



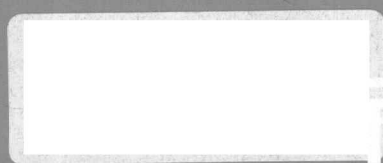
用微课学“设鸡师”系列
学习平面设计的高级应用

● 智慧职教平台 ● 微课 ● 图片素材 ● 教学课件 ● 课程级资源

用微课学 商业化平面设计

主编 唐亮 谷福甜

高等教育出版社



用微课学 商业化平面设计

主编 唐亮 谷福甜

高等教育出版社·北京

图书在版编目(CIP)数据

商业化平面设计 / 唐亮, 谷福甜主编. -- 北京:
高等教育出版社, 2018. 3
(用微课学)
ISBN 978-7-04-048938-5

I. ①商… II. ①唐… ②谷… III. ①平面设计-教材
IV. ①J511

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 280861 号

策划编辑	马万里	责任编辑	马万里	封面设计	李小璐	版式设计	张杰
插图绘制	杜晓丹	责任校对	窦丽娜	责任印制	赵义民		

出版发行	高等教育出版社	网 址	http://www.hep.edu.cn
社 址	北京市西城区德外大街 4 号		http://www.hep.com.cn
邮政编码	100120	网上订购	http://www.hepmall.com.cn
印 刷	北京盛通印刷股份有限公司		http://www.hepmall.com
开 本	787mm × 1092mm 1/16		http://www.hepmall.cn
印 张	22.75		
字 数	530 千字	版 次	2018 年 3 月第 1 版
购书热线	010-58581118	印 次	2018 年 3 月第 1 次印刷
咨询电话	400-810-0598	定 价	46.50 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 请到所购图书销售部门联系调换

版权所有 侵权必究

物 料 号 48938-00

III 内容简介

本书是高等教育出版社与达内时代科技集团（以下简称达内集团）联合出品的新形态一体化设计类课程系列教材之一，本书作者系达内集团一线讲师，具有多年项目设计及授课经验。本书是以当今企业实际用人要求为导向，并总结近几年国家应用型本科院校与示范性高职院校专业教学改革经验和达内集团在 IT 培训行业十多年的经验编写而成。

本书主要介绍字体设计、标志设计、折页设计、包装设计、书籍装帧、VI 设计、广告创意设计、印刷工艺等常见平面设计类型的理论知识及实战技巧，并以多个真实案例引领读者走进平面设计的殿堂，使读者切身感受从事平面设计工作的成就感与趣味。

与本书配套的数字课程已在“智慧职教”（www.icve.com.cn）网站上线，学习者可登录网站进行在线学习，也可通过扫描书中二维码观看教学视频，详见“郑重声明”页资源服务提示。

本书可作为应用型本科院校、高等职业院校计算机相关专业、网络营销、电子商务专业、平面设计专业及艺术类相关专业基础课程的教材，也可作为平面设计爱好者的学习和参考用书。

III 智慧职教服务指南

基于“智慧职教”开发和应用的新形态一体化教材，素材丰富、资源立体，教师在备课中不断创造，学生在学习过程中享受过程，新旧媒体的融合生动演绎了教学内容，线上线下的平台支撑创新了教学方法，可完美打造优化教学流程、提高教学效果的“智慧课堂”。

“智慧职教”是由高等教育出版社建设和运营的职业教育数字教学资源共建共享平台和在线教学服务平台，包括职业教育数字化学习中心（www.icve.com.cn）、职教云（zjy.icve.com.cn）和云课堂（APP）三个组件。其中：

- 职业教育数字化学习中心为学习者提供了包括“职业教育专业教学资源库”项目建设成果在内的大规模在线开放课程的展示学习。
- 职教云实现学习中心资源的共享，可构建适合学校和班级的小规模专属在线课程（SPOC）教学平台。
- 云课堂是对职教云的教学应用，可开展混合式教学，是以课堂互动性、参与感为重点贯穿课前、课中、课后的移动学习 APP 工具。

“智慧课堂”具体实现路径如下：

1. 基本教学资源的便捷获取

职业教育数字化学习中心为教师提供了丰富的数字化课程教学资源，包括与本书配套的电子课件（PPT）、微课、教学案例等。未在 www.icve.com.cn 网站注册的用户，请先注册。用户登录后，在首页或“课程”频道搜索本书对应课程“商业化平面设计”，即可进入课程进行在线学习或资源下载。

2. 个性化 SPOC 的重构

教师若想开通职教云 SPOC 空间，可将院校名称、姓名、院系、手机号码、课程信息、书号等发至 1548103297@qq.com，审核通过后，即可开通专属云空间。教师可根据本校的教学需求，通过示范课程调用及个性化改造，快捷构建自己的 SPOC，也可灵活调用资源库资源和自有资源新建课程。

3. 云课堂 APP 的移动应用

云课堂 APP 无缝对接职教云，是“互联网+”时代的课堂互动教学工具，支持无线投屏、手势签到、随堂测验、课堂提问、讨论答疑、头脑风暴、电子白板、课业分享等，帮助激活课堂，教学相长。

III 前言

从学生到设计师再到设计讲师，笔者历经了一次次破茧成蝶的蜕变，这样的蜕变总是伴着弥留不去的隐痛。这些年，遇到过的一些同事，他们的设计成长之路，常常让笔者陷入对设计教育的深思。在这些人的身上，能看到两种截然不同的人生，艺术院校毕业的学生，带着一身“正气”骄傲地走入设计职场，在一次次痛苦的打击下才明白，设计不是“曲高和寡”的艺术，软件也不只是工具，在一些“拂袖”而去的“艺术家”身后，是一个个最终坐在写字楼里某个工位上的“成手”，因为，他们最终搞懂了一个附着在设计前的词汇——商业。

而那些以学徒工的身份，在很小的年纪就“混迹”于街边的复印、快印等门市，最终进入正规设计公司，成为一名合格设计师的人，却往往摆脱不了那一丝“若有若无”的自卑，尽管他们深刻了解商业设计的规则，能做出数不清的设计作品，搞定一个又一个设计项目，但很少会“妄谈”艺术二字。

其实，不管是艺术院校的毕业生，还是复印店里出来的学徒工，最后能够在真正的“设计公司”做真正“设计”的设计师，都要具备良好的软件制作功底，懂得商业设计中的普遍规律，还要善于运用色彩、字体、版式等设计元素构成漂亮和谐的画面。殊途同归，因为这些就是设计师的“岗位需求”，只有合格的人才可以“居其位”。因此，平面设计师这一岗位，既要有象牙塔里的艺术风范，也要有学徒工踏踏实实“匠人”功底，还要时刻保持以商业的思维进行设计，保持对设计潮流的理解与追随，只有这样才能在商业设计这个岗位立足并发展。

本书编写的初衷即是让所有即将踏入平面设计师岗位的读者们，从设计与制作，艺术家与学徒工两种角度来理解和学习商业设计领域中的种种“套路”——笔者多年总结的一些经验、规范以及心得。

理论与实践从来都是“傍地”而行的，一个只知道“屏”上谈设计的院校生，是很难理解什么是“四色黑”，更不要说掌握什么时候要用“四色黑”，什么时候又不要用“四色黑”这样的印刷问题。而从印刷厂走出来的学徒工，最终还是要明白什么叫“色立体”，什么叫“补色”、“对比色”、“渐变构成”、“四方连续”这些概念，才能让自己的设计“升华”。

本书在每一章讲解完某一设计门类的“套路”后，都会以笔者在公司里实际的商业项目，讲解一些理论具体落在实践中的心得体会，帮助读者快速掌握设计思路、技巧与规律，少走一些弯路，避开一些误区，在最短的时间里成长为一名合格的平面设计师。

本书特色

■ 微视频同步讲解

本书同步配套一系列微视频，微视频覆盖每个主要知识点和主要案例，学员可以根据知识点的掌握情况随时随地选择观看没有掌握好的知识点，学习灵活性强。

■ 系统的基础知识

本书系统全面、深入浅出地讲解了平面设计工作中各种设计类别的理论知识与设计规律，包括字体设计、

标志设计、VI设计、书籍装帧、广告创意、折页设计、包装设计、印刷工艺八个方向，为读者成为一名合格的平面设计师，全面掌握基础知识打下良好的设计基础。

■ 大量的案例实战

本书设置了大量实战案例，每个章节都配有一至两个实用案例，重点强调具体技术的灵活运用，使读者达到学以至用的目的。

■ 拓展知识丰富

编者在每章理论讲解的同时，旁征博引，融入了大量的相关背景知识，极大地拓展了学员的知识范围，不仅限于正文知识点的学习，了解更多额外的实用知识，可以说是编者特意送给学员的小福利。也许从这里你能有意想不到的收获。

本书凝聚了编者多年的设计教学和设计经验，但由于水平有限，疏漏之处在所难免，欢迎广大读者提出宝贵意见。

编者

2017年10月

III 目录

第1章 设计前先热热身..... 1	2.6 本章小结..... 52
1.1 先聊聊平面设计..... 2	
1.2 平面设计必学的四大软件..... 2	第3章 标志设计..... 53
1.2.1 Photoshop..... 3	3.1 标志的定义..... 54
1.2.2 Illustrator..... 4	3.2 标志的演变..... 55
1.2.3 InDesign..... 5	3.2.1 标志从简到繁的发展..... 56
1.2.4 CorelDRAW..... 7	3.2.2 标志从繁到简的发展..... 58
1.3 平面设计必须掌握的几个基本概念..... 7	3.3 标志的题材..... 61
1.3.1 位图图像与矢量图形..... 8	3.3.1 以企业、品牌名称为题材..... 62
1.3.2 像素与分辨率..... 11	3.3.2 以企业、品牌名称或字首与图案 组合为题材..... 62
1.3.3 位深度与颜色模式..... 17	3.3.3 以企业、品牌名称的含义为题材..... 64
1.3.4 平面设计常用的文件格式..... 25	3.3.4 以企业文化、经营理念为题材..... 65
1.4 给新人一点建议..... 26	3.3.5 以企业、品牌的传统历史或地域 环境为题材..... 66
1.4.1 培养自己的“职业病”..... 26	3.3.6 以企业的经营内容、产品造型 为题材..... 67
1.4.2 善用快捷键..... 28	3.4 标志的造型要素..... 68
1.4.3 对工具软件要专属专用..... 29	3.4.1 标志的造型要素——点..... 69
1.5 本章小结..... 30	3.4.2 标志的造型要素——线..... 69
	3.4.3 标志的造型要素——面..... 70
第2章 字体设计..... 31	3.4.4 标志的造型要素——体..... 71
2.1 字体设计概述..... 32	3.5 标志的构成形式..... 72
2.2 字体设计的原则..... 36	3.6 标志设计后的整理与精致化..... 76
2.3 字体设计的风格..... 36	3.6.1 标志的释义说明..... 76
2.4 字体设计的方法..... 37	3.6.2 标志的黑白稿和反白稿..... 76
2.5 实践一下..... 44	
2.5.1 字模立体字..... 44	
2.5.2 折带字..... 50	

3.6.3 标志的标准制图.....	77	5.4.2 塑料包装材料.....	147
3.6.4 标志的标准色标示法.....	79	5.4.3 玻璃包装材料.....	147
3.6.5 标志的最小使用尺寸规定.....	82	5.4.4 金属包装材料.....	148
3.6.6 标志的视觉修正稿.....	82	5.5 纸盒包装设计原则与制图规范.....	149
3.6.7 标志的变体设计.....	83	5.5.1 纸盒设计原则.....	149
3.7 实践一下.....	83	5.5.2 纸盒制图规范.....	149
3.7.1 中国联通标志的绘制方法.....	83	5.5.3 正方体的 11 种展开图.....	150
3.7.2 函古阁新标志的设计与制作.....	89	5.6 折叠纸盒的结构设计.....	151
3.7.3 中国邮政标志的绘制方法.....	90	5.6.1 折叠纸盒各部分的结构名称.....	152
3.8 本章小结.....	97	5.6.2 管式纸盒.....	152
第 4 章 折页设计.....	99	5.6.3 盘式纸盒.....	161
4.1 什么是折页.....	100	5.6.4 特殊结构的纸盒.....	164
4.2 折页的优缺点.....	100	5.6.5 经典盒形.....	173
4.3 折页的常见折法与尺寸.....	101	5.7 包装平面设计.....	175
4.4 折页的设计技巧和注意事项.....	107	5.7.1 主要展示面的制作.....	175
4.5 折页印刷的印后工艺.....	109	5.7.2 产品说明的制作.....	176
4.6 实践一下.....	110	5.7.3 整体效果图的制作.....	176
4.7 本章小结.....	135	5.7.4 模切线稿.....	177
第 5 章 包装设计.....	137	5.7.5 包装的平面展开图.....	178
5.1 包装设计概述.....	140	5.7.6 包装样品的制作.....	179
5.1.1 包装的定义.....	140	5.8 实践一下.....	179
5.1.2 包装设计流程.....	140	5.8.1 双墙六边盘式盒的绘制.....	179
5.1.3 包装设计要注意的事项.....	140	5.8.2 大益普洱茶礼品包装的设计 与制作.....	184
5.1.4 包装与环保.....	141	5.9 本章小结.....	186
5.2 包装的功能.....	141	第 6 章 书籍装帧.....	189
5.3 包装的分类.....	143	6.1 书籍装帧概述.....	191
5.4 包装材料.....	144	6.1.1 书籍装帧的特点.....	191
5.4.1 纸包装材料.....	144	6.1.2 书籍装帧的要求.....	191

6.1.3 书籍的基本构成.....	192	7.1.1 CIS 的定义.....	256
6.2 书籍的开本.....	193	7.1.2 CIS 的起源.....	256
6.2.1 开本确立的因素.....	193	7.1.3 CIS 的作用.....	256
6.2.2 书籍装帧的常用开本规格.....	195	7.1.4 CIS 的组成.....	257
6.3 现代书籍的结构.....	196	7.1.5 CIS 的导入流程.....	258
6.3.1 无护封无勒口的软封面(平装).....	196	7.2 VIS.....	260
6.3.2 无护封有勒口的软封面(平装).....	199	7.3 VI 手册的制作步骤与技巧.....	263
6.3.3 精装书的封面.....	200	7.4 实践一下.....	264
6.3.4 护封.....	202	7.4.1 函古阁线装书坊 VI 手册——版式 设计.....	264
6.3.5 腰封.....	203	7.4.2 函古阁线装书坊 VI 手册——基础 设计.....	267
6.3.6 书套.....	203	7.4.3 函古阁线装书坊 VI 手册——应用 设计.....	275
6.4 封面设计.....	204	7.5 本章小结.....	277
6.4.1 封面的基本组成.....	204		
6.4.2 不同书籍的不同封面结构.....	206		
6.4.3 封面构图实例.....	206		
6.5 内页设计.....	207		
6.5.1 扉页.....	207		
6.5.2 护页.....	208		
6.5.3 正扉页.....	208		
6.5.4 版权页.....	210		
6.5.5 序页.....	210		
6.5.6 目录页.....	210		
6.5.7 正文.....	210		
6.6 实践一下.....	223		
6.6.1 《三国演义》的封面设计.....	223		
6.6.2 《三国演义》的内页设计.....	229		
6.7 本章小结.....	252		
第 7 章 CI 与 VI.....	255		
7.1 CIS.....	256		
		第 8 章 平面广告创意.....	279
		8.1 广告的定义.....	280
		8.2 广告的发展.....	280
		8.2.1 中国广告的发展.....	280
		8.2.2 国外广告的发展.....	284
		8.3 广告的分类.....	285
		8.3.1 按照广告诉求方式分类.....	286
		8.3.2 按照广告媒介的使用分类.....	286
		8.3.3 按照广告目的分类.....	287
		8.3.4 按照广告传播区域分类.....	288
		8.3.5 按照广告传播对象分类.....	289
		8.4 广告的作用.....	289
		8.5 广告的主题.....	290
		8.5.1 原材料的优点或特点.....	290

8.5.2 商品的制造过程.....	290	8.9.2 环保类公益广告的创意练习.....	313
8.5.3 商品的使用价值.....	291	8.9.3 杂志广告的创意练习.....	314
8.5.4 企业相关信息.....	291	8.10 本章小结.....	315
8.5.5 商品的价格.....	292		
8.6 常见的平面广告形式.....	292	第9章 印刷工艺.....	317
8.6.1 公益广告.....	292	9.1 印刷概述.....	318
8.6.2 海报.....	293	9.1.1 印刷的发展.....	318
8.6.3 杂志广告.....	294	9.1.2 印刷的种类.....	321
8.6.4 报纸广告.....	295	9.2 印刷要素.....	322
8.7 广告创意的表现方法.....	296	9.2.1 印刷纸张.....	322
8.7.1 广告创意的含义.....	296	9.2.2 印刷油墨.....	331
8.7.2 广告创意产生的过程.....	296	9.3 印刷稿要注意的事项.....	336
8.7.3 平面广告创意的常用技法.....	298	9.4 印刷流程.....	341
8.8 广告语的撰写技巧.....	304	9.4.1 印前工艺.....	341
8.8.1 优秀广告语的几大要素.....	304	9.4.2 上机印刷.....	343
8.8.2 创作广告语的几个禁忌.....	306	9.4.3 印后工艺.....	343
8.8.3 广告语的创作角度.....	307	9.4.4 装订工艺.....	346
8.8.4 创作广告语的语言技巧.....	308	9.5 实践一下.....	348
8.9 实践一下.....	312	9.5.1 创意思路.....	348
8.9.1 《走读资讯》推广宣传语的创意 练习.....	312	9.5.2 工艺制作.....	349
		9.6 本章小结.....	351

第1章 设计前先热热身



本章重点

本书将要和大家探讨的话题是平面设计，平面设计所包含的内容其实是很广阔的，为了节省篇幅，这里要省略一些很基础的知识，比如软件的操作技巧等，对此不熟悉的读者可以参考由高等教育出版社与达内时代科技集团（以下简称达内集团）联合出品的设计类课程新形态一体化教材中的另一本书——《平面设计基础：Photoshop CS6》。

相信读者已经具有了一定的软件和美术基础，在正式探讨设计这个话题之前，不妨再啰嗦几句，把做设计所要具备的一些基础知识再强调一下，就算设计前的“热身运动”吧。

本章资源

1. 文本 课程标准
2. 文本 整体设计
3. 文本 第1章 章节设计
4. 图片 第1章 图片素材
5. PPT 第1章 设计前先热热身
6. 微视频 001 平面设计必学的四大软件
7. 微视频 002 位图图像
8. 微视频 003 矢量图形
9. 微视频 004 像素
10. 微视频 005 分辨率
11. 微视频 006 位深度
12. 微视频 007 常见的位深度
13. 微视频 008 颜色模式 -1
14. 微视频 009 颜色模式 -2
15. 微视频 010 颜色模式 -3
16. 微视频 011 颜色模式 -4
17. 微视频 012 颜色模式 -5
18. 微视频 013 平面设计常用的文件格式
19. 微视频 014 给新人一点建议



1.1 先聊聊平面设计

文本
课程标准



文本
整体设计



文本 第1章
章节设计



图片 第1章
图片素材



PPT 第1章
设计前先热热身



微视频 001
平面设计必学的四大软件

平面设计的英文是 Graphic Design, 从英文字面含义来理解, 即是图形设计; 从中文字面含义来看, 可以理解为一切“平的”设计。那么综合起来看, 平面设计就是一切利用图形在平面上的艺术表现。具体来讲, 平面设计具有艺术性和专业性, 以“视觉”作为沟通和表现的方式, 透过多种方式来创造和结合符号、图片与文字, 借此制作出用来传达想法或信息的视觉表现。

广义上的平面设计除了以传统印刷为主的标志、出版物、海报、广告牌、产品包装等, 还包括网站界面设计, 乃至时下比较火的移动设备用户界面设计。但从目前职位的划分上来看, 平面设计师的职责就是进行以印刷为主的传统的平面设计, 主要包括平面广告、户外广告、企业宣传画册、单页折页、招贴海报、标志、杂志等的设计工作。本书从实际的工作角度出发, 只对这些传统的平面设计领域与大家进行探讨。

1.2 平面设计必学的四大软件

众所周知, “工欲善其事, 必先利其器”, 做任何一件事之前都要有一定的基础。对于工匠来说, 一件得手的工具会让人事半功倍; 而对于设计来说, Photoshop、Illustrator、InDesign、CorelDRAW 这 4 款软件无疑就是设计师手里的“大杀器”了。

其中, Photoshop、Illustrator、InDesign 这 3 个软件都是由美国的 Adobe 公司出品的, 目前的最高版本都是 CC 2015, 分别简称为 Ps、Ai、Id, 它们的软件图标如图 1-1 所示。

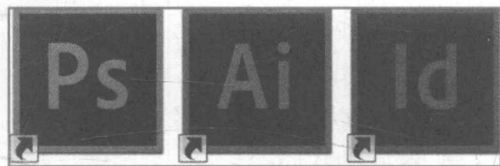


图 1-1 Adobe 平面三大软件桌面图标

三者的主要功能分别是位图图像处理、矢量图形绘制和出版物排版。可以这样讲, 作为一个平面设计师, 只要玩熟这 3 个软件, 那就“天下无敌”了, 因为它们 3 个的功能涵盖了所有平面设计项目的需求。所以, 建议所有要从事平面设计工作的读者, 学好这 3 个软件, 尤其是 InDesign。为什么这么说呢? 因为网站设计和界面设计的从业人员一般也都能熟练地使用 Photoshop 和 Illustrator, 而 InDesign 进行排版设计可以说是平面设计师独占的唯一领地。

下面再来说说 CorelDRAW, 这款软件由加拿大的 Corel 公司出品, 目前最高版本是 X8, 其图标如图 1-2 所示。



图 1-2 CorelDRAW 桌面图标

对于 CorelDRAW, 在功能上可以打个比喻, 它相当于 100% 的 Illustrator 加上 30% 的



InDesign。也就是说，它的功能其实是很强大的，包括全部的矢量绘图软件再加上部分排版功能。虽然这个软件功能强大，早年在国内也曾盛极一时，但现在其市场占有率明显不如 Adobe 的 Illustrator 高。所以，建议大家还是把精力放到 Adobe 的“平面三剑客”上。至于 CorelDRAW，有空玩一玩就好了，毕竟它还是有很多 Illustrator 里没有的很好用的功能。

1.2.1 Photoshop

从 1990 年的第一个版本算起，到 Photoshop CC 2015，Photoshop 走过了 20 多个年头，功能也由最初的只是能够进行图像处理，发展到可以做大量的复杂的图像合成效果，Photoshop 毫无悬念地成为迄今为止世界上最畅销的图像编辑软件，是图像处理行业里唯一的标准，当然，它也是 Adobe 公司最大的收入来源。

如今 Photoshop 已经非常普及，在国内，Ps 或 P 都已成了一个常用动词，如大家常说的“P 图”。基于这个原因，这里就不对 Photoshop 做过多讨论了，只想告诉大家，Photoshop 很重要，在今天几乎是一切利用计算机进行艺术设计的基础，学好 Photoshop 对大家今后学习其他设计软件都太有帮助。

Photoshop 的启动画面和界面如图 1-3、图 1-4 所示。

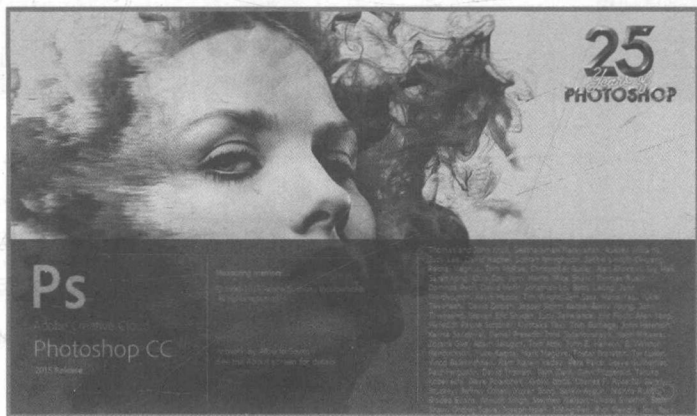


图 1-3 Photoshop 的启动画面

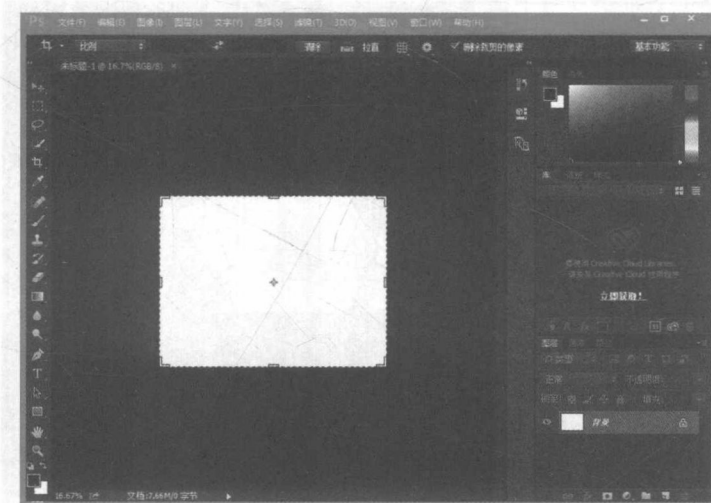


图 1-4 Photoshop 的界面

1.2.2 Illustrator

Illustrator 是一款应用于出版、多媒体和在线图像的工业标准矢量插画软件，被广泛应用于印刷出版、海报书籍排版、专业插画、多媒体图像处理和互联网页面制作等领域。它最早的版本 1.1 是在 1987 年发布的，算起来比大家都熟悉的 Photoshop 还要大三岁。如果说 Photoshop 处理的根基是像素，那么 Illustrator 处理的根基就是路径了（有人称为曲线，据笔者推测，曲线的说法应该来自于使用 CorelDRAW 的设计师），所以，Illustrator 天生就比 Photoshop 更擅长矢量图形的绘制，比如很多人在 Photoshop 中接触到的钢笔工具最早即是 Illustrator 的功能；“沿路径排列文字”（如图 1-5 所示）这样的功能早在 1989 年的 Illustrator 3.0 中就有了，当时 Photoshop 还未诞生。

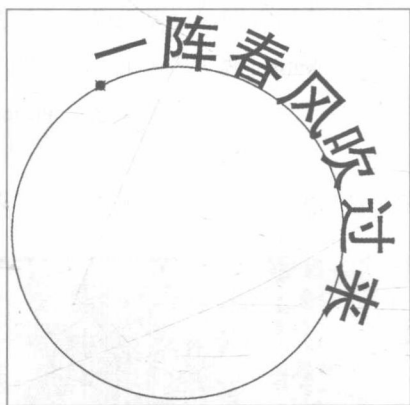


图 1-5 沿路径排列文字

讲这些的目的，是让大家重视这个软件。初学者很多都喜欢 Photoshop，因为好玩，但当他们学到 Illustrator 和 InDesign 时，就感觉有点无聊了。但是，如果要做折页、标志、VI 手册等设计项目，只用 Photoshop 是很难实现的。具体什么情况下使用 Illustrator 更方便，什么情况下使用 Photoshop 更方便，会在后续的章节一一指出。

Illustrator 的启动画面和界面如图 1-6、图 1-7 所示。

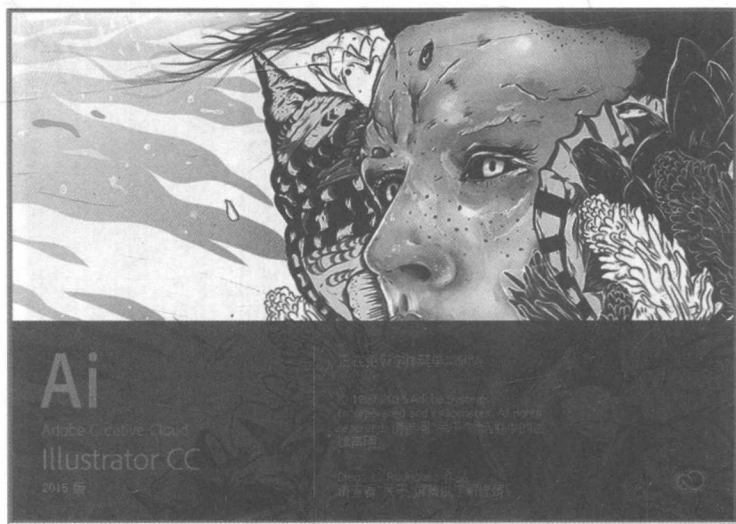


图 1-6 Illustrator 的启动画面

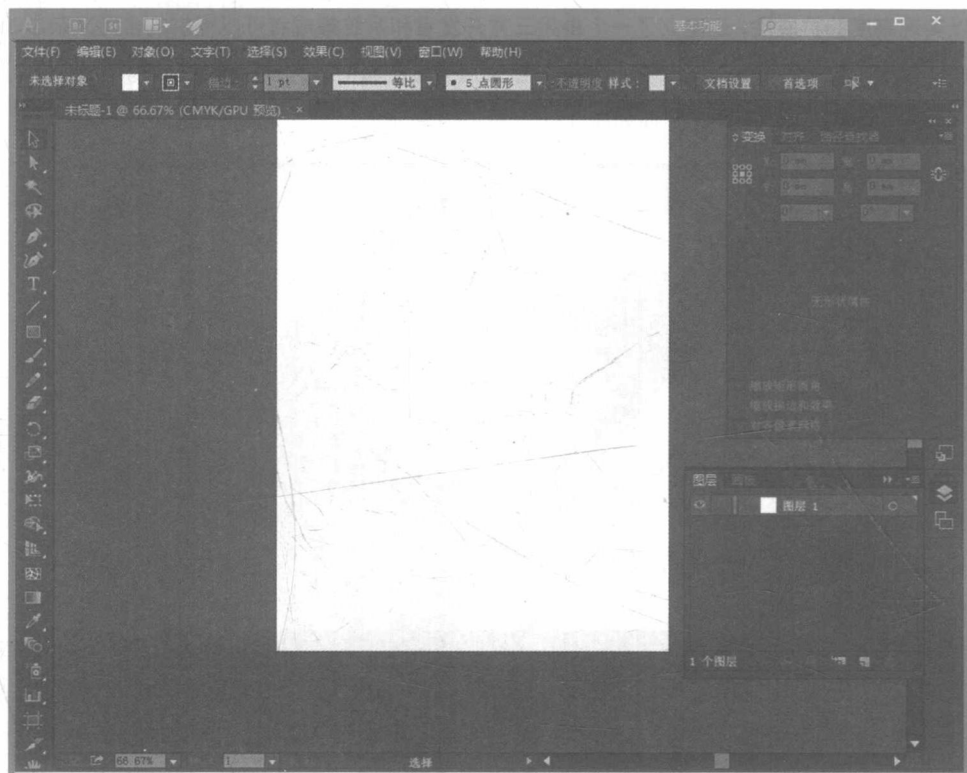


图 1-7 Illustrator 的界面

1.2.3 InDesign

InDesign 作为一款专业的排版软件，无疑是这一领域最优秀的。但很多初学者对它并不了解，甚至有很多误解，比如拿它和 Word 比较，要知道微软给 Word 的定义是文字处理软件，和排版软件绝不能混为一谈。

入行比较早的设计师应该都用过 InDesign 的前辈 PageMaker，从名字就可以想到这也是一款专业的排版软件。关于 InDesign 这个软件的历史，可以用几句通俗的话来概括：Adobe 公司从别家公司买来 PageMaker 填补了自己软件阵营中排版阵地的空白，但天生的不同基因让它很难融入 Adobe 这个大家族（与 Photoshop 等软件界面不同、操作不同等），所以 Adobe 就让 Illustrator “娶”了 PageMaker 这个外来的“小媳妇”。InDesign 拥有了两者强大的基因（矢量绘图与排版），再加上几年来不断地“进化”，便当之无愧地成为了今天排版行业里的“大哥大”。

这么强大的软件，为什么很多人不了解呢？这是因为在很多情况下，大多数的平面设计师遇不到页数很多的设计项目，他们参与的通常是一些少于 16 页的企业画册，甚至是折页这样的小项目”。尽管用 InDesign 做 16 页的企业画册有很大的便利性，但从头学起还是要花费一些精力的。相比之下，用 Illustrator 一个个手工写页码，一次次手工调整页标题等元素，也是可以忍受的。至于那些几十页、上百页的杂志、书籍等项目，要么不接，要么转包给别人。这就是很多人不重视 InDesign 的原因。

InDesign 软件是一款定位于专业排版领域的设计软件，是面向公司专业出版方案的新平台，由 Adobe 公司于 1999 年 9 月 1 日发布。它基于一个新的开放的面向对象体系，可

以实现高度的扩展性,还建立了一个由第三方开发者和系统集成者可以提供的自定义杂志、广告设计、目录、零售商设计工作室和报纸出版方案的核心,并支持插件功能。

InDesign 的启动画面和界面如图 1-8、图 1-9 所示。

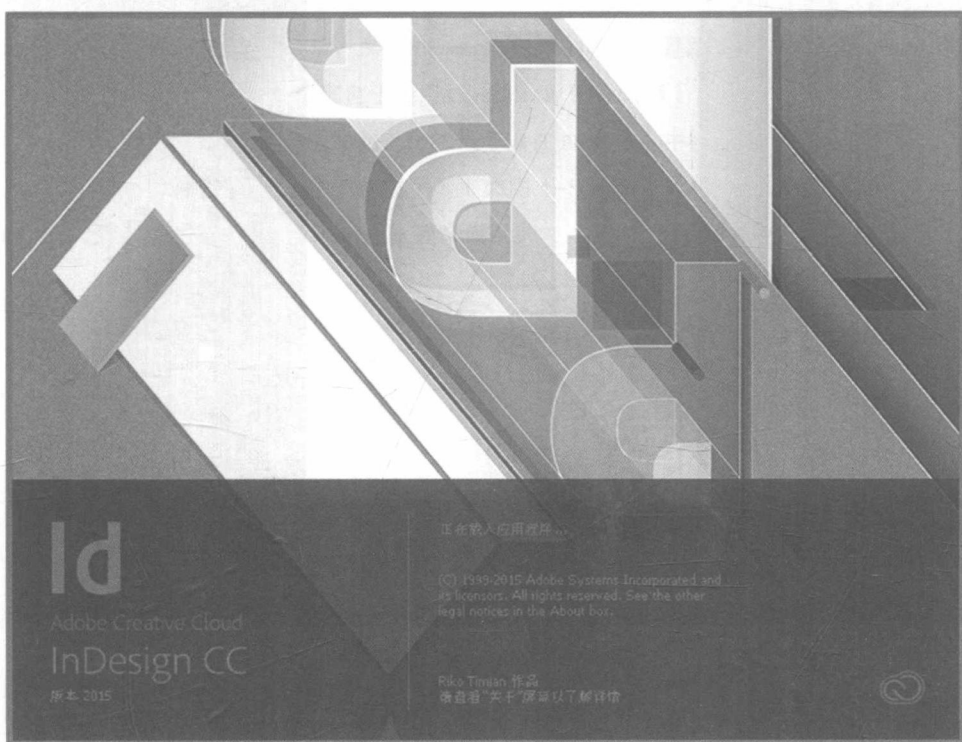


图 1-8 InDesign 的启动画面

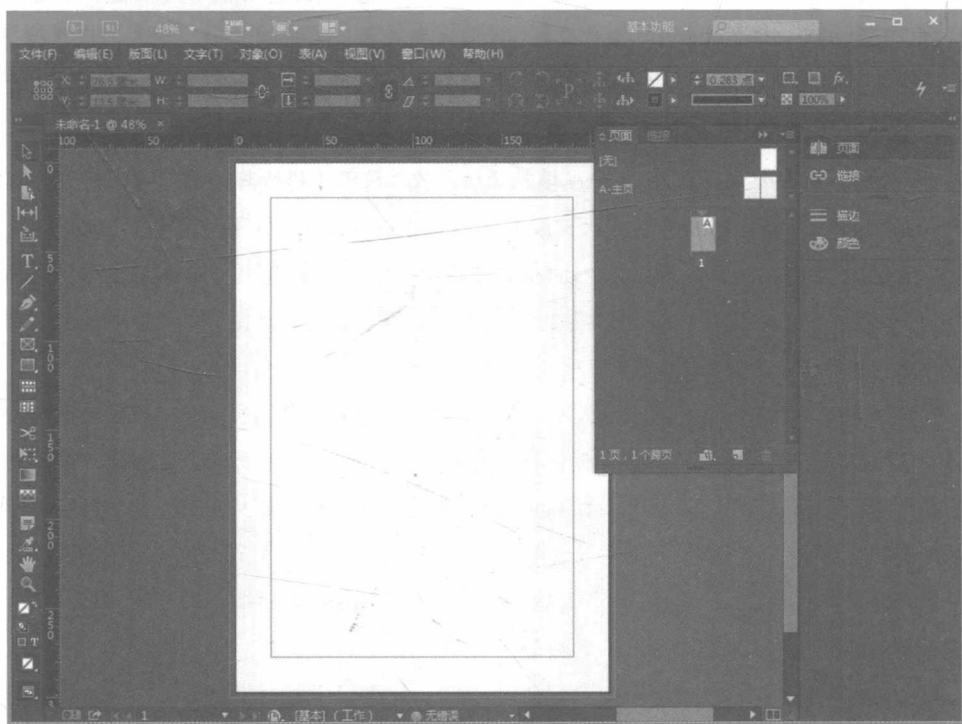


图 1-9 InDesign 的界面