



锋线创作室 朱长利 彭宗勤 编著
飞思数码产品研发中心 监制

专业级多媒体教学软件

- ★ 全真操作演示
- ★ 全程交互学习
- ★ 全程语音讲解
- ★ 全程边学边练

形意 设计坊
DESIGNER



锋线创作室 朱长利 彭宗勤 编著
飞思数码产品研发中心 监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

Illustrator 是 Adobe 公司推出的一款功能强大的集绘图、平面设计、网页制作、文字编排功能于一体的软件，深受平面设计人员和图像爱好者的青睐。

本书深入浅出地介绍了最新中文版 Illustrator CS2 的强大功能，以及它在标志设计、卡通绘制、平面设计、包装设计、造型设计和插画绘制等方面应用的方法与技巧。

本书所附的教学光盘设计独具匠心，是真正的专业级多媒体教学软件：长达 3 个多小时的全真操作演示、全程标准语音讲解、全程交互、全程边学边练，还包括 Illustrator 基础知识、各种典型案例的详尽讲解，能亲眼目睹节目设计和制作人员创作各种效果的全过程；光盘中还提供了本书中所有实例的源文件及所需的素材文件。

本书适用于想快速学会 Illustrator 的初级用户，广大绘画制作的爱好者，准备并已经从事平面和广告设计的制作者人员，还可作为高等院校相关专业和社会相关培训班的教材。

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

Illustrator CS2 入门与实战 / 锋线工作室，朱长利，彭宗勤编著. 北京：电子工业出版社，2006.4

(形意设计坊)

ISBN 7-121-02384-9

I. I... II. ①锋...②朱...③彭... III. 图形软件, Illustrator CS 2 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 020262 号

责任编辑：李泽才

印刷：北京天宇星印刷厂

出版发行：电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

经销：各地新华书店

开本：850×1168 1/16 印张：22 字数：598.4 千字 彩插：2

印次：2006 年 4 月第 1 次印刷

印数：6 000 册 定价：36.80 元 (含光盘 1 张)

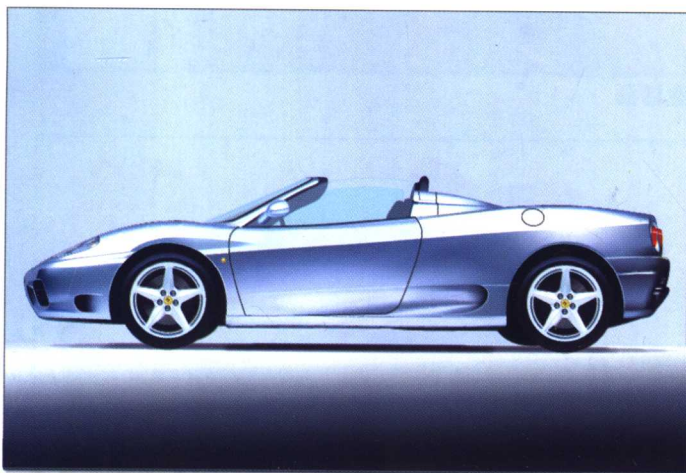
凡购买电子工业出版社的图书，如有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系。联系电话：010-68279077。质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。



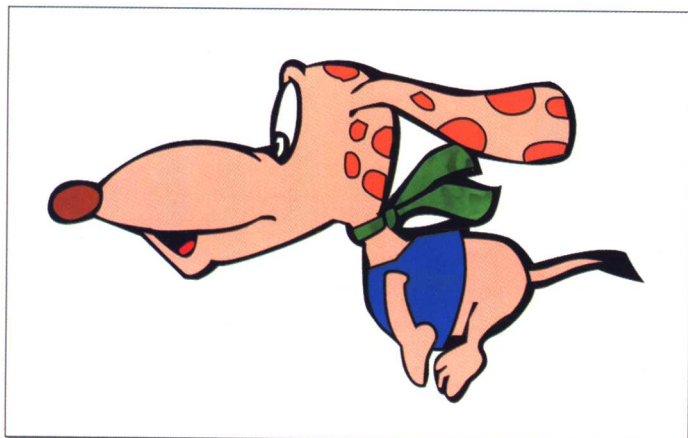
3D易拉罐



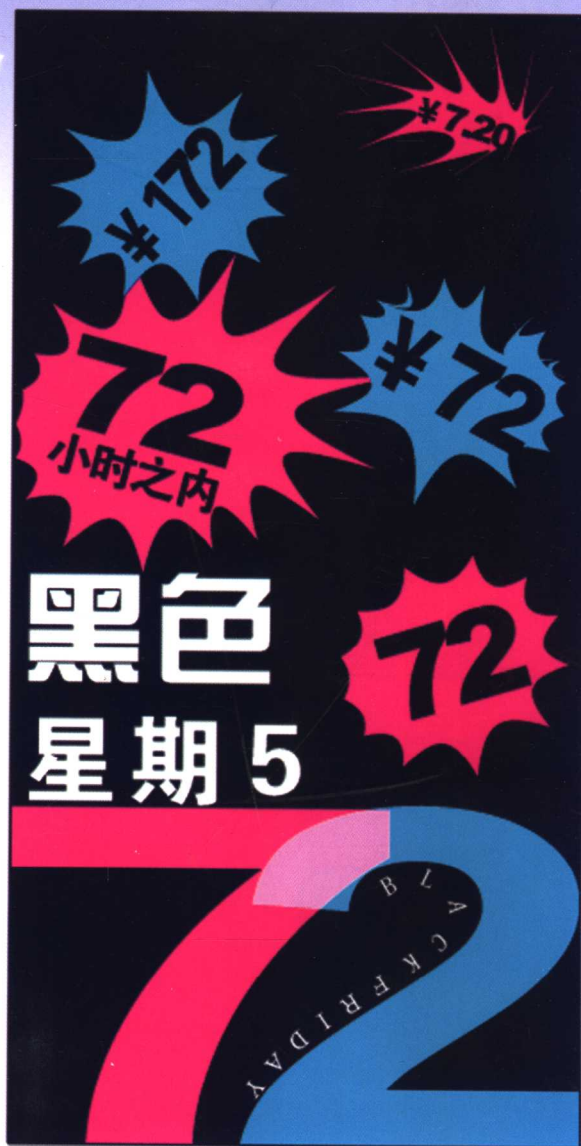
T恤设计图稿



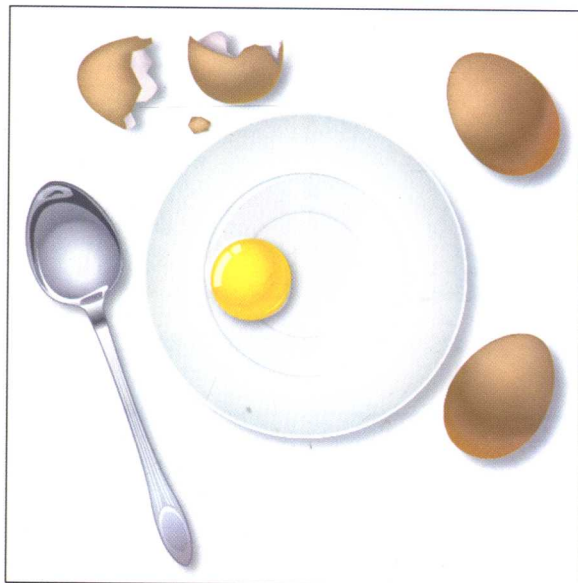
概念车造型设计



卡通动物



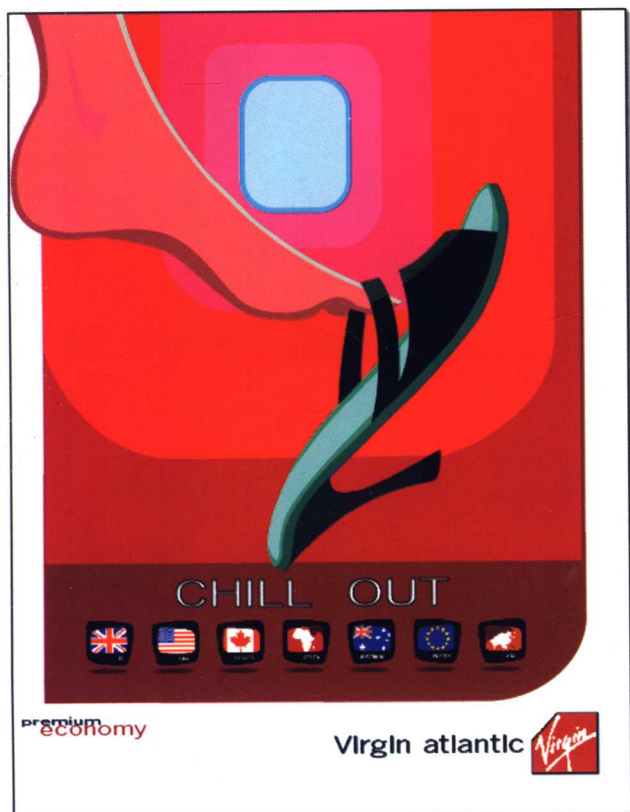
促销宣传单



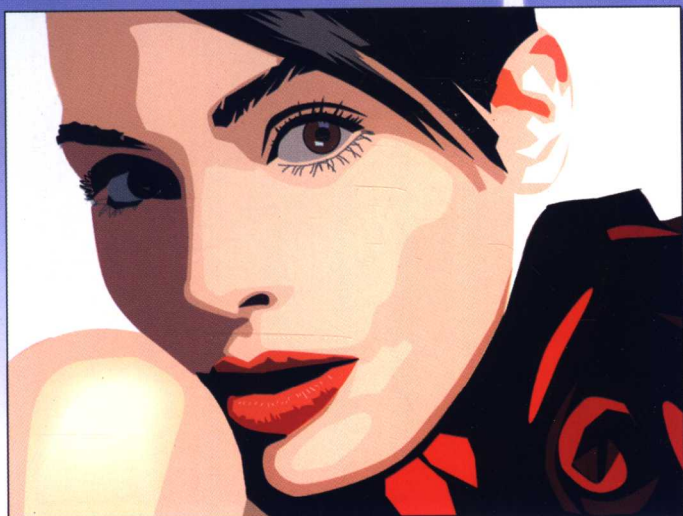
西餐原料



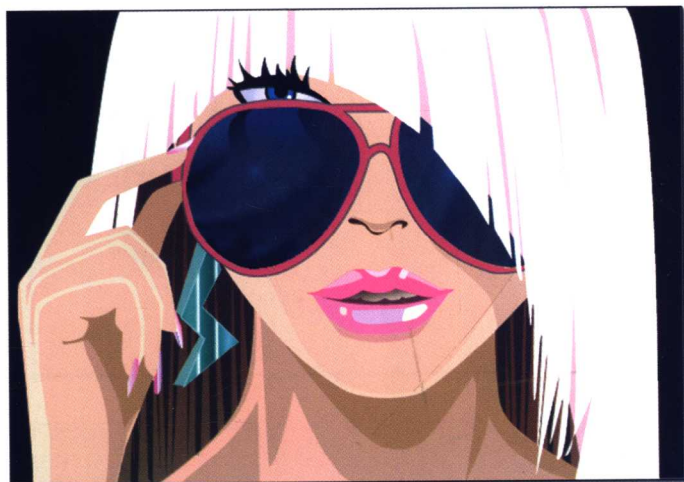
网页设计



海报设计



卡通人物



商业插画



维纳斯的诞生



1. 软件运行说明

将本光盘放入光驱后,会自动运行本教学软件,稍等片刻会出现本教学软件的主界面。如果软件没有自动运行,请打开“我的电脑”→“光盘”,用鼠标双击其中的“XYF.exe”执行文件即可。运行环境要求:

CPU	Pentium II 300MHz 及以上
内存	64MB 及以上
光驱	8 倍速及以上
声卡	16 位及以上声卡 (完全兼容 Sound Blaster 16)
鼠标	Microsoft 兼容鼠标
操作系统	中文版 Windows 98、Windows Me、Windows 2000、Windows XP, 以及 Windows Server 2003
颜色	16 位颜色及以上
屏幕分辨率	1024 × 768 像素及以上

2. 主界面操作说明

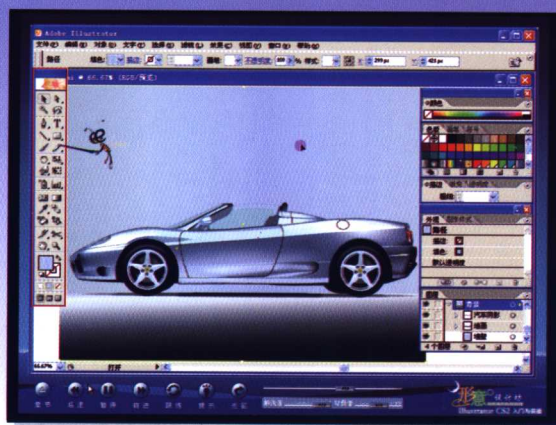
光盘运行主界面如下图所示。



① 主菜单	单击主菜单按钮会出现子菜单项,再单击子菜单项就可以进入播放界面,开始与所单击的子菜单对应的教学内容的讲解学习
② 飞思数码	单击此处,如果当前电脑在接入互联网的状态下,将在浏览器中打开北京易飞思信息技术有限公司的主页
③ 电子工业出版社	单击此处,如果当前电脑在接入互联网的状态下,将在浏览器中打开电子工业出版社的主页
④ 浏览光盘	单击该按钮可以打开光盘上放置实例源文件和素材的文件夹窗口
⑤ 帮助	单击可打开本软件的操作说明
⑥ 退出	单击可退出本软件

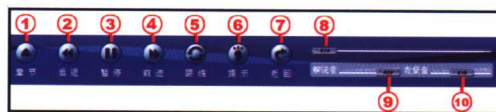
3. 播放界面操作说明

单击主界面上的主菜单后,再单击出现的子菜单项,就会进入本教学软件的播放界面,如下图所示。



(1) 播放界面操作说明

如下图所示是播放界面的控制条区域,该区域提供了各种交互功能。



① 章节	单击该按钮将弹出一个菜单,用鼠标选择不同章节,单击后即可进入相应学习内容。如果该按钮是灰色的,则说明这部分内容没有章节可以选择
② 后退 ④ 前进	单击可后退/前进至上一步/下一步讲解内容
③ 暂停/播放	单击该按钮可以在“暂停播放”和“播放”之间切换
⑤ 跟练	单击该按钮使播放界面缩小为一个窗口,并可在屏幕上随意拖动。此时,你可打开已安装的应用程序,然后跟随讲解的内容进行练习
⑥ 提示	单击该按钮使播放界面缩小为一个更小的文本提示窗口,并可以在屏幕上随意拖动,其中文本显示的是当前播放章节的文字步骤提示。此时,你可以打开已安装的应用程序,然后跟随讲解的内容进行练习
⑦ 返回	单击该按钮可返回到主界面
⑧ 学习进度指示	进度条中的滑块表示当前讲解小节的播放进度情况,可用鼠标拖动该滑块重新定位播放位置
⑨ 解说音	拖动滑块可以调节讲解声音/背景音乐音量
⑩ 背景音	注意:如果你已经通过该滑块把音量调整到最大,但感觉声音还是比较小,则可以通过单击桌面右下角任务托盘上的小喇叭来调整音量
其他说明	当①~⑥的某个按钮为灰色时,表示该按钮此时为无效状态,单击时不会有任何反应

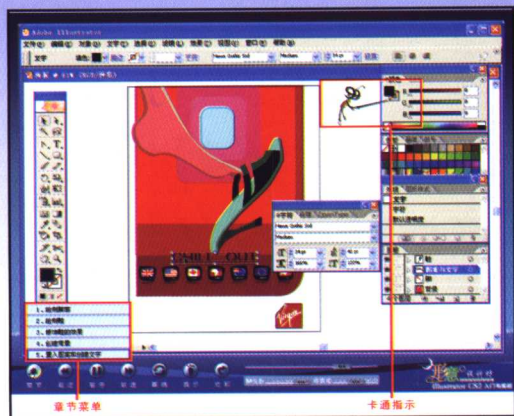
(2) 章节菜单与播放流程说明

下图为在播放界面中单击“章节”按钮后,弹出菜单的情形。

下图“章节”菜单中带蓝色框的为当前正在播放的小节,鼠标移动到弹出的“章节”菜单上单击某个小节标题,就会开始播放该小节对应教学内容的讲解演示。“卡通指示”是专门在讲解演示过程中用来指示操作点的。

整套软件的自动播放流程为:当软件播放完一个小节的讲解演示后,会自动开始播放下一小节的讲解演示。当播放完当前章最后一个小节时,会出现一个提示窗口,提示8秒钟后会自动开始播放下一部分的讲解演

示；若想返回，可以通过单击控制条上的“返回”按钮返回主界面。



4. 跟练界面操作说明

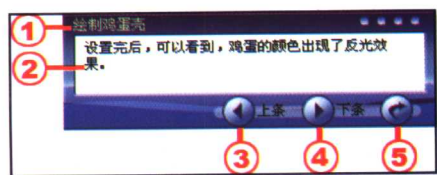
下图为在播放界面中单击“跟练”按钮后，弹出的跟练窗口。



① 演示区域	该区域的演示和原播放界面中演示内容相同，只是窗口尺寸缩小了
② 后退	单击该按钮可后退至上一步讲解内容
③ 暂停	单击该按钮可以暂停播放，同时该按钮将变为“播放”按钮，再单击“播放”按钮可以继续播放
④ 前进	单击该按钮可前进至下一步讲解内容
⑤ 返回	单击该按钮后可返回到播放界面

5. 提示界面操作说明

下图为在播放界面中单击“提示”按钮后，弹出的提示窗口。



① 小节标题	当前提示文本对应的小节标题
② 提示文本	讲解操作步骤提示
③ 上条	单击该按钮查看上一条提示文本
④ 下条	单击该按钮查看下一条提示文本
⑤ 返回	单击该按钮后可返回到播放界面

6. 光盘内容导航

1. 走进 Illustrator CS2 (教学演示时间：7 分钟)

介绍了 Illustrator 在实际中的具体应用，以及它的工作环境和基本操作方法。

2. 形状的绘制与调整 (教学演示时间：13 分钟)

矩形、椭圆和多边形等都是各种复杂图形最基本的组成部分，在这里，我们将学习绘制各种简单图形的方法和技巧。

3. 绘制卡通实战 (教学演示时间：17 分钟)

通过绘制一幅卡通的轮廓图，学习曲线工具的强大功能，用这种方法来绘制卡通，非常便捷，产生的边缘线条变化生动。

4. 卡通的上色 (教学演示时间：16 分钟)

我们已经绘制了卡通的基本轮廓线，在这里将学习为其上色的简单方法和技巧。

5. 绘制蛋黄和盘子 (教学演示时间：37 分钟)

通过绘制蛋黄和盘子，学习图形绘制的技巧，以及渐变色填充的方法和技巧。

6. 绘制鸡蛋壳 (教学演示时间：10 分钟)

通过绘制鸡蛋壳的方法，掌握渐变网格填充的方法和技巧。

7. 海报设计 (教学演示时间：42 分钟)

通过制作一张宣传女式鞋的海报，学习 Illustrator 在广告设计中的具体应用方法和技巧。

8. 绘制标贴 (教学演示时间：26 分钟)

通过绘制一幅易拉罐的标贴，学习标贴背景的绘制方法，各种特效文字的处理，以及添加质感的方法和技巧。

9. 创建啤酒罐 (教学演示时间：21 分钟)

利用 3D 功能来制作易拉罐的立体效果，通过学习，能掌握 Illustrator CS2 提供的 3D 立体效果制作功能。



录

Illustrator
CS2

第1章 Illustrator CS2 快速入门 1

- 1.1 图形图像的相关知识 1
 - 1.1.1 矢量图 1
 - 1.1.2 位图 2
 - 1.1.3 影响图形的因素 2
 - 1.1.4 Illustrator CS2 基本概念 2
- 1.2 走进 Illustrator CS2 3
 - 1.2.1 认识 Illustrator CS2 3
 - 1.2.2 进入 Illustrator CS2 4
- 1.3 Illustrator CS2 的操作界面 5
- 1.4 入门训练——人物卡通的绘制 7
 - 1.4.1 导入图像素材 7
 - 1.4.2 设置效果及混合模式 8
 - 1.4.3 绘制脸部 10
 - 1.4.4 绘制头发 11
 - 1.4.5 绘制服饰与脸部 11
 - 1.4.6 调整轮廓形态 12
 - 1.4.7 绘制明暗部分 13
 - 1.4.8 调整填充图形的形状 16
 - 1.4.9 绘制五官的基本形状 17
 - 1.4.10 绘制服饰的花纹 19
 - 1.4.11 绘制眼球 19
 - 1.4.12 绘制嘴唇的暗面 20

第2章 绘制图形基础实战 23

- 2.1 绘制简单几何图形 23
 - 2.1.1 绘制矩形 23
 - 2.1.2 矩形和椭圆的应用 24
- 2.2 简单几何图形绘制实战 25
 - 2.2.1 绘制正圆形 25
 - 2.2.2 复制并调整位置 26
 - 2.2.3 改变圆的形状 27
 - 2.2.4 修剪圆形 28

- 2.2.5 制作标志的最后效果 29
- 2.3 调整几何图形的形状 31
 - 2.3.1 用直接选择工具调整形状 31
 - 2.3.2 转换锚点与其他工具 32
- 2.4 CD 光盘盘面设计 32
 - 2.4.1 创建新的文件 33
 - 2.4.2 绘制光盘外轮廓 33
 - 2.4.3 绘制内轮廓 36
 - 2.4.4 设置轴心 38
 - 2.4.5 设置参考线 39
 - 2.4.6 绘制圆角矩形 40
 - 2.4.7 改变矩形形状 41
 - 2.4.8 修剪图形 44
 - 2.4.9 增加光碟的修饰效果 45
- 2.5 绘制线条 47
 - 2.5.1 绘制直线、弧线和螺旋线 47
 - 2.5.2 使用钢笔工具绘制曲线 48
 - 2.5.3 调整曲线的弧度和形状 48
 - 2.5.4 添加与删除锚点 49
 - 2.5.5 合并与擦除路径 49
- 2.6 绘制卡通画 50
 - 2.6.1 绘制外边线并调整弧度 51
 - 2.6.2 绘制内边线并调整弧度 53
 - 2.6.3 绘制鼻子与尾巴的边线 53
 - 2.6.4 绘制前腿和斑点 54
 - 2.6.5 绘制围巾与衣服 55
 - 2.6.6 绘制眼睛与口 55

第3章 图形上色与应用实战 57

- 3.1 为卡通填充颜色 57
 - 3.1.1 填充内边线 57
 - 3.1.2 填充前腿、尾巴和鼻子 59
 - 3.1.3 填充斑点和设置描边 61

3.1.4 添加蒙版绘制围巾	64	5.1.1 设置文档	110
3.2 绘制西餐原料	66	5.1.2 绘制脚的基本形状	110
3.2.1 制作前的准备	66	5.2 绘制鞋	112
3.2.2 绘制蛋黄	67	5.2.1 绘制鞋底	112
3.2.3 绘制盘子	69	5.2.2 绘制鞋面	113
3.2.4 绘制蛋清	73	5.2.3 绘制鞋跟	114
3.2.5 为盘子添加投影	75	5.2.4 修饰鞋的效果	115
3.2.6 绘制鸡蛋	76	5.3 创建背景	116
3.2.7 绘制破碎的鸡蛋壳	78	5.3.1 创建圆角矩形及其背景	116
3.2.8 绘制汤勺	82	5.3.2 完成渐变背景的制作	118
3.3 T恤设计图稿	88	5.3.3 修饰和调整图形	120
3.3.1 导入T恤底图	89	5.4 置入图案和创建文字	122
3.3.2 绘制基本形状	89	5.4.1 置入图案	122
3.3.3 创建画笔	91	5.4.2 创建文字	123
3.3.4 调整图形路径	92		
3.3.5 为图形填充颜色	93	第6章 商业插画绘制实战	125
3.3.6 输入文本	95	6.1 绘制基本轮廓	125
3.3.7 调整版式	95	6.1.1 绘制基本形状	125
第4章 制作促销宣传单	99	6.1.2 调整图形路径	128
4.1 绘制基本图形	99	6.2 绘制五官	132
4.1.1 创建背景和文本	100	6.2.1 绘制五官图形	133
4.1.2 绘制基本圆形	101	6.2.2 绘制饰品	134
4.2 对基本图形进行变形	103	6.2.3 调整修饰图形的形状	136
4.2.1 制作晶格化效果	103	6.3 对图形进行上色	138
4.2.2 制作扇贝效果	104	6.3.1 为图形填充颜色	138
4.3 文本的设置	104	6.3.2 绘制黑色背景	141
4.4 制作区域和路径文字	105	6.4 修饰图形	144
4.4.1 制作区域文字	105	6.4.1 绘制眼睛	144
4.4.2 制作路径文字	106	6.4.2 绘制嘴中的图形	145
第5章 海报设计	109	6.4.3 修饰鼻子的效果	146
5.1 绘制脚部	109	6.4.4 绘制眼球	147
		6.4.5 修饰手的效果	148
		6.4.6 绘制脖颈的亮面	148

Contents

Illustrator
CS2

6.4.7 修饰嘴唇.....	149
6.4.8 绘制暗头发.....	150
6.4.9 为耳环增加立体感.....	152
6.5 刻画形象.....	153
6.5.1 调整头发的形象.....	153
6.5.2 绘制眼镜架.....	154
6.5.3 绘制指甲.....	154
6.5.4 绘制嘴唇和脖颈阴影.....	155
6.5.5 制作眼镜的立体感.....	158
第7章 包装设计实战.....	159
7.1 基本形与参考线的绘制.....	159
7.1.1 绘制基本图形.....	160
7.1.2 设置参考线.....	160
7.2 绘制包装盒的外轮廓.....	163
7.2.1 调整矩形形状.....	163
7.2.2 绘制圆角矩形.....	164
7.2.3 制作另一部分图形.....	167
7.2.4 填充颜色.....	168
7.3 绘制图案.....	169
7.3.1 绘制正面背景图案.....	169
7.3.2 绘制柠檬.....	171
7.3.3 绘制绿叶.....	172
7.3.4 绘制匾牌.....	173
7.3.5 绘制另一块匾牌.....	174
7.4 创建文本并修饰效果.....	174
7.4.1 创建文本.....	174
7.4.2 创建剪切蒙版.....	175
7.4.3 创建背面与侧面.....	176
第8章 网页设计与制作.....	179
8.1 绘制基本图形.....	179
8.1.1 制作前的准备.....	180
8.1.2 创建背景矩形.....	180
8.1.3 绘制多边形.....	182
8.1.4 制作多边形圆角.....	184
8.1.5 制作圆角异形.....	187
8.1.6 绘制分割图形.....	190
8.2 创建修饰图案.....	191
8.2.1 添加背景图案.....	191
8.2.2 镜像图案.....	192
8.2.3 修整图案边界.....	193
8.2.4 置入图案.....	198
8.2.5 绘制 LOGO.....	198
8.3 绘制按钮文字和面板.....	202
8.3.1 绘制按钮和输入文字.....	202
8.3.2 修饰面板.....	204
8.4 调整效果.....	207
8.4.1 绘制按钮.....	207
8.4.2 输入标题.....	208
8.4.3 置入图片和输入文字.....	208
8.4.4 创建链接文字.....	214
8.5 切割网页.....	214
第9章 绘制 3D 易拉罐.....	217
9.1 绘制背景.....	217
9.1.1 制作背景前的准备.....	218
9.1.2 创建背景层.....	218
9.2 绘制标贴.....	221
9.2.1 绘制标贴图形.....	221
9.2.2 输入文字.....	222
9.2.3 添加明暗和质感效果.....	225
9.2.4 将标贴创建为符号.....	226
9.3 创建易拉罐.....	227
9.3.1 绘制易拉罐边线.....	227
9.3.2 设置 3D 效果.....	227

9.3.3 添加 3D 图形贴图	229
9.4 绘制罐顶	231
9.4.1 绘制顶面图形	231
9.4.2 绘制拉盖	231
9.5 绘制水滴	233
第 10 章 概念车造型设计	235
10.1 绘制汽车轮廓	235
10.1.1 创建文档和设置图层	236
10.1.2 绘制车身轮廓	237
10.1.3 绘制前车灯轮廓	237
10.1.4 绘制车门轮廓	238
10.1.5 绘制侧车灯轮廓	238
10.2 绘制车身细节造型	238
10.2.1 绘制车门造型	239
10.2.2 绘制油箱盖轮廓	239
10.2.3 绘制后车灯轮廓	240
10.2.4 绘制排气筒	240
10.2.5 绘制车体后部轮廓线	241
10.3 绘制车轮	241
10.3.1 绘制车轮轮廓	242
10.3.2 绘制车圈内部分形状轮廓	242
10.4 绘制车窗及其他图形	244
10.4.1 绘制前车窗玻璃和支架	244
10.4.2 绘制左右两侧车窗	244
10.4.3 绘制倒车镜	245
10.4.4 绘制车窗后部图形	246
10.4.5 绘制车座轮廓	246
10.5 填充车身颜色	247
10.5.1 绘制车头及填充颜色	247
10.5.2 绘制车门并填色	252
10.5.3 绘制车体后部	254
10.6 填充局部图形颜色	257

10.6.1 绘制前车灯	257
10.6.2 绘制音箱	259
10.6.3 绘制保险杠	261
10.6.4 绘制侧车灯	262
10.6.5 绘制车门造型	263
10.6.6 绘制后车灯座	265
10.6.7 绘制后灯	266
10.6.8 绘制排气筒	269
10.7 细绘车轮	271
10.7.1 细绘前车轮轮胎	271
10.7.2 细绘车圈	273
10.7.3 绘制标志	276
10.7.4 绘制螺丝	276
10.7.5 绘制内形	277
10.7.6 绘制另一个前车轮	279
10.7.7 绘制挡板	279
10.8 细绘车窗	280
10.8.1 绘制前车窗	280
10.8.2 绘制左右车窗	283
10.9 绘制倒车镜和造型	283
10.9.1 添加网格和填充	284
10.9.2 绘制连杆	284
10.9.3 绘制车窗后部	285
10.10 细绘座位	286
10.11 调整效果	288
10.11.1 调整车窗及底盘	288
10.11.2 调整汽车前部	289
10.11.3 调整车身造型	291
10.11.4 调整汽车后部	293
第 11 章 绘制人物角色——维纳斯的 诞生	299
11.1 绘制头部	299

Contents



11.1.1 设置画板与图层	300	11.3.1 绘制大腿	324
11.1.2 绘制脸部轮廓	300	11.3.2 绘制小腿	326
11.1.3 绘制眼睛	301	11.3.3 绘制左脚背	327
11.1.4 绘制唇部	307	11.3.4 绘制左脚趾	328
11.1.5 绘制人中	310	11.3.5 绘制手臂	331
11.1.6 绘制鼻子	311	11.3.6 绘制手形	332
11.1.7 绘制眼眉	312	11.4 为形象描边	335
11.1.8 增加脸部立体感	314	11.5 绘制头发与丝带	336
11.2 绘制躯干	317	11.5.1 绘制头发的基本形状	336
11.2.1 绘制颈部	317	11.5.2 填充头发颜色	337
11.2.2 绘制肩部和胸部	319	11.5.3 绘制丝带	339
11.2.3 绘制上身	322	11.6 绘制贝壳	341
11.3 绘制四肢	324		

第1章 Illustrator CS2 快速入门

Illustrator 是由 Adobe 公司开发的图形设计软件。该软件在绘制矢量图形方面有其他软件不可比拟的许多优点，随着版本的不断更新，其功能也在不断地完善。

本章详细介绍图形图像的各种基本知识，Illustrator 软件界面的组成，最后安排一个卡通制作的入门训练。通过学习，能掌握界面中各元素的功能，能基本了解用 Illustrator 进行设计工作的过程。

学习提要

- 图形图像的相关知识
- 熟悉 Illustrator CS2
- 入门训练——人物卡通的绘制

1.1 图形图像的相关知识

根据原理不同，在计算机中所使用的图形分为矢量图和位图两种类型。在学习绘图之前，首先需要清楚这些基本概念。

1.1.1 矢量图

矢量图形以数学的矢量方式来记录图像的内容。内容以色块和线条为主，如一条直线的数据只需要记录两个端点的位置、直线的粗细和颜色等。因此，矢量图所占的数据容量比较小，清晰度与分辨率的大小无关。当对矢量图进行放大、缩小、旋转等操作时，图形对象要始终保持原有的清晰度和光滑度，不会发生任何偏差，且精确度很高，如图 1-1 所示。



图 1-1 矢量图形缩放效果

矢量图形与分辨率无关，也就是说可以将它们缩放到任意尺寸，从而可以按任意分辨率打印，而不丢失细节，也不会降低清晰度。因此，对于缩放到不同大小时必须保留清晰线条的图形（如徽标），矢量图形是表现这些图形的最佳选择。

1.1.2 位图

位图弥补了矢量图像的缺陷，它是由“像素”构成的。单位面积内的像素数决定位图的显示质量和文件大小，利用它能制作出色彩非常丰富的图像。单位面积内的像素越多，图像的分辨率越高，图像也就表现得越细腻，显示得更清晰。但文件所占的空间越大，处理速度越慢。另外，位图还有一个缺陷，它无法制作出逼真的三维图像。

因为位图是由“像素”构成的，所以当对位图图像进行放大时，放大的只是像素点，四周会出现锯齿状，如图 1-2 所示。



图 1-2 位图图像的缩放效果

1.1.3 影响图形的因素

在 Illustrator 中，可以使用【打开】→【置入】→【粘贴】命令，将位图图像导入到当前图形中，还可以使用滤镜、效果和图形样式创建出位图效果。组合矢量图形和位图图像时，必须记住图稿在 Illustrator 中的外观并不一定是其在最终媒体中的外观（无论是商业印刷、在桌面打印机上打印，还是在 Web 上查看）。影响图稿质量的因素如下：

- 透明度：许多效果要求添加部分透明的像素。当图稿包含透明度时，在打印或导出前，Illustrator 将执行一个拼合的过程。在大多数情况下，默认拼合过程可达到出色的效果。但是，如果图稿包含复杂、重叠的区域，且需要高分辨率输出，就需要预览拼合后的效果，出现问题应及时调整。
- 图像分辨率：在位图图像中，如果每英寸的像素（ppi）数量小于输出设备的分辨率，那么打印的图像会导致像素化，即输出结果上的像素大而粗糙。输出设备太高的分辨率将增加文件的大小，减缓图稿的打印速度。

1.1.4 Illustrator CS2 基本概念

- 对象：所有在工作区内可编辑的元素都是对象。对象包括很多种类，比如曲线、美术字等。这些元素构成了作品。



- 曲线：曲线是构成矢量图形的最基本元素，由锚点（Node）的位置和方向线控制。曲线也分为几类，其中最特殊的一种是直线。
- 路径：路径由一条以上的直线段或曲线段组成，线段的起始点和结束点由锚点标记，就像用于固定线的针。通过编辑路径的锚点，可以改变路径的形状。
- 填充：Illustrator 可以对闭合或开放的曲线进行填充，填充可以是单一颜色、渐变色和图案等。也允许对象没有填充。
- 边线：边线与对象不可分割，但 Illustrator 允许对象没有边线。边线拥有粗细、笔触、颜色等属性。

1.2 走进 Illustrator CS2

1.2.1 认识 Illustrator CS2

Illustrator CS2 是 Adobe 公司出品的矢量绘图软件，是出版、多媒体和网页图像的标准插画软件，功能非常强大，无论是新手还是插画专家，它都能提供所需的工具，从而获得专业质量结果。

如果是从事出版印刷的设计者，选择它将可以设计出最精美的版面；如果是专业的广告创意家，它将成为你的最佳助手；如果是爱好漫画、插图者，它更是你不可或缺的伙伴；它在工业设计、企业 VI 策划、地图绘制等领域，也展示了惊人的创造力；它在网页图像领域的应用，Illustrator 可以说是贯穿了整个电脑图形世界。如图 1-3 和图 1-4 所示，为设计应用中的效果图，它们的设计和制作方法，将在后面的章节中详细介绍。

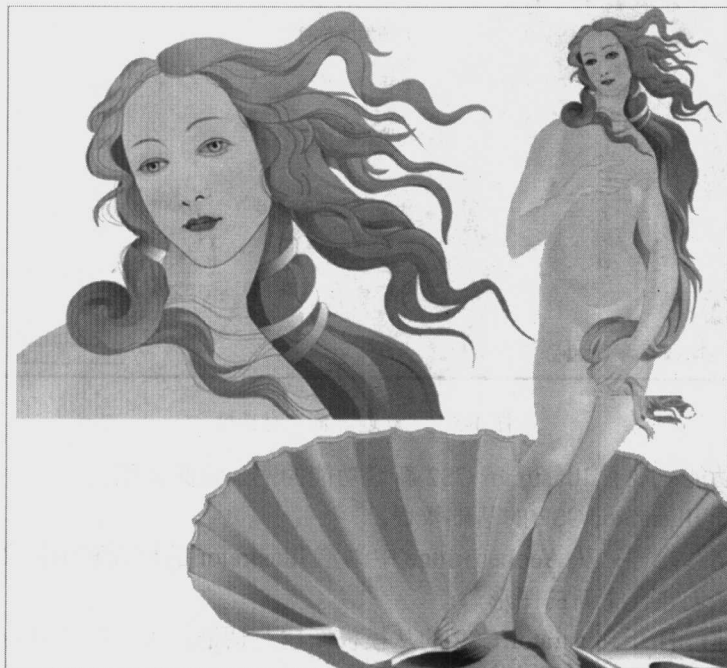


图 1-3 绘制人像效果

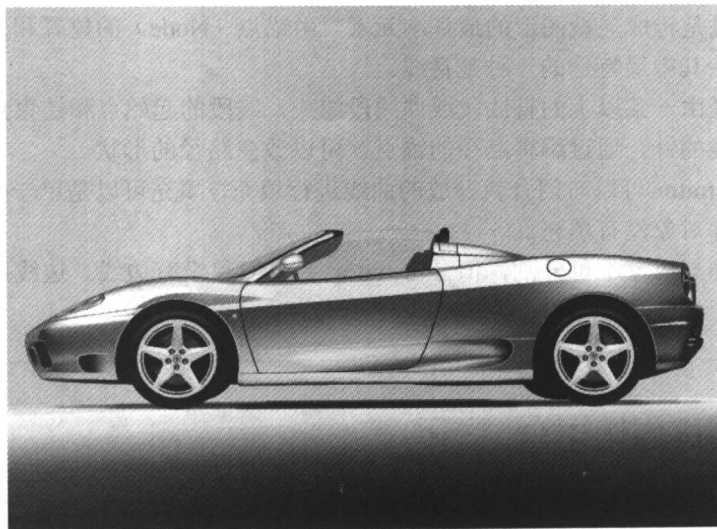


图 1-4 工业设计应用

1.2.2 进入 Illustrator CS2

运行 Illustrator CS2，首先出现 Illustrator 信息窗口，然后弹出“欢迎屏幕”对话框，如图 1-5 所示。

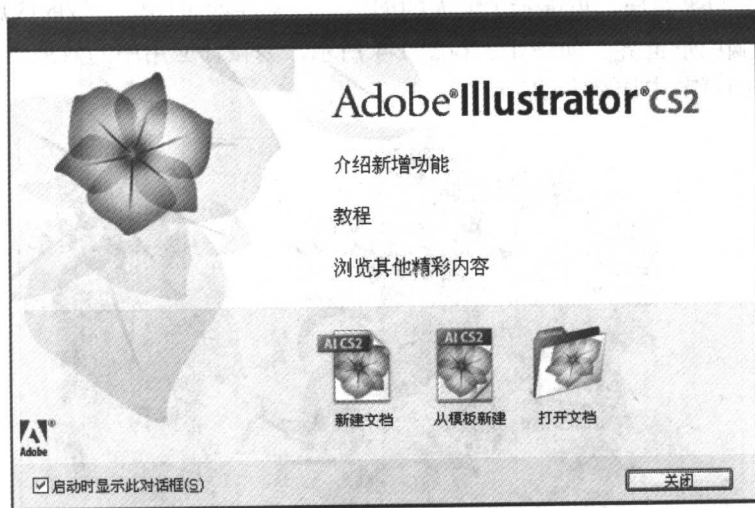


图 1-5 “欢迎屏幕”对话框

- 介绍新增功能：观看 Illustrator CS2 新增功能的网上视频介绍。
- 教程：打开 Illustrator CS2 的基础教程。
- 浏览其他精彩内容：从 Adobe Bridge 中浏览 Illustrator 的模板和示例文件。
- 新建文档：创建一个新的图形。
- 从模板新建：打开 Illustrator CS2 的从模板新建对话框，可以打开 Illustrator CS2 预设置的模板文件。
- 打开文档：打开已经存在的图形文件。

- 启动时显示此对话框：取消此复选框，在下次运行 Illustrator CS2 时将不会显示此对话框。

1.3 Illustrator CS2 的操作界面

在“欢迎屏幕”对话框中，用鼠标单击【打开文档】选项，弹出“打开”对话框，选择“汽车.ai”（文件路径：配套教学软件\material\第10章\），单击【打开】按钮，打开素材，如图1-6所示。Illustrator CS2 所有的绘图工作都将在这里完成。熟悉操作界面是熟练使用 Illustrator CS2 绘图的开始。



图 1-6 Illustrator CS2 的操作界面

1. 菜单栏

Illustrator CS2 的主要功能都可以通过执行菜单栏中的命令来完成，执行菜单命令是最基本的操作方式。Illustrator CS2 的菜单栏包括【文件】、【编辑】、【对象】、【文字】、【选择】、【滤镜】、【效果】、【视图】、【窗口】和【帮助】10 个功能各异的菜单。

2. 控制调板

“控制调板”提供了选择对象和使用工具时的相关选项。通过对“控制调板”中的相关选项的设置，可以控制对象产生相应的变化，如图1-7所示。