



今日電子

美国IDG“宝典”丛书

Adobe InDesign Bible

Graphics

丛书
累计印数
34万册

100%

内容丰富、权威

精通Adobe公司新一代桌面排版系统

掌握高水平设计和布局的技巧

优化InDesign工作流程

Web
Integrated
Print

the
to en-
and hy-
everyone s
37 for more

Note
If you're a QuarkX-
XTensions are plug-ins
run QuarkXPress. The
provide many core featur
Required folder and re
tains software compone
pieces such as plug-ins a
You should leave this folder alone.
InDesign application folder as you fi

To keep track of required files and plug-ins versus optional plug-ins
On the Mac, you might use the Label feature (available in the contextual menu)
optional plug-ins a different icon color so you can



|美| Galen Gruman 等著 董琳 张祖丽 巩英 等译
董琳 审校

InDesign

宝典

本书
附带的
CD-ROM
光盘包含可用
于Mac和Windows
的大量实用程序：
Adobe Euro Fonts、
Pyrus FontLab、Ultimate
Impostrip和Aladdin压缩实用程序



电子工业出版社

Publishing House Of Electronics Industry
URL: <http://www.phei.com.cn>

美国 IDG“宝典”丛书

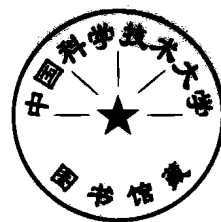
InDesign 宝典

Adobe InDesign Bible

[美] Galen Gruman 等著

董琳 张祖丽 巩英 等译

董琳 审校



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

InDesign 汲取 QuarkXPress 和 PageMaker 两种桌面排版系统的精华,将两者的高度结构化程序方式和自然化方式相结合,为杂志、书籍、广告、产品宣传册等要求复杂的设计工作提供了一系列更加灵活的桌面排版功能。

本书通过将 InDesign 的各种功能应用于实例,以及对诸如桌面设计、影像控制、颜色输出和电子排版等方面的内容进行细致深入地讲解,使用户能够更好地了解它的无穷魅力。

本书内容丰富,层次分明,讲解清晰,图文并茂,非常适合于桌面排版、电子排版的专业人员和初学者学习参考。



Adobe InDesign Bible by Galen Gruman, John Cruise, Kelly Kordes Anton

Copyright ©2001 by Publishing House of Electronics Industry. Original English language edition copyright

©2000 by IDG Books Worldwide, Inc. . All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This edition published by arrangement with the original publisher, IDG Books Worldwide, Inc. , Foster City, California, USA.

本书中文简体专有翻译出版权由美国 IDG Books Worldwide ,Inc. 公司授予电子工业出版社及其所属今日电子杂志社。未经许可,不得以任何手段和形式复制或抄袭本书内容。该专有出版权受法律保护,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

InDesign 宝典 / (美)格鲁曼(Gruman, G.)著;董琳等译. -北京:电子工业出版社,2001.3

(美国 IDG 宝典丛书)

书名原文: Adobe InDesign Bible

ISBN 7-5053-6519-3

I. I… II. ①格…②董… III. 排版 - 应用软件, InDesign IV. TS803.23

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001) 第 11067 号

丛 书 名: 美国 IDG“宝典”丛书

书 名: **InDesign 宝典**

著 者: [美]Galen Gruman 等著

译 者: 董琳 张祖丽 巩英 等

审校者: 董琳

责任编辑: 梁卫红

特约编辑: 李双庆

印 刷 者: 北京天竺颖华印刷厂

出版发行: 电子工业出版社 URL: <http://www.phei.com.cn>

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

经 销: 各地新华书店

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 44.25 插页: 8(彩) 字数: 1062 千字

版 次: 2001 年 3 月第 1 版 2001 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6519-3
TP·3588

著作权合同登记号: 图字: 01-2000-1610

定 价: 79.00 元(含光盘一张)

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页、所附磁盘或光盘有问题者,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系调换。电话: 68159356 68279077

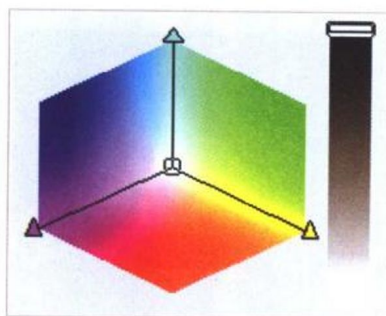
MIS2003/02

InDesign 颜色技术

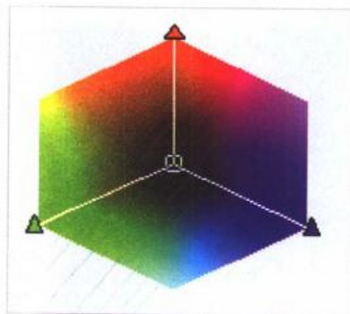
InDesign 为颜色的创建和控制提供了一套功能强大的工具（在第7部分详细讲解），这特殊的8页彩色部分是利用InDesign的颜色工具做出来的。彩页中所使用的大多数图像是按600dpi 24位RGB文件扫描的并在Photoshop 5.0中转换成CMYK TIFF图像的彩色照片。还可以根据需要调整亮度、清晰度和色平衡（第27和28章讨论如何使用这些工具以及如何实现下面图解的技巧）。

颜色模式

颜色是由光组成，但印刷模式和计算机监视器模式实际上差别很大。彩色印刷是基于光如何透过油墨而从纸上反射出来，虽然有特制油墨（例如Pantone、Toyo和Trumatch），但标准的印刷油墨是青色、品红、黄色和黑色（CMYK），油墨吸收了除所见颜色以外的所有颜色（例如看见青色，是因为油墨已经吸收了所有其他通常可见的光），这就是混合几种油墨会产生深棕色或灰色的原因（大部分光被多种油墨吸收）。相反，计算机监视器所用的模式是基于三种色光即红色、绿色和蓝色（RGB）混合的方式，这三种颜色叠加在一起产生白色，而这三种颜色都没有时则产生黑色。由于这两种模式的机理不同，所以屏幕上所见（或扫描仪或数字相机捕捉图像时所见）与打印的结果并不一定匹配。



CMYK 模式

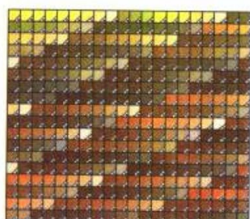


RGB 模式

最左：CMYK 颜色模式；左中：RGB 颜色模式。至于CMYK模式，立方体显示如何将青色、品红和黄色按不同的百分比合成在一起；立方体右边的滑动条用来增加黑色，可以加深所示的合成色。RGB模式则没有滑动条，因为将这三种颜色合成在一起能产生所有颜色的阴影（白色是没有任何颜色）。下面是专业色库中油墨示例



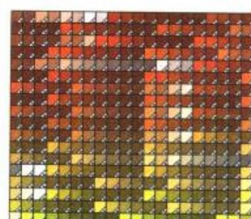
Pantone 油墨色样



Pantone Process 油墨色样



Toyo 油墨色样

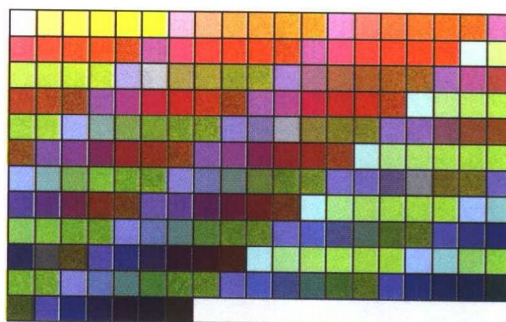


Trumatch 油墨色样

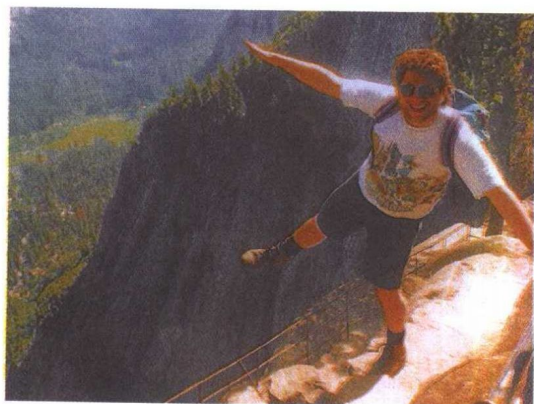
Web 领域的颜色

虽然HTML(超文本标记语言)支持上千种颜色,但在流行的Macintosh和Windows的Web浏览器上只有216种颜色。这是因为绝大多数浏览器运行这些颜色比较安全,并且假设计算机只有基本的视频支持:8位颜色深度,允许256种颜色。Windows为界面保留了其中的40种,而为浏览器留下了216种颜色。理解了这一点,就会明白在InDesign所带的Web色样库中只有Web安全的颜色的原因了。

右图: InDesign 的色样库显示了所有Web安全的颜色; 与前一页所示色样中面向打印的颜色表相比只是相当于其中很小的一部分(大约2%)



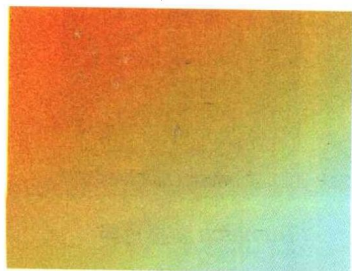
下图显示面向打印的颜色如何被典型地转换成Web浏览器上显示的图像



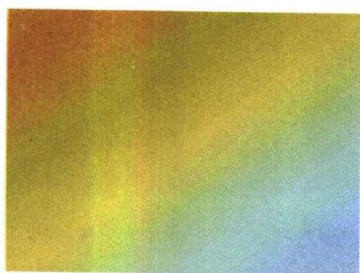
打印的照片



Web上的照片



打印的渐变色



Web上的渐变色

CAFÉ

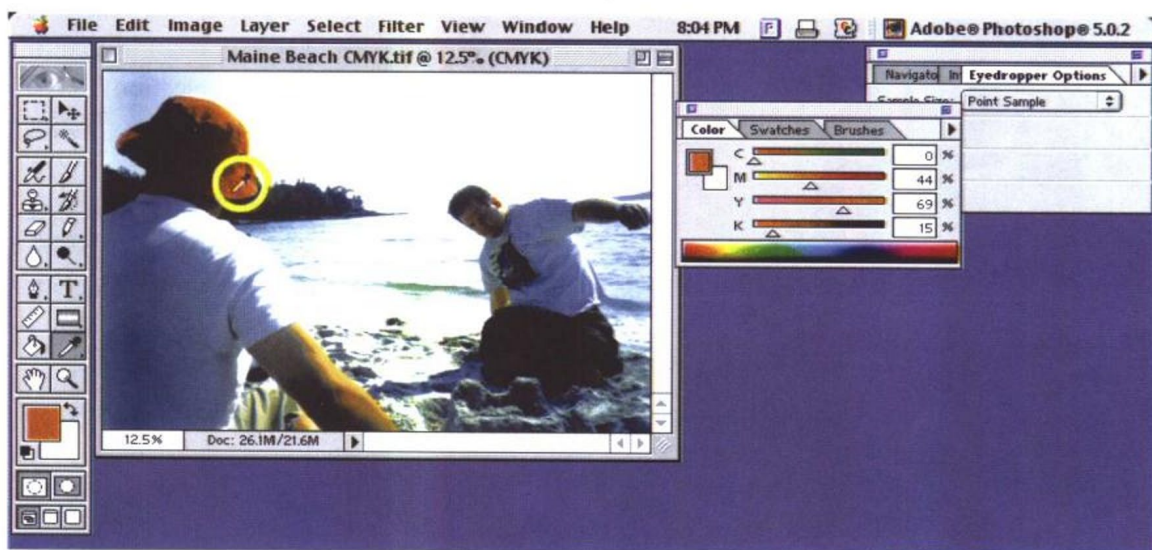
打印的单色

CAFÉ

Web上的单色

从图像中复制颜色

即使具有极好的色感，但通过眼睛匹配颜色都是比较困难的。由于可以使用文档中图像的颜色（作为文本、线条或描边的颜色），因此需要准确的颜色匹配工具。然而，InDesign 没有吸管工具来取样颜色并将其添加到 Swatches 窗格。但是，Photoshop、Corel Photo-paint 以及其他的图像编辑器带有这种工具，因此可以使用图像编辑器中的吸管工具取样图像的颜色，然后使用相同的值定义 InDesign 中的颜色。记住：应该按取样图像的色彩模式来定义 InDesign 中的颜色。如果打算用商用印刷机印刷，那么应该将图像转换成 CMYK 模式，然后取样其颜色值，最后在 InDesign 中用 CMYK 值再创建该颜色。



使用图像编辑器中的吸管工具（上图醒目的部分）来得到要用的颜色值，然后在 InDesign 的 Swatches 窗格中用相同的值来定义该颜色（右）



使用颜色的淡色

将颜色应用于图像（或是全浓度或是较浅的淡色）可以大大改变图像的特性。下面的示例显示如何将颜色应用于对象从而使灰度的图像呈现新的外观。为了实现更加复杂的彩色化，最好使用像 Photoshop 或 Corel Photo-Paint 这样的图像编辑器。



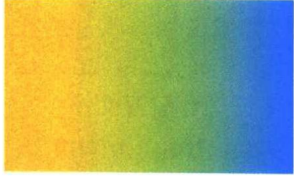
左上图是原灰度图像；其他的图像都应用了淡色。为了改变图像的前景色（通常是黑色），应该使用 Direct Selection 工具来选择图像，然后应用颜色或淡色色样。

注意：即使图像的背景透明，也不能通过对图形框架进行填充的方法来改变背景色（白色部分）

处理渐变

渐变（也称混合）为背景或图像增加了动感或深度。图像编辑器或图表程序（例如 Photoshop、Illustrator 或 CorelDraw）提供了非常不同的渐变控制，允许控制渐变的形状和样式。InDesign 具有近似于这些程序的能力，在某些方面甚至超过它们。

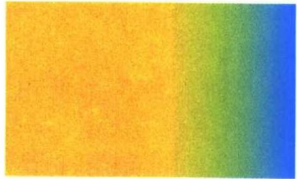
二色线性渐变



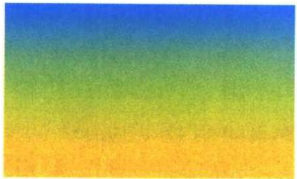
均匀分布，0i 角度



均匀分布，30i 角度



45% 起点，0i 角度

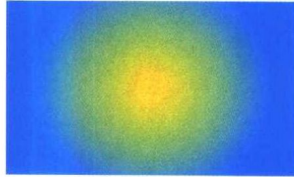


均匀分布 90i 角度

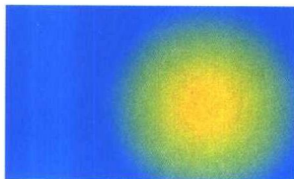


70% 中点，-40i 角度

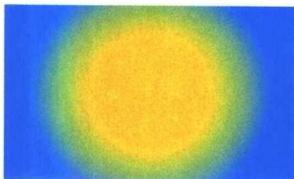
二色辐射渐变



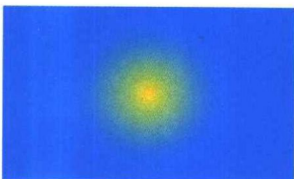
均匀分布



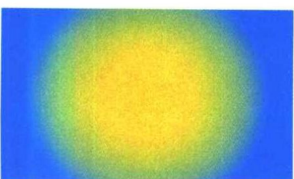
手动偏置，60% 中点



45% 起点

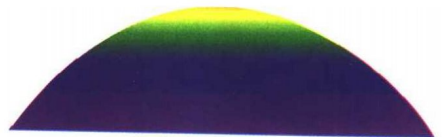
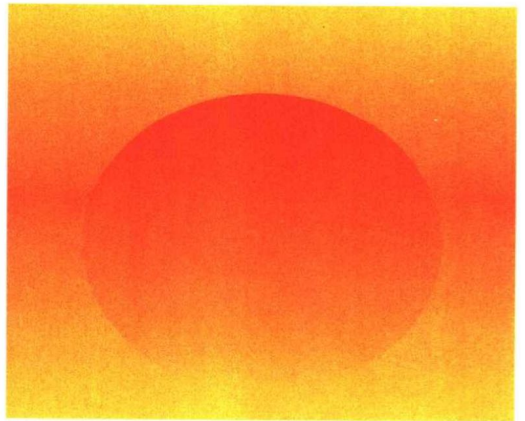
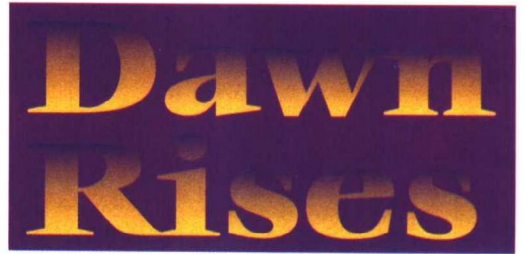


20% 中点



70% 中点

左边渐变例子：对起始和终止的颜色、渐变的中点、线性渐变和角度等使用不同的设置。下边是更复杂的渐变例子（第27章将讲述如何使用这些设置）



颜色配置文件

与大多数专业设计工具相似，InDesign 采用颜色配置文件帮助确保输出与原图像的颜色尽可能地接近（输出设备的性能和限制最终决定了接近的程度）。通过应用颜色配置文件和 InDesign 的 Rendering Intent 颜色设置，可以改变图像的输出特性。



比较原图像和修改过的插图。原图像采用 Generic CMYK 颜色配置文件，并用 Rendering Intent of Perceptual (Images) 进行设置。默认为像照片一样的图像。

最上面一行的图像：插图都是采用 Generic CMYK 颜色配置文件，但具有不同的 Rendering Intent 的设置，从左至右：Saturation (Graphics)、Relative Colorimetric 和 Absolute Colorimetric。

其余的插入图像都使用 Rendering Intent of Perceptual (Images)，但使用的配置文件不同。第二行图像采用三种 Kodak SWOP Proofer CMYL 配置文件，从左至右：Coated、Uncoated 和 Newspaper。

最后，第三行图像采用 Color LW 12/600 PS 配置文件（用于 Apple 彩色激光打印机）；最后一行插入的图像采用 3M Color Matchprint Euro 配置文件。

处理陷印

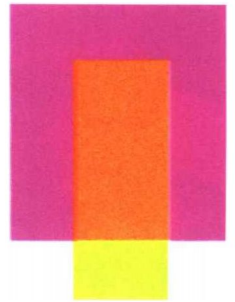
如果不将InDesign 文档输出到负片或直接输出到印板,并将其在标准卷筒胶印机(SWOP)上印刷,就不必担心陷印。但是如果进行专业输出就应该了解陷印事项。根据使用的输出设备的类型,InDesign 允许在某些情形下控制陷印。这些调节是全局的(影响文档中所有内容),因此如果需要对图形设定特殊的陷印设置(例如在像Illustrator 或 CorelDraw 这样的程序中需要这样做,这是创建图表的一部分工作)。InDesign 所提供的 一个局部控制就是是否对叠印或陷印进行描边和填充。



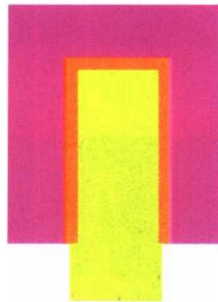
右图: 在InDesign 中
使用不同的陷印方
法。除了叠印外,每
一种方法都应用于文
档中的每个对象



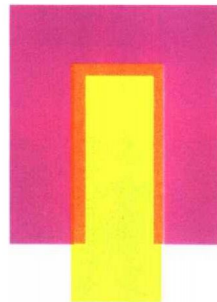
镂空(不叠印到相邻
颜色上)



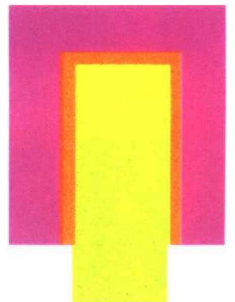
叠印



中心(浅颜色和深颜
色相互渗透)



阻塞(深颜色进入到
浅颜色中)

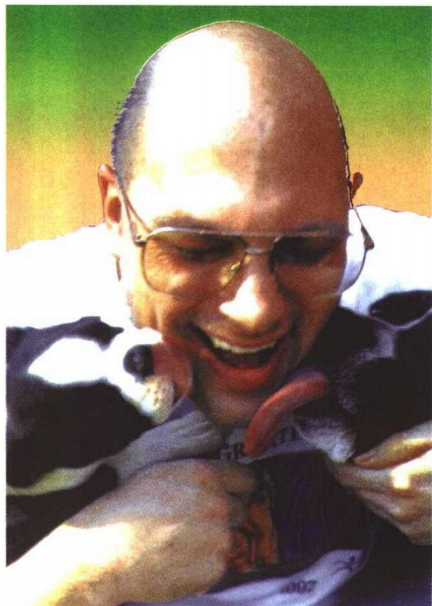


扩散(浅颜色进入
到深颜色中去)

InDesign 允许对相邻对象是否描边和填充叠印或陷印进行控制。左边的图像应用了不同的设置。顶端图像中的文本具有填充叠印和描边陷印;中间图像中的文本具有描边叠印和填充陷印;底端图像中的文本具有两种陷印(默认设置)

处理剪切路径

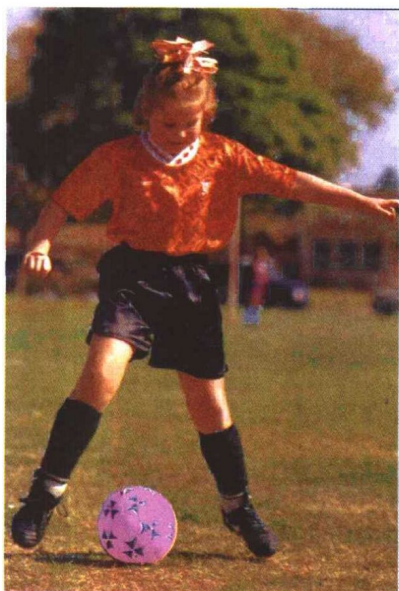
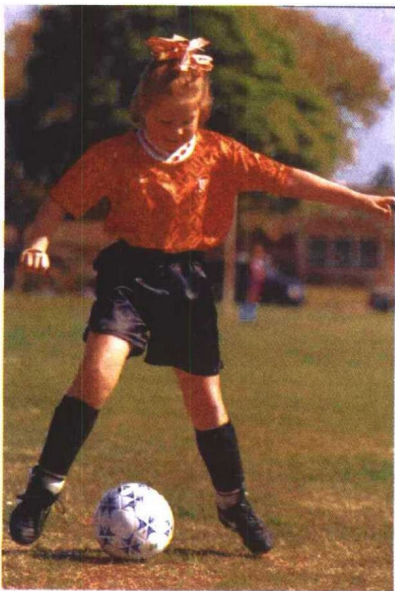
InDesign可以导入像Photoshop程序所创建的图像中的剪切路径(不可见的轮廓线),也可使用InDesign载入的图像来创建剪切路径。然而,剪切路径一旦生成便成为InDesign框架的边界。使用剪切路径可以创建紧密拟合的文本绕图,或者创建图像的蒙板(透过蒙板可以显示其他的对象)。



左上: 忽略剪切路径的导入图形; 右上: 启用剪切路径的同一图形。允许对剪切路径后面的框架进行渐变处理从而创建一个新的背景。

下端的一组图像相似, 但有一种例外: 创建不包括足球的剪切路径, 因此使剪切路径后面的框架变成彩色从而使足球也变成彩色。

InDesign 也可以通过忽略小于某种色相的图像的区域来创建自己的剪切路径(见第23章), 但是不像在Photoshop这样的程序中(可以指定实际的路径, 但是适合处理比较简单的图像)创建得准确



出版说明

美国 IDG“宝典”丛书是美国 IDG Books Worldwide 公司编辑出版的全球最畅销的计算机系列图书之一。本套丛书编写旨在满足读者想要快速获取最全面、最准确的计算机信息的日益需求。

宝典丛书侧重于完成具体任务,而不是学习随机功能。这套丛书不是繁琐冗长的使用手册或枯燥乏味的大部头参考书。宝典丛书的作者准确地告诉读者用计算机软硬件可以做哪些事以及如何做这些事。本丛书内容全面,结构合理,语言简单实用,易于理解。

宝典丛书的作者都是出类拔萃的学者、专家或职业作家,他们为你提供内行意见和独树一帜的提示和技巧。这些作者通过读者来信、培训讲座、电子邮件、用户小组以及咨询工作与用户保持着密切的联系。由于这些作者了解计算机日常实际使用情况并与读者保持直接联系,所以使这套宝典丛书具有明显的竞争优势。

本宝典丛书作者的写作经验丰富,他们以最有效的方式研究探讨某一专题。研究表明,读者踊跃购买计算机图书的原因之一是,想从计算机行家里手那里取经并有所收获。读者定会从这套宝典丛书中受益匪浅。

此外,作者还在该宝典丛书中列出或推荐了许多有用的软件。本系列丛书大都附带有 CD-ROM 光盘,光盘中包含有与该书的内容或主题有关的成功案例,免费、共享软件以及最新的软件测试版本。

无论是通读本书或选择性地阅读,还是一次只读一个主题,读者都会从中有所获益,并能找到希望的信息与答案。

在宝典丛书的组织翻译中,译者大都是国内知名的专家学者,他们多年从事计算机开发与应用、测试与培训,其渊博的知识、丰富的经验,充分体现在本丛书的各个章节中。翻译过程中,在忠实原著的基础上,充分体现国内读者的需求,而且在技术名词、术语和技术内容等方面力求通用、严谨、准确,一般采用“约定俗成”的通用译法。

宝典丛书以计算机中、高级用户为主要对象,内容丰富、权威,解释详细,示例和练习由浅入深,对高级话题和疑难问题的讨论深入细致,以适合于中高级计算机用户阅读。

译者序

InDesign 汲取 QuarkXPress 和 PageMaker 两种桌面排版系统的精华,将两者的高度结构化程序方式和自然化方式相结合,因此为杂志、书籍、广告、产品宣传册等要求复杂的设计工作提供了一系列更加灵活的桌面排版功能,增强了人们用排版工具软件表达观点、设想及学术交流的能力。有了它,不仅能在 InDesign 中制作出高质量的、富有灵气的简讯、杂志和类似的出版物,也可以让他人在网上和 CD-ROM 中浏览你丰富多彩的各种文档,或出版成正式刊物。

本书通过将 InDesign 的各种功能应用于实例,以及对诸如桌面设计、图像控制、颜色输出和电子排版等方面的内容进行细致深入地讲解,使读者能够更好地了解它无穷的魅力。无论读者是有一定经验的桌面排版人员,还是初学者,都会发现本书对你有所帮助。假如读者正在进行文件版面处理的工作,无论你原来桌面排版的水平与经验如何,只要有本书在手,无论是黑白色的公司简讯还是彩色宣传广告,都能应付自如。

参加本书翻译的有:董琳、张祖丽、巩英、黄宁、于晓耕、张剑茹、翟梦琴、武丽淳、黄维勇、菜靖、程湘梅、旗乌兰、刘丽荣、王安琪、董书卿、周荣先、王英祥、李京、鲁海书、刘尚华、牛顺亭、林红、田还喜、袁建洲、林义雄、徐家华和郝志芬等,董琳负责全书的统稿和审校。

译者

目 录

前言	(1)
第 1 部分 欢迎使用 InDesign	(7)
第 1 章 InDesign 能做什么	(9)
1.1 探索 InDesign 方法	(11)
1.1.1 基于框架的比喻	(11)
1.1.2 自由形式的比喻	(12)
1.2 理解全局控制和局部控制	(12)
1.1.1 选择工具	(13)
1.1.2 定义度量值	(13)
1.3 术语和概念的定义	(14)
1.3.1 排版术语	(14)
1.3.2 版面设计术语	(19)
1.3.3 颜色术语	(21)
1.3.4 印刷生产术语	(22)
1.3.5 网上排版术语	(22)
1.3.6 InDesign 术语	(23)
1.4 小结	(23)
第 2 章 漫游 InDesign	(25)
2.1 检查 InDesign 的应用程序文件夹	(25)
2.1.1 InDesign Defaults 文件	(26)
2.1.2 Plug-ins 文件夹	(27)
2.1.3 Required 文件夹和保存文件夹	(28)
2.2 探索文档窗口	(28)
2.2.1 标题栏	(29)
2.2.2 标尺	(30)
2.2.3 零点	(31)
2.2.4 滚动栏	(31)
2.2.5 粘贴板、页面和参考线	(32)
2.2.6 视图比例框	(33)
2.2.7 翻页按钮	(33)

2.2.8 页码框	(33)
2.3 使用工具	(34)
2.3.1 使用 ToolTips 和键盘快捷键	(34)
2.3.2 打开和关闭 Toolbox	(35)
2.3.3 选择工具	(36)
2.3.4 工具定义	(37)
2.4 使用选项板和窗格工作	(45)
2.4.1 操作选项板	(45)
2.4.2 使用选项板	(47)
2.4.3 检查选项板	(48)
2.5 复习菜单命令	(50)
2.5.1 File 菜单	(51)
2.5.2 Edit 菜单	(51)
2.5.3 Layout 菜单	(51)
2.5.4 Type 菜单	(52)
2.5.5 Object 菜单	(52)
2.5.6 View 菜单	(52)
2.5.7 Window 菜单	(53)
2.5.8 Contextual 菜单	(53)
2.6 小结	(54)
第 3 章 开始使用 InDesign	(55)
3.1 设置参考线参数	(55)
3.1.1 设置 General 参数	(56)
3.1.2 设置文本参数	(59)
3.1.3 设置 Composition 参数	(60)
3.1.4 设置 Units & Increments 参数	(61)
3.1.5 设置 Grids 参数	(64)
3.1.6 设置参考线参数	(65)
3.1.7 设置 Dictionary 参数	(66)
3.2 定义键盘快捷键	(67)
3.2.1 使用和修改默认快捷键	(68)
3.2.2 使用和修改 QuarkXPress 的快捷键	(70)
3.2.3 查看和打印快捷键	(70)
3.3 修改文档、文本和对象的默认值	(71)
3.3.1 修改文档默认值	(71)
3.3.2 修改文本默认值	(72)
3.3.3 修改对象默认值	(72)
3.4 修改视图默认值	(73)
3.5 增加默认颜色和样式	(74)

3.6 还原参数和默认值	(74)
3.7 改变 View(视图)	(75)
3.7.1 缩放和滚动	(75)
3.7.2 对象显示选项	(78)
3.8 打开多文件窗口	(80)
3.9 小结	(81)
第4章 创建、打开和保存文件	(83)
4.1 开始之前	(83)
4.2 创建一个新的出版物	(84)
4.3 打开文档和模板	(86)
4.3.1 打开文档与打开模板	(88)
4.3.2 转换其他软件建立的文件	(89)
4.3.3 导入文本文件	(91)
4.3.4 死机或断电后的文件恢复	(91)
4.4 保存文档和模板	(92)
4.4.1 保存文档与保存模板	(93)
4.4.2 如何不保存修改	(94)
4.4.3 保存文本、EPS、HTML、PDF 和预打印文件	(95)
4.5 小结	(97)
第2部分 框架和线条基础	(99)
第5章 添加文本框架、图形框架及直线	(101)
5.1 创建文本框	(102)
5.2 创建图形框架	(104)
5.2.1 修改框架的形状	(106)
5.2.2 在框架中放置图像	(107)
5.3 画直线	(108)
5.4 小结	(109)
第6章 操作框架和线条	(111)
6.1 选择对象	(111)
6.1.1 选择多个对象	(113)
6.1.2 取消选择对象	(114)
6.2 移动、缩放及删除对象	(114)
6.2.1 移动对象	(114)
6.2.2 改变对象的尺寸	(116)
6.2.3 删除对象	(117)
6.3 添加边框、填充及其他效果	(118)
6.3.1 添加边框	(118)

6.3.2 添加填充	(120)
6.3.3 给角添加特殊效果	(121)
6.3.4 对框架进行其他的操作	(122)
6.4 修改线条	(127)
6.5 小结	(128)
第7章 和谐地结合对象	(129)
7.1 叠放对象	(130)
7.1.1 改变一个页面中对象的叠放顺序	(130)
7.2 将对象集中到组里去	(132)
7.2.1 在组内组合	(133)
7.2.2 在组中选择对象	(134)
7.2.3 解开组	(135)
7.3 在框架中嵌套对象	(135)
7.3.1 在其他框架内嵌套框架	(135)
7.4 创建直接插入框架	(137)
7.4.1 用 Paste 命令创建直接插入框架	(137)
7.4.2 用 Place 命令创建直接插入框架	(138)
7.5 锁住对象	(139)
7.6 小结	(139)
第8章 省时的技巧	(141)
8.1 创建对象的复制件	(141)
8.2 在文档之间复制对象	(143)
8.3 对齐及分布对象	(143)
8.4 用参考线来准确定位对象	(145)
8.5 小结	(147)
第3部分 文本基础	(149)
第9章 准备导入的文本文件	(151)
9.1 决定在哪设计文件	(151)
9.2 导入文本文件	(153)
9.2.1 转换文本文件	(153)
9.2.2 保留文本文件中的特殊功能	(155)
9.2.3 避免文本文件的陷阱	(160)
9.3 使用标记文本	(161)
9.4 小结	(163)
第10章 对文本的处理	(165)
10.1 添加文本	(165)