

中等职业教育数字艺术类规划教材



边做边学

Photoshop+Illustrator

综合 实训教程

- 马丹 姚磊磊 主编
- 邓涛 程静 副主编



YZLI0890107521



附光盘

中等职业教育数字艺术类规划教材



边做边学

Photoshop+Illustrator

综合 实训教程



■ 马丹 姚磊磊 主编

■ 邓涛 程静 副主编



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Photoshop+Illustrator综合实训教程 / 马丹, 姚磊
磊主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2011.9
(边做边学)
中等职业教育数字艺术类规划教材
ISBN 978-7-115-26036-9

I. ①P… II. ①马… ②姚… III. ①图象处理软件,
Photoshop、Illustrator—中等专业学校—教材 IV.
①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第154278号

内 容 提 要

Photoshop 和 Illustrator 是当今流行的图像处理和矢量图形设计软件, 广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版等诸多领域。

本书根据中等职业学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, 全面细致地讲解如何利用 Photoshop 和 Illustrator 完成专业的平面设计项目, 使学生能够在掌握软件功能和制作技巧的基础上, 启发设计灵感, 开拓设计思路, 提高设计能力。本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件, 以利于教师授课, 学生练习。

本书可作为中等职业学校平面设计、动漫、数字媒体等相关专业的教材, 也可以供 Photoshop 和 Illustrator 的初学者及有一定平面设计经验的读者参考, 同时可作为社会培训用书。

中等职业教育数字艺术类规划教材

边做边学——Photoshop+Illustrator 综合实训教程

- ◆ 主 编 马 丹 姚磊磊
副 主 编 邓 涛 程 静
责任编辑 王 平
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京昌平百善印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 15.25 2011 年 9 月第 1 版
字数: 396 千字 2011 年 9 月北京第 1 次印刷
ISBN 978-7-115-26036-9

定价: 34.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前 言

Photoshop 和 Illustrator 自推出之日起就深受平面设计人员的喜爱,是当今最流行的图像处理和矢量图形设计软件之一。Photoshop 和 Illustrator 被广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版等诸多领域。在实际的平面设计和制作工作中,很少用单一软件来完成工作,要想出色地完成一件平面设计作品,须利用不同软件各自的优势,再将其巧妙地结合使用。

本书共分为 11 章,分别详细讲解了平面设计的基础知识、标志设计、卡片设计、书籍装帧设计、唱片封面设计、宣传单设计、广告设计、宣传册设计、招贴设计、杂志设计和包装设计等内容。

本书利用来自专业的平面设计公司的商业案例,详细地讲解了运用 Photoshop 和 Illustrator 制作这些案例的流程和技法,并在此过程中融入实践经验以及相关知识,努力做到操作步骤清晰准确,使学生能够在掌握软件功能和制作技巧的基础上,启发设计灵感,开拓设计思路,提高设计能力。

本书配套光盘中包含了书中所有案例的素材及效果文件。另外,为方便教师教学,本书配备了详尽的课堂实战演练和综合演练的操作步骤文稿、PPT 课件、教学大纲以及附送的商业实训案例文件等丰富的教学资源,任课教师可登录人民邮电出版社教学服务与资源网(www.ptpedu.com.cn)免费下载使用。本书的参考学时为 56 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
第 1 章	平面设计的基础知识	4
第 2 章	标志设计	4
第 3 章	卡片设计	4
第 4 章	书籍装帧设计	6
第 5 章	唱片封面设计	4
第 6 章	宣传单设计	4
第 7 章	广告设计	4
第 8 章	宣传册设计	6
第 9 章	招贴设计	4
第 10 章	杂志设计	8
第 11 章	包装设计	8
学时总计		56

本书由马丹、姚磊磊任主编,邓涛、程静任副主编,参与本书编写工作的还有周建国、吕娜、葛润平、陈东生、周世宾、刘尧、周亚宁、张敏娜、王世宏、孟庆岩、谢立群、黄小龙、高宏、尹国勤、崔桂青、张文达、张丽丽等。

由于时间仓促,加之编者水平有限,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

2011 年 9 月

目

录

第1章 平面设计的基础知识

① 1.1 图像转换	1
1.1.1 【操作目的】	1
1.1.2 【操作步骤】	1
1.1.3 【相关知识】	2
1. 位图和矢量图	2
2. 分辨率	3
3. 色彩模式	4
4. 文件格式	6
① 1.2 图像设计与输出	7
1.2.1 【操作目的】	7
1.2.2 【操作步骤】	7
1.2.3 【相关知识】	10
1. 页面设置	10
2. 图片大小	12
3. 出血	14
4. 文字转换	17
5. 印前检查	18
6. 小样	18

第2章 标志设计

① 2.1 龙祥科技标志设计	21
2.1.1 【案例分析】	21
2.1.2 【设计理念】	21
2.1.3 【操作步骤】	22
1. 制作标志中的“e”图形	22
2. 绘制龙图形效果和 添加文字	23
3. 制作龙图形的立体效果	24
4. 制作标准字的立体效果	26

① 2.2 综合演练—— 自由天堂标志设计	27
① 2.3 综合演练——天建电子科技 标志设计	27

第3章 卡片设计

① 3.1 请柬正面设计	28
3.1.1 【案例分析】	28
3.1.2 【设计理念】	28
3.1.3 【操作步骤】	29
1. 制作背景底图	29
2. 制作渐变背景	29
3. 绘制装饰图形	31
4. 绘制装饰圆形	33
5. 制作人物底图	34
6. 添加并编辑文字	35
7. 绘制标志图形	36
① 3.2 请柬背面设计	39
3.2.1 【案例分析】	39
3.2.2 【设计理念】	39
3.2.3 【操作步骤】	39
1. 绘制渐变背景	39
2. 定义图案	40
3. 绘制装饰心形	41
4. 绘制花图形	42
5. 添加并编辑广告语	45
6. 添加焰火图形	46
7. 添加并编辑文字	47
8. 制作透明圆形	48
① 3.3 综合演练—— 饭店优惠卡设计	50

→ 3.4 综合演练——
新年贺卡设计 50

第4章 书籍装帧设计

→ 4.1 散文诗书籍
封面设计 51

4.1.1 【案例分析】 51
4.1.2 【设计理念】 51
4.1.3 【操作步骤】 52

1. 绘制背景渐变 52
2. 绘制草地 54
3. 绘制装饰圆点 56
4. 绘制边框图形 58
5. 添加并编辑标题文字 60
6. 绘制太阳光 63
7. 绘制树图形 63
8. 绘制花图形 65
9. 绘制文字底图 68
10. 添加文字投影效果 69
11. 添加作者名字 70
12. 添加条形码 72

→ 4.2 综合演练——塑身美体
书籍封面设计 73

→ 4.3 综合演练——古物鉴赏
书籍封面设计 73

第5章 唱片封面设计

→ 5.1 长笛专辑唱片封面设计 74

5.1.1 【案例分析】 74
5.1.2 【设计理念】 74
5.1.3 【操作步骤】 75

1. 置入并编辑图片 75
2. 置入并拼合图片 78
3. 绘制边框线 80

4. 添加并编辑素材文字 81
5. 添加介绍性文字 83
6. 添加出版信息 86

→ 5.2 综合演练——
民族音乐唱片封面设计 87

→ 5.3 综合演练——
轻音乐唱片封面设计 87

第6章 宣传单设计

→ 6.1 MP3 宣传单设计 88

6.1.1 【案例分析】 88
6.1.2 【设计理念】 88
6.1.3 【操作步骤】 89

1. 制作背景图 89
2. 置入图片和绘制图形 91
3. 制作文字混合效果 92
4. 添加并编辑广告语 94
5. 添加介绍性文字 95

→ 6.2 综合演练——
环保旅游宣传单设计 97

→ 6.3 综合演练——
手机产品宣传单设计 98

第7章 广告设计

→ 7.1 电脑促销广告设计 99

7.1.1 【案例分析】 99
7.1.2 【设计理念】 99
7.1.3 【操作步骤】 100

1. 制作背景效果 100
2. 添加图片及装饰图形 101
3. 添加标志和编辑广告语 ... 104
4. 添加图标和文字 107

→ 7.2 综合演练——
打印机产品广告设计 108

- 7.3 综合演练——
房地产广告设计 109

第8章 宣传册设计

- 8.1 汽车宣传册封面设计 110
- 8.1.1 【案例分析】 110
- 8.1.2 【设计理念】 110
- 8.1.3 【操作步骤】 111
1. 制作宣传册封面底图 111
 2. 制作图片阴影效果 114
 3. 添加装饰图形 115
 4. 制作企业标志 117
 5. 添加内容文字 119
- 8.2 宣传册内页 1 120
- 8.2.1 【案例分析】 120
- 8.2.2 【设计理念】 120
- 8.2.3 【操作步骤】 121
1. 制作图片渐隐效果 121
 2. 制作内页 1 底图 123
 3. 添加图形和文字 124
 4. 添加并编辑图片 127
 5. 添加内容文字 128
- 8.3 宣传册内页 2 131
- 8.3.1 【案例分析】 131
- 8.3.2 【设计理念】 131
- 8.3.3 【操作步骤】 132
1. 制作内页 2 背景 132
 2. 添加标题和文字 134
 3. 添加并编辑图片 135
 4. 绘制表格 136
 5. 添加内容文字 138
- 8.4 综合演练——
宣传册内页 3 141

第9章 招贴设计

- 9.1 百货购物招贴设计 142
- 9.1.1 【案例分析】 142
- 9.1.2 【设计理念】 142
- 9.1.3 【操作步骤】 143
1. 制作背景效果 143
 2. 绘制装饰星形 1 145
 3. 绘制白色底图 145
 4. 绘制音响图形 146
 5. 添加并编辑广告语 148
 6. 绘制标题文字底图 151
 7. 添加并编辑标题文字 156
 8. 添加并编辑广告语 161
 9. 绘制装饰星形 2 163
 10. 添加人物及装饰图形 164
 11. 添加产品介绍 165
- 9.2 综合演练——
汽车销售招贴设计 170
- 9.3 综合演练——
牛奶宣传招贴设计 170

第10章 杂志设计

- 10.1 杂志封面设计 171
- 10.1.1 【案例分析】 171
- 10.1.2 【设计理念】 171
- 10.1.3 【操作步骤】 172
1. 制作渐变背景 172
 2. 添加镜头光晕效果 173
 3. 添加杂志名称和出版信息 173
 4. 添加装饰图形和文字 174
 5. 添加栏目名称 178
 6. 添加条形码 182
- 10.2 杂志目录设计 183

第 11 章 包装设计

10.2.1	【案例分析】	183
10.2.2	【设计理念】	183
10.2.3	【操作步骤】	183
	1. 制作目录标题	183
	2. 制作目录背景	186
	3. 添加出版信息	187
	4. 添加栏目	188
	5. 绘制装饰图形	193
	6. 添加并编辑图片	195
②	10.3 时尚栏目设计	196
	10.3.1 【案例分析】	196
	10.3.2 【设计理念】	197
	10.3.3 【操作步骤】	197
	1. 制作背景效果	197
	2. 添加自定义画笔	198
	3. 添加装饰图形	199
	4. 添加并编辑图片	201
	5. 添加说明性文字	204
	6. 添加图片及文字	207
②	10.4 综合演练——	
	美食栏目设计	210

②	11.1 茶叶包装设计	211
	11.1.1 【案例分析】	211
	11.1.2 【设计理念】	211
	11.1.3 【操作步骤】	212
	1. 添加参考线	212
	2. 制作包装结构图	213
	3. 添加并编辑图片	216
	4. 制作印章	218
	5. 制作包装侧面图	220
	6. 添加名称及介绍性文字	222
	7. 添加侧面信息	225
	8. 添加说明性文字	226
	9. 制作正面效果	227
	10. 制作正面倒影效果	239
	11. 制作侧面效果	230
	12. 制作侧面倒影效果	231
	13. 制作顶面效果	232
②	11.2 综合演练——	
	MP3 包装盒设计	234
②	11.3 综合演练——	
	手机手提袋设计	235

第1章 平面设计的基础知识

本章主要介绍平面设计的基础知识，其中包括位图和矢量图、分辨率、图像的色彩模式和文件格式、页面设置、图片大小、出血、文字转换、印前检查、小样等内容。通过本章的学习，可以快速掌握平面设计的基本概念和基础知识，有助于更好地开始平面设计的学习和实践。



课堂学习目标


- 图像的转换
- 图像的设计与输出

1.1 图像转换

1.1.1 【操作目的】

通过文档栅格效果设置命令了解位图和矢量图的区别。使用导出命令了解分辨率、色彩模式和文件格式的设置方法。

1.1.2 【操作步骤】

步骤 1 按<Ctrl>+<O>组合键，弹出“打开”对话框，选择光盘中的“Ch01 > 素材 > 图像转换 > 01”文件，单击“打开”按钮，在页面中打开素材，如图 1-1 所示。选择“选择”工具，用圈选的方法将图像选取。选择“效果 > 文档栅格效果设置”命令，在弹出的对话框中进行设置，如图 1-2 所示，单击“确定”按钮，栅格文档效果如图 1-3 所示。

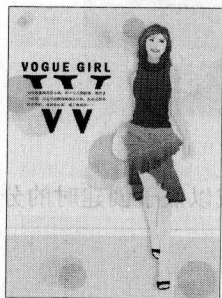


图 1-1

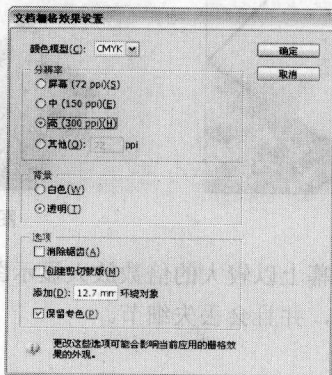


图 1-2

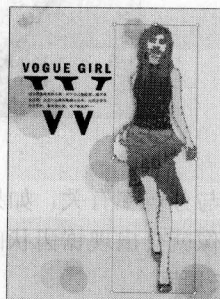


图 1-3

步骤 2 取消图形的选取状态。选择“文件 > 导出”命令，弹出“导出”对话框，如图 1-4 所示，将“文件名”设为“时尚人物插画”，“保存类型”设为“PSD”格式，单击“保存”按钮，弹出“Photoshop 导出选项”对话框，将“分辨率”设为 300，“颜色模型”设为“RGB”，其他选项的设置如图 1-5 所示，单击“确定”按钮，将图片导出。在 Photoshop 中打开图像，选择“图像 > 裁切”命令，裁切图像，如图 1-6 所示。

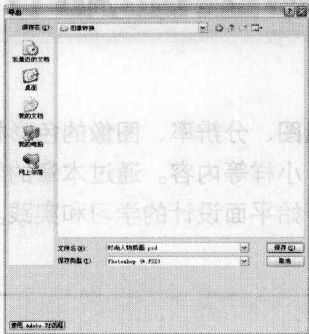


图 1-4

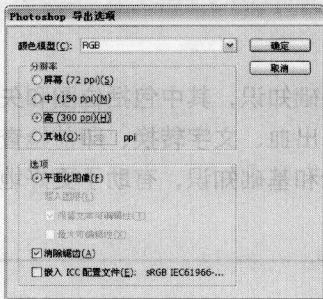


图 1-5

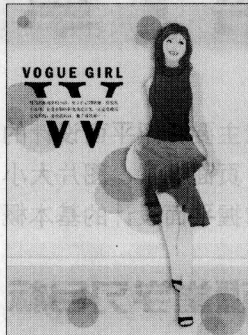


图 1-6

1.1.3 【相关知识】

1. 位图和矢量图

图像文件可以分为两大类：位图图像和矢量图像。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。

◎ 位图

位图图像也称为点阵图像，它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，不同排列和着色的像素点一起组成一幅色彩丰富的图像。像素点越多，图像的分辨率越高，相应地，图像的文件也会越大。

图 1-7 所示，使用“放大”工具放大后，可以清晰地看到像素的小方块形状与不同的颜色，如图 1-8 所示。

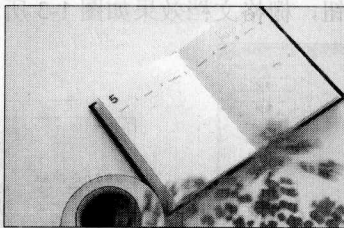


图 1-7

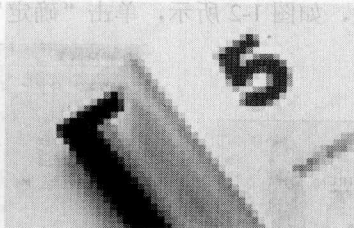


图 1-8

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。

◎ 矢量图

矢量图也称为向量图，它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、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，其清晰度不变，也不会出现锯齿状的边缘，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 1-9 所示，使用“放大”工具放大后，其清晰度不变，效果如图 1-10 所示。



图 1-9



图 1-10

矢量图的文件较小，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。

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。下面分别进行介绍。

◎ 图像分辨率

在 Photoshop CS3 中，图像中每单位长度上的像素数目称为图像的分辨率，其单位为像素/英寸或像素/厘米。

在相同尺寸的两幅图像中，高分辨率的图像比低分辨率的图像包含的像素多。例如，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($72 \times 72 = 5184$)。同样尺寸的图像，分辨率为 300 像素/英寸，这幅图像包含 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 1-11 所示，分辨率为 72 像素/英寸的图像效果如图 1-12 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内容。



图 1-11

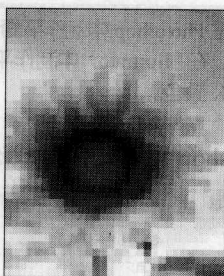


图 1-12



提示 如果一幅图像所包含的像素是固定的，增加图像尺寸后，会降低图像的分辨率。

◎ 屏幕分辨率

屏幕分辨率是显示器上每单位长度显示的像素数目。屏幕分辨率取决于显示器大小和其像素

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 CS3 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，屏幕中显示的图像比实际尺寸大。

◎ 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，可以使图像获得比较好的效果。

3. 色彩模式

Photoshop 和 Illustrator 提供了多种色彩模式，这些色彩模式正是作品能够在屏幕和印刷品上成功表现的重要保障。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。每种色彩模式有不同的色域，并且各模式之间可以转换。

◎ CMYK 模式

CMYK 代表印刷上用的 4 种油墨色：C 代表青色，M 代表洋红色，Y 代表黄色，K 代表黑色。CMYK 模式在印刷时应用色彩学中的减法混合原理，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，然后进行印刷。

在 Photoshop 中，CMYK “颜色” 控制面板如图 1-13 所示。可以在“颜色”控制面板中设置 CMYK 的颜色。在 Illustrator 中也可以使用“颜色”控制面板设置 CMYK 的颜色，如图 1-14 所示。

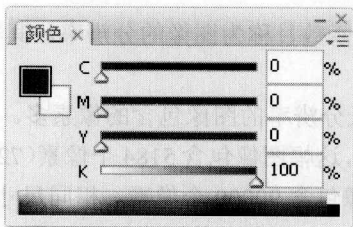


图 1-13

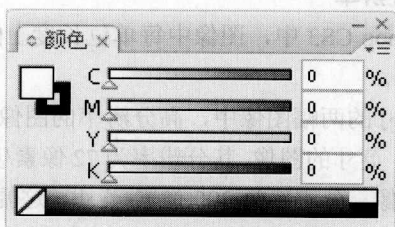


图 1-14



提示

在 Photoshop 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 模式。在 Illustrator 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 图像文件时就选择 CMYK 四色印刷模式，如图 1-15 所示。

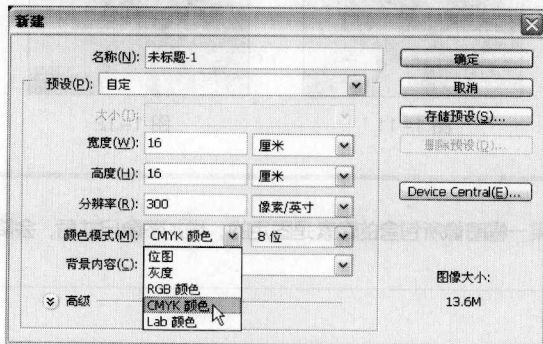


图 1-15



提示

在建立新的 Photoshop 文件时就选择 CMYK 四色印刷模式优点是,防止最后颜色失真,因为在整个作品的制作过程中,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,就无法再变回原来图像的 RGB 色彩了。因为 RGB 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,预览一下转换成 CMYK 色彩模式时的图像效果,如果不满意 CMYK 色彩模式效果,还可以根据需要调整图像。

◎ RGB 模式

RGB 模式是一种加色模式,它通过红、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 24 位的 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 中,RGB“颜色”控制面板如图 1-16 所示。在 Illustrator 的“颜色”控制面板中也可以设置 RGB 颜色,如图 1-17 所示。

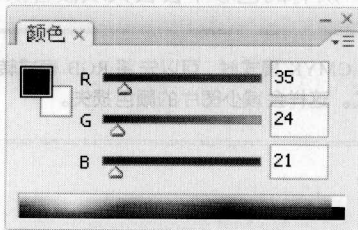


图 1-16

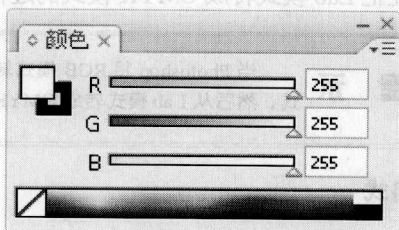


图 1-17

每个通道都有 8 位的色彩信息——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 $256 \times 256 \times 256 = 1670$ 万种可能的颜色。这 1670 万种颜色足以表现出绚丽多彩的世界。

在 Photoshop CS3 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之为“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。

◎ 灰度模式

灰度模式(灰度图)又称为 8 位深度图。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,所有的颜色信息将从文件中丢失。尽管 Photoshop 允许将一个灰度文件转换为彩色模式文件,但不可能将原来的颜色完全还原。所以,当要转换为灰度模式时,应先做好图像的备份。

像黑白照片一样,一个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 中,“颜色”控制面板如图 1-18 所示。在 Illustrator 中,也可以用“颜色”控制面板设置灰度颜色,如图 1-19 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。

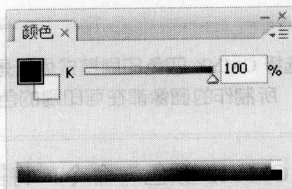


图 1-18

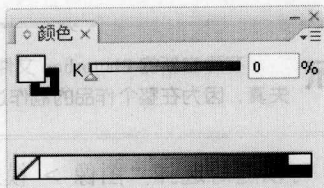


图 1-19

◎ Lab 模式

Lab 是 Photoshop 中的一种国际色彩标准模式，它由 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 通道包括的颜色值从深绿色到灰色，再到亮粉红色；b 通道包括的颜色值从亮蓝色到灰色，再到焦黄色。这些色彩混合后将产生明亮的色彩。Lab “颜色” 控制面板如图 1-20 所示。

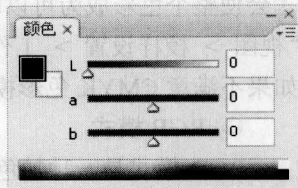


图 1-20

Lab 模式在理论上包括人眼可见的所有色彩，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。



提示

当 Photoshop 将 RGB 模式转换成 CMYK 模式时，可以先将 RGB 模式转换成 Lab 模式，然后从 Lab 模式转成 CMYK 模式。这样会减少图片的颜色损失。

4. 文件格式

当平面设计作品制作完成后需要进行存储，这时选择一种合适的文件格式显得十分重要。在 Photoshop 和 Illustrator 中有 20 多种文件格式可供选择。在这些文件格式中，既有 Photoshop 和 Illustrator 的专用格式，又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。下面重点介绍几种常用的文件存储格式。

◎ 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，它可以用于 PC、Macintosh 及 UNIX 工作站 3 大平台，是这 3 大平台上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 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 中编辑处理完成的图片文件一般都会存储为 TIF 格式，然后导入到 Illustrator 的平面设计文件中进行编辑处理。

◎ PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 软件自身的专用文件格式，PSD 格式能够保存图像数据的细小部分，如图层、蒙版、通道等，Photoshop 对图像进行特殊处理的信息。在没有最终决定图像存储的格式前，最好先以这种格式存储。另外，Photoshop 打开和存储 PSD 格式的文件较其他格式更快。

◎ AI 格式

AI 格式是 Illustrator 软件的专用格式。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。

◎ 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 支持的一种文件格式,又是一种压缩方案。它是 Macintosh 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最后质量,这能控制数据的损失程度。

在 Photoshop 中,可以选择低、中、高、最高 4 种图像压缩品质。以高质量保存图像比其他质量的保存形式占用更大的磁盘空间。而以低质量保存图像则会使损失的数据较多,但占用的磁盘空间较少。

◎ EPS 格式

EPS 格式为压缩的 PostScript 格式,是为 PostScript 打印机上输出图像开发的。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,但支持裁切路径。

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

1.2 图像设计与输出

1.2.1 【操作目的】

在 Photoshop 中,通过新建文件了解页面的设置方法。通过设置参考线了解出血线的设置方法。在 Illustrator 中,通过新建文档掌握文档的设置方法,以及将名片中的文字转曲来掌握文字的转换方法。通过裁切区域的设计掌握裁切线的设置方法。

1.2.2 【操作步骤】

Photoshop 应用

步骤 1 选择“文件 > 新建”命令,在弹出的“新建”对话框中进行设置,如图 1-21 所示,单击“确定”按钮,新建一个文件。按<Ctrl>+<R>组合键,在图像窗口中显示标尺,效果如图 1-22 所示。

步骤 2 选择“视图 > 新建参考线”命令,在弹出的“新建参考线”对话框中进行设置,如图 1-23 所示,单击“确定”按钮,效果如图 1-24 所示。使用相同的方法在 5.8cm 处新建一条水平参考线,效果如图 1-25 所示。

步骤 3 选择“视图 > 新建参考线”命令,在弹出的“新建参考线”对话框中进行设置,如图 1-26 所示,单击“确定”按钮,效果如图 1-27 所示。使用相同的方法在 9.3cm 处新建一条垂直参考线,效果如图 1-28 所示。

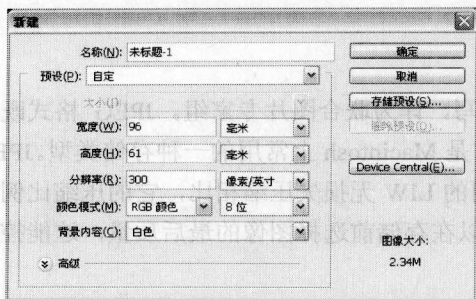


图 1-21

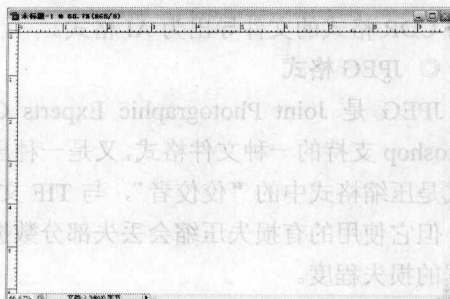


图 1-22

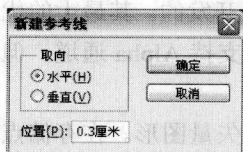


图 1-23

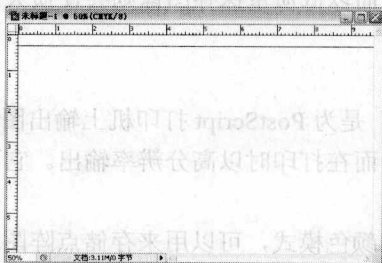


图 1-24

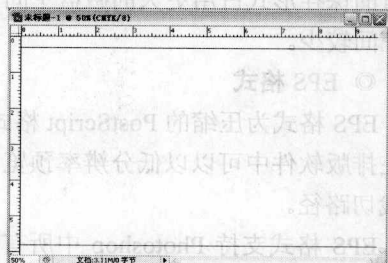


图 1-25

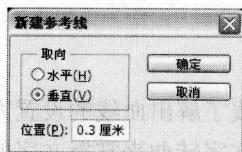


图 1-26

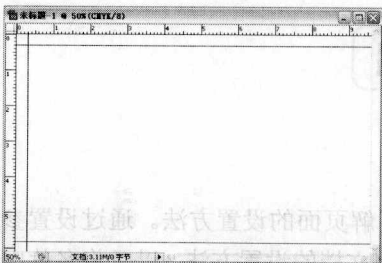


图 1-27

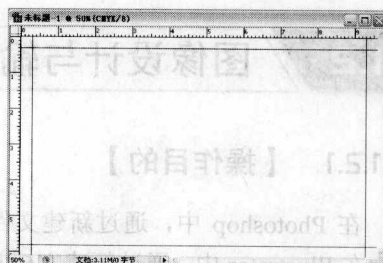



图 1-28

步骤 4 按<Ctrl>+<O>组合键，打开光盘中的“Ch01 > 素材 > 图像设计与输出 > 01”文件，效果如图 1-29 所示。选择“移动”工具，将其拖曳到新建的“未标题-1”文件窗口中，如图 1-30 所示，在“图层”控制面板中生成新的“图层 1”。按<Ctrl>+<E>组合键，合并可见图层。按<Ctrl>+<S>组合键，弹出“存储为”对话框，将其命名为“名片底图”，保存为“TIFF”格式，单击“保存”按钮，弹出“TIFF 选项”对话框，单击“确定”按钮，将图像保存。

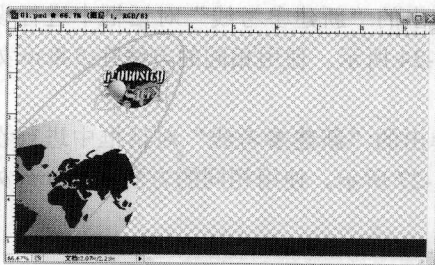


图 1-29



图 1-30



Illustrator 应用

步骤 1 按<Ctrl>+<N>组合键,弹出“新建文档”对话框,选项的设置如图 1-31 所示,单击“确定”按钮,效果如图 1-32 所示。

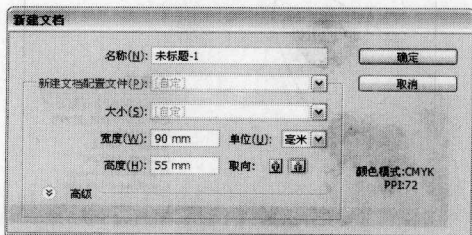


图 1-31

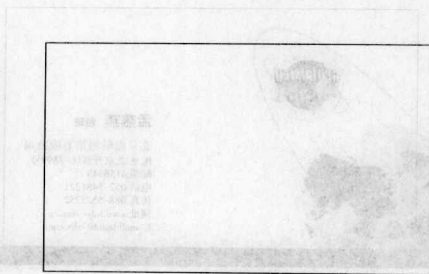


图 1-32

步骤 2 选择“文件 > 置入”命令,弹出“置入”对话框,打开光盘中的“Ch01 > 效果 > 图像设计与输出 > 名片底图”文件,如图 1-33 所示,单击“置入”按钮,将图片置入到页面中,单击属性栏中的“嵌入”按钮嵌入图片,效果如图 1-34 所示。

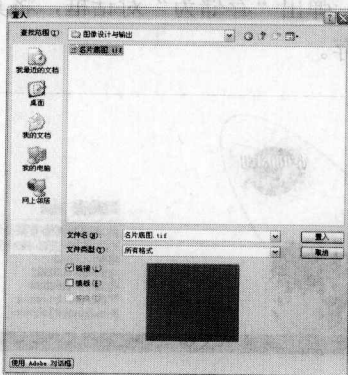


图 1-33

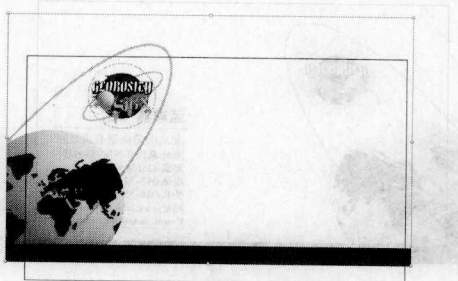


图 1-34

步骤 3 选择“窗口 > 变换”命令,弹出“变换”面板,选项的设置如图 1-35 所示,按<Enter>键,置入的图片与页面居中对齐,效果如图 1-36 所示。

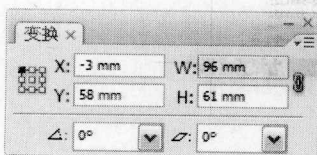


图 1-35

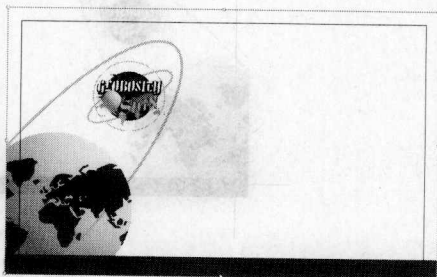


图 1-36

步骤 4 选择“文字”工具 T,在页面中分别输入需要的文字。选择“选择”工具,分别在属性栏中选择合适的字体并设置文字大小,设置文字填充色的 C、M、Y、K 值分别为 (0、0、0、0)、(20、64、96、0),分别填充文字,效果如图 1-37 所示。

步骤 5 选择“直线段”工具,在页面中拖曳鼠标绘制直线,并设置描边色的 C、M、Y、