

DVD

7小时
视频教程
全书素材

多方倾力巨献，打造非凡的学习宝典！

WOW!

Illustrator CC

完全自学宝典

李金蓉 编著

本书同样适用于 Illustrator CS3\CS4\CS5\CS6

内容详尽全面：一网打尽Illustrator CC所有功能命令，详细分析图像处理技术精髓，倾囊相授多年设计心得和经验技巧**检索周全完备：**187个实例、27个拓展知识、50个实用技巧，全面的菜单命令功能及快捷键，三重检索方式，快速精确定位**随学随练随用：**理论结合实践，设计完美的自学流程，随时随地上网，紧跟设计潮流，彻底掌握Illustrator CC**视频教程护航：**附赠7小时超长多媒体视频教程，让设计

一本由多名设计师及畅销图书作者倾力打造的权威、全面、易懂的Illustrator学习指导手册！

Illustrator功能篇介绍了绘图、钢笔绘图、颜色、绘画、渐变、网格、变形、效果、外观、图层、蒙版、文字、符号、图表、Web、动画、任务自动化、打印等软件功能。

高级技术篇通过各种实例剖析了Illustrator高级应用技术，化解了困扰读者的各种难题，是从初级用户转向高级用户的必经阶段。

设计实践篇安排了10个综合应用实例，充分展现了Illustrator在平面设计、UI设计、卡通设计、特效设计、网页设计、插画设计等领域的应用技巧。

一线设计师
畅销图书作者
倾力打造



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

http://www.phei.com.cn

WOW!

Illustrator CC

完全自学宝典

李金蓉 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

新手从菜鸟成长为Illustrator高手，一般都要经历“入门—实践—困惑—再学习—再实践—精通”等阶段。本书以这一系列过程为主线，通过“入门篇”、“Illustrator功能篇”带领大家从零开始认识Illustrator，了解文档操作、绘图、钢笔绘图、颜色、绘画、渐变、网格、变形、效果、外观、图层、蒙版、文字、符号、图表、Web、动画、任务自动化、打印等软件功能；当读者掌握基本操作技能以后，开始步入进阶阶段，“高级技巧篇”为大家揭秘Illustrator高级操作技巧，化解困扰读者的各种难题，为顺利进阶提供技术支持；“设计实践篇”则为读者精通Illustrator设计任务安排了大量综合应用实例。

本书光盘中收录了187个实例的素材、源文件及视频教程，供读者演练。相信通过系统的学习，你一定能够成为玩转Illustrator的高手！

本书适合平面设计人员、动画制作人员、网页设计人员、大中专院校学生及图片处理爱好者等参考阅读。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

WOW！Illustrator CC 完全自学宝典 / 李金蓉编著. -- 北京：电子工业出版社，2015.3

ISBN 978-7-121-25257-0

I. ①W… II. ①李… III. ①图形软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 303538 号

责任编辑：田 蕾

文字编辑：赵英华

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：三河市皇庄路通装订厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/16 印张：21 字数：604.8 千字 彩插：4

版 次：2015 年 3 月第 1 版

印 次：2015 年 3 月第 1 次印刷

定 价：89.80 元（含光盘 1 张）



凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：(010) 88258888。

前言

很多Illustrator学习者都有过这样的困惑，Illustrator入门很简单，各种工具、功能学起来也不困难，但真正到自己独立制作一种效果时，却又无从下手；看到让人心动的优秀作品，也不知创作者是用什么方法表现出来的。这往往是由Illustrator综合应用能力不强造成的，同时也存在学习和实践脱节的问题。

Illustrator的软件功能非常庞大，绝大多数效果都需要不同的工具、命令相互配合，仅靠一两种功能是无法实现的。用户不仅要對Illustrator基本知识融会贯通，更要对高级功能有深入的理解，以及更具难度的实例训练。

如果有一本书，既能让读者轻松入门，又能带领他们突破Illustrator技术瓶颈，顺利进阶成为高手，相信一定会给读者带来最大的帮助。基于这种想法，我们编著了这本《WOW! Illustrator CC完全自学宝典》。

《WOW! Illustrator CC完全自学宝典》由“入门篇”、“功能篇”、“高级技巧篇”和“设计实践篇”等篇章组成。在章节安排方面采用从入门知识—基本操作—软件功能全面讲解—高级技术重点剖析—综合实例演练的方式，充分契合了Illustrator的学习特点。全书共收录了187个实例、31个知识拓展、49个实用技巧，再加上数量众多的要点提示，以及将Illustrator应用于实际工作和生活创意上的案例，构成了既全面又有一定深度的Illustrator学习框架。

在本书的“入门篇”中，详细介绍了数字化图形的基本知识和Illustrator基本操作方法。

“功能篇”包含绘图、钢笔绘图、颜色、绘画、渐变、网格、变形、效果、外观、图层、蒙版、文字、符号、图表、Web、动画、任务自动化和打印等章节，分门别类地介绍了Illustrator的各种工具、面板、命令和软件功能。以上章节均采用软件功能讲解+实例演练相结合的形式，以帮助读者快速完成入门阶段的学习。

本书的“高级技巧篇”通过各种实例剖析了Illustrator高级应用技术，化解了困扰读者的各种难题，是从初级用户转向高级用户的必经阶段。

“设计实践篇”包含10个综合实例，这些实例不仅综合了前面章节所讲的知识，还充分展现了Illustrator在平面设计、UI设计、卡通设计、特效设计、网页设计、插画设计等领域的应用技巧。

为了便于初学者能够快速入门，本书的配套光盘中还特别提供了187个Illustrator视频教学录像，犹如老师亲自在旁指导。此外，还附赠了《Photoshop效果》、《CMYK色谱手册》和《色谱表》电子书、AI格式和EPS格式矢量素材。

相信通过系统的学习，你一定能够成为玩转Illustrator的高手！

本书由李金蓉编著，参编人员有贾一、徐培育、包娜、李宏宇、李哲、郭霖蓉、周倩文、王淑英、李保安、李慧萍、王树桐、王淑贤、贾占学、周亚威。

入门篇

第1章 Illustrator CC基础知识 1

1.1 数字化图形入门.....	1
1.1.1 矢量图与位图.....	1
1.1.2 文件格式.....	2
★知识拓展 Adobe公司简介.....	3
1.1.3 颜色模型.....	3
★知识拓展 常用的文件格式.....	3
1.1.4 颜色模式.....	3
★知识拓展 常用颜色模式的成色原理.....	3
1.2 Illustrator CC新增功能.....	4
1.2.1 “新增功能”对话框.....	5
1.2.2 新增的修饰文字工具.....	5
1.2.3 增强的自由变换工具.....	5
1.2.4 在Behance上共享作品.....	5
1.2.5 云端同步设置.....	5
1.2.6 多文件置入功能.....	6
1.2.7 自动生成边角图案.....	6
1.2.8 可包含位图的画笔.....	6
1.2.9 可自定义的工具面板.....	6
1.2.10 可下载颜色资源的“Kuler”面板.....	6
1.2.11 可生成和提取CSS代码.....	6
1.2.12 可导出CSS的SVG图形样式.....	7
1.3 Illustrator CC下载、安装与卸载方法.....	7
1.3.1 系统需求.....	7
1.3.2 实例演练：下载及安装Illustrator CC.....	7
1.3.3 实例演练：卸载Illustrator CC.....	9
1.4 Illustrator CC工作界面.....	9
1.4.1 实例演练：文档窗口.....	9
1.4.2 实例演练：工具箱.....	10
1.4.3 实例演练：控制面板.....	11
1.4.4 实例演练：面板.....	12
1.4.5 实例演练：菜单命令.....	13
★实用技巧 怎样通过快捷键执行菜单命令.....	13
1.4.6 实例演练：状态栏.....	13
1.4.7 实例演练：创建自定义的工作区.....	14
1.5 查看图稿.....	15
1.5.1 切换屏幕模式.....	15
1.5.2 切换预览模式与轮廓模式.....	15
1.5.3 窗口缩放命令.....	16
1.5.4 窗口排列命令.....	16
1.5.5 实例演练：用缩放和抓手工具查看图稿.....	17
1.5.6 实例演练：用导航器面板查看图稿.....	18
1.5.7 实例演练：存储视图状态.....	18
1.5.8 实例演练：多窗口同时观察图稿.....	19
★知识拓展 “新建窗口”命令与“新建视图”命令的区别.....	20
1.5.9 实例演练：裁剪图稿.....	20
★实用技巧 显示页面拼贴.....	20
1.5.10 “画板”面板.....	20

1.6 自定义快捷键.....	21
1.6.1 实例演练：自定义工具的快捷键.....	21
1.6.2 实例演练：自定义命令的快捷键.....	22
★实用技巧 将快捷键恢复为Illustrator默认状态.....	22
1.7 恢复与还原.....	23
1.7.1 撤销操作.....	23
1.7.2 恢复操作.....	23
1.7.3 恢复为上次存储时的状态.....	23
1.8 帮助功能.....	23
1.8.1 Illustrator帮助文件.....	23
1.8.2 Illustrator支持中心.....	23
1.8.3 Adobe 产品改进计划.....	24
1.8.4 完成/更新配置文件.....	24
1.8.5 登录/更新.....	24
1.8.6 关于Illustrator.....	24
1.8.7 系统信息.....	24
1.8.8 立即同步设置.....	24
1.8.9 管理同步设置.....	24
1.8.10 管理Creative Cloud账户.....	24
1.8.11 Adobe Exchange.....	24

第2章 文档的基本操作 25

2.1 新建文档.....	25
2.1.1 创建自定义参数的文档.....	25
2.1.2 从模板中创建文档.....	26
2.2 打开文件.....	26
2.2.1 打开矢量文件.....	27
2.2.2 实例演练：打开Photoshop文件.....	27
★实用技巧 将图像从Photoshop拖入Illustrator中.....	27
★知识拓展 强大的Adobe Creative Suite 系列软件.....	28
2.2.3 实例演练：用Adobe Bridge打开文件.....	28
2.2.4 打开最近使用过的文件.....	28
★知识拓展 Adobe Bridge应用功能概览.....	29
2.3 导入和导出文件.....	29
2.3.1 置入文件.....	29
2.3.2 实例演练：导入位图文件.....	29
2.3.3 实例演练：导入多页PDF文件.....	30
★实用技巧 怎样在Illustrator中编辑置入的PDF文件.....	31
2.3.4 实例演练：导入AutoCAD文件.....	31
2.3.5 实例演练：从Photoshop中导出图形.....	31
2.3.6 实例演练：向Photoshop中导出图形.....	32
★知识拓展 智能对象与Illustrator的关系.....	33
2.3.7 使用“链接”面板管理文件.....	33
2.4 编辑文档.....	34
2.4.1 修改文档的参数设置.....	34
★实用技巧 改变Illustrator的默认度量单位.....	35
2.4.2 修改文档的颜色模式.....	35
2.4.3 查看文档信息.....	35
2.5 保存文件.....	36
2.5.1 用存储命令保存文件.....	36

2.5.2	用存储为命令保存文件	36
2.5.3	存储副本	36
2.5.4	存储为模板文件	36
2.5.5	存储为Microsoft Office所用格式	36

功能篇

第3章 绘图工具.....37

3.1	绘图模式	37
3.2	绘制线段	37
3.2.1	绘制直线段	37
3.2.2	绘制弧线	38
3.2.3	绘制螺旋线	38
3.3	绘制简单的几何图形	39
3.3.1	绘制矩形和正方形	39
3.3.2	绘制圆角矩形	39
3.3.3	绘制圆形和椭圆形	40
3.3.4	绘制多边形	40
3.3.5	绘制星形	40
3.4	绘制网格和光晕图形	41
3.4.1	绘制矩形网格	41
3.4.2	绘制极坐标网格	42
3.4.3	实例演练: 绘制光晕图形	43
3.5	选择对象	44
3.5.1	实例演练: 用选择工具选择对象	44
知识拓展	读懂选择工具的光标语言	45
3.5.2	实例演练: 用魔棒工具选择对象	45
★实用技巧	使用命令选择具有相同属性的对象	46
3.5.3	实例演练: 用编组选择工具选择编组对象	46
3.5.4	实例演练: 用“图层”面板选择对象	46
3.5.5	按照堆叠顺序选择对象	47
3.5.6	选择特定类型的对象	47
3.5.7	全选、反选和重新选择	48
3.6	编组	48
3.6.1	编组	48
3.6.2	在隔离模式下编辑组	49
★实用技巧	隔离子图层	49
3.6.3	取消编组	49
3.7	移动、对齐与分布	49
3.7.1	实例演练: 移动、复制与删除	50
★实用技巧	轻微移动	50
3.7.2	实例演练: 在多个文档间移动对象	50
3.7.3	实例演练: 相对于其他对象粘贴对象	51
3.7.4	实例演练: 用“图层”面板调整堆叠顺序	51
3.7.5	用命令调整对象的堆叠顺序	52
3.7.6	对齐图形	52
3.7.7	分布图形	53
3.7.8	按照设定的距离分布	53
3.8	辅助绘图工具	54
3.8.1	实例演练: 标尺	54

3.8.2	实例演练: 参考线	55
★实用技巧	将矢量图形转换为参考线	56
3.8.3	实例演练: 智能参考线	56
3.8.4	实例演练: 网格和透明度网格	56
3.8.5	实例演练: 度量工具	57
3.8.6	“信息”面板	58
3.8.7	对齐点功能	58

第4章 高级绘图工具.....59

4.1	关于路径和锚点	59
4.1.1	路径	59
4.1.2	锚点	59
4.1.3	方向线和方向点	60
知识拓展	贝塞尔曲线	60
4.2	用铅笔工具绘图	60
4.2.1	实例演练: 用铅笔工具绘制路径	60
4.2.2	实例演练: 用铅笔工具编辑路径	61
★实用技巧	改变光标显示状态	61
4.2.3	设置铅笔工具选项	61
4.3	用钢笔工具绘图	62
4.3.1	实例演练: 绘制直线	62
★实用技巧	定位锚点的同时移动锚点	62
4.3.2	实例演练: 绘制曲线	62
4.3.3	实例演练: 绘制转角曲线	63
4.3.4	实例演练: 在曲线后面绘制直线	64
4.3.5	实例演练: 在直线后面绘制曲线	64
4.4	编辑路径和锚点	64
4.4.1	实例演练: 选择与移动锚点	65
4.4.2	实例演练: 用整形工具移动锚点	65
4.4.3	实例演练: 选择与移动路径段	66
4.4.4	实例演练: 调整方向线和方向点	66
★实用技巧	调整锚点和控制手柄的大小	67
★实用技巧	显示和隐藏方向线	67
4.4.5	实例演练: 转换平滑点与角点	68
★实用技巧	使用钢笔工具转换锚点类型	68
4.4.6	实例演练: 添加与删除锚点	68
★实用技巧	使用钢笔工具添加和删除锚点	69
4.4.7	均匀分布锚点	69
4.4.8	清理游离点	69
4.4.9	平滑路径	70
4.4.10	简化路径	70
4.4.11	偏移路径	71
4.4.12	实例演练: 连接路径	71
4.4.13	实例演练: 用剪刀工具裁剪路径	71
★实用技巧	在所锚点处剪断路径	72
4.4.14	实例演练: 用刻刀工具裁切路径	72
★实用技巧	用图形分割图形	72
4.4.15	实例演练: 用路径橡皮擦工具擦除路径	72
4.4.16	实例演练: 用橡皮擦工具擦除路径	73

4.4.17 将图形分割为网格	73
4.5 透视图	73
4.5.1 认识透视网格	74
4.5.2 实例演练: 在透视中绘制对象	74
4.5.3 实例演练: 在透视中引进对象	76
4.5.4 实例演练: 在透视中变换对象	76
4.5.5 使用透视释放对象	77
4.6 图像描摹	77
4.6.1 实例演练: 描摹位图图像	77
4.6.2 “图像描摹”面板	78
4.6.3 扩展描摹对象	79
4.6.4 释放描摹对象	79

第5章 颜色与绘画 80

5.1 填色与描边	80
5.1.1 填色与描边的设定	80
5.1.2 “描边”面板	81
★实用技巧 创建不同样式的虚线	82
5.1.3 实例演练: 用吸管工具拾取填色和描边	83
5.1.4 实例演练: 用宽度工具调整描边宽度	83
5.1.5 轮廓化描边	84
5.2 颜色设置工具	84
5.2.1 实例演练: 拾色器	84
知识拓展 溢色和非Web安全颜色	85
5.2.2 实例演练: “色板”面板	85
★实用技巧 将文档中的颜色添加到“色板”面板	86
★实用技巧 导入另一个文档中的色板	87
5.2.3 实例演练: “颜色”面板	88
★实用技巧 调整颜色的明度	88
5.2.4 “颜色参考”面板	88
5.2.5 “Kuler”面板	89
5.2.6 实例演练: 创建自定义的颜色主题	89
知识拓展 从Kuler网站下载颜色主题	90
5.2.7 实例演练: 全局色	90
5.2.8 实例演练: 重新着色图稿	91
5.3 实时上色组	96
5.3.1 实例演练: 为图稿实时上色	96
5.3.2 实例演练: 在实时上色组中添加路径	97
5.3.3 实例演练: 编辑实时上色组	98
5.3.4 封闭实时上色组中的间隙	98
5.3.5 扩展和释放实时上色组	99
知识拓展 实时上色限制	99
5.4 画笔	99
5.4.1 “画笔”面板	99
知识拓展 散点画笔与图案画笔的区别	100
★实用技巧 查看画笔的名称	100
5.4.2 实例演练: 应用画笔描边	101
★实用技巧 缩放画笔描边	102
5.4.3 实例演练: 使用画笔工具	102

知识拓展 画笔工具选项	103
5.4.4 实例演练: 使用斑点画笔工具	103
5.4.5 使用画笔库	104
5.4.6 将画笔描边转换为轮廓	104
★实用技巧 反转描边方向	104
5.5 创建与修改画笔	104
5.5.1 设置画笔类型	104
知识拓展 创建画笔时的注意事项	105
5.5.2 创建书法画笔	105
5.5.3 创建散点画笔	106
5.5.4 创建毛刷画笔	107
5.5.5 创建图案画笔	107
5.5.6 创建艺术画笔	108
5.5.7 实例演练: 修改画笔参数	109
5.5.8 实例演练: 修改画笔图形	109
5.5.9 删除画笔和画笔描边	110
5.6 图案	110
5.6.1 实例演练: 使用图案和图案库	111
5.6.2 实例演练: 创建无缝拼贴图案	111
★实用技巧 将图形的局部定义为图案	112
5.6.3 “图案选项”面板	112
5.6.4 实例演练: 修改图案	113
5.6.5 实例演练: 变换图案	114

第6章 渐变与渐变网格 115

6.1 渐变	115
6.1.1 “渐变”面板	115
6.1.2 实例演练: 渐变工具和渐变库	116
★实用技巧 拉伸“渐变”面板	117
6.1.3 实例演练: 修改渐变中的颜色	117
★实用技巧 保存渐变	119
6.1.4 实例演练: 编辑线性渐变	119
6.1.5 实例演练: 编辑径向渐变	119
6.1.6 跨多个对象应用渐变	120
6.1.7 将渐变扩展为图形	120
6.2 创建渐变网格	120
6.2.1 认识渐变网格	121
知识拓展 渐变网格与渐变的区别	121
6.2.2 实例演练: 使用网格工具创建渐变网格	121
6.2.3 实例演练: 使用命令创建渐变网格	122
6.2.4 将渐变对象转换为网格对象	122
6.3 编辑渐变网格	122
6.3.1 实例演练: 为网格点着色	122
6.3.2 实例演练: 为网格片面着色	123
知识拓展 网格点与网格片面着色时的区别	124
6.3.3 实例演练: 编辑网格点和网格片面	124
知识拓展 网格点与锚点的区别	125
★实用技巧 网格点添加技巧	125
6.3.4 设置网格的透明度	125

6.3.5 将网格对象转换回路径	125
------------------------	-----

第7章 改变对象形状..... 126

7.1 变换操作	126
7.1.1 实例演练：使用选择工具移动对象	126
★实用技巧 使用方向键轻移对象	127
7.1.2 实例演练：使用旋转工具旋转对象	127
★实用技巧 重置定界框	127
7.1.3 实例演练：使用镜像工具制作倒影	128
7.1.4 实例演练：使用比例缩放工具缩放对象	128
7.1.5 实例演练：使用倾斜工具表现透视效果	129
7.1.6 实例演练：使用再次变换制作图案	129
7.1.7 “变换”面板	130
7.1.8 实例演练：通过分别变换制作花朵	131
7.1.9 实例演练：通过定界框变换对象	132
★实用技巧 改变定界框的颜色	132
7.1.10 实例演练：通过自由变换工具变换对象	133
7.2 变形操作	133
7.2.1 变形工具	133
★实用技巧 液化工具的使用技巧	134
7.2.2 旋转扭曲工具	134
7.2.3 缩拢工具	134
7.2.4 膨胀工具	134
7.2.5 扇贝工具	134
7.2.6 晶格化工具	134
7.2.7 皱褶工具	134
7.2.8 变形工具选项	134
7.3 使用封套扭曲对象	135
7.3.1 实例演练：用变形建立封套扭曲	135
★实用技巧 修改变形效果	137
7.3.2 实例演练：用网格建立封套扭曲	137
★实用技巧 重新设定网格	138
7.3.3 实例演练：用顶层对象建立封套扭曲	138
7.3.4 实例演练：编辑封套内容	138
7.3.5 设置封套扭曲选项	139
7.3.6 释放封套扭曲	140
7.3.7 扩展封套扭曲	140
7.4 混合对象	140
7.4.1 实例演练：用混合工具创建混合	140
7.4.2 实例演练：用混合命令创建混合	141
7.4.3 实例演练：修改混合对象	142
7.4.4 实例演练：修改混合轴	142
7.4.5 实例演练：反向混合	143
7.4.6 实例演练：反向堆叠	144
7.4.7 设置混合选项	144
7.4.8 扩展混合对象	144
7.4.9 释放混合对象	145
7.5 组合对象	145
7.5.1 “路径查找器”面板	145
7.5.2 用形状生成器组合对象	146

7.5.3 用复合路径组合对象	146
★实用技巧 复合形状与复合路径的区别	147
7.5.4 实例演练：用路径查找器制作贵宾犬	147

第8章 效果与外观..... 149

8.1 使用效果	149
8.1.1 效果概述	149
8.1.2 实例演练：应用效果	150
8.1.3 实例演练：为特定属性添加效果	150
8.1.4 改善效果性能	150
8.2 3D效果	151
8.2.1 实例演练：通过凸出创建3D对象	151
8.2.2 实例演练：通过绕转创建3D对象	152
8.2.3 实例演练：在三维空间中旋转对象	153
8.2.4 设置3D对象的表面属性	154
8.2.5 实例演练：在3D场景中添加光源	154
8.2.6 实例演练：将图稿映射到3D对象表面	156
8.3 SVG滤镜效果组	158
8.4 变形效果组	159
知识拓展 “SVG交互”面板	159
8.5 扭曲和变换效果组	159
8.5.1 变换	159
8.5.2 扭拧	159
8.5.3 扭转	160
8.5.4 收缩和膨胀	160
8.5.5 波纹效果	160
8.5.6 粗糙化	160
8.5.7 自由扭曲	161
8.6 栅格化效果	161
知识拓展 矢量图形的两种栅格化方法	162
8.7 裁剪标记效果	162
8.8 路径效果组	162
8.8.1 位移路径	162
8.8.2 轮廓化对象	162
8.8.3 轮廓化描边	162
8.9 路径查找器效果组	163
8.10 转换为形状效果组	163
8.11 风格化效果组	164
8.11.1 内发光	164
8.11.2 圆角	164
8.11.3 外发光	164
8.11.4 投影	164
8.11.5 涂抹	165
8.11.6 羽化	166
8.12 Photoshop效果	167
8.13 外观属性	168
8.13.1 “外观”面板	168
8.13.2 实例演练：复制外观属性	168
★实用技巧 自定义吸管工具可复制的外观属性	169

8.13.3 实例演练: 修改外观	169
★实用技巧 查看“隐藏”起来的外观属性	170
8.13.4 实例演练: 为图层和组添加外观	170
8.13.5 更改外观的堆栈顺序	170
8.13.6 隐藏和删除外观属性	171
8.13.7 扩展外观属性	171
8.14 图形样式	171
8.14.1 “图形样式”面板	171
8.14.2 实例演练: 应用图形样式	172
知识拓展 图形样式应用技巧	172
8.14.3 实例演练: 创建图形样式	172
8.14.4 实例演练: 重新定义图形样式	173
★实用技巧 在不影响对象的情况下修改样式	174
8.14.5 实例演练: 使用图形样式库	174
8.14.6 创建自定义的图形样式库	174
8.14.7 从其他文档导入图形样式	174

第9章 图层与蒙版 175

9.1 图层	175
9.1.1 “图层”面板	175
9.1.2 创建图层和子图层	176
9.1.3 选择与移动图层	176
9.1.4 修改图层的名称和颜色	177
9.1.5 显示和隐藏图层	178
9.1.6 复制图层	178
9.1.7 锁定图层	178
★实用技巧 锁定对象	179
9.1.8 删除图层	179
9.1.9 合并与拼合图层	179
9.1.10 粘贴时记住图层	179
9.1.11 设置个别对象的显示模式	180
9.2 不透明度	180
9.2.1 调整图层的不透明度	180
9.2.2 调整编组对象的不透明度	180
9.2.3 实例演练: 分别调整填色和描边的不透明度	181
9.3 混合模式	181
9.3.1 调整图层的混合模式	181
9.3.2 实例演练: 调整填色和描边的混合模式	183
9.4 剪切蒙版	184
9.4.1 实例演练: 创建剪切蒙版	184
9.4.2 实例演练: 编辑剪切蒙版	185
9.4.3 实例演练: 编辑剪切内容	185
9.4.4 实例演练: 重新给剪贴路径描边	186
9.4.5 实例演练: 在剪切蒙版中添加对象	186
9.4.6 从剪切蒙版中释放对象	187
9.5 不透明度蒙版	188
9.5.1 实例演练: 创建不透明度蒙版	188
9.5.2 实例演练: 编辑不透明度蒙版	189
9.5.3 链接与取消链接蒙版	189
9.5.4 停用与激活不透明度蒙版	189

9.5.5 剪切与反相不透明度蒙版	190
9.5.6 隔离混合与挖空组	190
9.5.7 释放不透明度蒙版	190

第10章 文字 191

10.1 创建点文字	191
10.1.1 文字工具	191
10.1.2 实例演练: 创建点文字	191
10.1.3 实例演练: 选择、修改和删除文字	192
10.1.4 实例演练: 使用修饰文字工具	192
★实用技巧 文字选择技巧	192
10.2 创建区域文字	192
10.2.1 实例演练: 创建区域文字	192
10.2.2 实例演练: 调整文本区域大小	193
10.2.3 实例演练: 串接文本	194
★实用技巧 串接两个独立的文本	195
10.2.4 实例演练: 文本绕排	195
10.2.5 设置绕排选项	196
10.2.6 设置区域文字选项	197
10.3 创建路径文字	198
10.3.1 实例演练: 创建路径文字	198
10.3.2 实例演练: 移动和翻转文字	199
★实用技巧 将文字移动到路径另一侧	199
10.3.3 实例演练: 编辑文字路径	199
10.3.4 设置路径文字选项	199
10.4 设置字符格式	200
10.4.1 “字符”面板	200
知识拓展 预览字体	201
10.4.2 字体和字体样式	201
10.4.3 使用Typekit字体	201
10.4.4 设置文字大小	202
10.4.5 缩放文字	202
10.4.6 设置行距	202
10.4.7 字距微调 and 字距调整	202
10.4.8 调整空格和比例间距	203
10.4.9 基线偏移	203
10.4.10 旋转文字	203
10.4.11 添加特殊样式	204
10.4.12 为文本指定语言	204
10.4.13 设置文字颜色	204
10.5 设置段落格式	204
10.5.1 “段落”面板	204
10.5.2 对齐文本	204
10.5.3 缩进文本	205
10.5.4 调整段落间距	205
10.5.5 避头尾集	206
10.5.6 标点挤压集	206
10.5.7 连字符	206
10.6 字符和段落样式	206
10.6.1 使用字符样式	206

10.6.2	使用段落样式	206
10.6.3	编辑字符和段落样式	207
10.6.4	删除样式覆盖	207
10.7	添加特殊字符	208
10.7.1	使用“OpenType”面板	208
10.7.2	使用“字形”面板	208
10.7.3	使用“制表符”面板	209
10.8	高级文字功能	210
10.8.1	实例演练：将文字转换为轮廓	210
10.8.2	实例演练：查找和替换字体	211
10.8.3	实例演练：查找和替换文本	212
10.8.4	更新旧版文字	212
10.8.5	拼写检查	212
知识拓展	编辑拼写词典	213
10.8.6	修改文字方向	213
10.8.7	更改大小写	213
10.8.8	显示和隐藏非打印字符	213
10.8.9	使标题适合文字区域的宽度	213
10.8.10	导入文本	214
知识拓展	Illustrator支持的文本格式	214
10.8.11	将文本导出到文本文件	214

第11章 符号与图表 215

11.1	符号	215
11.1.1	符号的用途	215
11.1.2	“符号”面板	215
★实用技巧	不同类型的文档与“符号”面板	216
11.2	创建符号	216
11.2.1	实例演练：使用符号喷枪工具创建符号	216
★实用技巧	符号工具快捷键	217
11.2.2	实例演练：移动、堆叠和旋转符号	217
11.2.3	实例演练：调整符号的大小和密度	218
11.2.4	实例演练：调整符号的颜色和透明度	218
11.2.5	实例演练：为符号添加图形样式	219
11.2.6	符号工具选项	219
知识拓展	特定符号工具的选项	219
11.2.7	使用符号库	219
11.2.8	从其他文档中导入符号库	220
11.3	编辑符号	220
11.3.1	实例演练：将对象定义为符号	220
★实用技巧	符号创建技巧	221
11.3.2	实例演练：替换符号	221
11.3.3	实例演练：重新定义符号	221
11.3.4	扩展符号实例	222
11.4	图表的种类	222
11.5	创建图表	223
11.5.1	实例演练：创建任意大小的图表	223
★实用技巧	创建指定大小的图表	224
11.5.2	实例演练：使用Microsoft Excel数据创建图表	224

11.5.3	实例演练：导入文本文件创建图表	225
知识拓展	使用文本文件数据时的注意事项	225
11.5.4	实例演练：修改图表数据	226
11.6	设置图表格式	226
11.6.1	图表编辑要点	226
11.6.2	常规图表选项	226
11.6.3	设置柱形图与堆积柱形图格式	228
11.6.4	设置条形图与堆积条形图格式	228
11.6.5	设置折线图、雷达图与散点图格式	229
11.6.6	设置饼图格式	230
11.6.7	设置图表轴的格式	231
11.6.8	实例演练：修改图表样式	233
11.6.9	实例演练：组合不同的图表类型	234
11.7	将图形添加到图表中	235
11.7.1	创建图表设计	235
11.7.2	对图表应用柱形设计	235
11.7.3	对折线图和散点图应用标记设计	236
11.7.4	实例演练：将图形添加到图表	237
11.7.5	实例演练：局部缩放图形	238

第12章 Web图形与动画 240

12.1	关于Web图形	240
12.1.1	使用Web 安全颜色	240
12.1.2	像素预览模式	240
★实用技巧	从模板中创建Web文档	241
12.2	切片和图像映射	241
12.2.1	切片的种类	241
12.2.2	实例演练：创建切片	241
12.2.3	实例演练：创建图像映射	242
知识拓展	两种图像映射方法	243
12.2.4	实例演练：选择与编辑切片	243
12.2.5	设置切片选项	244
12.2.6	划分切片	245
12.2.7	组合切片	245
12.2.8	锁定切片	245
12.2.9	显示与隐藏切片	246
12.2.10	释放与删除切片	246
12.3	优化切片	246
12.3.1	存储为Web所用格式	246
知识拓展	通过文件大小平衡图像品质	246
12.3.2	选择最佳的文件格式	247
12.3.3	在优化时调整图稿大小	247
12.3.4	自定义颜色表	248
12.4	创建动画	249
12.4.1	关于Flash图形	249
知识拓展	动画制作技巧	249
12.4.2	实例演练：制作图层动画	249

第13章 任务自动化 251

13.1	创建动作	251
13.1.1	“动作”面板	251
13.1.2	实例演练：录制动作	251
13.1.3	实例演练：对文件播放动作	252
13.1.4	实例演练：批处理	253
13.2	编辑动作	254
13.2.1	实例演练：在动作中插入不可记录的任务	254
13.2.2	插入停止	254
13.2.3	播放动作时修改设置	255
13.2.4	指定回放速度	255
13.2.5	编辑和重新记录动作	255
13.2.6	从动作中排除命令	255
13.3	脚本	256
13.3.1	运行脚本	256
13.3.2	安装脚本	256
13.4	数据驱动图形	256
13.4.1	数据驱动图形的应用	256
13.4.2	“变量”面板	256
13.4.3	创建变量	257
13.4.4	使用数据组	257

第14章 打印 258

14.1	打印	258
14.1.1	“打印”对话框选项	258
★实用技巧	打印渐变、网格和颜色混合	258
14.1.2	设置打印机和打印份数	259
14.1.3	重新定位页面上的图稿	259
14.1.4	打印多个画板	259
14.1.5	打印时自动旋转画板	259
14.1.6	在多个页面上拼贴图稿	259
14.1.7	调整页面大小	260
14.1.8	为打印缩放文档	260
14.1.9	修改打印分辨率和网频	260
知识拓展	打印机分辨率、网频	261
14.1.10	打印分色	261
知识拓展	什么是分色	261
14.1.11	印刷标记和出血	261
14.2	叠印	262
14.3	陷印	262

高级技巧篇

第15章 Illustrator CC操作技巧实例 263

15.1	铅笔绘图——制作书籍封面	263
15.2	钢笔绘图——制作淘宝店招	264
15.3	画笔绘图——制作国画荷塘雅趣	268
15.4	路径描边——制作装饰风格展会海报	270
15.5	路径轮廓化——制作漫画风格食品广告	271

15.6	符号——扁平化图标设计	272
15.7	混合——制作有纹理质感的插图	274
15.8	效果——制作涂抹风格海报	275
15.9	3D效果——制作卡通狮子王模型	277
15.10	文字——制作文字立方体	279

设计实践篇

第16章 Illustrator CC平面设计实例 283

16.1	充满创意的卡通风格名片	283
16.2	个性十足的光盘设计	287
16.3	艺术字体设计	289
16.4	QQ表情设计	292
16.5	手机APP设计	295
16.6	网页设计	300
16.7	纸艺蝙蝠侠	304
16.8	光影特效夜光小提琴	308
16.9	俱乐部图标设计	310
16.9.1	制作对称图形	310
16.9.2	表现玻璃质感	310
16.9.3	制作装饰物	312
16.9.4	制作背景、文字和光线	313
16.10	唯美风格插画	316

附录 321

学习重点

数字化图形入门.....	1
Illustrator CC新增功能.....	4
Illustrator CC下载、安装与卸载方法.....	7
Illustrator CC工作界面.....	9
查看图稿.....	15
自定义快捷键.....	21
恢复与还原.....	23
帮助功能.....	23

1.1 数字化图形入门

计算机中的图形和图像是以数字方式进行记录和存储的，它们分为两大类，一类是以Adobe公司的Illustrator、Corel公司的CorelDRAW、Autodesk公司的AutoCAD等为代表的矢量软件绘制的矢量图；另一类是以Adobe公司的Photoshop、Corel公司的Painter等为代表的位图软件绘制的位图。

1.1.1 矢量图与位图

矢量图由称作矢量的数学对象定义的直线和曲线构成，锚点和路径是其最基本的元素。矢量图形占用的存储空间很小，并且，任意旋转和缩放都不会影响图形的清晰度和光滑性，因此，可以保持对象边缘光滑无锯齿。例如，图1-1为一个矢量图形，图1-2所示为将其放大300%后的局部效果，可以看到图形并没有任何变化。

矢量图形缩放不会改变效果，因此特别适合制作在各种输出媒体中按照不同大小使用的图稿，如徽标、图标、Logo等。它的缺点是不容易制作色彩变化丰富的图像，在不同的软件中交换时也没有位图方便。



图1-1



图1-2

位图也称为栅格图像，它是由千千万万个小方块组成的，这些小方块是像素。由于受到分辨率的制约，每一个图像都包含固定数量的像素，旋转或缩放图像时，像素会变得模糊，图像就会产生锯齿。例如，图1-3所示为一个位图图像，图1-4所示为将其放大300%后的局部效果，可以看

到，图像已经变得有些模糊了。



图1-3



图1-4

位图的优点是可以表现丰富的色彩变化并产生逼真的效果，如数码相机拍摄的照片、扫描的图像等，并且很容易在不同软件之间交换使用。位图中每个像素都有固定的位置和颜色值，在保存时需要记录每一个像素的色彩信息，所以占用

的存储空间要比矢量图大。

由于计算机的显示器只能在网格中显示图像, 因此, 我们在屏幕上看到的矢量图形和位图图像均显示为像素。



提示 分辨率是指单位长度内包含的像素点的数量, 它的单位为像素/英寸 (ppi)。例如, 72ppi表示每英寸包含72个像素点, 300ppi表示每英寸包含300个像素点。

1.1.2 文件格式

文件格式是电脑存储信息时使用的特殊编码方式, 每一种文件格式通常会有一种扩展名, 如.jpg、.AI、.PSD等。Illustrator支持的文件格式有AI、EPS、PSD、PDF、JPEG、TIFF、SVG、GIF、SWF、PICT和PCX等。其中, AI、PDF、EPS 和 SVG格式是Illustrator的本机格式, 它们可以保留所有的 Illustrator 数据。

名称	文件格式描述
AI	由 Amiga 和 Interchange File Format 的缩写组成, Illustrator 默认的文件格式, 受到许多绘图程序的支持, 是最佳的输出格式。
EPS	一种广泛使用的文件格式, 可以包含矢量图形和位图图像。
PDF	Acrobat 的默认格式, 主要用于网上出版, 它可以包含矢量图形和位图, 并支持超级链接。在 Illustrator 中可以打开和编辑 PDF 文件, 也可以将文件保存为 PDF 格式。
DXF/ DWG	DXF 和 DWG 格式是 AutoCAD 生成的文件格式。其中, DWG 是用于存储 AutoCAD 中创建的矢量图形的标准文件格式; DXF 是用于导出 AutoCAD 绘图或从其他应用程序导入绘图的绘图交换格式。Illustrator 可以导入从 2.5 版直至 2006 版的 AutoCAD 文件。
SVG	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, 可提供在网上发布或打印的高质量图形, 另外, 还可以包含动画元素和程序控制数据, 以及携带自己的字体。
PSD	Photoshop 的文件格式, 可以保存图像中的图层、蒙版、通道和颜色模式等信息。PSD 格式的文件在 Illustrator 和 Photoshop 中转换时, 文字和图层结构都不会变化, 可以继续编辑。
JPEG	由联合图像专家组制定的带有压缩的文件格式, 生成的文件较小, 常用于存储图像 (如照片)、制作网页以及图像预览等。
Macintosh PICT	与 Mac OS 图形和页面布局应用程序结合使用以便在应用程序间传输图像。PICT 在压缩包含大面积纯色区域的图像时特别有效。
TIFF	一种通用的文件格式, 几乎所有的扫描仪和绘图软件都支持该格式。它支持多平台和多种压缩算法, 具有很强的数据存储和交换能力。
BMP	BMP 是一种用于 Windows 操作系统的图像格式, 主要用于保存位图文件。该格式可以处理 24 位颜色的图像。
PNG	PNG 是作为 GIF 的无专利替代产品而开发的, 用于无损压缩和在 Web 上显示图像。
TGA	TGA 格式专用于使用 Truevision 视频板的系统。可以指定颜色模型、分辨率和消除锯齿设置用于栅格化图稿, 以及位深度用于确定图像可包含的颜色总数 (或灰色阴影数)。
Windows 图元文件 (WMF)	16 位 Windows 应用程序的中间交换格式。几乎所有 Windows 绘图和排版程序都支持 WMF 格式。但是, 它支持有限的矢量图形, 在可行的情况下应以 EMF 代替 WMF 格式。
文本 (TXT)	可以将插图中的文本导出到文本文件。
增强型图元文件 (EMF)	Windows 应用程序广泛用作导出矢量图形数据的交换格式。Illustrator 将图稿导出为 EMF 格式时可栅格化一些矢量数据。



Adobe公司简介

Adobe (中文译名: 奥多比) 是一家总部位于美国加州圣何塞市的电脑软件公司, 由乔恩·沃诺克和查理斯·格什克创建于1982年12月。Adobe公司的产品遍及图形设计、图像制作、数码视频、电子文档和网页制作等领域, 如图像处理软件Adobe Photoshop、矢量图形编辑软件Adobe Illustrator、音频编辑软件Adobe Audition、文档创作软件Adobe Acrobat、网页编辑软件Adobe Dream Weaver、二维矢量动画创作软件Adobe Flash、视频特效编辑软件Adobe After Effects、视频剪辑软件Adobe Premiere Pro与Web环境Air等。



Adobe公司Logo Photoshop图标

Illustrator图标

1.1.3 颜色模型

颜色模型用数值描述了用户在数字图形中看到和用到的各种颜色。在处理图形的颜色时, 实际上是在调整文件中的数值。

双击Illustrator工具箱中的填色图标, 如图1-5所示, 打开“拾色器”对话框。对话框中包含了RGB、CMYK和HSB三种颜色模型, 默认的是HSB颜色模型, 如图1-6所示。我们可以单击其他颜色模型前面的单选按钮, 来切换颜色模型, 如图1-7所示。



图1-5

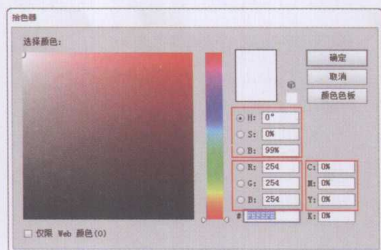


图1-6

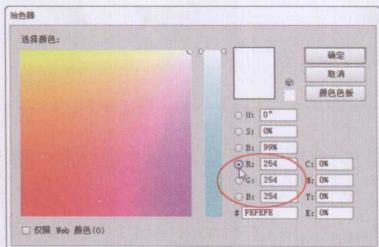


图1-7



常用的文件格式

常用的矢量格式有Illustrator的AI格式、CorelDraw的CDR格式、Auto CAD的DWG格式、Microsoft的WMF格式、WordPerfect的WPG格式、Lotus的PIC格式和Venture的GEM格式等。虽然许多绘图软件都能打开矢量文件, 但并不是所有的程序都能把这些文件按照它原来的格式存储。



相关知识链接

执行“文件>存储”和“文件>导出”命令时, 可以为文档选择一种文件格式。具体内容请参阅“2.3 导入和导出文件”、“2.5 保存文件”。

1.1.4 颜色模式

颜色模式决定了用于显示和打印图稿的颜色方法, 颜色模式基于颜色模型。在Illustrator中执行“窗口>颜色”命令, 打开“颜色”面板, 单击面板右上角的≡按钮, 在打开的面板菜单中可以选择一个颜色模式, 如图1-8所示。

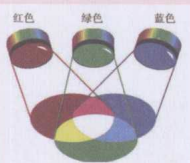


图1-8

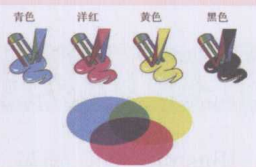


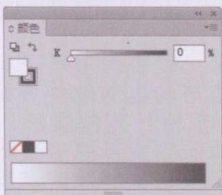
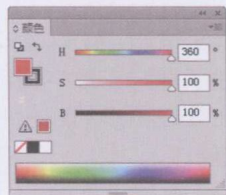
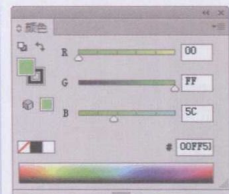
常用颜色模式的成色原理

RGB模型通过将三种色光(红色、绿色和蓝色)按照不同的组合添加在一起生成可见光谱中的所有颜色, 因此, RGB颜色也称为加色。加色用于照明光、电视和计算机显示器。例如, 电脑显示器便是通过红色、绿色和蓝色荧光粉发射光线产生颜色的。



CMYK模式基于纸张上打印的油墨的光吸收特性产生颜色。当白色光线照射到半透明的油墨上时, 会吸收一部分光谱, 没有吸收的颜色就反射回我们的眼睛, 成为我们看到的颜色。使用这些油墨混合重现颜色的过程, 被称为四色印刷。



名称	颜色模式描述	图示
灰度	只有灰度信息而没有彩色信息，亮度取值范围为 0%（白色）~ 100%（黑色）。	
RGB	通过红色光（R）、绿色光（G）和蓝色光（B）按照不同的组合添加在一起生成可见光谱中的所有颜色。在该模式下，每种 RGB 成分都可以使用从 0（黑色）到 255（白色）的值，当三种成分值相等时生成灰色；当所有成分的值均为 255 时，生成纯白色；当所有成分的值均为 0 时，生成纯黑色。	
HSB	以人类对颜色的感觉为基础，描述了颜色的三种基本特性，即色相（H）、饱和度（S）和亮度（B）。其中，H 用来描述颜色，如红色、橙色或绿色，取值范围为 0° ~ 360°。S 代表了色相中灰色分量所占的比例，取值范围为 0%（灰色）~ 100%（完全饱和颜色）。B 是颜色的相对明暗程度，取值范围为 0%（黑色）~ 100%（白色）。	
CMYK	CMYK 是一种用于印刷的模式，C 代表了青色油墨（Cyan），M 代表了品红色油墨（Magenta），Y 代表了黄色油墨（Yellow），K 代表了黑色油墨（Black）。在 CMYK 模式下，每种油墨可以使用从 0% 至 100% 的值，低油墨百分比更接近白色，高油墨百分比更接近黑色。	
Web 安全 RGB	Web 安全 RGB 模式提供了可以在网页中安全使用的 RGB 颜色，这些颜色在所有系统的显示器上都不会发生变化。	

1.2 Illustrator CC 新增功能

Illustrator CC 新增了大量实用性较强的功能，可以让用户体验更加流畅的创作流程，随着灵感快速设计出色的作品。值得一提的是，现在通过同步色彩、同步设置、存储至云端，能够让多台电脑之间的色彩主题、工作区域和设置专案保持同步。除此之外，在 Illustrator CC 中还可以直接将作品发布到 Behance，并立即从世界各地的创意人士那里获得意见和回应。

1.2.1 “新增功能”对话框

启动 Illustrator 时会显示“新增功能”对话框。该对话框中列出了Illustrator CC增加的部分新功能,以及每项功能的说明和相关视频,如图1-9所示。单击视频缩略图,即可播放相关的视频短片,如图1-10所示。

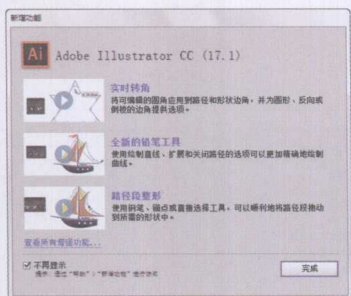


图 1-9



图 1-10

1.2.2 新增的修饰文字工具

新增的修饰文字工具 I 可以编辑文本中的每一个字符,进行移动、缩放或旋转操作。这种创造性的文本处理方式,可以创建更加美观和突出的文字效果,图1-11所示为正常的文本,图1-12所示为用修饰文字工具编辑后的效果。

8
TROPICAL
TREKS

图 1-11

8
TROPICAL
TREKS

图 1-12

1.2.3 增强的自由变换工具

使用自由变换工具 E 时,会显示一个窗格,其中包含了可以在所选对象上执行的操作,如透视扭曲、自由扭曲等,如图1-13所示。



修饰文字工具、自由变换工具支持触控设备(触控笔或触摸驱动设备)。此外,操作系统支持的操作现在也可以在触摸设备上得到支持。例如,在多点触控设备上,可以通过合并/分开手势来进行放大/缩小;将两个手指放在文档上,同时移动两个手指可在文档内平移;轻扫或轻击以在画板中导航;在画板编辑模式下,使用两个手指可以将画板旋转90°。

1.2.4 在Behance上共享作品

通过Illustrator CC可以将作品直接发布到Behance(“文件>在Behance上共享”命令),如图1-14所示。Behance是一个展示作品和创意的在线平台。在这个平台上,不仅可以大范围、高效率地传播作品,还可以选择从少数人或者从任何具有Behance账户的人中,征求他们对作品的反馈和意见。



图 1-13

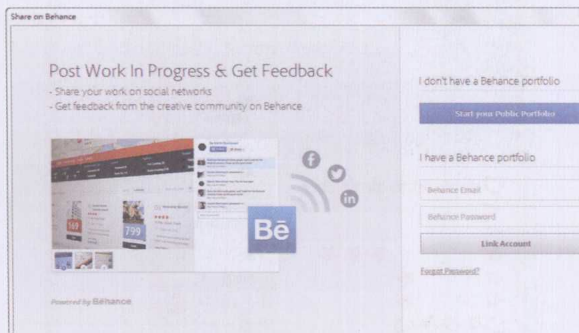


图 1-14

1.2.5 云端同步设置

使用多台计算机工作时,管理和同步首选项可能很费时,并且容易出错。Illustrator CC可以将工作区设置(包括首选项、预设、画笔和库)同步到Creative Cloud,此后使用其他计算机时,只需将各种设置同步到计算机上,即可享受始终在相同工作环境中工作的无缝体验。同步操作只需

单击Illustrator文档窗口左下角的图标，打开一个菜单，单击“立即同步设置”按钮即可。

1.2.6 多文件置入功能

新增的多文件置入功能（“文件>置入”命令）可以同时导入多个文件。导入时可以查看文件的预览缩略图，还可以定义文件置入的精确位置和范围。

1.2.7 自动生成边角图案

Illustrator CC可以非常轻松地创建图案画笔。例如，以往要获得最佳的边角拼贴效果需要繁琐的调整（尤其是在使用锐角或形状时），现在则可以自动生成，并且边角与描边也能够很好地匹配，如图1-15、图1-16所示。



图1-15



图1-16

1.2.8 可包含位图的画笔

定义艺术、图案和散点类型的画笔时，可以包含栅格图像（位图），如图1-17、图1-18所示。并可调整图像的形状或进行必要的修改，快速轻松地创建衔接完美、浑然天成的设计图案。



图1-17



图1-18

1.2.9 可自定义的工具面板

在Illustrator CC中，用户可以根据自己的使用习惯，灵活定义工具面板，例如可以将常用的工具整合到一个新的工具面板中。

1.2.10 可下载颜色资源的“Kuler”面板

将电脑连接到互联网后，可以通过“Kuler”面板访问和下载由在线设计人员社区所创建的数千个颜色组，为配色提供参考。

1.2.11 可生成和提取CSS代码

CSS即级联样式表。它是一种用来表现HTML（标准通用标记语言的一个应用）或XML（标准通用标记语言的一个子集）等文件样式的计算机语言。使用Illustrator CC创建HTML页面的版面时，可以生成和导出基础CSS代码，这些代码用于决定页面中组件和对象的外观。CSS可以控制文本和对象的外观（与字符和图形样式相似）。