



全国信息化工程师 NACG 数字艺术人才培养工程指定教材  
全国高等院校数字媒体专业“十二五”规划教材

# Illustrator 平面图形设计 项目制作教程

主 编 黄 岩 杨昌洪  
副主编 田 鉴 李 玮  
何加健 陶宗华

上海交通大学出版社

## 内 容 提 要

本书主要讲解 Adobe Illustrator 软件的基本操作界面、工具的使用、钢笔工具绘图、符号的应用、创建不透明蒙版,创建网格等知识,并采用一线实例介绍了平面图形、特效艺术字、图像材质及矢量插画设计、平面海报设计、包装设计、书籍装帧设计、产品造型设计等项目的制作。

本书主要面向平面设计用户,适合初、中级读者学习使用,也可供从事广告设计、插画设计、平面设计制作人员自学参考,也可作为大中专院校相关专业、相关计算机培训班的教学用书。

### 图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 平面图形设计项目制作教程/黄岩,杨昌洪主编. 上海:上海交通大学出版社,2012

全国高等院校数字媒体专业“十二五”规划教材 全国  
信息化工程师 NACG 数字艺术人才培养工程指定教材  
ISBN 978-7-313-08269-5

I. ①I… II. ①黄…②杨… III. ①图象处理软件—  
高等学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 145373 号

## Illustrator 平面图形设计项目制作教程

黄 岩 杨昌洪 主编

上海交通大学 出版社出版发行

(上海市番禺路 951 号 邮政编码 200030)

电话: 64071208 出版人: 韩建民

上海锦佳印刷有限公司印刷 全国新华书店经销

开本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 16 字数: 416 千字

2012 年 7 月第 1 版 2012 年 7 月第 1 次印刷

印数: 1~3030

ISBN 978-7-313-08269-5/TP 定价: 63.00 元

---

版权所有 侵权必究

告读者:如发现本书有印装质量问题请与印刷厂质量科联系  
联系电话: 021-56401314

# 全国信息化工程师—NACG 数字艺术人才培养工程指定教材

## 高等院校数字媒体专业“十二五”规划教材

### 编写委员会

#### 编委会主任

李 宁(工业和信息化部人才交流中心 教育培训处处长)

朱毓平(上海美术电影制片厂 副厂长)

潘家俊(上海工艺美术职业学院 常务副院长)

郭清胜(NACG 数字艺术人才培养工程办公室 主任)

#### 编委会副主任(按姓名拼音排序)

蔡时铎 曹 阳 陈洁滋 陈 涛 丛迎九 杜 军 符应彬 傅建民 侯小毛 蒋红雨

李 斌 李锦林 李 玮 刘亮元 刘雪花 刘永福 索昕煜 覃林毅 陶立阳 王华祖

王靖国 吴春前 吴 昊 余庆军 张苏中 张秀玉 张远珑 朱方胜 庄涛文

#### 编 委(按姓名拼音排序)

白玉成 陈崇刚 陈纪霞 陈 江 陈 靖 陈 苏 陈文辉 陈 勇 陈子江 程 慧

程 娟 邓春红 丁 杨 杜 鹃 方宝铃 费诗伯 冯国利 冯 艳 高 进 高 鹏

耿 强 郭弟强 哈春浪 韩风云 韩 锐 何加健 洪锡徐 胡雷钢 纪昌宁 蒋 巍

矫桂娥 康红昌 况 喻 兰育平 黎红梅 黎 卫 李 波 李 博 李 超 李 飞

李光洁 李京文 李 菊 李 克 李 磊 李丽蓉 李鹏斌 李 萍 李 强 李群英

李铁成 李 伟 李伟国 李伟珍 李卫平 李晓宇 李秀元 李旭龙 李元海 梁金桂

林 芳 令狐红英 刘 飞 刘洪波 刘建华 刘建伟 刘 凯 刘淼鑫 刘晓东 刘 语

卢伟平 罗开正 罗幼平 孟 伟 倪 勇 聂 森 潘鸿飞 潘 杰 彭 虹 漆东风

祁小刚 秦 成 秦 鉴 尚宗敏 余 莉 宋 波 苏 刚 隋志远 孙洪秀 孙京川

孙宁青 覃 平 谭 圆 汤京花 陶 楠 陶宗华 田 鉴 童雅丽 万 琳 汪丹丹

王发鸿 王 飞 王国豪 王 获 王 俭 王 亮 王琳琳 王晓红 王晓生 韦建华

韦鹏程 魏砚雨 闻 刚 闻建强 吴晨辉 吴 莉 吴伟锋 吴昕亭 肖丽娟 谢冬莉

徐 斌 薛元昕 严维国 杨昌洪 杨 辉 杨 明 杨晓飞 姚建东 易 芳 尹长根

尹利平 尹云霞 应进平 张宝顺 张 斌 张海红 张 鸿 张培杰 张少斌 张小敏

张元恺 张 哲 赵大鹏 赵伟明 郑 凤 周德富 周 坤 朱 圳 朱作付

## 本书编写人员名单

主 编 黄 岩 杨昌洪

副主编 田 鉴 李 玮 何加健 陶宗华

参 编 尹长根 李 磊 杨晓飞 冯 艳

# 序

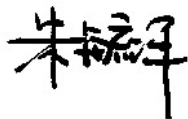
数字媒体产业在改变人们工作、生活、娱乐方式的同时,也在新技术的推动下迅猛发展,成为经济大国的重要支柱产业之一。包括传统意义的互联网及眼下方兴未艾的移动互联网,无不催生数字内容产业的高速发展。我国人口众多,当前又处在国家战略转型时期,国家对于文化产业的高度重视,使我们有理由预见在全球舞台上,我们必将成为不可忽视的重要力量。

在国家政策支持的大环境下,国内涌现了一大批动漫、游戏、后期制作等专业公司,其中不乏佼佼者。同时国内很多院校也纷纷开设了动画学院、传媒学院、数字艺术学院等新型专业。工作中我接触到许许多多动漫企业和学校,包括美国、欧洲、日韩的企业。很多企业都被人才队伍的建设与培养所困扰,他们不但缺乏从事基础工作的员工,高级别的设计师更是匮乏。而相反部分学校的学生毕业时却不能很好地就业。

作为业内的一分子,我深感责任重大。我长期以来思考以上现象,也经常与一些政府主管部门领导、国内外的企业领导、院校负责人探讨此话题。要改变这一现象,需要政府部门的政策扶持、企业单位的参与以及学校的教学投入,需要所有业内有识之士的共同努力。

我欣喜地发现,部分学校已经按照教育部的要求开展校企合作,引入企业的技术骨干担任专业课的教师,通过“帮、带、传”培养了学校自己的教学队伍,同时积累了丰富的项目化教学经验与资源。在有关部门的鼓励下,在热心企业的支持下,在众多学校的参与下,我们成立编委会,组织编写该项目化教材,希望把成功的经验与大家分享。相信这对于我国数字艺术的教学改革有着积极的推动作用,为培养我国高级数字艺术技能人才打下基础。

最后受编委会委托,向给予编委会支持的领导、企业界人士、所有编写人员表示深深的感谢。



2012年5月

# 前 言

当数字化技术介入媒体之后,新的媒体形式开始打破传统媒体的界限,出现了电影、多媒体光盘、交互多媒体、网络等传播方式,它们以相融的方式并存着。新型媒体对于人的审美体验方式的转变是巨大而深刻的,而掌握一门与此相关的技术对于此行业的从业人员来说则是必不可少的。

Illustrator CS5 是 Adobe 公司推出的最新版本的矢量图形软件。借助 Adobe Illustrator CS5 这个强大的创作工具软件,可以设计精准、强大的矢量图形;在透视中实现精准的绘图,创建宽度可变的描边,使用逼真的画笔进行绘制;借助多个画板、元件、绘图增强功能以及“外观”面板中编辑对象特点的功能实现高效工作;充分利用与其他 Adobe 应用程序的顺畅集成,以及对几乎任何图形文件的支持。总之,在这里可以尽情挥洒无穷的创意,因此 Adobe Illustrator CS5 已经被广泛应用到广告、商业插画、包装、书籍装帧、产品设计等领域,并得到了广大平面设计师的肯定,是目前最优秀的平面设计软件之一。

本书在编排体例上进行了创新,以左右分栏的形式,可对知识的讲解有清晰的划分,左栏包含软件相关知识点及实例操作过程当中涉及的问题;右栏是实例制作步骤的详解。读者在阅读时,可根据对知识性质的需求进行选择性的阅读。相信这样的体例编排将使学习更具有针对性与趣味性。

全书共 9 章,设计 18 个经典实例操作,涉及 Illustrator CS5 在游戏图标、平面图形、特效艺术字、图像材质及矢量插画设计、平面海报设计、包装设计、书籍装帧设计、产品造型设计等诸多领域的应用。

本书在教学中可安排 90 课时(含上机),建议课时分配如下:

章 节	内 容	课 时
1	游戏图标实例绘制	6
2	平面图形实例设计	6
3	特效艺术字实例制作	6
4	图像材质创意制作	12
5	矢量插画设计与制作	12
6	平面海报设计与制作	12
7	产品包装设计与制作	12
8	书籍装帧设计与制作	12
9	产品造型设计与制作	12
	合计	90

本书配有多媒体课件,包含了主要实例的制作过程和全部素材。读者多媒体课件,配合书中的讲解可以达到事半功倍的效果。读者可从以下网址下载多媒体课件:[www.jiaodapress.com.cn](http://www.jiaodapress.com.cn), [www.nacg.org.cn](http://www.nacg.org.cn)。

本书图文并茂,可作为广告设计人员、包装设计人员、平面设计师的辅助用书,也可作为高等院校电脑艺术设计及电脑动画专业的教材用书。

由于时间仓促,加之编者水平和工作经验有限,书中难免有疏漏和不当之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

2012年6月

1	游戏图标实例绘制 .....	1
	知识点: 计算机的基本知识, Illustrator CS5 的基本操作界面, 绘图工具库	
1.1	RSS ICON .....	2
1.2	叶子图标 .....	10
2	平面图形实例设计 .....	21
	知识点: 选择工具, 倾斜工具, 渐变工具, 基本图形绘制, 标尺、网格、参考线和裁剪标记	
2.1	环保袋 .....	22
2.2	天秤座 .....	34
3	特效艺术字实例制作 .....	44
	知识点: 创建符号, 沿路径移动或翻转文本, 设置段落样式, 设置字符	
3.1	水滴文字 .....	45
3.2	立体文字 .....	54
4	图像材质创意制作 .....	66
	知识点: 羽化对象边缘, 图层样式, 叠加效果, 底纹图形设计	
4.1	混合叠加材质 .....	67
4.2	底纹图形 .....	79

5	矢量插画设计与制作 .....	98
	知识点: 钢笔工具绘图, 编辑路径, 图层, 铅笔工具	
5.1	游戏男角色插画绘制 .....	99
5.2	游戏女角色插画绘制 .....	116
6	平面海报设计与制作 .....	134
	知识点: 混合对象, 扭曲和变换, 创建 3D 对象, 画笔工具, 创建不透明蒙版	
6.1	可口可乐海报 .....	135
6.2	音乐海报 .....	149
7	产品包装设计设计与制作 .....	163
	知识点: 变换对象, 剪切蒙版, 剪切和分割对象, 路径查找器	
7.1	水彩笔包装盒 .....	164
7.2	喜糖包装 .....	172
8	书籍装帧设计与制作 .....	188
	知识点: 数字图形中的颜色, 图案, 渐变, 创建网格	
8.1	时尚杂志 .....	189
8.2	漫画书的封面 .....	201
9	产品造型设计与制作 .....	221
	知识点: 自定键盘快捷键, 动作面板, 记录动作, 存储图稿	
9.1	Apple 产品制作 .....	222
9.2	月亮牌化妆品制作 .....	233
附录 1	全国信息化工程师—NACG 数字艺术人才培养工程简介 .....	242
附录 2	全国信息化工程师—NACG 数字艺术人才培养工程培训及考试 介绍 .....	245