



内容通俗易懂 经典实例图文详解



Adobe Illustrator CS4

从入门到精通

CONGRUMENDAOJINGTONG

王俊兰◎主编

轻松上手
开机即会

一册在手 应用无忧
实用 权威 易懂

北京艺术与科学电子出版社

学易通

内容通俗易懂 经典实例图文详解

★ Adobe Illustrator CS4 ★

从入门到精通

CONGRUMENDAOJINGTONG

王俊兰◎主编

轻松上手
开机即会

一册在手 应用无忧
实用 权威 易懂

北京艺术与科学电子出版社

内容简介

本书介绍了 Illustrator 的基本常识、操作工具的应用,有益于初步学习的入门者,同时对于有一定水准的应用者,也有其深入学习的必要。它包含了该软件先进的各种操作方法,只要能够熟练掌握,才可以逐步精通 Illustrator 的操作。因此,本书一方面针对初级读者,从他们的角度出发,实例简单清楚,容易掌握。然后在这个基础上循序渐进,为需要真正精通 Illustrator 的操作者提供帮助。

书 名: Adobe Illustrator CS4 从入门到精通

主 编: 王俊兰

策 划:  腾飞工作室
☎13810585133

责任编辑: 孙丽娜

光盘生产: 中影克莱斯德数字媒介有限责任公司

出版发行: 北京艺术与科学电子出版社

地 址: 北京市大兴区黄村兴华北路 25 号

印 刷: 北京施园印刷厂

开本规格: 787 × 1092 1/16 16 印

盘 号: ISBN 978 - 7 - 900763 - 93 - 8

版 次: 2010 年 9 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 32.00 元 (1DVD + 配套手册)

前 言

据最近的权威统计,全世界有很多的图形设计师们都在使用 Illustrator 进行艺术创作,同时比较传统的广告设计、插画等领域,还有专业的印刷出版行业,也都对 Adobe Illustrator 格外的青睐。目前,Illustrator CS4 中文版正凭借着卓越的功能,使用方便的优异性,成为世界上著名的矢量图形的绘制软件之一。而且,在网络不断推动之下,相关的网页设计人员以及在线内容人员也逐渐了解到 Illustrator 的良好品性和强大的功能。这是其他软件现在所无法比拟的。比如网络发布图像的功能,Illustrator 至今独树一帜,通过对其他软件的整合发展,其用户的增长数令人震惊。

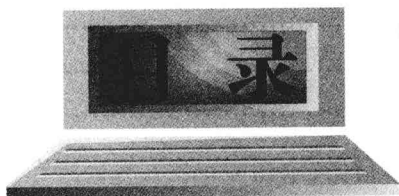
Illustrator 中文版到底有哪些先进的地方?简而言之,其能够把矢量图形转换为位图图形,同时也可以将位图图形转换成矢量图形。而操作者需要的调整和编辑工具也包含其中,对移动、缩放、拼接图形更加自如,这就成倍地增长了用户的工作效率。

本书既介绍了 Illustrator 的基本常识、操作工具的应用,有益于初步学习的入门者,同时对于有一定水准的应用者,也有其深入学习的必要。它包含了该软件先进的各种操作方法,只要能够熟练掌握,才可以逐步精通 Illustrator 的操作。因此,本书一方面针对初级读者,从他们的角度出发,实例简单清楚,容易掌握。然后在这个基础上循序渐进,为需要真正精通 Illustrator 的操作者提供帮助。当然,期望那些刚刚学习计算机操作的读者,一定先要打好自己的基础,把基本功做得扎实些,练习好电脑的基本使用方法,这可是操作软件的基础呢!

我们希望,读者在掌握 Illustrator 基本知识的同时,更加勤奋地练习和操作,这样你一定会成为一个 Illustrator 的精通者。

由于编者的水平所限。本书难免有欠缺之处,还望大家不吝指正,诚心感激并在再版时改之。

编 者



第1章 Adobe Illustrator 运用的基本常识

1.1 Adobe Illustrator 简介	1
1.1.1 Illustrator 发展史	1
1.1.2 Adobe Illustrator 的特点	2
1.2 基本文件操作	2
1.2.1 新建文件	2
1.2.2 打开文件	3
1.2.3 文件的存储	4
1.2.4 置入和导出文件	4
1.3 选择工具的使用	5
1.3.1 选择工具	5
1.3.2 直接选择工具	6
1.3.3 编组选择工具	7
1.3.4 魔棒工具	7
1.3.5 套索工具	8
1.4 移动对象	9
1.4.1 使用选择工具移动	9
1.4.2 使用键盘上的方向键	9
1.4.3 使用移动命令	10
1.4.4 使用变换面板	10
1.5 旋转对象	10
1.5.1 使用选择工具旋转	10
1.5.2 使用移动命令	11
1.6 复制对象	11
1.6.1 使用键盘快捷键旋转	11
1.6.2 使用复制命令	11

1.7 镜像复制对象	12
1.8 定制 Adobe Illustrator	12
1.8.1 常规预置	12
1.8.2 选择和锚点显示预置	13
1.8.3 文字预置	14
1.8.4 单位和显示性能预置	14
1.8.5 参考线和网格预置	15
1.8.6 智能参考线预置	16
1.8.7 连字	16
1.8.8 增效工具与暂存盘	17
1.8.9 用户界面	17
1.8.10 文件和剪切板	18
1.8.11 黑色外观	18
1.9 设置显示状态	19
1.9.1 改变显示大小	19
1.9.2 改变显示区域	20
1.9.3 改变显示模式	21
1.10 使用页面辅助工具	21
1.10.1 标尺	21
1.10.2 网格	22
1.10.3 参考线	22
1.10.4 智能参考线	23

第2章 基本绘图

2.1 线条绘图工具的使用	25
2.1.1 直线段工具的使用	26
2.1.2 弧形工具的使用	27
2.1.3 螺旋工具的使用	28
2.1.4 网格工具的使用	29
2.1.5 极坐标网格工具的使用	30
2.2 基本几何工具组的使用	32
2.2.1 矩形工具的使用	32
2.2.2 椭圆和多边形工具的使用	33
2.2.3 星形和光晕工具的使用	36



第3章 手绘图形

3.1 路径和锚点	40
3.1.1 路径	40
3.1.2 锚点	41
3.2 铅笔工具	42
3.3 使用平滑工具	43
3.4 使用路径橡皮擦工具	44
3.5 使用钢笔工具	44
3.5.1 绘制直线和折线	44
3.5.2 绘制曲线	46
3.6 编辑路径	48
3.6.1 使用锚点编辑路径	48
3.6.2 编辑路径的方式	51
3.7 路径查找器	54
3.7.1 形状模式	54
3.7.2 路径查找器类	55
3.8 描摹图稿	57
3.8.1 描摹的方式	58
3.8.2 描摹选项	59
3.8.3 转换描摹对象	60
3.9 实例练习:卡通美少女	61

第4章 上色

4.1 色彩	66
4.1.1 色彩模式	66
4.1.2 颜色面板	66
4.1.3 色板面板	67
4.1.4 色板库	69
4.2 基本上色	69
4.2.1 单色上色	70
4.2.2 渐变上色	71
4.3 上色方法及工具	74
4.3.1 上色方法	74
4.3.2 使用实时上色法的好处	74

4.3.3	上色工具库	75
4.3.4	实时上色的限制	76
4.3.5	创建实时上色组	76
4.3.6	在实时上色组中添加路径	77
4.3.7	将对象转换为实时上色组	77
4.3.8	绘制实时上色的表面和边缘	77
4.3.9	实时上色工具的选项设置	78
4.4	填充图案	78
4.4.1	使用图案	78
4.4.2	创建图案	79
4.5	描边	80
4.5.1	描边面板	81
4.5.2	虚线的设定	82
4.6	实例练习:为卡通美少女填充颜色	83

第5章 画笔和符号

5.1	画笔	88
5.1.1	画笔工具的种类和功能	88
5.1.2	画笔工具的选项	89
5.1.3	画笔工具的使用方式	90
5.1.4	修改创建的图形	90
5.2	画笔面板和画笔库	92
5.2.1	画笔面板	92
5.2.2	编辑画笔	93
5.2.3	画笔库	96
5.3	符号	97
5.3.1	使用符号	97
5.3.2	符号面板和符号库	98
5.3.3	符号工具的使用	100
5.3.4	设置符号工具选项	100
5.3.5	从现有集添加或删除符号实例	101
5.3.6	移动或更改符号实例的堆栈顺序	102
5.3.7	聚拢或分散符号实例	102
5.3.8	更改符号实例大小	103
5.3.9	旋转符号实例	103
5.3.10	着色符号实例	103



5.3.11 调整符号实例透明度	104
5.3.12 将图形样式应用到符号实例	105
5.4 创建与删除符号	105
5.5 修改和重新定义符号	106
5.6 置入符号	106
5.7 创建符号库	107
5.8 实例练习:制作贺卡	107

第 6 章 对象管理

6.1 对齐对象	112
6.1.1 对齐对象	113
6.1.2 对象的分布	114
6.2 编组、锁定和隐藏/显示对象	115
6.2.1 编组对象与取消编组	115
6.2.2 锁定、隐藏显示对象	116
6.2.3 隐藏与显示对象	116
6.3 变换对象	117
6.3.1 旋转对象	118
6.3.2 镜像对象	119
6.3.3 扭转对象	120
6.3.4 缩放对象	121
6.3.5 倾斜对象	122
6.3.6 自由变换	124
6.4 变换面板的使用	125
6.5 实例练习:火之吻	126

第 7 章 混合效果

7.1 混合效果	130
7.1.1 创建混合	131
7.1.2 混合与渐变的区别	132
7.1.3 设置混合参数	132
7.1.4 几种特殊的混合	133
7.1.5 编辑混合图形	136
7.1.6 扩展混合图形	137
7.1.7 混合命令菜单	138

7.2 渐变网格	139
7.2.1 创建渐变网格	139
7.2.2 渐变网格的编辑	141

第8章 文字效果

8.1 文字工具概述	143
8.1.1 文字工具	144
8.1.2 直排文字工具	144
8.1.3 区域文字工具	145
8.1.4 直排区域文字工具	145
8.1.5 路径文字工具	145
8.1.6 直排路径文字工具	146
8.2 文本的录入和编辑	146
8.2.1 置入文本	147
8.2.2 复制、剪切和粘贴	149
8.2.3 文字排列格式的变换	149
8.2.4 调整文本块	150
8.3 字符格式的设置	151
8.3.1 字体的类型和安装	151
8.3.2 字符面板	153
8.3.3 设置字体	154
8.3.4 设置字号	155
8.3.5 设置颜色和变形	155
8.3.6 行距	157
8.3.7 字距微调	158
8.3.8 字的比例	159
8.4 段落格式	160
8.4.1 段落面板	160
8.4.2 对齐文本	161
8.4.3 段落缩进	162
8.5 文字的导出	163



第9章 效果和样式

9.1 效果菜单	164
9.1.1 3D 效果	164
9.1.2 栅格化	169
9.1.3 SVG 滤镜	170
9.1.4 转换为形状	171
9.1.5 风格化	172
9.2 外观属性	175
9.2.1 外观属性的复制	175
9.2.2 外观属性的添加	176
9.2.3 外观属性的继承	177
9.2.4 外观属性的编辑	177
9.2.5 外观效果的删除	178
9.3 样式	178
9.3.1 使用样式	179
9.3.2 创建新样式	179
9.3.3 图形样式面板的其他使用	180
9.4 实例练习:立体字的制作	180

第10章 Photoshop 效果

10.1 Photoshop 效果	184
10.2 像素化效果组	185
10.2.1 彩色半调效果	185
10.2.2 点状化效果	186
10.2.3 晶格化效果	186
10.2.4 铜版雕刻效果	187
10.3 风格化效果组	188
10.4 扭曲效果组	188
10.4.1 玻璃效果	188
10.4.2 海洋波纹效果	189
10.4.3 扩散亮光效果	190
10.5 模糊效果组	191
10.5.1 高斯模糊效果	191
10.5.2 径向模糊效果	191

10.5.3 特殊模糊效果	192
10.6 画笔描边效果组	192
10.6.1 喷溅效果	192
10.6.2 喷色描边效果	193
10.6.3 墨水轮廓效果	194
10.6.4 强化的边缘效果	194
10.6.5 成角的线条效果	195
10.6.6 深色线条效果	195
10.6.7 烟灰墨效果	196
10.6.8 阴影线效果	197
10.7 锐化效果组	198
10.8 视频效果组	198
10.8.1 NTSC 颜色效果	199
10.8.2 逐行效果	199
10.9 素描效果组	199
10.9.1 便条纸效果	199
10.9.2 半调图案效果	200
10.9.3 绘图笔效果	200
10.9.4 基底凸现效果	201
10.9.5 炭笔效果	201
10.10 纹理效果组	201
10.10.1 拼缀图效果	202
10.10.2 龟裂缝效果	202
10.10.3 马赛克拼贴效果	203
10.11 艺术效果效果组	204
10.11.1 塑料包装效果	204
10.11.2 壁画效果	204
10.11.3 彩色铅笔效果	205
10.11.4 粗糙蜡笔效果	206

第 11 章 图层、蒙版与链接

11.1 图层	207
11.1.1 图层面板	207
11.1.2 图层的基本操作	208
11.2 剪切蒙版	213
11.2.1 剪切蒙版概述	213



11.2.2 创建剪切蒙版	214
11.2.3 创建文本剪切蒙版	215
11.2.4 编辑剪切蒙版	217
11.2.5 释放剪切蒙版	218
11.3 链接面板的使用	218
11.3.1 在源文件更改时更新链接的图稿	218
11.3.2 重新链接至缺失的链接图稿	219
11.3.3 将链接的图稿转换为嵌入的图稿	219
11.3.4 编辑链接图稿的源文件	219
11.4 实例练习:宣传画	219

第 12 章 制作图表

12.1 创建图表	224
12.1.1 创建图表	224
12.1.2 柱形图	226
12.1.3 堆积柱形图	229
12.1.4 条形图和堆积条形图	229
12.1.5 折线图	230
12.1.6 面积图	230
12.1.7 散点图	231
12.1.8 饼图	231
12.1.9 雷达图	232
12.2 编辑图表	232
12.2.1 定义坐标轴	232
12.2.2 图表类型转换	233
12.3 图表工具的编辑	234
12.3.1 改变图表中的部分显示	234
12.3.2 调整图表的行/列	235
12.3.3 用图案来表现图表	236
12.3.4 取消编组	240
12.4 实例:制作一个简单的产量对比表	240



第1章 Adobe Illustrator 运用的基本常识

本章将对 Adobe Illustrator 有一个初步的介绍,并讲解如何用 Adobe Illustrator 进行一些基本操作,如移动对象、缩放对象、删除对象、对齐对象等,为以后进一步熟练应用 Adobe Illustrator 打下良好基础。

本章的主要内容有:

- Adobe Illustrator 简介
- 基本文件操作
- 选择工具的使用
- 对象的选择、移动、旋转和缩放
- 预置 Adobe Illustrator 中文版



1.1 Adobe Illustrator 简介

Adobe Illustrator 软件是一个完善的矢量图形环境,通过渐变和全新的透明度邀请您探索更有效的设计途径。可以创建包含最多 100 个、大小各异的画板。按任意方式显示画板、重叠、并排或堆叠。该软件广泛应用于出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画。

1.1.1 Illustrator 发展史

Adobe 公司在 1987 年推出了 Illustrator 1.1 版本,随后推出 2.0 版本。1988 年,在 Mac 上推出的 Illustrator 88 版本,标志着 Illustrator 的正式起步。后来,该软件不断地更新换代,1998 年 Adobe 公司推出了划时代版本 Illustrator 8.0,使得 Illustrator 成为了非常完善的绘图软件,凭借着 Adobe 公司的强大实力,完全解决了对汉字和日文等双字节语言的支持,更增加了强大的网格过渡工具、文本编辑工具等功能,此后,该软件便在专业矢量绘图软件领域赢得霸主地位。

Adobe Illustrator CS4 是在 2008 年 9 月发行的。新版本新增了很多功能,包括斑点画笔工具、渐变透明效果、椭圆渐变,支持多个画板、显示渐变、面板内外观编辑、色盲人士工作区,多页输出、分色预览、出血支持以及用于 Web、视频和移动的多个画板等。

1.1.2 Adobe Illustrator 的特点

贝赛尔曲线的使用使得操作简单功能强大的矢量绘图成为可能,这是该软件最大的特点。新版本的集成文字处理、上色等功能,不仅在插图制作,在印刷制品(如广告传单,小册子)设计制作方面也广泛使用,事实上已经成为桌面出版(DTP)业界的默认标准。

贝赛尔曲线方法,在这个软件中就是通过钢笔工具设定锚点和方向线实现的。一般用户在一开始使用的时候都感到不太习惯,因此需要一定的练习,但是一旦掌握以后能够随心所欲地绘制出各种线条,并直观可靠。

同时,它又作为创意软件套装 Creative Suite 的一个重要组成部分,与 Photoshop 界面相似,在一些插件和功能上能够共享,实现无缝连接。此外,该软件还可以将文件输出为 Flash 格式。所以,可以通过 Illustrator 让 Adobe 公司的产品与 Flash 连接。



1.2 基本文件操作

基本的文件操作包括创建新的文件,打开一个已经保存过的文件,保存文件及导出文件等。在这一章中就介绍这些内容。

1.2.1 新建文件

在 Adobe Illustrator 中文版中新建一个文件与我们常用的 Word 不同,需要使用“文件→新建”命令创建一个新的文件。其具体操作步骤如下:

(1)启动中文版本的 Adobe Illustrator,并执行文件→新建命令或者按 Ctrl + N 组合键,将会打开“新建文档”对话框,如图 1-1。

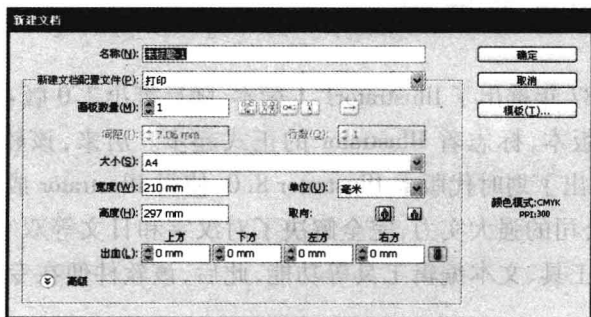


图 1-1 “新建文档”对话框

(2)在“新建文档”对话框中设置好文件名称、大小、单位和颜色模式后,单击确定按钮,此时会打开一个新的文档,如图 1-2。

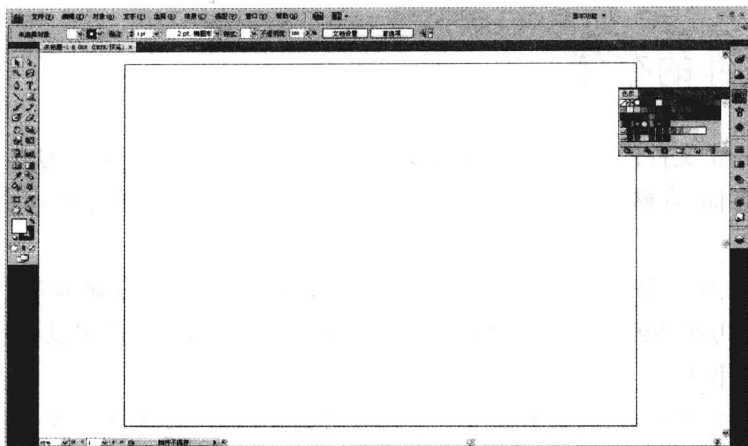


图 1-2 新建的文档

这样,一个新的文件就创建好了,接下来就可以在这个文档中开始工作了,比如绘制图形、喷绘符号、编辑图形和符号等。

1.2.2 打开文件

在 Adobe Illustrator 中打开一个已经制作好的或者一个还没有完成的文件与打开一个 word 文件也不一样,下面就介绍如何在 Adobe Illustrator 打开一个文件。

(1) 执行“文件→打开”命令,或者按 Ctrl + O 组合键,将会打开一个打开对话框,如图 1-3。

(2) 在打开对话框中选择好需要打开的文件后,单击打开按钮,此时会打开一个文件,如图 1-4。



图 1-3 打开对话框

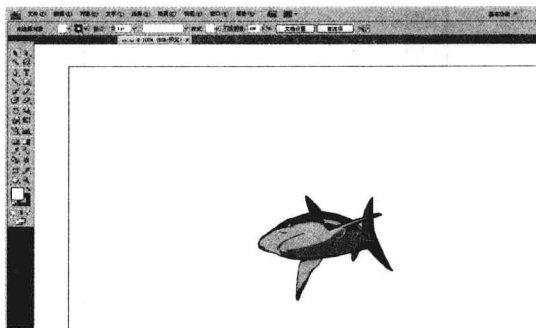


图 1-4 打开的文件

文件打开之后,就可以对其进行操作了,比如编辑和修改打开的图形。

1.2.3 文件的存储

在完成对一个文件的操作之后,就需要对其进行保存了,保存文件的方法有多种,用户根据需求选择存储、存储为、存储副本命令把工作保存起来。下面介绍如何在 Adobe Illustrator 中保存文件。

(1) 执行“文件→存储”命令,或者按 Ctrl + S 组合键将会打开存储为对话框,如图 1-5。

(2) 在存储为对话框中设置好文件名和保存类型后,单击保存按钮就可以了。如果单击取消按钮则取消保存。

注意 保存文件的时候,最好设置一个比较有意义的名称,这样以后查找起来也比较方便。关于保存类型可以参照上文。

1.2.4 置入和导出文件

置入文件是为了把其他应用程序中的文件输入到 Illustrator 当前编辑的文件中。通过置入文件可以将需要的文件嵌入到 Illustrator 文件中,这一新置入的文件就成了原来文件的一部分,这与合并相似。此外,还可与 Illustrator 文件建立链接。不过这样的链接很容易出现问题,如果原文件的位置和内容有变化,链接就会失效。针对这一情况,只需链接面板对它们进行管理,问题就会迎刃而解。

当我们需要置入文件时,只要使用“文件→置入”命令置入文件,执行该命令后,将会打开置入对话框,如图 1-6。选择自己需要的文件,然后单击置入按钮即可把选择的文件置入进来。



图 1-5 存储为对话框

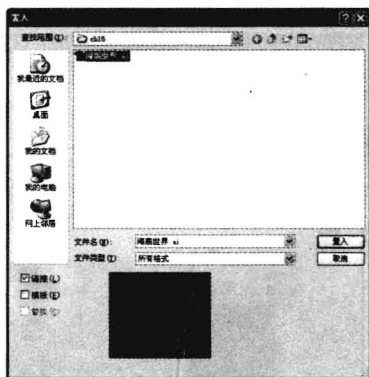


图 1-6 置入对话框

Illustrator 文件在有些应用程序中打不开,这时候就需要将该文件在 Illustrator 导出,使其转成其他应用程序可以支持的格式,比如 BMP 文件和 JPEG 文件。以便于该文件在其他程序中的应用。用户导出文件使用的是“文件→导出”命令,执行该命令,在导出对话框里设置文件名称和格式,如图 1-7,设置完成之后单击导出按钮,即可完成文件导出任务。