

项目五

广告笔拉画设计与制作

◆知识与目标达成度

- (1)掌握描边、符号、图形、滤镜等基础知识。
- (2)了解广告笔拉画设计与制作的一般需求与工作流程。

◆能力与目标达成度

- (1)能运用 Illustrator 钢笔、文字、矩形基本工具进行图形的绘制。
- (2)能熟练运用图层、路径查找器、符号添加等操作。
- (3)能主动学习并与他人有效交流。

◆学习重点与难点

钢笔工具的运用、渐变调色。

◆学时分配

8 学时。

◆教学设计与实施策略

- (1)教学环境:投影等多媒体设备。
- (2)教学策略:分组指导、一体化教学。

5.1 项目导引

5.1.1 项目来源

在市场竞争日益激烈的今天,企业纷纷寻找各种宣传媒介,宣传企业形象,扩展知名度,提高竞争参与能力。广告笔拉画如图 5-1 所示,作为一种现代新颖广告载体,具有流动性大、色彩鲜艳和良好的视觉效果,可在广告纸两面印刷彩色广告图案、文字,其图案具有设计不受限制、结构可任意选择以及美观耐用、质优价廉等多种优点,成为企业广告宣传的一种重要形式。



图 5-1 广告笔拉画

本项目来源于某餐馆,要求设计和制作餐馆宣传广告,最终用于广告笔拉画中。

5.1.2 工作要求

本项目工作任务书如表 5-1 所示。

表 5-1 《广告笔拉画设计与制作》工作任务书

《广告笔拉画设计与制作》工作任务书	
一、效果要求	围绕餐馆主题做整体设计,主要以体现餐馆信息为主,包括餐馆标识、电话、地址、营业时间等必要信息。设计要求符合主题,形式美观,风格独特,要求体现对图形、文字、创意等因素的综合运用。
二、成果要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 图像尺寸:宽度 18 cm,高度 6.8 cm。 2. 图像品质:高品质图像。 3. 文件格式:提供 AI 和 TIF 两种格式。

5.2 项目分析

根据餐馆用于广告展示的需求和工作任务进行分析,得出当前项目所需要完成的内容包括:制作背景、导入菜肴图片、输入文字和绘制餐馆吉祥物形象等,广告的主色调为该店的装扮色调,即红色和黄色。根据分析情况和工作任务要求,将需求分析与解决策略填写在需求分析表中,如表 5-2 所示。

表 5-2 《广告笔拉画设计与制作》工作需求分析表

《广告笔拉画设计与制作》工作需求分析表	
任务要求	
问题汇总	
解决思路	

5.3 技术准备

5.3.1 知识点 1:Illustrator 常用快捷命令


Illustrator 常用快捷命令如表 5-3 所示。

表 5-3 Illustrator 常用快捷命令

快捷键	作用	快捷键	作用
Ctrl+3	隐藏所选对象	Ctrl+Shift+Alt+3	隐藏没有选择的对象
Ctrl+2	锁定所选的物体	Ctrl+Alt+2	全部解除锁定
Ctrl+J	联接断开的路径	Ctrl+Shift+“]”	置于顶层
Ctrl+Y	将图像显示为边框模式(切换)	Ctrl+Shift+Y	对所选对象生成预览(在边框模式中)

5.3.2 知识点 2:Illustrator 核心概念

1. 矢量图

矢量图形也称为向量图形,是根据其几何特性来描绘图像。矢量文件中的图形元素称为对象,每个对象都是一个自成一体的实体。使用“缩放”工具将图像不断放大,此

时可看到矢量图形仍保持为精确、光滑的图形。

2. 图层

在制作一幅作品时,要使用多个图层。图层就像把一张张透明拷贝纸叠放在一起,由于拷贝纸的透明特征,使图层上没有图像的区域透出下一层的内容。

3. 画板

画板是指在 Illustrator 中用于呈现图像和绘图的区域。

4. 滤镜

滤镜主要是用来实现图像的各种特殊效果。在一幅图像中,滤镜可以叠加使用多次。

5. 路径查找器

在 Illustrator 中路径查找器针对对象进行相加、相减等操作。

6. 编组

编组是为了把多个对象组合成一个对象,利于操作。

5.4 项目设计

5.4.1 子任务设计

根据项目完成需求,分解为以下主要子任务,填写项目任务分解表,如表 5-4 所示。

【任务 1】 制作正面背景:背景填充与花边制作;

【任务 2】 描边文字制作:正面文字输入与编辑;

【任务 3】 图片导入与编辑:导入餐馆招牌菜肴;

【任务 4】 绘制吉祥物:绘制餐馆吉祥物—小厨师;

【任务 5】 制作背面效果:渐变色背景与符号制作。

表 5-4 《广告笔拉画设计与制作》任务分解表

《广告笔拉画设计与制作》项目任务分解表		
任务序号	任务名称	任务说明

5.4.2 流程与操作设计

1. 操作流程

新建文件→制作正面背景→制作正面文字→制作正面图片→绘制吉祥物→制作背面背景→制作背面文字→制作背面吉祥物→保存输出。

2. 操作命令与工具

选择工具、钢笔工具、文字工具、编组、导入、符号、滤镜、保存操作等。

5.5 项目实施

5.5.1 任务 1:制作正面背景

【步骤 1】 新建“广告笔拉画”文档。打开 Illustrator 软件,执行“文件”→“新建”命令,在弹出的“新建文档”对话框中设置名称:广告笔拉画、宽度为 18 cm、高度为 6.8 cm,设置画板数量为 2,如图 5-2 所示,单击“确定”按钮。效果如图 5-3 所示。

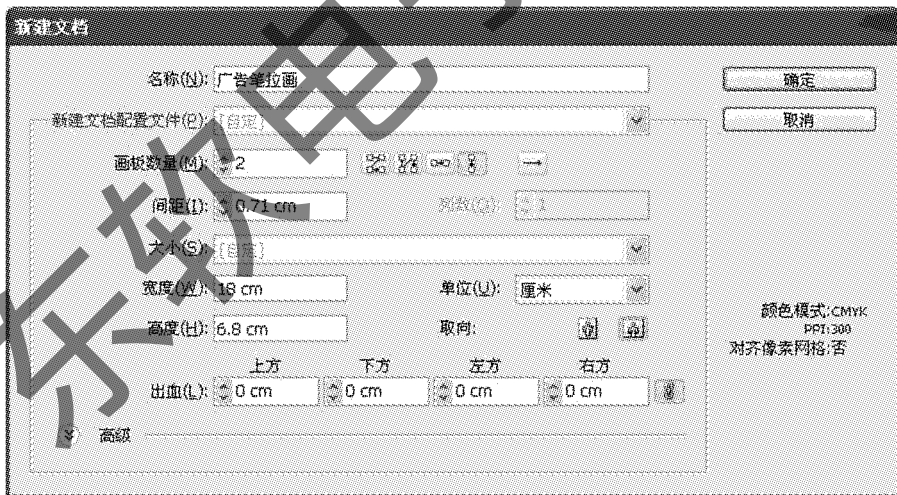



图 5-2 新建文档

【步骤 2】 绘制背景。在工具栏中双击前景色工具图,在弹出的拾色器对话框中设置色值为 #F8F08F,如图 5-4 所示。使用矩形工具 ,在画布上绘制与文档相同大小的矩形,如图 5-5 所示。

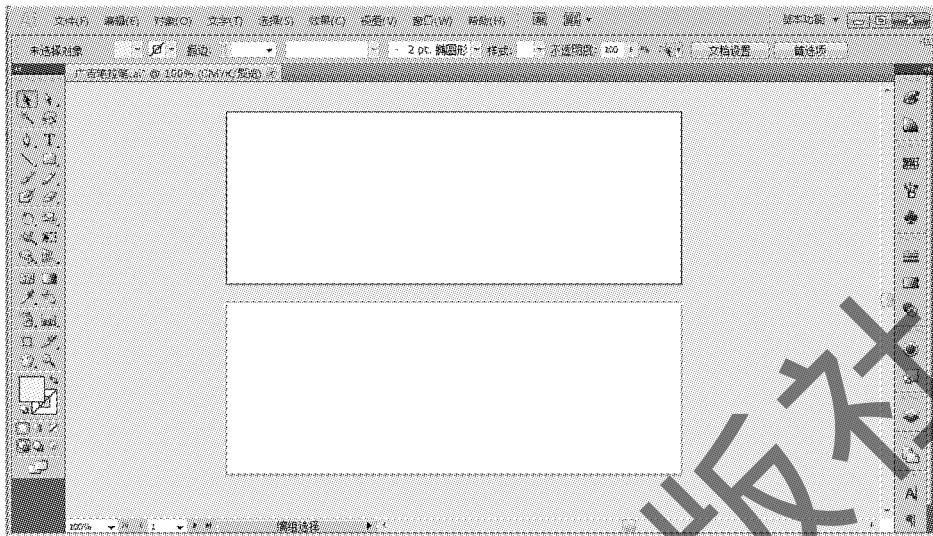


图 5-3 新建文档效果

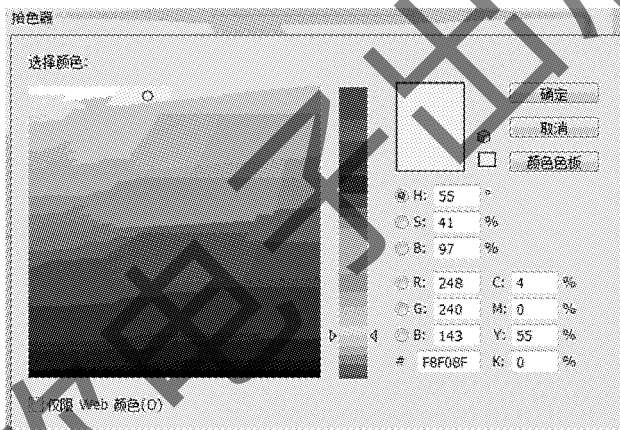


图 5-4 设置填色

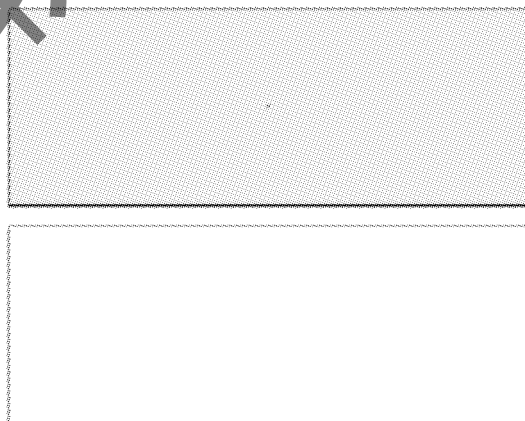


图 5-5 绘制正面背景

【步骤 3】 新建“背景与边框”图层。执行“窗口”→“图层”命令,在弹出的“图层选项”对话框中,如图 5-6 所示,设置名称为“背景与边框”,效果如图 5-7 所示。

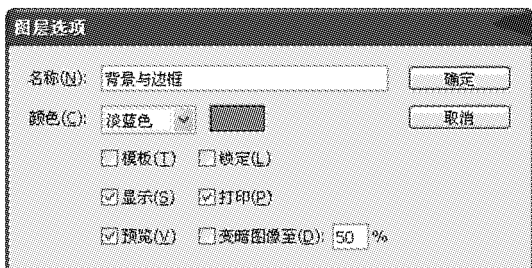


图 5-6 图层选项对话框

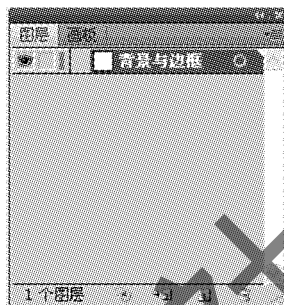


图 5-7 图层效果

【步骤 4】 弧线的绘制。选择钢笔工具,画出一条弧线。如图 5-8 所示,删除一个手柄,如图 5-9 所示。

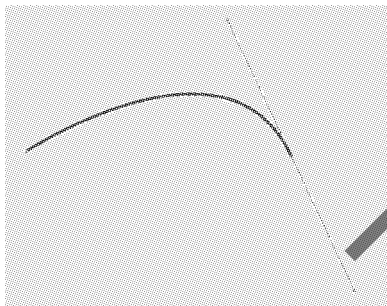


图 5-8 绘制曲线

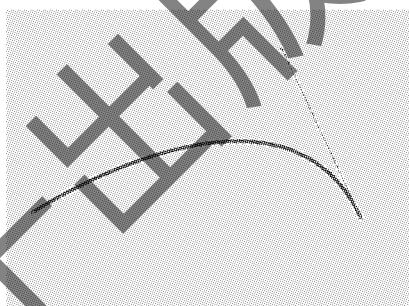



图 5-9 消除手柄

小技巧:绘制弧线时,选中钢笔工具,确定第一个锚点,再确定第二个锚点,这时手不要放开拖动鼠标,控制好线条的弧度,如图 5-8 所示。在按下第三个锚点时,单击第二个锚点,会删除一个手柄,如图 5-9 所示。

【步骤 5】 绘制叶片效果。使用钢笔工具,绘制的图形如图 5-10 所示。执行“窗口”→“路径查找器”→“减去图层”命令,效果如图 5-11 所示。

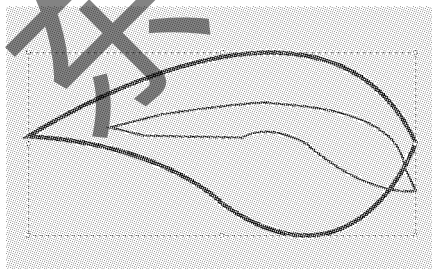


图 5-10 曲线最终效果

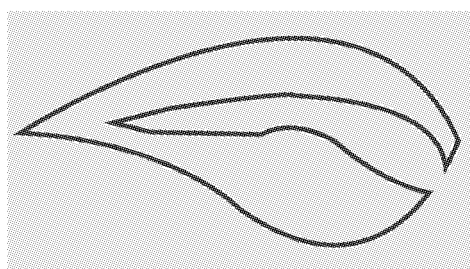



图 5-11 叶片效果

【步骤 6】 绘制图形。按照上面所讲的方法,继续使用钢笔工具,绘制如图 5-12 所示的矢量图形。

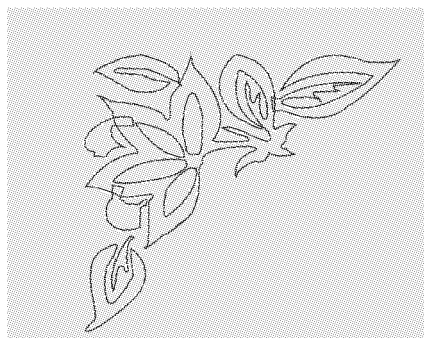


图 5-12 图形最终效果


【步骤 7】 填充颜色。选择“窗口”→“颜色”面板,填充图形颜色为红色 #E60012,色值为 C=0,M=100,Y=100,K=0,填充后效果如图 5-13 所示。选择图案中间四片颜色叶子处,填充颜色为白色 #FFFFFF,色值为 C=0,M=0,Y=0,K=0,效果如图 5-14 所示。



图 5-13 填充效果



图 5-14 填充后最终效果

【步骤 8】 编组。用选择工具 ,选中所有的叶片,单击鼠标右键选择编组命令,效果如图 5-15 所示。

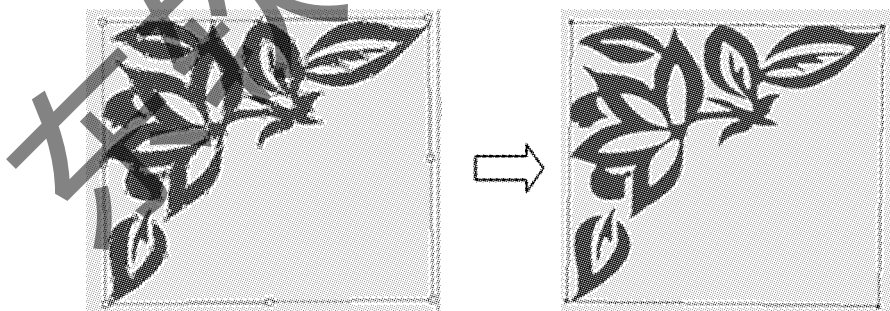


图 5-15 编组效果

【步骤 9】 复制图形。选中被编组的对象,按住“Alt”并且拖动,复制一个相同的图形,然后右键执行“变换”→“旋转”命令,在打开的“旋转”对话框中设置角度为 90 度,如图 5-16 所示,效果如图 5-17 所示。



图 5-16 旋转对话框

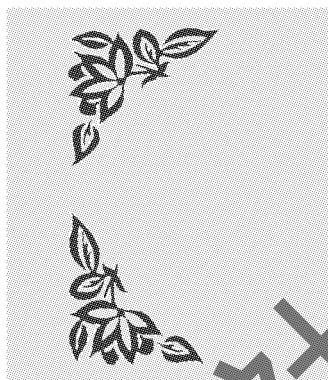



图 5-17 旋转后效果

【步骤 10】 绘制直线。选中直线段工具, 按住 shift 键绘制直线。设置直线的颜色为红色 #E60012, 色值为 C=0, M=100, Y=100, K=0, 描边粗细为 2 pt, 属性设置和效果如图 5-18 所示。使用相同方法再绘制一条竖线和一条横线。

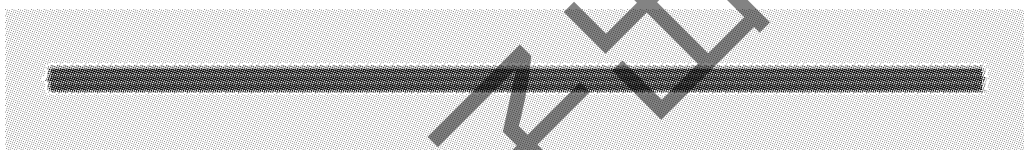


图 5-18 红色直线

【步骤 11】 排列图形。使用选择工具, 将前面绘制的图形和直线排列成如图 5-19 所示效果。

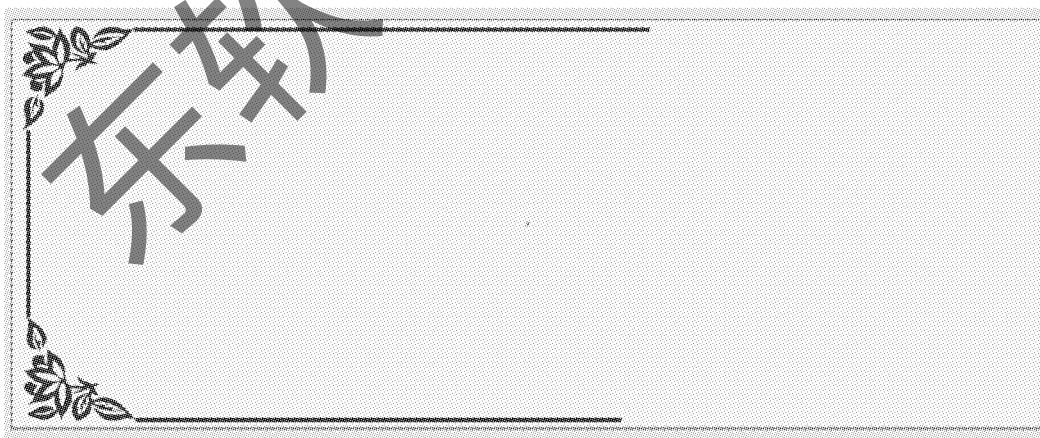


图 5-19 背景最终效果

5.5.2 任务 2:描边文字制作

【步骤 1】 “Chopsticks”红色文字制作。新建一个图层,命名为“文字”。单击工具栏中的文字工具 **T**,在窗口中拖出一个文本框,输入“Chopsticks”。选择字体为“AIVeritas”,大小为 50 pt,颜色为红色 #E60012,CMYK 色值为 C=0,M=100,Y=100,K=0。如图 5-20 所示。文字效果如图 5-21 所示。



图 5-20 “Chopsticks”文字属性



图 5-21 “Chopsticks”文字效果

【步骤 2】 “Chopsticks”文字复制及描边效果制作。选择“Chopsticks”文字,将文字复制一层,并将文字填充为白色 #FFFFFF,色值为 C=0,M=0,Y=0,K=0,描边颜色为红色 #E60012,色值为 C=0,M=100,Y=100,K=0,粗细为 2 pt,颜色填充如图 5-22 所示。同时将原来的红色的文字填充色改变白色。两层效果如图 5-23 所示。



图 5-22 白色“Chopsticks”文字属性



图 5-23 白色“Chopsticks”文字效果

【步骤 3】 两层文字组合。选择白色文字,右键执行“排列”→“置于顶层”命令,将白色文字置于顶层。使用选择工具拖动文字将两个文字重叠,描边的文字放在下面,描边的白色文字置于上方。选择两层文字,执行“对象”→“编组”命令(快捷键“Ctrl+G”),将文字进行编组。合成后的效果如图 5-24 所示。



图 5-24 白色填充的“Chopsticks”文字效果

友情提示:描边文字的制作如果采用直接对输入的文字进行填充色和描边色的设置,则打印输出后的效果不清晰。采用上述方法效果能更清晰。

【步骤 4】 制作餐馆电话描边文字效果。使用文字工具,选择“AIVeritas”字体,输入“Takes Out and Faster”和“Service”,设置填充颜色为黑色,描边颜色为白色 #FFFFFF,色值为 C=0,M=0,Y=0,K=0,描边粗细为 1 pt;输入“Delivery”、“Tel:931-862-6141”、“931-990-8022”文字,设置填充颜色为红色 #E60012,色值为 C=0,M=100,Y=100,K=0,描边颜色为白色 #FFFFFF,色值为 C=0,M=0,Y=0,K=0,描边粗细为 1 pt。添加文字内容后的效果如图 5-25 所示。选择刚才完成的餐馆信息文字,将文字复制一层,去掉描边,然后置于刚才的描边文字上方,与之前的文本框重合。效果如图 5-26 所示。选择重合的两层文字,执行“对象”→“编组”命令(快捷键“Ctrl+G”),将文字进行编组。



图 5-25 输入文字效果



图 5-26 文字效果

友情提示: 将多个对象进行编组,则可以同时对编组后的对象进行移动等操作。如果要单独对编组前的对象进行修改,也可以在解组后进行编辑。

【步骤 5】 部分黑色文字制作。用文字工具选择“Takes Out and Faster”和“Service”部分文字,设置颜色为黑色 #000000,色值为 C=100,M=100,Y=100,K=100。至此,整体效果如图 5-27 所示。



图 5-27 文字最终效果

5.5.3 任务 3: 图片导入与编辑

【步骤 1】 导入菜的图片。在文字图层上方新建一个图层,命名为“菜”,如图 5-28 所示。执行“文件”→“置入”命令,打开“项目五广告笔拉画设计与制作/素材”文件夹中的


“菜 1. tif”文件,导入后用自由变换工具调整图片的大小,并移动到相应位置,如图 5-29 所示。



图 5-28 图层新建



图 5-29 “菜 1”的置入


【步骤 2】 置入“菜 2. tif”、“菜 3. tif”文件。分别置入“项目五广告笔拉画设计与制作/素材”文件夹中的“菜 2. tif”、“菜 3. tif”文件。用自由变换工具调整图片的大小,并移动到相应位置,效果如图 5-30 所示。




图 5-30 导入图片效果

5.5.4 任务 4:绘制吉祥物

【步骤 1】 新建“吉祥物”图层。新建一个图层,命名为“吉祥物”,如图 5-31 所示。



图 5-31 图层面板

【步骤 2】 绘制厨师帽子。为了方便绘制,选择背景文字及边框等选项,点击菜单栏中“对象”→“隐藏”→“所选对象”,将之前的对象暂时隐藏。选择钢笔工具,在空白画板上绘制出厨师的帽子,如图 5-32 和图 5-33 所示。

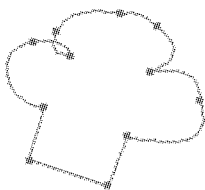


图 5-32 钢笔绘制图形

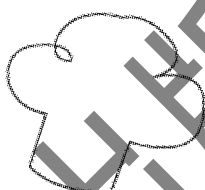




图 5-33 帽子图形效果

【步骤 3】 绘制厨师的脸。选择钢笔工具,在帽子下方绘制出厨师的脸,填充颜色为 C=0,M=10,Y=10,K=0,效果如图 5-34 所示。

【步骤 4】 绘制厨师的领子。选择钢笔工具,绘制出厨师的领子,填充颜色为 C=0,M=100,Y=100,K=0,效果如图 5-35 所示。

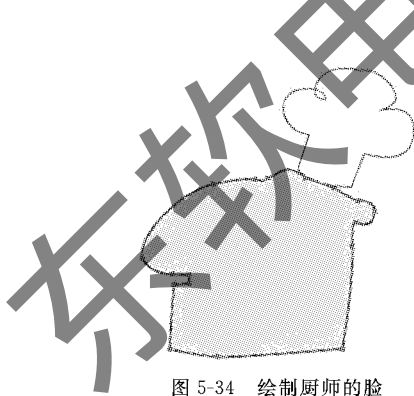


图 5-34 绘制厨师的脸

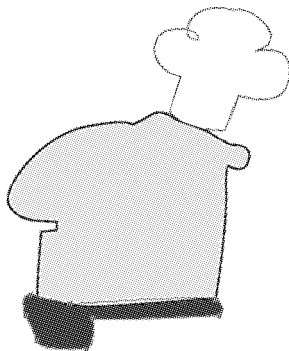




图 5-35 绘制厨师的领子

【步骤 5】 绘制厨师的胡子、头发、眉毛。选择钢笔工具,绘制出厨师的胡子、头发和眉毛。颜色填充为 C=100,M=100,Y=100,K=100,效果如图 5-36 所示。

【步骤 6】 绘制厨师的眼眶。选择钢笔工具,绘制出厨师的眼眶,在工具栏中双击背景色工具,在弹出的拾色器对话框中设置色值为 # 000000,前景色设置为 # FFFFFFFF,效果如图 5-37 所示。

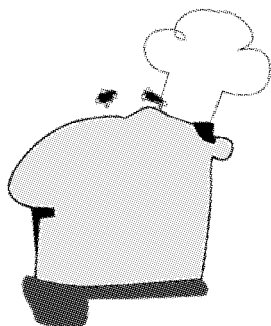




图 5-36 绘制厨师的胡子、头发、眉毛效果图



图 5-37 绘制厨师的眼眶

【步骤 7】 绘制厨师的眼珠。选择钢笔工具, 绘制出厨师的眼珠, 在工具栏中双击背景色工具, 在弹出的拾色器对话框中设置色值为 #000000, 效果如图 5-38 所示。

【步骤 8】 绘制厨师的嘴。选择钢笔工具, 绘制出厨师的嘴, 在工具栏中双击背景色工具, 在弹出的拾色器对话框中设置颜色为 #000000, 舌头填充为 #E60012, 色值为 C=0, M=100, Y=100, K=0。效果如图 5-39 所示。

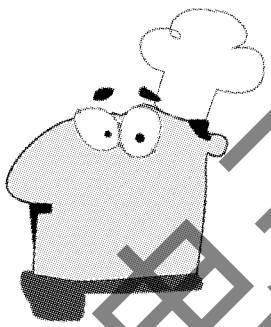


图 5-38 绘制厨师的眼珠

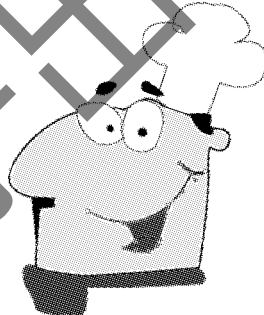



图 5-39 绘制厨师的嘴

【步骤 9】 绘制厨师的衣服。选择钢笔工具, 绘制出厨师的衣服, 在工具栏中双击背景色工具, 在弹出的拾色器对话框中设置颜色为 #FFFFFF, 色值为 C=100, M=100, Y=100, K=100, 效果如图 5-40 所示。


【步骤 10】 绘制厨师的手。选择钢笔工具, 绘制出厨师的手, 填充颜色为 #FDEDE4, 色值为 C=0, M=10, Y=10, K=0。效果如图 5-41 所示。



图 5-40 绘制厨师的衣服

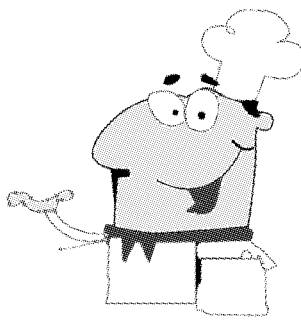



图 5-41 绘制厨师的手

【步骤 11】 绘制厨师的脚。选择钢笔工具, 绘制厨师的脚, 腿的颜色填充色为 #FFFFFF, 色值为 C=0, M=0, Y=0, K=0。鞋子的颜色填充色为黑色 #000000, 色值为 C=100, M=100, Y=100, K=100, 效果如图 5-42 所示。

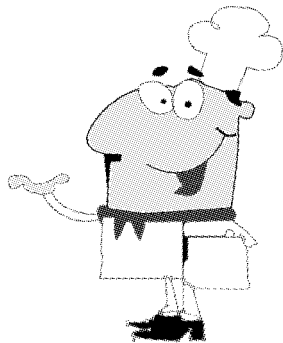


图 5-42 绘制厨师的脚

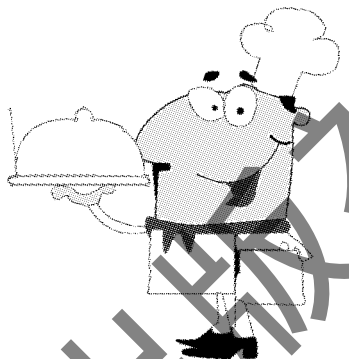


图 5-43 拖着盘子的厨师



【步骤 13】 组合图形。选中全部对象, 单击右键, 执行“编组”命令, 进行编组。执行菜单“对象”→“隐藏”→“所选对象”命令, 调整卡通人物的大小, 效果如图 5-44 所示。



图 5-44 吉祥物最终效果

【步骤 14】 保存文件。至此正面效果完成, 选择“文件”→“存储”命令, 弹出“存储为”对话框, 选择保存类型为 Adobe Illustrator(*.AI), 单击“保存”按钮。

5.5.5 任务 5: 制作背面效果

【步骤 1】 渐变背景制作。在下面的画板中, 选择矩形工具, 绘制一个与画板大小相同的矩形。选择“窗口”→“渐变”命令, 打开渐变面板, 如图 5-45 所示。从左至右添加共 4 个颜料桶并移动位置, 如图 5-46 所示。点击选中颜料桶, 从颜色对话框中选择颜色, 如图 5-47 所示, 从左至右的颜料 CMYK 值分别为 C=0, M=0, Y=60, K=0; C=

0,M=0,Y=0,K=0; C=0,M=0,Y=40,K=0;C=0,M=0,Y=100,K=0。最终效果是一个黄白黄颜色的渐变,效果如图 5-48 所示。

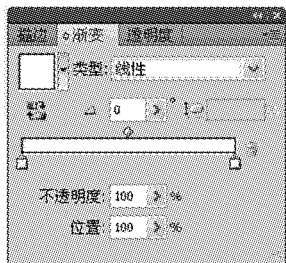


图 5-45 渐变面板

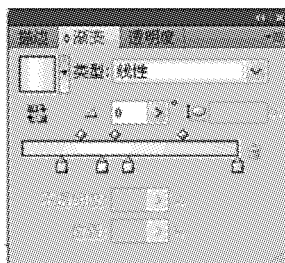


图 5-46 添加颜料桶

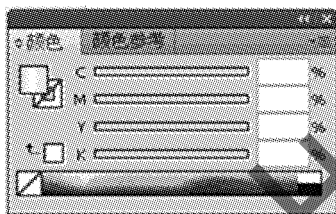


图 5-47 渐变面板颜色面板最终效果

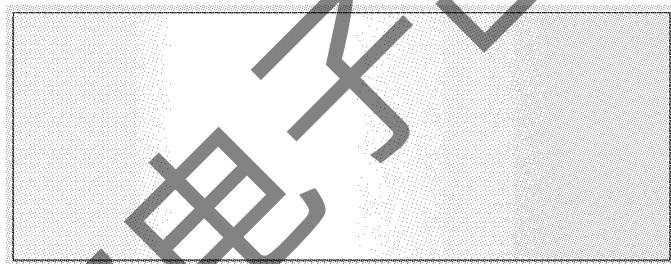


图 5-48 填充后效果

【步骤 2】 设置文字效果。在背景图层上方的“文字”图层上,输入文字设置其属性,效果如图 5-49 所示。

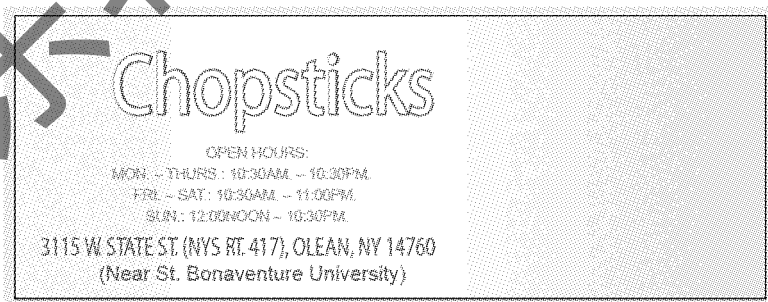


图 5-49 文字效果

【步骤 3】 复制吉祥物。新建一个图层,命名为“吉祥物”,把在首页绘制的吉祥物复制粘贴到相应位置,如图 5-50 所示。

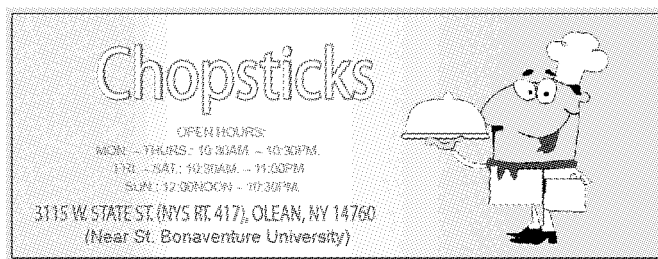


图 5-50 添加吉祥物效果

【步骤 4】 添加符号。执行“窗口”→“符号”命令,打开符号面板,如图 5-51 所示。用光标选中蝴蝶结,按 Ctrl+C 复制,然后按 Ctrl+Z 返回到前一个制作页面,按 Ctrl+V 粘贴,效果如图 5-52 所示。最后效果如图 5-53 所示。

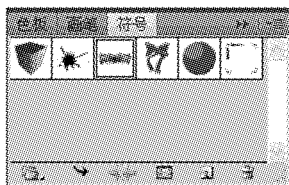


图 5-51 符号面板



图 5-52 蝴蝶结符号

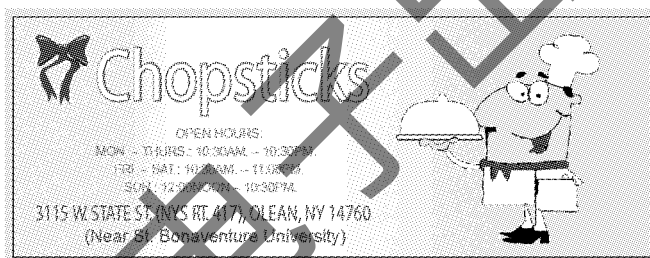


图 5-53 添加蝴蝶结效果

【步骤 5】 添加滤镜效果。选中吉祥物,执行“效果”→“艺术效果”→“海报边缘”命令,如图 5-54 所示。

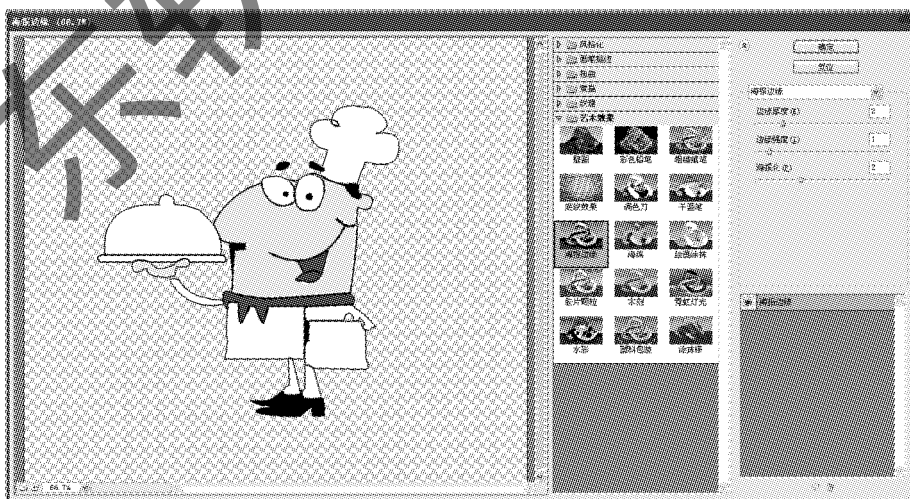


图 5-54 添加滤镜效果

【步骤 6】 保存文件。至此背面效果完成,如图 5-55 所示。执行“文件”→“存储”命令,弹出“存储为”对话框,选择保存类型为 Adobe Illustrator(*.AI),单击“保存”按钮。用同样的方法保存一份“tif”格式的文件。



图 5-55 背面最终效果

至此,最终处理后的效果如图 5-56 所示。



图 5-56 正反面完成后的效果

5.6 技术拓展

5.6.1 钢笔工具高级应用

钢笔工具的应用非常广泛,使用它可以随意画出不规则的曲线路径,而且会自动根据鼠标指针的轨迹设置锚点,从而形成曲线路径。


1. 用钢笔工具绘制直线段

使用“钢笔”工具可以绘制的最简单路径是直线,方法是通过单击“钢笔”工具创建两个锚点,继续单击可创建由角点连接的直线段组成的路径,如图 5-57 所示。




图 5-57 用钢笔工具绘制的直线段

具体操作步骤如下:

- (1)单击工具箱中的钢笔工具按钮.
- (2)将钢笔工具定位到所需的直线段起点并单击,以定义第一个锚点(不要拖动)。
- (3)移动鼠标单击希望线段结束的位置,即可完成第一段直线的绘制。
- (4)移动鼠标继续单击为其他直线段设置锚点。


最后添加的锚点总是显示为实心方形,表示已选中状态。当添加更多的锚点时,以前定义的锚点会变成空心并被取消选择。

友情提示:要闭合路径,请将“钢笔”工具定位在第一个(空心)锚点上。如果放置的位置正确,钢笔工具指针旁将出现一个小圆圈,单击或拖动可闭合路径。

2. 用钢笔工具绘制曲线

可以通过如下方式创建曲线:在曲线改变方向的位置添加一个锚点,然后拖动构成曲线形状的方向线。方向线的长度和斜度决定了曲线的形状。

具体步骤如下:

- (1)单击工具箱中的钢笔工具按钮.
- (2)将钢笔工具定位到曲线的起点,单击鼠标确定第一个锚点。
- (3)移动鼠标确定好第二个锚点,按住鼠标左键并拖动,出现两个调节手柄,向需要的方向拖动,如图 5-58 所示。松开鼠标按钮后即可创建曲线。

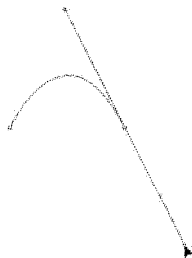


图 5-58 用钢笔工具绘制曲线

- (4)继续从不同的位置拖动钢笔工具以创建一系列平滑曲线。

友情提示:当一条路径绘制完成后,按住 Ctrl 键在空白处单击鼠标,即可结束该路径的绘制,且可以开始新路径的绘制。

技巧一点通:绘制时如果需要重新定位锚点,可以单击创建锚点后,保持按下鼠标按钮,并按住空格键,然后拖动以重新定位锚点。

5.6.2 文字高级应用

Adobe Illustrator 的文字功能是其最强大的功能之一,可以在图稿中添加一行文字、创建文本列和行、在形状中或沿路径排列文本以及将字形用作图形对象。创建文字的方法有三种:点文字、区域文字和路径文字。

1. 点文字

点文字是指从单击位置开始并随着字符输入而扩展的一行或一列的横排或直排文本。每行文本都是独立的。对其进行编辑时,该行将扩展或缩短,但不会换行。这种方式非常适用于在图稿中输入少量文本的情形。具体操作步骤如下:

(1)单击工具箱中的文字工具按钮  或直排文字工具按钮 ,鼠标指针会变成一个四周围绕着虚线框的文字插入指针。

(2)在文字“控制”面板中设置文本格式选项,如图 5-59 所示。



图 5-59 文字控制面板

(3)单击文本行所需的起始位置,出现闪烁光标,输入文本。

友情提示:不要单击现有对象,因为这样会将文字对象转换成区域文字或路径文字。如果现有对象恰好位于您要输入文本的地方,请先锁定或隐藏对象。

(4)输入完文本后,单击选择工具可以选择文字对象,如图 5-60 所示。





图 5-60 输入点文字

2. 区域文字

区域文字(也称为段落文字)利用对象边界来控制字符排列(既可横排,也可直排)。当文本触及边界时,会自动换行,以落在所定义区域的外框内。这种输入文本的方式适用于想创建包含一个或多个段落的文本(比如用于宣传册之类的印刷品)。具体操作步骤如下:

(1)使用绘图工具绘制一个要用作边框区域的对象,可以是方形或圆形,也可以是钢笔或铅笔工具绘制的不规则区域。



(2)单击工具箱中的区域文字工具按钮或直排区域文字工具按钮,然后单击对象路径上的任意位置,输入文本。

(3)输入完文本后,单击选择工具可以选择文字对象,如图 5-61 所示。



图 5-61 输入区域文字

路径文字是指沿着开放或封闭的路径排列的文字。当水平输入文本时,字符的排列会与基线平行。当垂直输入文本时,字符的排列会与基线垂直。无论是哪种情况,文本都会沿路径点添加到路径上的方向来排列。具体操作步骤如下:

使用绘图工具绘制路径,单击工具箱中的路径文字工具按钮或直排路径文字工具按钮,将指针置于路径上,然后单击输入文本。输入完文本后,单击选择工具可以选择文字对象,如图 5-62 所示。

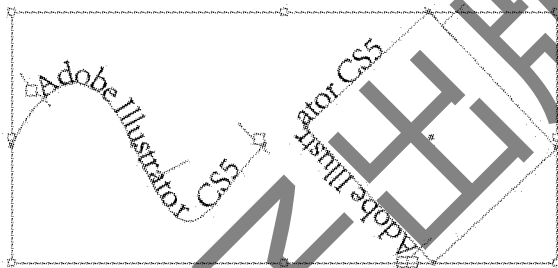


图 5-62 输入路径文字

5.6.3 对象的编组

在 Adobe Illustrator 中可以将若干个对象合并到一个组中,把这些对象作为一个单元同时进行处理,以便可以同时移动或变换若干个对象,且不会影响其属性或相对位置。

编组对象被连续堆叠在图稿的同一图层上,位于组中最前端对象之后。因此,编组可能会更改对象的图层分布及其在给定图层上的堆叠顺序。如果选择位于不同图层中的对象并将其编组,则其所在图层中的最靠前图层即是这些对象将被编入的图层。

组还可以是嵌套结构,它可以被编组到其他对象或组之中,形成更大的组。

编组或取消编组对象具体步骤如下:

- (1)选择要编组的对象,或要取消编组的组。
- (2)执行“对象”→“编组”命令或“对象”→“取消编组”命令即可。如图 5-63 所示。

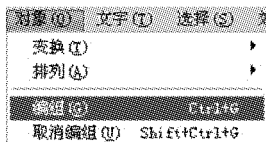


图 5-63 编组命令

5.7 项目总结

本项目通过广告笔拉画的设计与制作、Illustrator 软件的使用,主要训练学生项目构思、设计、实施、运行的综合能力。针对项目需求,Illustrator 软件使用部分主要进行钢笔工具、文字工具、选择、编组命令、符号面板、滤镜等技术的使用。项目完成过程设计了相应的表格进行汇总与测评。

5.8 强化练习与目标达成度评测

5.8.1 知识评测

- 下面关于 Adobe Illustrator 的界面描述正确的是: ()
 - 启动 Adobe Illustrator 后,软件就会自动建立一个大小为 A4,色彩模式为 RGB 的新文件
 - 创建新文件时,在“新建文档”对话框中只有 RGB 和 CMYK 两种色彩模式可以设定
 - 创建新文件时,在“新建文档”对话框中可任意设定文件的大小,并且输入的时候数字及度量单位可以同时输入,如可直接输入 12 cm
 - 如果工具箱中某工具图标的右下角有黑色小三角,表示还有隐含的工具
- 下列有关钢笔工具的描述不正确的是: ()
 - 使用钢笔工具绘制直线路径时,确定起始点需要按住鼠标键拖拉出一个方向线后,再确定下一个节点
 - 选中工具箱中的钢笔工具,将光标移到页面上,钢笔工具右下角显示“X”符号,表示将开始画一个新路径
 - 当用钢笔工具绘制曲线时,曲线上节点的方向线和方向点的位置确定了曲线段的形状
 - 在使用钢笔工具绘制直线的过程中,按住 Shift 键,可以得到 0 度,45 度或 45 度的整数倍方向的直线
- 使用钢笔工具可绘制开放路径,若要终止此开放路径,下列操作不正确的是: ()
 - 单击工具箱中的钢笔工具
 - 在路径外的任何一处,按住 Ctrl 键单击鼠标
 - 双击鼠标
 - 在路径外任何一处单击鼠标
- 在路径绘制中,可以增加锚点、删除锚点以及转换锚点,下列关于锚点编辑描述不正确的是: ()
 - 增加锚点工具在路径上任意位置单击就可以增加一个锚点,但是只可以在闭合路径上使用
 - 使用钢笔工具在锚点上单击,就可以删除该锚点
 - 如果要在路径上均匀地增加锚点,则选择“对象”→“路径”→“增加锚点”菜单命令,原有的两个锚点中间就增加了一个锚点

- D. 转换锚点工具可将直线点转变成曲线点,也可以将曲线点转换为直线点
5. 关于矩形、椭圆及圆角矩形工具的使用,下列的叙述正确的是: ()
- A. 在绘制矩形时,起始点为右下角,鼠标只需向左上角拖移,便可绘制一个矩形
- B. 如果以鼠标击点为中心绘制矩形、椭圆及圆角矩形,使用工具的同时按 Shift 键就可实现
- C. 在绘制圆角矩形时,如果希望长方形的两边呈对称的半圆形,可在圆角矩形对话框中使圆角半径值大于高度的一半
- D. 如果欲显示图形的中心点,首先确定图形处于选择状态,然后在属性面板上单击显示中心按钮
6. 下列有关文字工具描述正确的是: ()
- A. Illustrator CS 在工具箱中提供了六个文字工具,分别是:文字工具、区域文字工具、路径文字工具、竖排文字工具、竖排区域文字工具以及竖排路径文字工具
- B. 如果有大量的文字输入,必须使用区域文字输入工具,使用其他文字工具无效
- C. 当使用沿路径排布的文字输入工具时,该路径可以是闭合路径,也可以是开放路径
- D. 在文字菜单下选择文字方向竖排命令,横排的文字就转成了竖排
7. 下列 Adobe Illustrator 中关于文字处理的描述正确的是: ()
- A. 可将某些文字转换为图形
- B. 文字可沿路径进行水平或垂直排列
- C. 文字是不能执行绕图操作的
- D. 文字可在封闭区域内进行排列
8. 在 Illustrator 文件中置入的图像,有链接和嵌入之分,它们的区别在于: ()
- A. 嵌入的图像色彩逼真
- B. 置入的图像链接到文件中,文件就会变大
- C. 置入的图像嵌入到文件中,文件就会变大
- D. 链接的图像会以灰阶形式显示

5.8.2 技能评测

1. 单项技能评测

使用 Illustrator 的绘图工具绘制八卦图案,如图 5-64 所示。相关效果见“项目五广告笔拉画设计与制作/练习”中的文件。

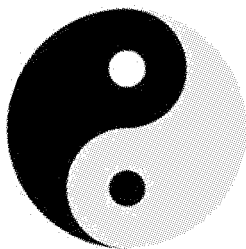


图 5-64 太极图形

2. 综合技能评测题

使用 Illustrator 设计和制作自己的个人名片。

InDesign 训练篇

东软电子出版社

东软电子出版社