

成品制作技术系列

Illustrator


商业案例精粹

林兆胜 编著

据不完全统计，80%的公司
老板希望新员工不经过培训即可
完全胜任工作。

职业艰难
祝君顺利

 科学出版社
www.sciencep.com

 北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

成品制作技术系列

Illustrator

商业案例精粹

林兆胜 编著

据不完全统计，80%的公司
老板希望新员工不经过培训即可
完全胜任工作。

职业艰难
祝君顺利

 科学出版社
www.sciencep.com



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书全面地介绍了 Illustrator 在商业领域中的实际应用, 每个案例都包括详细的设计方法和操作过程。全书共分 17 章, 包括 Illustrator 简介、报纸广告设计、报纸排版设计、电影海报设计、户外喷绘广告设计、POP 广告设计、超市 DM 广告设计、书籍封面设计、广告宣传手册设计、企业 LOGO 设计、服装和插画设计、名片设计、挂历设计、不干胶贴设计、药品包装盒设计、网页版式设计、Illustrator 与三维程序的交流等内容。

本书案例丰富, 参考价值高, 各实例操作步骤详细, 实用性强。案例操作部分是本书的重中之重。本书适合对 Illustrator 具有一定操作基础的读者, 尤其适合使用 Illustrator 进行设计的广大图形图像爱好者和专业设计人员参考。

随书配送的光盘包含部分实例的源文件、素材文件和效果图以及欣赏图片, 可以帮助读者更加形象直观地学习本书。

需要本书或技术支持的读者, 请与北京清河 6 号信箱(邮编: 100085) 发行部联系, 电话: 010-62978181(总机) 转发行部、010-82702675(邮购)、传真: 010-82702698, E-mail: tbd@bhp.com.cn。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 商业案例精粹 / 林兆胜编著. —北京: 科学出版社, 2009
ISBN 978-7-03-024142-9

I. I... II. 林... III. 图形软件, Illustrator IV.
TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 026596 号

责任编辑: 白 凌 / 责任校对: 王 燕
责任印刷: 凯 达 / 封面设计: 盛春宇

科学出版社 出版

北京东黄城根北街 16 号
邮政编码: 100717

<http://www.sciencep.com>

北京凯达印务有限公司印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2009 年 6 月第 1 版 开本: 787mm×1092mm 1/16
2009 年 6 月第 1 次印刷 印张: 20.5
印数: 1-4 000 册 字数: 471 千字

定价: 59.60 元(配 1 张 CD)

看不到惊艳和脱俗的图，
你失望满眼，
我们能理解！

.....

若你正寻找行业成品制作技术，
请细细阅读，
你将满载而归！

前 言

作为全球最著名的图形软件，Illustrator 以其强大的功能和体贴用户的界面已经占据了全球矢量编辑软件中的大部分份额。全球有近 70% 的设计师在使用 Illustrator 进行艺术设计。基于 Adobe 公司专利的 PostScript 技术的运用，Illustrator 已经占领了相当一部分专业的印刷出版领域。

Adobe Illustrator 是集出版、多媒体和在线图形于一体的工业标准矢量插画软件。该软件为线稿提供无与伦比的精度和控制，适合设计不同类型的项目。

本书以 Illustrator 在商业方面的实际应用为主要写作目标，全书共分为 17 章，包括报纸广告、户外喷绘广告、POP 广告、DM 广告、电影海报、报纸排版、书籍封面、企业 LOGO、服装插画、名片、挂历、包装盒、网页的设计以及拼大版等相关内容。每章均分为学习要点、实例操作和学习小结 3 个部分，特别是实例操作部分，更是讲解的重中之重。通过学习本书，能够使读者真正学会 Illustrator 在商业方面的实际应用。

本书的特色之一在于对每个商业案例的讲解完毕后有另外一个与之相类似的案例讲解，目的是让读者掌握 Illustrator 在商业方面更多的实际应用，真正做到举一反三，触类旁通，进一步拓展读者的操作技能。

在编写本书的过程中，我得到了爱妻汪静小姐的全力支持，正是在她无微不至的照顾和帮助下，本书才得以保质保量地完成，并与广大读者见面。我还要特别感谢我刚满六个月大的儿子林畅，感谢他忍受了这么长时间充斥在房间里的电脑噪声。他非常的聪明、健康、活泼，特别招人喜欢，我非常爱我的妻子和儿子。我还要借此机会感谢我的好友张剑生和 Softimage SEP（中国）技术及教育支持中心的沈小翔先生，感谢他们给我提供的无私帮助，这对本书的顺利出版是极为重要的。非常感谢北京希望电子出版社的杜军先生给予我的宝贵支持。在本书编写过程中，我还得到了我的上司梁学鸿先生和其他同事们的大力支持与大力帮助，在此一并表示由衷的感谢！

愿使用本书的同行和朋友真正受益，但苦于笔者水平有限，书中不妥与错误之处在所难免，望读者朋友们批评指正。请将您的宝贵意见发送至笔者的邮箱 myok1977@sina.com，笔者将不胜感激。

本书广告案例中涉及的各标志的版权归相应公司所有。

最后，我真诚的希望通过阅读本书能够给您的学习带来一丝收获，这也是笔者写作本书的初衷所在，再次感谢您对本书的支持。

编者



第1章 Illustrator简介	1
1.1 关于Illustrator	2
1.2 Illustrator 的操作基础	4
1.2.1 Illustrator的工作界面	4
1.2.2 Illustrator中的工具	4
1.2.3 菜单命令	8
1.2.4 控制面板	10
1.3 Illustrator的基本操作规则	14
1.3.1 左手键盘和右手鼠标	14
1.3.2 全屏幕操作	15
1.3.3 自定义快捷键	15
学习小结	16
第2章 设计报纸广告	17
2.1 关于报纸广告	18
2.1.1 报纸广告的特点	18
2.1.2 报纸广告的规格和要求	19
2.2 报纸广告的排版设计	19
2.2.1 报纸广告的主题介绍和技术分析	19
2.2.2 报纸广告的设计步骤	20
2.3 触类旁通——设计报花广告	23
学习小结	26
第3章 报纸的排版设计	27
3.1 关于报纸	28
3.1.1 报纸的起源和发展	28
3.1.2 报纸的分类	28
3.1.3 报纸的版式设计要求	28
3.2 报纸的排版设计	29
3.2.1 报纸模板的制作	29
3.2.2 报纸的版式设计	33
3.3 触类旁通——书籍的排版	37
3.3.1 “正度”和“大度”	37
3.3.2 开本的概念	37
3.3.3 书籍排版的注意事项	37
3.3.4 书籍排版的方法和步骤	38
3.3.5 书籍的拼版	46
学习小结	50
第4章 设计电影海报	51
4.1 关于电影海报	52
4.1.1 电影海报的起源	52
4.1.2 电影海报的分类和尺寸	52
4.1.3 电影海报的印刷	53

4.2 电影海报的设计和输出	53
4.2.1 电影海报的设计	53
4.2.2 电影海报的输出	57
4.3 触类旁通——校园海报的设计	59
学习小结	62
第5章 设计户外喷绘广告	63
5.1 关于喷绘	64
5.2 户外喷绘广告的设计	65
5.2.1 设计喷绘原稿	66
5.2.2 转换到实际喷绘尺寸	67
5.2.3 喷绘稿的分割输出	68
5.3 触类旁通——设计公交车体广告	71
5.3.1 公交车体广告的模板设计	72
5.3.2 公交车体广告的设计	74
学习小结	80
第6章 设计POP广告	81
6.1 关于POP广告	82
6.2 POP广告的设计	84
6.2.1 POP广告的版式和内容设计	84
6.2.2 制作POP广告的模切线	88
6.2.3 对POP广告进行拼版	89
6.3 触类旁通——双喜字的设计要领	93
6.3.1 关于静电植绒	93
6.3.2 双喜字的设计步骤	93
学习小结	100
第7章 设计超市DM广告	101
7.1 关于DM广告	102
7.1.1 DM的含义	102
7.1.2 DM广告的形式和优点	102
7.1.3 DM广告的设计要领	103
7.2 超市DM单的设计	103
7.2.1 DM广告的版式设计	104
7.2.2 DM广告的内容设计	105
7.3 触类旁通——楼盘DM广告的设计	113
7.3.1 设计楼盘标志	114
7.3.2 设计平面户型图	116
7.3.3 设计领路地图	133
7.3.4 楼盘广告DM单的正面版式设计	134
7.3.5 楼盘广告DM单的反面版式设计	138
7.3.6 楼盘广告DM单的拼版设计	140
学习小结	146

第8章 设计书籍封面	147
8.1 关于书籍封面	148
8.1.1 封面的结构	148
8.1.2 书籍厚度和封面尺寸的计算方法	149
8.2 书籍封面的设计	149
8.2.1 16K封面原稿的设计	149
8.2.2 方案之一：UV工艺	157
8.2.3 方案之二：模切工艺	159
8.2.4 方案之三：起鼓工艺	161
8.2.5 方案之四：烫金（或烫银）工艺	162
8.3 触类旁通——杂志彩色插页的设计	164
8.3.1 关于杂志	164
8.3.2 彩色插页的设计	165
学习小结	174
第9章 广告宣传手册的设计	175
9.1 关于宣传手册	176
9.1.1 宣传手册的种类	176
9.1.2 宣传手册的设计要点	176
9.1.3 宣传手册的装订	176
9.2 宣传手册的排版设计	176
9.2.1 宣传手册内页的设计	177
9.2.2 宣传手册封面的设计	184
9.3 触类旁通——三折页的设计	187
9.3.1 三折页的排版设计	187
9.3.2 三折页的拼版设计	192
学习小结	194
第10章 企业LOGO的设计	195
10.1 关于LOGO	196
10.1.1 LOGO的含义	196
10.1.2 LOGO的设计原则	196
10.2 企业LOGO的设计	197
10.2.1 企业背景及LOGO的设计要求	197
10.2.2 LOGO的样品	197
10.2.3 LOGO的设计步骤	197
10.3 触类旁通——VI要素的设计	199
10.3.1 VI的含义及内容	199
10.3.2 VI基本要素系统的设计	199
10.3.3 VI应用系统的设计	202
学习小结	214
第11章 插画的设计	215
11.1 关于插画	216

11.1.1 插画的含义	216
11.1.2 插画的应用和表现形式	217
11.1.3 插画的发展现状	217
11.2 服装插画的设计	218
11.2.1 设置线条稿	219
11.2.2 绘制头部	220
11.2.3 绘制身体、胳膊和手	223
11.2.4 绘制腿部和脚部	224
11.2.5 绘制衣服和鞋	224
11.2.6 绘制项链和挎包	225
11.2.7 上手指甲油和脚趾甲油	227
11.3 触类旁通——卡通漫画设计	227
11.3.1 绘制线条稿	228
11.3.2 给线条稿上色	229
学习小结	230
第12章 设计名片	231
12.1 关于名片	232
12.1.1 名片的分类	232
12.1.2 名片的制作过程	232
12.1.3 名片的常见尺寸	233
12.2 名片的设计	234
12.2.1 个人名片的设计	234
12.2.2 名片的拼版	236
12.2.3 使用变量进行名片的批量制作	238
12.3 触类旁通——设计门票	243
12.3.1 门票正面和反面的设计	243
12.3.2 门票正面和反面分别拼8开版	245
12.3.3 门票正面和反面拼4开版	246
学习小结	248
第13章 设计挂历	249
13.1 挂历的排版设计	250
13.1.1 挂历的基础知识	250
13.1.2 挂历的设计要求	251
13.1.3 挂历的模板设计	251
13.1.4 挂历封面的设计	256
13.1.5 挂历其余页面的设计	258
13.2 触类旁通——台历的制作	260
13.2.1 台历的产生	260
13.2.2 台历的常见尺寸	260
13.2.3 台历的制作步骤	262
学习小结	270
第14章 设计不干胶贴	271



14.1 关于不干胶贴	272
14.1.1 不干胶贴的特点	272
14.1.2 不干胶贴的拼版尺寸	272
14.2 设计不干胶贴	272
14.2.1 不干胶贴的设计	273
14.2.2 将不干胶贴拼版成16开	276
14.2.3 将不干胶贴拼版成8开	278
14.3 触类旁通——设计磁带AB贴	279
14.3.1 磁带AB贴的设计	279
14.3.2 磁带AB贴的拼版	281
学习小结	282
第15章 产品包装盒的设计	283
15.1 关于包装设计	284
15.1.1 包装设计概述	284
15.1.2 包装设计的作用	284
15.1.3 包装盒设计中的特殊性	285
15.2 设计药品包装盒	286
15.2.1 药品包装盒版式设计	286
15.2.2 对药品包装盒拼大版之前的准备工作	290
15.2.3 药品包装盒的拼版设计	291
15.3 触类旁通——设计手提袋	293
15.3.1 手提袋的结构示意图	293
15.3.2 手提袋宽度和高度的计算方法	293
15.3.3 手提袋的设计步骤	293
学习小结	296
第16章 网页版式设计	297
16.1 关于网页版式	298
16.2 少儿网站的版式设计	299
16.2.1 网页版式设计	299
16.2.2 划分切片	303
16.2.3 输出为网页格式	304
16.3 触类旁通——将切片导入Dreamweaver中	305
学习小结	307
第17章 Illustrator与三维程序的交流	309
17.1 Illustrator与3ds max进行文件间交流	310
17.2 Illustrator与Maya进行文件间交流	313
学习小结	316
附录 Illustrator插件的安装方法	317

第1章

Illustrator简介



学习要点

- 了解Illustrator的发展史
- 熟练掌握Illustrator的工作界面
- 熟练掌握Illustrator的基本操作规则

1.1 关于Illustrator

总部设在美国加利福尼亚州圣荷塞市的Adobe（奥多比）公司成立于1982年，是世界图形设计软件业的巨头，也是美国最大的个人电脑软件公司之一，其产品遍及图形设计、图像制作、数码视频和网页制作等领域。其中Illustrator就是其众多产品中的佼佼者。

Illustrator作为全球最著名的图形处理软件，凭借其强大的功能和人性化的用户界面已经占据了全球矢量编辑软件中的大部分份额。如今，全球大约有70%的设计师在使用Illustrator进行艺术设计。特别是基于Adobe公司专利的PostScript技术的运用，Illustrator已经几乎完全占领了专业的印刷出版领域。无论是线稿的设计者、专业插画家、制作多媒体图像的艺术师，还是互联网或在线内容的制作者，都会发现Illustrator不仅仅是一个制作艺术产品的工具，该软件还为线稿提供无与伦比的精度和控制，适合任何小型设计项目及大型复杂的设计项目。使用Illustrator后会发现，其强大的功能和简洁的界面设计风格也只有FreeHand能与其媲美。

提示

FreeHand原属于美国Macromedia公司，2005年底，Adobe公司收购Macromedia公司后，FreeHand也就归于Adobe麾下。但2007年5月Adobe正式宣布，将停止开发FreeHand软件，并且推荐旗下用户使用其Illustrator工具包。

Illustrator作为Adobe公司著名图像处理软件Photoshop的姊妹软件，由于以前国内长期没有Adobe正式代理厂商，再加上Illustrator早先是在苹果机上运行的专业绘图软件，因此一直没有受到国内广大平面设计工作者的重视，国内用户主要使用的是加拿大Corel公司的著名绘图软件CorelDraw。CorelDraw也是一款非常出色的矢量绘图软件，以功能丰富而著称。然而，如果CorelDraw和Photoshop配合使用的话，相互导入、输出时比较麻烦，因此真正在出版业上使用的标准矢量工具只有Illustrator和FreeHand。

提示

只有少数的印刷出版公司使用苹果机版的CorelDraw，而且输出效果欠佳，目前CorelDraw主要在Windows平台上使用。

Adobe公司在1987年的时候就推出了Illustrator 1.1版本。最早出现在PC平台上的版本是1992年的4.0版本，该版本也是最早的日文移植版本。而在苹果机上被使用最多的是5.0和5.5版本，由于这两个版本使用了Anti-alias（抗锯齿显示）显示引擎，这使得原本一直呈锯齿的矢量图形在图形显示上有了质的飞跃；同时，这两个版本又在界面上做了重大的改革，风格和Photoshop极为相似，对于Adobe的老用户来说相当容易上手。因此，没多久Illustrator就风靡出版业。

随后Adobe公司趁热打铁，立刻在Mac和Unix平台上推出了6.0版本。而Illustrator真正被广大PC用户所熟知的是1997年推出的7.0版本。由于7.0版本使用了完善的PostScript页面描述语言，使得页面中的文字和图形的质量再次得到了质的飞跃。同时，凭借着它和Photoshop良好的兼容性，在业界赢得了极佳的美誉。只是令国人遗憾的是Illustrator 7.0对中文的支持较差。

1998年, Adobe公司推出了划时代的Illustrator 8.0版本, 使得Illustrator成为非常完善的绘图软件。Adobe公司凭借着强大的实力, 完全解决了对汉字和日文等双字节语言的支持问题, 更增加了强大的渐变网格工具、文本编辑工具等功能, 使其完全占据了专业矢量绘图软件的霸主地位。至今还有许多设计师对Illustrator 8.0版本情有独钟, 笔者也不例外。

凭借着良好势头, 2000年Adobe公司又推出了Illustrator 9.0版本, 该版本新增了两个套索工具, 【外观】面板和【SVG交互】面板也是在此时加入的, 另外在输入、输出、特效、打印等方面均有所增强。

时隔一年, Adobe公司又推出了Illustrator 10.0版本, 该版本凭借突破性、富于创意的选项和功能强大的工具可高效率地在网上、印刷领域或任何地方发布艺术作品, 指明了向量图形的未来。用户可以用符号和切片制作精美的网页图形。此外, 可以用灵活的数字式图形和其他功能迅速发布作品。

2003年, Adobe公司再次给Illustrator用户带来惊喜, 新版本的Illustrator不再称为Illustrator 11.0, 而改称为Illustrator Creative Suite, 即Illustrator CS。也是从该版本开始, Illustrator《美神诞生》的启动画面被换成了彩色花朵的启动画面。它与Adobe公司其他的系列产品组合成一个创作套装软件, 与兄弟产品的融汇更加协调通畅。CS版本对原来的原始文件插件进行了改进并集成为CS的一部分。

提示 美神维纳斯的启动画面一直伴随Illustrator的成长, 但从Illustrator CS开始, 维纳斯的启动画面消失了, 不过Adobe Illustrator开发团队并没有忘记她, 现在只要按住【Alt】键单击【帮助】→【关于Illustrator】菜单命令, 就会出现久违的美神维纳斯。

Illustrator CS不但提高了打开、储存、打印文件以及复制、粘贴显示图形等操作的速度, 并且新增了很多好用的工具, 其中的3D功能非常突出。Illustrator CS是一套前所未有的全新设计工具, 给用户提供了展现创造力所需的所有功能。

2005年, Adobe Illustrator CS2又与用户见面了。Illustrator CS2为用户提供了更广阔的创意空间, 使用户可以迅速高效地实现自己的想法。如将位图转换为矢量图稿, 并且更直观地上色; 通过智能调板和优化的工作区, 节约了时间。此外, 通过与其他软件紧密集成, 用户可以生成用于打印、视频、Web和移动设备上的超凡图形。通过Illustrator CS2, 用户可以将位图转换为可编辑调整的设计稿, 使用更直观的绘图方式绘图; 可自定义的工作区域, 将图片直接转换为打印、网站、视频等各种格式。

2007年, 广大用户期盼已久的Adobe Illustrator CS3 横空出世。在此软件中用户可以探索各种使用颜色的新方式, 用新的绘图工具和控件来加快工作进度, 并能制作用于打印、Web、以及动画设计的图稿。

2008年, Adobe又不失时机地推出Illustrator CS4。新版本的Illustrator CS4新增多个画板功能、渐变透明效果功能、【斑点画笔】工具功能、显示渐变功能、分色预览功能, 增强了集成与交付功能, 改进了图形样式功能。新版本的Illustrator CS4还揭开了剪切蒙版的神秘面纱, 通过在编辑中只查看对象的剪切区域, 更轻松地使用蒙版。

本书所介绍的大部分实例都是在Illustrator CS4中完成, 特殊情况, 笔者会作出说明。

1.2 Illustrator 的操作基础

“工欲善其事，必先利其器。”熟练掌握Illustrator中的各项操作命令是设计师们的最基本素质。本书虽然不是专门讲解Illustrator的入门基础教材，但是对于其中的主要操作命令笔者还是会作出归纳总结，以便于用户更全面地掌握Illustrator的强大功能。

1.2.1 Illustrator 的工作界面

首先确保计算机上安装了 Adobe Illustrator CS4。如果在计算机上还没有打开Illustrator，应首先执行【开始】→【所有程序】→【Adobe Illustrator CS4】启动Illustrator CS4，Illustrator CS4的工作界面如图1-1所示。

标题栏：主要显示程序的名称、当前文件名称、显示比例、文档模式以及预览状态等。

菜单栏：包括【文件】、【编辑】、【对象】、【文字】、【选择】、【效果】、【视图】、【窗口】和【帮助】9个菜单命令。

控制栏：显示当前所选的工具选项，在Photoshop中称为选项栏。

工具箱：包含用于创建和编辑图像、图稿、页面元素等的各种工具。相关工具将编为一组。

控制面板：可帮助监视和修改工作。默认情况下，将显示某些面板，也可以通过从【窗口】菜单中选择任何面板来添加该面板。很多面板都具有菜单，其中包含作用于面板的选项，可以对面板进行编组、堆叠或停放。

工作区（文档窗口）：Illustrator绘图的区域，所有的设计操作都在此窗口中完成。


状态栏：显示当前工具的提示信息、还原次数、日期和时间以及其他一些辅助信息。








图1-1 Illustrator CS4工作界面


1.2.2 Illustrator 中的工具


下面将对工具箱中的各个工具作一下简单介绍，详细的使用方法将在后面各章节中的实例中加以说明。


【选择】工具 ：选择整个对象或群组，不可以选择单个锚点或方向点。


【直接选择】工具 ：选择锚点或方向点，主要用于修改路径形状。**【选择】工具**  和 **【直接选择】工具**  相互切换的快捷键是Ctrl键。


【编组选择】工具 ：选择群组中的子对象。**【直接选择】工具**  和 **【编组选**


择】工具相互切换的快捷键是Alt键。


【魔棒】工具：选择相似或相同属性的对象，包括填充色相似、描边颜色相似、描边粗细相似、不透明度相似和混合模式相同等。





【套索】工具：选择图形中的点或路径段。


【钢笔】工具：绘制路径的主要工具，该工具可以绘制直线、曲线和转折线3种类型的路径。


【添加锚点】工具：可在路径的任意位置添加锚点以便于路径的修改，【钢笔】工具也具备此功能。


【删除锚点】工具：可删除路径上的任意锚点，删除后两边的点会自动连接起来，【钢笔】工具也具备此功能。


【转换点】工具：可在直线、曲线和转折线之间转换。


【文字】工具：用来输入文字，此工具可以取代其组内的其他5个文字工具。按住Shift键可以切换为【垂直文字】工具；按住Alt键可以在【区域文字】工具和【路径文字】工具之间切换。


【直线】工具：用来绘制直线。按住Alt键可以向相反的方向同时绘制直线；按空格键可以在绘制时移动矩形的位置。


【弧形】工具：用来绘制弧形。绘制时按C键可以在开放和封闭之间切换；按F键可以在绘制时翻转弧形；按上下方向键可以使弧形上凸或下凹；按空格键可以在绘制时移动矩形的位置。


【螺旋线】工具：用来绘制螺旋线，按R键可以在顺时针和逆时针之间切换，按上下方向键可以增加和减少螺旋线的段数，按空格键可以在绘制时移动矩形的位置。


【矩形网格】工具：用来绘制矩形网格，按上下左右的方向键，可以在绘制时实时控制行数和列数的数量。按X, C, F, V键，可以控制行线和列线的偏移位置，按空格键可以在绘制时移动矩形的位置。


【极坐标网格】工具：用来绘制蜘蛛网状的网格，按上下左右方向键，可以在绘制时实时控制圆环和射线的数量，按X, C, F, V键，可以控制圆环和射线的偏移位置，按空格键可以在绘制时移动矩形的位置。


【矩形】工具：按Alt键可以以某点为中心绘制矩形，按Shift键可以绘制正方形，按【空格】键可以在绘制时移动矩形的位置。


【椭圆】工具：按Alt键可以以某点为中心绘制圆形，按Shift键可以绘制正圆，按空格键可以在绘制时移动圆形的位置。




【圆角矩形】工具：绘制圆角矩形时，按上下左右方向键可以控制圆角的大小，按空格键可以在绘制时移动矩形的位置。

【多边形】工具：最多可以绘制1000条边，最少3条边，按上下方向键可以实时控制多边形的边数，按空格键可以在绘制时移动矩形的位置。

【星形】工具：最多可以绘制1000个角点，最少3个角，按上下方向键可以实时控制角度数量，按空格键可以在绘制时移动星形位置，按Ctrl键可以在绘制时保持内半径不变。


【光晕】工具：使用时按上下方向键可以控制射线数量，按Ctrl键可以在绘制时控制光晕的大小。


【画笔】工具：配合【画笔】面板可以得到书法、散点、艺术和图案4种类型的笔刷效果，【画笔】工具和【钢笔】工具绘制的对象都属于路径，二者并无本质区别。


【铅笔】工具：用来绘制任意路径，路径上锚点的数量取决于绘制的速度，通常用此工具绘制的路径不是很平滑，所以绘制完成后一般需要使用【平滑】工具对其平滑处理，如果绘制的路径出现偏差，可以使用【路径橡皮擦】工具擦除。


提示


【画笔】和【铅笔】工具如果配合数字绘图板绘图更能显现出该工具的优势。


【斑点画笔】工具：用刷子素描，产生一个清晰的矢量形状，即便描边重叠也无妨。将该工具与【橡皮擦】及【平滑】工具结合使用可以实现自然绘图。


【旋转】工具：选择对象后按Alt键单击鼠标就会弹出旋转对话框并以刚才单击的位置为旋转的轴心点。旋转对象时，按住Alt键可以复制，按住Shift键可以强制以45°的倍数旋转对象。此项操作所用快捷键和在其他的变换命令中用的是相同的。

【镜像】工具：选择对象后按Alt键并单击鼠标就会弹出镜像对话框并以刚才单击的位置为镜像轴心。使用时，按住Alt键可以复制，按住Shift键可以强制在水平或垂直方向上作镜像对象。


【缩放】工具：选择对象后按Alt键单击鼠标就会弹出缩放对话框并以刚才单击的位置为缩放的轴心点。缩放对象时，按住Alt键可以复制，按住Shift键可以强制按比例缩放对象。


【倾斜】工具：选择对象后按Alt键单击鼠标就会弹出倾斜的对话框并以刚才单击的位置为倾斜的轴心点，倾斜对象时按住Alt键可以复制，按住Shift键可以强制在水平或垂直方向上倾斜对象。


【改变形状】工具：改变路径上锚点的位置，但不影响整个路径形状，使用此工具在路径上双击鼠标可以添加锚点，该工具不可以选择对象，按Alt键可以复制对象。


【变形】工具：以涂抹的方式使对象变形，效果类似于粘土塑形。


【旋转扭曲】工具：使对象卷曲变形。


【缩拢】工具：使对象产生挤压变形效果。


【膨胀】工具：使对象产生膨胀变形效果。


【扇贝】工具：在对象轮廓边缘添加一些类似扇贝壳表面一样的褶皱效果，鼠标的中心点无论在轮廓的内侧还是外侧都将直接影响到最后的效果。


【晶格化】工具：在对象轮廓边缘添加一些尖锥状突起的效果。


【褶皱】工具：在对象轮廓边缘添加一些褶皱效果。


【自由变换】工具：可以对对象进行位置、缩放、旋转和倾斜操作，使用此工具时，按住Ctrl键可以制作倾斜扭曲的效果，如果配合Shift键则可以强制在水平或垂直方向的变换，按Alt键可以向相反的方向变换，如果要进行透视变换对象，则需要首先使用此工具缩放对象，再按下Alt+ Shift + Ctrl组合键。


【网格】工具：用来创建和编辑网格和网格封套，使用该工具可以创建较细腻的渐变色效果。如果按Alt键执行【帮助】→【关于Illustrator】菜单命令就会打开带有美神维纳斯画像的界面，画面上维纳斯细腻的颜色过渡效果就是【网格】工具的杰作。


【渐变】工具：Illustrator的渐变色类型主要包括线性 and 径向两种渐变效果，双击该工具可以打开【渐变】面板。


【混合】工具：可以在多个图形对象之间产生颜色和形状上的混合过渡效果，还可以使用该工具制作的混合效果输出动画效果。


【吸管】工具：对颜色和字符属性进行取样，双击该工具可以打开【吸管选项】对话框。

【度量】工具：可以测量距离和角度，测量信息需要在【信息】面板中查看。


【符号喷枪】工具：用来喷绘多个符号实例，按Alt键可以回收符号实例。


【符号移位器】工具：用来移动符号实例，按Shift键可将符号实例向前移动一层，按Alt+Shift组合键可以将符号实例向后移动一层。


【符号紧缩器】工具：用来收拢符号实例，按Alt键可以扩散符号实例。










【符号缩放器】工具：用来放大符号实例，按Alt键可以缩小符号实例。

【符号旋转器】工具：用来旋转符号实例。

【符号着色器】工具：用来对符号实例上色，按Alt键将符号实例褪色。

【符号滤色器】工具：用来将符号实例变成透明，按Alt键可以减少符号实例的透明度。

【符号样式器】工具：用来对符号实例添加样式，按Alt键可以将样式从符号实例中逐渐取消。使用此工具首先需要从【图形样式】面板中选中一个样式。

各种图表工具：包括【柱形图表】工具、【堆积柱形图表】工具、【条形图表】工具、【堆积条形图表】工具、【折线图表】工具、【面积图表】工具、【散点图表】工具、【饼形图表】工具和【雷达图表】工具 9种图表工具。各种图表效果如图1-2所示。

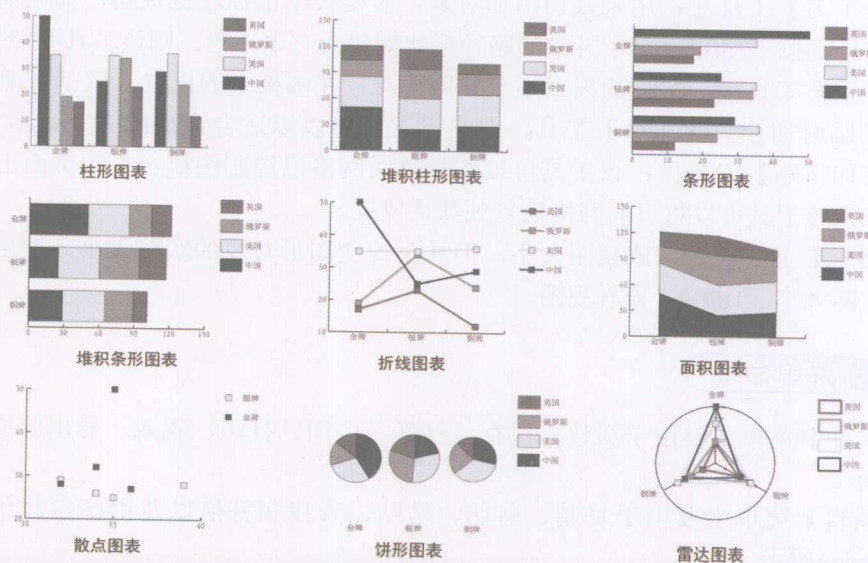


图1-2 各类图表