

项目 1

Illustrator CC 2018 基础知识

任务 1.1 初识 Illustrator CC 2018

1.1.1 Illustrator 的应用

Adobe Illustrator 是一款应用于出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画软件,是平面设计、美工、UI 设计等必备的矢量图形处理工具之一。

Adobe Illustrator 软件主要用于印刷出版、海报书籍排版、专业插画设计、多媒体图像处理和网页制作等。它可以为线稿提供较高的精度,适用于任何小型项目及大型产品的设计生产。

Adobe Illustrator 被翻译为“插画师”,是美国的 Adobe 公司开发的一款经典矢量图形处理软件。Adobe 公司旗下还有 Photoshop 等软件,都主要用于平面设计。Adobe Illustrator 应用涉及的领域有卡通造型设计、商业插图绘制、VI 设计、Logo 与字体设计、服装设计、箱包款式设计、网页设计等。

1.1.2 Illustrator CC 2018 的系统要求

在 Windows 系统中,Adobe Illustrator CC 2018 的系统要求如下:

- (1)处理器: Intel 多核处理器(支持 32/64 位)或 AMD Athlon 64 处理器以上。
- (2)操作系统: Microsoft Windows 7 Service Pack 1、Windows 10。
- (3)内存: 32 位需要 2 GB 内存(推荐 4 GB);64 位需要 4 GB 内存(推荐 16 GB)。
- (4)硬盘: 2 GB 可用硬盘空间用于安装;安装过程中需要额外的可用空间;推荐使用 SSD。
- (5)显示器分辨率: 1 024×768(推荐 1 920×1 080)。
- (6)GPU: 要使用 GPU 性能,Windows 应该至少具有 1 GB VRAM(建议 4 GB),并且计算机必须支持 OpenGL 4.0 或更高版本。

(7)Internet 连接:必须连接 Internet 并完成注册,这样才能激活软件、验证订阅和访问在线服务。

此外,要使用 Illustrator 中的“触摸”工作区,必须拥有运行 Windows 10 并启用了触控屏幕的平板电脑/显示器(推荐 Microsoft Surface Pro 3)。

1.1.3 Illustrator CC 2018 的下载及安装

登录 Adobe 官方网站 <https://www.adobe.com/products/illustrator.html>,注册 Adobe ID,如图 1-1-1 所示。登录 Adobe ID 后,下载并安装,如图 1-1-2 和图 1-1-3 所示。Illustrator CC 2018 软件启动界面如图 1-1-4 所示。



图 1-1-1

| | | | |
|----------------------------------|-----------------|------|----------|
| packages | 2017/10/18 0:00 | 文件夹 | |
| products | 2017/10/18 0:00 | 文件夹 | |
| resources | 2019/1/19 18:59 | 文件夹 | |
| Adobe Illustrator cc 2018 Set-up | 2017/10/18 0:00 | 应用程序 | 3,779 KB |

图 1-1-2



图 1-1-3



图 1-1-4

1.1.4 Illustrator CC 2018 的工作界面

启动 Illustrator CC 2018 后,显示器上将会显示 Illustrator CC 2018 的主界面。主界面上包含一些可以实现的操作选项,具体包括新建文档、打开文档、打开最近使用的文件,以及上次打开的时间等。在打开教程选项中,相应的官方教程链接可以帮助用户快速学习并了解 Illustrator CC 2018 的概念、工作流程、提示和技巧等,如图 1-1-5 所示。

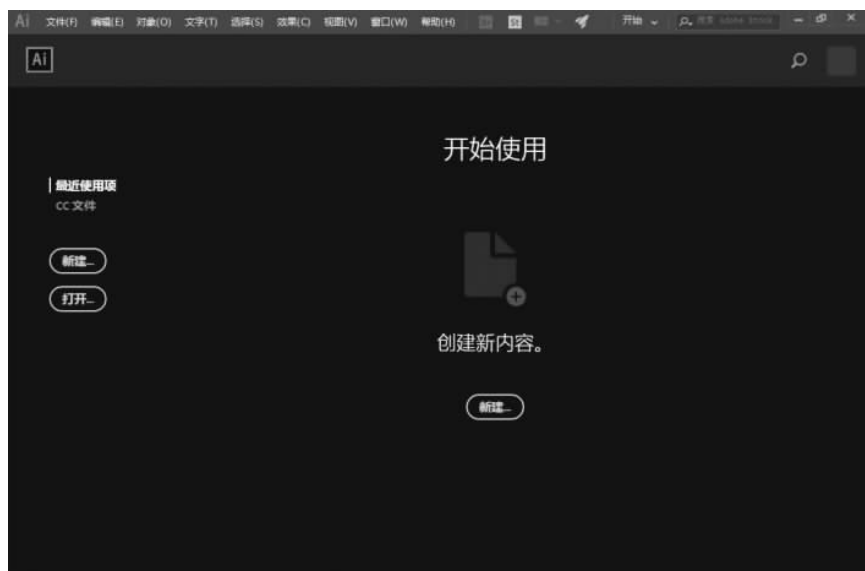


图 1-1-5

主界面显示的内容取决于用户对 Illustrator CC 2018 的使用程度和首选项设置。

用户使用 Ctrl+O 组合键打开文件后,即可默认显示图 1-1-6 所示的基本工作界面。基本工作界面是创建、编辑、处理图形图像的基本操作平台,它由菜单栏、工具栏、状态栏、设计区、属性面板、工作区切换、窗口排列及文档标签等部分组成。



图 1-1-6

1.1.5 Illustrator CC 2018 的菜单栏

Illustrator CC 2018 软件的菜单栏中,共包括 9 组菜单选项,分别是文件、编辑、对象、文字、选择、效果、视图、窗口、帮助,如图 1-1-7 所示。



图 1-1-7


用户单击任何一组菜单选项,系统都会弹出对应的下拉菜单,选择下拉菜单中相应的选项,就可以执行相应的命令,如图 1-1-8 所示。在出现的下拉菜单中,显示黑色的菜单选项为可执行命令,显示灰色的菜单选项为当前不可执行命令;菜单选项右侧的字母组合是该菜单选项的快捷键,在创建、编辑、处理图形图像时,可以使用快捷键快速执行命令,完成图形图像的处理;其中一些菜单选项右侧带有省略号,表示执行该命令时,工作区界面会弹出相应的设置对话框。也可以按下 Alt+主菜单字母组合键,再按下菜单选项后的字母键,完成该命令的操作。



图 1-1-8

1.1.6 Illustrator CC 2018 的工具栏

工具栏是 Illustrator CC 2018 中非常重要的功能面板,它包含了 Illustrator CC 2018 中常用的绘制、编辑、处理等操作工具,如选择工具、魔棒工具、钢笔工具、画笔工具、矩形工具、橡皮擦工具等。当用户需要使用某个工具时,单击相对应工具图标即可。

在操作中,将鼠标指针置于工具栏顶部,按住鼠标左键拖动,可以将工具栏设置为浮动状态。工具栏可以展开显示,也可以折叠显示。单击图标可以切换单栏展示和双栏展示,如图 1-1-9 所示。

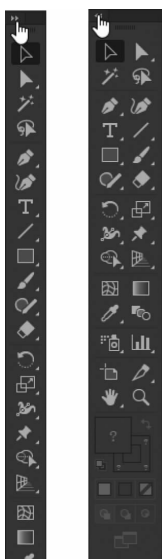


图 1-1-9

受工具栏大小的限制,许多工具并没有显示在工具栏中,而是隐藏在工具组中。在工具栏中,一些工具的右下角有一个小三角形,这表明这些工具有相应的工具组,其他工具都隐藏在此工具组下。将鼠标指针移到相应工具图标上按住鼠标左键不放即可打开隐藏的工具组,将鼠标指针移至相应工具上,松开鼠标左键即可使用相应工具,如图 1-1-10 所示。



图 1-1-10

1.1.7 自定义工作区

启动 Illustrator CC 2018 后,在工作界面顶部的菜单栏中,执行“窗口”→“工作区”命令,在工作区的子菜单里可以选择合适的工作区,如 Web 工作区、上色工作区、传统基本功能工作区、基本功能工作区、打印和校样工作区等,如图 1-1-11 所示;也可以通过单击工作界面顶部菜单栏中的“切换预设工作区”按钮,在弹出的下拉菜单中直接选择系统预设的工作区,如图 1-1-12 所示。



图 1-1-11



图 1-1-12

在 Illustrator CC 2018 中,用户不仅可以使⤵用软件系统自带的预设工作区,还可以自己创建自定义工作区。在 Illustrator CC 2018 中,用户按照个人工作需要设置工作区布局后,执行“窗口”→“工作区”→“新建工作区”命令,在弹出的“新建工作区”对话框中输入新建工作区名称(图 1-1-13),单击“确定”按钮即可创建自定义工作区。

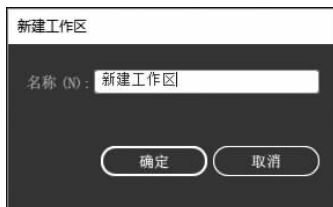


图 1-1-13

1.1.8 自定义快捷键

在 Illustrator CC 2018 中,用户不仅可以使⤵用软件系统默认的快捷键,还可以根据个人的使用习惯创建、修改、存储键盘快捷键。

在工作界面菜单栏中,执行“编辑”→“键盘快捷键”命令(图 1-1-14)或直接按 Alt+Shift+Ctrl+K 组合键,即可打开图 1-1-15 所示的“键盘快捷键”对话框。



图 1-1-14



图 1-1-15

在“键盘快捷键”对话框中“键集”选项下方的下拉菜单中选择需要修改的“菜单命令”快捷键或者“工具”快捷键。在下方的列表框中选择需要的命令或工具,单击列表中相对应的快捷键,在显示的文本框中输入新的快捷键,最后单击“确定”按钮,即可完成快捷键的自定义设置。

如果输入的快捷键已经指定给另一命令或工具,在“键盘快捷键”对话框中的底部将会显示警告信息,如图 1-1-16 所示。

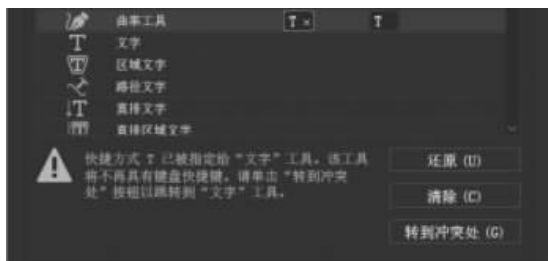


图 1-1-16

1.1.9 设置首选项

启动 Illustrator CC 2018 后,显示器上将会显示 Illustrator 的主界面。执行“编辑”→“首选项”→“常规”命令或者按 Ctrl+K 组合键,即可打开图 1-1-17 所示的“首选项”对话框。



图 1-1-17

在“首选项”对话框中,用户可以根据个人的操作习惯,更改“常规”设置、“选择和锚点显示”设置、“文字”设置、“单位”设置、“参考线和网格”设置、“智能参考线”设置、“切片”设置、“用户界面”设置、“性能”设置等。

在“参考线和网格”设置中,可以改变参考线的颜色及样式。在“用户界面”设置中,可以改变亮度和画布颜色。在“性能”设置中,取消选中“动画缩放”复选框(图 1-1-18),会使软件运行更加流畅。设置完成后单击“确定”按钮,即可完成对“首选项”的修改。

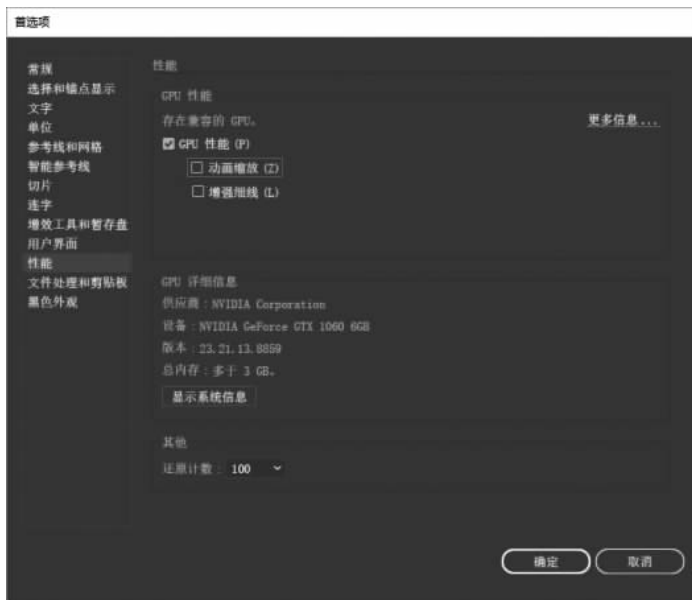


图 1-1-18

任务 1.2 图像的基础知识和颜色模式

1.2.1 认识位图与矢量图

计算机绘图分为位图与矢量图两大类,这两类图形都被广泛应用于出版、印刷、互联网等方面。认识位图与矢量图的特色和差异,有助于用户创建、编辑、处理和应用数字图像。

1. 位图

位图也叫作点阵图、栅格图,它是由像素构成的,像素的大小决定了位图图像的文件大小和显示质量。每个像素都有特定的位置和颜色值。位图图像的分辨率越高,其显示越清晰,文件所占的空间也就越大。

构成位图的最小单位是像素,位图就是由像素的排列来实现其显示效果的。每个像素都有自己的颜色信息,在对位图图像进行编辑操作时,可操作的对象是每个像素,用户可以改变图像的色相、饱和度、明度,从而改变图像的显示效果。

位图就像用小方块(像素)拼成的图,当我们从远处看时可以看出一个整体的画面效果,如果走近细看就会发现每个小方块(像素)的颜色属性都有所不同,处理位图实际上就是处理每个小方块(像素)。位图图像的清晰度与分辨率有关。对位图图像进行放大时,放大的只是像素点,位图图像的四周会出现锯齿状,图 1-2-1 所示为初始的位图与放大 8 倍的位图的效果。



图 1-2-1

位图处理和绘制软件主要有 Adobe Photoshop、Corel painter 等,存储的文件格式有“*.psd”“*.rif”“*.tif”“*.bmp”“*.tiff”“*.gif”“*.pcx”“*.jpg”等。通常情况下,JPG 格式的图片文件所占空间小,这也是网页上常用到 JPG 图像的原因。

2. 矢量图

矢量图(有时称作矢量形状或矢量对象),是由数学对象定义的直线或曲线构成的,即根据图形的几何特征对其进行描述。我们可以任意移动或修改矢量图形,而不会丢失细节或影响清晰度,因为矢量图形与分辨率无关,即当调整矢量图形的大小、将矢量图形打印到 PostScript 打印机、在 PDF 文件中保存矢量图形或将矢量图形导入基于矢量的图形应用程序中时,矢量图形都将保持清晰。因此,对于在各种输出媒体中按照不同大小使用的图稿(如徽标),矢量图形是最佳选择。

矢量图的清晰度与分辨率无关,对矢量图进行缩放时,图形对象仍保持原有的清晰度,

不会发生任何偏差,图 1-2-2 所示为初始的矢量图与放大 8 倍的矢量图的效果。



图 1-2-2

矢量图绘制软件有 Adobe Illustrator、Coreldraw、Flash 等,存储的文件格式有“*.ai”“*.eps”“*.cdr”“*.dwg”“*.fla”“*.emf”“*.swf”“*.wmf”等。

在位图和矢量图的转换方面,矢量图可以很容易地转化成位图,但是位图转化为矢量图却不简单,往往需要比较复杂的运算和手工调节。

1.2.2 图像分辨率

像素是指图片的点数(表示图片是由多少点构成的),图片实际大小是由像素决定的。一张像素很大的图片,如果将分辨率设置得很大,那么打印出来的图片可能并不大,但是很清晰。反之,一张像素很小的图片,如果将分辨率设置得很小,那么打印出来的图片可能很大,但是不清晰。总像素是指图片的样本精度,与可打印尺寸有关,通常使用“长×宽”的方式表示,乘积就是总像素。由于图片的长宽比不同,所以同一总像素可以有多种规格。

图像分辨率是指图像中存储的信息量,即每英寸图像内有多少个像素点。分辨率的单位为 ppi(pixels per inch),通常叫作像素每英寸。图像分辨率常被用来改变图像的清晰度。图像分辨率相乘约等于像素。无论是监控摄像机所拍摄的图像还是相机所抓拍的图像,都有自己的信息。从分辨率上我们就可以估算出图像的像素。例如,图像分辨率为 $1\ 280 \times 720$,那么这张图片有 100 万像素;我们用单反相机拍摄的图像分辨率为 $2\ 592 \times 1\ 728$,相乘结果可估算为 500 万像素。

在新建一个文件开始创作活动时,最早需要确定的就是图像分辨率。一般情况下,仅用于屏幕显示、电子数据交换的图形只需要默认的 72 ppi 就够了,但如果要进行印刷或打印,ppi 一定要设置为 300 以上,否则将得到细节模糊不清的实际图稿。

1.2.3 常用的颜色模式

Illustrator CC 2018 中共有 5 种颜色模式,分别为 RGB 颜色模式、Web 安全 RGB 模式、CMYK 颜色模式、HSB 颜色模式、灰度模式。

(1)RGB 颜色模式是利用红、绿、蓝 3 种基本颜色来表示色彩的。通过调整 3 种颜色的混合比例可以获得各种颜色。由于每种基本颜色都有 256 种不同的亮度值,因此在 RGB 颜色模式下有 1 670 余万种不同颜色。当绘制的图形只用于屏幕显示时,建议使用此种颜色模式。

(2)Web 安全 RGB 模式是网页浏览器所支持的,共 216 种颜色,与各种显示平台无关。当所绘图像只用于网页浏览时,推荐使用 Web 安全 RGB 模式。

(3)CMYK 颜色模式即四色印刷模式。CMYK 这 4 个字母分别代表了青、洋红、黄、黑 4 种颜色。CMYK 颜色模式的取值范围是用百分数来表示的。百分数比较低的油墨接近白色(高光),百分数比较高的油墨接近黑色(阴影)。

(4)HSB 颜色模式(色相、饱和度与亮度)是以人类对颜色的感觉为基础来描述颜色的 3 种基本特性的。

①H 代表色相——反射自物体或投射自物体的颜色。在 0~360°的标准色轮上,按位置度量色相。在通常的使用中,色相由颜色名称标识,如红色、橙色或绿色。

②S 代表饱和度——颜色的强度或纯度(有时称为色度)。饱和度表示色相中灰色分量所占的比例,它使用从 0%(灰色)至 100%(完全饱和)的百分比来度量。在标准色轮上,饱和度和从中心到边缘递增。

③B 代表亮度——颜色的相对明暗程度,通常使用从 0%(黑色)至 100%(白色)的百分比来度量。

(5)灰度模式具有从黑色到白色的 256 种灰度色域的单色图像,只存在颜色的灰度信息,没有色彩信息。其中,0 级为黑色,255 级为白色。每个灰度级都可以使用 0%(白色)至 100%(黑色)的百分比来测量。灰度模式可以与 HSB 颜色模式、RGB 颜色模式、CMYK 颜色模式互相转换。但是,将色彩转换为灰度模式后,再要将其转换回彩色模式,将不能恢复原有图像的色彩信息,画面将转为单色。

任务 1.3 文字编辑

1.3.1 文字工具的种类

在 Illustrator CC 2018 的工具栏中,系统为用户提供了 7 种文字工具,分别是“文字工具”“区域文字工具”“路径文字工具”“直排文字工具”“直排区域文字工具”“直排路径文字工具”和“修饰文字工具”,如图 1-3-1 所示。使用以上文字工具可以输入各种类型的文字,以满足用户不同的文字处理需求。



图 1-3-1

使用“文字工具”和“直排文字工具”可以创建水平和垂直方向的文字。

使用“区域文字工具”和“直排区域文字工具”可以将一条开放或闭合的路径变换成文本框,并在其中输入水平或垂直方向的文字。



使用“路径文字工具”和“直排路径文字工具”可以让文字按照路径的轮廓线方向进行水平和垂直方向排列。

使用“修饰文字工具”可以调整字符效果。

1.3.2 创建文字

在工具栏中选取“文字工具”后,移动鼠标指针到软件设计区中的任意位置,单击需插入文字的插入点,可以按照横排的方式,由左至右输入文字,如图 1-3-2 所示。

使用“直排文字工具”创建的文本会从上至下进行排布;在换行时,下一行文字会排布在该行的左侧,如图 1-3-3 所示。

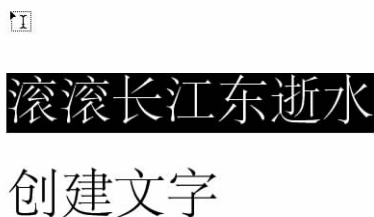


图 1-3-2



图 1-3-3

在使用“文字工具”和“垂直文字工具”创建文本时,系统不能自动换行,用户必须按 Enter 键才能进行换行操作。

创建区域文本时,可以利用对象的边界来控制文本的排列。当文本触及对象的边界时,会自动换行。区域文本常被用于大量文字排版,如书籍、杂志、报纸等页面的设计。

在 Illustrator CC 2018 中,选择“区域文字工具”,然后在对象路径上单击“路径”,即可将对象路径转换为文字区域,并在其中输入文本内容,输入的文本内容会根据文本框的范围自动进行换行。

在新建的文档中,使用“椭圆工具”在文档中绘制一个圆形,如图 1-3-4 所示。

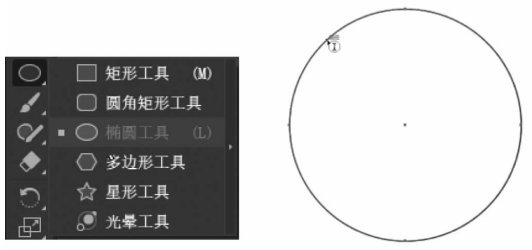


图 1-3-4

选择“区域文字工具”，在圆形路径上单击，将路径转换为文字区域，并在其中输入文字内容，如图 1-3-5 所示。按 Esc 键结束文本的输入，在属性面板中设置字体类型、字体颜色、字体大小等，如图 1-3-6 所示。



图 1-3-5



图 1-3-6

1.3.3 设置文字效果

(1)新建空白文档，在工具面板中选择“椭圆工具”，在文档中绘制圆形，如图 1-3-7 所示。

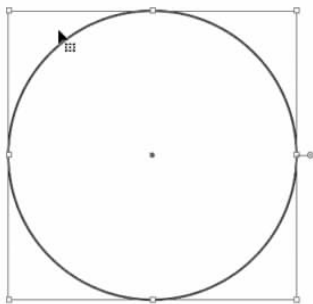


图 1-3-7

(2)选择“路径文字工具”，在圆形路径上单击，创建路径文本，如图 1-3-8 所示。按 Ctrl+T 组合键打开“字符”面板，在面板中设置字体样式为“宋体”，字体大小为“12 pt”，字符间距为“0”等，如图 1-3-9 所示。



图 1-3-8

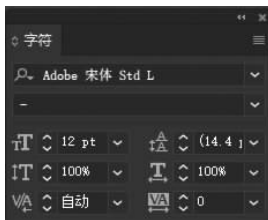


图 1-3-9

(3)按快捷键 F6 打开“颜色”面板,在“颜色”面板中设置填充颜色,如图 1-3-10 所示。



图 1-3-10

(4)选中路径文本对象后,执行“文字”→“路径文字”命令,在弹出的子菜单中选择一种路径文字效果,如“彩虹效果”“倾斜效果”“3D 带状效果”“阶梯效果”和“重力效果”,如图 1-3-11 所示。

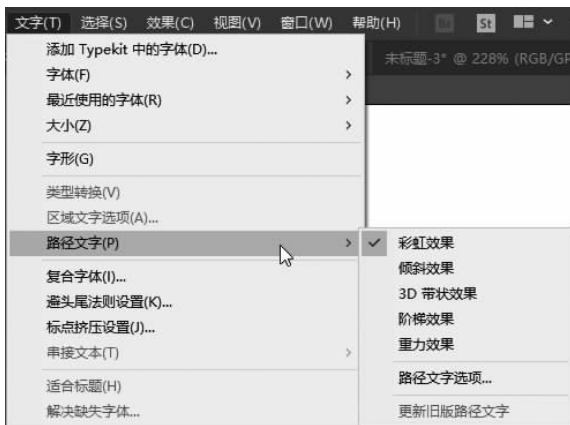


图 1-3-11

也可以执行“文字”→“路径文字”→“路径文字选项”命令,打开“路径文字选项”对话框,在其中的“效果”下拉列表中选择一种效果,如图 1-3-12 所示。

在“路径文字选项”对话框的“对齐路径”下拉列表中可以选选择将所有字符对齐到路径。“对齐路径”下拉列表中包含以下几个选项:字母上缘、字母下缘、居中、基线。图 1-3-13 所示

为居中对齐路径。



图 1-3-12



图 1-3-13

创建路径文本或区域文本时,若输入的文本长度超过路径或区域的容量,则文本框右下角会出现内含一个加号的小方块。调整文本区域的大小或扩展路径可以显示隐藏的文本。

文字路径是路径文字排列的依据。当选中文字对象路径后,“外观”面板中会出现“路径”字样,用户可以对文字路径进行描边和填色属性的修改,如图 1-3-14 所示。

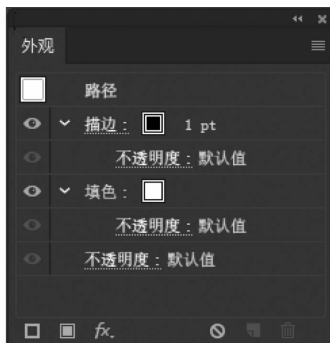


图 1-3-14

1.3.4 字体安装

从网上搜索相关字体,下载至本地计算机(本书中所用字体作为素材提供,在本书配套教学资料包中的“素材”文件夹中)。打开控制面板,找到“字体”后打开“字体”窗口,如图 1-3-15 所示。将下载好的字体复制到“字体”窗口中即完成字体的安装。



图 1-3-15

任务 1.4 颜色编辑

1.4.1 “色板”面板

在 Illustrator CC 2018 中，“色板”面板和“拾色器”对话框是用来进行颜色设置、管理和编辑等操作必不可少的组件。

执行“窗口”→“色板”命令，打开图 1-4-1 所示的“色板”面板。“色板”面板主要用于存储颜色、渐变色和图案等。存储在“色板”面板中的颜色、渐变色、图案都以正方形色板的形式显示。利用“色板”面板可以管理、创建、编辑和删除色板。

在“色板”面板中，单击“显示列表视图”按钮和“显示缩览图视图”按钮用可以直接更改色板显示状态，图 1-4-2 所示为“显示列表视图”模式。



图 1-4-1



图 1-4-2

“色板”面板底部还包含几个功能按钮,如图 1-4-3 所示。这几个按钮的作用为:“色板库’菜单”按钮用于显示色板库扩展菜单;“显示‘色板类型’菜单”按钮用于显示色板类型菜单;“色板选项”按钮用于显示色板选项对话框;“新建颜色组”按钮用于新建一个颜色组;“新建色板”按钮用于新建和复制色板;“删除色板”按钮用于删除当前选择的色板。

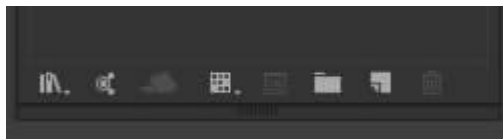


图 1-4-3

用户在使用“色板”面板时,可以通过选择面板菜单中的命令更改色板的显示状态,如图 1-4-4 所示。

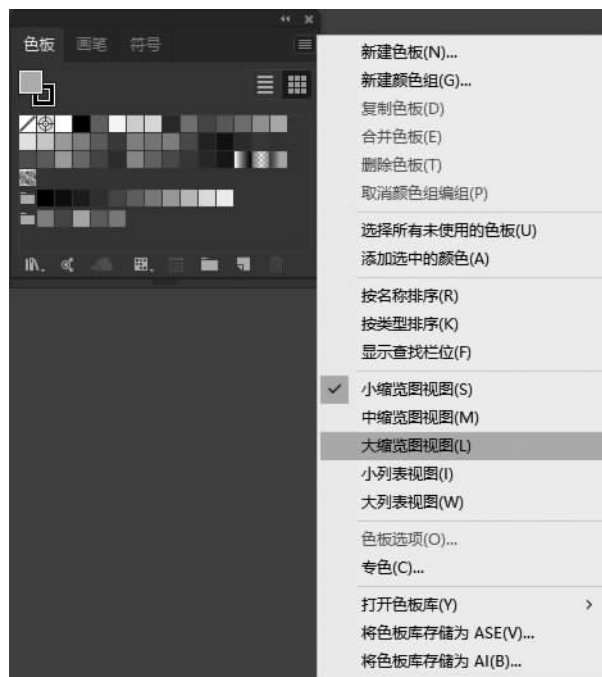


图 1-4-4

在 Illustrator CC 2018 中,系统还为用户提供了许多种固定的色板库,每个色板库中都含有大量的颜色组合可供用户使用。

用户使用色板库中的颜色,可以在“色板”面板左下角单击“色板库’菜单”按钮,选择子菜单中的相应色板库,也可以在面板扩展菜单中选择“打开色板库”子菜单中的相应色板库。选择色板库面板中的色板,即可改变所选图形对象的填色或描边效果,如图 1-4-5 所示。

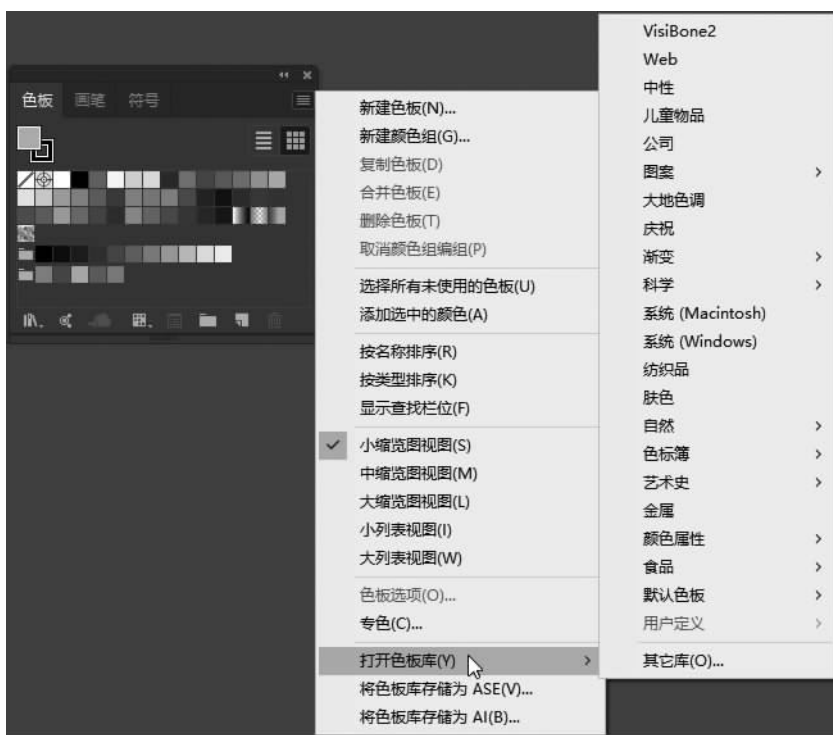


图 1-4-5

在 Illustrator CC 2018 中,可以将色板库中的颜色直接通过拖动添加至“色板”面板中;或者选中色板,选择面板扩展菜单中的“添加到色板”选项,将其添加至“色板”面板,如图 1-4-6 所示。



图 1-4-6

1.4.2 “拾色器”对话框和“渐变”面板

在 Illustrator CC 2018 中,双击工具面板下方的“填色”图标或“描边”图标都可以打开“拾色器”对话框。在“拾色器”对话框中可以基于 RGB、CMYK、HSB 等颜色模型设置填充或描边颜色,如图 1-4-7 所示。



图 1-4-7

在“拾色器”对话框中，可以在右侧的颜色文本框中输入数值选取颜色，也可以拖动主颜色框右侧的滑块来改变颜色主色调，然后在左侧的主颜色框中单击选取颜色，该颜色会显示在右侧上方的颜色方框内，同时右侧文本框的数值会随之改变。

单击“拾色器”对话框中的“颜色色板”按钮，可以显示颜色色板选项，如图 1-4-8 所示。在其中可以直接选择色板填充或描边颜色。单击“颜色模型”按钮可以返回选择颜色状态。



图 1-4-8

在 Illustrator CC 2018 中，渐变填充是平面设计作品中一种重要的颜色表现方式，大大地增强了编辑对象的可视效果。在 Illustrator 工作界面的菜单栏中，执行“窗口”→“渐变”命令，可打开“渐变”面板，如图 1-4-9 所示。

在“渐变”面板中可以设置渐变参数，在“类型”下拉列表框中可选择“线性”或“径向”渐变类型(图 1-4-10)，设置渐变的起始、中间和终止颜色，还可以设置渐变的位置和角度。在“角度”文本框中显示当前的渐变角度，重新输入数值后按 Enter 键，可以改变渐变的角



图 1-4-9



图 1-4-10

在渐变色谱底边单击,可以添加一个颜色滑块,双击颜色滑块可以在“颜色”面板中调配颜色,改变所添加颜色滑块的颜色;单击颜色滑块并按住鼠标左键不放,将其拖出“渐变”面板外,可以直接删除颜色滑块,如图 1-4-11 所示。



图 1-4-11

在 Illustrator CC 2018 中,“渐变”面板是 Illustrator CC 2018 中一种重要的调节控制面板,是诸多平面设计中不可缺少的重要命令面板之一。

1.4.3 渐变填充的样式

1. 线性渐变填充

线性渐变填充是一种常用的渐变填充方式,通过“渐变”面板,可以精确地指定线性渐变的起始颜色和终止颜色,还可以调整渐变方向;通过调整中心点的位置,可以生成不同的颜色渐变效果。

使用工具栏中的“多边形工具”绘制六边形图形,如图 1-4-12 所示。

双击“渐变工具”或执行“窗口”→“渐变”命令(组合键为 Ctrl+F9),可打开“渐变”面板。

“渐变”面板的色谱条显示了程序默认的白色到黑色的线性渐变样式。在“渐变”面板的“类型”下拉列表框中选择“线性”渐变类型,图形将被线性渐变填充,效果如图 1-4-13 所示。

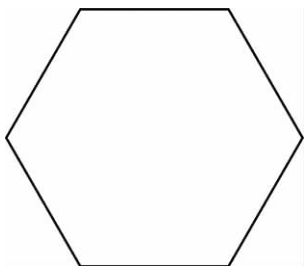


图 1-4-12



图 1-4-13

双击“渐变”面板中的起始渐变滑块,然后在“颜色”面板中调试所需的颜色,设置渐变的起始颜色。再双击终止渐变滑块,设置渐变的终止颜色,如图 1-4-14 所示。调整后的六边形的线性渐变填充效果如图 1-4-15 所示。

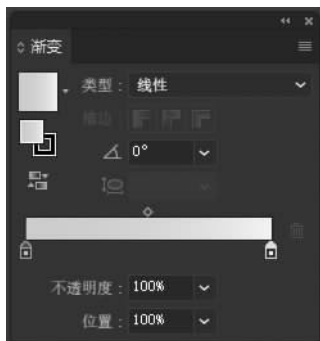


图 1-4-14

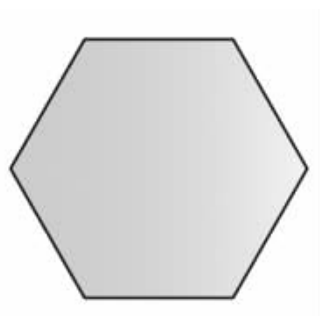


图 1-4-15

拖动色谱条上边的渐变滑块,可以改变颜色的渐变位置,如图 1-4-16 所示。随着色谱条上边的渐变滑块位置的变化,“位置”文本框中的数值也会发生改变,图形的线性渐变填充效果也将改变,如图 1-4-17 所示。



图 1-4-16

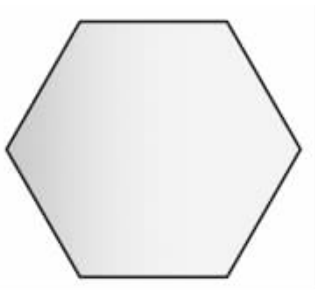


图 1-4-17

如果需要改变颜色渐变的方向,可使用“渐变工具”直接在图形中拖动。当需要精确改变渐变方向时,可通过“渐变”面板中的“角度”选项来实现。

2. 径向渐变填充

径向渐变填充是另一种渐变填充类型。它与线性渐变填充不同,是从起始颜色开始以圆形的形式向外发散,逐渐过渡到终止颜色。它的起始颜色、终止颜色和渐变填充中心点的位置都是可以改变的。使用径向渐变填充方式可以生成很多种渐变填充效果。选中绘制好的六边形,双击“渐变工具”或执行“窗口”→“渐变”命令,打开“渐变”面板。在“渐变”面板的“类型”下拉列表框中选择“径向”渐变类型(图 1-4-18),六边形将被径向渐变填充,效果如图 1-4-19 所示。



图 1-4-18

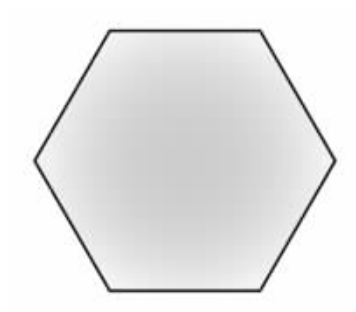


图 1-4-19

单击“渐变”面板中的起始渐变滑块或终止渐变滑块,然后在“颜色”面板中调配颜色,即可改变六边形的渐变颜色,效果如图 1-4-20 所示。拖动色谱条上边的渐变滑块,可以改变颜色的中心渐变位置,效果如图 1-4-21 所示。使用“渐变工具”绘制,也可改变径向渐变的中心位置。



图 1-4-20

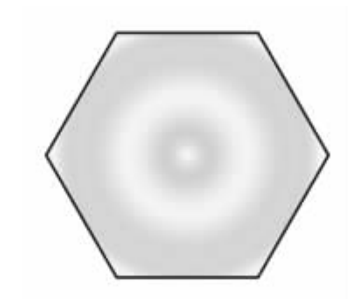


图 1-4-21