

责任编辑：付寒冰

封面设计：黄燕美

软件操作
技能培养系列



Adobe Illustrator CC 图形设计与制作

Adobe Illustrator CC 图形设计与制作

主编 苏雪

北京希望电子出版社

Adobe Illustrator CC 图形设计与制作

主编 苏雪



微信公众号

扫码关注

“北京希望电子出版社”微信公众号
微信公众号回复8807，获取更多资源



扫码下载资料包



ISBN 978-7-83002-814-5

9 787830 028145

定价：58.00元

北京希望电子出版社网址：www.bhp.com.cn

电话：010-82626270

传真：010-62543892

投稿：xiaohuijun@bhp.com.cn



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

CX-8807

Adobe Illustrator CC

图形设计与制作

主 编 苏 雪
副主编 王 英 张竞艳



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内容简介

本书以应用案例的讲解为主，以理论知识的阐述为辅，对 Illustrator CC 2019 软件进行了全面介绍。全书共 12 章，分别讲解了 Illustrator 的基础知识、基本图形的绘制与编辑、复杂图形的绘制与编辑、图形的填充和描边、对象的基本操作、对象的高级管理与编辑、文字工具的应用、图表的绘制与编辑、符号的绘制与编辑、效果的应用、打印与自动化处理、切片与网页输出等内容。每章最后都安排了两个有针对性的拓展案例，以供练习使用。

本书结构合理，图文并茂，易教易学，适合作为图形设计与制作相关课程的教材，也可作为广大平面设计人员和美术设计爱好者的参考用书。

图书在版编目 (C I P) 数据

Adobe Illustrator CC 图形设计与制作 / 苏雪主编. -- 北京 : 北京希望电子出版社, 2021.4 (2023.6 重印)

ISBN 978-7-83002-814-5

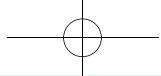
I. ①A… II. ①苏… III. ①图形软件—高等职业教育—教材
IV. ①TP391.412

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2021)第 065847 号

出版：北京希望电子出版社
地址：北京市海淀区中关村大街 22 号
 中科大厦 A 座 10 层
邮编：100190
网址：www.bhp.com.cn
电话：010-82620818（总机）转发行部
 010-82626237（邮购）
传真：010-62543892
经销：各地新华书店

封面：黄燕美
编辑：付寒冰
校对：石文涛
开本：787mm×1092mm 1/16
印张：16.5
字数：391 千字
印刷：三河市骏杰印刷有限公司
版次：2023 年 6 月 1 版 3 次印刷

定价：58.00 元



Adobe Illustrator CC 图形设计与制作

前言

PREFACE

“十三五”期间，数字创意产业作为国家战略性新兴产业蓬勃发展，设计、影视与传媒、数字出版、动漫游戏、在线教育等数字创意领域日新月异。“十四五”规划进一步提出“壮大数字创意、网络视听、数字出版、数字娱乐、线上演播等产业”。

计算机、互联网、移动网络技术的迭代更新为数字创意产业提供了硬件和软件基础，而Adobe、Corel、Autodesk等企业提供了先进的软件和服务支撑。数字创意产业的飞速发展迫切需要大量熟练掌握相关技术的从业者。2020年，中国第一届职业技能大赛将平面设计、网站设计与开发、3D数字游戏、CAD机械设计等技术列入竞赛项目，这一举措引领了高技能人才的培养方向。

职业院校是培养数字创意技能人才的主力军。为了培养数字创意产业发展所需的高素质技能人才，我们组织了一批具备较强教科研能力的院校教师和富有实战经验的设计师，共同策划编写了本书。本书注重数字技术与美学艺术的结合，以实际工作项目为脉络，旨在使读者能够掌握视觉设计、创意设计、数字媒体应用开发、内容编辑等方面的技能，成为具备创新思维和专业技能的复合型人才。

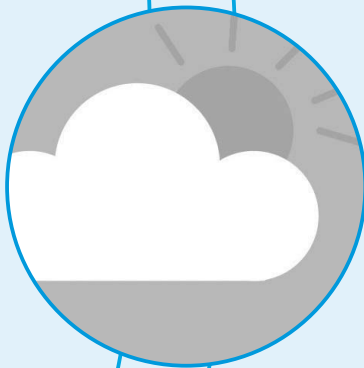
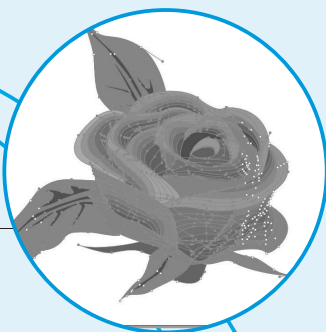
写 / 作 / 特 / 色

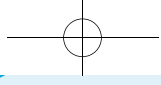
1. 项目实训，培养技能人才

对接职业标准和工作过程，以实际工作项目组织编写，注重专业技能与美学艺术的结合，重点培养学生的创新思维和专业技能。

2. 内容全面，注重学习规律

将数字创意软件的常用功能融入实际案例，便于知识点的理解与吸收；采用“案例精讲→边用边学→经验之谈→上手实操”编写模式，符合轻松易学的学习规律。





3. 编写专业，团队能力精湛

选择具备先进教育理念和专业影响力的院校教师、企业专家参与教材的编写工作，充分吸收行业发展中的新知识、新技术和新方法。

4. 融媒体教学，随时随地学习

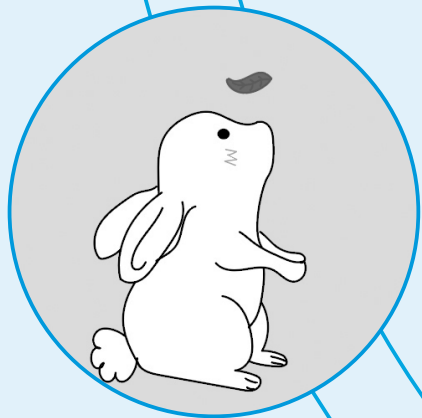
教材知识、案例视频、教学课件、配套素材等教学资源相互结合，互为补充；二维码轻松扫描，随时随地观看视频，实现泛在学习。



课 / 时 / 安 / 排

全书共12章，建议总课时为72课时，具体安排如下：

章 节	内 容	理论教学	上机实训
第 1 章	Illustrator 的基础知识	2 课时	2 课时
第 2 章	基本图形的绘制与编辑	2 课时	2 课时
第 3 章	复杂图形的绘制与编辑	4 课时	4 课时
第 4 章	图形的填充和描边	4 课时	4 课时
第 5 章	对象的基本操作	4 课时	4 课时
第 6 章	对象的高级管理与编辑	4 课时	4 课时
第 7 章	文字工具的应用	2 课时	2 课时
第 8 章	图表的绘制与编辑	4 课时	4 课时
第 9 章	符号的绘制与编辑	4 课时	4 课时
第 10 章	效果的应用	2 课时	2 课时
第 11 章	打印与自动化处理	2 课时	2 课时
第 12 章	切片与网页输出	2 课时	2 课时



本书结构合理，讲解细致，特色鲜明，侧重于综合职业能力与职业素质的培养，融“教、学、做”于一体，适合应用型本科院校、职业院校、培训机构作为教材使用。为方便教学，我们还为用书教师提供了与书中内容同步的教学资源包（包括课件、素材、视频等）。

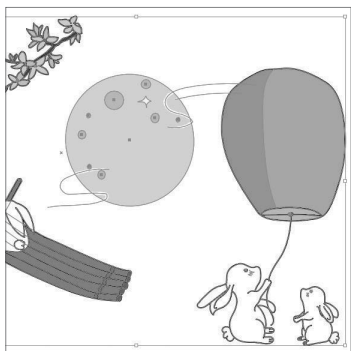
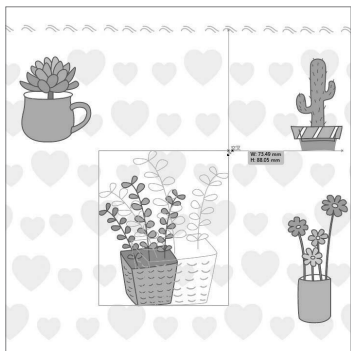
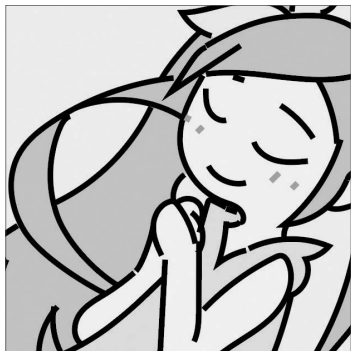
本书由苏雪担任主编，王英和张竞艳担任副主编。这些老师在长期的工作中积累了大量的经验，在写作的过程中始终坚持严谨细致的态度，力求精益求精。由于水平有限，书中疏漏之处在所难免，希望读者朋友批评指正。

编 者



目录

CONTENTS



第1章 Illustrator的基础知识

案例精讲 制作中秋插画 2

案 / 例 / 描 / 述 2

案 / 例 / 详 / 解 2

边用边学 6

1.1 Illustrator的基本操作 6

1.1.1 图形图像相关知识 6

1.1.2 色彩相关知识 8

1.1.3 了解Illustrator 10

1.1.4 Illustrator的工作界面 12

1.2 文档的基本操作 14

1.2.1 新建文档 14

1.2.2 置入文档 16

1.2.3 文档的存储 16

1.2.4 文档的导出 17

1.3 图像的基本操作 19

1.3.1 图像的缩放与移动 19

1.3.2 屏幕模式 20

1.4 辅助工具 22

1.4.1 标尺 22

1.4.2 参考线 22

1.4.3 智能参考线 23

1.4.4 网格 24

经验之谈 自定义快捷键的设置 25

上手实操 26

实操一：更改网格尺寸 26

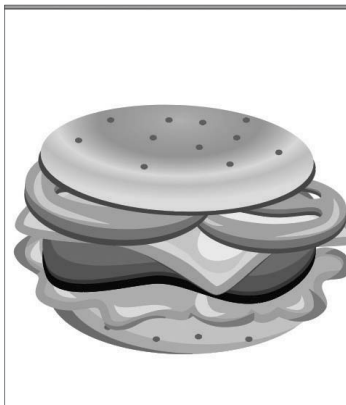
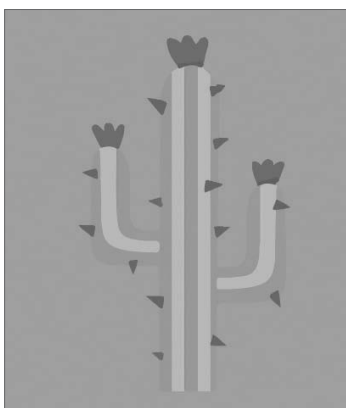
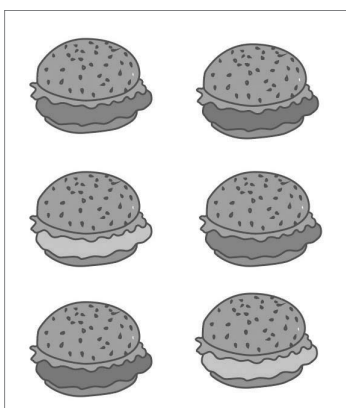
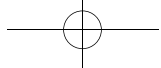
实操二：将AI格式图像导出为PNG格式图像 26

第2章 基本图形的绘制与编辑

案例精讲 绘制几何海报 28

案 / 例 / 描 / 述 28

案 / 例 / 详 / 解 28

**边用边学**

33

2.1 绘制基本图形	33
2.1.1 矩形工具	33
2.1.2 椭圆工具	34
2.1.3 圆角矩形工具	34
2.1.4 多边形工具	35
2.1.5 星形工具	36
2.1.6 光晕工具	36
2.2 线性工具	38
2.2.1 直线段工具	38
2.2.2 弧形工具	38
2.2.3 螺旋线工具	39
2.2.4 矩形网格工具	39
2.2.5 极坐标工具	40
2.3 橡皮擦工具组	41
2.3.1 橡皮擦工具	41
2.3.2 剪刀工具	42
2.3.3 刻刀	43
2.4 宽度工具组	44
2.4.1 宽度工具	44
2.4.2 变形工具	45
2.4.3 旋转扭曲工具	45
2.4.4 缩拢工具	45
2.4.5 膨胀工具	46
2.4.6 扇贝工具	46
2.4.7 晶格化工具	47
2.4.8 褶皱工具	47

经验之谈 图形的复制、剪切、粘贴

48

上手实操

50

实操一：绘制天气图标	50
实操二：绘制棒棒糖	50

第3章 复杂图形的绘制与编辑**案例精讲 绘制扁平风人物**

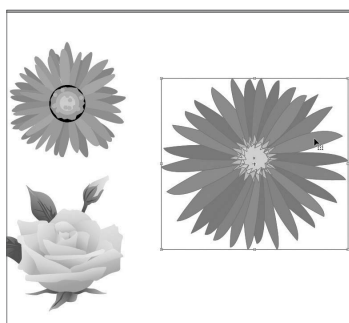
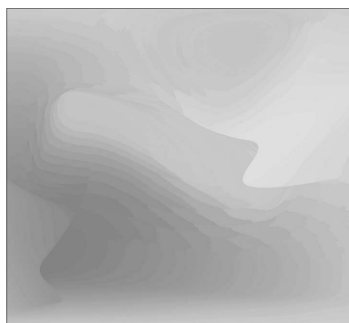
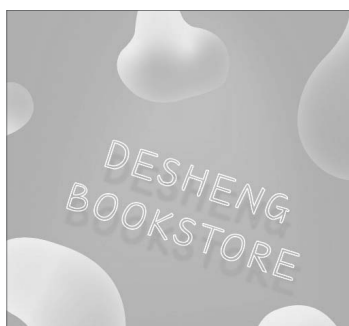
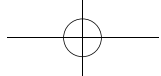
52

案 / 例 / 描 / 述	52
案 / 例 / 详 / 解	52

边用边学

56

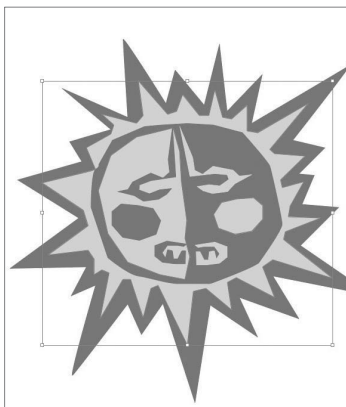
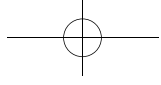
3.1 认识路径和锚点	56
3.1.1 路径的组成	56
3.1.2 开放路径和闭合路径	56
3.1.3 复合路径	57
3.2 钢笔工具组	58



3.2.1 钢笔工具	58
3.2.2 添加锚点工具和删除锚点工具	58
3.2.3 锚点工具	59
3.2.4 曲率工具	59
3.3 画笔工具	60
3.3.1 “画笔”面板和画笔库	61
3.3.2 画笔类型	61
3.4 铅笔工具组	66
3.4.1 Shaper工具	66
3.4.2 铅笔工具	67
3.4.3 平滑工具	67
3.4.4 路径橡皮擦工具	67
3.4.5 连接工具	68
经验之谈 透视图工具的应用	69
上手实操	72
实操一：绘制兔子	72
实操二：绘制汉堡	72

第4章 图形的填充和描边

案例精讲 制作渐变海报	74
案 / 例 / 描 / 述	74
案 / 例 / 详 / 解	74
边用边学	77
4.1 设置填充与描边	77
4.1.1 “颜色”面板	77
4.1.2 “色板”面板	77
4.1.3 “渐变”面板	78
4.1.4 图案填充	80
4.1.5 “描边”面板	81
4.2 实时上色工具组	83
4.2.1 创建实时上色组	83
4.2.2 扩展和释放实时上色组	83
4.2.3 选择实时上色组	84
4.3 网格工具	85
4.3.1 使用“网格工具”改变对象颜色	86
4.3.2 使用“网格工具”调整对象状态	86
经验之谈 “吸管工具”的应用	87
上手实操	88
实操一：制作激光渐变效果	88
实操二：绘制小象并填充颜色	88



第5章 对象的基本操作

案例精讲 制作波浪线卡片 90

案 / 例 / 描 / 述 90

案 / 例 / 详 / 解 90

边用边学 95

5.1 对象的选择 95

5.1.1 选择工具 95

5.1.2 直接选择工具 96

5.1.3 编组选择工具 96

5.1.4 套索工具 97

5.1.5 魔棒工具 97

5.1.6 “选择”命令 98

5.2 对象的变换 100

5.2.1 “变换”面板 100

5.2.2 移动对象 101

5.2.3 使用“比例缩放工具”变换对象 102

5.2.4 使用“倾斜工具”变换对象 103

5.2.5 使用“旋转工具”变换对象 104

5.2.6 使用“镜像工具”变换对象 105

经验之谈 “再次变换”与“分别变换”命令的应用 106

上手实操 108

实操一：制作彩虹色条纹背景 108

实操二：使用“分别变换”命令绘制图形 108

第6章 对象的高级管理与编辑

案例精讲 制作图书封面 110

案 / 例 / 描 / 述 110

案 / 例 / 详 / 解 110

边用边学 115

6.1 使用“图层”面板管理对象 115

6.1.1 认识“图层”面板 115

6.1.2 编辑“图层”面板 115

6.2 对象的排列 117

6.3 对齐与分布 118

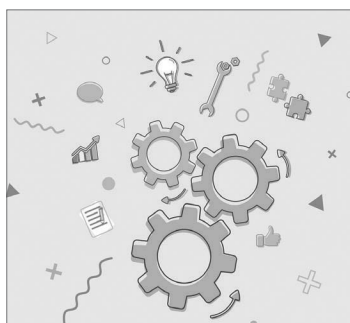
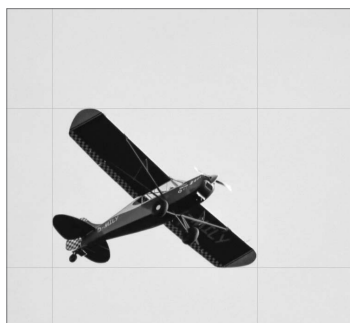
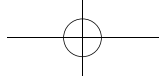
6.3.1 对齐对象 119

6.3.2 分布对象 119

6.3.3 分布间距与对齐依据 120

6.4 隐藏与显示 120

6.4.1 隐藏对象 120



6.4.2 显示对象	121
6.5 锁定和群组对象	121
6.5.1 锁定与解锁对象	121
6.5.2 编组与取消编组对象	122
6.6 对象的高级编辑	123
6.6.1 剪切蒙版	123
6.6.2 混合工具	124
6.6.3 图像描摹	126

经验之谈 将矢量图转换为位图	129
-----------------------------	------------

上手实操	130
-------------------	------------

实操一：制作九宫格图像	130
实操二：制作商场海报	130

第7章 文字工具的应用

案例精讲 制作粒子文字效果	132
----------------------------	------------

案 / 例 / 描 / 述	132
案 / 例 / 详 / 解	132

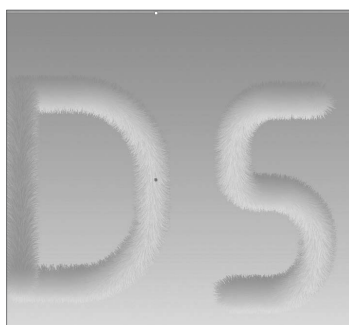
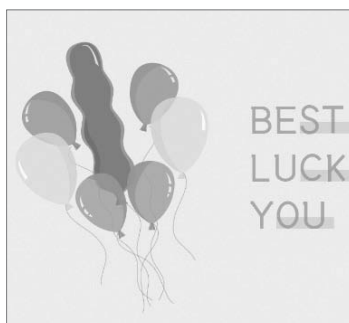
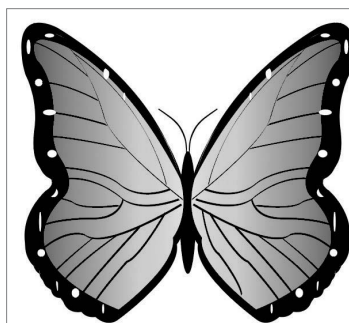
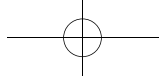
边用边学	137
-------------------	------------

7.1 文字工具组	137
7.1.1 文字工具	137
7.1.2 区域文字工具	138
7.1.3 路径文字工具	140
7.1.4 修饰文字工具	142
7.2 “字符”面板和“段落”面板	143
7.2.1 “字符”面板	143
7.2.2 “段落”面板	145
7.3 文本的编辑	147
7.3.1 变形文字	147
7.3.2 创建轮廓	148
7.3.3 串接文本	149
7.3.4 文本分栏	149
7.3.5 文本绕排	150

经验之谈 巧用制表符	151
-------------------------	------------

上手实操	152
-------------------	------------

实操一：制作日历	152
实操二：制作名片	152



第8章 图表的绘制与编辑

案例精讲 制作饼图图表 154

案 / 例 / 描 / 述 154

案 / 例 / 详 / 解 154

边用边学 158

8.1 图表工具组 158

8.1.1 柱形图工具 158

8.1.2 堆积柱形图工具 159

8.1.3 条形图与堆积条形图工具 159

8.1.4 折线图工具 160

8.1.5 面积图工具 160

8.1.6 散点图工具 161

8.1.7 饼图工具 161

8.1.8 雷达图工具 161

8.2 编辑图表 162

8.2.1 “图表类型”对话框 162

8.2.2 设置坐标轴 164

8.2.3 图表设计 165

经验之谈 图表中的标记设计 167

上手实操 168

实操一：制作堆积柱形图统计表 168

实操二：制作饼图统计表 168

第9章 符号的绘制与编辑

案例精讲 制作宣传海报 170

案 / 例 / 描 / 述 170

案 / 例 / 详 / 解 170

边用边学 173

9.1 “符号”面板与符号库 173

9.1.1 “符号”面板 173

9.1.2 符号库 173

9.2 添加符号对象 174

9.2.1 符号喷枪工具 174

9.2.2 编辑符号对象 175

9.3 调整符号对象效果 176

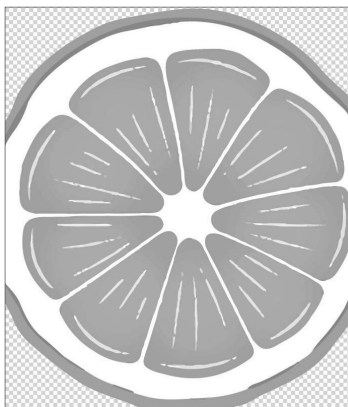
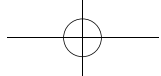
9.3.1 移动符号 176

9.3.2 调整符号间距 177

9.3.3 调整符号大小 177

9.3.4 旋转符号 177

9.3.5 调整符号颜色 178



9.3.6 调整符号透明度	178
9.3.7 添加图形样式	178

经验之谈 符号对象的创建与应用	179
------------------------------	-----

上手实操	180
-------------------	-----

实操一：更改符号并新建符号	180
---------------------	-----

实操二：使用符号制作壁纸	180
--------------------	-----

第10章 效果的应用

案例精讲 制作文字的毛绒效果	182
-----------------------------	-----

案 / 例 / 描 / 述	182
---------------------	-----

案 / 例 / 详 / 解	182
---------------------	-----

边用边学	187
-------------------	-----

10.1 Illustrator效果	187
---------------------------------	-----

10.1.1 3D	187
-----------------	-----

10.1.2 SVG滤镜	191
--------------------	-----

10.1.3 变形	192
-----------------	-----

10.1.4 扭曲和变换	192
--------------------	-----

10.1.5 裁剪标记	196
-------------------	-----

10.1.6 路径	197
-----------------	-----

10.1.7 路径查找器	198
--------------------	-----

10.1.8 转换为形状	202
--------------------	-----

10.1.9 风格化	203
------------------	-----

10.2 Photoshop效果	208
-------------------------------	-----

10.2.1 像素化	208
------------------	-----

10.2.2 扭曲	209
-----------------	-----

10.2.3 模糊	210
-----------------	-----

10.2.4 画笔描边	211
-------------------	-----

10.2.5 素描	212
-----------------	-----

10.2.6 纹理	214
-----------------	-----

10.2.7 艺术效果	215
-------------------	-----

经验之谈 “外观”面板和“图形样式”面板的应用	217
--------------------------------------	-----

上手实操	220
-------------------	-----

实操一：绘制3D立体球体	220
--------------------	-----

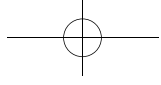
实操二：绘制金属文字效果	220
--------------------	-----

第11章 打印与自动化处理

案例精讲 创建动作和批处理	222
----------------------------	-----

案 / 例 / 描 / 述	222
---------------------	-----

案 / 例 / 详 / 解	222
---------------------	-----



边用边学 225

11.1 文件的打印 225

11.2 “动作”面板 228

11.3 动作的记录与应用 229

11.3.1 动作预设的应用 229

11.3.2 记录与播放动作 229

11.3.3 动作的编辑处理 230

11.4 批处理 232

经验之谈 常用的印刷术语 234

上手实操 236

实操一：应用预设动作 236

实操二：创建并应用动作 236

第12章 切片与网页输出

案例精讲 制作网页切片 238

案 / 例 / 描 / 述 238

案 / 例 / 详 / 解 238

边用边学 241

12.1 切片工具组 241

12.1.1 切片工具 241

12.1.2 切片选择工具 242

12.2 切片的创建与编辑 242

12.2.1 基于参考线创建切片 242

12.2.2 划分切片 243

12.2.3 设置切片选项 244

12.2.4 编辑切片 245

12.3 Web图形输出 246

12.3.1 优化GIF格式设置 247

12.3.2 优化JPEG格式设置 247

12.3.3 优化PNG格式设置 248

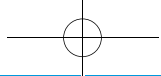
经验之谈 Web安全色的应用 249

上手实操 250

实操一：切出九宫格效果 250

实操二：Web图形输出 250

附录 Adobe Illustrator CC键盘快捷键



第1章

Illustrator 的基础知识

内容概要

本章主要讲解Illustrator的一些基础知识，包括图形图像、颜色相关的知识；了解Illustrator与Photoshop的区别及Illustrator的应用领域；在Illustrator中如何进行文档和图像的基本操作；还有一些辅助工具的应用。

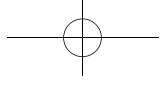
知识要点

- Illustrator的相关知识。
- 文档的基本操作。
- 图像的基本操作。
- 辅助工具。

数字资源

【本章案例素材来源】：“素材文件\第1章”目录下

【本章案例最终文件】：“素材文件\第1章\案例精讲\制作中秋插画.ai”



案例精讲 制作中秋插画

案 / 例 / 描 / 述

本案例制作的是中秋插画。在实操中主要用到的知识点有新建文档、置入文档、图像的基本操作等。



扫码观看视频

案 / 例 / 详 / 解

下面将对案例的制作过程进行详细讲解。

步骤 01 打开Illustrator软件，执行“文件”→“新建”命令，打开“新建文档”对话框，设置参数，单击“创建”按钮即可，如图1-1所示。

步骤 02 在工具箱中选择“矩形工具”，在绘图区单击，在弹出的“矩形”对话框中设置参数，如图1-2所示。



图 1-1



图 1-2

步骤 03 在工具箱中双击“填色”按钮，在弹出的“拾色器”对话框中设置颜色参数，如图1-3所示。

步骤 04 执行“窗口”→“图层”命令，在弹出的“图层”面板中锁定该图层，如图1-4所示。

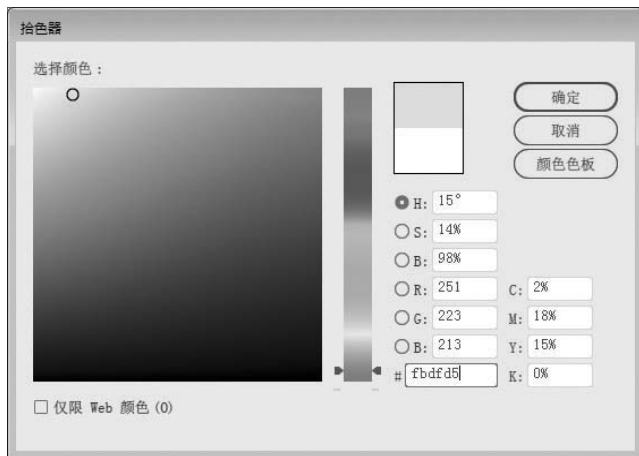


图 1-3

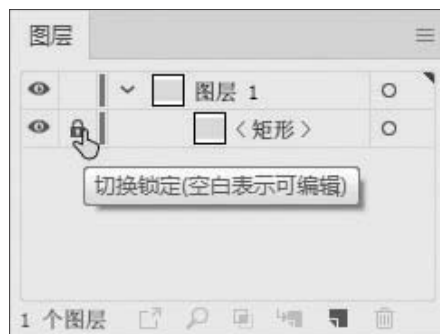
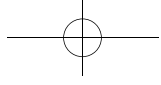


图 1-4



第1章 Illustrator的基础知识

步骤 05 执行“文件”→“打开”命令，在弹出的“打开”对话框中选择“月兔.ai”，单击“打开”按钮，如图1-5所示。

步骤 06 按Ctrl+A组合键全选图层，如图1-6所示。

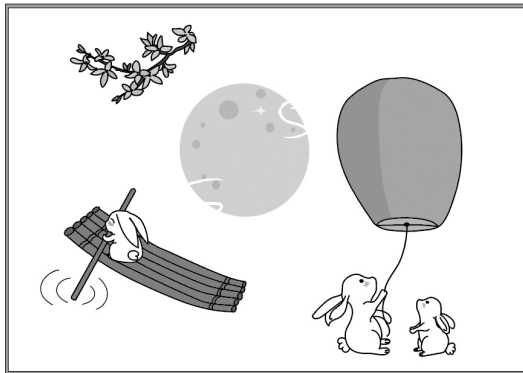


图 1-5

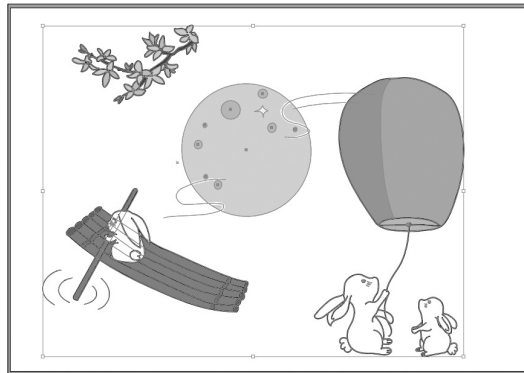


图 1-6

步骤 07 将选中的图层拖动到“中秋”文档中，按住Ctrl+空格键的同时按住鼠标光标向右滑动缩小光标所在的图像区域，按住空格键调整显示位置，将图层组移至工作区域，如图1-7所示。

步骤 08 选中一个图层组移至画板右下角，按Ctrl+0组合键调整显示区域，如图1-8所示。

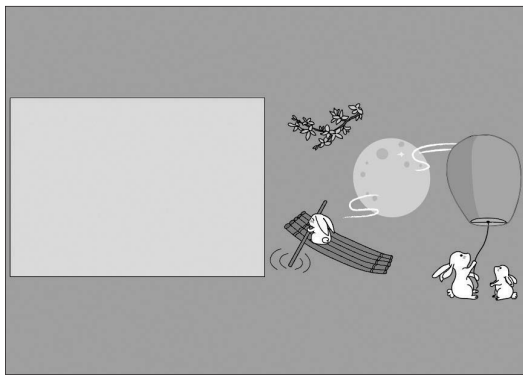


图 1-7

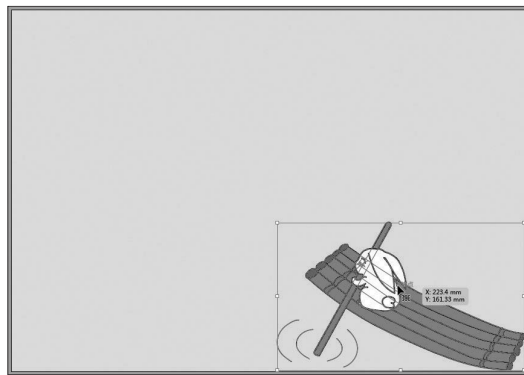


图 1-8

步骤 09 双击该图层组，进入隔离模式，如图1-9所示。

步骤 10 选中兔子图层图，按住Shift键等比例放大，如图1-10所示。

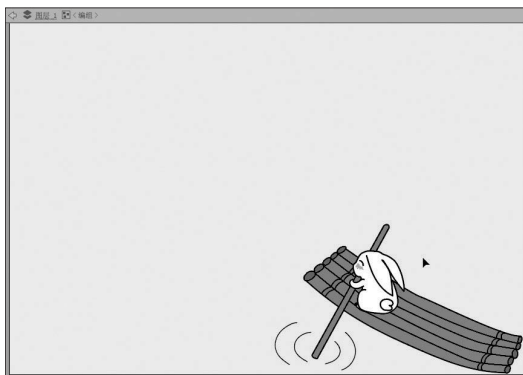


图 1-9

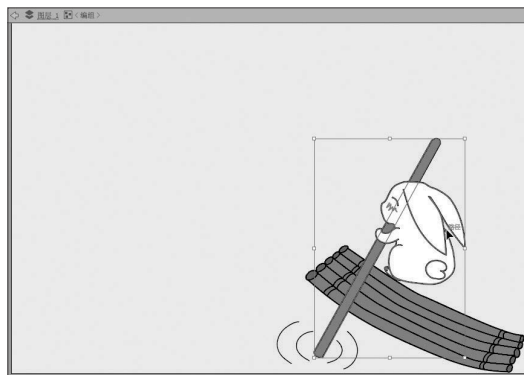
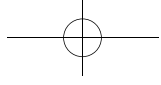


图 1-10



步骤 11 继续双击图层组，进入隔离模式，选中兔子图层图，按住Shift键等比例放大，如图1-11所示。

步骤 12 双击空白处，退出隔离模式，如图1-12所示。

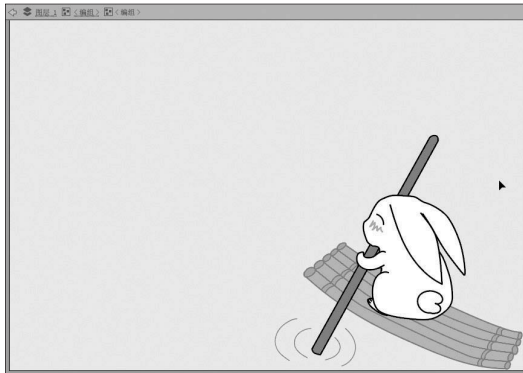


图 1-11

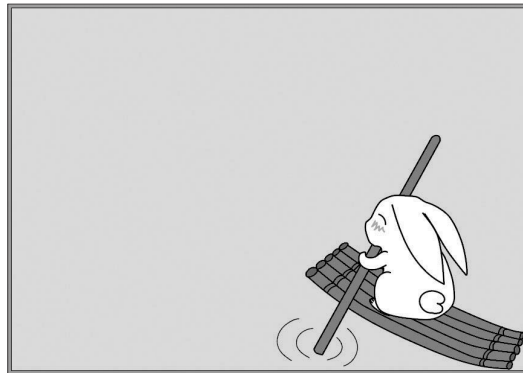


图 1-12

步骤 13 按住Ctrl+空格键的同时按住鼠标光标向右滑动缩小光标所在的图像区域，按住空格键调整显示位置，如图1-13所示。

步骤 14 将面板左边的元素依次移至面板中，按Ctrl+0组合键调整显示区域，如图1-14所示。

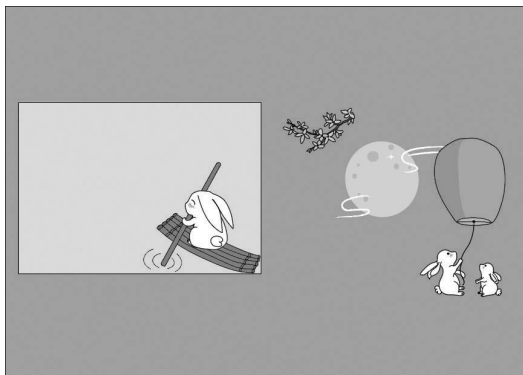


图 1-13

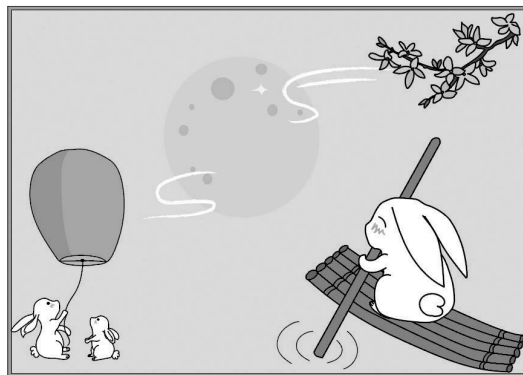


图 1-14

步骤 15 执行“文件”→“置入”命令，在弹出的“置入”对话框中选择“荷花-01.png”，单击“置入”按钮，调整大小，如图1-15所示。

步骤 16 按Ctrl+Shift+J组合键将其置于底层，按Ctrl+]组合键将其前移一层，如图1-16所示。

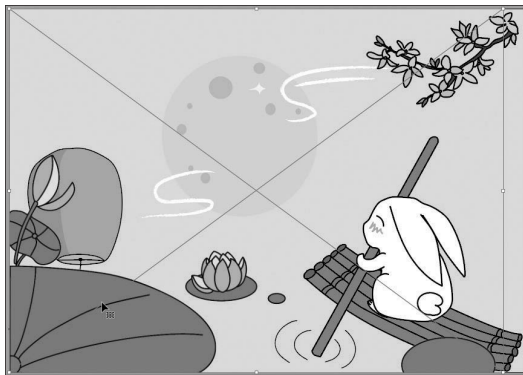
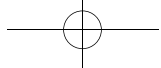


图 1-15



图 1-16



步骤 17 在控制栏中单击“嵌入”按钮，并在“图层”面板中锁定该图层，如图1-17所示。

步骤 18 调整位置与大小，如图1-18所示。



图 1-17



图 1-18

步骤 19 输入两组文字，按Ctrl+C组合键复制，按Ctrl+F组合键贴在前面，如图1-19所示。

步骤 20 设置底层的文字描边15 pt，最终效果如图1-20所示。

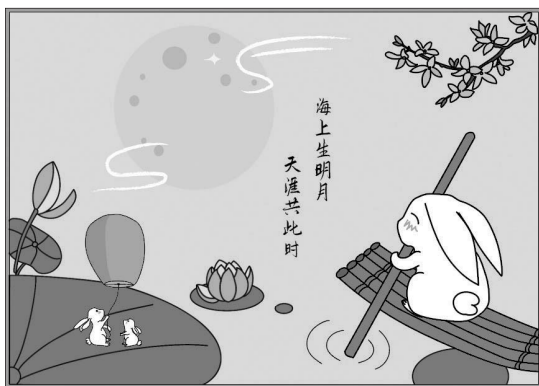


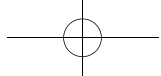
图 1-19



图 1-20

至此，完成中秋插画的制作。





边用边学

1.1 Illustrator的基本操作

在正式学习Illustrator软件之前，首先要对图形、图像、颜色等相关的知识进行了解。

1.1.1 图形图像相关知识

图形和图像是平面设计中最基本的两个概念，主要分为矢量图形和位图图像。

1. 矢量图形

矢量图形又称向量图形，内容以线条和颜色块为主。由于其线条的形状、位置、曲率和粗细都是通过数学公式进行描述和记录的，因而矢量图形与分辨率无关，能以任意大小输出，不会遗漏细节或降低清晰度，更不会出现锯齿状的边缘现象，而且图形文件所占的磁盘空间也很少，非常适合网络传输。矢量图形在标志设计、插图设计以及工程绘图上占有很大的优势。制作和处理矢量图形的软件有Illustrator、CorelDRAW等，绘制的矢量图形如图1-21和图1-22所示。



图 1-21



图 1-22

2. 位图图像

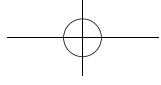
位图图像又称点阵图像，是由许许多多的点组成的，这些点称为像素。这些不同颜色的点按一定次序进行排列，就组成了色彩斑斓的图像，当把位图图像放大到一定程度显示时，在计算机屏幕上就可以看到一个个的小色块，如图1-23和图1-24所示。这些小块就是组成图像的像素。位图图像通过记录每个点（像素）的位置和颜色信息来保存图像，因此图像的像素越多，每个像素的颜色信息越多，图像文件也就越大。



图 1-23



图 1-24



❶ 提示：位图图像与分辨率有关。当位图图像在屏幕上以较大的放大倍数显示或以过低的分辨率打印时，就会看见锯齿状的图像边缘。因此，在制作和处理位图图像之前，应首先根据输出的要求调整好图像的分辨率。制作和处理位图图像的软件有Photoshop、Painter等。

3. 分辨率

分辨率对于数字图像非常重要，其中涉及图像分辨率、屏幕分辨率和打印分辨率3种概念，下面分别进行介绍。

(1) 图像分辨率。

图像分辨率即图像中每单位长度含有的像素数目，通常用像素/英寸表示。分辨率为72像素/英寸的图像，表示1×1英寸的图像范围内总共包含了5 184个像素点（72像素宽×72像素高=5 184）。同样是1×1英寸，分辨率为300像素/英寸的图像却总共包含了90 000个像素。因此，分辨率高的图像比相同尺寸的低分辨率图像包含更多的像素，因而图像更清晰、细腻。

(2) 屏幕分辨率。

屏幕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。了解显示器分辨率有助于解释图像在屏幕上的显示尺寸不同于其打印尺寸的原因。显示时图像像素直接转换为显示器像素，这样当图像分辨率比显示器分辨率高时，在屏幕上显示的图像比其指定的打印尺寸大。

(3) 打印分辨率。

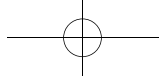
打印分辨率即激光打印机（包括照排机）等输出设备产生的每英寸的油墨点数（dpi）。大多数桌面激光打印机的分辨率为300 dpi到600 dpi，而高档照排机能够以1 200 dpi或更高的分辨率进行打印。

❶ 提示：如何决定图像的分辨率，应考虑图像的最终用途，根据用途对图像设置不同的分辨率。如果所制作的图像用于网络，分辨率只需满足典型的显示器分辨率（72 dpi或96 dpi）即可；如果图像用于打印、输出，则需要满足打印机或其他输出设备的要求；如果图像用于印刷，图像分辨率应不低于300 dpi。

4. 文件格式

文件格式是指使用或创作的图形、图像的格式，不同的文件格式拥有不同的使用范围。

- **AI (*.AI)**：AI格式是Illustrator软件创建的矢量图格式，AI格式的文件可以直接在Photoshop软件中打开，打开后的文件将转换为位图格式。
- **EPS (*.EPS)**：EPS是Encapsulated PostScript首字母的缩写，可以说是一种通用的行业标准格式。除了多通道模式的图像之外，其他模式都可存储为EPS格式，因为它不支持Alpha通道。EPS格式可以支持剪切路径，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，通用性很强，几乎所有的图像处理软件和排版软件都对其提供了很好的支持，因此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3种颜色模式中还支持使用通道、图层和路径。
- **PSD (*.PSD)**：PSD格式是Adobe Photoshop软件内定的格式，也是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Photoshop中建立的所有图层、通道、参考线、注释和颜色模式等信息，这样下次继续进行编辑时就会非常方便。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。

- **GIF (*.GIF)**：GIF格式也是一种通用的图像格式，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，可以让图像在网络上由模糊逐渐转换为清晰的方式显示。
- **JPEG (*.JPEG)**：JPEG是一种高压缩比的、有损压缩真彩色图像文件格式，其最大特点是文件比较小，可以进行高倍率的压缩，因而在注重文件大小的领域应用广泛，JPEG格式是压缩率最高的图像格式之一，这是由于JPEG格式在压缩保存的过程中会以失真最小的方式丢掉一些肉眼不易察觉的数据，因此保存后的图像与原图像会有所差别，没有原图像的质量好，一般在印刷、出版等高要求的场合不宜使用。
- **PDF (*.PDF)**：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。
- **BMP (*.BMP)**：BMP是Windows平台标准的位图格式，使用广泛。BMP格式支持RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，但不支持CMYK颜色模式和Alpha通道。保存位图图像时，可选择文件的格式和颜色深度（1~32位），对于4~8位颜色深度的图像，可选择RLE压缩方案，这种压缩方式不会损失数据，是一种稳定的格式。
- **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，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，但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。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模式下不支持Alpha通道。

■ 1.1.2 色彩相关知识

色彩作为设计的灵魂，是设计师进行设计过程中最重要的元素。

1. 色彩中的三原色

- 色光的三原色指的是红、绿、蓝。
- 颜料的三原色是红、黄、蓝。
- 印刷三原色指的是青、品红、黄。

2. 色彩的三大属性

- **色相**：色相是从物体反射或透过物体传送的颜色。在0~360度的标准色轮上，可按位置度量色相。通常情况下，色相是以颜色的名称来识别的，如红、黄、绿等。图1-25和图1-26所示为红花、绿树。

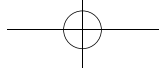


图 1-25



图 1-26

- **饱和度：**饱和度也称彩度，它指的是色彩的强度和纯度。饱和度是色相中灰度所占的比例，用0%的灰色到100%完全饱和度的百分比来测量。在标准色轮上，饱和度是从中心到边缘逐渐递减的，饱和度越高就越靠近色环的外围，越低就越靠近中心。图1-27和图1-28所示为不同饱和度的图像。



图 1-27



图 1-28

- **明度：**明度是指颜色相对的亮度和暗度，通常情况下，也是按照0%黑色到100%的白色的百分比来度量的。图1-29和图1-30所示为不同明度的图像。

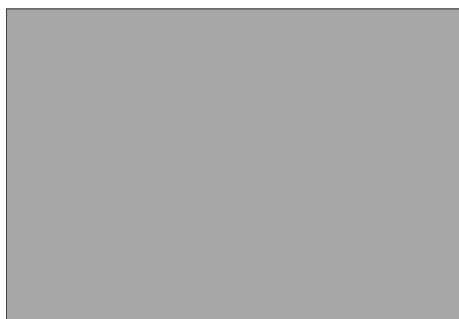


图 1-29

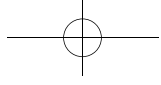


图 1-30

3. 常见的颜色模式

(1) HSB模式。

HSB模式是人眼对色彩直觉感知的颜色模式。在HSB模式中，H—Hue代表色相，S—Saturation代表饱和度，B—Brightness代表亮度。HSB模式是以人对颜色的感觉为基础，描述了颜色的3种基本特性。



(2) RGB模式。

RGB模式为一种加色模式，是最基本、使用最广泛的一种颜色模式。绝大多数可视性光谱，都是通过红色、绿色和蓝色这三种颜色光的不同比例和强度的混合来表示的。在RGB模式中，R—Red代表红色，G—Green代表绿色，而B—Blue则代表蓝色。在这三种颜色的重叠处可以产生青色、洋红、黄色和白色等。

(3) CMYK模式。

CMYK模式为一种减色模式，也是Illustrator默认下的颜色模式。在CMYK模式中，C—Cyan代表青色，M—Magenta代表洋红色，Y—Yellow代表黄色，K—Black代表黑色。CMYK模式通过反射某些颜色的光并吸收另外颜色的光，而产生各种不同的颜色。

(4) 灰度。

灰度模式中只存在颜色的灰度，而没有色度、饱和度等彩色的信息。使用黑白或灰度扫描仪生成的图像通常以灰度模式显示。在灰度模式中，可以将彩色的图形转换为高品质的灰度图形。在这种情况下，Illustrator会放弃原有图形的所有彩色信息，转换后的图形的色度表示原图形的亮度。当从灰度模式向RGB模式转换时，图形的颜色值取决于其转换图形的灰度值。灰度图形也可转换为CMYK图形。

■ 1.1.3 了解 Illustrator

在计算机绘图领域中，绘图软件可分为两大类，一类是以数学方法表现图形的矢量图软件，其中以CorelDRAW、Illustrator为代表；另一类是以像素来表现图像的位图处理软件，其中以Photoshop为代表。Illustrator系列是Adobe公司开发的主要基于矢量图形的优秀软件，它在矢量绘图软件中也占有一席之地，并且对位图也有一定的处理能力。

1. Illustrator与Photoshop

Illustrator（简称AI）与Photoshop（简称PS）的关系，两个软件是相辅相成的。

AI作为矢量图绘制方面的利器，在制作矢量图形上有着无与伦比的优势，它在图形、卡通、文字造型、路径造型上非常出色，如图1-31所示。

PS在图像抠取、修饰图片、色彩融合、图层等方面有优势，可以创造出写实的图像、流畅的光影变化、过渡自然的羽化效果，如图1-32所示。

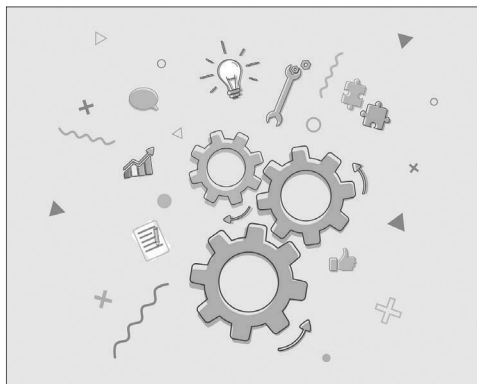
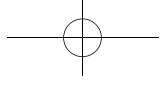


图 1-31



图 1-32



2. Illustrator的应用范围

Illustrator在矢量图绘制领域是很出色的一个软件，利用该软件可以绘制标志、VI、广告、版面、插画等，适用于可以使用矢量图来表现的应用类别，也可以用来创建设计作品中使用到的一些小的矢量图形，可以说，只要能想象得到的图形，都可以通过该软件创作出来。

(1) 平面设计。

Illustrator可以应用于平面设计中的很多类别，不管是广告设计、海报设计、标志设计、POP设计、书籍装帧设计等，都可以使用该软件直接创作或是配合创作完成，如图1-33和图1-34所示。

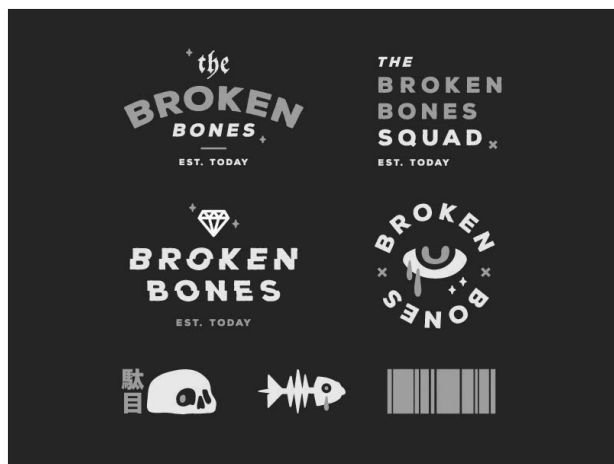


图 1-33

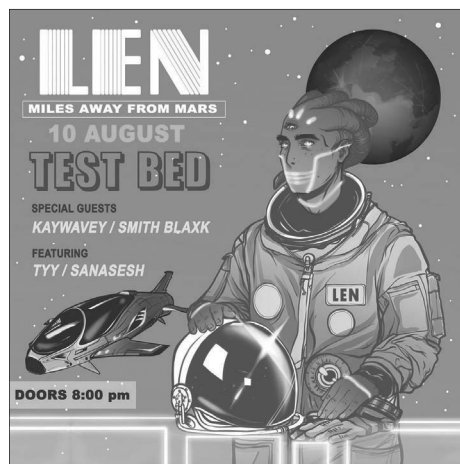


图 1-34

(2) 排版设计。

Illustrator作为一个矢量绘图软件，也提供了强大的文本处理和图文混排功能。它不仅可以创建各种文本，也可像其他文字处理软件一样排版大段的文字，而且其最大的优点是可以把文字作为图形一样进行处理，制作出绚丽多彩的文字效果，如图1-35和图1-36所示。



图 1-35

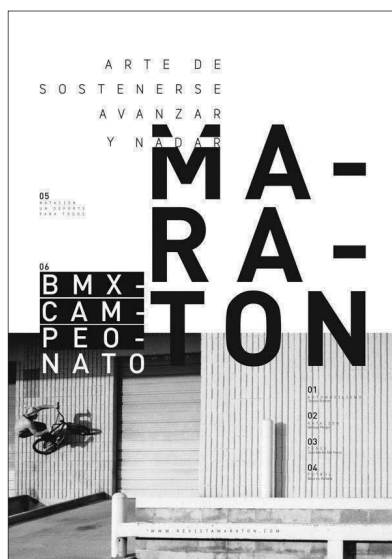
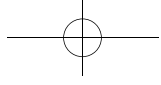


图 1-36



(3) 插画设计。

目前, Illustrator 依旧是很多插画师追捧的绘图利器, 利用其强大的绘制功能, 不仅可以实现各种图形效果, 还可以使用众多的图案、笔刷, 实现丰富的画面效果, 如图1-37和图1-38所示。



图 1-37



图 1-38

(4) UI设计。

UI设计或称界面设计, 是指对软件的人机交互、操作逻辑、界面美观的整体设计。比如UI设计中手机App、网页设计的布局排版、按钮、图标等矢量元素, 都适合用Illustrator绘制, 如图1-39和图1-40所示。

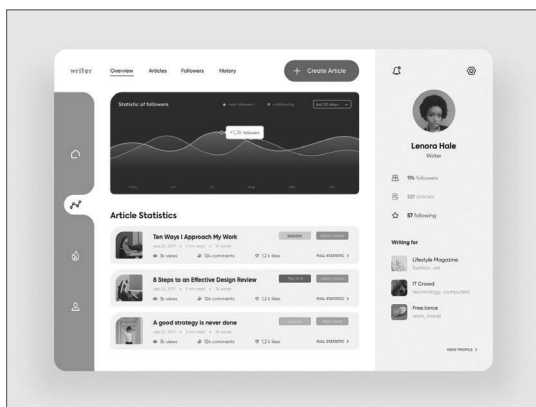


图 1-39

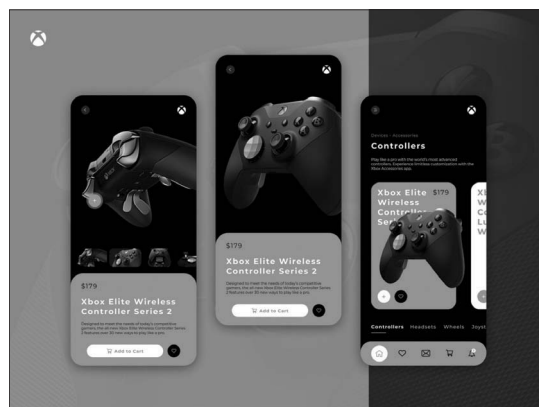


图 1-40

1.1.4 Illustrator 的工作界面

Illustrator 的工作界面主要由菜单栏、控制栏、标题栏、工具箱、面板组、绘图区、工作区域、状态栏组成, 如图1-41所示。

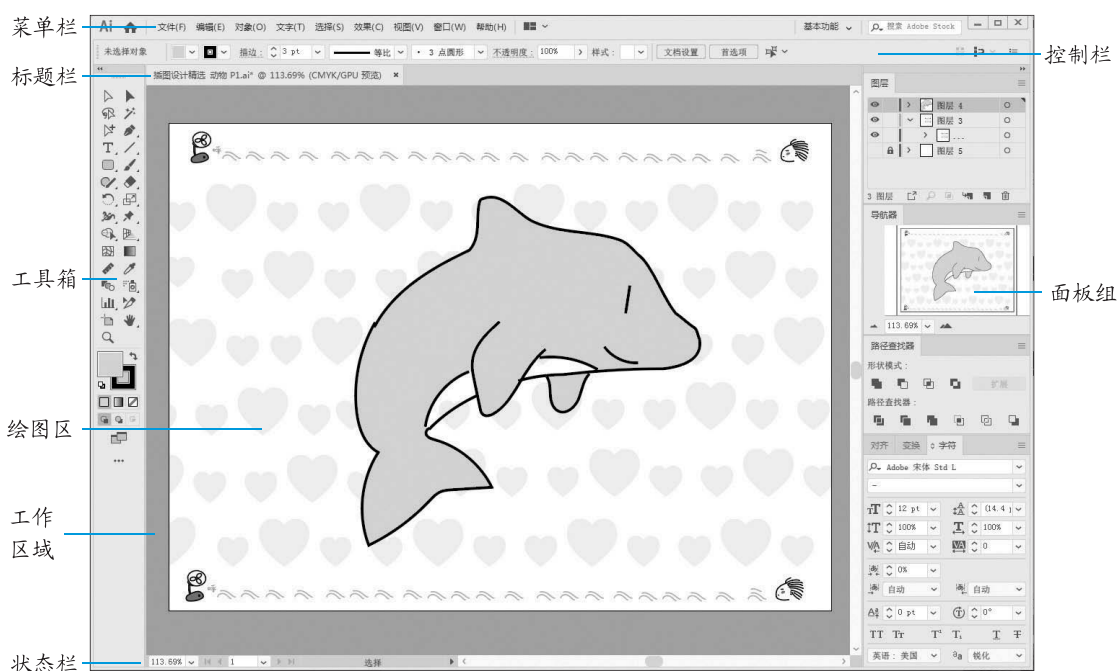


图 1-41

下面简要介绍各部分的主要功能和作用。

- **菜单栏：**包括文件、编辑、对象、文字、效果和帮助等9个主菜单，如图1-42所示。每一个菜单包括多个子菜单，通过应用这些菜单命令可以完成大多数常规的编辑操作。

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

图 1-42

- **控制栏：**控制栏左侧是一些常用的图形设置选项，例如填色、描边参数等。使用不同的工具时，该控制栏上显示的选项也不同，如图1-43所示。



图 1-43

- **标题栏：**打开一个图像或文档文件时，在工作区域上方会显示该文档的相关信息，包括文档名称、文档格式、缩放等级、颜色模式等，如图1-44所示。

插图设计精选 动物 P1.ai* @ 66.67% (CMYK/GPU 预览) x

图 1-44

- **工具箱：**包括了Illustrator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。当Illustrator工具箱无法完全显示时，可以将单排的工具箱折叠为双排显示，单击 按钮即可在两种显示模式之间切换，如图1-45和图1-46所示。长按某工具不放即可展开该工具组，如图1-47所示；单击右边黑色三角，此时展开的工具组就从工具箱分离出来，成为独立的工具栏，如图1-48所示。

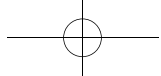


图 1-45



图 1-46



图 1-47



图 1-48

- **绘图区**：工作界面中间黑色实线围成的矩形区域，这个区域的大小就是用户设置的页面大小。
- **工作区域**：绘图区外的空白区域，和绘图区相同，可以使用绘制类工具在此区域自由地绘图。
- **状态栏**：显示当前文档视图的显示比例，也可设置为显示当前工具、日期和时间等信息，如图1-49所示。
- **面板**：Illustrator中最重要的组件之一，在面板中可设置数值和调节功能。按住鼠标左键拖动可将面板和窗口分离。单击 、 按钮或单击面板名称可以显示或隐藏面板内容，如图1-50和图1-51所示。

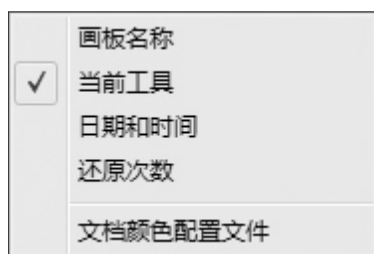


图 1-49



图 1-50

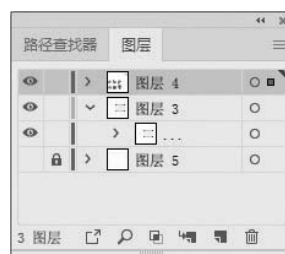


图 1-51

1.2 文档的基本操作

熟悉了Illustrator的工作界面，再来了解文档的一些基本操作，包括新建文档、置入文档、存储、导出文件，以及文件的设置等操作。

1.2.1 新建文档

启动Illustrator软件，执行“文件”→“新建”命令，或按Ctrl+N组合键，打开“新建文档”对话框，如图1-52所示。



图 1-52

该对话框中各选项的介绍如下：

- **预设详细信息：**可在该文本框中输入新建文档的名称，默认状态下是“未标题-1”。
- **宽度、高度、单位：**设置文档尺寸和度量单位，默认状态下是“毫米”。
- **方向：**设置新建页面是竖向排版还是横向排版。
- **画板：**设置画板数量。
- **出血：**可设置出血参数值，当数值不为0时，可在创建文档的同时，在画板四周显示设置的出血范围。
- **颜色模式：**用于设置新建文件的颜色模式。
- **栅格效果：**为文档中的栅格效果指定分辨率。
- **预览模式：**为文档设置默认预览模式，可以使用“视图”菜单更改此选项。
- **更多设置：**单击此按钮，显示“更多设置”对话框，若画板数量在2或2以上，便可以设置画板的排列方式、间距、列数，如图1-53所示。

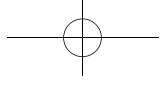


图 1-53

按Ctrl+Shift+N组合键，在弹出的“从模板新建”对话框中也可以选择软件自带的模板进行设计创作，如图1-54所示。



图 1-54



1.2.2 置入文档

执行“文件”→“置入”命令，打开“置入”对话框，如图1-55所示。该命令可以将多种格式的图形、图像文件置入Illustrator软件的当前工作区域中，还可以以嵌入或链接的形式置入文件，也可以作为模板文件置入。



图 1-55

该对话框中各选项的介绍如下：

- **链接**：选中此复选框，被置入的图形或图像文件与当前Illustrator文档保持独立，最终形成的文件不会太大，当链接的原文件被修改或编辑时，置入的链接文件也会自动修改更新；若取消选中，置入的文件会嵌入Illustrator当前打开的文档中，形成一个较大的文件，并且当链接的文件被编辑或修改时置入的文件不会自动更新。默认状态下“链接”选项处于被选中状态。
- **模板**：选中此复选框，将置入的图形或图像创建为一个新的模板图层，并用图形或图像的文件名称为该模板命名。
- **替换**：如果在置入图形或图像文件之前，页面中具有被选取的图形或图像，单击“替换”复选框，可以用新置入的图形或图像替换被选取的原图形或图像。页面中如果没有被选取的图形或图像文件，“替换”选项不可用。

1.2.3 文档的存储

当第一次保存文件时，执行“文件”→“存储”命令，或按Ctrl+S组合键，弹出“存储为”对话框，如图1-56所示。在该对话框中输入要保存文件的名称，设置保存文件位置和类型。设置完成后，单击“保存”按钮，弹出“Illustrator选项”对话框，如图1-57所示。

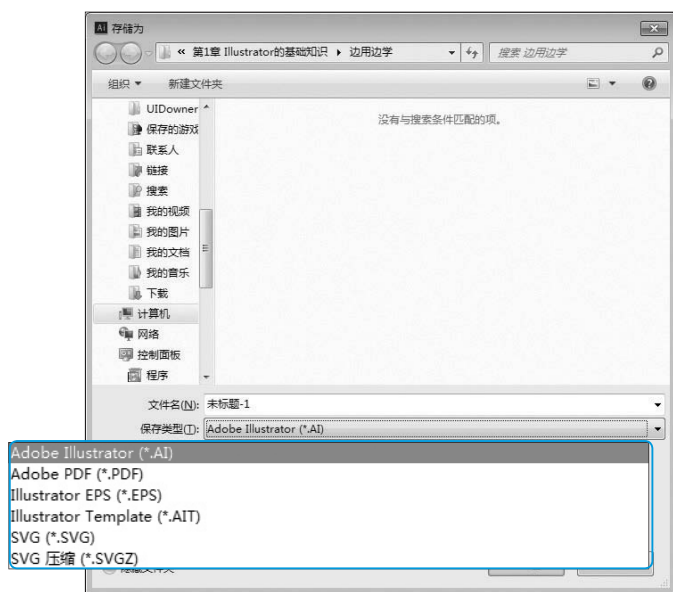


图 1-56



图 1-57

该对话框中各选项的介绍如下：

- **版本**：指定希望文件兼容的Illustrator版本，旧版格式不支持当前版本中的所有功能。
- **创建PDF兼容文件**：在Illustrator文件中存储文档的PDF演示。
- **嵌入ICC配置文件**：创建色彩受管理的文档。
- **使用压缩**：在Illustrator文件中压缩PDF数据。
- **将每个画板存储到单独的文件**：将每个画板存储为单独的文件同时还会单独创建一个包含所有画板的主文件。涉及某个画板的所有内容都会包含在与该画板对应的文件中。用于存储的文件的画板会基于默认文档启动配置文件的大小。
- **透明度选项**：确定若是选择早于9.0版本的Illustrator格式时，如何处理透明对象。选择“保留路径”可放弃透明度效果并将透明图稿重置为100%不透明度和正常混合模式。选择“保留外观和叠印”可保留与透明对象不相互影响的叠印，与透明对象相互影响的叠印将拼合。

若是既要保留修改过的文件，又不想放弃原文件，则可以执行“文件”→“存储为”命令，或按Ctrl+Shift+S组合键，在弹出的“存储为”对话框中可以为修改过的文件重命名，并设置文件的路径和类型。设置完成后，单击“保存”按钮，原文件保持不变，修改过的文件被另存为一个新的文件。

1.2.4 文档的导出

“存储”命令可以将文档存储为Illustrator特有的矢量文件格式；若要保存为便于浏览、传输的文件格式，则需执行“文件”→“导出”命令，如图1-58所示。

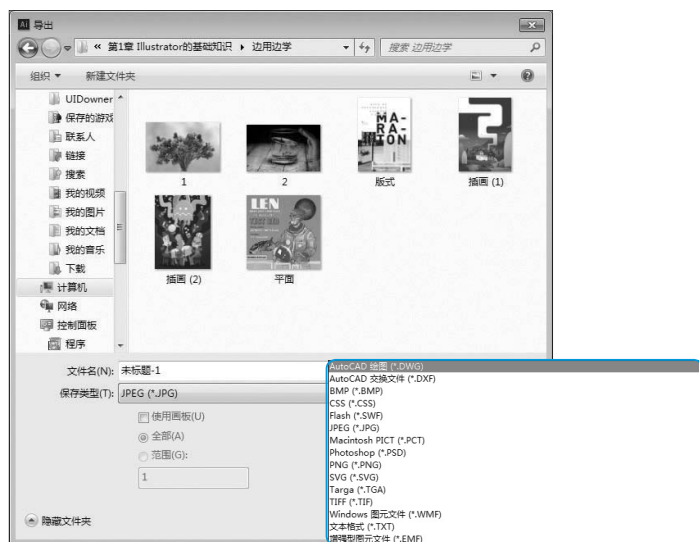


图 1-58

该对话框中各选项的介绍如下：

- **选择面板：**选中此复选框，只保存画板内的图形；若取消选中，则会保存工作区域图形，如图1-59和图1-60所示。



图 1-59

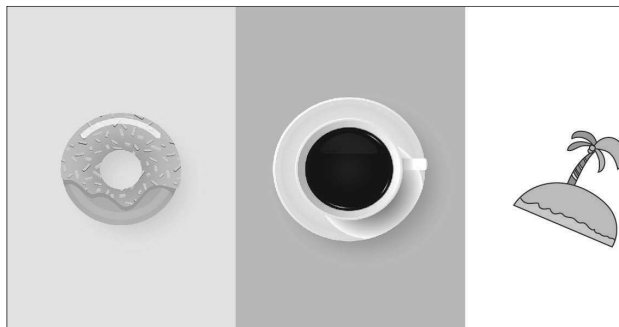


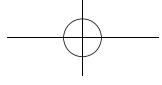
图 1-60

- **全部：**若多个面板，选中此复选框，将保存所有画板的图像文档。
- **范围：**选中此复选框，可设置保存画板图像的范围。

若导出文件类型设置为“JPEG (*.JPEG)”时，单击“导出”按钮，则弹出“JPEG选项”对话框，如图1-61所示。



图 1-61



该对话框中各选项的介绍如下：

- **颜色模型**：设置JPEG文件的颜色模型。有RGB、CMYK、灰度3种模式可供选择。
- **品质**：这里指JPEG文件的品质和大小。可以从“品质”菜单选择一个选项，或在“品质”文本框中输入0~10之间的值。
- **压缩方法**：选择“基线（标准）”即使用大多数Web浏览器都识别的格式；选择“基线（优化）”可以获得优化的颜色和稍小的文件大小；选择“连续”可以在图像下载过程中显示一系列越来越详细的扫描（您可以指定扫描次数）。并不是所有Web浏览器都支持选择“基线（优化）”和“连续”的JPEG图像。
- **分辨率**：设置JPEG文件的分辨率。
- **消除锯齿**：通过超像素采样消除图稿中的锯齿边缘。取消选中此选项有助于栅格化线状图时维持其硬边缘。

1.3 图像的基本操作

在进行图像操作时，当图像的大小不满足要求时，可根据需要在操作过程中调整修改，包括图像的缩放、抓手工具和屏幕模式的切换等。除此之外，“导航器”面板也可以实现方便快捷的定位。

1.3.1 图像的缩放与移动

图像的缩放是绘制图形时必不可少的辅助操作，可在大图和细节显示上进行切换。有以下5种方法：

- 执行“视图”→“放大”命令，或按Ctrl++组合键，便可放大图像；执行“视图”→“缩小”命令，或按Ctrl+-组合键，便可缩小图像。
- 单击“缩放工具”按钮，鼠标光标会变为一个中心带有加号的放大镜，单击鼠标左键放大图像，如图1-62所示；按住Alt键的同时单击“缩放工具”按钮，光标会变成，再单击鼠标左键会缩小图像，如图1-63所示。
- 在“缩放工具”状态下，按住鼠标左键向右拖动，放大光标所在区域；按住鼠标左键向左拖动，缩小光标所在区域。
- 按住空格键和Ctrl键，鼠标光标会变为一个中心带有加号的放大镜，按住光标向右滑动放大光标所在的图像区域，向左滑动缩小光标所在的图像区域。
- 按住空格键和Alt键，滑动鼠标中键可以以为中心放大或缩小图像。



图 1-62

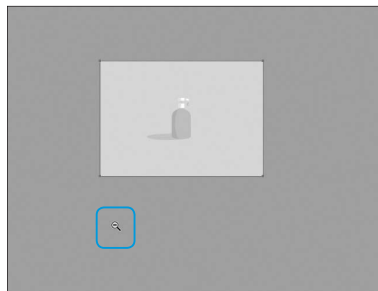
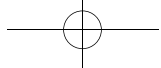


图 1-63



❗ 提示：按Ctrl+0组合键，图像就会很大程度地全部显示在工作界面中并保持其完整性，如图1-64所示。按Ctrl+1组合键，可以将图像按100%的效果显示，如图1-65所示。

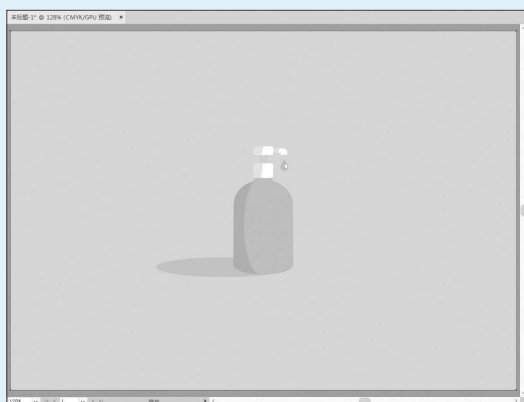


图 1-64

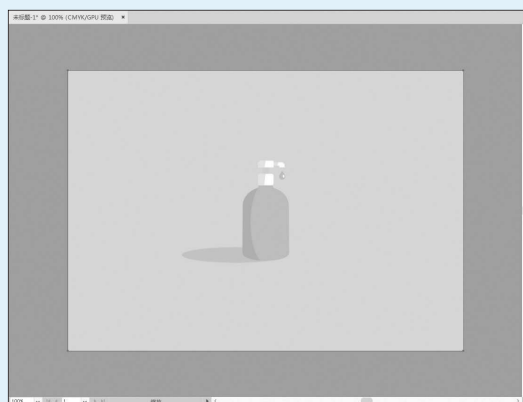


图 1-65

若图像显示较大时，有些局部不能显示，可以选择“抓手工具”，按住鼠标左键，光标变为时移动图像，如图1-66和图1-67所示。

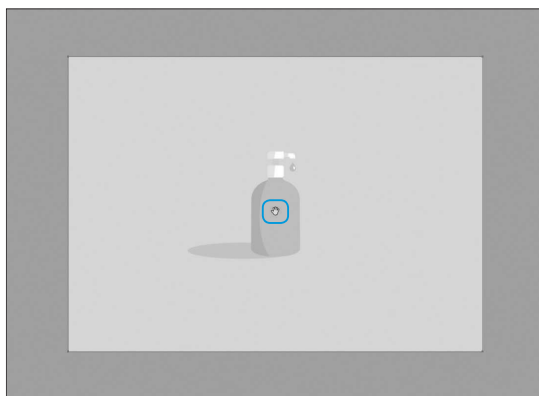


图 1-66

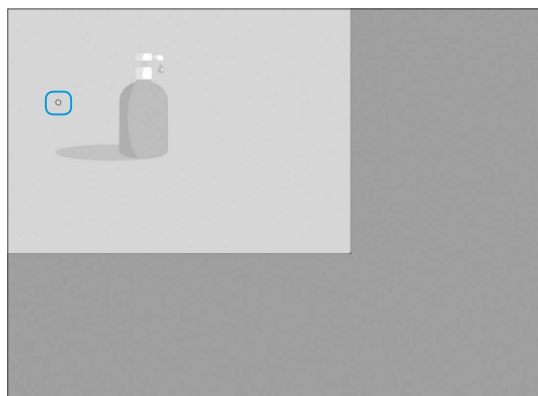


图 1-67

1.3.2 屏幕模式

单击工具箱底部的“切换屏幕模式”按钮，在弹出的快捷菜单中可以选择不同的屏幕显示方式，如图1-68所示。按Esc键恢复到正常屏幕模式。

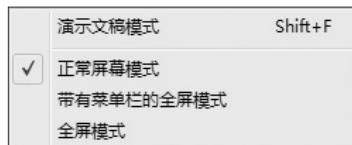


图 1-68

- **演示文稿模式：**此模式会将图稿显示为演示文稿，其中应用程序菜单、面板、参考线和边框会处于隐藏状态，如图1-69所示。



图 1-69

- **正常屏幕模式：**在标准窗口中显示图稿，菜单栏位于窗口顶部，滚动条位于两侧，如图1-70所示。

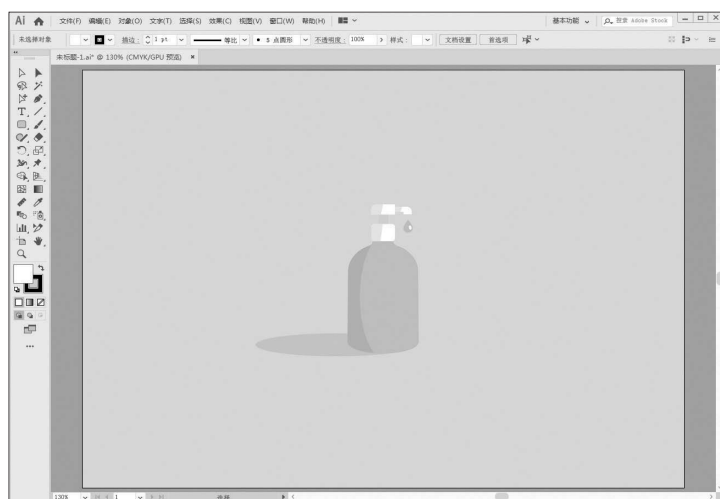


图 1-70

- **带有菜单栏的全屏模式：**在全屏窗口中显示图稿，在顶部显示菜单栏，带滚动条，如图1-71所示。

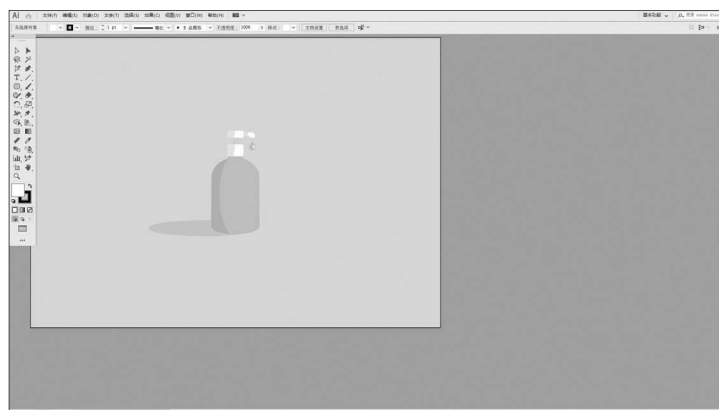
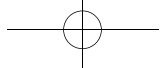


图 1-71

- **全屏模式：**在全屏窗口中显示图稿，不显示菜单栏等工作界面，如图1-72所示。



图 1-72



1.4 辅助工具

绘制图形时，可以使用标尺、参考线、网格等辅助工具来对图形进行精确的定位和测量准确的尺寸。

1.4.1 标尺

执行“视图”→“标尺”→“显示标尺”命令，或按Ctrl+R组合键，工作区域右端和上端会显示带有刻度的尺子（x轴和y轴）。默认情况下，标尺的零点位置在画板的左上角。标尺零点可以根据需要而改变，单击左上角标尺相交的位置, 向下拖动，会拖出两条十字交叉的虚线，松开鼠标，新的零点位置便设置成功，如图1-73和图1-74所示。按住空格键，进行拖动，此时标尺的零点位置便会改变。双击左上角标尺相交的位置复位标尺零点位置。

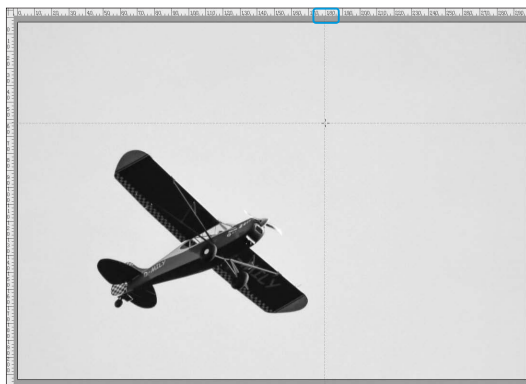


图 1-73

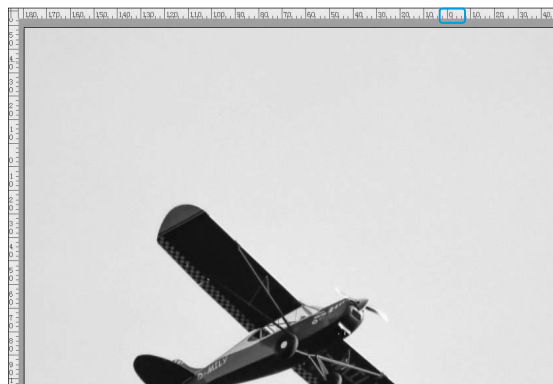


图 1-74

提示：鼠标右击标尺处，会弹出度量单位快捷菜单，如图1-75所示。直接选择需要的单位，也可以更改标尺单位。水平标尺与垂直标尺不能分别设置不同的单位。

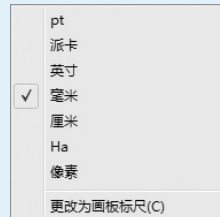


图 1-75

1.4.2 参考线

参考线是常用的辅助工具，有助于对图形进行对齐操作。创建标尺后，将光标放置在水平或垂直标尺上进行向下向右拖动，即可创建参考线，如图1-76所示。

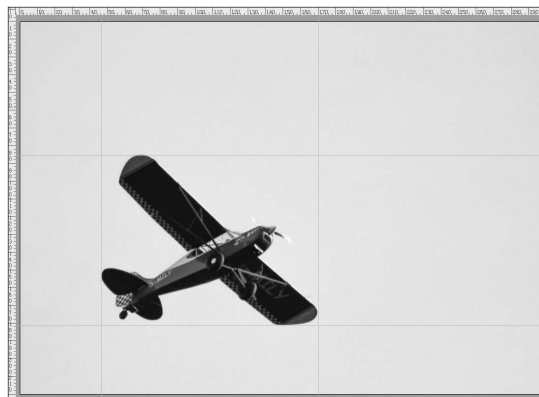
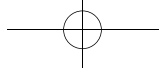


图 1-76



创建完参考线之后，可以对其进行以下操作：

- 执行“视图”→“参考线”→“隐藏参考线”命令，或按Ctrl+;组合键，隐藏参考线，再按Ctrl+;组合键，显示参考线。
- 执行“视图”→“参考线”→“锁定参考线”命令，锁定参考线。
- 执行“视图”→“参考线”→“清除参考线”命令，清除所有参考线。

根据需要也可以将图形或路径转换为参考线，选中要转换的路径，执行“视图”→“参考线”→“锁定参考线”命令，或按Ctrl+5组合键，即可将图形转换为参考线，如图1-77、图1-78所示。

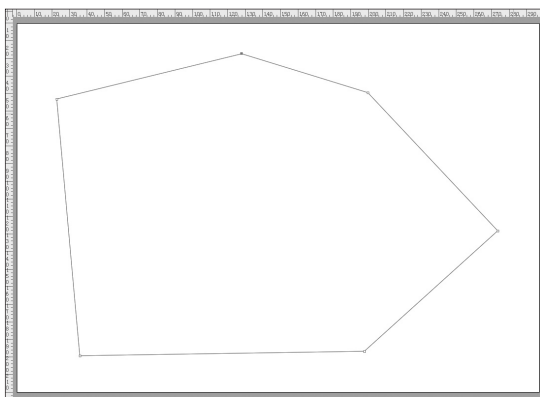


图 1-77

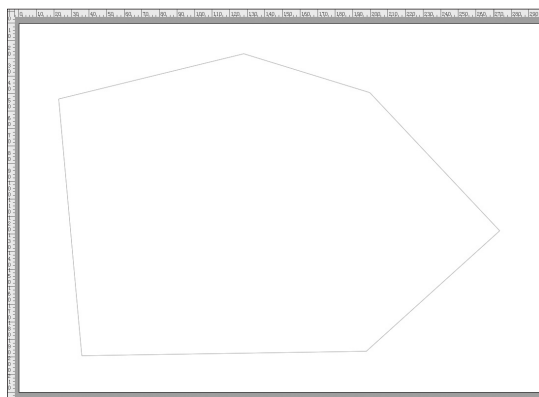


图 1-78

1.4.3 智能参考线

智能参考线是一种会在绘制、移动、变换的情况下自动显示的参考线，可以在移动时对齐特定对象，执行“视图”→“智能参考线”命令，或按Ctrl+U组合键，可以打开或关闭该功能。图1-79和图1-80所示分别为移动和变换情况下显示的智能参考线。

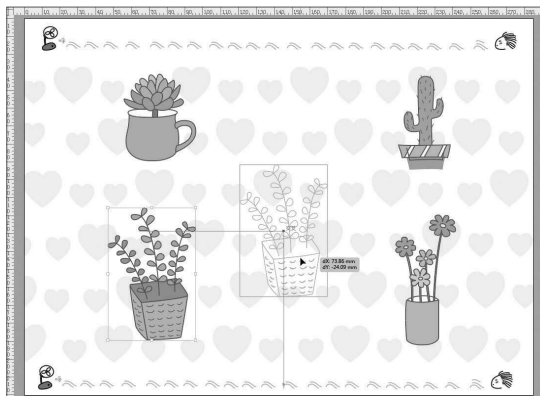


图 1-79

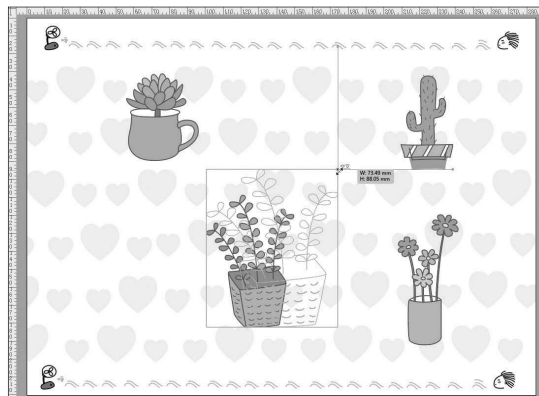
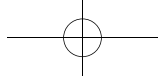


图 1-80



■ 1.4.4 网格

网格是一系列交叉的虚线或点，可以精确对齐和定位对象。执行“视图”→“显示网格”命令，或按Ctrl+组合键显示出网格，如图1-81所示；执行“视图”→“隐藏网格”命令，或按Ctrl+组合键隐藏网格，如图1-82所示。

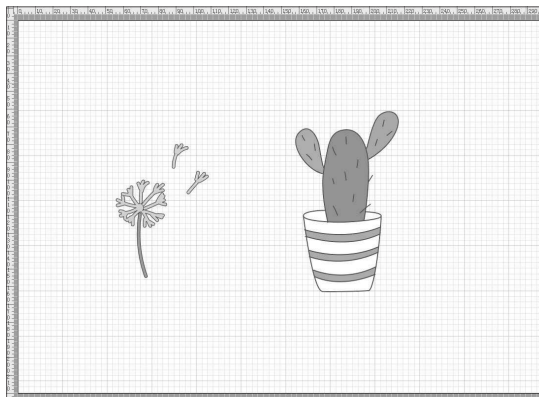


图 1-81

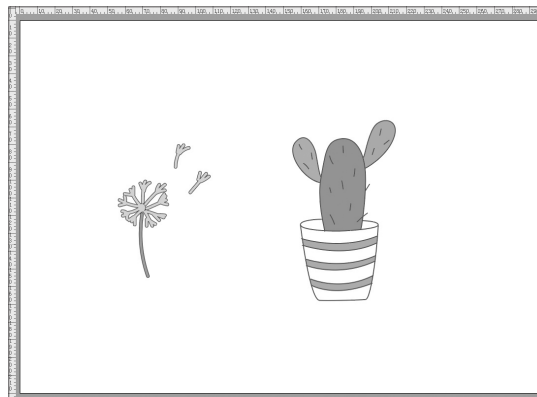


图 1-82



经验之谈 自定义快捷键的设置

在 Illustrator 中,可以查看所有快捷键的列表,还可以编辑或创建快捷键。键盘快捷键对话框作为快捷键编辑器,包括所有支持快捷键的命令,其中一些未在默认快捷键集中提到。

执行“编辑”→“键盘快捷键”命令,打开“键盘快捷键”对话框,图1-83和图1-84所示分别为菜单命令和工具的快捷键。



图 1-83



图 1-84

(1) 创建/更改快捷键。

以创建“反向”快捷键为例,选择“菜单命令”选项,单击“选择”前的小三角图标,显示该选项下所有的子命令,单击“反向”,输入快捷键,如图1-85和图1-86所示。

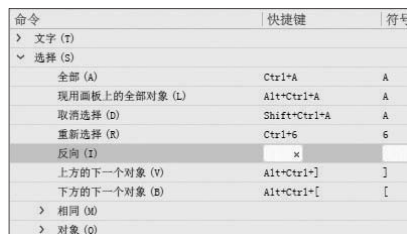


图 1-85



图 1-86

若键盘快捷键已经分配给组中的另一个命令或工具,则会出现一个警告提示框,如图1-87所示。重新分配快捷键,单击确定,然后单击转到冲突处以将新快捷键分配给其他命令或工具,为存储的键集输入名称,如图1-88所示。再次打开“键盘快捷键”对话框,“键集”则显示为新存储的键集文件名称。

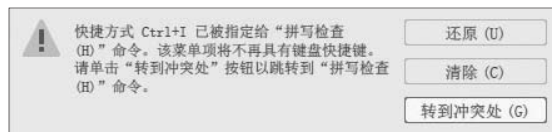


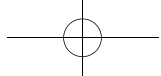
图 1-87



图 1-88

(2) 删除快捷键。

若要删除快捷键,只需找到目标快捷键按Delete键或在对话框底部单击“清除”按钮即可。



上手实操

实操一：更改网格尺寸

更改网格尺寸，将A4尺寸的面板长平分10份，如图1-89和图1-90所示。

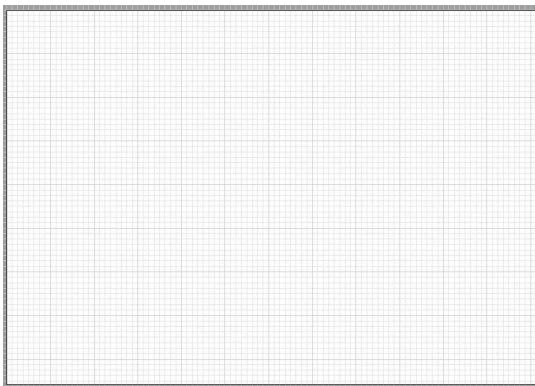


图 1-89

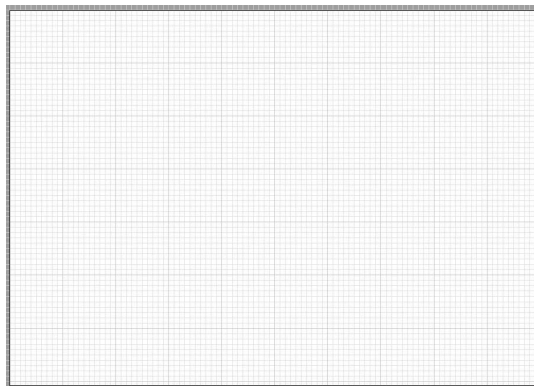


图 1-90

设计要领

- 新建文档，执行“视图”→“显示网格”命令，显示网格。
- 在控制栏中单击“首选项”按钮。
- 在“参考线和网格”选项中设置参数。

实操二：将AI格式图像导出为PNG格式图像

将AI格式图像导出为PNG格式图像，如图1-91和图1-92所示。

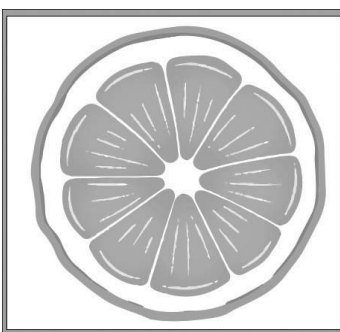


图 1-91

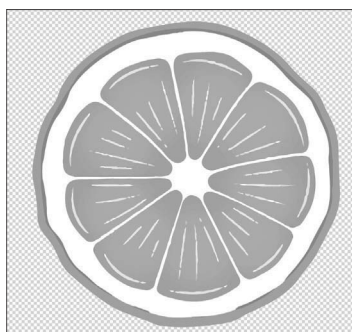


图 1-92

设计要领

- 打开图像。
- 执行“文件”→“导出”命令，保存类型为PNG格式，选中“使用画板”复选框。
- 背景色选择透明。



扫码观看视频