



计算机“十二五”规划教材



中文
版

Illustrator CS6

平面设计

案例教程

主编 苏 畅
易华重
徐建平



易学：真正的任务驱动讲解，快速上手Illustrator CS6

易用：精讲理论，精选案例，轻松掌握Illustrator平面设计精髓

实用：融入大量Illustrator绘图高手的心得和经验

全面：标志、招贴、画册、贺卡、插画、包装……一个都不能少

 江苏大学出版社
JIANGSU UNIVERSITY PRESS

计算机“十二五”规划教材

中文版 Illustrator CS6 平面设计

案例教程

主 编 苏 畅 易华重 徐建平

副主编 任卫东 王大海 王会芳

肖祯怀 邢 怡 雷 妍

 江苏大学出版社
JIANGSU UNIVERSITY PRESS

镇 江

内 容 提 要

Illustrator 是目前最优秀的矢量绘图软件之一, 本书采用项目教学方式, 通过大量案例循序渐进地介绍了 Illustrator CS6 的各项功能和应用技巧。全书共分 10 个项目, 内容涵盖 Illustrator CS6 入门, 绘制与编辑图形, 填充与描边图形, 编辑与管理对象, 应用图层与蒙版, 应用画笔、效果与样式, 创建与处理文本, 使用符号与创建图表, 文件的输入与输出, 以及 Illustrator CS6 综合应用等。

本书可作为高等院校, 中、高等职业技术学院以及各类计算机教育培训机构专用教材, 也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

图书在版编目 (C I P) 数据

中文版 Illustrator CS6 平面设计案例教程 / 苏畅,
易华重, 徐建平主编. — 镇江: 江苏大学出版社,
2014. 8

ISBN 978-7-81130-768-9

I. ①中… II. ①苏… ②易… ③徐… III. ①图形软
件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 131469 号

中文版 Illustrator CS6 平面设计案例教程

Zhongwenban Illustrator CS6 Pingmian Sheji Anli Jiaocheng

主 编 / 苏 畅 易华重 徐建平

责任编辑 / 吴昌兴 仲 蕙

出版发行 / 江苏大学出版社

地 址 / 江苏省镇江市梦溪园巷 30 号 (邮编: 212003)

电 话 / 0511-84446464 (传真)

网 址 / <http://press.ujs.edu.cn>

排 版 / 北京金企鹅文化发展中心

印 刷 / 北京市科星印刷有限责任公司

经 销 / 江苏省新华书店

开 本 / 787 mm × 1 092 mm 1/16

印 张 / 18.25

字 数 / 411 千字

版 次 / 2014 年 8 月第 1 版 2014 年 8 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 978-7-81130-768-9

定 价 / 39.80 元

如有印装质量问题请与本社营销部联系 (电话: 0511-84440882)

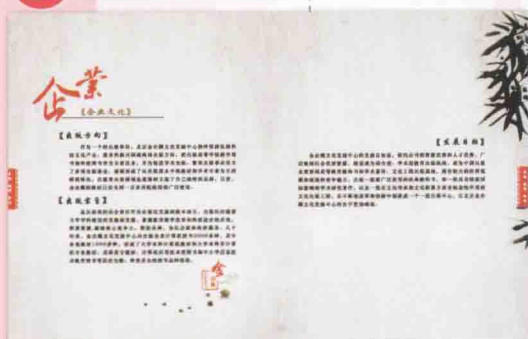
制作宣传册 1



制作宣传册 2



制作宣传册 3



制作宣传册 4



绘制白猫贺卡



绘制纪念照



绘制联通标志



制作儿童节贺卡



制作魔方效果图



制作樱桃小丸子效果图



制作服装广告



制作名片



制作广告招贴画



制作洗衣机广告



制作家具宣传册



制作龙年月历招贴



绘制糖果标志



绘制蝴蝶结



绘制包装盒平面展开图



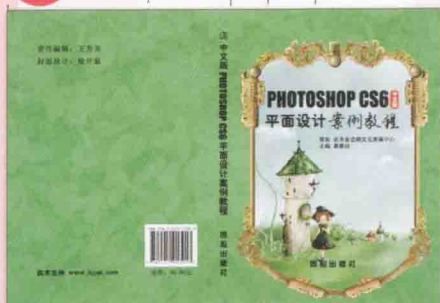
绘制卡通插画



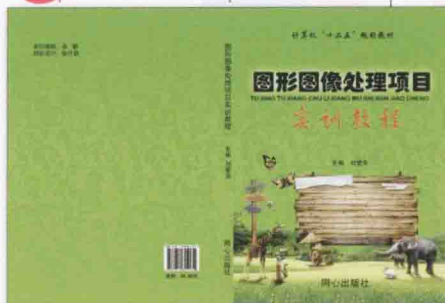
绘制腊梅



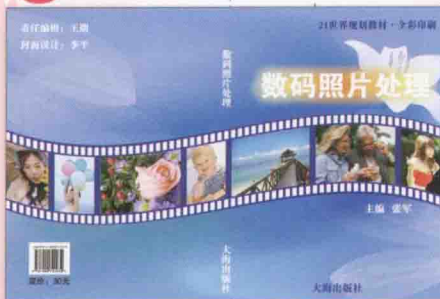
制作图书封面



制作图书封面



制作图书封面



绘制贺卡



制作汽车广告



绘制邀请函



绘制宣传册封面



绘制音乐海报



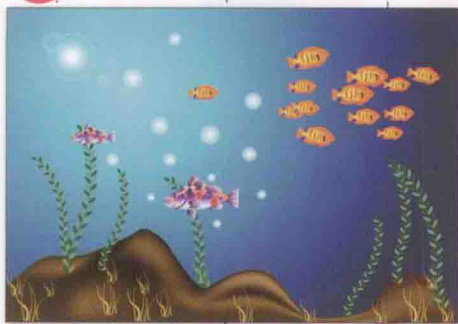
绘制鱼形效果图



绘制风景画



绘制海底世界效果图



绘制房地产销售走势图



绘制街心公园效果图



制作书签



绘制卡通卡片



绘制花瓶



制作水晶按钮



绘制卡通小熊



编者的话



随着社会的发展,传统的教育模式已难以满足就业的需要。一方面,大量的毕业生无法找到满意的工作;另一方面,用人单位却在感叹无法招到符合岗位要求的人才。因此,积极推进教学形式和内容的改革,从传统偏重知识的传授转向注重就业能力的培养,并让学生有兴趣学习、轻松学习,已成为大多数高等院校及中、高等职业技术学院的共识。

教育改革首先是教材的改革,为此,我们走访了众多高等院校及中、高等职业技术学院,与广大教师探讨当前教育面临的问题和机遇,然后聘请具有丰富教学经验的一线教师编写了这套以任务为驱动的“案例教程”丛书。



本书特色



(1) **满足教学需要。**使用以任务为驱动的项目教学方式,将每个项目分解为多个任务,每个任务均包含“预备知识”和“任务实施”两个部分:

- **预备知识:**讲解 Illustrator CS6 的基本知识与核心功能,并根据功能的难易程度采用不同的讲解方式。例如,对于一些较难理解或掌握的功能,用小例子的方式进行讲解;对于一些简单的功能,则只简单讲解。
- **任务实施:**通过一个或多个精心设计的案例,让学生练习并能在实践中应用 Illustrator CS6 的相关功能。学生可根据书中讲解,自己动手完成相关案例。
- **体例丰富。**各项目都安排有学习目标、项目总结、课后操作等内容,从而让读者在学习项目前做到心中有数,此外,还能对所学知识和技能进行总结和应用。

(2) **满足就业需要。**在每个任务中,我们都精心挑选与实际应用紧密相关的知识点和案例,从而让学生在完成某个任务后,能马上在实践中应用从该任务中学到的技能。

(3) **增强学生学习兴趣,让学生能轻松学习。**严格控制各任务的难易程度和篇幅,尽量精讲理论,并通过小实例讲解软件的相关功能和应用技巧,从而增强学生的学习兴趣。

(4) **提供素材和课件。**提供精美的教学课件和素材,读者可从网上下载。



本书读者对象



本书可作为高等院校,中、高等职业技术学院以及各类计算机教育培训机构专用教



材，也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。



本书内容安排

- 项目一：学习使用 Illustrator 绘图的基本常识，Illustrator CS6 工作界面的构成，以及 Illustrator 文件的基本操作、辅助工具的使用等。
- 项目二：学习绘制与编辑图形的方法。
- 项目三：学习填充与描边图形的方法。
- 项目四：学习编辑与管理对象的方法。
- 项目五：学习使用图层管理对象、蒙版创建特殊图形效果的方法。
- 项目六：学习应用画笔、效果与样式快速改变路径外观的方法。
- 项目七：学习创建和处理文本的方法。
- 项目八：学习使用符号及创建图表的方法。
- 项目九：学习输入、输出和打印文件的方法。
- 项目十：安排了多个综合应用实例，让读者轻松设计出专业级的作品。



本书教学资料下载

本书配有精美的教学课件，并且书中用到的全部素材都已整理和打包，读者可以登录网站（<http://www.bjjqe.com>）下载。



本书的创作队伍

本书由北京金企鹅文化发展中心策划，由苏畅、易华重和徐建平任主编，任卫东、王大海、王会芳、肖祯怀、邢怡、雷妍任副主编，宋雨欣参与编写。

尽管我们在编写本书时已竭尽全力，但书中仍可能会存在问题，欢迎读者批评指正。另外，如果读者在学习中有何疑问，可登录网站（<http://www.bjjqe.com>）寻求帮助，我们将会及时解答。

编者

2014年7月

目 录

项目一 Illustrator CS6 入门	1
项目描述	1
学习目标	1
任务一 初识 Illustrator CS6	1
任务说明	1
预备知识	2
一、Illustrator CS6 绘图基本常识	2
二、熟悉 Illustrator CS6 的工作界面	3
任务实施	6
一、管理 Illustrator CS6 工作界面	6
二、绘制一个简单图形	8
任务二 Illustrator CS6 基本操作	9
任务说明	9
预备知识	10
一、文件基本操作	10
二、新建和切换画板	12
任务实施	13
一、制作服装广告	13
二、制作龙年日历招贴	15
任务三 使用辅助功能	18
任务说明	18
预备知识	18
一、使用标尺、网格和参考线	18
二、缩放与平移视图	20
任务实施——制作图书封面	21
项目总结	24
课后操作	24

项目二 绘制与编辑图形	25
项目描述	25
学习目标	25
任务一 认识路径与绘制几何图形	25
任务说明	25
预备知识	25
一、认识路径	25
二、绘制几何图形	27
三、绘制光晕图形	30
任务实施——绘制卡通插画	31
任务二 绘制线条与自由图形	35
任务说明	35
预备知识	35
一、绘制直线、弧线、螺旋线 与网格	35
二、使用钢笔工具	37
三、使用铅笔工具	39
任务实施——绘制卡片	39
任务三 编辑与调整图形	43
任务说明	43
预备知识	44
一、选择和简单编辑对象	44
二、调整路径的形状	46
三、修饰路径	48
四、操作的撤消与恢复	50
任务实施	50
一、绘制相框	50

二、绘制鱼形图案	54
项目总结	56
课后操作	56
项目三 填充与描边图形	58
项目描述	58
学习目标	58
任务一 使用单色填充与描边	58
任务说明	58
预备知识	58
一、使用填充工具	58
二、使用颜色面板	59
三、使用描边面板	60
任务实施——填充与描边卡通小熊	62
任务二 设置渐变色和混合效果	64
任务说明	64
预备知识	65
一、使用渐变面板	65
二、使用渐变工具	67
三、使用渐变网格	69
四、使用混合工具	70
任务实施——填充腊梅图形	73
任务三 路径的其他外观设置功能	76
任务说明	76
预备知识	76
一、使用色板面板	76
二、使用实时上色工具	79
三、使用透明度面板	81
四、使用外观面板	82
五、使用吸管工具	83
任务实施——绘制风景插画	83
项目总结	89
课后操作	90

项目四 编辑与管理对象	91
项目描述	91
学习目标	91
任务一 对象的变换	91
任务说明	91
预备知识	91
一、移动与复制对象	91
二、旋转与缩放对象	92
三、镜像与倾斜对象	94
四、自由变换对象	95
五、使用分别变换命令	96
六、使用变换面板	97
任务实施	97
一、制作魔方	97
二、绘制可爱的小兔子	100
任务二 对象的变形	101
任务说明	101
预备知识	101
一、使用变形工具	101
二、使用“变形”和“扭曲 和变换”命令	103
三、使用封套扭曲	104
任务实施——绘制蝴蝶结	106
任务三 对象的运算与生成	109
任务说明	109
预备知识	110
一、使用“路径查找器”面板	110
二、使用形状生成器工具	112
任务实施——绘制中国结	113
任务四 对象的编组、锁定、 排列与对齐	116
任务说明	116
预备知识	116
一、编组与取消编组对象	116

二、锁定与隐藏对象·····	116	三、创建与编辑画笔·····	140
三、调整对象排列顺序·····	117	四、使用画笔和斑点画笔工具·····	142
四、对齐与分布对象·····	117	任务实施——绘制风景画·····	143
任务实施——制作图书封面·····	118	任务二 应用效果·····	147
项目总结·····	121	任务说明·····	147
课后操作·····	122	预备知识·····	147
项目五 应用图层与蒙版·····	124	一、应用普通效果·····	147
项目描述·····	124	二、应用 3D 效果·····	148
学习目标·····	124	任务实施·····	153
任务一 使用图层·····	124	一、绘制祝福卡·····	153
任务说明·····	124	二、绘制信笺·····	156
预备知识·····	124	三、绘制花瓶·····	160
一、图层的作用·····	124	任务三 应用图形样式·····	164
二、图层基本操作·····	125	任务说明·····	164
三、管理图层中的对象·····	127	预备知识·····	164
任务实施——绘制儿童节贺卡·····	129	任务实施——绘制水晶按钮·····	165
任务二 使用蒙版·····	131	项目总结·····	169
任务说明·····	131	课后操作·····	169
预备知识·····	131	项目七 创建与处理文本·····	170
一、创建剪切蒙版·····	131	项目描述·····	170
二、编辑剪切蒙版·····	132	学习目标·····	170
三、释放剪切蒙版·····	133	任务一 输入与编辑文字·····	170
任务实施——绘制纪念照·····	133	任务说明·····	170
项目总结·····	136	预备知识·····	170
课后操作·····	136	一、创建普通文字·····	170
项目六 应用画笔、效果与样式·····	138	二、选择和编辑文本·····	172
项目描述·····	138	三、设置字符和段落格式·····	173
学习目标·····	138	任务实施——制作宣传册·····	176
任务一 应用画笔·····	138	任务二 创建特殊效果文字·····	179
任务说明·····	138	任务说明·····	179
预备知识·····	138	预备知识·····	179
一、画笔类型·····	138	一、创建区域文字·····	179
二、使用画笔面板·····	139	二、创建沿路径排列的文字·····	180

三、将文字创建为轮廓	182	课后操作	218
任务实施	183	项目九 文件的输入与输出	219
一、制作音乐海报	183	项目描述	219
二、制作书签	186	学习目标	219
任务三 调整文本版式	189	任务一 置入与管理外部文件	219
任务说明	189	任务说明	219
预备知识	189	预备知识	219
一、分栏排版	189	一、置入外部文件	219
二、文本绕图	190	二、使用链接面板	220
任务实施——制作汽车广告	190	三、图像描摹	222
项目总结	194	任务实施——制作洗衣机广告	223
课后操作	194	任务二 导出与打印	
项目八 使用符号与创建图表	195	Illustrator CS6 文件	227
项目描述	195	任务说明	227
学习目标	195	预备知识	227
任务一 使用符号	195	一、导出 Illustrator CS6 文件	227
任务说明	195	二、打印文件	229
预备知识	195	任务实施——打印与导出手机广告	229
一、在页面中置入符号	195	项目总结	230
二、创建与编辑符号	197	课后操作	230
三、使用符号工具	199	项目十 Illustrator CS6 综合应用	232
任务实施	203	项目描述	232
一、绘制白猫贺卡	203	学习目标	232
二、绘制海底世界图	206	任务一 设计标志	232
任务二 创建图表	209	任务说明	232
任务说明	209	预备知识	233
预备知识	209	一、标志设计简介	233
一、使用图表工具	209	二、标志设计思路	234
二、修改图表数据	211	任务实施	235
三、编辑图表	211	任务二 设计卡片	240
四、图表艺术设计	212	任务说明	240
任务实施——绘制房地产销售走势图	214	预备知识	240
项目总结	217	一、卡片设计简介	240

二、卡片设计思路·····	241	任务实施·····	258
任务实施·····	241	任务五 设计招贴·····	262
一、设计名片·····	241	任务说明·····	262
二、设计贺卡·····	245	预备知识·····	262
任务三 设计包装·····	250	一、招贴设计简介·····	262
任务说明·····	250	二、招贴设计原则和思路·····	262
预备知识·····	251	任务实施·····	263
一、包装设计简介·····	251	任务六 设计画册·····	266
二、包装设计原则和思路·····	251	任务说明·····	266
任务实施·····	252	预备知识·····	266
任务四 设计图书封面·····	257	一、画册设计简介·····	266
任务说明·····	257	二、画册设计原则和思路·····	267
预备知识·····	257	任务实施·····	267
一、图书封面的组成·····	257	参考文献·····	280
二、图书常见开本·····	258		

项目一 Illustrator CS6 入门

项目描述

Illustrator CS6 是 Adobe 公司推出的一款主要用于绘制矢量图形的软件，被广泛应用于广告设计、网页图形制作、艺术图形创作和印刷出版等诸多领域。利用 Illustrator CS6 提供的工具和命令，可以绘制各种图形，让其表现出不同的效果。

学习目标

- 了解 Illustrator CS6 绘图基本常识和 Illustrator CS6 工作界面中各组成元素的作用。
- 了解 Illustrator CS6 文件的基本操作方法。
- 了解画板的特点与作用，并掌握操作画板的方法。
- 掌握调整视图的方法。
- 了解 Illustrator CS6 中辅助工具的特点与用法。

任务一 初识 Illustrator CS6

任务说明

了解 Illustrator CS6 绘图的基本常识，掌握启动与退出 Illustrator CS6 软件的方法，并了解 Illustrator CS6 工作界面中各重要组成元素的作用，从而为全面掌握 Illustrator CS6 软件打下基础。此外，通过绘制一个简单的图形，快速掌握 Illustrator CS6 的绘图技能。

预备知识

一、Illustrator CS6 绘图基本常识

在学习使用 Illustrator CS6 前，先了解使用 Illustrator CS6 绘图的一些基本常识。

1. 矢量图与位图

计算机中的图形有位图和矢量图两种类型。严格地说，位图被称为图像，矢量图被称为图形。它们之间最大的区别就是位图放大到一定比例时会变得模糊，而矢量图则不会。

- **矢量图：**矢量图主要是用诸如 Illustrator, CorelDRAW 等矢量绘图软件绘制得到的。矢量图具有文件小、按任意分辨率打印都依然清晰（与分辨率无关）的优点，常用于设计标志、插画、卡通和产品效果图等。矢量图的缺点是色彩单调，细节不够丰富。图 1-1 显示了矢量图放大显示比例前后的效果对比。
- **位图：**位图是由许多细小的色块组成的，每个色块就是一个像素，每个像素只能显示一种颜色。像素是构成图像的最小单位，放大位图后可以看到它们，这就是我们平常所说的马赛克效果，如图 1-2 所示。日常生活中，我们所拍摄的数码照片、扫描的图像等都属于位图。

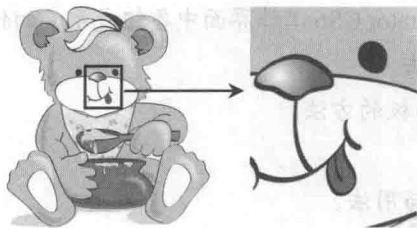


图 1-1 矢量图放大显示比例前后的效果对比

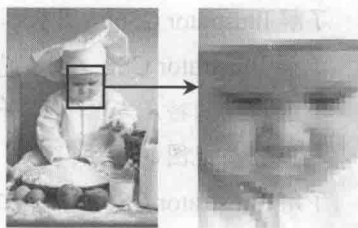


图 1-2 位图放大显示比例前后的效果对比

2. 颜色模式

颜色模式决定了如何描述和重现图像、图形的色彩，在 Illustrator CS6 中常用的颜色模式有 RGB, CMYK, HSB 和灰度等，其特点如下。

- **RGB 颜色模式：**在该模式下，图形或图像的颜色由红（R）、绿（G）、蓝（B）三原色混合而成。R, G, B 颜色取值的范围均为 0~255。当 R, G, B 值都为 0 时，颜色为黑色；R, G, B 值都为 255 时，颜色为白色；R, G, B 值相等时，颜色为灰色。
- **CMYK 颜色模式：**这是一种印刷模式，在该模式下，图形或图像的颜色由青（Cyan）、洋红（Magenta）、黄（Yellow）和黑（Black）4 种色彩（对应印刷用的 4 种油墨颜色）混合而成。CMYK 颜色模式的取值范围用百分数来表示，当 C, M, Y, K 值都为 0% 时，颜色为白色；当 C, M, Y, K 值都为 100% 时，

颜色为黑色。

提示

当图像、图形仅用于屏幕显示或作为网页的素材等情况时，可使用 RGB 颜色模式；当用于印刷或打印时，需要使用 CMYK 颜色模式。

- **HSB 颜色模式**：该模式利用色相、饱和度和亮度来表现色彩。H 代表色相 (Hue)，是指物体的固有色，通常以颜色名称来表示，如红、黄、蓝等，其取值范围为 0~360°；S 代表饱和度 (Saturation)，是指色彩的纯度，其取值范围为 0% (灰色)~100% (纯色)；B 代表亮度 (Brightness)，是指色彩的明暗程度，其取值范围为 0% (黑色)~100% (白色)。
- **灰度模式**：灰度模式图像只能包含纯白、纯黑及一系列从黑到白的灰色，不包含其他任何色彩信息。



3. 色域

色域是指某一颜色模式能够表现的色彩范围。上面介绍的颜色模式中，RGB 颜色模式的色域最大；CMYK 的色域较窄，仅包含使用印刷油墨能够打印的颜色。


二、熟悉 Illustrator CS6 的工作界面

在了解了 Illustrator CS6 的绘图基本常识后，接下来学习启动与退出 Illustrator CS6 的方法，并了解 Illustrator CS6 工作界面的构成。

1. 启动和退出 Illustrator CS6

安装好 Illustrator CS6 程序后，在“开始”菜单中的“所有程序”子菜单中可以看到“Adobe Illustrator CS6”菜单项 ，只需单击该菜单项即可启动 Illustrator CS6。如果桌面上有 Illustrator CS6 的快捷启动图标 ，双击该图标也可启动程序。

当不需要使用 Illustrator CS6 时，可以采用以下几种方法退出程序：

- 直接单击程序窗口标题栏右侧的“关闭”按钮 。
- 选择“文件”>“退出”菜单项，退出程序。
- 按【Alt+F4】组合键或【Ctrl+Q】组合键。

2. 熟悉 Illustrator CS6 工作界面

启动 Illustrator CS6 后，即可进入其工作界面。为了更具体地说明 Illustrator CS6 的工作界面，这里新建一个文档。进入 Illustrator CS6 后，按【Ctrl+N】组合键，打开图 1-3 所示的“新建文档”对话框，在其中不做任何修改，单击“确定”即可进入 Illustrator CS6 的工作界面并新建一个文件，如图 1-4 所示。