

平面设计实例 与印前技术 详解

■ 印刷成品实例制作

- 海报设计
- 三折页设计
- 包装设计
- 音像礼盒设计
- 企业画册设计
- 书籍装帧设计
- 光盘盘面设计
- 材料样本设计
- VI设计

■ 印前设计的常见问题

- 印前常识——套印、叠印、陷印
- 关于纸张
- 印刷常识
- 平面设计的常用输出方式

肖逸 王钰锋
周彤

飞思数码产品研发中心

编著
审校
监制

平面设计实例 详解与印前技术

PINGMIANSHEJI SHILI YU YINQIAN JI SHU XIANG JIE

肖逸 王钰锋 编著
周彤 审校
飞思数码产品研发中心 监制

电子工业出版社
Publishing House of Electronics Industry
北京·BEIJING

内容简介

本书出自于实践, 力避书本的理论教条, 紧扣当前平面市场的实际运营特点, 也是笔者十来年的切身体会和集结了若干损失和代价的经验总结。

本书立足于平面设计行业常见的各种表现形式与内容, 通过曾经采用的真实范例, 围绕印前制作与后期印刷的关系, 分步详解成品制作的关键要点, 思路清晰明了, 直观易懂, 杜绝生僻艰涩的专业术语, 绝不是只为内行提供参考的"内部资料", 而是"门外汉"也易懂易学的贴身老师。全书分为6章, 第1章主要讲解印刷品的典型实例制作; 第2至4章主要讲解印前的常见问题与相关知识; 第5至6章主要讲解印刷常识等知识。全书围绕平面设计制作的常见问题和基本制作流程展开详细讲解, 通过学习可以全面提高读者的实际应用技能。

本书不受操作平台的限制, 也不受软件版本的限制, 无论是PC机还是苹果机, 无论是高版本软件还是低版本软件, 实例制作的要点是基本一致的, 所以它可以作为平面设计人士的常备专业资料。

未经许可, 不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有, 侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

平面设计实例与印前技术详解/肖逸, 王钰锋编著. —北京: 电子工业出版社, 2007.9

ISBN 978-7-121-04886-9

I. 平… II. ①肖…②王… III. 平面设计—图形软件 IV. TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第127608号

责任编辑: 王树伟 黄瑞友

印刷: 中国电影出版社印刷厂

装订: 三河市皇庄路通装订厂

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路173信箱 邮编: 100036

开本: 889 × 1194 1/24 印张: 9.75 字数: 327.6千字

印次: 2007年9月第1次印刷

印数: 5 000册 定价: 39.80元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话 (010)88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

开篇前言



- 据统计,在我创办的“平面设计实习基地”的学员中,大多数获得过各类院校或电脑培训班的毕业证或资格证,也有不少“自学成才”者,而且来本基地实习的原因几乎一致:会操作软件,但做不出成品,至少不敢做成品!
- 据笔者多年的平面设计和教学培训经验,一个新手想学会操作几种平面设计软件,应该是轻而易举的事情,不但有各种形式的培训班,还有琳琅满目的辅导资料,不过掌握了一系列软件的操作方法,但真正面对实务操作的时候,很多新手顿时变成一只只“菜鸟”,呕心沥血完成的得意之作,临到输出印刷的关键时刻,却惶惶不可终日,斗胆去输出打样,结果是各种差错防不胜防!何也?这就是:理论和实践存在巨大的差异!
- 目前市场上平面设计辅导资料固然不少,包括不少培训机构,大多只是对一般软件的介绍,很少联系后期制作的务实性操作,恕我讳言,有些作者或老师自身都没接触过实务操作,能让他的读者或弟子们掌握实务操作的要领吗?有些书本看上去很“专业”,其内容却不痛不痒,如蜻蜓点水,是很难满足已经具有“半桶水”新手需要的。凭着笔者十来年的设计和教学培训经验,历经一年多的时间,编著了这本书,希望能为徘徊在门口的广大“半桶水”们解决燃眉之急。
- 这本书虽然算不上什么优秀之作,但至少是出自于实践,力避书本的理论教条,紧扣当前平面市场的实际运营特点,也是笔者十来年的亲身体会和集结了若干损失及代价的经验总结。
- 本书立足于平面设计行业常见的各种表现形式与内容,通过曾经采用的真实范例,围绕印前制作与后期印刷的关系,分步详解成品制作的关键要点,思路清晰明了、直观易懂、杜绝生僻艰涩的专业术语,绝不是只为内行提供 references 的“内部资料”,而是“门外汉”也易懂易学的贴身老师。
- 本书不受操作平台的限制,也不受软件版本的限制,无论是PC机还是苹果机,无论是高版本还是低版本软件,实例制作的要点是基本一致的,所以它可以作为平面设计人士的常备专业资料。
- 本书难免存在不足之处,欢迎广大读者批评指正!欢迎致信邮箱: a13910416608@yahoo.com.cn。

作者简介



肖逸，男，本科，学士学位，1997年毕业于北京服装学院工艺美术系平面设计专业。先后任职于广州广交会广告公司平面创意部、北京中海集团广告部、2000年创建北京视觉之旅平面设计有限公司，同年创建平面设计后期实习基地。先后为北京燃气集团、中软集团等大型企业创意设计了大量的平面类作品，并为全国各地培训了数以千计的平面设计学员。

王钰锋，男，硕士，现为邵阳学院艺术设计系讲师。1993年考入北京服装学院工艺美术系装潢艺术设计专业，获学士学位。毕业后任教于邵阳高等专科学校城市建设系。2003年考入湖南师范大学美术学院高校教师研究生班，师从孙泉教授，主攻艺术设计。2006年毕业，获硕士学位。

目录

CONTENTS

1 第一章 印刷成品实例制作

- 2 第一节 海报设计
- 10 第二节 三折页设计
- 24 第三节 包装设计
- 42 第四节 音像礼盒设计
- 50 第五节 企业画册设计
- 87 第六节 书籍装帧设计
- 113 第七节 光盘盘面设计
- 127 第八节 材料样本设计
- 141 第九节 VI 设计

173 第二章 印前设计的常见问题

- 174 第一节 关于图片的问题
- 175 第二节 关于印刷的网线问题
- 175 第三节 关于输出的文字问题
- 176 第四节 输出前后最易忽略的问题
- 177 第五节 关于印前设计工作流程的问题

目录

CONTENTS

- 178 第六节 不同软件中遇到的不同问题
- 183 第七节 关于分色的问题
- 184 第八节 关于金、银色印刷的问题
- 184 第九节 关于专色印刷的问题
- 185 **第三章 印前设计——套印、叠印、陷印**
- 191 **第四章 印刷介质——关于纸张**
- 192 第一节 常用纸张品种介绍
- 195 第二节 印刷常用纸张相关参数
- 196 第三节 常用纸张厚度一览表
- 198 第四节 纸张开型分割法
- 199 第五节 常用纸张分切方法
- 200 第六节 常用纸张切分尺寸表
- 201 **第五章 必须了解的印刷常识**
- 202 第一节 印刷网点
- 203 第二节 彩色印刷的印刷色序
- 204 第三节 传统印刷的种类

目录

CONTENTS

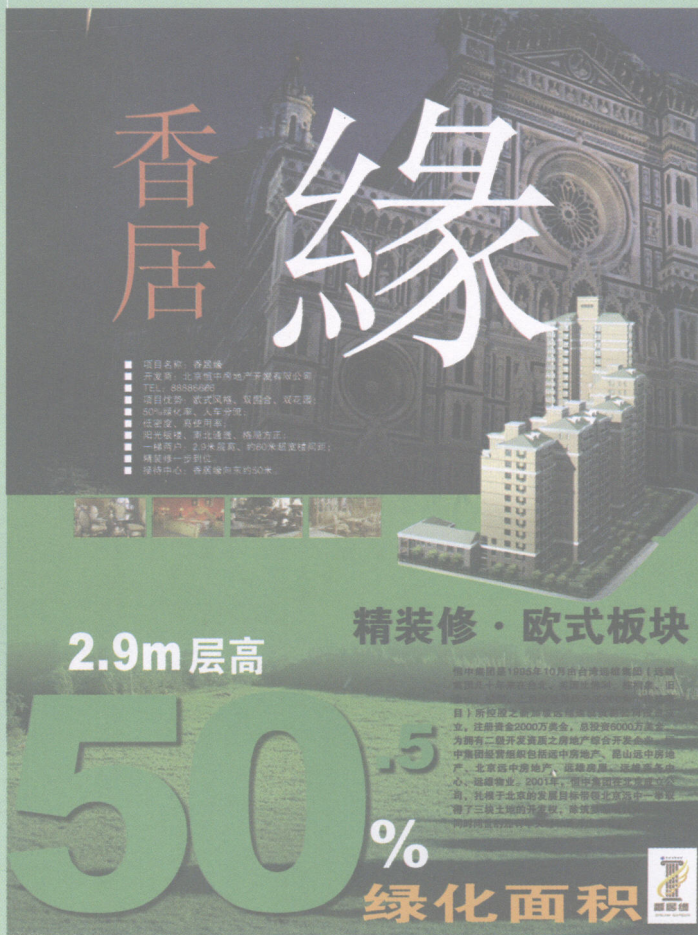
- 206 第四节 印刷品的报价
- 208 第五节 当前常见的印刷流程
- 208 第六节 印刷后期加工工艺
- 209 **第六章 平面设计的常用输出方式**
- 210 第一节 打印
- 211 第二节 户外喷绘与室内写真
- 214 第三节 数码印刷
- 217 **附录**
- 218 第一节 苹果键盘的快捷用法
- 221 第二节 常用字体范例

第一章 印刷成品 实例制作

很多新手尽管学会了不少设计软件，也有了一套又一套的理论，但轮到自己动手来做一件实实在在的成品时，似乎又那么力不从心。通过本章实例详解，你会发现，其实你离成品的实现只有一步之遥。

第一节

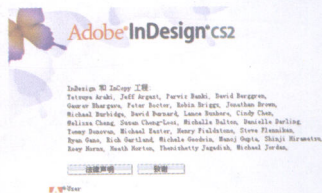
海报设计



设计交底:

■ 这是北京恒中房地产开发公司委托设计的售楼海报,成品尺寸为大开即 420mmX570mm, 200g 单面铜版纸。

结构分析



■ 软件选用：Photoshop、InDesign。

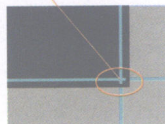
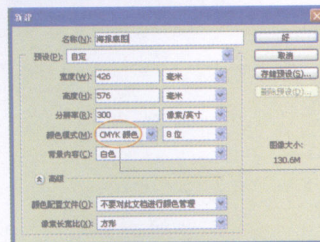
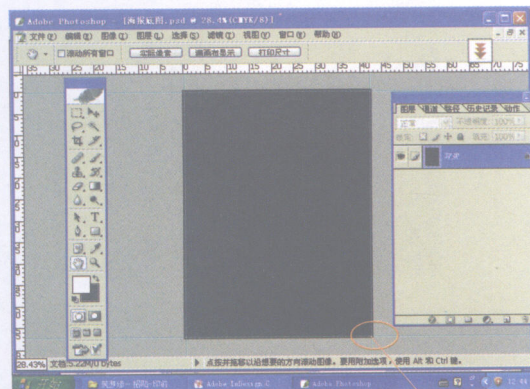


■ 海报的结构比较简单，适宜张贴的海报一般为单面印刷，本例讲述的就属于这一种。

■ 画面内容除了底图的图像需要用 Photoshop 制作以外，其余内容均可在 InDesign 制作。

■ 成品尺寸：420mmX570mm，大四开。

底图制作步骤



3mm 出血位

用于印刷的电子文件，必须设置为四色模式：CMYK（青红黄黑）。

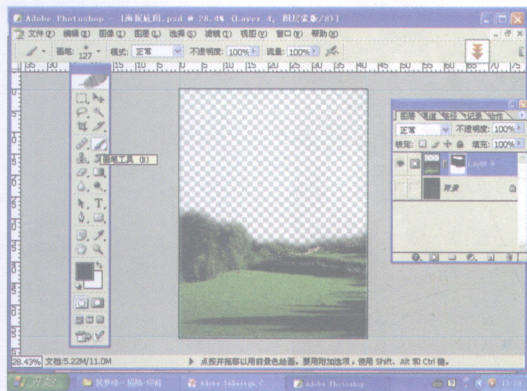
■ 打开 Photoshop，建立底图文件：426mm X 576mm，填充底色的色值为（C30、K100），并将四周的 3mm 出血位用参考线设置好，以防制作时将有效图文过于靠边，被后期加工时裁切掉。

■ 文件保存为“海报底图”。

■ 海报又称招贴，一般用于粘贴形式。从结构上说，海报是最简单的一种印刷品，后期加工只需要裁切四边即可。

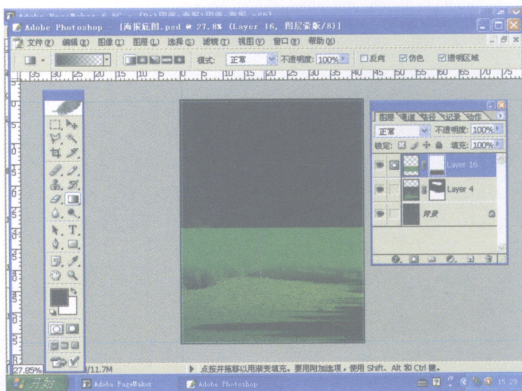


- 打开素材文件“风景”，用“移动”工具直接将其拉至“海报底图”画面中。
- 选择“窗口”→“显示图层”命令，此时画面已包含了两个图层。
- 素材的准备。本例中的素材是通过扫描或拍摄获取的，经过适当处理后保存文件并取名为“风景”。
- 不能光看长宽尺寸，首先要保证分辨率为300dpi，然后再看尺寸是否够用。图像的大小可以使用“图像”→“图像大小”命令来检验。



- 激活“风景”所在的图层，并单击图层面板下端的蒙版按钮  保证前景色为黑色  选用“画笔”工具 ，把“风景”上端不要的内容擦除。

- 把背景层的“眼睛”图标隐藏，可以很清楚地看到被擦除的部分。
- 如果觉得擦除过多，只要把前景色改成白色，就可以把擦去的部分又补回来。

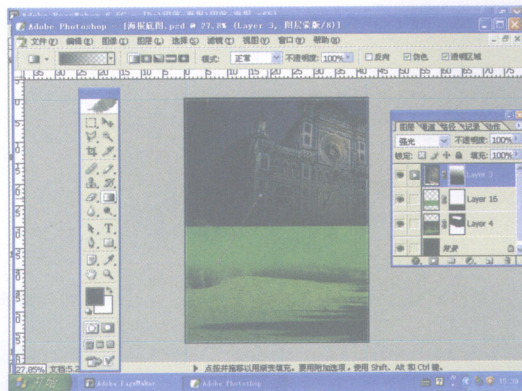


- 新建一个图层  绘制一个长方形色块，同样采用前面使用的“蒙版”的办法，将色块的下端进行适当擦除，与“风景”自然过渡。



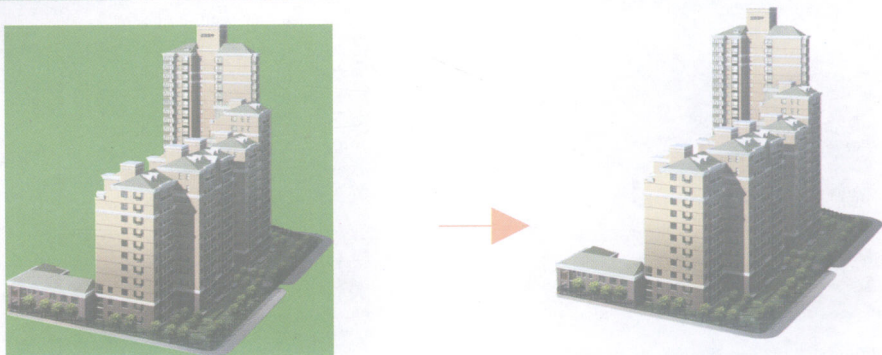
- 根据需要事先处理好素材，并取名为“建筑”。

- 把素材“建筑”拉至“海报底图”画面中。
- 采用“蒙版”擦除的办法，使“建筑”从右上角向左下角逐渐变虚。注意：这次可以把前一步使用的“画笔”改成“渐变”工具 ，并设置为从前景到透明渐变 .
- 在这里需要注意图层的顺序。



- Photoshop 中制作的底图基本完成了。

处理素材



■ 处理一副建筑模型的素材图片。根据需要，该建筑模型的底色要求全部擦除。



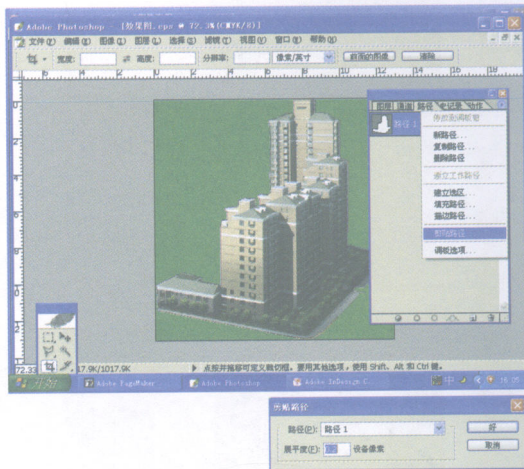
■ 打开菜单“窗口”→“显示路径”，用钢笔工具,把建筑模型的外轮廓勾勒下来，创建出“工作路径”。



■ 如图所示，打开“路径”调板的下拉菜单，把“工作路径”保存为“路径1”。

■ 这个插图也可以与底图做在一块。

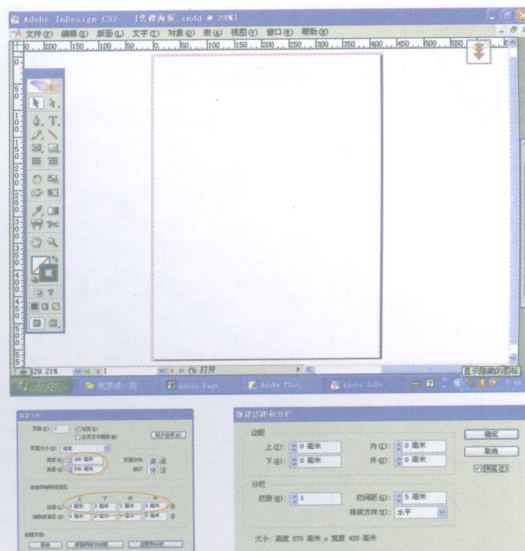
InDesign 制作成品文件



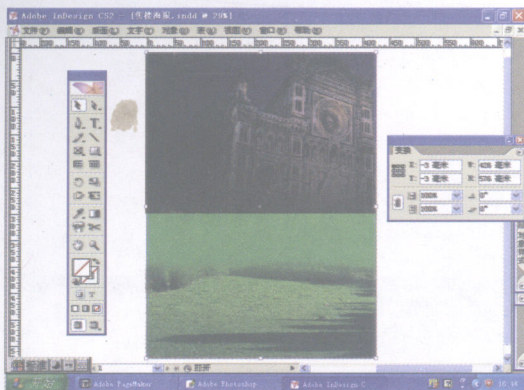
- 如图所示，激活“路径1”，应用“路径”调板的下拉菜单“剪贴路径”分离路径。
- 把文件存储出为“模型.tif”，以备下一步被置入到 InDesign 文件中。



成品文件选用
InDesign 来制作。

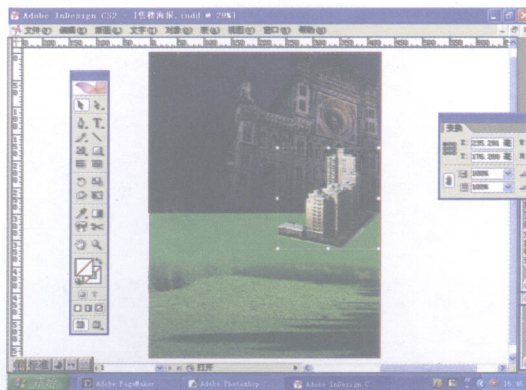


- 打开 InDesign，如图所示建立新文件，注意：文件尺寸设为净尺寸：420mmX570mm，出血位单独设置（目前国内印刷出血位一般为 3mm）。
- 将文件保存为“海报成品”。

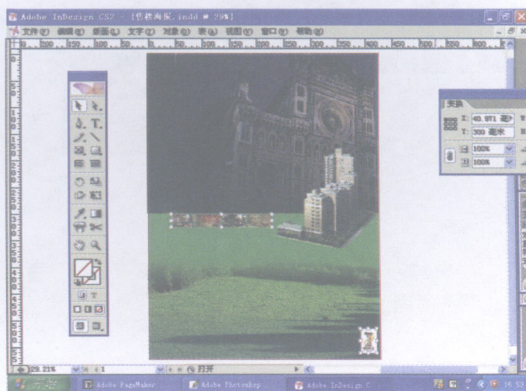


- 把前面保存的“海报底图”置入到“海报成品”文件中 (“文件”→“置入”)。
- 打开“窗口”→“对象和版面”→“变换”，如图所示，单击左上角小方块，将坐标设置为 (X: 3, Y: 3)。

- 将事先预备好的素材“室内效果图”，一一置入到成品文件中，把高度调成一致，排列到适当的位置。



- 接着把“模型.tif”置入到成品文件中，调整好大小和位置(事先预备的图应该比实际需要的稍大一点，因为Photoshop中的图像是点阵位图，过分拉大会影响印刷质量)。





应



属性

成