第一图书网, tushu007.com

<<Illustrator设计与实训>>

图书基本信息

书名：<<Illustrator设计与实训>>

13位ISBN编号：9787030242419

10位ISBN编号：7030242416

出版时间：2009-3

出版时间：科学出版社

作者：孔宪君，蒋斌　主编

页数：238

字数：350000

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

<<Illustrator设计与实训>>

内容概要

本书是由多年从事艺术设计专业教学的教师和具有多年工作经验的行业专业家共同编写而成，实例均来自企业一线。

本书以Iilustrator CS2为基本操作环境，比较完整地介绍了Illustrator的应用功能和方法，并且紧密结合艺术设计的原理，将Illustrator CS2应用到“构成”、“图形创意”、“插画设计”、“包装设计”、“VI设计”、“招贴设计”、“界面设计”以及“卡通造型设计”等实际设计，具有鲜明的职业教育特色。

本书可作为高等职业院校数字媒体相关专业的教材，同时也可作为网页设计、多媒体制作、图形图像制作以及动漫制作等广大从业人员的参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<Illustrator设计与实训>>

书籍目录

第1章 初识Illustrator CS2——图案设计制作 1.1 图像的基本知识 1.1.1 矢量图与位图 1.1.2 颜色模式 1.1.3 图形文件格式 1.2 Inustrator CS2软件的安装 1.2.1 安装Illustrator CS2的系统要求 1.2.2 Illustrator CS2软件的安装 1.3 认识Illustrator CS2的用户界面 1.4 Illustrator CS2文件操作 1.5 案例设计——蜗牛图案 1.6 课后作业 本章小结第2章 基本图形绘制——平面构成设计 2.1 基本绘图工具的使用 2.1.1 绘制开放式路径 2.1.2 绘制闭合式路径 2.2 填充与描边 2.2.1 设置颜色与取消颜色 2.2.2 设置渐变与图案填充 2.2.3 设置混合模式 2.2.4 设置描边 2.3 平面构成原理 2.3.1 平面构成的元素 2.3.2 平面构成的基本形式 2.4 案例设计——重复构成设计 2.5 课后作业 本章小结第3章 图形的管理——色彩构成设计 3.1 图形的管理 3.1.1 选取工具的使用 3.1.2 选取相同属性的对象 3.1.3 变换对象 3.1.4 对齐与分布对象 3.1.5 排列与编组对象 3.1.6 锁定与隐藏对象 3.2 路径查找器 3.3 路径的混合 3.3.1 混合工具的使用 3.3.2 设置混合效果 3.3.3 混合的不同形式 3.3.4 混合的编辑 3.4 色彩构成原理 3.4.1 色与光 3.4.2 色彩的三要素 3.4.3 色彩的对比与调和 3.4.4 以色相为主的构成 3.4.5 以明度为主的构成 3.4.6 以纯度为主的构成 3.4.7 以冷暖对比为主的构成 3.5 案例设计1——色彩构成设计 3.6 案例设计2——线描花卉 3.7 课后作业 本章小结第4章 路径——-VI设计 4.1 使用钢笔工具 4.1.1 绘制直线 4.1.2 绘制曲线 4.1.3 组合角点 4.2 编辑节点与路径 4.2.1 编辑节点 4.2.2 编辑路径 4.3 剪刀和美工刀工具 4.4 VI设计的基本原理 4.4.1 VI的种类和表现形式 4.4.2 VI的特点 4.4.3 VI的设计方法 4.5 案例设计——小龙人标志 4.6 课后作业 本章小结第5章 图层及蒙版—招贴设计 5.1 图层 5.1.1 关于图层 5.1.2 图层调板 5.1.3 图层定位和属性编辑 5.2 蒙版 5.2.1 剪切蒙版 5.2.2 不透明蒙版 5.2.3 编辑蒙版 5.3 招贴设计的原理 5.3.1 招贴设计的种类 5.3.2 招贴设计的特征 5.4 案例设计——烛光 5.5 课后作业 本章小结第6章 文本与段落——宣传页设计 6.1 文字与修饰 6.1.1 输入文字 6.1.2 编辑文字 6.2 分栏与连接 6.2.1 文本转换为轮廓 6.2.2 文本分栏 6.2.3 图文混排 6.3 字体设计 6.3.1 字体设计基本原理 6.3.2 字体设计的基本类别 6.3.3 字体创意的方法 6.4 案例设计——“个人网上银行”宣传页设计 6.5 课后作业 本章小结第7章 滤镜与效果——图形创意 7.1 关于滤镜和效果 7.2 滤镜 7.2.1 Illustratot图形滤镜 7.2.2 位图的置入和栅格化图形 7.2.3 Photoshop图形滤镜 7.3 效果 7.3.1 文档栅格效果 7.3.2 Illustrator图形效果 7.3.3 Photoshop效果 7.4 图形创意的基本原理 7.5 案例设计——点彩艺术 7.6 课后作业 本章小结第8章 符号与渐变网格——卡通造型设计 8.1 符号 8.1.1 符号工作调板 8.1.2 使用符号 8.1.3 添加和删除符号 8.2 符号工具组 8.2.1 符号喷枪工具 8.2.2 符号位移器工具 8.2.3 符号紧缩器工具 8.2.4 符号缩放器工具 8.2.5 符号旋转器工具 8.2.6 符号着色器工具 8.2.7 符号滤色器工具 8.2.8 符号样式器工具 8.2.9 设置符号工具选项 8.3 自动描图 8.3.1 实时描摹 8.3.2 描摹选项 8.3.3 转换描摹对象 8.4 渐变网格 8.4.1 创建渐变网格 8.4.2 渐变网格的修改 8.4.3 渐变网格对象的颜色调整 8.5 卡通造型设计基本方法 8.5.1 比例 8.5.2 骨架 8.5.3 头部的设计 8.5.4 表情 8.6 案例设计——粉兔子 8.7 课后作业 本章小结第9章 制作图层动画——动画设计 9.1 用Illustrator设计动画 9.1.1 制作图层动画 9.1.2 导出SWF动画 9.1.3 在Flash中编辑动画 9.2 动画设计原理 9.3 案例设计——卡通动画 9.4 课后作业 本章小结第10章 文件的输入和输出 10.1 文件的置入 10.1.1 置入文件 10.1.2 查看和设置“链接”属性 10.2 文件的输出 10.2.1 文件存储 10.2.2 文件的导出 10.2.3 文件打印 10.3 Illustrator和Photoshop文件交互操作 10.3.1 Photoshop的图像导入Illustrator 10.3.2 将Illustrator的图像导入Photoshop中 10.4 制作Web文件 10.4.1 输出Web文件 10.4.2 图像切片Web中超级链接 10.5 案例设计——Web文件输出 10.6 课后作业 本章小结第11章 综合实例 11.1 绘画效果 11.1.1 关于绘画 11.1.2 中国画工笔菊花制作 11.1.3 蜡笔画效果制作 11.2 包装设计 11.2.1 包装设计的含义、范围和程序 11.2.2 “百得”打火机销售包装设计 11.3 界面设计 11.3.1 界面设计基本原理 11.3.2 精品课网站界面设计 11.3.3 《3ds maX 9基础实训教程》教材附带光盘的欢迎界面设计 11.4 产品造型设计 11.4.1 产品造型设计原理 11.4.2 液晶显示器3D效果制作 11.4.3 易拉罐3D效果制作 11.4.4 吉普车3D效果制作 11.5 插画设计 11.5.1 插画设计原理 11.5.2 美少女插画设计 11.5.3 卡通企鹅插画设计 11.5.4 稻草人插画设计参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

第1章初识IllustratorCS2——图案设计制作1.1图像的基本知识1.1.1矢量图与位图计算机绘图领域中，根据绘图原理和绘制方法的不同，可以将图像分为两大类：一类是矢量图，另一类是位图。
IllustratorCS2是矢量图形软件，但它同样可以处理位图，而且还能够灵活地将位图和矢量图互相转换。
矢量图是通过数学的向量方式来进行计算的。
1.1.2颜色模式IllustratorCS2支持多种颜色模式，其中常用的有HSB模式、RGB模式、CMYK模式和Gtayscale模式。
这几种颜色模式之间可以互相转换。
（1）HSB颜色模式利用色相、饱和度和亮度来表现色彩。
H是色相（hue），指物体的固有色，通常是以颜色名称来表示的，如红、黄、蓝等；S是饱和度（saturation），指色彩的纯度；B是亮度（brighmess），指色彩的明暗程度。
（2）RGB颜色模式也叫真色彩，是一种屏幕显示色。
它是由红（red）、绿（green）和蓝（blue）三个基本色调组成的，每一种颜色都有256种不同的亮度值。
（3）CMYK颜色模式是一种印刷模式，C是指青（cyan）、M是指品红（magenta）、Y是指黄（yellow）、K是指黑（black），它所占用的存储空间要比RGB大。
CMYK颜色模式的曲志范围使用百分数来表示的，百分比较低的油墨接近白色，百分比较高的油墨接近黑色。
（4）灰度模式具有从黑到白的256种灰度色域的单色图像，没有色彩信息。
灰度模式可以与HSB模式、RGB模式、CMYK模式互相转换。

第一图书网, tushu007.com

<<Illustrator设计与实训>>

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