

R E A L W O R L D

设计师生存手册 Illustrator CS4

ADOBE
PRESS



Peachpit
Press

[美] Mordy Golding 著
冯晓艳 译



深入探索Illustrator关键知识
完全掌握职业设计师工作技巧



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

设计师生存手册 Illustrator CS4

[美] Mordy Golding 著
冯晓艳 译

ADOBE
PRESS



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

设计师生存手册: Illustrator CS4 / (美) 戈尔丁
(Golding, M.) 著; 冯晓艳译. —北京: 人民邮电出版社,
2009.8
ISBN 978-7-115-21079-1

I. 设… II. ①戈…②冯… III. 图形软件, Illustrator
CS4 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第103525号

版权声明

Authorized translation from the language edition, entitled *Real World Adobe Illustrator CS4*, 1st Edition, 9780321573551 by Mordy Golding, published by Pearson Education, Inc, Publishing as Adobe Press, Copyright © 2009 Adobe Systems Incorporated and its licensors.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Chinese Simplified language edition published by Posts and Telecommunications Press, Copyright © 2009.

本书中文简体字版由美国 Pearson Education 集团公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

设计师生存手册 Illustrator CS4

- ◆ 著 [美] Mordy Golding
- 译 冯晓艳
- 责任编辑 李 际
- 执行编辑 赵 轩
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京顺义振华印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 26.5
字数: 630 千字 2009 年 8 月第 1 版
印数: 1—3 500 册 2009 年 8 月北京第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2008-5881 号

ISBN 978-7-115-21079-1/TP

定价: 55.00 元

读者服务热线: (010) 67132705 印装质量热线: (010) 67129223
反盗版热线: (010) 67171154

内 容 提 要

本书不同于其他 **Illustrator** 图书，并没有面面俱到地讲解软件的每一个菜单、工具、面板和功能，而是根据作者多年的 **Illustrator** 教学经验来组织书中内容，例如在讨论文本或画笔等内容之前会先把诸如外观和组之类的概念讲清楚。书中还附有大量技巧和提示，适时地提供给读者有价值的信息。

本书共分 15 章，主要内容包括创建和管理文档，选择和编辑图稿，绘图技术，创意绘图，组织绘图，为图稿上色，使用实时效果，排版，高效制图，用数据绘图，探索 3D 世界，使用图像，**Web** 和移动设计，存储和导出文件，印前和打印等。

本书能够教会 **Illustrator** 新用户如何有效使用这套软件，帮助老用户了解新版本所做的改进。无论读者有多少 **Illustrator** 的使用经验，都会受益于本书所提供的丰富资源。

要 录 容 内

感谢我的妻子 Batsheva。感谢她一直全力支持着我，有她此书才得以完成。

致 谢

首先感谢我的两个好友 Sharon Steuer 和 Sandee Cohen, 尽管语言不足以表达我的感激之情。在编写 *Illustrator* 的过程中, 是他们帮助了我, 对此, 我会永远铭记在心里。

数月的编写之后, 我再回头看时, 才意识到它的工作量有多么大! 现在, 我要再次诚谢 Peachpit 出版社。感谢 Nancy Ruenzel、Marjorie Baer、Nancy Davis、Charlene Charles Will、Sara Jane Todd, 以及 Adobe 出版社的全体同仁。衷心感谢负责审稿的 Kim Wimpsett, 负责制作的 Cory Borman、David Van Ness 和 Myrna Vladic。一个人有一个编辑就够幸运了, 然而对于本书, 我要感谢两位编辑: Karyn Johnson 和 Robyn Thomas。Karyn Johnson 既是朋友又是编辑, Robyn Thomas 一直指导本书的完成。没有他们的兢兢业业, 本书根本不可能这么高品质地完工。

非常感谢帮助更新本书几个章节的 Barbara Obermeier, 同时, 也很感激能有这样的机会与我的同事兼好友 Jean Claude Tremblay 再次合作, 她不辞辛苦地编辑此书, 同时还提出了很多宝贵建议。

出书是一个浩大的工程, 而设计一个像 Adobe *Illustrator* 这样的程序则是一个更浩大的工程。在此特向 *Illustrator* 开发小组的全体成员致谢, 感谢他们的辛勤努力, 尤其要感谢 David Macy、Terry Hemphill、Teri Pettit、Ian Giblin 和 Brenda Sutherland, 感谢他们给予的帮助和提出的建议。另外还要感谢我多年的好友: Thomas Phinney、John Nack、Michael Ninness、Lynn Grillo、Noha Edell、Whitney McCleary、Stacy Sison、Jane Brady、Bill Perry、Julianne Kost, 以及乐天向上的 Russell Brown。

朋友中能有这么多专业作家和学者, 真乃此生之幸! 感谢 David Blatner、Deke McClelland、Bert Monroy、Claudia McCue、Michael Murphy、Scott Citron、Brian Wood 和 Barry Anderson, 感谢偶尔小酌的时候, 能够继续分享他们的智慧, 获取他们的支持, 同时分享有趣的轶事。

我还要感谢好友 Von Glitschka, 正是他创作出了封面上的漂亮插图。他也是一位极富才华的艺术家, 即使领会了 *Illustrator*, 仍渴望学习 *FreeHand*。

最后, 我想感谢一下我的家人, 是他们一直鼓励我, 支持我。他们诚挚的话语、微笑及拥抱帮助我专心致志于生命中最重要的事情。提到最重要的事情, 朋友们, 赶快拿起这本书, 让我们开始学习吧。

前言

我长期以来一直担任 Adobe Illustrator 的产品经理，所以和我打交道的通常都是一些可以优先参加 Illustrator 演示会或研讨会的人。尽管他们可能并不使用这个软件，或仅仅知道它是一个设计软件而已。

事实上，不管对于各领域的专业人士还是业余爱好者来说，Illustrator 都是不可或缺的。它的用途很广，以至于很难说清其功能到底有多少。透明度、3D、实时描摹、实时上色、渐变网格、实时效果、专业排版、Flash 动画及现在的多画板和斑点画笔工具，都为 Illustrator 的日常功能赋予了新的含义。较之十年前的版本，它已经大为不同了。

编写此书的目的有 3 个：教新用户使用这套软件；帮老用户了解它都做了哪些改进；让大用户知道，他们可以制作出更加可靠的文件。很荣幸我能借此向大家展示该产品的功能。最令我开心的事莫过于看到设计人员用 Illustrator 设计出绝佳的图稿。我会通过本书同你一起分享我在 Illustrator 方面的想法、经验和心得，这样，你就可以提高自己的设计水平，快乐地与它相伴，让它为你所用了！

Illustrator 的众多用途

Illustrator 的影响无处不在。

高速公路边的广告牌、超市商品的包装袋、网站上的导航图标、博物馆的海报、报纸杂志广告、T 恤衫和运动服上的标识、动画片和故事片、电脑和手机的用户界面等，这些作品都是通过 Illustrator 做出来的。

Illustrator 的用户主要是一些创作人员，他们想通过印刷、Web、视频和无线电设备表达自己的创意。本程序有多个语言版本，其用户遍及全世界，多达几百万。当然，由于用户的水平参差不齐，Illustrator 设计了很多种使用策略。为了帮助你理解，先来看一下专业人员

是如何使用它的，这本书又是如何协助他们完成工作任务的。

创意天才：图形设计的天堂

由于图形设计人员的工作分很多种，我们很难对此下定义。一般来说，他们主要活跃在企业标识、广告、直邮或排版这样的设计领域。他们从事的项目种类繁多，因此通常还会用到其他软件，比如 Adobe Photoshop、Adobe InDesign 和 QuarkXPress。

对于此类用户，在处理文字和设计标识、广告牌和广告营销、专题插图、地图和常规的设计元素时，Illustrator 将激发他们的创作灵感。

如果你是图形设计人员的话，第 1、4、6、7、8、12 章将对你最有帮助。

讲述故事：插图和动画

对于插画师或漫画设计师来说，Illustrator 就是等着他们描绘的白布。对于动画片和电视节目，直接在电脑上绘制人物或画面的好处显而易见。其根据需求进行创作的能力，使得 Illustrator 成为制作动画和插图的最佳之选。

Adobe 公司会采用 Illustrator 这个名字，并非没有原因。艺术家之所以用它为儿童读物、杂志封面和文章、包装袋和其他产品配插图，就是因为它的制作品质高，而且也很精准。其中的各种工具，例如渐变网格、混合和 3D，可以让插图师把其脑海中的图像转化成现实。

如果你是漫画设计师或插画师，第 2、3、4、6、11、12、13 章将对你最有帮助。

互动体验：界面和网页设计

Web 设计人员有他们自己的语言，包括 HTML、XML、SWF、GIF、JPEG、PNG 和 CSS 等缩写词。Illustrator 不仅支持这些语言，还支持其他 Web 技术，Web 设计人员可以利用这些格式呈现他们的设计。利用该软件基于对象的设计环境，他们能够准确地安排导航元素、按钮和全部页面。

当今这个飞速发展的社会，人人离不开网络。不过商业机构却发现，他们仍然需要将信息打印出来。在 Illustrator 里，Web 设计人员可以同时为 Web 布局和打印布局创作插图，从而省去了每遇到一个媒介就必须重新进行创作的麻烦。

如果你是 Web 或界面设计人员，第 2、5、7、9、12、13 章将对你最有帮助。

明日风尚：时尚和服装设计

如果外面正下着雪，而你却在想着游泳衣，这要么是因为你想去度假了，要么是因为你是个时装设计师。服装类型的设计首先要符合时令，不过，这可是个创意性很强的工作，对设计师的要求非常高。Illustrator 中基于项目进行设计的方法，使得你设计起版型、服装样式和产品标签变得易如反掌。

对于常规性部位，例如纱带、纽扣、皮带扣和拉链，服装设计师可以为其创建几个符号库。使用透明效果，Illustrator 还能创建图案填色和模仿底纹。

如果你是服装设计师，第 2、3、4、6、9、12 章将对你最有帮助。

产品外观：包装设计

如果比较习惯阅读倒置文字，你或许是个包装设计师，这是因为大部分包装设计都是在平放的纸上创作的，不同的面板对着不同的方向。印刷完毕之后，将整个包装折起来，于是整个包装便清晰地呈现在你眼前了。包装设计师用该软件，是为了定义专色、置入 Photoshop 中的图像，以及运用陷印设置，努力吸引潜在的消费者。

由于制作需要，包装设计师们应该能够经常对颜色和图稿进行细微的调整。通过在 Illustrator 中创建文件，设计师便基本上可以完全控制文件和按时完成工作任务了。

如果你是包装设计师，第 1、2、6、8、9、11、12、15 章将对你最有帮助。

设计科学：插图和打印作品

美术设计师是一个特殊群体（我了解，因为在下就是其中的一员），对于他们来说，文件中的所有细节都很重要。通过 Illustrator，他们可以深入研究图形文件，进行必要的剪辑和修改，最终把文件准确无误地打印出来。不管是为了制作或使用专色，还是为了使用叠印命令、透明度拼合或常规的清除路径和形状，美术设计师都要用到 Illustrator。因为该程序可以打开和编辑 EPS 和 PDF 文件（还有许多其他文件格式），Illustrator 已经成为图形设计的必备工具。

如果会用叠印、透明度和专色处理 RGB 文件，那你肯定是个美术设计师了。你可能不太在意如何创建出精确的画笔描边，但你一定非常关注路径的简化，因为这样才可以加快打印速度。

如果你是美术设计师，第 1、5、6、9、12、14、15 章将对你最有帮助。

逐帧动画：动态图形

这是另外一个行业，术语 Indie（独立制作）并非指 InDesign。这个行业通过自己的一套规则制作电影和动态图形。尽管如此，Illustrator 在图形制作方面仍然占据着一席之地，因为它可以使公司的促销视频更加诱人，或者为投入大的电影设计一个错综复杂的开头或剧情。

从事像素视频工作时，Illustrator 中的图像也是矢量的，但却提供更多选项。同时，跨程序操作时，例如 Adobe After Effects、Adobe Premiere Pro、Apple Final Cut Pro，亦或 Apple iMovie，Illustrator 能将整个图像添加到动态图形工作流程中。

如果你从事的是动态图形或视频制作，第 1、5、8、9、12、13 章将对你最有帮助。

设计“熔炉”：人人创意，创意人人

如果你不同意我的上述说法也无所谓，毕竟，我不可能将每天使用 **Illustrator** 的人全部列出来。这个软件的功能很多，所以使用它的人也是形形色色，包括：医生、律师、建筑师、标牌和环境设计师、视频和电影专家，甚至还有用它设计菜单封面的饭店老板。

总之，只要知道 **Illustrator** 是为每一个想抒发自己创意的人而设计的，它创造了一个欢乐大家庭就够了！

Illustrator 的历史

过去的经历可以帮助我们规划未来。不管你是初学者，还是已经使用 **Illustrator** 多年的老手，以下这些内容都能够让你更好地了解产品，了解产品背后的历史。要知道，该产品曾经可是为重塑图形行业立了大功啊。

20 世纪 80 年代，个人电脑风靡全球。当时苹果电脑采用的是 **Macintosh** 系统，并且还配备了一个称作 **Apple LaserWriter** 的价钱并不算太贵的激光打印机。实际上，成就 **LaserWriter** 非凡魅力的并不是其价格（当时价值 7000 美元），而是其技术含量——**Adobe PostScript**。这是一种计算机语言，是它让 **LaserWriter** 打印出了精美的图像。

PostScript 是由 **Adobe** 公司的创始人之一 **John Warnock** 发明的，他曾一度想方设法要它卖得更好一些。尽管 **PostScript** 很不错，却只能通过一行一行地输入计算机代码来创建图形。**John** 需要一个让人们能够直观地创建 **PostScript** 文件的方法，于是 **Illustrator** 应运而生。1987 年初，矢量图形基本上用的还是贝塞尔曲线，所以 **Adobe** 推出 **Illustrator 1.1** 后便大获成功。如今，20 年过去了，**Illustrator** 还在继续发展，还在默默地帮助那些设计行业的人们进行着创新。

该在什么时候使用 Illustrator 呢

优秀的设计师在工作时往往要用很多工具。尤其当大多数设计人员都拥有很多其他功能强大的图形应用程序时，到底该用哪个工具来完成某个特定任务，真的很难选择。例如，设计人员能在 **Photoshop**、**Illustrator** 和 **InDesign** 中使用模糊投影，针对这点，有哪个程序比其他两个更适合呢？

什么时候使用 **Illustrator** 呢？简而言之，在该用的时候再用。

实际上，如何针对工作使用正确的工具，正是本书要讲的内容。理解了每个程序的优缺点之后，你就会知道什么时候使用（或不使用）哪个程序最佳。如你所知，完成每个设计或制作任务需要不同的技巧、方法或功能。如果 **Illustrator** 用顺手了，便可以用它轻松地查看任何项目，并知道如何进行操作。

Illustrator CS4 有哪些新功能

每到 Adobe 公司推出 Illustrator 的新版本时，用户们总是怀着异常复杂的心情：一方面希望能增加更酷、更高效的功能，一方面又担心 Adobe 公司会如何改动他们钟爱的图形程序。Illustrator CS4 当然没有令各方失望，尤其是那焕然一新的 Illustrator（和所有 Adobe 套件）新用户界面。

总之，你会发现，Adobe 已经做了许多改进，而本书讲的就是 CS4 的新功能。你可以通过阅读本书，学习相关技术，并且利用已经学到的知识快速掌握 Illustrator CS4。然而，如果你想即刻了解 CS4 的新功能，下面这张表便可以帮你达到这一目的。此外，它还会告诉你，可以在哪个部分找到更加详细的信息。

- **多画板。**最需要添加的特性——多画板终于出现在了 Illustrator 中。注意：是多画板，不是多页面——这两者是有区别的。请阅读第 1 章，了解新的多画板特性。

- **斑点画笔工具。**Illustrator CS4 发布了一个新的画笔工具，名为斑点画笔。基于书法画笔工具，斑点画笔工具是压力敏感的，能在各种厚薄画板上绘制出令人印象深刻的图像。请阅读第 4 章“创意绘图”，了解新的斑点画笔工具。

- **透明渐变。**Illustrator CS4 还拥有这样一个新特性：在渐变内指定不透明值。此外，新的插件也使在上下文中应用和修改渐变成为可能，而不必使用面板。在第 6 章中将学习更多相关知识。

- **更好的剪切蒙版。**Illustrator CS4 可以把选择蒙版区域以外的插图变成不可用，从而使剪切蒙版更好用。在第 9 章“高效绘图”中将学习如何使用蒙版。

- **改进的外观面板。**Illustrator 中最重要的面板已经得到更新。现在，外观面板让你能应用和编辑外观了。在第 5 章中将学习到更多关于外观面板的知识。

- **改进的图形样式。**Illustrator CS4 为图形样式添加了重要功能，能对单个对象应用多个样式了。在第 9 章中将学习使用图形样式。

- **改进的智能参考线。**Illustrator CS4 的一个特色就是改进的智能参考线，它能帮你快速对齐对象。智能参考线的功能还有很多，阅读第 1 章时你就会发现。

- **改进的隔离模式。**由于 Illustrator CS2 就引入隔离模式特性，在之后的版本中它的功能逐渐得到了改进。Illustrator CS4 继续这一趋势，添加了隔离单个路径的功能。在第 5 章中将学习更多相关知识。

- **更易使用的对齐工具。**Illustrator CS4 使得指定对象对齐方式变得更容易。在第 2 章中将学习到更详尽的知识。

本书的组织方式

和 Illustrator 的其他书籍不同，这本书并没有系统讲解每一个菜单、工具、面板和特性。相反，它是根据本人多年的 Illustrator 教学经验编写的。因此，在正式使用之前，要理解特性

背后的几个重点。我觉得这就像跳伞课：要先在地面花数小时学习跳跃的物理原理，然后才能登机。如果跳下来之后再学，那就为时已晚。

本书中重复出现以下内容，它们将有助于你学习。

④ 注释出现在边框，提供相关主题的其他信息。

⑤ 提示也贯穿本书，在需要的时候会提供有用的信息和资源。

关于译者

参与本书翻译工作的有冯晓艳、薛欣、李真彦、杜习璞、周海飞等。

目 录

第1章 创建和管理文档	1	2.3.1 用形状模式合并形状	33
1.1 了解欢迎屏幕	2	2.3.2 利用路径查找器修改路径	34
1.2 新建文档	2	2.4 对齐对象	35
1.2.1 创建自己的新文档配置文件	6	2.5 分布对象	36
1.2.2 建立文档	6	2.5.1 分布对象	36
1.3 使用多画板	8	2.5.2 分布间距	37
1.3.1 在文档内导航	9	2.6 使用大量变形工具	37
1.3.2 修改画板	10	2.6.1 用变形进行绘画: 液化工具	38
1.3.3 运用画板和旧版工作流程	13	2.6.2 参与定形: 封套扭曲	40
1.3.4 使用多画板	14	2.7 利用混合创建过渡	46
1.4 查看文档	14	2.7.1 创建混合	47
1.4.1 使用叠印预览	15	2.7.2 编辑混合	48
1.4.2 使用像素预览	15	2.7.3 释放和扩展混合	49
1.4.3 使用标尺和参考线	16	第3章 绘图技术	51
1.4.4 使用智能参考线	17	3.1 绘制基本的矢量形状	52
1.4.5 定义自定义视图	18	3.1.1 使用封闭路径形状工具	52
1.5 使用模板	18	3.1.2 使用开放路径形状工具	53
1.6 创建有意义的元数据	20	3.1.3 自动绘制	54
第2章 选择和编辑图稿	21	3.2 绘制和编辑自由形态矢量	55
2.1 选择对象	22	3.2.1 熟练掌握钢笔工具	55
2.1.1 创建选区	22	3.2.2 添加和删除锚点	63
2.1.2 设置首选项里的选择和锚点 显示面板	23	3.2.3 使用改变形状工具	63
2.1.3 使用直接选择工具	24	3.2.4 用剪刀和美工刀工具剪切 路径	64
2.1.4 使用编组选择工具	25	3.3 创建复合路径	65
2.1.5 使用其他选择技巧	25	3.4 编辑高级路径	67
2.2 变换	27	3.4.1 使用连接和平均命令	67
2.2.1 使用定界框	28	3.4.2 使用轮廓化描边命令	68
2.2.2 自动操作变换面板	28	3.4.3 探索偏移路径功能	68
2.2.3 使用变换工具	29	3.4.4 简化矢量路径	69
2.2.4 一次性变换多个对象	30	3.4.5 使用分割为网格功能	70
2.2.5 探索再次变换特性的作用	31	3.4.6 用清理功能删除多余的 元素	70
2.3 探索路径查找器面板	31		

第4章 创意绘图	71	5.5.1 使用图层面板	118
4.1 使用实时上色制图	72	5.5.2 了解对象层级	120
4.1.1 使用实时上色为路径填充颜色	72	5.5.3 使用图层和外观	121
4.1.2 释放和扩展实时上色功能	76	5.6 整合	123
4.1.3 合并实时上色组	76	第6章 为图稿上色	125
4.1.4 利用实时上色编辑路径	76	6.1 在 Illustrator 中创建和使用颜色	126
4.2 用铅笔工具绘图	78	6.1.1 使用“颜色”面板	126
4.3 画笔的作用	80	6.1.2 使用“色板”面板	127
4.3.1 了解 Illustrator 中的4种画笔	80	6.1.3 使用库	131
4.3.2 应用画笔描边	82	6.2 用填色和描边添加颜色	134
4.3.3 定义书法画笔	83	6.2.1 应用填充	134
4.3.4 定义散点画笔	84	6.2.2 应用描边	139
4.3.5 定义艺术画笔	85	6.3 用颜色进行创作	142
4.3.6 定义图案画笔	86	6.3.1 使用“颜色参考”面板	142
4.3.7 更改画笔描边	89	6.3.2 限制“颜色参考”面板	146
4.3.8 扩展画笔艺术效果	90	6.3.3 用 Kuler 打开颜色社区	147
4.4 使用橡皮擦工具绘制和擦除	91	6.4 修改颜色	148
4.4.1 使用斑点画笔工具	92	6.4.1 重新着色图稿	149
4.4.2 使用橡皮擦工具	94	6.4.2 将图像转换为灰度	155
4.5 使用渐变网格	96	6.4.3 单击修改颜色	159
4.6 利用光晕工具添加艺术效果	98	6.5 在屏幕上查看颜色	159
4.6.1 绘制矢量镜头光晕	98	6.5.1 控制颜色管理	159
4.6.2 编辑矢量镜头光晕	100	6.5.2 校样颜色	160
第5章 组织绘图	101	6.5.3 为色盲者预览对比度	161
5.1 了解外观	102	6.5.4 了解色标簿颜色	162
5.1.1 了解属性和堆叠次序	102	第7章 使用实时效果	163
5.1.2 定位属性	104	7.1 结合特性和效果	164
5.1.3 应用多个属性	105	7.2 拆析效果菜单	164
5.1.4 扩展外观	107	7.2.1 矢量还是栅格	164
5.2 利用实时效果增强外观	108	7.2.2 在 Illustrator 中修复像素	165
5.2.1 应用实时效果	109	7.3 转换为形状：为了获得更好的效果	168
5.2.2 编辑实时效果	111	7.3.1 应用转换为形状效果	168
5.3 使用编组	112	7.3.2 对文本应用转换为形状效果会产生怎样的效果	168
5.3.1 为组添加投影	113	7.4 裁剪标记：请裁切这里	170
5.3.2 为组添加描边	114	7.5 扭曲和变换：变换你的设计	170
5.4 使用隔离模式	116	7.5.1 扭曲效果	171
5.5 使用图层	117	7.5.2 变换效果	172

7.6 路径: 绘制线段轮廓	173	8.6.2 设置区域文字选项	202
7.7 路径查找器: 创建复杂形状	173	8.6.3 完美对齐	203
在组上结合位移路径和路径		8.7 将文字置于路径之上	203
查找器效果会产生怎样的		8.7.1 在封闭路径上使用路径文字	204
效果	173	8.7.2 设置路径文本选项	205
7.8 栅格化: 创建类似于像素的矢量		8.8 将文本绕排在对象周围	206
图形	174	8.9 编辑文本	207
对栅格图像应用栅格化效果		8.9.1 使用查找和替换	207
会产生怎样的效果	175	8.9.2 显示不可见字符	208
7.9 风格化: 现在你是“造型师”	175	8.9.3 拼写检查	208
7.9.1 添加箭头效果	176	8.10 使用旧版文本和向后兼容	208
7.9.2 羽化效果	176	8.10.1 在 Illustrator CS4 中打开旧版	
7.9.3 内发光和外发光效果	177	Illustrator 文件	209
7.9.4 圆角效果	177	8.10.2 在打开文档中更新旧版	
7.9.5 涂抹效果	178	文本	209
7.9.6 对多个填色应用涂抹效果会		8.10.3 将 Illustrator CS4 文件存储为	
产生怎样的效果	180	Illustrator 旧版文件	211
7.10 SVG 滤镜: 应用技术性效果	181	第 9 章 高效制图	213
7.11 变形: 选择你的扭曲	181	9.1 用符号节省时间和空间	214
7.12 应用 Photoshop 效果	182	9.1.1 使用符号和实例	214
效果库	184	9.1.2 有趣的符号工具	217
第 8 章 排版	187	9.2 了解蒙版	223
8.1 使用文本对象	188	9.2.1 创建剪切蒙版	224
8.1.1 使用点文字	188	9.2.2 用图层剪切蒙版组织蒙版	226
8.1.2 使用区域文字	188	9.2.3 透过不透明蒙版查看对象	227
8.1.3 将文本转换为可编辑的矢量		9.3 使用图形样式	230
图形	189	9.3.1 定义图形样式	230
8.2 利用 Unicode 获得全球文字支持	190	9.3.2 编辑图形样式	231
8.3 了解字体	191	9.3.3 为对象添加图形样式	232
8.3.1 介绍 OpenType 字体	192	9.4 使用 Illustrator 中的自动化操作	232
8.3.2 查找字形和字体	194	9.4.1 记录和播放动作	232
8.3.3 使用查找字体对话框	195	9.4.2 Illustrator 中的脚本	233
8.4 指定字符和段落选项	196	9.5 最终发布文件时使用自动化操作	234
8.4.1 使用字符面板	196	9.5.1 清理杂乱文件	234
8.4.2 使用段落面板	198	9.5.2 生成已用项目列表	234
8.4.3 设置制表符	198	9.5.3 收集所需的支持文件	235
8.5 定义文本样式	199	第 10 章 用数据绘图	237
8.6 使用区域文字	200	10.1 探索图表剖析图	238
8.6.1 创建和编辑文本串接	200	10.2 在 Illustrator 中创建图表	238

10.2.1 选择图表类型	239	12.3 使用实时描摹把栅格转换为 矢量	295
10.2.2 指定图表数据	242	12.3.1 描摹图像	298
10.2.3 在图表数据窗口中输入 数据	243	12.3.2 探索实时描摹预览选项	298
10.3 自定义图表	243	12.3.3 调整以获取完美的描摹	301
10.3.1 使用图表设计	244	12.3.4 编辑实时描摹路径	305
10.3.2 即时着色图表	245	12.4 探索另一种描摹: 对象马赛克	306
10.3.3 取消编组图表	247	12.5 把矢量转换为栅格	307
10.4 增加柱形图的高度	248	12.6 使用 Adobe Photoshop	309
10.5 组合多个图表类型	249	12.6.1 从 Illustrator 到 Photoshop	309
第 11 章 探索 3D 世界	253	12.6.2 从 Photoshop 到 Illustrator	310
11.1 Illustrator 中的 3D 效果: 它是 什么, 不是什么	254	第 13 章 Web 和移动设计	313
11.2 查看 3D 效果	255	13.1 了解移动设计的两种方法	314
11.2.1 使用填色和描边以及 3D 效果	257	13.2 使 Web 上的图像品质达到最优	315
11.2.2 编辑 3D 效果	258	13.2.1 仿色	315
11.2.3 应用 3D 凸出和斜角效果	259	13.2.2 消除锯齿	316
11.2.4 应用 3D 绕转效果	270	13.2.3 压缩	317
11.2.5 应用 3D 旋转效果	276	13.3 创建完美的 Web 图形	317
11.2.6 贴图到 3D 表面	277	13.4 创建 Web 切片	322
11.2.7 指定贴图	278	13.4.1 用任意方式切片	323
11.2.8 对 3D 对象添加透明度会产生 怎样的效果	281	13.4.2 编辑切片属性	324
11.2.9 混合 3D 对象会产生怎样的 效果	282	13.5 用存储为 Web 和设备所用格式 导出基于像素的图像	325
11.2.10 对图表应用 3D 效果会产生 怎样的效果	283	13.5.1 选择正确的图像文件 类型	326
第 12 章 使用图像	285	13.5.2 指定其他图像设置	329
12.1 置入基于栅格的文件	286	13.6 添加交互和创建动画	330
12.1.1 置入图像	286	13.6.1 创建图像映射	330
12.1.2 置入原始的 Photoshop 文件 (PSD)	288	13.6.2 动画: 让它动起来	331
12.1.3 使用置入的图像	289	13.7 设计特定的 Flash	332
12.1.4 使用模板图层手动描摹	289	13.7.1 使用符号	332
12.2 管理置入的图像	291	13.7.2 使用文本	333
12.2.1 其他链接面板功能	292	13.7.3 把图稿置入到 Flash 中	334
12.2.2 用控制面板快速访问图像 设置	293	13.8 用存储为 Web 和设备所用格式 导出基于矢量的图像	334
		13.8.1 选择 SWF 文件格式	334
		13.8.2 选择 SVG 文件格式	335
		13.9 使用 Adobe Device Central	336
		13.10 未来的 Web 工作流程	338

第 14 章 存储和导出文件	339
14.1 从 Illustrator 中存储文件	339
14.1.1 Illustrator 源文件格式 (.ai)	340
14.1.2 内嵌的 PostScript 格式 (.eps)	343
14.1.3 便携式文档格式 (.pdf)	345
14.1.4 Flex 互换图形格式 (.fxg)	356
14.1.5 可缩放的矢量图形格式 (.svg, .svgz)	357
14.2 从 Illustrator 中导出文件	359
14.2.1 位图格式 (.bmp)	361
14.2.2 Targa 格式 (.tga)	361
14.2.3 便携式网络图形格式 (.png)	361
14.2.4 Auto CAD 绘图格式 (.dwg) 和 AutoCAD 交互文件格式 (.dxf)	363
14.2.5 Windows 图元文件格式 (.wmf) 和增强图元文件格式 (.emf)	364
14.2.6 Flash 格式 (.swf)	364
14.2.7 联合影像专家组格式 (.jpg)	366
14.2.8 Macintosh PICT 格式 (.pct)	367
14.2.9 Adobe Photoshop 格式 (.psd)	367
14.2.10 标记图像文件格式 (.tif)	368
14.2.11 Text 格式 (.txt)	368
14.3 基于工作流程选择文件格式	368
14.3.1 打印工作流程	368
14.3.2 网络工作流程	369
14.3.3 其他工作流程	369
第 15 章 印前和打印	371
15.1 从 Adobe Illustrator CS4 中 打印	372
15.1.1 探索常规打印面板	372
15.1.2 探索标记和出血打印面板	375
15.1.3 探索输出打印面板	376
15.1.4 指定分色	377
15.1.5 探索图形打印面板	379
15.1.6 探索颜色管理打印面板	379
15.1.7 探索高级打印面板	380
15.1.8 定义打印预设	381
15.2 了解透明度原理	381
15.2.1 了解透明度拼合	381
15.2.2 我的文件包含透明度吗	388
15.2.3 自信地打印	390
15.3 了解叠印	391
15.3.1 为什么要叠印	392
15.3.2 处理叠印的缺陷	392
15.3.3 预览叠印	392
15.3.4 处理未显示或打印为白框的 透明效果	393
附录 应用程序首选项	397
A.1 常规面板	398
A.2 选择和锚点显示面板	400
A.3 文字面板	401
A.4 单位和显示性能面板	402
A.5 参考线和网格面板	403
A.6 智能参考线面板	404
A.7 切片面板	404
A.8 连字面板	405
A.9 增效工具和暂存盘面板	405
A.10 用户界面面板	406
A.11 文件处理与剪贴板面板	407
A.12 黑色外观面板	408