

多媒体视频教学光盘

17 个精彩大型案例的素材和结果

17 个拓展训练的素材和结果

5 小时高质量教学视频



数字艺术设计精品规划教材

Illustrator CS5 中文版案例教程

■ 李 涛 组 编
■ 穆思睿 主 编
■ 卞 证 副主编

顶尖的作者团队：汇集了国内最顶尖的 CG 设计师和资深教育培训专家

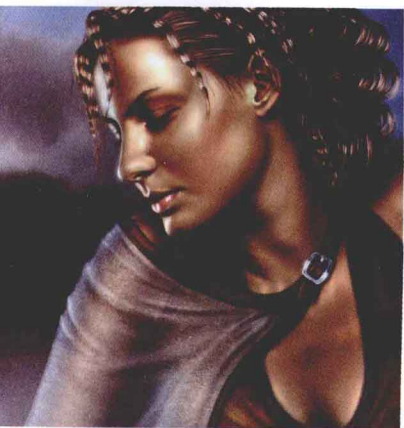
新颖的编写方式：引入任务驱动式编写思想，真正实现“教、学、做”一体化

实用的精粹案例：提供大量融入产品创意和设计理念的精彩商业案例，涵盖了字体设计、标志设计、海报设计、包装设计、图书封面设计、产品造型设计、UI 设计、插画设计等应用领域



高等教育出版社
HIGHER EDUCATION PRESS

数字艺术设计精品规划教材



Illustrator CS5 中文版案例教程

Illustrator CS5 Zhongwenban

Anli Jiaocheng

李 涛 组 编
穆思睿 主 编
卞 证 副主编



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容提要

本书详细介绍了Illustrator CS5的基础知识及其在平面设计各个领域中的应用。首先在基础知识部分向读者介绍了Illustrator CS5中各功能模块的使用方法,然后通过多个经典案例详细剖析了Illustrator CS5在字体设计、标志设计、海报设计、包装设计、图书封面设计、产品造型设计、UI设计、插画设计等领域中的应用,同时在案例中整合了工具详解、行业知识、设计师经验等模块,旨在培养和提升读者的综合设计能力,使之尽快成为一名合格的设计者。

本书可作为高职高专或应用型本科院校艺术设计类和计算机类专业相关课程的教材,也可作为相关培训机构的教学用书或平面设计爱好者的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator CS5中文版案例教程 / 穆思睿主编.

—北京: 高等教育出版社, 2012. 11

ISBN 978-7-04-034741-8

I. ①I… II. ①穆… III. ①图形软件-高等学校-教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第215351号

策划编辑	洪国芬 陈 皓	责任编辑	陈 皓	封面设计	马 骁
责任校对	殷 然	责任印制	朱学忠		
出版发行	高等教育出版社	咨询电话	400-810-0598		
社 址	北京市西城区德外大街4号	网 址	http://www.hep.edu.cn		
邮政编码	100120		http://www.hep.com.cn		
印 刷	保定市中国画美凯印刷有限公司	网上订购	http://www.landaco.com		
开 本	889mm×1194mm 1/16		http://www.landaco.com.cn		
印 张	17.25	版 次	2012年11月第1版		
字 数	430千字	印 次	2012年11月第1次印刷		
购书热线	010-58581118	定 价	49.80元(含光盘)		

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 请到所购图书销售部门联系调换
版权所有 侵权必究
物 料 号 34741-00

系列教材序言——不忘初心

对于设计专业的学生来说，设计的道路终究是不好走的，技法的训练如铁杵磨针，日久方见功力，美感的培养则需博观约取，厚积才能薄发，优秀的作品哪怕寥寥几笔背后却蕴含创作者经历的无尽坎坷和磨练。每一位选择以此为专业的青年学子都值得鼓励和佩服。在你们初踏上征途之际，作为先行者的我们愿意为你们精点行囊，点一盏耀足眼前的小桔灯。

在本套教材构思之初，高等教育出版社汇集多位一线设计师和教师多次反思自问，为何设计类书籍如此丰富多样而我们的学生毕业后依旧技法不精，创意不足。经过多次的大纲讨论和苛刻的案例筛选，我们发现在知识爆炸的时代，使学生每天面对那么多可怕的技术词汇和指令远非快速学习的有效方法，而需要做的是建立适合自身的数字艺术设计和创作的知识体系，不仅需要掌握操作方法，更需要知道如何合理地运用知识和技术。

所以，我们决定不做庞大而主次不分的百科全书式教材，同时也极力避免软件说明或案例罗列式的教学姿态。在技能梳理上我们秉承“少即多，多则惑”的理念，力求更加简洁、系统，将传授“方法”作为本套教材的核心，最终“磨”出了这套教材。

在本套教材组编之初，我们提出了如下期望：

避免知识的生硬堆砌，强调对知识体系的构建，强调内容的整合和优胜劣汰；

多数情况下，为读者提供一个选择，协助他们解决实际面临的问题，使初级读者一上手就使用最优良的方式，少走一些弯路；

多个领域的知识融合，体现美学与技术全新的复合形态；

.....

希望最终这套教材在我们略带洁癖的坚持下能够符合构思它的初衷和本心。

为了方便读者相互交流共同提高，我们建立了读者俱乐部（www.liangzhishu.com/ask/），欢迎各位读者在其中交流切磋。我们希望能给大家提供持续、开放的平台，如你有任何关于知识的疑问，这里会有各路英才帮你解答；我们更想保护你原生的哪怕稚嫩的创意，如你有初生牛犊不怕虎的作品，欢迎共享出来接受挑剔的眼光；我们更期待大家提出各种意见或建议，只要能帮助我们的设计环境更好更健康地成长，我们都无任欢迎！

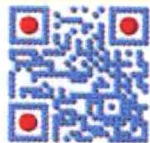
系列教材主编 李涛
于北京



我要提问

www.liangzhishu.com/ask/

添加提问 >



前言

关于Illustrator

Illustrator是由Adobe公司推出的一款图形图像软件，因非凡的设计功能而广泛地应用于商标设计、模型绘制、插图描画、排版及分色输出等诸多领域，用于商业设计和美术设计的PC上几乎都安装了Illustrator。学习Illustrator除了可以掌握其强大的功能外，还能极大地提高读者对数字艺术设计的兴趣。作为一种创作手段，它可以帮助设计者从一个全新的角度看待问题，也为开拓更为广阔的想象空间提供了必要的技术条件。因此，无论在易用性还是应用的普遍性上，Illustrator对于设计师来说都有着非同一般的重要性。

与以往版本相比，Illustrator CS5 软件可以在透视中实现精准的绘图、创建宽度可变的描边、使用逼真的画笔上色，同时还充分利用了与新的 Adobe CS Live 在线服务的集成。在Illustrator CS5中，无须访问多个工具和面板，可以在画板上直观地合并、编辑和填充形状。在一个文件中，Illustrator CS5最多能处理100 个不同大小的画板，并且按照用户的意愿组织和查看它们。

本书内容

本书从理论到案例都进行了较详尽的叙述，内容由浅入深，全面覆盖了Illustrator CS5的基础知识及其在相关各行业中的应用技术。10多个精彩设计案例融入了作者丰富的设计经验和教学心得，旨在帮助读者全方位了解行业规范、设计原则和表现手法，提高实战能力，以灵活应对不同的工作需求。整个学习流程联系紧密、环环相扣、一气呵成，让读者在轻松的学习过程中享受成功的乐趣。

全书共分为10章，第1章讲解了Illustrator CS5的基础知识和基本操作；第2章具体介绍了Illustrator CS5中图形绘制的相关操作；第3~10章介绍了多个平面设计领域的基础知识和经典案例，包括字体设计、标志设计、海报设计、包装设计、图书封面设计、产品造型设计、UI设计、插画设计等，使读者能够较为全面地掌握各个平面设计领域的行业需求和专业技能，提升市场意识，并提高对Illustrator软件综合运用能力。

配套教学资源

本书提供了立体化教学资源，包括教学课件（PPT）、高质量教学视频、案例和拓展训练的素材及源文件、课后练习答案、行业和企业考证模拟题及答案等。其中，教学视频、案例和拓展训练的素材及源文件存放于DVD光盘中，教学课件、课后练习答案、行业和企业考证模拟题及答案请联系编辑获取（QQ：1548103297）。DVD光盘中的教学视频与书中内容一一对应，对于一些操作性较强的部分，大家可以通过观看视频来强化学习效果。通过众多的配套资源，希望能为广大师生在“教”与“学”之间铺垫出一条更加平坦的道路，力求使每一位学习本书的读者均可达到一定的职业技能水平。

本书由穆思睿担任主编，卞证担任副主编。由于时间仓促，疏漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编者

2012年7月

案例教学设计

实践·提高

9.3

难易程度

★★★★★

音乐播放器设计

①项目创设

本例将设计一个播放器。该播放器以强烈的质感和立体效果呈现。细节和光感也随播放器增多不少。最终效果如图9-2所示。

②制作思路

首先利用“钢笔工具”和“网格工具”绘制立体的图形。然后利用纹理的填充赋予质感。最后添加颜色及效果。

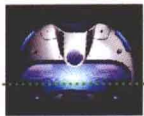


图 9-2

素材：素材与源文件 Chapter 9 9.3 素材
源文件：素材与源文件 Chapter 9 9.3 源文件

案例制作步骤



03 绘制播放器的外形

选择“钢笔工具”。在画板上勾出播放器的外形。然后使用“转换锚点工具”进行细致的调整。效果如图9-4所示。

04 创建网格图形

选择“网格工具”。在播放器的外形上点击鼠标创建网格线。使用“直接选择工具”进行细致的调整。得到的效果如图9-7所示。



图 9-4



图 9-7

05 创建网格渐变效果

使用“直接选择工具”选中左右两边的锚点填充黑色。中间锚点填充白色。效果如图9-8所示。

06 绘制凹槽外形

选择“钢笔工具”。在播放器的外形上勾出凹槽的形。然后使用“转换锚点工具”进行细致的调整。效果如图9-9所示。



图 9-8



图 9-9

07 为凹槽创建网格渐变

参照制作播放器外形网格渐变的方法。制作凹槽的网格渐变。效果如图9-10所示。

08 添加纹理

选择制作好的播放器外形和凹槽。执行“效果”→“纹理”→“颗粒”命令。设置强度为9。对比度为97。颗粒类型为“柔和”。如图9-11所示。



图 9-10

知识点

新建网格工具使用

渐变网格 (Gradient Mesh) 工具是 Illustrator 中最神奇的工具之一。它创造性的把贝塞尔曲线网格和渐变填充完美的结合在一起。通过贝塞尔曲线的方式来控制节点和节点之间丰富光色的色彩渐变。形成的画面效果让人惊叹不已。这种渐变是一个不可逆的过程。一旦转化就无法再恢复为普通物体。

1. 新建网格物体的创建方式

严格说来，渐变网格物体都是由其他物体转化而来的。未封闭的开放路径在转换后自动变成封闭图形。如果不对，在 Illustrator 里这种转变是一个不可逆的过程。一旦转化就无法再恢复为普通物体。

- 使用 Gradient Mesh 工具创建渐变网格物体
- 用选择命令创建渐变网格物体
- 由渐变填充创建渐变网格物体

知识拓展

UI设计理论知识

随着规范的产品设计流程的引入，每一个产品在产品设计中所起的作用以及所承担的责任越来越清晰。但是有段时间，我认为并不能因为清晰的产品设计流程，给大家打造一个假象。假使一部设计都不完美的产品，我只做好UI就好了。然而一个专业性互联网产品项目流程走下来应该说是：

1. 制定MVC

市场需求文档。获得项目发起部门认同后，产品进入实施。需要制定MVC。具体来说是更细致的市场与竞争对手分析。通过哪座功能来实现商业目的。功能/零功能需求分门几类。功能的优先级等等。实际工作中，这个阶段PC可能的产品物Model Manager的思维。Excel/Feature List等。

【项目创设】 描述工作情境，明确项目应达到的能力目标，并进行项目分析。

【制作思路】 进行任务分解，提炼出制作的重点步骤。

【资源介绍】 向读者指明案例的素材文件和教学视频文件在光盘中的位置。

【图解步骤】 通过图片方式展示项目的制作步骤，使读者对项目有更直观的认识。

【工具详解】 针对一些重要工具进行深入介绍，让读者更全面地掌握该工具的使用方法和技巧。

【行业知识】 紧扣项目制作流程，介绍相关行业的一些常识和经验，让读者增加对行业的了解。

【拓展训练】 让读者自己动手进行职场操练，以此来巩固和提高学习效果。

拓展训练—手机界面设计

利用本节中制作的列车时刻表界面设计的相关知识，按照配套光盘中提供的素材文件制作出“手机界面设计”，最终的效果如图9-94所示。



图 9-94

- ①技术要点：矩形工具、椭圆形工具、文本工具、渐变填充。
- ②素材文件：配套光盘→08章“列车时刻表设计”→“拓展训练”→“手机界面设计”。
- ③制作分析：



图 9-94

初识Illustrator CS5

1.1	Illustrator CS5 概述	2
1.1.1	软件特点	2
1.1.2	新增功能	2
1.2	Illustrator CS5 的基本操作	3
1.2.1	工作界面	3
1.2.2	文档的基本操作	4
1.2.3	对象的编辑与变换	6
1.3	输出文件	12
1.3.1	输出格式介绍	12
1.3.2	输出图片的方法	13
1.3.3	印刷的相关知识	14
1.4	知识与技能梳理	15
1.5	课后练习	15

Illustrator CS5
中的图形绘制

2.1	基本图形绘制工具	18
2.1.1	常用基本图形绘制工具	18
2.1.2	常用曲线图形绘制工具	18
2.2	图形外观的修改	19
2.3	对象的填充	21
2.4	常用图形特效	23
2.5	案例——制作吉祥物	26
2.6	知识与技能梳理	31
2.7	课后练习	31



- 3.1 字体设计的基础知识·····34
 - 3.1.1 字体设计分类·····34
 - 3.1.2 字体设计原则·····35
- 3.2 字体设计经典案例欣赏·····36
- 3.3 闪亮字体设计·····38
 - 拓展训练——立体水晶字设计·····46
- 3.4 绚丽字体设计·····47
 - 拓展训练——时尚潮流字体设计·····57
- 3.5 知识与技能梳理·····57



- 4.1 标志设计的基础知识·····59
 - 4.1.1 标志的三要素·····59
 - 4.1.2 标志设计的表现形式·····59
 - 4.1.3 标志设计的流程·····60
 - 4.1.4 标志设计的原则·····61
 - 4.1.5 标志设计的发展趋势·····61
- 4.2 标志设计经典案例欣赏·····62
- 4.3 艺术展览标志设计·····63
 - 拓展训练——凤凰展览标志设计·····67
- 4.4 咨询网标志设计·····67
 - 拓展训练——电影网标志设计·····73



4.5 足球比赛标志设计·····	73
拓展训练——海洋馆标志设计·····	83
4.6 知识与技能梳理·····	84



Chapter

5

海报设计

5.1 海报设计的基础知识·····	86
5.1.1 海报的特点·····	86
5.1.2 海报设计的原则·····	86
5.1.3 海报设计的基本方法·····	87
5.2 海报设计经典案例欣赏·····	90
5.3 手表海报设计·····	92
拓展训练——网络宣传海报设计·····	99
5.4 科技时代海报设计·····	100
拓展训练——音乐海报设计·····	108
5.5 知识与技能梳理·····	108



Chapter

6

包装设计

6.1 包装设计的基础知识·····	110
6.1.1 包装设计中的色彩运用·····	110
6.1.2 包装设计中的常用材料·····	110
6.2 包装设计经典案例欣赏·····	119
6.3 牛轧糖包装设计·····	121



- 拓展训练——洗发水包装设计·····130
- 6.4 糕点包装设计·····131
- 拓展训练——时尚运动鞋包装设计·····146
- 6.5 知识与技能梳理·····146



Chapter

7

图书封面设计

- 7.1 图书封面设计的基础知识·····148
- 7.1.1 图书封面设计的分类·····148
- 7.1.2 图书封面的基本结构·····149
- 7.1.3 图书封面的设计方法·····150
- 7.2 图书封面设计经典案例欣赏·····151
- 7.3 玄幻小说封面设计·····153
- 拓展训练——管理类书籍封面设计·····165
- 7.4 游戏书籍封面设计·····165
- 拓展训练——文学类书籍封面设计·····172
- 7.5 知识与技能梳理·····173



Chapter

8

产品造型设计

- 8.1 产品造型设计的基础知识·····175
- 8.1.1 产品造型设计概述·····175
- 8.1.2 产品造型的美学法则·····175
- 8.1.3 产品造型设计的程序·····176
- 8.1.4 产品的色彩设计·····177



8.1.5 产品造型设计中的人机工程学.....	180
8.2 产品造型设计经典案例欣赏.....	181
8.3 时尚MP3造型设计.....	183
拓展训练——流行MP3造型设计.....	190
8.4 数码单反相机造型设计.....	190
拓展训练——卡片式数码相机造型设计.....	199
8.5 知识与技能梳理.....	199



Chapter

9

UI设计

9.1 UI设计的基础知识.....	201
9.1.1 UI设计概述.....	201
9.1.2 UI设计的原则.....	201
9.1.3 UI设计的基本流程.....	202
9.2 UI设计经典案例欣赏.....	203
9.3 音乐播放器设计.....	206
拓展训练——汽车播放器设计.....	213
9.4 列车时刻表界面设计.....	214
拓展训练——手机界面设计.....	225
9.5 知识与技能梳理.....	225



Chapter

10

插画设计

10.1 插画设计的基础知识.....	227
10.1.1 插画的概述.....	227
10.1.2 插画的功能与作用.....	227

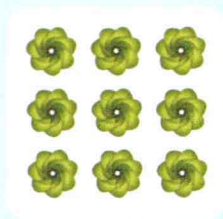


10.1.3	插画的形式·····	227
10.2	插画设计经典案例欣赏·····	229
10.3	矢量苹果设计·····	232
	拓展训练——卡通美女设计·····	241
10.4	卡通插画设计·····	242
	拓展训练——路边咖啡座设计·····	260
10.5	知识与技能梳理·····	260



Chapter 1

初识Illustrator CS5



Illustrator CS5是一款优秀的图形设计软件，具有强大的图形绘制与编辑功能，在UI设计、平面广告设计、产品包装设计、印刷品排版设计、插画设计、工业造型设计和网页制作等方面的应用非常广泛。本章主要针对Illustrator CS5的工作界面、文档的基本操作及文件输出等方面进行详细的介绍。

学习要求	知识点 \ 学习目标	了解	掌握	应用	重点知识
	Illustrator CS5的特点	😊			
	Illustrator CS5的新增功能	😊			
	Illustrator CS5的工作界面	😊			
	文档的基本操作		😊		
	对象的编辑与变换				😊
	文件输出格式		😊		
	输出图片的技巧			😊	
	印刷的相关知识		😊		

1.1 Illustrator CS5概述

Adobe Illustrator是Adobe公司开发的专门用于矢量图形绘画设计的软件，是当今世界非常流行的矢量图形设计软件之一，它被广泛应用于平面设计、网页制作、出版印刷等领域。随着Illustrator的不断改进和完善，在功能上提供了更多的创造性和选择性，已经成为设计师、插画师最喜爱的软件。Adobe Illustrator CS5是目前最新的版本。

1.1.1 软件特点

Adobe Illustrator的最大特点在于贝赛尔曲线的使用，使得操作简单、功能强大的矢量绘图成为可能。现在，它还集成了文字处理、上色等功能，在插图制作、印刷制品（如广告传单、小册子）设计制作方面有着广泛的应用，事实上已经成为了桌面出版（DTP）业界的默认标准。

所谓的贝赛尔曲线方法，在这个软件中就是通过“钢笔工具”设置“锚点”和“方向线”实现的。用户在一开始使用的时候会感到不太习惯，需要一定时间的练习，但是一旦掌握，就能够随心所欲地绘制出各种线条。

Adobe Illustrator作为Adobe公司的创意软件套装Adobe Creative Suite的重要组成部分，与兄弟软件——位图图像处理软件Photoshop有类似的界面，并能共享一些插件和功能，实现无缝链接。同时，它也可以将文件输出为Flash格式。

1.1.2 新增功能

Adobe Illustrator CS5可以在透视中实现精准的绘图，创建宽度可变的描边，使用逼真的画笔上色，充分利用 Adobe CS Live 在线服务的集成。相较之前的版本，Adobe Illustrator CS5在各个方面改进了不少，并且新增了很多强大的功能。

1. 透视图功能

Illustrator CS5新增了“透视网格工具”，支持透视的网格功能，并可使用户在真实的透视图平面上直接绘图，在精确的 1 点、2 点或 3 点透视中使用透视网格绘制形状和场景。

2. 优美的描边

用户可以使用“描边”面板进行描边宽度、描边的虚实、虚线顺序、描边粗细、描边对齐方式、限制、箭头及线条连接的样式、线条端点等设置。

3. 毛刷画笔

毛刷画笔是使用矢量格式来模仿带有笔触的画笔。用户可以设置毛刷的特征，如大小、长度、厚度和硬度，还可设置毛刷密度、画笔形状和色彩不透明度。使用毛刷画笔的同时配合具有压感的绘图板，会更易于表现画笔的笔触效果。

4. 多个画板增强功能

Illustrator CS5在多个画板绘画功能上进行了很大的改善。用户可以添加画板、重新对画板排序及复制画板。用户还可以为画板设定名称。使用“就地粘贴”和“在所有画板上粘贴”命令，可将对象粘贴到画板上的特定位置及将图稿粘贴到所有画板上的相同位置。用户还可以旋转要打印的画板。

5. 形状生成器工具

“形状生成器工具”提供了路径的交、并、补集的操作，是一个用于创建复杂形状的交互式工具，类似于旧版本中的路径查找器。不同的是，它可用于复合路径，并会自动亮显所选作品中可合并成新图形的边缘和区域。“形状生成器工具”相对于路径查找器，操作上更方便、更直观。

6. 绘图增强

Illustrator CS5的绘图功能采用了后侧绘图，即新绘制的图形显示在选中的图形下方，调整了旧版本中新绘制图形总是在最上方这一弊端。用户可以在画板中随意绘画，而且只有图形的内部绘画会显示出来。这些新增功能大大提高了图形绘制的效果。

7. 使用Adobe Flash Catalyst CS5进行往返编辑

现在的新版Adobe Flash Catalyst CS5和所有Adobe CS5产品中都提供了互动设计功能。使用Illustrator进行开发和界面设计时，创建屏幕布局和单个元素（如徽标和按钮图形）后，在Flash Catalyst中打开图稿，无需编写代码即可添加动作和互动组件。在设计中添加互动之后，可直接在Illustrator中进行编辑。例如，在保持Flash Catalyst中添加的结构不变的情况下，可使用Illustrator编辑互动按钮状态的外观。

8. 分辨率独立效果

使用分辨率独立效果，可以使模糊、投影、纹理等栅格效果在任何媒体中都保持外观一致。用户可以为不同的输出类型创建图稿，从打印到Web再到视频，无需考虑分辨率设置有何更改。同时，在增加分辨率时可保持栅格效果不变。对于低分辨率的图稿，同样可以放大分辨率，以实现高品质打印。

1.2 Illustrator CS5的基本操作

在使用Illustrator CS5绘制图形之前，首先要对Illustrator CS5的一些基本设置和操作有一个初步的了解。本节将围绕工作界面、文件管理、输出格式及对象的基本操作等几个方面详细讲解Illustrator CS5的基本操作。

1.2.1 工作界面

Illustrator CS5的出现，使该软件在绘图、设计制作、编辑合成、输入输出、网页制作和发布等领域占据了更加重要的位置。Illustrator CS5的工作界面主要由菜单栏、工具箱、标尺、文档窗口、面板、状态栏等组成，如图1-1所示。

菜单栏：由“文件”、“编辑”、“对象”、“文字”、“选择”、“效果”、“视图”、“窗口”、“帮助”9个菜单组成，包含了操作时要使用的所有命令。要使用菜单中的命令，只需将鼠标指针指向某个菜单并单击，此时将显示相应的下拉菜单，在下拉菜单中选择所需要的命令即可执行该命令。

工具箱：第一次启动该软件时，工具箱会出现在屏幕左侧。用户可以通过拖动其标签来移动工具箱，还可以通过选择“窗口”→“工具”菜单命令来显示或隐藏工具箱。单击工具按钮或按

键可以使用工具进行创建、选择或处理对象等操作。有的工具右下角有扩展按钮，说明它是一个工具组，将鼠标指针指向该工具按钮并按住左键不放即可展开工具组，单击相应的工具按钮即可选择该工具。

标尺：用于度量图形的尺寸并对图形进行定位，是工作中不可缺少的辅助工具。

文档窗口：是在Illustrator CS5中绘制图形的区域，该区域中显示的图形能够被打印出来。

面板：可帮助用户监视和修改所做的工作。用户可以使用下列方式来定义面板的排列：要显示或隐藏面板，从“窗口”下拉菜单中选择面板名称，面板名称旁边的复选标记表示当前是打开的；要隐藏或显示所有面板（包括工具箱和“控制”面板），可按【Tab】键；要隐藏或显示所有面板（不包括工具箱和“控制”面板），可按【Shift+Tab】组合键；要显示面板菜单，将指针指向面板右上角的三角形上并单击即可。

状态栏：处于最大屏幕模式时，状态栏位于在文档窗口的左下方。它显示当前缩放级别以及如下信息中的一种：当前使用的工具、日期和时间、可用还原和重做次数、文档颜色配置文件或所管理的文件的状态。

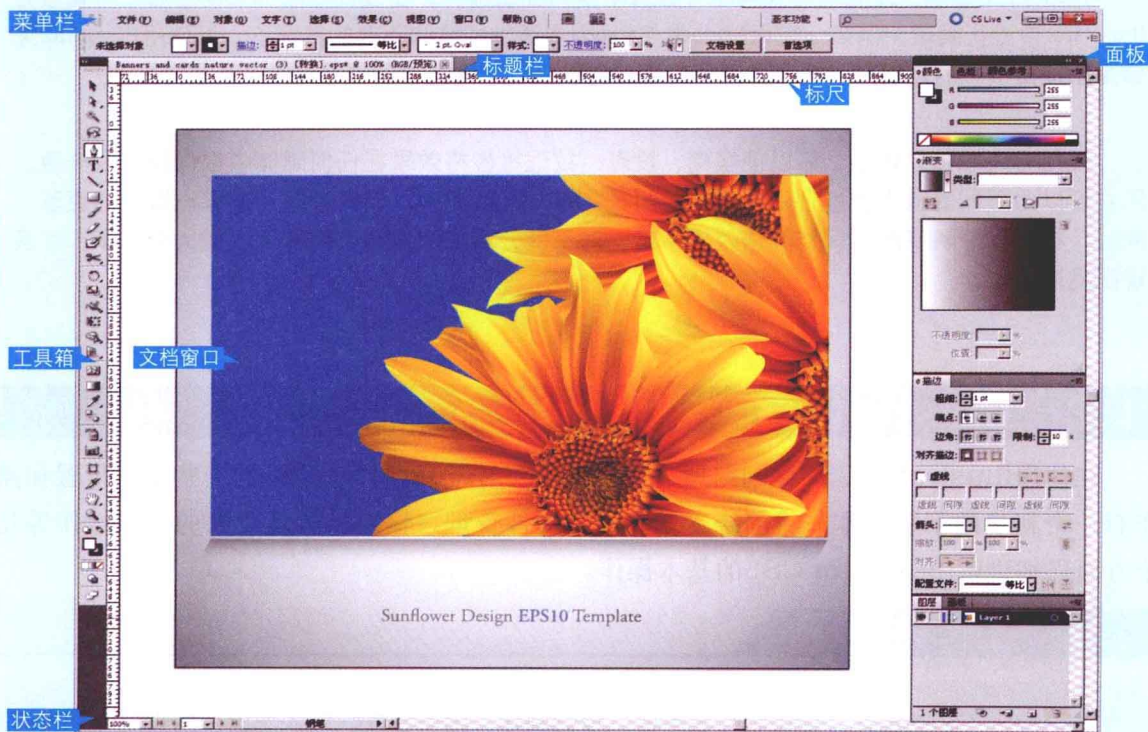


图 1-1

1.2.2 文档的基本操作

Illustrator CS5的主要功能就是绘制图稿，所以掌握图稿文档的基本操作非常重要。图稿文档的基本操作包括新建、保存、打开和关闭等，下面来学习这方面的知识。

1. 新建文档

选择“文件”→“新建”菜单命令或按【Ctrl+N】组合键，在弹出的如图1-2所示的“新

建文档”对话框中设置文件的名称、画板数量、大小等参数后,单击“确定”按钮,即可新建Illustrator CS5文档,如图1-3所示。

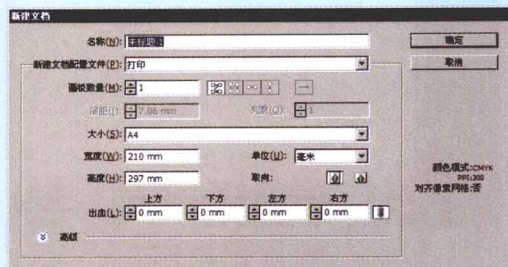


图 1-2

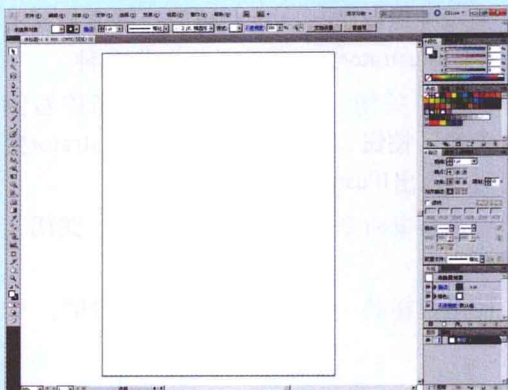


图 1-3

2. 打开文档

要设计图稿,首先要打开Illustrator CS5文档。打开Illustrator CS5文档有多种方法,下面分别进行介绍。

选择“打开”命令:选择“文件”→“打开”菜单命令,弹出如图1-4所示的“打开”对话框,在该对话框中选择要打开的文件,然后单击“打开”按钮即可将其打开。

打开最近文件:在“文件”→“最近打开的文件”子菜单中选择需要打开的文件即可打开最近使用过的文件,如图1-5所示。

拖曳文件到软件窗口:打开Illustrator CS5,拖曳要打开的文件到Illustrator CS5窗口,释放鼠标即可打开文件。

3. 保存文档

当作品创作完成后,或需要退出程序时,应当将作品保存到硬盘上,以便以后使用。

选择“文件”→“存储”菜单命令,打开“存储为”对话框,如图1-6所示。在默认状态下,文件采用AI格式保存。单击对话框中的“保存在”下拉列表框右侧的下拉按钮,在打开的下拉列表框中选择文档的保存路径;在“文件名”组合框中输入文件的名称;如果需要保存其他类型的文件,可以在“保存类型”下拉列表框中选择需要存储的类型。最后,单击“保存”按钮即可将文档保存。

如果要保存的文档在设计之前已经保存过,不需要改变保存的名称、路径和格式等,则选择“存储”命令时不会弹出对话框,而直接保存。

如果需要将当前的文档存储为其他格式,或需要修改文档存储的路径和文件名等,可以选择“文件”→“存储为”菜单命令或按【Shift+Ctrl+S】组合键,在打开的“存储为”对话框中进

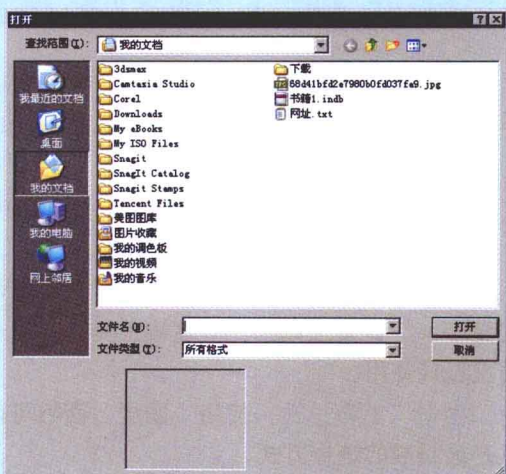


图 1-4



图 1-5