

<<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 CS4>>

13位ISBN编号：9787115210791

10位ISBN编号：7115210799

出版时间：2009-8

出版时间：戈尔丁 (Golding.M.)、冯晓艳 人民邮电出版社 (2009-08出版)

作者：戈尔丁

页数：408

译者：冯晓艳

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

我长期以来一直担任Adobe Illustrator的产品经理，所以和我打交道的通常都是一些可以优先参加Illustrator演示会或研讨会的人。

尽管他们可能并不使用这个软件，或仅仅知道它是一个设计软件而已。

事实上，不管对于各领域的专业人士还是业余爱好者来说，Illustrator都是不可或缺的。

它的用途很广，以至于很难说清其功能到底有多少。

透明度、3D、实时描摹、实时上色、渐变网格、实时效果、专业排版、Flash动画及现在的多画板和斑点画笔工具，都为Illustrator的日常功能赋予了新的含义。

较之十年前的版本，它已经大为不同了。

编写此书的目的有3个：教新用户使用这套软件；帮老用户了解它都做了哪些改进；让大用户知道，他们可以制作出更加可靠的文件。

很荣幸我能借此向大家展示该产品的功能。

最令我开心的事莫过于看到设计人员用Illustrator设计出绝佳的图稿。

我会通过本书同你一起分享我在Illustrator方面的想法、经验和心得，这样，你就可以提高自己的设计水平，快乐地与它相伴，让它为你所用了！

高速公路边的广告牌、超市商品的包装袋、网站上的导航图标、博物馆的海报、报纸杂志广告、T恤衫和运动服上的标识、动画片和故事片、电脑和手机的用户界面等，这些作品都是通过Illustrator做出来的。

Illustrator的用户主要是一些创作人员，他们想通过印刷、Web、视频和无线电设备表达自己的创意。

本程序有多个语言版本，其用户遍及全世界，多达几百万。

当然，由于用户的水平参差不齐，Illustrator设计了很多种使用策略。

<<设计师生存手册Illustrator C>>

内容概要

《设计师生存手册Illustrator CS4》不同于其他Illustrator图书，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教学经验来组织书中内容，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 CS4》共分15章，主要内容包括创建和管理文档，选择和编辑图稿，绘图技术，创意绘图，组织绘图，为图稿上色，使用实时效果，排版，高效制图，用数据绘图，探索3D世界，使用图像，Web和移动设计，存储和导出文件，印前和打印等。

《设计师生存手册Illustrator CS4》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的使用经验，都会受益于《设计师生存手册Illustrator CS4》所提供的丰富资源。

<<设计师生存手册Illustrator C>>

作者简介

作者：(美国) 戈尔丁 (Golding.M.) 译者：冯晓艳

书籍目录

第1章 创建和管理文档 11.1 了解欢迎屏幕 21.2 新建文档 21.2.1 创建自己的新文档配置文件 61.2.2 建立文档 61.3 使用多画板 81.3.1 在文档内导航 91.3.2 修改画板 101.3.3 运用画板和旧版工作流程 131.3.4 使用多画板 141.4 查看文档 141.4.1 使用叠印预览 151.4.2 使用像素预览 151.4.3 使用标尺和参考线 161.4.4 使用智能参考线 171.4.5 定义自定义视图 181.5 使用模板 181.6 创建有意义的元数据 20

第2章 选择和编辑图稿 212.1 选择对象 222.1.1 创建选区 222.1.2 设置首选项里的选择和锚点显示面板 232.1.3 使用直接选择工具 242.1.4 使用编组选择工具 252.1.5 使用其他选择技巧 252.2 变换 272.2.1 使用定界框 282.2.2 自动操作变换面板 282.2.3 使用变换工具 292.2.4 一次性变换多个对象 302.2.5 探索再次变换特性的作用 312.3 探索路径查找器面板 312.3.1 用形状模式合并形状 332.3.2 利用路径查找器修改路径 342.4 对齐对象 352.5 分布对象 362.5.1 分布对象 362.5.2 分布间距 372.6 使用大量变形工具 372.6.1 用变形进行绘画：液化工具 382.6.2 参与定形：封套扭曲 402.7 利用混合创建过渡 462.7.1 创建混合 472.7.2 编辑混合 482.7.3 释放和扩展混合 49

第3章 绘图技术 513.1 绘制基本的矢量形状 523.1.1 使用封闭路径形状工具 523.1.2 使用开放路径形状工具 533.1.3 自动绘制 543.2 绘制和编辑自由形态矢量 553.2.1 熟练掌握钢笔工具 553.2.2 添加和删除锚点 633.2.3 使用改变形状工具 633.2.4 用剪刀和美工刀工具剪切路径 643.3 创建复合路径 653.4 编辑高级路径 673.4.1 使用连接和平均命令 673.4.2 使用轮廓化描边命令 683.4.3 探索偏移路径功能 683.4.4 简化矢量路径 693.4.5 使用分割为网格功能 703.4.6 用清理功能删除多余的元素 70

第4章 创意绘图 714.1 使用实时上色制图 724.1.1 使用实时上色为路径填充颜色 724.1.2 释放和扩展实时上色功能 764.1.3 合并实时上色组 764.1.4 利用实时上色编辑路径 764.2 用铅笔工具绘图 784.3 画笔的作用 804.3.1 了解Illustrator中的4种画笔 804.3.2 应用画笔描边 824.3.3 定义书法画笔 834.3.4 定义散点画笔 844.3.5 定义艺术画笔 854.3.6 定义图案画笔 864.3.7 更改画笔描边 894.3.8 扩展画笔艺术效果 904.4 使用橡皮擦工具绘制和擦除 914.4.1 使用斑点画笔工具 924.4.2 使用橡皮擦工具 944.5 使用渐变网格 964.6 利用光晕工具添加艺术效果 984.6.1 绘制矢量镜头光晕 984.6.2 编辑矢量镜头光晕 100

第5章 组织绘图 1015.1 了解外观 1025.1.1 了解属性和堆叠次序 1025.1.2 定位属性 1045.1.3 应用多个属性 1055.1.4 扩展外观 1075.2 利用实时效果增强外观 1085.2.1 应用实时效果 1095.2.2 编辑实时效果 1115.3 使用编组 1125.3.1 为组添加投影 1135.3.2 为组添加描边 1145.4 使用隔离模式 1165.5 使用图层 1175.5.1 使用图层面板 1185.5.2 了解对象层级 1205.5.3 使用图层和外观 1215.6 整合 123

第6章 为图稿上色 1256.1 在Illustrator中创建和使用颜色 1266.1.1 使用“颜色”面板 1266.1.2 使用“色板”面板 1276.1.3 使用库 1316.2 用填色和描边添加颜色 1346.2.1 应用填充 1346.2.2 应用描边 1396.3 用颜色进行创作 1426.3.1 使用“颜色参考”面板 1426.3.2 限制“颜色参考”面板 1466.3.3 用Kuler打开颜色社区 1476.4 修改颜色 1486.4.1 重新着色图稿 1496.4.2 将图像转换为灰度 1556.4.3 单击修改颜色 1596.5 在屏幕上查看颜色 1596.5.1 控制颜色管理 1596.5.2 校样颜色 1606.5.3 为色盲者预览对比度 1616.5.4 了解色标簿颜色 162

第7章 使用实时效果 1637.1 结合特性和效果 1647.2 拆析效果菜单 1647.2.1 矢量还是栅格 1647.2.2 在Illustrator中修复像素 1657.3 转换为形状：为了获得更好的效果 1687.3.1 应用转换为形状效果 1687.3.2 对文本应用转换为形状效果会产生怎样的效果 1687.4 裁剪标记：请裁切这里 1707.5 扭曲和变换：变换你的设计 1707.5.1 扭曲效果 1717.5.2 变换效果 1727.6 路径：绘制线段轮廓 1737.7 路径查找器：创建复杂形状 173 在组上结合位移路径和路径查找器效果会产生怎样的效果 1737.8 栅格化：创建类似于像素的矢量图形 174 对栅格图像应用栅格化效果会产生怎样的效果 1757.9 风格化：现在你是“造型师” 1757.9.1 添加箭头效果 1767.9.2 羽化效果 1767.9.3 内发光和外发光效果 1777.9.4 圆角效果 1777.9.5 涂抹效果 1787.9.6 对多个填色应用涂抹效果会产生怎样的效果 1807.10 SVG滤镜：应用技术性效果 1817.11 变形：选择你的扭曲 1817.12 应用Photoshop效果 1827.12.1 效果库 184

第8章 排版 1878.1 使用文本对象 1888.1.1 使用点文字 1888.1.2 使用区域文字 1888.1.3 将文本转换为可编辑的矢量图形 1898.2 利用Unicode获得全球文字支持 1908.3 了解字体 1918.3.1 介绍OpenType字体 1928.3.2 查找字形和字体 1948.3.3 使用查找字体对话框 1958.4 指定字符和段落选项 1968.4.1 使用字符面板 1968.4.2 使用段落面板 1988.4.3 设置制表符 1988.5 定义文本样式 1998.6 使用区域文字 2008.6.1 创建和编辑文本串接 2008.6.2 设置区域文字选项 2028.6.3 完美对齐 2038.7 将文字置于路径之上 2038.7.1 在封闭路径上使用路径文字 2048.7.2 设置路径文本选项 2058.8 将文本绕排在对象周围 2068.9 编辑文本 2078.9.1 使用查找和替换 2078.9.2 显示不可见字符 2088.9.3 拼写检查 2088.10 使用旧版文本和向后兼容 2088.10.1 在Illustrator CS4中打开旧版Illustrator文件

2098.10.2 在打开文档中更新旧版文本 2098.10.3 将Illustrator CS4文件存储为Illustrator旧版文件 211第9章 高效制图 2139.1 用符号节省时间和空间 2149.1.1 使用符号和实例 2149.1.2 有趣的符号工具 2179.2 了解蒙版 2239.2.1 创建剪切蒙版 2249.2.2 用图层剪切蒙版组织蒙版 2269.2.3 透过不透明蒙版查看对象 2279.3 使用图形样式 2309.3.1 定义图形样式 2309.3.2 编辑图形样式 2319.3.3 为对象添加图形样式 2329.4 使用Illustrator中的自动化操作 2329.4.1 记录和播放动作 2329.4.2 Illustrator中的脚本 2339.5 最终发布文件时使用自动化操作 2349.5.1 清理杂乱文件 2349.5.2 生成已用项目列表 2349.5.3 收集所需的支持文件 235

第10章 用数据绘图 23710.1 探索图表剖析图 23810.2 在Illustrator中创建图表 23810.2.1 选择图表类型 23910.2.2 指定图表数据 24210.2.3 在图表数据窗口中输入数据 24310.3 自定义图表 24310.3.1 使用图表设计 24410.3.2 即时着色图表 24510.3.3 取消编组图表 24710.4 增加柱形图的高度 24810.5 组合多个图表类型 249

第11章 探索3D世界 25311.1 Illustrator中的3D效果：它是什么，不是什么 25411.2 查看3D效果 25511.2.1 使用填色和描边以及3D效果 25711.2.2 编辑3D效果 25811.2.3 应用3D凸出和斜角效果 25911.2.4 应用3D绕转效果 27011.2.5 应用3D旋转效果 27611.2.6 贴图到3D表面 27711.2.7 指定贴图 27811.2.8 对3D对象添加透明度会产生怎样的效果 28111.2.9 混合3D对象会产生怎样的效果 28211.2.10 对图表应用3D效果会产生怎样的效果 283

第12章 使用图像 28512.1 置入基于栅格的文件 28612.1.1 置入图像 28612.1.2 置入原始的Photoshop文件(PSD) 28812.1.3 使用置入的图像 28912.1.4 使用模板图层手动描摹 28912.2 管理置入的图像 29112.2.1 其他链接面板功能 29212.2.2 用控制面板快速访问图像设置 29312.3 使用实时描摹把栅格转换为矢量 29512.3.1 描摹图像 29812.3.2 探索实时描摹预览选项 29812.3.3 调整以获取完美的描摹 30112.3.4 编辑实时描摹路径 30512.4 探索另一种描摹：对象马赛克 30612.5 把矢量转换为栅格 30712.6 使用Adobe Photoshop 30912.6.1 从Illustrator到Photoshop 30912.6.2 从Photoshop到Illustrator 310

第13章 Web和移动设计 31313.1 了解移动设计的两种方法 31413.2 使Web上的图像品质达到最优 31513.2.1 仿色 31513.2.2 消除锯齿 31613.2.3 压缩 31713.3 创建完美的Web图形 31713.4 创建Web切片 32213.4.1 用任意方式切片 32313.4.2 编辑切片属性 32413.5 用存储为Web和设备所用格式导出基于像素的图像 32513.5.1 选择正确的图像文件类型 32613.5.2 指定其他图像设置 32913.6 添加交互和创建动画 33013.6.1 创建图像映射 33013.6.2 动画：让它动起来 33113.7 设计特定的Flash 33213.7.1 使用符号 33213.7.2 使用文本 33313.7.3 把图稿置入到Flash中 33413.8 用存储为Web和设备所用格式导出基于矢量的图像 33413.8.1 选择SWF文件格式 33413.8.2 选择SVG文件格式 33513.9 使用Adobe Device Central 33613.10 未来的Web工作流程 338

第14章 存储和导出文件 33914.1 从Illustrator中存储文件 33914.1.1 Illustrator源文件格式(.ai) 34014.1.2 内嵌的PostScript格式(.eps) 34314.1.3 便携式文档格式(.pdf) 34514.1.4 Flex互换图形格式(.fxg) 35614.1.5 可缩放的矢量图形格式(.svg, .svgz) 35714.2 从Illustrator中导出文件 35914.2.1 位图格式(.bmp) 36114.2.2 Targa格式(.tga) 36114.2.3 便携式网络图形格式(.png) 36114.2.4 Auto CAD绘图格式(.dwg)和AutoCAD交互文件格式(.dxf) 36314.2.5 Windows图元文件格式(.wmf)和增强图元文件格式(.emf) 36414.2.6 Flash格式(.swf) 36414.2.7 联合影像专家组格式(.jpg) 36614.2.8 Macintosh PICT格式(.pct) 36714.2.9 Adobe Photoshop格式(.psd) 36714.2.10 标记图像文件格式(.tif) 36814.2.11 Text格式(.txt) 36814.3 基于工作流程选择文件格式 36814.3.1 打印工作流程 36814.3.2 网络工作流程 36914.3.3 其他工作流程 369

第15章 印前和打印 37115.1 从Adobe Illustrator CS4中打印 37215.1.1 探索常规打印面板 37215.1.2 探索标记和出血打印面板 37515.1.3 探索输出打印面板 37615.1.4 指定分色 37715.1.5 探索图形打印面板 37915.1.6 探索颜色管理打印面板 37915.1.7 探索高级打印面板 38015.1.8 定义打印预设 38115.2 了解透明度原理 38115.2.1 了解透明度拼合 38115.2.2 我的文件包含透明度吗 38815.2.3 自信地打印 39015.3 了解叠印 39115.3.1 为什么要叠印 39215.3.2 处理叠印的缺陷 39215.3.3 预览叠印 39215.3.4 处理未显示或打印为白框的透明效果 393

附录 应用程序首选项 397A.1 常规面板 398A.2 选择和锚点显示面板 400A.3 文字面板 401A.4 单位和显示性能面板 402A.5 参考线和网格面板 403A.6 智能参考线面板 404A.7 切片面板 404A.8 连字面板 405A.9 增效工具和暂存盘面板 405A.10 用户界面面板 406A.11 文件处理与剪贴板面板 407A.12 黑色外观面板 408

章节摘录

插图：在Illustrator里，用户们最搞不清的一个问题：为什么会有两个选择工具（钢笔工具尽管不好操作，但它并不那么令人迷惑）。

别担心，有一个方法可以解决这个问题。

一旦理解了这个办法，就可以深呼一口气。

好消息是这里所学到的知识也能应用于InDesign和Adobe Photoshop，因为它们也使用相同的选择工具。

使用直接选择工具时，单击对象的填充区域就能选中整个对象（除非对象填充设置为“无”，或勾选了首选项中的“仅按路径选择对象”）。

单击矢量路径，可以选中部分路径（在两个锚点之间单击鼠标），也可以选中单击的锚点。

按下Option（Alt）键的同时，用直接选择工具单击对象的填充或路径，可以像选择工具那样选中整个对象。

所以只要使用一个键盘快捷键，就能够让直接选择工具像它的姊妹工具——选择工具那样发挥作用了。

如果处理的是一组对象，按下Option（Alt）键的同时，再使用直接选择工具单击一个对象的路径，即可选中整个对象，然后按下Option（Alt）键，再单击鼠标即可选择组中的所有对象。

如果有几个嵌套组（组中有组）真每按一下Option（Alt）键并单击鼠标，就可以向上选择一级。

如果想只单击一下鼠标就选中整个组，请按下Command（Ctrl）键，暂时切换到选择工具。

只要掌握了直接选择工具的键盘快捷键，你就可以毫不犹豫地使用它，而不用在两个选择工具中权衡了。

<<设计师生存手册Illustrator C>>

编辑推荐

《设计师生存手册Illustrator CS4》由人民邮电出版社出版。

<<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>