

<<Illustrator CS6完全自学手>>

图书基本信息

书名：<<Illustrator CS6完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787302304340

10位ISBN编号：7302304343

出版时间：2013-2

出版时间：清华大学出版社

作者：李东博

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>

<<Illustrator CS6完全自学手>>

内容概要

《Illustrator CS6完全自学手册》将陪伴读者从基础起步，循序渐进、深入浅出，以精致案例手把手教学，以期让您用最快的速度与IllustratorCS6紧密相融，借此创作利器，登攀设计巅峰！全书共分20章，第1~16章为读者全面讲述IllustratorCS6的基础知识，穿插大量技巧和实战演练，第17~20章通过几个典型案例与读者一起从零开始完成设计，按照实际制作流程进行相关行业知识的介绍，并串连前面所学的IllustratorCS6软件技巧，引导读者进行综合应用，独立作业。

书籍目录

第1章 illustrator cs6 入门基础 1.1 操作术语说明 1.2 设计工作者不可忽视的基本概念 1.2.1 illustrator cs6 的颜色模式 1.2.2 设计工作中图形图像常用的文件格式 1.2.3 矢量图形与位图图像 1.3 illustrator cs6 是什么, 能做什么 1.4 illustrator cs6 的新增功能 1.4.1 高效工作 1.4.2 改进的用户界面 1.4.3 用户界面颜色和亮度 1.4.4 面板 1.5 启动与退出 1.6 认识illustrator cs6 的工作区 1.6.1 初识illustrator cs6 工作界面 1.6.2 illustrator cs6 菜单栏 1.6.3 illustrator cs6 工具箱 1.6.4 illustrator cs6 的面板 1.6.5 illustrator cs6 搜索帮助框 1.6.6 illustrator cs6 屏幕模式 1.6.7 illustrator cs6 控制面板 1.7 新建文档、从模板新建、打开文件和置入文件 1.7.1 新建文档 1.7.2 从模板新建 1.7.3 打开图形文件 1.7.4 置入文件 1.8 操作过程中的恢复与还原更改 1.9 关闭存储文档、输出文件 1.9.1 关闭文档 1.9.2 存储文档 1.9.3 将图稿存储为 microsoft office 所用格式 1.9.4 输出文档 1.10 使用adobe bridge 查看文档 第2章 illustrator cs6 画板、视图与辅助工具 2.1 画板和画布 2.1.1 画板的创建、复制、删除 2.1.2 画板选项 2.1.3 画板面板 2.1.4 查看画板和画布 2.2 查看图稿 2.2.1 用不同的预览模式查看图稿 2.2.2 视图查看操作 2.2.3 用[导航器]面板查看图稿 2.2.4 使用多个窗口和视图查看图稿 2.3 指定用于裁切或对齐的裁切标记 2.3.1 围绕对象创建裁切标记 2.3.2 裁切标记与画板的区别 2.3.3 删除裁切标记 2.3.4 使用日式裁剪标记 2.4 测量任意对象之间的距离 2.4.1 度量工具 2.4.2 关于信息面板 2.5 标尺 2.5.1 标尺概述 2.5.2 全局标尺和画板标尺的比较 2.5.3 设置标尺 2.6 网格 2.7 参考线 2.7.1 创建参考线 2.7.2 将对象对齐到锚点和参考线 2.7.3 参考线的其他设置 2.8 智能参考线 2.8.1 智能参考线概述 2.8.2 智能参考线首选项设置 2.9 学以致用：命题设计实战演练 2.9.1 命题一：绘制一个等腰直角三角形且直角边与现有圆形半径相等 2.9.2 命题二：绘制一个30°的直角三角形 2.9.3 命题三：绘制标准正六面体 第3章 基本绘图工具操作 3.1 简单线条工具 3.1.1 直线段工具 3.1.2 弧形工具 3.1.3 螺旋线工具 3.2 网格形状工具 3.2.1 矩形网格工具 3.2.2 极坐标网格工具 3.3 矩形工具组 3.3.1 矩形工具、圆角矩形工具、椭圆工具 3.3.2 多边形工具和星形工具 3.3.3 光晕工具 3.4 基本绘图时[~]键的妙用 3.5 学以致用：命题设计实战演练 3.5.1 命题一：使用尽可能多的绘图工具绘制一个房子和一个雪人（线稿） 3.5.2 命题二：使用命题一中的线稿作为素材制作一张圣诞卡片（彩色稿） 第4章 自由图形的绘制 4.1 认识路径和锚点 4.2 使用铅笔工具 4.3 使用平滑工具 4.4 使用路径橡皮擦工具 4.5 使用钢笔工具 4.5.1 绘制直线和折线 4.5.2 绘制曲线 4.5.3 锚点类型 4.6 编辑路径 4.6.1 锚点、线段和路径的选择 4.6.2 添加和删除锚点 4.6.3 平滑和简化路径 4.6.4 转换锚点类型 4.6.5 转换多个锚点类型 4.6.6 使用橡皮擦工具擦除路径 4.6.7 分割路径 4.7 描摹图稿 4.7.1 使用图像描摹进行描图 4.7.2 使用模板图层手动描图 4.8 学以致用：命题设计实战演练 4.8.1 命题一：给定位图logo, 将其描摹为矢量图形 4.8.2 命题二：给定文字资料, 使用命题一图形创作排球赛喷绘 第5章 填充与描边 5.1 关于颜色 5.1.1 hsb 颜色模式 5.1.2 lab 颜色模式 5.1.3 灰度模式 5.1.4 pantone 专色 5.2 填充和描边控件 5.2.1 什么是填充和描边 5.2.2 工具箱中的填充和描边控件 5.2.3 控制面板中的填充和描边控件 5.3 填充和描边颜色工具及面板 5.3.1 渐变工具及渐变面板 5.3.2 吸管工具 5.3.3 网格工具 5.3.4 [颜色]面板 5.3.5 [色板]面板 5.3.6 [颜色参考]面板 5.3.7 [kuler]面板 5.4 学以致用：命题设计实战演练 5.4.1 命题一：以渐变工具为主填充工具绘制蜡烛主题情人节卡片 5.4.2 命题二：以网格工具为主填充工具绘制蜡烛主题情人节卡片 第6章 实时上色、混合对象与图案填充 6.1 实时上色组 6.1.1 关于实时上色 6.1.2 创建实时上色组 6.1.3 将对象转变为实时上色组 6.1.4 选择实时上色组 6.1.5 为实时上色组上色 6.1.6 编辑实时上色组 6.1.7 实时上色的限制 6.1.8 扩展或释放实时上色组 6.2 混合对象 6.2.1 关于混合对象 6.2.2 创建混合 6.2.3 混合选项 6.2.4 混合轴 6.2.5 使用混合对象建立丰富多变的绚丽效果 6.3 图案填充 6.3.1 预设图案 6.3.2 图案填充 6.3.3 使用[图案选项]面板进行图案编辑 6.4 学以致用：命题设计实战演练 6.4.1 命题一：以儿童的视角绘制卡通画, 用实时上色组上色 6.4.2 命题二：设计银行主题广告画面, 使用混合工具创建立体感 第7章 选择与编辑对象 7.1 对象的选择 7.1.1 选择工具 7.1.2 直接选择工具 7.1.3 编组选择工具 7.1.4 魔棒工具 7.1.5 套索工具 7.1.6 选择菜单 7.1.7 其他对象选择方式 7.2 对象的移动、对齐和分布 7.2.1 移动对象 7.2.2 对齐和分布对象 7.2.3 简单应用案例 7.3 对象的复制 7.3.1 复制对象 7.3.2 跨软件复制图稿 7.4 编组与扩展 7.4.1 编组对象 7.4.2 扩展对象 7.5 图层面板及对象的锁定、隐藏 7.5.1 关于图层面板 7.5.2 创建图层 7.5.3 图层选项 7.5.4 移动图层 7.5.5 释放到图层 7.5.6 合并图层和组 7.5.7 锁定或解锁对象或图层 7.5.8 删除图层或对象 7.6 学以致用：命题设计实战演练 7.6.1 命题一：使用任意工具, 绘制一节日主题素材 7.6.2 命题二：创作某超市"购物狂欢节"主题广告图片 第8章 对象的变换与变形 8.1 缩放对象 8.1.1

使用定界框缩放对象 8.1.2 使用缩放工具缩放对象 8.1.3 使用精确数值控制缩放对象 8.2 倾斜对象 8.2.1 使用[倾斜工具]倾斜对象 8.2.2 使用[倾斜]对话框倾斜对象 8.2.3 使用[自由变换工具]倾斜对象 8.2.4 使用[变换]面板倾斜对象 8.3 旋转对象 8.3.1 使用定界框旋转对象 8.3.2 使用[自由变换工具]旋转对象 8.3.3 使用[旋转工具]旋转对象 8.3.4 使用精确数值控制旋转对象 8.4 镜像或翻转对象 8.4.1 使用[选择工具]或[自由变换工具]镜像对象 8.4.2 使用[镜像工具]镜像对象 8.4.3 使用[镜像]对话框镜像对象 8.5 各种变形工具的使用 8.5.1 使用[整形工具]延伸路径 8.5.2 使用[形状生成器工具]构建新形状 8.5.3 使用[宽度工具]创建可变宽度笔触 8.5.4 使用[混合工具]创建形状 8.5.5 使用液化工具改变对象形状 8.6 学以致用：命题设计实战演练 命题：使用本章所学工具，绘制青花主题图案 第9章 妙用画笔 9.1 画笔类型 9.2 画笔面板与画笔库 9.2.1 [画笔]面板 9.2.2 画笔库 9.3 应用画笔描边 9.4 创建自定义画笔 9.5 修改画笔 9.6 画笔选项 9.6.1 图案画笔选项 9.6.2 艺术画笔选项 9.6.3 书法画笔选项 9.6.4 散点画笔选项 9.6.5 毛刷画笔选项 9.7 画笔工具选项 9.8 学以致用：命题设计实战演练 命题：利用上一章青花基本素材，绘制蜡染方巾 第10章 字符与段落 10.1 文字工具组 10.1.1 [文字工具]和[直排文字工具] 10.1.2 [区域文字工具]和[直排区域文字工] 10.1.3 [路径文字工具]和[直排路径文字工具] 10.2 文本区域和区域文字选项 10.2.1 文本区域 10.2.2 区域文字选项 10.3 文本串接、文本绕排、文本适合路径 10.3.1 文本串接 10.3.2 文本绕排 10.3.3 文本适合路径 10.4 字符编辑 10.4.1 [字符]面板 10.4.2 [段落]面板 10.4.3 制表符 10.5 字符样式和段落样式 10.5.1 字符样式 10.5.2 段落样式 10.6 学以致用：命题设计实战演练 命题：使用本章基本知识，创作静态网页知识宣传广告 第11章 精美的图表 11.1 图表的分类与创建 11.1.1 柱形图表 11.1.2 堆积柱形图表 11.1.3 条形图表 11.1.4 堆积条形图表 11.1.5 折线图表 11.1.6 面积图表 11.1.7 散点图表 11.1.8 饼图表 11.1.9 雷达图表 11.2 组合显示图表类型 11.3 图表设计 11.3.1 设计柱形图并应用 11.3.2 创建局部缩放柱形设计 11.3.3 为图表添加数据显示 第12章 图形样式、外观和效果 12.1 图形样式 12.1.1 图形样式库 12.1.2 查看和应用图形样式 12.1.3 创建图形样式 12.1.4 断开与图形样式之间的链接 12.2 管理图形外观 12.3 图形效果 12.3.1 应用效果 12.3.2 3d 效果 12.3.3 svg 滤镜 12.3.4 变形效果 12.3.5 扭曲和变换效果 12.3.6 栅格化效果 12.3.7 裁剪标记效果 12.3.8 路径效果 12.3.9 路径查找器效果 12.3.10 转换为形状效果 12.3.11 风格化效果 12.4 栅格效果 第13章 功能强大的符号 13.1 符号面板和符号库 13.1.1 符号库 13.1.2 符号面板 13.2 创建符号 13.3 应用符号 13.3.1 创建符号实例组 13.3.2 创建符号实例集 13.4 修改符号组中的符号实例 13.4.1 移动符号实例并改变堆叠顺序 13.4.2 集中或分散符号实例 13.4.3 调整符号实例的大小 13.4.4 旋转符号实例 13.4.5 重新着色符号实例 13.4.6 调整符号实例的透明度 13.4.7 为符号实例应用图形样式 13.5 符号工具选项 第14章 web 图形设计与处理 14.1 创建web 图形的最佳做法 14.1.1 web 图形概述 14.1.2 设计web 图形的原则 14.2 图形设计与切片 14.2.1 设计网站主页 14.2.2 切片原则 14.2.3 创建切片 14.2.4 选择切片 14.2.5 锁定切片 14.2.6 调整切片 14.2.7 删除切片 14.2.8 显示或隐藏切片 14.2.9 设置切片选项 14.3 存储为web 所用格式 第15章 任务自动化 15.1 动作自动化 15.1.1 动作面板 15.1.2 应用动作 15.1.3 创建动作 15.1.4 在动作中插入不可记录的任务 15.1.5 在动作中排除命令 15.1.6 指定回放速度 15.1.7 编辑和重新记录动作 15.1.8 批处理 15.2 脚本自动化 第16章 印前设置与打印 16.1 打印方式 16.2 印前基本知识 16.2.1 印刷业务流程 16.2.2 印刷及工艺加工 16.2.3 纸张的尺寸及开法 16.2.4 印刷用设计稿注意与技巧 16.3 打印前的准备与检查 16.4 打印设置 第17章 标志设计 17.1 标志相关知识 17.1.1 什么是标志 17.1.2 标志的特点 17.1.3 标志设计流程 17.1.4 标志构思与创意 17.1.5 标志表现形式及创作手法 17.2 摄影创意店商标设计 17.2.1 设计要求 17.2.2 设计分析 17.2.3 设计案例 第18章 包装设计 18.1 包装设计相关知识 18.1.1 什么是包装设计 18.1.2 包装的功能特性 18.1.3 包装设计流程 18.1.4 包装设计要素 18.1.5 好的包装设计需要具备的要点 18.1.6 包装设计构思与创意方向 18.2 艾灸产品包装设计 18.2.1 设计要求 18.2.2 设计分析 18.2.3 设计案例 第19章 卡通吉祥物设计 19.1 吉祥物设计相关知识 19.1.1 什么是吉祥物 19.1.2 吉祥物的种类 19.1.3 集团企业吉祥物 19.1.4 吉祥物的特点 19.1.5 设计吉祥物注意事项 19.1.6 吉祥物设计流程 19.1.7 吉祥物的设计思路 19.2 为学校运动会设计吉祥物 19.2.1 设计要求 19.2.2 设计分析 19.2.3 设计案例 第20章 封面设计 20.1 封面设计相关知识 20.1.1 封面的组成部分 20.1.2 封面设计要素 20.1.3 封面设计分类 20.1.4 封面设计注意事项 20.1.5 封面设计中元素的运用及构思 20.1.6 封面设计的构图方法 20.1.7 封面设计流程 20.2 城市公共照明项目封面设计 20.2.1 设计要求 20.2.2 设计分析 20.2.3 设计案例

章节摘录

版权页：插图：设置完成后，单击【保存】按钮，则弹出【EPS选项】对话框，如图1—89所示。EPS格式保留许多使用Adobe Illustrator创建的图形元素，这意味着在文件保存完成后，可以重新打开EPS文件并将其作为Illustrator文件编辑。

【版本】：指定希望文件兼容的Illustrator版本。

旧版格式不能支持当前版本中的所有功能，因此，当选择旧版格式时，某些存储选项不可用，并且一些数据将更改。

请参照阅读对话框底部的警告信息，这样可以明确数据将如何更改。

【格式】：确定文件中存储的预览图像的特性。

如果不希望创建预览图像，可从【格式】菜单中选择【无】。

【透明】：生成透明背景。

【不透明】：生成实色不透明背景（如果EPS文档将在Microsoft Office应用程序中使用，需要选择【不透明】选项）。

【透明度】：确定如何处理透明对象和叠印。

此选项根据在对话框顶部选择的格式版本而更改。

【为其他应用程序嵌入字体】：嵌入所有从字体供应商处获得的相应许可的字体。

嵌入字体确保文件置入到另一个应用程序，如Adobe InDesign中，将显示和打印原始字体。

如果在没有安装相应字体的计算机上使用Illustrator打开该文件，将仿造或替换该字体。

这样是为防止非法使用嵌入字体。

需要注意的是，选择嵌入字体选项会增加存储文件的大小。

【包含链接文件】：嵌入与图稿链接的文件。

【包含文档缩览图】：创建图稿的缩览图图像。

缩览图显示在Illustrator的【打开】和【置入】对话框中。

【在RGB文件中包含CMYK PostScript】：允许从不支持RGB输出的应用程序中打印RGB颜色文档。

在Illustrator中重新打开EPS文件时，将保留RGB颜色。

【兼容渐变和渐变网格打印】：使用旧的打印机和PostScript设备，可以通过将渐变对象转换为JPEG格式，来打印渐变和渐变网格。

3.存储为SVG格式文档 如果需要将文档发送到Web，且对图像质量要求比较高，可以考虑将文档存储为SVG格式。

SVG是一种可以产生高质量交互式Web图形的矢量格式，可将图像描述为形状、路径、文本和滤镜效果，生成的文件很小，而且SVG提供对文本和颜色的高级支持，可以确保用户看到的图像和Illustrator画板上所显示的一样。

<<Illustrator CS6完全自学手>>

编辑推荐

《Illustrator CS6完全自学手册》内容全面，实例丰富，并配套视频解说，使读者的学习过程更加轻松，更容易理解和掌握，对于初、中级自学用户来说不失为一本好书，也非常适合用作大、中专院校相关专业和社会各类初、中级培训班教材。

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>