

计算机平面设计创意与制作丛书

Illustrator 8.0 & PageMaker 6.5

实例教程

佳文 编著



1.41-43

國防工業出版社

TP391.41-43

J286

计算机平面设计创意与制作丛书

Illustrator 8.0 & PageMaker 6.5 实例教程

佳 文 编著

本书附盘可从本馆主页 <http://lib.szu.edu.cn/>
上由“馆藏检索”该书详细信息后下载,
也可到视听部复制

国防工业出版社

·北京·

内 容 简 介

本书分为两篇(共九章),第一篇介绍 Illustrator 8.0,第二篇介绍 PageMaker 6.5。

本书的功能介绍部分具有深入浅出、由简及繁、重点突出的特点;实例解说部分具有丰富、生动的特点,通过实例的操作步骤向读者讲解了 Illustrator 8.0 和 PageMaker 6.5 的功能和使用方法,每个实例包含了多种技术要素介绍,力图使读者在阅读本书后能够更全面、更熟练地掌握并灵活运用这两种软件。

读者对象:从事电脑设计的各行各业的科技人员,电脑操作爱好者。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 8.0 & PageMaker 6.5 实例教程/佳文编著. —北京:国防工业出版社,2000.7

(计算机平面设计创意与制作丛书)

ISBN 7-118-02294-2

I .I… II .佳… III .①图形软件 .Illustrator 8.0-教材 ②出版工作-应用软件,PageMaker 6.5-教材 IV .TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 17579 号

国防工业出版社出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号)

(邮政编码 100044)

腾飞胶印厂印刷

新华书店经售

*

开本 787×1092 1/16 印张 11½ 插页 2 259 千字

2000 年 7 月第 1 版 2000 年 7 月北京第 1 次印刷

印数:1—3000 册 定价:28.00 元(含光盘)

(本书如有印装错误,我社负责调换)

前 言

当历史的脚步跨入了数字化的新时代,新一代的艺术家们抛弃了陈旧的创作模式,操起了鼠标键盘,成为了真正意义上的艺术与技术完美结合的“数字艺术家”。

新一代的“数字艺术家”和爱好者们需要通过学习来掌握各种设计软件的基本操作技能。在这种时候,本书将作为一名无声的老师给与您实用而及时的帮助。

在本书中,我们深入浅出地介绍了读者在使用该软件时必须掌握的基本知识,并通过解析实际案例的方式,循序渐进地讲解本软件的杰出特性,使读者不仅学会基本操作技能,同时还能从其各具示范性的案例过程中获得有益的启示,直接积累自己的实际开发经验。

Adobe Illustrator 自 1987 年问世以来,已成为了工业标准的图形和插图制作软件,13 年以来,全球已有一百多万专业人士将 Illustrator 用于出版业。1997 年 7 月 Adobe 公司推出的 Illustrator 7.0 是其第一个 Windows 版本,且支持中文,这给广大国内用户带来了巨大的福音,新推出的 Illustrator 8.0 工作界面不仅方便豪华,而且安排更加合理。Illustrator 8.0 又加强了对其他软件的支持。相信 Illustrator 8.0 的深度和强大功能将成为任何一位使用该软件的用户极为有价值的资源。

PageMaker 一直是国内出版业中制作图文混排最主要的软件,本书介绍的另一个新版软件 PageMaker 6.5,在保持了原来 PageMaker 6.0 的优势基础上,又增加了许多新的功能,如文本框和图层功能等。

在设计过程中用户往往既使用 Photoshop,又使用 Illustrator 和 PageMaker。Adobe 公司较重视产品的整合性,用户可看到新版的 Illustrator 和 PageMaker 与 Photoshop 有着相同的工作界面,而且它们之间的文件转换也非常方便,即可直接用拖拉的方式将 Illustrator 与 Photoshop 软件文件进行互换,在 PageMaker 6.5 中可以导入原始的 Illustrator 文件等。

在本书中,每个图例都经过仔细挑选,在构图色彩等方面都是艺术家颇具匠心、精心设计的作品,以求读者在阅读本书后在设计艺术方面也有所收益。

编著者

第一篇 Illustrator 8.0 实践创意与分析

第1章 Illustrator 8.0 工作区

Adobe Illustrator 是一个著名的插图设计软件,它具有强大的绘图、绘画编辑功能,更适合做非写实性的、图案化的、个人风格的图形设计。自 Illustrator 7.0 版本具备了对中文的支持功能以后,更得到广大国内用户的欢迎,被称为“工业标准的插图软件”。

新推出的 Illustrator 8.0 在与 Adobe Photoshop 等设计系列软件的产品在整合性、增强控制界面、更方便的中文文本输入形式、广泛的文件支持等方面做了很大的改进,使其更易控制,更符合人们的使用习惯。

用户要想充分利用其功能,就必须对其工作区有个具体的了解。Illustrator 8.0 的工作区由画板、草图区、工具箱和默认的三个调板组成。在工作区中心的画板是工作的主要区域,只有位于画板中的对象才可打印输出;草图区位于中心区的四周主要是辅助绘图用的,位于草图区的对象不可打印输出;工具箱和默认的三个对话框在今后的工作中用户会经常用到,下面的小节中笔者将会对工具箱和默认的三个对话框作一个具体的介绍。

1.1 启动 Adobe Illustrator 8.0

当用户启动 Adobe Illustrator 8.0 时,一个无标题的文件窗口、菜单栏、工具箱和三个调板即显示在屏幕上(图 1-1)。

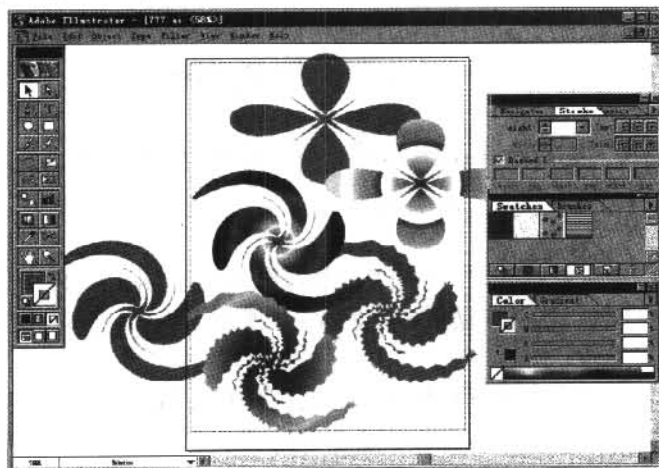


图 1-1

1.2 Adobe Illustrator 8.0 工具箱简介

Illustrator 8.0 工具箱中的工具按其功能可分为六类:选择工具、绘图工具、编辑工具、填充颜色和笔划颜色选择工具、文本工具和辅助工具(图 1-2)。



图 1-2

- (1) 选择工具包括对象选择工具和直接选择工具。
- (2) 绘图工具包括椭圆工具、矩形工具及其附加的隐藏工具、路径工具、图表工具、铅笔工具、毛笔工具。
- (3) 编辑工具包括旋转工具、比例工具、反射工具、自由变换工具、裁剪工具和汲取工具。
- (4) 文本工具主要是输入文本。
- (5) 辅助工具包括移动工具和放大镜工具,它们主要是帮助用户观察视图中的对象。

1.3 了解三个默认调板

当用户启动 Adobe Illustrator 8.0 时,屏幕上将出现均匀颜色调板(图 1-3)、渐变和笔划颜色调板(图 1-4)及图层调板。

1. 颜色调板

当用户要想对图形进行填充时,先使用对象选择工具选取图形,再用鼠标激活工具箱底下的当前填充颜色图标,然后移动鼠标在图 1-3 所示的调板底部的颜色选区单击,即把所选颜色填充至图形中。

若用户想对路径或图形轮廓进行填充,则先选取图形,用鼠标激活工具箱中的当前笔划颜色图标,然后移动鼠标在图 1-4 所示的调板底部的颜色选区单击,即把所选颜色填充至路径或图形轮廓上。若想改变颜色模式,只需单击 Color 调板右上角的黑三角,将会

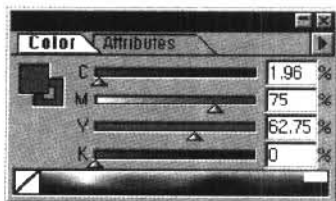


图 1-3

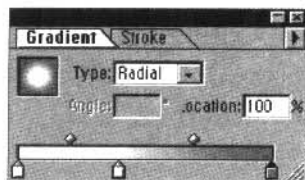


图 1-4

弹出图 1-5 所示的下拉式菜单,在其中即可选择你想要的颜色模式。

2. 渐变颜色调板

当用户做渐变填充时,具体的颜色渐变设置步骤如下。

(1)使用选择工具选取要填充的对象。

(2)在图 1-4 所示的调板中 Type 选项的下拉式列表框中选择渐变类型。

(3)在图 1-4 所示的调板底部的颜色条的下面单击添加颜色桶。

(4)用鼠标单击颜色桶,再移动鼠标至图 1-3 所示的调板底部的颜色选区单击,即可更改颜色桶中的颜色,从而达到设置渐变颜色的目的。

3. 图层调板

利用 Adobe Illustrator 8.0 中的图层对话框,用户可以很好地组织自己所处理的对象,如将背景放一个层,草图放一个层,文本和工艺图各放一图层使其井然有序;用户可以用鼠标拖动图层重新安排层的前后顺序,并可控制其可见或不可见;另外用户还可以通过锁定某些图层来阻止图层上的对象被编辑或被破坏。图 1-6 是图层调板的功能剖析。

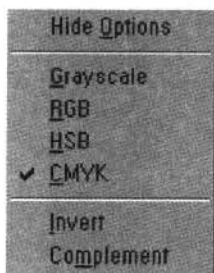


图 1-5

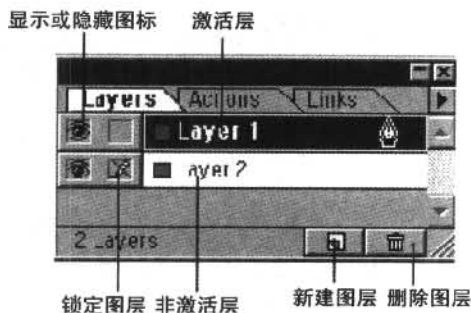


图 1-6

1.4 菜单中的常用命令介绍

Illustrator 8.0 的菜单系统由 File、Edit、Object、Type、Filter、View、Window、Help 这 8 个主菜单组成。Illustrator 8.0 中几乎所有的命令和选项都集中在此菜单系统中,这里蕴含着强大的功能。下面将在每个主菜单中各选一些主要的、常用的命令作一个具体的介绍。

1.4.1 File 菜单

File 菜单是一文件菜单,包含了与文件操作相关的所有命令。在此菜单中允许用户创建(New)、打开(Open)、保存文件(Save/Save as)、导入文件(Paste)和打印文件(Print),以及退出 Illustrator 8.0(Exit)。

1.4.2 Edit 菜单

Edit 菜单是一编辑菜单,大部分控制对象的编辑命令都集于此。它允许用户取消上一次操作(Undo),重做上一次操作(Redo);剪切(Cut)、复制(Copy)和粘贴(Paste)已选定的对象;定义 Swatches 样本(Define Pattern),选取页面中的所有对象(Select All)。这一菜单中的前 5 个命令快捷键依次为 Ctrl + Z、Ctrl + Shift + Z、Ctrl + X、Ctrl + C、Ctrl + V,用户要习惯用它们来提高工作效率。

1.4.3 Object 菜单

Object 菜单是一个较为实用的功能菜单。使用 Arrange 命令可以排列当前窗口中多个对象的前后关系。Group、Ungroup 命令可以组合对象和分开组合对象。Lock 命令可锁定所选取的对象。Transform 命令可以将对象进行移动(Move)、比例(Scale)、旋转(Rotate)、反射(Reflect)等各种变换操作;还可以把矢量图转换成位图(Rasterize)。

矢量图转换成位图有利于矢量图对位图滤镜的使用,从而造成更多的矢量图效果。用户只须选取对象,执行 Object→Rasterize 命令,在弹出的对话框(图 1-7)中 Color Model 项的下拉式框中选择颜色模式,在 Resolution 项中选择一位图分辨率,再单击 OK 按钮,即可把矢量图转换成位图。

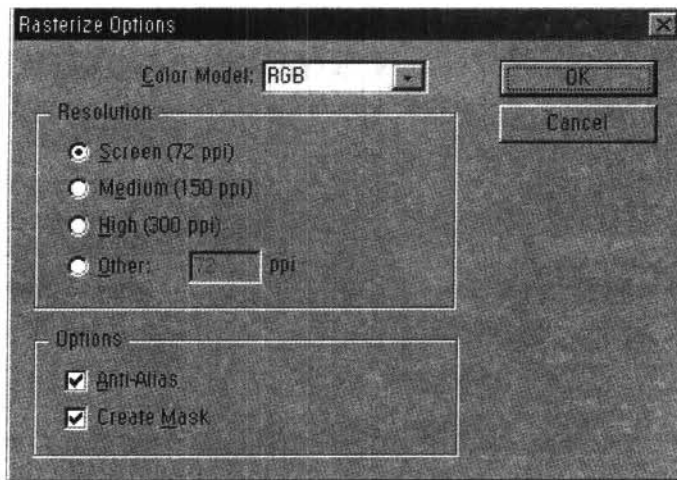


图 1-7

对网格填充工具设置的具体步骤如下。

(1)执行 Object→Create Gradient Mesh 命令,将弹出图 1-8 所示的对话框,且此时所选对象上出现了网格线。

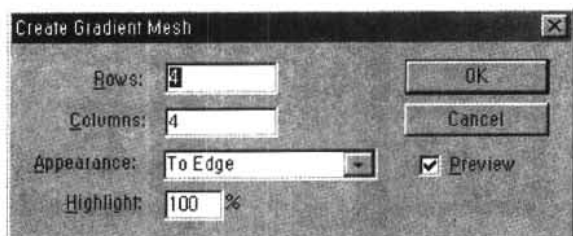


图 1-8

(2) 用户在对话框中的 Rows 项的数值框中输入网格的行数, 在 Columns 项的数值框中输入网格的列数, 在 Appearance 项中选择一外观显示, 最后单击 OK 按钮。

1.4.4 Type 菜单

Type 菜单即文本菜单。使用该菜单选择字体 (Font)、字号 (Size)、文本的对齐 (Paragraph)、转换为路径 (Create Outline)、查找与替换 (Find/Change)。

文本对齐的具体操作步骤如下。

(1) 使用选择工具选取文本对象。

(2) 执行 Type → Paragraph 命令, 将弹出如图 1-9 所示的对话框。

(3) 对话框中 Paragraph 标签下面的 5 个方块按钮是对齐样式的选择, 用鼠标单击按下方块按钮即选择了文本对齐样式。

(4) 若在步骤 (2) 的对话框中单击 Character 标签, 则出现图 1-10 所示的对话框。在该对话框中用户可以选择字体、字号、字距及行距。

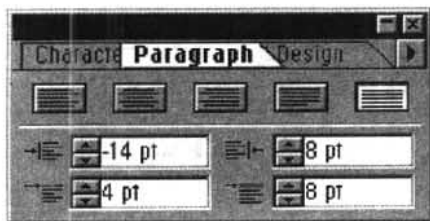


图 1-9

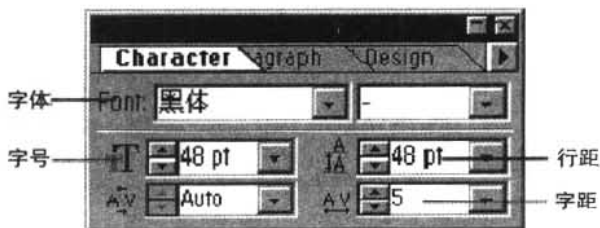


图 1-10

将字体转换为路径的具体步骤如下。

(1) 在工具箱中使用 Type 工具选取对象, 再用鼠标在文件窗口中单击一点作为文本的输入点, 输入一个“国”字。

(2) 使用选择工具选取“国”, Type 菜单中的字体 (Font) 的子菜单中选择黑体, 在颜色对话框的颜色选区单击选择一颜色, 如图 1-11 所示。

(3) 使用选择工具选取“国”字, 再执行 Type → Create Outline 命令, 此时的“国”字视觉效果如图 1-12 所示。

(4) 使用直接选择工具依次选择“国”字的各笔画并拖开, 得图 1-13 所示效果。

查找与替换的具体操作步骤如下。

(1) 使用选择工具选取所要查找的文本对象。



图 1-11



图 1-12



图 1-13

(2) 执行 Type→Find/Change 命令,弹出图 1-14 所示的对话框。

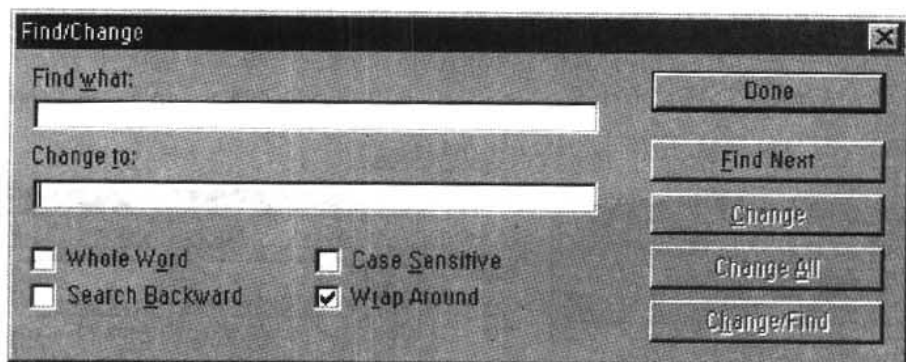


图 1-14

(3) 在对话框中 Find what 项下的白框中输入所要查找的内容,在 Change to 项下白框中输入所要替换的内容,再单击 Find Next 按钮,此后在已选择的文本中将显示出查找到的内容,在图 1-14 所示的对话框中 Change、Change All、Change/Find 三按钮变为可用按钮。

(4) 单击 Change 按钮将替换已找到的单一内容,若单击 Change All 按钮将替换所有与找到内容相同的内容。

1.4.5 Filter 菜单

Filter 菜单是一个滤镜效果菜单。该菜单中既有矢量图形应用的滤镜命令(图 1-15),又有位图图像应用的滤镜命令(图 1-16)。各滤镜的具体用法将在本书的第 5 章作主要、

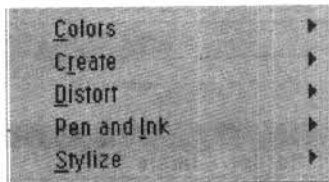


图 1-15



图 1-16

详细的讲解。另外,用户如果想对矢量图形应用位图滤镜,只须执行 **Object**→**Rasterize** 命令,把矢量图转换成位图文件,然后再利用位图滤镜命令。

1.4.6 View 菜单

View 菜单是一个视图菜单,控制着视图窗口的显示。使用该菜单可以放大(**Zoom In**)或缩小视图(**Zoom Out**),也可以使视图符合屏幕(**Fit In Window**);显示或隐含标尺(**Show/Hide Rulers**)、网格线(**Show/Hide Grid**),帮助用户精确绘制和定位图形、图像。

1.4.7 Windows 菜单

Windows 菜单是一个管理性菜单,许多重要的调板都聚集于此,如变换(**Show Transforms**)(图 1-17)、对齐(**Show Align**)(图 1-18)、整形(**Pathfinder**)(图 1-19)、颜色(**Show Color**)、渐变(**Show Gradient**)、**Show Swatch/Brush**。另外还有一个笔触(**Brush Libraries**)管理库(图 1-20),用户要学会如何利用这些笔触。

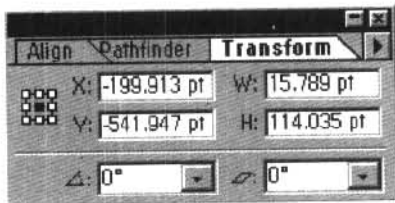


图 1-17

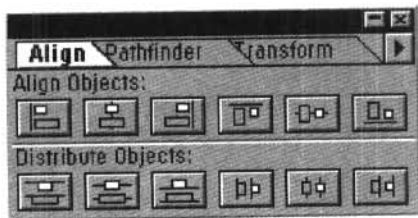


图 1-18



图 1-19

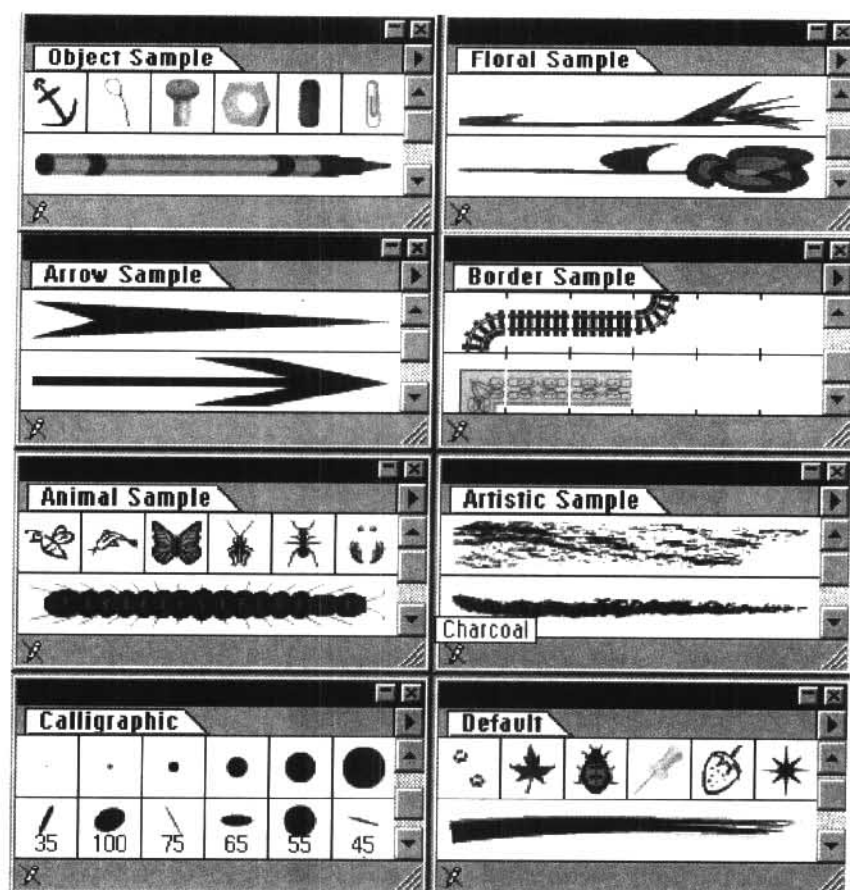


图 1-20

第2章 创建和编辑图形对象

本章主要介绍的是创建、编辑基本路径及形状的过程,这些路径及形状将是组成 Illustrator 8.0图形的核心内容。另外将介绍 Graph 工具,它能够在 Illustrator 8.0 中产生图表及图形。

2.1 路径的创建与编辑

路径可以是封闭的、开放的、直线的或者曲线形的,它们的创建主要是使用工具箱中的 Pen(Pen 工具)。单击工具箱的 Pen 工具并按住鼠标数秒,将弹出图 2-1 所示的展开式工具箱。路径的外观形状可使用 Stroke 调板调整宽度,使用 Brushes 调板调整形状,不同的路径宽度和不同的 Brushes 形状所得的路径效果是不一样的,用户应该有选择地设置路径的宽度和挑选笔的形状。

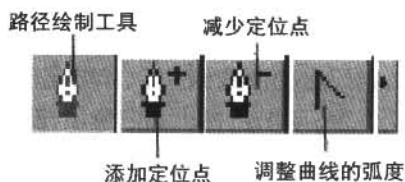


图 2-1

1. 直线路径的创建和编辑的具体步骤

- (1)在工具箱中选择 Pen 工具。
- (2)移动光标在窗口中的画板上单击产生直线路径的起点。
- (3)再移动光标在适当的地方单击产生直线路径的末点,这样一条完整的直线路径就产生了(图 2-2)。

- (4)使用 Direct Selection 工具选取直线路径的一个定位点,按住鼠标并拖动该定位点可以改变直线路径的方向和长度(图 2-3)。



图 2-2



图 2-3

- (5)执行 Windows→Show Stroke 命令将弹出图 2-4 所示的调板,在 Weight 项的下拉式列表框中选择一个数值来定位直线路径的宽度。



图 2-4

(6)在 Brushes 的调板中单击箭头笔形,则直线路径变为图 2-5 所示的形状。

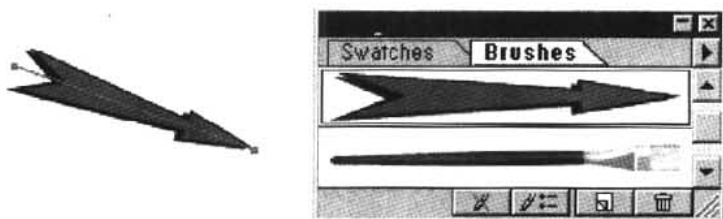


图 2-5

2. 曲线路径的创建与编辑的具体步骤

在曲线路径创建之前,用户有必要对位于工具箱底部的填充和描边的控件(图 2-6)有所了解。如果要绘制一条纯粹的曲线路径,在图 2-6 所示的控件中单击填充方块,使其处于前面并被激活,再单击不填充按钮确保填充是空的,而描边是实的。若要想改变路径的颜色,则必须单击描边方框,使其处于前面并被激活,然后在 Color 调板中选择所需颜色。若填充和描边都是实的,则绘出的曲线路径含有填充的颜色。若单击缺省填充小按钮,则可将填充和描边设为缺省值,即黑色描边和白色填充。

(1)在工具箱底部的填充和描边的控件中确保填充是空的,而描边是实的,再选择 Pen 工具。

(2)移动光标在窗口中的画板上单击产生曲线路径的起点,再移动光标单击并拖动产生其他带控制手柄的节点,最后形成一个粗糙封闭图形,如图 2-7 所示。

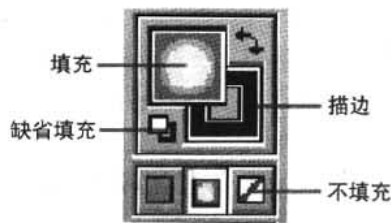


图 2-6

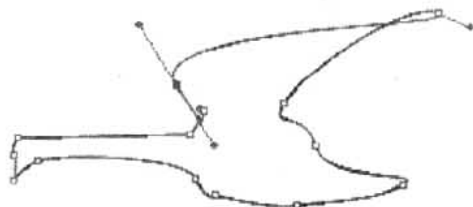


图 2-7

(3)使用 Direct Selection 工具选择定位不准的定位点并按住鼠标按钮移动它,调整封闭路径的形状,得图 2-8 所示的形状。

(4)在 Pen 工具展开式工具箱中选择调整曲线弧度的工具 ,单击一个定位点,将产生两个控制手柄,旋转手柄即可调节曲线路径的弧度,最终得图 2-9 所示的效果。

(5)单击填充方块,使其处于前台并被激活,再在 Color 调板中选择一颜色,得图 2-10 所示效果。

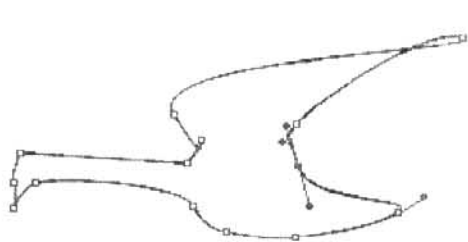


图 2-8



图 2-9

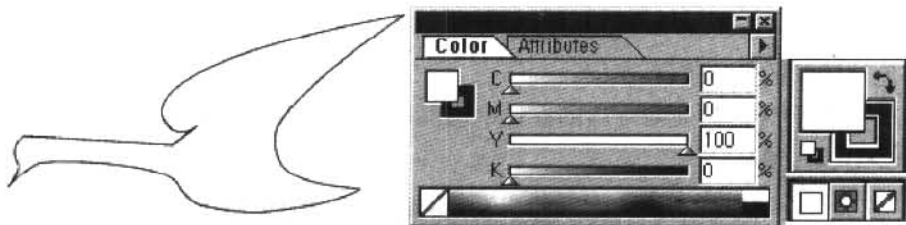


图 2-10

(6)再次选择飞奔的鸟,对其进行渐变填充设置,得图 2-11 所示效果。

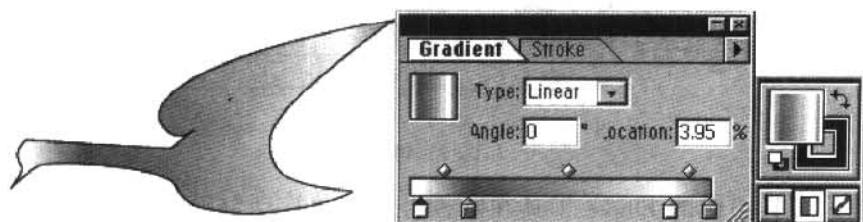


图 2-11

(7)再次选择飞奔的鸟,执行 Windows→Brush Libraries→Arrow Sample 命令,在打开的调板中选择红色箭头,得图 2-12 所示的效果。

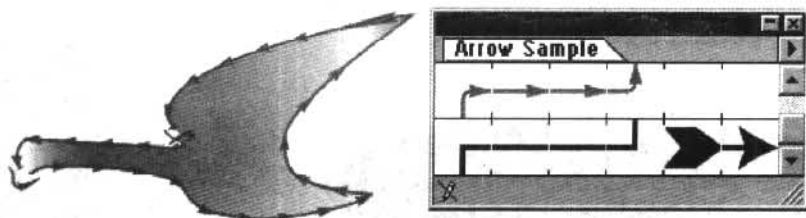


图 2-12

2.2 基本形状的创建与编辑

基本形状的创建与编辑主要是指利用 Ellipse 工具、Rectangle 工具及它们底下所隐含的工具、Brush 工具、Pencil 工具、Graph 工具来创建图形。

2.2.1 利用椭圆 Ellipse 工具

Ellipse 工具以及它的相关工具是 Illustrator 8.0 提供的用于画简单图形且易操作的工具。单击工具箱中的 Ellipse 工具并按住鼠标数秒,将弹出图 2-13 所示的工具箱。

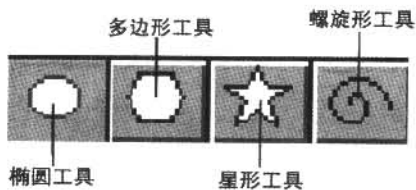


图 2-13

1. 创建椭圆的具体步骤

(1)在工具箱中的填充与描边的控件中确保填充与描边都是实的,并设置好填充与描边的颜色(图 2-14)。

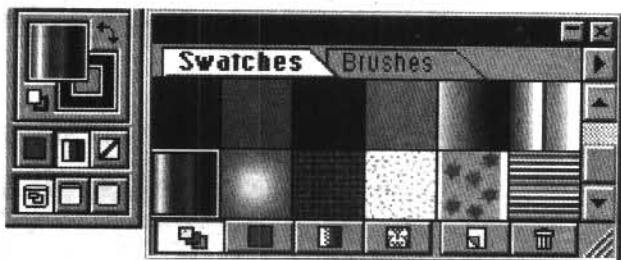


图 2-14

(2)使用工具箱中的 Ellipse 工具在画板上单击并拖动鼠标。拖动时,会显示一个椭圆,当对椭圆的形状和大小满意时,松开鼠标按钮,则一个带颜色的椭圆产生了(图 2-15)。

(3)若在拖动鼠标的同时,按住 Shift + Alt 键,则画出的是以单击点为圆心的一个圆(图 2-16),若只按住 Shift 键,则强制性画圆。



图 2-15

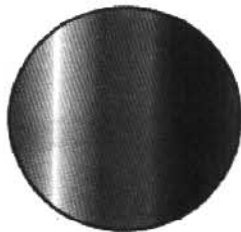


图 2-16

(4)选择步骤(3)所画出的圆,再在渐变 Gradient 调板中 Type 项的下拉式列表框中更改线性渐变为圆形渐变,得图 2-17 所示效果。

(5)确保当前工具为 Ellipse 工具,再用鼠标在画板上单击,则弹出图 2-18 所示的调板。输入 Height 和 Width 的值,再单击 OK 按钮,在最初单击的位置上会出现特定尺寸的椭圆。

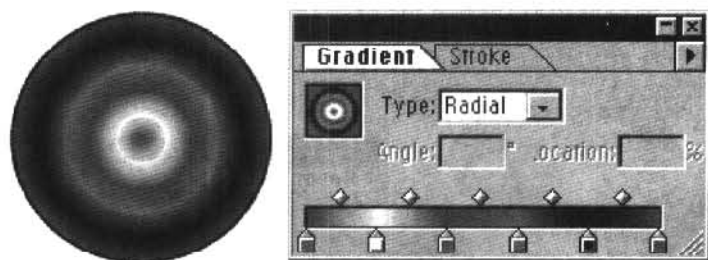


图 2-17

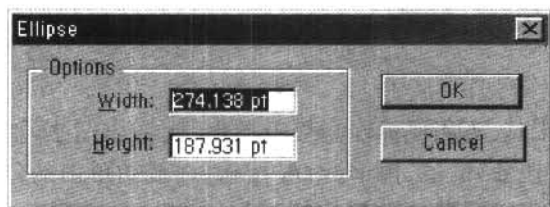


图 2-18

圆,显示的颜色为当前填充与描边的颜色。

2. 创建多边形的具体步骤

(1)在工具箱中的填充与描边的控件中确保填充与描边都是实的,并设置好填充与描边的颜色(图 2-19)。

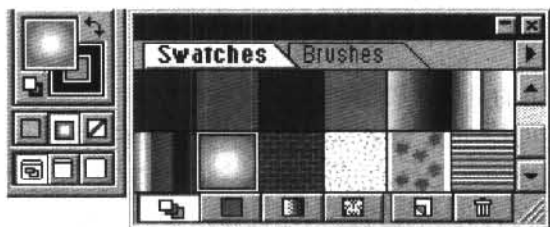


图 2-19

(2)使用工具箱中的 Polygon 工具在画板上单击并拖动鼠标。拖动时会显示一个多边形,当对多边形的形状和大小满意时,松开鼠标按钮,则一个带颜色的多边形产生了(图 2-20)。

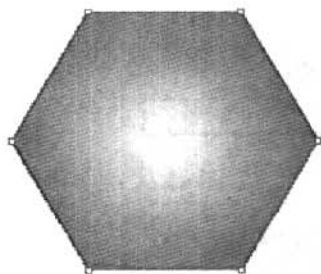


图 2-20