



蓝色畅想

Illustrator CS3

基础入门与范例提高

杨廷贵 编著

- **专家力作**：由国内资深平面设计师与职业教育专家完全针对初学者的学习需求量身打造，融会作者多年丰富的一线工作和教学经验，将软件操作技能与实际应用完美结合
- **融会贯通**：在详细讲解Illustrator的图形创建、颜色填充、图层、蒙版、样式等重要知识点的基础上，结合实际工作案例让读者对各个知识点能够融会贯通
- **行业案例**：范例涵盖书籍装帧设计、VI设计、插画设计、广告设计、版式设计、包装设计、产品设计等众多应用领域，真实再现行业实际工作流程
- **易于学习**：采用双色印刷，层次更清晰，配以详尽的图上标注，使读者更加便于阅读和理解

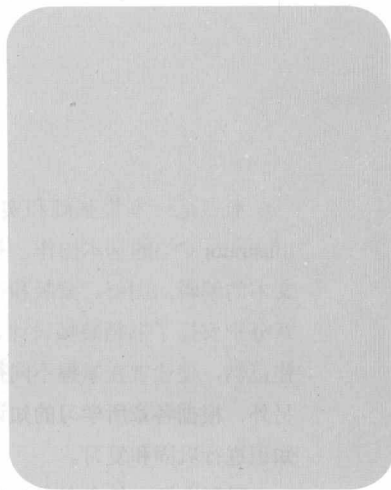


科海大型多媒体教学系统（1CD）

- 18堂共计200分钟多媒体视频教学课程
- 56个图形源文件（AI）
- 30个图片素材文件（JPG、PSD）

兵器工业出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn



蓝色畅想

Illustrator CS3

基础入门与范例提高

杨廷贵 编著



兵器工业出版社

北京科海电子出版社
www.khp.com.cn

内 容 简 介

本书是一本集基础和实例为一体的Illustrator CS3学习书籍。全书共分为17章,第1~10章讲述了Illustrator CS3的基本操作,基本图形的创建,颜色填充与描边编辑,图形对象的组织,图形的高级编辑,文本的编辑,图层、蒙版和符号的应用,外观、样式与效果的应用,图表和自动化应用等内容。第11~17章分别安排了书籍装帧设计、VI设计、插画设计、广告设计、版式设计、包装设计、产品设计7个实际工作范例,使读者在掌握不同行业案例设计流程和知识的同时,对Illustrator CS3的应用技巧有更深入的了解。另外,根据各章所学习的知识在每章最后还添加有课后过关习题或相关知识点复习内容,帮助读者对所学知识进行巩固和复习。

配套光盘中包含有书中全部实例的源文件与素材文件,并提供了与书中内容对应的多媒体教学视频文件,方便读者学习。

本书非常适合Illustrator初、中级读者和广大平面设计工作人员学习使用,同时更可作为各大中专院校和社会培训班的教学用书。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator CS3基础入门与范例提高/杨廷贵编著.
北京:兵器工业出版社;北京科海电子出版社,2008.8
(蓝色畅想)

ISBN 978-7-80172-964-4

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第117095号

出版发行:兵器工业出版社 北京科海电子出版社

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟10号

100085 北京市海淀区上地七街国际创业园2号楼14层

www.khp.com.cn

电 话:(010) 82896442 62630320

经 销:各地新华书店

印 刷:北京市科普瑞印刷有限责任公司

版 次:2008年9月第1版第1次印刷

封面设计:刘冉阳

责任编辑:常小虹 陈 洁

责任校对:李玉茹

印 数:1 5000

开 本:787 1092 1/16

印 张:24.5

字 数:596千字

定 价:48.00元(含1CD价格)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

丛书序

丛书背景

随着计算机技术的发展,各个行业对从业人员的计算机应用水平的要求越来越高,需要从业人员必须具有丰富的计算机知识。本套丛书就是以目前国内最热门的几个行业为目标,针对希望进入这些行业的从业人员,结合授课大纲以及授权认证考试规定,聘请国内资深的培训讲师来编写的教程。

关于本套丛书

本套丛书目前包括以下几本:

- 《蓝色畅想——CorelDRAW 12基础入门与范例提高》
- 《蓝色畅想——Flash 8基础入门与范例提高》
- 《蓝色畅想——Dreamweaver 8基础入门与范例提高》
- 《蓝色畅想——3ds max 9基础入门与范例提高》
- 《蓝色畅想——Photoshop CS3基础入门与范例提高》
- 《蓝色畅想——Illustrator CS3基础入门与范例提高》
- 《蓝色畅想——Office 2007三合一基础入门与范例提高》
- 《蓝色畅想——Excel 2007基础入门与范例提高》
- 《蓝色畅想——AutoCAD 2009基础入门与范例提高》

本套丛书的特点

为了便于读者学习理解,本套丛书在版式设计上图文并茂,并结合大量的图注,让读者通过这些图片就能够很好地理解书中所阐述的内容,同时大量的提示(专家点拨)和技巧(专家支招)更是让读者在学习软件的过程中增加自己的实战经验,所以本套丛书对于那些没有一点相关知识的软件初学者来说也是一本不可多得的教程。

本套丛书的读者对象

本套丛书主要是针对初、中级读者,在为读者详细讲解各个软件的基础知识和软件功能的同时,也通过丰富的范例来告诉读者,如何把这些知识应用到实际工作中去,做到理论联系实际。另外,本套丛书也非常适合作为各大中专院校和社会培训机构的教材。

学习目标

对于初、中级读者来说,如何从软件繁杂的功能中把握最常用、最重要的功能也是非常重要的,作者根据多年的实际工作经验把软件知识进行了详略得当的区分讲解,让读者能够更加集中精力地学习重要的功能,而不是对软件进行事无巨细的学习。通过本套丛书的学习,读者不仅能够熟练操作相关软件,并且能够参加相关的认证考试,从事相关工作。

光盘内容

本套丛书提供的配套光盘中包含书中实例的源文件和素材文件,可以帮助读者快速分析实例,提高学习效率。

前言

关于Illustrator CS3

中文版Illustrator CS3是Adobe公司推出的一款矢量绘图软件。Illustrator CS3是一款集绘图、平面设计、文字编排功能于一体的功能强大的优秀软件。新版本的Illustrator CS3软件在核心架构上有了较大改变, 图片渲染速度大幅度提高。新增的实时上色功能能够使颜色更方便的被选择和管理。总之, Illustrator CS3在之前版本的基础上进行了重大升级和改进。其强大的功能、直观的界面显示、便捷且易上手的操作, 深受平面设计人员和图像制作爱好者的青睐。

本书内容与特点

本书内容由浅入深、由表及里, 以软件自身体系为线索, 将日常实践中的设计作为案例, 循序渐进地讲解Illustrator的使用方法和技巧。

全书共17章, 分基础知识讲解和综合实例应用两个部分, 第1~10章以功能与实例相结合的方式分别讲述Illustrator CS3的基本操作, 基本图形的创建, 颜色填充与描边编辑, 图形对象的组织, 图形的高级编辑, 文本的编辑, 图层、蒙版和符号的应用, 外观、样式与效果的应用, 以及图表和自动化应用等知识。

第11~17章为综合实例的应用, 内容包括书籍装帧设计、VI设计、插画设计、广告设计、版式设计、产品包装设计和产品设计7个典型实例。这些商业实例都以明晰的操作步骤, 教会读者丰富、全面的软件技术和相关技巧, 使读者对软件功能融会贯通, 将所学的软件基础知识应用到具体商业案例中。

另外, 本书采用双色印刷, 图文并茂, 有详尽的图上标注以及大量的实用范例, 让读者更加便于阅读和理解。

本书架构安排与适用范围

本书全面介绍了Illustrator CS3的各种工具与命令的操作知识和相关技巧, 无论是初学者, 还是有一定基础的读者, 本书都是理解和使用Illustrator CS3最全面的指导书。

本书结构简单明了, 内容详细完整。每一章先介绍基本知识点, 然后通过一个具体的商业实例讲解, 进一步巩固和拓展前面所介绍的基础知识点, 在介绍过程中还穿插一些经验性内容和技巧方法, 最后通过过关练习中的习题, 进一步巩固各章的相关知识点。

本书在体例编排和内容编写上, 还着重考虑了教学工作的需要。学员可以从书中找到自己需要掌握的知识并进行有针对性的学习; 教师则可以根据书中的习题和实例进行课后测验, 以了解学员对课程的掌握程度, 因此本书特别适合于大中专院校和培训学校作为教材使用。

本书配套光盘

为了方便读者学习和参考, 本书提供有1张配套光盘, 光盘包含书中全部实例的源文件与素材文件。同时, 还提供了与书中内容对应的教学视频, 手把手教授读者各种软件操作技能。

鉴于作者水平有限, 编写时间仓促, 疏漏和不足之处在所难免, 敬请广大读者朋友批评指正。

作者

第1章 初识 Illustrator CS3 1

1.1 Illustrator CS3 概述与新增功能	2
1.1.1 Illustrator CS3 概述	2
1.1.2 Illustrator CS3 新增功能	2
1.2 Illustrator CS3 的系统要求与相关术语	3
1.2.1 Illustrator CS3 安装的系统要求	4
1.2.2 Illustrator CS3 相关术语	4
1.3 安装、运行和卸载 Illustrator CS3	6
1.3.1 安装 Illustrator CS3 中文版	7
1.3.2 运行 Illustrator CS3 中文版	8
1.3.3 卸载 Illustrator CS3 中文版	9
1.4 Illustrator CS3 工作界面	10
1.4.1 软件环境介绍	10
1.4.2 常用浮动调板	11
1.4.3 Illustrator CS3 的首选项	14
1.5 要点回顾	18
1.6 过关练习	18

第2章 Illustrator CS3 的基本操作 21

2.1 文件的基本操作	22
2.1.1 新建和打开文件	22
2.1.2 保存和关闭文件	25
2.1.3 置入和导出文件	27
2.2 页面的显示设置	29
2.2.1 观看文件	29
2.2.2 文件的显示状态	30
2.3 辅助工具的应用	32
2.3.1 标尺参考线和自定义参考线的建立	32
2.3.2 释放参考线和为参考线解锁	34
2.3.3 网格和智能辅助线的应用	36
2.4 要点回顾	37
2.5 过关练习	38

第3章 基本图形的创建 39

3.1 路径和锚点	40
-----------	----

3.1.1 路径的相关知识	40
3.1.2 锚点的相关知识	41
3.2 基本绘图工具的应用	42
3.2.1 铅笔工具和平滑工具的应用	42
3.2.2 钢笔工具的应用	43
3.2.3 画笔工具的应用	44
3.3 基本图形的绘制	45
3.3.1 直线、弧线工具的应用	45
3.3.2 螺旋线工具、矩形网格工具及极坐标网格工具的应用	46
3.3.3 矩形工具、椭圆工具及圆角矩形工具的应用	48
3.3.4 多边形工具、星形工具及光晕工具的应用	50
3.4 路径的编辑和调整	51
3.4.1 路径橡皮擦工具的应用	51
3.4.2 路径的开放与连接	52
3.4.3 路径的填充和设置	53
3.5 随堂范例——利用基本工具制作插图	54



视频路径: 视频\利用基本工具制作插图.swf
教学时长: 7分16秒

3.6 要点回顾	59
3.7 过关练习	60

第4章 颜色填充与描边编辑 61

4.1 应用实时上色	62
4.1.1 实时上色及创建实时上色组	62
4.1.2 表面和边缘实时上色	63
4.2 图形的填色和描边	64
4.2.1 工具箱中的颜色控制与“拾色器”对话框	64
4.2.2 “色板”调板与“颜色”调板	65
4.2.3 “描边”调板	67
4.3 渐变色及网格的应用	69
4.3.1 渐变色的创建与编辑	69
4.3.2 网格的创建与编辑	70

4.4 随堂范例——利用填充工具制作海报	72
----------------------	----

 视频路径: 视频\利用填充工具制作海报.swf
教学时长: 8分48秒

4.5 要点回顾	80
4.6 过关练习	80

第5章 图形对象的组织 81

5.1 图形的选择和变换	82
5.1.1 选择工具的应用	82
5.1.2 菜单中的选取命令	84
5.1.3 变换图形	85
5.2 对齐与分布对象	86
5.2.1 图形的对齐	86
5.2.2 图形的分布	87
5.3 图形编组与顺序	88
5.3.1 编组	88
5.3.2 隐藏与锁定	89
5.3.3 对象的堆叠顺序	90
5.4 随堂范例——使用选择、对齐和分布等命令制作夜景	90

 视频路径: 视频\使用选择和对齐分布等命令制作夜景.swf
教学时长: 9分10秒

5.5 要点回顾	97
5.6 过关练习	98

第6章 图形的高级编辑 99

6.1 常用的变换工具	100
6.1.1 旋转工具与比例缩放工具的应用	100
6.1.2 镜像工具与倾斜工具的应用	101
6.1.3 改变形状工具和自由变换工具的应用	102
6.1.4 “变换”命令与“变换”调板的应用	103
6.1.5 再次变换命令和分别变换命令	105
6.2 即时变形工具的应用	106
6.2.1 变形工具与旋转扭曲工具的应用	106
6.2.2 收缩工具与膨胀工具的应用	107

6.2.3 扇贝工具、晶格化工具与褶皱工具的应用	108
--------------------------	-----

6.3 封套扭曲与混合	109
-------------	-----

6.3.1 建立封套扭曲	109
6.3.2 扩展与释放	111
6.3.3 混合图形	112

6.4 随堂范例——使用高级编辑工具制作卡通插画	113
--------------------------	-----

 视频路径: 视频\使用高级编辑工具制作卡通插画.swf
教学时长: 7分14秒

6.5 要点回顾	119
6.6 过关练习	119

第7章 文本的编辑 121

7.1 文字工具的应用	122
7.1.1 文字工具与直排文字工具	122
7.1.2 区域文字工具与直排区域文字工具	122
7.1.3 路径文字工具与直排路径文字工具	123
7.2 置入、输入与设置文字	123
7.2.1 输入文字和特殊文本	124
7.2.2 置入文字	125
7.2.3 格式化文字与段落	126
7.3 区域文字的编辑	127
7.3.1 文字区域大小和形状的调整	127
7.3.2 设置首行基线偏移	128
7.3.3 串接文字与文本绕排	129
7.4 文本的其他编辑	130
7.4.1 路径文字	130
7.4.2 更改大小写	131
7.4.3 智能标点与CJK选项	132
7.5 随堂范例——利用文本工具绘制杂志内页	133

 视频路径: 视频\利用文本工具绘制杂志内页.swf
教学时长: 17分03秒

7.6 要点回顾	141
7.7 过关练习	141

第8章 图层、蒙版和符号的应用 143

- 8.1 图层的应用 144
 - 8.1.1 图层与“图层”调板 144
 - 8.1.2 新建并调整图层 145
 - 8.1.3 收集与合并图层 147
- 8.2 蒙版的应用 148
 - 8.2.1 剪切蒙版 148
 - 8.2.2 不透明蒙版 149
- 8.3 符号的应用 150
 - 8.3.1 符号工具的应用 150
 - 8.3.2 “符号”调板的应用 152
 - 8.3.3 修改并重新定义符号 153
- 8.4 随堂范例——服饰画册封面设计 154



视频路径: 视频\服饰画册封面设计.swf
教学时长: 12分07秒

- 8.5 要点回顾 162
- 8.6 过关练习 162

第9章 外观、样式与效果的应用 165

- 9.1 “外观”调板的应用 166
 - 9.1.1 使用“外观”调板 166
 - 9.1.2 编辑和复制外观属性 166
- 9.2 图形样式的应用 168
 - 9.2.1 “图形样式”调板的应用 168
 - 9.2.2 应用图形样式 170
 - 9.2.3 使用图形样式库并创建样式 170
- 9.3 效果和滤镜的应用 172
 - 9.3.1 创建与扭曲滤镜组 172
 - 9.3.2 风格化滤镜组 174
 - 9.3.3 Photoshop 滤镜组 176
- 9.4 随堂范例——网络游戏海报的制作 177



视频路径: 视频\网络游戏海报的制作.swf
教学时长: 9分38秒

- 9.5 要点回顾 183
- 9.6 过关练习 184

第10章 图表和自动化应用 185

- 10.1 图表的创建和设置 186
 - 10.1.1 使用图表工具创建图表 186
 - 10.1.2 使用图表标签 188
 - 10.1.3 图表格式的设置 189
- 10.2 设计图表 191
 - 10.2.1 更改图表的表现形式 191
 - 10.2.2 定义图表的图案 192
- 10.3 Illustrator CS3 自动化 193
 - 10.3.1 “动作”调板的使用 193
 - 10.3.2 批处理文件 195
- 10.4 随堂范例——品牌女装全国各分店销售表的制作 195



视频路径: 视频\品牌女装全国各分店销售表的制作.swf
教学时长: 8分23秒

- 10.5 要点回顾 201
- 10.6 过关练习 202

第11章 书籍装帧设计 203

- 11.1 行业知识链接 204
 - 11.1.1 什么是书籍装帧 204
 - 11.1.2 书籍装帧中的封面设计 204
- 11.2 科普类图书封面的设计与制作 205
 - 11.2.1 最终效果 205
 - 11.2.2 设计思路 206
 - 11.2.3 制作过程 206



视频路径: 视频\科普类图书封面的设计与制作1.swf, 科普类图书封面的设计与制作2.swf
教学时长: 17分39秒、8分45秒

- 11.3 相关知识点复习 227

第12章 VI设计 229

- 12.1 行业知识链接 230
 - 12.1.1 CI、VI 和标志 230

12.1.2 VI 设计的基本程序	231
12.2 公司标志及 VI 设计	231
12.2.1 最终效果	231
12.2.2 设计思路	232
12.2.3 制作过程	232



视频路径: 视频\公司标志及VI设计.swf
教学时长: 12分02秒

12.3 相关知识点复习	251
--------------	-----

第13章 插画设计 253

13.1 行业知识链接	254
13.1.1 插画的含义与分类	254
13.1.2 插画的表现方法	254
13.2 儿童类插画的设计与制作	255
13.2.1 最终效果	255
13.2.2 设计思路	255
13.2.3 制作过程	256



视频路径: 视频\儿童类插画的设计与制作1.swf、儿童类插画的设计与制作2.swf
教学时长: 17分11秒、9分36秒

13.3 相关知识点复习	278
--------------	-----

第14章 广告设计 279

14.1 行业知识链接	280
14.1.1 广告的概念和要素	280
14.1.2 广告媒体的分类和设计流程	280
14.2 洗发水广告的制作	281
14.2.1 最终效果	281
14.2.2 设计思路	281
14.2.3 制作过程	281



视频路径: 视频\洗发水广告的制作1.swf、洗发水广告的制作2.swf
教学时长: 18分22秒、10分46秒

14.3 相关知识点复习	303
--------------	-----

第15章 版式设计 305

15.1 行业知识链接	306
15.1.1 版式设计的概念和基础知识	306
15.1.2 版面构成的四大原则	306
15.2 娱乐杂志内页设计	307
15.2.1 最终效果	307
15.2.2 设计思路	308
15.2.3 制作过程	308



视频路径: 视频\娱乐杂志内页设计1.swf、娱乐杂志内页设计2.swf、娱乐杂志内页设计3.swf
教学时长: 8分30秒、12分33秒、4分49秒

15.3 相关知识点复习	327
--------------	-----

第16章 产品包装设计 329

16.1 行业知识链接	330
16.1.1 包装的概念和包装设计要点	330
16.1.2 包装设计的构成要素	330
16.2 香水包装设计	331
16.2.1 最终效果	331
16.2.2 设计思路	332
16.2.3 制作过程	332
16.3 相关知识点复习	350

第17章 产品设计 353

17.1 行业知识链接	354
17.1.1 产品设计的概念和内容	354
17.1.2 产品设计要素分析	354
17.2 MP3 播放器的设计制作	355
17.2.1 最终效果	355
17.2.2 设计思路	355
17.2.3 制作过程	356
17.3 相关知识点复习	374

附录 过关练习参考答案 375

• 初识Illustrator CS3

Chapter

01

—— 开始学习 Illustrator CS3，是否会感觉无从下手？本章将从软件最基础的知识开始讲解，如 Illustrator CS3 的新增功能、系统要求、安装、运行和工作界面的介绍，使读者快速进入 Illustrator CS3 软件的学习状态中。

- 1.1 Illustrator CS3概述与新增功能
- 1.2 Illustrator CS3的系统要求与相关术语
- 1.3 安装、运行 和卸载Illustrator CS3
- 1.4 Illustrator CS3工作界面
- 1.5 要点回顾
- 1.6 过关练习

1.1 | Illustrator CS3概述与新增功能

Illustrator CS3 的不断发展和完善,使广大设计师们受益良多,本节将介绍 Illustrator CS3 软件的基本概述和它的一些新增功能,让读者更加了解该软件。

1.1.1 Illustrator CS3 概述

全新的 Adobe CS3 系列包含了王牌产品 Adobe Photoshop CS3、Adobe Illustrator CS3、Adobe Flash CS3 等多种产品,该软件包是设计师在平面设计、网页设计和出版等工作上梦寐以求的工具套件。它结合了全新版本的基本工具,让读者在整合且直觉式的环境中,制作从专业版面设计到丰富的互动内容等各式各样的创意作品。而其中通过 Illustrator CS3 软件的应用,用户可以创建几乎可输出到任何介质的复杂图稿。行业标准的绘制工具、灵活的颜色控件及专业的类型控件可帮助用户捕捉灵感并随意尝试,同时其优秀的软件性能可以节省大量时间,令用户快捷直观地工作。此外,增强的性能及与其他 Adobe 应用程序的紧密集成可帮助用户制作出与众不同的图形,以用于印刷、Web 与交互式内容及移动与动画设计。

下面我们将介绍 Adobe Creative Suite 3 Design Premium 的一些基本产品功能,具体如下。

1. 以基本工具进行设计

有了 Adobe Creative Suite 3 Design Premium,用户就能以更轻松、更有效的方式制作出更加富有创意的作品,让用户的想法展翅飞翔。从概念的构思到制作细节的精雕细琢,用户都能利用软件的直觉式工具,让幻想及创意化为现实。

2. 让用户的创意源源不绝

Adobe Creative Suite 3 Design Premium 为用户提供了能在工作间平滑移动的紧密整合与共享功能,让用户沉迷创意领域而悠游在其中。

3. 为现在与未来进行设计

使用整合工具制作符合业界标准的输出,为各种不同媒体准备内容。

1.1.2 Illustrator CS3 新增功能

Illustrator CS3 不论是从界面设计还是系统的稳定性上都比之前的版本有了很大的改进和增强,新的版本中包括若干 10 个增强功能,可以使用户更加轻松快捷地完成许多工作。从而提高用户的生产力。本小节将详细介绍 Illustrator CS3 的新增功能,具体如下。

1. 实时颜色

使用实时颜色来探索、应用和控制颜色变化,这样用户便可以选择任意图稿并以交互方式编辑颜色以即刻查看结果。使用颜色参考面板可以快速选择淡色、暗色或和谐的颜色组合。

2. Adobe Flash® 集成

将本机 Illustrator 文件导入到 Flash CS3 Professional 中或将图稿从 Illustrator 复制并粘贴到 Flash 中,其路径、锚点、渐变、剪切蒙版和符号都将保持不变。此外,图层、组和对象名称也保留下来。

3. 绘制工具和控件

比以往更迅速、更流畅地在 Illustrator 中绘图;更简单、灵活的锚点选择;增强的操作性能和新的橡皮擦工具可帮助用户更加直观、高效地创建图稿。

4. 改进的操作性能

通过改进关键操作的性能(包括提高屏幕重绘、对象移动、平移、缩放和变形速度),体验响应更为迅速的绘制和编辑过程。

5. 控制面板

通过访问上下文相关控制面板中的锚点控件、剪切蒙版、封套扭曲及其他选项,更快地发现更多选项并释放屏幕空间。

6. 橡皮擦工具

用橡皮擦工具快速消除图稿区域与在 Photoshop 中擦除像素同样简单,并可完全控制橡皮擦的宽度、形状和平滑度。

7. 新的文档配置文件

通过为所有类型的介质选择预先构建的配置文件来轻松创建图稿,并可以保存指定画板尺寸、样式和色彩空间等设置参数的自定配置文件。

8. 裁剪区域工具

以交互方式定义裁剪区域以进行打印或导出。用安全区域选择预设 Web 比率或视频格式并直观地设置裁剪标记。可定义多个裁剪区域,并根据需要在这些区域之间进行轻松地移动。

9. 隔离模式

在不扰乱图稿其他部分的情况下编辑组中的对象。无须重新堆叠、锁定或隐藏图层,即可轻松选择难以查找的对象。

10. 用于 Flash 的符号

在保持文件较小的情况下使用符号为重复对象创建动画效果。定义和命名符号对象属性,并在将图稿置入 Flash CS3 Professional 中以进一步编辑时保留这些属性。

1.2 | Illustrator CS3的系统要求与相关术语

Illustrator CS3 与 Illustrator 的其他版本一样,运行在 PC Windows 系统和 MAC 的

Macintosh 系统上, 并支持最新版本的 Windows XP 和 Macintosh 系统, 本节将详细介绍 Illustrator CS3 对计算机及其硬件的要求和相关术语介绍, 具体如下。

1.2.1 Illustrator CS3 安装的系统要求

随着 Illustrator 软件的日益强大, 该软件对计算机系统、配置的要求也日渐提高, 本小节将介绍安装 Illustrator CS3 的系统最低要求。要安装运行软件, 需满足下列需求。

1. Windows 系统

- Intel® Pentium® 4、Intel Centrino®、Intel Xeon® 或 Intel Core™ Duo (或兼容的) 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)

- 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)
- 1024 × 768 的显示器分辨率
- DVD-ROM 驱动器
- 多媒体功能需要 QuickTime 7 软件
- 需要 Internet 或电话连接进行产品激活
- 需要宽带 Internet 连接才能使用 Adobe Stock Photos 和其他服务

2. Macintosh 系统

- PowerPC® G4 或 G5 或多核 Intel 处理器
- Mac OS X v10.4.8-10.5 (Leopard)
- 512MB 内存 (建议使用 1GB)
- 2.5GB 可用硬盘空间 (在安装过程中需要更多可用空间)
- 1024 × 768 显示器分辨率
- DVD-ROM 驱动器
- 多媒体功能需要 QuickTime 7 软件
- 需要 Internet 或电话连接进行产品激活
- 需要宽带 Internet 连接才能使用 Adobe Stock Photos 和其他服务

1.2.2 Illustrator CS3 相关术语

本小节将介绍 Illustrator CS3 中的一些常用术语, 包括位图与矢量图的含义与区别、常用颜色模式的认识和介绍, 具体如下。

1. 位图与矢量图

① 位图

位图图像又称为点阵图像或绘制图像, 它由称作像素的单个点组成。这些点可以进行不同的排列和染色以构成图样。当放大位图时, 用户可以看见构成整个图像的无数单个方块。扩大位图尺寸的效果是增多单个像素, 从而使线条和形状显得参差不齐。如图 1-1 和图 1-2 所示为位图放大前后的效果对比图。通常用户可以通过以每次一像素的频率操作选

择区域而产生近似相片的逼真效果。缩小位图尺寸也会使原图变形。由于位图图像是以排列的像素集合体形式创建的, 所以不能单独操作局部位图。



图1-1 原图



图1-2 放大12倍后的图像效果

② 矢量图

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。像 Adobe Illustrator、CorelDRAW、CAD 等软件是以矢量图形为基础进行创作的。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。既然每个对象都是一个自成一体的实体, 就可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时, 多次移动和改变它的属性, 而不会影响图例中的其他对象, 如图 1-3 和图 1-4 所示分别为矢量图放大前后的效果对比。矢量图形与分辨率无关, 可以将它缩放到任意大小和以任意分辨率在输出设备上打印出来, 都不会影响清晰度。因此, 矢量图形是文字和线条图形的最佳选择。

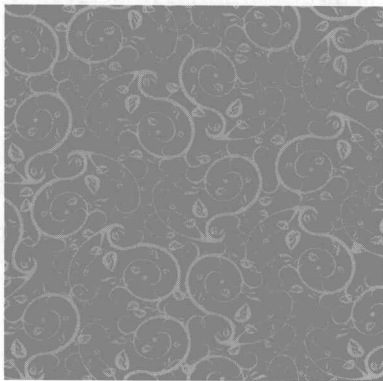


图1-3 原图

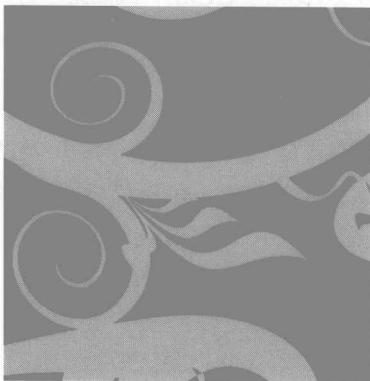


图1-4 放大12倍后的图像效果

2. 颜色模式

颜色模式就是色彩被呈现的具体形式, 电脑中的色彩在呈现的时候有多种不同的呈现方式, 即色彩模式。这好比文件的格式, 不同的呈现方式有各自的优缺点, 当然, 大多数色彩模式在肉眼观察下无太大差异, 但编辑和处理它们时却有很大不同。比较常用的色彩模式有 RGB 模式、CMYK 模式、Lab 模式和灰度模式等, 每一种模式都有自己的优缺点和不同的使用范围。

① RGB 模式

RGB 模式是最基础的色彩模式，只要在电脑屏幕上显示的图像，就一定是 RGB 模式。因为显示器的物理结构就是遵循 RGB 的。RGB 模式是基于自然界中 3 种基色光的混合原理，将红 (R)、绿 (G)、蓝 (B) 3 种基色按照从 0 (黑色) 到 255 (白色) 的亮度值在每个色阶中分配，从而指定其色彩。

专家点拨

RGB 颜色又称为加色色，因为用户通过将 R、G 和 B 添加在一起可产生白色。加色色用于照明光、电视和计算机显示器。例如，显示器通过红色、绿色和蓝色荧光粉发射光线产生颜色。

② CMYK 模式

CMYK 也称作印刷色彩模式，顾名思义就是用来印刷的。其中四个字母分别指青 (C)、品红 (M)、黄 (Y)、黑 (B)，在印刷中代表四种颜色的油墨。CMYK 颜色是由光线照到不同比例青、品红、黄、黑油墨的纸上，部分光谱被吸收后，反射到人眼中的光产生的颜色。由于青、品红、黄、黑在混合成色时，随着青、品红、黄、黑四种成分的增多，反射到人眼中的光会越来越来少，光线的亮度就越低，所以 CMYK 模式产生颜色的方法又被称为色光减法。

专家点拨

在 CMYK 模式下，每种 CMYK 四色油墨可使用从 0 至 100% 的值。为最亮颜色指定的印刷色油墨颜色百分比较低，而为较暗颜色指定的百分比较高。在 CMYK 对象中，低油墨百分比更接近白色，高油墨百分比更接近黑色。准备用印刷色油墨打印文档时请使用 CMYK 颜色模式。

③ Lab 模式

Lab 模式是以一个亮度分量 L 及两个颜色分量 a 与 b 来表示颜色的，其中 L 表示亮度，取值范围是 0 ~ 100；a 分量表示由绿色到红色的光谱变化，b 分量表示由蓝色到黄色的光谱变化，a 和 b 的取值范围是 -120 ~ 120；Lab 模式所包含的颜色范围最广，而且包含所有 RGB 和 CMYK 中的颜色。

④ 灰度模式

使用最多 256 级灰度。灰度图像的各个像素有一个 0 (黑色) 到 255 (白色) 之间的亮度值，该模式可用于表现高品质的黑白图像。

⑤ 位图模式

位图模式下的图像色彩包含黑、白两种颜色，所以其图像也叫做黑白图像。在宽、高和分辨率相同的情况下，位图模式的图像尺寸最小。

1.3 | 安装、运行和卸载 Illustrator CS3

本节将详细介绍 Illustrator CS3 的安装、运行和卸载的方法，通过这些知识的介绍使

读者快速进入 Illustrator CS3 的学习状态。

1.3.1 安装 Illustrator CS3 中文版

在使用 Illustrator CS3 软件之前,必须先安装该软件。而在安装 Illustrator CS3 软件之前,如果在电脑中已经安装了较低版本的 Illustrator 软件,请先卸载之前的较低版本,再重新安装 Illustrator 软件。本小节将介绍 Illustrator CS3 的安装,具体操作步骤如下:

Step 01 在计算机光驱中放入 Illustrator CS3 的安装光盘,系统将自动运行并弹出安装向导对话框,若没有弹出安装向导对话框,则打开光盘目录,从中找到 setup.exe 文件,双击这个文件即可启动 Illustrator CS3 的安装向导,对话框中显示“正在加载安装程序...”,如图 1-5 所示。

Step 02 此时,弹出如图 1-6 所示的“许可协议”对话框,安装向导询问用户是否接受许可协议,单击“接受”按钮继续安装。

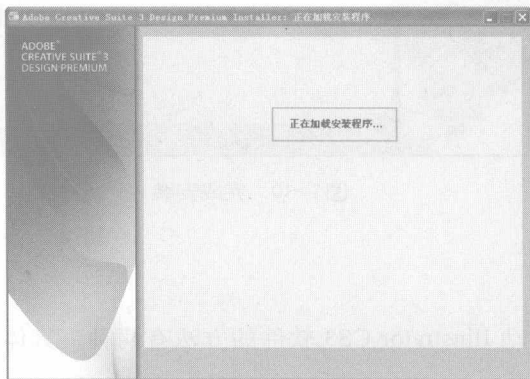


图1-5 进入安装向导

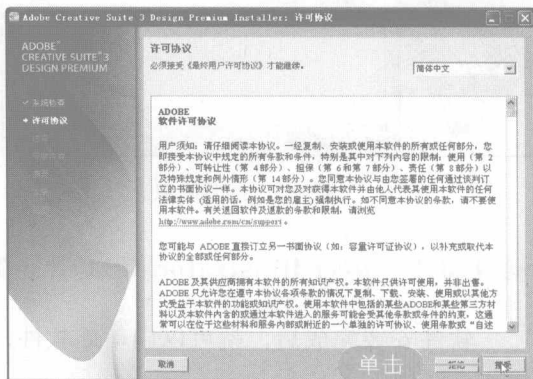


图1-6 “许可协议”对话框

Step 03 弹出“安装选项”对话框,在“将安装下列组件”选项栏下勾选“Adobe Illustrator CS3”复选框,如图 1-7 所示,选中需要安装的组件,然后单击“下一步”按钮即可。

Step 04 弹出“安装位置”对话框,如图 1-8 所示,选择需要安装的目标路径,然后单击“下一步”按钮。



图1-7 选中需要安装的组件



图1-8 设置安装的位置

▶ 专家点拨

单击“浏览”按钮，可选择需要安装的目标路径的具体位置。

Step 05 此时，弹出“安装摘要”对话框，如图 1-9 所示，显示安装的位置、应用程序语言等信息，单击“安装”按钮即可进入安装过程。

Step 06 稍等片刻后，程序安装完毕，单击“完成”按钮完成 Illustrator CS3 的安装，如图 1-10 所示。

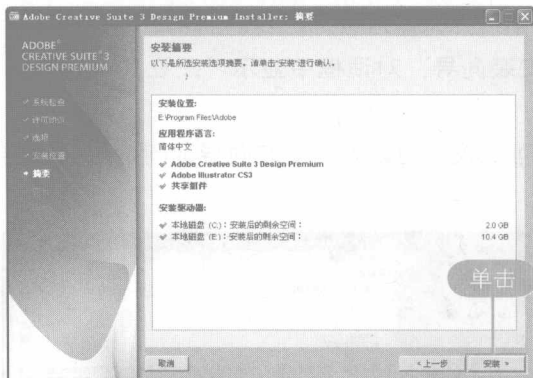


图 1-9 摘要信息

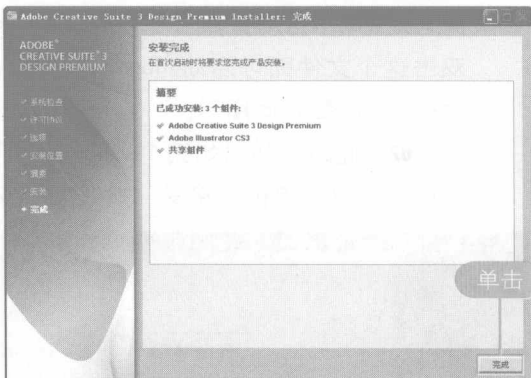


图 1-10 完成安装

1.3.2 运行 Illustrator CS3 中文版

软件安装完成后，就可以启动此软件，启动 Illustrator CS3 软件的方法有两种，具体操作方法如下。

方法一：在 Windows 开始菜单中找到程序文件夹里的 Illustrator CS3 文件图标。在“开始”下拉菜单中执行“所有程序”| Adobe Design Premium CS3 | Adobe Illustrator CS3 菜单命令，如图 1-11 所示，即可快速启动 Illustrator CS3。第一次启动 Illustrator CS3 软件，会出现如图 1-12 所示的启动界面。



图 1-11 执行菜单命令



图 1-12 Illustrator CS3 启动界面

方法二：单击“开始”按钮，在弹出的“开始”下拉菜单中执行“所有程序”| Adobe Design Premium CS3 | Adobe Illustrator CS3 菜单命令，选中 Adobe Illustrator CS3 选项，