

Mastering Adobe InDesign

Adobe InDesign

从入门到

精通

[美] Mike Cuenca 著
Renée LeWinter
毛选 乌鹤柏 党新宇 译

Adobe InDesign是Adobe公司新开发的一个页面排版软件。该软件不仅具有强大的排版能力，而且还结合了Adobe Photoshop和Illustrator的许多图形图像处理技术。



电子工业出版社

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

内 容 提 要

InDesign是Adobe公司新开发的一个页面排版软件,集强大的电子排版功能和许多种图像处理功能于一身。本书的撰写目的就是从小型出版、数字图形和数字文件格式等基本原理入手,引导读者循序渐进地了解并掌握文本的输入与编辑、图形和文本的混排与集成、图层的组织与布局、文本的高级格式化,以及其他一些高级的操作。

本书具有很强的友好性,无论是排版新手还是出版业的行家,无论是Windows用户还是Mac机的拥戴者,都能从中受益。



Copyright©2000 SYBEX Inc., 1151 Marina Village Parkway, Alameda, CA 94501.
World rights reserved. No part of this publication may be stored in a retrieval system, transmitted, or reproduced in any way, including but not limited to photocopy, photograph, magnetic or other record, without the prior agreement and written permission of the publisher.

本书英文版由美国SYBEX公司出版,SYBEX公司已将中文版独家版权授予中国电子工业出版社及北京美迪亚电子信息有限公司。未经许可,不得以任何形式和手段复制或抄袭本书内容。

图书在版编目(CIP)数据

Adobe InDesign从入门到精通/(美)库科(Cuenca, M.), (美)莱温特(LeWinter, R.)著;
毛选等译.-北京:电子工业出版社,2000.9

书名原文:Mastering Adobe InDesign

ISBN 7-5053-6195-3

I. A… II. ①库… ②莱… ③毛… III. 排版-应用软件, Indesign IV. TP803.24

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第70307号

书 名: Adobe InDesign从入门到精通

著 者: [美] Mike Cuenca Renée LeWinter

译 者: 毛 选 乌鹤柏 党新宇

责任编辑: 魏 军

印 刷 者: 北京天竺颖华印刷厂

装 订 者: 三河金马印装有限公司

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 电话: 68279077

北京市海淀区翠微东里甲2号 邮编: 100036 电话: 68207419

经 销: 各地新华书店

开 本: 787×1092 1/16 印张: 33.5 字数: 850千字

版 次: 2000年9月第1版 2000年9月第1次印刷

书 号: ISBN 7-5053-6195-3

TP·3332

定 价: 55.00元

版权贸易合同登记号 图字: 01-1999-3569

凡购买电子工业出版社的图书,如有缺页、倒页、脱页,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系。

谨以本书爱献给我的儿子Austin。

谨以本书纪念我的父亲。

致 谢

我想感谢我的代理人，B工作室的Neil Salkind先生，感谢他辛苦的工作和无限的活力。我也想感谢把我带进这个项目的Cheryl Applewood先生。Dann McDorman做了大量工作，Susan Glinert也一样。当然，我还必须感谢Adobe Systems有限公司，感谢他们出品了另一个杰出的应用程序，使许多像我一样的设计师和从事视觉新闻的记者能更容易地完成工作。

Mike Cuenca

我想利用这一机会表达我对下列个人和公司的谢意：

感谢McLsaac Computer Solutions公司的Tom McLsaac先生，他在我开发附录D“**InDesign**的脚本设计”时提供了帮助。

感谢Carol Reid，Corbis Images（版权免税部）公司的营销主任，感谢他允许我使用来自Corbis Images CD-ROM集的照片：Destination Africa, Volume 145和Architecture & Real Estate, Volume 74。

感谢Adobe公司的**InDesign beta**程序测试小组，感谢他们把我也包括在内。

感谢那些把他们的**InDesign**插件及其他产品的信息提供给我的公司。

感谢我的代理人，B工作室的Neil J. Salkind和David以及Sherry Rogelberg，感谢他们不懈的支持和友谊。

还要感谢Sybex公司的Amy Romanoff、Kristine O'Callaghan、Franz Baumhackl、Tony Jonick、Maureen Forsys、Jennifer Durning以及该生产小组的其他所有成员。

把我最真挚的谢意送给Cheryl Applewood、Dann McDorman和Susan Glinert。

Renée LeWinter

译者序

随着图像处理和电子排版技术的迅速发展，图像和电子排版技术的日益渗透和结合，以及PC和PowerPC在各行各业的应用和普及，各式各样的图像处理和电子排版软件也随之面市。但是，目前的图像处理和电子排版软件都各偏重于一个方面。要么图形处理能力很强，而排版功能极弱；要么排版功能特强，而图形处理能力极弱。Adobe InDesign在两方面进行了尝试。

InDesign是Adobe公司新开发的一个页面排版软件。该软件不仅具有强大的排版能力，而且还结合了Adobe Photoshop和Illustrator的许多图形图像处理技术。

本书的目的是帮助读者了解和掌握Adobe InDesign从安装到最高级操作的方方面面，而组织方法则是先帮助读者掌握基本操作，然后帮助读者精通更复杂的操作。即使读者对Adobe InDesign已经有了一定的了解，也可以从本书中学到一些高级操作。本书既适用于Windows用户，又适用于Macintosh用户。

本书共分五大部分。第一部分首先介绍了桌面出版、数字图形和数字文件格式的基本原理，以及InDesign的基本布局及其全部工具、选项板和快捷键。

然后，介绍了文件的基本操作、基本形的绘制和着色、文本的输入和编辑、图形与文本的混排和集成以及文档的打印。

第二部分首先介绍了文本的各种属性、对象库、彩色文档的制作。然后，介绍了图层、图层操作以及图层的组织和设计布局。

第三部分深入介绍了文本的高级格式化，其中包括文本外观、文本“串接”、文本段落的控制。然后，描述了页面对象的尺寸、形以及位置的修改和页面对象的扭曲。

本部分的最后讨论了文档原版页面的建立、页边和栏的设置以及页码的添加、删除以及修改。

第四部分向读者介绍了如何掌握那些最高级的操作和最难的过程。首先，介绍了路径绘制工具和路径的绘制，还介绍了Bézier曲线以及如何使用它们来修改路径的形。

其次，介绍了如何为印刷准备文档，如何生成四色片以及如何“陷印”颜色。最后讨论了如何用PDF格式输出文档，以及如何把文档输出为能在Web网上出版的HTML页面。

第五部分是附录。附录A不仅提供了安装指导，而且提供了在Adobe InDesign中工作所需的各种有用资源。附录B综合性地描述了InDesign的桌面菜单、命令和功能等元素。

附录C介绍了色彩校正的重要内容。附录D描述了如何在InDesign中使用脚本设计来自自动化许多常用操作。附录E包含了一个表，该表列出了QuarkXPress、Adobe PageMaker和Adobe InDesign中的等效命令。

参加本书翻译的有毛选、乌鹤柏和党新宇。我们在翻译时力求信、达、雅，但由于时间仓促，水平有限，错误和不妥之处在所难免，恳请广大读者谅解，并欢迎批评指正。

译者

引 言

本书的撰写目的是帮助读者了解和掌握Adobe InDesign从安装到最高级操作的各个方面，本书的组织方法是先帮助读者掌握基本操作，然后帮助读者精通更复杂的操作。这样，读者可以逐渐建立自己的阅读信心，并根据需要来安排阅读进度。

即使读者对Adobe InDesign已经有了一定的了解，也可以从本书中学到最常用的操作。从本书中，读者将会找到各种难易程度的操作练习，而且这些练习都是按照易于理解的循序渐进的形式来组织的。

在阅读本书的过程中，读者将会发现本书已按照难易程度而非操作类型分成了几个部分。例如，在第一部分中，读者将会发现绘制文本框并输入文本的基本步骤，而较复杂的类型和文本操作则放在了后来的章节中，它们更适合于在这些章节中进行讨论。

正如读者将会看到的，这些部分是按照从入门到精通的构架来组织的。读者将从蹒跚学步开始，直到后来能够一路疾行。

注意：本书既适用于Windows用户，又适用于Macintosh用户。在大多数情况下，命令和操作都是一样的，只是修饰键和（或）对话框稍有不同。每当操作或过程不同时，读者将会发现这两者的详细描述。

第一部分：入门

在入门阶段，我们将同读者一起手挽手地学习诸多基础知识。本部分中有Adobe InDesign简介以及桌面出版、数字图形和数字文件格式的基本原理。读者不但会了解到InDesign工作区的基本布局以及InDesign的全部工具、选项板和键盘快捷键，还会学习到如何安装由Adobe和第三方开发商所供应的插件模块。

然后，读者可以初步制作自己的第一批文档。从创建新文件、打开现有文件，到保存和输出文件。读者还将学习如何在InDesign中绘制基本形状，此后将学习如何给轮廓线描边和（或）基本的形着色。

一旦学会了绘制某些基本的形之后，便可以输入文本。读者将学会如何在InDesign中键入、输入和编辑文本。

没有任何一个完整的文档是不含有某种图形的，因此读者将学习如何把图形放到已制成的形中，如何把图形与已输入的文本混排在一起。

由于不存在任何尽善尽美的事情，所以需要学习如何撤消自己的误操作，并恢复到文档的先前保存状态。

最后，作为这些基本操作的结束，学习如何打印自己的文档。

第二部分：初级技巧

至此，读者对基本操作应该有所了解，并克服了胆怯的心理。现在，可以真正开始使用本部分中的那些操作来制作高质量的文档。而且在本部分中，读者将会发现能使工作更轻松完成的那些操作。

首先，学习如何给文本定义属性，使文本具有它自己的特征，以及如何选择一种字体，一种字形，一种字号等等。而且还要学会如何使用“样式”给文本自动赋予那些属性，从而使工作更快速、更有效。

同样，读者将学习如何把常用的设计元素保存在对象库中，以便于自己能把它们收集起来，并在需要时把它们放到文档中，从而省去重建它们或搜索文档来寻找它们的麻烦。

此时，读者也可能觉得自己需要彩色文档，因此将学习如何在页面上选择对象，并给它们着色。

最后，我们将帮助读者了解和使用图层，因为图层能帮助用户更有效、更艺术地组织和安排自己的设计布局。

第三部分：中级技巧

现在，读者已掌握了一定的操作技巧，可以对文档的制作和最后布局进行更全面的控制了。

在本部分中，将真正深入控制页面文本的外观。包括学习如何从同一个页面上的一个文本框中把文本“延续”到另一个文本框中，或者“延续”到不同页面上的文本框中；学习如何让文本“适应”一个指定空间，怎样修改文本的外观，怎么控制文本段落的布局方式，以及怎样应用几种特殊格式化功能。

读者还将会了解到如何通过修改页面对象的尺寸、形以及相对于其他对象的位置，来改变它们在页面上的外观和放置；并学习如何“扭曲”对象。

在本部分的最后，将学习如何设立文档的原版页面。原版页面将帮助用户加快文档制作的速度。读者还将学习怎样修改自己在创建文档时所指定的页边和栏设置。最后，学习如何添加、删除以及给页面编页码。

第四部分：高级技巧

本部分将向读者展示如何掌握那些最高级的操作，如何处理那些最难的过程。

首先，学习如何使用Pen（钢笔）工具，以及如何使用该工具绘制路径。还将学习Bézier曲线，以及如何使用它们来修改路径的形状。

其次，深入了解文档输出的详细情况。包括如何准备供印刷使用的文档，如何生成四色片，以及如何“陷印”颜色使文档印刷满足用户的需求。

在本部分中，还将学习怎样用Adobe Portable Document Format (PDF) 格式输出文档，以及如何把文档输出为能在Web站点上发布的HTML页面。

附录

在本书的最后一部分中，附录A不仅给读者提供了安装指导，而且还提供了在Adobe InDesign中工作所需要的各种有用资源。

附录B综合性地介绍了InDesign的桌面菜单、命令和功能等元素，比如调板和工具箱。

附录C介绍了色彩校正的重要内容。为了让自己所选择的颜色在监视器上显示得尽量匹配于最终的印刷颜色，读者将需要对自己的系统进行色彩校正。

如果读者确实已具备加快工作的条件，就可以学会如何使用脚本来自动化InDesign中的许多常用操作。附录D描述了如何在InDesign中使用脚本设计。

附录E为那些使用过QuarkXPress或PageMaker，而现在正转向使用InDesign的读者，包含了一个表，这张表列出了QuarkXPress、Adobe PageMaker和Adobe InDesign中的等效快捷键。

目 录

第一部分 入门	1
第1章 Adobe InDesign简介	1
1.1 InDesign的能力	1
1.2 InDesign术语和理论	2
1.3 InDesign与其他Adobe应用软件的兼容性	3
1.4 桌面出版流程	4
1.5 矢量与位图图形	4
1.6 文件格式基础	6
第2章 文档和文件管理	8
2.1 建立和定义新文件	8
2.2 打开现有文件	11
2.3 输入文件	12
2.4 保存文件	13
2.5 输出文件或页面	16
第3章 InDesign桌面基础	21
3.1 在工作区中工作	21
3.2 通过工具箱获得便捷性	23
3.3 选项板基础	24
3.4 通过键盘快捷键节省时间	28
3.5 上下文菜单的使用	32
3.6 网格、标线和标尺的使用	34
第4章 框架和形的基础知识	45
4.1 形、框架及占位符简介	45
4.2 绘制圆环和椭圆的形及框架	46
4.3 绘制正方形和矩形的形及框架	47
4.4 绘制多边形的形及框架	48
4.5 绘制直线	50
4.6 绘制占位符	51
4.7 填充和描边形及线条	51
第5章 文本基础	62
5.1 创建文本框架	63
5.2 指定文本框架选项	64

5.3	通过录入和粘贴来输入文本	67
5.4	置入（输入）来自其他应用程序中的文本	70
5.5	编辑文本	75
5.6	检查拼写	81
第6章	图形基础	84
6.1	给文档添加图像	84
6.2	把PDF文件作为图形来置入	89
6.3	修改图形框架及其内容	91
6.4	文本环绕图像	98
6.5	处理随文本移动的图形	101
6.6	管理链接和嵌入图像	103
第7章	错误纠正和故障恢复	107
7.1	使用Edit►Undo和Edit►Redo	107
7.2	使用Save a Copy保存各种状态	108
7.3	恢复到上次保存的版本	109
7.4	复位对话框	109
7.5	停止正在进行中的操作	109
7.6	使用自动恢复	109
第8章	打印基础	111
8.1	从Windows中打印	111
8.2	从Macintosh中打印	116
8.3	打印到文件上	122
第二部分	初级技巧	125
第9章	文本格式化	125
9.1	使用Character选项板和Paragraph选项板	126
9.2	指定字体	128
9.3	应用字形	129
9.4	指定字号	131
9.5	设置加铅量	131
9.6	使用统调字距和微调字距来调整字母间的间距	133
9.7	设置段落说明	135
9.8	指定文本框架的镶边	145
第10章	使用样式来节省时间	147
10.1	使用样式选项板	147
10.2	定义样式	149
10.3	应用样式	162

10.4	修改样式	164
10.5	复制样式	165
10.6	从另一个文档中输入样式	166
10.7	从文本中删除样式	167
10.8	删除样式	168
10.9	从样式选项板中删除从未用过的样式	168
第11章	对象库中的元素存储	169
11.1	浏览Object Library选项板	170
11.2	建立对象库	173
11.3	打开对象库	174
11.4	显示已经打开的对象库	175
11.5	显示和隐藏Object Library选项板	175
11.6	给对象库添加对象	176
11.7	从对象库中删除对象	179
11.8	从对象库中把对象放到文档中	179
11.9	从其他对象库中拷贝对象	180
11.10	在对象库之间移动对象	182
11.11	分类对象库中的对象	183
11.12	查找对象库中的对象	184
11.13	关闭对象库	186
11.14	删除对象库	187
第12章	色彩选择和应用	188
12.1	基本的桌面色彩理论	188
12.2	InDesign的颜色方法	193
12.3	在InDesign中选择颜色	193
12.4	从色板库中添加色板	200
12.5	在Color调色板中定义颜色	202
12.6	调整颜色的色调	204
12.7	定义渐变	206
12.8	给路径和框架应用颜色、色调和渐变	209
12.9	给文本应用颜色和色调	214
12.10	给文本应用渐变	214
第13章	了解图层	216
13.1	了解图层与对象栈之间的区别	216
13.2	Layers选项板	219
13.3	使用图层	226
13.4	管理图层	233

第三部分 中级技巧	239
第14章 高级文字控制	239
14.1 通过链接文本框架来串接文本	239
14.2 设置栏	249
14.3 文字尺寸的调整	253
14.4 使用基线网格	253
14.5 使用段落保持选项	256
14.6 提升和降低基线上的文字	258
14.7 使用特殊文字功能	260
14.8 InDesign的构成选项	265
14.9 连字符与对齐方式	266
第15章 对象的变换、放置和找齐	273
15.1 Transform选项板基础	273
15.2 确定原点	277
15.3 定位对象	278
15.4 复制对象	279
15.5 缩放对象	282
15.6 翻转对象	284
15.7 旋转和扭曲对象	285
15.8 变换时复制对象	286
15.9 找齐和分布对象	288
15.10 建立对象组或取消对象组	290
15.11 了解对象栈	292
第16章 文档管理	293
16.1 使用Pages选项板管理文档	294
16.2 添加页面	297
16.3 删除页面	301
16.4 使用原版页面	302
16.5 对页面进行编码	308
16.6 超越原版对象	313
16.7 改变现有文档中的页边和栏设置	313
16.8 调整布局	315
第四部分 高级技巧	317
第17章 自由框架形的绘制和编辑	317
17.1 了解路径和形	317
17.2 了解Bézier曲线理论	319

17.3	绘制路径	322
17.4	编辑路径	329
17.5	把多条路径组合成复合路径	340
17.6	编辑文本形	343
17.7	使用和建立裁剪路径	344
第18章	高级打印	349
18.1	缩放和拼接打印文档	351
18.2	打印简图	353
18.3	打印图形和字体	355
18.4	建立分色	359
18.5	关于页面标志的打印	368
18.6	陷印	370
18.7	预演文档	373
18.8	为服务提供商包装文件	379
18.9	输出成Prepress文件	382
第19章	输出PDF格式文档	385
19.1	为PDF输出准备文件	385
19.2	输出PDF格式文档	388
19.3	设置PDF选项	390
19.4	设置图像压缩	392
19.5	指定输出页面	396
19.6	应用安全控制	397
第20章	输出WWW文档	399
20.1	为Web设计文档	399
20.2	为HTML输出准备文档	401
20.3	设置HTML选项	406
20.4	输出文档	407
20.5	输出成HTML后检查文件	417
20.6	结束语	420
附录A	安装InDesign	426
A.1	软件包的内容	426
A.2	软件和硬件需求	426
A.3	检查计算机系统	427
A.4	安装InDesign	430
A.5	启动InDesign	431
A.6	设置预置参数	431

附录B InDesign桌面	437
B.1 文档显示窗口	437
B.2 InDesign工具箱	439
B.3 InDesign菜单	443
B.4 InDesign选项板	452
附录C 色彩管理和校正	458
C.1 InDesign中的色彩管理	458
C.2 校正监视器	468
C.3 校正和配置桌面输出设备	473
附录D InDesign的脚本设计	476
D.1 简介	476
D.2 使用Visual Basic的InDesign脚本设计	476
D.3 使用AppleScript的InDesign脚本设计	489
附录E 键盘快捷键	501
E.1 Windows	501
E.2 Macintosh	512



第一部分 入门

第1章 Adobe InDesign简介

主要内容

- InDesign的能力
- InDesign术语和理论
- InDesign与其他Adobe应用软件的兼容性
- 桌面出版流程
- 矢量/位图图形
- 文件格式基础

如果读者曾经接触过任何一种多页面文档的制作，也将会喜爱InDesign。作为市场上一个设计精良的新品牌应用软件，Adobe InDesign不但具有我们在桌面出版应用软件中曾经见过的许多功能，而且还提供了帮助加快桌面出版工作流程的新技术和新功能。

虽然可以使用InDesign做一些相当高级的设计操作，但是Adobe InDesign的真正威力却是文档制作。无论用户是在制作一个4页的时事通讯，还是在制作一个96页的杂志，他都会发现InDesign能让他的工作变得更加轻松愉快。

1.1 InDesign的能力

除了我们希望一个桌面出版应用软件应该拥有的那些功能——版面控制、原版页面、设计对象的建组和嵌套以及精确布局等功能——之外，InDesign还提供了推进桌面出版技术的创新功能。

下面列举了能加快用户工作速度和帮助用户集中精力进行创作的一些InDesign功能：

- 与其他Adobe应用软件（比如Photoshop和Illustrator）的完全兼容性，能让用户使用这些应用软件制作图形和插图，并把它们快速插入到用户的文档布局中。用户可以把来自其他Adobe应用软件的文件输入到InDesign中，甚至能在Adobe应用软件之间拖放这些文件。
- 在InDesign中打开QuarkXPress和Adobe PageMaker文档。用户不必担心自己在其他应用软件中所创建的文件在InDesign中是不可打开的。

2011037

- 从InDesign中把文档直接输出为PDF文件格式（Adobe的可移植文档格式）——无需经过Adobe Acrobat。用户也可以把PDF文件放到InDesign文档页面上，只需做一点点编辑工作。
- 为已置入到InDesign文档页面上的图像建立剪裁路径。如果用户需要使用剪裁路径来掩盖还没有保存过的图像，可以在InDesign中建立该路径。
- 利用已放置到粘贴板（pasteboard）上的对象。如果用户一直在使用一个应用软件，并且当试图旋转或等比缩放一个对象，或者利用粘贴板把它稍微移动一点时，听到蜂鸣声，他也会喜欢InDesign的这一功能。用户可以在InDesign中做这样的调整操作，然后继续工作，不必重新定位该对象。
- 快速而又容易地把文本字符转换成能用图形或颜色进行填充的路径和形状——甚至能转换成其他文本。
- 打开同一个文档的多个视图。例如，用户可以在一个窗口中对文档某个特定区域的放大视图进行处理，而在另一个窗口中观察这些处理对整个页面会产生怎样的影响。
- 自动重定位已调整页面上的对象。在InDesign中，当用户修改了一个现有文档的页面尺寸或页面取向之后，不必亲自手工重定位页面上的对象。
- 把对象置入到指定“图层”上，以使用户能按需要来隐藏和显示它们。
- 使用“无限的”撤销和重做（用户只受系统中可用内存容量的限制）。
- 在Mac机上打开Adobe Windows文件，还可以进行反向打开操作。InDesign在这两种平台上的工作方式相同，因此用户可以轻松地在这两种平台之间做转换。

提示：如果用户正从QuarkXPress中做这种转换，实际是在告诉InDesign，使用他在QuarkXPress中所习惯的相同键盘快捷键。简单地选择File▶Edit Shortcuts，然后从Ser:选项菜单中选择Set for QuarkXPress 4即可。

1.2 InDesign术语和理论

如果用户使用过Adobe的任何一个应用软件，在InDesign中他就会有一种非常熟悉的感觉。他不仅会在InDesign中发现许多相同的术语，而且还会发现InDesign的工作方式与其他Adobe应用软件也十分相似。

但是，即使没有使用过Adobe的其他任何一个应用软件，用户会发现，理解InDesign中所隐含的术语和理论也非常容易。

用户在InDesign中将会经常用到的术语包括：

对象 (Object) 对象是InDesign中所有作品的基础。一个对象就是用户在页面上放置或绘制的任何一个形、框架或线条。所有文本、颜色和图形都可以包含在对象中或应用于对象上。

形 (Shape) 一个形是用户在InDesign中绘制的任何一个对象，其中可以使用图像或文本进行填充。

路径 (Path) 一条路径很像一条线。它可以来自一个非封闭的形，比如一条线段；也可以来自一个封闭的形，比如一个圆环或正方形。路径可以被精确绘制或编辑。路径由矢量信息来定义（矢量和位图图形放在本章后面讨论）。

框架 (Frame) 当用户把文本或图形放到一个形中之后, 该形就变成一个框架 (也叫做容器)。文本框架含有文本, 而图形框架含有图形。在绘制形状时, 用户不必把形指定为文本或图形框架。形在后来被填以文本时就被定义为文本框架, 或者在后来被填以图形时被定义为图形框架。

占位符 (Placeholder) 用户可以绘制准备以后进行填充的占位器。事实上, 形、框架和占位符之间不存在任何功能上的差别。用户可以用它们中的每一个做相同的事情。

边界框 (Bounding Box) 边界框是一个封装所有对象的矩形形状——甚至可以是圆环和多边形, 如图1.1中所示。用户可以使用边界框来做诸如调整对象尺寸和形、斜切对象以及重新定位对象之类的操作。

锚点 (Anchor Points) 路径是由一系列在端点处带有锚点的线段来定义。锚点定义线段的形, 无论它是直线, 还是曲线。用户可以使用Pen (钢笔) 工具来编辑锚点, 以绘制精确的形和框架。

插件 (Plug-in) Adobe InDesign利用插件体系结构, 这意味着用户可以利用插件来增强功能。一个插件实质上是一个小应用程序, 用户可以把它放到一个指定文件夹中来增加应用程序的特征或功能。有些插件是由Adobe公司随InDesign应用软件一起提供的, 而其他插件则是第三方开发商所提供的。

串接 (Thread) 当文本从一个文本框架继续到另一个文本框架时, 就叫做“串接”。用户可以把文本从一个文本框架串接到任意数量的其他文本框架中。

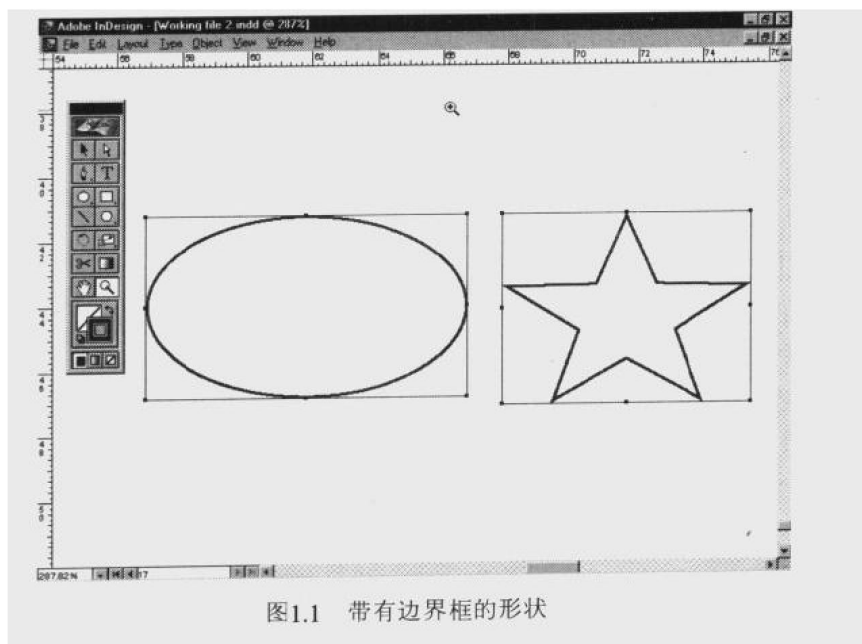


图1.1 带有边界框的形状

1.3 InDesign与其他Adobe应用软件的兼容性

如果用户熟悉Adobe Illustrator或Adobe Photoshop, 他将会发现InDesign工作区和桌面也似曾相识。其中的许多选项板和工具也完全相同, 很多命令和键盘快捷键也完全一样。桌面本身共用常见的Adobe界面外观。

除此之外，用户还将会发现这些产品中的色彩校正系统也完全一样。可以在这些应用软件之间共用色彩校正结果，以确保在输出中实现最优的色彩再现。

用户不但能共用色彩校正，而且能在Mac机上打开来自Windows的Adobe应用软件文件，反之亦可。InDesign在这两种平台上的工作完全一致，所以用户能轻松地在这两种平台之间做转换。

也可以从Illustrator和Photoshop中把矢量图形和位图图形拖放到InDesign中。当用户输入从Illustrator或Photoshop中输入的矢量图形之后，可以在InDesign中使用Pen（钢笔）工具编辑它们。

最后，InDesign提供了完备的PDF文件生成能力。用户不需要通过Adobe Acrobat来建立InDesign文档的PDF文件。可以从InDesign中生成这类交叉平台可移植的文件。

1.4 桌面出版流程

如果用户在桌面上做过许多设计和（或）作品，他或许已经熟悉桌面出版的一般流程。如果用户对这些还十分陌生，应该花费一点时间来了解一下桌面出版流程如何进行。

跟其他所有创作活动一样，桌面出版流程从人脑中的某个构思开始。从构思开始，预定将用印刷机进行印刷的项目可以按照下列已简化过的流程来进行：

1. 草稿和（或）文本的创作
2. 图形和插图的制作
3. 计算机上的初始布局和设计
4. 输出和打样
5. 计算机上的制作工作
6. 输出和打样（第二遍）
7. 分色片的输出
8. 印刷机上的印刷

根据自己在项目中所担任的角色和企业的规模，用户可能不会参与所有这些步骤。例如，对于一位制作艺术家来说，他的任务就是从一个初始原型或概念开始，制作一个成品文档。用户也可能跟流程的前3步没有任何关系，而是负责流程的其余5步；也可能只负责第7步，仅把该项目输出为四色片；或者只涉及第4步和后面跟文档印刷及打印有关的步骤。

另一方面，如果用户正在制作自己的新闻通讯或杂志，或者是企业内的唯一一名出版人员，他可能会负责所有步骤。他将构思项目的原始设计，创作所有文本和图形，然后做所有设计和制作工作。InDesign能让用户集作者、设计师和主编为一身。

1.5 矢量与位图图形

由于我们将经常与矢量和位图图形打交道，所以了解矢量图形和位图图形之间的区别是十分重要的。它们都是InDesign的基本成分，因此必须在继续下面的内容之前搞清楚它们（当然，图形将在本书的后面部分再详加讨论）。