



全面整合Photoshop、Illustrator、InDesign、Dreamweaver、
Acrobat和Flash

丰富 权威 实用

Adobe CS3 整合应用 宝典

[美] Ted Padova 著
Kelly L. Murdock 译
安晓梅 孙文磊 等

设置CS3工具，实现高效的工作流程

在所有CS3应用程序之间统一进行色彩管理

增加交互性及在Web上托管文档



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Adobe CS3 整合应用 宝典

[美] Ted Padova 著
Kelly L. Murdock
安晓梅 孙文磊 等 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Adobe CS3整合应用宝典 / (美) 帕多瓦 (Padova, T.),
(美) 默多克 (Murdock, K. L.) 著; 安晓梅等译. —北京:
人民邮电出版社, 2009.4
ISBN 978-7-115-19336-0

I. A… II. ①帕…②默…③安… III. 图形软件 IV.
TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第192415号

版 权 声 明

Ted Padova and Kelly L. Murdock

Adobe® Creative Suite® 3 Bible

Copyright © 2007 by Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana

All rights reserved. This translation published under license.

Authorized translation from the English language edition published by Wiley Publishing, Inc..

本书中文简体字版由 Wiley Publishing 公司授权人民邮电出版社出版, 专有版权属于人民邮电出版社。

内 容 提 要

Creative Suite 3 是 Adobe 图形套件的最新版本。该版本的各个应用程序都拥有一致的用户界面, 有利于工作流程的整合。本书介绍了使用和运行 Design Premium 套件中所有应用程序所需的各种信息。全书分成 9 个部分, 介绍了 Creative Suite 3 (CS3) 程序中的设计功能和有助于提高工作效率的功能, 讲述了如何结合使用 CS3 在各个应用程序中创建文档, 从而高效地创建和发布用于打印、Web 和光盘的内容。

本书内容全面丰富, 使用大量简单的操作步骤和简洁的参考信息进行描述, 主要面向广大使用图像处理软件的用户, 这些用户可以使用本书快速掌握全新的工作流程。

Adobe CS3 整合应用宝典

- ◆ 著 [美] Ted Padova Kelly L. Murdock
- 译 安晓梅 孙文磊 等
- 责任编辑 陈 昇
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
- 邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
- 网址 <http://www.ptpress.com.cn>
- 三河市潮河印业有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
- 印张: 40.75
- 字数: 1 261 千字 2009 年 4 月第 1 版
- 印数: 1—3 000 册 2009 年 4 月河北第 1 次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2008-1163 号

ISBN 978-7-115-19336-0/TP

定价: 99.00 元

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

前言

欢迎阅读本书——一本包括所有 Adobe 图像处理程序的完全综合指南。本书致力于帮助读者了解所有 Creative Suite 3 (CS3) 程序中的设计功能和能够帮助提高工作效率的功能, 以及如何将在各个应用程序中创建的文档结合起来, 以创建和发布用于打印、Web 托管和光盘复制的内容。

与 Creative Suite 2 中的程序相比, 最新版的 Creative Suite 进行了大量改进: 用 Adobe Dreamweaver 取代了 Adobe GoLive, 吸纳 Adobe Flash 成为套件一员, 新引入 Device Central 应用程序, 对 Adobe Creative Suite 2 中的其余程序进行了一些重要升级。

那么, 为什么还要花费时间介绍已经在其他 Wiley 宝典出版物中单独介绍过的主题呢? 这是一个很好的问题, 只有得到这个问题的答案之后, 才会决定购买这本书。没错, 确实有相应的 Wiley 宝典介绍本书中提到的各个程序, 但本书内容更加全面, 它将介绍如何使用与特定程序相关的几乎所有工具和功能。

本书与其他宝典有很大区别。本书主要关注于为独立设计人员和设计团队(工作于办事处、出版社, 以及与屏幕和打印输出或 Web 发布有关的任何公司)成员提供工作流程解决方案。因此, 本书没有详细介绍每个程序, 而是提示读者参考其他 Wiley 出版物, 以便了解更加全面的知识。

本书面向使用过至少一种本书中提到的程序的读者。如果读者是使用 Adobe Photoshop、QuarkXPress 和以前的 Macromedia FreeHand 从事设计工作的设计师, 或者使用过 Adobe Illustrator 和 Adobe Photoshop, 但对排版程序不甚了解, 那么本书正是为这样的读者量身定做。如果读者需要了解的只是在各个 CS3 程序之间整合应用程序文档的基本方法, 或者并不想了解 Adobe InDesign 的所有方面, 只是想知道如何使用它提供的许多功能来创建精巧的布局, 以及如何在设计中导入图像, 都可以在本书中找到答案。

如果读者原来使用其他程序, 现在想改用一种 CS3 应用程序进行设计工作, 或者增加一种 CS3 应用程序作为设计工具, 那么本书将帮助读者了解各种 CS3 程序之间的关系, 并教读者如何使用这套为专业创作人员开发的最精深(到目前为止)的套装软件来无缝整合文件。

正如前文提到的, 本书主要关注于提供工作流程解决方案。在本书中, 读者将了解到如何设置 CS3 应用程序来构建工作流程环境, 如何逐步构建创作工作流程, 以及如何在不必掌握程序中所有功能的情况下提高工作效率。本书将跳过与日常办公和商务工作有关的工具和任务, 全面介绍能够帮助专业创作人员提高工作效率的工具和工作流程。

本书使用方法

本书分为 9 个部分, 共 38 章。与其他综合类计算机出版物以初学者为目标用户不同, 本书面向已掌握一些基础知识, 至少了解一种图像处理程序(如 Photoshop、某种插图程序或某种排版程序)的用户。读者应该对各个图像处理程序通用的用户界面有一定了解, 使用过其中的面板、菜单和工具。最后, 读者还要对专业印刷市场的商业印前和印刷技术等方面有一些了解。

因为已经具备一些与 Creative Suite 程序类似的计算机程序的知识, 所以可根据自己的需要学习本书的任何部分和任何功能集。本书在大多数章节中都包含了与整合 CS3 程序相关的讨论, 因此, 在介绍如何处理文本的章节中, 不仅会介绍如何在 InDesign 中处理文本, 还会介绍如何在 Illustrator、Photoshop、Dreamweaver 和 Acrobat 中处理文本。本书并非专门介绍某个程序, 而是全面介绍各个程序所提供的技术和功能。

如果希望首先大致了解如何结合使用各个程序，我们推荐读者阅读第2章，本章给出了结合使用 CS3 程序逐步完成设计作品的示例。第3章将帮助读者了解各个 CS3 程序协同工作的能力。

除了第2章和读者想了解的具体功能以外，还请记住，本书与其他 Wiley 宝典出版物一样，也是一本参考书。使用 CS3 应用程序工作时将其放在手边，当处理某项任务或试图进一步了解某种程序时，可随时翻看本书的目录，在其中寻找能够提供帮助的内容。

特殊内容

难以想象一本宝典中如果没有特殊内容会是什么样子。本书统一使用一些特殊内容，所讨论的内容在这些特殊内容里描述得一目了然。这些内容将为读者提供更多信息、警告潜在的问题，或者对正文中正在讨论的概念作进一步介绍。本书中使用的特殊内容如下。



警告：此内容警告在使用某种 CS 应用程序、任何工具或菜单时存在潜在的问题，或者警告与在各程序之间交换文件有关的问题。应密切留意这些警告消息，避免发生问题。



注意：此内容表示能使您更加清晰地了解所述内容，或者帮助您更加高效地使用某项功能的消息。



提示：此内容将帮助您找到实现目标的快捷方式，或者给出完成某项任务的一系列步骤。有些提示中给出的可能是各个 CS 程序的帮助文件中没有提供的信息。



交叉参考：要想依次介绍各项技术，对一套程序而言几乎是不可能实现的。各个应用程序中有很多相互关联的功能，要在一本书的一个部分中介绍某项功能的所有方面不太现实。因此，本书会在不同的章节中分散介绍一些常用的命令、工具、动作或任务。如果在本书的不同部分中分散介绍了某项内容，您将会看到“交叉参考”信息，提示在本书的另一个部分中也提供了相关内容。



新增功能：我们用一种特殊内容来标识新增的 CS3 功能，通过它能够迅速了解早期版本应用程序中所没有的新增功能。

本书内容

为了简化学习 Creative Suite 应用程序的过程，本书分为9个独立的部分。本书共有38章，主要介绍在创造性生产工作流程中常用的功能。这些部分如下所述。

第1部分：Creative Suite 入门

在本书开始部分，给出了一些与 Creative Suite Premium 版本相关的基本信息。读者将通过一个示例逐步完成一个设计作品，从而了解如何结合使用这些应用程序来发布内容。读者还将了解到如何在所有程序中设置工作环境，以及如何为标准化工作流程设置首选项。

第2部分：开始设计工作流程

设计工作流程是一个广义的术语，对不同的人而言，它的含义也不同。本部分阐释了工作流程解决方案的含义（针对专业创作人员和 CS 应用程序），并介绍了用于管理文档版本和在 CS 程序之间生成一致色彩的新工具。

第3部分：处理对象和图像

艺术作品基本使用3种元素来传达信息，图像、对象和文字构成了作品的内容。本部分主要介绍如何在 Illustrator、InDesign 和 Photoshop 中创建对象，以及如何在 Photoshop 中编辑图像并将图像导入其他 CS3 程序。

第4部分：处理文字

设置文字以及将文字作为文本和对象使用，是每个人都会采用的标准设计实践。除了介绍 CS3 应用程序提供的许多文字设置功能，本部分还概述了如何使用这些程序中的所有出色功能。

第 5 部分：使用 Creative Suite 和 Microsoft Office

无论读者在设计工作中是否使用 Microsoft Office 或者是否需要客户以 Office 文档发送文件，如果不介绍 Office 文件，要解释清楚排版和设计都会很困难。本部分介绍了如何在一个或多个 CS3 应用程序中使用在 Office 程序中生成的原始文件。

第 6 部分：使用创造性的设计流程工作

CS3 应用程序提供了多种用于创作艺术作品的工具。可以建立审阅会话，以便用户与其同事或客户协作审阅文档。通过 Adobe Reader 的使用权扩展 PDF 文档的功能后，不仅可以与客户和使用免费的 Adobe Reader 程序的同事共同完成注释和审阅工作，还可以为他们提供表单数据和数字签名。

第 7 部分：重新设定文档用途

创建文档和最终使用文档的目的不尽相同时，就需要重新设定文档用途。需要以不同的形式交付文件时，不必每次都重新创建文件，而是可以针对多种用途对现有文档进行修改以节省时间。本部分介绍了重新设定文档用途时将涉及的各个方面。

第 8 部分：Creative Suite 文档交付工作流程

与数字版权管理、归档文件、交付 Web 托管的文件和烧制光盘内容相关的问题，都需要通过交付工作流程来解决。本部分介绍了如何针对不同的交付形式准备文件。

第 9 部分：印刷和数字印前技术

印刷文件仍然是每个专业创作人员的工作流程的主要功能。本部分将介绍如何在复合打印机上打印文件，以及如何为专业印刷准备文件。

联系信息

大约每隔 5 分钟，就会有新产品和新升级内容发布。如果用户购买了一个软件产品，通常在该产品发布后不久就可以找到其更新的修订版。现在，制造商越来越依赖于 Internet 发布，而很少使用邮政投递。应该定期访问 Adobe 网站和第三方产品制造商的网站。任何拥有网站的制造商都会通过其网站提供产品修订版的下载和关于获取更新的更多信息。

Internet 连接

要获得计算机软件的最新版本，基本条件是需要有 Internet 连接。CS3 程序会经常提示用户通过 Internet 检查更新。为了优化所有程序的性能，运行该软件的计算机应该连接到 Internet。

联系 Adobe 公司

Adobe 公司拥有一个综合性网站，提供产品升级、会议、书籍、帮助和技术支持以及提示和技巧等信息。访问 Adobe 网站 www.adobe.com，可以找到与所有 CS3 应用程序相关的最新消息。本书第 7 章给出了在 Adobe Bridge 中轻松访问 Adobe 网页以查找提示和技巧的方式。

作者简介

Ted Padova 已编著了 20 多本计算机方面的书籍。最近出版的书籍包括:《Adobe Acrobat PDF Bible》第 4 版至第 8 版,《Color Management for Digital Photographers Only》,《Color Management for Digital Photographers For Dummies》,《Photoshop Elements 5 For Dummies》,《PowerPoint 2007 Just the Steps for Dummies》,《Illustrator Illuminated》和《Adobe Reader 7 Revealed》。

Ted 在过去 10 余年中一直参与 PostScript 成像工作,并于 1990 年在加利福尼亚的 Ventura 开办了一家计算机服务机构。他于 2004 年在加利福尼亚退休时,是 The Image Source Digital Imaging 和 Photo Finishing Centers of Thousand Oaks and Ventura 的 CEO 和执行业务的合伙人。现在,他主要的工作是编著与数字成像、Adobe Acrobat 和 PDF 相关的书籍,并在美国和世界各地就这些技术作巡回演讲。

Kelly Murdock 多年来一直从事计算机方面的书籍创作工作,现在仍然辛勤笔耕不辍。他编著的书籍涉及 Web、图形和多媒体等多个方面,其中包括之前数版《3ds Max Bible》。其他主要著作包括《Master VISUALLY HTML and XHTML》、《Maya Revealed》(两个版本)、《Poser Revealed》(两个版本)、《Edgeloop Character Modeling》、《JavaScript Visual Blueprint》、《Adobe Atmosphere Bible》和《3d Game Animation for Dummies》,他还与人合著了两个版本的《Illustrator Bible》(第 9 版和第 10 版)。

Kelly 的专业是工程和计算机图形,参与过从网站的创建和设计到 3D 项目的自由设计等多种设计工作。目前,他和他的兄弟 Chris 合开了一家名为 Logical Paradox Design 的设计公司。

致谢

首先要感谢本书的技术编辑 Colin Fleming,他出色地完成了他的工作。他深刻的见解和广博的软件知识为我们的创作工作提供了极大的帮助。还要感谢 Stephanie McComb、Marty Minner 和 Gwenette Gaddis Goshert,以及 Wiley 的许多其他编辑人员,与他们合作总是相当愉快。此外,还要感谢 Adobe Systems 的许多工作人员(由于人数众多,在此不一一列举),他们的热情工作成就了这样一套出色的程序,为专业创作人员带来了最新、最高级的工具。

非常感谢与我合著本书的 Kelly Murdock,感谢他的辛勤工作和奉献精神。本书是我们合著的第三版,与他共事我感到非常高兴。

——Ted Padova

除了感谢 Wiley 出版社优秀的编辑团队以外,我还要再次感谢和我共同完成本书的 Ted。与别人合著书籍时通常困难重重,但我和 Ted 合作时却完全没有这种感觉,他毫无保留地和我分享他的学识和经验,令人肃然起敬。

——Kelly Murdock

目 录

第 1 部分 Creative Suite 入门

第 1 章 Creative Suite 简介..... 3

1.1 为什么是 Creative Suite..... 3

1.1.1 本机文件支持..... 4

1.1.2 一致的用户界面..... 4

1.1.3 版本工具..... 4

1.1.4 颜色一致性管理..... 5

1.1.5 动态对象和图像编辑..... 5

1.1.6 可视化文件交换..... 5

1.1.7 PDF 支持..... 5

1.2 了解 Creative Suite..... 6

1.2.1 Adobe Bridge..... 6

1.2.2 Adobe Photoshop CS3..... 7

1.2.3 Adobe Illustrator CS3..... 9

1.2.4 Adobe InDesign CS3..... 10

1.2.5 Adobe Flash CS3 Professional..... 11

1.2.6 Adobe Dreamweaver CS3..... 11

1.2.7 Adobe Acrobat Professional 8..... 12

1.2.8 Version Cue CS3..... 15

1.2.9 Device Central CS3..... 15

1.3 OpenType 字体..... 15

1.4 小结..... 16

第 2 章 漫游 Creative Suite..... 17

2.1 从 Acrobat 中的草图开始..... 17

2.1.1 将草图扫描到 Acrobat 中..... 17

2.1.2 提交草图供电子邮件审阅..... 18

2.1.3 给 PDF 添加注释..... 19

2.1.4 收集审阅注释..... 20

2.2 在 Photoshop 中编辑图像..... 21

2.2.1 调整图像属性..... 21

2.2.2 校正扭曲..... 21

2.2.3 裁剪图像..... 22

2.2.4 编辑图像..... 22

2.2.5 抽出图像..... 23

2.3 创建 Illustrator 对象..... 24

2.3.1 使用实时描摹..... 24

2.3.2 创建并填充对象..... 24

2.3.3 使用效果..... 26

2.3.4 绕转路径..... 27

2.4 在 Version Cue CS3 中管理文件

版本..... 27

2.5 使用 Adobe Bridge..... 28

2.6 在 InDesign 中创建布局..... 30

2.6.1 设置布局属性..... 30

2.6.2 向 InDesign 导入内容..... 31

2.6.3 在 InDesign 中创建主页..... 32

2.6.4 串接文本..... 32

2.7 准备打印布局..... 34

2.7.1 预览分色..... 34

2.7.2 导出为 PDF 供打印..... 34

2.8 在 Adobe Acrobat 中进行软校样..... 35

2.8.1 在 Acrobat 中检查颜色..... 35

2.8.2 拼合透明度..... 35

2.8.3 创建 PDF/X 文件..... 36

2.9 将文档重新用于 Web 主机..... 37

2.9.1 使用 PDF 优化器..... 37

2.9.2 导出至 Dreamweaver..... 38

2.9.3 利用 Flash 增强网页..... 39

2.10 小结..... 40

第 3 章 设置首选项..... 41

3.1 了解常见首选项属性..... 41

3.1.1 设置特定于应用程序的

首选项..... 42

3.1.2 设置特定于文档的首选项..... 42

3.1.3 返回默认首选项..... 42

3.1.4 重置 Illustrator 中的首选项..... 43

3.1.5 进行动态首选项调整..... 43

3.2 设置程序首选项..... 43

3.2.1 Adobe Bridge..... 43

3.2.2 Illustrator 首选项..... 46

3.2.3 Photoshop CS3 首选项..... 52

3.2.4 InDesign CS3 首选项..... 57

3.2.5 Acrobat 8 Professional

首选项..... 66

3.2.6 Dreamweaver CS3 和 Flash CS3 Professional 首选项	66	5.4 重定文档用途	97
3.3 小结	67	5.5 设置工作流程标准	98
第 4 章 了解用户界面	68	5.5.1 为工作流程中使用的工具 设立标准	98
4.1 访问工具	68	5.5.2 选择支持所使用工具的 销售商	98
4.1.1 Illustrator、InDesign、Photo- shop 和 Flash 中通用的工具	69	5.5.3 投入时间持续培训	98
4.1.2 Illustrator 和 InDesign 中 通用的工具	70	5.5.4 开发管理项目的范例	99
4.1.3 Illustrator、Photoshop 和 Flash 中通用的工具	71	5.6 小结	99
4.1.4 Adobe Bridge 工具	71	第 6 章 创建色彩管理工作流程	101
4.1.5 Acrobat 工具	71	6.1 了解配置	101
4.1.6 Dreamweaver 工具	71	6.1.1 工作流程中的配置文件	102
4.2 访问工具选项	72	6.1.2 校准颜色	102
4.2.1 Illustrator 工具选项	72	6.1.3 获取配置文件	102
4.2.2 Photoshop 工具选项	76	6.1.4 配置文件的嵌入	103
4.2.3 InDesign 工具选项	76	6.1.5 配置文件不匹配	104
4.2.4 Flash 工具选项	77	6.2 在 CS3 应用程序中管理颜色	105
4.2.5 Acrobat 和 Dreamweaver 工具选项	77	6.3 使用配置文件打印	107
4.3 使用面板和工作区	77	6.4 小结	108
4.3.1 管理面板	78	第 7 章 使用 Adobe Bridge	109
4.3.2 编组面板	81	7.1 熟悉 Bridge 工作区	109
4.3.3 存储工作区	82	7.1.1 使用 Bridge 界面	110
4.4 一些通用的用户界面功能	83	7.1.2 存储 Bridge 工作区	112
4.4.1 使用上下文菜单	83	7.1.3 管理窗格	114
4.4.2 获取帮助	84	7.1.4 管理窗口	114
4.5 使用快捷键	85	7.2 组织文件和文件夹	115
4.5.1 在 Illustrator 中自定快捷键	86	7.2.1 创建新文件夹	115
4.5.2 在 Photoshop 中自定快捷键	87	7.2.2 向文件夹添加文件	115
4.5.3 在 InDesign 中自定快捷键	88	7.2.3 移动和复制文件	115
4.5.4 在 Flash 和 Dreamweaver 中自定快捷键	89	7.2.4 导航文件夹	116
4.5.5 在 Acrobat 中使用快捷键	90	7.2.5 评级和用标签标记文件	116
4.6 小结	90	7.2.6 删除文件	118
		7.2.7 使用上下文菜单	118
		7.2.8 使用堆栈	119
		7.2.9 使用收藏集	120
		7.2.10 添加到收藏夹	120
		7.2.11 批重命名文件	121
		7.3 使用关键字和元数据	122
		7.3.1 使用关键字	122
		7.3.2 元数据属性	122
		7.3.3 使用 XMP 模板	124
		7.4 在 Bridge 中搜索	126
		7.4.1 搜索文档	126
		7.4.2 保存搜索	129
		7.5 打开相机原始数据文件	129

第 2 部分 开始设计工作流程

第 5 章 创建制作工作流程	93
5.1 了解工作流程	93
5.2 独立艺术人员的工作流程	94
5.2.1 修改设计	95
5.2.2 扩展工作流程	95
5.3 用于工作室和制作中心的工作流程	96

7.5.1 设置相机原始数据首选项	129
7.5.2 使用 Camera Raw 插件	131
7.5.3 在 Bridge 中应用设置	135
7.5.4 存储相机原始数据文件	135
7.6 在 CS3 程序之间同步颜色	136
7.7 从 Bridge 中使用应用程序命令	137
7.7.1 Photoshop 支持	137
7.7.2 Illustrator 支持	140
7.7.3 InDesign 支持	141
7.8 探索 Bridge Home 中的选项	141
7.9 观看幻灯片	142
7.10 小结	143
第 8 章 使用 Version Cue	144
8.1 建立 Version Cue 工作组	144
8.1.1 启用 Version Cue 并设置 首选项	144
8.1.2 指定工作组文件夹	145
8.1.3 更新 Version Cue	145
8.1.4 在 CS3 应用程序中启用 Version Cue	145
8.2 使用 Adobe 对话框	146
8.3 访问 Version Cue 文件	149
8.3.1 启动 Version Cue 服务器	149
8.3.2 创建 Version Cue 项目	149
8.3.3 访问远程 Version Cue 项目	150
8.3.4 打开 Version Cue 文件	150
8.3.5 存储 Version Cue 文件	150
8.3.6 了解状态	151
8.3.7 向 Version Cue 项目添加 文件	151
8.3.8 使用版本	151
8.3.9 删除 Version Cue 文件	152
8.3.10 在 Bridge 中访问 Version Cue 文件	152
8.4 使用 Version Cue CS3 管理工具	153
8.4.1 添加和编辑用户	153
8.4.2 管理项目	154
8.4.3 使用“高级”功能	155
8.5 小结	156
第 9 章 管理 Adobe PDF 文件	157
9.1 管理文件	157
9.1.1 使用类别窗格	158
9.1.2 使用文件窗格	159
9.1.3 使用页面窗格	160
9.2 为宿主 Web 的 PDF 文档添加标签	160
9.3 小结	162
第 3 部分 处理对象和图像	
第 10 章 创建、选择、编辑对象	165
10.1 在 Illustrator 中创建对象	165
10.1.1 使用“钢笔工具”	166
10.1.2 使用“文字工具”	167
10.1.3 创建直线和形状	167
10.1.4 使用“画笔工具”和 “铅笔工具”	168
10.2 在 InDesign 中创建对象	169
10.3 在 Photoshop 中创建对象	169
10.3.1 指定自定形状	169
10.3.2 创建路径	170
10.3.3 使用形状进行绘制	170
10.3.4 使用“智能对象”	170
10.4 在 Acrobat 中创建和编辑对象	171
10.4.1 添加文档增强对象	171
10.4.2 添加注释对象	171
10.5 在 Dreamweaver 中创建对象	172
10.6 选择对象	173
10.6.1 使用 Illustrator 和 InDesign 的“工具箱”选择工具	173
10.6.2 使用 Illustrator 的“图层” 面板选择对象	174
10.6.3 使用 Illustrator 的“选择” 菜单	174
10.7 组织对象	175
10.7.1 向图层添加对象	175
10.7.2 编组对象	175
10.7.3 隐藏和锁定对象	175
10.8 填色和描边对象	176
10.8.1 在 Illustrator 和 InDesign 中将填色和描边应用到 对象	176
10.8.2 应用其他描边属性	177
10.8.3 使用 Illustrator 的实时上色 功能	179
10.8.4 填色和描边像素选区	181
10.8.5 填充和描边 Photoshop 路径	182
10.9 分配颜色	182
10.9.1 了解各种颜色模式	182
10.9.2 使用“颜色”面板	185

10.9.3 使用“拾色器”	186	11.3 校正图像	210
10.9.4 使用“吸管工具”	186	11.3.1 使用色阶	210
10.9.5 使用“实时颜色”	187	11.3.2 使用曲线	211
10.9.6 使用“颜色参考”面板	188	11.3.3 使用自动调整功能	211
10.9.7 管理颜色配置文件和设置	189	11.3.4 编辑 32 位高动态范围 图像	212
10.10 使用渐变	189	11.4 绘画图像	213
10.10.1 使用“渐变”面板	189	11.4.1 在 Photoshop 中绘制图像	213
10.10.2 使用“渐变工具”	190	11.4.2 在其他 CS3 系列软件中 使用图像	215
10.10.3 在 Illustrator 中创建渐变 网格	191	11.5 在 Photoshop 中选择像素	219
10.11 使用图案	192	11.5.1 使用选择工具	219
10.11.1 在 Illustrator 中使用图案	192	11.5.2 使用“选择”菜单	221
10.11.2 在 Photoshop 中使用图案	193	11.5.3 将绘制的路径转换为选区	222
10.12 使用“透明度”	193	11.6 编辑图像	222
10.12.1 将透明度应用到对象和 图像	193	11.6.1 在 Photoshop 中裁剪图像	222
10.12.2 使用混合模式	194	11.6.2 在 Photoshop 中修饰图像	223
10.12.3 创建不透明蒙版	194	11.6.3 使用污点修复画笔	223
10.13 使用符号、图形样式和色板	195	11.6.4 扭曲图像	224
10.13.1 在 Illustrator 中使用符号	195	11.7 小结	225
10.13.2 在 InDesign 中使用对象 样式	197	第 12 章 变换对象和图像	226
10.13.3 在 Illustrator 和 Photoshop 中使用图形样式	198	12.1 在 Illustrator 中变换对象	226
10.13.4 使用色板	198	12.1.1 使用定界框	227
10.13.5 使用库面板	199	12.1.2 使用变换工具	229
10.13.6 导出片段	199	12.1.3 使用“变换”菜单	232
10.13.7 使用 Photoshop 的“预设 管理器”	200	12.1.4 使用“变换”面板	235
10.14 编辑对象	200	12.2 变换图案和填充	236
10.14.1 在 Illustrator 中编辑路径	200	12.2.1 在 Illustrator 中变换图案	236
10.14.2 剪切对象	203	12.2.2 在 Photoshop 中变换图案	237
10.14.3 在 Illustrator 中创建复合 路径和形状	203	12.2.3 在 InDesign 中变换内容	237
10.14.4 在 Illustrator 中混合对象	204	12.3 在 Photoshop 中变换图像	238
10.14.5 在 Illustrator 中创建剪 切蒙版	205	12.3.1 变换选区	239
10.14.6 在 Illustrator 中扭曲对象	205	12.3.2 移动像素	239
10.15 小结	206	12.3.3 使用自由变换	239
第 11 章 获取和校正图像	207	12.3.4 使用变换菜单	239
11.1 将图像扫描进 Photoshop	207	12.3.5 控制透视	240
11.2 从数码相机获取图像	209	12.3.6 使用图像变形	240
11.2.1 使用相机原始数据	209	12.4 调整堆叠顺序	240
11.2.2 校正红眼	209	12.4.1 用图层控制堆叠顺序	240
11.2.3 使用“镜头校正”滤镜	209	12.4.2 用“排列”菜单更改堆叠 顺序	241
		12.4.3 用剪贴板更改堆叠顺序	241
		12.4.4 更改组中的堆叠顺序	241
		12.4.5 Photoshop 和 Flash 中的 堆叠顺序	241

12.4.6 更改 Dreamweaver 中的 Z-Index 值	242	14.1.2 选择图层和将图层设为 当前绘制图层	278
12.5 对齐和分布对象	242	14.1.3 隐藏和锁定图层	278
12.5.1 对齐对象	242	14.1.4 使用隔离模式	278
12.5.2 分布对象	242	14.1.5 重新排列图层	278
12.5.3 分布间距	243	14.1.6 在图层之间复制对象	278
12.6 在 Photoshop 中对齐和分布 图像图层	244	14.1.7 复制图层	279
12.6.1 对齐图像图层	244	14.1.8 删除图层	279
12.6.2 分布图像图层	244	14.1.9 合并图层	279
12.6.3 使用“智能参考线”	244	14.2 在 InDesign 中使用图层	280
12.7 小结	244	14.2.1 精简“图层”面板	280
第 13 章 为对象和图层应用效果	245	14.2.2 使用参考线	280
13.1 使用 Photoshop 滤镜	245	14.2.3 图层隐藏时禁止文本绕排	280
13.1.1 访问滤镜库	245	14.2.4 重新排序图层上方的 主对象	281
13.1.2 使用其他滤镜	248	14.2.5 导入分层的文件	281
13.1.3 使用第三方滤镜	258	14.2.6 对图层应用透明效果和 混合模式	282
13.1.4 使用滤镜界面	258	14.3 在 Illustrator 中使用图层	282
13.1.5 混合滤镜效果	265	14.3.1 更改“图层”面板视图	282
13.1.6 在 Illustrator 中使用 Photoshop 滤镜	266	14.3.2 使用子图层	283
13.1.7 使用智能滤镜	266	14.3.3 打印和预览图层	283
13.2 在 Flash 中使用滤镜	267	14.3.4 创建模板图层	284
13.3 使用 Illustrator 滤镜	267	14.3.5 在 Illustrator 中将项目释放到 图层	285
13.3.1 使用“创建”滤镜	267	14.3.6 收集图层和拼合图稿	285
13.3.2 使用“扭曲”滤镜	267	14.3.7 将 Photoshop 图层和图层复合 导入到 Illustrator 和 InDesign 中	285
13.3.3 使用“风格化”滤镜	268	14.3.8 导出 CSS 图层	286
13.4 使用 Illustrator 效果	268	14.3.9 在 Illustrator 中为图层 应用外观属性	286
13.4.1 栅格化效果	269	14.3.10 创建剪切蒙版	288
13.4.2 创建 3D 对象	269	14.4 在 Photoshop 中使用图层	289
13.4.3 使用“转换为形状”效果	271	14.4.1 使用背景图层	290
13.4.4 将标准的 Illustrator 功能 作为效果应用	271	14.4.2 选定及控制多个图层	290
13.4.5 使用“风格化”效果	272	14.4.3 使用移动工具自动选择 图层	291
13.4.6 使用“变形”效果	272	14.4.4 对齐和分布图像图层	291
13.5 使用 Photoshop 的“图层效果” 和“样式”	273	14.4.5 创建图层组	291
13.6 在 InDesign 中应用效果	274	14.4.6 链接多个图层	291
13.6.1 添加投影	274	14.4.7 锁定透明度、像素和位置	292
13.6.2 羽化对象	274	14.4.8 处理文字和形状图层	293
13.6.3 创建角效果	275	14.4.9 设置图层不透明度及选择 混合模式	296
13.7 小结	275		
第 14 章 使用图层	276		
14.1 使用“图层”面板	276		
14.1.1 创建图层	277		

14.4.10 使用图层效果	298
14.4.11 使用调整和填充图层	299
14.4.12 使用 3D 和视频图层	300
14.4.13 用图层蒙版	301
14.4.14 使用图层复合	304
14.4.15 在 Illustrator 和 InDesign 中置入图层复合	304
14.5 在 Flash 中使用图层	305
14.6 在 Dreamweaver 中使用图层	305
14.6.1 向网页上添加图层	306
14.6.2 使用“AP 元素”面板	306
14.6.3 编辑图层属性	306
14.6.4 添加图层动画	308
14.7 在 Acrobat 中添加交互式图层 按钮	309
14.8 小结	310
第 15 章 自动化任务	311
15.1 在 Photoshop 和 Illustrator 中 使用“动作”面板	311
15.1.1 播放动作	312
15.1.2 创建和保存新的动作集	312
15.1.3 创建新动作	312
15.1.4 编辑现有动作	314
15.1.5 批处理动作	314
15.1.6 创建快捷批处理	315
15.2 使用脚本	316
15.2.1 使用 Photoshop 的脚本事件 管理器	317
15.2.2 在 InDesign 中使用脚本	317
15.3 使用 Photoshop 的其他自动化 功能	318
15.4 使用数据驱动图形	318
15.4.1 定义变量	318
15.4.2 将变量绑定到对象	318
15.4.3 捕捉数据组	319
15.4.4 保存变量	319
15.4.5 使用 InDesign 的数据合并	319
15.5 批处理 PDF 文件	319
15.5.1 执行序列	320
15.5.2 编辑序列	320
15.5.3 创建新序列	321
15.5.4 设置批处理首选项	321
15.5.5 使用 JavaScript 创建批 处理序列	322
15.6 小结	323
第 4 部分 处理文字	
第 16 章 使用字体	327
16.1 了解字体	327
16.1.1 字体格式	327
16.1.2 OpenType 字体的优点	328
16.1.3 字体许可	329
16.2 管理字体	329
16.2.1 在 Windows 中安装字体	329
16.2.2 组织字体	329
16.3 创建文字轮廓和特效	330
16.3.1 在 Illustrator 中将文字 转换为轮廓	330
16.3.2 在 Photoshop 中将文字 转换为轮廓	332
16.3.3 在 InDesign 中将文字 转换为轮廓	333
16.4 小结	335
第 17 章 使用样式	336
17.1 设置文字	336
17.1.1 在 Illustrator 中设置文字	336
17.1.2 在 Photoshop 中设置文字	342
17.1.3 在 InDesign 中设置文字	345
17.1.4 在路径上创建文字	349
17.2 创建字符样式	350
17.2.1 在 Illustrator 中使用字符 样式	351
17.2.2 在 Photoshop 中使用 样式	352
17.2.3 在 InDesign 中使用字符 样式	352
17.3 创建段落样式	352
17.3.1 在 Illustrator 中使用段落 样式	353
17.3.2 在 InDesign 中使用段落 样式	354
17.4 创建嵌套样式	354
17.5 创建单元格和表样式	356
17.5.1 创建表样式	356
17.5.2 创建单元格样式	357
17.5.3 应用表样式	357
17.6 使用图形和对象样式	359
17.6.1 在 Illustrator 中使用图形 样式	359

17.6.2 在 Photoshop 中使用图形 样式	360	20.3.3 将 Word 文档置入 InDesign 中	388
17.6.3 在 InDesign 中使用对象 样式	361	20.3.4 将 Word 样式映射为 InDesign 样式	389
17.7 小结	363	20.3.5 拖放文本文件	389
第 18 章 使用文本框架	364	20.3.6 将 Word 文档导入 Photoshop 中	389
18.1 创建文本框架	364	20.3.7 在 Photoshop 中格式化 导入的文本	390
18.1.1 使用文本串接	364	20.3.8 在 Acrobat 中粘贴 Word 文本	390
18.1.2 向文本串接添加新的 框架	365	20.3.9 将 Word 文本粘贴至 Acrobat 附注和表单区域	391
18.1.3 取消串接文本框架	366	20.4 导入样式	391
18.2 设置文本框架属性	366	20.4.1 编辑导入的样式	392
18.2.1 创建分栏和边距	366	20.4.2 删除导入的样式	392
18.2.2 设置文本属性	368	20.5 处理导入的文本	392
18.3 在主页上创建文本框架	369	20.6 将 Word 内容移动至 Dreamweaver 中	394
18.3.1 手动创建文本框架	369	20.6.1 将剪贴板用于网页文本	394
18.3.2 创建主页文本框架	370	20.6.2 使用“选择性粘贴”命令	394
18.3.3 修改主页文本框架	370	20.6.3 放置文本文件	394
18.4 创建文本绕排	371	20.6.4 打开文本文件	395
18.4.1 在 Illustrator 中绕排文本	371	20.6.5 导入 Word 文件	395
18.4.2 在 InDesign 中绕排文本	373	20.6.6 清理 Word 生成的 HTML	395
18.5 小结	375	20.7 小结	395
第 19 章 使用特殊字符	376	第 21 章 向 Microsoft Word 导出文本	396
19.1 使用“字形”面板	376	21.1 导出文本	396
19.2 使用特殊的排版字符	378	21.1.1 认识 Word 的优势	396
19.2.1 插入特殊字符	378	21.1.2 确认导出方式	397
19.2.2 插入空格	380	21.1.3 选定文本	397
19.2.3 插入分隔符	380	21.1.4 导出格式	397
19.3 插入随文图形	380	21.2 使用剪贴板	398
19.4 小结	381	21.2.1 将 Illustrator、Photoshop、 Flash 和 Dreamweaver 文本 移动至 Word	398
第 5 部分 使用 Creative Suite 和 Microsoft Office		21.2.2 将 InDesign 文本移动 至 Word	398
第 20 章 导入 Microsoft Word 文档	385	21.2.3 将 Acrobat 文本移动 至 Word	399
20.1 使用剪贴板	385	21.3 使用导出菜单命令	399
20.1.1 保留格式	386	21.3.1 导出 Illustrator 文本	399
20.1.2 缺失字体	386	21.3.2 从 InDesign 中导出文本	400
20.2 从 Word 中导出文本	387	21.3.3 从 Acrobat 导出文本	400
20.3 导入文本	387	21.3.4 从 Acrobat 导出注释	401
20.3.1 在 Illustrator 中打开 Word 文档	387		
20.3.2 在 Illustrator 中打开并置入 文本文档	388		

21.4 动态文本编辑	402
21.5 小结	405
第 22 章 处理表格	406
22.1 导入表格	406
22.1.1 导入 Microsoft Word 表格	406
22.1.2 导入 Microsoft Excel 表格	408
22.2 在 InDesign 中处理表格	409
22.2.1 创建表格	409
22.2.2 编辑表格	411
22.2.3 设置表格格式	412
22.2.4 设置单元格格式	413
22.2.5 从 InDesign 中导出已加 标签的表格	414
22.3 在 InDesign 中使用 Excel 电子 表格	415
22.4 在 Dreamweaver 中处理表格	417
22.4.1 创建 Dreamweaver 表格	417
22.4.2 填充单元格	417
22.4.3 导入表格	418
22.4.4 选择单元格	418
22.4.5 移动、添加和删除行和列	418
22.4.6 调整单元格大小	418
22.4.7 设置单元格格式	418
22.4.8 使用样式	418
22.4.9 合并单元格	419
22.5 小结	419
第 23 章 创建图表	420
23.1 了解不同的图表类型	420
23.2 使用 Illustrator 图表	422
23.2.1 使用图表工具	422
23.2.2 在“图表数据”窗口中 输入数据	423
23.2.3 设置图表格式	425
23.2.4 组合图表类型	426
23.3 自定义 Illustrator 图表	427
23.3.1 选择图表元素	427
23.3.2 更改阴影	427
23.3.3 更改文本	427
23.3.4 使用图表设计	427
23.4 导入 Excel 和 Word 图表	431
23.4.1 创建 Excel 图表	431
23.4.2 通过剪贴板转移 Excel 图表	431
23.4.3 创建 Word 图表和图示	431
23.4.4 通过剪贴板转移 Word 图示	432
23.5 小结	432
第 24 章 Microsoft Office 和专业印刷	433
24.1 打印 Microsoft Word 文档	433
24.1.1 将标准页面大小转换为 PDF	434
24.1.2 转换自定义页面大小的 Word 文件	435
24.1.3 在 Acrobat 中打开已 转换的 Word 文件	436
24.2 从 PowerPoint 打印	438
24.3 准备 Excel 文件	441
24.4 小结	442
第 6 部分 使用创造性的设计流程工作	
第 25 章 创建审阅会话	445
25.1 了解用户使用权限	445
25.2 了解注释和标记工具	446
25.3 创建附加以供电子邮件审阅	447
25.3.1 发起附加以供电子邮件 审阅	447
25.3.2 参与审阅	449
25.3.3 使用“审阅追踪器”	450
25.4 使用共享审阅	453
25.4.1 为基于网络的审阅设置 “审阅”首选项	453
25.4.2 使用共享审阅	454
25.4.3 PROXY 审阅者	456
25.4.4 脱机工作	456
25.5 小结	456
第 26 章 设计版面	457
26.1 建立一个 InDesign 版面	457
26.1.1 创建新文档	457
26.1.2 更改页面设置	459
26.1.3 将 InDesign CS3 文档 导出到 InDesign CS2	459
26.1.4 Quark 和 Pagemaker 文件的 转换	460
26.2 使用页面和跨页	460
26.2.1 使用“页面”面板	460
26.2.2 选择页面和跨页并将 它们作为目标	461
26.2.3 插入、删除和重排页面	461
26.3 创建和使用主页	461
26.3.1 创建主页	462

26.3.2 应用主页	462	28.2 使用站点向导设置一个站点窗口	482
26.3.3 覆盖、分离、删除和隐藏 “主页”对象	462	28.2.1 使用“新建”对话框	482
26.4 使用图层	463	28.2.2 创建一个新站点	482
26.4.1 创建新图层	463	28.2.3 向站点添加页面	483
26.4.2 将“主页”对象定位于 文档对象之上	463	28.2.4 更新页面	483
26.5 添加页码	464	28.3 在 Dreamweaver 中创建 Web 页面	483
26.5.1 添加自动页码	464	28.3.1 构建 Web 页面和使用视图	483
26.5.2 定义章节	464	28.3.2 使用 Web 页面工具	485
26.6 增强版面	464	28.3.3 更改对象属性	485
26.6.1 使用标尺	465	28.3.4 添加 Web 页面文本	485
26.6.2 使用网格	465	28.3.5 链接 Web 页面	485
26.6.3 使用参考线	465	28.3.6 使用“基本对象”和图像	486
26.6.4 使用框架	466	28.4 层叠样式表	487
26.7 导入图像和对象	467	28.4.1 使用 CSS 编辑器	488
26.7.1 导入 Photoshop 图形	467	28.4.2 定义样式	488
26.7.2 导入 Illustrator 图形和 PDF 文件	467	28.4.3 应用样式	488
26.7.3 导入 Adobe Flash 文件	468	28.4.4 创建一个外部样式表	488
26.7.4 动态更新内容	468	28.5 针对移动设备的设计	489
26.7.5 导入现有 InDesign 页面	468	28.5.1 为移动设备创建新的 Dreamweaver 文档	489
26.8 组装一个版面	468	28.5.2 在 Device Central 中预览 移动页面	489
26.9 小结	470	28.5.3 将现有文档转换为 XHTML Mobile	490
第 27 章 修改版面	471	28.6 小结	490
27.1 使用置入的图形	471	第 29 章 准备文档用于发布	491
27.1.1 使用“链接”面板	471	29.1 重新设定文档用途	491
27.1.2 设置显示品质	473	29.1.1 减少文件大小	492
27.2 定位对象	474	29.1.2 使用 PDF 优化器	492
27.2.1 定位的图形	474	29.2 设置文档打开首选项	494
27.2.2 定位的文本框架	475	29.2.1 设置初始视图	494
27.3 小结	476	29.2.2 保存初始视图	496
		29.3 使用 Acrobat 编录	497
		29.3.1 创建新的索引文件	497
		29.3.2 保存索引定义	499
		29.3.3 选项	499
		29.3.4 构建索引	501
		29.3.5 重建索引	502
		29.3.6 清空数据	502
		29.3.7 设置首选项	502
		29.4 使用索引文件	503
		29.4.1 载入索引文件	503
		29.4.2 禁用索引	504
		29.4.3 索引信息	504

第 7 部分 重新设定文档用途

第 28 章 为 Web 和屏幕查看导出设计

28.1 将 InDesign 文档导出 至 Dreamweaver	479
28.1.1 导出一个 InDesign 文档	479
28.1.2 导出的不兼容性	480
28.1.3 为向 Dreamweaver 导出 准备一个 InDesign 文档	480
28.1.4 在 Dreamweaver 中打开一个 导出的 InDesign 文档	480
28.1.5 复制和粘贴内容	481

29.4.4 搜索索引	505	32.5.1 理解本段代码	543
29.4.5 搜索外部设备	506	32.5.2 运行脚本	544
29.4.6 嵌入索引	507	32.6 小结	545
29.5 小结	507	第 33 章 在 Web 上托管文档	546
第 30 章 为文档标记密文	508	33.1 准备发布网站	546
30.1 使用“密文工具”	509	33.1.1 设置 Internet 访问	546
30.2 为 PDF 文件标记密文	510	33.1.2 指定发布服务器	547
30.3 小结	512	32.1.3 管理站点	548
第 8 部分 Creative Suite 文档 交付工作流程		33.2 测试站点	548
第 31 章 了解数字版权管理	515	33.2.1 检查链接	548
31.1 了解文档安全性	515	33.2.2 清理 HTML	548
31.1.1 许可	515	33.2.3 验证编码	548
31.1.2 了解加密级别	516	33.2.4 检查浏览器的兼容性	549
31.1.3 使用签名处理程序	516	33.3 使用 Dreamweaver 发布网站	549
31.2 保护文档	516	33.3.1 连接到服务器	549
31.2.1 在 Acrobat 中添加安全性	516	33.3.2 上传、下载和同步文件	549
31.2.2 在其他 CS 程序中添加 安全性	520	33.3.3 导入 Web 站点	549
31.3 保护带附件的文件	521	33.4 导出 Web 站点	549
31.3.1 创建安全性策略	521	33.5 查看站点地图	550
31.3.2 使用安全信封	523	33.6 小结	550
31.4 小结	524	第 34 章 处理 PDF 表单	551
第 32 章 创建交互式文档	525	34.1 什么是 Acrobat 表单	551
32.1 创建超链接	525	34.1.1 非 PDF 表单	551
32.1.1 在 InDesign 中创建链接 和按钮	526	34.1.2 PDF 表单的开发	552
32.1.2 在 Acrobat 中创建链接 和按钮	527	34.2 在表单编辑环境中工作	552
32.2 使用动画	531	34.3 自动创建 PDF 表单	553
32.2.1 动画与 Adobe Illustrator	532	34.3.1 创作表单设计	553
32.2.2 动画与 Adobe Photoshop	532	34.3.2 为运行表单域识别准备 文件	554
32.2.3 InDesign 和 Acrobat 中的 动画	533	34.4 了解表单域	555
32.3 在设计中使用多媒体	534	34.5 指定表单域属性	556
32.3.1 在 InDesign 中导入多媒体	534	34.5.1 一般属性	556
32.3.2 创建交互式多媒体按钮	535	34.5.2 外观属性	556
32.3.3 在 Acrobat 中导入多媒体	538	34.5.3 选项属性	557
32.4 超链接和出版物	539	34.5.4 动作属性	561
32.4.1 InDesign 中的书签	539	34.5.5 格式属性	562
32.4.2 Acrobat 中的书签	540	34.5.6 验证属性	564
32.4.3 使用书签打开文件	540	34.5.7 计算属性	564
32.5 根据请求创建文档	542	34.5.8 选项更改属性	564
		34.5.9 数字签名域属性	565
		34.5.10 条形码属性	565
		34.5.11 使用属性栏	565
		34.6 组织和管理域	566
		34.6.1 组织域	566
		34.6.2 设置域跳位顺序	568