

图书基本信息

书名：<<Illustrator CS3中文版基础与典型范例>>

13位ISBN编号：9787121063824

10位ISBN编号：7121063824

出版时间：2008-5

出版时间：电子工业出版社

作者：李岭，张凡 编著

页数：318

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

内容概要

本书属于实例教程类图书。

全书共9章，主要内容包括Illustrator CS3概述，绘图与着色，画笔和符号，图表，文本编辑，渐变、渐变网格和混合，透明度，外观属性，图形样式，滤镜与效果，图层与蒙版，综合实例应用等。

本书内容丰富，实例典型，讲解详尽。

为了便于读者学习，本书配套光盘中含有部分实例教学视频文件及书中相应案例的完成文件和素材文件。

本书既可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的教材，也可作为平面设计爱好者的参考用书。

书籍目录

第1章 Illustrator CS3概述 1.1 点阵图与矢量图 1.1.1 点阵图 1.1.2 矢量图 1.2 分辨率 1.3 色彩模式 1.3.1 RGB模式 1.3.2 CMYK模式 1.3.3 HSB模式 1.3.4 灰度模式 1.4 Illustrator CS3的工作界面 1.4.1 工具箱 1.4.2 面板 1.5 课后练习 第2章 绘图与着色 2.1 绘制线形 2.1.1 绘制直线段 2.1.2 绘制弧线段 2.1.3 绘制螺旋线 2.2 绘制图形 2.2.1 绘制矩形和圆角矩形 2.2.2 绘制圆和椭圆 2.2.3 绘制星形 2.2.4 绘制多边形 2.2.5 绘制光晕 2.3 绘制网格 2.3.1 绘制矩形网格 2.3.2 绘制极坐标网格 2.4 徒手绘图与修饰 2.4.1 钢笔工具组 2.4.2 铅笔工具 2.4.3 平滑工具 2.4.4 路径橡皮擦工具 2.5 路径编辑 2.5.1 平均锚点 2.5.2 简化锚点 2.5.3 连接锚点 2.5.4 分割路径 2.5.5 偏移路径 2.6 路径查找器 2.6.1 “路径查找器”面板 2.6.2 并集、差集、交集和挖空 2.6.3 分割、修边、合并和裁剪 2.6.4 轮廓和减去后方对象 2.7 描摹图稿 2.8 颜色和色板面板 2.8.1 颜色面板 2.8.2 色板面板 2.9 实例应用 2.9.1 钢笔工具的使用 2.9.2 制作缠绕的五彩圆环 2.9.3 制作旋转重复式标志 2.9.4 制作篮球标志 2.9.5 制作印染花布图形 2.10 课后练习 第3章 画笔和符号 3.1 使用画笔 3.1.1 使用画笔绘制图形 3.1.2 编辑笔刷 3.2 使用符号 3.2.1 “符号 (Symbols)” 面板 3.2.2 “符号系 (Symbolism)” 工具 3.3 实例应用 3.3.1 锁链 3.3.2 水底世界 3.4 课后练习 第4章 图表 4.1 图表的类型 4.1.1 柱形图表 4.1.2 堆积柱形图表 4.1.3 条形图表 4.1.4 堆积条形图表 4.1.5 折线图表 4.1.6 面积图表 4.1.7 散点图表 4.1.8 饼图图表 4.1.9 雷达图表 4.2 创建图表 4.2.1 创建图表并指定图表大小 4.2.2 输入图表数据 4.3 编辑图表 4.3.1 编辑图表的类型 4.3.2 编辑图表的资料 4.3.3 设置图表的效果 4.3.4 设置图表的选项 4.4 实例应用 4.4.1 立体饼图 4.4.2 自定义图表 4.5 课后练习 第5章 文本编辑 5.1 创建文本的方式 5.1.1 点文本 5.1.2 区域文本 5.1.3 路径文本 5.2 字符和段落格式 5.2.1 “字符” 面板 5.2.2 “段落” 面板 5.2.3 “字符样式” 和 “段落样式” 面板 5.3 编辑文本的其他操作 5.3.1 选择文本 5.3.2 剪切、复制和粘贴文本 5.3.3 双效吸管 5.3.4 转换文本排列方向 5.3.5 将文本转换为轮廓 5.3.6 将图片和文本进行混排 5.4 实例应用 5.4.1 制作特殊纹理的艺术字效 5.4.2 杂志封面版式设计 5.5 课后练习 第6章 渐变、渐变网格和混合 6.1 使用渐变填充 6.2 使用渐变网格 6.3 使用混合 6.4 实例应用 6.4.1 制作立体五角星效果 6.4.2 制作蝴蝶结 6.4.3 制作玫瑰花 6.4.4 制作苹果iPod 6.4.5 制作字母图形化标志 6.5 课后练习 第7章 透明度、外观属性、图形样式、滤镜与效果 7.1 “透明度 (Transparency)” 面板 7.1.1 混合模式 7.1.2 透明度 7.2 “外观 (Appearance)” 面板 7.2.1 使用“外观” 面板 7.2.2 编辑“外观” 属性 7.3 图形样式 7.3.1 为对象添加图形样式 7.3.2 新建图形样式 7.4 效果与滤镜 7.5 实例应用 7.5.1 半透明气泡 7.5.2 变形 (Distort) 练习 7.5.3 报纸的扭曲效果 7.5.4 制作立体透明球形标志 7.6 课后练习 第8章 图层与蒙版 8.1 认识“图层” 面板 8.2 图层的创建与编辑 8.2.1 创建新图层 8.2.2 调整图层顺序 8.2.3 复制图层 8.2.4 删除图层 8.2.5 合并图层 8.3 编辑图层 8.3.1 选择图层及图层中的对象 8.3.2 隐藏/显示图层 8.4 创建与编辑蒙版 8.4.1 创建剪切蒙版 8.4.2 释放蒙版效果 8.5 实例应用 8.5.1 彩色光盘 8.5.2 铅笔 8.5.3 苹果机箱 8.5.4 制作逼真的世界名枪 8.6 课后练习 第9章 综合实例 9.1 卡通形象设计 9.2 制作汽车效果 9.3 制作人物插画 9.4 课后练习

章节摘录

1.3 色彩模式 1.3.1 RGB模式 RGB模式主要用于视频等发光设备，如显示器、投影设备、电视、舞台灯等。

这种模式包括三原色-红(R)、绿(G)、蓝(B)。

每种颜色都有256种色值，每种颜色的取值范围是0-255，这三种颜色混合可产生16777216种颜色。

RGB模式是一种加色模式(理论上)，因为当红、绿、蓝都为255时，为白色；均为0时，为黑色；均为相等数值时为灰色。

换名话说可把R、G、B理解成三盏灯光，当这三盏灯光都打开，且为最大数值255时，即可产生白色。当这三盏灯光全部关闭，即为黑色。

在该模式下所有的滤镜均可用。

1.3.2 CMYK模式 CMYK模式是一种印刷模式。

这种模式包括四原色——青(C)、洋红(M)、黄(Y)、黑(K)。

每种颜色的取值范围0%~100%。

CMYK是一种减色模式(理论上)，我们的眼睛理论上是根据减色的色彩模式来辨别色彩的。

太阳光包括地球上所有的可见光，当太阳光照射到物体上时，物体吸收(减去)一些光，并把剩余的光反射回去。

我们看到的就是这些反射的色彩。

例如，高原上太阳的紫外线很强，花为了避免烧伤，以浅色和白色居多，如果是白色花则花没有吸收任何颜色；再如，自然界中黑色花很少，因为花是黑色意味着它要吸收所有的光，而这对花来说可能被烧伤。

在CMYK模式下有些滤镜不可用。

而在位图模式和索引模式下所有滤镜均不可用。

在RGB和CMYK模式下大多数颜色是重合的，但有一部分颜色不重合，这部分颜色就是溢色。

1.3.3 HSB模式 HSB模式是基于人眼对色彩的感觉。

H代表色相，取值范围是0~360；S代表饱和度(纯度)，取值范围是0%~100%；B代表亮度(色彩的明暗程度)，取值范围是0%~100%。

当全亮度和全饱和度相结合，会产生任何最鲜艳的色彩。

在该模式下有些滤镜不可用。

而在位图模式和索引模式下所有滤镜均不可用。

1.3.4 灰度模式 灰度模式下的图像由具有256级灰度的黑白颜色构成。

一幅灰度图像在转变成CMYK模式后可以添加彩色，如果将CMYK模式的彩色图像转变为灰度模式的图像后，其颜色不能再恢复。

1.4 Illustrator CS3的工作界面 启动Illustrator CS3后，将会进入启动界面，如图1—3所示。

其中启动界面中部的主体部分列出了一些项目。

左边栏是最近打开的项目文件，右边栏是可以新建的各种格式的项目文件。

将鼠标放置到相应项目上，其会以橘黄色高亮显示，单击即可新建该格式的文件。

此外，通过菜单中的【新建】命令，也可新建文件。

方法是执行菜单中的【文件(File)】-【新建(New)】命令(【Ctrl+N】组合键)，将弹出“新建文档(New Document)”对话框，如图1-4所示。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>