



含DVD
ROM

全彩印刷

- 包含视频讲解 ■ 近100个相关知识点
- 类似课堂的学习方式 ■ 全面学习软件功能的良师益友

中文版

安雪梅 / 编著

Illustrator CS3

课堂实录



清华大学出版社

课堂实录

中文版

安雪梅 / 编著

Illustrator CS3

课堂实录

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书以课程的形式将 Illustrator 主要工具和主要功能的使用以及一些必备知识进行重点的总结,配合多个设计实例进行讲解。本书共为 13 课。前 10 课是按照基础知识讲解、实例应用、拓展训练、课后练习 4 节内容编写,最后一课是三个实例制作。全书的基础知识包括了 Illustrator 的基础操作,绘制直线和曲线,图形的编辑和修改,文本编辑,对象的组织,矢量图特效和位图处理等。实例部分包括了海报设计、广告设计、包装设计、书籍装帧设计等。

本书可作为大、中专院校及各类 Illustrator 培训班的培训教材,也可以供从事平面广告、印前设计、出版包装等多领域制作人员参考学习。

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

中文版 Illustrator CS3 课堂实录 / 安雪梅 编著. —北京:清华大学出版社, 2008.12
(课堂实录)

ISBN 978-7-302-17513-1

I. 中… II. 安… III. 图形软件, Illustrator—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 061044 号

责任编辑:陈绿春

装帧设计:新知互动

责任校对:徐俊伟

责任印制:孟凡玉

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:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:203×260 印 张:20.5 插 页:4 字 数:618 千字

附 DVD1 张

版 次:2008 年 12 月第 1 版 印 次:2008 年 12 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:69.00 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:026331-01

Preface 前言 →

近年来，平面广告无处不在，无孔不入。平面设计已经成为热门职业之一，这样从事平面设计的人员之间存在的竞争就愈演愈烈，即将跨入或已经从事平面设计的人员都急需提升自己的职业竞争力。Adobe公司的Illustrator是平面设计的“利器”，升级后的Illustrator CS3功能更为强大，被广泛地应用于装帧设计、广告设计、包装设计、网页设计等领域。它几乎可以完成设计领域中所有的创意表现工作，是平面设计人员必学的软件。本书根据读者的需求，按照“实例为主，基础为辅”的原则讲解Illustrator CS3的应用。

本书力求具备以下特色。

实用性

本书每课分基础知识讲解、实例应用、课后练习三个部分讲解IllustratorCS3的应用，全书由浅入深。读者完整地阅读本书并按实例实际上机操作后就能基本步入广告设计制作领域，并具有一定的创意能力。

针对性

Illustrator CS3具有相当丰富的功能但我们没必要对它的全部功能都了如指掌，只需在应用的需求上做到重点和难点的突出，内容够用、实用，能解决实际问题即可。本书主要针对平面设计来讲解Illustrator CS3的使用，使整个学习过程有的放矢。

另一个针对性体现在，每课的实例应用针对本课的基础知识做例子，这样读者就能更清楚地掌握Illustrator CS3中的各种命令和工具的使用了。

专业性

本书对平面设计行业必备的知识和图像的输入与输出技术进行了较详细的讲解，从而使读者具备较高的行业理论水平。

为了方便读者学习，本书的随书光盘中提供了所有案例的素材文件，读者可以参考光盘中的文件进行使用。这些素材文件不仅可以用于学习，也可以用于商业制作。

本书是笔者从业几年的一点经验之谈，在写作过程中力求严谨，但由于水平有限且时间仓促，书中难免存在错误和纰漏，希望读者予以批评指正，共同提高我们的设计水平。

编 者

目录 Contents



第01课 初识 Illustrator CS3

1.1 基础知识讲解	2
1.1.1 矢量图形与位图图像	2
1.1.2 Illustrator CS3 界面介绍	5
1.1.3 Illustrator CS3 窗口介绍	5
1.1.4 文件基本操作	7
1.1.5 页面的设置	10
1.2 实例应用：电影海报设计	13
1.3 拓展训练：电影海报系列设计	23
1.4 课后练习	26



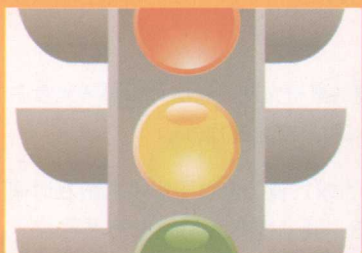
第02课 图形的基本绘制

2.1 基础知识讲解	28
2.1.1 基本绘图工具	28
2.1.2 路径工具	33
2.1.3 选择工具	34
2.2 实例应用：店庆海报设计	35
2.3 拓展训练：店庆海报系列设计	41
2.4 课后练习	45



第03课 图形填充的艺术效果

3.1 基础知识讲解	47
3.1.1 工具箱中的填充工具	47
3.1.2 画笔效果应用	49
3.2 实例应用：画册内页设计	52
3.3 拓展训练：画册内页系列设计	57
3.4 课后练习	59



第04课 不可忽视的基础工具

4.1 基础知识讲解	61
4.1.1 变形工具	61
4.1.2 自由变换工具	63
4.1.3 剪裁工具	63
4.1.4 符号工具	64
4.1.5 其他工具	65
4.2 实例应用：喜庆彩烛图形创意	66
4.3 拓展训练：喜庆彩烛图形创意延展设计	72
4.4 课后练习	76



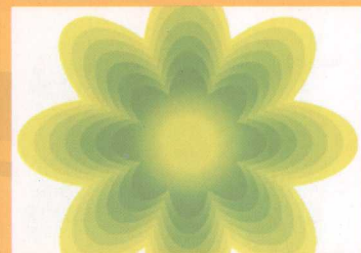
第05课 文字的强大功能

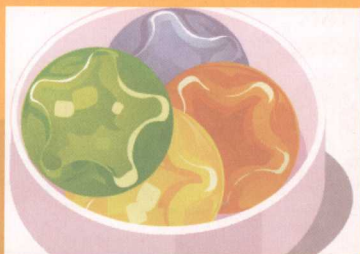
5.1 基础知识讲解	78
5.1.1 文字工具	78
5.1.2 字符及段落面板设置	80
5.1.3 将文字转换为图形	83
5.1.4 文字的其他操作	84
5.2 实例应用：文字编排设计	85
5.3 拓展训练：文字编排系列设计	92
5.4 课后练习	97



第06课 混合效果与图表制作

6.1 基础知识讲解	99
6.1.1 混合操作	99
6.1.2 图表的分类	100
6.1.3 图表的创建	101
6.1.4 编辑图表	102
6.1.5 自定义图表	105
6.2 实例应用：偶要卖藕网宣传单页	109





6.3 拓展训练：偶要卖藕网宣传网页系列设计	122
------------------------------	-----

6.4 课后练习	125
----------------	-----

第07课 多样化的面板

7.1 基础知识讲解	127
------------------	-----

7.1.1 对齐面板	127
------------------	-----

7.1.2 路径查找器面板	127
---------------------	-----

7.1.3 外观面板	129
------------------	-----

7.1.4 图形样式面板	130
--------------------	-----

7.1.5 图层面板	132
------------------	-----

7.1.6 动作面板	134
------------------	-----

7.2 实例应用：彩色漆宣传海报	136
------------------------	-----

7.3 拓展训练：手机宣传海报设计	147
-------------------------	-----

7.4 课后练习	151
----------------	-----

第08课 基础菜单的扩展

8.1 基础知识讲解	153
------------------	-----

8.1.1 定义图案	153
------------------	-----

8.1.2 快捷键的设置	153
--------------------	-----

8.1.3 关于预设	154
------------------	-----

8.1.4 对象菜单	159
------------------	-----

8.1.5 选择菜单	161
------------------	-----

8.2 实例应用：卡片外包装设计	163
------------------------	-----

8.3 拓展训练：卡片外包装系列设计	173
--------------------------	-----

8.4 课后练习	176
----------------	-----

第09课 滤镜及效果菜单神奇魅力

9.1 基础知识讲解	178
------------------	-----

9.1.1 滤镜和效果菜单的区别	178
------------------------	-----

9.1.2 “滤镜”菜单	180
--------------------	-----

9.1.3 “效果”菜单	182
9.2 实例应用：光盘封面设计	188
9.3 拓展训练：光盘封面系列设计	196
9.4 课后练习	198

第10课 文件的优化与输出

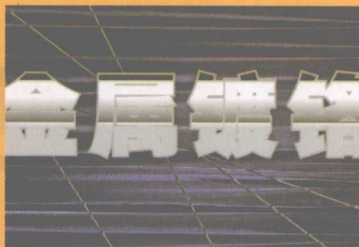
10.1 基础知识讲解	200
10.1.1 文件的优化	200
10.1.2 文件的打印	202
10.2 实例应用：精品服饰促销广告	204
10.3 拓展训练：精品服饰促销广告系列设计	214
10.4 课后练习	218

第11课 文字应用特效

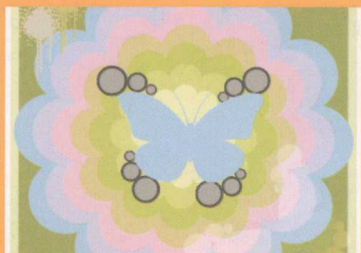
11.1 海洋波纹效果	220
11.2 石头雕刻效果	223
11.3 动感效果	229
11.4 荧光棒效果	232
11.5 墙体彩刷效果	240
11.6 金属镀铬效果	245

第12课 图案应用特效

12.1 伞状花纹图案	250
12.2 波纹图案效果	256
12.3 砖墙纹理图案	260
12.4 鱼鳞图案	265



目录 Contents



12.5 动感图案效果	270
第 13 课 商业应用实例	
13.1 实例应用：茶叶包装设计	277
13.2 实例应用：画册内页设计	297
13.3 实例应用：房地产广告设计	306

第 01 课

初识 Illustrator CS3

Illustrator CS3 是 Adobe 公司开发的功能最强大的工业标准矢量绘图软件，被广泛应用于平面广告设计、网页图形设计领域。

➔ 1.1 基础知识讲解

Illustrator 因其出色的创作和图像处理能力, 被广泛应用于各个设计领域, 颇受用户的青睐。Illustrator 提供了众多的设计工具, 能够制作出高品质的矢量设计作品, 因此在漫画设计、商标设计、文字设计、商品设计、2D 动画等众多领域均得到了广泛的应用。

1.1.1 矢量图形与位图图像

作为一个设计人员, 矢量图和位图这两个概念是必须掌握的, 这也是图片的基本分类, 是贯穿整个设计过程中的最基本的概念。

矢量图形

作为软件的使用者, 并不需要对矢量这个概念有很深刻的理解, 只要能明白矢量图形是从数学的角度来描述的图形, 指的是一系列由线连接的点。矢量图形由数学的描述方式生成, 决定了所绘线条的位置、长度和方向, 是线条的集合。这也是矢量图形文件尺寸十分小的主要原因。

矢量对象是指矢量文件中的图像元素, 而且每个对象都是作为一个独立的实体而存在的。它们都具有颜色、形状、轮廓、大小和位置等基本属性。因为矢量对象具有其独立性, 所以在对其进行各种操作(包括清晰度、弯曲度、位置、角度等特性)时, 可以针对单个对象做各个灵活的处理。矢量图形所具有的上述特点决定了它常被应用于线条明显、具有大面积色块的图案中, 如图 1-1 所示。

常用的矢量软件(用于矢量图形输出的软件)有 Macromedia 公司的 FreeHand、Corel 公司的 CorelDRAW 以及现在所讲述的 Adobe 公司的 Illustrator。

位图图像

位图图像是由无数细小的像素组成的图像, 组成图像的每一个像素都拥有自己的位置、亮度和颜色等。位图图像的大小取决于像素数目的多少, 而图像的颜色则取决于像素的颜色。

位图图像和分辨率有关。分辨率代表单位面积内包含的像素数量, 分辨率越高, 在单位面积内的像素就越多, 图像也就越清晰。因此, 位图放大以后就会出现锯齿现象, 缩小以后则会发生扭曲的现象, 如图 1-2 所示。

当然位图也有矢量图形无法比拟的优势, 就是位图可以具有十分丰富且细腻的图像层次和多种多样的图像效果。

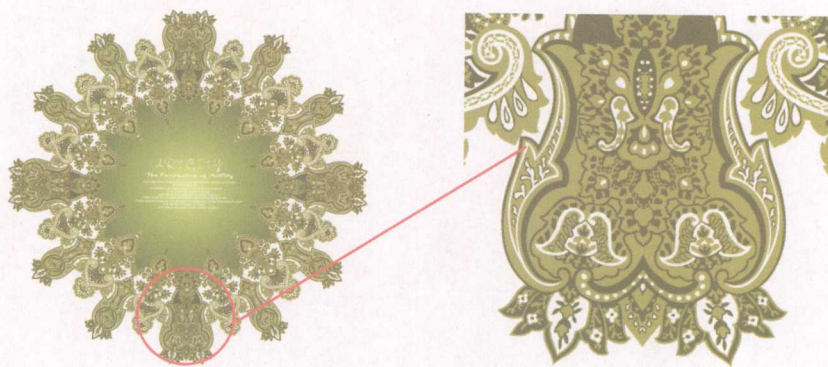


图 1-1 矢量图及其放大后的效果

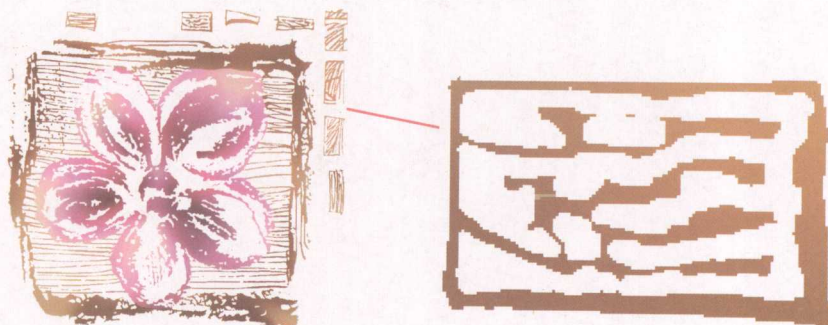


图 1-2 位图局部放大的效果

综上所述,读者在制作图像时可根据最后的制作要求和用途来设定图像的分辨率,选择用矢量图或位图来进行制作。

常用文件格式介绍

文件格式是指将文件所包含的内容按照特定的方式保存而生成的文件种类。每一种格式所使用的程序都不同,一种图形软件不可能支持所有的图像格式。即使是相同的图像根据保存格式的不同其文件大小也会有很大的差别,并且要使用不同的应用程序来编辑处理。一般来说大多数的文件格式都支持压缩功能。文件格式是为不同的目的而开发出来的,所以要掌握好各种格式文件的特点,根据不同的需求使用适合的文件格式。现有的图片格式有数百种,而每一种图片格式都存在着优缺点,并且各自适于不同的用途。下面就详细介绍一下几种常用的文件格式。

Illustrator(*.AI)格式能够同时保存位图和矢量图。这种格式是Illustrator专用格式,可以保存Illustrator正在操作的所有信息。保存的要素包括画笔和蒙版、效果、透明度、样本颜色、倾斜度、混合及曲线数据等。在Illustrator中保存的文件可以在其他程序中使用。

EPS(*.EPS)格式能够同时保存位图和矢量图。它支持CMYK、Alpha通道、专色通道和分版打印,文件容量也很大。EPS(*.EPS)格式能够通过Quark Express进行高品质打印、印刷,并且与Illustrator交换数据。运用剪切、粘贴功能还能实现只显示一部分图像的效果。

PSD(*.PSD)格式能够同时保存位图和矢量图。它的特点是保存在Pohtoshop中使用的所有要素,可在Pohtoshop程序中使用,还能与Illustrator交换数据,是Pohtoshop专用的文件格式。PSD格式支持各种图层、图层蒙版、Alpha通道、专色通道、矢量图像等内容。裁剪、粘贴功能也能在Illustrator或Quark Express中有效运用。

TIFF(*.TIF)格式是一种位图格式。它具有出色的压缩功能,用于打印和印刷。TIFF(*.TIF)格式几乎能在所有系统中使用并进行转换。

色彩模式

颜色模式可提供各种定义颜色的精确方法,每种模式都是通过使用特定的颜色组件来定义颜色的。在创建图形时,有多种颜色模式可供选择。

CMYK 颜色模式

CMYK颜色模式,使用以下组件来定义颜色,如图1-3所示。

青色、品红、黄色和黑色组件为CMYK颜色包含的青色、品红、黄色和黑色墨水的相应值,用0%~100%之间的数值来衡量。

CMYK也叫做印刷色,接触过印刷的读者一定知道印刷采用青色、品红、黄色、黑色进行四色印刷。每一种颜色都有其各自独立的色板,色板上记录了这种颜色的网点,四种色板颜色混合到一起就形成了用户所定义的颜色。换句话说,印刷品中各种各样的色彩都是由这四种颜色的油墨合成出来的(专色除外)。但是,为什么我们看不到这四种颜色的单独存在呢?实际上,这是由于人类视觉的特性所决定的。网点的大小以及网点之间的距离要远远小于人眼能辨别的距离。读者可以使用专用的网点放大镜查看细节效果。

印刷采用套印的方法来进行单个颜色的印刷,如果套印不是十分准确的话,那么黑色的边缘就会产生其他颜色的色影。此外,三色油墨一起印刷会出现局部油墨过多的现象。基于以上的弊端,我们在印刷中就加了一块黑版,以解决以上问题。在印刷前,一般都会将制作的CMYK图像送到出片中心出片,以获得青色、品红、黄色、黑色四张菲林片,如图1-4~图1-7所示。



图1-3 CMYK模式下的“颜色”面板



图1-4 原图与菲林片C版



图 1-5 原图与菲林片 M 版



图 1-6 原图与菲林片 Y 版

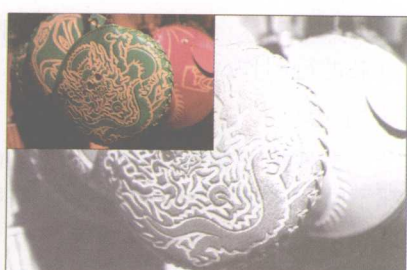


图 1-7 原图与菲林片 K 版



技巧 / 提示

每一张菲林片实际上都是相应颜色色阶关系的黑白胶片。得到菲林片以后，印刷厂便可以根据胶片印刷。

RGB 颜色模式

RGB 颜色模式使用以下组件来定义颜色，如图 1-8 所示。

红色、绿色和蓝色组件为 RGB 颜色包含的红色、绿色和蓝色光的相应值，用 0~255 的值来衡量。

RGB 颜色模式为加色模式。加色模式使用透色光来显示颜色。显示器使用的便是 RGB 颜色模式。如果将红色、蓝色和绿色的光添加在一起，且每一组件的值都为 255，那么显示的颜色为纯白色，如果每一组件的值都为 0，则结果为纯黑色。

该颜色模式是计算机中最直接的色彩表示法，而且计算机中的 24 位真彩色图像，也适合使用该颜色模式来精确记录。

灰度颜色模式

灰度颜色模式只使用一个组件，即 L（亮度）来定义颜色，并用 0~255 的值来衡量。每种灰度颜色都具有相等的 RGB 颜色模式的红色、绿色和蓝色组件的值，如图 1-9 所示。

HSB 颜色模式

HSB 颜色模式使用以下组件来定义颜色，如图 1-10 所示。

色相描述颜色的色素，用 $0^{\circ} \sim 359^{\circ}$ 来衡量（如 0° 为红色， 60° 为黄色， 120° 为绿色， 180° 为青色， 240° 为蓝色，而 300° 则为品红）。饱和度描述颜色的鲜明度或阴暗度，用 0%~100% 来衡量（百分比越高，颜色就越鲜明）。亮度描述颜色中包含的白色的值，用 0%~100% 来衡量（百分比越高，颜色就越明亮）。



图 1-8 RGB 模式下的“颜色”面板

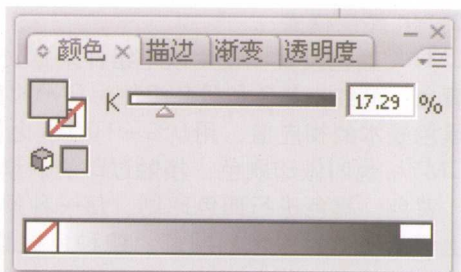


图 1-9 灰度模式下的“颜色”面板

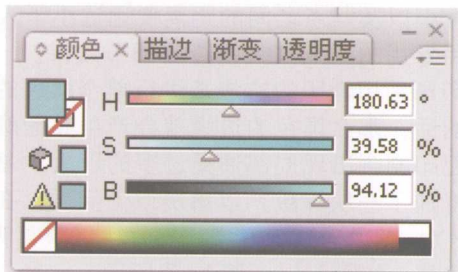


图 1-10 HSB 模式下的“颜色”面板

1.1.2 Illustrator CS3 界面介绍

与以前的版本相比, Illustrator CS3 的界面简洁得多, 而且工具箱、控制面板的位置和组合方式都可以随用户的喜好而任意调整。使用起来更加得心应手, 总之 Illustrator CS3 有很大的变化, 一定会给你一个惊喜, 如图 1-11 所示。

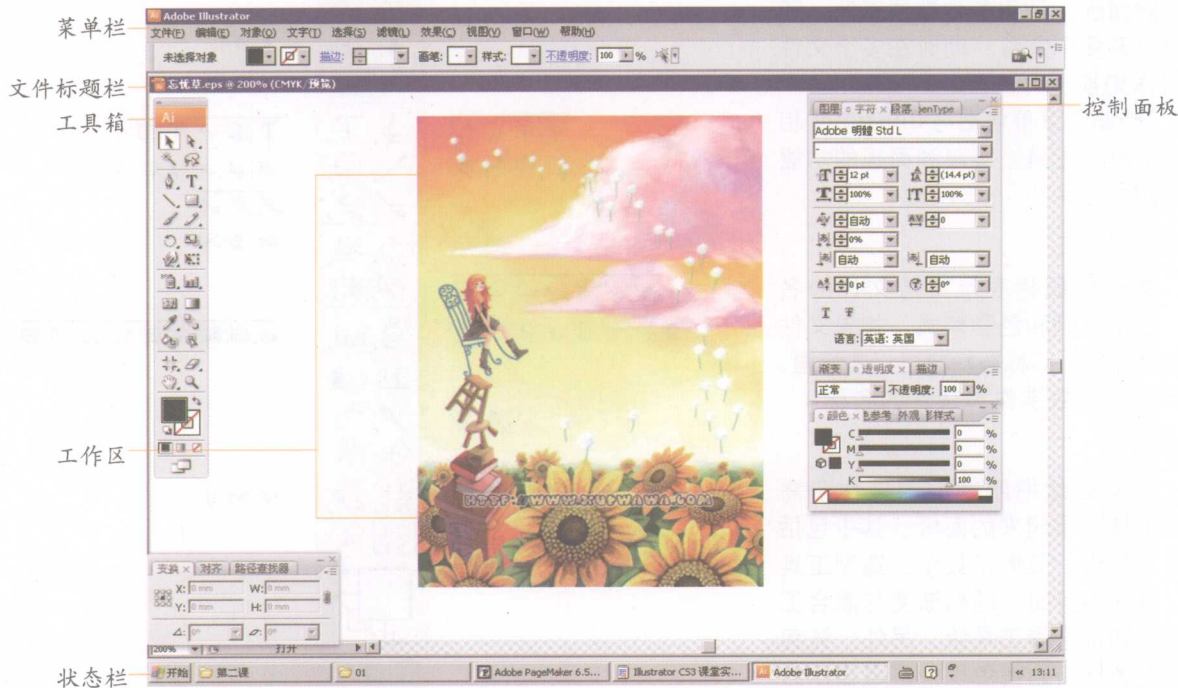


图 1-11 Illustrator CS3 的工作界面

1.1.3 Illustrator CS3 窗口介绍

前面已经浏览了 Illustrator CS3 的工作界面。下面分别介绍菜单栏、标题栏、工具栏、工作区、状态栏、控制面板。

菜单栏

菜单栏是用来提供 Illustrator CS3 命令的地方, 当需要执行任何命令时, 就需要到下面讲到的 10 个命令菜单中选取相应的命令项目, 在随即出现的下拉菜单中选取所需要的选项即可, 如果命令为浅灰色, 表示该命令在目前的状态下不能执行。指令右侧的键盘代号是该指令的快捷键, 使用快捷键有助于提高操作效率。

“文件”菜单中的命令包括文件的打开、保存、输入、输出等有关文件管理工作以及打印设置等。

“编辑”菜单中的各项命令用于处理复制、选取以及定义图案等事项。

在 Illustrator 中, “对象”菜单是最复杂也是最重要的, 绝大部分的图形对象的管理、造型、运算以及特殊的绘图命令都在这里。

“文字”菜单中包括所有与文字处理相关的命令, 例如字型、大小、段落设置等。

“选择”菜单简单地说是处理与选取相关的命令, 可以利用菜单中的命令快速选取希望选取的对象, 如选取具有相同的颜色、线条、样式, 或者是对象、文字、蒙版等内容都可以在这个菜单中找到。

“滤镜”菜单能帮助用户完成一些具有特殊要求的效果, 其中可以分为矢量式造型特效指令和点阵式图像处理指令两大类。

“效果”菜单可以对矢量图使用原本是以点阵图形为基础的各项 Photoshop 特效滤镜。最不可思议的是，这些矢量图形在经过滤镜处理后，依旧可以按照制作矢量图形的方法进行编辑。

“视图”菜单中的命令不会影响到处理中的图像，使用这些命令的最主要目的是协助用户使绘图工具更方便、更顺利地进行各种图形绘制操作。

“窗口”菜单除了可以显示与隐藏控制面板、调用各种数据库外，还可以打开多个文件，同时在多个文件之间作切换。

“帮助”菜单包括与 Illustrator 相关的信息，工具、菜单和面板的功能及使用方法。

文件标题栏

文件标题栏表示当前文件的名称、显示比例和色彩模式。如果文件未被保存过，则标题栏将以“未标题”加上连续的数字作为文件的名称。

工具箱

工具箱是把所有绘图操作所需要的工具聚集起来的面板，其中包括选择工具组、变形工具组、造型工具组、符号工具组、网格渐变与混合工具组、切割查看工具组，另外，还包括填充色块与边线色块、屏幕显示方式、添色类型等内容。了解工具箱中各个工具的使用方法技巧是学习 Illustrator 软件的重要部分，Illustrator 工具箱包含的工具，如图 1-12 所示。

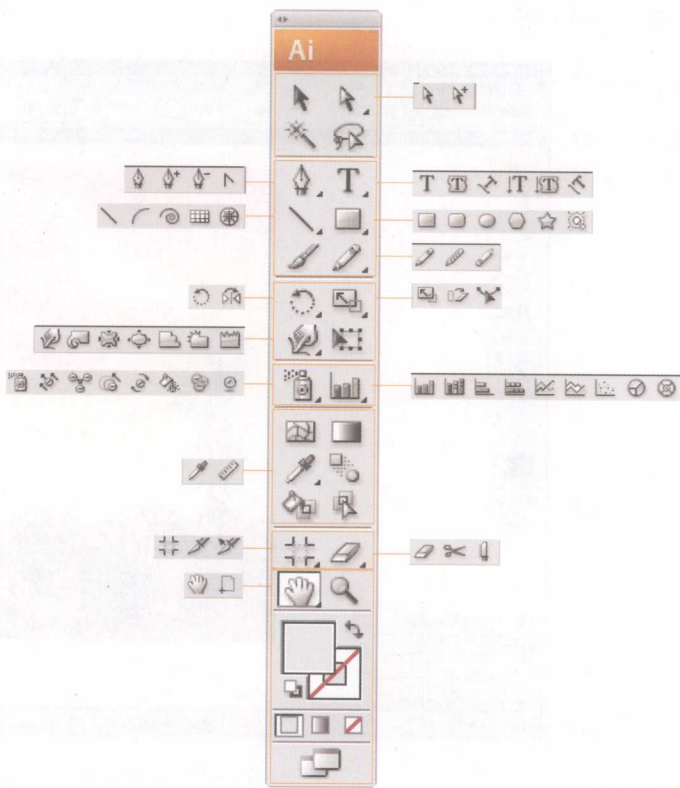


图 1-12 工具

工作区

工作区是用户用来布置操作对象、绘制图形的区域。在 Illustrator CS3 中，工作区几乎占据了整个窗口的位置，工作区又被分为 4 个区域，分别为成像区、非成像区、绘图页面和草稿区。

成像区：另一种说法又叫打印区，即打印机能够打印的那部分页面，位于虚线框以内的部分。

非成像区：位于最内虚线与最外侧的线之间的那部分页面，是打印机不能打印的。

绘图页面：在软件默认的情况下，绘图页面和页面尺寸相同。它由实线限制，并且包含所打印图形的全部区域。

草稿区：位于绘图页面的外面，一直延伸到整个窗口的边缘。草稿区内的图像虽然不能够被打印机打印，但是用户仍可以在这个区域内新建、编辑和存储图形对象。

状态栏

单击状态栏，在弹出式菜单中就会显示 4 种状态信息，包括了目前所使用的工具名称、目前的时间和日期、计算还可以做几次 Undo 或 Redo 的动作、指示文件颜色的配置。要切换不同的信息状态，可以单击状态栏，然后在弹出的菜单中选取所需要的信息。

浮动式控制面板

在 Illustrator CS3 中一共有二十多个浮动的控制面板。利用控制面板可以方便地访问许多 Illustrator CS3

的功能,从而有助于更便利地对作品进行修改。在默认的情况下,几个面板会叠加成一个面板组。若要在工作时显示或隐藏一个面板,可以在“窗口”菜单中选择相应的命令。当用户在“窗口”菜单中选择某个窗口命令时,所选面板显示在其面板组的前端;撤销选定面板命令,便隐藏全部面板组。

浮动式控制面板的使用方法

若要隐藏或显示所有打开的面板和工具箱,可以按 Tab 键,如图 1-13 所示。若只想隐藏或显示面板,可以按 Shift+Tab 快捷键,如图 1-14 所示。

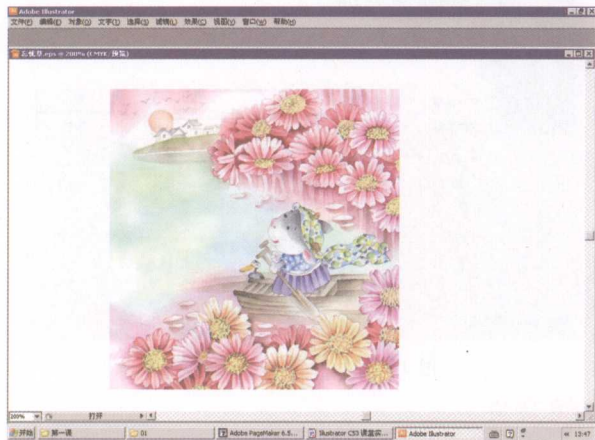


图 1-13 按 Tab 键的效果

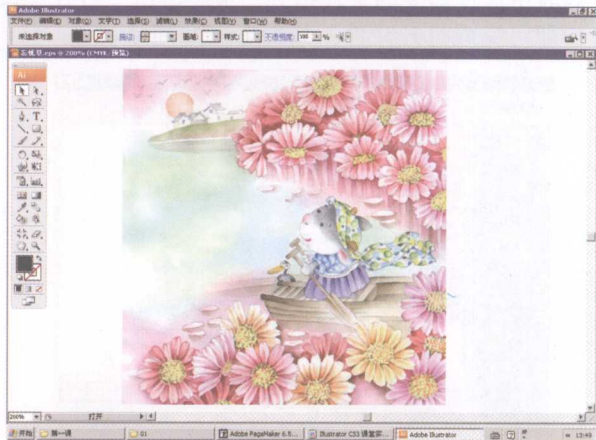


图 1-14 按 Shift+Tab 快捷键的效果

若想让某个面板显示在它所在组的前端,可单击该面板上的标签。

若想访问其他选项,可以使用面板上的“面板”菜单命令。

若要移动整个面板组,可以拖曳其标题栏。

若要重新排列或分离一个面板组,可拖曳一个面板的标签。从现有组中向外拖曳一个面板,会将其从该组中分离。

1.1.4 文件基本操作

新建文件

打开一个空白的新文件,首先要执行“文件”|“新建”命令,此时会出现“新建文档”对话框,如图 1-15 所示。在对话框中可以设置以下的选项。

“名称”:指定新 Illustrator 文件中的名称。

“大小”:用来设置文件的尺寸,或是在“宽度”、“高度”栏中设置自定的尺寸。

“单位”:设置文件使用的单位。

“颜色模式”:Illustrator CS3 可以用来设计平面及网页作品,在新建文档中必须指定文件使用的色彩模式。用户可以选择用在平面印刷场合下的 CMYK 模式或是用在网页设计时的 RGB 模式,指定的色彩模式会影响到置入的点阵图的色彩模式以及一些滤镜功能的执行。最后单击“确定”按钮,即可创建一个新文档。



图 1-15 “新建文档”对话框

打开文件

执行“文件”|“打开”命令，显示“打开”对话框。在对话框中先查找文件存放的位置，单击指定要打开的文件名称，在文件的预览框中，事先见到文件的预览图，保证要打开的文件符合需要。如果要指定某种特定的文件格式，则在“文件类型”下拉列表中选择需要的文件格式，最后单击“打开”按钮，即可完成打开文件，如图 1-16 所示。

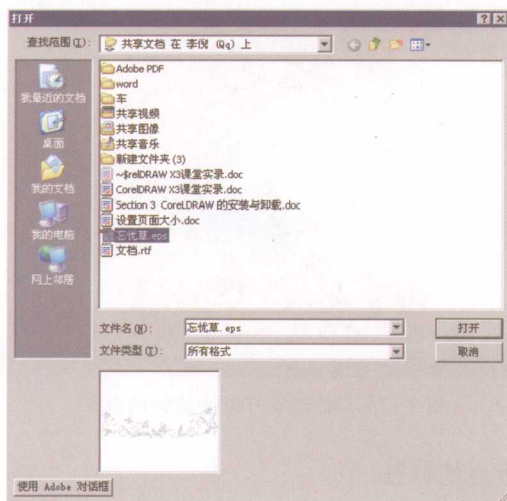


图 1-16 “打开”对话框

置入文件

执行“文件”|“置入”命令，可将不能打开的图形或图像文件置入当前文件中。此方法可将多达 26 种格式的图形、图像文件置入到 Illustrator 文件中，置入的文件还可以以嵌入、编辑原稿、实时临摹等方式进行编辑。

方法一

执行“文件”|“置入”命令。

在“置入”对话框中选择要置入的图形，则 Illustrator 会将这个文件直接打开成为一个单独的 Illustrator 文件，如图 1-17 所示。

方法二

拖曳置入文件，也可以将文件置入 Illustrator 中。在执行 Illustrator 的同时，打开 Photoshop 软件，在工具箱中选择“移动”工具拖动图形到 Illustrator 当前窗口中。

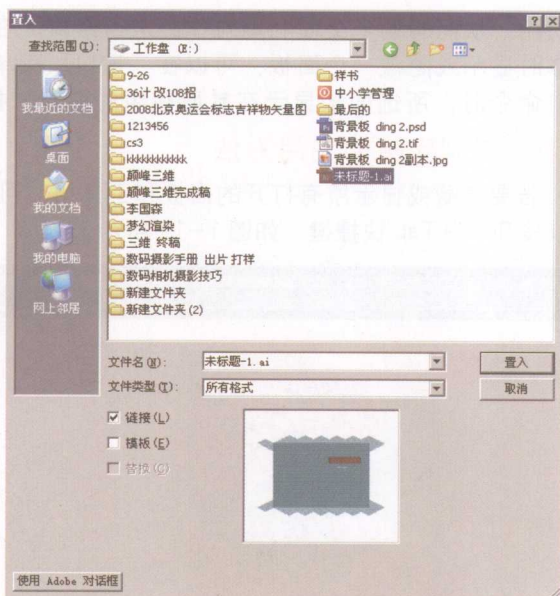


图 1-17 “置入”对话框

存储文件

当要结束文件编辑操作前，如果以后还要再使用这个文件的话，应先进行保存，下一次才能再以打开旧文件的方式来打开该文件。执行“文件”|“存储”命令，这里有两种情况：如果文件未保存过，则会显示“存储为”对话框，让用户进行保存。倘若文件曾经保存过，则不会显示该对话框，而是直接以原有的文件格式覆盖保存，如果不希望将原有的文件覆盖的话，则执行“文件”|“存储为”命令，同样会出现“存储为”对话框，在对话框中可以制定文件欲保存的位置，在“文件名”文本框中输入文件名称，并在“保存类型”下拉列表选取要保存的文件格式，如图 1-18 所示。

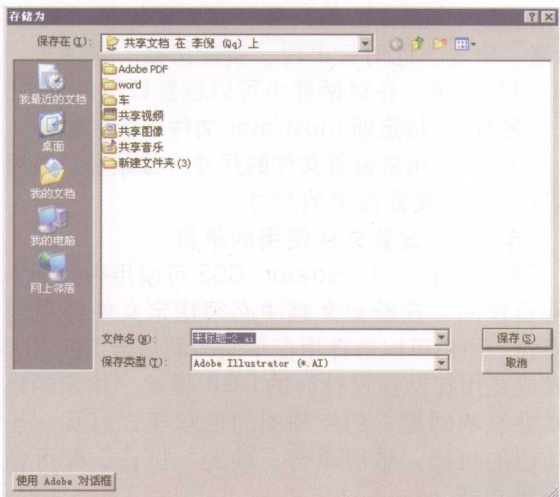


图 1-18 “存储为”对话框