



高等教育立体化精品教材
“互联网+”新形态教材

Photoshop+Illustrator 平面设计标准教程

主编 牟音昊

 知识出版社

图书在版编目(CIP)数据

Photoshop+Illustrator 平面设计标准教程/牟音昊
主编. —北京:知识出版社,2020.3
ISBN 978-7-5215-0159-9

I. ①P… II. ①牟… III. ①平面设计—图像处理软件—教材 IV. ①TP391.413

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2020)第 030162 号



责任编辑 何立兵
封面设计 易 帅
出版发行 知识出版社
地 址 北京阜成门北大街 17 号 邮政编码:100037
电 话 010-88390969
网 址 <http://www.ecph.com.cn>
印 刷 天津市蓟县宏图印务有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 16.25
字 数 374 千字
印 次 2020 年 3 月第 1 版 2020 年 3 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5215-0159-9
定 价 52.00 元

本书如有印刷质量问题,可与出版社联系调换

PREFACE 前言

Photoshop 和 Illustrator 自推出之日起就深受广大平面设计人员的喜爱,分别是当今流行的图像处理 and 矢量图形设计软件。Photoshop 和 Illustrator 被广泛应用于平面设计、包装装潢、彩色出版等诸多领域。在实际工作中,平面设计和制作工作很少用单一软件来完成,要想出色地完成一件平面设计作品,需要利用不同软件各自的优势,再将它们巧妙地结合使用。

本书根据高校教师和学生的实际需求,以平面设计的典型应用为主线,通过多个经典实用的案例,全面细致地讲解如何利用 Photoshop 和 Illustrator 来完成专业的平面设计项目。

全书共分为 12 章,分别详细讲解了设计软件基础、标志设计、卡片设计、UI 设计、书籍装帧设计、电商设计、宣传单设计、广告设计、招贴设计、宣传册设计、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 Illustrator 制作案例的流程和技法,并在此过程中融入实践经验及相关知识,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。

本书配套的教学资源包中包含书中所有案例的素材及效果文件。为了方便教师教学,资源包中还配备了课程说明、教案、教学课件、检测题等教学资源。另外,我们还为书中所有案例提供了配语音讲解的高清视频,以便学生顺利制作出案例效果。本书的参考学时为 60 学时,其中实训环节为 22 学时,各章的参考学时参见下面的学时分配表。

学时分配表

章节	课程内容	学时分配	
		讲授(学时)	实训(学时)
第 1 章	设计软件基础	2	0
第 2 章	标志设计	2	2
第 3 章	卡片设计	3	2
第 4 章	UI 设计	4	2
第 5 章	书籍装帧设计	4	2
第 6 章	电商设计	4	2
第 7 章	宣传单设计	3	2





续表

章 节	课 程 内 容	学 时 分 配	
		讲 授 (学 时)	实 训 (学 时)
第 8 章	广 告 设 计	3	2
第 9 章	招 贴 设 计	3	2
第 10 章	宣 传 册 设 计	4	2
第 11 章	杂 志 设 计	3	2
第 12 章	包 装 设 计	3	2
学 时 总 计		38	22

由于编者水平有限,书中难免有疏漏之处,敬请广大读者批评指正。

编 者



CONTENTS 目录

第 1 章 设计软件基础

1.1 位图和矢量图·····	2
1.2 分辨率·····	3
1.3 色彩模式·····	4
1.4 文件格式·····	6
1.5 页面设置·····	8
1.6 图片大小·····	10
1.7 出血·····	12
1.8 文字转换·····	15
1.9 印前检查·····	16
1.10 小样·····	17

第 2 章 标志设计

2.1 糖时标志设计·····	22
2.2 实战演练——节能环保标志设计·····	26

第 3 章 卡片设计

3.1 邀请函卡片设计·····	28
3.2 体操门票设计·····	40
3.3 实战演练——产品宣传卡设计·····	48

第 4 章 UI 设计

4.1 旅游 APP 设计·····	50
4.2 实战演练——手机界面设计·····	66

第 5 章 书籍装帧设计

5.1 散文诗书籍封面设计·····	68
5.2 旅游书籍封面设计·····	77
5.3 实战演练——儿童成长书籍封面设计·····	96





第 6 章 电商设计	
6.1 平板电脑 Banner 设计	98
6.2 豆浆机 Banner 设计	104
6.3 实战演练——数码相机 Banner 设计	112
<hr/>	
第 7 章 宣传单设计	
7.1 食品宣传单设计	114
7.2 实战演练——家具宣传单设计	127
<hr/>	
第 8 章 广告设计	
8.1 汽车广告设计	130
8.2 咖啡厅广告设计	141
8.3 实战演练——房地产广告设计	151
<hr/>	
第 9 章 招贴设计	
9.1 店庆招贴设计	154
9.2 街舞大赛招贴设计	162
9.3 实战演练——汽车招贴设计	172
<hr/>	
第 10 章 宣传册设计	
10.1 房地产宣传册封面设计	174
10.2 房地产宣传册内页 1 设计	184
10.3 房地产宣传册内页 2 设计	195
10.4 实战演练——房地产宣传册内页 3 设计	206
<hr/>	
第 11 章 杂志设计	
11.1 杂志封面设计	208
11.2 旅游栏目设计	214
11.3 服饰栏目设计	221
11.4 实战演练——婚礼栏目设计	227
<hr/>	
第 12 章 包装设计	
12.1 蓝莓口香糖包装设计	230
12.2 饮料包装设计	239
12.3 实战演练——雪糕包装设计	249



第 1 章 设计软件基础

本章主要介绍设计软件的基础知识，包括位图和矢量图，图像的分辨率、色彩模式和文件格式，页面设置，图片大小，以及出血、文字转换、印前检查、小样等内容。通过本章的学习，可以快速掌握设计软件的基础知识和操作技巧，有助于更好地帮助读者完成平面设计作品的创意设计与制作。



学习目标

- 了解位图和矢量图。
- 了解图像的分辨率、色彩模式和文件格式。
- 掌握设置页面的方法。
- 掌握调整图片大小的技巧。
- 掌握出血的设置技巧。
- 掌握文字的转换方法。
- 掌握印前检查的方法、小样的导出方法。



1.1 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。在处理图像或绘图的过程中,这两种类型的图像可以交叉使用。

1.1.1 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,每个像素点都有其特定的位置和颜色值,位图图像的显示效果与像素点是紧密联系在一起的,不同排列和着色的像素点在一起组成了色彩丰富的图像。像素点越多,图像的分辨率越高,相应地,图像文件也就越大。

图像的原始效果如图 1-1 所示,使用“放大”工具放大后,可以清晰地看到不同颜色的像素小方块,效果如图 1-2 所示。



图 1-1



图 1-2

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,图像的边缘就会呈锯齿状,并且会丢失细节。

1.1.2 矢量图

矢量图形也称为向量图,它是一种基于图形的几何特性来进行描述的图像。矢量图中的各种图形元素称为对象,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。在任何分辨率下显示或打印矢量图,都不会丢失细节。图形的原始效果如图 1-3 所示。使用“放大”工具放大后,其清晰度不变,效果如图 1-4 所示。



图 1-3



图 1-4





矢量图的文件所占内存空间较少,但这种图像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。

1.2 分辨率

分辨率是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三种。下面将分别进行讲解。

1.2.1 图像分辨率

在 Photoshop 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。

在尺寸相同的两幅图像中,高分辨率的图像包含的像素要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($72 \times 72 = 5\ 184$);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 300 像素/英寸的图像效果如图 1-5 所示,分辨率为 72 像素/英寸的图像效果如图 1-6 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作品。



图 1-5



图 1-6

提示

如果一幅图像所包含的像素是固定的,增加图像尺寸后,会降低图像的分辨率。

1.2.2 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 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。

1.2.3 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 以上的,可以使图像达到比较好的效果。





1.3 色彩模式

Photoshop 和 Illustrator 提供了多种色彩模式,这些色彩模式是作品能够在屏幕和印刷品上成功表现的重要保障。这里重点介绍几种经常使用的色彩模式,即 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,并且各模式之间可以相互转换。

1.3.1 CMYK 模式

CMYK 代表印刷上用的 4 种油墨颜色: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色法混合原理,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”面板如图 1-7 所示。可以在“颜色”面板中设置 CMYK 的颜色。在 Illustrator 中也可以使用“颜色”面板设置 CMYK 的颜色,如图 1-8 所示。

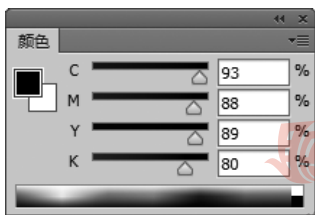


图 1-7

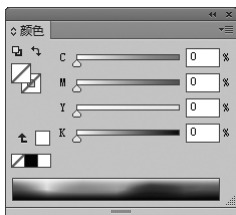


图 1-8

提示

若作品需要进行印刷,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 Illustrator 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。

可以在建立新的 Photoshop 图像文件时就选择 CMYK 颜色模式(四色印刷模式),如图 1-9 所示。



图 1-9





提示

在新建 Photoshop 文件时选择“CMYK 颜色”模式的优点是可以避免成品的颜色失真,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。

在作品制作的过程中,可以随时选择“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,就无法再变回原来的 RGB 色彩模式。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 色彩模式时的图像效果,如果不满意 CMYK 色彩模式效果,还可以根据需要进行调整。

1.3.2 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 24bit 的 RGB 图像有 3 个色彩信息的通道:红色(R)、绿色(G)和蓝色(B)。在 Photoshop 中,RGB“颜色”面板如图 1-10 所示。在 Illustrator 中,通过“颜色”面板也可以设置 RGB 颜色,如图 1-11 所示。

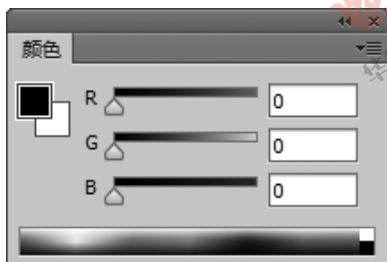


图 1-10

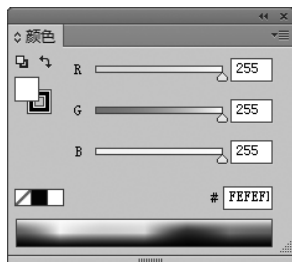


图 1-11

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 个亮度级别。3 种色彩相叠加,可以有 $256 \times 256 \times 256 = 1\,678$ 万种可能的颜色。这 1 678 万种颜色足以表现出绚丽多彩的世界。

在 Photoshop 中编辑图像时,RGB 色彩模式应该是最佳的选择。因为,它可以提供全屏幕多达 24 位的色彩范围,一些计算机领域的色彩专家称为“True Color”(真彩显示)。

提示

在视频编辑和设计过程中,一般使用 RGB 颜色来编辑和处理图像。

1.3.3 灰度模式

灰度模式(灰度图)又称为 8bit 深度图。每个像素用 8 个二进制数表示,能产生 2^8 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,当要将作品转换为灰度模式时,应先做好图像备份。

像黑白照片一样,一个灰度模式的图像只有明暗值,没有“色相”和“饱和度”这两种颜色信息。在 Photoshop 中,“颜色”面板如图 1-12 所示。在 Illustrator 中,也可以用“颜色”面板设置灰度颜色,如图 1-13 所示。“0%”代表白色,“100%”代表黑色,其中,K 值用于衡量黑色油墨用量。

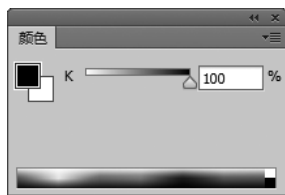


图 1-12

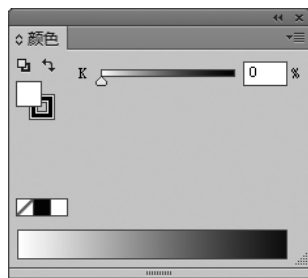


图 1-13

1.3.4 Lab 模式

Lab 模式是 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色到灰色,再到亮粉红色;b 通道从亮蓝色到灰色,再到焦黄色。Lab“颜色”面板如图 1-14 所示。

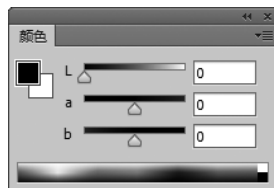


图 1-14

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 RGB 模式的速度相仿。而且在把 Lab 模式转成 CMYK 模式的过程中,色彩不会丢失或被替换。

提示

当 Photoshop 将 RGB 模式转换成 CMYK 模式时,可以先将 RGB 模式转换成 Lab 模式,然后再将 Lab 模式转换成 CMYK 模式。这样会减少图片颜色的损失。

1.4 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 Illustrator 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 Illustrator 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。下面重点讲解几种常用的文件存储格式。





1.4.1 TIF (TIFF) 格式

TIF 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 及 UNIX 三大工作站平台,是这三大平台上使用最广泛的绘图格式。

用 TIF 格式存储文件时应该考虑文件的大小,因为 TIF 格式的结构要比其他格式更大、更复杂。TIF 格式支持 24 个通道,能存储多于 4 个通道的文件。TIF 格式还允许用户使用 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,将其导入 Illustrator 的平面设计文件中再进行编辑处理。

1.4.2 PSD 格式

PSD 格式是 Photoshop 软件专用的文件格式,PSD 格式能够保存图像数据的细小部分,如图层、蒙版、通道等,以及其他 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,最好先以这种格式进行存储。另外,Photoshop 打开和存储这种格式的文件较其他格式更快。



1.4.3 AI 格式

AI 格式是 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。

1.4.4 JPEG 格式

JPEG 是 Joint Photographic Experts Group 的缩写,译为“联合图片专家组”。JPEG 格式既是 Photoshop 支持的一种文件格式,也是一种压缩方案。它是 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,有“低”“中”“高”和“最高”4 种图像压缩品质可供选择。以高质量保存图像比其他质量的保存形式占用的磁盘空间更大。而选择低质量保存图像则会损失较多的数据,但占用的磁盘空间较少。

1.4.5 EPS 格式

EPS 格式为压缩的 PostScript 格式,是为在 PostScript 图形打印机上输出图像开发的格式。其最大优点是在排版软件中可以以低分辨率预览,而在打印时以高分辨率输出。它不支持 Alpha 通道,但可以支持裁切路径。





EPS 格式支持 Photoshop 中所有的颜色模式,可以用来存储点阵图和向量图。在存储点阵图图像时,还可以将图像的白色像素设置为透明的效果,它在位图模式下也支持透明。

1.5 页面设置

在设计制作平面作品之前,要根据客户的要求在 Photoshop 或 Illustrator 中设置页面文件的尺寸。下面讲解如何根据制作标准或客户要求来设置页面文件的尺寸。

1.5.1 在 Photoshop 中设置页面

选择“文件>新建”命令,弹出“新建”对话框,如图 1-15 所示。“名称”选项:用于输入新建图像的文件名。



图 1-15

“预设”选项:用于自定义或选择其他固定格式文件的大小。

“宽度”和“高度”选项:用于输入需要的宽度和高度的数值,单击选项右侧的▾按钮,弹出计量单位下拉列表,可以在其中选择图像宽度和高度的计量单位。

“分辨率”选项:用于输入需要的分辨率。

一般在进行屏幕练习时,“分辨率”选项可以设定为“72 像素/英寸”;在进行平面设计时,“分辨率”选项可以设定为输出设备的半调网屏频率的 1.5~2 倍,一般为“300 像素/英寸”。单击“确定”按钮,新建页面。

提示

图像每英寸像素数越高,图像文件就越大。应该根据工作需要设定合适的分辨率。

1.5.2 在 Illustrator 中设置页面

在实际工作中,往往要利用像 Illustrator 这样的优秀平面设计软件来完成印前的制作任务,然后才是出胶片、送印厂。因此,这就要求在设计制作前,设置好作品的尺寸。





选择“文件>新建”命令,弹出“新建文档”对话框,如图 1-16 所示。

“名称”选项:用于输入新建文件的名称。

“配置文件”选项:用于选择不同的配置文件。

“画板数量”选项:用于设置页面中画板的数量,当数量为多页时,右侧的按钮和下方的“间距”“列数”选项显示为可编辑状态。

按钮:用于设置画板的排列方法及排列方向。

“间距”选项:用于设置画板之间的间距。

“列数”选项:用于设置画板的列数。

“大小”选项:可以在其下拉列表中选择系统预先设置的文件尺寸,也可以在下方的“宽度”和“高度”选项中自定义文件尺寸。

“单位”选项:用于设置文件所采用的单位,默认状态下为“毫米”。

“取向”选项:用于设置新建页面的取向。

“出血”选项:用于设置页面的出血值。默认状态下,右侧为锁定 状态,可以同时设置出血值;单击此按钮,使其处于解锁状态,可以单独设置出血值。

按钮:单击该按钮,弹出“从模板新建”对话框,可以从中选择需要的模板来新建文件。单击“高级”选项左侧的 按钮,可以显示或隐藏“高级”选项,如图 1-17 所示。

“颜色模式”选项:用于设置新建文件的颜色模式。



图 1-16



图 1-17

“栅格效果”选项:用于设置文件的栅格效果。

“预览模式”选项:用于设置文件的预览模式。

选择“文件>从模板新建”命令,弹出“从模板新建”对话框,从中选择一个模板,单击“新建”按钮,可新建一个文件。

“使新建对象与像素网格对齐”复选框:勾选此复选框可以使所有图稿自动与像素网格对齐,还可以将内容与像素网格对齐。





1.6 图片大小

在进行平面设计的过程中,为了更好地编辑图像或图形,经常需要调整图像或图形的大小。下面讲解图像或图形大小的调整方法。

1.6.1 在 Photoshop 中调整图像大小

打开一幅图像。选择“图像>图像大小”命令,弹出“图像大小”对话框,如图 1-18 所示。

“像素大小”选项组:以像素为单位来改变“宽度”和“高度”的数值,图像的尺寸也相应改变。

“文档大小”选项组:以厘米为单位来改变“宽度”和“高度”的数值,以英寸为单位来改变“分辨率”的数值,图像文档的大小随之改变,图像的尺寸也相应改变。

“缩放样式”复选框:勾选该复选框,可以在调整图像大小时自动缩放样式。

“约束比例”选项:勾选该复选框,在“宽度”和“高度”选项后面出现“锁链”标志,表示改变其中一项设置时,两选项会成比例地同时改变。

“重定图像像素”复选框:不勾选该复选框,像素大小将不发生变化,“文档大小”选项组中的“宽度”“高度”和“分辨率”选项后面将出现“锁链”标志,如图 1-19 所示。其中一项发生改变时另外两项会同时改变。

自动(A)...按钮:单击此按钮,弹出“自动分辨率”对话框,系统将自动调整图像的分辨率和品质效果,也可以根据需要自主调节图像的分辨率和品质效果,如图 1-20 所示。

在对话框中的“数值计量单位”选项:可以在其下拉列表中选择数值的计量单位,如图 1-21 所示。



图 1-18



图 1-19



图 1-20

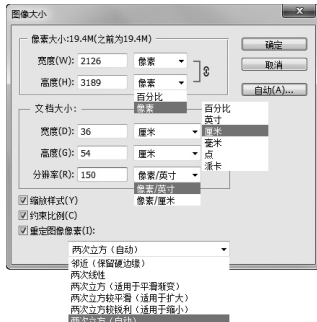


图 1-21







提示

在作品的设计制作过程中,一般情况下,位图的分辨率保持在 300 像素/英寸,这样编辑位图可以从大尺寸图调整到小尺寸图,而且不会造成图像品质的损失。如果从小尺寸图调整到大尺寸图,就会造成图像品质的损失,如图像模糊等。

1.6.2 在 Illustrator 中调整图像大小

打开资源包中的“素材文件\Ch01\05”文件。选择“选择”工具,选取要缩放的图像,图像的周围出现控制手柄,如图 1-22 所示。用鼠标拖曳控制手柄可以手动缩小或放大图像,如图 1-23 所示。

选择“选择”工具,选取要缩放的图像,图像的周围出现控制手柄,如图 1-24 所示。选择“窗口>变换”命令,弹出“变换”面板,如图 1-25 所示。在“宽”和“高”选项中根据需要调整好宽度和高度值,如图 1-26 所示,按“Enter”键确认操作,完成图像的缩放如图 1-27 所示。

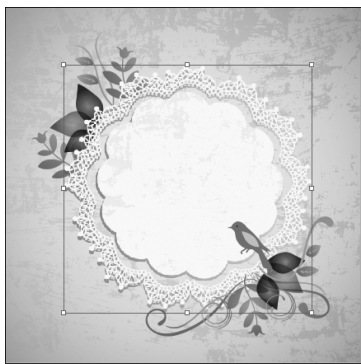


图 1-22



图 1-23

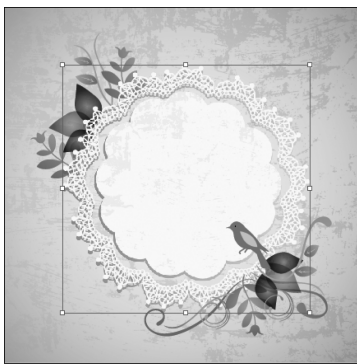


图 1-24



图 1-25



图 1-26



图 1-27





1.7 出血

印刷装订工艺要求接触页面边缘的线条、图片或色块,需超出页面边缘的成品裁切线3毫米,称为出血。出血是防止裁刀裁切到成品尺寸里面的图文或出现白边。下面以名片的制作为例,对如何在 Photoshop 或 Illustrator 中设置名片的出血进行细致的讲解。

1.7.1 在 Photoshop 中设置出血

要求制作的名片成品尺寸为90毫米×50毫米,如果名片有底色或花纹,则需要将底色或花纹跨出页面边缘的成品裁切线3毫米。在 Photoshop 中,新建的文件页面尺寸需要设置为96毫米×56毫米。

步骤1 按“Ctrl+N”组合键,弹出“新建”对话框,选项设置如图1-28所示,单击“确定”按钮,效果如图1-29所示。



图 1-28

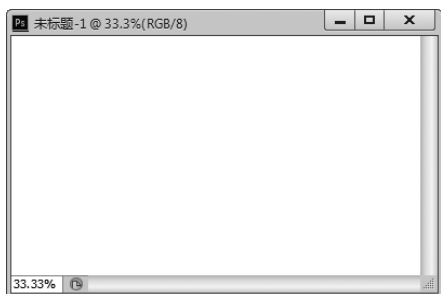


图 1-29

步骤2 选择“视图>新建参考线”命令,弹出“新建参考线”对话框,选项设置如图1-30所示,单击“确定”按钮,效果如图1-31所示。用相同的方法在5.3厘米处新建一条水平参考线,效果如图1-32所示。

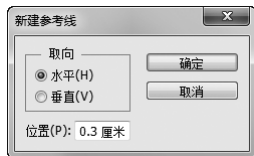


图 1-30



图 1-31



图 1-32

步骤3 选择“视图>新建参考线”命令,弹出“新建参考线”对话框,选项设置如图1-33所示,单击“确定”按钮,效果如图1-34所示。用相同的方法在9.3厘米处新建一条垂直参考线,效果如图1-35所示。



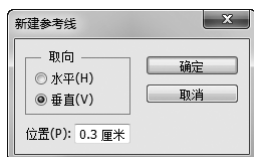


图 1-33



图 1-34

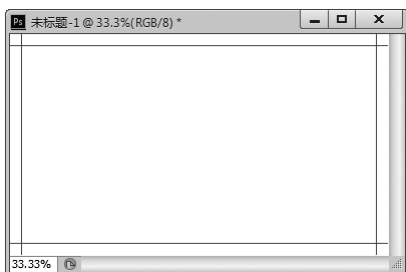



图 1-35

步骤4 按“Ctrl+O”组合键，打开资源包中的“素材文件\Ch01\06”文件，效果如图 1-36 所示。选择“移动”工具, 按住“Shift”键的同时，按下鼠标左键将其拖曳到新建的“未标题-1”文件窗口中，如图 1-37 所示。在“图层”面板中生成新的图层“图层 1”。

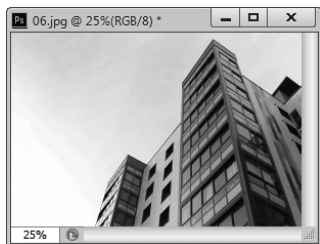


图 1-36



图 1-37

步骤5 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“名片背景”并保存为 TIF 格式，单击“保存”按钮，弹出“TIF 选项”对话框，单击“确定”按钮，将图像保存。

1.7.2 在 Illustrator 中设置出血

要求制作的名片成品尺寸为 90mm×50mm，需要设置的出血为 3mm。

步骤1 按“Ctrl+N”组合键，弹出“新建文档”对话框，选项设置如图 1-38 所示，单击“确定”按钮，效果如图 1-39 所示。在页面中，实线框为宣传卡的成品尺寸，即 90mm×50mm，红色框为出血尺寸，在四边红色框和实线框的空白区域是 3mm 的出血设置。



图 1-38



图 1-39





步骤2 选择“文件>置入”命令,弹出“置入”对话框,打开资源包中的“源文件\Ch01\名片背景.tif”文件,如图 1-40 所示,单击“置入”按钮,将图片置入页面中。单击属性栏中的“嵌入”按钮,将图片嵌入页面中,如图 1-41 所示。

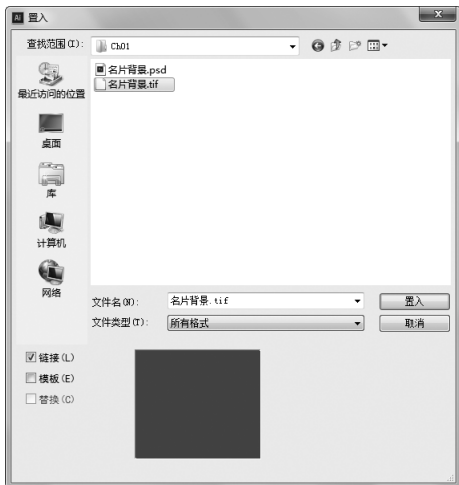


图 1-40



图 1-41

步骤3 选择“窗口>变换”命令,弹出“变换”面板,选项的设置如图 1-42 所示,按“Enter”键,置入的图片与页面居中对齐,效果如图 1-43 所示。



图 1-42



图 1-43




步骤4 选择“文件>置入”命令,弹出“置入”对话框,打开资源包中的“素材文件\Ch01\07”文件,单击“置入”按钮,将图片置入页面中。单击属性栏中的“嵌入”按钮,将图片嵌入页面中。选择“选择”工具,按住鼠标左键将所选图像拖曳到适当的位置,效果如图 1-44 所示。选择“文字”工具,在页面中分别输入需要的文字。选择“选择”工具,分别在属性栏中选择合适的字体并设置文字大小,效果如图 1-45 所示。



图 1-44



图 1-45





步骤5 设计作品制作完成,按“Ctrl+S”组合键,弹出“存储为”对话框,将其命名为“名片”,保存为 AI 格式,单击“保存”按钮,将图像保存。

1.8 文字转换

在 Photoshop 和 Illustrator 中输入文字时,都需要设置字体。文字的字体文件需要安装在计算机、打印机或照排机中。字体就是文字的外在形态,当设计师选择的字体与输出中心的字体不匹配时,或者没有设计师选择的字体时,胶片出来后上面的文字就不是设计师选择的文字字体,也可能出现乱码。下面讲解如何在 Photoshop 和 Illustrator 编辑的文件中进行文字转换来避免出现这样的问题。

1.8.1 在 Photoshop 中转换文字

打开资源包中的“素材文件\Ch01\08”文件,在“图层”面板中选中需要的文字图层,如图 1-46 所示。选择“图层>栅格化>文字”命令,将文字图层转换为普通图层,即可将文字转换为图像,如图 1-47 所示,图像窗口中的文字效果如图 1-48 所示。转换为普通图层后,出片文件不会出现字体匹配的问题。



图 1-46

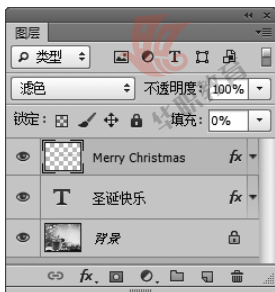



图 1-47



图 1-48

1.8.2 在 Illustrator 中转换文字

打开资源包中的“源文件\Ch01\名片.ai”文件。选择“选择”工具,按住“Shift”键的同时,单击输入的文字将其同时选中,如图 1-49 所示。选择“文字>创建轮廓”命令,将文字转换为轮廓,如图 1-50 所示。按“Ctrl+S”组合键,将文件保存。

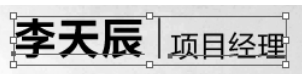


图 1-49

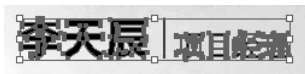


图 1-50

提示

将文字转换为轮廓,就是将文字转换为图形,这样在输出中心就不会出现文字匹配的问题,在胶片上也不会形成乱码。但需要注意的是,经转换的文字无法再使用文字工具进行编辑。





1.9 印前检查

在 Illustrator 中,印刷前可以对设计制作好的名片进行常规的检查。


打开资源包中的“源文件\Ch01\名片.ai”文件,如图 1-51 所示。选择“窗口>文档信息”命令,弹出“文档信息”面板,如图 1-52 所示,单击面板右上方的  图标,在弹出的面板菜单中可以查看各个选项,如图 1-53 所示。



图 1-51

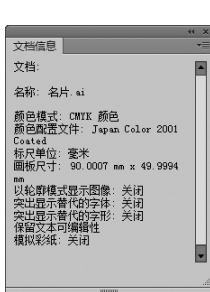


图 1-52

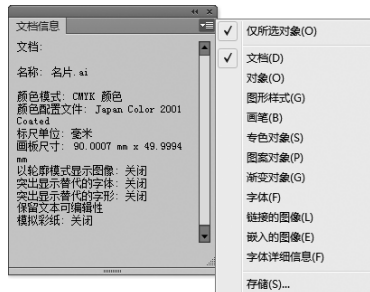


图 1-53

在“文档信息”面板中无法反映图片丢失、修改后未更新、有多余的通道或路径的问题。选择“窗口>链接”命令,弹出“链接”面板,提示丢失或未更新图片,如图 1-54 所示。选择“文字>查找字体”命令,弹出“查找字体”对话框,如图 1-55 所示,可以将“文档信息”中发现的不适合出片的字体修改为其他字体。

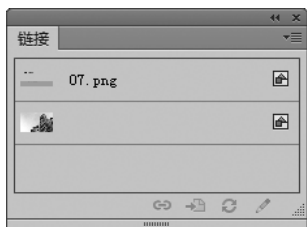


图 1-54

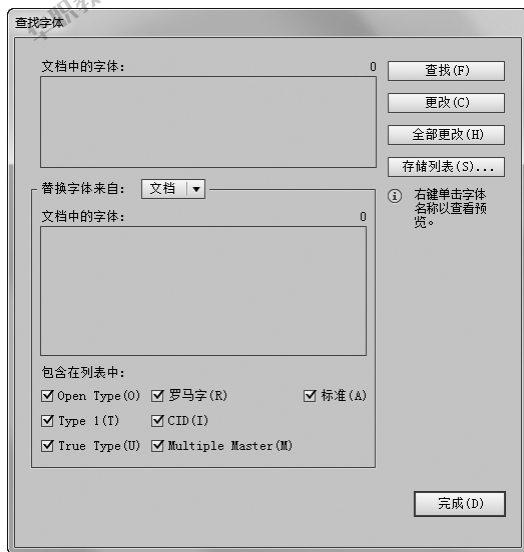


图 1-55

提示

在 Illustrator 中,如果已经将设计作品中的文字转成轮廓,在“查找字体”对话框中将无任何可替换字体。





1.10 小样

在 Illustrator 中,作品设计制作完成后,可以方便地给客户看设计完成稿的小样,下面讲解成稿小样电子文件的导出方法。

1.10.1 带出血的小样

步骤1 打开资源包中的“源文件\Ch01\名片.ai”文件,如图 1-56 所示。选择“文件>导出”命令,弹出“导出”对话框,将其命名为“名片”,导出为 JPG 格式,如图 1-57 所示,单击“保存”按钮。弹出“JPEG 选项”对话框,选项的设置如图 1-58 所示,单击“确定”按钮,导出图像。



图 1-56



图 1-57

步骤2 导出图像如图 1-59 所示。可以通过电子邮件的方式把导出的 JPG 格式小样发给客户,客户可以在看图软件中打开查看,效果如图 1-60 所示。



图 1-58



图 1-59



图 1-60

提示

一般给客户预审的作品小样都导出为 JPG 格式,JPG 格式的图像压缩比例大、文件小,有利于通过电子邮件的方式发给客户预审。





1.10.2 成品尺寸的小样

步骤1 打开资源包中的“源文件\Ch01\名片.ai”文件,效果如图 1-61 所示。选择“选择”工具 \blacksquare ,按“Ctrl+A”组合键,将页面中的所有图形同时选中,按“Ctrl+G”组合键,将其群组,效果如图 1-62 所示。



图 1-61



图 1-62

步骤2 选择“矩形”工具 \square ,绘制一个与页面大小相等的矩形,绘制的矩形就是名片成品尺寸的大小,如图 1-63 所示。选择“选择”工具 \blacksquare ,将矩形和群组后的图形同时选中。按“Ctrl+7”组合键,创建剪切蒙版,效果如图 1-64 所示。成品尺寸的名片效果如图 1-65 所示。

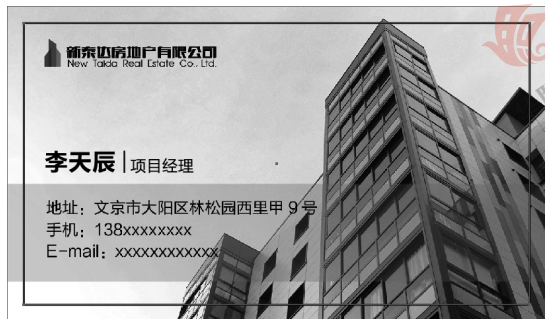


图 1-63

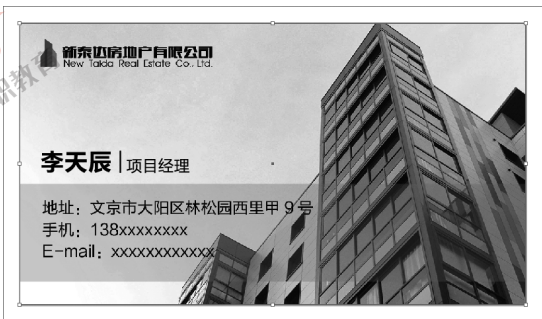


图 1-64



图 1-65

步骤3 选择“文件>导出”命令,弹出“导出”对话框,将其命名为“名片-成品尺寸”,导出为 JPG 格式,如图 1-66 所示,单击“保存”按钮。弹出“JPEG 选项”对话框,选项的设置如图 1-67 所示,单击“确定”按钮,导出成品尺寸的名片图像。可以通过电子邮件的方式把导出的 JPG 格式小样发给客户预审,客户可以在看图软件中打开查看,效果如图 1-68 所示。





图 1-66



图 1-67



图 1-68



