

图书基本信息

书名：<<Illustrator CS4中文版基础与实例教程>>

13位ISBN编号：9787111297093

10位ISBN编号：7111297091

出版时间：2010-4

出版时间：郭开鹤、张凡、等、设计软件老师协会 机械工业出版社 (2010-04出版)

作者：郭开鹤 等著

页数：350

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>

## 前言

Illustrator是由Adobe公司开发的矢量图形绘制软件，在平面广告等领域得到了广泛的应用。

目前最高版本为Illustrator CS4。

本书属于实例教程类图书，全书分为3部分共11章。

每章都有“本章重点”和“练习（或课后练习）”，以便读者掌握该章的重点，并在学习该章后能够进行相应的操作。

本书的每个实例都包括制作要点和操作步骤两部分。

与上一版相比，本书在基础知识部分添加了“第1章矢量化图形语言”，在实例部分添加了包装盒设计、包装袋设计、折页设计等实用性更强的实例，从而使本书知识覆盖更加全面，结构更加完整。

第1部分基础入门，包括3章。

第1章介绍了矢量化图形语言的相关知识；第2章介绍了Illustrator CS4的基本操作；第3章介绍了Illustrator CS4的新增功能。

第2部分基础实例，包括7章。

第4章详细讲解了Illustrator CS4中各种基本工具的使用方法；第5章介绍了绘图与着色的技巧，并详细讲解了无缝贴图和路径查找器的制作方法；第6章介绍了图表、画笔与符号工具的使用，详细讲解了自定义画笔、自定义表格，以及符号的使用方法；第7章介绍了文本的使用技巧，详细讲解了特效字的制作方法；第8章介绍了混合、渐变与渐变网格工具的使用；第9章介绍了透明度、外观与效果面板的使用，详细讲解了常用滤镜和效果的方法；第10章详细讲解了蒙版和图层的使用技巧。

第3部分综合实例，为第11章。

本章从实战角度出发，通过6个综合实例，对本书前10章讲解的内容做了一个总结，旨在拓展读者思路和提高读者综合使用Illustrator CS4的能力。

本书是“设计软件教师协会”推出的系列教材之一，具有实例内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富有启发性等特点。

全部实例是由多所院校（中央美术学院、北京师范大学、清华大学美术学院、北京电影学院、中国传媒大学、北京工商大学艺术与传媒学院、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、首都师范大学、山东理工大学艺术学院、河北职业艺术学院）具有丰富教学经验的教师和一线优秀设计人员从长期教学 and 实际工作中总结出来的。

为了便于读者学习，本书配套光盘中含有大量高清晰度的教学视频文件。

参与本书编写工作的有郭开鹤、张凡、冯贞、宋兆锦、顾伟、李松、李羿丹、程大鹏、谭奇、李波、田富源、刘翔、曲付、关金国、许文开、宋毅、于元青、孙立中、李岭、肖立邦、韩立凡、王浩、张锦和郑志宇。

本书既可作为大专院校相关专业或社会培训班的教材，也可作为平面设计爱好者的自学或参考用书。

由于作者水平有限，书中难免存在疏漏与不妥之处，敬请广大读者批评指正。

## 内容概要

《Illustrator CS4中文版基础与实例教程（第3版）》属于实例教程类图书。全书分为基础入门、基础实例和综合实例3部分，内容包括：矢量化图形语言，IllustratorCS4的基本操作，IllustratorCS4的新增功能，基本工具，绘图与着色，图表、画笔与符号，文本，渐变、混合与渐变网格，透明度、外观与效果，蒙版与图层。

《Illustrator CS4中文版基础与实例教程（第3版）》内容丰富、实例典型、讲解详尽，既可作为本专科院校相关专业或社会培训班的教材，也可作为平面设计爱好者的自学或参考用书。

## 书籍目录

前言第1部分 基础入门第1章 矢量化图形语言1.1 矢量图形的概念及相关软件的设计思路1.1.1 矢量图形的概念1.1.2 矢量图形软件的设计思路1.2 矢量图形设计原理1.2.1 色块的分解与重构(点、线、面构成法)1.2.2 减法原则1.2.3 应用数学思维进行图形运算1.2.4 矢量写实1.3 现代矢量图形设计的新探索1.3.1 矢量图形肌理构成的探索1.3.2 奇特的三维形体与光影变幻1.4 练习第2章 Illustrator CS4的基本操作2.1 Illustrator CS4的工作界面2.1.1 工具箱2.1.2 面板2.1.3 课后练习2.2 基本工具的使用2.2.1 绘制线形2.2.2 绘制图形2.2.3 绘制网格2.2.4 光晕工具2.2.5 徒手绘图与修饰2.2.6 课后练习2.3 绘图与着色2.3.1 “路径查找器”面板2.3.2 “颜色”面板和“色板”面板2.3.3 描摹图稿2.3.4 课后练习2.4 图表、画笔和符号2.4.1 应用图表2.4.2 使用画笔2.4.3 使用符号2.4.4 课后练习2.5 文本2.5.1 创建文本2.5.2 设置字符、段落的格式2.5.3 将文字转换为路径2.5.4 图文混排2.5.5 课后练习2.6 渐变、渐变网格和混合2.6.1 使用渐变填充2.6.2 使用渐变网格2.6.3 使用混合2.6.4 课后练习2.7 透明度、外观属性与效果2.7.1 透明度2.7.2 “外观”面板2.7.3 效果2.7.4 课后练习2.8 图层与蒙版2.8.1 “图层”面板2.8.2 创建剪贴蒙版2.8.3 课后练习第3章 Illustrator CS4的新增功能3.1 文档中的多个画板3.2 斑点画笔工具3.3 扩展渐变面板和工具3.4 分色预览面板3.5 具有更简洁外观的剪切蒙版3.6 在面板内进行外观编辑3.7 练习第2部分 基础实例第4章 基本工具4.1 钢笔工具的使用4.2 旋转的圆圈4.3 制作线条规则变化的轨迹4.4 制作由线构成的海报4.5 练习第5章 绘图与着色5.1 齿轮5.2 阴阳文字5.3 五彩圆环5.4 制作重复图案5.5 练习第6章 图表、画笔与符号6.1 制作自定义图表6.2 制作趣味图表6.3 锁链6.4 制作沿曲线旋转的重复图形6.5 水底世界6.6 练习第7章 文本7.1 文字勾边效果7.2 立体文字效果7.3 变形的文字7.4 商标7.5 单页广告版式设计7.6 练习第8章 渐变、混合与渐变网格8.1 手表8.2 立体五角星效果8.3 玫瑰花8.4 手提袋设计8.5 练习第9章 透明度、外观与效果9.1 扭曲练习9.2 制作“Loop”艺术字体中颜色的循环9.3 报纸的扭曲效果9.4 练习第10章 蒙版与图层10.1 半透明的气泡10.2 放大镜的放大效果10.3 苹果计算机的机箱10.4 练习第3部分 综合实例第11章 综合实例演练11.1 制作字母图形化标志11.2 面包纸盒包装设计11.3 折页与小册子设计11.4 制作卡通形象11.5 制作人物插画11.6 制作柠檬饮料包装11.7 练习

## 章节摘录

插图：本章将对矢量图形的概念，矢量图形的设计原理（包括色块的分解与重构、减法原则等），矢量写实作品的风格特色，以及矢量图形软件Illustrator设计思维的发展和现代矢量图形艺术领域的最新发展做一个具体介绍。

通过本章的学习，可以使读者在进入后面章节的学习之前，先对软件所属领域及其创作方法进行全面的讲解，有助于读者对Illustrator软件所包含的科技和艺术概念有更深入的理解。

1.1 矢量图形的概念及相关软件的设计思路作为CG的一个重要组成部分，矢量图形具有数码技术对图形描述的“硬边”表现风格，从矢量作品的创作思路与画面风格上来看，尽管它具有超强的模拟真实三维物像的绘画功能，但它绝不是一种追求与自然对象基本相似或极为相似的艺术，而是从自然中抽象出的几何概念。

矢量图形将繁复的世界转变为由点、线、面等数学元素构成的形式，对特定对象加以大胆变形和装饰化处理，或将不同对象的局部特征进行适当组合，从而将对象纳入抽象化的程式中，使之偏离原来的外观。

当今，网络上铺天盖地的卡通动漫、矢量插画、Flash动画、游戏以及手机彩信等，使矢量艺术完全成了这个时代的一个耀眼的时尚元素。

同时还诞生了一批运用矢量手法来表现商业设计及个人创作的自由艺术家。

在短短的二十多年中，矢量图形已逐渐成为设计师所普遍接受的一种强势的艺术风格。

本节将具体讲解矢量图形概念及相关软件的设计思路。

1.11.1 矢量图形的概念在计算机中，图像是以数字方式进行记录、处理和保存的，所以图像也称为数字化图像。

数字化图像类型分为矢量式与点阵式两种。

一般来说，经过扫描输入和图像软件（Photoshop）处理的图像文件都属于点阵图，点阵图的工作是基于方形像素点的。

而矢量图形（Vector）是用一组指令集合来描述图形内容的，这些指令用来描述构成该图形的所有直线、圆、圆弧、矩形和曲线等的位置、维数和形状。

在屏幕上显示矢量图形，要有专门的软件将描述图形的指令转换成在屏幕上显示的形状和颜色。

这种程序不仅可以产生矢量图形，而且可以操作矢量图形的各个成分，例如对矢量图形进行移动、缩放、旋转和扭曲等变换操作——也就是说，矢量图形不是基于像素点的，而是依靠指令来描述与修改图形的各种属性的。

编辑推荐

《Illustrator CS4中文版基础与实例教程(第3版)》附书光盘内容包括书中范例、电子教案和部分高清晰度教学视频文件。

## 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>