



计算机基础与实训教材系列

中文版

Illustrator CS5平面设计

耿艺瑞 李静 编著

实用教程



(理论→实例→上机→习题)4阶段教学模式

任务驱动的讲解方式,方便学习和教学

众多典型的实例操作,注重培养动手能力

PPT电子教案及素材免费下载,专业的网上技术支持



清华大学出版社

计算机基础与实训教材系列

中文版

Illustrator CS5 平面设计

实用教程

耿艺瑞 李静 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了使用 Adobe 公司最新推出的 Illustrator CS5 进行图形绘制的基础知识和基本技巧。全书共分为 11 章,包括 Illustrator CS5 基础知识、文档管理与参数设置、基本绘图工具的使用、填充与描边的设置、画笔和符号的应用、对象组织、图形对象的编辑、艺术效果外观的设置、编辑文字效果、图表制作及综合实例等内容。

本书内容丰富,结构清晰,语言简练,图文并茂,具有很强的实用性和可操作性,是一本适合于大中专院校、职业学校及各类社会培训学校的优秀教材,也是广大初、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子教案、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 网站下载。

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 CS5 平面设计实用教程 / 耿艺瑞, 李静 编著. —北京: 清华大学出版社, 2012.11
(计算机基础与实训教材系列)

ISBN 978-7-302-30301-5

I. ①中… II. ①耿… ②李… III. ①平面设计—图形软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 237812 号

责任编辑: 胡辰浩 袁建华

装帧设计: 牛艳敏

责任校对: 成凤进

责任印制: 宋 林

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 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

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62796045

印 刷 者: 北京密云胶印厂

装 订 者: 北京市密云县京文制本装订厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 190mm×260mm

印 张: 19

字 数: 499 千字

版 次: 2012 年 11 月第 1 版

印 次: 2012 年 11 月第 1 次印刷

印 数: 1~5000

定 价: 33.00 元

产品编号: 038771-01

编 审 委 员 会

计算机基础与实训教材系列

主任：闪四清 北京航空航天大学

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

王永生 青海师范大学
王相林 杭州电子科技大学
卢 锋 南京邮电学院
申浩如 昆明学院计算机系
白中英 北京邮电大学计算机学院
石 磊 郑州大学信息工程学院
伍俊良 重庆大学
刘 悦 济南大学信息科学与工程学院
刘晓华 武汉工程大学
刘晓悦 河北理工大学计控学院
孙一林 北京师范大学信息科学与技术学院计算机系
朱居正 河南财经学院成功学院
何宗键 同济大学软件学院
吴裕功 天津大学
吴 磊 北方工业大学信息工程学院
宋海声 西北师范大学
张凤琴 空军工程大学
罗怡桂 同济大学
范训礼 西北大学信息科学与技术学院
胡景凡 北京信息工程学院
赵文静 西安建筑科技大学信息与控制工程学院
赵素华 辽宁大学
郝 平 浙江工业大学信息工程学院
崔洪斌 河北科技大学
崔晓利 湖南工学院
韩良智 北京科技大学管理学院
薛向阳 复旦大学计算机科学与工程系
瞿有甜 浙江师范大学

执行委员：陈 笑 胡辰浩 袁建华

执行编辑：胡辰浩 袁建华

计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域，熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。因此，如何快速地掌握计算机知识和使用技术，并应用于现实生活和实际工作中，已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求，各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程，同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划，并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素，清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”丛书，以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

一、丛书书目

本套教材涵盖了计算机各个应用领域，包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作以及多媒体制作等。众多的图书品种可以满足各类院校相关课程设置的需要。

◎ 已出版的图书书目

《计算机基础实用教程》	《中文版 Excel 2003 电子表格实用教程》
《计算机组装与维护实用教程》	《中文版 Access 2003 数据库应用实用教程》
《五笔打字与文档处理实用教程》	《中文版 Project 2003 实用教程》
《电脑办公自动化实用教程》	《中文版 Office 2003 实用教程》
《中文版 Photoshop CS3 图像处理实用教程》	《JSP 动态网站开发实用教程》
《Authorware 7 多媒体制作实用教程》	《Mastercam X3 实用教程》
《中文版 AutoCAD 2009 实用教程》	《Director 11 多媒体开发实用教程》
《AutoCAD 机械制图实用教程(2009 版)》	《中文版 Indesign CS3 实用教程》
《中文版 Flash CS3 动画制作实用教程》	《中文版 CorelDRAW X3 平面设计实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS3 网页制作实用教程》	《中文版 Windows Vista 实用教程》
《中文版 3ds Max 9 三维动画创作实用教程》	《电脑入门实用教程》
《中文版 SQL Server 2005 数据库应用实用教程》	《中文版 3ds Max 2009 三维动画创作实用教程》
《中文版 Word 2003 文档处理实用教程》	《Excel 财务会计实战应用》
《中文版 PowerPoint 2003 幻灯片制作实用教程》	《中文版 AutoCAD 2010 实用教程》
《中文版 Premiere Pro CS3 多媒体制作实用教程》	《AutoCAD 机械制图实用教程(2010 版)》
《Visual C#程序设计实用教程》	《Java 程序设计实用教程》

(续表)

《Mastercam X4 实用教程》	《SQL Server 2008 数据库应用实用教程》
《网络组建与管理实用教程》	《中文版 3ds Max 2010 三维动画创作实用教程》
《中文版 Flash CS3 动画制作实训教程》	《Mastercam X5 实用教程》
《ASP.NET 3.5 动态网站开发实用教程》	《中文版 Office 2007 实用教程》
《AutoCAD 建筑制图实用教程（2009 版）》	《中文版 Word 2007 文档处理实用教程》
《中文版 Photoshop CS4 图像处理实用教程》	《中文版 Excel 2007 电子表格实用教程》
《中文版 Illustrator CS4 平面设计实用教程》	《中文版 PowerPoint 2007 幻灯片制作实用教程》
《中文版 Flash CS4 动画制作实用教程》	《中文版 Access 2007 数据库应用实例教程》
《中文版 Dreamweaver CS4 网页制作实用教程》	《中文版 Project 2007 实用教程》
《中文版 InDesign CS4 实用教程》	《中文版 CorelDRAW X4 平面设计实用教程》
《中文版 Premiere Pro CS4 多媒体制作实用教程》	《中文版 After Effects CS4 视频特效实用教程》
《电脑办公自动化实用教程（第二版）》	《中文版 3ds Max 2012 三维动画创作实用教程》
《Visual C# 2010 程序设计实用教程》	《Office 2010 基础与实战》
《计算机组装与维护实用教程（第二版）》	《计算机基础实用教程（Windows 7+Office 2010 版）》
《中文版 AutoCAD 2012 实用教程》	《ASP.NET 4.0(C#)实用教程》
《Windows 7 实用教程》	《中文版 Flash CS5 动画制作实用教程》
《AutoCAD 机械制图实用教程（2012 版）》	《中文版 Illustrator CS5 平面设计实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS5 网页制作实用教程》	《中文版 Photoshop CS5 图像处理实用教程》

二、丛书特色

1、选题新颖，策划周全——为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合，同时突出上机操作环节。丛书作者均为各大院校的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，并将这种教学理念充分融入本套教材的编写中。

本套丛书全面贯彻“理论→实例→上机→习题”4 阶段教学模式，在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯，从而达到老师易教、学生易学的目的。

2、教学结构科学合理，循序渐进——完全掌握“教学”与“自学”两种模式

本套丛书完全以大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要为出发点，紧密结合学科的教学特点，由浅入深地安排章节内容，循序渐进地完成各种复杂知识的讲解，使学生

能够一学就会、即学即用。

对教师而言,本套丛书根据实际教学情况安排好课时,提前组织好课前备课内容,使课堂教学过程更加条理化,同时方便学生学习,让学生在学完后有例可学、有题可练;对自学者而言,可以按照本书的章节安排逐步学习。

3、内容丰富、学习目标明确——全面提升“知识”与“能力”

本套丛书内容丰富,信息量大,章节结构完全按照教学大纲的要求来安排,并细化了每一章内容,符合教学需要和计算机用户的学习习惯。在每章的开始,列出了学习目标和本章重点,便于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识点,每章的最后还附带有上机练习和习题两部分内容,教师可以参照上机练习,实时指导学生进行上机操作,使学生及时巩固所学的知识。自学者也可以按照上机练习内容进行自我训练,快速掌握相关知识。

4、实例精彩实用,讲解细致透彻——全方位解决实际遇到的问题

本套丛书精心安排了大量实例讲解,每个实例解决一个问题或是介绍一项技巧,以便读者在最短的时间内掌握计算机应用的操作方法,从而能够顺利解决实践工作中的问题。

范例讲解语言通俗易懂,通过添加大量的“提示”和“知识点”的方式突出重要知识点,以便加深读者对关键技术和理论知识的印象,使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在,提高读者的思考能力和分析能力,同时也加强了读者的综合应用能力。

5、版式简洁大方,排版紧凑,标注清晰明确——打造一个轻松阅读的环境

本套丛书的版式简洁、大方,合理安排图与文字的占用空间,对于标题、正文、提示和知识点等都设计了醒目的字体符号,读者阅读起来会感到轻松愉快。

三、读者定位

本丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写,是一套适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材,也可作为计算机初、中级用户和计算机爱好者学习计算机知识的自学参考书。

四、周到体贴的售后服务

为了方便教学,本套丛书提供精心制作的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件、习题答案等相关内容,可在网站上免费下载,也可发送电子邮件至 wkservice@vip.163.com 索取。

此外,如果读者在使用本系列图书的过程中遇到疑惑或困难,可以在丛书支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/edu>)的互动论坛上留言,本丛书的作者或技术编辑会及时提供相应的技术支持。咨询电话:010-62796045。

中文版 Illustrator CS5 是由 Adobe 公司推出的一款专业的矢量绘图软件,其强大的图像绘制与图文编辑功能,在平面设计、商业插画设计、印刷品排版设计、网页制作等领域应用非常广泛。而最新的 Illustrator CS5 版本进一步增强了图形绘制功能,可以使设计师更加轻松快捷地完成设计。

本书从教学实际需求出发,合理安排知识结构,从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解 Illustrator CS5 的基本知识和使用方法。全书共分 11 章,主要内容如下。

第 1 章介绍了 Illustrator CS5 简述、矢量图与位图基础知识、Illustrator CS5 工作区的设置管理、视图查看与显示等内容。

第 2 章介绍了图形文档的基本操作,画板、首选项的设置和辅助工具的使用方法。

第 3 章介绍了各种图形的绘制方法,以及编辑路径和描摹位图图像的操作方法。

第 4 章介绍了在 Illustrator CS5 中设置填充和描边颜色的操作方法,以及其他填充效果的操作方法与技巧。

第 5 章介绍了 Illustrator CS5 中各种画笔的创建方法,以及符号工具的操作方法与技巧。

第 6 章介绍了 Illustrator CS5 中图形对象、图层的编辑操作,以及剪切蒙版的创建与编辑操作等内容。

第 7 章介绍了编辑、组织,以及变换、变形图形对象的操作方法及技巧。

第 8 章介绍了 Illustrator CS5 中效果、外观与图形样式的操作方法及技巧。

第 9 章介绍了在 Illustrator CS5 中创建、编辑文字与段落格式的操作方法和技巧。

第 10 章介绍了 Illustrator CS5 中图表对象的建立、编辑操作方法与技巧。

第 11 章通过两个综合实例讲解 Illustrator CS5 在实际设计中的应用。

本书图文并茂,条理清晰,通俗易懂,内容丰富,在讲解每个知识点时都配有相应的实例,方便读者上机实践。同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示,让读者能够快速地提高操作技能。此外,本书配有大量综合实例和练习,让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

除封面署名的作者外,参加本书编写和制作的人员还有洪妍、方峻、何亚军、王通、高娟妮、杜思明、张立浩、孔祥亮、陈笑、陈晓霞、王维、牛静敏、牛艳敏、何俊杰、葛剑雄等人。由于作者水平所限,本书难免有不足之处,欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是 huchenhao@263.net, 电话是 010-62796045。

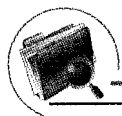
作 者

2012 年 6 月

推荐课时安排

计算机基础与实训教材系列

章 名	重 点 掌 握 内 容	教 学 课 时
第1章 走进 Illustrator CS5	1. 认识矢量图与位图 2. 工作区的介绍 3. 图像的显示比例 4. 图像的显示效果 5. 排列文档	2 学时
第2章 文档管理与参数设置	1. 文档基本操作 2. 画板设置 3. 使用页面辅助工具 4. 首选项设置	3 学时
第3章 基本绘图工具	1. 关于路径 2. 基本图形的绘制 3. 基本绘图工具的使用 4. 【路径查找器】面板 5. 实时描摹	4 学时
第4章 填充与描边	1. 填充颜色 2. 描边 3. 实时上色 4. 填充图案 5. 渐变色及网格的应用 6. 透明度和混合模式	3 学时
第5章 画笔和符号	1. 画笔的应用 2. 斑点画笔 3. 符号	4 学时
第6章 对象组织	1. 图形的选择 2. 图形的排列与对齐 3. 图层 4. 剪切蒙版 5. 使用【链接】面板	3 学时



(续表)

章 名	重 点 掌 握 内 容	教 学 课 时
第 7 章 图形编辑	1. 显示和隐藏对象 2. 锁定和解锁对象 3. 创建、取消编组 4. 变换形状工具 5. 封套扭曲 6. 混合模式	5 学时
第 8 章 艺术效果外观	1. 外观属性 2. 使用效果 3. 图形样式	3 学时
第 9 章 编辑文字效果	1. 置入、输入文字 2. 选择文字 3. 格式化文字 4. 格式化段落 5. 区域文字 6. 字符样式和段落样式 7. 将文本转换为轮廓	4 学时
第 10 章 图表制作	1. 创建图表 2. 图表类型 3. 改变图表的表现形式 4. 自定义图表	3 学时
第 11 章 综合实例	1. 立体包装 2. 网页设计	3 学时

注：1. 教学课时安排仅供参考，授课教师可根据情况作调整。

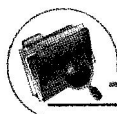
2. 建议每章安排与教学课时相同时间的上机练习。



目 录

计算机基础与实训教材系列

第1章 走进 Illustrator CS5	1	2.3.2 建立自定义参考线	28
1.1 Illustrator CS5 简述	1	2.3.3 释放参考线	30
1.2 认识矢量图与位图	2	2.3.4 解锁参考线	30
1.2.1 矢量图	2	2.3.5 使用网格	31
1.2.2 位图	2	2.3.6 智能参考线	32
1.2.3 图像的分辨率	3	2.4 首选项设置	33
1.2.4 常用文件格式	3	2.4.1 【常规】设置	33
1.3 颜色模式	5	2.4.2 【选择和锚点显示】设置	34
1.4 工作区的介绍	5	2.4.3 【文字】设置	35
1.4.1 工具箱	6	2.4.4 【单位】设置	35
1.4.2 控制面板	7	2.4.5 【参考线和网格】设置	35
1.4.3 菜单栏	8	2.4.6 【切片】设置	36
1.4.4 面板	8	2.4.7 【连字】设置	36
1.4.5 状态栏	9	2.4.8 【增效工具和暂存盘】设置	37
1.4.6 存储工作区	9	2.4.9 【文件处理与剪贴板】设置	37
1.4.7 管理工作区	10	2.4.10 【用户界面】设置	38
1.5 图像的显示比例	10	2.4.11 【黑色外观】设置	38
1.6 图像的显示效果	13	2.5 上机练习	38
1.7 排列文档	14	2.6 习题	40
1.8 上机练习	14	第3章 基本绘图工具	41
1.9 习题	16	3.1 关于路径	41
第2章 文档管理与参数设置	17	3.1.1 路径的基本概念	41
2.1 文档基本操作	17	3.1.2 路径的填充以及边线色的设定	42
2.1.1 新建文档	17	3.2 基本图形的绘制	43
2.1.2 打开文档	19	3.2.1 直线段工具和弧形工具的使用	43
2.1.3 存储文档	19	3.2.2 螺旋线工具、矩形网格工具 及极坐标工具的使用	44
2.1.4 置入、导出文档	20	3.2.3 矩形工具、椭圆工具及圆角 矩形工具的使用	46
2.1.5 关闭文档	23	3.2.4 多边形工具、星形工具及 光晕工具的使用	48
2.2 画板设置	23	3.3 基本绘图工具的使用	49
2.2.1 画板选项	23	3.3.1 钢笔工具的使用	49
2.2.2 创建画板	24	3.3.2 铅笔工具的使用	50
2.2.3 选择并查看画板	25	3.3.3 平滑工具的使用	50
2.2.4 编辑画板	26		
2.3 使用页面辅助工具	27		
2.3.1 建立标尺、参考线	27		



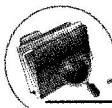
3.3.4	路径橡皮擦工具的使用	52
3.3.5	锚点的增加、删除与 转换工具的使用	52
3.3.6	路径的连接与开放工具的使用	54
3.3.7	美工刀工具的使用	55
3.3.8	橡皮擦工具的使用	56
3.3.9	增强的控制面板功能	56
3.4	【路径查找器】面板	57
3.5	实时描摹	59
3.5.1	实时描摹图稿	59
3.5.2	创建描摹预设	60
3.5.3	转换描摹对象	62
3.6	上机练习	62
3.7	习题	66
第4章	填充与描边	67
4.1	关于填充和描边	67
4.2	填充颜色	68
4.2.1	【颜色】面板	68
4.2.2	【色板】面板	69
4.2.3	使用拾色器	72
4.3	描边	72
4.3.1	【描边】面板	73
4.3.2	虚线的设置	73
4.4	实时上色	74
4.5	填充图案	77
4.5.1	使用图案	77
4.5.2	创建图案	78
4.5.3	编辑图案	79
4.6	渐变色及网格的应用	80
4.6.1	渐变色的应用	80
4.6.2	网格的应用	83
4.7	透明度和混合模式	85
4.7.1	【透明度】面板	85
4.7.2	不透明蒙版	88
4.7.3	关于混合模式	90
4.8	上机练习	91

4.9	习题	96
第5章	画笔和符号	97
5.1	画笔的应用	97
5.1.1	画笔工具	97
5.1.2	【画笔】面板	98
5.1.3	新建画笔	99
5.1.4	画笔的修改	106
5.1.5	删除、移走画笔	106
5.1.6	输入画笔	107
5.2	斑点画笔	107
5.3	符号	108
5.3.1	使用符号	108
5.3.2	【符号】面板和符号库	108
5.3.3	设置符号工具选项	109
5.3.4	创建、删除符号	110
5.3.5	移动或更改符号实例的 堆栈顺序	111
5.3.6	聚拢或分散符号实例	112
5.3.7	更改符号实例大小	112
5.3.8	旋转符号实例	113
5.3.9	着色符号实例	114
5.3.10	调整符号实例透明度	115
5.3.11	将图形样式应用到符号实例	116
5.3.12	修改和重新定义符号	116
5.3.13	置入符号	117
5.3.14	创建符号库	118
5.4	上机练习	118
5.5	习题	126
第6章	对象组织	127
6.1	图形的选择	127
6.1.1	使用选取工具	127
6.1.2	使用选取命令	130
6.2	图形的排列与对齐	131
6.3	图层	134
6.3.1	使用【图层】面板	134
6.3.2	图层基本操作	135



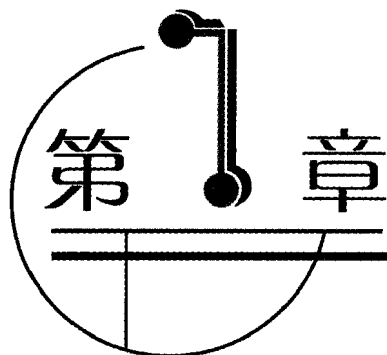
6.4 剪切蒙版.....140	7.6.5 在透视中引进对象..... 166
6.4.1 创建剪切蒙版..... 140	7.6.6 在透视中选择对象..... 166
6.4.2 创建文本剪切蒙版..... 142	7.7 封套扭曲.....166
6.4.3 编辑剪切蒙版..... 143	7.7.1 用变形建立..... 167
6.4.4 释放剪切蒙版..... 143	7.7.2 用网格建立..... 167
6.5 使用【链接】面板.....144	7.7.3 用顶层对象建立..... 168
6.5.1 更新链接的图稿..... 144	7.7.4 编辑封套扭曲..... 169
6.5.2 重新链接图稿..... 144	7.8 混合效果.....170
6.5.3 编辑链接图稿..... 145	7.8.1 创建混合..... 171
6.6 上机练习.....145	7.8.2 混合选项..... 171
6.7 习题.....150	7.8.3 编辑混合图形..... 172
第7章 图形编辑.....151	7.8.4 释放与扩展混合对象..... 174
7.1 显示和隐藏对象.....151	7.8.5 替换混合轴..... 174
7.2 锁定和解锁对象.....152	7.9 其他编辑命令.....176
7.3 创建、取消编组.....152	7.9.1 轮廓化描边..... 176
7.4 变换形状工具.....153	7.9.2 路径偏移..... 176
7.4.1 旋转工具..... 153	7.9.3 图形复制..... 177
7.4.2 比例缩放工具..... 154	7.9.4 图形移动..... 178
7.4.3 镜像工具..... 156	7.10 上机练习.....178
7.4.4 倾斜工具..... 157	7.11 习题.....182
7.4.5 整形工具和自由变换工具..... 158	第8章 艺术效果外观..... 183
7.4.6 【变换】面板..... 159	8.1 外观属性.....183
7.5 变形工具的使用.....161	8.2 使用效果.....187
7.5.1 变形工具..... 161	8.2.1 应用效果..... 187
7.5.2 旋转扭曲工具..... 161	8.2.2 栅格化效果..... 188
7.5.3 缩拢工具..... 162	8.2.3 3D 效果..... 188
7.5.4 膨胀工具..... 162	8.2.4 SVG 滤镜..... 195
7.5.5 扇贝工具..... 163	8.2.5 使用效果改变对象形状..... 196
7.5.6 晶格化工具..... 163	8.2.6 扭曲和变换..... 197
7.5.7 褶皱工具..... 163	8.2.7 风格化..... 201
7.5.8 宽度工具..... 164	8.3 Photoshop 效果.....204
7.6 透视图.....164	8.4 图形样式.....204
7.6.1 透视网格预设..... 164	8.4.1 【图形样式】面板..... 204
7.6.2 在透视中绘制新对象..... 165	8.4.2 创建图形样式..... 206
7.6.3 将对象附加到透视中..... 165	8.4.3 图形样式库..... 207
7.6.4 使用透视释放对象..... 165	8.5 上机练习.....208





8.6 习题	214	9.6 区域文字	230
第9章 编辑文字效果	215	9.6.1 改变区域文字的大小	230
9.1 文字工具	215	9.6.2 区域文字选项	231
9.2 置入、输入文字	216	9.6.3 串接文字	232
9.2.1 置入文字	216	9.6.4 文本绕排	233
9.2.2 输入文字	217	9.7 字符样式和段落样式	234
9.3 选择文字	220	9.8 将文本转换为轮廓	236
9.3.1 选择字符	220	9.9 上机练习	238
9.3.2 选择文字对象	221	9.10 习题	246
9.3.3 选择文字路径	221	第10章 图表制作	247
9.4 格式化文字	222	10.1 创建图表	247
9.4.1 【字符】面板	222	10.1.1 设定图表的宽度和高度	247
9.4.2 修改字体	222	10.1.2 图表数据输入框	248
9.4.3 文字大小	223	10.1.3 图表数据的修改	249
9.4.4 行距	224	10.2 图表类型	251
9.4.5 字间距	224	10.3 改变图表的表现形式	253
9.4.6 字符缩放	225	10.3.1 图表选项	253
9.4.7 基线偏移	226	10.3.2 数值轴和类别轴	255
9.4.8 字符旋转	226	10.3.3 组合不同的图表类型	258
9.4.9 设置颜色	227	10.4 自定义图表	259
9.5 格式化段落	227	10.4.1 改变图表的部分显示	259
9.5.1 【段落】面板	228	10.4.2 将图形添加到图表	261
9.5.2 对齐文本	228	10.5 上机练习	263
9.5.3 缩进	229	10.6 习题	266
9.5.4 段落间距	229	第11章 综合实例	267
9.5.5 标点悬挂	230	11.1 立体包装	267
9.5.6 连字符	230	11.2 网页设计	275





走进 Illustrator CS5

学习目标

Illustrator 是由 Adobe 公司开发的一款主要用于绘制矢量图形的设计软件。它被广泛应用于平面广告设计、网页图形设计、电子出版物设计等诸多领域。通过使用它，用户不但可以方便地制作出各种形状复杂、色彩丰富的图形和文字效果，还可以在同一版面中实现图文混排，甚至可以制作出极具视觉效果的数据表。

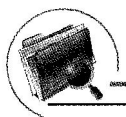
本章重点

- 认识矢量图与位图
- 颜色模式
- 工作区的介绍
- 图形的显示比例

1.1 Illustrator CS5 简述

Illustrator 是 Adobe 公司开发的一款基于矢量绘图的平面设计软件。Illustrator 具有强大的绘图功能，其提供的多种绘图工具，可以使用户根据需要自由使用。例如，使用相应的几何图形工具可以绘制简单几何图形；使用铅笔工具可以徒手绘画；使用画笔工具可以模拟毛笔的效果，也可以绘制复杂的图案，还可以自定义笔刷等。用户使用绘图工具绘制出基本图形后，利用 Illustrator 完善的编辑功能还可以对图形进行编辑、组织、排列以及填充等操作绘制出复杂的图形对象。

除此之外，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。通过这些命令或功能可以为图形对象添加一些特殊效果，进行文本、图表设计，使绘制的图形更加生动，从而增强作品的表现力。



1.2 认识矢量图与位图

在计算机中,图像都是以数字的方式进行记录和存储的,类型大致可分为矢量式图像和位图式图像两种。这两种图像类型有着各自的优缺点。在处理编辑图像文件时,这两种类型图像经常会交叉使用。

1.2.1 矢量图

矢量图像也可以叫做向量式图像。顾名思义,它是以数学式的方法记录图像的内容。其记录的内容以线条和色块为主,由于记录的内容比较少,不需要记录图像中每一个点的颜色和位置等,所以它的文件容量比较小,这类图像很容易进行放大、旋转等操作,且不易失真,精确度较高,所以在一些专业的图形软件中应用得较多。如图 1-1 所示为原图像在不同显示比例下的显示状态。

同时,正是由于上述原因,矢量图不适于制作一些色彩变化较大的图像,而且由于不同软件的存储方法不同,其不同软件之间的转换也有一定的困难。



图 1-1 矢量图像

1.2.2 位图

位图图像是由许多点组成的,其中每一个点即为一个像素,而每一像素都有明确的颜色。Photoshop 和其他绘画及图像编辑软件产生的图像基本上都是位图图像。

位图图像与分辨率有着密切的关系,如果在屏幕上以较大的倍数放大显示,或以过低的分辨率进行打印,图像会出现锯齿状的边缘,丢失画面细节。如图 1-2 所示为位图图像在不同比例下的显示状态。但是,位图图像弥补了矢量图像的某些缺陷,它能够制作出颜色和色调变化





更为丰富的图像,同时可以很容易地在不同软件之间进行交换,但位图文件容量较大,对内存和硬盘的要求较高。

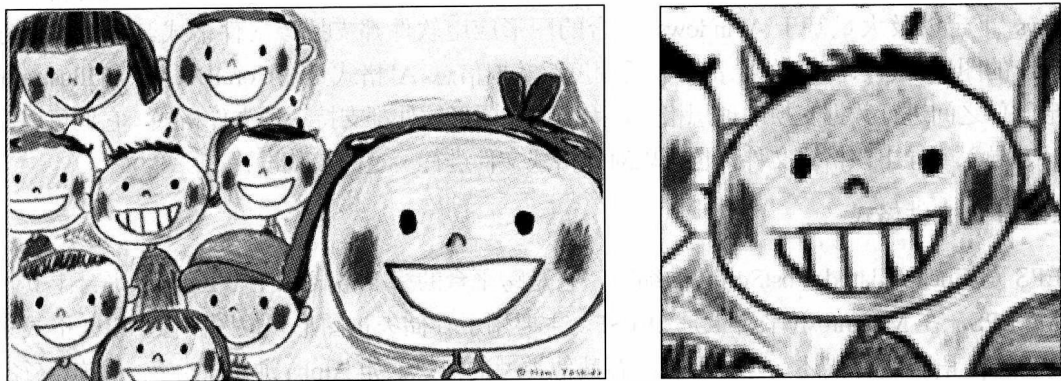


图 1-2 位图图像

① 2.3 图像的分辨率

分辨率是用于描述图像文件信息量的术语。使用的计算机屏幕的分辨率数值越大,显示内容看起来就越清晰;数值越小,则越粗糙,也就越失真。它的描述单位一般是像素/毫米或者像素/英寸。一般它的数值越大,图像的数据也就越大,印刷出来的图像也越大。为了使印刷品获得较好的质量,需要保证图像有足够的高分辨率。但不是说分辨率越高,印刷出的质量就越好。例如,在进行网印时,分辨率为印刷网版目数的两倍是最合适的了。

① 2.4 常用文件格式

图形图像处理软件大致可以分为两类:一类是针对矢量图形的处理软件,这类软件处理图形对象的基本单位是连续的矢量线条,操作简单、占用的存储空间比较小;另一类是针对位图图像的处理软件,这类软件处理图像对象的基本单位是一个个离散的像素点,图像占用的存储空间很大。

所谓图形文件格式,指的是图形文件中的数据信息的不同存储方式。文件格式通常以其扩展名表示,如 AI、JPEG、BMP、TIF、GIF、PDF 等。

随着图形图像应用软件的增多,图形文件的格式和种类也相应地增多。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,用户不仅可以使⤿软件本身的*.AI 图形文件格式,还可以置入和导出其他的图形文件格式,如 BMP、TIF、GIF、PDF 等。下面将介绍几种比较常用的文件格式。

