

最新  
中文版

# Illustrator CS5 艺术设计高级教程

张会锋 高扬 张勇正 / 主编

全面剖析并融合了Illustrator的基础功能、核心技术与经典案例，打造全彩教程  
第一教学品牌

9 类知识主题

+

10 大应用领域

+

25 个动手操作

+

32 类拓展项目

+

72 道课后练习

+

165 种素材文件

Free CD ROM

随书附赠光盘

附赠全书所有案例原始素材文件和最终效果文件，  
以及授课用电子教案，方便读者检验自身学习效果



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮



# Illustrator CS5

## 艺术设计高级教程

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

中国美术学院美术考级教材

21世纪数字艺术精品课程规划教材

最新

中文版

# Illustrator CS5

## 艺术设计高级教程

张会锋 高扬 张勇正 / 主编  
吴华堂 郑仲元 李长久 / 副主编



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

## 律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

中国青年出版社

010-65233456 65212870

010-59521012

<http://www.shdf.gov.cn>

E-mail: [cyplaw@cypmedia.com](mailto:cyplaw@cypmedia.com) MSN: [cyp\\_law@hotmail.com](mailto:cyp_law@hotmail.com)

## 图书在版编目(CIP)数据

最新 Illustrator CS5 中文版艺术设计高级教程 / 张会锋, 高扬, 张勇正主编. — 北京: 中国青年出版社, 2010.12

ISBN 978-7-5006-9744-2

I. ①最 ... II. ①张 ... ②高 ... ③张 ... III. ①图形软件, Illustrator CS5 — 教材 IV. ① TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 244627 号

## 最新 Illustrator CS5 中文版艺术设计高级教程

张会锋 高扬 张勇正 主编

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电话：(010) 59521188 / 59521189

传真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖辉 丁伦

封面制作：邱宏

印 刷：北京时尚印佳彩色印刷有限公司

开 本：787 × 1092 1/16

印 张：15.5

版 次：2011 年 1 月北京第 1 版

印 次：2011 年 1 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9744-2

定 价：49.90 元 (附赠 1CD, 含电子教案)

· 本书如有印装质量问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：[reader@cypmedia.com](mailto:reader@cypmedia.com)

如有其他问题请访问我们的网站：[www.21books.com](http://www.21books.com)

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正兰亭黑系列

# 前言

随着计算机技术的迅猛发展,与之相关的图书也层出不穷,但由于受传统出版思路和教学方法的影响,市面上相当一部分图书都存在理论讲解与案例操作无法完全融合的尴尬,使得读者在学习过程中感到了知识的不连贯性,表现为往往在学习完理论知识后,实际操作软件时还是会遇到不知如何下手的困惑。基于此,我们考虑以知识改革为核心,在图书的内容和结构上做一些突破,运用比较成熟的案例教学方法,策划出版一批真正让读者所学即可所用的实战案例型图书,从而使每一位读者学完后均可达到一定的职业技能水平。

作者

## 软件简介

Illustrator 是美国 Adobe 公司推出的矢量绘图软件,集矢量图形设计、编辑、合成和高品质输出功能于一体,具有十分完善而强大的功能。Illustrator CS5 是目前该系列的最新版本,它在以往版本的基础上延续整合了软件绘图和编辑功能,并且新增了一些应用功能,以及优化了相关的操作环境,从而为用户带来更优质的服务。

## 内容导读

本书以最新的 Illustrator CS5 版本为载体,将理论知识与实际运用相结合为读者进行讲解。全书在内容上分为两个部分,跨越理论知识和行业应用两大板块。第一部分为理论知识篇,从软件的基础知识和操作入手,按照逐渐深入的学习顺序,从易到难、循序渐进地对软件的功能进行讲解,从而让读者充分熟悉软件的各大功能。第二部分为行业应用篇,结合 Illustrator CS5 软件在各行各业的实际应用进行了案例展示和制作,让读者更进一步地加强自身动手操作能力,辅导其将真实的绘图技巧运用到实际的设计工作中去。

## 体例特色

本书体例结构完整,集知识与应用为一体,是一本讲述和展示 Illustrator CS5 各项重要功能及其创意应用的高级教程。第一部分划分为 9 个章节,对基础知识和具体操作等方面的知识进行了全方位讲解,其间穿插“动手操作”部分,对章节中的重要知识点进行操作运用,并结合“课后练习”对各章节中重要内容进行回顾和应用,检验读者的学习效果。第二部分则围绕 Illustrator CS5 软件在 VI 系统设计、吉祥物造型设计、招贴设计、杂志广告设计、画册设计、POP 宣传广告、插画设计、书籍装帧设计、产品造型设计和包装设计这 10 个行业方面的实际应用进行了相关介绍和典型案例的制作展示;此外,还对案例的设计思想和设计要点进行了分析总结;同时,在各章节最后还通过“拓展项目实训”进行了知识的提示和扩充,从而进一步完善学习体系,满足读者多方面以及更深层次的学习需求。

本书在书稿的编写和对行业实例的制作过程中力求严谨,但由于时间关系与作者水平的限制,书中难免出现疏漏与不妥之处,敬请广大读者批评指正。

## Part 01 软件知识篇

### Chapter 01 Illustrator CS5 基础知识



1.1 初识 Illustrator CS5 .....	012
1.1.1 Illustrator CS5 简介 .....	012
1.1.2 Illustrator 软件的应用领域 .....	012
1.2 图像处理基础原理 .....	014
1.2.1 认识图像 .....	014
1.2.2 图像分辨率 .....	015
1.2.3 图像的颜色模式 .....	015
1.2.4 图像常用文件格式 .....	016
1.3 认识 Illustrator CS5 工作界面 .....	016
1.3.1 启动和关闭 Illustrator CS5 .....	016
动手操作——启动和关闭 Illustrator CS5 .....	016
1.3.2 Illustrator CS5 的工作界面 .....	017
1.4 Illustrator CS5 新增功能 .....	018
1.4.1 透视绘图 .....	018
1.4.2 优美的描边 .....	018
1.4.3 使用 Flash Catalyst 实现 往返编辑 .....	018
1.4.4 针对 Web 和移动设备的 精致图形 .....	019
1.4.5 毛刷画笔 .....	019
1.4.6 形状生成器工具 .....	019
1.4.7 增强的多个画板功能 .....	019
1.4.8 绘图增强功能 .....	019
1.4.9 Adobe CS Review .....	019
1.4.10 分辨率独立效果 .....	019
课后练习 .....	020

### Chapter 02 Illustrator CS5 基本操作



2.1 文档窗口的基本操作 .....	021
---------------------	-----

2.1.1 认识“新建文档”对话框 .....	021
2.1.2 设置画板大小 .....	022
动手操作——设置画板的大小 .....	022
2.2 对象的视图控制 .....	023
2.2.1 锁定和隐藏对象 .....	024
2.2.2 对象的组织 .....	024
2.2.3 变换对象 .....	025
动手操作——对对象进行变换处理 .....	025
2.3 辅助功能的使用 .....	026
2.3.1 首选项的设置 .....	026
2.3.2 视图大小调整 .....	027
2.3.3 标尺、参考线和网格 .....	028
动手操作——调整参考线的角度和位置 .....	028
课后练习 .....	030

### Chapter 03 绘制矢量图形



3.1 基本形状路径绘制 .....	031
3.1.1 认识基本形状绘制工具 .....	031
3.1.2 绘制基本形状路径 .....	034
动手操作——利用光晕工具添加光晕 .....	035
3.2 精确路径绘制 .....	036
3.2.1 认识绘制工具 .....	036
3.2.2 绘制并调整贝塞尔曲线 .....	037
3.3 使用画笔工具绘制图形 .....	038
3.3.1 画笔工具 .....	038
3.3.2 新建画笔 .....	039
动手操作——新建画笔并绘制图形 .....	039
3.4 控制和变形路径 .....	040
3.4.1 编辑路径形状 .....	040
3.4.2 变形对象 .....	041
3.4.3 液化变形对象 .....	042
3.4.4 封套扭曲变形对象 .....	043
动手操作——应用宽度工具变形路径 .....	045
3.5 应用透视网格工具调整路径 .....	046
3.5.1 认识透视网格工具 .....	046
3.5.2 参考透视网格工具绘制路径 .....	046
课后练习 .....	047

## Chapter 04 编辑路径



- 4.1 填充路径颜色 ..... 048
  - 4.1.1 设置填充颜色 ..... 048
  - 4.1.2 认识填色工具 ..... 049
- 动手操作——利用形状生成器工具  
填充颜色 ..... 050
- 4.2 为路径描边 ..... 051
  - 4.2.1 设置描边颜色 ..... 051
  - 4.2.2 设置描边属性 ..... 051
- 4.3 运用网格工具 ..... 053
  - 4.3.1 认识网格工具 ..... 053
  - 4.3.2 网格工具的基本操作 ..... 053
- 动手操作——应用网格工具为路径上色 ..... 053
- 4.4 填充路径图案 ..... 056
  - 4.4.1 载入图案 ..... 056
  - 4.4.2 为路径填充图案 ..... 056
- 4.5 颜色透明度的调整 ..... 056
  - 4.5.1 认识“透明度”面板 ..... 057
  - 4.5.2 调整图形透明度 ..... 057
- 动手操作——绘制图形并设置图形透明度 ..... 057
- 课后练习 ..... 059

## Chapter 05 图层与蒙版的应用



- 5.1 认识图层 ..... 060
  - 5.1.1 “图层”面板 ..... 060

- 5.1.2 “图层”面板的扩展菜单 ..... 061
- 5.1.3 更改图层选项 ..... 062
- 5.1.4 图层查看模式 ..... 063

动手操作——转换图像文件的视图模式 ..... 063

## 5.2 图层的创建与编辑 ..... 064

- 5.2.1 新建图层 ..... 064
- 5.2.2 在图层上创建模板 ..... 064
- 5.2.3 使用模板描摹对象 ..... 064

动手操作——使用模板描摹图像 ..... 064

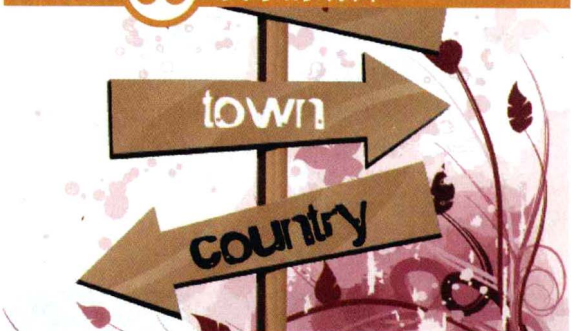
## 5.3 蒙版的类型与应用 ..... 067

- 5.3.1 蒙版的分类 ..... 067
- 5.3.2 蒙版的基本应用 ..... 067

动手操作——结合剪切蒙版和不透明蒙版  
制作图形 ..... 068

课后练习 ..... 071

## Chapter 06 文字的编辑



- 6.1 创建文字 ..... 072
  - 6.1.1 使用文字工具创建文字 ..... 072
  - 6.1.2 认识文字面板 ..... 073
- 动手操作——使用文字工具为路牌添加  
文字 ..... 075
- 6.2 文字的基本操作 ..... 076
  - 6.2.1 通过文字菜单命令调整文字 ..... 076
  - 6.2.2 串接和取消串接文本 ..... 077
  - 6.2.3 “查找和替换”与“查找字体” ..... 078
  - 6.2.4 更改文字大小写与方向 ..... 079
  - 6.2.5 文字导出和置入 ..... 079
  - 6.2.6 创建轮廓文字 ..... 080
- 6.3 文字的分类 ..... 081
  - 6.3.1 点文字的应用 ..... 081
  - 6.3.2 路径文字的应用 ..... 081
  - 6.3.3 区域文字的应用 ..... 081
- 动手操作——创建路径文字和区域文字 ..... 082
- 课后练习 ..... 083

## Chapter 07 符号、图表与样式的应用



7.1 符号的应用	084
7.1.1 符号工具	084
7.1.2 “符号工具选项”对话框	086
7.1.3 “符号”面板	086
动手操作——载入符号并绘制符号	087
7.2 图表的应用	089
7.2.1 图表工具	089
7.2.2 “图表数据输入”对话框	090
7.2.3 “图表类型”对话框	090
动手操作——使用图表工具绘制图表	091
7.3 图形样式的应用	093
7.3.1 应用图形样式	093
7.3.2 图形样式库	093
动手操作——应用不同的图形样式	094
课后练习	095

## Chapter 08 滤镜与矢量特效应用



8.1 矢量滤镜和特效的应用	096
8.1.1 创建对象特效	096
8.1.2 “扭曲和变换”滤镜组	097
动手操作——应用“收缩和膨胀”滤镜调整对象	099
8.1.3 “风格化”滤镜组	100
8.2 位图滤镜的应用	103
8.2.1 “像素化”滤镜组	103
8.2.2 “扭曲”滤镜组	104
8.2.3 “模糊”滤镜组	105

8.2.4 “画笔描边”滤镜组	106
8.2.5 “素描”滤镜组	107
动手操作——应用“扩散亮光”滤镜调整对象	109
8.2.6 “纹理”滤镜组	111
8.2.7 “艺术效果”滤镜组	112
8.2.8 “视频”滤镜组	114
8.2.9 “锐化”滤镜组	114
8.2.10 “风格化”滤镜组	114
动手操作——应用滤镜调整图像的特殊质感色调	115
8.3 其他滤镜的应用	116
8.3.1 “3D”滤镜组	116
8.3.2 “SVG 滤镜”滤镜组	118
8.3.3 “变形”滤镜组	118
8.3.4 “转换为形状”滤镜组	118
动手操作——为 3D 对象贴图	119
课后练习	120

## Chapter 09 打印输出和创建 Web 图形



9.1 打印输出作品	121
9.1.1 打印设定	121
9.1.2 了解“画板选项”对话框	123
9.1.3 了解陷印	124
9.2 创建 Web 图形	125
9.2.1 “存储为 Web 和设备所用格式”对话框	125
9.2.2 认识 Web 图形格式	126
动手操作——存储文件为 Web 和设备所用格式	127
9.2.3 设置输出选项	128
9.2.4 为 Web 创建矢量图形	129
动手操作——存储文件为 SWF 动画	129
9.2.5 使用切片分割图像	130
动手操作——创建 Web 切片	130
课后练习	132



## Part 02 行业应用篇

- 11.4.2 动物园吉祥物 ..... 160
- 11.4.3 儿童乐园吉祥物 ..... 160

### Chapter 10 VI 系统设计



- 10.1 行业介绍 ..... 134
  - 10.1.1 VI 视觉识别系统的组成部分 ..... 134
  - 10.1.2 VI 系统设计基本原则 ..... 134
- 10.2 设计要点 ..... 135
- 10.3 制作步骤 ..... 135
  - 10.3.1 制作标志 ..... 135
  - 10.3.2 制作基本要素系统 ..... 139
  - 10.3.3 制作办公应用系统 ..... 142
  - 10.3.4 制作路牌标识和交通工具 ..... 146
- 10.4 拓展项目实训 ..... 150
  - 10.4.1 VI 系统设计封面 ..... 150
  - 10.4.2 VI 系统设计标志 ..... 150
  - 10.4.3 户外广告 ..... 150
  - 10.4.4 指示系统 ..... 150

### Chapter 11 吉祥物造型设计



- 11.1 行业介绍 ..... 151
  - 11.1.1 吉祥物设计要求 ..... 151
  - 11.1.2 吉祥物的设计过程 ..... 151
- 11.2 设计要点 ..... 152
- 11.3 制作步骤 ..... 152
  - 11.3.1 绘制吉祥物头部 ..... 152
  - 11.3.2 绘制吉祥物身体 ..... 156
  - 11.3.3 绘制吉祥物的气球和背景 ..... 157
- 11.4 拓展项目实训 ..... 159
  - 11.4.1 机械俱乐部吉祥物 ..... 159

### Chapter 12 招贴设计



- 12.1 行业介绍 ..... 161
  - 12.1.1 招贴海报的特点 ..... 161
  - 12.1.2 招贴海报设计的种类 ..... 161
- 12.2 设计要点 ..... 163
- 12.3 制作步骤 ..... 163
  - 12.3.1 制作主体物 ..... 163
  - 12.3.2 绘制丰富的图形元素 ..... 165
  - 12.3.3 制作背景并添加文字 ..... 168
- 12.4 拓展项目实训 ..... 170
  - 12.4.1 制作音乐会宣传海报 ..... 170
  - 12.4.2 制作通信服务海报 ..... 171
  - 12.4.3 制作汽车俱乐部海报 ..... 171

### Chapter 13 杂志广告设计



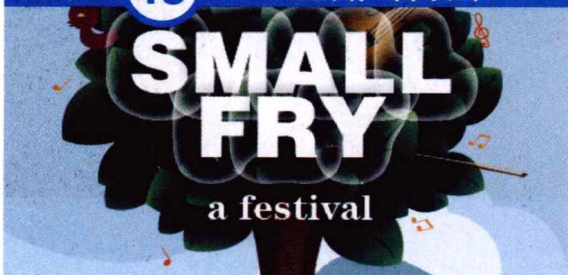
- 13.1 行业介绍 ..... 172
  - 13.1.1 杂志广告的特点 ..... 172
  - 13.1.2 VI 杂志广告设计的基本准则和要求 ..... 172
- 13.2 设计要点 ..... 174
- 13.3 制作步骤 ..... 174
  - 13.3.1 绘制背景部分 ..... 174
  - 13.3.2 绘制主体部分并添加文字 ..... 177
- 13.4 拓展项目实训 ..... 178
  - 13.4.1 制作化妆品杂志广告 ..... 178
  - 13.4.2 制作品牌服饰杂志广告 ..... 178
  - 13.4.3 制作创意品牌杂志广告 ..... 179
  - 13.4.4 制作日用品杂志广告 ..... 179

## Chapter 14 画册设计



- 14.1 行业介绍 ..... 180
  - 14.1.1 企业画册设计的要点 ..... 180
  - 14.1.2 企业画册的分类 ..... 181
  - 14.1.3 画册的纸张选择 ..... 181
- 14.2 设计要点 ..... 182
- 14.3 制作步骤 ..... 182
  - 14.3.1 制作主体物和色块背景 ..... 182
  - 14.3.2 绘制主体文字和细节元素 ..... 186
  - 14.3.3 绘制页面 2 内容 ..... 188
- 14.4 拓展项目实训 ..... 192
  - 14.4.1 制作艺术机构画册内页 ..... 192
  - 14.4.2 制作企业宣传画册 ..... 192
  - 14.4.3 制作传媒品牌画册内页 ..... 192
  - 14.4.4 制作数码产品 DM 单 ..... 193

## Chapter 15 POP 宣传广告设计



- 15.1 行业介绍 ..... 194
  - 15.1.1 POP 宣传广告的特点 ..... 194
  - 15.1.2 POP 宣传广告的作用 ..... 194
  - 15.1.3 POP 制作形式 ..... 194
- 15.2 设计要点 ..... 195
- 15.3 制作步骤 ..... 195
  - 15.3.1 绘制背景部分 ..... 195
  - 15.3.2 绘制画面主体图形 ..... 197
  - 15.3.3 添加文字并制作文字效果 ..... 200
- 15.4 拓展项目实训 ..... 202
  - 15.4.1 制作文具 POP 宣传广告 ..... 202

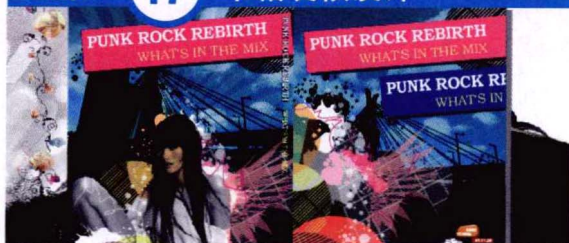
- 15.4.2 制作回馈活动 POP 宣传广告 ..... 203
- 15.4.3 制作艺术联盟 POP 广告 ..... 203

## Chapter 16 插画设计



- 16.1 行业介绍 ..... 204
  - 16.1.1 插画的分类 ..... 204
  - 16.1.2 插画的特征和表现形式 ..... 204
- 16.2 设计要点 ..... 205
- 16.3 制作步骤 ..... 205
  - 16.3.1 绘制主体人物 ..... 205
  - 16.3.2 绘制主体装饰图形 ..... 210
  - 16.3.3 绘制背景图形元素 ..... 212
- 16.4 拓展项目实训 ..... 216
  - 16.4.1 制作梦幻精灵插画 ..... 216
  - 16.4.2 制作童话世界插画 ..... 216
  - 16.4.3 制作忧郁 CG 插画 ..... 217

## Chapter 17 书籍装帧设计



- 17.1 行业介绍 ..... 218
  - 17.1.1 书籍装帧设计封面的特点 ..... 218
  - 17.1.2 装帧设计中的版式设计要素 ..... 219
- 17.2 设计要点 ..... 220
- 17.3 制作步骤 ..... 220
  - 17.3.1 编辑位图 ..... 220
  - 17.3.2 绘制背景部分并添加文字 ..... 222
- 17.4 拓展项目实训 ..... 224
  - 17.4.1 制作 CG 杂志装帧 ..... 224
  - 17.4.2 制作音乐书籍装帧 ..... 224
  - 17.4.3 制作文学书籍装帧 ..... 225

## Chapter 18 产品造型设计



- 18.1 行业介绍 ..... 226
  - 18.1.1 认识工业设计和产品设计 ..... 226
  - 18.1.2 产品造型设计的要素 ..... 226
- 18.2 设计要点 ..... 227
- 18.3 制作步骤 ..... 227
  - 18.3.1 绘制背景部分 ..... 227
  - 18.3.2 绘制屏幕和按钮部分 ..... 230
  - 18.3.3 绘制耳塞和背景部分 ..... 233
- 18.4 拓展项目实训 ..... 236
  - 18.4.1 制作 MP3 产品造型 ..... 236
  - 18.4.2 制作极品跑车造型 ..... 237
  - 18.4.3 制作迷人香水瓶造型 ..... 237

## Chapter 19 包装设计



- 19.1 行业介绍 ..... 238
  - 19.1.1 包装设计分类 ..... 238
  - 19.1.2 包装设计的基本准则 ..... 238
- 19.2 设计要点 ..... 239
- 19.3 制作步骤 ..... 239
  - 19.3.1 调整盒体并绘制瓶盖 ..... 239
  - 19.3.2 制作图形元素等 ..... 241
  - 19.3.3 制作其他包装盒并添加背景 ..... 243
- 19.4 拓展项目实训 ..... 244
  - 19.4.1 制作 CD 包装 ..... 244
  - 19.4.2 制作个性饮料包装 ..... 244



PART


## 01

## 软件知识篇

 本篇导引

基础知识篇分为9章，汇总了所有 Illustrator 软件常用知识点。为帮助读者更顺利进行学习，右侧展示了相关板块的重点知识，以及运用该重点知识对应的关键技术所涉及的案例（即“动手操作”）。

 重点知识

 动手操作

软件界面	启动和关闭软件
文档窗口	设置画板大小
对象视图	变换处理对象
辅助功能	调整参考线
基本形状路径	添加光晕效果
画笔工具	新建画笔并绘制图形
路径	变形和填充路径
网格填充工具	为路径上色
颜色透明度	设置图形透明度
创建与编辑图层	使用模板描摹图像
蒙版	绘制图形
文字	创建路径和区域文字
符号	载入并绘制符号
图表	绘制图表
矢量滤镜	调整对象
位图滤镜	为图像添加特殊质感
为 Web 创建矢量图形	存储文件为 SWF 动画
切片	创建 Web 切片

※ 重点知识：精粹软件相关的重点难点知识。

※ 动手操作：运用软件关键技术的实战案例。

## Chapter

# 01

# Illustrator CS5 基础知识

### 设计师指导

本章对Illustrator软件的基本知识进行了全方位介绍,内容涉及图像的各类相关知识,以及Illustrator CS5的启动和关闭、各种操作界面、应用设计领域和一些新增功能等知识内容,帮助读者初步了解Illustrator CS5绘图软件及其应用范畴。

### 核心知识点

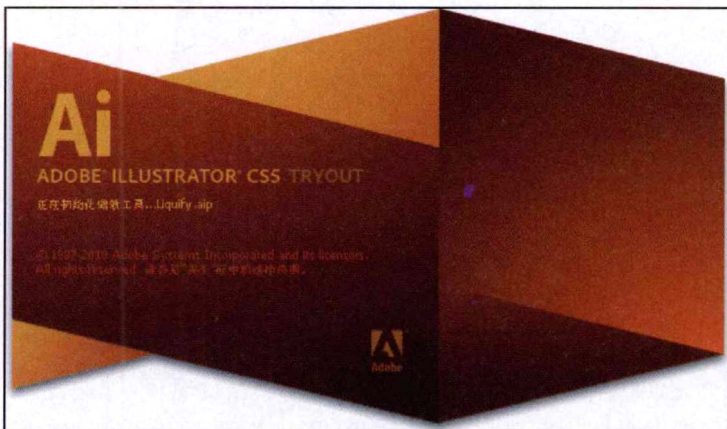
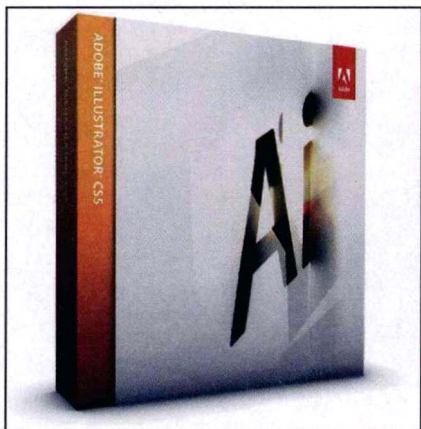
- ① 认识Illustrator CS5工作界面
- ② 理解图像分辨率概念
- ③ 熟悉图像的颜色模式和常用格式
- ④ 了解Illustrator CS5新增功能
- ⑤ 了解Illustrator软件的应用领域
- ⑥ 掌握启动和关闭Illustrator CS5的方法

## 1.1 初识Illustrator CS5

Illustrator 软件的矢量绘图功能强大、操作方便,且应用领域广泛,而最新版本的Illustrator CS5在以往强大功能的基础上又新增了一些实用的工具和功能,使其在平面设计应用方面更加实用、便捷。

### 1.1.1 Illustrator CS5简介

Adobe Illustrator CS5是目前该软件的最新版本,在以往强大功能的基础上对一些功能做了相应的改进,并新增了一些实用的操作功能,为用户提供了一个优越的创作空间。下左图所示即为 Adobe Illustrator CS5 的产品包装,下右图所示为 Adobe Illustrator CS5 的启动画面。

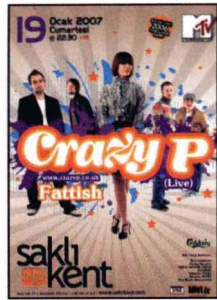
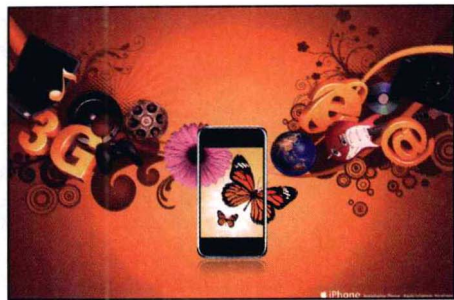


### 1.1.2 Illustrator 软件的应用领域

矢量图是如今应用非常广泛的图形设计形式, Illustrator 以其强大的图形制作功能和美观的操作界面优势,占据着较大的设计应用领域。在图形兼容性和操作简便性上, Illustrator 也具有较大的优势,被广泛应用于广告设计、排版设计、包装设计、CIMI 设计、插画设计和网页设计等领域。

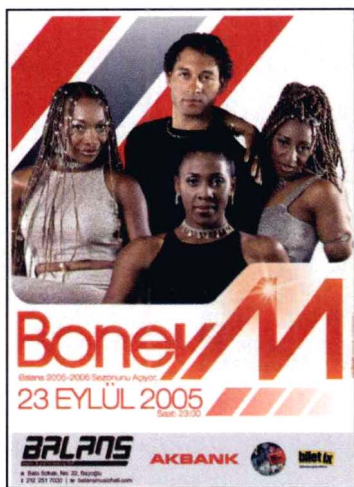
#### 1. 广告设计

Illustrator 的矢量图形设计被广泛应用于各种以印刷输出为主要形式的广告设计中,如报纸、杂志、海报和封面设计等。通过使用 Illustrator 对广告设计中的文字图形排版和图形设计制作等应用,可制作出效果丰富的广告设计作品,如下面 3 幅图所示。



## 2. 排版设计

文字排版设计是平面设计中不可或缺的一种设计形式。Illustrator 以其独特的文字排版编辑功能为平面设计过程增添了更多的乐趣，且操作更为快捷。通过在 Illustrator 中使用文字功能和贝塞尔曲线相结合的方式对文字进行编排，可快速高效地制作出优美的文字效果，如下面 3 幅图所示。



## 3. 包装设计

包装设计是一个整体而系统的设计概念，是印刷品设计中一个相对独立的设计类型，包含了销售包装设计、运输包装设计和包装工艺设计等，也是一种在自然功能和社会功能上都具有较高要求的组合形式。由于 Illustrator 是一种矢量图形设计软件，在分辨率和打印要求上拥有很大的自由性，对于高品质的输出要求均能满足，对于包装设计制作亦是如此。下面 3 幅图就是用 Illustrator 完成的包装设计。



## 4. CI/VI设计

CI/VI 设计是企业品牌形象的一种视觉化形式，并为企业品牌的形象进行宣传，以塑造和树立企业品牌的良好形象。CI 即企业识别系统，VI 视觉识别系统是以塑造企业形象为目的，并在此基础上设计一套整体而系统的视觉形象方案，如以企业标志、标准文字和标准色为主体的视觉传达媒介，如下面两幅图所示。

01

02

03

04

05

06

07

08

Illustrator CSS 基础知识

09

10

11

12

13

14

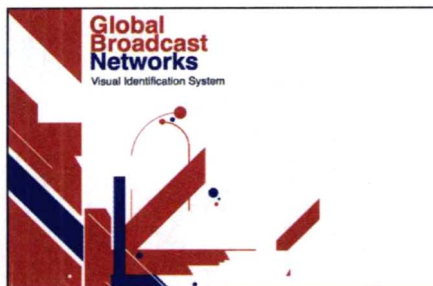
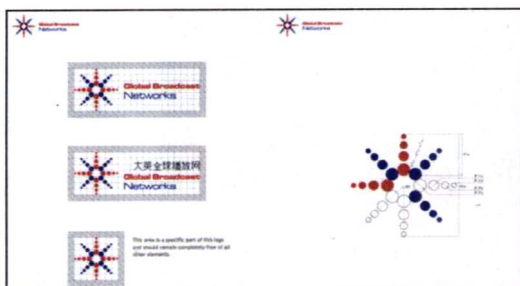
15

16

17

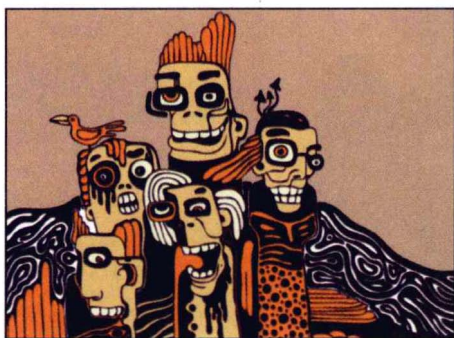
18

19



## 5. 插画设计

插画设计是一种量化的艺术绘画创作形式，主要应用于商业用途。商业插画通过依附于商业广告的形式进行宣传，具有较广的覆盖面，因而能受到较大的社会关注。矢量插画可自由地表现图像的质感和细节，具有更为现代化的操作技巧，比传统的绘画形式更具时尚感。Illustrator 具有良好的位图处理功能和兼容性，常与位图设计软件相结合，制作出独特而个性的插画效果，如下面 3 幅图所示。



## 6. 网页设计

如今矢量风格的网页设计已成为常用且重要的设计风格，而 Illustrator 的网页图像绘制功能，为网页的设计制作提供了较大的便利。此外，Illustrator 还提供了用于网页绘制的工具与相关的模板库，以及容量优化功能，使网页的设计制作过程更加便捷高效，如下面两幅图所示。



## 1.2 图像处理基础原理

图像在视觉上具有不同的表现，不同的图像拥有不同的表现形式。Illustrator 是用于绘制矢量图形的软件，因此其图像形式为矢量图像形式，与位图图像有很大的差异，同时也拥有位图图像不可比拟的优势。本节将通过图像的种类、颜色模式、分辨率和图像文件格式等相关知识来了解图像。

### 1.2.1 认识图像

图像分为矢量图像和位图图像。使用 Illustrator 绘图软件所绘制的图像即为矢量图像。

#### 1. 矢量图像

矢量图像是由连接 x、y 坐标的数学性曲线即贝塞尔曲线构成的。矢量图像由点、线和面的数据信息决



定图像的品质和容量，不受图像分辨率和缩放变换调整的影响，在图像文件的存储上也不受图像大小的影响而改变图像质量。

将矢量图像放大至局部区域或较大比例时，其图像细节仍很清晰，如下面两幅图所示。因此对于矢量图像的打印输出效果大可不必担心。由于矢量图像所具备的优势，因此常用于排版设计和包装设计等领域。

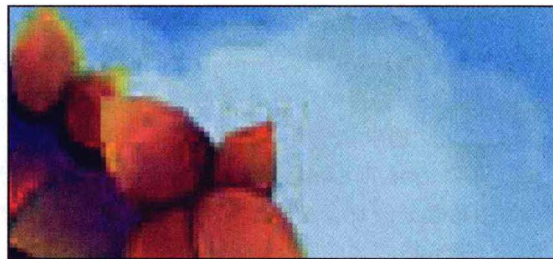
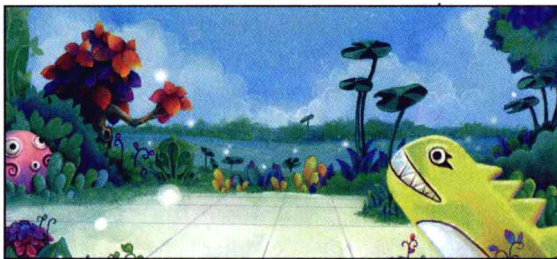


## 2. 位图图像

位图是 Windows 环境下使用的图像形式，表示 Windows 中使用的比特形式的图像文件，如扫描的图像、数码照片图像和网页图像等。

位图图像的最小构成单位为像素。在相对范围内的像素越多，图像的品质越好，容量越大，分辨率也相对较高。在位图图像中，每个像素都具有一个相应颜色模式下颜色信息的小方块，因而可表现出丰富色调效果的图像。

位图图像的缩放变换会影响图像的展示效果和图像品质。将位图图像放大至局部区域或超出其本身比例的状态下，可看到图像细节区域的锯齿状效果，如下面两幅图所示。



## 1.2.2 图像分辨率

分辨率即屏幕图像的精密度，指显示器所能显示的像素值。屏幕上的点、线、面都是由像素组成的，显示器可显示的像素越多，画面就越精细，相同屏幕区域内显示的信息就越多。

分辨率是用于度量位图图像内数据量的参数，表示为每英寸像素 (ppi) 或每英寸点 (dpi)。图像包含的数据越多，其文件大小越大，细节越丰富，但也会占用更多的内存。

## 1.2.3 图像的颜色模式

Illustrator 所支持的颜色模式主要包括 CMYK、RGB、灰度、HSB 和 Web 安全 RGB 模式，其中较为常用的是 CMYK、RGB 和 Web 安全 RGB 模式。

### 1. CMYK颜色模式

CMYK 颜色模式是用于印刷输出的颜色模式，由 4 种打印油墨构成。其中，C 代表青色，M 代表洋红，Y 代表黄色，K 代表黑色。CMYK 颜色模式的色彩值以油墨颜色的百分比表示，当油墨百分比最小时，所形成的颜色为白色 (C0、M0、Y0、K0)，而当油墨百分比最大时，则产生黑色 (C100、M100、Y100、K100)。该模式下的“颜色”面板如下左图所示。

01

02

03

04

05

06

07

08

Illustrator CS5 基础知识

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19