



高职高专“十一五”规划教材

# Illustrator

## 图形处理技术



● 刘元生 编著



化学工业出版社



高职高专“十一五”规划教材

# Illustrator

TUXING  
CHULI JISHU

## 图形处理技术

● 刘元生 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

本书基于全球功能最强大的图形处理软件 Adobe Illustrator CS3 编写,内容涵盖图形处理的各个领域。本书既有较强的理论性,又具有鲜明的实用性,书中教学实例来自于编者的实践和研究成果。本书的写作风格与一般培训教程不同,教材使用任务驱动教学法,告诉读者要达到完成任务的目的,先要掌握什么技能,然后将其应用于实践,并在此过程中告诉读者如何掌握此技能的方法与技巧。

全书分为 8 章,详细讲解了 Illustrator 工作环境矢量绘图技术、插画与图形填充技术、图形处理与创作技术、图形特效制作技术、文字处理与排版技术、图表制作技术、图形的输出技术等。在每章节的后面还配有理论与实训练习供读者学习参考。

本书适用于使用 Illustrator 图形处理软件的所有专业,可作为高等职业教育教材、技能培训教材、本科美术设计专业的选修教材,也可作为从事图像处理技术相关工作人员的参考书。

## 图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 图形处理技术 / 刘元生编著. —北京: 化学工业出版社, 2009.5  
高职高专“十一五”规划教材  
ISBN 978-7-122-05155-4

I. I… II. 刘… III. 图形软件, Illustrator—高等学校: 技术学院—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 043292 号

---

责任编辑: 王听讲

文字编辑: 吴开亮

责任校对: 凌亚男

装帧设计: 刘丽华

---

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)

印 刷: 北京永鑫印刷有限责任公司

装 订: 三河市万龙印装有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张 18 $\frac{3}{4}$  字数 515 千字 2009 年 7 月北京第 1 版第 1 次印刷

---

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书,如有缺损质量问题,本社销售中心负责调换。

---

定 价: 32.00 元

版权所有 违者必究

# 前 言

本书基于功能强大的图像处理软件 Adobe Illustrator CS3 软件编写,内容涵盖图像应用技术的各个领域。书中详细讲解了 Illustrator 软件工作环境、矢量绘图技术、插画与图形填充技术、图形处理与创作技术、图形特效制作技术、文字处理与排版技术、图表制作技术、图形的输出技术等内容。本书内容丰富,结构新颖,操作性强,技巧性多。

本书编者长期从事图形图像处理理论和实践教学,大量教学实例来自于工作实践和研究成果,既有较强的理论性,又具有鲜明的实用性。本书使用任务驱动教学法,告诉读者要达到完成任务的目的,先要掌握哪些技能,然后将其应用于实践,并在此过程中告诉读者如何掌握此技能的方法与技巧。

本教材涵盖面广,适用于使用 Illustrator 图形处理软件的所有专业,可作为高等职业教育教材,图形图像处理技能培训教材,本科美术设计专业的选修教材。本书对于印刷、广告与传媒行业及数码摄影、影视行业的从业人员都很有参考价值,也是从事一线教学的教师以及从事图像处理技术相关工作人员不可多得的参考书。

为了帮助读者更好地学习 Illustrator 软件,本书还免费提供源文件和实训练习,读者如有需要,可以到化学工业出版社教学资源网站(<http://www.cipedu.com.cn>)免费下载使用。

全书主要由刘元生编著,汪华、胡金明、汪云华、程青松、汪彩华、储前元、刘汉英、徐勇敢、邹宗富、李建、孙国华、方明胜在编写过程中做了很多工作,在此一并表示真诚的感谢。由于时间仓促,加上编者的水平有限,本书不足之处,恳请读者批评指正(作者邮箱 [hflys@126.com](mailto:hflys@126.com))。

编 者

2009 年 3 月

# 目 录

|                          |    |
|--------------------------|----|
| 第 1 章 Illustrator 软件工作环境 | 1  |
| 1.1 图形处理基础               | 1  |
| 1.1.1 矢量图与位图             | 1  |
| 1.1.2 图形的颜色模式            | 1  |
| 1.1.3 图形的文件格式            | 3  |
| 1.2 Illustrator 软件工作界面   | 4  |
| 1.2.1 工作区环境              | 4  |
| 1.2.2 工具箱                | 5  |
| 1.2.3 控制面板               | 7  |
| 1.2.4 屏幕模式               | 8  |
| 1.3 控制文档视图窗口             | 8  |
| 1.3.1 设置文档窗口             | 8  |
| 1.3.2 更改文档视图显示比例         | 10 |
| 1.3.3 查看对象的视图            | 11 |
| 1.3.4 更改文档中对象的检视方式       | 12 |
| 1.4 使用辅助功能               | 12 |
| 1.4.1 使用标尺、参考线和网格        | 12 |
| 1.4.2 测量信息               | 14 |
| 1.4.3 更正错误               | 15 |
| 1.5 提高工作效率               | 15 |
| 1.5.1 使用增效工具和暂存盘         | 15 |
| 1.5.2 自定义快捷键             | 15 |
| 练习                       | 19 |
| 第 2 章 矢量绘图技术             | 22 |
| 2.1 绘制形状                 | 22 |
| 2.1.1 绘制矩形/圆角矩形/椭圆       | 22 |
| 2.1.2 绘制多边形              | 23 |
| 2.1.3 绘制星形               | 23 |
| 2.1.4 绘制光晕               | 24 |
| 2.2 绘制线条                 | 25 |
| 2.2.1 绘制直线               | 25 |
| 2.2.2 绘制弧线               | 26 |
| 2.2.3 绘制螺旋线              | 26 |
| 2.2.4 绘制矩形网格             | 27 |

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| 2.2.5 绘制极坐标网格 .....     | 28      |
| 2.3 绘制路径 .....          | 31      |
| 2.3.1 路径构成 .....        | 31      |
| 2.3.2 绘制精确路径 .....      | 32      |
| 2.3.3 控制路径 .....        | 35      |
| 2.3.4 绘制自由路径 .....      | 44      |
| 2.4 创建符号 .....          | 47      |
| 2.4.1 使用符号 .....        | 47      |
| 2.4.2 使用符号工具组 .....     | 49      |
| 练习 .....                | 53      |
| <br>第3章 插画与图形填充技术 ..... | <br>58  |
| 3.1 使用颜色 .....          | 58      |
| 3.1.1 设置颜色 .....        | 58      |
| 3.1.2 管理颜色 .....        | 60      |
| 3.1.3 使用颜色参考 .....      | 62      |
| 3.1.4 使用实时颜色 .....      | 64      |
| 3.2 描边属性 .....          | 67      |
| 3.2.1 描边面板 .....        | 67      |
| 3.2.2 轮廓化描边 .....       | 69      |
| 3.3 使用画笔 .....          | 69      |
| 3.3.1 画笔面板与画笔库 .....    | 69      |
| 3.3.2 应用画笔描边 .....      | 70      |
| 3.3.3 设置画笔选项 .....      | 71      |
| 3.3.4 自定义画笔 .....       | 74      |
| 3.3.5 使用书法画笔 .....      | 75      |
| 3.3.6 使用散点画笔 .....      | 76      |
| 3.3.7 使用图案画笔 .....      | 78      |
| 3.3.8 使用艺术画笔 .....      | 80      |
| 3.4 图形的填充 .....         | 82      |
| 3.4.1 实时上色 .....        | 82      |
| 3.4.2 渐变填充 .....        | 86      |
| 3.4.3 网格填充 .....        | 90      |
| 3.4.4 图案填充 .....        | 95      |
| 3.4.5 使用透明 .....        | 97      |
| 练习 .....                | 109     |
| <br>第4章 图形处理与创作技术 ..... | <br>115 |
| 4.1 组织与管理对象 .....       | 115     |
| 4.1.1 选择对象 .....        | 115     |
| 4.1.2 复制与再制对象 .....     | 119     |
| 4.1.3 排列、对齐与分布对象 .....  | 120     |

|            |                       |            |
|------------|-----------------------|------------|
| 4.1.4      | 锁定与隐藏对象 .....         | 122        |
| 4.1.5      | 编组与扩展对象 .....         | 122        |
| 4.1.6      | 使用图层管理对象 .....        | 123        |
| 4.2        | 自由变换对象 .....          | 125        |
| 4.2.1      | 使用定界框 .....           | 125        |
| 4.2.2      | 使用变换面板 .....          | 128        |
| 4.2.3      | 使用变换工具 .....          | 130        |
| 4.2.4      | 使用分别变换命令 .....        | 140        |
| 4.3        | 扭曲对象 .....            | 141        |
| 4.3.1      | 使用液化自由分形对象 .....      | 141        |
| 4.3.2      | 使用滤镜和效果扭曲对象 .....     | 143        |
| 4.3.3      | 使用封套扭曲对象 .....        | 148        |
| 4.4        | 裁切与分割对象 .....         | 153        |
| 4.4.1      | 裁切对象 .....            | 153        |
| 4.4.2      | 分割对象 .....            | 154        |
| 4.5        | 使用复合路径创建镂空对象 .....    | 154        |
| 4.5.1      | 创建复合路径 .....          | 154        |
| 4.5.2      | 调整复合路径 .....          | 155        |
| 4.6        | 使用路径查找器运算对象 .....     | 158        |
| 4.6.1      | 形状模式 .....            | 158        |
| 4.6.2      | 路径查找器 .....           | 159        |
| 4.7        | 使用剪切蒙版遮色对象 .....      | 167        |
| 4.7.1      | 创建剪切蒙版 .....          | 168        |
| 4.7.2      | 编辑剪切蒙版 .....          | 168        |
| 4.8        | 混合对象的颜色和形状 .....      | 170        |
| 4.8.1      | 创建混合 .....            | 171        |
| 4.8.2      | 编辑混合 .....            | 172        |
| 4.9        | 创建三维对象 .....          | 178        |
| 4.9.1      | 凸出 .....              | 178        |
| 4.9.2      | 绕转 .....              | 180        |
|            | 练习 .....              | 184        |
| <b>第5章</b> | <b>图形特效制作技术 .....</b> | <b>191</b> |
| 5.1        | 使用滤镜和效果 .....         | 191        |
| 5.1.1      | 关于滤镜和效果 .....         | 191        |
| 5.1.2      | 滤镜和效果摘要 .....         | 192        |
| 5.2        | 使用外观 .....            | 206        |
| 5.2.1      | 查看外观属性 .....          | 206        |
| 5.2.2      | 编辑外观属性 .....          | 207        |
| 5.2.3      | 指定新对象如何应用外观属性 .....   | 207        |
| 5.3        | 使用图形样式 .....          | 209        |
| 5.3.1      | 存储与应用图形样式 .....       | 210        |

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| 5.3.2 编辑图形样式 .....         | 210        |
| 练习 .....                   | 211        |
| <b>第6章 文字处理与排版技术 .....</b> | <b>215</b> |
| 6.1 创建与导入文字 .....          | 215        |
| 6.1.1 创建文字 .....           | 215        |
| 6.1.2 导入文字 .....           | 217        |
| 6.1.3 导出文字 .....           | 218        |
| 6.2 设置字符与段落格式 .....        | 218        |
| 6.2.1 选择文字 .....           | 218        |
| 6.2.2 设置文字格式 .....         | 219        |
| 6.2.3 设置段落格式 .....         | 222        |
| 6.3 全局调整文字 .....           | 226        |
| 6.3.1 使用字符与段落样式 .....      | 226        |
| 6.3.2 使用制表符 .....          | 227        |
| 6.3.3 插入字形 .....           | 229        |
| 6.3.4 更改字体 .....           | 230        |
| 6.3.5 更改大小写与文字方向 .....     | 230        |
| 6.3.6 查找替换与拼写检查 .....      | 231        |
| 6.3.7 使用智能标点 .....         | 232        |
| 6.3.8 显示隐藏字符 .....         | 232        |
| 6.4 处理区域文字 .....           | 233        |
| 6.4.1 调整区域文字块 .....        | 233        |
| 6.4.2 调整区域文字 .....         | 233        |
| 6.4.3 串接文本 .....           | 235        |
| 6.4.4 图文绕排 .....           | 236        |
| 6.5 处理路径文字 .....           | 240        |
| 6.5.1 调整文字路径 .....         | 240        |
| 6.5.2 调整路径文字 .....         | 241        |
| 6.6 文字图形化 .....            | 245        |
| 6.6.1 创建文字轮廓 .....         | 245        |
| 6.6.2 释放文字复合路径 .....       | 246        |
| 练习 .....                   | 247        |
| <b>第7章 图表制作技术 .....</b>    | <b>251</b> |
| 7.1 关于图表 .....             | 251        |
| 7.1.1 图表构成 .....           | 251        |
| 7.1.2 图表类型 .....           | 252        |
| 7.2 创建图表 .....             | 255        |
| 7.2.1 创建图表步骤 .....         | 255        |
| 7.2.2 修改图表数据 .....         | 257        |
| 7.3 设置图表格式 .....           | 258        |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| 7.3.1 更改图表类型 .....           | 258 |
| 7.3.2 设置图表选项 .....           | 259 |
| 7.3.3 设置数值轴 .....            | 262 |
| 7.3.4 设置类别轴 .....            | 263 |
| 7.4 设计图表 .....               | 265 |
| 7.4.1 更改图表外观 .....           | 266 |
| 7.4.2 设计图表 .....             | 267 |
| 7.4.3 创建混合型图表 .....          | 269 |
| 练习 .....                     | 272 |
| <b>第 8 章 图形输出技术</b> .....    | 276 |
| 8.1 文件管理 .....               | 276 |
| 8.1.1 存储文件 .....             | 276 |
| 8.1.2 导入文件 .....             | 276 |
| 8.1.3 导出文件 .....             | 278 |
| 8.2 创建 Web 图形 .....          | 279 |
| 8.3 设定裁剪区域与裁剪标记 .....        | 280 |
| 8.3.1 自定义裁剪区域 .....          | 280 |
| 8.3.2 在对象周围创建裁剪标记 .....      | 281 |
| 8.4 输出打印 .....               | 282 |
| 8.4.1 使用打印对话框 .....          | 282 |
| 8.4.2 打印渐变、网格对象和颜色混合 .....   | 283 |
| 8.4.3 分割路径以打印大型及复杂外框形状 ..... | 284 |
| 8.5 任务自动化 .....              | 284 |
| 8.5.1 动作 .....               | 284 |
| 8.5.2 批处理 .....              | 286 |
| 练习 .....                     | 286 |
| <b>附录</b> .....              | 288 |
| 附录 A Illustrator 快捷键大全 ..... | 288 |
| 附录 B 练习答案 .....              | 291 |

# 第1章 Illustrator 软件工作环境

## 1.1 图形处理基础

计算机图形处理技术是建立在计算机图形学 (computer graphics, CG) 和计算机技术基础上, 利用计算机通过算法和程序在显示设备上构造出图形的一种技术。随着计算机图形学的诞生和计算机技术的日益发展, 计算机图形处理技术广泛应用在商业、广告业、娱乐业、政府部门、军事、医学、工程、艺术、教育和培训等各个领域。

### 1.1.1 矢量图与位图

根据计算机处理技术的特征, 将计算机图形分为两种形式: 矢量图与位图, 也就是人们通常所指的图形与图像。

在计算机中, 矢量图形通常由点、线、面、体等几何元素组成, 放大时线条非常清晰, 如工程图、等高线地图、曲面的线框图、线稿图等, 如图 1-1 所示。

位图图像是指计算机内以像素点形式存在的明暗度、色彩信息等, 也就是通常所说的真实感图像, 如数码相机拍摄的相片等, 如图 1-2 所示。

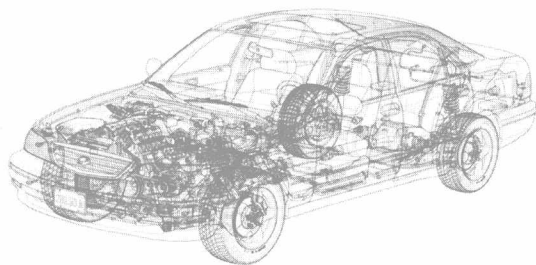


图 1-1 矢量图形



图 1-2 位图图像

### 1.1.2 图形的颜色模式

在计算机中, 通常用颜色模式来描述数字图形中看到或使用的颜色, 每种颜色模式 (如 RGB、CMYK 或 HSB) 分别表示用于描述颜色及对颜色进行分类的不同方法。而颜色模型则用数值来表示可见光谱。

#### (1) HSB 颜色模式

HSB 模式是基于人眼对色彩的观察来定义的。在此模式中, 所有的颜色都用 H (色相)、S (饱和度) 和 B (亮度) 三个属性来描述。因此, 色相 (H)、饱和度 (S) 和亮度 (B) 统称为颜色的三属性。

H (色相) 通常由颜色名称标识, 如红、橙、黄、绿、青、蓝、紫。在  $0^{\circ}\sim 360^{\circ}$  的标准色轮上 (图 1-3), 按位置度量色相。如标准红色在  $0^{\circ}$  (或  $360^{\circ}$ ), 黄色在  $60^{\circ}$ , 绿色在  $120^{\circ}$ , 青色在

180°, 蓝色在 240°, 洋红在 300°。

S (饱和度, 有时称为彩度) 是指颜色的强度或纯度。饱和度表示色相中灰色分量所占的比例, 它使用从 0% (灰色) ~100% (完全饱和) 的百分比来度量。在标准色轮上, 饱和度从中心到边缘递增。

B (亮度) 是颜色的相对明暗程度, 通常用从 0% (黑色) ~100% (白色) 的百分比来度量。

HSB 颜色模式在计算机中主要用于编辑颜色, 而与图形的色彩无关。

### (2) RGB 颜色模式

RGB 颜色模式是基于自然界中三种基色光的混合原理, 将红 (R)、绿 (G) 和蓝 (B) 三种基色按照从 0 (黑) ~255 (白色) 的亮度值在每个色阶中分配, 从而指定其色彩。当不同亮度的基色混合后, 便会产生出  $256 \times 256 \times 256 \approx 1670$  万种颜色。例如, 一种明亮的红色可能 R 值为 246, G 值为 20, B 值为 50; 当三种基色的亮度值相等时, 产生灰色; 当三种亮度值都是 255 时, 产生纯白色; 而当所有亮度值都是 0 时, 产生纯黑色。图像在屏幕上处于这三种颜色的重叠处会产生青色、洋红、黄色。三种色光混合生成的颜色一般比原来的颜色亮度值高, 所以 RGB 颜色模式产生颜色的方法又被称为色光加法。RGB 的成色原理如图 1-4 所示。

图形在屏幕显示时, 此种颜色模式最能表达图像的颜色信息。但 RGB 颜色模式与计算机的设备存在着一定的差异, 图形在屏幕上的显示效能取决于计算机的硬件设备。

### (3) CMYK 颜色模式

CMYK 颜色模式是由光线照到有不同比例 C、M、Y、K 青 (C)、洋红 (M)、黄 (Y)、黑 (K) 色油墨的纸上, 部分光谱被吸收后, 反射到人眼的光所产生的颜色。理论上, 纯青色、洋红和黄色色素在合成后可以吸收所有光线并产生黑色, 但是由于所有打印油墨都包含一些杂质, 因此这三种油墨实际生成土灰色, 所以在 CMYK 颜色模式中加入黑色油墨合成才能生成真正的黑色。由于 C、M、Y、K 在混合成色时, 随着 C、M、Y、K 四种成分的增多, 反射到人眼的光会越来越少, 光线的亮度会越来越低, 所有 CMYK 颜色模式产生颜色的方法又被称为色光减法。CMYK 成色原理如图 1-5 所示。

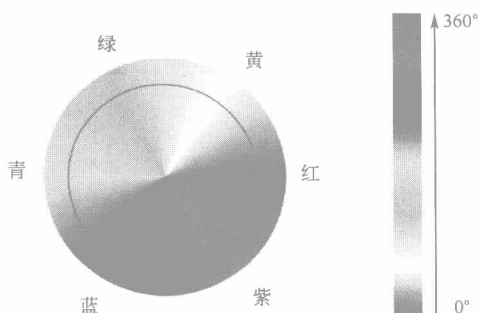


图 1-3 色轮

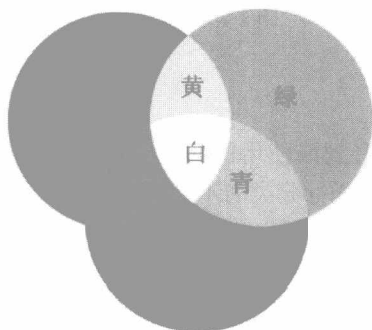


图 1-4 RGB 成色原理

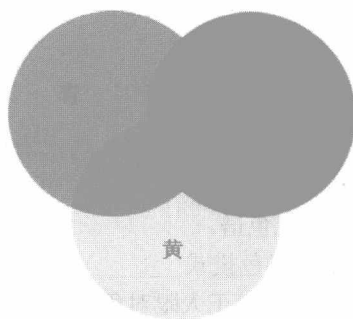


图 1-5 CMYK 成色原理

CMYK 是用于打印或印刷图形所采用的颜色模式。与 RGB 颜色模式一样, CMYK 颜色模式也受输出硬件设备的影响。

#### (4) 灰度模式

灰度模式用 0（黑色）～255（白色）之间的亮度值来表现图形的颜色信息。亮度是控制灰度的唯一要素，亮度越高，灰度越浅；亮度越低，灰度越深，如图 1-6 所示。

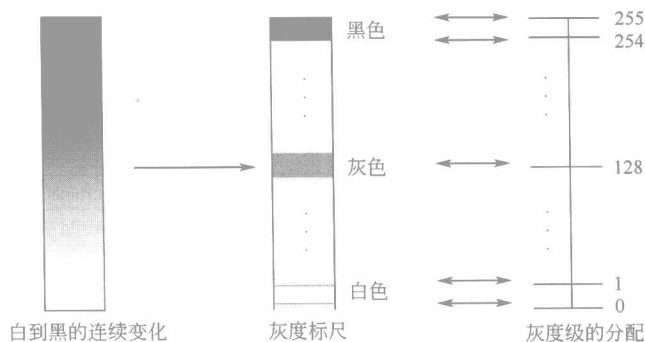


图 1-6 灰度模式

### 1.1.3 图形的文件格式

图形式文件格式是计算机保存数字文件所用的数据排列规则，每个计算机应用程序生成的文件类型各不相同。

位图图像常用的文件格式有：PSD、JPEG、TIFF、BMP、GIF、PNG8、PNG24、DNG、PCX、PICT、TGA、RAW、PIXAR、WBMP、DICOM 等。常用文件格式的特性如表 1-1 所示。

表 1-1 位图文件格式特性

| 文件类型  | 文件描述             | 文件特征                                                                                                                                    |
|-------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PSD   | Photoshop 文件格式   | Photoshop 默认的文件格式。此格式包含 Photoshop 软件中所有的图像信息，如图层、通道、路径、透明属性等。但很少有软件支持此种格式                                                               |
| JPEG  | 联合图像专家组文件格式      | JPEG 格式是在 World Wide Web 及其他联机服务上常用的一种格式，用于显示超文本标记语言（HTML）文档中的照片和其他连续色调的图像。此格式可以通过有选择地扔掉数据来压缩文件大小，是一种有损压缩文件格式                           |
| TIFF  | 标签图像文件格式         | TIFF 是一种灵活的位图图像格式，几乎受所有的绘画、图像编辑和页面版面应用程序的支持。此格式存储的图像信息多，可用于传统图像印刷，也可进行有损或无损压缩                                                           |
| BMP   | Windows 标准图像文件格式 | BMP 是 Windows 兼容计算机上的标准 Windows 图像格式。此格式能够被多种 Windows 应用程序所支持。这种格式的特点是包含的图像信息较丰富，几乎不进行压缩，因此占用磁盘空间过大，所以目前 BMP 在单机上比较流行                   |
| GIF   | 图像交换文件格式         | GIF 格式是在网络上被广泛使用的一种格式。此格式支持动画。但此格式最多只支持 256 色，对真彩图片进行有损压缩                                                                               |
| PNG   | 便携式网络图片格式        | PNG 是一种新兴的网络图像格式。它汲取了 GIF 和 JPG 二者的优点，存储形式丰富，兼有 GIF 和 JPG 的色彩模式，能把图像文件压缩到极限以利于网络传输，但又能保留所有与图像品质有关的信息。因为 PNG 是采用无损压缩方式来减少文件的大小。但此格式不支持动画 |
| DNG   | 数字负片图像文件格式       | DNG 是 Adobe 针对相机原始文件公开提供的文件格式，主要用来提供兼容性，并减轻目前相机原始文件格式过于分散的状况。此格式包含数码相机中的原始图像数据以及定义数据含义的元数据                                              |
| DICOM | 医学成像文件格式         | DICOM 格式通常用于传输和存储医学图像，如超声波和扫描图像                                                                                                         |
| WBMP  | 移动图像文件格式         | WBMP 格式是用于优化移动设备（如移动电话）图像的标准格式。WBMP 支持 1 位颜色，即只包含黑色和白色像素                                                                                |

矢量图形常用的文件格式有：AI、CDR、FH、SWF、FLA、SVG、PDF、EPS、DWG 等。常用文件格式的特性如表 1-2 所示。

表 1-2 矢量图文件格式特性

| 文件类型 | 文件描述               | 文件特征                                                       |
|------|--------------------|------------------------------------------------------------|
| AI   | Illustrator 图形文件格式 | AI 格式是由 Adobe 公司的 Illustrator 软件生成的标准图形文件格式                |
| CDR  | CorelDraw 图形文件格式   | CDR 格式是由 Corel 公司的 CorelDraw 软件生成的标准图形文件格式                 |
| FH   | Freehand 图形文件格式    | FH 格式是由 Macromedia 公司的 Freehand 软件生成的标准图形文件格式              |
| SWF  | Flash 图形文件格式       | SWF 格式包含矢量动画，可由 Macromedia 公司的 Flash 软件播放和编辑此文件            |
| FLA  | Flash 源文件格式        | FLA 是 Flash 源文件格式。此格式可由 Macromedia 公司的 Flash 软件编辑          |
| SVG  | 可缩放的图形文件格式         | SVG 是一个基于 XML 的矢量图格式，由 World Wide Web Consortium 为浏览器定义的标准 |
| EPS  | 封装的图形文件格式          | EPS 是描述小型矢量图的 PostScript 文件，对比与描述整页的文件格式                   |
| DWG  | CAD 图形文件格式         | DWG 是 CAD 软件生成的图形文件格式                                      |

1.2 Illustrator 软件工作界面

在电脑桌面任务栏上单击【开始】→【程序】→【Adobe Illustrator CS3】，启动 Illustrator 软件，启动后的界面如图 1-7 所示。

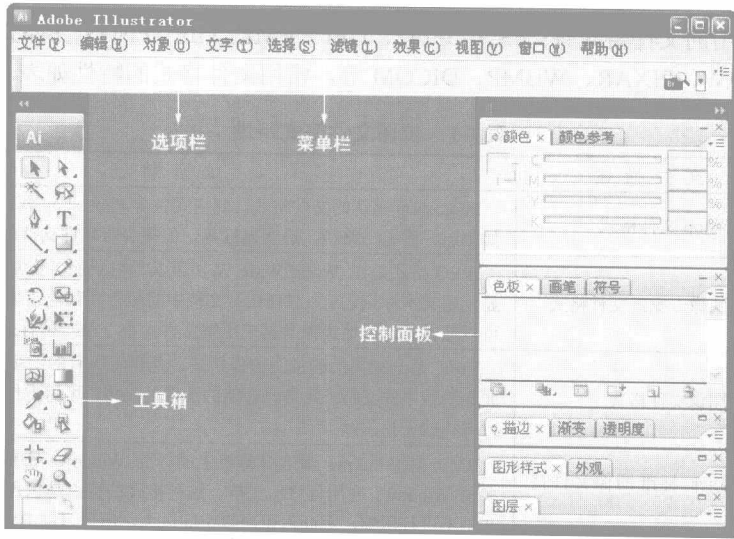


图 1-7 Illustrator CS3 软件工作界面

整个 Illustrator 软件工作界面是由标题栏、菜单栏、选项栏、工具箱和控制面板构成。

1.2.1 工作区环境

首次启动 Illustrator 软件后，其工作界面是一个折叠了所有控制面板的“基本”工作区。根据用户需要，Illustrator 提供了几种不同的工作区以便用户选择，选择【窗口】→【工作区】，在弹出的子菜单中（图 1-8）选择所需的工作区。

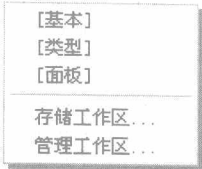


图 1-8 工作区子菜单

不同类型的工作区只是弹出显示的控制面板不一样。根据需要,用户也可以自定义符合自己习惯的工作区环境,具体操作步骤如下。

- ① 启动 Illustrator 软件。
- ② 从窗口菜单中选择要显示或隐藏的工具、控制面板或选项栏。
- ③ 选择【窗口】→【工作区】→【存储工作区】。
- ④ 在弹出的“存储工作区”对话框中命名工作区名称,单击“确定”按钮。
- ⑤ 如果要调用已命名的工作区,在工作区菜单列表中选择该工作区即可。

## 1.2.2 工具箱

工具是绘图和图形处理必备的基本对象。Illustrator CS3 不同于以前版本,工具箱中的工具可以更改为单列或双列显示。单击工具箱顶端的展开按钮或折叠按钮可以在单列或双列显示间相互切换。工具箱中的所有工具分类如图 1-9 所示。

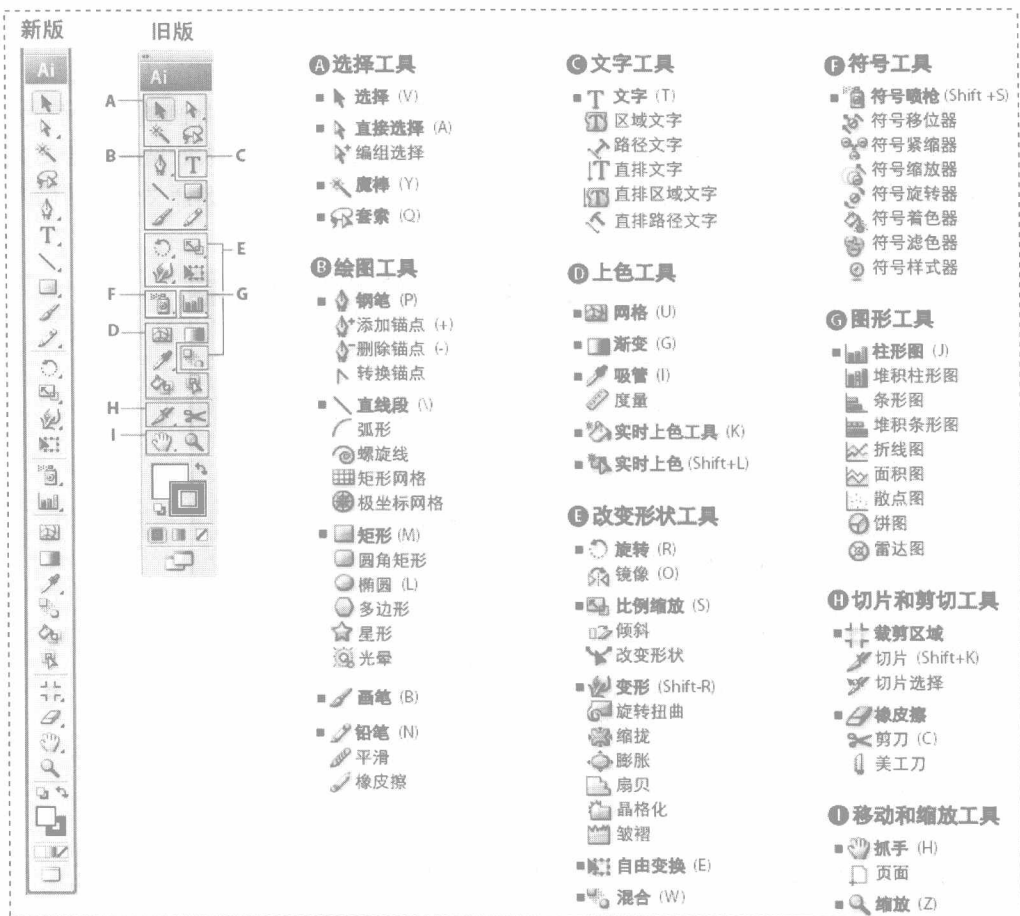


图 1-9 工具及其分类

### (1) 显示/隐藏工具箱

选择【窗口】→【工具】命令。

### (2) 使用工具

在工具箱中单击工具图标即可选择该工具。在工具的右下角显示三角形标记时,在该标记上

按住鼠标不放即可选择隐藏的工具。

【技巧提示】 按住键盘上的<Shift>键加对应工具的快捷键，或按住<Alt>键单击该工具也可以选择隐藏的工具。

不同于 Photoshop 软件，Illustrator 可以将隐藏的工具展开单独显示。在工具右下角三角形标记上按住鼠标不放，在弹出的工具列中单击右端的拖出三角形标记便可实现，如图 1-10 所示。

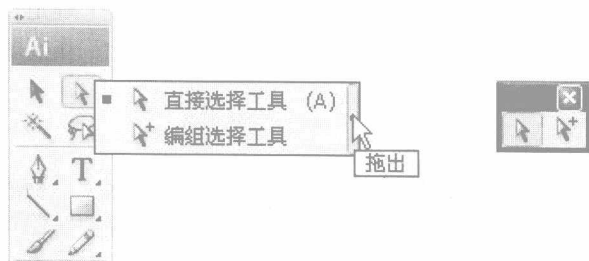


图 1-10 展开工具列

### (3) 工具的显示光标

使用工具时，大多数工具的鼠标指针都与该工具的图标相匹配，如选择画笔工具时，光标显示其图标。但有时在精确绘图时需要将光标换到精确光标以提供更大的精度。若要更改鼠标光标显示，选择【编辑】→【首选项】→【常规】，在弹出的对话框中选择“使用精确光标”选项，如图 1-11 所示。

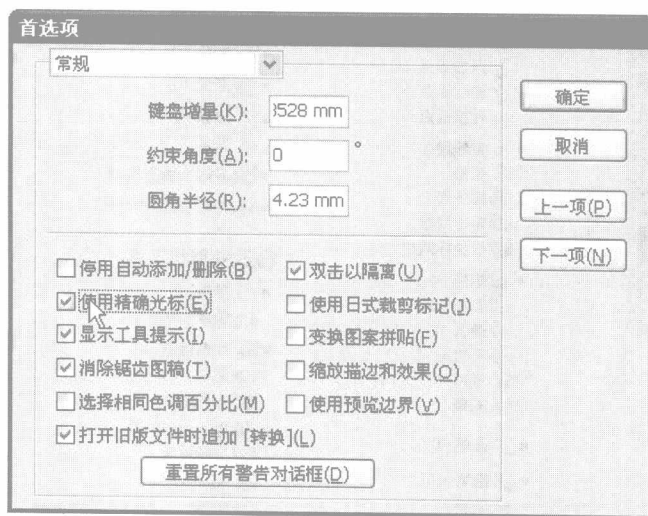


图 1-11 更改鼠标指针

【技巧提示】 按键盘上的<Caps Lock>键可以在绘图光标和精确光标间相互切换。

### (4) 工具选项栏

Illustrator 会根据当前选择的对象，在窗口上端的选项栏上显示与之相关的信息，这些信息可作为绘图或图形处理的参考依据，如图 1-12 所示。



图 1-12 工具选项栏

【技巧提示】 不同于以前版本，当 Illustrator CS3 选项栏上的文本为蓝色且带下划线时，可以单击该文本以显示相关的面板或对话框。如单击“描边”即可显示“描边”面板。

### 1.2.3 控制面板

控制面板是处理图形时的辅助对象。不同面板有着不同的功能，如颜色面板可以使用和调节颜色，信息面板可以查看图形在不同编辑状态下的辅助信息等。

#### (1) 显示/隐藏面板

从“窗口”菜单中选择一个面板名称。

#### (2) 展开/折叠面板

单击单个面板标题栏可展开或折叠单个面板组。单击面板顶端的展开按钮或折叠按钮可展开或折叠所有面板组，如图 1-13 所示。

#### (3) 将组合的面板转换为浮动面板

将鼠标放在面板的标签上拖移可移动单个面板，在面板的标题栏上拖移可移动面板组。

#### (4) 使用面板菜单

单击面板右侧顶端的面板菜单按钮即可弹出与当前面板相关的菜单信息，如图 1-14 所示。

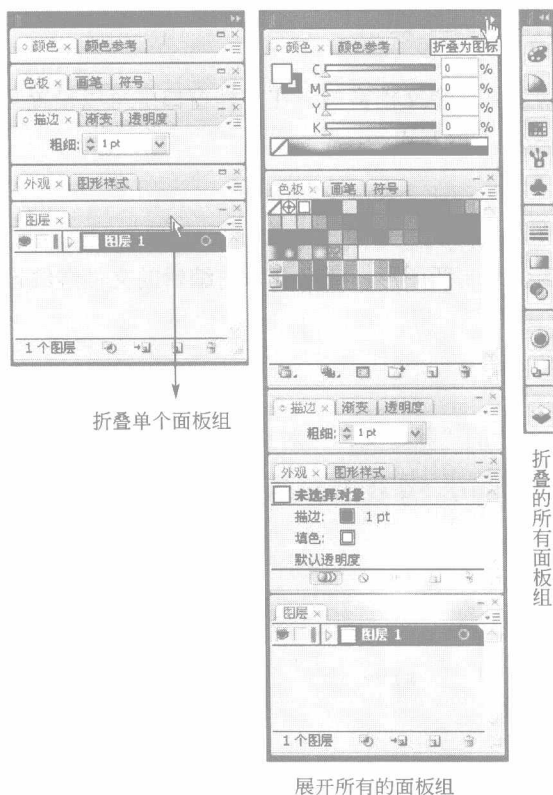


图 1-13 展开/折叠面板

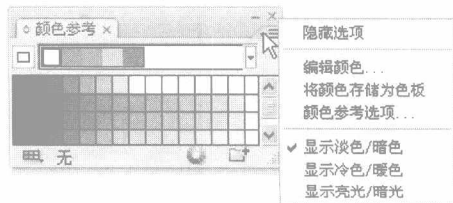


图 1-14 面板菜单

【技巧提示】 使用面板时记住以下两个快捷键可提高工作效率。

- ① 按<Tab>键可以显示/隐藏工具箱、选项栏及所有的控制面板。
- ② 按<Shift>+<Tab>组合键只显示/隐藏除工具箱外的所有控制面板。

### 1.2.4 屏幕模式

Illustrator 允许设计师在隐藏菜单栏、工具箱和所有控制面板的条件下查看和编辑图形的全部或局部。Illustrator CS3 提供了四种用于查看和编辑图形的屏幕模式：最大屏幕模式、标准屏幕模式、带有菜单栏的全屏模式和全屏模式。这四种屏幕模式分别具有以下特征。

- 最大屏幕模式：将当前窗口最大化显示。
- 标准屏幕模式：在选项栏下显示当前窗口的标题栏。
- 带有菜单栏的全屏模式：在此模式下将会显示当前窗口的标题栏。
- 全屏模式：在此模式下将隐藏标题栏和菜单栏。

如果要切换屏幕模式，只需单击工具箱底端的更改屏幕模式按钮 ，在弹出的屏幕模式列表中（图 1-15）选择所需的屏幕模式。

**【技巧提示】** 直接按键盘上的<F>键可在最大屏幕模式、标准屏幕模式、带有菜单栏的全屏模式和全屏模式间相互切换。

✓ 最大屏幕模式  
标准屏幕模式  
带有菜单栏的全屏模式  
全屏模式

图 1-15 屏幕模式列表

## 1.3 控制文档视图窗口

在 Illustrator 中建立或打开一个文档就会自动建立一个文档窗口。在文档窗口中可以设置当前画板、页面的尺寸，还可以控制当前文档中对象的显示方式。

### 1.3.1 设置文档窗口

在 Illustrator 中，可以创建一个新的空白文档以绘制新图形，或打开以前编辑的文档继续设置、修改与创作。

#### (1) 新建文档

创建一个新文档的操作方法如下。

- ① 选择【文件】→【新建】，弹出如图 1-16 所示的“新建文档”对话框。

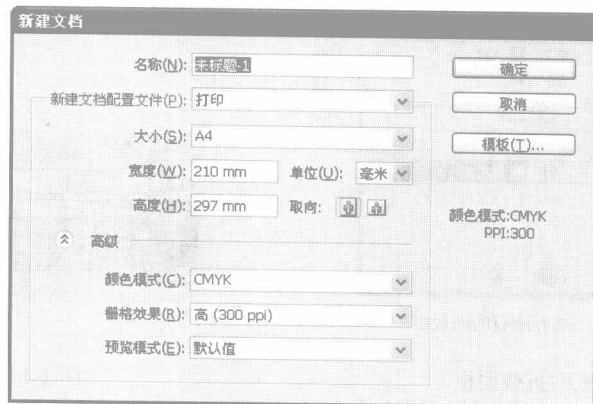


图 1-16 “新建文档”对话框

- ② 在“名称”选项栏中输入该文档的名称。
- ③ 在“新建文档配置文件”选项栏中确定该文档的用途：打印、网站、移动设备、视频和