

## <<InDesign版式设计>>

### 图书基本信息

书名：<<InDesign版式设计>>

13位ISBN编号：9787112117284

10位ISBN编号：7112117283

出版时间：2010-4

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：赵迟

页数：278

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>

## <<InDesign版式设计>>

### 前言

Adobe InDesign是一款定位于专业排版领域的全新软件。

其从多种桌面排版技术中汲取精华，为杂志、书籍、广告等灵活多变、复杂的设计工作提供了一系列更完善的排版功能，尤其该软件是基于一个创新的、面向对象的开放体系，因而大大提高了专业设计人员用排版工具软件表达创意和观点的能力。

InDesign整合了多种关键技术，包括现在所有Adobe专业软件拥有的图像、字型、印刷、色彩管理技术。

通过这些程序，Adobe实现了工业上首个确保屏幕和打印一致的能力。

此外，InDesign%含了Adobe PDF的支持。

特InDesignCS3新增加了自定义工作区，增强了查找 / 更改功能、多文件置入功能，效果功能新增加了7种。

所谓版面编排设计就是把已处理好的文字、图像、图形通过赏心悦目的安排，以达到突出主题的目的。

InDesign CS3在这方面的优越性表现得淋漓尽致。

主要表现在：InDesignCS3中的文字块具有灵活的分栏功能，文本框架和文本中的文字都可以填色和描边，文本框架的形状可自由改变，文字可以沿路径排列等。

## <<InDesign版式设计>>

### 内容概要

本书共分14章，详细地介绍了InDesign CS3的基础操作与排版技巧。

第1章～第13章主要讲解InDesign CS3的基础操作，包括版式设计基础，认识Adobe InDesign，InDesign基本操作，文字置入技巧，文字编排技巧，段落编排技巧，制作表格，图文编排，图形绘制与管理，使用InDesign CS3对象，色彩管理与设置技巧，书籍、目录与超级链接以及文档输出技巧。

第14章为实例，详细地讲解了如何运用InDesign CS3：新建文档、设计版面、置入图片、绘制图形、输入文字、设置文字格式，巩固学习成果。

该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

## &lt;&lt;InDesign版式设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 版式设计基础 1.1 版面及排版基础知识 1.2 版面的构成 1.3 排版规则 1.4 印前技术 1.5 本章小结 思考与练习第2章 认识Adobe InDesign 2.1 打开InDesign CS3 2.2 InDesign CS3的工作区 2.3 认识InDesign CS3的工具箱 2.4 好用的面板 2.5 本章小结 思考与练习第3章 InDesign基本操作 3.1 建立新文档 3.2 保存文档与打开文档 3.3 页面设置 3.4 标尺的设置 3.5 标尺参考线 3.6 文档视图管理 3.7 本章小结 思考与练习第4章 文字置入技巧 4.1 输入文字 4.2 文字框架与网格设置 4.3 在路径上输入文字 4.4 置入文字 4.5 排文方式设置 4.6 文章检查 4.7 本章小结 思考与练习第5章 文字编排技巧 5.1 设置文字格式 5.2 设置文字特殊效果 5.3 查找和更改字体 5.4 字符样式 5.5 本章小结 思考与练习第6章 段落编排技巧 6.1 设置段落编排方式 6.2 设置段落特殊效果 6.3 文章编辑器 6.4 段落样式 6.5 本章小结 思考与练习第7章 制作表格 7.1 在文档中插入表格 7.2 表格文字设定技巧 7.3 表格格式设置 7.4 单元格格式设置 7.5 表头和表尾 7.6 表格样式 7.7 本章小结 思考与练习第8章 图文编排 8.1 加入图片 8.2 图片基本编辑 8.3 图片剪切路径 8.4 图片与文字的编排方式 8.5 定位对象 8.6 利用链接面板管理图片 8.7 本章小结 思考与练习第9章 图形绘制与管理 9.1 绘制基本图形 9.2 路径编辑技巧 9.3 路径高级编辑技巧 9.4 复合路径和复合形状 9.5 本章小结 思考与练习第10章 使用InDesign CS3对象 10.1 选择对象 10.2 移动对象 10.3 缩放对象 10.4 旋转 10.5 切变 10.6 翻转对象 10.7 再次变换 10.8 复制对象 10.9 排列对象 10.10 对齐和分布 10.11 编组 10.12 锁定 10.13 对象效果 10.14 使用库管理对象 10.15 使用图层管理对象 10.16 本章小结 思考与练习第11章 色彩管理与设置技巧 11.1 认识印刷色模式 11.2 新建颜色 11.3 管理色板 11.4 应用颜色 11.5 更改纸张颜色 11.6 本章小结 思考与练习第12章 书籍、目录与超级链接 12.1 制作书籍 12.2 制作目录 12.3 建立超级链接 12.4 本章小结 思考与练习第13章 文档输出技巧 13.1 打印文档 13.2 导出为PDF文件 13.3 打包GoLive 13.4 将文档打包 13.5 本章小结 思考与练习第14章 实例 14.1 宣传单页的设计与制作 14.2 书籍的设计与制作 14.3 杂志的设计与制作

## &lt;&lt;InDesign版式设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：目录字体，一般采用书宋，偶尔插入黑体。

字号大小，一般为五号、小五号、六号。

目录版式应注意以下事项：（1）目录中一级标题顶格排。

（2）目录常为通栏排，特殊的用双栏排。

（3）除期刊外目录题上不冠书名。

（4）篇、章、节名与页码之间加连点。

如遇回行，行末留空三格（学报留空六格），行首应比上行文字退一格或二格。

（5）目录中章节与页码或与作者名之间至少要有两个连点，否则应另起一行排。

（6）非正文部分页码可用罗马数码，而正文部分一般均用阿拉伯数码。

章、节、目如用不同大小字号排时，页码亦用不同大小字号排。

5) 页码、页眉的排版要求（1）页码。

书页中的奇数页码叫单页码，偶数页码叫双页码。

单双页在版式处理上的影响很大。

通常页码在版口居中或排在切口，一般在书页的下方，单页码放在靠版口的右边，双页码放在靠版口的左边。

期刊的页码可放在书页上方靠版口的左右两边。

辞典之类书籍的页码，可居中排在版口的上方或下方。

封面、扉页和版权页等不排页码，也不占页码。

篇章页、超版口的整页图或表、整面的图版说明及每章末的空白页也不排页码，但以暗码计算页码。

（2）暗码。

篇章页、整面的超版口（未超开本的）的图、表及章末的空白页等都用暗码计算页码。

空白页的页码也叫“空码”。

校对时暗码（包括空码）必须标明页码顺序。

（3）页眉。

横排页的页眉一般位于书页上方。

单码页上的页眉排节名、双码页排章名或书名。

校对中双单码有变动时，页眉亦应作相应的变动。

未超过版口的插图、插表应排页眉，超过版口（不论横超、直超），则一律不排页眉。

6) 标点排版规则目前，标点符号大约有以下几种排法。

（1）全角式（又称全身式）：在全篇文章中除了两个符号连在一起时，前一符号用对开外，所有符号都用全角。

（2）开明式：凡表示一句结束的符号（如句号、问号、叹号、冒号等）用全角外，其他标点符号全部用对开。

目前大多出版物用此法。

（3）行末对开式：这种排法要求凡排在行末的标点符号都用对开，以保证行末版口都在一条直线上。

。

### 媒体关注与评论

在知识经济迅猛发展的今天,动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。社会、行业、企业对动漫·艺术设计人才的需求也与日俱增。

鉴于此,我们邀请了北京、上海、湖南、河北和浙江等省市在动漫·艺术设计教育方面有特色、有规模的院校,以优质的教学课程为依托,以有实践经验的优秀骨干教师为核心,经过两年多的努力,编写了这套动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材。

该套教材涵盖了动漫艺术设计学科的主干课程,强调对学生实际应用能力的培养,具有较强的针对性和实用性。

教育永远是一个变化的过程,我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试,难免会有片面性和各种各样的不足,希望各位读者批评指正。

——《动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材》编委会

## <<InDesign版式设计>>

### 编辑推荐

《InDesign版式设计》：动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材。

## <<InDesign版式设计>>

### 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>