

中等职业教育数字艺术类规划教材



边做边学

Photoshop+CorelDRAW

综合 实训教程

- 江新顺 主编
- 项仁轩 杨普照 副主编



附光盘

 人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中等职业教育数字艺术类规划教材



边做边学

Photoshop+CorelDRAW

综合

实训教程

■ 江新顺 主编

■ 项仁轩 杨普照 副主编

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop+CorelDRAW综合实训教程 / 江新顺主编

— 北京：人民邮电出版社，2010.11

(边做边学)

中等职业教育数字艺术类规划教材

ISBN 978-7-115-23801-6

I. ①P… II. ①江… III. ①图形软件, Photoshop CS3、CorelDRAW—专业学校—教材 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第191885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，也可以供 Photoshop 和 CorelDRAW 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+CorelDRAW 综合实训教程

- ◆ 主 编 江新顺
- 副 主 编 项仁轩 杨普照
- 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 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
中国铁道出版社印刷厂印刷
- ◆ 开本：787×1092 1/16
印张：15.75 2010年11月第1版
字数：412千字 2010年11月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-23801-6

定价：33.00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 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 and 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,须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 来完成专业的平面设计项目。

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、室内平面图设计、宣传单设计、广告设计、海报设计、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 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 54 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	6
第 4 章	书籍装帧设计	6
第 5 章	唱片封面设计	4
第 6 章	室内平面图设计	4
第 7 章	宣传单设计	4
第 8 章	广告设计	4
第 9 章	海报设计	4
第 10 章	杂志设计	8
第 11 章	包装设计	6
学 时 总 计		54

本书由江新顺任主编,项仁轩、杨普照任副主编,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、尹国琴、崔桂青、张文达等。

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

2010 年 7 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
 - 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 11
 - 3. 出血 13
 - 4. 文字转换 18
 - 5. 印前检查 19
 - 6. 小样 20

第2章 标志设计

- ① 2.1 天肇电子标志设计 24
 - 2.1.1 【案例分析】 24
 - 2.1.2 【设计理念】 24
 - 2.1.3 【操作步骤】 25
 - 1. 制作标志中的“天”字 25
 - 2. 制作标志中的“e”图形 29
 - 3. 制作“天”字的立体效果 32
 - 4. 制作“e”图形和标准字的立体效果 34

- ① 2.2 综合演练——
晨东百货标志设计 36
- ① 2.3 综合演练——火酷网标志 .. 36

第3章 卡片设计

- ① 3.1 新春贺卡正面设计 37
 - 3.1.1 【案例分析】 37
 - 3.1.2 【设计理念】 37
 - 3.1.3 【操作步骤】 38
 - 1. 绘制贺卡背景效果 38
 - 2. 制作光晕和装饰图形 40
 - 3. 导入贺卡底图并输入祝福语 41
 - 4. 编辑祝福语 41
 - 5. 添加英文祝福语 43
- ① 3.2 新春贺卡背面设计 43
 - 3.2.1 【案例分析】 43
 - 3.2.2 【设计理念】 43
 - 3.2.3 【操作步骤】 44
 - 1. 绘制贺卡背景效果 44
 - 2. 制作文字特效 45
 - 3. 编辑生肖图案 48
 - 4. 添加云纹样 51
 - 5. 添加祝福文字 51
 - 6. 添加和编辑日期文字 52
- ① 3.3 综合演练——
新年贺卡设计 53

第4章 书籍装帧设计

- ① 4.1 千年古都北京书籍封面设计 54

4.1.1	【案例分析】	54
4.1.2	【设计理念】	54
4.1.3	【操作步骤】	55
	1. 制作书的背景效果	55
	2. 制作古旧装饰效果	56
	3. 绘制装饰按钮图形	58
	4. 添加并编辑内容文字	61
	5. 制作书名	62
	6. 制作目录和出版信息	63
→ 4.2	中国古玉鉴别书籍封面设计	64
4.2.1	【案例分析】	64
4.2.2	【设计理念】	65
4.2.3	【操作步骤】	65
	1. 制作背景图效果	65
	2. 绘制书名底图	66
	3. 添加图片并制作倒影效果	69
	4. 绘制图章效果	70
	5. 编辑图片并制作阴影效果	71
	6. 制作书名	73
	7. 绘制装饰图形和线条	74
	8. 添加内容文字和出版社信息	75
→ 4.3	综合演练——欧洲建筑博览书籍封面设计	76

第5章 唱片封面设计

→ 5.1	古典音乐唱片封面设计	77
5.1.1	【案例分析】	77
5.1.2	【设计理念】	77
5.1.3	【操作步骤】	78
	1. 制作背景效果	78
	2. 处理人物图片	80

	3. 制作名称和装饰图片	81
	4. 添加并编辑内容文字	84
	5. 制作标志并添加出版信息	86
→ 5.2	情感音乐唱片封面设计	
5.2.1	【案例分析】	88
5.2.2	【设计理念】	88
5.2.3	【操作步骤】	88
	1. 绘制背景图形	88
	2. 制作图片合成效	89
	3. 制作唱片标题名称底图	94
	4. 添加标题文字	95
	5. 添加其他内容文字	98
	6. 制作标志及出版信息	99
→ 5.3	综合演练——轻音乐唱片封面设计	100

第6章 室内平面图设计

→ 6.1	室内平面图设计	101
6.1.1	【案例分析】	101
6.1.2	【设计理念】	101
6.1.3	【操作步骤】	102
	1. 制作背景图	102
	2. 添加并制作标题文字	103
	3. 绘制墙体图形	106
	4. 制作门和窗户图形	107
	5. 制作地板和床	109
	6. 制作枕头和抱枕	111
	7. 制作床头柜和灯	112
	8. 制作地毯和沙发图形	113
	9. 制作盆栽和茶几	115
	10. 制作桌子和椅子图形	118
	11. 制作阳台	121
	12. 制作电视和衣柜图形	123
	13. 制作厨房的地板和厨具	125

- 14. 制作浴室 128
- 15. 添加标注和指南针 131
- 16. 添加线条和说明性文字 132

→ 6.2 综合演练—— 天源室内平面图设计 133

第7章 宣传单设计

→ 7.1 摄像产品宣传单设计 135

- 7.1.1 【案例分析】 135
- 7.1.2 【设计理念】 135
- 7.1.3 【操作步骤】 136
 - 1. 制作背景效果 136
 - 2. 绘制背景网格 137
 - 3. 导入并编辑宣传图片 139
 - 4. 添加介绍性文字和产品 141
 - 5. 制作宣传语 143
 - 6. 绘制记忆卡图形 145
 - 7. 制作图片的倒影效果 146
 - 8. 制作企业标志 148

→ 7.2 综合演练—— 电脑促销宣传单 149

→ 7.3 综合演练—— 餐厅美食广告设计 150

第8章 广告设计

→ 8.1 汽车广告 151

- 8.1.1 【案例分析】 151
- 8.1.2 【设计理念】 151
- 8.1.3 【操作步骤】 152
 - 1. 制作背景效果 152
 - 2. 添加产品图片 154
 - 3. 制作宣传图片 155
 - 4. 制作企业标志 157
 - 5. 制作广告宣传语 159

- 6. 绘制图钉图形 163
- 7. 添加图片及介绍文字 164

→ 8.2 综合演练—— 钻石产品广告设计 167

→ 8.3 综合演练—— 房地产广告设计 167

第9章 海报设计

→ 9.1 演唱会海报设计 169

- 9.1.1 【案例分析】 169
- 9.1.2 【设计理念】 169
- 9.1.3 【操作步骤】 170
 - 1. 制作背景效果 170
 - 2. 制作音符图形 171
 - 3. 绘制并编辑底图图形 173
 - 4. 绘制音响图形 174
 - 5. 绘制标志 177
 - 6. 制作宣传语 179
 - 7. 绘制装饰图形 181
 - 8. 导入并编辑宣传图片 181
 - 9. 添加并编辑其他
宣传文字 182

→ 9.2 综合演练—— 茶艺海报设计 185

→ 9.3 综合演练—— 旅游海报设计 185

第10章 杂志设计

→ 10.1 杂志封面设计 186

- 10.1.1 【案例分析】 186
- 10.1.2 【设计理念】 186
- 10.1.3 【操作步骤】 187
 - 1. 添加背景光晕效果 187
 - 2. 调整图片色调 188

3. 添加并编辑标题名称	188
4. 添加并编辑栏目名称	191
5. 制作条形码	193
➔ 10.2 杂志目录	193
10.2.1 【案例分析】	193
10.2.2 【设计理念】	194
10.2.3 【操作步骤】	194
1. 制作目录背景	194
2. 制作目录标题	195
3. 添加栏目代表图片	197
4. 添加栏目小标题及 内容简介	198
5. 制作其他标题	201
➔ 10.3 美容栏目	203
10.3.1 【案例分析】	203
10.3.2 【设计理念】	203
10.3.3 【操作步骤】	203
1. 制作栏目标题	203
2. 制作卷页图片	205
3. 制作页面分割图形	206
4. 添加产品图片及 宣传文字	207

5. 制作小栏目	213
6. 添加装饰图形及页码	215
➔ 10.4 综合演练—— 科技栏目	217

第 11 章 包装设计

➔ 11.1 口香糖包装设计	218
11.1.1 【案例分析】	218
11.1.2 【设计理念】	218
11.1.3 【操作步骤】	219
1. 制作背景效果	219
2. 绘制产品标志	220
3. 制作产品宣传语	222
4. 绘制水珠效果	226
5. 绘制口香糖	228
6. 添加产品内容文字	231
7. 制作背面效果	233
8. 制作立体效果	239
➔ 11.2 综合演练—— 酒盒包装设计	243
➔ 11.3 综合演练—— 易拉罐包装设计	244

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、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>+<I>组合键，弹出“导入”对话框，打开光盘中的“Ch01 > 素材 > 水果人物插画 > 01”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，如图 1-1 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 1-2 所示，单击“确定”按钮，将矢量图转换为位图，效果如图 1-3 所示。

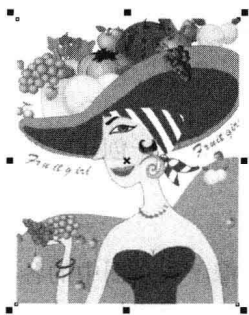


图 1-1



图 1-2

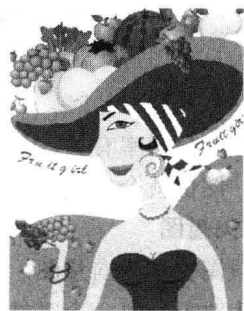


图 1-3




步骤 2 选择“选择”工具 , 选中要导出的图片, 如图 1-4 所示。选择“文件 > 导出”命令, 弹出“导出”对话框, 将文件名设为“水果人物插画”, 保存类型设为“TIF”格式, 如图 1-5 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 1-6 所示, 单击“确定”按钮, 将图片导出。



图 1-4



图 1-5

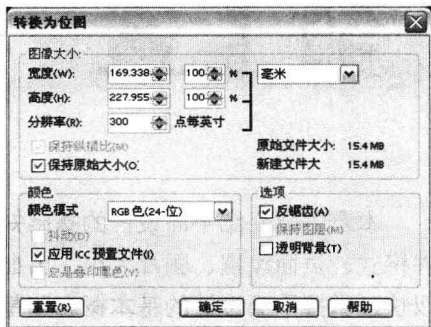


图 1-6

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 1-7 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，效果如图 1-8 所示。

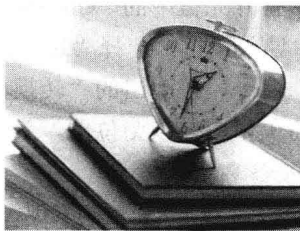


图 1-7



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 1-9 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 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 1-11 所示，分辨率为 300 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。

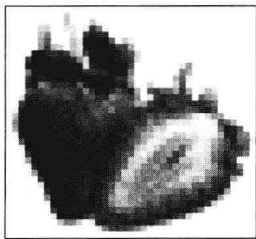


图 1-11

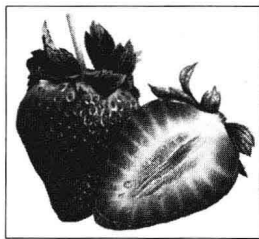


图 1-12



提 示 如果一幅图像所包含的像素是固定的，增加图像尺寸，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 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 1-13 所示, 可以在其中设置 CMYK 颜色。在 CorelDRAW 中的标准填充对话框中选择 CMYK 色彩模式, 可以设置 CMYK 颜色, 如图 1-14 所示。

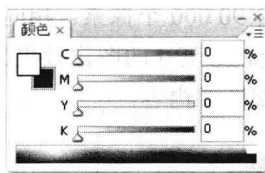


图 1-13



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 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 1-15 所示。

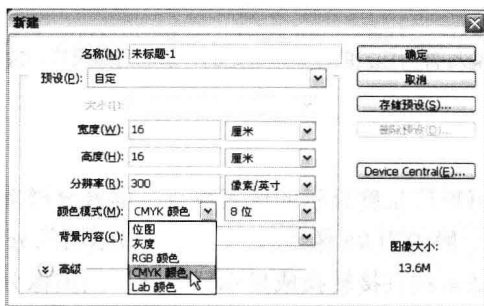


图 1-15



提示 在建立新的 Photoshop 文件时选择 CMYK 四色印刷模式，可防止最后的颜色失真，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 1-16 所示。在 CorelDRAW 中的标准填充对话框中选择 RGB 色彩模式，可以设置 RGB 颜色，如图 1-17 所示。

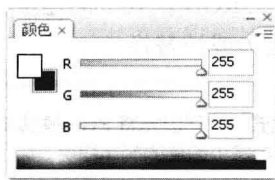


图 1-16



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 $256 \times 256 \times 256 = 1\,670$ 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 CS3 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 1-18 所示。在 CorelDRAW 中的标准填充对话框中选择灰度色彩模式，可以设置灰度颜色，如图 1-19 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 1-20 所示。

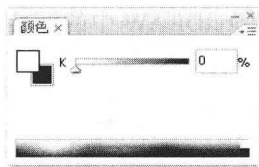


图 1-18

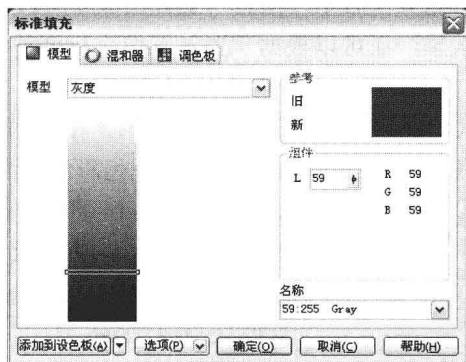


图 1-19

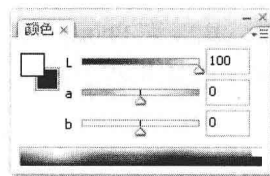


图 1-20

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，然后导入到 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。但它在兼容度上比较差，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前，最好先以这种格式存储。另外，Photoshop 打开和存储这种格式的文件较其他格式更快。

◎ AI 格式

AI 是一种矢量图片格式，是 Adobe 公司的 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 的首字母缩写，译为联合图片专家组，它既是 Photoshop 支持的一种文件格式，也是一种压缩方案。JPEG 格式是 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，这样就能控制数据的损失程度。

在 Photoshop 中，可以选择低、中、高和最高 4 种图像压缩品质。以最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。而选择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。

1.2 图像设计与输出

1.2.1 【操作目的】

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。通过将名片中的文字转曲掌握文字的转换方法。通过查询文件信息掌握印前检查的方法。

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，新建一个文建。将前景色设为灰色（其 R、G、B 的值分别为 220、221、221），按<Alt>+<Delete>组合键，用前景色填充“背景”图层。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。

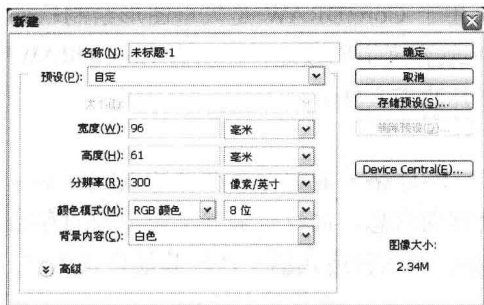


图 1-21

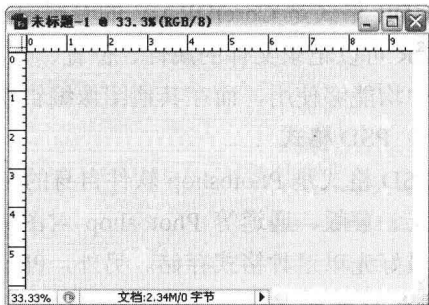


图 1-22

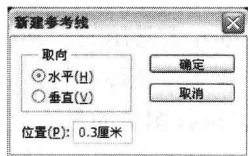


图 1-23

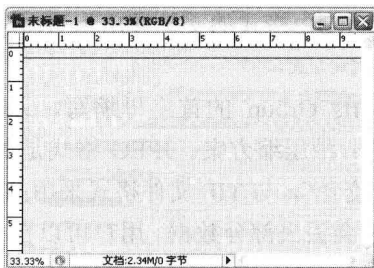


图 1-24

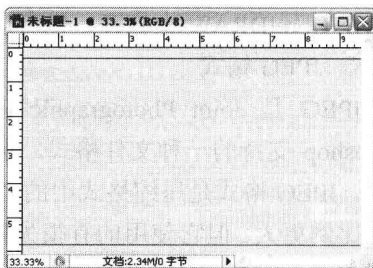


图 1-25

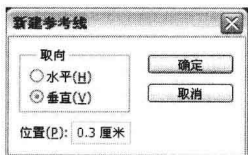


图 1-26

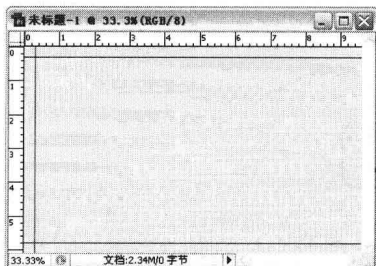


图 1-27

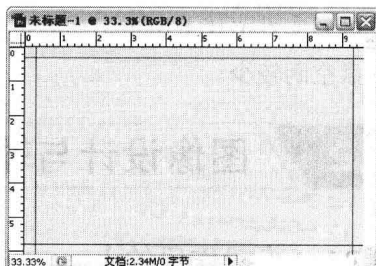


图 1-28


步骤 4 按<Ctrl>+<O>组合键，打开光盘中的“Ch01 > 素材 > 视觉工作室名片 > 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“视觉工作室名片背景”，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

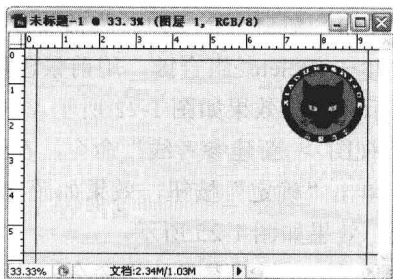


图 1-30



CorelDRAW 应用

步骤 1 按<Ctrl>+<N>组合键,新建一个文档,选择“版面 > 页面设置”命令,弹出“选项”对话框,在“页面”设置区的“大小”选项框中,设置“宽度”选项的数值为 90mm,设置“高度”选项的数值为 55 mm,设置出血选项的数值为 3mm,如图 1-31 所示。选择“查看 > 显示 > 出血”命令,页面效果如图 1-32 所示。

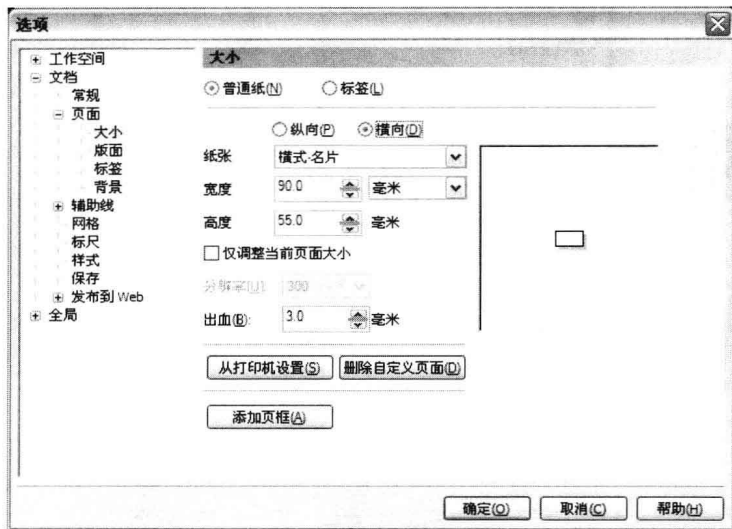


图 1-31

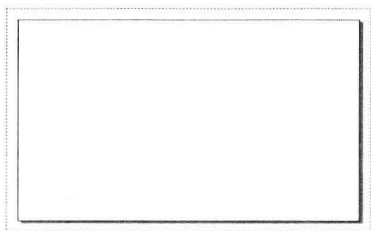




图 1-32

步骤 2 选择“文件 > 导入”命令,在弹出的对话框中选择“Ch01 > 效果 > 视觉工作室名片 > 视觉工作室名片背景.tif”文件,将名片导入到页面中。选中名片,按<P>键,将名片与页面居中对齐,效果如图 1-33 所示。选择“文本”工具 ,分别输入所需要的文字,选择“选择”工具 ,在属性栏中选择合适的字体并设置文字大小,效果如图 1-34 所示。

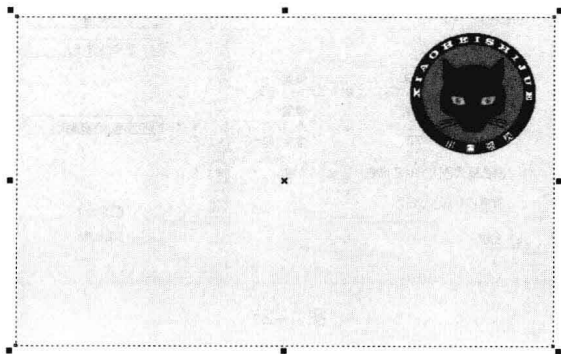


图 1-33

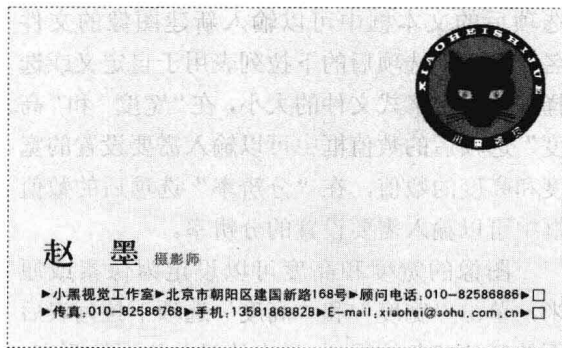



图 1-34

步骤 3 选择“选择”工具 ,用圈选的方法将文字同时选取,选择“排列 > 转换为曲线”命令,将文字转换为曲线,如图 1-35 所示。选择“文件 > 文档信息”命令,在弹出的对话框中可查看文件多方面的信息,如图 1-36 所示。按<Ctrl>+<S>组合键,将文件保存。