

从新手到高手



全彩印刷
全程图解
书盘结合
超值实用

Illustrator CS5 中文版 从新手到高手

■ 方宁 唐有明 等编著

 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

24段附赠视频教学文件

50个附赠Illustrator文件



清华大学出版社

从新手到高手

Ai

全彩印刷
全程图解
书盘结合
超值实用

Illustrator CS5 中文版 从新手到高手

■ 方宁 唐有明 等编著

 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

24段附赠视频教学文件

50个附赠Illustrator文件

清华大学出版社
北 京

内容简介

本书全面讲解了Illustrator CS5平面设计与应用技法。全书共18章,剖析了软件的各个工具、面板与命令,特别是对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。配书光盘提供了书中实例素材文件和配音教学视频文件。本书实例丰富、版式活泼,采用“教程+实例+答疑”的体例。本书可以作为平面设计中级读者的学习用书,也可以作为大中专院校相关专业及平面设计培训班的教材。

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 CS5 中文版从新手到高手 / 方宁等编著. —北京:清华大学出版社, 2011.1
ISBN 978-7-302-24180-5

I. ①I… II. ①方… III. ①图形软件, Illustrator CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第234971号

责任编辑:冯志强

责任校对:徐俊伟

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62795954, jsjje@tup.tsinghua.edu.cn

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

印 刷 者:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190×260 印 张:19.5 插 页:2 字 数:537 千字
附光盘 1 张

版 次:2011 年 1 月第 1 版

印 次:2011 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:59.80 元

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 CS5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 CS5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

全书共分为18章, 内容概括如下。

第1章简要介绍Illustrator CS5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。

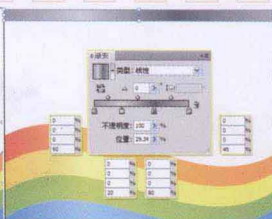
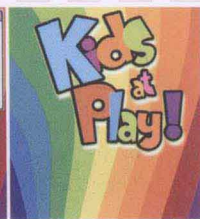
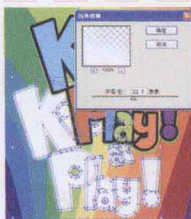
第10章详细介绍各种文本的输入方法、外部文本的置入方式、字符与段落的设置选项以及各种文本效果的修饰途径等。

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, 分别从凸出和斜角、绕转以及旋转3个方面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导出。

2. 本书特色

本书是一本专门介绍矢量图形对象绘制的基础知识教程,在编写过程中精心设计了丰富的体例以帮助读者顺利学习本书的内容。

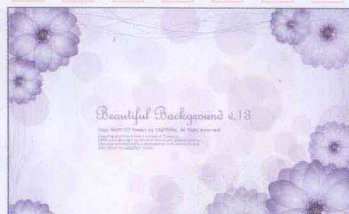
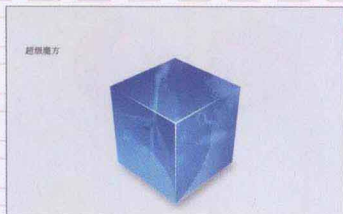
- **系统全面,超值实用** 本书针对各个章节不同的知识内容,提供了多个内容不同的实例,除了详细介绍实例应用知识之外,还在侧栏中同步介绍相关知识要点。每章穿插大量的提示、注意和技巧,构筑了面向实际的知识体系。另外,本书采用了紧凑的体例和版式,相同内容下篇幅缩减了30%以上,实例数量增加了50%。
- **串珠逻辑,收放自如** 统一采用了二级标题,灵活安排全书内容,摆脱了普通培训教程按部就班讲解的窠臼。同时,每章最后都对本章重点、难点知识进行分析总结,从而达到内容安排收放自如,方便读者学习本书内容的目的。
- **全程图解,快速上手** 各章内容分为基础知识、实例演示和高手答疑3个部分,全部采用图解方式,图像均做了大量的裁切、拼合、加工,信息丰富、效果精美,使读者翻开图书的第一感觉就获得强烈的视觉冲击。
- **书盘结合,相得益彰** 多媒体光盘中提供了本书实例完整的素材文件和全程配音教学视频文件,便于读者自学和跟踪练习本书内容。除此之外,光盘中还附有额外的知识点补充以及实例内容供读者学习。

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,还有李海庆、王树兴、许勇光、马海军、祁凯、孙江玮、田成军、刘俊杰、王泽波、张银鹤、刘治国、阎迎利、何方、朱俊成、康显丽、崔群法、孙岩、倪宝童、王立新、温玲娟、杨宁宁、郭晓俊、王黎、安征、亢凤林、李海峰等。由于水平有限,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。

目 录 Contents



01 认识Illustrator CS5

- 1.1 图像理论..... 2
- 1.2 颜色理论..... 2
- 1.3 Illustrator应用领域 4
- 1.4 Illustrator CS5界面介绍 6
- 1.5 Illustrator CS5新增功能 7
- 1.6 高手答疑..... 9

02 绘图基本操作

- 2.1 创建各种模式文件..... 12
- 2.2 创建多个画板..... 13
- 2.3 文件打开与保存..... 14
- 2.4 导出Illustrator文件 15
- 2.5 设置首选项..... 16
- 2.6 设置填充与描边..... 18
- 2.7 练习：创建新文档..... 20
- 2.8 练习：更换花朵颜色..... 22
- 2.9 高手答疑..... 24

03 绘制几何图形

- 3.1 绘制线条图形..... 28
- 3.2 绘制矩形图形..... 30
- 3.3 绘制椭圆图形..... 30
- 3.4 绘制多边形图形..... 31
- 3.5 绘制光晕图形..... 31
- 3.6 擦除工具..... 32
- 3.7 实时描摹..... 33
- 3.8 练习：绘制卡通背景..... 35
- 3.9 练习：快速制作矢量图..... 38
- 3.10 高手答疑 40

04 图形单色填充

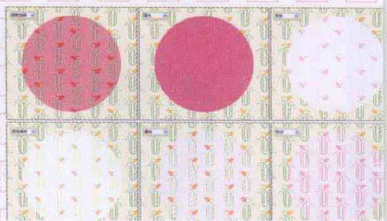
- 4.1 单色填充..... 43
- 4.2 创建实时上色..... 45
- 4.3 编辑实时上色对象..... 46
- 4.4 填充预设图案..... 48
- 4.5 创建图案色板..... 48
- 4.6 修改图案..... 49
- 4.7 练习：绘制阴阳鱼图形..... 49
- 4.8 练习：绘制重复背景..... 52
- 4.9 高手答疑..... 54

05 绘制自由路径

- 5.1 路径概念..... 58
- 5.2 使用钢笔工具绘制路径..... 58
- 5.3 使用铅笔工具绘制路径..... 59
- 5.4 路径选择工具..... 59
- 5.5 钢笔调整工具..... 61
- 5.6 编辑路径..... 61
- 5.7 练习：绘制卡通猫图形..... 63
- 5.8 练习：绘制剪影图形..... 67
- 5.9 高手答疑..... 72

06 图形渐变填充

- 6.1 创建渐变填充..... 74
- 6.2 改变渐变颜色..... 75
- 6.3 调整渐变效果..... 77
- 6.4 添加网格渐变填充..... 78
- 6.5 编辑网格渐变填充..... 79
- 6.6 练习：绘制环保图标..... 80
- 6.7 练习：绘制心形图案..... 85
- 6.8 高手答疑..... 90



07 线条图形对象

- 7.1 设置描边外观..... 92
- 7.2 设置描边样式..... 93
- 7.3 画笔工具与面板..... 94
- 7.4 画笔类型..... 95
- 7.5 自定义画笔..... 97
- 7.6 斑点画笔工具..... 98
- 7.7 练习：绘制线条图形..... 98
- 7.8 练习：绘制中国画——梅花..... 101
- 7.9 高手答疑..... 106

08 简单编辑对象

- 8.1 复制对象..... 109
- 8.2 变换对象..... 109
- 8.3 对齐与分布对象..... 114
- 8.4 排列对象..... 115
- 8.5 液化对象..... 116
- 8.6 练习：绘制向日葵..... 120
- 8.7 练习：图形设计..... 125
- 8.8 高手答疑..... 127

09 高级编辑对象

- 9.1 用变形建立封套..... 132
- 9.2 用网格建立封套..... 132
- 9.3 编辑封套..... 134
- 9.4 路径查找器..... 135
- 9.5 复合对象..... 136
- 9.6 形状生成器..... 138
- 9.7 练习：绘制蜘蛛网..... 140
- 9.8 练习：设计商务名片..... 144
- 9.9 高手答疑..... 147

10 创建文本对象

- 10.1 创建各种文本..... 150
- 10.2 置入文本..... 152
- 10.3 设置文本格式..... 152
- 10.4 设置段落格式..... 156
- 10.5 制表符..... 158
- 10.6 修饰文本..... 159
- 10.7 练习：制作艺术字..... 163
- 10.8 练习：制作网格效果文字..... 166
- 10.9 高手答疑..... 169

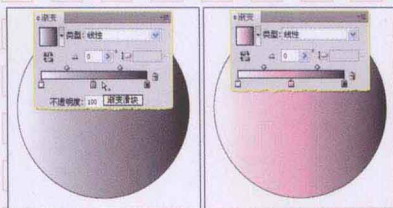
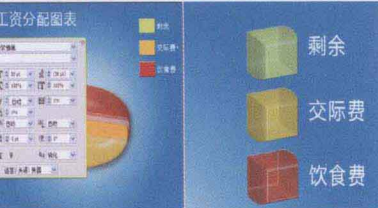
11 组织图形对象

- 11.1 认识图层面板..... 172
- 11.2 创建各种图层..... 173
- 11.3 管理图层..... 174
- 11.4 对象编组..... 176
- 11.5 创建混合对象..... 177
- 11.6 编辑混合对象..... 179
- 11.7 练习：绘制三维波浪效果线条..... 181
- 11.8 练习：绘制线型花朵..... 184
- 11.9 高手答疑..... 187

12 组合图形对象

- 12.1 创建剪切蒙版..... 190
- 12.2 编辑剪切蒙版..... 191
- 12.3 认识透明度面板..... 192
- 12.4 混合模式效果..... 192
- 12.5 创建不透明度蒙版..... 193
- 12.6 编辑不透明蒙版..... 194
- 12.7 练习：绘制超级魔方..... 196
- 12.8 练习：绘制梦幻背景..... 200
- 12.9 高手答疑..... 206

工资分配图表



13 3D图形艺术效果

- 13.1 创建基本立体效果 209
- 13.2 设置凸出和斜角效果 209
- 13.3 设置表面 210
- 13.4 设置贴图 212
- 13.5 创建绕转效果 214
- 13.6 创建旋转效果 215
- 13.7 练习：制作立体花瓶效果 216
- 13.8 练习：打造弯曲胶片效果 220
- 13.9 高手答疑 224

14 图形对象艺术效果

- 14.1 使用效果改变对象形状 227
- 14.2 各种风格化效果 229
- 14.3 模糊效果 230
- 14.4 纹理效果 231
- 14.5 扭曲效果 232
- 14.6 艺术化效果 232
- 14.7 练习：制作油画效果 234
- 14.8 练习：制作可爱吊牌 236
- 14.9 高手答疑 240

15 管理与设置艺术效果

- 15.1 外观面板 243
- 15.2 创建外观属性 243
- 15.3 编辑外观属性 244
- 15.4 图形样式面板 246
- 15.5 应用图形样式 246
- 15.6 创建图形样式 247
- 15.7 练习：制作漂亮多边字 247
- 15.8 练习：制作凹陷文字招牌 250
- 15.9 高手答疑 253

16 符号图形对象

- 16.1 认识【符号】面板 256
- 16.2 应用符号 257
- 16.3 编辑符号实例 258
- 16.4 设置符号工具 259
- 16.5 创建与编辑符号样本 260
- 16.6 练习：绘制装饰画 262
- 16.7 练习：打造彩色热气球 265
- 16.8 高手答疑 269

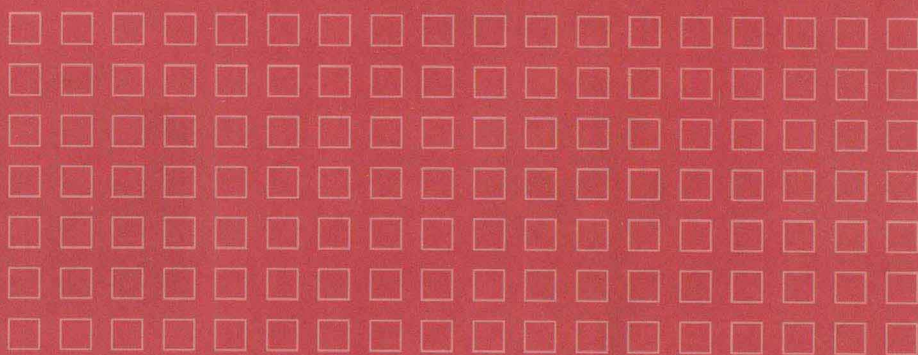
17 制作图表对象

- 17.1 创建柱形图表 272
- 17.2 创建其他形状图表 273
- 17.3 修改图表数据 274
- 17.4 设置图表类型 275
- 17.5 设置图表选项 275
- 17.6 将符号添加至图表 276
- 17.7 练习：制作珠宝销售统计表 278
- 17.8 练习：制作立体图表效果 281
- 17.9 高手答疑 284

18 Web图形对象

- 18.1 Web安全颜色 287
- 18.2 关于像素预览模式 288
- 18.3 创建切片 288
- 18.4 编辑切片 290
- 18.5 导出切片图像 293
- 18.6 制作动画图形 295
- 18.7 练习：绘制购物网站banner 296
- 18.8 练习：制作旋转展开动画 301
- 18.9 高手答疑 303

01



认识Illustrator CS5

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 CS5作为最新版本，不仅继承了前期版本中优秀的功能，而且还增加了新的功能，优化了现有的工具，使用户在绘制矢量图形时更加快捷、灵活。

本章除了介绍Illustrator CS5的基本工作环境、应用领域以及新增功能外，还特别介绍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 CS5

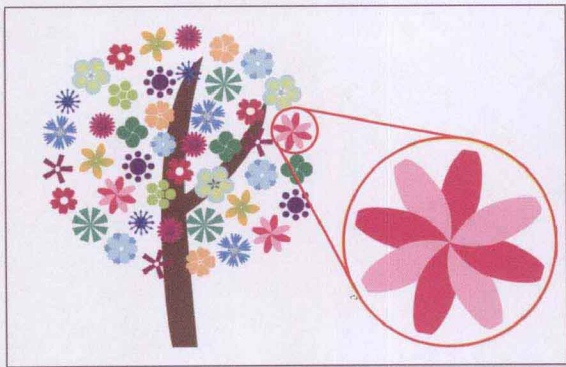


1.1 图像理论

由于在Illustrator中不但可以绘制各种精美的矢量图形,而且可对导入的位图进行一些特殊的处理,因此,了解两类图形间的差异,对于学习Illustrator CS5是很有必要的。

1. 矢量图形 >>>>

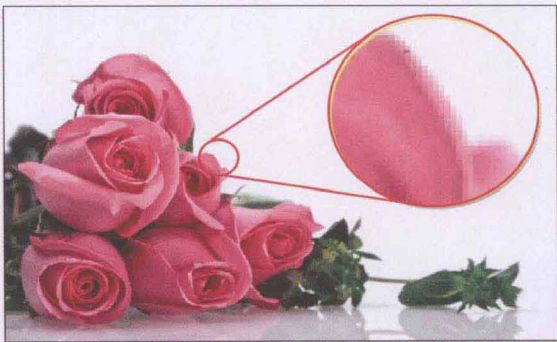
矢量图形是一种面向对象的基于数学方法的绘图方式,在数学上定义为一系列由线连接的点,用矢量方法绘制出来的图形叫做矢量图形。在矢量文件中的图形元素称为对象,每一个对象都是一个独立的实体,具有大小、形状、颜色、轮廓等一些属性。由于每一个对象都是独立的,那么在移动或更改它们的属性时,就可维持对象原有的清晰度和弯曲度,并且不会影响到图形中的其他对象。



矢量图形是由一条条的直线或曲线构成的,在填充颜色时,将按照用户指定的颜色沿曲线的轮廓边缘进行着色。矢量图形的颜色和它的分辨率无关,当放大或缩小图形时,它的清晰度和弯曲度不会改变,并且其填充颜色和形状也不会更改,这就是矢量图的特点。

2. 位图图像 >>>>

位图也称为点阵图像,它由大量的像素点组成,每个像素点都具有特定的位置和颜色值。位图图像的显示效果与像素点是紧密相关的,它通过多个像素点不同的排列和着色来构成整幅图像。图像的大小取决于这些像素点的多少,图像的颜色也是由各个像素点的颜色来决定的。



位图图像与分辨率有关,即图像包含一定数量的像素,当放大位图时,可以看到构成整个图像的无数小方块(即放大后的像素点)。扩大位图大小时将增加像素点的数量,它使图像显示更为清晰、细腻;而缩小位图时,则会减少相应的像素点,从而使线条和形状显得参差不齐。由此可看出,对位图进行缩放时,实质上只是对其中的像素点进行了相应的操作,而在进行其他的操作时也是如此。

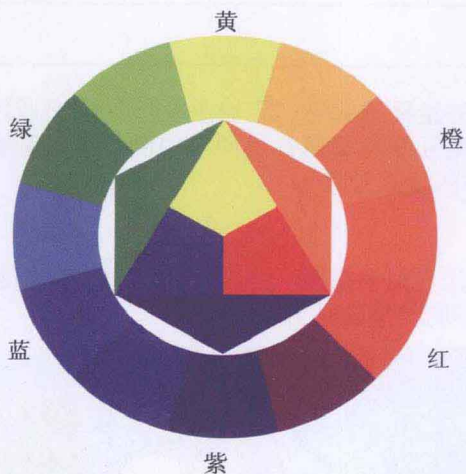
1.2 颜色理论

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、饱和度这3个基本属性,也称为色彩的三要素。

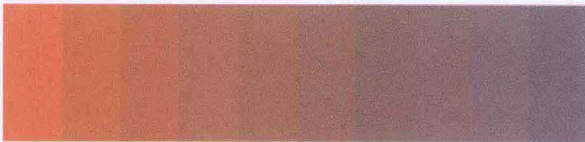
色相是指色的相貌,这个相貌是由可见光的波长来决定的。波长给人眼的感觉不同,就会有不同的色相,最基本的色相是太阳光通过三棱镜分解出来的红、橙、黄、绿、蓝、紫这6个光谱色,其他各种色相都以这6个基本色相为基础。



明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。



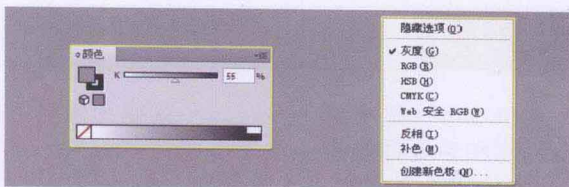
纯度指某色相纯色的含有程度或指光的波长单纯的程度，也有人称之为饱和度、鲜艳度、鲜度、艳度、彩度、含灰度等。纯度取决于该色中含色成分和消色成分（黑、白、灰）的比例，含色成分越大，纯度越大；消色成分越大，饱和度越小。也就是说，向任何一种色彩中加入黑、白、灰都会降低它的纯度，加得越多就降得越低。



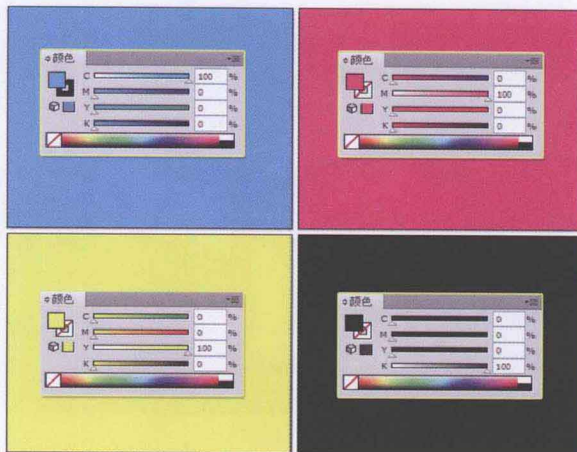
2. 颜色模式 >>>>

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中包含多种颜色模式，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，其色彩信息都将被删除。



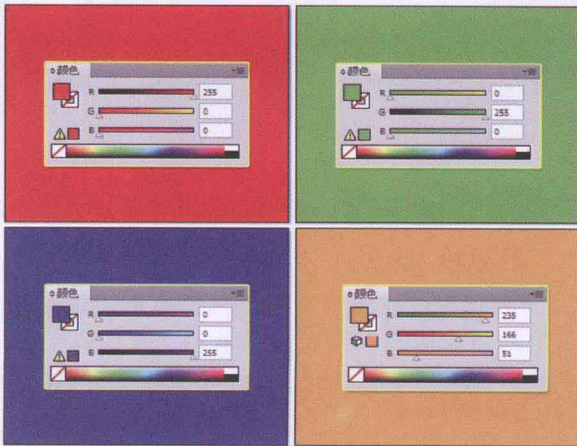
CMYK 模式由青 (Cyan)、品红 (Magenta)、黄 (Yellow) 和黑 (Black) 4种基本颜色组成。它是一种印刷模式，被广泛应用在印刷的分色处理上。



注意

CMYK属于减色模式，由光线照到有不同比例的C、M、Y、K油墨的纸上，部分光谱被吸收后，反射到人眼的光产生颜色。在混合成色时，随着C、M、Y、K这4种成分的增多，反射到人眼的光会越来越暗，光线的亮度会越来越低。

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





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。无论是生产印刷出版线稿的设计者和专业插画师、生产多媒体图像的艺术师，还是互联网页或在线内容的制作者，都会发现Illustrator这一艺术产品工具适合大部分小型设计到大型的复杂项目。

1. 插画设计 >>>>

插画的概念非常广泛，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。插画通常情况下为矢量图形，而绘制矢量图形的最佳软件就是Illustrator。



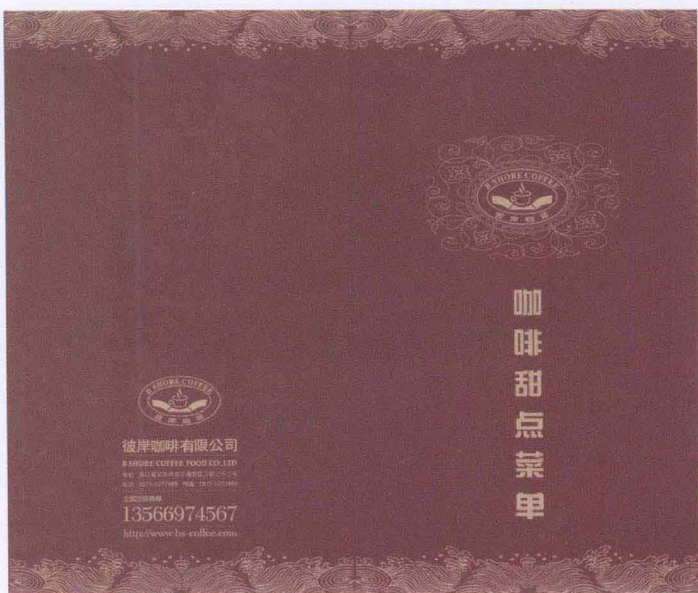
2. VI设计 >>>>

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。



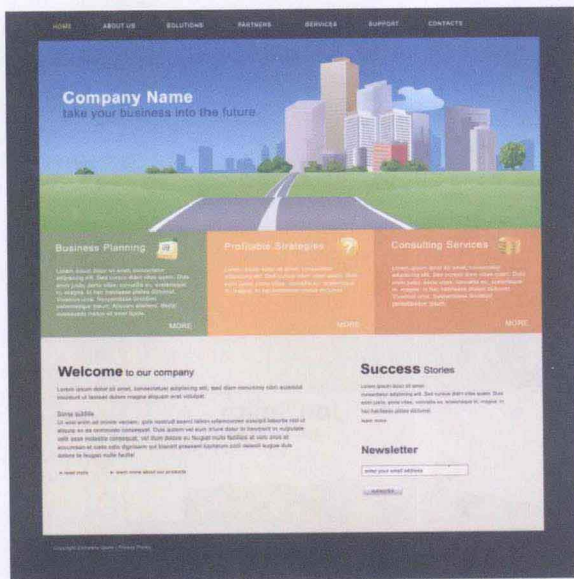
3. 平面广告设计 >>>>

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. 网页设计 >>>>

网页设计作为一种视觉语言，特别讲究编排和布局。虽然主页的设计不等同于平面设计，但它们有许多相近之处。而越来越多的网站，无论是网页整体还是网页局部，都偏向于矢量图形的运用。



5. 产品造型设计 >>>>

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



1.4 Illustrator CS5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 CS5工作环境的认识非常重要。当启动Illustrator CS5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，其中最重要的是绘图窗口，所有图形的绘制和编辑都将在该窗口中进行。



技巧

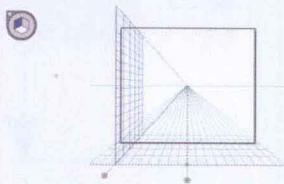
要隐藏或显示面板、工具箱和【控制】面板，按 **Tab** 键；要隐藏或显示工具箱和【控制】面板以外的所有其他面板，按 **Shift+Tab** 键。可以执行下列操作以暂时显示通过上述方法隐藏的面板：将指针移到应用程序窗口边缘，然后将指针悬停在出现的条带上，工具箱或面板组将自动弹出。

1.5 Illustrator CS5新增功能

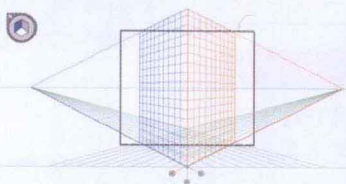
新版的Illustrator CS5虽然在操作界面上没有明显的改进，但是增加了更利于绘图的绘制工具，并且改善了某些工具与面板，使其在应用过程中更加方便。

1. 增加透视视图 >>>>

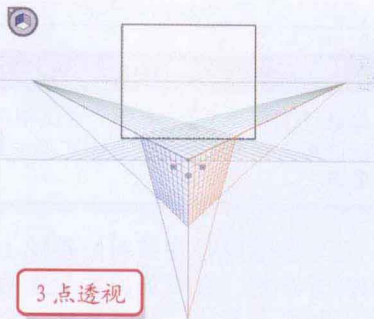
新的透视网格工具可启用网格功能，支持在真实的透视图平面上直接绘图，在精确的1点、2点或3点透视中使用透视网格绘制形状和场景。新的透视选区工具可以动态地移动、缩放、复制和变换对象，还可以使用透视选区工具沿对象当前位置垂直移动对象。



1点透视

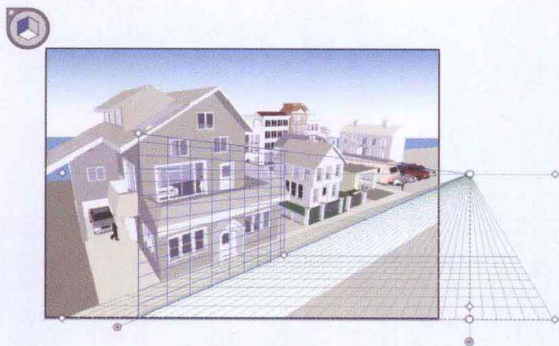


2点透视



3点透视

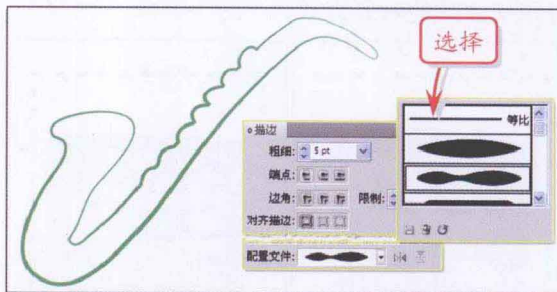
这时，就可以按照透视方向绘制具有透视效果的建筑。通过透视网格工具组，可以使用预设透视模式快速轻松地工作。透视网格提供了用于管理场景的视角和视距的网格预设，以及用于控制消失点、水平高度、地平面和原点的构件。



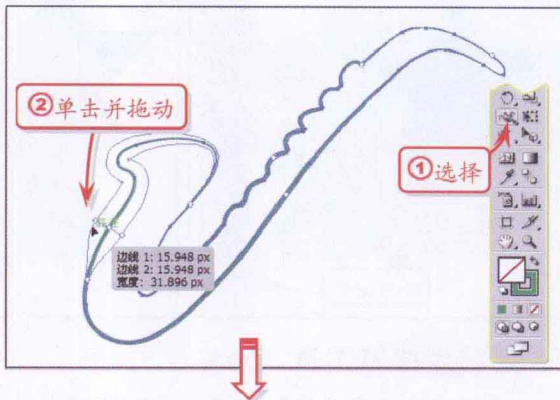
2. 改善【描边】面板 >>>>

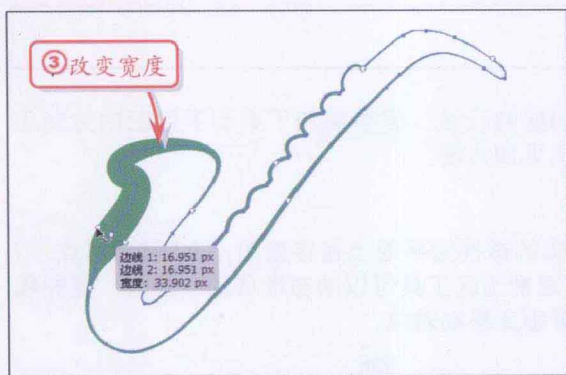
在【描边】面板中，增加了多个选项来丰富图像对象描边效果，比如宽度调整、虚线调整以及箭头添加等。

【描边】面板中的【配置文件】选项，能够将统一粗细的描边设置为预设效果的描边效果。



而工具箱中的【宽度工具】在任何粗细的描边对象中均可以快速轻松地在任何点对称地或沿任一边进行调整，还可以创建并保存自定义宽度配置文件，可将该文件重新应用于任何笔触。

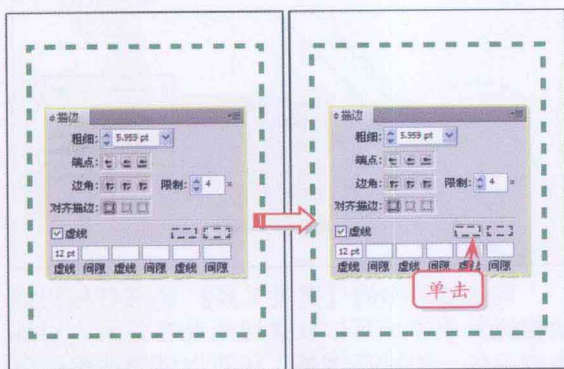




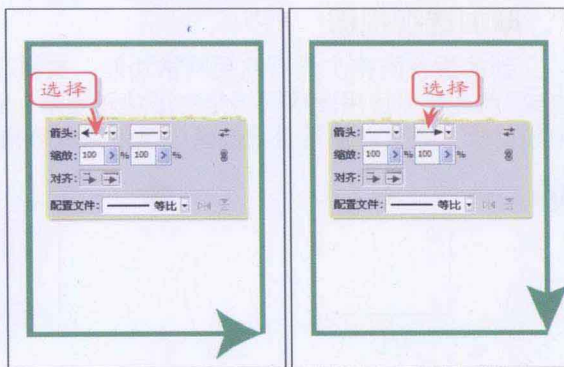
提示

选择【宽度工具】后，不仅可以在图形描边的任何锚点位置进行调整，还可以任意调整其宽度的范围。

虚线效果是在原有的基础上，添加了虚线的对齐方式。当设置虚线效果后，就会默认其中一种对齐方式；单击另外一个对齐按钮，即可改变虚线的对齐方式。



Illustrator CS5还为描边对象添加了箭头效果，无论是开放式还是封闭式描边，只要在【描边】面板中选择起点或者终点的箭头样式，即可在描边对象的起点、终点或者两者同时添加不同的箭头效果。



3. 绘图模式 >>>>

Illustrator CS5还添加了各种绘图模式，比如【正常绘图】、【背面绘图】和【内部绘图】。通过不同的绘图模式，无需选择图层或设置堆栈顺序即可在其他对象下方或者图像对象内部进行绘图。

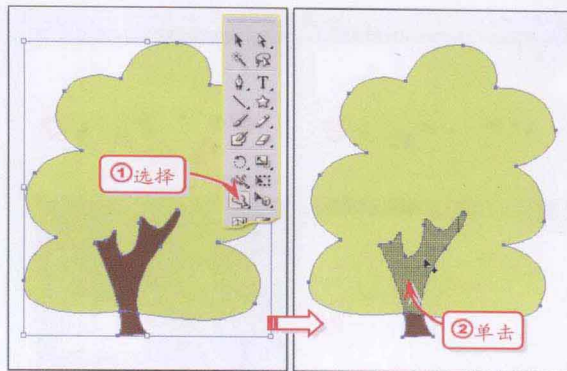


4. 形状生成器工具 >>>>

【形状生成器工具】是一个用于通过合并或擦除简单形状创建复杂形状的交互式工具。它可用于简单和复合路径，并会自动亮显所选作品中可合并成新图形的边缘和区域。

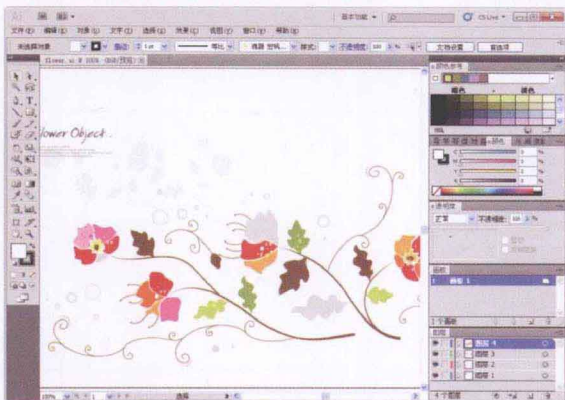
提示

Illustrator CS5还在某些功能上进行了改善,比如多个画板功能、画板标尺原点和坐标增强功能、符号的增强功能、路径连接增强、选择下方功能等,需要在绘图过程中去一一体会。



1.6 高手答疑

问题1: 当感觉绘图区域不够用时, 怎么办?

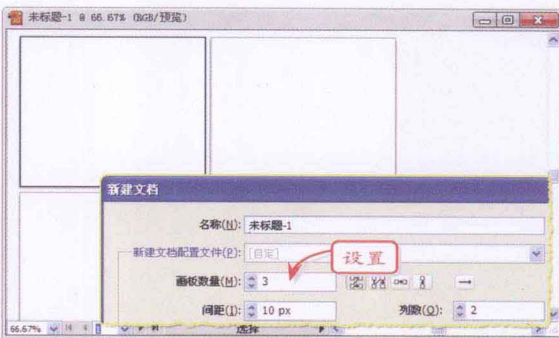


解答: 当面板占用绘图区时, 可以按 **Tab** 键隐藏面板和工具箱, 从而扩大绘图区范围。



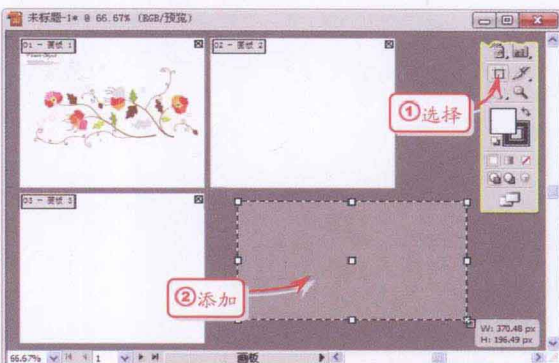
问题2: 如何直接创建多个画板的文档?

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画板, 都需要选择工具箱中的【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。



如果是删除画板, 那么只需要选中某画板, 按 **Delete** 键即可。