

附赠视频教程及素材

CD



48小时 精通

Illustrator CS6



数码创意 编著
飞思数字创意出版中心 监制

19个实例导学

从软件基本操作到实例应用，
由简到繁层层深入，新手一步
步紧跟，轻松入门

例例高手传经

业内高手倾囊相助，实例与潮
流环环紧扣，重点和难点一网
打尽，新手快速重点突围，闪
亮勇登职场



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



48小时 精通

Illustrator CS6

数码创意 编著
飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Adobe Illustrator CS6为用户提供了比以前版本更为强大的矢量图形制作功能,其应用领域也更为广泛。本书共分为24部分,详细地对Adobe Illustrator CS6进行了全面的介绍,包括基础操作、绘图工具的使用、图形对象的编辑和管理、自由选择颜色、文字处理、画笔和符号效果应用、效果菜单特效、外观和样式及其他功能、图层与蒙版等内容。本书每部分都含有为设计实例,其中剪纸风格绘画、各种海报及商业广告等设计实例。通过对本书内容的学习,读者可以根据书中课时分配在48小时内熟练掌握各种工具和功能的使用技巧,从而制作出画面效果丰富的设计作品。

随书光盘有素材及效果文件。

本书从专业的角度讲解了Adobe Illustrator CS6的基本知识和应用,从而帮助读者进一步掌握必需的概念和技巧。本书适用于多层面读者,包括初学者与专业设计人员。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

48小时精通Illustrator CS6 / 数码创意编著.北京:电子工业出版社,2013.11

ISBN 978-7-121-19796-3

I. ①4… II. ①数… III. ①图形软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第046798号

责任编辑:田 蕾

文字编辑:许 恬

印 刷:北京市大天乐投资管理有限公司

装 订:北京市大天乐投资管理有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱

邮 编:100036

开 本:787×1092 1/16

印 张:16 字 数:409.6千字

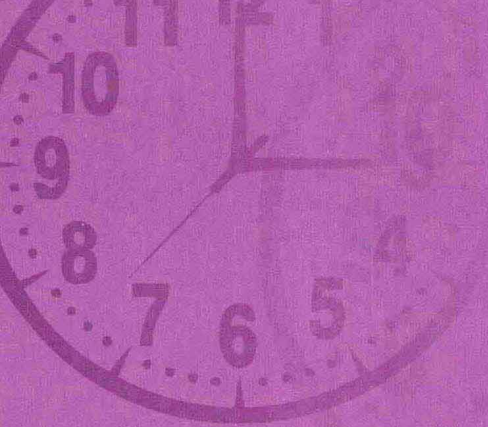
印 次:2013年11月第1次印刷

定 价:69.80元(含光盘1张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn,盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。



前言

PREFACE

Illustrator CS6软件是Adobe公司多年来精心打造的一款专业矢量图形绘制软件，是矢量绘图领域中的佼佼者。Illustrator软件经过数次的更新换代，发展到今天的CS6版本，已经具有了专业、全面而且强大的矢量图形制作功能。

由于Illustrator在设计领域中应用十分广泛，已经成为矢量图形制作软件中的标准。Illustrator被应用于图形图像设计及出版印刷领域，用来制作平面广告、VI、CI，绘制各种漫画、插图，以及网页美工设计、多媒体创意设计等。其完善和强大的软件功能、自由便捷的操作界面和亮丽丰富的色彩为设计者提供了更为广阔的创意空间。

本书特色：本书通过对最新推出的Illustrator CS6软件的基础知识和实用技巧相结合的方法进行全面讲解，为读者提供了更好的平台，使读者能够在最短的48小时内，全面掌握和提高软件的各项应用能力。同时，本书运用实际学习需求，精心设计了讲解内容以及各项知识的学习时间规划，使读者更好地吸收学习知识点。

在基础知识讲解部分，作者还在介绍各种工具、命令的使用方法同时，配合穿插了大量常用的操作技巧提示和示范操作步骤，使读者能更好地学习。在实例讲解部分，作者力求做到由浅入深，层层深入，使读者在不断模仿实例的过程中，不断加深前面技能的巩固和新知识点的学习。

本书内容：本书以循序渐进的模式全面阐述Illustrator CS6的各项功能。

全书分24部分，学习的总课时为48小时。其中Part1~6主要讲解了Illustrator CS6新功能及绘画工具的使用；Part6~12主要讲解了图像的色彩管理及调整；Part12~19主要讲解了图层的应用及变形和滤镜的使用；Part20主要讲解了Illustrator中常用的蒙版的应用；Part21~24主要讲解了如何进行文字处理及图案的应用。

本书内容详略得当，图文并茂；实例应用，步骤清晰，知识点针对性强。本书不仅适合初学者在最短时间内掌握软件使用技巧，且适用设计人员参考使用。

由于本书作者水平有限，加上时间仓促，书中难免有不足和疏漏之处，敬请广大读者予以指正。

编 者

目录

CONTENTS

Part 1 关于Illustrator CS6

1.1 关于工作界面	(01-02小时)
1.1.1 浏览Illustrator CS6的工作界面	2
1.1.2 工作界面的组成	3
1.2 高效的工作区	5
1.2.1 灵活的工作区	5
1.2.2 在面板内进行外观编辑	5
1.2.3 应用程序栏和工作区切换器	6

Part 2 文件的管理

2.1 文件的输入	(02-05小时)
2.1.1 新建、打开和保存一个文件	8
2.1.2 输入文件	11
2.1.3 链接与嵌入图形文件	13
2.1.4 置入Photoshop PSD格式文件	13
2.1.5 置入文件的管理	15
2.2 文件的输出	16
2.2.1 输出文件	16
2.2.2 支持 Flex 扩展功能	16
2.2.3 文档中的多个画板和多画板导出支持	16
2.2.4 输出文件供Photoshop使用	20

Part 3 页面设置

3.1 页面的应用	(05-6.5小时)
3.1.1 设置页面	22
3.1.2 标尺的应用	23
3.1.3 网格的应用	23
3.2 对齐的应用	25
3.2.1 参考线的应用	25
3.2.2 吸附对象	26

Part 4 文件的显示

(6.5-08小时)

4.1 关于视图的显示	28
4.1.1 采用几种方式显示画面图像	28
4.1.2 选项卡式文档视图	29
4.2 文档窗口的应用	30
4.2.1 调整选项卡的顺序	30
4.2.2 浮动窗口显示	30
4.2.3 文档布局	31

Part 5 绘制各种几何图形

(08-12小时)

5.1 矢量图形的绘制	34
5.1.1 绘制矩形	34
5.1.2 绘制圆角矩形	35
5.1.3 绘制椭圆形	36
5.1.4 绘制多边形	37
5.1.5 绘制空中星图形	37
5.1.6 绘制光晕效果图形	39
5.1.7 运用直线段工具	40
5.1.8 运用弧线工具绘制蝴蝶	41
5.1.9 运用螺旋线工具绘制蜗牛	44
5.1.10 运用矩形网格工具绘制象棋盘	45
5.1.11 运用极坐标网格工具绘制靶	47
5.2 实例应用	49
MP3广告	49

Part 6 徒手绘制

(12-13小时)

6.1 绘制工具的使用	54
6.1.1 用铅笔工具勾绘卡通狗的轮廓	54
6.1.2 运用平滑工具	55
6.2 实例应用	56
冰河世纪	56

Part 7 贝济埃曲线

(13-14小时)

7.1 绘制与应用曲线	60
7.1.1 贝济埃曲线节点和路径	60
7.1.2 用钢笔工具绘制文字	61
实例应用	64
笔记本电脑广告	64

Part 8 怎样管理色彩

(14-16.5小时)

8.1 色彩的应用	68
8.1.1 显示“颜色”面板	68
8.1.2 色彩模式	68

8.1.3 “色板”面板	72
8.1.4 特别色	74
8.1.5 编辑色板颜色	75
8.1.6 色板管理	75
8.1.7 实时上色	76
8.1.8 “分色预览”面板	78
8.2 实例应用	80
红色风暴	80

Part 9 渐变填充

(16.5-18小时)

9.1 渐变的应用	84
9.1.1 显示“渐变”面板	84
9.1.2 渐变透明效果	84
9.1.3 不受限制的透明度	86
9.1.4 扩展的“渐变”面板和工具	86
9.2 实例应用	89
花样少女广告	89

Part 10 在画布上绘制图案

(18-19小时)

10.1 设置应用图案	94
10.1.1 设置图案	94
10.1.2 应用图案	96
10.2 实例应用	98
剪纸风格绘画	98

Part 11 混合模式

(19-20.5小时)

11.1 混合模式的应用	102
11.1.1 “正常”混合模式	102
11.1.2 “变暗”、“正片叠底”和“颜色加深”混合模式	102
11.1.3 “变亮”、“滤色”和“颜色减淡”混合模式	103
11.1.4 “叠加”、“柔光”和“强光”混合模式	103
11.1.5 “差值”和“排除”混合模式	104
11.1.6 “色相”、“饱和度”、“混色”和“明度”混合模式	104
11.2 实例应用	106
时尚海报	106

Part 12 用画笔工具绘制图像

(20.5-22.5小时)

12.1 画笔的分类	110
12.1.1 散点画笔	110
12.1.2 书法画笔	112
12.1.3 图案画笔	114
12.1.4 艺术画笔	116
12.1.5 斑点画笔	118

12.1.6 灵活的画笔	118
12.2 实例应用	119
炫酷音乐	119

Part 13 曲线的重新造型

(22.5-24.5小时)

13.1 路径的应用	124
13.1.1 路径命令	124
13.1.2 路径查找器	130
13.2 实例应用	135
MUSIC主题海报	135

Part 14 对象的变形

(24.5-26小时)

14.1 对象变形工具	140
14.1.1 镜像对象	140
14.1.2 倾斜对象	141
14.1.3 扭曲变形对象	142
14.1.4 透视变形对象	142
14.1.5 改变对象形状	144
14.2 实例应用	145
唱片海报	145

Part 15 变形工具组

(26-28小时)

15.1 变形工具分类	150
15.1.1 变形工具	150
15.1.2 旋转扭曲工具	151
15.1.3 缩拢工具	151
15.1.4 膨胀工具	152
15.1.5 扇贝工具	152
15.1.6 晶格化工具	153
15.1.7 褶皱工具	154
15.2 实例应用	155
“舞蹈宣传”广告设计	155

Part 16 封套变形

(28-30小时)

16.1 关于封套变形	160
16.1.1 使用默认封套变形	160
16.1.2 使用封套网格	161
16.1.3 使用对象进行封套变形	161
16.1.4 编辑封套变形	161
16.1.5 “封套选项”对话框	163
16.2 实例应用	164
啤酒广告	164

Part 17 应用效果

(30~32小时)

17.1 效果的应用	168
17.1.1 简单制作3D效果	169
17.1.2 随心所欲应用效果	171
17.2 实例应用	180
鞋盒海报	180

Part 18 滤镜效果

(32~34小时)

18.1 滤镜的应用	184
18.1.1 展示画家画风的“艺术效果”	184
18.1.2 应用“模糊”效果	185
18.1.3 具有丰富效果的“画笔描边”	186
18.1.4 制作图像的“扭曲”效果	187
18.1.5 为图像添加瑕疵的“纹理”效果	188
18.1.6 制作鲜明耀眼的图像	189
18.2 实例应用	190
时尚都市	190

Part 19 使用图层

(34~37小时)

19.1 图层的应用	194
19.1.1 “图层”面板	194
19.1.2 创建新图层	195
19.1.3 暂时隐藏/显示图层	197
19.1.4 合并图层和编组	198
19.1.5 锁定图层、编组和路径	199
19.1.6 删除图层、编组和路径	199
19.1.7 复制图层、编组和路径	200
19.1.8 更改图层、编组和路径的顺序	201
19.1.9 图层属性设置	202
19.1.10 移动、复制对象至其他图层	202
19.2 实例应用	203
“娱乐城”广告设计	203

Part 20 自然合成图像的好帮手——蒙版

(37~38.5小时)

20.1 蒙版的应用	208
20.1.1 创建蒙版	208
20.1.2 编辑蒙版	208
20.1.3 释放蒙版	209
20.1.4 揭开剪切蒙版的神秘面纱	210
20.2 实例应用	211
音乐之风	211

Part 21 编辑输入文字

(38.5~40.5小时)

21.1 文字的编辑	214
21.1.1 沿路径输入文字	214
21.1.2 改变文本框形状	216
21.1.3 文本框的链接	217
21.2 实例应用	218
演唱会海报	218

Part 22 改变文字格式

(40.5~44小时)

22.1 文字的设置	222
22.1.1 设置文字字符属性	222
22.1.2 设置段落属性	223
22.1.3 查找和替换文字	225
22.1.4 查找文字字体	226
22.1.5 大小写的替换	226
22.1.6 文字分栏	226
22.1.7 文字绕图排列	227
22.1.8 标题文字强制对齐	228
22.1.9 建立轮廓字	228
22.1.10 复制文字的属性	229
22.2 实例应用	230
宣传海报	230

Part 23 使用符号

(44~47小时)

23.1 符号的应用	234
23.1.1 创建新符号	234
23.1.2 复制与删除符号	235
23.1.3 置入与替换符号	236
23.1.4 修改并重新定义符号	237
23.1.5 使用符号工具	238
23.2 实例应用	244
文化展览海报设计	244

Part 24 使用图形样式

(47~48小时)

24.1 应用图形样式	248
24.1.1 新增图形样式	248
24.1.2 应用图形样式	248
24.1.3 编辑图形样式	248
24.2 管理图形样式	249

Part 1 (01-02小时)

关于Illustrator CS6

【关于工作界面：30分钟】

浏览Illustrator CS6的工作界面
工作界面的组成

15分钟
15分钟

【高效的工作区：30分钟】

灵活的工作区
在面板内进行外观编辑
应用程序栏和工作区切换器

10分钟
10分钟
10分钟

1.1

关于工作界面

难度程度：★★★★☆ 总课时：30分钟

Illustrator是Adobe公司开发的功能强大的工业标准矢量绘图软件，广泛应用于平面广告设计和网页图形设计领域，功能非常强大，无论对新手还是对插画专家来说，它都能提供所需的工具，从而使设计者获得专业的质量效果。

如果是从事出版印刷的设计者，选择使用Illustrator，可以设计出精美的版面。如果是专业的平面广告创意设计师，Illustrator将会成为你表达独特创意的得力助手。如果是漫画、插图设计者，Illustrator将是你不可或缺的软件。同时，它在工业设计、企业VI策划等领域也展示出了惊人的创造力。人们常常误以为图形处理软件的处理能力和优秀设计作品的创造能力与计算机图形的表现能力成正比，但是实际上图形处理软件只不过是表现设计者想象力并付诸实现的工具，而一个优秀的设计作品则是设计者基于个人的想象力和努力经过无数次失败换来的结果。

对于一个设计者来说，毫无疑问最重要的是能够创造出充满想象力的作品，但与此同时，还有一个非常重要的因素，那就是拥有一个能够实现设计的工具。很多的设计者都在学习和使用Illustrator，因为Illustrator是一款更加简便自由、更具创造性，能够丰富多彩地表现设计者想象力的强大工具，能使设计者做出更有个性、更有创意的优秀作品。

运用Illustrator更加华丽、更加动感的功能，用户能够更自由地编辑和进行更细致的图形操作，并且能够实现目前矢量图难以表现出的逼真效果。Illustrator已经超越了图形软件的界限，成为能够完美实现设计者理念的强大软件。

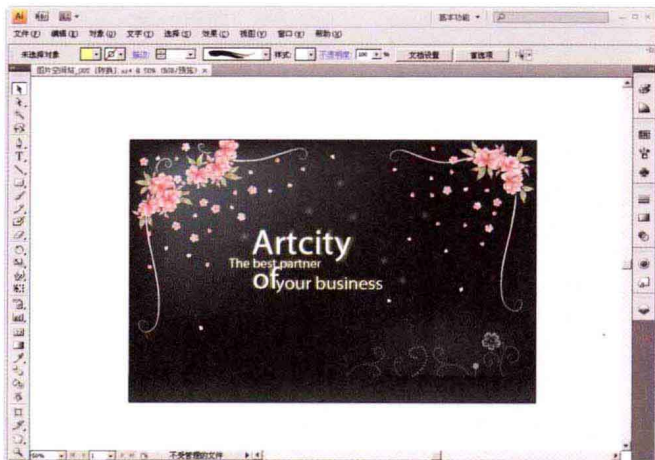
该软件发布之初，只拥有单调的绘图功能，经过漫长的发展，如今它已经升级到了功能完善的Illustrator CS6版本。相比以前的版本，新的Illustrator CS6增加了很多新的功能和颇具创造性的工具，为广大用户提供了更广阔的创意空间，同时更易用、更完整。

1.1.1 浏览Illustrator CS6的工作界面



学习时间：15分钟

当软件运行后，屏幕上就会出现标准的工作界面。下面就简单介绍一下Illustrator CS6的工作界面。Illustrator CS6 的工作界面如下图所示。





学习时间：15分钟

应用程序栏：这是Illustrator CS6新增的功能，有两个新增的按钮。

菜单栏：菜单栏的默认位置在标题栏的下方，其中有9个菜单项。

标题栏：标题栏中显示的是当前文件的名称、显示比例和色彩模式。

工具箱：工具箱是把所有绘图操作所需要的工具聚集起来的面板。

工作区：工作区是用户用来布置操作对象、绘制图形的区域。

状态栏：按住状态栏，在弹出的菜单中就会显示出4种状态信息。

面板：在Illustrator CS6中共有20多个浮动的面板。

1.1.2 工作界面的组成

前面我们已经浏览了Illustrator CS6的工作界面。下面分别对菜单栏、标题栏和工具箱进行详细介绍。

标题栏

标题栏显示当前文件的名称、显示比例和色彩模式。如果文件未被保存过，则标题栏将以“未标题”加上连续的数字作为文件的名称。

菜单栏

菜单栏是用来为用户提供Illustrator CS6命令的地方，如下图所示。当需要执行某项命令时，就需要在下面讲到的9个命令菜单中单击相应的菜单项，在随即出现的菜单中单击所需要的命令即可。如果命令为浅灰色，表示该命令在目前的状态下不能被执行。菜单项右侧的字母代号是该菜单项对应的键盘快捷键，使用快捷键有助于提高操作效率。

文件(F) 编辑(E) 对象(O) 文字(T) 选择(S) 效果(C) 视图(V) 窗口(W) 帮助(H)

“文件”菜单中的命令用于文件的打开、保存、输入和输出等文件管理工作，以及打印设置等操作。

“编辑”菜单中的各项命令用于复制、选取及定义图案等操作。

在Illustrator中，“对象”菜单是最复杂也是最重要的，绝大部分图形对象的管理、造型和运算命令，以及特殊的绘图命令都在这里。

“文字”菜单包括所有与文字处理相关的命令，如字形、大小和段落设置等。

简单地说，“选择”菜单中包括与处理和选取相关的命令，用户可以利用菜单中的命令快速选取希望选择的对象，如相同的颜色、线条与样式，或对象、文字和蒙版等。

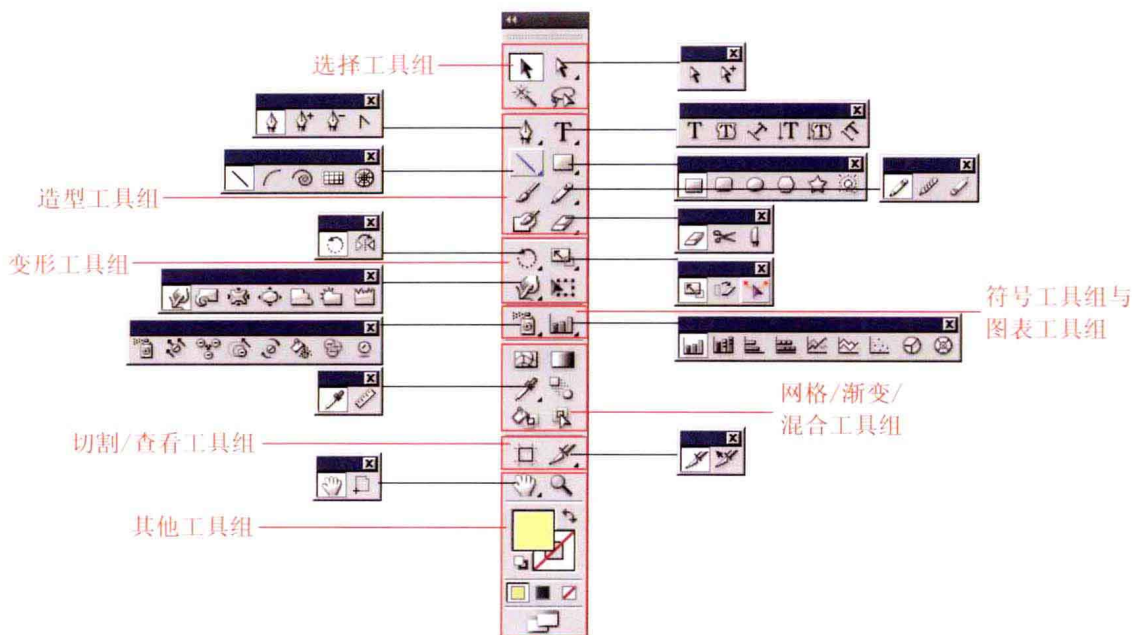
使用“效果”菜单，用户可以对矢量图使用原本是以点阵图形为基础的各种Photoshop特效滤镜，最不可思议的是，这些矢量图形在经过滤镜处理后，用户依旧可以使用处理矢量图形的方法对它们进行编辑。

使用“视图”菜单中的命令不会影响到处理中的图像，使用这些命令最主要的目的是协助用户更方便、更顺利地绘图。

使用“窗口”菜单，用户除了可以显示与隐藏面板、调用各种数据库外，还可以打开多个文件，同时在各文件间做切换操作。

“帮助”菜单包括与Illustrator相关的信息，如工具、菜单和面板的功能及使用方法等。

工具箱是把所有绘图操作所需要的工具聚集起来的面板，其中包括选择工具组、变形工具组、造型工具组、符号工具与图表工具组、网格/渐变/混合工具组，以及切割/查看工具组等，如下图所示。另外，还包括填充色块与边线色块、屏幕显示方式和颜色填充控制工具等。了解工具箱中各项工具的基本用法和技巧是学习Illustrator软件的重要部分，下面就简单介绍一下工具箱中的一些工具。



选择工具组：用来选取对象，是最常用的工具。

造型工具组：利用这些工具可以绘制基本的形状，同时也可以任意绘图，在Illustrator CS6里也提供了常用的比较好看的形状供大家使用。

变形工具组：使用这组工具可以对路径进行各种变形操作。

符号工具组与图表工具组：使用符号工具可以绘制出一系列的符号实例，或是在已存在的符号实例中加入其他符号实例，并对符号进行编辑；图表工具组共有9种图表，在页面上拖动鼠标就可以设置一个区域，用于生成各种形状的图表。

网格/渐变/混合工具组：使用网格工具可以填充多种颜色的网格，使用渐变工具可以调整对象中的渐变起点、终点及渐变的方向，混合工具用于在多个对象之间创建颜色和形状的混合效果。

切割/查看工具组：切割工具主要针对网络应用，是对比较大的图形、图像进行分割的一个工具群组；查看工具可以在工作区域内进行视图的移动，增加或减小页面的显示倍数。

其他工具组：包括填充控制、笔触填充控制、颜色填充控制和窗口显示控制工具等。

应用程序栏

在Illustrator CS6中新增加了应用程序栏。

“转到Bridge”按钮：单击此按钮可以转到Illustrator CS6新增的Bridge浏览器，支持多种文件格式的缩略图显示，关注Adobe的最新动态。

“排列文档”下拉按钮：可以让打开的多个文档以不同的方式显示，是一项新增的方便查看文档的功能。

1.2

高效的工作区

难度程度：☆☆☆☆☆ 总课时：30分钟

1.2.1 灵活的工作区



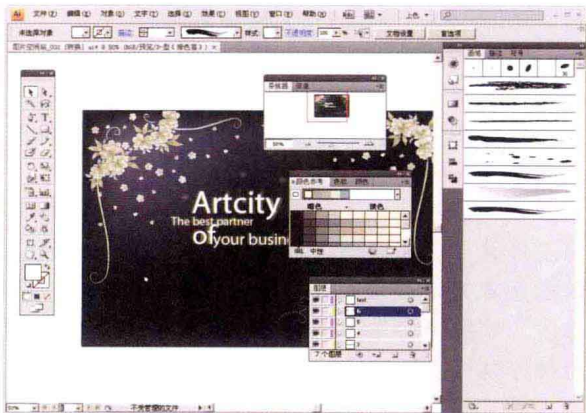
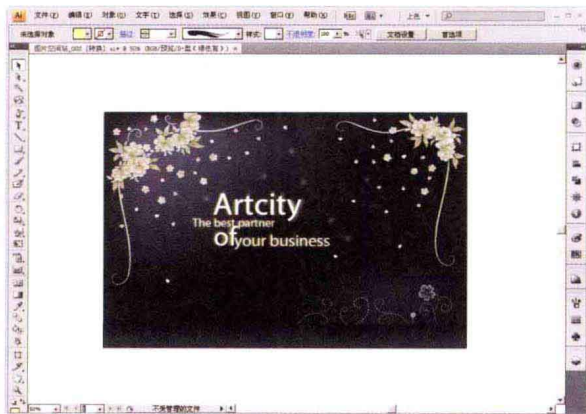
学习时间：10分钟

Illustrator CS6中的工作区域更加灵活自如，可以自由地变化方式，方便绘图需要，提高工作效率。

Illustrator CS6启用了空间节省和自定义查看功能，工作区左侧的工具箱排成一列靠放在最左边的位置，各个调节面板以图标形式停靠在右侧，这样大大节省了工作区域的空间，令视图范围扩大了不少，如右图所示。

工作区两侧的工具箱和调节面板还可以自定义显示形式，根据用户的习惯调节。对于工具箱，可以按“折叠”按钮，转换双列排放或单列排放，并且还可以在工具箱顶部按住鼠标左键不放拖曳工具箱，使其呈单独的形式显示。要恢复原来的形式，将工具箱拖曳回去即可。在简洁形式下，调节面板是以图标形式显示的，只要单击需要应用的面板图标即可打开面板，非常灵活易用，不用的时候单击面板顶部“折叠”按钮，即可关闭面板，恢复到图标形式。面板可以以单独的形式显示，也可以几个面板重叠显示，只要将需要放在一起的面板拖至另一块面板，当出现蓝色线框时，松开鼠标即可，如右图所示。

同时，工作区域的颜色可以变化，用户能够根据自己的需要，选择更暗或更亮的工作区颜色，外观也更灵活。



1.2.2 在面板内进行外观编辑



学习时间：10分钟

Illustrator CS6的“外观”面板具有更加强大的功能，它具有编辑对象的功能。打开“外观”面板后，用户可以不必要再打开其他面板，如“色板”面板、“描边”面板和“效果”面板等，就可以使用这些面板中的功能，这样就解决了在几个面板之间来回切换的问题，因此节省了时间，提高了设计速度。

要打开“外观”面板，可以执行“窗口/外观”命令，也可以直接单击“外观”面板的图标，打开“外观”面板，如右图所示。

■ “添加新描边”按钮：单击该按钮，可以为对象添加描边效果，并且单击“描边”文本左侧的小三角按钮▶，在展开栏中，可以改变描边的不透明度。

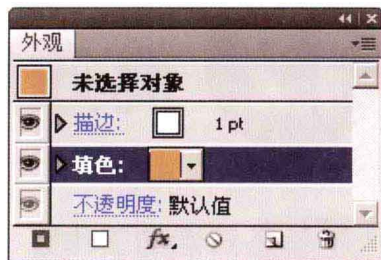
□ “添加新填色”按钮：单击该按钮，可以为对象添加颜色，单击“填色”文本左侧的小三角按钮，在展开栏中，单击“不透明度”文本，可以改变添加的颜色的不透明度。

fx “添加新效果”按钮：单击该按钮，可以为对象添加滤镜等效果。

🗑 “清除外观”按钮：单击该按钮，可以将为对象修改的所有外观清除掉。

📄 “复制所选项目”按钮：单击该按钮，会将所选择的外观复制下来。

🗑 “删除所选项目”按钮：单击该按钮，可以清除所选的外观。



1.2.3 应用程序栏和工作区切换器



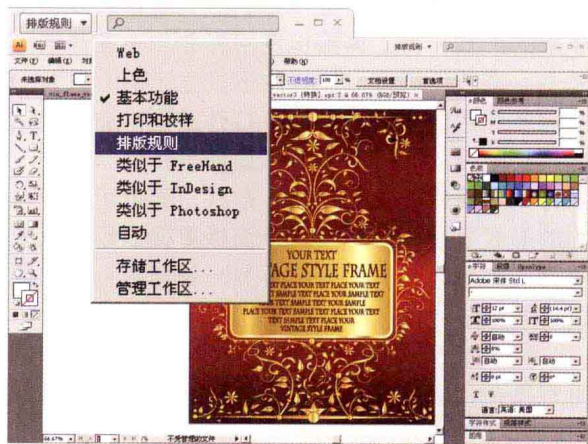
学习时间：10分钟

在Illustrator CS6中的每个Creative Suite应用程序顶部，在其应用程序栏上均提供了菜单和选项。这样做的目的是，方便用户应用各项功能，做图时使选区和工作区域的切换更加便捷灵活。使用工作区切换器可以快速转到不同的工作区配置，以满足用户的特殊需要。使用该应用程序栏，用户还可以访问Adobe Bridge和文档排列面板。

打开Illustrator CS6，当工作区切换器显示为“基本功能”时，单击工作区切换器下拉按钮，在弹出的下拉菜单中选择一项命令，这时工作区的显示情况会发生变化，如右图所示。

应用程序栏和工作区切换器在各个应用程序与工作区、工作区与工作区之间的切换上，比以前的版本方便很多。用户不用再执行“窗口/工作区”中的命令来选择各个工作区了，直接从这里操作就可以完成了。

要切换到Adobe Bridge程序，不用执行“文件/在Bridge中浏览”命令，直接单击“转到Bridge”按钮即可切换，提高了设计的速度。



Part 2 (02-05小时)

文件的管理

【文件的输入：100分钟】

新建、打开和保存一个文件	30分钟
输入文件	20分钟
链接与嵌入图形文件	10分钟
置入Photoshop PSD格式文件	20分钟
置入文件的管理	20分钟

【文件的输出：80分钟】

输出文件	10分钟
支持 Flex 扩展功能	10分钟
文档中的多个画板和多画板导出支持	40分钟
输出文件供Photoshop使用	20分钟

2.1

文件的输入

难度程度：★★★★☆ 总课时：100分钟
素材位置：02\文件的输入\示例图

本章中，我们将讲解建立Illustrator CS6的空白新文件、打开旧文件、保存文件，以及如何输入、输出文件等基本操作方法。

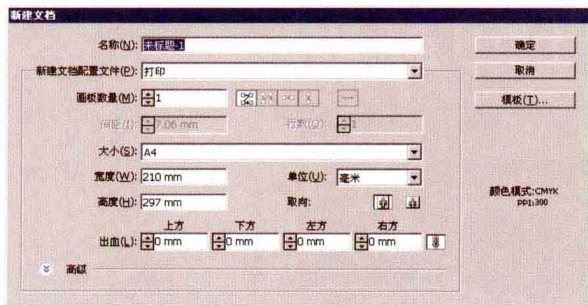
2.1.1 新建、打开和保存一个文件



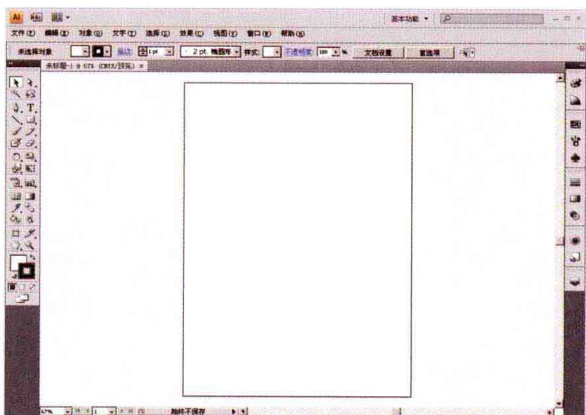
学习时间：30分钟

设计一件艺术作品，要做的第一项操作就是新建一个空白文件，处理告一段落时，必须将文件结束或者保存。

01 执行“文件/新建”命令，在打开的“新建文档”对话框中进行设置，在“名称”文本框中输入文件的名称，在画板设置选项组中设置画板的大小和尺寸等参数，如下图所示。



02 单击“确定”按钮，可以打开空白的绘图工作区。在工作区上方左侧就是绘图窗格标题栏，它显示了文件的名称、显示比例和色彩模式。在窗格中心的黑框区域就是绘图窗格的页面，页面的大小就是作品的大小。绘图页面之外的部分称为剪贴板，剪贴板中的内容不会被打印出来，如下图所示。



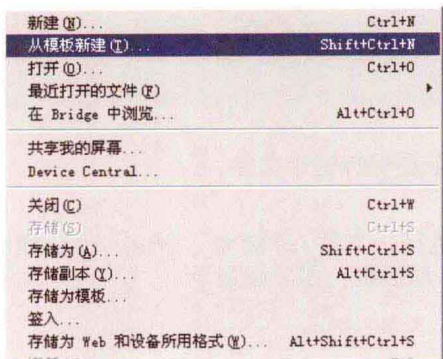
技巧提示

单击“取向”栏中的两个按钮，可以使画板纵向或横向摆放。

使用Illustrator CS6可以设计平面作品和网页作品。在设计这些作品时，要指定文件使用的色彩模式，可以选择适于平面印刷场合的CMYK色彩模式，也可以选择适于网页设计的RGB色彩模式。指定的色彩模式会影响置入的点阵图的色彩模式及一些滤镜功能的执行。

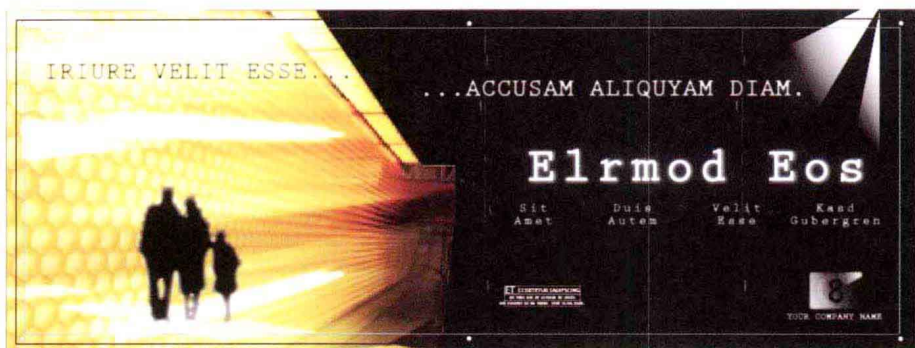
除了可以按照上述方法新建文档以外，还可以根据模板新建文档，用户可以在Illustrator CS6内置模板的基础上新建一个文档，进行编辑。所谓模板就是一套控制绘图版面、外观样式及页面布局的设置。用户可以使用默认的模板，也可以从应用程序中多种可用的设置模板中选择一种模板，下面将具体讲述根据模板新建文件的操作方法。

01 执行“文件/从模板新建”命令，如下图所示。



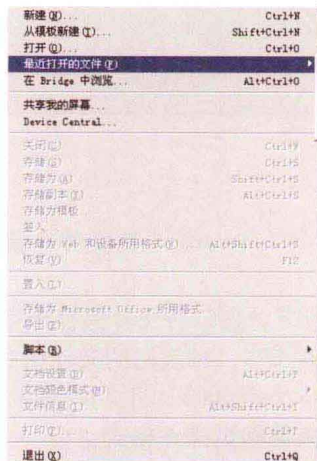
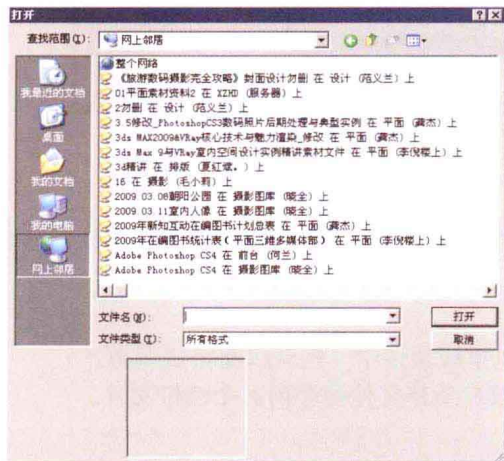
02 在弹出的“从模板新建”对话框中选择模板，单击“新建”按钮，如下图所示，就可以根据模板新建文件。

03 “模板”文件夹中涉及的内容很多，因此可以根据需要选择模板文件进行使用。以下两幅图形是从模板新建的图形文件，如图所示。



在Illustrator CS6中，打开文件的方式有3种：在欢迎界面中单击“打开文档”按钮、执行“文件/打开”命令及使用【Ctrl+O】组合键。执行上述任意一种操作，都会弹出“打开”对话框。

若要继续先前未完成的工作，还可以执行“文件/最近打开的文件”命令，打开最近打开过的文档，如下图所示。



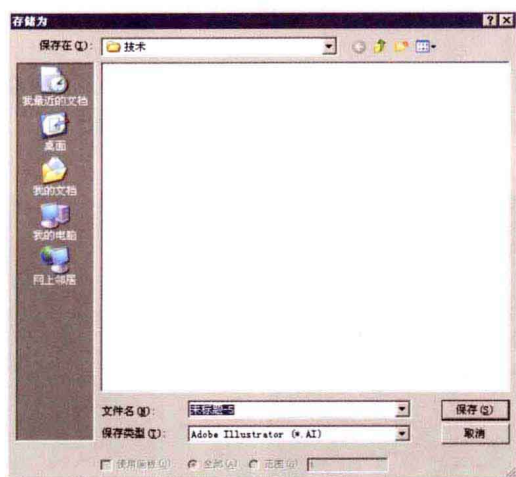


技巧提示

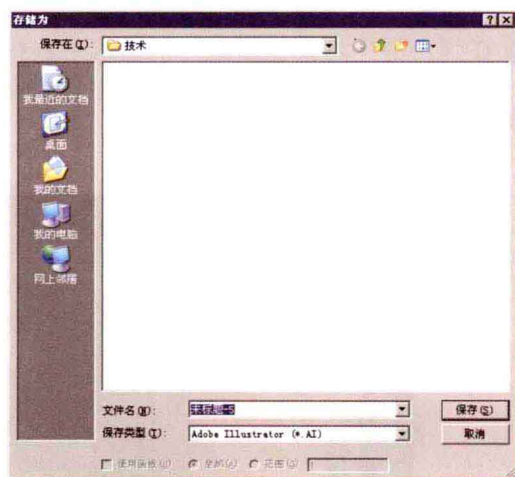
Illustrator CS6可以打开的文件格式有很多，包含AI、WMF、EPS、TXT、DOC、RTF、TIF、EMF、FH4~FH9、DXF、DWG、CDR5~CDR10、CGM、PSD、BMP、PCX、PCD、PXR、TGA、PDF、SVG、GIF、JPG、PICT和PNG等不同的矢量、点阵图形或是文字格式文件。

结束文件操作前，如果这个文件以后还要继续使用，就要保存这个文件。

01 执行“文件/存储”命令，若该文件尚未保存过，就会弹出“存储为”对话框，反之则不会显示该对话框，如下图所示。



02 执行“文件/存储为”命令，也会弹出“存储为”对话框，如下图所示。



在“存储为”对话框中，用户可以指定文件存储的位置，在“文件名”文本框中输入文件的名称，然后选择“保存类型”下拉列表中的文件格式选项，Illustrator CS6为用户提供了7种文件保存类型，如下图所示。



Adobe Illustrator: 将文件存储为Illustrator标准的Illustrator格式，这种格式的文件扩展名为“AI”。

Adobe PDF: 表示将文件保存为可便携式文件格式。

Illustrator EPS: 排版用的文件格式。若要将文件置入排版软件中，则需以此格式保存。

Illustrator Template: 将文件保存为模板，这样就可以在新建文件时应用这个模板文件。

SVG: 矢量网页文件格式。

选择好保存类型后，单击“保存”按钮，就会根据所选文件的格式弹出不同的保存设置对话框，进行选择设置后，单击“保存”按钮就可以完成Illustrator文件的保存了。