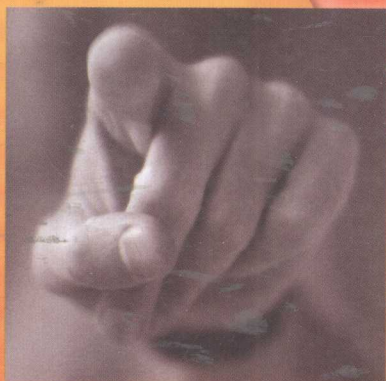
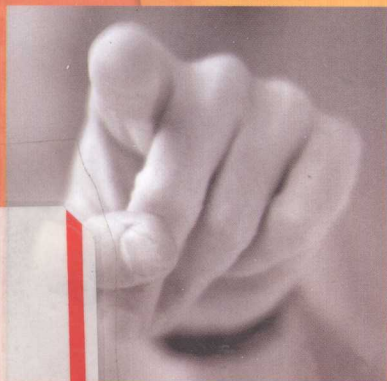


挑战高薪

资深设计师是怎样炼成的

Photoshop FrontPage CorelDRAW Pagemaker Fireworks Flash

穆 健 编 著



中国科学技术出版社
CHINA SCIENCE AND TECHNOLOGY PRESS



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn

挑战高薪

资深设计师是怎样炼成的

Photoshop FrontPage CorelDRAW Pagemaker Fireworks Flash

TP383.0P2/64

穆健编著



 中国科学技术出版社
CHINA SCIENCE AND TECHNOLOGY PRESS



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn

图书在版编目 (CIP) 数据

挑战高薪: 资深设计师是怎样炼成的/穆健编著.
北京: 中国科学技术出版社, 2003.10
ISBN 7-5046-3636-3

I.挑... II.穆... III.平面设计 IV.J506

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 072260 号

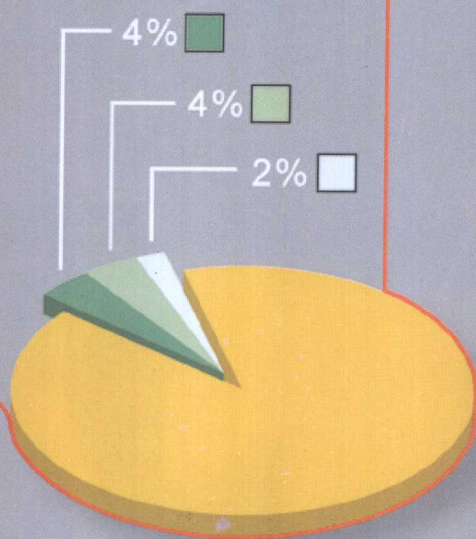
书 名: 挑战高薪——资深设计师是怎样炼成的
总 策 划: 北京希望电子出版社
文 本 著 者: 穆 健
责 任 编 辑: 罗仕明 许慧
出版、发行者: 中国科学技术出版社 北京希望电子出版社
地 址: 北京市海淀区中关村南大街 16 号 100081
北京市海淀区知春路甲 63 号卫星大厦三层 100080
网址: www.bhp.com.cn E-mail: lwm@bhp.com.cn lilei@bhp.com.cn
电话: 010-62520290, 62528991, 62630301, 62524940, 62521921,
62521724 (发行) 010-82675588-318, 62532258, 62562329 (门市)
010-82675588-501, 82675588-201 (编辑部)
经 销: 各地新华书店、软件连锁店
排 版: 希望图书输出中心 杜海燕
印 刷 者: 北京媛明印刷厂
开本 / 规格: 787 毫米×1092 毫米 1/16 17.375 印张 412 千字 彩页 4 页
版次 / 印次: 2003 年 10 月第 1 版 2003 年 10 月第 1 次印刷
印 数: 1~5000 册
书 号: ISBN 7-5046-3636-3/TP·195
定 价: 28.00 元



MBA

Graduation

毕业生分布图



■ 三资企业 ■ 国有企业
■ 民办企业 ■ 组织机构

ALL FROM
Our Students



入学资格

- 大学本科毕业，有学士学位，两年工作经验；或大专毕业，五年以上工作经验及良好的工作背景。
- 有较高英语水平，能用英语听课、完成作业、撰写项目报告。

入学考试

- 申请者必须参加并通过 ACCUPLACER 英语考试。这是美国 ETS 开发并推广的英语考试，内容包括“阅读理解”和“句法”，在本院上机、考试。
- 入学考试需提前一周报名。
- 持有一年内“托福”成绩 565 分以上者，可免考英语。

学制

- 业余制两年，周末上课。

图 1

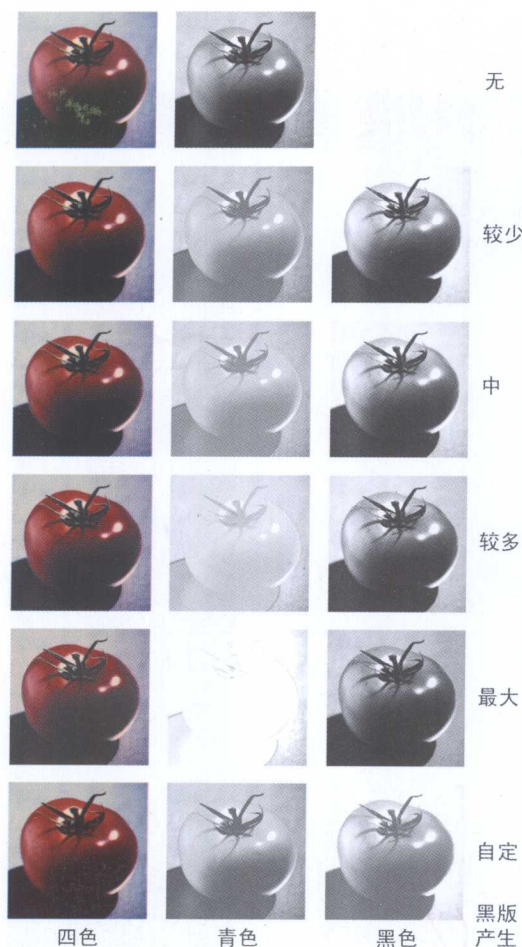


图 2

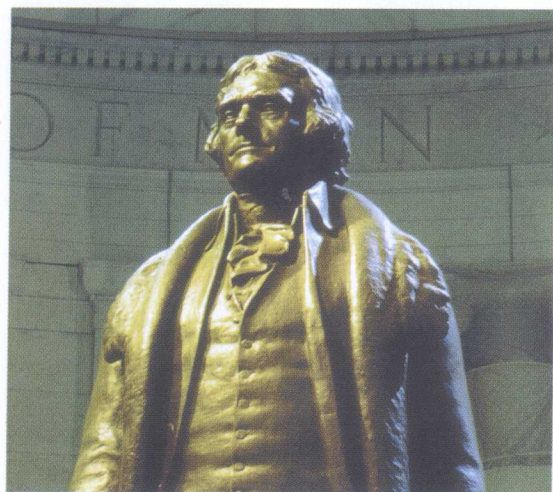


图 5



图 3



图 4

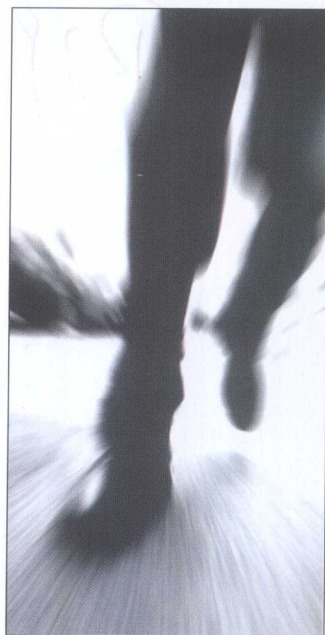


图 6



图 7



图 8

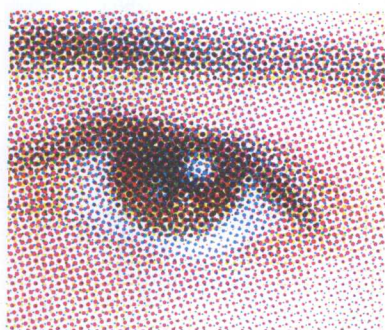


图 9

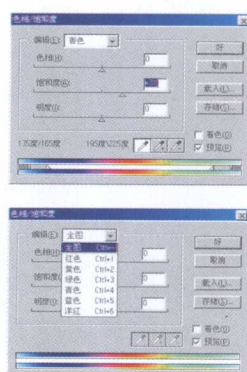


图 10

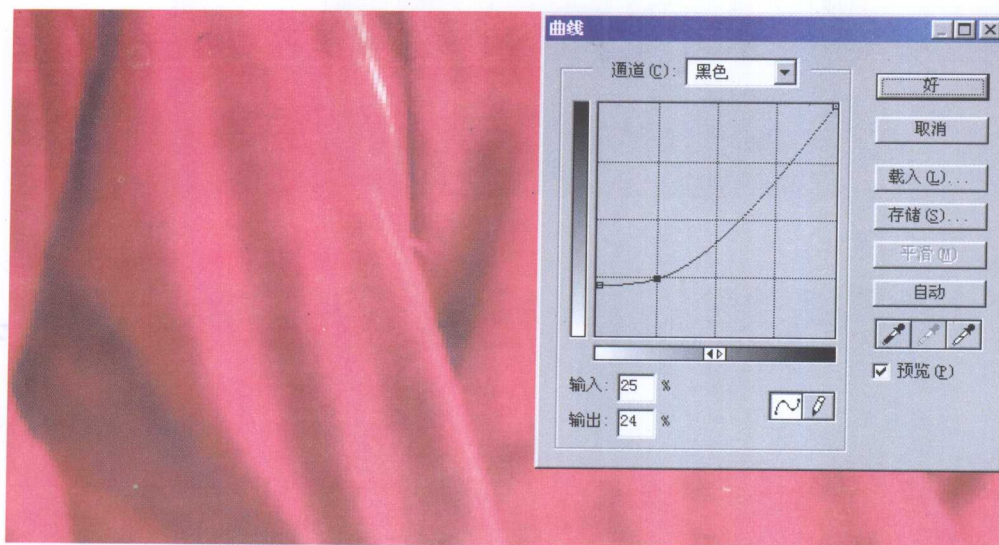


图 11



图 12



内 容 简 介

这是一本为学习平面设计的学生、应聘网页设计师及印前平面设计师职位的青年、在职的初中级设计师、个人工作室编写的技术指南，旨在揭示工作流程、传授实际经验、扫除技术障碍。

全书分2个部分共11章，第1章 与网页的第一次亲密接触；第2章 设计静态网页；第3章 让网页动起来；第4章 深入了解图像；第5章 设计师的印刷知识；第6章 印前平面设计流程；第7章 印前校色；第8章 色彩调整；第9章 修补图像；第10章 使用排版软件；第11章 专色详解。

本书结构清晰明了，叙述深入浅出，内容丰富翔实，既可作为网页、广告、出版、印刷设计人员指导用书，也可作为广大高等院校师生和社会初中级设计专业的参考用书。

本书实例文件请从 [www. b-xr. com](http://www.b-xr.com) 免费下载。

跳槽吧，去要一份高薪

我妹妹从艺术学院设计专业毕业了，她填过无数的表、经过数不清的面试之后，好歹在一家小杂志社找到了工作，试用期月薪800元。

实际上她的开销比这多两倍。在这家杂志社，即使转正月薪也只有1500元，对享受住房补贴、公费医疗的那一代人来说，也许够用，但她知道自己不属于那个行列。

实际上她想去的是大网络公司或大广告公司，她在学校全面地学习过网页制作和平面设计，使用各种软件相当熟练，她的艺术感觉良好，毕业设计得到了老师的好评。但是面对招聘单位，这一切好像不够。在网络公司面试，她不懂得怎样插入Java；在广告公司，专色的问题又把她难住了。总有一些问题超出学校的课程，证明她是没有工作经验的新手。

当她向我请教这些问题的时候，我很难一下子把它们说清楚。我曾经做过几家网络公司和广告公司的设计总监，知道这些实际经验需要时间来学习，它们很少见诸书本。刚刚参加工作



新员工那里、从同行那里、从自己的工作失误中学习，渐渐成为行家里手。当他认为自己已经能够独当一面的时候，就有资格要求更好的待遇了。如果这种要求得不到满足，或者提薪的幅度有限，自信的设计师会选择跳槽；也许她在原来的公司月薪只有2000元，但她带着成熟的经验，来到一家新的公司，在面试中全面展示自己的

能力，要求5000元的月薪，这不是没有可能的。

“我需要多长时间，才能掌握这些经验？”妹妹问。

“也许两年，也许三年吧。”我说。

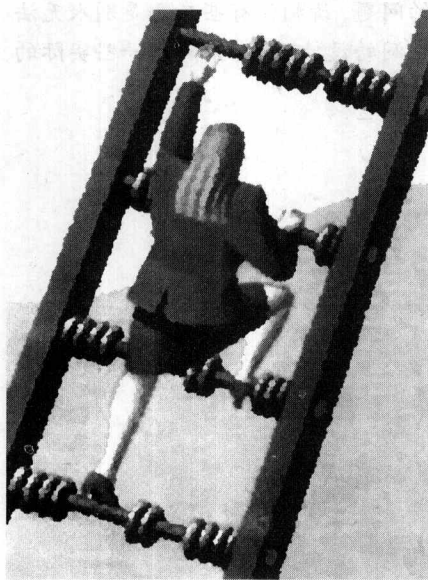
“太漫长了！你来帮我恶补实际经验吧！我现在就想对用人单位说：我每个假期都到别的公司实习，我是一个资深设计师！”

“这些东西只能在工作中体会，如果我给你上几天的课，让你死记硬背一些条条框框，结果会适得其反，你可能应聘的时候显得很内行，但是面对实际问题还是要‘露馅’。”

“那怎么办呢？”

“你还是以新手的身份去应聘吧，找个单位先呆着，你可以向同事学习，我也可以教你一些东西。”

“它们很复杂吗？”



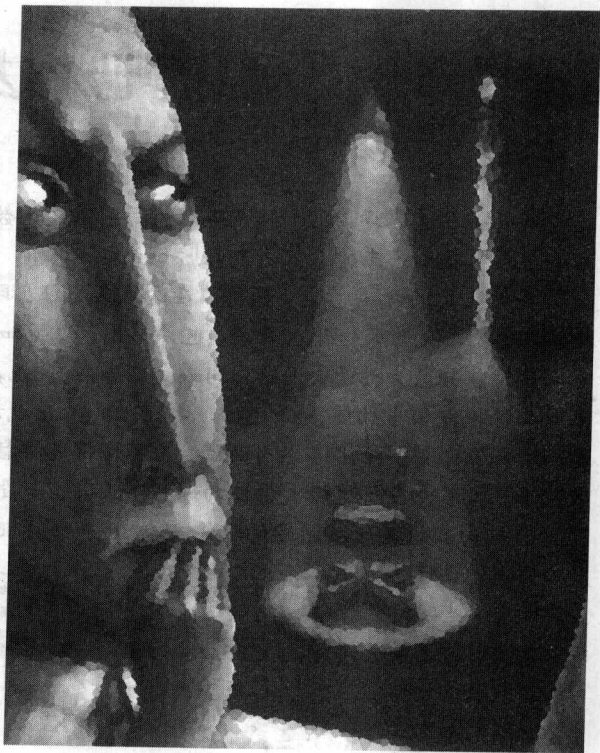
“比你学的设计简单多了。学校把你培养成设计师花了四年时间，学会解决一些实际问题远远用不了这么长时间。经验是前人积累下来的，他们可能走了很多弯路，花了很多心血，但是我们照着做并不难。”

妹妹打消了速成的念头，但是她仍然希望尽快地成为一名资深设计师，她要我写一份“设计宝典”交给她，把无论是网页设计还是印前设计的经验都写进去，这样，她不管到了网络公司还是平面设计公司都可以少走弯路，也不必事事求教于同事了。

“等我吃透你写的‘宝典’，就去当设计总监。”她踌躇满志地说。

这本“设计宝典”最初只有几万字，后来在妹妹的同学中争相传阅，她们告诉我：有很多人需要这本“宝典”——刚刚毕业的大学生、想跳槽的设计师、揽了活儿不知道怎么干的个人工作室、甚至那些被错误折磨得焦头烂额的大型设计公司，不如把这“宝典”印成书，让更多的人看到。于是就有了这本《挑战高薪——资深设计师是怎样炼成的》。

书中揭示设计行业的技术秘密，如果你仔细阅读了它，并结合实际工作去体会，一定会大有裨益。不过它不企望提高读者的艺术修养，那是你自己的问题。请相信有些东西是别人无法给予你的，那正是你之所以杰出的根本原因。让我们避开空洞的设计理念，来解决一些实际的技术问题吧。



目 录

第1部分 让网页更精彩

第1章 与网页的第一次亲密接触

1.1 网站的的基本原理

- 1.1.1 基本概念 4
- 1.1.2 一位大学毕业生的个人主页 5
- 1.1.3 规划网站的结构 9
- 1.1.4 相对路径 10
- 1.1.5 建立规范的目录 12
- 1.1.6 在线申请域名和虚拟主机 12

1.2 用 Photoshop 设计主页的外观

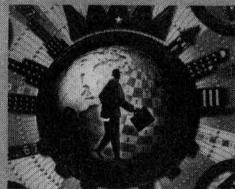
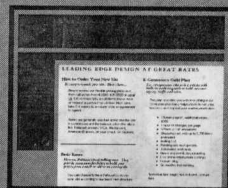
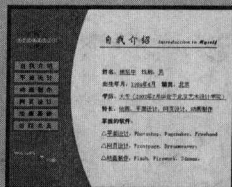
- 1.2.1 效果图的大小 14
- 1.2.2 设计主页的外观 16
- 1.2.3 用参考线划分版面 16
- 1.2.4 切割图片 17

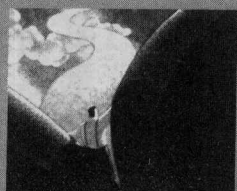
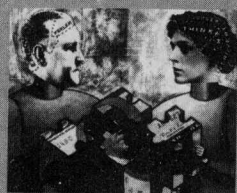
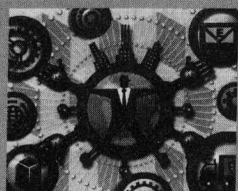
1.3 制作主页

- 1.3.1 设置网页属性 18
- 1.3.2 插入表格 18
- 1.3.3 插入图片 18
- 1.3.4 输入文字 19
- 1.3.5 建立超链接 19
- 1.3.6 预览和调整 20

1.4 制作二级页面

- 1.4.1 准备工作 20
- 1.4.2 制作二级页面 21





1.5 发布网站

1.5.1 测试你的网站	22
1.5.2 申请域名和主机	23
1.5.3 FTP 上传	23

第2章 设计静态网页

2.1 美化文字

2.1.1 调整文字属性	26
2.1.2 调整段落	30
2.1.3 使用图标	33

2.2 图文混排

2.2.1 把图片当成字母	34
2.2.2 图片定位	35
2.2.3 在表格中排版	38
2.2.4 添加底纹	39

2.3 妙用表格

2.4 精彩网页展示

2.4.1 首页	42
2.4.2 主页	43
2.4.3 二级页面	51

第3章 让网页动起来

3.1 简单而常见的动态效果

3.1.1 闪烁的按钮	63
3.1.2 闪烁的超链接文字	63
3.1.3 活动字幕	64
3.1.4 动态效果	65

3.1.5 图片的活动注释	65
---------------------	----

3.2 运用多种软件创造动态效果

3.2.1 运用 Fireworks 创建 gif 动画	66
3.2.2 运用 Flash 创建 swf 动画	67
3.2.3 JavaScript	75
3.2.4 网上电影	85

第2部分 设计精美印刷品

第4章 深入了解图像

4.1 位图和矢量图

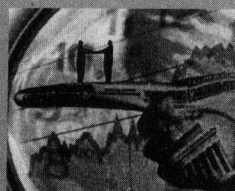
4.1.1 两种类型的计算机图像	93
4.1.2 位图和像素	94
4.1.3 矢量图	95

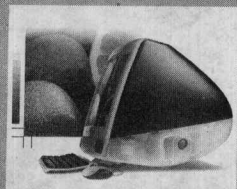
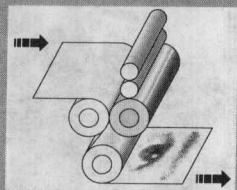
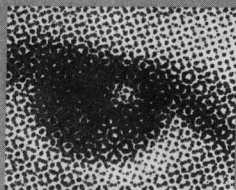
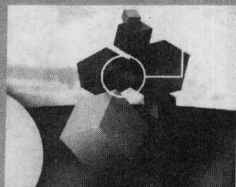
4.2 图像大小

4.2.1 图像大小概述	95
4.2.2 像素大小	96
4.2.3 打印尺寸	96
4.2.4 分辨率	96
4.2.5 按比例拉伸图像	97
4.2.6 重定图像像素	97
4.2.7 画布大小	98

4.3 色彩模式

4.3.1 色彩模式概述	101
4.3.2 色彩模式的种类	101
4.3.3 转换色彩模式	104





第5章 设计师的印刷知识

5.1 印刷的基本原理

- 5.1.1 网点——表现油墨浓淡的方式 106
- 5.1.2 分析网点 109
- 5.1.3 网点转移的三个阶段——胶片、印版、承印物 110

5.2 印刷材料

- 5.2.1 印版 111
- 5.2.2 油墨 111
- 5.2.3 承印物 113

5.3 印刷工艺的分类

- 5.3.1 按印版分类 118
- 5.3.2 按油墨分类 118

5.4 印刷后加工

- 5.4.1 覆膜 121
- 5.4.2 起凸 121
- 5.4.3 裁切 122
- 5.4.4 模切和压线 122
- 5.4.5 装订 122

5.5 印刷品成本核算的基础知识

- 5.5.1 出片 123
- 5.5.2 打样 124
- 5.5.3 纸 126
- 5.5.4 版 127
- 5.5.5 印 127
- 5.5.6 工 129

第6章 印前平面设计流程

6.1 个人工作室的一单活儿——基本工作流程

6.1.1 业务	132
6.1.2 原稿处理	133
6.1.3 设计	133
6.1.4 制作	134
6.1.5 出片打样	136

6.2 大型设计公司的结构和 workflows

136

6.3 处理原稿的方法

6.3.1 高档印刷品对原稿的要求	142
6.3.2 图片原稿的主要来源及处理要点	147
6.3.3 利用 ACDSce 提高工作效率	150
6.3.4 建立硬盘图库	152
6.3.5 拷屏软件和使用技巧	153
6.3.6 文字原稿的种类及处理方法	157

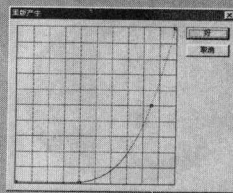
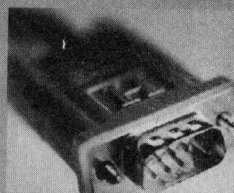
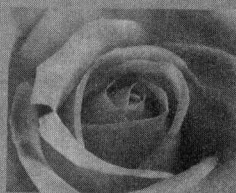
6.4 从设计方案到出片文件

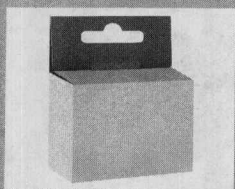
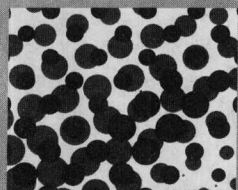
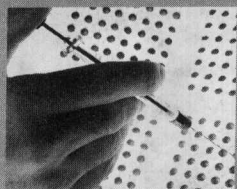
6.4.1 设计	160
6.4.2 形成整体方案的多种途径	162
6.4.3 制作	162
6.4.4 图像处理软件和排版软件	163

第7章 印前校色

7.1 印前校色概述

7.1.1 何为印前校色	165
7.1.2 影响印前校色的因素	166
7.1.3 印前校色的过程	168





7.2	校准显示器	170
7.3	校准 RGB 图像	172
7.4	为印刷品校色	173
7.5	控制油墨比例	176

第8章 色彩调整

8.1 色彩调整概述

8.1.1	色彩调整的含义	179
8.1.2	色彩调整与印前校色的关系	180
8.1.3	感觉与色值	180
8.1.4	色彩调整的一般经验	183

8.2 色彩调整的软件操作

8.2.1	可选颜色	184
8.2.2	曲线	186
8.2.3	色相 / 饱和度	187
8.2.4	色阶	187
8.2.5	结合选区调整颜色	189
8.2.6	在通道中调整颜色	191

第9章 修补图像

9.1 使用橡皮图章工具

9.1.1	橡皮图章工具的基本用法	195
9.1.2	修补图形的边缘	197
9.1.3	修补大块的颜色	198
9.1.4	消除杂线	198
9.1.5	延伸图像	199
9.1.6	半透明的橡皮图章	199

9.2 调整图片的尺寸和方向

- 9.2.1 使用裁切工具校正图片的方向 199
- 9.2.2 使用“图像大小”和“画布大小”控制图片尺寸 200
- 9.2.3 处理超过扫描仪尺寸的大图 200

第10章 使用排版软件

10.1 排版

- 10.1.1 排版的常规要求 203
- 10.1.2 利用数值精确变换对象 220
- 10.1.3 模切片制作范例 226

10.2 拼版

- 10.2.1 拼版操作 237
- 10.2.2 印前常规检查 242

第11章 专色详解

11.1 专色油墨

- 11.1.1 用四色调配的专色油墨 247
- 11.1.2 特殊的专色油墨 248

11.2 专色胶片 249

11.3 专色通道

- 11.3.1 回顾通道的概念 250
- 11.3.2 专色通道 251
- 11.3.3 专色与四色的区别 254

