

<<设计应用软件系列教程Illustra>>

图书基本信息

书名：<<设计应用软件系列教程Illustrator CS>>

13位ISBN编号：9787501967803

10位ISBN编号：7501967806

出版时间：2009-2

出版时间：中国轻工业出版社

作者：向锦朋 编著

页数：266

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

Adobe Illustrator是Adobe公司开发的平面设计系列软件中重要软件之一，在图形设计、版面设计、工业设计、包装设计等方面具有广阔的用途和较高的市场占有率，被称为Adobe平面设计三剑客之一。

本书是一本较全面介绍Illustrator主要功能及应用范围、使用方法与技巧的教材。

全书共分为十一个章节，各章内容分别为：第一章图形图像与颜色基础知识；第二章Illustrator概述；第三章基本图形的绘制与编辑；第四章路径的绘制与编辑；第五章填充与轮廓的设置；第六章画笔的编辑与应用；第七章文字编辑；第八章图像与图表的处理；第九章特殊颜色效果处理；第十章对象的特殊变形；第十一章综合练习。

与其他同类型的教材及参考书相比，本书具有以下几个突出特点：(1)在内容选择与编排上，既突出内容的完整性，又有所侧重。

一方面，全面介绍了Illustrator的各种功能与用途，但在另一方面，又侧重讲解与练习了它在平面设计、工业设计、包装设计等方面的用途。

此外，在内容编排上，严格遵循“循序渐进、由浅入深”的原则，确保内容的完整性与连贯性。

(2)在版面结构编排上，充分体现职业教育的特点，以练为主，以练带学，讲练结合，通过“基本练习—相关知识点学习—强化训练—小结—作业布置”的形式反复强化对软件操作与应用的理解和掌握，提高了读者学习的兴趣与效率。

(3)在实例选择与完成方法上，注意实例与所要掌握知识点的关联性，将要完成实例与所要理解和掌握的知识点紧密结合在一起。

完成实例制作时，其所用方法不一定是最便捷的方法，但一定是与后面要学习知识点联系最紧密的方法，从而帮助学生在操作与练习中加深对相关知识点的理解，并能够熟练掌握利用相关知识点完成具体操作的方法与技巧。

本书适用于平面设计、印刷出版专业高职高专学生，同时也适用于平面设计人员、工业设计人员、包装设计人员学习使用，也可作为Illustrator社会培训教材。

本书稿由清华大学新闻与出版学院吕宇翔先生审阅，在此致谢！

本书在使用过程中请注意以下问题：(1)本书所有操作均在windows平台上完成，其他平台兼容。

(2)本书介绍的是。

Illustrator cs软件的汉化版，由于市场上所用的汉化版本不同，读者使用软件的菜单命令可能与本书介绍有所差异，如本书中用到的“混和”命令，在有些版本中翻译成“混合”；“整形工具”在某些汉化版本中又称为“改形工具”等。

希望读者注意理解并灵活运用。

作者

## <<设计应用软件系列教程Illustra>>

### 内容概要

本书是一本教全面介绍Illustrator主要功能及应用范围、使用方法与技巧的教材。全书共分11章, 主要介绍图形图像与颜色基础知识、Illustrator软件及通过实例掌握该软件绘制基本图形、路径、填充与轮廓、画笔、文字、图像与图形及特殊颜色的处理、对象的特殊变形等内容。本教材主要适合高职高专印刷包装类专业学生来阅读使用。

书籍目录

第一章 图形图像与颜色基础知识 第一节 图形与图像 第二节 颜色的基础知识第二章 Illustrator概述  
第一节 认识Illustrator工作界面 第二节 工具、菜单与面板 一、工具箱 二、菜单与控制面板 第三节  
文档的基本操作 第四节 标尺与辅助线的设置与使用 第五节 参数的设置第三章 基本图形的绘制与编  
辑 第一节 基本图形的绘制 第二节 图形的基本变换 第三节 图形对象的管理 本章总结第四章 路径的  
绘制与编辑 第一节 路径绘制 第二节 利用路径编辑工具编辑路径 第三节 利用路径命令编辑路径 第  
四节 利用路径寻找器控制面板编辑路径 第五节 创建复合路径 第六节 路径混和 本章总结第五章 填  
充与轮廓的设置 第一节 单色填充 第二节 渐变填充 第三节 图案填充 第四节 轮廓设置 本章总结 第  
六章 画笔的编辑与应用 第一节 笔刷的基础知识与基本应用 第二节 画笔的高级应用 本章总结第七  
章 文字编辑 第一节 文字的输入与基本设置 第二节 字符与段落设置 第三节 文字的定位对齐排版  
第四节 文本块的编辑与排版 本章总结第八章 图像与图表的处理 第一节 图像的处理 第二节 图表的  
处理 本章总结第九章 特殊颜色效果处理 第一节 颜色的混合 第二节 网格渐变 第三节 透明度与蒙板  
本章总结第十章 对象的特殊变形 第一节 封套扭曲 第二节 特殊变形 第三节 三维效果 本章总结第  
十一章 综合练习 综合实例一：酒店宣传三折页的制作 综合实例二：图书封面的装帧设计 综合实例  
三：圣诞贺卡的制作 综合实例四：产品包装设计与制作 综合实例五：化妆品海报的制作

## 章节摘录

第一章 图形图像与颜色基础知识第一节 图形与图像目的与要求通过本节学习,掌握有关图形、图像的概念与构成的基础知识,理解图形与图像各自的特点及应用。

一、基本练习与讲解(一)基本练习分别使用Photoshop和Illustrator软件打开下面名为“位图图像”和“矢量图形”的两文件(图1-1与图1-2),并将其在视窗中进行放大,观察、比较各自的变化。

提示:分别在Photoshop和Illustrator中执行【文件】>【打开】命令打开两文件,然后使用工具箱中的【放大镜】工具在两打开文件上单击或拖动,可将文件在视窗中进行放大。

(二)相关知识点学习通过观察,我们不难发现,位图图像在经过放大之后,图像边缘产生明显“锯齿”,清晰度明显降低,而矢量图形不管如何进行缩放变形,其质量丝毫不受影响。

由此可以判断,上述两种类型的图像在计算机中的描述方法应该有所不同。

在计算机中,记录图像信息的方式主要有两种,一种是用点阵的方式来描述图像的信息,我们称之为位图图像;一种以数学函数的形式来描述图像信息,我们称之为矢量图形。

1. 位图图像在位图图像中,图像由一个个连续的小方格的不同色块拼合组成,这些色块就是我们所说的像素(Pixel),这些像素之间互相独立,计算机在存储该类文件时,也只是单独记录每个像素的位置和颜色,而这些不同颜色的色块集合在一起,就构成一个完整的图像,这种类型图像称为位图或点阵图。

编辑推荐

《设计应用软件系列教程:Illustrator CS》由中国轻工业出版社出版。

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>