

<<Illustrator CS6从入门到>>

图书基本信息

书名：<<Illustrator CS6从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787113151652

10位ISBN编号：7113151655

出版时间：2013-3

出版时间：中国铁道出版社

作者：新知互动

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从入门到>>

内容概要

《Illustrator CS6从入门到精通》共分11章，对Illustrator CS6进行了全面的介绍。

前10章主要包括初识Illustrator CS6、Illustrator CS6基础操作、绘图工具的使用、图形对象的编辑和管理、自由选择颜色、文字处理、画笔和符号效果应用、“效果”菜单特效、外观和样式以及其他功能、图层与蒙版等内容。

第11章为商业设计实例，其中包括海报招贴、香水海报和电子产品海报3个设计实例。

在学习过程中，读者能够熟练掌握各种工具和功能的使用技巧，从而制作出画面效果丰富的设计作品。

。

书籍目录

第1章初识Illustrator CS6 1.1 Illustrator CS6新功能 1.1.1经过改进的高效率用户界面 1.1.2简化的工作流程 1.2 Illustrator CS6系统介绍 1.2.1工作界面简介 1.2.2菜单的作用及其操作方法 1.2.3工具箱介绍 1.2.4浮动面板介绍 1.3基本概念——矢量与位图 1.3.1关于矢量图形 1.3.2关于位图图像 1.3.3矢量图形与位图图像的关系 第2章Illustrator CS6基础操作 2.1文件管理 2.1.1新建文件 2.1.2打开文件 2.1.3保存文件 2.1.4置入文件 2.1.5文件的链接与嵌入 2.1.6置入Photoshop PSD格式文件 2.1.7置入图像的管理 2.1.8输出文件 2.1.9选择输出文件格式 2.1.10输出文件供Photoshop使用 2.2页面的设置 2.2.1设置页面 2.2.2使用标尺和参考线 2.2.3网格的设置 2.2.4吸附对象 2.3文件的显示 2.3.1画面图像显示模式 2.3.2画面显示比例 2.3.3画面的滚动 2.3.4窗口显示模式 2.3.5使用测量工具 第3章绘图工具的使用 3.1关于路径 3.1.1路径的基本概念 3.1.2路径的填充 3.2基本绘图工具 3.2.1矩形工具 3.2.2圆角矩形工具 3.2.3椭圆工具 3.2.4多边形工具 3.2.5星形工具 3.2.6光晕工具 3.2.7直线段工具 3.2.8弧形工具 3.2.9螺旋线工具 3.2.10矩形网格工具 3.2.11极坐标网格工具 3.2.12绘图模式 3.3徒手绘制工具 3.3.1铅笔工具 3.3.2平滑工具 3.3.3路径橡皮擦工具 3.4钢笔工具组 3.4.1钢笔工具 3.4.2锚点编辑 3.5实例部分 第4章图形对象编辑和管理 4.1选择对象 4.1.1选择工具的应用 4.1.2直接选择工具的应用 4.1.3编组选择工具的应用 4.1.4魔棒工具的应用 4.1.5套索工具的应用 4.1.6使用“选择”菜单选择对象 4.2路径编辑 4.2.1“路径”子菜单的应用 4.2.2剪刀工具 4.2.3美工刀工具 4.2.4橡皮擦工具 4.2.5路径查找器的应用 4.3液化变形工具 4.3.1宽度工具 4.3.2变形工具 4.3.3旋转扭曲工具 4.3.4缩拢工具 4.3.5膨胀工具 4.3.6扇贝工具 4.3.7晶格化工具 4.3.8褶皱工具 4.4对象的变形 4.4.1移动对象 4.4.2旋转对象 4.4.3镜像对象 4.4.4缩放对象 4.4.5倾斜对象 4.4.6“变换”面板的应用 4.4.7扭曲变形对象 4.4.8封套扭曲变形 4.4.9形状生成器工具 4.5透视网格工具 4.5.1了解透视网格工具 4.5.2透视网格工具的应用 4.5.3复制对象 4.5.4复制变形对象 4.5.5重复变形对象 4.5.6重复复制变形对象 4.5.7变形所有对象 4.6对象的管理 4.6.1使用“对齐”面板 4.6.2对齐对象 4.6.3分布对象 4.6.4编组与取消编组对象 4.6.5锁定与解除锁定对象 4.6.6隐藏与显示对象 4.6.7对象的排列顺序 4.7实例部分 第5章自由选择颜色 5.1色彩的基础知识 5.1.1关于颜色 5.1.2颜色模式 5.1.3印刷色和专色 5.2色彩管理 5.2.1“颜色”面板应用 5.2.2“色板”面板应用 5.2.3使用色板库 5.3颜色填充 5.3.1填充与描边 5.3.2设置填充颜色 5.3.3设置描边颜色 5.3.4“描边”面板应用 5.3.5实时上色 5.4渐变色填充 5.4.1关于“渐变”面板 5.4.2创建渐变色填充 5.4.3编辑渐变色 5.4.4使用渐变色板库 5.5图案填充 5.5.1设置图案 5.5.2应用图案 5.5.3编辑图案 5.6渐变网格填充 5.6.1渐变网格的构成 5.6.2创建渐变网格 5.6.3编辑渐变网格 5.7半透明填充 5.7.1“透明度”面板应用 5.7.2不透明蒙版 5.7.3透明网格 5.8填充混合模式 5.8.1正常混合模式 5.8.2变暗混合模式组 5.8.3变亮混合模式组 5.8.4叠加混合模式组 5.8.5差值混合模式组 5.8.6颜色属性混合模式组 5.9实例部分 第6章文字处理 6.1输入文字 6.1.1创建点文字 6.1.2创建区域文字 6.1.3沿路径输入文字 6.1.4置入文字 6.1.5文本框的链接 6.1.6插入特殊符号和字体 6.2文字的基本格式设置 6.2.1选取文字 6.2.2设置文字颜色 6.2.3设置文字字符属性 6.2.4设置文字段落属性 6.3文字的编辑处理 6.3.1查找和替换文字 6.3.2查找文字字体 6.3.3文字大小写的替换 6.3.4文字绕图排列 6.3.5改变文字方向 6.3.6创建轮廓文字 6.3.7标题文字强制对齐 6.3.8拼写检查 6.3.9智能标点 第7章画笔和符号效果应用 第8章“效果”菜单特效 第9章外观、样式和其他功能 第10章图层与蒙版 第11章商业海报与广告设计

章节摘录

版权页：插图： 在开始介绍颜色填充方法和填充类型之前，先介绍一下与色彩相关的基础知识，便于用户理解和学习后续章节的内容。

5.1.1 关于颜色 色彩的构成具有3个基本属性，即色相、饱和度和明度。

不同的属性值决定色彩呈现出不同的具体效果。

色相：物体反射的波长或通过物体转变的光的波长。

饱和度：颜色的强度或纯度。

饱和度的高低实际上就是某色彩中含有该色量的饱和程度，灰度成分减少，颜色的饱和度会增高，它的范围是0%~100%。

明度：人们在看到颜色后所引起的视觉上明暗程度的感觉，基于颜色的亮度但又不等同于亮度。

同一色相可以有相同的饱和度和不同的明度，不同色相更有不同的明度。

5.1.2 颜色模式 在计算机绘图领域，颜色有很多种表示方式。

在日常的设计工作中，可能在显示器上看到的图像效果和打印出来的效果有很大差异，这是因为不同的设备显示颜色的范围不同。

同时，有些人眼可以分辨的颜色在打印机上却不能打印出来，而且即使是同一种颜色，在不同的设置中其显示效果也是不尽相同的。

如果要在不同设备上精确地表现同一种颜色，就需要定义一个相同的色彩标准。

在Illustrator CS6中可采用颜色模式和颜色配置文件来解决这个问题。

使用颜色模式可以精确地定义颜色，并且在同一种颜色模式中如果所有的参数都相同，那么所定义的颜色也相同，这就使得对颜色的解释有了一个统一的标准。

同时为不同的输入设备选择不同的颜色配置文件，也可以保证在屏幕上所见到的颜色和实际输出的颜色一致。

基于定义颜色的方式不同，颜色模式也有很多种。

在Illustrator CS6中常用的颜色模式主要有RGB模式、CMYK模式、HSB模式和灰度模式。

其中Illustrator CS6在新建文件时只能选择RGB模式或CMYK模式，在进行颜色调整时还可以选择HSB模式和灰度模式，下面详细介绍这几种颜色模式。

RGB颜色模式 在计算机显示器上显示的成千上万种颜色是由red（红）、green（绿）和blue（蓝）3种颜色组合而成的。

这3种颜色是RGB（red、green、blue）颜色模式的基本颜色。

在RGB颜色模式中，所有的颜色都由红、绿、蓝3种颜色按照一定的比例组合而成，每一种颜色都由1字节（8位）来表示，取值范围为0~255。

RGB的值越大，所表示的颜色就越浅，当RGB的值都为255时，就会表现为白色。

RGB的值越小，所表示的颜色就越深，当RGB的值都是0时，则表现为黑色。

<<Illustrator CS6从入门到>>

编辑推荐

《Illustrator CS6从入门到精通》从专业角度讲解Illustrator CS6的基本知识和应用，从而帮助读者进一步掌握必需的概念和技巧。

《Illustrator CS6从入门到精通》适用于多层面读者，包括初学者与专业设计人员。

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>