

iLike就业



Illustrator CS4

中文版多功能教材

叶 华 编著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

内容简介

iLike就业Illustrator CS4中文版

多功能教材

叶 华 编著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书使用通俗易懂的语言,以实例为载体,将理论穿插在实际操作中,以实例表现理论,详细地介绍了如何利用Illustrator CS4的各种功能来创建图形或编辑图像,以及制作出与众不同的精美效果。通过本书的学习,可以帮助读者比较完善地掌握软件的理论知识和相关细节。编者从读者的角度出发,以实例的方式将Illustrator CS4展现在读者的面前。希望读者在实际操作中掌握软件的各种操作方法和技巧,以便在日后的实践中灵活应用,帮助自己实现创作。

本书可作为电脑平面设计人员、电脑美术爱好者以及与图形图像设计相关的工作人员的学习、工作参考用书。

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

iLike就业Illustrator CS4中文版多功能教材/叶华编著. —北京:电子工业出版社, 2010.1
ISBN 978-7-121-10072-7

I. i… II. 叶… III. 图形软件, Illustrator CS4—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第228875号

责任编辑:李红玉

印 刷:北京天竺颖华印刷厂

装 订:三河市鑫金马印装有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:17 字数:430千字

印 次:2010年1月第1次印刷

定 价:30.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zlts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

前 言

Illustrator是由Adobe公司研发的集矢量绘图与排版功能于一身的平面设计类软件，是此类软件中比较优秀的软件之一。与以前版本相比，**Illustrator CS4**在使用界面与操作性能等方面都进行了改进与增强。特别是操作性能，在很大程度上为用户提供了便利条件。该软件跨越了诸多领域，例如广告、海报、VI设计、画册、网页图形制作等，并且在这些行业中扮演着非常重要的角色。使用**Illustrator CS4**可以制作出非常精美的作品，是设计人员的好帮手。但是，要想达到较高的设计水准，就必须对软件有一个全面的了解，认真学习其中各个方面的知识。

本书主要讲述**Illustrator CS4**各方面的功能，以实例为载体，向读者展示了软件各项功能的使用方法和技巧，也展示了如何使用该软件来创建和制作各种不同的效果。

根据编者对此软件的理解与分析，最终将本书划分为11课，科学地将软件中的知识从整体上划分开来。

在第1课中，编者以理论和实际相结合的方法向读者介绍了**Illustrator CS4**的基础知识。编者将基础知识具体归结为若干知识点，分门别类地进行讲述，对于一些具有实际操作性的问题，以实例的表现方式展示，整个写作架构充分考虑到了读者的学习需要。本课的知识点主要包括图形图像基本知识、软件工作界面、自定义快捷键、文件的基本操作等。

从第2课至第10课，详细介绍了**Illustrator CS4**中的各项功能，这些知识点均以实际操作的方式展现，让读者在实例的操作中形象地进行学习。这样一来，读者会更容易接受知识，不再像单纯的文字理论类书籍一样死板，相对比较灵活。在实例的编排中，还插有注意、提示和技巧等，都是一些平时容易出错的地方或者是一些操作中的技巧，读者可以仔细品味，会发现十分有用。这些课的内容主要包括绘制编辑图形、绘制编辑路径、对象的操作、颜色填充与描边编辑、高级填充技巧、文本的处理、图表的编辑、高级应用技巧、滤镜和效果的使用等。

在第11课中，介绍了打印和PDF文件输出的相关知识，为设计完成后的输出工作提供知识参考。无论是专业的设计人员，还是设计爱好者，一般在创作后都需要打印或输出为其他的格式以作他用，所以在本书中安排第11课的内容也是做了充分考虑的。本课

以讲解理论的方式向大家讲述了关于打印的知识，主要包括安装PostScript打印机、打印设置、输出设备、印刷术语等内容，以实际操作的方式向大家展示了如何将在Illustrator CS4中制作的文件输出为PDF格式文件。

本书在每课的具体内容上也进行了十分科学的安排，首先介绍知识结构，其次列出对应课业的就业达标要求，然后紧跟具体内容，为读者的学习提供了非常明朗的信息与步骤安排。

本书在编写的过程中，得到出版社的领导、编辑老师的大力帮助，在此对他们表示衷心的感谢。

由于编写时间仓促，书中难免有疏漏和错误，敬请广大读者批评指正。

为方便读者阅读，若需要本书配套资料，请登录“北京美迪亚电子信息有限公司”(<http://www.medias.com.cn>)，在“资料下载”页面进行下载。

目 录

第1课 Illustrator CS4基础知识	1
1.1 图形图像基本知识	1
1.2 Illustrator CS4工作界面	5
1.3 实例：自定义快捷键	8
1.4 实例：个性化界面	10
1.5 图像的显示	11
1.6 文件的基本操作	14
1.7 实例：Adobe Bridge应用	18
课后练习	19
第2课 绘制编辑图形	20
2.1 实例：卡通插画（绘制基本图形）	20
2.2 实例：平面构成（线性工具组的应用）	27
2.3 实例：节日贺卡（手绘图形）	32
2.4 实例：书签（编辑图形）	35
2.5 实例：书刊插画（变形工具组的应用）	38
课后练习	41
第3课 绘制、编辑路径	43
3.1 路径和锚点	43
3.2 实例：城堡（钢笔工具组）	44
3.3 实例：四叶草（“路径”菜单命令）	48
3.4 实例：喷溅效果（画笔工具）	52
3.5 实例：日落（置入图像和实时描摹）	58
课后练习	64
第4课 对象的操作	65
4.1 实例：时尚插画（对象的选取）	65
4.2 实例：艺术展海报（选择相似图形）	70
4.3 实例：花蕊插画（对象的变换）	73
4.4 实例：版画效果（对齐和分布对象）	78
4.5 实例：宣传海报（对象的排序、显示、群组及锁定）	81

4.6 隔离模式	85
课后练习	86
第5课 颜色填充与描边编辑	87
5.1 实例: 小小闹钟 (颜色填充)	87
5.2 实例: 圣诞礼物 (渐变填充)	96
5.3 实例: 时尚底纹 (图案填充)	101
5.4 实例: 糖果 (实时上色)	102
5.5 实例: 喜庆的底纹 (描边编辑)	106
课后练习	108
第6课 高级填充技巧	110
6.1 实例: 云中漫步 (渐变网格填充)	110
6.2 实例: 雪景 (“透明度”调板)	113
6.3 实例: 时尚插画 (“符号”调板)	117
6.4 实例: 水晶球 (符号工具组)	120
6.5 实例: 文字效果 (应用图形样式)	125
6.6 实例: 涂鸦 (设置外观)	128
课后练习	136
第7课 文本的处理	138
7.1 实例: 软件海报 (创建文本)	138
7.2 实例: 杂志设计 (设置字符格式和段落格式)	142
7.3 实例: 日历 (设置制表符)	149
7.4 实例: 图案设计 (文本转换为轮廓)	153
7.5 实例: 宣传广告 (文本链接和分栏)	155
7.6 实例: 儿童刊物 (设置文本样式和图文混排)	158
7.7 实例: 服装杂志设计 (输入特殊字符)	165
7.8 “智能标点”命令的作用	168
7.9 如何对罗马字符使用连字	169
课后练习	169
第8课 图表的编辑	171
8.1 实例: 工作量统计表 (创建图表)	171
8.2 实例: GPRS流量表 (设置图表)	177
8.3 实例: 电子邮件数量统计表 (图案图表)	185
课后练习	189

第9课 高级应用技巧	190
9.1 实例：汽车广告（图层）	190
9.2 实例：光盘封面（剪切蒙版）	196
9.3 实例：化妆品广告（混合效果）	198
9.4 实例：插画（混合颜色）	204
9.5 实例：变形文字（封套效果）	208
9.6 实例：音乐海报（动作和批处理）	211
课后练习	215
第10课 滤镜和效果	217
10.1 滤镜和效果概述	217
10.2 实例：宣传海报（矢量滤镜）	217
10.3 实例：音乐晚会海报（3D滤镜）	222
10.4 实例：房地产广告（位图滤镜）	229
10.5 实例：斑驳的文字特效（“画笔描边”、“素描”和“纹理”滤镜组）	233
10.6 实例：国画效果（“艺术效果”滤镜组等）	240
10.7 实例：旅行社海报（SVG滤镜）	245
课后练习	249
第11课 打印与PDF文件制作	250
11.1 文件的打印	250
11.2 实例：创建书籍版式PDF文件（PDF文件制作）	259
课后练习	260

第1课

Illustrator CS4基础知识

本课知识结构

在本课中学习Illustrator CS4的基础知识,充分了解各方面基础知识,是学习软件中其他知识的前提,也是实施设计过程的必要条件。

就业达标要求

- ★ 掌握图形图像基本知识
- ★ 认知Illustrator CS4工作界面
- ★ 自定义快捷键
- ★ 个性化界面
- ★ 图像的显示
- ★ 文件的基本操作
- ★ 掌握Adobe Bridge的应用

1.1 图形图像基本知识

在学习Illustrator CS4的最初阶段,首先需要掌握一些关于图形和图像的概念,这样十分有助于软件的进一步学习,也是在软件学习和作品创建的路途中迈出的第一步。

1. 矢量图形与位图图像

在使用计算机绘图的过程中,一般会应用到矢量图形和位图图像两种图像。Illustrator在不断升级的过程中,功能越来越强大,兼容性也同样在提高。在Illustrator CS4中,依然既可以制作出精美的矢量图形,又可以导入位图图像进行编辑。

• 矢量图形: 矢量图形以线条和颜色块为主构成图形,又称向量图。矢量图形与分辨率无关,而且可以任意改变大小以进行输出,图片的观看质量也不会受到影响,这些主要是因为其线条的形状、位置、曲率等属性都是通过数学公式进行描述和记录的。矢量图形文件所占的磁盘空间比较少,非常适用于网络传输,也经常被应用在标志设计、插图设计以及工程绘图等专业设计领域。随着社会发展,软件的应用功能都在不断地提高,许多软件都可以制作和编辑矢量图形,例如CorelDRAW和本书中将向大家详细介绍的Illustrator等,如图1-1所示。

• 位图图像: 位图图像由许许多多的被称为像素的点所组成,所以又通常叫做点阵图。这些不同颜色的点按照一定的次序排列,就组成了色彩斑斓的图像。当将图像放大到一定程度时,在屏幕上就可以看到一个个的小色块,这些色块就是像素。由于位图图像是通过记录每个点的位置和颜色信息来保存图像内容的,所以像素越多,颜色信息越丰富,图像的文件容量也就越大,如图1-2所示。

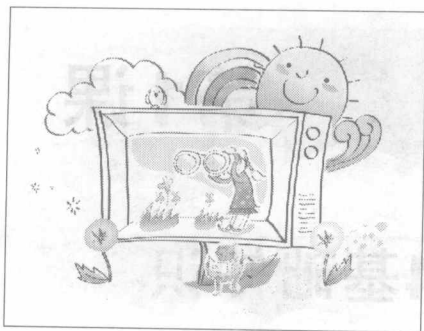


图1-1 矢量图形



图1-2 位图图像

注意

像素 (Pixel) 是组成位图图像的最小单位。一个图像文件的像素越多, 更多的细节就越能被充分表现出来, 从而图像质量也就随之提高。但同时保存时所需的磁盘空间也会越多, 编辑和处理的速度也会变慢, 如图1-3所示。

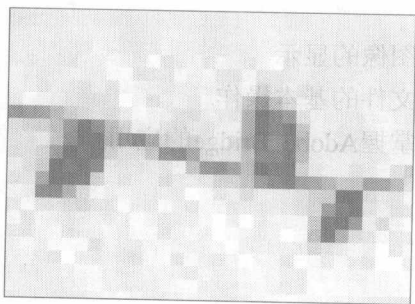


图1-3 像素

位图图像与分辨率的设置有关。当位图图像以过低的分辨率打印或是以较大的倍数放大显示时, 图像的边就会出现锯齿。所以, 在制作和编辑位图图像之前, 应该首先根据输出的要求调整图像的分辨率。

2. 分辨率

分辨率常以“宽×高”的形式来表示, 它对于数字图像的显示及打印等方面, 都起着至关重要的作用。也许这个词汇相对比较抽象,

接下来将以分类的方法向大家介绍如何巧妙、正确地运用分辨率, 以最快的速度掌握该知识点。一般情况下, 分为图像分辨率、屏幕分辨率以及打印分辨率。

- 图像分辨率: 图像分辨率通常以像素/英寸来表示, 是指图像中每单位长度含有的像素数目。以具体实例来说明, 分辨率为300像素/英寸的1×1英寸的图像总共包含90 000个像素, 而分辨率为72像素/英寸的图像只包含5184个像素 (72像素宽×72像素高=5184)。但分辨率并不是越大越好, 分辨率越大, 图像文件越大, 在进行处理时所需的内存和CPU处理时间也就越多。不过, 分辨率高的图像比相同打印尺寸的低分辨率图像包含更多的像素, 因而图像会更加清楚细腻。

- 屏幕分辨率: 屏幕分辨率就是指显示器分辨率, 即显示器上每单位长度显示的像素或点的数量, 通常以点/英寸 (dpi) 来表示。显示器分辨率取决于显示器的大小及其像素设置。显示器在显示时, 图像像素直接转换为显示器像素, 这样当图像分辨率高于显示器分辨率时, 在屏幕上显示的图像比其指定的打印尺寸大。一般显示器的分辨率为72dpi或96dpi。

- 打印分辨率: 激光打印机 (包括照排机) 等输出设备产生的每英寸油墨点数 (dpi) 就是打印分辨率。大部分桌面激光打印机的分辨率为300dpi到600dpi, 而高档照排机能够以1200dpi或更高的分辨率进行打印。

图像的最终用途决定了图像分辨率的设定, 用于印刷的图像, 分辨率应不低于300dpi;

如果要对图像进行打印输出,则需要符合打印机或其他输出设备的要求;应用于网络的图像,分辨率只需满足典型的显示器分辨率即可。

3. 颜色模式

颜色模式用来提供一种将颜色翻译成数字数据的方法,从而使颜色能在多种媒体中得到一致的描述。当人们在描述一种颜色时,通常会以感觉的方式去认知,并不能精准地判断出是哪一种,而是一个相对较为模糊的范围。但通过颜色模式,就可以做到,比如在一颜色模式中为某种颜色赋予一个专有的颜色值,就可以在不同情况下得到同一种颜色。

虽然颜色模式可以准确地表达一种颜色,但是每一种颜色模式都不能将全部颜色表现出来,它只是根据自身颜色模式的特点来表现某一个色域范围内的颜色。所以,不同的颜色模式能表现的颜色范围与颜色种类也是不同的,如果需要表现色彩丰富的图像,应该选用色域范围大的颜色模式,反之应选择色域范围小的颜色模式。

Illustrator CS4提供了灰度、RGB、CMYK、HSB、Web安全RGB,共5种颜色模式,其中最常用的是RGB模式和CMYK模式,而CMYK是默认的颜色模式。运用不同颜色模式调配出的颜色是不同的。

正确地选择颜色模式至关重要,因为颜色模式对可显示颜色的数量、图像的通道数和图像的文件大小都有所影响。

- 灰度模式:灰度模式的图像由256级的灰度组成。图像的每一个像素能够用0~255的亮度值来表现,所以其色调表现力较强,图像也较为细腻。使用黑白胶卷拍摄所得到的黑白照片即为灰度图像,如图1-4所示。

提示

将颜色模式转换为双色调模式或位图模式时,必须先转换为灰度模式,然后再由灰度模式转换为双色调模式或位图模式。

- RGB模式:众所周知,红、绿、蓝常称为光的三原色,绝大多数可视光谱可用红色、绿色和蓝色(RGB)三色光的不同比例和强度混合来产生。RGB模式为图像中每个像素的RGB分量指定了一个介于0~255之间的强度值。当所有这3个分量的值相等时,结果是中性灰色。当3个分量的值都为0时,结果是纯黑色;当所有分量的值均为255时,结果是纯白色。由于RGB颜色合成可以产生白色,因此也称为加色模式。

RGB图像通过三种颜色或通道,可以在屏幕上重新生成多达1670万($256 \times 256 \times 256$)种颜色;这三个通道可转换为每像素24(8×3)位的颜色信息。新建的Photoshop图像默认为RGB模式,如图1-5所示。

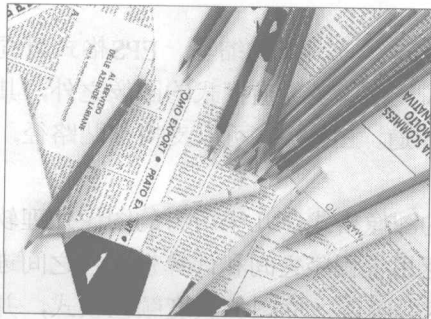


图1-4 灰度模式图像

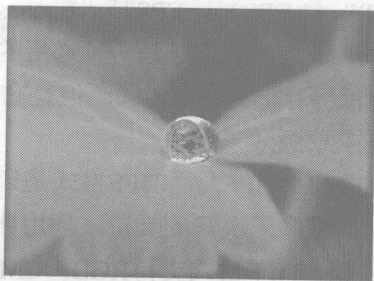


图1-5 RGB模式图像

注意

原色是指某种颜色体系的基本颜色，由它们可以合成出成千上万种颜色，而它们却不能由其他颜色合成。

• **CMYK模式**：CMYK颜色模式是一种印刷使用的模式，由分色印刷时使用的青色（C）、洋红（M）、黄色（Y）和黑色（K）4种颜色组成。CMYK模式以打印在纸上的油墨光线吸收特性为基础，当白光照射到半透明油墨上时，色谱中的一部分被吸收，而另一部分被反射回眼睛。由于该模式中的4种颜色可以通过合成得到可以吸收所有颜色的黑色，所以CMYK模式也被称为减色模式。在准备用印刷色打印图像时，应使用CMYK模式，如图1-6所示，该颜色模式没有RGB颜色模式的色域广。

• **HSB模式**：HSB颜色模式更接近人的视觉原理，因为人脑在辨别颜色时，都是按照色相、饱和度和亮度进行判断的，因此在调色过程中更容易找到需要的颜色。H代表色相，每种颜色的固有颜色相貌叫做色相。S代表饱和度，饱和度是指颜色的强度或纯度，表示色相中颜色本身色素分量所占的比例，颜色的饱和度越高，其鲜艳的程度也就越高。B代表亮度，亮度是指颜色明暗的程度。HSB颜色调板，如图1-7所示。

• **Web安全RGB模式**：Web安全RGB模式是一种新增加的色彩模式，专门用于网页图像的制作。该模式是RGB模式的一种简化版本，它的R、G、B原色百分比被限制在一定的刻度上。Web安全RGB颜色模式调板，如图1-8所示。



图1-6 CMYK模式图像

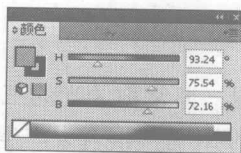


图1-7 HSB颜色调板

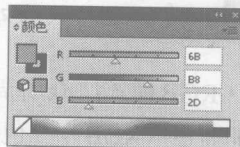


图1-8 Web安全RGB颜色调板

4. 文件格式

在平面设计工作中熟悉一些常用图像格式的特点及其适用范围是非常重要的，下面介绍Illustrator CS4中常用的文件格式。

• **AI (*.AI)**：AI格式是Illustrator软件创建的矢量图格式，在Photoshop中可以直接打开AI格式的文件，打开后可以对其进行编辑。

• **EPS (*.EPS)**：EPS是“Encapsulated PostScript”首字母的缩写。EPS格式可同时包含像素信息和矢量信息，是一种通用的行业标准格式。除了多通道模式的图像之外，其他模式的图像都可存储为EPS格式，但是它不支持Alpha通道。EPS格式可以支持剪贴路径，可以产生镂空或蒙版效果。

• **TIFF (*.TIFF)**：TIFF格式是印刷行业标准的图像格式，几乎所有的图像处理软件和排版软件都提供了很好的支持，通用性很强，被广泛用于程序之间和计算机平台之间进行图像数据交换。TIFF格式支持RGB、CMYK、Lab、索引颜色、位图和灰度颜色模式，并且在RGB、CMYK和灰度三种颜色模式中还支持使用通道、图层和路径。

• **PSD (*.PSD)**: PSD格式是Photoshop新建和保存图像文件默认的格式。PSD格式是唯一可支持所有图像模式的格式,并且可以存储在Photoshop中建立的所有的图层、通道、参考线、注释和颜色模式等信息。因此,对于没有编辑完成,下次需要继续编辑的文件最好保存为PSD格式。不过,PSD格式也有其缺点,例如保存时所占用的磁盘空间比较大,因为相比其他格式的图像文件而言,PSD格式保存的信息较多。此外,由于PSD是Photoshop的专用格式,许多软件(特别是排版软件)都不能直接支持,因此在图像编辑完成之后,应将图像转换为兼容性好并且占用磁盘空间小的图像格式,如TIFF、JPG格式。

• **GIF (*.GIF)**: GIF格式也是通用的图像格式之一,由于最多只能保存256种颜色,且使用LZW压缩方式压缩文件,因此GIF格式保存的文件非常轻便,不会占用太多的磁盘空间,非常适合Internet上的图片传输。在保存图像为GIF格式之前,需要将图像转换为位图、灰度或索引颜色等颜色模式。GIF采用两种保存格式,一种为“正常”格式,可以支持透明背景和动画格式;另一种为“交错”格式,可让图像在网络上由模糊逐渐转为清晰的方式显示。

• **JPEG (*.JPEG)**: JPEG文件比较小,是一种高压缩比、有损压缩真彩色图像文件格式,所以在注重文件大小的领域应用很广,比如上传到网络上的大部分高颜色深度图像。但是,JPEG格式在压缩保存的过程中会丢失一些不易查觉的数据,虽然失真并不严重,但仍会与原图有所差别,并且没有原图的质量好,所以不适用于印刷、出版等业务范围。

• **BMP (*.BMP)**: BMP是Windows平台标准的位图格式,很多软件都支持该格式,使用非常广泛。BMP格式支持RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式,不支持CMYK颜色模式,也不支持Alpha通道。

• **PDF (*.PDF)**: Adobe PDF是Adobe公司开发的一种跨平台的通用文件格式,能够保存任何源文档的字体、格式、颜色和图形,而不管创建该文档所使用的应用程序和平台,Adobe Illustrator、Adobe PageMaker和Adobe Photoshop程序都可直接将文件存储为PDF格式。Adobe PDF文件为压缩文件,任何人都可以通过免费的Acrobat Reader程序进行共享、查看、导航和打印。PDF格式除支持RGB、Lab、CMYK、索引颜色、灰度和位图颜色模式外,还支持通道、图层等数据信息。

• **PNG (*.PNG)**: PNG是Portable Network Graphics(轻便网络图形)的缩写,是Netscape公司专为互联网开发的网络图像格式,由于并不是所有的浏览器都支持PNG格式,所以该格式使用范围没有GIF和JPEG广泛。但不同于GIF格式图像的是,它可以保存24位的真彩色图像,并且支持透明背景和消除锯齿边缘的功能,可以在不失真的情况下压缩保存图像。PNG格式在RGB和灰度颜色模式下支持Alpha通道,但在索引颜色和位图颜色模式下不支持Alpha通道。

1.2 Illustrator CS4工作界面

Illustrator CS4的工作界面主要由标题栏、菜单栏、工具箱、调板、页面区域、滚动条、状态栏等部分组成,如图1-9所示。

• **标题栏**: 位于窗口的最上方,左侧显示了当前软件的名称以及将要编辑或处理的图形文件名称,右侧是窗口的控制按钮。

• **菜单栏**: 包括文件、编辑、对象、文字等9个菜单,每一个菜单又包含多个子菜单,

通过应用这些菜单命令可以完成各种操作。

• 工具箱：包括了Illustrator CS4中所有的工具，大部分工具还有其展开式工具栏，里面包含了与该工具功能相类似的工具，可以更方便、快捷地进行绘图与编辑。

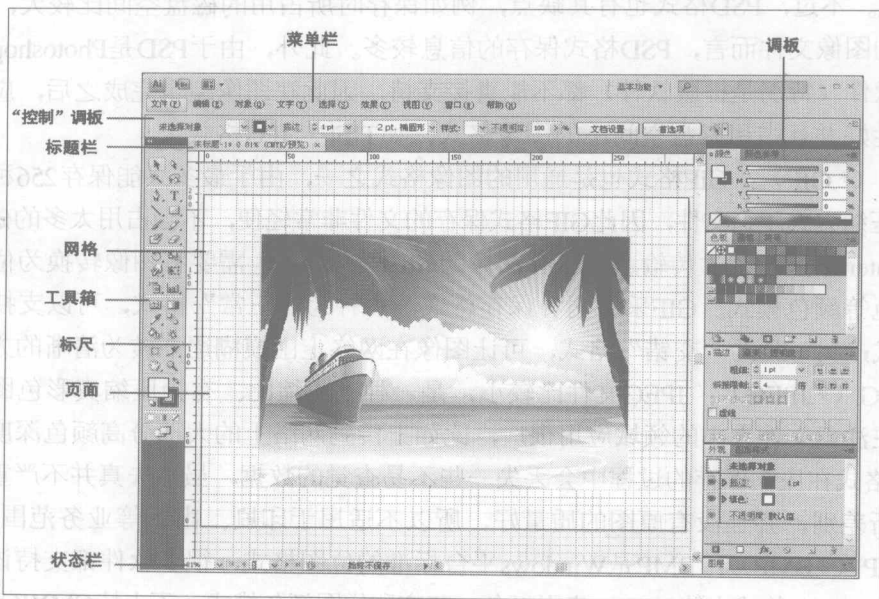


图1-9 Illustrator CS4的工作界面

• 调板：调板是Illustrator CS4最重要的组件之一，在调板中可设置数值和调节功能。调板是可以折叠的，可根据需要分离或组合，具有很大的灵活性。

• 页面区域：是指工作界面中间黑色实线所围的矩形区域，这个区域的大小就是用户设置的页面大小。

• 滚动条：当屏幕内不能完全显示出整个文档的时候，通过对滚动条的拖动来实现对整个文档的浏览。

• 状态栏：显示当前文档视图的显示比例、当前正使用的工具和时间、日期等信息。

1. 菜单栏

Illustrator CS4菜单栏中包含“文件”、“编辑”、“对象”、“文字”、“选择”、“效果”、“视图”、“窗口”和“帮助”共9个菜单，如图1-10所示。每个菜单中又包含了相应的子菜单。



图1-10 菜单栏

需要使用某个命令时，首先单击相应的菜单名称，然后从下拉菜单中选择相应的命令即可。一些常用的菜单命令右侧显示有该命令的快捷键，如“编辑”|“贴在前面”菜单命令的快捷键为Ctrl+F，有意识地记一些常用命令的快捷键，可以加快操作速度，提高工作效率。

有些命令的右边有一个黑色的三角形，表示该命令还有相应的下拉菜单，将鼠标移至该命令，即可弹出其下拉菜单。有些命令的后面有省略号，表示用鼠标单击该命令即可弹出其

对话框，可以在对话框中进行更详尽的设置。有些命令呈灰色，表示该命令在当前状态下不可以使用，需要选中相应的对象或进行了合适的设置后，该命令才会变为黑色，呈可用状态。

2. 工具箱

Illustrator CS4中的工具箱包括许多具有强大功能的工具，这些工具可以在绘制和编辑图像的过程中制作出精彩的效果，如图1-11所示。

要使用某种工具，直接单击工具箱中该工具即可。工具箱中的许多工具并没有直接显示出来，而是以成组的形式隐藏在右下角带小三角形的工具按钮中，使用鼠标按住工具按钮不放，即可展开工具组。例如，使用鼠标按住“文字工具”，将展开文字工具组，如图1-12所示。使用鼠标单击文字工具组右边的黑色三角形，文字工具组就从工具箱中分离出来，成为一个相对独立的工具栏，如图1-13所示。

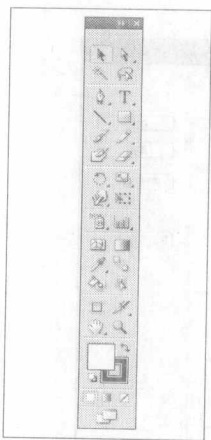


图1-11 工具箱

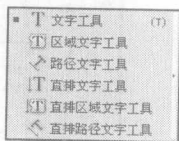


图1-12 展开的文字工具组

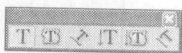


图1-13 分离出来的文字工具栏

3. 调板

调板是Illustrator CS4最重要的组件之一，包括了许多实用、快捷的工具和命令，它们可以自由地拆开、组合和移动，为绘制和编辑图形提供了便利的条件。调板以组的形式出现，如图1-14所示。

注意

使用鼠标按住调板组中任意一个调板的标题不放，向页面中拖动，拖动到调板组外时，释放鼠标左键，将形成独立的调板。

用鼠标单击调板右上角的最小化按钮和最大化按钮可以缩小或放大调板。

绘制图形时，经常需要选择不同的选项和数值，此时就可以通过调板来直接操作，通过选择“窗口”菜单中的各个命令可以显示或隐藏调板。

选择“窗口”|“控制”命令，显示“控制”调板，可以通过“控制”调板快速访问与所选对象相关的选项。默认情况下，“控制”调板停放在工作区顶部，如图1-15所示。

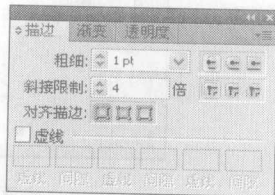


图1-14 调板组



图1-15 “控制”调板

“控制”调板中显示的选项因所选的对象或工具类型而异。例如，选择路径对象时，“控制”调板除了显示用于更改对象颜色的选项外，还会显示对象间的对齐方式选项。

1.3 实例：自定义快捷键

在Illustrator CS4中，除了默认的快捷键外，还可以编辑或创建快捷键。下面将利用“文件”|“置入”菜单命令设置快捷键。

(1) 启动Illustrator CS4，执行“编辑”|“键盘快捷键”命令，打开“键盘快捷键”对话框，如图1-16所示。

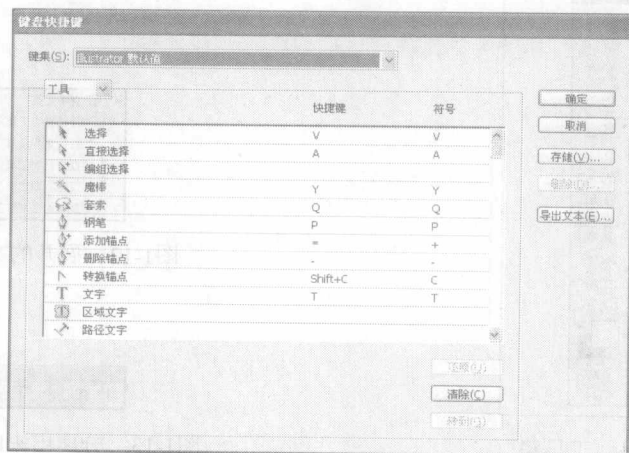


图1-16 “键盘快捷键”对话框

(2) 在对话框的“工具”下拉列表框中选择“菜单命令”选项，在快捷键列表中单击“编辑”前面的图标，将“编辑”菜单展开，如图1-17所示。

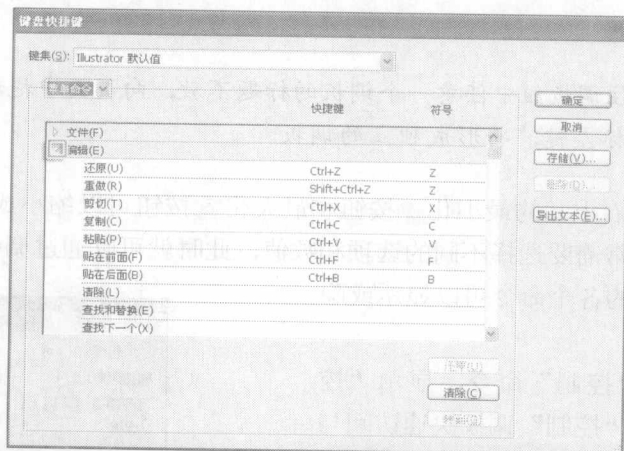


图1-17 展开的“编辑”菜单

(3) 在“清除”命令的中后侧单击，此时将显示快捷键输入框，如图1-18所示。

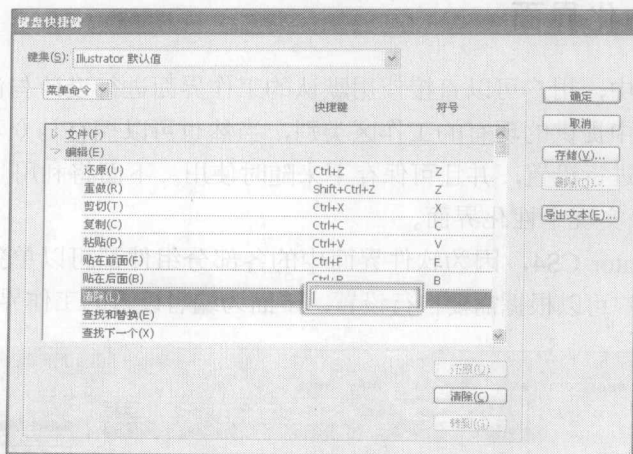


图1-18 快捷键输入框

(4) 如果当前将快捷键设置为Ctrl+Shift+Q，按下Ctrl+Shift+Q键，此时对话框的状态，如图1-19所示。

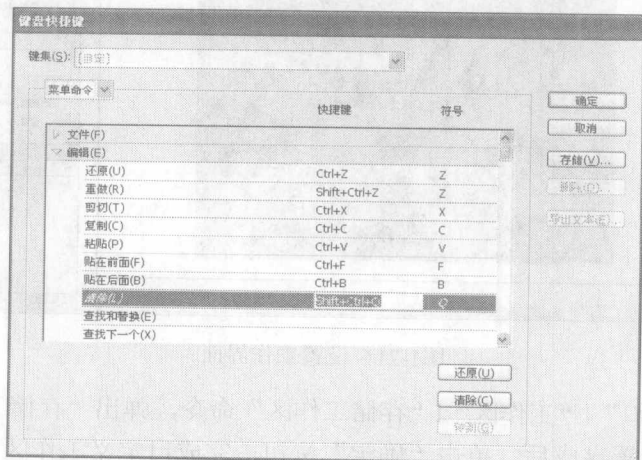


图1-19 指定快捷键

提示

在设置快捷键时要确定当前的输入法为英文输入法，且设置的快捷键中必须包含Ctrl键，当进行快捷键的指定时，如果在“设置”调板的底部出现提示信息，表示此快捷键已经指定给了其他的工具或命令，需要重新指定。

(5) 设置好快捷键后，单击“存储”按钮，弹出“存储键集文件”对话框，如图1-20所示。名称设置完成后，单击“确定”按钮，完成快捷键的设置。

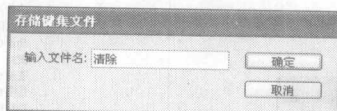


图1-20 “存储键集文件”对话框