

## <<实用电脑印前技术>>

### 图书基本信息

书名：<<实用电脑印前技术>>

13位ISBN编号：9787115188762

10位ISBN编号：7115188769

出版时间：2008-11

出版时间：穆健 人民邮电出版社 (2008-11出版)

作者：穆健

页数：436

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<实用电脑印前技术>>

### 内容概要

本书是针对印刷品平面设计工作的实用技术指南，基于印前处理流程中各环节的相关内容剖析印刷的要求，涵盖原稿处理、扫描、校色、分色、调色、专色、排版、拼版、印前检查和输出等环节，面向实际工作传授实际经验，通过丰富的范例针对平面设计工作中的各种问题提出了具体的解决方案，书中配以大量产品、设备、印刷车间的照片。

本书的配套光盘提供了70分钟视频“印刷的秘密”，以全纪实风格及DVD画质记录了出片、晒版、打样、印刷和印后加工的真实过程。

本书适合于大专院校设计专业、电脑学校平面设计班开展就业指导教学，广告设计公司、包装设计公司、个人工作室进行岗前培训，以及平面设计师自学、提高印前技术。

# <<实用电脑印前技术>>

## 书籍目录

绪言 精美印刷品是怎样生产出来的在电脑上的操作关系到整个印刷流程，读者必须了解软件中隐藏的种种印刷规则，才能合理地使用它们，才能胜任实际工作。

上篇 图像——印刷品如今，印刷品上的插图大多来自设计师电脑里的文件，对它们必须在格式、色彩模式、分辨率等方面进行严格控制，才能符合印刷的要求。

从网络、数码摄影等途径获得的图片，直接能用于印刷的是不多的。

第一章 模拟图像与数字图像	1.1 “看得见摸得着”的图像：模拟图像	3
	3.1 模拟图像的含义	3
	3.2 画稿	3
	3.3 照相底片	4
	4.1 照片	6
	6.1 印刷品原稿	6
	6.2 屏幕图像	6
	6.3 反射稿和透射稿	7
	7.1 连续调和半色调	7
	7.2 电脑里的图像：数字图像	8
	8.1 数字图像的含义	8
	8.2 图库	8
	8.3 网上图片	10
	10.1 数码摄影	12
	12.1 印刷对数字原稿的要求	14
	14.1.1 扫描技术	17
	17.1 硬件	17
	17.2 软件	24
	24.1 基本操作	26
	26.1 黑白场	28
	28.1 中性灰	31
	31.1 色彩管理	33
	33.1 画质	38
第二章 位图和矢量图	2.1 由像素组成的图像：位图	41
	41.1 从电子显示屏说起——小方块怎样组成图像	41
	41.2 像素	42
	42.1 位图	42
	42.2 Photoshop中的位图	44
	44.1 排版软件中的位图	44
	44.2 位图怎样变成印刷品	45
	45.2 由贝塞尔曲线组成的图像：矢量图	48
	48.1 从Photoshop的钢笔工具说起——不用小方块怎样构成图像	48
	48.2 贝塞尔曲线	50
	50.1 矢量图	51
	51.1 Photoshop中的矢量图	52
	52.1 排版软件中的矢量图	52
	52.2 矢量图的颜色	53
	53.1 矢量图怎样变成印刷品	54
	54.2.1 位图和矢量图的关系	56
	56.1 两种图像的比较	56
	56.2 将矢量图转成位图	56
	56.3 将位图转成矢量图	56
	56.4 印刷需要什么样的图	59
	59.2.1 特殊的矢量图：文字	61
	61.1 文字的矢量性	61
	61.2 文字与普通矢量图的区别	61
	61.3 字符格式	61
	61.4 段落格式	63
	63.1 样式	67
	67.1 字体	68
	68.1 安装和卸载字体	68
	68.2 打印字体和显示字体	69
	69.1 中文字体和英文字体	70
	70.1 复合字体	70
	70.2 文字的颜色	71
	71.1 文字转路径	71
	71.2 文字栅格化	73
	73.1 嵌入字体	73
	73.2 缺字和补字	73
	73.3 乱码	74
	74.1 印刷需要什么样的字体	74
第三章 图像格式	3.1 电脑里的图像格式	75
	75.1 什么叫格式	75
	75.2 纯位图格式	76
	76.1 位图与矢量图混合格式	77
	77.2 格式转换	79
	79.1 位图存储为TIFF格式	79
	79.2 矢量图导出为TIFF格式	82
	82.1 转为JPEG格式	83
	83.1 JPEG2000增加了什么	84
	84.1 转为GIF或PNG格式	85
	85.1 位图存储为EPS格式	86
	86.1 矢量图存储为EPS格式	91
	91.1 导出为EPS格式	91
	91.2 转为DCS2.0格式	92
	92.1 转为PDF格式	94
	94.1 印刷需要什么样的格式	98
第四章 分辨率	4.1 数字图像的分辨率	99
	99.1 Photoshop的“图像大小”对话框	99
	99.2 分辨率	99
	99.3 根据印刷要求控制分辨率	100
	100.1 位图不能无限扩大	101
	101.1 屏幕分辨率	101
	101.2 网上图像的分辨率	102
	102.1 扫描分辨率	102
	102.2 数码摄影分辨率	103
	103.1 印前常规分辨率	104
	104.2 印刷品的分辨率	105
	105.1 找一个放大镜来看印刷品	105
	105.2 报纸为什么比画册粗糙	105
	105.3 加网线数	105
	105.4 确定加网线数的方法	106
	106.1 根据加网线数确定图像分辨率	107
	107.4.3 输出设备的分辨率	108
	108.1 设备像素	108
	108.2 输出分辨率	108
	108.3 印刷要求的输出分辨率	108
	108.4 输出分辨率与加网线数的关系	109
	109.1 输出分辨率与图像分辨率的关系	109
第五章 画质	5.1 去污	111
	111.1 污点修复画笔	111
	111.2 仿制图章	113
	113.1 蒙尘与划痕	114
	114.1 去斑	115
	115.1 扫描时去网	115
	115.2 模糊	116
	116.2 清晰度强调	118
	118.1 清晰度的含义	118
	118.2 清晰度与分辨率的关系	119
	119.1 影响清晰度的因素	119
	119.2 清晰度强调原理	120
	120.1 锐化	120
	120.2 扫描时的锐化	123
	123.1 智能锐化	123
	123.2 中篇 颜色——油墨	123
	123.3 Photoshop和排版软件中的CMYK，对应于印刷中的4种标准油墨。	123
	在电脑中调整颜色，事实上是控制将来的油墨比例，从而控制印刷品的颜色。	123
第六章 色彩模式	6.1 模拟图像的色彩模式	127
	127.1 色光	127
	127.2 颜色的成分	128
	128.1 三原色	130
	130.1 加色混合与减色混合	131
	131.1 基于三原色的色彩模式	132
	132.1 基于视觉习惯的色彩模式	134
	134.6.2 数字图像的色彩模式	136
	136.1 Lab模式	136
	136.2 RGB模式	136
	136.3 索引色模式	137
	137.1 CMYK模式	137
	137.2 含专色通道的CMYK模式	138
	138.1 灰度模式	139
	139.1 黑白模式	140
	140.1 多通道模式	141
	141.1 双色调模式	141
	141.2 根据印刷方式选择色彩模式	141
	141.3 色彩模式转换	142
	142.6.3 色彩模式的设备相关性	143
	143.1 与设备无关	143
	143.2 与设备相关	143
	143.6.4 位深度	145
	145.1 电脑用多少种颜色来表示颜色变化	145
	145.1.1 位——只有黑和白	145
	145.1.2 8位——印前需要的位深度	145
	145.1.3 16位以上——素材使用的位深度	145
	145.6.5 色彩空间	146
	146.1 色彩空间的概念	146
	146.2 与设备无关的色彩空间	146
	146.3 与设备相关的色彩空间	146
	146.4 色彩空间的浓缩——“马蹄图”	147
	147.1 在电脑上运用不同的色彩空间	149
	149.1 ICC文件	151
	151.1 嵌入ICC	155
	155.1 校准、特性化、转换	157
	157.1 色彩空间压缩	158
第七章 校色	7.1 准备工作	161
	161.1 校色软件和仪器	161
	161.2 标准光源	162
	162.1 遮光罩	162
	162.2 室内环境	163
	163.1 显示器	163
	163.2 电脑	163
	163.7.2 校准显示器ICC	165
	165.1 使用Eye-One	165
	165.2 使用PC的Adobe Gamma	169
	169.1 使用“苹果显示器校准程序助理”	171
	171.7.3 校准印刷色ICC	173
	173.1 材料	173
	173.2 校色前的检查	175
	175.1 校色起点	176
	176.1 给ICC命名	176
	176.2 校准油墨颜色	176
	176.3 校准网点扩大曲线	177
	177.1 存储ICC文件	178
	178.1 灰度与专色的校准	179
第八章 分色	8.1 传统	179

# <<实用电脑印前技术>>

分色 181原理 181虚光蒙版的来历 184黑版的产生 186黑色油墨在印刷中的特殊意义 187黑色油墨的节制 1873种黑版类型 189两种分色类型 1908.2 数字分色 191Photoshop的分色选项 191GCR和UCR 191黑版产生 192黑色油墨限制 193油墨总量限制 194UCA 194分色实例 194第九章 调色9.1 调色原理 199矢量图调色 199位图调色 199实际工作中常用的调色方法 2029.2 如何发现颜色的问题 205你的屏幕准吗? 205记忆色 205颜色数据 205中性灰 205直方图 2069.3 如何解决颜色的问题 211白场问题 211黑场问题 214亮调问题 218暗调问题 220中间调问题 224分色前调色 2289.4 叠印与套印 232概述 232实地和线条叠印 232网点叠印 232Photoshop中的叠印 233排版软件中的叠印 236套印 239减轻严套 240避免严套 241笔画粗细对套准的影响 242陷印(补漏白) 243第十章 专色10.1 专色的印刷知识 247什么叫专色 247使用专色的理由 248使用专色的局限性 249有机专色 251无机专色 252金银 256白墨 259荧光墨 259Pantone专色 261UV墨 262烫印 266起凸 270模切压痕 27110.2 在排版软件中制作专色 274基本思路 274InDesign中的专色 274Illustrator中的专色 281CorelDRAW中的专色 282Freehand中的专色 285Pagemaker中的专色 286单色 288双色 289多色 29310.3 在Photoshop中制作专色 307专色通道 307专色图层 311避免撞网 313为双色印刷准备图片 314考虑阶调再现范围 315综合实例 317下篇 排版——印后加工从印刷机出来的印张,要经过折叠、裁切或模切压痕、装订等工序才能成为成品,这些工序很大程度上是由设计师决定的。

比如设计师在排版时设置了页面大小,那么在印张上就会出现相应的角线,裁切是以此为标准的。如果设计师搞错了尺寸,印后的纠正就有难度,甚至无法纠正而使一批印刷品报废。

第十一章 排版流程11.1 概述 323用什么软件排版 323给出片公司的是什么文件 32611.2 排版流程 327基本概念 327页面设置 328复合字体和标点挤压 330置入文字原稿 333段落样式和字符样式 335关于文字的其他问题 339调整版式 339主版设置 339置入图片原稿 341图片的一般编辑 343文本绕排 344角特效 346其他特效 346给图片勾边 347抠掉图片的背景 347图片链接 347插入和删除页面 348重新编排页码 349排前言 350排目录 350扉页和版权页 352印张数 352预检 353出片 354第十二章 排版中的印刷规则12.1 页面大小与成品尺寸 355单页 355书芯 355书封 356折页 357模切压痕品 35712.2 出血与印后加工 358什么叫“出血” 358裁切线上的出血 358折线上的出血 358模切线上的出血 360压痕线上的出血 36112.3 开本 362从版权页说起 362常规开本 362异形开本 364开料尺寸与开本尺寸 364光边 365叼口 366出血 366印刷标记 366信号条 367开本计算方法 36812.4 拼版 372拼版是怎么回事 372折手 374台纸 376电脑手动拼版 378电脑自动拼版 38312.5 拼版实例 390二折页拼版 3908页骑马订拼版 39016页骑马订拼版 39112页骑马订拼版 392多折页拼版 393超过16页的书刊画册拼版 393由不同的纸张组成的画册 393环装 393单页混拼 394第十三章 印前检查13.1 印前检查流程概述 395盲点 395印前检查表 396尺寸问题 397出血问题 397套准问题 397色彩模式问题 397叠印问题 397套印问题 397字体问题 398链接问题 398文字外观问题 398图片外观问题 399阶调问题 400画质问题 400格式问题 400分辨率问题 400位深度问题 400通道和路径问题 400胶片的常见问题 40013.2 常用排版软件的印前检查命令 402InDesign 402Pagemaker 404Illustrator 406Freehand 407CorelDRAW 409第十四章 PDF输出14.1 PDF的特点 411兼容矢量图与位图 411小文件 411单文件 412分页 412分色 412跨平台性 412让设计师提前看到胶片的样子 41314.2 PDF输出方法 415安装Acrobat Professional 415针对印刷设置PDF参数 416为客户校稿设置PDF参数 420生成不分色的PDF 421生成分色的PDF 426修改PDF 427附录附录一 出片质量规范 429附录二 标准四色油墨 430附录三 常见印刷用纸 431索引 433

## <<实用电脑印前技术>>

### 章节摘录

插图：上篇 图像——印刷品第一章 模拟图像与数字图像1.1 “看得见摸得着”的图像：模拟图像  
模拟图像的含义通俗地说，模拟图像就是实物图像，是“看得见摸得着”的图像，比如照片、照相底片、印刷品、画，甚至连电脑屏幕、电视屏幕上的画面也是模拟图像，只要通过客观的物理量表现颜色的图像就是模拟图像。

与此相对的是靠人为制造的电脑语言记录颜色的图像——数字图像。

从网上下载一幅图，把它存储在电脑里，这时它是数字图像，但它显示在屏幕上时，以三原色的强度表现颜色，就成了模拟图像。

画稿我们用“画稿”这个词来代表所有手工制作的图像，包括绘画作品、书法作品、手工作品等，当它们作为原稿进入印前流程时，有着共同的特点。

不论画质怎样，它们都是需要忠实地复制的。

我们常常校正照片的颜色，但通常不需要改变画稿的颜色，因为画稿就像照片所记录的自然景物一样，是第一手的资料，无论它的颜色怎样夸张都是有道理的。

在对画稿扫描、调色、印刷的过程中，工作的难点通常是如何保持原来的颜色，而不是如何把颜色变得更好看。

它们包含的信息量是无限的。

扫描时的光学分辨率越高，获得的图像就越细腻，可以反映笔触的细节、画布的肌理等。

但在扫描一幅照片时，分辨率高于300ppi通常并不能得到更精细的画面，只有更大的色料颗粒。

对于一般的原稿来说，承载画面的材料是不重要的，但对画稿来说，材料就是画面的一部分。

## <<实用电脑印前技术>>

### 编辑推荐

《实用电脑印前技术》适合于大专院校设计专业、电脑学校平面设计班开展就业指导教学，广告设计公司、包装设计公司、个人工作室进行岗前培训，以及平面设计师自学、提高印前技术。DVD画质，全纪实风格，真实展现出片打样、印刷、印后加工种种细节，系统了解印前规则，尽快获得实际工作经验。

## <<实用电脑印前技术>>

### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>