

第 1 章

企业公司 Logo 设计——Illustrator CC 的基本操作

本章导读：

Illustrator CC 是由 Adobe 公司开发的一款专业的矢量绘图软件，具有丰富的工具、控制面板和菜单命令等。本章将介绍如何新建、打开、置入、导出以及保存文件，了解对象对齐、分布和对象编组等一系列基础操作。




【案例精讲】 企业公司 Logo 设计

为了更好地完成本设计案例，现对制作要求及设计内容做如下规划，企业公司 Logo 效果如图 1-1 所示。

作品名称	企业公司 Logo 设计
作品尺寸	868px×550px
设计创意	本案例将通过【文字工具】、【圆角矩形工具】、【橡皮擦工具】来制作 Logo 效果
主要元素	企业公司 Logo
应用软件	Illustrator CC
素材	素材 \Cha01\ LOGO-1.png、LOGO-2.png
场景	场景 \Cha01\【案例精讲】企业公司 Logo 设计 .ai
视频	视频教学 \Cha01\【案例精讲】企业公司 Logo 设计 .mp4
企业公司 Logo 效果 欣赏	

图 1-1

01 按 Ctrl+N 组合键，在弹出的【新建文档】对话框中将单位设置为【像素】，将【宽度】、【高度】分别设置为 868px、550px，将【颜色模式】设置为【RGB 颜色】，单击【创建】按钮。在工具箱中单击【矩形工具】，在画板中绘制一个矩形，在【属性】面板中将【宽】、【高】分别设置为 868px、550px，将 X、Y 分别设置为 434px、275px，将【填色】设置为 #e8e8e8，将【描边】设置为无，如图 1-2 所示。

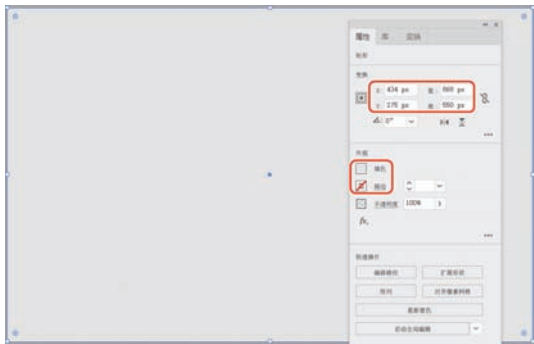



图 1-2

02 在画板中选择绘制的矩形，按 **Ctrl+2** 组合键将选中的矩形进行锁定，在工具箱中单击【圆角矩形工具】，在画板中绘制一个圆角矩形，在【变换】面板中将【宽】、【高】分别设置为 314px、302px，将 X、Y 分别设置为 438.5px、209.5px，将圆角半径分别设置为 5.7px、5.7px、11px、20px，在【颜色】面板中将【填色】设置为 #cd0000，将【描边】设置为无，效果如图 1-3 所示。

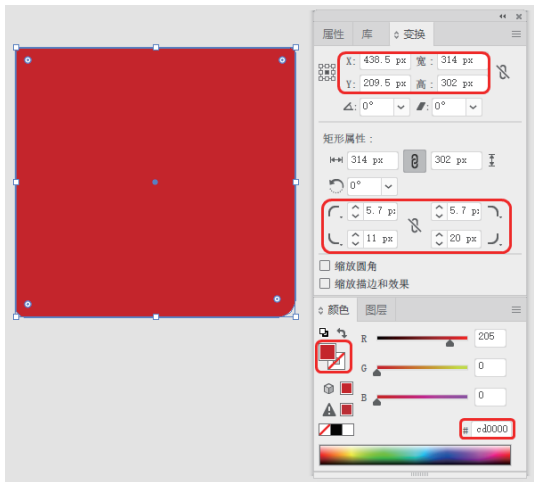



图 1-3

03 使用【圆角矩形工具】在画板中绘制一个圆角矩形，在【变换】面板中将【宽】、【高】分别设置为 20px、303px，将 X、Y 分别设置为 273px、211.5px，将圆角半径均设置为 3px，在【颜色】面板中将【填色】设置为 #cd0000，将【描边】设置为无，效果如图 1-4 所示。

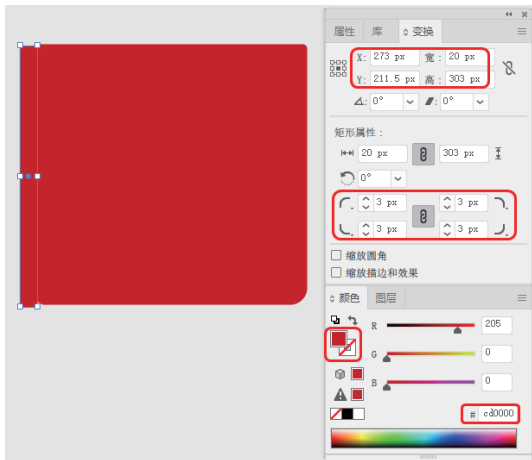



图 1-4

04 使用【圆角矩形工具】在画板中绘制一个圆角矩形，在【变换】面板中将【宽】、【高】分别设置为 331.6px、24px，将 X、Y 分别设置为 445px、46.6px，将圆角半径均设置为 12px，在【颜色】面板中将【填色】设置为 #cd0000，将【描边】设置为无，效果如图 1-5 所示。

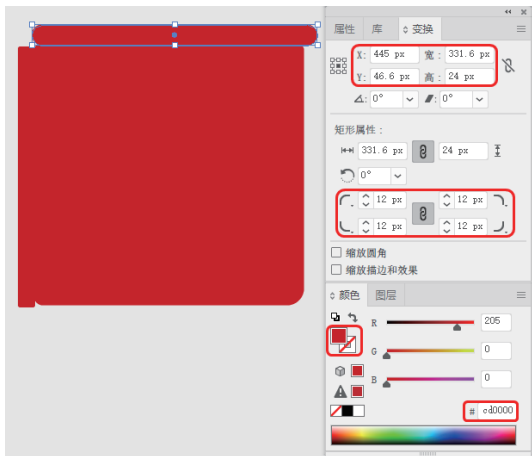



图 1-5

05 使用【圆角矩形工具】在画板中绘制一个圆角矩形，在【变换】面板中将【宽】、【高】分别设置为 11px、329px，将 X、Y 分别设置为 608.5px、212.5px，将圆角半径均设置为 5.5px，在【颜色】面板中将【填色】设置为 #cd0000，将【描边】设置为无，效果如图 1-6 所示。

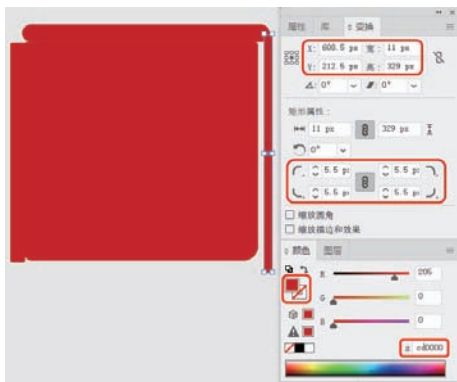




图 1-6

06 使用【圆角矩形工具】在画板中绘制一个圆角矩形，在【变换】面板中将【宽】、【高】分别设置为 320px、15px，将 X、Y 分别设置为 432px、374.5px，将圆角半径均设置为 6px，在【颜色】面板中将【填色】设置为 #cd0000，将【描边】设置为无，然后在画板中选择所有的红色圆角矩形，在【路径查找器】面板中单击【联集】按钮，如图 1-7 所示。

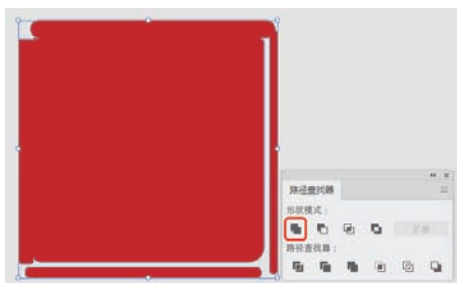



图 1-7

07 在工具箱中单击【橡皮擦工具】，在画板中对联集后的图形进行擦除，效果如图 1-8 所示。

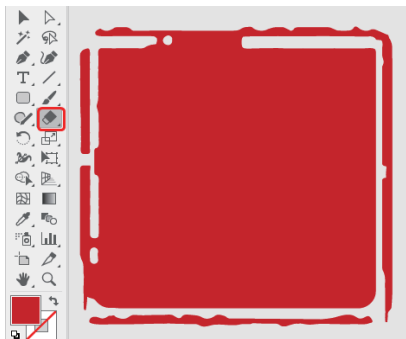


图 1-8




提示：若对【橡皮擦工具】擦除的效果不满意，可以按 Ctrl+Z 组合键撤销上一步操作。

08 在菜单栏中选择【文件】|【置入】命令，弹出【置入】对话框，选择【素材\Cha01\LOGO-1.png】素材文件，单击【置入】按钮，适当调整对象的大小及位置，在【属性】面板中单击【嵌入】按钮，如图 1-9 所示。



图 1-9

09 在工具箱中单击【矩形工具】，在画板中绘制一个矩形，在【变换】面板中将【宽】、【高】分别设置为 565px、91px，将 X、Y 分别设置为 422px、448px，在【颜色】面板中将【填色】设置为 #cd0000，将【描边】设置为无，效果如图 1-10 所示。

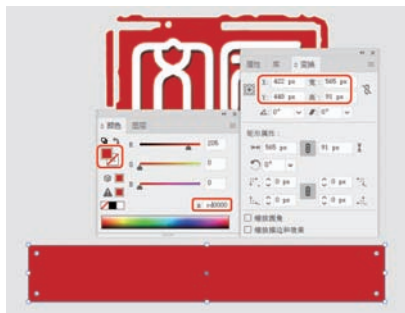


图 1-10

10 置入【素材\Cha01\LOGO-2.png】素材文件，并调整对象的大小及位置，在【属性】面板中单击【嵌入】按钮，效果如图 1-11 所示。



图 1-11

11 在【图层】面板中选择如图 1-12 所示的对象。

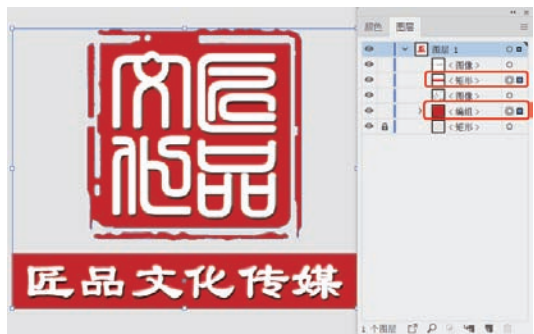


图 1-12

12 打开【外观】面板，单击【添加新效果】按钮，在弹出的下拉菜单中选择【风格化】|【投影】命令，如图 1-13 所示。



图 1-13

13 弹出【投影】对话框，将【模式】设置为【正片叠底】，将【不透明度】、【X 位移】、【Y 位移】、【模糊】分别设置为 50%、0px、5px、1px，将【颜色】设置为黑色，单击【确定】按钮，如图 1-14 所示。



图 1-14



知识链接：工作区概览

熟悉 Illustrator 的操作界面、工具箱、面板是深入学习后面知识的重要基础。本节主要讲解工作区概览，让设计师快速掌握 Illustrator 的工作环境。

Illustrator 的自定义工作区，可以使设计师随心所欲地对其调整以符合自己的工作习惯。它与 Photoshop CS6 有着相似的界面，可以让设计师更快地掌握界面操作，避免产生对软件的生疏感。下面将简单介绍操作界面、工具箱以及面板的不同作用。

默认情况下，Illustrator 工作区域包含菜单栏、控制面板、画板、工具箱、状态栏和面板，如图 1-15 所示。

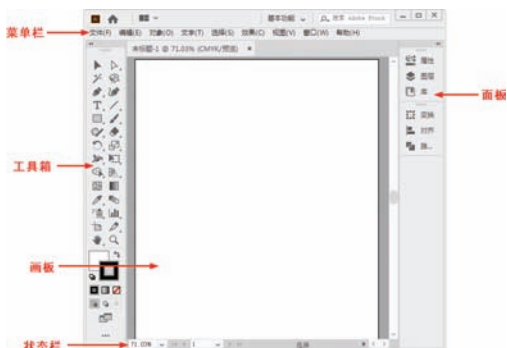


图 1-15



- ◎ **【菜单栏】**：包含用于执行任务的命令。单击菜单栏中的各种命令，是实现 Illustrator 主要功能的最基本的操作方式。Illustrator 中文版的菜单栏包括**【文件】**、**【编辑】**、**【对象】**、**【文字】**、**【选择】**、**【效果】**、**【视图】**、**【窗口】**和**【帮助】**等几大类功能各异的菜单。单击菜单栏中的各个命令会弹出相应的下拉菜单。
- ◎ **【画板】**：可以绘制和设计图稿。
- ◎ **【工具箱】**：用于绘制和编辑图稿的工具。
- ◎ **【面板】**：可帮助监控和修改图稿与菜单。
- ◎ **【状态栏】**：显示当前缩放级别和各种信息，包括当前使用的工具、日期和时间、可用的还原和重做次数、文档颜色配置文件或被管理文件的状态。
- ◎ 使用控制面板可以快速访问与选择对象相关的选项。默认情况下，控制面板停放在工作区域顶部。

Illustrator 把最常用的工具都放置在工具箱中，将功能近似的工具以展开的方式归类组合在一起，使操作更加灵活方便。把鼠标指针放在工具箱内的工具上停留几秒，会显示工具的快捷键。熟记这些快捷键会减少鼠标在工具箱和文档窗口间来回移动的次数，能帮助设计师提高工作效率。

工具图标右下角的小三角形表示有隐藏工具。单击右下角有小三角形的工具图标并按住左键不放，隐藏的工具便会弹出来，如图 1-16 所示。

面板可显示为 3 种视图模式，可以形象地称之为折叠视图、简化视图和普通视图，反复双击选项卡可完成 3 种视图的切换操作，如图 1-17 所示。

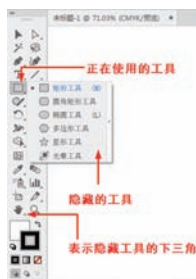


图 1-16

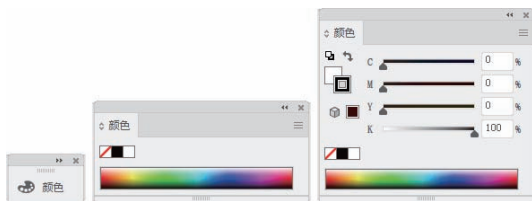


图 1-17

用鼠标向外拖曳选项卡可以将多个组合的面板分为单独的面板，如图 1-18 所示。

将一个面板拖到另一个面板底部，当出现蓝色粗线框时松开鼠标，可以将两个或多个面板首尾相连，如图 1-19 所示。

用鼠标单击面板右上角的三条线按钮，可以打开隐藏菜单，如图 1-20 所示。

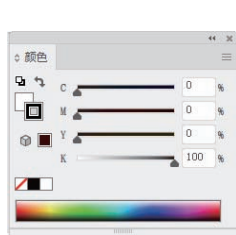


图 1-18



图 1-19

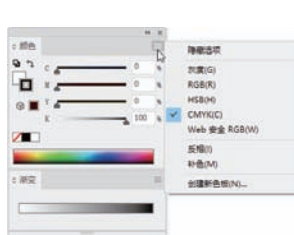


图 1-20

1.1 文档的基本操作

在 Illustrator 的【文件】菜单中包含有【新建】、【从模板新建】等用于创建文档的各种命令，下面就向大家介绍如何使用这些命令创建新文档。

1.1.1 新建 Illustrator 文档

在菜单栏中选择【文件】|【新建】菜单命令或按 Ctrl+N 组合键，弹出【新建文档】对话框，如图 1-21 所示。在该对话框中可以设置文件的名称、大小和颜色模式等选项，设置完成后单击【创建】按钮，即可新建一个空白文件。

- ◎ 【预设详细信息】：在该文本框中可以输入文件的名称，也可以使用默认的文件名称。创建文件后，文件名称会显示在文档窗口的标题栏中。在保存文件时，文档的名称也会自动显示在存储文件的对话框中。
- ◎ 【画板】：用户可以通过该选项设置画板的数量。
- ◎ 【宽度】/【高度】/【单位】/【方向】：可以输入文档的宽度、高度和单位，以创建自定义大小的文档。单击【方向】选项中的按钮，可以切换文档的方向。
- ◎ 【高级选项】：单击【高级选项】选项前面的按钮图标可以显示扩展的选项，包括【颜色模式】、【光栅效果】和【预览模式】。在【颜色模式】选项中可以指定文档的颜色模式，在【光栅效果】选项中可以指定文档的光栅效果分辨率，在【预览模式】选项中可以指定文档的预览模式。



图 1-21



【实战】打开 Illustrator 文档

本例讲解打开文件的基本操作。

素材	素材 \Cha01\ 打开文档素材 .ai
场景	无
视频	视频教学 \Cha01\【实战】打开 Illustrator 文档 .mp4

01 在菜单栏中选择【文件】|【打开】命令，在弹出的对话框中选择【素材 \Cha01\ 打开文档素材 .ai】素材文件，单击【打开】按钮，如图 1-22 所示。

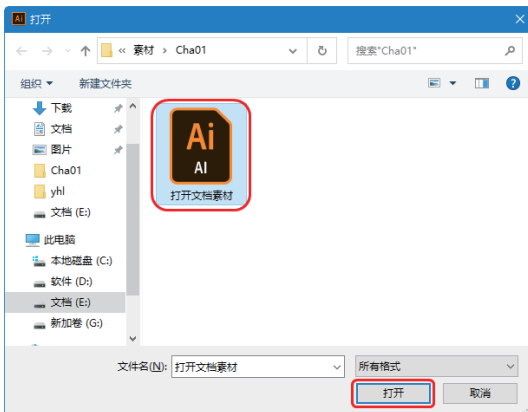


图 1-22

02 打开素材文件后的效果，如图 1-23 所示。



图 1-23



【实战】置入和导出文件

本例主要讲解置入文件和导出文件的方法。

素材	素材 \Cha01\ 置入和导出素材 .jpg
场景	无
视频	视频教学 \Cha01\ 【实战】置入和导出文件 .mp4

01 在菜单栏中选择【文件】|【新建】命令，在弹出的【新建文档】对话框中，将单位设置为【像素】，【宽度】和【高度】分别设置为 600px、406px，将【画板】设置为 1，其他采用默认选项即可，单击【创建】按钮，如图 1-24 所示。



图 1-24

02 在菜单栏中选择【文件】|【置入】命令，弹出【置入】对话框，选择【素材 \Cha01\ 置入和导出素材 .jpg】素材文件，单击【置入】按钮，如图 1-25 所示。

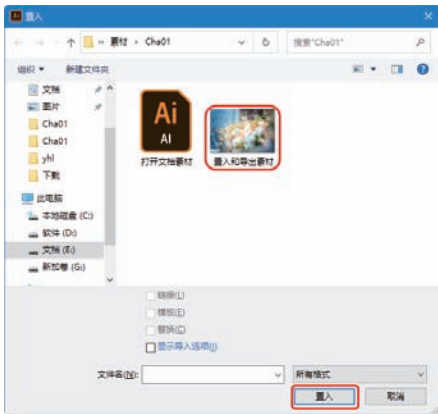


图 1-25

03 在画板中单击鼠标左键，置入图片，调整图片的位置，如图 1-26 所示。



图 1-26

04 在菜单栏中选择【文件】|【导出】|【导出为】命令，如图 1-27 所示。

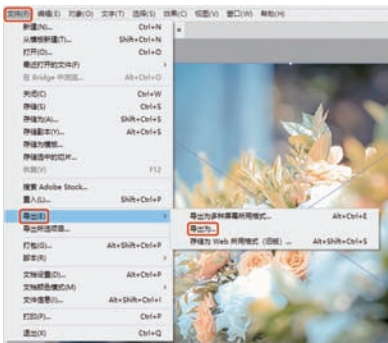


图 1-27

05 弹出【导出】对话框，设置保存路径，设置文件名，将【保存类型】设置为“JPEG (*.JPG)”，单击【导出】按钮，如图 1-28 所示。

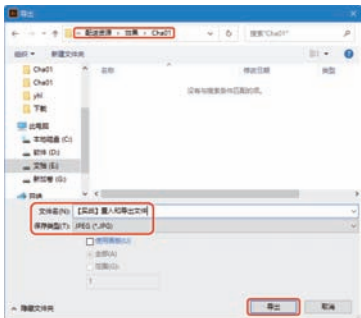


图 1-28

06 弹出【JPEG 选项】对话框，保持默认设置，单击【确定】按钮，如图 1-29 所示。



图 1-29

07 导出后，预览效果，如图 1-30 所示。

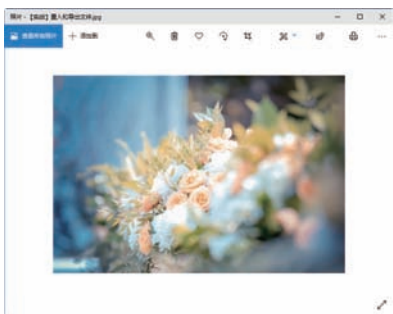


图 1-30



【实战】保存文件

本例将讲解如何保存文件。

素材	无
场景	场景 \Cha01\【实战】保存文件 .eps
视频	视频教学 \Cha01\【实战】保存文件 .mp4

01 继续上一案例的操作，在菜单栏中选择【文件】|【存储为】命令，如图 1-31 所示。



图 1-31

02 弹出【存储为】对话框，设置保存路径，设置文件名称，将【保存类型】设置为“Illustrator EPS (*.EPS)”，单击【保存】按钮，即可存储文件，如图 1-32 所示。

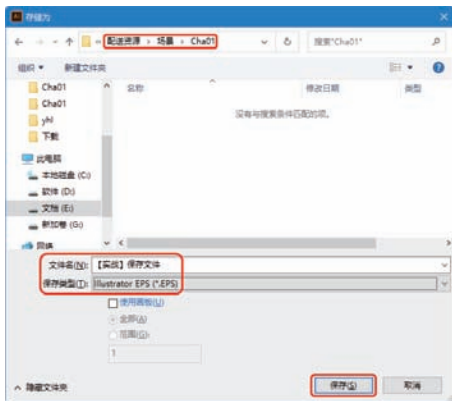




图 1-32

03 弹出【EPS 选项】对话框，保持默认设置，单击【确定】按钮，如图 1-33 所示。



图 1-33

1.1.2 关闭 Illustrator 文档

在菜单栏中选择【文件】|【关闭】命令，按 Ctrl+W 组合键，或者单击文档窗口右上角的  按钮，即可关闭当前文件。如果需要退出 Illustrator 程序，则可以在菜单栏中选择【文件】|【退出】命令，或者单击程序窗口右上角的【关闭】按钮 。如果有文件没有保存，将会弹出提示对话框，提示用户是否保存文件。

要确定理想的图像格式，必须首先考虑图像的使用方式，例如，用于网页的图像一般使用 JPEG 和 GIF 格式，用于印刷的图像一般要保存为 TIFF 格式。其次要考虑图像的类型，最好将具有大面积平淡颜色的图像存储为 GIF 或 PNG-8 图像，而将那些具有颜色渐变或其他连续色调的图像存储为 JPEG 或 PNG-24 文件。

在没有正式进入主题之前，首先讲一下

有关计算机图形图像格式的相关知识，因为它在某种程度上将决定你所设计创作的作品输出质量的优劣。另外在制作影视广告片头时，会用到大量的图像作为素材、材质贴图或背景。当一个作品完成后，输出的文件格式也将决定制作作品的播放品质。

在日常的工作和学习中，需要收集并积累各种文件格式的素材。需要注意的一点是，所收集的图片或图像文件各种格式都有，这就涉及图像格式转换的问题，而如果我们已经了解了图像格式的转换方法，则在制作中就不会受到限制，并且还可以轻松地将所收集的和所需的图像文件变为己用。

在作品的输出过程中，同样也可以从容地将它们存储为所需要的文件格式，而不必再因为播放质量或输出品质的问题而困扰了。

下面我们就对日常所涉及的图像格式进行简单介绍。



知识链接：常用文件格式

1. PSD 格式

PSD 是 Photoshop 软件专用的文件格式，它是 Adobe 公司优化格式后的文件，能够保存图像数据的每一个细小部分，包括图层、蒙版、通道以及其他的少数内容，但这些内容在转存成其他格式时将会丢失。另外，因为这种格式是 Photoshop 自身支持的格式文件，所以 Photoshop 能比其他格式更快地打开和存储这种格式的文件。

该格式唯一的缺点是：使用这种格式存储的图像文件特别大，尽管 Photoshop 在计算的过程中已经应用了压缩技术，但是因为这种格式不会造成任何数据流失，所以在编辑的过程中最好还是选择这种格式存盘，直到最后编辑完成后再转换成其他占用磁盘空间较小、存储质量较好的文件格式。在存储成其他格式的文件时，有时会合并图像中的各图层以及附加的蒙版通道，这会给再次编辑带来不少麻烦，因此，最好在存储一个 PSD 的文件备份后再进行转换。

PSD 格式是 Photoshop 软件的专用格式，它支持所有的可用图像模式（位图、灰度、双色调、索引色、RGB、CMYK、Lab 和多通道等）、参考线、Alpha 通道、专色通道和图层（包括调整图层、文字图层和图层效果等）等格式，它可以保存图像的图层和通道等信息，但使用这种格式存储的文件较大。



2. TIFF 格式

TIFF 格式直译为“标签图像文件格式”，是 Aldus 为 Macintosh 机开发的文件格式。

TIFF 用于在应用程序之间和计算机平台之间交换文件，被称为标签图像格式，是 Macintosh 和 PC 机上使用最广泛的文件格式。它采用无损压缩方式，与图像像素无关。TIFF 常被用于彩色图片扫描，它以 RGB 的全彩色格式存储。

TIFF 格式支持带 Alpha 通道的 CMYK、RGB 和灰度文件，支持不带 Alpha 通道的 Lab、索引色和位图文件，也支持 LZW 压缩。

存储 Adobe Photoshop 图像为 TIFF 格式，可以选择存储文件为 IBM-PC 兼容计算机可读的格式或 Macintosh 可读的格式。要自动压缩文件，可选中【LZW 压缩】复选框。对 TIFF 文件进行压缩可减少文件大小，但会增加打开和存储文件的时间。

TIFF 是一种灵活的位图图像格式，实际上被所有的绘画、图像编辑和页面排版应用程序所支持，而且几乎所有的桌面扫描仪都可以生成 TIFF 图像。TIFF 格式支持 Alpha 通道的 CMYK、RGB 和灰度文件，支持不带 Alpha 通道的 Lab、索引色和位图文件。Photoshop 可以在 TIFF 文件中存储图层，但是如果在另一个应用程序中打开该文件，则只有拼合图像是可见的。Photoshop 也能够以 TIFF 格式存储注释、透明度和分辨率金字塔数据，TIFF 文件格式在实际工作中主要用于印刷。

3. JPEG 格式

JPEG 是 Macintosh 机上常用的存储类型，但是，无论是在 Photoshop、Illustrator 等平面软件还是在 3ds Max 中都能够开启此类格式的文件。

JPEG 格式是所有压缩格式中功能最卓越的。在压缩前，可以从对话框中选择所需图像的最终质量，这样，就有效地控制了 JPEG 在压缩时的损失数据量。并且可以在保持图像质量不变的前提下，产生惊人的压缩比率，在没有明显质量损失的情况下，它的体积能降到原 BMP 图片的 1/10。这样，可使你不必再为图像文件的质量以及硬盘的大小而头疼苦恼了。

另外，用 JPEG 格式，可以将当前所渲染的图像输入到 Macintosh 机上做进一步处理，或将 Macintosh 制作的文件以 JPEG 格式再现于 PC 机上。总之，JPEG 是一种极具价值的文件格式。

4. GIF 格式

GIF 是一种压缩的 8 位图像文件。正因为它是经过压缩的，而且又是 8 位的，所以这种格式的文件大多用在网络传输上，速度要比传输其他格式的图像文件快得多。

此格式文件的最大缺点是最多只能处理 256 种色彩，绝不能用于存储真彩的图像文件。正因为其体积小，它曾经一度被应用在计算机教学、娱乐等软件中，也是人们较为喜爱的 8 位图像格式。

5. BMP 格式

BMP 全称为 Windows Bitmap。它是微软公司 Paint 的自身格式，可以被多种 Windows



和 OS/2 应用程序所支持。Photoshop 中, 最多可以使用 16M 的色彩渲染 BMP 图像。因此, BMP 格式的图像可以具有极其丰富的色彩。

6. EPS 格式

EPS (Encapsulated PostScript) 格式是专门为存储矢量图形而设计的, 用于在 PostScript 输出设备上打印。

Adobe 公司的 Illustrator 是绘图领域中一个极为优秀的程序。它既可用于创建流动曲线、简单图形, 也可以用来创建专业级的精美图像, 它的作品一般存储为 EPS 格式。通常 EPS 也是 CorelDRAW 等软件支持的一种格式。

7. PDF 格式

PDF 格式被用于 Adobe Acrobat 中。Adobe Acrobat 是 Adobe 公司用于 Windows、Mac OS、UNIX 和 DOS 操作系统中的一种电子出版软件。使用在应用程序 CD-ROM 上的 Acrobat Reader 软件可以查看 PDF 文件。与 PostScript 页面一样, PDF 文件可以包含矢量图形和位图图形, 还可以包含电子文档的查找和导航功能, 如电子链接等。

PDF 格式支持 RGB、索引色、CMYK、灰度、位图和 Lab 等颜色模式, 但不支持 Alpha 通道。PDF 格式支持 JPEG 和 ZIP 压缩, 但位图模式文件除外。位图模式文件在存储为 PDF 格式时采用 CCITT Group 4 压缩。在 Photoshop 中打开其他应用程序创建的 PDF 文件时, Photoshop 会对文件进行栅格化。

8. PNG 格式

现在越来越多的程序设计人员有以 PNG 格式替代 GIF 格式的倾向。像 GIF 一样, PNG 也使用无损压缩方式来减小文件的尺寸。越来越多的软件开始支持这一格式, 有可能不久的将来它将会在整个 Web 上流行。

PNG 图像可以是灰阶的 (位深可达 16bit) 或彩色的 (位深可达 48bit), 为缩小文件尺寸, 它还可以是 8bit 的索引色。PNG 使用新的高速交替显示方案, 可以迅速地显示, 只要下载 1/64 的图像信息就可以显示出低分辨率的预览图像。与 GIF 不同, PNG 格式不支持动画。

PNG 用于存储 Alpha 通道定义文件中的透明区域, 以确保将文件存储为 PNG 格式之前, 删除那些除了想要的 Alpha 通道以外的所有 Alpha 通道。

1.2 对象的对齐和分布

在 Illustrator CC 中, 增强了对对象分布与对齐功能, 新增了分布间距功能, 可以使用【对齐】面板, 对选择的多个对象进行对齐或分布, 如图 1-34 所示。



图 1-34

1.2.1 对齐对象

要对选取的对象进行对齐操作，可以在【对齐】面板中执行下列操作之一。

- ◎ 要将选取的多个对象左对齐，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象水平居中对齐，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象右对齐，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象顶对齐，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象垂直居中对齐，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象底对齐，可以单击 按钮。



提示：要对齐对象上的锚点，可使用【直接选择工具】选择相应的锚点；要相对于所选对象之一对齐或分布，再次单击该对象（此次单击时无须按住 Shift 键），然后单击所需类型的对齐按钮或分布按钮。在【画板】面板中，若选择【对齐到画板】选项，将以画板作为对齐参考点，否则将以剪裁区域作为参考点。

1.2.2 分布对象

要对选取的对象进行分布操作，可以执

行下列操作之一。

- ◎ 要将选取的多个对象垂直顶分布，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象垂直居中分布，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象垂直底分布，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象水平左分布，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象水平居中分布，可以单击 按钮。
- ◎ 要将选取的多个对象水平右分布，可以单击 按钮。



提示：使用分布选项时，若指定了一个负值的间距，则表示对象沿着水平轴向左移动，或者沿着垂直轴向上移动。正值表示对象沿着水平轴向右移动，或者沿着垂直轴向下移动。指定正值表示增加对象间的间距，指定负值表示减少对象间的间距。

1.2.3 分布间距

在 Illustrator CC 中，单击【对齐】面板右上角的 按钮，在弹出的下拉菜单中选择【显示选项】命令，如图 1-35 所示，进行对象分布与对齐时，可以设置分布间距。若单击 按钮，将垂直分布间距；若单击 按钮，将水平分布间距。直接单击按钮，将自动分布间距值，否则可手动设置分布间距值，如图 1-36 所示。

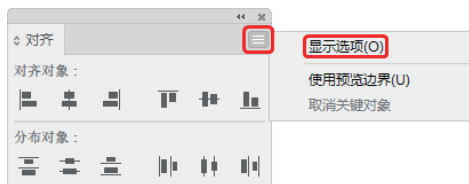


图 1-35



图 1-36



【实战】对齐与分布图形对象

本例将讲解 Illustrator CC 的对齐与分布图形对象效果，使用对齐效果完成操作，如图 1-37 所示。



图 1-37

素材	素材 \Cha01\ 对齐与分布素材 .ai
场景	场景 \Cha01\【实战】对齐与分布图形对象 .ai
视频	视频教学 \Cha01\【实战】对齐与分布图形对象 .mp4

01 在 Illustrator CC 中选择菜单栏中的【文件】|【打开】命令，打开【素材 \Cha01\ 对齐与分布素材 .ai】素材文件，如图 1-38 所示。



图 1-38

02 在菜单栏中选择【窗口】|【对齐】命令，打开【对齐】面板，如图 1-39 所示。



图 1-39

03 使用【选择工具】选择第一排的图标，选中后再次单击最左侧图标，将其选定为关键对象，如图 1-40 所示。



图 1-40

04 单击【对齐】面板中的【垂直居中对齐】按钮，即可将所选对象垂直居中对齐，如图 1-41 所示。



图 1-41

05 再次选择最左侧的关键对象，单击【对齐】面板中的【水平居中分布】按钮，即可将对象水平居中分布，如图 1-42 所示。



图 1-42

1.3 对象编组

可以将多个对象编组，编组对象可以作为一个单元进行处理。可以对其进行移动或变换，这些操作将影响对象各自的位置或属性。例如，可以将图稿中的某些对象编成一组，以便将其作为一个单元进行移动和缩放。



编组对象被连续地堆叠在图稿的同一图层上，因此，编组可能会改变对象的图层分布及其在图层中的堆叠顺序。若选择位于不同图层中的对象进行编组，则其所在图层中的最靠前的图层，即是这些对象将被编入的图层。编组对象可以嵌套，也就是说编组对象中可以包含组对象。使用【选择工具】、【直接选择工具】可以选择嵌套编组层次结构中的不同级别的对象。编组在【图层】面板中显示为【编组】项目，可以使用【图层】面板在编组中移入或移出项目，如图 1-43 所示。



图 1-43

1.3.1 对象编组

要选择多个对象编组，可以在菜单栏中选择【对象】|【编组】命令或按 Ctrl+G 组合键，如图 1-44 所示，将选取的对象进行编组。



图 1-44



提示：若编组时选择的是对象的一部分，如一个锚点，则将选取整个对象进行编组。

1.3.2 取消对象编组

若要取消对象编组，可以在菜单栏中选择【对象】|【取消编组】命令或按 Shift+Ctrl+G 组合键，如图 1-45 所示。



图 1-45



提示：若不能确定某个对象是否属于编组，可以先选择该对象，查看【对象】|【取消编组】命令是否可用，如可用，则表示该对象已被编组。

1.4 图形的清除和恢复

本节主要学习图形的处理，其处理的方法有图像的复制、粘贴、清除以及文件的还原与恢复，学会这些方法就可以在以后的作图中能随意删除以及恢复一个图形。

1.4.1 图像的复制、粘贴与清除

01 选择对象后，在菜单栏中选择【编辑】|【复制】命令，可以将对象复制到剪贴板中，画板中的对象保持不变。

02 在菜单栏中选择【编辑】|【剪切】命令，

则可以将对象从画面中剪切到剪贴板中。

03 复制或剪切对象后，在菜单栏中选择【编辑】|【粘贴】命令，可以将对象粘贴到文档窗口中，对象会自动位于文档窗口的中央。



提示：在菜单栏中选择【剪切】或【复制】命令后，在 Photoshop 中执行【编辑】|【粘贴】命令，可以将剪贴板中的图稿粘贴到 Photoshop 文件中。

04 复制对象后，可以在菜单栏中选择【编辑】|【贴在前面】或【贴在后面】命令，将对象粘贴到指定的位置。

05 如果当前没有选择任何对象，执行【贴在前面】命令时，粘贴的对象将位于被复制对象的上面，并且与该对象重合；如果在执行【贴在前面】命令前选择了一个对象，则执行该命令时，粘贴的对象与被复制的对象仍处于相同的位置，但它位于被选择对象的上面。

06 【贴在后面】菜单命令与【贴在前面】菜单命令的效果相反。执行【贴在后面】命令时，如果没有选择任何对象，粘贴的对象将位于被复制对象的下面；如果在执行该命令前选择了对象，则粘贴的对象位于被选择对象的下面。

07 如果需要删除对象，选中需要删除的对象，在菜单栏中选择【编辑】|【清除】命令，或按 Backspace 键或 Delete 键，即可将选中的对象删除。

1.4.2 还原与恢复文件

在使用 Illustrator 绘制图稿的过程中，难免会出现错误操作，这时可以在菜单栏中选择【编辑】|【还原】命令，或按 Ctrl+Z 组合键使用【还原】命令来更正错误。即使执行了【文件】|【存储】命令，也可以进行还原操作，但是如果关闭了文件又重新打开，则无法再还原。当【还原】命令显示为灰色时，

表示该命令不可用，也就是操作无法还原。



提示：在 Illustrator 中的还原操作是不限次数的，只受内存大小的限制。

还原之后，还可以在菜单栏中选择【编辑】|【重做】命令，或按 Shift+Ctrl+Z 组合键撤销还原，恢复到还原操作之前的状态。而如果在菜单栏中选择【文件】|【恢复】命令或按 F12 键，则可以将文件恢复到上一次存储的版本。需要注意的是，这时再在菜单栏中选择【文件】|【恢复】命令，将无法还原。

1.5

辅助工具的使用

在 Illustrator 中，标尺、参考线和网格等都属于辅助工具，它们不能编辑对象，但却可以帮助用户更好地完成编辑任务。下面将向读者详细介绍 Illustrator 中各种辅助工具的使用方法和技巧。

1.5.1 标尺与零点

标尺可以帮助设计者在画板中精确地放置和度量对象。启用标尺后，当移动光标时，标尺会显示光标的精确位置。

01 打开【素材\Cha01\辅助工具素材.ai】素材文件，如图 1-46 所示。默认情况下，标尺是隐藏的，在菜单栏中选择【视图】|【标尺】|【显示标尺】命令或按 Ctrl+R 组合键，标尺会显示在画板的顶部和左侧，如图 1-47 所示。

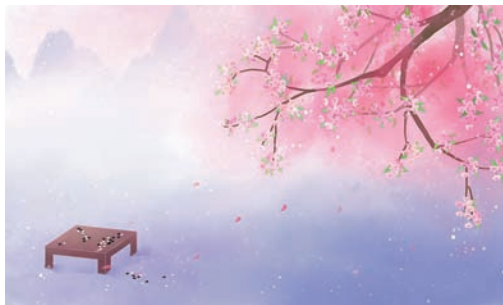


图 1-46

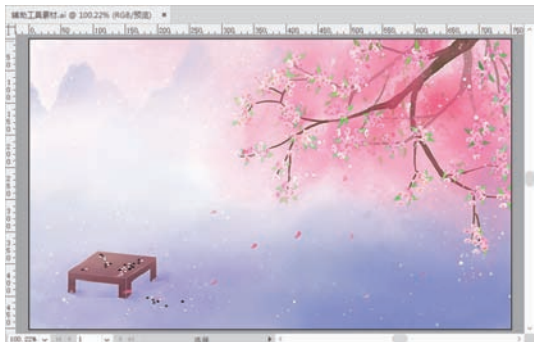


图 1-47

02 标尺上显示 0 的位置为标尺原点（即零点），默认标尺原点位于画板的左上角。如果更改标尺原点，将指针移到左上角（标尺在此处相交），然后将指针拖到所需的新标尺原点处。如果需要一个新的原点位置，可以将光标放在窗口的左上角，然后按住鼠标左键不放并拖动，画面中会显示出一个十字线，如图 1-48 所示。释放鼠标左键，该处便成为原点的新位置，如图 1-49 所示。

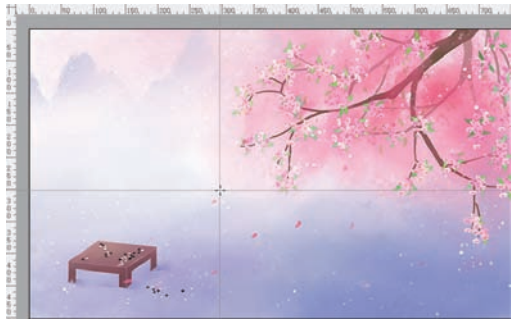


图 1-48

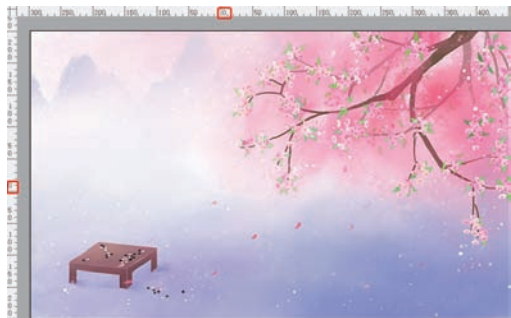


图 1-49

03 如果需要将原点恢复为默认的位置，在标尺左上角位置处双击鼠标左键即可。

04 如果需要隐藏标尺，可以在菜单栏中选

择【视图】|【标尺】|【隐藏标尺】命令或按 Ctrl+R 组合键。



提示：在标尺上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中可以选择不同的度量单位。

1.5.2 参考线

在绘制图形或制作卡片时，拖出的参考线可以辅助设计师完成精确的绘制。

01 打开【素材\Cha01\辅助工具素材.ai】素材文件，如图 1-50 所示。在菜单栏中选择【视图】|【标尺】|【显示标尺】命令，显示出标尺，如图 1-51 所示。

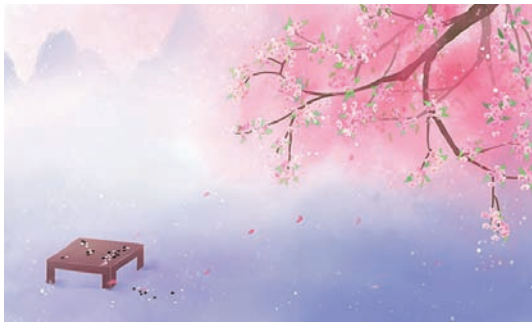


图 1-50

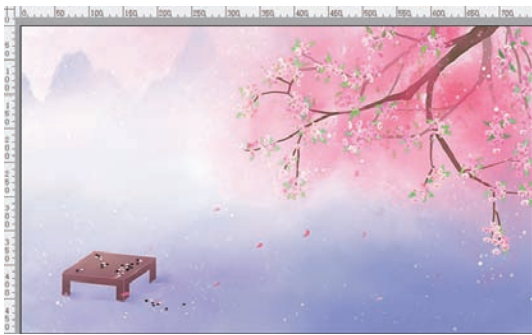


图 1-51

02 将光标移至顶部的水平标尺上。按住鼠标左键不放并向下拖动，可以拖出水平参考线，至合适的位置释放鼠标左键，如图 1-52 所示。使用同样的方法，在左边的垂直标尺上拖出垂直参考线，如图 1-53 所示。

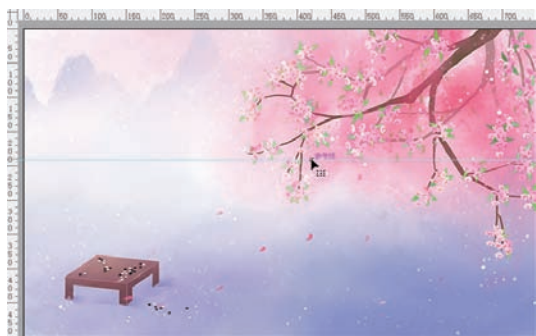


图 1-52

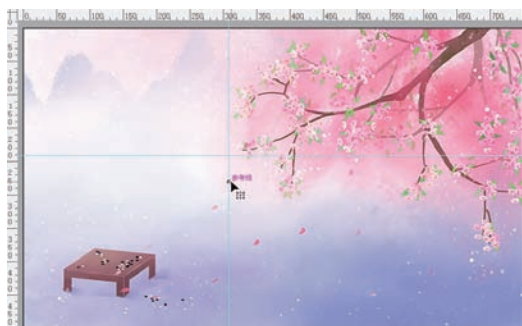


图 1-53



提示：如果在拖动参考线时按住键盘上的 Shift 键，则可以使拖出的参考线与标尺上的刻度对齐。

03 创建参考线后，在菜单栏中选择【视图】|【参考线】|【锁定参考线】命令或按 Alt+Ctrl+; 组合键，可以锁定参考线。锁定参考线是为了防止参考线被意外移动。如果要取消锁定，则可以再次执行该命令。

04 如果需要移动参考线，可以先取消参考线的锁定，然后将光标移至需要移动的参考线上，光标会显示为图标形状，按住鼠标左键并拖动即可移动参考线。

05 如果需要删除参考线，选中需要删除的参考线，按 Backspace 键或 Delete 键即可。如果需要删除所有参考线，可以在菜单栏中选择【视图】|【参考线】|【清除参考线】命令。

1.5.3 网格

网格显示在画板的后面，不会被打印出来，但可以帮助用户对齐对象。

01 打开【素材\Cha01\辅助工具素材.ai】素材文件，如图 1-54 所示。在菜单栏中选择【视图】|【显示网格】命令，可以在图稿的后面显示出网格，如图 1-55 所示。

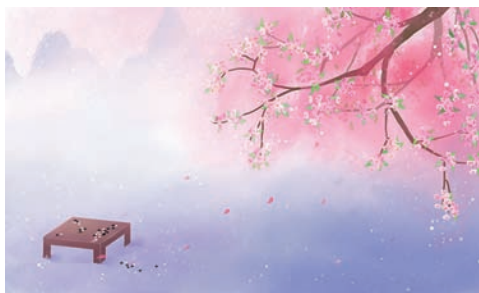


图 1-54

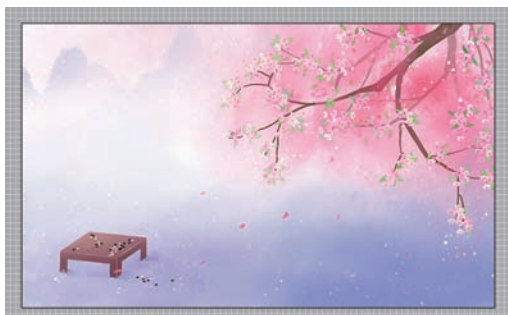


图 1-55

02 如果需要隐藏网格，可以在菜单栏中选择【视图】|【隐藏网格】命令，显示和隐藏网格的快捷键为 Ctrl+”。

03 在菜单栏中选择【视图】|【显示透明度网格】命令或按 Shift+Ctrl+D 组合键，可以显示透明度网格，如图 1-56 所示。

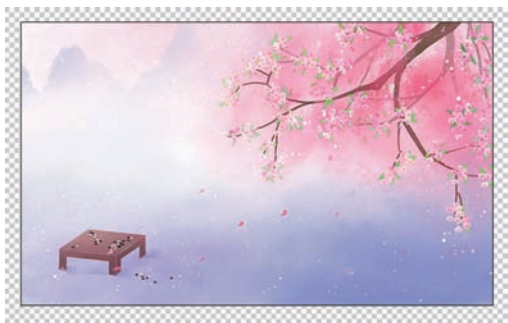


图 1-56

04 如果需要隐藏透明度网格，可以在菜单栏中选择【视图】|【隐藏透明度网格】命令。



提示：显示网格后，在菜单栏中选择【视图】|【对齐网格】命令，则移动对象时，对象就会自动对齐网格。

课后项目练习 教育机构 Logo 设计

Logo 是徽标或者商标的外语缩写，它起到对徽标拥有公司的识别和推广的作用，通过形象的徽标可以让消费者记住公司主体和品牌文化。

1. 课后项目练习效果展示

效果如图 1-57 所示。



图 1-57

2. 课后项目练习过程概要


01 通过【椭圆工具】、【圆角矩形工具】和【钢笔工具】制作 Logo 标志。

02 使用【文字工具】输入教育机构 Logo 信息。

素材	素材 \Cha01\Logo 素材 .ai
场景	场景 \Cha01\教育机构 Logo 设计 .ai
视频	视频教学 \Cha01\ 教育机构 Logo 设计 .mp4

3. 课后项目练习操作步骤

01 按 Ctrl+O 组合键，打开【素材 \Cha01\Logo 素材 .ai】素材文件，在工具箱中单击【椭

圆工具】，绘制宽、高分别为 26.7mm、27mm 的椭圆形，将 X、Y 设置为 69mm、47.7mm，将【填色】设置为黑色，将【描边】设置为无，如图 1-58 所示。

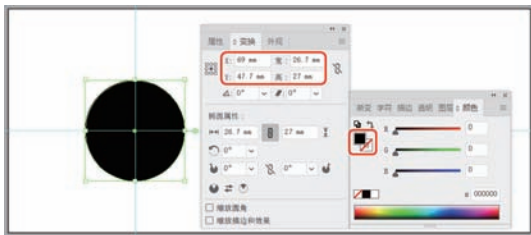



图 1-58

02 使用【椭圆工具】绘制宽、高分别为 24mm、26.1mm 的椭圆形，将 X、Y 设置为 69mm、49.5mm，将【填色】设置为红色，将【描边】设置为无，如图 1-59 所示。



图 1-59

03 选中绘制的两个椭圆对象，在【路径查找器】面板中单击【减去顶层】按钮，如图 1-60 所示。

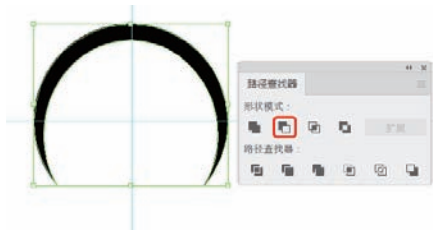



图 1-60

04 打开【渐变】面板，将【类型】设置为【径向渐变】，将 0% 位置处的 RGB 值设置为 241、171、0，将 61% 位置处的 RGB 值设置为 235、97、27，将 65% 位置处的 RGB 值设置为 234、92、28，将 100% 位置处的 RGB 值设置为 234、79、31，将【角度】设置为 -90°，如图 1-61 所示。

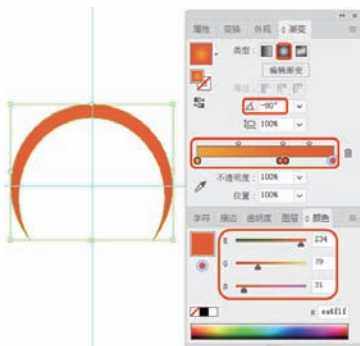



图 1-61

05 在工具箱中单击【渐变工具】, 调整渐变条的位置以及光圈的大小, 如图 1-62 所示。

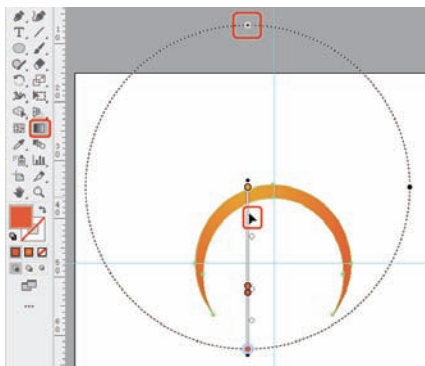



图 1-62

06 使用【钢笔工具】绘制如图 1-63 所示的图形, 使用【椭圆工具】绘制半径为 2.9mm 的圆形。选中绘制的两个图形对象, 在【渐变】面板中将【类型】设置为【线性渐变】, 将 0% 位置处的 RGB 值设置为 239、202、48, 将 100% 位置处的 RGB 值设置为 234、84、78, 将【角度】设置为 -69°, 将【渐变滑块】的【位置】设置为 42%, 将【描边】设置为无。

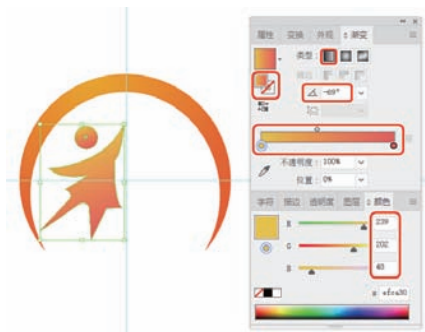


图 1-63

07 选中绘制的图形对象, 右击鼠标, 在弹出的快捷菜单中选择【编组】命令。在编组后的对象上右击鼠标, 在弹出的快捷菜单中选择【变换】|【镜像】命令, 弹出【镜像】对话框, 选中【垂直】单选按钮, 单击【复制】按钮, 如图 1-64 所示。



图 1-64


08 调整两个对象的位置, 选择复制后的对象, 在【渐变】面板中将【类型】设置为【线性渐变】, 将 0% 位置处的 RGB 值设置为 49、189、236, 将 100% 位置处的 RGB 值设置为 64、93、169, 将【角度】设置为 0°, 如图 1-65 所示。



图 1-65


09 在工具箱中单击【圆角矩形工具】, 在画板中绘制圆角矩形, 在【变换】面板中将【宽】、【高】设置为 1.5mm、5.5mm, 将圆角半径都设置为 0.7mm, 将【填色】的 RGB 值设置为 111、186、44, 将【描边】设置为无, 如图 1-66 所示。



图 1-66

10 选中绘制的圆角矩形，按 R 键，鼠标指针变为十字光标后按住 Alt 键将圆形的圆心拖至辅助线的中心处，此时系统自动弹出【旋转】对话框，将【角度】设置为 22°，单击【复制】按钮，如图 1-67 所示。



图 1-67

11 按两次 Ctrl+D 组合键，将圆角矩形旋转复制三个，如图 1-68 所示。



图 1-68

12 选择如图 1-69 所示的 3 个圆角矩形。



图 1-69

13 右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择【变换】|【镜像】命令，弹出【镜像】对话框，选中【垂直】单选按钮，再单击【复制】按钮，如图 1-70 所示。



图 1-70

14 调整复制后的圆角矩形位置，分别为复制镜像后的圆角矩形设置不同的颜色，如图 1-71 所示。



图 1-71

15 使用【钢笔工具】绘制如图 1-72 所示的图形。



图 1-72


16 将绘制的 3 个图形进行编组，单击工具箱中的【吸管工具】，拾取前面减去顶层对象的半圆形对象的颜色，打开【渐变】面板，将【角度】设置为 0°，将【长宽比】设置为 108%，将【描边】设置为无，如图 1-73 所示。



图 1-73


17 在工具箱中单击【文字工具】，输入文本，在【字符】面板中将【字体】设置为【汉仪菱心体简】，将【字体大小】设置为 40pt，将【字符间距】设置为 0，将【填色】的 RGB 值设置为 234、88、68，如图 1-74 所示。



图 1-74


18 在工具箱中单击【文字工具】，输入文本，在【字符】面板中将【字体】设置为【汉仪魏碑简】，将【字体大小】设置为 18pt，将【字符间距】设置为 25，将【填色】的 RGB 值设置为 125、125、125，如图 1-75 所示。



图 1-75


19 在工具箱中单击【直线段工具】，绘制【宽】为 68mm 的直线段，将【描边】的 RGB 值设置为 125、125、125，将描边【粗细】设置为 1.2pt，如图 1-76 所示。



图 1-76


20 在工具箱中单击【文字工具】，输入文本，在【字符】面板中将【字体】设置为【汉仪魏碑简】，将【字体大小】设置为 15pt，将【字符间距】设置为 350，将【填色】的 RGB 值设置为 125、125、125，如图 1-77 所示。



图 1-77