第一图书网, tushu007.com

<<Adobe创意大学InDesign CS>>

图书基本信息

书名：<<Adobe创意大学InDesign CS5版式设计师标准实训教材>>

13位ISBN编号：9787514204179

10位ISBN编号：7514204172

出版时间：2012-4

出版时间：印刷工业出版社

作者：肖红力，张宝飞，赵一兵　编著

页数：236

字数：337000

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

内容概要

本书是一本经典的项目实训教材，通过讲解真实设计作品的制作方法，把实际生产中容易出现的问题提出并做详细的解答。
本书分为10个模块，每个模块的结构分为模拟制作任务、知识点拓展和独立实践任务3部分，模拟制作任务让学生体会工作的设计流程，培养学生的学习兴趣，知识点拓展让学生更加详细地学习到软件知识和专业知识，使知识体系系统化，独立实践任务是充分发挥学生的动手主动性，培养学生真正独立的工作技能。

本书内容丰富，采用双线贯穿，一条以选取的具有代表性的设计作品为组织线索，包括名片、宣传海报、服务指南三折页、图书的封面封底、简历、包装盒、菜单、旅游特刊和台历等；另一条以软件知识为组织线索，包括文字编排工具、图形绘制工具、色彩管理应用、表格的应用、文件的导出设置等。

本书是“ Adobe创意大学InDesign
版式设计师 ”认证考试的指导用书，可以作为各大中专院校“ 数字媒体艺术 ”专业的教材，还可以作为想从事设计印刷行业的自学者的学习用书。

作者简介

肖红力，白城职业技术学院教师，具有丰富的教学经验和实战经验，在实训教育领域具有很深的研究。

书籍目录

模块01
设计制作公司员工的名片
——InDesign CS5的基础知识
模拟制作任务
任务1 公司员工名片的设计制作
知识点拓展
独立实践任务
任务2 经理名片的设计制作
模块02
设计制作图书展销会宣传海报
——InDesign CS5的文字基础应用
模拟制作任务
任务1 图书展销会宣传海报的设计制作
知识点拓展
独立实践任务
任务2 青岛汽车配件交易会贵宾停车证的设计制作
模块03
设计制作电力公司新机并网服务指南三折页
——文字知识的高级应用
模拟制作任务
任务1 电力公司新机并网服务指南三折页的设计制作
知识点拓展
独立实践任务
任务2 汽车配件交易会宣传三折页的设计制作
模块04
设计制作图书的封面封底
——图形绘制工具综合应用
模拟制作任务
任务1 图书封面封底的设计制作
知识点拓展
独立实践任务
任务2 图书封面的设计制作
模块05
设计制作个人职位应聘简历
——图像效果知识综合应用
模拟制作任务
任务1 个人职位应聘简历的制作
知识点拓展
独立实践任务
任务2 汽车产业展销会宣传单页的设计制作·-
模块06
设计制作咖啡产品包装盒
——色板颜色知识的综合应用
模拟制作任务
任务1 咖啡产品包装盒的设计制作

知识点拓展
独立实践任务
任务2 图书光盘封面的设计制作
模块07
设计制作艺术周刊内页和目录
——lnDesIgn版式设计知识应用
模拟制作任务
任务1 新艺术周刊内页和目录的设计制作
知识点拓展
独立实践任务
任务2 杂志肉文版式的设计制作
模块08
设计制作蓝海摄影工作室201 2年台历
——InDesign表格知识综合应用
模拟制作任务
任务1 蓝海摄影工作室台历制作
知识点拓展
独立实践任务
任务2 蓝海摄影工作室台历制作(剩余十个月份)
模块09
设计制作魔方西餐厅菜单
——文件的导出设置与PDF知识应用
模拟制作任务
任务1 魔方西餐厅菜单的设计制作
知识点拓展
独立实践任务
任务2文化光盘盒封面的设计制作
模块10
设计制作都市画报旅游特刊
——InDesign综合设计知识的应用
模拟制作任务
任务1 都市画报第一版的设计制作
知识点拓展
独立实践任务
任务2 都市画报第33期第4版的设计制作

章节摘录

版权页： 插图： D1颜色基础 物体本身不发光，我们之所以能看到各种不同颜色的物体，是因为物体表面具有不同的吸收光线和反射光线的能力，因此，色彩是一种光对人的视知觉。
02颜色基本理论 颜色可以互相混合，两种或两种以上的颜色经过混合之后便可以产生新的颜色，这在日常生活中几乎随处可见。
无论是绘画、印染，还是彩色印刷，都以颜色混合为最基本的工作方法，颜色混合有色光的混合和色料的混合2种。
1.色光加色法 红、绿、蓝3种色光相混合时，会同时或在极短的时间内刺激人的视觉器官，使人产生一种新的色彩感觉，随着光的增加，感觉也越来越亮，因此称这种色光混合为加色混合。
这种由两种以上色彩相混合，产生另一种色光的方法称为色光加色法，红（R）、绿（G）、蓝（B）也称为色光三原色。
色光加色法的三原色光等量相加混合效果如下。
红光（R）+绿光（G）=黄光（Y） 红光（R）+蓝光（B）=品红（洋红）光（M） 绿光（G）+蓝光（B）=青光（c） 红光（R）+绿光（G）+蓝光（B）=白光（w） 2.色料减色法 当白光照射到黄、品、青色料上时，色料从白光中吸收一种或几种单色光从而呈现另一种颜色，色料增加得越多，吸收光越多，感觉越暗，所以将这种颜色混合方式称为色料减色法。
黄、品、青色也称为色料三原色，如图6—34所示为RGB与CMY的颜色关系。
3.颜色属性 （1）色相 色相是指颜色的基本相貌，它是颜色彼此区别的最主要最基本的特征，表示颜色质的分别，如赤、橙、黄、绿、青、蓝、紫。
（2）明度 明度表示物体颜色深浅明暗的变化程度，是判断一个物体比另一个物体能够较多或较少地反射光的色彩感觉的属性，是颜色的第2种属性。
就是人眼所感受的色彩的明暗程度。
（3）饱和度 饱和度是指颜色的纯洁性。
可见光谱的各种单色是最饱和的彩色。
当光谱色加入白光成分时，就变得不饱和。
4.印刷色和专色 彩色印刷色也就是通常指的四色彩印，黄（Y）、品（M）、青（c）、黑（K）四色称为印刷色，理论上黄、品、青色料混合应该呈现黑色，但是由于油墨纯度问题只能得到一个较黑的褐色，在印刷上不能得到纯黑色，所以在印刷中通过加入黑色油墨来获得印刷品的暗调部分，使用黑色油墨可以更好地控制印刷效果。
专色油墨是指一种预先混合好的特定彩色油墨，如荧光黄色、珍珠蓝色、金属金银色油墨等，它不是靠CMYK四色混合出来的，它有以下4个特点。

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