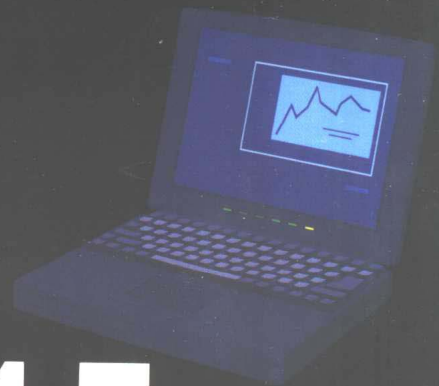




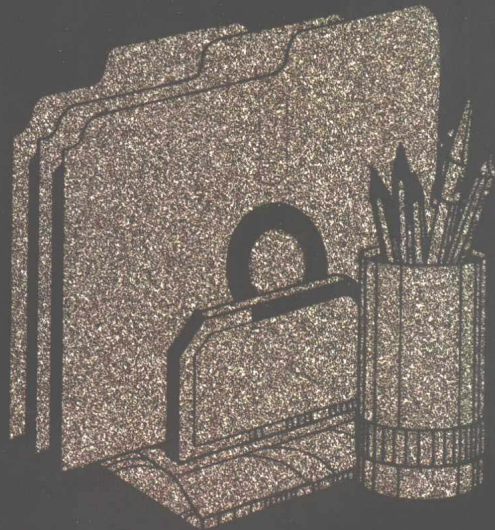
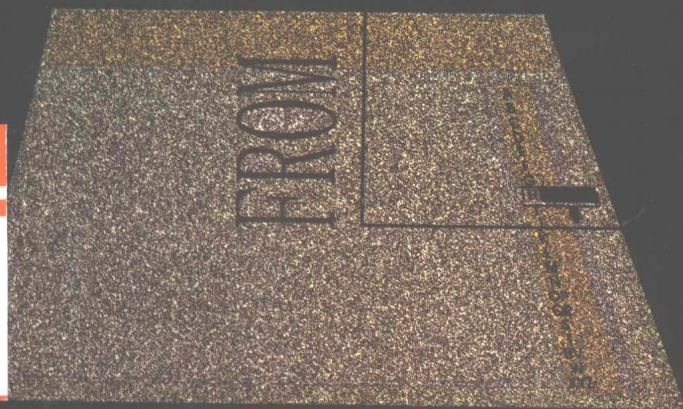
专业排版软件
功能超过QuarkXPress



Adobe InDesign 1.5

实用宝典

孙玉珊 周静蕾 靳瑞霞 编著



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

Adobe InDesign 1.5 实用宝典

孙玉珊 周静蕾 靳瑞霞 编著



清华大学出版社

(京)新登字 158 号

内 容 简 介

Adobe InDesign 1.5 是美国 Adobe 公司最新推出的专业排版软件。本书共分为 14 章, 循序渐进地介绍了它的使用方法和技巧, 主要内容包括 Adobe InDesign 能够实现的功能、基础操作、工作窗口、文字处理、使用样式、绘制图形、图文混排、图形对象的填充与描边、图层与路径、安排与变换对象、主页设置与版面布局、辅助版面设计以及在 Web 上发布出版物等。

本书在内容安排上由浅入深, 既注重了实用性和可操作性, 也强调了知识性和系统性, 对广大平面设计与排版人员具有相当高的参考价值, 也可作为各类职业学校师生的教材、自学参考书以及各类相关培训班的教材。

版权所有, 翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签, 无防伪标签者不得销售。

书 名: Adobe InDesign 1.5 实用宝典

作 者: 孙玉珊 周静蕾 靳瑞霞

出 版 者: 清华大学出版社 (北京清华大学学研大厦, 邮编: 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 许振伍

印 刷 者: 世界知识印刷厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787×1092 1/16 **印张:** 17.5 **字数:** 422 千字

版 次: 2001 年 4 月第 1 版 2001 年 4 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-04360-4/TP·2561

印 数: 0001~5000

定 价: 25.00 元

前 言

Adobe InDesign 1.5 是美国 Adobe 公司最新推出的专业出版软件。它具有高度的集成水平，能够使设计者自由发挥创造性。它不仅能够兼容 Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator，而且还能够转换或直接打开 QuarkXPress 和 Adobe PageMaker 文件。InDesign 具有高品质的排版功能和多种绘图工具，能够精确地控制版面设计。

Adobe InDesign 集成了 Photoshop、Illustrator 和 PageMaker 软件的核心组件，具有操作简单、易学易用等特点。它使用和 Photoshop、Illustrator 相同的绘图工具，如钢笔工具、渐变工具、直接选择工具、剪刀工具和缩放工具等。

在 InDesign 1.5 中，新增了吸管取色工具、平滑工具、橡皮工具和铅笔工具。使用这些绘图工具，可以控制图形、给路径填充或描边，将边框或文字转换为图形边框。主页设计方面，可以设置主页间的层次，可以修改主页和二级模板间的结构关系；新增了控制项用于在页面排版中跳过主版页面，对修改各种设置而不影响主版页面。除此之外，还改进了很多功能，如无限制撤消操作、文件级的关系层、数据库面板；还新增了多种查看页面的方式，因此可以一边编排本页一边查看它对下页版式的影响。

在文字处理方面，使用 InDesign 1.5 可以使文字沿着绘制的任意路径排布，也可以自定义填充类型，包括文字和位图，而且不需要定制 H&J（连字符和间距调整），软件提供了自动调整功能，因此可以显著提高排版效率。就设计文本形状来说，可以修改颜色和倾斜度来改变文本的属性，甚至能够编辑经过旋转、翻动、倾斜、遮照的文本。InDesign 还分享了其它 Adobe 产品的关键技术，例如 CoolType、制图模型（是 PostScript 的新名称）、Rainbow Bridge 颜色管理系统。凭借这些技术，就可以保存断开的线段、模拟缺失字的形状，在屏幕上显示或放大 EPS 数据，在带插图的文件中编辑贝济埃曲线，输出和 Photoshop 一样的颜色效果。

全书共分为 14 章，循序渐进地介绍了该排版软件的使用方法和技巧，各章节的内容简介如下：

第 1 章简单介绍了 Adobe InDesign 实现的功能、基本术语、软件的运行需求、安装过程、使用 InDesign 时获取帮助的方法以及基础操作。

第 2 章介绍了工作窗口中菜单栏、工具箱、工具面板、预览框等，并给出了简单的操作实例，为顺利使用 InDesign 1.5 开展工作打下了良好的基础。

第 3 章介绍了文本的输入与编辑、字符格式与段落格式的设置、查找与替换文本等基础操作，还重点介绍了创建文本框、设置文本框属性、向文本框中导入文字、链接多个文本框、删除文本框中内容以及拼写检查等的方法和技巧。

第 4 章介绍了样式这一高效排版方法的概念与定义，以及添加、定义、应用、复制、从文档中导入、删除样式的方法和技巧。

第 5 章从基本绘图工具的使用方法开始，介绍了路径和节点的概念以及使用矩形工具、

椭圆工具、钢笔工具、铅笔工具、Brushes 面板等用于从细微处表现复杂图形的工具的使用方法和技巧，并通过一个绘图实例引导用户熟练地掌握它们的使用方法。

第 6 章介绍了向文档中导入图像、设置图片的显示效果、图片与文本的融合以及管理链接和嵌入图像的方法和技巧。

第 7 章介绍了填充与描边的概念、使用颜色填充、创建渐变、图案填充以及设置描边属性的方法。

第 8 章介绍了图层的设计过程中的功能与添加、显示和隐藏、排列、移动、链接和复制图层的方法，还介绍了路径的概念及创建、编辑与复合路径的方法和技巧。

第 9 章首先介绍了排列多个对象的排放的方法和工具，然后介绍了使用排列与组合工具将选定的多个对象按照不同的方式进行排列与组合的方法。

第 10 章介绍了主版页面在长文档排版中的作用与设置方法，以及对页面进行编码、自动调整布局的方法。

第 11 章介绍了设置打印页面、确定打印方式、指定打印质量以及根据不同的需要进行较专业的打印设置的方法等，还着重讲解了有关图像链接的问题。

第 12 章介绍了 HTML 语言和网络的基础知识，以及在 InDesign 中创建可以在 World Wide Web 上电子发布的 PDF 文件、HTML 页面等的方法。

第 13 章介绍了标尺、辅助线、文档基线网格等辅助选项在精确定位方面的作用与使用方法，以及在 Preferences(首选项)对话框中修改键盘增量、度量单位、撤消操作的次数、辅助线和网格线等参数的方法和技巧。

第 14 章以产品说明书、杂志封面、明信片 and 杂志内容为例，综合地介绍使用 InDesign 进行版面设计的方法和技巧。

本书在内容安排上由浅入深循序渐进，既注重实用性和可操作性，也强调知识性和系统性，对广大平面设计与排版人员具有相当高的参考价值，也可作为各类职业学校师生的教材、自学参考书以及各类相关培训班的教材。

作者

目 录

第 1 章 InDesign 1.5 概览	1
1.1 Adobe InDesign 简介	1
1.2 InDesign 基本术语	2
1.3 出版流程	3
1.4 安装	4
1.4.1 系统需求	4
1.4.2 安装 InDesign 1.5	5
1.4.3 启动 InDesign 1.5	10
1.5 使用帮助	12
1.5.1 目录式帮助	12
1.5.2 通过 Internet 获取帮助和更新信息	13
1.6 InDesign 1.5 基础操作	16
1.6.1 新建文件	16
1.6.2 打开文件	19
1.6.3 保存和关闭文件	20
第 2 章 熟悉 InDesign 1.5 工作环境	22
2.1 InDesign 1.5 界面概览	22
2.1.1 标题栏	22
2.1.2 菜单栏	24
2.1.3 工具箱	25
2.1.4 编辑窗口	26
2.1.5 面板	28
2.2 绘图工具箱	29
2.2.1 Adobe Online 按钮	30
2.2.2 Selection 和 Direct Selection 工具	30
2.2.3 Pen 工具和 Text 工具	30
2.2.4 Pencil 工具和 Line 工具	31
2.2.5 Rectangle Frame 工具和 Rectangle 工具	32
2.2.6 Rotate 工具和 Scale 工具	32
2.2.7 Shear 工具和 Free Transform 工具	33
2.2.8 Eyedropper 工具和 Gradient 工具	33
2.2.9 Hand 工具和 Zoom 工具	34

2.2.10 颜色指示器	34
2.3 InDesign 1.5 中的面板	35
2.4 视图管理与控制	39
2.4.1 视图尺寸	39
2.4.2 抓手工具与缩放工具	40
2.4.3 Navigator 面板	41
第 3 章 处理文本	43
3.1 创建文本框	43
3.2 设置文本框属性	44
3.2.1 设置栏数和槽宽	44
3.2.2 设定固定栏宽	45
3.2.3 边间距	45
3.2.4 设置基线	45
3.2.5 指定文本排列方式	46
3.3 向文本框中导入文字	48
3.4 录入与编辑文本	50
3.4.1 录入文本	51
3.4.2 添加文本	52
3.5 导入文本	53
3.6 格式化文本	54
3.6.1 使用 Character 面板和 Paragraph 面板	54
3.6.2 指定字体	55
3.6.3 应用字形	56
3.6.4 指定字号	56
3.6.5 设置字符行距	57
3.6.6 调整字符间距	58
3.6.7 设置文本段落说明	59
3.7 拼写检查	61
第 4 章 创建和应用样式	64
4.1 样式的概念与定义	64
4.1.1 Character Styles 面板	64
4.1.2 Paragraph Styles 面板	65
4.2 添加新样式	66
4.3 定义样式	67
4.3.1 定义文本样式	67
4.3.2 定义段落样式	71

4.4	应用样式	76
4.4.1	应用字符样式	76
4.4.2	应用段落样式	77
4.5	修改样式	77
4.6	复制样式	78
4.7	从文档中导入样式	79
4.8	删除样式	80
4.8.1	删除文本中的样式	80
4.8.2	删除从未用过的样式	80
第 5 章	绘制基本图形	82
5.1	InDesign 1.5 中路径和节点	82
5.1.1	路径和节点	82
5.1.2	基本图形对象	84
5.2	使用矩形工具绘图	85
5.2.1	绘制矩形	85
5.2.2	精确绘制矩形和正方形	86
5.2.3	修改矩形样式	87
5.2.4	创建有一定角度的矩形	89
5.3	使用椭圆工具	89
5.3.1	绘制圆和椭圆	89
5.3.2	椭圆工具应用实例	90
5.4	使用钢笔工具	92
5.4.1	绘制直线	92
5.4.2	曲线和曲线控制柄	93
5.5	使用铅笔工具	94
5.5.1	绘制自由形状的路径	94
5.5.2	设置铅笔工具的属性	94
5.6	使用 Brushes 面板	96
5.6.1	笔刷形状	97
5.6.2	编辑笔刷形状	97
5.6.3	创建自定义笔刷	102
5.7	绘图实例	102
第 6 章	图文混排	106
6.1	导入图像	106
6.1.1	导入普通图像	106
6.1.2	从文档中复制图像	110

6.1.3 作为图形导入 PDF 文件	110
6.2 设置图形内容与框架	112
6.2.1 调整图形框架	112
6.2.2 使用图形框架匹配内容	113
6.2.3 调整内容匹配图形框架	114
6.3 图片与文本的融合	115
6.3.1 图像周围环绕文本	115
6.3.2 导入随文本移动的图形	117
6.4 管理链接和嵌入图像	119
6.4.1 链接图形文件	119
6.4.2 嵌入图形文件	120
第 7 章 填充与描边	122
7.1 使用不同的色彩模式	122
7.1.1 使用 Color 面板查看色彩模式	122
7.1.2 RGB 模式	123
7.1.3 CMYK 模式	124
7.1.4 Lab 模式	126
7.2 填充与描边基础	126
7.2.1 工具箱中的填充与描边按钮	126
7.2.2 对填充和描边应用颜色	127
7.3 选择颜色与区域填充	128
7.3.1 从图像中选择颜色	128
7.3.2 使用不同的颜色库	130
7.3.3 使用 Swatches 面板	131
7.4 创建渐变填充	133
7.4.1 直线渐变填充	133
7.4.2 径向渐变	135
7.4.3 使用多色渐变填充	136
7.5 使用图案	137
7.5.1 选择图案	138
7.5.2 创建图案	138
7.6 使用 Stroke 面板	139
7.6.1 描边宽度	140
7.6.2 描边封头连接样式	141
7.6.3 断续线条	141

第 8 章 图层与路径	142
8.1 使用图层	142
8.1.1 Layers 面板	142
8.1.2 图层的基本操作	143
8.2 创建路径	146
8.2.1 绘制路径	147
8.2.2 绘制组合路径	149
8.3 编辑路径	151
8.3.1 选择并修改路径或锚点	151
8.3.2 延伸与闭合路径	154
8.3.3 连接多条路径	156
8.3.4 修改路径形状	156
8.4 复合路径	157
8.4.1 创建复合路径	157
8.4.2 释放复合路径	158
第 9 章 安排与变换对象	159
9.1 安排对象的前后顺序	159
9.1.1 Arrange 级联菜单	159
9.1.2 将对象放到后面	160
9.1.3 将对象放到前面	160
9.1.4 将对象向后移动一步	161
9.1.5 将对象向前移动一步	161
9.2 组合、锁定与隐藏对象	161
9.2.1 组合与解除组合	161
9.2.2 锁定与解锁对象	162
9.3 对象的分布与对齐	163
9.3.1 Align 面板	163
9.3.2 对齐对象	164
9.3.3 分布对象	165
9.4 对象的变换	166
9.4.1 挑选变换对象	166
9.4.2 Transform 级联菜单	167
9.4.3 移动对象	168
9.4.4 缩放对象	168
9.4.5 旋转对象	169
9.4.6 修剪工具	170
9.5 综合练习	171

第 10 章 主页与文档管理	176
10.1 Pages 面板	176
10.2 使用主版页面	177
10.2.1 建立主版页面	177
10.2.2 复制主版页面	178
10.2.3 删除主版	179
10.2.4 从一个文档复制主版到另一个文档中	179
10.3 应用主版页面	180
10.4 对页面编码	181
10.4.1 设置编码方式	181
10.4.2 设置自动更新页码	182
10.4.3 给文档划分章节	183
10.5 自动调整布局	184
第 11 章 打印出版物	186
11.1 在 Windows 中打印	186
11.1.1 安装驱动程序	186
11.1.2 设定文档打印属性	190
11.2 分色和混色打印	194
11.3 高级打印设置	195
11.3.1 缩放和拼接打印文档	195
11.3.2 图形输出设置	196
11.3.3 打印页面标记	198
11.4 通过打印摘要修改文档	199
11.4.1 生成准备摘要	199
11.4.2 检查字体状态	199
11.4.3 演示图像链接	202
11.4.4 检查复制专色	202
11.4.5 查看打印设置	203
11.4.6 打印演示报告	203
第 12 章 Web 和电子出版物	205
12.1 HTML 语言和因特网	205
12.1.1 HTML 简介	205
12.1.2 HTML 与 Web 的关系	206
12.2 导出 HTML 文件	207
12.2.1 颜色转换	207
12.2.2 将 InDesign 文件转换为 HTML 文档	209

12.2.3 转换为 HTML 文档的限制	214
12.3 创建或导入 PDF 文件	215
第 13 章 辅助版面设计	219
13.1 定制屏幕组件	219
13.1.1 显示或者隐藏标尺	219
13.1.2 显示网格线	219
13.1.3 显示工具箱和面板	220
13.1.4 使用辅助线	221
13.2 使用文本基线网格	222
13.3 设置系统颜色	224
13.4 使用 Preferences 设置	225
13.4.1 General (通用参数)	225
13.4.2 Text (文本)	227
13.4.3 Composition (作品)	228
13.4.4 Units & Increments (单位与增量)	228
13.4.5 Grids (网格)	229
13.4.6 Guides (标线)	230
13.4.7 Dictionary (词典)	230
第 14 章 应用实例解析	232
14.1 说明书	232
14.2 制作杂志封面	241
14.3 制作明信片	246
14.4 杂志内容	253

第 1 章 InDesign 1.5 概览

Adobe InDesign 1.5 软件是美国 Adobe 公司最新推出的，为图形设计者和艺术家开发的专业出版软件。它具有高度的集成水平，能够使设计者自由发挥创造性。InDesign 能够兼容 Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator，并且能够转换 QuarkXPress 和 Adobe PageMaker 文件。它实现了高品质的排版功能，提供了强大的绘图工具，并且能够精确地控制版面。InDesign 主要面对专业出版界、图形设计人员、艺术家以及印刷前专业人员，用于制作精美印刷品。

本章的主要内容如下：

- InDesign 简介
- InDesign 基本术语
- 桌面出版的流程
- 安装 InDesign 1.5
- 使用帮助
- InDesign 1.5 的基础操作

1.1 Adobe InDesign 简介

Adobe InDesign 集成了 Photoshop、Illustrator 和 PageMaker 的核心组件，操作简单，易学易用。本制作采用了一种广大页面设计人员喜欢的“线性”方法，而不仅仅使用大量面板。虽然对于一些简单文件，大家还可以用 Microsoft Word 进行排版，但若遇上要求较高的和较复杂的版面，便要使用专业的排版软件。其实，无论是 PC 机还是 Mac，专业的排版软件一向不多，其中较著名的有 QuarkXPress、PageMaker、InDesign 等。

InDesign 使用和 Photoshop、Illustrator 一样的绘图工具，如钢笔工具、渐变工具、直接选择工具、剪刀工具和缩放工具等。在 InDesign 1.5 中，新增了吸管取色工具、平滑工具、橡皮工具和铅笔工具。使用这些绘图工具，可以帮助用户控制图形，填充路径或给路径描边，将边框或文字转换为图形边线。从 Illustrator 中粘贴进来的图形可以转换成 InDesign 的物体，并用 InDesign 的 Bezier（贝济埃）工具进行修改。其他相同的特性包括和 Photoshop 相同的浏览器以及和 PageMaker 类似的主版项目。

InDesign 借鉴和使用了许多优秀软件中的创意和工具包。同 Adobe 家族的其他产品一样，InDesign 的界面包括可伸缩面板、导航面板和快捷键，和 PageMaker 一样，InDesign 能使用 Place 命令直接调入文本和图像。InDesign 的 Illustrator 中还包含多边形和贝济埃曲线制作工具，与 QuarkXPress 相类似，InDesign 支持带帧的页面设计并能在单个剪贴板上包含一个文件的所有页面。

和 QuarkXPress 一样, InDesign 提供了多种主页 (Master 页), 包含文本和图片占位符, 但 InDesign 中可以设置主页的层次, 因此可以修改主页和二级模板间的结构关系。InDesign 设进了很多功能, 例如无限制撤消操作、文件级的关系层、资料库面板, 此外还有两个惹人喜爱的特点, 第一是提供了多种页面的方式, 因此可以一边编排本页一边观察对下页版式的影响, 第二个特点是把标尺作为独立体来处理, 能使用定位面板在某个层上精确定位并存储标尺信息。此外, 新增了控制项用于在页面排版中跳过主版页面, 使修改各种设定而不影响主页。

文字处理方面, (可以从四个 kerning (字距微调) 选项中进行选择, 它们是 manual、optical、metrics 和 range, 也可以直观地看到字母间的距离, 这对于使用不同的字体和大小的情况尤其有用。InDesign 具有一个非常好的排版工具, 就是 Multi-Line Composer (多行合成器), 它可以判断可能的断字, 并给出最好的选择。) InDesign 1.5 可以使文字沿着绘制的任意路径排布, 并可以自定义填充类型, 包括文字和位图。自动文字绕图设置可以应用在所有导入的位图和矢量图形上, 也可以用钢笔和直接选择工具调整环绕图的路径。InDesign 中不需要定制 H&J (连字符和间距调整), 软件提供了自动调整功能, 因此可以显著提高排版效率。举例来说, 多线程编辑器可以根据段落里的文字情况调整字间距和行间距, 以保证页面中使用最少的连字符而获得最佳的间距效果。InDesign 的字距调整和边缘调整功能还能根据不同的字体均匀地安排每个单字的位置。

对设计文本形状来说, InDesign 的强大功能更是无与伦比。它可以修改颜色和倾斜度的文本的属性, 甚至能够编辑旋转、翻动、倾斜、遮罩过的文本。InDesign 还分享了其他 Adobe 产品的关键技术, 例如 CoolType、制图模型 (是 PostScript 的新名称)、Rainbow Bridge 颜色管理系统。凭借这些技术, 就可以保存断开的线段、模拟缺失字的形状, 在屏幕上显示或放大 EPS 数据, 在带插图的文件中编辑贝济埃曲线, 输出和 Photoshop 一样的颜色效果。

在 InDesign 中, 图层是非常重要的组成部分, 其中包含有文字、图像和矢量图形等组件, 可以改变图层之间的顺序, 锁定或隐藏它们, 就像 Photoshop 中一样。

此外, InDesign 提供了插件的功能, 可以在其中使用其他开发商提供的插件。InDesign 1.5 提供了 Configure Plug-Ins 对话框来管理各种插件, 可以为不同的项目建立不同的插件集。输出文档时, InDesign 表现得非常出色。在安装 Distiller 的情况下, 可以直接输出 PDF 文件。打印时, InDesign 会为用户的服务对象生成一个一般性的说明文件; 对低级样本, 还能使用快速通道来只传送其图像的可见部分。

1.2 InDesign 基本术语

如果用户使用过任何一个 Adobe 公司的应用软件, 那么在 InDesign 中就会有一种似曾相识的感觉。在 InDesign 中, 有许多与该公司其他应用软件相同的术语, 而且它的工作方式与其他 Adobe 应用软件很相像。

如果用户没有使用过 Adobe 公司的其他应用软件, 那么也不用着急, 因为 Adobe InDesign 中的术语很容易理解, 在使用过程中不难掌握它们。

在 InDesign 中会经常使用如下术语：

Object (对象)：对象是 InDesign 中所有作品的基础，页面上放置或绘制的任何一个图形、框架或线条都是对象。此外，所有的文本、颜色和图形都可以包含在对象中，或者应用在对象上。

Shape (形状)：形状是 InDesign 中任何一个绘制的对象，可以使用图像或文本进行填充。

Path (路径)：路径很像一条曲线。它可以来自非封闭的形状，比如一个线段，也可以来自封闭的形状，比如圆形或正方形。路径可以被精确绘制或编辑，它是矢量信息定义的。

Frame (框架)：当用户把文本或图形放到一个形状中后，该形状就变成了框架。文本框架包含文本，而图形框架则包含图形。在绘制形状时，用户不用把图形指定为文本或图形框架。形状在被文本填充时就自动变为文本框架，被图形填充时就被自动定义为图形框架。

Placeholder (占位符)：用户可以绘制准备以后进行填充的占位符。形状、框架和占位符在页面编辑过程中的作用是完全相同的。

Bounding Box (边界框)：边界框是封闭所有对象的矩形、圆形或多边形。用户可以使用边界框来完成调整对象尺寸和形状、斜切对象以及重新定位对象等的操作。

Anchor Points (锚点)：路径是一系列在端点处带有锚点的线段定义的。无论是直线还是曲线，都是通过锚点来定义线段的形状的。用户可以使用绘图工具中的 Pen (钢笔) 工具来编辑锚点，以绘制精确的形状和框架。

Plug-in (插件)：在 Adobe InDesign 中，插件可以用来增强系统功能。一个插件实际上就是一个小应用程序，把它放到一个指定的文件夹中，可以增加应用程序的特征或功能。有些插件是 Adobe 公司随 InDesign 应用软件一起提供的，有些插件则是第三方开发商提供的。

Thread (串接)：串接是文本从一个文本框架跳转到另一个文本框架，用户可以把文本从一个文本框串接到任意数量的其他文本框中。

1.3 出版流程

和其他创作过程一样，桌面出版的流程从人脑的基本构思开始，到用户获得所需的效果为止，其具体过程将直接影响该出版物的创作质量。一般来说，桌面出版的具体流程包括如下几个步骤：

- 草稿或文本的创作
- 图形和插图的制作
- 计算机上的初始布局和设计
- 输出和打样
- 计算机上的制作工作
- 输出和打样(第二稿)
- 分色片的输出
- 出版印刷

因为不同用户在制作中承担不同角色，所以有些用户不会参与桌面出版流程中的所有

步骤。例如，对一个排版工作者来说，可能仅从事计算机上的初始布局 and 设置，但如果要自己创作一个杂志或者出版物，那么需要一步步地执行该流程中的所有步骤。

1.4 安装

购买 InDesign 软件之后，就可以着手软件安装。本节中首先介绍安装之前需要考虑的计算机软件、硬件环境，然后给出具体的安装步骤，只需遵循这些步骤，并注意其中的一些注意事项，就可以成功地将 InDesign 1.5 安装到计算机上。为了能够正确地安装，顺利地运行 InDesign 1.5，除了在本本地机上需要安装 Windows 95/98/2000，还需考察计算机的硬件配置是否满足 InDesign 1.5 的基本要求。

1.4.1 系统需求

良好的硬件配置是操作系统和应用程序高效率运行的必备条件，在力所能及的情况下，建议用户采用较高的硬件配置。这里讲的硬件配置包括计算机的 CPU、内存、硬盘、打印机等，下面介绍 InDesign 1.5 对计算机硬件的具体要求。

1. CPU

要运行 InDesign 1.5，CPU 最低要求是 Pentium 级芯片，主频不低于 100MHz 而 Pentium II、Pentium III 的优势十分明显，因此在条件允许的情况下，推荐使用 Pentium II 以上 CPU。至于低于 Pentium 级的芯片，从学习 InDesign 1.5 的角度出发也是可以的，但要实际从事页面排版及绘图工作，会感到心有余而力不足。

2. 内存

计算机的内存(RAM)在 16MB 以上，安装、运行 InDesign 1.5 应该没有问题，但内存从 16MB 提升到 32MB，计算机的性能能够提高 40%以上。在使用 InDesign 1.5 进行页面设计及绘图时，计算机工作速度迟滞，则增加内存应该是提高计算机性能的首选方法。内存低于 32MB 时，有人会考虑使用虚拟内存，但内存的访问速度是硬盘访问速度的 200 倍以上，因此使用虚拟内存将不可避免地降低 InDesign 1.5 的运行效率。

3. 硬盘

InDesign 1.5 运行过程中，硬盘有两方面作用，即存放临时文件和用户文件。临时文件是应用程序在不同组件之间交换数据的一种形式。如果没有特别地设定，临时文件总是存放在硬盘的活动分区，因此可以将 InDesign 1.5 安装在硬盘的非活动分区，这样就可以保留较大的空间用于存储临时文件。在关闭 InDesign 1.5 之后临时文件将被取消。建议安装 InDesign 1.5 之后，至少保留 100MB 的硬盘自由空间，否则可能在运行过程中显示硬盘空间不足提示。

4. 显示卡

InDesign 1.5 对显卡分辨率的最低要求为 640×480 ，颜色深度达到 8 位以上，即能够同时显示 256 种颜色。因为 InDesign 1.5 是以 Windows 95/98/2000 作为操作平台的，所以支持上述操作系统的 ISA、PCI、AGP 等显卡都可以很好地与 InDesign 1.5 配合使用。

为了提高页面的显示速度和精度，显卡的内存配置也非常重要，在满足显卡的分辨率、颜色深度的情况下，显存应该不少于 1MB。如果 InDesign 1.5 运行在 Pentium II 计算机上，选用 AGP 显示卡时，它的最低显存应该达到 4MB。

5. 其他硬件

在计算机配置的可选硬件中，如果用户需要打印自己的创作成果，一台质量优异、性能稳定的彩色喷墨打印机是必不可少的。光驱、鼠标都是应该具备的硬件，毕竟应用程序或操作系统的安装程序存储在软盘上的时代已经一去不复返了，而且仅仅依靠键盘在 InDesign 中进行图像编辑的操作也是不可想象的。

1.4.2 安装 InDesign 1.5

在安装 InDesign 1.5 之前，需要关闭除 Windows 操作系统之外的所有应用程序，尤其是关闭杀毒程序。如果运行病毒检查程序，可能中断 InDesign 1.5 的安装过程。

当计算机的软、硬件环境达到安装 InDesign 1.5 的基本要求，并且做好了安装前的准备工作之后，就可以着手安装 InDesign 1.5。下面以 Windows 98 中文操作系统为例，介绍 InDesign 1.5 的安装过程。

安装 InDesign 1.5 的操作步骤如下：

(1) 打开计算机电源，启动 Windows 98 操作系统后，将 InDesign 1.5 安装盘插入光驱。

(2) 双击桌面上【我的电脑】图标，在打开的【我的电脑】对话框中双击光盘驱动器图标后，运行 Setup.exe 文件。这时屏幕上将显示如图 1.1 所示的开始画面，它的右下方显示安装向导的初始化过程的进度条。

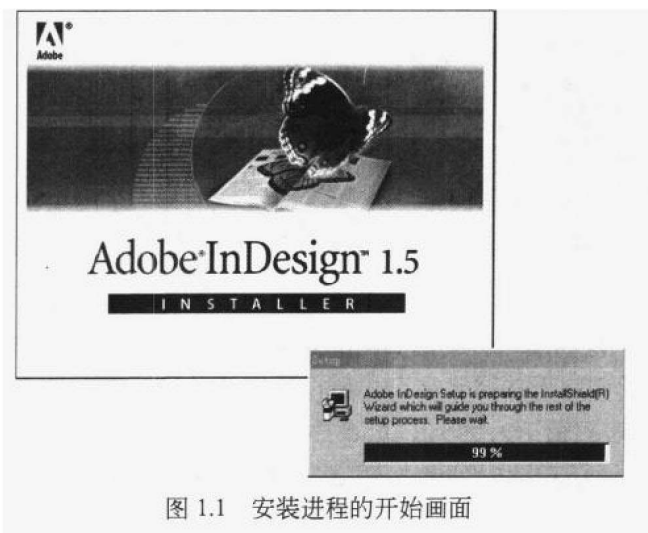


图 1.1 安装进程的开始画面