



万水电脑创意设计精品丛书

# 梦幻Illustrator 7 创意设计

**Illustrator 7** Studio  
Secrets

[美] Ted Alspach 著  
康博创作室 译

  
**IDG**  
BOOKS  
WORLDWIDE



中国水利水电出版社  
[www.waterpub.com.cn](http://www.waterpub.com.cn)

CD-ROM

MAC  
WINDOWS

万水电脑创意设计精品丛书

# 梦幻Illustrator7创意设计

[美] Ted Alspach 著

康博创作室 译

本书配有光盘，需要者请到网络光盘实验室拷贝

中国水利水电出版社

## 内容提要

Illustrator自问世以来,已成为工业标准的图形和插图制作软件包。Adobe公司最新推出的7.0版本,增加了强大的新功能,经用户界面带来了巨大变化。

本书共分十一章,都是由Illustrator专家和使用此软件的艺术家人写的。介绍了此软件的一些常用选项,着重讲述了使用此软件的捷径和窍门。本书注重实践,都是结合实例来讲解软件的各项用法的。此书是获得通向专业水平的创造力和效率的捷径。

"Copyright© 1998 by China Water Power Press. Original English language edition copyright© 1998 by IDG Books Worldwide, Inc. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc., Foster City, California, USA."

---Studio Secrets, and the IDG Books Worldwide logos are trademarks under exclusive license to IDG Books Worldwide, Inc., from International Data Group, Inc. Used by permission.

## 图书在版编目 (CIP)数据

梦幻Illustrator 7 创意设计 / (美) 阿尔斯波 (Alspach, T.)  
著; 康博创作室译. - 北京: 中国水利水电出版社, 1998.10

(万水电脑创意设计精品丛书)

书名原文: Illustrator 7 Studio Secrets

ISBN 7-80124-828-7

I. 梦... II. ①阿... ②康... III. 图形软件, Illustrator 7  
IV. TP391.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (98) 第27533号

|       |                                                    |
|-------|----------------------------------------------------|
| 书 名   | 梦幻 Illustrator 7 创意设计                              |
| 作 者   | [美] Ted Alspach 著                                  |
| 译 者   | 康博创作室                                              |
| 出版、发行 | 中国水利水电出版社 (北京市三里河路6号 100044)                       |
| 网 址   | www.waterpub.com.cn<br>E-mail:sale@waterpub.com.cn |
| 电 话   | (010)63202266(总机)、68331835 (发行部)                   |
| 经 售   | 全国各地新华书店                                           |
| 排 版   | 北京万水电子信息有限公司                                       |
| 印 刷   | 中国电影出版社印刷厂                                         |
| 规 格   | 787×1092毫米 16开本 19印张 438千字                         |
| 版 次   | 1999年1月北京第一版 1999年1月北京第一次印刷                        |
| 印 数   | 0001-5000册                                         |
| 定 价   | 120.00元 (含光盘)                                      |

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页者,本社发行部负责调换

版权所有·翻版必究

## 序

你在学习它的过程中会取得长足的进步，并将获得通向专业水平的创造力和效率捷径。

——米切尔·哈伯伍德

Adobe Illustrator 自1987年问世以来，已经成为了工业标准的图形和插图制作软件包。11年来，全球已有一百多万专业人士将Illustrator用于出版业。在1997年5月，Adobe公司推出了适合Macintosh和Windows系统的Illustrator 7.0，这给用户界面带来了巨大的变化，并增加了强大的新功能。

因为百分之九十的Illustrator用户也在使用Photoshop，所以Adobe公司把发展在这两种产品之间的一致用户界面作为一个主要任务。把这些用户界面集成起来，就意味着用户能够更轻松地在两个应用软件间转换，并实现高效和在以前无法实现的创作。由于Adobe公司给其产品加入了新的功能，用户就能更快地学会并利用这些新功能。

除此以外，Illustrator 7是过去五年中的第一个Windows版本。现在在此平台上的专业创作工作可以获得如同在Macintosh平台上一样强大的功能、灵活性和高效性。

Illustrator的深度和强大功能以及Illustrator 7所带来的扩展功将使得本书成为任何一位使用该应用软件用户的极为有价值的资源。这本独一无二的书及其所附的光盘收集了备有大量提示、技巧和来自世界级艺术家的作品范例。对于这些艺术家来说，时间就是金钱，最大限度的创造性和控制力是必不可少的。在本书中和光盘里读者将会发现如何优化新的Illustrator界面、如何利用第三方插件及其他的应用程序来扩展Illustrator功能等专业秘密。

拥有本书就像是拥有了一支可以帮助你从投入中获到最大效益的Illustrator专家组。这难道不会使你受益匪浅吗？你在学习它的过程中会得到长足的进步，并可获得通向专业水平的创造力和效率的捷径，这就是Illustrator所有要做的——帮助实现你的创造视觉效果。

Adobe 系统公司产品部总经理

米切尔·哈伯伍德

# 前言

秒密和少量信息在办公室里穿插得相当迅速。在17英寸的彩色监视器上可向朋友展示一些小技巧以及工作室里所使用的普通技术。

本书是关于全部的高级Illustrator、FreeHand软件和我所能找到的相关矢量程序资料的概要。我已经收集了几年的资料，但最近在出版全部这些资料上遇到了麻烦。IDG Books Worldwide公司(也就是本书的出版商)要我尽最大可能来充实我的《Illustrator实用大全》这本书，但又不要超过1000页(并只有16页彩图)。我想Illustrator Filter Finess能解决这个问题，但由于其内容必须与滤镜和插件有关，所以它的内容受到很大的限制。而最终，本书收集了这些位矢量图艺术家的高深技术和神奇作品，并配有一步步的全彩示例，这些示例是我多年来一直想出版的。本书确实是一本高档次的图书，它的重点是在使读者获得全部的Adobe Illustrator软件的内容，并涉及到Macromedia FreeHand、VectorTools以及其他所有可以为Macintosh和Windows用户所使用的相关矢量软件。

当然，Windows的用户，这些年来一直为得不到正式的Illustrator的Windows版本而发愁(Illustrator 4.1曾是最新的版本，它和Macintosh中的3.2版是完全一样的)。如果Illustrator的7.0版还不能在1997年问世，那么Adobe公司肯定会受到成百上千的狂热的、气愤的艺术家们的围攻，他们要求具有Pathfinder滤镜和浮动调色板。这本书满足了在这两个平台上使用Illustrator(和其他矢量应用软件)的用户的需要。(见下面“Mac和Windows用户需知”部分，可得到更多关于跨平台问题的专门的知识)。

Illustrator 7.0其本身并不是一个Macintosh版本，但进行了巨大的改变。这样，Illustrator用户就可以采用工具箱、菜单以及键盘命令来创建和编辑艺术作品。旧的习惯将必然被打破；新的技术将肯定会被发明。如果读者仍旧使用Illustrator 6，FreeHand 7或是DrawTools(很难看，但功能很强大，是VectorTools的前身)，那么现在是升级的时候了。采用Adobe公司的和Macromedia公司的过分“跨级”软件，用户可以从FreeHand升级到Illustrator 7，从Illustrator升级到FreeHand 8，并且所花的钱少得令人不可想象。

本书是以读者有上面所提到的所有软件的最新版本为前提的。与以前版本相比，界面和功能会有各种不同的变化，但是大部分的这些变化中只是限于某一范围内，所以即使读者的某个程序是落后的版本，也将可以轻松的按照这些步骤进行下去。

## 如何使用本书

正如书的名字所表明的，本书主要介绍基于Macintosh和Windows两种平台的Adobe Illustrator 7.0版本。然而，本书所讨论的有关FreeHand技术和秘密也能用于Illustrator软件

(一些艺术作品是由FreeHand用户创作的, 所以这些技术和秘密是FreeHand所涉及的, 但也同样适用于Illustrator)。

本书是由下面所几类矢量创造人员所写成的:

- Illustrator专家。他们想知道每一条提示、技巧、技术以及每一个程序的秘密, 所以让他们能工作地更快, 更高效, 最重要的是, 他们的工作给其他使用矢量软件的朋友留下了深刻印象。

- 一些使用Illustrator或FreeHand软件人员。他们想知道一些软件深层的特点来帮助他们加快学习进度。

- 艺术家, 他们想学习新的艺术技法和工具。

- 所有对这些矢量软件所制作的作品感兴趣的人员。

无论是怎样阅读本书, 都将从其中所有的秘密中受益匪浅。读者可以一页一页的阅读, 也可以有重点的看主要的文字和图表, 或是浏览来找出所感兴趣的不同的图片, 然后阅读关于如何创作出它的部分。读者甚至可以把本书放在一边, 将本书配套光盘放到(Macintosh或Windows)计算机里, 然后来观看演示软件、全功能过滤器以及现场演示技术“秘密”。

我建议读者在使用Illustrator或FreeHand时, 把本书放在计算机旁边, 这样可以用它来启发一些新想法并参考有关把这些想法变成屏幕上的矢量图形的技术。

### Mac和Windows用户须知

这是一本跨平台的图书。然而, 就像Illustrator用户多于FreeHand用户一样, Macintosh Illustrator用户要多于Windows Illustrator用户。因此, 大部分的屏幕操作、键盘命令、特定平台参考都以Macintosh的格式表示, 以尽可能使这两个平台的读者用户轻松地理解它们, 但这并非是不理会Windows用户。Adobe Illustrator其绝大部分功能在两个平台上是相同的。这两个平台之间的主要不同并非计算机本身, 而是键盘和鼠标。

在本书中, 无论是看到“Command-X”、“Command-P”或是其他快捷键, 它们都是Macintosh的命令键, 而接下来上就会介绍Windows专用的快捷键(Ctrl+X, Ctrl+P)。当看到“Option-arrow”、“Option-E”或其他快捷键, 它们都是Macintosh的选择键, 读者将会看到下面Windows的选择键(Alt+arrow或Alt+E)。为了表明哪一组命令用于哪一个平台, 本书采用连字号“-”来分开Macintosh的键, 而用加号“+”来分开Windows的键。当读者看到“单击”或“用鼠标单击”时, 都是指单击鼠标的左按钮。如果没有列出与Macintosh平台中相同的Windows平台的功能, 这时所涉及的软件就不能在PC机上运行。

任何其他特定的平台问题比如Illustrator的General Preferences中的Use Classic Pen Tool选项, 只能在Macintosh上使用都明确地针对特定平台进行讲解。

## 如何学得更多

如果读者还是一个Adobe Illustrator的初学者，那么最好的学习用书是北京万水电子信息公司出版的《Illustrator 实用大全》。实际上，即便是Illustrator多年的用户，也会发现本书是Illustrator学习的必不可少的参考书。

## 如何与作者保持联系

如果读者已经发现了本书中所涉及的矢量软件的秘密，把它寄给我。如你是第一个提供该秘密的人，我将把它收入本书的下一版中，你就可以免费得到该书的下一版本。同样地，也可以寄给我你创作的矢量艺术作品：请制成高压缩比的JPEG文件寄给我（请不要采用矢量图格式）。如果我在下一版本中采用了你的艺术作品和特殊技术，你不仅将免费得到一本书，还将把你的联系信息收录在艺术家索引中。请把你的揭秘和JPEG作品寄到：iss @ bezier.com。

## 致 谢

无论怎样，我都觉得本书并非我所拥有，而是属于其他的人。从四十多位投稿的艺术家到许多其他涉及本书的人，这本书确实是关于Illustrator的合作结果，我能和他们一起工作感到非常荣幸。

首先，如果不是这些具有多种天才的艺术家们允许我把他们的作品加入到这本书中，就不可能有本书的出版。所以，要感谢Michael Tompert, Timothy Drake, Carla Kiwior, Scott Crouse, Stephen Czapiewski, Marty Smith, Laurie Grace, Joe Jones, Ian Giblin, Robert Forsbach, Robert Burger, Samuel Prentice, Susan Jones, Sandee Cohen, Michael Scaramozzino, Patricia Cheal, Gary Good, Scott McCollum, Frank Collyer, Kevin Barrack, Travis O' Hearn, Franklin Smith, Ari Weinstein, Michael Long, K. Daniel Clark, Pamela Wattenmaker, Eliot Bergman, Ron Chan, Randy Livingston, Clarke Tate, John Stebbins, Nikolai Punin, Robin Storesund, Joe Shoulak, Steven Gordon, Mike Roberts和Gary Ferster。他们的艺术是高雅的，因此本书看上去是那么的有趣。实际上，没有这些艺术家，本书也许只能称为“Illustrator 7的空白空间秘密”。

Amy Thomas一直热情地与我一起在这项项目上工作了一年多，经历各种与作者相关的延期交稿，她从未失去与我合作的耐心。她的指导和投入一直伴随这项项目，这就是为什么全书中有一些命令式的话。Amy对本书的贡献怎么说也不过火，所以我将不再说了，而是将本书由她来作编辑审阅。

还必须感谢Mike Roney。他使本书得以出版，尽管有前所提到的有关作者延期交稿，但是，还是使IDG Books公司从始至终都对本书保持兴趣。

所有其他涉及编辑和本书最终出版的人们也做出出色的工作，其中突出的是IDG Books公司的工作人员。他们是：Suki Gear, Micheal Welch, Elsie Yim, Susan Parini, Renee Dunn, Andreas F. Schueller, Mick Arellano和Mark Schumann。

特别是Sandee Cohen，她所的工作远超出她作为本书的技术编辑的工作范围。无论怎样她都始终设法掌握大量Illustrator和FreeHand的软件知识。如果有谁能回答有关矢量图的问题，那就是Sandee。当然，读者也许没有什么关于矢量图的问题，但即使有也不要紧。

Jenifer Alspach恰好刚刚完成名为Photoshop and Illustrator Synergy Studio Secrets的书，他在书中证明像素可以与矢量共存。Jenifer Alspach不断地鼓励我（“不想玩玩Myth软件游戏吗？”），帮助我（“我要离开一天，你来看我的孩子”），支持我（“你要知道我的书要卖得比你的好，你信吗？也许你应该想想是否放弃？”）。但是她使我关上办公

室的门，于是我就能一次又一次的把工作做完，这就是为什么本书用了不到两年就完成的原因。

我通常会加一两句感谢“孩子”的话，我用引号是因为直到几个月以前，这些“孩子”还是五只猫(Linus, Toulous, Pyro, Static和Sage)、一只狗(Yote)和一匹马(Murphy)。但因为我们现在有了真正的一个孩子(注意没有引号)，我就不知道要如何表示它们。它们以其特有的方式来帮助我，特别要感谢Static，它在本书的创作过程中学会了打字(也就它会这样认为)。当然，还要感谢Gage，它不至一次的在我的键盘上吐口水，并为婴儿(我的孩子)做出相当不错的表率。

还必须感谢Illustrator 7的创作队伍，特别要感谢Shankar, Ellen和Andrei，感谢他们帮助我回答我所能想到的全部Illustrator问题。并且我还要感谢Adobe公司产品部的总经理Michoael Hopwood为本书作序。

我们能获得本书中的关于Extensis VectorTools软件的一章内容，主要是因为一些使用Extensis的杰出人士说服我，使我采纳了一些有关VectorTools软件的内容。感谢Kevin Hurst和Diana Smedley，(尽管在我的Official Kai's Poower Tools Studio Secrets一书中已作了感谢)，他们给我介绍了VectorTools软件我以前从未知道的强大功能以及其他所有的Extensis软件特点。Extensis软件并非只创作一些出色的软件作品，还可以创造出其他更为出色的作品(这是出于经典的行业标准而这么说的)。

我永远不能忘记那些(或全部)与我在Illustrator方面合作的人们。他们热爱Illustrator，并给予了有关使用Illustrator的独到见解。他们是：Tom Neal, Brad Neal, Ron Chan, Joe Shoulak, Micheal D'Abrosca, Mordy Golding, Sharon Steuer, Sandee Cohen和Gary Newman。

最后，要特别感谢我所采访的人们：Clarke Tate, Andrei Herasimachuk, Sandee Cohen, Joe Jones和Bruce Hodge。他们在百忙中抽出时间来全面仔细地回答很多Illustrator的问题。如果读者只看本书的一些内容(或是在看所有出色艺术品中)，一定要注意他们的访谈会遍布各个章节中。

## 有关作者

Ted Alspach 写过几本有关桌面出版物和图形的著作，同时还发表了几百篇有关这类问题的文篇。

Ted 拥有 Bezier Inc. 公司。该公司座落于 Arizona 中部的荒野的沙漠上。在那里他和妻子，儿子以及六个好朋友并肩继续迎接基于像素图形的挑战开创矢量图的世界。

Ted Alspach 的另几本书：

Kais Power Tools Studio Secrets

Illustrector 7 Bible

Macworld Illustrator 6 Bible, 2nd Edition

Macworld Illustrator 5.0/5.5 Bible

Illustrator Filter Finess

PhotoDeluxe 2 Visual QuickStart Guide

PageMaker 6.5 Visual QuickStart Guide

Acrobat 3 Visual QuickStart Guide

Photoshop Complete

Microsoft Bob(Bill 说大家应该买它)

Internet E-mail Quick Tour

# 目 录

序  
前言  
致谢

## 第一部分 向量剖析

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| 第一章 Illustrator 7 剖析 .....                            | 3  |
| 1.1 Illustrator 7 制作剖析 .....                          | 3  |
| 1.1.1 控制面板的组织 .....                                   | 3  |
| 1.1.2 控制面板的更多的功能 .....                                | 9  |
| 1.1.3 避免对象之间的干扰 .....                                 | 9  |
| 1.1.4 十种提高 Illustrator 工作效率的方法 .....                  | 12 |
| 1.1.5 最不清楚的十六个键盘命令 .....                              | 14 |
| 1.1.6 五个最危险的键盘命令 .....                                | 16 |
| 1.1.7 十二条 Illustrator 的新功能 .....                      | 17 |
| 1.2 Illustrator 7 的设计剖析 .....                         | 18 |
| 1.2.1 用随机化工具创造自然效果 .....                              | 19 |
| 第二章 FreeHand 剖析 .....                                 | 23 |
| 2.1 十个 FreeHand 所独有的特征 .....                          | 23 |
| 2.2 在 Illustrator 和 FreeHand 之间转换艺术作品 .....           | 25 |
| 2.3 十五个最有用的可用于 FreeHand 和 Illustrator 的键盘命令 .....     | 26 |
| 2.4 DREAM LUCID 作品 .....                              | 26 |
| 2.5 VIDEO POKER 作品 .....                              | 27 |
| 第三章 VectorTools 2.0 剖析 .....                          | 29 |
| 3.1 软件包的内容 .....                                      | 31 |
| 3.2 热键 .....                                          | 32 |
| 3.3 VectorBars 插件 .....                               | 33 |
| 3.3.1 五个最有用的预置 VectorBars .....                       | 33 |
| 3.3.2 定制 VectorBars .....                             | 34 |
| 3.3.3 创建一个定制 VectorBar 工具条的七个提示 .....                 | 36 |
| 3.4 VectorColor 插件 .....                              | 38 |
| 3.4.1 Extensis 不知道而用户可能自己在 VectorColor 中实现的五个功能 ..... | 38 |

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| 3.5 VectorMagicWand 插件 .....                       | 40        |
| 3.5.1 使用 VectorMagicWand 的提示与技巧 .....              | 41        |
| 3.6 VectorShape 插件 .....                           | 42        |
| 3.6.1 技术剖析 .....                                   | 42        |
| 3.7 VectorFrame 插件 .....                           | 45        |
| <b>第四章 PostScript 插件剖析 .....</b>                   | <b>47</b> |
| 4.1 插件 .....                                       | 48        |
| 4.2 Vector Effects 插件集 .....                       | 49        |
| 4.2.1 十种使界面完善的方法 .....                             | 49        |
| 4.2.2 使用 Flare (闪光) 插件的五种方法 .....                  | 51        |
| 4.2.3 Shadowland 在矢量图软件中能独竖一帜的原因 .....             | 52        |
| 4.2.4 五种使 VectorDistort 运行更好的方法 .....              | 52        |
| 4.2.5 五种读者可能不知道的 ShatterBox 的功能 .....              | 53        |
| 4.2.6 作者最喜欢的 Warp Frame 提示 .....                   | 54        |
| 4.2.7 全屏预览和 KAI 的眼睛 .....                          | 54        |
| 4.2.8 玩具有 KPT 2.1 界面的 Breakout 游戏 .....            | 55        |
| 4.3 Doodle Jr. 插件 .....                            | 58        |
| 4.4 CADtools .....                                 | 58        |
| 4.4.1 五个 CADtools 可以实现而 Illustrator 不可以实现的功能 ..... | 59        |
| 4.5 Vertigo 3D Words .....                         | 60        |
| 4.5.1 Vertigo 3D Words 中的五个最讨厌的限制 .....            | 60        |

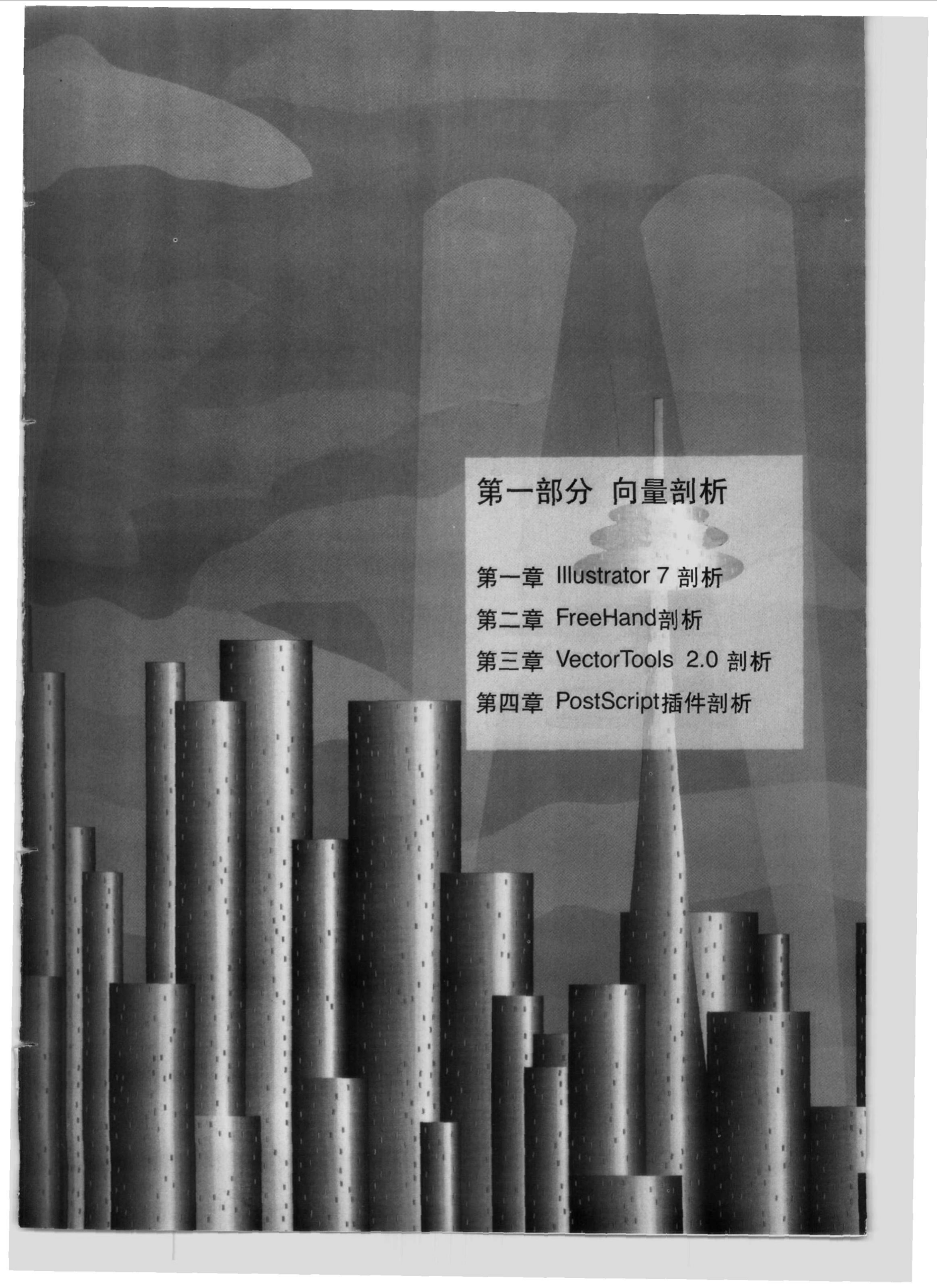
## 第二部分 内容剖析

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| <b>第五章 景深 .....</b>                | <b>65</b> |
| 5.1 利用图层来在 Illustrator 中产生景深 ..... | 65        |
| 5.1.1 耶稣 .....                     | 65        |
| 5.1.2 哥伦比亚 .....                   | 67        |
| 5.2 秘密技术 .....                     | 70        |
| 5.2.1 棕榈树树杆 .....                  | 70        |
| 5.2.2 棕榈枝叶 .....                   | 72        |
| 5.2.3 树和阴影 .....                   | 75        |
| 5.3 秘密技术: 齿轮 .....                 | 78        |
| 5.4 秘密技术: 热气球 .....                | 81        |
| 5.5 秘密技术: 彼此交错的对象 .....            | 85        |
| 5.6 秘密技术: 卷起的纸 .....               | 86        |
| 5.7 纽约市 .....                      | 88        |

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| 5.8 运动鞋 .....                  | 89         |
| 5.8.1 有纹理的鞋带 .....             | 90         |
| 5.8.2 网状贴面 .....               | 90         |
| 5.8.3 塑料泡 .....                | 90         |
| 5.8.4 简单的针脚 .....              | 91         |
| 5.8.5 发亮的尼龙 .....              | 91         |
| 5.9 棒球 .....                   | 91         |
| <b>第六章 笔划向导 .....</b>          | <b>93</b>  |
| 6.1 九个鲜为人知的有关笔划的知识 .....       | 93         |
| 6.2 秘密技术: 消失的公路 .....          | 95         |
| 6.3 将笔划变为路径 .....              | 100        |
| 6.4 秘密技术: 串珠型项链 .....          | 101        |
| 6.5 秘密技术: 青蛙和费尔金 .....         | 103        |
| 6.6 秘密技术: 躯干 .....             | 105        |
| 6.7 秘密技术: 篮子 .....             | 108        |
| 6.8 秘密技术: 迷宫 .....             | 109        |
| 6.9 秘密技术: 螺旋图 .....            | 112        |
| 6.10 秘密技术: ZAP 图 .....         | 116        |
| <b>第七章 混合色和渐变 .....</b>        | <b>121</b> |
| 7.1 使用渐变工具 .....               | 121        |
| 7.2 秘密技术: 神气活现的鸭子 .....        | 123        |
| 7.3 老式 Jake 车 .....            | 126        |
| 7.4 使用渐变还是混合色 .....            | 127        |
| 7.4.1 在什么情况下使用梯度 .....         | 127        |
| 7.4.2 在什么时候采用混合色 .....         | 128        |
| 7.5 秘密技术: 立方块螺线 .....          | 130        |
| 7.6 秘密技术: 头晕呕心 .....           | 134        |
| 7.7 秘密技术: .....                | 137        |
| 7.8 秘密技术: 剖开的鞋 .....           | 139        |
| 7.9 扩展梯度 .....                 | 141        |
| 7.10 秘密技术: 共同基金封面 .....        | 141        |
| 7.11 没有边界的梯度 .....             | 145        |
| 7.12 秘密技术: 圣诞鱼 .....           | 146        |
| 7.13 秘密技术: 颜色轮 .....           | 148        |
| 7.14 秘密技术: 城市风景 .....          | 151        |
| 7.15 秘密技术: BLENDOSITY 作品 ..... | 155        |

|                                |            |
|--------------------------------|------------|
| 7.16 秘密技术: 彩色喷泉 .....          | 157        |
| 7.17 秘密技术: 表面反射 .....          | 160        |
| 7.18 秘密技术: 带环的星球 .....         | 165        |
| 7.19 秘密技术: 裸麦地 .....           | 168        |
| 7.20 Americal Del Sur 作品 ..... | 171        |
| 7.21 Artist' s Block 作品 .....  | 172        |
| <b>第八章 神奇的字体技术 .....</b>       | <b>175</b> |
| 8.1 化廓的优点 (及不足) .....          | 175        |
| 8.2 秘密技术: 梦的纸卷 .....           | 176        |
| 8.3 秘密技术: 礼物书 .....            | 180        |
| 8.4 秘密技术: CD/ 封面 .....         | 184        |
| 8.5 秘密技术: 铬 .....              | 188        |
| 8.6 秘密技术: (注意 CAUTION) .....   | 191        |
| 8.7 秘密技术: 头对头 .....            | 194        |
| 8.7.1 一个非矩形网络中的文本 .....        | 194        |
| 8.7.2 重叠形状着色 .....             | 198        |
| <b>第九章 细节的作用 .....</b>         | <b>203</b> |
| 9.1 秘密技术: 铅笔 .....             | 204        |
| 9.2 纹理假说 .....                 | 206        |
| 9.3 秘密技术: 木质表面 .....           | 207        |
| 9.4 路径和细节 .....                | 209        |
| 9.5 秘密技术: 探孔盖 .....            | 209        |
| 9.6 秘密技术: 放大镜 .....            | 217        |
| 9.7 秘密技术: 圆形锯刃 .....           | 220        |
| 9.8 歌之歌 .....                  | 224        |
| 9.9 古怪的浣熊 .....                | 225        |
| 9.10 丑恶的人 .....                | 226        |
| 9.11 青蛙和王子 .....               | 227        |
| 9.12 秘密技术: 像素化矢量图 .....        | 228        |
| 9.13 STABENOW 作品 .....         | 232        |
| 9.14 秘密技术: 彩色花 .....           | 232        |
| 9.15 秘密技术: Internet 罗盘 .....   | 234        |
| 9.15.1 分离星形的各角 .....           | 235        |
| 9.15.2 圆上黑白交替出现的矩形 .....       | 237        |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 第十章 图案、纹理和背景 .....                | 239 |
| 10.1 秘密技术: Alien Mandala 作品 ..... | 239 |
| 10.2 彩色公文包 .....                  | 243 |
| 10.3 秘密技术: 矢量碎纸片 .....            | 244 |
| 10.4 秘密技术: MR.FILA 作品 .....       | 247 |
| 10.5 秘密技术: 云彩 .....               | 250 |
| 10.6 秘密技术: 斜纹 .....               | 255 |
| 10.7 秘密技术: 星光的天空 .....            | 258 |
| 10.8 秘密技术: 聚光灯 .....              | 261 |
| 第十一章 Illustrator 画廊 .....         | 267 |



## 第一部分 向量剖析

第一章 Illustrator 7 剖析

第二章 FreeHand剖析

第三章 VectorTools 2.0 剖析

第四章 PostScript插件剖析

