

# 第1章 InDesign CS3入门

## 1.1 InDesign CS3快速入门

软件安装完毕后，可以单击系统中的“开始”按钮，在“所有程序”子菜单中选择 Adobe InDesign CS3 命令，打开 InDesign CS3 软件，如图 1-1-1 所示。本节只是将软件的一些非常基础的操作粗略地进行介绍，让用户对 InDesign CS3 软件有一个感性的认识，为以后的学习打下良好的基础。



图 1-1-1 启动 Adobe InDesign CS3 软件的界面

### 1.1.1 创建新文档

在 InDesign CS3 软件中进行一些操作时，必须基于一个或多个页面。所以首要的任务就是创建一个新文档，具体的方法如下。

- 1 启动 Adobe InDesign CS3 软件。
- 2 选择“文件”菜单“新建”子菜单中的“文档”命令，或使用快捷键 Ctrl+N，弹出如图 1-1-2 所示的“新建文档”对话框。



图 1-1-2 “新建文档”对话框

- 3 在该对话框的“页数”文本框中输入1，定义要创建的文档页数。
- 4 在“页面大小”下拉列表中选择“A4”选项，定义页面的尺寸。
- 5 单击“边距和分栏”按钮，弹出如图1-1-3所示的“新建边距和分栏”对话框。



图 1-1-3 “新建边距和分栏”对话框

- 6 在该对话框中不进行任何操作，直接单击“确定”按钮，完成一个简单页面文件的创建。图1-1-4所示为创建后的页面。

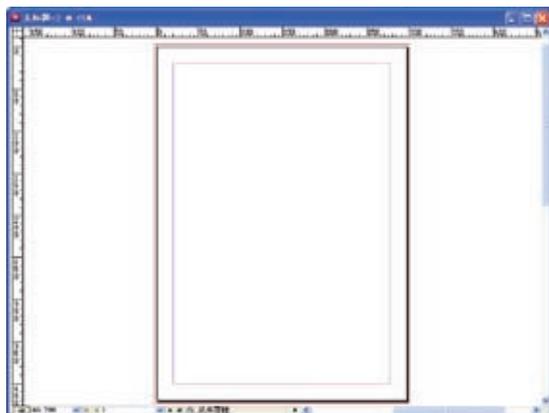


图 1-1-4 创建的页面文档

- 7 选择“文件”菜单中的“存储”命令，或使用快捷键 Ctrl+S。
- 8 在弹出的如图1-1-5所示的“存储为”对话框中选择要保存文件的位置，在“文件名”文本框中输入“InDesign 练习文件”，定义文件的名称，单击“保存”按钮，完成文件的保存。



图 1-1-5 “存储为”对话框

## 1.1.2 处理框架

在 InDesign CS3 软件中进行大部分编辑时都要使用“框架”，“框架”实际上就是一个“容器”，通过“框架”来控制对象的“尺寸”、“角度”和“位置”参数。具体的创建方法如下。

- 1 在工具箱中选择“矩形框架工具”工具，或使用快捷键 F。
- 2 在页面的左上角拖动鼠标创建一个大概 150mm×100mm 的矩形框，如图 1-1-6 所示。

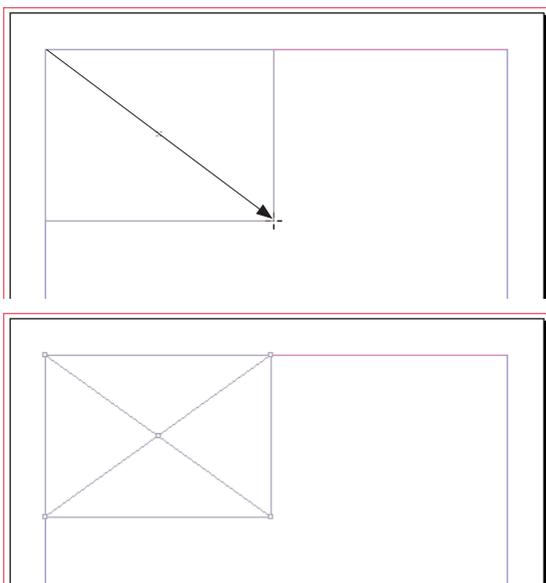


图 1-1-6 创建框架过程和创建的框架对象

- 保持“框架”对象的当选状态（保持四角句柄的显示状态），如果已经将选择释放，可以通过选择“工具箱”中的“选择”工具，在“框架”对象上单击，将其选中。
- 在软件界面的顶部有“控制”面板，如图 1-1-7 所示，如果该面板不显示，可以通过选择“窗口”菜单中的“控制”命令，或使用快捷键 Ctrl+Alt+6，将该面板显示出来。



图 1-1-7 “控制”面板

- 在“控制”面板的 X 和 Y 文本框中分别输入 100 毫米，定义“框架”在 X 和 Y 轴上距离页面边距尺寸。
- 在 W 和 H 文本框中依次输入 150 毫米和 100 毫米，精确定义该“框架”的“宽”和“高”的尺寸。
- 按下 Enter 键，确认在“控制”面板中的操作。图 1-1-8 所示为精确编辑后的“框架”对象。

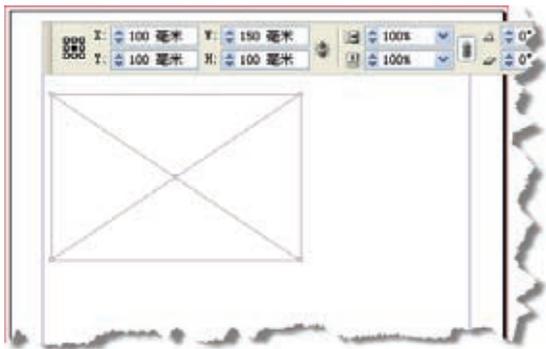


图 1-1-8 精确编辑后的“框架”对象

### 1.1.3 处理文本

在版面设计、制作中，文字是非常重要的组成部分。在 InDesign CS3 中文本需要放在文本框架中，当创建了或已经拥有了文本框后，可以直接输入文字，也可以置入其他文字编辑软件创建文本文件。无论是如何得到的文本对象，在 InDesign 中都可以编辑文字的“字体”、“字号”、“颜色”等信息。具体的操作方法如下。

- 在“工具箱”中选择“文字工具”，或使用快捷键 T。

- 在页面的左上角拖动鼠标创建一个大概 257mm×40mm 的文本框，如图 1-1-9 所示。

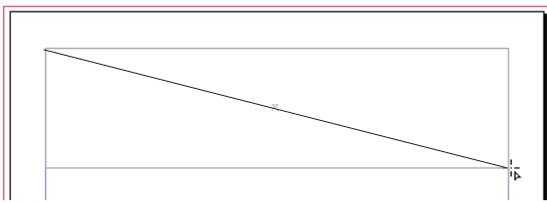


图 1-1-9 创建“文本框”

- “文本框”创建后，可以直接使用键盘进行文字的输入，在该“文本框”中输入“Adobe InDesign”，如图 1-1-10 所示。

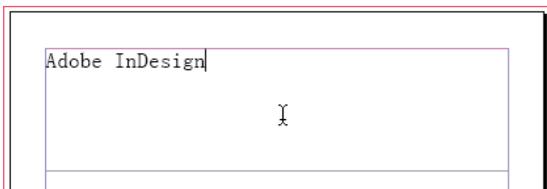


图 1-1-10 在文本框中输入“Adobe InDesign”

- 在输入的文字上面三击（鼠标左键快速地连击三次），将输入的文字选中，如图 1-1-11 所示。

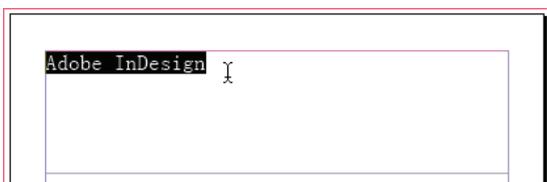


图 1-1-11 选中文字

- 5 在“控制”面板的“字体”下拉列表中选择“Arial Black”选项，在“字号”下拉列表中输入 80 点，定义文字的尺寸，如图 1-1-12 所示。
- 6 在“控制”面板中单击“段落格式控制”按钮，“控制”面板的控制选项转换为文字段落的控制选项，如图 1-1-13 所示。

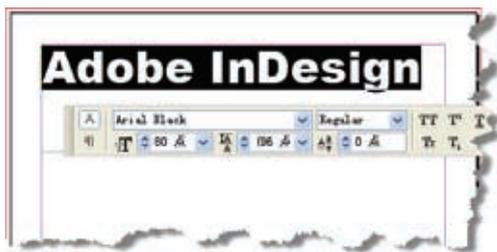


图 1-1-12 设置文字的“字体”和“字号”



图 1-1-13 段落控制的“控制”面板

- 7 在“控制”面板中单击“居中对齐”按钮,设置文字段落的对齐方式,如图 1-1-14 所示。



图 1-1-14 设置段落的对齐方式

- 8 选择“工具箱”中的“选择”工具,在“文本框”对象上单击,将其选中。
- 9 在“控制”面板的 H (高度) 文本框中输入 32 毫米,定义文本框的尺寸,如图 1-1-15 所示。



图 1-1-15 设置文本框的高度

- 10 在“工具箱”中选择“文字工具”,或使用快捷键 T。
- 11 在页面中拖动鼠标,创建一个覆盖剩余页面的大“文本框”。

- 12 保持该“文本框”的当选状态,在“文件”菜单中选择“置入”命令,或使用快捷键 Ctrl+D,弹出如图 1-1-16 所示的“置入”对话框。



图 1-1-16 “置入”对话框

- 13 在“置入”对话框中选择要置入 MS Word 的 DOC 文件,选择“显示导入选项”选项,单击“打开”按钮。
- 14 在弹出的如图 1-1-17 所示的“Microsoft Word 导入选项”对话框中选择“使用弯引号”选项,使用弯引号确保导入的文本包含左右弯引号 (“”)和弯单引号 (’),而不包含直双引号 (")和直单引号 (‘)。单击“确

定”按钮，该文件的文字内容将自动放置文本框中，如图 1-1-18 所示。因为文字字号较小，InDesign 软件为了节省计算机资源，将文字的显示用灰色的横条代替，当文字的字号增大或显示比例放大后，文字会显示应有的状态。



图 1-1-17 “Microsoft Word 导入选项”对话框

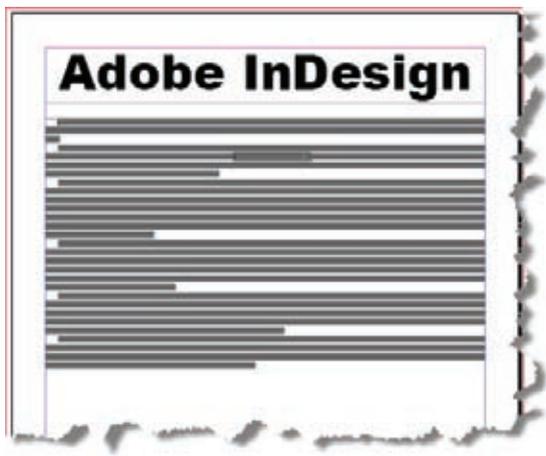


图 1-1-18 置入文字后的效果

- 15 在“工具箱”中选择“文字工具”，或使用快捷键 T。
- 16 在置入的文字中单击，在“编辑”菜单中选择“全选”命令，或使用快捷键 Ctrl+A，将置入文本框的文字全部选中。
- 17 在“控制”面板中单击“字符格式控制”按钮，进入“控制”面板的“字符格式控制”界面。在“字体”下拉列表中选择“黑体”选项，在“字号”下拉列表中输入 18 点，定义文字的尺寸，如图 1-1-19 所示。

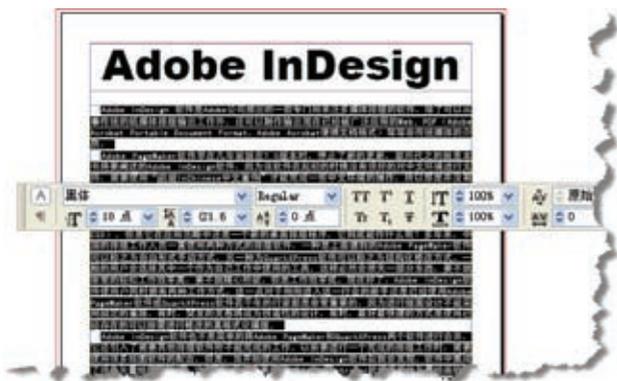


图 1-1-19 设置置入的文字格式

### 1.1.4 处理线条

在 InDesign 软件中除了可以定义文字外，还可以自行制作一些矢量图形。本节无需安装其他的矢量绘图软件，制作两根水平直线，具体的方法如下。

- 1 在工具箱中选择“直线”工具，或使用快捷键 \。
- 2 在如图 1-1-20 所示的位置上拖动鼠标，同时按下 Shift 键，线段和页面保持水平。



图 1-1-20 创建“直线”对象

- 3 保持“直线”对象的当选状态（保持两端句柄的显示状态），如果已经将选择释放，可以通过选择“工具箱”中的“选择”工具，在“直线”对象上单击，将其选中。

- 4 在右侧的面板堆栈中单击“描边”按钮, 或选择“窗口”菜单中的“描边”命令, 或使用快捷键 F10, 调出如图 1-1-21 所示的“描边”面板。
- 5 在“描边”面板的“粗细”下拉列表中选择“3 毫米”选项, 设置当选的“直线”对象的粗细。
- 6 在“类型”下拉列表中选择“空心菱形”选项, 设置“直线”对象的样式, 如图 1-1-22 所示。



图 1-1-21 “描边”面板



图 1-1-22 在“描边”面板中设置“直线”对象

- 7 在工具箱中选择“直线”工具, 或使用快捷键 \。在页面的底部拖动鼠标的同时按下 Shift 键, 创建另一条水平直线对象。
- 8 在“描边”面板的“粗细”下拉列表中选择 2 毫米选项, 设置当选“直线”对象的粗细。
- 9 在“类型”下拉列表中选择“波浪线”选项, 设置“直线”对象的样式, 如图 1-1-23 所示。

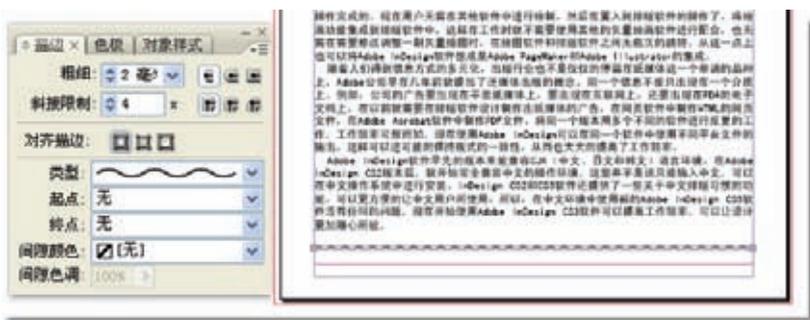


图 1-1-23 设置“直线”对象的样式和粗细

## 1.1.5 处理图形

在版式设计、制作的过程中图形图像的制作是非常重要的, 在 InDesign CS3 软件中除了可以自行制作一些矢量图形外, 还可以将其他软件制作的位图或矢量图置入页面中。而且新的 InDesign CS3 软件对 Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator 软件制作的 PSD 和 AI 文件都有很好的兼容性。本节将置入一个位图图像进行一些简单的设置, 具体的方法如下。

- 1 选择“编辑”菜单下的“全部取消选择”命令, 或使用快捷键 Shift+Ctrl+A, 不选择任何对象。
- 2 选择“文件”菜单下的“置入”命令, 或使用快捷键 Ctrl+D, 在弹出的如图 1-1-24 所示的“置入”对话框中选择要置入的文件, 单击“打开”按钮。



图 1-1-24 “置入”对话框

- 3 在弹出的如图 1-1-25 所示的“图像导入选项”对话框中单击“确定”按钮。

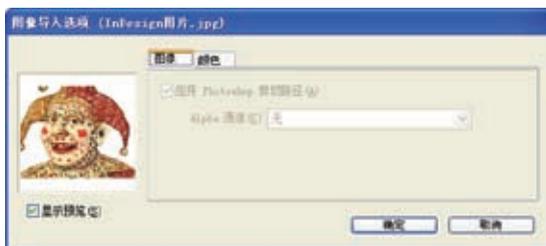


图 1-1-25 “图像导入选项”对话框

- 4 鼠标指针中显示置入图片的缩略图，在要置入的位置上单击，将图片放置图像中，如图 1-1-26 所示。



图 1-1-26 通过单击鼠标置入图片

- 5 保持“图片”对象的当选状态（保持两端句柄的显示状态），如果已经将选择释放，可以通过选择“工具箱”中的“选择”工具在“图片”对象上单击，将其选中。
- 6 在“控制”面板中单击“沿对象形状围绕”按钮，图像下面的文字将沿着图像的边缘进行围绕，如图 1-1-27 所示。



图 1-1-27 设置“图像”对象的围绕方式

## 1.1.6 应用颜色

在页面设计、制作中颜色是非常重要的，而且需要非常严谨，有时并不能像进行图像制作时那样随心所欲，否则会在以后的印刷输出造成无法弥补的损失。下面创建一个新的应用颜色色板，具体的方法如下。

- 1 在右侧的“面板堆栈”中单击“色板”按钮,或选择“窗口”菜单的“色板”命令,或使用快捷键 F5,调出如图 1-1-28 所示的“色板”面板。



图 1-1-28 “色板”面板

- 2 在“色板”面板中单击按钮,在弹出的菜单中选择“创建颜色色板”命令,弹出如图 1-1-29 所示的“新建颜色色板”对话框。



图 1-1-29 “新建颜色色板”对话框

- 3 在“新建颜色色板”对话框中依次调整“青色”、“洋红色”、“黄色”和“黑色”，数值分别为 0、100、100、0，将颜色调整为红色。

单击“确定”按钮,创建新的颜色色板选项,如图 1-1-30 所示可以在“色板”面板中找到。



图 1-1-30 在“色板”面板中新创建的颜色色板

- 4 选择“工具箱”中的“选择”工具在“Adobe InDesign”文字对象上单击,将其选中。
- 5 在“色板”面板中单击刚刚创建的红色色板选项,将该颜色添加到选中的文本框中,如图 1-1-31 所示。



图 1-1-31 应用颜色添加到文本框中

## 1.1.7 打印合成作品

当设计制作完一个页面时,可以通过不同的设备,将制作的文件印刷、打印或输出 PDF 文件,本节讲解如何将前面制作的页面通过打印机打印出来,进行校样,具体的方法如下。

- 1 选择“文件”菜单中的“存储”命令,或使用快捷键 Ctrl+S,将文件保存。

- 2 选择“文件”菜单中的“打印”命令，或使用快捷键 Ctrl+P，弹出如图 1-1-32 所示的“打印”对话框。
- 3 在“打印”对话框的“打印机”下拉列表中，选择要使用的打印机选项，单击“打印”按钮，将文件打印到纸张上。

到此完成了整个工作的流程，希望能够给读者一个 InDesign CS3 的感性认识，为以后的学习打下一个良好的基础。



图 1-1-32 “打印”对话框

## 1.2 InDesign CS3新增功能

2007年3月，Adobe公司发布了Adobe Creative Suite CS3系列产品，为设计、编辑、制作以及IT专业人员提供了一系列功能强大而操作简便的页面排版工具，让设计人员高效率、高自由度地设计、制作不同媒体的页面。其中的InDesign CS和Adobe InDesign CS3 Server、Adobe InCopy CS3相互配合，提供全面的印刷及多媒体输出解决方案。InDesign CS3加入了许多新的特性，应用InDesign CS3可以在设计中更自由地应用羽化、浮雕、发光等Photoshop样式效果，得到混合模式、透明模式等的全面支持，透明度的精确控制可以调整对象的填充、描边、文字，使设计更加随意，工作效率进一步提高。

InDesign CS3全面支持长文件的设计、编辑和制作，工作效率方面的改进包括多文件置入、扩展快速应用、高级搜索/更改、快速版面配置等。表格和单元格样式允许用

户快速编辑整个表格或者某个区域，例如页眉、页脚等。InDesign CS3可以为Adobe Dreamweaver CS3输出标准的XHTML文件格式，使印刷内容可以用于网页的制作，内置的Adobe Digital Editions XHTML格式输出使InDesign CS3直接生成用于Adobe丰富互联网应用的动态内容，便于用户阅读和管理数字出版物。InDesign CS3同样也可以为Adobe Acrobat软件输出标准的PDF文件，使文件方便地应用到其他的电子设备上，例如手机或PDA。

### 1.2.1 自定义软件界面

Adobe InDesign CS3的菜单、控制面板、面板都可以自由地调整，面板可以有三种不同的状态：“图标模式”、“图标和名称模式”和“完整模式”，如图1-2-1所示。



“图标模式”

“图标和名称模式”

“完整模式”

图 1-2-1 面板状态

在 InDesign CS3 默认的“图标和名称模式”的状态下，将鼠标指针放在面板的边缘向右拖动会转为“图标模式”，如图 1-2-2 所示。如果要在“图标和名称模式”和“完整模式”之间进行切换时，可以单击右上角的双箭头按钮，面板会转换为“完整模式”，再次单击双箭头按钮又会返回“图标和名称模式”。

在非“完整模式”下单击某一个面板图标或名称就会向左弹出该面板组，单击另一个面板图标或名称会弹出另一个面板组，而原先的面板组会缩回。在展开状态下单击面板组右上角的双箭头或单击面板组当前的面板名称，面板组就会缩回，如图 1-2-3 所示。

右侧的面板堆栈还可以自由组合，通过单击面板组上面的区域或单个面板的图标，可以将整个面板组或单一的面板放在软件的工作区域中。同样也可以将已经放在工作区域中的面板重新拖回右侧的面板堆栈中，通过这种方法，可以将暂时用不到的面板拖出并关闭。这样可以将经常使用的面板组放在一起，形成一个符合用户习惯的面板堆栈，如图 1-2-4 所示。

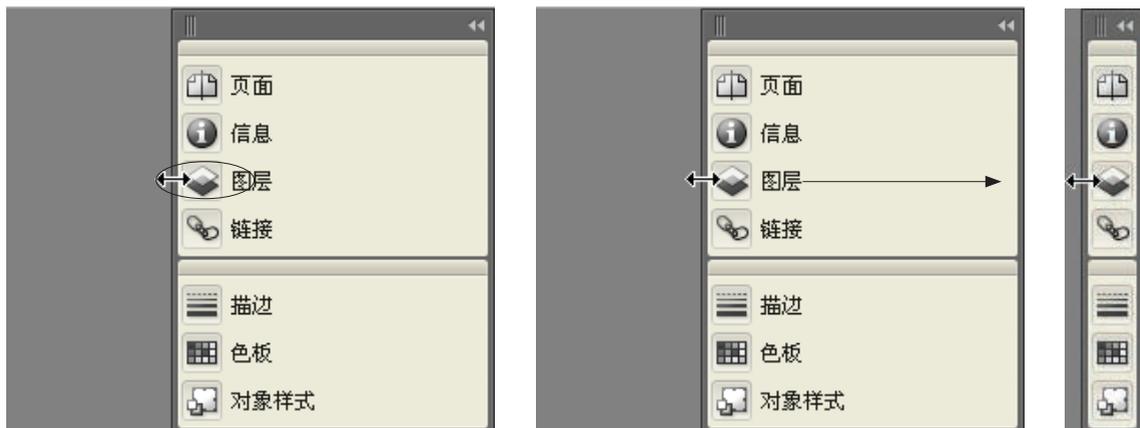


图 1-2-2 “图标模式”和“图标和名称模式”的切换方式

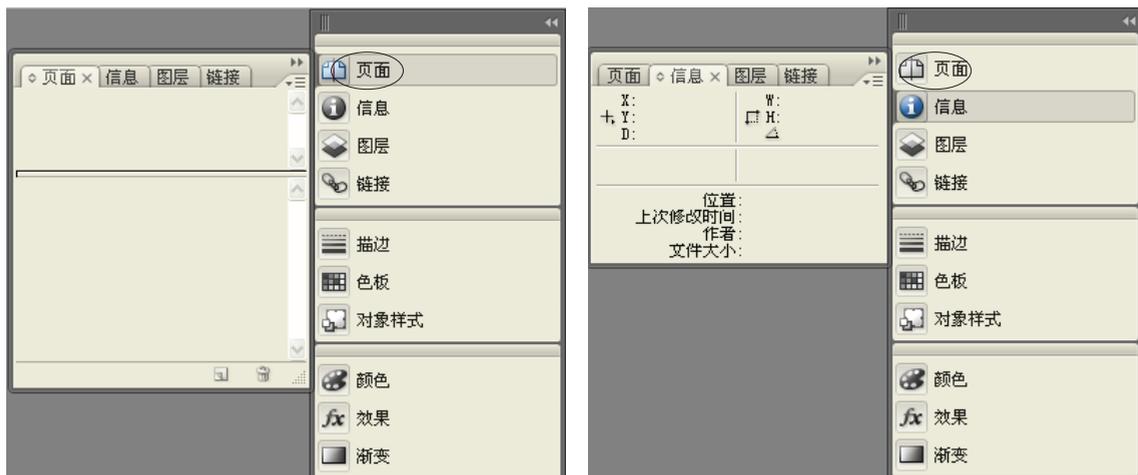


图 1-2-3 展开面板组

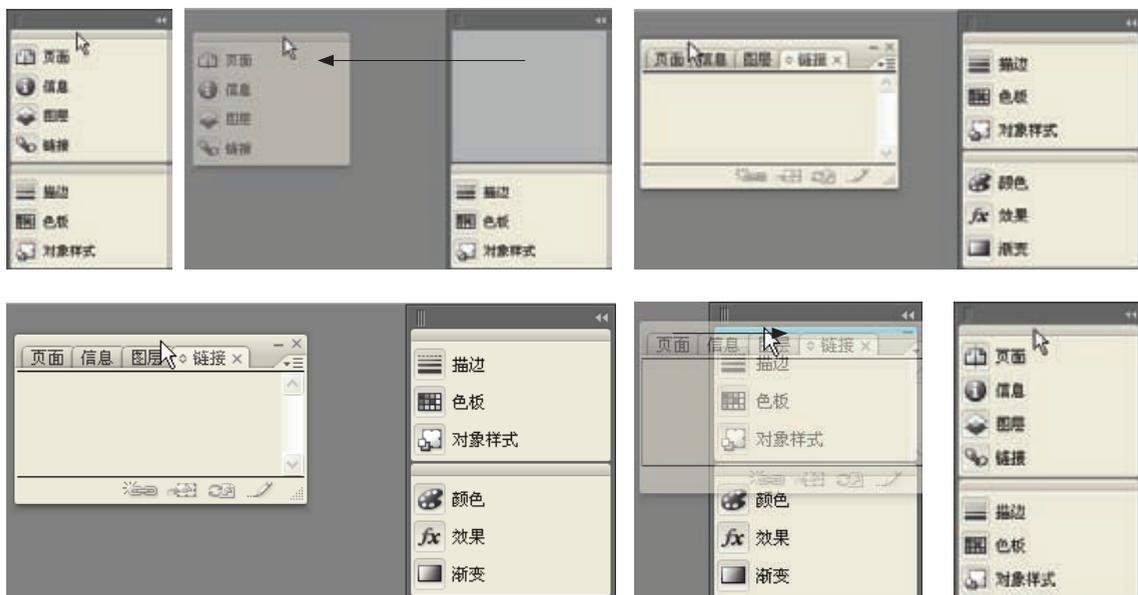


图 1-2-4 拖出 / 拖回面板组的过程

### 1.2.2 设置菜单命令的颜色和可见性

工作中为了使常用的菜单命令更加明显，可以将这些命令使用不同的颜色进行标记，将用不到的命令隐藏起来，但是这一点需要用户对 InDesign CS3 软件比较熟悉，否则将一些命令隐藏起来会给以后的使用带来不便，如图 1-2-5 所示。

### 1.2.3 “控制”面板的自定义设置

“控制”面板会随着所选择的工具和对象的变化而变化。“控制”面板中的设置参数非常多，早先的 4 : 3 比例的显示器往往不能完整显示出来，所以可以通过“自定控制面板”对话框，将一些不使用的选项和参数控制隐藏起来，以方便操作，提高工作效率。通过单击



图 1-2-5 “菜单自定义”面板和设置好的“文件”菜单



“控制”面板最右端的下箭头按钮，在弹出的菜单中选择“自定”命令，弹出如图 1-2-6 所示的“自定控制面板”对话框。



图 1-2-6 “自定控制面板”对话框

还可以在弹出的菜单中选择“停放于顶部”、“停放于底部”、“浮动”三种不同位置命令。工具可以在当所有这些都调整好以后，保存为不同工作区，以便以后调用。

当进行了一些自定义面板组和菜单的操作后，InDesign CS3 软件的界面可能已经有了很大的改变，其他人再使用该软件，可能会带来一些不便。所以可以通过选择“窗口”菜

单的“工作区”子菜单中的“重置面板”或“重置菜单”命令，将软件的相应部分恢复到软件的默认状态。

## 1.2.4 新增的创意效果

InDesign CS3 增强了图片已经有的透明、投影、羽化效果，并增加了七种以前没有的效果。InDesign CS3 一共有十种效果，分别是透明度、投影、内阴影、外发光、内发光、斜面和浮雕、光泽、基本羽化、定向羽化、渐变羽化，如图 1-2-7 所示。



图 1-2-7 不同的创意效果

通过如图 1-2-8 所示的“效果”对话框可以方便地精确控制各种效果,可以分别对“对象”、“描边”、“填充”、“文本”创建上述的各种效果,可以对一个对象应用一种效果,也可以同时使用多种效果。

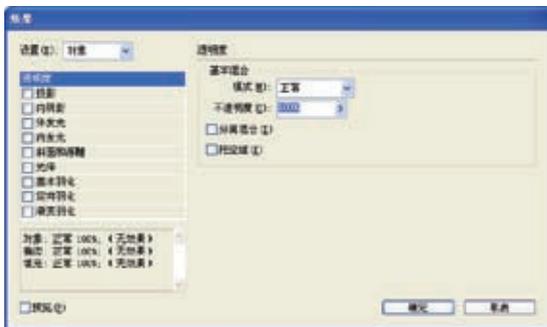


图 1-2-8 “效果”对话框

### 1.2.5 多文档置入

在进行页面的设计、制作时,一般会在一个页面中置入很多的图片,以前需要一次又一次地进行置入操作,机械地反复操作,工作效率低下。新的 InDesign CS3 在置入文档时一次可以选择多个图片或文档,不同类型的对象也可以同一次置入文档页面中,这一功能极大地提高了效率,如图 1-2-9 所示。当然用户也可以使用 Adobe Bridge CS3 来管理和置入对象,即在 Adobe Bridge CS3 紧凑窗口中选择多个文件拖放到 InDesign CS3 页面达到同样的结果。

置入图片或其他对象时在鼠标指针上会显示该对象的缩略图,如图 1-2-10 所示。在一次置入多个对象时,置入第一个对象后,鼠标指针上接着会显示下一个对象的缩略图。可以直接在页面中要置入对象的位置上单击置入图片,置入的图片保持原有的尺寸。当置入的对象为文本时,就需要通过拖动鼠标定义一个文本框将文字置入该文本框中。在一些情况下,也可以不考虑置入的对象类型,统统制作文本框,将对象置入该文本框中。可以按住 Shift 键,单击页面自动将整个 TXT 或 DOC 文档置入文档文本框中,当页面不够时,文本框会自动增加页面以使整个文档完全置入。

InDesign CS3 还可以置入 InDesign 文档,



图 1-2-9 同时选择多个文件的“置入”对话框

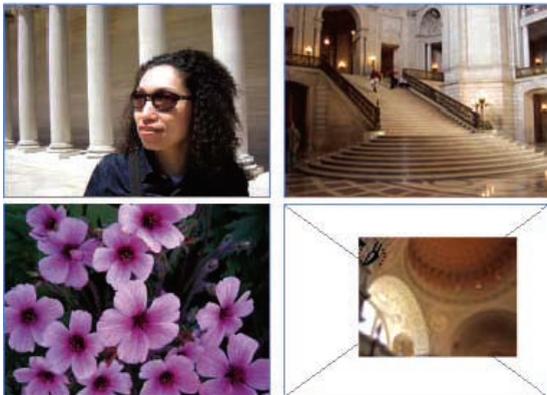


图 1-2-10 置入图像时鼠标的状态和置入的图片

便于重复使用版面。置入 InDesign 文档与置入 PDF 文档相似,虽然不能直接编辑置入的内容,但当置入的文档更新时会通知更新。这种功能为多人合作创作一个 InDesign 文档或创作一个复杂 InDesign 文档提供了另一种高效的解决方案。

### 1.2.6 表格和样式

表格是排版软件中一个非常重要的部分,但是以前的 InDesign 软件在这一点做得并不是非常好,以前版本的 InDesign 不能从其他的程序(例如 MS Excel)中复制粘贴多单元格文本,非常地不方便。这在新的

InDesign CS3 中得到了有效的改进。只要在新的 InDesign CS3 版本中选择二个或二个以上的单元格就能粘贴在其他程序中制作表格数据,如果单元格的数目不够,该版本还会自动增加,以保证表格中的数据能够完全显示出来,如图 1-2-11 所示。

日期	第一车间	第二车间	第三车间	第四车间
4.23	1232	1257	1478	2356
4.24	1545	1254	2415	1245
4.25	1478	1256	2104	1223
4.26	1256	1478	1249	7362
4.27	1325	1365	2145	1124
4.28	1546	1452	2136	2456
4.29	1478	1654	2144	4512

图 1-2-11 将 MS Excel 中的表格粘贴到 InDesign 文档中

InDesign CS3 新增了“单元格样式”和“表样式”二个面板,通过前期对表格的颜色进行设置,并保存在两个面板中,以后使用时可以快速地调用,极大地方便了表格的设计,使得表格的处理如同文字处理一样简单高效,单元格样式类似于字符样式,表样式类似于段落样式,如图 1-2-12 所示。



图 1-2-12 “表样式”和“单元格样式”面板

单元格样式定义文字的属性是由文字段落样式决定的,可以预先定义所需要的文字段落样式,以便在单元格样式里调用。调用了文字段落样式的单元格样式可以完全格式化一个单元格。

在“单元格样式选项”面板中,所有的选项都是没有默认值的,如果不需要改变最

好都将其设置为无或 0,否则有可能产生意想不到的结果。如果文档中要创建多个相似的表格,可以定义表样式以加快表格的创建,如图 1-2-13 所示。



图 1-2-13 “表样式选项”和“单元格样式选项”面板

## 1.2.7 增强的字形面板

在一些特殊的页面编排和制作时,多少会遇到一些特殊的文字,在 InDesign 中对于这些特殊字形可以通过“字形”面板来选择输入,在以前版本的面板中找到要使用的特殊字形会比较困难,而且再次使用该字形时还需要重复上述的工作。新的 InDesign CS3 对这一操作进行了优化,最近使用的字形会自动列出,可以方便地筛选、排序,大幅度地提高了工作效率,如图 1-2-14 所示。

新的“字形”面板还提供了常用字形集的选择,分别列出了拉丁语、标点、符号、数字、货币、希腊字母等选项,如图 1-2-15 所示。用户还可以新建字形集,例如创建一个中文的“中文特殊符号”字形集,在字形面板中



图 1-2-14 在“字形”面板中显示“最近使用的字形”



图 1-2-15 在“字形”面板中添加的常用字形集

选择黑体或其他中文字体，选中要加入的字符后，右击，在弹出的菜单中选择“添加到字形集”子菜单中的“中文特殊符号”，如图 1-2-16 所示。这样以后就可共享和重复使用这些字形了。



图 1-2-16 将字符添加到自定义的字形集

## 1.2.8 高级查找 / 更改

在新的 InDesign CS3 中使用如图 1-2-17 所示的“查找 / 更改”面板时，可以在一个或多个文档中对文本和对象属性应用进行查找和更改。新的 InDesign CS3 可以对主页、脚注、锁定的图层、锁定的文章、隐藏的图层进行搜索；也可以对文本字符串执行基于 GREP 模式的搜索 (GREP (global

search regular expression(RE) and print out the line) 是一种强大的文本搜索工具，它可以使用正则表达式搜索文本，并把匹配的行打印出来。UNIX 的 grep 家族包括 grep、egrep 和 fgrep。egrep 和 fgrep 的命令只跟 grep 有很小差别。egrep 是 grep 的扩展，支持更多的 re 元字符，fgrep 就是 fixed grep 或 fast grep，它们把所有的字母都看作单词，也就是说，正则表达式中的元字符表示其自身的字面意义，不再特殊。Linux 使用 GNU 版本的 grep。它的功能更强，可以通过 -G、-E、-F 命令行选项来使用 egrep 和 fgrep 的功能。



图 1-2-17 新的“查找 / 更改”面板

## 1.2.9 文本变量

在 InDesign 软件中可以使用文本的变量，基本的文本变量有六个：标题、创建日期、输出日期、文件名、修改日期、章节编号、最后页码。创建链接到文本变量的文本修改变量时，将更新文档中该文本的所有对应对象。使用文本变量可以创建基于页面的内容并且使文本重排时进行动态的更新，如图 1-2-18 所示。

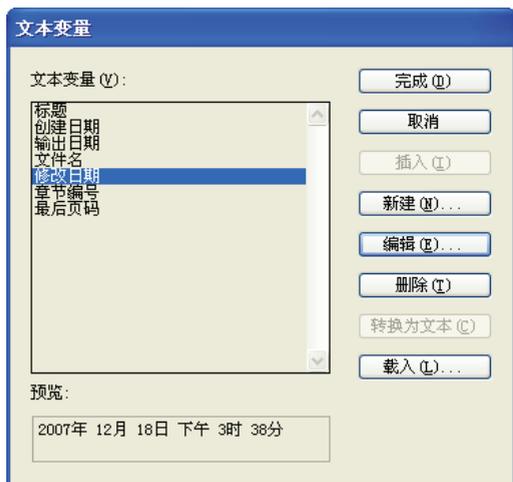


图 1-2-18 “文本变量”和“编辑文本变量”面板

## 1.2.10 附注

附注功能最早出现在 Adobe Acrobat 软件中，最后被 Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator 软件所引入，现在在 InDesign 中也可以使用了，这样可以更好地进行团队合作，提高工作效率。附注是附在文章里的可以显示但不能输出、印刷的注解文字，主要用于文档制作、校对过程中的批注。附注在以前的版本都是以 InCopy 插件发布的，不能支持中文。新的 InDesign CS3 软件直接将其集成到软件中，而且使中文也得到了支持，可以直接输入中文，如图 1-2-19 所示。



图 1-2-19 在页面中添加注释

## 1.2.11 视觉页面面板

可以在早先的 InDesign 软件的“页面”面板的文档内和在文档之间轻松地移动页面。在新的 InDesign CS3 中还可以查看页面缩略图，从而使得在文档中导航和排列页面操作显得更清晰更容易，是否显示页面缩略图及缩略图的大小可以在面板选项中进行设置，如图 1-2-20 所示。



图 1-2-20 “页面”面板中的缩略图和“面板选项”对话框

## 1.2.12 更快的框架设置

在新的 InDesign CS3 软件中调整框架的设置非常快捷方便，可以使置入的内容自动适合框架大小，也可以双击框架四个角的任一句柄使框架自动适合其内容，如图 1-2-21 所示。



图 1-2-21 双击使框架适应内容

## 1.2.13 增强的对象对齐方式

Adobe InDesign CS3 的对齐调板增加了一个选项，可以在选择的对象之间或通过页面、跨页或页边距来对齐或分布对象，如图 1-2-22 所示。



图 1-2-22 “对齐”面板新增的对齐选项

## 1.2.14 样式组管理

Adobe InDesign CS3 软件中所有的样式：对象样式、表样式、单元格样式、字符样式、段落样式面板上都增加了一个“创建新样式组”的按钮。在样式面板中将相关样式组成组可以更容易地进行管理和查找，避免名称混淆，如图 1-2-23 所示。



图 1-2-23 “段落样式”和“字符样式”面板中的样式组

## 1.2.15 增强的双击行为

在 Adobe InDesign CS3 软件中无需因为要选择不同的对象而反复地在不同的选择工具中进行切换，通过双击可以快速、直观地更改选择工具。双击对象可在“选择工具”和“直接选择工具”之间进行切换；双击可在组内选择对象，并且可以在选择文本时无需转换空框架，如图 1-2-24 所示。

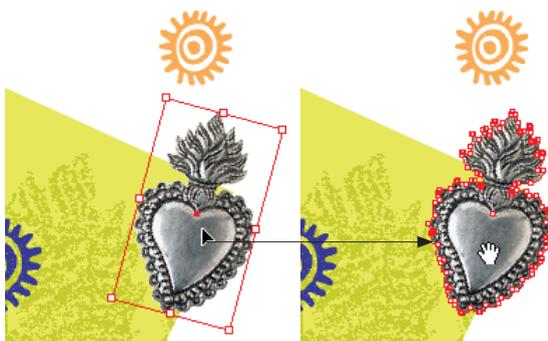


图 1-2-24 通过双击选择框架中的对象

### 1.2.16 扩展的快速应用

在新的 Adobe InDesign CS3 中选择对象后,通过单击“控制”面板右端的“快速应用”按钮,弹出如图 1-2-25 所示的“快速应用”面板,其中包含了 InDesign 的所有命令,在面板的文本框中直接键入命令的前几个字即可快速应用样式、菜单命令和脚本。



图 1-2-25 “快速应用”面板

## 1.3 Adobe InDesign CS3的功能

在 QuarkXPress 垄断整个计算机桌面排版领域的年代,Adobe 公司携带着令人尊敬的 Adobe PageMaker 软件进入了这个领域,通过若干年的改进完成了对 Adobe PageMaker 软件的更新操作,使 QuarkXPress 软件不再是计算机桌面排版领域的霸主。Adobe 公司又经过了 16 年的磨炼,制作了新的 Adobe InDesign 软件,不可否认的是 InDesign 软件吸取了大量的 QuarkXPress 和 PageMaker 软件的精华,使其在出世后就得到了广大计算机桌面排版用户的青睐。并非 InDesign 软件添加了大量强大的功能,而是该软件吸收了如 Adobe PageMaker、QuarkXPress、Adobe Illustrator 和其他 Adobe 软件的精华,用户可以利用以前使用软件的经验 and 知识非常平滑地过渡到 Adobe InDesign 软件的使用中。

Adobe InDesign 已经有超过 18 年的历史,如果您已经是一位 Adobe InDesign 软件的老用户,就可以直接跳过这一章或跟着复习一下。

### 1.3.1 探索 Adobe InDesign CS3 的方法

前面谈到以前的计算机桌面排版工作多是通过两种方式进行的,一种为自由形式的手动方式 (PageMaker),另一种为结构化易于修

改方式 (QuarkXPress),用户只能在这两种方式进行选择。但是在 Adobe InDesign 软件中用户可以同时使用这两种方式进行操作,直接在一个空白的页面中进行创意设计,或在一个已经成形的页面框架中进行简单修改,快速地完成一个新的页面制作。

#### 1. 基于框架的方法

在基于框架的操作方法下,可以通过各种包含有文本和图形的框架对象来构成整个的页面。首先可以设置文档的基本框架,例如页面的尺寸、方向、页面边局、分栏的数量等,随后通过相应的文字、图片或图形在相应的框架中进行填充,完成整个页面的设计、制作。

在页面中使用框架可以从很多方面加快工作的效率,例如:要制作一个多页面的项目,每个页面都会拥有一些相同的对象,可以通过创建一个模板页面,在该页面添加适合每个页面的框架元素,如特定的文字或图形。在制作页面时可以根据每页的不同特性进行框架的修改,也可以添加或删除框架。

脑海中对要创建的页面没有什么太多的想法时,也可以通过使用框架,在页面进行相应的设计、调整框架的位置和尺寸、确定版式后直接在框架中添加相应的文字和图像,快速地完成页面的设计制作。

在 Adobe InDesign 软件中框架对象不再局限于矩形或椭圆形，可以通过“贝塞尔曲线”创建出不同形状的框架，如图 1-3-1 所示。



图 1-3-1 利用贝塞尔曲线制作的框架对象

## 2. 自由形式的方法

以自由的方式进行工作顾名思义就是不用遵循任何规范，自由地进行创作，可以将计算机和软件比喻为画笔，在其中进行页面的绘制，这种操作可以非常的自由但是工作效率比较低下。

## 1.3.2 了解全局和局部控件

Adobe InDesign 软件最强大的功能就是可以按照用户的需要去调整需要修改的部分，让软件去进行耗时的版面和文字排版任务。通过基于框架和自由的操作方式，完成所有的排版工作，从整个版面的设计到微小的颜色调整都可以实现。通过使用全局控件来建立调整整个项目或整个页面元素的通用设置，使用局部控件调整页面中各个元素的设置参数来满足整个页面排版的要求。如果要灵活高效地使用 Adobe InDesign 软件进行页面的设计和制作，关键是了解何时使用全局或局部控件工具才合适。

全局控件包括：

- ◇ 通用首选项；
- ◇ 应用程序首选项；
- ◇ 主页；
- ◇ 文本样式；
- ◇ 对象样式；
- ◇ 页码部分；



### 注

#### “贝塞尔曲线”

贝塞尔曲线又称贝兹曲线或贝济埃曲线，一般的矢量图形软件通过它来精确画出曲线。贝兹曲线由线段与节点组成，节点是可拖动的支点，线段像可伸缩的皮筋，我们在绘图工具上看到的钢笔工具就是用来做这种矢量曲线的。当然在一些比较成熟的绘图软件中也有贝塞尔曲线工具，如 Photoshop 等。

贝塞尔曲线是应用于二维图形应用程序的数学曲线。曲线的定义有四个点：起始点、终止点（也称锚点）以及两个相互分离的中间点。滑动两个中间点，贝塞尔曲线的形状会发生变化。19 世纪 60 年代晚期，Pierre Bézier 运用数学方法为雷诺公司的汽车制造业描绘出了贝塞尔曲线。

贝塞尔曲线就是这样一条曲线，它是依据四个位置任意的点坐标绘制出的一条光滑曲线。在历史上，研究贝塞尔曲线的人最初是按照已知曲线参数方程来确定四个点的思路设计出这种矢量曲线绘制法的。贝塞尔曲线的有趣之处更在于它的“皮筋效应”。也就是说，随着点有规律地移动，曲线将产生皮筋伸引一样的变换，带来视觉上的冲击。19 世纪 70 年代，法国数学家 Pierre Bézier 第一个研究了这种矢量绘制曲线的方法，并给出了详细的计算公式，因此按照这样的公式绘制出来的曲线就用他的姓氏命名为贝塞尔曲线。

在 Adobe InDesign 软件中无论是否是通过框架开始工作的，软件都会将置入的文本或图像放置在框架中，只要置入对象就会创建一个与之相适合的框架，将对象放置在该框架中，用户可以通过调整框架的尺寸、位置和角度，调整置入的对象。

- ◇ 定义颜色;
- ◇ 连字与对齐;
- ◇ 库。

局部控件包括:

- ◇ 框架和形状工具;
- ◇ 字符和段落工具;
- ◇ 图形工具。

### 1.3.3 调整度量单位

度量单位在 InDesign 软件中非常重要,在默认的情况下为“毫米”,在进行全局和局部操作时,如果要进行参数的调整都需要注意度量单位的设置。如果将单位设置错误,可能使整个工作的前功尽弃。

Adobe InDesign 软件中可以支持的度量单位有:

- ◇ i 或 inch (英寸) p (派卡);
- ◇ pt 或 opx (点);
- ◇ c (西塞罗);
- ◇ cm (厘米);
- ◇ mm (毫米)。

### 小结:

在本章讲述了一个实例,让您了解 Adobe InDesign 软件的基本使用流程,对软件有一个基本的感性认识。在新功能的部分将 Adobe InDesign CS3 软件中新添加的功能,进行了简单的讲述,可以让升级用户做到有的放矢。