

1.1 初识 Illustrator CS5

Illustrator CS5 矢量绘图功能强大、操作方便且应用领域广泛，如广告设计、排版设计、包装设计和插画设计等领域。Illustrator CS5 在以往强大功能的基础上新增了一些实用工具和功能，使其在平面设计应用范畴更加实用便捷。

1.1.1 Illustrator CS5 简介

IllustratorCS5 是 Adobe 公司推出的一款功能强大的专业矢量绘图软件。该软件具有较强的实用性和便捷性，绘图功能强大、绘图效果良好，且在软件操作界面上直观明确，便于用户的操作使用，也是出版、多媒体和网络图像领域的标准绘图软件。

1.1.2 Illustrator CS5 应用领域

矢量图是如今应用非常广泛的图形设计形式，Illustrator 以其强大的图形制作功能和美观的操作界面的优势，占据着较大的设计应用领域。

1.2.1 认识图像

图像分为矢量图像和位图图像，Illustrator 绘图软件所绘制的图像即为矢量图像。

1. 矢量图形

又称为向量图，矢量图形中的图形元素（点和线段）称为对象，每个对象都是一个单独的个体，它具有大小、方向、轮廓、颜色和屏幕位置等属性。 特点：矢量图形能重现清晰的轮廓，线条非常光滑、且具有良好的缩放性，可任意将这些图形缩小、放大、扭曲变形、改变颜色，而不用担心图像会产生锯齿，矢量图所占空间及小，易于修改
缺点：图形不真实生动，颜色不丰富。无法像照片一样真实地再现这个世界的景色。 常用的矢量绘图软件：Illustrator、CorelDraw、FreeHand、AutoCAD、Flash 等。 Illustrator 制作完成的矢量图用Photoshop 可以直接打开，而且背景是透明的。

2. 位图图像

又称为点阵图、像素图或栅格图，图像是由一个个方形的像素（栅格）点排列组成，与图像的分辨率有关，单位面积内像素越多分辨率就越高，图像的效果就越好。位图的单位：像素（Pixel）； 特点：位图图像善于重现颜色的细微层次，能够制作出色彩和亮度变化丰富的图像，可逼真地再现这 个世界 缺点：文件庞大，不能随意缩放；打印和输出的精度是有限的。

1.2.4 图像常用文件格式

Illustrator 支持多种矢量图形文件的格式，如 AI、PDF、EPS、AIT、SVG 和 SVGZ 等格式。其中 Adobe Illustrator(*.AI)文件格式为 Illustrator 自身图像文件的存储格式，使用该文件格式将占用较小的内存空间，且图像的存储和打开更快。除此之外，Illustrator 支

持多种其他矢量图像格式的文件，可将其置入到 Illustrator 文档中
并进行编辑。AI 即 Adobe

Illustrator 的缩写，是 Illustrator 的专业文件格式。EPS 格式为印刷、输出的格式类型，可用来优化 Illustrator 文件。PDF 文件格式是 Adobe Acrobat 中使用的电子文档用图像文件。

***. AI 格式** AI 格式是一种矢量图形文件，适用于 Adobe 公司的 Illustrator 软件输出格式与 PSD 格式文件相同，AI 文件也是一种分层文件，每个对象都是独立的，它们具有各自的属性，如：大小、形状、轮廓、颜色、位置等。以这种格式保存的文件便于修改，这种格式文件可在任何尺寸大小下按最高分辨率输出。

***. PSD** PSD 格式是 Photoshop 软件专用格式，它可以将图像数据的每一个细节进行存储，包含图像所含的每一个图层、通道、路径、参考线、注释和颜色模式等信息都保留不变，不会因为存储后而无法修改的特点。PSD 格式在保存时会将文件压缩，以减少占用磁盘空间，但 PSD 格式所包含图像的数据信息较多如（图层、通道、路径、参考线等）因此比其他格式的图像文件要大。

***. JPE** GJPEG 是常见的一种图像格式，它由联合照片组开发并以命名为“ISO10918-1” JPEG 仅仅是一种俗称而已，JPEG 的扩展名为 JPEG 或 JPG，其压缩技术十分先进它用有损压缩方式去除冗余的图像和彩色数据，此文件格式仅适用于保存不含文字或文字较多的图像或者将导致图像中的字迹模糊，JPEG 格式保存的图像文件多用于网页的素材图像，目前各类浏览器均支持 JPEG 这种图像格式。JPEG 格式支持 CMYK, RGB, 等颜色模式。

***. EPS** EPS 是跨平台的标准格式，专用的打印机描述语言，可以描述矢量信息和位图信息。作为跨平台的标准格式，它类似 COREL DRAW 的 CDR，ILLUSTRATOR 的 AI 等。扩展名在 PC 平台上是 .eps，在 Macintosh 平台上是 .epsf，主要用于矢量图像和光栅图像的存储。

***. TIFF** TIFF 格式也是一种应用性非常广泛的图像文件格式。它支持包括一个 Alpha 通道的 RGB、CMYK、灰度模式，以及不包含 Alpha 通道的 Lab 颜色、索引颜色、位图模式、并可设置透明背景。

1.3 认识 Illustrator CS5 工作界面

使用 Adobe Illustrator CS5 绘制图像，首先需要了解其操作环境。Adobe Illustrator CS5 在以往版本的基础上，优化了操作界面，并新增了一些功能应用，以提供更为便利应用环境，有利于提高工作效率和设计质量。

1.3.1 启动和关闭 Illustrator CS5

使用 Adobe Illustrator CS5 绘制图形，须启动该程序后方可进行。Adobe Illustrator CS5 的启动和关闭也可通过多种方式实现。

1.3.2 初识 Illustrator CS5 工作界面

1. 标题栏：（Bridge 浏览器，它功能非常强大可以浏览到普通浏览器预览不了的格式，对图片的管理分类做的很到位。）

2. 菜单栏：（九个菜单，文件、编辑、对象、文字、选择、视图、效果、窗口、帮助）

3. 控制栏：（窗口-控制栏）
4. 工具箱：（窗口-工具）
5. 控制面板（窗口中可以控制各种面板的显示与隐藏）
6. 绘图窗口(视图-显示与隐藏画板/Ctrl+Shift+H 显示与隐藏画板标尺/Ctrl+Alt+R 显示与隐藏透明度网格/Ctrl+Shift+D)
7. 草稿区:图形不被打印的区域
8. 状态栏:
9. 标尺：（视图-显示或隐藏标尺/Ctrl+R）

2.1 文档窗口的基本操作

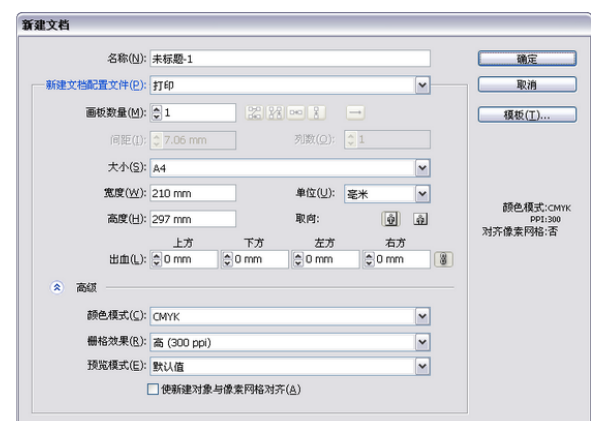
在 Illustrator CS5 中，可使用多种方法新建或打开图像文件，并对图像文件的尺寸等基本属性进行设置，以获取所需的基本图像文件。

2.1.1 认识“新建文档”对话框

因为所有的图形编辑都需要在图像文件中进行，新建一个图像文件就成为图形绘制的基本条件。可通过多种方法新建图像文件，并在弹出的“新建文档”对话框中设置相应的属性和参数。

2.1.2 设置画板大小

动手操作——设置画板的大小



或优化操作环境，可对“首选项”进行设置。

2.3.2 视图大小调整

在编辑对象时，通常需要对对象的局部细节进行调整，或对画面的整体效果进行编辑，在这样的情况下，就需要对画面视图进行调整，如缩放视图、调整视图实际大小或适合窗口的大小等操作。

2.3.3 标尺、参考线和网格

在编辑对象时，使用参考线和网格等辅助工具有助于对对象进行更为精确的编辑。通过对指定范围的标识，帮助我们更准确地定位对象。

动手操作——调整参考线的角度和位置

3.1.1 认识基本形状绘制工具

1. 矩形工具、圆角矩形工具及椭圆工具
2. 多边形工具、星形工具和光晕工具
3. 直线段工具、弧形工具、螺旋线工具、矩形网格工具和极坐标网格工具

3.1.2 绘制基本形状路径

使用绘制基本形状路径的工具绘制路径，可通过配合使用一些快捷键进行绘制，以表现不同效果的路径。也可通过在相应绘图工具的选项对话框中设置其参数并应用，以绘制较为规范的路径。

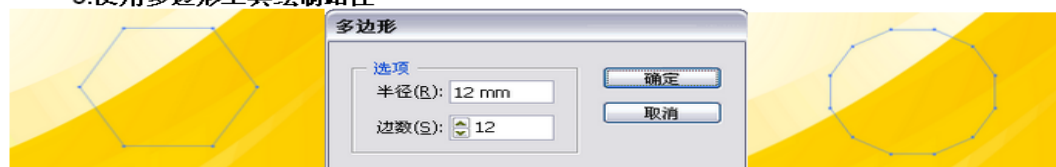
1. 使用矩形工具绘制路径



2. 使用圆角矩形工具绘制路径



3. 使用多边形工具绘制路径



4. 使用星形工具绘制路径



5. 使用螺旋线工具绘制路径



● 动手操作——利用光晕工具添加光晕



3.2 精确路径绘制

使用 Illustrator 绘制图形，其最基本的构成元素是路径。因此在使用绘制工具绘制路径时，首先要了解什么是路径。

3.2.1 认识绘制工具

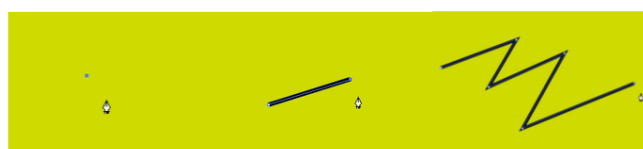
路径由锚点及锚点之间的连接线构成；锚点的位置决定着连接线的动向，由控制手柄和动向线构成，其中控制手柄确定每个锚点两端的线段弯曲度。

1. 钢笔工具
2. 添加锚点工具
3. 删除锚点工具
4. 转换锚点工具

3.2.2 绘制并调整贝塞尔曲线

绘制贝塞尔曲线后，可通过使用相关的工具对曲线进行调整，也可应用一些相应的命令对曲线状态进行调整。

1. 使用钢笔工具绘制曲



2.使用锚点控制工具调整曲线



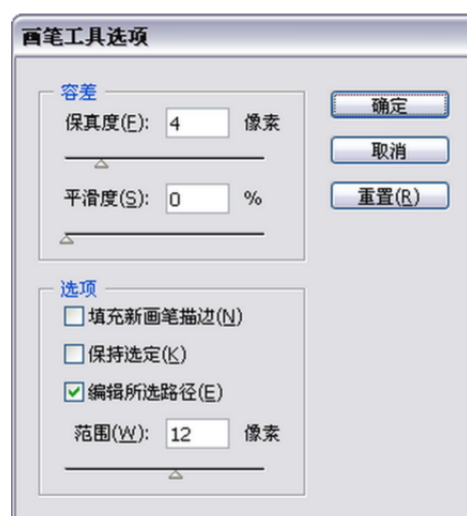
3.3 使用画笔工具绘制图形

Illustrator 中的画笔工具同样用于绘制矢量图形。画笔工具

中的画笔类型包括多种类型，可使用不同的画笔绘制不同的笔触；也可通过使用画笔工具自定义画笔，将自制的画笔应用到画笔预设中，以便绘制更为丰富的图形效果。

3.3.1 画笔工具

使用画笔工具绘制图形,可直接按住左键并在画面中拖动以绘制路径双击画笔工具可打开“画笔工具选项”对话框,在该对话框中可设置各种画笔的画笔容差和填充等属性。



3.3.2 新建画笔工具

在 Illustrator 中自定义画笔,可将自制或已有的图形 新建为画笔,以备在绘制图形时的需求。



3.4 控制和变形路径

对路径的变形调整不仅包括使用用于控制锚点的工具变形的的方法,还包括应用一些路径调整命令进行调整的方法。

3.4.1 编辑路径形状

编辑路径形状,除了之前所讲到的添加锚点、删除锚点和转换锚点的调整,还可使用其他工具进行变形,如 直接选择工具。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。

如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/405014214123011141>