

高等院校**电脑美术**教材

CS6

中文版

Illustrator CS6

技能实训案例教程

王蕾田蓉主 编
盛春宇 蔡广艳 叶 华 副主编



清华大学出版社

高等院校电脑美术教材

中文版 Illustrator CS6 技能实训案例教程

王 蕾 田 蓉 主 编

盛春宇 蔡广艳 叶 华 副主编

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书以实例为载体,详细地介绍了如何利用 Illustrator CS6 的各种功能创建图形或编辑图像,以及制作出与众不同的精美效果,语言通俗易懂。通过对本书的学习,可以使读者比较全面地掌握软件中的理论知识,掌握软件中的各种操作方法和技巧,以便在之后的实践中能够灵活应用,实现创作理想。

本书可作为电脑平面设计人员、电脑美术爱好者以及与图形图像设计相关的工作人员的学习、工作参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。
版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Illustrator CS6 技能实训案例教程/王蕾,田蓉主编. —北京:清华大学出版社,2014
高等院校电脑美术教材
ISBN 978-7-302-37652-1

I. ①中… II. ①王… ②田… 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(2014)第 186468 号

责任编辑:秦 甲

封面设计:杨玉兰

责任校对:王 晖

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:17.75 字 数:428 千字
(附光盘 1 张)

版 次:2014 年 9 月第 1 版

印 次:2014 年 9 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:39.00 元

产品编号:059380-01

前 言

Illustrator 是由 Adobe 公司研发的一款优秀的平面设计类软件, Illustrator CS6 是最新版本, 它功能齐全, 集矢量绘图与排版功能于一身, 非常实用。Illustrator CS6 较之以前的版本而言, 在使用界面与操作性能等方面都进行了改进与增强, 也增加了一些新的功能。该软件在海报、VI 设计、广告、画册、网页图形制作等诸多领域中都有着非常重要的应用。要想达到较高的设计水准, 就必须认真学习 Illustrator CS6 各个方面的知识, 做到对软件有一个全面的了解。

本书以实例为载体, 展示了 Illustrator CS6 软件各项功能的使用方法和技巧, 也展示了如何使用该软件来创建和制作各种不同效果。

根据编者对此软件的理解与分析, 将本书划分为 10 个模块。在模块 1 中, 以理论和实际相结合的方法介绍 Illustrator CS6 中的基础知识, 主要包括图形图像及印刷基本知识、Illustrator CS6 工作界面、个性化界面、图像的显示、文件的基本操作、自定义快捷键、Adobe Bridge 应用等。从模块 2 至模块 9, 详细介绍 Illustrator CS6 中的各项功能, 这些知识点都是以实例的方式来表现的, 可以让读者在实际操作中进行学习, 从而能够更快地理解各知识点, 较之文字理论类书籍, 会比较灵活。这些内容包括绘制编辑图形、绘制编辑路径、对象的操作、颜色填充与描边编辑、文本的处理、图表的编辑、高级应用技巧、滤镜和效果的使用等。在模块 10 中, 编者加入了打印和 PDF 文件输出的相关知识, 为设计完成后的输出工作提供了一些知识点作为参考, 主要包括安装 PostScript 打印机、设置打印选项、PDF 文件制作等内容。

本书在每个模块的具体内容中也进行了十分科学的安排, 首先介绍了知识结构, 然后紧跟具体内容, 为读者的学习提供了非常明确的信息与步骤安排。

本书由王蕾、田蓉主编, 盛春宇、蔡广艳、叶华副主编, 参与本书编写工作的还有尚峰等。由于全书整理时间仓促, 书中难免有失误, 望广大读者提出批评建议。读者可将意见和建议发至邮箱: 41150009@qq.com, 我们将在最短的时间内予以回复。

编 者

目 录

模块 01 设计与制作教育机构名片

——Illustrator CS6 快速入门.....1

模拟制作任务 1 课时	1
操作步骤详解	2
知识点扩展	5
01 认识图形图像	5
02 初识 Illustrator	8
03 Illustrator CS6 工作界面	11
04 文件的基本操作	12
05 图形的显示	18
独立实践任务 1 课时	21
习题	21

模块 02 设计与制作卡通插画

——绘制和编辑图形

模拟制作任务 1 课时	23
操作步骤详解	24
知识点扩展	31
01 绘制基本图形	31
02 手绘图形	35
03 光晕工具	36
04 使用线性工具	37
05 编辑图形	40
独立实践任务 1 课时	47
习题	48

模块 03 设计与制作古城宣传海报

——绘制和编辑路径

模拟制作任务 1 课时	50
操作步骤详解	51
知识点扩展	58
01 路径的概念	58
02 绘制路径	61
03 编辑路径	63
04 画笔工具	67

05 建立并修改画笔路径	74
06 使用画笔样本库	75
07 自定义画笔	77
08 画笔的管理	78
独立实践任务 1 课时	78
习题	79

模块 04 设计与制作旅游景点参观券

——对象的基本操作..... 81

模拟制作任务 1 课时	81
操作步骤详解	83
知识点扩展	90
01 对象的选取	90
02 变换对象	94
03 对象的隐藏和显示	105
04 锁定和群组对象	105
05 对象的次序	107
06 对象的对齐与分布	109
独立实践任务 1 课时	111
习题	112

模块 05 设计与制作电脑桌面壁纸

——设置填充与描边..... 113

模拟制作任务 1 课时	113
操作步骤详解	114
知识点扩展	123
01 颜色基础	123
02 颜色填充	126
03 渐变填充	129
04 图案填充	131
05 渐变网格填充	131
06 图形的轮廓与风格	134
07 使用符号进行工作	134
独立实践任务 1 课时	139
习题	139

模块 06 设计与制作日历

——创建和编辑文字.....141

模拟制作任务 1 课时.....141

操作步骤详解.....142

知识点扩展.....149

01 创建文本和段落文本.....149

02 设置字符格式和段落格式.....155

03 设置制表符.....160

04 文本转换为轮廓.....163

05 文本链接和分栏.....164

06 设置图文混排.....166

07 字符样式与段落样式.....167

独立实践任务 1 课时.....169

习题.....170

模块 07 设计与制作旅游公司游客人数

统计表——编辑图表.....172

模拟制作任务 1 课时.....172

操作步骤详解.....173

知识点扩展.....178

01 创建图表.....178

02 设置图表.....181

03 使用图表图案.....185

独立实践任务 1 课时.....186

习题.....187

模块 08 设计与制作手提袋

——高级技巧.....188

模拟制作任务 1 课时.....188

操作步骤详解.....189

知识点扩展.....197

01 图层与【图层】调板.....197

02 编辑图层.....199

03 使用蒙版.....205

04 应用封套.....210

05 混合效果.....213

06 动作和批处理.....216

独立实践任务 1 课时.....221

习题.....221

模块 09 设计与制作小图标

——3D 功能和滤镜效果.....223

模拟制作任务 1 课时.....223

操作步骤详解.....224

知识点扩展.....236

01 Illustrator 效果和 Photoshop

效果概述.....236

02 为矢量图形添加 Illustrator 效果.....236

03 为位图图像添加

Photoshop 效果.....242

04 使用 3D 效果.....250

独立实践任务 1 课时.....255

习题.....255

模块 10 设计和制作户外广告

——打印与 PDF 文件制作.....257

模拟制作任务 1 课时.....257

操作步骤详解.....258

知识点扩展.....266

01 文件的打印.....266

02 PDF 文件制作.....273

独立实践任务 1 课时.....274

习题.....275

模块 01 设计与制作教育机构名片

——Illustrator CS6 快速入门

能力目标

1. 掌握新建与打开文件的方法
2. 掌握设计制作名片的操作

软件知识目标

1. 掌握新建与打开文件的方法
2. 掌握页面辅助工具的使用方法
3. 掌握首选项的设置

专业知识目标

1. 了解 Illustrator 工作组界面的组件
2. 了解菜单栏、工具栏和调板
3. 掌握管理和控制视图的方法

课时安排

2 课时(讲 1 课时, 实践 1 课时)——(完成模拟制作任务和掌握入门知识 1 课时, 完成独立实践任务 1 课时)

模拟制作任务 1 课时

任务背景

英才书画儿童教育培训机构, 近期接到省教育厅的通知, 要在 5 月份组织人员去杭州参加儿童学龄前教育学术交流活动。为提升该培训机构的知名度, 打造企业形象, 该机构校长委托本公司对任职教师的名片进行设计。

任务要求

设计画面要清新自然, 既要体现本培训机构认真严谨的作风, 又要表达出专注于儿童教育这一行业的特点。图案的选取和颜色的搭配要符合大众的审美观, 突出英才书画儿童教育机构的名称, 提升企业的形象。

任务分析

无规矩不成方圆, 因此决定采用以矩形为主的画面分割方式, 来体现本机构严谨的作风和认真的工作态度。名片的正面以白色为主, 这样会使文字更加清楚, 使人一目了然, 教师的名字和机构名称使用湖蓝色字体, 达到醒目和提示的作用。蓝色具有理智、准确的

意象, 在商业设计中强调科技高效率的企业形象, 所以背面也用蓝色作标准色, 体现教育机构这一行业的特点。选取红、黄、蓝、绿的发散式图形作为图案, 代表儿童天真活泼的个性, 传达儿童教育的特质。

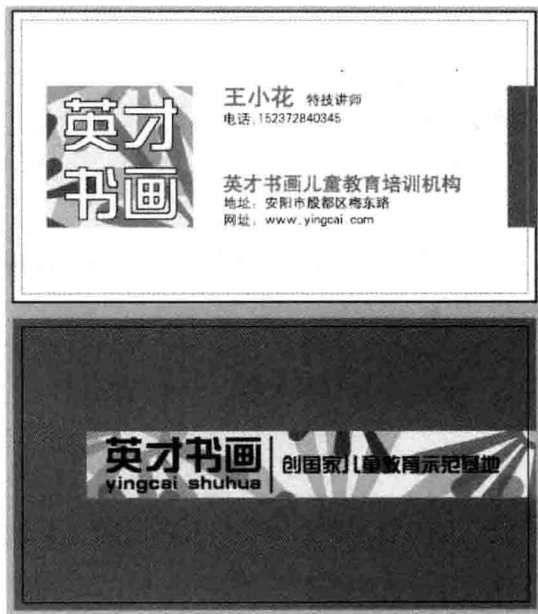
本案例的难点

对齐正方形是本实例的难点。首先创建一正方形使其与矩形对齐, 其次在【首选项】对话框中设置键盘增量参数, 移动正方形, 然后打开标尺并创建参考线, 最后绘制作为文字衬底的矩形与参考线对齐。

点拨和拓展

名片又称卡片, 中国古代称名刺, 是标示姓名及其所属组织、公司单位和联系方法的纸片, 是新朋友互相认识、自我介绍最快捷有效的方法。交换名片是商业交往的第一个标准官式动作。

任务参考效果图



操作步骤详解

(1) 执行【文件】→【新建】命令, 创建一个新文件, 如图 1-1 所示。

(2) 选择【矩形工具】并在视图中单击, 参照图 1-2 所示, 在弹出的【矩形】对话框中进行设置, 然后单击【确定】按钮, 创建矩形。单击选项栏中的【水平居中对齐】和【垂直居中对齐】按钮, 使矩形与“画板 1”中心对齐。

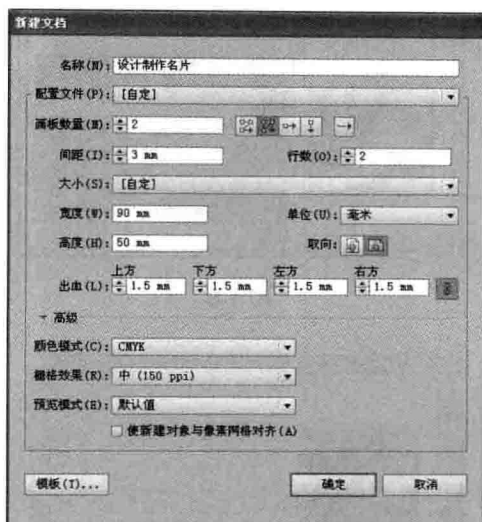


图 1-1

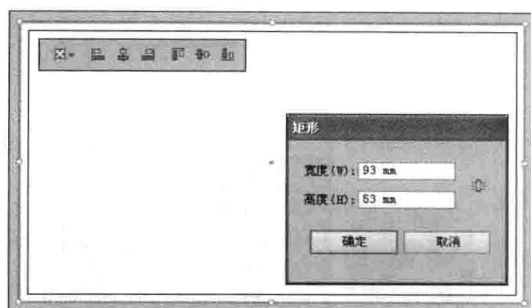


图 1-2

(3) 继续绘制矩形，参照图 1-3 所示，设置对齐方式为“对齐所选对象”，同时选中上一步创建的矩形与当前创建的矩形，单击【水平左对齐】和【垂直居中对齐】按钮，使矩形对齐。

(4) 单击选项栏中的【首选项】按钮，参照图 1-4 所示，在弹出的对话框中设置“键盘增量”的参数。



图 1-3

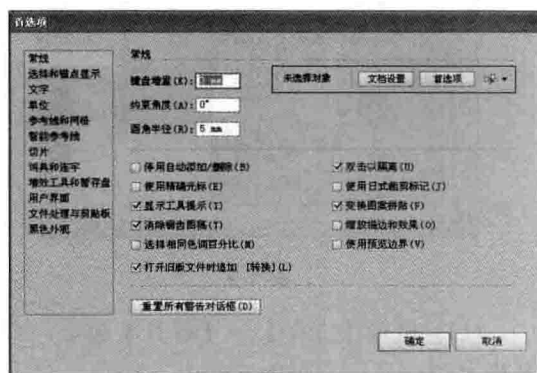


图 1-4

(5) 选中正方形，按两次键盘上向右的箭头移动图形，如图 1-5 所示。

(6) 单击【色板】底部的【“色板库”菜单】按钮，在弹出的对话框中选择【图案】→【装饰】→【Vonster 图案】选项，参照图 1-6 所示，在弹出的调板中设置图案填充。

(7) 在【外观】调板中将图案填色拖动至调板底部的【复制所选项目】按钮上复制填色，参照图 1-7 所示，更改颜色为灰色(C:0, M:0, Y:0, K:10)。

(8) 执行【视图】→【标尺】→【显示标尺】命令，然后执行【视图】→【智能参考线】命令，参照图 1-8 所示，从标尺中拖动并创建参考线。

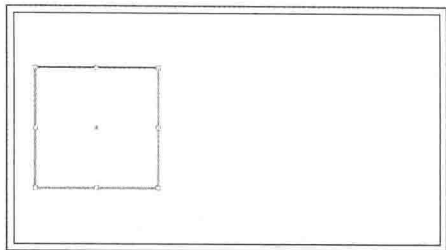


图 1-5

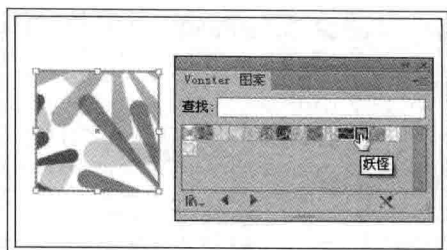


图 1-6

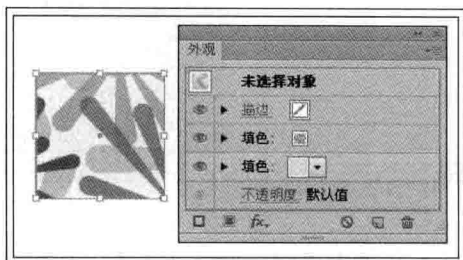


图 1-7

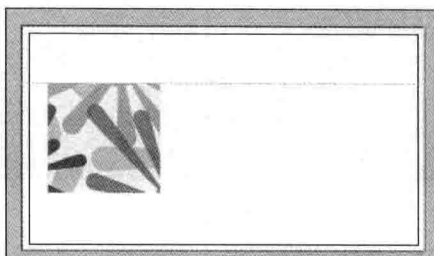


图 1-8

(9) 参照图 1-9 所示, 继续创建矩形, 并对齐参考线。

(10) 使用前面介绍的方法创建矩形, 如图 1-10 所示。

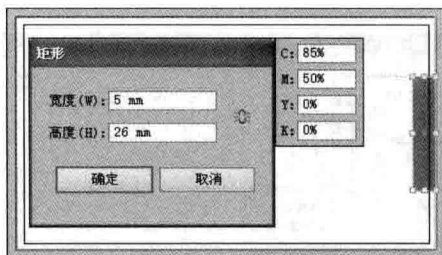


图 1-9

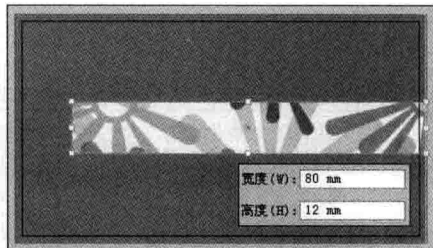


图 1-10

(11) 执行【文件】→【打开】命令, 打开附带光盘中的“第 01 章\文字.ai”文件, 将其拖至当前正在编辑的文档中, 如图 1-11 所示, 完成本实例的操作。

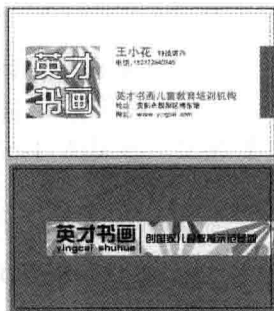


图 1-11

知识点扩展

01 认识图形图像

了解和掌握矢量图形、位图图像、分辨率、文件格式这些重要概念有助于读者对 Illustrator 软件的学习,也是进行更为复杂操作行为的前提。

1. 矢量图形和位图图像

在使用计算机进行绘图时,经常会用到矢量图形和位图图像这两种不同的表现形式。在 Illustrator CS6 软件中,不但可以制作出各式各样的矢量图形,还可以处理导入的位图图像。

1) 矢量图形

矢量图形又称为向量图形,内容以线条和颜色块为主。由于矢量图形的线条的形状、位置、曲率和粗细都是通过数学公式进行描述和记录的,因而与分辨率无关,能以任意大小输出,不会遗漏细节或降低清晰度,更不会出现锯齿状的边缘现象,而且图像文件所占的磁盘空间也很少,非常适合网络传输。网络上流行的 Flash 动画采用的就是矢量图形格式。矢量图形在标志设计、插图设计以及工程绘图上占有很大的优势。制作和处理矢量图形的软件有 Illustrator、CorelDRAW 等,绘制的矢量图形如图 1-12 所示。

2) 位图图像

位图图像又称为点阵图像,它是由许许多多的称为像素的点组成的。这些不同颜色的点按一定次序进行排列,就组成了色彩斑斓的图像,如图 1-13 所示。当把位图图像放大到一定程度显示时,在计算机屏幕上就可以看到一个个的小色块,这些小色块就是组成图像的像素。位图图像是通过记录每个点(像素)的位置和颜色信息来保存的,因此图像的像素越多,每个像素的颜色信息越多,图像文件也就越大。

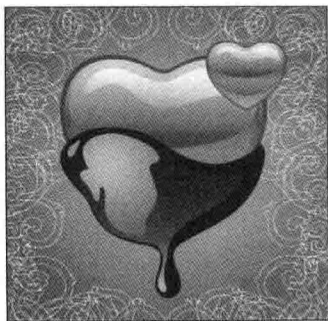


图 1-12



图 1-13

提示

位图图像与分辨率有关。当位图图像在屏幕上以较大的放大倍数显示或以过低的分辨率打印时,就会看见锯齿状的图像边缘。因此,在制作和处理位图图像之前,应首先根据输出的要求调整好图像的分辨率。制作和处理位图图像的软件有 Photoshop、Painter 等。

2. 分辨率

分辨率对于数字图像非常重要,其中涉及图像分辨率、屏幕分辨率和打印分辨率三种概念,下面分别予以介绍。

1) 图像分辨率

图像分辨率即图像中每单位长度含有的像素数目,通常用像素/英寸表示。分辨率为 72 像素/英寸的图像,表示 1 英寸×1 英寸的图像范围内总共包含了 5184 个像素点(72 像素宽×72 像素高=5184)。同样是 1 英寸×1 英寸,分辨率为 300 像素/英寸的图像却总共包含了 90 000 个像素。因此,分辨率高的图像比相同尺寸的低分辨率图像包含的像素更多,因而图像更清晰、细腻。

提示

分辨率并不是越大越好,分辨率越大,图像文件就越大,在处理时所需的内存和 CPU 处理时间也就越多。

2) 屏幕分辨率

屏幕分辨率即显示器屏幕上每单位长度显示的像素或点的数量,通常以点/英寸(dpi)来表示。屏幕分辨率取决于显示器的大小及其像素设置。了解屏幕分辨率有助于解释图像在屏幕上的显示尺寸不同于其打印尺寸的原因。显示时图像像素直接转换为显示器像素,这样当图像分辨率比屏幕分辨率高时,在屏幕上显示的图像比其指定的打印尺寸大。

3) 打印分辨率

打印分辨率即激光打印机(包括照排机)等输出设备产生的每英寸的油墨点数(dpi)。大多数桌面激光打印机的分辨率为 300dpi 到 600dpi,而高档照排机能够以 1200dpi 或更高的分辨率进行打印。

提示

如何决定图像的分辨率,应考虑图像的最终用途,根据用途为图像设置不同的分辨率。如果所制作的图像用于网络,分辨率只需满足典型的屏幕分辨率(72dpi 或 96dpi)即可;如果图像用于打印、输出,则需要满足打印机或其他输出设备的要求;如果图像用于印刷,图像分辨率应不低于 300dpi。

3. 文件格式

文件格式是指使用或创作的图形、图像的格式,不同的文件格式拥有不同的使用范围。下面对 Illustrator CS6 中常用的文件格式进行介绍。

1) AI(*.AI)格式

AI 格式是 Illustrator 软件创建的矢量图格式, AI 格式的文件可以直接在 Photoshop 软件中打开,打开后的文件将转换为位图格式。

2) EPS(*.EPS)格式

EPS 是 Encapsulated PostScript 首字母的缩写,可以说是一种通用的行业标准格式。除了多通道模式的图像之外,其他模式都可存储为 EPS 格式,但是它不支持 Alpha 通道。EPS 格式可以支持剪贴路径,可以产生镂空或蒙版效果。

3) TIFF(*.TIFF)图像格式

TIFF 格式是印刷行业标准的图像格式，通用性很强，几乎所有的图像处理软件和排版软件都提供了很好的支持，因此广泛用于程序之间和计算机平台之间进行图像数据交换。TIFF 格式支持 RGB、CMYK、Lab、索引颜色、位图和灰度颜色模式，并且在 RGB、CMYK 和灰度 3 种颜色模式中还支持使用通道、图层和路径。

4) PSD(*.PSD)格式

PSD 格式是 Adobe Photoshop 软件内定的格式，也是 Photoshop 新建和保存图像文件默认的格式。PSD 格式是唯一可支持所有图像模式的格式，并且可以存储在 Photoshop 中建立的所有图层、通道、参考线、注释和颜色模式等信息，这样下次继续进行编辑时就会非常方便。因此，对于没有编辑完成、下次需要继续编辑的文件最好保存为 PSD 格式。

提示

当然，PSD 格式也有其缺点，由于保存的信息较多，与其他格式的图像文件相比，PSD 保存时所占用的磁盘空间要大得多。此外，由于 PSD 是 Photoshop 的专用格式，许多软件(特别是排版软件)都不能直接支持，因此，在图像编辑完成之后，应将图像转换为兼容性好并且占用磁盘空间小的图像格式，如 TIFF、JPG 格式。

5) GIF(*.GIF)格式

GIF 格式也是一种非常通用的图像格式，由于最多只能保存 256 种颜色，并且使用 LZW 压缩方式压缩文件，因此 GIF 格式保存的文件非常轻便，不会占用太多的磁盘空间，非常适合在 Internet 上传输。

在将图像保存为 GIF 格式之前，需要先将其转换为位图、灰度或索引颜色等颜色模式。GIF 采用两种保存格式，一种为“正常”格式，可以支持透明背景和动画格式；另一种为“交错”格式，可以让图像在网络上由模糊逐渐转为清晰的方式显示。

6) JPEG(*.JPEG)图像格式

JPEG 是一种高压缩比的、有损压缩真彩色图像文件格式，其最大特点是文件比较小，可以进行高倍率的压缩，因而在注重文件大小的领域应用广泛，比如网络上的绝大部分要求高颜色深度的图像都是使用 JPEG 格式。JPEG 格式是压缩率最高的图像格式之一，这是由于 JPEG 格式在压缩保存的过程中会以失真最小的方式丢掉一些肉眼不易察觉的数据，因此保存后的图像与原图像会有所差别，没有原图像的质量好，一般在印刷、出版等要求高的场合不宜使用。

提示

JPEG 格式支持 CMYK、RGB 和灰度颜色模式，但不支持 Alpha 通道。在 JPEG 格式图像保存选项对话框中，在【图像选项】栏可以选择图像的压缩品质和压缩大小，图像品质越高，压缩比率就会越小，图像文件也就越大。若选中【预览】选项，在【大小】栏可查看保存后的文件大小和在指定的网速下下载该图像所需的时间。

7) PDF(*.PDF)格式

Adobe PDF 是 Adobe 公司开发的一种跨平台的通用文件格式，能够保存任何源文档的

字体、格式、颜色和图形，而不管创建该文档所使用的应用程序和平台，Adobe Illustrator、Adobe PageMaker 和 Adobe Photoshop 程序都可直接将文件存储为 PDF 格式。Adobe PDF 文件为压缩文件，任何人都可以通过免费的 Acrobat Reader 程序进行共享、查看、导航和打印。

8) BMP(*.BMP)格式

BMP 是 Windows 平台标准的位图格式，使用非常广泛，一般的软件都提供了非常好的支持。BMP 格式支持 RGB、索引颜色、灰度和位图颜色模式，但不支持 Alpha 通道。保存位图图像时，可选择文件的格式(Windows 操作系统或 OS 苹果操作系统)和颜色深度(1~32 位)，对于 4~8 位颜色深度的图像，可选择 RLE 压缩方案，这种压缩方式不会损失数据，是一种非常稳定的格式。BMP 格式不支持 CMYK 颜色模式的图像。

9) PNG(*.PNG)图像格式

PNG 是 Portable Network Graphics(轻便网络图形)的缩写，是 Netscape 公司专为互联网开发的网络图像格式，不同于 GIF 格式图像的是，它可以保存 24 位的真彩色图像，并且支持透明背景和消除锯齿边缘的功能，可以在不失真的情况下压缩保存图像，但由于并不是所有的浏览器都支持 PNG 格式，所以该格式的使用范围没有 GIF 和 JPEG 广泛。

提示

PDF 格式除支持 RGB、Lab、CMYK、索引颜色、灰度和位图颜色模式外，还支持通道、图层等数据信息。

PNG 格式在 RGB 和灰度颜色模式下支持 Alpha 通道，但在索引颜色和位图模式下不支持 Alpha 通道。

02 初识 Illustrator

Illustrator 是一个矢量绘图软件，它可以创建出光滑、细腻的艺术作品，如插画、广告图形等，因为其可以和 Photoshop 几乎无障碍地配合使用，所以是众多设计师、插画师的最爱，其最新的版本是 Illustrator CS6。

提示

Illustrator 与 Photoshop 同是 Adobe 公司的产品，它们有着类似的操作界面和快捷键，并能共享一些插件和功能，实现无缝连接。

1. Illustrator 与 Photoshop

如果说 Illustrator 与 Photoshop 是平面设计的两根筷子，那么少了哪一个都吃不到饭。在设计创作的时候，可以配合使用这两个软件。下面来谈一谈它们之间的区别和联系。

Illustrator 是绘制矢量图的利器，在制作矢量图形上有着无与伦比的优势，它在图形、卡通、文字造型、路径造型上非常出色，如图 1-14 所示的标志图形就是用它绘制的。但该软件在抠取图片、渐隐、色彩融合、图层等方面的功能上，相比较 Photoshop 而言较弱。



图 1-14

Photoshop 主要用于处理和修饰图片，在创作时，可以利用其强大的功能，制作出色彩丰富、细腻的图像，还可以创建出写实的图像、流畅的光影变化、过度自然的羽化效果等，总之可以创建出变化无穷的图像效果，如图 1-15 所示。

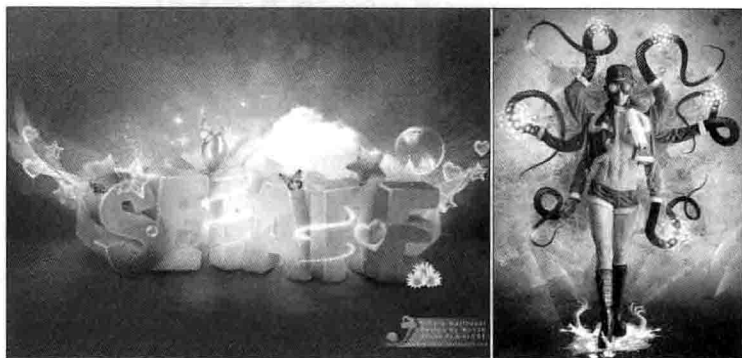


图 1-15

Photoshop 在文字排版、字体变形、路径造型修改等方面要欠缺一些，而这些不足，正好可以使用 Illustrator 来弥补。图 1-16 所示为使用 Illustrator 和 Photoshop 共同创作的设计作品。

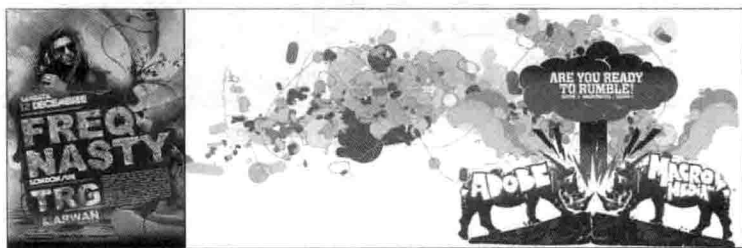


图 1-16

2. Illustrator 可以干什么

Illustrator 在矢量图绘制领域是无可替代的一个软件，可用于平面设计、版面排版设

计、插画设计等可以使用矢量图创作的一切应用类别。可以说，只要能想象得到的图形，都可以通过该软件创建出来。

1) 平面设计

平面设计，如广告设计、海报设计、标志设计、POP 设计、封面设计等，都可以使用 Illustrator 软件直接创建或是配合创作，示例效果如图 1-17 所示。



图 1-17

2) 版面排版设计

Illustrator 作为一个矢量绘图软件，也提供了强大的文本处理和图文混排功能。它不仅可以创建各种各样的文本，也可以像其他文字处理软件一样排版大段的文字，而且最大的优点是可以把文字作为图形进行处理，创建绚丽多彩的文字效果。示例效果如图 1-18 所示。

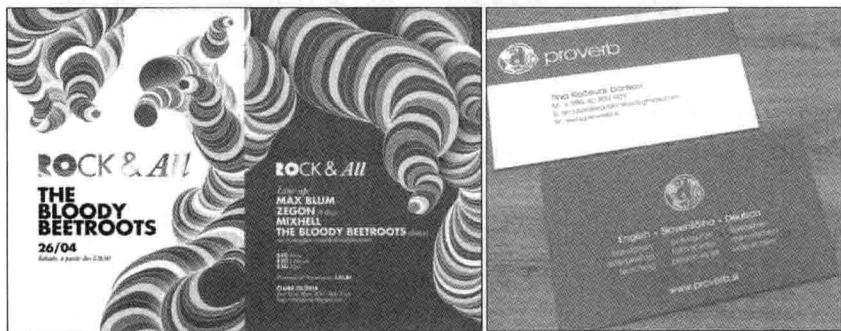


图 1-18

3) 插画设计

到目前为止，Illustrator 依旧是很多插画设计师追捧的绘制利器，利用其强大的绘制功能，不仅可以实现各种图形效果，还可以使用众多的图案、笔刷，实现丰富的画面效果，如图 1-19 所示。



图 1-19

03 Illustrator CS6 工作界面

Illustrator CS6 的工作界面主要由菜单栏、控制面板、工具箱、标尺、页面区域、绘图工作区、状态栏、调板组成，如图 1-20 所示。

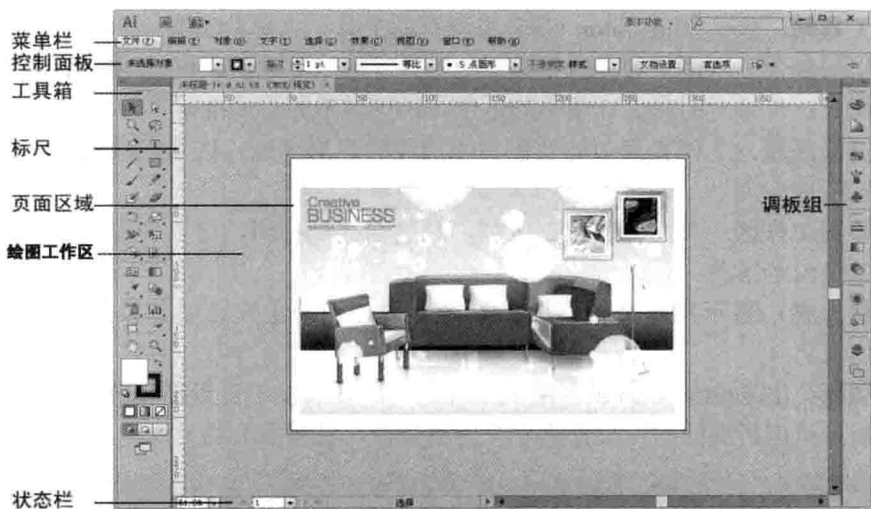


图 1-20

提示

工具箱中有大量具有强大功能的工具，使用这些工具可以在绘制和编辑图形的过程中制作出精彩的效果。

工具箱中的许多工具并没有直接显示出来，而是以组的形式隐藏在右下角带小三角形的工具按钮中，用鼠标按住该工具不放即可展开工具组，其效果如图 1-21 所示。

例如，用鼠标按住【钢笔工具】，将展开钢笔工具组；用鼠标单击钢笔工具组右边的黑色三角形，钢笔工具组就从工具箱中分离出来，成为一个相对独立的工具栏，如图 1-22