

 印刷工业出版社



方正飞翔交互式内容编排软件推荐教材

中国大学生新媒体创意大赛推荐教程

FOUNDER 方正



方正飞翔

数字出版实战指南

王旭 樊荣 张林 刘忠泉◎编 著



文化发展出版社
Cultural Development Press



方正飞翔交互式内容编排软件推荐教材

中国大学生新媒体创意大赛推荐教程

FOUNDER 方正



方正飞翔

数字出版实战指南

王旭 樊荣 张林 刘忠泉◎编 著



文化发展出版社
Cultural Development Press

内容提要

《方正飞翔数字出版实战指南》是方正飞翔 6.0 的配套教材,该书从实战角度出发,结合大量案例来进行撰写,重点讲解了方正飞翔软件提供的所有数字出版物交互效果的制作方法以及使用技巧,同样也讲述了如何策划带有多种交互效果的数字出版物。这些出版物可以应用于现在主流的 IOS、Andriod 和 Windows 操作系统的设备上,包括智能手机和平板电脑。

本书可作为新闻传播、编辑出版、数字出版、网络与新媒体、设计类相关专业院校的实训课程教材,也可供从事平面设计、数字产品设计制作等相关工作的设计师学习参考。

图书在版编目(CIP)数据

方正飞翔数字出版实战指南/王旭等编著. —北京:文化发展出版社,2016.4
ISBN 978-7-5142-1299-0

I. ①方… II. ①王… 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(2016)第048556号

方正飞翔数字出版实战指南

编 著:王旭 樊荣 张林 刘忠泉

责任编辑:刘淑婧

责任校对:岳智勇

责任印制:孙晶莹

责任设计:侯 铮

出版发行:文化发展出版社(北京市翠微路2号 邮编:100036)

网 址:www.printhome.com www.keyin.cn

经 销:各地新华书店

印 刷:河北鑫宏源印刷包装有限责任公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

字 数:294千字

印 张:13

印 数:1~2500

印 次:2016年4月第1版 2016年4月第1次印刷

定 价:49.00元

I S B N : 978-7-5142-1299-0

◆ 如发现任何质量问题请与我社发行部联系。发行部电话:010-88275710

编委会名单

主任：李 进

副主任：徐中民 刘灿姣 王丙炎 刘瑞芳

成 员：闫月英 张明时 吴梅君 沈 菁
杨晓文 胡臻龙 王明清 杨智坤
于丽霞 龙晓雨 谢 杰 王海刚
黄洪珍 彭 静 汪 峰 姜 旭
李晓楠 李海玲 王忠国 曹 莹
张 扬 张敬敏 梁艳玲 张雨馨
姜 莉 闫庆革 丁 彤 黄 青
郝金亭 张 赛 赵小梅 赵鸿雁
贾兆阳 金洪勇 刘俊光 魏 真
张丽芳 湛 利 袁 超 罗 练
黄增心 郭 清 崔 波

前言

进入 21 世纪,随着移动互联网、云计算、大数据等技术的推广应用,各类移动终端的普及,消费者阅读行为的变化,极大促进了新闻出版行业向全面数字化发展。2015 年,全球数字出版产业更是呈现出迅猛发展的势头:国外,传统出版与数字出版的融合继续深入,数字出版市场抢眼,智能终端不断突破,行业与企业整合日渐明显;国内,主管政府部门引导力度不断加强,新闻与出版单位数字化转型步伐进一步加快,数字出版内容多样化特征明显,移动互联网成为最主要的传播途径。

北大方正作为中国最具代表性的新闻出版行业的技术提供商,在数字出版领域不断探索创新,并于 2013 年发布跨媒介出版编排设计软件——方正飞翔 6.0。该软件继承了方正在出版物内容制作领域二十余年的技术积累,在传统静态页面上增加动态元素,提供了 20 多种富媒体效果,满足书、报、刊、广告、教材传统印刷的同时,实现在移动设备上的动态展示以及人机交互。

《方正飞翔数字出版实战指南》是方正飞翔 6.0 的配套教材,该书从实战角度出发,结合大量案例进行撰写,重点讲解了方正飞翔软件提供的所有数字出版物交互效果的制作方法以及使用技巧,同样也讲述了如何策划带有多种交互效果的数字出版物。这些出版物可以应用于现在主流的 IOS、Andriod 和 Windows 操作系统的设备上,包括智能手机和平板电脑。为了方便讲解,本书以使用 iPad 为阅读终端的数字出版物为例,对其制作方法进行讲解。

本书可作为新闻传播、编辑出版、数字出版、网络与新媒体、设计类相关专业院校的实训课程教材,也可供从事平面设计、数字产品设计制作等相关工作的设计师学习参考。

一、 本书主要内容

《方正飞翔数字出版实战指南》定位于数字出版物设计制作,故而重点讲述交互效果的制作方法,但考虑到没有纸质出版物编排经验的读者,本书仍简要地讲解了平

面排版的基础知识与操作。

全书共分为6部分,绪论介绍了数字出版和数字出版物的基础概念,简要讲述了方正飞翔软件的发展过程,简单叙述了方正飞翔提供了哪些互动效果以及这些互动效果都是什么。

第一章讲解了方正飞翔的基础编排功能。重点讲述文字、图片等基本版面信息编排方法以及规范,除了适用于交互式的数字出版物同样适用于传统的纸质出版物。

第二章介绍数字出版物设计制作的流程,包括前期准备工作、文档新建、交互效果制作、导览目录制作、效果预览以及在iPad上预览实际效果。

第三章逐一介绍“动感图像”“图像扫视”“滑线动画”“图像序列”等二十多种交互效果的制作方法。根据以往的教学经验,此章节全部采用案例制作的方式来进行讲解。由于本书的定位为方正飞翔交互式设计软件教材,此章节特别邀请西安欧亚学院传媒学院的老师执笔,她们结合在教学当中的丰富经验带着读者完成《美人如花隔云端》《幸福热气球》等11个交互案例的制作,每个案例都会用到2个或3个交互效果。通过大量反复的案例练习,读者很快会掌握所有交互效果的制作方法。

第四章方正飞翔交互式电子读物制作实践带领读者全流程策划设计制作3个不同类型的交互式电子读物,每个案例都是一个完整的成品出版物。包括交互式电子图书——《豆你玩儿》,此案例为第二届中国大学生新媒体创意大赛一等奖获奖作品;交互式电子杂志——《格物》,此案例是第二届中国大学生新媒体创意大赛最具商业价值奖获奖作品;数字相册——《我最爱的还是北京》,本案例取材于《我最爱的还是北京:周瑞增京城胡同街景摄影集》,通过对原书内容的整理和重新的策划,将原书制作成为一个数字相册作品。在上述三类不同案例的讲解中,除了制作方法的描述,还包括对每个案例的读者群体分析、背景分析、设计思路讲解、制作分析、制作步骤解析,希望通过对案例创作过程完整的描绘,在教会读者制作交互效果的同时,还能对读者创意、设计、策划数字出版物的思路有所启发。

最后是本书的附录部分,重点推荐交互式数字出版物适用的字体。

二、如何阅读和使用本书

在阅读此书时,建议在本机安装方正飞翔6.0创意版或数字版,边操作边阅读。初次接触方正飞翔的读者,需要从“第一章方正飞翔基础功能快速上手”开始实践并练习,在掌握基础的图文编排后方可进入互动功能的学习。

本书配备了大量的图表,并详细讲解了每个功能的操作步骤,读者在学习中只要严格地按照作者给出的规范一步步实践,即可得到想要的效果。

为配合数字出版物成品的查看与阅读,经济条件允许的话,建议配备iPad来进行数字出版物成品最终的检验。

三、本书辅助学习提示

本书不可能解决读者在方正飞翔操作过程中遇到的全部问题，如遇到无法解决的问题，可以通过QQ群、社区等进行咨询，总有高手为你出谋划策。

方正飞翔的社区论坛、方正飞翔的官网当中都有大量的教程、视频、版面规范、应用技巧的资源供读者发掘应用。

针对高校方正飞翔实验室的教学，本书配备有专门的课程体系，可咨询北大方正产品经理，戴老师：Founderfeixiang@163.com。

方正飞翔官网：<http://www.founderfx.cn/>

方正飞翔技术热线：(010) 82531688

方正飞翔交流QQ群：189630333

方正飞翔各地授权培训中心信息一览表如下：

认证机构名称	省/市	联系人	邮件
北大方正培训中心	北京	王浩杰	wanghaojie@pfc.cn
北京华安永兴科技有限公司	北京	张 燕	zhangyan@bjhayx.com
上海杉达学院	上海	陈立新	1289272577@qq.com
上海出版印刷高等专科学校	上海	沈 菁	janeshen70@163.com
西安欧亚学院	陕西	樊 荣	fanrong@eurasia.edu
秦都新方正计算机培训学校	陕西	赵沪生	1281894554@qq.com
济南青蓝文化传播有限公司	山东	岳金秋	15953153582@163.com
浙江传媒学院	浙江	崔 波	59633515@qq.com
浙江大学宁波理工学院	浙江	聂晶磊	478385815@qq.com
深圳职业技术学院	广东	王小红	66587286@qq.com
石家庄信息工程职业学院	河北	边龙龙	58258235@qq.com
成都方正彩色制版	四川	刘 炜	liuwei-cd@163.com

本书每售出一本，四位作者就会向“风雨同舟志愿者联盟”捐赠一元稿费用于贫困山区儿童基础教育的改善。

目 录

绪 论	001
一、数字出版物基础概念	001
二、数字出版物设计制作软件——方正飞翔	003
第一章 方正飞翔基础功能快速上手	005
第一节 建立和保存文件	005
一、创建文档前的准备工作	005
二、新建文档	006
三、保存文档	007
第二节 排入和操作对象	007
一、置入文字符号	008
二、排入图片	011
三、对象基本操作	013
第三节 文字处理与编排	018
一、设置字体和字号	019
二、文字的选择	020
三、文字属性操作	020
四、文字特效设计	020
五、文字样式	022
第四节 段落基本操作	024
一、段落基本属性	024
二、段落样式	026

三、文字块的几个操作	029
第五节 图形基本操作	034
一、绘制图形	034
二、图形编辑	035
三、路径运算操作	036
第六节 颜色设定与操作	037
一、颜色的设定	037
二、颜色应用操作	039
第七节 页面设置	041
一、页面添加	041
二、应用主页	043
第八节 打包与导出	045
一、文件预飞	045
二、文件打包检查	046
三、文件导出	047

第二章 方正飞翔 iPad 数字出版物设计制作 051

第一节 iPad 出版物制作的准备工作	051
一、硬件设备	051
二、软件工具	052
三、素材资源	057
第二节 iPad 数字出版设计制作流程	058
一、新建文档	058
二、制作交互效果	059
三、预览交互效果	063
四、在 iPad 上测试查看实际效果	064
第三节 互动效果预览与导览	066
一、互动效果预览	066
二、制作导览目录	066

第三章 方正飞翔互动效果制作教学案例 070

第一节 案例1——“动感图像”的效果制作	070
一、《美人如花隔云端》案例简介	070

二、交互方案设计分析	071
三、交互方案设计操作说明	071
第二节 案例2——“自由拖拽”的效果制作	077
一、《幸福热气球》案例简介	077
二、交互方案设计分析	077
三、交互方案设计操作说明	078
第三节 案例3——“图像扫视”的效果制作	082
一、《万国之国：圆明园》案例简介	082
二、交互方式设计分析	082
三、交互方案设计操作说明	083
第四节 案例4——“画廊”的效果制作	089
一、《上海陆家嘴：从CBD到ECBD打造大都会》案例简介	089
二、交互方案设计分析	089
三、交互方案设计操作说明	090
第五节 案例5——“按钮和弹出内容”的效果制作	096
一、《鼓浪屿》案例简介	096
二、交互方案设计分析	096
三、交互案例设计操作指南	097
第六节 案例6——“图像序列”的效果制作	105
一、《人类进化史》案例简介	105
二、交互方案设计分析	105
三、交互方案设计操作说明	105
第七节 案例7——“滑线动画”的效果制作	107
一、《小鸡出壳》案例简介	107
二、交互方案设计分析	107
三、交互方案设计操作说明	107
第八节 案例8——“全景图”的效果制作	108
一、《北海街景》案例简介	108
二、交互方案设计分析	108
三、交互方案设计操作说明	108
第九节 案例9——“拼图游戏”的效果制作	111
一、《校园拼图》案例简介	111
二、交互方案设计分析	111
三、交互方案设计操作说明	111
第十节 案例10——“图像扫视”的“效果制作”（效果二）	113

一、《校园风光》案例简介	113
二、交互方案设计分析	113
三、交互方案设计操作说明	113
第十一节 综合实训	115
一、《综合实训》案例简介	115
二、交互方案设计分析	115
三、交互方案设计操作说明	116
第四章 方正飞翔交互式电子读物制作实践案例	122
第一节 交互式电子书制作实例——豆你玩儿	122
一、实例介绍	122
二、制作效果	122
三、制作分析	123
四、制作步骤	123
五、制作总结	143
第二节 交互式电子杂志制作实例——格物	144
一、实例介绍	144
二、制作效果	144
三、制作分析	145
四、制作步骤	145
五、制作总结	168
第三节 数字相册实例——我最爱的还是北京	168
一、实例介绍	168
二、制作效果	169
三、制作分析	169
四、制作步骤	169
五、制作总结	190
附录 字体应用推荐	191

绪 论

一、数字出版物基础概念

（一）数字出版概述

在相当长的历史时期内，出版都受益于技术的创新。从古时的印刷术、造纸术到近代的机械技术、影像技术再到王选老师的激光照排系统，技术元素始终是出版业发展壮大的重要原动力。进入21世纪，信息通信技术（ICT）的飞速发展成为新经济发展的主要引擎，使得以思想传播、知识普及、文化传承、科学交流和信息发布为主要功能的出版业可以持续、广泛地提升其影响力，同时大大缩短了信息交流的时滞，拓展了人类交流的空间。近年来，社交、移动、大数据、云计算（SNAC）技术的出现，全方位驱动出版行业向数字出版行业转型。

《新闻出版总署关于加快我国数字出版产业发展的若干意见》提出，“数字出版是指利用数字技术进行内容编辑加工，并通过网络传播数字内容产品的一种新型出版方式，其主要特征为内容生产数字化、管理过程数字化、产品形态数字化和传播渠道网络化。”由此可见，数字出版的一个重要特点是从编辑加工、制作生产到发行传播过程中的所有信息都以二进制代码的数字形式存在于光、磁、电等介质之上，必须借助计算机或类似设备来使用和传递信息的出版；制作与传输的形式造就了数字出版另一个显著的特点——与生俱来的灵活性；而对于计算机、互联网技术的依赖将数字出版与信息技术的发展紧密联系在一起。

数字出版技术的发展，一方面再造了出版行业的生产与管理流程，另一方面提供了更丰富的阅读载体、更多样的信息组织形式、更宽广的信息传播空间，这些变化使得读者的阅读天地更加广阔。

（二）数字出版物概述

1. 数字出版产品形态

常见的数字出版产品形态主要包括数字图书、数字报纸、数字期刊、网络原创文学、网络教育出版物、网络地图、数字音乐、网络动漫、网络游戏、数据库出版物、手机出版物（彩信、彩铃、手机报纸、手机期刊、手机小说、手机游戏）等。

2. 数字出版物的分类

按照不同的分类标准，数字出版物可以归入以下不同的类别：

（1）按载体类型可分为：U盘、智能手机、平板电脑等。

(2) 按照媒体信息类型可分为：文本型、图像型、音频型、视频型和多媒体型等。

(3) 按照不同的应用场景可分为：数据库、电子图书、数字期刊、数字报纸、按需印刷、数字音像出版物、软件读物、网络出版物等。

(4) 按照不同的文件格式可分为：

最简单的 PDF 版式格式；可以自适应屏幕的 EPUB 2.0 格式；有利于存储传输的 XML 格式；有丰富交互效果的 DPUB、EPUB 3.0 等格式；方兴未艾的 HTML5 格式。

基于不同的应用会采用不同的文件格式，这要求我们在制作数字出版物时必须要考虑如何能够方便地在几种常用格式间相互转换，或者考虑专门为不同的内容订制不同的格式，为日后的运营做好充分的准备。

3. 数字出版物的发展趋势

进入 21 世纪以来，随着数字技术的成熟和发展，传统媒体与新媒体之间的界限与壁垒逐渐消融，多种媒体形态共生共存、相互交融，传媒产业进入媒介融合时代。在这样的媒介融合的大背景之下，数字出版物的产品形态边界也会日益模糊。正如现在的一些在移动终端呈现的新媒体读物，已经很难清晰地界定其到底属于书的范畴，还是杂志的范畴了。可以预见，随着媒介融合程度的不断加深，数字出版产品形态的融合也必然会进一步深化。

同时，相比于传统出版物来说，得益于数字出版物与生俱来的交互式特性，融合了文字、图片、音视频及各种互动效果的富媒体交互式数字出版物会得到极大的发展，这也是数字出版物相对于传统纸质出版物来说最大的优势之一。

(三) 基于 iPad 终端的数字出版物

1. iPad 数字出版物的概念

基于各类终端的数字出版物有版式文件与流式文件之分。流式文件可以适应不同尺寸的终端设备，适宜阅读文字内容；版式文件不能自动适应屏幕尺寸，但可以进行整体或局部的缩放，更加适宜以触控的方式，阅读移动终端上图文并茂的内容。

方正飞翔制作的数字出版物是典型的版式文件，包含丰富的图、文、视频、音频信息以及多种互动元素，非常适宜用触控的方式在移动终端上阅读。

苹果的 IOS 终端（包括 iPhone 和 iPad 等）以其统一标准规格、高品质深受大众追捧，加上苹果商店（Appstore）构成了一个完整生态体系，吸引了众多出版单位利用苹果的生态体系运营自己的数字出版物，也吸引了包括方正在内的技术厂商开发基于 iPad 的数字出版物。

2. iPad 数字出版物的优点

iPad 数字出版物可以通过各种交互效果（如音频、视频、动画、全景图、图像对比等）为读者带来全新的阅读体验和阅读感受，让出版物的内容阅读起来更加通俗、易懂、富于趣味性。

相比传统出版物，通过 iPad 终端发布的数字出版物不需要经历印刷和传统发行渠道，大幅节省出版成本。

基于 iPad 的出版物能够在很短的时间内通过互联网快速传播，节省出版物营销成本，而那些畅销的出版物有可能在短时间内形成良好的市场效应。

可以通过专业的工具分析基于 iPad 的出版物下载与阅读情况，对下载量以及读者的阅

读行为的分析,一方面可以帮助出版单位进行更加精准的图书推动,另一方面为出版社的选题策划提供决策依据。

3. iPad 数字出版物的设计制作

iPad 数字出版物的制作主要有两种方案:开发类解决方案和非开发类解决方案。开发类解决方案由程序员根据设计人员的要求,通过程序来实现各种效果,这种方式能够最大程度地实现设计人员的各种意图和要求,甚至达到随心所欲的程度,但是周期长,成本高,最重要的是技术人员和设计人员之间的沟通较难形成默契。非开发类解决方案是指用现有的软件工具设计制作数字出版物,需要根据软件工具本身提供的功能和效果进行策划、设计、制作。这样做的好处是:整体的出版风格可以由设计人员把握,制作周期可控,成本可控,不存在沟通的壁垒。方正飞翔提供的 iPad 数字出版物设计制作方案就是属于非开发类解决方案。

方正飞翔提供的 iPad 数字出版物设计制作工具,拥有世界领先的中文版式设计引擎、多种互动效果,可以让用户无须编程即可制作专业级、具有丰富交互体验的数字杂志、多媒体报刊、互动教材、交互式电子书,进而提升内容阅读体验和-content 产品价值。

二、数字出版物设计制作软件——方正飞翔

(一) 方正飞翔的发展历史

方正飞翔交互式设计制作软件是在方正飞腾的基础上发展与完善起来的。方正飞腾在新闻出版行业有十多年的应用历史,是迄今为止报业应用最为广泛的一款编排设计软件。除了专业的中文处理功能,它还具备很多报纸编排涉及的细小的特色功能。

2009 年北大方正在方正飞腾的基础上正式发布方正飞翔,定位为专业的图书、期刊、广告编排,它基于新的开放的面向对象体系,可实现高度的扩展性,能够很好地兼容 Word 文档,高效处理长文档,基于自然语言输入数学与化学公式,同时提供表格、拼注音等插件,方便各种不同排版场景的应用。

2013 年,在传统纸媒排版的基础上,方正飞翔推出了全新的互动出版物设计制作功能,由传统出版物的编排向数字出版物编排跨进一大步。此后的几年间,由方正飞翔设计制作的数字出版物陆续在苹果商城上线,通过苹果的运营渠道传送到全球各地的读者手中。类似于电脑报、商界传媒等媒体,在传统纸质出版物的基础上推出自己的基于移动端的数字出版物;而一些企业,例如万达集团也专门策划了用于企业品牌宣传的数字出版物;特别值得一提的是,从 2013 年起,国家汉办采用方正飞翔设计制作了大量的中国国学经典丛书,将其作为全球孔子学院的教材在世界各地推广。

2016 年,方正飞翔交互式设计编排软件将推出全面支持 Epub3.0 的全新版本,技术的进步带来功能的改进,功能的改进让使用者的操作更加便捷,也更利于创作出更为丰富多彩的出版物。

(二) 方正飞翔在数字出版当中的应用

方正飞翔互动创意制作工具是在方正飞翔 2011 年设计制作工具基础上,针对移动出版领域交互式出版物的市场需求,开发出具有交互创意制作能力的新一代工具软件,不但继续保有传统出版的平面排版的能力,还提供了令人炫目的、生动灵活的互动功能。

方正飞翔提供以下互动效果:视频、音频、全景图、图像序列、图像扫视、图像对

比、网页视图、地理标注、滚动文本、超级链接、互动图表、投票调查、画廊、自由拖拽、图标注释、动感图像、拼图游戏、动画效果。

1. 音频

加入音频、视频的富媒体出版物，是与传统出版物最大的区别，如今大部分电子刊、电子书还都是原版原貌，受限于载体无法传播“声与色”；方正飞翔创意版可以将音频、视频排进版面中，并将其自由组合，实现与图文的配合；图文通过音频的衬托可达到更好的效果，视频可更直接完整地传达信息，相较于传统电子出版物，可使读者获得更完整的阅读体验。

2. 全景图、3D

两种互动效果所表达的愿望都是一样的，希望通过不同效果展示让读者有更完整的阅读体验，感受传统出版物无法做到的“立体阅读”。全景图为720°无死角展示，相较于传统图片更加写实，更适用于室内、外场景展示，使读者较直观地体验内容商所传达的信息；3D效果更适用于产品全方位展示，通过手指滑动即可从各个角度查看产品细节，展示出传统出版物无法传达的立体感。

3. 地理标注

现今更多人追求的是生活质量，希望从多渠道得知餐饮美食、旅游出行类的相关信息，利用方正飞翔的地理标注功能可以第一时间得知内容商所推送的地理位置，配合超链接，省去了读者在互联网查找与比较的工作，使得阅读体验更加完整。

4. 投票、超链接（微博分享）

投票和超链接（微博分享）可直接从读者处调研信息，也可以使读者自主发表出一些看法，区别于传统出版物单一推送性，此效果更好地提供了互动体验。

5. 幻灯片（画廊）

幻灯片（画廊）互动效果适用于同一系列下多图快速展示，区别于传统出版物的幅面限制，最大限度利用图片资源，加之可配合文字内容，图文合理搭配增强阅读体验。

6. 弹出内容

弹出内容互动效果可更好地突出读者的主观能动性；选择感兴趣的内容深度阅读，使阅读有循序渐进的体验，区别于传统电子出版物使得阅读具有一定的趣味性与神秘性。

第一章

方正飞翔基础功能快速上手

方正飞翔可以出色地完成各种版面的编排工作，将文字、图形、图片、音频、视频等元素对象通过其专有的文件格式 DPUB 整合在一起。

同一个方正飞翔文件中可以包含多个页面。可以在页面中排入各种对象元素（如文字符号、图形图像、视音频等），每种对象元素都可以设置不同的属性，不同类型的对象（也称之为“块”）通过我们的编排，以一定的布局形成了精美的版面。

本章将逐一讲述建立和保存文件、排入和操作对象、文字处理与编排、段落的基本操作、图像的基本操作、颜色设定的操作、页面设置、打包与导出等方正飞翔基础功能。

第一节 建立和保存文件

一、创建文档前的准备工作

传统的静态出版物与交互式动态出版物除了在设计思路 and 理念上有非常大的差异，在设计制作时也有很多的不同。要做好交互式数字出版物，需要了解交互式动态出版物和静态传统出版物之间的差异才能更有针对性。二者之间基本文件的差异主要体现在页面尺寸、素材要求等方面。下面分别来看一下这些差异。

（1）页面尺寸要多大：需要考虑数字出版物未来将是在什么设备上被阅读，还要了解设备屏幕支持的分辨率大小。例如，iPad2 的分辨率是 1024px × 768px，iphone5 的分辨率是 640px × 1136px。

（2）设计制作要求：需要明确数字出版物的内容要求和设计要求。例如，内容整体风格是简洁还是复杂，活泼还是恬静，需要传达什么意图。特别是强交互的数字出版物，务必要对内容表述的思想与情感理解到位，以确保在策划和设计时选择合适的交互效果。

（3）准备素材：需要根据整体策划思路和内容展现要求准备好文字、图片、音频、视频等素材文件。当然，不同效果对素材的要求不尽相同，后面的章节会详细讲述。数字出版内容制作对于素材仍然有统一的要求，例如，图片素材的色彩空间要是 RGB 三原色，因为这一设置可以使色彩在电子屏幕上显得更鲜亮、更生动；图片的精度要求达到 72dpi ~ 150dpi 即可，这与纸质印刷的精度要求完全不同。

二、新建文档

第一次启动方正飞翔时需要根据数字内容的应用选择不同的数字出版物类型，其设置对话框如图 1-1 所示。其中，数字杂志和数字教材的区别在于个别互动效果的不同以及配套的后端阅读软件的不同。本书将默认选择数字杂志，当然，也可以单击“文件”>“工作环境量”>“数字出版物类型”选项根据实际需要重新设置。

选择“数字杂志”选项后进入欢迎界面，如图 1-2 所示。

单击“新建文档”按钮，打开“新建文件”对话框，如图 1-3 所示。

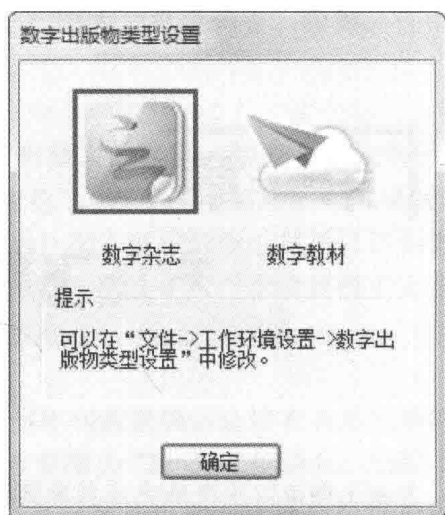


图 1-1



图 1-2

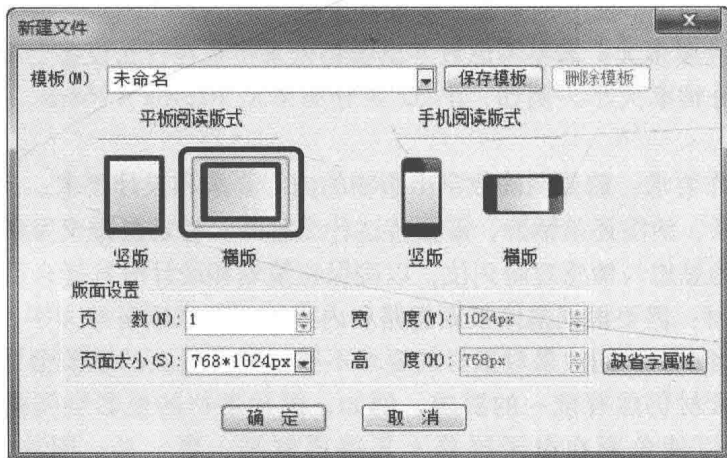


图 1-3