

创意设计系列教材



矢量图形设计与制作

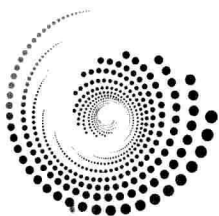
SHILIANG TUXING SHEJI YU ZHIZUO

主 编 张莲瑛 赵 琨
副主编 贺红娟 朱庆文



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

创意设计系列教材



矢量图形设计与制作

SHILIANG TUXING SHEJI YU ZHIZUO

主 编 张莲瑛 赵 琨
副主编 贺红娟 朱庆文
参 编 闫 漪 王瑛瑛



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

矢量图形设计与制作 / 张莲瑛, 赵琨主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2012.9
(创意设计系列教材)

ISBN 978-7-303-15184-4

I. ①矢… II. ①张…②赵… III. ①图像处理软件—高等教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 182842*号

营销中心电话 010-58802755 58800035
北师大出版社职业教育分社网 <http://zjfs.bnup.com.cn>
电子信箱 bsdzyjy@126.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com.cn

北京新街口外大街 19 号

邮政编码: 100875

印刷: 北京嘉实印刷有限公司

经销: 全国新华书店

开本: 184 mm × 260 mm

印张: 13.75

字数: 300 千字

版次: 2012 年 9 月第 1 版

印次: 2012 年 9 月第 1 次印刷

定价: 40.00 元 (含光盘)

策划编辑: 周光明 李 克

责任编辑: 李 克

美术编辑: 高 霞

装帧设计: 华鲁印联

责任校对: 李 菡

责任印制: 吕少波

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010—58800697

北京读者服务部电话: 010—58808104

外埠邮购电话: 010—58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010—58800825

前言

Illustrator 软件是由美国 Adobe 公司推出的矢量图形设计制作软件。该软件主要用于印刷、广告、多媒体和网页等图形的设计,具有强大的矢量图形绘制和修饰功能。

本书力求在一种轻松愉快的学习氛围中带领读者逐步深入理解软件的功能,掌握 Illustrator CS5 在平面设计中的应用技巧。全书共分 11 章,采用设计理论、软件讲解与案例制作相结合的方式,在每一章的开头部分介绍相关的设计理论和设计原则,然后讲解软件的功能,最后再针对软件功能的应用制作不同类型的实用案例。

第 1 章简要介绍了有关图形图像的基础知识,以及 Illustrator CS5 的操作界面、各种功能的特点和基本操作方法。第 2 章详细介绍了平面构成的元素及基本形式、色彩构成的属性、色彩对比与调和等设计构成的基本理论;以及用 Illustrator 绘制基本图形,为图形对象进行填充与描边及对象的选取、变换、排列、编组等基本操作方法。第 3 章到第 11 章为读者展现了 VI 设计、字体设计、海报设计、封面设计、POP 广告设计、包装设计、产品造型设计、动画设计和网页设计的创意和表现手法;在其中的实例制作过程中使用了详细的步骤方法展示各章对应的知识重点和核心,结合具体的商业案例,读者可以掌握绘制和编辑路径的方法,文字的修饰、分栏及链接的方法,图层、蒙版、混合模式与不透明度,图形变换、基本形状改变及路径查找器的使用方法,符号与混合的应用,滤镜和效果的应用,渐变网格与封套扭曲的使用,卡通造型设计和网设计的方法。附录部分提供了 Illustrator 的快捷键、调板的功能及平面设计的实用技术参数。全书图文并茂、循序渐进,加之有生动丰富且极具商业特征的实例制作案例,使读者在学习过程中更加轻松、易懂。

本书免费提供电子课件、制作案例的素材、案例最终效果文件等相关教学资源。

本书可作为高等职业院校数字媒体相关专业的教材,同时也可作为网页设计、多媒体制作、图形图像制作、动漫制作等广大从业人员的参考用书。

本书由多位具有丰富教学经验的教师共同编著,第 1 章、第 2 章由王瑛瑛编著,第 3 章、第 4 章由赵琨编著,第 5 章、第 6 章由张莲瑛编著,第 7 章、第 8 章由闫漪编著,第 9 章、第 10 章由朱庆文编著,第 11 章和附录部分由贺红娟编著。本书部分素材选自网络,在此本书编者向相关作者表示诚挚的谢意。本书在编写过程中力求全面、深入地剖析平面设计的制作方法和软件功能,但由于作者水平有限,编写时间仓促,疏漏和不足之处在所难免,敬请广大读者能够给予批评指正。

编者

2012 年 8 月

目录

第 1 章 图案设计——初识 Illustrator ··· (1)	
知识要点 ····· (1)	
学习目标 ····· (1)	
1.1 图形图像基础 ····· (1)	
1.1.1 矢量图与位图 ····· (1)	
1.1.2 图像的颜色模式 ····· (2)	
1.1.3 图像常用文件格式 ····· (3)	
1.2 初识 Illustrator ····· (4)	
1.2.1 Illustrator 的操作界面 ··· (4)	
1.2.2 工具箱 ····· (4)	
1.2.3 菜单栏 ····· (5)	
1.2.4 浮动调板与控制调板 ····· (6)	
1.2.5 状态栏 ····· (8)	
1.3 Illustrator 基本操作 ····· (9)	
1.3.1 文件的基本操作 ····· (9)	
1.3.2 查看画面 ····· (11)	
1.3.3 辅助工具——标尺、网格、 参考线 ····· (13)	
1.3.4 设置首选项 ····· (17)	
1.4 案例设计 ····· (21)	
本章小结 ····· (22)	
第 2 章 构成设计——图形与色彩 ····· (23)	
知识要点 ····· (23)	
学习目标 ····· (23)	
2.1 平面构成 ····· (23)	
2.1.1 平面构成的元素 ····· (23)	
2.1.2 平面构成的基本形式 ··· (25)	
2.2 色彩构成 ····· (28)	
2.2.1 色彩的属性 ····· (28)	
2.2.2 色彩对比 ····· (29)	
2.2.3 色彩调和 ····· (31)	
2.3 绘制基本图形 ····· (32)	
2.3.1 基本绘图工具 ····· (32)	
2.3.2 绘制开放式路径 ····· (32)	
2.3.3 绘制闭合式图形 ····· (33)	
2.4 填充与描边 ····· (37)	
2.4.1 设置颜色 ····· (37)	
2.4.2 设置渐变 ····· (38)	
2.4.3 使用“描边”调板 ····· (39)	
2.4.4 实时上色与实时选择 ··· (41)	
2.5 对象的基本操作 ····· (42)	
2.5.1 选取与变换对象 ····· (42)	
2.5.2 对齐与分布对象 ····· (42)	
2.5.3 排列与群组对象 ····· (43)	
2.6 案例设计 ····· (43)	
本章小结 ····· (47)	
第 3 章 VI 设计——编辑图形 ····· (48)	
知识要点 ····· (48)	
学习目标 ····· (48)	
3.1 VI 设计基本原理 ····· (48)	
3.1.1 VI 设计分类 ····· (48)	
3.1.2 标志设计的流程 ····· (49)	
3.1.3 标志设计的原则 ····· (50)	
3.1.4 标志设计的特点 ····· (51)	
3.2 绘制路径 ····· (53)	
3.2.1 绘制直线 ····· (53)	
3.2.2 绘制曲线 ····· (53)	
3.2.3 组合角点 ····· (54)	
3.3 编辑节点与路径 ····· (54)	
3.3.1 编辑节点 ····· (54)	



3.3.2 编辑路径	(57)
3.4 案例设计	(59)
本章小结	(61)
第4章 字体设计——文本与段落	(62)
知识要点	(62)
学习目标	(62)
4.1 字体设计	(62)
4.1.1 字体设计的基本知识	(62)
4.1.2 字体设计的基本类别	(63)
4.1.3 字体创意的方法	(64)
4.2 文字与修饰	(65)
4.2.1 输入文字	(65)
4.2.2 编辑文字	(67)
4.3 分栏与链接	(68)
4.3.1 文本转换为轮廓	(68)
4.3.2 文本分栏	(68)
4.3.3 图文混排	(68)
4.4 案例设计	(69)
本章小结	(72)
第5章 海报设计——图层与蒙版	(74)
知识要点	(74)
学习目标	(74)
5.1 海报设计基础	(74)
5.1.1 海报的种类	(74)
5.1.2 海报的特征	(75)
5.1.3 海报的构成	(76)
5.1.4 海报设计原则	(77)
5.1.5 海报中常用的表现手法	(82)
5.2 图层	(83)
5.2.1 “图层”调板	(83)
5.2.2 图层选项	(84)
5.2.3 图层基本操作	(85)
5.3 蒙版	(87)
5.3.1 剪切蒙版	(87)
5.3.2 不透明蒙版	(88)
5.4 混合模式与不透明度	(89)
5.4.1 混合模式	(89)
5.4.2 不透明度	(91)

5.5 案例设计	(91)
本章小结	(94)
第6章 封面设计——图形的变异	(95)
知识要点	(95)
学习目标	(95)
6.1 封面设计基础	(95)
6.1.1 封面的构成要素	(95)
6.1.2 书籍的开本	(96)
6.1.3 书籍封面设计的要素	(96)
6.1.4 封面设计的表现方法	(98)
6.2 图形的变换	(98)
6.2.1 变换面板概述	(98)
6.2.2 旋转工具和镜像工具	(99)
6.2.3 比例缩放工具、倾斜工具 和整形工具	(100)
6.2.4 移动图形	(102)
6.2.5 自由变换工具	(103)
6.2.6 变换命令、再次变换命令 和分别变换命令	(104)
6.3 基本形状的改变	(105)
6.4 路径查找器	(106)
6.5 案例设计	(109)
本章小结	(115)
第7章 POP广告设计——符号与混合	(117)
知识要点	(117)
学习目标	(117)
7.1 POP广告设计基础	(117)
7.1.1 什么是POP广告	(117)
7.1.2 POP广告的功能	(117)
7.1.3 POP广告的分类	(118)
7.1.4 POP广告设计方法	(118)
7.1.5 手绘POP	(119)
7.2 符号的应用	(122)
7.2.1 什么是符号	(122)
7.2.2 符号工具的使用	(122)
7.3 混合的使用	(124)
7.3.1 混合	(124)
7.3.2 混合的使用	(124)
7.4 案例设计	(127)

本章小结	(135)	9.4 案例设计	(169)
第 8 章 包装设计——滤镜与效果	(136)	本章小结	(173)
知识要点	(136)	第 10 章 动画设计——图层动画	(175)
学习目标	(136)	知识要点	(175)
8.1 包装基础	(136)	学习目标	(175)
8.1.1 包装设计的概念	(136)	10.1 动画设计基础	(175)
8.1.2 包装的功能	(137)	10.2 卡通造型设计	(175)
8.1.3 包装的分类	(137)	10.3 用 Illustrator 设计动画	(176)
8.1.4 包装设计的要素	(138)	10.3.1 创建 Flash 动画	(176)
8.1.5 包装设计及标准	(138)	10.3.2 粘贴 Illustrator 图稿到	
8.2 滤镜和效果的应用	(140)	Flash 中	(180)
8.2.1 滤镜与效果	(140)	10.3.3 将 Illustrator 文件导入到	
8.2.2 滤镜与效果命令的应用		Flash	(180)
规则	(140)	10.4 案例设计	(180)
8.2.3 应用效果	(141)	本章小结	(182)
8.2.4 效果的快速参考	(142)	第 11 章 网页设计	(183)
8.2.5 效果的几种应用	(142)	知识要点	(183)
8.3 案例设计	(147)	学习目标	(183)
本章小结	(154)	11.1 网页设计基础	(183)
第 9 章 产品造型设计——渐变网格与		11.1.1 网页的版面设计	(183)
封套扭曲	(156)	11.1.2 网页的色彩设计	(185)
知识要点	(156)	11.1.3 网页的文字设计	(185)
学习目标	(156)	11.2 Illustrator 与网页设计	(185)
9.1 产品设计基础	(156)	11.2.1 Web 图形	(185)
9.2 渐变网格	(157)	11.2.2 切片和图像映射	(186)
9.2.1 创建网格对象	(157)	11.2.3 保存为 Web 格式	(187)
9.2.2 编辑网格对象	(160)	11.3 案例设计	(190)
9.3 封套扭曲	(163)	本章小结	(195)
9.3.1 建立封套	(163)	附录 1 工具名称及其基本功能	(197)
9.3.2 编辑封套内容	(166)	附录 2 Illustrator 快捷键	(202)
9.3.3 改变封套形状	(166)	附录 3 调板的基本功能	(208)
9.3.4 删除封套	(168)	附录 4 平面设计常用项目的尺寸	(211)
9.3.5 设置封套选项	(168)	参考文献	(212)

第 1 章 图案设计——初识 Illustrator



知识要点

1. 数字化图像的知识；
2. Illustrator 的操作界面。



学习目标

1. 掌握 Illustrator 的基本操作；
2. 视图预览与查看；
3. 标尺、参考线和网格；
4. 首选项的设置。

Illustrator CS5 是 Adobe 公司推出的一款功能强大的专业矢量绘图软件。该软件具有较强的实用性和便捷性，绘图功能强大，绘图效果良好，软件操作界面直观明确，并与 Adobe 家族的其他软件紧密地结合在一起。通过它，用户可以随心所欲地创建出各种内容丰富的彩色或黑白图形、设计特殊效果的文字、置入图像，以及制作网页图形。深受艺术家、设计师及广大电脑美术爱好者的喜爱。

Illustrator 拥有钢笔、铅笔、画笔、直线段、矩形、极坐标网络工具等数量众多的矢量绘图工具，可创建任何图形效果，Illustrator 还提供了丰富的滤镜和效果命令，以及强大的文字与图表处理功能等。通过这些命令和功能可以为图形图像添加一些特殊效果，增强了作品的表现力，从而使绘制的图形更加生动具体。使用 3D 效果功能可以将二维图形创建为可编辑的三维图形，还可以添加光源，设置贴图并且可以对效果随时进行修改。神奇的混合效果可以用绘制的图形、路径创建混合，从而产生从颜色到形状的过渡效果。模板和资源库提供了 200 多个专业设计模版，使用模板中的现成内容，可以快速创建名片、信封、标签、证书、明信片、贺卡和网站，为创作提供了极大的方便，是进行平面设计数码艺术创作的重要软件。



1.1 图形图像基础

1.1.1 矢量图与位图

根据绘图原理和方法的不同，电脑图形可以分为矢量图和位图两种类型，我们也可以分别称之为图形和图像。

1. 矢量图

矢量图是基于数学方式绘制的曲线和其他几何体组成的图形，简单地说就是由轮廓和填充组成的图形。它的每个图形都是一个自成一体的实体，具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。当用户对矢量图进行编辑时，如移动、重新定义尺寸、



重新定义形状或改变矢量图形的色彩等，都不会改变矢量图形的显示品质。

2. 位图

位图也称点阵图，点阵图由许多像小方块一样的像素构成，一般用于照片品质的图像处理。其工作方式就像是用画笔在画布上作画一样，如果将这类图像放大到一定程度，就会发现它是由一个个小方格组成的(如图 1-1 所示)，这些小方格被称为像素点。与矢量图形相比，位图图像更容易模拟照片式的真实效果，表现丰富的色彩变化并产生逼真的效果，也容易在不同的软件之间交换使用。但在旋转和缩放时容易产生锯齿。



图 1-1 矢量图与位图

1.1.2 图像的颜色模式

图像的颜色是由不同的基色合成的，而不同的颜色在电脑上对应不同的数值，这种对应方式就是色彩的表达模式。Illustrator 所支持的颜色模式主要包括 CMYK、RGB、灰度、HSB 和 Web 安全 RGB 模式，其中较为常用的是 CMYK、RBG 和 Web 安全 RGB 模式。

执行“窗口”→“颜色”命令，打开“颜色”调板，单击调板右上角的 按钮，可以在菜单中选择需要的颜色模式，如图 1-2 所示。



图 1-2 “颜色”调板

1. RBG 颜色模式

自然界中所有的颜色都是由红、绿、蓝这三种颜色的波长的不同强度组合而成。这就是人们常说的三原色原理，每种颜色都有 256 种不同的亮度值，因此可以产生大约 1670 余万种颜色。用户绘制的图形只有用于屏幕显示时，才可采用此种颜色模式。

2. CMYK 模式

CMYK 代表印刷上用的四种颜色，C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色，K 代表黑色。它是一种印刷模式，CMYK 颜色模式的取值范围是用百分数来表示的，百分比较低的油墨接近白色，百分比较高的油墨接近黑色。CMYK 模式比 RGB 模式表达的颜色少，却是印刷的最佳模式。

3. 灰度模式

它具有从黑色到白色的 256 种灰度色域的单色图像，只存在颜色的灰度，没有色彩信息。其中，0 级为黑色，255 级为白色。每个灰度级都可以使用 0%(白)~100%(黑)来测量。灰度模式可以与 HSB 模式、RGB 模式、CMYK 模式互相转换。但是，将色彩转换为灰度模式后，再要将其转换回彩色模式，将不能恢复原有图像的色彩信息，画面将转为单色。

4. HSB 模式

在 HSB 模式中，H(hues)表示色相，S(saturation)表示饱和度，B(brightness)表示亮度，HSB 颜色就是利用颜色的三个因素来表达色彩，色相用于调整颜色，饱和度用于调整颜色的纯度，亮度用于调整颜色的明暗度。

5. Web 安全 RGB 模式

它是网页浏览器所支持的 216 种颜色，与显示平台无关。当所绘图像只用于网页浏览时，可以使用该颜色模式。

1.1.3 图像常用文件格式

文件格式决定了图稿数据的存储内容和存储方式，以及文件是否与一些应用程序兼容。随着图形图像应用软件的增多，其格式和种类也相应增多。目前广泛应用的图形文件格式多达十几种，为了减少不必要的浪费和重复操作，用户在制作图形时应尽可能地采用通用的图形文件格式。在 Illustrator 中保存文件时可以将图稿存储为 4 种基本格式：AI、PDF、EPS 和 SVG，这些格式可以保留所有 Illustrator 数据，它们是 Illustrator 的标准格式。Illustrator 支持 AI、EPS、PSD、PDF、JPEG、TIFF、SVG、GIF、SWF、PICT、PCX 等格式。下面介绍一些常用的文件格式：

1. AI

AI 是 Illustrator 软件的默认存储格式，主要保存矢量图的数据，在各种矢量软件中通用。它能够保存 Illustrator 的图层、蒙版、滤镜效果、混合和透明度等数据信息。AI 格式是在图形软件 Freehand、CorelDRAW 和 Illustrator 之间进行数据交换的理想格式，因为这 3 个图形软件都支持这种文件格式，它们可以直接打开、导入或导出该格式文件，也可以对该格式文件进行一定的参数设置。

2. JPG

JPEG(JPG)格式是 Joint Photographic Experts Group(联合图像专家组)的缩写，它是目前最优秀的数字化摄影图像的存储格式，有损压缩数据格式，文件相对较小，压缩过程中会损失一部分图像的颜色数据，一般对图片的质量影响不大。

3. PSD

PSD 是 Photoshop 软件的默认存储格式，它能够支持全部图像颜色模式的格式，



并且它能保存图像中各个图层的效果和相互关系，各图层之间相互独立，以便于对单独的图层进行修改和制作各种特效，但文件数据较大。

4. EPS

EPS 格式常用于存储矢量图形，也可用于存储位图图像，以前常用于矢量图转换为位图。EPS 格式为印刷、输出的格式类型，可用来优化 Illustrator 文件。

5. TIFF

TIFF 格式是一种灵活的位图图像格式，大多数绘画、图像编辑和页面排版应用程序都支持该格式，而且几乎所有桌面扫描仪都可以生成 TIFF 格式的图像。

6. SVG

SVG 原意为可缩放的矢量图形。它是一种用来描述图像的形状、路径文本和滤镜效果的矢量格式，可以任意放大显示，而不会丢失细节。该图形格式的优点是非常紧凑，并能提供可以在网上发布或打印的高质量图形。

1.2 初识 Illustrator

1.2.1 Illustrator 的操作界面

Illustrator 的操作界面由绘图区、工具箱、菜单栏、属性栏、状态栏、标题栏、控制调板和浮动调板等部分组成，如图 1-3 所示。



图 1-3 Illustrator 的操作界面

1.2.2 工具箱

工具箱默认位于工作界面的最左侧，它是 Illustrator 中最重要的组件之一，这些工具按使用功能可分为“选择工具”、“绘图工具”、“变换与变形工具”、“符号与图标工具”、“填充工具”、“切片工具”、“修剪工具”、“视图控制工具”、“填充与描边控制按钮”和“窗口控制按钮”等，如图 1-4 所示。单击任一工具，将选择相应工具。

有些工具按钮的右下角带有黑色倒三角形标志，表示该工具按钮还有隐含的同类的工具按钮，若将鼠标指针移动到该按钮上按下鼠标左键不放，停留片刻，隐含的工具按钮就会自动显示出来。如果该组工具经常被使用，可在弹出的该组工具右侧的位置释

放鼠标,该组工具即作为一个单独的工具栏显示在工作区中。若要关闭某个单独的工具栏,单击工具栏上的 $\times$ 按钮即可。

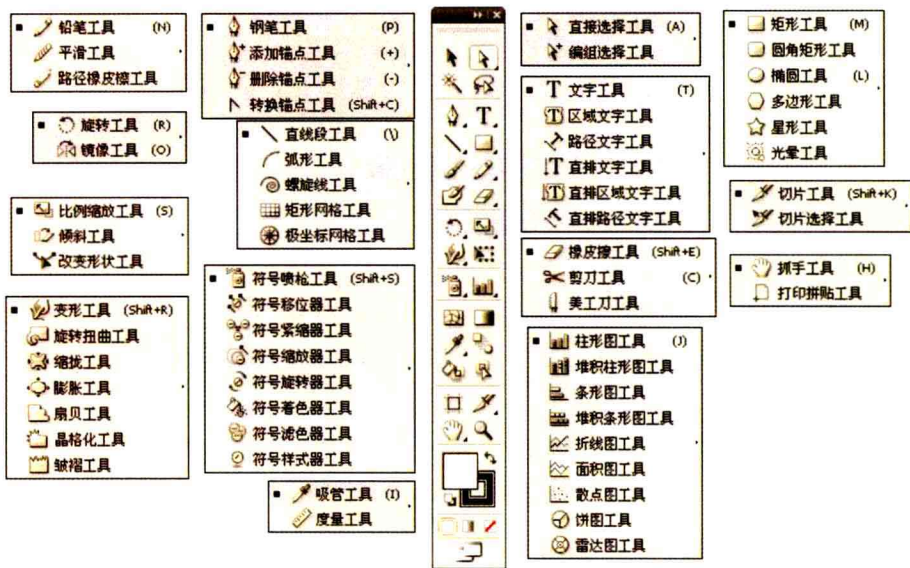


图 1-4 工具箱

1.2.3 菜单栏

在 Illustrator 应用程序中提供了 9 组菜单命令,如图 1-5 所示。它们分别是:“文件”、“编辑”、“对象”、“文字”、“选择”、“效果”、“视图”、“窗口”和“帮助”命令。

文件(F) 编辑(E) 对象(O) 文字(T) 选择(S) 效果(C) 视图(V) 窗口(W) 帮助(H)

图 1-5 菜单栏

每个菜单内都包含一系列的命令,有的菜单命令用于执行操作,例如执行“对象”→“排列”→“置于顶层”;有的用于设置选项,例如执行“对象”→“混合选项”命令可打开“混合选项”对话框;有的用于打开调板,例如执行“窗口”→“符号”命令可打开“符号”调板。

在菜单中有些命令还附有快捷键,使用快捷键即可执行该命令,例如按“Ctrl+G”组合键可执行“编组”命令。带有黑色三角标记的菜单命令还包含下一级的子菜单,如图 1-6 所示。在画面中在选取的对象上单击鼠标右键可显示快捷菜单,如图 1-7 所示,通过快捷菜单就可执行相应的命令。



图 1-6 打开对象中“编组”命令

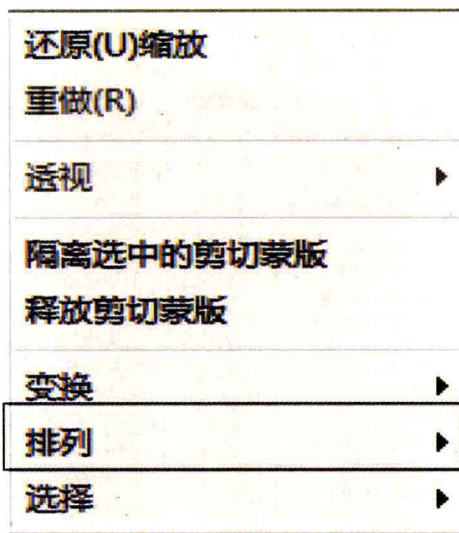


图 1-7 单击鼠标右键显示的快捷菜单

1.2.4 浮动调板与控制调板

1. 浮动调板

Illustrator 中有 30 多个调板，很多编辑操作都需要借助相应的调板才能完成，调板位于“窗口”菜单中。Illustrator 提供了多种控制面板。系统默认打开的控制面板是在操作过程中经常需要使用的，一般位于操作窗口的最右侧。可以通过选择“窗口”菜单中的相应命令打开对应的控制面板，我们可以从右边的调板浮动栏中直接选择相应的调板，或者直接把调板拖拽到调板浮动栏中，以方便操作。每个调板中又包含一些子菜单的编辑命令，用鼠标单击  按钮即可显示调板菜单，如图 1-8 所示。



图 1-8 浮动调板以及调板菜单

有些调板左上角上有  状图标，单击该图标，可隐藏调板的部分选项内容，双击可展开调板，如图 1-9 所示。



图 1-9 隐藏调板部分选项

将鼠标指针移动至调板的名称上，将其拖动到另外一个调板的名称上可将两个调板合并，如图 1-10 所示。单击某一调板的名称即可显示该调板的内容，将合并后的调板的名称拖动到空白处可将其分离，如图 1-11 所示。



图 1-10 合并调板

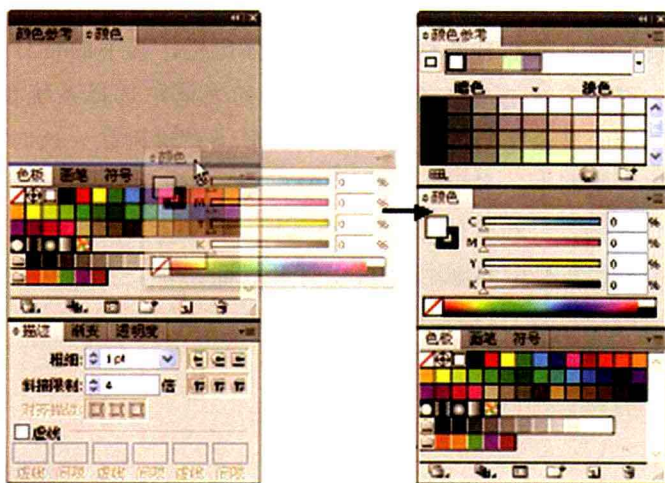


图 1-11 拆分调板

2. 控制调板

Illustrator 中的“控制”调板用来辅助“工具”面板中工具或菜单命令的使用，对图形或图像的修改起着重要的作用，灵活掌握“控制”调板的基本使用方法有助于帮助用户快速地进行图形编辑。“控制”调板中集成了大部分浮动调板的功能，它会随着当前选择的工具和被选取对象类型的改变而变换内容，在“控制”调板中就可以完成填充、描边、不透明度设置等操作，而不必打开相应的调板，为窗口节省了空间，如图 1-12 所示。



图 1-12 控制调板

当控制调板中的文本为蓝色且带下划线时，用户可以单击文本以显示相关的面板或对话框。例如，单击“描边”链接，可显示“描边”面板，如图 1-13 所示。

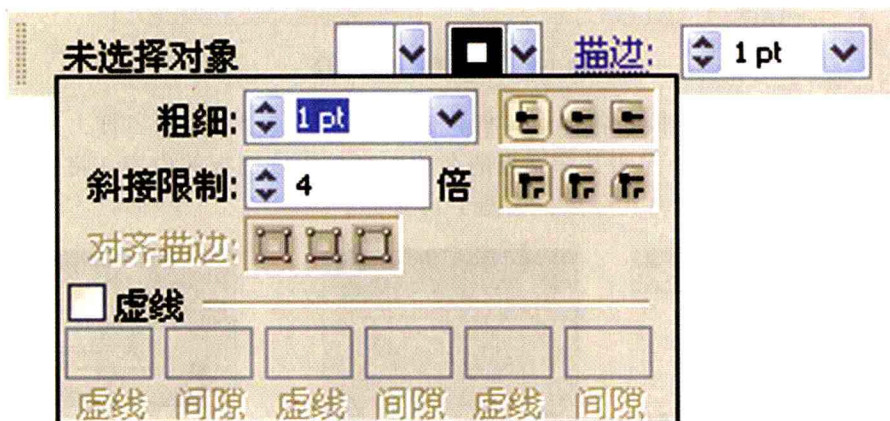


图 1-13 链接相关面板

1.2.5 状态栏

在所有文档页面的下部都有两栏，左边是百分比栏，其中的百分比数值表示页面当前的显示比例。可单击  按钮，在打开的下拉列表框中选择系统预设的显示比例。也可以输入任意页面的显示比例，输入完成后按“Enter”键确认，这时页面可按照所设置的比例相应地放大或缩小。中间一栏显示当前文档的画板数量，同时可以通过“上一项”、“下一项”、“首项”、“末项”按钮来切换画板，或直接单击数值框右侧的  按钮，直接选择画板。单击状态栏中的  按钮可以打开级联菜单，在级联菜单中可以选择在状态栏中显示的项目，如图 1-14 所示。



图 1-14 状态栏

1.3 Illustrator 基本操作

1.3.1 文件的基本操作

1. 新建文件

在 Illustrator 中可以根据需要采用以下几种方式新建文件。

(1) 创建空白文件

执行“文件”→“新建”命令，打开“新建文档”对话框，在该对话框中设置文件的名称、在新建文档配置文件中设置文档大小、宽度、高度，如果用来印刷的文档还可以设置上下左右出血线。单击“高级选项”按钮 ，便可以设置颜色模式、栅格模式等。单击确定按钮即可创建文件，如图 1-15 所示。

①新建文档配置文件：在“新建文档配置文件”下拉列表中，可以选择创建不同输出类型的文档配置文件，包括“打印”、“Web”、“移动设备”等。选择一个选项之后，在“大小”下拉列表中选择具体的文档尺寸，此时 Illustrator 会自动调整颜色模式、单位、方向、透明度等参数。

②宽度/高度/单位/取向：如果要自定义文档的尺寸，可在这几个选项中设置文档的宽度高度和使用的单位。单击“取向”选项中的按钮，可以切换文档的方向。

③画板数量：可输入文档中包含画板的数量。

④出血：可输入文档边缘预留的出血尺寸。

⑤高级：可以选择文档的颜色模式、屏幕分辨率、预览模式等高级内容。

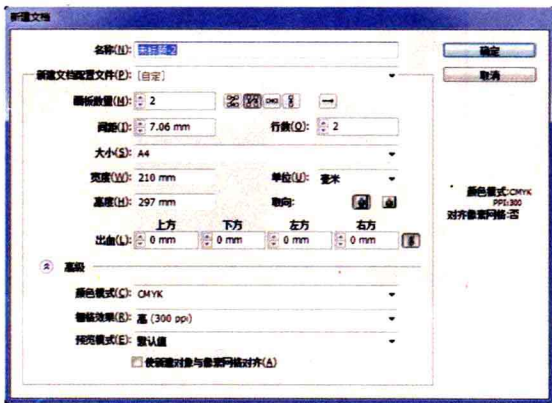


图 1-15 新建文档

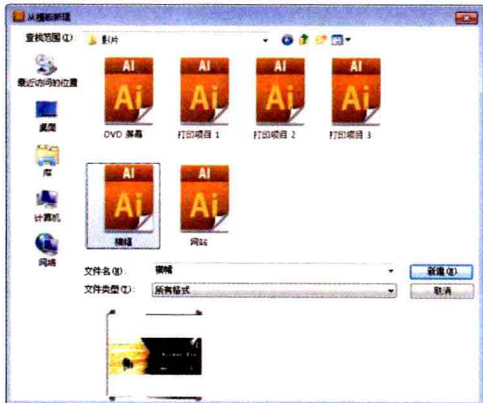


图 1-16 从模板新建文档

(2) 从模板新建文件

Illustrator 提供了许多模板，如信纸、名片、信封、小册子、标签、证书、明信片、贺卡和网站等。执行“文件”→“从模板新建”命令，打开“从模板新建”对话框，如图 1-16 所示。在该对话框中可以选择一个模板文件，在模板中的各项设置，如符号、图形样式、字体、段落等都会被加载进新的文件中，可以直接使用，节省了时间，提高了工作效率。



2. 打开与置入文件

(1) 打开文件

执行“文件”→“打开”命令可打开一个“打开”对话框，如图 1-17 所示。如果文件较多不便于查找，可单击“文件类型”右侧的按钮，在下拉列表中选择一种特定的文件格式，对话框中只会显示该格式的文件，这样可以缩小查找范围。

(2) 置入文件

执行“文件”→“置入”命令可将其他程序创建的文件和位图置入到 Illustrator 中。“置入”对话框下方有 3 个复选框，如图 1-18 所示，各复选框的作用如下：

① ☐ **链接(L)** 复选框：选中该复选框，被置入的文件保持独立，文件修改自动更新；取消选中该复选框，置入的文件将不会自动更新。

② ☐ **模板(E)** 复选框：选中该复选框，系统会将置入的图形或图像创建为一个新模板图层。

③ ☐ **替换(C)** 复选框：置入图形或图像文件前，页面存在选取对象时，选中该复选框，可以用新置入的图形或图像替换页面中被选取的原图形或图像；页面中如果没有图形或图像被选取，则该复选框为不可用状态。

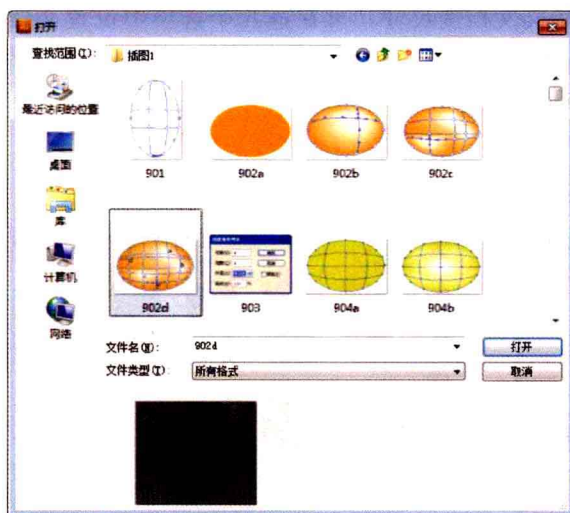


图 1-17 打开文件



图 1-18 置入文件

3. 保存文件

(1) 保存文件

创建文件后，执行“文件”→“存储”命令，可打开存储为对话框，如图 1-19 所示。在该对话框中可以设置文件名称、保存格式等选项，然后将其保存，若在编辑的过程中执行该命令，可将文件以原有的格式保存。