

新起点电脑教程

中国计算机职业教育联盟推广使用教材

InDesign CS2

基础教程与上机指导

苑平 白雅虹 罗晓洁 刘霞 编著



- ① 针对初学者编排设计，内容实用，结构清晰，目标明确且易于掌握
- ② 系统介绍 InDesign CS2 功能和用法，具有较强的实用性
- ③ 通过学习本书，读者能够达到从事 InDesign CS2 平面排版工作要求



清华大学出版社

TS803.23/22

2007

新起点电脑教程

InDesign CS2 基础教程与上机指导

苑 平 白雅虹 罗晓洁 刘 霞 编著

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

InDesign CS2 在绘图、文字编排、超链接功能以及与其他软件的兼容性和在线更新服务,较其他排版软件都有明显优势。

本书为满足广大 InDesign 软件爱好者希望尽快全面地掌握 InDesign CS2 的需求,精心设计内容结构,系统地介绍了 InDesign CS2 的功能和使用方法。全书共 10 章,内容包括版面设计基础、工作环境、页面设置、绘图操作、对象处理、图文编排、表格绘制、色彩搭配、打印控制、电子出版和长文档处理等知识。

本书适合作为高职高专和职业培训相关专业的教材,也可作为学习版面设计的初、中级读者和专业技术人员的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

InDesign CS2 基础教程与上机指导/苑平,白雅虹,罗晓洁,刘霞编著.—北京:清华大学出版社,2007.10
(新起点电脑教程)

ISBN 978-7-302-16218-6

I. I… II. ①苑… ②白… ③罗… ④刘… III. 排版—应用软件, InDesign CS2—教材 IV. TS803.23

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 152890 号

责任编辑:黄 飞

封面设计:子时文化

版式设计:北京东方人华科技有限公司

责任校对:周剑云

责任印制:孟凡玉

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn> 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印 刷 者:清华大学印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印张:20.25 字数:486 千字

版 次:2007 年 10 月第 1 版 印 次:2007 年 10 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:29.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:021899-01

前 言

InDesign 在绘图、文字编排、超链接功能以及与其他软件的兼容性和在线更新服务,较其他排版软件都有明显优势。因此 Adobe InDesign 已成为主流排版软件,是排版行业软件发展的趋势。

本书系统地介绍了 InDesign CS2 的功能和使用方法,并备有上机指导和习题,方便读者练习,具有很强的实用性。另外,在本书的最后编排了实用的附录内容,能有效提高排版初学者的实际操作能力和理论知识。本书在内容编排上具有实用性强、结构清晰、学习目标明确、易于掌握等特点。

本书共分 10 章,具体内容如下。

第 1 章 基础知识。介绍版面设计的基本原则、版面设计的一般程序、空间编排方法和字符处理等版面设计知识。掌握 Adobe 公司的文字管理系统,以及 InDesign CS2 的用途及新增功能。

第 2 章 工作环境。深入讲解 InDesign CS2 在平面设计软件中的进步之处,了解 InDesign CS2 的整个工作环境及其中的每一个细节,开始由简至繁地掌握操作步骤、方法。

第 3 章 页面设置。介绍 InDesign CS2 文档页面的基本设置方法,为后面的深入设计制作做好准备。

第 4 章 绘图操作。全面介绍 InDesign CS2 的绘图工具的使用技巧,使读者能够熟练运用相关工具创建、绘制和编辑图形路径,从而制作出丰富多彩的矢量图形。

第 5 章 对象处理。深入地讲解了 InDesign CS2 在图像处理方面的相关工具及操作方法。

第 6 章 文字和排版。介绍 InDesign CS2 处理文本的各种方法,使用文本框和框架工具来处理文本的方法等。

第 7 章 表格。介绍编辑、格式化表格的方法,并结合所学设计制作结构复杂的表格。

第 8 章 色彩。介绍色彩的基本概念、颜色基础模式设置以及色彩管理(Color Management System, CMS)的使用及设置方法等。

第 9 章 打印控制和电子出版。讲解印刷色彩的处理和打印参数的设置,以及与 EPS、PDF、XML 这些电子文档和封装 PostScript (EPS)文件相关的印前和出版的基础知识。

第 10 章 长文档处理。讲解创建书籍和目录的方法。掌握创建目录样式、创建带有定位前导符的目录的方法,及同步书籍文档和编排页码的方法。

本书主要针对 InDesign CS2 软件的初学者编排设计的,相信通过对本书的学习,读者能够基本达到从事 InDesign 平面排版工作的要求。由于作者能力有限,编写仓促,书中难免出现疏漏,希望得到广大读者的理解,欢迎各位读者反馈宝贵意见。

目 录

第 1 章 InDesign CS2 基础知识..... 1

1.1 版面设计常用知识与 InDesign CS2

新增功能..... 1

1.1.1 什么是版面设计..... 1

1.1.2 版面设计的一般程序..... 2

1.1.3 出版的基础要素..... 2

1.1.4 印刷基础知识..... 3

1.1.5 InDesign CS2 的新增功能..... 6

1.2 版面设计的基本原则..... 8

1.2.1 版面设计原理..... 8

1.2.2 版面设计原则..... 9

1.3 空间的编排构成..... 11

1.3.1 空间构成的基本元素..... 11

1.3.2 版式设计的发展趋势..... 17

1.4 字体基础知识..... 17

1.4.1 字符的属性..... 17

1.4.2 字体的应用..... 18

1.4.3 Adobe 文字管理器..... 20

1.4.4 特殊字体..... 20

1.4.5 OpenType 字体属性..... 20

1.4.6 快速编制单词、短语或 列表的索引..... 22

1.4.7 关于缺失字体..... 23

1.4.8 关于文字排版..... 23

1.4.9 复制文字属性..... 23

1.5 习题..... 24

第 2 章 InDesign CS2 的工作环境..... 26

2.1 工作区域的基本知识..... 26

2.1.1 状态栏..... 26

2.1.2 工具栏..... 27

2.1.3 工具箱..... 28

2.2 InDesign CS2 面板..... 30

2.2.1 常用变换面板的方法..... 30

2.2.2 【色板】面板的使用方法.....34

2.2.3 【颜色】、【渐变】和 【透明度】面板的使用方法.....35

2.2.4 【字符】和【段落】面板的 使用方法.....35

2.2.5 【页面】和【图层】面板的 使用方法.....37

2.2.6 【信息】和【导航器】面板的 使用方法.....38

2.2.7 其他面板.....40

2.3 InDesign CS2 操作入门.....41

2.3.1 新建文件.....41

2.3.2 打开和浏览文件.....42

2.3.3 关闭、保存和自动恢复文件.....44

2.3.4 置入、导出和预置文件.....44

2.3.5 转换文件.....46

2.3.6 首选项.....46

2.4 上机指导.....48

2.4.1 透明度特殊变化.....48

2.4.2 旋转角度应用.....49

2.5 习题.....50

第 3 章 InDesign CS2 版面设置.....53

3.1 新建页面.....53

3.1.1 新建文档及选项.....53

3.1.2 新建书籍和库.....56

3.2 页边、参考线和网格.....58

3.2.1 主页文本框架和布局网格.....58

3.2.2 更改页边距和分栏设置.....58

3.2.3 版面网格对话框.....61

3.2.4 设置基线网格.....62

3.2.5 参考线.....63

3.3 标尺及相关信息.....65

3.3.1 标尺和度量单位.....65

3.3.2 参考线的使用.....66

3.3.3 网格的种类及使用	68
3.4 选择和定位	70
3.4.1 选择文本	71
3.4.2 选择和复制定位对象	71
3.4.3 定位对象的使用方法	71
3.5 页码和跳页	75
3.5.1 InDesign CS2 的页码特点	75
3.5.2 编辑页码	76
3.5.3 文章跳转和自动页码	79
3.5.4 跨页和页面	80
3.6 章节和章节起始	81
3.6.1 关于章节	81
3.6.2 定义章节页码步骤	81
3.7 主页和孤立页	82
3.7.1 常用版式制作软件主页	82
3.7.2 有关主页的提示和原则	83
3.7.3 创建主页	83
3.7.4 编辑现有主页	86
3.8 粘贴板和参考线	87
3.8.1 关于粘贴板	87
3.8.2 编辑粘贴板和参考线	88
3.9 版面调整	89
3.9.1 关于自动版面调整	89
3.9.2 设置版面调整选项	89
3.9.3 使用版面调整的原则	90
3.10 视图及使用	91
3.10.1 关于视图	91
3.10.2 使用视图	91
3.11 上机指导	92
3.11.1 创建一组等间距的 页面参考线	92
3.11.2 建立新文档并按路径存储	93
3.11.3 打开标尺、辅助线和网格	95
3.11.4 新建版面网格对话框	96
3.12 习题	97

第4章 InDesign CS2 绘图操作

4.1 矢量图与位图	100
4.1.1 InDesign CS2 图形特点	100

4.1.2 矢量图形的常用范围	101
4.1.3 基于矢量图形的构成	101
4.2 绘制规则图形工具	102
4.2.1 直线工具、形状工具、 框架工具的绘制方法	102
4.2.2 从中心向外绘制的方法	103
4.3 铅笔工具绘制方法	104
4.3.1 用铅笔工具绘制任意路径	104
4.3.2 用铅笔工具绘制封闭路径	104
4.3.3 用铅笔工具连接两个路径	104
4.4 钢笔工具绘制方法	104
4.4.1 用钢笔工具绘制直线段	104
4.4.2 用钢笔工具绘制曲线段	105
4.5 编辑路径锚点	107
4.5.1 添加或删除锚点	107
4.5.2 扩展或连接两个开放路径	107
4.5.3 限制钢笔工具转换	108
4.5.4 转换平滑点和角点	108
4.5.5 调整直线段、曲线段	109
4.5.6 剪刀工具	110
4.6 路径和形状的类型	110
4.6.1 单独路径	110
4.6.2 编组路径	111
4.6.3 形状相剪路径	111
4.6.4 形状相加路径	112
4.7 将文本转换为路径	112
4.7.1 文本轮廓	112
4.7.2 文本框架	112
4.8 上机指导	113
4.8.1 用钢笔工具绘制图形	113
4.8.2 制作复合路径图形	116
4.8.3 调整一个图形	122
4.9 习题	124

第5章 InDesign CS2 的对象处理

5.1 变换对象	127
5.1.1 变换面板	127
5.1.2 变换工具	128

5.1.3	使用自由变换工具	
	变换对象.....	129
5.1.4	变换设置原点.....	129
5.1.5	旋转对象.....	130
5.1.6	缩放对象.....	131
5.1.7	切变对象.....	133
5.2	置入图像.....	134
5.2.1	直接置入图像.....	135
5.2.2	在对象中置入图像.....	136
5.2.3	从剪贴板置入图像.....	136
5.3	把对象放进和移出图文框.....	136
5.3.1	将对象粘贴到框架内.....	136
5.3.2	用对象填满框架.....	137
5.3.3	移去框架的内容.....	139
5.4	移动对象.....	139
5.4.1	移动对象.....	139
5.4.2	移动图形框架或内容.....	140
5.4.3	精确移动对象.....	141
5.4.4	选择和移动重叠对象.....	142
5.4.5	移动标尺参考线.....	143
5.5	复制对象.....	144
5.5.1	直接复制对象.....	144
5.5.2	多重复制对象.....	144
5.5.3	复制和粘贴图形.....	144
5.6	对齐和分布.....	145
5.6.1	对齐对象.....	145
5.6.2	分布对象.....	146
5.7	堆叠顺序.....	147
5.7.1	关于主页、图层和 排列顺序.....	147
5.7.2	调整排列顺序.....	151
5.8	编组和取消编组.....	152
5.9	将 Illustrator 图形粘贴到 InDesign CS 中.....	152
5.10	剪切路径.....	153
5.10.1	剪切路径.....	153
5.10.2	自动创建剪切路径.....	153
5.11	上机指导.....	156
5.11.1	置入并编辑图像.....	156

5.11.2	复制对象.....	158
5.11.3	对齐和编组对象.....	162
5.12	习题.....	163
第 6 章 InDesign CS2 的文字和排版.....165		
6.1	创建文本和文本框架.....	165
6.1.1	框架网格与纯文本框架的 区别.....	166
6.1.2	创建框架网格.....	171
6.1.3	编辑框架网格.....	172
6.1.4	创建文本框架.....	172
6.1.5	调整文本框架.....	173
6.1.6	确定字数统计和字符统计.....	175
6.2	向框架中添加文本.....	176
6.2.1	向框架网格中添加文本.....	176
6.2.2	向文档中添加文本.....	177
6.2.3	粘贴文本.....	177
6.2.4	设置文本格式.....	178
6.2.5	使框架适合文本.....	178
6.3	设置网格.....	179
6.4	字形和特殊字符.....	179
6.4.1	插入字形.....	180
6.4.2	插入特殊字符.....	180
6.5	文章编辑器.....	181
6.5.1	文章编辑器简介.....	181
6.5.2	打开文章编辑器.....	181
6.5.3	显示或隐藏文章编辑器.....	182
6.5.4	显示或隐藏文章 编辑器项目.....	182
6.6	查找和更改文本.....	182
6.6.1	查找和更改文本.....	183
6.6.2	查找和更改格式文本.....	183
6.7	导入和导出文件.....	184
6.7.1	导入 Word、Excel 和 文本文件.....	184
6.7.2	Microsoft Word 和 RTF 导入选项.....	184



6.7.3 导出文本.....	186	8.1.3 关于印刷色和专色.....	219
6.8 上机指导.....	186	8.2 应用颜色.....	220
6.8.1 编排文章页面.....	186	8.2.1 使用颜色面板和拾色器	
6.8.2 输入和编辑文本.....	188	选择颜色.....	220
6.9 习题.....	190	8.2.2 使用色板面板.....	221
第7章 InDesign CS2 的表格	192	8.2.3 导入颜色.....	226
7.1 表格的基本操作.....	192	8.2.4 应用颜色.....	228
7.1.1 创建表格.....	192	8.2.5 在 InDesign 文档之间复制	
7.1.2 单元格的定位.....	193	色板.....	229
7.1.3 将制表符插入单元格.....	193	8.2.6 使用自定义颜色库载入	
7.1.4 将文本添加到表格中.....	194	色板.....	229
7.1.5 将图像添加到表格中.....	195	8.3 色彩管理.....	229
7.1.6 添加表格.....	196	8.3.1 CMS 系统.....	230
7.1.7 导入表格.....	197	8.3.2 设置色彩管理.....	231
7.2 编辑表格.....	198	8.3.3 置入图像的色彩管理.....	234
7.2.1 选择单元格.....	198	8.3.4 为联机查看而对 PDF、	
7.2.2 插入行和列.....	199	HTM 文档进行色彩管理.....	235
7.2.3 删除行、列或表.....	200	8.3.5 陷印技术.....	237
7.2.4 剪切、复制并粘贴表格的		8.4 校样颜色.....	239
内容.....	201	8.5 关于油墨混合.....	240
7.2.5 调整行和列的大小.....	201	8.5.1 编辑混合油墨色板.....	240
7.2.6 编辑单元格.....	202	8.5.2 关于专色.....	241
7.2.7 表的形式.....	205	8.6 上机指导.....	243
7.2.8 设置表头和表尾.....	206	8.6.1 自定义色板.....	243
7.3 设置表格外观.....	207	8.6.2 自定义渐变色.....	244
7.3.1 设置边框外观.....	208	8.6.3 练习设置颜色管理.....	246
7.3.2 设置单元格外观.....	208	8.7 习题.....	248
7.3.3 描边和填色.....	209	第9章 InDesign CS2 打印控制和	
7.3.4 将对角线添加到单元格中.....	210	电子印刷	251
7.4 上机指导.....	211	9.1 印刷色彩处理.....	251
7.4.1 创建并编辑表格.....	211	9.1.1 将专色分色为印刷色.....	251
7.4.2 美化表格.....	213	9.1.2 将导入的专色更改为	
7.5 习题.....	215	印刷色.....	252
第8章 InDesign CS2 的色彩	217	9.2 关于打印和电子印刷.....	253
8.1 关于色彩.....	217	9.2.1 关于打印.....	253
8.1.1 光源色与物体色.....	218	9.2.2 预检文件.....	253
8.1.2 色彩模式.....	218	9.2.3 文件打包.....	256
		9.2.4 打印文件.....	257



9.2.5 打印书籍.....	262	10.2 关于目录.....	285
9.3 电子印刷.....	263	10.2.1 设置目录样式.....	286
9.3.1 导出为 PDF 文档.....	263	10.2.2 创建带有定位前导符的 目录.....	287
9.3.2 导出为 XML 文档.....	264	10.2.3 生成目录.....	289
9.3.3 导出为 EPS 格式.....	266	10.2.4 编辑目录.....	290
9.3.4 封装 PostScript(.eps)文件.....	267	10.3 管理索引.....	290
9.3.5 关于 PostScript 打印机 描述文件.....	268	10.3.1 关于索引.....	290
9.3.6 封装 PostScript(.eps) 导入选项.....	268	10.3.2 创建索引主题.....	291
9.3.7 PostScript 打印选项.....	269	10.3.3 生成索引.....	293
9.3.8 将字体下载到打印机的 选项.....	270	10.3.4 创建和查看索引条目.....	294
9.4 上机指导.....	270	10.4 超链接.....	295
9.4.1 打包出版物.....	270	10.4.1 关于超链接.....	295
9.4.2 导出页面为 EPS 文档.....	273	10.4.2 创建超链接目标.....	296
9.5 习题.....	275	10.4.3 建立超链接.....	296
第 10 章 InDesign CS2 长文档处理.....	278	10.4.4 编辑和删除超链接.....	297
10.1 书籍文件.....	278	10.5 上机指导.....	298
10.1.1 编辑书籍文件.....	278	10.5.1 创建书籍文件.....	298
10.1.2 同步书籍中的文档.....	282	10.5.2 创建目录.....	301
10.1.3 编排书籍中的页码.....	283	10.6 习题.....	305
10.1.4 打开、保存和 关闭书籍文件.....	285	附录 I 折页与装订示意图.....	307
		附录 II 拼版印刷编排示意图.....	309
		附录 III 习题答案.....	310

第 1 章

InDesign CS2 基础知识

教学提示：版面设计需要设计者具有较强的审美能力、巧妙的表现手段和熟练的电脑操作技术，它是一项非常全面、又很具体的工作。本章从整体着手，介绍版面设计原则、基本方法和关于印刷的基本常识，以及 InDesign CS2 版面设计中文字管理和新增功能等。

教学目标：通过本章的学习，可以了解版面设计的基本原则、版面设计的一般程序、空间编排方法和字符处理等版面设计知识，掌握 Adobe 公司文字管理系统，以及最新、最强大的版面设计软件 InDesign CS2 的用途及新增功能。配合针对性的上机指导和习题，帮助您巩固所学知识，为后面的学习打好基础。

1.1 版面设计常用知识与 InDesign CS2 新增功能

版面设计除了必须合理地编排各个信息要素外，还应特别注重整体设计风格的一致性和连贯性。如：一本书、一本杂志、一本简介或一本说明书等的整体装帧设计必须有一致的风格、统一的书眉设计和页码设计等。在成套的系列丛书、定期出版的杂志以及稳定发行的报刊等版面设计中，每本读物之间必须具有统一的封面设计风格、统一的标题设计、统一的色调等。版式设计的方法还由于媒体的不同而有差异，如路牌与招贴的版式设计，书籍与杂志的版式设计，杂志与报纸的版式设计，严肃性读物与消遣性读物的版式设计，成人读物与儿童读物的版式设计等。这些问题需要设计者在实际工作中多多积累、总结。

1.1.1 什么是版面设计

版面设计就是在有限的版面空间里，将所有视觉要素——形、色等根据特定需要，运用平面设计原理及形式美法则等进行组合排列，以视觉形式传递版面信息，实现预期目标。

版面设计是平面设计的重要组成部分，也是一切视觉传达艺术施展的大舞台，其广泛应用于报纸广告、招贴、书刊、包装装潢、直邮广告(DM)、企业形象(CI)和网页等所有平面、影像的领域。版面设计伴随着现代科学技术和经济的飞速发展而发展，体现着文化传统、审美观念和时代精神风貌，今后的版面设计不仅在狭义的平面范围(二维)的方面发挥其功用，而且在广义的平面设计中包括三维的立体和四维的空间中也能通过视觉传达感觉到

它的效果,如包装设计中的各个特定的平面,展示空间中的各种识别标识的组合,以及都市商业区中悬挂的标语、霓虹灯等。

1.1.2 版面设计的一般程序

版面设计的方法多种多样,但具体操作时程序基本统一。

1. 勾画草图

当设计者接到项目并掌握了相关的一切资料后,开始在头脑中构思,与此同时必然需要用笔随思维的变化在草稿纸上进行大致的勾画,这一过程就是勾画草图。在这个过程中,要求设计者考虑到不同媒体版式的特性对设计者思维的制约、不同文字字形的要求、不同图片的形状颜色对设计者编排的限制,以及客户的其他特殊要求等。优秀的设计者不仅要学会接受限制、掌握限制,更要学会利用限制,将这些制约和影响幻化为思维飞翔的翅膀,以限制性开发创造性,化限制为自由。

2. 设计样稿

当设计者在若干草图中选择出一些比较好的方案时,就可以把它们单独拿出来继续完善。这是一道很重要的程序,称为设计方案阶段。接下来是绘制设计稿阶段,设计稿中,版面形式的设置应比勾画草图时具体,应根据设计方案的需要画出几张效果图进行比较。建议版式设计人员直接在电脑中运用 InDesign CS2 软件进行编排绘制,以保证设计效果的最终可实施性。在确定几个方案之后,可将样稿打印输出,交给客户选择。这个阶段要在编排格式上认真琢磨,仔细推敲,不断挖掘,以保证下一步正稿的质量。

3. 制作正稿

这是版面设计的真正操作过程,设计者将所需要的文字和图片全部录入、整理到电脑中,利用 InDesign CS2 逐页地进行排版制作。由于这是用于出片及印刷的正式版本,要求色彩的选择应用最好参照相应印刷厂的色谱,字体的选择使用要与出片部门相一致,如有特殊字体,要准备相应字库或转换文字格式为图像格式,版面大小的设定要比实际需要扩展 3mm,叫做出血,以保证印刷后裁切装订的画面完整。这一步必须仔细精确,尽量避免出现不必要的错误,因为这将或多或少地影响制作成本和进度。

4. 出片校样

这是版面设计的最后一道程序,也是必不可少的一道程序。校样是指出片、打样之后的检查。校样后的版面效果要和最终的成品完全一样。校样时检查的内容有:文本输入、组版和编排、颜色的准确性、印张以及制版上的污点和针孔等。这是最后的弥补不足和修改错误的机会,是减少设计遗憾、减少经济损失的一道行之有效的程序。

1.1.3 出版的基础要素

1. 计算机

计算机是桌面出版系统的中枢神经,在现代的版面设计及出版印刷工作的各个环节中都起着重要的作用,由于桌面出版要占用大量的机器时间,所以需要有一台高速处理器和

尽可能大的内存。欲在设计过程中运行 InDesign CS2 软件, 需要计算机能够运行 Windows 2000、Windows XP 等操作系统。

2. 输入输出设备

输入设备负责把内容输入到计算机中, 如键盘、鼠标、扫描仪等都是输入设备。使用输出设备可以得到计算机反馈的信息, 如显示器、打印机、硬盘、软盘等都是输出设备。对任何桌面出版系统而言, 拥有一台黑白激光打印机是非常必要的, 它可以快速、经济地输出版面校样。如果出版过程中要用到彩色, 则需要一台彩色喷墨打印机, 以补充激光打印的不足。

3. 出版软件

把硬件设备组织到一起之后, 还需要版面设计软件的支持。包括 InDesign CS2 在内, 很多版面设计软件所保存的文件格式不一样, 但是这些软件的文字处理和图像绘制功能都是相对软件独立的, 所以这些软件都能进行对基本的文本文档和图像文件进行处理而使得出版不受某个出版软件的制约。

4. 工作流程

对所要进行设计的对象全面了解和构思之后, 收集相关的文字和图片, 并输入到计算机中, 版面设计师利用预先设计好的模板, 把文字、图片等加到电子版面中。在整个版面设计过程中, 版面设计师可以立即用打印机打印, 以便检查图片和文字的位置。当他对所设计的版面满意之后, 用高清晰打印机输出样稿并与顾客及印刷厂共同评议最终的印刷效果。出片并利用实际的印刷机打样是必不可少的, 校对后, 在该印刷机上印出页面, 然后剪切并装订。

1.1.4 印刷基础知识

1. 印刷类型

常见的印刷方法有凸版印刷、平版印刷、凹版印刷、孔版印刷和数字印刷。

1) 凸版印刷

凸版印刷的印刷面是凸出的, 非印刷部分凹下, 这样凸出部分将印在相应的纸上。如图 1.1 所示。这种印刷主要用于字版、铝版、铜版和橡胶版等印刷形式。它的优点是油墨厚实, 色彩鲜艳, 字体、线条、图案清晰。缺点是制版不易控制, 制版费用较高以及适用于大面积色块, 通常用于印刷教科书、报纸、杂志、票笺、票据、表格等。

2) 平版印刷

平版印刷是由石版印刷发展过来的一种印刷方式, 早期是将石板磨平后应用, 现在是以金属板为材料制版。特点是图像与文字在同一平面上, 利用油墨与水的不溶性特征, 没有图像和文字的部分接受水, 不接受油墨, 造成图像和文字上的油墨转移到橡皮滚筒上, 在正面的图像和文字转为反向, 再由橡皮滚筒上的反向图像和文字转印到印刷的纸张上, 使图像和设计在纸上恢复正常。平版印刷如图 1.2 所示。它的优点是制版工艺简单, 成本低廉, 套版准确, 印刷制版、复制都很容易。不足的是印刷时由于水和胶的影响, 色调再现力降低, 鲜艳度较弱, 特殊印刷应用有限。通常平版印刷比较适合用于画册、海报、简介、

说明书、报纸、包装、杂志等其他有关色彩印刷及大批量的印刷品。

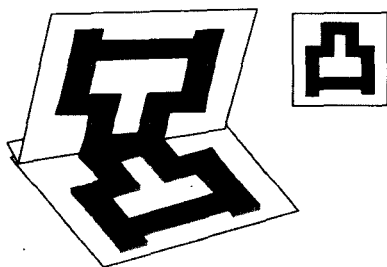


图 1.1 凸版印刷示意图

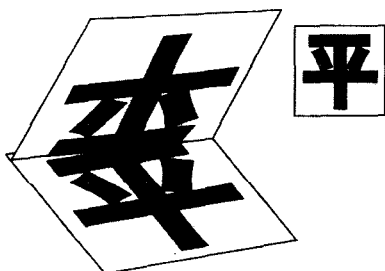


图 1.2 平版印刷示意图

3) 凹版印刷

与凸版印刷相反，凹版印刷的图像与文字凹于版面之下，而没有图像文字的部分在版面之上。印刷时先在版面上滚上油墨，使油墨自然落入凹陷的图像和文字中，然后将版面擦干净，使凹陷的油墨仍然保留在下面，再用较大的压力把凹陷的图像和文字印在纸上，这种印刷方法称之为凹陷印刷，如图 1.3 所示。它的优点是色调丰富，色彩再现力强，版面耐力度较强，可以大批量印刷而版面却不受影响，适合印刷各种纸币、证券、高档包装等。缺点是印刷费用昂贵，制版工艺也较为复杂，因此对于那些小批量设计稿件，成本就太高了。不适用于丝绸、塑料薄膜等产品的印刷。

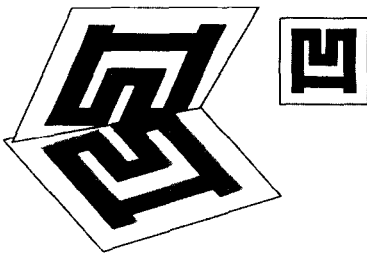


图 1.3 凹版印刷示意图

4) 孔版印刷(丝网印刷)

孔版印刷是以绢布、金属及合成材料的丝网为印刷版面，然后上面刷上感光胶，通过感光，使图像和文字部分镂空而保留其他部分，或在保护膜上刻掉要印刷的图像和文字，使镂空和刻掉的部分通过刮板刮压使油墨渗到网孔印制在纸或要印刷的物体上，如图 1.4 所示。它的优点是油墨浓厚，色调鲜艳，可应用在任何材料上，如广告牌、商标、标志、手提袋、服装、塑料玻璃、木板以及金属器皿等，并能适用于小批量的印刷。缺点是印刷速度较慢，产量较低，色彩表现一般等。

5) 数码印刷

数码印刷、直接制版(CTP)、数码打样和数字化工作流程是近些年发展最快的领域。数码科技成为传统打样的替代方法和直接制版工艺中必不可少的配套产品，很多公司看到了彩色数码打样的前景和巨大商机，投入大量人力和物力进行研究开发。彩色数码打样与传统打样相比有着许多技术优势。例如：速度快、成本低、投资小、操作简单、一致性强等。数码打样特别适合与直接制版、凹版印刷等不能打样或不易打样的工艺配合使用。

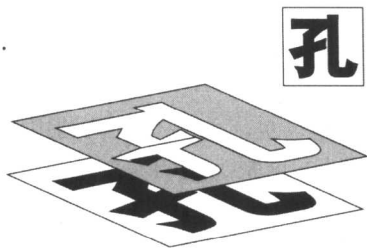


图 1.4 孔版印刷示意图

2. 印刷色彩

印刷色彩以黄(Yellow)、品红(Magenta)、青(Cyan)、黑(Black)4种基本色彩来表现。色彩制版印刷是利用光的混合与色料的混合巧妙联合应用的印刷方法。换言之，色彩制版印刷的原理是光的加色混合与色料的减色混合的成果。

色料三原色为红、黄、蓝，三色在高纯度下相混合而成黑，即色料越混合越暗而成黑，称为减色混合。在印刷色料中，以红、黄、蓝三色相混合尚无法获得完全的黑，于是在印刷过程里再加黑，以弥补其不足之处，因此，印刷色彩中是由红、黄、蓝、黑四色作为最常用的印刷色彩。

色彩印刷是将图片原稿分解成4个色版，再由此色版叠印而使颜色重现。将图片原稿送到制版厂，通过分色机(Colour Scan)进行色分解，即制成黄(Y)、红(M)、蓝(C)、黑(K)四色的分色网阴片，然后再翻制成网阳片，以此阳片晒版制成印刷版，再分色印刷，将四色叠印而成，使图片的颜色再次呈现，如图1.5所示。

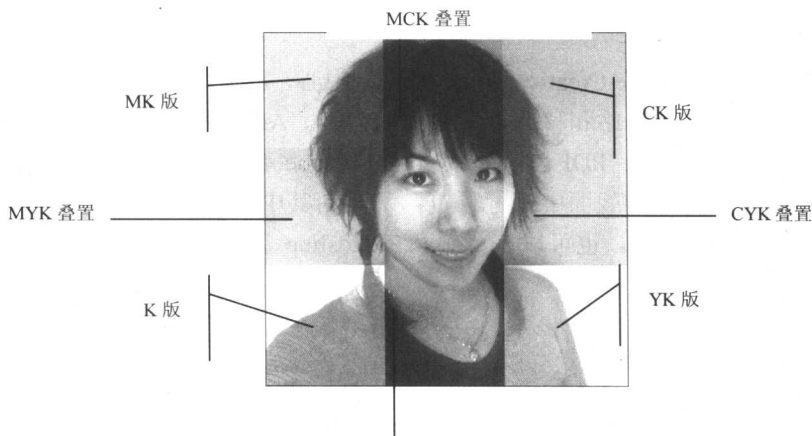


图 1.5 四色叠印示意图

3. 分色

照片图像和真实世界一样，也有几百万种颜色，但印刷机只能用黑白两色表现各种事物，或者更进一步说，只能用油墨和纸表现事物。颜色是靠油墨引入的，但是，不可能使用几百万种不同颜色的油墨。在印刷过程中是把不同量的 CMYK 油墨以网点的形式叠印在

一起来表现各种颜色的。

4. 拼版

通常,桌面打印机一次只打印一页,为了有效地利用纸张并提高印刷速度,印刷机总是把整个版的内容印在一张大纸上,这张大纸叫做书贴(Booklet),把单个页组合成书贴的过程就叫做拼版。这个过程可以用大型照排机来完成,操作人员把来自于版面设计程序的页面放在电子书贴上,然后把书贴印在一张版片上。

书贴上页面的排列需要能够保证在印刷、折页和裁剪顺序正确。准确的页面顺序依赖于书贴上页面的数量及书籍的放置方式。

一旦书贴两面都印好,就要裁剪和折叠,折叠好的书贴可以像报纸和杂志那样套放在一起,也可以像硬装书那样堆放在一起。观察一本硬装书就会发现,页面是一摞一摞地对在一起的,一张书贴折叠和裁剪以后就是一摞。

5. 打样

打样的目的是为用户在进行昂贵的输出和印刷之前提供发现并改正错误的机会。印刷之前,利用样张可以检查不同的变量设置。校样通常是由印刷厂提供的,预示着最终要印成什么样子,它起两方面作用:指导生产和充当客户与印刷厂之间的契约。校样是印刷之前在印刷机上印出的,它最精确。

1.1.5 InDesign CS2 的新增功能

Adobe InDesign CS2 为 Adobe InDesign CS 的升级版本,针对前几版本的改进,主要的新增功能如下。

1. Adobe Bridge

Adobe Bridge 是 Adobe Creative Suite 的控制中心,可使用它来组织、浏览和寻找所需资源,用于创建供印刷、网站和移动设备使用的内容。Adobe Bridge 可以方便地访问本地 PSD、AI、INDD 和 Adobe PDF 文件以及其他 Adobe 和非 Adobe 应用程序文件。用户可以将资源按照需要拖放到版面中进行预览,甚至向其中添加数据。Bridge 可以直接显示在程序中,既可以独立使用,也可以在 Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesign CS2 和 Adobe GoLive 中使用。

2. 对象样式

使用对象样式应用和全局更新对象及格式设置。将多种图形、文本和框架的属性保存为对象样式,以创建更一致的设计并加快制作任务完成的进度。

3. Adobe Photoshop 和 Adobe PDF 图层支持

用户可以有选择地显示 Adobe Photoshop 文件中的图层和图层复合以及 Adobe PDF 文件中的图层,并在版面中尝试不同的设计选项或使用文件的多个变化。

4. InDesign CS2 片断

InDesign CS2 对象能够轻松导出为片断,并可共享或在其他文档中重复使用。当将片

断放置或拖动到版面时, InDesign CS2 重新创建原始对象、其格式设置以及它们在页面上的相对位置。

5. 向后兼容 InDesign CS

InDesign CS2 文档可以导出为 InDesign 交换格式(INX)并在 InDesign CS 中将其打开,从而与仍在使用早期版本的 InDesign 用户实现文档共享。

6. 灵活的 XML 支持

提供更好的控制选项导入 XML 文件,包括对 XML 内容的链接,从而使更新更方便。还可将 XML 标签应用到表,然后将 XML 内容导入到表或从表中导出。

7. 用于控制投影的杂色和范围

调整杂色和范围选项以微调屏幕和打印的投影以及羽化的外观。杂色提供更粗糙或更细微的纹理;范围控制投影中的模糊量。

8. 色彩一致

用户只需在参考对象的色彩上单击鼠标一次,即可将 InDesign CS2 的色彩设置和参考对象色彩实现一致。

9. 增强的 Microsoft Word 和 RTF 支持

在导入 word 文件时 InDesign CS2 能将文件保存为 Microsoft Word 文件设置的样式,既可将 Word 样式映射到 InDesign CS2 样式,同时解决了导入时的样式名称冲突。用户也可保留本地优先选项,删除其他格式设置并将 Word 导入设置保存为预设供以后使用。

10. 样式管理

用户可以有选择地从其他 InDesign CS2 文档载入段落、字符和对象样式,并控制 InDesign CS2 处理样式名称冲突的方式,实现对多种样式进行快速排序,以查找和应用所需的样式。

11. 无格式粘贴

将复制内容从 InCopy CS2 中的一个位置粘贴到另一个位置,或从类似 Microsoft Word 或电子邮件等源应用程序粘贴到 InCopy CS2 文件时,InDesign CS2 自动从复制内容中取消格式设置。此时粘贴的文本将继承应用于其新目标的格式设置。

12. 增强的 XML 导入、链接

结构视图和标签面板能灵活地控制导入 XML 文件,增强的选项可更好地控制导入,而且更容易实现预计结果。导入时创建指向 XML 文件的链接,这样可在源 XML 内容更新时轻松更新置入的 XML 内容。

13. Adobe PDF 导出预设及插入

使用包含的 Adobe PDF 预设之一,可以更加一致可靠地从 InDesign CS2 和任何其他 Adobe Creative Suite 2 组件创建 Adobe PDF 文件。用户可以自定义并与其他人共享这些文

件，一次性在某个 Adobe PDF 文件中插入一页、一定范围的页或所有页，从而更快地排版和制作。

14. 打包供 GoLive 使用

将对象或完整的 InDesign CS2 文档导出为网页，然后在 Adobe GoLive 中打开并选择自动生成 XHTML Web 站点。

1.2 版面设计的基本原则

排版是艺术的一种表现形式，美的形式法则是排版设计表现形式的基本法则。排版就是通过重复与交错、节奏与韵律、对称与均衡、对比与调和、比例与适度、特异与秩序、虚实与留白、变化与统一等形式美构成法则来规划版面，把抽象美的观点及内涵传达给读者，使其从中获得美的教育和感受，各形式之间是相辅相成、互为因果的，既对立又统一地共存于一个版面之中。

1.2.1 版面设计原理

1. 重复与交错

在版面设计中，版面的形状、大小、方向都相同并不断重复使用的现象叫做重复。重复使设计产生安定、整齐、规律的统一，但有时容易显得呆板、平淡、缺乏趣味性的变化，因此，我们在版面中可以安排一些交错与重叠，打破版面呆板、平淡的格局。

2. 节奏与韵律

节奏是按照一定的条理、秩序，重复连续地排列各种方式，形成一种律动形式。它有可能是等距离的连续，也有可能是渐变、大小、长短、明暗、形状、高低等的排列。在节奏中注入美的因素和个性化情感，就有了韵律。韵律就好比是音乐中的旋律，不但有节奏更有情调，它能增强版面的感染力，开阔艺术的表现力。正如歌德所言：“美丽属于韵律。”

3. 对称与均衡

两个完全相同形状的并列，实际上就是最简单的对称形式。对称是同等的平衡。对称的形式有以中轴线为轴心的左右对称；以水平线为基准的上下对称和以对称点为源的放射对称；还有以对称面出发的反转形式。其特点是稳定、庄严、整齐、秩序、安宁、沉静。

均衡指两组图形的大小、形状、色彩等有明显差异，但通过数量、方向等调和使视觉感受相呼应且无明显的量感差异。

4. 对比与调和

对比是差异性的强调，也就是把两个对象互相比较，产生大小、明暗、黑白、强弱、粗细、疏密、高低、远近、软硬、曲直、浓淡、动静、锐钝、轻重的对比。对比的最基本