



Adobe

ILLUSTRATOR |

Enhance your ability

Illustrator

中文版实例教程

CS2

Enhance your ability

■ 方晨 编著

- 目标：掌握Illustrator CS2
- 围绕命令讲解实例，只要按步骤操作即可享受成功喜悦
- 实例由浅入深，带您渐入佳境
- 享受超值售后服务，确保学有所成
- 本书实例的操作步骤经初学者全面验证，无遗漏和错误
- 本书提供售后服务，详见附录2

上海科学普及出版社

Illustrator

中文版实例教程

CS2



人民邮电出版社

Illustrator CS2

中文版实例教程

方 晨 编著

上海科学普及出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Illustrator CS2 中文版实例教程 / 方晨编著. — 上海:
上海科学普及出版社, 2008.1
ISBN 978-7-5427-3641-3

I.I... II.方... 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 146013 号

策划编辑 胡名正

责任编辑 徐丽萍

Illustrator CS2 中文版实例教程

方晨 编著

上海科学普及出版社出版发行
(上海中山北路 832 号 邮政编码 200070)

<http://www.pspsh.com>

各地新华书店经销 北京东方七星印刷厂印刷
开本 787 × 1092 1/16 印张 21.75 字数 594000
2008 年 1 月第 1 版 2008 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5427-3641-3/TP·821 定价: 29.00 元

说 明

本书目的

学会使用 Illustrator CS2 软件设计作品。

内容

本书结合实例详细讲解了该软件的各种命令、工具的使用方法、绘图的基本技巧等基础知识。同时,结合实际工作讲解了各种平面设计作品的设计与制作过程。本书是不可多得的学习 Illustrator CS2 软件从事设计工作的自学手册与教学参考书。

使用方法

本书采用循序渐进的手把手教学方式,结合实际操作讲解,读者在学习的同时,应当启动 Illustrator CS2 软件,根据本书讲解进行操作,只要跟随操作,就能掌握该软件。学习中遇到问题时可获得本书提供的售后服务(详见本说明的“售后服务”)。

有基础的读者,可以直接阅读本书实例,会对你的创作有一定启发。同时,也可将本书作为工作中的参考手册。

读者对象

学习 Illustrator CS2 的电脑爱好者;
电脑培训班的学员;
美术院校的学生。

本书特点

基础知识与实例教学相结合,实现从入门到精通。
手把手教学,步骤完整清晰。
本书实例的操作步骤全部经过验证,无遗漏。

著作者

本书由北京子午信诚科技发展有限公司方晨编著,王赠明执笔,赵娟、杨瀛审校。

封面设计

本书封面由乐章工作室金钊设计。

售后服务

本书读者在阅读过程中如有问题,可登录售后服务网站,点击“学习论坛”,进入“今日学习论坛”,注册后将问题写明,我们将在一周内予以解答。同时,可在资源共享栏目中下载相关素材。

声明: 本书经零起点的读者试读,达到上述目的。

售后服务网站: <http://www.todayonline.cn>

目 录

第1章 工作环境及界面初识	1
1.1 矢量图与位图	1
1.1.1 矢量图像	1
1.1.2 位图图像	1
1.1.3 矢量图与位图之间的选择	1
1.2 安装与卸载	2
1.2.1 Illustrator CS2的系统要求	2
1.2.2 Illustrator CS2的安装	2
1.3 Illustrator CS2的界面	5
1.3.1 标题栏	5
1.3.2 菜单栏	5
1.3.3 控制栏	6
1.3.4 工具箱	6
1.3.5 图像窗口	6
1.3.6 状态栏	7
1.3.7 浮动调板	7
1.4 小结	7
1.5 练习	7
第2章 文件的基础操作	9
2.1 新建文件	10
2.2 文件的保存	11
2.3 文件的打开	13
2.4 文档属性的修改	13
2.5 文件的链接与嵌入	15
2.5.1 文件的链接	15
2.5.2 文件的嵌入	15
2.5.3 如何选择链接与嵌入	15
2.6 快捷键的设置	17
2.7 对象的绘制	19
2.8 调板的开启	21
2.9 视图菜单	22
2.10 窗口的显示状态	22
2.11 小结	23
2.12 练习	24
第3章 工具箱的详细介绍	25
3.1 工具箱	25
3.2 几何造型工具组	25
3.2.1 矩形工具	26
3.2.2 圆角矩形工具	26

3.2.3 椭圆形工具	26
3.2.4 多边形工具	27
3.2.5 星形工具	27
3.2.6 实例——标志设计	28
3.3 线形工具组	29
3.3.1 直线工具	30
3.3.2 弧线工具	30
3.3.3 螺旋工具	31
3.3.4 矩形网格工具	32
3.3.5 极坐标网格工具	32
3.3.6 实例——一朵别样的小花	33
3.4 不规则路径绘制组	34
3.4.1 钢笔工具	34
3.4.2 铅笔工具	37
3.4.3 画笔工具	38
3.4.4 实例——卡通娃娃	44
3.5 小结	48
3.6 练习	48
第4章 对象的基础操作	49
4.1 对象的选择	49
4.1.1 普通选择	49
4.1.2 取消选择	49
4.1.3 直接选择	50
4.1.4 魔棒选择	50
4.1.5 套索工具	51
4.1.6 加选、减选	51
4.1.7 全部选择	52
4.1.8 实例——对象的选择	52
4.2 常用编辑命令	54
4.2.1 还原和重做	54
4.2.2 剪切、粘贴和复制	54
4.2.3 粘贴对象	56
4.2.4 删除对象	57
4.2.5 实例——星空	57
4.3 对象的基础操作	58
4.3.1 对象的移动	58
4.3.2 对象节点的移动	59
4.3.3 锁定对象	60
4.3.4 对象解锁	60





4.3.5 隐藏对象	61	6.2 混合填充	104
4.3.6 显示对象	62	6.2.1 混合设置	104
4.3.7 旋转对象	62	6.2.2 混合工具的应用	105
4.3.8 镜像	63	6.2.3 混合对象的释放	105
4.3.9 缩放对象	63	6.2.4 实例——美丽的气球	106
4.3.10 倾斜对象	65	6.2.5 混合步数填充	107
4.3.11 变换调板操作	66	6.2.6 实例——海报设计	108
4.3.12 变换操作	67	6.3 符号填充	112
4.3.13 实例——向日葵	68	6.3.1 符号调板	112
4.4 小结	71	6.3.2 符号工具组的应用	113
4.5 练习	72	6.3.3 新建符号	114
第5章 颜色填充及调整	73	6.3.4 实例——原野	115
5.1 颜色的管理	73	6.4 颜色的混合模式	119
5.1.1 显示颜色调板	73	6.4.1 颜色混合设置	119
5.1.2 色彩模式	74	6.4.2 透明度调板	119
5.1.3 颜色调板的操作	75	6.4.3 实例——颜色王国	120
5.1.4 色板的操作	76	6.5 小结	122
5.1.5 用控制调板管理颜色	78	6.6 练习	122
5.1.6 描边调板	79	第7章 文字	123
5.2 单色填充	81	7.1 创建文字	123
5.2.1 工具箱中的填色与描边	81	7.1.1 文字排列方式	123
5.2.2 实例——海报制作	81	7.1.2 文字创建方式	124
5.3 渐变填充	84	7.1.3 文本的删除	126
5.3.1 渐变调板	84	7.2 文本的导入和输出	126
5.3.2 双色渐变的设置	85	7.2.1 文本的导入	126
5.3.3 多色渐变设置	86	7.2.2 文本的导出	127
5.3.4 颜色角度及位置设置	86	7.3 区域文字	127
5.3.5 渐变填充工具	87	7.3.1 区域的调整	127
5.3.6 吸管工具	87	7.3.2 内边距设置	129
5.3.7 实例——原野背景制作	88	7.3.3 首行基线设置	130
5.4 图案填充	91	7.3.4 文本行、列创建	131
5.4.1 图案调板	91	7.3.5 文本框的链接	131
5.4.2 自定义图案	92	7.4 路径文字	133
5.4.3 图案的编辑	92	7.4.1 路径文字的移动与翻转	133
5.4.4 实例——宣传册封面设计	93	7.4.2 路径文字转角处间距调整	134
5.5 小结	97	7.4.3 实例——光盘制作	134
5.6 练习	97	7.5 文字的图形化	139
第6章 高级填充	99	7.5.1 创建文字轮廓	139
6.1 渐变网格填充	99	7.5.2 变换文字	139
6.1.1 渐变网格工具的应用	99	7.5.3 实例——图形化文字	140
6.1.2 网格节点编辑	100	7.6 字符及段落调整	143
6.1.3 网格指令设置	100	7.6.1 文字的字体、颜色及大小设置	143
6.1.4 渐变填充与渐变网格填充间的 转换	101	7.6.2 字符调板	144
6.1.5 实例——桃	102	7.6.3 段落调板	145
		7.6.4 实例——图文混合排列	145





7.7 小结	150	9.2.1 关于外观	179
7.8 练习	150	9.2.2 外观调板	179
第8章 图层、样式与版前制作	151	9.2.3 外观属性在新对象中的应用	180
8.1 图层	151	9.2.4 填充、描边的多重性	180
8.1.1 关于图层	151	9.2.5 特效外观属性的可编辑性	181
8.1.2 图层调板	151	9.2.6 外观属性的复制与删除	182
8.1.3 图层分类	153	9.2.7 实例——外观属性的二次编辑	182
8.1.4 图层位置的调整	153	9.3 对象的扩展	185
8.1.5 将项目释放到单独的图层	154	9.3.1 关于对象扩展	185
8.1.6 图层重命名	154	9.3.2 对象的扩展	186
8.1.7 利用图层进行选择	154	9.3.3 释放或扩展混合对象	186
8.1.8 实例——图层的应用及管理	155	9.3.4 实例——扩展指令的应用	187
8.2 图形样式	157	9.4 各种指令操作	188
8.2.1 图形样式调板	157	9.4.1 路径的平均化	188
8.2.2 图形样式的使用	158	9.4.2 实例——规整的美	189
8.2.3 新增图形样式	158	9.4.3 简化路径	190
8.2.4 解除链接	160	9.4.4 实例——个性文字制作	191
8.2.5 实例——图形样式的自制及应用	160	9.4.5 轮廓化描边	191
8.3 版前制作	163	9.4.6 路径偏移	192
8.3.1 文件的链接与嵌入	163	9.4.7 实例——手提袋制作	193
8.3.1.1 文件的链接	164	9.5 对齐	195
8.3.1.2 文件的嵌入	165	9.6 路径查找	197
8.3.1.3 文件链接与嵌入的利与弊	165	9.6.1 组合对象	197
8.3.2 将图稿从 PS 中拖到 Ai 中	166	9.6.2 复合形状的释放与扩展	198
8.3.3 关于剪切蒙版	167	9.6.3 实例——荷包之“寿”	199
8.3.4 剪切蒙版的制作	167	9.7 小结	202
8.3.5 剪切蒙版的释放	168	9.8 练习	202
8.3.6 关于裁切标记	168	第10章 统计图表与 3D 特效	203
8.3.7 裁切标记的制作	169	10.1 创建图表	203
8.3.8 编辑裁切标记	169	10.1.1 图表创建操作	203
8.3.9 裁切区域	170	10.1.2 实例——创建柱状图表	204
8.3.10 裁切标记与裁切区域的区别	171	10.2 为叠放式柱状图表添加颜色	206
8.3.11 辅助线的利用	172	10.3 为图表添加投影	207
8.3.11.1 显示网格对象	172	10.4 更改图表数据	208
8.3.11.2 显示标尺及参考线	172	10.5 图表间的相互转化	210
8.3.11.3 智能参考线	173	10.6 自定义图表设计	213
8.3.12 实例——十二面体的绘制	174	10.7 坐标轴设置	216
8.4 小结	176	10.8 背景图片的插入	218
8.5 练习	176	10.9 3D 特效	219
第9章 对象管理与指令操作	177	10.9.1 关于 3D 对象	219
9.1 对象的管理	177	10.9.2 创建 3D 对象	220
9.1.1 群组对象	177	10.9.2.1 利用凸出命令创建 3D 对象	220
9.1.2 关于堆栈	178	10.9.2.2 利用绕转命令创建 3D 对象	221
9.1.3 堆栈顺序调整	178	10.9.3 实例——摇椅制作	223
9.2 外观	179	10.9.4 将图稿贴到 3D 对象上	229





10.9.5 实例——为3D花瓶贴图	230	第13章 打印输出	281
10.10 小结	232	13.1 印刷的基础概念	281
10.11 练习	232	13.2 安装打印机	282
第11章 滤镜与效果	233	13.2.1 连接打印机	282
11.1 关于滤镜与效果	233	13.2.2 安装打印机驱动程序	282
11.1.1 滤镜	233	13.2.3 改变打印机的使用状态	283
11.1.2 滤镜或效果的应用	234	13.3 打印设置	284
11.1.3 滤镜与效果命令的应用规则	235	13.3.1 设置打印对话框选项	284
11.1.4 栅格效果	235	13.3.2 打印页面设置	285
11.2 滤镜与效果的实例操作	236	13.3.2.1 重新定位页面上的图稿	285
11.2.1 马赛克滤镜	236	13.3.2.2 打印多个页面上的图稿	285
11.2.2 扭曲滤镜	237	13.3.2.3 更改页面大小和方向	286
11.2.3 颜色滤镜	243	13.3.2.4 为打印缩放文档	286
11.2.4 模糊滤镜	245	13.4 印刷标记和出血设置	286
11.2.5 扭曲效果	247	13.4.1 设置出血限制	286
11.2.6 涂抹效果	252	13.4.2 设置切边标记	287
11.2.7 素描效果	256	13.4.3 设置对正标记	288
11.3 小结	260	13.5 分色打印	288
11.4 练习	260	13.5.1 关于分色	288
第12章 Illustrator CS2 新增功能	261	13.5.2 分色模式	288
12.1 实时描摹	261	13.5.3 更改打印机分辨率和网线频率	289
12.1.1 关于实时描摹	261	13.6 小结	289
12.1.2 自动实时描摹	262	13.7 练习	289
12.1.3 释放实时描摹	264	第14章 综合实例(一)	291
12.1.4 实例——商业插画	265	14.1 烂漫的星空——插画制作	291
12.2 实时上色	267	14.2 同方也疯狂	297
12.2.1 关于实时上色	267	14.3 网页界面制作及其导出	303
12.2.2 创建实时上色组	267	14.4 小结	310
12.2.3 实时上色组中路径的添加	269	14.5 练习	310
12.2.4 实时上色间隙选项的设置	270	第15章 综合实例(二)	311
12.2.5 实例——美丽的天鹅	271	15.1 3D娃娃	311
12.3 偏移路径描边功能	274	15.2 品味人生	317
12.4 增强的文字功能	275	15.3 雨伞的透视——一个透视插件的安装 及应用	322
12.5 自定义工作区	275	15.3.1 插件的安装	322
12.5.1 恢复系统默认工作状态	276	15.3.2 透视插件的应用	322
12.5.2 保存自定义工作区	276	15.4 海浪的美丽——变形工具组的应用	325
12.6 PSD复合图层的支持	276	15.5 剪纸效果——波浪效果的应用	329
12.7 其他新增功能	278	15.6 另外一种描边——剪刀工具的应用	332
12.7.1 在栅格图像和效果中对专色的 增强支持	278	15.7 对象的圆角化	334
12.7.2 对Wacom绘图板的扩展支持	278	15.8 小结	336
12.7.3 全新SVG和SWF选项	278	15.9 练习	336
12.7.4 模板和其他专业设计内容	278	附录1 快捷键	337
12.8 小结	279	附录2 售后服务	338
12.9 练习	279		

第1章 工作环境及界面初识

Illustrator 是 Adobe 公司开发的强大的工业标准矢量软件, 广泛应用于平面广告设计、工业设计、网页设计以及一些简单的文字排版等领域。

本书介绍的是 Illustrator 的最新版本——Illustrator CS2, 相对于以前的版本, 最新的 CS2 版本增加了非常实用的功能, 大大提高了工作效率, 为创造出更优秀的作品提供了强有力的保障。

通过本章, 你应当学会:

- (1) 位图与矢量图的概念及区别。
- (2) Illustrator CS2 的安装。
- (3) 工作区的功能划分。

1.1 矢量图与位图

Illustrator 是一款强大的矢量绘图软件, 但又可以置入位图图像进行图文编辑, 实现位图与矢量图的完美结合。要学好 Illustrator 首先要区分一些概念, 矢量图和位图的概念区分就是其中之一。在 Illustrator 中有些滤镜专门用于矢量对象, 还有一些滤镜专门针对位图图像。所以理解位图与矢量图的区别是学好 Illustrator 的一个重要前提。

1.1.1 矢量图像

矢量图 (vector), 也称为向量图, 简单地说, 就是缩放不失真的图。它是由多个对象组合生成的, 对其中的每个对象的记录方式, 都是以数学函数来实现的。也就是说, 矢量图实际上并不是像位图那样记录画面上每一点的信息, 而是记录了元素形状及颜色的算法。常用的格式有 DWG、DXF、CDR 等。

1.1.2 位图图像

位图, 也叫做点阵图、栅格图像、像素图, 简单地说, 就是最小单位由像素构成的图, 缩放会失真。构成位图的最小单位是像素, 位图就是由像素阵列的排列来实现其显示效果的, 每个像素有自己的颜色信息, 在对位图图像进行编辑操作的时候, 可操作的对象是每个像素, 可以改变图像的色相、饱和度、明度, 从而改变图像的显示效果。常用的格式有 JPG、TIF、BMP、GIF 等。

1.1.3 矢量图与位图之间的选择

矢量图轮廓的形状更容易修改和控制, 且线条工整, 可以重复使用, 但是对于单独的对象, 色彩上变化的实现不如位图方便直接。位图色彩变化丰富, 编辑时可以改变任何形状区域的色彩显示效果, 但对轮廓的修改不是很方便。而且, 要实现的效果越复杂, 需要的像素数就越多, 图像文件的大小 (长宽) 和体积 (存储空间) 也随之变得越大。





在 Illustrator 中, 矢量图可以很好地或者几乎完美地转换为位图图像, 而在位图转换成矢量图的技术上虽然还不像矢量图转换成位图的那么完美, 但是 Illustrator CS2 的新增功能“动态追踪”提供了位图转换成矢量图的便捷途径, 为艺术创作提供了更加广阔的天地。

1.2 安装与卸载

1.2.1 Illustrator CS2 的系统要求

Illustrator CS2 对系统的要求比较高, 需要较快的处理器和相对较大的内存。特别是在使用 3D 效果时要求更高。其具体参数如下:

带 Service Pack 的 Microsoft Windows 2000 或 Windows XP。

Intel Pentium III 或 Intel Pentium IV 处理器。

192MB RAM (当然越大越好)。

Adobe PostScript 打印机: Adobe PostScript Level 2 或 Adobe PostScript 3。

CD-ROM 驱动器。

470MB 可用硬盘空间。

1.2.2 Illustrator CS2 的安装

(1) 将软件安装光盘放入光驱中, 一般情况下会自动弹出一个对话框, 点击对话框中的第一项 Install Adobe Illustrator CS2 即可进行 Illustrator CS2 的安装。也可在光盘的目录中双击 Setup.exe 进行安装。

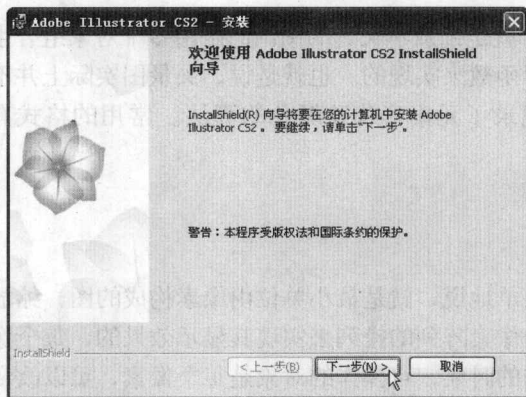


图 1-2-1

(2) 安装程序配置完成后, 弹出安装向导, 点击“下一步”按钮, 如图 1-2-1 所示。





(3) 弹出“许可协议”对话框，在“选择语言”框中选择需要的语言，点击“接受”按钮，如图 1-2-2 所示。

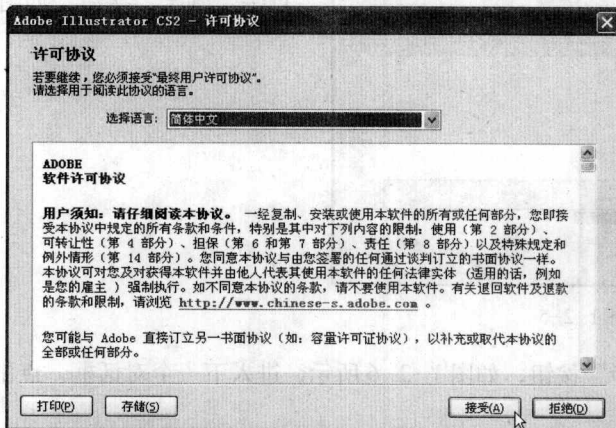


图 1-2-2

(4) 弹出“Illustrator CS2 - 安装”对话框，输入用户名、组织和序列号（序列号在产品的注册卡上有标注）。点击“下一步”按钮，如图 1-2-3 所示。

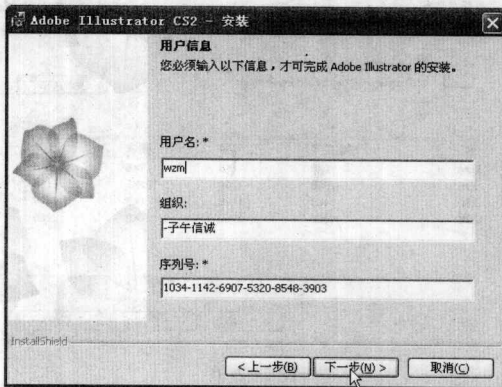


图 1-2-3

(5) 弹出一个对话框，点击其中的“更改”按钮，如图 1-2-4 所示。

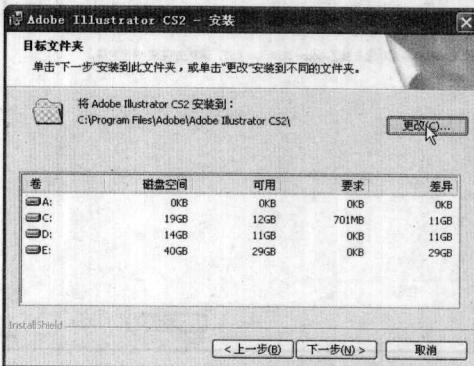


图 1-2-4



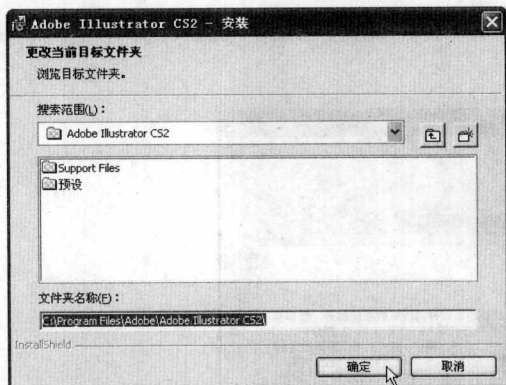


图 1-2-5

(7) 点击“下一步”按钮，如图 1-2-6 所示。进入下一个对话框，点击“安装”按钮，如图 1-2-7 所示。

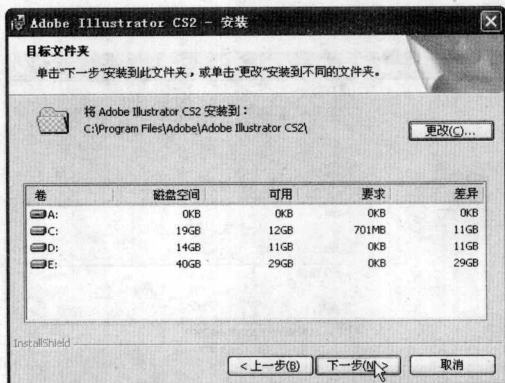


图 1-2-6

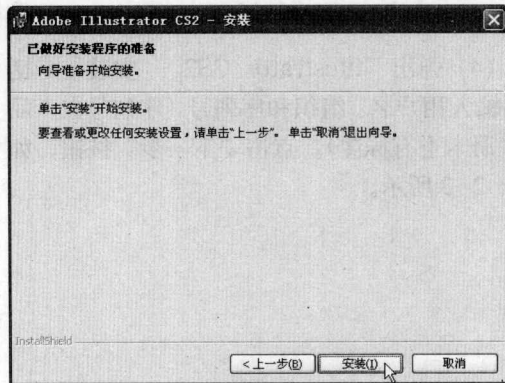


图 1-2-7

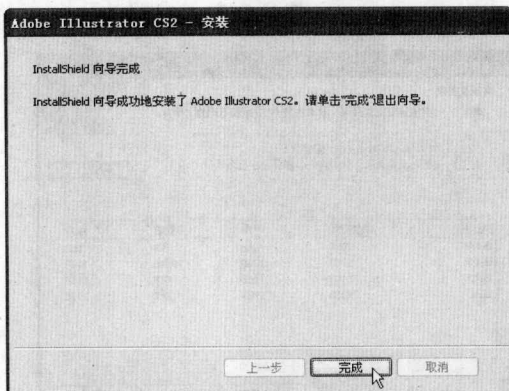


图 1-2-8

(6) 弹出“更改当前目标文件夹”对话框，在“文件夹名称”框中输入要存放的文件夹名，点击“确定”按钮，如图 1-2-5 所示。

(8) 进入安装阶段，这个过程可能要花费几分钟。当 Illustrator CS2 软件的主体部分安装完成后，会弹出“安装 QuickTime 6”对话框，点击“确定”按钮。安装结束后，弹出“完成”对话框，点击“完成”按钮。软件安装完成，如图 1-2-8 所示。





1.3 Illustrator CS2 的界面

Illustrator CS2 的工作界面如图 1-3-1 所示, 主要包括标题栏、菜单栏、控制栏、工具箱、图像窗口、状态栏、浮动调板。



图 1-3-1

1.3.1 标题栏

标题栏左侧显示了应用程序的图标和名称“Adobe Illustrator”, 右侧是 3 个快捷按钮, 分别控制窗口的最小化、最大化 / 还原和关闭状态, 如图 1-3-2 所示。



图 1-3-2

1.3.2 菜单栏

菜单栏位于标题栏的下方, 主要用于提供各种图像编辑命令, 它由十个部分组成, 如图 1-3-3 所示。其操作也很简单, 点击目标命令所在的菜单, 再在其下拉菜单中点击目标选项即可。其具体操作将在以后的实例中详细讲解。

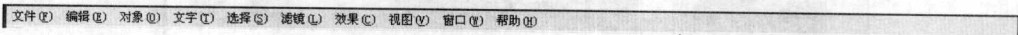


图 1-3-3





1.3.3 控制栏

控制栏确切地说应该称为工具属性栏，位于菜单栏的下方，如图1-3-4所示。工具箱中的每种工具都有各自的属性，选择某种工具，在控制栏中就可以对选中的工具属性进行调整。

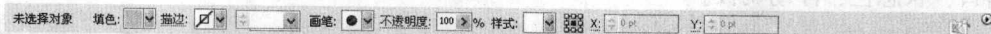


图 1-3-4

1.3.4 工具箱

工具箱上半部分是一些常用的工具，下半部分是一些路径修改和色彩填充工具，如图1-3-5所示。



图 1-3-5

1.3.5 图像窗口

图像窗口是Illustrator CS2的常规工作区，用来显示图像文件，以供用户浏览、描绘和编辑，如图1-3-6所示。



图 1-3-6





1.3.6 状态栏

状态栏位于图像窗口的左下方，用来显示当前正在制作的图像文件的信息。最左边的文本框显示了当前图像的显示比例，图 1-3-7 所示的状态栏即表示当前图像的显示比例为 75%。

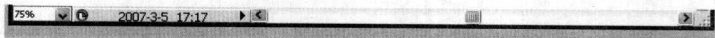


图 1-3-7

1.3.7 浮动调板

浮动调板的内容十分广，包括 SVG 交互、图层、颜色、画笔、符号、透明度、文档信息、外观、动作、图形样式、控制调板、导航器、对齐、渐变等多个调板，如图 1-3-8 所示。

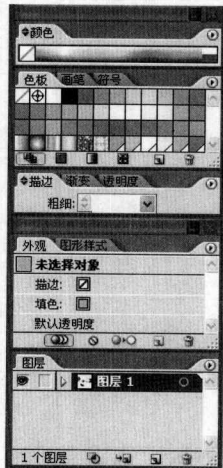


图 1-3-8



7

1.4 小结

本章简单介绍了软件的工作环境，软件的安装以及软件界面的认识。通过本章的学习，读者应对这个软件有初步的了解和认识，为以后章节的学习打下基础。

1.5 练习

填空题

Illustrator CS2 的工作界面主要包括_____栏、_____栏、_____栏、工具箱、图像窗口、状态栏、浮动调板。

简答题

在绘制过程中，矢量图与位图之间该如何选择？



读书笔记



8