



光盘内容:

- 16段本书实例视频
- 50个本书实例素材文件

光盘附赠内容:

- 200个Illustrator实例素材文件
- 800幅Illustrator平面制作效果
- 7种网络和应用工具软件

曲思伟 唐有明 等编著

Illustrator CS3 中文版

从新手到高手

FROM BEGINNER TO EXPERT

清华大学出版社





光盘内容:

- 16段本书实例视频
- 50个本书实例素材文件

光盘附赠内容:

- 200个Illustrator实例素材文件
- 800幅Illustrator平面制作效果
- 7种网络和应用工具软件



曲思伟 唐有明 等编著

Illustrator CS3 中文版

从新手到高手 FROM BEGINNER TO EXPERT

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书全面介绍Illustrator CS3在各个行业的具体应用知识。全书共分为12章,结合各个行业的应用案例,介绍Illustrator CS3的软件功能和平面设计应用知识,重点介绍Illustrator的绘画技法、插画技法、动画技法、照片级真实的表现技法等,并对重点和难点功能进行了透彻的讲解。本书实例丰富,版式新颖活泼,采用全彩印刷。图书光盘提供了全书实例素材和主要实例教学视频文件。

本书内容丰富精彩,案例经典时尚,适合广大的Illustrator爱好者以及从事广告设计、平面创意、插画设计、网页设计的人员自学,也可以作为相关培训机构的教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator CS3中文版从新手到高手/曲思伟等编著. — 北京:清华大学出版社,2009.4
ISBN 978-7-302-19411-8

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第013243号

责任编辑:冯志强

责任校对:徐俊伟

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市兴旺装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190×260 印 张:19 插 页:4 字 数:484千字

(附光盘1张)

版 次:2009年4月第1版

印 次:2009年4月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:66.00元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系
调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:025880-01

前言 Preface



Illustrator CS3 是一款矢量图形处理软件，它以便捷的操作、强大的图像处理功能，在平面设计和计算机绘图领域占据着非常重要的地位，被广泛应用到各个领域。本书通过 Illustrator 在各行各业的应用实例，完整介绍 Illustrator 中文版从绘制基本图形、路径编辑、不同蒙版应用到滤镜与效果的特效创建等知识，并全面介绍 Illustrator CS3 的应用知识以及 Illustrator 在不同行业中的特点，使读者在制作实例的过程中掌握绘制图像的基本知识。

1. 本书内容介绍

全书共分为 12 章，内容概括如下。

第 1 章简要介绍图像基础理论与平面设计的创意原则和创意方法，以及 Illustrator 不同效果的设计与绘制主要流程。第 2 ~ 3 章分别从平面构成、矢量图像绘制要素等方面，详细讲解 Illustrator 中各种绘图工具的使用方法，以及基本矢量图像的绘制方法等基础知识。

第 4 章介绍 VI 设计的基础知识，以及在制作 VI 过程中所运用到图形组合功能。第 5 章通过介绍 POP 广告的相关专业知识，从简到难地介绍各个种类的 POP 广告制作方法。第 6 章讲解封面设计的制作要领，准备了不同类型的封面制作方法。第 7 章介绍如何在 Illustrator 中绘制插画，讲解了插画的相关知识，并准备了由简单到复杂的不同类型的插画实例。

第 8 章详细介绍了海报的分类、构成以及表现方法等专业知识，制作了不同领域不同的海报实例。第 9 章分别讲解装饰画的分类与设计手法，还准备了面具、国画以及手绘人物的精彩实例。第 10 章通过介绍包装设计的专业知识，介绍各个种类的包装设计方法。第 11 章详细讲解产品造型设计的相关知识，并且利用 Illustrator 的绘制功能制作 3 款不同的产品造型。

第 12 章分别介绍动画设计、网页设计以及网页与动画之间的相关常识，还讲解如何在 Illustrator 切割网页图像，以及制作网页动画，并且准备了动画、网页 Banner 以及整个网页的设计案例。

2. 本书主要特色

传统的案例教程类图书能够系统地按照基础知识提供实例，但是只是掌握了软件功能的使用方法，读者难以获取面向应用的知识。本书从一个全新的角度介绍软件知识，并且增加了相关行业知识，在学习基础知识的同时，了解 Illustrator 软件在实际工作中的应用，具有鲜明的特色。

- **实例丰富，效果实用** 全书由不同行业中的应用组成，书中各实例均经过精心设计，操作步骤清晰简明，技术分析深入浅出，实例效果精美实用。
- **全程图解，轻松学习** 书中采用全程图解方式，对图像做了大量的加工，图中添加了大量的边框和箭头指示，以及简单的操作步骤提示，信息丰富，便于读者轻松学习。
- **书盘结合，互动学习** 配套光盘与书中内容紧密结合，提供了全部实例的语音视频教程，以及实例需要的全套素材图和效果图，特别适合初学者入门学习。让读者书盘结合，通过交互



方式循序渐进地学习。

- **扩展练习，举一反三** 为了巩固读者的学习成果，每章最后都安排了两个扩展练习，让读者举一反三，巩固提高，充分了解Illustrator在各个行业中的具体应用。

3. 随书光盘内容

为了帮助读者更好地学习和使用本书，本书专门配带了多媒体学习光盘，提供了本书实例源文件、最终效果图和全程配音的教学视频文件。光盘特色如下。

- **人性化设计** 光盘主界面有4个按钮，分别是“实例欣赏”、“素材下载”、“教学视频”和“网站支持”，前3个按钮对应光盘的image文件夹、downloads文件夹和example文件夹。用户只需单击相应的按钮，就可以进入相关程序。
- **交互性** 视频播放控制器功能完善，提供了“播放”、“暂停”、“快进”、“快退”、“试一试”等控制按钮，可以显示视频播放进度，用户使用非常方便。
- **功能完善** 本光盘由专业技术人员使用Director技术开发，具有背景音乐控制、快进、后退、返回主菜单、退出等多项功能。用户只需单击相应的按钮，就可以灵活完成操作。
- **自动运行功能** 本多媒体光盘具有自动运行功能，只需将光盘放入光驱中，系统将自动运行并进入主界面，展示“实例欣赏”、“素材下载”、“教学视频”和“网站支持”按钮。

注意：本光盘使用之前，需要首先安装光盘中提供的 tsc 插件才能运行视频文件。

4. 本书适用对象

对于不具备任何软件操作基础的读者，本书通过丰富的练习操作，带领读者认识 Illustrator CS3 软件，掌握矢量图形的绘制方法，可以作为 Illustrator 入门读物。

对于具有图形图像软件操作基础的读者，可以简略学习 Illustrator 基础操作内容，将重心放在对各种平面设计领域中的学习。

本书是真正面向实际应用的 Illustrator 图书，可以作为高校、职业技术学院网页制作、平面设计以及插画设计的 Illustrator 初中级培训教程，也可以作为平面设计人员的参考资料。

参与本书编写的除了封面署名人员之外，还有谷春梅、王敏、祁凯、马海军、徐恺、王泽波、牛仲强、温玲娟、王磊、朱俊成、张仕禹、夏小军、赵振江、李振山、李文采、吴越胜、李海庆、王树兴、何永国、李海峰、倪宝童、安征、张巍屹、辛爱军、王蕾、王曙光、牛小平、贾栓稳、王立新、苏静、赵元庆、郭磊、何方、徐铭、李大庆等。

由于时间仓促，水平有限，疏漏之处在所难免，敬请读者朋友批评指正。

编者

目 录 Contents



01 图形创意

1.1 创意之源	2
1.1.1 创意原则	2
1.1.2 创意方式	3
1.2 数字化图像	5
1.2.1 图像理论	5
1.2.2 颜色理论	6
1.3 Illustrator应用领域	9
1.4 使用Illustrator设计的工作流程	11
1.5 图像输出	12
1.5.1 创建Adobe文件	12
1.5.2 导出Illustrator文件	13
1.5.3 打印Illustrator文件	14

02 图像构成

2.1 平面图像构成	16
2.1.1 平面构成	16
2.1.2 色彩构成	18
2.2 潮流圆形组合	21
2.2.1 技能要点: 绘制五线谱	21
2.2.2 技能要点: 绘制心形树木	24
2.2.3 技能要点: 绘制放射背景	26
2.2.4 绘制过程	27
2.3 制作立方体	30
2.3.1 技能要点: 绘制复杂图形	30
2.3.2 绘制过程	32
2.4 制作星元素图像	35
2.4.1 绘制星形图形	35
2.4.2 绘制祥云与红丝带	38
2.4.3 绘制背景	40
2.5 举一反三	41

03 矢量图像解析

3.1 Illustrator图像要素	43
---------------------------	----

3.1.1 线条魅力	43
3.1.2 区块展示	44
3.1.3 渐变效果	45
3.2 绘制吉祥物	46
3.2.1 技能要点: 绘制圆角图标	46
3.2.2 绘制过程	47
3.3 制作年历	50
3.3.1 技能要点: 制作金属字	51
3.3.2 制作过程	52
3.4 绘制矢量橙子	56
3.4.1 绘制剖面橙子	57
3.4.2 绘制橙子	59
3.4.3 组合元素	62
3.5 举一反三	63

04 VI设计

4.1 关于VI设计	66
4.1.1 VI要素基本系统	66
4.1.2 VI应用要素系统	67
4.2 标志设计与制作	70
4.2.1 技能要点: 制作VIP名片	70
4.2.2 制作过程	71
4.3 客车制作	73
4.3.1 技能要点: 3D功能制作骰子	74
4.3.2 制作过程	76
4.4 VI设计应用	78
4.4.1 设计标志	79
4.4.2 设计辅助色和标志横竖组合	81
4.4.3 应用系统设计	82
4.5 举一反三	86

05 POP广告设计

5.1 pop广告的基本知识	89
5.1.1 关于POP广告	89
5.1.2 POP广告的分类	90
5.1.3 POP广告的设计	91
5.2 绘制POP文字	92

目 录



5.2.1 技能要点: 绘制蒲公英	93
5.2.2 绘制过程	94
5.3 绘制POP贴纸	97
5.3.1 技能要点: 绘制森林图画	98
5.3.2 绘制过程	101
5.4 绘制POP吊旗	104
5.4.1 绘制背景	105
5.4.2 绘制装饰	106
5.4.3 绘制文字	108
5.5 举一反三	110

06 封面设计

6.1 封面设计相关知识	112
6.1.1 封面内容与功能	112
6.1.2 书籍封面设计过程	113
6.2 画刊封面设计	116
6.2.1 技能要点: 绘制寿桃	116
6.2.2 绘制过程	118
6.3 新年贺卡封面设计	123
6.3.1 技能要点: 绘制水晶图标	123
6.3.2 绘制过程	126
6.4 书籍封面设计	131
6.4.1 绘制背景	131
6.4.2 制作封面元素	133
6.4.3 制作其他组成元素	134
6.5 举一反三	135

07 插画设计

7.1 关于插画	138
7.1.1 插画概念	138
7.1.2 现代插画的表现形式	138
7.1.3 插画的分类	141
7.1.4 现代插画设计准则	143
7.2 制作卡通壁纸	144
7.2.1 技能要点: 快速制作紫色背景	145
7.2.2 绘制过程	146
7.3 时尚人物插画绘制	150

7.3.1 技能要点: 制作飘落的树叶	150
7.3.2 绘制过程	152
7.4 绘制卡通漫画	157
7.4.1 绘制人物头部	158
7.4.2 绘制人物躯干	161
7.4.3 绘制背景	162
7.5 举一反三	163

08 海报设计

8.1 海报的相关知识	166
8.1.1 海报的分类	166
8.1.2 海报的构成	167
8.1.3 海报设计的表现方法	168
8.2 绘制艺术海报——足球	170
8.2.1 技能要点: 封套绘制折扇	170
8.2.2 绘制过程	172
8.3 绘制公共海报——奥运海报	176
8.3.1 技能要点: 绘制水晶按钮	176
8.3.2 绘制过程	179
8.4 绘制商业海报——电影海报	183
8.4.1 绘制图形主题人物	184
8.4.2 绘制背景	185
8.4.3 绘制标志和输入文字	188
8.5 举一反三	189

09 装饰画设计

9.1 装饰画概述	192
9.1.1 装饰画类别	192
9.1.2 装饰画设计	195
9.2 京剧脸谱面具	195
9.2.1 技能要点: 制作光线	196
9.2.2 绘制过程	198
9.3 中国画——梅花	202
9.3.1 技能要点: 绘制卡通水墨画	202
9.3.2 绘制过程	204
9.4 手绘美女	208

目 录



9.4.1 绘制脸部	209
9.4.2 绘制发丝	213
9.4.3 绘制服饰与手部	217
9.4.4 调整整体效果	218
9.5 举一反三	219

10 包装设计

10.1 关于包装设计	222
10.1.1 包装设计的重要性	222
10.1.2 包装设计类型	222
10.1.3 包装设计基本要素	223
10.2 化妆品包装设计	225
10.2.1 技能要点: 制作贵宾卡	225
10.2.2 绘制过程	228
10.3 巧克力包装设计	230
10.3.1 技能要点: 绘制齿轮图标	230
10.3.2 绘制过程	232
10.4 艺术包装设计	235
10.4.1 绘制人物胳膊	235
10.4.2 绘制人物头部	237
10.4.3 绘制人物其余部分	238
10.5 举一反三	240

11 产品造型设计

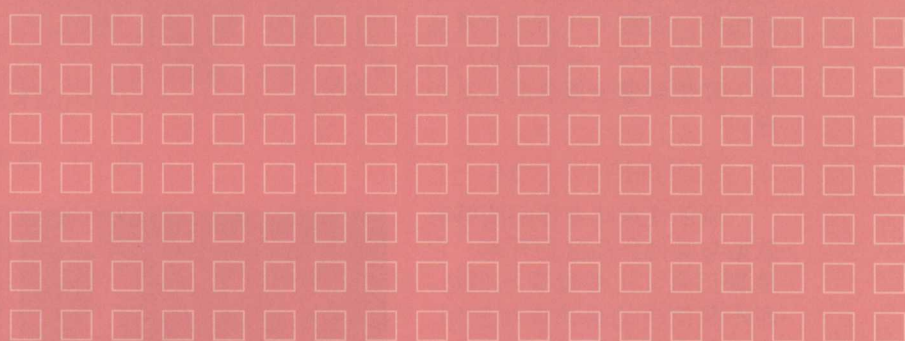
11.1 关于产品设计	242
-------------------	-----

11.1.1 产品造型设计的分类	242
11.1.2 产品造型设计要素	243
11.2 绘制显示器	246
11.3 绘制手机	250
11.4 绘制悍马汽车	256
11.4.1 绘制整体	256
11.4.2 绘制侧面车身	258
11.4.3 绘制汽车前面	261
11.4.4 绘制车灯和保险杠	264
11.4.5 绘制轮胎和背景	266
11.5 举一反三	268

12 动画设计和网页设计

12.1 关于动画设计	270
12.1.1 动画的分类	270
12.1.2 动画设计: 角色和场景设计	271
12.2 关于网页设计	273
12.2.1 网页的版面设计	273
12.2.2 网页设计的配色	275
12.3 用Illustrator设计动画	276
12.3.1 技能要点: 制作文字动画	276
12.3.2 绘制过程	277
12.4 制作购物网站banner	280
12.4.1 技能要点: 制作网页切片	280
12.4.2 绘制过程	282
12.5 儿童家园网页制作	285
12.5.1 绘制banner	286
12.5.2 绘制菜单和栏目信息	291
12.5.3 存储为Web格式	294
12.6 举一反三	294

01



图形创意

图形可以理解为除摄影以外的一切图和形。图形以其独特的想象力，在版面构成中展示着独特的视觉魅力。而创意的图形表现是通过对创意的中心的深刻思考和系统分析，充分发挥想象思维和创造力，将想象、意念形象化、视觉化。Illustrator是当前最流行的矢量图形设计软件之一，得到广泛的应用。



1.1 创意之源

创意是一种智能拓展；是宏观微照的定势，是点题造势的把握；是跳出庐山之外的思路，超越自我、超越常规的导引；是智能产业神奇组合的经济魔方；是思想库、智囊团的能量释放；是深度情感与理性的思考与实践。简而言之，创意就是具有新颖性和创造性的想法。

1.1.1 创意原则

作为复杂而妙趣横生的思维活动的创意，在现在的图形创意、广告设计中，它是以视觉形象出现的，而且具有一定的创意形式。

1. 关联性原则 >>>>

关联性表示对象之间要存在一定的内在联系。比如，消费者在看到广告时，能够很顺利地想到相关的企业、产品或者服务。如图1-1所示为某品牌的护发广告，绿色植物可以使人联想到健康概念的头发护理。



图1-1 健康护发广告

2. 原创性原则 >>>>

原创性意味着作品能够有效地与其他作品区别开来，它是真正意义上的发现与创造，而不是简单的模仿或者复制。如图1-2所示分别为香水与服饰的广告。



图1-2 不同类型的广告

3. 震撼性原则 >>>>

震撼性的作品具有超强的视觉张力和表现力，宏大的场面和发人深思的创意都会带给人强烈的心理震撼。如图1-3所示为另类创意广告展示。

4. 亲和性原则 >>>>

亲和性是运用情感的心理攻势，在作品中营造一种和谐、亲切的氛围，从而达到以情动人的目的。如图1-4所示为适合不同消费者的同一品牌的产品广告。

5. 沟通性原则 >>>>

创意的沟通性体现为作品在传递信息的同时，具有沟通消费者和企业的职能，它一方面把有关商品的信息传递给消



图1-3 另类创意广告

费者, 另一方面又把消费者的意向反馈给企业。

6. 美感性原则 >>>>

创意的美感性体现在作品具有丰富的审美内涵和艺术感染力, 能够带给人艺术的享受, 如图 1-5 所示。

7. 可执行性原则 >>>>

在创意阶段应充分考虑到实施创意所要使用的媒介以及它的传播范围, 以便判断该创意是否具有可执行性和可操作性。

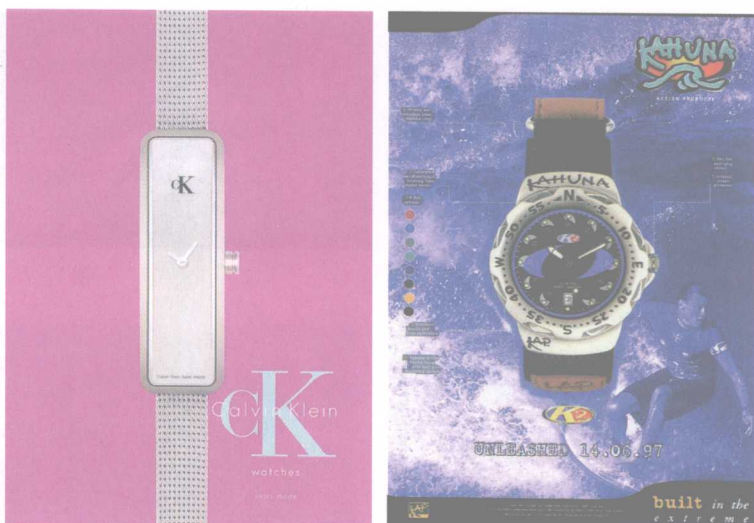


图1-4 女士与男士手表广告

1.1.2 创意方式

奇、异、怪的图形并非是设计师追求的目标, 通俗易懂、简洁明快的图形语言, 才是达到强烈视觉冲击力的必要条件, 这样以便于公众对广告主题的认识、理解与记忆。但是创意离不开想象, 更需要运用抽象的思维将看似毫无关联的事物联系起来, 加以变换, 突破常规, 进而产生新的构想。

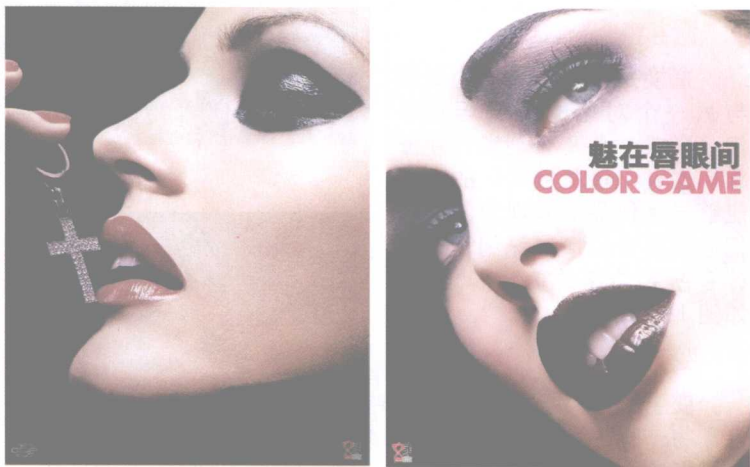


图1-5 某化妆品广告

1. 拼贴 >>>>

拼贴是根据表达内容的需要, 将收集到的资料素材拼贴成完整的画面, 进而产生一种画面分割的效果和节奏韵律的美感, 如图 1-6 所示。

2. 重像 >>>>

重像是将两种或者两种以上的形象按照一定的内在逻辑互相重合, 图形间以共用形为载体, 各自具有完整的形态, 这种共用可以是全部共用、局部共用和轮廓线共用, 如图 1-7 所示。



图1-6 拼贴形式

提示

广告大师詹姆斯·韦伯指出“创意是一种组合，组合商品、消费者以及人性的种种事项”，这种组合需要打破人们习惯的心理定式，既要善于运用由点到面的发散型思维，也要善于运用由面到点的集聚型思维，还应充分运用正向、反向、横向等多向思维，进行全方位、多角度、深层次的思考，才能使作品的创意和表现手法更具独到之处。

3. 置换 >>>>

置换是将一个对象的局部与另一个对象的局部巧妙移植，形成一个富有创意的新形象，这种“移花接木”的方式能够丰富作品的表现力，使人们通过离奇的情景深刻领悟设计者所要传递的信息和理念，如图 1-8 所示。

4. 变异与变形 >>>>

变异是利用对象的相似性，将一种形象逐渐演变为另一种形象，它更多地体现了一种变化的过程，效果如图 1-9 所示。

变形是将对象的特征进行适当的变形和夸张处理，形成拉长、缩短、扭曲等视觉效果，可以带给人强烈的视觉冲击力，如图 1-10 所示。

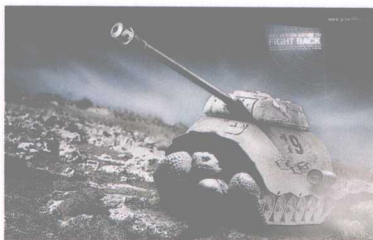


图1-7 重像形式



图1-8 置换形式



图1-9 变异形式

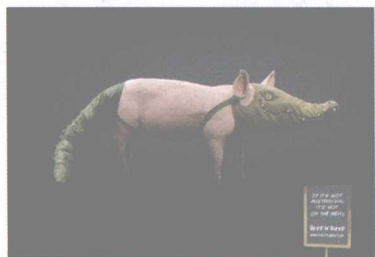


图1-10 变形形式

1.2 数字化图像

设计与绘作品之前，首先要了解图像的基本知识，比如图像格式与图像颜色。计算机中的图像是以数字方式记录、处理和存储的，这些由数字信息表述的图像称为数字化图像。

1.2.1 图像理论

数字化图像分为两种，一种是位图，另一种是矢量图。使用数码相机拍摄的照片，使用扫描仪扫描的照片和图片，以及在屏幕上抓取的图像等都属于位图。

1. 位图与矢量图 >>>>

位图是由许许多多小方块组成的图像，这些小方块称为像素。位图可以表现丰富的色彩变化，并且产生逼真的效果，但是在旋转和缩放时容易产生锯齿，如图 1-11 所示为位图局部放大效果。

提示

在平面设计领域，较为常用的矢量图形处理软件有Illustrator、CorelDRAW、FreeHand；常用的位图图像处理软件是Photoshop。

矢量图是以线条和色块为主，移动直线、调整其大小或更改其颜色时不会降低图形的品质，并且可以将图缩放到任意尺寸，按任意分辨率打印，而不会丢失细节或者降低清晰度，如图 1-12 所示。



图 1-12 矢量图



图 1-11 位图

2. 文件格式 >>>>

在 Illustrator 中，可以根据使用的需要将文件保存为不同的格式。在表 1-1 中列举了关于图像文件格式的知识和常有图像格式的特点，以及在 Illustrator 中进行图像格式转换时应注意的问题。

表1-1 图像文件格式

文件格式	应用说明
AI	AI格式是Illustrator自身默认生成的图像格式，并且受许多绘图软件的支持
EPS	EPS格式的文件可以保留Illustrator创建的所有图形元素，是一种广泛使用的文件格式，可以被许多软件应用
PSD	PSD格式是Photoshop自身默认生成的图像格式。在Illustrator中创建的文件保存为PSD格式后，在Photoshop中可以继续对文字和图层等内容进行编辑与修改
PDF	PDF格式是应用于多个系统平台的一种电子出版物软件的文档格式，它可以包含位图和矢量图，还可以包含电子文档查找和导航功能
BMP	BMP格式是一种MS-Windows标准的点阵式图形文件格式，最早应用于微软公司推出的Microsoft Windows系统。BMP格式支持RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，但是不支持Alpha通道，这种格式的特点是包含的图像信息较丰富，几乎不进行压缩，但占用磁盘空间较大
JPEG	JPEG格式是目前所有格式中压缩率最高的格式，普遍用于图像显示和一些超文本文档中。JPEG格式支持CMYK、RGB和灰度颜色模式，不支持Alpha通道。在压缩保存的过程中与GIF格式不同，JPEG保留RGB图像中的所有颜色信息，以失真最小的方式去掉一些细微数据。因此印刷品最好不要用此图像格式
GIF	GIF格式是CompuServe提供的一种图形格式，只保存最多256色的RGB色阶数，它使用LZW压缩方式将文件压缩而不会占用磁盘空间，因此GIF格式广泛应用于HTML网页文档中，或网络上的图片传输，但只能支持8位的图像文件。GIF格式还支持透明背景及动画格式

1.2.2 颜色理论

在数字化图像中，图像的颜色是由各种不同的基色合成的，这些不同的颜色合成方式形成了多种颜色模式。

1. 色彩秩序 >>>>

色彩可分为无彩色和有彩色两大类，前者如黑、白、灰，后者如红、绿、蓝等。

无彩色系包括白色、黑色或由白色与黑色互相调和形成的各种不同浓淡层次的灰色。如果将这些白色、黑色以及各种灰色按上白下黑成渐变规律排列起来，可形成从自由白色依次过渡到浅灰色、浅中灰色、中灰色、中深灰色、深灰色直至黑色的一个秩序系列。色彩学上称此秩序系列为黑白度系列，如图1-13所示。

有彩色系又简称彩色系，它指除无彩色系以外的所有不同明暗、不同纯度、不同色相的颜色，如图1-14所示。这样明暗、纯度和色相就成了有彩色系的3个最基本特征。在色彩学上，这3个基本特征又称为色彩的三要素。



图1-13 无彩色系图像

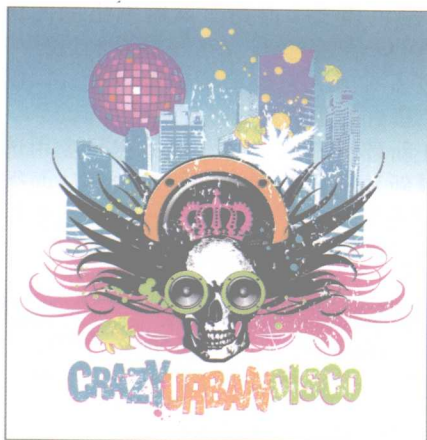


图1-14 有彩色系图像

色相是指色的相貌，这个相貌是依据可见光的波长来决定的。波长给人眼的感觉不同，就会有不同的色相，最基本的色相是太阳光通过三棱镜分解出来的红、橙、黄、绿、蓝、紫这6个光谱色，如图1-15所示，其他各种色相都以这6个基本色相为基础。

明度指颜色的明暗程度，或指颜色的深浅程度、颜色的含白含黑程度、颜色的亮暗程度等。在有彩色系中，各种颜色都有各自不同的明度，如将太阳光经过三棱镜分解出来的红、橙、黄、绿、蓝、紫放在一起作比较，其中黄色明度最高，橙色次之，绿色为中间明度，蓝色为较低明度，红色和紫色为最低明度，如图1-16所示。

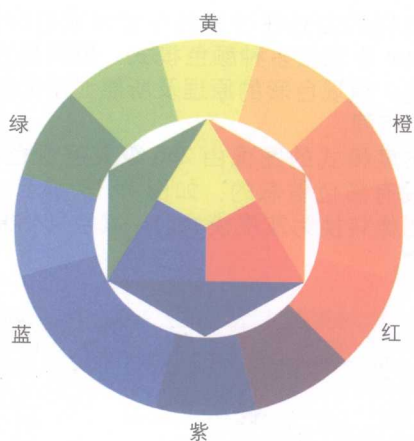


图1-15 光谱色



图1-16 明度效果

纯度指某色相纯色的含有程度或指光的波长单纯程度。也有人称之为饱和度、鲜艳度、鲜度、艳度、彩度、含灰度等。纯度取决于该色中含色成分和消色成分（灰色）的比例，含色成分越大，纯度越大；消色成分越大，纯度越小，如图1-17所示。



图1-17 纯度效果

2. 颜色模式 >>>>

简单地讲，颜色模式是一种用来确定显示和打印电子图像色彩的模型，即一幅电子图像

用什么样的方式在计算机中显示或打印输出。Illustrator 中包括多种颜色模式，每种模式的图像描述，重现色彩的原理及所能显示的颜色数量各不相同。

灰度模式的图像由 256 级灰度颜色组成，它是没有彩色信息的，如图 1-18 所示。而彩色的图像转换为灰度模式后，其色彩信息将被删除。

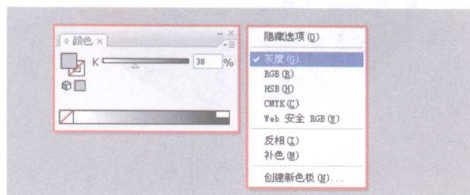


图 1-18 灰度模式

CMYK 模式由青 (Cyan)、品红 (Magenta)、黄 (Yellow) 和黑 (Black) 4 种基本颜色组成，如图 1-19 所示。它是一种印刷模式，被广泛应用在印刷的分色处理上。



图 1-19 CMYK 模式

注意

CMYK 属于减色模式，由光线照到有不同比例 C、M、Y、K 油墨的纸上，部分光谱被吸收后，反射到人眼的光产生颜色。在混合成色时，随着 C、M、Y、K 四种成分的增多，反射到人眼的光会越来越减少，光线的亮度会越来越低。

RGB 模式由红 (Red)、绿 (Green) 和蓝 (Blue) 3 个基本颜色组成，如图 1-20 所示。每一种颜色都有 256 种不同的亮度值，因此可以产生共约 1670 余万种颜色 ($256 \times 256 \times 256$)，该颜色主要用于屏幕显示。



图 1-20 RGB 模式

3. 模式转换

在 Illustrator 中，虽然可以在【颜色】调板的关联菜单中选择不同的颜色模式，但是这只是颜色设置的一种方式，颜色所属的文档才是决定图像颜色模式的关键所在。

在实际工作中，用于印刷的图像，必须是 CMYK 颜色模式；而用于网络输出的图像，则必须是 RGB 颜色模式。在图像绘制过程中，可以通过多种方式来改变图像颜色模式，确保图像颜色模式的正确显示。

在新建空白文档时，根据实际应用选择不同的【新建文档配置文件】选项，从而得到相应的颜色模式文档。如图 1-21 所示为新建的为适用于打印的 CMYK 颜色模式的文档。

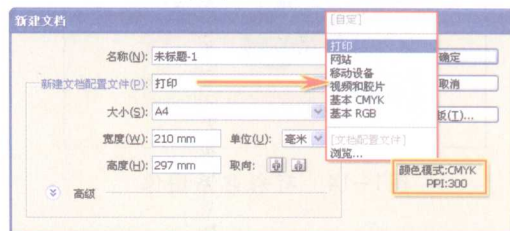


图 1-21 新建 CMYK 模式文档

技巧

在新建图像文件时就选择 CMYK 模式，可以防止最后的颜色失真。因为在整个作品的制作过程中，所制作的图像都在可印刷的色域中。

或者在绘制过程中，执行【文件】|【文档颜色模式】| CMYK 或者 RGB 命令，来转换整个文档的颜色模式。

1.3 Illustrator应用领域

Illustrator 是出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画软件。无论是生产印刷出版线稿的设计者和专业插画家、生产多媒体图像的艺术师、还是互联网或在线内容的制作者，都会发现 Illustrator 不仅仅是一个艺术产品工具，而且该软件为线稿提供了无与伦比的精度和控制，适合生产任何小型设计到大型复杂项目。

1. 插画 >>>>

插画的概念非常广泛，人们平常所看的报纸、杂志、各种刊物或儿童图画书里，在文字间所插入的图画，统称为插画。插画通常情况下为矢量图形，而绘制矢量图形的最佳软件就是 Illustrator。如图 1-22 所示为不同类型的插画展示。



图1-22 不同类型的插画

2. VI设计 >>>>

VI 全称为 Visual Identity，即企业 VI 视觉设计，它是企业形象系统的重要组成部分，如图 1-23 所示。企业可以通过 VI 设计实现以下目的：对内获得员工的认同感、归属感，加强企业凝聚力，对外树立企业的整体形象、整合资源等。

3. 平面广告 >>>>

平面广告就其形式而言，只是传递信息的一种方式，是广告主与受众间的媒介，其结果是为了达到一定的商业目的。在媒体广告中，平面广告包括招贴广告、POP（购买点）广告、报纸杂志广告等，如图 1-24 所示。



图1-23 VI设计