*Illustrator整理笔记*

第一节认识Illustrator 1、简介及发展过程：

Illustrator是Adobe公司开发的一个著名矢量绘图软件。Adobe公司从1987年开发的Illustrator1.1版本，最新版本为Illustrator CS。2、Illustrator的使用对象及用途：

使用对象：平面设计者、Web页面设计人员、多媒体设计人员、出版工作者以及对图形图像感兴趣的业余

爱好者。

用途：广泛地应用于广告平面设计、封面设计、商标设计、产品包装设计、网页图形制作、艺术图形、漫

画创作、出版、多媒体和在线图像制作等多个领域。3、矢量图与位图的区别：

一、矢量图及特点：

矢量又称为“向量”，向量是既有大小又有方向，可用有方向的线表示。

矢量图形中的图形元素称为对象，每个对象是由线段和颜色构成，矢量图形与分辨率无关，可以缩放到任意尺寸，按任意分辨率打印，而不丢失细节，也不会降低清晰度。因此，对于缩放到不同大小时必须保留清晰线条的图形（如徽标），矢量图形是表现这些图形的最佳选择。特点：

（1）用矢量绘图软件表达的图形。线条非常光滑、流畅、且具有良好的缩放性。

（2）图形、文字编辑能力强。容易制作出图文并茂的效果（如产品宣传画）；

（3）与位图相比，矢量图在显示和打印方面都比位图快的多；但图形没有位图的真实生动，颜色也不

丰富。

（4）占用空间小，可以无限放大，并且无分辨率要求

常用的矢量绘图软件：Illustrator、CorelDraw、AutoCAD、FreeHand、Flash等。

二、位图：在技术上称为栅格图像，是由许多像素点构成的，每个像素都有自己特定的位置和颜色值。处理

位图图像时，您所编辑的是像素，而不是对象或形状。它们可以表现阴影和颜色的细微层次。优

点是色彩丰富，缺点是与分辩率有关，放大后会失真即出现马赛克。

4、工作区域：

工具箱（创建、选择和处理对象）、可以将某组工具拖动出来成为浮动工具方便使用。

调板（可帮助您监视和修改您的工作。）、

控制调板（中显示的选项根据您选择的对象的类型而异，可以快速访问与您选择的对象相关的选项。默

认情况下，“控制调板”停放在工作区域顶部。当“控制调板”中的文本为蓝色且带下划线

时，可以单击显示相关调板。）、

菜单、状态栏

5、新建、打开、保存、导入/导出、还原/恢复/重做

新建：包括普通文档和模板文档（使用模板创建可共享通用设置和设计元素的新文档，llustrator提供了

许多模板，包括信纸、名片、信封、小册子、标签、证书、明信片、贺卡和网站等模板。可以自由

制作模板并存储，格式为AIT）。矢量图无分辨率要求且本软件只有CMYK、RGB色彩模式。

保存：默认为AI格式，与Coreldraw相比可自由选取存储版本。

导入/导出：

EPS：排版专用格式，最终将文件导入排版软件中使用

AIT：模板格式

SVG：矢量软件格式

导入的方法：

A：使用“导入”命令

B：从其它软件（运行中）中拷贝后直接到本软件（运行中）中粘贴

C：从硬盘“缩览图”拖到本软件界面中

链接与嵌入的不同：  
  
链接的图稿独立存在于Illustrator文档，生成的文件较小。可以使用变换工具和效果来修改链接图  
  
稿；但无法在图稿中选择和编辑单个组件。  
  
嵌入的图稿将复制到Illustrator文档中，会生成较大的文件。如果图稿包含多个组件，还可分别编  
  
辑。例如图稿包含矢量数据，可将其转换为路径，利用工具和命令来修改。对于从特定文件格式  
  
嵌入的图稿（如：PSD），Illustrator还保留其对象层次（例如组和图层）。  
  
还原：用来更正错误，甚至可以在选择“存储”命令之后还原操作（但是如果您已关闭然后重新打开文件就  
  
无法进行此操作）。如果操作无法还原，那么“还原”命令将灰显。按照反向顺序不限次数地还原  
  
您执行过的上一步操作。  
  
重做：用来重新应用以前未进行的操作。  
  
恢复：文件/恢复，将文件恢复到上一次存储的版本（但是如果您已关闭文件然后重新打开文件，则无法进  
  
行此操作）。此动作无法还原。  
  
6、缩放文档  
  
A：工具箱中缩放工具（双击可以100%显示、Alt键配合缩小文档）B：快捷键Ctrl+“+/-”键放大或缩小  
  
对象C：文档左下角选择显示比例或在此输入缩放比例D：导航器E：任意工具下配合Ctrl左右移  
  
动窗口、Alt键配合鼠标中轴可以放大/缩小窗口F：视图菜单  
  
7、标尺、辅助线、网格、文档显示  
  
标尺：重定原点和恢复原点方法同Coreldraw（注：更改标尺原点会影响“打印”对话框中的图案拼贴和图  
  
稿显示。）Illustrator中默认的度量单位是点（一个点等于0.3528毫米）。  
  
辅助线：A：直接拖动B：将对象作为辅助线（选中对象—视图/参考线/建立参考线），如果要将对象恢  
  
网格：设定的方法（编辑/首选项）  
  
文档显示：文件/文档设置（更改“画板”的选项、“透明度”更改棋盘格，视图/显示透明度网格可以在  
  
窗口中看到棋盘格）  
  
8、图像的显示方式：标准、轮廓、叠印（印刷中有叠印或挖空）、像素（栅格化变为位图时查看当前图片）  
  
4、常用快捷键操作：  
  
Tab键：隐藏/显示工具箱、选项栏、调板；Shift+Tab：仅隐藏调板；  
  
Ctrl+Z键：可撤消多次修改，最多可以撤消200次，默认为5次。  
  
F键：在三种屏幕显示模式之间转换（标准模式→带菜单的全屏模式→全屏模式）；  
  
Ctrl键：任何时候按Ctrl键可切换选取工具，  
  
Alt键：任何时候按Alt键可拖动可复制对象；  
  
双击缩放工具，按100%的显示比例显示。  
  
Ctrl+“+/-”键放大或缩小对象；双击抓手工具，显示全页  
  
Space键：当使用其他工具时，加按space键，以临时切换到抓手工具；  
  
双击“填充色”块，改变填充色；双击“轮廓色”块，改变轮廓色；  
  
利用“吸管”工具改变前景色，  
  
X键：切换前景和轮廓色的当前可操作状态；  
  
Shift+X键：将当前色彩交替应用到前景色或轮廓色；  
  
D键，恢复到系统默认填充和轮廓色（填充为白、轮廓为黑）；  
  
快捷键的设定：编辑/键盘快捷键（Ctrl+Alt+Shift+K）注意：修改完成后要“存储”才可用、“导出文本”  
  
是将快捷键导出为文本，便于查看和学习及记忆  
  
第二节基础操作  
  
  
  
对象的基本操作包括：选取、移动、复制、锁定、隐藏、删除、变换、对齐/分布、排列、粘贴、缩放、旋转等  
  
一、选取的方法：  
  
1、选择工具：用于选择对象配合其它键可以复制。Shift选择多个并且不连续的对象。Alt键复制对象，  
  
Shift+Alt水平、垂直、45度角复制。非工具选择法：

（1）快捷键：Ctrl+Alt+[或Ctrl+Alt+]可以逐级选择对象。

2、直接选择工具：可以选择对象的某一节点或路径或群组对象的某个路径方便的对对象的个体进行修改。

3、组选择工具：可以在群组对象中选择单个的对象或复合组。

4、魔术棒工具：根据对象的填充或线型等其它属性，选择具有相同填充或线型等属性的对象。双击魔术

棒工具可设置被选对象的所有属性关系。

5、套索工具：用于选择鼠标绘制路径所形成的区域内的对象的锚点或路径段。

6、实时上色选择工具：用来选择实时上色组的表面和边缘，选中后方便的修改色彩

7、图层面板：快速的选择多个或单个对象，点击图层右侧的圆圈可以选择

8、菜单：选择/（“重新选择”指恢复至上次选择的对象、“相同”等同于魔术棒的功能）

二、移动/复制粘贴：

1、直接拖动对象，配合Shift键可以水平或垂直移动，Alt键复制对象

2、副键盘方向键可以微移，配合Shift键可以十倍微移

3、“变换”调板中可以精确设置移动位置

4、对象/移动

5、对象/变换/再次变换：可以将复制的对象再制

6、粘贴对象：除了常用的粘贴外还可以将对象粘贴在前Ctrl+F、粘贴在后Ctrl+B

三、缩放对象：缩放时以参考点为基准也可以更改参考点的位置，默认情况下描边和效果不能随对象一起缩放

（执行编辑/首选项/常规/缩入描边和效果后才可以随对象一起缩放）方法：

1、工具箱中变形类工具组

2、“变换”调板中输入数值精确设置

3、对象/变换/缩放

四、旋转对象：可以通过以下几种方法直接使用选取工具旋转、使用工具箱工具、“变换”调板、对象/变换/

分别变换

五、对齐/分布对象：通过“对齐控制面板”对同时选取的多个对象进行对齐或平均分布

六、排列对象：通过“对象/排列”调整对象间的排列顺序

七、锁定对象：

当文档中对象较多时可以将想要群组以外的对象暂时锁定起来方便选择群组对象（菜单/锁定或图层调板

中锁定当前层）

八、隐藏对象：可以将暂时不操作但又不删除的对象隐藏起来，方便观看当前文档。

第三节符号及图表工具

一、符号：是在文档中可重复使用的图稿对象。使用符号可节省时间并显著减小文件大小。

面板：Shift+F11键

1、自己建立的符号直接拖到该面板中即可新建。

2、符号面板下方几个按扭的含义。

A、置入符号实例：将所选符号置入文档中使用

B、替换符号：将所选符号替换掉文档中选择对象所使用的原符号

C、断开符号链接：要想对所使用的符号路径进行修改时执行此命令然后再扩展

3、修改符号：可以像对符号移动、比例缩放、旋转、倾斜（或偏斜）或镜像。可以从“透明度”、“外观”

和“图形样式”调板执行任何操作，并应用“效果”菜单的任何效果。但是，必须首先“扩

展”它。这将破坏符号和符号实例之间的链接。修改符号实例后，可以在“符号”调板中重

新定义原始符号。

4、新建/重定义符号：新建是将所文档中所选对象存入调板中方便以后使用，可以从包括路径、复合路径、

文本、栅格图像、网格对象和对象组中创建符号。但是，不能使用链接图稿或某些组，例如

图形组创建符号。而“重定义”则是将所所选对象替换掉调板中的所选符号（选择文档中的对

象—选择调板中想要替换的符号--重定义符号—即被替换掉）

5、替换符号：与重定义符号相反，是将符号调板中的内容替换掉文档中已使用的符号

二、工具箱中的符号工具

1、符号喷枪工具：单击一次可放置多个符号。选择文档中符号实例配合Shift在原有基础上添加符号Alt删

除当前符号

2、符号移位器：改变符号位置

3、符号紧缩器:鼠标左键在某处不松手.符号远离鼠标所在地.

4、符号缩放器:直接单击放大,Alt键单击缩小.

5、符号旋转器:拖动改变符号角度.

6、符号着色器:需先设置好颜色，再单击使用。使用符号着色器工具将产生更大的文件和降低的性能。当要

考虑到内存或导出的Flash/SVG文件大小时，请不要使用此工具。

7、符号滤色器:单击可改变符号不透明度以及合成模式.

8、符号样式器:选择该工具后,必在:样式”面板中选择一种样式,再在符号上单击.

注意：如果一组对象中有多个符号在实用工具箱中的工具时要先在调板中选择相对应的符号才可以执行工具

操作。

三、图表工具.

1)建立方法:选择该工具直接拖拉,或者选择该工具后在页面中单击可进行精确设置.

使用“图表数据”窗口来输入图表的数据。输入数据后，单击“应用”按钮或者按Enter键来

重新生成图表。默认情况下“图表数据”窗口顶行为不同数据的标签、左列为不同类别的标签

您可以用下列任意一种方式来输入数据：

A、选择工作表中的单元格，在窗口顶部的文本框中输入数据。

B、从电子表格应用程序（如Microsoft Excel）中复制数据。在“图表数据”窗口中，单击将成为您粘贴

数据的左上单元格的单元格，并选择“编辑”>“粘贴”。

C、使用字处理应用程序创建文本文件，在这个文本文件中每个单元格的数据由制表符隔开，每行的数据由

段落回车符隔开。数据只能包含小数点或小数点分隔符；否则，无法绘制此数据对应的图表。（例如，输入732000，而不是732,000。）在“图表数据”窗口中，单击将成为您导入数据的左上单元格的单元格，然后单击“导入数据”按钮，并选择文本文件。

换位数据：如果不小心输反图表数据，则单击“换位”按钮以切换数据行和数据列。要切换散点图的x轴

和y轴，单击“切换X/Y”按钮。

调整列的宽度：光标定位要调整的列的边缘指针会变为双箭头。然后将手柄拖动到所需的位置。调整列宽

不会影响图表中的列宽；只是可以在列中查看更多或更少的数字。

调整单元格中的小数精确性：请单击“单元格样式”按钮，并在“小数位数”文本框中输入0到10之间的

一个值。默认值为2。

2)修改图表类型方法:

创建好以后双击图表工具可进行修改在其对话框架中,在:图表类型”下拉列表里还可以修改:数值坐标轴”或项目坐标轴的设置.

3)对创建好的图表修改方法

A:选择该图表,利用:对像”/图表/数据”.

B：对象/图表/类型：更改图表显示

C：使用“编组选择工具”选择图表中相同色彩在色板中更改颜色

4)如何创建个性图表:

选择自已绘制图形或符号面板中符号.—对像/图表/设计/新建设计/--确定—选择图表—对象/图表/柱形图/选择设计图像并选择“列类型”—完成

5）使用图表标签

用于说明要比较的数据组和要比较的种类

作业：符号制作贺卡

第四节钢笔工具

一、钢笔工具

1、直接单击画直线。

2、单击以后拖动画曲线。

3、转换锚点工具（Shift+C）：可以将平滑点转为角点或将角点转为带控制手柄的平滑点，也可以在转为平

滑点后松开鼠标再单方向拖动控制手柄，将手柄打断。

在钢笔工具使用状态下，按住Alt键可将控制手柄断开，实现直线与曲线的转换。

平滑点：曲线路径角点上平滑的通过平滑点，平滑点使路径不突然改变方向，每一平滑点有两个相关联

的方向线。

直角点：两个直线段相交成一个明显的角度，这种节点没有方向线

曲线角点：两条曲线相交并突然改变方向，这种节点有两条独立的方向线

组合角点：直线段与曲线段的交点，一个组合角点只有一条方向线。

4、游离点：钢笔工具在某些地方单击后形成的即不能显示又没有路径的点，这些点存在没有任何意义，需

要将其删除，方法：取消所有对象的选择--选择/对象/游离点

二、改变路径的形状：

1、工具箱操作：

A：选择锚点来更改

B：选择路径上的线段来更改

C：使用“改变形状工具”来更改，此工具在保持路径整体细节完整无缺的同时调整所选择的锚点来

延伸路径的一部分，效果不同于利用直接选择工具选择多个锚点时的更改结果。

D：“平滑工具”沿要平滑的路径线段长度拖动即可将路径平滑处理

E：路径橡皮擦工具：直接在要擦除的路径上拖动即可

F：剪刀工具：在路径上要分割的位置单击

2、菜单：对象/路径

1)连接：可将开放路径合并形成闭合路径。

使用直接选择工具同时选中两个路径的节点—对象/路径/连接

两个端点可以是不重叠的，但如果端点重合，将显示对话框使您可指定连接类型。选择“角”选

项（默认值）或“平滑”选项，然后单击“确定”。

2)平均：可将选择的锚点沿指定的轴进行分布；如水平、垂直等从而改变路径的形状

3)轮廓化笔触：可将对象的内部填充色和轮廓色分离，分别形成独立对象。

使用完轮廓化笔触后，Ctrl+Shift+G取消群组即可拖动看到效果。

4)偏移路径：相当于将这个对象，等比例放大或宿小置于外部或内部。

正数：向外偏移。负数：向内偏移。

文字必须先Ctrl+Shift+O转成路径才能使用。

5)简化：对于复杂的图形可以将路径适当的简化删除额外的锚点，在不改变路径的形状，将路径的节点变少，

减小文件的大小加快显示和打印的速度

曲线精度：输入0%和100%之间的值设置简化路径与原始路径的接近程度。越高的百分比将创建

越多点并且越接近。除曲线端点和角点外的任何现有锚点将忽略（除非为“角度阈值”

输入了值）。

角度阈值：输入0和180°间的值以控制角的平滑度。如果角点的角度小于角度阈值，将不更改

该角点。如果“曲线精度”值低，该选项有助于保持角锐利。

直线：在对象的原始锚点间创建直线。如果角点的角度大于“角度阈值”中设置的值，将删除角点。

显示原路径：显示简化路径背后的原路径。

6）分割下方对象：可按照它们的相交线把下方对象分割成没有重叠的小块，上方对象自动删除。

7）行和列：无论任何对象，都可变成方形。

8）清除：可清除一些不必要的内容，提高系统运行速度。

作业：京剧脸谱、兰花

第五节填充/实时上色

填充的方法：传统着色和实时上色

色彩填充的几种途径：分纯色填充、渐变填充、图案填充、网格填充、实时上色工具

传统着色法

一、色板：

可以用来填充或存储颜色或图案（此图案不同于画笔中的图案），双击打开对话框设置

1、可以在工具箱中将设置好的单色或渐变色直接拖到色样面板中进行保存。色块右下角出现白三角为全局色、出现白三角带黑点为专色（工具箱中设置填充色—按下Ctrl键同时点击色板调板中的新建色板即可）

2、自已绘制的对象拖到色样面板中可以保存为图案。

3、图案填充包括路径内填充和轮廓填充，用于填充对象的图案（填充图案）与通过“画笔”调板应用于路径的图案（画笔图案）在设计和拼贴上皆有所不同。

4、图案有很多种通过：下拉菜单/打开色板库/其他库在系统中选择（但是在画笔调板状态下此图案库不可用）

要想达到最佳结果，应将填充图案用来填充对象，而画笔图案则用来绘制对象轮廓。

“填充图案”与“画笔图案”的区别：

1、“填充图案”从标尺原点（默认情况下，是画板的左下方），由左向右拼贴到图稿的另一

边。一般来说，一个填充图案只由一种拼贴组成。“画笔图案”最多可包含5个拼贴图

案，分别用于边线、外角、内角，以及路径的起点和终点。

2、“填充图案”垂直于x轴进行拼贴。“画笔图案”的拼贴方向则垂直于路径（图案拼贴顶部永远面向外侧）。每次路径改变方向时，边角拼贴都会顺时针旋转90°。

3、“填充图案”定界框相当于一个蒙版；填充图案只拼贴图案定界框中的图稿。“画笔图案”

则拼贴定界框中的图稿和定界框本身，或是突出于定界框之外。

二、渐变填充：改变渐变色彩用渐变和色彩调板，改变渐变中心点位置须配合渐变工具使用。

修改渐变色彩的方法：A直接拖动或配合Alt键单击色板中色彩来改变

B颜色控制面板中更改色彩数值

三、网格工具

可以实现多种颜色的均匀自然过渡。

使用方法：

A手动：在对象上直接单击，可以手动增加网格。

B精确（纯色填充）：对象/创建渐变网格/设置网格数量（外观/至中心、至边缘：可以对已填充色

彩的对象施加高光或羽化效果）

C渐变填充对象：已添加了渐变的对象使用对象/扩展/渐变网格

使用套索工具或白箭头工具选择需要填充的锚点，再双击工具箱中的填充色块，填色。

使用白箭头还可以修改锚点。

注：网格工具使用情况下，按住Alt键单击可以减少网格数目。

实时上色法

“实时上色”是一种创建彩色图画的直观方法。Illustrator把这种自然的绘画方法引入软件中，既可以随意使用所有矢量绘画工具，又将所绘制的全部路径都视为位于同一平面上。即路径将绘画平面分割成若干区域，其中任何一个区域都可以着色，而不用考虑路径的前后顺序。并且，移动或调整路径形状时，上色会随之改变。简而言之，“实时上色”结合了上色程序的直观与矢量插图程序的强大功能和灵活性。

1、在实时上色组中添加路径：

A：自动添加：使用“选择”工具双击一个“实时上色”组，使该组的周围显示一个双线灰色定界框，然

后绘制另一条路径。

B：对象/实时上色/添加路径：同时选中上色组与路径

C：控制调板：选择“实时上色”组和要添加到组中的路径，然后单击控制调板中的“添加路径”。D：图层添加：将“图层”调板中的一条或多条路径拖放到调板中的“实时上色”组中。

2、表面和边缘实时上色技巧：

A：拖动鼠标跨过多个表面可以同时为多个面上色

B：同是填充几个面，取消某些面的描边（工具箱设置描边色为：无—选择“实时上色工具”按Shift单击

某些面上的描边—工具箱中设置填充色—双击取消描边的某个面—可同时为某几个面填充色彩）

C：三击某个表面为所面同时填充一种色彩

D：双击“实时上色工具”打开对话框设置

F：跨边缘为多条边描边：选择工具--拖动经过多条边—松开鼠标

相连边描边：双击某个边缘可以为相连的多条边描边

组中各对象描边：三击某个边缘为组中各对象描边

G：配合ALT，可以临时变为吸管工具吸取其它对象颜色填充到当前内容或描边

3、将对象转为实时上色组：

A：文字对象：文字/创建轮廓

B：位图对象：对象/实时描摹/建立并转换为实时上色

C：其它对象：对象/扩展

4、扩展实时上色组：对象/实时上色/扩展可以编辑对象

5、建立实时上色组间隙选项：间隙是路径之间的小空间。给表面着色时常常不希望颜色渗到间隙中。可以手

动编辑路径来封闭间隙，也可以选择“间隙检测”对设置进行微调，通过指定的间隙大小来防止颜色

渗漏。“间隙检测”：指定路径中的间隙。在处理大而复杂的“实时上色”组时，运行变慢。可以选择

“用路径封闭间隙”选项，帮助加快Illustrator的运行。

作业：“蝴蝶”+“鱼”符号实时上色、渐变制作招贴、梦里花开

第六节徒手绘图工具

可以自由手绘路径，通常结合画笔面板或图层样式来设定手绘过程中的方式。包括：画笔工具、铅笔工具、平滑工具、橡皮擦工具

（一）画笔工具

画笔可使路径的外观具有不同的风格。

可以将画笔描边转换为轮廓路径，以编辑用画笔绘制的线条上的各个组件。选择“对象”>“扩展外观”。画笔分类：1、书法画笔2、艺术画笔3、分散画笔4、图案画笔

A：画笔工具的属性更改:双击工具箱中的画笔工具弹出对话框设置。

B：画笔控制面板：有四种不同笔刷，它们分别是：书法笔刷、散点笔刷、艺术笔刷和图案笔刷。选择一种

画笔类型使用工具箱中的画笔工具在画布上拖动。

1、书法笔刷：所创建的描边，类似用笔尖呈某个角度的书法笔，沿着路径的中心绘制出来。

可以设置其角度、大小等。

2、散点笔刷：将一个对象（如一只瓢虫或一片树叶）的许多副本沿着路径分布。即：沿着

一条路径复制预先定义的对象或群组对象的笔刷。

3、艺术笔刷：沿路径长度均匀拉伸画笔形状（如粗炭笔）或对象形状。即：将一个对象沿

着路径自由伸展的笔刷，此笔刷不重复。

4、图案笔刷：不同于色板下的图案（对内容填充）此处的图案是沿着路径去重复拼贴某一

对象，并能按照需要改变其位置、转角等，也可以设置一个不同的开始和结束

对象。

C：对于散布画笔、艺术画笔和图案画笔，必须首先创建要使用的图稿。为画笔创建图

稿时请遵循下列规则：

1、图稿不能包含渐变、效果、网格对象、位图图像、图表、置入文件或蒙版。

2、对于艺术画笔和图案画笔，图稿中不能包含文字。若要实现包含文字的画笔描

边效果，请创建文字轮廓，然后使用该轮廓创建画笔。

3、对于图案画笔，请最多创建5种图案拼贴（依画笔配置而定），并将拼贴添加

到“色板”调板中。

散布画笔和图案画笔通常可以达到同样的效果。不过，它们之间的一个区别在于，“图

案画笔”会完全依循路径，而“散布画笔”则不是如此。

使用不同的方法创建的图案笔刷不一定都能让笔刷在有转角时也能拼贴图案。图案笔刷的每个组成部分将视该笔刷应用到路径的位置来做不同的调节。可能有以下几种情况：路径拼贴、内转角拼贴、外转角拼贴、起点拼贴和终点拼贴。一个不开放的路径需要设定内外转角和路径拼贴对象，会有多少设定对象被应用到路径上取决与路径的形状。

格子1：外转角格子2：路径两侧格子3：路径两侧格子4：内转角

格子5：开始格子6：结束格子7：Illustrator 10以前版本才有

“拉伸以适合”可延长或缩短图案，以适合对象。该选项会生成不均匀的拼贴。

“添加间距以适合”会在每个图案拼贴之间添加空白，将图案按比例应用于路径。

“近似路径”会在不改变拼贴的情况下使拼贴适合于最近似的路径。该选项所应用的图

案，会向路径内侧或外侧移动，以保持均匀的拼贴，而不是将中心落在路径上。

“着色”散布画笔、艺术画笔或图案画笔所绘制的颜色取决于当前的描边颜色和画笔的

着色处理方法。

无：可保持画笔颜色与“画笔”调板中的颜色相同。

淡色：以浅淡的描边颜色显示画笔描边，即图稿中原来比较重的色彩会变为新的描边颜

色，比较浅的色彩则会变为浅淡的描边颜色，（类似PS是正片叠底）只保留原来

的白色。如果您使用专色作为描边，选择“淡色”则生成专色的浅淡颜色。如

果画笔是黑白的，或者您要用专色为画笔描边上色，请选择“淡色”。

淡色和暗色：可以显示更加丰富的色彩，以描边颜色的淡色和暗色显示画笔描边。“淡

色和暗色”会保留黑色和白色，而黑白之间的所有颜色则会变成描边颜色从黑色

到白色的混合。当“淡色与暗色”与专色一起使用时，由于添加了黑色，您可能

无法印刷到单一印版。对于灰度画笔，请选择“淡色和暗色”。

色相转换：使用画笔图稿中的主色，如“主色”框中所示。（默认情况下，主色是图稿

中最突出的颜色。）画笔图稿中使用主色的每个部分都会变成描边颜色。画笔图

稿中的其他颜色，则会变为与描边色相关的颜色。“色相转换”会保留黑色、白

色和灰色。为使用多种颜色的画笔选择“色相转换”。若要改变主色，请单击“主

色”吸管，将吸管移至对话框中的预览图，然后单击要作为主色使用的颜色。“主

色”框中的颜色就会改变。再次单击吸管则可取消选择。

5、移除画笔描边：可以将图形中的任何一种画笔形状删除，只留下轮廓线。可以在下拉

菜单/移去画笔描边或点击画笔调板下的“移去画笔描边”按钮

6、选择对象的选项：先用笔刷画一个形状，然后单击此按钮，可以编辑它的画笔形状。

7、新建画笔：创建新的画笔共有四种类型可供选择。

方法：先在画布上设计一个图案样式--单击画笔面板右边的三角形--新建画笔--选

择类型（散点、书法、图案、艺术）--确定--设置各项参数--确定

8、删除画笔：可以删除选定的画笔类型。

9、画笔选项：可以对当前选择的画笔进行相应的参数设置。

（二）铅笔工具：

用于绘制开放和闭合路径，对于快速素描或创建手绘外观最有用，配合Ctrl可以从沿已绘制的路径继

续绘制，配合ALT键可以自动将路径闭合。铅笔工具可以非常自由的根据您希望重新绘制路径的位置和拖动方向更改已有路径，可以将闭合路径更改为开放路径，将开放路径更改为闭合路径，或丢失形状的一部分。

作业：萝卜、盆景花、

第七节基本形状工具

基本形状工具

工具中直线和矩形工具及其隐含的子工具的共同操作：

Shift：可绘制水平、垂直或具有45度倍数角度的直线，或等边形状、均匀的弧线。

Alt：由中心点开始绘制。

空格键：绘制形状的同时移动形状。可以和其它快捷键同时使用。

~：可以按一定的角度绘制多个形状。

选择当前工具—文档中左键单击弹了对话框—精确设置数值

可以使用“图层样式”“画笔”等控控制面板。可以“扩展”

针对每个形状工具其它特殊操作：

直线：Alt可以绘制由起始点向两边扩展的直线段。

弧线：X可以在凹凸的圆弧之间进行切换，C可以在开放和闭合圆弧之间进行切换：

F可以绘制镜像圆弧，同时保持起始点不变。

按向上向下键可以增加或减小圆弧的曲率。

矩形：按方向键可以使圆角矩形的半径变大（最圆的角）或变小。

椭圆：按住Alt+~键可绘制一串同心椭圆。

多边形：按方向键可以增加或减少多边形边数。

星形：Alt：可以使每个角的“肩线”同在一条直线上。Ctrl：可以调整星形内部顶点的半径。即内部半

径的位置固定不变了~：可以绘制出多个星形。

螺旋形：Shift：使螺旋形以45度的增量旋转。注:先画右边的形状,然后画螺旋形按Shift看效果Alt：改

变螺旋形的旋转线的旋转方向。看不到效果

Ctrl：调整高速螺旋线的紧密程度。区段：设置螺旋形的圈的段数。

光晕工具：可以真实模拟现实中复杂的光线效果。

方形网格：水平分割和垂直分割：可以控制网格在水平与垂直方向上网格线的数量。

注：按上下左右的光标键可以增加与减少网格线的数。偏离量：可以使网格按数量或减少其间距。

注：按F，V，X，C可以10%的度量值改变上，下，左，右侧网格线的间距

极坐标网格：同心分割和数量分割：可以控制同心圆与放射网格线的数量。注：也可按上下左右光标增加

与减少同心圆数量与射线数量。按F，V，X，C改变射线与同心圆网格间距。

作业：医院标志、刻度尺、网络按钮（圆形+符号）、巧绘柔美螺旋线

第八节改变对象形状

不透明度：可以更改当前对象的不透明度并施加合成模式

方法：1、“透明度”调板更改：同时对填充和轮廓作用

2、“透明度”调板+“外观”调板：（可以自由选择对象及对象的填充或轮廓）单独更改对象的填

充或描边透明度

3、创建不透明度蒙版：透明度调板下拉菜单/创建不透明蒙版（同时选中蒙版和对象才可以建立效

果）

蒙版的编辑：使用调板中的蒙版缩览图可以重新编辑蒙版的填充和轮廓等

蒙版的停用：下拉菜单或Shift键点击蒙版缩览图

蒙版的取消：下拉菜单/释放不透明蒙版

对象形状的改变包括：变换、比例缩放、倾斜、扭曲、组合、剪切、分割和载切、混合、“效果”改变形状

一、变换

变换包括就对象进行移动、旋转、镜像、比例缩放和倾斜。可以使用“变换”调板、“对象”>“变换”命令以及专用工具来变换对象。还可通过拖动选区的定界框来完成多种变换类型。

1、变换对象图案：使用“变换”调板时从调板菜单中选择：“仅变换对象”、“仅变换图案”或“变换两者”。

2、使用“变换”命令时在相应的对话框中设置“对象”和“图案”选项。

3、使用变换工具时在拖动鼠标的同时按住tilde键(~)。

4、使用变换工具时，避免变换图案，“编辑”/“首选项”/“常规”/取消选择“变换图案拼贴”。

二、比例缩放

默认情况下，描边和效果不能随对象一起比例缩放。若要缩放描边和效果，“编辑”>“首选项”>选择“缩放描边和效果”。若要选择是否逐个缩放描边和效果，请使用“变换”调板或“比例缩放”命令来执行比例缩放。

1、“比例缩放”工具：

A：对象中心点缩放，在文档窗口中的任一位置拖动鼠标即可。

B：其他参考点缩放，单击文档窗口中要作为参考点的位置，然后将指针向远离参考点的方向拖移，再将对象拖曳至所需大小为止。

三、倾斜对象

使用倾斜工具倾斜对象、使用倾斜命令倾斜对象、使用自由变换工具倾斜对象、使用变换调板倾斜对象

四、扭曲对象

1、液化工具：

复杂性（扇贝、晶格化和皱褶工具）指定对象轮廓上特殊画笔结果之间的间距。该值与“细节”值有密切的关系。

简化（变形、旋转扭曲、收缩和膨胀工具）指定减少多余点的数量，而不致影响形状的整体外观。

2、封套：

可以在任何对象上使用封套，但图表、参考线或链接对象（不包括TIFF、GIF和JPEG文件）除外。封套包括：“用变形建立”、“用网格建立”“用顶层对象建立”

重置封套：“对象”>“封套扭曲”>“用变形重置”、“用网格重置”

删除封套：选择“对象”>“封套扭曲”>“释放”/“扩展”。释放套封对象可创建两个单独的对象：保持原始状态的对象和保持封套形状的对象。扩展封套对象的方式可以删除封套，但对象仍保持扭曲的形状。

封套选项：

作业：“梦里花开”配景、烟雾飘渺字、

第九节改变对象形状

五、组合对象

您可以组合矢量对象，以在Illustrator中用各种不同的方式创建形状。所产生的路径或形状会依您组合路径的方法而不同。

方法：A：复合路径

对象/复合路径：使您可以用一个对象在另一个对象中开出一个孔洞。

复合路径包含两个或多个已上色的路径，将对象定义为复合路径后，所有对象都将应用最后方对象的上色和样式属性。复合路径的结果是编组对象，可以使用“直接选择”工具或“编组选择”工具选择复合路径的一部分来修改，但却不能更改单个对象的外观属性、图形样式或效果，也不能单独操作“图层”调板中的对象。

B：复合形状

复合形状使您可以组合多个对象，并指定每个对象与其他对象的交互方式。交互的方式：相加、相减、交集和差集。并可以选择复合形状中的每个对象，以编辑或更改对象的交互模式。当您创建一个复合形状时，此形状会采用“相加”、“交集”或“差集”模式中最上层组件的上色和透明度属性。

复合形状中可包括路径、复合路径、组、其他复合形状、混合、文本、封套和变形。您选择的任何开放式路径都会自动关闭。（从“路径查找器”调板菜单中选择“建立复合形状”。组合形状的每个组件都被默认指定为“相加”模式。）

C：路径查找器效果

路径查找器效果使您可以用十种交互模式中的一种来组合多个对象。与复合形状不同，在使用路径查找器效果时，您不能编辑对象之间的交互模式。

路径查找器效果有两种方法：使用“效果”菜单和使用“路径查找器”调板。“效果”菜单中的路径查找器效果仅可应用于组和图层。应用效果后，您仍可选择和编辑原始对象。您还可以使用“外观”调板修改或删除效果。

使用效果菜单应用路径查找器效果：将要使用的对象编组到一起，并选择该组。将要使用的对象移动到单独的图层中，并定位此图层。选择“效果”>“路径查找器”，并选择一种“路径查找器”效果。“路径查找器”调板中的路径查找器效果可用于任何对象、组和图层的组合。在您单击“路径查找器”按钮时即创建了最终的形状组合；之后，便不能够再编辑原始对象。如果这种效果产生了多个对象，这些对象会被自动编组到一起。“效果”下的命令在‘外观’中有记录而“调板”的结果只在‘图层’中记录。其中，释放复合形状可将其拆分回单独的对象。扩展复合形状会保持复合对象的形状，但不能再选择其中的单个组件。

添加到形状区域将组件区域添加到底层几何形状中。

从形状区域中减去将组件区域从底层几何形状中切除。

与形状区域相交和蒙版功能一样，可使用组件区域来剪切底层几何形状。

排除重叠形状区域使用组件区域来反转底层几何形状，将填充区域变成孔洞，反之亦然。

扩展复合形状会保持复合对象的形状，但不能再选择其中的单个组件。

路径查找器效果汇总：

相加描摹所有对象的轮廓，就像它们是单独的、已合并的对象一样。此选项产生的结果形状会采用顶层对

象的上色属性。

交集描摹被所有对象重叠的区域轮廓。

差集描摹对象所有未被重叠的区域，并使重叠区域透明。若有偶数个对象重叠，则重叠处会变成透明。而

有奇数个对象重叠时，重叠的地方则会填充颜色。

相减从最后面的对象中减去最前面的对象。应用此命令，您可以通过调整堆栈顺序来删除插图中的某些区

域。

减去后方对象从最前面的对象中减去后面的对象。应用此命令，您可以通过调整堆栈顺序来删除插图中的

某些区域。

分割将一份图稿分割为作为其构成成分的填充表面（表面是未被线段分割的区域）。

注释：在使用“路径查找器”调板中的“分割”按钮时，您可以使用“直接选择”或“编组选择”工具来分别独立操作每个结果面。在应用“分割”命令时，您还可以选择删除或保留未填充的对象。

修边删除已填充对象被隐藏的部分。它会删除所有描边，且不会合并相同颜色的对象。  
  
合并删除已填充对象被隐藏的部分。它会删除所有描边，且会合并具有相同颜色的相邻或重叠的对象。裁切将图稿分割为作为其构成成分的填充表面，然后删除图稿中所有落在最上方对象边界之外的部分。这  
  
还会删除所有描边。  
  
轮廓将对象分割为其组件线段或边缘。在准备需要对叠印对象进行陷印的图稿时，此命令将很有用处。效果是实时的，这就意味着您可以向对象应用一个效果命令，然后继续使用“外观”调板随时修改效果选项  
  
或删除该效果。一旦向对象应用了一种效果，“外观”调板中便会列出该效果，您可以对该效果进行  
  
编辑、移动、复制、删除，或将其存储为图形样式的一部分。即保持对象原来的群组关系又保持对象  
  
原来的形状并将执行‘效果’后的结果显示出来。  
  
滤镜更改的是底层对象，一经应用，就无法再修改或移去滤镜所做的更改。不过，使用滤镜命令来改变对  
  
象形状也有其优势，那就是您可以立即访问滤镜创建的新锚点或已修改锚点。（而使用效果，则必须  
  
在效果被扩展之后才能访问新的锚点。）  
  
六、剪切、分割和载切  
  
剪切、分割和裁切对象的方法：  
  
分割下方对象：对象/路径/此命令就像是一把切刀或剪刀，它会用所选对象切穿其他对象，舍弃原来的选区。美工刀工具：沿着使用此工具绘制的自由路径剪切对象，将对象分割为作为其构成成分的填充表面（表面是  
  
未被线段分割的区域）。  
  
  
复合路径与复合形状使您可以用一个对象在另一个对象中开出一个孔洞。  
  
路径查找器效果提供各种分割和裁切叠印对象的方法。  
  
剪切蒙版使您可以用一个对象来隐藏其他对象的某些部分。  
  
作业：圣诞贺卡  
  
第十节混合工具/外观调板  
  
一、混合工具  
  
可以实现两个或两个以上的对象从形状到颜色都发生均匀自然的过渡。  
  
创建方法  
  
在准备创建混合的对象上分别单击。  
  
修改方法  
  
选择创建过混合的对象，双击混合工具，可以指定混合参数  
  
如何使用混合对象指定路径排列  
  
同时选择创建过混合的对象和绘制的路径，利用对象/混合/替换混合轴。  
  
对象/混合菜单  
  
1)释放：可以释放混合效果  
  
2)扩展：可以将创建的混合对象打散，利用完扩展后，再利用Ctrl+Shift+G扩散  
  
3)反向混合轴/反向堆叠：可使组合对象前后位置互换  
  
混合与渐变的区别  
  
1、混合可以将一种形状转换为另一种形状，渐变仅仅是填充的线性或放射性的填充，形状不会发生变化。  
  
2、渐变只能使颜色以同样的角度进行变化，而混合用于生成三维效果  
  
3、混合可以产生曲线式的填充  
  
4、混合的颜色是无限的  
  
二、外观调板  
  
  
  
外观属性是一组在不改变对象基础结构的前提下影响对象的填色、描边、透明度和效果。“外观”调板是处理外观属性的关键途径。可显示已向对象、组或图层所应用的填色、描边和图形样式。类似PS下的动作，可以记录所有操作步骤，可以方便对某个步骤更改，可以复制外观的某个属性。  
  
作业：海底世界  
  
第十一节效果和滤镜  
果却有所不同。“效果”可以即显示结果对象又显示原始对象的锚点和路径，而“滤镜”则是只显示结果对象的锚点和路径  
  
效果是实时的，可以向对象应用一个效果命令，然后使用“外观”调板随时修改效果选项或删除该效果。滤镜更改的是底层对象，一经应用，就无法再修改或移去滤镜，但其优势在于可以立即方便的修改滤镜创建的新锚点。（而使用效果，则必须在效果被“扩展”之后才能访问新的锚点。）。  
  
1、不可用的效果和滤镜命令：  
  
“效果”菜单上部区域的所有命令应用于矢量对象。下部区域的所有命令既可以应用于位图对象，又可以应用  
  
于矢量对象。重要说明：“艺术效果”、“画笔描边”、“扭曲”、“素描”、“风格化”、“纹理”和“视  
  
频”子菜单中的效果和滤镜不能用于CMYK颜色模式的文档。如果任何一个使用了这些命令的  
  
RGB文档被转换为了CMYK模式，则这些效果仍将列在对象的“外观”调板之中，但却不再影响  
  
对象的外观。  
  
“滤镜”菜单上部区域的所有命令应用于矢量对象（“对象马赛克”例外），但只有“创建”和“颜色”子菜单  
  
中的部分命令可以应用于位图对象。“滤镜”菜单下部区域的所有命令都是栅格滤镜，可以应用于  
  
位图对象，但不可以应用于矢量对象或1位（黑白）位图对象。  
  
2、关于栅格化效果：  
  
无论何时应用栅格效果，Illustrator都会使用文档的栅格效果设置来确定最终图像的分辨  
  
率。因此，在使用滤镜和效果之前，一定要先检查一下文档的栅格效果设置。  
  
选择“效果”>“文档栅格效果设置”，可以设置文档的栅格化选项。  
  
作业：圆形装饰照片、螺旋形装饰照片  
  
第十二节图形样式/属性复制  
  
一、图形样式  
  
图形样式是一组可反复使用的外观属性（包括填色和描边、效果和透明度等）。可以快速在外观调板中更改对象。图形样式应用于对象、组和图层。将图形样式应用于组或图层时，组和图层内的所有对象都将具有图形样式的属性。如果不需要某种属性则将将对象移出该图层或外观，则对象将恢复原始状态。  
  
1、覆盖字符颜色：决定是否保留文字的着色，取消勾选则保留字体原来的色彩  
  
2、合并图层样式：可以给一个对象同时应用两种或多种图层样式（选择对象—选择图层样式—配合CTRL键点  
  
击另一种图层样式—调板菜单中“合并图层样式”）  
  
3、替换图层样式属性：A按住Alt键将所需的图形样式拖移到要替换的图形样式上。  
  
B选择具有所需属性的对象，按住Alt键将“外观”调板顶部的缩览图拖移到“图形  
  
样式”调板中要替换的图形样式上。  
  
C选择要替换的图形样式。然后选择具有所需属性的对象从“外观”调板菜单选择“重  
  
新定义图形样式”  
  
二、属性复制  
  
对象间复制外观属性的办法：  
  
A：调板按钮复制（选择某种外观—拖动到调板下方“复制所选项目”按钮）  
  
B：将“外观”调板顶部的缩览图拖移到文档窗口的一个对象上。（选择某种外观—拖动其到文档中要  
  
复制的对象上—应用到文档对象）  
  
C：图层复制（选择要复制的图层按住右侧单环即：定位图标—按ALT并拖动到目标图层即可）  
  
D：“吸管工具”在对象间复制外观属性，其中包括文字对象的字符、段落、填色和描边属性。默认  
  
情况下，“吸管”工具会影响所选对象的所有属性。（选择想要更改的对象—使用吸  
  
  
  
管工具、按住Shift单击，则仅对对象的一部分进行颜色取样，）  
  
作业：创建5种图层样式存储  
  
第十三节文字工具  
  
一、文字工具  
  
“文字”工具：用于创建单独的文字和文字容器，并允许您输入和编辑文字。  
  
“区域文字”：用于将封闭路径改为文字容器，并允许您在其中输入和编辑文字。  
果却有所不同。“效果”可以即显示结果对象又显示原始对象的锚点和路径，而“滤镜”则是只显示结果对象的锚点和路径  
  
效果是实时的，可以向对象应用一个效果命令，然后使用“外观”调板随时修改效果选项或删除该效果。滤镜更改的是底层对象，一经应用，就无法再修改或移去滤镜，但其优势在于可以立即方便的修改滤镜创建的新锚点。（而使用效果，则必须在效果被“扩展”之后才能访问新的锚点。）。  
  
1、不可用的效果和滤镜命令：  
  
“效果”菜单上部区域的所有命令应用于矢量对象。下部区域的所有命令既可以应用于位图对象，又可以应用  
  
于矢量对象。重要说明：“艺术效果”、“画笔描边”、“扭曲”、“素描”、“风格化”、“纹理”和“视  
  
频”子菜单中的效果和滤镜不能用于CMYK颜色模式的文档。如果任何一个使用了这些命令的  
  
RGB文档被转换为了CMYK模式，则这些效果仍将列在对象的“外观”调板之中，但却不再影响  
  
对象的外观。  
  
“滤镜”菜单上部区域的所有命令应用于矢量对象（“对象马赛克”例外），但只有“创建”和“颜色”子菜单  
  
中的部分命令可以应用于位图对象。“滤镜”菜单下部区域的所有命令都是栅格滤镜，可以应用于  
  
位图对象，但不可以应用于矢量对象或1位（黑白）位图对象。  
  
2、关于栅格化效果：  
  
无论何时应用栅格效果，Illustrator都会使用文档的栅格效果设置来确定最终图像的分辨  
  
率。因此，在使用滤镜和效果之前，一定要先检查一下文档的栅格效果设置。  
  
选择“效果”>“文档栅格效果设置”，可以设置文档的栅格化选项。  
  
作业：圆形装饰照片、螺旋形装饰照片  
  
第十二节图形样式/属性复制  
  
一、图形样式  
  
图形样式是一组可反复使用的外观属性（包括填色和描边、效果和透明度等）。可以快速在外观调板中更改对象。图形样式应用于对象、组和图层。将图形样式应用于组或图层时，组和图层内的所有对象都将具有图形样式的属性。如果不需要某种属性则将将对象移出该图层或外观，则对象将恢复原始状态。  
  
1、覆盖字符颜色：决定是否保留文字的着色，取消勾选则保留字体原来的色彩  
  
2、合并图层样式：可以给一个对象同时应用两种或多种图层样式（选择对象—选择图层样式—配合CTRL键点  
  
击另一种图层样式—调板菜单中“合并图层样式”）  
  
3、替换图层样式属性：A按住Alt键将所需的图形样式拖移到要替换的图形样式上。  
  
B选择具有所需属性的对象，按住Alt键将“外观”调板顶部的缩览图拖移到“图形  
  
样式”调板中要替换的图形样式上。  
  
C选择要替换的图形样式。然后选择具有所需属性的对象从“外观”调板菜单选择“重  
  
新定义图形样式”  
  
二、属性复制  
  
对象间复制外观属性的办法：  
  
A：调板按钮复制（选择某种外观—拖动到调板下方“复制所选项目”按钮）  
  
B：将“外观”调板顶部的缩览图拖移到文档窗口的一个对象上。（选择某种外观—拖动其到文档中要  
  
复制的对象上—应用到文档对象）  
  
C：图层复制（选择要复制的图层按住右侧单环即：定位图标—按ALT并拖动到目标图层即可）  
  
D：“吸管工具”在对象间复制外观属性，其中包括文字对象的字符、段落、填色和描边属性。默认  
  
情况下，“吸管”工具会影响所选对象的所有属性。（选择想要更改的对象—使用吸  
  
  
  
管工具、按住Shift单击，则仅对对象的一部分进行颜色取样，）  
  
作业：创建5种图层样式存储  
  
第十三节文字工具  
  
一、文字工具  
  
“文字”工具：用于创建单独的文字和文字容器，并允许您输入和编辑文字。  
  
“区域文字”：用于将封闭路径改为文字容器，并允许您在其中输入和编辑文字。

1. 描摹对象的修改：  
     
   “描摹选项”可以对描摹的矢量结果所形成的路径进行修改。  
     
   调整：可以在生成结果前对原始图像进行处理。  
     
   阈值（“黑白”模式时可用），指定用于从原始图像生成黑白描摹结果的值。所有比阈值亮的  
     
   像素转换为白色，而所有比阈值暗的像素转换为黑色。  
     
   调板（“颜色”或“灰度”模式时可用）指定用于从原始图像生成颜色或灰度描摹的调板。“自  
     
   动”由系统决定描摹中的颜色。“色板库”为描摹使用自定调板，但要预先在“色板”中  
     
   打开一个色板库名称。  
     
   最佳颜色数设置在颜色或灰度描摹结果中使用的可以达到极限的颜色数。从某个方面决定描摹结  
     
   果中路径和色彩的仿真程度。  
     
   输出到色板将描摹结果的每个新颜色在“色板”调板中创建新色板。方便于直接使用原描摹图像  
     
   的色彩  
     
   模糊生成描摹结果前模糊原始图像。可以在描摹结果中减轻细微的不自然感并平滑锯齿边缘。重新取样生成描摹结果前对原始图像重新指定分辨率。可以加速大图像的描摹过程，但将产生降  
     
   级效果。  
     
   描摹设置：决定生成的矢量对象细节的处理。  
     
   最大描边粗细勾选“描边”复选框后可用，指定原始图像中可描边的最大宽度，即决定描边中的  
     
   外轮廓的细腻程度。  
     
   最小描边长度指定原始图像中可描边的最小长度。小于设定数值的将从描摹结果中忽略。路径拟和控制描摹形状和原始像素形状间的差异。较低的值创建较紧密的路径拟和；较高的值  
     
   创建较疏松的路径拟和。  
     
   最小区域指定将描摹的原始图像中的最小区域。小于设定数值的将从描摹结果中忽略掉。拐角角度指定原始图像中转角的锐利程度。  
     
   4、控制描摹色彩：  
     
   使用系统预设或用户自定义的色板结合描摹选项（只有在为“彩色”或“灰度”才可以用）可以  
     
   控制描摹结果的色彩，方法：打开想要着色的色板—描摹选项/调整-模式-彩色-选择想要的色板  
     
   色-描摹结果色彩为色板中的色系  
     
   5、转换描摹对象：  
     
   当您对描摹结果满意时，可将描摹转换为路径或“实时上色”对象。  
     
   A、转换为路径：单击“控制”调板中的“扩展”或对象/实时描摹/扩展。描摹图稿产生的路径将  
     
   组合在一起。  
     
   B、描摹转换为路径同时保留当前显示：对象/实时描摹/扩展为查看结果/。  
     
   C、转换为“实时上色”对象：单击“控制”调板中的“实时上色”，或对象/实时描摹/转换为实  
     
   时上色。  
     
   6、释放描摹对象：放弃描摹但保留原始置入的图像。  
     
   作业：描摹一幅位图并着色  
     
   第十五节效果--3D  
     
   3D效果：可以从二维(2D)图稿创建三维(3D)对象。并通过高光、阴影、旋转及其他属性来控制3D对象的外  
     
   观或将图稿贴到3D对象中的每一个表面上。  
     
   1、创建3D对象的方法：通过凸出和斜角或通过绕转。  
     
     
     
   凸出3D对象:沿对象的z轴凸出拉伸一个2D对象，以增加对象的深度。  
     
   绕转3D对象:围绕全局y轴（绕转轴）绕转一条路径或剖面，使其作圆周运动，来创建3D对象。由于绕转  
     
   轴是垂直固定的，因此用于绕转的开放或闭合路径应为所需3D对象面向正前方时垂直剖面的  
     
   一半。  
     
   2、设置3D旋转位置选项方法：
2. 无限制旋转，直接拖动模拟立方体的表面。对象的前表面为蓝色、上下表面为浅灰色，两侧为中灰色，  
     
   后表面为深灰色。  
     
   B、围绕一条对象轴旋转，拖动模拟立方体的一个边缘即可。此时鼠标指针会变成一个双箭头且立方体边缘  
     
   的颜色也会改变，以帮助识别要围绕其旋转对象的轴。x轴旋转为红色、y轴旋转为绿色、z轴旋转为蓝色。  
     
   C、在水平(x)轴、垂直(y)轴、深度(z)轴的文本框中输入介于-180到180之间的值。  
     
   3、添加斜角路径：可以在对象表面添加斜角的立体轮廓转折效果。  
     
   4、表面底纹选项：  
     
   线框：绘制对象几何形状的轮廓，并使每个表面透明。  
     
   无底纹：不向对象添加任何新的表面属性。3D对象具有与原始2D对象相同的颜色。  
     
   扩散底纹：使对象以一种柔和、扩散的方式反射光。光感不是特别强。  
     
   塑料效果底纹：使对象以一种闪烁、光亮的材质模式反射光。  
     
   环境光：控制全局光照，统一改变所有对象的表面亮度。  
     
   高光强度：用来控制对象高光的强弱，较低值产生暗淡的表面，而较高值则产生较为光亮的表面。  
     
   高光大小：用来控制高光的影响范围。  
     
   混合步骤：用来控制对象表面所表现出来的底纹的平滑程度，步骤数越高，所产生的底纹越平滑，路径也  
     
   越多。  
     
   5、将图稿贴到3D对象上  
     
   只能将存储在“符号”调板中的图稿贴到对象上。符号可以是任何图稿对象，包括路径、复合路径、  
     
   文本、栅格图像、网络对象以及对象组。  
     
   向3D对象贴图时，请考虑以下注意事项：  
     
   1、由于“贴图”功能是用符号来执行所以编辑一个符号实例，然后自动更新所有贴了此符号的表面。  
     
   2、可以在“贴图”对话框中对符号进行修改，如：移动、比例缩放或旋转对象。  
     
   3、由于符号的位置是相对于对象表面的中心，所以如果原始几何形状发生变化，符号也会相对于对象  
     
   的新中心重新用于贴图。  
     
   4、图稿只能贴到采用了“凸出与斜角”和“绕转”效果的对象，不能将图稿贴到应用了“旋转”效果  
     
   的对象。  
     
   具体操作：  
     
   1、若要移动、比例缩放、旋转符号，将鼠标指针定位于定界框操作；  
     
   2、要使所贴的图稿适合所选表面的边界，单击“缩放以适合”。  
     
   3、要从单一表面删除图稿，在“表面”选项中选择某个面，然后从“符号”菜单中选择“无”  
     
   或单击“清除”。  
     
   4、要从3D对象的所有表面中删除所有所贴图稿，单击“全部清除”。  
     
   5、要对所贴图稿添加底纹或应用对象的光照，选择“图稿加底纹”。  
     
   6、要仅显示所贴图稿而不显示3D对象，选择“三维模型不可见”此命令可以创建类似旗帜  
     
   的效果。例如：可以使用此选项将文本贴到一条凸出的波浪线的侧面，以使文字变形如一  
     
   面旗。  
     
   作业：水面、酒瓶、氢气球  
     
   第十六节Illustrator与Coreldraw的区别  
     
   Illustrator与Coreldraw的区别：  
     
   相同点：这二个软件都是平面设计类，并且是矢量平面绘图软件。  
     
   不同点：Coreldraw是由加拿大corel公司制作开发的，而Illustrator是美国ADOBE公司开发的与  
     
     
     
   Photoshop兼容性相当的好，不会产生变形或色差,具有同一个颜色预置文件。如果将coreldraw  
     
   中的图形导出到photoshop中应用就不如直接在illustrator中来做，直接拖动或导出到  
     
   photoshop中,方便且统一。这也可以说成是adobe对软件应用的一点垄断性。  
     
   两大软件的各自优势：
3. Illustrator对位图处理的功能相对来说要完善一些，特别是对矢量图形可以直接应用羽化，  
     
   内外发光，扭曲等，  
     
   2、CorelDRAW的多页功能是Illustrator所没有的。虽然其主要功能不是排版，但简单的排  
     
   版还是能够胜任的。  
     
   Coreldraw中的一组交互式工具，应用起来也是非常的方便（交互式阴影、立体、透明、轮廓  
     
   图、封套、调和等）。其中交互式度量工具可以像CAD中的度量工具一样对图形进行数值的测  
     
   量。  
     
   Illustrator和CorelDRAW操作环境的区别：  
     
   一、文件互换  
     
   打开格式：AI打开CD，限制在CD10以前，以后的版本不能打开。  
     
   CD打开AI，CDX4打开AICS3以下(非压缩，可在AI保存文件时取消压  
     
   缩)，CDX3打开AICS2以下，以此类推。  
     
   另存格式：AI无法另存CD，CD可以另存AI，另存版本参照上面的打开模式。  
     
   二、绘图操作  
     
   1、选择  
     
   AI选择分工明显，但要注意配合使用Ctrl+Y(轮廓视图)，Ctrl+Alt+[(选择下方对象)等。并  
     
   且魔棒很方便，CD非常麻烦要用查找对象(功能非常强大)。  
     
   CD选择工具需要配合：碰选/按住Alt。选下方对象/按住Alt单击。选择群组内对象：按  
     
   住Ctrl单击(选择复合群组内单个群组同样)。AI  
     
   2、路径编辑  
     
   AI可以对节点操作的工具较多，如Shift+C，+，-等。  
     
   CD对节点操作的功能按钮比较集中。  
     
   3、绘图  
     
   两软件绘图工具基本类似。  
     
   AI可以先单击作业区设置几何形状的参数，绘制后已成曲线不能回复修改，可以在效果菜单  
     
   里添加修改效果。  
     
   CD绘制几何形状先绘图再设置参数，在未转曲之前，可以回复修改，配合形状工具还会有意  
     
   想不到的有趣效果。  
     
   AI钢笔，铅笔等和CD贝赛尔，手绘等都同样。  
     
   AI画笔和符号与CD艺术笔和喷罐类似，AI提供有大量现成样式，CD提供少量。另注意AI  
     
   喷枪符号和CD符号管理性质有区别。AI最大绘图直径5.7米，CD最大绘图直径45.7米。  
     
   4、对象交互  
     
   AI是路径查找器命令，CD是造形命令，效果基本相同。  
     
   AI剪切蒙版与CD图框剪裁类似。  
     
   5、对象变换  
     
   两软件基本类似，镜像，旋转，变形，缩放，等等，都可以在各自软件中找到相应功能。  
     
   AI拖拽复制按住Alt，CD是按鼠标右键。  
     
   AI多份复制需在绘制几何形状时保持状态(不能松开鼠标)再按住~键，  
     
   CD多份复制在绘图完成后再制（Ctrl+D）  
     
   6、效果  
     
   大多名称不同效果类似，比如AI渐变与CD交互填充，AI网格填充与CD网状填充，AI混合与CD交互调  
     
   和，AI 3D与CD交互立体，AI发光投影羽化与CD交互阴影交互轮廓，AI透明度与CD交互透明，AI偏移路径和CD交互轮廓有个别类似作用。  
     
     
     
   另AI效果非常方便整合归类，CD较复杂需综合配合(比如透镜应用)。AI特色为封套，CD特色为调和。  
     
   7、视图  
     
   扩大视图AI最高6400%倍，CD最高329340%倍，AI有像素预览模式(图稿仿位图显示)，CD线框预览模式  
     
   下位图仿灰度显示。另CD可1:1显示图稿(如显示不准确，请校准标尺，具体设置在选项-工具箱-缩放与手形-1:1校调标尺)。  
     
   AI缩放鼠标左点放大，按住Alt缩小。CD鼠标左点放大，右点缩小。AI空格键平移视图非常方便，CD需要进行设置（选项---工作区---自定义---命令）把平移视图快捷设置为H键，替换掉抓手工具。  
     
   8、填充  
     
   两软件相同分：普通和渐变两种。  
     
   AI渐变只线性和径向两个，CD多两个圆锥和方角。  
     
   AI有提供大量现成色板样式和图形样式，CD只提供少量自定义色板样式。  
     
   CD颜色样式需打开调板才会自动添加。两软件专色四色转换，自定专色等都方便。  
     
   CD可点住色板某颜色不松而呼出临近色样，按住Ctrl点击色板颜色可进行即时混合填充。  
     
   CD图样，材质，底纹填充复杂强大(交互透明也含此选项)，有提供部分现成样式，也可以非常方便的在对话  
     
   框中修改数值自制填充效果  
     
   9、图层页面  
     
   AI图层显示为对象缩略图，CD图层可以显示对象属性。隐藏显示都是单击眼睛标志。单独显示图层轮廓，  
     
   AI是按住Ctrl单击图层眼睛标志，CD是右键单击图层名称弹出菜单点属性选覆盖全色视图。  
     
   10、位图应用  
     
   矢量软件除了绘图之外，美工与版式也是密不可分的，所以位图和文本的功能性当然不在话下。  
     
   AI的位图功能需借助PS来完成(所以位图应以链接的方式导入)。嵌入后可进行饱和度及色彩平衡的调节  
     
   (也可对矢量图进行)。  
     
   CD的位图功能集成较多(所以一般以嵌入方式导入位图，因大量位图增大文件体积时才勾选外部链接)。调  
     
   整命令已涵盖了主要功能，比如色阶，曲线，色彩平衡，亮度/对比度，伽马值，色相/饱和度等等(后4个也可对矢量图进行)。做丰富的位图效果处理可点击“编辑位图”跳转至捆绑的位图软件PhotoPAINT中进行。  
     
   第十七节广告设计色彩搭配知识  
     
   一、各种色彩的象征：  
     
   红色：热情、活泼、热闹、革命、温暖、幸福、吉祥、危险......  
     
   橙色：光明、华丽、兴奋、甜蜜、快乐......  
     
   黄色：明朗、愉快、高贵、希望、发展、注意......  
     
   绿色：新鲜、平静、安逸、和平、柔和、青春、安全、理想......  
     
   蓝色：深远、永恒、沉静、理智、诚实、寒冷......  
     
   紫色：优雅、高贵、魅力、自傲、轻率......  
     
   白色：纯洁、纯真、朴素、神圣、明快、柔弱、虚无......  
     
   灰色：谦虚、平凡、沉默、中庸、寂寞、忧郁、消极......  
     
   黑色：严肃、刚健、坚实、粗莽、沉默、黑暗、罪恶、恐怖、绝望、死亡......  
     
   二、不同的色彩可以使人产生不同的心理感受：  
     
   1、暖色与冷色：  
     
   红色、橙色、黄色--为暖色，象征着：太阳、火焰。  
     
   绿色、兰色、黑色--为冷色，象征着：森林、大海、蓝天。  
     
   灰色、紫色、白色--为中间色；  
     
   冷色调的亮度越高--越偏暖，暖色调的亮度越高--越偏冷。  
     
   2、兴奋与沉静：  
     
     
     
   红色和明亮的黄色调成的橙色--给人活泼、愉快、兴奋的感受。  
     
   青色、青绿色、青紫色--让人感到安静、沉稳、塌实。  
     
   3、前进与后退：  
     
   色彩可以使人有距离上的心理感觉。  
     
   暖色为前进色--膨胀、亲近、依偎的感觉。色彩明亮--前进！  
     
   冷色为后退色--镇静、收缩、遥远的感觉。色彩暗--后退在家庭装修中，面积较小的房间要选用"暗色调的地板"；使人有面积扩大的感觉。如果选用明亮色彩的地板就会显得空间狭窄，增加压抑感。  
     
   4、轻与重：  
     
   色彩可以给人带来"轻与重"的感觉。  
     
   白色和黄色给人感觉较轻，而红色和黑色给人感觉较重。  
     
   在家装中，居室的顶部（天花）易选用浅颜色或较亮的色调；而墙和地面可适当加重，否则给人头重脚轻的感觉。  
     
   5、柔和与强硬：  
     
   暖色感觉柔和、柔软，冷色给人坚实、强硬；中性为过度色。  
     
   三、色彩搭配的技巧：  
     
   色彩是人的视觉最敏感的东西。主页的色彩处理得好可以锦上添花，达到事半功倍的  
     
   效果。色彩总的应用原则应该是"总体协调，局部对比"，也就是：主页的整体色彩效果  
     
   应该是和谐的，只有局部的、小范围的地方可以有一些强烈色彩的对比。在色彩的运用  
     
   上，可以根据主页内容的需要，分别采用不同的主色调。  
     
   下面介绍几种常用的配色方案：  
     
   1.暖色调：即红色、橙色、黄色、赭色等色彩的搭配。这种色调的运用，可使主页呈现温馨、和煦、热情的氛  
     
   围。  
     
   2.冷色调：即青色、绿色、紫色等色彩的搭配。这种色调的运用，可使主页呈现宁静、清凉、高雅的氛围。  
     
   3.对比色调：即把色性完全相反的色彩搭配在同一个空间里。例如：红与绿、黄与紫、橙与蓝等。这种色彩的  
     
   搭配，可以产生强烈的视觉效果，给人亮丽、鲜艳、喜庆的感觉。当然，对比色调如果用得不好，  
     
   会适得其反，产生俗气、刺眼的不良效果。这就要把握"大调和，小对比"这一个重要原则，即总体  
     
   的色调应该是统一和谐的，局部的地方可以有一些小的强烈对比。  
     
   最后，还要考虑主页底色（背景色）的深、浅，这里借用摄影中的一个术语，就是"高调"和"低调"。  
     
   底色浅的称为高调；底色深的称为低调。底色深，文字的颜色就要浅，以深色的背景衬托浅色的内  
     
   容（文字或图片）；反之，底色淡的，文字的颜色就要深些，以浅色的背景衬托深色的内容（文字  
     
   或图片）。这种深浅的变化在色彩学中称为"明度变化"。有些主页，底色是黑的，但文字也选用了  
     
   较深的色彩，由于色彩的明度比较接近，读者在阅览时，眼睛就会感觉很吃力，影响了阅读效果。  
     
   当然，色彩的明度也不能变化太大，否则屏幕上的亮度反差太强，同样也会使读者的眼睛受不了。  
     
   4、用一种色彩：这里是指先选定一种色彩，然后调整透明度或者饱和度，(即将色彩变淡或者加深)，产生新  
     
   的色彩。这样的页面看起来色彩统一，有层次感。  
     
   5、用两种色彩：先选定一种色彩，然后选择它的对比色，整个页面色彩丰富但不花稍。  
     
   6、用一个色系：简单的说就是用一个感觉的色彩，例如淡蓝，淡黄，淡绿；或者土黄，土灰，土蓝。  
     
   7、用黑色和一种彩色。比如大红的字体配黑色的边框感觉很"跳"。  
     
   在广告设计配色中，忌讳的是：  
     
   1.不要将所有颜色都用到，而没有重的份量感的色彩来点缀。  
     
   2.背景与文案的对比尽量要大，构图要有技巧性，不能喧宾夺主。  
     
   第十八节广告设计构成知识  
     
   平面设计是将不同的基本图形，按照一定的规则在平面上组合成图案的。主要在二度空间范围之内以轮廓线划分图与地之间的界限，描绘形象。而平面设计所表现的立体空间感，并非实在的三度空间，而仅仅是图形对人的视觉引导作用形成的幻觉空间。  
     
   平面设计的元素  
     
     
     
   1.概念元素包括：点、线、面。例如我们看到尖角的图形，感到上面有点，物体的轮廓上有  
     
   边缘线。那些是不实际存在的，不可见的，但人们的意识又能感觉到的东西。  
     
   以构成元素中的“线”为例：  
     
   线的特点：长度比宽度大很多的设计元素。不同方向、粗细、排列形式的线条能营造出不同的气氛，给人以视觉导向从而产生心理的变化。线条的排列方向、粗细构成的画面：  
     
   线条以多变的排列形式构成的画面：  
     
   线条带给人的视觉形态：  
     
   由线条组成的画面或创意作品：  
     
   2.视觉元素：包括图形的大小、形状、色彩等。  
     
   3.关系元素：视觉元素在画面上如何组织、排列，是靠关系元素来决定的。包括：方向、位  
     
   置、空间、重心等。  
     
   4.实用元素：指设计所表达的含义、内容、设计的目的及功能。  
     
   平面广告设计构图形式  
     
   由于我们观察时有一定的视觉时间和空间，因而眼睛的观察必须做出一定范围的运动，我们找出构图的几种形式，就是根据视觉在观察画面时，眼睛落在画面上的焦点轨迹及在心理上形成的不同感觉划分的几种不同形式。实际上这些构图形式的划分，主要体现出画面对视觉引导的运动方式  
     
   1、水平式：特点是在水平方向上做运动，画面平稳，给人以满足的感觉，画面结构完美无缺，安排巧妙  
     
   2、垂直式（直立式）：特点是做上下运动，有下落坠地之感，或者崇高向上之感，运动比较迅速。能充分显示景物的高大和深度。常用于表现万木争荣的森林参天大树、险峻的山石、飞泻的瀑布、摩天大楼，以及竖直线形组成的其他画面。  
     
   3、倾斜式：画面运动有一定速度感，构图重心偏移。把主题安排在对角线上，能有效利用画面对角线的长度，同时也能使陪体与主体发生直接的关系，富于动感，显得活跃，容易产生线条的汇聚趋势，吸引人的视线，达到突出主体的效果。  
     
   4、曲线式：画面上的景物呈S形曲线的构图形式，具有延长、变化的特点，使人看上去有韵律感，产生优美、雅致、协调的感觉。虽有运动感，但更多强调的是韵律和柔和。  
     
   5、放射式（向心式）：有向四面八方扩展放射之形态或向内心收缩聚集之感。主体位于中心位置，而四周呈朝中心集中的构图形式，能将人的视线强烈引向主体中心，并起到聚焦的作用。具有突出主体的鲜明特点，但有时也可产生压迫中心，局促沉重的感觉。  
     
   6、散点式：具有平衡、稳定、相对的特点。无论是怎样排列，它的图形没有主次之分，没有明确方向感或动势之感。其原因就在于要反映的事物需要平等对待，在构图上所表现的特征就是平列、稳定，要防止呆板。画面各主要部分之间平等，无主次之分，一般是几种形象同时出现在一个画面上。缺点：呆板、缺少变化。  
     
   7、三角式：安定严肃，或是不安定活泼（倒三角形），用三角形构图对商品进行夸张，顶天立地以说明我的最好。以三个视觉中心为画面的主要位置，有时是以三点成一面的几何形成安排对象的位置，形成一个稳定的三角形，这种三角形可以是正三角形、也可以是斜三角或倒三角。其中斜三角形较为常用也较为灵活。三角形构图具有安定、均衡、灵活特点。  
     
   8、斜线式构图：  
     
   9、框架式构图（紧凑式）：将对象主体以特写的形式加以放大，使其以局部布满画面，具有紧凑、细腻、微观的特点。常用于人物肖像、产品或者表现局部细节。多用于化妆品或产品招贴宣传设计。  
     
   10、变化式构图：想要表达的主要对象故意安排在某一角或某一边，能给人以思考和想象，并留下进一步判断的余地，富于韵味和情趣。常见于公益广告、房地产宣传、产品宣传海报、艺术摄影等。  
     
     
     
   提示：无论哪一种构图形式都各有长短，要根据不同设计意图和要求，而采取不同的构图形式。以上这些构图形式只是从许多构图中概括出来的，其实，实际构图要复杂得多，并且往往不是单一的用某种构图。以上这些构图形式，在实践中只起指导作用，决不能形成框框，以免妨碍自己的创造力。并且无论什么样的构图形式，都必须注意空间、主次、虚实、疏密的关系。  
     
   平面广告创意的表现方法：1比喻2夸张3虚构创意4对比性创意  
     
   平面广告设计的构成要素：1图形要素2文案要素3色彩要素