

“十五”期间重点教材规划项目·国内首套大型电脑美术教育丛书

美院新概念电脑美术教材

清华大学美术学院著名艺术设计教育专家 主编



姚文锋 李晶 编著

Illustrator CS 高级实例教程

光盘内含本书范例所用素材以及最终效果

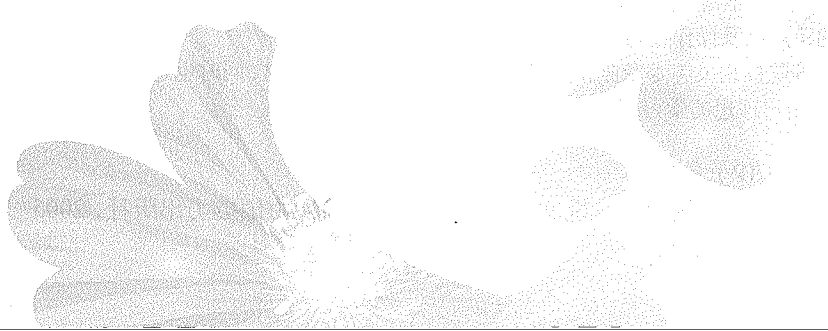


中国电力出版社
www.infopower.com.cn

“十五”期间重点教材规划项目·国内首套大型电脑美术教育丛书

美院新概念电脑美术教材

清华大学美术学院著名艺术设计教育专家 主编



内 容 简 介

本书是《美院新概念电脑美术教材》丛书中的一本。本书内容几乎涉及 Illustrator CS 软件的全部应用领域,通过 Step by Step 的制作过程详细讲解了 16 个精彩范例,介绍了各工具的用法与技巧,充分体现了 Illustrator 在矢量绘图方面的强大功能,可以帮助读者学习该软件、提高 Illustrator 的应用水平。本书形式活泼、层次清晰、实例丰富、图文并茂,读者可以通过图解和说明深入了解每一个实例的创作过程,从而轻松掌握其中的重点以及操作技巧。

本书是高等院校相关美术专业和高级培训学校的首选参考教材,同时也是希望得到名师指点的业界同行和 Illustrator 用户理想的学习用书。

图书在版编目(CIP)数据

Illustrator CS 高级实例教程 / 姚文锋, 李晶编著. 北京: 中国电力出版社, 2005
(美院新概念电脑美术教材)
ISBN 7-5083-2955-4

I. I... II. ①姚...②李... III. 图形软件, Illustrator CS—高等学校—教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 127935 号

版权声明

本书由中国电力出版社独家出版。未经出版者书面许可,任何单位和个人不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称,均为所属公司或者个人所有,本书引用仅为宣传之用,绝无侵权之意,特此声明。

策 划: 裴红义
责任编辑: 李 娟
责任校对: 崔燕菊
责任印制: 邹树群

丛 书 名: 美院新概念电脑美术教材
书 名: Illustrator CS 高级实例教程
编 著: 姚文锋 李晶
出版发行: 中国电力出版社

地址: 北京市三里河路 6 号 邮政编码: 100044
电话: (010) 88515918 传真: (010) 88518169

印 刷: 北京丰源印刷厂

开本尺寸: 185 × 260

印 张: 17.5 彩 页: 4

书 号: ISBN 7-5083-2955-4

版 次: 2005 年 1 月北京第 1 版

印 次: 2005 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 29.00 元 (含 1CD)



视觉设计作为信息时代人类生活中不可缺少的沟通要素，跨越了所有的设计领域与传播媒介，并产生了无法抗拒的影响，数码技术的应用与电脑图像表现手段的掌握正是当今视觉设计的关键所在，我期待和深信这套丛书的出版对中国设计前沿的设计师和有志投身设计的莘莘学子都有划时代的意义。

睦井三雄

2003年5月吉日于东京

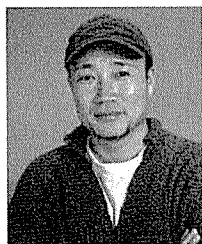


1931年9月6日生于日本东京，世界著名视觉设计大师，被誉为运用电脑图像技术于视觉设计的先驱者和业界泰斗。现任日本武藏野美术大学视觉设计学部主任教授，JAGDA理事，东京ADC委员，纽约ADC委员，基础设计学会理事。在国际电脑

新的世纪将是电脑图像 (CG) 艺术迅猛发展的世纪, 电脑美术设计在国内已经非常流行, 但与日本、美国等国际先进水平相比仍有一定差距。

教育是技术发展的原动力。我们有幸邀请到被誉为国际电脑艺术设计泰斗的胜井三雄先生, 请他担任本套教材的总企划, 在他丰富的实践经验和先进的电脑美术教学理念的帮助下, 我们这套教材在体例规划和内容编排上臻于完美, 并能够满足高校相关美术专业、高级电脑美术设计培训班以及CG爱好者的要求。

中国电力出版社电脑艺术部



丛书主编：刘欣欣

1958年11月30日生于中国黑龙江省齐齐哈尔市, 1985年毕业于清华大学美术学院(原中央工艺美术学院), 1989年毕业于日本东京艺术大学研究生院, 1998年任清华大学美术学院教授、吉林大学美术学院客座教授。长期研究电脑美术国际先进设计与教育理念在国内现有教育状况下的无缝结合, 并应用在教学实践中, 成效显著。

学之有道 事半功倍

古训曰：“工欲善其事，必先利其器。”尤其在现代科学技术发展日新月异的今天，及时地学习和掌握新技术，把握时代的脉搏就更加重要。

记得1989年我刚刚从东京艺术大学研究生院的大门跨入日本的设计行列时，自己曾踌躇满志想大干一场，工作不久公司就在我的办公桌上搬来了一台被人咬了一口的“苹果”，说今后的设计就靠它了，但当时我根本不屑一顾。并且还在想，电脑也是要人操作的，为何还要费两遍事呢？而且依然固执地坚持着我的原则，埋头在笔纸之中。一次有一个客户让我们一天内拿出十个产品的广告设计方案，并要求在看稿时备好制版文件，当时定稿，当时开印，他要赶一个展会。这下可忙坏了，我手忙脚乱一夜没睡，也只手绘了一个设计稿，看看周围的人，电脑一打开，图片、文字都有了，一边与客户交谈一边在电脑上就搞定了，面对事实我深深地感到了“器”的重要。

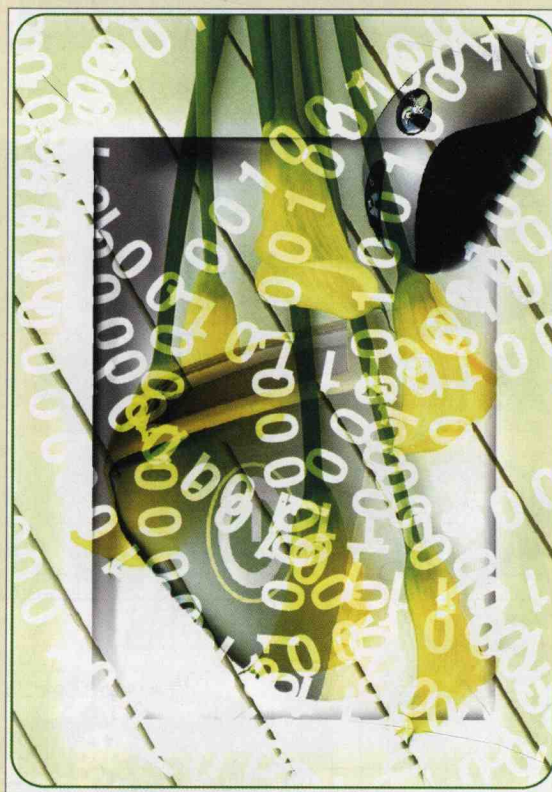
现在不同了，像我那样持古董想法的人已经不多见了，电脑是美术设计不可缺少的工具这已人人皆知。但是，不等于有了认识就能学好、用好、掌握好，还有个学习的途径和方法的问题，正如古人所训：“要学之有道”，在此选择学习的最佳途径是最重要的。

回国以后一边在大学里游说，一边留意美术设计教育，同时也常去书店翻翻书。我看到市场上介绍电脑软件的书不少，但这些书多是停留在介绍软件的功能和使用方法上，如同产品功能介绍或使用手册。我想，有几个人是为了学习软件而学习的呢？大多数人学习软件的目的是为了在自己所从事的行业上应用它，所以，介绍软件应该有专业性的目的，为美术设计而用的书就更应该有明确的目的性，这样才能让人

前 言



第1章 @

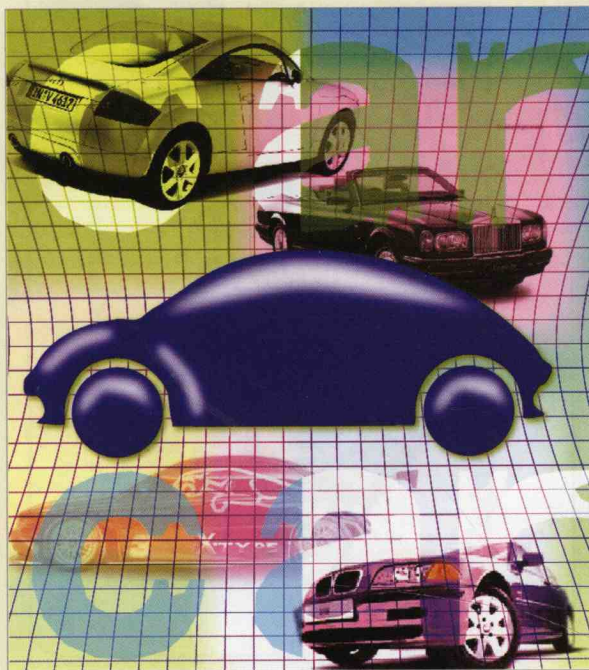


第2章 数字情结

作品欣赏

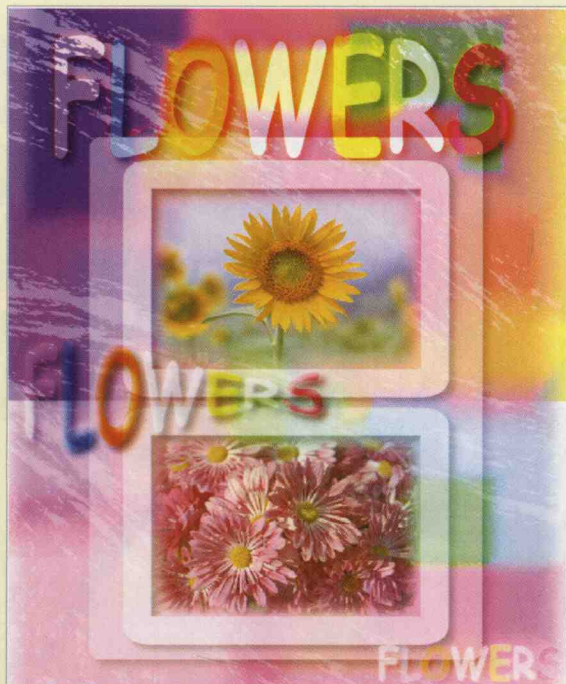


第3章 APPLE



第4章 汽车俱乐部

作品欣赏

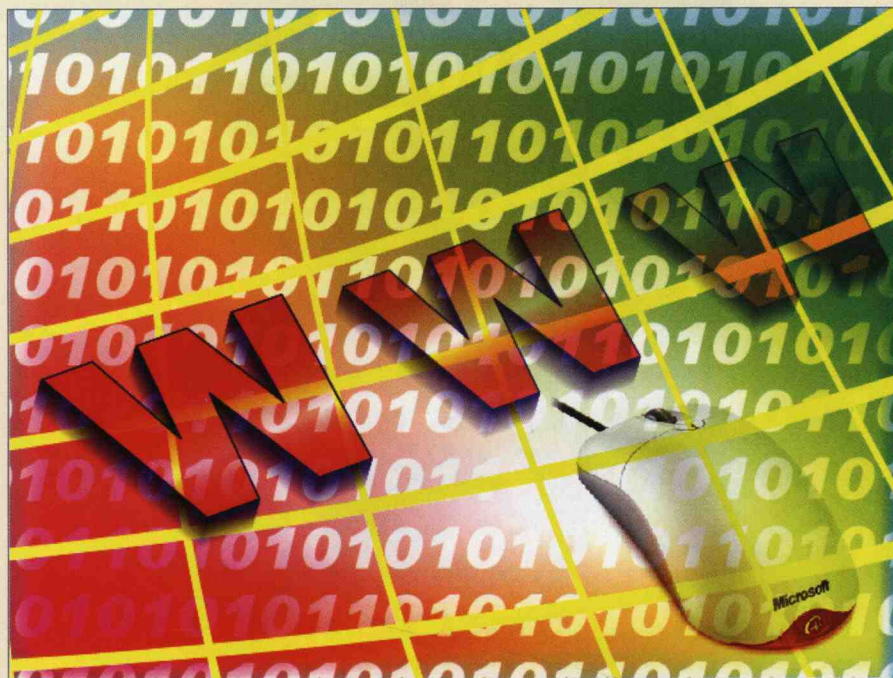


第5章 BOOK COVER



第6章 凤凰于飞

作品欣赏

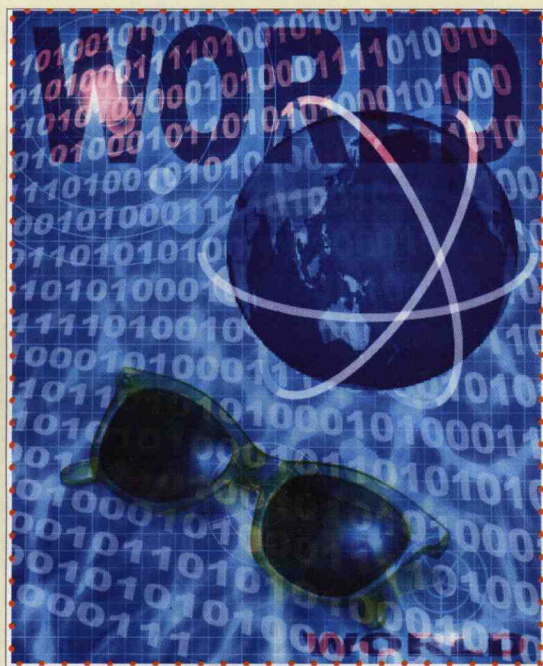


第7章 WWW



第8章 商业广告

作品欣赏



第9章 Glasses and World

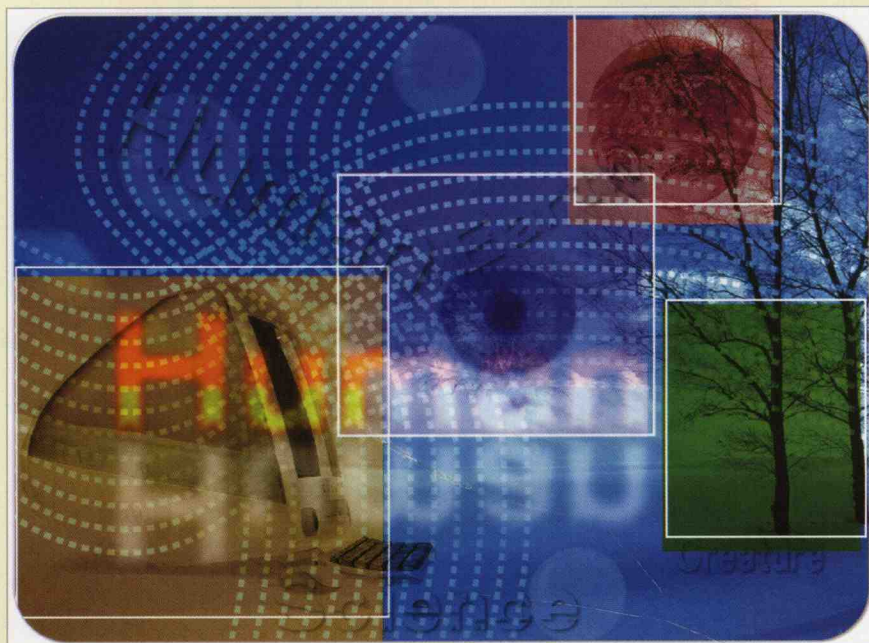


第10章 Web Design

作品欣赏



第 11 章 Illustrator CS



第 12 章 Science

作品欣赏

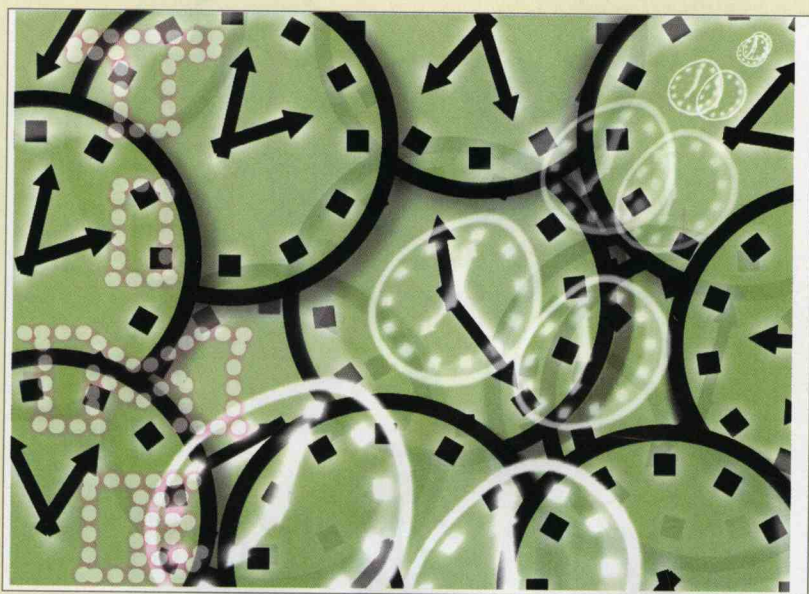


第 13 章 100

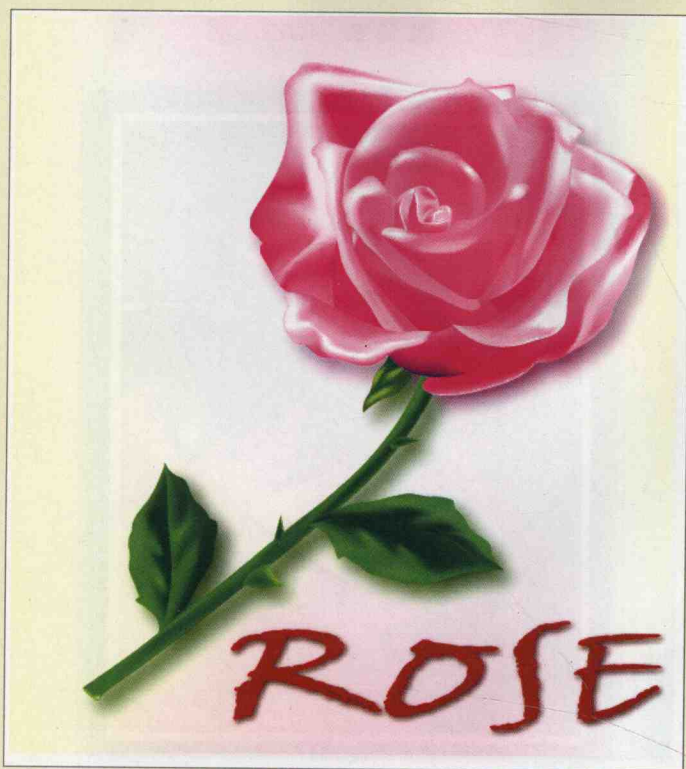


第 14 章 SKY

作品欣赏



第 15 章 · TIME



第 16 章 ROSE

目录

丛书序

前言

开始之前 Illustrator CS 基础知识

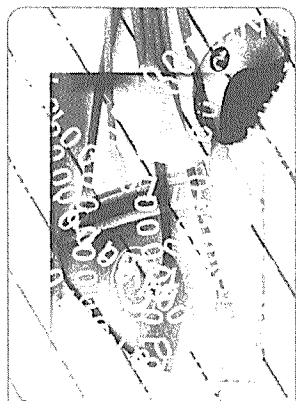
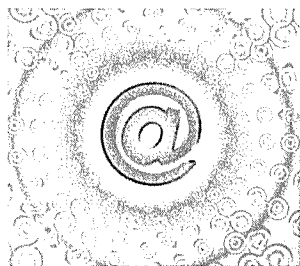
- 0.1 位图和矢量图 1
- 0.2 Illustrator CS 的工作界面 2

第1章 @

- 1.1 新建文件 18
- 1.2 创建特效@ 18
- 1.3 综合 29
- 1.4 表面处理 29
- 1.5 小结 31

第2章 数字情结

- 2.1 新建文件 34
- 2.2 图片处理 34
- 2.3 边框 39



4.5	文字	68
4.6	综合	73
4.7	小结	75



第5章 BOOK COVER

5.1	新建文件	78
5.2	创建背景	78
5.3	创建图形底层	81
5.4	创建图框	82
5.5	图片处理	84
5.6	制作刷痕	85
5.7	特效文本	87
5.8	小结	91



第6章 凤凰于飞