

高等院校计算机规划教材·多媒体系列

Illustrator CS6

中文版应用教程(第二版)

Illustrator CS6 ZHONGWENBAN YINGYONG JIAOCHENG

张 凡 等编著
设计软件教师协会 审

光盘内含书中范例素材

本书定位准确、深度适当，完全按照教学规律编写，适合实际教学。
本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性。
配套光盘含书中用到的部分素材和结果。

Ai

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

高等院校计算机规划教材·多媒体系列

Illustrator CS6 中文版应用教程

(第二版)

张 凡 等编著

设计软件教师协会 审

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书属于实例教程类图书。全书分为8章,内容包括:Illustrator CS6 概述,绘图与着色,画笔和符号,文本和图表,渐变、网格和混合,透明度、外观属性、图形样式、滤镜与效果,图层与蒙版和综合实例。

本书层次分明、语言流畅、图文并茂,融入了大量的实际教学经验。配套光盘与教材结合紧密,内含书中用到的素材及效果,设计精良,结构合理,强调应用技巧,对教学水平的提高、学生应用能力的培养创造了良好条件。

本书适合作为高等院校相关专业师生或社会培训班的教材,也可作为平面设计爱好者的自学用书和参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator CS6 中文版应用教程/张凡等编著. —
2 版. —北京:中国铁道出版社,2016.2
高等院校计算机规划教材. 多媒体系列
ISBN 978-7-113-21381-7

I. ①I… II. ①张… III. ①图形软件—高等学校—
教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第011457号

书 名: **Illustrator CS6 中文版应用教程(第二版)**

作 者: 张 凡 等编著

策 划: 汪 敏

读者热线: (010) 63550836

责任编辑: 秦绪好 徐盼欣

封面设计: 付 巍

封面制作: 白 雪

责任校对: 汤淑梅

责任印制: 郭向伟

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市西城区右安门西街8号)

网 址: <http://www.51eds.com>

印 刷: 北京尚品荣华印刷有限公司

版 次: 2009年12月第1版 2016年2月第2版 2016年2月第1次印刷

开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16 印张: 19.25 彩插: 2 字数: 465 千

印 数: 1~3 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-21381-7

定 价: 49.80 元(附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社教材图书营销部联系调换。电话:(010) 63550836

打击盗版举报电话:(010) 51873659

高等院校计算机规划教材·多媒体系列

主 任：孙立军 北京电影学院动画学院院长
副主任：诸 迪 中央美术学院城市设计学院院长
廖祥忠 中国传媒大学动画学院副院长
鲁晓波 清华大学美术学院信息艺术系主任
于少非 中国戏曲学院新媒体艺术系主任
张 凡 设计软件教师协会秘书长

委 员：（按姓氏笔画排列）

于元青	马克辛	冯 贞	许文开
孙立中	关金国	刘 翔	李 岭
李 松	李建刚	张 翔	郭开鹤
郭泰然	程大鹏	韩立凡	谭 奇

丛书序

PREFACE

随着数码影像技术的飞速发展以及软、硬件设备的迅速普及,计算机影像技术已逐渐成为大众所关注、所迫切需要掌握的一项重要技能,数码技术在艺术设计领域中应用的技术门槛也得以真正降低,Photoshop、Illustrator、Flash、3ds Max、Premiere等一系列软件已成为设计领域中不可或缺的重要工具。

然而,面对市面上琳琅满目的计算机设计类图书,常常令渴望接近计算机设计领域的人们望而却步、无从选择。根据对国内现有的同类教材的调查,发现许多教材虽然都以设计为名,并辅以大量篇幅的实例教学,但对所选案例的设计意识与设计品味方面并不够重视。加之各家软件公司不断在全球进行一轮又一轮的新品推介,计算机设计类图书也被迫不断追逐着频繁升级的版本脚步,致使在案例的设置与更新方面常常不能顾及设计潮流的变更。因此,不能使读者在学习软件的同时逐步建立起计算机设计的新思维。

这套“高等院校计算机规划教材·多媒体系列”教材从读者的角度出发,尽量让读者能够真正学习到完整的软件应用知识和实用有效的设计思路。无论是整体的结构安排还是章节的讲解顺序,都是以“基础知识—进阶案例—高级案例”为主线进行介绍。“基础知识”部分用简练的语言把错综复杂的知识串连起来,并且强调了软件学习的重点与难点。“案例部分”不但囊括了所有知识点的操作技巧,并且以近年来最新出现的数字艺术风格、最新的软件技巧、媒介形式以及新的设计概念为依据进行案例的设置,结合平面与动画设计中面临的实际课题。本书一方面注重培养学生对于新技术的敏感和快速适应性,使他们能注意到技术变化带来的各种新的可能性,消除技术所形成的障碍;另一方面也使学生能够多方面、多视角地感受与掌握电脑设计的时尚语言,扩展对传统视觉设计范畴的认识。

整套教材的特点:

- 三符合: 符合本专业教学大纲,符合市场上技术发展潮流,符合各高校新课程设置需要。
- 三结合: 相关企业制作经验、教学实践和社会岗位职业标准紧密结合。
- 三联系: 理论知识、对应项目流程和就业岗位技能紧密联系。
- 三适应: 适应新的教学理念,适应学生现状水平,适应用人标准要求。
- 技术新、任务明、步骤详细、实用性强,专为数字艺术紧缺人才量身定做。
- 基础知识与具体范例操作紧密结合、边讲边练、学习轻松、容易上手。
- 课程内容安排科学合理,辅助教学资源丰富,方便教学,重在原创和创新。
- 理论精练全面、任务明确具体、技能实操可行,即学即用。

本套丛书由设计软件教师协会组织编写。教材定位准确,教学内容新颖、理论深度适当。

由于在编写形式上完全按照教学规律编写，因此非常适合实际教学。本套教材理论和实践的比例恰当，教材、光盘两者之间互相呼应，相辅相成，为教学和实践提供了极其方便的条件。

编者均是北京市教委评定的高校精品教材的获奖者。该套教材符合当今高等教育方向，很适合计算机应用学科的教学。教材的知识点、难点和重点分配合理，练习贴切。附赠光盘包含多媒体视频教学和电子课件，便于院校师生使用。

多媒体系列编委会

2009年8月

第二版前言

FOREWORD

Illustrator 是由 Adobe 公司开发的矢量图绘制软件，在平面广告等领域得到了广泛的应用。

本书属于实例教程类图书。每章都有“本章重点”和“课后练习”，以便读者掌握本章重点，并在学习该章后自己进行相应的操作。本书每个实例都包括“制作要点”和“操作步骤”两部分。本书分为 8 章，各章主要内容如下：

第 1 章 Illustrator CS6 概述。详细讲解了图像类型、分辨率、色彩模式及 Illustrator CS6 的工作界面。

第 2 章 绘图与着色。详细讲解了 Illustrator CS6 各种基本工具的使用方法。

第 3 章 画笔和符号。介绍了画笔和符号工具的使用，详细讲解了自定义画笔的使用方法。

第 4 章 文本和图表。介绍了文本的使用技巧，详细讲解了特效字的制作方法，以及无缝贴图和自定义图表图案的制作方法。

第 5 章 渐变、网格和混合。详细讲解了渐变、网格和混合的使用方法。

第 6 章 透明度、外观属性、图形样式、滤镜与效果。介绍了透明度、外观、样式、滤镜与效果面板的使用，详细讲解了常用滤镜和效果的使用方法。

第 7 章 图层与蒙版。详细讲解了图层和蒙版的使用技巧。

第 8 章 综合实例。本章从实战角度出发，通过 4 个综合实例，对本书前 7 章讲解的内容作了一个总结，旨在拓展读者思路和综合使用 Illustrator CS6 各方面知识的能力。

与上一版相比，本书添加了苹果 iPod、制作印染花布图形、制作由线构成的海报等多个实用性更强的实例，更便于读者将所学知识应用到实际工作中。

本书是“设计软件教师协会”推出的系列教材之一，具有实例内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富有启发性等特点。全部实例都是由多所院校（中央美术学院、北京师范大学、清华大学美术学院、北京电影学院、中国传媒大学、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、首都师范大学、山东理工大学艺术学院、河北职业技术学院）具有丰富教学经验的教师和一线优秀设计人员从长期教学 and 实际工作中总结出来的。

参与本书编著的人员有张凡、李岭、郭开鹤、卢惠、马莎、薛昊、谢菁、崔梦男、康清、张智敏、王上、谭奇、程大鹏、宋兆锦、于元青、韩立凡、曲付、刘翔、何小雨。

本书适合作为高等院校相关专业师生或社会培训班的教材，也可作为平面设计爱好者的自学用书和参考用书。

由于作者水平有限，书中不妥之处在所难免，敬请读者批评指正。

编 者

2015 年 12 月

第一版前言

FOREWORD

Illustrator 是由 Adobe 公司开发的矢量图绘制软件，在平面广告等领域得到了广泛的应用。目前，最高版本为 Illustrator CS4。

本书属于实例教程类图书。全书分为 8 章，每章都有“本章要点”和“课后练习”，以便读者掌握本章重点，并在学习该章后自己进行相应的操作。本书每个实例都包括要点和操作步骤两部分。

第 1 章 Illustrator CS4 概述，详细讲解图像类型、色彩模式、分辨率及 Illustrator CS4 基本界面构成方面的知识。第 2 章 绘图与着色，详细讲解 Illustrator CS4 各种基本工具的使用方法。第 3 章 画笔和符号，介绍画笔和符号工具的使用方法，详细讲解自定义画笔的使用方法。第 4 章 文本和图表，介绍文本的使用技巧，详细讲解特效字的制作方法，以及无缝贴图和自定义图表图案的制作方法。第 5 章 渐变、渐变网格和混合，详细讲解渐变、渐变网格和混合的使用方法。第 6 章 透明度、外观属性、图形样式、滤镜和效果，介绍透明度、外观、样式、滤镜与效果面板的使用，详细讲解常用滤镜和效果的使用方法。第 7 章 图层与蒙版，详细讲解蒙版和图层的使用技巧。第 8 章 综合实例，本章从实战角度出发，通过 4 个综合实例，对本书前 7 章讲解的内容作了总结，旨在拓展读者思路和提高综合使用 Illustrator CS4 各种功能的能力。

本书是设计软件教师协会推出的系列教材之一，具有内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富有启发性等特点。全部实例都是由多所院校（中央美术学院、北京师范大学、清华大学美术学院、北京电影学院、中国传媒大学、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、首都师范大学、山东理工大学艺术学院、河北职业技术学院）具有丰富教学经验的教师和一线优秀设计人员从长期教学和实际工作中总结出来的。为了便于读者学习，本书配套光盘中含有大量高清晰的教学视频文件。

参与本书编写的人员有：张凡、于元青、李岭、郭开鹤、王上、王浩、冯贞、李营、孙立中、顾伟、田富源、李建刚、李羿丹、韩立凡、张锦、许文开、王世旭、张雨薇、程大鹏、宋兆锦、李波、宋毅、郑志宇、肖立邦、于娥、关金国、易红、许宏伟、蔡曾谕。

由于作者水平有限，书中不妥之处，敬请读者批评指正。

编者
2009 年 9 月

目 录

CONTENTS

第 1 章 Illustrator CS6 概述	1	2.5.2 简化锚点	32
1.1 点阵图与矢量图	1	2.5.3 连接锚点	33
1.2.1 点阵图	1	2.5.4 分割路径	33
1.2.2 矢量图	1	2.5.5 偏移路径	34
1.2 分辨率	2	2.6 路径查找器	34
1.3 色彩模式	3	2.6.1 “路径查找器”面板	34
1.3.1 RGB 模式	3	2.6.2 联集、减去顶层、交集 和差集	35
1.3.2 CMYK 模式	3	2.6.3 分割、修边、合并和 裁剪	36
1.3.3 HSB 模式	3	2.6.4 轮廓和减去后方对象	38
1.3.4 灰度模式	3	2.7 描摹图稿	38
1.4 Illustrator CS6 的工作界面	4	2.8 “颜色”和“色板”面板	40
1.4.1 工具箱	4	2.9 实例应用	41
1.4.2 面板	10	2.9.1 “钢笔工具”的使用	42
课后练习	16	2.9.2 旋转的圆圈	45
第 2 章 绘图与着色	17	2.9.3 制作旋转重复式标志	46
2.1 绘制线形	17	2.9.4 制作字母图形化标志	52
2.1.1 绘制直线	17	2.9.5 制作无缝拼贴包装图案	59
2.1.2 绘制弧线	18	2.9.6 网格构成的标志	61
2.1.3 绘制螺旋线	19	2.9.7 制作由线构成的海报	66
2.2 绘制图形	20	课后练习	71
2.2.1 绘制矩形和圆角矩形	20	第 3 章 画笔和符号	72
2.2.2 绘制圆和椭圆	21	3.1 使用画笔	72
2.2.3 绘制星形	22	3.1.1 使用画笔绘制图形	72
2.2.4 绘制多边形	23	3.1.2 编辑画笔	73
2.2.5 绘制光晕	24	3.2 使用符号	76
2.3 绘制网格	25	3.2.1 “符号”面板	76
2.3.1 绘制矩形网格	25	3.2.2 符号系工具	78
2.3.2 绘制极坐标网格	27	3.3 实例讲解	81
2.4 徒手绘图与修饰	28	3.3.1 锁链	81
2.4.1 钢笔工具	28	3.3.2 水底世界	85
2.4.2 铅笔工具	29	3.3.3 制作沿曲线旋转的重复 图形效果	92
2.4.3 平滑工具	30	3.3.4 制作印花花布图形	95
2.4.4 路径橡皮擦工具	31		
2.5 路径编辑	32		
2.5.1 平均锚点	32		

课后练习	105	6.1.2 透明度	192
第4章 文本和图表	106	6.2 外观面板	193
4.1 文本的编辑	106	6.2.1 使用“外观”面板	194
4.1.1 创建文本的方式	106	6.2.2 编辑“外观”属性	196
4.1.2 字符和段落格式	108	6.3 图形样式	196
4.1.3 编辑文本的其他操作	110	6.3.1 为对象添加图形样式	197
4.2 图表	115	6.3.2 新建图形样式	197
4.2.1 图表的类型	115	6.4 效果	197
4.2.2 创建图表	117	6.5 实例讲解	198
4.2.3 编辑图表	120	6.5.1 半透明的气泡	198
4.3 实例讲解	126	6.5.2 扭曲练习	200
4.3.1 制作折扇效果	127	6.5.3 制作立体半透明标志	203
4.3.2 立体文字效果	131	6.5.4 苹果 iPod	209
4.3.3 变形的文字	132	课后练习	219
4.3.4 单页广告版式设计	135	第7章 图层与蒙版	220
4.3.5 立体饼图	145	7.1 认识“图层”面板	220
4.3.6 自定义图表	148	7.2 图层的创建与编辑	221
4.3.7 制作趣味图表	153	7.2.1 创建新图层	221
课后练习	165	7.2.2 调整图层顺序	222
第5章 渐变、网格和混合	166	7.2.3 复制图层	223
5.1 使用渐变填充	166	7.2.4 删除图层	223
5.1.1 线性渐变填充	166	7.2.5 合并图层	223
5.1.2 径向渐变填充	168	7.3 编辑图层	224
5.2 使用网格	168	7.3.1 选择图层及图层 中的对象	224
5.2.1 创建网格	168	7.3.2 隐藏/显示图层	224
5.2.2 编辑渐变网格	170	7.4 创建与编辑蒙版	225
5.3 使用混合	170	7.4.1 创建剪切蒙版	225
5.3.1 创建混合	171	7.4.2 释放蒙版效果	225
5.3.2 设置混合参数	171	7.5 实例讲解	225
5.3.3 编辑混合图形	172	7.5.1 彩色光盘	226
5.3.4 扩展混合	173	7.5.2 铅笔	228
5.4 实例讲解	173	7.5.3 放大镜的放大效果	233
5.4.1 制作立体五角星效果	173	7.5.4 手提袋制作 2	235
5.4.2 制作蝴蝶结	174	7.5.5 彩色点状字母标志	241
5.4.3 制作玫瑰花	178	课后练习	244
5.4.4 手提袋的制作 1	180	第8章 综合实例	245
课后练习	189	8.1 无袖T恤衫设计	245
第6章 透明度、外观属性、图形样式、 滤镜与效果	191	8.2 三折页设计	250
6.1 混合模式和透明度	191	8.3 杂志封面版式设计	265
6.1.1 混合模式	191	8.4 包装盒平面展开图及立体展示 效果图	276
		课后练习	298

第1章

Illustrator CS6 概述

Illustrator CS6 是一款功能强大的矢量图形设计软件，它集图形设计、文字编辑和高品质输出于一体，广泛应用于各类广告设计和产品包装等领域。通过本章学习应掌握图像类型、分辨率、色彩模式及 Illustrator CS6 的工作界面构成方面的知识。

1.1 点阵图与矢量图

图像文件的类型有两种，即矢量图和位图。了解这两种图像的区别，对于作品创作与有效编辑图像至关重要。

1.2.1 点阵图

点阵图像是由无数的彩色网格组成的，每个网格称为一个像素，每个像素都具有特定的位置和颜色值。

由于一般位图图像的像素都非常多而且小，因此图像看起来比较细腻，但是如果将位图图像放大到一定比例，无论图像的具体内容是什么，看起来都是像马赛克一样的一个个像素，如图 1-1 所示。

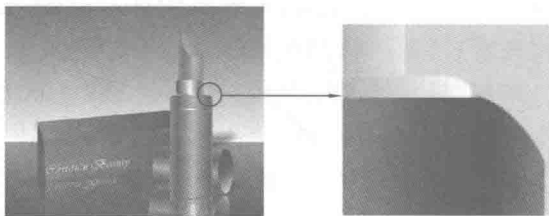


图1-1 位图放大效果

1.2.2 矢量图

矢量图形是由数学公式所定义的直线和曲线所组成的。数学公式根据图像的几何特性来描绘图像。例如，可以用半径这样一个数学参数来准确定义一个圆，或是用长宽值来准确定义一个矩形。

相对于位图图像而言，矢量图形的优势在于不会因为显示比例等因素的改变而降低图形的品质。如图 1-2 所示，左图是正常比例显示的一幅矢量图，右图为放大后的效果，可以清楚地看到，放大后的图片依然很精细，并没有因为显示比例的改变而变得粗糙。

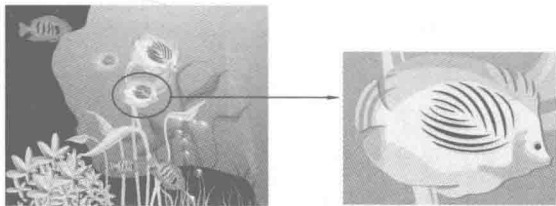


图1-2 矢量图放大效果

1.2 分辨率

常用的分辨率有图像分辨率、显示器分辨率、输出分辨率和位分辨率 4 种。

1. 图像分辨率

图像分辨率是指图像中每单位长度所包含的像素（即点）的数目。常以像素/英寸（ppi, pixel percent inch）为单位。

提示

图像分辨率越高，图像越清晰。但过高的分辨率会使图像文件过大，对设备要求也越高。因此在设置分辨率时，应考虑所制作图像的用途。Photoshop 默认图像分辨率是 72 ppi，这是满足普通显示器的分辨率。下面是几种常用的图像分辨率：

- (1) 发布于网页上的图像分辨率是 72 ppi 或 96 ppi。
- (2) 报纸图像通常设置为 120 ppi 或 150 ppi。
- (3) 打印的图形分辨率为 150 ppi。
- (4) 彩版印刷图像分辨率通常设置为 300 ppi。
- (5) 大型灯箱图形一般不低于 30 ppi。
- (6) 一些特大的墙面广告等有时可设定在 30 ppi 以下。

2. 显示器分辨率（屏幕分辨率）

显示器分辨率是指显示器中每单位长度显示的像素（即点）的数目。通常以点/英寸（dpi）表示。常用的显示器分辨率有 1024×768 像素（长度上分布了 1024 个像素，宽度上分布了 768 个像素）、800×600 像素、640×480 像素。

PC 显示器的典型分辨率为 96 dpi，Mac 显示器的典型分辨率为 72 dpi。

提示

正确理解显示器分辨率的概念有助于帮助理解屏幕上图像的显示大小经常与其打印尺寸不同的原因。在 Photoshop 中图像像素直接转换为显示器像素，当图像分辨率高于显示器分辨率时，图像在屏幕上的显示比实际尺寸大。例如，当一幅分辨率为 72 ppi 的图像在 72 dpi 的显示器上显示时，其显示范围是 1 英寸×1 英寸；而当图像分辨率为 216 ppi 时，图像在 72 dpi 的显示器上其显示范围为 3 英寸×3 英寸。因为屏幕只能显示 72 像素/英寸，它需要 3 英寸才能显示 216 像素的图像。

3. 输出分辨率

输出分辨率是指照排机或激光打印机等输出设备在输出图像时每英寸所产生的油墨点数。通常使用的单位也是 dpi。

提示

为了获得最佳效果，应使用与照排机或激光打印机输出分辨率成正比（但不相同）的图像分辨率。大多数激光打印机的输出分辨率为 300~600 dpi，当图像分辨率为 72 ppi 时，其打印效果较好；高档照排机能够以 1200 dpi 或更高精度打印，对 150~350 dpi 的图像打印效果较佳。

4. 位分辨率

位分辨率又叫位深,是用来衡量每个像素所保存的颜色信息的位元数。例如,一个 24 位的 RGB 图像,表示其各原色 R、G、B 均使用 8 位,三元之和为 24 位。在 RGB 图像中,每一个像素均记录 R、G、B 三原色值,因此每一个像素所保存的位元数为 24 位。

1.3 色彩模式

Illustrator CS6 支持多种色彩模式,其中常用的模式有 RGB、CMYK、HSB、灰度等,这几种模式之间可以进行互换。

1.3.1 RGB 模式

RGB 模式主要用于视频等发光设备,如显示器、投影设备、电视、舞台灯等。这种模式包括三原色——红(R)、绿(G)、蓝(B),每种色彩都有 256 种颜色,每种色彩的取值范围是 0~255,这三种颜色混合可产生 16 777 216 种颜色。RGB 模式是一种加色模式(理论上),当红、绿、蓝都为 255 时,为白色;均为 0 时,为黑色;均为相等数值时为灰色。换句话说,可把 R、G、B 理解成三盏灯,当这三盏灯都打开,且为最大数值 255 时,即可产生白色。当这三盏灯全部关闭,即为黑色。在该模式下所有的滤镜均可用。

1.3.2 CMYK 模式

CMYK 模式是一种印刷模式。这种模式包括四原色——青(C)、洋红(M)、黄(Y)、黑(K),每种颜色的取值范围为 0%~100%。CMYK 是一种减色模式(理论上),人们的眼睛理论上是根据减色的色彩模式来辨别色彩的。太阳光包括地球上所有的可见光,当太阳光照射到物体上时,物体吸收(减去)一些光,并把剩余的光反射回去。人们看到的就是这些反射的色彩。例如,高原上太阳紫外线很强,花为了避免烧伤,浅色和白色的花居多,如果是白色花则是花没有吸收任何颜色;再如,自然界中黑色花很少,因为花是黑色意味着它要吸收所有的光,这就可能被烧伤。在 CMYK 模式下有些滤镜不可用,而在位图模式和索引模式下所有滤镜均不可用。

在 RGB 和 CMYK 模式下大多数颜色是重合的,但有一部分颜色不重合,这部分颜色就是溢色。

1.3.3 HSB 模式

HSB 模式是基于人眼对色彩的感觉。H 代表色相,取值范围为 0~360;S 代表饱和度(纯度),取值范围为 0%~100%;B 代表亮度(色彩的明暗程度),取值范围为 0%~100%;当全亮度和全饱和度相结合,会产生任何最鲜艳的色彩。在该模式下有些滤镜不可用。

1.3.4 灰度模式

灰度模式下的图像由具有 256 级灰度的黑白颜色构成。一幅灰度图像在转变成 CMYK 模式后可以添加彩色,如果将 CMYK 模式的彩色图像转变为灰度模式的图像后,其颜色不能再恢复。

1.4 Illustrator CS6 的工作界面

图 1-3 所示为使用 Illustrator CS6 打开一幅图像的窗口。从图中可以看到, Illustrator CS6 的工作界面包括标题栏、菜单栏、选项栏、工具箱、面板、状态栏等组成部分。下面重点介绍工具箱和面板。

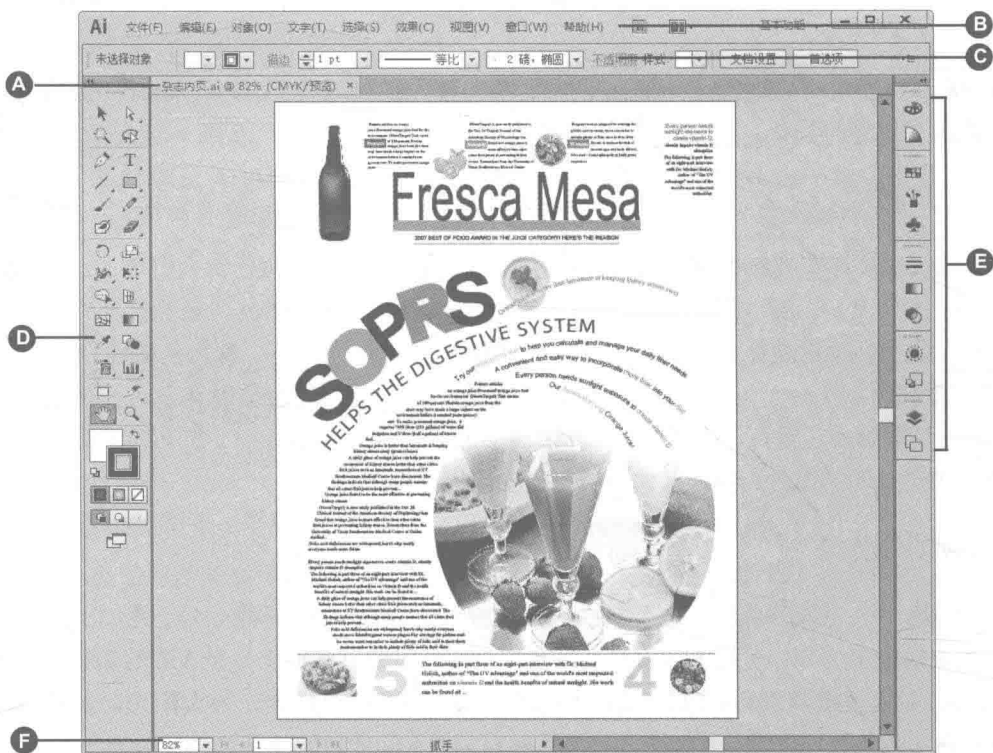


图 1-3 Illustrator CS6 的工作界面

图 1-3 Illustrator CS6 的工作界面

1.4.1 工具箱

工具箱是 Illustrator CS6 中一个重要的组成部分, 几乎所有作品的完成都离不开工具箱的使用。通过执行菜单中的“窗口 | 工具”命令, 可以控制工具箱的显示和隐藏。

工具箱默认状态下位于屏幕的左侧, 可以根据需要将它移动到任意位置。工具箱中的工具用形象的小图标来表示, 为了节省空间, Illustrator CS6 将许多工具隐藏起来, 有些工具图标右下方有一个小三角形, 表示包含隐藏工具的工具组, 当按住该图标不放时就会弹出隐藏工具, 如图 1-4 所示。单击工具箱最顶端的小图标可将工具箱变成长单条或短双条结构。

工具箱中的主要工具的功能和用途如图 1-5 所示。

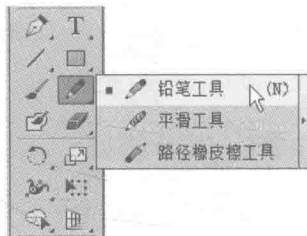
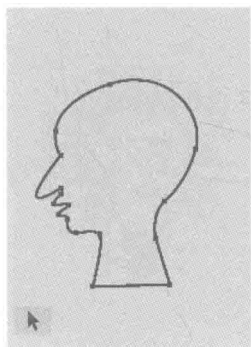
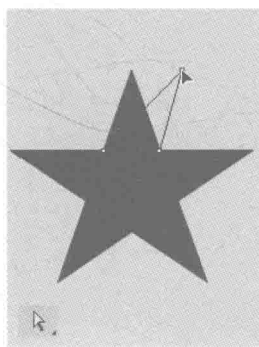


图 1-4 显示隐藏工具



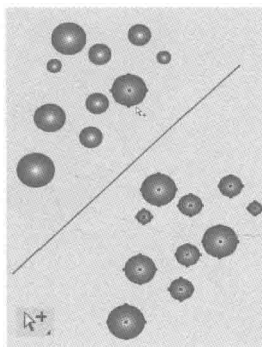
选择工具

用来选择整个图形对象。如果是成组后的图形，将选中一组对象



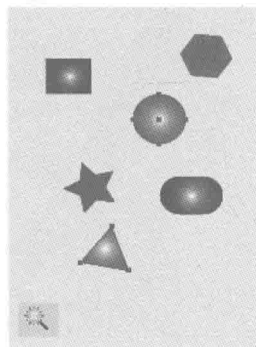
直接选择工具

用于选择单个或几个节点，经常用于路径形状的调整



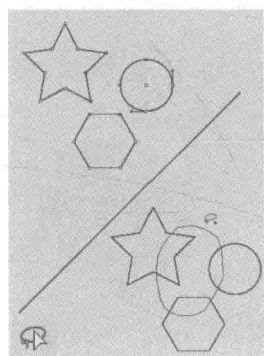
编组选择工具

用来选择编组中的子对象。单击对象可以将其选中。双击对象可以选中对象所在的编组



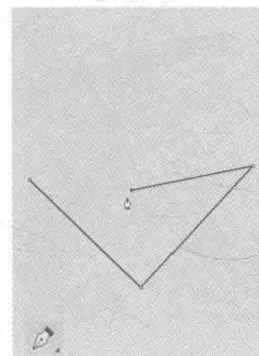
魔棒工具

用来选择具有相似填充、边线或透明属性的对象



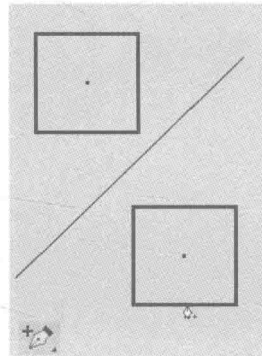
套索工具

利用该工具可以选择鼠标所选区域内的所有锚点，这些锚点可以位于一个对象，也可以位于多个对象



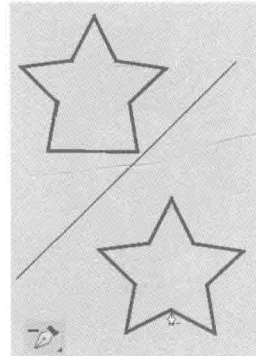
钢笔工具

绘制路径的基本工具，与添加锚点、删除锚点、转换锚点工具组合使用，可以生成复杂的路径



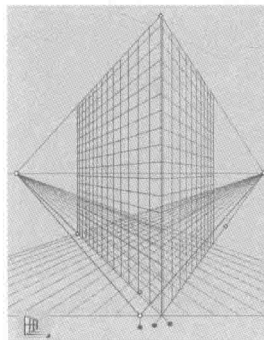
添加锚点工具

用于在已有路径上添加锚点



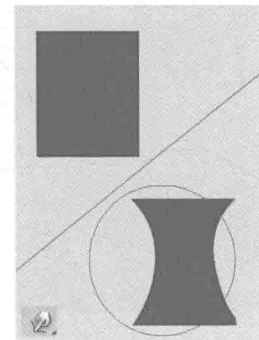
删除锚点工具

用来删除已有路径上的锚点



透视网格工具

利用该工具可以使图形根据透视网格产生相应的透视效果



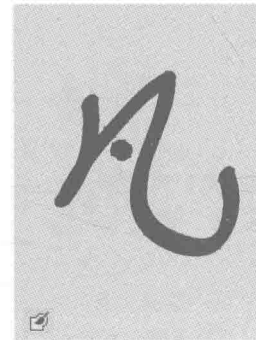
变形工具

利用该工具可以使图形随着变形工具的笔刷拖动而变形



宽度工具

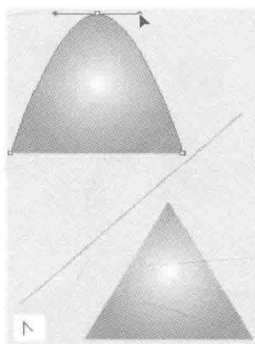
使用该工具，可以使绘制的路径描边变宽，并调整为各种多变的形状效果



斑点画笔工具

使用该工具，可以绘制带有外轮廓的路径

图1-5 工具箱中的主要工具



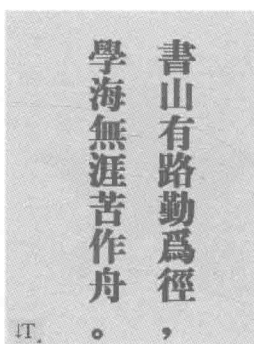
转换锚点工具

可用来将角点转换为平滑点, 或将平滑点转换为角点。主要用于调整路径形状



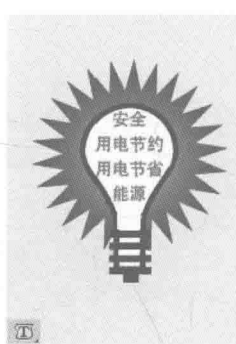
文字工具

用来书写排列整齐的点文字或段落文字



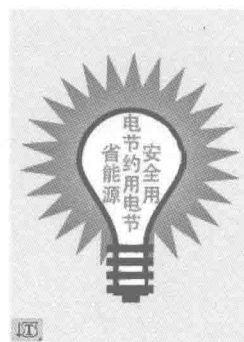
直排文字工具

与文字工具相似, 但文字排列方向为纵向, 和古代文字写法一致



区域文字工具

可以将文字约束在一定范围内, 从而使版面更加生动



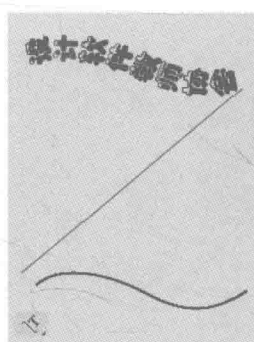
直排区域文字工具

与区域文字工具类似, 但文字排列方向为纵向



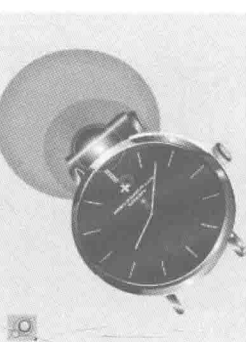
路径文字工具

可以沿路径水平方向排列文字



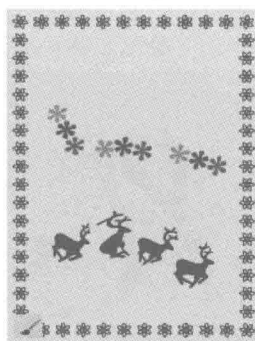
直排路径文字工具

可以沿路径垂直方向排列文字



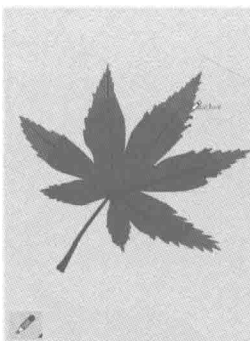
光晕工具

用来绘制光晕对象



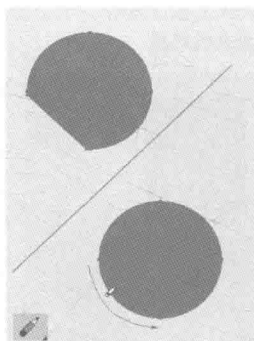
画笔工具

可用来描绘具有画笔外观的路径。Illustrator中共提供了4种画笔: 书法、散点、艺术与图案



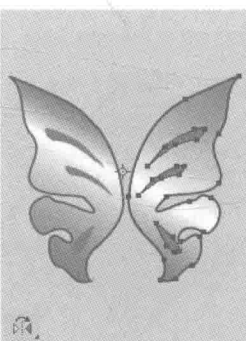
铅笔工具

可用来绘制与编辑路径, 在绘制路径时, 节点随鼠标运动的轨迹自动生成



路径橡皮擦工具

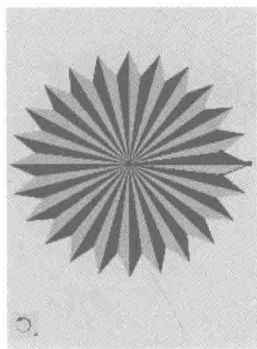
用来擦除路径的一部分或全部



镜像工具

可沿一条轴线翻转图形对象

图1-5 工具箱中的主要工具 (续)



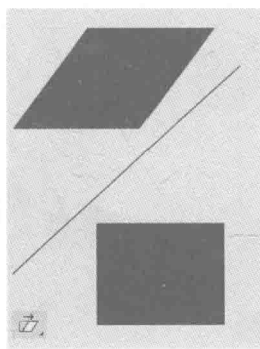
旋转工具

可沿自定义的轴心点对图形及填充图案进行旋转



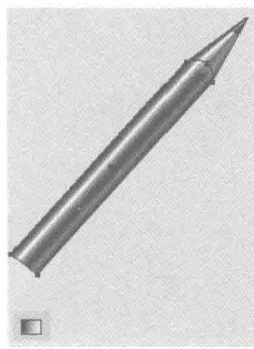
比例缩放工具

可以改变图形对象及其填充图案的大小



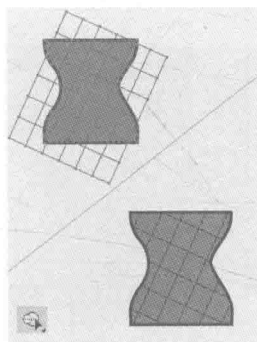
倾斜工具

可以倾斜图形对象



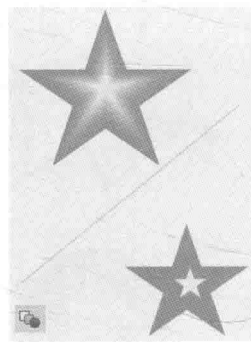
渐变工具

用来调节渐变起始和结束的位置及方向



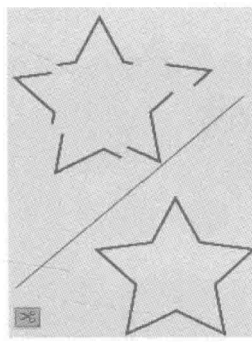
形状生成器工具

使用该工具,可以将绘制的多个简单图形合并为一个复杂的图形,还可以分离、删除重叠的形状,快速生成新的图形



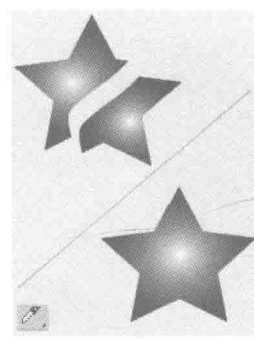
混合工具

可以在多个图形对象之间生成一系列的过渡对象,以产生颜色与形状上的逐渐变化



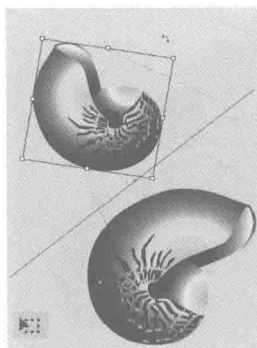
剪刀工具

用来剪断路径



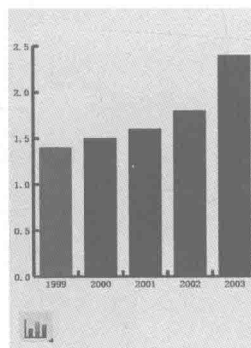
美工刀工具

可以任意裁切图形对象



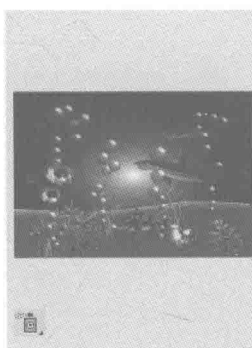
自由变换工具

可以对图形对象进行缩放、旋转或倾斜变换



柱形图工具

9种图表工具中的一种,用垂直的柱形图来显示或比较数据



符号喷枪工具

用来在画面上施加符号对象。它与复制图形相比,可节省大量的内存,提高设备的运算速度



符号旋转器工具

可用来旋转符号

图1-5 工具箱中的主要工具(续)