

高等院校计算机规划教材·多媒体系列

InDesign CS4

中文版应用教程

张凡 王深 王上等编著
设计软件教师协会 审



本书定位准确、深度适当，完全按照教学规律编写，适于实际教学。
本书内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富有启发性。
配套光盘含书中用到的全部素材和结果及大量高清晰教学视频文件。



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

高等院校计算机规划教材·多媒体系列

InDesign CS4 中文版应用教程

张 凡 王 深 王 上 等编著

设计软件教师协会 审

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本书属于实例教程类图书。全书分为7章,包括 InDesign CS4 基础知识、报纸版式设计、广告单页设计、广告折页设计、宣传册设计、VI 设计和杂志设计等内容,旨在帮助读者用较短的时间掌握这一软件。本书将艺术灵感与计算机技术结合在一起,系统全面地介绍了 InDesign CS4 的使用方法和技巧,展示了 InDesign CS4 的无限魅力。为帮助读者学习,本书配套光盘中还包含大量清晰度的多媒体影像文件。

本书适合作为高等院校相关专业的教材,也可作为社会培训班或平面设计爱好者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

InDesign CS4 中文版应用教程/张凡等编著. —北京:
中国铁道出版社, 2009. 5

高等院校计算机规划教材. 多媒体系列

ISBN 978-7-113-10049-0

I. I… II. 张… III. 排版—应用软件, InDesign CS4—
高等学校—教材 IV. TS803.23

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 081992 号

书 名: InDesign CS4 中文版应用教程

作 者: 张凡 王深 王上 等编著

策划编辑: 翟玉峰 王春霞

责任编辑: 王占清

编辑部电话: (010) 63583215

编辑助理: 郑楠

封面设计: 付巍

封面制作: 白雪

版式设计: 郑少云

责任印制: 李 佳

出版发行: 中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街8号 邮政编码: 100054)

印 刷: 北京海淀五色花印刷厂印刷

版 次: 2009 年 7 月第 1 版 2009 年 7 月第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 21.75 插页: 2 字数: 534 千

印 数: 5 000 册

书 号: ISBN 978-7-113-10049-0/TP·3298

定 价: 39.00 元(附赠光盘)

版权所有 侵权必究

本书封面贴有中国铁道出版社激光防伪标签, 无标签者不得销售

凡购买铁道版的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 请与本社计算机图书批销部调换。

高等院校计算机规划教材·多媒体系列

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
	廖祥忠	中国传媒大学动画学院副院长
	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

委 员：（按姓氏笔画排列）

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

丛书序

PREFACE

随着数码影像技术的飞速发展以及软硬件设备的迅速普及, 计算机影像(平面与动画)技术已逐渐成为大众所关注、所迫切需要掌握的一项重要技能, 数码技术在艺术设计领域中应用的技术门槛也得以真正降低, Photoshop、Illustrator、Flash、3ds Max、Premiere 等一系列软件已成为设计领域中不可或缺的重要工具。

然而, 面对市面上琳琅满目的计算机设计类图书, 常常令渴望接近计算机设计领域的人们望而却步、无从选择。根据对国内现有的同类教材的调查, 发现许多教材虽然都以设计为名, 并辅以大量篇幅的实例教学, 但所选案例在设计意识与设计品味方面并不够重视。加之各家软件公司不断在全球进行一轮又一轮的新品推介, 计算机设计类图书也被迫不断追逐着频繁升级的版本脚步, 在案例的设置与更新方面常常不能顾及设计潮流的变更, 因此, 不能使读者在学习软件的同时逐步建立起电脑设计的新思维。

这套“高等院校计算机规划教材·多媒体系列”教材从读者的角度出发, 尽量让读者能够真正学习到完整的软件应用知识和实用有效的设计思路。无论是整体的结构安排还是章节的讲解顺序, 都是以“基础知识—进阶案例—高级案例”为主线进行介绍。“基础知识”部分用简练的语言把错综复杂的知识串连起来, 并且强调了软件学习的重点与难点。“案例部分”不但囊括了所有知识点的操作技巧, 并且以近年来最新出现的艺术风格、最新的软件技巧、媒介形式以及新的设计概念为依据进行案例的设置, 结合平面与动画设计中面临的实际课题进行讲解。一方面注重培养学生对于技术的敏感和快速适应性, 使他们能注意到技术变化带来的各种新的可能性, 消除技术所形成的障碍; 另一方面也使学生能够多方面多视角地感受与掌握电脑设计的时尚语言, 扩展了对传统视觉设计范畴的认识。

整套教材的特点为:

- 三符合: 符合本专业教学大纲, 符合市场上技术发展潮流, 符合各高校新课程设置需要。
- 三结合: 相关企业制作经验、教学实践和社会岗位职业标准紧密结合。
- 三联系: 理论知识、对应项目流程和就业岗位技能紧密联系。
- 三适应: 适应新的教学理念, 适应学生现状水平, 适应用人标准要求。
- 技术新、任务明确、步骤详细、实用性强, 专为数字艺术紧缺人才量身定做。
- 基础知识与具体范例操作紧密结合, 边讲边练, 学习轻松, 容易上手。
- 课程内容安排科学合理, 辅助教学资源丰富, 方便教学, 重在原创和创新。
- 理论精练全面、任务明确具体、技能实操可行, 即学即用。

前言

FOREWORD

Adobe InDesign CS4 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、图像处理精粹,使得图文处理功能更加强大,设计人员及排版人员在工作中更加得心应手。使用它可以制作出各种精美的报纸版面、广告单页、折页、宣传册、VI 及杂志版面。

本书属于实例教程类图书,全书分为 7 章:第 1 章主要介绍了 InDesign CS4 的相关基础知识;第 2 章通过 2 个实例讲解了报纸版式的设计方法;第 3 章通过 3 个实例讲解了广告单页的设计方法;第 4 章通过 2 个实例讲解了广告折页的设计方法;第 5 章通过 2 个实例讲解了宣传册的设计方法;第 6 章通过 5 个实例讲解了 VI 的设计方法;第 7 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,内容丰富、结构清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性。本书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、河北职业技术学院)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,本书的配套光盘中含有大量清晰度的教学视频文件。

本书由张凡、王深、王上等编著。参与本书编写的人员还有李岭、于元青、王浩、冯贞、李营、孙立中、顾伟、田富源、李建刚、李羿丹、韩立凡、张锦、许文开、王世旭、张雨薇、程大鹏、宋兆锦、李波、宋毅、郑志宇、肖立邦、于娥、关金国、易红、许宏伟、谭奇。

本书适合作为高等院校相关专业的教材,也可作为社会培训班或平面设计爱好者的参考用书。

由于编者水平有限,书中不足之处,敬请读者批评指正。

编者

2009 年 6 月

目 录

CONTENTS

第 1 章 InDesign CS4 基础知识	1
1.1 图像处理的基础知识	1
1.1.1 位图与矢量图	1
1.1.2 分辨率	2
1.2 InDesign CS4 的操作界面	3
1.3 置入图形与图像	5
1.3.1 直接置入图片	5
1.3.2 将图片置入到指定框架内	6
1.4 创建基本图形及相关操作	8
1.4.1 绘制基本图形	8
1.4.2 绘制和编辑路径	12
1.4.3 图形描边	15
1.4.4 复制对象	16
1.4.5 变换对象	17
1.4.6 复合路径和路径查找器	19
1.4.7 排列、对齐与分布对象	21
1.4.8 颜色	25
1.5 框架、图层和对象效果	33
1.5.1 框架	33
1.5.2 图层	36
1.5.3 对象效果	39
1.6 文字与段落	49
1.6.1 创建文本	50
1.6.2 字形和特殊字符	52
1.6.3 设置文本格式	54
1.6.4 编辑文本	61
1.6.5 文章编辑和检查	68
1.7 文字排版	72
1.7.1 文本绕排	72
1.7.2 串接文本	75
1.7.3 文本框架	78
1.7.4 框架网格	83
1.7.5 使用制表符和脚注	86

1.8 表格	91
1.8.1 创建表格	92
1.8.2 编辑表格	95
1.8.3 使用表格	100
1.8.4 设置表格选项	103
1.8.5 设置单元格属性	107
1.9 应用样式与库	110
1.9.1 创建字符样式	110
1.9.2 创建段落样式	112
1.9.3 载入样式	115
1.9.4 复制样式	116
1.9.5 应用样式	116
1.9.6 删除样式	119
1.10 版面管理	120
1.10.1 更改边距与分栏	120
1.10.2 标尺和零点	121
1.10.3 参考线	122
1.10.4 页面和跨页	123
1.10.5 主页	127
1.10.6 页码和章节	130
1.11 打印与创建 PDF 文件	132
1.11.1 打印设置	132
1.11.2 创建 PDF 文档	139
课后练习	145
第2章 报纸版式设计	147
2.1 国外报纸版式设计	147
2.2 中文报纸创意版式设计	171
课后练习	186
第3章 广告单页设计	188
3.1 传统广告单页设计	188
3.2 杂志内的广告页设计	200
3.3 活动庆典广告单页设计	208
课后练习	220
第4章 广告折页设计	221
4.1 旅游广告折页设计	221
4.2 办公用品折页设计	233
课后练习	241

第5章 宣传册设计	242
5.1 旅游景点宣传册封面设计	242
5.2 企业形象宣传册设计	251
课后练习	265
第6章 VI设计	266
6.1 imagio 标志设计	266
6.2 imagio 名片设计	270
6.3 imagio 信封信纸设计	274
6.4 imagio 宣传册封面设计	278
6.5 imagio 盘封设计	282
课后练习	286
第7章 杂志设计	288
7.1 摇滚音乐杂志内页设计	288
7.2 游戏杂志内页设计	296
7.3 时尚杂志设计	303
7.3.1 时尚杂志封面版式设计	304
7.3.2 时尚杂志内页版式设计	312
课后练习	334

第1章

InDesign CS4 基础知识



本章重点

InDesign 作为专业的排版软件，在报纸版式设计、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应用。本章将具体讲解 InDesign CS4 基本操作方面的相关知识，通过本章的学习应掌握 InDesign CS4 的基本操作。

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，来分析科学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。在应用图像和图形时，可以根据其特点取长补短，交叉运用。

1. 位图

位图也称像素图或栅格图像。位图是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。

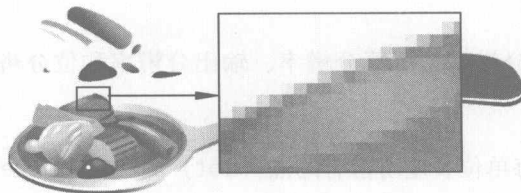


图 1-1 放大位图后的效果

在保存位图图像时，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，就会丢失图像的细节并呈现锯齿状。

处理位图的软件有 Photoshop、Painter 等，位图图像通常需要较大的存储空间，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 CS4 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，可以将其放大到任意大小，且能保持很高的清晰度，如图 1-2 所示。在任何分辨率下都可以正常显示或打印矢量图形，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。

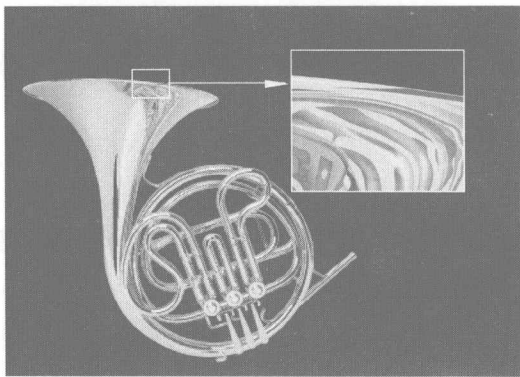


图 1-2 矢量图的放大效果

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 CorelDRAW、Illustrator、Freehand、InDesign 等。

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 (dot) 或像素 (pixel) 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，在使用时所需要的内存和 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、不同用途的图像应尽量设置不同的分辨率。

2. 屏幕分辨率

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/英寸为单位。屏幕分辨率取决于显示器的大小及其像素的设置。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。了解屏幕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的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300~600dpi，当图像分辨率为72~150dpi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150~350dpi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 CS4 的操作界面

启动InDesign CS4后的操作界面如图1-3所示，主要包括菜单栏、工具选项栏、状态栏、工具箱、面板组、绘图区和文档窗口几部分。

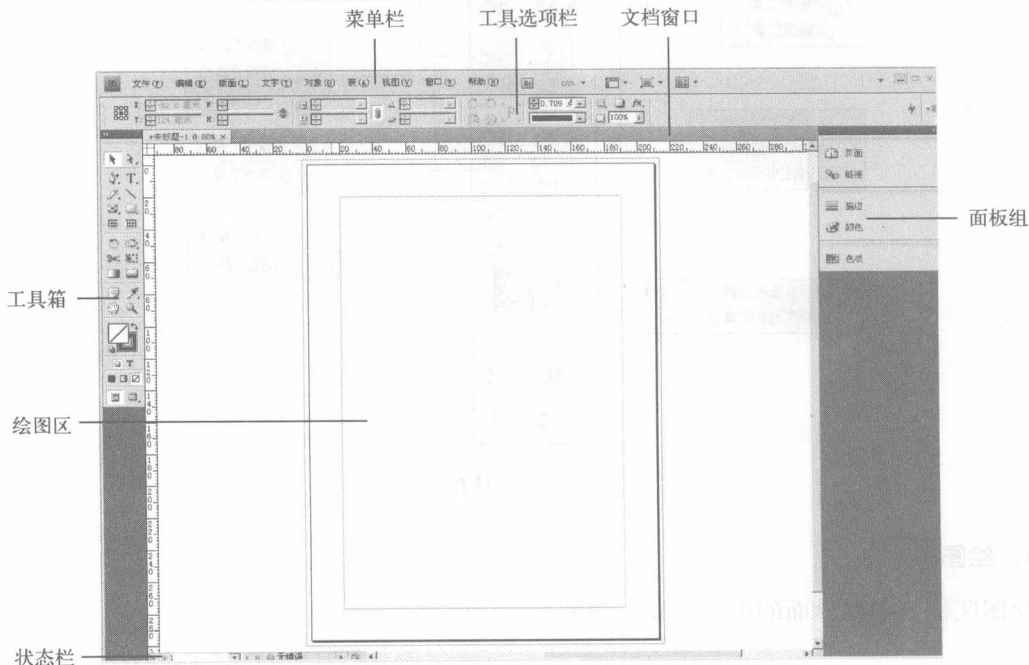


图1-3 InDesign CS4 操作界面

1. 菜单栏

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。菜单中的命令选项提供了 InDesign CS4 的大部分功能。

2. 工具选项栏

工具选项栏用于查看或更改所选对象的各种属性，每种对象都具有不同的属性。

3. 文档窗口

文档窗口用于显示新建的 InDesign CS4 文档、打开的 InDesign CS4 文档或导入的文档。

4. 工具箱

工具箱中包含了用于创建和编辑图像、图稿、页面元素等的工具。单击工具按钮或者按键盘上的快捷键即可使用这些工具。对于存在隐藏工具的工具组（在工具右下角有一个小三角标志说明该工具有隐藏工具）而言，只要在图标上按住鼠标左键不放，就可以显示出该工具组中的所有工具。图 1-4 所示为 InDesign CS4 的工具箱中包括的所有隐藏工具。

单击工具箱左上方的  图标，可以将工具箱由单栏显示转换为双栏显示。

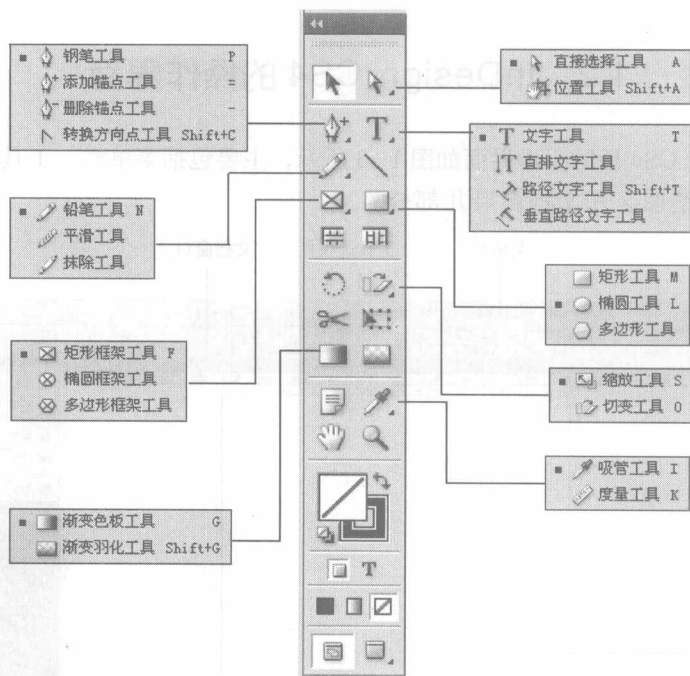


图 1-4 工具箱

5. 绘图区

绘图区位于操作界面的中央，用于绘制和编辑图形。

6. 状态栏

状态栏位于操作界面的底端，用于显示关于文件状态的信息。可通过它更改文档的缩放比例或者转到下一页。

7. 面板组

面板组用于基本操作的控制。单击相应的面板图标，可以打开相应的面板进行相关参数的设置。

1.3 置入图形与图像

使用“置入”命令可以置入 PSD、分层的 PDF、AI、EPS 以及该软件自身的 INDD 格式的文件。使用“置入”命令置入图片时，可以直接置入，此时图片会放置在软件自动建立的框架内；也可以先绘制一个图形框架，然后将图片置入到预先绘制好的框架内。

1.3.1 直接置入图片

直接置入图片的具体操作步骤如下：

- ① 执行菜单中的“文件|置入”命令（或按快捷键【Ctrl+D】）。
- ② 在弹出的“置入”对话框中选择要置入的图片名称，如图 1-5 所示。



图 1-5 选择要置入的图片

- ③ 单击“确定”按钮，此时鼠标光标显示为图片预览，如图 1-6 所示。

④ 在文档中要置入图片的位置单击，即可将选择的图片置入到指定的位置，如图 1-7 所示。

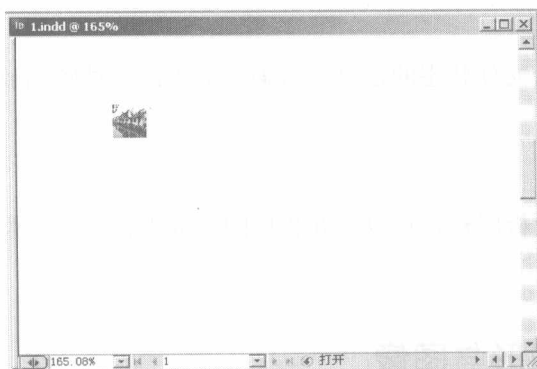


图 1-6 鼠标光标显示为图片预览

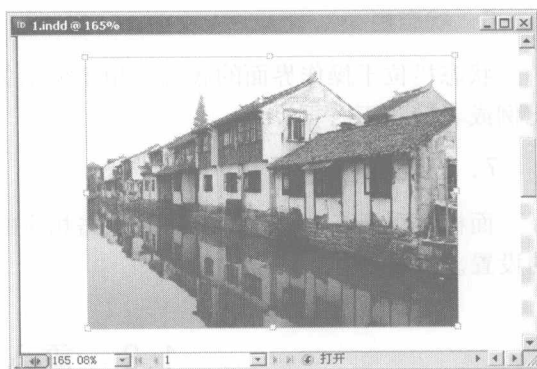


图 1-7 将图片置入到指定的位置

1.3.2 将图片置入到指定框架内

将图片置入到指定框架内的具体操作步骤如下：

- ① 使用工具箱中的框架工具创建一个框架，这里创建的是矩形框架，如图 1-8 所示。
- ② 确认框架处于选中状态，执行菜单中的“文件 | 置入”命令，在弹出的“置入”对话框中选择配套光盘中的图片“素材及结果 | 第 1 章 InDesign CS4 基础知识 | 纳木措.jpg”，单击“确定”按钮，此时图片会自动置入到指定的图形框架内，如图 1-9 所示。

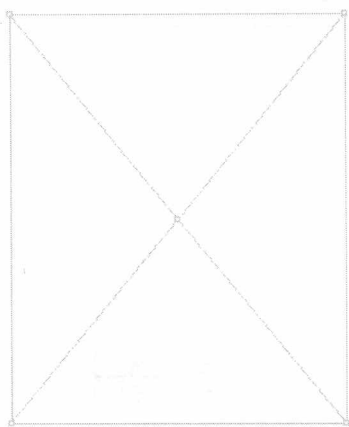


图 1-8 创建矩形框架

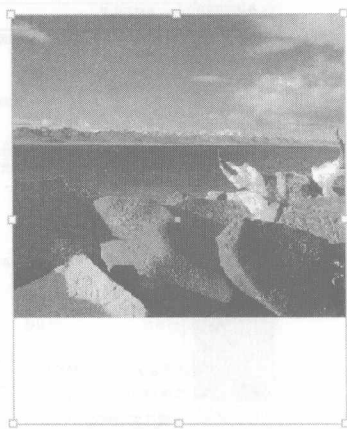


图 1-9 将图片置入框架

- ③ 此时置入到框架内的图片大小与图形框架大小不一致，可以通过以下 3 种方法进行调整。

方法 1：利用工具箱中的（直接选择工具）选中框架内的图片，如图 1-10 所示。然后利用工具箱中的（自由变换工具）调整图片的长宽比例，使图片完全显示，如图 1-11 所示。

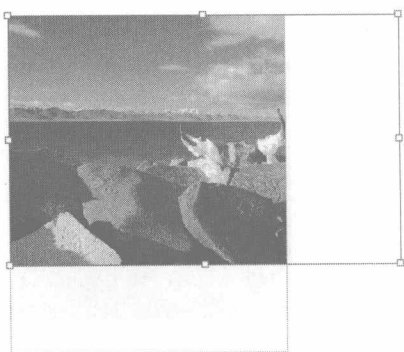


图 1-10 选中框架内的图片

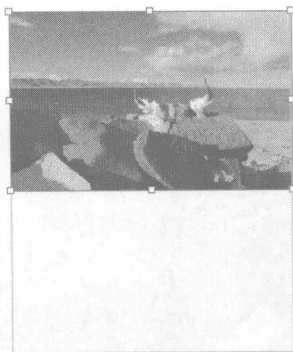


图 1-11 使图片完全显示

方法 2：利用工具箱中的（选择工具）选中图形框架，如图 1-12 所示，然后调整图形框架的大小，如图 1-13 所示。

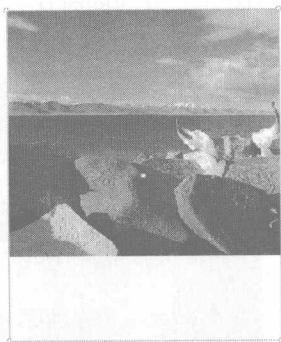


图 1-12 选中图形框架



图 1-13 调整图形框架的大小

方法 3：利用工具箱中的（选择工具）选中图形框架，然后执行菜单中的“对象 | 适合”命令，在“适合”子菜单中选择一种调整类型自动调整图片与框架的大小关系，如图 1-14 所示。

- 使内容适合框架：调整图片使其适合图形框架的大小，如图 1-15 所示。

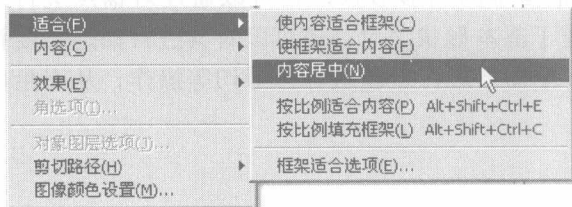


图 1-14 “适合”子菜单

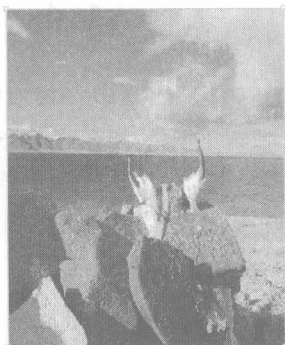


图 1-15 内容适合框架

- 使框架适合内容：调整图形框架使其适合图片的大小，如图 1-16 所示。
- 内容居中：将图片调整到图形框架的中间位置，而不调整图片或图片框的大小，如图 1-17 所示。

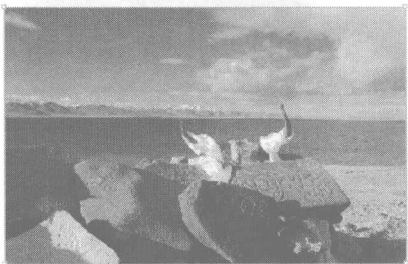


图 1-16 框架适合内容

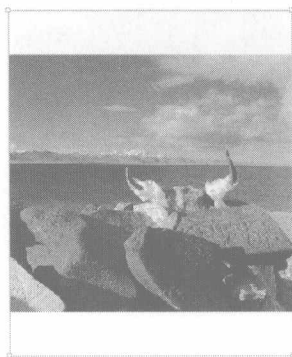


图 1-17 内容居中

- 按比例适合内容：调整图片大小使其适合框架，但图片按比例缩放，如图 1-18 所示。
- 按比例填充框架：调整图片的大小使其充满框架，但图片缩放的同时保持比例，如图 1-19 所示。

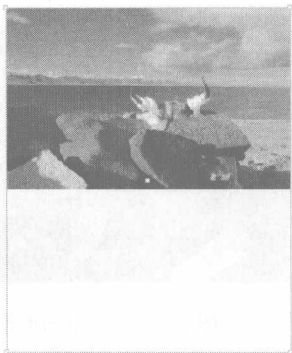


图 1-18 按比例适合内容

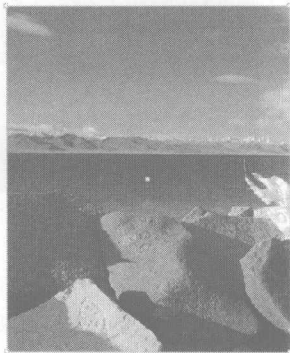


图 1-19 按比例填充框架

1.4 创建基本图形及相关操作

在 InDesign CS4 中，基本图形是制作任何复杂图形的最基本元素，通过钢笔工具、铅笔工具、框架工具、矩形工具等可以绘制最基本的图形形状，还可以通过对锚点进行编辑，变成符合绘图所需的任意形状。在创建了基本形状之后，还可以对其进行描边、变换等操作，并可通过“路径查找器”面板对多个图形进行重新组合、剪切等操作，从而生成新的图形。

1.4.1 绘制基本图形

在 InDesign CS4 中，创建任何一幅作品都需要从绘制最基本的图形开始，例如绘制点、线、矩形、椭圆形、多边形等。它们的绘制方法基本相似，可以通过单击并拖动鼠标创建图形，也可以在工具箱中双击相应的工具，通过打开相应的对话框来精确绘制图形。下面就来具体讲解绘制基本图形的方法。