

Bible

"Comprehensive and easy to use — the
Illustrator 7 Bible is awesome!"
—Luanne Seymour Cohen, Creative Director, Adobe Systems



MAC
WINDOWS

Illustrator 7



万水图形图像软件实用指南系列

实用大全



[美] Ted Alspach 著
康博创作室 译
郝启堂 审校



中国水利水电出版社

万水图形图像软件实用指南系列

Illustrator 7 实用大全

[美] Ted Alspach 著
康博创作室 译
郝启堂 审校

中国水利水电出版社

帮助 Illustrator 变得更好

好了,读者现在知道我只喜欢 Illustrator 了,但是还有一些东西可以使 Illustrator 更友好、功能更强,也更好用。

如果读者有一些好的建议,请将电子邮件发到:

suggestions@adobe.com

也请给我送一份电子邮件的拷贝。我也想知道读者希望在将来的版本中加入的特征,以及这些特征是否加入及何时加入。

Adobe 确实能听取读者的意见,而且要求该功能的读者越多,就越可能把该功能加入将来的 Illustrator 版本中。Illustrator 的产品管理者希望能得到尽可能多的建议。

帮助使 VectorTools 更好

读者也能发现我真的喜欢 VectorTools(爱是一个非常强烈的词)。如果读者有新的方法,可以使现在的组件更好,或是读者有一个新的插件,可往如下地址发电子邮件:

suggestions@extensis.com

同样也给我发一份拷贝。

内 容 提 要

本书全面介绍了 Illustrator 7 的新增功能、操作示例与使用方法的讲解,兼顾到 Macintosh 和 Windows 用户,是一本讲解 Illustrator 软件最完整、系统和实用的优秀书籍。

本书适用于各类层次的 Illustrator 用户,从初学者到技术资深的高级用户都可以从本书中获得最大收益。

"Copyright © 1998 by China WaterPower Press. Original English language edition copyright © 1997 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."

The IDG Books Worldwide logos are trademarks under exclusive license to IDG Books Worldwide, Inc., from International Data Group, Inc. Used by permission.

本书简体中文版由中国水利水电出版社出版,未经出版者书面许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator 7 实用大全/(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,1998.5

(万水图形图像软件实用指南系列)

书名原文:Illustrator 7 Bible

ISBN 7-80124-664-0

I. I… I. 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 01625 号

书 名	Illustrator 7 实用大全
作 者	[美]Ted Alspach 著
译 者	康博创作室
审 校	郝启堂
出版、发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 北京万水电子信息有限公司(北京车公庄西路 20 号 100044)
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京市天竺颖华印刷厂
规 格	787×1092 毫米 16 开本 46.5 印张 1051 千字
版 次	1998 年 4 月第一版 1998 年 4 月北京第一次印刷
印 数	0001—5000 册
定 价	110.00 元

译者序

Adobe 公司的 PhotoShop 是广大计算机读者所熟悉的一个优秀的图形处理软件。其强大的着色功能、眼花缭乱的变换效果让每一个使用该软件的人都爱不释手。但是,由于 PhotoShop 是基于位图图像的,所以在某些方面还有一定的限制,而 Adobe 公司的另一支柱产品——Adobe Illustrator——却是世界上为数不多但非常成功的矢量图形软件之一。该软件不但可以处理矢量图形,还可以处理位图图形。另外,其着色、变换和其他的图形处理功能比 PhotoShop 有过之而无不及。

Illustrator 7 是由 Adobe 公司在 1997 年推出的。这是第一个同时针对 Macintosh 和 Windows 系统的 Illustrator 版本。与以前的版本相比,Illustrator 7 除加强了其设计、绘图、着色、变形、字处理和排版等功能之外,还新增了网络功能,另外,由第三方厂商开发的过滤器和插件也极大地丰富了 Illustrator 7 的功能,所以,无论是对于专业的图形制作商还是业余的计算机爱好者,Illustrator 7 都是一个难得的软件。

本书的作者 Ted Alspach 是使用 Illustrator 的资深专家。他将多年来自己在使用 Illustrator 过程中总结的经验都写入了书中,其语言通俗易懂,对问题的讲解由浅入深,帮助读者循序渐进地掌握 Illustrator 7 这个复杂的软件,另外,书中还有大量的实际例子,以加深读者对一些技巧的理解。全书结构严谨、内容全面、编排合理,是一本有关 Illustrator 7 的最全、最深和最新的工具书。

全书分为五个部分,第一部分是 Illustrator 的基本知识,第二部分是 Illustrator 的操作,第三部分是 Illustrator 的插件和过滤器,第四部分是熟练使用 Illustrator,第五部分为附录。

本书由康博创作室翻译,具体人员如下:张永军、盛文斌、曹铎、许文军、李增明、崔洪斌、李东升、李志诚、曹永胜、曹峰、曹云、李娟、刘军、赵霞、冯志强、李勇、宋建国、马英、康珍梅、林长江、吴勇、冯志强、刘秀英、郝启堂、许书明、刘利平以及赵新。由于译者水平有限,错误在所难免,敬请广大读者批评指正。

译者

1997 年 12 月

致 谢

哦……当我写这个致谢时,我刚刚完成了对这本巨著的修改。这时候我有点疲劳,但是我知道,如果没有几个关键的人的帮助和支持,我会更加疲惫不堪。写出他们的名字并不麻烦,但是这里所列出的人名都是使本书真正能面向读者的主要负责人。

重要人物就是重要人物。Jennifer Alspach 耐心地阅读了从打印机中吐出的每一页,给了我一些支持性的评论。例如“你并不是真的想把那个放在这,是吗?”,以及一些建设性的批评,例如“这是你所创建的最糟糕的图形,真是不可思议,我以为……”当然,既然 Jen 曾经完全凭自己写了一本 Illustrator 的书(Illustrator 7 Complete, Hayden Books, 1997),她也应该是我们这个大家庭中的 Illustrator 权威。如果读者喜欢一些其后没有©标志的东西,那这些东西是我从 Jen 那儿借鉴来的。

IDG Books Worldwide, Inc. 公司的 Nancy Dunn 和 Andy Cummings 经常打消了我的一些怪念头,这节约了我很多时间。

IDG Books 的其他人,包括 Barb Gueera,她全身心地投入,为本书快速装订,而且有一点古典风格; Andrei Herasimchuk,用其高超技艺把本书编辑得完美无缺;Felicity O'Meara 为我纠正语法和拼写错误;还有 Debbie Stailey 和她的生产小组,是他们把本书集成在一起的。特别感谢 Amy Thomas 和 Mike Roney,因为他们把 Illustrator Studio Secrets 这本书放在本书之后出版。

Adobe System 的生产主管 Ellen Ablow 和 Shankar Ayer,多年来一直致力于 Illustrator 的工作。我感谢他们使我能在写书时即时得到一个稳定好用的产品以便我能写一些核心的东西。

Illustrator pre-beta 组的专家帮助了 Andrei,同时也使我确信当 Illustrator 的界面固定下来时,Illustrator 就是一个最好不过的软件。

感谢 Thomas-Bradley Design and Illustration 为本书创建的杰出的封面。

Sandee Cohen 既是我的朋友也是我的后盾(他能克服一个个 Illustrator 的问题和矛盾),而且在 CD-ROM 上的 FreeHand User's Guide to Illustrator 方面也帮助了我。如果读者不用 CD-ROM,那至少可以用 Sandee 的 FreeHand Visual QuickStart。

同时也感谢 Extensis 的 Diana Smedley,是她给了我一个特权,可以为本书的读者提供全功能的 VectorFrame SE 插件。

感谢 Extensis 每一个参与插件开发的人,这些插件肯定会成为所有其他插件的标准。

最后,感谢 Satic 和 Sage 这两个小宝贝,在我修改这本书的时候,它们所输入的东西可能比我自己还要多,是它们教会了我如何在精神极度分散的情况下还能工作。例如,它们将尾巴放在显示器前,玩着令人精神为之一振的追打光标游戏,并且好像总是那一句有意思的话“对不起,我们以为那真是一只老鼠”。

Pierre E. Bezier 序

在 20 世纪 60 年代,欧洲汽车工业的工程师和技师们分成两部分:一部分处置机械零件;另一部分处置汽车的车体。

对于机械零件组来说,可制造的表面可以清楚地用尺寸和限定值来确定-在检查时没有什么可以讨价还价的余地,衡量的结果很简单:好或坏。

对于车体设计组来说,事情远远不是这么简单。从设计者的缩比模型到全尺寸的“外壳”图纸,到粘土模型,再到最终的图纸、主体模型和加工工具——每一点改动都会影响到后续的工序。设计者用 French 曲线、刮子和车床(塑料花键),但是每一步都不可避免有小的误差,这些小误差的累加,是最终产品失败的根源。

尽管这些问题存在了几十年,并没什么大碍,但是人们对此并不满意,而且一直在寻求解决的方案。他们相信,正如 Plato 所说的“数字可以表达一切”,同时,就像 Lord William Kelvin 所说的“只要没有用数字来表达一个现象,那么谁也不能说他掌握了该现象”。

在 20 世纪 60 年代,一小部分人认为计算机可以为测量中的误差问题提供可以接受的解决方案。在美国,飞机制造业可能是最先使用计算机的,但是汽车工业也很快就使用了计算机。

这时,考虑了两种方案:第一种是保留一般的制造工艺,在计算机的帮助下(CRT 或数控机床),在一两个工序上进行改进;第二种方案是摒弃已有的方法,从基本的草图开始就充分利用计算机的能力,这种方案有更大的风险但是也有更大的好处。

对于那些选择后一种解决方案的人来说,第一项任务就是准备下列必须的内容:

- 建立或是采用一个可被工人、设计人员和其他技工轻松理解和操作的数学模型系统,该系统需要描述空间曲线(不只是立体或平面)而且要能提供对于曲线的精确、完整而且能自由变形的定义。该系统还应能很容易地在设计车间、工厂和分包单位之间传递。
 - 提供绘制车体和工具的工作间,内有全尺寸的绘刻机械,完全由计算机控制,并以交互式工作,例如可以以每秒 1 英尺的速度跟踪曲线。
 - 装备绘刻工作间,而不是工厂,内有快速加工的机器,可以加工出汽车的绝大部分曲线(顶棚、防护罩,等等),这是在软的材料上,例如 Styrofoam、Urethane 泡沫或者塑料。
 - 配有相应的软件。
-

- 有装有数控机床的工具厂以制造模压件。

1960 年,数学理论还是基于使用圆锥曲线——用向量参数描述的非有理多项式,现在的数学理论有 B-样条和 NURBS,但是数学家还在探索其他的解决方案。

到 60 年代末,已有一些简单的系统可以使用,但是直到 70 年代末才有完整的系统可以使用。从那以后,在汽车设计领域内已发生了很多根本性的改变,包括颜色、反射、透视、动画、震动和噪声等等。

毫无疑问,CAD/CAM 是本世纪在工业上最重要的变化。当然,并不需要普通的读者都去掌握整个理论(一个人玩篮球的时候并不需要去请教伽俐略、牛顿、开普勒或爱因斯坦),但是进行系统开发或改进的学生和工程师将会在本书中找到很多思路 and 想法。

Pierre E. Bezier

Pierre E. Bezier 是 Bezier 曲线的创始人。该曲线是定义曲线的一套独特的数学系统。当 Adobe 创建 PostScript 页面描述语言时,采用了 Bezier 曲线。Illustrator 是使用 PostScript 的“先驱”,而且毫无疑问,如果没有 Bezier 的贡献,这个软件会截然不同。Pierre Bezier 现住在法国的巴黎。

前 言

您手头的这本书是有关 Adobe Illustrator 的最大、最全和最有帮助的使用手册。

太仓促了,是吗?

这是最畅销的“Illustrator 宝典”的第三版。Illustrator Bible 是我写的第一本书,也是我最喜欢的一本书(嗯,我也较偏爱 The Stand 的最初版本,但是它的作者 Mr. King 可能不想我这样,尤其因为我第一次读这本书的时候是一个只有九岁的小孩)。

因为我找不到有关 Adobe Illustrator 的书,所以我写了“Illustrator 7 宝典”。现在我有了一本有关 Adobe Illustrator 的书,但是,不管相信与否,我是不会使用我自己的书作为参考书的。我喜欢告知世人“我知道”,而不是根据我的索引“从头开始”寻找我所要的东西。对于任何人来说,一次把 Illustrator 的内容记在脑海中所要做的事情太多;Illustrator 7 收集了所有读者记不住的 Illustrator 的信息而且使之比 Melrose Place 中的大多数字符更易于使用。

如果你在当地的书店中,看一看不同的 Illustrator 的书,那么就选择一下吧!别只选这本书,就因为它太重(很抱歉……就因为这一点,我收到很多精于生意的人的感谢信)或是因为它能给你两岁的外甥做凳子。相反,你把这本书看完,书里有很多有关 Illustrator 深奥的内容,你在别处根本就见不到。然后,你看看光盘里头有很多章节在书中找不到,例如 QuickTime 教程、大量的图形和软件,还有 Extensis 和 Cytopia 两个功能完整、完全免费的插件。

本版的新内容

在版本 7 中,Illustrator 进行了很多的改动,因此也就有了本书。我把几部分抽了出来将之放在光盘中,以为新的两章留下空间(Illustrator 和 Web 及 Extensis VectorTools),而且把这些章节重新组织成一本更薄、更平常的书。是啊,可能这书并不薄,但是它还是很平常的。

在 Illustrator 中的所有新的功能都为本书所涉及。尽管这些新增加的东西至少是一些新的材料,但是读者能发现它们,因为 Illustrator 的界面变了,所有读者操作 Illustrator 的方式也变了。我花了大量的时间以使读者在完成这种转变时尽可能少遭痛苦。因为在 Paint Style 面板中取消了〈sniff〉而以 Color 调色板取而代之,所以 Swatch 托板、Stroke 托板和工具箱中的一系列图标(大部分是在第二章“创建和描绘形状”中)都得重写。键盘命令附录(附录 E 和 F)也得重新编写。无论对于新用户还是 Illustrator 6 的读者来说,有一些不同还是很有帮助的。

键盘命令为什么要用两章?原因是:Illustrator 7 是第一个同时为 Macintosh 和 Windows 系统发布的 Illustrator 版本。不仅如此,它还是自 1992 年 Adobe 为 Windows 推出的 Illustrator 4 以后的第一个升级版(Illustrator 4 曾经有一个为 Windows 95 开发的 4.1 版,但是用的是老的技术)。

为了满足所有 Windows 读者的需要,在每一章中,我为 4.1 版后的新的或不同内容增加了一个花边说明加以总结。

在颜色部分有一些全新的内容,还有处理 Pantone Color 的 Pantone 颜色参考图,这使本书颜色章节比其他任一讲颜色的文章更有用。光盘包含了本书中的全部 Illustrator 图形,包括彩色插页中的图形,这些图形都是用数字标记的。最后,也是最重要的一点是,除了自由变形过滤器 Doodle Jr. 以外,Extensis 还慷慨地给了我一个特权,可以发布 VectorFrame 的全套版本。这来自他们的 VectorTool 系列插件中的框架制作插件(见第十四章)。

本书适合你吗?

我曾经去过一些书店,也在那儿见到很多有关 Illustrator 的书。有些写得很好,有些相当糟糕,但是没有任何一本能像 Illustrator 7 宝典那样全面、实用和完整,因为我把所有有关向量的内容都写出来了。

Illustrator 7 宝典是关于 Illustrator 最完整的书,主要有以下几个原因:

- **覆盖的 Illustrator 的知识最全。**本书很厚,不是因为我想把所有的空间都填满(当然,这是一个好主意),而是因为我想把读者需要知道的所有有关 Illustrator 7 的知识都包括进去,从学习画线的最基本的知识到创建非常特殊的效果,应有尽有。
- **内有各种不同的有趣的原始工艺图用来描述 Illustrator 的技巧和能力。**我说的各种不同,并不是指那种“艺术”——一个裸体的家伙在起居室的凳子上一遍一遍地背着独立宣言的第一行(这可能是一种表演艺术),而是指不同的工艺图是用一种不同的技术创建的,一些是简单的,一些是复杂的。每一张图都不仅展示了一种特定的功能,而且也展示了 Illustrator 的其他特征。
- **无任何曲折感的清晰的工艺图。**这是一个基于向量的软件。谈到向量时,读者得到的是光滑流畅的路径,一点也不像在一张绘图纸上用一些四方块拼起来的图形。所以本书中使用的路径不是在屏幕上一下子就可以画出来的,每一条路径在 Illustrator 中都是煞费苦心,我想读者会欣赏这些区别的。
- **最高级的技术支持。**“Illustrator 7 宝典”再一次让最合适的人给予了技术上的支持。过去的版本是由 Illustrator 的高级技术支持工程师 Eric Gibson 在技术上审定的。这

一版是由 Andrei Herasimchuk 做的技术编辑,此人设计和推行了新的 Illustrator 界面,把隐藏在后台的有用的新特征变成了可见的东西。没有人比他更清楚 Illustrator 的内部工作了,而且 Andrei 还做了额外的工作,以确保本书尽可能的精确。

- **非常适于教学。**如果读者非常熟悉 Illustrator,那么就会认为本书是一个针对 Illustrator 非常有用的教学工具。本书内附的例子和解释可以很好地用于教学环境。大部分计算机培训公司和学校都用本书作为 Illustrator 的教材。
- **过滤器和插件讲解最深。**过滤器和插件是 Adobe Illustrator 的一个完整的部分,所以我花了整整一个部分的篇幅来介绍原有的过滤器和像 Exetensis VectorTools 之类的第三方插件。甚至还有一章介绍如何创建自己的插件。
- **真实的例子和建议。**Illustrator 并不存在于真空中,相反,它经常在各种环境和情形之下与别的软件一起使用。一些人用 Illustrator 创建标志,另一些人创建整页的广告,而还有人用 Illustrator 创建报价单。本书中列出了各种现实中的例子和情形,这可以加深读者的理解。
- **有一张含有工艺图和其它插件的光盘。**光盘中包含了本书中的工艺图以及几个软件和插件的示例文件。另外,Doodle Jr. 和 VectorFrame 都可在本光盘中免费使用。
- **从前一版本升级的最好信息。**附录 E(Macintosh 的快捷键)和 F(Windows 的快捷键)说明了新的快捷键。附录 C(Macintosh 中 Illustrator 7 的新增功能)和 D(Windows 中 Illustrator 7 的新增功能)列出了每一个新的以及改动的功能,以为本书中的材料提供交叉参考。

为学习 Illustrator,读者用不着是一个艺术家、一个电脑迷或别的什么,不管其 Illustrator 的经验如何(从那些需要有人帮助才能找到 # \$ @ & # ! ! 的初学者到技术资深的 Adobe 的老手)都可以在 Illustrator 中找到值得一试的新的东西,同时也能更多地了解 Illustrator。

如何充分利用本书

在读者全身心地投入到 Adobe 风格向量图形的奥秘中时,应该注意如下几点:

- **版本。**当看到 Illustrator 这个词时,它指的是所有 Illustrator 的版本。如果我在 Illustrator 这个词后跟了一个数字,这代表的是相应的版本。软件工程中的版本号比头号杀手的时间变化还快,所以 7.0 可能会变成 7.0.1、7.1、7.2 或读者不了解的数字。当我说版本 7 时,我指的是 7.x,此处 x 是任一数值。当 Adobe 发布版本 8 或下一个主要的升级版时,会有该书新的版本帮助读者使用。

- **菜单和键盘命令。**为表示读者该如何从菜单中选定一项命令时,我写的是诸如菜单名→命令,例如,File→Save。如果在该命令上还有一级子菜单,那么就是菜单名→子菜单→命令,就像 Filter→Distort→Roughen。如果一个命令有键盘命令,我说的是同时对于 Macintosh 和 Windows 版本都有。例如,Save 使用“Command-S”,在 Mac 上,我用的是 Command-S(Command 与读者键盘上的 Command 符号相对应)。其它的 Mac 键都是拼写出来的,如 Option、Shift、Control,等等。在 Windows 中,Save 用的是“Control+S”(与读者的 Windows 键盘上的 Ctrl 键相对应)。

- **这不是一本小说。**我非常希望读者能发现一些复杂的东西,或是一些细微的差别以及用在故事中的一些起伏的技巧。我并不喜欢这本书中出现这些东西(如果有的话,一定要让我知道)。使用本书有两种较好的方法:

1. 在目录或索引中寻找读者感兴趣的东西,然后再读相应的部分。如有必要,可进行重复。
2. 慢慢地、平静地通读本书。当遇到例子和技巧时试一试(这在无论什么时候都是最重要的一步)。这本书就是以适于这种阅读的方式编排的,每一章都是建立在前一章的基础之上的。

找到乐趣。这是一本简单易懂、较为严肃的书。尽管我在书中用了很多蹩脚的双关(将图像朝着读者倾斜的方向旋转)和开了很多可怕的玩笑——有多少 FreeHand 的读者画出来过一个发光的灯泡?三个。一个在计算机里头,一个在与 Macromedia 技术支持所打的电话里头,而另外的一个在计算机市场,正想把他的软件换成 Illustrator 呢!当然,我在第十章中会告诉读者如何画一个具有真实效果的发光灯泡,而且,在彩色插页中也有简短的描述。

本书约定

本书中有如下几个约定:

有用技巧:这代表的是读者完全应该知道的有用的技巧。

顺便提及:读者知道本书的第二版是 Illustrator 6 的最畅销的书吗?令人感兴趣的东西就是在这儿列出来的。那时,每一页都有类似的东西,有趣的是,它们并没有增加读者的 Illustrator 技巧,这只是一些我认为读者可能想要知道的东西。

警告:Robinson,危险!如果是 Robby the Robot 使用 Illustrator,他就可能会通读所有的内容,知道什么会发生以及如何避免。

Toulouse 解疑:有一少部分的信息放在花边说明材料中,Toulouse 是我在 America Online 上的化名。我在网上进行 Illustrator SIG 交谈并回答别人的问题。读者必须问问自己

一个两到十二岁的孩子究竟能做什么……

新增功能:这是在该版本的 Illustrator 中的全新内容。

由于方正排版软件中没有代表苹果机回车键的相应字符,因此用“Command”代替。

本书内容

第一部分:Illustrator 简介。该部分提出一些概念,帮助读者控制路径。读者会学习如何给物体上色,如何去掉颜色。当你不喜欢物体的颜色时如何删除。我甚至给读者演示了如何定制 Illustrator 使其工作得又快又好。

第二部分:使用 Illustrator。这一部分让读者学习字样和怎样细调在第一部分中绘制的路径。第二部分也包括了对一些难点的处理方法,像复合路径、蒙板、混合、梯度、图案和图形等。

第三部分:过滤器和插件。这里开始有了有趣的东西,因为你开始使用 Illustrator 的过滤器和插件进行变形和着色。有一整章来介绍 VectorTools(第十四章),有一章介绍 CAD 工具、VectorEffects 和 Stylist 之类的第三方过滤器和插件。

第四部分:熟练掌握 Illustrator。这一部分包含了一些事情的本质。当然我不是指流行的乐队。一些热门话题,比如在 Web 上使用 Illustrator、打印和创建引人注目的图形等内容都存在于本部分之中。

第五部分:附录。这九个附录包括了安装 Illustrator、使用光盘、Illustrator 7 中的新增内容、快捷键、上下文敏感菜单和查错等内容,还有一个有关各种 Illustrator 资源的向导。

喂! Ted!

请把有关本书的建议发到如下地址:

IB7@bezier.com

(IB7 是我个人给 Illustrator 7 Bible 起的首字母缩写名)。

我从忠诚和智慧的读者那儿收到了很多电子邮件,而且我也尽量答复每一个消息。然而,由于时间的限制,我不可能面面俱到,请相信我确实尽可能地答复每一个电子邮件,不过有时我推迟了几周或根本就没来得及答复……

当你在计算机的世界中遨游时,请在 VectorVill 停留一下吧,这是世界上唯一致力于向量图形的 Web 站点:

<http://www.bezier.com.vectorville>

也可以访问 Bezier Inc. 的主页面:

目 录

译者序

致谢

Pierre E. Bezier 序

前言

Illustrator 简介

第一章 Illustrator 基本知识	1
1.1 学习曲线	2
1.2 Illustrator 的术语	6
1.3 字体	7
1.4 PostScript 和打印	11
1.5 路径.....	14
1.6 定位点.....	18
1.7 Bezier 曲线	19
1.8 控制把柄和控制把柄线.....	19
1.9 Clear,Cut、Copy 和 Paste	23
1.10 Undo 和 Redo	25
1.11 Arrwork 模式和 Preview 模式	27
1.12 Illustrator 菜单	29
1.13 面板和窗口	30
1.14 文档窗口	31
1.15 Page 工具	32
1.16 工具箱	33
1.17 小结	35
第二章 形状的创建和着色	36
2.1 形状.....	36
2.2 创建理想的形状.....	49
2.3 形状的填充和描边.....	58
2.4 Eyedropper 和 Paintbucket 工具	79
2.5 小结.....	80
第三章 路径的绘制和操作	82

3.1	在 Illustrator 中绘制路径	83
3.2	用 Paintbrush 工具绘图	86
3.3	用 Pencil 工具轻松画图	88
3.4	用 Pen 工具精确画图	94
3.5	选择工具	106
3.6	整体路径的选定、移动和删除	111
3.7	部分路径的选定、移动和删除	112
3.8	对象的锁定和隐藏	113
3.9	堆积次序	115
3.10	成组和解组	117
3.11	小结	118
第四章	跟踪、栅格和导引线	120
4.1	向 1 位模板告别	120
4.2	跟踪	122
4.3	关于 Adobe Streamline 4	123
4.5	测量	123
4.6	栅格	128
4.7	导引线	131
4.8	打印测量	133
4.9	小结	136
第五章	Illustrator 文件操作	138
5.1	建立新文档	138
5.2	更改文档设置	140
5.3	文档巡游	144
5.4	Artwork 模式与 Preview 模式	148
5.5	现在可以看到	151
5.6	使用 Custom Views	152
5.7	Window 菜单	153
5.8	文件管理	153
5.9	保存文件	154
5.10	打开和关闭 Illustrator 文件	160
5.11	放置工艺图	160
5.12	Publish 和 Subscribe(只适用于 Mac 系统)	161
5.13	文档信息 Document Info	162
5.14	小结	163

第六章 定制 Illustrator	164
6.1 优选项	164
6.2 修改启动文件	165
6.3 改变 General Preferences	166
6.4 Tool Behavior 选项	167
6.5 General Preference 选项	169
6.6 小结	179

第二部分 使用 Illustrator

第七章 细调 Illustrator 工艺图	180
7.1 路径编辑	181
7.2 拆分和复制路径	186
7.3 点的平均化处理和连接	190
7.4 转换定位点	194
7.5 转换圆滑点	194
7.6 Pathfinders 功能	197
7.7 对象变换	206
7.8 Transform 面板	215
7.9 Transform Each	217
7.10 变换效果	218
7.11 Select 功能	225
7.12 层	229
7.13 小结	234
第八章 字样	236
8.1 Type 菜单	236
8.2 字样轮廓	246
8.3 Rows & Columns	257
8.4 字样区域	258
8.5 使用 Type 工具	259
8.6 Point 字样	262
8.7 矩形字样区域	262
8.8 区域字样	264
8.9 Path 字样	270
8.10 选定字样	274