

◆ 锐艺视觉 | 编著

Illustrator CS3

完全学习手册

- ▶ 操作演示 (实践环节) 生动有趣, 快速上手
- ▶ 知识归纳 (理论环节) 功能详解, 突破技术
- ▶ 更进一步 (进阶环节) 启发思路, 提升技能
- ▶ 实战练习 (巩固环节) 综合练习, 学以致用
- ▶ 技术提高 (提高环节) 高手点拨, 提炼精华

Free
CD

本书所有实例的素材文件和最终完成文件

200 分钟本书重点知识和实例操作的多媒体视频教学

暴风影音、金山毒霸、超级兔子等价值 288 元正版软件

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

中青雄狮

◆ 锐艺视觉 | 编著

An illustration of a zebra's rear and tail, which is shaped like a large, dark, stylized letter 'A'. The zebra's tail is long and has a tuft at the end. The background is white.

Illustrator CS3

完全学习手册

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中青雄狮

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室 中国青年出版社

010-65233456 65212870

010-59521012

<http://www.shdf.gov.cn>

E-mail: cyplaw@cypmedia.com MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator CS3完全学习手册 / 锐艺视觉编著. — 2版. — 北京 : 中国青年出版社, 2013.6

ISBN 978-7-5153-1631-4

I. ①I… II. ①锐… III. ①图形软件 — 手册 IV. ①TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第097593号

Illustrator CS3完全学习手册

锐艺视觉 编著

出版发行：  中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：肖 辉 刘海芳 郑 荃

封面设计：刘洪涛

印 刷：北京建宏印刷有限公司

开 本：787×1092 1/16

印 张：21

版 次：2013年7月北京第2版

印 次：2013年7月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-1631-4

定 价：52.00元（附赠1DVD）

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：www.lion-media.com.cn

比起像快餐一样的书籍，

我们想给读者朋友献上一本实实在在的计算机图书

——作者寄语

Adobe 公司推出的 Illustrator 是一款矢量绘图的先锋软件，这款经典软件集图形绘制与设计、图文编辑处理、高品质输出等功能于一体，广泛应用于平面设计、版面设计、彩色印刷等领域。与以往版本相比，Illustrator CS3 的核心构架有了较大改变，不仅与 Flash CS3 进行了大量跨平台接口整合，而且新增了实时颜色、交互式矢量橡皮擦、交互式裁切区域等功能，使得设计者的工作流程更为高效和灵活。

本书具有如下特点，并能满足您的下述需要。

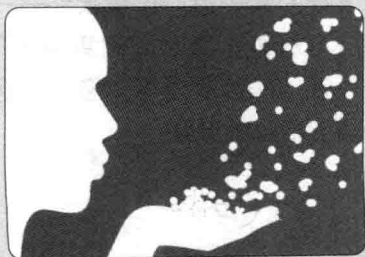
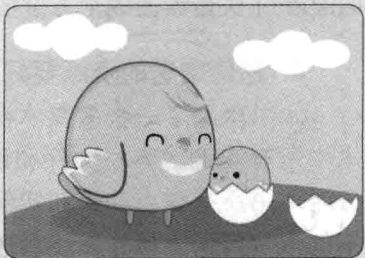
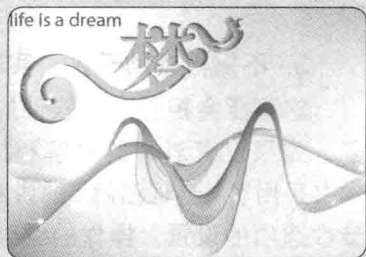
1. 强烈推荐给 Illustrator 软件的初学者朋友！

如果您是一个没有任何 Illustrator 使用经验的初学者，您是否期望找到一本合适的教程，能够使自己在学习过程中少走弯路，以最短的时间掌握这个软件的操作呢？其实只要掌握一个科学合理的方法，就能学得又快又好！

本书将为您推荐一种全新的学习方法，首先从生动有趣的实例入手，即使您从未接触过 Illustrator 也不要紧，只要跟着书中的步骤进行操作，就能快速上手制作出很多漂亮的效果，体会到学习的成就感。然后本书为您总结和归纳了实例制作过程中用到的重要知识点和操作技巧，帮助您进一步熟悉软件的各项功能，加深理解。最后再通过综合性的实例练习和重点、难点知识的提炼，巩固并提高您对软件的掌握能力。

2. 全面掌握 Illustrator 矢量绘图的基本技能。

Illustrator CS3 的工作界面、文件的管理、使用工具选择对象、绘制基本图形、徒手绘制图形、绘制曲线和路径、



填色和描边、组织和变换对象、利用图层管理和组织文件、创建蒙版、形状和路径的编辑、文字编辑、符号和图表的应用、矢量特效的应用、滤镜的应用、打印和输出文件、创建 Web 图形……所有初学者必须了解和掌握的知识都包括在本书中！不要着急，跟着书中的内容循序渐进地进行学习，Illustrator 强大的矢量绘图功能将尽在您的掌握之中。

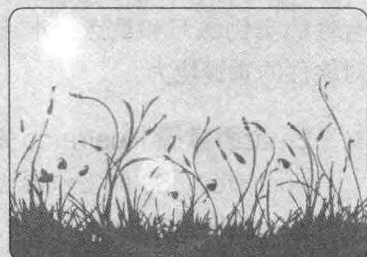
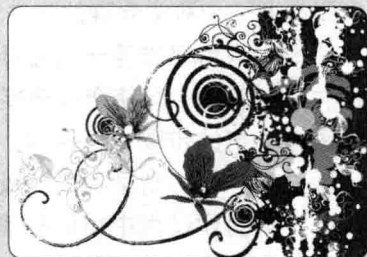
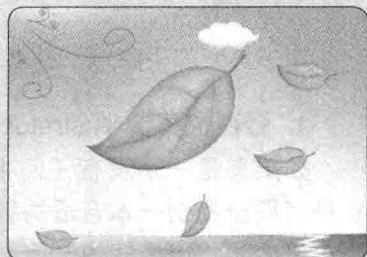
3. 不需再求助于人，实现完全自学！

您可能会担心一个软件的界面那么复杂，功能又那么多，如果没有老师的讲解和指导怎么学得会呢？放心吧，本书采用了“全程图解”的讲解方式，将选择的工具或命令、参数选项的设置、操作的结果和完成的效果全都通过图文清晰地展现出来，详细的操作步骤使您完全能够毫无障碍地操作下来。如果您在学习中遇到了困难，您还可以打开本书附赠的视频教学光盘，对照视频演示的操作进行学习，这样就会更加直观清晰了。

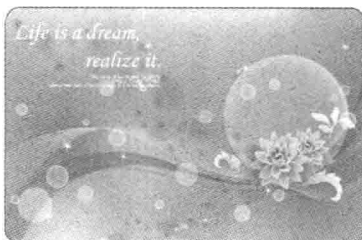
另外，本书的章节安排比较简短精炼，一个章节花 2~3 个小时就可以学完，不需要占用您太多的时间，每天抽出 1~2 个小时学习，您便可以在很短的时间内系统掌握 Illustrator 矢量绘图的全方位技能。

4. 超值赠送的资源要好好利用！

本书附赠了一张多媒体视频教学光盘，其中除了包含本书所有实例的素材文件和最终完成文件，还包含了 200 分钟本书所有重点知识和实例操作的视频演示，并配有详细的语音解说。另外，还赠送了价值 288 元的多款当前最流行、最实用的正版软件——五笔打字通、暴风影音、金山毒霸杀毒套装、超级兔子等，涉及了打字、电影播放、杀毒、磁盘清理等，您只需直接安装即可使用，省去了去网上下载的麻烦。



作者



目录

chapter

01

Illustrator CS3 基础概述

- 1.1 初识 Illustrator CS3 2
 - 1.1.1 Illustrator CS3 简介 2
 - 1.1.2 Illustrator CS3 的应用领域 2
- 1.2 认识图像 4
 - 1.2.1 矢量图 4
 - 1.2.2 位图 4
 - 1.2.3 矢量图和位图的关系 5
 - 1.2.4 文件格式 5
 - 1.2.5 图像的颜色模式 5
- 1.3 Illustrator CS3 的工作界面 6
 - 1.3.1 启动和关闭 Illustrator CS3 6
 - 1.3.2 认识 Illustrator CS3 的工作界面 7
- 1.4 技术提高 11
 - 1.4.1 重点和难点分析 11
 - 1.4.2 技巧总结 11

chapter

02

Illustrator CS3 基本操作

- 2.1 文件的基本操作 14
 - 2.1.1 新建文件 14
 - 2.1.2 打开文件 15
 - 2.1.3 保存文件 16
 - 2.1.4 置入和导出文件 18
- 2.2 辅助功能 20
 - 2.2.1 关于首选项 20

- 2.2.2 视图大小的调整 21
- 2.2.3 标尺和参考线 23
- 2.2.4 网格的设置 24

- 2.3 选择对象 26
 - 2.3.1 使用选择工具进行选择 26
 - 2.3.2 使用直接选择工具进行选择 28
 - 2.3.3 使用编组选择工具进行选择 29
 - 2.3.4 使用魔棒工具进行选择 30
 - 2.3.5 使用套索工具进行选择 32
- 2.4 实战练习 32
- 2.5 技术提高 34
 - 2.5.1 重点和难点分析 34
 - 2.5.2 技巧总结 34

chapter

03

熟悉基本的绘图工具

- 3.1 绘制基本图形 36
 - 3.1.1 矩形工具 36
 - 3.1.2 圆角矩形工具 38
 - 3.1.3 椭圆工具 40
 - 3.1.4 多边形工具 41
 - 3.1.5 星形工具 42
 - 3.1.6 光晕工具 44
 - 3.1.7 直线段工具 46
 - 3.1.8 弧形工具 46
 - 3.1.9 螺旋线工具 48
 - 3.1.10 矩形网格工具 50
 - 3.1.11 极坐标网格工具 52



3.2 徒手绘制图形	53
3.2.1 铅笔工具	53
3.2.2 平滑工具	54
3.2.3 橡皮擦工具	55
3.2.4 剪刀工具	56
3.2.5 美工刀工具	56
3.3 使用画笔工具绘制图形	57
3.3.1 画笔工具	57
3.3.2 新建画笔	61
3.4 绘制贝塞尔曲线	63
3.4.1 钢笔工具	63
3.4.2 添加锚点工具	65
3.4.3 删除锚点工具	66
3.4.4 转换锚点工具	68
3.5 实战练习	68
3.6 技术提高	71
3.6.1 重点和难点分析	71
3.6.2 技巧总结	72

chapter

04

填色和描边

4.1 颜色的填充	74
4.1.1 颜色工具	74
4.1.2 渐变工具	77
4.1.3 网格工具	81
4.1.4 混合工具	82
4.1.5 吸管工具	84
4.1.6 实时上色工具	85

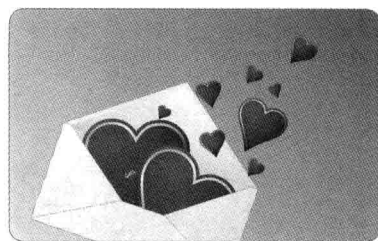
4.1.7 实时上色选择工具	86
4.1.8 图案填充	88
4.1.9 透明度填充	90
4.2 设置描边	92
4.2.1 设置描边颜色	92
4.2.2 设置描边属性	94
4.3 实战练习	95
4.4 技术提高	97
4.4.1 重点和难点分析	97
4.4.2 技巧总结	98

chapter

05

对象的基本编辑

5.1 锁定和隐藏对象	100
5.1.1 锁定对象	100
5.1.2 隐藏对象	101
5.2 对象的组织	102
5.2.1 使用不同的选择选项	102
5.2.2 复制和粘贴	103
5.2.3 对象的排列	104
5.2.4 编组对象	106
5.2.5 对象的对齐和分布	107
5.3 对象的变换	109
5.3.1 使用鼠标的视觉性变换	109
5.3.2 使用菜单栏中的变换命令	109
5.3.3 使用“变换”面板	112
5.4 实战练习	113



5.5 技术提高	116
5.5.1 重点和难点分析	116
5.5.2 技巧总结	116

chapter

06

图层和蒙版的应用

6.1 编辑图层	118
6.1.1 图层面板	118
6.1.2 图层面板的快捷菜单	120
6.1.3 更改图层选项	122
6.1.4 图层查看模式	124
6.2 在图层中使用模板	124
6.2.1 在图层上创建模板	124
6.2.2 使用模板描摹对象	125
6.3 蒙版的类型与应用	127
6.3.1 蒙版的类型	127
6.3.2 蒙版的应用	129
6.4 实战练习	131
6.5 技术提高	134
6.5.1 重点和难点分析	134
6.5.2 技巧总结	135

chapter

07

形状的编辑

7.1 变形对象	138
7.1.1 旋转工具	138

7.1.2 镜像工具	140
7.1.3 比例缩放工具	141
7.1.4 倾斜工具	143
7.1.5 改变形状工具	144
7.1.6 自由变换工具	145

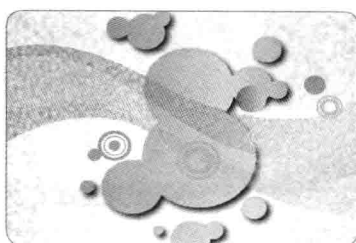
7.2 液化变形对象	146
7.2.1 变形工具	146
7.2.2 旋转扭曲工具	147
7.2.3 收缩工具	148
7.2.4 膨胀工具	149
7.2.5 扇贝工具	150
7.2.6 晶格化工具	150
7.2.7 皱褶工具	152

7.3 路径编辑	153
7.3.1 使用锚点进行编辑	153
7.3.2 平均和连接	155
7.3.3 轮廓化描边	156
7.3.4 偏移路径	157
7.3.5 路径查找器	158

7.4 使用封套扭曲变形	161
7.4.1 用变形建立	161
7.4.2 用网格建立	162
7.4.3 用顶层对象建立	163

7.5 实战练习	163
----------------	-----

7.6 技术提高	166
7.6.1 重点和难点分析	166
7.6.2 技巧总结	167



chapter

08

文字的编辑

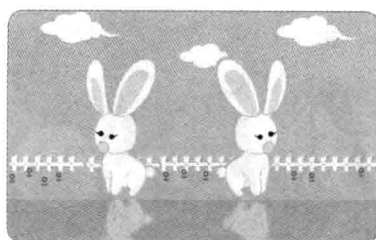
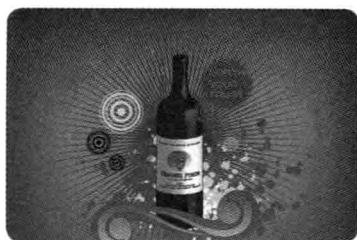
- 8.1 使用文字工具 170
 - 8.1.1 文字工具 170
 - 8.1.2 区域文字工具 172
 - 8.1.3 路径文字工具 173
 - 8.1.4 直排文字工具 175
 - 8.1.5 直排区域文字工具 176
 - 8.1.6 直排路径文字工具 177
- 8.2 文字菜单命令 177
 - 8.2.1 使用字体级联菜单 177
 - 8.2.2 选择字体大小 182
 - 8.2.3 使用字形命令 183
- 8.3 文字面板 184
 - 8.3.1 “字符”与“字符样式”面板 184
 - 8.3.2 “段落”面板 187
- 8.4 文本的其他编辑操作 188
 - 8.4.1 串接和取消串接文本 188
 - 8.4.2 拼写检查 190
 - 8.4.3 添加行和列 191
 - 8.4.4 查找字体 193
 - 8.4.5 更改文字方向 194
 - 8.4.6 更改大小写 194
 - 8.4.7 导出和置入 195
- 8.5 实战练习 196
- 8.6 技术提高 199
 - 8.6.1 重点和难点分析 199
 - 8.6.2 技巧总结 199

chapter

09

符号、图表与样式应用

- 9.1 符号的应用 202
 - 9.1.1 符号喷枪工具 202
 - 9.1.2 符号位移器工具 204
 - 9.1.3 符号紧缩器工具 205
 - 9.1.4 符号缩放器工具 206
 - 9.1.5 符号旋转器工具 207
 - 9.1.6 符号着色器工具 208
 - 9.1.7 符号滤色器工具 208
 - 9.1.8 符号样式器工具 209
- 9.2 图表的应用 209
 - 9.2.1 柱形图工具 209
 - 9.2.2 堆积柱形图工具 211
 - 9.2.3 条形图工具 213
 - 9.2.4 堆积条形图工具 214
 - 9.2.5 折线图工具 215
 - 9.2.6 面积图工具 215
 - 9.2.7 散点图工具 216
 - 9.2.8 饼图工具 216
 - 9.2.9 雷达图工具 217
- 9.3 图形样式 217
 - 9.3.1 应用图形样式 217
 - 9.3.2 图形样式库 218
- 9.4 实战练习 219
- 9.5 技术提高 221
 - 9.5.1 重点和难点分析 221
 - 9.5.2 技巧总结 222



chapter

10

矢量特效的应用

- 10.1 矢量滤镜的应用 224
 - 10.1.1 创建滤镜组 224
 - 10.1.2 扭曲滤镜组 226
 - 10.1.3 风格化滤镜组 229
- 10.2 效果的应用 231
 - 10.2.1 3D 效果 231
 - 10.2.2 SVG 滤镜 232
 - 10.2.3 变形效果 233
 - 10.2.4 转换为形状 234
 - 10.2.5 风格化效果 236
- 10.3 实战练习 237
- 10.4 技术提高 240
 - 10.4.1 重点和难点分析 240
 - 10.4.2 技巧总结 241

chapter

11

滤镜的应用

- 11.1 滤镜的应用 244
 - 11.1.1 滤镜库 244
 - 11.1.2 像素化滤镜组 246
 - 11.1.3 扭曲滤镜组 248
 - 11.1.4 模糊滤镜组 250
 - 11.1.5 画笔描边滤镜组 251
 - 11.1.6 素描滤镜组 254
 - 11.1.7 纹理滤镜组 256
 - 11.1.8 艺术效果滤镜组 258

- 11.1.9 视频滤镜组 259
- 11.1.10 锐化滤镜组 259
- 11.1.11 风格化滤镜组 261

- 11.2 实战练习 262
- 11.3 技术提高 264
 - 11.3.1 重点和难点分析 264
 - 11.3.2 技巧总结 265

chapter

12

打印输出和创建 Web 图形

- 12.1 打印输出作品 268
 - 12.1.1 设定裁剪区域 268
 - 12.1.2 “打印”对话框的设置 270
 - 12.1.3 了解陷印 272
- 12.2 创建 Web 图形 273
 - 12.2.1 “存储为 Web 所用格式”对话框 273
 - 12.2.2 Web 图形格式 275
 - 12.2.3 输出选项设置 276
 - 12.2.4 为 Web 创建矢量图形 277
 - 12.2.5 了解 Web 切片 279
- 12.3 技术提高 280
 - 12.3.1 重点和难点分析 280
 - 12.3.2 技巧总结 280



chapter

13

综合实例

13.1	时尚月历设计	282
13.1.1	制作时尚人物	282
13.1.2	制作人物背景	288
13.1.3	添加文字和其他元素	291
13.2	CD 包装设计	293
13.2.1	制作 CD 封面	293

13.2.2	制作 CD 封底	299
13.2.3	制作 CD 包装	299
13.3	网页设计	302
13.3.1	设计网页图案	303
13.3.2	输入文本内容	307
13.4	海报设计	310
13.4.1	制作海报主体	311
13.4.2	添加文字和其他元素	317

CHAPTER 01 Illustrator CS3 基础概述

本章节学习时间为 25 分钟，其中建议分配 20 分钟详细学习 Illustrator CS3 的基础知识，分配 5 分钟观看视频教学并进行实践练习。

理论知识学习

本章主要介绍了 Illustrator CS3 的基础知识，包括 Illustrator CS3 的应用领域，工作界面等。通过本章的学习可以使读者对 Illustrator 软件有一个初步的认知，并了解该软件的基础知识。本章重点是工作界面中浮动面板的调用和组合。

实践动手操作



认识矢量图



认识位图



Illustrator CS3 设计应用

知识要点链接



Illustrator CS3 操作界面



设置图像大小



浮动面板的组合

本章主要介绍了 Illustrator CS3 的应用领域、矢量图与位图的区别和联系、工作界面和在界面中对工作区和状态栏的简单操作, 浮动面板的调用和组合。通过本章的学习可以为后面的学习打下坚实的基础。

1.1 初识 Illustrator CS3

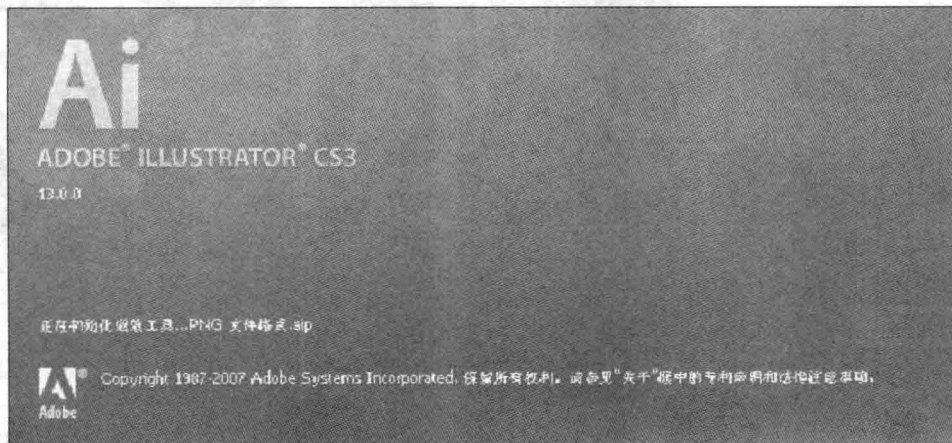
这一小节通过对 Illustrator CS3 的基础知识和应用领域的介绍, 让读者初识 Illustrator CS3 软件。它是一款专业的矢量图形设计软件, 广泛应用于广告、排版、包装等领域, Illustrator CS3 在保留了原有强大功能和工具的基础上, 带来了更全面的设计应用程序, 增添了一些更加实用方便的工具和功能, 可以有效地帮助设计师进行方便、快捷的操作。

1.1.1 Illustrator CS3 简介

Illustrator 是 Adobe 公司推出的一款功能强大的矢量图形设计软件, 因其功能强大、操作方法简单、效果良好和用户界面直观友好, 成为出版、多媒体和网络图像的工业标准插画软件。无论是制作印刷出版线稿的设计者、专业插画家, 或者是创作多媒体图像的艺术、互联网或在线内容制作者, 都会发现 Illustrator 不仅仅能为艺术创作服务, 更能为平面设计和印刷提供无与伦比的精度和控制, 它已成为艺术创作不可或缺的工具。

Adobe Illustrator CS3 是该软件的最新版本, 它在原有强大功能的基础上增加并改进了一些功能, 为使用者提供了更加优越的操作空间。

安装 Illustrator CS3 后双击 Illustrator CS3 的快捷方式图标, 即可启动 Illustrator CS3。启动界面如下图所示。



1.1.2 Illustrator CS3 的应用领域

矢量图形设计是目前流行且发展迅猛的设计领域, Illustrator 因其强大的功能和全面的设计应用程序, 可以轻松执行各种类型的矢量图形操作, 由于它同时对其他类型的图形具有很好的兼容性, 因此该软件广泛应用于广告设计、排版设计、包装设计、CI 设计、插画设计和网页设计等领域。

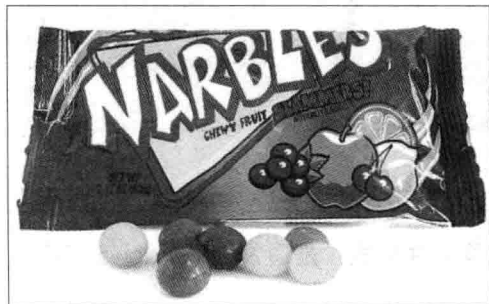
1. 广告设计

该广告主要运用了 Illustrator 中的封套、路径以及符号，整个画面造型优美，创意新颖，突出了广告内容，给人以极强的视觉享受。



3. 包装设计

该包装主要运用了路径的造型、偏移等功能，以其可爱的造型和丰富炫丽的色彩，让人体会到焕然一新的感觉。



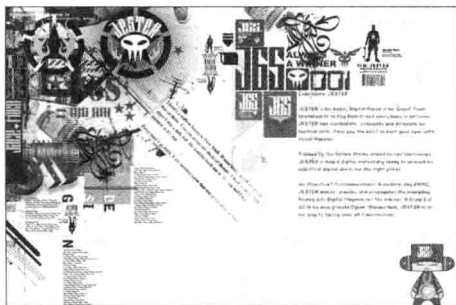
5. 插画设计

该插画主要运用 Illustrator 中的钢笔工具绘制多种可爱的卡通造型，进行多种色彩和图案的填充，以及使用变形工具和画笔工具等，使整幅插画丰富多彩。



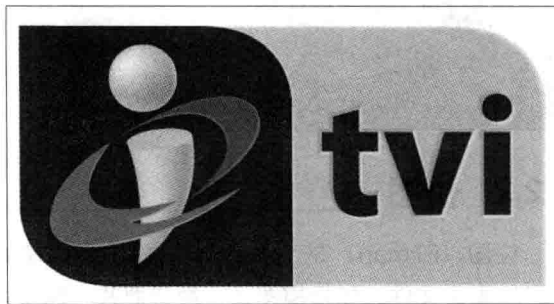
2. 排版设计

该图运用了左图右文的排版方式，主要通过文字的渐变和大小对比以及优美的造型等突出了文字信息，再配以夸张的图形，使整个排版更加醒目。



4. CI 设计

该标志设计主要运用了 Illustrator 中的钢笔工具绘制路径，使用渐变填充和 3D 效果，以其简单的造型和突出的标志信息让人一目了然。



6. 网页设计

该网页主要运用了 Illustrator 效果中的羽化、不透明度的变化、画笔工具和文字工具的使用等，给人以朦胧唯美的感觉。



1.2 认识图像

Illustrator 是矢量图形设计软件，理解图形的概念非常重要。图像可分为位图和矢量图，位图是由一格一格的小点像素组成，矢量图则是由线段和曲线描述的图像。

1.2.1 矢量图

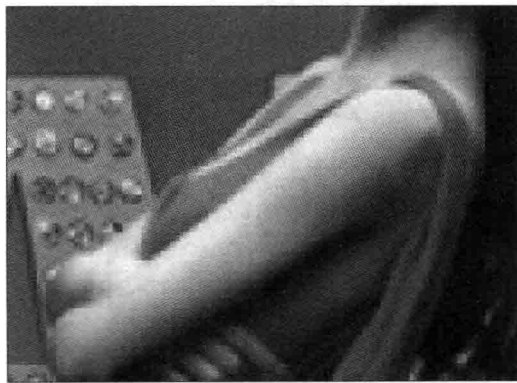
矢量图形是以连接 X、Y 坐标的数学性曲线，即贝塞尔（Bezier）曲线构成。它的图形元素被称为对象，每一个对象都是自成一体的实体。它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性，多次移动和改变它的属性不会影响到图中的其他对象。矢量图的清晰度与分辨率的大小无关，对矢量图形进行缩放时，图形对象仍可以保持原有的清晰度和光滑度，如下图所示，将矢量图中的小鸟放大后图像仍然保持图形清晰、边缘光滑。



1.2.2 位图

位图（Bitmap）是 Windows 中以像素为基本单位的图像文件格式，是通常在 Windows 环境下使用的图像文件，如扫描图像、数码照片、网页图像等。

位图图像由像素（Pixel）构成，像素是组成位图图像的最小单位。像素越多，图像的品质越好，容量越大，分辨率相对也越高。像素越少，图像的品质越低，容量越小，分辨率相对也越低。而对像素图像进行缩放时，图像的清晰度会发生一定的变化。当像素图像放大到一定程度时，就会出现锯齿一样的边缘。如下图所示，将位图放大数倍后图像就会出现锯齿边缘。



1.2.3 矢量图和位图的关系

Adobe 公司两款具有代表性的图形设计软件为 Photoshop 和 Illustrator，两者具有作为图形软件的共同点，但却分别采用了不同的图形格式类型。Photoshop 操作的图形为位图格式，而 Illustrator 操作的图形为矢量格式。

Illustrator 是功能强大的矢量绘图软件，但在具体工作中当需要制作造型复杂或有特殊效果的图片时，都需要它和其他软件协作完成，其中最常用、最便捷的方法就是和 Photoshop 配合使用。由于良好的图形兼容性，矢量图形和位图图形之间通过“置入”、“导出”等命令可以实现轻松的相互转换。

1.2.4 文件格式

Illustrator 支持多种矢量图形文件的格式，通常情况下存储为 Adobe Illustrator (*.AI) 文件格式，这样使文件较小，并且使文件的存储和打开更快。此外，Illustrator 支持多种将 Illustrator 文档置入其他程序的文件格式，如 Adobe PDF (*.PDF)，Illustrator EPS (*.EPS)，Illustrator Template (*.AIT) 等，常用的文件格式如下表所示。

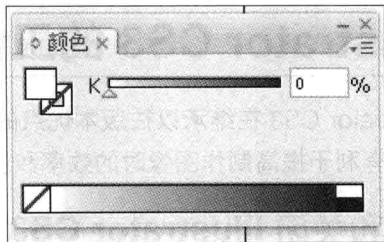
格 式	说 明
Adobe Illustrator (*.AI)	Illustrator 的专业文件格式，Illustrator 中操作的所有特效效果和载入的色标、画笔、图案等都会被完整地保存，但是文件指定为低版本时，新版本中新增的各种效果会被取消
Adobe PDF (*.PDF)	PDF 文件格式是 Adobe Acrobat 中使用的电子文档用图像文件，使用 Adobe Acrobat 软件可以查看 PDF 文件
Illustrator EPS (*.EPS)	是印刷、输出时优化 Illustrator 文件的格式类型，将所选路径以外的区域应用为透明状态
Illustrator Template (*.AIT)	保存为 Illustrator 的模板，保存在模板文件夹中可以再次导出使用
SVG (*.SVG)	SVG 文件格式是为了表现二维图像，基于 XML 创建的语言，是 XML 图像标注文件格式
SVG Compressed (*.SVGZ)	压缩 SVG 格式的文件来传递的文件格式

1.2.5 图像的颜色模式

Illustrator 支持的文件颜色模式主要包括 CMYK、RGB、灰度、HSB 和 Web 安全 RGB 模式，较常用的是 CMYK 和 RGB 模式，以及 Web 安全 RGB 模式。

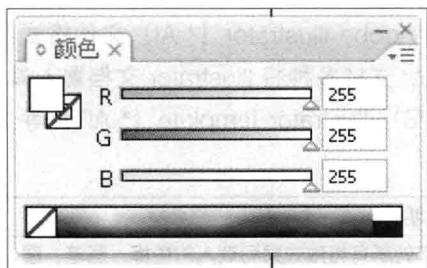
1. 灰度

该模式主要以黑、白以及灰阶层次来表现图形的颜色明度层次，灰度颜色的范围是黑 0%~100%。灰度模式下的“颜色”面板如右图所示。



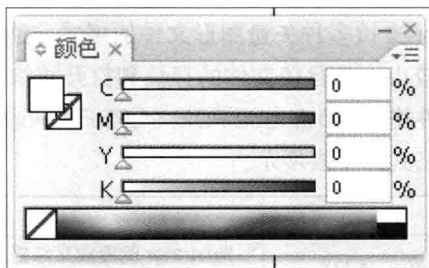
2. RGB 模式

该模式是通过在显示器中混合红色 (Red)、绿色 (Green) 和蓝色 (Blue) 3 种基本光色来产生颜色, 即光色模式。当这 3 种光色以最大亮度显示时, 产生的颜色为白色 (R255、G255、B255), 当 3 种光色全部关闭时, 产生的颜色为黑色 (R0、G0、B0)。RGB 模式下的“颜色”面板如下图所示。



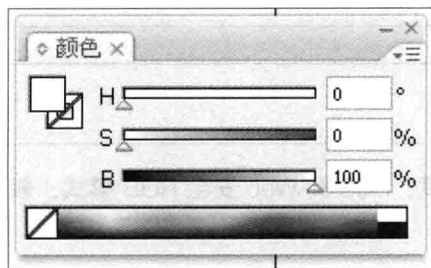
3. CMYK 模式

CMYK 模式是常用的打印输出模式, 它的基本原色包括青色 (Cyan)、洋红 (Magenta)、黄色 (Yellow) 和黑色 (Black)。CMYK 模式的色彩值以油墨颜色的百分比表示, 当油墨的百分比最小时产生的颜色为白色 (C0、M0、Y0、K0); 当颜色的百分比最大时产生的颜色为黑色 (C100、M100、Y100、K100)。CMYK 模式下的“颜色”面板如下图所示。



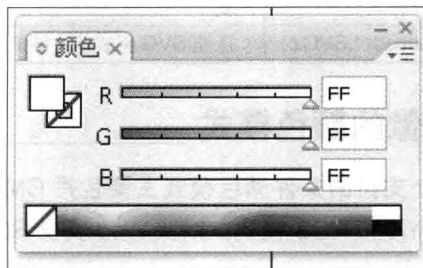
4. HSB 模式

HSB 颜色模式是根据颜色的色度、饱和度和亮度来构成颜色, 其中 H 表示颜色度, S 表示饱和度, B 表示亮度。HSB 模式下的“颜色”面板如下图所示。



5. Web 安全 RGB 模式

Web 安全 RGB 模式是在网页上安全使用的颜色模式。该模式的各颜色通道值主要以十六进制颜色的代码表示。Web 安全 RGB 模式下的“颜色”面板如下图所示。



1.3 Illustrator CS3 的工作界面

Adobe Illustrator CS3 在继承以往版本优点的情况下, 又增加了许多新的功能, 提供了更多制作图像的方法, 更有利于提高制作图像时的效率和质量。下面将对其工作界面进行详细介绍。

1.3.1 启动和关闭 Illustrator CS3

在制作图形之前, 必须启动 Illustrator CS3 软件, 下面介绍如何启动 Illustrator CS3 和关闭 Illustrator CS3。