



Illustrator 图形设计与制作 技能实训教程

主编 宋涛 马振峰

北京希望电子出版社

辽宁省职业教育“十四五”规划教材



Illustrator

图形设计与制作

技能实训教程

主编 宋涛 马振峰



责任编辑：李 萌 刘延姣
封面设计：黄燕美



Illustrator

图形设计与制作

技能实训教程



扫码关注
“北京希望电子出版社”微信公众号
微信公众号回复8665，获取更多资源

微信公众号



扫码下载资料包

北京希望电子出版社网址：www.bhp.com.cn
电话：010-82626270
传真：010-62543892
投稿：xiaohuijun@bhp.com.cn



定价：49.80元

北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

辽宁省职业教育“十四五”规划教材



Illustrator

图形设计与制作

技能实训教程

主 编 宋 涛 马振峰

副主编 赵姝菊



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书是一本“面向工作流程”的优秀教材，通过讲解商业设计作品的制作方法，让读者掌握实用的岗位技能。本书分为 11 个模块，每个模块的结构分为模拟制作任务、知识点拓展、独立实践任务 3 部分。模块之间相互关联，内容环环相扣。

本书内容丰富，采用双线贯穿：一条以选取的具有代表性的商业作品为线索，包括贵宾卡、准入证、儿童书籍插画、POP 广告、企业 LOGO、企业名片、就业人数统计表、活动海报、图书封面、吊牌等；一条以软件知识为线索，包括基本图形的绘制与编辑、绘制和编辑路径、对象的基本操作、设置填充与描边、文字的使用、编辑图表、高级技巧、3D 功能和滤镜效果、打印与 PDF 文件制作等。

本书适合作为图形设计与制作相关课程的教材。本书实例内容具有行业代表性，是 Illustrator 图形处理方面较好的参考资料，也可供相关从业人员参考。

图书在版编目（C I P）数据

Illustrator 图形设计与制作技能实训教程 / 宋涛，
马振峰主编. — 北京：北京希望电子出版社，2020.7（2024.7 重印）
ISBN 978-7-83002-770-4

I. ①I… II. ①宋… ②马… III. ①图形软件—教材
IV. ①TP391.412

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2020)第 123403 号

出版：北京希望电子出版社

地址：北京市海淀区中关村大街22号

中科大厦 A 座 10 层

邮编：100190

网址：www.bhp.com.cn

电话：010-82626270

经销：各地新华书店

封面：黄燕美

编辑：李 萌 刘延姣

校对：龙景楠

开本：787mm×1092mm 1/16

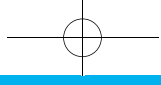
印张：14.5

字数：344 千字

印刷：三河市骏杰印刷有限公司

版次：2024 年 7 月 1 版 6 次印刷

定价：49.80 元



Preface 前言



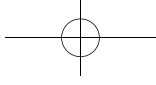
Adobe公司作为全球最大的软件公司之一，自创建以来，从参与发起桌面出版革命，到提供主流创意工具，以其革命性的产品和技术不断变革和改善着人们思想及交流的方式。今天，无论是在报纸、杂志、广告中看到的，还是从电影、电视及其他数字设备中体验到的，几乎所有作品的制作背后均打着Adobe软件的烙印。

为了满足新形势下的教育需求，在Adobe技术专家、资深教师、一线设计师以及出版社策划人员的共同努力下，我们完成了新模式教材的开发工作。本教材采用模块化方式编写，通过案例实训的讲解，帮助读者掌握就业岗位工作技能，提升动手能力，提高就业竞争力。

本书共分11个模块：

- 模块1 设计制作贵宾卡——Illustrator的基础知识
- 模块2 设计制作准入证——基本图形的绘制与编辑
- 模块3 设计制作儿童书籍插画——绘制和编辑路径
- 模块4 设计制作POP广告——对象的基本操作
- 模块5 设计制作企业LOGO——设置填充与描边
- 模块6 设计制作企业名片——文字的使用
- 模块7 设计制作就业人数统计表——编辑图表
- 模块8 设计制作活动海报——高级技巧
- 模块9 设计制作图书封面——3D功能和滤镜效果
- 模块10 设计制作吊牌——打印与PDF文件制作
- 模块11 综合实例

本书特色鲜明，侧重于综合职业能力与职业素养的培养，融“教、学、做”为一体，适合应用型本科院校、职业院校和培训机构作为教材



使用。本书提供配套教学资源（素材、视频等），方便读者使用。

本书由宋涛和马振峰担任主编，赵姝菊担任副主编。

由于编者水平有限，本书疏漏或不妥之处在所难免，敬请广大读者批评、指正。

编者

Contents 目录

模块 1

设计制作贵宾卡 ——Illustrator的基础知识



模拟制作任务	002
任务1 贵宾卡的设计	002
知识点拓展	007
知识点1 认识图形图像	007
知识点2 了解Illustrator	010
知识点3 Illustrator CS6工作界面	013
知识点4 文件的基本操作	014
知识点5 图形的显示	018
独立实践任务	021
任务2 设计制作名片	021
职业技能考核	022

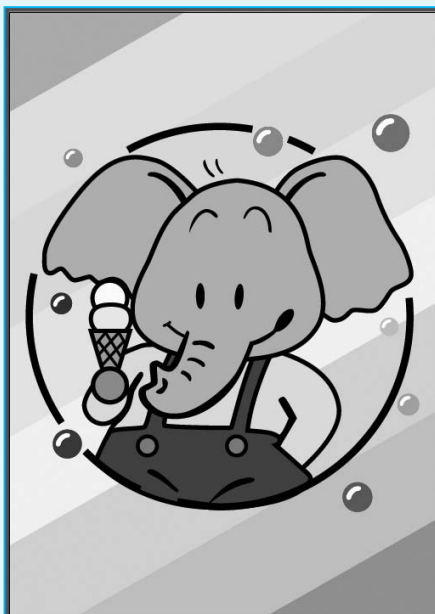
模块 2

设计制作准入证 ——基本图形的绘制与编辑



模拟制作任务	024
任务1 参展准入证的设计	024
知识点拓展	027
知识点1 绘制基本图形	027
知识点2 手绘图形	030
知识点3 光晕工具	031
知识点4 线形工具	031
知识点5 编辑图形	033
独立实践任务	039
任务2 设计制作书籍配图	039
职业技能考核	040

模块 3 设计制作儿童书籍插画 ——绘制和编辑路径



模拟制作任务..... 042

任务1 儿童图书插画设计..... 042

知识点拓展..... 046

知识点1 路径的概念..... 046

知识点2 绘制路径..... 048

知识点3 编辑路径..... 050

知识点4 画笔工具..... 053

知识点5 建立并修改画笔路径..... 058

知识点6 使用画笔样本库..... 060

知识点7 自定义画笔..... 061

知识点8 画笔的管理..... 062

独立实践任务..... 063

任务2 设计制作蛋糕房的新品海报..... 063

职业技能考核..... 064

模块 4 设计制作POP广告 ——对象的基本操作



模拟制作任务..... 066

任务1 汉堡包POP设计..... 066

知识点拓展..... 070

知识点1 对象的选取..... 070

知识点2 变换对象..... 072

知识点3 对象的隐藏和显示..... 079

知识点4 锁定和群组对象..... 080

知识点5 对象的次序..... 081

知识点6 对象的对齐与分布..... 082

独立实践任务..... 084

任务2 设计制作超市内咖啡机

优惠活动的POP广告..... 084

职业技能考核..... 086

模块 5 设计制作企业LOGO ——设置填充与描边



模拟制作任务	088
任务1 火锅店LOGO的设计.....	088
知识点拓展	093
知识点1 颜色基础.....	093
知识点2 颜色填充.....	095
知识点3 渐变填充.....	097
知识点4 图案填充.....	099
知识点5 渐变网格填充.....	099
知识点6 图形的轮廓与风格.....	101
知识点7 使用符号进行工作.....	101
独立实践任务	105
任务2 设计制作个性插画.....	105
职业技能考核	106

模块 6 设计制作企业名片 ——文字的使用



模拟制作任务	108
任务1 锋尚视觉的名片设计.....	108
知识点拓展	112
知识点1 创建文本和段落文本.....	112
知识点2 设置字符格式和段落格式.....	116
知识点3 设置制表符.....	120
知识点4 文本转换为轮廓.....	122
知识点5 文本链接和分栏.....	122
知识点6 设置图文混排.....	124
独立实践任务	125
任务2 设计制作台历.....	125
职业技能考核	126

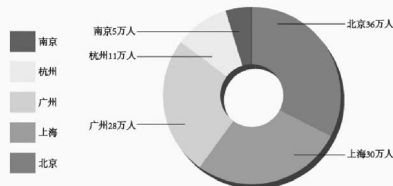
模块

7

设计制作就业人数统计表

——编辑图表

2015年国内重点城市就业需求量



国家统计局2015年统计结果

模拟制作任务..... 128

任务1 就业人数统计图表的设计..... 128

知识点拓展..... 131

知识点1 创建图表..... 131

知识点2 设置图表..... 134

知识点3 使用图表图案..... 137

独立实践任务..... 139

任务2 设计制作某皮革厂产量统计表..... 139

职业技能考核..... 140

模块

8

设计制作活动海报

——高级技巧



模拟制作任务..... 142

任务1 百货公司活动海报的设计..... 142

知识点拓展..... 148

知识点1 认识“图层”面板..... 148

知识点2 编辑“图层”面板..... 149

知识点3 使用蒙版..... 154

知识点4 应用封套..... 158

知识点5 混合效果..... 160

知识点6 动作和批处理..... 162

独立实践任务..... 167

任务2 设计制作周年庆海报..... 167

职业技能考核..... 168

模块

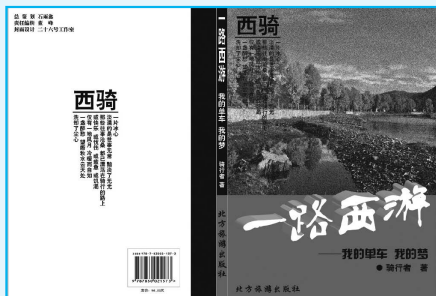
9

设计制作图书封面

——3D功能和滤镜效果

模拟制作任务..... 170

任务1 图书封面的设计..... 170



知识点拓展.....	174
知识点1 为矢量图添加特殊效果.....	174
知识点2 为位图添加特殊效果.....	178
知识点3 使用3D效果.....	184
独立实践任务.....	188
任务2 设计制作音乐网站图标.....	188
职业技能考核.....	189

模块 10 设计制作吊牌 ——打印与PDF文件制作



模拟制作任务.....	191
任务1 服装吊牌的设计.....	191
知识点拓展.....	194
知识点1 文件的打印.....	194
知识点2 PDF文件制作.....	202
独立实践任务.....	204
任务2 设计制作童装吊牌.....	204
职业技能考核.....	206

模块 11 综合实例



模拟实训1——饮料海报设计.....	207
模拟实训2——户外广告设计.....	216
职业技能考核.....	221

模块

1

设计制作贵宾卡 ——Illustrator的基础知识

任务参考效果图：



能力目标：

1. 掌握新建与打开文件的方法
2. 可以自己设计制作名片及其他卡片

软件知识目标：

1. 熟悉Illustrator CS6工具界面
2. 掌握文件的基本操作
3. 掌握图形的显示方法

专业知识目标：

1. 掌握Illustrator工作界面组件
2. 了解菜单栏、工具栏和面板
3. 掌握管理和控制视图的方法

课时安排：

2课时（讲课1课时，实践1课时）

Ai 模拟制作任务

任务1 贵宾卡的设计

任务背景

聚龙国际俱乐部是一家集住宿、餐饮、娱乐为一体的全国连锁性质的俱乐部。为了便于对俱乐部高端消费者进行更为贴心的服务，提升俱乐部的知名度，打造企业形象，现需要设计制作VIP用户卡。

任务要求

设计要沉稳、简洁、大气，能够体现出VIP会员的尊崇地位。图案的选取和颜色的搭配要符合高端消费者人群的审美观，还要突出该俱乐部的名称，提升企业的形象。

任务分析

采用以矩形为主的画面分割方式，体现俱乐部严谨的作风和认真的工作态度。整个名片以深灰色为背景，呈现沉稳、大气、尊贵的视觉效果。正面安排了一个类似徽章的图案，作为VIP卡识别的主要图案，采用金黄色与黑色、深灰色搭配，通过简单的颜色对比和反差，达到既沉稳又不失华丽的效果。

最终效果

本任务最终效果文件在“资料\素材文件\模块01”目录中，操作视频在“资料\操作视频\模块01”目录中。

任务详解

步骤 01 执行“文件”→“新建”命令，创建一个新文件，如图1-1所示。

步骤 02 使用“矩形工具”，然后在视图中单击，参照图1-2，在打开的“矩形”对话框中进行设置，然后单击“确定”按钮，创建矩形。使用“移动工具”调整矩形与上方的画板对齐。

步骤 03 保持矩形为选中状态，在工具箱中双击位于底部的“填色”按钮，打开“拾色

器”对话框，设置颜色为深灰色（C：80、M：74、Y：73、K：48），单击“确定”按钮，关闭对话框，如图1-3所示。

步骤 04 在“图层”面板中，单击眼睛图标右侧的空白处，将矩形图形锁定，以便后面的编辑，如图1-4所示。

步骤 05 使用“矩形工具”绘制矩形，并通过“拾色器”对话框将其颜色设置为黑色，如图1-5所示。



图 1-1



图 1-2



图 1-3

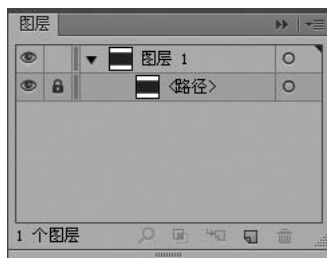


图 1-4



图 1-5

步骤 06 使用“椭圆工具”, 按住Shift键绘制黑色正圆, 如图1-6所示。

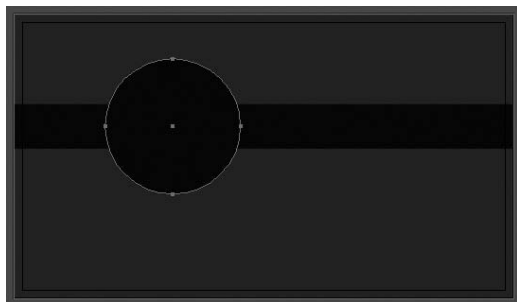


图 1-6

步骤 07 保持圆形为选中状态, 在工具箱底部双击“描边”按钮, 打开“拾色器”对话框, 设置颜色为中黄色 (C: 6、M: 53、Y: 90、K: 0), 如图1-7所示。

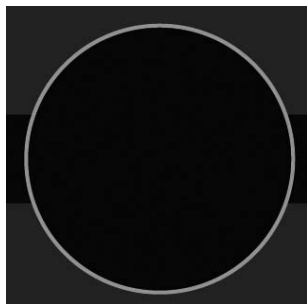


图 1-7

步骤 08 选中正圆, 在选项栏中单击“描边”按钮, 在弹出的面板中设置“粗细”为4pt, 如图1-8所示。

步骤 09 继续使用“椭圆工具”绘制正圆, 置于之前绘制正圆的中心, 如图1-9所示。

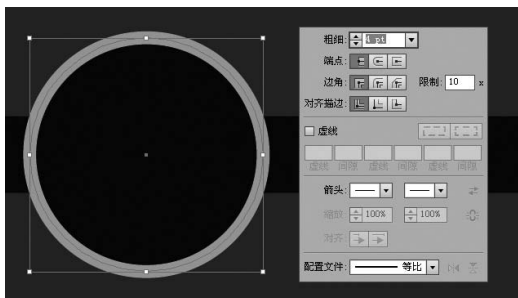


图 1-8

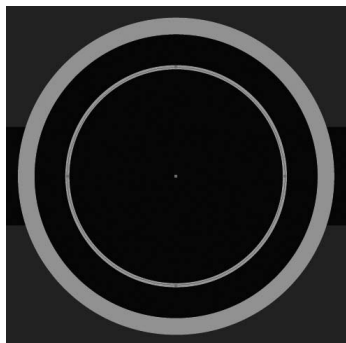


图 1-9

步骤 10 使用“钢笔工具”，移动光标到圆形最低端锚点左侧的路径上，当光标右下角出现“+”时单击鼠标，在单击的位置添加一个锚点。使用相同方法在另一侧添加锚点，如图1-10所示，以便读者查看，右侧图片是将视图放大后的效果。

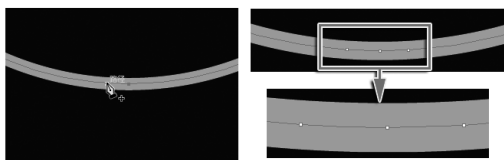


图 1-10

步骤 11 使用“直接选择工具”，选中位于中间的锚点，按Delete键将选中的锚点删除，如图1-11所示。

步骤 12 观察当前的图形效果，如图1-12所示，下面要沿着这个开放的圆环添加文本。

步骤 13 使用“文字工具”，移动光标到圆环开口处的路径上，当光标下侧出现曲线时单击鼠标，然后输入文本内容，如图1-13所示。

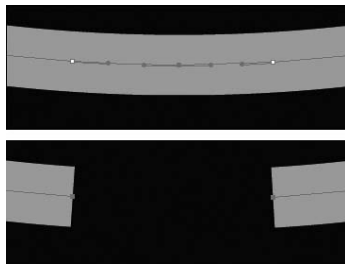


图 1-11

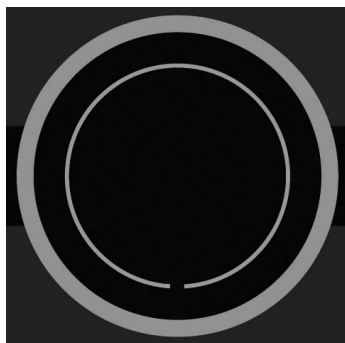


图 1-12

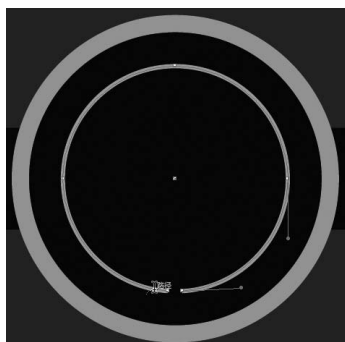


图 1-13

步骤 14 使用“选择工具”，移动光标到变换框右上角的外侧，当光标变为双向箭头时单击并拖动鼠标，变换文本的方向，如图1-14所示。



图 1-14

步骤 15 使用“钢笔工具”在视图中绘制两个图形，如图1-15所示。

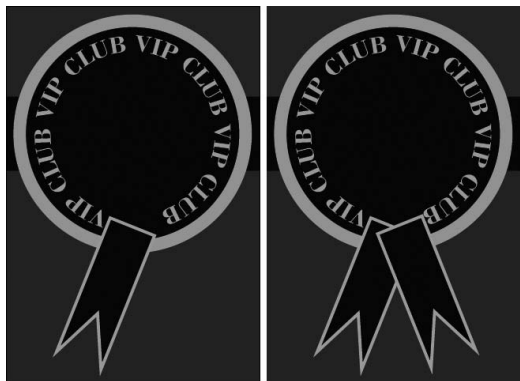


图 1-15

步骤 16 在“图层”面板中，按住Ctrl键单击最顶层的两个图层以选中，如图1-16所示，拖动这两个图层到黑色圆形的下方。

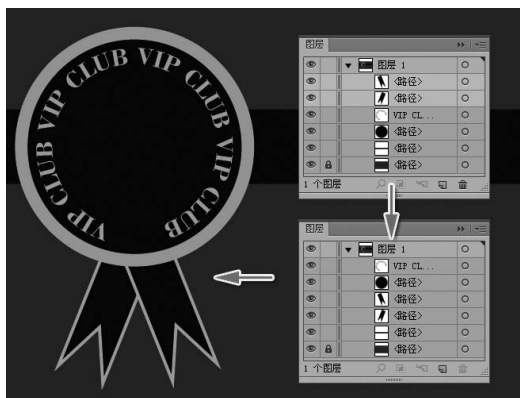


图 1-16

步骤 17 在文字中间再次绘制一个中黄色的圆环，并使用“文字工具”输入文本，如图1-17所示。

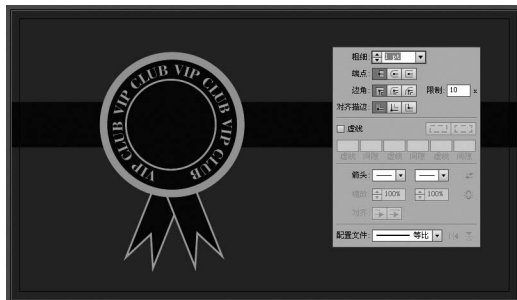


图 1-17

步骤 18 在“图层”面板中，单击深灰色矩形背景图层前面的锁状图标，解除图层的锁定状态。然后选中位于最低层的两个图层，拖动到“图层”面板底部的“创建新图层”按钮处，将其复制，如图1-18所示。

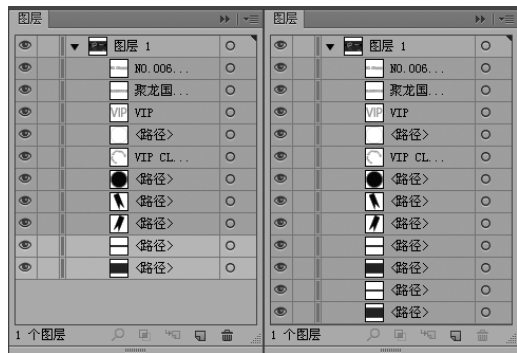
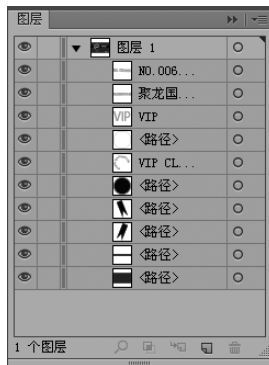


图 1-18

步骤 19 参照图1-19，使用“选择工具”，调整复制图形的位置，制作卡片的背面。



图 1-19

步骤 20 最后使用“文字工具”输入文本，如图1-20所示，完成该卡片的制作。



图 1-20

知识点1 认识图形图像

矢量图形和位图图像是平面设计中最基本的两个概念，在使用Illustrator CS6前，首先了解一下它们的区别。

1. 矢量图形和位图图像

在使用计算机绘制图形时，经常会用到矢量图形和位图图像这两种不同表现形式的图像。在Illustrator CS6软件中，不但可以制作出各种矢量图形，还可以处理导入的位图图像。

● 矢量图形

矢量图形又称为向量图形，内容以线条和颜色块为主。由于其线条的形状、位置、曲率和粗细都是通过数学公式进行描述与记录的，因而矢量图形与分辨率无关，能以任意大小输出，不会遗漏细节或降低清晰度，更不会出现锯齿状边缘的现象，而且图像文件所占的磁盘空间也很小，非常适合网络传输。网络上流行的Flash动画采用的就是矢量图形格式。矢量图形在标志设计、插图设计以及工程绘图上占有很大的优势。制作和处理矢量图形的软件有Illustrator、CorelDRAW等，绘制的矢量图形如图1-21所示。

● 位图图像

位图图像又称为点阵图像，是由许许多多的点组成的，这些点称为像素。这些不同颜色的点按一定次序进行排列，就组成了色彩斑斓的图像，如图1-22所示。当将位图图像放大到一定程度显示时，在计算机屏幕上就可以看到一个个小色块，这些小色块就是组成图像的像素。位图图像通过记录每个点（像素）的位置和颜色信息来保存图像，因此图像的像素越多，每个像素的颜色信息越多，图像文件也就越大。



图 1-21



图 1-22



提示

在计算机绘图领域中，绘图软件被分成两大类，一类是以数学方法表现图形的矢量图软件，以CorelDRAW、Illustrator为代表；另一类是以像素来表现图像的位图处理软件，以Photoshop为代表。Adobe公司在这两大软件领域中都占有举足轻重的作用，由该公司开发的位图图像处理软件Photoshop的各种版本，以其操作简便、功能强大而深受用户的喜爱；而Illustrator软件是Adobe公司开发的主要基于矢量图形的优秀软件，它在矢量绘图软件中也占有一席之地，并且对位图也有一定的处理能力。



提示

位图图像与分辨率有关。当位图图像在屏幕中以较大的放大倍数显示或以过低的分辨率打印时，就会看到锯齿状的图像边缘。因此，在制作和处理位图图像前，应首先根据输出的要求设置好图像的分辨率。制作和处理位图图像的软件有Photoshop、Painter等。

2. 分辨率

分辨率对于数字图像非常重要，其中涉及图像分辨率、屏幕分辨率和打印分辨率3种概念，下面分别予以介绍。

● 图像分辨率

图像分辨率即图像中每单位长度含有的像素数目，通常用像素/英寸表示。如分辨率为72像素/英寸的图像，表示1英寸×1英寸的图像范围内总共包含了5184个像素点（72像素宽×72像素高=5184）。同样是1英寸×1英寸，分辨率为300像素/英寸的图像，总共包含了90000个像素。因此，分辨率高的图像比相同尺寸的低分辨率图像包含更多的像素，因而图像也更清晰、细腻。

● 屏幕分辨率

屏幕分辨率即显示器上每单位长度显示的像素或点的数量，通常以点/英寸（dpi）来表示。屏幕分辨率取决于显示器的大小及其像素设置。了解显示器分辨率，有助于解释图像在屏幕上的显示尺寸不同于其打印尺寸的原因。显示时，由于图像像素直接转换为显示器像素，当图像分辨率比屏幕分辨率高时，在屏幕上显示的图像比其指定的打印尺寸要大。

● 打印分辨率

打印分辨率即激光打印机（包括照排机）等输出设备产生的每英寸的油墨点数（dpi）。大多数桌面激光打印机的分辨率为300~600dpi，而高档照排机能够以1200dpi或更高的分辨率进行打印。

3. 文件格式

文件格式是指使用或创作的图形、图像的格式，不同的文件格式拥有不同的使用范围。下面介绍在Illustrator CS6中常用的文件格式。

● AI (*.AI) 格式

AI格式是Illustrator软件创建的矢量图格式，AI格式的文件可以直接在Photoshop软件中打开，打开后的文件将转换为位图格式。

● EPS (*.EPS) 格式

EPS是Encapsulated PostScript首字母的缩写，可以说是一种通用的行业标准格式。除了多通道模式的图像之外，其他模式都可存储为EPS格式，但是它不支持Alpha通道。EPS格式可以支持剪贴路径，可以产生镂空或蒙版效果。

● TIFF (*.TIFF) 格式

TIFF格式是印刷行业标准的图像格式，通用性很强，几乎所有的图像处理软件和排版软件都对其提供了很好的支



提示

分辨率并不是越大越好。分辨率越大，图像文件就越大，在处理时所需的内存读写和CPU处理时间也就越多。



提示

应考虑图像的最终用途，根据用途对图像设置不同的分辨率。如果所制作的图像用于网络，分辨率只需满足典型的显示器分辨率（72dpi或96dpi）即可；如果图像用于打印、输出，则需要满足打印机或其他输出设备的要求；如果图像用于印刷，图像分辨率应不低于300dpi。

持，广泛用于程序之间和计算机平台之间进行图像数据交换。TIFF格式支持RGB、CMYK、Lab、索引、位图和灰度模式，并且在RGB、CMYK和灰度3种颜色模式中还支持使用通道、图层和路径。

● PSD (*.PSD) 格式

PSD格式是Adobe Photoshop软件内定的格式，也是Photoshop新建和保存图像文件的默认格式。PSD格式是唯一可支持所有图像模式的格式，并且可以存储在Photoshop中建立的所有图层、通道、参考线、注释和颜色模式等信息，这样下次继续进行编辑时就会非常方便。因此，对于没有编辑完成、下次需要继续编辑的文件，最好保存为PSD格式。

● GIF (*.GIF) 格式

GIF格式也是一种通用的图像格式，由于最多只能保存256种颜色，并且使用LZW压缩方式压缩文件，因此GIF格式保存的文件非常轻便，不会占用很多的磁盘空间，非常适合网络上的图片传输。

在保存图像为GIF格式前，需要将图像转换为位图、灰度或索引等颜色模式。GIF采用两种保存格式，一种为“正常”格式，可以支持透明背景和动画格式；另一种为“交错”格式，可以让图像在网络上由模糊逐渐转为清晰的方式显示。

● JPEG (*.JPEG) 格式

JPEG是一种高压缩比、有损压缩的真彩色图像文件格式，其最大特点是文件较小，可以进行高倍率的压缩，因而在注重文件大小的领域应用广泛，比如网络上的绝大部分要求高颜色深度的图像都使用JPEG格式。JPEG格式是压缩率最高的图像格式之一，这是由于JPEG格式在压缩保存的过程中会以失真最小的方式丢掉一些肉眼不易察觉的数据，因此保存后的图像与原图像会有所差别，没有原图像的质量好，一般在印刷、出版等高质量要求的场合不宜使用。

● PDF (*.PDF) 格式

Adobe PDF是Adobe公司开发的一种跨平台的通用文件格式，能够保存任何源文档的字体、格式、颜色和图形，而不用考虑创建该文档所使用的应用程序和平台。Adobe Illustrator、Adobe InDesign和Adobe Photoshop程序都可直接将文件存储为PDF格式。Adobe PDF文件为压缩文件，任何人都可以通过免费的Acrobat Reader程序进行共享、查看、导航和打印。



提示

当然，PSD格式也有其缺点，由于保存的信息较多，与其他格式的图像文件相比，PSD保存时所占用的磁盘空间要大得多。此外，由于PSD是Photoshop的专用格式，许多软件（特别是排版软件）都不能直接支持，因此，在图像编辑完成之后，应将图像转换为兼容性好并且占用磁盘空间小的图像格式，如TIFF、JPG格式。



提示

JPEG格式支持CMYK、RGB和灰度颜色模式，但不支持Alpha通道。



提示

PDF格式除支持RGB、Lab、CMYK、索引颜色、灰度和位图颜色模式外，还支持通道、图层等数据信息。

- BMP (*.BMP) 格式

BMP是Windows平台标准的位图格式，使用非常广泛，一般的软件都对其提供了非常好的支持。BMP格式支持RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，但不支持Alpha通道。保存位图图像时，可选择文件的格式（Windows操作系统或苹果Mac操作系统）和颜色深度（1~32位）。对于4~8位颜色深度的图像，可选择RLE压缩方案，这种压缩方式不会损失数据，是一种非常稳定的格式。BMP格式不支持CMYK颜色模式的图像。

- PNG (*.PNG) 格式

PNG是Portable Network Graphics（轻便网络图形）的缩写，是Netscape公司专为互联网开发的网络图像格式。不同于GIF格式图像的是，它可以保存24位的真彩色图像，并且支持透明背景和消除锯齿边缘的功能，可以在不失真的情况下压缩保存图像。但由于并不是所有的浏览器都支持PNG格式，所以该格式使用范围没有GIF和JPEG广泛。

PNG格式在RGB和灰度颜色模式下支持Alpha通道，但在索引颜色和位图模式下不支持Alpha通道。

知识点2 了解Illustrator

Illustrator是矢量绘图软件，它可以创建出光滑、细腻的艺术作品，如插画、广告图形等，可以和Photoshop几乎无障碍地配合使用，是设计师、插画师的最爱。

1. Illustrator与Photoshop

在设计创作时，可以使用Illustrator和Photoshop这两个软件协同工作。

Illustrator作为矢量图绘制方面的利器，在制作矢量图形上有着无与伦比的优势，它在图形、卡通、文字造型、路径造型上非常出色，如图1-23所示的标志图形就是用Illustrator制作的。但该软件在抠取图片、渐隐、色彩融合、图层等方面的功能上，相比较Photoshop而言较弱。

Photoshop主要用于处理和修饰图片。在设计创作时，可以利用其强大的功能，制作出色彩丰富、细腻的图像，还可以创建出写实的图像、流畅的光影变化、过渡自然的羽化效果等，总之可以创建出变化无穷的图像效果，图1-24就是用Photoshop制作的图像效果。



提示

Illustrator和Photoshop同是Adobe公司的产品，它们有着类似的操作界面和快捷键，并能共享一些插件和功能，实现无缝连接。



图 1-23



图 1-24

Photoshop在文字排版、字体变形、路径造型修改等方面要欠缺，而这些不足，正好可以使用Illustrator来弥补。图1-25是使用Illustrator和Photoshop共同创作的设计作品。

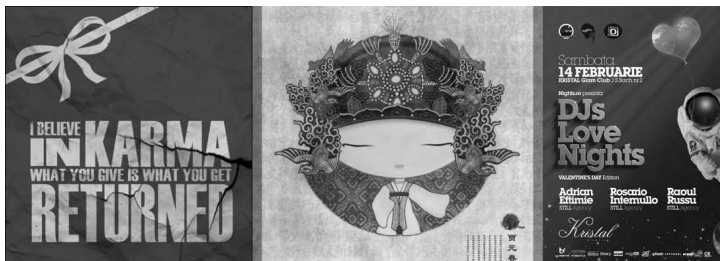


图 1-25

2. Illustrator可以做什么

Illustrator在矢量图形绘制领域是无可替代的一个软件，利用该软件可以绘制标志、VI、广告、排版、插画以及可以使用矢量图创作的一切应用类别，也可以用来创建设计作品中用到的一些小的矢量图形。可以这样说，只要能想象的

Illustrator优秀作品欣赏



到的图形，都可以通过该软件创建出来。

● 平面设计

Illustrator可以应用于平面设计中的很多类别，广告设计、海报设计、标志设计、POP设计、封面设计等都可以使用该软件直接创建或是配合创作，如图1-26所示。



图 1-26

● 版面排版设计

Illustrator作为一个矢量绘图软件，也提供了强大的文本处理和图文混排功能。它不仅可以创建各种文本，也可以像其他文字处理软件一样排版大段的文字，其最大的优点是可以将文字像图形一样进行处理，创建出绚丽多彩的文字效果，如图1-27所示。

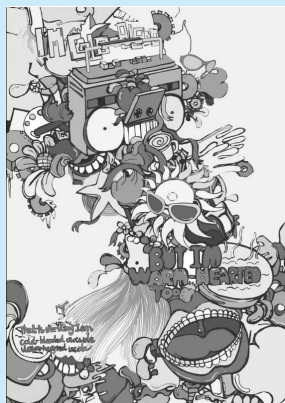


图 1-27

● 插画设计

目前为止，Illustrator依旧是很多插画师追捧的绘制利器。利用其强大的绘制功能，不仅可以实现各种图形效果，还可以使用众多的图案、笔刷，丰富的画面效果，如图1-28所示。

Illustrator优秀作品欣赏



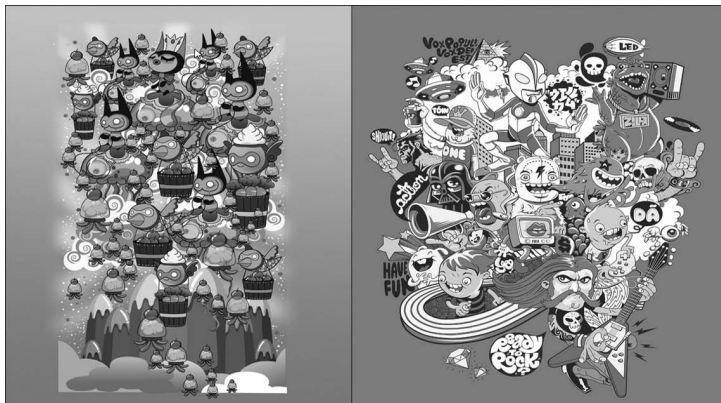


图 1-28

知识点3 Illustrator CS6工作界面

Illustrator CS6的工作界面主要由菜单栏、控制面板、工具箱、标尺、页面区域、工作区域、状态栏、面板组成，如图1-29所示。



图 1-29

下面简要介绍各部分的主要功能和作用。

- ◆ **菜单栏**：包括“文件”“编辑”“视图”“窗口”等9个主菜单，每一个菜单又包括多个子菜单，通过使用这些命令，可以完成大多数常规和编辑操作。
- ◆ **控制面板**：可以快速访问与所选对象相关的选项，其中显示的选项与所选的对象或工具相对应。例如，选择文本对象时，控制面板除了显示用于更改对象颜色的选项以外，还会显示文本格式选项。



提示

工具箱中包括了大量具有强大功能的工具，这些工具可以在绘制和编辑图形的过程中制作出精彩的效果。

工具箱中的许多工具并没有直接显示出来，而是以组的形式隐藏在右下角带小三角形的工具按钮组中，使用鼠标按住该工具不放即可展开工具组，如下图所示。



例如，使用鼠标按住文字工具，将展开文字工具组，用鼠标单击文字工具组右边的黑色三角形，文字工具组就从工具箱中分离出来，成为一个相对独立的工具栏，如下图所示。



- ◆ **工具箱**：包括了Illustrator CS6中所有的工具，大部分工具还有其展开式工具栏，里面包含了与该工具功能类似的工具，可以更方便、快捷地进行绘图与编辑。
- ◆ **标尺**：可以对图形进行精确的定位，还可测量图形的准确尺寸。
- ◆ **页面区域**：指工作界面中用黑色实线围成的矩形区域，这个区域的大小就是用户设置的页面大小。
- ◆ **工作区域**：指页面外的空白区域，和页面区域相同，可以使用绘制类工具在此自由绘图。
- ◆ **状态栏**：显示当前文档视图的显示比例、当前正在使用的工具和时间、日期等信息。
- ◆ **面板**：是Illustrator CS6最重要的组件之一，在面板中可设置数值和调节功能。面板是可以折叠的，可以根据需要分离或组合，具有很大的灵活性。



提示

用鼠标按住面板的标题不放，向页面中拖动，拖动到面板组外时，松开鼠标左键，将形成独立的面板，此时使用鼠标单击面板上端的▶▶按钮，可展开面板。部分面板左上角存在一个⌂按钮，单击该按钮，可使面板中的功能按钮全部显示、部分显示或不显示。

知识点4 文件的基本操作

下面介绍软件的一些基本操作，包括新建文件、打开文件和保存文件等。

1. 新建文件

使用“新建”命令可以创建出一个新文件。启动Illustrator CS6软件，执行“文件”→“新建”命令或按Ctrl + N快捷键，可打开“新建文档”对话框，如图1-30所示。



提示

新建文件时，可以按Ctrl + Shift + N快捷键，打开“从模板新建”对话框，从中选择软件自带的模板进行设计创作。



图 1-30

对话框中的各项参数如下。

- ◆ **名称**：可以在该文本框中输入新建文件的名称，默认状态下为“未标题-1”。
- ◆ **配置文件**：选择系统预定的不同尺寸类别。
- ◆ **画板数量**：定义视图中画板的数量。当创建2个或2个以上的画板时，可定义画板在视图中的排列方式、间隔距离等选项。
- ◆ **大小**：可以在下拉列表中选择软件已经预置好的页面尺寸，也可以“宽度”和“高度”文本框中自定义文件尺寸。
- ◆ **单位**：在下拉列表中选择文档的度量单位，默认状态下为“毫米”。
- ◆ **取向**：用于设置新建页面是竖向排列还是横向排列。
- ◆ **出血**：可设置出血参数值。当数值不为0时，可在创建文档的同时，在画板四周显示设置的出血范围。
- ◆ **颜色模式**：用于设置新建文件的颜色模式。
- ◆ **栅格效果**：为文档中的栅格效果指定分辨率。
- ◆ **预览模式**：为文档设置默认预览模式，可以使用“视图”菜单更改此选项。

2. 打开文件

启动Illustrator CS6软件，执行“文件”→“打开”命令，或按Ctrl + O快捷键，可打开“打开”对话框，如图1-31所示。在“查找范围”下拉列表框中选择要打开的文件所在的文件夹，选中文件后单击“打开”按钮，即可打开选择的文件。

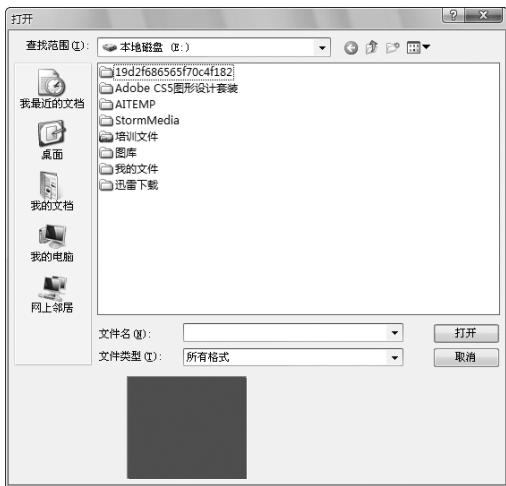


图 1-31



提示

按Ctrl + Alt + N快捷键，可不通过对话框直接创建出一个新文件，其参数以上次设置的“新建文件”对话框为准。



提示

准备以较高分辨率输出到高端打印机时，将“栅格效果”选项设置为“高（300ppi）”尤为重要。默认情况下，“打印”配置文件将此选项设置为“高（300ppi）”。



提示

“新建文档”对话框中的“预览模式”下拉列表中，“默认值”模式是在矢量视图中以彩色显示在文档中创建的图稿，放大或缩小时将保持曲线的平滑度。“像素”模式是显示具有栅格化（像素化）外观的图稿，它不会实际对内容进行栅格化，而是显示模拟的预览，就像内容是栅格一样。“叠印”模式提供油墨预览，模拟混合、透明和叠印在分色输出中的显示效果。

3. 保存文件

当第一次保存文件时,执行“文件”→“存储”命令,或按Ctrl+S快捷键,可打开“存储为”对话框,如图1-32所示。在对话框中输入要保存文件的名称,设置保存文件的位置和类型。设置完成后,单击“保存”按钮,即可保存文件。

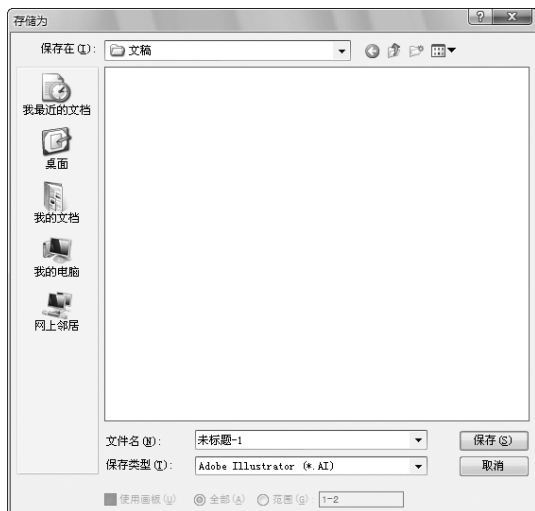


图 1-32

若是既要保留修改过的文件,又不想放弃原文件,则可以执行“文件”→“存储为”命令,或按Ctrl+Shift+S快捷键,打开“存储为”对话框,在对话框中可以为修改过的文件重新命名,并可设置文件的路径和类型。设置完成后,单击“保存”按钮,原文件保持不变,修改过的文件将另存为一个新的文件。

4. 关闭文件

执行“文件”→“关闭”命令,或按Ctrl+W快捷键,可将当前文件关闭。“关闭”命令只有当文件被打开时才呈现为可用状态。

单击文件名称右侧的“关闭”按钮,也可关闭文件。若当前文件被修改过或是新建的文件,那么在关闭文件的时候就会打开一个警告对话框,如图1-33所示。单击“是”按钮即可先保存对文件的更改再关闭文件,单击“否”按钮则不保存文件的更改而直接关闭文件。

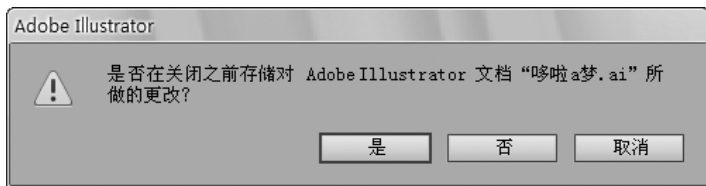


图 1-33



提示

当对图形文件进行各种编辑操作并保存后,再执行“文件”→“存储”命令时,将不打开“存储为”对话框,而是直接保存最终确认的结果,并覆盖原始文件。



提示

和Photoshop一样,在Illustrator中新建一个文件且未作任何更改,此时按Ctrl+W快捷键可直接关闭空白文档。

5. 置入文件

执行“文件”→“置入”命令，打开“置入”对话框，如图1-34所示。在对话框中，选择要置入的文件，然后单击“置入”按钮即可将选取的文件置入页面中。

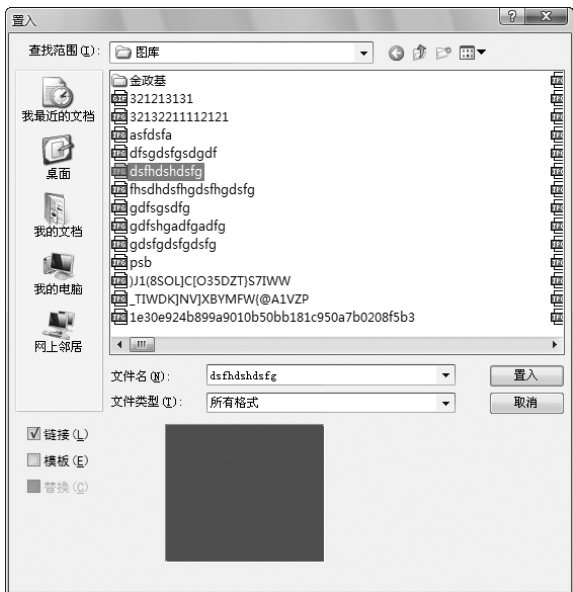


图 1-34

对话框中的各项参数含义如下。

- ◆ **链接**：选中“链接”选项，被置入的图形或图像文件与Illustrator文档保持独立，最终形成的文件不会太大。当链接的原文件被修改或编辑时，置入的链接文件也会自动修改更新。默认状态下，“链接”选项处于被选择状态。
- ◆ **模板**：选中“模板”选项，将置入的图形或图像创建为一个新的模板图层，并用图形或图像的文件名称为该模板命名。
- ◆ **替换**：如果在置入图形或图像文件前，页面中具有被选取的图形或图像，选中“替换”选项，可以用新置入的图形或图像替换被选取的原图形或图像。页面中如果没有被选取的图形或图像文件，“替换”选项不可用。

6. 导出文件

“导出”命令，可以将软件中绘制的图形导出为多种格式的文件，以便在其他软件中打开并进行编辑处理。执行“文件”→“导出”命令，打开“导出”对话框，如图1-35所示。在“文件名”文本框中可以重新输入文件的名称；在



提示

“置入”命令可以将多种格式的图形、图像文件置入Illustrator CS6软件中，文件还可以以嵌入或链接的形式被置入，也可以作为模板文件置入。



提示

在置入文件时，若不选中“链接”选项，置入的文件会嵌入到Illustrator软件中，形成一个较大的文件；并且当链接的文件被编辑或修改时，置入的文件不会自动更新。

“保存类型”下拉列表中可以设置导出的文件类型，以便在指定的软件中打开导出的文件。单击“保存”按钮，打开一个对话框，设置需要的选项，单击“确定”按钮，完成导出操作。

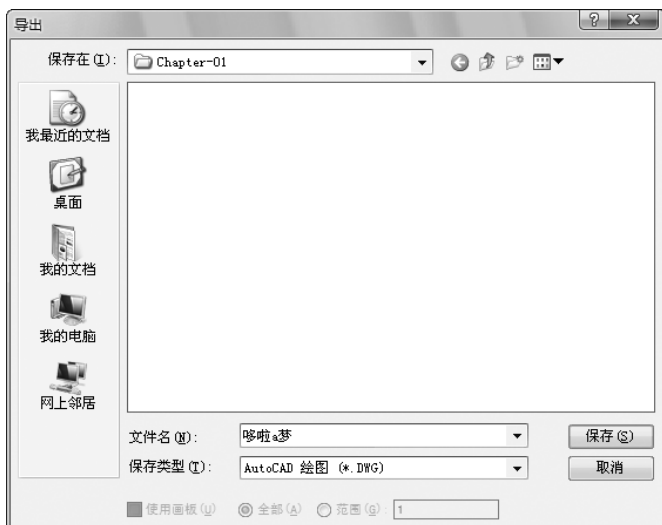


图 1-35

知识点5 图形的显示

下面介绍在Illustrator CS6中与视图相关的操作，如不同的屏幕显示方式，以及关于视图的基础操作。与图形显示相关的基本操作命令都集中在“视图”菜单中，下面分成几部分介绍。

1. 视图模式

在Illustrator CS6中，绘制图像时可以选择不同的视图模式，即“轮廓”模式、“叠印预览”模式和“像素预览”模式。

● 轮廓模式

执行“视图”→“轮廓”命令，或按Ctrl+Y快捷键，将切换到“轮廓”模式。在“轮廓”模式下，视图将显示为简单的线条状态，隐藏图像的颜色信息，显示和刷新的速度将比较快。可以根据需要单独查看轮廓线，节省运算速度，提高工作效率。

● 叠印预览模式

执行“视图”→“叠印预览”命令，将切换到“叠印预览”模式。“叠印预览”模式可以显示出四色套印的效果，接近油墨混合的结果，颜色上比正常模式要暗一些。



提示

导出文件类型不同，则打开的导出选项对话框不同。如常用的Photoshop格式，在导出为PSD格式时，可选中“写入图层”单选按钮，以保留图层，保持文件的可编辑性，如下图所示。



● 像素预览模式

执行“视图”→“像素预览”命令，将切换到“像素预览”模式。“像素预览”模式可以将绘制的矢量图形转换为位图图像显示，这样可以有效控制图像的精确度和尺寸等，转换后的图像在放大时会看见排列在一起的像素点。

2. 屏幕模式

Illustrator CS6有3种屏幕显示模式，即“正常屏幕模式”“带菜单栏的全屏模式”和“全屏模式”。

在工具箱中单击“更改屏幕模式”按钮，可以切换屏幕显示模式，也可以按F键，在不同的屏幕显示模式间进行切换。“正常屏幕模式”是在标准窗口中显示图稿，菜单栏位于窗口顶部，滚动条位于侧面。“带菜单栏的全屏模式”是在全屏窗口中显示图稿，有菜单栏但是没有标题栏或滚动条。

“全屏模式”是在全屏窗口中显示图稿，不带标题栏、菜单栏或滚动条，按Tab键可隐藏除图像窗口之外的所有组件。

3. 缩放视图

缩放视图是绘制图形时必不可少的辅助操作，可以在大图和细节显示上进行切换。

● 适合窗口大小

绘制图像时，执行“视图”→“画板适合窗口大小”命令，或按Ctrl+0快捷键，图像会很大限度地全部显示在工作界面中并保持其完整性。

● 实际大小

执行“视图”→“实际大小”命令，或按Ctrl+1快捷键，可以将图像按100%的效果显示。

● 放大

执行“视图”→“放大”命令，或按Ctrl++快捷键，页面中的图像就会被放大，也可以使用“缩放工具”放大显示图像。选择“缩放工具”，指针会变为一个中心带有加号的放大镜，单击鼠标，图像就会被放大。也可以使用状态栏放大显示图像，在状态栏中的百分比参数栏中选择比例值，或者直接输入需要放大的百分比数值，按Enter键即可执行放大操作。还可以使用“导航器”面板放大显示图像，单击面板下端滑动条右侧的三角图标，可逐级放大图像；拖动三角形滑块可以将图像任意放大；在左下角数值框中直接输入数值，按Enter键也可以放大图像。

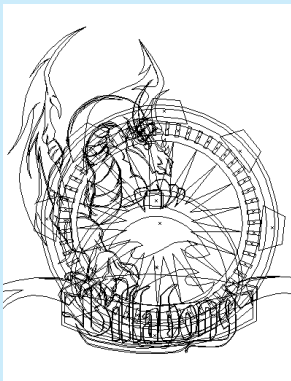
● 缩小

执行“视图”→“缩小”命令，或按Ctrl+-快捷键，页面中的图像就会被缩小，也可以使用“缩放工具”缩小



知识

不同的预览模式如下图所示。



轮廓模式



叠加预览模式



像素预览模式

显示图像。选择“缩放工具”，按住Alt键，图标变为缩小图标，单击鼠标左键，图像就会被缩小。也可使用状态栏或“导航器”面板来实现视图的缩小操作，方法同放大图像的操作相似。

4. 移动页面

单击“抓手工具”，按住鼠标左键直接拖动可以移动页面。在使用除“缩放工具”以外的其他工具时，可以按住空格键在页面按住鼠标左键，此时将切换至“抓手工具”，拖动鼠标即可移动页面。可以使用窗口底部或右部的滚动条来控制窗口中显示的内容。

5. 标尺、参考线和网格

绘制图形时，使用标尺可以对图形进行精确定位，还可以测量图形的准确尺寸；使用辅助线可以确定对象的相对位置。标尺和辅助线不会被打印输出。

● 标尺

执行“视图”→“标尺”→“显示标尺”命令，或按Ctrl+R快捷键，当前图形文件窗口左侧和上侧会出现两个带有刻度的标尺（X轴和Y轴）。两个标尺相交的零点位置是标尺零点，默认情况下，标尺的零点位置在画板的左上角。标尺零点可以根据需要而改变，将鼠标指向视图中左上角标尺相交的位置，按住并向右下方拖动，会出现两条十字交叉的虚线，调整到目标位置后释放鼠标，新的零点位置就设定好了。

● 参考线

在绘制图形的过程中，参考线有助于将图形进行对齐。参考线分为普通参考线和智能参考线，普通参考线又分为水平参考线和垂直参考线。

执行“视图”→“参考线”→“隐藏参考线”命令或按Ctrl+；快捷键，可以隐藏参考线。

执行“视图”→“参考线”→“锁定参考线”命令，可以锁定参考线。

执行“视图”→“参考线”→“清除参考线”命令，可以清除所有参考线。

如果需要，也可以将图形或路径转换为参考线。选中要转换的路径，执行“视图”→“参考线”→“建立参考线”命令，可将选中的路径转换为参考线。

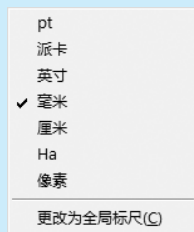
● 网格

网格是一系列交叉的虚线或点，可以精确对齐和定位对象。执行“视图”→“显示网格”命令，可显示出网格。执行“视图”→“隐藏网格”命令，可将网格隐藏。



提示

用鼠标在水平标尺或垂直标尺上右击，会弹出如下图所示的度量单位菜单，直接选择需要的单位，也可更改标尺单位。水平标尺与垂直标尺不能分别设置不同的单位。



提示

双击标尺零点标记，可将标尺零点恢复到画板左上角的默认位置。

任务2 设计制作名片

任务背景

恒宇图书策划公司为宣传自身队伍、提升公司形象，现委托设计师为其员工设计制作名片，其效果如图1-36所示。

任务要求

画面为名片标准尺寸，以淡雅的色调为主，突出文化气息。



图 1-36

任务分析

画面使用线描的花朵作为主体装饰，通过简洁、素雅的画面设计来提升公司形象。

操作步骤

Ai 职业技能考核

一、填空题

1. Adobe Illustrator是一个_____绘图软件。
2. 在Illustrator CS6软件中，常用的颜色模式有_____和_____。
3. Illustrator CS6软件中的_____位于界面左侧，包含了一些常用的图像处理工具及图像编辑工具。
4. _____文件格式是Adobe公司定制的矢量图形格式，是Illustrator的专用文件格式，用于记录不同的线条组成的图形文件。

二、选择题

1. 按以下哪个快捷键可以新建文件？（ ）
 - A. Ctrl + A
 - B. Ctrl + O
 - C. Ctrl + N
 - D. Ctrl + S
2. 图像分辨率的单位是（ ）。
 - A. dpi
 - B. lpi
 - C. ppi
 - D. pixel
3. 下列关于标尺和参考线的描述，不正确的是（ ）。
 - A. 将光标放到水平或垂直标尺上，按住鼠标，从标尺上拖出参考线到页面上，一旦将参考线放到某个位置，就再也不能移动
 - B. 参考线的颜色可以任意更改
 - C. 路径和参考线之间可以任意转化
 - D. 在默认状态下，参考线是被锁定的，可以通过菜单命令解除参考线的锁定状态，解除锁定后的参考线可以通过“释放参考线”命令将参考线转换为路径
4. 下列关于Illustrator的描述，不正确的是（ ）。
 - A. Illustrator是Adobe公司研发的大型平面设计应用软件
 - B. Illustrator是一个向量式的绘图软件，所绘制的图形不受分辨率的影响
 - C. Illustrator可以直接打开Photoshop格式的文件，也可以保存为Photoshop格式的文件
 - D. 用Illustrator可以快速精确地制作出彩色和黑色的图形