

电脑艺术设计系列教材

InDesign CS6 中文版

基础与实例教程

张凡 等编著

设计软件教师协会 审



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



随书光盘内容包括书中
范例和电子课件文件

电脑艺术设计系列教材

InDesign CS6 中文版

基础与实例教程

张凡 等编著

设计软件教师协会 审



机械工业出版社

Adobe InDesign CS6 中文版是 Adobe 公司推出的完全适合 Windows 7/XP 平台的排版处理软件。该软件具有界面友好、易学易用等优点,深受广大用户的青睐。

本书属于实例教程类图书,全书分为 InDesign CS6 基础概述、InDesign CS6 相关操作、报纸版面设计、广告单页设计、广告折页设计、宣传册设计、VI(视觉识别)设计和杂志设计 8 章,旨在帮助读者用较短的时间掌握这一软件。本书将艺术灵感和电脑技术结合在一起,系统全面地介绍了 InDesign CS6 的使用方法和技巧,展示了 InDesign CS6 的无限魅力。为了便于读者学习,本书配套光盘中包含电子课件以及书中用到的全部素材及结果文件。

本书可作为大专院校相关专业或社会培训班的教材,也可作为平面设计爱好者的自学和参考用书。

本书配套授课电子课件,需要的教师可登录 www.cmpedu.com 免费注册,审核通过后下载,或联系编辑索取(QQ: 2966938356, 电话: 010-88379739)。

图书在版编目(CIP)数据

InDesign CS6 中文版实用教程/张凡 等编著.

—北京:机械工业出版社,2014.9

电脑艺术设计系列教材

ISBN 978-7-111-47896-6

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 207036 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

责任编辑:郝建伟 王斌

责任校对:郝建伟

责任印制:李 洋

北京宝昌彩色印刷有限公司印刷

2014 年 10 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm · 21.75 印张·2 插页·530 千字

0001—3000 册

标准标号:ISBN 978-7-111-47896-6

ISBN 978-7-89405-555-2 (光盘)

定价:55.00 元 (含 1DVD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

社服务中心:(010) 88361066

销售一部:(010) 68326294

销售二部:(010) 88379649

读者购书热线:(010) 88379203

网络服务

教材网:<http://www.cmpedu.com>

机工官网:<http://www.cmpbook.com>

机工官博:<http://weibo.com/cmp1952>

封面无防伪标均为盗版

电脑艺术设计系列教材

编审委员会

- 主 任 孙立军 北京电影学院动画学院院长
- 副主任 诸 迪 中央美术学院城市设计学院院长
- 黄心渊 中国传媒大学动画学院院长
- 肖永亮 北京师范大学艺术与传媒学院副院长
- 鲁晓波 清华大学美术学院信息艺术系主任
- 于少非 中国戏曲学院新媒体艺术系主任
- 张 凡 设计软件教师协会秘书长

编委会委员

- 张 翔 马克辛 郭开鹤 刘 翔 谭 奇 李 岭
- 李建刚 于元青 许文开 孙立中 李 松 冯 贞
- 关金国 韩立凡

前言

Adobe InDesign CS6 是 Adobe 公司推出的一款优秀的排版软件,特别是它与 Photoshop、Illustrator 的整合,充分吸收了文字、图形、图像处理の精粹,图文处理功能特别强大,这使得设计人员及排版人员在工作中更加得心应手。使用 InDesign CS6 可以制作出各种精美的报纸版面、广告单页、折页、宣传册、VI(视觉识别系统)、杂志版面。

本书属于实例教程类图书,共分 8 章,主要包括:

第1章主要介绍了图像处理的基础知识、InDesign CS6的工作界面等方面的知识;第2章介绍了InDesign CS6操作方面的相关知识;第3章通过两个实例讲解了报纸版式的设计方法;第4章通过3个实例讲解了广告单页的设计方法;第5章通过两个实例讲解了广告折页的设计方法;第6章通过两个实例讲解了宣传册的设计方法;第7章通过5个实例讲解了VI(视觉识别系统)的设计方法;第8章通过3个实例讲解了杂志版面的设计方法。

本书是“设计软件教师协会”推出的系列教材之一,具有内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富有启发性等特点。全部实例都是由多所院校(中央美术学院、北京师范大学、清华大学美术学院、北京电影学院、中国传媒大学、天津美术学院、天津师范大学艺术学院、首都师范大学、北京工商大学传播与艺术学院、山东理工大学艺术学院、河北艺术职业学院)具有丰富教学经验的知名教师和一线优秀设计人员从长期教学 and 实际工作中总结出来的。为了便于读者学习,本书配套光盘中含有书中用到的全部素材及结果文件,以及相关电子课件。

参与本书编写的人员有张凡、郭开鹤、于元青、尹棣楠、李岭、谭奇、冯贞、顾伟、李松、程大鹏、关金国、许文开、宋毅、李波、宋兆锦、孙立中、肖立邦、韩立凡、王浩、张锦、曲付、李羿丹、刘翔、田富源。

本书既可作为大专院校相关专业师生或社会培训班的教材,也可作为平面设计爱好者的自学用书和参考用书。

由于作者水平有限,书中难免存在不足之处,敬请广大读者批评指正。

作者网上答疑邮箱: zfsucceed@163.com。

编者

目 录

前言

第 1 部分 基础入门

第 1 章 InDesign CS6 基础概述	2
1.1 图像处理的基础知识	2
1.1.1 位图与矢量图	2
1.1.2 分辨率	3
1.2 InDesign CS6 的工作界面	4
1.2.1 启动 InDesign CS6	4
1.2.2 工作界面组成	4
1.2.3 菜单栏简介	6
1.2.4 “控制”面板与面板使用	8
1.3 文档基本操作	13
1.3.1 新建文档	13
1.3.2 打开文档	16
1.3.3 存储文档	17
1.3.4 关闭文档	18
1.4 课后练习	18
第 2 章 InDesign CS6 相关操作	19
2.1 置入图形与图像	19
2.1.1 直接置入图片	19
2.1.2 将图片置入到指定框架内	20
2.2 创建基本图形及相关操作	22
2.2.1 绘制基本图形	22
2.2.2 绘制和编辑路径	26
2.2.3 图形描边	29
2.2.4 复制对象	31
2.2.5 变换对象	32
2.2.6 复合路径和路径查找器	34
2.2.7 排列、对齐与分布对象	36
2.2.8 颜色	40
2.3 框架、图层和对象效果	48

2.3.1	框架	48
2.3.2	图层	50
2.3.3	对象效果	54
2.4	文字与段落	65
2.4.1	创建文本	65
2.4.2	插入特殊字符	68
2.4.3	设置文本格式	69
2.4.4	编辑文本	78
2.4.5	文章编辑和检查	84
2.5	文字排版	86
2.5.1	文本绕排	86
2.5.2	串接文本	90
2.5.3	文本框架	92
2.5.4	框架网格	97
2.5.5	使用制表符和脚注	100
2.6	表格	106
2.6.1	创建表格	106
2.6.2	编辑表格	110
2.6.3	使用表格	115
2.6.4	设置表格选项	118
2.6.5	设置单元格选项	123
2.7	应用样式与库	126
2.7.1	创建字符样式	126
2.7.2	创建段落样式	128
2.7.3	载入样式	130
2.7.4	复制样式	131
2.7.5	应用样式	132
2.7.6	删除样式	134
2.8	版面管理	135
2.8.1	更改边距与分栏	135
2.8.2	标尺和零点	136
2.8.3	参考线	137
2.8.4	页面和跨页	139
2.8.5	主页	142
2.8.6	页码和章节	145
2.9	打印与创建 PDF 文件	147
2.9.1	打印设置	147
2.9.2	创建 PDF 文档	151

2.10 课后练习 152

第 2 部分 实例演练

第 3 章 报纸版面设计 154

3.1 国外报纸版式设计 154

3.2 中文报纸创意版式设计 179

3.3 课后练习 194

第 4 章 广告单页设计 195

4.1 传统广告单页设计 195

4.2 杂志内广告页设计 208

4.3 活动庆典广告单页设计 215

4.4 课后练习 226

第 5 章 广告折页设计 227

5.1 旅游广告折页设计 227

5.2 儿童基金会折页设计 237

5.3 课后练习 252

第 6 章 宣传册设计 254

6.1 旅游景点宣传册封面设计 254

6.2 旅游景点宣传册内页设计 263

6.3 课后练习 276

第 7 章 VI（视觉识别系统）设计 277

7.1 imagio 标志设计 277

7.2 imagio 名片设计 281

7.3 imagio 信封信纸设计 285

7.4 imagio 宣传册封面设计 289

7.5 imagio 盘封设计 292

7.6 课后练习 296

第 8 章 杂志设计 297

8.1 摇滚音乐杂志内页设计 297

8.2 游戏杂志内页设计 304

8.3 时尚杂志设计 311

8.3.1 时尚杂志封面版式设计 312

8.3.2 时尚杂志内页版式设计 320

8.4 课后练习 340

第1部分 基础入门

- 第 1 章 InDesign CS6 基础概述
- 第 2 章 InDesign CS6 相关操作

第1章 InDesign CS6基础概述

本章重点:

InDesign 作为专业的排版软件,在报纸版面设计、广告单页设计、广告折页设计、宣传册设计、封面设计以及杂志设计等方面得到了广泛的应用。本章将具体讲解 InDesign CS6 基本操作方面的相关知识,通过本章的学习,读者应掌握以下内容。

- 图像处理的基础知识。
- InDesign CS6 的工作界面的构成。
- InDesign CS6 文档的基本操作方法。

1.1 图像处理的基础知识

本节主要沿着数字图像艺术创作与图像软件技术的发展这两条脉络,来分析科技的思维方法是如何与艺术创作理念相结合的。

1.1.1 位图与矢量图

以数字方式来记录、处理和保存的图像文件分为两大类:位图图像和矢量图形。在应用图形与图像时,可以根据其特点取长补短,交叉运用。

1. 位图

位图也称为像素图或栅格图像。位图使用排列在网格内的彩色点来描述图像,每个点为一个像素,每个像素都有明确的颜色,用缩放工具将其放大到一定程度,就可以看到紧密排列的颜色方块,如图 1-1 所示。位图图像能够真实地表现色彩,也能够很方便地在不同软件间进行交换。

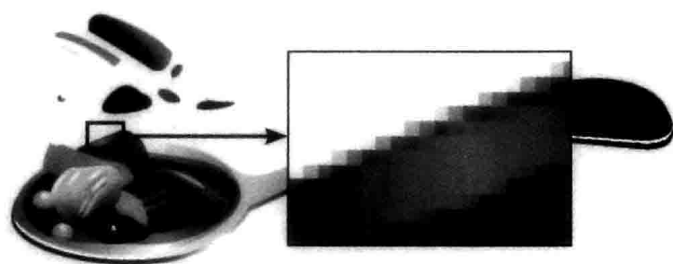


图 1-1 位图的放大效果

位图图像在保存文件时,会记录下每一个像素的位置和色彩数值。因此像素越多,分辨率越高,文件也就越大,处理速度就越慢。也因此位图图像可以精确地记录色调丰富的图像,可以逼真地表现色彩。

由于位图与分辨率有关,所以如果在屏幕上放大位图图像,或者在打印时采用比其创建目标分辨率更高的分辨率,就会丢失细节并呈现锯齿状。

处理位图的软件有 Photoshop、Painter，位图图像通常需要大量的存储空间，因此常常需要进行压缩以降低文件大小。将图像文件导入 InDesign CS6 之前，可以先在其原始应用程序中压缩该文件。

2. 矢量图

矢量图是用数学方式在屏幕上用线描述的曲线或是曲线图形对象，内容以线和色块为主，因此文件容量较小。

矢量图形与分辨率无关，可以将它放大到任意大小，都会保持很高的清晰度，如图 1-2 所示。在任何分辨率下都可以正常显示或打印，显示矢量图形的像素数目取决于显示器或打印机的分辨率，而不是图像本身。因此，矢量图形适用于标志设计、插图设计、图案设计等。

矢量图形对象具有颜色、形状、轮廓、大小、位置等属性。

制作矢量图形的软件有 CoreDRAW、Illustrator、Freehand、InDesign 等。

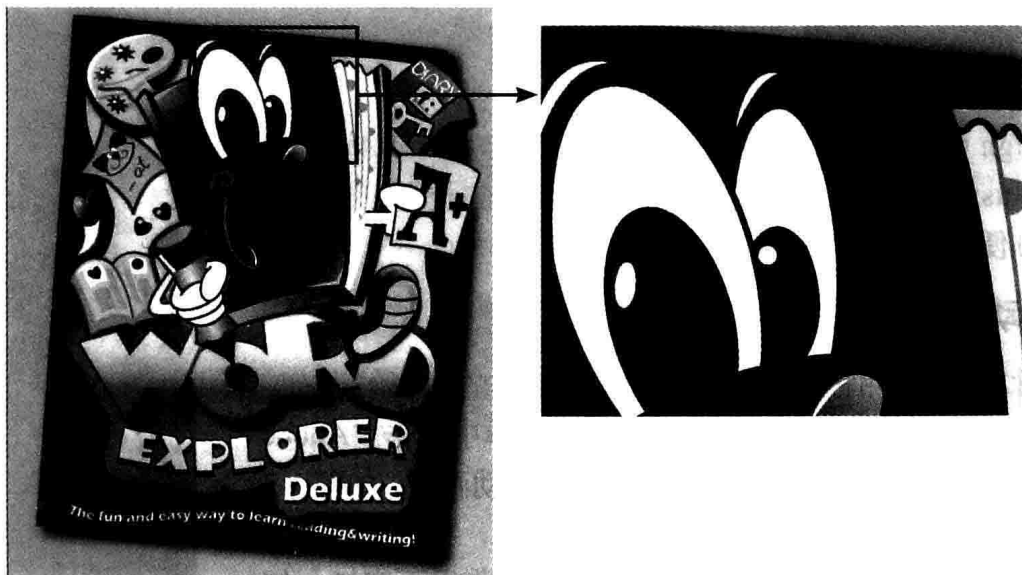


图 1-2 矢量图的放大效果

1.1.2 分辨率

常用的分辨率有图像分辨率，屏幕分辨率，输出分辨率和位分辨率 4 种。

1. 图像分辨率

图像分辨率是指图像每单位长度所含有的点 (Dots) 或像素 (Pixels) 的多少。高分辨率的图像比相同输出尺寸的低分辨率图像包含的像素多，所以像素点小而且密集，显示图像更精确。

在处理数字化图像时，分辨率的大小直接影响图像品质。分辨率越高，图像越清晰，所产生的文件也就越大，在处理时所需要的内存和 CPU 处理时间也就越多、越长。因此制作图像时，不同品质的图像、不同用途的图像尽量设置不同的分辨率。

2. 显示器分辨率

屏幕分辨率又称屏幕频率，是指打印灰度级图像或分色所用的网屏上每英寸显示的像



素或点的数目，一般以点/英寸(dpi)为单位。屏幕分辨率取决于显示器大小加上其像素设置。PC显示器的常用分辨率约为96dpi，Mac显示器的常用分辨率约为92dpi。了解显示器分辨率有助于理解屏幕上图像的显示大小与其打印尺寸不同的原因。

3. 输出分辨率

输出分辨率是指激光打印机等输出设备在输出图像时每英寸上所产生的油墨点数。打印时，应使用与打印机分辨率成正比的图像分辨率。多数激光打印机输出分辨率为300dpi到600dpi，当图像分辨率为72dpi到150dpi时，打印效果较好。高档照排机能以1200dpi或更高精度打印，当图像的分辨率为150dpi到350dpi时，打印效果较好。

4. 位分辨率

位分辨率又称为位深，单位为位(bit)，用来衡量每个像素存储的信息的位数。它决定在图像的每个像素中存放的颜色信息量。在RGB图像中，每个像素都要记录R、G、B三原色的值，每个像素所存储的位数为24位。

1.2 InDesign CS6的工作界面

InDesign CS6的工作界面结构简单、清晰。与Adobe Photoshop、Illustrator等在软件风格和操作习惯上完全类似，操作起来非常方便。

1.2.1 启动 InDesign CS6

启动计算机，使用鼠标左键单击屏幕左下方的“开始”按钮，在弹出的菜单中单击“程序”，然后在其子菜单中单击“Adobe InDesign CS6”，此时会出现InDesign CS6的启动画面，如图1-3所示。

等检测完成后，即会出现InDesign CS6工作界面窗口，如图1-4所示。窗口中还显示有一个欢迎界面，其中显示了几个选项组。选择“打开最近使用的项目”选项组下面列举的文档名称，将直接打开该文档；选择“新建”选项组下面的命令，可以创建新文档、书籍、库；选择“社区”选项组下面的选项，可打开网页，或查看相关内容。

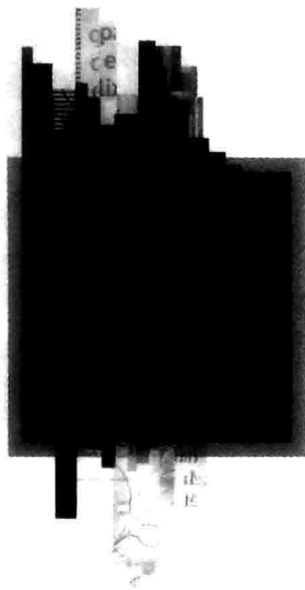


图 1-3 InDesign CS6 启动画面

1.2.2 工作界面组成

启动InDesign CS6，然后新建一个InDesign CS6文件。此时Indesign CS6工作界面如图1-5所示，工作界面中主要包括菜单栏、“控制”面板、文档窗口、工具箱和面板组。

1. 菜单栏

Indesign CS6菜单栏中包括“文件”、“编辑”、“版面”、“文字”、“对象”、“表”、“视图”、“窗口”、“帮助”9个菜单，通过这些菜单中的相关命令可以完成相关操作。在菜单栏的右侧的3个按钮分别为最小化、最大化和关闭按钮，通过它们可以对工作窗口进行最小化、



最大化 and 关闭操作。

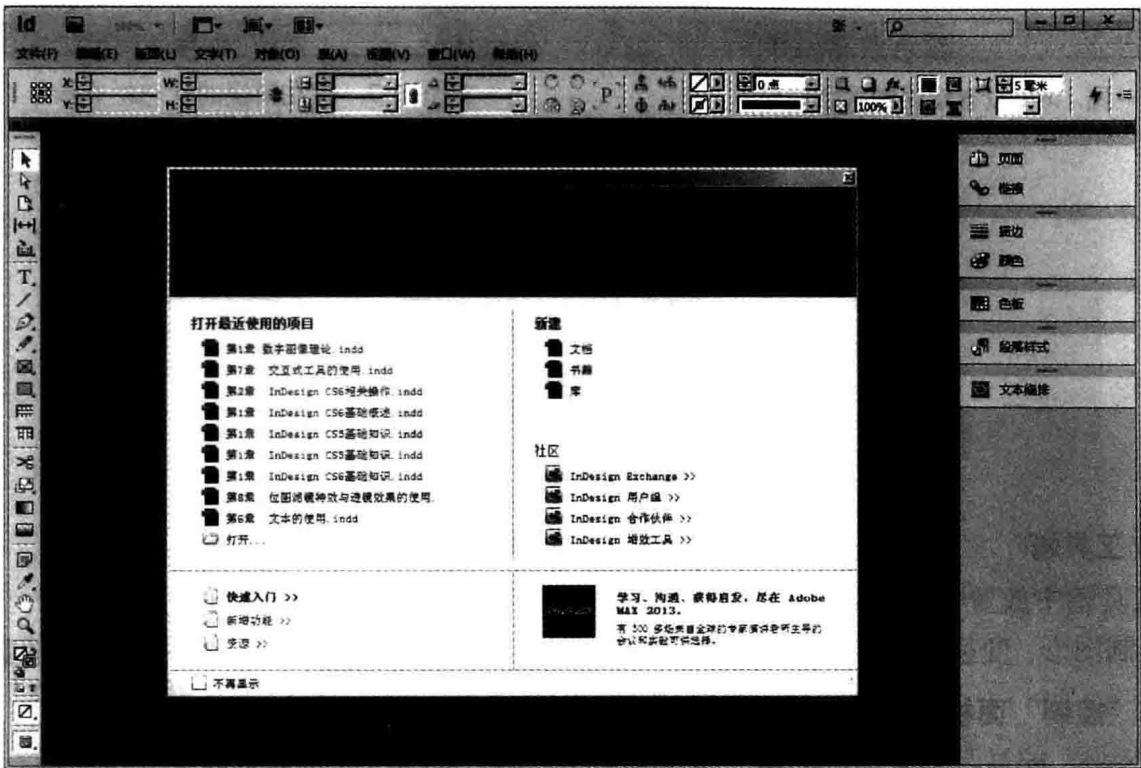


图 1-4 InDesign CS6 工作界面

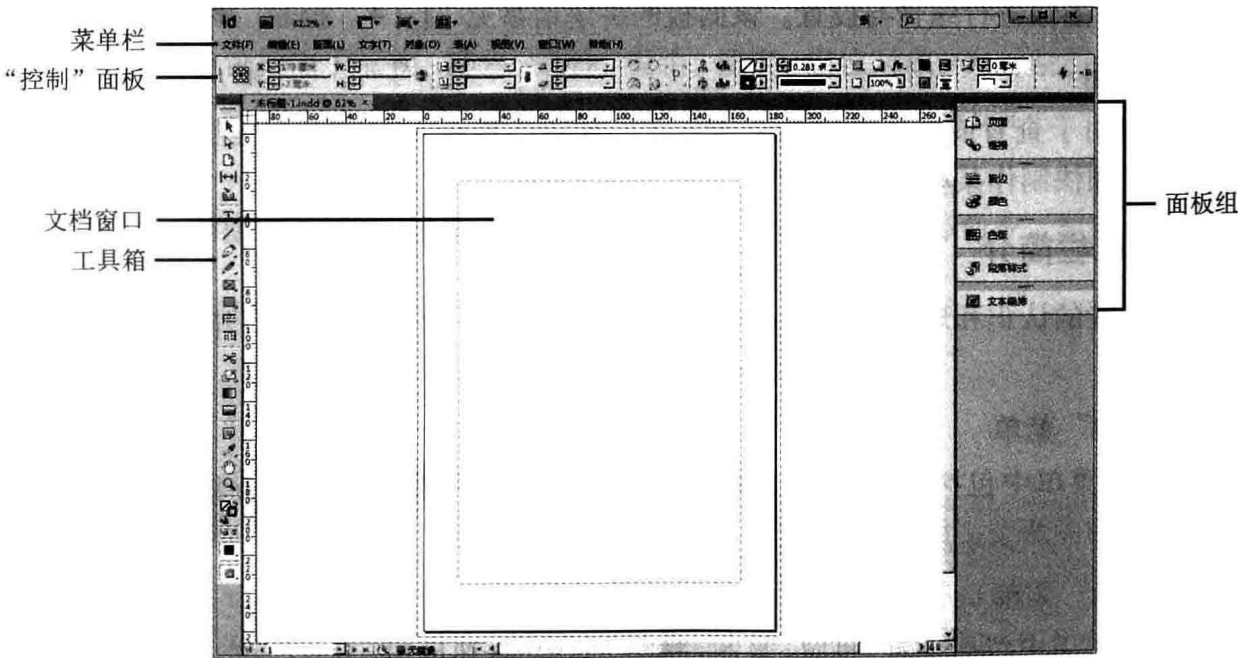


图 1-5 新建文件后的工作界面

2. 文档窗口

文档窗口用于显示新建、打开或导入的 InDesign CS6 文档。在文档窗口的下方是状态栏，用于显示页面中是否有错误存在。图 1-6 所示为页面中没有错误时的状态栏显示（此时显示的圆点是绿色的），图 1-7 为页面中存在错误时的状态栏显示（此时显示的圆点是红色的）。如果要对存在错误的地方进行修改，可以在状态栏中双击显示错误的区域，然后在打开的图



1-8 所示的“印前检查”面板中对页面中存在错误的地方进行相应的修改。



图 1-6 没有错误的状态栏显示



图 1-7 存在错误的状态栏显示

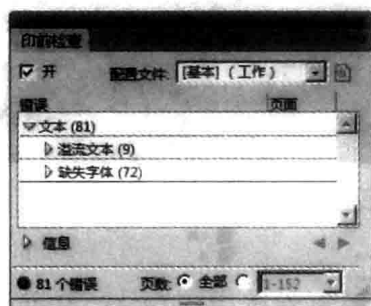


图 1-8 “印前检查”面板

3. 工具箱

工具箱中放置了 Indesign CS6 中常用操作的所有工具，这些工具可以用于选择、绘制路径、绘制图形、变换、取样、裁切、查看图像，还可以输入、编辑文字，为对象添加渐变色等。

4. “控制”面板

“控制”面板是最常用的面板，用于显示与当前页面项目或对象有关的选项和命令。根据选择对象的不同，“控制”面板中显示的选项也会相应变化。使用“控制”面板可以方便地对文字、图形、图像进行编辑与设置。该面板的讲解请参见“1.2.4 “控制”面板与面板使用”。

5. 面板组

面板组用于查看或修改文件的编排方式。使用面板组可以在很大程度上方便执行某些命令，或者加快制作某种效果的速度。

1.2.3 菜单栏简介

对菜单栏的认识和理解是正确、高效地应用 Indesign CS6 各种功能的前提。本节将介绍各个菜单。

1. “文件”菜单

“文件”菜单中包括用于新建、打开、浏览、关闭、存储、恢复、导出、预检、打包、打印文档的相关命令，如图 1-9 所示。

2. “编辑”菜单

“编辑”菜单中包括还原、重做、复制、粘贴、全选、快速应用、查找更改、透明度混合空间、透明度拼合预设、颜色设置、指定配置文件、键盘快捷键、菜单及首选项等命令，如图 1-10 所示。

3. “版面”菜单

“版面”菜单中的命令用于文档版面的设置，包括版面网格、页面、边距和分栏、标尺参考线、创建参考线、版面调整、页码和章节选项、目录、更新目录、目录样式，还有上一页、下一页等页面导航命令，如图 1-11 所示。



图 1-9 “文件” 菜单



图 1-10 “编辑” 菜单



图 1-11 “版面” 菜单

4. “文字” 菜单

“文字” 菜单中包括主要用于字符与段落属性的设置，以及插入一些特殊符号的相关命令，如图 1-12 所示。

5. “对象” 菜单

“对象” 菜单中包括用于变换、排列、选择、编组、锁定、定位对象，为对象添加投影效果，设置角效果，以及复合路径、路径、路径查找器等相关命令，如图 1-13 所示。

6. “表” 菜单

“表” 菜单中包括用于制作、设置表以及设置表的行、列和单元格等命令，如图 1-14 所示。

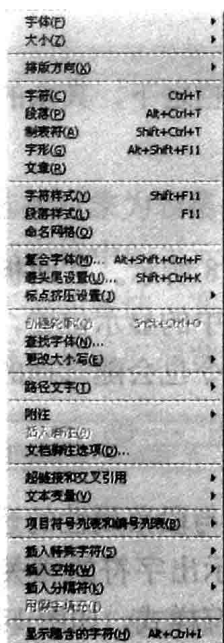


图 1-12 “文字” 菜单

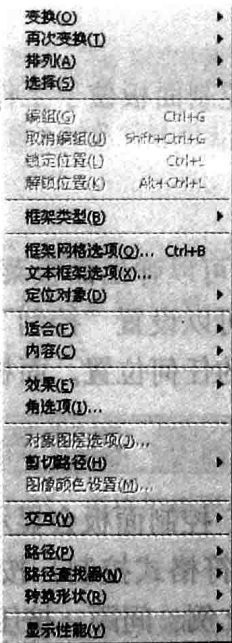


图 1-13 “对象” 菜单

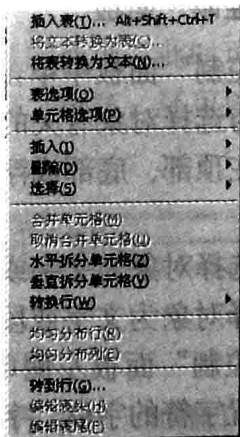


图 1-14 “表” 菜单



7. “视图” 菜单

“视图”菜单中包括用于控制视图显示(如放大、缩小、使页面适合窗口、使跨页适合窗口、实际尺寸、屏幕模式、控制网格与参考线隐藏/显示的网格和参考线命令等)的相关命令,如图 1-15 所示。

8. “窗口” 菜单

“窗口”菜单中包括用于控制文档窗口的显示、工作区域设置,以及面板的显示与隐藏等相关命令,如图 1-16 所示。

9. “帮助” 菜单

“帮助”菜单中的命令包括 InDesign 帮助、欢迎屏幕、关于 InDesign、配置增效工具等命令,如图 1-17 所示。

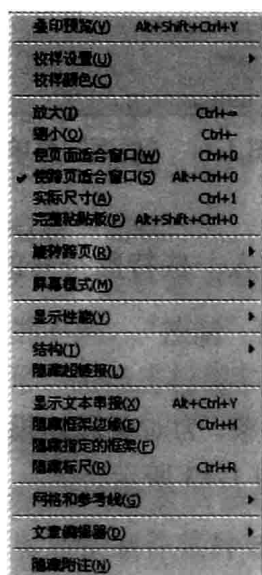


图 1-15 “视图” 菜单



图 1-16 “窗口” 菜单

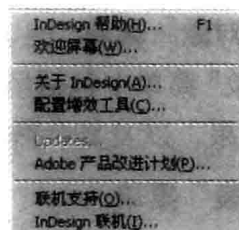


图 1-17 “帮助” 菜单

1.2.4 “控制” 面板与面板使用

默认情况下, InDesign CS6 的控制面板位于工作界面中菜单栏之下, 其余的面板位于工作界面的右侧。

1. “控制” 面板

在“控制”面板中单击  按钮, 可以弹出面板菜单, 如图 1-18 所示。在面板菜单中不仅显示出与选择对象有关的选项, 还可以设置“控制”面板在视图中的显示位置, 可以选择将面板放在顶部、底部或浮动于窗口的任何位置。面板菜单中的命令也会随选择的对象不同而变化。

(1) 选择对象为文字或段落文本

当选择对象为文字或段落文本时, 控制面板会显示出关于字符与段落属性的选项。

在“控制”面板左侧单击  (字符格式控制) 按钮, 可以显示出字符的相关属性, 此时可以设置字符的字体、字号、缩放比例、间距、挤压、应用的字符样式, 如图 1-19 所示。

在“控制”面板左侧单击  (段落格式控制) 按钮, 可以显示出段落属性, 此时可以

设置段落的对齐、缩进、段前段后间距、首字下沉、避头尾设置、标点挤压、所用的段落样式、文章方向，如图 1-20 所示。

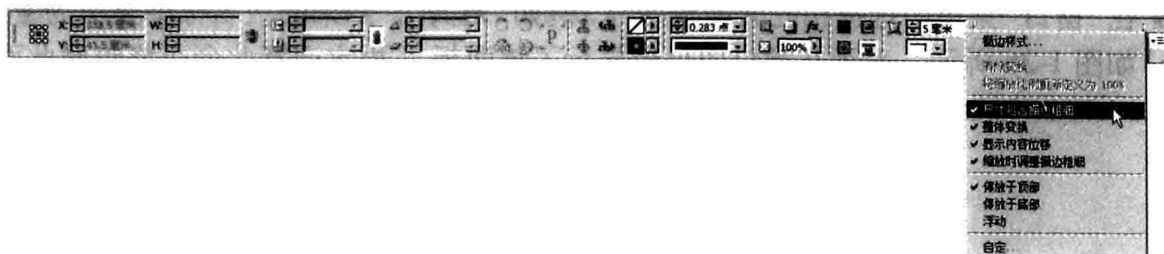


图 1-18 “控制” 面板菜单



图 1-19 字符格式控制面板



图 1-20 段落格式控制面板

(2) 选择对象为图形、图片和文本框架

当选择对象为图形、图片和文本框架时，“控制”面板中会显示出用于编辑这些对象的选项，例如对象的位置、长宽尺寸、对象缩放百分比、旋转、切变、描边等，如图 1-21 所示。

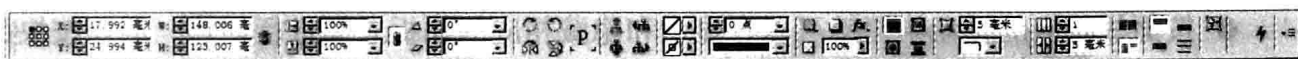


图 1-21 对象控制面板

如果对象为置入的图形、图像时，“控制”面板中会显示出适合选项图标，如图1-22所示。

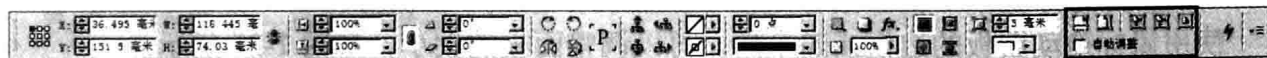


图 1-22 置入对象后显示出适合选项

(3) 选择对象为表格

当选中表格中的单元格时，“控制”面板中会显示出表格设置的选项，此时可以设置单元格中的文字的属性的属性、文本对齐方式，调整表格行数、列数、行高、列宽，还可以将选中的单元格进行合并或取消合并，如图 1-23 所示。



图 1-23 表格控制面板

2. 使用面板

面板组位于工作界面的右侧，默认情况下以缩略图的方式进行显示，如图 1-24 所示。单击面板组顶部的（展开面板）按钮，可将面板图标扩展，如图 1-25 所示。