

<<设计+制作+印刷+商业模版>>

图书基本信息

书名：<<设计+制作+印刷+商业模版>>

13位ISBN编号：9787115216588

10位ISBN编号：7115216584

出版时间：2009-12

出版时间：人民邮电出版社

作者：斐娅

页数：304

字数：759000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

版式设计是设计艺术的重要组成部分，是视觉传达的重要手段。它是设计师必须具备的技能。

本书中讲解的设计知识，均与版式设计相关，其中对齐、亲密性、重复、对比等设计的基本原则同样适用于设计的其他门类。

制作，在本书中也可以称为排版，指根据设计师提供的版式及样章，利用专业的制作（排版）软件完成整个出版物的制作（排版）工作。

印刷与我们的日常生活密不可分，书刊、杂志、报纸、产品包装……因此，它是设计作品最常用的表现形式之一，本书中会用最简单、最容易理解的方式，讲解与版式设计有关的印刷知识。

作为一名设计师，只有将设计、制作、印刷相结合，才能创作出优秀的设计作品。

作为一名设计师，大量浏览并模仿他人作品也是一种有效的学习方式，我一直都坚持这样的学习方式，即使现在我已经有了自己的风格，依然坚持模仿好的设计作品来提升自己。

本书力求将与版式设计有关的设计、制作、印刷知识通过案例串连起来，并在案例后安排相关的知识拓展，对案例中涉及的重要知识点归纳总结，使读者真正地知其然并知其所以然。

另外，我还准备了很多典型的商业模板，供读者参考。

为方便读者学习本书，下面对本书的内容进行简单的介绍。

本书由两大主线贯穿，从章标题中即可体现出来。

一条主线是实际的工作项目，即卡片设计 - 宣传页设计 - 宣传册设计 - 广告插页设计 - 线路图设计 - 装饰图案设计……图书版面设计 - 杂志内文版式设计等。

另一条主线是软件知识点，即软件基础 - 文字基础 - 文字进阶 - 样式 - 颜色设置……版面融合 - 生成目录 - 打包输出等。

通过学习本书，读者既可以掌握常见印刷品的设计、制作方法，又可以在学习这些案例的过程中掌握实际工作中最常用到的软件功能。

内容概要

本书主要讲解了如何用InDesign进行版式设计、制作。

本书由两大主线贯穿，一条主线是实际的工作项目，另一条主线是软件知识点。通过学习本书，读者既可以掌握常见印刷品的设计、制作方法，又可以在学些这些案例的过程中掌握实际工作中最常用到的软件功能。

全书分为16章，第1章介绍了软件的基础知识以及设计、制作的基础知识。第2章至第14章共有30个典型实例，基本包含了最常见的商业案例类型，如卡片设计、宣传页设计等。第15章讲解了InDesign的输出设置，包括输出PDF、打印设置和打包。第16章是一个工作流程实例，总结了在整个流程中易犯的错误和常见问题。本书的附录收录了提高工作效率的多种技巧，排版过程中容易遇到的疑难问题，以及常用的参考资料。

本书附有一张DVD多媒体光盘，包括本书所有案例的素材、InDesign源文件及教学视频。

本书适合InDesign的初、中级读者，以及从事版式设计相关工作的设计师阅读。同时，本书也非常适合作为高职、高专的实践课教材。

书籍目录

Chapter 01 InDesign的奇妙之旅 1.1 软件基础知识 1.2 设计基础知识 Chapter 02 卡片设计——文字的基础操作 2.1 名片设计 2.2 会员卡设计 2.3 模板欣赏 Chapter 03 宣传页设计——文字的进阶操作 3.1 建筑工作室的宣传单页设计 3.2 汽车展销会宣传单页 3.3 报纸广告设计 3.4 模板欣赏 Chapter 04 宣传册设计——样式的设置 4.1 旅游宣传折页 4.2 房地产宣传折页设计 4.3 超市DM设计 4.4 模板欣赏 Chapter 05 广告插页设计——颜色的设置 5.1 美容杂志插页设计 5.2 服饰杂志插页设计 5.3 模板欣赏 Chapter 06 绘制简易线路图——线条 6.1 宣传页中线路图的制作 6.2 铁路交通示意图的绘制 6.3 模板欣赏 Chapter 07 绘制装饰图案——图形 7.1 开幕酒会舞台布景设计 7.2 灯箱广告设计 7.3 模板欣赏 Chapter 08 标题字设计——文字的效果 8.1 书籍名称的文字设计 8.2 广告口号的文字设计 8.3 模板欣赏 Chapter 09 画册设计——图像的置入与管理 9.1 室内表现公司的画册设计 9.2 风景画册设计 9.3 模板欣赏 Chapter 10 菜谱设计——图片的编辑 10.1 酒楼的菜谱设计 10.2 休闲酒吧的菜谱设计 10.3 案例模板 Chapter 11 商业表格的制作——编辑处理表格 Chapter 12 图书版面设计——板式的构造 Chapter 13 杂志内文版式设计——版面融洽 Chapter 14 出版物的索引——目录的处理 Chapter 15 印刷品的输出设置 Chapter 16 工作流程实例 附录1：提高效率的秘诀 附录2：最常见问题22例 附录3：常用字号与磅数换算表

章节摘录

柔光——根据混合色使颜色变暗或变亮。

该效果类似于用发散的点光照射图片。

如果混合色（光源）比50%灰色亮，图片将变亮，就像被减淡了一样；如果混合色比50%灰色暗，则图片将变暗，就像颜色加深后的效果；使用纯黑色或纯白色上色，可以产生明显变暗或变亮的区域，但不能生成纯黑色或纯白色。

强光——根据混合色复合或过滤颜色。

该效果类似于用强烈的点光照射图片。

如果混合色（光源）比50%灰色亮，则图片将变亮，就像过滤后的效果。

这对于向图片中添加高光非常有用。

如果混合色比50%灰色暗，则图片将变暗，就像复合后的效果。

这对于向图片中添加阴影非常有用。

用纯黑色或纯白色上色会产生纯黑色或纯白色。

颜色减淡——使基色变亮以反映混合色，与黑色混合不会产生变化。

颜色加深——使基色变暗以反映混合色，与白色混合不会产生变化。

变暗——选择基色或混合色（取较暗者）作为结果色，比混合色亮的区域将被替换，而比混合色暗的区域保持不变。

变亮——选择基色或混合色（取较亮者）作为结果色，比混合色暗的区域将被替换，而比混合色亮的区域保持不变。

差值——比较基色与混合色的亮度值，然后从较大者中减去较小者，与白色混合将反转基色值，与黑色混合不会产生变化。

排除——创建类似差值模式的效果，但是对比度比插值模式低，与白色混合将反转基色分量，与黑色混合不会产生变化。

色相——用基色的亮度和饱和度与混合色的色相创建颜色。

饱和度——用基色的亮度和色相与混合色的饱和度创建颜色。

用此模式在没有饱和度（灰色）的区域中上色，将不会产生变化。

颜色——用基色的亮度与混合色的色相和饱和度创建颜色。

它可以保留图片的灰阶，对于给单色图片上色和给彩色图片着色都非常有用。

亮度——用基色的色相及饱和度与混合色的亮度创建颜色。

此模式所创建效果与颜色模式所创建效果相反。

（2）透明度各选项的介绍 投影——在对象、描边、填色或文本的后面添加阴影。

可以让投影沿x轴或y轴偏离，还可以改变混合模式、颜色、不透明度、距离、角度以及投影的大小。

内阴影——内阴影效果将阴影置于对象内部，给人以对象凹陷的印象。

可以让内阴影沿不同轴偏离，并可以改变混合模式、不透明度、距离、角度、大小、杂色和阴影的收缩量。

外发光——外发光效果使光从对象下面发射出来，可以设置混合模式、不透明度、方法、杂色、大小和跨页。

编辑推荐

真实的作品 详尽的步骤, 基于案例的知识拓展 诠释InDesign在实际工作中的真正应用
配套光盘的所有案例源文件均包含CS2、CS3、CS4、版本, 适合不同版本用户学习 30个典型实例
180个设计、制作、印刷知识 177个基于案例的模版欣赏 532分钟全程视频教学录像

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>