

InDesign



数字出版完全攻略

周燕华 张前程 编著

零基础学习InDesign数字出版解决方案
InDesign数字出版核心技术讲解+典型实例训练
从设计到终端设备发布的完整工作流程
作品可发布到各类平板电脑、智能手机及网页

The Complete Guide
to Digital Publishing with InDesign



DVD
包含书中讲义和
所有练习文档



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

InDesign

数字出版完全攻略

周燕华 张前程 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

InDesign数字出版完全攻略 / 周燕华, 张前程编著

. -- 北京 : 人民邮电出版社, 2012. 9

ISBN 978-7-115-28893-6

I. ①I… II. ①周… ②张… III. ①电子排版—应用软件 IV. ①TS803. 23

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第149606号

内 容 提 要

本书主要讲解了如何用InDesign制作数字出版物(电子书和电子杂志)。

书中主要讲解了三类数字出版物的制作方法, 即SWF电子杂志、iPad电子杂志、EPUB电子书。

全书分为5章, 第1章介绍了数字出版物的行业知识; 第2章讲解了InDesign的排版功能; 第3~5章讲解了三类数字出版物的制作技术, 并配以大量小案例和实战案例。

本书附有一张DVD光盘, 盘中包含本书所有案例的素材、源文件以及与本书配套的讲义文件。

本书用到的软件为InDesign CS5.5版本, 请一定要使用该版本的软件进行练习。

本书适合从事平面设计工作、数字出版相关工作的设计师阅读。同时, 本书也适合作为出版、设计、新媒体相关专业的院校的实训课程教材。

InDesign 数字出版完全攻略

◆ 编 著 周燕华 张前程

责任编辑 孟 飞

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号

邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京精彩雅恒印刷有限公司印刷

◆ 开本: 787×1092 1/16

印张: 19.25

字数: 538千字

印数: 1-3500册

2012年9月第1版

2012年9月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-28893-6

定价: 69.00元(附光盘)

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223

反盗版热线: (010) 67171154

PREFACE 前言

随着 iPad、Kindle 等阅读终端的兴起，数字出版、电子书这样的新事物被越来越多的人关注。如何适应新形势下设计工作的需要，是设计师迫切需要解决的问题，本书旨在帮设计师解决制作电子书的技术问题。

本书主要讲解如何用 InDesign 制作发布于互联网、智能手机、平板电脑上的电子书、电子杂志。

全书共分为 5 章，尽可能准确地讲解了用 InDesign 制作电子书的技术和技巧。

Part 01 主要讲解了电子书的行业知识，首先从书的价值说起；进而谈到新媒体，因为电子书是要在新媒体上进行展现的；最后对电子书的现状和未来进行分析。

Part 02 主要讲解了 InDesign 最核心的排版功能，以便于没有接触过 InDesign 的读者能够快速上手，内容主要包括建立和保存文件、置入和操作对象、文字、图形、填色和描边、页面、打包和导出。

Part 03 主要讲解了 SWF 电子杂志的工作流程及制作技术，并且通过一个完整的 SWF 电子杂志实例使读者及时将所学内容运用于实际操作。

Part 04 主要讲解了 iPad 电子杂志的工作流程及制作技术，并且通过一个完整的 iPad 电子杂志实例使读者及时将所学内容运用于实际操作。

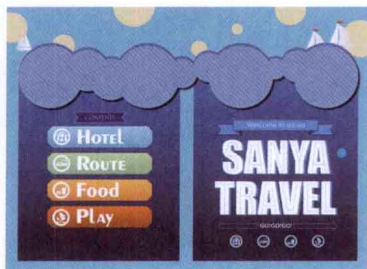
Part 05 主要讲解了 EPUB 电子书的工作流程及制作技术，并通过多个案例使读者及时将所学内容运用于实际操作。

本书附有一张 DVD 光盘，盘中包含本书所有案例的素材、源文件以及与本书配套的讲义文件。

由于时间仓促加之编写水平有限，书中难免存在错误和不足之处，恳请广大读者指正。如果在阅读本书的过程中，需要我的支持，请发送 E-mail 至 phiadesign@163.com。

编者

2012 年 6 月 4 日



本书的学习方法

约定：本书将所有的数字出版物统称为电子书，以便于描述及读者理解。

电子书包括电子图书、电子杂志及其他类型的数字出版物。

声明：案例中涉及的文字及图片仅为示意，无任何具体意义，特此声明。

本书的所有案例请对应讲义及练习文件进行学习，如需要用到讲义或练习文件，文中会提及。小的练习可以直接在讲义中进行操作，完整的案例通常都会独立地放在练习文件夹中。

06. 按钮

打开“光盘\讲义\PART10 SWF 电子杂志\PART10 讲义_062.PPT”

► YES & NO

在讲解具体的技术之前，先说一些注意事项，即 Yes & No。

YES：按钮可以控制动画、对象状态、媒体和页面。

NO：（1）按钮的用法不符合常识。（2）按钮不一定是圆角三角形。

左键又键功能按钮的标识不符合了快速按钮，不符合常识。

按钮可以是圆角或各种几何图形，不能局限于这种圆角三角形按钮。

4. 按钮

OYES & NO

YES：控制动画、对象状态、媒体、页面

NO：不符合用法（不符合常识）

不符合一字的按钮不符合

左键又键功能按钮“不符合用法”

按钮可以是圆角或各种几何图形，不能局限于这种圆角三角形按钮。

01 打开“光盘\练习\3-6 页面过渡效果\页面过渡效果-练习.indd”

2-1 进入画面 2-2 画面切换 2-3 画面切换效果 2-4 画面切换效果 2-5 画面切换效果 2-6 画面切换效果 2-7 画面切换效果 2-8 画面切换效果 2-9 画面切换效果 2-10 画面切换效果 2-11 画面切换效果 2-12 画面切换效果 2-13 画面切换效果 2-14 画面切换效果 2-15 画面切换效果 2-16 画面切换效果 2-17 画面切换效果 2-18 画面切换效果 2-19 画面切换效果 2-20 画面切换效果 2-21 画面切换效果 2-22 画面切换效果 2-23 画面切换效果 2-24 画面切换效果

CONTENTS 目录

008

PART01 电子书入门

1.1 从书的价值说起 /009

1.2 关于新媒体 /009

- 01. 什么是新媒体 /009
- 02. 新媒体上正在发生的事情 /010

1.3 电子书的现状和未来 /011

- 01. 什么是电子书 /011
- 02. 电子书的分类 /012
- 03. 国内外电子书行业形势 /012
- 04. 电子书产业链介绍 /013
- 05. 电子书技术解决方案介绍 /014
- 06. 本书的定位 /015
- 07. 其他技术解决方案 /016

017

PART02 InDesign 快速上手

2.1 建立和保存文件 /018

- 01. 建立工作文件夹 /018
- 02. 新建文档前 /021

03. 新建文档 /021

04. 及时保存 /023

05. 预览 /023

2.2 置入和操作对象 /024

- 01. 置入文字 /024
- 02. 置入图片 /026
- 03. 置入音频和视频 /028
- 04. 选择和编辑对象 /028

2.3 设置文字属性 /033

- 01. 字体、字号和行距 /033
- 02. 对齐方式 /034
- 03. 文本框属性 /035
- 04. 段落样式 /035

2.4 绘制图形 /038

- 01. 图形工具 /038
- 02. 编辑图形 /038

2.5 填色和描边 /040

- 01. 新建颜色 /040
- 02. 针对容器的填色和描边 /041
- 03. 针对文字的填色和描边 /042

2.6 设置页面 /043

- 01. 添加和删除页面 /043
- 02. 应用主页 /044
- 03. 设置页码 /045

2.7 打包和导出 /046

- 01. 打包文件 /046
- 02. 导出文件 /047

051

PART03 SWF 电子杂志

3.1 认识 SWF 电子杂志 /052

- 01. 什么是 SWF 电子杂志 /053
- 02. SWF 电子杂志的优点 /054
- 03. 怎么做 SWF 电子杂志 /054

3.2 SWF 电子杂志交互技术 /056

- 01. 准备工作 /057
- 02. 我的第一本 SWF 电子杂志 /058
 - 03. 动画 /063
 - 04. 计时 /081
 - 05. 媒体 /085
 - 06. 按钮 /091
- 07. 对象状态 /104
- 08. 页面过渡效果 /107

3.3 SWF 电子杂志工作流程实例 /110

- 01. 策划 /111
- 02. 素材准备 /111
- 03. 平面稿 /112
- 04. 交互稿 /112
- 05. 导出 /152
- 06. 测试 /153
- 07. 发布 /153

PART04 iPad 电子杂志

154

4.1 认识 iPad 电子杂志 /155

- 01. 什么是 iPad 电子杂志 /155
- 02. iPad 电子杂志的优点 /156
- 03. 怎么做 iPad 电子杂志 /156

4.2 iPad 交互技术 /157

- 01. 准备工作 /158
- 02. 我的第一本 iPad 电子杂志 /160
- 03. 文件管理 /164
- 04. 幻灯片 /165
- 05. 图像序列 /170
- 06. 音频和视频 /172
- 07. 全景图 /180
- 08. 平移并缩放 /183

- 09. 可滚动框架 /185
- 10.Web 内容 /190
- 11. 超链接 /191

4.3 iPad 电子杂志工作流程实例 /195

- 01. 策划 /196
- 02. 素材准备 /196
- 03. 平面稿 /196
- 04. 交互稿 /248
- 05. 测试 /276
- 06. 发布 /276

PART05 EPUB 电子书

277

5.1 认识 EPUB 电子书 /278

- 01. 什么是 EPUB 电子书 /278
- 02. EPUB 电子书的优点 /278
- 03. 做好的 EPUB 电子书如何阅读 /278
- 04. 做好的 EPUB 电子书如何售卖 /279
- 05. 怎么做 EPUB 电子书 /279

5.2 EPUB 电子书制作技术 /280

- 01. 准备工作 /281
- 02. 我的第一本 EPUB 电子书 /282
- 03. 纯文字 EPUB 电子书案例 /286
- 04. 文字属性设置案例 /290
- 05. 图文排版案例 /295
- 06. 图形排版案例 /300
- 07. 表格排版案例 /302
- 08. 印刷文件转 EPUB 案例 /304

PART 01 建议学时：30 分钟

电子书入门

作为一名平面设计师，只掌握如何做电子书的技术是不够的。电子书是一门新的学科，因此，了解电子书的行业知识非常必要。本章主要介绍关于书、电子书、新媒体的知识，以及用 InDesign 做电子书的基本工作流程及核心技术。

1.1

从书的价值说起

009

1.2

关于新媒体

009

1.3

电子书的现状和未来

011

1.1 从书的价值说起

信息来自“网易公开课”-“你会为了什么而奋斗”

书的价值是什么？What is the value of a book？

启发对事业的认识 A book can inspire a career.

跨越界限 It can transcend boundaries.

引发运动 It can help start a movement.

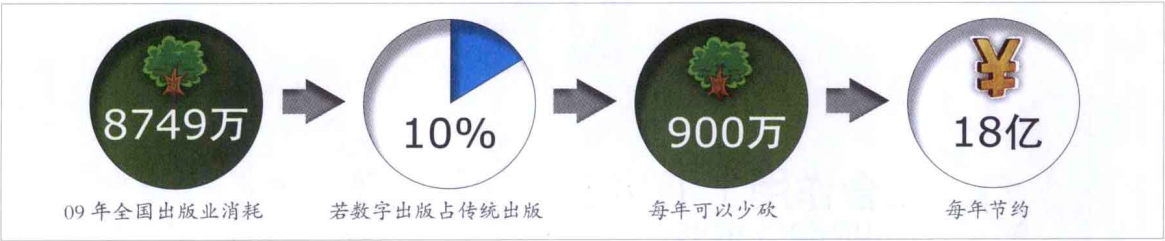
但每年超过 10 亿的书躺在垃圾场。

上亿人想要书，却没有。



几位圣母院大学的学生创业，回收被丢弃的纸质书，并将它们以很低廉的价格卖给需要书的人。

据统计，2009 年，中国出版业砍掉约 8749 万棵树，如果其中 10% 选择数字出版的方式，约 900 万棵树不需要被砍掉，这样国家一年可以节省至少 18 亿元人民币。



1.2 关于新媒体

01. 什么是新媒体

在讲电子书之前，先讲一些与新媒体有关的知识，因为电子书最终是要放在“新媒体”上的。

什么是新媒体？

新媒体无法准确下定义，因为新媒体一直在变化。

广播曾经是新媒体。

电视曾经是新媒体。

在 10 年前，互联网也是新媒体。

但现在，大家都习惯称它们是传统媒体。

本书中的新媒体。

本书中的新媒体是相对于纸质媒体而言，所以互联网在本书中依然是新媒体，另外还有各种电子阅读器、智能手机、平板电脑。



02. 新媒体上正在发生的事情

10年前，书店很多，遍布大街小巷，而现在，你能找到的书店还有多少？

曾经满大街的大小书店 VS



every book begins with
PAGE ONE

新华书店

?

10年间，很多图书的起印量，由10万变1万，由1万变5000，由5000变3000，甚至是按需印刷。

起印量由

10w

1w

5k

3k

按需印刷

电子商务从被质疑到被绝大多数人习惯。现在买电器，通常会选择京东；买衣服，通常会上淘宝、凡客；买书，通常会上亚马逊和当当。



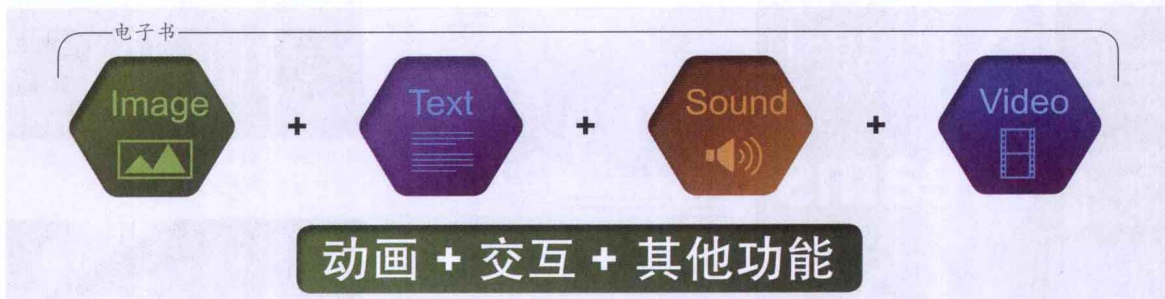
越来越多的人不再看报纸，而是通过手机、QQ 新闻等来获取信息。



一个全新的数字生活时代正在迅速地改变着我们现在的一切。

1.3 电子书的现状和未来

01. 什么是电子书



电子书就是指将文字、图片、声音、影像等内容数字化的出版物。

这些数字化的内容通过动画、交互，以及其他辅助阅读的功能进行表现。

电子书从前期素材来讲，只是多了声音和视频；从实现方式来讲，只是多了动画、交互等；从后端输出来讲，只是不印刷了。在传统的纸质书工作流程中，要考虑印张，四色还是专色，平装还是精装。而在电子书的工作流程中，不需要考虑这些问题了，换做考虑是否要添加动画，是否要用视频进行说明等。

02. 电子书的分类



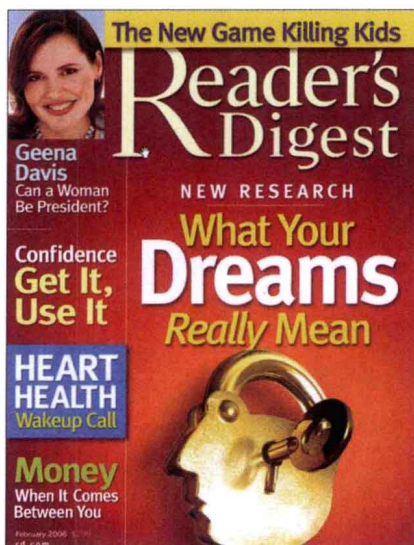
本书后面会讲到的 EPUB 技术, 更适合于电子书 1.0, SWF 技术和平板电脑技术适合于电子书 3.0, 电子书 2.0 更偏重平台技术, 不是靠设计师就可以解决的问题。

03. 国内外电子书行业形势

全球出版业面临整体数字化变革

2010 年美国电子书总销售额为 4.392 亿美元, 2011 年总销售额为 7.2424 亿美元。

现在, 电子商务巨头亚马逊每出售 100 本纸质图书, 就可以出售 105 本电子书。



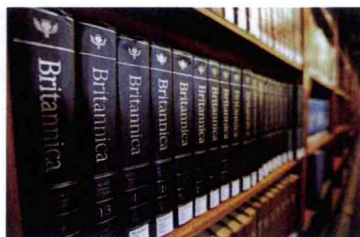
2009 年, 美国《读者文摘》申请破产保护



2010 年,《纽约时报》停止印刷报纸, 并改出网络版。



2011 年, 拥有 146 年历史的《西雅图邮报》停止纸质版印刷。



2012 年, 拥有 244 年历史的《大英百科全书》印刷版宣布告终。

国内出版业也在积极地数字化

2011年~2012年国内的电子商务巨头当当网、京东商城纷纷推出了电子书业务。

《时尚》、《周末画报》等传统期刊，纷纷推出了 iPad 版，并且得到了广大读者的认可。



京东电子书频道



时尚的 iPad 杂志



周末画报的 iWeekly 杂志

04. 电子书产业链介绍

» 出版商

随着新媒体，特别是移动媒体的快速发展，传统媒体出版的图书、杂志、电视和报纸之间的界限越来越不明显，甚至可以这样说，未来这些传统媒体分类会完全整合在一起，所以出版商的目光不能太局限，应多关注一些有潜力的新媒体。

人们的阅读时间是有限的。基于这一点，此消彼涨，只有这么多的阅读时间，如果数字形式的出版再高速增长的话，相信纸介质出版一定会逐渐萎缩，出版商必须适时地做出调整以适应读者阅读习惯的变化。

为什么现在依然有很多出版商在电子书业务方面动作缓慢？

有的传统出版还赚钱，没必要急于投入新媒体；有的能勉强维持，但还不到饿死的地步；有的是想做但摸不清套路，不知道第一步该怎么做。

传统出版商应该如何做电子书？

传统出版商应该更加努力地维护好前端资源，更加主动地了解新媒体，创作出符合新媒体的数字出版物。

第一、要明确定位：做平台、做品牌还是做内容。

第二、内容要根据新媒体特点转型。

第三、策划团队、设计团队、技术团队要跟上。

第四、兼顾传统出版和数字出版。

如何做电子书更容易成功？

认真调研读者需求，有针对性地进行策划和组织内容，根据阅读体验的需要设定交互和多媒体内容，做好营销。

生产环节

作者
编辑\设计
出版商

销售环节

电子书商店

消费环节

阅读器
智能手机

» 编辑与设计

编辑要做两件事：一是将传统图书产品转为电子书，二是针对新媒体策划电子书。

设计：根据新媒体特点进行平面设计和交互设计。

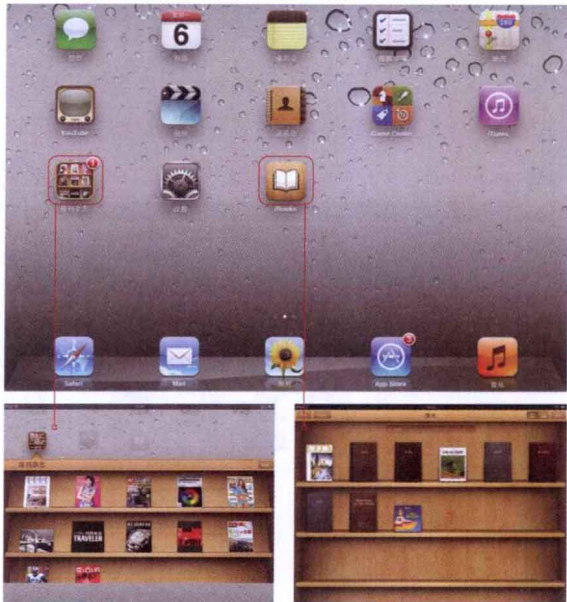
» 作者

作者可以选择和新媒体的出版商进行合作，创作内容。

作者还可以选择“自出版”，譬如在“盛大文学”这样的平台上自主发布内容。

» 电子书商店

以苹果商店为例，在 iPad 或 iPhone 上均有“报刊杂志”和“iBooks”这样的应用，用来销售电子书产品。



» 阅读器、智能手机、平板电脑

各种阅读器、智能手机、平板电脑正在快速地走入大众的视野，据统计，在北京每 9 个人就拥有 1 台 iOS 设备（iPhone/iPad/iPod touch）。

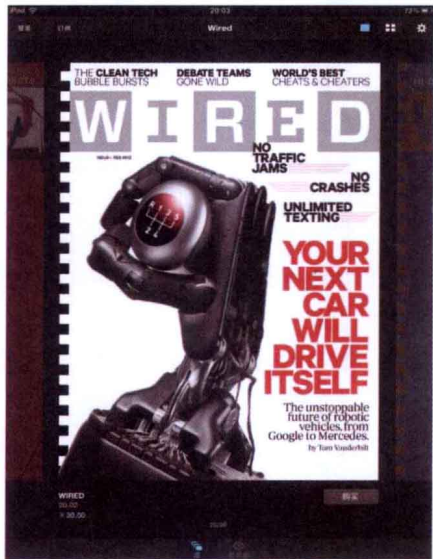
在这些设备上可以非常方便地买到各种软件、游戏、电子书等数字内容。因此，如何针对这些设备及数字内容进行设计成为设计师新的蓝海。

05. 电子书技术解决方案介绍

做电子书主要分为三种方式，开发类解决方案和非开发类解决方案，或者结合使用这两种方案。



开发类解决方案：在做电子书的时候，涉及到了大量的程序开发工作，需要程序开发人员和设计师协作完成。



非开发类解决方案：无需程序开发即可完成电子书，由设计师完成平面设计、多媒体交互设计，并可以发布在电子书商店。

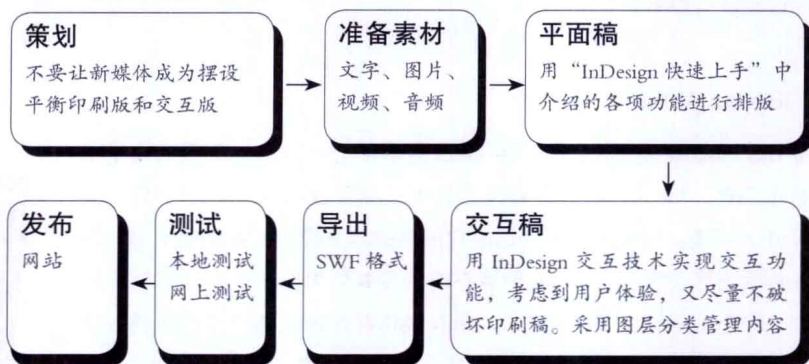
06. 本书的定位

本书主要讲解如何用 InDesign 做电子书，本书的读者对象是平面设计师，因此，本书所讲述的内容属于非开发类的解决方案。

» SWF 电子书方案

InDesign 拥有和 Flash 相似的交互动画功能，可以在电子书中添加各种丰富的交互内容。在菜单栏中选择“窗口/交互”即可看到这些交互命令。

SWF 电子书制作流程

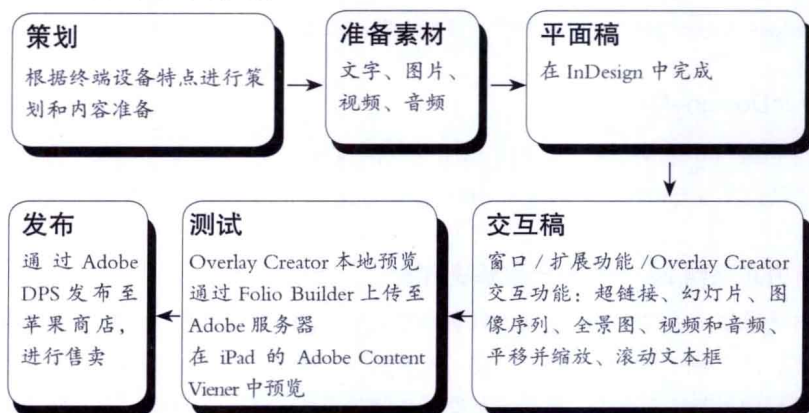


参考：PART03 SWF 电子杂志 \3.3SWF 电子杂志工作流程实例

» iPad 电子杂志方案

用 InDesign 做出来的 SWF 杂志无法发布至 iPad 上。InDesign 有一套独立的工作流程，用来制作发布于 iPad 及其他智能设备上的内容。

iPad 电子杂志制作流程

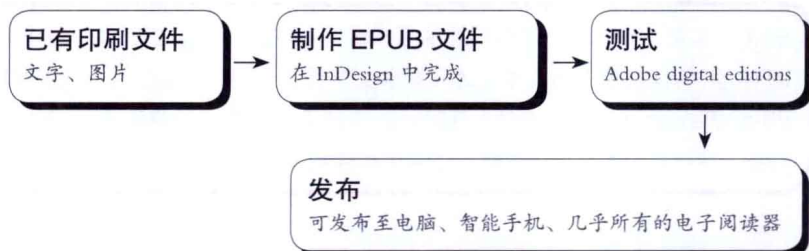


参考：PART04 iPad 电子杂志 \4.3iPad 电子杂志制作流程实例

» EPUB 电子书方案

EPUB 格式的电子书适用于任何尺寸的屏幕，可以根据阅读的需要改变电子书的字体、字号等，几乎兼容所有的阅读器。InDesign 可以把用于印刷的 .indd 文件快速地转换为 EPUB 文件。

EPUB 电子书制作流程



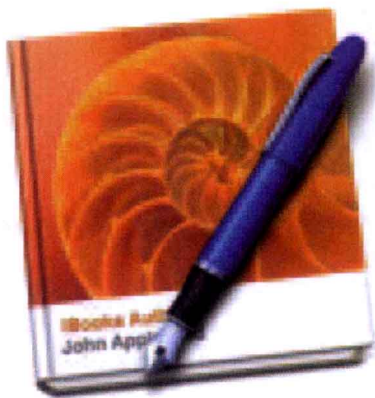
参考：PART05 EPUB 电子书 \5.2EPUB 电子书制作技术 \02 我的第一本 EPUB 电子书

07. 其他技术解决方案

除了 InDesign 之外，还有很多其他的方法可以制作电子书，这些方法在这里进行简单的介绍。

» iBooks Author

iBooks Author 是 2012 年 1 月 20 日由苹果公司发布的免费的电子书制作工具，iBooks Author 制作出的电子书可以在 iBooks 上下载，在 iPad 上阅读。任何人都可以通过它提供的诸多模板或自建电子书，插入包括音频、视频、3D 物件等在内的多媒体内容，同时还可以利用到 HTML、Javascript 等技术，所有操作都是所见即所得的风格。使用 Multi-Touch widgets 可以添加互动式照片库、影片、Keynote 演示文稿、3D 项目以及更多元素。可以随时在 iPad 上预览正在制作的电子书，完成的作品可方便提交到 iBookstore 上供人免费或付费下载。iBooks Author 软件是免费的，但只能运行于苹果电脑。在苹果电脑的 App Store 中搜索 iBooks Author，下载至本机，安装即可。iBooks Author 制作出来的电子书只能发布于苹果的 iBooks 商店。



» InDesign+Flash

用 InDesign 完成所有平面设计工作，然后“文件/导出”保存为“Fla”格式的文件，在 Flash 中打开 .Fla 文件，继续添加交互内容，最终在 Flash 中发布 .apk（用于 Android 设备）或 .ipa（用于 iOS 设备）文件。

» 方正飞翔 2012 移动出版解决方案

方正移动出版解决方案主要为具有移动出版和基于移动终端信息传播需求的企业提供全新的数字出版解决方案。该方案由三大核心产品组成：飞翔 2012 创意制作工具、翔云云服务平台、翔云阅读器客户端。用户无需编程即可制作专业级、具有丰富交互体验的电子杂志、多媒体报刊、互动教材、交互式电子书，并通过云服务模式提供 IT 技术平台服务，从而实现低成本移动出版，提升内容阅读体验和-content 产品价值。

方正的解决方案类似于 Adobe DPS，详情可登录 <http://dp.founder.com.cn>。

总结：本章为电子书快速入门，学习本章的目的在于使读者在学习技术之前，了解我们为什么学习这些 InDesign 制作电子书的技术；另外本章也展示了一些当下主流的电子书解决方案。下一章主要是为没有使用过 InDesign 的读者准备的，InDesign 快速上手内容，如果读者已经能够熟练地运用 InDesign 制作出印刷品，下一章的内容可以忽略，或者简单翻阅即可。