

图书基本信息

书名：<<Illustrator CS4操作答疑与艺术设计跳跳跳>>

13位ISBN编号：9787802484665

10位ISBN编号：7802484669

出版时间：2010-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：叶华

页数：402

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

- 想了解软件在行业中的应用吗？
- 想了解商业成品的制作流程吗？
- 想解决技术疑难，提高操作效率吗？
- 想运用软件独立完成作品的设计制作吗？
- 想知道自己的作品设计的怎样吗？

本书将逐步解决上面提到的每一个问题。

很多人往往只掌握了软件的一些理论知识，实际操作能力却很有限，如编程、设计、动画影视制作等，对实际操作要求很高。

以常用的各种计算机应用软件来说，并非只知道其中的工具、命令就能制作出满意的作品，而是要如何根据任务的实际需要，灵活、熟练运用软件完成作品。

鉴于此，我们特意寻求到在行业中从业多年，对软件应用独具匠心的设计师编写了本书。

本书分为三跳，从“知道”到“跟随制作”，从“跟随制作”到“独立创作”，逐步帮助读者解决知、会、用的问题，最终能熟练应用软件独立设计、制作作品。

本书内容及特色1.本书内容以Illustrator CS4中文版软件为设计平台，以理论讲解与实例制作相结合为出发点，详细地讲解了如何应用Illustrator CS4的各种功能来绘制和编辑图形，以及设计出精美、极富创意的平面设计作品。

具体包括软件使用的常见疑难问答、跟随制作各种成熟作品、独立在线设计制作三部分。

读者通过对本书的学习；能快速进阶为矢量绘图和平面设计的高手！

第一跳“疑难解惑——技能融汇”本跳帮助读者解决使用Illustrator CS4矢量绘图软件中的常见疑难问题，掌握一些实用操作经验和技巧，从而提高对软件的进一步认知程度和熟练驾驭软件的能力。

第二跳“成品制作——跟随实战”本跳主要带领读者模仿完成一些经典的平面设计综合案例。

首先引导读者了解设计项目的设计理念、印前和印刷等相关知识，然后在制作每个综合案例时，先介绍案例设计思路和制作要点等知识，通过具体操作步骤熟知设计工作流程，深入掌握Illustrator CS4软件的重要功能和应用技巧。

## 内容概要

本书采用通俗易懂的语言，以理论与实际应用相结合为出发点，详细地讲解了如何利用Illustrator CS4的各种功能来创建图形或编辑图像，以及制作出与众不同的精美效果。

通过对本书的学习，可以帮助读者循序渐进地创作出完整的平面设计作品。

作者从读者的角度出发，详细展现了在使用该软件过程中容易出现的问题以及使用技巧，并在书中放入了大量实例对理论加以证明，为读者的学习开辟了广阔的道路。

希望读者在掌握了软件的各种操作方法和技巧之后，能够在日后的实践中灵活运用：Illustrator CS4来实现自己的创作。

本书配套光盘内容为书中部分实例素材，教学课件及视频演示。

## 书籍目录

- 第1跳 疑难解惑——技能融汇 第1章 “Illustrator基础” 常见问题 问题1：哪些设计作品需要用到IllustratorCS4？
- 问题2：在IllustratorCS4中为什么要区分颜色模式？ 问题3：IllustratorCS4最常用的文件格式有哪些？各有什么特点？ 问题4：如何创建或编辑快捷键？ 问题5：新建文件时如何设置出血线？ 问题6：如何快速缩放或移动页面？ 问题7：如何更改标尺单位？如何改变标尺的零点？如何恢复标尺零点默认值？ 问题8：什么是模板？有什么作用？如何创建？ 小结 第2章 “绘制和编辑图形” 常见问题 问题1：如何编辑光晕工具创建的光晕图形？ 问题2：使用螺旋线工具绘制螺旋图形时有哪些技巧？ 问题3：如何使用铅笔工具绘制手写POP字体？ 问题4：如何使用平滑工具和路径橡皮擦工具对已有的路径进行编辑？ 问题5：剪刀、美工刀和橡皮擦工具各自的特点是什么？ 问题6：变形工具组中的七个工具可以对什么样的对象进行变形操作？ 问题7：路径查找器面板的用途是什么？ 小结 第3章 “绘制和编辑路径” 常见问题 问题1：如何使用钢笔工具灵活地编辑路径？ 问题2：使用哪些工具可以方便地添加、删除和转换锚点？ 问题3：如何使用轮廓化描边命令制作圆环？ 问题4：如何得到一条在原路径的基础上向内或向外偏移一定距离的嵌套路径？ 问题5：如何清理工作页面上残留的游离点、无填充或轮廓的对象及空白无用的文本框？ 问题6：如何使用画笔工具创建随意的手绘涂抹效果？ 问题7：如何设置和使用书法画笔？ 问题8：如何设置和使用散点画笔？ 问题9：如何设置和使用艺术画笔？ 问题10：如何设置和使用图案画笔？ 小结 第4章 “对象操作” 常见问题 问题1：路径上的锚点不容易选取怎么办？ 问题3：如何快速选中具有相同属性或特定类型的所有对象？ 问题4：如何利用【变换】面板精确地控制复制图形的位置？ 问题5：如何使对象原位、等比缩放？ 问题6：如何对同一变换操作重复数次？ 问题7：如何使用自由变换工具对图形进行任意、斜切及透视变形调整？ 问题8：将对象群组后，怎样单独选取其中的某个对象？ 问题9：隔离命令有什么作用？ 问题10：如何让多个对象等间距排列？ 小结 第5章 “颜色填充与描边编辑” 常见问题 问题1：如何为所绘制的图形边框和内部填充不同的颜色？ 问题2：怎样选取视图中现有的图形或图像颜色？ 问题3：如何使用渐变工具控制渐变的方向和位置？ 问题4：如何改变已有的渐变颜色？ 问题5：如何快速地将基本图形定义为图案？ 问题6：如何为所绘制的图形边框和内部填充不同的图案？ 问题7：如何使用艺术画笔巧妙创建装饰图案？ 问题8：如何利用渐变网格填充制作卡通人物？ 问题9：如何利用渐变网格创建水墨效果画？ 问题10：描边选项中的斜接限制是什么？ 问题11：如何精确地控制虚线描边中的线段长度？ 问题12：透明度面板中的混合模式有什么作用？ 问题13：透明度面板的隔离混合和挖空组选项各代表什么意思？ 小结 第6章 “文本处理” 常见问题 问题1：文本类型有哪两种？要编排大量的文本，应选择哪种文本类型？ 问题2：如何设置上标和下标文字？ 问题3：IllustratorCS4文字对齐方式有哪几种？ 问题4：如何对文本对象进行缩放及旋转操作？ 问题5：如何创建路径文字？ 问题6：如何创建任意形状的文本对象？ 问题7：制表符是什么？如何设置制表符？ 问题8：如何使用制表符面板来设置缩进？ 问题9：制表符前导符是什么？如何设置制表符前导符？ 问题10：如何创建文本分栏？ 问题11：如何创建多个文本框的链接？ 问题12：智能标点命令有什么作用？ 问题13：如何对罗马字符使用连字？ 问题14：怎样将文本转化为图形对象？ 小结 第7章 “图表编辑” 常见问题 问题1：图表工具组可以制作什么？有什么用途？ 问题2：IllustratorCS4可以创建哪些类型的图表？各有何特点？ 问题3：如何输入图表文本和数值？ 问题4：如何从外部文件中输入数据信息？ 问题5：如何修改图表文本和数值？ 问题6：如何设置图表数值小数点的位数和数字栏的宽度？ 问题7：如何对图表的样式、选项及坐标轴进行设置？ 问题8：制作散点图时，如何对换x轴、Y轴的数据？ 问题9：如何创建三维数据分析图？ 小结 第8章 “高级应用” 常见问题： 第9章 “滤镜和效果” 常见问题 第10章 “打印与PDF制作” 常见问题
- 第2跳 成品制作——跟随实战 第11章 标志设计 第12章 文字设计 第13章 宣传页设计 第14章 时尚杂志内页设计 第15章 光盘封面设计 第16章 台历设计 第17章 海报设计 第18章 书刊封面设计 第19章 包装设计 第3跳 在线测试——独立创作 第20章 在线测试1——饭店三折页广告设计 第21章 在线测试2——教育类光盘封面设计 第22章 在线测试3——食品包装设计 第23章 在线测试4——咻

闲会所标志设计 第24章 在线测试5——休闲台历设计 第25章 在线测试6—房地产海报设计

## 章节摘录

插图：颜色模式不仅影响可显示颜色的数量，还影响图像的通道数和图像的文件大小，因此正确地选择颜色模式至关重要。

在Illustrator CS4中要区分颜色模式是根据作品使用的途径不同而定的。

最常使用的是RGB和CMYK两种颜色模式，其中RGB颜色模式适用于屏幕显示，而CMYK则适用于印刷打印输出。

知识链接颜色模式是用来提供一种将颜色翻译成数字数据的方法，从而使颜色能在多种媒体中得到一致的描述。

Illustrator CS4提供了灰度、RGB、CMYK、HSB、Web安全RGB共五种颜色模式，其中CMYK是默认的颜色模式。

灰度模式：灰度模式图像由256级灰度颜色组成，图像的每一个像素能够用0~255间的亮度值来表现。

因而其色调表现力较强，此模式下的图像也较为细腻。

任何一种彩色图像转换成为灰度模式的图像时，所有颜色将被删除。

RGB模式：红、绿、蓝常称为光的三原色，绝大多数可视光谱可用红色、绿色和蓝色（RGB）三色光的不同比例和强度混合来产生。

由于RGB颜色合成可以产生白色，因此也称它们为加色模式。

RGB模式为彩色图像中每个像素的RGB分量指定了一个介于0（黑色）至255（白色）之间的强度值。

CMYK模式：CMYK模式以打印在纸上的油墨的光线吸收特性为基础，是一种印刷使用的模式，由分色印刷时使用的纯青色（C）、洋红（M）、黄色（Y）和黑色（K）4种颜色组成。

由于这四种颜色可以通过合成得到可以吸收所有颜色的黑色，所以CMYK模式也被称为减色模式。

HSB模式：HSB颜色模式更接近人的视觉原理，因为人眼在辨别颜色时，都是按照色相、饱和度和亮度进行判断，因此在调色过程中更容易找到需要的颜色。

H代表色相，每种颜色的固有颜色相貌叫做色相。

s代表饱和度，饱和度是指颜色的强度或纯度，表示色相中颜色本身色素分量所占的比例，颜色的饱和度越高，其鲜艳的程度也就越高。

B代表亮度，亮度是指颜色明暗的程度。

编辑推荐

《Illustrator CS4操作答疑与艺术设计跳跳跳》：“解疑难，跟随做，自己做”三跳合一，直达高手境地提供在线技术支持、作品点评。

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>