

---

使用 Illustrator 设计图形  
教学大纲

高雯雯

## 一、 设计思路

本课程共 14 章，分为 Illustrator 的软件基础、Illustrator 的专业应用、Illustrator 的综合应用三部分。具体安排如下：

1. 第 1 章：Illustrator 的软件基础部分——主要介绍 Illustrator 的应用领域、工作环境以及文件的管理，并简要介绍了印刷的基础知识；
2. 第 2~9 章：Illustrator 的专业应用部分——主要讲解 Illustrator 的主要工具和命令的具体使用，用案例演示的形式边讲边练，强调学员动手能力。结合所学知识，完成阶段项目。
3. 第 10~13 章：Illustrator 的综合应用部分——具体介绍 DM 广告、POP 设计、VI 设计、宣传册设计的相关知识，通过临摹优秀作品，进一步提高使用 Illustrator 工具的熟练度，并掌握一定的平面设计知识；

每章都采用理论讲解和上机练习相结合的方式，教师先针对软件的操作进行讲解，再对相关案例进行演示，然后指导学生进行上机练习，在上机练习中检验学生的学习效果，从而教师再对学生在练习中出现的共性问题进行针对性的讲解。

---

本门课程主要是通过制作一些实际的案例，让学生熟悉 Illustrator 软件的使用。讲解时尽量采用贴近生活的案例解释专业术语、通过具体的案例让学生体会工具的使用。选取的案例均是生动、实用的设计案例，穿插讲解相关理论。

## 二、 课程目标

学员学习完本书后，能够了解印刷的基本要求，同时对平面设计如企业 VI、宣传册、POP 广告、DM 广告有一定认识，能够熟练使用 Illustrator 的常用功能绘制简单的矢量图形，能将矢量图形加工处理成新的素材，能制作一些常见的文字或图形特效，能够制作一些基本的设计案例。

训练的技能如下：

1. 熟悉 Illustrator 的工作环境以及文件的管理；
2. 掌握印刷的基础知识；
3. 能够熟练掌握 Illustrator 的绘图工具、路径、着色、图层、文字、蒙版、效果的使用方法；
4. 对企业 VI、宣传册、POP 广告、DM 广告有一定认识，会运用 Illustrator 进行设计制作；

## 三、 课程对象

中职学校学生

## 四、 课程学时

理论课 (课时数)	上机课 (课时数)	总课时 (课时数)
40	56	96

## 五、 课程各章容、重点、组织结构及授课要求

说明：

- 1、 每章容包括理论部分和上机部分， 均提供教学 PPT 。
- 2、 对于网页方向的课程均采用边讲边练的授课方式， 所以强烈推荐理论、 上机均在机房实施。

第一章 Illustrator基本应用	
本章任务	熟悉软件界面  初步培养创作作品的的能力以及创建文档和管理文档的能力。
本章目标	了解 Illustrator的应用领域  合理设置容和含义的表现方式与表达方法

重点和难点	<p>本章重点</p> <p>了解矢量图与位图的区别</p> <p>了解 Illustrator 的工作环境</p> <p>学会文件的管理</p> <p>了解印刷基础知识</p> <p>本章难点</p> <p>对矢量图与位图的理解</p>
章节思路	<p>1. 演示案例 1——分析</p> <p>1) Illustrator 的应用领域</p> <p>2) AI 文件的特点</p> <p>3) 演示案例 1——制作</p> <p>2. 演示案例 2——分析</p> <p>1) Illustrator 的工作环境</p> <p>2) Illustrator 的文件管理</p> <p>3) Illustrator 的视图显示</p> <p>4) Illustrator 的页面设置</p> <p>5) 印刷的基础知识</p> <p>6) 演示案例 2——制作</p>
上机训练重点	<p>实践案例一 绘制抽象树</p>

## 第二章 基本图形的绘制

本章任务	具有设计构图和 调整构图的能力和基本绘图能力
本章目标	根据制作需要，了解卡通形象的区别，能够根据实际事物抽象形成卡通形象
重点和难点	<p>本章重点</p> <p>绘制基本图形</p> <p>选择、群组对象</p> <p>对齐与分布对象</p> <p>变换对象</p> <p>本章难点</p> <p>无</p>

<p>章节思路</p>	<p>1.演示案例 1——分析</p> <p>1) 绘制基本图形</p> <p>2) 选择对象</p> <p>3) 编组对象</p> <p>4) 排列对象</p> <p>5) 锁定和隐藏对象</p> <p>6) 对齐与分布</p> <p>7) 演示案例 1——制作</p> <p>2.演示案例 2——分析</p> <p>1) 移动对象</p> <p>2) 旋转对象</p> <p>3) 镜像对象</p> <p>4) 缩放对象</p> <p>5) 倾斜对象</p> <p>6) 分别变换</p> <p>7) 变换调板</p> <p>8) 演示案例 2——制作</p>
<p>上机训练重点</p>	<p>实践案例 1——海底世界</p> <p>实践案例 2 ——月亮姐姐和太阳弟弟</p>

### 第三章 绘制路径

本章任务	<p>绘制树叶</p> <p>绘制花朵</p> <p>绘制卡通形象——小鸟</p>
本章目标	<p>学会绘制路径</p> <p>学会美化路径</p> <p>学会使用路径查找器</p> <p>学会使用画笔工具</p>
重点和难点	<p>本章重点</p> <p>学会绘制路径</p> <p>学会美化路径</p> <p>学会使用路径查找器</p> <p>本章难点</p> <p>使用路径查找器</p>
章节思路	<p>1.演示案例 1——分析</p> <p>1) 绘制路径</p> <p>2) 美化路径</p> <p>3) 演示案例 1——制作</p> <p>2.演示案例 2——分析</p> <p>1) 路径查找器</p> <p>2) 画笔工具的应用</p> <p>3) 演示案例 2——制作</p>



上机训练重点	都是重点
--------	------

第四章 图形编辑	
本章任务	柏傲标志 地产宣传单 漂亮的美洋洋
本章目标	学会单色填充 学会渐变填充 学会使用符号工具 学会使用混合工具
重点和难点	本章重点 单色填充 渐变填充 本章难点 渐变填充

<p>章节思路</p>	<p>1.演示案例 1——分析</p> <p>    1) 颜色填充</p> <p>    2) 演示案例 1——制作</p> <p>2.演示案例 2——分析</p> <p>    1) 符号工具</p> <p>    2) 设置混合参数</p> <p>    3) 演示案例 2——制作</p>
<p>上机训练重点</p>	<p>    实践案例 1——柏傲标志</p> <p>    实践案例 2 ——地产宣传单</p>

<p>第五章 对象组织</p>	
<p>本章任务</p>	<p>制作电视台标志</p> <p>礼券设计</p>
<p>本章目标</p>	<p>巩固之前所学技能</p> <p>提高设计应用水平</p>
<p>重点和难点</p>	<p>本章重点</p> <p>    都是重点</p> <p>本章难点</p> <p>    无</p>
<p>章节思路</p>	<p>1.演示案例 1——分析、制作</p> <p>2.演示案例 2——分析、制作</p>

上机训练重点	都是重点
--------	------

第六章 蒙版	
本章任务	丽达相机广告 海尔笔记本销售报表
本章目标	掌握文字的基本操作 掌握文字的精确调整 了解图表的制作和编辑
重点和难点	本章重点 掌握文字的基本操作 掌握文字的精确调整 本章难点 无

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/355012220024012002>