

从新手到高手

DVD 超值多媒体光盘

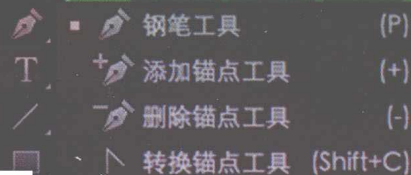
16段全程配音语音教学视频 25幅实例精美效果图
80个书中实例素材源文件 50个附赠Illustrator文件

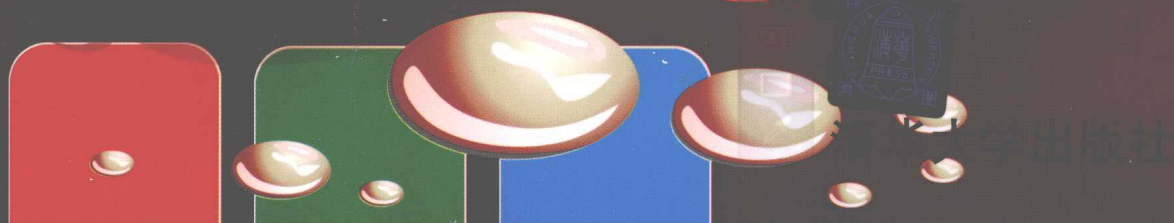


全彩印刷
全程图解
书盘结合
超值实用

Illustrator CS6 中文版 从新手到高手

■ 何国志等编著

- 
- 钢笔工具 (P)
 - + 添加锚点工具 (+)
 - 删除锚点工具 (-)
 - 转换锚点工具 (Shift+C)



从新手到高手



Illustrator CS6 中文版 从新手到高手

唐有明 曲思伟 等编著

- 
- 钢笔工具 (P)
 - 添加锚点工具 (+)
 - 删除锚点工具 (-)
 - 转换锚点工具 (Shift+C)

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书全面讲解了Illustrator CS6平面设计与应用技法。全书共18章,内容涉及软件的常用工具、面板与命令,对Illustrator的图形绘制方法、特殊图形的创建方法、艺术效果的制作方法,以及特有的文本排版方式与图表创建方法进行了透彻的讲解,每章安排多个典型案例。本书图文并茂,实例丰富,配书光盘中提供了大容量语音视频教程和实例素材图及效果图。本书采用“教程+实例+高手答疑”的编写形式,兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点。本书可以作为图像处理 and 平面设计读者自学用书,也可以作为高等院校相关专业及社会培训教材。

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

Illustrator CS6中文版从新手到高手/唐有明,曲思伟等编著. — 北京:清华大学出版社,2013.4
(从新手到高手)

ISBN 978-7-302-31235-2

I. ①I… II. ①唐…②曲… III. ①图形软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第001680号

责任编辑:冯志强
封面设计:柳晓春
责任校对:胡伟民
责任印制:宋 林

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

印 装 者:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:20.75 插 页:2 字 数:595千字

附光盘1张

版 次:2013年4月第1版

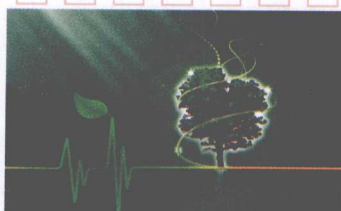
印 次:2013年4月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:69.80元

产品编号:049483-01

前言 Preface



作为一款矢量图形绘制专业软件, Illustrator能够满足各行各业对于矢量图形的需求, 它是Adobe公司开发的主要基于矢量图形的优秀软件。本书通过对Illustrator CS6各种工具、面板以及命令的介绍, 并且针对知识点搭配实例, 全面介绍Illustrator CS6的绘图技巧, 以及在不同行业中各种矢量图形效果的绘制方法, 使读者在绘制图形的过程中学到矢量图形的基本知识。

1. 本书内容

第1章简要介绍Illustrator CS6的工作环境、新增功能, 以及图像基础理论和色彩基础知识, 并且介绍Illustrator的应用领域。

第2章介绍文件的打开、创建、保存等各种基础操作, 以及外部文件的载入与图形对象的导出, 并且还介绍Illustrator颜色的选取与设置方法。

第3章讲解各种几何图形的绘制方法, 以及Illustrator特有的实时描摹功能。

第4章介绍图形对象单色填充、图案填充以及实时上色等各种单一填充方式, 并且还讲解自定义图案的创建方法。

第5章主要讲解钢笔工具的使用方法, 以及与钢笔工具相关的各种路径选择与调整工具的使用方法。

第6章介绍渐变填充与网格渐变填充的填充方法, 以及各种相关的设置选项, 从而填充出各种颜色渐变效果。

第7章除了介绍图形对象描边的各种设置选项以及效果外, 着重讲解画笔的使用方法与设置选项, 特别是自定义画笔的创建方法以及斑点画笔工具的使用方法。

第8章针对图形对象的简单编辑操作, 比如对复制、变换、对齐、液化、排列等操作进行讲解。

第9章则是针对图形对象的高级编辑操作进行介绍, 比如封套变形、路径查找器和复合路径等操作。这两章的介绍能够使读者全面掌握各种图形对象编辑的技巧。

第10章详细介绍各种文本的输入方法、外部文本的置入方式、字符与段落的设置选项以及各种文本效果的修饰途径等。

第11章针对众多图形对象, 介绍管理图形对象与图层的方式, 以及混合对象的创建方法。

第12章则针对多个图形对象组合为一个图形对象的各种途径(比如剪切蒙版、不透明度蒙版、混合模式以及不透明度等)进行讲解。

第13章着重讲解Illustrator特有的3D立体对象的创建方法, 分别用凸出和斜角、绕转以及旋转3种方法将二维平面对象转换为三维立体对象。

第14章分别介绍矢量图形与位图图像艺术效果的设置方法。

第15章是在前面章节的基础上, 搭配外观面板、图形样式面板, 介绍如何重复设置图形对象属性、3D对象选项以及各种预设样式的使用方法。



第16章、第17章分别介绍Illustrator特有的符号与图表对象的创建、应用、编辑以及设置的方法，并且搭配相关的实例进行制作。

第18章着重介绍Illustrator中的Web图形对象的绘制方法、动画制作方法以及如何进行导出。

2. 本书特色

- **全面系统，专业品质** 本书全面介绍了Illustrator软件应用的全部命令和工具，涉及Illustrator应用的各个领域，书中实例经典，创意独特，效果精美。
- **版式美观，图文并茂** 版式风格活泼、紧凑美观；图解和图注内容丰富，抓图清晰考究。
- **虚实结合，超值实用** 知识点根据实际应用安排，重点和难点突出，对于主要理论和技术的剖析具有足够的深度和广度。并且在每章的最后还安排了高手答疑，针对用户经常遇到的问题逐一解答。
- **书盘结合，相得益彰** 随书配有大容量DVD光盘，提供多媒体语音视频讲解，以及全套素材图、效果图和图层模板。书中内容与配套光盘紧密结合，读者可以通过交互方式，循序渐进地学习。

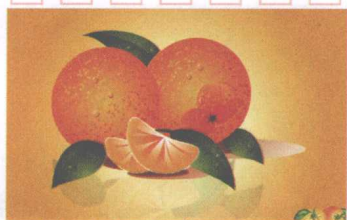
3. 读者对象

本书内容详尽、讲解清晰，全书包含众多知识点，采用与实际范例相结合的方式进行讲解，并配以清晰、简洁的图文排版方式，使学习过程变得更加轻松和易于上手。本书可作为图像处理 and 平面设计初、中级读者的学习用书，也可作为大中专院校相关专业及平面设计培训班的教材。

参与本书编写的除了封面署名人员外，还有王敏、马海军、祁凯、孙江玮、田成军、刘俊杰、赵俊昌、王泽波、张银鹤、刘治国、何方、李海庆、王树兴、朱俊成、康显丽、崔群法、孙岩、倪宝童、王立新、王咏梅、辛爱军、牛小平、贾栓稳、赵元庆、郭磊、杨宁宁、郭晓俊、方宁、王黎、安征、亢凤林、李海峰等人。由于时间仓促，水平有限，疏漏之处在所难免，欢迎读者朋友登录清华大学出版社的网站www.tup.com.cn与我们联系，帮助我们改进提高。

作者
2012年10月

目 录 Contents



01 初识Illustrator CS6

- 1.1 图像理论 2
- 1.2 颜色理论 4
- 1.3 Illustrator应用领域 5
- 1.4 Illustrator CS6界面介绍 6
- 1.5 Illustrator CS6新增功能 7
- 1.6 高手答疑 8

02 绘图基本操作

- 2.1 创建各种模式文件 10
- 2.2 创建多个画板 11
- 2.3 文件打开与保存 12
- 2.4 导出Illustrator文件 13
- 2.5 设置首选项 15
- 2.6 设置填充与描边 17
- 2.7 新建文档 19
- 2.8 更换花朵颜色 20
- 2.9 为图像添加描边 22
- 2.10 高手答疑 23
- 2.11 新手训练营 25

03 绘制矢量对象

- 3.1 绘制线条图形 28
- 3.2 绘制几何图形 30
- 3.3 绘制光晕图形 32
- 3.4 擦除工具 33
- 3.5 图像描摹 34
- 3.6 绘制卡通背景 36
- 3.7 绘制卡通屋 38
- 3.8 快速制作矢量图 40

- 3.9 高手答疑 41
- 3.10 新手训练营 42

04 图形单色填充

- 4.1 单色填充 46
- 4.2 创建实时上色 48
- 4.3 编辑实时上色对象 49
- 4.4 填充预设图案 50
- 4.5 创建与修改图案 51
- 4.6 绘制阴阳鱼图形 52
- 4.7 绘制重复背景 54
- 4.8 简笔画 56
- 4.9 高手答疑 58
- 4.10 新手训练营 60

05 绘制自由路径

- 5.1 路径概念 63
- 5.2 使用钢笔工具绘制路径 64
- 5.3 铅笔工具与平滑工具 65
- 5.4 路径选择工具 66
- 5.5 钢笔调整工具 68
- 5.6 编辑路径 69
- 5.7 绘制女孩剪影 71
- 5.8 绘制卡通猫 73
- 5.9 绘制时尚插画 75
- 5.10 高手答疑 77
- 5.11 新手训练营 78

06 图形渐变填充

- 6.1 创建各种模式文件 82

目 录



6.2 改变渐变颜色	83
6.3 调整渐变效果	84
6.4 网格渐变填充	85
6.5 绘制环保图标	87
6.6 绘制心形图案	89
6.7 绘制立方体	91
6.8 高手答疑	93
6.9 新手训练营	95

07 线条图形对象

7.1 设置描边外观	99
7.2 设置描边样式	100
7.3 画笔工具与面板	101
7.4 画笔类型	102
7.5 新建画笔和斑点工具	105
7.6 绘制线条图形	106
7.7 绘制梅花	108
7.8 绘制白描画	110
7.9 高手答疑	112
7.10 新手训练营	114

08 简单编辑对象

8.1 复制对象	118
8.2 各种变换操作	119
8.3 变换与分别变换对象	121
8.4 对齐与分布对象	122
8.5 排列图形对象	124
8.6 液化对象	125
8.7 绘制向日葵	127
8.8 图形设计	129
8.9 绘制流行圆组合	131
8.10 高手答疑	133
8.11 新手训练营	135

09 高级编辑对象

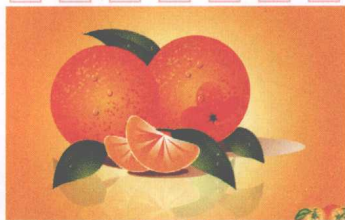
9.1 用变形建立封套	138
9.2 用网格建立封套	139
9.3 编辑封套	140
9.4 路径查找器	142
9.5 复合对象	143
9.6 形状生成器	145
9.7 绘制蜘蛛网	147
9.8 设计商务名片	149
9.9 绘制花朵	151
9.10 高手答疑	153
9.11 新手训练营	155

10 应用文本对象

10.1 创建各种文本	158
10.2 复合文本与置入文本	159
10.3 设置文本格式	160
10.4 设置段落格式	162
10.5 制表符	164
10.6 修饰文本	165
10.7 制作艺术字	167
10.8 网格效果文字	169
10.9 绘制POP字	171
10.10 高手答疑	173
10.11 新手训练营	175

11 组织矢量对象

11.1 认识图层面板	179
11.2 创建各种图层	181
11.3 管理图层	182



11.4	创建混合对象	184
11.5	编辑混合对象	186
11.6	绘制三维效果线条	188
11.7	绘制线性花朵	190
11.8	漫画网界面设计	192
11.9	高手答疑	194
11.10	新手训练营	196

12 组合图形对象

12.1	创建剪切蒙版	199
12.2	编辑剪切蒙版	200
12.3	认识透明度面板	201
12.4	混合模式效果	202
12.5	创建不透明蒙版	204
12.6	编辑不透明蒙版	205
12.7	绘制唯美花朵	207
12.8	绘制唯美背景	209
12.9	绘制蝴蝶	211
12.10	高手答疑	213
12.11	新手训练营	214

13 3D图形效果

13.1	创建基本立体效果	218
13.2	设置凸出和斜角效果	219
13.3	设置表面	220
13.4	设置贴图	222
13.5	创建绕转效果	223
13.6	创建旋转效果	224
13.7	绘制立体花瓶	225
13.8	绘制弯曲胶片	227
13.9	绘制超级魔方	229
13.10	高手答疑	231
13.11	新手训练营	233

14 图形对象效果

14.1	使用效果改变对象形状	236
14.2	各种风格化效果	238
14.3	模糊效果	240
14.4	纹理效果	241
14.5	扭曲效果	242
14.6	艺术化效果	242
14.7	制作油画效果	245
14.8	制作可爱吊牌	247
14.9	制作温馨桌面	249
14.10	高手答疑	251
14.11	新手训练营	252

15 管理与设置艺术效果

15.1	外观面板与创建外观	255
15.2	编辑外观属性	256
15.3	图形样式面板	258
15.4	应用与创建图形样式	259
15.5	制作多边字	260
15.6	制作凹陷字招牌	262
15.7	制作霓虹灯发光字	264
15.8	高手答疑	266
15.9	新手训练营	267

16 应用符号对象

16.1	认识符号面板	271
16.2	应用符号	272
16.3	编辑符号实例	273
16.4	设置符号工具	274
16.5	创建与编辑符号样本	276



16.6	绘制装饰画	277
16.7	打造彩色热气球	279
16.8	制作透明气泡	281
16.9	高手答疑	283
16.10	新手训练营	284

17.9	高手答疑	300
17.10	新手训练营	301

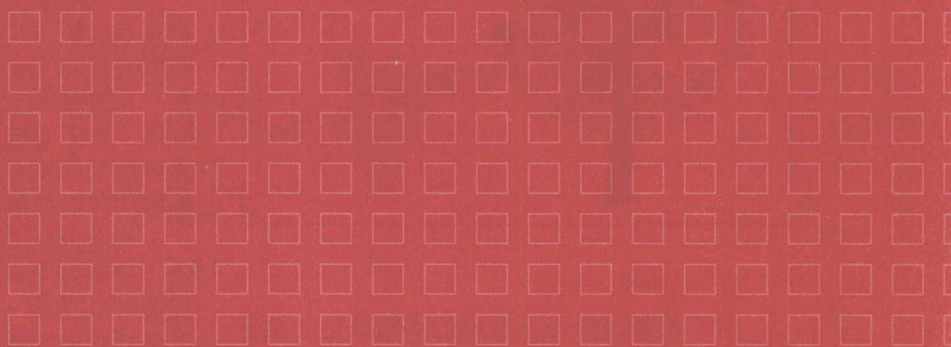
17 应用图表

17.1	创建柱形图表	288
17.2	创建其他形状图表	290
17.3	修改数据与设置类型	291
17.4	设置图表选项	292
17.5	将符号添加至图表	293
17.6	制作立体图表	294
17.7	制作珠宝统计表	296
17.8	制作成绩统计表	298

18 创建Web文件

18.1	Web安全颜色	305
18.2	关于像素预览模式	306
18.3	创建切片	307
18.4	编辑切片	309
18.5	导出切片图像	312
18.6	制作动画图形	313
18.7	绘制网站banner	314
18.8	制作动画	316
18.9	制作购物网页	318
18.10	高手答疑	320
18.11	新手训练营	321

01



初识Illustrator CS6

Illustrator是Adobe公司开发的主要绘制矢量图形的优秀软件，可用于插画、广告设计、网页设计等各个领域。而Illustrator CS6作为最新版本，不仅继承了前期版本中优秀的功能，而且增加了新的功能，并且优化了现有的工具或者功能，使用户在绘制矢量图形时更加快捷、灵活。

在该章节中，除了介绍Illustrator CS6的基本工作环境、应用领域以及新增功能外，还特别介绍了有关绘图方面的相关专业知识，以方便绘制出更加符合美学的平面作品。

Illustrator CS6



1.1 图像理论

图像的记录方式包括两种：一种是通过数学方法记录图像内容，即矢量图；一种是用像素点阵方法记录，即位图。

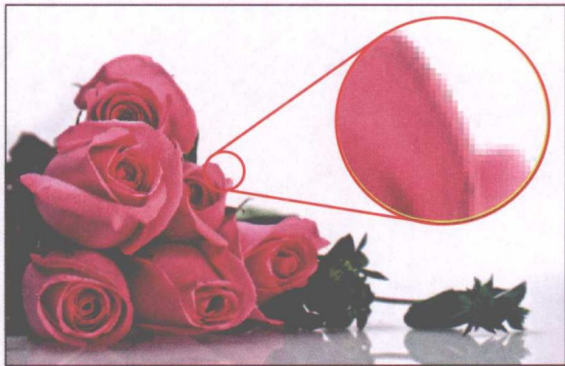
1. 矢量图形 >>>>

用矢量方法绘制出来的图形叫做矢量图。矢量图是以线条和色块为主，移动直线、调整其大小或更改其颜色时不会降低图形的品质。



2. 位图图像 >>>>

位图图像是由许多很小的点组成的，这些点称为像素。



3. 图像格式 >>>>

Illustrator支持的文件格式非常多，除了常见的一些位图图像格式外，还支持Flash的SWF格式、纯文本格式文件等，下面对该软件所支持的文件格式进行介绍。

>> AI格式

Adobe Illustrator的专用格式，现已成为业界矢量图的标准。可在Illustrator、CorelDRAW、

Photoshop中打开编辑。在Photoshop中打开编辑时，将由矢量图格式转换为位图格式。

>> PSD格式

这是Adobe公司的图像处理软件Photoshop的专用格式（Photoshop Document（PSD））。PSD其实是Photoshop进行平面设计的一张“草稿图”，里面包含有各种图层、通道、蒙版等多种设计的样稿，以便于下次打开文件时可以修改上一次的設計。

>> JPEG格式

JPEG也是常见的一种图像格式，它由联合照片专家组（Joint Photographic Experts Group）开发并已命名为“ISO 10918-1”，JPEG仅仅是一种俗称而已。JPEG文件的扩展名为.jpg或.jpeg，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，在获得极高压缩率的同时能展现较为生动的图像。

因为JPEG格式的文件尺寸较小，下载速度快，使得网页有可能以较短的下载时间提供大量美观的图像，JPEG也就顺理成章地成为网络上最受欢迎的图像格式。

>> BMP格式

BMP是英文Bitmap（位图）的简写，它是Windows操作系统中的标准图像文件格式，能够被多种Windows应用程序所支持。这种格式的特点是包含的图像信息较丰富，几乎不进行压缩，但由此导致了它与生俱来的缺点——占用磁盘空间过大。

>> TIFF格式

TIFF（Tagged Image File Format）是Mac中广泛使用的图像格式，它由Aldus和微软联合开发，最初是出于跨平台存储扫描图像的需要而设计的。它的特点是图像格式复杂、存储信息多。正因为它存储的图像细微层次的信息非常多，所以图像占用磁盘空间也较大。

>> GIF格式

GIF是英文Graphics Interchange Format（图形交换格式）的缩写。它的特点是压缩比高，磁盘空间占用较少，所以这种图像格式迅速地

第1章 初识Illustrator CS6

到了广泛的应用。最初的GIF只是简单地用来存储单幅静止图像(称为GIF87a),随着技术发展,可以同时存储若干幅静止图像进而形成连续的动画,使之成为支持2D动画为数不多的格式之一(称为GIF89a),目前Internet上大量采用的彩色动画文件多为这种格式的文件。

但GIF有个小小的缺点,即不能存储超过256色的图像。尽管如此,这种格式仍在网络上应用广泛,这和GIF图像文件短小、下载速度快、可用许多具有同样大小的图像文件组成动画等优势是分不开的。

» PNG格式

PNG (Portable Network Graphics Format) 是一种新兴的网络图像格式。PNG一开始便结合GIF及JPG两家之长,打算一举取代这两种格式。1996年10月1日由PNG向国际网络联盟提出并得到了推荐认可标准,并且大部分绘图软件和浏览器开始支持PNG图像浏览。

PNG是目前保证失真最小的格式,它汲取了GIF和JPG二者的优点,存储形式丰富,兼有GIF和JPG的色彩模式。它的另一个特点是能把图像文件压缩到极限以利于网络传输,而且又能保留所有与图像品质有关的信息。因为PNG是采用无损压缩方式来减小文件的大小,这一点与牺牲图像品质以换取高压缩率的JPG有所不同。它的第三个特点是显示速度很快,只需下载1/64的图像信息就可以显示出低分辨率的预览图像。第四,PNG同样支持透明图像的制作。透明图像在制作网页图像的时候很有用,可以把图像背景设为透明,用网页本身的颜色信息来代替设为透明的色彩,这样可让图像和网页背景很和谐地融合在一起。

» SWF格式

该格式使用Flash创建,是一种后缀名为SWF (Shock Wave Flash) 的动画文件,这种格式的动画图像能够用比较小的文件大小来表现丰富的多媒体形式。在图像的传输方面,不必等到文件全部下载完成才能观看,而是可以边下载边看,因此特别适合网络传输,特别是

在传输速率不佳的情况下,也能取得较好的效果。事实也证明了这一点,SWF如今已被大量应用于网页多媒体演示与交互性设计。此外,SWF动画是基于矢量技术制作的,因此不管将画面放大多少倍,画面不会因此而有任何失真。

» SVG格式

SVG是目前最火热的图像文件格式之一,它的英文全称为Scalable Vector Graphics,意思为可缩放的矢量图形。它是基于XML (Extensible Markup Language),由World Wide Web Consortium (W3C) 联盟进行开发的。严格来说XML是一种开放标准的矢量图形语言,可设计出高分辨率的Web图形页面。用户可以直接用代码来描绘图像,可以用任何文字处理工具打开SVG图像,通过改变部分代码来使图像具有互交功能,并可以随时插入到HTML中通过浏览器来观看。

SVG文件比JPEG和GIF格式的文件要小很多,因而下载也很快。可以相信,SVG的开发将会为Web提供新的图像标准。

» DXF格式

DXF (Autodesk Drawing Exchange Format) 是AutoCAD中的矢量文件格式,它以ASCII码方式存储文件,在表现图形的大小方面十分精确。许多软件都支持DXF格式的输入与输出。

» WMF格式

WMF (Windows Metafile Format) 是Windows中常见的一种图像文件格式,属于矢量文件格式。具有文件小、图案造型化的特点,整个图形常由各个独立的组成部分拼接而成,其图形往往较粗糙。

» EMF格式

EMF (Enhanced Meta File) 是微软公司为了弥补使用WMF的不足而开发的一种Windows 32位扩展图像文件格式,也属于矢量文件格式,其目的是欲使图像文件更加容易接受。



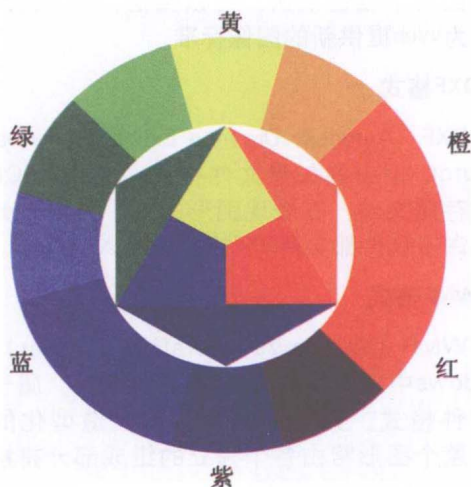
1.2 颜色理论

颜色可以激发人的感情，它产生的对比效果，使得图像显得更加美丽。对于图像设计者来说，创建完美的颜色是至关重要的。当颜色运用得不正确的时候，图像可能不能成功地表达它的信息。

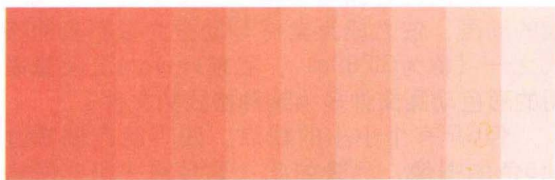
1. 颜色三要素 >>>>

色彩可分为无彩色和有彩色两大类。前者如黑、白、灰，后者如红、黄、蓝等七彩色。自然界的色彩虽然各不相同，但任何有彩色的色彩都具有色相、亮度、纯度这三个基本属性，也称为色彩的三要素。

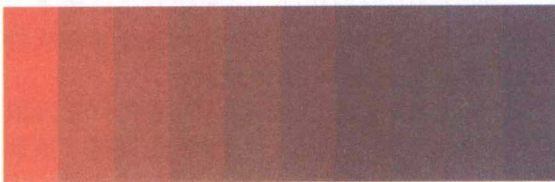
色相是指颜色的相貌，这个相貌是依据可见度的波长来决定的。波长给人眼的感觉不同，就会有不同的色相。最基本的色相是太阳光通过三棱镜分解出来的红、橙、黄、绿、蓝、紫这六个光谱色，其他各种色相都以这六个基本色相为基础。



亮度指颜色的明暗程度，或指颜色的深浅程度、颜色的含白含黑程度、颜色的亮暗程度等。在有彩色系中，各种颜色都有各自不同的明度，如将太阳光经过三棱镜分解出来的红、橙、黄、绿、蓝、紫放在一起作比较，其中黄色明度最高，橙色次之，绿色为中间明度，蓝色为较低明度，红色和紫色为最低明度。



纯度指某色相纯色的含有程度或指光的波长单纯的程度。也称为饱和度、鲜艳度、鲜度、艳度、彩度、含灰度等。纯度取决于该色中含色成分和消色成分（黑、白、灰）的比例。含色成分越大，纯度越大；消色成分越大，纯度越小。也就是说，向任何一种色彩中加入黑、白、灰都会降低它的纯度，加得越多就降得越低。



2. 颜色模式 >>>>

颜色模式是一种用来确定显示和打印电子图像色彩的模式，即一幅电子图像用什么样的方式在计算机中显示或打印输出。Illustrator中包括多种颜色模式，每种模式的图像描述、重现色彩的原理及所能显示的颜色数量各不相同。

灰度模式的图像由256级灰度颜色组成，它是没有彩色信息的。而彩色的图像转换为灰度模式后，其色彩信息将都被删除。

CMYK模式由青（Cyan）、品红（Magenta）、黄（Yellow）和黑（Black）4种基本颜色组成。它是一种印刷模式，被广泛应用在印刷的分色处理上。

RGB模式由红（Red）、绿（Green）和蓝（Blue）3种基本颜色组成。每一种颜色都有256种不同的亮度值，因此可以产生共1670余万种颜色（ $256 \times 256 \times 256$ ），该模式主要用于屏幕显示。

1.3 Illustrator应用领域

Illustrator是出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画软件。

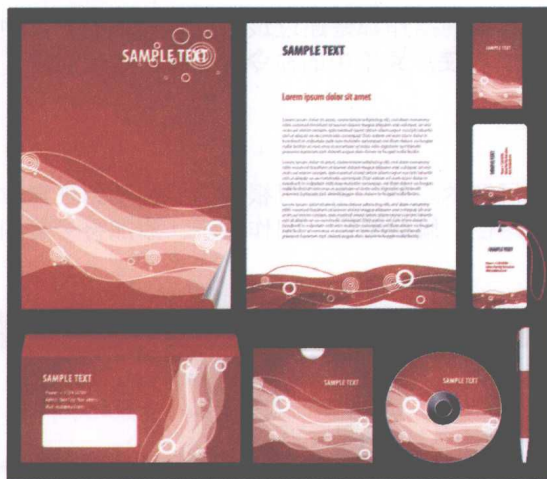
1. 插画 >>>>

插画的概念非常广泛，人们平常所看的报纸、杂志、各种刊物或儿童图画书里，在文字间所插入的图画，统称为插画。



2. VI设计 >>>>

VI全称为Visual Identity，即企业VI视觉设计，是企业形象系统的重要组成部分。企业可以通过VI设计实现不同的目的，比如对内获得员工的认同感、归属感，加强企业凝聚力；对外树立企业的整体形象、整合资源等。



3. 平面广告 >>>>

平面广告就其形式而言，只是传递信息的一种方式，是广告主与受众间的媒介，是为了达到一定的商业目的。在媒体广告中，平面广告包括招贴广告、POP广告、报纸杂志广告等。



4. 产品造型设计 >>>>

产品造型设计是传统工业设计的核心，是针对人与自然的关联中产生的工具装备的需求所作的响应。其中包括针对为了使生存与生活得以维持与发展所需的物质性装备诸如工具、机械和产品等所进行的设计。





1.4 Illustrator CS6界面介绍

图形对象的绘制是通过不同工具、不同命令以及不同面板中的选项结合来完成的，所以对Illustrator CS6工作环境的认识非常重要。当启动Illustrator CS6后，可以看到，该窗口具有Windows窗口的一些特性，如标题栏、控制按钮、菜单栏等，其他的组件包括工具箱、面板等。



菜单栏

菜单栏是Illustrator CS6中的一个重要组件，很多重要的操作都是通过该部分来实现的。其中包括9个菜单命令，每个菜单中包含了一系列的子命令，在使用菜单中的命令时，要先选定对象，然后执行相应的命令即可。

工具箱

启动Illustrator CS6后，默认状态下工具箱嵌入在屏幕的左侧，用户可根据需要拖动到任意位置。工具箱中提供了大量具有强大功能的工具，绘制路径、编辑路径、制作图表、添加符号等内容都可以通过这里来实现。

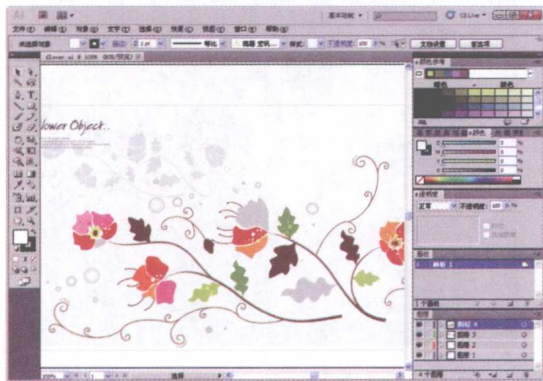
技巧

要隐藏或显示面板、工具箱和【控制】面板，按下 Tab 键；要隐藏或显示工具箱和【控制】面板以外的所有其他面板，按下 Shift+Tab 键。可以执行下列操作以暂时显示通过上述方法隐藏的面板：将指针移到应用程序窗口边缘，然后将指针悬停在出现的条带上，工具箱或面板组将自动弹出。



1.6 高手答疑

问题1：当感觉绘图区不够用时，怎么办？

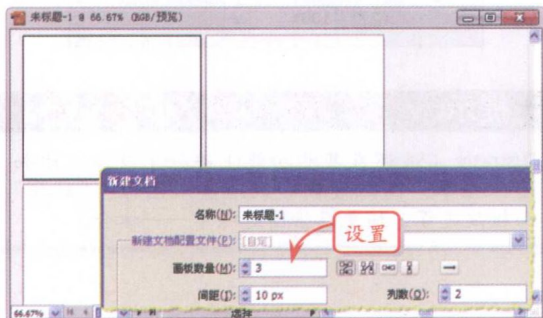


解答：当面板占用绘图区时，可以通过单击Tab键，隐藏面板和工具箱，从而扩大绘图区范围。



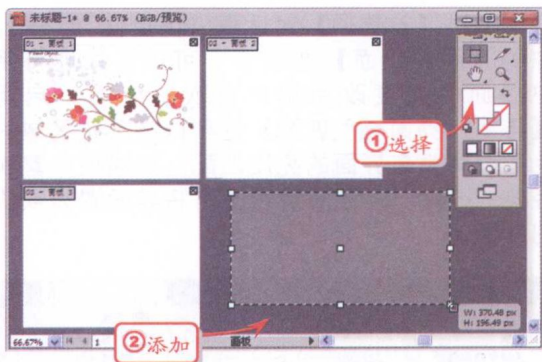
问题2：如何直接创建多个画板的文档？

解答：创建空白文档时，在【新建文档】对话框中，设置【画板数量】为复数参数值，即可得到多个画板的文档。



问题3：如何在现有文档中添加新画板，删除多余画板？

解答：无论是添加还是删除，都需要单击工具箱中的【画板工具】。如果是添加画板，那么只要在空白区域单击并拖动即可。



提示

如果是删除画板，那么只需要选中某画板，按Delete键即可。

问题4：在绘制图形对象时，只能够在所有图形对象上方进行绘制吗？

解答：不是，还可以在所有图形对象下方绘制新图形。方法是，单击工具箱中的【背面绘图】按钮，即可在所有图形下方绘制新图形。

