

<<设计师生存手册Illustrator C>>

图书基本信息

书名：<<设计师生存手册Illustrator CS3>>

13位ISBN编号：9787115196361

10位ISBN编号：7115196362

出版时间：2009-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：戈尔丁

页数：392

译者：周海飞

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>

<<设计师生存手册Illustrator C>>

内容概要

《设计师生存手册Illustrator CS3》不同于其他Illustrator图书，它并没有面面俱到地讲解软件的每一个菜单、工具、面板和功能，而是根据作者多年的Illustrator教学3/4验来组织书中内容，例如在讨论文本或画笔等内容之前会先把诸如外观和组之类的概念讲清楚。书中还附有大量技巧和提示，适时地提供给读者有价值的信息。

《设计师生存手册Illustrator CS3》全书共分13章，主要内容包括Illustrator环境，矢量101，对象、组和图层，高级矢量，画笔、符号和蒙版，使用颜色，排版，3D和其他实时效果，使用矢量和像素，图像、扭曲与混合，Web和移动设计，印前和打印，存储和导出文件等。

《设计师生存手册Illustrator CS3》能够教会Illustrator新用户如何有效使用这套软件，帮助老用户了解新版本所做的改进。

无论读者有多少Illustrator的使用3/4验，都会受益于《设计师生存手册Illustrator CS3》所提供的丰富资源。

<<设计师生存手册Illustrator C>>

作者简介

Mordy Golding, Adobe认证专家和Adobe认证印刷专家, Adobe Illustrator CS的产品经理。他是Design Responsibly Lic——一家Adobe Creative Suite专业用户提供咨询和培训服务的公司——的创建者, 被Graphics IQ杂志誉为“图形设计的冠军”。

书籍目录

第1章 Illustrator的环境1.1 了解欢迎屏幕1.2 新建文档1.2.1 创建自己的文档配置文件1.2.2 建立文档1.3 使用工作区1.3.1 使用工具和面板1.3.2 使用控制面板1.3.3 设置自定义工作区1.3.4 使用键盘快捷键1.4 查看文档1.4.1 使用叠印预览1.4.2 使用标尺和参考线1.5 了解定界框1.5.1 定义裁剪区域1.5.2 使用裁剪区域工具1.6 创建和使用模板1.7 在文件中添加元数据1.8 查找帮助第2章 矢量1012.1 什么是矢量图形2.2 解析矢量对象2.3 绘制基本的矢量形状2.3.1 使用封闭路径形状工具2.3.2 使用开放路径形状工具2.3.3 自动绘制2.4 使用填充和描边2.4.1 应用填充2.4.2 应用描边2.5 使用文本对象2.5.1 使用点文字2.5.2 使用区域文字2.5.3 将文本转换为可编1/4的矢量图2.6 选择对象2.6.1 创建选区2.6.2 设置首选项里的选择和锚点显示选项2.6.3 使用直接选择工具2.6.4 使用编组选择工具2.6.5 使用其他选择技巧第3章 对象、组和图层3.1 了解外观3.1.1 使用外观面板3.1.2 基本外观3.1.3 复杂外观3.1.4 扩展外观3.2 利用实时效果修改外观3.2.1 应用实时效果3.2.2 编1/4实时效果3.3 使用图形样式3.3.1 定义图形样式3.3.2 编1/4图形样式3.4 使用编组3.4.1 为组添加模糊投影3.4.2 调整组的不透明度3.4.3 隔离组3.4.4 使用图层3.4.5 使用图层面板3.4.6 对象分层3.4.7 使用图层及外观3.5 集合第4章 高级矢量4.1 绘制和编1/4自由形态矢量4.1.1 熟练掌握钢笔工具4.1.2 添加和删除锚点4.1.3 利用钢笔工具绘制4.1.4 使用重塑工具4.1.5 使用橡皮擦工具4.1.6 用剪刀和美工刀工具剪切路径4.2 创建复合路径4.3 编1/4高级路径4.3.1 使用连接和平均命令4.3.2 轮廓化描边命令4.3.3 了解偏移路径的功能4.3.4 简化矢量路径4.3.5 使用分割为网格4.3.6 用“清理”除去额外的元素4.4 了解实时上色功能4.4.1 使用实时上色为路径填充颜色4.4.2 合并实时上色组4.4.3 利用实时上色编1/4路径4.5 了解路径查找器面板4.5.1 用形状模式合并形状4.5.2 利用路径查找器修改路径4.6 对齐和分布对象4.7 变换4.7.1 使用定界框4.7.2 自动操作变换面板4.7.3 使用变换工具4.7.4 一次性变换多个对象4.7.5 了解再次变换的作用第5章 画笔、符号和蒙版5.1 画笔的作用5.1.1 了解Illustrator中的4种画笔5.1.2 使用画笔描边5.1.3 定义书法画笔5.1.4 定义散点画笔5.1.5 定义艺术画笔5.1.6 定义图案画笔5.1.7 更改画笔描边5.1.8 扩展画笔艺术效果5.2 用符号保存时间和空间5.2.1 使用符号和实例5.2.2 有趣的符号工具5.3 使用渐变网格5.4 了解蒙版5.4.1 创建剪切蒙版5.4.2 用图层剪切蒙版建立蒙版5.4.3 用图层蒙版保留图层顺序5.4.4 透过不透明度蒙版查看对象第6章 使用颜色6.1 在Illustrator中创建和使用颜色6.1.1 使用颜色面板6.1.2 使用色板面板6.1.3 使用库6.2 用颜色进行创作6.2.1 使用“颜色参考”面板6.2.2 限制颜色参考面板6.2.3 用Kuler打开颜色社区6.3 修改颜色6.3.1 利用实时颜色编1/4颜色6.3.2 用实时颜色为图像重新着色6.3.3 将图像转换为灰度6.3.4 单击修改颜色6.4 在屏幕上查看颜色6.4.1 控制颜色管理6.4.2 校样颜色6.4.3 跨程序搭配专色第7章 排版7.1 利用Unicode获得全球文字支持7.2 理解字体方法7.2.1 介绍OpenType字体7.2.2 查找字形和字体7.2.3 使用查找字体对话框7.3 指定字符和段落选项7.3.1 使用字符面板7.3.2 使用段落面板7.3.3 设置制表符7.4 定义字符样式7.5 使用区域文字7.5.1 创建和编1/4文本串接7.5.2 设置区域文字选项7.5.3 完美对齐7.6 将文字置于路径之上7.6.1 在封闭路径上使用路径文字7.6.2 设置路径文本选项7.7 将文本绕排在对象周围7.8 编1/4文本7.8.1 使用查找和替换7.8.2 显示不可见字符7.8.3 拼写检查7.9 使用旧版文本和向后兼容7.9.1 在Illustrator CS3中打开旧版Illustrator文件7.9.2 在打开文档中更新旧版文本7.9.3 将Illustrator CS3文件存储为Illustrator旧版文件第8章 3D和其他实时效果8.1 结合特性和效果8.2 拆析效果菜单8.2.1 矢量还是栅格8.2.2 在Illustrator中修复像素8.3 3D：进入全新的世界8.3.1 查看3D效果8.3.2 应用3D的凸出和斜角效果8.3.3 应用3D绕转效果8.3.4 应用3D旋转效果8.3.5 贴图到3D表面8.3.6 添加透明度到3D会产生怎样的效果8.3.7 混合3D会产生怎样的效果8.3.8 应用3D效果到图表上会产生怎样的效果8.4 转换为形状：为了获得更好的效果8.4.1 应用转换为形状效果8.4.2 应用转换为形状效果到文本将会产生怎样的效果8.5 扭曲和变换：变换你的设计8.5.1 扭曲效果8.5.2 变换效果8.6 路径：绘制线段轮廓8.7 路径查找器：创建复杂形状8.8 栅格化：创建类似于像素的矢量图8.9 风格化：现在你是“Stylin”8.9.1 添加箭头效果8.9.2 羽化效果8.9.3 内发光和外发光效果8.9.4 圆角效果8.9.5 涂抹效果8.9.6 应用涂抹效果到多重填色会有怎样的效果8.10 SVG滤镜：应用技术性效果8.11 变形：选择你的扭曲8.12 应用Photoshop效果第9章 混合：使用矢量和像素9.1 置入基于光栅的文件9.1.1 置入图像9.1.2 置入原始的Photoshop文件(PSD)9.1.3 使用置入图像9.1.4 利用模板图层手动描摹9.2 管理置入图像9.2.1 更多链接面板功能9.2.2 用控制面板快速访问图像设置9.3 使用实时描摹转换光栅为矢量9.3.1 描摹图像9.3.2 探索实时描摹预览选项9.3.3 调整以取得完美的描摹9.3.4 编1/4实时描摹路径9.4 转变矢量为光栅9.5 使

用Adobe Photoshop9.5.1 从Illustrator转到Photoshop9.5.2 从Photoshop到Illustrator第10章 图像、扭曲与混合10.1 将“图像”放入图表10.1.1 了解图表剖析图10.1.2 在Illustrator中创建图表10.1.3 选择图表类型10.1.4 指定图表数据10.1.5 在图表数据窗口中格式化数据10.1.6 自定义图表10.1.7 增加柱形图的高度10.1.8 组合多重图表类型10.2 使用大量的变形工具10.2.1 用变形绘画：液化工具10.2.2 参与定形：封套扭曲10.3 利用混合创建过渡10.3.1 创建混合10.3.2 编1/4混合10.3.3 释放和扩展混合10.4 利用光晕工具添加艺术效果10.4.1 绘制矢量镜头光晕10.4.2 编1/4矢量镜头光晕第11章 Web和移动设计11.1 设计Web图形的属性11.1.1 理解和使用Web安全色11.1.2 使Web上的图像品质达到最优11.1.3 使用压缩减小文件尺寸11.2 最优化Web图形11.2.1 创建Web切片11.2.2 使用存储为Web和设备所用格式11.2.3 选择正确的图像文件类型11.2.4 指定额外图像设置11.2.5 快速完成Web设计11.3 添加交互和创建动画11.3.1 创建图像映像11.3.2 动画：让它动起来11.3.3 设计特定的Flash11.4 使用Adobe Device Central第12章 印前和打印12.1 从Illustrator打印12.1.1 了解常规打印面板12.1.2 设置常规打印选项12.1.3 探究打印面板的设置12.1.4 使用页面拼贴12.1.5 探索标记和出血打印面板12.1.6. 探索输出打印面板12.1.7 设定颜色分离12.1.8 探索图形打印面板12.1.9 探索颜色管理打印面板12.1.10 探索高级打印面板12.1.11 定义打印预设12.2 了解透明度原理12.2.1 理解拼合透明度12.2.2 我的文件包含透明度吗12.2.3 自信地打印12.3 理解叠印12.3.1 为什么要叠印12.3.2 利用叠印处理局限性12.3.3 预览叠印12.3.4 处理未显示或打印成白框的透明效果第13章 存储和导出文件13.1 从Illustrator中存储文件13.1.1 Illustrator的源文件格式(.ai)13.1.2 内嵌的PostScript格式(.eps)13.1.3 便携式文档格式(.pdf)13.1.4 可缩放的矢量图形格式(.svg, .svgz)13.2 从Illustrator导出文件13.2.1 位图格式(.bmp)13.2.2 Targa格式(.tga)13.2.3 便携式网络图形格式(.png)13.2.4 AutoCAD绘图格式(.dwg)和AutoCAD相互交换文件格式(.dxf)13.2.5 Windows图元文件格式(.wmf)和增强图元格式(.emf)13.2.6 Flash格式(.swf)13.2.7 联合图像专家组格式(.jpg)13.2.8 Macintosh PICT格式(.pct)13.2.9 Adobe Photoshop格式(.psd)13.2.10 标记图像文件格式(.tif)13.2.11 Text格式(.txt)13.3 基于工作流程选择文件格式13.3.1 打印工作流程13.3.2 网络工作流程13.3.3 其他工作流程附录A Illustrator自动操作A.1 充分利用Illustrator中的自动操作A.1.1 记录和播放动作A.1.2 Illustrator中的脚本A.2 最终发布文件时使用自动操作A.2.1 清理杂乱文件A.2.2 生成已用项目列表A.2.3 收集所需的支持文件附录B 应用程序首选项B.1 常规面板B.2 选择和锚点显示面板B.3 文字面板B.4 单位和显示性能面板B.5 参考线和网格面板B.6 智能参考线和切片面板B.7 连字面板B.8 增效工具和暂存盘面板B.9 用户界面面板B.10 文件处理和剪贴板面板B.11 黑色外观面板

章节摘录

第1章 Illustrator的环境 和Adobe公司的其他大多数应用程序一样, Adobe Illustrator中也有许多工具、面板、窗口、菜单及命令帮助你完成工作。

公司把这个环境叫做工作区, 你可以把它想象成你的办公桌。

可以随时在这个工作区中打开个人文档, 然后对它们进行编辑。

尽管可以一次性打开多个文件, 不过由于Illustrator文档是单独的, 它们就像一个文档似的, 因而无法对其操作。

不过没关系, 可以把Illustrator文件毫不费力地导入Adobe In Design、QuarkXPress、Adobe Photoshop、Adobe Flash、Adobe Dreamweaver、Adobe Premiere和Adobe After Effects, 必要的时候也可以用其他程序。

在学习如何往Illustrator文档中添加内容之前, 先通过本章了解一下Illustrator的环境。

1.1 了解欢迎屏幕 启动Adobe Illustrator CS3之后, 会看到一个带有若干选项的“欢迎屏幕”(见图1.1)。

在此, 可以打开最近编辑过的文件, 也可以单击新建文件的图标, 快速创建文件。

更多的是文档图标是事先为某些工作流程装好的。

屏幕的下方有快速入门、新增功能和资源几个链接, 它们可以带你找到Illustrator中“帮助”的相关内容。

右下角为欢迎屏幕, 如果计算机联网, 这里的内容会不断更新。

<<设计师生存手册Illustrator C>>

媒体关注与评论

“ Mordy深厚的产品知识和行业经验在本书中得到了充分的体现。
这是设计师寻求充分利用Illustrator的最佳资源！

” ——Phil Guindi Adobe公司Illustrator CS3产品经理

授它却是一门技术。

在我看来。

Mordy是在两方面都是专家。

” ——Bert Monroy，世界著名插画艺术大师

“ 了解一样东西是一回事，而了解如何传

<<设计师生存手册Illustrator C>>

编辑推荐

在《设计师生存手册Illustrator CS3》中。图形领域的专家Mordy Golding将引导您了解Illustrator CS3的所有特性。他用一种透彻易懂的方式引导您理解软件，掌握创建字体、元件、图形、颜色、效果和Web图形等技术。书中还包含一些提示、工具条、专家解说和大量插图，涵盖了Illustrator CS3从最初概念一直到最终设计的完整使用过程。

通过《设计师生存手册Illustrator CS3》您将学习到以下内容：

- 建立高效文件，并缩减产出时间；
- 使用段落样式表、光学字偶距和OpenType特性，像专家一样设置字体；
- 使用实时颜色和改善的颜色特性创建漂亮的图形；
- 整合Illustrator和Flash来生成Web图形和动画；
- 使用扭曲、图形、混合和效果增强项目；
- 使用钢笔工具、实时绘图和路径查找器功能改进矢量图形；
- 使用透明效果打印文件，并确保得到最佳结果；
- 使用逼真的3D效果创建美妙的插图；
- 利用实时描绘将照片转换成完美的矢量插图。

<<设计师生存手册Illustrator C>>

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>