第一图书网, tushu007.com

<<新编中文版Illustrator CS6 >

图书基本信息

书名：<<新编中文版Illustrator CS6标准教程>>

13位ISBN编号：9787502784300

10位ISBN编号：7502784306

出版时间：2012-11

出版时间：海洋出版社

作者：张丕军，杨顺花，朱希伟　编著

页数：236

字数：420000

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

张丕军、杨顺花、朱希伟编著的《新编中文版Illustrator CS6标准教程(附光盘)》是专为想在较短时间内学习并掌握矢量图形绘制软件 Illustrator CS6的使用方法和技巧而编写的标准教程。

本书语言平实，内容丰富、专业，并采用了由浅入深、图文并茂 的叙述方式，从最基本的技能和知识点开始，辅以大量的上机实例作为导引，帮助读者轻松掌握中文版。Illustrator CS6的基本知识与操作技能， 并做到活学活用。

《新编中文版Illustrator CS6标准教程(附光盘)》内容：全书共分为 10章，着重介绍了Illustrator CS6的基础知识；辅助功能；图形选择；基 础绘图； 图形填色及艺术效果处理；文本处理；编辑与管理图形；图表制作和滤镜特效等知识。

最后通过制作三维立 体效果文字、艺术文字、立体特效字、标志设计、圆形设计、绘制儿童营 养奶瓶、产品说明书设计、前台设计和洗发水广告宣传单设计9个典型实例的制作过程，详细介绍了 Illustrator CS6的设计技巧。

本书特点：1．基础知识讲解与范例操作紧密结合贯穿全书，边讲解边 操练，学习轻松，上手容易；2．提供重点实例设计思路，激发读者动手欲望，注重学生动手能力和实际应用 能力的培养；3．实例典型、任务明确，由浅入深、循序渐进、系统全面，为职业院校和培训班量身打造。

4． 每章后都配有练习题，利于巩固所学知识和创新。

5．书中重点实例均收录于光盘中，采用视频讲解的方式， 一目了然，学习更轻松！

适用范围：适用于职业院校平面设计专业课教材；社会培训机构平面 设计培训教材：用Illustrator从事平面设计、美术设计、绘画、平面广告、影视设计等从业人员实用的自学指 导书。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

第1章 Illustrator CS6入门
1.1 Illustrator简介
1.2 Illustrator CS6的工作界面
1.2.1 启动程序
1.2.2 Illustrator CS6窗口外观
1.2.3 菜单栏
1.2.4 工具箱
1.2.5 绘图窗口
1.2.6 控制面板
1.3 文件的基本操作
1.4 图形的置入与输出
1.4.1 置入文件
1.4.2 输出文件
1.5 Illustrator中的基本概念
1.5.1 矢量图形和位图图像
1.5.2 位图图像的分辨率
1.6 本章小结
1.7 习题
第2章 Illustrator的辅助功能
2.1 查看图形
2.1.1 缩放工具
2.1.2 缩放命令
2.1.3 抓手工具
2.1.4 【导航器】对话框
2.1.5 切换屏幕显示模式
2.2 如何使用参考线、标尺与网格
2.2.1 参考线与标尺
2.2.2 网格
2.2.3 度量工具
2.3 在对象之间复制属性
2.4 创建新窗口
2.5 本章小结
2.6 习题
第3章 图形的选择
3.1 选择工具
3.1.1 选择工具选项
3.1.2 选择与移动对象
3.1.3 复制对象
3.1.4 调整对象
3.2 直接选择工具
3.3 编组选择工具
3.3.1 创建组
3.3.2 使用编组选择工具
3.4 魔棒工具
3.5 套索工具

第一图书网, tushu007.com

3.6 使用菜单命令选择对象
3.6.1 选择和取消选择
3.6.2 选择相同属性的对象
3.6.3 存储选择
3.7 本章小结
3.8 练习
第4章 基础绘图
4.1 关于路径
4.2 用钢笔工具绘制路径
4.3 用铅笔工具绘制任意形状的路径
4.3.1 使用铅笔工具绘制路径
4.3.2 使用铅笔工具绘制封闭路径
4.3.3 使用铅笔工具绘制公仔
4.4 绘制简单线条与形状
4.4.1 绘制直线
4.4.2 绘制弧线和弧形
4.4.3 绘制螺旋线
4.4.4 绘制网格
4.4.5 绘制矩形和椭圆形
4.4.6 绘制多边形
4.4.7 绘制星形
4.4.8 斑点画笔工具
4.5 调整路径
4.5.1 调整路径工具
4.5.2 平滑工具
4.5.3 路径橡皮擦工具
4.5.4 橡皮擦工具
4.5.5 整形工具
4.5.6 分割路径
4.5.7 合并结束点
4.5.8 简化路径
4.5.9 平均锚点
4.6 描图
4.6.1 图像描摹
4.6.2 创建模板图层
4.7 实时上色工具
4.8 实时上色选择工具
4.9 本章小结
4.10 习题
第5章 图形填色及艺术效果处理
5.1 使用画笔
5.1.1 关于画笔类型
5.1.2 使用画笔面板和画笔库
5.1.3 使用画笔工具绘制图形
5.1.4 应用画笔到现有的路径
5.1.5 替换路径上的画笔
5.1.6 从路径上移除画笔描边

第一图书网, tushu007.com

5.1.7 将画笔描边转换成为外框
5.2 创建和编辑画笔
5.2.1 创建书法画笔
5.2.2 创建散点画笔
5.2.3 创建毛刷画笔
5.2.4 创建图案画笔
5.2.5 创建艺术画笔
5.2.6 复制与修改画笔
5.3 使用符号
5.3.1 符号面板与符号库
5.3.2 创建符号
5.4 符号工具的应用
5.4.1 符号喷枪工具
5.4.2 符号移位器工具
5.4.3 符号紧缩器工具
5.4.4 符号缩放器工具
5.4.5 符号旋转器工具
5.4.6 符号着色器工具
5.4.7 符号滤色器工具
5.4.8 符号样式器工具
5.5 绘制光晕对象
5.6 应用渐变色与渐变网格
5.6.1 应用渐变工具与渐变面板
5.6.2 用网格工具填充对象
5.6.3 【透明度】面板
5.7 混合对象
5.7.1 混合
5.7.2 创建混合
5.7.3 编辑混合对象
5.7.4 释放混合
5.8 本章小结
5.9习题
第6章 文本处理
6.1 使用文字工具
6.2 字符格式化
6.2.1 选择文字
6.2.2 设置字体与字体大小
6.2.3 设置字符间距与行距
6.2.4 设置文本颜色
6.3 段落格式化
6.4 垂直文字工具
6.5 创建区域文字
6.5.1 区域文字工具
6.5.2 文本对齐
6.6 创建路径文字
6.6.1 在开放式路径上创建文字
6.6.2 在封闭式路径上创建文字

第一图书网, tushu007.com

6.6.3 编辑路径文字
6.7 查找和替换
6.8 更改大小写
6.9 创建轮廓
6.10 变形文字
6.11 本章小结
6.12 习题
第7章 编辑与管理图形
7.1 编辑图形工具
7.1.1 旋转工具
7.1.2 镜像工具
7.1.3 比例缩放工具
7.1.4 倾斜工具
7.1.5 液化变形工具
7.1.6 自由变换工具
7.2 剪切、复制和粘贴对象
7.3 清除对象
7.4 改变排列顺序
7.5 编组
7.5.1 编组
7.5.2 取消编组
7.6 用路径查找器创建复杂图形
7.6.1 联集
7.6.2 减去顶层
7.6.3 交集
7.6.4 差集
7.6.5 分割
7.6.6 修边
7.6.7 合并
7.6.8 裁剪
7.6.9 轮廓
7.6.10 减去后方对象
7.7 形状生成器工具
7.8 对齐与分布
7.8.1 对齐对象
7.8.2 分布
7.9 图层
7.9.1 创建图层
7.9.2 创建子图层
7.9.3 在当前可用图层中绘制对象
7.9.4 复制图层
7.9.5 删除图层
7.9.6 锁定／解锁图层
7.9.7 显示／隐藏图层
7.9.8 改变图层顺序
7.9.9 创建蒙版
7.10 本章小结

第一图书网, tushu007.com

7.11 习题
第8章 图表制作
8.1 使用图表工具创建图表
8.1.1 使用图表工具
8.1.2 创建图表
8.2 添加与修改图表数据
8.3 修改图表类型
8.4 格式化图表
8.5 本章小结
8.6 习题
第9章 滤镜与效果
9.1 对矢量图形进行效果处理
9.2 对位图进行效果处理
9.2.1 将图像处理为模糊虚幻效果
9.2.2 将图像处理为水墨画效果
9.2.3 将图像处理为发散模糊效果
9.2.4 将图像处理为素描效果
9.2.5 给图像添加画布纹理
9.2.6 给图像添加网格纹理
9.2.7 将图像处理为蜡笔效果
9.3 本章小结
9.4 习题
第10章 综合实例
10.1 制作三维立体效果文字
10.2 使用实时上色工具创建艺术文字
10.3 应用图案画笔制作艺术文字
10.4 制作立体特效字
10.5 标志设计
10.6 圆形标志
10.7 绘制儿童营养奶瓶
10.8 产品说明书的封面设计
10.9 前台设计
10.10 洗发水广告宣传单
习题参考答案

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： TIPS 如果只是用于练习就选择【分辨率】为屏幕即可，如果要用于打印或其他方面，可根据需要设定【分辨率】为150 ppi～300 ppi。
4在任务栏中单击（显示桌面）按钮，在桌面上找到（我的电脑）双击，然后在【我的电脑】窗口中找到刚保存时选择的磁盘，在该磁盘中找到保存时选择的文件夹，即可看到刚导出的“ 耳环.jpg ”文件，如图1—60所示。
1.5 Illustrator中的基本概念 在使用Illustrator制作图形前，需要了解图形制作中的一些基本概念，包括图形的类型、分辨翠等。
1.5.1 矢量图形和位图图像 计算机图形通常可以分成两大类，即矢量（也称向量）图形和位图图像。
理解它们之间的区别，有助于创建、编辑和输入线稿。
在Illustrator中，绘画图像的类型对工作流具有明显的影响。
例如，有些文件格式只支持位图图像，有些文件格式只支持矢量图形。
当在Illustrator中输入绘画图像或从Illustrator中输出绘画图像时，绘画图像类型尤其重要。
TIPS 链接过了的位图图像不能在Illustrator中编辑。
绘图格式也影响命令和滤镜如何应用到图像上。
Illustrator中有些滤镜将只能对位图图像进行操作。
1.矢量图像 矢量是根据图形的几何特性描述图形的，矢量图形由直线和曲线构成，而这些直线和曲线是由称为矢量的数学对象定义。
矢量图形是与分辨率无关的，图形被缩放时对象的清晰度、形状、颜色等都不发生偏差和变形。
或以任何分辨率打印到任何输出设备而不会损失细节和清晰度。
因为计算机显示器通过点阵像素来显示图像，所以矢量图形和位图图像都是用屏幕像素显示的。
2.位图图像 位图图像也称作点阵图像，它使用小矩形的点阵（即像素）表示图像。
位图图像里的每个像素都具有指定的位置和颜色值。
位图图像可以描述阴影和颜色的精细层次，所以它们是用于连续变化图像的最通用的电子媒体，如各种打印程序里建立的照片或图像。
位图图像与分辨率有关，它们描述了固定数目的像素。
因此，图形被缩放时，它们可能出现锯齿和损失细节。
使用绘画和图像编辑软件，例如Adobe Photoshop，可以生成位图图像。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

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