属性的编辑.....	256
11.2.5 “素描”滤镜组.....	231	12.2.3 创建动作.....	257
11.2.6 “纹理”滤镜组.....	233	12.2.4 保存动作.....	258
11.2.7 “艺术效果”滤镜组.....	234	12.2.5 播放动作.....	258
11.2.8 “视频”滤镜组.....	235	12.2.6 应用举例——绘制树叶.....	259
11.2.9 “锐化”滤镜组.....	235	12.3 上机及项目实训.....	261
11.2.10 “风格化”滤镜组.....	235	12.3.1 绘制四叶草.....	261
11.2.11 应用举例——绘制“海豚之恋” 图像.....	236	12.3.2 制作发光按钮.....	264
11.3 Illustrator 效果.....	237	12.4 练习与提高.....	266
11.3.1 3D 效果组.....	237		
11.3.2 “SVG 滤镜”效果组.....	238	第13章 优化与打印输出文件.....	267
11.3.3 “变形”效果组.....	238	13.1 使用切片工具.....	268
11.3.4 “扭曲和变换”效果组.....	238	13.1.1 切片工具的使用方法.....	268
		13.1.2 创建与编辑切片.....	270
		13.1.3 切片选项.....	272

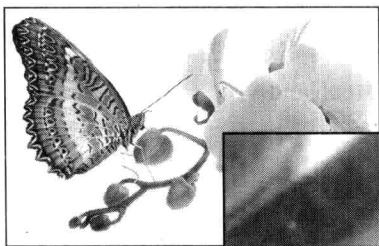
13.2 优化文件	272	14.2.2 项目分析	290
13.2.1 各文件格式的特性	273	14.2.3 实现过程	290
13.2.2 文件的优化操作	274	14.3 绘制 VIP 卡	292
13.2.3 优化图像的像素尺寸	275	14.3.1 项目目标	292
13.3 打印输出文件	276	14.3.2 项目分析	292
13.3.1 打印的基本知识	276	14.3.3 实现过程	292
13.3.2 打印设置	276	14.4 制作 DM 宣传单	294
13.3.3 文件打印输出的操作方法	277	14.4.1 项目目标	294
13.4 上机及项目实训	279	14.4.2 项目分析	294
13.4.1 优化图形文件	279	14.4.3 实现过程	295
13.4.2 打印海报	280	14.5 制作商业海报	297
13.5 练习与提高	281	14.5.1 项目目标	297
第 14 章 商业项目设计案例	284	14.5.2 项目分析	298
14.1 绘制电影场记板图标	285	14.5.3 实现过程	298
14.1.1 项目目标	285	14.6 制作饮料包装	300
14.1.2 项目分析	285	14.6.1 项目目标	300
14.1.3 实现过程	285	14.6.2 项目分析	301
14.2 绘制时尚标志	289	14.6.3 实现过程	301
14.2.1 项目目标	289	14.7 练习与提高	304

第 1 章 Illustrator 基础知识

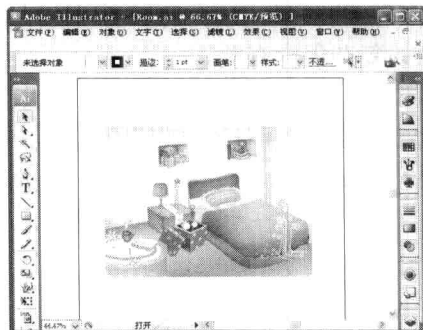
学习目标

- ☑ 学习平面设计相关常识
- ☑ 学会启动与退出 Illustrator
- ☑ 熟悉 Illustrator 的工作界面
- ☑ 掌握文件的基本操作
- ☑ 了解设置个性化工作界面的方法

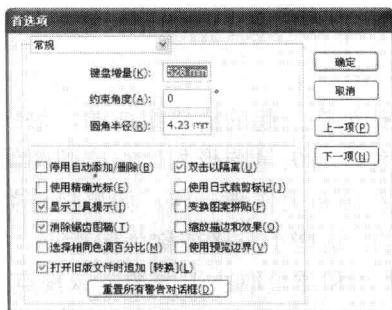
目标任务&项目案例



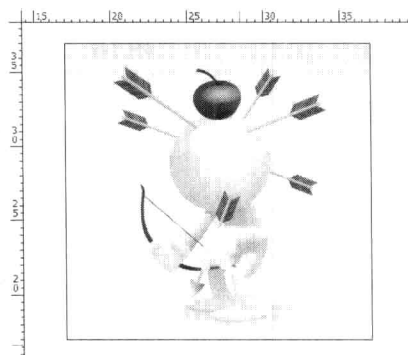
位图



Illustrator 的工作界面



“首选项”对话框



显示标尺

本章将对平面设计知识和 Illustrator 的启动与退出、工作界面、文件的基本操作及工作界面的个性化设置等多个知识点进行讲解。通过本章的学习，可以使用户熟悉 Illustrator 的工作界面，掌握选取工具、使用面板及自定工作界面等操作。



1.1 平面设计常识

作为一个计算机平面设计人员,应该了解并掌握一些有关矢量图与位图、图像分辨率以及常用图形图像文件格式等方面的相关知识,从而为进行下一步学习和工作打下基础。下面对这些基础知识进行相应的讲解。

1.1.1 矢量图与位图

在使用计算机绘图时,可形成两种形式的图像,即矢量图形与位图图像。在 Illustrator 中,既可以处理矢量图,也能处理位图。

1. 矢量图

矢量图形也叫向量图形,是按数学方法描述的图形图像。每个矢量对象都有决定其外形的路径,可以自由地改变对象的位置、形状、大小和颜色,而且不会产生锯齿模糊效果,如图 1-1 所示为矢量图放大前后的对比效果。矢量图图像文件所占的存储空间通常较小,只与图像的复杂程度有关。

矢量图尤其适用于标志设计、图案设计、文字设计和版式设计等,它可采取高分辨率在任何输出设备及打印机上以打印机或印刷机的最高分辨率进行打印输出。制作矢量图的软件主要有 Illustrator、CorelDRAW、PageMaker 和 FreeHand 等。

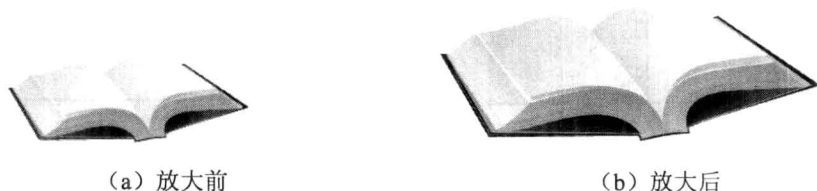


图 1-1 矢量图放大前后的对比效果

2. 位图

位图图像也叫像素图像或栅格图像,是由一些排列在一起的栅格组成的,每一个栅格代表一个像素点,而每一个像素点只能显示一种颜色。与矢量图形相比,位图图像更容易模拟照片式的真实效果。其工作方式就像是用画笔在画布上作画一样,如果将这类图形放大到一定程度,就会发现它是由一个个小方格组成的,这些小方格被称为像素点。如图 1-2 所示为位图图像放大前后的对比效果。位图图像的大小和质量取决于图像中像素点的多少。通常说来,每平方英寸的面积上所含像素点越多,则图像越清晰,颜色之间的混合也越平滑,同时文件也越大。位图图像在表现色彩、色调方面的效果比矢量图更加优越,尤其是在表现图像的阴影和色彩的细微变化方面效果更佳。

用于制作位图的软件主要是 Adobe 公司推出的 Photoshop 软件和微软公司的“画图”软件。其中,Photoshop 软件几乎是平面设计中图形图像处理的首选软件,它能制作出色彩细腻、丰富的图像。



图 1-2 位图图像放大前后的对比效果

1.1.2 图像分辨率

分辨率是一个综合性的术语，既可以指图形图像文件所包括的细节和信息量，也可以指输入、输出或者显示设备能够产生的清晰度等级。

图像分辨率的单位是 ppi (pixels per inch)，即每英寸所包含的像素点。例如，图像的分辨率为 72ppi，就是指每英寸图像中包含 72 个像素点。图像的分辨率越高，则每英寸包含的像素点就越多，图像就有更多的细节，颜色过渡也越平滑，同时，图像文件也就越大。

提示：

常用的输出分辨率单位是 dpi (dots per inch)，即每英寸所含的点，它是针对输出设备而言的。一般喷墨彩色打印机的输出分辨率为 180~720dpi，激光打印机的输出分辨率为 300~600dpi。通常扫描仪获取原图像时设定扫描分辨率为 300dpi 就可满足高分辨率输出的需要。

1.1.3 常用图形图像的文件格式

下面对 Illustrator 软件中最常用的文件格式进行介绍。

1. AI 格式

AI 格式是一种矢量图格式，也是 Illustrator 的默认格式。AI 格式的文件可以直接在 Photoshop 和 CorelDRAW 等软件中打开。当在 CorelDRAW 软件中打开时，文件仍为矢量图形，且可以对图形的颜色和形状进行修改。

2. BMP 格式

BMP 格式是在 DOS 和 Windows 平台上常用的一种标准位图图像格式，该格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色的图像，但不支持 Alpha 通道。

3. TIFF(TIF)格式

TIFF 格式是一种灵活的位图图像格式，大多数绘画、图像编辑和页面排版应用程序都支持该格式，而且几乎所有桌面扫描仪都可以生成 TIFF 格式的图像。

4. PNG 格式

PNG 格式是 Adobe 公司针对网络图像开发的文件格式。这种格式可以使用无损压缩方式压缩图像文件，并利用 Alpha 通道制作透明背景，是功能非常强大的网络文件格式，但是旧版本的 Web 浏览器可能不支持该格式。