CHAPTER 01

Illustrator CC 知识准备

本章概述 SUMMARY

Illustrator 是 Adobe 公司开发的基于矢量图形的优秀软件,并 对位图具有一定的处理能力。使用 Illustrator 可以创建光滑细 腻的艺术作品,如插画、广告图形等。Illustrator 与 Photoshop 有着类似的操作界面和组合键,并能共享一些插件和功能,是众 多设计师、插画师的最爱。

🔲 学习目标

- ✓ 熟练应用基本图形的绘制与填充
- ✓ 熟练应用对象的编辑与管理
- ✓ 熟练应用文本的设置与编辑
- ✓ 熟练应用对象效果
- ✓ 熟练应用外观与样式







◎径向模糊



.

1.1-110

(業件)

- 14 .

● 标题栏: 位于窗口的最上方, 用于显示当前软件的名称。右侧 为【转到 Bridge】和【排列文档】的快捷按钮。

状态栏

图 1-1

44

1

10.075

- 菜单栏:包括文件、编辑、对象、文字等9个主菜单,每一个 菜单又包括多个子菜单,通过执行这些命令来完成各种操作。
- 工具箱:包括了 Illustrator CC 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。
- 面板: Illustrator CC 最重要的组件之一,在面板中可设置数值 和调节功能。面板可根据需要分离或组合,具有很大的灵活性。
- 页面区域:指工作界面中间黑色实线的矩形区域,这个区域的 大小就是用户设置的页面大小。
- 滚动条:当屏幕内不能完全显示出整个文档时,通过对滚动条 的拖动来实现对整个文档的浏览。
- 状态栏:显示当前文档视图的显示比例、当前正在使用的工具 和时间、日期等信息。

📕 1.1.1 新建文件

启动 Illustrator CC 软件,执行【文件】|【创建】命令或按下 Ctrl+N 组合键,弹出【新建文档】对话框,如图 1-2 所示。





对话框中的各项参数如下。

- 名称:可以在该文本框中输入新建文件的名称,默认状态下为 "未标题-1"。
- 配置文件:选择系统预定的不同尺寸类别。
- 画板数量:定义视图中画板的数量,当创建2个或2个以上的 画板时,可定义画板在视图中的排列方式、间隔距离等选项。
- 大小:可以在下拉列表框中选择软件已经预置好的页面尺寸, 也可以在【宽度】和【高度】参数栏中自定义文件尺寸。
- 单位:在下拉列表框中选择文档的度量单位,默认状态下为 "毫米"。
- 取向:用于设置新建页面是竖向还是横向排列。
- 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。

在【新建文档】对话框内的【预览模式】下拉列表中,"默认值" 模式是在矢量视图中以彩色显示在文档中创建的图稿。放大或缩小时将 保持曲线的平滑度。"像素"模式是显示具有栅格化(像素化)外观的 图稿。它不会对内容进行栅格化,而是显示模拟的预览。"叠印"模式 提供"油墨预览",以模拟混合、透明和叠印在分色输出中的显示效果。

按下 Ctrl+Alt+N 组 合键,可不通过对话框, 直接创建一个新文件, 其参数以上次设置的 【新建文件】的参数为 准。新建文件时,按下 Ctrl+Shift+N 组合键,可 打开【从模板新建】对 话框,在软件自带的模 板上进行设计创作。

操作技法 〇---

■ 1.1.2 储存文件

执行【文件】|【存储】命令,或按下 Ctrl+S 组合键,弹出【存 储为】对话框。在对话框中输入要保存文件的名称,设置保存文件 的位置和类型,单击【保存】按钮,如图 1-3 所示。

	→ 文短 →	• 49	· 建果文符	1
文件名(N);	未标题-1			
保存关系①	Adobe Illustrator (*.Al)			
	 ○ 使用用モ(J) ◎ 全部(A) ○ 定型(G) 			
	1			
			保存(5)	17.16

若是既要保留修改过的文件,又不想放弃原文件,执行【文件】| 【存储为】命令,或按 Ctrl+Shift+S 组合键,打开【存储为】对话框, 在对话框中为修改过的文件重新命名,并设置路径和类型,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。

■ 1.1.3 导出文件

执行【文件】【导出】命令,弹出【导出】对话框,在【文件名】 下拉列表框中重新输入文件的名称,在【保存类型】下拉列表框中 设置导出的文件类型,以便在指定的软件系统中打开导出的文件, 单击【保存】按钮,在弹出的对话框中设置所需要的选项后,单击【确 定】按钮,完成导出操作,如图 1-4 所示。

) (11 • #	+ 文悟 +	• 47	服用文件	
文件名(N);	未标题-1			
保存关型();	AutoCAD 绘图 (*.DWG)			
	()金幣(A)()万割(G)()			
			-	87

图 1-4

1.2 基本图形的绘制与填充

在Illustrator 工具箱中,有多个绘制基本图形的工具,如【矩形工具】 、【圆角矩形工具】 、【椭圆工具】 等,利用这些工具可以绘制出简单的矩形、圆角矩形、圆形等图形。

📕 1.2.1 绘制直线与曲线

线形工具是指【直线段工具】 【 弧形工 具 】 《 、【 螺旋线工具 】 《 、【 矩形网格工具 】 《 、【 极坐标网格工具 】 《 ,使用这些工具可以创建出由线段组成的各种图形,这里主要介绍绘制直线与曲线的方法。

1. 绘制直线

选择【直线段工具】 2/2, 在视图中单击鼠标左键并拖动, 松开鼠标后完成直线段的绘制。

2. 绘制曲线

选择【弧形工具】 / , 在页面上拖动鼠标。如果要绘制精确的弧 线,选择【弧形工具】后,在画板中单击鼠标,弹出【弧线段工具选项】 对话框,设置各项参数,如图1-5、图1-6所示。



对话框中各选项的介绍如下。

- X 轴长度:用来确定弧线在 X 轴上的长度。
- Y 轴长度:用来确定弧线在 Y 轴上的长度。
- 类型:在【类型】下拉列表框中可选择弧线的类型,有开放型 弧线和闭合型弧线。
- 基线轴:选择所使用的坐标轴。
- 斜率:用来控制弧线的凸起与凹陷程度。

📕 1.2.2 绘制几何图形

在 Illustrator 工具箱中,有多个绘制基本图形的工具,如【矩形工

具】 ■、【圆角矩形工具】 ■、【椭圆工具】 ●等,利用这些工具 可以绘制出简单的矩形、圆角矩形、圆形等图形。

1. 绘制矩形

选择【矩形工具】, 在页面中的任意位置单击鼠标, 弹出【矩形】 对话框, 根据需要在【宽度】和【高度】参数栏中进行设置, 可设置 的参数值范围为 0~5779mm, 单击【确定】按钮, 在页面中显示相应 大小的矩形, 单击【取消】按钮, 将关闭对话框并取消绘制矩形的操作, 如图 1-7 所示。

直接拖动鼠标也可绘制矩形,但矩形的尺寸需要后期设置。选择【矩 形工具】,单击鼠标左键并拖动,如图 1-8 所示。松开鼠标,完成 矩形的绘制,如图 1-9 所示。



2. 绘制圆角矩形

选择【圆角矩形工具】, 在工作页面上拖动鼠标进行绘制。如 果要绘制精确的圆角矩形,选择【圆角矩形工具】, 在页面中单击, 弹出【圆角矩形】对话框,在【宽度】、【高度】、【圆角半径】参 数栏中输入数值,单击【确定】按钮,如图 1-10 所示。

圆角矩形
宽度 (W): 20 mm
高度 (H): 20 mm
圆角半径(R): 2 mm
确定 取消
图 1-10

操作技法 在绘制圆角矩形过 在绘制圆角矩形过 程中,按住上箭头或下 箭头键,可以改变圆角 矩形的半径大小;按住 左箭头键,可使圆角变 成最小半径值;按住右 箭头键,可使圆角变成 最大半径值。在绘制圆 角矩形过程中,按住 Shift键,可以绘制圆角 正方形;按住 Alt+Shift 组合键,可以绘制以起 点为中心的圆角正方形。

3. 绘制椭圆形与圆形

选择【椭圆工具】 (¹),在页面上拖动鼠标。或在页面中单击,弹 出【椭圆】对话框,在【宽度】和【高度】参数栏中输入数值,单击【确 定】按钮,如图 1-11 所示。

椭圆
宽度(W): 18 mm 高度(H): 18 mm
确定取消
图 1-11

4. 绘制星形

选择【星形工具】 (金),在页面中单击,弹出【星形】对话框,在 【半径1】参数栏中设置图形内侧点到星形中心的距离,【半径2】参 数栏中设置图形外侧点到星形中心的距离,【角点数】参数栏中设置 图形的角数,如图1-12、图1-13所示。

星形	
半径 1(1): 8.8194 mm	
半径 2(2): 17.6389 mm	
角点数 (P): ♀ 5	
确定取消	

■ 1.2.3 设置填充与描边

给图形设置不同的颜色, 会产生不同的感觉。使用 Illustrator 中的 各种工具、面板和对话框可以为图形设置颜色。

1. 填充颜色

在Illustrator 软件中,颜色填充有两种方法:一是在【颜色】面板中设置填充颜色;二是在【色板】面板中选择颜色并进行填充。下面详细介绍这两种填充方式。

(1)【颜色】面板。

执行【窗口】【颜色】命令,弹出【颜色】面板,单击面板右上 角的 按钮,在弹出的菜单中选择当前取色时使用的颜色模式,可使 用不同颜色模式显示颜色值,如图 1-14 所示。





(2)【色板】面板。

执行【窗口】|【色板】命令, 弹出【色板】面板, 提供了多种颜色、 渐变和图案, 还可以添加并存储自定义的颜色、渐变和图案, 如图 1-15 所示。



色板库是预设颜色的集合,执行【窗口】|【色板库】命令或单击【色 板库菜单】按钮 Ⅰ▲,可以打开色板库。执行【窗口】|【色板库】|【其他库】 命令,在弹出的对话框中可以将其他文件中的色板样本、渐变样本和 图案样本导入【色板】面板中。

单击【显示色板类型菜单】 ■. 按钮,并选择一个命令。选择【显示所有色板】命令,可以使所有的样本显示出来;选择【显示颜色色板】 命令,仅显示颜色样本;选择【显示渐变色板】命令,仅显示渐变样本; 选择【显示图案色板】命令,仅显示图案样本;选择【显示颜色组】命令, 仅显示颜色组。

双击【色板】面板中的颜色缩略图■, 弹出【色板选项】对话框, 设置其颜色属性, 如图 1-16 所示。

2. 渐变填充

在Illustrator CC 中,创建渐变效果有两种方法,一是使用【渐变 工具】 , 二是使用【渐变】面板,设置选定对象的渐变颜色;还可 以直接使用【样本】面板中的渐变样本。



如果需要精确地控制渐变颜色的属性,就需要使用【渐变】面板。 执行【窗口】|【渐变】命令,弹出【渐变】面板,如图 1-17 所示。



在渐变条下方单击,添加一个色标,在【颜色】面板中调配颜色, 可以改变添加的色标颜色,也可按住 Alt 键复制色标。用鼠标按住色标 不放并将其拖动到【渐变】面板外,可直接删除色标。

渐变颜色由渐变条中的一系列色标决定,色标是渐变从一种颜色 到另一种颜色的转换点。选择【线性】或【径向】渐变类型;在【角度】 参数栏中显示当前的渐变角度,输入数值后按 Enter 键可改变渐变的角 度;单击渐变条下方的渐变色标,在【位置】参数栏中显示出该色标 的位置,拖动色标可改变该色标的位置,如图 1-18 所示;调整渐变色 标的中点(使两种色标各占 50% 的点),可以拖动位于渐变条上方的 菱形图标,或选择图标并在【位置】参数栏中输入0~100的值,如图1-19 所示。



3. 图案填充

在【色板】面板中提供了多种图案可供选择,选中对象后单击所 需图案样本即可,如图 1-20、图 1-21 所示。



图 1-21

4. 描边

执行【窗口】|【描边】命令, 弹出【描边】面板, 如图 1-22 所示。



1.3 对象的编辑与管理

为了更有效地管理画面中的图形对象,可合理地设置对象的对齐 与分布,使画面看起来更加规整、舒适。在Illustrator CC中,对象的移动、 变换、复制、群组等内容是最基本的操作技能,本节将介绍这些基本 的操作方法。

■ 1.3.1 对象的基本变换

对象的编辑主要包括对象的移动、旋转、缩放、分布等。在 Illustrator CC 中,配备了多种对象操作工具,包括用于选取对象的选择 工具、直接选择工具、编组选择工具等;用于变换对象的旋转工具、 比例缩放工具、自由变换工具等。此外,还可通过相关的对话框和调 板来实现对象操作。

1. 移动对象

单击【选择工具】 工具,选择需要移动的对象,按住鼠标左键 并拖动。在选中对象的状态下,按下键盘的上、下、左、右方向键可 进行位置的微调。

如果要进行精准的移动,选中要移动的对象,执行【对象】 | 【变换】 | 【移动】命令或按 Ctrl+Shift+M 组合键,弹出【移动】面板,如图 1-23 所示。

移动
位置
水平 (H): 10 cm
垂直 (V): 0 cm
距离 (D): 10 cm
角度 (A): 〇 0°
选项
☑ 变换对象 (0) ☑ 变换图案 (T)
☑ 預览 (P)
(复制 (C) 确定 取消

图 1-23

2. 缩放对象

单击【比例缩放工具】 ,选择对象,出现中心控制点,在中心 控制点上单击鼠标并拖动可以移动中心控制点的位置,在对象上拖动 可以缩放对象,如图 1-24、图 1-25 所示。





图 1-24

图 1-25

3. 镜像对象

镜像对象指的是将对象翻转过来。直接拖动左边或右边的控制手 柄到另一边,可以得到水平镜像。直接拖动上边或下边的控制手柄到 另一边,可以得到垂直镜像。按住 Alt+Shift 组合键,拖动控制手柄到 另一边,对象会成比例地沿对角线方向镜像。按住 Alt 键,拖动控制手 柄到另一边,对象会成比例地从中心镜像。

4. 旋转对象

选择【旋转工具】, 单击并拖动鼠标即可旋转对象, 对象围绕 旋转中心, 旋转。Illustrator CC 默认的旋转中心是对象的中心点, 在视 图中任意位置双击鼠标, 可将旋转中心移动到双击的点上, 改变旋转 中心, 使对象旋转到新的位置, 如图 1-26、图 1-27 所示。



图 1-26



5. 倾斜对象

双击【倾斜工具】 🝺 或执行【对象】 |【变换】 |【倾斜】命令,

12 / 13

操作技法 〇--

镜像对象可以通过 两种方法实现。第一种: 使用边界框,单击【选 择工具】 ▶,选取要镜 像的对象, 按住鼠标左 键拖动控制手柄到另一 边, 直到出现对象的蓝 色虚线,松开鼠标就可 得到不规则的镜像对象。 第二种:双击【镜像工具】 ▶▲或执行【对象】|【变换】| 【镜像】命令,弹出【镜 像】对话框,选择沿水 平轴或垂直轴生成镜像, 在【角度】数值框中输 入角度,则沿着此倾斜 角度的轴进行镜像。单 击【复制】按钮可在镜 像时进行复制。

弹出【倾斜】对话框,如图 1-28 所示。

etta:					
他斜角度 (5)	G	*	ß		
-10					
0 * F @					
〇垂直回					
〇角度④	Θ	0*			
84 67 (19) (19)		rena			
日刊記①					
(111)		横定	DC	取消)

图 1-28

在Illustrator CC 中,对象的复制和删除是比较常见的操作,当用 户需要得到一个与所绘制的图形完全相同的对象,或者想要尝试某种 效果而不想破坏原对象时,可创建该对象的副本。

6.复制对象

执行【编辑】 |【复制】命令,或按住 Ctrl+C 组合键,可将所选择的信息输送到剪贴板中。

在使用剪贴板时,可根据需要对其进行设置,步骤如下。

执行【编辑】|【首选项】|【文件处理和剪贴板】命令, 弹出【首选项】对话框, 如图 1-29 所示。

*#	大件处理和整新数	
法哲中職点基系 文字 参位 参考機利同範 智能多考紙 提訂 成子 用の方面 用の方面 文件転回料面陶器 書意た成	 第回支援 2 日本の分類性変更最近的目的形成(型): 文方光: C. Warn: service 21 ServicyCold, (Distl Statement): 2 分型点式化式化量量用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型): 2 分型用度(型)	2 50 88 ₽
	지 않는 전 문화에 1 전 요표 355 (七月 제요비 1 전 요표 355 (七月 제요비 1 전 2017년) 전 이 소요비 (우 요사비중비한) 전 이 가까지 아파 11 이 가까지 아파 11 이 가까지 아파 11	

图 1-29

Illustrator CC 知识准备

在【退出时】选项组中有两个复选框,它们分别为:

- PDF: 选中该复选框后, 在复制文件时会保留图形的透明度。
- AICB:当选择此选项时将不复制对象的透明度。它会将完整的 有透明度的对象转换成多个不透明的小对象,它下面有两个单 选按钮,选中【保留路径】单选按钮,将选定对象作为一组路 径进行复制;选中【保留外观和叠印】单选按钮,它将复制对 象的全部外观,如对象应用的滤镜效果。

在该对话框【退出时,剪贴板内容的复制方式】选项组中,可以 设置文件复制到剪贴板的格式。单击【确定】按钮,这时再进行复制时, 所做的设置就会生效。

■ 1.3.2 编辑路径对象

路径创建完成后,可以根据需要对路径进行编辑。执行【对象】|【路 径】命令,在弹出的下拉菜单中选择编辑路径对象。

1. 连接

连接可以将开放的路径闭合,也可以将多个路径连接在一起。选 中要连接在一起的路径,如图 1-30 所示。

执行【对象】 | 【路径】 | 【连接】命令,或按 Ctrl+J 组合键, 即可看到路径被连接上,如图 1-31 所示。如果需打开的文件在之前使 用过,可在开始界面的右侧列表中通过单击将其打开。



2. 平均

平均是将所选择的锚点排列在同一条水平线或垂直线上。选中画 面中的卡通形象,如图 1-32 所示。

执行【对象】|【路径】|【平均】命令,或按 Ctrl+Alt+J 组合键, 弹出【平均】面板。在面板中将轴设置为水平、垂直或两者兼有,如图1-33 所示。选择轴为垂直,所有的锚点都排列在一条垂直线上,如图1-34 所示。



图 1-32



3. 轮廓化描边

轮廓化描边:描边的对象是依附于路径存在的,执行轮廓化描边 后可以将路径转换为独立的填充对象。选中画面中的圆形,如图 1-35 所示。

执行【对象】|【路径】|【轮廓化描边】命令,选择描边进行拖拽, 描边部分将被转换为轮廓,设置填充和描边内容的对象,如图1-36所示。



4. 偏移路径

偏移路径可对路径的位置进行扩大或收缩调整。选中青色的圆角 矩形,如图 1-37 所示。 执行【对象】|【路径】|【偏移路径】命令,设置参数,如图1-38 所示。当数值为正值时,路径的范围变大,效果如图1-39 所示。

	(余林孫径) 位務(0):10 px 送接(2):斜枝 ~ 斜狭限制(0):4 (2) 預定(P) ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	
图 1-37	图 1-38	图 1-39

5. 添加锚点

选择图形,执行【对象】 | 【路径】 | 【添加锚点】命令,在路径上均匀地添加锚点,如图 1-40、图 1-41 所示。



6. 移去锚点

选中需要删除的锚点,执行【对象】 | 【路径】 | 【移去锚点】 或按 Delete 键,即可删除所选锚点。

7. 路径查找器

路径查找器面板可对重叠的对象通过指定的运算后形成复杂的路 径,以得到新的图形对象,是图形设计、标志设计常用的功能。

选中图形,执行【窗口】 | 【路径查找器】命令或按 Shift+Ctrl+F9 组合键,弹出【路径查找器】面板,如图 1-42、图 1-43 所示。



选择需要操作的对象,在【路径查找器】面板中单击相应的按钮,即可实现不同的应用效果。

【路径查找器】面板中各选项介绍如下。

- 联集 ■: 描摹所有对象的轮廓, 就像是已合并的对象一样。
- 减去顶层 ∎: 从最后面的对象中减去最前面的对象。
- 交集 : 描摹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。
- 分割 : 将一份图稿分割为作为其构成成分的填充表面。将
 图形分割后,可以将其取消编组查看分割效果。
- 修边 : 删除已填充对象被隐藏的部分, 会删除所有描边, 且不会合并相同颜色的对象。将图形修边后, 可以将其取消编 组查看修边效果。
- 合并
 删除已填充对象被隐藏的部分。会删除所有描边,
 且合并具有相同颜色的相邻或重叠的对象。
- 裁剪 : 將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,并删除所有描边。
- 轮廓 : 将对象分割为组件线段或边缘。
- 减去后方对象 💵: 从最前面的对象中减去最后面的对象。

🛛 1.3.3 对象的管理

为了更有效地管理画面中的图形对象,可设置对象的对齐与分布, 使画面看起来更加规整、舒适。

1. 对象的对齐和分布

有时为了达到特定效果,需要精确对齐和分布对象,对齐和分布 对象能使对象之间互相对齐或间距相等。执行【窗口】|【对齐】命令, 弹出【对齐】面板,如图 1-44 所示。单击面板右上方的 建按钮,在 弹出的菜单中选择【显示选项】命令,显示【分布间距】命令组,如图1-45 所示。



图 1-45

2. 对齐对象

【对齐】面板中【对齐对象】选项组包含6个对齐命令按钮:水 平左对齐 、水平居中对齐 、水平右对齐 、垂直顶对齐 、垂 直居中对齐 、 乘直底对齐 、

选取对象,单击【对齐】面板中【对齐对象】选项组的对齐命令按钮, 所有被选取的对象互相对齐,如图 1-46、图 1-47 所示。



图 1-46

图 1-47

3. 分布对象

【对齐】面板中【分布对象】选项组包含6个分布命令按钮: 垂 直顶分布 、垂直居中分布 、垂直底分布 、水平左分布 、水 平居中分布 、水平右分布 。。

选取对象,单击【对齐】面板中【分布对象】选项组的分布命令按钮, 所有被选取的对象之间按相等的间距分布。

如果需要指定对象间固定的分布距离,选择【对齐】面板【分布间距】 选项组中的【垂直分布间距】按钮和【水平分布间距】按钮。

选中要指定固定分布间距的对象,如图 1-48 所示。在【对齐】面 板中单击【垂直分布间距】按钮,再单击被选取对象中的任意一个对 象,在参数栏中输入固定的分布距离,再次单击【垂直分布间距】按钮, 如图 1-49 所示。所有被选取的对象将以参照对象为参照,按设置的数 值等距离垂直分布,如图 1-50 所示。



执行【对象】 |【排列】命令,如图 1-51 所示。应用组合键也可 以对对象进行排序。

ļ	对象	(O)	文字(T)	选择(S)	效果(C)	视图	(V)	窗口(W)	帮助(H)	Br	St		~
1		变换((T)			- +							
		排列((A)			•		置于顶层	(F)	Shif	t+Ctrl+	F]	
	20	编组	(G)		Ctr	+G		前移一层	(O)		Ctrl-	F]	
		取消	编组(U)		Shift+Ctr	l+G		后移一层	(B)		Ctrl+	+[
		锁定((L)			•		置于底层	(A)	Shif	t+Ctrl+	+[
		全部	解锁(K)		Alt+Ctr	1+2		发送至当	前图层(L)				
		隐藏	(H)										
		显示	全部		Alt+Ctr	·l+3							
ľ						図 1.	-51						

4. 使用图层控制对象

若要把对象移到当前图层,执行【对象】|【排列】|【发送至当前 图层】命令,如图 1-52、图 1-53 所示。





5. 编组

群组就是将多个独立的对象捆绑在一起,将其作为一个整体进行 操作,且让群组中的每个对象都保持原来的属性。另外,也可以创建 嵌套的群组,嵌套群组即由几个对象或对象群组(或者两者都有)构 成的更大群组。为了防止相关对象被意外更改,可以把对象群组在一起, 它有利于保持对象间的连接和空间关系,而嵌套群组在绘制包含多个 复杂元素的图形时特别有用。 当群组对象之后,可整体更改各个对象的属性,而不用单独更改, 比如进行填充、变换等操作。

用户需要群组对象时,可先选定对象,再执行群组命令,而在对 象群组后,还可以统一更改它们的属性。

用选取工具选择需要进行群组的对象,或者选择需要构成整个对象的一部分,如图 1-54 所示。执行【对象】|【编组】命令,也可在选定对象上右击,在弹出的快捷菜单中执行群组命令,或者按 Ctrl+G 组合键,此时选定的对象成为一个整体,在进行移动、变换等操作时,它们都将发生改变,如图 1-55 所示。



图 1-54



6. 锁定对象

锁定对象可防止误操作,例如当多个对象重叠时,选择一个对象 而连带选取其他对象。

选取对象,执行【对象】|【锁定】|【所选对象】命令或按 Ctrl+2 组合键,可以将所选对象锁定,当其他图形移动时,锁定的对象不会 被移动,如图 1-56、图 1-57 所示。



7. 隐藏对象

选取对象,执行【对象】|【隐藏】|【所选对象】命令或按 Ctrl+3 组合键,如图 1-58、图 1-59、图 1-60 所示。



1.4 文本的应用

Illustrator 拥有非常强大的文本处理功能,可以对大量的段落文本, 以及图文混排进行编辑处理,本节介绍如何创建和编辑文本。

■ 1.4.1 文本的创建

在展开式工具栏中提供了六种文本工具,应用这些工具,可以在 工作区域的任意位置创建横排或竖排的点文本、段落文本,或者区域 文本。

1. 创建文本

将鼠标指向工具箱中的【文本工具】**工**按钮,按下左键并停留片刻,此时出现展开式工具栏,单击后面的三角按钮,可使文本的展开 式工具栏从工具箱中分离出来,如图 1-61、图 1-62 所示。



展开的文字工具组共有六个文字工具,分别是文字工具**工**、区域 文字工具**、**路径文字工具**、**直排文字工具**工**、直排区域文字工 具**、**直排路径文字工具**、**修饰文字工具**、**。其中前三个工具可 以创建水平的,即横排的文本;后三个可以创建垂直的,即竖排的文本。

- 文字工具 T:可以在页面上创建独立于其他对象的横排文本 对象。
- 区域文字工具 1: 可以将开放或闭合的路径作为文本容器, 并在其中创建横排文本。
- 路径文字工具 √: 可以让文字沿着路径进行横向排列。
- 直排文字工具 IT: 可以创建竖排的文本对象。
- 直排区域文字工具 11:可以在开放或闭合的路径中创建竖排 文本。
- 直排路径文字工具
 它和路径文本工具相似,可让文本沿着路径进行竖向排列。

选择【文字工具】 工或【直排文字工具】 工,可以直接输入沿 水平方向和垂直方向排列的文本。

(1)创建点文本。

如果输入少量文字,使用【文字工具】 **T**或【直排文字工具】 **T**在页面中单击,出现插入文本光标,输入文本。输入的文字独 立成行,不会自动换行,当需要换行时,按Enter键,如图1-63 所示。





(2) 输入段落文本。

如果输入大段文字,使用【文字工具】 **T**或【直排文字工具】 **T**在页面中单击并拖动鼠标,此时将出现一个文本框,拖动文本框到 适当大小后释放鼠标左键,创建文本框,输入文字,如图 1-64、图 1-65 所示。



当输入的文字到达文本框边界时会自动换行,框内的文字会根据 文本框的大小自动调整。如果文本框无法容纳所有的文本,文本框会 显示 "+"标记,如图 1-66 所示。



图 1-66

2. 区域文本工具的使用

选取一个图形对象,选择【文字工具】 **T**或【区域文字工具】 **m**,将光标移动到图形内部路径的边缘上单击,此时路径图形中出现 闪动的光标,如果图形带有描边色和填充色的话,其属性将变为无色, 图形对象转换为文本路径,此时可输入文本,如图 1-67、图 1-68、 图 1-69 所示。



如果输入的文字超出了文本路径所能容纳的范围,将出现文本溢 出现象,此时显示"+"标记。使用【选择工具】 或【直接选择工具】 选中文本路径,通过文本路径周围的控制点来调整文本路径的大小, 以显示所有文字。使用【直排文字工具】 或【直排区域文字工具】 与使用【区域文字工具】 的方法相同,在文本路径中可以创建 竖排的文字,如图 1-70 所示。





3. 路径文本工具的使用

使用【路径文字工具】 <>> 和【直排路径文字工具】 <>> 可以在页面中输入沿开放或闭合路径边缘排列的文字,在使用这两种工具时, 必须先在当前页面中选择一个路径,再输入文字。

使用【钢笔工具】 全页面中绘制一个路径,选择【路径文字工 具】 ,将光标放置在曲线路径的边缘处单击,将出现闪动的光标, 此时路径转换为文本路径,原来的路径将不再具有描边或填充的属性。 此时即可输入文字,输入的文字将按照路径排列,文字的基线与路径 是平行的,如图 1-71 所示。

如果输入的文字超出了文本路径所能容纳的范围,将出现文本溢 出现象,此时显示"+"标记。如果对创建的路径文本不满意,可以对 其进行编辑,使用【选择工具】 或【直接选择工具】 ,选取要 编辑的路径文本,文本中会出现"|"形符号。拖动文字开始处的"|" 形符号,可沿路径移动文本,如图 1-72 所示。拖动路径中间的"|", 可翻转文本在路径上的方向。拖动文字结尾处的"|"形符号可隐藏或 显示路径文本。



图 1-72

使用【直排路径文字工具】 <>> 与使用【路径文字工具】 <>> 的方 法相同,只是文本在路径上是直排的,如图 1-73 所示。

家有十个整想.
图 1–73

■ 1.4.2 文本的设置与编辑

创建完文本后,可使用工具对文本大小、旋转方向等内容进行编辑。



1. 编辑文本

选择【文字工具】**工**,将鼠标移动到文本上,单击插入光标,如 图 1-74 所示。按住鼠标左键拖动,选中部分文本,选中的文本将反白 显示,如图 1-75 所示。



图 1-74

图 1-75

使用【选择工具】 上在文本区域内双击,进入文本编辑状态,如 图 1-76 所示。双击可以选中文字,如图 1-77 所示。



图 1-76

图 1-77

按下 Ctrl+A 组合键,可全选文字,如图 1-78 所示。



图 1-78

2.【字符】面板的设置

使用【字符】面板设置文字格式,操作步骤如下。

(1)使用【文字工具】 T选中文字。

(2)执行【窗口】|【文字】|【字符】命令,或按住 Ctrl+T 组合键, 弹出【字符】面板,如图 1-79 所示。

3.【段落】面板的设置

段落是位于一个段落回车符前的所有相邻的文本。段落格式是指 为段落在页面上定义的外观格式,包括对齐方式、段落缩进、段落间距、 制表符的位置等。 选中段落,执行【窗口】|【文字】|【段落】命令,或按 Ctrl+Alt+T 组合键,弹出【段落】面板,如图 1-80 所示。



(1)段落缩进。

有人说,何首乌根是有象人形的,吃了便	有人说,何首乌根是有象人形的,吃
可以成仙,我于是常常拔它起来,牵连不	了便可以成仙,我于是常常拔它起来,牵
斯地拔起来,也曾因此弄坏了混墙,却从	连不断地拔起来,也曾因此弄坏了泥墙,
来没有见过有一块根象人样。	却从来没有见过有一块根象人样。
如果不怕掉还可以摘到覆盆子,象小珊瑚	如果不怕刺还可以摘到覆盆子,象小
珠攒成的小球,又酸又甜,色味都比桑椹	珊瑚珠攒成的小球,又酸又甜,色味都比
球损成的小球,又戴又加,包床都比莱恩	■堀林攢放的小球,又敵又部,包殊都比
要好得远。	桑椹要好得远。

图 1-82

(2)段落间距。

图 1-81

为了阅读方便,需要将段落之间的距离拉大一些。在【段前间距】 和【段后间距】 == 参数栏中,可以通过输入数值来设定所选段落与 前一段或后一段之间的距离,如图 1-83、图 1-84 所示。

有人说,何首鸟根是有象人形的,吃了便	有人说,何首乌根是有象人形的,吃了便
可以成仙,我于是常常按它起来,泰连不	可以成仙,我于是常常按它起来,奉连不
断地拔起来,也曾因此弄坏了泥墙,却从	断地按起来,也曾因此弄坏了泥墙,却从
来没有见过有一块根象人样。	来没有见过有一块根象人样。
如果不怕刺还可以摘到覆盆子,象小珊瑚	如果不怕刺还可以摘到覆盆子,象小珊瑚
珠攒成的小球,又酸又甜,色味都比桑椹	踩攒成的小球,又酸又甜,色味都比柔描
褒好得远。	要好得远。

图 1-83

图 1-84



实际段落间的距离是前段的段后距离加上后段的段前距离。

(3) 文本对齐。

对齐方式包括左对齐, 、居中对齐, 、右对齐, 、两端对齐, 末行左对齐, 、末行居中对齐, 末行右对齐, 、全部两端对齐, 段落对齐方式对比效果如图 1-85 所示。



图 1-85 段落对齐方式对比效果

1.5 效果的应用

许多用来更改对象外观的命令都同时出现在【滤镜】和【效果】 这两个菜单中。例如,【滤镜】|【艺术效果】子菜单中的所有命令同 样出现在【效果】|【艺术效果】子菜单中,但【滤镜】和【效果】 所产生的结果有所不同。因此,了解这两者在使用上的区别是十分 重要的。

📕 1.5.1 为对象应用效果

选中一个矢量对象,如图 1-86 所示,执行【效果】 | 【风格化】 | 【投影】命令,弹出【投影】面板,设置相应属性,单击【确定】按钮, 如图 1-87 所示,最终效果如图 1-88 所示。



■ 1.5.2 栅格化效果

【效果】菜单中的栅格化命令与对象菜单下的栅格化命令不同。

【效果】菜单中的栅格化命令可以创建栅格化外观,使其暂时变为位图对象,而不更改对象的底层结构。执行【效果】|【栅格化】命令, 弹出【栅格化】面板,如图1-89所示。

颜色模型 (C) ; 168		~	
分辨率 (00: 原幕 (72 ppi)		-19	
背景			
〇白色(町)			
 (T) 時間(T) 			
选用			
清除锯齿 (A): 王	Y.		
□ 创建剪切菜版 00			
alling (10): 2 36 px 环境对象			
		~	10.00
			409

【栅格化】面板各选项介绍如下。

- 颜色模型:用于确定在栅格化过程中所用的颜色模型。
- 分辨率:用于确定栅格化图像中的每英寸像素数。
- 背景:用于确定矢量图形的透明区域如何转换为像素。【白色】可用白色像素填充透明区域,选择【透明】可使背景透明。
- 消除锯齿:应用消除锯齿效果,以改善栅格化图像的锯齿边缘 外观。
- 创建剪切蒙版:创建一个使栅格化图像的背景显示为透明的 蒙版。
- 添加环绕对象:可以通过指定像素值,为栅格化图像添加边缘 填充或边框。

📕 1.5.3 修改或删除效果

修改或删除效果都可以通过【外观】面板来操作。如果要修改效果, 选中已添加效果的对象,如图 1-90 所示。执行【窗口】 | 【外观】命 令,弹出【外观】面板,在【外观】面板中选择执行的效果名称,在 弹出的效果面板中选择需要更改的选项,单击【确定】按钮,如图 1-91 所示。



如果要删除效果,选择效果所在的位置,单击【删除】按钮 <u></u>, 如图 1-92 所示,效果被删除,如图 1-93 所示。





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显示效 果的属性。外观属性包括填色、描边、透明度和多种效果。本节主要 讲解使用【透明度】面板对图形的透明度、混合模式等外观属性进行 更改,以及使用【外观】面板更改图形的外观属性。

■ 1.6.1 透明度面板

【透明度】面板是设置对象的透明度、混合模式以及不透明度蒙版。执行【窗口】 | 【透明度】命令,弹出【透明度】面板,如图 1-94 所示。



图 1-94

面板中各个属性介绍如下。

- 混合模式:设置所选对象与下层对象的颜色混合模式。
- 不透明度:通过调整数值控制对象的透明效果,数值越大,对 象越不透明;数值越小,对象越透明。
- 不透明度蒙版:显示所选对象的不透明度蒙版效果。
- 剪切:将对象建立为当前对象的剪切蒙版。
- 反相蒙版:将当前对象的蒙版颜色反相。
- 隔离混合:选择该选项可以防止混合模式的应用范围超出组的 底部。
- 挖空组: 启用该选项后,在透明挖空组中,元素不能透过彼此 而显示。
- 不透明度和蒙版用来定义挖空形状:使用该选项可以创建与对象不透明度成比例的挖空效果。在接近100%不透明度的蒙版区域中,挖空效果较强;在具有较低不透明度的区域中,挖空效果较弱。



<u>绘图技能</u> 在控制栏中也可以 打开【透明度】面板, 单击控制栏中的<u>不透明度</u> 按钮,显示的面板就是 【透明度】面板,如图1-95 所示。

30 / 31

图 1-95

1. 混合模式

混合模式是指当前对象与底部图像的内容以一种特定的方式进行 混合,从而产生不同的画面效果。

选择矢量对象,如图 1-96 所示,执行【窗口】 | 【透明度】命令, 弹出【透明度】面板,单击【混合模式】按钮,弹出下拉列表,可以 看到 16 种混合模式,选择相应的混合模式,如图 1-97 所示。



图 1-96

图 1-97

16 种混合模式的效果介绍如下。

正常:默认情况下图形的混合模式为正常,也就是选择的图形与 下方的对象不产生混合效果。

变暗:选择基色或混合色中较暗的一个作为结果色,比混合色亮的区域会被结果色所取代,比混合色暗的区域将保持不变。

正片叠底:将基色与混合色相乘,得到的颜色总是比基色和混合 色要暗一些。

颜色加深:加深基色以反映混合色。

变亮:选择基色或混合色中较亮的一个作为结果色,比混合色暗的区域将被结果色所取代。比混合色亮的区域将保持不变。

滤色:将混合色的反相颜色与基色相乘,得到的颜色总是比基色 和混合色要亮一些,用黑色滤色时颜色保持不变。

颜色减淡:加亮基色以反映混合色。

叠加:将对颜色进行相乘或滤色,具体取决于基色。图案或颜色 叠加在现有的图稿上,在与混合色混合以反映原始颜色的亮度和暗度 的同时,保留基色的高光和阴影。

柔光:将使颜色变暗或变亮,具体取决于混合色,此效果类似于 漫射聚光灯照在图稿上。

强光:对颜色进行相乘或过滤,具体取决于混合色,此效果类似 于耀眼的聚光灯照在图稿上。 差值:从基色中减去混合色或从混合色中减去基色,具体取决于 哪一种的亮度值较大。

排除:创建一种与"差值"模式相似但对比度更低的效果。

色相:用基色的亮度和饱和度以及混合色的色相创建结果色。

饱和度:用基色的亮度和色相以及混合色的饱和度创建结果色, 在无饱和度(灰度)的区域上用此模式着色不会产生变化。

混色:用基色的亮度以及混合色的色相和饱和度创建结果色,这 样可以保留图稿中的灰阶,对于给单色图稿上色以及给彩色图稿染色 都会非常有用。

明度:用基色的色相和饱和度以及混合色的亮度创建结果色,此 模式将创建与"颜色"模式相反的效果。

2. 不透明度

不透明度指对象半透明的程度,数值越大,图像越不透明;数值 越小,图像越透明。

选择对象,执行【窗口】 | 【透明度】命令,弹出【透明度】面板,可以看到该图形的不透明度为100%,如图1-98 所示。

在不透明度选项中输入数值 50%, 如图 1-99 所示。



3. 不透明度蒙版

不透明度蒙版是利用颜色的黑白关系更改图稿的透明度。这种隐 藏而非删除的编辑方式是一种非常方便的非破坏性编辑方式。

在【不透明度蒙版】中,黑色表示该区域透明,白色表示该区域 不透明,不同程度的灰色代表半透明。

01 选择一个对象,如图 1-100 所示。

02 使用矩形工具绘制一个与图片等大的矩形,填充为黑白色系的渐变,如图 1-101 所示。



03 将人物与矩形选中,执行【窗口】 | 【透明度】命令,打开【透 明度】面板,单击【制作蒙版】按钮,如图 1-102 所示。 04 效果如图 1-103 所示。

	** ×
◇ 透明度	≡
正常	▶ 不透明度: 100% >
	制作蒙版





05 如果要调整不透明度蒙版的效果,单击右侧的蒙版缩览图, 如图 1-104 所示。

06 在【渐变】面板中编辑渐变颜色,随着渐变颜色的改变, 蒙版的效果也发生了改变,效果如图 1-105 所示。





图 1-105

07 如果要编辑不透明度蒙版中的内容,可以单击左侧的被蒙 版的缩览图,如图 1-106 所示。

08 选中被蒙版的内容,进行更改,如图 1-107 所示。



图 1-106







图 1-107

4. 剪切

剪切在默认情况下是被勾选的,此时蒙版为全部不显示,通过编 辑蒙版可以将图形显示出来。如果不选择【剪切】选项,图形将完全 被显示,绘制蒙版将把相应的区域隐藏。

5. 反相蒙版

选择反相蒙版选项时,将对当前的蒙版进行翻转,使原始显示的 部分隐藏,隐藏的部分显示出来,同时反相被蒙版图像的不透明度。

剪切选项会将蒙版背景设置为黑色。因此选定剪切选项时,用来 创建不透明蒙版的黑色对象将不可见。若要使对象可见,可以使用其 他颜色,或取消剪切选项。





图 1-109

📕 1.6.2 设置对象外观

外观属性包括填色、描边、透明度。除此之外,如果为对象添加 了效果,那么这些效果也显示在【外观】面板中。使用【外观】面板 可以看到所选图形的属性,还可以更改其属性。

1. 认识【外观】面板

执行【窗口】 | 【外观】命令, 或按 Shift+F6 组合键, 弹出【外观】 面板, 如图 1-110 所示。

34 / 35

蒙版则不会移动。若要 重新链接蒙版,单击【透 明度】面板中的链接按 钮 8、如图 1-108 所示。

 绘图技能 如果要暂时隐藏蒙 版效果,可以选择停用 蒙版效果,在【透明度】 面板中执行【停用不透 明蒙版】命令,如图1-109 所示。如果要重新启用 不透明蒙版,在【透明度】 面板中执行【启用不透 明蒙版】命令。

如果要永久删除不 透明蒙版,可以在【透 明度】面板中执行【释 放不透明蒙版】命令或 者单击【透明度】面板 中的 释版 按钮。蒙 版将被删除,但是相应 的效果依然保持。



2. 修改对象外观属性

通过【外观面板】可以快捷地修改对象的属性,例如填色、描边、 不透明度等。

(1) 填色。

选择矢量对象,如图 1-111 所示,执行【窗口】 | 【外观】命令, 弹出【外观】面板,如图 1-112 所示。



单击【填色】按钮,在弹出的面板中选择填充的颜色,如图1-113 所示。此时可以看到所选对象的填色属性发生了变化,如图1-114 所示。



图 1-113

图 1-114

(2) 描边。

单击【外观】面板下方的【添加新描边】按钮□,可以添加新的 描边,设置描边颜色和描边宽度,如图 1-115 所示,效果如图 1-116 所示。

→ → × ×	
■ 路径 ● 清边: □ ~ 7 pt ~ ● 清边: □ ~ 荷边祖细 石法眼馆: 對认信	
■ fx. ○ ■ m ■ 1-115	图 1-116

图 1-116

(3) 调整对象效果。

选择需要调整顺序的层,按住鼠标左键拖曳到需要调整的位置 后,松开鼠标即可调整其排列顺序,如图 1-117 所示,效果如图 1-118 所示。



(4)添加或删除对象效果。

单击【添加新效果】 k 按钮, 在下拉菜单中选中需要的效果进行 添加, 如图 1-119 所示。

如果要更改已经添加的效果,单击其名称,即可弹出相应的参数 面板。如果不需要某个属性,将其拖到【删除】 1 按钮处,松开鼠标 即可将其删除, 如图 1-120 所示。

3. 管理对象外观属性

在【外观】面板中选择要进行复制的外观属性,单击【外观】 面板右下方的【复制所选项目】 3 按钮,此时所选外观属性被 复制。

也可以选择要进行复制的外观属性,在面板中执行【复制项目】 命令,也可以复制所选外观属性,如图 1-121 所示。





图 1-121

单击【外观】面板右下方的【清除外观】 ◎ 按钮,或在菜 单中执行【清除外观】命令,即可清除全部外观属性,如图 1-122 所示。



与隐藏图层的操作一样,也可以对外观属性进行隐藏。只需在【外 观】面板中单击【可视性】按钮 ◎,即可进行隐藏。

■ 1.6.3 使用图形样式面板

【样式】面板中提供了一些专门存放特效组合的库面板,只需要 单击一下图形样式库即可使对象拥有不一样的效果。

1. 使用图形样式

选择图形,如图 1-123 所示,执行【窗口】 | 【图形样式】命令, 弹出【图形样式】面板,如图 1-124 所示。单击某个按钮,即可为该 图形赋予图形样式,效果如图 1-125 所示。



图 1-123

图 1-124

图 1-125

在Illustrator 中还有很多预设的样式,单击【图形样式】面板左侧的【图层样式库菜单】 小 按钮,即可看到不同的样式库,如图 1-126 所示。

执行【窗口】 | 【图形样式库】命令也可打开样式库列表,执行相应命令,如图 1-127 所示为【纹理】图形样式面板。

2002 2025	6								
ø.									
 保作型内: 30 12第 Vorster 国参攻集 財信に期 文字双集 税の開始 第時攻集 協参項が 	NSL E資料NS NSS用 NSS用								-
√ still			位理						
艺术改集 対策品			23		13			e.	1
#1122#					10.000	-	6.6.6		
REIXR RP92		1.00		•	1000		120		

操作技法 ○------

样式后,该对象和图形

样式之间就建立了"链 接"关系,当对该对象 外观进行设置时,同时 会影响到相应的样式。

单击【图形样式】

如果要删除【图形

样式】面板中的样式,

可以选中图形样式,按

住鼠标左键将其拖至【删

除】按钮 的 处,即可删

面板中的【断开图形样 式连接】 ≥ 按钮,即

可断开连接。

除该样式。

当为对象赋予图形

2. 创建图形样式

选中带有样式的图形,如图 1-128 所示,执行【窗口】 | 【图形 样式】命令,弹出【图形样式】面板,单击【图形样式】面板中的【新 建图形样式】 **1**按钮,即可新建样式,如图 1-129 所示。



图 1-128

图 1-129

定义完图形样式并关闭该文档后,定义的图形样式就会消失。如 果要将图形样式永久保存,可将相应的样式保存为样式库,以备随时 调用。

选择需要保存的图形样式,单击【图形样式】面板中的【菜单】 一按钮,执行【存储图形样式库】命令,在弹出的窗口中设置一个合 适的名称,单击【保存】按钮,如图 1-130 所示。



图 1-130

如果要找到存储的图形样式,可以单击【图层样式库菜单】按

钮 🛝 ,执行【用户定义】命令即可看到存储的图形样式,如图 1-131 所示。



3. 合并图形样式

按 Ctrl 键,单击选择要合并的所有图形样式,在【图形样式】面 板菜单中执行【合并图形样式】命令,如图 1-132 所示。

第六村ズ	PRENK.
	REERIES
a a a a	会員進行時代
	教神医死神术
	BREAKING
	进度所有学会用的时代
A. No 🖷 🗄	接名和国家
	✓ 使用方相应行到点
	MRC280RA
	✓ 和正面和面
	小列車和面
	大利兼保證
	▼ 要素中市統合
	ESNEY250
	1771071024 ·
	Patents.

图 1-132

弹出【图形样式选项】面板,输入样式名称,单击【确定】按钮, 完成图形样式合并,如图 1-133 所示。

合并的图形样式将包含所选图形样式的全部属性,并将被添加到 【图形样式】面板中图形样式列表的末尾,如图 1-134 所示。

图形样式选项	* * अन्तिसन्द
样式名称 (N): 图形样式 2	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
備定取消	10. by 18 自
图 1-133	图 1-134

40 / 41