

IT



思远IT学院

非 加盟 式 IT 教育 全国 领导者

这是一套通过再现真实企业环境下，培养学生运用计算机技能和正确的工作方法，完成工作任务的实用教材。

职场模拟舱

Illustrator 版式设计

- 赵道强 编著
- 思远IT学院 组织编写



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



思远IT学院

非加盟式IT教育全国领导者

IT 职场模拟舱

Illustrator 版式设计

■ 赵道强 编著

■ 思远IT学院 组织编写

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Illustrator版式设计 / 赵道强编著. —北京: 人民邮电出版社, 2009. 9
ISBN 978-7-115-21202-3

I. I… II. 赵… III. 图形软件, Illustrator CS2
IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第132067号

内 容 提 要

本书以实例图解的方式、深入浅出地讲述了Illustrator CS2软件的应用方法。

全书共分14章。第1~第9章详细讲述了Illustrator CS2的常用功能, 主要包括Illustrator的工作界面、基础操作、图形绘制、自由选择颜色、对图形重新造型、滤镜和效果、图层与蒙版、文字处理、使用符号图表与样式等内容。第10~第14章则通过对光盘、贺卡、海报、优惠券等设计实例的剖析, 帮助读者在熟悉软件功能的同时掌握一定的设计规则和设计方法, 并能很快地投入工作实践。

本书的操作性和针对性较强, 适合初次学习Illustrator的学生学习, 尤其适合作为数字创意相关专业的教材。

Illustrator 版式设计

- ◆ 编 著 赵道强
组织编写 思远 IT 学院
责任编辑 李 莎
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 15.25
字数: 523 千字
印数: 1—2 000 册

ISBN 978-7-115-21202-3

定价: 52.00 元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

编审委员会

总顾问

王贵乡

主任

文珠穆 匡红 徐晓峰

副主任

李光远 田婧

主审

姚晓军 薛渊

编委

马世娟 刘薇 陈科伟

编者的话

编写宗旨

思远IT学院是我国IT培训领域规模最大的教育和人才输出机构之一，通过优化整合行业优秀的教育培训资源，构建大型的、高质量的集IT产业政策研究、人才培养、企业实习、输送就业于一体的IT人才培养平台。

基于此平台，思远IT学院建立起既能满足信息技术相关行业紧缺人才培养的需求，又符合学生认知规律的培养模式，组织从事信息技术行业的权威专家，以及信息技术相关行业的教育培训专家共同编写了本丛书。

本丛书以培养高素质的应用型人才为目标，力争在帮助学生夯实专业知识基础的同时，加强应用技能的培养，注重学生综合素质的养成，使学生能成为基础扎实、知识面广、实践能力强的实用型、工程化的IT职业人，从而提高学生的就业竞争力。

图书特点

本丛书主要具有以下三大特点。

1. 面向企业需求，理论与实践有机结合

本丛书遵循“以技术应用为根本、以实践教学为方法，面向企业应用”的原则，以实际应用为主线，综合考虑理论知识与实践操作的联系及其内容取舍，对所涉及的、必要的理论知识进行简洁地描述，引导读者在学习过程中，不但能掌握就业所需、刚好够用的基础知识，又能获得具有竞争力的专业技能。

2. 面向自主学习，量身打造，易学易用

本丛书是为高中生学习IT技术量身定制的，因而充分考虑了学生的知识准备与学习特点，在内容设计上由浅入深，在写作形式上辅以大量插图，以降低学生的阅读难度，唤起学习兴趣，启发自主学习，从而有效提高学习效率。

3. 强调案例的可操作性、典型性

本丛书绝不是教条式的、枯燥的教科书，而是通过丰富的、贴近工作实际的案例讲解基础知识，传授专业技能。

阅读建议

为了使学生更好地使用本丛书，下面提供几点阅读建议。

1. 动手实践，手脑并重

信息技术的应用性很强，如果光看书而不动手实践，是很难掌握其操作要领的。因而，建议学生多采取“做中学”的学习方法，在教师的引导下多思考、勤动手。

2. 归纳总结，举一反三

归纳与总结是学习的有效途径。这里所说的归纳与总结并不是指在复习时的做法，而是要在学习过程中善于归纳和总结已学过的和未学过的知识，使之成为知识链，同时要善于寻找、总结各种实际操作的要领，甚至是其共同的规律。这样，才能做到融会贯通、举一反三。

严谨、求实、高品质是我们追求的目标，尽管我们力求准确和完善，但由于时间紧迫，水平有限，书中难免存在不足之处，衷心希望广大教师、学生批评指正并提出宝贵意见，我们将努力提供更完善的服务与支持。我们的联系信箱为RDadvices@thinkbank.com.cn。

致谢

本书是思远IT学院多年教学实践的结晶。本书主要由赵道强编写，参与编写的还有龚杰、李倪、何兰兰、何玲玲、安雪梅等，在此一并表示感谢。

编者

2009年6月

目 录

第1章 快速体验Illustrator CS2 ... 1

1.1 关于Illustrator CS2.....	2
1.2 Illustrator CS2的设计应用领域.....	2
1.2.1 逼真的纯美术作品	2
1.2.2 网页动画的完美助手	3
1.2.3 用于字体、商标、漫画的设计	3
1.2.4 以建模为基础的CAD/3D绘图	3
1.3 Illustrator CS2的工作界面	4
1.3.1 浏览Illustrator CS2的工作界面	4
1.3.2 工作界面的组成	5
1.4 位图与矢量图的区别	8
1.4.1 关于矢量图形	8
1.4.2 关于位图图形	8
1.4.3 矢量图形和位图图形的关系	8
1.5 图像常用的文件格式	9
1.5.1 Illustrator(*.AI)格式	9
1.5.2 EPS(*.EPS)格式	9
1.5.3 PSD格式	9
1.5.4 TIFF(*.TIF)格式	9

第2章 Illustrator CS2基础操作 ... 10

2.1 文件的管理	11
2.1.1 新建、打开、关闭和保存一个文件	11
2.1.2 输入文件	13
2.1.3 链接与嵌入图形文件	15
2.1.4 置入Photoshop PSD格式文件	15
2.1.5 置入图像的管理	16
2.1.6 输出文件	17
2.1.7 选择输出文件格式	17
2.1.8 输出文件供Photoshop使用	18
2.2 进行页面设置	19
2.2.1 设置页面,应用标尺、网格和参考线	19
2.2.2 吸附对象	22
2.3 文件的显示	23
2.3.1 用几种方式显示画面图像	23

2.3.2 调节画面显示比例	24
2.3.3 滚动画面	24
2.3.4 调节窗口显示模式	25
2.3.5 使用度量工具	25

第3章 随心所欲绘制图形..... 26

3.1 绘制各种几何图形	27
3.1.1 绘制矩形	27
3.1.2 绘制圆角矩形	27
3.1.3 绘制椭圆形	28
3.1.4 绘制多边形	29
3.1.5 绘制空中星图形	29
3.1.6 绘制光晕效果的图形	31
3.1.7 运用直线段工具	32
3.1.8 运用弧线工具绘制蝴蝶	33
3.1.9 运用螺旋线工具绘制蜗牛图	35
3.1.10 运用矩形网格工具绘制象棋盘	36
3.1.11 运用极坐标网格工具绘制靶	38
3.2 徒手绘制	39
3.2.1 用铅笔工具勾绘卡通狗的边缘	39
3.2.2 运用平滑工具	41
3.2.3 运用橡皮擦工具	41
3.3 贝塞尔曲线	41
3.3.1 贝塞尔曲线节点和路径	41
3.3.2 用钢笔工具组绘制形象文字	43
3.4 对象的选择	45
3.4.1 选择工具的应用	45
3.4.2 直接选择工具和编组选择工具的应用	48
3.4.3 魔棒工具和套索工具的应用	49

第4章 自由选择颜色..... 51

4.1 怎样管理色彩	52
4.1.1 显示颜色控制面板	52
4.1.2 色彩模式	52
4.1.3 色板控制面板	56
4.1.4 特别色	57
4.1.5 编辑色板颜色	58

4.1.6	色板管理	58
4.2	单色填充	59
4.2.1	切换填充与笔触	59
4.2.2	单色填充	59
4.2.3	单色描边填充	60
4.3	渐变填充	61
4.3.1	显示渐变控制面板	61
4.3.2	建立渐变填充	62
4.3.3	编辑渐变填充	63
4.4	在画布上绘制图案	63
4.4.1	设置图案	64
4.4.2	应用图案	66
4.4.3	编辑图案	66
4.5	网格渐变填充	67
4.5.1	产生网格渐变对象	67
4.5.2	编辑网格渐变对象	68
4.6	半透明填充	70
4.6.1	半透明填充	70
4.6.2	半透明蒙版	71
4.6.3	透明网格	72
4.7	填充混合模式	73
4.7.1	正常混合模式	73
4.7.2	变暗、正片叠底、颜色加深 混合模式	73
4.7.3	变亮、滤色、颜色减淡混合模式	74
4.7.4	叠加、柔光、强光混色模式	74
4.7.5	差值、排除混合模式	74
4.7.6	色相、饱和度、颜色、明度 混色模式	75
4.8	用画笔工具绘制图像	75
4.8.1	散点画笔	76
4.8.2	书法画笔	78
4.8.3	图案画笔	80
4.8.4	艺术画笔	82
4.8.5	删除路径的画笔效果	84
4.8.6	管理画笔	84
4.8.7	画笔资料库	85

第5章 对图形重新造型..... 86

5.1	曲线的重新造型	87
-----	---------	----

5.1.1	路径指令菜单	87
5.1.2	剪刀工具	92
5.1.3	美工刀工具	93
5.1.4	路径查找器	93
5.2	对象的变形	98
5.2.1	移动对象	98
5.2.2	旋转对象	99
5.2.3	镜像对象	99
5.2.4	缩放对象	100
5.2.5	倾斜对象	101
5.2.6	扭曲变形对象	102
5.2.7	透视变形对象	102
5.2.8	改变对象形状	103
5.3	液化变形工具	104
5.3.1	变形工具	104
5.3.2	旋转扭曲工具	106
5.3.3	收缩工具	106
5.3.4	膨胀工具	106
5.3.5	扇贝工具	106
5.3.6	晶格化工具	107
5.3.7	褶皱工具	107
5.4	封套变形	108
5.4.1	使用默认封套变形	108
5.4.2	使用封套变形网格	109
5.4.3	使用对象进行封套变形	110
5.4.4	编辑封套变形	110
5.5	对象的复制	112
5.5.1	复制变形对象	112
5.5.2	重复变形对象	113
5.5.3	重复复制变形对象	113
5.5.4	变形所有对象	114

第6章 滤镜和效果..... 115

6.1	应用在矢量图和位图中的滤镜和效果	116
6.1.1	应用滤镜和效果的位图	116
6.1.2	与“效果”菜单相关的矢量图	116
6.2	变换图像效果的天才——滤镜	117
6.2.1	了解滤镜	117
6.2.2	随心所欲应用滤镜	118
6.3	变换图像的“效果”功能	123

6.3.1 了解“效果”菜单	123	8.2 改变文字格式	159
6.3.2 能够简单制作3D效果	124	8.2.1 选取文字	159
6.3.3 随心所欲应用效果	126	8.2.2 设置文字颜色	159
6.4 滤镜和效果的共同点	134	8.2.3 设置文字字符属性	159
6.4.1 展示画家画风的“艺术效果” ..	134	8.2.4 设置段落属性	161
6.4.2 应用“模糊”效果	135	8.2.5 查找和替换文字	162
6.4.3 具有丰富效果的“画笔描边” 滤镜	136	8.2.6 查找文字字体	163
6.4.4 制作扭曲图像的“扭曲”效果 ..	137	8.2.7 大小写的替换	163
6.4.5 为图像添加瑕疵的“纹理” 效果	138	8.2.8 文字分栏	163
6.4.6 制作鲜明耀眼的图像	138	8.2.9 文字绕图排列	164
		8.2.10 标题文字强制对齐	164
		8.2.11 改变文字走向	165
		8.2.12 建立轮廓字	165
		8.2.13 复制文字的属性	165
第7章 功能强大的图层与蒙版 .. 140		8.3 多种多样的文字样式	166
7.1 使用图层	141	8.3.1 字符与段落样式控制面板	166
7.1.1 图层控制面板	141	8.3.2 新增字符或段落样式	166
7.1.2 创建新图层	142	8.3.3 应用样式	167
7.1.3 暂时隐藏/显示图层	143	8.3.4 管理样式	167
7.1.4 合并图层和编组	144		
7.1.5 锁定图层、编组和路径	145	第9章 使用符号、图表与样式 ... 168	
7.1.6 删除图层、编组和路径	145	9.1 使用符号	169
7.1.7 复制图层、编组和路径	146	9.1.1 创建新符号	169
7.1.8 更改图层、编组和路径的顺序 ..	147	9.1.2 复制与删除符号	170
7.1.9 图层属性设置	147	9.1.3 置入与替换符号	170
7.1.10 进入外观属性编辑状态	148	9.1.4 修改并重新定义符号	171
7.1.11 更改图层显示	149	9.1.5 使用符号工具	172
7.1.12 切换图层查看模式	149	9.2 使用图表	178
7.1.13 移动、复制对象至其他图层 ..	150	9.2.1 建立图表	178
7.2 自然合成图像的好帮手——蒙版 ..	150	9.2.2 输入图表数据	178
7.2.1 创建蒙版	150	9.2.3 图表图形的选取	182
7.2.2 编辑蒙版	151	9.2.4 编辑图表数据	183
7.2.3 释放蒙版	152	9.2.5 “图表类型”对话框	183
		9.2.6 图表设计	188
第8章 方便快捷的文字处理..... 153		9.2.7 应用图表设计至图表	189
8.1 编辑输入文字	154	9.3 使用图形样式	191
8.1.1 使用文字工具输入文字	154	9.3.1 新增图层样式	191
8.1.2 置入文字	154	9.3.2 应用图层样式	191
8.1.3 在封闭对象内输入文字	154	9.3.3 编辑图层样式	192
8.1.4 沿路径输入文字	155	9.3.4 管理图层样式	193
8.1.5 改变文本框形状	156		
8.1.6 文本框的链接	158		

第10章 节日贺卡设计 195

- 10.1.1 贺卡设计基础知识 196
- 10.1.2 设计分析 196

第11章 光盘盘面设计 211

- 11.1.1 光盘盘面设计基础知识 212
- 11.1.2 设计分析 212
- 11.1.3 制作步骤 212

第12章 优惠券设计 217

- 12.1.1 优惠券设计基础知识 218
- 12.1.2 设计分析 218

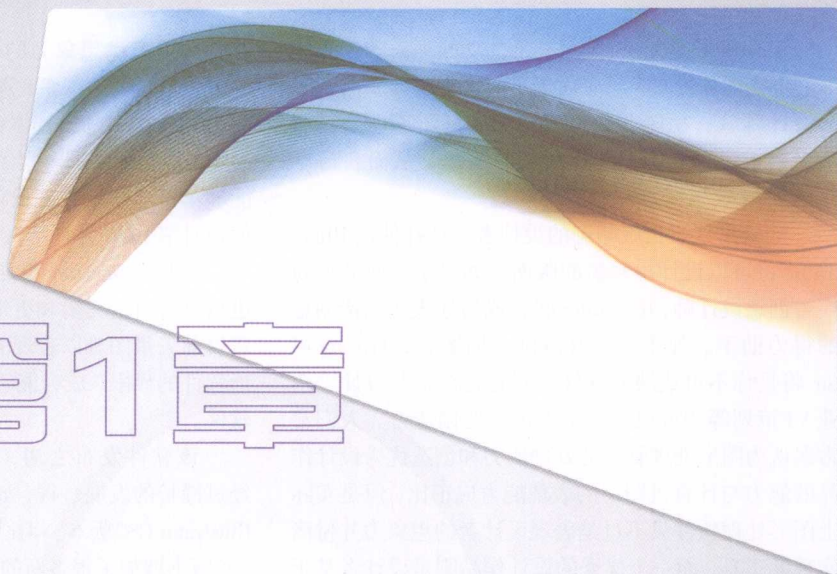
- 12.1.3 制作步骤 218

第13章 海报设计 223

- 13.1.1 海报设计基础知识 224
- 13.1.2 设计分析 224
- 13.1.3 制作步骤 224

第14章 杂志广告设计 229

- 14.1.1 杂志广告的设计基础知识 230
- 14.1.2 设计分析 230
- 14.1.3 制作步骤 230



第1章

快速体验 Illustrator CS2

Illustrator 是比较庞大的软件，有着较为复杂的操作环境。在这一章中，首先讲解 Illustrator 的设计应用领域，以及 Illustrator 的工作界面，使读者对工作界面的组成有一个详细的了解，最后介绍位图与矢量图的区别和常用的一些图像文件格式。

1.1 关于 Illustrator CS2

Illustrator 是 Adobe 公司开发的功能强大的工业标准矢量绘图软件, 广泛应用于平面广告设计和网页图形设计领域, 功能非常强大, 无论对新手还是对插画专家来说, 它都能提供所需的工具, 从而获得专业的质量效果。

如果是从事出版印刷的设计者, 选择使用 Illustrator 将可以设计出精美的版面。如果是专业的平面广告创意设计师, Illustrator 将会成为你表达独特创意的得力助手。如果是爱好漫画、插图者, Illustrator 将是你不可或缺的软件。同时它在工业设计、企业 VI 策划等领域也展示出了惊人的创造力。人们常常误认为图形处理软件的处理能力和创造优秀设计作品的能力与计算机图形的表现能力成正比, 但是实际上图形处理软件只不过是表现设计者的想象力并付诸实现的工具, 而一个优秀的设计作品则是设计者基于个人的想象力和努力经过无数次失败换来的结果。

对于一个设计者来说, 毫无疑问最重要的是能

够创造出充满想象力的作品, 但是与此同时, 还有一个非常重要的因素, 那就是拥有一个能够表现设计的工具。很多的设计者都在学习和使用 Illustrator, 因为 Illustrator 是一款更加简便自由、更有创造性, 能够丰富多彩地表现设计者想象力的强大软件工具, 使设计者做出更有个性、更有创意的优秀作品。

运用 Illustrator 更加华丽更加动感的功能, 能够进行更自由的编辑和更细致的图形操作, 并且能够实现目前矢量图难以表现的逼真效果。它已经逾越了图形软件的界限, 成为能够完美实现设计者理念的强大软件。

该软件发布之初, 自只拥有单调的绘图功能, 经过漫长的发展过程, 如今它已经升级到功能完善的 Illustrator CS2 版本。相比于以前的版本, 新的 Illustrator CS2 版本增加了很多新的功能以及颇具创造性的工具, 为广大用户提供了更广阔的创意空间, 同时更易用、更完整。

1.2 Illustrator CS2 的设计应用领域

Illustrator 因其出色的创作和图像处理能力, 广泛地应用于生活的各个领域, 颇受用户的青睐。Illustrator 提供了众多的设计工具, 能够制作出高品质的矢量设计作品, 因此在漫画设计、商标设计、文字设计、商品设计、2D 动画等众多领域均得到了广泛的应用。

1.2.1 逼真的纯美术作品

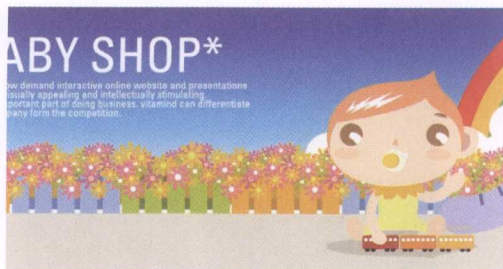
Illustrator 广泛应用于纯美术作品的创作, 该类创作要求的艺术性和创造力极高, 这足以证明 Illustrator 是一种功能完美的工具。





1.2.2 网页动画的完美助手

Illustrator 不仅有强大的图形处理功能，还有非常强大的在线操作功能。为了方便使用网页动画制作工具 Flash 的用户，支持 Flash 格式的 SWF 文件，Illustrator 还推出了新文件形式 SVG。



1.2.3 用于字体、商标、漫画的设计

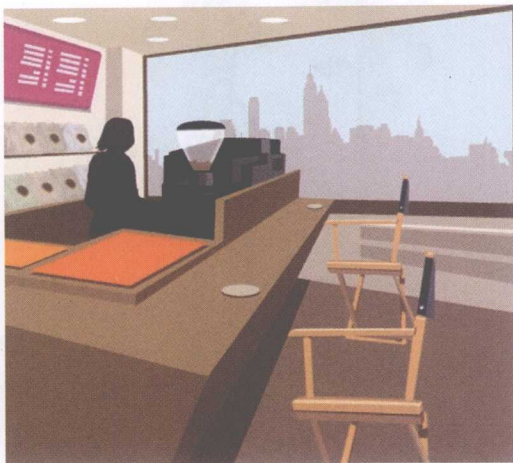
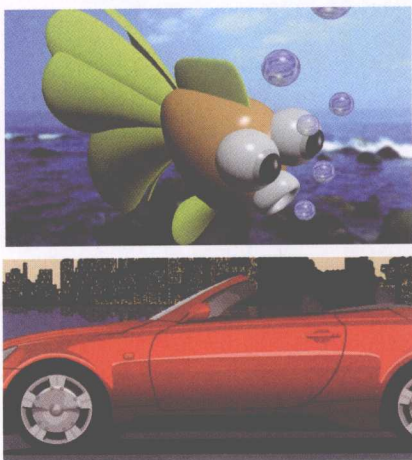
Illustrator 富有创意的设计和精美的作品使得其在诸多软件当中脱颖而出。尤其是具有高品质的矢量图像，使它在字体、商标、漫画设计领域中也有一定的人气。



1.2.4 以建模为基础的 CAD/3D 绘图

以建模为基础的 CAD 或 3D 绘图类型的软件大多采用 WireFrame 制作建模草图。其中，WireFrame 是以矢量方式为基础制成的。但大多数软件无法进行像

Illustrator 一样精致的矢量操作, 因此许多 3D 设计师在建模时首先会在 Illustrator 中完成基本图案, 然后再在 3D 绘图程序中继续制作。



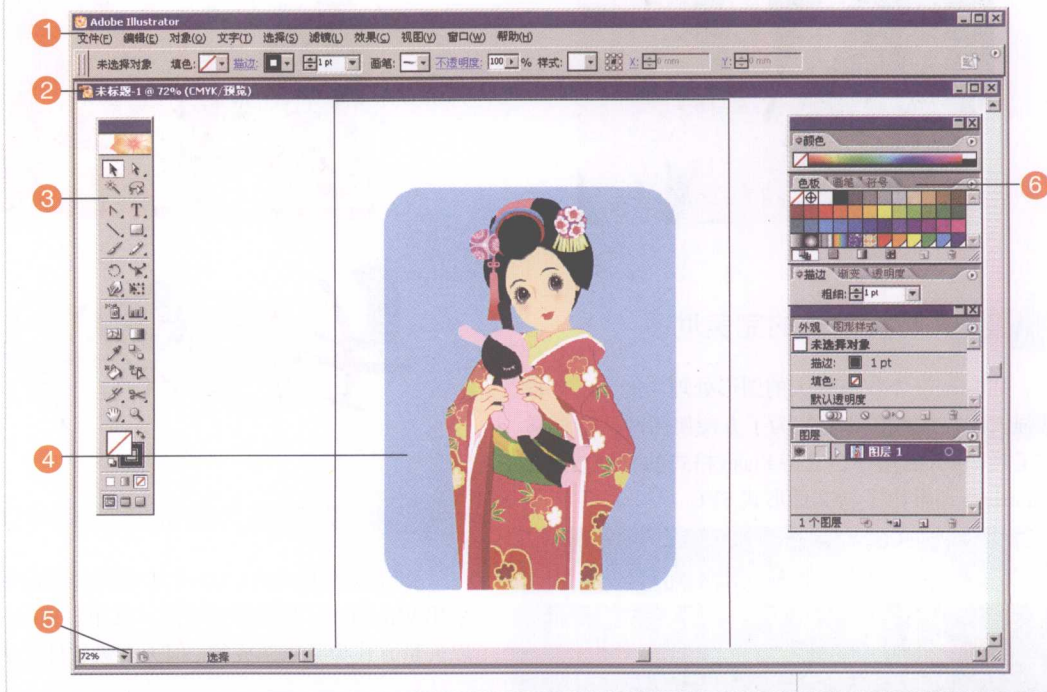
1.3 Illustrator CS2 的工作界面

与以前的版本相比, Illustrator CS2 的界面简洁得多。而且, 工具箱、控制面板的位置和组合方式都可以随着用户的喜好而任意调整。

1.3.1 浏览 Illustrator CS2 的工作界面

当软件运行后, 屏幕上就会出现标准的工作界面。下面就简单介绍一下 Illustrator CS2 的工作界面。

小知识 工作界面



- ① 菜单栏：菜单栏的默认位置在标题栏的下方，其中有10个菜单。
- ② 标题栏：标题栏表示当前文件的名称，显示比例和色彩模式。
- ③ 工具栏：工具栏是把所有绘图操作所需要的工具聚集起来的面板。
- ④ 工作区：工作区是用户用来布置操作对象、绘制图形的区域。
- ⑤ 状态栏：按住状态栏在弹出式菜单中就会显示出4种状态信息。
- ⑥ 控制面板：在Illustrator CS2中一共有20多个浮动的控制面板。

1.3.2 工作界面的组成

前面我们已经浏览了Illustrator CS2的工作界面。下面分别详细介绍菜单栏、标题栏、工具栏、工作区、状态栏、控制面板。

菜单栏是用来提供Illustrator CS2命令的地方，当需要执行任何命令时，就需要到下面讲到的10个菜单中单击相应的命令，在随即出现的下拉菜单中选取所需要的选项即可，如果命令为浅灰色的话，代表该命令在目前的状态下不能执行。指令右侧的键盘符号是该指令的键盘快捷键，使用键盘快捷键有助于提高操作的效率。

标题栏表示当前文件的名称、显示比例和色彩模式。如果文件未被保存过，则标题栏将以“未标题”加上连续的数字作为文件的名称。

小知识

菜单栏

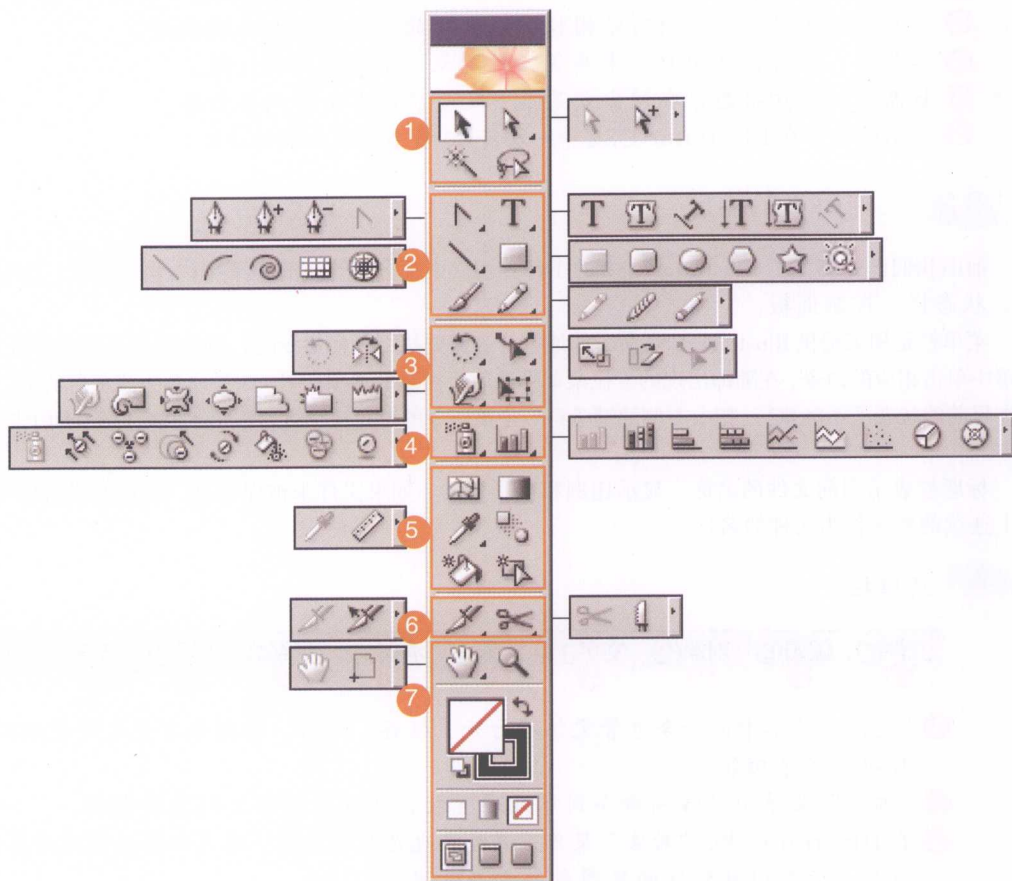
文件(F) 编辑(E) 对象(O) 文字(T) 选择(S) 滤镜(L) 效果(C) 视图(V) 窗口(W) 帮助(H)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

- ① “文件”菜单中的命令专管文件的打开、保存、输入、输出等有关文件管理工作以及打印设置等功能。
- ② “编辑”菜单中的各项命令用于处理复制、选取以及定义图案等事项。
- ③ 在Illustrator中，“对象”菜单是最复杂也是最重要的，绝大部分的图形对象的管理、造型、运算以及特殊的绘图命令都在这里。
- ④ “文字”菜单中容纳着所有与文字处理相关的命令，例如字型、大小、段落设置等。
- ⑤ “选择”菜单简单地说是处理与选取相关的命令，可以利用菜单中的命令快速选取希望选到的对象，如相同的颜色、线条、样式，或者是对象、文字、蒙版等都可以在这个菜单中轻易地选取。
- ⑥ “滤镜”菜单能帮助我们完成一些具有特殊要求的效果，其中可以分为矢量式造型特效指令、点阵式图像处理指令与色彩调整式指令3大类。
- ⑦ “效果”菜单可以对矢量图使用原本是以点阵图形为基础的各项Photoshop特效滤镜(plugin)，最不可思议的是，这些矢量图形在经过滤镜处理后，依旧可以使用矢量图形的方法进行编辑。
- ⑧ “视图”菜单中的命令不会影响到处理中的图像，使用这些命令的最主要目的是协助我们使绘图工具更方便、更顺利地进行。
- ⑨ “窗口”菜单除了可以显示与隐藏控制面板、调用各种数据库外，还可以打开多个文件，同时在文件间作切换的动作。
- ⑩ “帮助”菜单包括与Illustrator相关的信息，工具、菜单和面板的功能及使用方法。

工具栏是把所有绘图操作所需要的工具聚集起来的面板，其中包括选择工具组、变形工具组、造型工具组、喷枪与图标工具组、网格渐变与混合工具组、切割查看工具组，另外，还包括填充色块与边线色块、屏幕显示方式、添色类型。了解工具箱中各个工具的基本方法以及技巧是学习Illustrator软件的重要部分，下面就简单介绍一下工具箱中一些工具以及弹出菜单中的工具。

小知识 工具栏

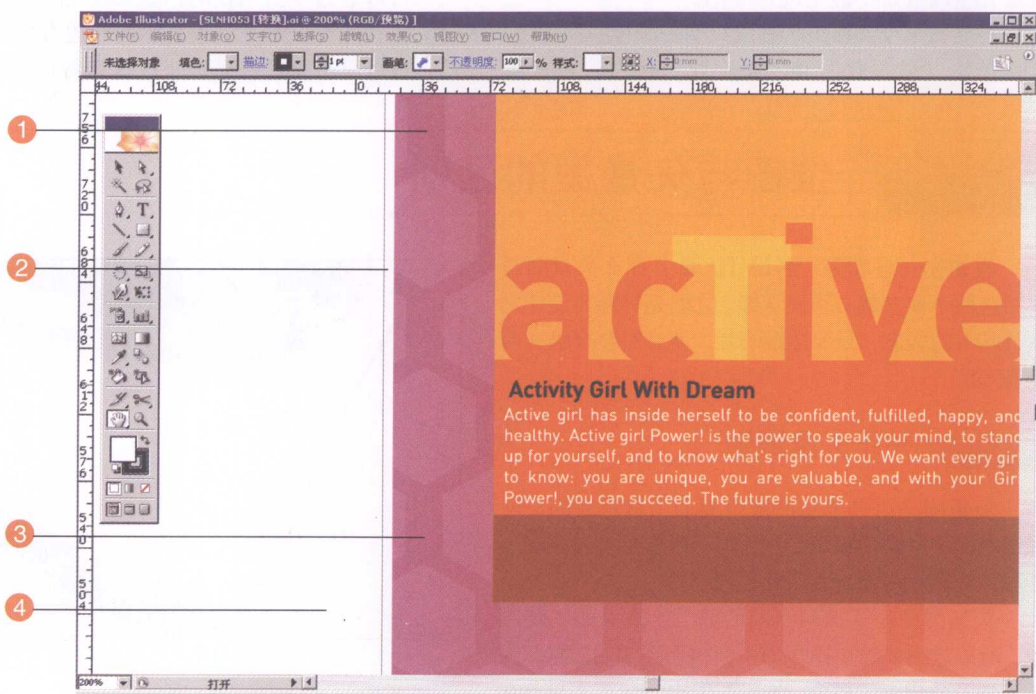


- ① 选择工具组，用来选取对象，是最常用的工具。
- ② 造型工具组，具体包括 24 种工具，利用这些工具可以绘制基本的形状，同时也可以任意绘图，在 Illustrator CS2 里也提供了常用的比较好看的形状供大家使用。
- ③ 变形工具组，这组工具主要对路径进行各种变形操作。
- ④ 符号工具组与图表工具组：符号工具可以绘制出一系列的符号实例组，或是在已存在的符号实例中加入其他符号实例，并对符号进行编辑；图表工具组共有 9 种图标，在页面上拖曳就可以设置一个区域，用于生成各种形状的图表。
- ⑤ 网格、渐变与混合工具组：网格工具可以填充多种颜色的网格，渐变工具可以调整对象中的渐变起点、终点以及渐变的方向，混合工具用于在多个对象之间创建颜色和形状的混合效果。
- ⑥ 切割、查看工具组：切割工具主要针对网络应用且对比较大的图形图像进行分割的一个工具群组；查看工具可以在工作区域内进行视图的移动，增加减小页面的显示倍数。
- ⑦ 其他工具组，包括填充控制、笔触填充控制、颜色填充控制和窗口显示控制。

工作区是用户用来布置操作对象、绘制图形的区域。在 Illustrator CS2 中工作区几乎占据了整个窗口的位。工作区又被分为 4 个区域，分别为成像区、非成像区、草稿区和绘图页面。

小知识

工作区



- ① 成像区：另一种说法又叫打印区，即打印机能够打印的那部分页面，位于虚线框以内的部分。
- ② 非成像区：位于最内虚线与最外侧的线之间的那部分页面，是打印机不能打印的。
- ③ 绘图页面：在软件默认的情况下，绘图页面和页面尺寸相同。它由实线限制，并且包含所打印图形的全部区域。
- ④ 草稿区：位于绘图页面的外面，一直延伸到整个窗口的边缘。草稿区内的图像虽然不能够被打印机打印，但是用户仍可以在这个区域内新建、编辑和存储图形对象。

状态栏：按住状态栏，在弹出式菜单中就会显示4种状态信息，包括了目前所使用的工具名称、目前的时间和日期、计算还可以做几次Undo或Redo的动作、指示文件颜色的配置。要切换不同的信息状态，可以单击状态栏，然后在弹出的菜单中选取所需要的信息。

控制面板：在Illustrator CS2中一共有20多个浮动的控制面板。利用控制面板可以方便地访问许多Illustrator CS2的功能，从而有助于更便利地对作品进行修改。在默认的情况下，几个调板会叠加成一个调板组。若要在工作时显示或隐藏一个调板，可以在“窗口”菜单中选择相应的命令。选择一个窗口命令，所选调板显示在其调板组的前端；撤销选定窗口命令，便隐藏全部调板组。

也可以重新组织自己的工作空间。

若要隐藏或显示所有打开的调板和工具箱，可以按【Tab】快捷键；若只想隐藏或显示调板，可以按【Shift+Tab】组合键。

若想让某个调板显示在它所在组的前端，可单击该调板上的标签。

若想访问其他选项，可以使用调板上的“调板”菜单命令。

若要移动整个调板组，可以拖曳其标题栏。

若要重新排列或分离一个调板组，可拖曳一个调板的标签。从现有组中向外拖曳一个调板，会将其从该组中删除。

若要把一个调板移到另一组中，可拖曳调板的标签到该组。

若要显示一个调板菜单，可将指针定位于调板右上角的三角箭头上，并按下鼠标。

可以拖曳调板右下角的边框来改变调板的尺寸,但是有些调板是不能更改尺寸的。

若要将某个调板组折叠成只剩下调板的标题栏,可以单击“最小化”和“最大化”按钮;再次单

击该按钮又会展开调板组。

可以通过双击调板的标签来改变调板的尺寸大小。在有些调板中,调板名称的左边有一个箭头图标。可以单击该箭头图标来改变调板的大小。

1.4 位图与矢量图的区别

假如你立志成为一名设计人员,那么矢量图与位图这两个概念就必须掌握。它们是贯穿在设计之中最基本的概念,只要接触图片,就必然会接触这两个概念。

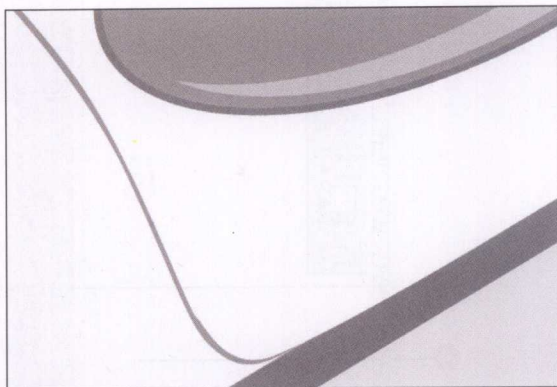
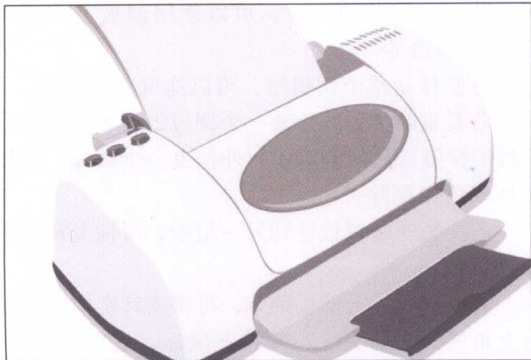
1.4.1 关于矢量图形

矢量图是由贝塞尔曲线组成的图形构成的,所以线和面十分整洁精致。并且每个图形都可以控制一种颜色或渐变的组合,防止色彩挤压。

矢量图根据连接两点间的数学函数关系表现图像,所以放大或缩小操作均不会损伤图像的质量,因此不涉及分辨率的概念。矢量图像中的分辨率只有在输出时才有意义,因此图形软件中的分辨率只对位图起作用。在Illustrator中使用的矢量图像不管采用什么样的缩放比例,均可得到画质相同的输出结果。也就是说,矢量图无需考虑分辨率。但是在打印机打印时,则是通过打出每一个点来显示图像,而输出分辨率则决定每个单位长度能够打出多少点。所以在Illustrator中打印图像时必须提高输出分辨率,只有这样才能获得良好的打印效果。

矢量图形最主要的优点是很平滑的印刷输出,尤其是在输出文字路径时能保持非常优秀的平滑效果。矢量图形输出后仍可保持文字边缘的整齐以及曲线的光滑。因为矢量图形有这样的特性,所以经常被用于线条明显、具有大面积色块的图案。

以下是矢量图及其局部放大后的效果。



1.4.2 关于位图图形

位图图像是由无数细小的像素组成的图像,组成图像的每一个像素都拥有自己的位置、亮度和大小。位图图像的大小取决于点数目的多少,像素的颜色决定了图像的颜色。图像和分辨率有着密切的关系,分辨率代表单位面积内包含的像素,分辨率越高,在单位面积内的像素就越多,图像也就越清晰。所以位图放大后会出现锯齿现象,缩小则会发生扭曲的现象。

1.4.3 矢量图形和位图图形的关系

通过上面的讲述不难发现这两种图像模式各有千秋。所以在进行设计工作的同时,要将两种模式结合起来使用,而不要单纯地依赖某一种格式。需要注意的是,如果作品在排版软件中完成,还需要在最后将矢量图形转换为位图图像,以置入到排版软件中,如果是在矢量软件中完成就不需要转换了。

通过不同的软件来达到不同的效果就要学会利用不同模式的优点或特性。矢量图形能够很完美地转换为位图图像,但是位图图像就不能转换为矢量图形。所以,我们只有很好地掌握它们之间的关系,才能更加快捷、更有利地辅助我们的设计工作。