

计算机知识与技能型紧缺人才 **自学与培训丛书**

职业院校技能型紧缺人才培养培训工程·计算机应用与软件技术规划教材

中文版

Illustrator CS2

实用教程

安兴亚 马玉华 向 隅 主编

- 本书是为希望在短时间内快速学习中文版Illustrator CS2的读者而编写
- 以实例讲解软件的功能，使阅读毫无障碍
- 9个不同领域的案例，详细介绍了制作风景、手表广告、制作国画、CD包装制作、巧克力字、制作钢管、制作显示器、制作小提琴、制作不锈钢杯
- 特别适合Illustrator CS2的初学者全面掌握

兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

计算机知识与技能型紧缺人才 **自学与培训丛书**

职业院校技能型紧缺人才培养培训工程·计算机应用与软件技术规划教材

中文版

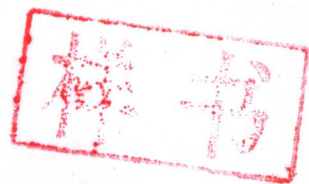
Illustrator CS2

实用教程

安兴亚 马玉华 向 隅 主编



- 本书是为希望在短时间内快速学习中文版Illustrator CS2的读者而编写
- 以实例讲解软件的功能，使阅读毫无障碍
- 9个不同领域的案例，详细介绍了制作风景、手表广告、制作国画、CD包装制作、巧克力字、制作钢管、制作显示器、制作小提琴、制作不锈钢杯
- 特别适合Illustrator CS2的初学者全面掌握



兵器工业出版社



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内容简介

这是一本专门讲解 Illustrator CS2 软件使用方法与技巧的实用教程。全书通过“寓学于做”的学习方法,并结合大量的功能训练、应用训练与综合训练,讲解了软件的基本知识点,使读者能快速掌握软件应用技能。

全书共分 10 章,依次介绍了 Illustrator 基本操作和 CS2 版的新功能、基本绘图操作、改变路径外观的方法、效果与滤镜、图层与蒙版、文字处理、符号、图表与动作、输入与输出,并在第 10 章给出几个大型综合实例。

本书内容丰富,结构清晰,讲解深入浅出,结合实例和丰富的插图,以详细具体的步骤介绍完成各项功能的操作。本书不仅是准备学习和正在学习平面设计的人员、初学者的最佳自学参考和使用指导书,同时可作为大专院校相关专业师生自学、教学参考书和社会各类培训班用教材。

随书配套光盘内容为本书电子书及素材文件。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Illustrator CS2 实用教程/安兴亚、马玉华、向隅主编. —北京:兵器工业出版社;北京希望电子出版社, 2007.5

ISBN 978-7-80172-821-0

I. 中... II. ①安...②马...③向... III. 图形软件, Illustrator CS2—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 012434 号

出版发行:兵器工业出版社 北京希望电子出版社

邮编社址:100089 北京市海淀区车道沟 10 号

100085 北京市海淀区上地信息产业基地 3 街 9 号

金隅嘉华大厦 C 座 611

电 话:(010) 82702660 (发行) (010) 62541992 (门市)

经 销:各地新华书店 软件连锁店

印 刷:北京双青印刷厂

版 次:2007 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

封面设计:刘孝琼

责任编辑:宋丽华 刘 蕊

责任校对:葛 宁

开 本:787×1092 1/16

印 张:15

印 数:1-5000

字 数:341 千字

定 价:22.00 元(配 1 张光盘)

(版权所有 翻印必究 印装有误 负责调换)

前 言

21 世纪的到来,时代发展日新月异,设计、出版的概念也发生了很大的变化,视觉传达设计的表现手段和范围已经得到很大的扩展,其中数码图形设计因其强大的优势而主导设计潮流,众多图像编辑、图形绘制软件为设计师提供了更多的自由发挥的空间。

Adobe Illustrator 是目前市场上最优秀的矢量绘图软件之一,它以其强大的功能和直观的操作界面,成为图形设计领域的佼佼者。其相应的 CS2 版软件提供更广阔的创意空间,使您可以迅速和高效地实现自己的想法。即刻将位图转换为矢量图稿,并且更直观地上色。通过智能调板和优化的工作区,节约了时间。此外,通过与其他软件紧密集成,可以生成用于印刷、视频、Web 和移动设备的超凡图形。

Illustrator 和 Photoshop 一样包含一种效果奇特的工具:滤镜。滤镜是通过不同的方式改变像素数据,以达到对图像进行抽象、艺术化的特殊处理效果。

总的来说,图形的制作及处理与使用文字处理等软件是不同的。要创制一幅好的作品,要求作者不仅能透彻掌握相关软件的功能与用法,而且在很大程度上依赖于经验的积累。为此,书中给出了大量功能训练与综合训练。通过功能训练,读者可熟悉软件的使用方法;通过综合训练,读者可熟悉一些软件应用技巧。本书内容丰富、涉及面广。为了让读者更好地了解本书的结构,其主要内容安排介绍如下。

第 1 章着重介绍了 Illustrator 基本操作和 CS2 版的新功能。

第 2 章介绍了基本绘图操作。

第 3 章介绍了如何改变路径图形的外观。包括使用渐变色、色样、画笔、样式、混合等。

第 4 章介绍了图形编辑。包括对象的变换、变形操作;路径寻找器、封套扭曲和辅助工具的使用等。

第 5 章介绍了图形效果与滤镜。

第 6 章介绍了图层与蒙版的使用。

第 7 章介绍了文字处理。包括设置文字属性、制作路径文字、文本绕图的应用等等。

第 8 章介绍了使用符号、图表与动作。

第 9 章介绍了文件的输入与输出。

第 10 章以几个大型综合实例(风景;手表广告;制作国画;CD 包装;制作巧克力字;制作钢管等)介绍,帮助读者掌握 Illustrator CS2 的使用方法和操作技巧。

本书的最大特点是以实例讲解软件的功能。由于计算机本身是一门实践性很强的学科,因此,“寓学于做”是学习电脑的最好方法。为此,书中给出了大量的功能训练、应用训练与综合训练。通过功能训练,读者可熟悉软件的使用方法;通过应用训练,读者可熟悉各种功能的典型用途;通过综合训练,读者可熟悉一些软件应用技巧。此外,为了使本书适合作为培训教材,在章节安排上特别兼顾了讲课的需要,并且每章都配有精心设计的思考与练习。

本书由安兴亚、马玉华、向隅主编。由于编者水平有限,书中的不足之处,肯请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第1章 Illustrator CS2 基础知识.....1	2.2.6 使用铅笔工具.....36
1.1 图形处理基础知识.....1	2.2.7 使用画笔工具.....37
1.1.1 色域.....1	2.3 路径基本编辑.....39
1.1.2 图形文件格式.....1	2.3.1 选取路径图形.....39
1.2 Illustrator CS2 入门.....2	2.3.2 编辑路径上的锚点.....41
1.3 Illustrator CS2 新功能.....4	2.3.3 使用改变形状工具改形路径.....43
1.3.1 实时描摹.....4	2.3.4 平滑和擦除路径.....43
1.3.2 实时上色.....6	2.3.5 切割路径.....44
1.3.3 在栅格图像和效果中对专色的 增强支持.....7	2.3.6 连接端点.....45
1.3.4 偏移路径描边.....7	第3章 改变路径图形的外观.....47
1.3.5 文字增强功能.....8	3.1 路径的笔画与填充效果.....47
1.3.6 工作区管理.....8	3.1.1 设置描边与填色效果的基本步骤.....47
1.3.7 对 Wacom 绘图板的扩展支持.....9	3.1.2 使用描边调板.....48
1.3.8 置入 Photoshop® 图层复合.....9	3.1.3 使用颜色调板.....49
1.3.9 全新 SVG 和 SWF 选项.....10	3.1.4 使用外观调板.....49
1.3.10 模板和其他专业设计内容.....12	3.2 使用渐变色.....50
1.3.11 全新 Adobe PDF 选项.....13	3.2.1 使用渐变调板制作渐变色.....50
1.4 Illustrator CS2 的主界面.....14	3.2.2 使用渐变工具调整渐变色.....51
1.4.1 标题栏.....14	3.2.3 使用网格工具.....52
1.4.2 菜单栏.....15	3.3 使用色板.....53
1.4.3 工具箱.....15	3.3.1 使用“色板”调板设置色块.....53
1.4.4 浮动调板.....20	3.3.2 创建色板.....55
1.4.5 状态栏.....23	3.3.3 使用色板库.....56
1.4.6 怎样选择工具箱中的隐藏工具.....23	3.4 使用画笔.....57
1.4.7 浮动调板的打开、关闭、隐藏与 重新组合.....23	3.4.1 使用画笔调板.....57
1.4.8 改变图片的显示.....25	3.4.2 编辑画笔.....58
第2章 基本绘图操作.....27	3.4.3 创建画笔.....59
2.1 关于路径.....27	3.4.4 使用画笔库.....61
2.1.1 路径的组成.....27	3.5 使用图形样式.....62
2.1.2 闭合路径与开放路径.....28	3.5.1 使用“图形样式”调板设置样式.....62
2.1.3 路径的外观.....28	3.5.2 创建新图形样式.....63
2.2 创建路径图形.....28	3.5.3 加载图形样式库.....63
2.2.1 线条工具的使用.....28	3.6 使用混合.....63
2.2.2 使用网格工具.....31	3.6.1 创建路径混合.....64
2.2.3 几何图形的绘制.....32	3.6.2 编辑混合.....64
2.2.4 使用光晕工具.....34	3.7 路径的透明度设置.....66
2.2.5 使用钢笔工具.....35	3.7.1 混合模式.....66
	3.7.2 不透明度与不透明蒙版.....68

第4章 图形编辑	69
4.1 对象的变换操作	69
4.1.1 移动对象	69
4.1.2 旋转对象	70
4.1.3 反射对象	71
4.1.4 缩放对象	71
4.1.5 倾斜对象	72
4.1.6 自由变换对象	73
4.1.7 使用分别变换命令	73
4.1.8 使用变换调板	74
4.2 对象的变形	74
4.2.1 使用变形工具	74
4.2.2 使用扭曲滤镜组	77
4.2.3 使用变形效果弯曲路径	79
4.3 使用路径寻找器	80
4.3.1 使用形状模式命令按钮	80
4.3.2 使用修整命令按钮	81
4.3.3 与修整相关的操作	82
4.4 使用封套扭曲	82
4.4.1 使用封套扭曲对象	83
4.4.2 编辑封套对象	84
4.5 管理对象	85
4.5.1 群组对象	85
4.5.2 锁定与隐藏对象	85
4.5.3 调整对象顺序	86
4.5.4 对齐与分布对象	86
4.6 使用辅助工具	87
4.6.1 使用标尺	87
4.6.2 使用网格	88
4.6.3 使用参考线	89
4.6.4 使用智能参考线	89
第5章 图形效果与滤镜	91
5.1 滤镜效果简述	91
5.2 矢量图滤镜效果	92
5.2.1 使用风格化滤镜	92
5.2.2 使用颜色滤镜	95
5.3 位图滤镜效果	96
5.3.1 使用风格化滤镜	96
5.3.2 使用画笔描边滤镜	97
5.3.3 使用模糊滤镜和锐化滤镜	97
5.3.4 使用扭曲滤镜	98
5.3.5 使用素描滤镜	98
5.3.6 使用纹理滤镜	100
5.3.7 使用像素化滤镜	102
5.3.8 使用艺术效果滤镜	102

5.3.9 使用3D特效滤镜	104
第6章 使用图层与蒙版	109
6.1 使用图层	109
6.1.1 认识图层调板	109
6.1.2 图层的相关基本操作	110
6.1.3 使用图层调板管理对象	111
6.2 使用蒙版	113
6.2.1 创建蒙版	113
6.2.2 使用图层调板创建和编辑蒙版	113
6.2.3 将文本创建为蒙版	114
6.2.4 释放蒙版	114
第7章 文字处理	115
7.1 设置文字属性	115
7.1.1 输入文字	115
7.1.2 设置字符格式	116
7.1.3 设置段落格式	118
7.1.4 文本分栏	120
7.2 制作路径文字	120
7.2.1 使用区域文字工具创建区域文字	121
7.2.2 使用路径文字工具创建沿路径排列的文字	121
7.2.3 将文字创建为路径	123
7.3 文本绕图的应用	124
7.4 字符样式和段落样式的应用	124
7.4.1 字符样式	124
7.4.2 段落样式	125
7.5 制表符的应用	126
7.6 文本的其他操作	127
7.6.1 查找字体	127
7.6.2 智能标点	128
7.6.3 查找和替换	128
第8章 使用符号、图表与动作	129
8.1 使用符号	129
8.1.1 熟悉符号调板	129
8.1.2 创建新符号	130
8.1.3 复制与删除符号	130
8.1.4 置入与替换符号	130
8.1.5 修改并重新定义符号	131
8.1.6 使用符号工具	131
8.2 使用图表	135
8.2.1 创建图表	135
8.2.2 编辑图表	136
8.2.3 制作图案图表	139
8.3 使用动作	140
8.3.1 熟悉动作调板	140

8.3.2 执行动作	141
8.3.3 录制动作	141
8.3.4 批处理的应用	143
第 9 章 输入与输出	145
9.1 输入文件	145
9.1.1 输入外部文件的方法	145
9.1.2 链接与嵌入	146
9.2 输出文件	146
9.2.1 输出文件的方法	147
9.2.2 输出为 Web 图像	147
9.2.3 打印输出文件	156

第 10 章 综合实例	157
10.1 风景	157
10.2 手表广告	163
10.3 制作国画	170
10.4 CD 包装	174
10.5 制作巧克力字	180
10.6 制作钢管效果	186
10.7 制作显示器	193
10.8 制作小提琴	200
10.9 制作不锈钢杯	222

第1章

Illustrator CS2 基础知识



1.1 图形处理基础知识

在使用 Illustrator CS2 之前,我们先了解一下关于图形处理的基础知识,这对于更好地应用矢量图软件进行绘画有所帮助。

1.1.1 色域

颜色系统的色域,是指某一颜色模式能够表现的色彩范围。RGB 颜色模式的色域最大,这是因为它是由显示器或电视屏幕发射出的红、绿、蓝三色形成的,图像中较为鲜艳的颜色都可以如实地显示出来。

CMYK 颜色模式所表现的色域最小,这是因为打印在纸上的油墨通过光反射到人眼里形成颜色,因此,有些屏幕显示色是不能打印出来的。

1.1.2 图形文件格式

图形文件格式是用来存储图像信息的格式。同一幅图形可以用不同的格式保存,它所包含的信息也不相同。下面简单介绍几种最为常见的图形文件格式。

1. EPS 文件格式

可保留 Illustrator 创建的所有图形元素,由于它以 PostScript 语言为基础,因此可以包含矢量图形和位图图像。

2. AI 文件格式

由 Amiga 和 Interchange File Format 的缩写组成,用于 Video Toaster 和 Commodore Amiga 系统之间传输文件。它受许多绘图程序的支持,是最佳的输出格式,也是 Illustrator 的标准文件格式。

3. Acrobat PDF 文件格式

由 Adobe 公司推出,主要用于网上出版。该文件格式以 PostScript Level 2 语言为基础,可以包含矢量图形和位图

本章要点

- ◆ 图形处理基础知识
- ◆ Illustrator CS2 入门
- ◆ Illustrator CS2 新功能
- ◆ Illustrator CS2 的主界面

本章导读

Illustrator CS2 是 Adobe 公司最新推出的功能强大的矢量绘图软件,它在 Illustrator CS 的基础上,又新增了一些功能,如提供了全新的文字组合控制、字符和段落样式设置功能,可以创建符合 Acrobat 要求的 PDF 文件,可以创建三维图形和文本,增加了光照功能,可以将作品沿选定形状缠绕以创建包装模型,扩展了打印功能并改进了操作性能,提供了 200 多种经过专业设计的模板和 100 多种 OpenType 字型。



图像, 并支持超级链接。

4. SVG 文件格式

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紧凑, 并能提供可以在网上发布或打印的高质量图形。此外, SVG Compressed 格式也是一种压缩格式。

1.2 Illustrator CS2 入门

为了方便读者进行后面的学习, 本节首先从整体上简要介绍一下 Illustrator CS2 的主要功能, 从而使读者能够对 Illustrator CS2 有一个基本印象。

1. 强大的绘图功能

Illustrator CS2 是独立的、综合的、基于矢量的平面设计软件, 提供了多种多样的绘图工具。例如: 使用相应的几何图形工具可以绘制直线、弧线、螺旋线、矩形、圆形、多边形及网格等基本图形; 使用铅笔工具可以进行徒手绘画; 使用自动描摹工具可以通过描绘位图的轮廓而生成矢量图形; 使用笔刷工具既可以模拟毛笔的效果, 也可以绘制复杂图案, 还可以根据需要自定义笔刷等。

用户可在使用绘图工具绘制出基本图形后, 将它们进行编辑、组织、安排以及填充等加工, 综合绘制出最终的复杂图形, 如图 1-1 所示。

2. 多变的路径外观

在 Illustrator 中的图形对象具有两个基本属性: 填充和笔画。Illustrator 为设计提供了多种表现形式, 用户除了可以使用颜色对图形进行填充或描边外, 还可以采用渐变或图案的方式进行填充, 并且还可以单独调节填充或笔画的不透明度。为图形对象进行合适的填充, 可以使作品更形象、生动, 如图 1-2 所示。

3. 完善的图形编辑

Illustrator CS2 的图形编辑功能非常完善, 不仅可以对图形进行移动、复制、缩放、旋转、

映射等基础操作; 还可以利用“路径寻找器”选项板对图形对象的路径做出多种编辑, 如将简单路径通过特殊运算得到复杂路径。此外, Illustrator CS2 配备了充足的符号样本实例, 使用它们可以轻松绘制出效果丰富的作品, 如图 1-3 所示。

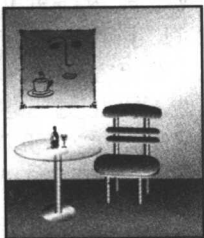


图 1-1 使用绘图工具绘制的图形



图 1-2 设置路径外观



图 1-3 使用符号绘制图画

4. 丰富的滤镜和效果

Illustrator CS2 提供了丰富的滤镜和效果命令, 使用它们可以改变路径图形和置入的位图图像的颜色或形状, 为图形或图像添加一些特殊效果, 从而增强作品的表现力, 使绘制的图形更加生动, 如图 1-4 所示。

在 Illustrator CS2 中可以利用三维 (3D) 效果命令通过挤压、导角、旋转、扭转图形来获得一些



简单的三维效果。如图 1-5 所示。



图 1-4 应用滤镜和效果

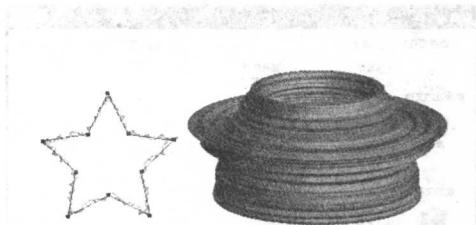


图 1-5 使用 Illustrator 创建的简单三维图形

5. 有效地管理对象

在 Illustrator CS2 中可以合理地组织与安排对象，如：对象成组、锁定和隐藏、调整前后顺序、对齐与分布等，从而有效地提高绘图工作的效率。此外，在 Illustrator CS2 中，每一个路径图形都拥有一个独立的图层，图层中的内容可以单独编辑、显示和打印。利用图层可以合理安排对象，令绘制工作组织有序，使用户在制作网页动画时更加得心应手。

6. 文字与图表处理功能

Illustrator CS2 具有强大的文字处理功能，可以对文字进行多种样式的编排以及特殊效果的应用，具有位图软件所不具备的特殊功能。而利用 Illustrator CS2 的图表功能，不仅可以轻松地制作出各种常见图表，还可以自定义图表或图表的图案，直观地表现各数据的统计结果，如图 1-6 所示。

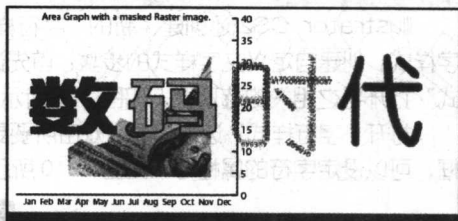


图 1-6 文字与图表的应用

7. 输入与输出

Illustrator 可以与其他流行软件很好地协同工作。在 Illustrator 中，可以打开或置入其他软件的文件进行编辑处理（例如打开 Photoshop 文件时，蒙版、渐变、不透明度及图层等都可保存）；也可以将制作的图形输出为多种格式的文件在其他程序中使用，或者保存为 Web 支持的像素图像或矢量图。Illustrator CS2 还可将 Illustrator 图形以仅有的 PNG 格式输出，使其与 Microsoft Office 的整合更加密切，更方便地在 Microsoft Office 产品中进行打印与显示。此外，还可以利用切片工具方便地地制作出基于对象或文本的切片。

8. 另存模板

为了更有效地节约时间和省去重复工作的麻烦，用户还可以将 Illustrator CS2 中创作的作品文件保存为模板。具体操作步骤如下：

首先选择“文件”|“保存为模板”选项，然后，保存文件，系统就会相应地弹出保存目标对话框，如图 1-7 所示。

9. 印刷样式的控制功能

Illustrator CS2 可以使用全新的文字排版、文字与段落样式等功能。我们可能选择“窗口”|“文字”选项来设定全新的打印类型。Illustrator CS2 在文字排版处理上较前版本更进一步，用户可以像使用 Adobe Pagemaker 那样随意地缩短文字块排版。

以前的版本中，遇到一些特殊字符无法输入，而 Illustrator CS2 经过改良后可以插入一些特殊字符。用户可以通过选择“窗口”|“文字”|“字形”来输入特殊字符，如图 1-8 所示。

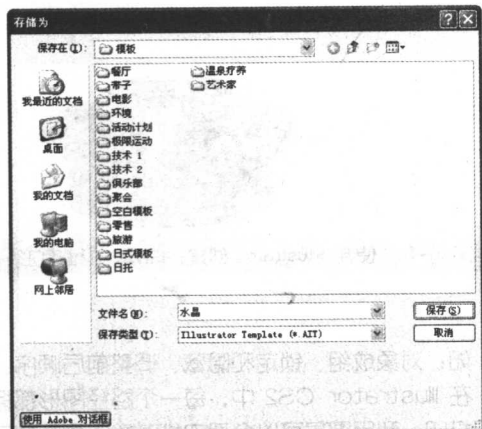


图 1-7 保存模板文件

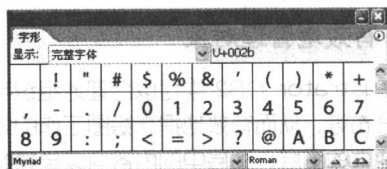


图 1-8 特殊字符选项板

Illustrator CS2 还创建了新的“字符样式”，为了减少工作时间，用户可以自行创建并保存一些文字样式。创建自定义文字样式的步骤：首先设置好文字的各项属性后，选择“窗口”|“文字”|“字符样式”打开与之相关的选项板，如图 1-9 所示。

打开“字符样式”选项板后，双击所要更改的“字符样式”，即可弹出相应的“字符样式选项”对话框，可以设定字符的属性等，如图 1-10 所示。

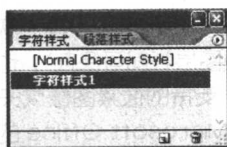


图 1-9 字符样式选项板

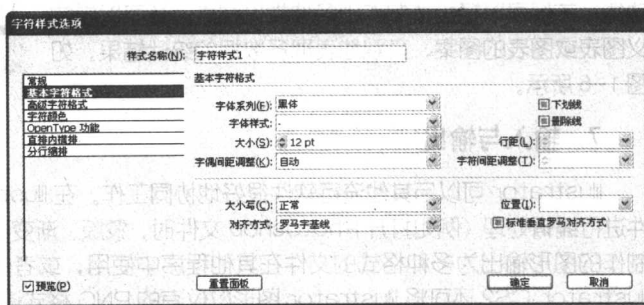


图 1-10 字符样式选项的字符格式对话框

1.3 Illustrator CS2 新功能

1.3.1 实时描摹

“实时描摹”可以自动将置入的图像转换为完美细致的矢量图，使你可以轻松地对图像进行编辑、处理和调整大小，而不会带来任何失真。“实时描摹”可大大节约在屏幕上重新创建扫描绘图所需的时间。从原来的几天时间缩短到几分钟甚至几秒钟，而图像品质则依然完好无损。可以使用多种矢量化选项（包括预处理、描摹和叠加选项）来交互调整“实时描摹”的效果。

有时可能希望根据现有图稿绘制新图稿。例如，可能基于绘制在纸上的铅笔素描或存储在另一图形程序中的栅格图像创建图形。在任一情况下，都可将图形引入 Illustrator 然后描摹。

描摹图稿最简单的方式是打开或将文件置入到 Illustrator 中，然后使用“实时描摹”命令描摹图稿。可以控制细节级别和填色描摹的方式。当你将描摹结果满意时，可将描摹转换为矢量路径或“实时上色”对象。具体操作步骤如下：

- (1) 打开或置入文件用作描摹的源图像。
- (2) 选择源图像后，执行下列操作之一：



- ◆ 要使用描摹预设描摹图像，单击“控制”调板中的“描摹预设和选项”按钮，然后选择一个预设，如图 1-11 所示。

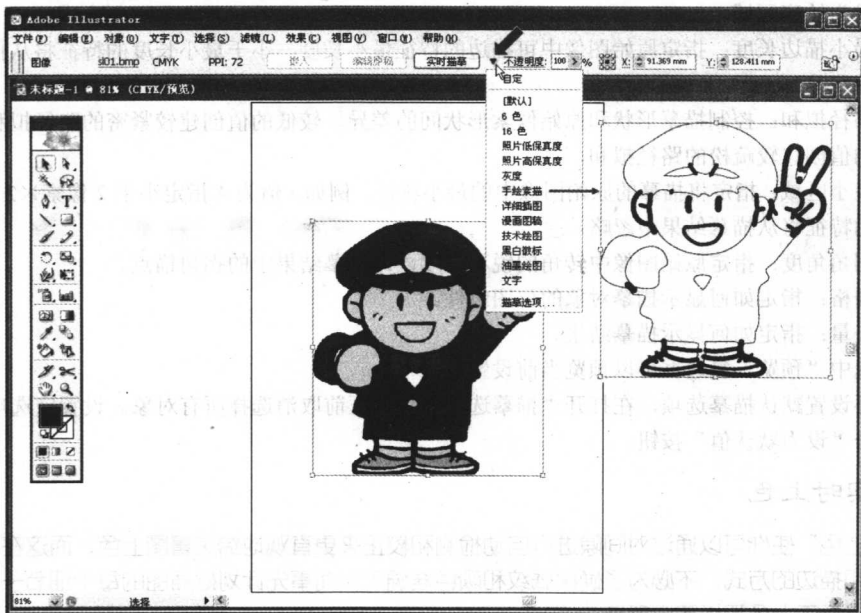


图 1-11 “描摹预设和选项”下拉列表框

- ◆ 要使用默认描摹选项描摹图像，单击“控制”调板中的“实时描摹”按钮，或选择“对象”|“实时描摹”|“建立”命令。
- ◆ 要在描摹图像前设置描摹选项，单击“控制”调板中的“描摹预设和选项”按钮然后选择“描摹选项”。或者，选择“对象”|“实时描摹”|“描摹选项”命令。在出现的“描摹选项”对话框中设置下列描摹选项，然后单击“描摹”按钮，如图 1-12 所示。

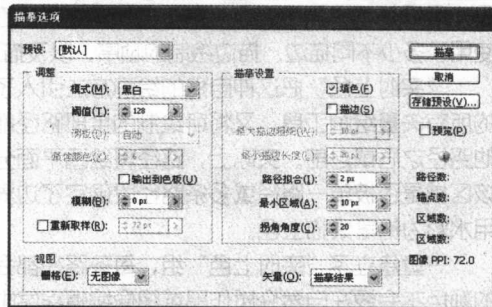


图 1-12 “描摹选项”对话框

- ◇ 预设：指定描摹预设。
- ◇ 模式：指定描摹结果的颜色模式。
- ◇ 阈值：指定用于从原始图像生成黑白描摹结果的值。所有比阈值亮的像素转换为白色，而所有比阈值暗的像素转换为黑色（该选项仅在“模式”设置为“黑白”时可用）。
- ◇ 调板：指定用于从原始图像生成颜色或灰度描摹的调板（该选项仅在“模式”设置为“颜色”或“灰度”时可用）。要让 Illustrator 决定描摹中的颜色，选择“自动”选项；要为描摹使用自定调板，选择一个色板库名称（色板库必须打开才能显示在“调板”菜单中）。
- ◇ 最佳颜色：设置在颜色或灰度描摹结果中使用的最大颜色数（该选项仅在“模式”设置为“颜色”或“灰度”且“调板”设置为“自动”时可用）。
- ◇ 输出到色板：选中此复选框，会在“色板”调板中为描摹结果中的每个新颜色创建新色板。
- ◇ 模糊：生成描摹结果前模糊原始图像。选择此选项在描摹结果中减轻细微的不自然感并平滑锯齿边缘。
- ◇ 重新取样：生成描摹结果前对原始图像重新取样至指定分辨率。该选项对加速大图像的描摹过程有用，但将产生降级效果。当创建预设时不存储重新取样分辨率。
- ◇ 填色：选中此复选框，在描摹结果中创建填色区域。



- ✧ 描边：选中此复选框，在描摹结果中创建描边路径。
- ✧ 最大描边粗细：指定原始图像中可描边的特征最大宽度。大于最大宽度的特征在描摹结果中成为轮廓区域。
- ✧ 最小描边长度：指定原始图像中可描边的特征最小长度。小于最小长度的特征将从描摹结果中忽略。
- ✧ 路径拟和：控制描摹形状和原始像素形状间的差异。较低的值创建较紧密的路径拟和；较高的值创建较疏松的路径拟和。
- ✧ 最小区域：指定将描摹的原始图像中的最小特征。例如，值为 4 指定小于 2 像素×2 像素宽高的特征将从描摹结果中忽略。
- ✧ 拐角角度：指定原始图像中转角的锐利程度，即描摹结果中的拐角锚点。
- ✧ 栅格：指定如何显示描摹对象的位图组件。
- ✧ 矢量：指定如何显示描摹结果。
- ✧ 选中“预览”复选框可以预览当前设置的结果。
- ✧ 要设置默认描摹选项，在打开“描摹选项”对话框前取消选择所有对象。设置完选项后，单击“设为默认值”按钮。

1.3.2 实时上色

“实时上色”使你可以通过对间隙进行自动检测和校正来更直观地给矢量图上色，而这在以前会影响应用填色和描边的方式。不必为了确保底纹和颜色准确无误而事先计划好插图的每个细节——一切就像在纸上进行手工上色那样随心所欲。

“实时上色”是一种创建彩色图画直观方法。画家在画布或纸张上创作彩色图画时的常用方法，是先用钢笔或铅笔等工具绘制一些描边，然后在这些描边之间的区域着色，从而不必考虑围绕每个区域使用了多少不同描边、描边绘制的顺序，以及描边之间如何相互连接的。

“实时上色”把这种自然的绘画方法引入了 Illustrator。这种方法使你既可以随意使用 Illustrator 的所有矢量绘画工具，又将所绘制的全部路径都视为位于同一平面上。也就是说，没有任何路径位于其他路径之后或之前。实际上，路径将绘画平面分割成若干区域，其中任何一个区域都可以着色，而不论该区域是否被单一路径或多条路径段确定了边界。这样一来，为对象上色就有如在涂色簿上填色，或是用水彩为铅笔素描上色。

一旦建立了“实时上色”组，每条路径都会保持完全可编辑。移动或调整路径形状时，前期已应用的颜色不会像在自然介质作品或图像编辑程序中那样保持在原处，相反，Illustrator 自动将其重新应用于由编辑后的路径所形成的新区域，如图 1-13 所示。



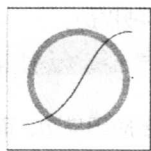
图 1-13 “实时上色”组

简而言之，“实时上色”结合了上色程序的直观与矢量插图程序的强大功能和灵活性。

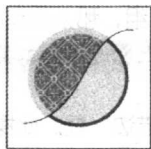
“实时上色”组中可以上色的部分称为边缘和表面。边缘是一条路径与其他路径交叉后，处于交点之间的路径部分。表面是一条边缘或多条边缘所围成的区域。可以为边缘描边、为表面填色。

例如，画一个圆，再画一条线穿过该圆。可以把这两个对象用“对象”|“实时上色”|“建立”命令转换为“实时上色”组。作为“实时上色”组，分割圆的线条（边缘）在圆上创建了两个表面。可以使用“实时上色”工具，用不同颜色为每个表面填色、为每条边缘描边，如图 1-14 所示。

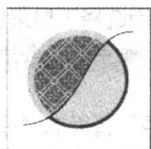
如果修改“实时上色”组中的路径，则会同时修改现有的表面和边缘，还可能创建新的表面和边缘。编辑一条路径时，Illustrator 会试图对修改过的或新的表面和边缘重新着色，以达到所希望的结果，如图 1-15 所示。但是，如果结果与预期不符，还可以重新应用所需的颜色。



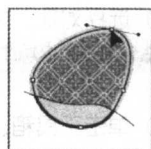
圆和分割路径



使用“实时上色”工具填色及描边



原图和路径



根据修改的路径重新着色和描边

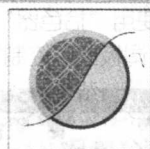
图 1-14 使用“实时上色”工具为不同的表面填色及描边

图 1-15 修改“实时上色”组中的路径

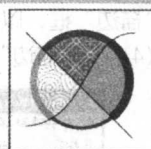
当你向“实时上色”组添加更多路径时，可以对创建的新表面和边缘进行填色和描边，如图 1-16 所示。

可以使用“实时上色选择”工具选定表面和边缘，然后将其删除。删除边缘会使填色合并到由此而扩展到的新表面。

“实时上色选择”工具的作用范围是选择“实时上色”组中的表面和边缘，“选择”工具的作用范围是选择整个“实时上色”组，而“直接选择”工具的作用范围则是“实时上色”组中的单独路径。例如，用“选择”工具单击一次将选定整个“实时上色”组，用“直接选择”工具或“编组选择”工具单击一次将选定组成“实时上色”组的单独路径。



原图和路径



添加路径后

图 1-16 向“实时上色”组添加路径

可以根据在“实时上色”组中所需的选择和效果，选用不同的选择工具。例如，要将不同的渐变应用于“实时上色”组中的不同表面，可使用“实时上色选择”工具；要将相同的渐变应用于整个“实时上色”组，可使用“选择”工具。

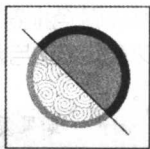
修改“实时上色”组中的路径时，Illustrator 会用组中使用的填色和描边来为生成的表面和边缘进行着色，如图 1-17 所示。例如，如果删除一条将圆分割成两半的路径，那么该圆中以前所使用的某种填色将填充整个圆。不过，Illustrator 并不知道要用这两种填色中的哪一种。通常要由你来帮助实现预期结果。例如，在删除分割圆的路径之前，首先移动该路径，使你想要保持的填色比你删除的填色稍微大些。有时可能要使用“实时上色”工具来修正结果。

将“实时上色”组中所使用的填色和描边颜色存储在“色板”调板中。这样，如果修改过程中丢失了想要保留的颜色，还可以选择该种颜色的色板并使用“实时上色”工具重新应用填色或描边。

此外，还可使用“对象”|“实时上色”|“扩展”命令将“实时上色”组按各组成部分拆分成相应的表面和边缘，如图 1-18 所示。

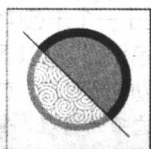


原图和路径



删除路径后

图 1-17 删除“实时上色”组中的路径



原图和路径



应用“扩展”命令后

图 1-18 使用“扩展”命令拆分“实时上色”组

1.3.3 在栅格图像和效果中对专色的增强支持

在 Illustrator CS2 中以全新方式使用专色：

- ◆ 将专色应用于基于栅格的效果中，如投影、发光、羽化和模糊。
- ◆ 在 CMYK 或 RGB 文档色彩空间中，用一种专色或印刷色对嵌入的黑白图像进行着色。将颜色拖到图像上或者单击“色板”调板，都可以应用颜色。
- ◆ 在存储为 AI、EPS 或 PDF 文件时，或导出为旧版 EPS 或旧版 AI 格式时，可保留专色栅格和用专色着色的灰度图像。在 Adobe InDesign® CS2 或 QuarkXPress 6（或更高版本），以及 Adobe Acrobat® 6.0 或 7.0 专业版中，可精确印刷这些专色。

1.3.4 偏移路径描边

可通过改变对象的描边属性来改变描边的颜色、宽度和对齐方式。具体操作步骤如下：



(1) 选择对象。如果使用选择工具来选择“实时上色”组，那么所有的边都将被描边。



若要选择“实时上色”组中的一条边缘，使用“实时上色选择”工具。

(2) 单击工具箱、“颜色”调板或“控制”调板中的“描边”框。此操作表示要应用描边，而不是应用填色。

(3) 从“颜色”调板中选择一种颜色，或从“色板”调板或“控制”调板中选择一个色板。或者，双击“描边”框，以使用“拾色器”来选择一种颜色。

(4) 在“描边”调板或“控制”调板中选择一个描边粗细，如图 1-19 所示。

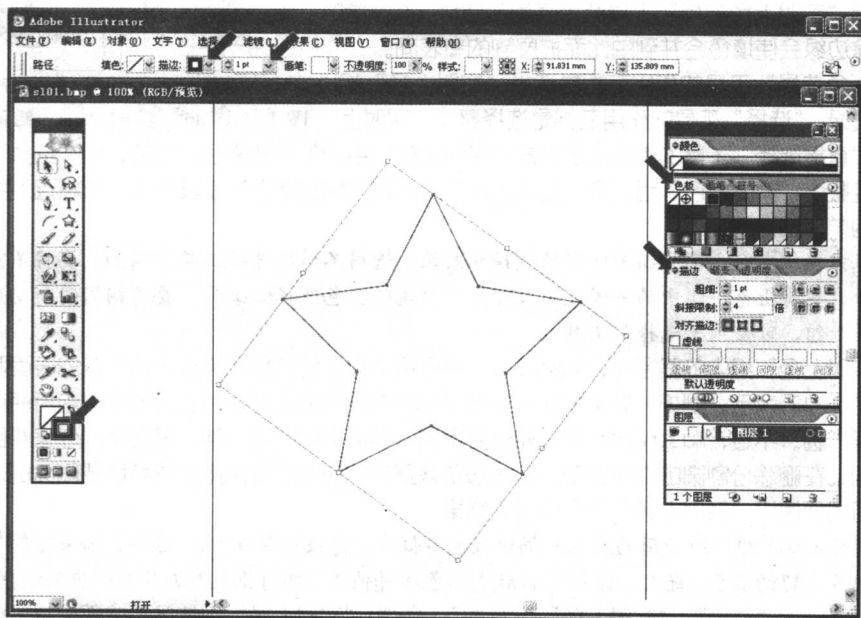


图 1-19 “描边”选项栏与“描边”调板

(5) 要将一种描边应用于一个未选中的对象，将“描边”框中的颜色拖到对象上。

(6) 如果对象是一条闭合路径，从以下选项选择一个选项，来确定描边与路径的对齐方式：“使描边居中对齐”、“使描边内侧对齐”或“使描边外侧对齐”。



对使用不同描边对齐选项的路径，可能很难做到精确对齐。例如，如果复制一条现有的路径，改变副本的描边对齐选项，然后试着将两条路径对齐，那么路径的边上可能会显示一些离散的像素。这是因为描边对齐的视觉结果是原始路径的近似结果，而不是精确的副本。

1.3.5 文字增强功能

可使用“字符”调板对文字应用下划线和删除线。体验先进的字体排版控制所带来的强大性能。

选择要更改的字符或文字对象。如果未选择任何文本，设置便会应用于所创建的新文本。在“字符”调板中，单击  “下划线”按钮或  “删除线”按钮，如图 1-20 所示。

1.3.6 工作区管理

自定你的 Illustrator 工作区，以适应自己充满创意的工作流程：

- ◆ 从上下文关联的“控制”调板中选择常用选项，从而减少需要打开的调板数量。此外，“控制”调板让你可以更轻松地访问选项，并让你可以更快速地使用各种功能。默认情况下，“控制调板”



图 1-20 “字符”调板

停留在工作区域顶部。

- ◆ 使用调板和默认设置来支持特定的工作流程或客户端项目，然后将设置存储为已命名的工作区（选择“窗口”|“工作区”|“存储工作区”命令），该工作区可随时激活，或是与其他人或计算机共享。工作区有助于控制原本杂乱的屏幕，并可简化用于完成各种任务的工具。

1.3.7 对 Wacom 绘图板的扩展支持

充分利用了 Wacom 新型绘图板的各种功能，包括笔压提示和橡皮擦、倾斜侧面双开关、桶形旋转和仿笔刷型笔触等等。Illustrator® CS2 包含对新型 Wacom Intuos3 绘图板的内置支持。

1.3.8 置入 Photoshop® 图层复合

现在，可以像控制常规 Photoshop 图层的可见性一样，在链接、嵌入和打开的文件中轻松地控制图层复合的可见性。

当打开或置入包含多个图层的 Photoshop 文件时，会出现“Photoshop 导入选项”对话框，如图 1-21 所示，可以设置以下选项：

- ◆ 图层复合：如果 Photoshop 文件包含图层复合，请指定要导入的图像版本。
- ◆ 显示预览：选中“显示预览”复选框可以显示所选图层复合的预览。
- ◆ 注释：文本框中显示来自 Photoshop 文件的注释。
- ◆ 更新链接时：更新包含图层复合的链接 Photoshop 文件时，请指定如何处理图层可见性设置。
 - ◇ 保留图层可见性优先选项：最初置入文件时，根据图层复合中的图层可见性状态更新链接图像。
 - ◇ 使用 Photoshop 的图层可见性：根据 Photoshop 文件中图层可见性的当前状态更新链接的图像。
- ◆ 将 Photoshop 图层转换为对象并尽可能保留文本的可编辑性：保留尽可能多的图层结构和文本可编辑性，而不破坏外观。但是，如果文件包含 Illustrator 不支持的功能，Illustrator 将通过合并和栅格化图层保留图稿的外观。例如：
 - ◇ 使用溶解混合模式的图层设置，且剪切蒙版中的所有图层合并到单个图层。
 - ◇ 调整图层和使用挖空选项的图层与底层图层合并，作为包含透明像素和使用“颜色减淡”、“颜色加深”、“差值”、“线性加深”、“线性减淡”、“亮光”、“线性光”或“点光”混合模式的图层。
 - ◇ 使用图层效果的图层可能合并；但是，特定合并行为取决于图层的混合模式、透明像素存在与否以及图层的混合选项。
 - ◇ 需要合并的隐藏图层将放弃。

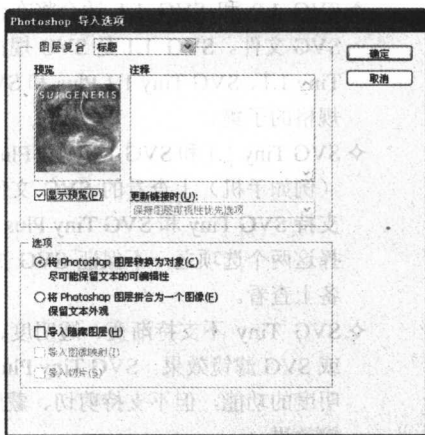


图 1-21 “Photoshop 导入选项”对话框



“将 Photoshop 图层转换为对象并尽可能保留文本的可编辑性”选项在链接到 Photoshop 文件时不可用。

- ◆ 将 Photoshop 图层拼合到一幅图像并保留文本外观：将文件作为单个位图图像导入。转换的文件不保留各个对象，文件剪切路径除外（如果有）。不透明度将作为主图像的一部分保留，但不可编辑。
- ◆ 导入隐藏图层：导入 Photoshop 文件中的所有图层，甚至包括隐藏图层。链接 Photoshop 文件时该选项不可用。
- ◆ 导入图像映射：保留 Photoshop 文件中包含的任何图像映射。该选项仅在打开或嵌入包含图像映射的文件时可用。



- ◆ 导入切片：保留 Photoshop 文件中包含的任何切片。该选项仅在打开或编辑包含切片的文件时可用。

1.3.9 全新 SVG 和 SWF 选项

1. 以 SVG 格式存储图形

以 SVG-Tiny 格式存储丰富的图形内容，这种格式专门针对移动无线设备进行了优化。然后将这些图形加入你的移动设计和开发工作流程。

使用“文件”|“存储为”命令将图稿存储为 SVG 格式时，会出现“SVG 选项”对话框，如图 1-22 所示，可设置以下选项，单击“更多选项”按钮可以查看所有选项：

- ◆ DTD：指定导出文件的 DTD（文档类型定义）：

- ◇ SVG 1.0 和 SVG 1.1 适合将在台式计算机上查看的 SVG 文件。SVG 1.1 是 SVG 规格的完整版本，SVG Tiny 1.1、SVG Tiny 1.1 Plus 和 SVG Basic 1.1 是 SVG 规格的子集。

- ◇ SVG Tiny 1.1 和 SVG Tiny 1.1 Plus 适合要在小型设备（例如手机）上查看的 SVG 文件。不是所有手机都支持 SVG Tiny 和 SVG Tiny Plus 配置文件。因此，选择这两个选项之一不保证 SVG 文件可在所有小型设备上查看。

- ◇ SVG Tiny 不支持渐变、透明度、剪切、蒙版、符号或 SVG 滤镜效果。SVG Tiny Plus 包括显示渐变和透明度的功能，但不支持剪切、蒙版、符号或 SVG 滤镜效果。

- ◇ SVG Basic 1.1 适合将在中型设备，例如手提设备中查看的 SVG 文件。不是所有手提设备都支持 SVG Basic 配置文件。因此，选择此选项不保证 SVG 文件可在所有手提设备上查看。SVG Basic 不支持非矩形剪切和一些 SVG 滤镜效果。

- ◆ 字体文字：指定如何导出字体：

- ◇ Adobe CEF 使用字体提示以更好渲染小字体。Adobe SVG 查看器支持此字体类型，但其他 SVG 查看器可能不支持。

- ◇ SVG 不使用字体提示。所有 SVG 查看器均支持此字体类型。

- ◇ 转换为轮廓：将文字转换为矢量路径。使用此选项保留文字在所有 SVG 查看器中的视觉外观。

- ◆ 字体子集化：控制在导出的 SVG 文件中嵌入哪些字形（特定字体的字符）。如果可以依赖安装在最终用户系统上的必需字体，从“子集”菜单选择“无”。选择“仅使用的字形”仅包括当前图稿中文本的字形。其他值（通用英文、通用英文和使用的字形、通用罗马字、通用罗马字和使用的字形、所有字形）在 SVG 文件的文本内容为动态（例如服务器生成的文本或用户交互文本）时将发挥作用。

- ◆ 图像位置：确定栅格图像直接嵌入到文件或链接到从原始 Illustrator 文件导出的 JPEG 或 PNG 图像。嵌入图像将增大文件大小，但可以确保栅格化图像将始终可用。

- ◆ 保留 Illustrator 编辑功能：通过在 SVG 文件中嵌入 AI 文件（产生更大的文件大小）保留特定于 Illustrator 的数据。如果计划在 Illustrator 中重新打开和编辑 SVG 文件，选择此选项。请注意，如果手动更改 SVG 数据，当重新打开文件时更改不会反映出来。这是因为 Illustrator 读取文件的 AI 部分，而不是 SVG 部分。

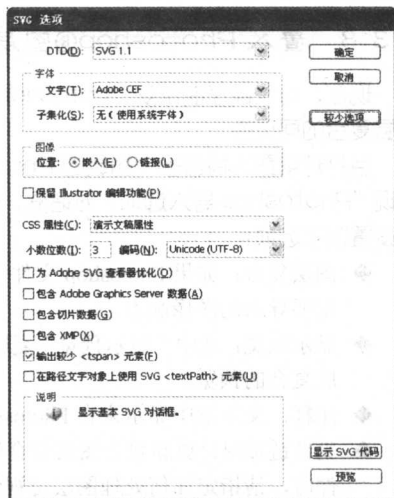


图 1-22 “SVG 选项”对话框