

● 经典实例 100 丛书



I llustrator 9.0

经典实例

100

精英科技 编著



中国电力出版社
www.infopower.com.cn

● 经典实例 100

Illustrator 9.0 经典实例 100

精英科技 编著

中国电力出版社

内 容 提 要

本书通过 100 个经典实例，由浅入深、全面地介绍了矢量图制作软件 Illustrator 9.0。书中运用实例讲解的方法，带领读者从入门到精通，逐步提高运用 Illustrator 的水平。读者可以在实战过程中，掌握运用 Illustrator 制作矢量图的技巧。本书中的实例都来自于实践，因而具有极强的可操作性。

本书适合设计人员和电脑美术工作者阅读，也可作为相关人员的培训教材使用。

图书在版编目 (CIP) 数据

Illustrator 9.0 经典实例 100/精英科技 编著.-北京: 中国电力出版社, 2001

(经典实例 100 丛书)

ISBN 7-5083-0717-8

I. I... II. 精... III. 图形软件, Illustrator 9.0 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2001) 第 055082 号

中国电力出版社出版、发行

(北京三里河路 6 号 100044 <http://www.infopower.com.cn>)

实验小学印刷厂印刷

各地新华书店经售

*

2001 年 10 月第一版 2001 年 10 月北京第一次印刷

787 毫米×1092 毫米 16 开本 23 印张 518 千字

定价 33.00 元

版 权 所 有 翻 印 必 究

(本书如有印装质量问题, 我社发行部负责退换)

前言

作为全球图形图像处理的权威和发展潮流领头羊的美国阿杜比公司 (Adobe Systems Inc.), 在千禧年 6 月推出了它最新升级的制图软件 Adobe Illustrator 9.0。

Illustrator 是目前最受全球矢量图设计师青睐的专业设计编辑软件。作为印刷出版和 Web 网络设计领域内工业界标准的矢量图制作软件 Adobe Illustrator 9.0 已极大地扩展了创作者的创造力和空间。现在, 利用它最新的 Web 图形工具、透明功能、强大的支持实物和绘画似的层次特效、对未来 Web 图像 SVG 格式的全面支持、输出 SWF 文件以及优化的 GIF、JPEG 和 PNG 文件、可设定的键盘快捷键等等全新的优点, 用户将可以把自己的想法轻松地转化成能在 Web、印刷或动态媒体上使用的优质图像。

另外, 让用户更感到物有所值的是 Adobe 全系列, 包括 Adobe 网络系列、出版系列、动态媒体系列和设计系列都同期在进行升级, 以与 Illustrator 9.0 兼容。

无论是在现实生活中的印刷出版行业、广告宣传, 还是虚拟空间中多媒体、网络等方面, 美术设计都是其中的重头戏。对于愈来愈流行的矢量图形设计来说, Illustrator 9.0 提供了最全面和强大的工具。可以说, 掌握了 Illustrator 的设计方法后, 只有想不到的, 没有做不到的。

Illustrator 9.0 为绘图软件市场又注入了新的活力。我们有理由相信, 凭借着 Adobe 的人气和 Illustrator 目前的发展状况, 该软件以后会在图像设计领域赢得越来越多的赞誉。

为了使读者能快速掌握 Illustrator 的使用方法和设计技巧, 本书主要结合精彩实例的制作, 通过详细的讲解, 帮助用户学习该软件和提高自己对 Illustrator 的应用水平。在开始的几个实例中, 读者将通过制作一些较为简单的图形逐步领会 Illustrator 9.0 中常见工具的用法和设计思想, 然后再通过一步步深入的实例, 进一步提高对复杂图形图像设计的水平。对于这一类软件的使用, 唯有通过亲身不断的实践、反复体会才能很好入门和提高实际操作水平。

本书在开头部分对于电脑美术设计的通用基础知识给予适当的介绍, 使得新用户不觉得太陌生, 老用户也会温故知新。此外, 本书对于造型设计、多媒体创作和网页制作均作了详细的介绍。在书中各处, 都能找到针对各种用户使用 Illustrator 9.x 充分发挥自己创作力的有用提示和实战指导。

本书不仅可以作为案头的最佳参考资料, 更是自学该软件或相关培训班学习 Adobe Illustrator 9.0 的一本相当难得的学习教材。

由于时间仓促和作者水平所限, 本书难免有不足之处, 望广大读者批评指正。

目 录

前 言

第一章 Illustrator 基础知识	1
1.1 矢量图	1
1.2 颜色模式	3
1.3 Illustrator 9.0 简介	7
1.4 工具箱介绍	11
1.5 浮动面板介绍	16
第二章 几何图形及实例	22
实例 1 文件夹的制作	22
实例 2 红旗飘飘的制作.....	24
实例 3 地球的制作	27
实例 4 认证标志的制作.....	30
实例 5 十二星座图的制作.....	33
实例 6 可口可乐瓶的制作.....	39
实例 7 工笔图案毛毯的制作.....	41
实例 8 蜗牛剪影的制作.....	43
第三章 编辑贝塞尔路径	45
实例 9 红心的制作	45
实例 10 OICQ 小企鹅的制作.....	48
实例 11 海豚的制作.....	51
实例 12 闹钟的制作	54
实例 13 花园的制作	59
实例 14 和平鸽的制作	64
实例 15 竹子的制作	67
实例 16 卡通人物的制作.....	69
实例 17 小铃铛的制作	72
实例 18 Web Banner 的制作.....	76

第四章 使用各种编辑工具	82
实例 19 爱普生商标的制作.....	82
实例 20 折纸的制作	86
实例 21 球网的制作	88
实例 22 双通的制作	90
实例 23 蜡烛的制作	94
实例 24 太空世界的制作.....	98
实例 25 螺钉的制作	100
实例 26 希腊神殿的制作.....	103
实例 27 网球的制作	109
实例 28 鸭蛋的制作	111
实例 29 锚的制作	112
实例 30 申奥宣传画的制作.....	116
实例 31 球拍的制作	122
实例 32 太阳伞的制作	125
实例 33 戒指的制作	130
 第五章 文字和图表工具	 133
实例 34 一张名片的制作.....	134
实例 35 挂历的制作	136
实例 36 问候卡的制作	139
实例 37 金属字的制作	141
实例 38 碎片字的制作	142
实例 39 铜版字的制作	145
实例 40 窗户字的制作	147
实例 41 倒影字的制作	149
实例 42 立体字的制作	152
实例 43 硬盘饼图的制作.....	154
实例 44 市场销售表图的制作.....	157
实例 45 说明书的制作	160
 第六章 高级工具的使用	 166
实例 46 漫画人物的制作.....	166
实例 47 小丑的制作	168
实例 48 科幻插图的制作.....	174
实例 49 苹果标志的制作.....	180

实例 50 油画夜景的制作.....	184
实例 51 键盘的制作	190
实例 52 酒瓶酒杯的制作.....	194
第七章 滤镜和透明的使用	200
实例 53 雨打池塘的制作.....	201
实例 54 按钮的制作	204
实例 55 纪念碑的制作	206
实例 56 卷轴的制作	209
实例 57 气泡的制作	211
实例 58 撕裂的纸的制作.....	213
实例 59 滤镜动物园的制作.....	216
实例 60 齿轮的制作	221
第八章 Illustrator 结构图.....	224
实例 61 化学结构图的制作.....	224
实例 62 电路图的绘制	227
实例 63 房屋居室图的制作.....	228
实例 64 交通地图的制作.....	232
实例 65 飞机讲解图的制作.....	236
实例 66 矢量地图的制作.....	242
第九章 Illustrator 综合创意.....	247
实例 67 书和书签的制作.....	248
实例 68 放大镜的制作	250
实例 69 导管的制作	251
实例 70 城堡的制作	253
实例 71 眼球的制作	256
实例 72 CD 包装的制作.....	258
实例 73 软盘的制作	260
实例 74 海报的制作	263
实例 75 扑克牌的制作	268
实例 76 网球比赛的制作.....	272
实例 77 礼物的制作	275
实例 78 太阳镜的制作	279
实例 79 小全张的制作	281
实例 80 太阳的制作	285

实例 81	丘比特之箭的制作.....	288
实例 82	折扇的制作	291
实例 83	显示器的制作	293
实例 84	展览会标志的制作.....	295
实例 85	动感网球的制作.....	299
实例 86	学习漫画的制作.....	301
实例 87	卷曲的纸的制作.....	303
实例 88	电信与手机的制作.....	305
实例 89	快餐菜单的制作.....	308
实例 90	电影海报的制作.....	312
实例 91	情人巧克力的制作.....	315
实例 92	办公家具的制作.....	317
实例 93	小精灵的制作	320
实例 94	镜框的制作	323
实例 95	杂志封面的制作.....	325

第十章	Illustrator 的附加功能.....	330
实例 96	香车大比拼的制作.....	330
实例 97	网页的制作	335
实例 98	书虫动画的制作.....	341
实例 99	拼图的制作	346
实例 100	游戏画面的制作.....	350

第一章 Illustrator 基础知识

本章将学习：

- 矢量图
- 颜色模式
- Illustrator 9.0 简介
- 工具箱介绍
- 浮动面板介绍

1.1 矢 量 图

位图

在计算机图形图像领域内，主要使用两种图形文件，一种是基于像素点来绘制的位图（bitmap），另一种是基于数学方法来绘制的矢量图（vector）。位图也叫做点阵图或栅格图。它们代表了数字图像的两种不同存储方法。

制作位图的典型工具有大家比较熟悉的 Adobe 公司的力作 Photoshop，制作矢量图的典型工具有同样是 Adobe 公司的 Illustrator，以及 Macromedia 公司的 Freehand。另外 Corel 公司的 CorelDraw 既可以制作位图图形也可以制作矢量图形。

位图的每个点都是单独存储的，可见点阵图的存储容量很大，位图在输出时也是以自己固有的分辨率输出，因此在位图进行扫描存储时首先要确定其扫描分辨率。计算机必须精确存储每个组成位图的像素的位置，颜色等信息，即便是“透明”位图亦是如此。这必然会大大降低其装载速度。

对位图进行放大时，只是对每个像素进行放大，所以原来看起来比较光滑的边缘会出现锯齿状的马赛克效果。而对位图进行缩小操作时，则是减少像素点，所以图像文件的信息会有所丢失。

图 1-1 是放大后的位图和原图的效果比较，可以看到原来光滑的边缘部分有明显的锯齿出现。

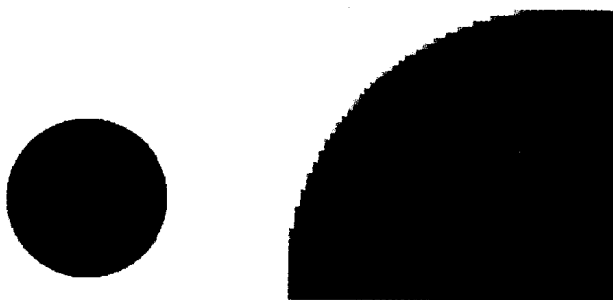


图 1-1 位图放大后的效果

矢量图

在计算机里，矢量图的存储表现为一个描述该图基本形状的数学方程的算法，这有点像在做微积分方程。这样，一套直线或曲线的组合便构成了一张矢量图，矢量图的装载要比位图快，因为计算机里的对应方程要描述的只是图形（直线或曲线），而不是一个一个的像素。

矢量图是由一组数学公式描述的图形，例如要画一个圆，那么只要给出圆心坐标和半径，这个圆的大小便固定了，计算机只需要记住圆心坐标和半径便记住了这个圆，由此可见矢量图有以下特点：

（1）存储量少，计算机无需记住圆弧上每个点的坐标。一个宽 447 像素、高 318 像素的彩色 bmp 图像（13.97 厘米×9.94 厘米）就要占用大约 430K 的存储空间，即使进行压缩，仍然比同样大小的一幅矢量图大许多。

（2）没有分辨率的概念，放大或缩小不变形，矢量图因为是一组数学公式，所以只有在输出时，这组数学公式才以输出设备固有的分辨率点阵化。例如输出到显示屏上时，它以 72 DPI 点阵化，输出到照排机上时，它以照排机的分辨率点阵化。图 1-2 显示了矢量图放大后的效果，可以看到，整个对象仍然维持原有的清晰度，包括颜色、形状、轮廓等均没有发生变形和失真。



图 1-2 矢量图放大后的效果

基于上述原因, 矢量图被用于显示一些较“干净”的图形 (即没有太高的精确要求), 卡通动画、文本等。而那些对精度要求较高及不太适宜用数学计算来表示的图形 (如自然风景照片等), 就要用位图了。

一般说来, 商标、线形艺术作品、图表、动画、抽象艺术作品、工程制图等较容易定义颜色区域的图形, 用矢量图都能产生很好的效果。

在 Windows 操作系统中常见的位图文件格式有 bmp、jpg、gif、png、tiff 等等, 常见的矢量图格式有 emf、dwg、eps、wmf、ai、cdr 等等。其中 Illustrator 9.0 使用的格式以 ai 为主。

1.2 颜色模式

颜色模式或者叫做色彩模式是把色彩分成几种不同的组成部分, 然后用这些组成部分来定义不同颜色的方法。在 Illustrator 里边, 颜色模式可以在 Color (颜色) 浮动面板里选择或调整。色彩模式种类很多, 这里主要介绍几种和 Illustrator 有关的以及比较重要的色彩模式, 对于计算机图形工作者来说, 这些知识是必不可少的。其中, RGB 模式、CMYK 模式、Grayscale 模式、HSB 模式和 Web Safe RGB 模式是在 Illustrator 9.0 中采用的主要颜色模式。

1. RGB 模式

RGB 是色光的彩色模式, R 代表红色, G 代表绿色, B 代表蓝色。三种色彩相叠加形成了其他的色彩。因为三种颜色每一种都有 256 个亮度水平级。所以三种色彩叠加就能形成 1670 万种颜色了 (俗称“真彩”)。这已经足以再现这个绚丽的世界了。

RGB 模式因为是由红、绿、蓝相叠加形成其他颜色, 因此该模式也叫加色模式 (相应的, CMYK 属于一种减色模式)。所有的显示器、投影设备, 以及电视等许多设备都是依赖于这种加色模式的。就编辑图像而言, RGB 色彩模式也是最佳的色彩模式, 因为它可提供全屏幕的, 达 24bit 的色彩范围, 即所谓“真彩”显示。但是, 如果 RGB 模式用于打印就不是最佳的了, 因为 RGB 模式所提供的有些色彩已经超出了打印色彩范围之外, 因此在打印一幅真彩的图像时, 就必然会损失一部分亮度, 并且比较鲜艳的色彩肯定会失真。这主要是因为打印所用的是 CMYK 模式, 而 CMYK 模式所定义的色彩要比 RGB 模式定义的色彩要少得多, 因此打印时, 系统将自动进行 RGB 模式与 CMYK 模式的转换, 这样就难以避免损失一部分颜色了。因此出现打印后的失真现象。

图 1-3 是 Illustrator 9.0 里 Color 面板的 RGB 模式显示。

2. CMYK 模式

当阳光照耀到一个物体上时, 这个物体将吸收一部分光线, 并将剩下的光线进行反射。反射的光就是您所看见的物体颜色。这是一种减色色彩模式, 是与 RGB 模式的根本不同之

处。不但我们看物体的颜色时用到了这种减色模式，而且在纸上印刷时也应用的是这种减色模式。按照这种着色模式，演变出了适合于印刷的 CMYK 模式。

CMYK 即代表印刷上用的四种油墨色，C 代表青色 (Cyan)，M 代表洋红色 (Magenta)，Y 代表黄色 (Yellow)。因为在实际应用中，它们三色很难叠加成真正的黑色，最多不过是褐色，因此又引入了 K 代表黑色 (Black)。黑色的作用是强化暗调，加深暗部色彩。

CMYK 模式是最佳的打印模式，RGB 模式尽管色彩多，但不能完全打印出来。那么我们是不是在编辑时就一定要采用 CMYK 模式呢？答案是否定的。用 CMYK 模式工作虽能免除色彩方面的失望，但是运算速度慢很多，因为显示器或者扫描仪主要是采用 RGB 模式，这里存在一个转换问题；另外，CMYK 采用了四个色彩通道，比 RGB 多一个通道需要处理。

因此，是否应用 CMYK 模式进行编辑就转变为何时进行 RGB 模式与 CMYK 模式转换的问题了。可以先用 RGB 模式编辑，再用 CMYK 模式打印，或直到印刷前才进行转换，然后加以必然的校色、锐化和修饰。当然，Illustrator 下还是采用 CMYK 模式最多，因为 Illustrator 制作的大部分文件是希望能打印输出的，所以很多时候是直接采用这种模式来处理的。

图 1-4 是 Illustrator 9.0 里 Color 面板的 CMYK 模式显示。

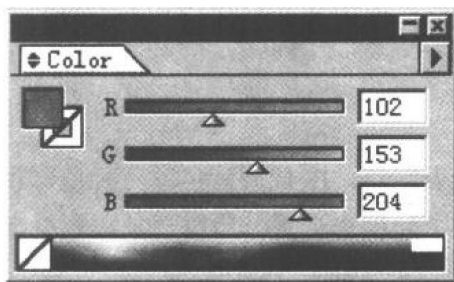


图 1-3 Color 选项板处于 RGB 模式

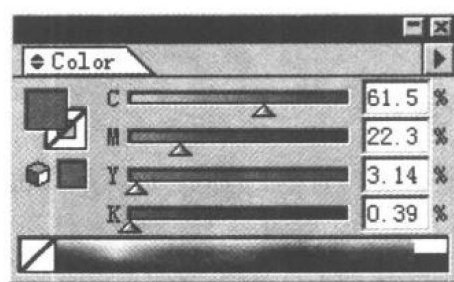


图 1-4 Color 选项板处于 CMYK 模式

3. Lab 模式

注意，这里我们虽然谈到了 Lab 模式，但是它并不是 Illustrator 中所采纳的颜色模式之一。之所以要介绍它，是因为它和 RGB、CMYK 并称为色彩模式三巨头，应用很广。Lab 模式是由国际照明委员会 (CIE) 于 1976 年公布的一种色彩模式。通过上文我们已经明白了，RGB 模式是一种发光的计算机屏幕加色模式，CMYK 模式是一种颜料反光的印刷用减色模式。那么 Lab 又是何种处理模式呢？

其实，Lab 模式既不依赖于光线，又不依赖于颜料。它是 CIE 组织确定的一个理论上包括了人眼可见的所有色彩的色彩模式。Lab 模式弥补了 RGB 与 CMYK 两种彩色模式的不足，在色彩表达范围上超过 RGB 和 CMYK 模式。Lab 模式由三个通道组成，但不是 R、G、B 通道。一个通道是照度 L，或者叫光亮值。另外两个是色彩通道，用 a 和 b 来表示。a 通道的颜色是从深绿（低亮度值）到灰（中亮度值），再到亮粉红色（高亮度值）；b 通道

则是从亮蓝色（低亮度值）到灰（中亮度值），再到焦黄色（高亮度值）。因此，这种彩色混合后将产生明亮的色彩。此处作一个定性的说明：在表达色彩范围上，处于第一位的是 Lab 模式，第二位是 RGB 模式，第三位是 CMYK 模式，如图 1-5 所示：

综上所述，Lab 模式所定义的色彩最多，且与光线及设备无关，并且处理速度与 RGB 模式同样快，且比 CMYK 模式快数倍。

4. HSB 模式

在介绍完三种主要的色彩模式后，现在介绍另一种色彩模式——HSB 色彩模式。

在 HSB 模式中，H 表示色相（Hue），S 表示饱和度（Saturation），B 表示亮度（Brightness）。

色相：是纯色，即组成可见光谱的单色。红色在 0 度，绿色在 120 度，蓝色在 240 度。它基本上是 RGB 模式全色度的饼状图。

饱和度：表示色彩的纯度，取 0 时为灰色。白、黑和其他灰色色彩都没有饱和度。在最大饱和度时，每一色相具有最纯的色光。

亮度：是色彩的明亮度。取 0 时即为黑色。最大亮度是色彩最鲜明的状态。

实际上，HSB 是所有色彩模式中最易掌握的一种，而且它直接反映出人眼的感受。

图 1-6 是 Illustrator 9.0 里 Color 面板的 HSB 模式显示。

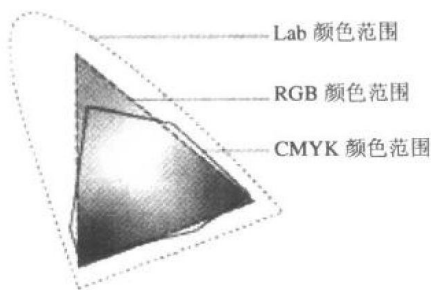


图 1-5 三种色彩模式的范围比较

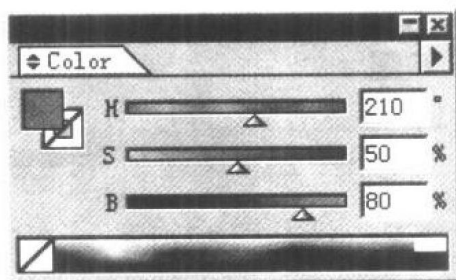


图 1-6 Color 选项板处于 HSB 模式

5. GrayScale 模式

在介绍完绚丽的彩色世界后，现在进入灰色世界。其实灰色也是彩色的一种，也有绚丽的一面。

灰度文件是可以组成多达 256 级灰度的 8 位图像，亮度是控制灰度的唯一要素。亮度越高，灰度越浅，越接近于白色；亮度越低，灰度越深，就越接近于黑色。因此，黑色和白色包括在灰度之中，它们是灰度模式的一个子集。

Grayscale 即灰度模式中只存在灰度。当一个彩色文件被转换为灰度文件时，所有的颜色信息都将从文件中去掉。

在灰度文件中，图像的色彩饱和度为 0，亮度是唯一能够影响灰度图像的选项。亮度是光强的度量，0%代表黑色，100%代表白色。而在 Color 调色板中的 K 值是用于衡量黑色油墨用量的。

图 1-7 是 Illustrator 9.0 里 Color 面板的 Grayscale 模式显示。

6. Web Safe RGB

在 Illustrator 9.0 中, 还有一种特殊的 RGB 模式叫 Web Safe RGB (网络安全 RGB 模式)。当你开始制作一个 Illustrator 的文件时, 一般可以在 RGB 和 CMYK 颜色模式里选择一种, 如果你正在创作基于 Web 的图形, 你应当选择 RGB 颜色模式。要对艺术作品应用网络安全色, 则应当选择 Web Safe RGB 模式。这是一种经过修正的 RGB 颜色模式, 只包括那些在 Web 网络上能适当的显示出来和使用的 RGB 颜色种类, 也就是说它是 RGB 颜色模式的一个子集。

图 1-8 是 Illustrator 9.0 里 Color 面板的 Web Safe RGB 模式显示。可以看到, 这里和普通 RGB 颜色时相比, 最下边的颜色滑杆中的色彩种类要贫乏不少, 另外, R、G、B 三个颜色条里也不是连续变化的, 而是离散分布的, 每一个刻度代表 16 进制的数值增加 33, 因此 R、G、B 三组颜色都只能使用 00、33、66、99、CC、FF 六种数值, 而不是任意 16 进制数值。

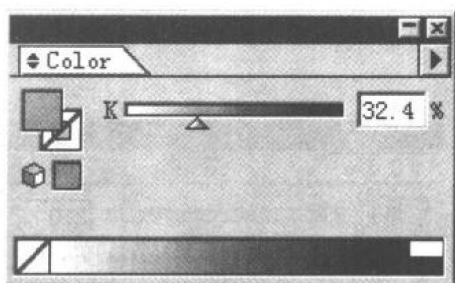


图 1-7 Color 选项板处于 Grayscale 模式

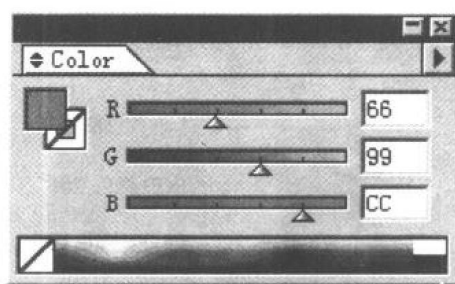


图 1-8 Color 选项板处于 Web Safe RGB 模式

要装载整个网络安全颜色库, 你可以使用在 Illustrator 9.0 的“Windows”菜单中选择“Swatch Libraries”, 然后点选“Web”, 将会弹出所有 Web Safe RGB 的颜色色板, 直接在 其中选择自己需要的颜色就可以了, 如图 1-9 所示。

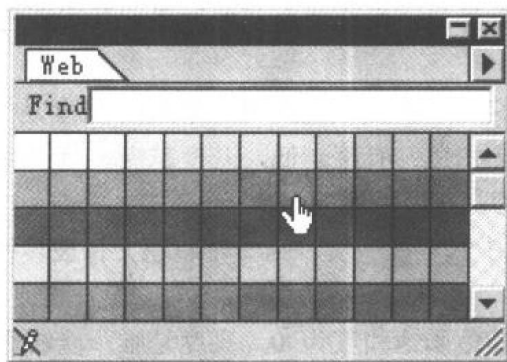


图 1-9 Web 面板中包括了所有网络安全色

在实际的工作中，我们对色彩有两种运用：对矢量图要标色，对点阵图要分色。对矢量图标色可按照颜色变更完成，指定其青、洋红、黄、黑色值，因为屏幕的颜色不能代表实际的印刷颜色，所以不要对着屏幕来标色。点阵图因为是由扫描仪分析原稿主点逐点存储的，每个点的红、绿、蓝值各不相同，要想转化为四色版信息，便要进行分色。

总之，无论使用哪一种模式，配色、选色、标色都是枯燥、繁琐的事情，往往要经过多次重复劳动，方能配出真正需要的色彩，读者应在配色方面，多做练习，多下功夫，切记“冰冻三尺，非一日之寒”。

1.3 Illustrator 9.0 简介

Illustrator 与其他软件的比较

Photoshop、Fireworks 或其他位图编辑软件在人们心目中的地位已比较巩固了，有人认为掌握了例如 Photoshop 这样的以位图为主的图像编辑软件就够了，谁还需要像 Illustrator 这样的矢量插图程序呢？事实并不是这样的。

原来大家熟悉的 Photoshop 5.5 中的常用特效功能已全部收录在 Illustrator 9.0 中。进入软件后对 Photoshop 熟悉的朋友会感到非常的亲切，它的布局和 Photoshop 非常相似，甚至快捷方式也有很多相同之处，这是 Illustrator 的优势，有了 Adobe 公司系列软件人性化统一的界面风格，我们再也不用记住两套不同的工具箱布局和快捷键了。

Illustrator 是由著名的 Adobe 公司推出的打印和 Web 行业标准矢量图形创建软件与专业插图制作软件。它是目前利用电脑进行图徽、标志和包装设计的首选工具，在网页设计和动画设计方面也有广泛的应用。原来在 Phototshop 中设计网页，由于对象都是像素，操作起来很繁琐，对图形、色块的修改很不方便；然而，在 Illustrator 中，所有元素全是图形，移动、拼切、倒角等等都很简便，图形对象之间的关系也很清晰，这就大大提高了工作效率。如果再配上其他强力插件，对于艺术创作来说真是得心应手。Adobe 公司充分利用自己的整体实力，将 Illustrator 与自己的印刷出版软件集成、与自己的 Web 设计软件集成。Illustrator 与 Photoshop 结合，占据了印刷制版行业大半的份额，特别是现在 Illustrator 9.0 还可与 Photoshop 共享 Web 优化控件、工具、插件、滤镜和调色板，以至于它们可以构成强大完美的组合；与 Adobe 公司的网页制作与管理软件 GoLive!、网页动画制作软件 LiveMotion 集成起来，则简化了创作过程并加快创作速度。现在，用户不仅可以将 Illustrator 9.0 文件轻松放到 Adobe 公司的网页生成器 GoLive! 中，并可将 Illustrator 图形文件随意转化为.gif、.jpeg、.png、Flash (.swf) 或.svg 格式。在图像设计人员的最爱——Apple 公司的 Mac 机上，Illustrator 则一直是独霸矢量软件舞台。Illustrator 最适合以下类型创作：广告艺术和其他对比鲜明、外观质量要求高、真实感强的图像；建筑设计图、产品设计或其他精密线条绘图；商业图形、图表和反映数据、演示工作方式的信息；传统的需要非常平滑边

缘的标志和文字效果；小册子、小传单和其他包含插图、标志和标准大小文字。

现在矢量绘图这一块领域中，三架马车 Adobe 公司的 Illustrator、Macromedia 公司的 Freehand、Corel 公司的 CorelDraw 充当了主角。由于 Illustrator 在 7.0 之前没有推出 PC 机的版本，而让 CorelDRAW 等一些软件占领了市场份额，其实它在 Apple 机上是占绝对统治地位的。随着 PC 机的流行，Adobe 公司开始推出它的 PC 机版本的软件来占领图像处理软件的市场份额，现在 Illustrator 的 PC 版本和 Mac 版本都已经很完善了，功能是相同的，所以后面我们将以 PC 版来讲解。

📖 Illustrator 9.0 新增功能介绍

Illustrator 具有非常强大的功能，在新版中又有了进一步的扩展和增强。

从启动画面上的名画《美神诞生》的变化中（Illustrator 9.0 以前全是使用原著的图案，而 Illustrator 9.0 使用的是 Gradient Mesh 工具临摹的原画，其精细程度令人惊讶！），从这一启动也能感觉到功能更强大了吧？（图 1-10）

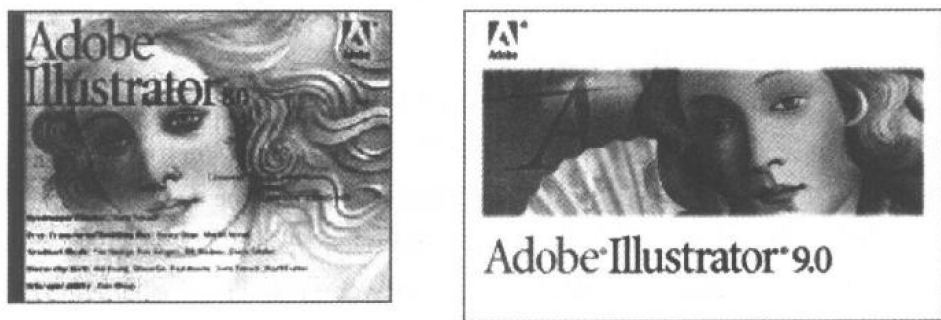


图 1-10 Illustrator 9.0 的《美神诞生》改为 Illustrator 临摹图

1. 工具箱

新增 Lasso Tool（套索工具）和 Direct Select Lasso（直接套索工具）两个选择工具。

Illustrator 9.0 在基本绘图工具（后面将介绍的 Illustrator 9.0 工具箱，基本绘图工具都在其中）中并没有增加什么，因为功能已经十分齐全和完善了。但是在应付复杂的图形时，这两个选择工具就能以非矩形的方式选择图形或节点，很有点 Photoshop 中的“套索工具”的感觉。

2. 工具面板

信息面板（Info）：在原来的基础上，加入了颜色 16 进制算法，网页制作中对颜色广泛使用 16 进制数字来表示，这样由信息面板提供信息就方便多了。

物体特性面板（Appearance）：这是一个非常有用的工具，如图 1-11 所示。大家都知道在 Photoshop 中有 History（历史）面板来记录用户操作的步骤，当然这是因为操作的对象

是像素；而在 Illustrator 中所有对象基本上是图形。Illustrator 中所有对象产生特效的操作都被记录在该面板上，因此可以通过双击其中任意一步来修改当前的状态。这样设计的好处在于，可以避免像 History 那样记录有时无用的步骤，只把特性列出来，便于处理。

颜色面板 (Color): 前面已经介绍过，就是新增加了“网络安全色域模式”，再次简化了网页设计的颜色选取。并在其他色彩模式下都标注了该模式的色域校准色警告。如果使用的范围超出了网络安全色范围，将提供给用户最接近的网络安全色建议。

SVG 交互面板 (SVG Interactivity): SVG (Scalable Vector Graphics, 可伸缩向量图形) 是由 World Wide Web Consortium (W3C) 公布的基于 XML 的矢量图形。Illustrator 9.0 不但可以输出这种格式，还可以在中间添加 JavaScript 脚本。使得制作图形也带上了脚本编程的强大力量。图 1-12 显示了 SVG 交互面板。

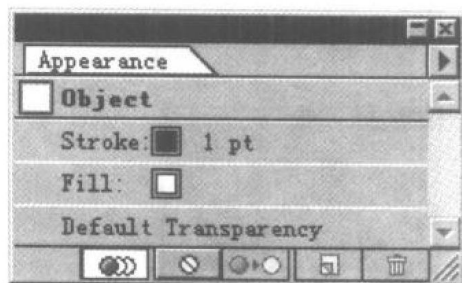


图 1-11 Appearance 面板

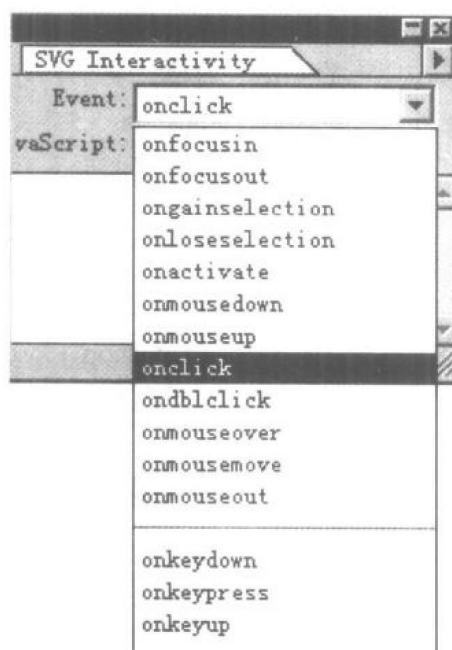


图 1-12 SVG 交互面板

风格化面板 (Styles): 由于 Illustrator 9.0 新增各种特效功能，如果用户做了一个很好的效果需要作为模版存储起来，那么这个工具就发挥了用处！同时该工具和物体特性面板配合使用，能很好的控制所制作的图形。图 1-13 就是 Illustrator 9.0 中的 Styles 面板。

透明面板 (Transparency): 强大的 Illustrator 9.0 终于加入了该功能，并且支持包括 Gradient Mesh 工具在内的所有图形的透明化！（在以前只有使用 Hotdoor 公司的插件才能办到）透明效果也可以应用到一个图形或一系列图形中。用户通过创建幻影、图像减弱、柔和阴影以及层次和图形的高级混合，给单个文本字符、单词、段落或整块文本设置透明效果，1-14 显示了这个透明面板。