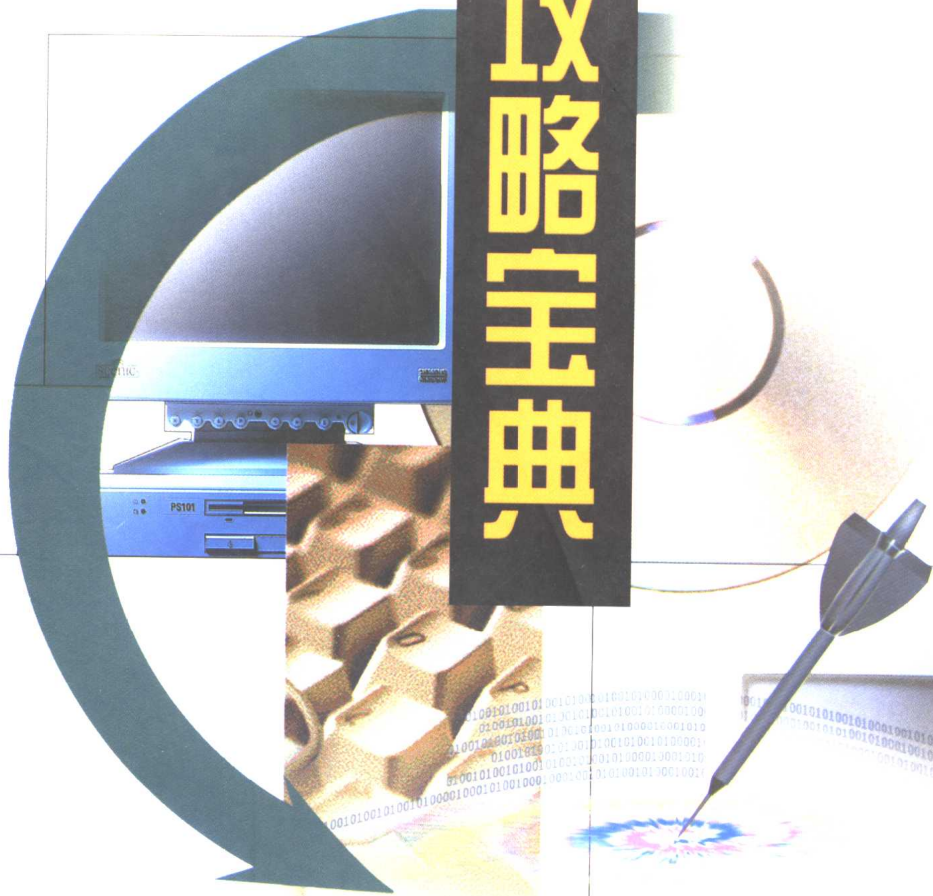


Illustrator 8 全攻略宝典

# Illustrator 8

## 全攻略宝典



万水

电脑软件全攻略宝典系列

周 舰 编著  
康创团体 策划



中国水利水电出版社  
[www.waterpub.com.cn](http://www.waterpub.com.cn)

电脑软件全攻略宝典系列

# Illustrator 8 全攻略宝典

周舰 编著

康创团体 策划

## 内 容 提 要

本书,用通俗易懂的语言全面地讲解了该软件的基本功能、高级使用和设置方法。全书的内容是遵照循序渐进的方式来安排的,因此便于读者通过学习本书较快地成为 Adobe Illustrator 的高手。本书适合 Adobe Illustrator 的初学者和已经初步掌握了 Adobe Illustrator 的用户使用。

全书共分 9 章,分别讲解了 Illustrator 8 软件的绝大部分功能的使用。同时采用多攻略的解决方案,使同一任务用不同的方法实现,因此将更便于已经初步掌握了该软件的读者迅速进阶,更加熟悉软件的使用方法。

JS472/32

### 图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 8 全攻略宝典/周舰编著. -北京:中国水利水电出版社, 2000.1  
(电脑软件全攻略宝典系列)

ISBN 7-5084-0262-6

I. I... II. 周... III. 图形软件, Illustrator 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2000) 第 13396 号

|       |                                                                                                                                                                                                                       |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 书 名   | Illustrator 8 全攻略宝典                                                                                                                                                                                                   |
| 作 者   | 周舰 编著                                                                                                                                                                                                                 |
| 策 划   | 康创团体                                                                                                                                                                                                                  |
| 出版、发行 | 中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044)<br>网址: <a href="http://www.waterpub.com.cn">www.waterpub.com.cn</a><br>E-mail: <a href="mailto:sale@waterpub.com.cn">sale@waterpub.com.cn</a><br>电话: (010) 63202266 (总机)、68331835 (发行部) |
| 经 售   | 全国各地新华书店                                                                                                                                                                                                              |
| 排 版   | 北京万水电子信息有限公司                                                                                                                                                                                                          |
| 印 刷   | 北京市蓝空印刷厂                                                                                                                                                                                                              |
| 规 格   | 787×1092 毫米 16 开本 21.25 印张 503 千字                                                                                                                                                                                     |
| 版 次   | 2000 年 1 月北京第一版 2000 年 1 月北京第一次印刷                                                                                                                                                                                     |
| 印 数   | 0001—6000 册                                                                                                                                                                                                           |
| 定 价   | 32.00 元                                                                                                                                                                                                               |

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社发行部负责调换  
版权所有·侵权必究

《电脑软件全攻略宝典系列》

编 委 会

主 编 曾满平

副主编 陈海军 张翊钦

编 委

|     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 曹 宁 | 蔡长明 | 常洪生 | 陈 强 | 车皓阳 | 邓 刚 |
| 高永英 | 桂大为 | 郝延东 | 何 为 | 蒋方帅 | 金 凌 |
| 廖邦政 | 廖 力 | 李兴栋 | 李德吉 | 李 然 | 刘 鹏 |
| 刘旭昌 | 马勃民 | 闵应宗 | 潘晓辉 | 钱 坤 | 宋志军 |
| 孙 媛 | 唐青松 | 唐先武 | 谢正雄 | 修 众 | 姚顾波 |
| 叶 彬 | 张 韬 | 张 岩 | 张 玲 | 张 永 | 张大军 |
| 周家祥 | 周 舰 | 周 颖 | 朱晓东 |     |     |

## 前 言

欢迎大家进入 Adobe Illustrator 8 的世界，在这里您将体验到绘制图形、编辑图像的快乐，感受到 Illustrator 8 的强大功能。本书是一本全面介绍目前使用最为广泛的图像文本排版编辑软件 Adobe Illustrator 最新版本的好书。它不仅适用于那些已经初步掌握该软件的用户，同时对于那些正在使用 Adobe Illustrator 的新用户来说也是非常有帮助的。

本书用循序渐进的方法，详细地介绍了 Illustrator 8 的全面的功能，为了更好地将该软件的功能介绍清楚，采用了与别的介绍 Illustrator 的书有所不同的结构。其他的一些有关介绍画图的书，有的是详细介绍软件的功能，但是对于绘制图形的技巧方面却没有很好的介绍；而有的书在怎样绘制图的技巧方面做得相当不错，但是这样却使那些初学者有一种畏惧的感觉。本书兼容了以上两种书籍的优点，为用户提供了最大的方便。

本书在结构上的主要的特点是采用攻略式风格，循序渐进式讲解：对于相同的功能采用不同的方法进行攻略。例如绘制基本的圆形，可以采用直接将椭圆的宽度和高度设置成同样数值，或采用将正方形进行圆弧过渡成圆形，或将螺旋线的半径变化设置成 100% 等。总之是采取攻略的方法全方面介绍 Adobe Illustrator 8 的各种先进的功能。而且使用本书能够激发起用户的创造力和绘图的灵感。实际上，本书在使用上填补了参考命令和绘图技巧之间的鸿沟，它使得用户在轻松的氛围下使用 Illustrator 8，通过不同攻略的详细介绍，使用户迅速成为图形绘制和编辑方面的高手。

## 全书导读

本部分内容旨在提纲挈领地对全书的各个章节的内容作简要介绍，以方便读者从中快速找到自己所需要的内容。下面几句话只是编者愚见，仅供参考。随后是各章节的内容简介。

| 读者情况                                 | 建议阅读方法                                              |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| 使用过 Illustrator 软件的以前版本              | 你已经具备矢量绘制图形的基本使用方法，可以跳过第一章，直接阅读后面内容                 |
| 没使用过 Illustrator，但接触过其他图形对象的绘制和编辑的软件 | 第一章的内容可略读，以了解 Illustrator 8 的基本功能和新特性               |
| 没接触过图形对象的绘制和编辑软件，是一个初学者              | 建议你从头读起，第一章尤为重要，以了解 Illustrator 8 的基本功能和新特性         |
| 不懂任何图形对象的编辑方法，是一个初学者                 | 如果你属于这种情况，本书不适合你。建议你先接触简单的图形制作软件，然后再考虑学习本书。这样可能会更有效 |

### 本书内容简介

第一章主要是讲解 Illustrator 8 的功能和新特性，如果使用过 Illustrator 的用户可以直接跳过本章的学习，对于初学者来说，可以通过本章的学习大致掌握 Illustrator 8 的使用方法。

第二章是讲解如何使用 Illustrator 8 绘制基本的图形，在 Illustrator 8 中基本的图形对象包括矩形、圆形、多边形以及路径的绘制和编辑，其中从本质上说，所有的 Illustrator 8 所绘制出的图形对象都是由路径所组成的，因此如何能够更快地掌握路径的绘制和编辑方法对今后的学习是至关重要的，对于其他的图形主要是如何掌握各种工具的使用和设置方法。

第三章讲解了利用 Illustrator 8 来编辑字型对象，使用 Illustrator 8 可以很方便地得到不同的字型对象，而且还可以进行各种不同的排版和效果处理，例如使编辑的字型充满整个区域，或者使编辑的字型捆绑在路径上面等等。通过本章任务的学习，用户可以掌握使用 Illustrator 8 编辑字型的方法。

第四章是如何使用 Illustrator 8 对图形对象进行各种不同形状的处理编辑方法。对于使用规则的多边形，用户可能已经很厌烦了，那么学习了本章的内容之后，就可以使用不同的方法来得到图形对象不同的变形处理效果，例如可以对规则的图形对象进行扭曲、缩放、移动和旋转等处理，得到的图形对象可以很方便地应用到绘制程序中。

第五章讲解了使用 Illustrator 8 进行图形对象的安排处理。这是因为在使用一个程序进行不同的操作的时候，如果所编辑的图形对象很随便地放在一起，那么对于今后的使用

是很麻烦的，或者使用 Illustrator 8 很快捷地将图形对象编辑到所需的位置上进行排列等处理，或者在使用过程中对许多不小心绘制的图形对象进行删除处理等等，这些操作的方法都可以在本章中讲解到。

第六章讲解了如何使用 Illustrator 8 进行颜色的管理操作，对于任何一个图形绘制软件，颜色的使用都是很重要的，因为使用这些软件就是为了能够更加方便快捷地得到图形对象在不同颜色显示模式下面的效果，那么使用 Illustrator 8 可以实现用户的需要，因为在这个软件中可以使用四种不同的颜色显示模式来供用户选择使用，这些颜色显示模式包括了用于进行彩色打印所需的 CMYK 颜色模式，用于计算机屏幕显示的 RGB 颜色模式等不同的颜色显示模式，如何才能有效地使用这些颜色模式，以及在不同的颜色模式显示方面有什么相互之间的区别，都会第六章中详细讲解。

第七章讲述了使用 Illustrator 8 进行位图的编辑和处理。虽然 Illustrator 8 是一个矢量绘制软件，但是由于在 Internet 上面使用最多的是位图文件格式，而且在使用 Illustrator 8 的许多用户都希望能够将在这个软件中得到的矢量图转换成相应的位图格式，因此在 Illustrator 8 中集成了用于进行位图格式编辑的众多的过滤器。在本章中详细地对其中的位图过滤器所生成的各种不同的效果进行了分析讲解。

第八章是关于 Illustrator 8 的文件管理方面的内容，因为使用计算机来进行图形对象的操作，就是和数据打交道，面对着不同的图形文件格式，如何有效地管理这些文件是本章的主要内容，特别是如何使用 Illustrator 8 中的文本和位图转换过滤器将所需的文件格式进行相互之间的转换等等内容，认真学习这些内容可以使用户最高效率地使用 Illustrator8 来进行工作。

第九章讲解了如何使用软件进行特殊效果的处理和编辑，在本章中主要是讲解了两个特殊的效果的处理，阴影效果是绘制图形对象所需的关键部分，如果希望得到的图形画面能够比较真实地反映出实际的情况，就必须学会使用 Illustrator 8 进行阴影效果的绘制和编辑处理；另外一个特殊的效果是使用 Illustrator 8 的蒙板功能，使用蒙板可以使用户摆脱仅能够使用规则图形对象的限制，可以使用任意手绘的路径作为剪裁图形对象的边界，那样就可以得到所需的不同图形对象。

# 目 录

前言

全书导读

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 第一章 Illustrator 8 功能介绍 .....               | 1  |
| 第二章 基本图形的绘制 .....                          | 20 |
| 任务一 矩形的绘制 .....                            | 20 |
| 任务说明 .....                                 | 20 |
| 攻略一 使用 Rectangle Tool 工具 .....             | 21 |
| 攻略二 使用 Polygon 工具 .....                    | 22 |
| 攻略三 使用 Round Rectangle Tool 工具 .....       | 23 |
| 攻略四 使用 Round Corners 过滤器 .....             | 24 |
| 总结 .....                                   | 26 |
| 任务二 椭圆和圆形的绘制 .....                         | 27 |
| 任务说明 .....                                 | 27 |
| 攻略一 使用 Ellipse 工具 .....                    | 28 |
| 攻略二 使用圆弧过渡工具 .....                         | 29 |
| 攻略三 使用 Spiral 工具 .....                     | 30 |
| 总结 .....                                   | 31 |
| 任务三 绘制多边形 .....                            | 32 |
| 任务说明 .....                                 | 32 |
| 攻略一 使用 Polygon 工具 .....                    | 33 |
| 攻略二 使用 Star Tool 工具 .....                  | 34 |
| 总结 .....                                   | 35 |
| 任务四 创建和编辑路径 .....                          | 35 |
| 任务说明 .....                                 | 35 |
| 攻略一 创建路径 .....                             | 36 |
| 攻略二 编辑绘制的路径 .....                          | 37 |
| 攻略三 使用 Convert Direction Point 编辑定位点 ..... | 38 |
| 攻略四 使用 Pen 工具 .....                        | 39 |
| 攻略五 使用 Reshape 工具 .....                    | 40 |
| 攻略六 使用 Path 菜单命令 .....                     | 41 |
| 攻略七 使用 Pathfinder 调色板 .....                | 45 |
| 总结 .....                                   | 51 |
| 任务五 自由曲线的绘制 .....                          | 52 |
| 任务说明 .....                                 | 52 |

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| 攻略一 使用 Pencil 工具.....           | 52         |
| 攻略二 使用 Paintbrush 工具.....       | 54         |
| 攻略三 使用 Zig Zag 过滤器.....         | 55         |
| 总结.....                         | 57         |
| <b>第三章 丰富多彩的字型</b> .....        | <b>59</b>  |
| 任务一 输入字型.....                   | 59         |
| 攻略一 使用 Type 工具.....             | 59         |
| 攻略二 使用文本文件输入.....               | 60         |
| 总结.....                         | 60         |
| 任务二 编辑字型.....                   | 61         |
| 任务说明.....                       | 61         |
| 攻略一 处理 Area 字型.....             | 62         |
| 攻略二 处理 Path 字型.....             | 70         |
| 攻略三 处理垂直字型.....                 | 72         |
| 总结.....                         | 73         |
| 任务三 高级编辑功能.....                 | 76         |
| 攻略一 使用 Direct Selection 工具..... | 76         |
| 攻略二 处理区域字型.....                 | 79         |
| 攻略三 设置字型.....                   | 82         |
| 总结.....                         | 85         |
| 任务四 字型的着色.....                  | 90         |
| 任务说明.....                       | 90         |
| 攻略一 使用 Stroke 模式.....           | 90         |
| 攻略二 使用 Fill 模式.....             | 95         |
| 总结.....                         | 105        |
| <b>第四章 对象的变换</b> .....          | <b>107</b> |
| 任务一 对象的移动.....                  | 108        |
| 任务说明.....                       | 108        |
| 攻略一 使用 Selection 工具.....        | 108        |
| 攻略二 使用 Reshape 工具.....          | 114        |
| 攻略三 使用 Transform 调色板.....       | 115        |
| 攻略四 使用 Transform 命令.....        | 117        |
| 总结.....                         | 118        |
| 任务二 对象的旋转.....                  | 120        |
| 任务说明.....                       | 120        |
| 攻略一 使用 Rotate 命令.....           | 120        |
| 攻略二 使用 Twirl 命令.....            | 122        |
| 攻略三 使用 Twirl 过滤器.....           | 123        |
| 攻略四 使用 Transform 调色板.....       | 124        |

|                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| 攻略五 使用 Reflect 工具 .....           | 125        |
| 攻略六 使用 Shear 工具 .....             | 126        |
| 总结 .....                          | 127        |
| 任务三 对象的缩放 .....                   | 129        |
| 任务说明 .....                        | 129        |
| 攻略一 使用 Scale 工具 .....             | 130        |
| 攻略二 使用 Transform 命令 .....         | 132        |
| 攻略三 使用 Free Transform 工具 .....    | 133        |
| 总结 .....                          | 133        |
| 任务四 对象的扭曲 .....                   | 135        |
| 任务说明 .....                        | 135        |
| 攻略一 使用 Punk & Bloat 过滤器 .....     | 136        |
| 攻略二 使用 Roughen 过滤器 .....          | 138        |
| 攻略三 使用 Scribble & Tweak 过滤器 ..... | 140        |
| 攻略四 使用 Zig Zag 过滤器 .....          | 142        |
| 总结 .....                          | 143        |
| 任务五 图形的绘制和编辑 .....                | 144        |
| 任务说明 .....                        | 144        |
| 攻略一 创建图形数据 .....                  | 145        |
| 攻略二 编辑数据图形 .....                  | 147        |
| 总结 .....                          | 153        |
| <b>第五章 灵活地安排对象 .....</b>          | <b>155</b> |
| 任务一 选择对象 .....                    | 156        |
| 攻略一 使用 Selection 工具 .....         | 156        |
| 攻略二 使用 Direct Selection 工具 .....  | 158        |
| 攻略三 使用 Edit 菜单命令 .....            | 160        |
| 总结 .....                          | 165        |
| 任务二 图层的处理和编辑 .....                | 166        |
| 任务说明 .....                        | 166        |
| 攻略一 Layers 调色板 .....              | 167        |
| 攻略二 图层的高级管理 .....                 | 172        |
| 总结 .....                          | 174        |
| 任务三 排列图形对象 .....                  | 176        |
| 任务说明 .....                        | 176        |
| 攻略一 使用 Arrange 菜单 .....           | 176        |
| 攻略二 使用 Align 调色板 .....            | 178        |
| 总结 .....                          | 180        |
| <b>第六章 多姿的色彩 .....</b>            | <b>183</b> |
| 任务一 图形的色彩 .....                   | 183        |

|                                       |            |
|---------------------------------------|------------|
| 任务说明.....                             | 183        |
| 攻略一  使用 Grayscale 色彩模式.....           | 184        |
| 攻略二  使用 RGB 色彩模式.....                 | 185        |
| 攻略三  使用 CMYK 色彩模式.....                | 186        |
| 攻略四  使用 HSB 色彩模式.....                 | 188        |
| 总结.....                               | 188        |
| 任务二  使用颜色和图案.....                     | 190        |
| 任务说明.....                             | 190        |
| 攻略一  Color 调色板.....                   | 190        |
| 攻略二  Swatches 调色板.....                | 192        |
| 攻略三  使用 Gradient 调色板.....             | 195        |
| 攻略四  使用 Color 过滤器.....                | 197        |
| 攻略五  使用 Brushes 调色板.....              | 200        |
| 总结.....                               | 204        |
| <b>第七章  Illustrator 8 的位图编辑</b> ..... | <b>206</b> |
| 任务一  位图的着色效果.....                     | 207        |
| 任务说明.....                             | 207        |
| 攻略一  Artistic 系列位图过滤器.....            | 208        |
| 攻略二  Brush Strokes 系列位图过滤器.....       | 223        |
| 攻略三  Texture 系列位图过滤器.....             | 228        |
| 攻略四  Sketch 系列位图过滤器.....              | 233        |
| 总结.....                               | 240        |
| 任务二  位图的变形效果.....                     | 242        |
| 任务说明.....                             | 242        |
| 攻略一  Blur 系列位图过滤器.....                | 243        |
| 攻略二  Distort 系列位图过滤器.....             | 244        |
| 攻略三  Pixelate 系列位图过滤器.....            | 248        |
| 攻略四  其他位图过滤器.....                     | 250        |
| 总结.....                               | 253        |
| <b>第八章  方便的文件管理</b> .....             | <b>255</b> |
| 任务一  基本文件管理.....                      | 255        |
| 攻略一  打开文件.....                        | 256        |
| 攻略二  保存 Illustrator 的文件.....          | 261        |
| 攻略三  图形文件的输出保存.....                   | 263        |
| 总结.....                               | 265        |
| 任务二  文件的输入和输出.....                    | 266        |
| 任务说明.....                             | 266        |
| 攻略一  基本的输入输出.....                     | 267        |
| 攻略二  直接的文件输入输出.....                   | 270        |

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| 攻略三 文件转换的过滤器.....           | 272        |
| 总结.....                     | 287        |
| 任务三 文件的打印.....              | 289        |
| 任务说明.....                   | 289        |
| 攻略一 基本的打印命令.....            | 290        |
| 攻略二 打印彩色文件.....             | 292        |
| 攻略三 打印平面图形.....             | 300        |
| 总结.....                     | 302        |
| <b>第九章 特殊效果的制作.....</b>     | <b>304</b> |
| 任务一 阴影效果.....               | 305        |
| 任务说明.....                   | 305        |
| 攻略一 使用梯度填充创建阴影.....         | 305        |
| 攻略二 使用 Ink Pen 过滤器.....     | 311        |
| 攻略三 使用 Drop Shadow 过滤器..... | 314        |
| 攻略四 使用位图过滤器.....            | 315        |
| 总结.....                     | 315        |
| 任务二 蒙板效果的创建和编辑.....         | 317        |
| 任务说明.....                   | 317        |
| 攻略一 蒙板的使用.....              | 317        |
| 攻略二 蒙板的编辑方法.....            | 320        |
| 总结.....                     | 322        |

## 第一章 Illustrator 8 功能介绍

40 年代计算机的发明，掀开了人类科学发展的新纪元。随着计算机技术的发展，目前它已经广泛地应用在了社会的各个领域。在人们的生活中，计算机起着举足轻重的作用。

以往，在图形图像的排版印刷处理方面，计算机的应用受到了其软硬件的限制，但是随着 Intel 公司新型 Pentium III 微处理器的推广使用，以及各种各样图形设计和编辑软件的推出，使得计算机在这一领域里有了很大的进步。用户可以在 Illustrator 的环境中任意绘制复杂的图形，进行排版和印刷工作，甚至可以依靠自己丰富的想象力绘制出令人惊叹的图像，如图 1-1 所示。



图 1-1 使用 Illustrator 8 绘制的图形画面

静止图像是以两种形式存储和处理的：矢量图（Vector Picture）和位图（Bitmap Picture）。矢量图是利用专门的绘图软件制作的，如：Adobe Illustrator、Macromedia FreeHand 等。它的效果与分辨率没有关系。对于一张矢量图任意局部放大，所观察到的都是平整光滑的图像，不会出现马赛克。正是由于这种优势，Adobe Illustrator 在平面图形排版印刷方面得到了极其广泛的应用。

Adobe Illustrator 为用户提供了一个能够创作绚丽多彩图形的环境，它特别适合制作轮廓光滑平整、颜色对比明显的图形，编辑和制作各种字符，设计具有特殊效果的广告画及商标，尤其是 Illustrator 中过滤器和蒙板这些功能强大的工具，使其更具实力。

Illustrator 具有以下特性。

### 1. 方便地绘制图形并对其进行特殊效果处理

Illustrator 8 为用户提供了先进的矢量设计环境，不仅可以绘制精确的矢量图，而且

Illustrator 8 还拥有过滤器和蒙板等功能强大的工具,使用这些工具可以对所画图形进行编辑和处理,从而达到意想不到的效果。

Illustrator 8 不但可以进行矢量图绘制,还可以用来进行位图处理。这两种图形格式都能够在 Illustrator 8 中得到相应的编辑处理。

## 2. 良好的兼容特性

目前社会上有许许多多优秀的绘图软件, Illustrator 8 能够和这些软件很好地兼容,这些软件包括: Adobe Photoshop, Pagemaker, CorelDRAW 等。使用 Illustrator 8 可以对这些软件生成的文件进行打开、关闭、修改和编辑等各种处理。Illustrator 8 还能够对各种常见的图形文件格式进行相互转换。在转换时需要注意,所有的输入和输出都是使用了过滤器的概念。相对而言,使用 Illustrator 8 的输入功能是比较方便的,因为部分文件可以直接进行输入操作。

但是使用 Illustrator 8 的输出操作,就比较复杂了。需要先选择不同的文件格式,然后进行各种文件格式过滤器的转换设置。在进行输出操作的时候,主要是对图形对象的画面质量以及输出的显示格式进行设置,这样可以提高文件输出的质量。同时, Illustrator 8 还可以进行文本文件之间的相互转换。

## 3. 强大的文字处理和排版能力

应用 Illustrator 8 中的强大的文字处理能力,用户能够设计出非常精彩的页面,另外 Illustrator 8 还拥有对文字的排版印刷功能,能够满足不同用户的使用要求。

使用 Illustrator 8 中的 Type 菜单可以创作出不同显示模式的字型字体,而且它还提供了功能强大的文件打印功能。

如图 1-2 所示的是 Illustrator 8 的工作画面。

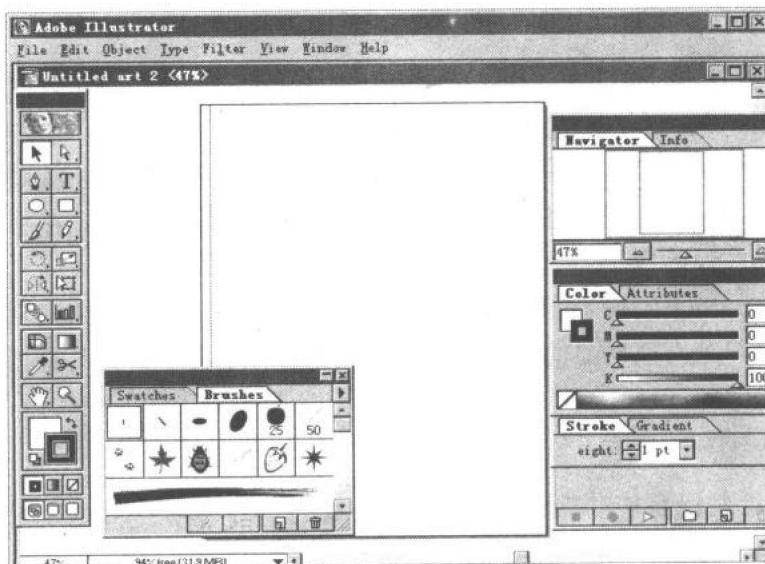


图 1-2 Illustrator 8 的工作画面

图中所看到 Illustrator 8 的工作画面包括工具箱、调色板、以及文本框。有关这些工具的使用,读者可以参照其他 Illustrator 8 的入门书籍,在本书中只是简单介绍一下这些工具的内容。

### 一、Illustrator 8 的基本工具

Illustrator 8 中的工具箱拥有着比它前面版本更加丰富的功能,在工具箱中每一个工具都有一个快捷键,使用这些键,用户可以非常方便地调用所需的功能。工具箱如图 1-3 所示。

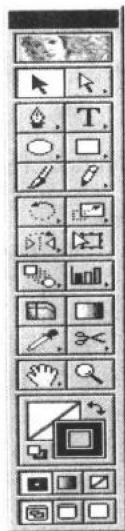


图 1-3 工具箱

以下是 Illustrator 8 的工具箱中的工具及其功能。

Adobe Online 用来显示 Adobe Illustrator 8 的网络信息,并且可以直接通过网络来下载最新的 Adobe 有关 Illustrator 8 的内容。如图 1-4 所示。



图 1-4 Adobe Online 对话框

**Selection Tool** 用来进行选择操作。**Selection** 工具是 **Illustrator 8** 中最基本的选择工具, 它可以实现任意对象的选择处理。

**Direct And Group Selection** 用来进行 **Direct Selection** 和 **Group Selection** 之间的转换。**Direct Selection** 工具可以对路径进行方向上面的编辑操作。

**Pen And Anchor Point Tool** 用来选取 **Pen**、**Add Anchor**、**Delete Anchor** 和 **Convert Direction Point** 功能。**Pen** 工具包括了 4 个不同的工具, 在使用 **Illustrator 8** 中经常使用 **Pen** 工具和 **Direct Selection** 工具来配合设置编辑路径上面的节点。

**Type** 用来选取 **Type**、**Area Type**、**Path Type**、**Vertical Type**、**Vertical Area Type** 和 **Vertical Path Type** 工具。**Type** 工具可以用来编辑绘制字型对象。

**Ellipse** 用来选取 **Ellipse**、**Polygon** 和 **Star And Spiral** 工具。这个工具可以选择使用 4 种不同的工具, 分别可以用来绘制椭圆、多边形、星形和螺旋线。

**Rectangle** 用来选取 **Rectangle** 和 **Rounded Rectangle** 工具。**Rectangle** 工具可以用来绘制矩形和进行了圆弧过渡的矩形。

**Paintbrush** 用来选择 **Paintbrush** 工具。使用 **Paintbrush** 工具可以随意绘制自由的曲线, 并且其效果是模仿画笔的形式。

**Pencil** 用来选择 **Pencil**、**Smooth** 和 **Erase** 工具。其中使用 **Pencil** 工具可以模仿在平时使用的铅笔效果, **Smooth** 工具可以平滑绘制路径。**Erase** 工具可以删除绘制的图形对象中的路径。

**Rotate And Twirl** 用来在 **Rotate** 和 **Twirl** 工具之间转换。两个工具可以对绘制的图形对象进行旋转变化。

**Scale And Reshape** 用来在 **Scale** 和 **Reshape** 工具之间转换。**Scale** 工具可以对图形对象进行缩放操作。使用 **Reshape** 工具可以任意变化图形对象的路径。

**Reflect And Shear** 用来选取 **Reflect** 工具和 **Shear** 工具。这两个工具都可以用来进行图形对象的选择变化。

**Blend And Autotrace** 用来在 **Blend** 和 **Autotrace** 工具之间转换。其中 **Blend** 工具用来对图形对象进行混合过滤, 使用 **Autotrace** 工具可以自动跟踪绘制的路径上面的节点。

**Graph** 用来选取 **Column**、**Stacked Column**、**Bar**、**Stacked Bar**、**Line**、**Area**、**Seatter**、**Pie** 和 **Radar Graph** 工具。这个工具可以用来绘制编辑各种不同的图形图表。

**Gradient Mesh** 用来选择使用 **Gradient Mesh Tool** 工具。这个工具可以用来进行梯度网格的设置处理。

**Gradient** 用来选取 **Gradient** 工具, 使用这个工具可以快速调出 **Gradient** 调色板。

**Paint Bucket And Eyedropper** 用来直接选取 **Eyedropper** 工具和 **Paint Bucket** 工具。这两个工具主要是用来进行图形对象的着色处理的。

**Scissors And Knife** 用来在 **Scissors** 和 **Knife** 工具之间转换。使用 **Scissors** 工具可以剪断路径, 使用 **Knife** 工具也可以用来编辑处理路径。

**Hand** 用来在 **Hand**、**Page** 和 **Measure** 工具之间进行转换。其中使用 **Hand** 工具可以方便地移动工作区中的图形对象, 使用 **Page** 工具用来设置图纸的选项。使用 **Measure** 工具

可以用来测量图形对象。

**Zoom** 用来对图形对象进行缩放处理。用字母 **Z** 可以直接选取 **Zoom In** 工具, **Alt** 选取 **Zoom Out** 工具。

**Fill And Stroke** 用来给对象分配颜色和属性。其中 **Fill** 模式是对图形对象的内部填充颜色进行编辑处理, **Stroke** 模式是对轮廓线进行着色处理。

**Default Fill And Stroke** 用来将填充的颜色和轮廓线的描绘设置成 **Illustrator 8** 的缺省方式。在 **Illustrator 8** 中, 确实设置是白色填充, 黑色描绘轮廓线。

**Color And Gradient** 用来选取颜色的调色板。

**Gradient** 用键盘上的句号选取 **Gradient** 调色板。

**None** 用来设置被选取的对象的内部填充或者轮廓线描绘模式为 **None**。

**Screen** 用来选取 **Standard Screen Mode** 和带有 **Menu Bars** 的 **Full Screen** 模式。

在以后的章节中, 要用到这里的所有的工具, 将详细讲述它们的功能和相互之间的联系。

## 二、Illustrator 8 的调色板介绍

**Adobe Illustrator 8** 中有众多的调色板, 如图 1-5 所示的是 **Swatches** 调色板。

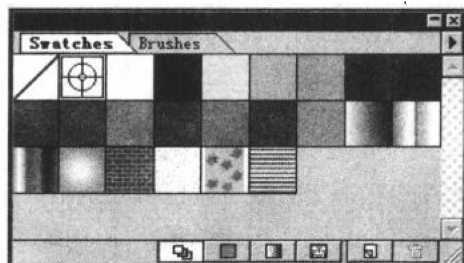


图 1-5 Swatches 调色板

正如一位经验丰富的画家一样, 他们在创作一幅作品时, 非常注意颜色的使用。实际上, 为了能够获得某种特殊的色度和色调, 常常需要用一定比例的其他颜色进行调配, 这样一来也能够使画家在以后继续使用这种颜色, **Illustrator** 的色彩工作方式大致与此相同。在 **Illustrator 8** 中, 对象的所有颜色都是通过三个调色板来控制的, 这三个调色板是: **Swatches** 调色板, **Color** 调色板和 **Gradient** 调色板。

**Color** 调色板是用于将各种不同类型的颜色混合在一起, **Swatches** 调色板是使用颜色的混合和梯度来给图形进行色彩处理。

**Illustrator 8** 有十几种颜色库, 配合使用快捷键可以使用户方便地调用各种不同的颜色库, 另外用户还可以使用 **Windows|Swatch Libraries** 命令选择其他软件公司所提供的专用颜色库。

在 **Illustrator 8** 使用的颜色可以分成点色和调配色两种, 选择的方法都一样。在 **Window** 菜单中选择 **Show Library** 命令, 然后挑选合适的颜色库。

调色板可以隐藏, 通过单击鼠标或双击鼠标来选取不同的调色板, 并且能够使调色板