

你从未发现的
**Photoshop+
Illustrator+
InDesign CS6**
创意课



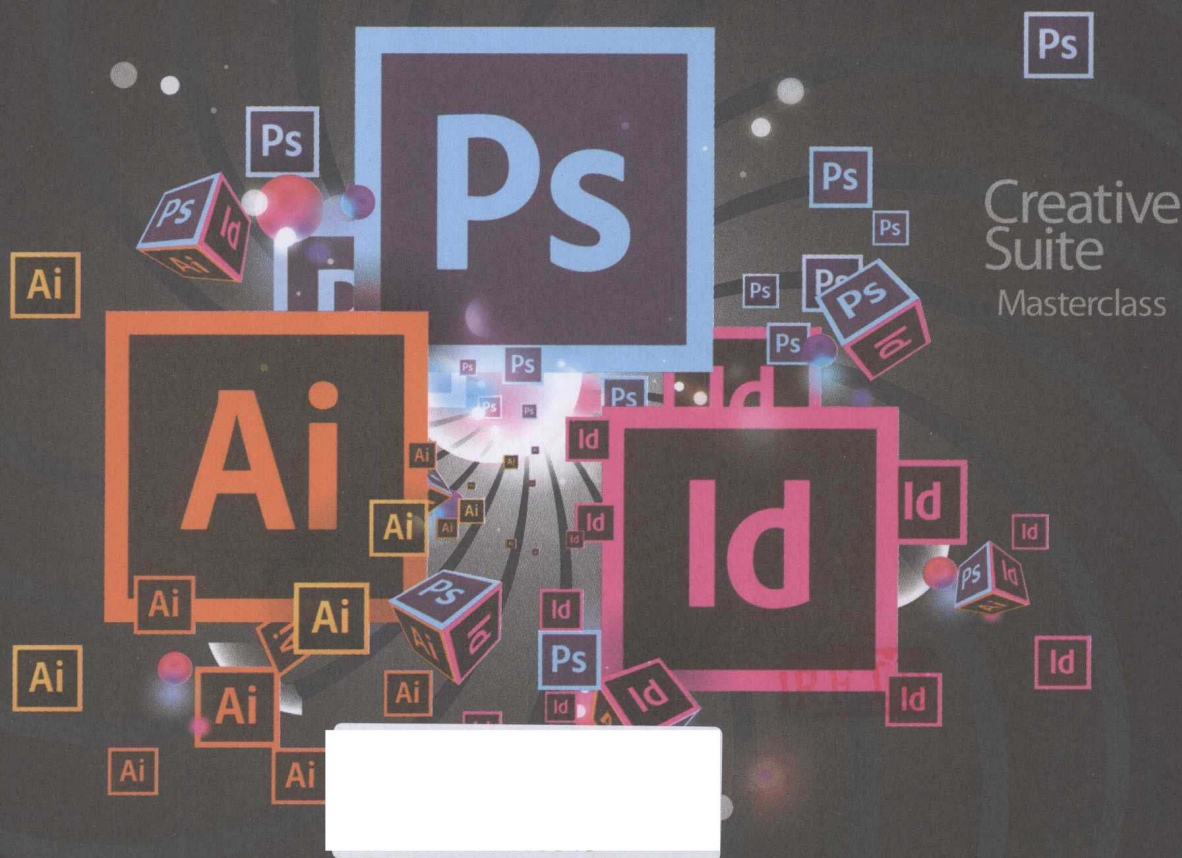
[英] 未来出版 编著 王慧玲 译 飞思数字创意出版中心 监制



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>

你从未发现的
Photoshop+
Illustrator+
InDesign CS6
创意课



[英] 未来出版 编著 王慧玲 译 飞思数字创意出版中心 监制

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

欢迎各位平面设计爱好者、平面设计工作人员、平面设计大师（可能是你的目标），在你即将阅读的这本书中，包含了平面设计专业中经常要用到的Photoshop、Illustrator和InDesign，本书并不是将这三个软件的基本使用方法合并成一本书，而是邀请了世界各地相关方面的专家，让他们讲述相应的前沿技术和工作中总结的技巧和禁忌。本书共分为3章，每一章都具体阐述一个软件的内容。如果你是一名已经入门的读者，这本书真是太适合你了，因为需要在不到300页的篇幅中放置那么多尖端技术和少人知晓的秘籍，作者不可能说得过于详细。但是不用着急，可以登录www.computerarts.co.uk网站，查看本书中所有的视频教程。

本书适合Photoshop、Illustrator和InDesign初中级用户、平面设计师、插画师、网页设计师等参考阅读。

版权所有©Future Publishing Limited 2012

本书简体中文版由Future Publishing Limited授权电子工业出版社。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或抄袭本书的任何部分。

版权贸易合同登记号 图字：01-2013-2965

图书在版编目（CIP）数据

你从未发现的Photoshop+Illustrator+InDesign CS6创意课 / 英国未来出版编著；王慧玲译.
北京：电子工业出版社，2013.9

书名原文：Creative suite masterclass

ISBN 978-7-121-20932-1

I. ①你… II. ①英… ②王… III. ①图象处理软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第146153号

责任编辑：侯琦婧

文字编辑：马 鑫 杨斯萌

印 刷：中国电影出版社印刷厂

装 订：河北省三河市路通装订厂

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编：100036

开 本：787×1092 1/16 印张：16.75 字数：428.8千字

印 次：2013年9月第1次印刷

定 价：69.00 元

参与本书翻译工作的还有王亚宏。

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至zltts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。





目录

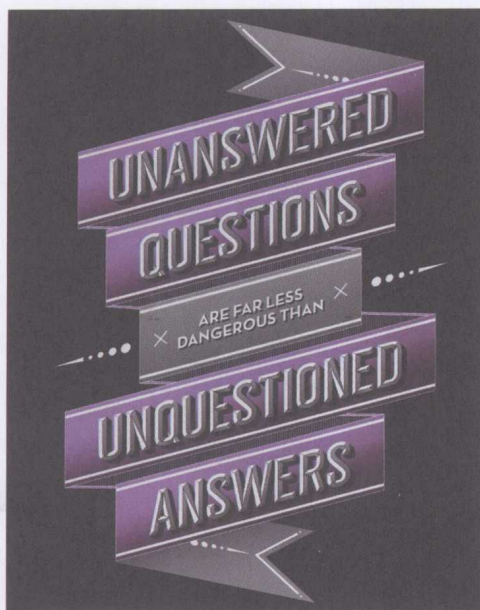
Photoshop CS6 专业导航 2

Illustrator CS6 专业导航 5

InDesign CS6 专业导航 8

● 第 1 章 你从未这样学过 PS，实用与创意并存的 PS 设计技能

1.1 颜色使用专业导航.....	12	混合曝光.....	33
用“色彩范围”进行选择着色.....	14	图层专业导航.....	35
关于颜色的 5 个黄金小贴士.....	17	给白色背景图像添加渐变效果.....	37
精确颜色配型.....	18	1.4 贾斯汀·莫尔.....	39
色调和颜色风格化.....	19	关于 Photoshop 成功运用的几个最佳建议	46
渐变映射实现预风格化.....	19	1.5 插画 TOP 50.....	47
1.2 通道专业导航.....	21	1.6 掌握 3D 工具.....	56
五个关于通道的小贴士.....	23	1.7 流畅的插画效果.....	62
使用通道、蒙版、渐变来改变颜色.....	24	1.8 用黑白滤镜控制色调.....	68
用“计算”命令创建一个通道.....	26	1.9 用本地对比创建模拟 HDR 效果.....	71
在印刷图像中用专色通道来强化色彩.....	28	使用相机原始数据来编辑位图图像.....	73
使用通道的风格化渐变效果.....	29	1.10 设计照片级图标.....	74
颜色模式.....	29	1.11 Photoshop 终极工具向导.....	79
1.3 图层专业导航.....	31		



第 2 章 你不知道的 AI，释放矢量设计的灵感

2.1 贝塞尔曲线和路径 93

用“宽度”工具添加一个字母 95

五个专业小贴士 97

创建完美的曲线 99

“封套扭曲”效果的运用 100

2.2 路径查找器和创建图形 102

使用“形状生成器”工具 104

“路径查找器”效果——相减 107

五个专业小贴士 109

掌握“形状生成器”工具 110

2.3 符号和图章 112

五个专业小贴士 114

解释图案画笔工具 115

对符号进行 3D 处理 117

将艺术作品映射到 3D 矢量物体中 120

2.4 史蒂芬·博纳 122

博纳在文字和插画中的一些专业指导 128

2.5 关于插画的 50 小贴士 130

2.6 设计一个连贯的品牌解决方案 ... 139

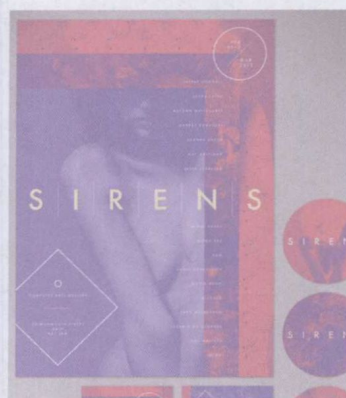
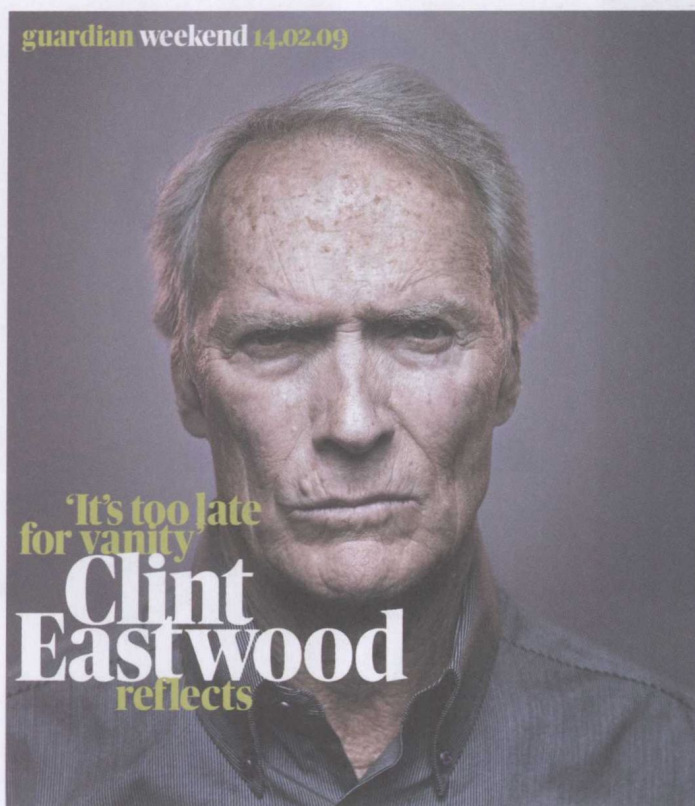
2.7 用智能对象为矢量图形添加纹理 145

2.8 快速而简单地创建图案样本 151

2.9 使用 Adobe 的 Kuler 引擎 154

2.10 Logo 设计的 50 个要点 157

2.11 Illustrator 终极工具导航 166



● 第 3 章 InDesign 的正确用法，快速版式设计的秘密

3.1 网格专业导航.....181

创建一个精确的网格.....183

五个专业小贴士.....185

轻松设计模块网格.....187

创建一个可编辑的联系表.....188

3.2 文字专业导航.....190

创造一个装饰性的自定义首字下沉.....192

运用段落规则.....194

五个专业小贴士.....196

基本“文字”工具.....197

3.3 样式专业导航.....199

创建表样式.....201

五个专业小贴士.....203

用 GREP 样式工作.....205

3.4 数字出版.....206

五个专业小贴士.....208

创建一个纵向滚动屏幕.....209

如何嵌入内联视频内容.....211

创建可滚动图框.....213

3.5 数字出版 50 个建议.....215

3.6 创建印象深刻的展览海报.....224

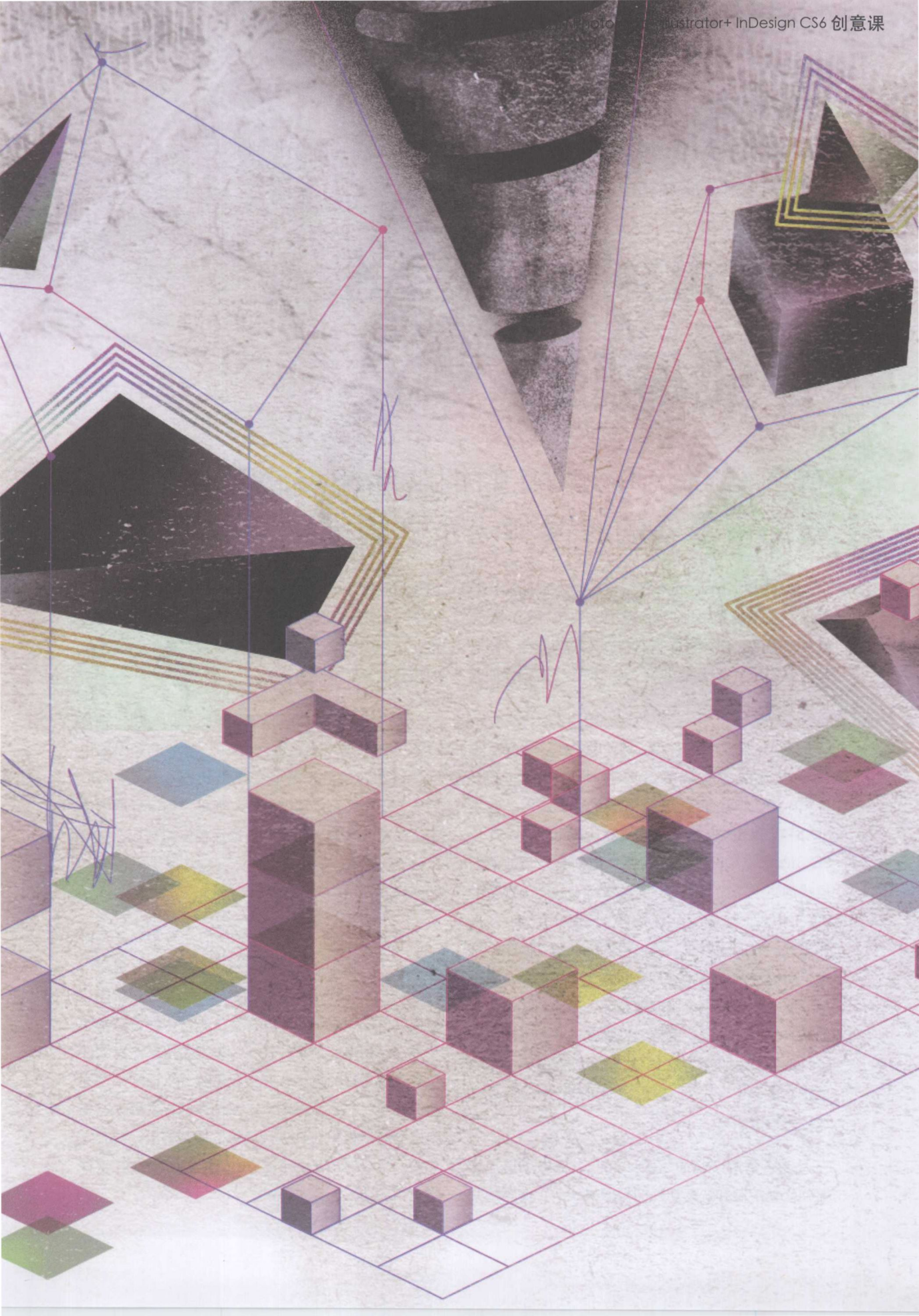
3.7 马克·波特.....231

关于编辑设计的专业建议.....237

3.8 速创 360° 图像序列.....238

3.9 关于印刷的 50 个建议.....245

3.10 InDesign 终极工具导航.....254



CS6: 专业导航

探索 Adobe CS6 中的新功能，从图像处理到图文排版，再到插图设计。此外，我们还可以探寻如何使用一些非凡的新工具。

Photoshop CS6

专业导航

有了 CS6，Adobe 的招牌图像编辑工具就能给你带来新的界面和一系列的创意工具。

启动 Photoshop CS6，你就会发现深灰色的界面。它一改 Photoshop 标准的灰色界面，看上去更加光滑，但如果你想回归到传统的颜色，随时都可以通过执行“首选项”→“界面”进行界面颜色的调整。

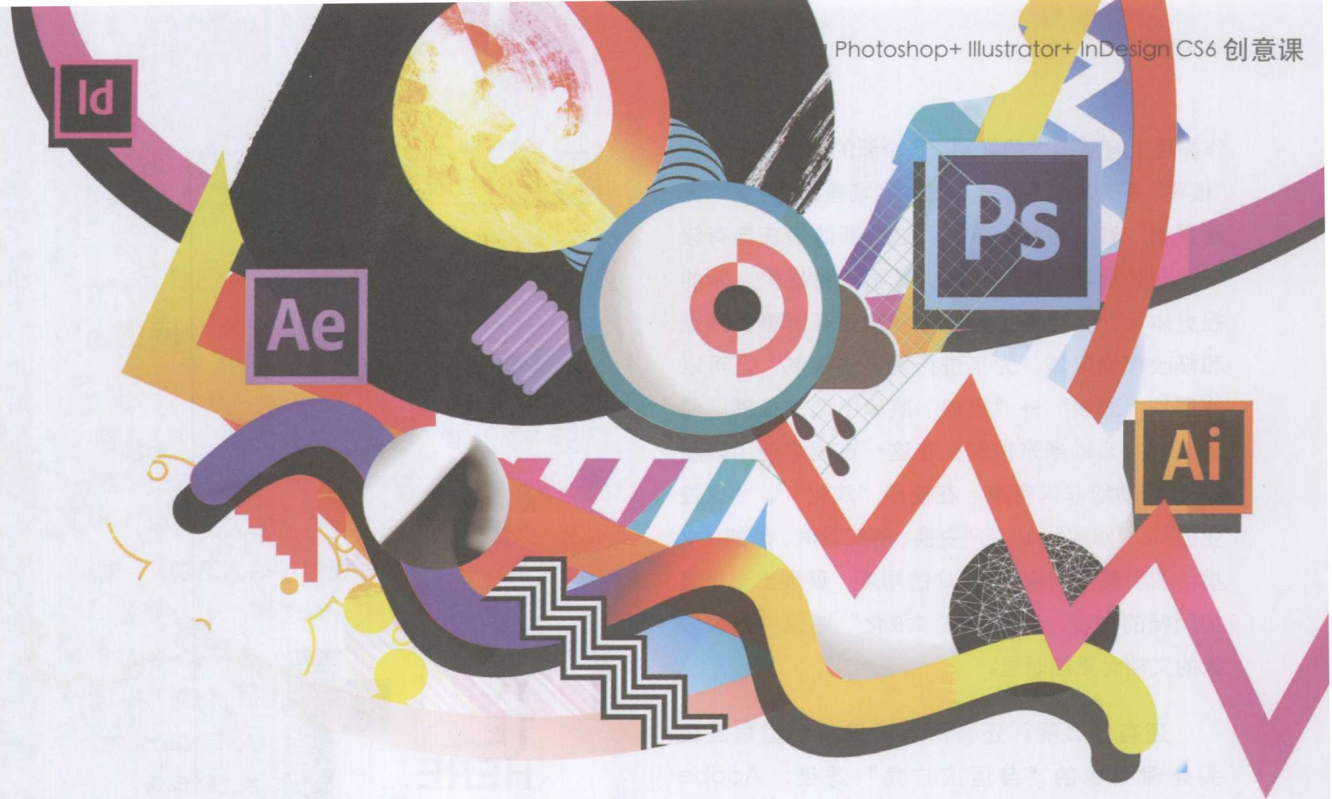
对于设计师来说，Photoshop CS6 有很多令人激动的新功能。此外，Photoshop CS6 Extended 中还拥有更加强大的 3D 工具。有了 3D 面板和工具，在 3D 文档（Photoshop 支持 3D Studio、OBJ 等 3D 文件）中创建一个新的图层或通过一个图层创建 3D 形状时，就会出现新的 3D 工作区，Photoshop 模仿了 Cinema 4D 的操作方式。在“消失点”滤镜中选择“透视网格”选项，可以更加便捷地在图像中插入 3D 对象。简化的“属性”面板包含了调整纹理、光线和环境控制的所有选项，并且在屏幕上增加了一些提供额外便捷性的按钮。此外，在按住【Ctrl】键的同时，用鼠标右键单击一个 3D 对象，即可对这一物体及其纹理进行编辑。

改善后的“斜面”图层样式，提供了更加完善的光线控制和快速切换的摄像机镜头，使添加并

调整相应的效果比以前更容易。新的网格控制器可以选择面部和边缘、调整缩放比例、旋转角度和位置，还可以快速改变网格状态，对“属性”面板中的设置进行变形和协调。

基本的 3D 文本工作流程是这样的：用一种合适的字体创建文本，进入“3D”菜单选择图层中的新挤压对象。于是就会弹出 Photoshop 的 3D 控件，现在，可以用“属性”面板或用鼠标右键单击该对象，在弹出的菜单中选择相应的选项。使用“材质”模块，即可定义材质、亮度、扩散、硬度、贴图等属性。

在文本方面，Photoshop 的“文字”工具得到了进一步强化，尤其是段落和字体格式。最后，Photoshop 还增加了字符样式和段落样式功能，这样就可以使用这些样式在多个文件中保持文本的一致性。创建一个新的样式，设置希望在所有文件中文本要表现的风格，在“段落样式”面板中创建新的样式。在该面板中双击新创建的样式选项，在弹出的对话框中对其进行编辑，调整构成、对齐、连接，以及基本的字体格式，这与 InDesign 软件中的相应功能设置类似。



Photoshop CS6 中的矢量工具有了较大的调整, 现在的矢量形状都出现在自身的图层上。你可以在工具属性栏中使用“路径操作”下拉列表, 以添加合并、减去、交叉、排除重叠等形状, 而“对齐像素”和“对齐边缘”功能, 则可以让你准确排列矢量对象。

那么, 还可以通过什么来增加 Photoshop 的图层功能呢? 一个新的搜索系统可以通过类别、效果、名称、模式、特征或者颜色来筛选图层的显示结果, 使你在复杂文档中查找想要的图层变得比较容易。例如, 类别过滤器就可以选择只显示像素、矢量、调整、类别、外形图层, 或者一种综合图层。单击图层面板右上角的小开关就能够关闭过滤。

“裁剪”工具的工作原理与以往略有不同。当你选择一个区域准备裁剪时, 在操作之前, 先把画布放到待裁剪区域的后面。你可以在裁剪区域的后面旋转图像, 这样可以带来更大的灵活性。此外, 现在的裁剪工具可以不对图像造成任何损坏, 只需要确保工具选项栏中的“删除裁剪的像素”选项未被选中, 当你在裁剪的时候, 所有的像素都会被保留。如果你想稍微调整裁剪, 只需要使用“移动”工具, 在新的裁剪区域范围内移动图像即可。你还

可以使用“黄金比例”、“黄金螺线”、“对角”, 以及“三角形”构成网格覆盖图, 还有此前的“网格”和“三等分”选项。工具选项栏中的“拉直”工具可以帮助固定, 例如, 弯曲的视野和新的“透视裁剪”工具。这些工具与“裁剪”工具创建在同一个延伸区域, 使你可以通过一个可调整的选取区域快速调整和裁剪图像。

在 CS5 中, Photoshop 引入了一些有趣的“内容识别”工具, 使你在修饰图像时按照 80 : 20 的比例完成 (Adobe 工具将帮助你完成 80% 的工作, 剩下的由你完成)。而 Photoshop CS6 拓展了这种内容识别工具, 并且与“修复画笔”和“污点修复画笔”工具在同样的工具组中。选择了该工具后, 在希望移动的物体周围定义一个选框, 然后将其拖到目标区域。如果要进行更多的控制, 选中该区域后, 在选框激活的状态下, 使用“内容感知移动”工具来拖动。只要使用了适用的选项, 就可以控制补丁与图像之间的融合方式, 以及周围有多少补丁涵盖在这一过程中, 你还可以对结果进行轻微的调整, 从而实现更加精细的效果。

Photoshop CS6 新的模糊效果听上去像一个额外的噱头, 但它们与之前的“模糊”滤镜在工

作原理上有着很大的区别。3 个新的滤镜被放置在“模糊”菜单中，它们分别是：“场景模糊”、“光圈模糊”和“倾斜偏移”。这些新滤镜在拥有较新图形处理器（GPU）的计算机上会提供全新的视觉体验，你可以使用鼠标和键盘在屏幕上预览和修改模糊区域。为了进行更多的控制，还可以使用从“滤镜”→“模糊”菜单中调出模糊区域时出现的滚动条来控制，在这一过程中使用较新 GPU 的功能非常有趣。在使用“液化”、“操控变形”、“修剪”，以及“变换”等工具时，新的“水星绘图引擎”利用了 GPU 的功能，展现出一个更加顺畅的过程，特别是在“液化”滤镜中处理较大的文档时更加明显。

还有什么呢？还有用鱼镜头和宽角度镜头处理图像的“自适应广角”滤镜，Adobe Camera Raw 7，以及“曲线”、“色阶”、“亮度/对比度”中一些自动修正工具的强化，还有新的背景存储和自动恢复工具。此外，画图工具箱也有一些更新，主要是可以用铅笔和蜡笔画画：在画画的过程中，铅笔还会渐渐损耗，你可以在“画笔”面板中设置铅笔损耗的程度。此外，还有一个新的“喷枪”提示选项，主要用于创建一种喷壶的效果。最后，还有新的视频功能，一个熟悉的、基于时间的编辑环境可以让你获得一系列视频格式，或者添加剧照、过渡、效果、摇镜头、变焦摄影等。它还可以使用调整图层来强化修剪或用关键帧来增加效果，在修剪之间增加过渡，可以单击“时间轴”面板中的“过渡”按钮，拖曳并放置你想要的过渡。很多东西的设置也非常简单，如果你正在从自己的单反相机中获取视频，它就会出现在“时间轴”面板中（“窗口”→“时间轴”），但当你有一个打开的静止文档时，也可以通过单击“时间轴”面板中的“创意视频时间轴”按钮来创建视频。这使 Photoshop 成为了一个万能的工具，对于快速编辑单反相机视频也非常好用。

Photoshop CS6 有了很大程度的升级，很多高质量的功能强化和优秀的新功能，使其成为很长时间以来最好的版本之一。

快速创建 3D 文本

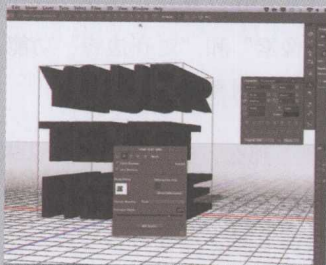
使用 Photoshop CS6 中新的功能，可以以高于以往任何时候的速度创建 3D 文本。

01 首先使用“文本”工具创建一个文本图层。可以使用你喜欢的任何字体，但如果是 Slab Serifs 这类比较粗的字体会更好。属性设置好后（注意“字符”面板中的新选项），执行“3D”→“从所选图层新建 3D 凸出”命令。



这样文本就会被挤压，并进入 Photoshop 的 3D 环境。

02 在 Photoshop 中编辑 3D 文本有两种方式。第一种就是进入新的“属性”面板，确保在“图层”面板中选中相应的图层，通过网格、变形、盖子，以及坐标等选项来工作；另外一种方式就是用鼠标右键单击文本本身，这样你也会看到同样的选项。



03 在“属性”面板中单击了各种编辑选项之后，你就会发现屏幕中出现了相应的控件，使用它们可以进行自由的互动调整。例如，当你单击“变形”按钮时，即可使用控件对文本进行挤压、变形、淡化处理。你还可以在“属性”



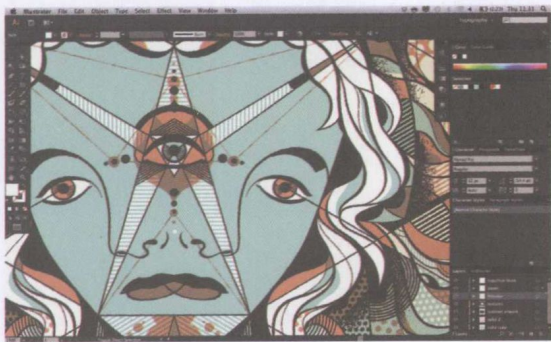
面板中选择一个预设，然后开始工作（而不是默认的挤压）。同时，还可以单击“图层”面板中相应的选项来改变背景、摄像机和光线的属性。

Illustrator CS6 专业导航

更快、看上去有所不同、拥有一些强化矢量的新工具，Illustrator CS6 绝对是一个强大的工具。

在过去的几个版本中，Illustrator 并没有多大的变化。毫无疑问，自从 Adobe 收购了 FreeHand 软件以来，也新增了一些有趣的功能，例如，使用画板创建多页面文档的功能，但确实没有太多值得“炫耀”的东西。

那么，这次的版本有什么不同呢？从表面上来看可能没有，但从速度的角度来看，由于“水星绘图引擎”和 64 位处理器既支持 Windows，也支持 Mac，因而这是一个巨大的进步。使用多个图层、多重效果、渐变网格的复杂文档都更有活力。深色的界面也使 Illustrator 看上去更加专业，尽管你可以使用 Illustrator 的偏好设置对其进行改变。其他的界面强化包括，改变解除固定的浮动面板的功能，只需要在解除固定的时候单击浮动面板里面的箭头按钮，你还可以将这些浮动面板重新固定在主要的面板上。这听上去可能并没有什么太多用处，但这么做既可以节约屏幕空间，也可以在设计具体文档的时候大大改善工作流程。另外一个界面强化就是能够在不同的面板上联机对元素进行重命名，这可能也没有什么稀奇的，但现在可以实现在图层、色板、画笔、画板，以



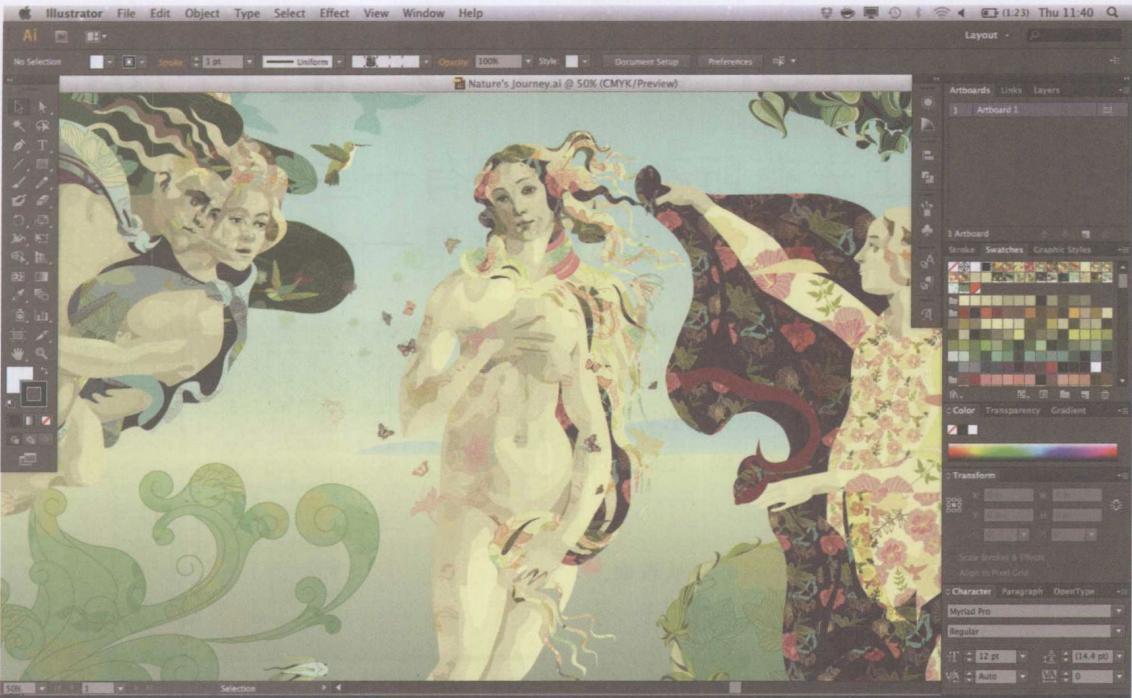
新的深色界面让 Illustrator 看上去更加专业，但如果你喜欢浅色的界面，也可以进行调整



“颜色”面板中可拓展的取样区提供了更大的区域，在这一区域可以抽取颜色并创建样本

及其他面板上编辑名称，并且这是直接在面板上进行的。也就是说，你不再需要通过中间对话框来完成这些操作了。

那么，除了速度和界面之外，还有什么不同呢？另外两个主要的不同就是，新的图形生成器工具和新的“图像描摹”功能。在 Illustrator 中创建一个图案，然后对其进行编辑，现在确实是再简单不过了。选择了对象之后，执行“对象”→“图案”→“建立”命令，这样就会根据“图案选项”面板中默认的选项在艺术板中创建相应的图案。在这里，你可以对模式、拼贴类型、宽度/高度，以及副本数量进行设置。同时，你还可以选择对原始对象的副本进行暗淡处理，这样你就知道哪一个是原始对象。这点非常重要，因为你在图案编辑模式下编辑原始对象的时候，不管是颜色、形状还是其他，副本都会自动更新，你甚至还可以画新的图形，图案同样会进行更新。完成之后，单击画布上面的“完成”按钮，此时“色板”面板中就会添加这个图案样本。双击“色板”面板中的这个样本，就能够返回编辑模式再次进行编辑。应用这一图案样本的任何图形都会自动更新。这个功能非常简单但也



萨宾·莱因哈特创建的这张图像是一个非常复杂的文档，可以在 Illustrator CS6 中轻松打开并编辑

非常强大。它是新版中最重要的功能，对于插画家、织物设计者，以及所有经常使用 Illustrator 来创建图案的人来说，它是一个绝妙的工具。

新功能中的第二个就是“图像描摹”。尽管你可能不会每天都会用到，它确实比此前版本中陈旧的“实时描绘”更加强大。你既可以使用“图像描摹”控制面板，也可以使用“图像描摹”预设，对你的设置进行微妙的调整。

“图像描摹”面板顶部的按钮可以用来选择“高色”、“低色”和“灰度”，以及“黑白”和“轮廓线”，速度快而且效果很好。单击“高级”



“透明度”面板中新的“制作蒙版”按钮，使制作不透明蒙版的过程更加迅速和简单

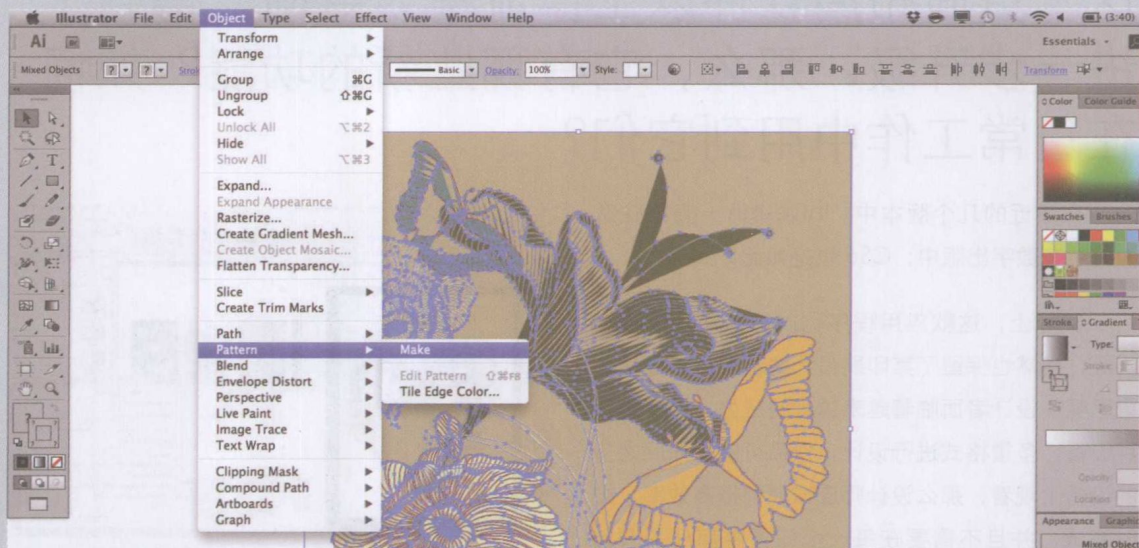
按钮可以进行更多控制，包括路径调整、边角，以及其他属性。面板底部的快捷阅读器会告诉你，你的设置中有多少路径、锚点、颜色等细节。

其他的强化包括：在笔画中运用渐变，这在创建现实摄影艺术品中非常有用；“高斯模糊”滤镜也得到了改善，可以使用浮动面板调整模糊半径，并进行快速浏览。较小的调整还有“透明度”面板中新的“制作蒙版”按钮，可以用于创建不透明蒙版，“透明度”面板中添加了“缩放描边和效果”选项，同时控制面板也进行了修改。

Illustrator CS6 或许没有 Photoshop 那么多的新功能，但它快速而灵活，其新添的功能确实非常优异。它是矢量绘图的又一次伟大的飞跃。

新的图案选项

创建一个醒目的图案，并使用新的图案选项轻松对其进行编辑。



01 打开或画一个用于创建图案的对象。选中该对象，然后执行“对象”→“图案”→“建立”命令，进入图案创建模式，打开“图案选项”面板。此时你就能看到的副本都进行了淡化处理。可以使用“图案选项”面板对它们进行进一步的暗淡处理（进入“副本变暗至”下拉列表，选择一个淡化比例，或直接输入相应的比例）。



02 即使你只是可以看到样本的预览，还是可以应用这一图案样本进行所有变形和绘图工具的操作，包括：添加到样式中、调整物体，以及其他操作。注意，物体延伸到平铺模式之外的部分会自动绕回到另外一侧。

03 关闭“副本变暗至”选项，看看是什么效果。单击“存储副本”按钮，新的样式就会添加到“色板”面板中。要编辑这个图案样本，只需要双击该样本即可，此时就会进入图案编辑模式。如果你已经将其应用到一个对象中，那么，在单击“完成”按钮时就会自动更新。如果你单击“存储副本”按钮，就会创建一个新的图案样本。



InDesign CS6 专业导航

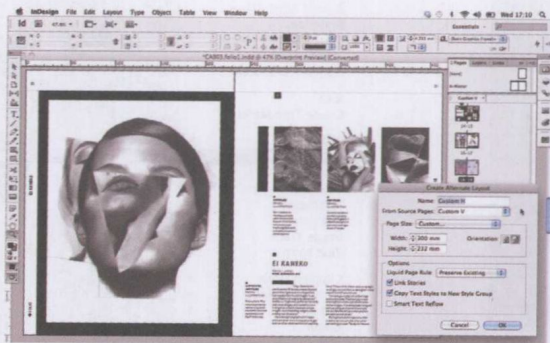
这个页面布局软件以工作流程为导向，得到了进一步升级。那么，它有哪些新的功能？如何在日常工作中用到它们？

在最近的几个版本中，InDesign 一直将注意力集中在数字出版中，CS6 也是如此。

实际上，这款应用程序比以往更加注重数字出版，当然也保留了其印刷设计的根源。这是什么意思呢？设计者面临着越来越大的压力，需要为多种设备、多重格式进行设计，作品可以在如此之多的设备上观看，那么设计师应该如何提高效率，按时完成，并且不需要在每一个任务中都从头开始呢？然而，这不仅涉及到数字出版，如果是印刷广告布局，需要提供多种不同大小的广告页面，如何才能维持最低的工作量呢？这就是 InDesign CS6 的初衷所在，它的一个最佳的新功能就是“替代版面”。

简单来说，“替代版面”使你最初的 InDesign 布局很容易适应其他方向、页面大小或设备，并且保持对整个设计的完整性。InDesign 可以添加页面，将内容复制到新的布局大小中。打开原始的 InDesign 文档布局，执行“版面”→“创建替代版面”命令，此时就会出现“创建替代版面”对话框，对其进行命名的同时，还要选择来源。与一般的文本设置对话框一样，选择页面大小和定位。对话框中的部分选项非常有趣，尤其是“自适应页面规则”选项。

“自适应页面规则”与“替代版面”相关联，这是一个新的特征，但这一关联与“替代版面”更加密切。如果你需要用不同的尺寸对页面布局进行重新调整，就需要使用“自适应页面规则”，执行“版面”→“创建替代版面”命令，运用“创建替代版面”对话框，将其运用到布局的不同页面中。

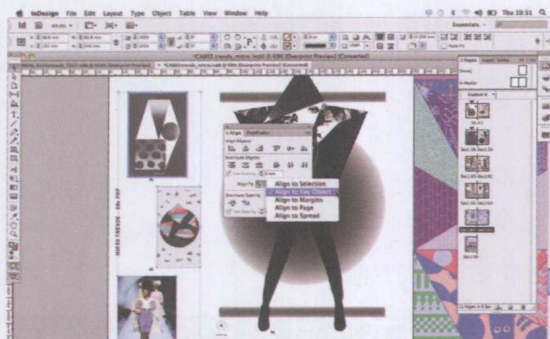


在“替代版面”对话框中，你可以确定其他布局的大小和定位

当你创建了一个“替代版面”时，InDesign 就会运用这些规则，根据新的页面大小来安排内容。当然，你也可以通过手动操作来改变设计，但如果通过一些常识来运用“自适应页面规则”，那么它会帮助你完成很多工作。

Adobe 建议为页面类型选择恰当的“自适应页面规则”，并指出，如果你在为有着同样长宽比和定位的布局调整页面，缩放的效果是最好不过的了。当你在为一个稍大的类似设备更换内容用途的时候，重新定位也是比较恰当的。对于简单一些的页面来说，基于导航的工具就非常有用，主要包括文本和一些图片。最后，基于对象可以让每一个对象与新页面适应的方式实现自定义。这些工具非常有趣，如果使用得当，可以在重新布局的过程中节约大量的时间。一些人喜欢亲力亲为，但 80 : 20 规则是这样的：InDesign 会为你完成 80% 的工作，你只需要完成剩下的。

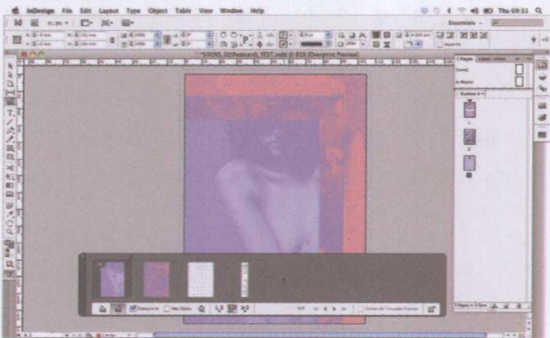
同样的，你还可以在多个文档中将很多元素联系起来，包括文本、图像，甚至是互动在内的框架中的所有内容，这个过程很简单。



强化的排列工具，可以在粗体蓝线范围内实现与关键对象的对齐

在一个文档中，选择你想要在各个文档中建立联系的内容，然后执行“编辑”→“置入和链接”命令，于是就建立了链接。此时会出现“内容传送器”对话框，你选择的内容就在里面。创建一个新的文档，从这里面将你的内容拖到新文档中。之后，当你改变内容的源文件时，即可很轻松地在所有文档中更新。链接提示标签呈现在边框中，而不仅仅是在“链接”面板中。你为什么这么做呢？将公司 Logo 在所有文档中实现一致如何？或者你已经编辑了需要在多个文档中使用的文本，只需要在模板和源文档中更新，这样当你单击边框的提示按钮时，它就会在所有不同文档中更新。当你学会如何使用的时候，真的非常便捷。

说到“内容传送器”，它是什么呢？它是 InDesign CS6 新的“内容收集器”工具之一，是“内容收集器”和“内容置入器”的结合。所有这些工具的设计意图也都在于让你在同一个文档或其他文档中再次使用文本或对象。进入工具面板，选择“内容收集器”，选择你想要你使用的框架，将其放到



使用新的“内容置入器”工具快速而便捷地将元素从一个布局移动到另一个布局

“内容传送器”中，然后进入你想要应用这个框架的任意文档。使用“内容置入器”工具将该框架放入页面中。在使用这个框架的时候，系统默认其从“内容传送器”中消失，但你可以改变这个选项。

InDesign CS6 还有其他较小的新增功能。现在你可以在项目中直接创建一个 PDF 文档（执行“窗口”→“交互”→“按钮和表单”命令）；将“对象”排列到一个“关键”对象上，在这个过程中，选择你想要排列的对象，在“对齐”面板中选择关键对象，然后往下拖曳。此时你会看到其中一个对象边上有粗边框，这就是关键对象。单击一个不同的对象将其变成关键对象，然后根据需要进行排列。

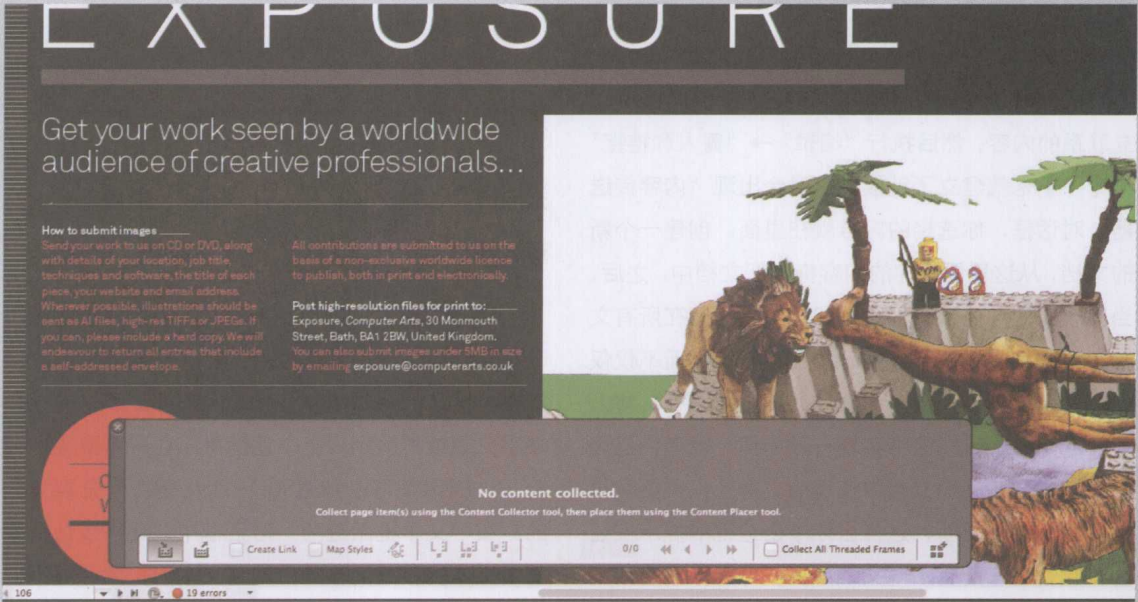
其他对设计工作有益的变化，包括数字出版、EPUP 工具的小幅改善、最近使用过的字体将会呈现在“文字”→“字体”菜单的顶部。即使有一段文字分裂或扩散到栏上，还是可以让段落聚集到一起，这样你就可以知道 InDesign 是如何分裂文档的。在“文本框架选项”对话框中，还可以让框架随着文本的移动而移动，随着文本的扩大和缩小，框架也会跟着变化。

InDesign CS6 的升级并不显著，但目的非常明确，让内容再利用和重新布局变得更加轻松。如果这就是你每天所做的工作，并且让你非常头疼，那么 InDesign CS6 或许就是你想要的。

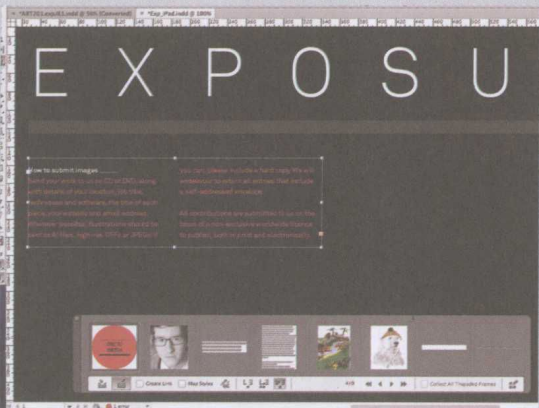
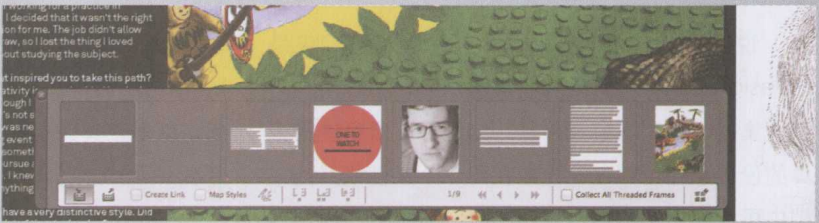
使用“内容传送器”工具

使用新的“内容传送器”工具可以快速在不同文档中将内容重新定位。

01 “内容传送器”工具，也就是“内容收集”、“内容放置”、“内容传输”，可以用来快速从不同文档中抓取内容，然后将其放到一个新的文档中。对于向一个数字编辑的文档中添加内容来说，它们是非常有用的工具，甚至还能用来在内容页面或整个手册中重新利用资源。



02 开始的时候，打开包含你想在其他地方使用的图像、图形、文本的文档。在工具箱中选择“内容收集器”工具，然后开始选择要使用的图像、图形、文本。在选择的时候，它们会出现在界面底端的“内容传送器”中。



03 创建一个新的文档，选择“内容放置器”工具。在放置元素的时候，单击这个页面，内容就会以你选择的顺序放置。你可以单击“内容传送器”面板底端“置入保留”按钮，将内容留在“内容传送器”中。这样你的图形和其他内容将会处于链接状态。