

责任编辑：祁 兵
封面设计：黄燕美



Photoshop cc 平面广告设计

Photoshop cc 平面广告设计

Photoshop CC
PINGMIAN GUANGGAO SHEJI

主编 王晓婷

Photoshop cc 平面广告设计

主编 王晓婷

北京希望电子出版社



微信公众号

扫码关注

“北京希望电子出版社”微信公众号
微信公众号回复8772，获取更多资源



扫码下载资料包



定价：85.00元

北京希望电子出版社网址：www.bhp.com.cn
电话：010-82626270
投稿：xiaohuijun@bhp.com.cn



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn



Photoshop cc

平面广告设计

主 编 王晓婷

副主编 张小吉 栗世洁



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

本书从最基础的广告设计知识讲起，简单介绍了 Photoshop 软件的基础操作，详细阐述了海报、宣传页、宣传画册、网页、展架、灯箱、手提袋、包装、新媒体等广告类别的设计知识，并以典型案例进行实战演练，以拓展案例进行上手实操。

全书结构合理，内容丰富，图文并茂，既可作为“Photoshop 平面广告设计”课程教材之用，又可作为广大广告设计爱好者和各类技术人员的参考用书。

图书在版编目（C I P）数据

Photoshop CC 平面广告设计 / 王晓婷主编. -- 北京 :
北京希望电子出版社, 2024. 8 (2024. 9 重印)
ISBN 978-7-83002-885-5
I . J524.3

中国国家版本馆 CIP 数据核字第 2024F6W160 号

出版：北京希望电子出版社

封面：黄燕美

地址：北京市海淀区中关村大街 22 号

编辑：祁 兵

中科大厦 A 座 10 层

校对：石文涛

邮编：100190

开本：787mm×1092mm 1/16

网址：www.bhp.com.cn

印张：17

电话：010-82620818（总机）转发行部

字数：401 千字

010-82626237（邮购）

印刷：三河市骏杰印刷有限公司

经销：各地新华书店

版次：2024 年 9 月 1 版 2 次印刷

定价：85.00 元



前言

PREFACE

在广告设计中,了解设计、制作和印刷中的相关行业规范与掌握设计绘制类软件都非常重要。软件的操作技能一般在短时间内就能基本掌握,但设计经验和印刷知识则要通过实际工作的积累来获取,这通常需要几年的时间。本书不同于以往同类书只注重讲解软件操作的技能,而是侧重于广告设计的介绍,详细讲解如何根据产品类别进行设计,并介绍如何根据后期制作和印刷要求来规范设计文件,以及如何为印刷厂提供印刷所需的各种特殊工艺文件等。本书将软件知识、设计知识、印刷工艺和行业经验结合在每个实际案例中,通过一步一步的操作,使读者不仅可以掌握软件的使用技巧,还能获得设计行业的实际经验。

写 / 作 / 特 / 色

1. 内容全面,快速上手

详细介绍平面广告设计的基本知识和Photoshop软件的使用技能,能够帮助读者快速掌握Photoshop平面广告设计知识与技能。

2. 面向实际,提升能力

以广告设计为主线,配以相关知识点和实战案例视频,真正实现学以致用。

3. 举一反三,触类旁通

部分模块中的“上手实操”栏目提供了典型案例,旨在帮助读者切实掌握并拓展本模块知识点。

4. 资源丰富,易学易教

书中所附的案例视频和案例素材等配套资源通过官方微信公众号提供,其内容与书中知识点紧密结合并互为补充。





课 / 时 / 安 / 排

全书共12个模块，建议总课时为46课时，具体安排如下。

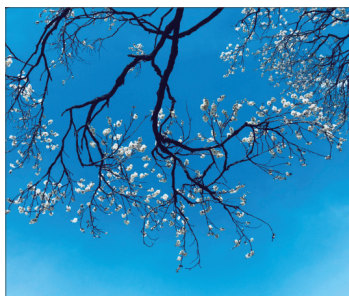
模块	内 容	理论教学	上机实训
模块1	广告设计行业认知	3课时	0课时
模块2	Photoshop知识储备	2课时	1课时
模块3	海报设计	2课时	2课时
模块4	宣传页设计	2课时	2课时
模块5	宣传画册设计	2课时	2课时
模块6	网页设计	2课时	2课时
模块7	展架设计	2课时	2课时
模块8	灯箱设计	2课时	2课时
模块9	手提袋设计	2课时	2课时
模块10	包装设计	2课时	2课时
模块11	图标设计	2课时	2课时
模块12	新媒体广告设计	2课时	2课时

全书结构合理，讲解细致，特色鲜明，侧重于综合职业能力与职业素养的培养，融“教、学、做”为一体，适合作为教材使用。

本书由王晓婷担任主编，张小吉和栗世洁担任副主编。他们在长期的工作中积累了大量的经验，并在写作的过程中始终坚持严谨细致的态度，力求精益求精。

由于水平有限，书中疏漏之处在所难免，希望读者朋友批评指正。

编 者
2024年8月

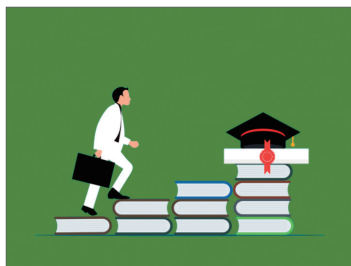
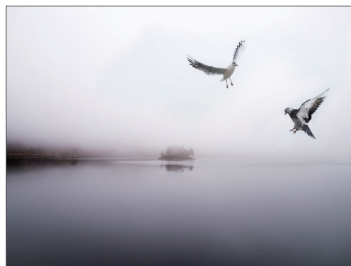


模块1 广告设计行业认知

1.1 广告设计基础	2
1.1.1 什么是广告设计	2
1.1.2 广告设计要素	2
1.1.3 广告设计常用软件	4
1.2 广告设计传播类别	5
1.3 常见设计术语	5
1.3.1 像素和分辨率	6
1.3.2 矢量图形和位图图像	6
1.3.3 图像色彩模式	7
1.3.4 常见图像文件格式	9
1.3.5 印刷术语	10

模块2 Photoshop知识储备

2.1 初识Photoshop	12
2.1.1 调整图像尺寸	14
2.1.2 调整画布大小	15
2.1.3 图像的还原或重做	16
2.2 基础工具的应用	17
2.2.1 选框工具组	17
2.2.2 套索工具组	18
2.2.3 魔棒工具组	20
2.2.4 画笔工具组	21
2.2.5 橡皮擦工具组	23
2.2.6 渐变工具组	25
2.2.7 图章工具组	27
2.2.8 污点修复工具组	29
2.3 文字的处理与应用	30
2.3.1 创建文字	30
2.3.2 “字符”和“段落”面板	32



2.3.3 将文字转换为工作路径	33
2.3.4 变形文字	33
2.4 图层的应用	34
2.4.1 认识图层	34
2.4.2 管理图层	35
2.4.3 图层样式	38
2.5 路径的创建	40
2.5.1 路径和“路径”面板	41
2.5.2 钢笔工具组	41
2.5.3 路径形状的调整	42
2.6 通道和蒙版	43
2.6.1 创建通道	43
2.6.2 复制和删除通道	44
2.6.3 分离和合并通道	44
2.6.4 蒙版的分类	46
2.7 图像色彩的调整	48
2.7.1 色阶	48
2.7.2 曲线	49
2.7.3 色彩平衡	49
2.7.4 色相/饱和度	50
2.7.5 替换颜色	51
2.7.6 去色	52
2.8 滤镜	52
2.8.1 独立滤镜组	52
2.8.2 其他滤镜组	55

模块3 海报设计

3.1 海报广告的特点	58
3.2 海报设计风格	58
3.3 实战演练：设计师创意大赛海报设计	60
3.3.1 客户要求	60
3.3.2 设计说明	60
3.3.3 海报设计	61

上手实操

82



模块4 宣传页设计

- 4.1 常见的宣传页种类 84
- 4.2 宣传页设计知识 87
 - 4.2.1 分辨率 87
 - 4.2.2 出血 87
 - 4.2.3 压痕 87
 - 4.2.4 折法 87
- 4.3 实战演练：购物狂欢夜主题DM广告设计 88
 - 4.3.1 客户要求 88
 - 4.3.2 设计说明 89
 - 4.3.3 DM广告设计 89

上手实操

97

模块5 宣传画册设计

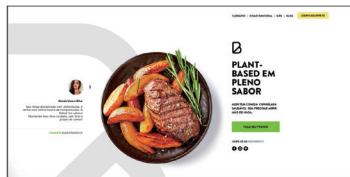
- 5.1 宣传画册的特点 99
- 5.2 宣传画册设计知识 99
 - 5.2.1 画册相关知识 99
 - 5.2.2 印刷工艺 100
- 5.3 实战演练：民宿宣传画册设计 104
 - 5.3.1 客户要求 104
 - 5.3.2 设计说明 104
 - 5.3.3 画册设计 105

上手实操

116

模块6 网页设计

- 6.1 网页设计的基本概念 119
- 6.2 网页设计知识 119
 - 6.2.1 网页设计的原则 119
 - 6.2.2 网页设计的形式美 122



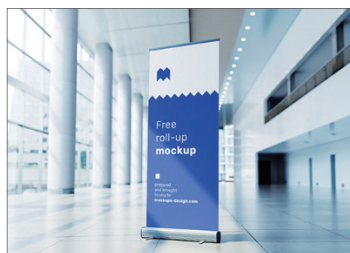
6.3 实战演练：音乐网站首页设计..... 127

6.3.1 客户要求..... 127

6.3.2 设计说明..... 127

6.3.3 网页设计..... 128

上手实操..... 158



模块7 展架设计

7.1 常见的展架类型..... 160

7.2 展架设计知识..... 164

7.2.1 分辨率..... 164

7.2.2 材质..... 164

7.2.3 尺寸..... 164

7.3 实战演练：汽修店的店庆展架设计..... 165

7.3.1 客户要求..... 165

7.3.2 设计说明..... 165

7.3.3 展架设计..... 165

上手实操..... 177



模块8 灯箱设计

8.1 常见的灯箱种类..... 179

8.2 灯箱设计知识..... 183

8.2.1 分辨率..... 183

8.2.2 材质..... 183

8.3 实战演练：童装灯箱设计..... 184

8.3.1 客户要求..... 184

8.3.2 设计说明..... 184

8.3.3 灯箱设计..... 184

上手实操..... 193





模块9 手提袋设计

9.1 手提袋的分类	195
9.2 手提袋设计知识	197
9.2.1 手提袋的结构	197
9.2.2 手提袋的规格尺寸	198
9.2.3 手提袋刀版图的计算方式	199
9.2.4 纸质手提袋印后工艺流程	199
9.3 实战演练：公司宣传手提袋设计	200
9.3.1 客户要求	200
9.3.2 设计说明	200
9.3.3 手提袋设计	200

上手实操 211

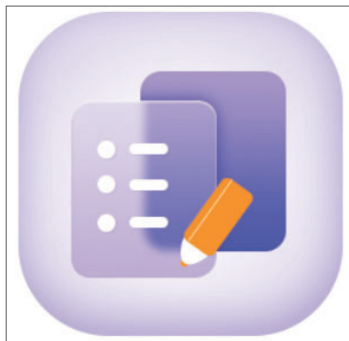
模块10 包装设计

10.1 包装的概念	213
10.2 包装设计中的要素	213
10.2.1 外形要素	213
10.2.2 构图要素	214
10.2.3 材料要素	217
10.3 实战演练：“好滋味咖啡”包装设计	217
10.3.1 客户要求	217
10.3.2 设计说明	217
10.3.3 包装设计	217

上手实操 224

模块11 图标设计

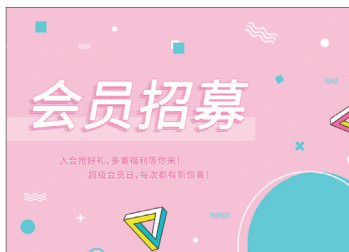
11.1 图标设计的基本知识	226
11.1.1 图标的概念	226
11.1.2 图标的分类	226
11.1.3 图标的设计原则	227
11.1.4 图标设计的五要素	229



11.2 图标设计的规范	230
11.2.1 图标的尺寸.....	230
11.2.2 图标的格式.....	233
11.2.3 图标的风格类型.....	233
11.3 实战演练：毛玻璃便签图标设计	238
11.3.1 客户要求.....	238
11.3.2 设计说明.....	238
11.3.3 图标设计.....	238

上手实操

247



模块12 新媒体广告设计

12.1 新媒体广告的特点	249
12.2 新媒体广告设计知识	250
12.2.1 新媒体广告形式.....	250
12.2.2 相关设计尺寸与要求.....	250
12.3 实战演练：会员招募Banner设计	251
12.3.1 客户要求.....	251
12.3.2 设计说明.....	252
12.3.3 Banner设计.....	252

上手实操

260



参考文献	261
-------------------	-----



模块 1

广告设计行业认知

内容概要

广告不同于一般的大众传播和宣传，它的核心目的是向用户和消费者传递特定商品的信息以及生产者或经营者的相关信息。广告的形式及其传播方式多种多样，其说服力、计划性、目标明确性和持续性是广告的特点与优点。

知识要点

- 了解广告设计的基础。
- 了解广告设计的传播类别。
- 掌握常见的设计术语。

数字资源

【本模块素材】：“素材文件\模块1”目录下



1.1 广告设计基础

在学习具体的设计案例之前，需要先了解有关广告设计方面的一些基本常识，主要包括设计要素、常用软件等。

1.1.1 什么是广告设计

广告设计作为一种新职业，是在计算机平面设计技术应用的基础上，随着广告行业的发展而出现的。它的主要特征是将图像、文字、色彩、版面、图形等元素，结合广告媒体的使用特征，在计算机上使用相关设计软件为实现广告目的和意图的表达而进行平面艺术创意的一种设计活动或过程。所谓广告设计是指从创意到制作的这个中间过程。广告设计是广告的主题、创意、语言文字、形象、衬托等五个要素构成的组合安排。广告设计的最终目的就是通过广告来吸引眼球。

1.1.2 广告设计要素

广告设计的基本要素包括图形、文字和色彩等。

1. 图形

图形能够形象地表现设计主题和设计创意，更好地使受众接收并辨别所传递的信息，形成记忆并产生影响。

广告中的图形大致可分为抽象、具象和意象等类型。抽象的图形多用点、线、面的变化概括事物的特征，同时注重意义的联想和形式感的创造，如图1-1所示。具象的图形相较抽象的图形，更加具有真实感和亲切感，可以激发受众的兴趣和购买欲望，如图1-2所示。意象的图形受人的主观角度影响，主要是用具象的形式表现不存在的形象，是抽象和具象的结合，如图1-3所示。



图 1-1 抽象图形

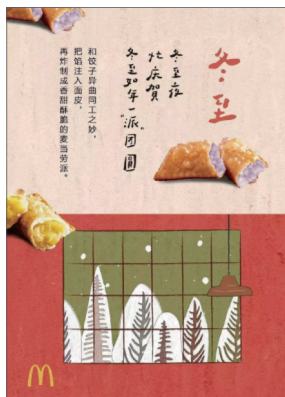


图 1-2 具象图形



图 1-3 意象图形

2. 文字

文字是设计不可缺少的构成要素，是对广告主题中所传达意思的归纳和提示，起着画龙点睛的作用。文字能够更有效地传达作者的意图，表达设计的主题和构想理念，对广告作品是一

种完善和说明。

文字的排列组合、字体字号的选择和运用不仅直接影响着版面的视觉传达效果,而且赋予版面审美价值。文字的排列组合可以左右人的视线。视线的流动是有规律的,水平线使人们的视线左右移动,垂直线则使视线上下移动,斜线因有不安定的感觉,往往最能吸引公众的注意,如图1-4所示。合适的字号是设计者控制整个画面层次和详略的关键。字体则表达了一种文字风格和审美趣味,选用不同的字体不仅可以准确地反映作品的主题意旨,还可以加强作品的时代感,以达到形神合一,如图1-5所示。



图 1-4 水平线文字



图 1-5 不同字体

3. 色彩

在三大要素中,图像和文字都离不开色彩的表现。从某种意义上讲,色彩传达在平面设计中占据非常重要的地位。色彩传达的目的在于充分表现商品、企业的功能和个性特征,以顺应商品消费市场的审美流行趋势。利用色彩设计的创意打造一种更集中、更强烈、更单纯的形象,加深公众对广告信息的理解和记忆,可达到信息传播的目的。

在色彩配置和色彩组调设计中,设计者要把握好色彩的冷暖对比、明暗对比、纯度对比等。色彩组调应保持画面的均衡、呼应和色彩的条理性,画面设计应有明确的主色调,要处理好图形色和底色的关系,如图1-6和图1-7所示。



图 1-6 中性色调



图 1-7 暖色调



1.1.3 广告设计常用软件

平面设计软件一直是热门的应用软件，可以将其划分为图形绘制和图像处理两个应用方向。下面简单介绍一些常用的广告设计软件。

1. Photoshop

从社交媒体到修饰照片，从设计横幅到精美网站，从日常影像编辑到二次创作等，无论是哪种创作，Photoshop都可以处理得很好。Photoshop最新版增添了许多“黑科技”，在操作上也更加便捷、智能，在软件联动上的操作性得到了很大提升。图1-8所示为Photoshop操作界面。



图 1-8 Photoshop 操作界面

2. Illustrator

Illustrator是一款专业的图形设计工具，无论是创作印刷出版线稿的设计者、专业插画家、多媒体图像艺术家，还是网页或在线内容的制作者，都会发现Illustrator不仅仅是一种艺术设计工具，还能适合大部分小型到大型复杂项目的设计。图1-9所示为Illustrator操作界面。



图 1-9 Illustrator 操作界面

3. CorelDRAW

CorelDRAW是Corel公司推出的一款集矢量图形设计、文字编辑处理、排版和图形高品质输出于一体的平面设计软件，主要用于制作插图、图像、标志、简报、彩页、手册、产品包装、标识、网页等。图1-10所示为CorelDRAW操作界面。

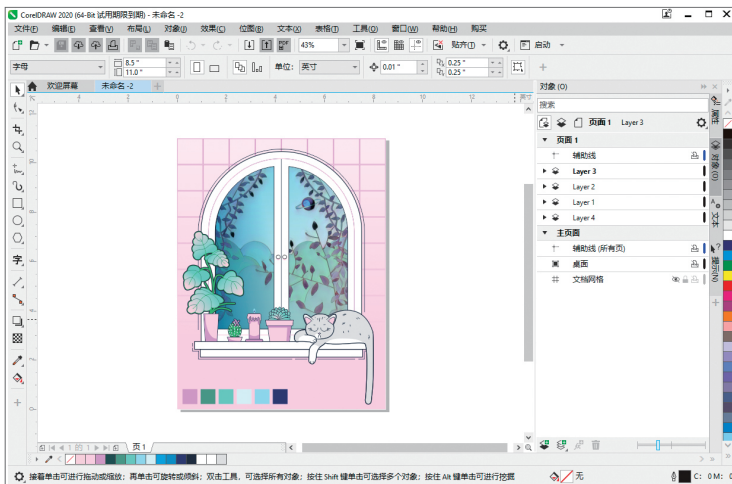


图 1-10 CorelDRAW 操作界面

1.2 广告设计传播类别

广告设计根据传播媒介分类，可以分为以下三大类。

1. 印刷类广告

印刷类广告设计包括印刷品广告和印刷绘制广告。

- **印刷品广告：**报纸广告、杂志广告、图书广告、招贴/海报广告、传单广告、产品目录、组织介绍等。
- **印刷绘制广告：**墙壁广告、路牌广告、车身广告、包装广告、挂历广告等。

2. 电子类广告

电子类广告主要有广播广告、电视广告、电影广告、网络广告、电子显示屏幕广告、霓虹灯广告等。

3. 实体类广告

实体类广告主要有实物广告、橱窗广告、赠品广告等。

1.3 常见设计术语

在入门学习阶段，首先需要掌握一些关于图像和图形的基本概念，这样有助于读者对软件的进一步学习。



■ 1.3.1 像素和分辨率

像素是构成图像的最小单位，是图像的基本元素。若把图像放大数倍，会发现这些连续色调其实是由许多色彩相近的小方点组成的，如图1-11和图1-12所示。这些小方点就是构成图像的最小单位“像素”(pixel)。图像像素点越多，色彩信息越丰富，效果就越逼真。



图 1-11 图像

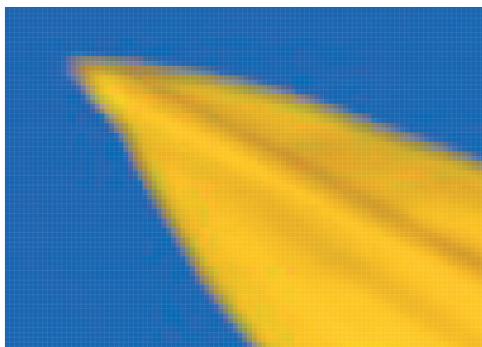


图 1-12 像素

分辨率对于数字图像的显示及打印等方面起着至关重要的作用，常以“宽×高”的形式来表示。在一般情况下，分辨率主要分为图像分辨率、屏幕分辨率和打印分辨率3种。

- **图像分辨率：**指图像中每单位面积含有的像素数目。常用单位是“像素/英寸”和“像素/厘米”。分辨率高的图像比相同尺寸的低分辨率图像包含更多的像素，因而图像会更加清晰、细腻。
- **屏幕分辨率：**指屏幕显示的分辨率，即屏幕上显示的像素个数。常见的屏幕分辨率类型有1 920×1 080、1 600×1 200、640×480。在屏幕尺寸一样的情况下，分辨率越高，显示效果就越清晰和细致。
- **打印分辨率：**打印分辨率又称为输出分辨率，是指在打印输出时横向和纵向两个方向上每英寸最多能够打印的点数，通常以“点/英寸”[即dpi (dot per inch)]表示。大部分打印机的分辨率为300~600 dpi。

■ 1.3.2 矢量图形和位图图像

计算机记录数字图像的方式有两种：一种是使用像素点阵方法记录，即位图图像；另一种是使用数学描述图像数据的每一个点，即矢量图形。Photoshop在不断升级的过程中，其功能越来越强大，但编辑对象仍然是针对位图图像。

1. 矢量图形

矢量图形又称为向量图形，内容以线条和颜色块为主。由于其线条的形状、位置、曲率和粗细都是通过数学公式进行描述和记录的，因而矢量图形与分辨率无关，能以任意大小输出，不会遗漏细节或降低清晰度，更不会出现锯齿状边缘的现象，而且图像文件所占的磁盘空间也很少，非常适合网络传输。矢量图形在标志设计、插图设计和工程绘图上具有很大的优势。制作和处理矢量图形的软件有Illustrator、CorelDRAW等，绘制的矢量图形如图1-13和图1-14所示。



图 1-13 矢量图形



图 1-14 矢量图形放大显示

2. 位图图像

位图图像又称为点阵图像，是由许许多多的点组成的，这些点被称为“像素”。这些不同颜色的点按一定次序进行排列，就组成了色彩斑斓的图像，当把位图图像放大到一定程度显示时，计算机屏幕上就可以看到一个个的小色块，如图1-15和图1-16所示。这些小色块就是组成图像的像素。位图图像通过记录每个点（像素）的位置和颜色信息来保存图像，因此图像的像素越多，每个像素的颜色信息就越多，图像文件也就越大。



图 1-15 位图图像



图 1-16 位图图像放大显示

1.3.3 图像色彩模式

色彩模式是指同一属性下不同颜色的集合，它能方便用户使用各种颜色，而不必在反复使用时对颜色进行重新调配。常用的色彩模式包括RGB模式、CMYK模式、Lab模式、HSB模式、位图模式、灰度模式和索引模式等。每一种模式都有自己的优缺点及适用范围，并且各模式之间可以根据图像处理工作的需要进行转换。

1. RGB模式

RGB模式是最基础的色彩模式，是一种发光屏幕的加色模式，是最适合计算机屏幕显示的一种色彩模式。在RGB模式中，R（Red）代表红色，G（Green）代表绿色，B（Blue）代表



蓝色,如图1-17所示。新建的Photoshop图像默认色彩模式为RGB模式。

2. CMYK模式

CMYK是一种减色模式,主要用于印刷领域。在CMYK模式中,C(Cyan)代表青色,M(Magenta)代表品红色,Y(Yellow)代表黄色,K(Black)代表黑色,如图1-18所示。由于Black中的B也可以代表Blue(蓝色),所以为了避免歧义,黑色用K代表。C、M、Y分别是红、绿、蓝的互补色。

3. Lab模式

Lab模式是最接近真实世界颜色的一种色彩模式。其中,L表示亮度,亮度范围是0~100,a表示由红色到绿色的范围,b代表由蓝色到黄色的范围,a和b范围均为-128~+127,如图1-19所示。该模式解决了由不同的显示器和打印设备所造成的颜色差异,这种模式不依赖于设备,它是一种独立于设备存在的颜色模式,不受任何硬件性能的影响。

4. HSB模式

HSB又称HSV,是基于人类对颜色的感觉而开发的模式,是最接近人眼观察颜色的一种模式。所有的颜色都用色相(H)、饱和度(S)和亮度(B)3个特性来描述,如图1-20所示。

5. 位图模式

位图模式是由黑、白两种像素组成的图像模式。它有助于较为完善地控制灰度图的打印。只有灰度模式或多通道模式的图像才能转换为位图模式。因此,要把RGB模式转换为位图模式,应先转换为灰度模式,再由灰度模式转换为位图模式。

6. 灰度模式

灰度模式的图像中只存在灰度,而没有色度、饱和度等颜色信息。灰度模式共有256个灰度级。灰度模式的应用十分广泛。在成本相对低廉的黑白印刷中,许多图像都采用了灰度模式。

7. 索引颜色模式

索引颜色模式是网上和动画中常用的图像模式,当彩色图像转换为索引颜色的图像后包含近256种颜色。索引颜色图像包含一个颜色表。如果原图像中颜色不能用256色表现,则Photoshop会从可使用的颜色中选出最相近的颜色来模拟这些颜色,从而有效减小图像文件的大小。

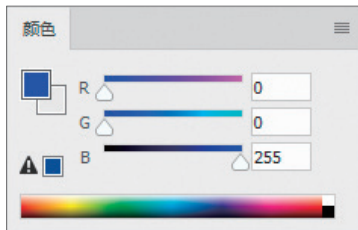


图 1-17 RGB 模式

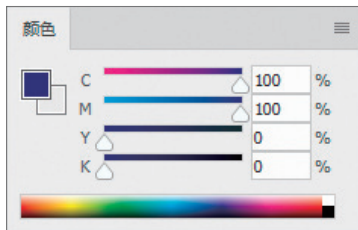


图 1-18 CMYK 模式

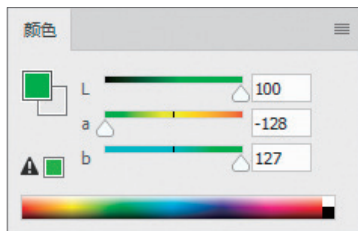


图 1-19 Lab 模式

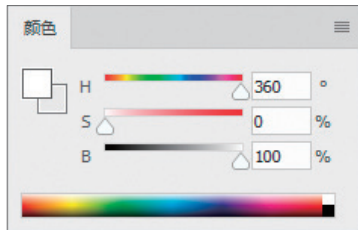


图 1-20 HSB 模式

■ 1.3.4 常见图像文件格式

图像文件有很多种存储格式，对于同一幅图像，如果格式不同，其所对应的文件大小也不同，这是因为文件的压缩形式不同。小文件由于存储空间小，可能会损失更多的图像信息，而大文件则会更好地保持图像质量。

- **CDR (*.CDR)**：CDR格式是Corel公司旗下绘图软件CorelDRAW的专用图形文件格式。由于CorelDRAW是矢量图形绘制软件，CDR可以记录文件的属性、位置和分页等，但它在兼容性上比较差，在所有CorelDRAW应用程序中均能使用，但其他图像编辑软件打不开此类文件。
- **Adobe Illustrator (*.AI)**：AI格式是Illustrator软件创建的矢量图格式，AI格式的文件可以直接在Photoshop软件中打开，打开后的文件将转换为位图格式。
- **EPS (*.EPS)**：EPS是Encapsulated PostScript的缩写，可以说是一种通用的行业标准格式。除了多通道模式的图像之外，其他模式都可存储为EPS格式，但是它不支持Alpha通道。EPS格式支持剪贴路径，可以产生镂空或蒙版效果。
- **TIFF (*.TIFF)**：TIFF格式是印刷行业标准的图像格式，通用性很强，几乎对所有的图像处理软件和排版软件都提供了很好的支持，因此广泛用于不同应用软件之间和计算机平台之间进行图像数据的交换。TIFF格式支持RGB、CMYK、Lab、索引颜色、位图和灰度颜色模式，并且在RGB、CMYK和灰度3种颜色模式中还支持使用通道、图层和路径。
- **Photoshop (*.PSD)**：PSD格式是Adobe Photoshop软件专用的格式，也是Photoshop新建和保存图像文件时默认的格式。PSD格式是唯一可支持所有图像模式的格式，并且可以存储在Photoshop中建立的所有图层、通道、参考线、注释和颜色模式等信息，以方便下次进行编辑。因此，最好将没有编辑完成和下次需要继续编辑的文件保存为PSD格式。
- **GIF (*.GIF)**：GIF格式也是一种通用的图像格式，将图像保存为GIF格式之前，需要先将图像转换为位图、灰度或索引颜色等颜色模式。GIF采用两种保存格式，一种为“正常”格式，可以支持透明背景和动画格式；另一种为“交错”格式，可以让图像在网络上由模糊逐渐转为清晰的方式显示。
- **JPEG (*.JPG)**：JPEG是一种高压缩比、有损压缩真彩色图像文件格式，其最大特点是文件比较小，可以进行高倍率的压缩，因而在注重文件大小的领域应用广泛。JPEG格式是压缩率最高的图像格式之一，这是由于JPEG格式在压缩保存的过程中会以失真最小的方式丢失一些肉眼不易察觉的数据，因此保存后的图像与原图像会有所差别，没有原图像的质量好，一般在印刷、出版等高要求的场合下不宜使用。
- **PDF (*.PDF)**：PDF是Adobe公司开发的一种跨平台的通用文件格式，能够保存任何源文档的字体、格式、颜色和图形，而不管创建该文档所使用的应用程序和平台，Illustrator和Photoshop软件都可直接将文件存储为PDF格式。
- **PNG (*.PNG)**：PNG是Portable Network Graphics（便携式网络图形）的缩写，是Netscape公司专为互联网开发的网络图像格式。不同于GIF格式图像的是，它可以保存24



位的真彩色图像,并且具有支持透明背景和消除锯齿边缘的功能,可以在不失真的情况下压缩保存图像,但由于并不是所有的浏览器都支持PNG格式,所以该格式使用范围没有GIF和JPEG广泛。PNG格式在RGB和灰度颜色模式下支持Alpha通道,但在索引颜色和位图模式下不支持Alpha通道。

■ 1.3.5 印刷术语

印刷是指将文字、图画、照片等原稿经制版、施墨、加压等工序使油墨转移到纸张、织品、皮革等材料的表面,进行批量复制原稿内容的技术。印刷有多种形式,最常见的为传统胶印、丝网印刷和数码印刷等。

1. 印刷流程

印刷主要分为印前、印中、印后3个阶段。

- **印前:**指印刷前期的工作,一般指摄影、设计、制作、排版、输出打样等。
- **印中:**指印刷中期的工作,即通过印刷机印刷出成品的过程。
- **印后:**指印刷后期的工作,一般指印刷后的加工,包括过胶(覆膜)、过UV、过油、模切、烫金、击凸、装裱、装订、裁切等,多用于宣传类和包装类印刷品。

2. 印刷要素

印刷的三大要素分别是纸张、颜色和后加工。

- **纸张:**纸张一般分为涂布纸和非涂布纸两种。涂布纸一般指铜版纸(光铜)和哑粉纸(无光铜)等,多用于彩色印刷;非涂布纸一般指胶版纸、新闻纸等,多用于书籍内文、信纸、信封和报纸等的印刷。
- **颜色:**一般印刷品是由黄、品红、青、黑四色压印,另外还有印刷专色。
- **后加工:**后加工包括很多工艺,如过胶(覆膜)、过UV、过油、烫金、击凸等,有助于提高印刷品档次。

3. 专色印刷和四色印刷

(1) 专色印刷

专色印刷是指采用C、M、Y、K以外的其他色油墨来复制原稿颜色的印刷工艺。包装印刷中经常采用专色印刷工艺印刷大面积底色。

(2) 四色印刷

四色印刷是用C、M、Y、K(油墨或染料)按减色混合原理实现全彩色复制的平版印刷方法。

4. 出血线

出血线是印刷业的一种专业术语。

纸质印刷品所谓的“出血”是指超出版心部分的印刷,防止因裁切或折页而丢失内容,出现白边,一般会在图片裁切位的四周加上2~4 mm预留位置“出血”来确保成品效果的一致。默认出血线为3 mm,但不同产品应区别对待。