



综合型全功能实训教材

- 功能技术解析
- 实战案例引导
- 课后习题提升
- 全部素材效果

中文版 Photoshop CC+Illustrator CC 平面设计实训教程

数字艺术教育研究室◎编著



附教学光盘

光盘中包含全书使用的
的素材和效果文件



附教学资源下载

- ◎ 12章完整的教学大纲
- ◎ 12章完整的备课教案
- ◎ 12章详尽配套教学PPT课件
- ◎ 11个课后综合演练操作答案，帮助教师顺利开展教学工作

本书以平面设计的实际应用为主线，遵循“平面设计基础—课堂案例示范—课后习题提升”的课程学习规律，细致讲解如何巧妙利用Photoshop CC和Illustrator CC来完成专业的平面设计项目，并且每章都配有实用的课后习题，目的是带领初学者从零开始循序渐进地掌握Photoshop CC和Illustrator CC的操作技巧和实战应用。



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



中文版 Photoshop CC+Illustrator CC 平面设计实训教程

数字艺术教育研究室◎编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

中文版Photoshop CC+Illustrator CC平面设计实训教程 / 数字艺术教育研究室编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2016. 5

ISBN 978-7-115-42173-9

I. ①中… II. ①数… III. ①平面设计—图形软件—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第075784号

内 容 提 要

本书根据院校教师和学生的实际需求,以平面设计的典型应用为主线,通过多个精彩实用的案例,全面系统地讲解了如何利用 Photoshop CC 和 Illustrator CC 来完成专业的平面设计项目。

全书共分为 12 章,详细讲解了设计软件的基础知识、标志设计、卡片设计、UI 设计、书籍装帧设计、唱片封面设计、宣传单设计、广告设计、招贴设计、宣传册设计、杂志设计和包装设计等内容,使学生在掌握软件功能和制作技巧的基础上,能够激发设计灵感,开拓设计思路,提高设计能力。

本书适合作为相关院校和培训机构艺术类专业平面设计课程的教材,也适合 Photoshop CC 和 Illustrator CC 的初学者及有一定平面设计经验的读者使用。

◆ 编 著 数字艺术教育研究室

责任编辑 杨 璐

责任印制 陈 桦

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

大厂聚鑫印刷有限责任公司印刷

◆ 开本: 787 × 1092 1/16

印张: 18

彩插: 2

字数: 491 千字

2016 年 5 月第 1 版

印数: 1—2 800 册

2016 年 5 月河北第 1 次印刷

定价: 39.00 元(附光盘)

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315



Photoshop CC 和 Illustrator CC 被广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版等诸多领域。本书根据院校教师和学生的实际需求,结合 Photoshop CC 和 Illustrator CC 的强大功能,以平面设计的典型应用为主线,全面系统地讲解如何利用 Photoshop CC 和 Illustrator CC 来完成专业的平面设计项目。

内容特点

本书遵循“平面设计基础—课堂案例示范—课后习题提升”的课程学习规律,以专业的平面设计公司的商业设计作为案例,对 Photoshop CC 和 Illustrator CC 结合使用的方法和技巧进行了深入的剖析;详细地讲解了运用 Photoshop CC 和 Illustrator CC 制作这些案例的流程和技法,并在讲解过程中融入了实践经验和相关知识,努力做到操作步骤清晰准确。

配套光盘及资源下载

本书配套光盘中包含了书中所有案例、课堂练习和课后习题的素材及效果文件。另外,如果读者是老师,购买本书作为授课教材,本书还将为读者提供教学大纲、备课教案、教学 PPT,以及课堂实战演练和课后综合演练操作答案等相关教学资源包,老师在讲课时可直接使用,也可根据自身课程任意修改课件、教案。教学资源文件已作为学习资料提供下载,扫描右侧二维码即可获得文件下载方式。



如果大家在阅读或使用过程中遇到任何与本书相关的技术问题或者需要什么帮助,请发邮件至 szys@ptpress.com.cn,我们会尽力为大家解答。

学时分配参考

本书的参考学时为 57 学时,其中实训环节为 22 学时,各章的参考学时参见下面的学时分配表。

章 节	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授	实 训
第 1 章	设计软件的基础知识	2	
第 2 章	标志设计	2	2
第 3 章	卡片设计	3	2
第 4 章	UI 设计	3	2
第 5 章	书籍装帧设计	3	2
第 6 章	唱片封面设计	3	2
第 7 章	宣传单设计	3	2
第 8 章	广告设计	3	2
第 9 章	招贴设计	3	2
第 10 章	宣传册设计	3	2
第 11 章	杂志设计	3	2
第 12 章	包装设计	4	2
课 时 总 计		35	22

由于时间仓促,编写水平有限,书中难免存在错误和不妥之处,敬请广大读者批评指正。

编 者

Photoshop+Illustrator 教学辅助资源及配套教辅

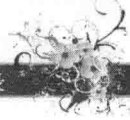
素材类型	名称或数量	素材类型	名称或数量
教学大纲	1 套	课堂实例	22 个
电子教案	12 单元	课后实例	11 个
PPT 课件	12 个	课后答案	11 个
第 2 章 标志设计	节能环保标志设计	第 8 章 广告设计	洋酒广告设计
	天建电子科技标志设计		房地产广告设计
第 3 章 卡片设计	产品宣传卡设计		打印机广告设计
	音乐会门票设计	第 9 章 招贴设计	促销招贴设计
	请柬设计		汽车招贴设计
第 4 章 UI 设计	APP 旅游设计		牛奶宣传招贴设计
	UI 界面设计	第 10 章 宣传册设计	旅游宣传册封面设计
第 5 章 书籍装帧设计	儿童成长书籍封面设计		旅游宣传册内页 1
	爱情解说书籍封面设计		旅游宣传册内页 2
	散文诗书籍封面设计		旅游宣传册内页 3
第 6 章 唱片封面设计	CD 唱片封面设计	第 11 章 杂志设计	杂志封面设计
	专辑 CD 唱片封面设计		服饰栏目设计
	音乐唱片封面设计		化妆品栏目设计
第 7 章 宣传单设计	咖啡宣传单设计		女人栏目设计
	家具宣传单设计	第 12 章 包装设计	雪糕包装设计
	旅游宣传单设计		奶粉包装设计
			手机手提袋设计



第 1 章 设计软件的基础知识1	1.10 小样16
1.1 位图和矢量图.....2	1.10.1 带出血的小样.....16
1.1.1 位图.....2	1.10.2 成品尺寸的小样.....17
1.1.2 矢量图.....2	第 2 章 标志设计19
1.2 分辨率.....3	2.1 节能环保标志设计.....20
1.2.1 图像分辨率.....3	2.1.1 制作标志.....20
1.2.2 屏幕分辨率.....3	2.1.2 制作标志立体效果.....26
1.2.3 输出分辨率.....3	2.2 课后习题——天建电子科技标志设计30
1.3 色彩模式.....4	第 3 章 卡片设计31
1.3.1 CMYK 模式.....4	3.1 产品宣传卡设计.....32
1.3.2 RGB 模式.....5	3.1.1 制作背景图.....32
1.3.3 灰度模式.....5	3.1.2 制作宣传卡正面.....36
1.3.4 Lab 模式.....6	3.1.3 制作宣传卡反面.....43
1.4 文件格式.....6	3.2 音乐会门票设计.....50
1.4.1 TIF (TIFF) 格式.....6	3.2.1 添加参考线.....50
1.4.2 PSD 格式.....7	3.2.2 制作背景效果.....51
1.4.3 AI 格式.....7	3.2.3 添加门票信息.....57
1.4.4 JPEG 格式.....7	3.2.4 制作副券.....60
1.4.5 EPS 格式.....7	3.3 课后习题——请柬设计.....63
1.5 页面设置.....8	第 4 章 UI 设计64
1.5.1 在 Photoshop CC 中设置页面.....8	4.1 APP 旅游设计.....65
1.5.2 在 Illustrator CC 中设置页面.....8	4.1.1 制作 APP 旅游界面.....65
1.6 图片大小.....9	4.1.2 制作 APP 旅游登录界面.....70
1.6.1 在 Photoshop CC 中调整图像大小.....9	4.1.3 制作 APP 旅游网页广告.....74
1.6.2 在 Illustrator CC 中调整图像大小.....10	4.2 课后习题——UI 界面设计.....82
1.7 出血.....11	第 5 章 书籍装帧设计83
1.7.1 在 Photoshop CC 中设置出血.....11	5.1 儿童成长书籍封面设计.....84
1.7.2 在 Illustrator CC 中设置出血.....12	5.1.1 制作背景效果.....84
1.8 文字转换.....14	5.1.2 制作封面效果.....86
1.8.1 在 Photoshop CC 中转换文字.....14	5.1.3 制作封底和书脊效果.....93
1.8.2 在 Illustrator CC 中转换文字.....15	5.1.4 制作封面立体效果.....94
1.9 印前检查.....15	5.2 爱情解说书籍封面设计.....97
	5.2.1 制作封面效果.....98



5.2.2 制作封底和书脊效果·····	103	9.1 促销招贴设计·····	187
5.2.3 制作封面海报·····	106	9.1.1 制作宣传语·····	187
5.3 课后习题——散文诗书籍封面设计·····	115	9.1.2 添加产品图片·····	190
第6章 唱片封面设计·····	116	9.1.3 制作搜索栏·····	195
6.1 CD 唱片封面设计·····	117	9.1.4 添加其他信息·····	197
6.1.1 制作唱片封面底图·····	117	9.1.5 制作宣传主体·····	199
6.1.2 制作唱片封面·····	122	9.2 汽车招贴设计·····	203
6.1.3 制作唱片封底和侧面·····	128	9.2.1 制作背景效果·····	204
6.2 专辑 CD 唱片封面设计·····	133	9.2.2 制作汽车阴影·····	205
6.2.1 制作唱片封面底图·····	134	9.2.3 制作宣传语·····	208
6.2.2 制作唱片封面·····	137	9.2.4 制作标签·····	209
6.2.3 制作唱片封底和侧面·····	142	9.2.5 添加其他信息·····	211
6.3 课后习题——音乐唱片封面设计·····	148	9.3 课后习题——牛奶宣传招贴设计·····	216
第7章 宣传单设计·····	149	第10章 宣传册设计·····	217
7.1 咖啡宣传单设计·····	150	10.1 旅游宣传册封面设计·····	218
7.1.1 制作背景底图·····	150	10.1.1 制作宣传册封面底图·····	218
7.1.2 导入图片并制作标题文字·····	152	10.1.2 添加标题文字和装饰图形·····	220
7.1.3 添加宣传语·····	153	10.1.3 添加并编辑图片·····	223
7.1.4 添加其他相关信息·····	155	10.1.4 制作封底效果·····	225
7.1.5 制作标志图形·····	157	10.2 旅游宣传册内页 1·····	226
7.2 家具宣传单设计·····	158	10.3 旅游宣传册内页 2·····	230
7.2.1 制作背景底图·····	158	10.4 课后习题——旅游宣传册内页 3·····	235
7.2.2 添加并编辑标题文字·····	160	第11章 杂志设计·····	236
7.2.3 制作会话框和标志·····	163	11.1 杂志封面设计·····	237
7.2.4 添加其他相关信息·····	165	11.1.1 制作封面底图·····	237
7.3 课后习题——旅游宣传单设计·····	168	11.1.2 制作杂志栏目·····	239
第8章 广告设计·····	169	11.2 服饰栏目设计·····	242
8.1 洋酒广告设计·····	170	11.2.1 置入并编辑图片·····	242
8.1.1 制作广告背景图·····	170	11.2.2 制作标签图形·····	243
8.1.2 制作广告语·····	173	11.2.3 添加介绍文字·····	245
8.2 房地产广告设计·····	176	11.3 化妆品栏目设计·····	246
8.2.1 制作背景图·····	176	11.3.1 置入并编辑图片·····	246
8.2.2 添加并编辑网格·····	177	11.3.2 添加栏目内容·····	248
8.2.3 制作标志图形·····	179	11.4 课后习题——女人栏目设计·····	250
8.2.4 添加宣传性文字·····	181	第12章 包装设计·····	251
8.3 课后习题——打印机广告设计·····	185	12.1 雪糕包装设计·····	252
第9章 招贴设计·····	186	12.1.1 绘制兔子耳朵·····	252



12.1.2 绘制兔子眼睛·····	254
12.1.3 绘制鼻子和嘴巴·····	255
12.1.4 绘制糖球·····	257
12.1.5 绘制手形·····	259
12.1.6 绘制标志和领结·····	260
12.1.7 绘制背景和包装·····	262
12.1.8 添加阴影和高光·····	263
12.1.9 添加图形和文字·····	266

12.2 奶粉包装设计·····	267
12.2.1 绘制包装主体·····	268
12.2.2 绘制狮子图形·····	271
12.2.3 添加标签和其他信息·····	274
12.2.4 制作包装立体效果·····	277
12.3 课后习题——手机手提袋设计·····	280



第1章

设计软件的基础知识

本章主要介绍设计软件的基础知识，包括位图和矢量图、图像的分辨率、色彩模式和文件格式、页面设置、图片大小，以及出血、文字转换、印前检查和小样等内容。通过本章的学习，可以快速掌握设计软件的基础知识和操作技巧，有助于更好地帮助读者完成平面设计作品的创意设计制作。

课堂学习目标

- 位图和矢量图
- 分辨率
- 色彩模式
- 文件格式
- 页面设置
- 图片大小
- 出血
- 文字转换
- 印前检查
- 小样

1.1 位图和矢量图

图像文件可以分为两大类，即位图图像和矢量图形。在处理图像或绘图过程中，这两种类型的图像可以相互交叉使用。

1.1.1 位图

位图图像也称为点阵图像，是由许多单独的小方块组成的，这些小方块又称为像素点，每个像素点都有其特定的位置和颜色值。位图图像的显示效果与像素点是紧密联系在一起的，不同排列和着色的像素点组成了一幅色彩丰富的图像。像素点越多，图像的分辨率越高，图像的文件也会越大。

图像的原始效果如图 1-1 所示。使用放大工具将图像放大后，可以清晰地看到像素的小方块形状与颜色，效果如图 1-2 所示。

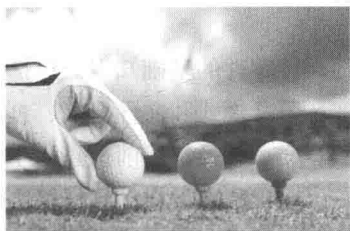


图 1-1

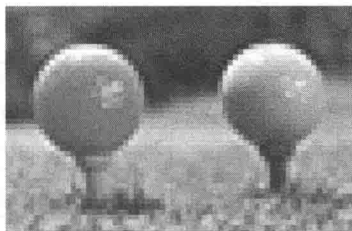


图 1-2

位图与分辨率有关，如果在屏幕上以较大的倍数放大显示图像，或以低于创建时的分辨率打印图像，图像就会出现锯齿状的边缘，并且会丢失细节。

1.1.2 矢量图

矢量图也称为向量图，是一种基于图形的几何特性来描述的图像。矢量图中的各种图形元素称为对象，每一个对象都是独立的个体，都具有大小、颜色、形状和轮廓等特性。

矢量图与分辨率无关，可以将它缩放到任意大小，而其清晰度不变，也不会出现锯齿状的边缘，并且在任何分辨率下显示或打印，都不会丢失细节。图形的原始效果如图 1-3 所示，使用放大工具将图片放大后，其清晰度不变，效果如图 1-4 所示。



图 1-3

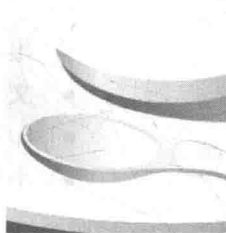


图 1-4

矢量图的文件所占存储空间较少,但这种图形的缺点是不易制作色调丰富的图像,而且绘制出来的图形无法像位图那样精确地描绘各种绚丽的景象。

1.2 分辨率

分辨率是用于描述图像文件信息的术语。分辨率分为图像分辨率、屏幕分辨率和输出分辨率,下面将分别进行讲解。

1.2.1 图像分辨率

在 Photoshop CC 中,图像每单位长度的像素数目,称为图像的分辨率,其单位为像素/英寸或是像素/厘米。

在相同尺寸的两幅图像中,高分辨率的图像包含的像素比低分辨率的图像包含的像素多。如一幅尺寸为 1 英寸×1 英寸的图像,其分辨率为 72 像素/英寸,这幅图像包含 5184 个像素($72 \times 72 = 5184$);同样尺寸,分辨率为 300 像素/英寸的图像包含 90000 个像素。相同尺寸下,分辨率为 300 像素/英寸的图像效果如图 1-5 所示,分辨率为 72 像素/英寸的图像效果如图 1-6 所示。由此可见,在相同尺寸下,高分辨率的图像能更清晰地表现图像。



图 1-5

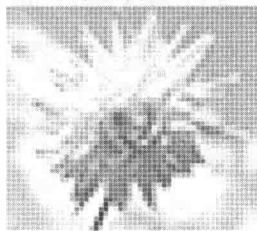


图 1-6

提示

如果一幅图像中所包含的像素数目是固定的,那么增加图像尺寸后,则会降低图像的分辨率。

1.2.2 屏幕分辨率

屏幕分辨率是显示器上每单位长度所显示的像素数目。屏幕分辨率取决于显示器大小和像素设置。PC 显示器的分辨率一般约为 96 像素/英寸,Mac 显示器的分辨率一般约为 72 像素/英寸。在 Photoshop CC 中,图像像素被直接转换成显示器像素,当图像分辨率高于显示器分辨率时,屏幕中显示出的图像比实际尺寸大。

1.2.3 输出分辨率

输出分辨率是照排机或打印机等输出设备产生的每英寸的油墨点数(dpi)。打印机的分辨率在 720 dpi 以上的,可以获得比较好的图像效果。

1.3

色彩模式

Photoshop CC 和 Illustrator CC 提供了多种色彩模式, 这些色彩模式是作品能够在屏幕和印刷品上成功表现的重要保障。在这里重点介绍几种经常使用的色彩模式, 即 CMYK 模式、RGB 模式、灰度模式及 Lab 模式。每种色彩模式都有不同的色域, 并且各模式之间可以转换。

1.3.1 CMYK 模式

CMYK 代表印刷中使用的 4 种油墨颜色, 即 C 代表青色、M 代表洋红色、Y 代表黄色、K 代表黑色。CMYK 模式在印刷时应用了色彩学中的减色法混合原理, 即减色色彩模式, 它是图片、插图和其他作品中最常用的一种印刷方式。这是因为在印刷中通常都要进行四色分色, 出四色胶片, 然后再进行印刷。

在 Photoshop CC 中, CMYK 颜色控制面板如图 1-7 所示。可以在颜色控制面板中设置 CMYK 的颜色。在 Illustrator CC 中也可以使用颜色控制面板设置 CMYK 的颜色, 如图 1-8 所示。

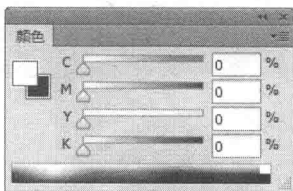


图 1-7

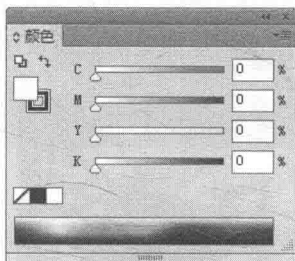


图 1-8

提示

若作品需要进行印刷, 那么在 Photoshop CC 中制作平面设计作品时, 一般会把图像文件的色彩模式设置为 CMYK; 在 Illustrator CC 中制作平面设计作品时, 绘制的矢量图形和制作的文字都要使用 CMYK 颜色。

可以在建立新的 Photoshop CC 图像文件时就选择 CMYK 颜色模式 (四色印刷模式), 如图 1-9 所示。

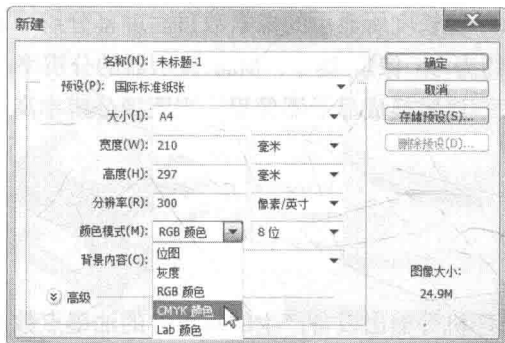


图 1-9

提示

在新建 Photoshop CC 文件时,就选择 CMYK 颜色模式。这种方式的优点是可以避免成品的颜色失真,因为在作品的整个制作过程中,所制作的图像都在可印刷的色域中。

在制作过程中,可以随时选择“图像 > 模式 > CMYK 颜色”命令,将图像转换成 CMYK 四色印刷模式。但是一定要注意,在图像转换为 CMYK 四色印刷模式后,就无法再将其变回原来图像的 RGB 色彩了。因为 RGB 的色彩模式在转换成 CMYK 色彩模式时,色域外的颜色会变暗,这样才会使整个色彩成为可以印刷的文件。因此,在将 RGB 模式转换成 CMYK 模式之前,可以选择“视图 > 校样设置 > 工作中的 CMYK”命令,预览一下图像转换成 CMYK 色彩模式时的效果,如果不满意 CMYK 色彩模式效果,还可以根据需要对图像进行调整。

1.3.2 RGB 模式

RGB 模式是一种加色模式,通过红、绿、蓝 3 种色光相叠加而形成更多的颜色。RGB 是色光的彩色模式,一幅 24bit 的 RGB 图像有 3 个色彩信息的通道,红色(R)、绿色(G)和蓝色(B)。在 Photoshop CC 中,RGB 颜色控制面板如图 1-10 所示。在 Illustrator CC 中,颜色控制面板也可以设置 RGB 颜色,如图 1-11 所示。

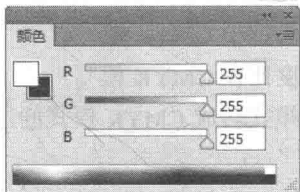


图 1-10

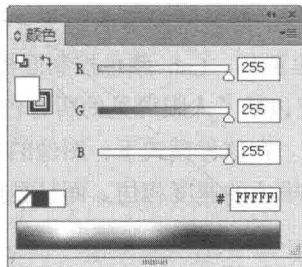


图 1-11

每个通道都有 8 位色彩信息——一个 0~255 的亮度值色域。也就是说,每一种色彩都有 256 个亮度水平级。3 种色彩相叠加,可以有 $256 \times 256 \times 256 = 1670$ 万种颜色。而这 1670 万种颜色足以表现出绚丽多彩的世界。

在 Photoshop CC 中编辑图像时,RGB 色彩模式是最佳的选择。因为它可以提供全屏幕的多达 24 位的色彩范围,一些计算机领域的色彩专家称其为“True Color”(真彩显示)。

提示

一般在视频编辑和设计过程中,使用 RGB 颜色来编辑和处理图像。

1.3.3 灰度模式

灰度模式(灰度图)又称为 8bit 深度图,每个像素用 8 个二进制位表示,能产生 2^8 即 256 级灰色调。当一个彩色文件被转换为灰度模式文件时,所有的颜色信息都将从文件中丢失。尽管 Photoshop CC 允许将一个灰度文件转换为彩色模式文件,但却不可能将原来的颜色完全还原。所

以,在转换灰度模式时,应先做好图像的备份。

像黑白照片一样,一幅灰度模式的图像只有明暗值,没有色相和饱和度这两种颜色信息。在 Photoshop CC 中,颜色控制面板如图 1-12 所示。在 Illustrator CC 中,也可以用颜色控制面板设置灰度颜色,如图 1-13 所示。0%代表白,100%代表黑,其中的 K 值用于衡量黑色油墨用量。

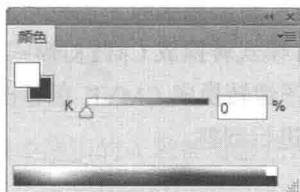


图 1-12

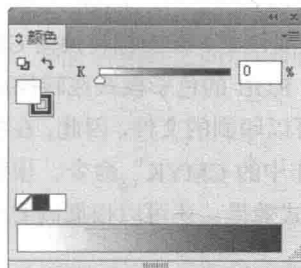


图 1-13

1.3.4 Lab 模式

Lab 是 Photoshop CC 中的一种国际色彩标准模式,由 3 个通道组成:一个通道是透明度,即 L;其他两个是色彩通道,即色相和饱和度,用 a 和 b 表示。a 通道包括的颜色从深绿色到灰,再到亮粉红色;b 通道是从亮蓝色到灰,再到焦黄色。Lab 颜色控制面板如图 1-14 所示。

Lab 模式在理论上包括了人眼可见的所有色彩,它弥补了 CMYK 模式和 RGB 模式的不足。在这种模式下,图像的处理速度比在 CMYK 模式下快数倍,与 RGB 模式的速度相仿。而且在把 Lab 模式转成 CMYK 模式的过程中,所有的色彩不会丢失或被替换。

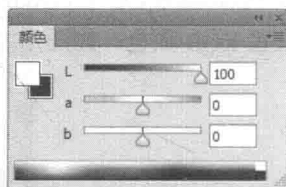


图 1-14

提示

当在 Photoshop CC 中将 RGB 模式转换成 CMYK 模式时,可以先将 RGB 模式转换成 Lab 模式,然后再从 Lab 模式转换成 CMYK 模式,这样会减少图片的颜色损失。

1.4 文件格式

当平面设计作品制作完成后,就要进行对文件存储。这时,选择一种合适的文件格式就显得十分重要。在 Photoshop CC 和 Illustrator CC 中有 20 多种文件格式可供选择。在这些文件格式中,既有 Photoshop CC 和 Illustrator CC 的专用格式,也有用于应用程序交换的文件格式,还有一些比较特殊的格式。下面,重点讲解几种常用的文件存储格式。

1.4.1 TIF (TIFF) 格式

TIF 是标签图像格式。TIF 格式对于色彩通道图像来说具有很强的可移植性,可以用于 PC、Mac

及 UNIX 工作站三大平台，并且是这三大平台中使用最广泛的绘图格式。

用 TIF 格式存储时应考虑到文件的大小，因为 TIF 格式的结构要比其他格式更大更复杂。但 TIF 格式支持 24 个通道，能存储多于 4 个通道的文件格式。TIF 格式还允许使用 Photoshop CC 中的复杂工具和滤镜特效。

提示

TIF 格式非常适合印刷和输出。在 Photoshop CC 中编辑处理完成的图片文件一般都会存储为 TIF 格式，然后导入 Illustrator CC 的平面设计文件中进行编辑处理。

1.4.2 PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop CC 软件的专用文件格式，PSD 格式能够保存图像数据的细小部分，如图层、蒙版和通道等，以及其他 Photoshop CC 对图像进行特殊处理的信息。在没有决定图像最终存储格式前，最好先以这种格式存储。另外，用 Photoshop CC 打开和存储这种格式的文件较其他格式更快。

1.4.3 AI 格式

AI 格式是 Illustrator CC 软件的专用文件格式。它的兼容度比较高，可以在 CorelDRAW 中打开，也可以将 CDR 格式的文件导出为 AI 格式。

1.4.4 JPEG 格式

JPEG 是 Joint Photographic Experts Group 的缩写，译为联合图片专家组。JPEG 格式既是 Photoshop CC 支持的一种文件格式，也是一种压缩方案，是 Mac 上常用的一种存储类型。JPEG 格式是压缩格式中的“佼佼者”，与 TIF 文件格式采用的 LIW 无损压缩相比，它的压缩比例更大，但它使用的有损失压缩会丢失部分数据。用户可以在存储前选择图像的品质，这样就能控制数据的损失程度了。

在 Photoshop CC 中，有低、中、高和最佳 4 种图像压缩品质可供选择。高品质保存的图像比其他品质保存的图像所占用的磁盘空间更大。而选择低品质保存的图像则会损失较多细节，但占用的磁盘空间较少。

1.4.5 EPS 格式

EPS 格式为压缩的 PostScript 格式，是为 PostScript 打印机输出图像开发的格式。其最大的优点是在排版软件中可以以低分辨率预览，而在打印时以高分辨率输出。它不支持 Alpha 通道，但可以支持裁切路径。

EPS 格式支持 Photoshop CC 中所有的颜色模式，可以用来存储点阵图和向量图形。在存储点阵图像时，还可以将图像的白色像素设置为透明效果，并且在位图模式下也支持透明。

1.5 页面设置

在设计制作平面作品之前,要根据客户的要求在 Photoshop CC 或 Illustrator CC 中设置页面的尺寸。下面就来讲解如何根据制作标准或客户要求来设置页面的尺寸。

1.5.1 在 Photoshop CC 中设置页面

选择“文件 > 新建”命令,弹出“新建”对话框,如图 1-15 所示。在对话框中,“名称”选项后的文本框中可以输入新建图像的文件名;“预设”选项后的下拉列表用于自定义或选择其他固定格式文件的大小;在“宽度”和“高度”选项后的数值框中可以输入需要设置的宽度和高度的数值;在“分辨率”选项后的数值框中可以输入需要设置的分辨率。

图像的宽度和高度可以设定为像素或厘米,单击“宽度”和“高度”选项下拉列表后面的黑色三角按钮,弹出计量单位下拉列表,可以选择计量单位。

“分辨率”选项可以设定每英寸的像素数或每厘米的像素数,一般在进行练习时,设定为 72 像素/英寸;在进行平面设计时,设定为输出设备的半调网屏频率的 1.5~2 倍,一般为 300 像素/英寸。单击“确定”按钮,新建页面。

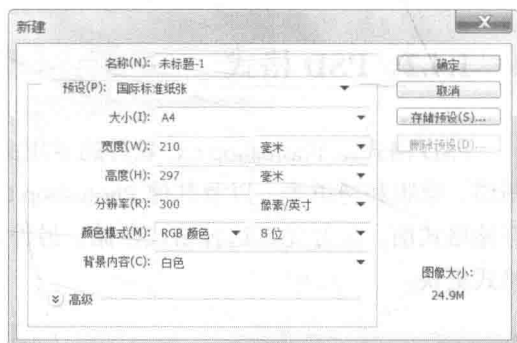


图 1-15

提示

每英寸的像素数越大,图像的文件越大。应根据工作需要设定合适的分辨率。

1.5.2 在 Illustrator CC 中设置页面

在实际工作中,往往要利用像 Illustrator CC 这样优秀的平面设计软件来完成印前的制作任务,随后才是出胶片、送印厂。因此,就要求在设计制作前,设置好作品的尺寸。

选择“文件 > 新建”命令,弹出“新建文档”对话框,如图 1-16 所示。在对话框中,“名称”选项可以在选项中输入新建文件的名称;“配置文件”选项可以选择不同的配置文件;“画板数量”选项可以设置页面中画板的数量,当数量为多页时,右侧的按钮和下方的“间距”与“列数”选项显示为可编辑状态,按钮可以设置画板的排列方法及排列方向;“间距”选项可以设置画板之间的间距;“列数”选项用于设置画板的列数;“大小”选项可以在下拉列表中选择系统预先设置的文件尺寸,也可以在下方的“宽度”和“高度”选项中自定义文件尺寸;“宽度”和“高度”选项用于设置文件的宽度和高度的数值;“单位”选项设置文件所采用的单位,默认状态下为“毫米”;“取向”选项用于设置新建页面竖向或横向排列;“出血”选项用于设置页面的出血值,默认状态下,右侧为锁定状态,可同时设置出血值,单击右侧的按钮,使其处于解锁状态,可单独设置出血值。

单击“高级”选项左侧的按钮, 显示或隐藏“高级”选项, 如图 1-17 所示。“颜色模式”选项用于设置新建文件的颜色模式。“栅格效果”选项用于设置文件的栅格效果。“预览模式”选项用于设置文件的预览模式。 按钮, 单击弹出“从模板新建”对话框, 选择需要的模板来新建文件。

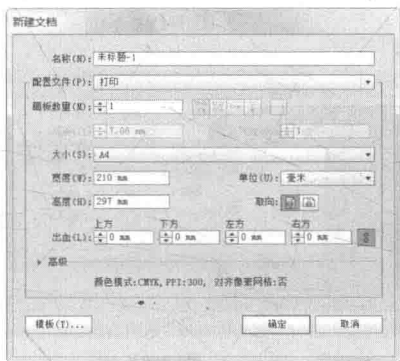


图 1-16

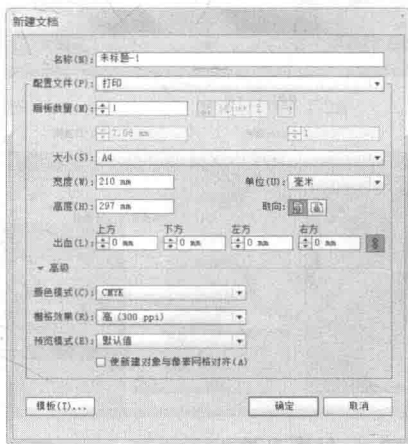


图 1-17

选择“文件 > 从模板新建”命令, 弹出“从模板新建”对话框, 选择一个模板, 单击“新建”按钮, 可新建一个文件。

1.6 图片大小

在完成平面设计任务的过程中, 为了更好地编辑图像或图形, 经常需要调整图像或者图形的大小。下面将讲解图像或图形大小的调整方法。

1.6.1 在 Photoshop CC 中调整图像大小

打开一幅图像, 选择菜单“图像 > 图像大小”命令, 弹出“图像大小”对话框, 如图 1-18 所示。

图像大小: 通过改变“宽度”“高度”和“分辨率”选项的数值, 改变图像的文档大小, 图像的尺寸也相应改变。缩放样式: 勾选此选项后, 若在图像操作中添加了图层样式, 可以在调整大小时自动缩放样式大小。尺寸: 指沿图像的宽度和高度的总像素数, 单击尺寸右侧的按钮, 可以改变计量单位。调整为: 指选取预设以调整图像大小。约束比例: 单击“宽度”和“高度”选项, 右侧出现锁链标志, 表示改变其中一项设置时, 两项会成比例同时改变。分辨率: 指位图图像中的细节精细度, 计量单位是像素/英寸 (ppi), 每英寸的像素越多, 分辨率越高。重新采样: 不勾选此复选框, 尺寸的数值将不会改变, “宽度”“高度”和“分辨率”选项右侧将出现锁链标志, 改变数值时 3 项会同时改变, 如图 1-19 所示。

在“图像大小”对话框中可以改变选项数值的计量单位, 在选项右侧的下拉列表中进行选择, 如图 1-20 所示。单击“调整为”选项右侧的按钮, 在弹出的下拉菜单中选择“自动分辨率”命令, 弹出“自动分辨率”对话框, 系统将自动调整图像的分辨率和品质效果, 如图 1-21 所示。