

特别为Adobe
CS5设计套装
软件修订升级!

设计师 电脑桌面 设计手册

第2版 江西美术出版社

詹森·西蒙斯 编著
陆云飞 林峰 译



RotoVision

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可,不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

版权所有,侵权必究

本书法律顾问:江西豫章律师事务所 晏辉律师

图书在版编目(CIP)数据

设计师电脑桌面设计手册:汉英对照/(英)西蒙斯著;陆云飞,林峰译.-南昌:江西美术出版社,2012.8
ISBN 978-7-5480-1550-5

I.①设… II.①西… ②陆… ③林… III.①桌面排版系统-手册-汉、英 IV.①TS803.23-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第187045号

责任编辑:陈 波

特邀编辑:涂 华

封面设计:蒋 博

设计师电脑桌面设计手册

SHEJISHI DIANNAO ZHUOMIAN SHEJI SHOUC

原 著:詹森·西蒙斯

翻 译:陆云飞 林峰

出版发行:江西美术出版社

地 址:南昌子安路66号

网 址:www.jxfinearts.com

E-mail:jxms@jxpp.com

经 销:新华书店

印 刷:利丰雅高印刷(深圳)有限公司

开 本:889mm×1194mm 1/16

印 张:15.5

版 次:2012年8月第1版

印 次:2012年8月第1次印刷

印 数:3000

书 号:ISBN 978-7-5480-1550-5

定 价:78.00元

赣版权登字—06—2012—615

合同登记号—14—2011—091

特别为Adobe
CS5设计套装
软件修订升级!

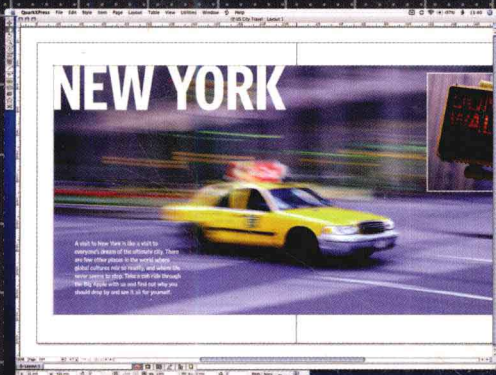
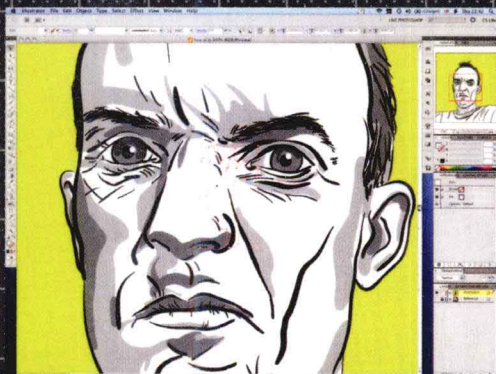
设计师 电脑桌面 设计手册

第2版 江西美术出版社

詹森·西蒙斯 编著
陆云飞 林峰 译



RotoVision



《设计师电脑桌面设计手册》授权各级设计师使用。该手册解决了印刷设计和屏幕设计关键领域的主要方面，包括常见技术问题处理、最佳实践指导以及大量的小贴士。每一部分覆盖了某一特定设计领域所需的技术和技巧。通过分步骤的示例讲解，对范式、印刷排版、色彩、图像、格式、印刷等都进行了分类，实用性强。手册第二版包含了CS5在内的最新的软件升级。

詹森·西蒙斯是曾经获奖的艺术总监和设计师。他有着超过15年的编辑设计和杂志品牌推广的从业经验，包括MacUser杂志的艺术指导。此外，他也在英国的创意艺术大学讲课，还在插画家协会年会上作主题演讲，同时还担任插画家协会奖的评委。

第2版 江西美术出版社

陆云飞 林峰 译

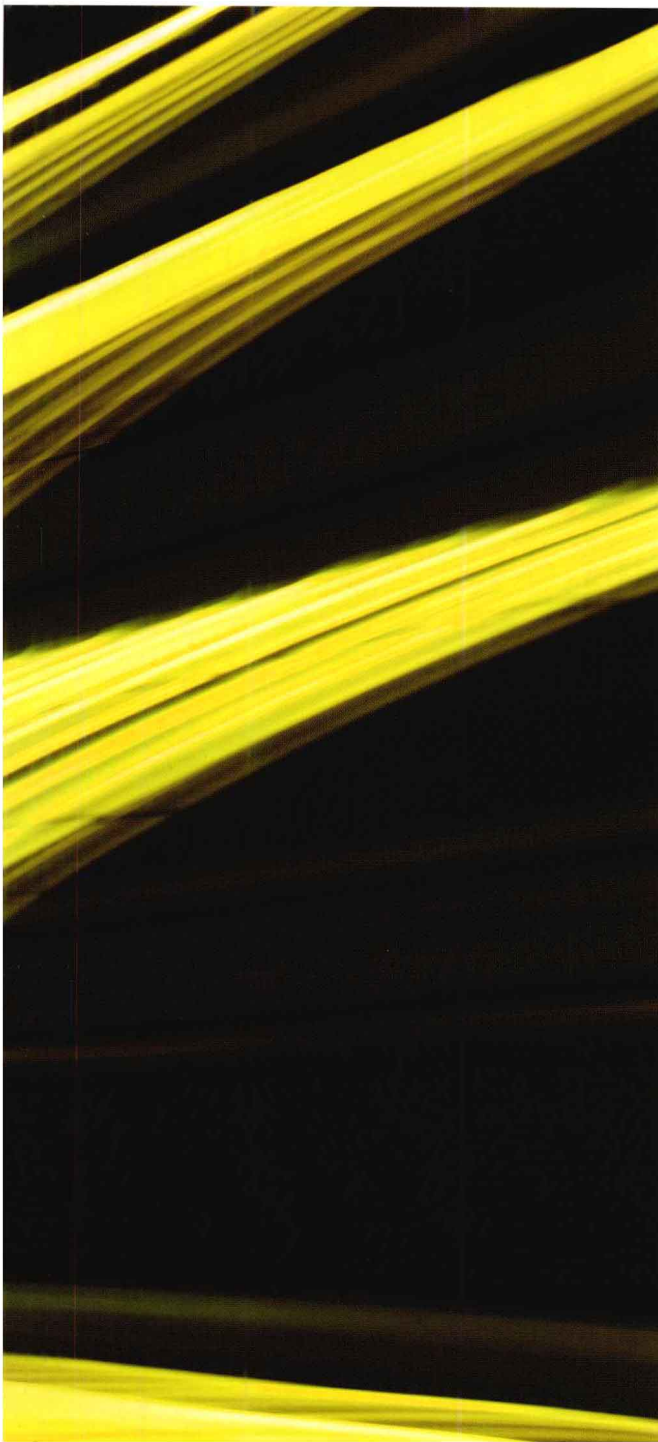


目录

操作系统和应用程序	7	文字	39	色彩	77
Mac用户转PC	8	字体分析	40	RGB、CMYK模式	78
PC 用户转 Mac	10	选择字体	42	实现精确的色彩	80
电脑如何显示图像	12	字体格式	46	印刷网点	84
位图与矢量	14	在Mac中管理字体	48	陷印	86
QuarkXPress 工作环境	16	在PC中管理字体	50	色彩调整	88
Indesign 工作环境	18	调节文字	52	创建渐变色	94
Illustrator 工作环境	20	创建整洁的文本	56	配色系统	96
Photoshop 工作环境	22	字符	58	专色和特殊效果	98
Bridge 工作环境	24	使用非罗马字体	60	屏幕色彩打样	100
Acrobat 工作环境	26	校对符号	62	喷墨打印	102
Dreamweaver 工作环境	28	使用样式表	64	专业色彩打样	104
Flash 工作环境	30	字体和颜色	66	屏幕颜色显示	106
快捷键	32	编辑字体	68		
设置程序默认值	36	字体印刷	70		
		网络字体	72		
		层叠样式表	74		

图像	109	版面设计	177	产品	211
源图片	110	使用页面对象	178	工作室打印系统	212
创建图像库	114	图片排版	180	预检程序	216
设计说明	116	放置文本	182	透明度	218
结合摄影	118	分栏	184	输出PDF文件	220
使用台式扫描仪	120	创建栅格	186	准备输出	224
打开那些棘手的文件	122	创建主页	188	文件传输	226
使用 Camera RAW	124	建立“库”	190	选择纸张	228
调节图像尺寸	128	比例与协调性	194	纸张尺度	230
裁切图片	130	创建表格	196	折叠和装订	232
色调调整	132	条形码与阅读器	198	拼版	234
智能滤镜	136	网页设计基本要素	202	印后加工	236
图像润饰	138	创建首页	204	常见印刷问题	238
图层、路径和通道	144	网页开发	206	与印刷工人沟通	240
混合模式	148	网站发布	208	将印刷品转为网站素材	242
抠图	152			存档	244
像素转换为矢量	154				
矢量转换为像素	156				
创新的图像处理技术	158				
黑白效果	160				
图片打印	162				
建立 CMYK 数据图表	164				
掌握颜色配置	166				
将 RGB 图像转为 CMYK 图像	168				
图像打印格式	170				
网络图片	172				
互联网图片格式	174				





操作系统 和应用程序

无论你是苹果OSX系统的忠实用户，或喜欢Unix系统的灵活性，或更加钟情于Windows的兼容性，你的电脑都需要一个操作系统。用一些时间来了解你的操作系统，将能够帮助你解决设计方面的许多问题。本章节从设计师的应用出发，简述OSX和Windows两大操作系统。如果你习惯使用Windows系统，我们会帮助你开始了解苹果的OSX系统；反之亦然。

在当今设计师的工作中，一些应用软件非常普及，有些应用程序可能是你非常熟悉和精通的。但是，设计师不应该只会使用几个常用的软件，在必要的时候，也需要使用相关的应用程序来更好地完成工作。为了帮助你更快地上手，我们这里提供了一个主流设计软件系列的应用指南。

Mac用户转PC

许多Mac用户非常不屑于更换操作系统，但是这种观点其实是非常狭隘的。病毒、稳定性、兼容性及构件质量差等困扰PC电脑的问题，已成为过去。混合操作系统的成熟和随之而来的“生态系统”，使这些问题基本得到解决。部分顶端和中间层的制造商也承认他们需要提高用户体验。

Windows推出以来，提供了一系列和Mac用户非常相似的工具和设计体验。好像Gadgets系统和OSX的Widget系统非常相似，此外还有重新设计的任务栏和Mac的Dock系统有很多相似点。想一下，虽然桌面出版革命开始在Mac上，而现在几乎所有主要的印刷和网上发布，也都可以使用Windows来实现。一台现代化的PC要和Mac

系统一样成为设计师工作的好帮手，有两个需要注意的问题。第一，老的系统使用“nondesign”应用程序来进行字体渲染，这比Mac OSX系统落后。显然，当不使用特定的DTP应用程序，如QuarkXPress或InDesign，一定不能期望精确地排版渲染，但是现在事情有了改善。如Word应用程序的文本渲染，尤其令人印象深刻。

第二个问题在于颜色，感谢Windows过去的商业目标传统，现在的颜色表现得更完美了。为了确保色彩伽马的校正正确性，以及颜色配置文件的一致，我们需要使整个工作流程正确。就好像你在Mac里面做的一样。

控制按键

Control/Ctrl

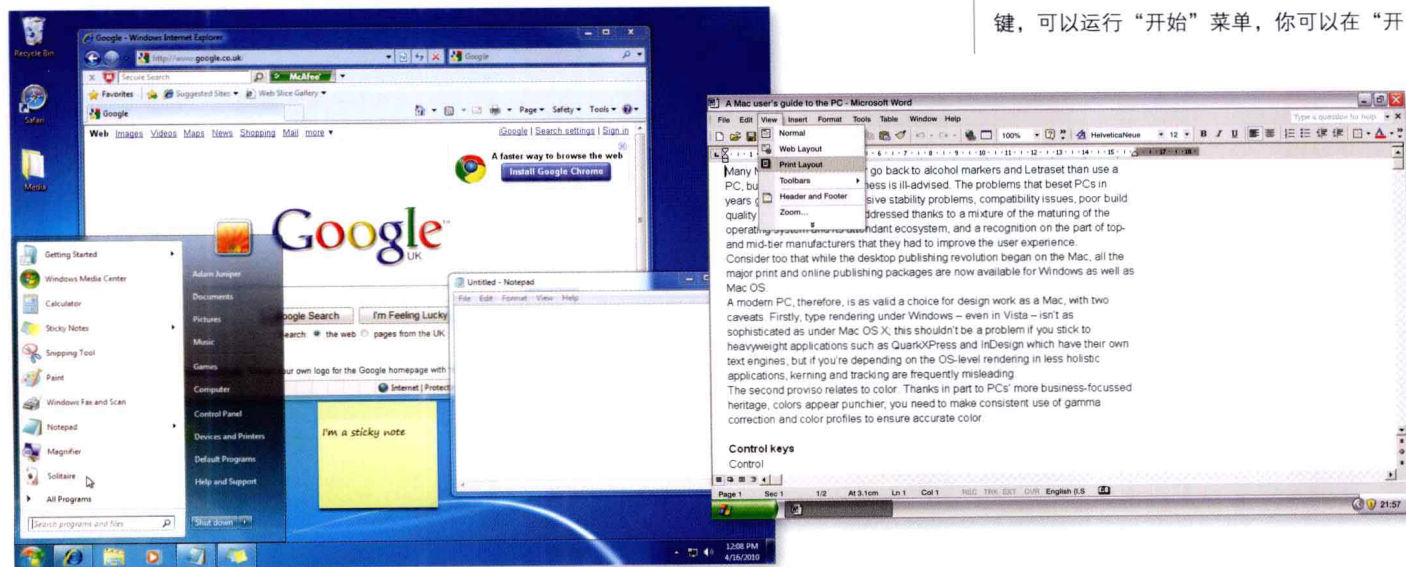
在电脑上，Ctrl和Mac中的Command/Cmd用法几乎完全一样，包括其快捷键，比如通用的组合X、C、V和P来完成剪切、复制、粘贴以及打印，以此类推。

Alt

通过预览Windows的大部分软件，你会发现这个词在每个软件中都是热点。无论你的鼠标指向何方，敲击Alt可以调出任何菜单，通过Alt你几乎可以打开任何菜单项目或者进行选择。这非常适合那些需要快速工作和减少鼠标点击的高级专业用户。

窗口

唯一的一个在键盘上印有Windows标志的键，可以运行“开始”菜单，你可以在“开



始”菜单中找到任何你需要的东西。同样的，它也被用来进行非常多的组合，比如“Win+E”可以打开一个新的浏览器窗口，或者“Win+R”可以打开对话框。

文件结构

通常来说，Windows在你的系统硬盘中会创立3个可见文件夹：文档及设置 Documents and Settings，系统文件 Program Files和WINDOWS，放置你的系统文件和它的设置。

安装和卸载

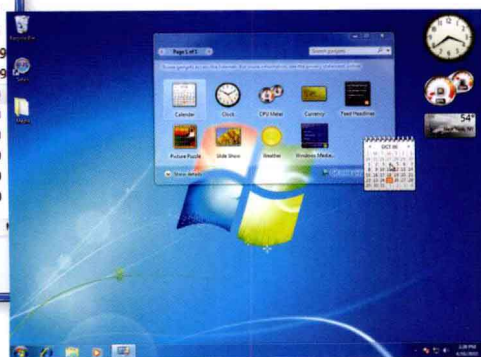
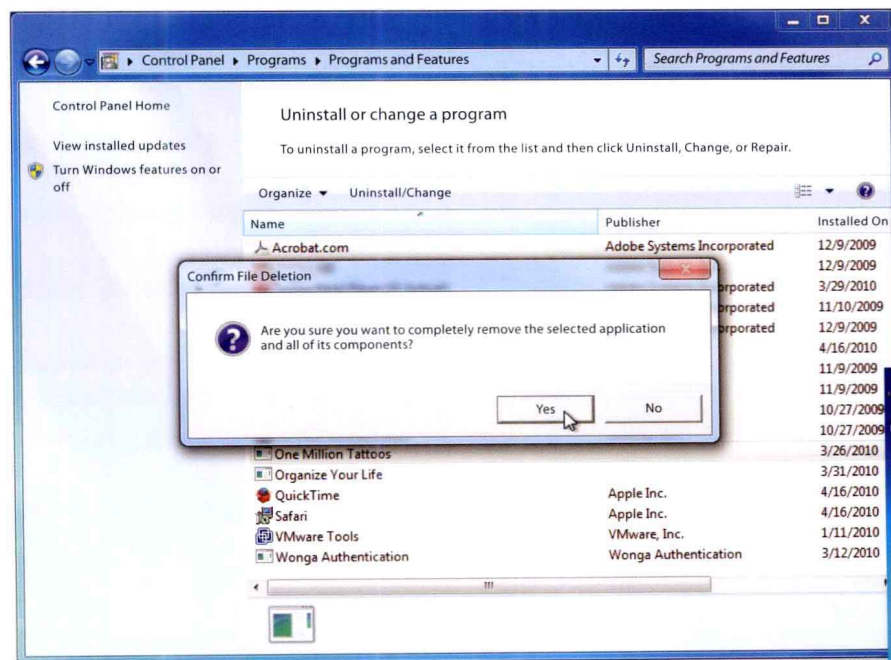
不同于Mac OSX，Windows系统有本地卸载的实用工具，“添加和删除程序”是“控制面板”的一部分。

基本的故障排除和内务处理

过去的PC系统，为了确保顺利操作，硬盘数据需要定期重组，称为“碎片整理”。现在的PC系统，和大多数外部硬盘驱动器，使用NTFS来组织它们的数据，所以就可以像OS系统一样，使得电脑系统的错误远不如过去频繁。和Mac系统不同的是，当你需要的时候，Windows还附带一个实用程序（碎片整理程序）来执行该操作。

强制退出

点击Ctrl+Alt+Delete键，会打开“Windows任务管理器”。从这里你可以检查正在运行的程序，并单击“结束进程”来强制其从Windows退出，但需要始终谨慎，不要关闭任何程序，除非你确保它们实际上已经崩溃。



现在有一个非常普遍的误解，认为苹果电脑和Windows操作系统的PC完全不同，PC用户想要使用Mac几乎是不可能的。这个观点在多个层面上都是完全错误的，因为苹果电脑已经从PowerPC转变为Intel的芯片，不仅硬件几乎相同，而且其用户体验也非常相似。

和Windows一样，Mac也使用图形用户界面——窗口、图标、菜单以及指针，人们将这4个要素简略成“WIMP”。在两个平台中，文件都被储存在文件夹中，工作是实用应用程序进行创建，使用“Preferences”来进行偏好设置。当然，两个平台还是存在一些不同。以下是一些例子。

Command

这个按键是Mac的主要控制按键，在大多数的情况下和Windows系统的Ctrl键功能相当。譬如组合X、C、V和P键，来分别完成“剪切”、“复制”、“粘贴和打印”。同样的，Mac系统的“Command+Tab”键的功能和Windows系统的“Alt+Tab”键的功能相同。

通常作为一个简单的额外修改的快捷键，当你的鼠标或者触摸板只有一个按键时，Control键可以发挥其重要作用。现在而

言，基于苹果的神奇鼠标的双按键设计，越来越多的功能得以实现。如使用右键点击某个文件时按住Control键，可以弹出上下文菜单。

Alt键的主要功能是在打字输入过程中扮演重音符号的角色。Windows系统使用Alt键打开导航菜单的功能，Mac系统没有。

在Mac硬盘的根目录中，一共有4种形式的文件：

应用程序——安装的应用程序和公共文件；

程序库——用于放置配置文件和支持类文件；

系统——这里放置的是操作系统程序和
相关文件；

用户——这里放置所有用户自己创建的所有文件。

保留用户基本的文件结构是个好主意——文档、图片、音乐等等是系统自带的，你也可以添加新的文件夹。



Mac OSX系统的文件管理面板



DOCK

和Windows系统中的任务栏相似，Dock允许你启动程序、最小化窗口以及储存到文件和文件的快捷链接，并且可以方便地把项目拖进拖出。

图片文件的预览

有一个快速而简单的方式在“Finder”程序中预览照片，而不需要一个一个打开它们。你只需选择一些照片，然后按下空格键。“Finder”程序就会自动运行一个预览窗口来打开图像，并且允许你在其中滚动播放图片，再次按下空格键就可以关闭它。

Control-Alt-Delete

在Mac系统中按下Command-Control-Escape键打开一个窗口，可以强制关闭问题程序。在PC系统中快捷键则是Control-Alt-Delete。

程序安装

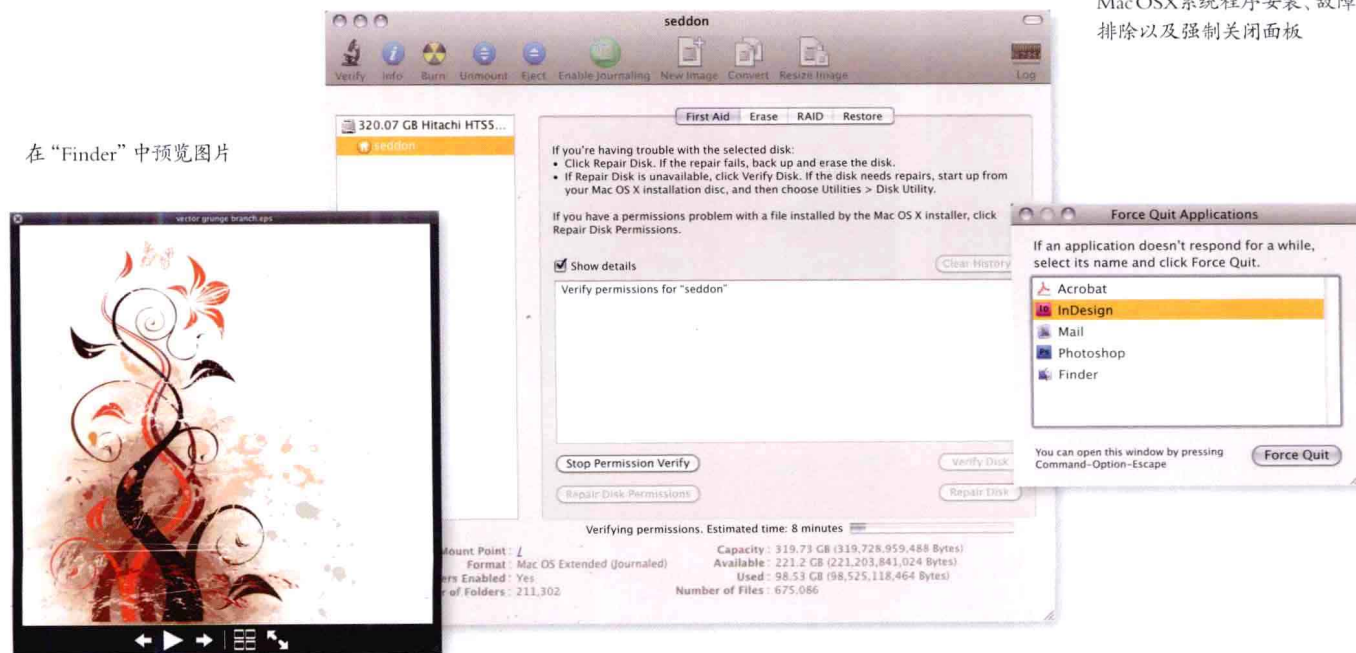
在Mac平台上，某个程序或工具无法自行安装是非常罕见的，这使得安装变得非常简单。把所有的应用程序都安装在主程序文件夹是很好的做法，但如果你只想在某个特定的用户名下使用该程序，就需要为每个用户建立一个程序文件夹。退出应用程序和

Windows不同，关闭最后一个活动的程序是不能关闭该程序的，你需要在应用程序菜单中手动关闭该程序。

基本的故障排除

如果你的Mac运行不正常，先尝试修复权限。打开“Disk Utility磁盘工具”，点击硬盘，然后点击“Repair Disk Permissions修复磁盘权限”，然后用CD/DVD光盘重启，同时按住C键。在“Utilities应用程序”菜单中选择“磁盘工具”，然后修复你的硬盘。

在“Finder”中预览图片



Mac OS X 系统程序安装、故障排除以及强制关闭面板

电脑如何显示图像

无论你的显示器是平板显示器、CRT显示器还是电视机，靠近屏幕仔细看，你都会发现在屏幕上有充满颜色的小块。我们称之为“像素”（简短的图像元素）。如果你更近更仔细地看，你会发现这些像素是由更小块的红色、绿色和淡蓝色以不同的强度互相组合而成。

显示系统使用的是被称为“加色”的色彩系统，它通过混合红色光、绿色光和蓝色光，来产生我们在屏幕上看到的色域。这个

系统依靠大脑对相邻色块的饱和度、明度和色调的感知能力。

实际的结果是通过在屏幕上呈现连续的色彩，来营造照片的真实感，其实这只是利用了我们较差的视觉能力，来解决细节的问题。图像其实是由整齐排列的色块所组成，就像21世纪的罗马马赛克。

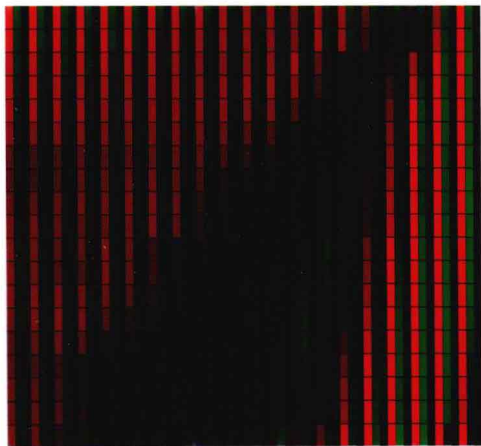
色彩感觉

今天的显示器能够显示比我们眼睛所能分辨的更多的颜色。但这并不是说我们在屏幕上看到的色彩就一定是准确的，这一切都是色彩感觉的问题。

让我们试想一张印刷的图像，简单来

说，这张图像是通过混合不同强度的青色、品红、黄色和黑色油墨来描述图像，被称为“减色”色彩系统，CMYK色彩模式。诸如Pantone®这样的配色系统，会帮助我们以不同的方式准确调配颜色，显示不同色彩的色域。例如，平面设计师经常会对CMYK模式（Photoshop中使用的模拟系统）在屏幕上的显示过于沉闷而失望。

更准确的说，PC和Mac的成像有些微不同的色域，因此，PC比Mac的成像更暗。合理使用相同的颜色配置文件，可以帮助我们减轻这种成像的差异。



近距离的画面

屏幕上的图像是由成千上万个红色、蓝色和绿色光点组成的。它们所产生的图像，有数以百万计的颜色、饱和度和明暗，但是当它被放大时，所有的幻觉都被打破了。这张图片所展示的是纯平显示器，而不是CRT显示器。



PC 显示

Mac和PC在成像方面有些许的不同，正是这些不同，造就了不一样的画面，在两个系统下产生了不同的视觉效果。正确的色彩校准可以将这些偏差降到最低程度。



Mac 显示

抗锯齿

和印刷相比，计算机的成像还是比较粗糙的。所以要进行抗锯齿——一个可以减少图像边缘锯齿状外观的系统。在文本渲染中，这个系统的效果特别明显。此外，现代系统中可以使用子像素渲染（抗锯齿彩色块），利用平板显示器的固有位置不变，增加显示分辨率。



TFT-LCD和CRT

选择阴极射线管显示器（CRT）作为图像处理的时代已经成为过去。制造商已经不再使用这种过时的技术。现在薄膜晶体显示器（TFT）已成为显示器的主力军。所有的液晶显示器都采用了TFT技术，来提高画面质量；这些产品在今天可以更准确地显示图像。随着时间的推移，如果需要确保颜色显示的准确性，定期的颜色校准是必不可少的。要做到这一点，最好采用专家级的校准硬件，如LaCies公司的“blue eye”设备。



抗锯齿

我们将那个可以产生边缘平滑假象的系统称为“抗锯齿系统”。将单个像素的颜色涂在融合前景和背景的元素之间，来使大脑忽略那些锯齿状的边缘，否则这些将会变得非常明显。

位图和矢量

As

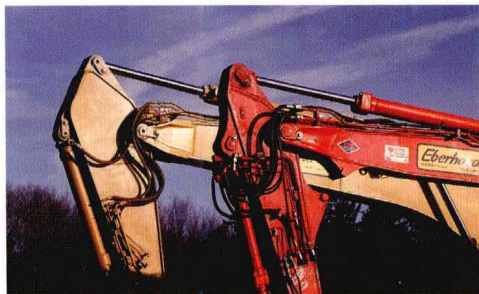
正如我们之前所说的那样，电脑显示器是通过彩色圆点的网格来显示影像的，称为“像素”。在一个基础的层面上，我们可以创建图像、文字，图像只需这些像素通过开启（白色）和关闭（黑色）来创建，就好像我们可以通过一张方格纸、黑色钢笔和无限的耐心来完成这一切。将黑色钢笔转换成有着数千种不同颜色的蜡笔，在理论上，你有能力创建一个看似连续色调的影像。

位图图像

所谓“位图图像”，如我们用数码相机拍摄的相片，就是由有限网格的彩色像素组成的——毋庸置疑，像素越少，细节就越少。您可以去除图像中像素的细节，但你不能通过简单地添加新的像素来添加细节。你能做的最好方法就是使用插值计算，通过计算像素之间的空隙和填补空白来提升画质。有多种不同的工具可以帮助你进行图片的插值计算。其中包括了Photoshop中的“Resample Image（图片重新采样）”，

你可以在“Image Size（图片尺寸）”的对话框里面找到，但这些工具只能用于填补近似的缺失细节，而结果则要取决于图像的内容。

图像有限的精细水平是位图图像的主要缺点。位图图像使用细小的网格，以确保能够显示出图片色彩、质地和细节上的微妙变化，但是当你过度地缩放一个图片，原本渐变平滑的图像就会被像素化。



位面图像

位面图像和光栅图像是由色块或者像素组成的，它使得颜色、色调以及细节的变化都得以在图片中展现，使自身成为成像的最完美选择。



分辨率

低分辨率的位图会缺乏精细的细节。如果放大图像的原始尺寸，会得到非常差的视觉效果，虽然有方法可以解决一些细节问题。



矢量图像

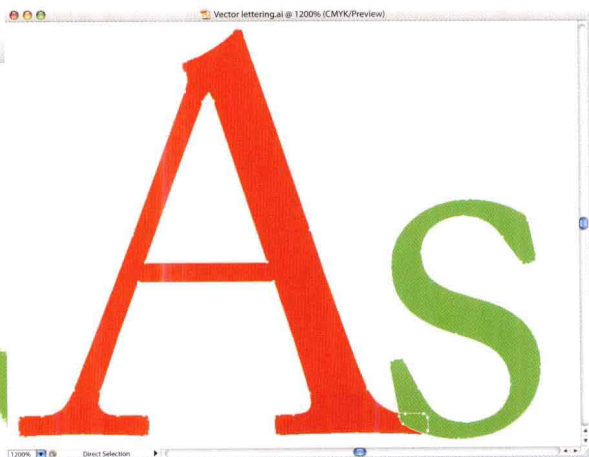
相比而言，矢量图像则通过数学坐标定义的连接点来构造图像，而不是像位图图像那样，画上一条连接的黑色像素来产生一条线，矢量的线只是简单地描述开始和结束两个点，并连接成线。

这个系统有两个优点：矢量图像的文件尺寸远远小于位图图像（试想一下仅仅两个

点和数千个独立的像素），此外，矢量图像的画质与分辨率无关，这意味着无论你怎么缩放一张矢量图像，画质都不会降低，而位图图像是无法做到的。

它的缺点在于尽管理论上是完美的，但是在实际情况中，我们无法在真实影像中使用矢量的方法。它更加适合于简单的图形和创建单色的字体、公司标志和某些类型的插画。但是请记住，因为电脑显示器使用的是位图系统，你永远无法真正“看到”矢量图

像。而是看到了一个“栅格化”或预览形式的矢量图像。矢量数据的缩放、存储和操控是纯洁的，但它的显示被栅格化了，图像被转化为一系列点亮的像素或墨滴，显示或输出通常使用高分辨率的显示器或打印机。



矢量

矢量图片使用一系列的点和线来构成图片，使其与分辨率无关；所以无论如何缩放矢量图片，都不会影响成像质量。这个特性让矢量图片成为绘制标志和插图的最佳选择。

细节

更多的细节被添加到矢量图形中，会产生更多的节点，会大大增加文件的大小，这是使用矢量图像还是位图图像的关键点。

