

IP 认证园地系列



Illustrator & Photoshop

平面设计电视讲座教程

北京计算机教育培训中心 组编
马鑫 等 编著



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



IT 认证园地系列

Illustrator & Photoshop

平面设计电视讲座教程

北京计算机教育培训中心 组编

马 鑫 等 编著

清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

本书深入浅出地介绍了应用 Illustrator 和 Photoshop 软件绘制和处理平面图像的方法和技巧。全书分为两个部分:第 1 部分详细叙述了 Illustrator 的各种功能和基本操作,并在最后介绍了使用 Illustrator 制作精美实例的详细步骤。由于 Photoshop 与 Illustrator 在许多方面是相似的,例如屏幕界面、一些浮动面板等,在学习了 Illustrator 的基础上,可以比较轻松地学习 Photoshop,所以,第 2 部分主要通过实例的形式介绍 Photoshop 的各种使用方法和技巧,最后通过一个比较复杂的综合实例,结合 Illustrator 和 Photoshop 各自的特点制作出一款诺基亚手机的图片。

本书内容丰富实用,语言通俗易懂,层次清晰严谨,是平面设计人员很好的参考书,也可作为各类平面设计、桌面出版培训班的教材。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无防伪标签者不得销售。

书 名: Illustrator & Photoshop 平面设计电视讲座教程

作 者: 马 鑫 等编著

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦,邮编:100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 闫红梅

印 刷 者: 北京市清华园胶印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 印张: 24 字数: 596 千字

版 次: 2002 年 9 月第 1 版 2002 年 9 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-05791-5/TP·3424

印 数: 0001~5000

定 价: 36.00 元

前言

Adobe 公司是世界著名的图形图像软件公司，该公司的矢量绘图软件 **Illustrator** 和图形图像处理软件 **Photoshop** 是处理平面图形图像的强大工具，广泛应用于出版、印刷、视频传播和网络出版等行业中。利用这些软件，人们可以在平面设计工作中淋漓尽致地进行创意和设计，在广告和平面设计领域所向披靡。

本书的结构

本书内容分为两部分：

第 1 部分 矢量图形绘制：Illustrator

第 1~9 章详细介绍了 **Illustrator** 的各种基本功能和操作方法。基本上，每介绍一个新的功能，就通过一个小实例进行练习，使读者能够从零开始逐步掌握该软件的使用。

在第 10 章中，通过几个复杂的精彩实例，来引导读者综合运用该软件的各个功能，随心所欲地绘制出精美的图形。

第 2 部分 图像处理：Photoshop

由于 **Photoshop** 的界面与 **Illustrator** 的非常类似，许多菜单命令、辅助工具（如标尺和辅助线）和面板也相同，且具有同样的效果，所以，在本部分中，理论知识的叙述较少，基本上均通过实例制作的方式讲述如何在 **Photoshop** 中处理图像，由于读者已经有了 **Illustrator** 的基础，所以，完全可以按步骤进行操作，这样，读者将能够直接掌握该软件的使用方法和技巧。

在最后一章中，通过一个综合实例，综合运用 **Illustrator** 和 **Photoshop** 来制作一款诺基亚手机的图片，使读者应用平面软件的水平达到一个新的高度。

本书的特点

零起点到高水平的跨越

对于没有任何平面图形设计基础的读者，也将能够通过本书轻松入门。在掌握了基本工具的使用方法后，通过书中各种实例练习，读者将掌握软件的使用技巧，最终可以完成非常复杂的图形设计与处理。

实用性强：通过技巧与实例“串起”功能

有关平面设计的书有许多，虽有精品，但也不乏平庸之作。有些书介绍基本概念和理

论知识很多，说明了软件有多少功能，能够实现什么，但就是在如何实现上却避重就轻，一带而过，读者学过之后，很难掌握到底如何去使用软件，如何完成一项工作。说到底，这样的书尽管看起来很系统，却非常不实用。

另外，完成一项任务绝对不可能只使用某一种功能，需要我们综合运用各种功能，单独介绍功能的缺点就是给读者还留下了一个“门槛”：如何综合运用功能。

出于以上考虑，本书采用通过技巧和实例的方式来引导读者掌握功能和理解概念，这些实例就像一串珍珠项链的链子一样，将各种功能的常用技巧串接起来，使它们成为一个有机的整体。

我们的目的是让读者不仅可以学习到新的知识，还可以掌握使用 **Illustrator** 和 **Photoshop** 实际进行平面设计和制作的方法和技巧。

内容详略得当

以 400 页左右的篇幅，要详尽地说明 **Illustrator** 和 **Photoshop** 这样功能无比强大的软件，几乎是不可能的，所以，我们在内容的取舍上花费了许多心思，尽量涵盖有关图像处理方面的常用功能和技巧。对于特别重要和难以掌握的概念和功能，如 **Photoshop** 的图层、通道与路径，我们花费了大量的篇幅，使用多个综合实例来引导读者掌握其使用技巧。

对于比较容易掌握的功能，如滤镜，我们的介绍相对来说就简单得多了。这样的安排可以保证本书的篇幅不致过多，并使本书真正物有所值。

最后要说明的是，本书采用 **Illustrator 10.0** 和 **Photoshop 7.0** 版本进行说明和实例制作。

作者简介

本书的作者是一位长期从事广告设计与制作的专业人员，具有丰富的实践经验，编写过多本有关平面设计与制作、网页设计的书，得到了读者的好评。

联系我们

本书由潇湘工作室策划和组织编写，为了让读者快速掌握软件的使用，我们在不断测试与验证叙述内容方面花了相当多的时间，尽力使本书具有可读性和实用性，深入浅出、多角度、全方位地将 **Illustrator** 和 **Photoshop** 的强大功能呈现在读者面前。

读者在学习本书的过程中，若发现本书有疏漏之处和错误，或者，如果您有好的想法和建议，均请与我们联系，我们将竭尽所能为您提供帮助，并不断改进工作，奉献给读者高品质的好书。

在本书的编写过程中，得到了许多人的热情指导及多方面的帮助，在此一并表示诚挚的感谢！

本书一些实例使用的图片，读者可以直接在网上下载，网址为：www.tupwq.com
与我们联系的电子邮件地址为：

xiaoxiang-007@sohu.com

目 录

第 1 部分 矢量图形绘制: Illustrator

第 1 章 Illustrator 基础	2		
1.1 图像基础.....	2		
1.1.1 矢量图.....	2		
1.1.2 位图.....	3		
1.2 Illustrator 的界面组成.....	4		
1.2.1 工具箱.....	5		
1.2.2 菜单命令.....	8		
1.3 基本文件操作.....	15		
1.3.1 打开文件.....	15		
1.3.2 关闭和保存文件.....	16		
1.3.3 确定保存类型.....	17		
1.3.4 查看文档属性.....	23		
第 2 章 视图和窗口操作	24		
2.1 设置显示模式.....	24		
2.1.1 线稿显示.....	24		
2.1.2 印刷稿显示.....	24		
2.1.3 位图稿显示.....	25		
2.2 观察图形.....	25		
2.2.1 移动视图.....	25		
2.2.2 缩放视图.....	26		
2.3 调整屏幕.....	27		
2.4 使用辅助工具.....	29		
2.4.1 使用标尺.....	29		
2.4.2 使用辅助线.....	29		
第 3 章 绘制图形	31		
3.1 路径和节点.....	31		
3.1.1 路径的概念.....	31		
3.1.2 节点的概念.....	32		
3.2 矩形工具.....	32		
3.2.1 绘制矩形.....	32		
3.2.2 绘制圆角矩形.....	33		
3.2.3 练习: 绘制体育场.....	34		
3.3 椭圆工具.....	34		
3.3.1 绘制椭圆.....	34		
3.3.2 练习: 绘制时钟和盘中小球.....	35		
3.4 多边形和星形.....	36		
3.4.1 绘制多边形.....	36		
3.4.2 绘制星形.....	37		
3.4.3 练习: 绘制众星赶日图.....	37		
3.5 光晕工具.....	38		
3.5.1 绘制光晕效果.....	38		
3.5.2 练习: 绘制光斑.....	39		
3.6 直线和曲线工具.....	40		
3.6.1 使用直线工具.....	40		
3.6.2 使用曲线工具.....	41		
3.7 螺旋线工具.....	42		
3.7.1 绘制螺旋线.....	42		
3.7.2 练习: 绘制小人脸.....	43		
3.8 矩形网格和极标网格.....	43		
3.8.1 绘制矩形网格.....	43		
3.8.2 绘制极标网格.....	45		
3.9 钢笔工具.....	46		
3.9.1 用钢笔工具绘制直线.....	46		
3.9.2 用钢笔工具绘制曲线.....	47		
3.9.3 设置线段属性.....	47		
3.9.4 练习: 绘制胶片.....	49		
3.10 铅笔工具.....	50		
3.10.1 绘制自由曲线.....	50		
3.10.2 设置铅笔工具属性.....	50		
3.10.3 练习: 绘制自画像.....	51		
3.11 毛笔工具.....	51		

3.11.1 使用毛笔工具绘图	51	5.2.9 液化	87
3.11.2 设置毛笔工具属性	52	5.3 高级变形	94
3.12 数据统计图表	53	5.3.1 形色俱变(融和)	94
3.12.1 绘制数据统计图表	53	5.3.2 多点网格渐变	96
3.12.2 数据统计图表属性	53	5.3.3 应用变形样式	98
3.12.3 转换图表类型	55	5.3.4 多点网格变形	100
3.12.4 练习: 绘制统计表格	55	5.3.5 外套变形	101
3.13 符号对象应用	55	5.4 组织对象	101
3.13.1 符号对象操作	55	5.4.1 对齐	101
3.13.2 符号对象管理	58	5.4.2 成组	104
第4章 颜色处理	61	5.4.3 锁定	104
4.1 颜色模式	61	5.4.4 隐藏	105
4.1.1 RGB 模式	61	5.4.5 寻找路径	105
4.1.2 CMYK 模式	62	5.5 练习: 绘制风景	109
4.1.3 HSB 模式	63	第6章 文字编辑	111
4.1.4 灰度模式	63	6.1 输入文字	111
4.2 颜色操作	64	6.1.1 输入横排和纵向文字	111
4.2.1 填充和描边	64	6.1.2 输入区域文字	111
4.2.2 设置颜色: 颜色面板	65	6.1.3 按路径输入文字	112
4.2.3 设置颜色: 色样库	66	6.2 文本框操作	113
4.2.4 应用画笔样本: 画笔 样本库	67	6.2.1 移动文本框	113
4.2.5 设置渐变效果: 渐变面板	69	6.2.2 缩放文本框	113
4.2.6 练习: 花朵绘制与着色	71	6.2.3 文本块链接	114
第5章 编辑图形	72	6.3 字符格式	115
5.1 选择操作	72	6.3.1 字体	115
5.1.1 使用选择工具	72	6.3.2 字号	116
5.1.2 选择技巧	73	6.3.3 其他参数	116
5.1.3 保存选择	75	6.4 段落格式	118
5.2 基本编辑	76	6.4.1 段落缩进	119
5.2.1 旋转	76	6.4.2 段落对齐	119
5.2.2 扭曲	78	6.4.3 间距	120
5.2.3 缩放	79	6.4.4 分栏	120
5.2.4 整形	80	6.5 智能标点	121
5.2.5 镜像	80	6.6 定位标尺	122
5.2.6 倾斜	82	6.7 文本效果	123
5.2.7 自由变形	83	6.7.1 文本描边和填充效果	123
5.2.8 切割和连接	84	6.7.2 文本转换为图形	124
		6.8 文绕图	124

6.9 查找与替换	125	8.3 蒙板	163
6.9.1 查找与替换文字	125	8.3.1 创建蒙板	163
6.9.2 查找与替换字体	126	8.3.2 释放蒙板	163
6.9.3 替换大小写	127	8.4 透明	163
6.10 拼 写 检 查	127	8.4.1 应用透明功能	163
6.11 练习：一封家书	128	8.4.2 应用混合模式	164
第 7 章 Illustrator 特效滤镜	131	8.4.3 高级蒙板	167
7.1 滤镜概述	131	8.5 外观	169
7.2 颜色滤镜	131	8.5.1 外观面板	169
7.3 创建滤镜	134	8.5.2 外观控制	170
7.4 扭曲滤镜	136	第 9 章 输入和输出文件	172
7.5 笔和油墨滤镜	140	9.1 置入文件	172
7.6 风格化滤镜	143	9.1.1 置入文件	172
7.7 艺术效果滤镜	145	9.1.2 链接管理	173
7.8 模糊滤镜	148	9.2 导出文件	174
7.9 画笔描边滤镜	149	9.3 打印图形	177
7.10 变形滤镜	150	9.3.1 选购打印机	177
7.11 像素化滤镜	150	9.3.2 页面设置	178
第 8 章 效果制作	152	9.3.3 打印设置	179
8.1 图层应用	152	9.3.4 打印文档	182
8.1.1 图层面板	152	第 10 章 Illustrator 实例制作	183
8.1.2 图层操作	153	10.1 绘制企业 Logo	183
8.2 动作应用	156	10.2 绘制年画“一帆风顺”	188
8.2.1 动作面板	156	10.3 绘制仿真图片“New iMac”	201
8.2.2 动作操作	159		
8.2.3 练习：设置文字效果	161		
第 2 部分 图像处理：Photoshop			
第 11 章 Photoshop 基础	218	11.2.2 转换为 RGB 模式	222
11.1 保存 Photoshop 文件	218	11.2.3 转换为 CMYK 模式	222
11.1.1 PSD 格式	218	11.2.4 HSB 模型	222
11.1.2 BMP 格式	219	11.3 共享 Photoshop 文件	223
11.1.3 JPEG 格式	219	11.3.1 置入其他文件	223
11.1.4 GIF 格式	220	11.3.2 路径输出为 Illustrator 文件	224
11.1.5 TIFF 格式	220	第 12 章 绘图工具	225
11.1.6 EPS	221	12.1 Photoshop 工具箱	225
11.2 颜色模式转换	221		
11.2.1 转换为灰度模式	221		

12.2 选区.....	227	14.2.2 花体字符.....	281
12.3 移动和分割.....	231	14.2.3 空中画廊.....	286
12.3.1 移动和裁切工具.....	231	14.2.4 照片变相框.....	289
12.3.2 切片工具.....	233	第 15 章 通道和路径.....	296
12.4 绘图.....	235	15.1 通道基础.....	296
12.4.1 喷枪工具.....	235	15.2 通道实例制作.....	296
12.4.2 历史记录艺术画笔.....	238	15.2.1 金字牌匾.....	296
12.4.3 图章工具.....	239	15.2.2 水纹花边.....	301
12.4.4 图案图章工具.....	241	15.2.3 堆雪字.....	304
12.5 填充.....	243	15.3 路径基础.....	308
12.5.1 渐变工具.....	243	15.3.1 路径的概念.....	308
12.5.2 油漆桶.....	247	15.3.2 路径工具应用.....	308
12.6 添加文字和声音.....	249	15.4 路径实例制作.....	312
12.6.1 文字工具.....	249	15.4.1 带尾巴的彩球.....	312
12.6.2 注释工具.....	255	15.4.2 金属时钟.....	314
12.7 加亮和减淡.....	256	第 16 章 Photoshop 特效滤镜.....	321
12.8 辅助工具.....	257	16.1 艺术效果.....	321
12.9 绘制矢量图形.....	260	16.2 模糊效果.....	326
第 13 章 图像编辑.....	264	16.3 笔触效果.....	328
13.1 撤消、重做与减淡.....	264	16.4 扭曲效果.....	331
13.2 剪切、复制和粘贴.....	264	16.5 杂点.....	336
13.3 填充和描边.....	268	16.6 块化处理.....	337
13.4 自由变形.....	271	16.7 渲染.....	338
13.5 自定义笔刷.....	272	16.8 锐化.....	340
13.6 清理数据.....	274	16.9 草图.....	341
第 14 章 图层.....	275	16.10 风格化.....	347
14.1 图层基础.....	275	16.11 纹理滤镜.....	349
14.2 图层实例制作.....	278	第 17 章 综合实例: NOKIA 8250	
14.2.1 邮票.....	278	移动电话.....	352

第 I 部分

矢量图形绘制：

Illustrator

Illustrator 是符合工业标准的矢量绘图软件。在封面设计、广告设计、产品演示、网页设计等领域创作图形时，利用该软件，可以完美地实现自己的设计意图。专业美术设计者可以利用 Illustrator 方便地进行产品包装设计、Web 图形设计、标志设计、字型处理、专业绘图、工程绘图等。Illustrator 以其强大的工具箱、完美的工作桌面、快捷的操作方法，为设计者提供了无限的创意空间。

Illustrator 10.0 的功能、扩展兼容性和其他方面都超越了以前的任何一个版本。这使它不仅成为 Adobe 产品中功能最强的一个，而且还向网页设计方面迈出了历史性的一步。它把网络矢量图规范引入了软件，成为了 Web 图形绘制方面的巨人，为进入网络时代迈出了重要的一步。

第1章 Illustrator 基础

本章主要介绍有关图像文件的基础知识，说明了 Illustrator 的界面组成，使读者能对 Illustrator 有一个整体的印象，最后介绍了一些基本的文件操作。

1.1 图像基础

在计算机图形文件中，主要有两种图像文件：

- 以 Adobe Illustrator 生成的文件为代表的矢量图像文件，它用数学方法来绘制图形。
 - 以 Adobe Photoshop 生成的文件为代表的位图图像文件，它基于像素点来绘制图形。
- 它们各有所长，用户需根据情况来选择使用何种图像文件类型。

1.1.1 矢量图

矢量图是用数学的算法和图形的几何特征来绘制图像的。如两点定义一条直线，四个不在一条直线上的点定义一个四边形（任三个点都不在一条直线上）。

矢量图形与分辨率无关，换句话说，可以将它缩放到任意大小，并以任意分辨率在输出设备上打印出来，不会遗漏细节或降低清晰度，如图 1.1 所示。因此，矢量图形是文字（尤其是小字）和简单图形的最佳选择，这些图形在缩放到不同大小时必须保持清晰的线条。

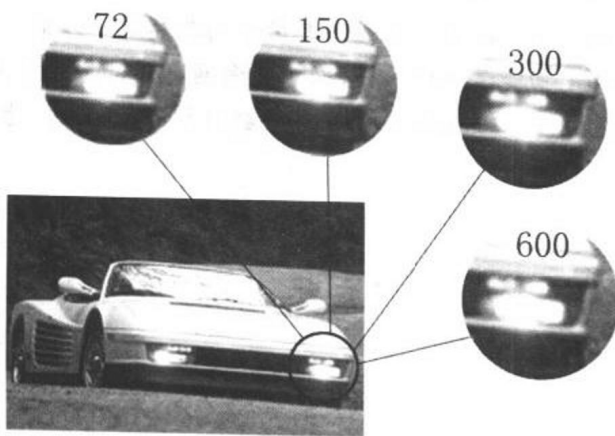


图 1.1 矢量图

矢量图也有缺点，它的色彩没有位图那样丰富和多变，线条也没有那样随意。只有熟练运用矢量绘图软件，才能生成丰富多彩的矢量图。

在矢量绘图软件中，比较常用的有 CorelDRAW 系列软件、FreeHand 系列软件，以及

Adobe 公司的 Illustrator。

诸如 Adobe Illustrator 之类的绘图软件所创作的矢量图形，是由矢量对象定义的直线和曲线组成的。矢量根据图形的几何特性来对其进行描述。例如，矢量图形中的圆形是由数学方法进行定义的，这个圆形按某一半径画出，放在特定位置并填充有特定的颜色。移动、缩放圆形或更改圆形颜色不会降低图形的品质。

Illustrator 为用户提供了绘制线段、矩形、圆形、星形等对象的工具。不管是复杂的图形，还是简单的线段，都可绘制和定义其大小、宽度及颜色。每个矢量图形在计算机内部是用几组简单的内码来计算，和位图软件绘制的图形不同（计算机要计算每一个像素点的颜色和位置），所以矢量图形在显示器上移动的速度要快得多。编辑矢量图比编辑位图要快，需要的计算机内存也相对比较少，作品容量也相对小得多。

1.1.2 位图

位图是基于计算机显示屏幕上的像素点来绘制图像，它以行或列排列的像素点的个数计算和存储图像。

Photoshop 和其他绘画以及图像编辑软件都产生位图图像，也叫做栅格图像。位图图像是用小方形网格（位图或栅格）即像素来代表图像，每个像素都被分配一个特定位置和颜色值。例如，在位图图像中圆形是由该位置的像素拼合组成的。处理位图图像时，编辑的是像素，而不是对象或形状。对位图的修改归根结底就是对图像的像素点进行编辑。

位图的清晰度和每个长度单位拥有像素点的多少有直接的关系。每个长度单位拥有像素点的多少，就是我们经常说的分辨率。一般用每英寸多少像素点表示，英文缩写 dpi，俗称线或点。表 1.1 中给出了各种 dpi 常见的应用。

表 1.1 各种 dpi 的常见应用

Dpi	用途
72	软件中分辨率的默认值
150	报纸、黑白低档图书
300	一般彩色图书
600	精品高档图书

位图图像与分辨率有关，换句话说，它包含固定数量的像素。像素点就是一个个“小方格”，分辨率越高，“小方格”就越小，图像看上去就越细致、越清晰；反之，分辨率越低，“小方格”就越大，导致图像很模糊、粗糙，边缘出现的锯齿会越大。例如，在屏幕上以较大的倍数放大显示，或以过低的分辨率打印，位图图像会出现锯齿边缘，且会遗漏细节，如图 1.2 所示。

在表现阴影和色彩（如在照片或绘画图像中）的细微变化方面，位图图像是最佳选择。因为计算机显示器通过显示来呈现图像，因此矢量和位图图像在屏幕上都是以像素显示的。

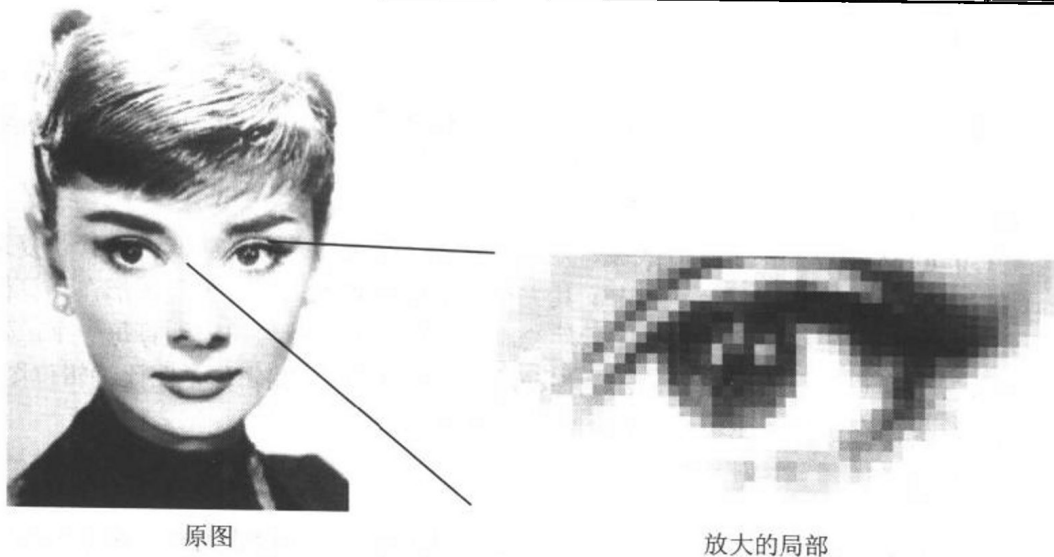


图 1.2 位图

1.2 Illustrator的界面组成

启动 Illustrator 之后, Illustrator 将按默认的启动文件来配置系统。它以标准的 Windows 窗口为基准, 以 Adobe 系列产品的面板布局为蓝本, 这样可以使用户很快熟悉界面, 这种人性化的设计一直是 Adobe 为用户着想的设计思想的体现。Illustrator 的基本界面组成如图 1.3 所示。

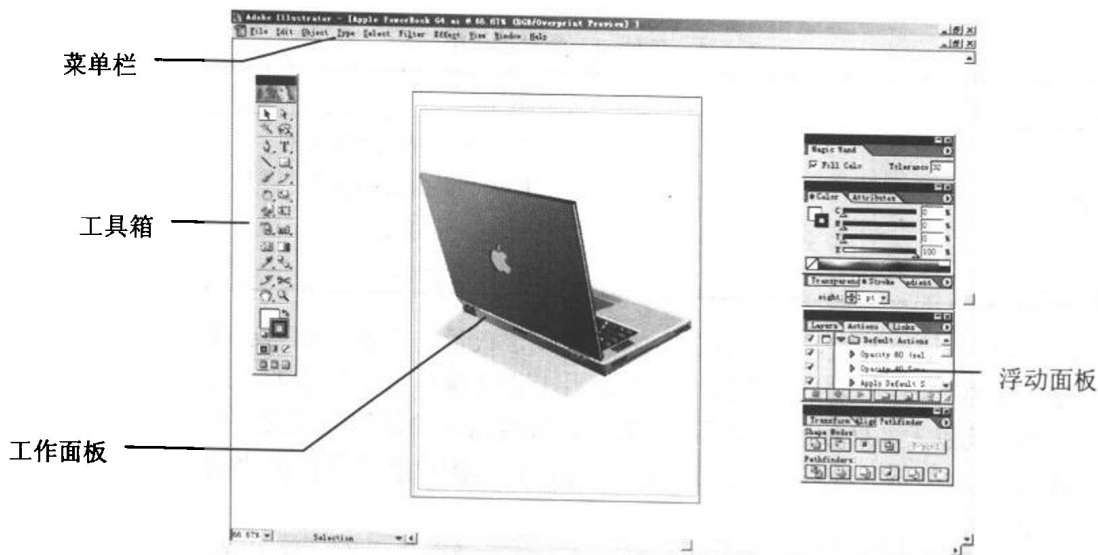


图 1.3 界面组成

Illustrator 的界面主要由以下几部分组成:

- 菜单栏: 菜单栏拥有所有的 Illustrator 指令、操作, 集成了全部功能。这里共有 10 个菜单选项, 把 Illustrator 的所有指令分成 10 大类, 每个菜单选项都包括一级或

多级弹出菜单或子菜单。

- 工具箱：利用工具箱可以简化操作，提高效率，它集成了 Illustrator 最常用的功能，使用户不必通过菜单来获取工具，它的使用频率要远远大于菜单。工具箱包括移动、放大、基本图形绘制、编辑修改、渐变、填充、面板设置等诸多功能。
- 工作面板：就像现实生活中的画纸、画布一样，在工作面板上，可以进行绘制，逐步实现自己的想法。
- 浮动面板：根据用户的需要，可以从菜单栏调出浮动面板。一旦显示了浮动面板，就可以像使用工具一样应用它。这些浮动面板可以为工作提供不少便利。通过浮动面板上的最小化按钮，将它进行折叠，或者单击关闭按钮将它隐去，可增大工作空间。

1.2.1 工具箱

1. 使用工具箱

单击工具按钮即可选择该工具，此后，如不再选择其他工具按钮，将一直使用该工具。

如果工具按钮的右下角有一个小黑色三角，如图 1.4 所示，则代表一个工具组，包括有多个隐藏工具。在按钮上按住鼠标左键不放，将会向右弹出其他工具按钮，此时可再单击选择所需要的工具。



图 1.4 具有隐藏工具的工具按钮

2. 工具按钮概览

下面我们将简单介绍各个工具按钮及其功能，如表 1.2 所示。读者可以将该表作为参考，在需要进行查阅。

表 1.2 工具按钮一览

工具	说明
选择工具	选择一个对象，或配合使用 Shift 按钮，同时选择多个对象
挑选工具	可选择图像的基本对象，单击或圈选可选择所有区域内路径上的点或组员
组选择工具	当若干个对象结成一组时，可使用该工具选中组中的组员对象
魔棒工具	当文档中有多个采用同样填充的对象时，使用该工具即可同时将它们选中
套索选择工具	可以用鼠标任意画出选择区域，选择区域中的对象
套索挑选工具	以套索形式直接选取对象的某一部分
钢笔工具	用于制作贝济埃路径，它是 Illustrator 的基础绘图工具
增加节点工具	在已有的路径上增加节点
删除节点工具	与增加节点工具的功能相反，去掉路径上已经存在的节点

(续表)

工具	说明
 改变方向点工具	用于设置贝济埃曲线上节点的属性, 可用控制柄修改通过该节点的路径
 文字工具	用于在 Illustrator 文档中输入文字
 区域文字工具	制作区域文本或段落文字
 路径文字工具	用于将文字按任意开放或封闭路径排列
 垂直文字工具	用于制作垂直方向上的纵排文字
 垂直区域文字工具	制作垂直方向纵排区域文字或段落文字
 垂直路径文字工具	在任意路径上, 输入垂直方向的文字
 线段工具	使用该工具可以非常方便地绘制直线段对象
 弧线工具	使用该工具可以非常方便地绘制弧线段对象
 螺旋线工具	用于绘制螺旋线
 矩形网格工具	使用该工具可以绘制出拥有矩形网格的矩形对象
 极标网格工具	使用该工具可以绘制出拥有极标网格的圆形对象
 矩形工具	用于绘制矩形, 通过配合使用 Shift 键可以绘制正方形
 圆角矩形工具	用于绘制圆角矩形, 通过配合使用 Shift 键, 可以绘制圆角正方形
 椭圆工具	绘制圆或椭圆图形
 多边形工具	用于绘制多边形, 多边形边数可以通过设置面板进行设置
 星形工具	用于绘制星形, 星形的角数可以通过设置面板进行设置
 光晕工具	使用该工具可以绘制出模仿镜头光晕效果的对象
 毛笔工具	主要用于绘制宽度不等、不同艺术效果的线条曲线
 铅笔工具	主要用于绘制自由形状的曲线
 平滑工具	用于对自由绘制的曲线的尖角进行平滑性处理
 橡皮擦工具	用于擦除选定路径上的部分
 旋转工具	可以对被选对象进行旋转操作
 镜像工具	对选定的对象按一定的角度进行镜像投射
 螺旋工具	可对选定对象做扭曲、变形、旋转操作
 缩放工具	对被选定的对象进行拉长或压扁、缩小或放大操作
 倾斜工具	对选定的对象按一定的角度进行倾斜变形
 整形工具	对被选定的对象进行整形操作
 扭曲工具	使用该工具可以对选定的对象进行自由扭曲的操作
 捻转工具	使用该工具可以对选定的对象进行自由捻压旋转的操作
 收拢工具	使用该工具可以对选定的对象周围的部分, 进行向中心收缩的操作
 膨胀工具	使用该工具可以对选定的对象中心的部分, 进行向四周扩散的操作
 喷溅工具	使用该工具可以对选定对象的边缘进行向内收缩, 使对象的边缘成喷溅状的变形操作
 晶化工具	使用该工具可以对选定对象的边缘进行晶体化变形, 使对象的边缘产生尖锐的角
 皱纹工具	使用该工具可以对选定对象的边缘进行起皱的操作

(续表)

工具	说明
 自由变换工具	此工具是一个综合工具, 可以对选定的对象进行缩放、旋转、镜像等一系列变形操作
 符号对象喷壶工具	使用该工具可以将定义或选择的图符喷涂到图像中
 符号对象移动工具	使用该工具可以移动喷涂上的符号对象
 符号对象集中工具	使用该工具可以将喷涂上的符号对象揉成一团, 集中在一起
 符号对象缩放工具	使用该工具可以将喷涂上的符号对象逐个放大或缩小
 符号对象旋转工具	使用该工具可以将喷涂上的符号对象的方向旋转
 符号对象着色工具	使用该工具可以按照选定的颜色为符号对象着色
 符号对象遮挡工具	使用该工具可以使喷涂的符号对象的颜色变浅, 从而出现渐渐隐去的效果
 符号对象样式工具	使用该工具可以将样式面板中的选项应用到喷涂的符号对象上
 柱状图表	可用其创建柱状图表
 栈式柱状图表	可用其创建栈式柱状图表
 棒状图表	可用其创建棒状图表
 栈式图表	可用其创建栈式图表
 线形图表	可用其创建线形图表
 区域图表	可用其创建区域图表
 分布式图表	可用其创建分布式图表
 饼状图表	可用其创建饼状图表
 雷达状图表	可用其创建雷达状图表
 渐变网格工具	将图形的填充设置成渐变网格, 渐变可以是不规则的
 渐变工具	将所选对象定义成渐变填充, 填充的方式可以是线性或放射形
 吸管工具	使用该工具能够从一个已经存在的绘图中取色, 取色的形式是描边色和填充色一同选取
 油漆桶工具	创建填充
 丈量工具	使用该工具度量两点间的距离和三点间的角度
 融合工具或形色俱变	使用该工具能够在两个图形或多个图形之间生成混合效果
 自动描边工具	对所选对象进行自动描边操作
 切片工具	使用该工具可以将当前编辑的图像, 按照相应的需要切割为不同的区域, 并进行单独的保存
 切片选择工具	使用该工具可以选择使用切片工具裁切图像区域
 剪刀工具	使用该工具能够从一个路径中选定点的位置, 将该路径分成两个路径
 切刀工具	使用该工具能够将一个对象分割成若干份
 抓手工具	使用该工具可移动页面的显示位置
 页面工具	使用该工具定义打印范围

(续表)

工具	说明
 放大镜工具	用于放大屏幕窗口显示比例, 配合 Alt 键使用可以缩小显示比例。注意, 放大镜工具是对视图的缩放, 不针对对象
 填充按钮	给选定的对象填充颜色、渐变、纹理和透明色
 描边按钮	定义选定的对象描边颜色或风格
 填充和描边按钮	使用此按钮恢复默认的填充和描边颜色状态
 切换填充和描边的颜色按钮	使用此按钮切换填充和描边的颜色
 颜色按钮	将选定的对象以单色方式进行填充
 渐变颜色按钮	将被选定的对象以渐变颜色来填充
 无填充透明按钮	移除选定对象的填充和描边颜色, 使其变成为透明
 基本视图	可将视图转化至基本视图显示模式
 带菜单栏的全屏视图	可将视图切换至带菜单的全屏视图, 拥有比基本视图更大的工作面积
 全屏视图	可将图像以全屏显示, 拥有最大的工作面积

1.2.2 菜单命令

Illustrator 的菜单命令功能强大, 内容繁多。菜单栏包括 10 个项目, 分别是: File 菜单、Edit 菜单、Object 菜单、Type 菜单、Select 菜单、Filter 菜单、Effect 菜单、View 菜单、Window 菜单、Help 菜单。

1. File 菜单

File 菜单主要用于执行文件的存取、导出与置入、打印控制等功能。其作用参见表 1.3。

表 1.3 File 菜单命令

菜单命令	作用
New (新建)	用于建立新的图形文件, 通过这个命令将打开一个崭新的工作面板
Open (打开)	使用该命令可打开一个已经存在的 Illustrator 文件
Open Recent File (打开曾用文件)	打开当前文件, 可打开前几次创作的图形文件
Revert (恢复)	该命令用于将当前文件恢复到上一次存盘时的状态, 但它只对打开的存盘文件有效。如果是在 Illustrator 中创建的新文件, 则不能应用该命令
Close (关闭)	将当前正被编辑的文件关闭。如果尚未存盘, 软件会发出提示信息
Save (保存)	将当前的文件进行存盘
Save As (另存为)	将文件另存为其他的路径或文件名
Save A Copy (保存一个拷贝)	存副本, 将当前文件按选定的格式保存一个副本, 而不影响当前文件
Save For Web (保存为网页)	存为网页格式, 使用该命令有利于被网页所应用
Place (导入)	相当于 Import (导入), 将一些其他格式的文件引入到 Illustrator 中, 从而可存为 Illustrator 文件