

<<InDesign出版物设计教程>>

图书基本信息

书名：<<InDesign出版物设计教程>>

13位ISBN编号：9787302179610

10位ISBN编号：7302179611

出版时间：2008-7

出版时间：清华大学出版社

作者：徐辉，李东，沈锴 编著

页数：191

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>

<<InDesign出版物设计教程>>

前言

全国信息技术应用培训教育工程(简称ITAT教育工程)是教育部于2000年5月启动的一项面向全国普及型实用信息技术人才培养工程。

经过多年发展, ITAT教育工程建立了覆盖全国的教育培训网络, 课程内容基本涵盖IT技术及应用的各个领域。

ITAT教育工程得到了教育部有关领导的肯定, 也得到了社会各界人士的关心和支持, 被专家誉为“有教无类”的平民学校, 对我国的信息技术人才培养事业起到了极大的推动作用。

近年来, 信息技术, 特别是多媒体技术和网络技术的发展, 极大地推动了信息技术在各个领域的应用。

其中, 信息技术与艺术设计相融合, 改变了许多传统的艺术设计表现形式, 形成了数字艺术这一全新的艺术创作形式, 并显示出强劲的发展势头和广泛的应用前景。

目前, 数字艺术在我国方兴未艾, 形成了巨大的产业规模。

卡通动漫、广告和游戏等数字艺术产业的迅速发展, 使国内对数码艺术和CC等多媒体人才产生了迫切需求。

预计未来三至五年内, 数字艺术产业将成为全国IT业和娱乐业的支柱产业之一。

推动数字艺术产业发展的关键在于专业人才的培养。

实践表明, 好的数字艺术产品要求设计者兼备艺术设计能力和制作能力。

在我国数字艺术设计领域普遍存在着人才结构性短缺问题, 即缺乏实用型人才: 具有艺术设计能力的人不了解或者不熟悉制作技术, 而具有制作能力的人又缺乏艺术设计能力。

实践表明, 设计者的设计思想和理念, 其作品要表达的内容和效果, 由另一个人, 即制作者完全理解往往是很困难的。

所以, 不论从社会需求考虑, 还是从教育本身考虑, 培养艺术与技术并举的数字艺术设计人才是当务之急。

为此, ITAT教育工程在培训计划中有针对性地拓展出数字艺术设计类相关课程, 旨在进一步加快数字艺术设计人才的培养, 规范数字艺术设计人才培训市场, 提高数字艺术设计人才培训质量。

而将艺术与技术融合在一起, 以培养既具有艺术设计能力又具有制作能力的人才为目标正是编写本系列教材的宗旨。

ITAT数字艺术设计培训系列教材以艺术设计为中心, 从不同的方面介绍数字艺术设计和制作技术, 目的是使读者在了解和掌握艺术设计知识、基本理论、基本技巧的同时, 掌握具体的制作过程、方法、手段和技巧, 成为艺术设计与制作技术兼备的综合性人才。

本系列教材是在吸收、总结国内外知名艺术类院校多年教学和人才培养经验的基础上, 针对人才需求的特点组织编写的。

由国内著名计算机、艺术设计等方面专家组成专家委员和编写委员, 作者均为富有教学经验的一线高校教师。

为了能够有效地将艺术和技术结合起来, 所有创作人员进行了不懈的努力和探索。

<<InDesign出版物设计教程>>

内容概要

InDesign软件是专业的排版软件，它的易操作性、可靠性、跨平台的兼容性给设计师们提供了极大的自由空间。

本书从设计的角度介绍了出版物理论知识、InDesign软件使用、宣传画册的设计制作和书籍设计制作的方法和过程。

通过学习本书，读者将会系统地了解 and 掌握版式设计的理论知识和操作技能，为从事设计工作打下良好的基础。

本书非常适合高等院校有关专业的学生使用，也是社会人士及艺术设计人员学习出版物设计或版式设计的最佳参考用书。

<<InDesign出版物设计教程>>

书籍目录

第1章 出版物设计基础知识 1.1 出版物概况 1.2 出版物相关技术 1.3 版式设计基础
1.4 版式设计的网格应用 思考题第2章 出版物设计制作基本流程 2.1 项目规划 2.2 资
料收集 2.3 资料分析与创意构思 2.4 设计表现 思考题第3章 InDesign基础 3.1 InDesign概
述 3.2 InDesign文件管理 3.3 InDesign页面管理 3.4 InDesign图层管理 3.5 文本基础
3.6 图像基础 思考题第4章 输出基础 4.1 打印技术 4.2 创建输出文件 4.3 色彩模式与
色彩管理 思考题第5章 宣传画册设计——“万绿”宣传画册设计实例 5.1 宣传画册设计的基
础知识 5.2 项目规划 5.3 资料收集 5.4 资料分析与设计 5.5 设计制作 5.6 印前准
备 思考题第6章 图书设计——《跆拳道段位考核品势精选》设计与制作

章节摘录

插图：第1章 出版物设计基础知识作为全书的基础，本章主要介绍与出版物设计相关的一些基础知识，内容包括出版物的产生与发展、出版物的相关技术、出版物的版式等。

目的是使读者对出版物有一个整体的认识 and 了解，为学习出版物设计打下良好的基础。

1.1 出版物概况出版物是人类知识、思想、信息传播的媒介。

千百年来，它的信息传播和表现形式经历了从无到有，从手工到机械到自动化、智能化、网络化的过程。

从20世纪80年代初开始，随着计算机、网络、新材料的应用与发展，从根本上改变了信息采集、编排、印刷、传播的方法，从而使出版物在设计、制作、传播等各方面都产生了重大的变革。

1.1.1 出版物的产生与发展1.出版物的概念出版物的种类多种多样，广义上可以称所有以传播信息为目的的产品为出版物。

例如，报纸、期刊、书籍、地图、年画、图片、挂历、画册及音像制品、电子出版物、内部资料以及户外广告、宣传折页、邮递广告等都可以称为出版物。

2.出版物的产生与发展出版物是人类社会发展到一定阶段的产物，它经历了从简单到复杂，从仅用于记录事物到有目的地传播信息和知识的发展过程。

其中，文字、符号和图形等应用目的的变化和书写工具、信息媒体、印刷技术的发展是出版物发展的关键。

1) 出版物产生的思想基础和技术基础文字产生的直接原因是人类为了能够记录下自然界中所出现的各种现象，记录下人们生活中所发生的各种事件等。

随着历史的发展，人们逐渐认识到前人记录下来的信息对后人获得知识与经验有很大的帮助，便产生了有目的地传播信息和传播知识的活动，这是出版物产生的思想基础。

<<InDesign出版物设计教程>>

编辑推荐

<<InDesign出版物设计教程>>

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>