

全国高等院校『十一五』艺术类专业精品课程系列教材

Adobe
Illustrator CS3

Cre at & Desi gn

Handbook

Adobe Illustrator CS3
创意设计手册

章 洁 编著



武汉理工大学出版社
WUTP Wuhan University of Technology Press

Adobe
Illustrator CS3

Cre at & Desi gn

Handbook

Adobe Illustrator CS3

创意设计手册

章洁 编著



武汉理工大学出版社
WUTP Wuhan University of Technology Press

图书在版编目 (CIP) 数据

Adobe Illustrator CS3 创意设计手册 / 章洁编著. —武汉: 武汉理工大学出版社, 2008.9

(全国高等院校 “十一五” 艺术类专业精品课程系列教材)

ISBN 978-7-5629-2762-4

I . A...

II . 章...

III . 图形软件, Illustrator CS3—高等学校—教学参考资料

IV . TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 139086 号

整体设计: 杨 涛

封面设计: 章 洁 杨 涛

出版发行: 武汉理工大学出版社

社 址: 武汉市武昌珞狮路 122 号

邮 编: 430070

网 址: <http://www.techbook.com.cn> 理工图书网

经 销: 各地新华书店

印 刷: 武汉市至和彩印包装广告有限公司

开 本: 880×1230 1/16

印 张: 9

印 数: 1—3000 册

字 数: 262 千字

版 次: 2008 年 9 月第 1 版

印 次: 2008 年 9 月第 1 次印刷

定 价: 49.00 元

发行部电话: 027-87394412 87384729

传真: 027-87397097

策划人电话: 027-87395219

E-mail: yang91234@sina.com

(本书如有印装质量问题, 由承印厂负责调换)

内 容 简 介

Adobe Illustrator CS3 是Adobe公司一款功能强大的矢量软件，在目前的数字设计和电脑绘画领域中具有非常重要的地位，熟练掌握Adobe Illustrator CS3可以帮助设计师、插画师等更迅速、顺利地表达创意。同时，由于具有很好的兼容性，Adobe Illustrator CS3与Adobe Photoshop配套使用时能充分发挥矢量和位图软件各自的特性，使作品更生动、完美。

本书通过介绍Adobe Illustrator CS3的使用基础及多个具有典型性案例的分步制作，可以帮助学生很快地了解Adobe Illustrator CS3的基本使用方法、特点以及一些常用的工具和特效，在每个案例后还附有相关风格的注意点和要点的提示，加深对案例艺术角度的分析。

本书特点：

- 1.案例内容新颖，图文并茂，有步骤地对每个案例做出演示。
- 2.重点突出。忽略了一些琐碎的内容，将常用工具和效果做了加强的阐述，帮助学生在最短的时间内掌握软件的特性并能做出作品。
- 3.将案例按照风格进行划分，突出每种风格的特点，使内容生动并容易接受。
- 4.进行了插图和设计的两部分案例的划分，使工具 and 效果的使用更具有针对性。
- 5.每个案例都前列出了案例中涉及的知识点，帮助学生在案例制作前对涉及的工具命令有一个全面的了解，这样也能使这些工具命令得到强化记忆。

全国高等院校“十一五”艺术类专业精品课程系列教材 编审委员会名单

- 主任委员：**杨永善 国务院学位委员会艺术学科评议委员会委员
中国教育学会美术教育专业委员会主任
教育部艺术教育委员会常务委员
清华大学美术学院教授、博士生导师
- 鲁晓波** 教育部工业设计教学指导分委员会副主任
中国美术家协会工业设计艺委会副主任
清华大学美术学院党委副书记、教授、博士生导师
- 雷绍锋** 武汉理工大学出版社社长、教授、博士生导师

副主任委员：(以姓氏笔画为序)

丁肇成(台湾) 王安霞 刘永坚 朱明健 张建翔
李炳训 娄宇 涂伟 夏万爽

委员：(以姓氏笔画为序)

丁晓 邓嵘 邓后平 王宏岳 王珏殷 王梦林
史瑞英 刘兰 朱华 刘博 刘辉 江锐
刘小林 刘亚莉 朱国栋 刘锦玉 李蕾 邱红
邹欣 陈峰 张健 张焘 杨翼 邱子庆
余庆军 张伟博 李学勇 张岩鑫 张朝晖 杨鲁新
金波 周燕 易西多 郑肖予 饶鉴 赵记同
胡雨霞 龚唯 曹琳 舒湘鄂 蓝江平 熊承霞
蔡新元 薛勇 魏惠筠

前 言

矢量图像,也称为面向对象的图像或绘图图像,在数学上定义为一系列由线连接的点。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,它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性,因此,在维持对象原有清晰度和弯曲度的同时,多次移动和改变它的属性,不会影响图例中的其他对象。这些特征使基于矢量的程序特别适用于图例绘制和三维建模,因为它们通常要求能创建和操作单个对象。基于矢量的绘图同分辨率无关,这意味着它们可以按最高分辨率显示到输出设备上。

由于矢量图像的众多优点,在现代数字设计和数字绘画中,矢量软件成为越来越多的使用者的必备工具,从而,Adobe Illustrator同CorelDraw、FreeHand成为时下最受欢迎的矢量软件。

对于数字设计和数字绘画来说,虽然最重要的是创作者的创意和智慧,但作为表现途径的软件是必不可少的工具,如何运用好手中的工具来最大限度地表现创意和思想是基于数字基础上的现代设计和绘图的最大的难点。因此众多的软件教程应运而生,随之,如何清晰明了地将软件的应用技巧和方法展现在书本上,也成为我们思考的重点。

对于图形图像类软件,工具和功能的逐一介绍也许不免枯燥,单一的案例的演示又不便掌握。因此,本书在第一部分里简略地介绍了软件的使用环境和必备的知识点,而在第二部分中,以案例为基础,着重介绍了各种方法和技巧的使用,案例前的关键字与第一部分的知识点能形成对应和参照,以帮助读者更方便地建立知识点和案例中重要技巧的连接,更快学会使用软件及理解工具的特点和功能。

在本书的编辑过程中,编者得到了江南大学设计学院及数字媒体创意中心许多老师和同学的帮助,在此表示真诚的感谢!

编 者

2008年8月6日

目录

第 1 部分 知识点

1. Illustrator CS3 的工作环境	2
1.1 欢迎页面	2
1.2 新建文件	2
1.3 基本操作界面	3
1.4 工作界面	4
1.5 面板	4
1.6 网格	5
1.7 标尺	5
1.8 参考线	6
1.9 智能参考线	6
1.10 抓手	6
1.11 缩放	7
1.12 画面模式	7
1.13 图层	7
1.14 轮廓模式和预览模式	8
1.15 转换文档颜色模式	8
1.16 “置入”命令	8
1.17 位图图像和矢量图形	9
2. 形的创建和修改	10
2.1 创建一个简单形	10
2.2 综合形	11
2.3 对路径的修改	12
2.4 位图矢量化——实时描摹	18
2.5 变换和扭曲形	19
2.6 对象的混合	22
2.7 创建 3D 效果	23
2.8 创建文字轮廓	24
2.9 简单案例	25
3. 色彩的设置和修改	29
3.1 颜色的分类	29
3.2 填色与描边	29
3.3 颜色面板	30
3.4 色板	30
3.5 吸管工具	31
3.6 渐变色	31

3.7 透明色	32
3.8 创建带有透明度的渐变——不透明蒙版	32
3.9 网格工具	33
3.10 图形样式	34
3.11 简单案例	34

4. 文字的运用和常用外观效果	37
4.1 文字的运用	37
4.2 常用外观	37
4.3 简单案例	39

第2部分 实例

5. 堆砌风格	43
6. 时尚风格	53
7. 梦幻风格	68
8. 漫画风格	80
9. 工笔画风格	86
10. 立体风格	99
11. 表格设计	107
12. 标志设计	120
13. 图标设计	131

附录: Illustrator CS3 全新功能	136
--------------------------	-----

第1部分

知 识 点

1. Illustrator CS3 的工作环境

1.1 欢迎页面

Illustrator CS3 的欢迎页面有“打开最近使用的项目”和“新建”两大板块（图 1.1），可以通过这个界面迅速地进入到需要的工作环境。与旧版本不同，CS3 将新建文档做了更明确的划分。从文件类型来分，有“打印”文档、“网站”文档、“移动设备”文档、“视频和胶片”文档；从色彩模式来分有“基本 CMYK”文档、“基本 RGB”文档。勾选“不再显示”选项可以永久地关闭此界面。

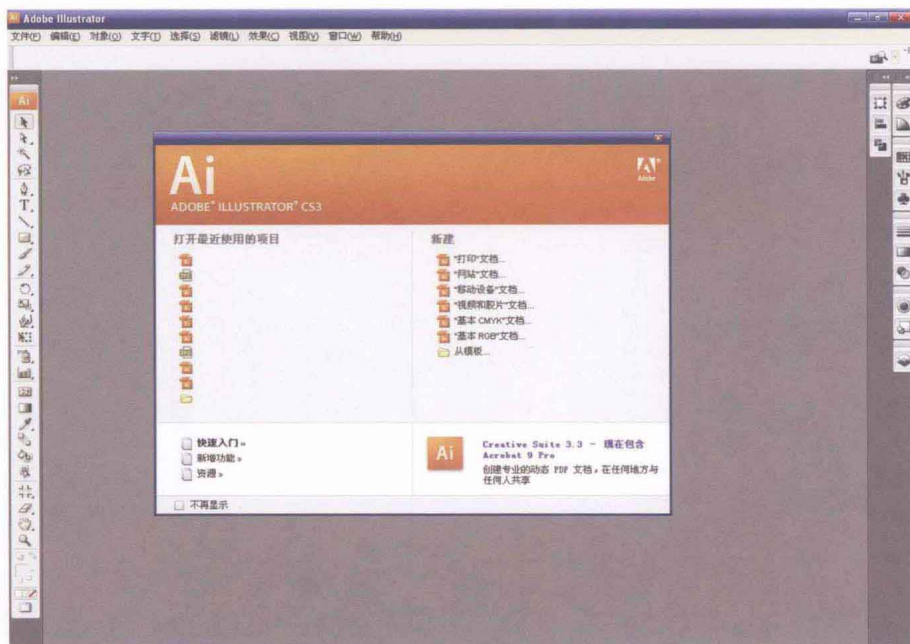


图 1.1

1.2 新建文件

在 Illustrator CS3 操作界面中执行 [文件] / [新建 (Ctrl+N)] 命令（图 1.2），弹出“新建文档”对话框（图 1.3）。

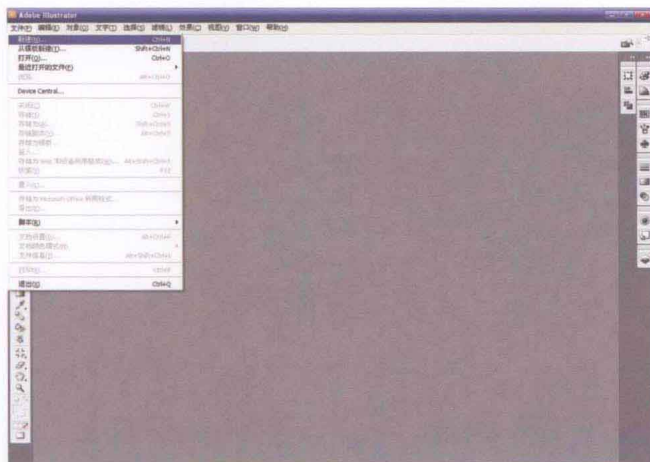


图 1.2

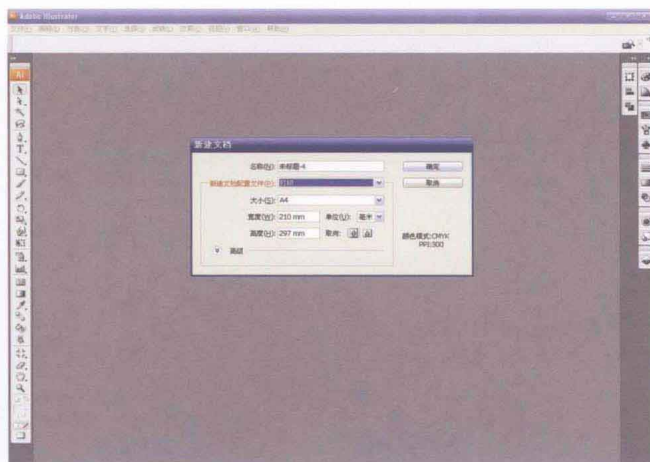


图 1.3

在这个对话框中可以定义新建文档的“尺寸”、“单位”、“取向”。单击“新建文档配置文件”右方的下拉菜单按钮可在下拉列表中选择提供的类型，如打印、网站等（图 1.4），不同类型的文档有不同的尺寸色彩模式及栅格效果的分辨率。“取向”是用来定义绘画页面的方向的。

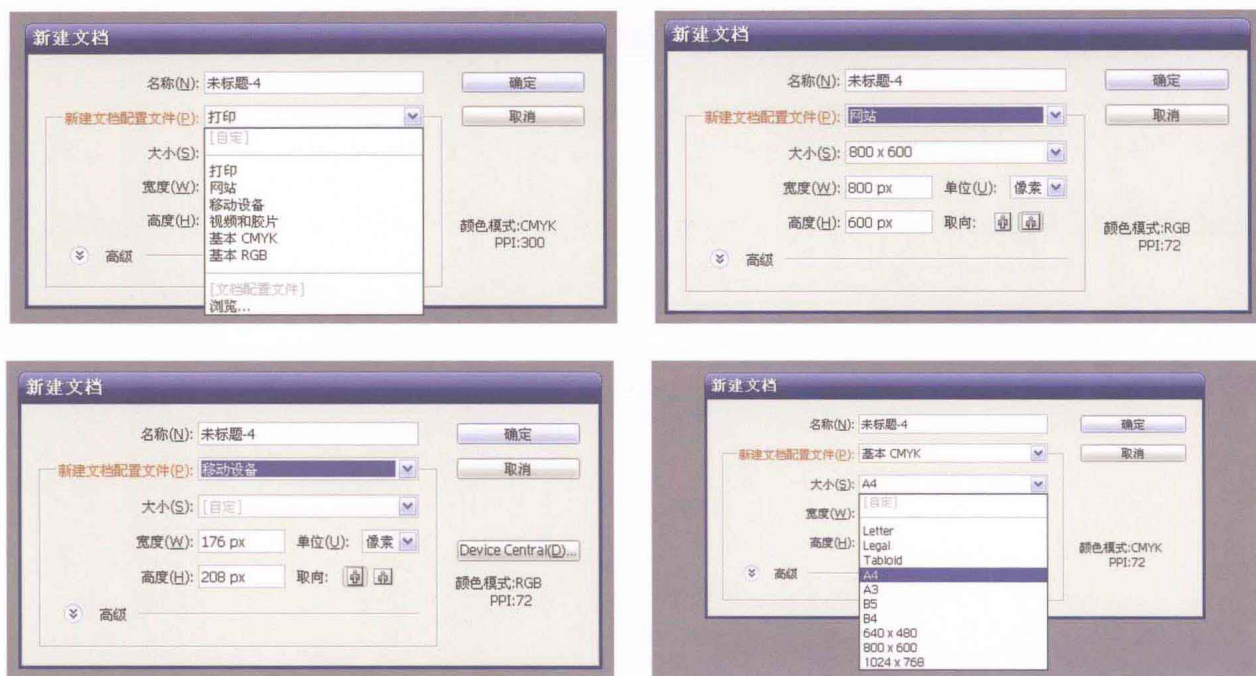


图 1.4

1.3 基本操作界面

基本操作界面（如图 1.5 所示）是由标题栏、菜单栏、选项栏、工具栏、面板、状态栏和绘图页面组成。

标题栏（图 1.6）：显示 Illustrator CS3 窗口的标题和当前操作中的文件名和色彩模式。

菜单栏（图 1.7）：显示 Illustrator CS3 提供的主要的菜单命令，菜单命令是最基础的操作方法。菜单栏中包括文件、编辑、对象、文字、选择、滤镜、效果、视图、窗口和帮助 10 个功能菜单。

选项栏（图 1.8）：显示使用的工具的各种选项及状态，可以直接输入具体的参数数值来设置图形的属性。

工具栏（图 1.9）：以工具图标的方式提供各种经常使用的菜单功能，利用鼠标单击各个图标按钮激活工具执行各种命令。

面板（图 1.10）：Illustrator CS3 中提供了许多用于编辑操作的面板，可以通过执行“窗口”菜单中命令来打开相应的面板。

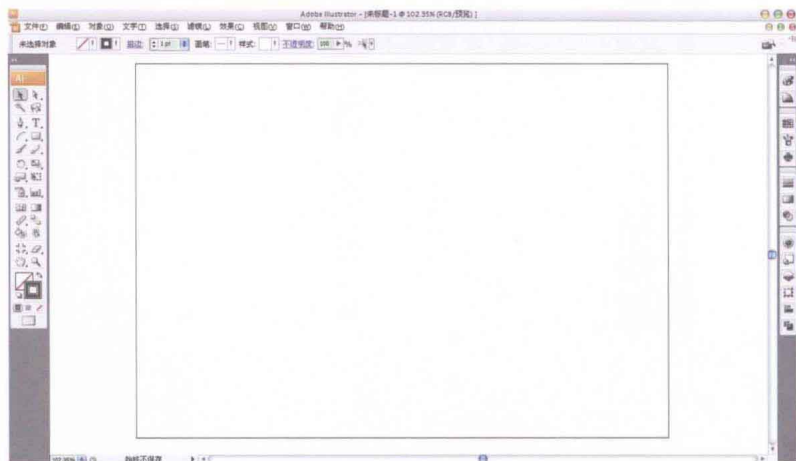


图 1.5



图 1.9



图 1.10

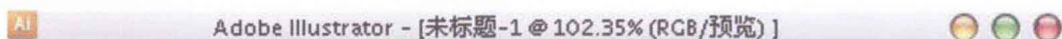


图 1.6



图 1.7



图 1.8

状态栏（图 1.11）：显示当前操作文件的视图比例，当前工具等信息。可以在视图比例参数栏中单击下拉按钮，在弹出的菜单中选择既定的视图比例，也可以自行输入具体的参数值。

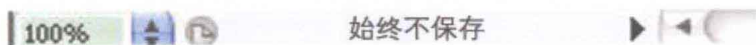


图 1.11

绘图页面（图 1.12）：进行具体绘制的工作区，其大小由设置的文件大小决定，绘图页面外的区域为打印不可见区域。

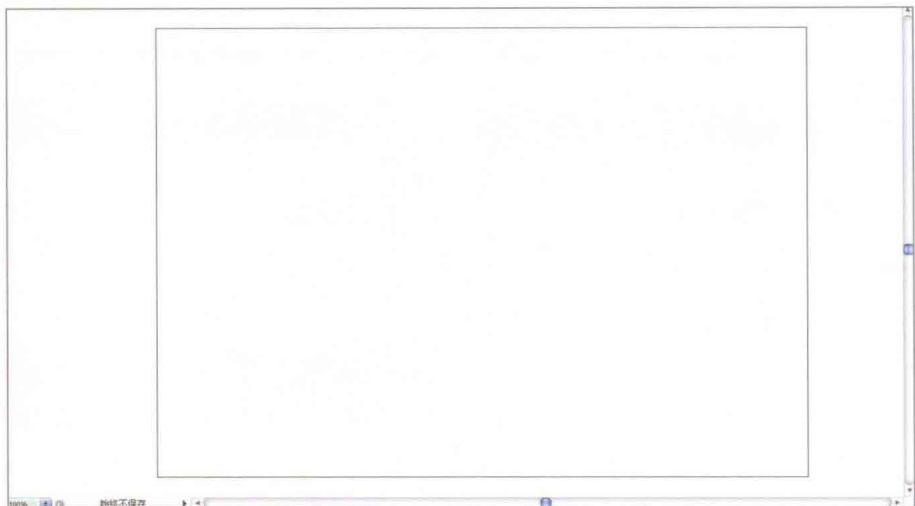


图 1.12

1.4 工作界面

Illustrator CS3 在 [窗口] / [工作区] 命令下面有“基本”、“类型”、“面板”（图 1.13）三个选项用于变换工作界面窗口的基本布局。很多时候对于不同的工作内容，应用到的面板会有区别，这个时候可以通过“储存工作区”（图 1.14）命令来命名和储存针对不同需求的面板组合。

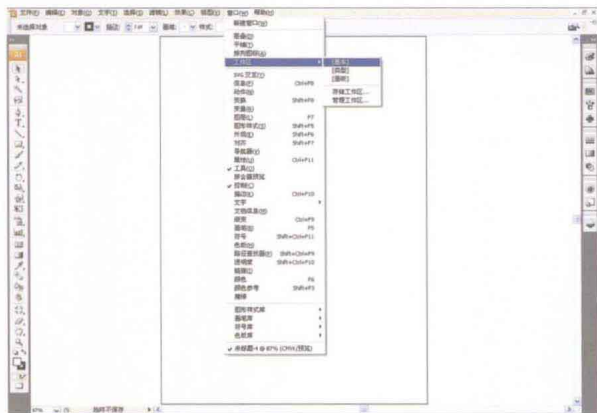


图 1.13



图 1.14

1.5 面板

Illustrator CS3 的窗口面板可固定在右方的面板区域内，单击面板上的双箭头（图 1.15）可以打开或折叠起窗口面板，折叠后用图表形式表示面板的作用（图 1.16），一目了然又节省空间。在“窗口”菜单中的窗口面板都能集中在面板区域中，方便随时调用。



图 1.15

Illustrator CS3 的工具面板默认为一行式（图 1.17），点击右上角的双箭头（图 1.18）可转换为两行式。工具图标右下方的黑色箭头（图 1.19）可以展开类似性质的隐藏工具。点击工具图标右下箭头的同时将鼠标移至展开的横向工具面板上，可以使扩展出的工具面板独立（图 1.20），方便工具间的切换。

在选择一个工具之后，菜单栏下方会出现相应的选项栏，在选项栏中可以修改该工具的相应参数。

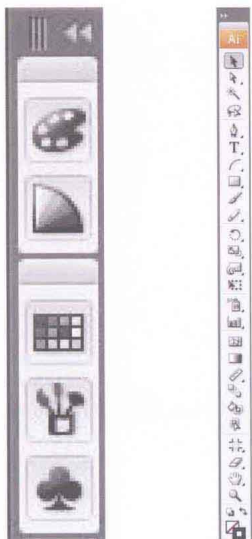


图 1.16

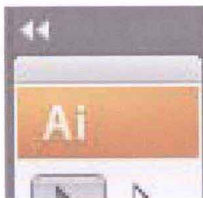


图 1.17

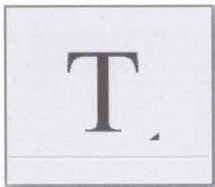


图 1.19

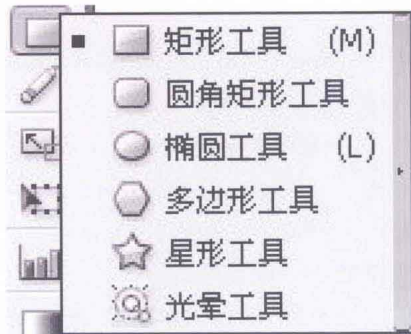


图 1.20

1.6 网格

Illustrator CS3 中的网格具有坐标纸一样的功能，可以在画面中显示网格（图 1.21），在绘制图形或调整位置时更加准确方便。执行 [视图] / [显示网格] 命令（图 1.22），画面显示网格。使用快捷键 “Ctrl+,” 也可以执行这一功能。

执行 “视图” / “对齐网格” 命令，就可以根据网格来绘制对象。

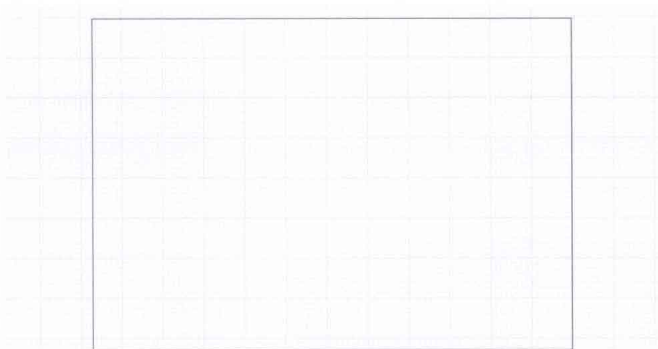


图 1.21



图 1.22

1.7 标尺

执行 “视图” / “显示标尺” 命令（图 1.23），画面将显示出标尺，其快捷键是 “Ctrl+R”。参考线可以从标尺上直接拖至画面中。右键单击标尺可以修改标尺的度量单位（图 1.24）。



图 1.23

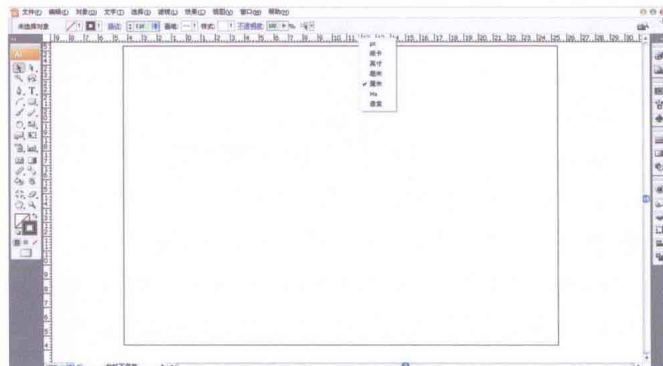


图 1.24

1.8 参考线

利用参考线可以轻松绘制出对象的形状，参考线可以起到向导作用，执行“视图”/“参考线”命令（图 1.25），可以对参考线进行隐藏、锁定（图 1.26）等操作。

- “Ctrl+;” ——隐藏参考线；
- “Alt+Ctrl+;” ——锁定参考线；
- “Ctrl+5” ——将选择的对象建立为参考线；
- “Alt+Ctrl+5” ——释放参考线；
- “视图”/“参考线”/“清除参考线”可以清除所有参考线。

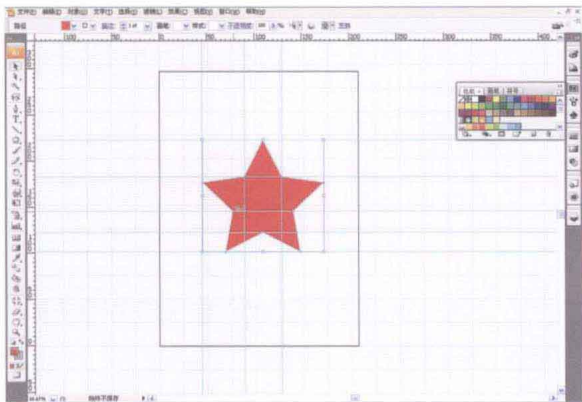


图 1.25



图 1.26

1.9 智能参考线

智能参考线可根据光标的轨迹在画面中确定锚点、路径，决定交叉点的名称或信息的帮助语（图 1.27）。查看这些名称或信息可以增加操作的准确性，还可以增加操作的方便和快捷性。但是激活智能参考线后，由于它有智能捕捉功能，会出现较近距离的路径或者锚点相粘连的现象，进行细致的操作时，建议不使用智能参考线。

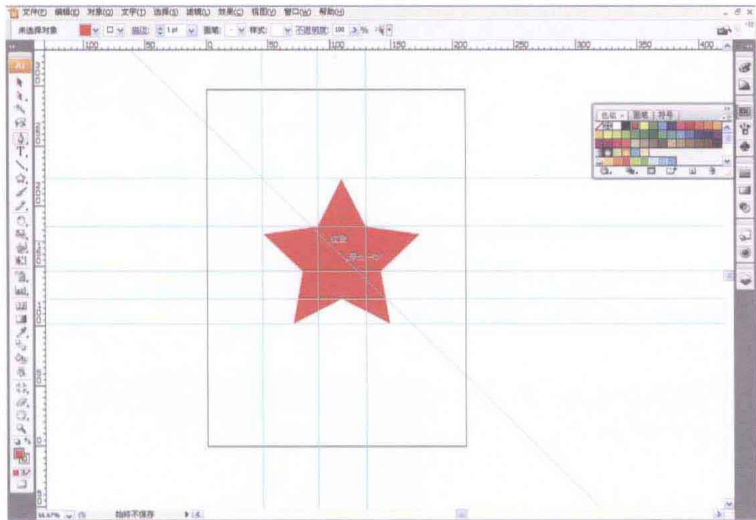


图 1.27

1.10 抓手

运用抓手工具可以自由拖动画面（图 1.28），抓手工具是根据滚动条改进的，不仅可以纵向或横向移动，可以向任何方向，包括斜向运动。以高放大倍率浏览视图时，抓手工具对于在文档中快速找到画板相当重要。双击抓手工具可将画面回到完整视图，在使用别的工区期间若需要拖动画面可以直接按住空格键切换至抓手工具。



图 1.28

1.11 缩放

工具栏中的放大缩小工具可以对画面进行放大或缩小的操作，用放大镜框选（图 1.29）某一区域可将框选范围放大至全屏，放大缩小工具默认工作方式为放大，按住 Alt 变成缩小。对全视图放大缩小可直接用快捷键 Ctrl+“+”或 Ctrl+“-”。



图 1.29

1.12 画面模式

工具箱的最下方包括四种类型的画面模式工具（图 1.30），其中全屏模式为绘图时通常用的画面模式。实现屏幕画面模式（图 1.31）的快速转换（图 1.32、图 1.33），可按 F 键。（注：F 键只在英文输入模式时生效，在中文输入法时无效）。

如果在查看画面整体效果时希望有更大的浏览空间，可以按 Tab 键隐藏所有工作面板，在预览结束后用 Tab 键恢复工作面板。

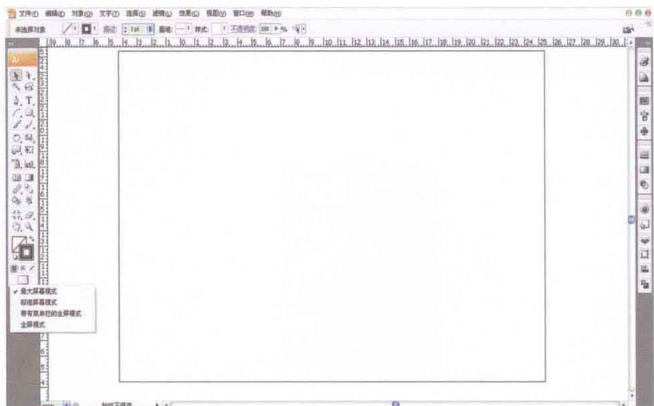


图 1.30

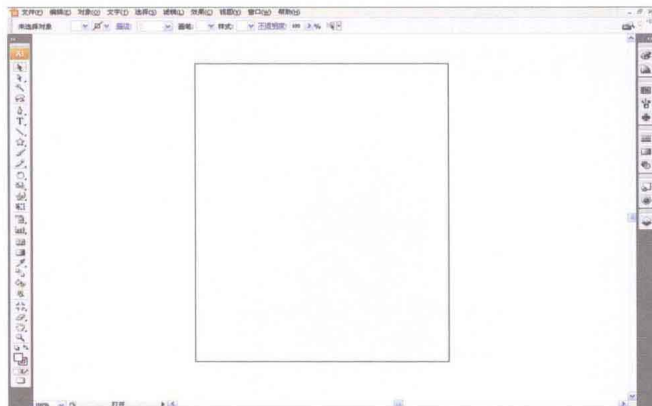


图 1.31

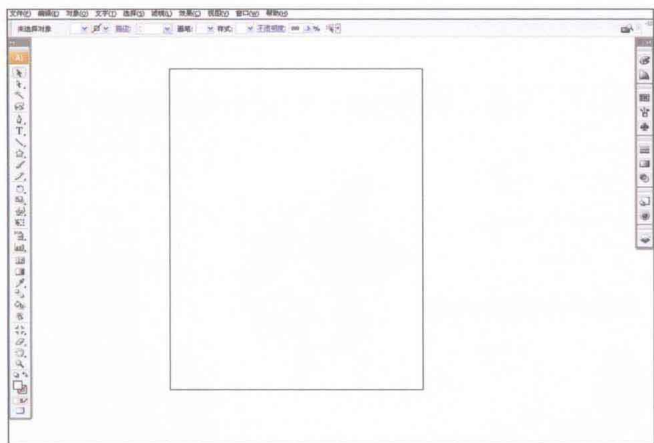


图 1.32

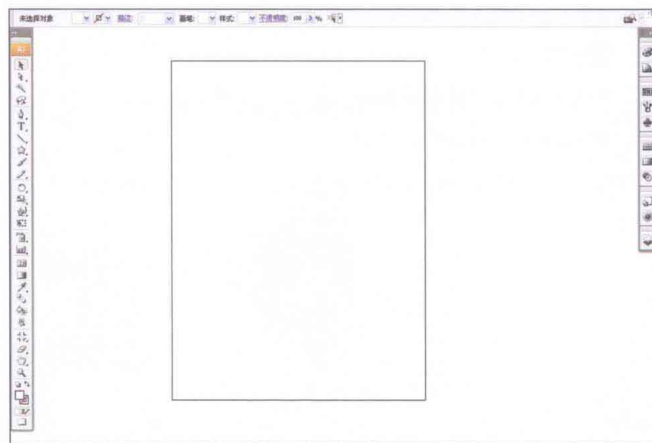


图 1.33

1.13 图层

Illustrator CS3 的图层性质与 Photoshop 中的图层性质相同，将不同对象放置在不同图层上有助于在进行复杂操作时排列对象及快速找到对象，归纳对象。在一个图层上的对象可以同时隐藏、锁定、删除、移动（图 1.34）。

图层的上下关系相对应的是对象在画面中的前后关系，当需要移动图层时，按住鼠标不放进行拖移，当移至两个图层之间出现黑色实线段（图 1.35）时释放鼠标，图层调整到新位置。

每一个图层都有子图层（图 1.36），用上述对图层移动操作方法可以将一个图层中的子图层拖移到另一个图层中。

点击一个图层框的后方（图 1.37），可以同时选择此图层中所有的子图层，拖移至另外的图层中后，此图层即清空。

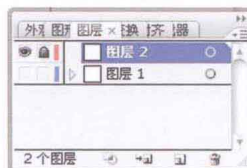


图 1.34

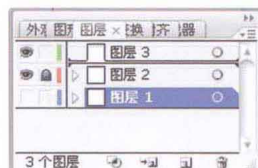


图 1.35



图 1.36



图 1.37

1.14 轮廓模式和预览模式

轮廓模式下只能预览对象的路径（图 1.38），而预览模式可以直接识别对象的形状、色调、效果（图 1.39）等，这就是“所见即所得”。在对象构成元素较多或容量较大时，预览模式会使画面转换、移动、复制等操作过程变慢，引起计算机处理器超负荷运转而导致文件丢失等诸多问题，所以对对象构成复杂或容量较大的文件时，可取的捷径是执行“视图”/“轮廓”命令（图 1.40），适当使用轮廓视图。

1.15 转换文档颜色模式

除了在新建文档时设置颜色模式，还可以在操作中转换文档的颜色模式。文档为 RGB 颜色模式时，执行“文件”/“文档颜色模式”/“CMYK 颜色”命令（图 1.41），将文档颜色转换为 CMYK 颜色模式。用同样的方式可以将 CMYK 颜色模式的文档转换为 RGB 颜色模式。

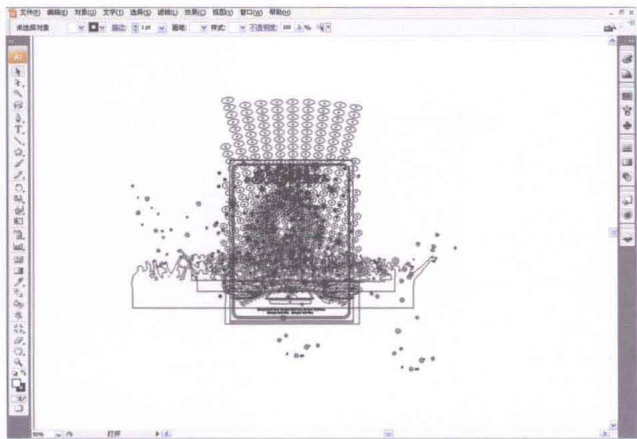


图 1.38

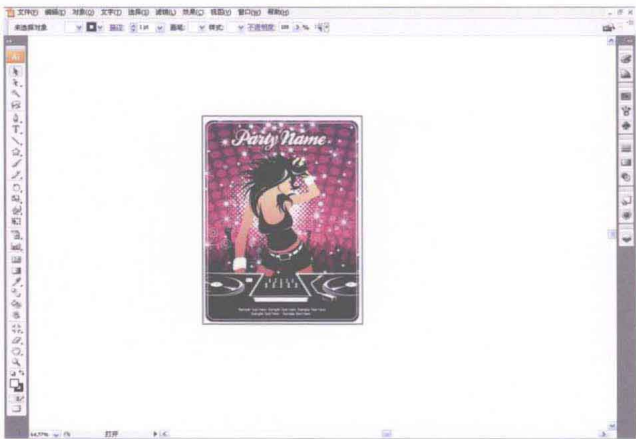


图 1.39



图 1.40



图 1.41

1.16 “置入”命令

执行“文件”/“置入”命令（图 1.42）可以将矢量或位图图像添加到打开的文档中。

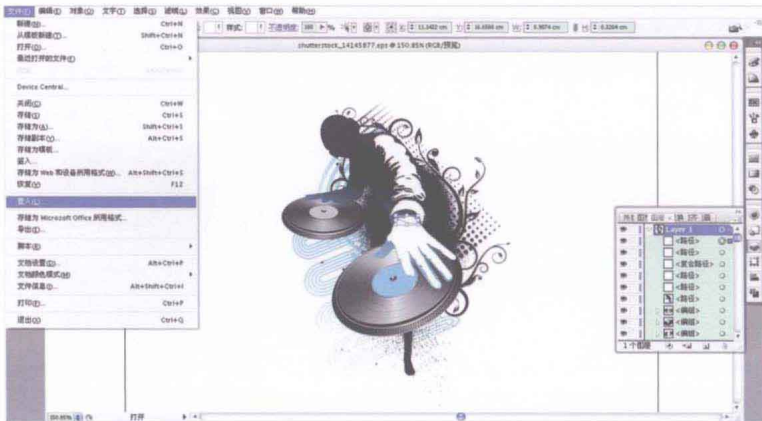


图 1.42

将图形置入文件时选择的对象只是通过制定的路径与文件链接，而不是真正意义上的置入，当链接路径发生改变时，系统将无法找到文件，系统会自动弹出对话框询问是否重新链接等。置入的图形在“窗口”/“链接”面板（图 1.43）中可以查看链接状态和属性。

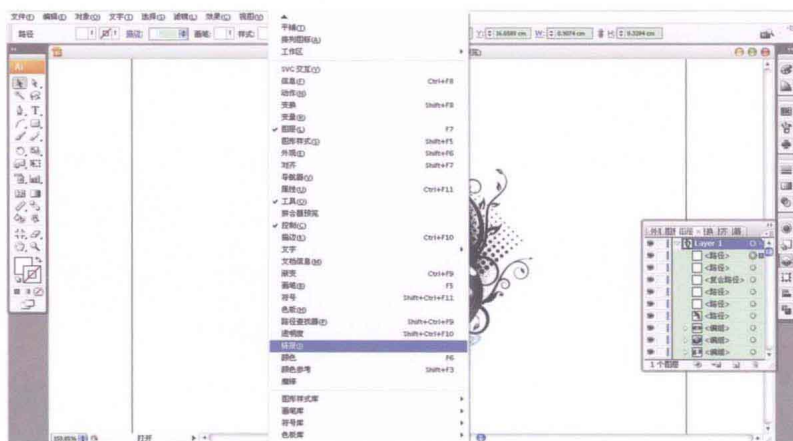


图 1.43

1.17 位图图像和矢量图形

位图（Bitmap）表示“Windows 中使用的比特（Bit）形式的图像文件格式”。位图图形由“像素”（Pixel）构成，像素是位图图像的最小单位。容量大、图像品质高的文件，像素越多，分辨率也越高，反之亦然。为图格式中每个像素都记忆一个 RGB 的颜色信息，因此可以表现出丰富的色调质感，但像素不能放大，放大操作将影响画面的质量，使图像变得模糊（图 1.44），（图 1.45）。

矢量图形是以连接不同坐标（X、Y）的数字线性曲线——贝塞尔（Bezier）曲线构成。矢量格式由图形的点、线、面的属性（颜色、粗细、位置、比例等）与分辨率无关。矢量文件的容量不受图像大小的直接影响，而且容量较小，可以随意放大（图 1.46），（图 1.47）。



图 1.44



图 1.45



图 1.46



图 1.47