

责任编辑：宋 伟
封面设计：唐韵设计

新媒体与设计类系列教材

- Photoshop CC图形图像制作
- Photoshop CS6设计实务教程
- **Illustrator创意设计与实践教程**
- 短视频拍摄与剪辑
- After Effects影视特效制作
- Premiere Pro CC数字视频编辑教程
- Photoshop项目案例教程
- Maya建模从入门到高手进阶
- 三维模型制作实践教程（Maya版）
- 二维动画设计与制作
- 三维建模与动画基础
- 新媒体综合实践教程
- C4D动画实战项目教程



ISBN 978-7-5121-5661-6



定价：55.00元

新媒体与设计类系列教材
『互联网+』新形态一体化教材

Illustrator 创意设计与实践教程

主编◎王美霞 王富荣 施 炜

北京交通大学出版社

新媒体与设计类系列教材 | “互联网+”新形态一体化教材

Illustrator 创意设计与实践教程

主编◎王美霞 王富荣 施 炜

AIGC版



北京交通大学出版社
<http://www.bjtp.com.cn>

新媒体与设计类系列教材 | “互联网+”新形态一体化教材

Illustrator

创意设计与实践教程

主编◎王美霞 王富荣 施 炜

AIGC版



北京交通大学出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本书旨在全面介绍 Adobe Illustrator 的使用方法和设计技巧,通过 11 个项目分步骤教学,使读者能够系统掌握图形图像设计的核心技能。内容设计从基础的图形图像知识入手,到规则形状、规则路径的绘制与编辑,再到不规则路径的绘制、辅助工具的使用,以及文字设计、立体效果的制作等。基本上各项目均包含项目导读、技术演练和创作实践内容,旨在通过理论学习与实践操作相结合的方式,提升读者的设计能力,培养其创新思维。本书可作为艺术设计类及计算机类专业相关课程的教材,也适合平面设计师、插画师及设计爱好者阅读和参考,无论是初学者还是有一定基础的专业人士,都能从中获得指导和灵感。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 创意设计与实践教程 / 王美霞, 王富荣, 施炜主编. — 北京: 北京交通大学出版社, 2025. 10. — ISBN 978-7-5121-5661-6

I. TP391.412

中国国家版本馆 CIP 数据核字第 20251Y74Y1 号

Illustrator 创意设计与实践教程

Illustrator CHUANGYI SHEJI YU SHIJIAN JIAOCHENG

责任编辑: 宋 伟

出版发行: 北京交通大学出版社 电话: 010-51686414 <http://www.bjtup.com.cn>

地 址: 北京市海淀区高粱桥斜街 44 号 邮编: 100044

印 刷 者: 三河市华骏印务包装有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 210 mm × 285 mm 印张: 14.5 字数: 407 千字

版 印 次: 2025 年 10 月第 1 版 2025 年 10 月第 1 次印刷

印 数: 1—3 000 册 定价: 55.00 元

本书如有质量问题, 请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评, 我们表示欢迎和感谢。

投诉电话: 010-51686043, 51686008; 传真: 010-62225406; E-mail: press@bjtu.edu.cn。

目录



项目 1

走进图形 设计与 Illustrator

任务 1.1	了解图形图像的基础知识	2
1.1.1	图形图像的基本概念	2
1.1.2	图像色彩模式	3
1.1.3	常用文件格式	5
任务 1.2	Illustrator 的基本功能	6
1.2.1	Illustrator 的工作界面	6
1.2.2	首选项设置	8
任务 1.3	Illustrator 的常用操作	10
1.3.1	新建文档	10
1.3.2	打开文档	13
1.3.3	存储文档	14
1.3.4	导出效果图	14
任务 1.4	Illustrator 与人工智能	16
1.4.1	人工智能技术	16
1.4.2	Illustrator 融合人工智能	17



项目 2

绘制和编辑 规则形状

任务 2.1	创建和编辑画板	22
2.1.1	新建和删除画板	22
2.1.2	设置画板的尺寸	23
2.1.3	调整画板的位置和顺序	24
2.1.4	导出画板	25
任务 2.2	设置颜色和色板	26
2.2.1	常用设置颜色的方法	26
2.2.2	色板的使用	27
任务 2.3	矩形工具组	30
2.3.1	矩形工具	30
2.3.2	圆角矩形工具	32
2.3.3	椭圆工具	32
2.3.4	多边形工具	33



2.3.5	星形工具	34
2.3.6	光晕工具	34
2.3.7	边角构件的使用技巧	36
任务 2.4	视图和对象的基本操作	38
2.4.1	视图的显示	38
2.4.2	视图的基本操作	39
2.4.3	对象的基本操作	40
2.4.4	画板的基本操作	44
2.4.5	剪切蒙版	47
技术演练	制作会员卡	49
创作	设计以“传承中华文明”为主题的读书证	54



项目 3

**绘制和编辑
规则路径**

任务 3.1	直线段工具组	58
3.1.1	绘制方法	58
3.1.2	常用辅助工具	61
任务 3.2	路径查找器	63
3.2.1	打开路径查找器窗口	63
3.2.2	路径查找器中的工具介绍	64
技术演练	制作单色海报	68
创作	设计百年征程海报	75



项目 4

**绘制和编辑
不规则路径**

任务 4.1	钢笔工具	78
4.1.1	认识路径	78
4.1.2	钢笔工具的作用	79
4.1.3	钢笔工具的使用方法	79
4.1.4	钢笔工具的绘制技巧	81
任务 4.2	描边属性	82
任务 4.3	常用绘制方式	85
4.3.1	正常绘图	85
4.3.2	背面绘图	85



项目 5

**常用辅助
工具和命令**



项目 6

**认识、设计
和排版文字**

4.3.3 内部绘图	85
4.3.4 对称绘制	86
技术演练 1 绘制唐老鸭	88
技术演练 2 绘制小蝙蝠	93
创作 设计生肖造型	100
任务 5.1 变换对象	102
5.1.1 旋转	102
5.1.2 镜像	103
5.1.3 倾斜	104
5.1.4 其他工具	105
任务 5.2 创建和使用参考线	106
5.2.1 标尺	106
5.2.2 参考线	107
5.2.3 智能参考线	109
5.2.4 自定义参考线	111
任务 5.3 分割路径	112
5.3.1 分割下方对象	112
5.3.2 分割为网格	112
技术演练 制作准入证	114
创作 设计国画展准入证	119
任务 6.1 添加和编辑文本	122
6.1.1 文字工具组	122
6.1.2 字符面板和段落面板	124
任务 6.2 常用造字方法	125
6.2.1 什么是字体	125
6.2.2 较常用的造字方法	125
任务 6.3 外观面板	128



项目 7

绘制立体效果



项目 8

手绘和形状生成

任务 6.4 对齐工具	129
6.4.1 对齐工具组的打开	129
6.4.2 对齐工具组的功能	129
6.4.3 对齐工具的应用——排版文字	130
技术演练 制作招聘展架	132
创作 设计智能引领新时代展架	138

任务 7.1 绘制和编辑 2.5D 效果	140
7.1.1 3D 效果法	141
7.1.2 自定义参考线法	146
7.1.3 透视网格工具法	147
任务 7.2 创建和使用符号	149
7.2.1 如何使用符号	149
7.2.2 创建自定义符号和编辑符号	149
7.2.3 符号工具组	150
技术演练 制作 2.5D 插图	152
创作 设计我心中的美好家园——校园 2.5D 插画或地图	159

任务 8.1 认识钢笔、铅笔、画笔	162
8.1.1 钢笔工具	162
8.1.2 铅笔工具	162
8.1.3 画笔工具	162
8.1.4 三种工具的区别	163
8.1.5 自定义画笔样式	163
任务 8.2 形状生成器	165
8.2.1 认识形状生成器	165
8.2.2 形状生成器的使用方法	165
技术演练 绘制小猴子	167
创作 设计自主品牌的 LOGO	169



项目 9

色彩搭配

任务 9.1 颜色搭配的重要性	172
9.1.1 视觉吸引力与情感表达	172
9.1.2 信息传达与文化认同	173
9.1.3 用户体验与无障碍设计	173
任务 9.2 常用的颜色搭配技巧	174
9.2.1 色彩会说话	174
9.2.2 如何配色	175
技术演练 制作四季风景插画色卡	182
创作 设计系列卡片	184



项目 10

色彩填充

任务 10.1 实时上色工具	190
10.1.1 认识实时上色工具	190
10.1.2 实时上色工具的使用方法	190
任务 10.2 渐变填充	192
10.2.1 什么是渐变色	192
10.2.2 添加渐变色的方法	193
10.2.3 设置渐变色	193
任务 10.3 渐变网格工具	197
10.3.1 了解渐变网格	197
10.3.2 渐变网格物体的创建方式	197
技术演练 1 绘制渐变小插画	198
技术演练 2 绘制卡通小老虎	201
创作 设计航天人插画	204



项目 11

AIGC 赋能 Illustrator

任务 11.1 AIGC 生成图形	206
11.1.1 AIGC 生成矢量图和生成位图的区别	206
11.1.2 AIGC 与矢量图	206
任务 11.2 矢量图提示词使用技巧	207
11.2.1 矢量提示词的操作方法	207
11.2.2 提示词示例	207



任务 11.3	位图提示词使用技巧	209
11.3.1	豆包 AI 生图	209
11.3.2	即梦 AI 生图	211
任务 11.4	Illustrator 图像描摹功能	213
11.4.1	功能概述	213
11.4.2	工具详解	213
技术演练	AIGC 助力品牌 LOGO 设计	215
创作	AIGC+Illustrator 之角色设计	218

参考文献	219
-------------	------------

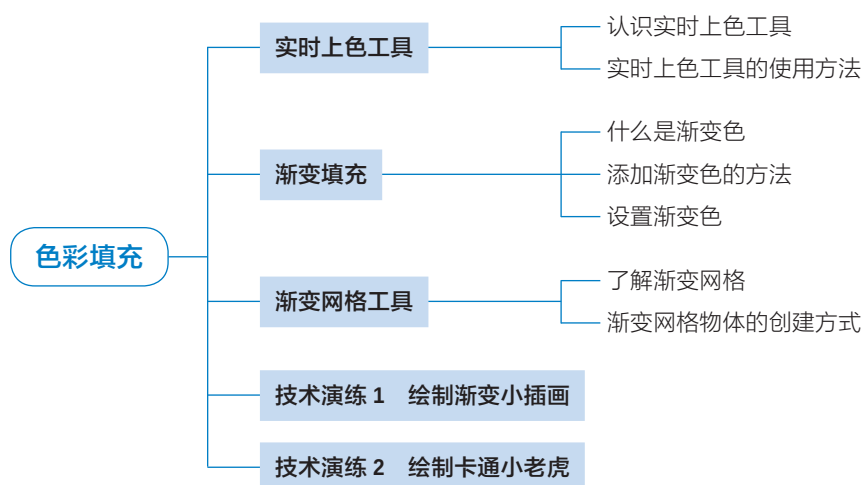
项目 10

色彩填充

项目导读

本项目旨在深入探索色彩在设计中的应用及实现，帮助读者掌握高效上色技巧，学会通过色彩搭配创造视觉冲击力和实现情感表达，并精通使用渐变工具来增强作品的层次感和动态效果的技能。通过一系列理论讲解与实践操作，读者可以了解色彩理论的基础知识，学习如何选择和组合颜色，并学会如何运用渐变等高级技术提升设计质量。同时，本项目介绍了软件中常用的上色方法，包括实时上色工具，渐变色的设置及渐变网格工具等。技术演练部分将以绘制渐变小插画和卡通角色为例，巩固各任务中所学内容。此项目的学习不仅能够增强读者的色彩感知能力和创意表现力，也为其提供了宝贵的实战经验。

项目结构图



项目目标

- 知识目标** | （1）了解实时上色工具的理念。
（2）熟悉渐变色的设置方法。
（3）了解渐变网格工具。

- 能力目标** | （1）能够运用一些实时上色工具的使用技巧选择和组合颜色。
（2）能够运用渐变等高级技术提升设计质量。

- 素质目标** | （1）提升对色彩细微变化的感知能力，提高细节处理意识，养成精细操作的习惯。
（2）树立创新意识，勇于探索和实践，提高解决实际问题的能力。
（3）了解航天精神，树立正确的价值观和人生观，增强民族自豪感。

任务 10.1 实时上色工具

10.1.1 认识实时上色工具

平面设计过程中免不了上色的工序。在任务 2.2 中已经介绍了如何使用色板为形状设置填充色和描边色，如图 10-1 所示的形状，用普通的上色方法，需要反复执行“选择形状→打开色板→选择颜色”这几个步骤。使用这种方法，需要保证每个形状都是相对独立的封闭形状，绘制和上色两方面的工作都是比较繁琐的。

相比较普通的上色过程，实时上色工具可以识别交叉路径所得到的形状，而不需要将每个形状绘制成单独的封闭路径。如果提供图 10-2 这样的路径，用实时上色工具上色会很方便，所绘制的线条也不需要考虑边缘是否吻合等问题，只需要有交叉点就可以。

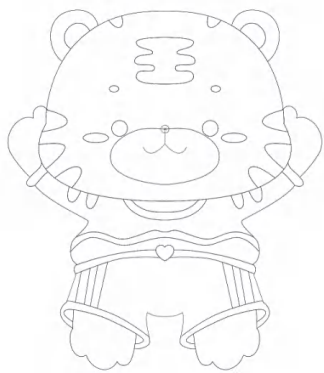


图 10-1 待上色造型

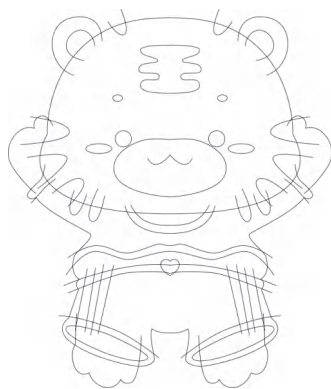


图 10-2 用于实时上色的线条

10.1.2 实时上色工具的使用方法

如图 10-3 所示，实时上色工具位于形状生成器工具组中，打开实时上色工具的快捷键为“K”。

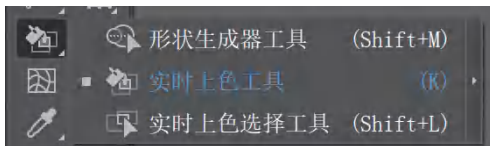


图 10-3 实时上色工具

下面是使用实时上色工具的主要步骤。

1. 绘制多个有相交点的路径

所绘制的每个路径可以是封闭的，也可以是不封闭的，但希望填色的区域如果是多个路径组合而成的，必须确保路径与路径之间是相交的。图 10-4 有三组路径，图 A 和图 B 中打钩的区域是可以实时上色的，而图 C 中没有可以实时上色的区域。

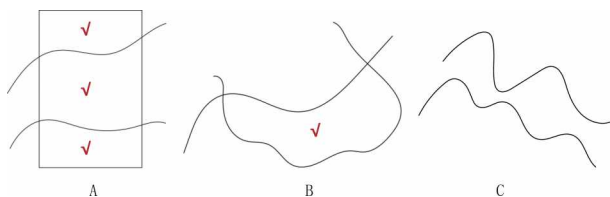


图 10-4 用于实时上色的路径

2. 实时上色

(1) 建立实时上色组。选择需要上色的所有路径，切换到实时上色工具，在路径上任意位置单击，建立实时上色组。

(2) 设置颜色。当光标移动到可以上色的区域后，该区域会出现红色描边，同时光标右上角会出现颜色组色块。如图 10-5 所示，色板中的颜色组即为默认颜色组，使用键盘上的“←”和“→”方向键可以切换该颜色组中的颜色，使用键盘上的“↑”和“↓”方向键可以切换颜色组；如果按住“Alt”键，则可以切换到吸管工具吸取画板上已有的颜色。

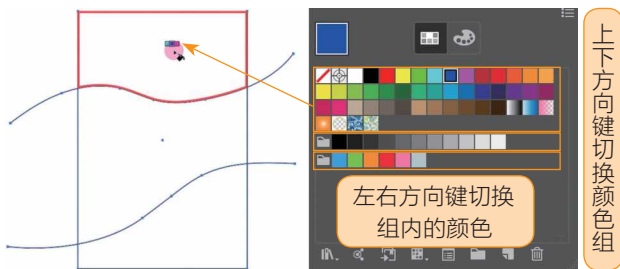


图 10-5 对最上方的区域进行实时上色

(3) 设置区域的填充色或描边色。实时上色过程中，参考图 10-6，使用方向键切换到需要的颜色后，在红色描边区域内部单击，完成该区域填充色的设置。如果按住“Shift”键，如图 10-7 所示，光标样式变成毛笔样式，将光标移动到路径上进行单击，可以设置该路径的描边色。

3. 扩展实时上色组

实时上色工具上色后的对象是一个整体，称为实时上色组，如果希望对其中的元素进行单独编辑，需要执行“对象”→“扩展”命令，使其转变为一个普通组，对这个组执行多次“取消编组”命令，可以得到每个独立的形状。如图 10-8 所示，每个独立形状的填充色和描边色都是独立的。

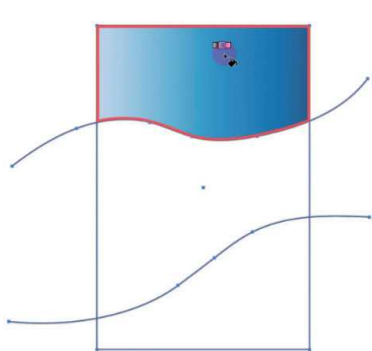


图 10-6 为上色区域设置填充色

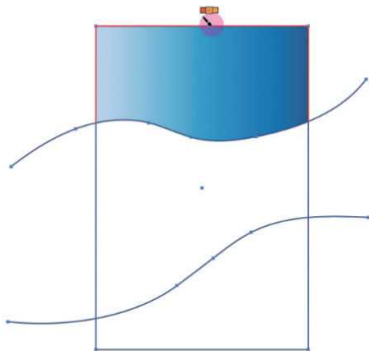


图 10-7 为上色区域设置描边色



图 10-8 扩展实时上色组后得到独立的形状

任务 10.2 渐变填充

为了使形状的颜色更丰富，Illustrator 提供了渐变色填充，使用渐变色填充工具，可以得到层次更多的色彩过渡效果。

可以看出，图 10-9 中每个形状的填充色都为单色，而图 10-10 中每个形状的填充色是由几种颜色过渡而成的，这种颜色称为渐变色。



图 10-9 单色填充效果



图 10-10 渐变色填充效果

10.2.1 什么是渐变色

图 10-11 由两个颜色组成，分界线比较明显，而图 10-12 中的颜色很多，但在软件中设置颜色时，也只是给出了两个颜色，当设置成渐变类型的填充色后，软件会自动在这两个颜色之间生成过渡色从而得到类似图 10-12 的效果，这种自动生成过渡效果的颜色称为渐变色。

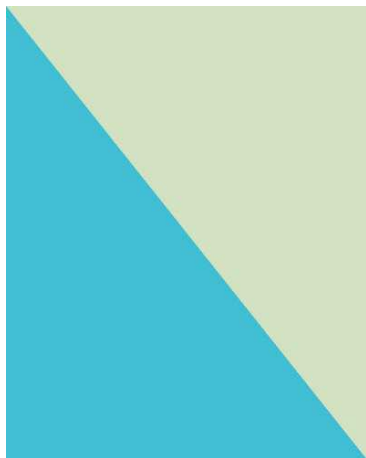


图 10-11 非渐变色



图 10-12 渐变色

10.2.2 添加渐变色的方法

绘制需要设置渐变色的形状，例如，绘制一个矩形，如果希望给该矩形填充渐变色，通常有三种方法。

方法一：选择矩形后，使用工具栏下方的渐变色按钮，如图 10-13 所示。

方法二：选择矩形后，使用默认色板中自带的渐变色块，如图 10-14 所示。



图 10-13 工具栏中的渐变色按钮

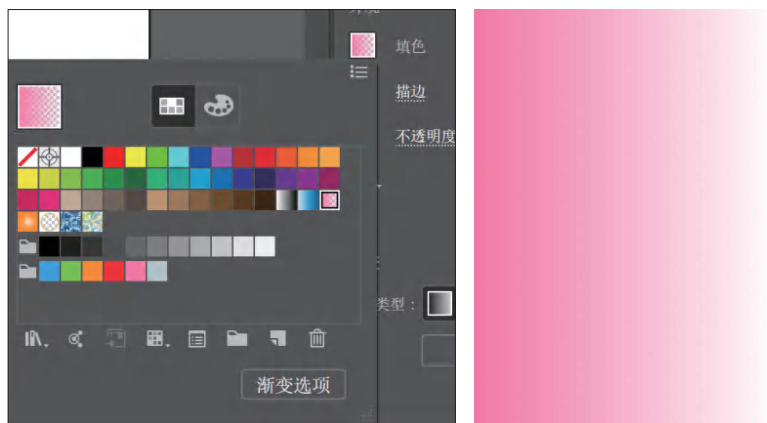


图 10-14 色板中的渐变色块

方法三：选择矩形后，使用渐变工具在形状上单击，则可以为形状添加渐变色，如图 10-15 所示。

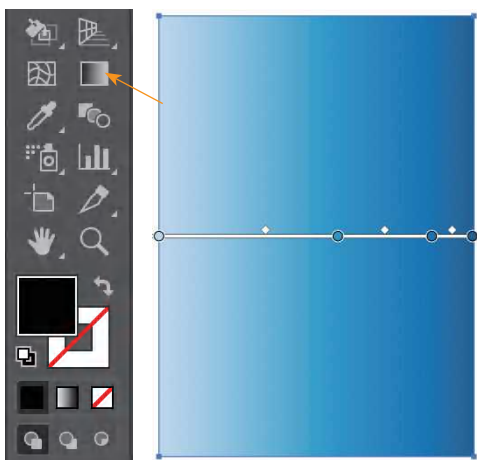


图 10-15 工具栏中的渐变工具

10.2.3 设置渐变色

添加了渐变色后，可以对渐变色的颜色及渐变方向等属性进行设置，设置渐变色有两种方法。

1. 使用“渐变”属性面板

执行“窗口”→“渐变”命令，可以打开“渐变”属性面板，每个区域的功能如图 10-16 所示。

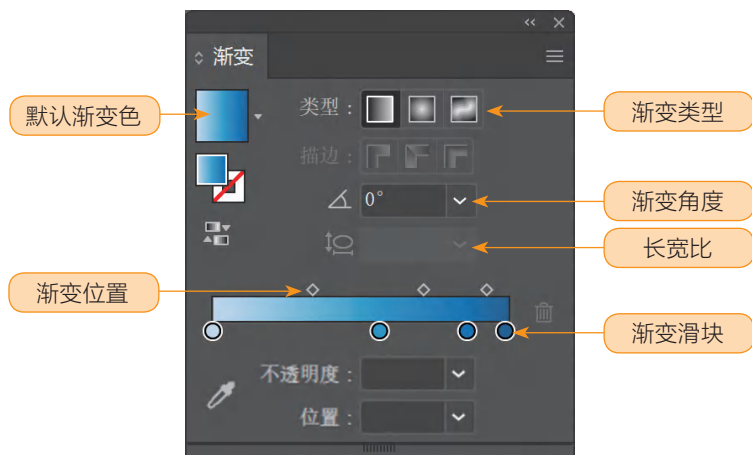


图 10-16 “渐变”属性面板

(1) 默认渐变色。软件中提供了几种可以直接设置和使用的渐变色。

(2) 渐变类型。Illustrator 中提供了三种渐变类型。

①线性渐变。不同颜色之间形成线性方向的渐变过渡，通过调整渐变角度参数可以改变渐变的方向，图 10-17 中展示了不同角度线性渐变的效果。

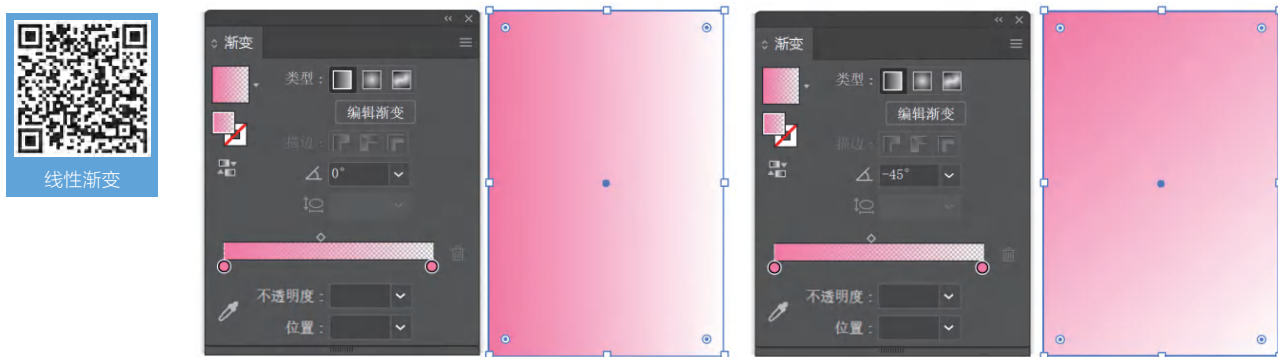


图 10-17 不同角度线性渐变的效果

②径向渐变。不同颜色之间形成由圆心向四周的渐变过渡，通过调整长宽比参数可以改变渐变的形状是正圆还是椭圆，如果是椭圆，通过调整渐变角度参数可以改变椭圆的方向，如图 10-18 所示，展示了不同长宽比径向渐变的效果。

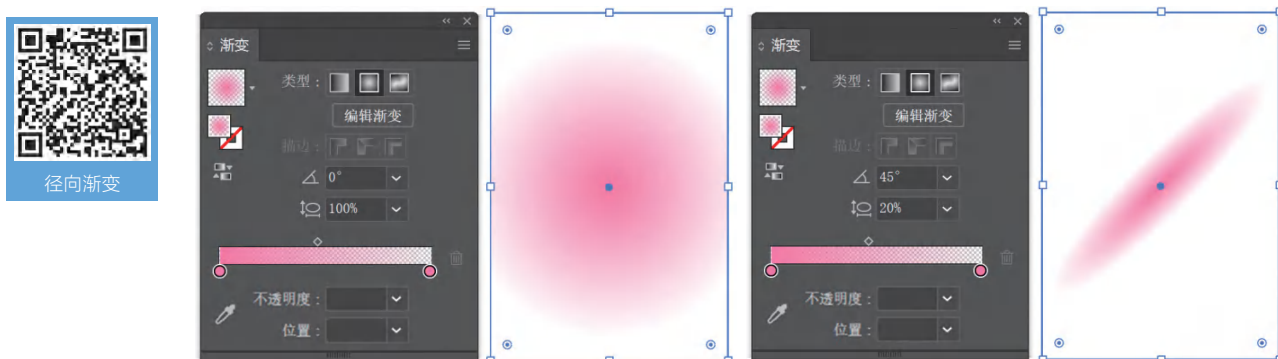


图 10-18 不同长宽比径向渐变的效果

③任意形状渐变。任意形状渐变方式有两种，一种是通过在形状内添加点控制颜色渐变，还有一种是通过添加任意曲线控制颜色渐变。

点渐变：通过单击的方式在形状内部添加控制点，如图 10-19 所示，双击控制点打开颜色设置面板，每个控制点可以设置一个颜色，也可以用鼠标选择控制点并移动调整位置，不同的控制点之间会根据位置和颜色自动生成过渡颜色。

线渐变：通过单击的方式在形状内部添加多个控制点，如图 10-20 所示，点与点之间会自动连接成曲线，该曲线是控制颜色渐变的临界线。

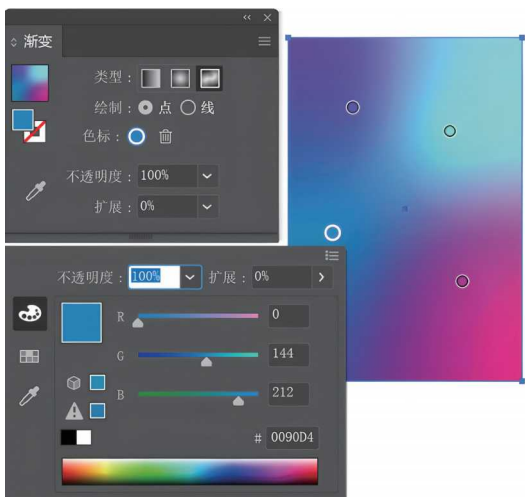


图 10-19 点渐变样式及效果



图 10-20 线渐变样式及效果

(3) 渐变滑块。在线性渐变和径向渐变中，图 10-21 所示的渐变滑块用于控制渐变颜色的数量，当光标移动到没有滑块的位置时，单击可以添加一个新的滑块，单击右侧的删除按钮可以删除已经选择的滑块，当选择某个滑块后拖动，可以移动滑块的位置，滑块与滑块之间的距离可以决定过渡范围，上方的小菱形按钮用于设置两个滑块之间发生渐变的临界点位置。

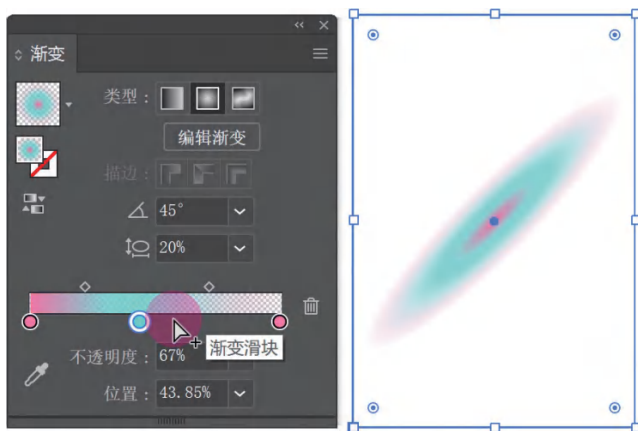


图 10-21 添加渐变滑块

(4) 不透明度。用于设置每个滑块颜色的不透明值。

(5) 位置。效果等同于用鼠标拖动滑块调整位置，只是能够通过设置参数精确控制位置。

2. 使用渐变工具

使用渐变工具单击某个形状后，除了可以为该形状设置渐变色，还可以在形状上直接调整渐变色的属性。如图 10-22 所示，在形状上出现的是渐变工具控制器。如图 10-23 所示，在控制条的空白处单击可以添加滑块。选择某个滑块并移开控制条可以删除滑块。如图 10-24 所示，移动上方的小菱形可以调整两个滑块颜色的过渡位置。如图 10-25 所示，将光标移动到黑色小方块上出现旋转符号时可以调整渐变方向。如图 10-26 所示，将光标移动到黑色小方块上出现移动符号时可以调整控制条的长度，进而调整渐变范围。如图 10-27 所示，将光标移动到黑色小圆上时可以移动控制条的位置。

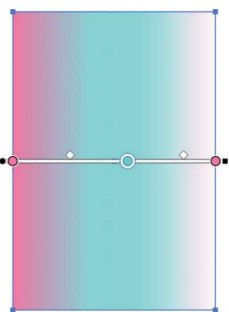


图 10-22 渐变工具控制器

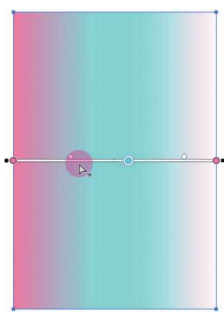


图 10-23 添加滑块

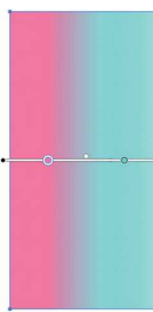


图 10-24 调整过渡位置

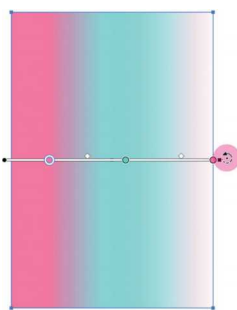


图 10-25 调整渐变方向

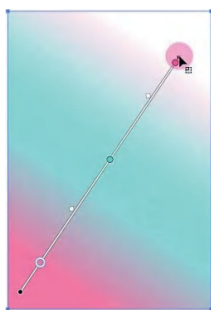


图 10-26 调整渐变范围

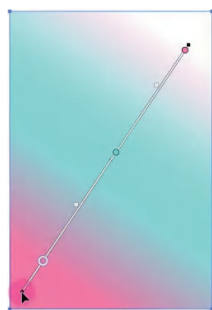


图 10-27 移动控制条位置



渐变工具拓展练习

制作如图 10-28 所示的渐变效果。

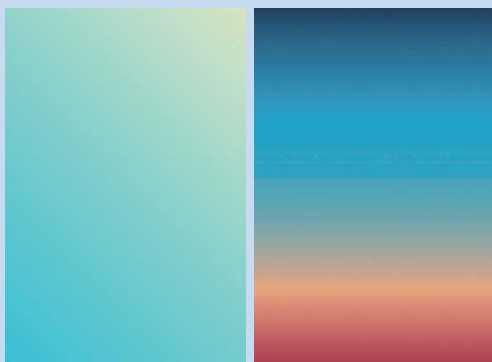


图 10-28 渐变效果

任务 10.3 渐变网格工具

渐变网格（Gradient Mesh）工具是 Illustrator 中最神奇的工具之一，它创造性地将贝赛尔曲线网格和渐变填充完美地结合在一起，通过贝赛尔曲线的方式来控制节点和节点之间丰富光滑的色彩渐变，形成华丽的视觉效果。

10.3.1 了解渐变网格

一个完整渐变网格物体是由网格点和网格线组成的，每两个相邻网格点之间会生成这两个网格点颜色的渐变色。

网格工具（见图 10-29）位于工具栏中，它既可以用于绘制造型，也可以用于填充渐变色。

图 10-30 为使用矩形网格工具绘制的香蕉。



图 10-29 网格工具

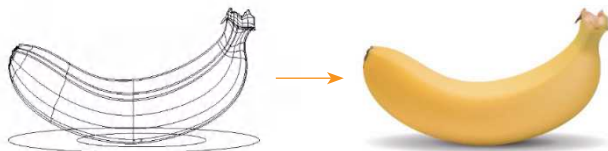


图 10-30 使用矩形网格工具绘制的香蕉

10.3.2 渐变网格物体的创建方式

绘制一个基础造型，如矩形，切换到矩形网格工具，在矩形上任意位置单击，每单击一次可以添加一个网格点，选择网格点，可以为其调整位置及色彩，图 10-31 为添加多个网格点、设置颜色并调整位置后达到的效果。

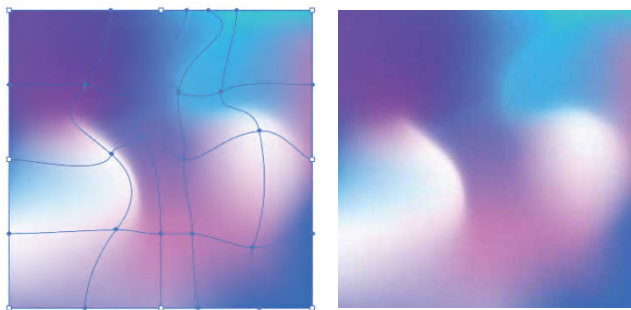


图 10-31 调整后的效果



渐变网格工具

技术演练 1 绘制渐变小插画

- **任务要求**

绘制渐变风格的小插画。

- **任务分析**

使用渐变色可以增加画面的层次感和立体感。

- **制作要点**

应用形状生成器、实时上色工具及渐变工具完成如图 10-32 所示的案例。

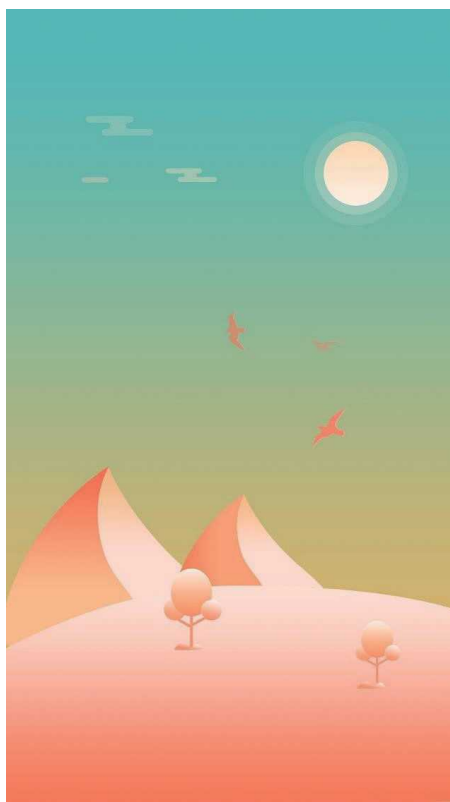


图 10-32 渐变小插画

STEP 1 准备工作

新建一个 450 px × 800 px 的画板（大小可以自定义）。

STEP 2 制作色板

绘制如图 10-33 所示的五个矩形，分别为其设置渐变色，制作渐变色块。



图 10-33 制作渐变色块

以上五个渐变色块的参数设置参考图 10-34。



图 10-34 每个渐变色块的参数设置

STEP 3 绘制背景

绘制一个与画板相同大小的矩形，使用钢笔或铅笔工具，参考图 10-35 绘制线条。

框选这组线条，切换到形状生成器，拖动鼠标生成需要的形状，按住“Alt”键删除多余的线条，也可以使用直接选择工具，选择多余的点线并删除，得到如图 10-36 所示的效果。

选择所有线条，切换到实时上色工具，配合“Alt”键从色板中吸取颜色后依次上色，得到如图 10-37 所示的效果。

注意 |

所吸取的渐变色默认是横向的。

选择实时上色组并扩展对象，多次执行“取消编组”命令直至无法取消，如图 10-38 所示，切换到渐变工具，调整每个形状的渐变属性。

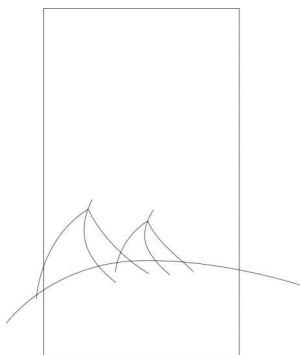


图 10-35 绘制用于形状生成的线条

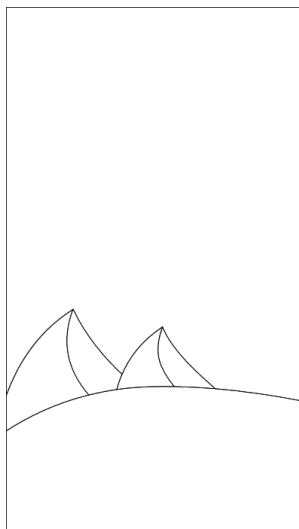


图 10-36 形状生成器处理后的效果



图 10-37 实时上色后的效果



图 10-38 调整渐变属性

STEP 4 绘制装饰

绘制各种装饰主要使用圆形工具、矩形工具、钢笔工具等，再添加文字，完成后的效果如图 10-39 所示。

调整装饰形状位置后得到的效果如图 10-40 所示。

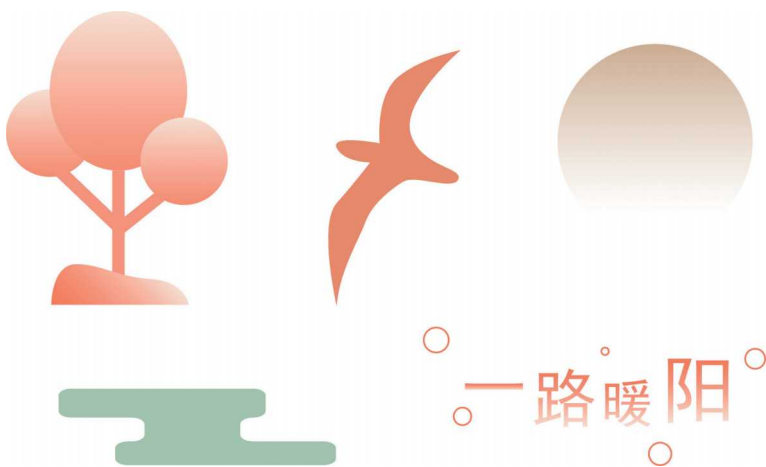


图 10-39 各种装饰的效果

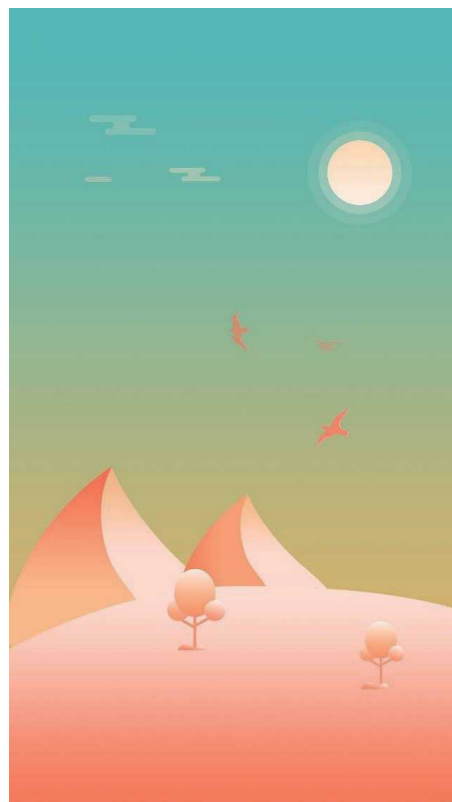


图 10-40 整体布局后的效果

技术演练 2 绘制卡通小老虎

- 任务要求

绘制卡通小老虎，参考图 10-41。

- 任务分析

卡通造型应抓住角色的主要特征进行表现。

- 制作要点

应用对称绘制、形状生成器、实时上色工具完成。



技术演练
绘制卡通小老虎



图 10-41 卡通小老虎

STEP 1 准备工作

新建一个 800 px × 600 px 的画板（大小可以自定义）。

STEP 2 绘制线稿

置入效果图，参考图中轮廓完成造型的线稿绘制，因本造型是对称图形，所以选择对称绘制方法先绘制小老虎的一半线稿，如图 10-42 所示，可以使用钢笔工具或铅笔工具。对称绘制的设置方法在本书任务 4.3 中已经介绍。

STEP 3 合并顶点

选择线稿，执行“对象”→“扩展外观”命令，并多次执行“取消编组”命令直至无法取消为止，切换到连接工具，参考图 10-43 中红线框出的位置，在需要合并的中轴线上的两点处拖动鼠标，将中间的点都连接上。

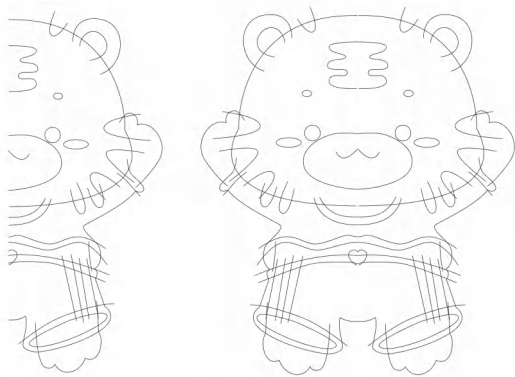


图 10-42 对称绘制一半路径

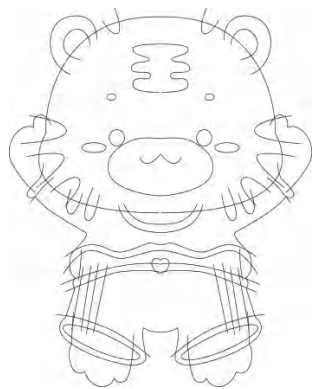


图 10-43 连接镜像面上的中心点

STEP 4 生成形状

框选所有线稿，切换到形状生成器工具，完成形状的合并和删减，得到如图 10-44 所示的效果。

注意 |

移动鼠标可以依次合并光标所经过的形状，用单击的方式可以进行形状的分割从而得到相应面片，按住“Alt”键可以完成形状的删减。老虎头顶的“王”字，虽然不需要删减，看起来是独立的，但也需要单击一下，以生成一个单独的的形状面片。

STEP 5 实时上色

选择所有线框，切换到实时上色工具，配合“Alt”键从参考图上吸取颜色，依次对每个形状进行填色处理，填色后的效果如图 10-45 所示。

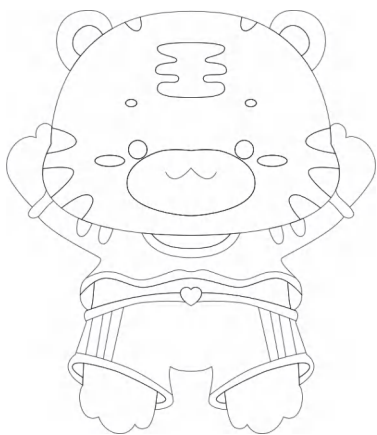


图 10-44 使用形状生成器处理后的效果



图 10-45 实时上色后的效果

STEP 6 设置描边样式

选择实时上色组并扩展对象，进行三次取消编组操作，得到造型的描边和填充两个图层组，将边框组删除，选择填充图层组（单击右侧的圆圈，出现双圆圈表示已选中），如图 10-46 所示。

如图 10-47 所示，将工具栏中的描边色设置到上层（快捷键“X”），同时切换到吸管工具，按住“Shift”键的同时在参考图上吸取描边色，得到图 10-48 中的色彩。



图 10-46 对实时上色后的图层进行处理



图 10-47 调整描边色到上层



图 10-48 吸取描边色

打开画笔面板，选择图 10-49 中所提示的画笔样式，为造型设置指定颜色和画笔样式的描边效果，将描边粗细设置为 0.25 pt。

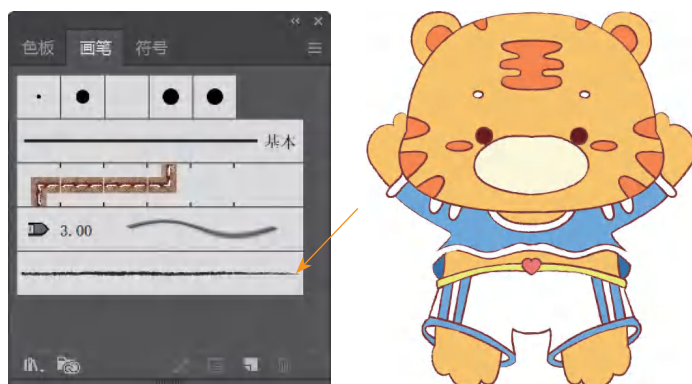


图 10-49 设置造型的描边样式

STEP 7 绘制鼻子和嘴巴

使用钢笔工具绘制嘴巴的路径，打开画笔面板，应用图 10-49 中的画笔样式调整嘴巴效果。鼻子用圆形工具绘制即可，最终效果如图 10-50 所示。



图 10-50 添加鼻子和嘴巴后的最终效果



创作 设计航天人插画

一、任务背景

本任务旨在通过插画的形式，展现航天人的风采和精神面貌，表现他们在探索宇宙过程中所展现出的勇气、智慧和奉献精神。希望通过这次创作，能够激发更多人对航天科学的兴趣和热情，同时也向那些默默付出的航天工作者们致以崇高的敬意。

二、任务要求

作为时代新青年，用数字化手段展现我们的航天成果，画出我们的航天梦。

三、思路启发

飞天逐梦，揽月摘星，中国航天在太空书写下一个个“中国式浪漫”。“神舟”问天、“嫦娥”揽月、“北斗”指路、“祝融”探火、“羲和”逐日、“天和”遨游星辰、“悟空”“慧眼”探索宇宙奥秘，每一次飞天、每一次突破、每一个航天员或是默默为航天事业付出的工作人员都可以启发创作思路。

四、任务分析

造型参考设计思路：关于航天的设计元素较多，可以根据自己选择的航天主题来确定，参考造型如图 10-51 所示。

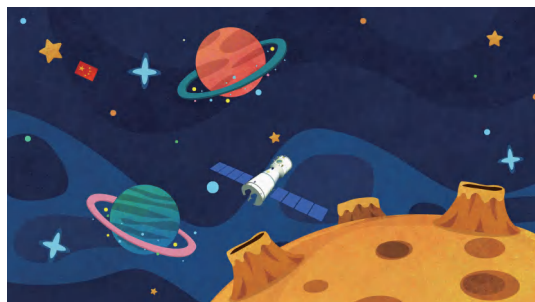


图 10-51 参考造型

五、任务实施

1. 新建文件

新建一个 AI 文件，设置 1 个尺寸为 768 px × 1024 px 的画板，尺寸大小也可以自定义。

2. 设计并制作色板

根据所选择的主题确定色板。

3. 设计并制作造型元素

4. 添加文字及装饰

添加相关说明性文字。

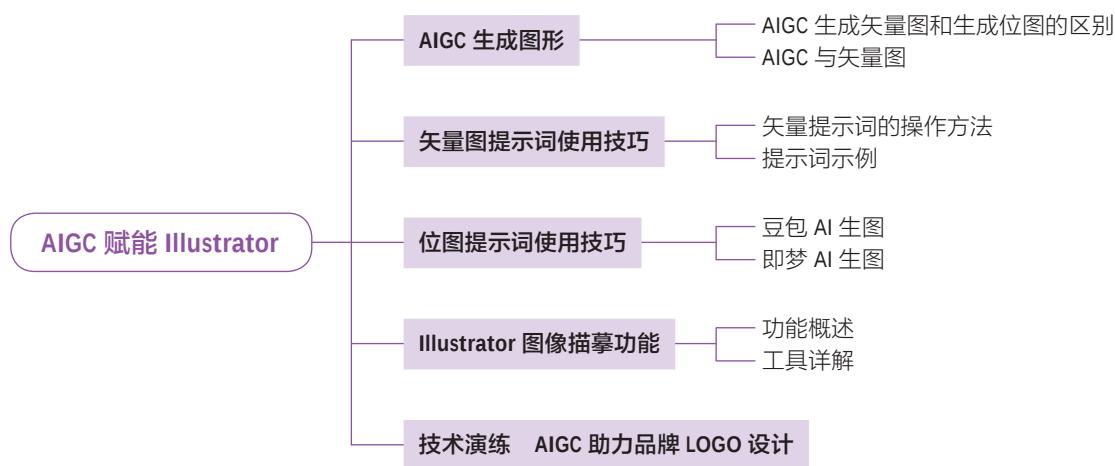
项目 11

AIGC 赋能 Illustrator

项目导读

随着生成式人工智能技术迅速发展，设计领域也正经历着前所未有的变革。本项目主要讲解 AIGC 技术与 Illustrator 的融合应用，主要包括 AIGC 生图、提示词使用技巧、Illustrator 中的图像描摹功能等核心内容。同时，通过技术演练和创作任务，帮助读者掌握利用 AIGC 工具辅助 Illustrator 完成图形设计的方法，以提升设计效率与创意表现。

项目结构图



项目目标

- 知识目标** | （1）掌握矢量图与位图提示词的撰写技巧，精准描述设计需求。
（2）熟练运用 Illustrator 图像描摹功能，实现位图与矢量图的高效转换。
（3）学会结合 AIGC 与 Illustrator 完成设计任务。
- 能力目标** | （1）熟练使用 Illustrator 处理 AIGC 生成的图像，进行二次创作。
（2）能操作 AIGC 生图工具生成符合需求的图像。
- 素质目标** | （1）培养对细节的关注意识，树立精确细致的工作态度。
（2）增强团队协作能力，在设计过程中进行有效沟通与配合。
（3）树立 AIGC 设计的版权与伦理意识，确保作品合法合规。