

<<突破平面>>

图书基本信息

书名：<<突破平面>>

13位ISBN编号：9787302182177

10位ISBN编号：7302182175

出版时间：2009-3

出版时间：清华大学出版社

作者：李金荣 李金明等

页数：313

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>

<<突破平面>>

前言

本书力求在一种轻松、愉快的学习氛围中带领读者逐步深入地了解软件的功能，掌握Illustrator在平面设计中的应用技法。

全书共分12章，前两章简要介绍了平面设计的基本知识和Illustrator CS3的操作方法，以便读者对创意的方法和数字化图形有一个基本的认识，并通过案例初步了解Illustrator CS3的工作方式。

第3章到第11章展现了VI设计、插画设计、封面设计、字体设计、海报设计、POP广告、包装设计、产品造型设计和动画设计的创意与表现方法，并通过案例巧妙地将Illustrator CS3的重要功能贯串其中，包括钢笔工具、实时描摹与高级上色、图形与图表、文字、图层与蒙版、画笔、符号、混合、滤镜与效果、渐变网格、封套扭曲，以及Illustrator CS3与其他软件的协作。

第12章为综合实例，通过15个具有代表性的案例全面展现了Illustrator CS3的高级应用技巧，突出了综合使用多种功能进行艺术创作的特点。

案例与软件功能紧密结合是本书的一大特色。

在每一章的开始部分，首先介绍设计理论，并提供作品欣赏，然后讲解软件的功能，最后再针对软件功能的应用制作不同类型的案例。

通过近60个案例剖析了绘图与绘画技术、图形与图像合成技术、插画技术、3D效果技术、动画技术、相片级真实效果的表现技术等重要功能。

每一章的结束部分还提供了拓展练习，此外，还通过画廊的形式展现了各种关键技术在实际应用中发挥的作用，分析了相关效果的制作方法，以便于大家分享笔者的创作经验。

<<突破平面>>

内容概要

《突破平面：Illustrator CS3设计与制作深度剖析》通过近60个典型实例和30个视频教学录像，将平面设计技法与软件功能紧密结合，采用从设计欣赏到软件功能讲解，再到实际案例制作的渐进过程，由浅入深地剖析了平面设计的流程和Illustrator的各种功能。

《突破平面：Illustrator CS3设计与制作深度剖析》内容丰富、案例经典、技法全面、制作过程讲解深入浅出，并配有教学视频，同时还附赠了大量的设计素材，适合广大Illustrator爱好者以及从事广告设计、平面创意、插画设计、网页设计的人员自学，也可作为相关培训机构的教材。

书籍目录

第1章 旋转创意的魔方—初识Illustrator 1.1 创意之源 21.1.1 创意的原则 21.1.2 创意的方法 31.2 数字化图形 51.2.1 矢量图与位图 51.2.2 文件格式 61.2.3 颜色模式 71.3 初识Illustrator 71.3.1 Illustrator的功能与应用概览 71.3.2 Illustrator的工作界面 111.3.3 工具的使用方法 121.3.4 菜单命令的使用方法 131.3.5 面板的使用方法 131.3.6 控制面板的使用方法 141.4 基本操作 151.4.1 新建文件 151.4.2 打开与置入文件 151.4.3 保存文件 161.4.4 文档导航 161.4.5 还原与重做 171.5 使用辅助工具 171.5.1 标尺 171.5.2 参考线 171.5.3 网格 181.6 使用Illustrator的帮助文件 19

第2章 构成设计—图形与色彩 2.1 平面构成 212.1.1 平面构成元素 212.1.2 平面构成的基本形式 212.2 色彩构成 232.2.1 色彩的属性 232.2.2 色彩的对比 232.2.3 色彩的调和 242.3 绘制基本图形 252.3.1 基本绘图工具 252.3.2 创建矩形网格 252.3.3 创建极坐标网格 262.3.4 使用光晕工具 272.3.5 绘图工具的使用技巧 282.4 对象的基本操作 292.4.1 选择、移动与删除对象 292.4.2 调整对象的堆叠顺序 302.4.3 编组 312.5 填充与描边的设定 322.5.1 填充与描边选项 322.5.2 “描边”面板 322.5.3 轮廓化描边 342.6 设置颜色 342.6.1 使用“色板”面板 342.6.2 使用“颜色”面板 352.6.3 设置渐变 362.7 变换实例：快捷键创建花朵 372.8 应用实例：时尚书签 392.9 拓展练习：制作汽车装饰 41

第3章 VI设计—钢笔工具绘图 3.1 关于VI设计 433.1.1 基础设计系统的开发 433.1.2 应用设计系统的开发 443.2 使用钢笔工具绘图 443.2.1 认识路径和锚点 443.2.2 绘制直线和曲线 453.2.3 绘制转角曲线 463.2.4 延长路径与连接路径 463.3 编辑路径和锚点 473.3.1 选择路径与锚点 473.3.2 调整方向线 483.3.3 添加锚点与删除锚点 493.3.4 均匀分布锚点 493.3.5 平滑与简化路径 503.3.6 裁剪路径 513.3.7 擦除路径 523.4 制作小企鹅贺卡 523.5 应用实例：标志设计 543.5.1 创建基本文字 543.5.2 添加图形 553.6 拓展练习：VI应用设计系统 57

第4章 插画设计—实时描摹与高级上色 4.1 关于插画设计 614.1.1 插画的应用领域 614.1.2 插画的风格 614.2 实时描摹 624.2.1 描摹图像 624.2.2 将描摹对象转换为路径 634.2.3 将描摹对象转换为实时上色对象 644.3 实时上色 644.3.1 创建实时上色组 644.3.2 对图形进行实时上色 644.3.3 编辑实时上色组 654.3.4 扩展和释放实时上色组 654.4 “颜色参考”面板 664.5 “实时颜色”对话框 674.5.1 “编辑”选项卡 674.5.2 “指定”选项卡 674.5.3 “颜色组”选项卡 684.6 实时上色实例：时尚插画 684.6.1 制作人物 694.6.2 制作裙子和飘带 694.7 应用实例：商业插画 714.8 拓展练习：名片和三折页 74

第5章 封面设计—图形与图表的编辑 5.1 关于封面设计 765.1.1 封面的构成要素 765.1.2 书籍的开本 765.1.3 封面设计的表现方法 775.2 图形的变换操作 775.2.1 定界框、中心点和参考点 775.2.2 旋转 785.2.3 缩放 795.2.4 镜像和倾斜 795.2.5 自由变换 805.2.6 分别变换 805.2.7 对齐与分布对象 805.3 图形的动态扭曲 815.4 路径查找器 825.5 画廊：播放器 855.6 图表 855.6.1 图表的类型 855.6.2 创建图表 865.6.3 转换图表类型 875.6.4 修改图表数据 875.7 变形实例：制作蝴蝶 885.8 路径查找器实例：彩虹按钮 905.9 图表实例：立体效果年报 925.10 应用实例：书籍封面设计 935.10.1 定位封面图形位置 945.10.2 制作封面艺术图案 945.11 拓展练习：书籍立体效果 99

第6章 字体设计—文字的应用 6.1 关于字体设计 1016.1.1 字体设计的原则 1016.1.2 字体创意的方法 1016.1.3 创意字体的类型 1016.2 创建文字 1036.2.1 创建与编辑点文字 1036.2.2 创建与编辑区域文字 1036.2.3 创建与编辑路径文字 1046.3 画廊：路径文字制作 1056.4 编辑文本 1056.4.1 将文字转换为轮廓 1056.4.2 串接文本 1066.4.3 文本绕排 1066.4.4 设置字符格式 1076.4.5 设置段落格式 1086.5 画廊：文字与版面设计 1106.6 特效文字实例：毛边字 1106.7 特效文字实例：趣味立体字 1126.8 应用实例：2008的梦想 1136.9 拓展练习：文字笔画变形处理 115

第7章 海报设计—图层与蒙版的应用 7.1 关于海报设计 1177.1.1 海报的种类 1177.1.2 海报的构成 1177.1.3 海报中常用的表现手法 1187.2 图层 1207.2.1 “图层”面板 1207.2.2 在“图层”面板中选择对象 1217.2.3 调整图层的堆叠顺序 1227.2.4 选择图层与合并图层 1227.2.5 隔离组和子图层 1227.3 不透明度与混合模式 1237.3.1 不透明度属性 1237.3.2 混合模式属性 1247.4 蒙版 1257.4.1 创建剪切蒙版 1257.4.2 编辑剪切蒙版 1267.4.3 释放剪切蒙版 1267.4.4 创建不透明蒙版 1267.4.5 编辑不透明度蒙版 1277.4.6 释放不透明蒙版 1287.5 画廊：人在画外 1287.6 蒙版实例：滑雪板 1297.7 应用实例：海报 1327.7.1 制作蒙版 1327.7.2 制作飘带 1327.7.3 制作背景 1357.8 拓展练习：水晶按钮 135

第8章 POP广告—画笔、符号与混合的应用 8.1 关于POP广告 1378.1.1 POP广告的种类 1378.1.2 POP广告的设计要素 1388.2 画笔 1388.2.1 “画笔”面板 1388.2.2 使用画笔工具 1398.2.3 为图形应用画笔描边 1408.2.4 移去画笔与删除画笔 1418.2.5 将画笔描边转换为轮廓 1418.3 符号 1428.3.1 符号的作用 1428.3.2 “符号”面板 1428.3.3 创建和编辑符号 1438.3.4 设置符号工具选项 1458.4 混合 1468.4.1 通过指定锚点创建混合 1468.4.2 通过命令创建混合 1468.4.3 替换混合轴 1468.4.4 设置混合选

<<突破平面>>

项1478.4.5 扩展混合与释放混合1488.5 画廊：巧用混合制作羽毛1488.6 画笔实例：绘制国画1498.6.1 绘制荷花1498.6.2 重新设置画笔样本的参数1508.6.3 绘制荷叶1518.6.4 绘制水面波纹1528.7 符号实例：制作爱心卡片1528.8 混合实例：动感足球1558.9 应用实例：便利店DM广告1568.9.1 制作郁金香1578.9.2 制作广告内容1588.9.3 添加其他图形1598.10 拓展练习：悬挂式POP159第9章 包装设计—滤镜与效果的应用9.1 关于包装1619.1.1 包装的类型1619.1.2 包装的设计定位1629.2 滤镜和效果1629.2.1 什么是滤镜1629.2.2 滤镜的使用方法1649.2.3 滤镜与效果的区别1659.3 3D效果1669.3.1 凸出和斜角1669.3.2 绕转1679.3.3 旋转1689.3.4 设置三维对象的表面..1699.3.5 添加与修改光源1699.3.6 在3D对象表面贴图1709.4 其他效果1729.4.1 栅格化效果1729.4.2 路径效果组1729.4.3 路径查找器效果组1739.4.4 风格化效果组1739.5 画廊：游戏控制器1749.6 编辑外观和效果1749.6.1 “外观”面板1749.6.2 编辑对象的外观1759.6.3 设置图层与群组的外观1769.7 效果实例：制作手提袋1779.8 效果实例：制作CD盘面1799.9 应用实例：软件产品包装效果1829.9.1 制作包装盒1829.9.2 制作立体图案1849.9.3 添加光泽与投影1849.10 拓展练习：制作3D可乐杯186第10章 产品造型设计—渐变网格与封套扭曲10.1 关于产品设计18810.1.1 产品设计的要素18810.1.2 产品设计的分类18810.2 渐变网格18910.2.1 创建渐变网格18910.2.2 编辑网格点19010.2.3 设置网格颜色19210.2.4 从网格对象中提取路径19210.3 画廊：小提琴19310.4 封套扭曲19310.4.1 用变形建立封套扭曲19410.4.2 用网格建立封套扭曲19510.4.3 用顶层对象建立封套扭曲19510.4.4 编辑封套扭曲19610.4.5 设置封套选项19610.4.6 扩展与释放封套扭曲19710.5 画廊：落花生19810.6 封套扭曲实例：风景按钮19810.6.1 使用封套扭曲制作按钮19810.6.2 更改封套内容19910.6.3 制作背景20010.7 封套扭曲和渐变网格实例：花瓶20110.8 应用实例：概念手机20410.8.1 制作手机外壳20410.8.2 制作屏幕20610.8.3 制作按键20710.9 拓展练习：制作蝴蝶结209第11章 动画设计—Illustrator与其他软件的协作11.1 关于动画设计21211.1.1 动画的分类21211.1.2 脚本21311.1.3 分镜头21311.1.4 角色与场景设计21311.2 用Illustrator设计动画21411.2.1 为制作图层动画准备文件21411.2.2 导出SWF格式21511.2.3 在Flash中导入Illustrator文件21611.3 Illustrator与其他软件的协作21711.3.1 Illustrator与Photoshop21711.3.2 Illustrator与Acrobat21811.3.3 Illustrator与InDesign21811.3.4 Illustrator与3dsmax21911.3.5 Illustrator与AutoCAD21911.4 应用实例：卡通精灵21911.4.1 制作基本头像22011.4.2 制作卡通角色22111.4.3 制作背景22211.4.4 准备动画文件22411.4.5 在Flash中制作动画22611.5 拓展练习：动感滑雪者229第12章 综合实例12.1 可爱的糖果瓶23112.1.1 制作糖果瓶23112.1.2 为瓶身贴图23212.1.3 制作瓶盖与糖果23312.1.4 制作投影与背景23412.2 时尚插画23512.2.1 制作插画元素23512.2.2 制作层叠特效23712.3 新锐海报23912.3.1 实时描摹图像24012.3.2 制作面部饰物24112.4 《动漫秀》封面设计24512.4.1 绘制面部24512.4.2 刻画眼睛和头发24612.4.3 绘制衣服和翅膀24712.4.4 制作人物背景24912.4.5 制作光盘25212.4.6 制作封面图形及文字25212.5 花之恋礼品包装设计25312.5.1 制作梦幻背景25312.5.2 制作花朵25612.5.3 添加光晕和文字25812.5.4 制作包装效果图25812.6 时尚画册26012.6.1 制作立体文字26112.6.2 制作背景26112.7 彩虹字体设计26312.7.1 自定义画笔26312.7.2 灵活运用画笔26512.8 CD封套26512.8.1 表现右侧面部粗糙的树皮纹理26612.8.2 表现左侧面部强烈的光照效果26712.9 平面设计26912.9.1 自定义符号26912.9.2 制作带有透视效果的背景27012.9.3 应用符号27112.9.4 体现玻璃镜面质感27312.10 霓虹灯POP效果27312.10.1 制作瓶体27312.10.2 制作发光灯管27512.10.3 添加标志和背景27712.11 个性化网站设计27812.11.1 制作首页27812.11.2 制作二级页面28012.11.3 存储为Web格式28112.12 CG风格字体设计28312.12.1 制作金属质感立体字28312.12.2 制作翅膀图形28412.12.3 为翅膀添加纹理28512.12.4 添加装饰物28812.13 运动鞋28912.13.1 制作运动鞋轮廓图形28912.13.2 表现鞋面的皮革质感29012.13.3 表现橡胶质感29012.13.4 表现鞋的缝合线29312.13.5 表现鞋的网面质感29412.13.6 表现鞋带29512.13.7 表现高光与倒影29612.14 F1赛车29712.14.1 制作轮胎29712.14.2 制作车身30012.14.3 制作车头30212.14.4 制作贴图30212.14.5 制作背景30412.15 写实人物插画30512.15.1 制作面部30512.15.2 制作眼睛30712.15.3 制作眉毛30912.15.4 制作嘴唇31012.15.5 制作头发311

<<突破平面>>

编辑推荐

《突破平面：Illustrator CS3设计与制作深度剖析》涵盖了10大软件核心功能，10种软件应用领域，30个视频教学文件，58个完整的案例教学文件，100个AI格式精品矢量素材。

<<突破平面>>

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>