



劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材



图形图像处理(Illustrator 平台)

Illustrator 10.0

试题解答

(图像制作员级)

杨聪 胡韬 唐妮 等 编著



科学出版社

www.sciencepress.com



劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材



图形图像处理(Illustrator平台)

Illustrator 10.0

试题解答

(图像制作员级)

杨聪 胡韬 唐妮 等 编著



科学出版社

www.sciencep.com

内 容 简 介

由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国统一组织实施的计算机信息高新技术考试是面向广大社会劳动者举办的计算机技能考试, 考试采用国际通行的专项职业技能鉴定方式, 测定应试者的计算机应用操作能力, 以适应社会发展和科技进步的需要。

本书以培训教材和试题汇编为依据, 包含了全国计算机信息高新技术考试图形图像处理模块 (Illustrator 平台) Illustrator 10.0 图像制作员级题库的全部试题解答。试题解答正确清晰, 图文并茂。不但能够满足培训考试的需要, 而且也是广大读者学习 Illustrator 图像处理技术的优秀参考书。本书结构清晰, 语言流畅, 由浅入深, 重点突出, 操作性强。

本书不但是劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材, 同时也可作为大专院校、技校、职高和社会相关领域培训班的首选教材。本书对从事平面设计的用户和爱好平面设计的计算机用户同样适用。

图书在版编目 (CIP) 数据

图形图像处理 (Illustrator 平台) Illustrator 10.0 试题解答: 图像制作员级/杨聪, 胡韬, 唐妮编著. —北京: 科学出版社, 2003.9
劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材
ISBN 7-03-011946-0

I. 图... II. ①杨...②胡...③唐 III. 图形软件, Illustrator
10.0-解题 IV. TP391.41-44

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 067430 号

责任编辑: 范二朋 / 责任校对: 李秉真
责任印刷: 媛明 / 封面设计: 陈敏 罗军

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京市媛明印刷厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2003 年 9 月第 一 版 开本: 787×1092 1/16

2003 年 9 月第一次印刷 印张: 22 1/2

印数: 1—5 000 字数: 513 000

定价: 35.00 元

(如有印装质量问题, 我社负责调换)

国家职业技能鉴定专家委员会

计算机专业委员会名单

主任委员：路甬祥 王 选

副主任委员：陈 冲 陈 宇 周明陶

委 员：（按姓氏笔画排序）

王 林 冯登国 关东明 朱崇君 求伯君 李 华

李明树 李京申 宋 建 何新华 陆卫民 罗 军

陈 禹 陈 钟 陈 敏 明 宏 金志农 金茂忠

钟玉琢 赵洪利 徐广卿 徐建华 鲍岳桥 雷 毅

秘 书 长：赵伯雄

全国计算机信息高新技术考试简介

全国计算机信息高新技术考试是劳动和社会保障部为适应社会发展和科技进步的需要，提高劳动力素质和促进就业，加强计算机信息高新技术领域新职业、新工种职业技能鉴定工作，授权劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国范围内统一组织实施的社会化职业技能考试。根据劳动和社会保障部职业技能开发司、劳动和社会保障部职业技能鉴定中心劳培司字[1997]63号文件，“考试合格者由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心统一核发计算机信息高新技术考试合格证书。该证书作为反映计算机操作技能水平的基础性职业资格证书，在要求计算机操作能力并实行岗位准入控制的相应职业作为上岗证；在其他就业和职业评聘领域作为计算机相应操作能力的证明。通过计算机信息高新技术考试，获得操作员、高级操作员资格者，分别视同于中华人民共和国中级、高级技术等级，其使用及待遇参照相应规定执行；获得操作师、高级操作师资格者参加技师、高级技师技术职务评聘时分别作为其专业技能的依据。”

开展这项工作的主要目的，就是为了推动高新技术在我国的迅速普及，促使其得到推广应用，提高应用人员的使用水平和高新技术装备的使用效率，促进生产效率的提高；同时，对高新技术应用人员的择业、流动提供一个应用水平与能力的标准证明，以适应劳动力的市场化管理。

根据职业技能鉴定要求和劳动力市场化管理需要，职业技能鉴定必须做到操作直观、项目明确、能力确定、水平相当且可操作性强的要求。因此，全国计算机信息高新技术考试采用了一种新型的、国际通用的专项职业技能鉴定方式。根据计算机不同应用领域的特征，划分模块和系列，各系列按等级分别独立进行考试。

目前划分了五个级别：

序号	级别	与国家职业资格对应关系
1	高级操作师级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格一级
2	操作师级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格二级
3	高级操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格三级
4	操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格四级
5	初级操作员级	中华人民共和国职业资格证书国家职业资格五级

目前划分了 14 个模块，32 个系列：

序号	模块	模块名称	编号	平台
1		初级操作员	001	Windows/Office
2	00	办公软件应用	002	Windows 平台 (MS Office)
			003	Windows 平台 (WPS)
3	01	数据库应用	011	FoxBASE+平台
			012	Visual FoxPro 平台
			013	SQL Server 平台
			014	Access 平台
4	02	计算机辅助设计	021	AutoCAD 平台

序号	模块	模块名称	编号	平台
5	03	图形图像处理	031	3D Studio 平台
			032	PhotoShop 平台
			034	3D Studio MAX 平台
			035	CorelDRAW 平台
			036	Illustrator 平台
6	04	专业排版	041	方正书版、报版平台
			042	PageMaker 平台
7	05	因特网应用	051	Netscape 平台
			052	Internet Explorer 平台
8	06	计算机中文速记	061	听录技能
9	07	微型计算机安装调试维修	071	IBM-PC 兼容机
10	08	局域网管理	081	Windows NT 平台
			082	Novell NetWare 平台
11	09	多媒体软件制作	091	Director 平台
			092	Authorware 平台
12	10	应用程序设计编制	101	Visual Basic 平台
			102	Visual C++平台
			103	Delphi 平台
13	11	会计软件应用	111	用友软件系列
			112	金蝶软件系列
14	12	网页制作	121	Dreamweaver 平台
			122	Fireworks 平台
			123	Flash 平台
			124	FrontPage 平台

根据计算机应用技术的发展和实际需要，考核模块将逐步扩充。

全国计算机信息高新技术考试密切结合计算机技术迅速发展的实际情况，根据软硬件发展的特点来设计考试内容和考核标准及方法，尽量采用优秀国产软件，采用标准化考试方法，重在考核计算机软件的操作能力，侧重专门软件的应用，培养具有熟练的计算机相关软件操作能力的劳动者。在考试管理上，采用随培随考的方法，不搞全国统一时间的考试，以适应考生需要。向社会公开考题和答案，不搞猜题战术，以求公平并提高学习效率。

全国计算机信息高新技术考试特别强调规范性，劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理，每一个考核模块都制定了相应的鉴定标准和考试大纲，各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲，并使用统一教材，以避免“因人而异”的随意性，使证书获得者的水平具有等价性。为适应计算机技术快速发展的现实情况，不断跟踪最新应用技术，还建立了动态的职业鉴定标准体系，并由专家委员会根据技术发展进行拟定、调整和公布。

考试咨询网站: www.citt.org.cn

培训教材咨询电话: 010-62630301, 62520290

出版说明

全国计算机信息高新技术考试是劳动和社会保障部为适应社会发展和科技进步的需要，提高劳动力素质和促进就业，加强计算机信息高新技术领域新职业、新工种职业技能鉴定工作，授权劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国范围内统一组织实施的社会化职业技能鉴定考试。

根据职业技能鉴定要求和劳动力市场化管理需要，职业技能鉴定必须做到操作直观、项目明确、能力确定、水平相当且可操作性强的要求，因此，全国计算机信息高新技术考试采用了一种新型的、国际通用的专项职业技能鉴定方式。根据计算机不同应用领域的特征，划分了模块和平台，各平台按等级分别独立进行考试，应试者可根据自己工作岗位的需要，选择考核模块和参加培训。

全国计算机及信息高新技术考试特别强调规范性，劳动和社会保障部职业技能鉴定中心根据“统一命题、统一考务管理、统一考评员资格、统一培训考核机构条件标准、统一颁发证书”的原则进行质量管理。每一个考试模块都制定了相应的鉴定标准和考试大纲，各地区进行培训和考试都执行统一的标准和大纲，并使用统一教材，以避免“因人而异”的随意性，使证书获得者的水平具有等价性。

为保证考试与培训的需要，每个模块的教材由两种指定教材组成。其中一种是汇集了本模块全部试题的《试题汇编》，一种是用于系统教学使用的《培训教程》。

本书是劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试中的图形图像处理模块（Illustrator 平台）Illustrator 10.0 试题汇编图像制作员级试题解答部分。

本书以培训教材和试题汇编为依据，试题解答正确清晰，不但能够满足培训考试的需要，而且也是广大读者学习 Illustrator 图像处理技术的优秀参考书。

本书执笔人为：杨聪、胡韬、唐妮、李景彬、曹彬、曹国峰、黎昌杰、林时君、黄河、李剑波。

关于本书的不足之处，敬请批评指正。

目 录

第一单元 基本绘图.....	1	2.15 第 15 题解答.....	81
1.1 第 1 题解答.....	1	2.16 第 16 题解答.....	83
1.2 第 2 题解答.....	3	2.17 第 17 题解答.....	85
1.3 第 3 题解答.....	5	2.18 第 18 题解答.....	88
1.4 第 4 题解答.....	7	2.19 第 19 题解答.....	90
1.5 第 5 题解答.....	9	2.20 第 20 题解答.....	92
1.6 第 6 题解答.....	12	第三单元 组织和变换对象.....	95
1.7 第 7 题解答.....	14	3.1 第 1 题解答.....	95
1.8 第 8 题解答.....	17	3.2 第 2 题解答.....	97
1.9 第 9 题解答.....	19	3.3 第 3 题解答.....	100
1.10 第 10 题解答.....	21	3.4 第 4 题解答.....	102
1.11 第 11 题解答.....	23	3.5 第 5 题解答.....	104
1.12 第 12 题解答.....	26	3.6 第 6 题解答.....	106
1.13 第 13 题解答.....	28	3.7 第 7 题解答.....	109
1.14 第 14 题解答.....	31	3.8 第 8 题解答.....	110
1.15 第 15 题解答.....	33	3.9 第 9 题解答.....	113
1.16 第 16 题解答.....	36	3.10 第 10 题解答.....	115
1.17 第 17 题解答.....	38	3.11 第 11 题解答.....	117
1.18 第 18 题解答.....	41	3.12 第 12 题解答.....	118
1.19 第 19 题解答.....	43	3.13 第 13 题解答.....	120
1.20 第 20 题解答.....	46	3.14 第 14 题解答.....	122
第二单元 修饰图形.....	49	3.15 第 15 题解答.....	123
2.1 第 1 题解答.....	49	3.16 第 16 题解答.....	125
2.2 第 2 题解答.....	51	3.17 第 17 题解答.....	127
2.3 第 3 题解答.....	55	3.18 第 18 题解答.....	129
2.4 第 4 题解答.....	57	3.19 第 19 题解答.....	132
2.5 第 5 题解答.....	59	3.20 第 20 题解答.....	134
2.6 第 6 题解答.....	62	第四单元 文字.....	137
2.7 第 7 题解答.....	64	4.1 第 1 题解答.....	137
2.8 第 8 题解答.....	65	4.2 第 2 题解答.....	138
2.9 第 9 题解答.....	68	4.3 第 3 题解答.....	141
2.10 第 10 题解答.....	69	4.4 第 4 题解答.....	142
2.11 第 11 题解答.....	72	4.5 第 5 题解答.....	144
2.12 第 12 题解答.....	74	4.6 第 6 题解答.....	146
2.13 第 13 题解答.....	76	4.7 第 7 题解答.....	148
2.14 第 14 题解答.....	79	4.8 第 8 题解答.....	150

4.9	第 9 题解答	152
4.10	第 10 题解答	153
4.11	第 11 题解答	155
4.12	第 12 题解答	157
4.13	第 13 题解答	159
4.14	第 14 题解答	161
4.15	第 15 题解答	163
4.16	第 16 题解答	164
4.17	第 17 题解答	166
4.18	第 18 题解答	168
4.19	第 19 题解答	170
4.20	第 20 题解答	172
第五单元	图表	174
5.1	第 1 题解答	174
5.2	第 2 题解答	175
5.3	第 3 题解答	177
5.4	第 4 题解答	179
5.5	第 5 题解答	181
5.6	第 6 题解答	183
5.7	第 7 题解答	186
5.8	第 8 题解答	188
5.9	第 9 题解答	190
5.10	第 10 题解答	192
5.11	第 11 题解答	194
5.12	第 12 题解答	196
5.13	第 13 题解答	199
5.14	第 14 题解答	200
5.15	第 15 题解答	202
5.16	第 16 题解答	204
5.17	第 17 题解答	206
5.18	第 18 题解答	208
5.19	第 19 题解答	210
5.20	第 20 题解答	211
第六单元	滤镜与效果	214
6.1	第 1 题解答	214
6.2	第 2 题解答	215
6.3	第 3 题解答	217
6.4	第 4 题解答	219
6.5	第 5 题解答	220
6.6	第 6 题解答	222
6.7	第 7 题解答	224
6.8	第 8 题解答	225
6.9	第 9 题解答	227
6.10	第 10 题解答	229
6.11	第 11 题解答	230
6.12	第 12 题解答	232
6.13	第 13 题解答	233
6.14	第 14 题解答	235
6.15	第 15 题解答	237
6.16	第 16 题解答	238
6.17	第 17 题解答	240
6.18	第 18 题解答	241
6.19	第 19 题解答	243
6.20	第 20 题解答	245
第七单元	输入与输出	247
7.1	第 1 题解答	247
7.2	第 2 题解答	249
7.3	第 3 题解答	250
7.4	第 4 题解答	252
7.5	第 5 题解答	254
7.6	第 6 题解答	256
7.7	第 7 题解答	257
7.8	第 8 题解答	259
7.9	第 9 题解答	261
7.10	第 10 题解答	262
7.11	第 11 题解答	264
7.12	第 12 题解答	266
7.13	第 13 题解答	268
7.14	第 14 题解答	269
7.15	第 15 题解答	271
7.16	第 16 题解答	273
7.17	第 17 题解答	275
7.18	第 18 题解答	277
7.19	第 19 题解答	278
7.20	第 20 题解答	280
第八单元	综合技能	282
8.1	第 1 题解答	282
8.2	第 2 题解答	286

8.3 第3题解答.....	289	8.12 第12题解答.....	319
8.4 第4题解答.....	293	8.13 第13题解答.....	322
8.5 第5题解答.....	296	8.14 第14题解答.....	325
8.6 第6题解答.....	300	8.15 第15题解答.....	329
8.7 第7题解答.....	303	8.16 第16题解答.....	332
8.8 第8题解答.....	305	8.17 第17题解答.....	335
8.9 第9题解答.....	309	8.18 第18题解答.....	339
8.10 第10题解答.....	312	8.19 第19题解答.....	341
8.11 第11题解答.....	316	8.20 第20题解答.....	344

第一单元 基本绘图

1.1 第 1 题解答

1. 绘制基本图形

第 1 步：新建文档。在 New Document 对话框中将 Name 设为 Xill-1，并将色彩模式设为 CMYK Color，将面板设置中的 Size 设为 800×600pt，如图 1.1.1 所示。

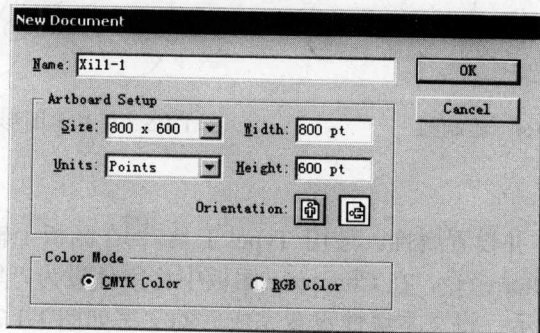


图 1.1.1 New Document 对话框

第 2 步：绘制边框。在工具箱中选取 Rectangle 工具，如图 1.1.2 所示，在画板上的合适位置按下左键并拖动，绘制得到一个作为卡通小丑边框的矩形。选中矩形，结合工具箱下方的笔画与填充按钮和 Color 面板，将填充色设为白色，笔画色设为黑色；Stroke 面板中将矩形的宽度设为 1pt，得到如图 1.1.3 所示的效果。

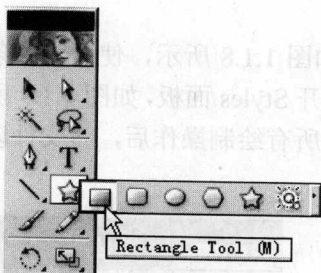


图 1.1.2 选取 Rectangle 工具

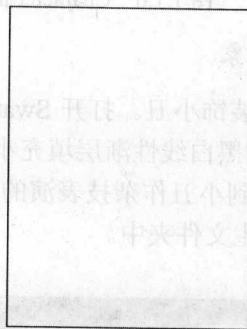



图 1.1.3 绘制矩形

2. 绘制贝塞尔路径

第 3 步：绘制卡通小丑。使用 Ellipse 工具、Rectangle 工具、Round Rectangle 工具绘制圆、椭圆、矩形、圆角矩形等组成小丑的基本图形。在使用 Ellipse 工具绘图时按下 Shift 键可以得到圆，如图 1.1.4 所示；另外为了得到多个相同的圆，可以绘制一个圆之后使用复制的方法得到其他的圆。使用 Selection 工具  调整组成小丑的各个图形对象的前后关系

和相对位置，得到如图 1.1.5 所示的效果。

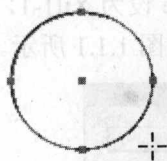


图 1.1.4 绘制圆

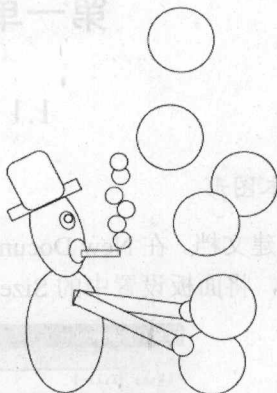



图 1.1.5 将基本图形组合成小丑

3. 处理文本

第 4 步：输入文本并设置属性。使用 Type 工具  在画板上输入文字“小丑”，执行 Window→Type→Character 命令，在 Character 面板中将字体设为“华文新魏”，并将字号设为 100pt，如图 1.1.6 所示；将文本属性设置完成后的文字如图 1.1.7 所示。

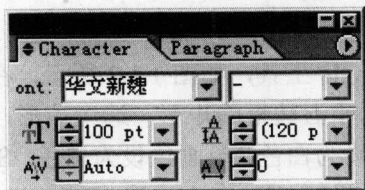


图 1.1.6 Character 面板

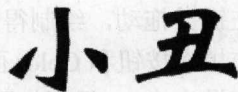


图 1.1.7 将属性设置完成后的文字

4. 操作对象

第 5 步：装饰小丑。打开 Swatches 面板，如图 1.1.8 所示，使用一种条形图案填充小丑的身体，使用黑白线性渐层填充小丑的帽子；打开 Styles 面板，如图 1.1.9 所示，将 Caution Tape 样式应用到小丑作杂技表演的圆环上。完成所有绘制操作后，将文件以 Xill-1.ai 为文件名保存在考生文件夹中。

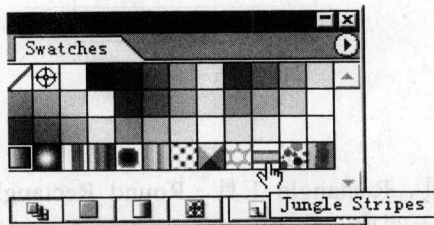


图 1.1.8 Swatches 面板

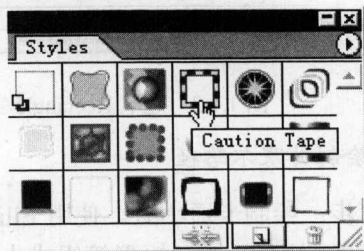


图 1.1.9 Styles 面板

1.2 第2题解答

1. 绘制基本图形

第1步：新建文档。在 New Document 对话框中将 Name 设为 Xil1-2，并将色彩模式设为 CMYK Color，将面板设置中的 Size 设为 800×600pt，如图 1.2.1 所示。

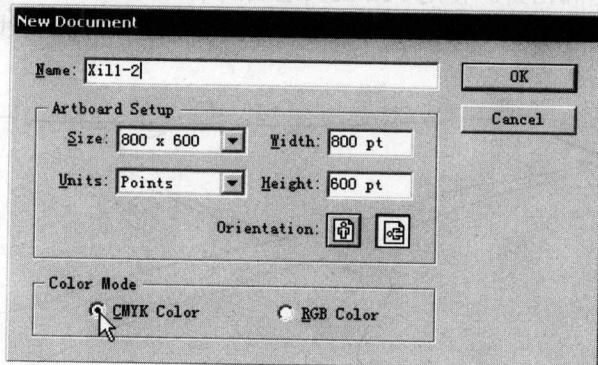



图 1.2.1 New Document 对话框

第2步：绘制矩形背景。在工具箱中选取 Rectangle 工具 ，在画板的合适位置处单击，在打开的 Rectangle 对话框中，将 Width 设为 560pt，将 Height 设为 130pt，如图 1.2.2 所示，单击 OK 按钮得到一个长条状的矩形作为天空背景，如图 1.2.3 所示。

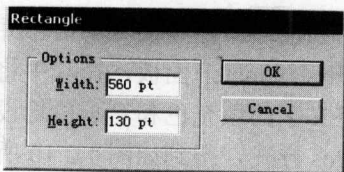


图 1.2.2 Rectangle 对话框

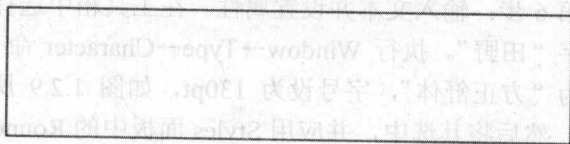



图 1.2.3 绘制完成的矩形

2. 绘制贝塞尔路径

第3步：绘制云朵。在工具箱中选择 Pen 工具 ，使用 Pen 工具绘制如图 1.2.4 所示的曲线，要求曲线比较平滑；再绘制另外一段曲线，当把光标移到绘制的起始点时，钢笔光标的右下角将出现一个圆圈，表示在当前状态下可以封闭图形，如图 1.2.5 所示；绘制完成的云朵如图 1.2.6 所示。

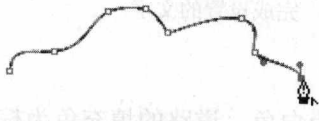


图 1.2.4 绘制云朵

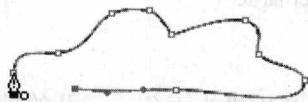


图 1.2.5 封闭云朵



图 1.2.6 绘制完成的云朵形状

第4步：制作朵朵云朵。使用类似的方法绘制形状不一的几片云朵，如图 1.2.7 所示。

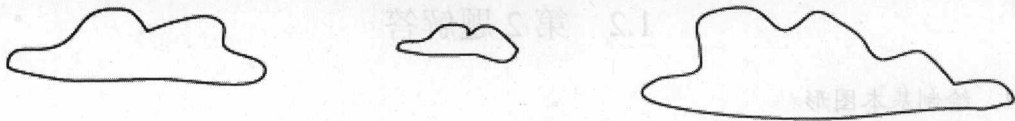


图 1.2.7 形状不一的云朵

第 5 步：绘制道路和田野。使用 Pen 工具绘制两个封闭路径，作为两条蜿蜒向前延伸的道路；绘制田野的轮廓（和天空相接的一边为曲线，另三条边为直线）。得到如图 1.2.8 所示的效果。

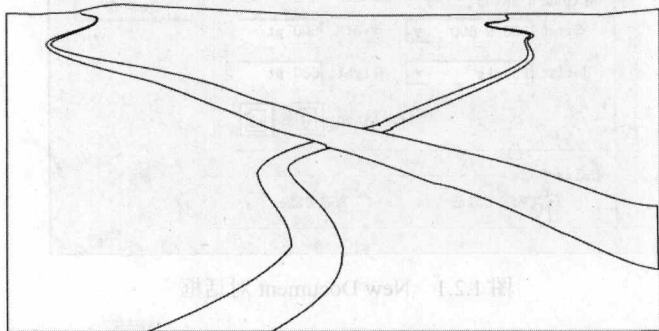


图 1.2.8 绘制道路和田野

3. 处理文本


第 6 步：输入文本并设置属性。在工具箱中选择 Type 工具 ，在画板上单击，并输入文字“田野”。执行 Window→Type→Character 命令，打开 Character 面板，在其中将字体设为“方正舒体”，字号设为 130pt，如图 1.2.9 所示；将文字的填充色和笔画色均设为 None。然后将其选中，并应用 Styles 面板中的 Rounded Edges 样式，得到如图 1.2.10 所示的文字效果。



图 1.2.9 Character 面板



图 1.2.10 完成设置的文字

4. 操作对象

第 7 步：将所有对象的笔画色均设为无色；云朵的填充色为白色、道路的填充色为棕色，天空填充为蓝色、田野的填充色为淡绿色；具体方法为：首先选中对象，单击工具箱下方的填充按钮，如图 1.2.11 所示，使对象处于填充状态，然后在 Swatches 面板中选择一种合适的颜色即可，如图 1.2.12 所示，使用类似的方法可以设置对象的笔画色。

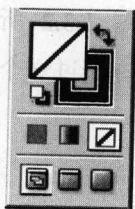


图 1.2.11 将对象置于填充状态

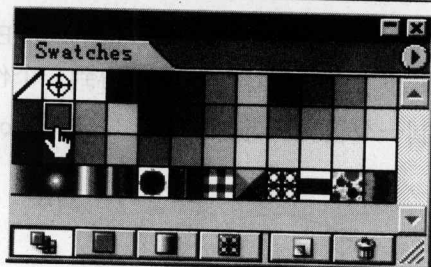



图 1.2.12 Swatches 面板

第 8 步：调整对象。使用 Selection 工具  将各个对象的位置调整如图 1.2.13 所示的最终效果图所示。完成所有绘制操作后，将文件以 Xill-2.ai 为文件名保存在考生文件夹中。

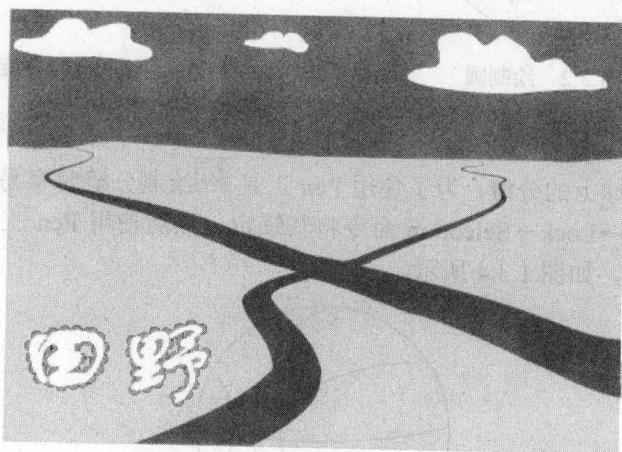


图 1.2.13 最终效果

1.3 第 3 题解答

1. 绘制基本图形

第 1 步：新建文档。在 New Document 对话框中将 Name 设为 Xill-3，并将色彩模式设为 CMYK Color，将面板设置中的 Size 设为 800×600pt，如图 1.3.1 所示。

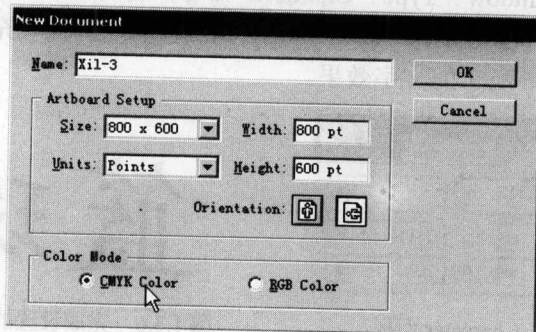




图 1.3.1 New Document 对话框

第2步：绘制篮球和阴影。在工具箱中选取 **Ellipse 工具** ，按下 **Shift** 键，再在画板上合适的位置处按下左键并拖动，绘制得到一个作为篮球的圆，如图 1.3.2 所示；再使用 **Ellipse 工具** 绘制一个稍微扁的椭圆，并使用 **Selection 工具**  将其旋转过一个角度，如图 1.3.3 所示。

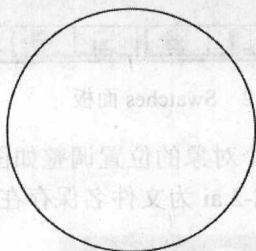


图 1.3.2 绘制圆

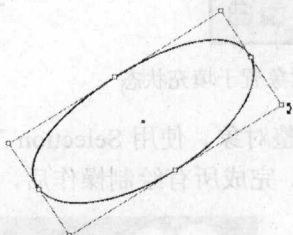



图 1.3.3 绘制椭圆并旋转

2. 绘制贝塞尔路径

第3步：绘制篮球上的分缝。为了使用 **Pen 工具**  绘制分缝时容易操作，可以首先选中圆，再执行 **Object→Lock→Selection** 命令将其锁定，然后使用 **Pen 工具** 在圆上绘制几条作为篮球分缝的曲线，如图 1.3.4 所示。

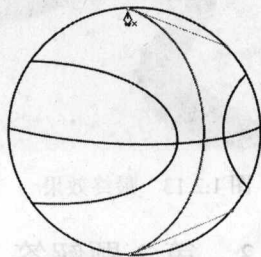



图 1.3.4 绘制分缝

3. 处理文本

第4步：输入文本并设置属性。在工具箱中选择 **Type 工具** ，在画板上单击，并输入文字“篮球”。执行 **Window→Type→Character** 命令，打开 **Character** 面板，在其中将字体设为“楷体_GB2312”，字号设为 70pt，如图 1.3.5 所示；再将填充色设为黑色，笔画色设为无色。得到如图 1.3.6 所示的文字效果。

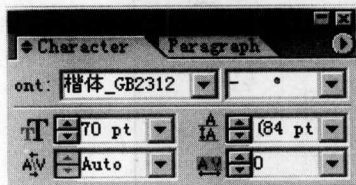


图 1.3.5 Character 面板

篮球

图 1.3.6 完成设置的文字

4. 操作对象

第5步：制作渐层填充。执行 Window→Gradient 命令打开 Gradient 面板，结合 Color 面板，在 Gradient 面板中制作由橙色到白色的放射性渐层，具体设置如图 1.3.7 所示，然后将该渐层应用到篮球中。使用 Swatches 面板中的黑白线性渐层填充作为篮球阴影的椭圆。

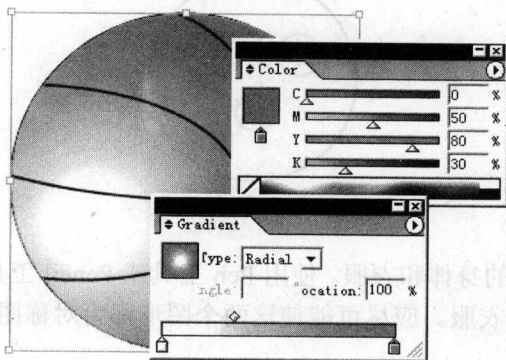



图 1.3.7 制作渐层

第6步：在 Stroke 面板中将篮球的笔画宽度设为 1pt；将篮球分缝的笔画宽度设为 2pt。使用 Selection 工具  将各个对象的位置调整如最终效果图所示。完成所有绘制操作后，将文件以 Xill-3.ai 为文件名保存在考生文件夹中。

1.4 第4题解答

1. 绘制基本图形

第1步：新建文档。在 New Document 对话框中将 Name 设为 Xill-4，并将色彩模式设为 CMYK Color，将面板设置中的 Size 设为 800×600pt，如图 1.4.1 所示。

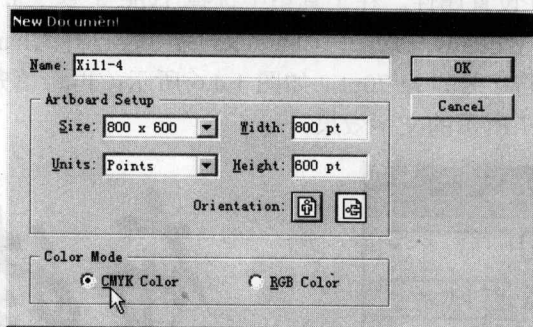


图 1.4.1 New Document 对话框

第2步：绘制布娃娃的头部。在工具箱中选取 Ellipse 工具，按下 Shift 键，在画板上合适的位置按下左键并拖动鼠标，绘制一个较大的圆作为布娃娃的头部，如图 1.4.2 所示；使用同样的方法再绘制几个小圆作为布娃娃的眼睛和鼻子，如图 1.4.3 所示。