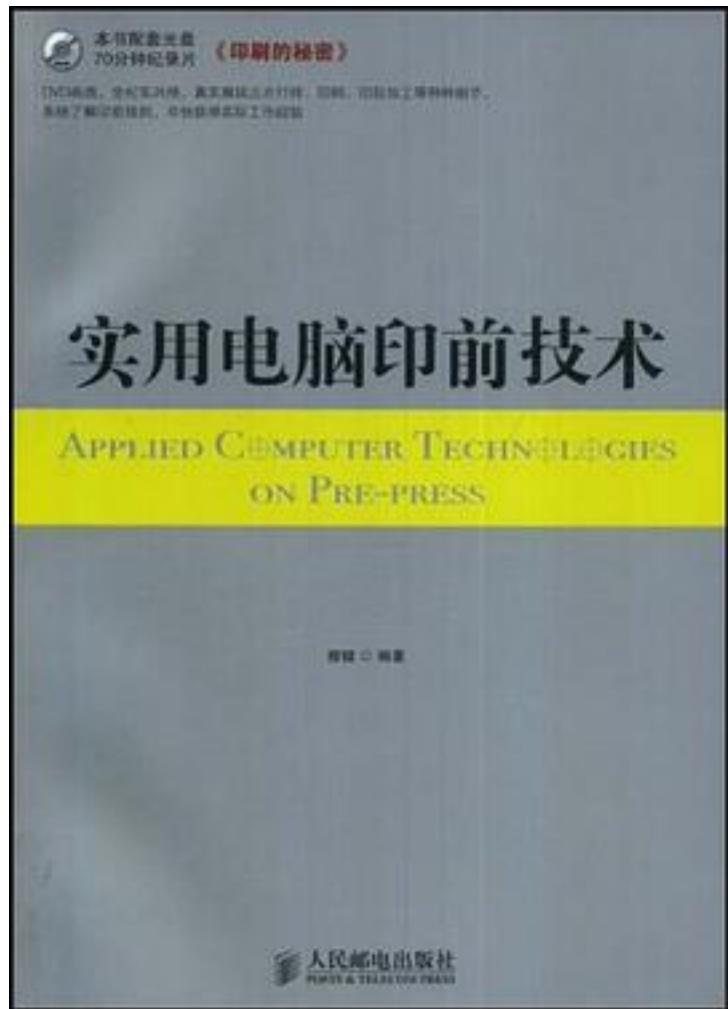


# 实用电脑印前技术



[实用电脑印前技术 下载链接1](#)

著者:穆健

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2008-11

装帧:平装

isbn:9787115188762

《实用电脑印前技术》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。《实用电脑印前技术》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。

作者介绍：

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

模拟图像的含义 3

画稿 3

照相底片 4

照片 6

印刷品原稿 6

屏幕图像 6

反射稿和透射稿 7

连续调和半色调 7

1.2 电脑里的图像：数字图像 8

数字图像的含义 8

图库 8

网上图片 10

数码摄影 12

印刷对数字原稿的要求 14

1.3 扫描技术 17

硬件 17

软件 24

基本操作 26

黑白场 28

中性灰 31

色彩管理 33

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

从电子显示屏说起——小方块怎样组成图像 41

像素 42

位图 42

Photoshop中的位图 44

排版软件中的位图 44

位图怎样变成印刷品 45

2.2 由贝塞尔曲线组成的图像：矢量图 48

从Photoshop的钢笔工具说起——不用小方块怎样构成图像 48

贝塞尔曲线 50

矢量图 51

Photoshop中的矢量图 52

排版软件中的矢量图 52  
矢量图的颜色 53  
矢量图怎样变成印刷品 54  
2.3 位图和矢量图的关系 56  
两种图像的比较 56  
将矢量图转成位图 56  
将位图转成矢量图 56  
印刷需要什么样的图 59  
2.4 特殊的矢量图：文字 61  
文字的矢量性 61  
文字与普通矢量图的区别 61  
字符格式 61  
段落格式 63  
样式 67  
字体 68  
安装和卸载字体 68  
打印字体和显示字体 69  
中文字体和英文字体 70  
复合字体 70  
文字的颜色 71  
文字转路径 71  
文字栅格化 73  
嵌入字体 73  
缺字和补字 73  
乱码 74  
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  
什么叫格式 75  
纯位图格式 76  
位图与矢量图混合格式 77  
3.2 格式转换 79  
位图存储为TIFF格式 79  
矢量图导出为TIFF格式 82  
转为JPEG格式 83  
JPEG2000增加了什么 84  
转为GIF或PNG格式 85  
位图存储为EPS格式 86  
矢量图存储为EPS格式 91  
导出为EPS格式 91  
转为DCS2.0格式 92  
转为PDF格式 94  
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  
Photoshop的“图像大小”对话框 99  
分辨率 99  
根据印刷要求控制分辨率 100  
位图不能无限扩大 101  
屏幕分辨率 101  
网上图像的分辨率 102  
扫描分辨率 102  
数码摄影分辨率 103  
印前常规分辨率 104

4.2 印刷品的分辨率 105  
找一个放大镜来看印刷品 105  
报纸为什么比画册粗糙 105  
加网线数 105  
确定加网线数的方法 106  
根据加网线数确定图像分辨率 107

4.3 输出设备的分辨率 108  
设备像素 108  
输出分辨率 108  
印刷要求的输出分辨率 108  
输出分辨率与加网线数的关系 109  
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  
污点修复画笔 111  
仿制图章 113  
蒙尘与划痕 114  
去斑 115  
扫描时去网 115  
模糊 116  
5.2 清晰度强调 118  
清晰度的含义 118  
清晰度与分辨率的关系 119  
影响清晰度的因素 119  
清晰度强调原理 120  
锐化 120

扫描时的锐化 123  
智能锐化 123

## 中篇 颜色——油墨

Photoshop和排版软件中的CMYK，对应于印刷中的4种标准油墨。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。

## 第六章 色彩模式

6.1 模拟图像的色彩模式 127  
色光 127  
颜色的成分 128

三原色 130  
加色混合与减色混合 131  
基于三原色的色彩模式 132

基于视觉习惯的色彩模式 134  
6.2 数字图像的色彩模式 136

Lab模式 136  
RGB模式 136  
索引色模式 137

CMYK模式 137  
含专色通道的CMYK模式 138

灰度模式 139  
黑白模式 140  
多通道模式 141

双色调模式 141  
根据印刷方式选择色彩模式 141

色彩模式转换 142  
6.3 色彩模式的设备相关性 143  
与设备无关 143  
与设备相关 143

6.4 位深度 145  
电脑用多少种颜色来表示颜色变化 145  
1位——只有黑和白 145  
8位——印前需要的位深度 145  
16位以上——素材使用的位深度 145  
6.5 色彩空间 146  
色彩空间的概念 146  
与设备无关的色彩空间 146  
与设备相关的色彩空间 146  
色彩空间的浓缩——“马蹄图” 147  
在电脑上运用不同的色彩空间 149  
ICC文件 151  
嵌入ICC 155  
校准、特性化、转换 157  
色彩空间压缩 158  
第七章 校色  
7.1 准备工作 161  
校色软件和仪器 161  
标准光源 162  
遮光罩 162  
室内环境 163  
显示器 163  
电脑 163  
7.2 校准显示器ICC 165  
使用Eye-One 165  
使用PC的AdobeGamma 169  
使用“苹果显示器校准程序助理” 171  
7.3 校准印刷色ICC 173  
材料 173  
校色前的检查 175  
校色起点 176  
给ICC命名 176  
校准油墨颜色 176  
校准网点扩大曲线 177  
存储ICC文件 178  
灰度与专色的校准 179  
第八章 分色  
8.1 传统分色 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 187  
3种黑版类型 189  
两种分色类型 190  
8.2 数字分色 191  
Photoshop的分色选项 191  
GCR和UCR 191  
黑版产生 192  
黑色油墨限制 193  
油墨总量限制 194  
UCA 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 202  
9.2 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 206  
9.3 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 228  
9.4 叠印与套印 232  
概述 232  
实地和线条叠印 232  
网点叠印 232  
Photoshop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 259  
Pantone专色 261  
UV墨 262  
烫印 266  
起凸 270  
模切压痕 271  
10.2 在排版软件中制作专色 274  
基本思路 274  
InDesign中的专色 274  
Illustrator中的专色 281  
CorelDRAW中的专色 282  
Freehand中的专色 285  
Pagemaker中的专色 286  
单色 288  
双色 289  
多色 293  
10.3 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 326  
11.2 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 357  
12.2 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 361  
12.3 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  
叨口 366  
出血 366  
印刷标记 366  
信号条 367  
开本计算方法 368  
12.4 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 383  
12.5 拼版实例 390  
二折页拼版 3908  
页骑马订拼版 390  
16页骑马订拼版 391  
12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 400  
13.2 常用排版软件的印前检查命令 402  
InDesign 402  
Pagemaker 404  
Illustrator 406  
Freehand 407  
CorelDRAW 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 413  
14.2 PDF输出方法 415  
安装AcrobatProfessional 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  
· · · · · (收起)

[实用电脑印前技术](#) [下载链接1](#)

标签

印刷

设计

平面设计

设计参考

技术

印前

【优先】

xt

## 评论

实用手册，常备。

-----  
上印刷课时，因为不想去印刷厂而买来看…光盘内容确实不错~书也很实用~

-----  
我是买来当工具书用的。。。。

[实用电脑印前技术 下载链接1](#)

## 书评

[实用电脑印前技术 下载链接1](#)