

- ▶ 本书内容全面细致，实例丰富
- ▶ 针对Illustrator在广告动画、网站、教学课件、游戏等中的应用，深入讲解其功能和技巧
- ▶ 完整的理论介绍，Step by Step的案例讲解
- ▶ 广大Illustrator爱好者、矢量设计师、网站与多媒体设计制作人员和相关培训班的理想用书



Illustrator CS3 **多媒体** 教程

本书素材文件、实例源文件和最终效果文件

李东博 编著

中文版

Illustrator

Ai CS3

完全攻略



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

中文版

Illustrator

CS3

完全攻略

1

中文版

Illustrator CS3

完全攻略

李东博 编著



中国电力出版社

www.cepp.com.cn

内 容 提 要

Illustrator 软件是 Adobe 公司开发的矢量图形制作软件, 它可用于绘制插图、印刷排版、多媒体及 Web 图形的制作和处理, 在全球拥有大量的用户, 倍受矢量图设计师的青睐。本书共分 22 章, 全面介绍了 Illustrator CS3 的基础知识, 并通过大量的实例帮助读者掌握软件的使用方法和操作技巧, 使读者通过阅读本书能够快速入门, 精通软件的使用方法, 并运用书中实例举一反三, 创作出更加富有创意的作品。每章后面还精心设计了习题, 可以帮助读者检验所学知识, 配套光盘中的例子文档可以用于边阅读边实践, 光盘中同时还提供了作者精心制作的教学视频, 可以帮助读者快速熟悉 Illustrator CS3 的基本操作。

本书内容全面细致, 实例丰富, 非常适合于初、中级读者自学, 也是大中专院校相关专业和社会各类初、中级培训班理想的培训教材。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Illustrator CS3 完全攻略 / 李东博编著. —北京: 中国电力出版社, 2008
ISBN 978-7-5083-7446-8

I. 中… II. 李… III. 图形软件, Illustrator CS3 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 101180 号

责任编辑: 杜长清
责任校对: 崔燕菊
责任印制: 郭华清

书 名: 中文版 Illustrator CS3 完全攻略

编 著: 李东博

出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044

电话: (010) 68362602

传真: (010) 68316497

印 刷: 北京同江印刷厂印刷

开本尺寸: 185mm × 260mm 印 张: 28.5 彩 页: 8 字 数: 763 千字

书 号: ISBN 978-7-5083-7446-8

版 次: 2008 年 8 月北京第 1 版

印 次: 2008 年 8 月第 1 次印刷

印 数: 0001—4000 册

定 价: 45.00 元 (含 1DVD)

敬 告 读 者

本书封面贴有防伪标签, 加热后中心图案消失

本书如有印装质量问题, 我社发行部负责退换

版 权 专 有 翻 印 必 究

Illustrator 是 Adobe 公司开发的专业矢量图形制作软件, 自 20 世纪问世以来就备受世界各地平面设计人员的青睐。它可以应用于印刷排版、图形绘制、Web 图片制作和处理、移动设备图形处理等领域, 能够与几乎所有平面、网页、动画软件完美结合, 包括 Photoshop、Indesign、Flash、Dreamweaver、Fireworks、After Effects、Premiere、QuarkXpress、PageMaker、3ds max、Maya 等软件, 是平面、动画、三维等领域的设计师们不可或缺的重要工具和得力助手。

Illustrator CS3 是 Adobe 公司于 2007 年推出的 Illustrator 最新版本, 是 Adobe Creative Suite 3 的一个重要组成部分, 英文版于 2007 年 3 月向全世界正式发布。2007 年 7 月, Adobe 公司向中国国内用户全面推出 Adobe Creative Suite 3 中文版软件, 并且以低于北美的价格发售, 引起了业界的广泛关注。此次发布的中文版共包括 6 款套装软件, 分别面向不同的用户群。

此次推出的 Illustrator CS3, 相对于以前版本新增了一些强大的功能, 如实时颜色与 Adobe Flash 集成、全新的操作界面、更加简单灵活的绘图工具和控件等。这些改进使得设计师可以使用更加强大而精准的工具直观而快速地工作, 体验与其他设计软件紧密集成的优势, 可以说这是近年来 Illustrator 最激动人心的重大革新。

本书作者具有多年的 Illustrator 使用与培训经验, 深知初学者在掌握一门软件时容易遇到的问题, 因此在写作时尽量采用读者容易接受的方式, 结合大量实例来讲解软件的使用方法与操作技巧, 全面而细致地向读者展现了 Illustrator CS3 的功能。读者结合使用配套光盘中提供的大量源文件与例子图片, 边阅读边练习, 可以快速入门并精通 Illustrator CS3。配套光盘中还提供了作者精心制作的教学视频, 能够帮助读者快速熟悉 Illustrator CS3 的基本操作。

在使用本书之前, 读者应该具备一定的计算机使用基础, 熟悉 Windows 操作系统, 能够熟练使用鼠标和键盘进行操作, 并了解如何打开、保存或关闭文件。本书是以 Windows XP 操作系统为例写成的, 如果读者使用的是 Mac OS 操作系统, 则书中的 Alt 键要相应地换成使用 Option 键, Ctrl 键换成使用 Command 键。使用配套光盘时, 最好将光盘中的“源文件”目录及“教学”目录拷贝到计算机的硬盘中, 光盘的具体使用方法请参考光盘根目录下的“请先阅读”文档。

本书在写作过程中, 李增辉老师对文字、图片、步骤等进行了认真细致地校对与实际操作验证, 从而大大减少了缺点和错误的发生, 在此对她的辛勤劳动表示诚挚的谢意!

如果对本书什么意见和建议, 请发邮件至: ldb-2@163.com, 或访问作者的 blog: <http://blog.yesky.com/blog/ldb2/>。

李东博

2008 年 3 月

目 录

前 言

第 1 章 认识 Illustrator CS3..... 1

1.1 Illustrator CS3 概述..... 1

1.1.1 Illustrator CS3 简介..... 1

1.1.2 运行 Illustrator CS3 的系统配置要求..... 2

1.2 Illustrator CS3 的启动与退出..... 2

1.2.1 Illustrator CS3 的启动..... 3

1.2.2 Illustrator CS3 的退出..... 3

1.3 认识矢量图、位图和分辨率..... 4

1.3.1 什么是位图..... 4

1.3.2 什么是矢量图..... 4

1.3.3 为什么要使用矢量图形..... 5

1.3.4 常见的矢量图文件格式..... 5

1.3.5 了解什么是分辨率..... 5

1.4 熟悉 Illustrator CS3 的工作界面..... 6

1.4.1 工作界面概览..... 6

1.4.2 更改屏幕显示模式..... 7

1.4.3 如何使用菜单..... 7

1.4.4 如何使用面板..... 8

1.4.5 如何使用“工具”面板..... 9

1.4.6 更改工具指针..... 10

1.4.7 使用控制面板..... 10

1.4.8 认识画板..... 11

1.4.9 更改画板的大小和颜色..... 13

1.4.10 更改用户界面首选项..... 14

1.5 视图操作..... 14

1.5.1 视图的缩放..... 15

1.5.2 移动视图..... 15

1.5.3 使用导航器面板..... 15

1.6 以不同方式查看图稿..... 16

1.6.1 以轮廓方式查看图稿..... 16

1.6.2 使用多窗口或视图查看图稿..... 17

1.6.3 图稿的几种输出预览方式..... 17

1.7 熟悉 Illustrator CS3 的新增功能..... 18

1.7.1 实时颜色..... 18

1.7.2 Adobe Flash 集成..... 18

1.7.3 绘制工具和控件..... 19

1.7.4 改进的操作性能..... 19

1.7.5 控制面板..... 19

1.7.6 橡皮擦工具..... 19

1.7.7 新的文档配置文件..... 19

1.7.8 裁剪区域工具..... 19

1.7.9 隔离模式..... 19

1.7.10 将符号用于 Flash 动画创建..... 19

1.8 Web 2.0 风格徽标..... 19

习题..... 24

第 2 章 Illustrator CS3 基础操作与设置 .. 25

2.1 文件管理..... 25

2.1.1 新建文件..... 25

2.1.2 从模板新建文档..... 26

2.1.3 保存文件..... 27

2.1.4 关闭文件..... 27

2.1.5 打开文件..... 27

2.2 使用辅助工具..... 28

2.2.1 使用标尺..... 28

2.2.2 使用网格..... 29

2.2.3 使用参考线..... 30

2.2.4 使用智能参考线..... 31

2.3 灵活定制工作区..... 32

2.3.1 存储工作区..... 32

2.3.2 显示或切换工作区..... 33

2.3.3 管理工作区..... 33

2.4 设置首选项..... 33

2.5 恢复与还原..... 34

2.5.1 恢复与还原操作..... 34

2.5.2 恢复到上一次存储的版本..... 35

2.6 定制快捷键..... 35

2.6.1 查看与导出快捷键列表..... 35

2.6.2 自定义快捷键..... 36

习题..... 37

第3章 绘制基本图形 38

3.1 绘制矩形和正方形.....	38
3.2 绘制圆角矩形.....	39
3.3 绘制椭圆.....	40
3.4 绘制多边形.....	40
3.5 绘制星形.....	41
3.6 绘制光晕.....	42
3.7 绘制直线段.....	44
3.8 绘制弧线.....	45
3.9 绘制螺旋线.....	46
3.10 绘制矩形网格和极坐标网格.....	48
3.10.1 绘制矩形网格.....	48
3.10.2 绘制极坐标网格.....	49
3.11 使用铅笔工具.....	50
3.11.1 使用铅笔工具绘图.....	50
3.11.2 设置铅笔工具选项.....	51
3.11.3 使用铅笔工具编辑路径.....	51
3.12 使用平滑工具.....	52
3.13 使用路径橡皮擦工具.....	53
习题.....	54

第4章 对象的基本操作 55

4.1 认识路径、锚点、方向线和方向点.....	55
4.1.1 什么是路径和锚点.....	55
4.1.2 路径的分类.....	56
4.1.3 方向线和方向点.....	56
4.1.4 通过实例体验路径和锚点.....	56
4.2 对象的选择及相关操作.....	57
4.2.1 使用“选择工具”.....	57
4.2.2 使用“直接选择工具”.....	58
4.2.3 使用“编组选择工具”.....	60
4.2.4 使用“魔棒工具”.....	61
4.2.5 使用“套索工具”.....	62
4.2.6 使用“选择”菜单命令.....	63
4.2.7 设置“选择和锚点显示” 首选项.....	64
4.3 对象的编组.....	65
4.4 对象的对齐与分布.....	65
4.4.1 通过实例练习对象的对齐与分布.....	66
4.4.2 按特定间距分布对象.....	67
习题.....	67

第5章 玩转钢笔工具 68

5.1 绘制直线.....	68
---------------	----

5.2 绘制弯曲的路径.....	69
5.3 绘制直线与曲线混合路径.....	70
5.4 绘制由角点连接的曲线.....	72
5.5 绘图实例——卡通小老鼠.....	72
习题.....	75

第6章 编辑路径 77

6.1 改变路径的形状.....	77
6.1.1 使用键盘移动锚点或路径段.....	77
6.1.2 使用“改变形状”工具.....	78
6.2 添加、删除与转换锚点.....	78
6.2.1 概述.....	78
6.2.2 添加锚点.....	79
6.2.3 删除锚点.....	79
6.2.4 使用“转换锚点工具”转换锚点.....	79
6.2.5 使用“控制面板”转换锚点.....	80
6.2.6 查找与删除游离点.....	81
6.3 平滑与简化路径.....	81
6.3.1 平滑路径.....	81
6.3.2 简化路径.....	81
6.3.3 平均锚点的位置.....	82
6.4 擦除、分割与连接路径.....	83
6.4.1 擦除路径.....	83
6.4.2 使用橡皮擦工具抹除对象.....	83
6.4.3 分割路径.....	84
6.4.4 连接路径.....	84
6.5 路径的偏移.....	85
习题.....	86

第7章 填色与描边 87

7.1 熟悉各种颜色模式.....	87
7.1.1 RGB 颜色模式.....	87
7.1.2 CMYK 颜色模式.....	88
7.1.3 HSB 颜色模式.....	89
7.1.4 Lab 颜色模式.....	89
7.1.5 灰度模式.....	90
7.1.6 更改文档的颜色模式.....	90
7.2 填色.....	90
7.2.1 填充颜色.....	91
7.2.2 填充图案.....	93
7.2.3 填充渐变.....	94
7.3 描边.....	96
7.4 “工具”面板中的填色与描边控制.....	99
7.5 使用“色板”面板.....	99

7.5.1	认识“色板”面板	99
7.5.2	选择不同的视图方式	100
7.5.3	显示特定类型的色板	100
7.5.4	创建印刷色色板	101
7.5.5	创建专色色板	102
7.5.6	设置色板选项	102
7.5.7	更改颜色色调	102
7.5.8	创建渐变色板	102
7.5.9	管理色板	103
7.6	使用“颜色”面板选择颜色	104
7.6.1	选择颜色	104
7.6.2	使用反色	104
7.6.3	使用补色	105
7.6.4	将超出色域的颜色转换为可打印颜色	105
7.6.5	选择 Web 安全颜色	105
7.7	使用“拾色器”对话框选择颜色	105
7.8	使用“颜色参考”面板选择颜色	106
7.8.1	创建颜色协调	107
7.8.2	指定颜色变化的类型	107
7.8.3	指定颜色变化的数目和范围	108
7.8.4	存储参考颜色	108
7.9	使用“实时颜色”对话框选择颜色	109
7.9.1	“实时颜色”对话框的基本操作	109
7.9.2	使用实时颜色创建颜色组	112
7.9.3	为图稿指定颜色	113
7.10	使用“描边”面板	114
7.11	使用“渐变”面板	115
7.11.1	创建或修改渐变	116
7.11.2	应用渐变	116
习题		117

第 8 章 使用实时描摹快速创建图稿 118

8.1	什么是实时描摹	118
8.2	自动描摹图像	119
8.3	改变描摹对象的显示状态	121
8.4	调整描摹结果	122
8.5	控制描摹色彩	123
8.6	描摹选项设置	124
8.6.1	预设	124
8.6.2	调整	124
8.6.3	描摹设置	125
8.6.4	视图	125

8.6.5	存储预设	125
8.6.6	预览	126
8.6.7	追踪结果的数据显示	126
8.7	创建与管理描摹预设	126
8.8	转换描摹对象	127
8.9	释放描摹对象	129
习题		129

第 9 章 使用实时上色功能快速为图稿上色 130

9.1	什么是实时上色	130
9.2	实时上色组有哪些局限性	131
9.3	创建实时上色组	132
9.3.1	创建实时上色组	132
9.3.2	将对象转换为实时上色组	134
9.4	使用实时上色工具为表面上色	135
9.5	使用实时上色工具为边缘上色	136
9.6	设置实时上色工具选项	138
9.7	表面和边缘实时上色的相关技巧	138
9.8	编辑实时上色组	140
9.8.1	修改实时上色组时应注意的问题	140
9.8.2	向实时上色组中添加路径	140
9.8.3	调整实时上色组中单个对象或路径的大小	142
9.9	扩展与释放实时上色组	142
9.9.1	扩展实时上色组	142
9.9.2	释放实时上色组	142
9.10	检查与封闭实时上色组中的间隙	142
9.10.1	突出显示间隙	142
9.10.2	设置实时上色间隙选项	143
9.11	实时描摹与实时上色的综合运用	144
习题		146

第 10 章 使用画笔绘制图形 148

10.1	画笔概述	148
10.2	选择画笔	149
10.2.1	使用“画笔”面板选择画笔	149
10.2.2	使用控制面板中的画笔选项选择画笔	150
10.2.3	使用画笔库选择画笔	150
10.3	应用画笔描边	151
10.4	使用画笔工具	151
10.4.1	使用“画笔工具”绘制带有画笔描边的路径	151

10.4.2	设置画笔工具首选项	152
10.5	删除画笔描边	152
10.6	将画笔描边转为轮廓	153
10.7	创建与修改画笔	153
10.7.1	创建画笔	153
10.7.2	修改画笔	155
10.8	设置画笔选项	156
10.8.1	设置画笔的着色选项	156
10.8.2	设置书法画笔选项	157
10.8.3	设置散点画笔选项	159
10.8.4	设置艺术画笔选项	160
10.8.5	设置图案画笔选项	162
习题		163

第 11 章 图层操作详解 164

11.1	图层概述	164
11.2	认识图层面板	165
11.3	实例：借助参考图层手动描摹图形	166
11.4	锁定与解锁图层	168
11.4.1	锁定图层	168
11.4.2	解锁图层	168
11.5	显示与隐藏图层	168
11.5.1	隐藏图层	168
11.5.2	显示图层	169
11.6	使用“图层”面板选择对象	169
11.7	删除对象或图层	171
11.8	复制对象或图层	172
11.9	设置图层选项	173
11.10	在图层间移动对象	173
11.11	在图层之间粘贴对象	174
11.12	更改对象的堆叠顺序	174
11.13	将项目释放到图层	176
11.14	合并图层和拼合图稿	177
11.15	使用图层快速定位对象	178
11.16	设置“图层”面板选项	178
习题		179

第 12 章 对象的高级操作 180

12.1	使用“路径查找器”	180
12.1.1	认识“路径查找器”面板	180
12.1.2	设置“路径查找器”选项	181
12.1.3	练习“相加”	181
12.1.4	练习“相减”	181
12.1.5	练习“相交”	182

12.1.6	练习“排除”	182
12.1.7	练习“分割”	182
12.1.8	练习“修边”	183
12.1.9	练习“合并”	183
12.1.10	练习“裁剪”	184
12.1.11	练习“轮廓”	184
12.1.12	练习“减去后方对象”	184
12.2	使用封套扭曲变形对象	185
12.2.1	用变形建立	185
12.2.2	用网格建立	186
12.2.3	用顶层对象建立	187
12.2.4	释放封套扭曲对象	187
12.2.5	扩展封套扭曲对象	188
12.2.6	编辑封套扭曲对象内容	189
12.2.7	设置封套扭曲选项	189
12.3	使用混合对象功能创建特殊效果	190
12.4	剪切、分割与裁切对象	194
12.4.1	分割下方对象	194
12.4.2	分割为网格	196
12.4.3	使用美工刀	198
12.4.4	创建复合路径	199
12.4.5	释放复合路径	200
12.5	使用剪切蒙版	200
12.5.1	创建剪切蒙版	200
12.5.2	编辑剪切蒙版	202
12.5.3	向被蒙版图稿中添加对象	202
12.5.4	释放剪切蒙版	202
习题		203

第 13 章 使用透明度和混合模式 204

13.1	设置对象的不透明度	204
13.2	创建不透明蒙版	207
13.3	编辑不透明蒙版	208
13.4	改变混合模式	209
13.5	隔离混合	210
习题		212

第 14 章 文字编辑 213

14.1	使用文字工具	213
14.1.1	文字工具概述	213
14.1.2	文字工具	214
14.1.3	直排文字工具	216
14.1.4	区域文字工具	216
14.1.5	直排区域文字工具	217

14.1.6	路径文字工具	218	14.7.1	使用“段落”面板	245
14.1.7	直排路径文字工具	219	14.7.2	设置文本对齐方式	246
14.2	编辑区域文字	219	14.7.3	设置文本缩进	247
14.2.1	调整文字区域大小和形状	219	14.7.4	调整段落间距	248
14.2.2	更改文字区域的边距	220	14.8	文本的导入与导出	248
14.2.3	调整首行基线偏移	220	14.8.1	将文本导入新文件	249
14.2.4	文字的分栏	221	14.8.2	将文本导入现有文件	249
14.2.5	轻松实现文本的串接	222	14.8.3	将文本导出到文本文件	249
14.2.6	释放或移去串接文字	223	14.9	使用制表符面板	250
14.2.7	轻松实现文本的绕排	223	14.10	文字的其他操作	252
14.2.8	设置文本绕排选项	224	14.10.1	拼写检查	252
14.2.9	释放文本绕排对象	225	14.10.2	查找与替换文本	253
14.3	编辑路径文字	225	14.10.3	删除空文字对象	255
14.3.1	沿路径移动文本	226	习题		255
14.3.2	沿路径翻转文本	226	第 15 章	创建与美化图表	256
14.3.3	路径文字的基线偏移	227	15.1	各种图表工具的基本用法	256
14.3.4	应用路径文字效果	228	15.1.1	柱形图工具	257
14.3.5	调整路径文字的垂直对齐方式	228	15.1.2	堆积柱形图工具	259
14.3.6	调整尖锐转角处的字符间距	229	15.1.3	条形图工具	259
14.4	处理字体	229	15.1.4	堆积条形图工具	260
14.4.1	字体概述	230	15.1.5	折线图工具	260
14.4.2	字体预览	230	15.1.6	面积图工具	260
14.4.3	选择字体和字体样式	231	15.1.7	散点图工具	260
14.4.4	设置字体大小	232	15.1.8	饼图工具	260
14.4.5	查找与替换字体	232	15.1.9	雷达图工具	261
14.4.6	缺少字体怎么办	233	15.2	添加与设置图表标签	261
14.4.7	安装其他字体	233	15.3	更改图表的格式与外观	262
14.5	设置文字格式	234	15.3.1	设置图表轴格式	262
14.5.1	选择文字	234	15.3.2	改变图表外观	264
14.5.2	更改文字的颜色和外观	235	15.3.3	设置饼图格式	266
14.5.3	使用字符面板	237	15.3.4	组合显示图表类型	267
14.5.4	为文字添加下划线或删除线	237	15.4	使用图表设计	268
14.5.5	处理大写字母与小写字母	238	15.4.1	应用预设图表设计	268
14.5.6	弯引号与直引号	239	15.4.2	创建柱形设计	271
14.5.7	消除文字锯齿	240	15.4.3	为柱形设计添加数目显示	273
14.5.8	设置上标与下标	240	15.4.4	创建标记设计	273
14.5.9	轮廓化文字	241	15.4.5	图表设计的再利用	274
14.5.10	智能标点	242	习题		275
14.6	设置行距与字距	243	第 16 章	外观、样式和效果	276
14.6.1	更改行距	243	16.1	控制图形的外观	276
14.6.2	设置基线偏移	244	16.1.1	使用外观面板	276
14.6.3	字距微调与字距调整	244	16.1.2	复制外观属性	279
14.7	设置段落格式	245			

16.2	为图形应用各种样式	280
16.3	灵活应用不同的效果	283
16.3.1	“效果”菜单概览	283
16.3.2	3D 效果概述	284
16.3.3	凸出和斜角实例—— 立体文字	284
16.3.4	绕转实例——葡萄酒瓶	287
16.3.5	旋转实例	289
16.3.6	应用 SVG 滤镜	290
16.3.7	应用变形效果	292
16.3.8	应用扭曲和变换效果	293
16.3.9	栅格化	297
16.3.10	应用路径效果	299
16.3.11	应用转换为形状效果	300
16.3.12	应用风格化效果	301
16.4	使用滤镜	304
16.4.1	“创建”滤镜组	304
16.4.2	“扭曲”滤镜组	307
16.4.3	“风格化”滤镜组	307
习题		307

第 17 章 使用符号 309

17.1	为什么要使用符号	309
17.2	创建与删除符号实例	310
17.2.1	创建符号实例	310
17.2.2	添加与删除符号实例	311
17.3	符号实例基本操作	312
17.3.1	移动符号实例的位置	312
17.3.2	改变符号实例的分布情况	313
17.3.3	改变符号实例的大小	313
17.3.4	改变符号实例的方向	314
17.3.5	改变符号实例的颜色	314
17.3.6	改变符号实例的透明度	315
17.3.7	为符号实例应用图形样式	315
17.4	创建自己的符号和符号库	316
17.4.1	创建符号	317
17.4.2	创建符号库	317
习题		317

第 18 章 使用 Illustrator 创建 Web 图形 319

18.1	了解不同的 Web 图形格式	319
18.2	使用 Web 图形应注意的事项	320
18.2.1	使用 Web 安全颜色防止仿色	320

18.2.2	通过文件大小平衡图像质量	320
18.2.3	为图形选择最佳文件格式	320
18.3	如何切割作品	320
18.3.1	切片概述	320
18.3.2	使用对象创建切片	321
18.3.3	使用参考线创建切片	322
18.3.4	使用切片工具创建切片	323
18.4	如何编辑切片	324
18.4.1	选择切片	324
18.4.2	设置切片选项	324
18.4.3	锁定切片	325
18.4.4	调整切片	326
18.4.5	删除或释放切片	327
18.4.6	显示与隐藏切片	327
18.5	优化与存储 Web 图形	327
习题		329

第 19 章 Illustrator 与其他程序的协作 330

19.1	Illustrator 与其他程序	330
19.2	Illustrator 与 Adobe Photoshop 协作	331
19.2.1	Illustrator 中置入 Photoshop 文件	331
19.2.2	调整置入到 Photoshop 中 的图像	333
19.2.3	Photoshop CS3 中置入 Illustrator 文件	334
19.2.4	将 Illustrator 图形粘贴到 Photoshop 中	336
19.2.5	设置复制和粘贴的首选项	336
19.2.6	将 Illustrator 图形粘贴到 Photoshop 文档中	337
19.3	Illustrator 与 Adobe Flash 的高度 集成	337
19.3.1	从 Illustrator 中导出 SWF 文件	337
19.3.2	将 Illustrator 文件导入到 Flash	340
19.3.3	在 Illustrator 与 Flash 之间 复制和粘贴	343
19.3.4	在 Illustrator 中创建 Flash 动画	343
19.4	Illustrator 与 Adobe InDesign 协作	345
19.4.1	将 Illustrator 图形粘贴到 InDesign 中	346
19.4.2	从 Illustrator 向 InDesign 粘贴或 拖动图片时可能遇到的问题	346

19.4.3	将 Illustrator 图形导入到 InDesign 中	347
19.5	Illustrator 与 Adobe After Effects	347
19.5.1	向 After Effects 中导入 Illustrator 图形之前的准备工作	348
19.5.2	向 After Effects 中导入 Illustrator 图形	348
19.6	Illustrator 与 Adobe Premiere	349
19.7	Illustrator 与 PDF 文件	351
19.7.1	在 Illustrator 中导入 PDF 文件	351
19.7.2	在 Illustrator 中创建 PDF 文件	352
19.8	Illustrator 与 3ds max	352
19.8.1	将 Illustrator 文件导入 3ds max	353
19.8.2	将 3ds max 中的形状导出为 Illustrator 文件	354
19.9	Illustrator 与 Maya	354
19.9.1	将 Illustrator 图形导入 Maya	354
19.9.2	在 Maya 中创建 Illustrator 对象	355
19.10	Illustrator 与 AutoCAD	356
19.10.1	在 Illustrator 中导入 AutoCAD 文件	357
19.10.2	将 Illustrator 文件导出为 AutoCAD 文件	358
习题		358
第 20 章	作品的输入和输出	359
20.1	置入文件	359
20.1.1	置入文件	360
20.1.2	关于链接和嵌入	360
20.1.3	哪些情况下适合链接对象	361
20.1.4	哪些情况下适合嵌入对象	361
20.2	使用“链接”面板	361
20.2.1	“链接”面板概述	361
20.2.2	查看文件的链接信息	362
20.3	存储作品	362
20.3.1	存储作品概述	362
20.3.2	以 Illustrator 本机格式存储文件	363
20.3.3	存储为 EPS 格式	364
20.4	导出作品	366
20.5	与印刷有关的知识	367
20.5.1	出片前的注意事项	367
20.5.2	印刷的种类	368
20.5.3	打印机分辨率	369

20.5.4	网频	369
20.6	打印作品与制作分色	369
20.6.1	颜色管理	369
20.6.2	打印黑白校样	370
20.6.3	校样颜色	370
20.6.4	查看文档信息	371
20.6.5	使用“打印”对话框	371
20.6.6	创建分色	372
20.6.7	指定打印机分辨率和网频	375
20.6.8	设置叠印	376
20.6.9	创建陷印	377
习题		378
第 21 章	综合实例	379
21.1	个人博客网站界面设计	379
21.2	绘制三维立体 RSS 图标	386
21.3	绘制三维玩具哑铃	390
21.4	绘制 E-COM 公司标志	394
21.5	亿通网络通讯公司名片设计	398
21.6	制作公司宣传册外页	400
21.7	设计亿通公司产品手提袋	404
21.8	绘制 iPod 产品设计效果图	410
21.9	制作抽象风格桌面壁纸	418
21.10	设计绿茶产品包装盒	421
21.11	绘制杂志插画	427
第 22 章	Illustrator 常见问题解答	432
22.1	使用“钢笔工具”时光标成了叉号怎么办	432
22.2	如何结束当前路径的绘制	432
22.3	如何调整原文件的尺寸大小	432
22.4	如何快速增大或减小字距与行距	433
22.5	窗口上方看不到控制面板是怎么回事	433
22.6	文字应用了封套扭曲后怎么转成普通路径	433
22.7	在 Illustrator 中能对置入的图像去色吗	433
22.8	在 Illustrator 中如何制作条形码	434
22.9	在处理图稿时显示没有足够的内存怎么办	434
22.10	客户给的图稿没有图片链接文件，能出片吗	434
22.11	Illustrator 可以进行多页排版吗	435
附录 A	Illustrator CS3 常用快捷键列表	436
附录 B	国内外相关网站资源	443
参考文献		444

第 1 章

Illustrator

认识 Illustrator CS3

本章导读

Illustrator CS3 是 Adobe 公司开发的矢量图形处理软件 Illustrator 的最新版本，它的用途非常广泛，可以用于平面设计、插图绘制、印刷排版、网页设计、制作 Flash 动画等。本章将介绍有关 Illustrator CS3 的一些基础知识，帮助读者开启学习 Illustrator CS3 的大门。

学习目标

- Illustrator CS3 概述。
- 了解运行 Illustrator CS3 的系统配置要求。
- 了解 Illustrator CS3 的启动与退出方法。
- 认识矢量图与位图的区别。
- 认识 Illustrator CS3 的工作界面。
- 熟悉 Illustrator CS3 的视图操作。
- 知道如何以不同方式查看作品。
- 熟悉 Illustrator CS3 的新增功能。

Illustrator

CS3

1.1 Illustrator CS3 概述

Illustrator CS3 到底是一款什么样的软件？它能够帮助我们做些什么？为什么要选择 Illustrator CS3 而不是其他软件？它与同类软件相比具有哪些优势？本节将为读者解答这些问题。

1.1.1 Illustrator CS3 简介

Illustrator CS3 是 Adobe 公司出品的专业矢量图形绘制软件。美国 Adobe 公司是著名的图形图像软件制造商，其代表性产品有业界闻名的 Photoshop、Illustrator 等，此外，像 After Effects、Golive、Premiere、Acrobat、PageMaker、Indesign 等软件也出自 Adobe 公司，这些软件广泛地应用于图形图像设计、影视后期制作、网页设计、印刷排版等领域，在全世界有着众多的用户。2005 年 4 月，Adobe 公司斥巨资收购以出品网页设计软件闻名于世的 Macromedia 公司，从而将 Adobe 缔造为全球软件巨擘。

Illustrator 作为一款专业的矢量图形处理软件，自 20 世纪问世以来就备受世界各地平面设计人员的青睐，它的应用范围非常广泛，包括印刷排版、图形绘制、Web 图片制作和处理、移动设备图形处理等领域。Illustrator 还几乎能够与所有平面、网页、三维、动画软件完美结合，这些软件包括 Photoshop、Indesign、Flash、Dreamweaver、Fireworks、QuarkXpress、PageMaker、3ds max、Maya 等。因此，可以说 Illustrator 是平面、动画、三维等领域的设计师们不可或缺的重要工具和得力助手。

Illustrator CS3 是 Adobe 公司于 2007 年推出的最新版本，是 Adobe Creative Suite 3 的一个重要组成部分。Illustrator CS3 英文版于 2007 年 3 月向全世界正式发布。2007 年 7 月，Adobe 公司向中国国内用户全面推出 Adobe Creative Suite 3 中文版软件，引起了业界的广泛关注。此次发布的中文版共包括 6 款套装，分别面向不同的用户群。国内的许多用户开始认识到 Illustrator 的实用价值，越来越多的人加入到了 Illustrator 用户的行列。

1.1.2 运行 Illustrator CS3 的系统配置要求

在安装与使用 Illustrator CS3 之前，最好首先了解一下 Illustrator CS3 对系统的基本要求，以免因为硬件配置的不足导致无法完成安装，或者安装之后无法正常运行。使用 Illustrator CS3 绘制较为复杂的图形时，对计算机的性能要求也相对较高，因此应根据推荐的配置合理选购计算机。

Adobe 官方提供的系统需求如表 1.1 所示。

表 1.1 Illustrator CS3 的系统需求	
Windows	Macintosh
Intel Pentium 4、Intel Centrino、Intel Xeon 或 Intel Core Duo（或兼容的）处理器	PowerPC G4 或 G5 处理器或多核 Intel 处理器
Microsoft Windows XP Service Pack 2 或 Windows Vista Home Premium、Business、Ultimate 或 Enterprise（已经过认证，支持 32 位版本）	Mac OS X 版本 10.4.8
512MB 内存（建议使用 1GB）	512MB 内存（建议使用 1GB）
2GB 可用硬盘空间（在安装过程中需要更多可用空间）	2.5GB 可用硬盘空间（在安装过程中需要更多可用空间）
1024x768 显示器分辨率	1024x768 显示器分辨率
DVD-ROM 驱动器	DVD-ROM 驱动器
多媒体功能需要 QuickTime 7 软件	多媒体功能需要 QuickTime 7 软件
产品激活需要 Internet 或电话连接	产品激活需要 Internet 或电话连接
Adobe Stock Photos 需要宽带 Internet 连接	Adobe Stock Photos 需要宽带 Internet 连接

Illustrator

CS3

1.2 Illustrator CS3 的启动与退出

要学习使用 Illustrator CS3，首先需要掌握其启动与退出的方法，本节将介绍如何启动与退出 Illustrator CS3。

1.2.1 Illustrator CS3 的启动

Illustrator CS3 安装与激活都完成后,可以立即启动程序,而不必重新启动计算机。启动 Illustrator CS3 的方法有如下几种,可以任选其一进行操作。

- (1) 选择“程序”|“Adobe Design Premium CS3”|“Adobe Illustrator CS3”菜单项。
- (2) 单击“开始”按钮,然后单击“运行”命令。弹出“运行”对话框后,在“打开”右侧输入框中输入“Illustrator”,如图 1.1 所示。输入完成后单击“确定”按钮。
- (3) 使用“资源管理器”在 Illustrator CS3 的安装文件夹中找到“Adobe Illustrator CS3”快捷方式并双击该文件,如图 1.2 所示。

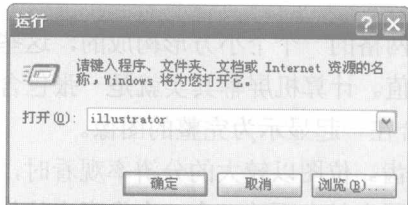


图 1.1 “运行”对话框



图 1.2 双击“Adobe Illustrator CS3”快捷方式

提示

为了以后启动方便,在找到这个文件后,可以在文件上面单击右键,然后从弹出的快捷菜单中选择“发送到”|“桌面快捷方式”命令。这样以后就可以直接双击桌面上的快捷方式来启动 Illustrator CS3 了。

为了以后更加快速地启动 Illustrator CS3,可以为其创建一个桌面快捷方式。使用桌面快捷方式启动 Illustrator CS3 也是大多数用户更喜欢的一种方式,因为这种方法相对来说更为方便迅速。创建桌面快捷方式的具体操作步骤如下。

步骤 01 单击“开始”按钮,打开“开始”菜单。

步骤 02 指向“程序”|“Adobe Design Premium CS3”菜单。

步骤 03 右键单击“Adobe Illustrator CS3”菜单项,选择“发送到”|“桌面快捷方式”命令。

提示

也可以将桌面的快捷方式再复制到 Windows XP 的快速启动栏,方法是将其从桌面或所在文件夹中拖放到直接快速启动栏。如果快速启动栏没有显示出来,则右键单击任务栏空白处,然后选择弹出菜单中的“工具栏”|“快速启动”命令。

1.2.2 Illustrator CS3 的退出

结束使用 Illustrator CS3 时,可以使用下列任一方法退出程序。

- (1) 单击程序窗口右上角的“关闭”按钮。
- (2) 选择“文件”|“退出”菜单命令。
- (3) 按快捷键 Ctrl+Q 或 Alt+F4。
- (4) 右键单击标题栏，然后单击弹出菜单中的“关闭”按钮。

退出之前如果没有保存对当前文档的修改，则会提示是否保存，根据实际情况做出选择即可。

Illustrator

CS 3

1.3 认识矢量图、位图和分辨率

矢量图和位图是计算机描述和显示图形图像的两种不同方式。Illustrator CS3 是矢量绘图软件，主要以创作与处理矢量图形为主，也能在图稿中插入或处理位图。本节将介绍矢量图与位图特点，帮助读者了解两者之间的区别。

1.3.1 什么是位图

位图图像，技术上称为“栅格图像”，它是由排列成网格的一个个小方形构成的，这些小方形称为“像素”，每个像素都有自己特定的位置和颜色值。计算机屏幕其实就是一张包含大量像素的网格，这些像素以正确的分辨率查看时，便拼合在一起显示为完整的图像。

如图 1.3 所示为位图，放大后可以看到图像边缘的锯齿。位图以较大的分辨率观看时，每一个像素都像一个马赛克色块。在对位图进行编辑时，实际上是在更改一个一个像素点的位置和色彩值。

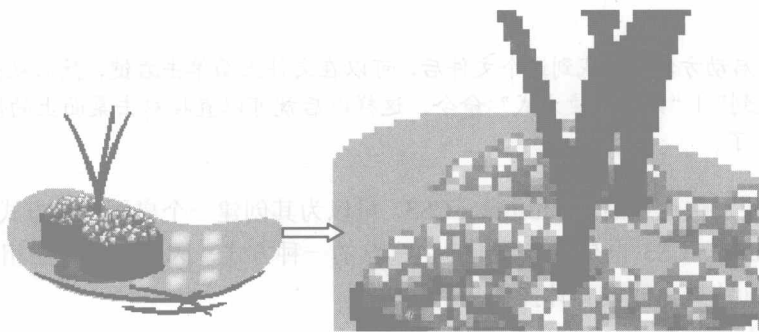


图 1.3 位图与局部放大后的位图

在 Illustrator CS3 中，也可以使用滤镜、效果和图形样式在图稿中创建出位图效果。

1.3.2 什么是矢量图

矢量图也称为“矢量形状”或“矢量对象”，以线条和曲线来描述图形，这些线条和曲线由被称为“矢量”的数学对象定义。矢量根据图像的几何特性描绘图像。矢量图形无论怎样放大或缩小，或者更改其颜色，都不会看到像位图那样的小方格，而总是保持清晰的线条。也就是说，矢量图与分辨率是没有关系的。编辑矢量图实际上就是在编辑线条和曲线，而线条和曲线是由“锚点”和“路径”构成的。

如图 1.4 所示为矢量图，放大后仍然能够显示出清晰的线条，而不像位图放大后会看到马赛克。

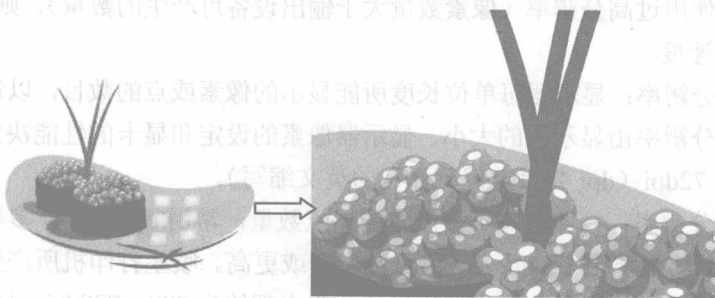


图 1.4 矢量图与局部放大后的矢量图

1.3.3 为什么要使用矢量图形

因为矢量图形有与分辨率无关的特点，所以当需要制作无论怎样放大或缩小都必须保持清晰线条的图形时，矢量图形是表现这些图形的最佳选择。例如，制作徽标时，最好使用矢量图形。当将矢量图形打印到 PostScript 打印机、保存到 PDF 文件或导入到其他基于矢量的图形或动画应用程序（如 Flash）时，矢量图形都会保持清晰的边缘。

此外，矢量图形在存储时所占用的硬盘空间比位图要小得多。

1.3.4 常见的矢量图文件格式

常见的矢量图文件格式有以下几种。

- (1) Adobe Illustrator 的*.AI、*.EPS 和 SVG 文件。
- (2) AutoCAD 的*.dwg 和 dxf 文件。
- (3) Corel DRAW 的*.cdr 文件。
- (4) Windows 标准图元文件*.wmf 和增强型图元文件*.emf 文件。
- (5) Flash 的*.fla 文件。
- (6) Freehand 的*.fh 文件。
- (7) AutoCAD 的*.dxf 文件。

当打开矢量图形文件时，相应的程序会根据每个元素的代数式计算出这个元素的图形并显示出来。编辑矢量图形的软件也可以叫做“矢量图形编辑器”或“矢量图绘制软件”。常见的矢量绘图软件有 Illustrator、CorelDraw、Freehand 等。

1.3.5 了解什么是分辨率

分辨率是指每单位长度内所包含的像素数量，一般常以“像素/英寸”为单位。单位长度内像素数量越大，分辨率就越高，图像的输出质也就越好。常用分辨率有以下几种。

(1) 图像分辨率：位图图像中每英寸像素的数量，常用 ppi 表示。高分辨率的图像比同等打印尺寸的低分辨率的图像包含的像素更多，因此像素点更小。例如，分辨率为 72ppi 的 1×1 英寸的图像总共包含 5184 个像素（72 像素宽×72 像素高=5184），而同样是 1×1 英寸，但分辨率为 300ppi 的图像总共包含 90000 个像素。图像应采用什么样的分辨率，最终要以发布媒体