



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

边做边学

Photoshop+CorelDRAW

综合实训教程

刘崇健 ◎ 主编

向珍 彭春华 ◎ 副主编



素材和效果文件

• **典型学习案例:** 31个实际设计案例, 提高学生软件的实际应用能力

• **素材和效果:** 182个素材文件, 包含了软件的12大应用领域

• **教学资源包:** 教学大纲及备课教案 + 精美详尽的PPT课件 + 综合演练操作答案, 帮助教师顺利开展教学工作



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

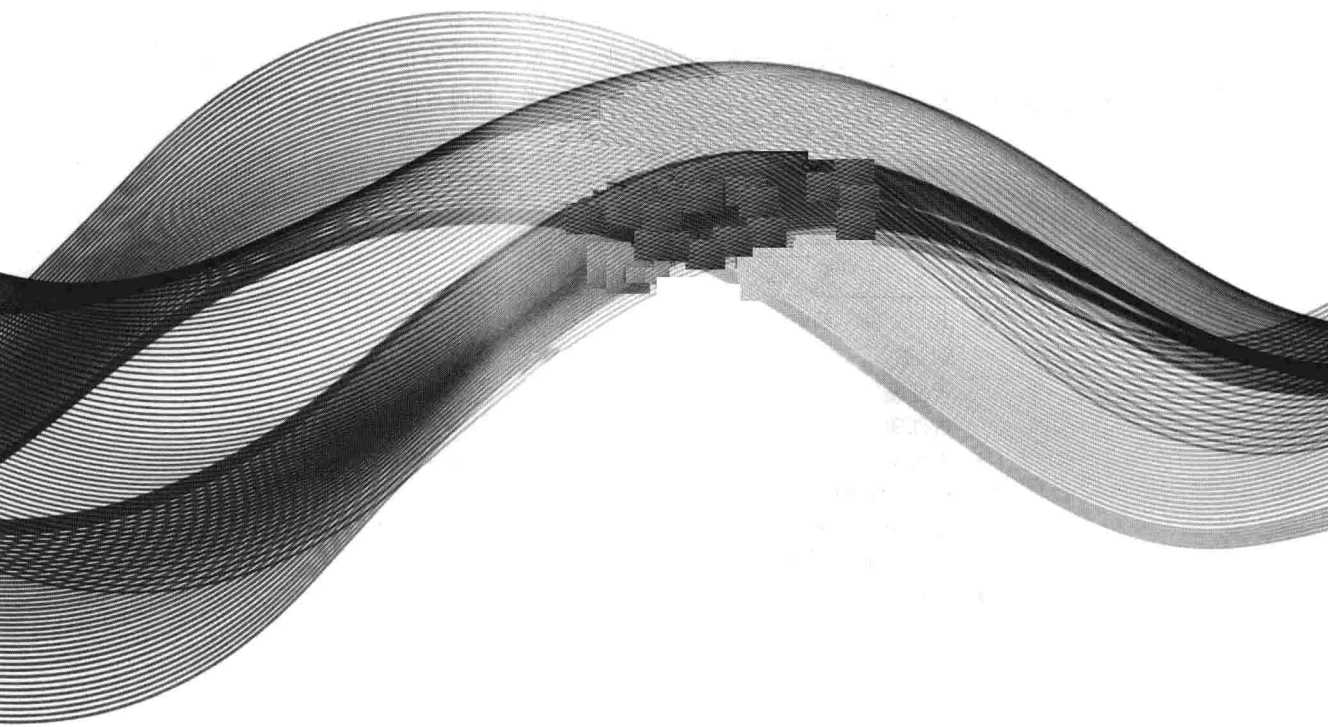
边做边学

Photoshop+CorelDRAW

综合实训教程

刘崇健 ◎ 主编

向珍 彭春华 ◎ 副主编



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

边做边学. Photoshop+CorelDRAW综合实训教程 / 刘崇健主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2015. 3
“十二五”职业教育国家规划教材
ISBN 978-7-115-38963-3

I. ①边… II. ①刘… III. ①平面设计—图象处理软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第065548号

内 容 提 要

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

本书根据中职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 CorelDRAW 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专业、动漫专业、多媒体专业等相关专业的教材,也可供 PhotoshopCorelDRAW 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。

-
- ◆ 主 编 刘崇健
 - 副 主 编 向 珍 彭春华
 - 责任编辑 王 平
 - 责任印制 杨林杰
 - ◆ 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>
北京鑫正大印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 1
印张: 15 2015 年 3 月第 1 版
字数: 393 千字 2015 年 3 月北京第 1 次印刷
-

定价: 39.80 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

前 言

Photoshop 和 CorelDRAW 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 CorelDRAW 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,需利用不同软件各自的优势,再将其巧妙地结合使用。

本书根据教育部最新教学标准要求编写,邀请行业、企业专家和一线课程负责人一起,从人才培养目标、专业方案等方面做好顶层设计,明确专业课程标准,强化专业技能培养,安排教材内容;根据岗位技能要求,引入了企业真实案例,力求达到“十二五”职业教育国家规划教材的要求,提高中职学校专业技能课的教学质量。

本书共分为 13 章,分别详细讲解了平面设计的基础知识、字体设计、插画设计、标志设计、VI 设计、宣传单设计、广告设计、海报设计、书籍装帧设计、唱片封面设计、杂志设计、包装设计和网页设计等内容。

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 CorelDRAW 制作这些案例的流程和技法,并在此过程中融入了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 57 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	字体设计	2
第 3 章	插画设计	5
第 4 章	标志设计	2
第 5 章	VI 设计	6
第 6 章	宣传单设计	4
第 7 章	广告设计	4
第 8 章	海报设计	5
第 9 章	书籍装帧设计	6
第 10 章	唱片封面设计	6
第 11 章	杂志设计	4
第 12 章	包装设计	5
第 13 章	网页设计	4
学 时 总 计		57

本书由湖南省怀化工业中等专业学校的刘崇健任主编，向珍和彭春华任副主编，其中刘崇健编写了第1~4章，向珍编写了第5~7章，彭春华编写了第8~10章，王文举编写了第11~13章。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

2014年11月

Photoshop+CorelDRAW 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	15个
电子教案	13章	课后实例	16个
PPT课件	13个	课后答案	16个
第2章 字体设计	时尚生活字体设计	第8章 海报设计	茶艺海报设计
	融创易网字体设计		流行音乐会海报设计
第3章 卡片设计	绘制时尚音乐插画	第9章 书籍装帧设计	化妆美容书籍封面设计
	绘制休闲杂志插画		古董书籍封面设计
第4章 标志设计	伯伦酒店标志设计	第10章 唱片封面设计	音乐CD封面设计
	龙祥科技发展有限公司标志设计		手风琴唱片封面设计
	天鸿达标志设计	第11章 杂志设计	时尚杂志封面设计
第5章 VI设计	伯伦酒店VI设计		服饰栏目设计
	龙祥科技发展有限公司VI设计		饮食栏目设计
	天鸿达VI设计	第12章 包装设计	云蓝山酒盒包装设计
第6章 宣传单设计	摄像产品宣传单设计		咖啡包装设计
	戒指宣传单设计		梅莲坊酒盒包装设计
第7章 广告设计	汽车广告设计	第13章 网页设计	电器城网页设计
	房地产广告设计		慕斯网页设计
	空调广告设计		爱心救助网页设计
第8章 海报设计	洗衣机海报设计		

目 录

第1章 平面设计的基础知识

- ① 1.1 平面设计的基本概念 1
- ① 1.2 平面设计的基本要素 1
 - 1.2.1 【图形】 1
 - 1.2.2 【文字】 2
 - 1.2.3 【色彩】 2
- ① 1.3 图像转换 3
 - 1.3.1 【操作目的】 3
 - 1.3.2 【操作步骤】 3
 - 1.3.3 【相关知识】 4
 - 1. 位图和矢量图 4
 - 2. 分辨率 5
 - 3. 色彩模式 5
 - 4. 文件格式 8
- ① 1.4 平面设计的工作流程 9
 - 1.4.1 【信息交流】 9
 - 1.4.2 【调研分析】 9
 - 1.4.3 【草稿讨论】 9
 - 1.4.4 【签订合同】 9
 - 1.4.5 【提案讨论】 9
 - 1.4.6 【修改完善】 10
 - 1.4.7 【验收完成】 10
 - 1.4.8 【后期制作】 10
- ① 1.5 图像设计与输出 10
 - 1.5.1 【操作目的】 10
 - 1.5.2 【操作步骤】 10
 - 1.5.3 【相关知识】 13
 - 1. 页面设置 13
 - 2. 图片大小 14
 - 3. 出血 16

- 4. 文字转换 21
- 5. 印前检查 22
- 6. 小样 23
- 7. 成品尺寸的小样 24

第2章 字体设计

- ① 2.1 “时尚生活”字体设计 27
 - 2.1.1 【案例分析】 27
 - 2.1.2 【设计理念】 27
 - 2.1.3 【操作步骤】 28
 - 1. 制作背景效果 28
 - 2. 制作时尚文字 29
- ① 2.2 综合演练——“融创易网”
字体设计 33

第3章 插画设计

- ① 3.1 绘制时尚音乐插画 34
 - 3.1.1 【案例分析】 34
 - 3.1.2 【设计理念】 34
 - 3.1.3 【操作步骤】 35
 - 1. 绘制背景效果 35
 - 2. 绘制立体星形图形 37
 - 3. 添加素材图片
并绘制装饰图形 39
 - 4. 绘制文字装饰底图 41
- ① 3.2 综合演练——绘制休闲
杂志插画 43

第4章 标志设计

- ① 4.1 伯伦酒店标志设计 44

4.1.1	【案例分析】	44
4.1.2	【设计理念】	44
4.1.3	【操作步骤】	44
	1. 制作标志图形	44
	2. 绘制装饰图形	45

→ 4.2 龙祥科技发展有限公司
标志设计 46

4.2.1	【案例分析】	46
4.2.2	【设计理念】	47
4.2.3	【操作步骤】	47
	1. 制作标志中的“e”图形	47
	2. 绘制龙图形并添加文字	49

→ 4.3 综合演练——天鸿达
标志设计 49

第5章 VI 设计

→ 5.1 伯伦酒店 VI 设计 50

5.1.1	【案例分析】	50
5.1.2	【设计理念】	50
5.1.3	【操作步骤】	51
	1. 制作模板 A	51
	2. 制作模板 B	53
	3. 标志制图	54
	4. 标志组合规范	60
	5. 标准色	61
	6. 公司名片	64
	7. 信封	68
	8. 纸杯	71
	9. 文件夹	72

→ 5.2 龙祥科技发展有限公司
VI 设计 77

5.2.1	【案例分析】	77
5.2.2	【设计理念】	77
5.2.3	【操作步骤】	78
	1. 制作模板 A	78
	2. 制作模板 B	80

3. 标志制图	81
4. 标志组合规范	87
5. 标准色	89
6. 公司名片	92
7. 信封	96
8. 纸杯	102
9. 文件夹	104

→ 5.3 综合演练——天鸿达
VI 设计 107

第6章 宣传单设计

→ 6.1 摄像产品宣传单设计 109

6.1.1	【案例分析】	109
6.1.2	【设计理念】	109
6.1.3	【操作步骤】	109
	1. 制作背景底图	109
	2. 制作背景网格	110
	3. 制作标志图形	112
	4. 制作图片的倒影效果	113
	5. 添加产品介绍	115
	6. 介绍新产品	116
	7. 绘制记忆卡及其他信息	118
	8. 制作标题文字	120

→ 6.2 综合演练——戒指
宣传单设计 124

第7章 广告设计

→ 7.1 汽车广告设计 125

7.1.1	【案例分析】	125
7.1.2	【设计理念】	125
7.1.3	【操作步骤】	126
	1. 制作背景和底图	126
	2. 添加商标和广告标题	130
	3. 添加内容文字	131

→ 7.2 综合演练——
房地产广告设计 132

- ② 7.3 综合演练——
空调广告设计 133

第 8 章 海报设计

- ② 8.1 洗衣机海报设计 134
 - 8.1.1 【案例分析】 134
 - 8.1.2 【设计理念】 134
 - 8.1.3 【操作步骤】 134
 1. 制作背景效果 134
 2. 添加图片效果 135
 3. 添加文字 137
 4. 制作变形文字 139
- ② 8.2 茶艺海报设计 141
 - 8.2.1 【案例分析】 141
 - 8.2.2 【设计理念】 141
 - 8.2.3 【操作步骤】 141
 1. 处理背景图片 141
 2. 添加并编辑背景文字 142
 3. 添加并编辑图片 143
 4. 导入并编辑标题文字 146
 5. 制作印章效果 148
 6. 添加展览日期
及相关信息 149
 7. 制作展览标志图形 150
- ② 8.3 综合演练——
流行音乐会海报设计 155

第 9 章 书籍装帧设计

- ② 9.1 化妆美容书籍封面设计 ... 156
 - 9.1.1 【案例分析】 156
 - 9.1.2 【设计理念】 156
 - 9.1.3 【操作步骤】 157
 1. 制作背景底图 157
 2. 制作封面效果 160
 3. 制作封底效果 167
 4. 制作书脊效果 168

- 5. 添加出版信息 169

- ② 9.2 综合演练——
古董书籍封面设计 171

第 10 章 唱片封面设计

- ② 10.1 音乐 CD 封面设计 172
 - 10.1.1 【案例分析】 172
 - 10.1.2 【设计理念】 172
 - 10.1.3 【操作步骤】 173
 1. 置入并编辑图片 173
 2. 制作小提琴图片的
阴影效果 178
 3. 添加宣传文字 180
 4. 制作唱片名称 181
 5. 添加图案和出版信息 182
 6. 制作封底效果 183
 7. 添加其他相关信息 184
- ② 10.2 综合演练——
手风琴唱片封面设计 186

第 11 章 杂志设计

- ② 11.1 时尚杂志封面设计 187
 - 11.1.1 【案例分析】 187
 - 11.1.2 【设计理念】 187
 - 11.1.3 【操作步骤】 187
 1. 添加镜头光晕 187
 2. 制作纹理效果 188
 3. 设计杂志名称 189
 4. 添加杂志名称和刊期 191
 5. 添加并编辑栏目名称 192
 6. 制作条形码 198
- ② 11.2 综合演练——
服饰栏目设计 200
- ② 11.3 综合演练——
饮食栏目设计 200

第 12 章 包装设计

- ① 12.1 云蓝山酒盒包装设计201
 - 12.1.1 【案例分析】201
 - 12.1.2 【设计理念】201
 - 12.1.3 【操作步骤】201
 - 1. 绘制装饰图形201
 - 2. 绘制包装
 - 平面展开结构图204
 - 3. 绘制包装顶面结构图206
 - 4. 绘制包装底面结构图207
 - 5. 制作包装顶面效果210
 - 6. 制作包装正面效果212
 - 7. 制作包装侧立面效果216
 - 8. 制作包装立体效果219
 - 9. 制作立体效果倒影220
- ① 12.2 综合演练——
 - 咖啡包装设计222

- ① 12.3 综合演练——
 - 梅莲坊酒盒包装设计222

第 13 章 网页设计

- ① 13.1 电器城网页设计223
 - 13.1.1 【案例分析】 223
 - 13.1.2 【设计理念】 223
 - 13.1.3 【操作步骤】 224
 - 1. 制作背景图 224
 - 2. 制作导航栏 225
 - 3. 添加装饰图形及文字 226
- ① 13.2 综合演练——
 - 慕斯网页设计232
- ① 13.3 综合演练——
 - 爱心救助网页设计232

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,其中包括基本概念、位图和矢量图、分辨率、图像的色彩模式和文件格式、工作流程、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

- 平面设计的基础知识
- 平面设计的基本要素
- 图像转换
- 平面设计的工作流程
- 图像的设计与输出

1.1

平面设计的基本概念

1922年,美国人威廉·阿迪逊·德威金斯最早提出和使用了“平面设计(graphic design)”这个词语。20世纪70年代,设计艺术得到了充分的发展,“平面设计”成为国际设计界认可的术语。

平面设计是一个包含经济学、信息学、心理学和设计学等领域的创造性视觉艺术学科。它通过二维空间进行表现,通过图形、文字、色彩等元素的编排和设计来进行视觉沟通和信息传达。平面设计的形式表现和媒介使用主要是印刷或平面的。平面设计师可以利用专业知识和技术来完成创作。

1.2

平面设计的基本要素

平面设计作品的基本要素主要包括图形、文字及色彩3个要素。这3个要素的组合组成了一组完整的平面设计作品。每个要素在平面设计作品中都起到了举足轻重的作用,3个要素之间的相互影响和各种不同变化都会使平面设计作品产生更加丰富的视觉效果。

1.2.1 【图形】

通常,人们在阅读一则平面设计作品的时候,首先注意到的是图片,其次是标题,最后才是正文。如果说标题和正文作为符号化的文字受地域和语言背景限制的话,那么图形信息的传递则



不受国家、民族、种族语言的限制，它是一种通行于世界的语言，具有广泛的传播性。因此，图形创意策划的选择直接关系到平面设计作品的成败。图形的设计也是整个设计内容最直观的体现，它最大限度地表现了作品的主题和内涵。图形效果如图 1-1 所示。

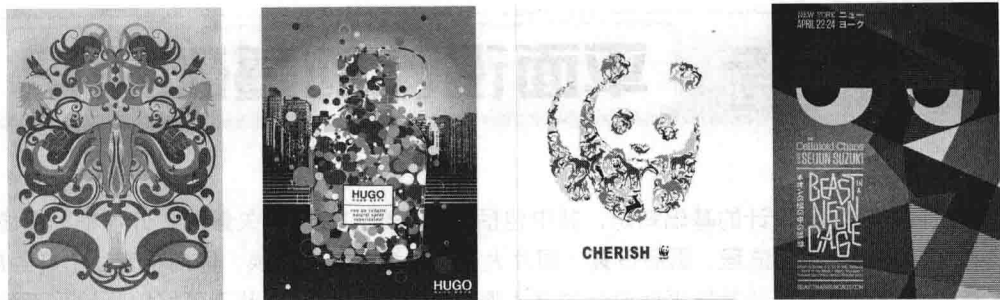


图 1-1

1.2.2 【文字】

文字是最基本的信息传递符号。在平面设计工作中，相对于图形而言，文字的设计安排也占有相当重要的地位，是体现内容传播功能最直接的形式。在平面设计作品中，文字的字体造型和构图编排恰当与否都直接影响到作品的诉求效果和视觉表现力。文字效果如图 1-2 所示。



图 1-2

1.2.3 【色彩】

平面设计作品给人的整体感受取决于作品画面的整体色彩。色彩作为平面设计组成的重要因素之一，它的色调与搭配受宣传主题、企业形象、推广地域等因素的共同影响。因此，在平面设计中要考虑消费者对颜色的一些固定心理感受以及相关的地域文化。色彩效果如图 1-3 所示。



图 1-3




1.3 图像转换

1.3.1 【操作目的】

通过转换位图命令了解位图和矢量图的区别。使用导入位图命令了解分辨率、颜色模式的设置方法。

1.3.2 【操作步骤】

步骤 1 按 Ctrl+I 组合键，弹出“导入”对话框，打开光盘中的“Ch01 > 素材 > 绘制苹果”文件，单击“导入”按钮，在页面中导入素材。选择“选择”工具, 选中素材图片，如图 1-4 所示。选择“位图 > 转换为位图”命令，在弹出的“转换为位图”对话框中进行设置，如图 1-5 所示，单击“确定”按钮，将矢量图转换为位图，效果如图 1-6 所示。

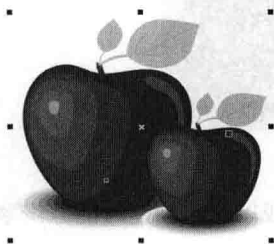


图 1-4

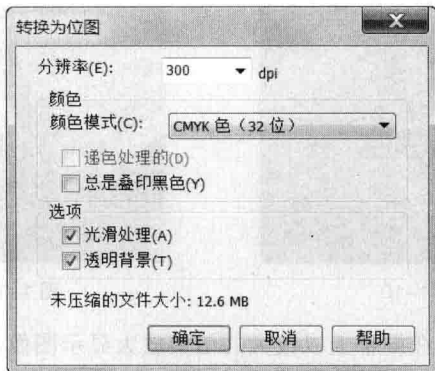


图 1-5

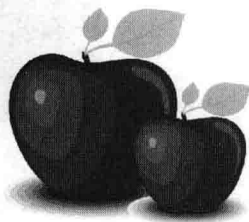



图 1-6

步骤 2 选择“选择”工具, 选中要导出的图片，如图 1-7 所示。选择“文件 > 导出”命令，弹出“导出”对话框，将文件名设为“1.1-绘制苹果”，保存类型设为“TIF”格式，如图 1-8 所示，单击“导出”按钮，弹出“转换为位图”对话框，将“分辨率”设为 300，“颜色模式”设为 RGB，其他选项的设置如图 1-9 所示，单击“确定”按钮，将图片导出。

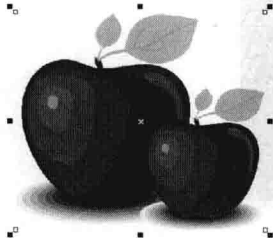


图 1-7



图 1-8



图 1-9



1.3.3 【相关知识】

1. 位图和矢量图

图像文件可以分为两大类：位图图像和矢量图形。在绘图或处理图像过程中，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，不同排列和着色的像素点组成了一幅色彩丰富的图像。位图图像的显示效果与像素点是紧密联系在一起的，像素点越多，图像的分辨率越高，相应地，图像的文件量也会随之增大。

图像的原始效果如图 1-10 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，效果如图 1-11 所示。

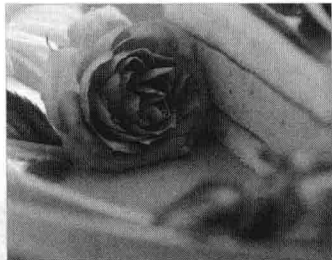


图 1-10

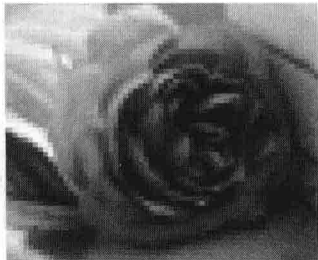


图 1-11

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之为对象，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。矢量图在任何分辨率下显示或打印，都不会损失细节。图形的原始效果如图 1-12 所示，使用放大工具放大后，其清晰度不变，效果如图 1-13 所示。



图 1-12



图 1-13

矢量图文件所占的容量较小，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 CS6 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。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 5 184 个像素 ($72 \times 72 = 5\,184$); 而同样尺寸, 分辨率为 300 像素/英寸的图像包含 90 000 个像素。相同尺寸下, 分辨率为 72 像素/英寸的图像效果如图 1-14 所示, 分辨率为 300 像素/英寸的图像效果如图 1-15 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。

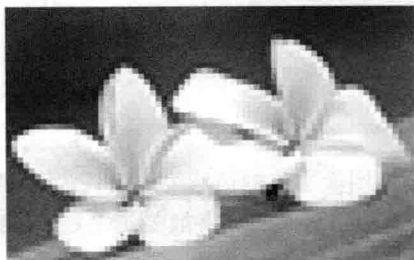


图 1-14

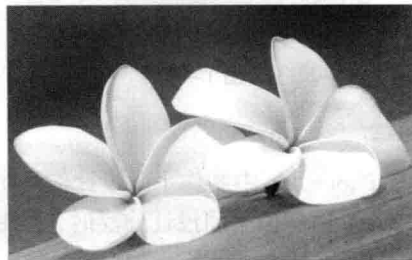


图 1-15

提示

如果一幅图像所包含的像素是固定的, 那么增加图像尺寸, 就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的大小及其像素设置。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 CS6 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。

◎ 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, 可以使图像获得比较好的效果。

3. 色彩模式

Photoshop 和 CorelDRAW 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。在这里重点介绍几种经常使用到的色彩模式, 包括 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, 并且各个模式之间可以相互转换。

◎ CMYK 模式

CMYK 代表了印刷上用的 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 模式在印刷时应用了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



后再进行印刷。

在 Photoshop 中，CMYK “颜色” 控制面板如图 1-16 所示，可以在其中设置 CMYK 颜色。在 CorelDRAW 中的“均匀填充”对话框中选择 CMYK 色彩模式，可以设置 CMYK 颜色，如图 1-17 所示。

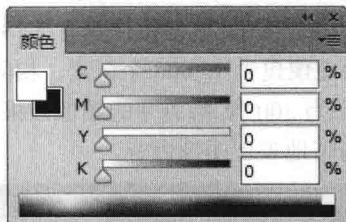


图 1-16



图 1-17

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 CorelDRAW 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。

可以在建立一个新的 Photoshop 图像文件时就选择 CMYK 四色印刷模式，如图 1-18 所示。

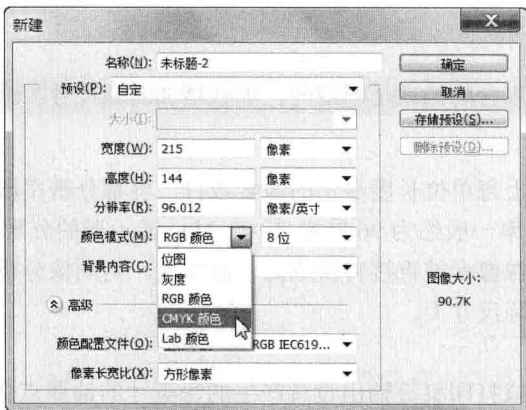


图 1-18

提示

在建立新的 Photoshop 文件时，就选择 CMYK 四色印刷模式。这种方式的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 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，预览一下转换成 CMYK 色彩模式后的图像效果，如



果不满意 CMYK 色彩模式的效果，还可以根据需要对图像进行调整。

◎ 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 位色彩范围的 RGB 图像有 3 个色彩信息通道：红色（R）、绿色（G）和蓝色（B）。在 Photoshop 中，RGB “颜色” 控制面板如图 1-19 所示。在 CorelDRAW 中的“均匀填充”对话框中选择 RGB 色彩模式，可以设置 RGB 颜色，如图 1-20 所示。

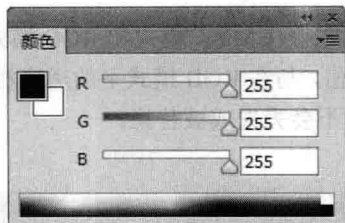


图 1-19



图 1-20

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 $256 \times 256 \times 256 = 1\,670$ 万种可能的颜色，这 1 670 万种颜色足以表现出绚丽多彩的世界。

在 Photoshop CS6 中编辑图像时，RGB 色彩模式应是最佳的选择，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 模式来编辑和处理图像。

◎ 灰度模式

灰度模式下的灰度图又称为 8 比特深度图。每个像素用 8 个二进制数表示，能产生 2 的 8 次方即 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 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没有色相和饱和度这两种颜色信息，而只有明暗值，0%代表白，100%代表黑，其中的 K 值用于衡量黑色油墨用量。在 Photoshop 中，“颜色”控制面板如图 1-21 所示。在 CorelDRAW 中的“均匀填充”对话框中选择灰度色彩模式，可以设置灰度颜色，如图 1-22 所示。

◎ 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到灰，再到亮粉红色；b 通道是从亮蓝色到灰，再到焦黄色。这种色彩混合后将产生明亮的色彩。Lab “颜色”控制面板如图 1-23 所示。

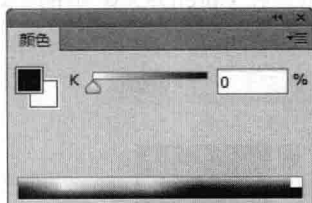


图 1-21

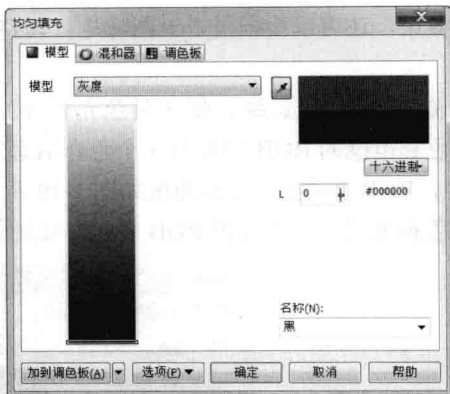


图 1-22

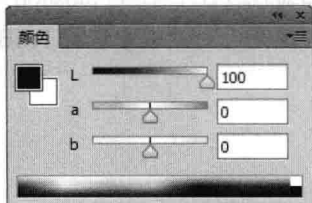


图 1-23

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，与在 RGB 模式下的速度相仿。此外，在把 Lab 模式转换成 CMYK 模式的过程中，所有的色彩不会丢失或被替换。

提示

在 Photoshop 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 模式转成 CMYK 模式。这样做可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就要进行存储，这时，选择一种合适的文件格式就显得十分重要。在 Photoshop 和 CorelDRAW 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 CorelDRAW 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。下面重点介绍几种平面设计中常用的文件存储格式。

◎ TIF (TIFF) 格式

TIF 也称 TIFF，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 和 UNIX 工作站三大平台，是这三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。TIF 格式还允许使用 Photoshop 中的复杂工具和滤镜特效。

提示

TIF 格式非常适合于印刷和输出。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 CorelDRAW 的平面设计文件中再进行编辑处理。

◎ CDR 格式

CDR 格式是 CorelDRAW 的专用图形文件格式。由于 CorelDRAW 是矢量图形绘制软件，因此 CDR 可以记录文件的属性、位置、分页等。但它在兼容性上比较差，在所有 CorelDRAW 应用程序中均能够使用，而在其他图像编辑软件却无法打开此类文件。

◎ 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的存储格式