

目 录

CONTENTS

第一章	平面软件相关概述与基础	1
第一节	平面软件相关概述	2
	一、发展历程	2
	二、主界面介绍	2
	三、基本操作	7
第二节	平面软件基础操作	12
	一、Photoshop	12
	二、Illustrator	13
	三、InDesign	15
第三节	平面软件的相关基础知识	17
	一、位图与矢量图	17
	二、像素与分辨率	17
	三、文件格式	18
	四、色彩模式	19
第二章	平面设计软件项目实践	21
第一节	项目实践一——《最美证件照》《中式古风》图像合成	22
	一、项目概括	22
	二、设计案例	22
	1. 《最美证件照》人物图像调整	22
	2. 《中式古风》人物图像后期合成	23
	三、知识点	23
	1. 图像的形状与颜色校正要点	23
	2. 图像抠图工具使用要点	41
	3. 修图工具使用要点	47
	4. 液化工具使用要点	52
	四、实践程序	54
	五、网站链接和相关信息	61

第二节	项目实践二——校园音乐海报设计制作	62
一、项目概括		62
二、设计案例		62
1.《音乐无界限》校园音乐海报		62
2.《音乐无界限》校园音乐海报标题设计		63
三、知识点		63
1.印刷输出设置要点		63
2.图形与文字工具使用要点		66
3.图层特效使用要点		74
四、实践程序		85
五、网站链接和相关信息		93
第三节	项目实践三——综合性包装设计制作	94
一、项目概括		94
二、设计案例		94
1.《狗年春节礼品》包装设计		94
2.《狗年春节礼品》衍生品设计		95
三、知识点		95
1.包装设计基础知识		95
2.图形编辑工具使用要点		100
四、实践程序		109
五、网站链接和相关信息		121
第四节	项目实践四——《少年科技节》校报设计制作	122
一、项目概括		122
二、设计案例		122
1.《少年科技节》校报标题文字设计		122
2.《少年科技节》校报设计		122
三、知识点		123
1.绘制与编辑图形使用要点		123
2.编辑图形路径要点		127
3.文字的输入方式和段落格式设置要点		128
4.置入图像和其他格式文件的操作要点		136

四、实践程序	140
五、网站链接和相关信息	161
第三章 平面设计优秀作品赏析	163
第一节 Photoshop 经典平面设计优秀作品欣赏	164
一、奇幻瑰丽的数码插画作品	164
二、艺技俱佳的影像合成作品	166
三、功能至上的包装设计	170
四、“瞬间”的街头艺术招贴设计	171
第二节 Illustrator 风格多变的图形创意设计作品欣赏	177
一、丰富多彩国外篇	177
二、中国元素国内篇	181
第三节 InDesign 形式多样的版式设计作品欣赏	183
一、轻盈而富有整体感的折页设计	183
二、连续而有动感的画册设计作品	185
三、高雅而有质感的书籍设计作品	188
参考文献	191
后记	192

第一章 平面软件相关概述与基础

第一节 平面软件相关概述

第二节 平面软件基础操作

第三节 平面软件的相关基础知识

第一章 平面软件相关概述与基础

本章概述

本章将介绍平面软件的发展历史、平面软件的基础操作，以及位图与矢量图、像素与分辨率、文件格式、色彩模式的基础知识。

学习目标

通过本章的学习，学生能够了解平面软件的发展历史，同时掌握 Photoshop CC 2015、Illustrator CC 2015、InDesign CC 2015 的基础知识，为学生接下来进行项目实践奠定基础。

第一节 平面软件相关概述

一、发展历程

从原始时期开始人们便不断地在发展中产生新的需求，从实用性发展到对美的需求，从物质需求发展到精神追求，人们的生活水平不断提高，同时对文化的追求也日益强烈。

印刷术的出现拉开了人类文化史上文化传播的新序幕。

印刷术诞生于中国唐朝（618 年—907 年）。由于当时经济的发展、商业的繁荣和文化的兴盛，人们需要迅速地、大量地传播信息，印刷术应运而生。经过雕版印刷和活字印刷两个阶段的发展，印刷术使人类发展迈向了新的阶段，为现代社会的建立提供了必要前提，是中国对世界文化的重大贡献。

印刷术传到国外以后，在国外得到了进一步的发展。对其进行重要改进的是德国的约翰内斯·古登堡，他于 1450 年创造了铅合金活字印刷术，引起了一次媒介革命，自此书籍在欧洲地区开始广泛普及。古登堡的活字印刷术被视为欧洲文艺复兴、宗教改革、启蒙运动和科学革命等运动中的重要角色，

为知识传播奠定了物质基础，使印刷术向前迈进了一大步。

1845 年德国的第一台快速印刷机问世，意味着印刷技术开始走向机械化、平面设计与现代化技术手段开始相结合。

20 世纪以来，科学技术的快速发展使其在理论中积累了很多关于艺术的问题，而艺术也积累了许多关于科学的问题，科学与艺术的联系方式和手段在当今学术界的研究中也越发突出与重要。科学家与艺术家意识到艺术与科学应该得到重新整合。为满足这一需求，视觉化的设计应用软件初步形成，推动了科学与艺术的结合。

二、主界面介绍

1. Photoshop

启动 Photoshop 后，可以看到用于图像基本操作的位于顶部的菜单栏与属性栏、界面左侧的工具栏、界面底部的状态栏、界面右部的面板区、中间的图像窗口，如图 1-1-1 所示。

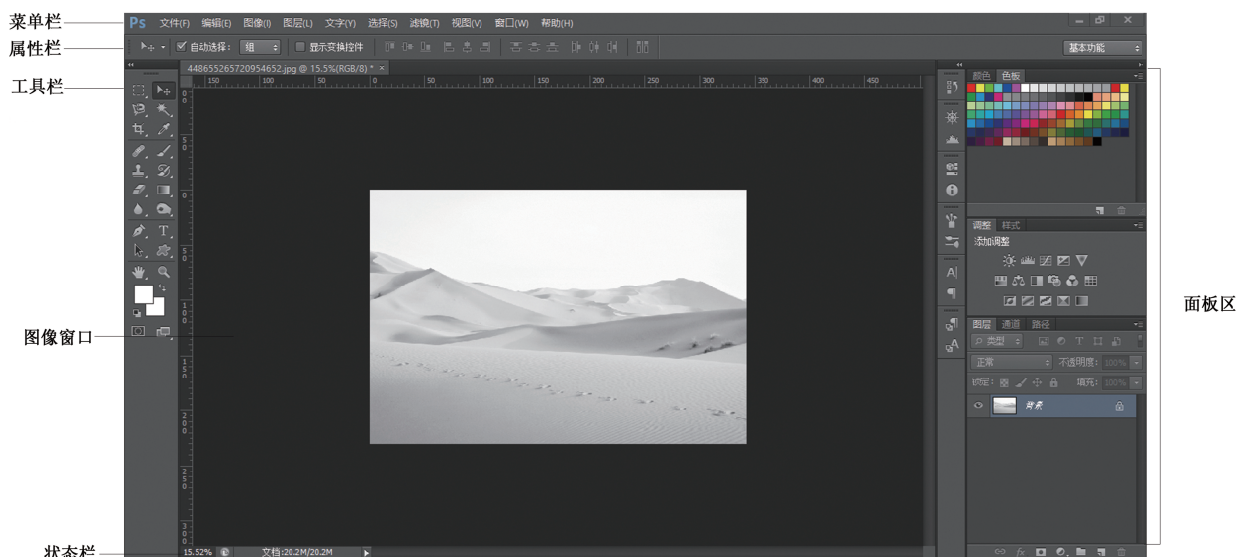


图 1-1-1 Photoshop 工作界面

(1) 菜单栏

菜单栏中包含了“文件”“编辑”“图像”“图层”“文字”“选择”“滤镜”“3D”“视图”“窗口”和“帮助”等 11 个菜单。这 11 个菜单中每一个都含有子菜单，Photoshop 上所有的操作几乎都可以在这上面完成。单击所需的选项，就可以打开相应的菜单，完成操作。

(2) 属性栏

Photoshop 的属性栏提供了工具属性的参数及选项，在工具箱中选择一个工具后，属性栏就会出现相应的参数选项变化。不同的工具其参数选项也是不同的，在其选项中可对其参数进行修改。属性栏一般固定于菜单栏下方。在工具箱中单击“移动工具”后，该工具的属性栏的显示内容如图 1-1-2 所示。



图 1-1-2 移动工具属性栏

(3) 工具箱

Photoshop CC 工具箱中有大量功能强大的工具，不同的工具搭配使用可以完成想要的效果。工具箱使我们能够快速找到想要的工具，提高操作效率。选择工具时，只需单击工具选项。工具箱中有些类

似的工具会归纳到一个工具组中，并在右下角出现小三角号，长按鼠标左键不放即会显示该组所有工具，如图 1-1-3 所示。



图 1-1-3 Photoshop 工具箱

(4) 状态栏

状态栏位于工作界面的底部，用于显示当前文件的一些信息，如图 1-1-4 所示。



图 1-1-4 状态栏

(5) 面板区

Photoshop 在面板区提供多个控制面板，并将其停靠在左侧。在处理图像时，只需单击标签就可以快速找到相对应的面板。其中包括：导航器、信息、颜色、色板、图层、通道、路径、历史记录、动作、工具预设、样式、字符、段落控制面板等，如图 1-1-5 所示。

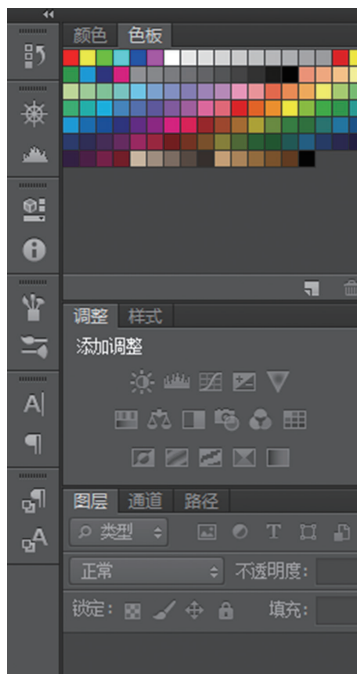


图 1-1-5 面板区

2. Illustrator

启动 Illustrator 后，在菜单栏中执行“文件→打开”，打开一个文件，可以看到 Illustrator 的工作界面与 Photoshop 相似。用于图像基本操作的菜单栏与属性栏位于顶层，界面左侧为工具栏，界面底部

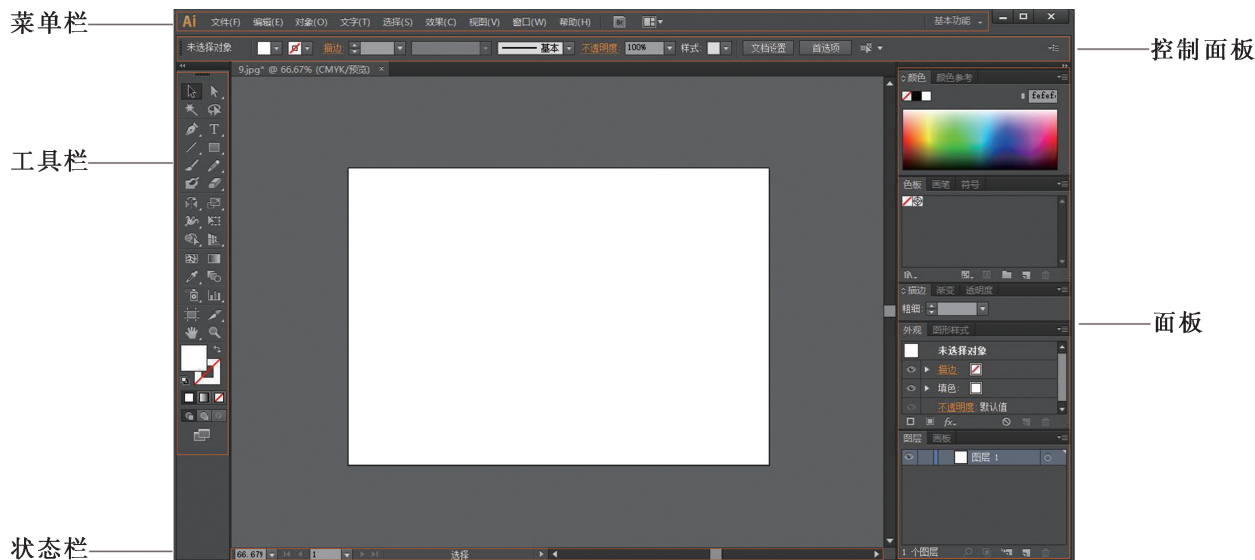


图 1-1-6 Illustrator 工作界面

(1) 菜单栏

菜单栏中包含了“文件”“编辑”“对象”“文字”“选择”“效果”“视图”“窗口”“帮助”9个菜单。这9个菜单中每一个都含有子菜单，Illustrator上所有的操作几乎都可以在这上面完成。单击所需的选项，就可以打开相应的菜单，完成操作。点击菜单栏右侧“基本功能”，可以根据设计需求选择不同工作区。

(2) 屏幕模式

Illustrator 包含三种屏幕模式，这三种模式可用快捷键【F】进行切换。

①带有菜单栏的全屏模式，如图 1-1-7 所示。

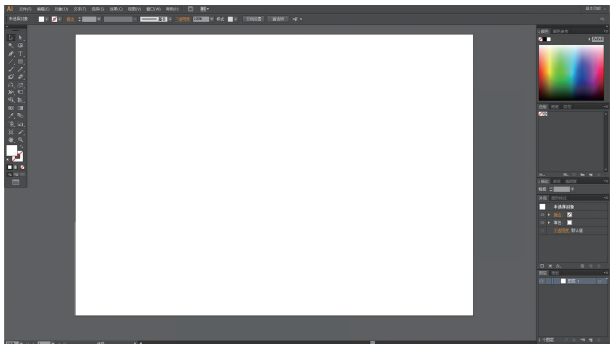


图 1-1-7 带有菜单栏的全屏模式

②全屏模式，如图 1-1-8 所示。



图 1-1-8 全屏模式

③正常模式。

(3) 工具箱

Illustrator 中包含了大量的编辑工具，用于创建和处理图稿，工具箱中的工具可以对图片进行创建、

选择和处理，一些工具包含隐藏工具选项。工具箱中的工具包括选择、绘制、文字、上色、取样、编辑和移动图像等，如图 1-1-9 所示。

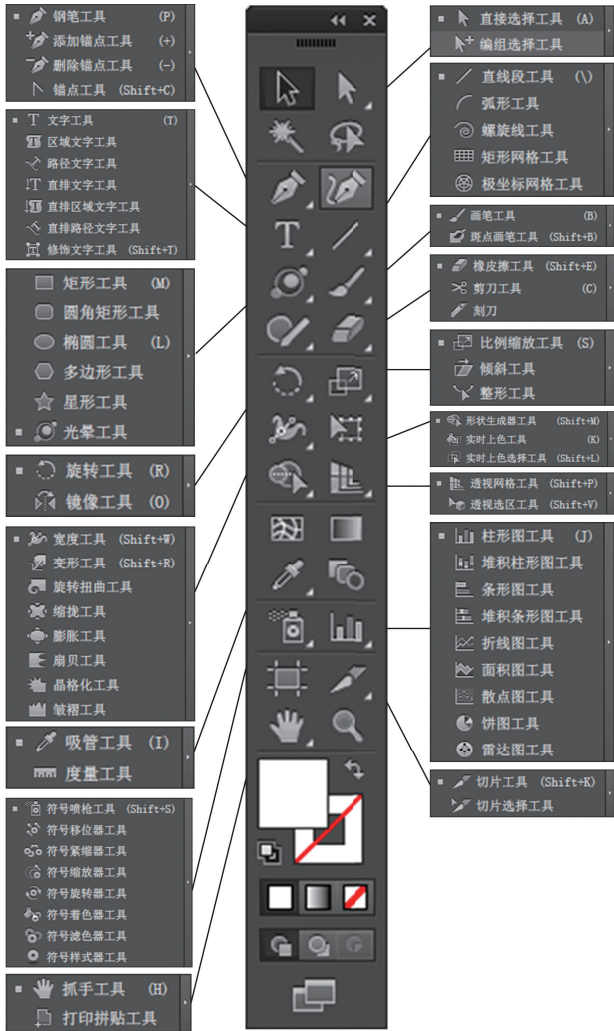


图 1-1-9 Illustrator 工具箱

(4) 浮动面板

在 Illustrator “窗口” 菜单中可以打开大多数的浮动面板。随着 Illustrator 的日趋完善，面板的数量也日渐增多。一般，在“窗口”菜单中选择所需面板名称即可打开该面板，但鉴于显示界面的大小，过多的面板会妨碍工作的进行。

在使用中可以用两种方法进行面板的整理：一种是关闭暂时不需要的面板，另一种是重新组合面板，如图 1-1-10 所示。

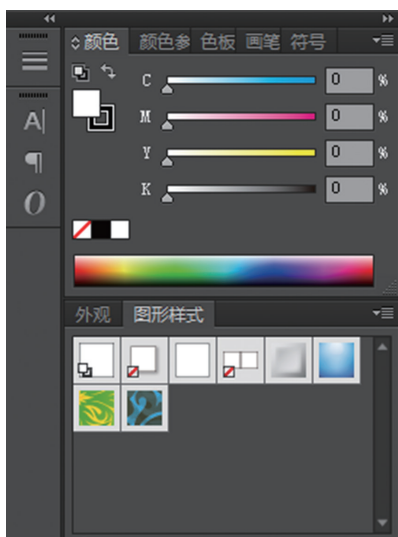


图 1-1-10 面板的整理

(5) 控制面板

控制面板上的选项是随着工具的改变而改变的，包含每个工具的设置属性。

(6) 状态栏

状态栏可以显示当前使用的工具、日期和时间、还原次数、文件大小等。

3. InDesign

启动 InDesign 后，可以看到位于图像顶层的菜单栏与控制面板、界面左侧的工具箱、界面底部的状态栏、界面右侧的浮动面板、中间的绘图窗口，如图 1-1-11 所示。界面颜色可通过在菜单栏中执行“编辑→首选项→用户界面”进行调整。

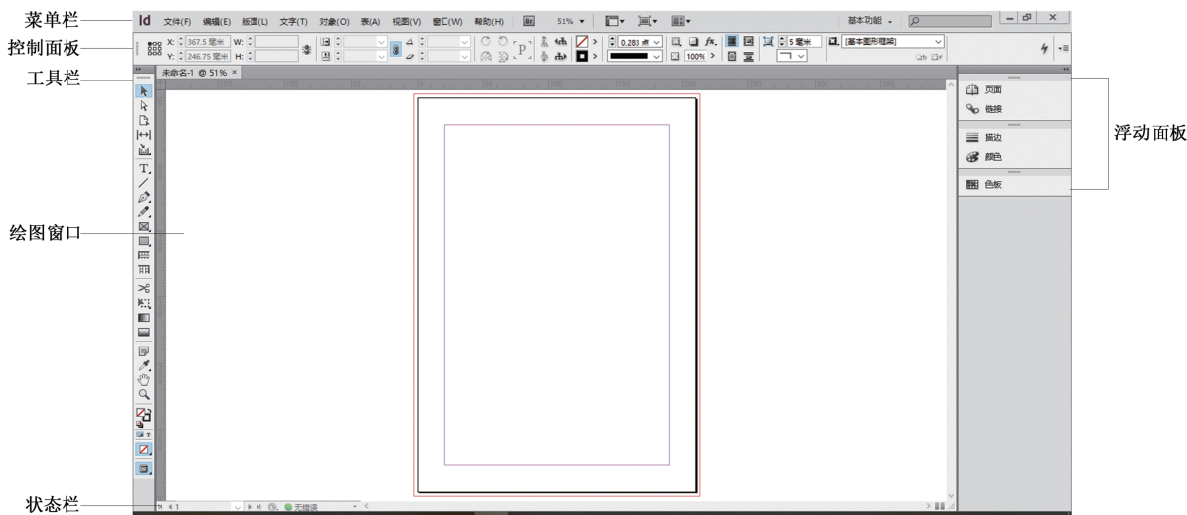


图 1-1-11 InDesign 的工作界面

(1) 菜单栏

菜单栏中包含了“文件”“编辑”“版面”“文字”“对象”“表”“视图”“窗口”和“帮助”菜单。这 9 个菜单中每一个都含有子菜单，InDesign 上所有的操作几乎都可以在这上面完成。单击所需的选项，就可以打开相应的菜单，完成操作。

(2) 工具箱

InDesign 的工具箱提供了工具属性的参数及选项，选项是伴随工具的变化而变化的，每个工具的属性都包含其中。

(3) 工具箱

工具箱的整体版面可以显示为垂直两列或水平一行，但不能改变工具箱中各个工具的位置。其工具可用于选择、编辑、创建页面元素、选择文字、形状、线条和渐变。工具箱中包含与可见工具类似的隐藏工具，工具图标右下角出现小三角符号，表示此工具下内含隐藏工具，长按鼠标左键不放即会显示该组所有工具，然后便可选择所需要的隐藏工具，如图 1-1-12 所示。

三、基本操作

1. Photoshop快捷键

(1) 工具箱

移动工具【V】

矩形、椭圆选框工具【M】

套索、多边形套索、磁性套索【L】

魔棒工具、快速选择工具【W】

裁剪工具、切片工具、切片选择工具【C】

吸管、颜色取样器、度量工具【I】

临时使用吸色工具【Alt】

修补工具、红眼工具【J】

画笔工具【B】

画笔放大【】

画笔缩小【】

图案图章工具【S】

历史记录画笔工具、历史记录艺术画笔工具【Y】

橡皮擦、背景橡皮擦、魔术橡皮擦工具【E】

渐变工具、油漆桶工具【G】

减淡工具、加深工具、海绵工具【O】

钢笔工具、自由钢笔工具【P】

横排文字工具、直排文字工具、直排文字蒙版工具【T】

字体的行距【Alt+ ↑或↓】

字体的字距【Alt+ ←或→】

路径选择工具、直接选取工具【A】

自定义形状工具【U】

抓手工具【H】

临时使用抓手工具【空格】

旋转视图工具【R】

缩放工具【Z】

默认前景色和背景色【D】

切换前景色和背景色【X】

以快速蒙版模式编辑和以标准模式编辑【Q】

屏幕模式切换【F】

删除【Delete】

隐藏工具栏和调板【Tab】

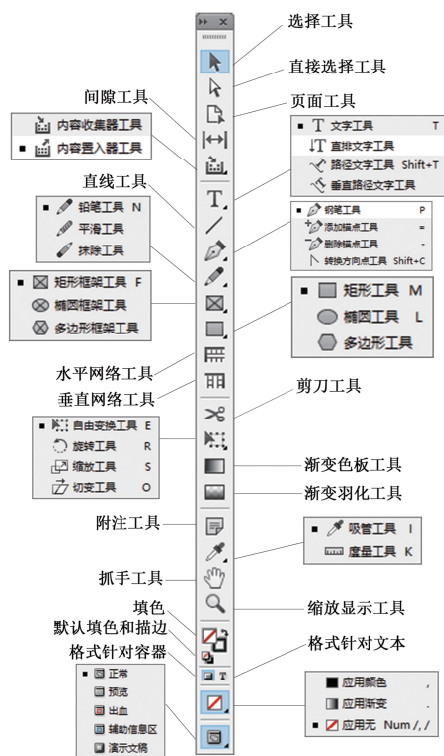


图 1-1-12 InDesign 工具箱

(4) 状态栏

状态栏位于工作界面的最底部，用于显示当前文件的一些信息，如文件显示大小、画板快速选择等。

(5) 浮动面板

浮动面板中包含多种可进行任务处理操作和工具参数设置的浮动面板，如图 1-1-13 所示。



图 1-1-13 浮动面板

(2) 文件操作

新建文件【Ctrl+N】
打开文件【Ctrl+O】
保存文件【Ctrl+S】
另存为文件【Ctrl+Shift+S】
关闭文件【Ctrl+W】
打印设置【Ctrl+P】
退出 Photoshop【Ctrl+Q】

(3) 图层

图层【F7】
新建图层【Alt+Shift+Ctrl+N】
合并图层【Ctrl+E】
合并可见图层【Shift+Ctrl+E】
图层编组【Ctrl+G】
取消图层编组【Shift+Ctrl+G】
复制图层【Ctrl+J】
修改图层不透明度【0 ~ 9】
图层前移【Ctrl+]】
图层后移【Ctrl+[】
用背景色填充所选区域或整个图层【Ctrl+Delete】
隐藏其他图层【Alt+ 】

(4) 选择功能

全部选取【Ctrl+A】
取消选择【Ctrl+D】
重新选择【Ctrl+Shift+D】
羽化选择【Shift+F6】
反向选择【Ctrl+Shift+I】
路径变选区【Ctrl+Enter】
载入选区【Ctrl+ 点击图层】

(5) 图像编辑

色彩平衡【Ctrl+B】
上次滤镜操作【Ctrl+F】
反相【Ctrl+I】
调整色阶【Ctrl+L】
调整曲线【Ctrl+M】
自由变换【Ctrl+T】
色相 / 饱和度【Ctrl+U】
还原 / 重做前一步操作【Ctrl+Z】
填充【Shift+F5】

(6) 视图调整

放大【Ctrl++】
缩小【Ctrl+-】
满画布显示【Ctrl+0】
标尺【Ctrl+R】
网格【Ctrl+'】
参考线【Ctrl+;】
按屏幕大小缩放【Ctrl+0】
按实际像素缩放【Ctrl+1】
新建参考线【Alt+V】放开后按【E】
隐藏调板【Shift+Tab】
显示彩色通道【Ctrl+2】
以 CMYK 方式预览【Ctrl+Y】

2. Illustrator 快捷键

(1) 工具箱

移动工具【V】
直接选取工具、组选取工具【A】
钢笔工具、添加锚点工具、删除锚点工具、转换锚点工具【P】
添加锚点工具【+】
删除锚点工具【-】
文字工具、区域文字工具、路径文字工具【T】
椭圆工具、多边形工具、星形工具、螺旋形工具【L】
增加边数、倒角半径及螺旋圈数（在【L】、【M】状态下绘图）【↑】
减少边数、倒角半径及螺旋圈数（在【L】、【M】状态下绘图）【↓】
矩形工具、圆角矩形工具【M】
画笔工具【B】
铅笔工具、平滑工具、路径橡皮擦工具【N】
剪刀工具【C】
旋转工具【R】
镜像工具【O】
缩放工具【S】
自由变换工具【E】
混合工具【W】
图表工具【J】

网格工具【U】
渐变工具【G】
吸管工具【I】
实时上色工具【K】
抓手工具【H】
缩放工具【Z】
默认前景色和背景色【D】
切换填充和描边【X】
标准屏幕模式、带有菜单栏的全屏模式、全屏模式【F】
切换为颜色填充【<】
切换为渐变填充【>】
切换为无填充【/】
临时使用抓手工具【空格】
复制物体（在【V】状态下）按【Alt】拖动
(2) 文件操作
新建文档【Ctrl+N】
打开已有的图像【Ctrl+O】
关闭当前图像【Ctrl+W】
保存当前图像【Ctrl+S】
储存为【Ctrl+Shift+S】
存储副本【Ctrl+Alt+S】
文档设置【Ctrl+Alt+P】
打印【Ctrl+P】
打开“首选项”对话框【Ctrl+K】
恢复到上次存盘之前的状态【F12】
(3) 编辑操作
还原前面的操作【Ctrl+Z】
重做操作【Ctrl+Shift+Z】
将选取的内容剪切放到剪贴板【Ctrl+X】
将选取的内容拷贝放到剪贴板【Ctrl+C】
将剪贴板的内容粘到当前图形中【Ctrl+V】
删除所选对象【Delete】
选取全部对象【Ctrl+A】
取消选择【Ctrl+Shift+A】
再次转换【Ctrl+D】
群组所选物体【Ctrl+G】
取消所选物体的群组【Ctrl+Shift+G】
锁定所选的物体【Ctrl+2】

全部解除锁定【Ctrl+Alt+2】
隐藏所选物体【Ctrl+3】
显示所有已隐藏的物体【Ctrl+Alt+3】
联接断开的路径【Ctrl+J】
对齐路径点【Ctrl+Alt+J】
混合两个物体【Ctrl+Alt+B】
混合选项【W+Enter】
取消调合【Ctrl+Alt+Shift+B】
新建一个图像遮罩【Ctrl+7】
取消图像遮罩【Ctrl+Alt+7】
联合路径【Ctrl+8】
取消联合【Ctrl+Alt+Shift+8】

(4) 视图操作

将图像切换为边框模式【Ctrl+Y】
对所选对象生成预览【Ctrl+Shift+Y】
放大视图【Ctrl++】
缩小视图【Ctrl+-】
按页面大小缩放【Ctrl+0】
实际像素缩放【Ctrl+1】
显示 / 隐藏所路径的控制点【Ctrl+H】
显示 / 隐藏标尺【Ctrl+R】
显示 / 隐藏参考线【Ctrl+;】
锁定 / 解锁参考线【Ctrl+Alt+;】
将所选对象变成参考线【Ctrl+5】
贴紧参考线【Ctrl+Shift+;】
显示 / 隐藏网格【Ctrl+'】
显示 / 隐藏“字体”“段落”面板【Ctrl+T】
显示 / 隐藏“画笔”面板【F5】
显示 / 隐藏“颜色”面板【F6】
显示 / 隐藏“图层”面板【F7】
显示 / 隐藏“信息”面板【Ctrl+F8】
显示 / 隐藏“渐变”面板【Ctrl+F9】
显示 / 隐藏“描边”面板【Ctrl+F10】
显示 / 隐藏“属性”面板【Ctrl+F11】
显示 / 隐藏所有命令面板【Tab】

3. InDesign快捷键

(1) 工具箱

选择工具【V】

直接选择工具【A】
钢笔工具【P】
添加锚点工具【=】
删除锚点工具【-】
转换方向点工具【Shift+C】
文字工具【T】
路径文字工具【Shift+T】
铅笔工具【N】
直线工具【\】
矩形框架工具【F】
矩形工具【M】
椭圆工具【L】
剪刀工具【C】
旋转工具【R】
缩放工具【S】
切变工具【O】
渐变色板工具【G】
渐变羽化工具【Shift+G】
自由变换工具【E】
抓手工具【H】
缩放显示工具【Z】
恢复默认填色和描边按钮颜色【D】
切换填色和描边按钮颜色【X】
切换屏幕的显示模式【W】
(2) 显示 / 隐藏调板
页面面板【F12】
图层面板【F7】
色板面板【F5】
描边面板【F10】
效果面板【Shift+Ctrl+F10】
颜色面板【F6】
对象样式面板【Ctrl+F7】
链接面板【Shift+Ctrl+D】
对齐面板【Shift+F7】
段落面板【Alt+Ctrl+T】
字符面板【Ctrl+T】
表面板【Shift+F9】
段落样式面板【F11】

字符样式面板【Shift+F11】
控制面板【Alt+Ctrl+6】
(3) 页面显示
放大【Ctrl+=】
缩小【Ctrl+-】
实际尺寸【Ctrl+1】
完整粘贴板【Alt+Shift+Ctrl+0】
显示 / 隐藏标尺【Ctrl+R】
显示 / 隐藏参考线【Ctrl+;】
锁定参考线【Ctrl+Alt+;】
打开“转到页面”对话框【Ctrl+J】
显示 / 隐藏文档网格【Ctrl+'】
(4) 版面操作
翻页、添加页面【8】
跳至文档首页【Shift+Ctrl+Page UP】
跳至文档末页【Shift+Ctrl+Page Down】
至上一跨页【Alt+Page UP】
至下一跨页【Alt+Page Down】
转至上一页【Shift+Page UP】
转至下一页【Shift+Page Down】
添加页面【Shift+Ctrl+P】
进行页面设置【Alt+Ctrl+P】
(5) 文件设置
新建文件【Ctrl+N】
打开文件【Ctrl+O】
关闭文件【Ctrl+W】
保存文件【Ctrl+S】
置入文件【Ctrl+D】
打印文件【Ctrl+P】
退出程序【Ctrl+Q】
存储全部【Shift+Ctrl+Alt+S】
关闭全部【Shift+Ctrl+Alt+W】
(6) 文字
放大字号【Ctrl+Shift+>】
缩小字号【Ctrl+Shift+<】
减小行距【Alt+ ↑】
加大行距【Alt+ ↓】
减少字距【Alt+Ctrl+ ←】

加大字距【Alt+Ctrl+→】

为字符设置删除线【Shift+Ctrl+/-】

为字符设置下划线【Shift+Ctrl+U】

打开“制表符”对话框【Shift+Ctrl+T】

将文本左对齐【Shift+Ctrl+L】

将文本居中对齐【Shift+Ctrl+C】

将文本强制双齐【Shift+Ctrl+F】

将文本创建为轮廓【Shift+Ctrl+O】

(7) 对象操作

群组对象【Ctrl+G】

取消对象群组【Shift+Ctrl+G】

锁定对象【Ctrl+L】

解锁跨页上的所有内容【Alt+Ctrl+L】

将对象后移一层【Ctrl+[】

将对象前移一层【Ctrl+]】

将对象置为底层【Shift+Ctrl+[】

将对象置于顶层【Shift+Ctrl+]】

(8) 其他操作

复制【Ctrl+C】

粘贴【Ctrl+V】

剪切【Ctrl+X】

全选【Ctrl+A】

还原【Ctrl+Z】

重做【Shift+Ctrl+Z】

打开“查找/更改”对话框【Ctrl+F】

打开“拼写检查”对话框【Ctrl+I】

第二节 平面软件基础操作

一、Photoshop

1.新建文件

打开 Photoshop，在菜单栏中执行“文件→新建”，或按快捷键【Ctrl+N】，弹出“新建”对话框，如图 1-2-1 所示。



图 1-2-1 “新建”对话框

这个对话框提供对名称、图像尺寸、分辨率、颜色模式、背景内容等的调整、选择。

在“预设”一栏中，可以直接选择要创建的文件规格，无须再设置高度与宽度，其中包含：默认 Photoshop 大小、国际标准纸张、美国标准纸张、照片、Web、移动设备、胶片和视频。

在“大小”一栏中，可以对“预设”栏中选择的选项进一步选择，如国际标准纸张中包括 A4、A3、A5、B5 等的选择。

“宽度”与“高度”可以调整文件大小，计量单位有像素、英寸、厘米、毫米、派卡、点。

在“分辨率”一栏中可对分辨率大小进行调整，分辨率越高，图像越清晰，所占用的储存空间越大。

“颜色模式”一栏有位图、灰度、RGB 颜色、CMYK 颜色、Lab 颜色五个选项，同时可对图像的

位数进行选择，包括 1 位、8 位、16 位、32 位。对颜色模式的具体介绍可见第三节。

2.打开文件

打开 Photoshop 软件，在菜单栏中执行“文件→打开”，或按快捷键【Ctrl+O】，弹出“打开”窗口，如图 1-2-2 所示。

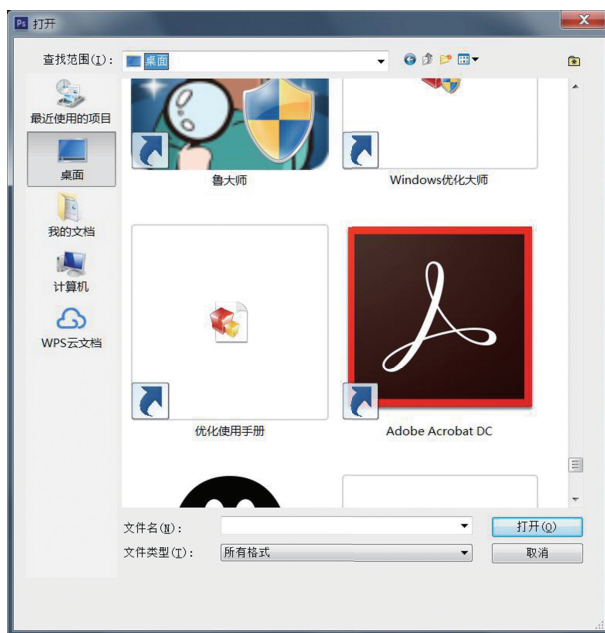


图 1-2-2 “打开”窗口

在这个窗口上可以选择需要打开文件的地址（位于窗口顶部与左侧）和所要打开文件的格式（位于窗口底部），点击“打开”（位于窗口右下角）就可以打开该文件了。

3.存储图像文件与存储为

(1) 存储

在菜单栏中执行“文件→存储”，或按快捷键【Ctrl+S】，保存当前操作的文档，会覆盖原始打开的文件。只可对打开文件操作，不可对新建的文件操作。

(2) 存储为

在菜单栏中执行“文件→存储为”，或按快捷键【Ctrl+Shift+S】，弹出“存储为”窗口，如图 1-2-3 所示，将当前文件存储下来。如果是打开文件则会生成新的文件新的地址，不会影响之前打开的文件。



图 1-2-3 “存储为”窗口

这个窗口提供大量所要存储文件格式，常用的有：PSD、JPEG、EPS、TIFF、PDF、GIF 等格式，具体介绍见第三节。

表 1-2-1 存储与存储为的区别

区别	存储为	存储
改变原文件	否	是
保存为另一文件	是	否
对新建文件进行操作	是	否

4. 置入图像

在菜单栏中执行“文件→置入”，选择要打开的文件置入，如图 1-2-4 所示。



图 1-2-4 “置入”窗口

选择要打开的文件进行操作。

5. 关闭文件

在 Photoshop 中完成文件制作后，执行“文件→退出”，或按快捷键【Ctrl+Q】，即可关闭窗口。若文件没有保存，关闭时会出现是否保存的提示，此刻需进行选择再关闭。

二、Illustrator

1. 新建文件

在菜单栏中执行“文件→新建”，弹出“新建文档”对话框，如图 1-2-5 所示。点击“配置文件”会出现 Illustrator 的一些常规文件，如打印、Web、设备等。“大小”为页面尺寸，当选择不同的“配置文件”时，“大小”中的页面尺寸也会发生变化；“画板数量”即为页面数量，页面数量可以增多或减小，最小值为 1；“间距”为页面与页面之间的距离；“单位”一般在设置文档大小前设置，一般打印模式设置为毫米；“出血”一般在印刷情况下用到，通常设置为上下左右 3mm；“颜色模式”一般为 CMYK；“栅格效果”为 300ppi。

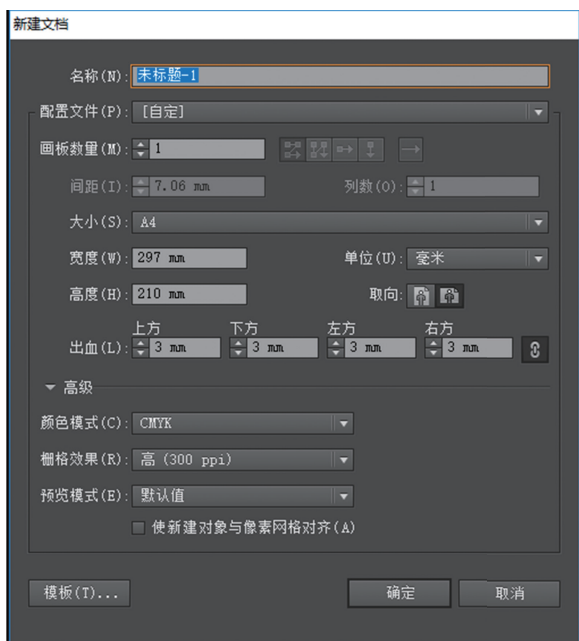


图 1-2-5 “新建文档”对话框

2. 打开文件

执行“文件→打开”，或按快捷键【Ctrl+O】，弹出“打开”窗口，如图 1-2-6 所示。

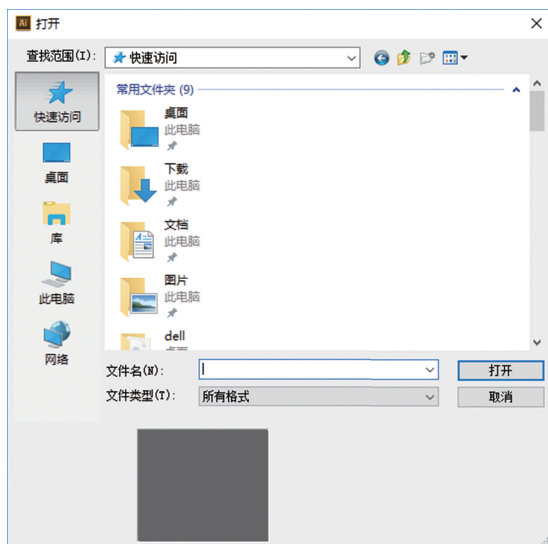


图 1-2-6 “打开”窗口

在这个窗口上可以选择需要打开文件的地址（位于窗口顶部与左侧）和所要打开文件的格式（位于窗口底部），点击“打开”（位于窗口右下角）就可以打开该文件了。

3. 存储图像文件与存储为

(1) 存储

执行“文件→存储”，或按快捷键【Ctrl+S】。

(2) 存储为

执行“文件→存储为”，弹出“存储为”窗口，如图 1-2-7 所示。

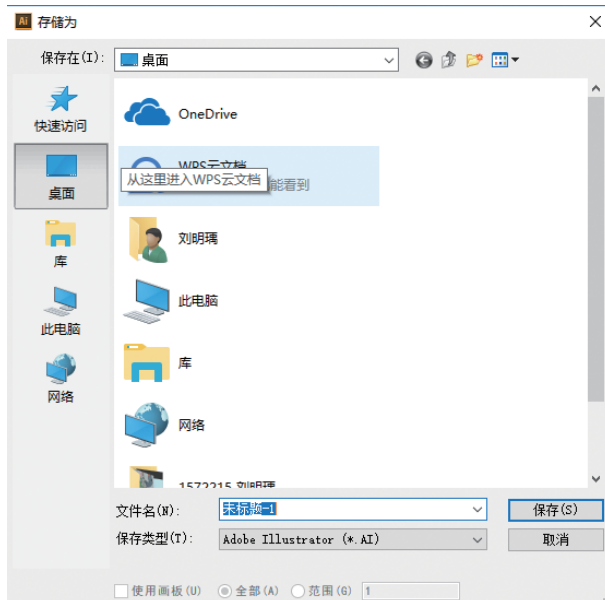


图 1-2-7 “存储为”窗口

在界面上方“保存在”可以选择文件所存储的位置，下方的“文件名”可以自由进行更改，“保存类型”可以选择文件所存储的格式，当所有更改完成时单击“保存”即可。

4. 置入图像

打开一个文件，在文件中置入图像，控制面板会发生变化，如图 1-2-8 所示。



图 1-2-8 控制面板

此时，单击“嵌入”，若没有被嵌入，文件发给别人；若没有发图片的话，打开时会显示文件缺失。

5. 关闭文件

在 Illustrator 中文件完成后，执行“文件→退出”，即可关闭文件。若文件没有保存，关闭时会出

现是否保存的提示，此刻需进行选择再关闭，如图 1-2-9 所示。

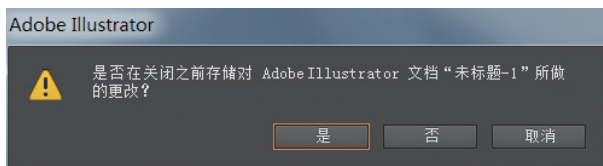


图 1-2-9 是否保存的提示

三、InDesign

1.新建文件

打开 InDesign 软件，在菜单栏中执行“文件→新建→文档”，或按快捷键【Ctrl+N】，弹出“新建文档”对话框，如图 1-2-10 所示，在对话框中可以对设置新建文档基本的页面大小、页数、显示页面的形式（对页和单页显示）、页面出血和辅助信息。



图 1-2-10 “新建文档”对话框

在创建文档中可以设置页面边距的上、下、内和外的边缘大小，通过栏可以设置栏数的多少及点击“栏间距”，单击确定完成新建文件过程，如图 1-2-11 和图 1-2-12 所示。

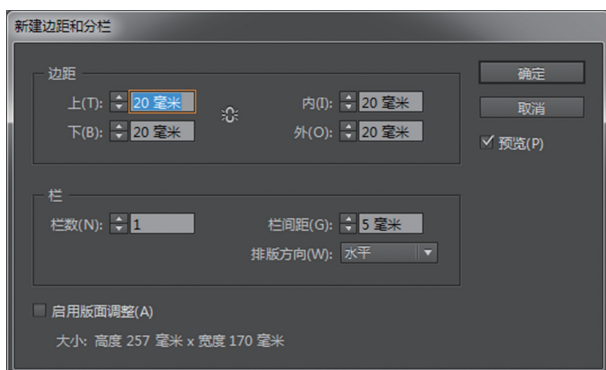


图 1-2-11 “新建边距和分栏”对话框

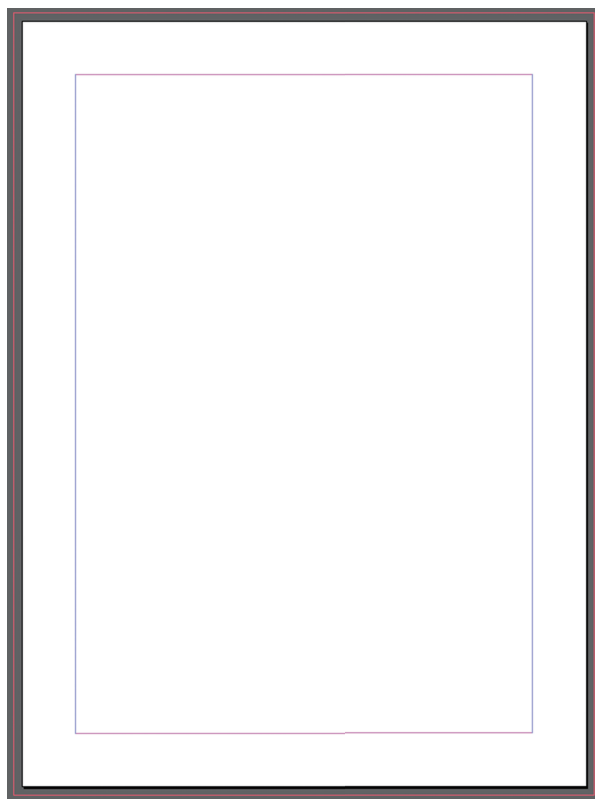


图 1-2-12 新建文件界面

2.打开文件

打开 InDesign 软件，执行“文件→打开”，或按快捷键【Ctrl+O】，弹出“打开文件”窗口，如图 1-2-13 所示，通过此窗口可以设置查找范围、文件名称和文件类型。

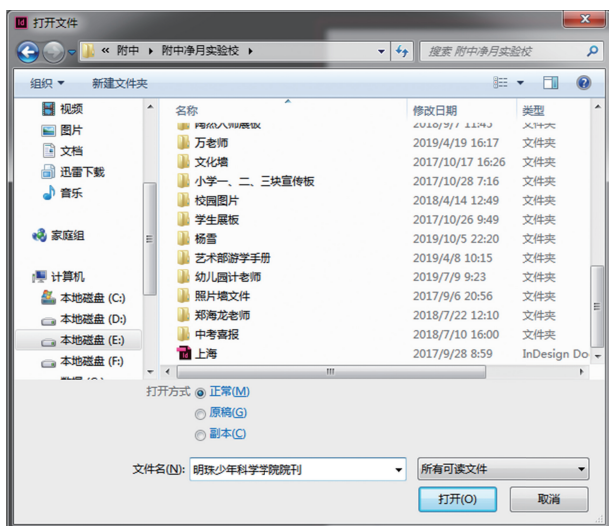


图 1-2-13 “打开文件”窗口

3. 存储图像文件与存储为

(1) 存储

执行“文件→存储”，或按快捷键【Ctrl+S】，弹出“存储为”窗口，可以设置保存文件的位置、名称和保存类型。

(2) 存储为

存储为相当于保留存储文件后，又进行存储的文件。执行“文件→存储为”或按快捷键【Ctrl+Shift+S】，弹出“存储为”窗口，如图 1-2-14 所示，可以设置保存文件的位置、名称和保存类型。

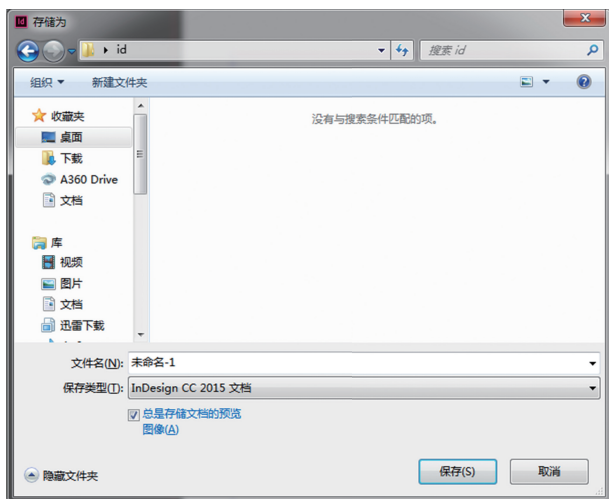


图 1-2-14 “存储为”窗口

4. 置入图像

执行“文件→置入”，或按快捷键【Ctrl+D】，弹出“置入”窗口，如图 1-2-15 所示，通过置入图像素材，可以查找图像所在位置、进行格式的选择，一般常用图形格式为 TIFF、JPEG、EPS、PSD。

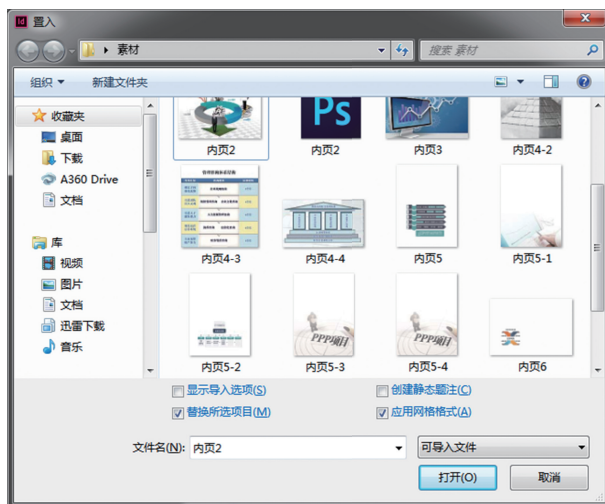


图 1-2-15 “置入”窗口

5. 关闭文件

在 InDesign 中完成文件制作后，执行“文件→关闭”，或按快捷键【Ctrl+W】，即可关闭文件。若文件没有保存，关闭时会出现是否保存的提示，此刻需进行选择再关闭，如图 1-2-16 所示。

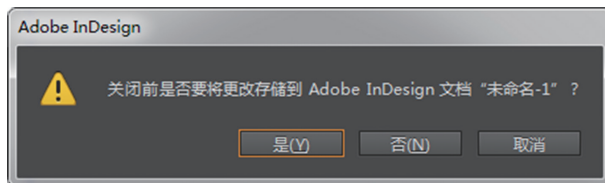


图 1-2-16 是否保存的提示

▶▶

第三节 平面软件的相关基础知识

一、位图与矢量图

1. 矢量图

矢量图在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体的实体，它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。其特点是在对图形进行放大、缩小处理时并不会影响到图形的清晰度，且图形文件所占的存储空间较小。

2. 位图

位图使用颜色像素以点阵方式来表现图像。在处理位图图像时编辑的对象是像素。位图图像与分辨率有关，因而在放大位图时会出现锯齿、图像模糊等现象，如图 1-3-1 所示。



图 1-3-1 位图放大前后

二、像素与分辨率

1. 像素

像素是指在由一个数字序列表示的图像中的一个最小单位。

2. 分辨率

分辨率可以分为显示分辨率与图像分辨率两类，其各自特点和需求如表 1-3-1 所示。

①显示分辨率。显示分辨率就是屏幕图像的精密密度，是指显示器所能显示的像素有多少。由于屏幕上的点、线和面都是由像素组成的，显示器可显示的像素越多，画面就越精细，同样的屏幕区域内能显示的信息也越多，所以分辨率是非常重要的性能指标之一。可以把整个图像想象成是一个大型的棋盘，而分辨率的表示方式就是所有经线和纬线交叉点的数目。显示分辨率一定的情况下，显示屏越小图像越清晰，反之，显示屏大小固定时，显示分辨率越高图像越清晰。

②图像分辨率。图像分辨率是单位英寸中所包含的像素点数，其定义更趋近于分辨率本身的定义。分辨率为 96ppi 时，图像仅用于显示；分辨率为 300ppi 或更高时，图像用于印刷输出。

表 1-3-1 分辨率的分类以及各自特点和需求

分辨率	特点和需求
显示分辨率	显示分辨率是显示器在显示图像时的分辨率，是用点来衡量的，显示器上这个“点”就是指像素。显示分辨率的数值与显示器所有可视面积上水平像素和垂直像素的数量是相互依赖的。
图像分辨率	图像分辨率一般被用于Photoshop中，用来改变图像的清晰度。分辨率越高，图像越清晰，所占用的储存空间越大。

三、文件格式

1. PSD格式

PSD 格式是 Photoshop 的固有格式，能很好地保存图层、通道、路径等，是目前唯一能够支持全部图像色彩模式的格式。因为这是 Photoshop 的自文件格式，所以可以较好地保存文件使文件可以再次打开，具有再操作性。图像制作完成后，除了保存为通用的格式以外，最好再存储一个 PSD 的文件备份，直到确认不需要在 Photoshop 中再次编辑该图像。用 PSD 格式保存图像时，因保存信息较多，所占的存储空间较大。

2. AI格式

AI 是 Illustrator 的文件扩展名，是一个严格限制的、高度简化的 EPS 子集。它的优点是占用硬盘空间小，打开速度快，方便格式转换专用文件矢量软件 Illustrator 格式，并且能够很好地保存文件中的项目，实现文件的再次操作更改。

在正常的情况下 .ai 文件也可以通过 Photoshop 打开，但打开后的图片就只是位图而非矢量图，并且背景层是透明的。至于打开后的精度，可以在打开时弹出的对话框上修改图片的分辨率。

3. indd格式

indd 格式是 Adobe Indesign 软件的专业存储格式，一般不为其他软件所用。多用于排版多页的书籍或者报纸等，对文字性的内容设计来说更方便。

4. EPS格式

EPS 是 Encapsulated Post Script 的缩写。EPS 文件是目前桌面印刷系统普遍使用的通用交换格式当中的一种综合格式，几乎所有的平面设计软件都能够兼容，为我们进行文件交换带来很大的便利。EPS 文件格式又被称为带有预览图像的 PS 格式，它是由一个 PostScript 语言的文本文件和一个（可选）低分辨率的由 PICT 或 TIFF 格式描述的代表像组成。EPS 文件虽然采用矢量描述的方法，但亦可容纳点阵图像，只是它并非将点阵图像转换为矢量描述，而是将所有像素数据整体以像素文件的描述方式保

存。而对于针对像素图像的组版剪裁和输出控制参数，如轮廓曲线的参数、加网参数和网点形状、图像和色块的颜色设备特征文件（Profile）等，都用 PostScript 语言方式另行保存。

5. JPEG（.jpg）格式

该格式使用有损压缩来减小图片的大小，因此用户将看到随着文件的减小，图片的质量也降低了，当图片转换成 .jpg 文件时，图片中的透明区域将转化为纯色。由于其高效的压缩效率和标准化要求，所以 JPEG 格式最适合于使用真彩色或平滑过渡式的照片和图片。JPEG 文件并不适合放大观看或制作印刷品。

6. BMP格式

该格式是最普遍的点阵图格式之一，有压缩和不压缩两种形式，是 Windows 系统下的标准格式，将 Windows 下显示的点阵图以无损形式保存的文件，其优点是会降低图片的质量，解码速度快，支持多种图像的存储，但文件占用磁盘空间比较大。

7. GIF格式

该格式存储色彩最高只能达到 256 种，仅支持 8 位图像。最适合用于线条图的剪贴画以及使用大块纯色的图片。该格式使用无损压缩来减少图片的大小，当用户要保存图片为 GIF 格式时，可以自行决定是否保存透明区域或者转换为纯色。同时，通过多幅图片的转换，GIF 格式还可以保存动画文件。因其在网上的装载速度很快，所有较新的图像软件都支持 GIF、JPG 格式，因此，要创建一张 GIF 或 JPG 格式的图片，只需将图像软件中的图片保存为这两种格式即可。

8. PDF格式

该格式由 Adobe 公司推出，可以覆盖矢量式图像和点阵式图像，并且支持超级链接。该格式可以保存多页信息，其中可以包含图形和文本。

9. PNG格式

该格式使用无损压缩来减小图片的大小，同时保留图片中的透明区域，所以文件也略大。（可移植

的网络图形格式) 适合于任何类型、任何颜色深度的图片。可以用 PNG 来保存带调色板的图片。尽管该格式适用于所有的图片, 但有的 Web 浏览器并不支持。

10. TIFF格式

改革使是 Mac 和 PC 机中广泛使用的图像格式。它的特点是存储的图像质量高, 有利于原稿的复制, 但也因为它存储的图像细微层次的信息非常多, 所以它占用的存储空间也较大。

四、色彩模式

无论屏幕颜色还是印刷颜色, 都是模拟自然界的颜色。图像是由形状和色彩组成, 所以在使用色彩时, 要对色彩有所了解。

1. 色彩的三要素

(1) 色相

物体上的物理性的光反射到人眼视神经上所产生的感觉是色彩, 而色相是指这些不同波长的色的情况。波长最长为红色, 最短为紫色。

(2) 明度

色彩所具有的亮度和暗度被称为明度。色彩可分为有彩色和无彩色, 但无彩色依然存在明度。

(3) 纯度

表示色的鲜艳或鲜明的程度用数值称为纯度,

例如色彩中色的含有灰度的多少。

2. 颜色模式

(1) RGB

RGB 模式就是将自然界的 3 种基色红、绿、蓝混合的原理。按照从黑色到白色的亮度值在每个色阶中的分配从而指定其色彩。

(2) CMYK

是一种印刷模式, 四个字母分别指青色、品红色、黄色、黑色, 在印刷中代表四种颜色的油墨。CMYK 模式与 RGB 模式在本质上区别不大, 只是色彩产生的原理不同。RGB 模式是一种发光的色彩模式; CMYK 是一种依靠反光的色彩模式。C、M、Y、K 在混合成色时, 四种成分的增多, 反射到人眼的光会越来越少, 光线的亮度会越来越低, 所以 CMYK 模式产生颜色的方法又被称为色光减色法。

(3) HSB

色泽、饱和度和亮度为颜色三要素。HSB 颜色模式是人们对颜色的心理感受的一种颜色模式。它是由 RGB 三基色转换为 Lab 模式, 再在 Lab 模式的基础上考虑了人对颜色的心理感受这一因素而转换成的。因此这种颜色模式比较符合人的视觉感受, 更加直观。

(4) Lab

Lab 颜色是由 RGB 三基色转换而来的, 它是由 RGB 模式转换为 HSB 模式和 CMYK 模式的桥梁。