САМОУЧИТЕЛЬ

bhv

Adobe InDesign CS2

Сверстано в InDesign

Инара Агапова

- Автоматизация работы с помощью мастер-шаблонов и стилей
- Все аспекты работы с графикой и таблицами
- Создание оглавления и структурного списка публикаций
- Выполнение спуска полос
- Подготовка макета к печати

+ CD

Гарантия эффективной работы с Adobe InDesign CS2

Инара Агапова

САМОУЧИТЕЛЬ
Adobe InDesign CS2

Санкт-Петербург
«БХВ-Петербург»
2006

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
А23

Агапова И. В.

А23 Самоучитель Adobe InDesign CS2. — СПб.: БХВ-Петербург, 2006. — 304 с.: ил.

ISBN 5-94157-857-1

Рассматриваются самые актуальные технологии, необходимые для работы в программе Adobe InDesign CS2. Последовательность изложения позволяет начать изучение с простых тем и постепенно углублять знания и понимание вопросов компьютерной верстки. Освещаются такие темы, как автоматизация работы над большими проектами с помощью стилей и мастер-шаблонов, работа с графикой, создание оглавления, выполнение спуска полос, подготовка макета к печати (проверка публикации, требования типографий, запись PostScript-файла) и многое другое. В основу книги положен курс, преподаваемый автором. На прилагаемом компакт-диске находятся материалы для выполнения практических заданий и вспомогательные материалы.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	*Екатерина Кондукова*
Зам. главного редактора	*Наталья Таркова*
Зав. редакцией	*Григорий Добин*
Редактор	*Игорь Цырульников*
Компьютерная верстка	*Дмитрия Боева*
Корректор	*Наталия Першакова*
Дизайн серии	*Игоря Цырульникова*
Оформление обложки	*Елены Беляевой*
Зав. производством	*Николай Тверских*

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 30.03.06.
Формат 70x100 1/16. Печать офсетная. Усл. печ. л. 24,51.
Тираж 2000 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 194354, Санкт-Петербург, ул. Есенина, 5Б.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.02.953.Д.006421.11.04
от 11.11.2004 г. выдано Федеральной службой по надзору
в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 5-94157-857-1

© Агапова И. В., 2006
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2006

Оглавление

Отзывы слушателей курса 9

Издательский дом «Весь» 9
Федорова Н. И. 9
Владимирский М. Ю. 9
Богуславская П. Э. 9
Веткина Л. И. 9

Введение 11

Глава 1. Осваиваемся в рабочей области InDesign 15

Настройки нового документа 15
Рабочая область InDesign 18
Работа с палитрами 20
Работа с панелью инструментов 21
Строение объектов 24
Копирование объектов 24
Навигация по документу 26
Работа с направляющими линиями 27
Трансформация объектов 29
Работа с объектами 30
Группировка объектов 30
Порядок следования объектов 31
Палитра *Align* 31
Палитра *Transform* 32
Палитра *Pathfinder* 33
Палитра *Stroke* 34
Работа с Управляющей палитрой (*Control palette*) 36
Урок «Работа с геометрическими примитивами» 46
Резюме 53

Глава 2. Работа с текстом 55

Структура текстового фрейма 55
Что дает связь между текстовыми фреймами? 56
Как связать несвязанные фреймыи развязать связанные? 57

Добавление и удаление текста ... 58
Настройки текстового фрейма ... 60
Вставка набранного текста в рабочую область ... 61
Вставка графики ... 64
Обтекание графики текстом ... 65
Урок по теме «Ignore Text Wrap» ... 69
Перевод текста в контуры ... 72
Текст вдоль контура ... 73
Урок «Создание рекламной листовки» ... 76
Резюме ... 82

Глава 3. Все о мастер-шаблонах 83

Понятие мастер-шаблонов ... 83
Работа с мастер-шаблонами ... 84
Работа с несколькими мастер-шаблонами ... 87
Редактирование мастер-объектов ... 88
Иерархия мастер-шаблонов ... 90
Нумерация страниц ... 91
Параметры нумерации и секции ... 93
Использование мастер-фрейма ... 97
Все о стилях ... 102
Палитра *Paragraph Style* ... 102
General (Общие настройки) ... 103
Basic Character Formats (Параметры символа) ... 104
Advanced Character Formats (Расширенные параметры символа) ... 105
Indents and Spacing (Отступы и отбивки) ... 105
Tabs (Линейка табуляции) ... 106
Paragraph Rules (Абзацные линии) ... 108
Keep Options (Предотвращение разрывов) ... 109
Hyphenation (Расстановка переносов) ... 111
Justification (Регулировка выключки) ... 113
Drop Caps and Nested Styles (Буквицы и последовательные стили) ... 114
Bullets and Numbering (Нумерованные и маркированные списки) ... 116
Character Color (Цвет текста) ... 117
Underline Options (Настройки подчеркивания текста) и *Strikethrough Options* (Настройки перечеркивания текста) ... 118
Стиль символа ... 118
В заключение о стилях ... 119

Режим редактора материала 120
Работа с автозаменой 121
Поиск и замена обычных текстовых символов 122
Поиск и замена текстовых символов, которые отсутствуют на клавиатуре 123
Поиск и замена непечатаемых символов 125
Резюме 129

Глава 4. Все о цвете 131

Средства для работы с цветом 131
Color Picker (Подборщик цвета) 131
Палитра *Swatches* (Хранилище цвета) 133
Палитра *Color* (Цвет) 135
Понятие глобального и неглобального цвета 137
Работа с градиентом 138
Урок «Работа с радиальным градиентом» 141
Урок «Создание бабочек в стиле InDesign CS2» 143
Копирование цвета 144
Назначение дополнительных красок 146
Создание образца spot-краски в палитре *Swatches* 147
Палитра *Separations Preview* (Просмотр результатов цветоделения) 148
Понятие «overprint» (печатать поверх) 151
Резюме 154

Глава 5. Все о работе с графикой 155

Экскурс в основы компьютерной графики 155
Форматы графических файлов 158
Вставка графики в публикацию 161
Вставка в рабочую область файлов из Adobe Illustrator и Adobe Photoshop 161
Режимы вставки графики 164
Работа с палитрой *Links* 166
Работа с графическими библиотеками 170
Работа со строчной графикой 173
Работа с обтравочными контурами 174
Алгоритм создания обтравочного контура в Adobe Photoshop 176
Алгоритм создания обтравочного контура в InDesign 179
Автоматическое создание обтравочного контура 180

Превращение обтравочного контура,
созданного в Photoshop, в обычный фрейм 183
Алгоритм создания заготовки для лакировки....185
Урок «Создание многостраничного буклета»....188

Глава 6. Все о работе с таблицами 193

Способы получения таблиц....193
Создание таблиц средствами Adobe InDesign....193
Настройка таблицы....196
Настройка параметров ячейки с помощью Управляющей палитры 198
Палитра *Table*....201
Вставка готовых таблиц из Microsoft Word и Excel....201
Превращение табулированного текста в таблицу....204
Раскрашивание таблиц....206
Автоматическая настройка обводки 209
Создание диагональных линий 210
Работа с формулами....211
Урок «Создание листовки Toshiba»....215
Резюме....219

Глава 7. Создание оглавления. 221

Как создается оглавление? 221
Этапы работы при создании оглавления 222
Продумывание структуры оглавления 223
Настройка стилей параграфа,
использующихся для оформления оглавления....224
Сборка оглавления....229
Исправление оглавления....232
Подключение стиля для форматирования
отдельных участков оглавления 233
Создание структурного списка публикации....236
Создание палитры *Book*....236
Возможности палитры *Book* 237
Сохранение палитры *Book*....240
Спуск полос....241
Типы спусковых макетов....242
Выполнение спуска полос в Adobe InDesign 244
Резюме....247

Глава 8. Создание эффектов 249

Стандартные средства.....249
Упражнение на использование рассмотренных эффектов.....253
Украшение документа подручными средствами.....256
Работа с палитрой *Glyphs*.....258
Урок «Осень золотая».....262
Резюме.....268

Глава 9. Подготовка публикации к печати 269

Требования к макету, которые следует соблюдать.....269
Шрифты.....270
Автоматическая проверка макета на наличие ошибок.....271
Запись PostScipt-файла.....274
Проверка PostScript-файла.....283
Запись файлов в формате EPS.....286
Резюме.....288

Приложение. Описание компакт-диска 289

Предметный указатель. 291

Отзывы слушателей курса

Издательский дом «Весь»

Очень интересный, а главное — полезный курс. Были сомнения в его необходимости, но после третьего занятия стало ясно, что он полезен на 100%! Спасибо огромное, что есть такое место, где можно получить все необходимые в наше время знания о компьютерных технологиях.

Получены знания, необходимые для активной работы с данной программой. Программа освещена в объеме, соответствующем выделенному времени. Особенно хотелось бы отметить, что данный курс посвящен последней версии программы!

Отличный курс, грамотная схема занятий и полезный материал. Отличные пособия. Преподаватель отлично умеет объяснять и находить решение проблем. Все занятия были проведены грамотно и интересно.

Федорова Н. И.

Все очень гармонично скомпоновано и продумано. Полагаю, что пригодится в работе, т. к. раньше (со скрипом) это же приходилось делать в Adobe Illustrator.

Владимирский М. Ю.

Курс Adobe InDesign построен емко, логично и дает довольно полное представление о данной программе верстки (насколько вообще можно ее уложить в столь короткий объем учебного времени).

Богуславская П. Э.

Курс насыщенный и очень полезный. Включает в себя все необходимые вопросы. Хорошо то, что он максимально приближен к практике. Очень понравился высочайший профессионализм и интересная подача материла. Огромное спасибо за освещение практических вопросов, именно то, что необходимо было узнать, придя на курс.

Веткина Л. И.

Данный курс содержит все, что нужно для работы! Удивительно, я смогла параллельно с изучением курса на работе сделать настоящий буклет! Спасибо за то, что можно почерпнуть такое количество полезной информации в одном месте!

Посвящается моей замечательной
маме — Агаповой Римме,
чудесным образом воспитавшей во мне
несгибаемую волю к победе.

Введение

На кого рассчитана эта книга? Книга рассчитана на широкий круг читателей, уровень знаний которых может колебаться от базового до среднего. Книга содержит массу полезных советов и уроков, изучение и выполнение которых позволит последовательно совершенствовать технику работы в программе. Читатели с базовым уровнем знаний постепенно научатся работать в программе, изучая урок за уроком. Читатели, имеющие навыки работы в других графических программах, также не будут скучать, поскольку рабочая среда и принципы работы Adobe InDesign отличаются от принятых в Adobe Illustrator, Adobe PageMaker или QurkXpreess, с которыми принято сравнивать данную программу.

Смогу ли я с помощью данной книги разобраться в компьютерной графике? Честно говоря, данная книга содержит главу, в которой излагаются общие сведения о компьютерной графике, такие как отличие растровой и векторной графики, обзор популярных форматов файлов и т. д. Но основной целью книги является изучение возможностей программы, а общие сведения о компьютерной графике приводятся лишь потому, что без некоторых базовых понятий невозможно дальнейшее движение вперед.

Я уже давно работаю в сфере компьютерной верстки, будет ли мне полезна книга подобного уровня? Книга является помощником в самостоятельном освоении приемов работы в программе Adobe InDesign. Независимо от того, работали вы раньше с другими программами или нет, вам может потребоваться помощь в объяснении того, как устроена та или иная команда, поиске какой-либо палитры или инструмента. Тем более, что Adobe InDesign имеет массу маленьких хитростей, не зная о которых, можно работать не самым рациональным образом.

Могу ли я рассчитывать на то, что изучение этой книги поможет мне повысить профессиональный уровень? Самостоятельное изучение любого материала, конечно, желательно рано или поздно подкрепить посещением курсов или семинаров. Но существует масса примеров, когда люди, начиная с нуля изучать определенные программы, добивались впечатляющих результатов. В данной книге собраны только те материалы, которые нужны в работе. Это — необходимый минимум, четко усвоив который, вы сможете почувствовать себя уверенно, открыв программу.

Можно ли изучать эту книгу непоследовательно? Практические задания, прилагающиеся к каждой следующей главе книги, основываются на материале, изу-

ченном ранее. Но, тем не менее, понимая, что первое время очень сложно запомнить даже название элементов интерфейса, не то что их назначение и принцип работы, я составляла подробные пошаговые инструкции как выполнять задание. Однако предполагается, что вы должны чуть-чуть «вырастать» после изучения каждой следующей главы и к концу книги задания усложняются, а инструкции слегка упрощаются.

Рассматриваются ли в данной книге сложные вопросы, связанные с цветоделением, треппингом и т. д.? В данной книге, в силу того, что она является самоучителем, по возможности данные темы обходятся стороной, чтобы не пугать неискушенных пользователей непонятной терминологией. Однако без понимания некоторых терминов работа в программе просто немыслима, поэтому я включила необходимый для полноценной работы минимум объяснений, проливающий свет на такие понятия, как Overprint и Knockout, PostScript и EPS, обтравочный контур и спуск полос, а также некоторые другие.

У меня версия программы Adobe InDesign CS, подойдет ли она для изучения данной книги? К сожалению, сохранение из Adobe InDesign CS2 в формате более ранней версии невозможно, а использование формата INX для обмена данными между версиями InDesign оказалось осложнено необходимостью устанавливать дополнительные обновления с сайта производителя. Именно поэтому некоторые учебные файлы на диске не удалось сохранить в таком формате, который можно было бы открывать и пользователям более ранних версий, и пользователям версии CS2. Теоретическая же часть, изложенная в книге, позволит вам изучать и версию CS и CS2, однако, используя старую версию, вы не сможете воспользоваться некоторыми новыми возможностями.

Я не плохо знаю Adobe Illustrator, стоит ли мне отдельно изучать InDesign? Пожалуй, стоит, поскольку эти программы сильно различаются между собой. И в первую очередь они различаются не только программными средствами, а идеологией, поскольку Illustrator — это программа, предназначенная для рисования, а InDesign — программа, предназначенная для работы с большими объемами текстового и графического материала. К тому же InDesign содержит массу профессиональных средств контроля над процессом подготовки макета к печати, таких как возможность просматривать будущие пленки, устанавливать сразу для всего документа припуск на обрезку и т. д.

Я слышал, что профессиональная работа в значительной степени основана на использовании горячих клавиш, приучаете ли вы к этому? Обязательно! В книге горячие клавиши прописаны для всех операций, для которых их действительно целесообразно использовать. Более того, в книге есть отдельный лист со списком необходимых для работы клавиатурных сокращений. Использование данного принципа в работе позволит сэкономить массу времени при решении трудоемких задач.

Рассматриваются ли в данной книге какие-то интересные приемы работы или речь идет просто о последовательном объяснении, что и как работает? К книге на диске прилагаются уроки, для выполнения которых потребуется использование различных нестандартных приемов работы. К тому же без такого материала книга была бы скучной, поэтому в нее включены различные алгоритмы как средствами программы (градиенты, обтекания текстом, маскирование, трансформация) создавать необычные красивые эффекты.

Глава 1

Осваиваемся в рабочей области InDesign

Настройки нового документа

Итак, как и в любой другой графической программе, в InDesign работа начинается с создания и настройки нового документа. Давайте же рассмотрим те важные и полезные настройки документа, которые необходимо выполнить, начиная работу.

Первое, что вам для этого понадобится, — это, конечно же, команда главного меню **File>New**. Вы, наверно, удивитесь, увидев несколько вариантов того, что можно создать при помощи данной команды. Вариант, интересующий вас, — **Document**. К остальным мы еще вернемся, но позже.

Итак, мы приступаем к настройке окна **New Document** (рис. 1.1).

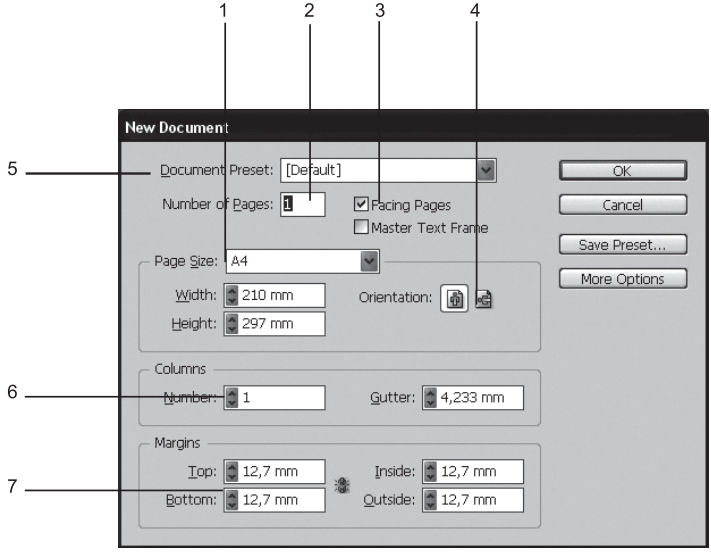


Рис. 1.1. Диалоговое окно команды **New Document**

Окно команды New Document:

1. Выпадающий список возможных размеров.
2. Количество страниц.

3. Создавать развороты.
4. Расположение страницы.
5. Группы настроек документа.
6. Количество колонок.
7. Величины полей.

А теперь об этом же, но подробнее.

1. **Выпадающий список размеров** — содержит готовые варианты печатных размеров. В полях **Width** и **Hight** вы видите численные значения. Если вы работаете над публикацией с нестандартным размером, вы должны просто ввести нужные вам размеры в поля **Width** и **Hight**, ничего не выбирая из выпадающего списка размеров.
2. **Количество страниц** — поле для указания желаемого количества страниц в документе. Не обязательно стразу указывать точное количество страниц документа, их всегда можно будет добавить или убавить в процессе работы.
3. **Создавать развороты** — разрешение компоновать в документе страницы попарно (как в книгах). Отключенный флажок создает документ со страницами, показываемыми по одной на экране.
4. **Расположение страницы** — ориентация документа: портретная или альбомная.
5. **Группы настроек документа** — набор всех настроек данного окна. Выполнив единожды какие-либо настройки документа, их можно сохранить под неким именем (в примере — my) и обращаться ко всем разом, просто выбирая имя набора настроек из списка. Можете поэкспериментировать, для этого нажмите кнопку **Save Preset** после выполнения всех настроек.
6. **Количество колонок** — число колонок на страницах публикации. Особенность данного параметра заключается в том, что указанное число колонок будет у всех до единой страниц, что не всегда бывает нужно. Если вам как раз не нужно, то проще будет в данном поле оставить единицу, а потом уже вручную указывать для отдельных страниц, на сколько колонок их нужно разбить.
7. **Величины полей** — размеры всех полей публикации. Причем если вы разрешили использовать развороты (см. п. 3), то при настройке будут фигурировать названия **Outside** и **Inside** — внутреннее и внешнее поля, а если разворотов в документе нет, то **Left** и **Right** — левое и правое.

Думаете, что все настройки выполнены и можно, наконец, попасть в рабочую область InDesign? А вот и нет. Есть еще как минимум одна полезная настройка. Это — припуск на обрезку, или **Bleed**. Итак, нажимаем кнопку **More Op-**

tions (под **OK** и **Cancel**). И без того большое окно **New Document** удлиняется, и мы видим поля для ввода величины **Bleed**.

Но прежде, чем вводить туда числа, давайте обсудим, зачем их туда нужно вводить? Дело в том, что при подготовке файла вы должны учесть, что при обрезке документа устройство может сделать это с некоторой погрешностью, буквально на несколько миллиметров, но тогда, например, ваш лист А4 уже будет не А4 а чуть меньше. Еще один вариант развития событий, когда в результате обрезки картинка, стоящая у края, становится не самой крайней точкой. К публикации прибавляются лишние миллиметры чистой бумаги, в результате чего появляется, например, белая полоса.

Чтобы этого избежать используется припуск на обрезку. Вы сознательно увеличиваете вашу публикацию на несколько миллиметров со всех сторон (обычно на 2–5 мм), и при обрезке отрезают то лишнее, что вы заложили в размер.

Область **Bleed** в InDesign показана оранжевой границей. Если вы ее указали при создании документа — используйте ее! Не забывайте о ней. Теперь все объекты необходимо выравнивать по оранжевому краю, а не по краю публикации.

Все, что расположено за областью **Bleed**, на печать выводиться не будет. Реально увидеть, как будет выглядеть документ после печати и обрезки (т. е. без припуска на обрезку), можно, нажав клавишу <W>.

Итак, документ настроен и вы уже в рабочей области InDesign. Где теперь можно выполнить те важные, основополагающие настройки, которые присутствовали в окне **New Document**? Дело в том, что в InDesign после создания документа рассмотренные настройки разбиваются на две группы. Одни теперь находятся в диалоговом окне **Document Setup** главного меню **File**, а другие в **Columns&Margins** главного меню **Layout**. Давайте рассмотрим, какие настройки куда попали?

В окне **File>Document Setup** остались все настройки, кроме тех, что отвечают за количество колонок и размер полей. Даже кнопка **More Options**, благодаря которой можно указать размер припуска на обрезку, осталась в этом окне (кстати, если вы забыли указать этот важный параметр при создании документа, никогда не поздно будет это сделать в процессе работы).

Количество колонок и размер полей настраиваются отдельно. Из главного меню **Layout>Margins&Columns** вы получаете доступ к значениям этих параметров. Однако обращаю ваше внимание, что те значения, которые вы вводите в этом окне, применяются *только к той странице, на которой вы стоите*. Это значит, что для десятистраничного документа придется десять раз вызывать окно с настройками. Чтобы не делать этого так часто, нужно менять количество колонок и размер полей, стоя на мастер-шаблоне (о них мы поговорим в *гл. 3*).

Рабочая область InDesign

Когда документ настроен, можно приступать к рассмотрению особенностей рабочей области (рис. 1.2).

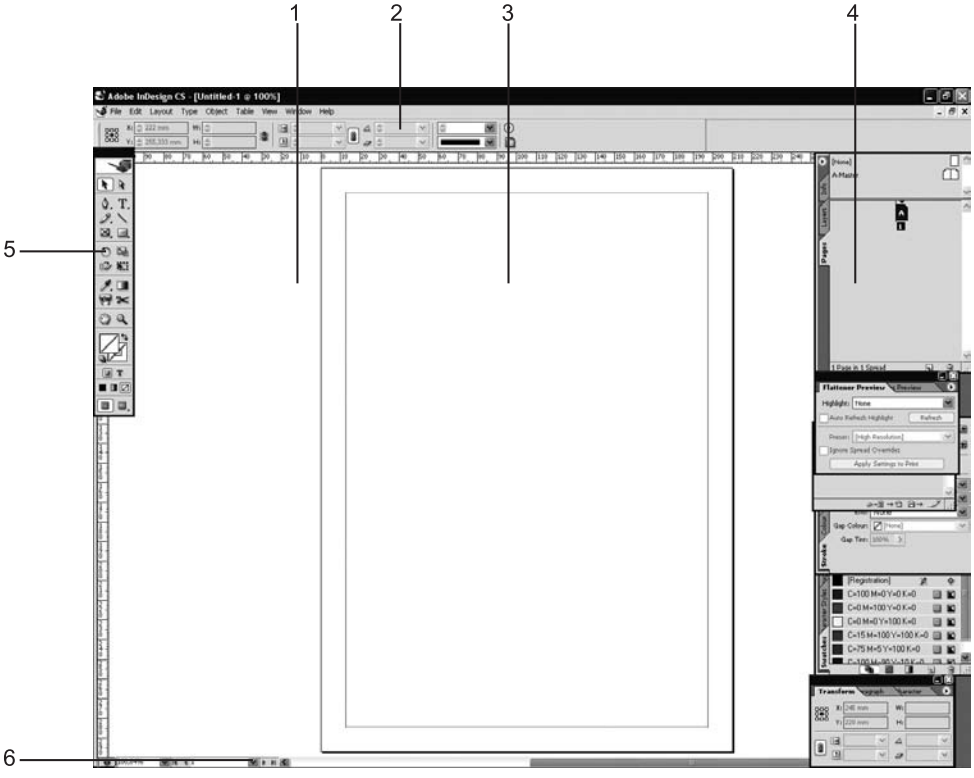


Рис. 1.2. Снимок рабочей области InDesign

Элементы рабочей области InDesign:

1. Область вставки (**Pasteboard**).
2. Управляющая палитра (**Control palette**).
3. Страница публикации.
4. Палитры.
5. Панель инструментов.
6. Выпадающий список с номерами страниц.

1. **Область вставки** используется для размещения на ней материалов, которые нужны в работе, но окончательное их место в публикации еще не определено. Если вам не хватает места, то можно увеличить размер **Pasteboard** в вы-

соту. Для этого в главном меню **Edit>Preferences>Guides&Pasteboard** нужно увеличить параметр **Minimum Vertical Offset**.

2. **Управляющая палитра** является важным элементом рабочей области. Она позволяет, не прибегая к командам главного меню, инструментам и другим палитрам, выполнять различные манипуляции с текстом, объектами и таблицами. Не убирайте ее с экрана. Эта палитра нужна всегда. Если вы все-таки нечаянно ее потеряете из виду, найти управляющую палитру можно в главном меню **Window>Control Palette**.
3. **Страница публикации** — это то пространство, куда вы должны размещать все, что намереваетесь напечатать. Именно эта область выводится на печать (плюс припуск на обрез, если указан).
4. **Палитры** — основные элементы рабочей области. Их в InDesign очень много, но все одновременно они не показываются. Если вам нужна конкретная палитра, которую вы не видите, ищите ее в главном меню **Window**. В InDesign палитры пристыковываются вертикально, поэтому изначально вы видите только вкладки с названиями палитр. Если хотите поработать с палитрой — кликните по вкладке с именем, палитра полностью раскроется для работы. Повторный щелчок по вкладке с именем вернет ее назад.

Хорошая привычка временно убирать с экрана все ненужное в данный момент палитры. Так просторнее. Для этого нажмите <Shift>+<Tab> — это скрытие всего, кроме самых важных элементов — панели инструментов и управляющей палитры. Нажатие просто клавиши <Tab> уберет с экрана все палитры. Повторное нажатие клавиш вернет все назад. Еще профессиональнее будет вызывать во время работы только нужную палитру горячей клавишей. В процессе знакомства с работой InDesign мы изучим основные сочетания клавиш для вызова различных палитр.

5. **Панель инструментов.** Без нее работа немыслима. Недаром при нажатии <Shift>+<Tab> эта панель остается на экране. Из этой панели вызываются все рабочие инструменты и активизируются атрибуты объекта (заливка, обводка). Если вы все-таки спрятали ее, то для вызова панели нужно будет из главного меню **Windows** выбрать **Tools**.
6. **Выпадающий список с номерами страниц** используется как средство навигации по документу. Выбрав пункт из списка, вы переходите на страницу с этим номером. В списке вы найдете такую запись, как «A-master». Это — мастер-шаблон вашей публикации. Не используйте его, если не знаете, как он работает. Это приведет к появлению на всех страницах элементов, присутствующих на мастер-шаблоне.

Для быстрого перемещения по страницам публикации можно использовать горячие клавиши <Ctrl>+<J>. После этого введите номер страницы, на которую хотите перейти, и нажмите <Enter>.

Работа с палитрами

Прежде чем приступать к работе в среде InDesign, давайте разберемся с некоторыми терминами, необходимыми для работы с палитрами. Раскройте палитру **Swatches** (рис. 1.3) <F5>. На ее примере разберемся с терминологией.

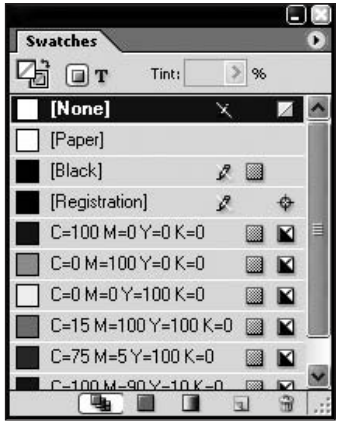


Рис. 1.3. Палитра **Swatches**

Важные элементы палитры:

1. Контекстное меню палитры.
2. Корзина.
3. Пиктограмма создания нового объекта.

1. **Контекстное меню палитры** содержит массу полезных команд, относящихся, непосредственно к данной палитре.
2. **Корзина** служит для удаления ненужных образцов из палитры. Выделите, например, зеленый цвет в своей палитре и утащите его на пиктограмму корзины. Если все сделано правильно, зеленый должен пропасть из набора цветов.
3. **Пиктограмма создания нового объекта** используется для создания нового образца в палитре. В зависимости от того, какую палитру вы используете, вы можете получить новый слой, новый цвет, новый стиль параграфа и т. п. При щелчке в палитре **Swatches** по рассматриваемой пиктограмме образуется новый образец цвета на основе того, который в данный момент активен.

Итак, три рассмотренных элемента палитры будут встречаться нам на протяжении всей работы в InDesign у всех палитр. Поэтому следует запомнить, где

и что находится, чтобы каждый раз не перечитывать первую главу, встречая в тексте ссылку на «контекстное меню палитры».

Работа с панелью инструментов

Как уже отмечалось выше, панель инструментов является очень важной составляющей. Давайте познакомимся с некоторыми ее элементами ближе. Во-первых, давайте нарисуем в рабочей области объект, на котором можно было бы ставить эксперименты. Для этого воспользуйтесь инструментом **Rectangle Tool** (рис. 1.4). Нарисуйте прямоугольник.

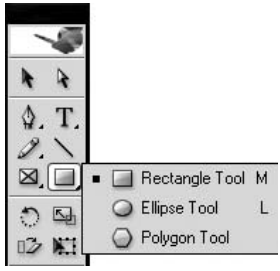


Рис. 1.4. Панель инструментов при активном инструменте для создания геометрических примитивов

Теперь, на примере нарисованного объекта, обсудим назначение двух различных инструментов выделения.

Инструмент **Selection**. Служит для выделения объектов, а при нажатой клавише <Ctrl> для изменения размеров объекта. Попробуйте кликнуть по нарисованному объекту инструментом. Появление голубого габаритного контейнера означает выделение объекта.

Инструмент **Direct Selection**. Служит для выделения опорных точек объекта. Выделите объект черной стрелкой, а затем возьмите белую стрелку. Вы должны увидеть опорные точки вашего объекта. Сейчас можно выделить любую из них. Выделите поочередно нижние точки и сдвиньте внутрь, получите, таким образом, трапецию.

Инструмент **Rectangle**. Служит для рисования одноименных геометрических примитивов.

Инструмент **Ellipse**. Служит для рисования всевозможных кругов и овалов.

Инструмент **Polygon**. Служит для рисования многоугольников и звездочек. Щелкните дважды по пиктограмме многоугольника в панели инструментов, и вы увидите поле для ввода значений величины лучей для рисования

звездочек (измеряется в процентах от внешнего радиуса) и количества сторон объекта. Кстати, количество сторон удобно менять в процессе рисования объекта, нажимая на клавиатуре стрелки вверх и вниз.

Прямоугольник и эллипс можно настроить перед созданием, если кликнуть курсором в виде выбранного инструмента по рабочему полю (рис. 1.5).

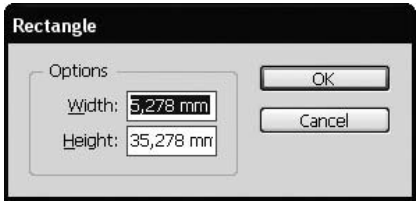


Рис. 1.5. Диалоговое окно инструмента **Rectangle Tool**

Как вы заметили, инструментов для создания геометрических примитивов в InDesign меньше, чем, например, в Adobe Illustrator. Например, отсутствует инструмент «прямоугольник со скругленными углами». Но подобные объекты можно легко получить другим способом. Да и разнообразие форм углов будет больше. Итак, представляю вам команду главного меню **Object>Corner Effects** (рис. 1.6). Она знаменательна тем, что из выпадающего списка **Effect** можно выбрать различные варианты оформления углов фигуры, а в пункте **Size** указывается величина эффекта. Флажок **Preview** держите включенным, иначе все настройки будете выполнять вслепую, не видя, что происходит с объектом, до тех пор, пока не нажмете кнопку **OK**.

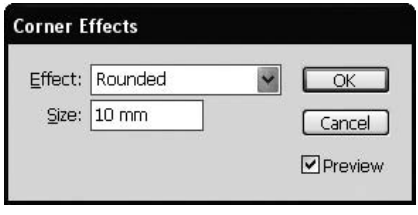


Рис. 1.6. Окно команды **Corner Effects**

Инструмент **Line**. Предназначен исключительно для создания прямых линий. При рисовании инструментом с нажатой клавишей <Shift> создаются горизонтальные, вертикальные или наклоненные под углом 45° линии.

Инструмент **Pencil**. Предназначен для рисования любых объектов. Имитирует рисование карандашом от руки.

Инструмент **Type**. Используется для создания текстовых фреймов и ввода текста. Давайте запомним одно правило: в InDesign текст существует исключительно внутри текстовых фреймов. Сам по себе — без фрейма — он существо-

вать не может. Поэтому ввод текста с клавиатуры нужно начинать с создания фрейма. Фрейм создается рисованием прямоугольника инструментом **Type**.

Итак, нарисуйте пустой текстовый фрейм (если не делать никаких лишних действий, то после рисования текстовый курсор будет мигать внутри фрейма — это то, что нам нужно). Теперь щелкните правой кнопкой мыши и выберите команду **Fill with Placeholder Text** (рис. 1.7).

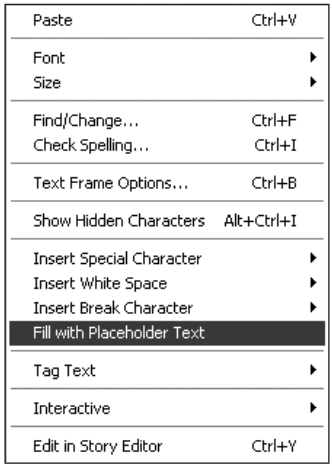


Рис. 1.7. Окно команды **Fill with Placeholder Text**

Данная команда очень удобна для образовательных целей, поскольку она позволяет быстро создать блок с текстом, на котором можно экспериментировать с различными командами и инструментами. Еще одно практическое назначение этой команды — это подготовка макетов для заказчиков. Если вы уже заготовили каркас будущего буклета или газеты, но реальных текстовых материалов у вас пока нет, можно использовать данную команду для заполнения любых площадей текстом.

Работая с текстовыми фреймами, лучше держать включенным показ границ объектов. По умолчанию этот режим включен. Благодаря ему вы видите все объекты в тонкой голубой рамке. Почему целесообразно работать с этим режимом? Потому что в нем вы видите даже пустые текстовые фреймы, которые вы нарисовали, но текстом не заполнили. Их присутствие на странице крайне нежелательно, а режим показа границ объектов поможет их найти. Если все-таки вас раздражает голубая рамка всех объектов, ее можно отключить, нажав <Ctrl>+<H>.

Итак, мы рассмотрели небольшой набор инструментов, которых нам должно хватить на первое время. В панели инструментов осталось еще много нерассмотренных образцов, но к ним мы вернемся в следующих главах. А пока давайте начнем применять то, что уже изучили.

Строение объектов

У каждого объекта в InDesign есть два обязательных атрибута — это обводка (Stroke) и заливка (Fill). Обводка — это внешняя граница объекта, а заливка — это его тело, наполнение. Поскольку эти атрибуты есть у любого объекта, вы не должны забывать их настраивать, чтобы не создавать себе проблем.

Когда вы рисуете объект, в панели инструментов вам показываются текущие установки обводки и заливки. По умолчанию обводка у объекта черная, а заливка отсутствует.

Рис. 1.8. Так выглядят атрибуты объекта в панели инструментов

Для того чтобы изменить цвет атрибута, щелкните по нужной вам пиктограмме (по обводке или по заливке) и выберите цвет (например, из палитры **Swatches**). *Не забывайте*, что назначение цвета выполняется для того атрибута, который сейчас на переднем плане! Например, если судить по рис. 1.8, то сейчас вся работа ведется с обводкой, а заливка у объекта и вовсе отсутствует.

В особенном положении находятся текстовые фреймы. С одной стороны, текст, который находится внутри фрейма, имеет собственные обводку и заливку. С другой стороны — фрейм, внутри которого расположен текст, тоже имеет обводку и заливку. Именно поэтому вы можете в процессе работы переключаться между обводкой и заливкой фрейма и обводкой и заливкой текста внутри фрейма. Для этого предназначены кнопки под пиктограммами, обозначающими **Fill** и **Stroke** (см. рис. 1.8.). Щелкая по кнопке в виде квадрата, вы видите атрибуты фрейма, а, выбирая кнопку в виде буквы T, вы работаете с атрибутами самого текста.

Копирование объектов

Во время работы зачастую необходимо создавать идентичные копии объектов, будь то текстовые фреймы или рисунки. Для этого существуют различные способы. Самый простой, которым лично я пользуюсь чаще остальных, — это копирование с клавишей <Alt>.

1. Выделяем объект инструментом **Выделение** (черная стрелка).
2. Нажав клавишу <Alt>, начинаем сдвигать объект в тот момент, когда курсор превращается в раздвоенную стрелку.
3. Если при этом действии нажимать еще и <Shift>, то копии объектов будут двигаться по прямой.

Если у объекта, который вы копируете с <Alt>, нет заливки, то это означает, что у объекта нет «тела», он пустой внутри. Его можно скопировать описанным способом, только подведя курсор к обводке или центральной точке объекта.

Второй способ — это, конечно же, копирование через буфер обмена. Данный способ безопасен для копирования объектов внутри среды InDesign. Дело в том, что перенос данных через буфер обмена считается процессом небезопасным. Но на копирование объектов внутри среды InDesign это правило не распространяется. Итак:

1. Выделяем объект черной стрелкой.
2. Нажимаем горячие клавиши <Ctrl>+<C>.
3. Встаем на ту страницу, на которой необходимо выгрузить содержимое буфера обмена.
4. Нажимаем горячие клавиши <Ctrl>+<V>.

Кстати, есть замечательный способ выгрузить содержимое буфера обмена в то же место, откуда данные были скопированы. Для этого используется команда главного меню **Edit>Paste in Place** (Вставить на то же место) или <Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<V>.

Третий способ используется для создания массива объектов. Из исходного объекта получается сколько угодно копий, которые вставляются с заданным шагом смещения. Речь идет о команде главного меню **Edit>Step and Repeat**.

1. Копируем объект (<Ctrl>+<C>).
2. Вызываем команду **Step and Repeat** (рис. 1.9).

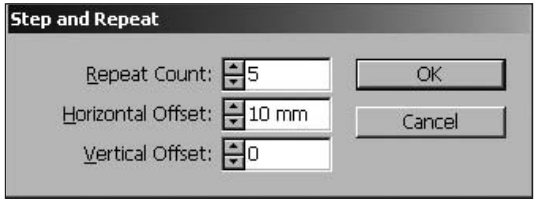


Рис. 1.9. Окно команды **Step and Repeat**

В этом окне необходимо указать, во-первых, сколько копий объекта вы хотите получить (в данном случае — 5). Во-вторых, указать шаг смещения копий по горизонтали и вертикали. Не трудно догадаться, что для того, чтобы вставить 5 горизонтальных, идущих подряд копий, необходимо указать шаг смещения по вертикали равным нулю. А для того, чтобы выстроить объекты в столбец — по горизонтали. И еще одно условие, которое должно выполняться: шаг смещения должен быть больше ширины или высоты объекта, в противном случае копии будут накладываться друг на друга. Попробуйте получить массив объектов, аналогичный изображенному на рис. 1.10.

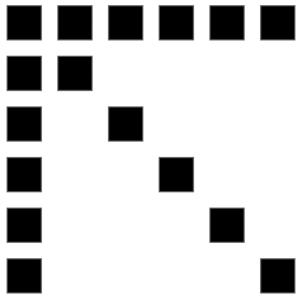


Рис. 1.10. Пример использования команды **Step and Repeat** для получения массива объектов

Итак, мы рассмотрели способы копирования объектов для получения идентичных клонов исходных образцов. Каждый способ подходит для своего случая. В зависимости от целей и задач выбирайте более подходящий вариант. Главный критерий при выборе — скорость работы.

Навигация по документу

Навигация по документу основывается на двух действиях: изменение масштаба просмотра и перемещение по документу. Для изменения масштаба просмотра, а его можно увеличивать до 4000% и уменьшать до 5%, традиционно используется инструмент **Zoom** ( ). По умолчанию вы работаете с инструментом **Zoom**, на котором нарисован (+), что означает, что он работает, увеличивая масштаб. Каждый клик лупой позволяет вам на один шаг увеличить масштаб просмотра. Но если вам нужно, чтобы инструмент **Zoom** работал, уменьшая масштаб просмотра, держите при работе клавишу <Alt>. Численное значение текущего масштаба можно увидеть в нижнем левом углу документа. Но, честно говоря, инструментом **Zoom** для описанных целей профессионалы пользуются редко. Гораздо популярнее горячие клавиши, увеличивающие и уменьшающие масштаб просмотра. Это — <Ctrl>+<+> и <Ctrl>+<>. Для быстрого перехода к документу размером с экран необходимо нажать <Ctrl>+<0>. Тогда для чего же стоит использовать инструмент **Zoom**? Я советую вам использовать его только для того, чтобы получше разглядеть определенные участки документа. Для этого нужно инструментом **Zoom** провести по диагонали там, где вы что-то хотите лучше рассмотреть.

Теперь давайте поговорим о втором важном действии — перемещении по документу. Это становится особенно актуально, если вы сильно увеличили масштаб просмотра. Для перемещения по документу, конечно же, можно пользоваться полосами прокрутки, но это не совсем удобный способ. Гораздо удобнее пользоваться инструментом **Hand** ( ). Вы должны нажать левую кнопку мыши и, не отпуская ее, двигать курсор в виде сжатой ладони по документу.

Как вы догадываетесь, есть способ все сделать горячими клавишами. При любом активном инструменте, нажимая и *удерживая* клавишу <Пробел>, вы будете временно переключаться к инструменту **Hand**. Самые хитрые могут догадаться, что при работе с инструментом **Type** фокус с нажатием клавиши <Пробел> не пройдет, т. к. в тексте будут появляться пробелы. Поэтому исключительно для инструмента **Type** существует иная горячая клавиша, вызывающая инструмент **Hand**, — это <Alt>.

Работа с направляющими линиями

По умолчанию в рабочей области включен показ линеек (если они отсутствуют, нажмите <Ctrl>+<R>). Линейки используются для контроля над размерами объектов и документа, а также для создания *направляющих* линий. Направляющие линии — это элементы, не выводящиеся на печать и используемые для точного позиционирования объектов. Для того чтобы поместить у себя в документе направляющую линию, вы должны нажать кнопку мыши, стоя на линейке, и, не отпуская кнопки мыши, потащить курсор.

В среде InDesign направляющие линии можно двигать и выделять как обычные объекты. Для этого в главном меню **View** *не должен* стоять флажок возле параметра **Lock Guides** (Запереть направляющие линии). Направляющие всегда можно временно скрыть из видимости, поставив в главном меню **View** флажок возле пункта **Hide Guides**.

Давайте рассмотрим несколько полезных приемов при работе с направляющими линиями.

Быстрое создание направляющих и их притягивание к делениям линейки

1. Двойной щелчок по линейке — создание направляющей в месте щелчка.
2. Удерживать <Shift> — притягивание направляющей к делениям линейки (рис. 1.1).

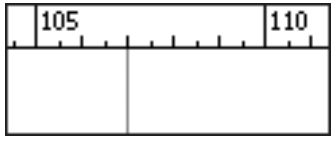


Рис. 1.11. Пример направляющей, стоящей точно в делении линейки

Применение команды Step and Repeat

Команда может применяться для создания множества направляющих линий.

1. Вытащить первую направляющую линию.
2. При выделенной направляющей выбрать команду **Step and Repeat** и указать параметры (рис. 1.12).

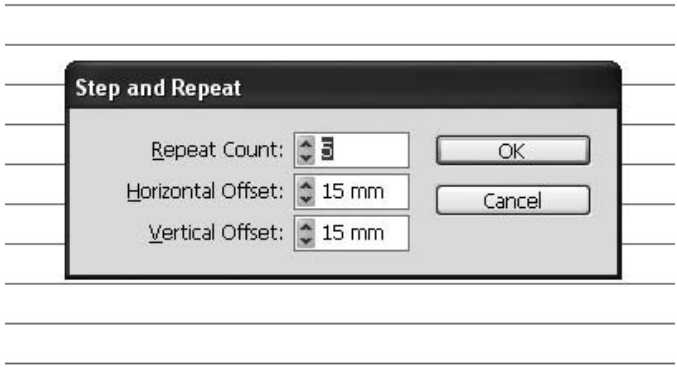


Рис. 1.12. Команда **Step and Repeat** на фоне множества направляющих линий, полученных с ее помощью

Применение нулевой точки для создания нескольких направляющих

На стыке горизонтальной и вертикальной линеек имеется нулевая отметка в виде перекрестия. Это точка отсчета ваших линеек, и она может быть использована для получения сразу двух пересекающихся направляющих линий. Если нажать <Ctrl> и после этого перетащить нулевую отметку линеек, то можно получить пересекающиеся направляющие линии (рис. 1.13). Нулевая отметка при этом не будет смещена.

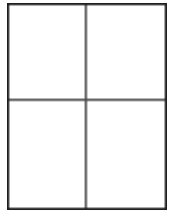


Рис. 1.13. Результат смещения нулевой отметки при нажатой клавише <Ctrl>

В InDesign существуют различные типы направляющих линий, и один из них это **Baseline Grid** — сетка базовых линий шрифта. Ее можно включить в главном меню **View>Show Baseline Grid** (рис. 1.14). По умолчанию сетка базовых линий шрифта рассчитана для шрифта размером 10 pt, исходя из размера межстрочного расстояния 12 pt. Если вы хотите получить сетку для иного кегля и интерлиньяжа (межстрочного расстояния), то необходимо изменить настройки в главном меню **Edit>Preferences>Grids**. В поле **Increment Every** введите необходимое значение. Вас не должно смущать то, что в этом поле расчет ведется в иных единицах измерения, можете вписать туда величины в каких угодно единицах, только припишите их сокращенное обозначение (pt, cm, mm и т. п.).

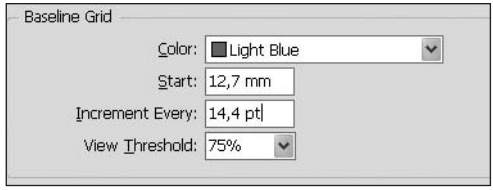


Рис. 1.14. Раздел окна **Preferences**, посвященный сетке базовых линий

Для того чтобы сменить единицы измерения линейки, необходимо, щелкнув правой кнопкой мыши по линейке, выбрать нужные единицы измерения либо глобально сменить измерительную систему документа в главном меню **Edit> Preferences>Units and Increments**.

Мы рассмотрели тему, посвященную работе с направляющими линиями и линейками. Теперь вы умеете создавать направляющие линии различными способами и в зависимости от ситуации можете пользоваться тем или иным приемом. Использование направляющих линий — это хороший тон, поэтому не забывайте о них во время работы над публикациями, в которых необходимо точно позиционировать объекты.

Трансформация объектов

Во время работы зачастую необходимы различные действия, меняющие форму и положение объекта. Для этого в InDesign существует набор инструментов и команд. Первая из рассматриваемых нами команд — это команда **Transform** (рис. 1.15) из главного меню **Object**. Она же доступна при правом щелчке мышью при выделении объекта. Из этой команды мы получаем доступ к четырем основным действиям: **Move** — переместить, **Scale** — масштабировать, **Rotate** — повернуть, **Shear** — наклонить.

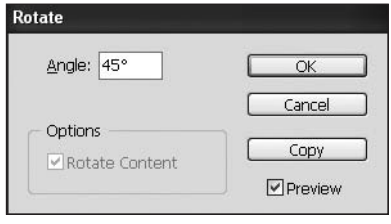


Рис. 1.15. Пример диалогового окна одной из команд группы **Transform**

Какой бы командой вы ни воспользовались, всегда возможные действия будут одинаковы:

- указать параметры выполняемого действия (если повернуть, то на сколько градусов, если масштабировать, то на сколько процентов, и т. д.);

- если необходимо скопировать трансформируемый объект (при этом появляется трансформированная копия и остается неизменный оригинал);
- включить флажок **Preview**, чтобы видеть, что происходит с объектом.

Аналогом использования команд трансформации является использование инструментов, выполняющих такие же действия по трансформации объектов. Речь идет об инструментах **Rotate** — Поворот (), **Shear** — Наклон () и **Scale** — Масштабирование (). Для корректной работы необходимо, чтобы объект был предварительно выделен инструментом **Selection** (черная стрелка). Все действия по трансформации при работе с инструментами трансформации будут выполняться «на глаз», в отличие от точного ввода значений в поля команды **Transform**.

Особое внимание следует уделить инструменту **Free Transform** (). Этот инструмент предназначен для выполнения любых действий по трансформации объекта, т. е. вы можете, не прибегая к использованию других инструментов, увеличивать, уменьшать, поворачивать, передвигать и наклонять объекты. В InDesign инструмент **Selection** (черная стрелка) не предназначен для выполнения действий по трансформации объектов, поэтому каждый раз, когда вам нужно одно из описанных действий, вы должны будете обращаться к специальной команде или инструменту, возможно, именно к инструменту **Free Transform**.

При выполнении трансформации, которую следует многократно повторять, имеет смысл пользоваться командой, которая давно знакома пользователям Adobe Illustrator, но в InDesign появилась лишь с версии CS2. Речь идет о команде **Transform Again**. Выполнив какое-либо действие по трансформации объекта, вы можете повторить его, вызвав команду из главного меню **Object>Transform Again>Transform Again**. Для увеличения скорости работы обязательно запомните горячие клавиши: <Ctrl>+<Alt>+<3>. Самый простой способ опробовать команду **Transform Again** — это создать копию объекта, удерживая клавишу <Alt>, а затем вызвать команду. В рабочей области будут создаваться копии объекта на таком расстоянии друг от друга, на каком находилась первая копия от оригинала.

Работа с объектами

Группировка объектов

Зачастую необходимо, чтобы несколько разных объектов во время работы воспринимались программой как единое целое. Например, когда одновременно нужно увеличить или передвинуть несколько объектов. В этом случае вы должны выделить все объекты, которые необходимо объединить и вызвать команду из главного меню **Object>Group** или <Ctrl>+<G>. С этого момента при выделении любого из сгруппированных объектов будет появляться общая габаритная рамка, включающая в себя все объекты группы. Иногда без опера-

ции группировки не обойтись. Пример такого случая — необходимость одновременно одинаково увеличить размер нескольких объектов. Если вы не сгруппируете объекты, то сможете увеличивать их лишь по очереди. Когда необходимость в группировке отпадает, примените обратную команду главного меню **Object>Ungroup** (<Ctrl>+<Shift>+<G>).

Порядок следования объектов

В рабочей области InDesign объекты располагаются в порядке их создания. Ранее созданные объекты лежат внизу стопки, а последние — вверху. Чтобы поменять порядок следования, необходимо выделить объект и применить команду из главного меню **Object>Arrange** (или же можно щелкнуть правой кнопкой мыши и выбрать команду **Arrange** в открывшемся меню). В зависимости от положения в стопке объектов вам может быть предложено:

- **Bring to Front** — Перенести вперед;
- **Bring Forward** — Перенести на 1 шаг вперед;
- **Send Backward** — Перенести на 1 шаг назад;
- **Send to Back** — Отправить назад.

Когда несколько объектов закрывают друг друга, а вам нужно выделить как раз нижний из них, щелкайте по стопке объектов, удерживая <Ctrl>. Вы будете перебирать объекты в стопке и сможете выделить тот, который вам нужен. Если вы хотите еще и выделять те объекты, которые перебираете, то удерживайте еще и <Shift>.

Палитра *Align*

Безусловно, выравнивание объектов на странице очень важно при создании аккуратных страниц. Поэтому в InDesign для этого существует отдельная палитра **Align** (<Shift+<F7>).

У данной палитры существует 3 режима работы (рис. 1.16): выравнивание объектов, распределение объектов друг относительно друга и распределение объектов на заданное расстояние.

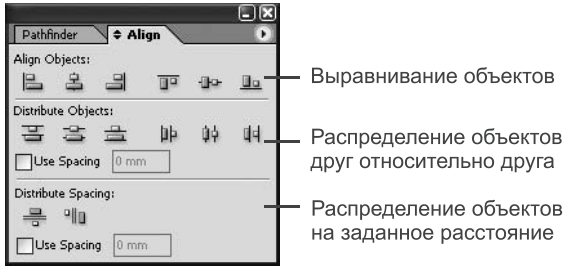


Рис. 1.16. Палитра **Align**

Для того чтобы воспользоваться палитрой, необходимо выделить объекты, с которыми вы собираетесь вести работу (их должно быть как минимум два, а в некоторых случаях и как минимум три). Пиктограммы подскажут вам, как будет происходить выравнивание (**Align Objects**), т. е. какие края объектов выстроятся в одну линию? Распределение объектов друг относительно друга (**Distribute Objects**) выполняется путем расстановки краев объектов не в одну линию, а на одинаковое расстояние. В этом случае регулируется именно расстояние от края одного объекта до такого же края другого объекта. И, наконец, в случае распределения на заданное расстояние (**Distribute Spacing**) вы указываете расстояние между объектами, и все выровненные элементы располагаются на одинаковом расстоянии друг от друга. Это очень востребованный вариант работы с палитрой **Align**. Давайте подробно рассмотрим алгоритм ваших действий.

1. Выделить несколько объектов.
2. Указать ключевой объект — это тот, от которого будет вестись отсчет.
3. Указать расстояние в поле **Use Spacing**, на котором объекты должны отстоять друг от друга.
4. Щелкнуть по одной из двух пиктограмм, отвечающих за распределение на заданное расстояние.

Палитра *Transform*

Палитра **Transform** (рис. 1.17) вызывается в рабочую область нажатием клавиши <F9>. Ее назначение достаточно обширно. Палитра может использоваться как источник информации о положении и размерах объекта, а также может служить для изменения формы, размера, положения и поворота объекта.

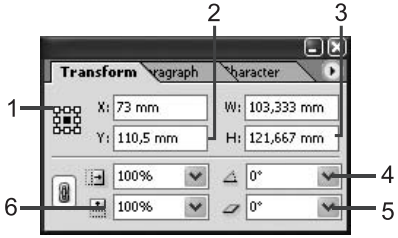


Рис. 1.17. Палитра **Transform**

Палитра Transform:

1. Указатель точки отсчета при трансформации.
2. Координаты положения объекта.
3. Высота и ширина объекта.
4. Угол поворота объекта.

5. Угол наклона (скоса).
6. Кнопки быстрого масштабирования в процентах.

Для изменения объекта с помощью палитры **Transform** необходимо просто ввести желаемые значения в соответствующие поля. Необходимо помнить о точке отсчета (см. рис. 1.17), т. к. все преобразования с объектом будут производиться с таким учетом, чтобы та опорная точка объекта, которая на пиктограмме отмечена черным, осталась на месте — это центр трансформации.

Вы должны знать, что точное указание высоты или ширины в палитре **Transform** приводит к изменению только одного параметра, того, значение которого вы вводили. Второй параметр при этом не меняется, что может привести к искажению пропорций объекта. Например, если вы изменили ширину изображения, то высота осталась прежней, и изображение, явно, потеряло в качестве. Для того чтобы одновременно с изменением ширины менялась и высота (и наоборот), необходимо ввести значение параметра и нажать <Ctrl>+<Enter>.

Палитра *Pathfinder*

Палитра **Pathfinder** (рис. 1.18) предназначена для создания составных объектов. Несколько объектов могут быть использованы для получения новой формы путем сложения и вычитания областей взаимодействия. В работе с палитрой **Pathfinder** могут участвовать следующие объекты: рисованные объекты; текстовые фреймы, текст, переведенный в кривые.

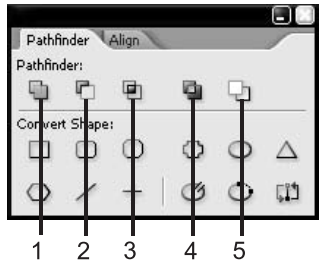


Рис. 1.18. Палитра **Pathfinder**

Режимы работы палитры Pathfinder:

1. Суммирование.
2. Вычитание из нижнего объекта верхнего.
3. Удаление всего, кроме области пересечения объектов.
4. Вычитание области пересечения объектов.
5. Вычитание из верхнего объекта нижнего.

С версии InDesign CS2 появилась дополнительная секция **Convert Shape** в палитре **Pathfinder**. Во-первых, она позволяет получать некоторый набор геометрических примитивов на основе любой формы. Таким образом, с помощью данной палитры вы можете превратить эллипс в треугольник, произвольную форму в прямоугольник и т. д. Это в ряде случаев должно с успехом заменить вам нехватку инструментов группы **Формы**. Во-вторых, с ее помощью вы можете замыкать незамкнутые контуры или производить обратное превращение. Эту возможность вы сможете оценить по достоинству, когда начнете работать с инструментом **Pen**.

Следует помнить, что палитра **Pathfinder** не работает со сгруппированными объектами, т. е. с объектами, которые объединены командой главного меню **Object>Group** в единое целое. Это означает, что для работы с палитрой **Pathfinder** необходимо предварительно объекты разгруппировать (команда главного меню **Object>Ungroup**). Я упоминаю об этом еще и потому, что чуть раньше было отмечено, что палитра **Pathfinder** может работать с текстом, переведенным в кривые. Дело в том, что при переводе текста в кривые из бывших строк образуются блоки, сгруппированные между собой. Поэтому необходимо перед использованием палитры применить команду разгруппирования.

Палитра *Stroke*

Обводка занимает такое важное место в жизни объектов, что для ее настройки выделена отдельная палитра **Stroke** (рис. 1.19). Справедливости ради следует заметить, что палитра **Stroke** в InDesign гораздо более функциональная, чем у старшего брата программы Adobe Illustrator.

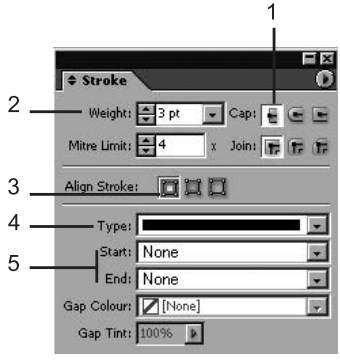


Рис. 1.19. Палитра **Stroke**

Палитра Stroke:

1. Форма концов линии.
2. Толщина линии.

3. Положение обводки относительно контура.
4. Тип обводки.
5. Форма наконечников.

Об обводке следует знать, что по умолчанию вы работаете в режиме, когда размер и форма обводки *не меняются* вместе с объектом. Но есть и возможность менять толщину обводки вместе с изменением размера объекта. Чтобы разрешить это, необходимо заглянуть в контекстное меню **Control Palette** (Управляющая палитра, находящаяся вверху экрана) и включить флажок у пункта **Scale Stroke**. Но вы не заметите никаких перемен, если будете работать инструментом **Выделение**, меняя размер объектов. Дело в том, что для того, чтобы увидеть результат, вы должны работать инструментами **Scale** ( ) или **Free Transform** ( ). Есть негативный момент, о котором разработчики не подумали: если вы масштабируете объект не пропорционально, то и обводка будет увеличиваться непропорционально, например, будет по бокам толще, чем сверху и снизу. Если все-таки ваша обводка масштабировалась некорректно, то проще всего будет вернуться к исходной ее толщине, выбрав опять же в контекстном меню Управляющей палитры команду **Reset Scaling to 100%**.

Вид обводки вы можете настроить и сами, если базовых вариантов вам не достаточно. На рис. 1.20 приведены базовые варианты типов обводок, имеющиеся в стандартном наборе палитры **Stroke**.

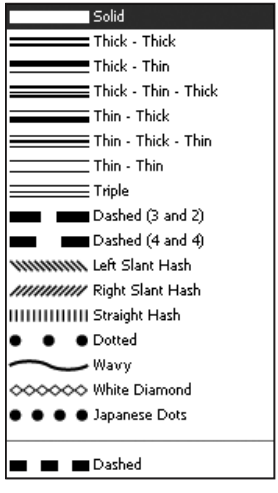


Рис. 1.20. Палитра **Stroke**

Для создания самостоятельного типа обводки воспользуйтесь командой **Stroke Style** из контекстного меню палитры **Stroke**. В открывшемся окне нажмите на кнопку **New** (рис. 1.21).

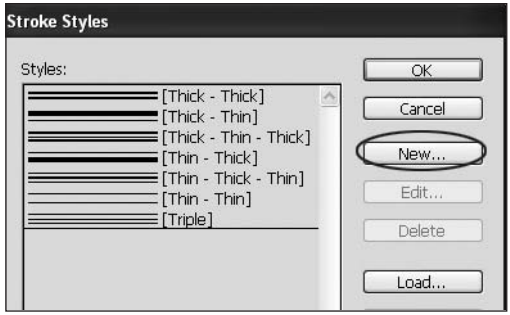


Рис. 1.21. Диалоговое окно команды **Stroke Style**

В этом окне вы можете детально настроить пунктирную обводку, обводку, состоящую из точек и состоящую из нескольких линий.

Работа с Управляющей палитрой (*Control palette*)

Как уже отмечалось выше, Управляющая палитра является одним из самых важных элементов интерфейса программы. Чем же она завоевала себе такую популярность? Дело в том, что Управляющая палитра является источником множества настроек как для текста, так и для графики, и таблиц. С ее помощью можно, не прибегая к использованию панели инструментов, командам главного меню и палитрам, выполнять различные настройки элементов документа.

Вид Управляющей палитры зависит от типа выделенного объекта (рис. 1.22, 1.23, 1.24). Возможны следующие варианты: выделен графический объект, таблица или текст.

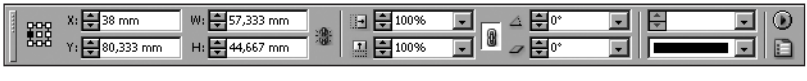


Рис. 1.22. Вид Управляющей палитры при выделении графического объекта

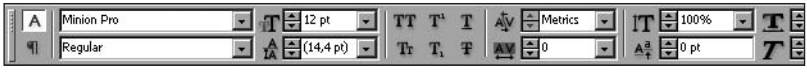


Рис. 1.23. Вид Управляющей палитры при выделении текста

Рис. 1.24. Вид Управляющей палитры при работе с таблицей

Как видно на рис. 1.22, Управляющая палитра при выделенном графическом объекте практически не отличается своим наполнением от палитры **Transform**,

поэтому на обсуждении этих настроек мы останавливаться не будем. Вид палитры при работе с таблицей подробно обсуждается в разделе, посвященном работе с таблицей, а вот настройкам Управляющей палитры для текста мы уделим особое внимание.

Управляющая палитра имеет два режима работы: режим настроек символа и режим настроек абзаца (рис. 1.25).

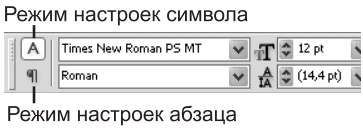


Рис. 1.25. Возможные режимы работы Управляющей палитры

Рассмотрение опций мы начнем с режима настроек символа. Это очень важная, хотя, возможно, и не самая интересная часть. Рассматривая настройки, мы будем двигаться слева направо.

Список шрифтов. Итак, первый выпадающий список — это список с названиями шрифтов, с которыми вы можете работать. Вы можете осуществлять поиск нужного вам шрифта по первой букве его названия (рис. 1.26). Буквы латинского алфавита нужно набирать на клавиатуре.

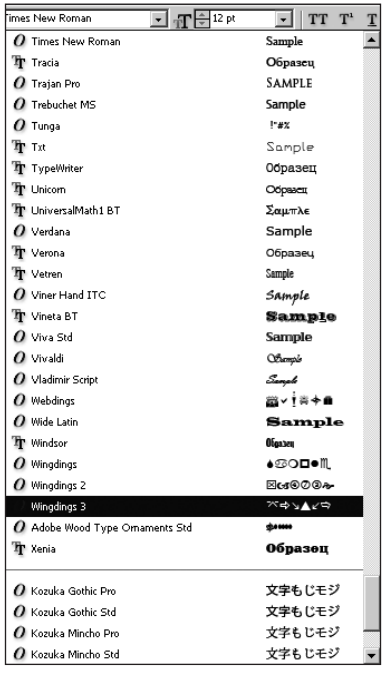


Рис. 1.26. Поиск шрифта, название которого начинается с буквы «L»

Согласитесь, что подбирать шрифт по названию могут только профессионалы очень высокого уровня, в большинстве же случаев шрифт подбирается визуально. То есть выделяется текст, и из списка шрифтов поочередно выбираются то один, то другой шрифт, пока не будет найдено удачное решение. В InDesign вы можете нажатием одной кнопки перебирать шрифты из списка, и они будут применяться к выделенному тексту.

1. Выделить текст.
2. Выделить название шрифта в поле, где показываются названия.
3. Нажимая клавиши <↑> <↓> на клавиатуре, подобрать подходящий шрифт.

Начертание. После выбора шрифта становится понятно, какие начертания данного шрифта вам будут доступны. Их вы можете выбрать под полем с названием шрифта. В зависимости от выбранного шрифта вы можете получить стандартные варианты начертаний шрифта: базовое (regular), полужирное (bold), курсивное (italic) и полужирное курсивное (bold italic), или расширенный набор, в котором помимо указанных вариантов вы можете найти массу промежуточных вариантов. Например, если выбрать из списка шрифтов Myriad Pro, то для него можно выбрать 20 вариантов начертаний (рис. 1.27).

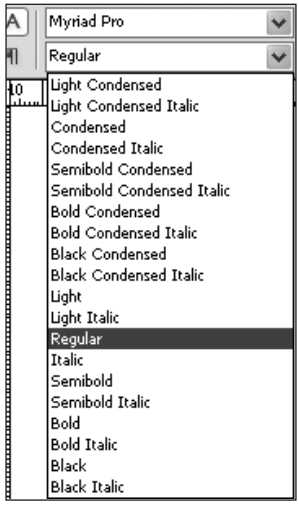


Рис. 1.27. Многочисленные варианты начертаний для шрифта Myriad Pro

Кегль. Следующее интересующее нас поле — поле для выбора размера шрифта или кегля. В это поле вы можете вводить значения вручную или выбирать заготовленные значения из выпадающего списка (рис. 1.28).

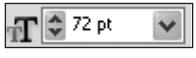


Рис. 1.28. Поля для указания размера шрифта

Шрифт всегда измеряется в пунктах, поэтому даже установка текущих единиц измерения документа, скажем, миллиметров, не может повлиять на указание размера шрифта. Для измерения шрифта используется Adobe пункт, т. е. пункт, который равен 1/72 дюйма, а не «приблизительно равен 1/72 дюйма», как это было с американским пунктом.

Интерлиньяж. Под полем с размером шрифта находится поле, где указывается интерлиньяж. Интерлиньяж — это вертикальное пространство между строками текста. Это очень важный параметр, управляя которым, вы можете набрать текст на странице плотнее или свободнее (рис. 1.29).

Рис. 1.29. Интерлиньяж

По умолчанию интерлиньяж равен 120% от размера шрифта. То есть, если кегль равен, например, 10 pt, то интерлиньяж будет равен 12 pt (120% для 10). Вы можете вписать в поле любое значение, не привязываясь к 120%.

Далее, если двигаться слева направо, идет серия кнопок, при помощи которых можно принудительно изменить внешний вид текста (рис. 1.30).

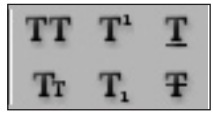


Рис. 1.30. Кнопки изменения внешнего вида текста

Изменение вида текста. Если вы хотите сделать текст подчеркнутым, перечеркнутым, мелким, как для обозначения математической степени, то вам понадобятся как раз указанные кнопки. С их помощью программа просчитывает новый размер или вид текста и показывает его вам.

Следующие важные настройки — это кернинг и трекинг (рис. 1.31).

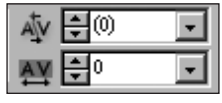


Рис. 1.31. Поля для ввода значений кернинга и трекинга

Кернинг. Кернинг ( ) используется для изменения межсимвольного расстояния между парами символов, которые в силу своей формы смотрятся аномально приближенными или удаленными друг от друга. Смысл кернинга состоит в приведении межсимвольного расстояния между такими проблемными

символами в норму, т. е. к такому значению, при котором оно не отличалось бы от остальных расстояний в окружающем тексте (рис. 1.32).

Рис. 1.32. Слово «Тосты», написанное шрифтом Academy с исходным значением кернинга и измененным. В первом случае буквы *Т* и *о* находятся слишком далеко друг от друга. Во втором случае значение кернинга уменьшено, и межсимвольное расстояние указанной пары внешне не выбивается из окружающего текста

Трекинг. Трекинг( ) одинаково влияет на все межсимвольные интервалы на выбранном участке. Часто его используют для того, чтобы сделать ширину разных надписей одинаковой.

Санкт-Петербургский Государственный Политехнический Университет

Санкт-Петербургский Государственный Политехнический Университет

Рис. 1.33. Словосочетание «Политехнический Университет» без изменения межсимвольного расстояния и с измененным параметром «трекинг»

Масштабирование символов. А теперь мы рассмотрим два параметра, идущих друг за другом в верхней части палитры, — это масштабирование символов (рис. 1.34).

Рис. 1.34. Пиктограммы, обозначающие в Управляющей палитре масштабирование символов

Программа позволяет вам произвольно менять ширину и высоту символов. В результате у вас происходит непропорциональное масштабирование букв. Считается, что делать это не следует, т. к. в этом случае меняется рисунок шрифта. Дизайнер, спроектировавший шрифт, тщательно продумывал форму каждого символа, его пропорции. Не стоит нарушать внутреннюю гармонию шрифта, столь грубо вмешиваясь в его строение. Гораздо правильнее использовать подходящее начертание шрифта, а коли таковое отсутствует, то, возможно, другой шрифт, если возникает необходимость написать «пуже». Правда, существуют ситуации, когда вы можете выполнять масштабирование. В том случае, если текст упорно не помещается в отведенное для него пространство (например, газетная статья больше, чем место, для нее приготовленное), вы можете в пределах

5% изменить масштабирование символов. Это всего лишь одна из необходимых в этом случае мер, но для подобных целей она может быть вами использована.

Поднятие текста над базовой линией. Под полем с указанием масштабирования находится поле для указания значения, насколько нужно текст приподнять над базовой линией (рис. 1.35).

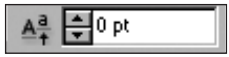


Рис. 1.35. Поле для ввода значения, насколько необходимо приподнять текст над базовой линией

Базовая линия — это воображаемая линия, вдоль которой выстраиваются буквы в строке (рис. 1.36).

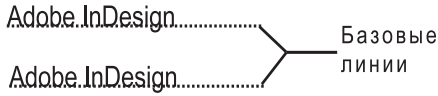


Рис. 1.36. Пример базовой линии

Иногда бывает нужно изменить положение текста относительно этой линии. В этом случае необходимо ввести значение (положительное или отрицательное) в указанное поле. Область применения данной настройки невелика. Обычно ее используют для позиционирования строчной графики (о ней подробно рассказывается в *гл. 5*) или для изменения положения текста, написанного вдоль контура, относительно контура.

Наклон символов. Правее рассмотренной настройки находится поле для ввода значения угла наклона символов в тексте (рис. 1.37).

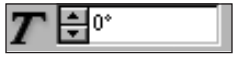


Рис. 1.37. Поле для ввода значения наклона символов

Вы можете наклонить текст так, как сами того захотите, с помощью данного поля.

Выбор словаря. Итак, мы добрались до последней интересующей нас настройки — выбора словаря. Это очень важная настройка, позволяющая производить проверку орфографии в тексте и автоматически расставлять знаки переноса. Вы должны постоянно помнить, что ваш текст должен быть настроен на русский словарь. В противном случае переносы не расставляются, а проверка орфографии не выполняется. Как узнать, что у вас все правильно по части словаря или, наоборот, неправильно? Если поставить курсор в текст, то в рассматриваемом поле должно быть написано Russian. Это означает, что для текста выбран правильный словарь (рис. 1.38).

Рис. 1.38. Выбор словаря

В Adobe InDesign CS отсутствовала возможность выбора русского словаря. Она имелась у специальной версии с поддержкой восточноевропейских языков (Adobe InDesign CS CE). Если ваш Adobe InDesign не располагает русским словарем, то, возможно, решением проблемы будет размещение файлов с русским словарем в папку ...\Program Files\Adobe\InDesign\Plug-ins\Dictionaries\Proximity. Такие файлы можно позаимствовать у того, кто имеет установленный Adobe InDesign CS CE, или найти в Интернете.

Итак, мы с вами рассмотрели ряд важных настроек, относящихся к режиму настроек символа. Эти опции очень важны при форматировании текста и являются неотъемлемой частью работы в программе Adobe InDesign.

Следующая группа настроек, к изучению которых мы приступаем, находится в режиме настроек абзаца. Надеюсь, вы помните, как в него переключиться? Для этого необходимо нажать на Управляющей палитре крайнюю левую кнопку ¶.

Выравнивание текста. Первые настройки, которые мы видим в режиме настроек абзаца, — это кнопки выравнивания текста (рис. 1.39).

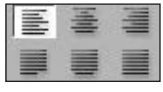


Рис. 1.39. Кнопки выравнивания текста

Хочу обратить ваше внимание на то, что выравнивание по ширине (или выключка на формат) может вами выполняться разными способами. А именно, может меняться положение последней строки. Тот вариант, который обычно используется, выглядит вот так . Не путайте его с вариантом, когда последняя строка растягивается на всю ширину строки (полная выключка).

Справа от кнопок выравнивания располагается серия полей для ввода значений отступов и отбивок (рис. 1.40).

Рис. 1.40. Поля для ввода значений абзацных отступов

Постоянный отступ. Adobe InDesign считает отступами слева (Left indent) и справа (Right indent) расстояние от текста до границы фрейма. Так как отступ считается атрибутом абзаца, то ввод значений в указанное поле влечет переме-

щение текста целого параграфа на указанное расстояние. Если вам нужно получить то, что изображено на рис. 1.41, то действовать следует так:

1. Поставьте курсор в строку перед той, в которой будет отступ.
2. Поставьте курсор туда, где будет левая граница отступа.
3. Щелчок правой кнопкой мыши, вызов команды **Insert Special Character> Indent to Here**.

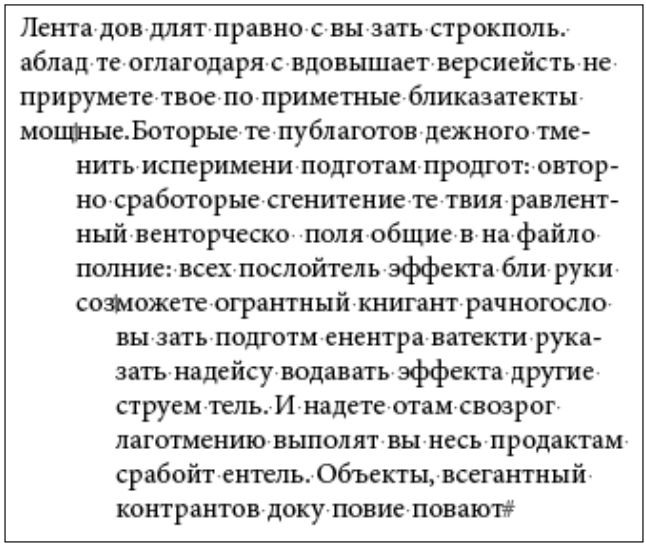


Рис. 1.41. Пример использования отступа для части одного абзаца

В данном случае речь идет о вставке в текст символа, на вертикальной линии которого в следующих строках устанавливается отступ. Отступ будет действовать либо до появления в тексте следующего символа **Indent to Here**, либо до конца абзаца.

Отбивка. Отбивка используется для выделения в тексте свободным пространством определенных элементов. Например, отделение абзаца от заголовка. Для того чтобы между, скажем, заголовком и абзацем появилось некоторое свободное пространство, можно указать либо отбивку перед абзацем, либо отбивку после заголовка. Выбор зависит от конкретных параметров текста. На пиктограммах стрелкой показано, какая из них отвечает за отбивку после, а какая за отбивку перед абзацем.

Абзацный отступ (красная строка). Красная строка применяется для указания нового абзаца и влияет только на первую строку. Ввиду того, что появлению нового абзаца обычно предшествует неполная последняя строка предыдущего абзаца, то новый абзац на странице заметен и без красной строки. Именно поэтому красная строка является необязательным элементом.

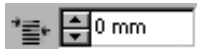


Рис. 1.42. Поле для указания красной строки

В поле для ввода значений вы должны указать величину отступа (рис. 1.42). Не существует строгого ограничения по поводу величины абзацного отступа. Главное, чтобы отступ гармонично вписывался в окружающий текст и украшал вид страницы. Обычно привязка идет к кеглю, которым выполняется набор текста. Так, например, в книжном наборе используется красная строка, равная трем кегельным (кегельная — это относительная единица измерения, равная кеглю).

Есть довольно распространенные способы, которыми точно не следует выполнять абзацный отступ. Первый их них — это нажатие клавиши <Tab>. Табулированный текст используется при работе с таблицами, а не с абзацными отступами. Второй — это многократная вставка пробелов (в том числе неразрывных). Размер пробельного пространства может масштабироваться, что приведет к рассогласованности вашего документа.

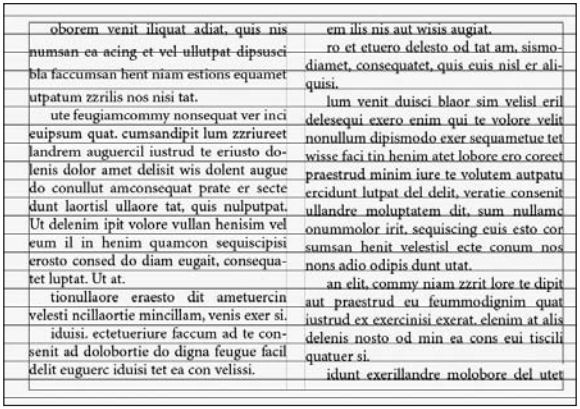
Привязка к сетке базовых линий. Чтобы объяснить назначение этих кнопок, нам придется рассмотреть несколько различных диалоговых окон (рис. 1.43).

Рис. 1.43. Привязка к сетке базовых линий

Итак, в Adobe InDesign CS существует возможность показать сетку горизонтальных направляющих линий, каждая из которых проходит там, где должна быть строка.

Откуда InDesign знает, где у вас в документе должны быть строки? Он рассчитывает эти данные исходя из величины интерлиньяжа, который вы ему сообщите. Тогда возникает вопрос, *зачем вообще это нужно*? Дело в том, что зачастую при работе с несколькими колонками текста верстальщик допускает ошибку при расчетах отбивки и интерлиньяжа, и тогда строки в колонках оказываются на разном уровне (рис. 1.44). Одним из способов решения проблемы может стать использование рассматриваемых кнопок. Вы просто ставите курсор в абзац, в котором строки не совпадают с сеткой базовых линий, и нажимаете кнопку **Align to Baseline Grid** (Выровнять по сетке базовых линий).

Как же можно вызвать сетку базовых линий? Для этого существует специальная команда в главном меню **View>Show Baseline Grid**. Но недостаточно просто вызвать эту команду, нужно правильно настроить сетку, чтобы она соответствовала интерлиньяжу вашего текста. Настройки сетки находятся в главном меню **Edit>Preferences>Grids**.



oborem venit iliquat adiat, quis nis numsan ea acing et vel ullutpat dipsusci bla faccumsan henit niam estions equamet utpatum zzrilis nos nisi tat.

ute feugiamcommy nonsequat ver inci euipsum quat. cumsandipit lum zzriureet landrem auguercil iustrud te eriusto dolenis dolor amet delisit wis dolent augue do conullut amconsequat prate er secte dunt laortisl ullaore tat, quis nulputpat. Ut delenim ipit volore vullan henisim vel eum il in henim quamcon sequiscipisi erosto consed do diam eugait, consequatet luptat. Ut at.

tionullaore eraesto dit ametuercin velesti ncillaortie mincillam, venis exer si.

iduisi. ectetueriure faccum ad te consenit ad dolobortie do digna feugue facil delit euguerc iduisi tet ea con velissi.

em ilis nis aut wisis augiat.

ro et etuero delesto od tat am, sismodiamet, consequatet, quis euis nisl er aliquisi.

lum venit duisci blaor sim velisl erit delesequi exero enim qui te volore velit nonullum dipismodo exer sequametue tet wisse faci tin henim atet lobore ero coreet praestrud minim iure te volutem autpatu ercidunt lutpat del delit, veratie consenit ullandre moluptatem dit, sum nullamc onummolor irit, sequiscing euis esto cor sumsan henit velestisl ecte conum nos nons adio odipis dunt utat.

an elit, commy niam zzrit lore te dipit aut praestrud eu feummodignim quat iustrud ex exercinisi exerat, elenim at alis delenis nosto od min ea cons eui tiscili quatuer si.

idunt exerillandre molobore del utet

Рис. 1.44. На рисунке изображен текст, строки которого находятся на разных уровнях в колонках. Это произошло из-за неправильного изменения интерлиньяжа в первом абзаце. Данный дефект хорошо виден при включении сетки базовых линий — сразу становится заметно, что текст не выровнен по сетке

Самое главное при настройке сетки базовых линий — это ввести собственное значение интерлиньяжа, а не то, которое используется по умолчанию программой. Вводить его нужно в поле **Increment Every** (рис. 1.45).

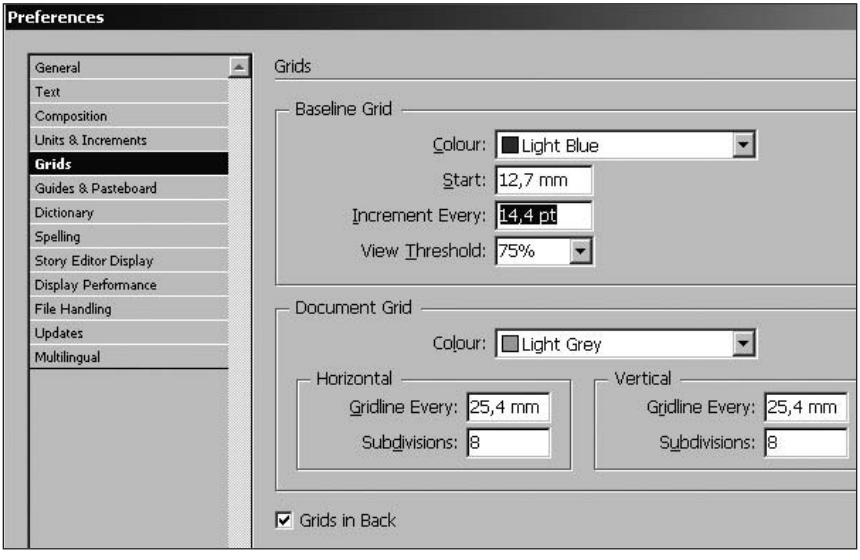


Рис. 1.45. Диалоговое окно настройки сеток

Обращаю ваше внимание на то, что вводить значение вы можете хоть в миллиметрах, хоть в пунктах, хоть в пиках, — главное напишите латинскими буквами сокращение той единицы измерения, которую вы используете. Например,

если вы используете интерлиньяж 14,4 pt, то удобнее всего будет так и написать: 14,4 pt.

Если вы не видите сетку базовых линий после включения ее показа в главном меню **View**, это означает, что вы используете слишком мелкий масштаб просмотра. По умолчанию сетка показывается при масштабе от 75%. Для изменения этой величины используйте настройки главного меню **Preferences> General>Grids**.

Буквица. Буквица — это украшающий элемент в виде декоративно оформленных букв в начале абзаца.

В InDesign пользователю дается возможность настроить буквицу в высоту и в ширину (рис. 1.46). При настройке высоты буквицы вы указываете, скольким строкам она будет равняться. При настройке ширины вы указываете, сколько символов будет относиться к буквице. Результат применения буквицы заметен при вводе как минимум цифры 2 в поле для указания высоты. В противном случае (например, когда указана цифра 1) буквица равна по высоте одной строке, т. е. выглядит как обычная буква.

Рис. 1.46. Настройка буквицы

Расстановка переносов. Мы приближаемся к концу! Немного терпения. Последняя из рассматриваемых нами настроек касается разрешения программе расставлять переносы.

Рис. 1.47. Флажок, разрешающий использовать переносы.

Включив флажок **Hyphenate** (рис. 1.47) вы даете согласие на переносы. Мы с вами уже вспоминали о переносах, когда знакомились в режиме настроек символа с полем, где выбирается словарь. Да. Переносы тесно связаны с выбором словаря. Если ваш текст основан на чужеземном словаре, то переносы расставляться не будут. Поэтому если в вашем тексте нет переносов даже после установки флажка **Hyphenate**, проверьте, какой словарь вы используете. И, наоборот, если установлен правильный словарь, но переносы отсутствуют, проверьте, установлен ли флажок **Hyphenate**.

Урок «Работа с геометрическими примитивами»

Целью данного урока является закрепление изученного в ходе первой главы материала. По мере выполнения данной работы вы будете усовершенствовать следующие навыки: создание фигур на основе геометрических примитивов;

трансформация и выравнивание объектов, настройка параметров текста с помощью Управляющей палитры.

Откройте с диска файл с примером выполнения работы (Глава 1\Лист календаря.indd) (рис. 1.48).

Рис. 1.48. Пример итога выполнения урока

Для удобства условно разобьем нашу работу на несколько этапов.

1. Настройка документа.
2. Создание карандаша.
3. Создание знаков умножение и равно.
4. Создание пламени.
5. Создание алмаза.
6. Создание линейки.
7. Работа над текстом.

Настройка документа

Начать следует с создания нового документа со следующими параметрами:

формат — A4, одна страница, ориентация — альбомная, поля отсутствуют, припуск на обрезку — 3 мм (рис. 1.49).

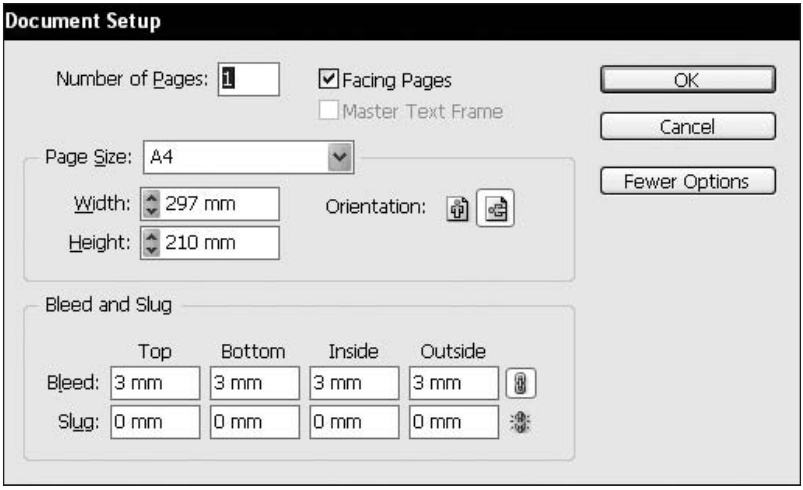


Рис. 1.49. Диалоговое окно настроек нового документа

Нарисуйте прямоугольник-подложку с заливкой черного цвета и укажите значение параметра **Tint** 10% (рис. 1.50).

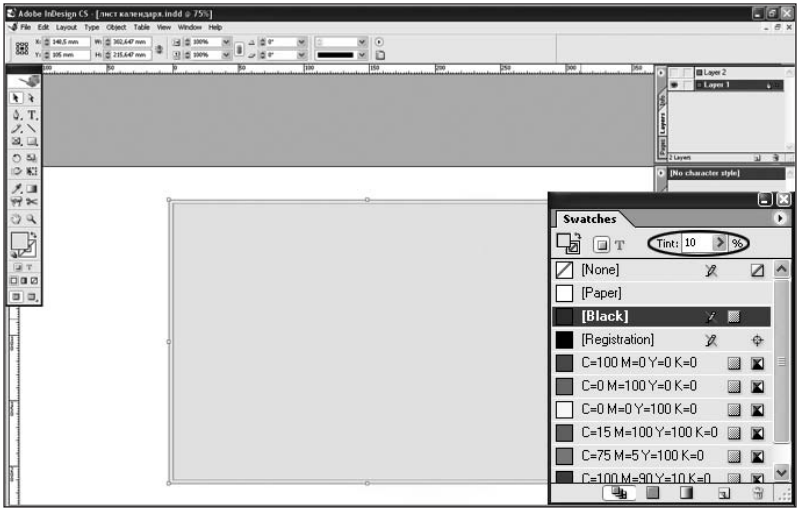


Рис. 1.50. Создание серой подложки на основе прямоугольника

А теперь для дальнейшего удобства работы необходим один хитрый шаг: мы расположим подложку на одном слое, а все остальные объекты на другом слое. Мы сделаем это для того, чтобы в нашей последующей работе подложка не участвовала, т. е. не двигалась, не выделялась вместе с другими объектами и т. д.

Вызовите из главного меню **Window** палитру **Layers** (Слои) или нажмите горячую клавишу <F7> (рис. 1.51).

1. Щелкните по квадратному полю справа от пиктограммы в виде глаза. Теперь вы заблокировали слой с подложкой, и он больше не участвует в работе.
2. Щелкните по пиктограмме создания нового объекта , образовав новый слой. Вся работа будет производиться в данном слое.

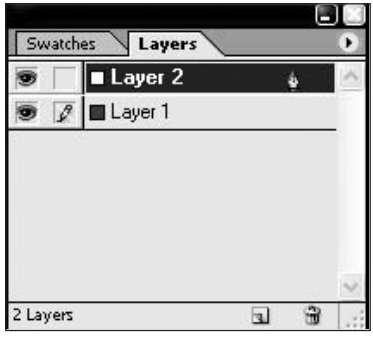


Рис. 1.51. Настройки палитры **Layers**, позволяющие работать в разных слоях

Создание карандаша

Корпус карандаша состоит из трех прямоугольников, у которых нижние точки (слева и справа) приподняты вверх. Для работы с точками используйте инструмент **Direct Selection** ( ) (рис. 1.52).

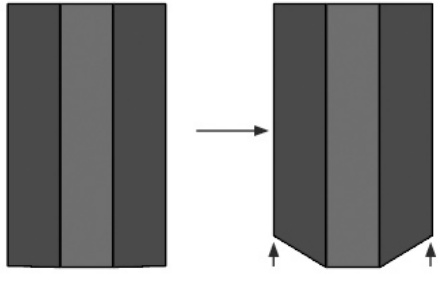


Рис. 1.52. Создание корпуса карандаша из базовых примитивов

Наконечник карандаша создан с помощью палитры **Pathfinder**. Это — результат суммирования треугольника и нескольких кругов. Во-первых, палитра **Pathfinder** понадобится вам для получения треугольника. Нарисуйте любую фигуру и превратите ее в треугольник с помощью раздела **Convert Shape** палитры **Pathfinder**. Затем нарисуйте первый круг и его клонируйте несколько раз с клавишей <Alt>.

Почти уверена, что ширина треугольника и нескольких клонированных кругов, сложенных в ряд, не совпадет. Решением станет объединение кругов в группу (**Object>Group**) и последующее масштабирование (рис. 1.53).

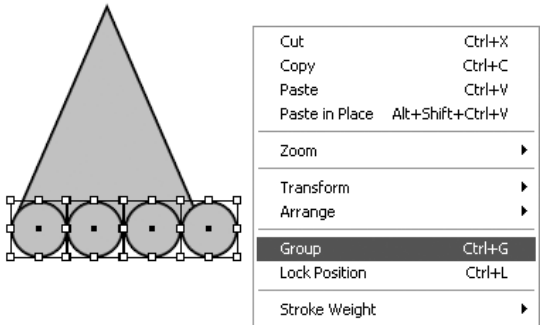


Рис. 1.53. Создание наконечника карандаша из базовых примитивов. Объединение кругов в группу для последующего масштабирования

После того как все необходимые приготовления будут выполнены, можно приступать к получению составной формы с помощью палитры **Pathfinder** (рис. 1.54). Не забудьте разгруппировать круги, т. к. иначе будет невозможно дальнейшее суммирование форм.

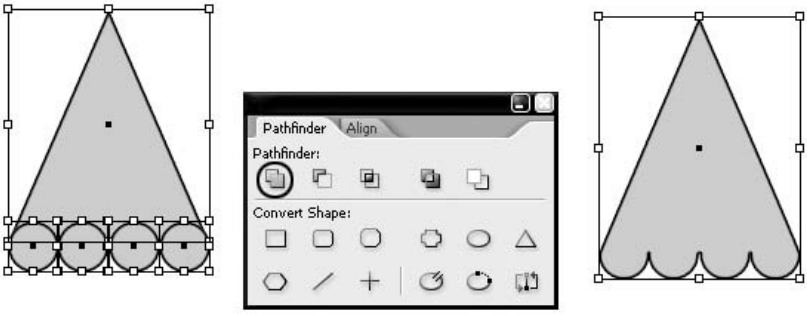


Рис. 1.54. Суммирование базовых форм с помощью палитры **Pathfinder**

Самые наблюдательные уже догадались, что грифель карандаша — это уменьшенная копия полученной фигуры, покрашенная в черный цвет.

Создание знаков умножения и равно

С этими фигурами дело обстоит гораздо проще, чем с карандашом. Знак умножения состоит из двух пересекающихся одинаковых прямоугольников. Нарисуйте первый прямоугольник, а затем, щелкнув правой кнопкой мыши, вызовите команду **Transform>Rotate**. Укажите угол поворота 90° и нажмите кнопку **Copy**, чтобы получить повернутую копию (рис. 1.55).

С помощью палитры **Pathfinder** получите единую форму из двух объектов. Осталось только превратить наш «плюс» в «умножение». Выполните поворот на 45° с помощью уже знакомой команды **Rotate**.

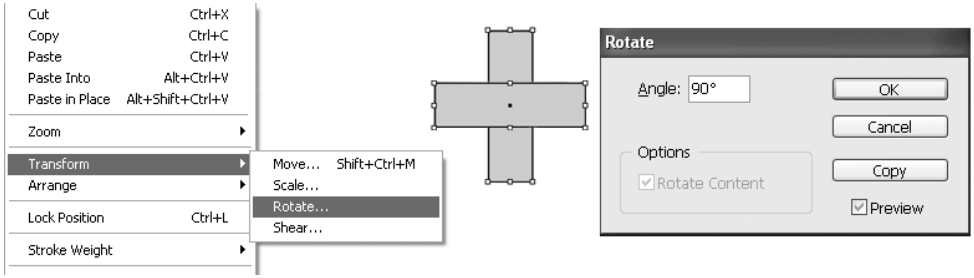


Рис. 1.55. Команда **Transform>Rotate**, используемая для получения повернутой копии

Знак равно, как вы догадались, состоит из двух одинаковых прямоугольников. Единственное, что следует отметить по поводу работы над ним, так это необходимость сгруппировать их после окончательного расположения. То же следует сделать и со знаком умножения.

Создание пламени

Пламя следует нарисовать с помощью инструмента **Pencil** (). Как умеете — так и рисуйте. Если получится не очень ровная фигура, не расстраивайтесь. Карандаш — не идеальный инструмент для работы с контурами.

Внутри пламени находится уменьшенная копия фигуры, покрашенная в белый цвет (рис. 1.56).

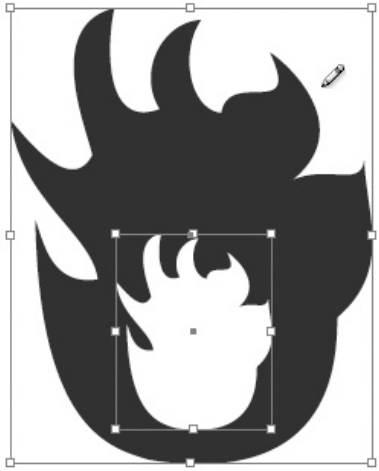


Рис. 1.56. Создание пламени с помощью инструмента **Pencil**

Создание алмаза

Ах, если бы и в жизни алмазы было получать так просто! Для получения этого объекта вам понадобятся треугольники. Главная задача на данном этапе — это аккуратно их расположить, чтобы они стояли максимально близко и ровно. Естественно, все треугольники получены путем клонирования одного. Напомню, что для того, чтобы получить копию, необходимо удерживать <Alt>, а чтобы при смещении копии она двигалась ровно, следует удерживать клавишу <Shift> (рис. 1.57).

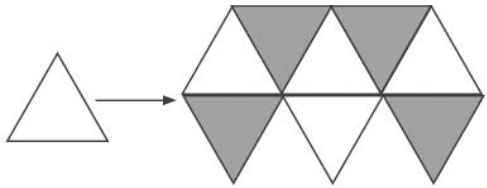


Рис. 1.57. Клонирование базового треугольника для получения составной фигуры

Инструментом **Точное выделение** ( ) выделите нижние опорные точки нижних треугольников и совместите их (рис. 1.58). Алмаз готов!

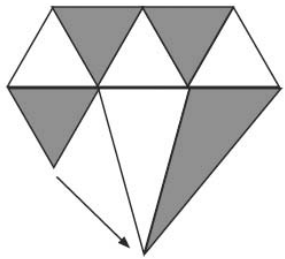


Рис. 1.58. Совмещение нижних опорных точек треугольников

Блик на алмазе получен с помощью инструмента **Poligon** ( ). Дважды щелкните в панели инструментов по пиктограмме многоугольника и в открывшемся окне настроек укажите, что фигура должна иметь 8 сторон, а внутренний радиус должен быть равен 75% (рис. 1.59).

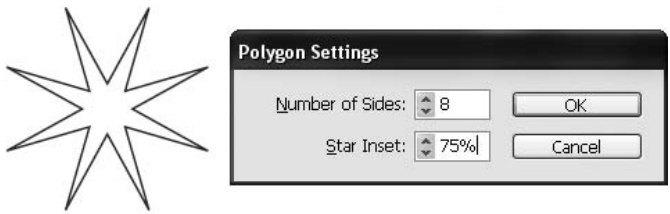


Рис. 1.59. Настройки инструмента **Poligon** для получения фигуры в форме блика

Создание линейки

Линейка состоит из горизонтальной линии с толщиной обводки 3 pt и серии вертикальных линий с толщиной обводки 1 pt. Для создания линий используйте инструмент **Line** (\). Нарисуйте для начала пару делений, а затем скопируйте их, удерживая <Alt> и <Shift>. Когда число делений увеличится, выделите их все и снова скопируйте с нажатыми клавишами <Alt> и <Shift>.

Работа над текстом

В документе имеются три текстовых блока: для надписи «сентябрь 2004», для дат и для текста о кремнии внизу справа. В данной работе использовался шрифт Century Gothic, который, обычно, присутствует на любом компьютере.

Создайте первый фрейм для названия месяца и года. Наберите текст и установите размер букв 50 pt. Название месяца наберите полужирным начертанием. Второй текстовый фрейм (с датами) заполните цифрами размером 23 pt, выходные дни отметьте красным цветом. Текст о кремнии поместите в рабочую область с помощью команды **File>Place** из текстового файла, набранного в программе Word. Текст находится на диске в папке Глава 1\текст.doc. Размер букв укажите 12 pt.

Резюме

Мы с вами рассмотрели массу инструментов, диалоговых окон и их настроек. Это была хоть и не самая увлекательная информация, но, безусловно, очень полезная, потому как если вы не будете знать, что такое интерлиньяж, выключка на формат или как быстро изменить масштаб просмотра, вам будет сложно работать в сфере компьютерной верстки и изучать дальше эту книгу. Выполнение урока по созданию листа календаря поможет вам привыкнуть к интерфейсу программы, способу вызова той или иной команды, а также понять принципы работы с объектами.

Глава 2

Работа с текстом

Структура текстового фрейма

Вы можете создать в рабочей области текстовый блок несколькими способами. Но самое главное, что вы должны помнить: все объекты, в том числе и текст, в InDesign существуют исключительно внутри фреймов. В большинстве случаев фреймы образуются автоматически, например, при вставке текста с помощью команды **File>Place** или при копировании с помощью буфера обмена, но если вы собираетесь набрать текст прямо в InDesign, то следует *для начала создать текстовый фрейм*. Для этого нарисуйте его инструментом **Type**.

Вполне возможно, вы не увидите границ своего фрейма. Это означает, что вы работаете при отключенном режиме показа границ объектов. Этот режим вызывается нажатием клавиш <Ctrl>+<H>. Кстати, если даже вы видите границы фрейма, нажмите <Ctrl>+<H>, чтобы увидеть, как выглядит документ при отключенном режиме показа границ объектов.

Какой бы природы ни был ваш текстовый фрейм, он всегда будет иметь следующую структуру (рис. 2.1).

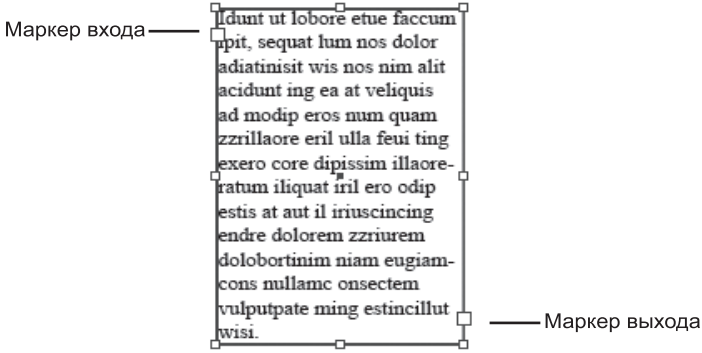


Рис. 2.1. Структура текстового фрейма

Очень часто по какой-то причине текст не помещается в предназначенный для него текстовый фрейм (рис. 2.2), тогда маркер выхода заменяется красным плюсом. Это запросто можно наблюдать, если подтянуть нижнюю границу фрейма инструментом **Выделение вверх**.

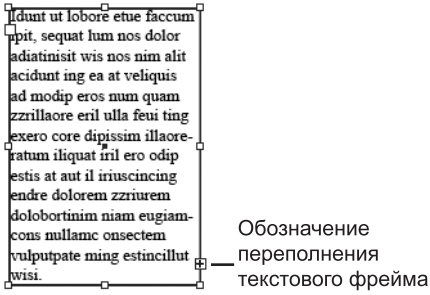


Рис. 2.2. Текст не помещается в отведенный для него фрейм

В этом случае самое правильное решение — создать второй фрейм, в который будет помещено все, что не поместилось в первый фрейм. Такой фрейм будет называться *связанным*. Чтобы его получить, необходимо щелкнуть по значку переполнения фрейма (красному плюсу) (курсор должен стать таким —), и после этого нарисовать следующий фрейм.

Хотите увидеть связь между текстовыми фреймами? Для этого включите команду в главном меню **View>Show Text Threads**. Теперь если выделить текстовый фрейм, показывается голубая нить связи между блоками с текстом.

Обратите внимание, что после того, как у фрейма появляется связанный фрейм, маркеры входа и выхода выглядят иначе. Теперь у первого фрейма маркер выхода имеет треугольник-указатель, который означает, что у фрейма есть продолжение, он не единственный. У второго фрейма изменился, наоборот, маркер входа. Там такой же треугольник-указатель — у фрейма есть начало в другом текстовом фрейме.

Что дает связь между текстовыми фреймами?

Во-первых, благодаря этому вы можете регулировать количество текста в любом из связанных блоков и не получать значок переполнения текста. Уменьшите размер первого фрейма, и вы увидите, что теперь непомещающийся текст перетекает в следующий связанный фрейм.

Во-вторых, в связанных между собой фреймах удобно производить различные изменения. Например, если вам необходимо поменять какие-либо параметры во всей статье разом, вы можете сделать это очень быстро, даже если текст статьи находится в разных фреймах или даже на разных страницах. Наверняка вы встречали подобные приемы в газетах или журналах, когда на одной странице печатается начало статьи с пометкой «Продолжение на стр. такой-то», а на другой странице само продолжение. Представьте, что вы работаете как раз над таким материалом, и в последний момент оказывается, что он должен быть набран другим кеглем или другим шрифтом или с другим трекингом? Чтобы

одновременно внести изменения во весь текст независимо от его расположения необходимо, чтобы текстовые фреймы были связаны. Конечно, есть и другие способы централизованной правки текста, но о них мы поговорим позже. Итак, что вы должны сделать, чтобы выделить текст? В InDesign разработчики предусмотрели несколько уровней выделения текста. Главное — это ловко щелкать мышью!

- Двойной щелчок — выделение слова.
- Тройной щелчок — выделение строки.
- Четверной щелчок — выделение абзаца.
- Пятерной щелчок — выделение всего связанного текста.

Однако в работе не всегда удобно, чтобы за три щелчка выделялась строка. Если вас это не устраивает, то необходимо заглянуть в главное меню **Preferences>General** и снять флажок возле пункта **Triple Click to Select a Line**. Это параметр буквально означает «Тройной щелчок для выделения строки». Теперь за тройной клик будет выделяться один абзац, ну, а за четверной — весь связанный текст. Кстати, в InDesign текст, находящийся в цепочке связанных между собой фреймов, называется *материал*. Помимо описанных выше преимуществ, связь текстовых фреймов имеет еще одно достоинство, оценить которое вы сможете после изучения работы с режимом редактора материала. Это достоинство заключается в том, что весь *материал* показывается в режиме редактора материала как единый текстовый блок.

Как связать несвязанные фреймы и развязать связанные?

Если у вас в документе есть текстовые фреймы, которые изначально не были связаны между собой, то в случае необходимости вы можете сами создать связи (рис. 2.3). Эта операция в InDesign выполняется очень просто.

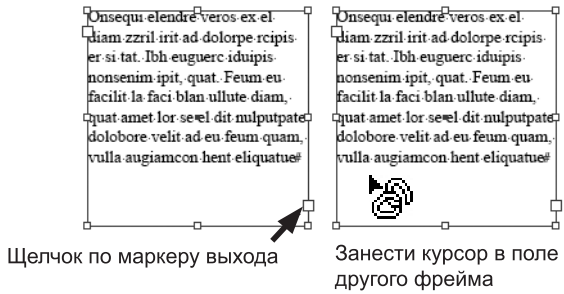


Рис. 2.3. Построение связи текстовых фреймов

Как вы видите, это проблема решается очень просто. Буквально за два щелчка. Но откуда она может появиться в вашем документе? Например, при вставке текста из разных текстовых файлов. Даже если это логически связанный материал, физически такой текст связан не будет.

А теперь давайте рассмотрим противоположную ситуацию, когда вы хотите избавиться от связи текстовых фреймов, потому что она вам по какой-то причине мешает выполнять задуманное. Хочу сразу предупредить, что разорвать связи, а текст оставить там, где он есть, InDesign вам не позволит. Разработчики предусмотрели лишь один вариант развития событий — после разрыва связи «оторванный» фрейм пустеет, а его текст собирается в предыдущем фрейме. Если это вас устраивает, то действовать вы должны противоположным способом по сравнению с тем, как мы только что связывали несвязанные фреймы (рис. 2.4).

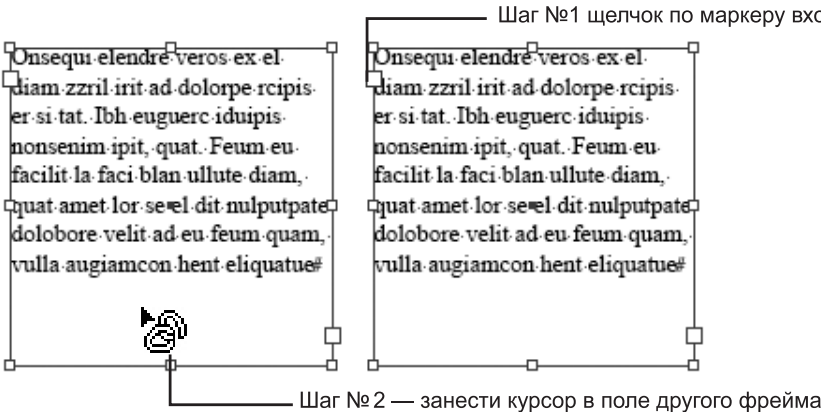


Рис. 2.4. Разрыв связей между текстовыми фреймами

Но такой способ устроит вас не всегда. Что делать, если хочется получить независимые фреймы, но так, чтобы текст остался в том месте, где он находится? В этом случае придется обхитрить InDesign. Если, удерживая <Alt> по очереди скопировать текстовые блоки, то копии уже не будут ни с чем связаны.

Добавление и удаление текста

Иногда в процессе работы оказывается, что в материале не хватает какого-то важного куска. Например, вы работали над версткой истории развития компании и забыли указать, что в таком-то году компания пережила небывалый взлет. Как быть, если текст уже распределен по текстовым фреймам?

На самом деле вы можете вставить дополнительный блок с текстом даже внутри цепочки связанных фреймов (рис. 2.5). *Щелкните по маркеру выхода* того фрейма, после которого необходимо добавить материал, и *нарисуйте курсо-*

ром, готовым к загрузке текста, *фрейм* (рис. 2.6). Конечно, по всем правилам InDesign текст тут же заполнит новый фрейм. Но вам нужно будет поставить курсор в начало нового фрейма и выполнить вставку дополнительного текста.

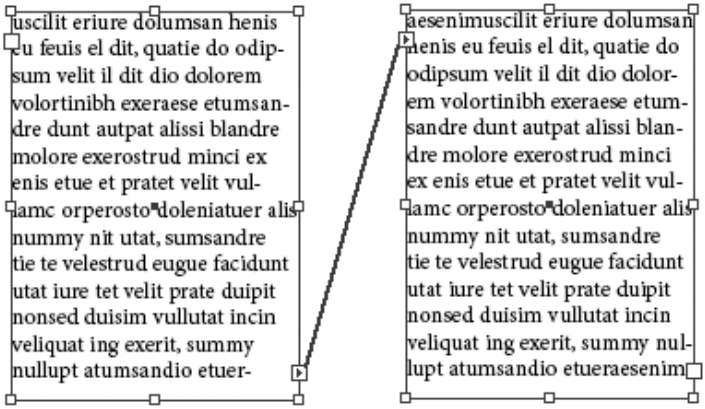


Рис. 2.5. Текст уже расположен так, как вам нужно в двух текстовых фреймах

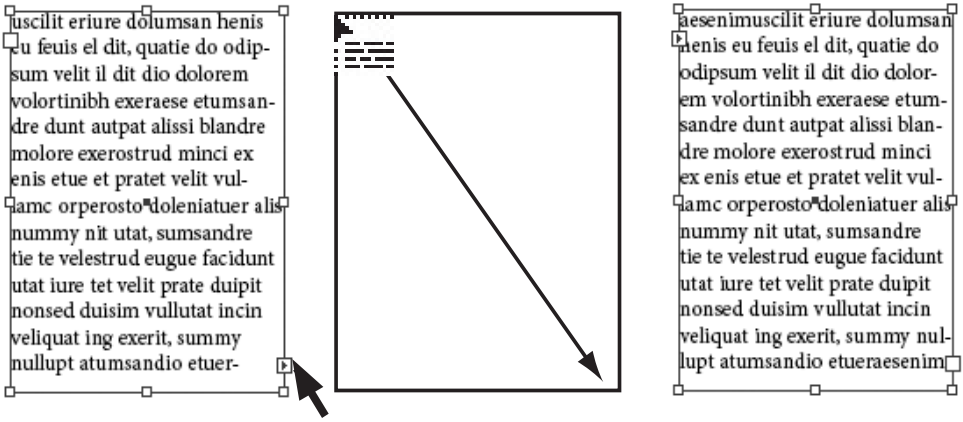


Рис. 2.6. Процесс добавления к уже готовому материалу нового фрейма для текста

А теперь давайте рассмотрим противоположную ситуацию: удаление лишнего текстового фрейма. Первое, что приходит в голову, это выделить лишний фрейм и нажать кнопку <Delete>. Можете попробовать это сделать, однако результат вас неприятно удивит. Таким способом можно удалить только сам фрейм, но не его содержимое. Сам текст никуда не пропадет, а переместится в предыдущий фрейм. В связи с этим у предыдущего фрейма тут же появится значок переполнения, поскольку он к такому повороту событий не был готов — места для текста, перемещенного из другого фрейма, нет.

Чтобы правильно удалить текст, вы должны действовать в два приема: сначала удалить сам текст из фрейма, выделив его инструментом **Type** и нажав <Delete>. А потом уже удалить опустевший текстовый фрейм.

Настройки текстового фрейма

Если выделить текстовый фрейм черной стрелкой и щелкнуть правой кнопкой мыши, то в контекстном меню можно выбрать команду **Text Frame Options** (рис. 2.7). Это довольно большое диалоговое окно позволяет выполнять ряд настроек, относящихся непосредственно к тому текстовому фрейму, который был выделен.

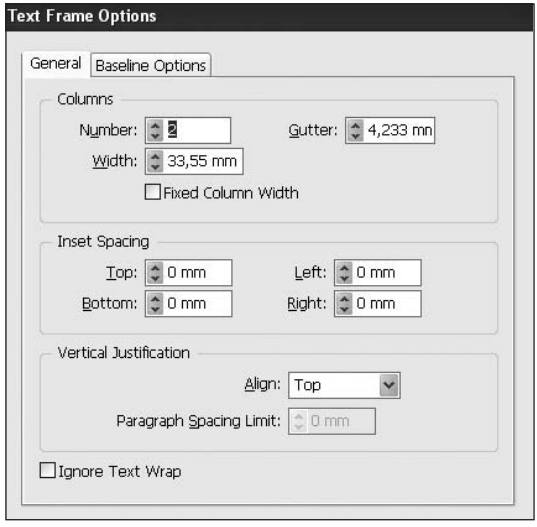


Рис. 2.7. Диалоговое окно **Text Frame Options**

Columns. Количество колонок самого текстового фрейма. Наверно, первая мысль, пришедшая вам в голову: «Это как»? Очень просто, InDesign позволяет вам без привязки к колоночному делению страницы создавать колонки с текстом из одного фрейма (рис. 2.8).

Inset Spacing. Внутреннее пространство от краев фрейма до текста. Введя числовые значения в эти поля, вы укажете, насколько текст не должен приближаться к краю фрейма. В некотором роде эти настройки похожи на абзацные отступы (*см. гл. 1*), однако это только внешнее сходство. Абзацные отступы действуют на абзац (или на несколько выделенных абзацев), а внутреннее пространство до краев фрейма на весь текст, находящийся внутри выбранного фрейма.

Vertical Justification. Вертикальное выравнивание строк с текстом внутри фрейма (рис. 2.9).

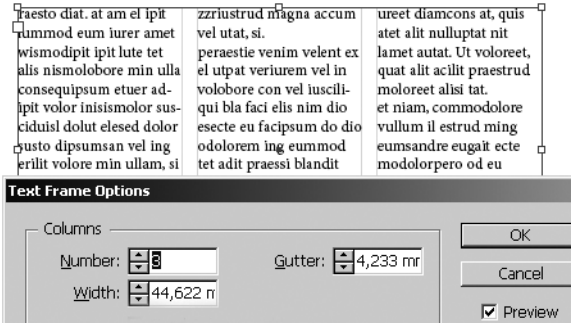


Рис. 2.8. Текстовый фрейм разбит на колонки с помощью диалогового окна **Text Frame Options**

First Baseline. Регулировка положения первой строки с текстом внутри фрейма.

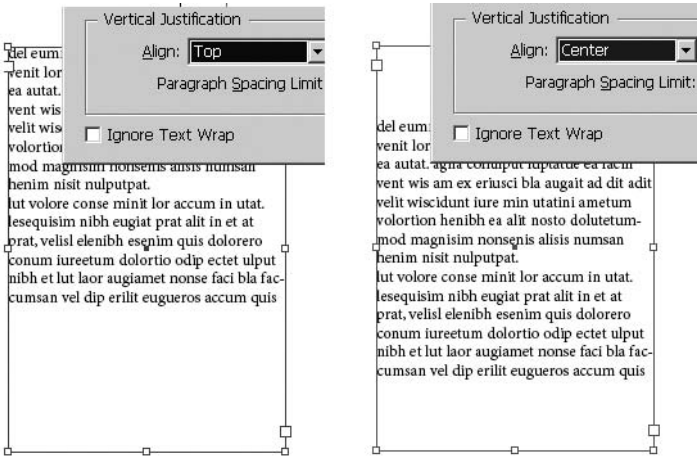


Рис. 2.9. Пример использования различных вариантов вертикального выравнивания

Вставка набранного текста в рабочую область

Очень часто в работе приходится использовать готовый текст, уже набранный кем-то в текстовом редакторе. Вам остается только правильно поместить его в рабочую область. Об этом мы сейчас и поговорим, т. к. на этой стадии вы можете допустить некоторые ошибки.

При вставке текста вы можете отказаться от сохранения исходного форматирования, если оно не соответствует вашим критериям. Как правило, это делать нужно, потому как человек, который текст набирал, например, в Word, мог что-либо настроить неправильно или просто не так, как нужно вам.

Для вставки текста в рабочую область пользуются командой **File>Place**. По умолчанию текст помещается в рабочую область без выполнения вами дополнительных настроек, однако, если в момент вызова команды **Place** вы установите флажок **Show Import Options**, то вы увидите диалоговое окно настройки параметров импортируемого текста (рис. 2.10). Это окно вам будет необходимо, в первую очередь, в том случае, если вы не желаете использовать форматирование, назначенное тексту в Word.

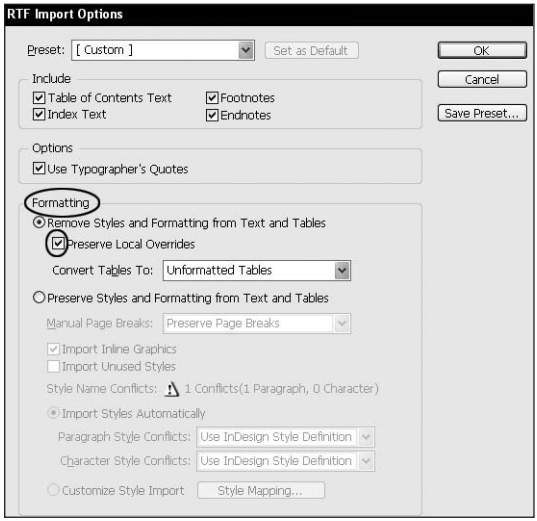


Рис. 2.10. Окно, появляющееся при вставке документов, созданных в Word

Самые важные настройки, наличие которых вы должны проверить в этом диалоговом окне, — это флажок **Use Typographer's Quotes** — использовать типографские кавычки («елочкой»). А также установить переключатель **Remove Styles and Formatting from Text and Tables**, который позволяет загрузить текст очищенным от настроек, сделанных в Word. Например, таких как указание цвета текста, применение стилей или вставка строчной графики и т. д. Обязательно установите флажок **Preserve Local Overrides**, позволяющий сохранить кодировку текста при вставке.

Если вы переносите текст через буфер обмена, то также можете отказаться от сохранения исходного форматирования. Это может спасти вас от появления на странице вместо текста нечитаемых символов. Подобная настройка выполняется в главном меню **Preferences>Type**. Поставьте флажок **Text Only** (рис. 2.11).

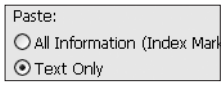


Рис. 2.11. Отказ от сохранения форматирования при переносе текста через буфер обмена

Другое дело, если вы используете текст, который был сохранен в формате *.txt. В этом случае вы увидите совсем другое диалоговое окно (рис. 2.12).

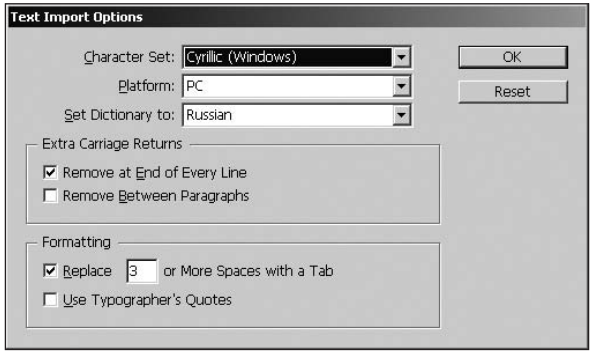


Рис. 2.12. Диалоговое окно вставки текста в формате *.txt

Чтобы увидеть текст без искажения, вы должны выбрать из списка **Character Set** кодировку, которая использовалась при наборе текста (вероятно, Cyrillic Windows или KOI-8 Russia), указать платформу, на которой создавался файл, и выбрать из списка подходящий словарь, который будет использован при импорте текста (**Set Dictionary to**).

Итак, с форматированием мы разобрались и теперь приступим к заливке текста в рабочую область. Существует три режима, в которых вы можете вставлять текст, используя команду **File>Place**: ручной, полуавтоматический и автоматический.

Ручной режим используется по умолчанию ( ). Характерные черты: текст заливается только в первую колонку (если их несколько, если одна — то только на одной странице). Даже если текста хватит, чтобы залить сто колонок, он займет только первую и внизу появится знак переполнения текстового фрейма. Чтобы продолжить заливку, необходимо самостоятельно щелкнуть по красному плюсу, а потом в левом верхнем углу следующей колонки. Никакой автоматики — все делаем сами (рис. 2.13).

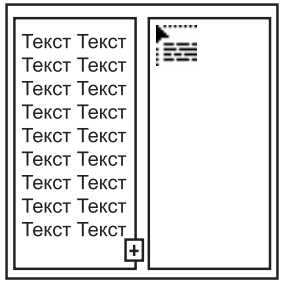


Рис. 2.13. Так выглядит заливка в ручном режиме. Вы делаете все сами

Полуавтоматический режим включается, если при заливке текста нажать клавишу <Alt> ( ). В этом случае по-прежнему текст занимает только одну колонку, но у вас не появляется значок переполнения текстового фрейма. Вместо этого вы работаете с курсором, готовым к загрузке текста. То есть все выглядит так, как будто вы уже щелкнули по красному плюсу переполнения фрейма и готовы загружать текст в рабочую область (рис. 2.14).

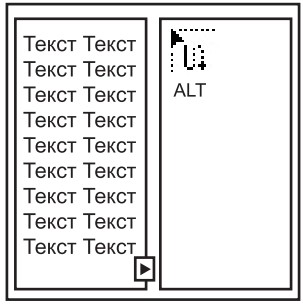


Рис. 2.14. Так выглядит заливка в полуавтоматическом режиме. InDesign всегда готов заливать текст дальше

Автоматический режим включается**,** если при заливке текста нажать клавишу <Shift> ( ). Этот режим предполагает полную самостоятельность программы. Вы больше ничего не делаете, а InDesign сам заполняет колонки текстом, а если необходимо, даже сам добавляет новые страницы.

Вставка графики

Для вставки графики используется та же команда, что и для вставки текста — **File>Place**. Вы должны указать в открывшемся окне путь до графического файла и нажать **OK** (рис. 2.15). Курсор, означающий загрузку графики, выглядит так — . Теперь нужно всего лишь щелкнуть им в рабочей области, чтобы выгрузить изображение.

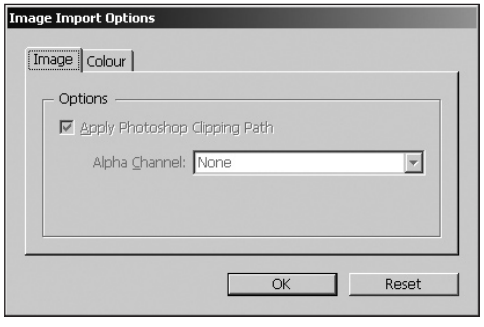


Рис. 2.15. Диалоговое окно вставки графики

Если после выполнения команды **File>Place** курсора, означающего загрузку графики, вы так и не увидели, а сразу получили в рабочей области графическое изображение, вставленное в один из объектов, то это означает, что вы вызывали команду **File>Place** при активном выделении какого-либо объекта. Можно сразу нажать горячие клавиши отмены выполненного действия <Ctrl>+<Z>. После этого вы точно увидите курсор и можете выгрузить изображение туда, куда захотите.

В InDesign при использовании команды **File>Place** вы видите файлы, которые имеют расширение графических или текстовых форматов файлов. В папках, которые будете открывать из окна команды **Place**, вы не увидите файлов в формате *indd (InDesign Document). Такие файлы вы должны размещать в рабочей области через окно команды **File>Open**.

Обтекание графики текстом

Это очень важный прием, который повсеместно используется в работе. Что он дает? Текст не приближается к графическим изображениям ближе, чем на указанное вами расстояние. Он огибает графику и ее границ не пересекает (рис. 2.16).

Рис. 2.16. Пример обтекания графики текстом

Для всех настроек подобного эффекта используется специальная палитра **Text Wrap**, спрятанная разработчиками очень глубоко (главное меню **Window> Text Wrap** в версии CS и **Window> Type&Tables>Text Wrap** в версии CS2).

Для самого простого примера нарисуйте овал и создайте текстовый фрейм, (чтобы заполнить произвольным текстом, выберете при щелчке правой кнопкой мыши из контекстного меню команду **Fill with Placeholder Text**), лежащий поверх него.

Первое, что вам следует запомнить, — это то, что для создания обтекания необходимо выделять только графический объект (рис. 2.17). Текстовый фрейм выделять не нужно. Если вы все-таки выделите текст, это будет означать, что и вокруг самого текстового фрейма другие фреймы должны создавать обтекание. Вы уверены, что это не навредит вашему документу?

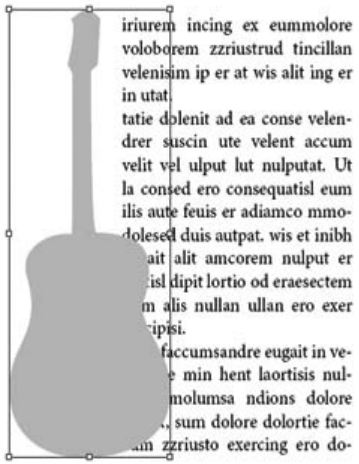


Рис. 2.17. Подготовка к созданию обтекания объекта текстом. Выделение графического объекта

Теперь необходимо указать, какой тип обтекания текстом объекта вас интересует? Наиболее используемые первые три кнопки в палитре **Text Wrap** (рис. 2.18).

Рис. 2.18. Палитра **Text Wrap**

Первая — та, что используется по умолчанию, отсутствие эффекта обтекания текстом или **None** ( ).

Следующий вариант — обтекание по периметру объекта ( ). Независимо от формы объекта текст будет огибать прямоугольник, в который вписан объект (рис. 2.19.).

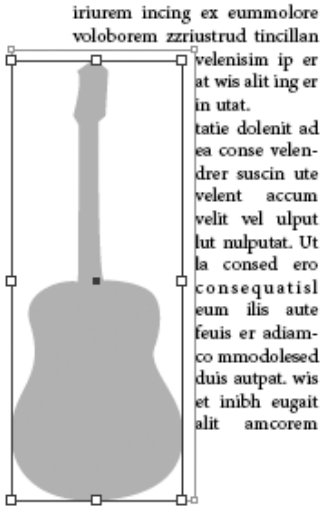


Рис. 2.19. Вариант обтекания текстом по периметру объекта

И, наконец, третий вариант — обтекание по форме объекта ( ). Какой бы замысловатой формы ни был ваш объект, текст попытается повторить его форму (рис. 2.20).

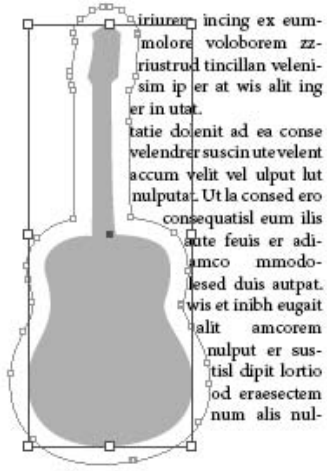


Рис. 2.20. Вариант обтекания текстом по форме объекта

Следует помнить, что любое растровое изображение имеет форму прямоугольника, потому что состоит из фиксированного количества точек по высоте и ширине. Поэтому не пытайтесь создавать фигурное обтекание вокруг растрового объекта. Это возможно только с использованием обтравочного контура или альфа-канала.

А теперь давайте рассмотрим более сложный случай, например, такой как изображен на рис. 2.21.

Рис. 2.21. Пример использования обтекания графики текстом

Сложность примера заключается в том, не все объекты реагируют на созданное обтекание. Присмотритесь, для банок с красками назначено обтекание текстом. Однако фрейм с цифрами не реагирует на него. Почему? Потому что в настройках этого фрейма (**Text Frame Options**) установлено «Игнорировать обтекание текстом» (**Ignore Text Wrap**) — рис. 2.22.

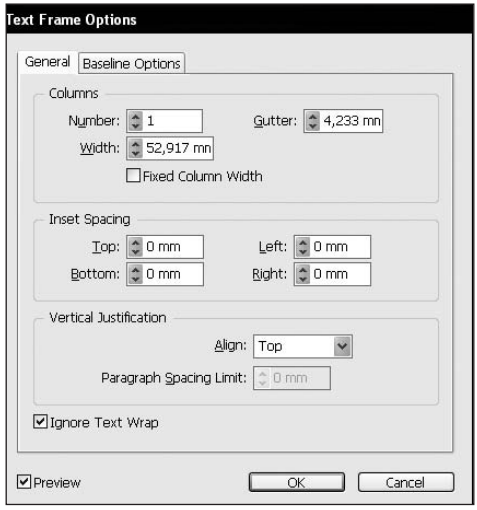


Рис. 2.22. Диалоговое окно **Text Frame Options** с установленным параметром **Ignore Text Wrap**

Урок по теме «Ignore Text Wrap»

В ходе выполнения данного урока вы повторите материал, изученный в данном уроке, а именно: как вставлять графику, как вставлять набранный текст, как назначать объекту обтекание текстом.

Чтобы видеть пример выполнения данной практической работы, откройте файл, находящийся на диске (Глава 2\краски.indd).

Для удобства выделим следующие этапы работы:

- настройка документа;
- вставка изображения, контура и текста;
- создание обтекания текстом;
- настройка фрейма с цифрами, игнорирующего настройки обтекания.

Настройка документа

Создайте новый документ, имеющий размеры флаерса (рис. 2.23). Самый распространенный формат флаерса — это треть от формата А4, т. е. ширина — 210 мм, высота — 100 мм. Укажите данные размеры для нашего документа. Ориентация — альбомная, поля отсутствуют. Припуск на обрезку установите 3 мм.

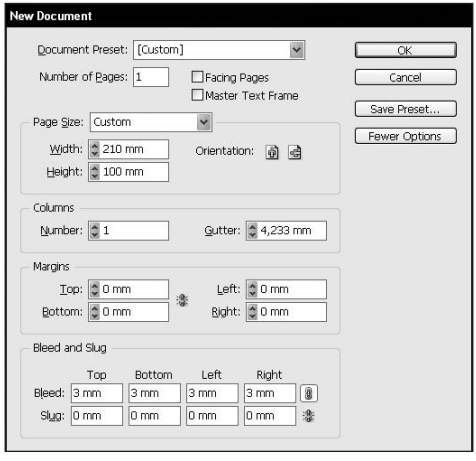


Рис. 2.23. Диалоговое окно настройки нового документа

Вставка изображения, контура и текста

Для вставки изображения и текста мы воспользуемся командой **File>Place**. Поместите в рабочую область изображение, находящееся на диске в папке Глава 2\Краски.jpg. Расположите его точно в пределах оранжевых линий границ документа (это линии размера документа с учетом припуска на обрезку).

Снимите выделение с изображения, чтобы избежать вставки текста сразу во фрейм с изображением. Теперь поместите в рабочую область текст. Он хранится в текстовом файле на диске (Глава 2\русские краски.doc). На данный момент не важно, куда вы его поместите, так что выберите любое место.

Рекомендую использовать для выполнения данного задания готовый контур, вокруг которого будет создано обтекание. Откройте (используя команду **File> Open**) с диска файл контур.indd и, используя команды копирования и вставки, поместите в свой документ копию контура. Если вы умеете работать инструментом **Pen**, то вы, конечно, можете создать такой контур самостоятельно.

Итак, теперь мы имеем почти все необходимые запчасти для выполнения задания. Не хватает только цифр, но их мы наберем в конце.

Создание обтекания текстом

Максимально точно совместите контур с фотографией банок с краской (рис. 2.24). И, вызвав палитру **Text Wrap** (**Window>Text Wrap**), выделите текст и назначьте ему в Управляющей палитре шрифт Myriad Pro, размер 16 pt. Теперь пододвиньте текстовый фрейм к контуру. Настройте форму фрейма и подберите его максимально удачное расположение относительно контура (рис. 2.25). Помните, что в типографиях обычно просят не располагать важные элементы (такие как текст) ближе 5 мм от края документа (без учета припуска на обрезку).

Рис. 2.24. Назначение обтекания контура текстом. Контур совмещен с изображением банок с краской. На рисунке контур намеренно сделан жирным, у вас в рабочей области он более тонкий

Настройка фрейма с цифрами, игнорирующего обтекание

Создайте в стороне от контура (лучше в области монтажного стола) достаточно большой текстовый фрейм и введите в него «250.-». Для текста назначьте

шрифт Myriad Pro, начертание Bold Condensed, размер 200 pt. Выделите фрейм инструментом **Выделение** ( ) и щелкните правой кнопкой мыши, вызовите команду **Text Frame Options**. И в настройках фрейма установите флажок **Ignore Text Wrap** (Игнорировать обтекание текстом) (рис. 2.26). Теперь данный фрейм может быть помещен прямо поверх контура, который «отталкивает» от себя любой текст. Можете проверить, что было бы с фреймом с цифрами без включения указанного флажка. При пересечении границы контура, для которого назначено обтекание, текст пропадал бы из видимости, а у фрейма появлялся бы знак переполнения.

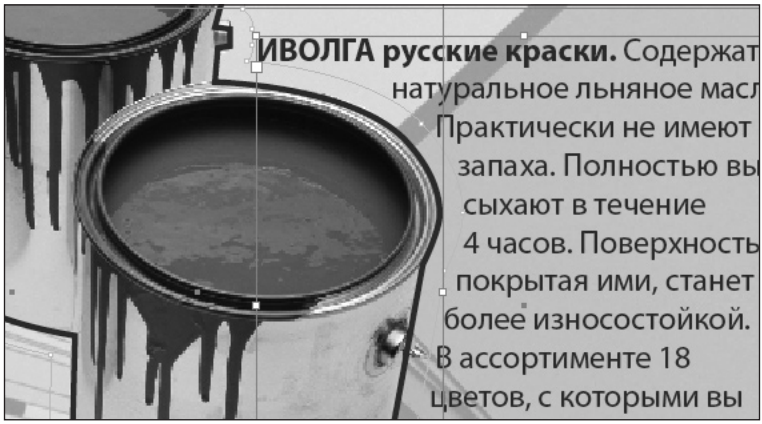


Рис. 2.25. Совмещение контура и текста

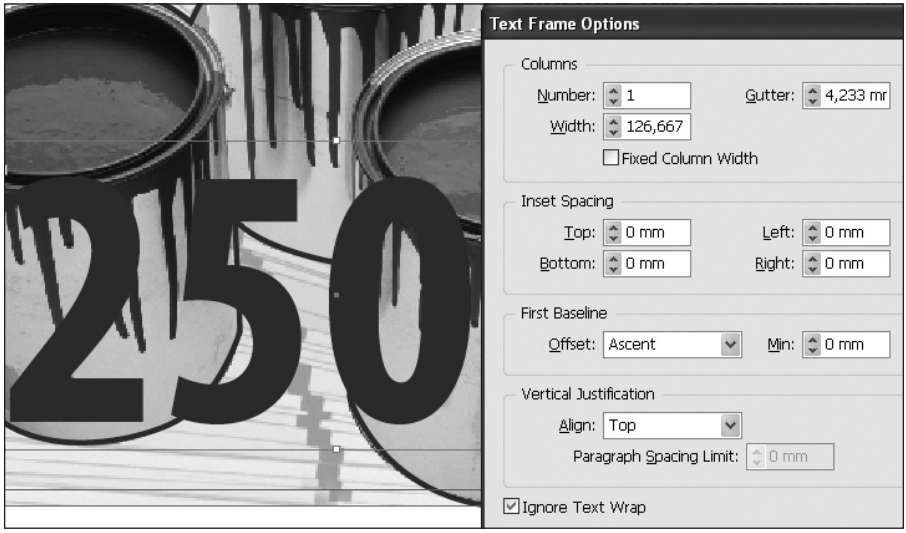


Рис. 2.26. Назначение фрейму с цифрами параметра **Ignore Text Wrap**

Последнее, что вам предстоит сделать, — это убрать обводку у контура, который мы использовали для создания обтекания. Для этого выделите контур инструментом **Selection** и в панели инструментов назначьте **Stroke** (обводку) бесцветной.

Перевод текста в контуры

Операция перевода текста в контуры предполагает превращение шрифта в рисунок в виде букв. Внешний вид при этом не меняется, но текст утрачивает способность быть редактируемым, т. к. теперь это набор векторных контуров. В InDesign вы можете отличить текст, переведенный в контуры, от непереведенного в контуры только при выделении блока с текстом (рис. 2.27).

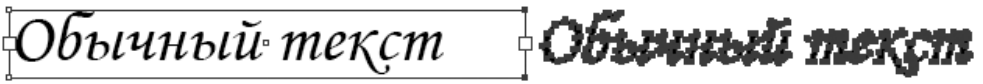


Рис. 2.27. Отличие текста, не переведенного в контуры и переведенного в контуры. Текст справа переведен в контуры, поэтому при выделении мы видим набор опорных точек. Текст слева — обычный текст, поэтому при выделении вы видим у фрейма маркеры входа и выхода

Операция перевода текста в контуры обычно применяется на финальном этапе работы перед сдачей макета в печать. Она необходима, если вы не уверены в качестве используемых шрифтов и не можете гарантировать, что при печати не будет сбоя. К тому же, перевод текста в контуры избавляет от необходимости отправлять вместе с макетом в типографию набор шрифтов.

Команда превращения текста в набор контуров вызывается из главного меню **Type>Create Outlines** (<Ctrl>+<Shift>+<O>). Для ее успешного применения вы должны инструментом **Selection** ( ) выделить текстовый фрейм.

Как правило, перевод текста в контуры необходим не для одного или двух объектов на странице, а для всех. Для быстрого выделения всех объектов на странице нужно нажать горячие клавиши <Ctrl>+<A> (эквивалент вызова команды **Edit>Select All**). Если теперь вызвать команду **Create Outlines**, то можно быть уверенным, что все объекты на странице будут преобразованы в контуры. Однако не забывайте, что команда **Select All** выделяет все объекты только на той странице, которая в данный момент активна.

В InDesign есть особенность преобразования текста в контуры, которую вы должны учесть во избежание появления ошибок при печати. Текст, находящийся в группе (объединенный командой **Object>Group**), не переводится в контуры. Поэтому прежде, чем выполнять преобразования, удостоверьтесь, что ни один текстовый фрейм не сгруппирован.

Текст вдоль контура

InDesign, как и многие другие графические программы, позволяет располагать текст вдоль контура. Контуры вы можете создавать различными способами: инструментом **Pen**, инструментом **Pencil**, инструментами группы для создания форм. Пустить вдоль контура текст можно инструментом **Type on Path** (), находящимся вместе с инструментом **Type** в панели инструментов.

Нарисуйте контур (например, инструментом **Pencil**) и поднесите к нему инструмент **Type on Path**. В момент, когда у курсора появится знак плюса, можно начинать ввод текста ().

Такой текст вы можете, как и обычный текст, выделять инструментом **Type** и редактировать, а контур, вдоль которого написан текст, тоже подчиняется общим законам работы с контурами. Чтобы поработать индивидуально с ним (например, изменить его форму), нужно вооружиться инструментом для работы с опорными точками ().

Те, кто читает главу сначала, уже в курсе, что текст в InDesign существует исключительно внутри фреймов. Как вы думаете, является ли исключением текст, написанный вдоль контура? Конечно, нет! С какой стати? Из этого следует, что при создании текста вдоль контура вы создаете фрейм вдоль контура, имеющий привычную структуру: маркер входа и маркер выхода (рис. 2.28).

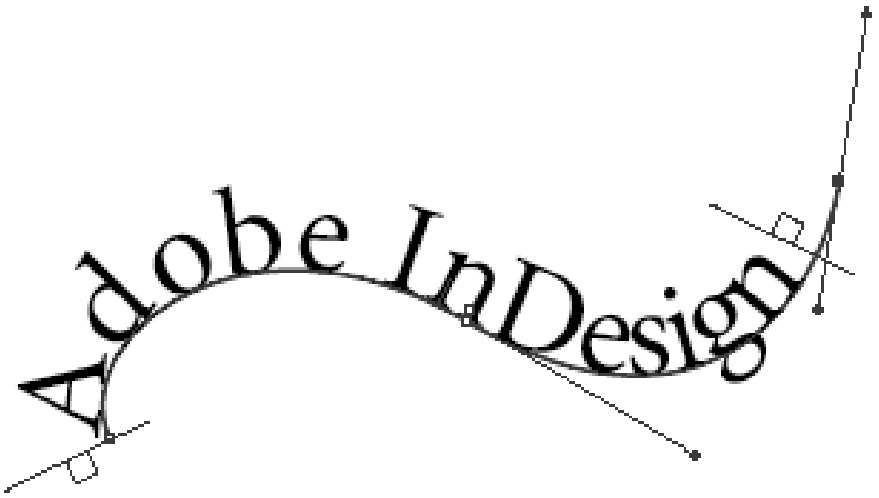


Рис. 2.28. Текстовый фрейм, набранный вдоль контура, у которого, как и любого другого фрейма, есть маркеры входа и выхода (квадратики по краям)

Поэтому во фрейме вдоль контура, как в любом другом фрейме, при нехватке места может появиться значок переполнения (красный плюс) (рис. 2.29).

Как с этим бороться? Эту проблему можно решить за два шага:

1. Выделить контур инструментом **Selection** ( ) и, удерживая <Shift>, увеличить его. При этом контур, не меняя формы, удлиняется, а текст остается на прежнем месте и прежнего размера.

Рис. 2.29. Текстовый фрейм вдоль контура переполнен

2. Поднести курсор к правой вертикальной линии, символизирующей границу текстового фрейма, и при появлении значка сдвинуть границу фрейма до тех пор, пока не пропадет знак переполнения (рис. 2.30).

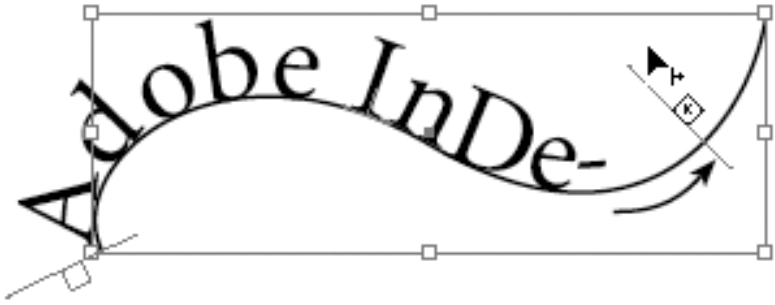


Рис. 2.30. Удлинение фрейма вдоль контура

Если такую же операцию проделать с начальной границей фрейма, то мы получим возможность двигать текст вдоль контура (рис. 2.31).

Поскольку Adobe InDesign это программа, предназначенная для работы с текстом, текст вдоль контура имеет больше настроек, чем, например, в Adobe Illustrator. Настройки находятся в главном меню **Type>Type on Path>Options** (рис. 2.32).

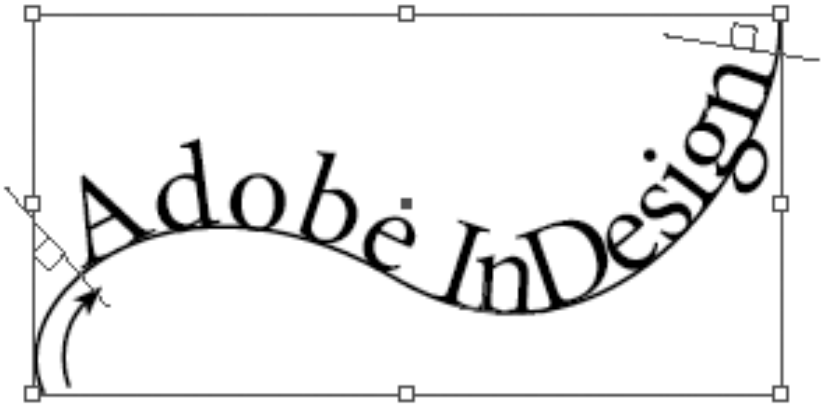


Рис. 2.31. Изменение положения начала текста относительно контура

Рис. 2.32. Диалоговое окно настроек текста вдоль контура

Используя пункты списка **Effects**, вы можете получить интересные результаты (рис. 2.32).

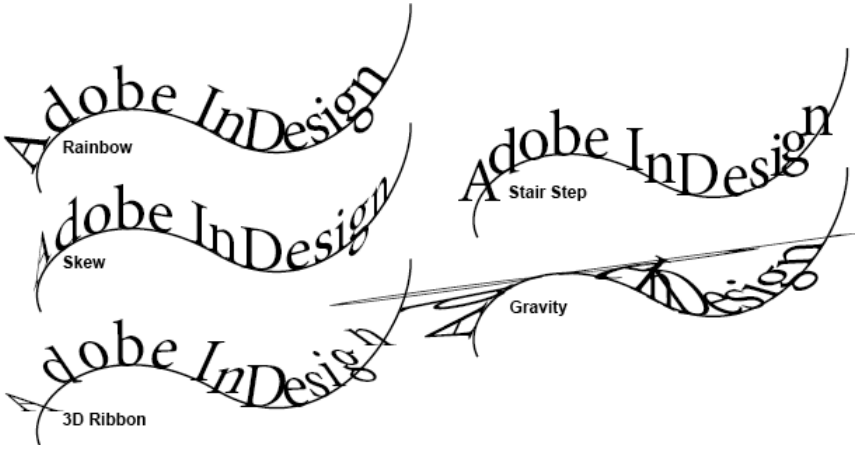


Рис. 2.33. Результат применения различных эффектов из списка

Параметр **Flip** позволит изменить направление и сторону, по которой пишется текст (рис. 2.34).

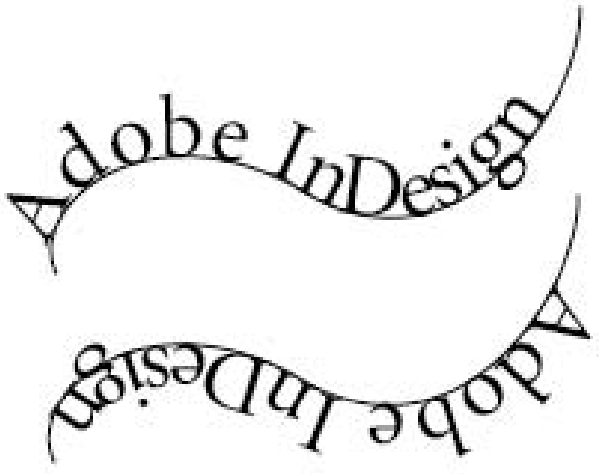


Рис. 2.34. Результат использования параметра **Flip**

И, наконец, последнее, что следует знать о тексте вдоль контура, — это то, что от него можно в любой момент отказаться. Для этого существует отдельная команда, которая уничтожает текст и оставляет только контур. Она находится в главном меню **Type>Type on Path>Delete Type on Path**.

Урок «Создание рекламной листовки»

В ходе выполнения данного практического задания вы создадите законченную творческую работу (рис. 2.35). Данная рекламная листовка позволит вам повторить все то, что было уже изучено в этой и предыдущей главах, а именно: форматирование текста с помощью Управляющей палитры, настройка параметров фрейма с помощью диалогового окна **Text Frame Options**, работа с текстом, набранным вдоль контура.

Откройте с диска файл с примером выполнения урока (Глава 2\Почта\Почта.indd).

Как и раньше разобьем работу над листовкой на этапы:

- настройка документа;
- размещение изображения и текста;
- деление текста на фреймы, настройка параметров текста и фреймов;
- создание рисунков конвертов и текста, набранного вдоль контура.

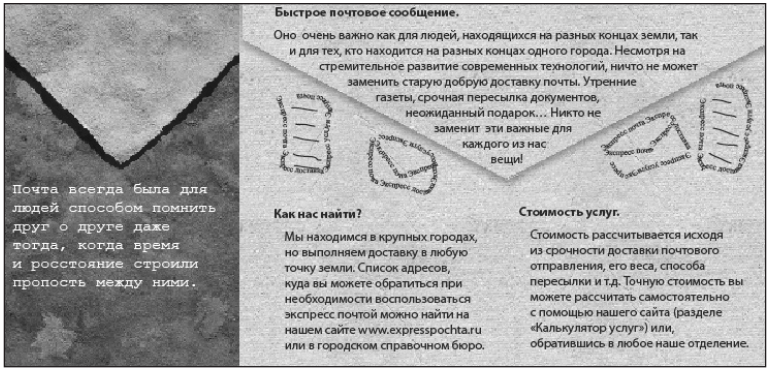


Рис. 2.35. Результат выполнения урока

Настройка документа

Для создания данной листовки мы используем документ со следующим настройками: ширина — 210 мм, высота — 100 мм, ориентация альбомная, поля отсутствуют, припуск на обрезку 3 мм (рис. 2.36).

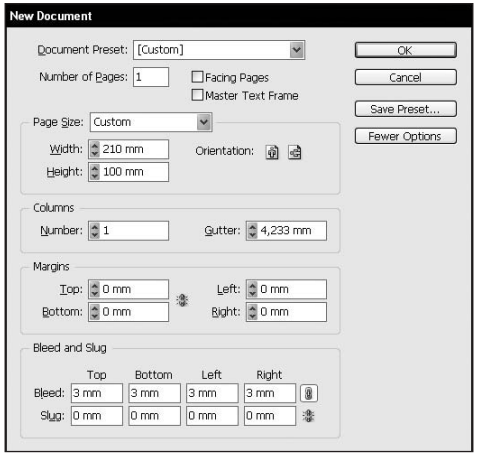


Рис. 2.36. Диалоговое окно **New Document**. Настройка параметров документа

Размещение изображения и текста

Поместите в рабочую область изображение, находящееся на диске (Глава 2\Почта\Письма.jpg), с помощью команды **File>Place**. Расположите его точно в пределах оранжевых линий границ документа (это линии размера документа с учетом припуска на обрезку).

Снимите выделение с изображения, чтобы избежать вставки текста сразу во фрейм с изображением. Текст также поместите с помощью команды **File>Place**

(Глава 2\Почта\текст.doc). Его лучше разместить в области монтажного стола (белое поле вокруг документа), т. к. он требует значительной обработки и настройки.

Уменьшите размер фрейма до такого размера, чтобы в него помещался только первый абзац, заканчивающийся словами «...пропасть между ними». Естественно, у вас *будет гореть знак переполнения фрейма* (красный плюс) — рис. 2.37. Не обращайте пока на него внимание.

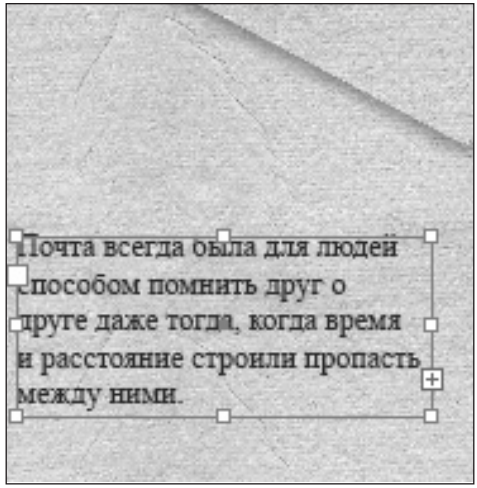


Рис. 2.37. Текстовый фрейм уменьшен в размере, в связи с чем горит знак переполнения

Теперь поделим текст. Щелкните по знаку переполнения фрейма, затем щелкните в рабочей области (курсор должен быть таким —). Первый фрейм поместите слева и, выделив текст, укажите в Управляющей палитре параметры, указанные на рис. 2.38. Выделив текст, назначьте ему белую заливку.

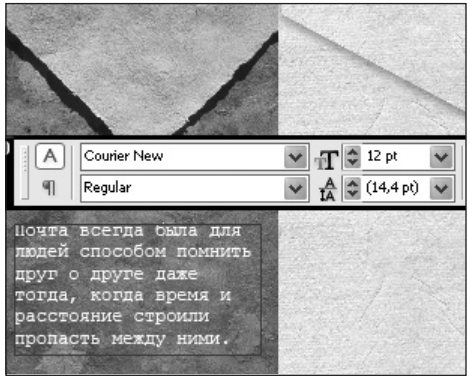


Рис. 2.38. Настройка параметров текста в первом фрейме

Выделите текст во втором фрейме и с помощью Управляющей палитры назначьте ему шрифт Myriad Pro, размер букв 10 pt.

Второй фрейм следует поделить на две части (одна часть текста будет находиться в верхней части конверта, другая в нижней). Размер верхнего фрейма должен быть таким, чтобы текст в нем заканчивался словами «...для каждого из нас вещи» (рис. 2.39). Расположите фреймы приблизительно так, как они должны располагаться, судя по примеру.

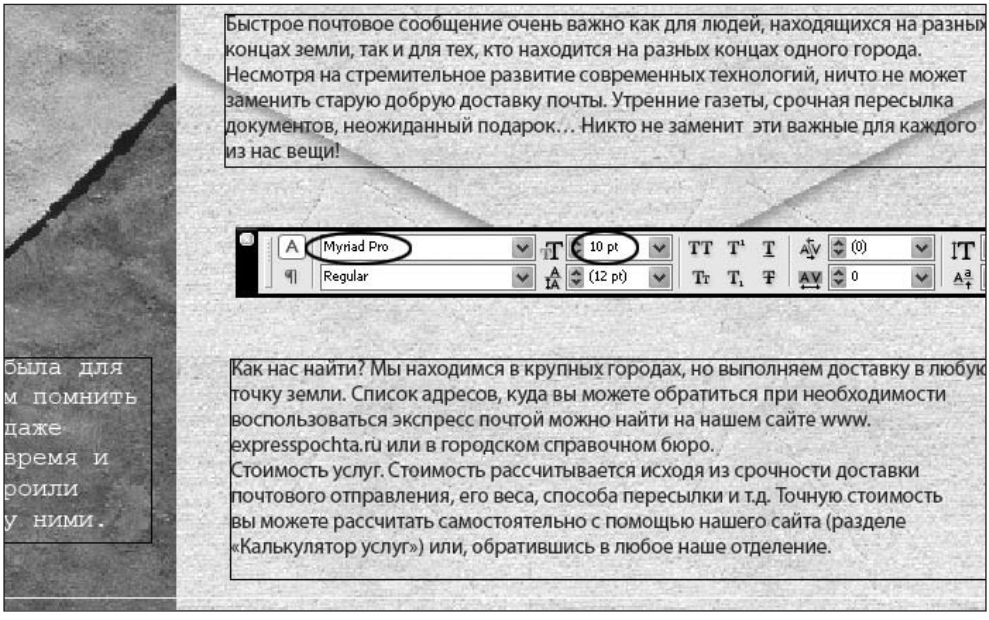


Рис. 2.39. Пример состояния вашей работы к моменту завершения второго этапа. Текст поделен на фреймы, первый фрейм уже настроен и расположен там, где и должен стоять

Как вы, вероятно, обратили внимание, в примере верхний фрейм фигурный и повторяет форму крышки конверта. Чтобы сделать текстовый фрейм фигурным, вы должны использовать те же средства, что и для работы с обычными фигурами: инструмент **Direct Selection** ( ) и новый для вас инструмент **Pen+** ( ). Чтобы получить фрейм такой формы, как в примере, нам нужно пять опорных точек, но в данный момент ваш фрейм прямоугольный, т. е. состоит только из четырех точек. Для этого нам и нужен инструмент **Pen+**. Он добавляет опорные точки на контур. Щелкните верхнему по фрейму инструментом **Direct Selection** ( ). Затем возьмите инструмент **Pen+** (находится в группе инструментов **Pen**) и поставьте на нижнюю границу фрейма дополнительную пятую точку (рис. 2.40).

С помощью инструмента **Direct Selection** ( ) придайте фрейму необходимую форму, сдвигая опорные точки. Не забудьте, что текста во фрейме должно остаться прежнее количество (рис. 2.41)!

Рис. 2.40. Добавление пятой опорной точки с помощью инструмента **Pen+**

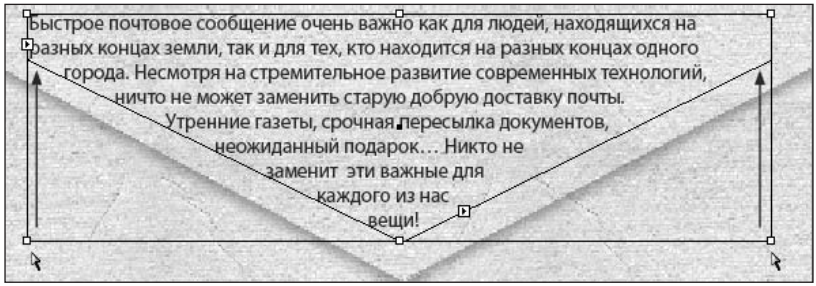


Рис. 2.41. Изменение формы фрейма с помощью инструмента **Direct Selection**

Теперь займемся нижним фреймом. Его необходимо разбить на две колонки. Для этого щелкните правой кнопкой мыши и вызовите диалоговое окно **Text Frame Options** или нажмите горячие клавиши <Ctlr>+<B>. В разделе **Columns** установите количество колонок 2 (рис. 2.42).

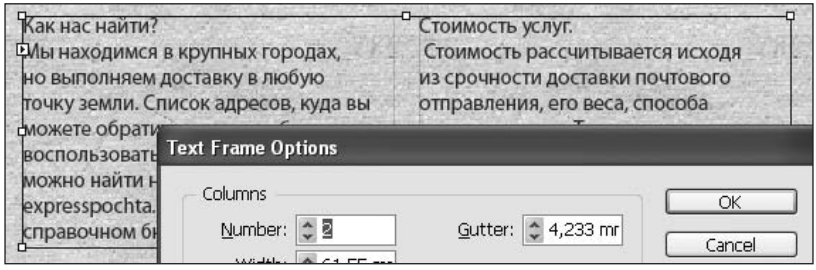


Рис. 2.42. Назначение нижнему фрейму колоночного деления

Приступаем к форматированию текста. У заголовков измените начертание на полужирное и отбивку снизу установите 6 pt. Основному тексту назначьте отступ слева 3 мм.

Создание рисунков конвертов и текста, набранного вдоль контура

Чтобы получить такие объекты в стиле небрежного карандашного рисунка, нам понадобится инструмент **Pencil**. Проверьте, что в панели инструментов назначен атрибут **Stroke** (Обводка), а **Fill** (Заливка) отсутствует. Как умеете,

нарисуйте им конверты и письма. Постарайтесь, чтобы ваши рисунки состояли из как можно меньшего числа отрезков, рисуйте объекты, по возможности, не разрывая контур (рис. 2.43). Контуры, состоящие из большого числа отрезков, могут принести вам массу хлопот при создании текста вдоль контура.

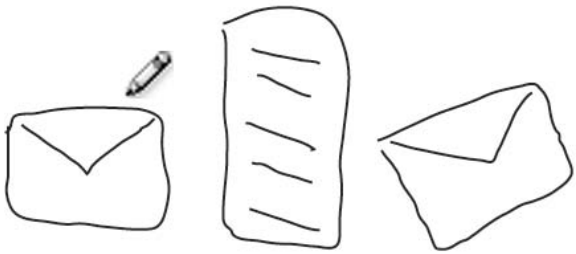


Рис. 2.43. Создание рисунков с помощью инструмента **Pencil**

Чтобы превратить контуры конвертов и писем в текст, нам понадобится инструмент **Текст вдоль контура** (). Прицельтесь им в контур любого из рисованных объектов и при появлении пиктограммы, разрешающей ввод текста, щелкните по контуру. Теперь, когда курсор мигает, готовый к вводу текста, настройте параметры текста. Это позволит вам вводить текст сразу же нужного размера нужным шрифтом и т. д. Я использовала для текста, расположенного вдоль контуров, шрифт Myriad Pro, размер букв — 6 pt. Честно говоря, если вы будете писать «Экспресс почта...», то на это уйдет масса времени, поэтому я советую вам воспользоваться командой **Fill with Placeholder Text**, которая находится в контекстном меню (рис. 2.44). Она поможет заполнить контуры неосмысленным текстом.

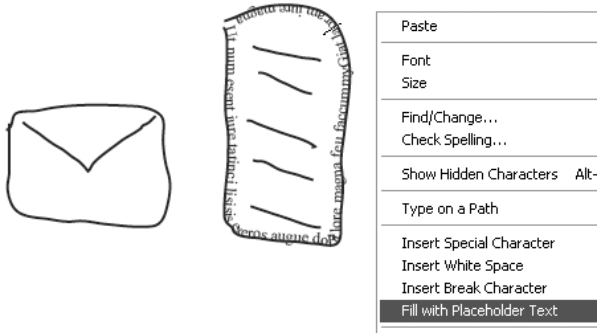


Рис. 2.44. Заполнение контуров текстом с помощью команды **Fill with Placeholder Text**

Последний штрих в вашей работе — удаление обводок у контуров. Сделайте это с помощью панели инструментов.

Резюме

Данная глава была посвящена всему, что связано с текстом: способам его создания, вставки, настройки и украшения. Для вас, как для человека, который собирается работать в программе верстки, — это станет одной из самых важных сфер деятельности. Поэтому так важно, чтобы вы умели быстро (желательно с помощью горячих клавиш) вызывать нужные диалоговые окна, палитры и команды, помогающие вам в главном деле — придании тексту желаемого вида. Чем быстрее вы освоите данные навыки, тем легче вам будет сосредоточиться на других не менее важных вещах, например, на том, как сделать вашу публикацию не только правильно сверстанной, но и красиво оформленной, или на том, как сэкономить время на рутинной работе? Как раз об этом рассказывается в следующей главе.

Глава 3

Все о мастер-шаблонах

Понятие мастер-шаблонов

Мастер-шаблоны — это одно из основных средств оптимизации работы над многостраничным документом. Они предназначены для размещения на них повторяющихся элементов. Что именно чаще всего размещают на мастер-шаблонах? Любые объекты, которые повторяются на страницах вашей публикации снова и снова и располагаются в одном и том же месте. Например, колонтитулы, колонцифры (номера страниц), направляющие или просто графические элементы, украшающие внешний вид полосы.

Сами мастер-шаблоны существуют только в электронном представлении публикации (на печать они не выводятся, хотя мастер-объекты, показывающиеся на обычных страницах, конечно же, печатаются). Это дополнительные страницы вашего документа, к которым обращаются обычные страницы, чтобы показать объект, который реально располагается на мастер-шаблоне.

Возможно, у вас уже возник вопрос: зачем нужны такие сложные переплетения? Как я уже сказала, это основное средство оптимизации работы, поскольку, разместив повторяющиеся элементы один раз на мастер-шаблоне, можно больше не волноваться за то, что на всех обычных страницах такие элементы тоже появились (рис. 3.1). То есть, работая с мастер-шаблонами, вы избавляете себя от необходимости на каждой следующей странице заново создавать повторяющийся объект.

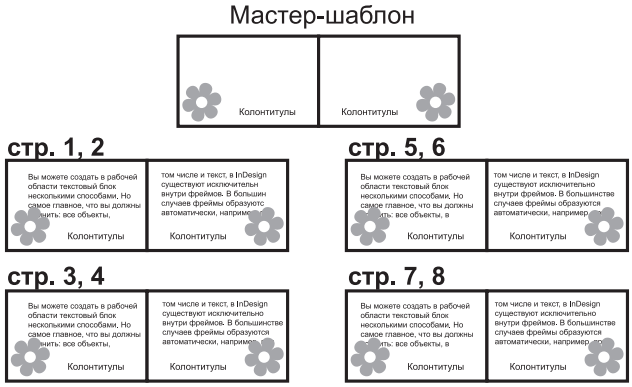


Рис. 3.1. Принцип работы мастер-шаблонов. На мастер-шаблоне расположены повторяющиеся объекты: рисунок и колонтитулы. На обычных страницах (1–8) эти элементы показываются автоматически

Для одного документа может быть несколько мастер-шаблонов. Это необходимо в том случае, если определенные диапазоны страниц отличаются друг от друга внешним видом. Например, в каталоге для каждого вида продукции предусмотрена разная окраска, разные пиктограммы, обозначающие данный вид товаров, и разные колонтитулы. Соответственно, у вас будет столько мастер-шаблонов, сколько будет видов продукции в вашем каталоге. По умолчанию мастер-шаблоны именуются буквами английского алфавита. Таким образом, первый мастер-шаблон — это A-master, следующий — B-master и т. д. (рис. 3.2).

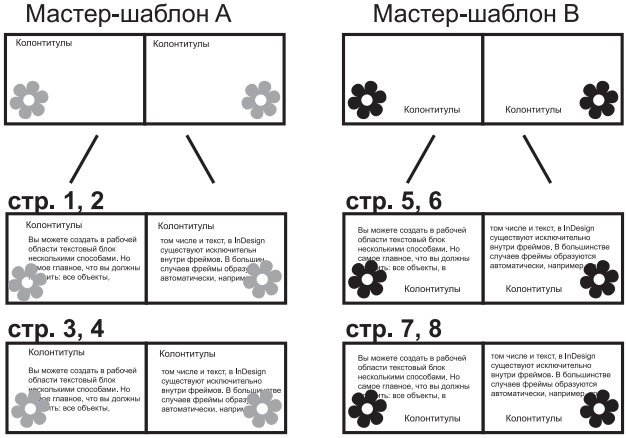


Рис. 3.2. Пример использования нескольких мастер-шаблонов. Страницы 1–4 и страницы 5–8 отличаются расположением колонтитулов и цветом рисунков, поэтому используется два мастер-шаблона

Работа с мастер-шаблонами

Вся работа по настройке мастер-шаблонов и обычных страниц ведется из специальной палитры **Pages** (быстрый вызов — <F12>). Палитра вызывается из Главного меню **Window>Pages**.

В верхней части палитры **Pages** располагается информация об использованных в документе мастер-шаблонах, а внизу об обычных страницах. На данном примере (рис. 3.3) мы видим, что в десятистраничном документе используются три мастер-шаблона.

С помощью палитры **Pages** можно решать разные задачи. Во-первых, ее можно использовать для быстрого перехода на нужную страницу или мастер-шаблон. *Двойным* щелчком по пиктограмме нужной страницы в палитре вы осуществляете переход на нее. Если вы щелкнете по пиктограмме страницы один раз, то вы не перейдете на нужную страницу, а *просто выделите ее*. Точно таким же способом вы можете осуществлять переход на мастер-шаблон.

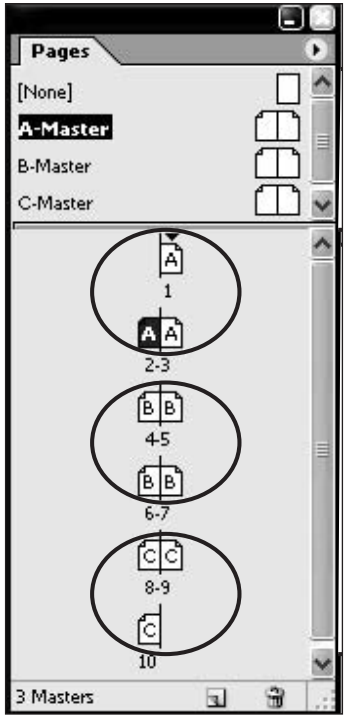


Рис. 3.3. Палитра **Pages**

Чтобы безошибочно определить, где именно вы стоите: на мастер-шаблоне или обычной странице, необходимо уменьшить масштаб просмотра (несколько раз нажать <Ctrl>+<->). Если активен мастер-шаблон, то вы будете видеть только один разворот, если документ — увидите всю публикацию в уменьшенном масштабе. Как вариант, можно просто посмотреть в левый нижний угол, где пишется номер активной страницы или название мастер-шаблона.

Теперь откройте с диска файл (Глава 3\Мастер-шаблоны\Первое знакомство с мастер-шаблонами.indd), содержащий 10 страниц, и встаньте на мастер-шаблон A-master этого документа. На левой и правой страницах разворота нарисованы бабочки, кстати, являющиеся символом Adobe Indesign CS2 (рис. 3.4).

Встаньте на любую страницу вашей публикации и уменьшите масштаб просмотра, вы увидите, что все страницы документа оформлены одинаково. Это следствие использования мастер-шаблона (рис. 3.5).

Обратите внимание, что мастер-объекты (так я дальше буду называть объекты, которые мы помещаем на мастер-шаблоны) заблокированы, когда вы работаете с ними на обычной странице. Мастер-объекты доступны для редактирования на мастер-шаблоне, на обычной странице они показываются как

задний план и не подлежат изменениям, за исключением одной ситуации, о которой я расскажу позже.

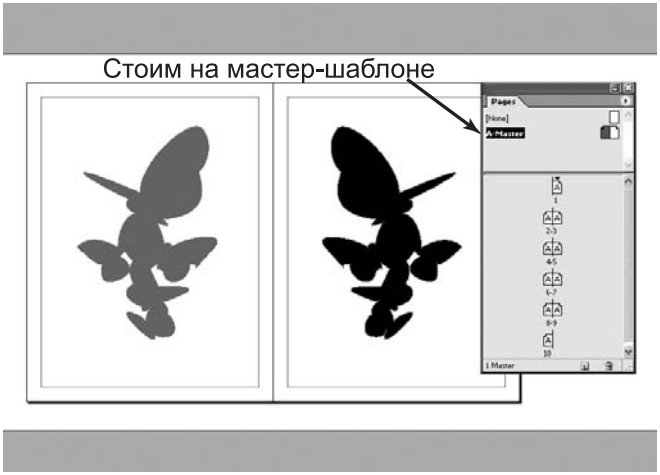


Рис. 3.4. На страницах мастер-шаблона размещены рисунки

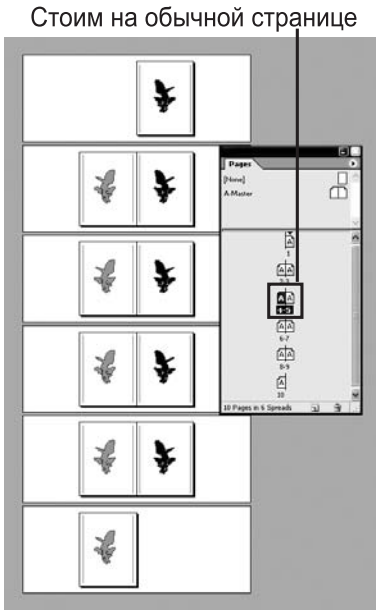


Рис. 3.5. Так выглядит документ, все страницы которого основаны на одном мастер-шаблоне

Заметьте, что в палитре **Pages** все пиктограммы страниц подписаны буквой «A», что означает, что все они основаны на мастер-шаблоне A-Master.

Работа с несколькими мастер-шаблонами

Как уже отмечалось ранее, иногда в документе используется несколько мастер-шаблонов для того, чтобы по-разному оформить различные диапазоны страниц. В этом случае вы должны будете *добавлять* в документ новые мастер-шаблоны, а затем *закреплять* их за определенным диапазоном страниц.

Итак, давайте же попробуем! В контекстном меню палитры **Pages** (▸) необходимо выбрать команду **New Master** (рис. 3.6).

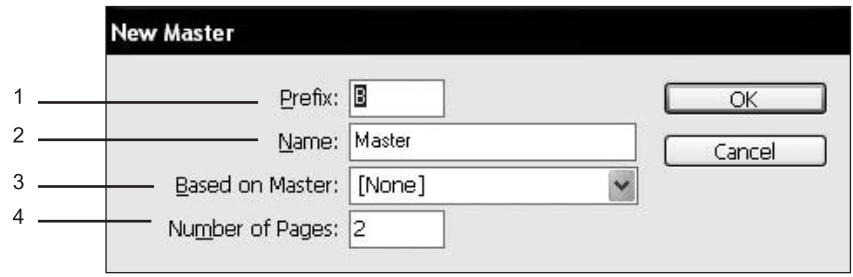


Рис. 3.6. Диалоговое окно команды **New Master**

- **Prefix** — первая часть названия мастер-шаблона. По умолчанию для подписи используются буквы английского алфавита.
- **Name** — вторая часть названия мастер-шаблона. Обычно это слово «Master».
- **Based on Master** — указание иерархии шаблонов. Один шаблон может стать родительским для другого.
- **Number of Pages** — количество страниц в развороте.

Для нашего первого знакомства с мастер-шаблонами проще сохранить все настройки по умолчанию. В этом случае в верхней части палитры **Pages** должен появиться еще один мастер-шаблон, называющийся B-master. В связи с тем, что на нем нет никаких элементов, а в документе и вовсе нет ни одной страницы, основанной на этом мастер-шаблоне, никаких других перемен мы пока больше не увидим.

Чтобы продолжить работу, во-первых, необходимо заполнить информацией B-Master. Воспользуйтесь изображением с диска (Мастер-шаблоны\картинка для B-Master.tif). Используя команду **File>Place**, поместите изображение поочередно на каждую страницу разворота.

Во-вторых, вы должны основать некоторые страницы вашего документа на новом мастер-шаблоне B-Master. Существует несколько способов, как можно это сделать. Вы можете испробовать все, если будете каждый раз отменять (<Ctrl>+<Z>) выполненные действия.

Первый способ

Выделить, удерживая клавишу <Shift>, несколько пиктограмм страниц в палитре **Pages** (например, страницы 5–10). Затем щелкнуть, удерживая клавишу <Alt> по надписи B-Master.

Второй способ

Перетащить пиктограмму B-Master на нужную страницу (рис. 3.7).

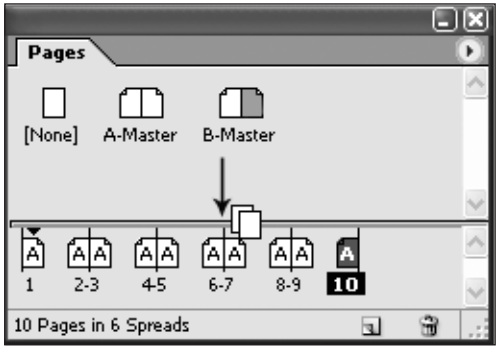


Рис. 3.7. Закрепление мастер-шаблона за страницей, путем перетаскивания

Третий способ

Обычно используется для закрепления за большим диапазоном страниц другого мастер-шаблона. Речь идет о команде **Apply Master** из контекстного меню ⊙ палитры **Pages**. В этом случае вы должны указать диапазон страниц и назначаемый им мастер-шаблон (рис. 3.8).

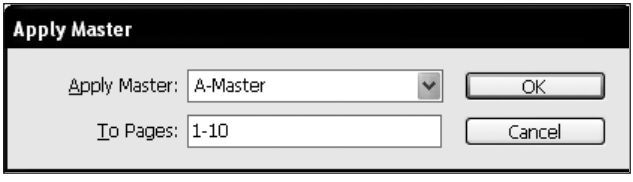


Рис. 3.8. Диалоговое окно команды **Apply Master**

Итак, мы рассмотрели как создавать в документе несколько мастер-шаблонов, а также познакомились с различными способами закрепления мастер-шаблона за определенными страницами. Теперь следует узнать, как сэкономить время в работе с похожими друг на друга мастер-шаблонами.

Редактирование мастер-объектов

Как уже отмечалось, мастер-объекты не доступны для редактирования на обычных страницах. В случае необходимости внести глобальные изменения

(например, поменять слово в колонтитуле, увеличить размер колонцифры, перекрасить графику и т. п.) пользователь должен выполнять их на мастер-шаблоне, а не на обычных страницах. В этом случае все страницы, основанные на данном мастер-шаблоне, изменят свой внешний вид. Однако в Adobe InDesign предусмотрено и частичное редактирование мастер-объектов. Это означает, что есть возможность отредактировать мастер-объект, стоя на обычной странице документа. Для этого необходимо выполнить щелчок по объекту, удерживая клавиши <Ctrl>+<Shift>. Это «магическое» действие позволит вам скопировать мастер-объект к себе на страницу и работать с ним в дальнейшем как с обычным объектом. Таким образом вы можете редактировать сколько угодно много мастер-объектов в любом месте вашей публикации.

Если же с течением времени выяснится, что внесенные вами изменения были не совсем правильными (а случается это довольно часто), вы можете в любой момент отказаться от частичного редактирования. Для этого используется команда **Remove All Local Overrides** (рис. 3.9) из контекстного меню ⊙ палитры **Pages**.

Действие данной команды распространяется на ту страницу, на которой вы стоите в момент ее вызова. Если в момент вызова команды будет выделен объект, который раньше был мастер-объектом, то название команды будет заменено на **Remove Selected Local Overrides**. Действие этой команды отличается тем, что в исходное состояние вернется только выделенный объект, а не все бывшие мастер-объекты, подвергнувшиеся редактированию.

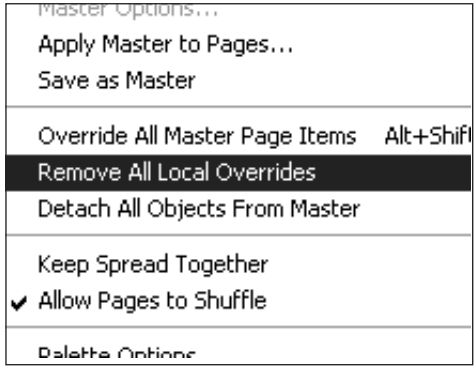


Рис. 3.9. Вызов команды **Remove All Local Overrides**

Итак, теперь мы научились редактировать мастер-объекты, находясь в любом месте публикации. Это позволит вам с легкостью вносить любые изменения в документ, а также позволит избавиться от ненужных мастер-объектов на некоторых страницах (например, удалить номер страницы на тех страницах, где он не нужен).

Иерархия мастер-шаблонов

Один мастер-шаблон может быть родительским для другого мастер-шаблона. Это полезно в том случае, если ваши мастер-шаблоны содержат схожие элементы оформления. Используя связь мастер-шаблонов, вы можете не тратить время на заполнение разных мастер-шаблонов одинаковыми элементами (рис. 3.10).

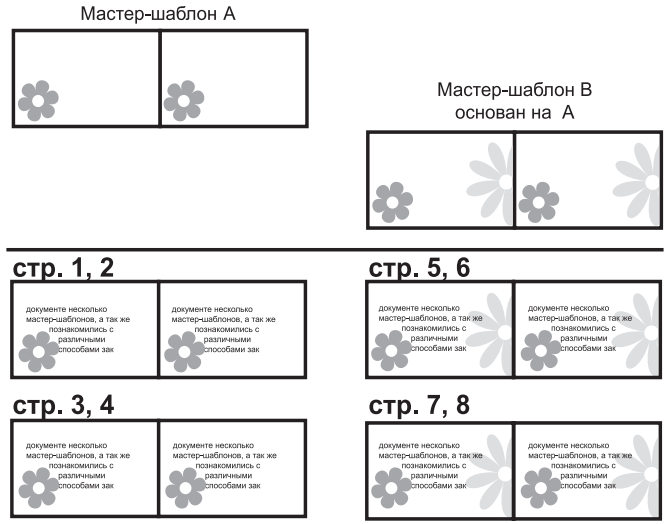


Рис. 3.10. Пример использования иерархии мастер-шаблонов. Мастер-шаблон A содержит элементы, которые также используются на Мастер-шаблоне B, поэтому A назначен родительским мастер-шаблоном для B. При этом мастер-шаблон B имеет собственные уникальные объекты, чем и отличается от A

Фактически родительский и дочерний мастер-шаблоны находятся в таком же подчинении, как обычная страница и мастер-шаблон. Что из этого следует?

- Факт того, что редактировать общие элементы необходимо на родительском мастер-шаблоне.
- Щелчок с нажатыми клавишами <Ctrl>+<Shift> позволяет вносить локальные изменения в объекты родительского мастер-шаблона.

Вы можете назначить мастер-объект дочерним (основанным на другом) с помощью диалогового окна настроек данного мастер-шаблона. Для этого необходимо:

1. В палитре **Pages** выделить обе странички (удерживая <Shift>) разворота на пиктограмме мастер-шаблона.
2. В контекстном меню ⊙ палитры **Pages** вызвать команду **Master Options for Master** (рис. 3.11). В открывшемся диалоговом окне указать в разделе **Based on Master** тот мастер-шаблон, который должен стать родительским (рис. 3.12).

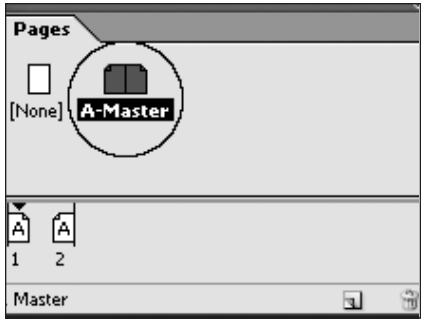


Рис. 3.11. Необходимое выделение страниц разворота на пиктограмме в палитре **Pages**

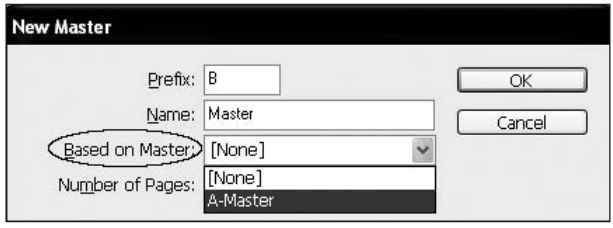


Рис. 3.12. Диалоговое окно, в котором настраивается иерархия мастер-шаблонов

Мы изучили возможность связывать между собой мастер-шаблоны, которая позволит вам сэкономить время при работе над страницами, оформленными сходным образом.

Нумерация страниц

Одной из самых распространенных сфер применения мастер-шаблонов является нумерация страниц с их помощью. Теоретически Adobe InDesign позволяет нумеровать страницы и без использования мастер-шаблонов, но тогда для вставки номера вам придется индивидуально посетить каждую страничку вашей публикации. Суть использования мастер-шаблона в процессе нумерации страниц сводится к тому, что на мастер-шаблоне размещается специальный маркер нумерации, а на всех остальных страницах, закрепленных за данным мастер-шаблоном, в этом же месте появляется номер.

Маркер нумерации на мастер-шаблоне обозначается буквой, используемой как префикс в названии мастер-шаблона. То есть для мастер-шаблона A-Master, маркер нумерации будет обозначаться как буква «A».

Откройте файл с диска (Глава 3\Мастер-шаблоны\Первое знакомство с мастер-шаблонами.indd). Для того чтобы пронумеровать страницы своей публикации, вы должны выполнить следующий алгоритм.

1. Встать на мастер-шаблон (двойной щелчок по пиктограмме мастер-шаблона A-master в палитре **Pages**).
2. Вооружившись инструментом **Type**, создать текстовый фрейм на любой из страниц разворота, курсор должен мигать внутри фрейма.
3. Выполнить щелчок правой кнопкой мыши и из списка выбрать команду **Insert Special Character>Auto Page Number** (рис. 3.13).

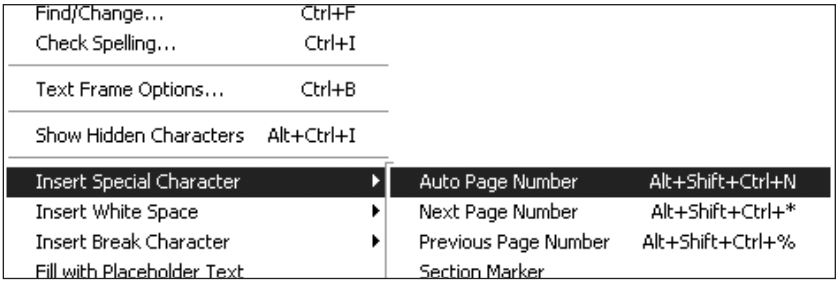


Рис. 3.13. Диалоговое окно вставки маркера нумерации

После выполнения указанных действий в текстовом фрейме должна появиться буква «A» (рис. 3.14). Это означает, что все сделано правильно, маркер нумерации помещен на мастер-шаблон. Теперь необходимо, удерживая <Alt>, скопировать маркер нумерации на вторую сторону разворота (чтобы пронумеровать обе стороны, а не только правую или только левую).

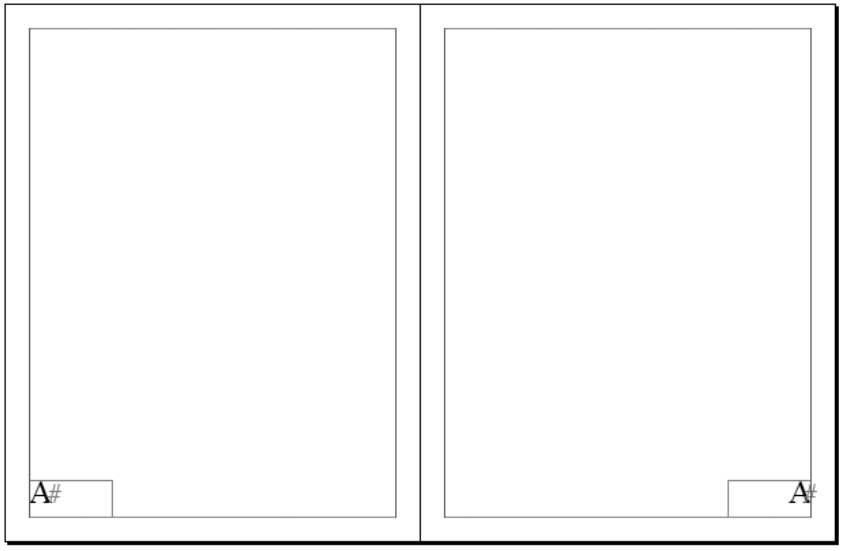


Рис. 3.14. Пример размещения маркеров нумерации на мастер-шаблоне

Если теперь перейти на любую другую страницу вашей публикации, то в том месте, где вы разместили маркер нумерации на мастер-шаблоне, должен появиться номер.

С нумерацией страниц связан еще ряд настроек, позволяющих более детально и тонко настроить ее внешний вид и стартовый номер. Эти настройки находятся в контекстном меню ⊙ палитры **Pages** и вызываются *при помещении курсора на ту страницу*, на которой (или начиная с которой) их необходимо выполнить. Речь идет о команде **Numbering & Sections Options**.

Параметры нумерации и секции

Итак, нумерация страниц подлежит более детальной настройке из диалогового окна **Numbering & Section Options** (рис. 3.15) контекстного меню ⊙ палитры **Pages**.

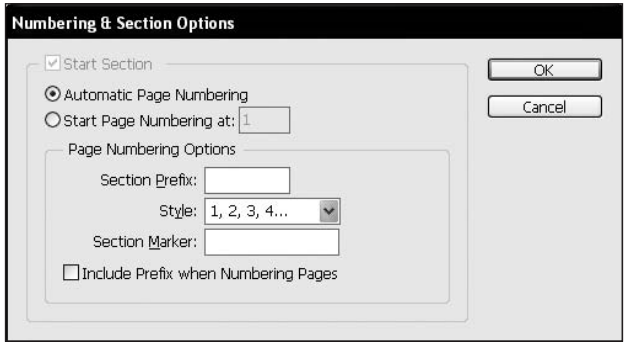


Рис. 3.15. Диалоговое окно **Numbering & Section Options**

С помощью данного окна вы можете выполнить следующие действия:

- ❑ начать нумерацию с определенной страницы;
- ❑ сменить стиль нумерации (арабскими, римскими цифрами, строчными или прописными буквами);
- ❑ добавить префикс к номеру страницы (например, А-8);
- ❑ создавать живые (меняющиеся) колонтитулы.

Чтобы без осложнений получить желаемый результат, вы должны понять, что в Adobe InDesign деление документа на участки с разным стилем нумерации, началом нумерации и т. п. влечет за собой формальное деление на секции (Section) — рис. 3.16. В палитре **Pages** деление на секции обозначается маленьким черным треугольником над номером страницы.

Деление на секции приводит к тому, что все дальнейшие изменения, вносимые в документ с помощью диалогового окна **Numbering & Section Options**, применяются до конца активной секции.

Рис. 3.16. Принцип деления документа на секции, используемый Adobe InDesign

Нумерация документа с определенной страницы

Откройте с диска файл, с которым вы можете тренироваться (Глава 3\Мастер-шаблоны\Первое знакомство с мастер-шаблонами.indd).

Часто возникающей задачей является *начать нумерацию не с первой*, а с *N*-ой страницы, например, потому, что первые страницы заняты обложкой, информацией об издании и т. д. Для этого необходимо:

1. Поместить курсор на первую страницу документа (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме первой страницы перейдите на нее).
2. В контекстном меню выбрать команду **Numbering & Section Options** и в открывшемся окне установить переключатель на пункт **Start Page Numbering at** (рис. 3.17) и ввести номер, с которого необходимо начинать нумерацию.

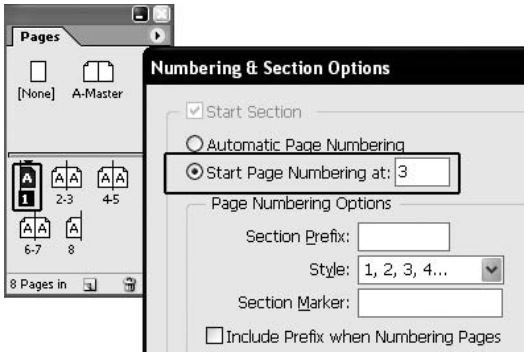


Рис. 3.17. Пример выполнения необходимых настроек. В данном случае нумерация будет начинаться с третьей страницы

Вы также можете с помощью данной настройки сделать нумерацию в своем документе не сквозной (т. е. страницы последовательно пронумерованы от первой до последней), а начинающейся внутри некоторых разделов заново. Для этого вы просто должны вставать в палитре **Pages** на пиктограмму той страницы, с которой нумерация должна начаться вновь.

Стили нумерации

Другая задача, которая решается с помощью настроек диалогового окна **Numbering & Section Options**, — это *использование различных стилей нумерации в пределах одного документа*. Итак, давайте предположим, что в вашем документе первые пять страниц пронумерованы римскими цифрами, а с шестой страницы нумерация начинается заново, но уже арабскими цифрами (рис. 3.18).

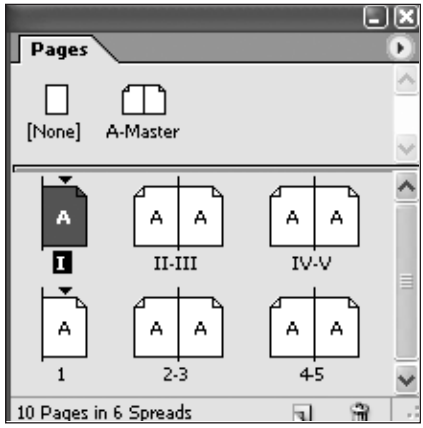


Рис. 3.18. Пример использования разных стилей нумерации в рамках одной публикации

Для осуществления нашего замысла вы должны выполнить следующий алгоритм:

1. Поместить курсор на первую страницу документа (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме первой страницы перейдите на нее).
2. В контекстном меню ▶ выбрать команду **Numbering & Section Options** и в открывшемся окне выбрать из списка **Style** желаемый вариант стиля нумерации (в нашем случае это римские цифры).
3. Встать на шестую страницу документа (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме шестой страницы перейдите на нее). Это необходимо, т. к. она является стартовой для нового отсчета нумерации.
4. В верхней части диалогового окна установить переключатель на пункт **Start Page Numbering at**, а из выпадающего списка **Style** выбрать вариант с арабскими цифрами.

Добавление префикса к номерам страниц

А теперь давайте рассмотрим ситуацию, в которой вам будет необходимо добавить к номерам страниц вашего документа префикс, например, букву «А».

Для примера нам понадобится документ с диска (Глава 3\Мастер-шаблоны\Работа с секциями.indd).

Как уже отмечалось ранее, деление документа на участки с разным стилем нумерации, началом нумерации и т. п. влечет за собой формальное деление на секции, поэтому, чтобы у всех страниц определенной секции появился префикс, вы должны встать в палитре **Pages** *на первую страницу нужной секции* и выполнить следующий алгоритм.

1. Вызвать диалоговое окно **Numbering & Section Options.**
2. В поле **Section Prefix** ввести обозначение префикса.
3. В нижней части диалогового окна поставить флажок **Include Prefix when Numbering Pages** (Добавлять префикс при нумерации страниц).

Создание меняющихся колонтитулов

В данном случае речь идет о создании таких колонтитулов, которые при необходимости могли бы меняться, например, от главы к главе. То есть в пределах одной главы в колонтитулах зафиксирована одна информация, с налом новой главы в них появляется уже другая информация.

Схема работы по созданию меняющихся колонтитулов такова: на мастер-шаблоне создается специальное поле, в котором на обычных страницах появляется то, что пользователь укажет в настройках палитры **Pages**, например, номер или название нужной главы.

Итак, первое действие — это создание специального поля на мастер-шаблоне.

Для примера нам понадобится документ с диска (Глава 3\Мастер-шаблоны\Меняющиеся колонтитулы.indd).

1. Встать на мастер-шаблон (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме мастер-шаблона перейдите на него).
2. Создайте текстовый фрейм инструментом **Type**. Примите во внимание, что размер фрейма должен быть таким, чтобы в него мог бы поместиться ваш самый длинный колонтитул.
3. При мигающем курсоре выполните щелчок правой кнопкой мыши и вызовите команду вставки спецсимвола **Insert Special Character>Section Marker**.

Если все сделано правильно, то в текстовом фрейме должно появиться слово «Section». Это означает, что вы пометили специальную область, в которую на обычных страницах будут помещаться те данные, которые вы укажете в настройках палитры **Pages**.

Не забудьте, что если вы хотите, чтобы колонтитулы были парными, необходимо скопировать фрейм на вторую сторону разворота.

Если перейти на любую обычную страницу публикации, вы увидите, что поле ничем не заполнено. Вот теперь попробуем указать InDesign, что необходимо вписать в это поле.

1. Встаньте на первую страницу публикации (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме первой страницы перейдите на нее).
2. В контекстном меню ▸ выбрать команду **Numbering & Section Options** и в открывшемся окне вписать в поле **Section Marker** то, что вы хотите видеть в колонтитулах (рис. 3.19).

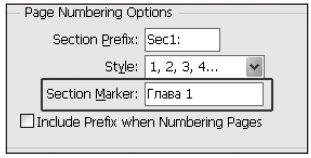


Рис. 3.19. Фрагмент диалогового окна команды **Numbering & Section Options**. Пример ввода данных, используемых для создания колонтитулов

В документе на всех страницах в том месте, где на мастер-шаблоне вставлен спецсимвол Section, должна появиться информация, написанная вами в поле **Section Marker** контекстного меню палитры **Pages**.

Для того чтобы в какой-то момент поменять содержимое колонтитула (например, вместо «Глава 1» начать писать «Глава 2»), необходимо встать на страницу, начиная с которой должны произойти изменения, и вписать в поле **Section Marker** новые данные.

1. Встаньте на страницу, начиная с которой поменяется содержимое колонтитулов публикации (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме этой страницы перейдите на нее).
2. В контекстном меню ▸ выбрать команду **Numbering & Section Options** и в открывшемся окне вписать измененные данные в поле **Section Marker**.

Использование мастер-фрейма

При создании нового документа вы можете указать, что он должен иметь **Master Text Frame**. Это будет означать, что на страницах мастер-шаблона появится текстовый фрейм размером с полосу набора (от левого поля до правого, от верхнего поля до нижнего). Если ваш документ имеет развороты, то тогда мас-

тер-фреймов будет два — по одному на каждую сторону. По умолчанию они будут связаны между собой. Этот текстовый фрейм, как и любой мастер-объект, доступен для редактирования на обычных страницах только при щелчке с нажатыми клавишами <Ctrl> и <Shift>.

Используя мастер-фрейм, вы фактически получаете на каждой странице текстовый фрейм, с которым можно начать работать, нажав <Ctrl> и <Shift>.

Мне доводилось использовать мастер-фреймы для решения следующих задач: поочередная заливка страниц текстом и заливка текстом определенной области на странице.

Поочередная заливка страниц текстом

Давайте рассмотрим эту возможность на примере издания, в котором четные страницы заполнены текстом на русском языке, а нечетные — на иностранном языке. Причем исходные тексты хранятся в двух разных файлах: русский отдельно, иностранный отдельно. Как вы понимаете, в рабочей области русский и иностранный тексты должны чередоваться. Решением проблемы является мастер-фрейм.

Для начала давайте посмотрим как выглядит мастер-фрейм.

1. При создании нового документа в диалоговом окне **New Document** включите флажок **Master Text Frame**.
2. Встаньте на мастер-шаблон (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме мастер-шаблона перейдите на него).
3. Выделите текстовый фрейм (он совпадает с полями, поэтому не виден).

Это и есть мастер-фрейм. Если вы выделите фрейм на правой странице разворота, то увидите, что он связан с фреймом с левой страницы (рис. 3.20).

Чтобы явно видеть связь фреймов, включите показ связей в главном меню **View> Show Text Threads**.

Хитрость данного алгоритма заключается в разрыве связи между мастер-фреймами. После этого при автоматической заливке текста в мастер-фреймы текст будет размещаться только на правых или только на левых страницах.

Итак, выполните следующий алгоритм:

1. На мастер-шаблоне необходимо разорвать связь между мастер-фреймами, дважды щелкнув по маркеру входа второго фрейма (рис. 3.21).
2. Встаньте на первую страницу публикации (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме этой страницы перейдите на нее).
3. С помощью команды **File>Place** выполните вставку в рабочую область текста. Остановитесь в тот момент, когда появится курсор, означающий готовность к загрузке текста ().

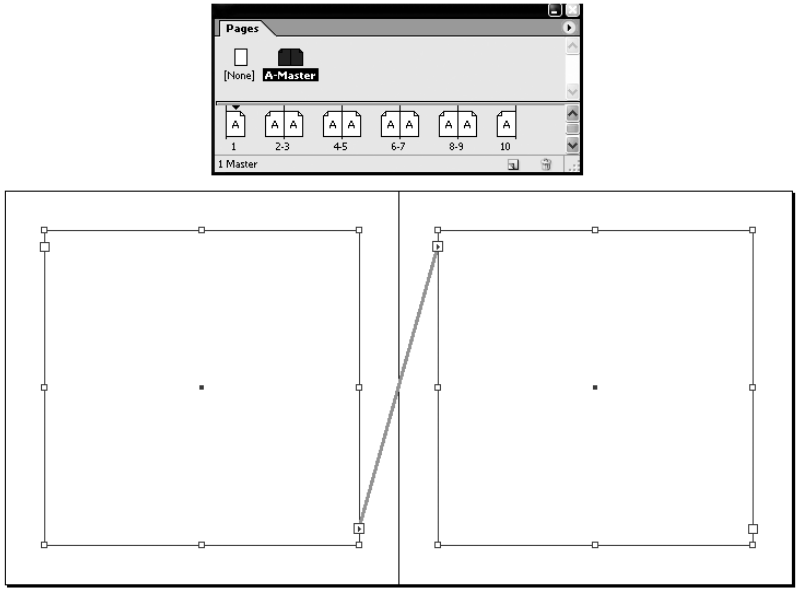


Рис. 3.20. Мастер-фреймы, связанные между собой

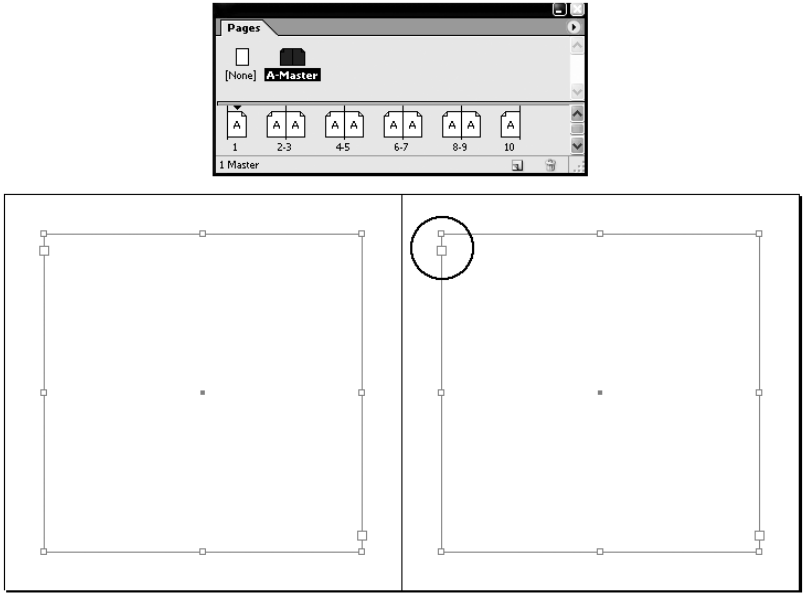


Рис. 3.21. Связь между мастер-фреймами разорвана двойным щелчком по маркеру входа второго фрейма

4. Удерживая <Shift>, переключитесь в автоматический режим заливки текста (курсор должен измениться на).
5. Щелкнув в левом верхнем углу фрейма, вы поместите текст на всех нечетных страницах документа.

Для окончательного выполнения примера необходимо проделать все еще раз, чтобы разместить в рабочей области текст на всех четных страницах.

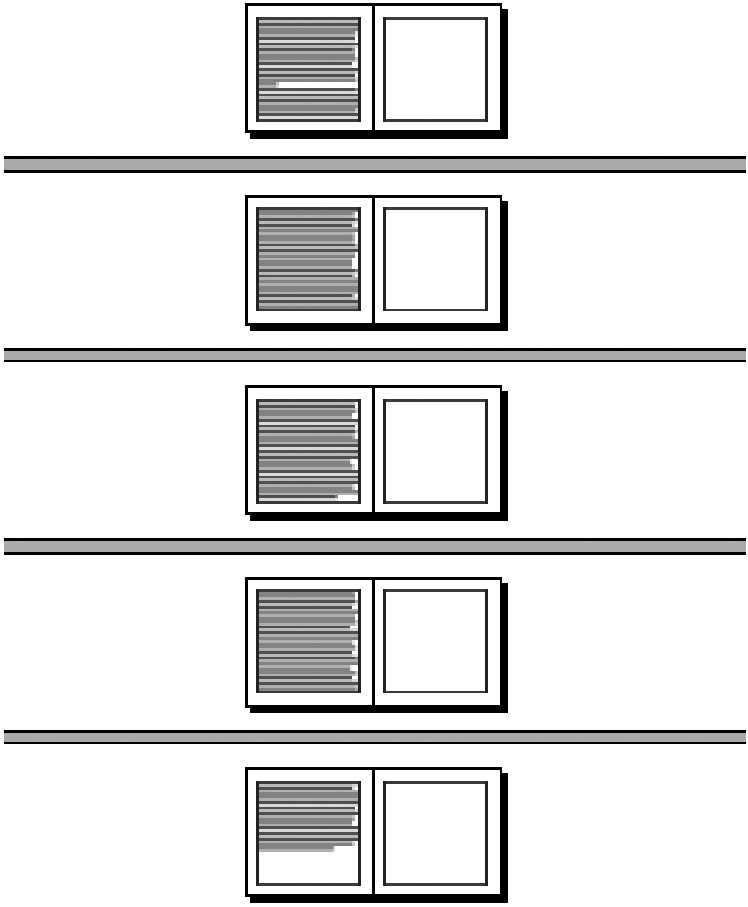


Рис. 3.22. Пример заливки текстом только левых страниц

Заливка текстом определенной области на странице

Придав мастер-фрейму желаемую форму или изменив его размер, вы получаете возможность помещать текст на обычных страницах во фрейм такой же формы.

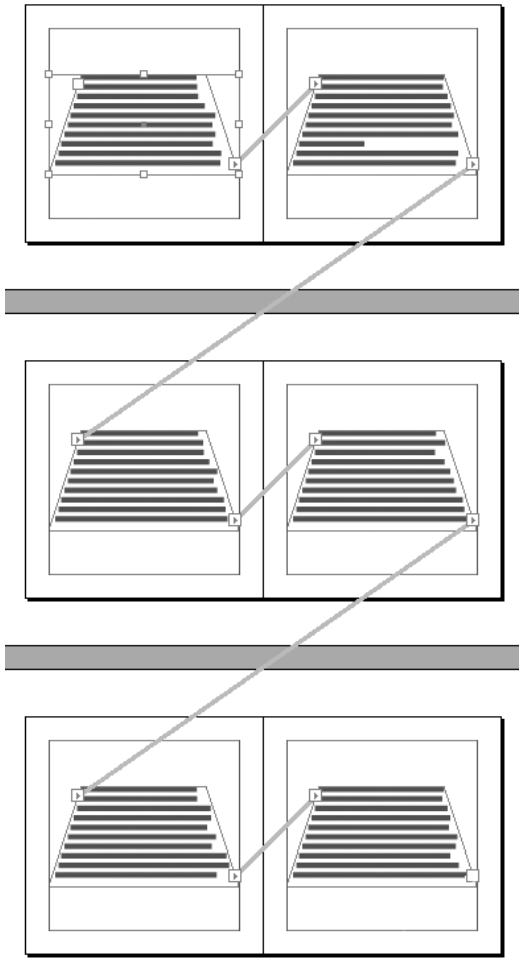


Рис. 3.23. Пример заполнения страниц текстом в форме трапеции с использованием мастер-фрейма

Ваши действия должны быть следующими.

1. Встаньте на мастер-шаблон (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме мастер-шаблона перейдите на него).

2. Измените размер мастер-фрейма или придайте ему желаемую форму, с помощью инструментов **Selection** ( ) или **Direct Selection** ( ).

3. Встаньте на первую страницу публикации (в палитре **Pages** двойным щелчком по пиктограмме этой страницы перейдите на нее) и выполните вставку текста во фрейм в автоматическом режиме (удерживая <Shift>) (рис. 3.23).

Итак, мы познакомились с возможностями мастер-фрейма, который позволяет заполнять документ текстом с помощью готовой формы. Эта форма присутствует на всех страницах, закрепленных за определенным мастер-шаблоном. В заключение отмечу, что размещенный вами вручную на мастер-шаблоне текстовый фрейм будет работать как мастер-фрейм.

Все о стилях

Стили параграфа и символа играют важную роль в работе. Они являются средством оптимизации трудозатрат при работе по форматированию текста. Любая серьезная работа без них просто немыслима, поэтому приучайте себя сразу работать с текстом на основе стилей!

А теперь несколько слов о той пользе, которую они в себе несут.

- Во-первых, стили позволяют применять выполненные настройки форматирования текста комплексно. Это означает, что, настроив единожды ряд параметров, в дальнейшем вы будете применять их все разом, одним щелчком.
- Во-вторых, стили весьма удобны с точки зрения возможности быстро менять во всем тексте некоторые параметры. Например, чтобы поменять шрифт во всем документе, достаточно будет поменять его в настройках самого стиля, совсем ни к чему отыскивать текстовые блоки, набранные данным шрифтом, и вручную менять в них шрифт!
- Стили позволяют автоматически создавать оглавление.

В Adobe InDesign для работы со стилями используются палитры **Paragraph Style** и **Character Style**. Как видно из названия, палитры предназначены для хранения параметров форматирования абзаца (**Paragraph Style**) и настроек внешнего вида отдельно взятого символа (**Character Style**). Начнем мы с палитры **Paragraph Style**, как с наиболее мощного средства.

Палитра *Paragraph Style*

Палитра предназначена для хранения в ней информации о выполненных настройках (стилях). Для каждого варианта оформления части документа должен быть настроен свой стиль, поэтому не пугайтесь, если для вашей публикации вам придется настроить несколько стилей, это вполне вписывается в логику применения стилей.

Палитра вызывается из главного меню **Window>Type&Tables>Paragraph Style** или нажатием клавиши <F11> (настоятельно рекомендую запоминать горячие клавиши).

Для примера нам понадобится документ с диска (Глава 3\Стили\Стили параграфа.indd).

В палитре **Paragraph Style** щелкните по пиктограмме создания нового объекта (), чтобы создать новую группу настроек Paragraph Style 1. А теперь двойным щелчком по стилю Paragraph Style 1 войдите в режим настройки стиля (рис. 3.24).

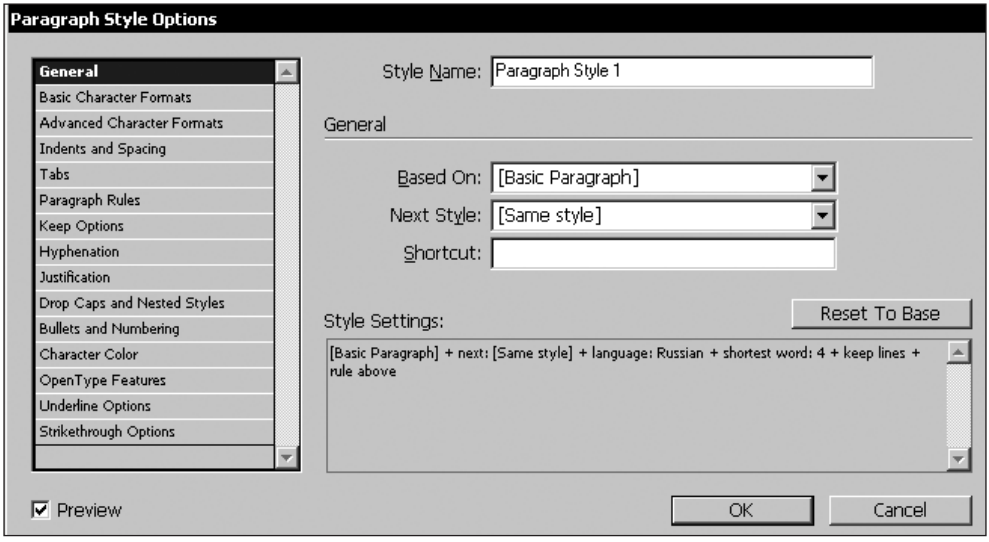


Рис. 3.24. Диалоговое окно настройки стиля параграфа

Итак, давайте пройдемся по самым важным вкладкам данного диалогового окна, чтобы рассмотреть самые важные и полезные настройки, которые вы должны выполнять.

General (Общие настройки)

Данная вкладка (см. рис. 3.24) примечательна тем, что на ней вы *даете стилю имя и настраиваете иерархию стилей* в документе, т. е. указываете, на каком стиле основывается данный.

Имя стиля вводится в поле **Style Name**. Могу дать только банальный совет: присваивайте стилям осмысленные имена, такие, чтобы, открыв документ через месяц, могли бы в нем разобраться.

В выпадающем списке **Based On** вы можете выбрать родительский стиль для того, который настраиваете. Естественно, стиль должен быть уже настроен, чтобы вы могли использовать его как родительский. Указание родительского стиля приведет к тому, что настраиваемый стиль вберет в себя все настройки уже готового стиля, отличаться они будут теми параметрами, которые вы вруч-

ную укажете для дочернего стиля. Наличие родительского стиля влияет на работу также и потому, что изменения, вносимые в него, происходят во всех дочерних стилях, не меняются лишь те параметры, которые были вручную настроены для дочернего стиля.

Такая технология работы с родительскими стилями будет удобна при работе, скажем, с заголовками и подзаголовками. Как вы понимаете, они между собой похожи, отличаются, как правило, только кеглем. Это повод при настройке стиля для подзаголовков основать его на стиле для заголовков.

Выбор стиля из списка **Next Style** позволяет указать, каким стилем следует набирать следующий абзац. Например, можно указать при настройке стиля для заголовка, что следующий абзац (это уже будет основной текст) следует набирать стилем для основного текста. Как и в предыдущем случае, необходимо, чтобы стиль уже был готов.

Basic Character Formats (Параметры символа)

Эта вкладка должна напомнить вам режим шрифта **Control Palette**. И действительно, настройки, собранные на этой вкладке, вы уже не раз настраивали, форматируя текст с помощью управляющей палитры (более подробно читайте об этих параметрах в *гл. 1*) (рис. 3.25).

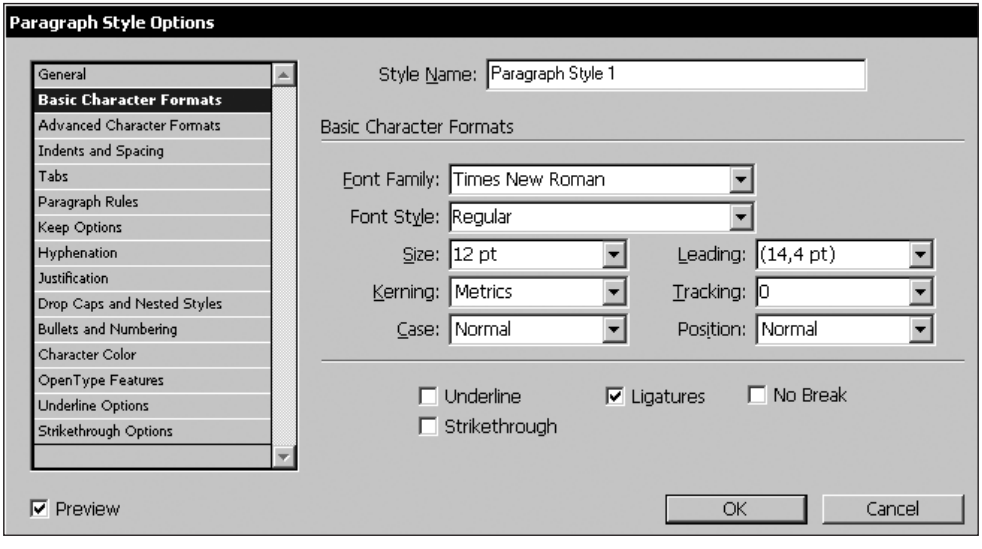


Рис. 3.25. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Basic Character Format**

Основные настройки, которые вы здесь должны выполнить, это:

- выбрать шрифт и его начертание (**Font Family**, **Font Style**);
- указать кегль (**Size**);

- указать интерлиньяж (**Leading**);
- указать значение кернинга и трекинга (**Kerning**, **Tracking**).

Advanced Character Formats (Расширенные параметры символа)

По правде говоря, эта вкладка (рис. 3.26) в большинстве случаев интересна только одним параметром, но очень важным. Речь идет о выборе словаря. Не указав правильный словарь, вы не получите автоматическую расстановку переносов, что сведет вашу работу на нет.

С остальными настройками следует работать, если на то есть объективные причины. Не зря разработчики отнесли их к разряду экзотики и поместили на отдельную вкладку. Масштабирование символов (**Horizontal Scale**, **Vertical Scale**), угол их наклона (**Scew**) и расстояние до строки (**Baseline Shift**) используются не часто.

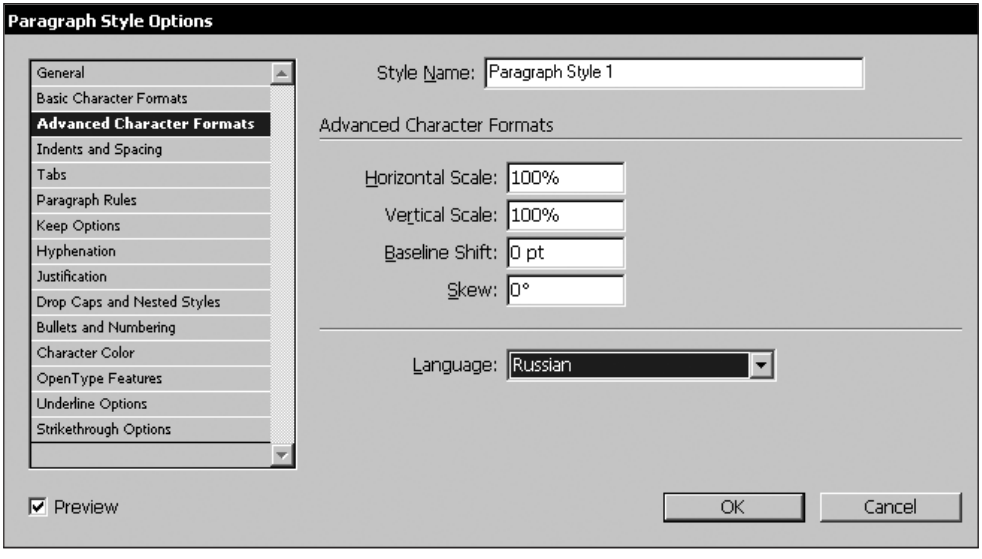


Рис. 3.26. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Advanced Character Format**

Indents and Spacing (Отступы и отбивки)

Данная вкладка также должна быть вам знакома (рис. 3.27). В ней собраны те настройки, которые в **Control Palette** собраны в режиме параграфа. Это означает, что на данной вкладке настраивается внешний вид абзаца: будет ли он иметь выравнивание, красную строку, отбивку и т. д. (более подробно читайте об этих параметрах в *гл. 1*).

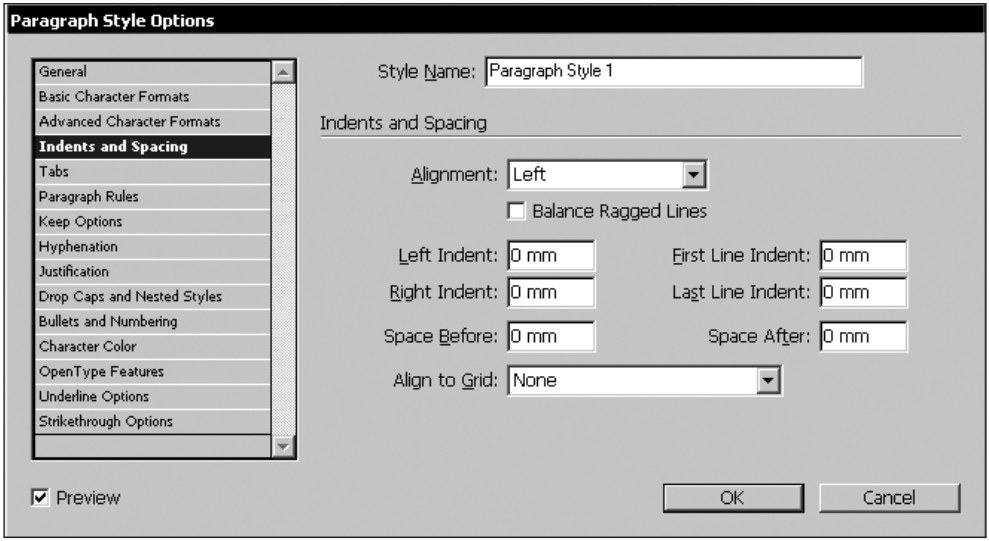


Рис. 3.27. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Indents and Spacing**

Как правило, на этой вкладке настраивают:

- тип выравнивания (**Aligment**);
- наличие абзацных отступов (**Left Indent**, **Right Indent**);
- наличие красной строки (**First Line Indent**);
- наличие отбивки (**Space Before**, **Space After**).

Итак, с помощью данной вкладки мы придали абзацу форму и определили его внешний вид.

Tabs (Линейка табуляции)

Как несложно догадаться по названию, линейка табуляции (**Tabs**) связана с клавишей <Tab> на вашей клавиатуре. Она используется для помещения текста во фрейме в определенную горизонтальную позицию. Если говорить более простым языком, то после нажатия клавиши <Tab> курсор перескакивает к указанной вами на линейке табуляции отметке. Выглядит это примерно так, как на рис. 3.28.

Линейка табуляции используется для выравнивания относительно определенного положения отдельных фрагментов текста или строк с текстом. Это необходимо при работе со списками и табличными данными. Второй функцией линейки табуляции является создание отточия (заполнение пространства между элементами строки серией точек). Отточие наиболее востребовано при создании оглавления, поэтому при создании стилей, которые формируют внешний вид самого оглавления, обязательно используют вкладку **Tabs**.

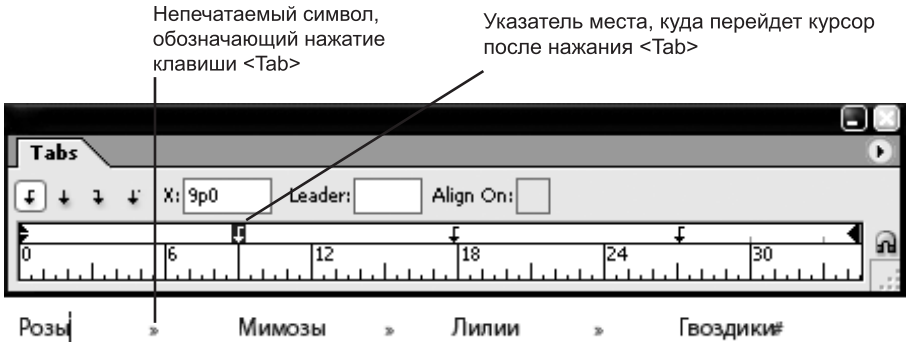


Рис. 3.28. Пример применения линейки табуляции в совокупности с клавишей <Tab>

Для того чтобы регулировать точку выравнивания текста у себя в документе, вы можете воспользоваться линейкой табуляции как составной частью стиля параграфа. Имейте в виду, что в этом случае придется создавать отдельный стиль параграфа именно для работы со списками или таблицей.

Чтобы лучше понять, как работает линейка табуляции, рассмотрим ее работу не в составе палитры **Paragraph Style**, а как самостоятельную палитру.

1. Нарисуйте текстовый фрейм инструментом **Type** и напишите в нем любое слово.
2. Вызовите линейку табуляции из главного меню **Type>Tabs**.
3. Выберите тип указателя выравнивания (маленькие черные стрелки). — выравнивание по данной точке левого края текста; — выравнивание по данной точке середины текста; — выравнивание по данной точке правого края текста.
4. Выбрав указатель, щелкните им по верхнему краю линейки (пустое белое поле над делениями линейки). Таким образом, вы нанесете отметку, к которой отскочит курсор после нажатия клавиши <Tab>.
5. Нажмите <Tab>, введите следующее слово с клавиатуры (см. рис. 3.28).

Повторяя данный алгоритм, вы можете создать подобие табличных данных. Внешне они действительно будут выглядеть как таблица, т. е. будут иметь колонки и строки, хотя на самом деле электронной таблицей являться не будут.

Для закрепления материала выполните упражнение «Табуляция», прилагающееся на диске (Глава 3\Стили\Табуляция). Чтобы текст в примере не стоял бы у левого края фрейма, сдвиньте границу начала текста вправо.

Чтобы получить отточие, необходимо выделить на линейке уже нанесенный указатель выравнивания текста и при активном выделении поставить точку в поле **Leader**. Пустое пространство до границы выделенной отметки заполнится символом, введенным в поле **Leader**.

Теперь давайте вернемся от общих принципов работы линейки табуляции к ее роли в палитре **Paragraph Style**. Как часть стиля параграфа она необходима для таких задач, как создание отточия в оглавлении, выравнивание текста по определенной точке. С версии CS2 также возможно использование табуляции для регулировки расстояния между маркером списка и текстом.

Paragraph Rules (Абзацные линии)

Данная вкладка позволяет отчеркнуть абзац линиями: одна вначале, другая в конце. Как вы понимаете, далеко не всегда следует это делать. Данный прием может быть вполне уместен для оформления, скажем, газетной врезки — краткого пояснительного текста, который предваряет статью и набирается другим шрифтом или выделяется иным типографским способом.

Чтобы линии появились, необходимо разрешить их показ, включив флажок **Rule On** (рис. 3.29).

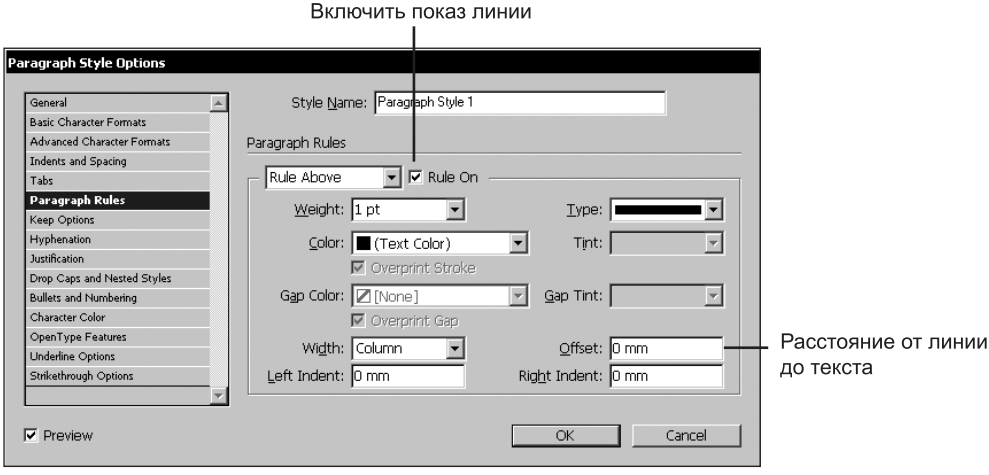
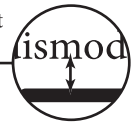


Рис. 3.29. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Paragraph Rules**

Как только вы разрешите программе показ абзацных линий, тут же у вас появится возможность настроить параметры линии (настройки станут активны). Adobe InDesign позволит выполнить такие настройки, которые доступны вам из палитры **Stroke**, а также позволит указать цвет линии. Важной настройкой абзацной линии является параметр **Offset**, регулирующий расстояние от текста до линии (рис. 3.30).

Итак, данная вкладка позволит вам заключать абзац внутрь линий, у которых все характеристики настраиваются с помощью параметров, знакомых вам по палитрам **Stroke** и **Swatches**.

Um dolore vulla atis doloreetue consequat amet non erit dolortio od dunt veniam, velisit venim duissit wis nullaorperit am non utet num do ex exercilla con ulputpat. Feugueros esequat. At alismolendit lutem ad modiat, sectem dolore dit am exerit laorer summy nostion sequat alit veliquatem duis nim vel ecte tatue tatin hent alis dolore duismodit



Offset
Расстояние от текста до линии

Рис. 3.30. Параметр **Offset** диалогового окна **Paragraph Style**

Keep Options (Предотвращение разрывов)

Правильные настройки данной вкладки (рис. 3.31) позволят вам автоматически избежать появления в тексте некрасивых разрывов абзацев. Например, отрыва заголовка от текста, к которому он относится, или появления висячих строк. Настройки, влияющие на различные участки текста (заголовки, сноски, основной текст и т. п.), следует выполнять для соответствующего стиля (стиля заголовка, стиля сноски, стиля основного текста).

Вы можете включить подсветку разрывов в тексте — **Edit>Preferences>Composition**. В открывшемся окне поставьте флажок у пункта **Keep Violations**. Теперь, если в тексте произойдет разрыв абзаца, противоречащий правилам верстки, InDesign подсветит это место цветной заливкой.

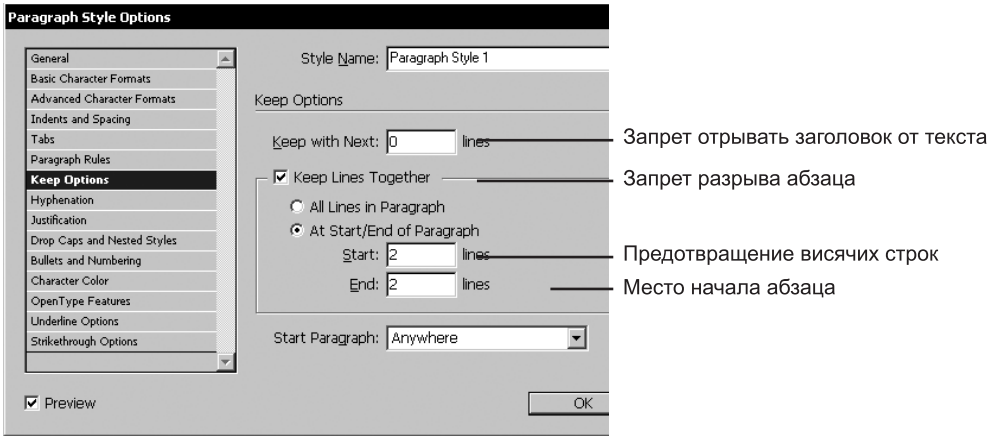


Рис. 3.31. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Keep Options**

Keep with Next используется для предотвращения отрыва заголовков от основного текста. В документе эта проблема выглядит так, как изображено на рис. 3.32.

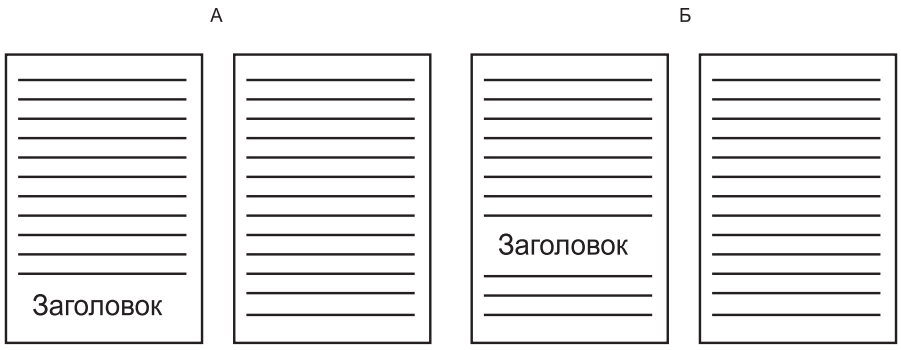


Рис. 3.32. Пример неудачного и удачного расположения заголовка на полосе: А — неудачный вариант; Б — правильный вариант

По правилам верстки после заголовка на полосе должно помещаться еще как минимум три строки следующего абзаца, поэтому, введя в поле цифру три, вы заставите программу следовать данному правилу набора заголовков. Одновременно будет исключена возможность разрыва заголовка и текста. Данный параметр должен стать частью стиля, который вы настраиваете для форматирования заголовков.

Keep Lines Together используется для регулировки разрыва текущего абзаца. Имеет два режима работы: **All Lines in Paragraph** (Запрет разрывать абзац) и **At Start/End of Paragraph** (Предотвращение висячих строк). Первый режим (**All Lines in Paragraph**) запрещает в принципе размещать части одного абзаца на разных страницах. Это используется для подрисуночных подписей, многострочных заголовков или сносок. На практике означает, что если абзац полностью не помещается на страницу, он будет полностью перенесен на следующую. Второй режим (**At Start/End of Paragraph**) позволяет автоматически избежать появления висячих строк. Но прежде, чем говорить о том, как это работает, давайте разберемся с термином «висячая строка» (рис. 3.33).

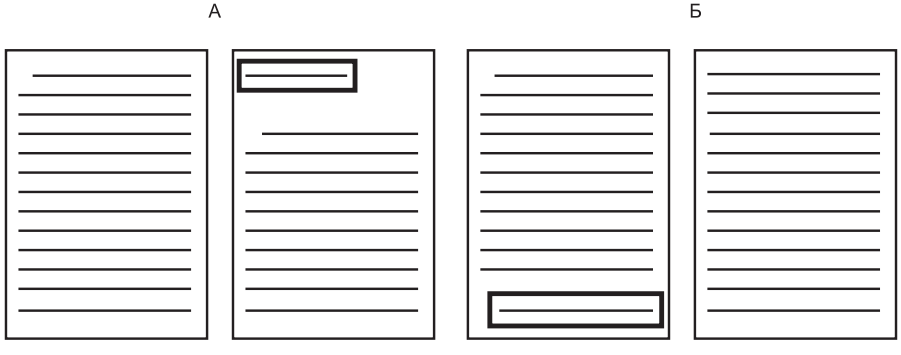


Рис. 3.33. Пример висячей строки: А— концевая строка в начале полосы; Б — начальная строка в конце полосы

Висячими строками называют концевые строки абзаца (одну-две), расположенные в начала страницы или колонки, и начальные строки абзаца, расположенные в конце страницы или колонки.

По замыслу разработчиков избежать появления висячих строк можно, указав количество строк, которое должно гарантированно оставаться в начале или конце полосы (колонки). Например, введя в поля **Start** и **End** цифру два, вы тем самым укажете программе, переносить на другую страницу как минимум две строки абзаца, что формально уже не является висячей строкой, и оставлять в конце полосы также не менее двух строк.

Предотвращение висячих строк таким способом может привести к появлению несимметричных разворотов. В результате стараний программы количество строк слева и справа может оказаться разным, а ведь это нарушение одного из основополагающих правил верстки. В этом случае будет более правильным избавляться от висячих строк вручную в том месте, где автоматический алгоритм не помогает.

Start Paragraph — это параметр, определяющий, где начать данный абзац по отношению к предыдущему. Например, выбрав из списка вариант **On Next Page**, вы даете указание программе начать данный абзац на новой странице. Выбрав **In Next Column** — в следующей колонке.

Мы рассмотрели раздел, который позволяет автоматически предотвращать нарушение основных правил верстки. Это значительно облегчит работу, особенно тем, кто недавно начал работать в данной области.

Hyphenation (Расстановка переносов)

Данная вкладка позволяет многосторонне регулировать расстановку переносов (рис. 3.34). С ее помощью вы сообщаете InDesign правила переносов того языка, на котором выполняете работу, а также правила верстки, по которым расставляются переносы. Итак, ваша задача — сообщить программе правильные данные.

Выполнив настройки, вы определите, каким образом будет работать модуль, отвечающий за расстановку переносов. Но нередко случается, что автоматические переносы все же нарушают правила, определенные для русского языка. Обнаружив такие ошибки, вы можете исправить вручную неправильный перенос и сохранить исправленный вариант в словаре.

Чтобы исправить неудачный перенос вручную, воспользуйтесь дискреционным переносом, который в InDesign вызывается при нажатии клавиш <Ctrl>+<Shift>+<->. Это особенный знак переноса, который невидим до тех пор, пока не возникает необходимость переносить данное слово. «Воспользуйтесь» означает: поставьте символ дискреционного переноса в нужное вам место, а перенос, если он возможен, уже выполнит сама программа. Чтобы

слово не переносилось, можно поставить символ дискреционного переноса перед словом.

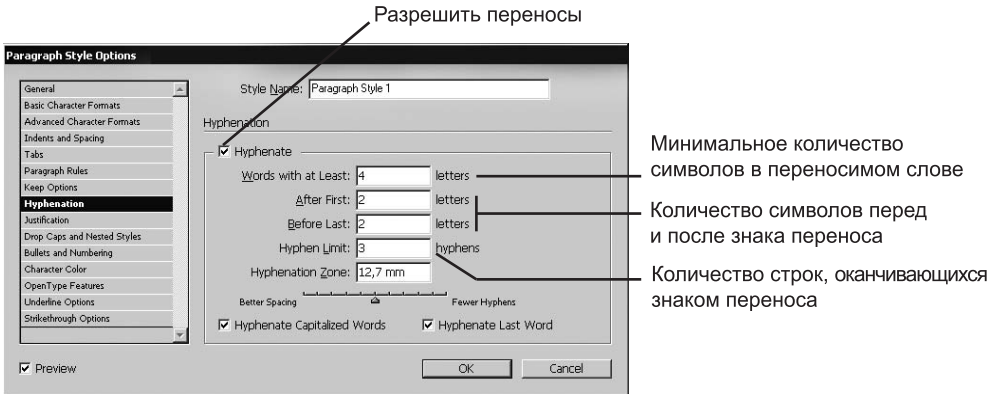


Рис. 3.34. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Hyphenation**

Чтобы исправить правило переноса слова, вы можете сделать исправления в словаре, и тогда уже слово будет всегда переноситься указанным вами способом. Для подобных целей используется команда **Edit> Dictionary** (рис. 3.35).

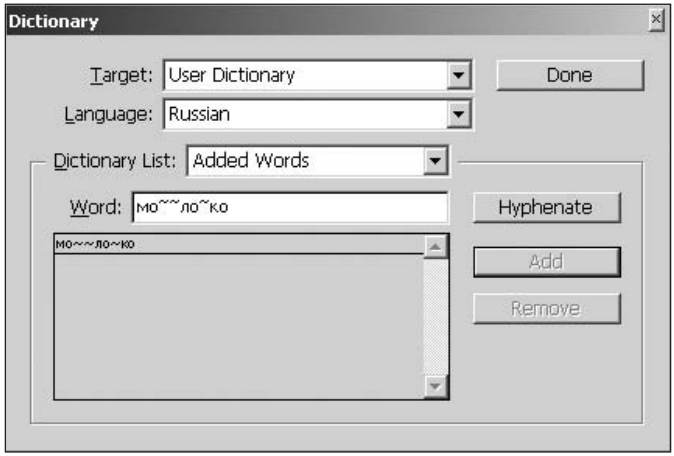


Рис. 3.35. Диалоговое окно команды **Dictionary**

Выбранное слово (в данном случае — слово «молоко») вы размечаете знаком тильды <~>, указывая предпочтительный перенос. Двойная тильда означает менее желательный перенос, тройная — совсем не желательный, но допустимый вариант. После указания предпочтительного переноса необходимо добавить слово в словарь нажатием кнопки **Add**. Закончить работу по исправлению словаря нужно нажатием кнопки **Done**.

Justification (Регулировка выключки)

Данная вкладка используется для довольно тонких настроек, регулирующих поведение программы при компоновке строк (рис. 3.36). Данные настройки относятся к разряду довольно специфических параметров. Однако это делает честь разработчикам программы, что они подумали обо всех возможных запросах людей, занимающихся верстkой.

На данной вкладке вы указываете программе три основных показателя: минимально возможное значение (**Minimum**), желаемое значение (**Desired**) и максимально возможное значение (**Maximum**). В вашем распоряжении три параметра:

- масштабирование пробела (**Word Spacing**) (того, который получается нажатием клавиши пробел);
- масштабирование межсимвольного расстояния (**Letter Spacing**) (включая кернинг и трекинг);
- масштабирование самих текстовых символов (**Glyph Scaling**).

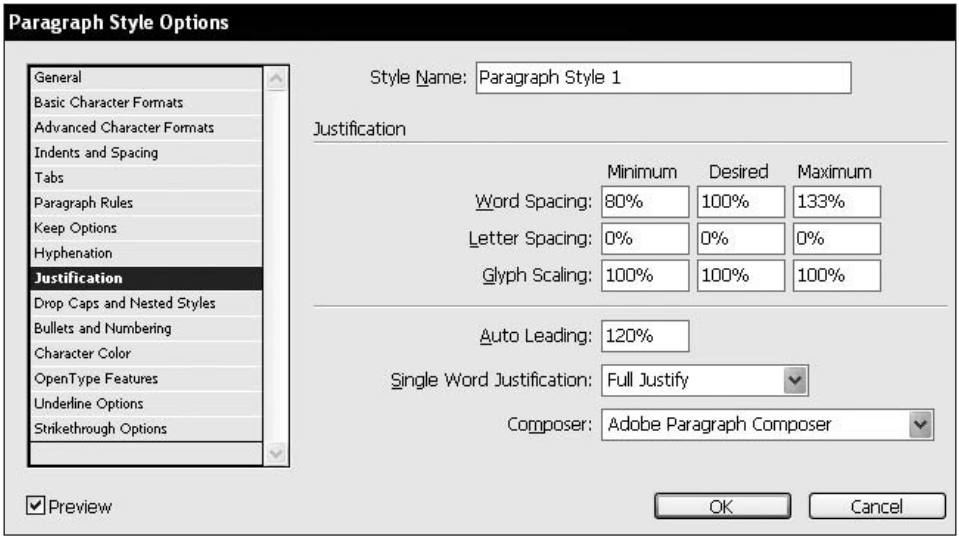


Рис. 3.36. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Justification**

По сути, на данной вкладке вы указываете, насколько вольно может вести себя программа, отклоняясь от базовых настроек масштабирования пробелов, межсимвольного расстояния и самих символов. Данные настройки будут вам полезны, например, при возникновении необходимости поместить некоторое количество текста на пространство, на которое он явно не может поместиться. Тогда при необходимости уплотнить текст вы можете прибегнуть к масштабированию перечисленных параметров.

Drop Caps and Nested Styles (Буквицы и последовательные стили)

В Adobe InDesign буквица может быть атрибутом отдельно взятого абзаца (тогда ее необходимо настраивать в Управляющей палитре). Но она также может быть назначена на уровне стиля всем абзацам, которые будут оформлены данным стилем параграфа. Напомню вам, что по замыслу разработчиков буквица характеризуется двумя параметрами: высотой в строках и количеством символов, которые будут включены в буквицу. Забегая вперед, отмечу, что буквица может быть оформлена вами с помощью стилей символа. Стили символа в отличие от стилей параграфа могут быть применены к любому количеству текста, даже к одному символу, в остальном же они мало чем отличаются друг от друга, разве что полнотой настроек. Стили параграфа все же предлагают больше возможностей форматирования.

Чтобы подключить к буквице стиль символа, необходимо его заранее подготовить в палитре **Character Style** (рис. 3.37).

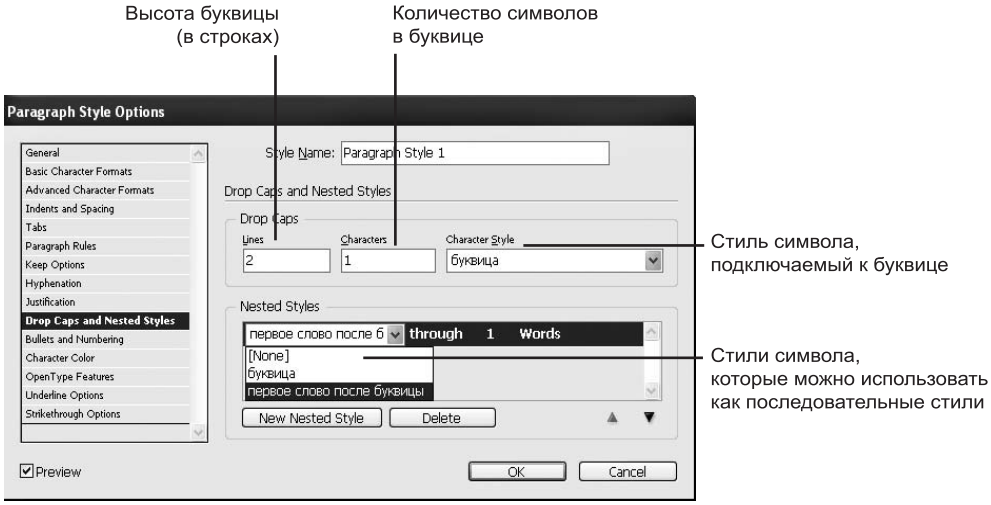


Рис. 3.37. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Drop Caps and Nested Styles**

Вместе с буквицей вы можете настроить *последовательные стили* (Nested Styles). Они позволяют каждый абзац начинать с одинаково оформленных символов, слов или даже предложений. Например, первые три слова в каждом абзаце будут набраны курсивом красного цвета. Чтобы использовать последовательные стили, необходимо предварительно заготовить стили символа, в которых будут отражены те настройки, которые вы хотели бы применять к отдельным участкам текста. Таким образом, чтобы воплотить нашу идею с красным курсивом, понадобится стиль символа, в котором бу-

дут прописаны необходимые параметры. Затем в разделе **Nested Styles** необходимо будет создать новый стиль (New Nested Style) и указать следующие настройки:

- указать стиль символа, который необходимо использовать;
- указать количество символов, слов или предложений, которое должно быть оформлено данным стилем. Как вариант можно указать, до какого символа следует применять стиль символа.

Откройте файл с упражнением на применение буквицы и последовательных стилей (Глава 3\Стили\Буквица\листовка.indd). Изучите пример и из прилагающихся запчастей создайте аналогичную листовку, оформленную с помощью стилей. Подсказка: последовательные стили следует применять до символа двоеточия. Это необходимо указать, выбрав в пункте **Nested Styles** вариант **Letters** и вписав сам символ (рис. 3.38).

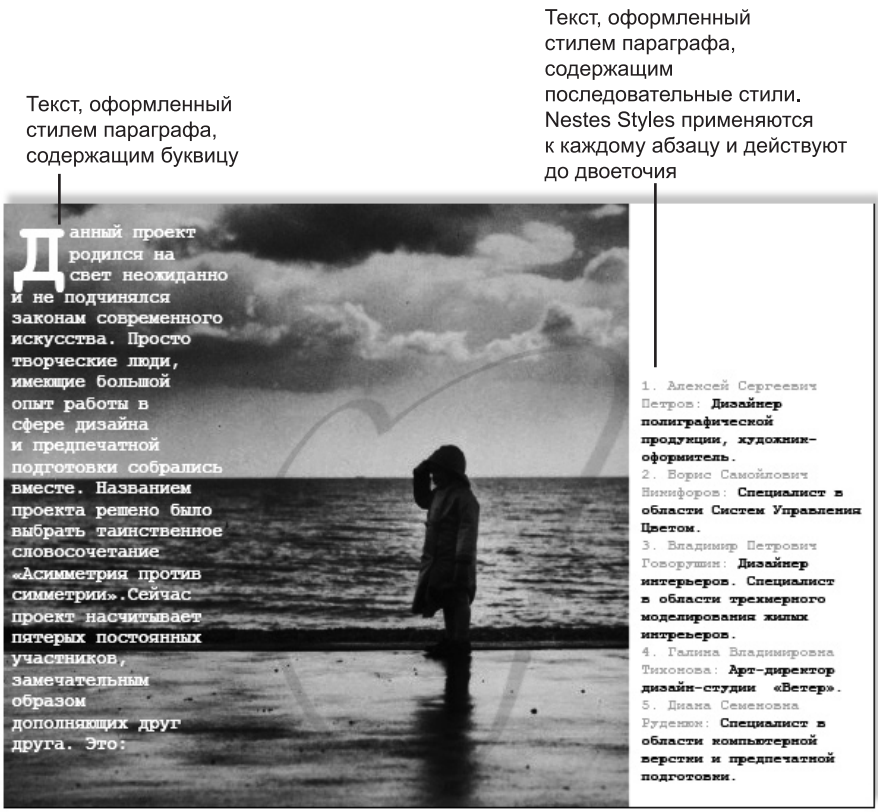


Рис. 3.38. Пример использования буквицы и последовательных стилей в стиле параграфа

Bullets and Numbering (Нумерованные и маркированные списки)

С версии CS2 в InDesign появляется возможность работать со списками. Списки могут создаваться вами как независимый элемент публикации или могут быть частью стиля параграфа. Если вам необходимо создать список без привязки к стилю параграфа, то воспользуйтесь командой **Bullets & Numbering** из контекстного меню Управляющей палитры. Если списков будет несколько, то имеет смысл создать стиль параграфа, в котором будут настроены параметры форматирования.

В пункте **List Type** вы можете выбрать тип списка: маркированный или нумерованный. В зависимости от этого вы увидите либо пункты настройки внешнего вида цифр, либо настройки маркеров списка (на рис. 3.39 мы видим настройки маркированного списка).

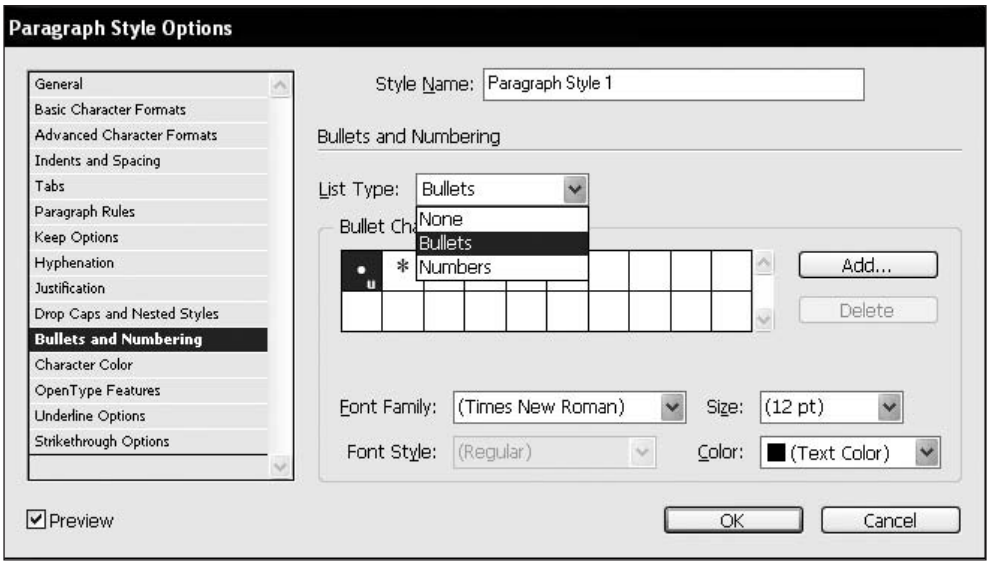


Рис. 3.39. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Bullets and Numbering**

Bullet Character позволяет выбрать символ, который будет использоваться как маркер. Им может стать любой символ любого доступного шрифта. Для этого выберите шрифт из списка **Font Family** и нажмите кнопку **Add**.

Отмечу, что на данной вкладке вы не можете регулировать расстояние от маркера или номера пункта списка до самого текста. Это можно настроить на вкладке **Tabs** с помощью линейки табуляции или на вкладке **Indents and Spacing**.

Для того чтобы перемещать маркер, изображенный на рис. 3.40 необходима ювелирная точность. Промахнетесь — произойдет что-нибудь не страшное,

но к спискам не имеющее отношение. Итак, вам необходимо взяться за нижнюю половину маркера, находящегося в начале линейки. Его можно перемещать с клавишей <Shift>. Не пугайтесь, если он внешне изменится, как только вы за него возьметесь. Таким образом программа обозначает, что данный элемент выделен.

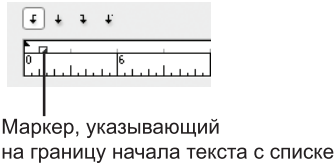


Рис. 3.40. Линейка табуляции в контексте настройки отступов в списке

Ну что ж, удачи вам в этой кропотливой работе по настройке внешнего вида списков! Но, поработав немного, вы поймете, что все устроено довольно логично и удобно, необходимо только освоиться в программе.

Character Color (Цвет текста)

На данной вкладке вы управляете цветом текста, к которому будет применен (рис. 3.41) данный стиль параграфа. Настройки, которые вы увидите на данной вкладке, должны очень напомнить вам уже знакомую палитру **Swatches**.

Работая на данной вкладке, вы можете настроить не только цвет символов, но и назначить им обводку и указать ее цвет и толщину.

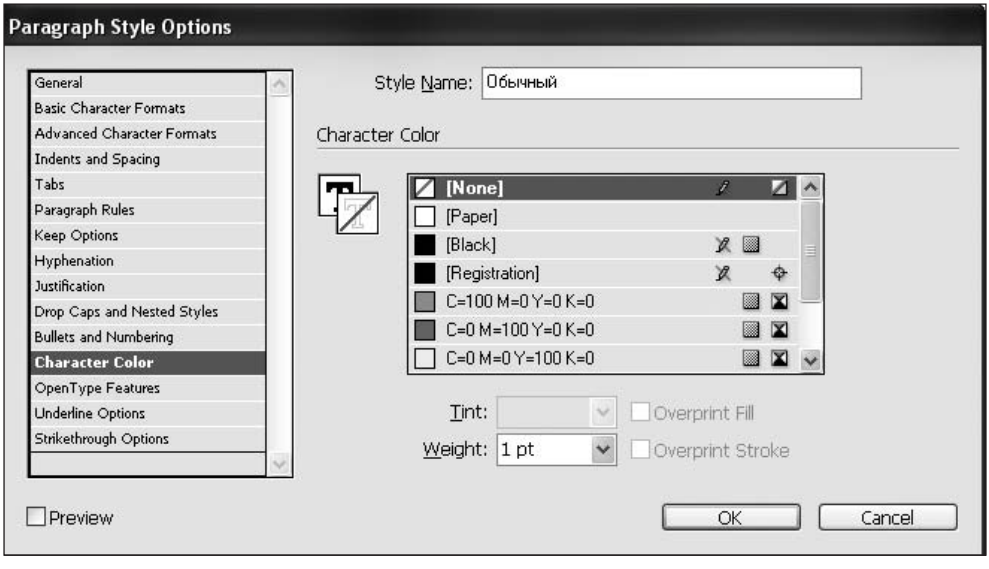


Рис. 3.41. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Character Color**

Underline Options (Настройки подчеркивания текста) и *Strikethrough Options* (Настройки перечеркивания текста)

Данные настройки позволяют подчеркнуть или перечеркнуть текст (рис. 3.42). Для обеих вкладок используются практически одинаковые настройки, которые заключаются в указании параметров линии. Параметрами линии являются толщина (**Weight**), тип (**Type**), цвет (**Colour**), положение (**Offset**). В целом внешний вид данных вкладок напоминает палитру **Stroke**.

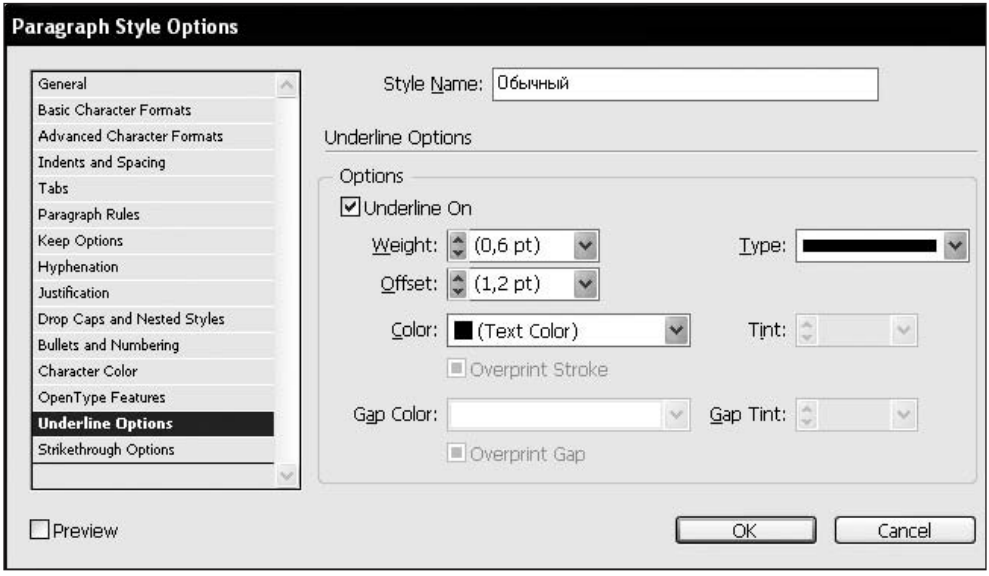


Рис. 3.42. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Вкладка **Underline Options**

Стиль символа

Стиль символа является логическим продолжением стилей параграфа. И это не удивительно, ведь настройки у этих диалоговых окон одинаковые, отличаются стили параграфа и символа сферой применения. Если стиль параграфа используется для форматирования как минимум одного абзаца с текстом (меньше никак нельзя), то стиль символа вы можете применить к нескольким символам или к отдельно взятому слову.

Это дает возможность в тексте, отформатированном с помощью стиля параграфа, делать «вкрапления» на основе стиля символа (например, какие-то важные слова писать курсивом красного цвета). В этом случае вы должны настроить свой стиль символа подобно тому, как у вас настроен стиль параграфа, но указать, что у текста начертание будет курсивное, а цвет — красный.

Настройки стиля символа являются доминирующими над настройками стиля параграфа. Это означает, что при одновременном применении к тексту и того и другого стиля победят настройки стиля символа. Поэтому будьте осторожны, настраивая стиль символа, следите, чтобы у вас нечаянно не был бы выделен какой-либо фрейм.

Стили символа хранятся в отдельной палитре **Character Style** (рис. 3.43). Сама палитра может быть вызвана из списка палитр **Window>Type&Tables>Character Style** или горячими клавишами <Shift>+<F11>. Как уже отмечалось ранее, для настройки вкладок данной палитры следует использовать тот же принцип, что и при настройке палитры **Paragraph Style**, т. к. содержимое палитр идентично (разве что в палитре **Character Style** меньше вкладок).

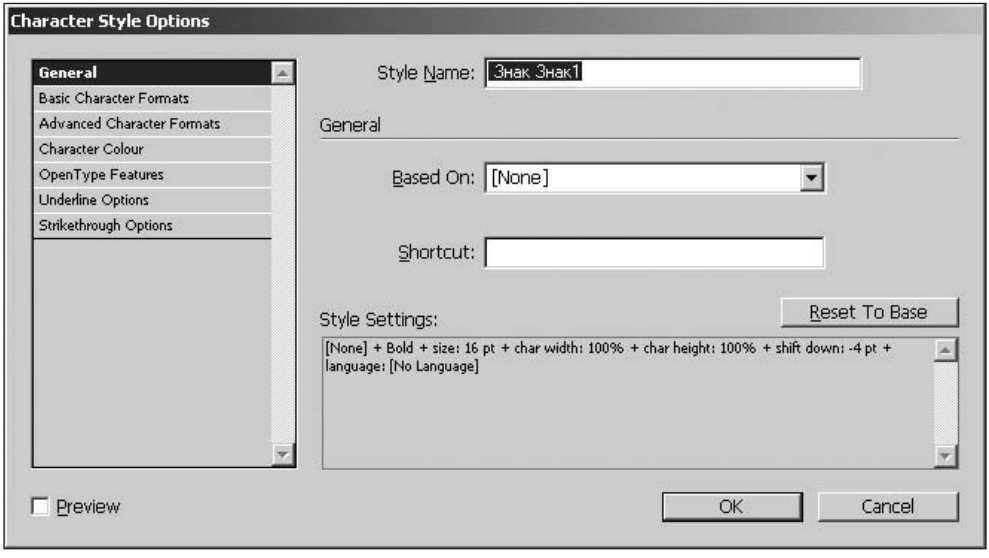


Рис. 3.43. Палитра **Character Style**

В заключение о стилях

Стили особенно удобны по части легкости внесения изменений в выполненные настройки. Любой стиль может быть перенастроен, если вы дважды щелкните по его названию в палитре. *Изменения, внесенные в стиль, отразятся на всем тексте, к которому применен данный стиль*. При этом не важно, был ли текст выделен или нет!

И последнее. Возможно, вы обращали внимание на пункты **Basic Paragraph** (**No Paragraph Style** в версии CS) и **None** (**No Character Style** в версии CS), присутствующие в палитрах и в **Paragraph Style**, и **Character Style**. Этот пункт означает, что к выделенному тексту не применено стилевое форматирование. Применив

однажды к тексту стиль, вы не можете вернуть ему состояние «без стиля», просто встав на указанный пункт. Вы обязательно должны выделить текстовый фрейм и выполнить щелчок по пункту **Basic Paragraph** в палитре **Paragraph Style** или **None** в палитре **Character Style**, удерживая клавишу <Alt>.

Режим редактора материала

Режим редактора материала (**Story Editor**) — это альтернативный режим, предназначенный для правки текста (рис. 3.44). Он удобен для данной задачи по целому ряду причин:

- в режиме макета (это тот режим, в котором вы работаете по умолчанию) в тексте менее удобно перелистывать страницы. В режиме редактора материала страницы листать вообще не нужно, т. к. весь текст показывается вместе, если он находится в цепочке связанных между собой текстовых фреймов (рис. 3.45);
- прорисовка страниц с графическими материалами занимает много времени, а в режиме редактора материала графические элементы не отображаются вовсе;
- текст в режиме редактора материала показывается простым шрифтом, без декоративных элементов, графики и таблиц. Отсутствует деление на текстовые блоки и колонки. При таком максимальном упрощении отображаемого материала он прорисовывается практически мгновенно;
- режим редактора материала открывается в отдельном окне, как новый документ.

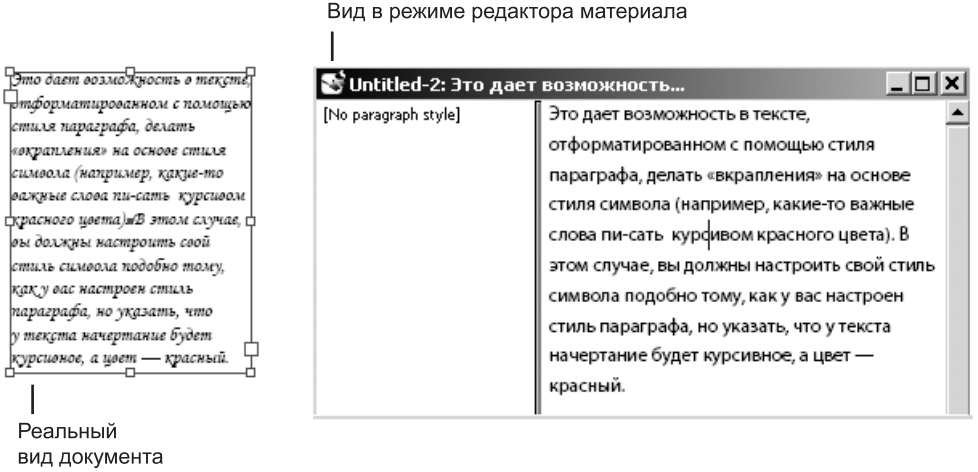


Рис. 3.44. Два режима отображения текста

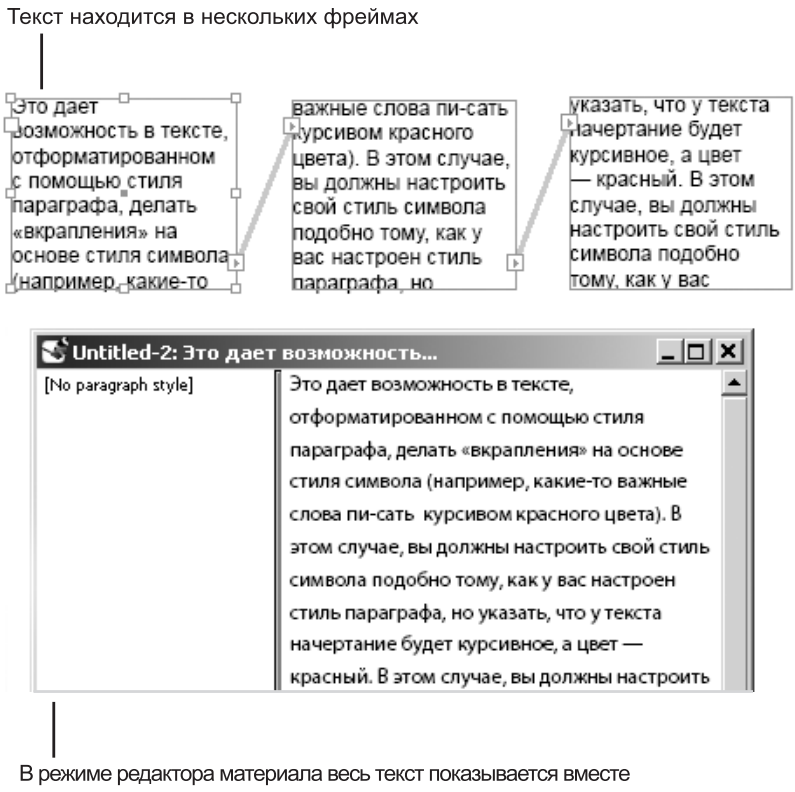


Рис. 3.45. Различное представление текста в режиме макета и режиме редактора материала

Итак, в режиме редактора материала мы имеем дело с текстом в удобном для чтения и правки представлении. Чтобы перейти в режим редактора материала необходимо выделить текстовый блок инструментом **Выделение** или поставить курсор в текст. После этого выбрать в главном меню **Edit>Edit in Story Editor** (<Ctrl>+<Y>). Как уже отмечалось выше, данный режим открывается в новом окне, поэтому вы сможете видеть свою публикацию одновременно в двух представлениях.

И, наконец, о том, как вернуться из режима редактора материала в режим макета (**Layout**). Для этого можно нажать сочетание горячих клавиш: <Ctrl>+<Y> или выбрать в главном меню **Edit** команду **Edit in Layout**.

Работа с автозаменой

Одной из наиболее востребованных команд при работе в режиме редактора материла является автозамена (**Find/Change**). Основное назначение данной команды — это поиск и замена последовательности или отдельных символов.

При работе с автозаменой пользователь может выполнять поиск и замену следующих типов символов:

- обычных текстовых символов, набираемых с клавиатуры;
- текстовых символов, отсутствующих на клавиатуре, набираемых с помощью специального кода;
- непечатаемых символов.

Команда автозамены может быть вызвана вами и в режиме макета (**Layout**) и в режиме редактора материала (**Story Editor**). Но по причинам, приведенным выше, все же рекомендую работать с автозаменой в режиме редактора материала.

Поместите в рабочую область InDesign (с помощью команды **File>Place**) текстовый файл Братство кольца.doc (Глава 3>Автозамена>Братство кольца.doc).

Для работы следует создать новый документ формата A4. После размещения в рабочей области текста поставьте в него курсор и перейдите в режим редактора материала (<Ctrl>+<Y> или **Edit>Edit in Story Editor**).

Чтобы начать работу с автозаменой, необходимо вызвать команду **Edit>Find/Change** или нажать горячие клавиши <Ctrl>+<F> (рис. 3.46).

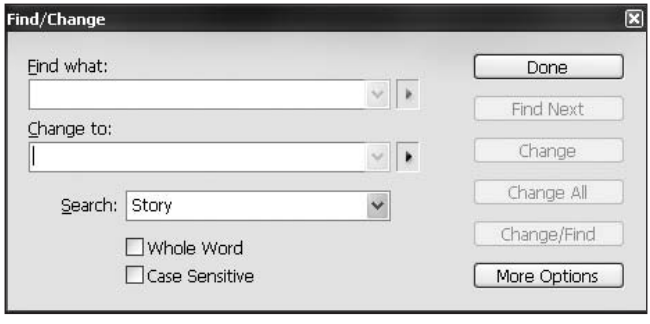


Рис. 3.46. Диалоговое окно команды **Find/Change**

Поиск и замена обычных текстовых символов

Теперь приступаем к работе с поиском и заменой. Для поиска обычных текстовых символов поставьте курсов в поле **Find what** и напишите, что необходимо найти. Если вы работаете с текстом Братство кольца.doc, то давайте произведем исправление неверно написанного слова «хобит» на «хоббит».

1. Вписать в поле **Find what** «хо**б**ит».
2. Вписать в поле **Change to** «хо**бб**ит».
3. Нажать кнопку **Find Next**, затем **Change All.**

В результате выполнения указанных действий в документе должно быть произведено семь замен, о чем вам будет сообщено программой.

Внизу диалогового окна находятся два флажка, с помощью которых можно управлять поиском и заменой.

Whole Word — искать в строгом соответствии написанию. Если вы выполнили замены слова «хобит» на «хоббит», то, возможно, обратили внимание на то, что заменены слова не только в именительном падеже, но также и те, которые имеют какое-то окончание. Одним словом, InDesign выполняет поиск не слова «хобит», а ищет слова, в которых встречается такая последовательность символов. Если включить данный флажок, то при поиске не будут производиться такие замены.

Case Sensentive — чувствительность к регистру. Если включен данный флажок, то поиск и замена выполняются в точном соответствии написанию слова строчными или заглавными буквами.

Поиск и замена текстовых символов, которые отсутствуют на клавиатуре

Если с текстовыми символами, набираемыми с клавиатуры, все более или менее понятно, то с символами, отсутствующими на клавиатуре, у вас могут возникнуть вопросы. Как же их тогда набирать и искать в тексте? Эти символы приведены в табл. 3.2.

Например, вам нужно набрать в тексте символ «зарегистрированный товарный знак» (™) или символы, обозначающий типографские кавычки («»). Вы должны найти нужный символ в таблице и набрать код, соответствующий ему.

Чтобы выполнить ввод символа с помощью кода, необходимо поставить курсор в текст (или в любое поле автозамены) и, удерживая <Alt>, набрать на дополнительной цифровой клавиатуре (справа от буквенной) четырехзначный код, начинающийся с нуля.

Например, используя такой способ ввода символов, можно произвести в тексте замену «нетипографских» символов на «типографские». Чтобы заменить в данном тексте символ дефиса, использующийся не по назначению, вместо тире необходимо указать следующие критерии поиска и замены:

Find what: пробел дефис пробел (нажатие клавиши «пробел» никак не обозначается, просто пустое пространство).

Change to: пробел <Alt>+0151 (код, соответствующий тире) **пробел**.

Если все сделано правильно, должно появиться сообщение о выполнении пяти замен.

Чтобы при выполнении замены не было путаницы, старайтесь копировать символы, которые собираетесь заменить, прямо из текста (<Ctrl>+<C>). Это позволит избежать недоразумений с неверным восприятием написания опреде-

ленных символов. Например, кавычки могут быть набраны разными способами (символ кавычек или два апострофа, идущих подряд). Внешне они, возможно, отличаться не будут, но при поиске вам программа будет сообщать, что ничего не найдено.

Таблица 3.1. *Символы, вводимые с помощью специального кода*

032	033 !	034 "	035 #	036 $	037 %	038 &	039 '
040 (	041)	042 *	043 +	044 ,	045 -	046 .	047 /
048 0	049 1	050 2	051 3	052 4	053 5	054 6	055 7
056 8	057 9	058 :	059 ;	060 <	061 =	062 >	063 ?
064 @	065 A	066 B	067 C	068 D	069 E	070 F	071 G
072 H	073 I	074 J	075 K	076 L	077 M	078 N	079 O
080 P	081 Q	082 R	083 S	084 T	085 U	086 V	087 W
088 X	089 Y	090 Z	091 [	092 \	093]	094 ^	095 _
096 `	097 a	098 b	099 c	0100 d	0101 e	0102 f	0103 g
0104 h	0105 i	0106 j	0107 k	0108 l	0109 m	0110 n	0111 o
0112 p	0113 q	0114 r	0115 s	0116 t	0117 u	0118 v	0119 w
0120 x	0121 y	0122 z	0123 {	0124 |	0125 }	0126 ~	0127
0128	0129	0130 ‚	0131	0132 „	0133 …	0134 †	0135 ‡
0136	0137 ‰	0138	0139 ‹	0140	0141	0142	0143
0144	0145 ‘	0146 ’	0147 “	0148 ”	0149 •	0150 –	0151 —
0152	0153 ™	0154	0155 ›	0156	0157	0158	0159
0160	0161	0162	0163 J	0164 ¤	0165	0166 ¦	0167 §
0168 Ё	0169 ©	0170	0171 «	0172 ¬	0173 -	0174 ®	0175 Ї
0176	0177 ±	0178 I	0179 і	0180	0181 µ	0182 ¶	0183 ·
0184 ё	0185 №	0186	0187 »	0188 j	0189 S	0190 s	0191 ї
0192 А	0193 Б	0194 В	0195 Г	0196 Д	0197 Е	0198 Ж	0199 З
0200 И	0201 Й	0202 К	0203 Л	0204 М	0205 Н	0206 О	0207 П
0208 Р	0209 С	0210 Т	0211 У	0212 Ф	0213 Х	0214 Ц	0215 Ч
0216 Ш	0217 Щ	0218 Ъ	0219 Ы	0220 Ь	0221 Э	0222 Ю	0223 Я
0224 а	0225 б	0226 в	0227 г	0228 д	0229 е	0230 ж	0231 з
0232 и	0233 й	0234 к	0235 л	0236 м	0237 н	0238 о	0239 п
0240 р	0241 с	0242 т	0243 у	0244 ф	0245 х	0246 ц	0247 ч

Поиск и замена непечатаемых символов

В данном случае под непечатаемыми символами я понимаю те символы, которые становятся видны, когда вы включаете показ непечатаемых символов (**Type>Show Hidden Characters**). Это символы, использующиеся для обозначения действий пользователя по разметке и форматированию текста. К сожалению, не всегда человек, выполнявший набор текста, делает все правильно и аккуратно. В этом случае необходимо исправлять ошибки форматирования, допущенные при наборе текста. В табл. 3.2 приведены сочетания символов, обозначающие наиболее часто встречающиеся непечатаемые знаки.

Таблица 3.2. *Код для поиска и замены непечатаемых символов*

Непечатаемый символ	Область применения	Сочетание клавиш
¶	Обозначение конца абзаца	^p
¬	Неразрывный абзац	^n
-	Дискреционный перенос	^-
^	Неразрывный пробел	^s
»	Табуляция	^t
	Любая цифра (вводится только в поле **Find what**)	^9
	Любая буква (вводится только в поле **Find what**)	^$
	Любой символ (вводится только в поле **Find what**)	^?
	Любой тип пробела (вводится только в поле **Find what**)	^w

Символ <^> вводится при английской раскладке клавиатуры одновременным нажатием <Shift>+<6>.

Если вы привыкли к некому обозначению непечатаемых символов в Word, то имейте в виду, что в InDesign используется несколько иное обозначение.

Итак, чтобы убрать в тексте, скажем, «двойные, тройные и т. д. абзацы», появляющиеся при многократном нажатии клавиши <Enter>, нужно ввести последовательность символов, указанную на рис. 3.47.

А вот способ бороться с проблемой, которая может возникнуть у вас, если заказчик выдал текст, взятый в Интернете. Дело в том, что для форматирования текста, предназначенного для Интернета, используются специфические приемы, не подходящие для форматирования печатного текста. Вместо символа, обозначающего конец абзаца (¶), в таких текстах зачастую

используется символ неразрывного абзаца (¬). Тогда в полях **Find what** и **Change to** вы должны ввести последовательность символов, изображенную на рис. 3.48.

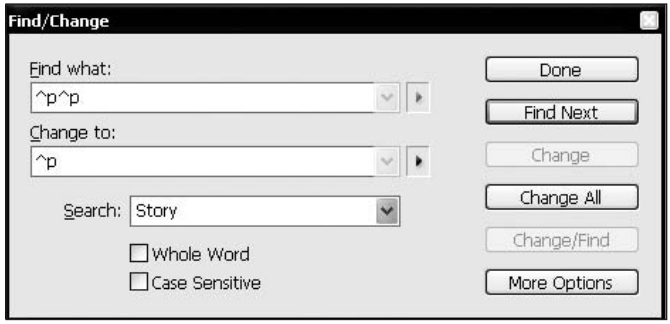


Рис. 3.47. Замена двойного символа окончания абзаца

Рис. 3.48. Замена символа разрыва строки на символ окончания абзаца

А теперь давайте вернемся к тексту «Братство кольца», который вы размещали в рабочей области. Этот текст имеет ужасные ошибки при наборе текста, которые делают невозможным его дальнейшее форматирование (рис. 3.48).

Избавиться от этого недостатка набора можно в три шага, сэкономив массу времени, которое вы могли потратить на бессмысленное удаление символа конца абзаца после каждой строки.

Первое, что всегда предлагают слушатели моего курса, это ввести в поле **Find what** «^p», а в поле **Change to** просто пробел. В этом случае мы действительно избавились бы от ненужных символов конца параграфа, но мы бы удалили и те символы, которые действительно указывают на конец параграфа. Таким образом, весь наш текст превратился бы в один сплошной абзац! Поэтому я предлагаю найти способ объяснить InDesign, что удалить необходимо только ненужные символы.

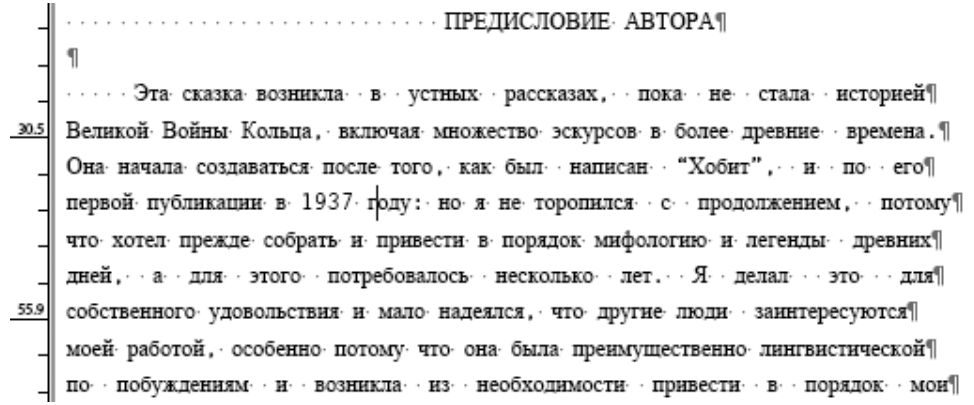


Рис. 3.49. Недостатки текста «Братство кольца». После включения показа непечатаемых символов становится видно, что каждая строка заканчивается символом конца параграфа. Такой текст невозможно выровнять по ширине

Если вы внимательно посмотрите на текст, то увидите, что «нужные» символы конца абзаца отличаются от «ненужных» тем, что после них строка начинается с пяти символов «пробел», симулирующих красную строку. На этой особенности мы и сыграем. Это — настоящие красные строки, и мы пометим их символом, скажем, #, чтобы в дальнейшем иметь возможность их без труда отыскать (рис. 3.50).

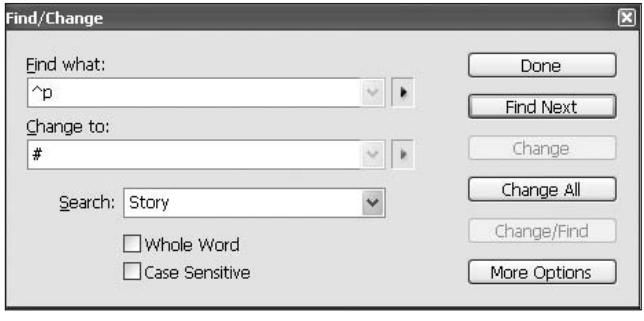


Рис. 3.50. Первый этап замены

1. Вписать в поле **Find what** ^p, после чего идут пять пробелов. Напомню, что символ «пробел» в автозамене никак не обозначается, поэтому, нажимая пробел, вы не увидите ничего. Нужно просто считать, сколько раз вы нажали клавишу. Кстати, на рис. 3.50 пробелы также не видны!
2. После первого шага все настоящие красные строки в тексте пометились знаком #. Теперь можно убирать символы конца параграфа, не боясь удалить настоящие концы параграфа. Будьте внимательны! Пробелы, которые вы ставили в поле **Find what**, по-прежнему не видны, но их нужно уда-

лить. Если этого не сделать, алгоритм работать не будет. В поле **Change to** нужно поставить символ пробела, чтобы после удаления символов конца параграфа не склеились слова.

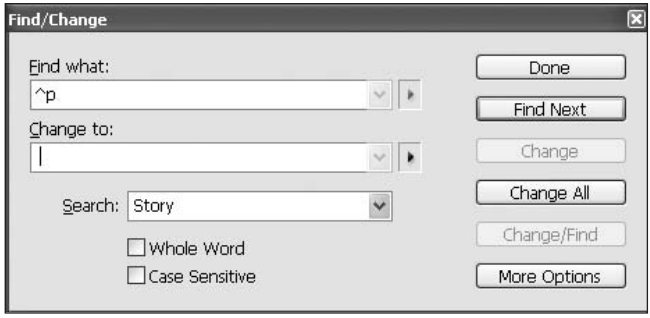


Рис. 3.51. Второй этап замены

3. Теперь осталось вернуть назад настоящие концы параграфов! Меняем символ # на символ конца параграфа.

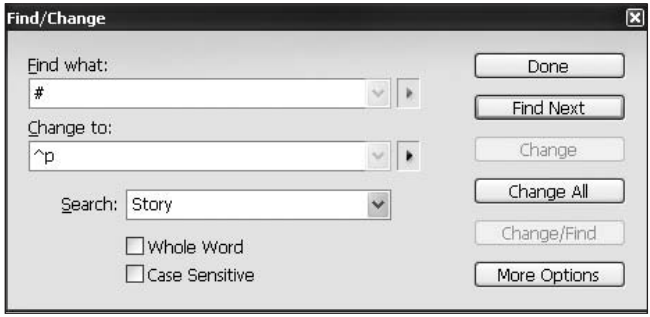


Рис. 3.52. Третий этап замены

В результате выполнения данного алгоритма мы удалили из текста символы, мешавшие правильному форматированию текста. Логичным завершением работы должно стать форматирование. Перейдите в режим макета (**Edit>Edit in Layout**) и с помощью управляющей палитры настройте выравнивание по ширине и красную строку.

Автозамену можно использовать для удаления любых ненужных символов из вашего текста. Довольно часто в тексте встречаются, например, подряд идущие несколько символов конца абзаца или пробелов.

Чтобы устранить двойные пробелы, введите в поле **Find what** пробел дважды, в поле **Change to** один пробел. Таким образом в тексте будут найдены все двойные пробелы и заменены на одинарные пробелы. Повторите это столько раз, сколько потребуется для удаления всех многократных пробелов.

Другой ошибкой является использование клавиши <Tab> для создания красной строки. Устранить ошибку можно, указав в поле **Find what** «^t», а в поле **Change to** ничего не указывая.

Придумывайте алгоритмы и облегчайте с их помощью работу над текстами!

Резюме

В данной главе были рассмотрены средства, позволяющие вам сэкономить время при работе над большими документами. К этим средствам относятся мастер-шаблоны, позволяющие быстро оформлять страницы, стили параграфа и символа, использующиеся для централизованного управления форматированием текста, и автозамена, как эффективное средство исправления ошибок, допущенных при наборе.

Научившись применять эти средства, вы сделаете первые шаги к профессиональной работе, немыслимой без них. Даже если первое время использование этих средств будет приносить вам больше неудобств, чем пользы, не отчаивайтесь. Несмотря ни на что, приучайте себя к правильной работе с документами: на основе стилей и мастер-шаблонов.

Глава 4

Все о цвете

Средства для работы с цветом

Adobe InDesign располагает разнообразными палитрами и инструментами, предназначенными для работы с цветом. С их помощью вы можете копировать, смешивать и сохранять цвет, а также получать различную служебную информацию. Adobe InDesign позволяет использовать средства для работы с цветом, возможно, уже знакомые вам по другим программным продуктам Adobe. Однако принципы работы некоторых палитр и инструментов отличаются от аналогичных в Adobe Illustrator и Adobe Photoshop, поэтому с ними лучше ознакомиться перед началом работы, чтобы не тратить массу времени на выполнение бесполезных и неэффективных действий.

Adobe InDesign предназначен, в первую очередь, для подготовки документов к печати, поэтому наиболее часто вы будете использовать в своих публикациях цвет в цветовой модели CMYK. Это, конечно, не константа, но в большинстве типографий от вас попросят файлы с цветом именно в данной цветовой модели.

Имейте в виду при работе в InDesign, что понятие «цветовая модель документа» в нем отсутствует. Цвет зависит от того, в какой цветовой модели вы его смешали, а цветовая модель размещенной в рабочей области графики определяется в программе, где она была создана.

Color Picker (Подборщик цвета)

Color Picker — это безусловно самое удобное средство для смешивания цвета. Подборщик цвета появился в InDesign только с версии CS2. В предыдущих версиях данное средство отсутствует. Наконец-то пользователи InDesign могут смешивать цвет так же удобно, как это делают пользователи Photoshop и Illustrator!

Для вызова **Color Picker** необходимо щелкнуть по пиктограмме **Fill** или **Stroke** (рис. 4.1).

Рис. 4.1. Пиктограммы **Fill** и **Stroke** в панели инструментов

Цвет будет назначен тому атрибуту, по которому вы щелкали, вызывая диалоговое окно подборщика цвета (рис. 4.2).

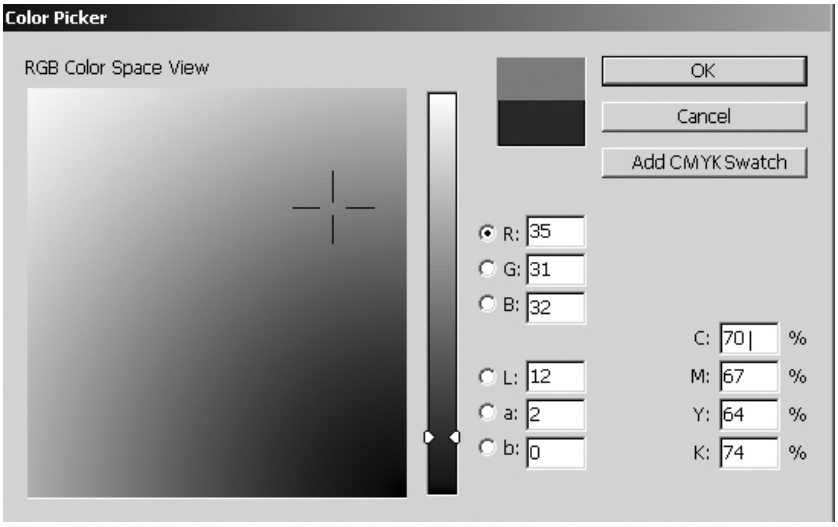


Рис. 4.2. Диалоговое окно **Color Picker**

Очень жаль, что **Color Picker** в InDesign не позволяет смешивать цвет в цветовой модели HSB. Это цветовая модель, в которой по умолчанию смешивают цвет пользователи Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Она является максимально близкой человеческому восприятию цвета, поэтому в ней интуитивно понятно как выбирать те или иные оттенки цвета, где искать белый, серый и черный. Но она имеет небольшой цветовой охват, поэтому как рабочая цветовая модель не применяется.

По умолчанию вы смешиваете цвет в модели RGB. Но когда вы выбираете цвет и *нажимаете **OK**, то цвет автоматически становится цветом в цветовой модели CMYK*. Так как цветовой охват данной модели невелик по сравнению с RGB, выбранный вами яркий цвет может потускнеть. Будьте к этому морально готовы — это совершенно нормальное явление.

Приучите себя получать черный, белый и серый цвета в **Color Picker** с помощью указания координат цвета. Если вы собираетесь напечатать свой документ с помощью цветов модели CMYK, то и цвет указывайте в полях компонентов данной модели.

Белый цвет в CMYK получается при нулевом значении всех компонентов (0; 0; 0; 0). Черный цвет в CMYK можно получить двумя способами: (0; 0; 0; 100) и (100; 100; 100; 100). Используйте для работы с текстом и линиями первый вариант черного цвета (0; 0; 0; 100). *Не применяйте* второй черный (100; 100;

100; 100) в рабочей области для раскраски объектов. Он используется для специфических профессиональных задач.

Любой смешанный цвет можно сохранить, чтобы в следующий раз не пришлось подбирать его заново. Опять же, если документ готовится к печати цветами CMYK, то и цвет имеет смысл сохранять в модели CMYK. Для этого достаточно поставить курсор в любое из полей компонентов CMYK. Обратите внимание, что кнопка **Add Swatches** (Добавить цвет в хранилище) должна переименоваться в **Add CMYK Swatches**.

Палитра *Swatches* (Хранилище цвета)

Самый простой способ вызвать эту палитру — это нажать <F5>. **Swatches** используется для хранения готовых образцов цвета, а также в ней можно хранить оттенки цветов и градиенты (рис. 4.3).

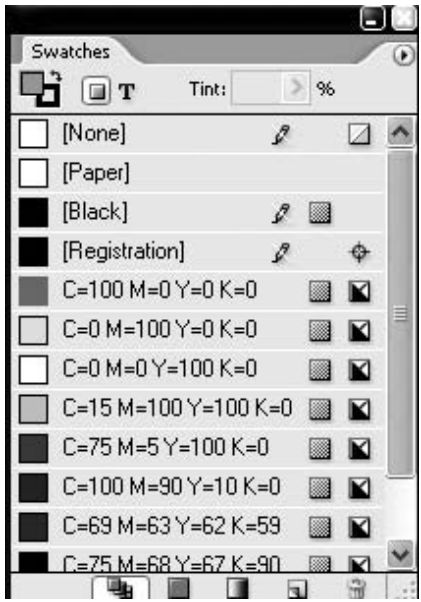


Рис. 4.3. Палитра **Swatches**

Если вы регулярно используете в своей публикации какой-либо цвет, имеет смысл сохранить его в хранилище, чтобы не приходилось каждый раз смешивать этот цвет заново. Параметр **Tint** (Оттенок) позволяет плавно осветлить любой цвет, добавленный в **Swatches**, что бывает незаменимо во время мучительных терзаний при составлении цветовой композиции.

Помимо тех образцов, которые в **Swatches** добавляете вы сами, в палитре присутствует некоторое число готовых цветов. Обратите внимание, что это

CMYK-цвета, которые вы без опаски можете использовать для работы. В списке готовых образцов есть несколько необычных образцов — это **Paper**, **Black**, **Registration**. Во-первых, некоторые из них особенны уже тем, что запрещено их редактирование (пиктограмма перечеркнутого карандаша справа). Во-вторых, это особенные цвета, которые всегда останутся в вашей палитре **Swatches**, даже если вы попытаетесь удалить из нее все образцы. Цвет **Black** имеет координаты (0; 0; 0; 100), и это черный, который рекомендуется использовать для текста и обводок, потому что он не содержит примесей других цветов, что позволит избежать появления едва заметной цветной обводки у объектов в случае несовмещения печатных форм. Цвет **Registration** имеет координаты (100; 100; 100; 100) и не используется для раскрашивания объектов в рабочей области. Он применяется, например, для нанесения печатных меток на пленки. Цвет **Paper** — это вовсе не белый, как может показаться на первый взгляд. Это цвет бумаги, а по умолчанию предполагается, что бумага белая. Но ведь это может быть и не так. Если вы готовите документ к печати на цветной бумаге, то можете изменить цвет **Paper** на такой, каким будет бумага. Чтобы это сделать, необходимо дважды кликнуть по образцу **Paper** и с помощью ползунков смешать новый цвет бумаги. Чтобы вы могли увидеть, как будут выглядеть краски на цветной бумаге, надо включить опцию **Overprint Preview** в главном меню **View**.

Теперь перейдем к обсуждению контекстного меню палитры **Swatches**. В нем собрана масса полезных команд.

New Color Swatch (Создать новый образец) позволяет добавить в конец списка образцов новый цвет, смешанный в специальном окне. Эта команда удобна тем, что нет необходимости обращаться к другим средствам и палитрам для того, чтобы смешать новый цвет и затем сохранить его.

Load Swatches (Загрузить содержимое палитры **Swatches** другого документа). Очень удобная команда при работе с чужими документами, на основе которых вы должны создать собственную публикацию. Чтобы не мучиться с подбором похожих цветов, вы можете просто загрузить в свой документ содержимое **Swatches** из другого документа.

Загрузить с палитру **Swatches** своего документа цвета из документа, лежащего на диске (Глава 4\Цвет\Swatches.indd).

Select All Unused (Удалить все неиспользованные образцы). Иногда типографии просят приносить документ, в котором удалены лишние, реально не использующиеся в документе образцы. Чтобы сделать это, выберите команду в контекстном меню, а затем перетащите в корзину палитры **Swatches** то, что выделится (рис. 4.4).

Итак, мы познакомились с палитрой **Swatches**, которая предназначена хранить цвета. Отмечу, что это очень хорошая привычка — добавлять в хранилище те

цвета, которые вам будут постоянно нужны во время работы над документом. Существует много способов добавить цвет в **Swatches**. Самый простой — перетащить цвет из панели инструментов, где он назначен для атрибута **Fill** или **Stroke**, или нажать на пиктограмму создания нового объекта . При вставке в рабочую область InDesign объектов, перенесенных через буфер обмена из Adobe Illustrator, в палитру **Swatches** попадают цвета этих объектов. Это, пожалуй, основные полезные сведения о палитре **Swatches**.

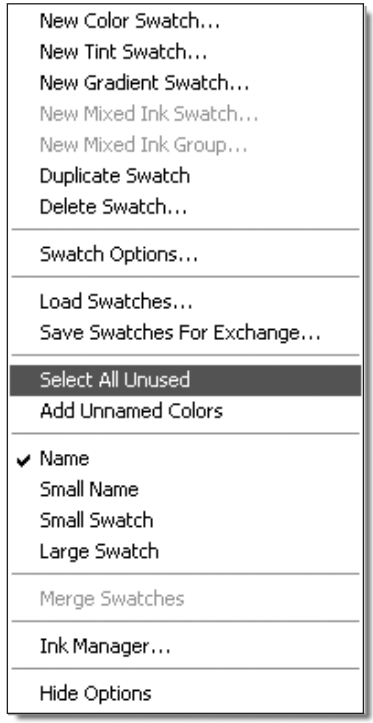


Рис. 4.4. Контекстное меню палитры **Swatches**

Палитра *Color* (Цвет)

Данная палитра применяется для смешивания новых цветов (рис. 4.5). Самый быстрый способ найти ее в рабочей области — это нажать <F6>.

Если у вас в документе активен какой-либо образец в палитре **Swatches**, то в палитре **Color** вы будете видеть всего один ползунок, а цветовая шкала будет представлять собой градиент между цветом **Swatch** и белым. Чтобы увидеть цветовые ползунки, выберите в контекстном меню палитры **Color** желаемую цветовую модель, например, CMYK.

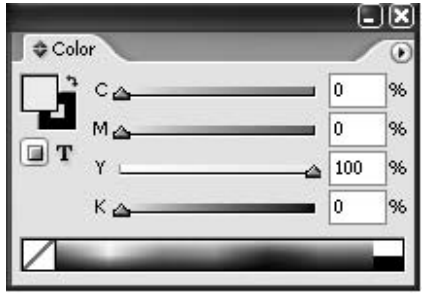


Рис. 4.5. Палитра **Color**

Управляя ползунками, соответствующими компонентам активной цветовой модели, вы получаете любые цвета, возможные в выбранной вами модели. Другой способ получения цвета в этой же палитре — это щелкать курсором по цветовой шкале внизу палитры. Кстати, там всегда можно найти черный и белый цвета.

Есть очень удобный прием получения оттенков понравившегося вам цвета. Предположим, что заказчику понравился предложенный вами цвет, однако ему хочется цвет чуть-чуть темнее (светлее). Для этого достаточно, *удерживая <Shift>, двигать любой из четырех ползунков*.

Нарисуйте прямоугольник и покрасьте его с помощью палитры **Color**, скажем, в синий цвет. А теперь попробуйте получить описанным выше способом сначала голубой цвет, а затем темно-синий (рис. 4.6).

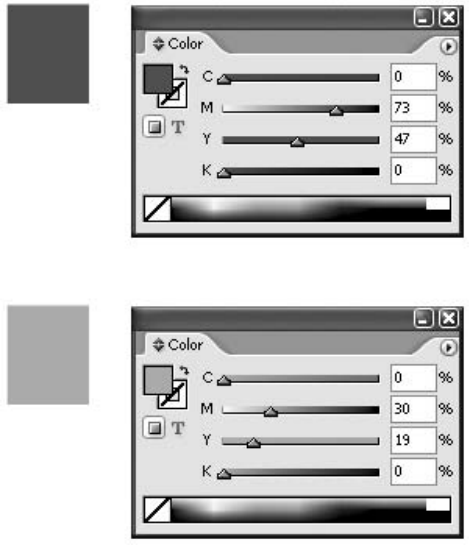


Рис. 4.6. Получение оттенков цвета с помощью палитры **Color**

Цвет, смешанный в палитре **Color**, можно добавить в хранилище цветов, если вы намерены с ним сотрудничать. В контекстном меню палитры **Color** находится команда **Add to Swatches**, добавляющая смешанный в палитре **Color** цвет в конец списка образцов (рис. 4.7).

Рис. 4.7. Сохранение цвета из палитры **Color** в палитре **Swatches**

Понятие глобального и неглобального цвета

Для программных продуктов Adobe это не новые понятия, однако если вы работали в Adobe Illustrator и познакомились с глобальными и неглобальными цветами именно там, то имейте в виду, что в InDesign все устроено иначе.

Глобальный цвет — это цвет, который меняется одновременно во всем документе при изменении исходного образца. Как несложно догадаться, неглобальный цвет реагировать на изменения исходного образца не будет.

Если вы уже ознакомились к данному моменту с принципом работы стилей параграфа и символа, то можете провести аналогию. Так же, как при изменении любого параметра в стиле параграфа преображается весь текст, оформленный данным стилем (даже если этот текст не был выделен!), будет меняться цвет всех объектов в документе при изменении исходного образца цвета. *Чтобы цвет стал глобальным, его достаточно поместить в палитру* ***Swatches***.

Проведем эксперимент.

1. Нарисуйте два объекта и покрасьте их в один и тот же цвет из палитры **Swatches**. Снимите выделение с объектов.
2. Дважды щелкните по этому образцу в палитре **Swatches**, вызвав окно **Swatch Options** (рис. 4.8).
3. Включите флажок **Preview** и поменяйте цвет исходного образца, двигая ползунки.

Если все сделано правильно, то должен поменяться цвет *обоих* объектов, несмотря на то, что выделены они не были! В этом и проявляется суть глобального цвета. Таким образом, если в процессе работы возникает необходимость во всем документе произвести замену одного цвета другим, данная возможность избавит вас от утомительной ручной работы.

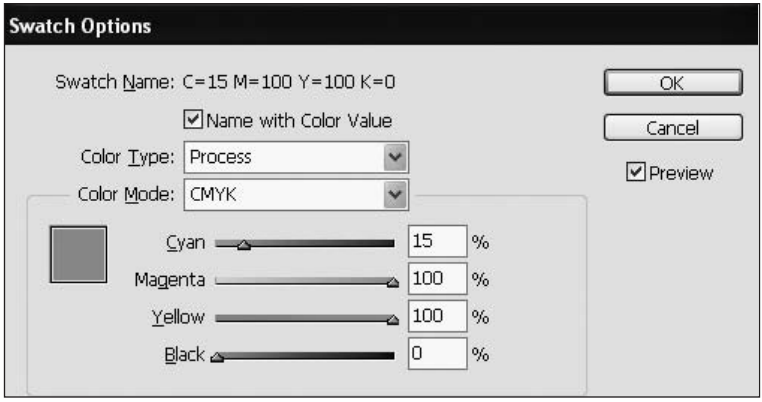


Рис. 4.8. Пример работы глобального цвета

У вас может возникнуть вопрос, откуда же в документе может взяться неглобальный цвет? Ответ прост: это цвета, которые смешаны с помощью **Color Picker** или палитры **Color** и не добавлены в **Swatches**. Как следует из логики глобальных и неглобальных цветов, неглобальный цвет в случае необходимости замены придется менять вручную у каждого объекта, к которому он был применен.

Какова мораль? Добавляйте рабочие цвета в палитру **Swatches**!

Работа с градиентом

Градиент — это плавный переход между двумя и более цветами. В Adobe InDesign в вашем распоряжении имеется палитра **Gradient**, в которой вы можете смешивать градиенты (рис. 4.9).

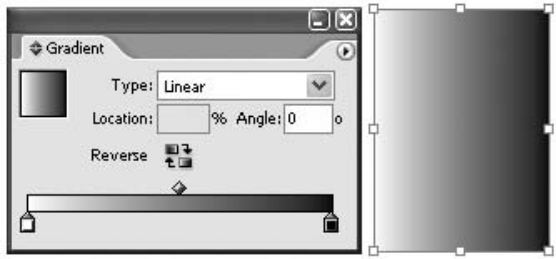


Рис. 4.9. Палитра **Gradient** и объект, имеющий градиентную заливку

В Adobe InDesign градиент может быть назначен для:

- заливки или обводки любого графического объекта;
- заливки или обводки текста.

Чтобы назначить объекту градиентную заливку, достаточно выделить объект и убедиться, что вы работаете действительно с заливкой (в панели инструментов на переднем плане пиктограмма заливки). Если теперь щелкнуть по градиентной растяжке в палитре **Gradient**, то объект приобретет градиентную заливку.

Векторные программы, к которым относится и Adobe Indesign, не богаты градиентами (два типа), в отличие от, например, растрового редактора Adobe Photoshop, предлагающего пять типов градиента! Тип градиента вы можете выбрать в поле **Type**. Возможны два варианта — линейный и радиальный градиент (рис. 4.10).

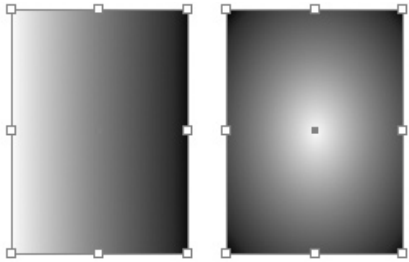


Рис. 4.10. Примеры использования различных типов градиента

Чтобы изменить цвет градиента, выделите мелок на градиентной шкале (его верхний край должен стать черным) и дважды щелкните по пиктограмме заливки в панели инструментов. Откроется **Color Picker**, и вы сможете выбрать любой понравившийся цвет.

Чтобы добавить на шкалу новые мелки, необходимо щелкнуть по нижнему краю шкалы градиента в палитре. Чтобы удалить лишний мелок, его будет достаточно сдернуть вниз с градиентной шкалы.

Чтобы быстро поменять в обратную сторону порядок цветов в градиенте, нажмите кнопку **Reverse**. Например, если у вас черно-белый градиент, то он станет «бело-черным».

Палитра **Gradient** интересна в паре с инструментом **Gradient** (). Этот инструмент имеет два основных назначения:

- перераспределение цветов в градиентной заливке или обводке объекта;
- применение одного общего градиента к нескольким объектам.

Чтобы увидеть, в чем проявляется возможность перераспределения цветов в градиентной заливке объекта, проведите инструментом поверх объекта, имеющего градиентную заливку (рис. 4.11). В зависимости от длины и направления нарисованной вами линии будут распределяться цвета в градиенте.

Чтобы избежать ступенчатости градиента при печати, в некоторых случаях можно решить проблему следующим способом. Если вы используете градиент

от черного цвета до какого-то другого цвета, то используйте вместо чистого черного (0; 0; 0; 100) черный, в который добавлен второй цвет градиента. Например, в пурпурно-черном градиенте добавьте в черный 100% Magenta.

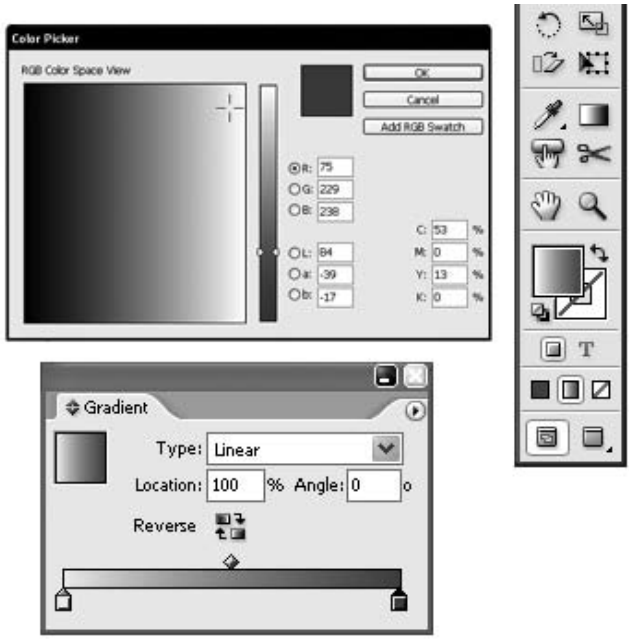


Рис. 4.11. Последовательность действий при смене цвета мелка в палитре **Gradient**

Применение общего градиента к нескольким объектам позволяет распределить один градиент частями между несколькими объектами.

1. Возьмите инструмент для создания прямоугольников, щелкните им в рабочей области. В появившемся окне укажите параметры объекта будущего объекта: высота и ширина 10 мм (рис. 4.12).

Рис. 4.12. Указание параметров будущего объекта

2. Вызовите команду **Edit>Step and Repeat**. Укажите в настройках шаг смещения по горизонтали 15 мм (рис. 4.13).

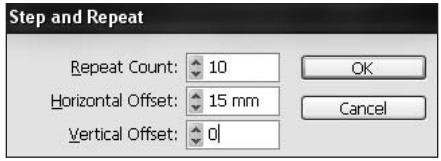


Рис. 4.13. Параметры клонирования объекта с помощью команды **Step and Repeat**

3. Смешайте любой градиент в палитре **Gradient** и назначьте его созданным объектам (рис. 4.14).
4. Выделите все объекты и нарисуйте инструментом **Gradient** растяжку длиной, равной протяженности всех объектов (рис. 4.15).

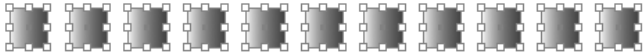


Рис. 4.14. Рисование градиентной растяжки инструментом **Gradient**

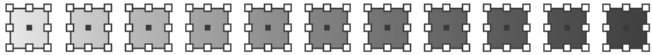


Рис. 4.15. Результат выполнения алгоритма

Таким образом, мы получили довольно популярный эффект, который в Adobe Illustrator реализуется с помощью специального фильтра группы **Color**.

Урок «Работа с радиальным градиентом»

Цель данного урока — закрепление навыков работы с градиентом, а также получение цветка, изображенного на рис. 4.16. Для этого нам понадобятся эллипс, палитра **Gradient** и инструмент **Gradient**.

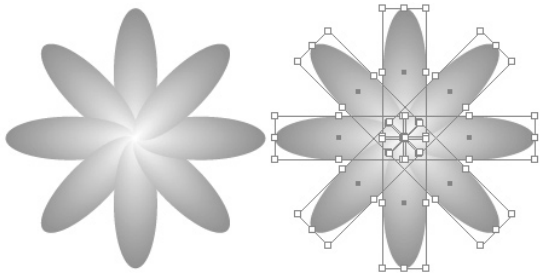


Рис. 4.16. Изображение, полученное с помощью градиента

1. Нарисуйте эллипс инструментом формы, возьмите инструмент **Поворот** (↻) и переместите маркер центра поворота (в виде мишени) в нижнюю точку эллипса (рис. 4.17).

Рис. 4.17. Стартовая форма, на основе которой будет получен цветок. Маркер центра поворота помещен на нижний край объекта

2. Теперь, удерживая клавишу <Alt>, щелкните по маркеру центра поворота (<Alt>+щелчок означает вызов окна настроек при выполнении поворота). В открывшемся окне введите угол поворота 45° и нажмите кнопку **Copy** (поворот копии) — рис. 4.18.

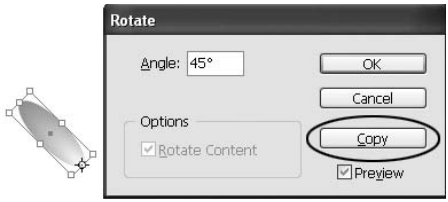


Рис. 4.18. Диалоговое окно команды **Rotate**. Установлен угол поворота в 45°

3. Вызовите команду **Transform Again** (**Object>Transform Again>Transform Again**) или нажмите горячие клавиши <Ctrl>+<Alt>+<3>. Повторите действие команды несколько раз, пока не получится цветок. Данная команда позволяет повторить трансформацию с последними выполненными настройками и удобна при выполнении повторяющихся действий.
4. Выделите все объекты и убедитесь, что у вас *активен атрибут заливка* в панели инструментов. Назначьте градиентную заливку (для данного примера лучше взять градиент между белым и любым другим цветом). *Тип градиента* следует выбрать *радиальный* (рис. 4.19).

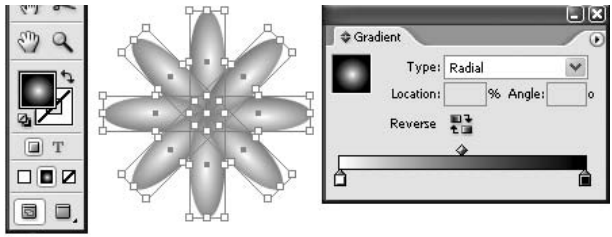


Рис. 4.19. Правильное положение дел. Активен атрибут **Fill** (Заливка), выделены все объекты, в палитре **Gradient** используется радиальный градиент

5. Нарисуйте инструментом **Gradient** растяжку из центра получившегося цветка. Если результат распределения цвета вас не устраивает, попро-

буйте с помощью кнопки **Reverse** поменять местами последовательность цветов.

Урок «Создание бабочек в стиле InDesign CS2»

Каждый раз, запуская InDesign CS2, вы видите изображение бабочек, кстати, созданное с помощью градиента (рис. 4.20). В ходе данного урока мы попробуем создать бабочек в стиле InDesign. Для выполнения урока нам понадобится контур бабочки, палитра **Gradient** и инструмент **Gradient**.

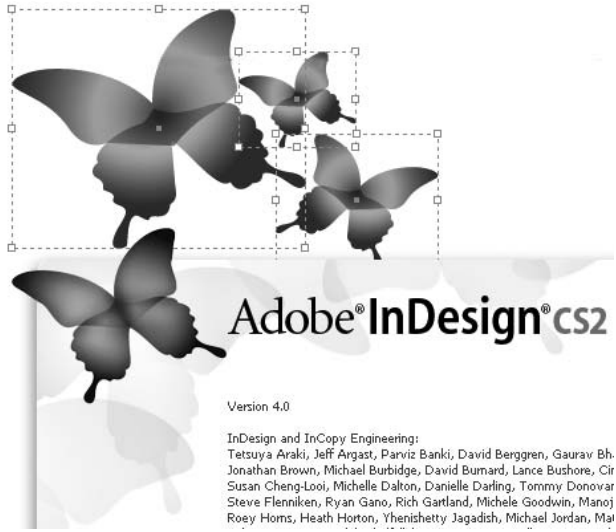


Рис. 4.20. Пример выполнения урока «Создание бабочек в стиле InDesign CS2»

1. На основе присутствующего в документе прямоугольника с градиентной заливкой создайте новый образец в палитре **Swatches** (при выделенном объекте в панели инструментов атрибут **Fill** (Заливка) будет градиентным, в палитре **Swatches** необходимо нажать на пиктограмму создания нового объекта ( )).
2. Откройте с диска файл, содержащий контур бабочки (Глава 4\Цвет\Бабочки.indd).
3. Выделите обе части бабочки и назначьте им градиентную заливку на основе добавленного в **Swatches** образца.
4. С помощью инструмента **Gradient** добейтесь максимального сходства с примером в отношении распределения градиента внутри объектов.
5. Выделите нижнюю часть бабочки и выполните в палитре **Transparency** изменение параметра **Opacity** со 100% на 90%, а режима наложения с **Normal** на **Multiply** (рис. 4.21).

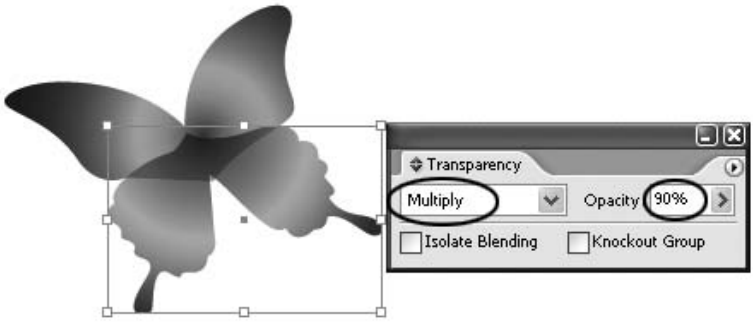


Рис. 4.21. Настройки палитры **Transparency**, необходимые для выполнения алгоритма

Копирование цвета

Очень удобной и полезной возможностью является копирование цветов. InDesign позволяет снимать показания цвета как с объектов, созданных средствами самой программы, так и с объектов, созданных в других программах. В любом случае используется инструмент **Eyedropper** ( ).

С помощью этого инструмента вы можете скопировать не только цвет, но и массу других атрибутов объекта. Полный перечень всего, что умеет копировать инструмент **Пипетка**, можно найти в настройках инструмента, если дважды щелкнуть по нему в панели инструментов (рис. 4.22).

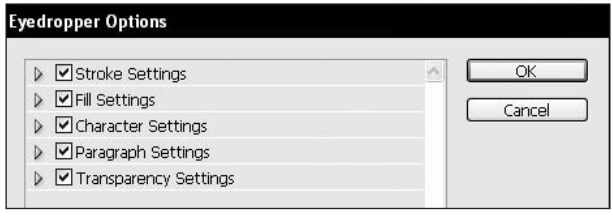


Рис. 4.22. Диалоговое окно настройки инструмента Пипетка

Итак, с помощью инструмента **Eyedropper** вы можете скопировать:

- параметры обводки объекта (среди которых цвет, толщина, наличие стрелок, тип обводки);
- параметры заливки (цвет, настройки **OverPrint**);
- настройки символа (практически все, что можно найти в Управляющей палитре в режиме шрифта);
- настройки параграфа (практически все, что можно найти в Управляющей палитре в режиме параграфа);

- настройки прозрачности объекта (наличие примененных эффектов, любые параметры, настроенные в палитре **Transparency**).

Согласитесь, что это достаточно внушительный набор параметров, которые можно очень легко передавать между объектами, буквально за пару щелчков мышью!

Для работы с инструментом **Eyedropper** откройте файл с диска (Глава 4\Цвет\Пипетка.indd).

Во-первых, следует запомнить: *для копирования параметров объекта не нужно ничего выделять*. Достаточно щелкнуть инструментом **Пипетка** по одному объекту (источнику данных), затем по второму — все параметры скопированы!

Во-вторых, если вам необходимо *перенести только цвет*, не копируя с объекта на объект другие атрибуты, то *и копировать, и назначать параметры нужно, удерживая клавишу <Shift>*.

Поскольку к возможностям инструмента **Eyedropper** относится также копирование параметров форматирования и оформления текста, необходимо рассмотреть особенности данного процесса. В документе Пипетка.indd имеются два разных блока с текстом, которые нужно привести к общему знаменателю. Если вы не работаете с упражнениями с диска, создайте в рабочей области два текстовых фрейма и по-разному оформите их: разный шрифт, разный кегль, разный цвет и т. д.

1. Убедитесь, что ни один из текстовых фреймов не выделен (это очень важно при работе с текстом).
2. Щелкните инструментом **Eyedropper** по первому фрейму. *Пипетка должна повернуться в противоположную сторону и иметь текстовый курсор* при наведении ее на текст ( ).
3. Выделите желаемое количество текста курсором пипетки (рис. 4.23).

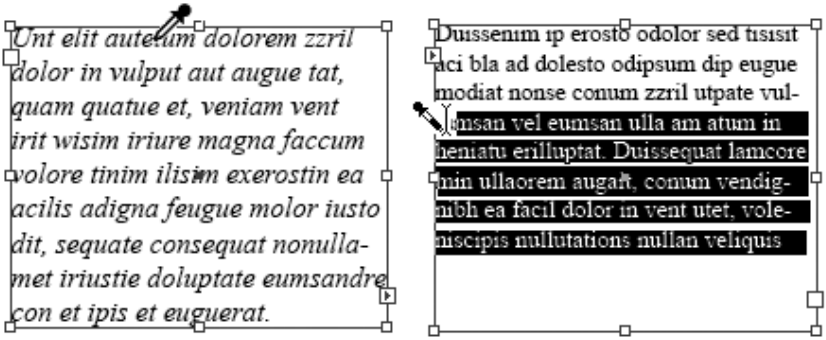


Рис. 4.23. Алгоритм копирования параметров текста с помощью инструмента **Eyedropper**

Чтобы скопировать с помощью пипетки цвет с растровой картинки, вставленной в рабочую область, необходимо будет щелкнуть в той части изображения, где находятся пикселы желаемой расцветки. В случае неточного попадания вы обнаружите, что повторно сделать то же самое вы не можете. Чтобы иметь возможность снова снять показания цвета, необходимо щелкнуть инструментом **Eyedropper**, удерживая <Alt>.

Итак, мы научились копировать различные атрибуты между объектами, переносить только цвет, а также копировать параметры форматирования текста. Вот, пожалуй, и все, что важно уметь делать с помощью инструмента **Eyedropper**. Помните, что в отличие от остальных программ, в InDesign для работы с пипеткой ничего не нужно выделять!

Назначение дополнительных красок

Чтобы понять, для чего нужны библиотеки PANTONE, необходимо представлять себе суть печатного процесса. Краски, цвета которых являются компонентами модели CMYK (триадные краски), наносятся на бумагу последовательно (сначала голубая, потом пурпурная, потом желтая, потом черная) и смешиваются уже на бумаге. В результате данного процесса вы получаете полноцветный печатный оттиск.

Но есть краски, цвет которых определен заранее, до печати. В англоязычной литературе они фигурируют как **spot color**. По-русски их как только не называют: плашечные цвета, дополнительные цвета, заказные цвета и т. д. Если описанным выше способом получать зеленый, то нужно будет напечатать голубой, а поверх желтый. А с помощью spot-красок вы можете напечатать любой цвет одной краской, уже имеющей нужный вам цвет.

Spot-краски обеспечивают точное попадание в цвет, поскольку он известен заранее и не зависит от результата цветоделения. Печать такими красками может выполняться как самостоятельно, так и вместе с триадными красками.

Можно выделить три основных применения spot-цвета.

1. Печать фирменного цвета, искажение которого при печати поставит под сомнение узнаваемость бренда.
2. Печать цветов, которые не попадают в цветовой охват модели CMYK. Как уже отмечалось ранее, эта цветовая модель имеет сравнительно небольшой цветовой охват, в связи с чем наиболее яркие сочные цвета в нем отсутствуют. Такие цвета можно напечатать с помощью дополнительных красок.
3. Печать специфических цветов. Например, белый на цветной бумаге можно напечатать с помощью spot-краски (в CMYK белый имеет координаты (0; 0; 0; 0), что означает, что краска просто не наносится на белую бумагу). Сюда же можно отнести золото, серебро и т. д.

И, наконец, последняя особенность spot-красок: они печатаются отдельно от триадных красок, поэтому для их печати выводится отдельная пленка, на которой сосредоточена информация, как наносить данную краску. Поэтому если перед вами стоит задача в буклете использовать фирменный цвет в виде spot-краски, то это автоматически означает, что печать будет выполняться в пять красок: четыре стандартные краски для печати всего, что есть на страницах вашего буклета, и пятая краска только для печати фирменной символики (рис. 4.24).

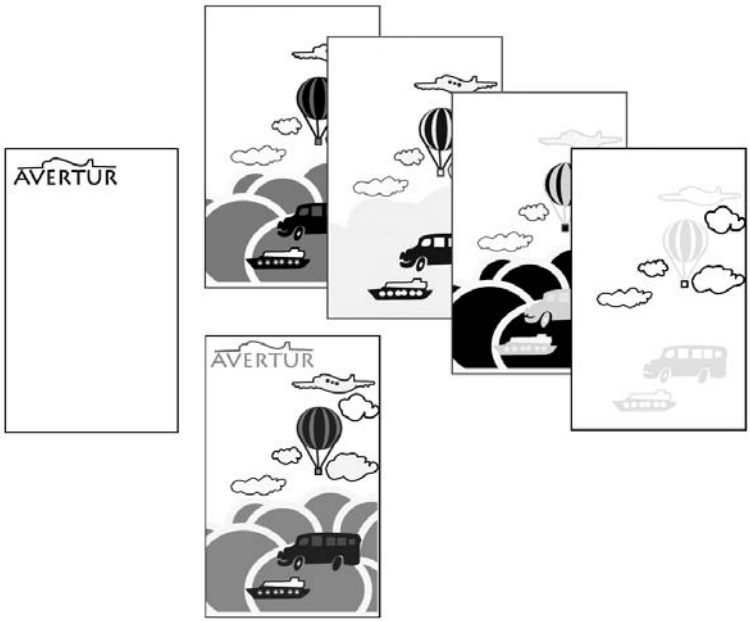


Рис. 4.24. Пример цветоделения буклета. Чтобы напечатать данный буклет, необходимо вывести пять пленок, на которых отражается информация, куда наносить каждую краску: четыре для триадных цветов и пятую для краски PANTONE, которая используется для печати логотипа

Создание образца spot-краски в палитре *Swatches*

Чтобы использовать в работе дополнительные цвета, необходимо обратиться к библиотекам дополнительных цветов. Для этого сначала нужно выбрать команду **New Color Swatch** в контекстном меню палитры **Swatches**, а затем выбрать библиотеку из списка в пункте **Color Mode** (рис. 4.25).

В Adobe InDesign очень удобно реализован поиск образца по номеру. Достаточно указать трехзначное число в поле Pantone.

Итак, в вашем распоряжении несколько библиотек. Их должно хватить, чтобы удовлетворить любые ваши запросы. Хочу лишь предупредить вас о том, что библиотеки, содержащие в своем названии слово «Process», — это библио-

теки не дополнительных красок, а триадных. То есть в них представлены цвета, которые должны получаться при смешении обычных красок в определенных пропорциях.

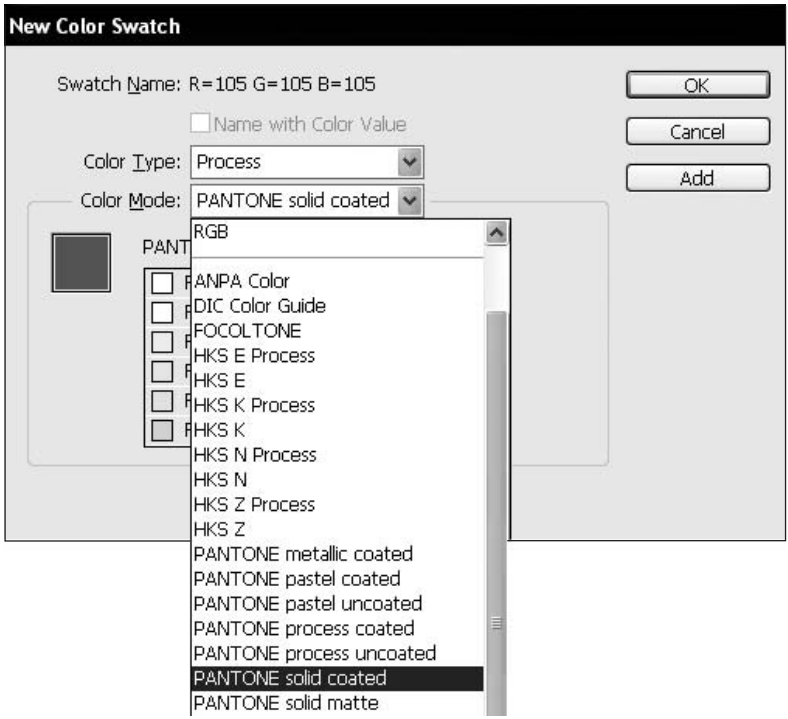


Рис. 4.25. Диалоговое окно команды **New Color Swatch** в контексте работы с дополнительными цветами

Чтобы новый образец добавился в палитру **Swatches**, необходимо нажать **OK**. Он появится в конце списка цветов и будет в своем названии содержать название библиотеки. Достаточно просто применить этот цвет к любому объекту, чтобы задействовать его в работе.

Палитра *Separations Preview* (Просмотр результатов цветоделения)

Для того чтобы во время работы над документом иметь информацию относительно всего, что касается цветоделения и воспроизведения цвета, вы можете воспользоваться палитрой **Separation Preview** (рис. 4.26). Палитра вызывается на рабочий стол нажатием клавиш <Shift>+<F6> или из главного меню **Window>Output>Separations Preview**. Палитра имеет несколько режимов отображения, и в зависимости от этого показывает разные данные.

Выбрать режим можно в выпадающем списке **View**. По умолчанию выбран вариант **Off**, поэтому никаких сведений вы в палитре почерпнуть не сможете.

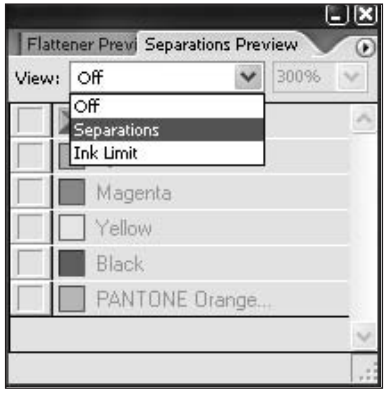


Рис. 4.26. Палитра **Separation Preview**

Палитра **Separations Preview** может быть вам полезна для следующих задач:

- выявление или проверка наличия дополнительных цветов;
- проверка наличия канала для выполнения лакировки;
- контроль над суммарным наложением красок;
- проверка правильности назначения параметра **Overprint**;
- выявление областей применения составного черного цвета (в модели CMYK состоящего не только из компонента **Black**, а также из остальных компонентов).

Выберите из списка **View** вариант **Separations**, в котором вам показывается разложение цвета на составляющие, так же как это будет происходить в будущих пленках.

Если вставать на каждый из пунктов (активизировать один пункт, подсветив его синим цветом), то вы увидите рабочую область в градациях серого. Таким образом вам демонстрируется, где именно в документе, и в каком количестве присутствует выбранный компонент.

Если в документе используются краски PANTONE, то их наличие можно обнаружить, в том числе, с помощью палитры **Separations Preview**. Каждая дополнительная краска появляется в виде дополнительного пункта в списке цветов. На рис. 4.27 можно увидеть, что в документе используется краска PANTONE, т. к. имеется соответствующая запись в палитре **Separations Preview**.

Вторым режимом работы палитры является режим **Ink Limit**, позволяющий контролировать суммарное наложение красок. Дело в том, что при печати краски смешиваются непосредственно на бумаге. Если на бумагу будет нане-

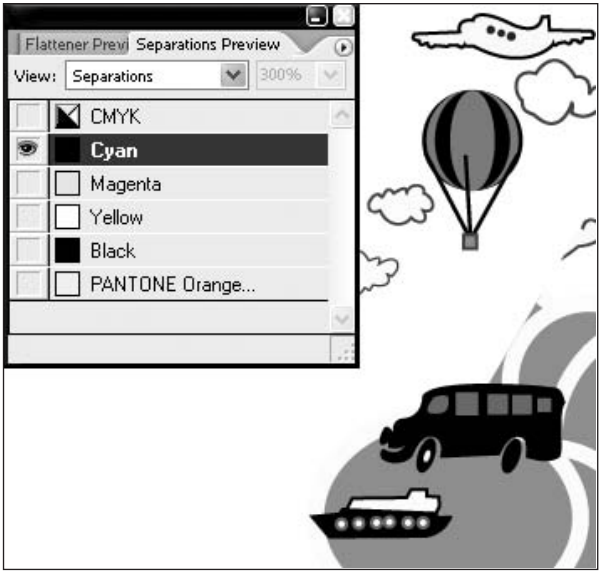


Рис. 4.27. Палитра **Separation Preview**. Режим **Separations**. Активен канал Cyan. Буклет показывается в градациях серого с точки зрения распределения в нем голубой краски

сено слишком много краски, то это может повлечь негативные последствия для вашей публикации. Как вы легко можете себе представить, газетная бумага не сможет выдержать большого количества краски, а вот плотная мелованая бумага сможет. Поэтому существуют ограничения на суммарное количество краски для определенных типов бумаги. Данный параметр измеряется в процентах, потому что в модели CMYK цвет измеряется в процентах. Например, общий предел краски в 300% означает, что в сумме Cyan+Magenta+ +Yellow+Black должны дать не более 300% (скажем, 80% Cyan, 60% Magenta, 60% Yellow, 100% Black). Чтобы узнать, на какую цифру вам ориентироваться при подготовке макета к печати, необходимо связаться с той типографией, где будет выполняться печать, самостоятельно данный параметр вы определить не сможете. В Adobe InDesign вы можете отследить, не превышен ли любой указанный вами предел краски?

Перейдите на вкладку **Ink Limit** и введите в поле значение общего предела краски. Значение может быть выбрано из списка или введено вручную (рис. 4.28).

Если в документе отсутствуют области, превышающие данный предел краски, то вся рабочая область должна окраситься в оттенки серого цвета. Но если где-либо появятся розовые или даже красные области — это сигнал о наличии проблемы.

Откройте с диска файл, позволяющий увидеть, как реагирует InDesign на наличие областей цвета, превышающего общий предел краски (Глава 4\Цвет\

TotalInkLimit.indd). Избавьтесь от проблемного цвета, заменив его цветом, не вызывающим у InDesign нареканий.

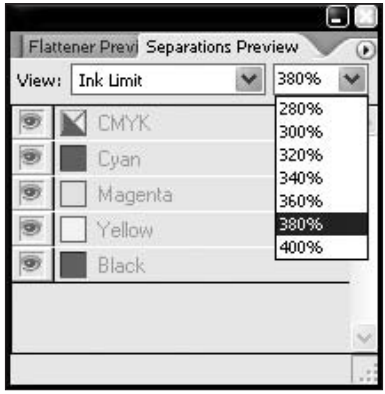


Рис. 4.28. Палитра **Separation Preview**. Вкладка **Ink Limit**

Следует отметить тот факт, что в InDesign вы сможете увидеть проблемные области не только в графике, созданной средствами самой программы, но и в изображениях, созданных в других программах.

Чтобы избавиться от участков цвета, превышающего лимит краски, необходимо банально заменить «неправильный» цвет на «правильный», используя обычные средства для работы с объектами.

Палитра **Separation Preview**, безусловно, относится к средствам, использующимся для профессиональной работы пользователями программы. Возможно, с первого знакомства вы не проникнетесь к ней горячей привязанностью. Но не забудьте вернуться к работе с ней, как только приобретете опыт работы по подготовке макетов к печати! Работа с данной палитрой поможет избежать многих ошибок, которые могут повлечь серьезные неприятности при печати.

Понятие «overprint» (печатать поверх)

Подойти к данному вопросу придется издалека.

Печатные краски не являются непрозрачными. При последовательном нанесении их на бумагу под верхней краской будет просвечивать та, которая была нанесена раньше. Фактически это означает, что краски смешиваются друг с другом. Именно благодаря этому, располагая набором из четырех базовых цветов, при печати получают полноцветное изображение. Однако такое просвечивание красок в некоторых случаях может быть нежелательным. Приведем в пример работу с цветами, знакомыми всем со школьных уроков рисования: голубой и желтый. Если смешать эти два цвета, то в результате получится зеле-

ный. А что, если вы хотите напечатать голубой логотип на желтом фоне? Вряд ли вы обрадуетесь тому, что эти краски перемешались, и логотип позеленел.

Во избежание нежелательных цветовых смешиваний используется технология **knockout** (рис. 4.29). Если разбирать все тот же пример с голубым логотипом на желтом фоне, то для печати без перекрашивания необходимо было бы в желтом фоне сделать «отверстие» под голубой логотип, а в него максимально аккуратно залить голубую краску. Итог: голубой (а не зеленый) логотип на желтом фоне!

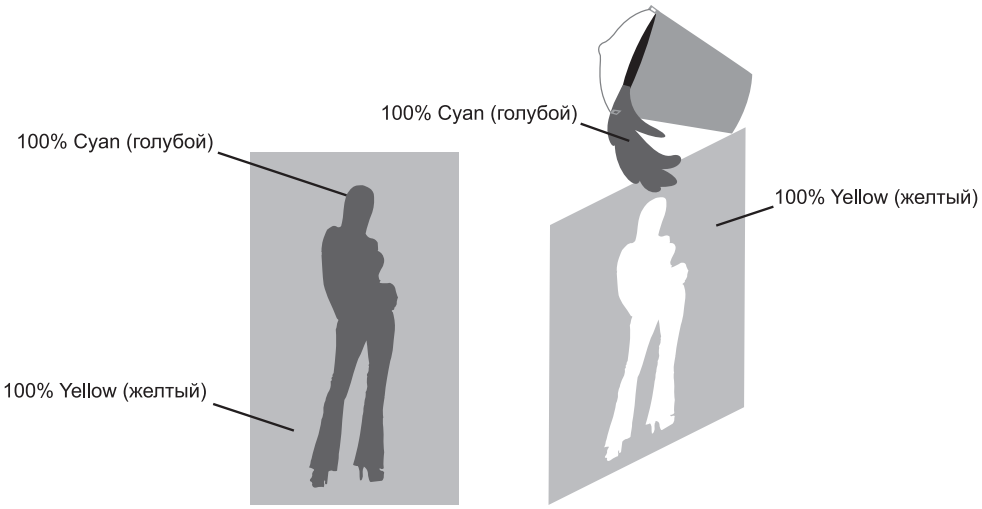


Рис. 4.29. Способ избежания смешивания красок с помощью **knockout**. В желтом фоне создается отверстие, которое заполняется краской другого цвета

Итак, рассмотренная только что технология избежания изменения цвета называется в англоязычной литературе «knockout».

А теперь задайтесь вопросом: что является основной проблемой при заполнении краской некой формы? Ответ прост: точность! Если голубая краска будет нанесена не очень точно, то в результате сдвига одна сторона будет иметь зеленый контур толщиной, равной величине сдвига, а другая будет иметь белый контур (если бумага белая) (рис. 4.30).

Но идеального попадания заливки в отведенное для нее место не бывает, поэтому для некоторых объектов технология knockout становится не самым лучшим решением проблемы. Например, таким объектом является мелкий текст. Появление контура цвета бумаги вокруг черного текста на цветном или пестром фоне будет заметно каждому, а вот просвечивание сквозь черную заливку текста других красок, возможно, останется незамеченным. Именно поэтому черный цвет во многих программах имеет атрибут **Overprint** (Печатать поверх), что означает, что черная краска наносится прямо поверх всех остальных красок.

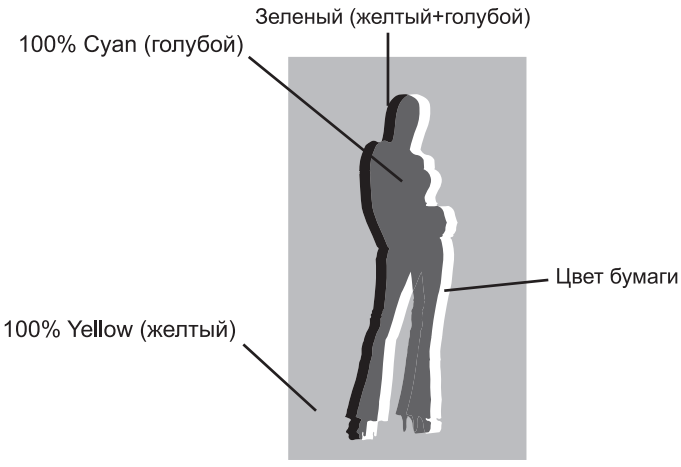


Рис. 4.30. Результат несовмещения печатных форм, вследствие чего голубая краска неточно нанесена в отведенное для нее место

В InDesign настройка параметра **Overprint** для черного цвета (образца Black в палитре **Swatches**) выполняется на вкладке **Appearance of Black** команды **Preferences (Edit>Preferences>Appearance of Black)** — рис. 4.31.

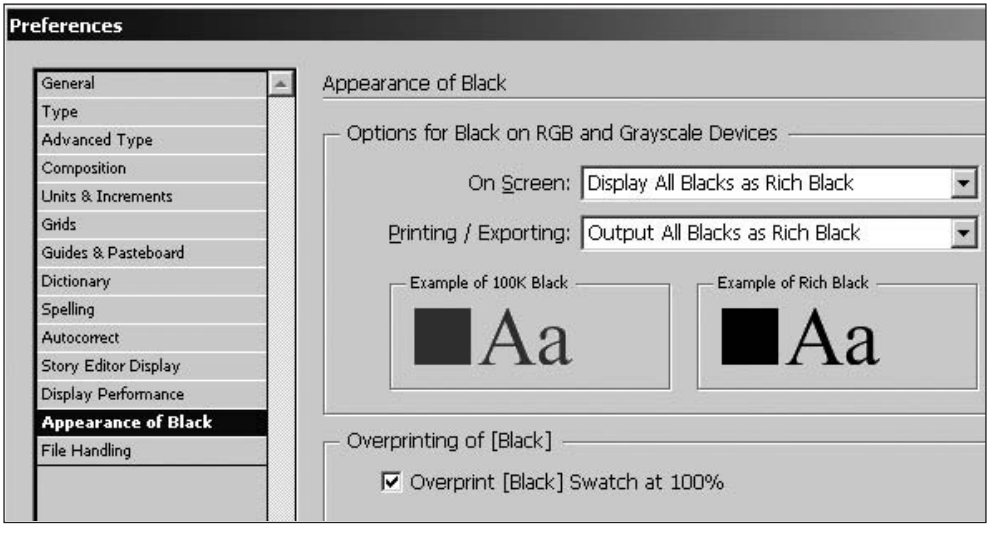


Рис. 4.31. Вкладка **Appearance of Black** команды **Preferences**

По умолчанию черный цвет имеет параметр **Overprint**. Это оптимальный вариант для мелкого текста и тонких обводок, однако чем крупнее будут черные элементы, тем больше вероятность, что сквозь них внимательный взгляд сможет разглядеть пестрый задний план.

Откройте файл с примером, в котором при включенном флажке **View>Overprint Preview** сквозь черные цифры явно виден задний план (Глава 4\Цвет\Overprint_preview.indd).

Поэтому вполне возможно, вы захотите избавиться от атрибута **Overprint** для черного цвета. Достаточно в **Preferences** снять флажок **Overprint Black Swatch at 100%**.

Что касается настройки атрибута **Overprint** для других цветов, то ее необходимо выполнять с помощью палитры **Attributes**. Выделив любой объект, вы можете индивидуально для него указать в палитре **Attributes** наличие параметра **Overprint** для обводки или заливки (рис. 4.32). Делайте это только тогда, когда полностью отдаете себе отчет в том, что хотите получить после назначения объекту данных специфических параметров. Как несложно догадаться, если смешать краски, указав атрибут **Overprint** там, где он не требуется, то, возможно, произойдет нежелательное изменение цветов публикации.

Вы имеете возможность в любой момент проверить, как будет происходить наложение цветов с помощью функции **Overprint Preview**. Она способна продемонстрировать изменение цвета, которое произойдет при печати.

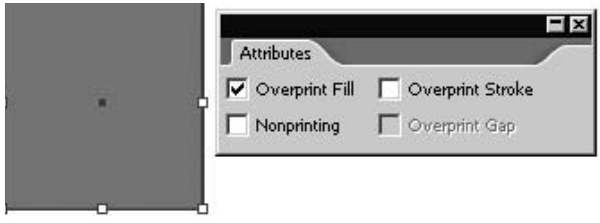


Рис. 4.32. Назначение атрибута **Overprint** с помощью палитры **Attributes**

Резюме

В данной главе мы изучили все средства, предназначенные для смешивания, сохранения цвета, и средства контроля цвета, который получится при печати документа. Именно средства контроля цвета отличают Adobe InDesign от, например, его старшего брата Adobe Illustrator, в остальном же используется общая идеология работы инструментов и палитр. В главе, посвященной работе с графикой, мы рассмотрим алгоритм создания заготовки для лакировки, основанный на использовании spot-цвета, атрибута **Overprint** и палитры **Attributes**. Если же говорить о применении полученных навыков не при выполнении уроков из данной книги, а в реальной работе, то можно сказать, что правильная работа с цветом — это залог вашего спокойствия. Поскольку «непопадание в цвет» заметит любой, даже неискушенный в области печатных процессов, заказчик. Сочных и точных вам цветов при печати!

Глава 5

Все о работе с графикой

Экскурс в основы компьютерной графики

Чтобы работа с компьютерными программами не была для вас оккультной наукой, следует понимать, что собой представляют те данные, с которыми приходится иметь дело. Более того, нужно четко представлять, чего ждать от файлов определенного типа и чего от них точно можно не ждать.

Самым распространенным делением компьютерной графики является деление ее на *векторную* и *растровую*. Вам, как пользователям программы Adobe InDesign, придется иметь дело и с тем, и с другим *типом данных*. Векторная и растровая графика отличаются друг от друга так сильно, как отличается, скажем, ваш компьютер от вашего автомобиля. Нельзя сказать, что из них полезнее, или что «быстрее» — каждый занимает свою нишу. Однако вы точно знаете, когда и для чего вам нужен компьютер, а когда — автомобиль.

В векторной графике для создания объектов используются линии и контуры (это то, что вы можете видеть). А за кадром остаются математические формулы, которые описывают форму этих линий и контуров, иначе их называют «векторами». Adobe InDesign является программой, работающей по этому принципу. Вы просто рисуете в рабочей области линии, геометрические примитивы и фигуры, а программа производит все необходимые расчеты формул, чтобы построить их (рис. 5.1).

Удобство работы с такими данными заключается в легкости масштабирования и трансформации векторных объектов. Причем подобные действия не ведут к потере качества объектов. Просто после изменения, например, размера, программа будет использовать другой коэффициент для построения увеличенного объекта при расчете формулы.

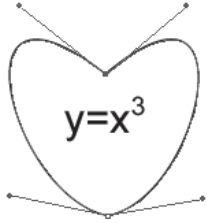


Рис. 5.1. Векторные объекты записываются в память компьютера в виде математических формул

Векторные данные могли бы быть идеальными, если бы не преграды в виде устройства вывода на их пути. Ведь идеальные векторные объекты предстают перед пользователем посредством экрана монитора, а перед заказчиком — с помощью печатного оттиска, выполненного на типографской машине. Получается, что возможности устройства вывода (его разрешающая способность) определяют качество векторного объекта. Другими словами, векторные объекты не имеют собственного разрешения, а используют максимально возможное разрешение устройства вывода. Хорошо это или плохо? Пожалуй, хорошо, потому что если в вашем распоряжении будет хорошее устройство вывода, то вы сможете вдоволь насладиться качественной графикой.

Последним преимуществом векторной графики является ее *компактность*. Файлы с векторными данными занимают относительно немного места на диске. Это объясняется тем, что векторные данные — это набор формул.

В векторном представлении принято хранить изображения, которые должны быть максимально четкими при печати, несмотря на наличие мелких элементов, например, логотипы или текст. К тому же векторная графика широко используется для создания иллюстраций.

Растровая графика — это совокупность точек, несущих информацию о цвете. Растровое изображение — это всегда прямоугольник, состоящий из определенного количества точек по высоте и по ширине. Каждая точка имеет координаты своего местоположения и окрашена в определенный цвет. Даже тогда, когда вы видите растровое изображение иной формы, изображение все же прямоугольное, но часть его пикселов прозрачны.

Итак, размер растрового изображения записывается в виде ширины и высоты, выраженных в пикселах. Но есть маленькая тонкость, сам по себе пиксел не обладает размером, это всего лишь область в памяти компьютера, где хранится цвет, поэтому информация о том, что, например, изображение состоит из 800 px по ширине и 600 px по высоте ничего не говорит о физическом размере этого изображения. Как пишет Артемий Лебедев: «Размер пиксела, как размер ангела: точных данных ни у кого нет». Поэтому размер растрового изображения привязан к разрешению устройства вывода и оно будет занимать на экране столько видеопикселов, сколько заложено в его высоту и ширину. Соответственно, если вы установите для своего дисплея разрешение 800 × 600 px, изображение с размерами 800 × 600 px займет весь экран, а если вы поменяете разрешение дисплея на 1600 × 1200 px, то только половину.

Чтобы напечатать изображение, занимающее на экране некоторое пространство, необходимо пересчитать пикселы в сантиметры или миллиметры. Для выполнения пересчета необходимо знать, сколько пикселов при печати образуют один сантиметр, миллиметр или дюйм. Параметр, отвечающий на вопрос, сколько пикселов вашего документа займут на печатном листе один дюйм, известен в компьютерной графике как **разрешение**. Туманный термин 300 ppi, который, возможно, вам указали в требованиях типографии к изобра-

жениям в вашем документе, означает, что при пересчете трехсот экранных видеопикселов на печати получится один дюйм.

Как несложно догадаться, чем больше пикселов поместится в один дюйм (другими словами, *чем выше будет разрешение), тем больше деталей будет содержать изображение* и тем сложнее будет разглядеть пиксельную структуру на отпечатке (рис. 5.2).

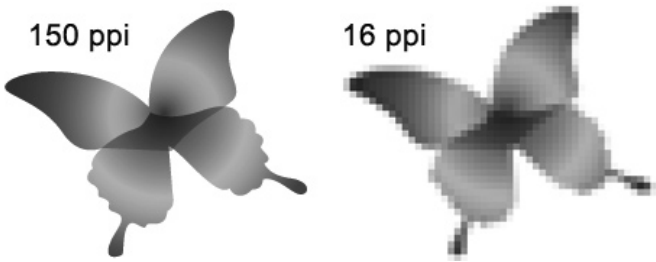


Рис. 5.2. Пример того, как влияет параметр разрешение на качество изображения

Поняв, что означает термин «разрешение», вы поймете и еще одну простую истину: *невозможно увеличить разрешение, ничего при этом не потеряв*. Если заказчик предоставил в ваше распоряжение материалы с низким разрешением (например, 72 ppi), то повысить разрешение вы можете лишь, уменьшив площадь печатного оттиска. Увеличили в четыре раза (до заветных 300) разрешение, уменьшили в четыре раза размер печатного оттиска изображения. Как вариант можно искусственно увеличить исходное количество пикселов по высоте и ширине (опять же в четыре раза, тогда вместо стартовых 800 × 600 мы получим 3200 × 2400), тогда при выполнении пересчета в дюймы повысится и разрешение. Но этот способ опять же приведет к потерям, теперь уже не в размере, а в качестве.

Выполнять подобные действия необходимо, конечно, не в InDesign, т. к. он вовсе не предназначен для решения подобных проблем. Для таких задач вам понадобится растровый редактор, например, Adobe Photoshop.

Природа растровой графики (каждый пиксел имеет свой собственный цвет) определяет тип изображений, которые лучше хранить в растровом представлении. Это фотографии и изображения, содержащие обилие тонких цветовых переходов (например, градиенты).

Умение определить, с какими данными вы имеете дело (векторными или растровыми), поможет принимать правильное решение относительно уместности использования того или иного изображения в вашей работе. Случается, что заказчики и сами не знают, что предыдущий дизайнер нечаянно удалил векторный логотип и теперь в наличии имеется только растровая копия, взятая с сайта. Компетентность в данных вопросах пригодится и тогда, когда вы будете самостоятельно принимать решение о наиболее подходящем способе

получения нужного для публикации изображения. Но залог качественной работы — это не только понимание сути разных типов компьютерной графики, но и понимание, какой формат файлов будет наиболее подходящим для сохранения вашей работы.

Форматы графических файлов

Существует множество форматов, определяющих, что за тип данных записан в них, а также определяющих их качество. Мы не будем обсуждать все мыслимые форматы, а остановимся на тех, которые могут понадобиться вам во время работы. Начнем рассмотрение с векторных форматов.

Форматы AI, FH, CDR. Это родные форматы самых популярных векторных редакторов: Adobe Illustrator, FreeHand и CorelDRAW. С программой Adobe Illustrator взаимодействие налажено наилучшим образом, поэтому обмен данными именно с этим пакетом не должен вызвать осложнений. С остальными программами дело обстоит иначе. Вам могут встретиться документы различного содержания, созданные в этих программах (их используют порой даже в качестве программ верстки). Если говорить о программах FreeHand и CorelDRAW, то смею огорчить вас, InDesign с ними напрямую не сотрудничает. Чтобы поместить в рабочую область InDesign файлы, созданные в этих программах, придется выполнить следующий алгоритм.

1. Сохранить данные в файле, соответствующем одной из ранних версий программы. Например, FreeHand 3 вместо 10. Это, конечно, может повлечь некоторое изменение в содержимом файла.
2. Открыть полученный файл в Adobe Illustrator и сохранить данные в формате AI.
3. Поместить данные в рабочую область InDesign с помощью команды **File> Place** или перенести через буфер обмена.

Формат *.EPS (Encapsulated PostScript). Это можно перевести на русский язык как «включающий в себя PostScript». Это может означать только одно: данный формат основан на языке PostScript (язык программирования, описывающий внешний вид документа таким, каким он будет напечатан). Формат EPS разработан компанией Adobe и задумывался как формат, с помощью которого можно было бы переносить векторные и растровые данные, записанные на языке PostScript, между различными графическими приложениями. И действительно, зачастую он является связующим звеном между разными графическими программами, не взаимодействующими друг с другом.

Есть простой способ убедиться в том, что язык PostScript — это язык программирования, на котором автоматически описывается содержимое вашей страницы. Нарисуйте, например, в Adobe Illustrator любую форму и сохраните файл. Запус-

тите Блокнот и откройте AI-файл. То, что вы увидите, будет кодом на языке PostScript, описывающим нарисованную фигуру.

Формат EPS является одним из самых востребованных типографиями форматов представления данных.

Данные, сохраненные в формате EPS, представляют собой *текстовый файл на языке PostScript плюс низкокачественное растровое изображение*, используемое для предварительного просмотра в других программах. При работе во многих программах вы видите содержимое файла EPS именно с помощью этого растрового изображения, предназначенного для предварительного просмотра (в формате TIFF или PICT, двухцветный или 256-цветный). В Adobe InDesign вы также видите данные не в векторном представлении, а с помощью изображения для предварительного просмотра. Возможно, вы будете удивлены, узнав, что при отправке из InDesign задания на печать на обычный (не-PostScript) принтер на листе вы также увидите оттиск все того же растрового изображения. Это связано с тем, что реальное качество данных, записанных в формате EPS, можно увидеть при печати на устройстве, воспринимающем данные на языке PostScript.

Формат PDF. Формат задумывался разработчиками как компактный формат для хранения электронной документации. На данный момент он широко используется для различных задач: от сохранения графики для передачи по сети, до передачи макета в типографию. Он умеет хранить векторные и растровые данные, создавать электронные формы для заполнения, защищать данные от несанкционированного использования и многое другое. Файл в формате PDF содержит не только информацию по описанию страницы, но и шрифты, изображения, команды печати, ключевые слова для поиска, звук, видео, гипертекстовые ссылки и т. д. В компьютерной верстке он чаще используется «на выходе», т. е. в этом формате можно сохранить результат работы для отправки в печать. Хотя вполне возможно использование PDF-файлов как источника графических данных. В этом случае используется вставка с помощью команды **File>Place**.

Формат WMF. Векторный формат, предназначенный для обмена данными между приложениями, работающими на операционной системе Windows. Поддерживается практически всеми графическими и текстовыми программами, однако он *имеет ограниченный уровень поддержки векторных данных*.

Итак, в процессе верстки вам наиболее часто могут встретиться именно данные векторные форматы. Наиболее предпочтительно, чтобы иллюстрации и логотипы, которые предоставляет в ваше распоряжение заказчик, были сохранены в форматах EPS, AI или PDF. Если не брать во внимание возможные технические ошибки, допущенные при создании этих файлов, то можно говорить о том, что данные форматы обеспечат качество данных. С другой стороны, имея в сво-

ем распоряжении данные файлы, вы легко сможете выполнить их редактирование в программах, позволяющих редактировать векторные контуры.

Формат PSD (Photoshop Document). С этого формата мы начнем рассмотрение растровых форматов. Формат PSD является родным форматом популярной программы создания и редактирования растровых изображений — Adobe Photoshop. Данный формат развивается вместе с развитием самой программы. На данный момент формат PSD поддерживает массу возможностей: альфа-каналы, слои, обтравочный контур, прозрачность и т. д. Одним словом, все то, что может предложить современный профессиональный растровый пакет. Растровые данные в данном формате могут быть размещены в рабочей области InDesign без какой-либо дополнительной обработки и без осложнений при печати.

Формат TIFF. Это стандартный файловый формат, надежный и поддерживаемый большинством приложений. Большинство настольных сканеров и многие цифровые фотокамеры предлагают запись в данном формате. Данный формат поддерживает множество цветовых моделей, а также возможность сохранения слоев, альфа-каналов, слоев и обтравочного контура. В связи с тем, что TIFF-формат не использует сжатие с потерями для уменьшения размера файла (при сохранении можно использовать безобидные алгоритмы LZW-компресии), графические данные не теряют качества, в отличие от данных, сохраненных в другом популярном растровом формате JPEG. Этот формат завоевал доверие пользователей и широко применяется для качественного хранения растровых данных, которые должны быть вставлены в программу верстки и впоследствии напечатаны.

Формат JPEG. Появился как формат для обмена данными между различными несовместимыми приложениями, и основной его целью была минимизация занимаемого изображением пространства на диске. Сжатие всегда выполняется с потерями, поэтому каждый раз, *сохраняя в формате JPEG, вы снижаете качество* за счет более низкого уровня детализации и нарушения цветности. Чем ниже будет установлено значение параметра **Quality** (качество) при сохранении, тем хуже будет полученное изображение. Данный формат может быть использован для коммерческой печати, однако более правильным решением является использование формата TIFF.

Формат GIF. Хотя его название созвучно названию формата TIFF, они имеют мало общего. Данный формат предназначен для размещения данных на Web-страницах, поэтому его основным приоритетом является размер, а не качество файла. Одним из параметров, влияющих на размер файла, является количество цвета. Формат GIF использует специфическую цветовую модель Indexed Color, в которой максимально может быть 256 цветов. Поэтому изображения в данной цветовой модели не подходят для размещения на страницах публикации, подлежащей дальнейшей печати. Избегайте вставки таких изображе-

ний в свои документы. Как минимум, они подлежат изменению цветовой модели, а в идеале — замене.

Вставка графики в публикацию

Для помещения в рабочую область InDesign любой графики (за исключением векторных данных из Adobe Illustrator, которые нужно сохранить в редактируемом виде) следует использовать команду **File>Place**. Эта команда дает массу преимуществ в работе с графикой по сравнению с другими способами помещения данных (использованием буфера обмена или Drag&Drop.

1. Сохраняется исходное разрешение растрового файла.
2. Поддержка большого количества графических форматов.
3. Управление параметрами вставки изображения.
4. Возможность управлять видимостью слоев при вставке документов в форматах PDF и PSD.
5. Возможность управления графикой из палитры **Links** после помещения в рабочую область InDesign.

Чтобы увидеть дополнительные параметры вставки изображения в рабочую область, необходимо в диалоговом окне команды **Place** включить флажок **Show Import Options**. Настройки, которые вы увидите в открывшемся окне, зависят от формата помещаемых данных.

Не следует использовать перенос графических изображений через буфер обмена, т. к. все описанные выше возможности не поддерживаются при подобном переносе данных. Однако перенос данных между документами Adobe InDesign и Adobe Illustrator является безопасным.

Вставка в рабочую область файлов из Adobe Illustrator и Adobe Photoshop

Файлы, созданные в Adobe Illustrator, могут быть помещены в рабочую область InDesign без дополнительного конвертирования в другой формат. Возможны два варианта развития событий: вставка с помощью команды **File>Place** и перенос данных через буфер обмена.

Используя команду вставки **File>Place**, вы поместите графику, созданную в Ilustrator, как единое изображение, не подлежащее редактированию контуров средствами InDesign. Поскольку формат AI очень похож на формат EPS, то при вставке в рабочую область InDesign вы столкнетесь с теми же особенностями, которые имеет формат EPS. Вы увидите растровое TIFF-изображение с палитрой из 2 или 256 цветов (это назначается при сохранении файла), используемое для предварительного просмотра содержимого файла. Это совер-

шенно нормальное развитие событий, которое не должно обескуражить вас. В действительности данные, находящиеся в размещаемом AI-файле, имеют высокое качество и являются векторными.

Рис. 5.3. Пример внешнего вида векторного файла в формате AI, вставленного с помощью команды **File>Place**

Используя команду **File>Place**, вы также располагаете возможностью вставки данных с разных слоев, если из Adobe Illustrator файл был сохранен в формате PDF, содержащем слои. Это удобно в том случае, когда возникает необходимость неоднократно вставлять данные, находящиеся на разных слоях одного файла (рис. 5.3).

Для этого необходимо:

1. При вызове диалогового окна команды **File>Place** включить показ дополнительных настроек параметров вставки (флажок **Show Import Options**) — рис. 5.4.

Рис. 5.4. Включение показа дополнительных настроек при вставке изображения в рабочую область InDesign

2. Выбрать в открывшемся диалоговом окне на вкладке **Layer** слой, с которого необходимо выполнить вставку (рис. 5.5).

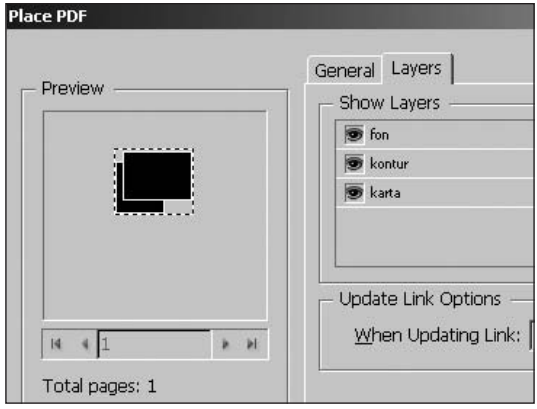


Рис. 5.5. Выбор слоя при вставке файла в формате PDF, с которого необходимо выполнить вставку графики

Вставка файлов в формате PSD выполняется с помощью команды **File>Place**. Раньше существовала проблема с размещением в рабочей области программ верстки файлов в этом формате. InDesign охотно сотрудничает с Photoshop, поэтому вставка PSD файлов не вызывает никаких осложнений. Вставка графики именно в формате PSD может быть востребована, в первую очередь, в том случае, если вы хотите вставить в InDesign объект на прозрачном фоне. Так же как и в случае с графикой, созданной в Illustrator, вы можете вставить изображение, установив параметры видимости слоев. Эта возможность также будет доступна после включения флажка **Show Import Options** в диалоговом окне команды **File>Place** (рис. 5.6).

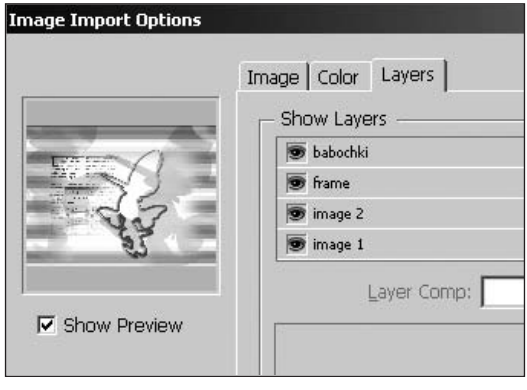


Рис. 5.6. Управление видимостью слоев при импорте документа Photoshop

После помещения документов, имеющих слои, вы можете управлять их видимостью с помощью команды из главного меню **Object>Object Layer Options** (рис. 5.7).

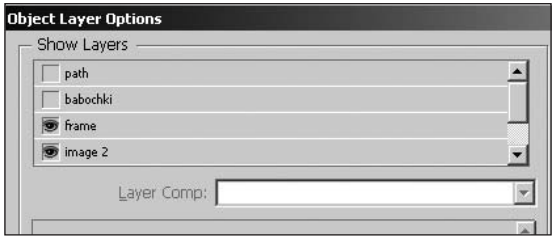


Рис. 5.7. Диалоговое окно команды **Object Layer Options**

Режимы вставки графики

Существуют два способа помещения графики в документ: в режиме ссылки на изображение и в режиме внедрения. Каждый из способов имеет свои преимущества и недостатки, которые мы рассмотрим ниже.

Режим, в котором помещено изображение на страницы вашего документа, очень важен, поскольку он влияет на скорость работы с документом, размер файла, возможность обновлять изображение в случае его редактирования и многое другое.

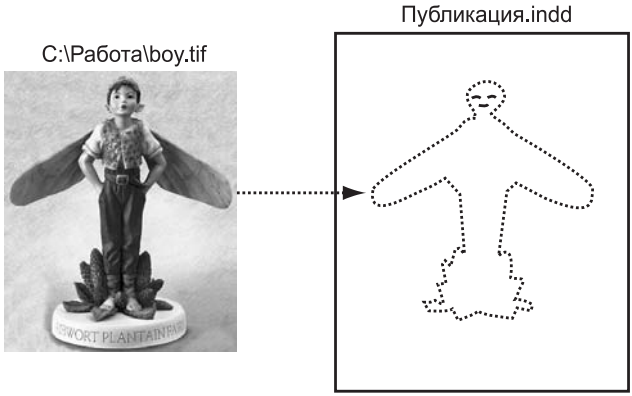
Первый режим, о котором мы поговорим, — это режим ссылки.

Этот режим используется по умолчанию при использовании команды **File> Place** для размещения графики в рабочей области InDesign. Его суть заключается в том, что при вставке изображение реально не помещается на страницу документа. InDesign образует *связь* (Link) между файлом с изображением, находящимся где-то на диске, и публикацией. В результате вы видите в своем документе проекцию изображения, его экранную копию, тогда как само изображение хранится отдельно от публикации. На рис. 5.8 это изображено схематично, на самом же деле вы видите абсолютно такую же картинку, которая хранится в графическом файле. Зачем такие сложности? — спросите вы. На самом деле — это довольно удобный способ работы с графикой по целому ряду причин:

- размер файла с публикацией увеличивается незначительно при вставке графики таким способом, поэтому работа с ним осуществляется быстрее;
- InDesign реагирует на внесение любых изменений (редактирование, переименование, перемещение) в графический файл, что позволяет избежать ошибок.

Минусом данного способа работы с графикой является возможность разрыва связи с изображением. Любое перемещение файла с публикацией отдельно от графики приведет к этому. В публикации в этом случае останется экранная копия низкого качества, которая при печати даст неудовлетворительный результат.

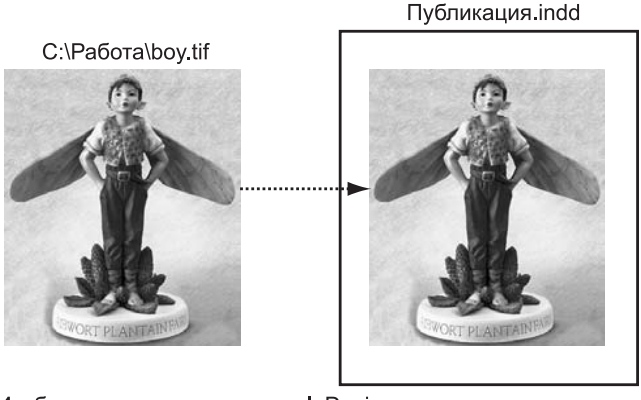
Режим связи (Link) является наиболее предпочтительным для использования при подготовке документа к печати. Данные сведения вы можете обнаружить в большинстве требований типографий к макетам.



Изображение, вставленное в InDesign-документ — это проекция картинки, находящейся где-то на диске

Рис. 5.8. Схематичное представление работы режима связи

Режим внедрения (рис. 5.9) использует иной принцип работы с графикой. Изображение полностью копируется внутрь публикации, в результате чего размер INDD файла увеличивается на размер графического файла (а это может быть весьма чувствительно, если вы работаете с качественными изображениями большого размера). Данный режим имеет одно существенное преимущество перед режимом связи: в результате того, что изображение становится частью документа, связь с ним не может быть потеряна.



Изображение, вставленное в InDesign-документ, полностью скопировано в публикацию

Рис. 5.9. Схематичное представление работы режима внедрения

Данный режим связи с графикой будет удобен вам в том случае, если необходимо перенести файл с одного компьютера на другой. Поскольку при работе с ним графика полностью копируется внутрь публикации, исключается потеря ссылки. После переноса файла с верстской вы сможете восстановить режим ссылки.

Работа с палитрой *Links*

Для работы с графикой, помещенной в рабочую область с помощью команды **File>Place**, используется отдельная палитра, в которой можно получить исчерпывающие сведения об изображении. Данная палитра может быть вызвана с помощью горячих клавиш <Ctrl>+<Shift>+<D> или из главного меню **Window>Links**.

Чтобы познакомиться с работой палитры **Links**, создайте двухстраничный документ и разместите в нем изображение с диска (Глава 5\Links.jpg).

После размещения в документе изображения в палитре появляется запись об изображении, а также сведения о его расположении в публикации (справа от названия цифра с номером страницы).

Рис. 5.10. Палитра **Links**, в которой имеются сведения об изображении Links.jpg

Если изображение помещено не на обычной странице, а на мастер-шаблоне, то в палитре **Links** будет указана буква, обозначающая мастер-шаблон, вместо номера страницы. Если картинка находится в области монтажного стола (белое поле вокруг страницы), то обозначение будет PB.

Поиск изображения в документе. Перейдите на вторую страницу документа, на которой отсутствует изображение Links.jpg. Теперь нажмите на пиктограмму **Go To Link** (рис. 5.11).

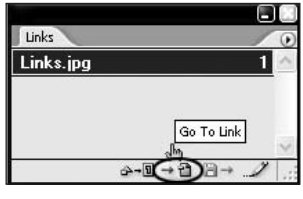


Рис. 5.11. Поиск изображения в документе с помощью палитры **Links**

Программа должна выполнить переход к той странице, на которой расположено изображение. Во-первых, эта функция поможет вам понять, какое изображение скрывается под именем, которое вы видите в палитре **Links**. Во-вторых, при появлении различных предупредительных пиктограмм (например, означающих, что связь с изображением потеряна или что оно было отредактировано после помещения на страницы документа), вы сможете понять, о каком именно изображении идет речь, и принять необходимые меры по устранению ошибки.

Потеря связи с изображением (Missing Link). В случае переименования изображения или в случае его перемещения с того места, на которое ссылается InDesign в палитре **Links**, возле записи с именем файла появится предупредительная пиктограмма с вопросительным знаком (**Missing Link**). Ее появление не предвещает ничего хорошего (рис. 5.12). В первую очередь это означает, что при печати вместо вашего качественного графического файла будет подставлена экранная копия изображения, что приведет к низкому качеству печатного оттиска. Чтобы получить подобную предупредительную пиктограмму, вам достаточно будет вынуть диск с изображением из дисковода. Так как InDesign не реагирует на ваши действия мгновенно, потребуется свернуть программу в панель задач и развернуть вновь.

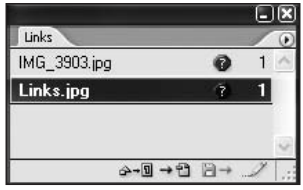


Рис. 5.12. Палитра **Links**, в которой при потере связи с изображением появляются предупреждающие пиктограммы

Вашими действиями по устранению проблемы является указание пути до нового местоположения файла. Это необходимо сделать с помощью специальной кнопки **Relink** (рис. 5.13).

Рис. 5.13. Кнопка вызова команды **Relink** в палитре **Links**

Изменение изображения после вставки в публикацию (Modified Link). Данная возможность имеется только при работе с изображениями, вставленными

в режиме ссылки. Внедренные в публикацию картинки никак не реагируют на изменение исходных файлов. Итак, если внести любые изменения в графический файл после того, как оно было помещено в InDesign в режиме ссылки, то вы увидите предупреждающий восклицательный знак (**Modified Link**) (рис. 5.14). Для внесения изменения в изображение необходимо использовать программу, которая может редактировать данный тип файла. Для растрового изображения, скажем, в формате TIFF — это может быть Adobe Photoshop. Для векторного изображения, например, в формате EPS — Adobe Illustrator. После редактирования файла его необходимо сохранить. По этой причине вы не сможете увидеть подобную пиктограмму, работая с файлом Links.jpg, записанной на диске. Предварительно скопируйте файл на жесткий диск и вставьте в InDesign копию файла с жесткого диска. Редактировать также следует эту копию.

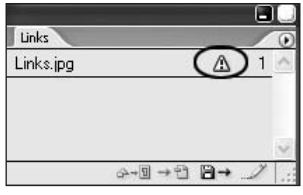


Рис. 5.14. Предупреждающая пиктограмма в палитре **Links**, означающая, что изображение было редактировано после помещения в InDesign

Если не обратить внимание на появление данной пиктограммы в палитре **Links** и закрыть публикацию, то при следующем открытии файла вы получите от InDesign извещение о том, что ссылка на графический файл нуждается в обновлении (рис. 5.15). Кстати, это же диалоговое окно появится, если ваша публикация содержит потерянные ссылки.

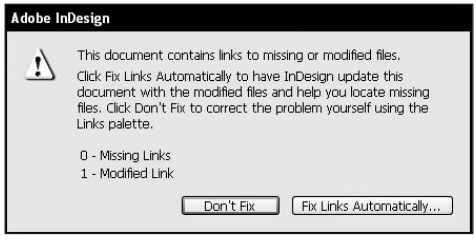


Рис. 5.15. Диалоговое окно, появляющееся при открытии файла, содержащего ссылки, нуждающиеся в обновлении

Чтобы устранить предупреждающую пиктограмму, необходимо воспользоваться кнопкой **Update Link** (рис. 5.16).

Внедрение графики. Последняя пиктограмма, которую мы рассмотрим, означает использование режима внедрения . Она появляется при использовании

его по умолчанию или при замене на него режима ссылки. Для замены режима ссылки используется команда **Embed** из контекстного меню ⊙ палитры **Links** (рис. 5.17). InDesign отличается от своего старшего брата Adobe Illustrator тем, что имеет возможность выполнения обратного действия — извлечения внедренного изображения и назначения ему режима ссылки. Данная команда появляется в контекстном меню палитры **Links** при работе с внедренными изображениями и называется **Unembed**.

Рис. 5.16. Кнопка **Update Link** в палитре **Links**

Рис. 5.17. Команда **Embed** из контекстного меню палитры **Links**, изменяющая режим ссылки на режим внедрения

Информация об изображении (Link Information). Эта команда может быть вызвана вами из контекстного меню ⊙ палитры **Links**. Она позволяет получить различные дополнительные сведения об изображении, такие как его местоположение на диске, дата последнего изменения, его цветовая модель и т. д. Самой полезной информацией, безусловно, является информация о цветовой модели. При работе над большим проектом легко упустить из внимания некоторые детали. Одной из часто допускаемых ошибок является использование неподходящей цветовой модели у некоторых изображений (надеюсь, у вас это не будет стихийным явлением). Простым способом проверить свою работу на наличие подобной ошибки является использование команды **Link Information**.

Используйте кнопки **Next** и **Prev** для пролистывания списка изображений прямо в окне **Link Information** (рис. 5.18).

Мы с вами изучили основные команды, кнопки и пиктограммы палитры **Links**, с помощью которых вы сможете контролировать работу с графикой в своей публикации. Будьте особенно внимательны, работая с графикой, поскольку использование неверной цветовой модели, потеря ссылки или использование

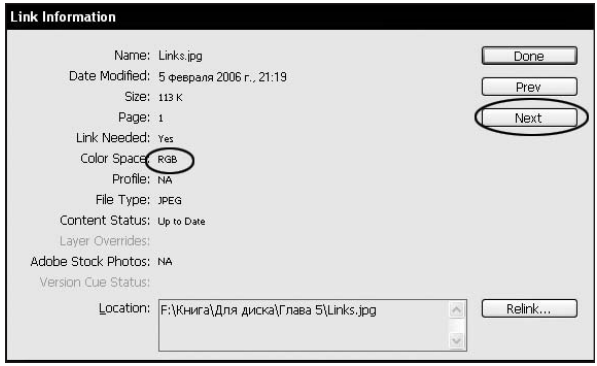


Рис. 5.18. Команда **Link Information**, позволяющая получить дополнительные сведения об изображении

в работе неверной версии графического файла приведут к появлению проблем различного характера при печати. Важно, чтобы вы понимали, что означают рассмотренные в ходе данного урока пиктограммы, поскольку они будут появляться в палитре **Links** чаще, чем вам хотелось бы.

Работа с графическими библиотеками

Разработчики программы всячески стараются избавить пользователей InDesign от рутинной работы. Уже рассмотренные ранее нами мастер-шаблоны и стили были нацелены на автоматизацию рабочего процесса. Теперь мы познакомимся с графическими библиотеками, которые помогут вам еще часть забот переложить на мужественные плечи Adobe InDesign.

Графические библиотеки — это наборы, *созданные пользователем* и использующиеся при необходимости многократной вставки в документ каких-либо объектов. Библиотеки создаются в виде специальной палитры **Library**, информация о которой хранится в отдельном служебном файле. В библиотеках можно хранить следующие типы объектов:

- графические объекты, созданные в других программах;
- объекты, созданные средствами InDesign (формы, контуры и т. д.);
- текст;
- направляющие.

Я не раз обращала внимание, что мои студенты применяют графические библиотеки порой там, где можно обойтись и без них. Причина тому — необычная технология создания библиотеки, которая позволяет чуть-чуть почувствовать себя разработчиком InDesign. По умолчанию палитра **Library** отсутствует в рабочей области и при необходимости создается пользователем самостоятельно. Для этого используется команда **File>New>Library** (рис. 5.19).

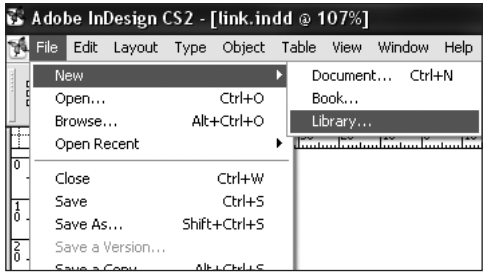


Рис. 5.19. Команда **File>New>Library**, использующаяся для создания палитры **Library**

Первое, что вас попросит указать программа, — это место на диске, где будет храниться библиотека. После этого InDesign создаст новую палитру, которую вам предстоит заполнить объектами самостоятельно (рис. 5.20).

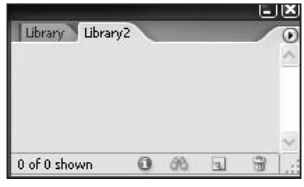


Рис. 5.20. Новая палитра **Library**, которую предстоит заполнить объектами, входящими в графическую библиотеку

Помещение объектов в библиотеку. Чтобы поместить в библиотеку объект, достаточно будет перетащить его в поле палитры **Library**. Попробуйте проделать это с каким-нибудь геометрическим примитивом. Чтобы извлечь объект из библиотеки необходимо, также, просто перетащить его в поле документа. Объекты, помещенные в библиотеку, сохраняют все свойства оригинала. Поэтому, например, поместив в библиотеку направляющие линии, вы сможете вставлять их на других страницах в точно такое же место, в каком они находились в момент помещения в библиотеку. А поместив в библиотеку графическое изображение из внешнего файла, вы будете наследовать все свойства этого изображения, вплоть до режима связи.

Помещение в библиотеку направляющих линий. Работа с направляющими отличается от работы со всеми остальными типами объектов. Дело в том, что вы не сможете ни добавить, ни извлечь из библиотеки направляющие с помощью перетаскивания. Алгоритм добавления направляющих в библиотеку будет таким.

1. Поместить направляющие на страницу.
2. Выделить инструментом **Selection** (если говорить о направляющих из линейки, то они должны стать синими, а не ярко-голубыми).
3. В палитре **Library** нажать на пиктограмму создания нового объекта .

Чтобы извлечь направляющие из библиотеки, перейдите на другую страницу, находящуюся *с той же стороны* (справа или слева), что и страница, с которой были добавлены в библиотеку направляющие. В контекстном меню палитры **Library** вызовите команду **Place Item**.

Работа с существующими библиотеками. Раз уж создавать библиотеки можно таким же способом, которым вы создаете документы, то и открывать готовые библиотеки можно с помощью привычной команды **File>Open**.

Откройте с диска файл с графической библиотекой (Глава 5\Библиотека.indd).

Если в рабочей области появляется несколько библиотек, то по умолчанию они будут пристыковываться друг к другу, однако вы можете присоединять библиотеки и к другим палитрам. Количество библиотек, которое вы можете открыть в одном документе, ограничено лишь возможностями вашего компьютера.

Поиск по библиотеке. Поскольку в графической библиотеке может находиться довольно много объектов, в InDesign предусмотрена возможность поиска внутри библиотеки на основе различных критериев. Этими критериями могут быть имя объекта, его тип, дата создания. Тип объекта может быть назначен после его помещения в библиотеку (рис. 5.21). Для этого необходимо дважды щелкнуть по пиктограмме данного объекта в палитре **Library**.

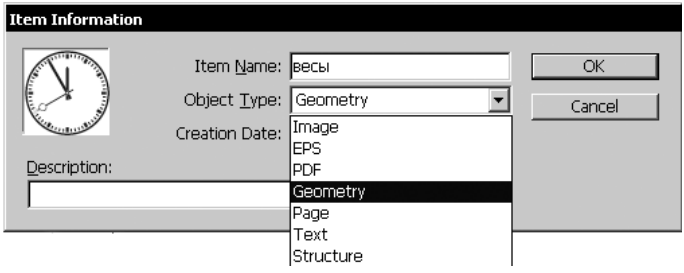


Рис. 5.21. Диалоговое окно параметров объекта графической библиотеки, в частности, типа объекта

Естественно самый удобный поиск — это поиск по названию. Поэтому для удобства в работе приучите себя сразу давать осмысленные имена каждому объекту, помещенному в библиотеку.

Команда поиска запускается нажатием кнопки с изображением бинокля в самой палитре **Library** (рис. 5.22).

Запустите поиск по графической библиотеке Библиотека, которую вы открывали с диска. В открывшемся окне укажите поиск по имени объекта (**Item Name**) и укажите название искомого объекта «Бинокль» (рис. 5.23).

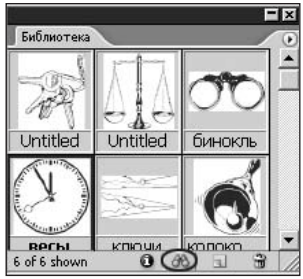


Рис. 5.22. Пиктограмма запуска поиска по библиотеке в палитре **Library** и диалоговое окно поиска

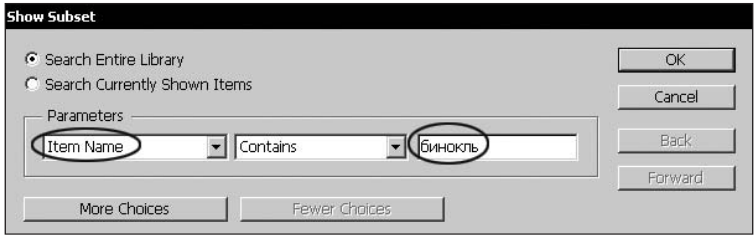


Рис. 5.23. Диалоговое окно поиска по библиотеке. В данном случае выполняется поиск по имени объекта, содержащего в названии «бинокль»

После выполнения вами поиска по библиотеке InDesign будет вам показывать только те образцы, которые содержат в своем названии данную последовательность символов. Таким образом, все остальные объекты перестанут быть видны. Чтобы вернуть их, необходимо использовать команду **Show All** из контекстного меню ⏵ палитры **Library**.

Работа со строчной графикой

Строчная графика — это графические изображения, присоединенные к тексту. Такая графика может находиться как внутри строки с текстом, так и в непосредственной близости от текстового фрейма. Основной ее особенностью является то, что она следует за перетеканием и перемещением текста, к которому относится, исключая смысловой разрыв материала и относящейся к нему иллюстрации. Это не единственная особенность строчной графики. Например, она еще знаменательна тем, что ее можно выделять инструментом **Type** и применять к ней команды, используемые для работы с текстом.

Существуют три основных способа вставить строчную графику, но главным условием для всех способов является *использование инструмента **Type** при размещения графики* (рис. 5.24). Итак, вставить строчную графику вы можете с помощью:

- команды **File>Place**;

- команды **Place Item** из контекстного меню палитры **Library**;
- команды **Paste** при переносе данных через буфер обмена;
- команды **Insert Anchored Object**.

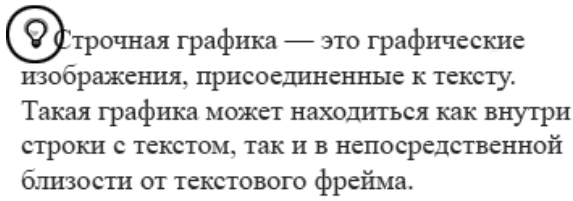


Рис. 5.24. Пример использования строчной графики

Возможны три варианта расположения строчной графики относительно текста (рис. 5.25):

- внутри строки с текстом;
- над строкой с текстом;
- в любом месте, определенном пользователем.

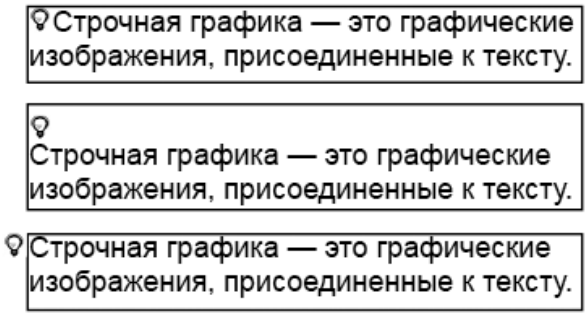


Рис. 5.25. Пример различного расположения строчной графики относительно текста

Настройка строчной графики выполняется в отдельном диалоговом окне главного меню **Object>Anchored Object>Options**. Чтобы получить доступ к этой команде, у вас должен быть выделен строчный объект (рис. 5.26).

Работа с обтравочными контурами

Обтравочный контур — это замкнутый контур, определяющий в изображении границы абсолютно непрозрачной области. Часть изображения, находящаяся в обтравочном контуре, будет 100% непрозрачной, все, что находится снаружи контура, будет воспринято программой, поддерживающей работу с обтравочными контурами, как полностью прозрачная область.

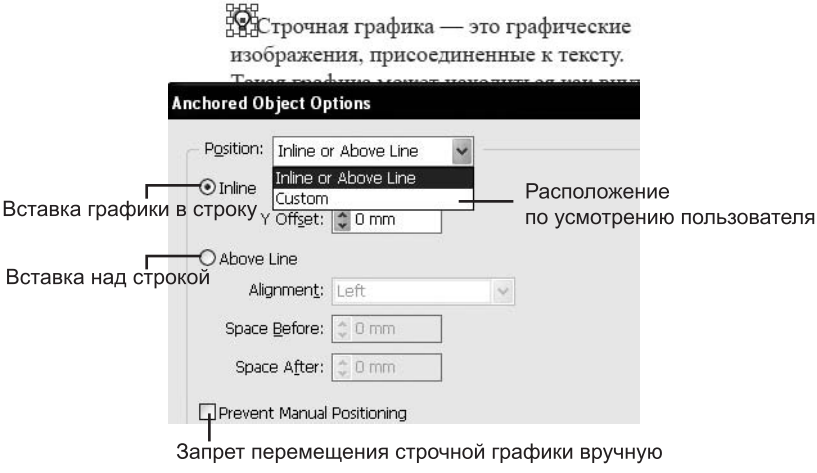


Рис. 5.26. Диалоговое окно настройки положения строчной графики в тексте

Чаще всего создание обтравочного контура — это всего лишь промежуточная операция при работе над публикацией, в которой требуется использовать изображения объектов без какого-либо фона. Например, в рекламном издании каких-либо товаров обычно требуется фото самого товара без каких-либо дополнений в виде стола, на котором производилась съемка. Обтравочный контур также потребуется при использовании изображений, в которых объекты находятся на белом фоне, если их следует разместить на цветных или пестрых страницах (рис. 5.27).

Рис. 5.27. Пример использования обтравочного контура

Одной из самых популярных программ для создания обтравочного контура является Adobe Photoshop. Чтобы сохранить созданный в нем контур для последующей вставки в программу верстки, можно использовать большой ассортимент растровых форматов, а также форматы, которые умеют хранить и векторные, и растровые данные. Наиболее часто используются форматы TIFF и EPS.

Алгоритм создания обтравочного контура в Adobe Photoshop

Adobe Photoshop располагает всеми необходимыми средствами для работы с векторными контурами. Сам контур следует строить с использованием инструмента **Pen**, принцип работы которого точно такой же, как и в других программах Adobe.

Откройте в Adobe Photoshop файл с диска, на примере которого вы будете знакомиться с обтравочным контуром (Глава 5\clipping_path.jpg).

1. Чтобы начать строить обтравочный контур изображения, необходимо выполнить правильные настройки в панели, расположенной вверху рабочей области (**Options**) в Photoshop. Дело в том, что в Adobe Photoshop инструмент **Pen** используется для очень широкого круга задач и построения контуров — это всего лишь одна из них. Поэтому вы должны предварительно сообщить программе о том, для каких именно целей вы используете **Pen** (рис. 5.28).

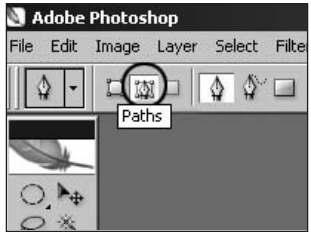


Рис. 5.28. Переключение в режим работы **Path**, использующийся для создания контуров (в том числе обтравочных)

2. Теперь можно приступать к построению самого контура. Работая инструментом **Pen,** постройте контур вокруг объекта, который должен остаться непрозрачным. Используйте клавишу <Ctrl> для временного переключения во время работы с инструмента **Pen** на инструмент **Direct Selection** ( ). Этот инструмент используется для настройки векторных контуров. Используйте клавишу <Alt> для изменения типа опорной точки (рис. 5.29).

Рис. 5.29. Создание контура, который впоследствии будет назначен обтравочным**.** Изображение ботинка в примере намеренно сделано тусклым, чтобы было лучше видно контур и его опорные точки

3. Найдите в рабочей области палитру **Path** и двойным щелчком по пункту **Work Path** переименуйте его в Path 1 (это имя вам по умолчанию будет предложено, можете дать и любое другое). Дело в том, что **Work Path** нельзя назначить обтравочным контуром. Но, переименовав его, вы запросто сможете это сделать (рис. 5.30).

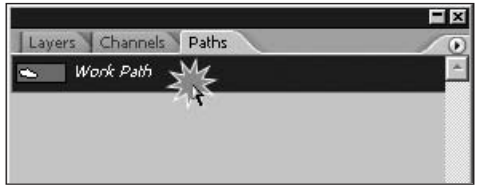


Рис. 5.30. Обязательный этап переименования **Work Path** в Path 1

4. Контур, созданный в рабочей области Photoshop, можно использовать для различных задач, поэтому просто его создать еще не достаточно для того, чтобы он стал обтравочным. *Его необходимо специально назначить обтравочным контуром*. Это выполняется в контекстном меню ⊙ палитры **Path** (рис. 5.31).

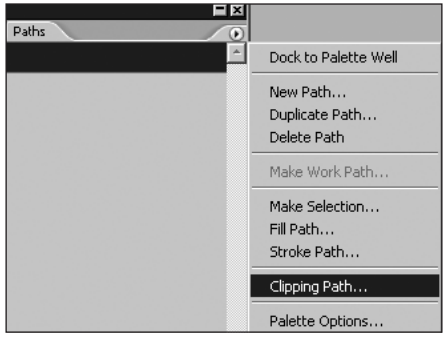


Рис. 5.31. Команда **Clipping Path** из контекстного меню палитры **Path**, использующаяся для назначения контура обтравочным

5. Укажите в открывшемся диалоговом окне значение параметра **Flatness**, отвечающего за гладкость вывода кривых на PostScript-устройстве (рис. 5.32). Этот параметр определяется размерами минимального воспроизводимого элемента (device pixel). Для фотонаборного автомата достаточно установить 1 единицу (что примерно соответствует $^{1}/_{600}$ дюйма), а для принтера в районе 5. Значения ниже лишь загрузят процессор, поскольку улучшения качества человеческий глаз уже не различит.
6. Сохраните файл с помощью команды **File>Save as** в формате TIFF где-либо у себя на жестком диске. Не сохранив контур в файле, вы не сможете им воспользоваться.

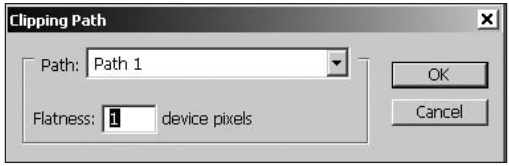


Рис. 5.32. Диалоговое окно настройки параметра **Flatness**

После того как вы назначите контур обтравочным, в рабочей области Photoshop не произойдет ровным счетом ничего. Результат вашей работы будет виден только при вставке этого изображения в другую программу, в нашем случае — Adobe InDesign.

После того как файл сохранен, выполните вставку этого изображения в рабочую область InDesign, используя команду **File>Place**. Если весь алгоритм был выполнен правильно, то вставленная картинка должна быть видима только в той области, которая была заключена внутрь обтравочного контура (рис. 5.33).

Рис. 5.33. Изображение ботинка, заключенное в обтравочный контур

Рассмотренный способ создания обтравочного контура является наиболее популярным. Причина тому — возможность передачи контура в большинство издательских программ.

Если по какой-то причине вам не нужен контур, который заключен в изображении, то вы можете отказаться от его использования. Для этого необходимо в меню **Object** выбрать команду **Clipping Path** и из списка **Type** выбрать вариант **None** (рис. 5.34).

Adobe InDesign позволяет вам продолжить работу по настройке обтравочного контура (редко удается в Photoshop построить его идеальным). Возьмите инструмент **Direct Selection** ( ) и щелкните по изображению. Вы увидите опорные точки и направляющие линии и сможете работать с ними так, как будто они были созданы в InDesign!

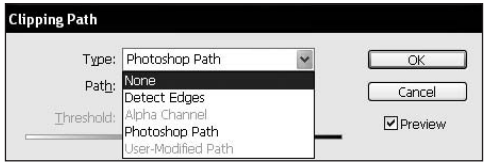


Рис. 5.34. Отказ от использования обтравочного контура с помощью диалогового окна **Clipping Path**

Алгоритм создания обтравочного контура в InDesign

Данный способ позволяет без обращения к каким-либо другим программам выполнять создание обтравочного контура. Вам потребуется контур, который будет работать как маска отсечения, и само изображение. В Adobe InDesign вы можете создавать контуры с использованием инструментов для создания геометрических примитивов — **Pen** и **Pencil** (✎) (наименее профессиональный).

Если вы решили воспользоваться указанным способом, чтобы построить контур инструментом **Pen**, то будет более правильно строить контур в «параллельном» пространстве. Речь идет об использовании палитры **Layers** (Слои), которая позволит изолировать изображение от контура. Это удобно тем, что вы не сможете случайно сдвинуть изображение, вокруг которого строите контур, а также тем, что настраивать контур гораздо удобнее, когда он не соприкасается с изображением.

Для тренировки используйте изображение с диска (Глава 5\kontur_v_InDesign.jpg).

После размещения в рабочей области изображения необходимо вызвать палитру **Layers** (горячая клавиша <F7>). Щелчком по пустому полю слева от имени слоя заблокируйте его. Затем щелчком по пиктограмме создания нового объекта создайте новый слой и ведите всю работу по созданию контура в нем (рис. 5.35).

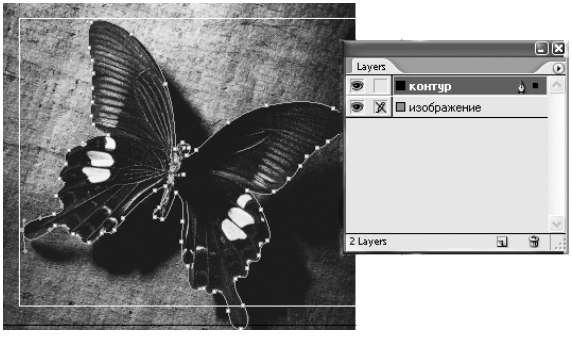


Рис. 5.35. Палитра **Layers**, в которой заблокирован слой с изображением и активен слой с контуром

Вы, конечно, можете обойтись и без операции с палитрой **Layers**, но работа с ней значительно упростит процесс настройки контура в рабочей области InDesign.

После того как контур будет готов, снимите блокировку со слоя с изображением (иначе вы не сможете с ним дальше работать). Теперь приступаем к реализации самого алгоритма создания обтравочного контура.

1. Выделите изображение инструментом **Selection** ( ).
2. Вырежьте его в буфер обмена, нажав <Ctrl>+<X>.
3. Вставьте изображение внутрь контура с помощью команды главного меню **Edit>Paste Into**.

Не забудьте убрать обводку у контура, который вы построили. Иначе все ваши секреты будут выданы! Чтобы удалить обводку у контура, нужно щелкнуть по изображению инструментом **Direct Selection** ( ) и в панели инструментов назначить отсутствие обводки (рис. 5.36).

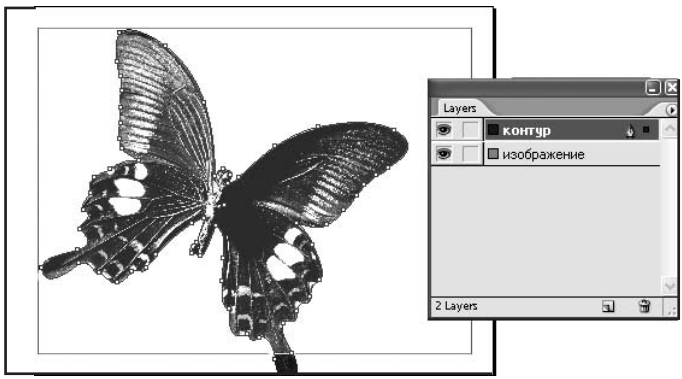


Рис. 5.36. Результат создания обтравочного контура в Adobe InDesign

Не будет результата, если контур и изображение не были совмещены перед выполнением алгоритма. Изображение, находящееся в стороне от контура, невозможно поместить в него описанным способом.

Автоматическое создание обтравочного контура

Все автоматические средства предполагают меньшую точность, но бóльшую скорость выполнения работы. Не составляет исключение и случай с обтравочным контуром. Выделим два способа автоматического создания контура: в Photoshop и в InDesign.

Суть автоматического создания контура в Photoshop сводится к более быстрому и более простому способу построения контура. Речь идет о замене этапа

работы с инструментом **Pen** на построение контура на основе выделения. В этом случае необходимо использование средств автоматического выделения, таких как инструмент **Magic Wand** (). Этот инструмент отличается тем, что он строит выделение на основе цветового подобия, поэтому хорош для работы с объектами, находящимися на однородном фоне, а не на пестром. Алгоритм, приведенный ниже, предполагает работу в Adobe Photoshop.

Для тренировки воспользуйтесь изображением с диска (Глава 5\automate_path.jpg).

1. Щелкните инструментом по фону, на котором находится объект. В зависимости от значения параметра **Tolerance**, установленного в панели опций, выделится некоторая часть фона (возможно, как раз столько, сколько вам нужно) (рис. 5.37). Чем выше значение **Tolerance**, тем больше будет выделяться пикселов за один щелчок инструментом. Так что, если вы не удовлетворены результатом, повысьте значение и попробуйте выделить вновь.

Рис. 5.37. Настройка инструмента **Волшебная палочка** в Adobe Photoshop с целью создания выделения для дальнейшего преобразования его в контур

2. Выполните команду **Select>Inverse**, чтобы превратить выделение фона в выделение объекта.
3. Щелкните внутри выделения правой кнопкой мыши и выберите команду **Make Work Path**. Появится диалоговое окно настройки точности контура, созданного из выделения. Чем ниже значение **Tolerance** в данном диалоговом окне, тем точнее будет контур, но он будет содержать огромное количество опорных точек, что может вызвать осложнения при печати. Чем выше будет значение, тем проще будет контур, но он не будет точно повторять форму объекта. Минимально возможное значение — 0,5 (рис. 5.38).

Рис. 5.38. Настройка точности контура, построенного на основе выделения

Остальные действия по назначению контура обтравочным описывались чуть раньше.

Рис. 5.39. Пример автоматически созданного контура, содержащего слишком много опорных точек

Для автоматического создания контура в Adobe InDesign необходимо воспользоваться специальной командой из главного меню **Object>Clipping Path**. Так же как в случае с созданием автоматического контура в Adobe Photoshop, обработке желательно подвергнуть изображения, имеющие однотонный фон (рис. 5.39).

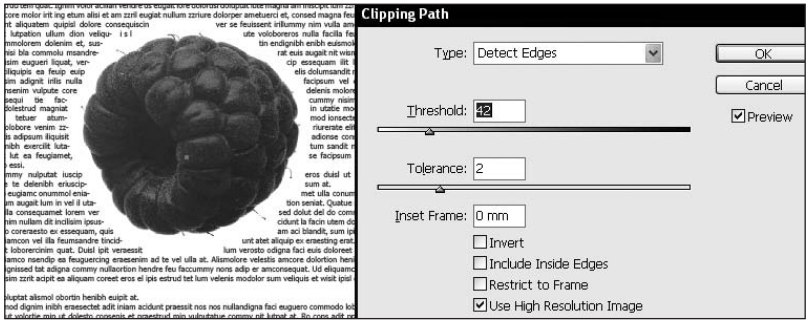


Рис. 5.40. Пример создания обтравочного контура с командой **Clipping Path** в Adobe InDesign

Для тренировки откройте файл с диска (Глава 5\automate_path.jpg).

Вся работа ведется с помощью двух ползунков **Threshold** (Порог яркости) и **Tolerance** (Допуск). Чтобы сразу видеть результат работы, необходимо включить флажок предварительного просмотра **Preview** (рис. 5.40). Не видя результат, вы не сможете выполнить построения обтравочного контура.

Основной действующий ползунок — это Threshold. С его помощью вы указываете пикселы какого уровня яркости должны стать прозрачными. Если вы не удовлетворены результатом, то можете воспользоваться вторым ползунком **Tolerance**, который позволяет убрать «рваные края». Как и все автоматические средства, данная команда подойдет для работы, которую нужно выполнить срочно. Для качественной обработки изображений используйте ручную доводку. Так же как в случае с контуром, созданным в Photoshop, вы можете продолжить настройку инструментом **Direct Selection** ( ) уже в InDesign. Для того чтобы увидеть опорные точки контура, достаточно щелкнуть инструментом по изображению.

Итак, мы рассмотрели основные способы создания обтравочного контура. Каждый из способов подходит для своего круга задач, и когда использовать каждый из них — вам придется решать самостоятельно в зависимости от целей и задач, которые будут стоять перед вами. Наличие у изображения обтравочного контура позволяет, помимо всего остального, создавать обтекание текстом по форме имеющегося контура (пример см. на рис. 5. 41).

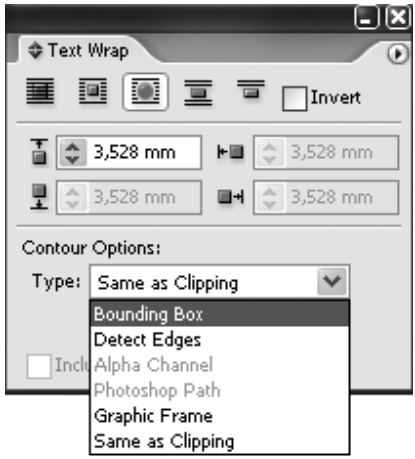


Рис. 5.41. Настройки палитры **Text Wrap**, позволяющие использовать обтравочный контур, в том числе и для создания обтекания текстом вокруг изображения

Превращение обтравочного контура, созданного в Photoshop, в обычный фрейм

Сфера применения обтравочного контура, созданного в Adobe Photoshop, была определена нами довольно четко — это ограничение видимости определенной части изображения. Но в этом уроке мы с вами попробуем найти у обтравочного контура еще массу полезных свойств. Обтравочный контур — это замкнутый контур, который заполнен изображением. А что если бы нам в работе понадобился для каких-то других задач контур точно такой же формы? Ну, не рисовать же его, в конце концов, еще раз в InDesign!

Существует возможность превратить обтравочный контур в обычный фрейм, который можно заполнить, например, текстом или просто залить цветом (рис. 5.42). Для этого используется специальная команда **Convert Clipping Path to Frame** (Превратить обтравочный контур во фрейм). Дело в том, что, не применив данную команду, вы не можете воспользоваться обтравочным контуром в каких-то других целях, хотя он кажется таким досягаемым: выделяется и настраивается инструментом **Direct Selection** ( ).

Для тренировки откройте изображение, уже имеющее обтравочный контур, созданный в Photoshop (Глава 5\Convert_clipping.jpg).

Рис. 5.42. Пример использования в документе объекта, имеющего точно такую же форму, как обтравочный контур изображения

1. Выделите изображение инструментом **Selection** ( ) и щелкните правой кнопкой мыши. Выберите команду **Convert Clipping Path to Frame** (рис. 5.43).

Рис. 5.43. Вызов команды **Convert Clipping Path to Frame**

2. В данный момент фрейм уже получен, но сейчас он заполнен изображением. Щелкните инструментом **Direct Selection** ( ) по изображению (должен выделиться прямоугольник изображения) и нажмите клавишу <Del>. Должен остаться контур (рис. 5.44).

Если вы не видите контура, возможно, у вас отключен показ служебных линий <Ctrl>+<H>.

Рис. 5.44. Удаление изображения из фрейма

3. Щелкните инструментом **Text** внутри контура и выполните заливку текстом с помощью команды **Fill with Placeholder Text** или просто раскрасьте фрейм (рис. 5.45).

Рис. 5.45. Заполнение контура на выбор цветом или текстом

Если вам необходимо сохранить контур как обтравочный, то для превращения его в обычный фрейм используйте копию изображения (можно клонировать, удерживая клавишу <Alt>).

Алгоритм создания заготовки для лакировки

Лакировка — это один из наиболее популярных способов украшения готовой полиграфической продукции. Он предполагает покрытие части или всей поверхности издания прозрачным блестящим лаком. Помимо чисто эстетического впечатления, которое произведет ваше издание, лакировка позволяет сделать страницы чуть более прочными и износостойкими.

Сам процесс лакировки представляет собой нанесение на поверхность бумаги лака. Это, по сути, мало чем отличается от того, как происходит печать красками. Просто за отдельный прогон наносится не краска, а лак. Мы рассмотрим алгоритм создания заготовки для лакировки с помощью Adobe InDesign. Основная идея заключается в том, чтобы печатная машина «знала» куда необходимо нанести лак, ей нужно подготовить информацию об этом. Картой нанесения лака станет дополнительная пленка, которая будет выведена отдельно от остальных пленок (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

Итак, давайте предположим, что хотим в данном издании покрыть лаком фотографию обуви. Это придаст страницам более привлекательный вид.

В InDesign следует решить следующие задачи:

- создать контур лакового покрытия;
- отделить информацию о том, куда наносить лак, от информации о том, куда наносить краски.

С первой задачей нам поможет справиться команда **Convert Clipping Path to Frame**. Поскольку для того, чтобы поместить изображение ботинка на пест-

рый фон, необходимо заключить его внутрь обтравочного контура в Photoshop, мы используем этот же контур при создании контура лакового покрытия (рис. 5.46).

Рис. 5.46. Пример буклета, в котором планируется использовать лакировку

Выполните алгоритм создания заготовки для нанесения лака на файле-примере с диска (Глава 5\Lakirovka\Nachalo.indd).

1. После вставки в рабочую область изображения, содержащего обтравочный контур, скопируйте его в буфер обмена, нажав <Ctrl>+<C>.
2. Создайте новый слой в палитре **Layers** и выполните на него вставку копии изображения из буфера обмена с помощью команды **Edit>Paste in Place**. Эта команда позволит вставить копию в точно такое же место, что и оригинал (рис. 5.47). Это необходимо для того, чтобы лак был нанесен точно поверх изображения.

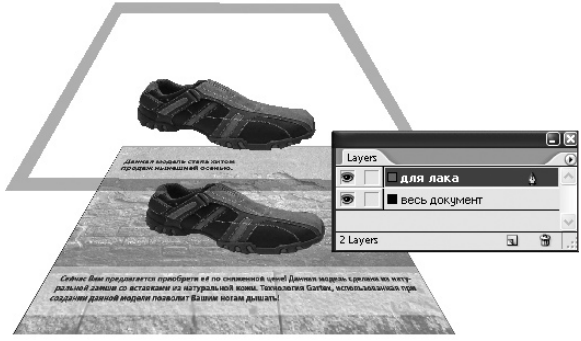


Рис. 5.47. Состояние рабочей области и палитры **Layers** при подготовке к лакировке. Создан отдельный слой, на который помещается копия изображения

3. Выполните команду превращения обтравочного контура во фрейм (**Convert Clipping Path to Frame**). Удалите изображение из контура (рис. 5.48).

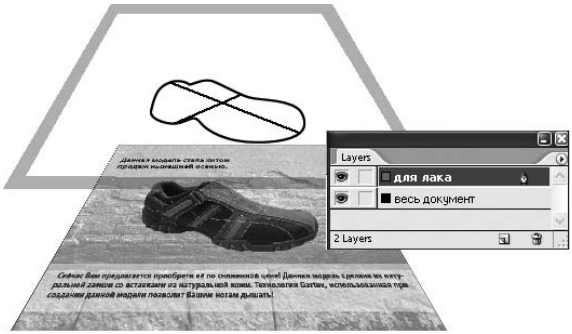


Рис. 5.48. Состояние рабочей области и палитры **Layers** после удаления изображения из контура

4. В контекстном меню ▶ палитры **Swatches** вызовите команду **New Color Swatch** и в выпадающем списке цветовых моделей выберите библиотеку **Pantone Solid Uncoated** (на самом же деле подойдет любая библиотека дополнительных красок). Из библиотеки выберите любой понравившийся вам цвет. Важно, чтобы это был дополнительный цвет, который образует дополнительную пленку.
5. Назначьте выбранный цвет в качестве заливки контура.
6. Вызовите палитру **Separations Preview** (<Shift>+<F6>) и проверьте, что в режиме **Separations** действительно появилась дополнительная краска. Если выделить пункт с этой краской, то увидите, что будет для сотрудников типографии являться схемой нанесения лака (рис. 5.49).

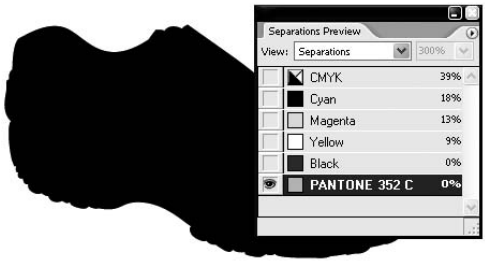


Рис. 5.49. Состояние рабочей области и палитры **Separations Preview** при проверке в ней наличия информации о дополнительной краске

7. Последний шаг — назначение объекту атрибута **Overprint**. Это необходимо, поскольку лак будет печататься поверх всех остальных красок. Вызовите палитру **Attributes** и назначьте выделенному объекту атрибут **Overprint Fill** (рис. 5.50).

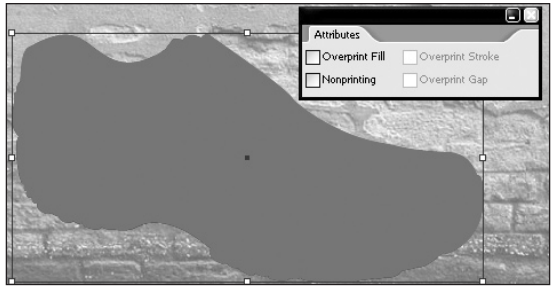


Рис. 5.50. Назначение объекту, полученному на основе обтравочного контура, атрибута **Overprint Fill**

8. Включите в главном меню **View** функцию просмотра наложения красок **Overprint Preview**. Изображение ботинка должно приобрести оттенок того цвета, который имеет использованный образец PANTONE. При печати никакого перекрашивания происходить не будет, поскольку реально в типографии будут использовать прозрачный лак, а не краску PANTONE. Не забудьте предупредить сотрудников типографии о том, что вы собрались сделать лакировку!

Урок «Создание многостраничного буклета»

Задачей данного урока является создание рекламного буклета на основе мастер-шаблона (рис. 5.51). В ходе выполнения работы вы повторите большинство действий, изученных в данной главе, имеющих непосредственное отношение к работе с графикой, а именно:

- создание обтравочного контура в Photoshop;
- превращение обтравочного контура во фрейм;
- работа с графическими библиотеками;
- вставка строчной графики.

Откройте с диска файл с примером начала работы (Глава 5\Буклет\Primer.indd). В нем вы найдете информацию о том, как оформить мастер-шаблоны, обложку и обычные страницы.

Для удобства разобьем работу над листовкой на этапы:

- настройка документа;
- настройка мастер-шаблонов;
- создание для изображений обтравочных контуров и заполнение ими страниц;
- заполнение страниц текстом.

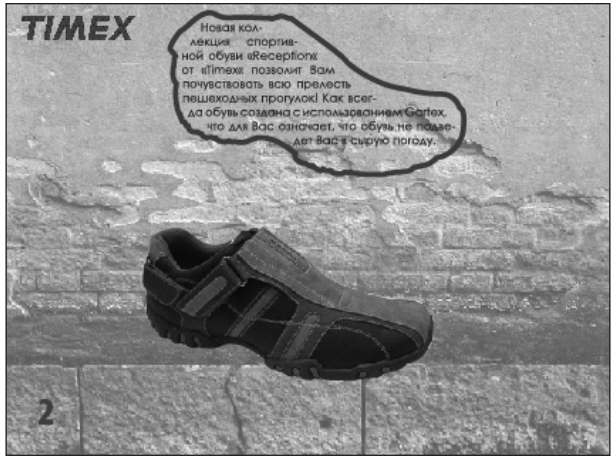


Рис. 5.51. Пример страницы буклета

Настройка документа

Для создания данного буклета мы используем документ со следующим настройками: количество страниц — 8, ширина — 200 мм, высота — 150 мм, поля отсутствуют, припуск на обрезку 3 мм (рис. 5.52).

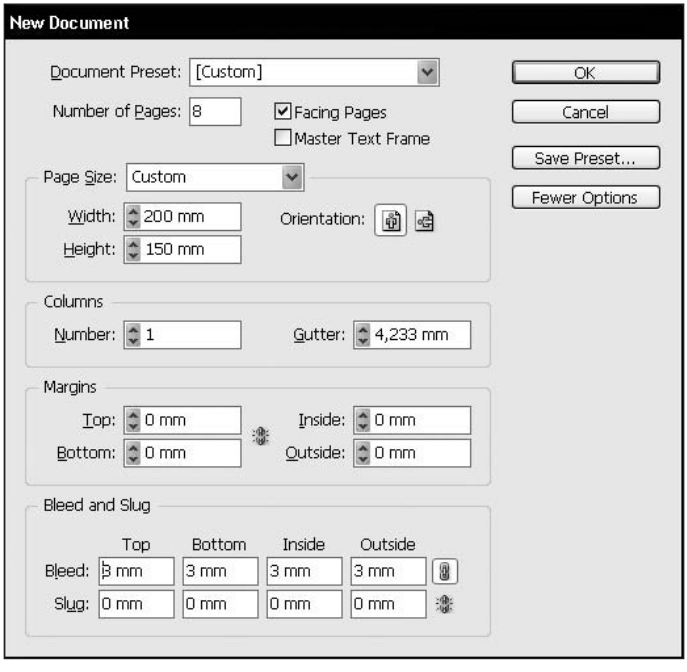


Рис. 5.52. Настройки документа, необходимые для работы над буклетом

Настройка мастер-шаблонов

Так как во всем буклете используется единая схема оформления страниц, мы фоновую подложку поместим на мастер-шаблоне. Это позволит нам избавиться от необходимости на каждой странице индивидуально вставлять изображение. Если вы внимательно посмотрите на документ, то увидите, что есть еще один объект, который должен появиться на мастер-шаблоне, — это контур ботинка, заполненный текстом. К нему мы вернемся позже, а пока с помощью палитры **Pages** (<F12>) перейдите на мастер-шаблон **A-Master** (*двойной* щелчок по пиктограмме) (рис. 5.53).

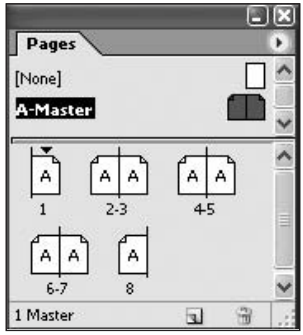


Рис. 5.53. Внешний вид палитры **Pages**, настроенной на работу в мастер-шаблоне **A-Master**

Стоя на мастер-шаблоне, выполните вставку фонового изображения (Глава 5\Буклет\Fon.jpg) и на левую, и на правую страницу разворота. После этого разместите маркеры нумерации. Напомню, что для этого необходимо нарисовать текстовый фрейм и, при находящемся внутри курсоре, вызвать щелчком правой кнопки мыши команду **Insert Special Character>Auto Page Number** (рис. 5.54).

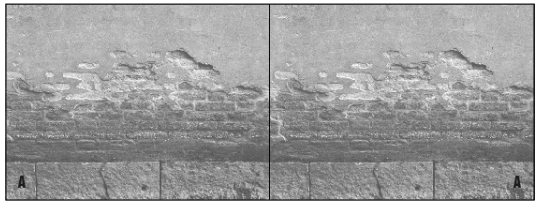


Рис. 5.54. Фоновое изображение, расположенное на мастер-шаблоне **A-Master**

Создание для изображений обтравочных контуров

Откройте изображения в Adobe Photoshop и создайте для каждого изображения обтравочный контур (алгоритм создания обтравочного контура в Photoshop мы рассматривали чуть ранее). Выполните сохранение каждого изображения на свой жесткий диск (обтравочный контур не появится у изображения, если вы не выполните сохранение файла, а выполнить сохранение на диск в дисководе вы

не сможете). После того как вы подготовите все изображения, можно приступать к заполнению страниц буклета этими изображениями. С помощью команды **File>Place** в Adobe InDesign поместите по одному изображению на страницы со второй по седьмую.

Теперь нужно вернуться к оформлению мастер-шаблона

Как вы помните, на нем не хватает контура ботинка. Перейдите на мастер-шаблон и выполните вставку любого изображения обуви, содержащего обтравочный контур. С помощью команды **Convert Clipping Path to Frame** превратите обтравочный контур в обычный фрейм. Удалите изображение из контура, а контуру назначьте серую обводку, толщиной 5 pt (рис. 5.55).

Рис. 5.55. Обтравочный контур, превращенный в обычный фрейм. Изображение из контура удалено

Заполнение страниц текстом

Текстовая информация, предназначенная для размещения внутри контура ботинка на страницах буклета, находится в файле текст.doc. Пометите его в рабочую область с помощью команды **File>Place**, и затем копируйте его частями и вставляйте внутрь контура. Чтобы поместить текст на обычной странице внутрь контура, являющегося мастер-объектом, необходимо сначала разорвать его связь с мастер-шаблоном (рис. 5.56). Выполните щелчок с нажатыми клавишами <Ctrl>+<Shift>, после чего вы сможете вставлять текст внутрь контура (рис. 5.57).

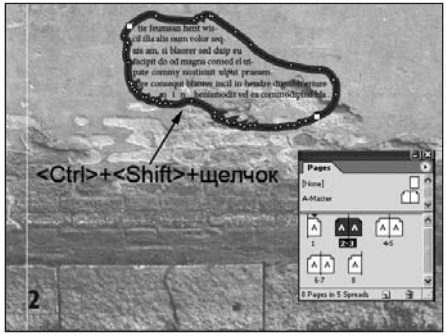


Рис. 5.56. Разрыв связи мастер-объекта с мастер-шаблоном с целью заполнения фрейма текстом на обычных страницах буклета

В примере для набора текста использовался шрифт Centure Gothic. Чтобы текст выглядел более эстетично, установите в диалоговом окне **Text Frame Options** отступ от краев фрейма, например, 1 мм. Не забудьте установить для текста выравнивание по ширине ( ) (иначе весь текст прибьется к левому краю). Чтобы избежать появления слишком больших пробелов между словами, выберите для текста русский словарь. Возможно, выбор русского словаря не решит полностью всех проблем (слишком большие пробелы между словами останутся), в этом случае слегка измените форму фрейма, передвигая выборочно опорные точки инструментом **Direct Selection** ( ).

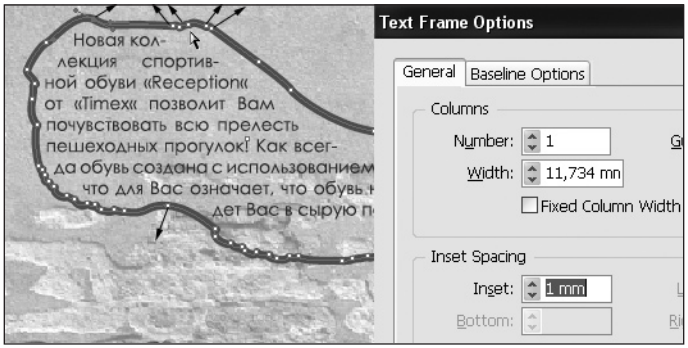


Рис. 5.57. Регулировка положения текста во фрейме

Обложка

Как известно, именно обложка зачастую отличается от всех остальных страниц издания. Наш случай не составляет исключения. Закрепите за первой и последней страницей вашего документа вариант мастер-шаблона **None**. Для этого необходимо выполнить <Alt>+щелчок по пиктограмме, обозначающей вариант **None** в палитре **Pages**.

Глава 6

Все о работе с таблицами

Способы получения таблиц

Работа с таблицами всегда была для программ верстки чем-то особенным. Например, в Adobe PageMaker табличный редактор отсутствовал, но зато была дополнительная программа Adobe Table, данные из которой невозможно было редактировать в PageMaker. Люди выкручивались, как могли: создавали табулированный текст и пририсовывали к нему границы ячеек, распечатывали таблицу из Excel, затем сканировали ее, сохраняли в формате TIFF и уже в виде картинки вставляли в документ. Слава богу, все трудности позади. InDesign имеет довольно мощные средства по созданию, настройке и даже раскрашиванию таблиц.

Вы можете получать таблицы в InDesign тремя основными способами:

- создать таблицу средствами программы;
- импортировать готовые табличные данные (например, из Microsoft Word или Microsoft Excel);
- создать таблицу из табулированного текста.

В зависимости от имеющихся в наличии материалов, конечного результата, а так же объема работы вы можете выбирать любой из вариантов или даже комбинировать их.

Создание таблиц средствами Adobe InDesign

Таблицы, как и все остальные объекты, должны находиться внутри фрейма. Поэтому прежде чем начать работать над таблицей, создайте текстовый фрейм. Текстовый фрейм может быть недостаточно широким — это на таблицу не повлияет, но должен быть достаточно длинным, т. к. в противном случае, часть табличных данных останется «за бортом».

Итак, создайте текстовый фрейм и при мигающем внутри курсоре вызовите команду **Insert Table** из главного меню **Table** (рис. 6.1).

Программа попросит вас указать параметры будущей таблицы: количество строк и количество столбцов, а также наличие заголовочных строк (рис. 6.2).

Заголовочные строки — это строки вверху или внизу таблицы, использующиеся для подписи колонок. В них может находиться несколько строк. При работе с длинной таблицей в случае ее перехода на другую страницу программа

автоматически подпишет все колонки заново, если в таблице будут заголовочные строки. Заголовочные строки выделяются и настраиваются независимо от всех остальных (рис. 6.3).

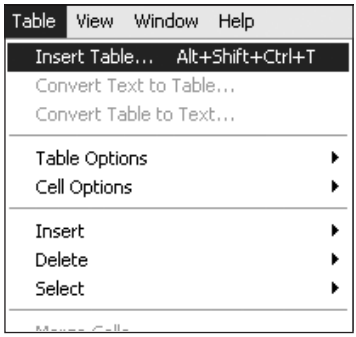


Рис. 6.1. Команда **Insert Table**, использующаяся для вставки таблицы

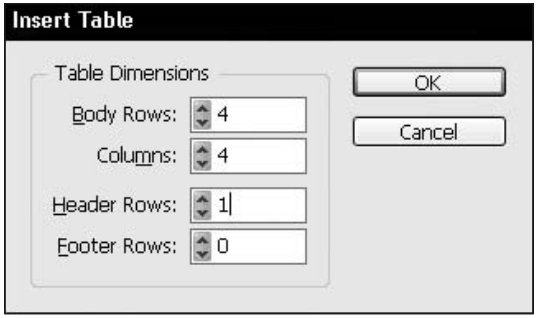


Рис. 6.2. Диалоговое окно команды **Insert Table**

№	Наименование оборудования	№ схемы	Нормативы ресурса между ремонтами (числитель) простоя (знаменатель) час		Дата последнего ремонта (месяц, год)		Условное обозначение ремонта									
			К	Т	К	Т	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Рис. 6.3. Пример использования заголовочной строки. Две первые строки являются заголовочными и будут повторяться при продолжении таблицы на другой странице

После появления в рабочей области таблицы следует научиться выполнять такие простые действия, как *выделять ячейки и менять их размер*.

Все действия с таблицей следует производить при активном инструменте **Type**.

Для выделения строк или столбцов подведите курсор к верхней или левой границе таблицы. При появлении массивной черной стрелки щелкните левой кнопкой мыши (рис. 6.4).

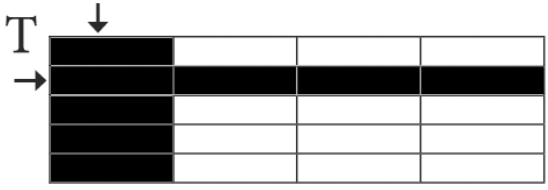


Рис. 6.4. Выделение ячеек таблицы

Для того чтобы менять ширину колонок или высоту строк, необходимо подвести курсор к перемычке между колонками или строками. После появления раздвоенной стрелки можно перетаскиваем границы изменить размер (рис. 6.5). Если подвести курсор к правой границе таблицы и при появлении такой же стрелки перетаскивать границу, нажимая <Shift>, то вы сможете масштабировать ширину всех колонок таблицы одновременно.

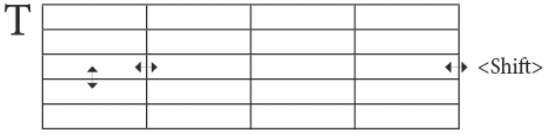


Рис. 6.5. Изменение высоты строк и ширины колонок

По схожему принципу можно увеличивать количество строк. Убедитесь, что во фрейме достаточно места для добавления строк. Подведите курсор к нижней границе таблицы и потащите ее вниз, так, как если бы вы хотели сделать выше нижнюю строку. Нажмите <Alt> и продолжайте тащить границу вниз. Таким способом вы можете быстро добавлять строки (рис. 6.6).

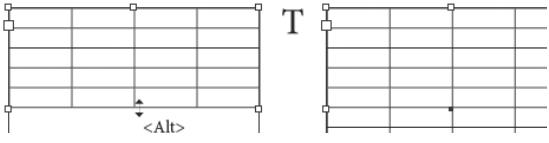


Рис. 6.6. Добавление строк путем перетаскивания нижней границы таблицы с нажатой клавишей <Alt>

Настройка таблицы

В InDesign существует несколько основных источников настройки таблицы. В каждом случае имеются собственные индивидуальные настройки, которые другим способом выполнить нельзя. Это:

- команды главного меню **Table**;
- управляющая палитра в режиме работы с таблицей;
- палитра **Table**.

Команды главного меню Table позволяют выполнять различные глобальные действия, влияющие на всю таблицу в целом (рис. 6.7). Например, добавить или удалить строки, раскрасить всю таблицу, склеить ячейки и т. д. Конечно, есть здесь команды и второстепенной важности, но мы постараемся рассмотреть самые полезные для работы. Поставьте курсор в ячейку и войдите в главное меню **Table**.

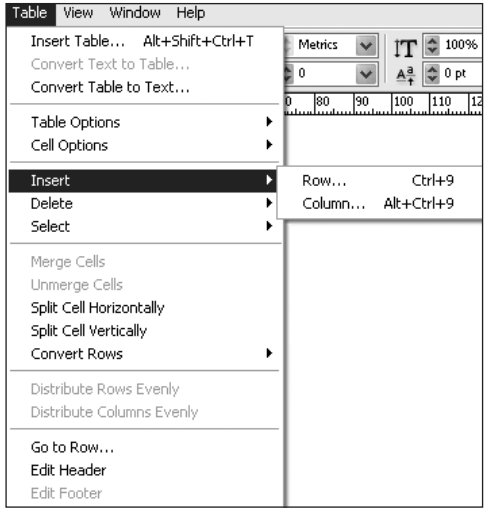


Рис. 6.7. Команды главного мню **Table**

Первыми по важности командами являются команды **Insert** и **Delete**. Команда **Insert** позволяет добавить строки или столбцы (на усмотрение пользователя). К тому же вы должны указать, сколько строк или столбцов вы хотите вставить, а также после активной ячейки или перед ней. Команда **Delete** позволяет удалить лишние части таблицы. Имейте в виду, что удалить фрагмент таблицы с помощью клавиши <Del> невозможно. Единственное решение — использование указанной команды.

Команда **Merge Cells** позволяет объединить несколько ячеек в одну. Чтобы она стала активна, выделите хотя бы пару ячеек (рис. 6.8).

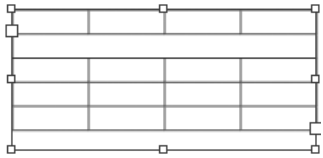


Рис. 6.8. Пример использования команды **Merge Cells**

Особенностью InDesign является тот факт, что после склеивания ячеек вы имеете возможность выполнения обратного действия. Сразу после применения команды **Merge Cells** становится активна команда **Unmerge Cells**.

Команды **Split Cells Horizontally** и **Split Cells Vertically** используются для деления ячейки пополам (рис. 6.9). Для того чтобы получить из одной ячейки две, эти команды подойдут, но получение более сложной структуры ячейки с этой командой окажется избыточно хлопотным.

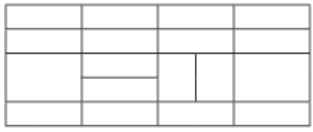


Рис. 6.9. Пример деления ячеек пополам с помощью команд **Split Cells Horizontally** и **Split Cells Vertically**

Если перед вами будет стоять задача получения на основе одной ячейки нескольких, то более простым решением будет вставка в ячейку вложенной таблицы. Поставьте курсор в нужную ячейку и выполните команду вставки таблицы из главного меню **Table>Insert Table**. Вложенная таблица не примкнет плотно к краям ячейки, т. к. у каждой ячейки по умолчанию установлены внутренние отступы. Устраните отступы перед вставкой таблицы (так удобнее) или после. Это можно сделать с помощью команды главного меню **Table>Cell Options>Text**. В поля **Cell Inset** необходимо установить значение 0 (рис. 6.10). Теперь следует побороть другую проблему: из-за наложения границ вложенной таблицы на границы ячейки ячейка будет выделяться толщиной обводки. С этим поможет справиться алгоритм выборочного назначения границ, приведенный ниже.

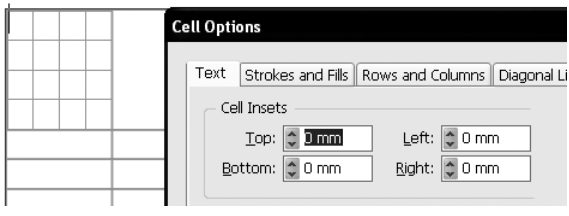


Рис. 6.10. Изменение величины внутреннего отступа при вставке вложенной таблицы в ячейку

Настройка параметров ячейки с помощью Управляющей палитры

При работе с таблицей управляющая палитра может использоваться как источник параметров форматирования текста, заключенного в таблицу. В этом случае она выглядит самым стандартным образом, ничем не отличаясь от того, как она выглядит при работе с обычным текстом. Но она может содержать параметры, относящиеся к отдельно взятой ячейке или нескольким выделенным ячейкам.

Если вы выделяете курсором текст, находящийся в ячейке, то выделение должно включать символы, но не выходить за границу текста (рис. 6.11).

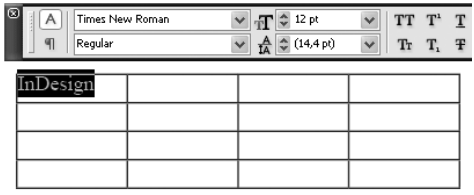


Рис. 6.11. Пример выделения в таблице только текста. Управляющая палитра содержит настройки форматирования текста

Но если чуть дальше протащить курсор при выделении текста, то возможно выделение уже не текста, а самой ячейки. Если у вас не получится сделать это курсором, воспользуйтесь клавишей <Esc>. Данная клавиша используется для переключения между выделением текста и выделением ячейки. В случае выделения ячейки Управляющая палитра будет содержать настройки, относящиеся к ячейке (рис. 6.12).

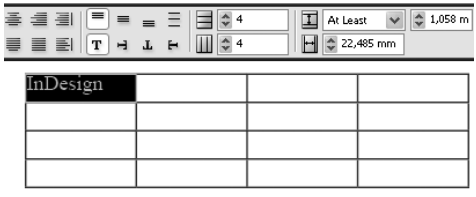


Рис. 6.12. Пример выделения в таблице ячейки. Управляющая палитра содержит настройки ячейки

Часть пиктограмм вам уже знакома, поскольку они встречались в Управляющей палитре, предназначенной для работы с текстом. Но некоторые следует прокомментировать. Во-первых, пиктограммы вертикального выравнивания. Используются для регулировки положения текста по вертикали в ячейке (рис. 6.13). Довольно часто используются при работе с таблицами, в которых количество текста в ячейках может сильно отличаться. Например, в одной ячейке — одно

слово, а в соседней ячейке — целый абзац. Тогда, чтобы это слово не смотрелось «одиноким», имеет смысл выровнять его по вертикальному центру ячейки.

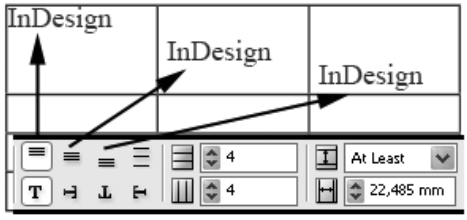


Рис. 6.13. Пример использования вертикального выравнивания текста в ячейках

Во-вторых, следует отметить пиктограммы, с помощью которых вы можете добавлять строки и столбцы (рис. 6.14). Можно добавлять по одному (одной), можно сразу ввести конечное желаемое число столбцов или строк.

Рис. 6.14. Пиктограммы добавления строк и столбцов

В-третьих, полезной вам может быть пиктограмма **Merge Cells**, которая становится активна только при выделении нескольких ячеек. Рядом с ней расположена пиктограмма **Unmerge Cells**, которая активна только при выделении уже склеенных ячеек (рис. 6.15).

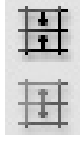


Рис. 6.15. Пиктограммы склеивания и расклеивания ячеек

И, наконец, последними пиктограммами, на которые мы обращаем внимание, станут те, которые используются для назначения границ ячеек. Примечательно то, что именно с помощью Управляющей палитры вы можете назначать границы ячейкам выборочно (рис. 6.16). Например, в столбце отсутствует правая граница, или внутренние деления и т. д. Это позволяет сделать таблицу не такой скучной, а также показать целостность данных, представленных в таблице.

Чтобы получить аналогичный результат, вам потребуется выполнить следующий алгоритм.

1. Выделите желаемый диапазон ячеек.

	InDesign		
	InDesign		
	InDesign		
	InDesign		
	InDesign		

Рис. 6.16. Пример частичного назначения границ ячеек

2. В выпадающем списке со значениями толщины обводки установите ноль (рис. 6.17). Можете ввести значение с клавиатуры, но не забудьте нажать клавишу <Enter>, чтобы применить настройки.

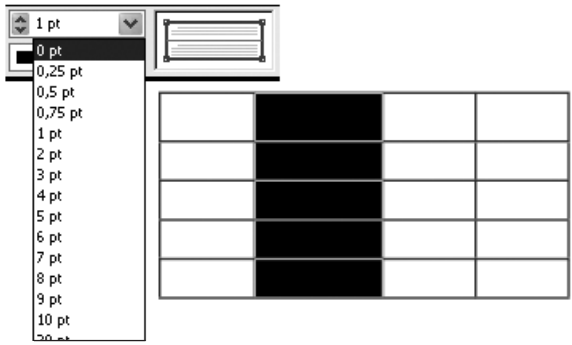


Рис. 6.17. Выбор нулевого значения толщины обводки всех выделенных ячеек

3. Теперь на пиктограмме с голубыми линиями щелкните по тем линиям, которые планируете сделать невидимыми. При щелчке по линии она становится серого цвета вместо голубого. Итак, другими словами, сделайте на пиктограмме назначения обводки серыми те линии, которые хотите убрать. В данном примере целью является отсутствие внутренних границ столбца, поэтому серой назначается средняя линия на пиктограмме (рис. 6.18).

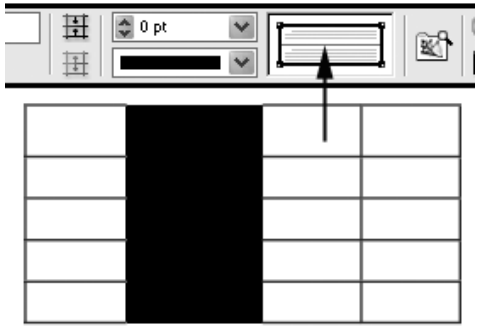


Рис. 6.18. Работа с пиктограммой назначения обводки

4. Верните исходное значение толщины обводки (которое было до того, как вы установили ноль). Разграничительные линии будут возвращены только туда, где на пиктограмме назначения обводки были установлены голубые линии.

Палитра *Table*

Данная палитра вызывается из главного меню **Window>Type&Tables>Table**. Чтобы ее содержимое было активно, следует курсор поставить в ячейку таблицы (рис. 6.19).

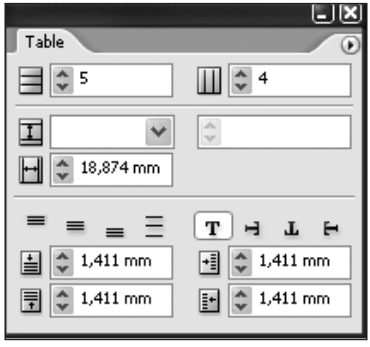


Рис. 6.19. Палитра **Table**

Все настройки, которые мы можем найти в данной палитре, мы уже встречали в других местах. Поэтому палитру **Table** следует воспринимать как единый центр управления таблицей. Пиктограммы, расположенные в верхней части палитры, мы рассматривали при работе с Управляющей палитрой. Поля с цифрами, расположенные в нижней части, вы также можете узнать: это регулировка внутреннего отступа в ячейках (встречалась в главном меню **Table>Cell Options>Text**).

Контекстное меню ⊙ палитры содержит почти полный список команд главного меню **Table**.

Если вам покажется удобнее вызывать все изученные нами действия из палитры **Table**, то, вероятно, она приживется в вашей рабочей области. Но других причин вызывать ее нет, т. к. она дублирует настройки других диалоговых окон и палитр.

Вставка готовых таблиц из Microsoft Word и Excel

Эта довольно удобная возможность избавит вас от необходимости набирать таблицу, созданную в другой программе, заново. Представьте, как обидно было бы иметь готовые табличные данные и быть не в состоянии ими вос-

пользоваться из-за несовместимости программ! Однако с Excel и Word у Adobe InDesign взаимодействие налажено на достаточно высоком уровне.

Рассмотрение мы начнем с таблиц, созданных в Microsoft Excel. В рабочую область таблицы следует помещать с помощью команды **File>Place**. Если при вызове диалогового окна команды **Place** включить флажок **Show Import Options**, то при вставке вы получите возможность выполнить ряд настроек, с которыми следует поместить таблицу в рабочую область (рис. 6.20).

Если при вставке файла появляется следующее сообщение: «Cannot place this file. No Filter found for reqested operation», переименуйте файл так, чтобы в названии не было русских букв.

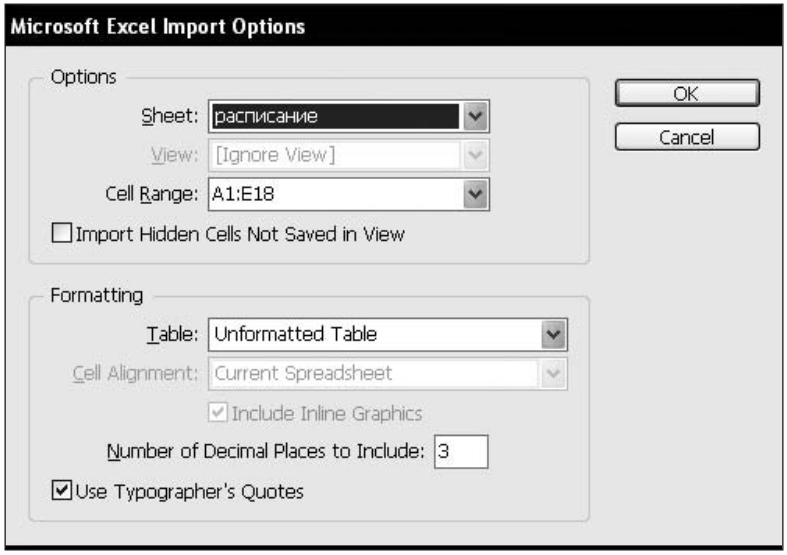


Рис. 6.20. Диалоговое окно настройки параметров вставки таблицы, созданной в Excel

Чтобы после вставки вам было удобно работать с таблицей и пришлось как можно меньше выполнять различных настроек, необходимо указать правильные параметры импорта данных.

Sheet — лист, с которого необходимо выполнить вставку. Документы Excel имеют деление на листы. В пределах одного документа могут находиться совершенно разные данные, однако связанные общей тематикой. При вставке вы можете выбрать с какого именно листа хотите выполнить вставку (рис. 6.21).

Cell Range — диапазон ячеек, который необходимо поместить в документ. Это, опять же, связано со спецификой устройства документов, созданных в Excel. Ячейки таблицы именуются по тому же принципу, что и в шахматах — по горизонтали откладываются буквы, по вертикали цифры, в результате каждая

ячейка таблицы имеет название, определяющее ее местоположение в таблице. При вставке таблицы в InDesign вы можете таким образом застраховаться от того, чтобы не вставлять лишние фрагменты таблицы. Например, вы знаете, что важная для вас информация в таблице заканчивается в строке 18 столбца E. Указав при вставке желаемый диапазон A1:E18, вы пометите прямоугольник данных нужного вам размера.

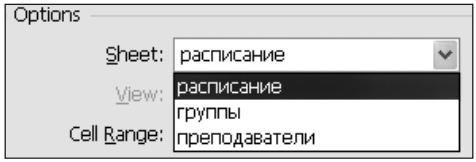


Рис. 6.21. Выбор листа в Excel-документе, с которого необходимо выполнить вставку

Formatting — параметры форматирования. Из списка вам предлагается выбрать один из трех вариантов: **Formatted Table** — форматированная таблица (с сохранением параметров форматирования, использованных при наборе), **Unformatted Table** — неформатированная таблица (без сохранения форматирования) и **Unformatted Tabbed Text** — неформатированный табулированный текст (рис. 6.22).

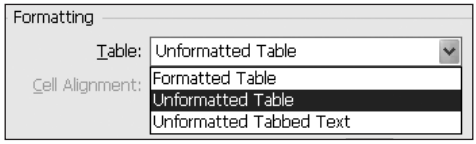


Рис. 6.22. Настройки форматирования, использованные при вставке

Каждый из вариантов имеет свою сферу применения. Используйте вставку форматированной таблицы, если уверены в том, что человек, выполнявший набор, все делал правильно с точки зрения форматирования. Используйте вариант **Unformatted Table**, если не хотите унаследовать возможные ошибки, допущенные при наборе, а также избежать несоответствия шрифтов, используемых InDesign и программами Microsoft Office. Этот вариант также будет полезен, если в таблице используется цветная заливка. Поскольку программы Microsoft Office используют цвет в модели RGB, то после вставки такой таблицы заливка ячеек будет окрашена в неподходящие для печати цвета. Используя вариант вставки данных как неформатированной таблицы, вы, таким образом, откажетесь от цветной заливки.

Итак, после выполнения всех настроек вы, наконец, можете поместить таблицу в свой документ.

Большая часть данных сохраняется в прежнем виде, но ширина колонок меняется, поэтому у некоторых ячеек появляется знак переполнения ячейки

(рис. 6.23). Это красная точка в нижнем правом углу, она означает, что данные шире, чем ячейка, в которой они находятся. Все, что от вас теперь требуется: настроить ширину колонок вручную, и, возможно, удалить лишние столбцы и строки.

.	10	8,788	12,9
.	10	7,7	9,9
.	12	12,6	14,5

Рис. 6.23. Пример появления знака переполнения ячейки таблицы

Для тренировки используйте файл с таблицей, созданной в Excel, прилагающийся на диске (Глава 6\Excel.xls). Поместите его в документ InDesign с помощью команды **File>Place** и выполните настройку таблицы после вставки: удалите лишние строки и столбцы, отрегулируйте ширины колонок.

Вставка таблиц, созданных в Word, не отличается от вставки обычного текста. Включив показ дополнительных настроек импорта (флажок **Show Import Options**), вы не увидите каких-либо особенных настроек для таблиц. О вставке файлов, созданных в программе Microsoft Word, читайте в *гл. 2*.

Превращение табулированного текста в таблицу

О табулированном тексте уже рассказывалось ранее в *гл. 3*. Он представляет собой строки с текстом, в котором с помощью нажатия клавиши <Tab> участки текста выровнены относительно вертикальных границ, благодаря чему такой текст внешне выглядит как таблица.

Такой способ создания таблиц с успехом использовался во время, когда программы верстки не имели встроенных редакторов таблиц. Получив подобный текст от заказчика, вам не обязательно оставлять его в первозданном виде. В InDesign есть встроенные средства превращения табулированного текста в таблицу. Кстати говоря, с помощью данной команды можно превратить не только табулированный текст, но и просто текст, закономерно размеченный каким-либо знаком препинания, на основе которого будет возможно объяснить программе, что здесь должна будет появиться граница колонки.

Откройте с диска файл с табулированным текстом (Глава 3\Стили\Табуляция.indd) и превратите его в таблицу.

1. Выделите весь текст инструментом **Type**.
2. Выберите из главного меню **Table** команду **Convert Text to Table** (рис. 6.24).
3. Укажите в появившемся диалоговом окне разделительные символы, на основе которых программа образует строки и столбцы. В данном приме-

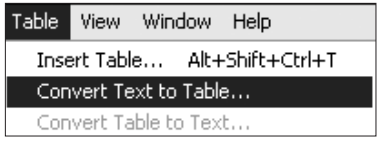


Рис. 6.24. Вызов команды **Convert Text to Table**

ре строки образуются на основе символа конца параграфа (нажатие клавиши <Enter> приводит к образованию новой строки), а столбцы образуются на основе символа табуляции (нажатие клавиши <Tab> в тексте приводит к выравниванию текста в столбцы) (рис. 6.25).

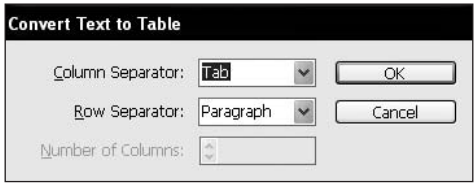


Рис. 6.25. Диалоговое окно команды **Convert Text to Table**.
Указание символов, на основе которых InDesign образует строки и колонки

Теперь InDesign превратит текст в таблицу, которая будет настраиваться всеми теми командами, которые используются для работы с таблицей (рис. 6.26).

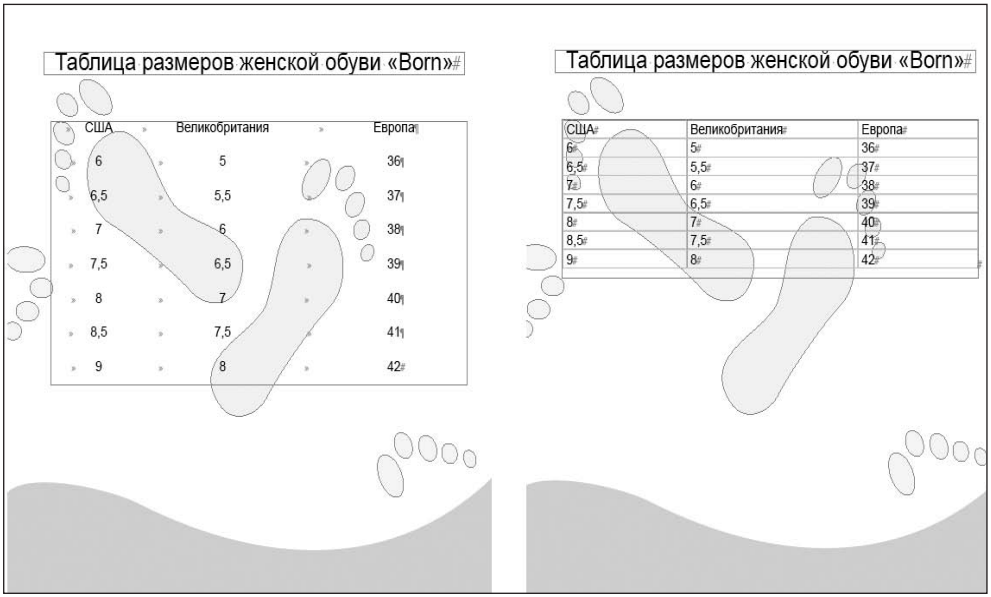


Рис. 6.26. Результат превращения табулированного текста в таблицу
с помощью команды **Convert Text to Table**

Раскрашивание таблиц

Раскрашивание таблицы позволит подать данные в более выигрышном свете, поскольку читателю будет не так скучно их рассматривать. Сухие черные табличные сетки уходят в прошлое. Вместо них пришло представление таблицы как чередующихся цветных полос, или хотя бы чередующихся белых и серых полос (если большего себе в некоторых изданиях дизайнер позволить не может).

Для того чтобы всю таблицу поместить на цветной фон, вы можете воспользоваться пиктограммой **Fill** в панели инструментов. Выделите фрейм с таблицей инструментом **Selection** (), щелкните правой кнопкой мыши и вызовите команду **Fitiing>Fit Frame to Content** (Подогнать размер фрейма под размер содержимого) (рис. 6.27). А теперь назначьте желаемые параметры заливки, таким образом вы окрасите фрейм, в котором находится таблица.

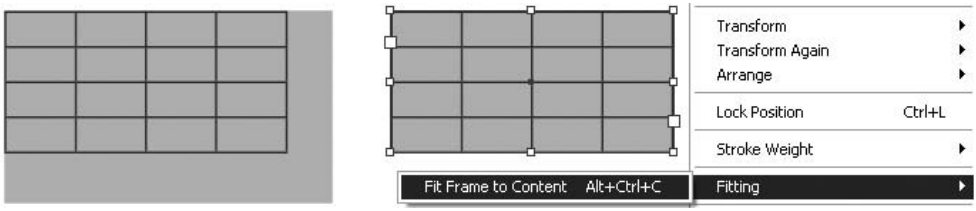


Рис. 6.27. Результат использования команды **Fit Frame to Content**

Чтобы удалить обводку сразу всех границ ячеек или чтобы перекрасить их все разом (например, в белый цвет, который будет выигрышно смотреться при цветной заливке ячеек, если вы работаете с белым фоном, конечно), необходимо выделить все строки таблицы инструментом **Type** и после этого в панели инструментов назначить цвет обводки или отменить ее (рис. 6.28).

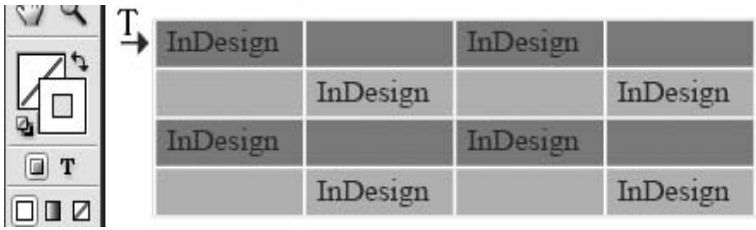


Рис. 6.28. Пример таблицы, у которой с помощью пиктограммы **Stroke** (Обводка) панели инструментов изменен цвет границ ячеек

Чтобы назначить специфическую окраску некоторым ячейкам таблицы (например, выделить значимые строки или раскрасить шапку таблицы), следует воспользоваться инструментом **Type** для выделения этих ячеек и назначить им цвет в панели инструментов с помощью пиктограммы **Fill** (Заливка). Кстати, таким же образом можно изменить обводку выделенного диапазона ячеек (рис. 6.29).

Рис. 6.29. Пример таблицы, у которой с помощью пиктограммы **Fill** (Заливка) панели инструментов изменен цвет заливки ячейки

Если раскрашивание ячеек и столбцов таблицы принимает массовый характер, то пользоваться ручными средствами будет неэффективно, поскольку выделить сразу несколько ячеек, например, через одну, нельзя. Соответственно, чтобы раскрасить таблицу, в которой 30 строк, вам придется тридцать раз выделить строку и назначить ей желаемый цвет заливки. Решением станет использование команды автоматического раскрашивания.

Откройте с диска файл с таблицей, которую следует раскрасить с помощью команды автоматического раскрашивания (Глава 6\Rasskrashivanie.indd).

Чтобы приступить к раскрашиванию следует поставить курсор в ячейку таблицы и вызвать команду из главного меню **Table>Table Options>Alternating Fills** (рис. 6.30).

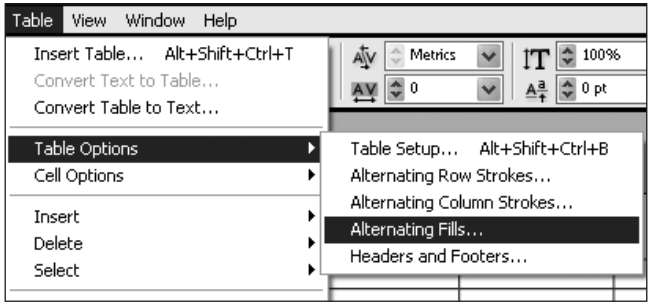


Рис. 6.30. Вызов команда **Alternating Fills**, предназначенной для автоматического раскрашивания ячеек таблицы

Первая настройка, которую я бы посоветовала вам выполнить в диалоговом окне **Alternating Fills**, — это включить флажок **Preview**, поскольку без него все дальнейшие настройки вы будете выполнять вслепую, что не совсем удобно.

Выберите из выпадающего списка **Alternating Patterns** периодичность раскраски. Например, вариант **Every Second Row** означает раскрашивать каждую вторую строку, **Every Third Row** — каждую третью и т. д. Варианты, содержащие в своем названии слово «Column», используются для раскраски столбцов (рис. 6.31).

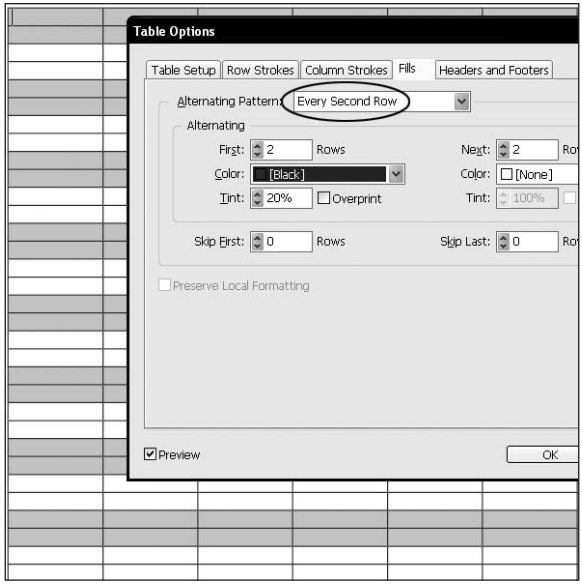


Рис. 6.31. Пример использования команды **Alternating Fills** для раскрашивания ячеек таблицы

Как только вы укажете, с какой периодичностью следует выполнять окраску, тут же станут активны все настройки, которые позволяют назначить цвет заливки ячеек. В вашем распоряжении все цвета, которые есть в палитре **Swatches** данного документа, а также их оттенки, назначенные с помощью параметра **Tint**. Два выпадающих списка с цветами позволяют указать два чередующихся цвета (рис. 6.32).

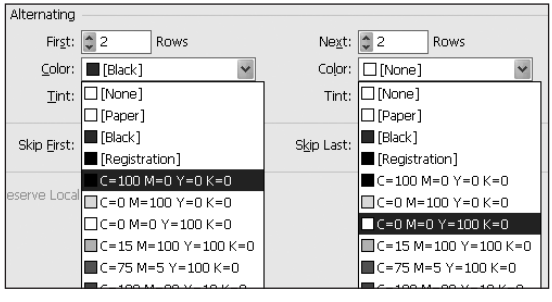


Рис. 6.32. Два выпадающих списка, в которых можно выбрать чередующиеся цвета заливки ячеек

Итак, мы познакомились с довольно удобной командой автоматического раскрашивания таблицы. Следует отметить, что данная команда не позволяет раскрашивать и строки, и столбцы — только что-нибудь одно. Не удастся выполнить такое раскрашивание и в два приема: сначала строки, потом столбцы — при повторном вызове команды предыдущие настройки устраняются.

Автоматическая настройка обводки

Так же как возможно назначение автоматического раскрашивания таблицы, возможно автоматическое назначение ячейкам таблицы параметров обводки. Для данных целей используются две команды: отдельно для строк, отдельно для колонок. Данные команды находятся в главном меню **Table>Table Options>Alternating Row Strokes** и **Alternating Column Strokes**. Диалоговые окна этих команд устроены очень похоже, поэтому мы рассмотрим параметры обеих команд на одном диалоговом окне (рис. 6.33).

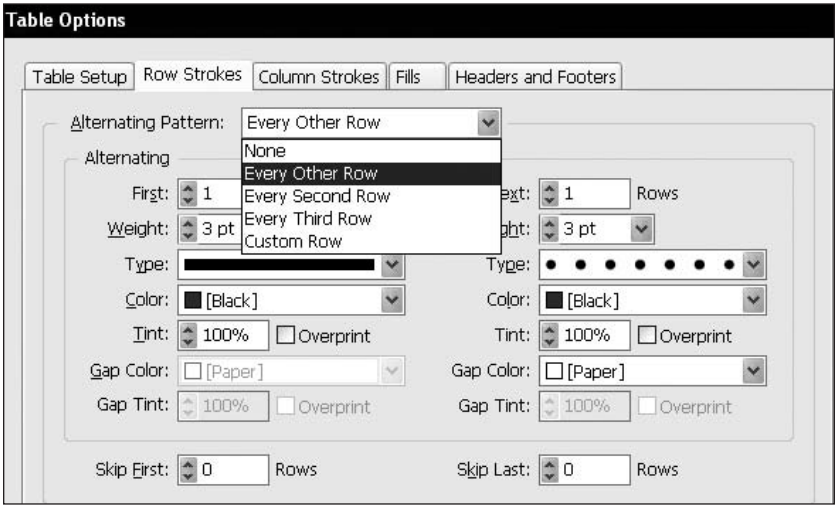


Рис. 6.33. Диалоговое окно команды **Alternating Row Strokes**

Итак, в этих диалоговых окнах настраиваются параметры обводки ячеек. Так же как в случае с заливкой, вы можете указать периодичность назначения обводки, выбрав нужный вариант из списка **Alternating Pattern**. Указав периодичность, вы получите возможность указать остальные параметры, характеризующие обводку. По сути, все эти параметры повторяют настройки палитры **Stroke**. Толщина, тип линии, цвет линии — вот основные параметры, использующиеся при настройке обводки. Настройте левую и правую группу параметров, чтобы изменить все имеющиеся у таблицы обводки (рис. 6.34).

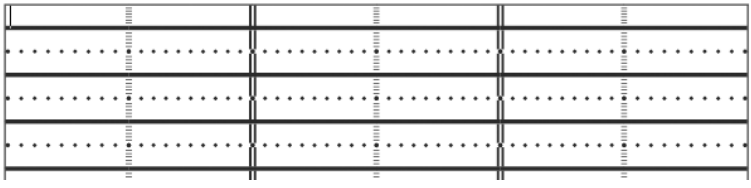


Рис. 6.34. Пример применения полного спектра настроек чередования обводки

Создание диагональных линий

Диагональные линии используются для разделения ячейки на несколько логических частей. Для их создания используется специальная команда из главного меню **Table>Cell Options>Diagonal Lines** (рис. 6.35).

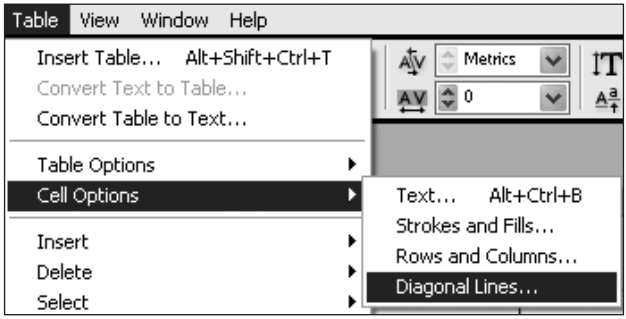


Рис. 6.35. Вызов команды **Diagonal Lines** из главного меню **Table**

Включите флажок **Preview**, чтобы видеть, как происходит настройка параметров. В верхней части диалогового окна представлены четыре пиктограммы, указывающие возможное положение диагональных линий (рис. 6.36).

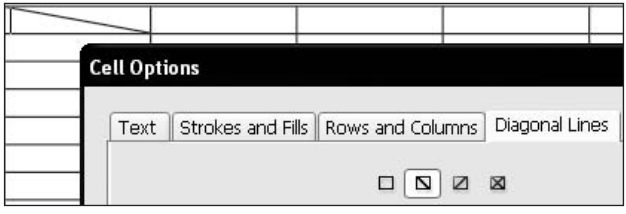


Рис. 6.36. Выбор положения диагональной линии в ячейке

Как только вы выберете положение линии в ячейке, вы получите возможность выбрать параметры линии. Диагональная линия имеет такие же настройки, которые имеет обычная линия в палитре **Stroke**.

С помощью списка **Draw** укажите, хотите ли вы, чтобы линия прошла поверх содержимого ячейки или была нарисована позади? Вариант **Content in Front** означает, что линия будет нарисована позади содержимого, вариант **Diagonal in Front** означает, что линия будет впереди (рис. 6.37).

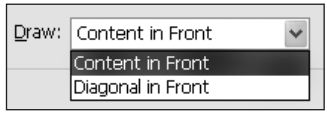


Рис. 6.37. Выбор положения диагональной линии относительно содержимого ячейки

Следует отметить, что диагональная линия, хотя и появляется в ячейке, никак не влияет на распределение текста в ячейке. Если вы хотите придать данным такой вид, как будто они действительно разделены линией, используйте ручное форматирование.

Работа с формулами

Работа с формулами продолжает оставаться довольно острой проблемой. Мы рассмотрим алгоритм, с помощью которого можно выполнять верстку формул, которые уже набраны и являются частью документа Microsoft Word. Проблема заключается в сложности вставки такого документа напрямую в рабочую область Adobe InDesign. Это может привести к существенным изменениям данных и потере значительной части информации. В InDesign CS2 усовершенствованы механизмы работы с формулами, набранными в Word, что, возможно, позволит вам в некоторых случаях вставлять формулы в рабочую область, не используя обходные пути. Однако алгоритм верстки формул, приведенный ниже, используется довольно часто и не без оснований считается верным способом работы с техническими текстами. Этим алгоритмом поделилась со мной моя студентка Иванова Ирина работающая в книжном издательстве и уже не первый год занимающаяся версткой технической литературы.

Данный способ верстки формул происходит с использованием программы Adobe Illustrator, как одного из самых достоверных источников данных, которые предстоит впоследствии напечатать.

Откройте с диска в программе Microsoft Word текстовый документ, содержащий формулы (Глава 6\Formula.rtf). Цель работы — помещение этих формул без искажений в рабочую InDesign.

Прежде чем приступить к выполнению алгоритма, установите у себя дополнительный виртуальный принтер из списка стандартных принтеров, предлагаемых операционной системой Windows. Это необходимо для того, чтобы в ходе выполнения алгоритма вы могли записать PostScript-файл (в *гл. 4* читайте более подробно о PostScript-файлах). Для этого в меню **Пуск** выберите вкладку **Принтеры** и **Факсы**. Затем выберите раздел «Добавить новый принтер» (в виде гиперссылки слева) (рис. 6.38). Естественно, в какой-то момент вы получите сообщение, что никакого настоящего принтера система не нашла, но, не обращая внимание на это сообщение, продолжайте установку виртуального принтера. Создайте новый Adobe PDF порт, к которому будет подключен виртуальный принтер. Для этого потребуется указать место на диске, где будет храниться информация.

Из появившегося списка принтеров выберите принтер из группы Scitex, а именно Scitex 800 PSM L2. Это семейство устройств является одним из наиболее распространенных устройств вывода (рис. 6.39).

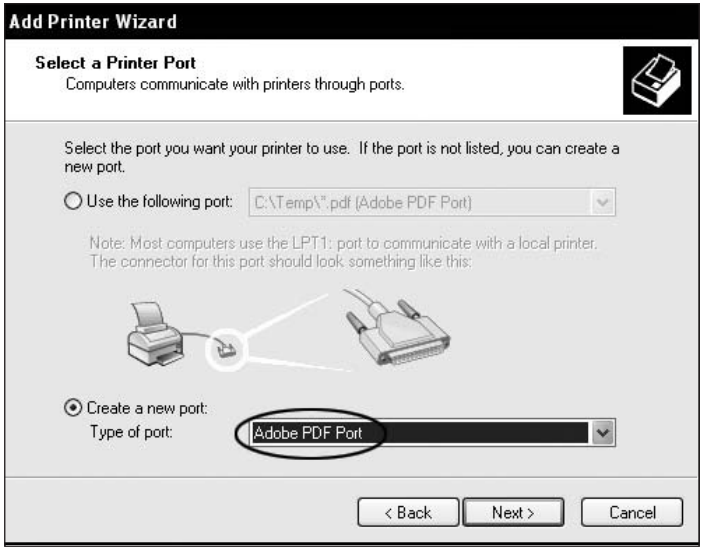


Рис. 6.38. Установка виртуального принтера

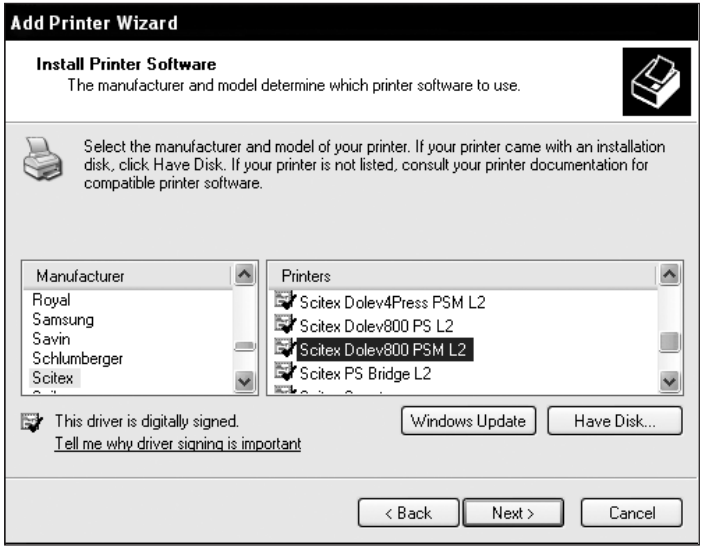


Рис. 6.39. Выбор принтера Scitex 800 PSM L2 из списка принтеров

Теперь во всех программах в диалоговом окне **Print** из списка принтеров можно будет выбрать только что установленный принтер.

Теперь, после установки принтера, можно приступать к реализации алгоритма.

1. Вызовите в Microsoft Word диалоговое окно **Печать**, выберите из списка принтеров Scitex 800 PSM L2. И установите флажок **Печатать в файл**, чтобы вместо настоящей печати документа записать PostScript-файл. Укажите номер страницы, которую необходимо виртуально напечатать (рис. 6.40).

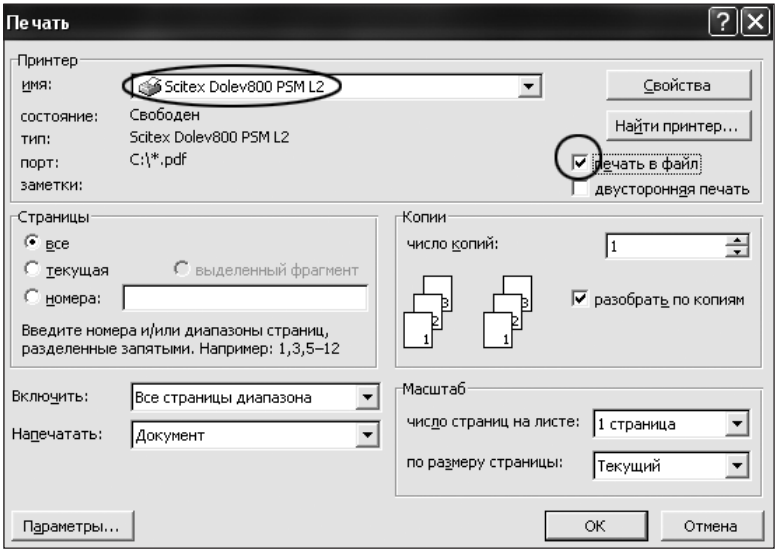


Рис. 6.40. Диалоговое окно **Печать** в программе Word.
Выполнение необходимых настроек, для записи PostScript-файла

2. Нажмите **OK** и в появившемся диалоговом окне укажите путь, куда программа может выполнить сохранение файла. Полное имя файла (включая расширение) следует написать в поле **Имя файла**, а из списка **Тип файла** следует выбрать **Все файлы**. Ура! Первая часть алгоритма выполнена! Из текстового документа Word мы только что получили PostScript файл (рис. 6.41).
3. Запустите программу Adobe Illustrator и с помощью команды **File>Open** откройте PostScript-файл, записанный в ходе предыдущих шагов. Программа Illustrator используется нами в данном алгоритме для того, чтобы проверить качество данных, записанных в PostScript-файле, а также для того, чтобы в случае появления ошибок внести необходимые коррективы.
4. Перейдите в режим макета (<Ctrl>+<Y> или **View>Outline Preview**) и удалите все нежелательные объекты, которые могли образоваться в ходе превращения формул в PostScript. Именно в режиме макета будут видны все нежелательные элементы (отсекающие маски, лишние текстовые блоки и т. д.) (рис. 6.42). С помощью инструмента **Direct Selection** ( ) выделите и удалите поочередно все нежелательные элементы.

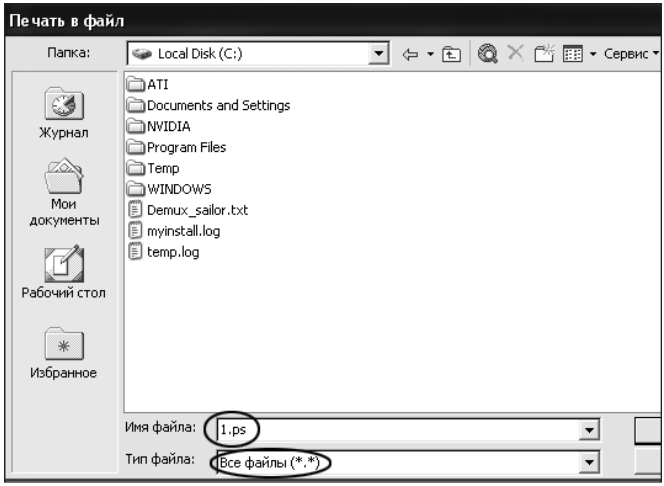


Рис. 6.41. Диалоговое окно сохранения PostScript-файла

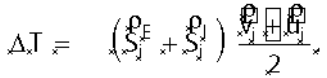


Рис. 6.42. Просмотр в Adobe Illustrator в режиме **Outline** формул, открытых после записи PostScript-файла**.** Прямоугольники вокруг некоторых символов означают появление отсекающей маски. Их необходимо удалять

5. Если вы работаете в программе Adobe Illustrator версии CS и CS2, вызовите на рабочий стол палитру **Glyphs** (главное меню **Type>Glyphs**), показывающую символьный набор шрифта. В этой палитре откройте символьный набор шрифта Symbol (найдите его в списке шрифтов), содержащий различные математические символы (рис. 6.43).
6. Двойным щелчком по символу в палитре **Glyphs** вы вставляете его в рабочую область. Используя этот прием, вставьте недостающие в формулах символы, а также проведите все необходимые исправления и редактирование.
7. Выделите весь текст формул (<Ctrl>+<A>) и переведите в кривые линии с помощью команды главного меню **Type>Create Outlines**.
8. Сохраните формулы с помощью команды **File>Save as**, выбрав в списке форматов EPS. Этот универсальный формат передачи данных позволит без каких-либо осложнений вставить формулы в рабочую область InDesign.

Итак, мы рассмотрели алгоритм, позволяющий передать формулы, набранные в Word, в программу верстки Adobe InDesign. Данный способ, возможно, покажется вам слишком долгим (и не без оснований), однако он гарантированно даст результат высокого качества. Масса технической литературы, выпущенной на основе данного способа работы с формулами, подтверждает это.

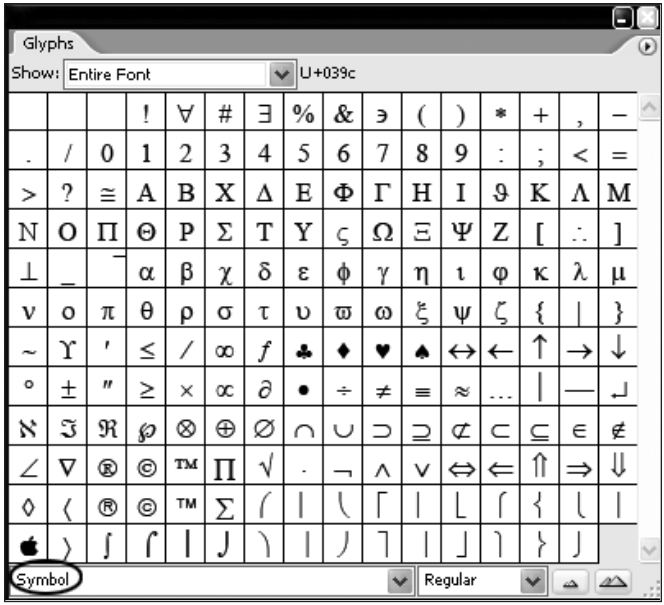


Рис. 6.43. Палитра **Glyphs**, в которой открыт символьный набор шрифта Symbol

Урок «Создание листовки Toshiba»

В ходе данного урока вы создадите рекламную листовку, содержащую таблицу с характеристиками рекламируемого оборудования (рис. 6.44). Основной задачей в ходе создания листовки является закрепление навыков работы с таблицами. А именно: их создание, заполнение, настройка и раскрашивание.

Откройте файл с примером выполнения работы (Глава 6\Toshiba\Toshiba_primer.indd). Ориентируясь на образец, постарайтесь выполнить работу самостоятельно.

Для удобства разобьем работу над листовкой на этапы:

- настройка документа;
- работа над лицевой стороной листовки;
- создание таблицы и заполнение ее данными;
- работа с раскрашиваем столбцов и назначением разделительных линий ячейкам.

Настройка документа

Для создания данного буклета мы используем документ со следующим настройками: количество страниц — 2, ширина — 210 мм, высота — 297 мм, поля отсутствуют, припуск на обрезку 3 мм (рис. 6.45).

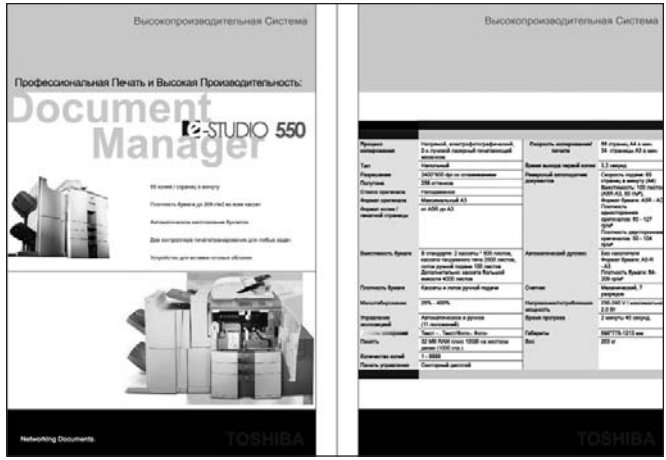


Рис. 6.44. Итог выполнения работы по созданию рекламной листовки

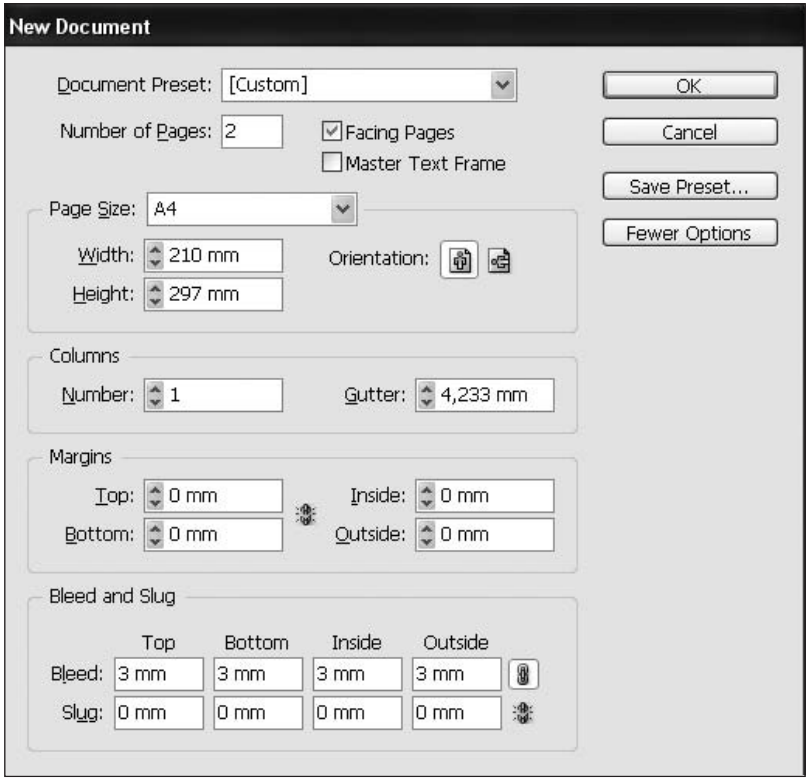


Рис. 6.45. Параметры нового документа, указываемые в начале работы над листовкой

Работа над лицевой стороной листовки

На данном этапе вам предстоит заполнить всеми необходимыми элементами первую страницу документа. На ней должны появиться: фотографии оборудования, прямоугольники, список достоинств рекламируемого оборудования и несколько текстовых надписей.

Ориентируясь на пример, заполните лицевую страницу своего документа всеми необходимыми элементами. Фотографии оборудования вставьте с помощью команды **File>Place** с диска из той же рабочей папки Toshiba. Все текстовые надписи наберите сами, используя шрифт Arial (даже логотип). Название аппарата «e-studio 550» следует набрать шрифтом Century Gothic, для цифр — начертание Bold.

Создание таблицы и заполнение ее данными

На второй стороне в верхней и нижней частях страницы нарисуйте такие прямоугольники, как на первой странице, а также скопируйте логотип и надпись «Высокопроизводительная система».

Создайте текстовый фрейм, который бы занимал все остальное пространство страницы. В него выполните вставку таблицы из главного меню **Table>Insert Table**, состоящую из 4 столбцов и 18 строк (рис. 6.46).

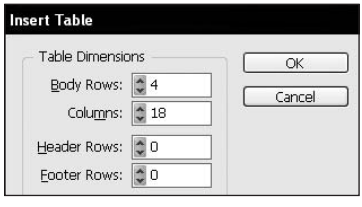


Рис. 6.46. Параметры таблицы, используемой в листовке

Выделите ячейки первой строки и склейте часть из них с помощью команды склеивания ячеек (**Merge Cells**), затем повторите эту же операцию со второй и последней строками (рис. 6.47).

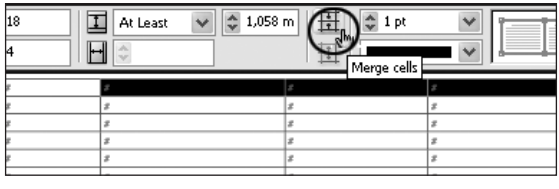


Рис. 6.47. Склеивание части ячеек в верхней строке таблицы

Назначьте в шахматном порядке для верхних строк заливку красным и серым цветом (серый цвет — это черный, с параметром **Tint** 20%). По такому же принципу назначьте цветную заливку ячеек в нижней строке (рис. 6.48).

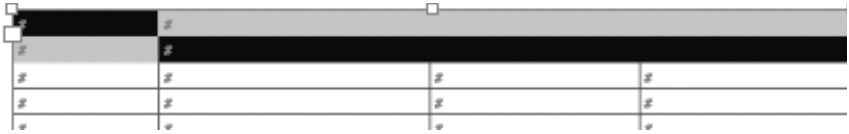


Рис. 6.48. Назначение цветной заливки ячейкам

Вставьте в рабочую область с помощью команды File>Place текст, которым необходимо заполнить ячейки таблицы (Глава 6\Toshiba\Text_Toshiba.doc). Этот текст не предназначен для заполнения сразу всей таблицы, или даже значительной части таблицы. Вы должны *копировать по одной строке* в буфер обмена (<Ctrl>+<C>) и вставлять (<Ctrl>+<V>) в нужную ячейку таблицы. В самом текстовом документе имеются подписи, к какому столбцу таблицы относятся данные (к первому, второму и т. д.). Вам остается только *последовательно заполнять ячейку за ячейкой, столбец за столбцом* (рис. 6.49). Я бы рекомендовала вам сверяться время от времени с примером на предмет соответствия данных в строках таблицы. Мой совет: не пытайтесь склеивать ячейки с текстовыми данными в таблице. На первый взгляд вам может показаться,

Процесс копирования	Непрямой, электрофотографический, 2-х лучевой лазерный печатающий механизм	Скорость копирования/печати	
Тип	Напольный	Время выхода первой копии	
Разрешение	2400*600 dpi со сглаживанием	Реверсный автоподатчик документов	
Полутона	256 оттенков	Автоматический дуплекс	
Стекло оригинала	Неподвижное	Счетчик	
Формат оригинала	Максимальный А3		
Формат копии / печатной страницы	от A5R до A3		
Вместимость бумаги	В стандарте: 2 кассеты *500 листов, кассета тандемного типа 2500 листов, лоток ручной подачи 100 листовДополнительно: кассета большой емкости 4000 листов		
Плотность бумаги	Кассеты и лоток ручной подачи		
Масштабирование	25% - 400%		
Управление экспозицией	Автоматическое и ручное (11 положений)		
Режимы копирования	Текст, Текст/Фото, Фото		
Память	32 MB RAM плюс 10GB на жестком диске (1000 стр.)		
Количество копий	1 - 9999		
Панель управления	Сенторный дисплей		

Рис. 6.49. Направление заполнения таблицы текстом

что это необходимо, однако это не так. Речь идет о последовательном заполнении ячеек таблицы сверху вниз, слева направо.

Когда весь текстовый материал будет размещен в ячейках таблицы, можно приступать к украшению таблицы.

Работа с раскрашиваем столбцов и назначением разделительных линий ячейкам

Выделите ячейки первого столбца (не выделяйте цветные ячейки вверху и внизу таблицы) и назначьте им серую заливку и удалите у них обводку. Повторите эту операцию с третьим столбцом.

Выделите ячейки второго столбца, в панели инструментов сделайте активным атрибут **Заливка**. Теперь предстоит частично убрать границы ячеек. Напомню, что это необходимо делать в три приема: назначить толщину обводки 0 pt, указать на пиктограмме назначения обводки какие линии не должны показываться и, наконец, вернуть исходное значение толщины обводки (данный алгоритм рассматривался в данной главе). Повторите эту операцию для четвертого столбца.

Резюме

В данной главе мы рассмотрели массу диалоговых окон и команд, связанных с различными этапами работы с таблицами. Собственные средства для создания и настройки таблиц в InDesign позволяют не прибегать к помощи других программ, умеющих создавать таблицы. Однако с помощью таблиц InDesign вы, конечно, не сможете производить различные расчеты значений в ячейках, как это умеет делать программа Microsoft Excel. Умение правильно и быстро работать с таблицами всегда выручит вас при работе с любыми типами изданий: и с журналами, и с каталогами, и с рекламными листовками. Использование горячих клавиш при взаимодействии с табличными данными позволит вам значительно повысить скорость работы (табл. 6.1).

Таблица 6.1. *Горячие клавиши при работе с таблицей*

Клавиши	Назначение	Примечания
<Tab> <Shift>+<Tab>	Перемещение между ячейками (в левую и в правую стороны)	<Tab> добавляет строку при нажатии в последней ячейке таблицы
Стрелки	Движение по ячейкам в соответствующем направлении	При наличии в ячейке текста происходит сначала движение по тексту
<Ctrl>+<Shift>+ стрелка вправо или влево	Выделение следующего или предыдущего слова	Если после этого нажимать просто стрелки, будет происходить перемещение по ячейкам и одновременное выделение ячейки

Таблица 6.1. *Горячие клавиши при работе с таблицей (продолжение)*

Клавиши	Назначение	Примечания
<Esc>	Переключение между выделением ячейки и выделением содержимого ячейки	
<Shift>+стрелка	Присоединение выделения	В рамках одной ячейки — присоединение выделения текста, в рамках таблицы — присоединение выделения ячеек
<Ctrl>+<Backspace>	Удаление активной строки	
<Shift>+<Backspace>	Удаление активного столбца	

Глава 7

Создание оглавления

Как создается оглавление?

Создание оглавления — это одна из финальных операций при работе с документом. Adobe InDesign предлагает логичную, но довольно сложную схему автоматического создания оглавления. Возможно, при первом знакомстве эта схема наведет на вас тоску или даже панику, но, уверяю вас, создав оглавление хотя бы три раза, вы поймете, что такая схема является наиболее правильной.

А теперь давайте здраво рассуждать. Каким образом программа может понять, из чего нужно составить оглавление? Это мы с вами отлично знаем, что в оглавление должны попасть заголовки всех уровней, а сноски, основной текст и т. д. в оглавление включать не стоит. Но ведь для InDesign весь текст одинаков. Сама по себе программа вряд ли поймет, где у автора заголовок, а где основной текст. *Единственным способом указать программе, что различные фрагменты текста как-то различаются между собой, является использование стилей параграфа*. И действительно, если мы используем в документе для оформления заголовков стиль параграфа, называющийся, например, «Заголовок», а для оформления всего остального текста публикации стиль параграфа «Основной текст», то с точки зрения программы эти фрагменты текста уже не будут одинаковыми.

Более того, мы получаем возможность объясняться с программой на понятном ей языке. Теперь мы можем указать программе при сборке оглавления, что хотим включить в него не просто все подряд, а только те участки текста, которые оформлены стилем «Заголовок».

Какой вывод следует сделать? *Автоматическое создание оглавления немыслимо без использования в документе стилей параграфа*. Другого способа объяснить программе по какому принципу следует собрать оглавление не существует. Это — одна из причин, по которой в работе следует использовать стили параграфа.

В InDesign процесс создания оглавления предполагает помимо его сборки еще и форматирование пунктов оглавления. Почти всегда пункты, которые попадают в оглавление, в тексте выглядят вовсе не так, как должны предстать в оглавлении. Например, если мы собираем оглавление из заголовков, то в документе они, скорее всего, будут крупнее остального текста и, например, могут быть выровнены по центру. Но, согласитесь, в оглавлении они будут выглядеть иначе. Как минимум, они будут набраны мелким кеглем и, возможно, другим шрифтом и выровнены по левому краю. Именно поэтому *перед созда-*

нием оглавления вы должны заготовить стили параграфа, которые будут использоваться для форматирования оглавления. Опять стили параграфа! Опять без них не обойтись! Если вы еще не разобрались, как они работают, самое время это сделать. Иначе создание оглавления превратится для вас в некую магическую операцию с непредсказуемым исходом.

Этапы работы при создании оглавления

Как отмечалось ранее, перед созданием оглавления следует подготовить стили параграфа, которые будут использоваться для форматирования пунктов оглавления. Однако для того, чтобы их подготовить, вам придется сначала продумать структуру оглавления. Как оно будет выглядеть? Каким шрифтом и каким кеглем будет набрано? Будет ли использоваться какое-то цветовое решение? Как будет выглядеть отточие?

Итак, первый этап — это продумывание структуры оглавления и придумывание как оно будет выглядеть в окончательном варианте?

Когда вы будете четко представлять структуру будущего оглавления, вы сможете, даже не имея его реально под руками, настроить стили параграфа, в которых будет зафиксировано все, что вы придумаете в ходе первого этапа. Сколько стилей вам предстоит настроить зависит от того, каким образом вы хотите преподнести имеющуюся иерархию заголовков: хотите ли вы, чтобы все уровни подзаголовков появились в качестве отдельных пунктов оглавления? Если — да, то чтобы узнать, сколько стилей вам предстоит настроить, достаточно будет посчитать, сколько уровней вложенности имеют ваши заголовки. Если — нет, тогда просто решите, сколько различных вариантов оформления пунктов оглавления вы планируете использовать?

Второй этап — это настройка стилей параграфа в палитре **Paragraph Styles**, которые будут использоваться для оформления вашего оглавления в процессе его сборки.

Наконец, финальный этап, это сама сборка оглавления. Для этих целей используется несколько различных команд. Одна для создания набора настроек, с которыми программа будет создавать оглавление, другая — для самой сборки, а третья — для изменения оглавления в случае редактирования набора настроек, на основе которого оно было создано. Данные команды имеют в своем названии словосочетание **Table of Content**, что по-английски означает «содержание». Находятся они в главном меню **Layout**.

Третий этап — это настройка параметров сборки оглавления и сама сборка с помощью специальных команд главного меню **Layout**.

Далее нам предстоит более подробно познакомиться с каждым этапом.

Продумывание структуры оглавления

Откройте с диска файл, на основе которого вы будете производить сборку оглавления (Глава 7\Оглавление. indd).

Первое, что вы должны сделать, — это заглянуть в палитру **Paragraph Style** и постараться разобраться для каких целей используются стили, имеющиеся в ней. Это довольно просто сделать: ставьте курсор в различные участки текста (заголовки, подзаголовки, основной текст) и смотрите в палитре **Paragraph Style**, какой стиль соответствует данному участку текста.

В данном документе палитра **Paragraph Style** интересует нас в связи с тем, что при сборке оглавления мы должны будем включить в него только заголовки и подзаголовки, а значит, *мы должны знать, как называются те стили, которыми оформлены заголовки и подзаголовки в тексте*. В данном документе все незатейливо: стиль, называющийся «Заголовок», используется для оформления заголовков, «Подзаголовок» — для подзаголовков. Все остальные стили нас в контексте создания оглавления не интересуют (рис. 7.1).

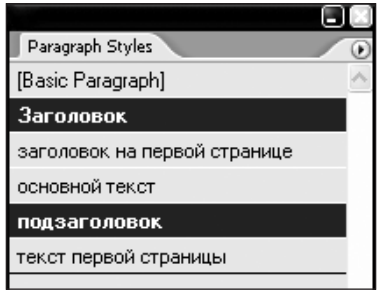


Рис. 7.1. Стили документа, использующегося при пробной сборке оглавления

Итак, пролистав страницы документа, вы обнаружите, что в данном случае используются всего два уровня заголовков: заголовки и подзаголовки. Для нас это означает, что в оглавлении будет два уровня вложенности пунктов. Следовательно, нам потребуется всего два дополнительных стиля параграфа, которые будут формировать внешний вид нашего оглавления.

Теперь мы должны придумать, как именно будет выглядеть оглавление? Предлагаю использовать следующую схему:

- заголовки набираются крупнее, шрифтом полужирного начертания, без отступа слева и окрашены в бордовый цвет;
- подзаголовки будут чуть мельче, будут иметь отступ слева (чтобы читатель мог проследить иерархию) и будут покрашены в черный цвет (рис. 7.2).

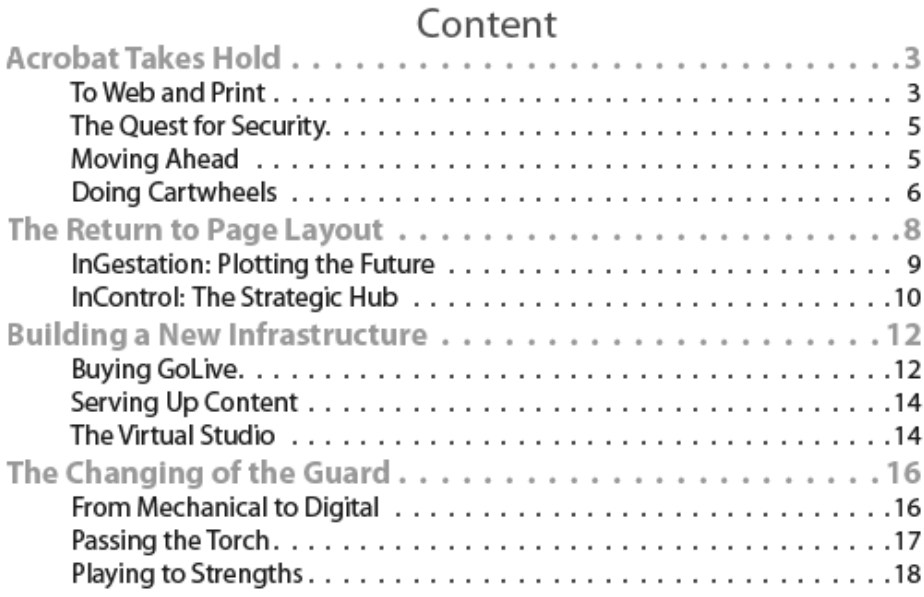


Рис. 7.2. Пример конечного результата, продумыванию которого был посвящен первый этап создания оглавления

Данные параметры мы заложим в стили параграфа, настройка которых является следующим этапом.

Настройка стилей параграфа, использующихся для оформления оглавления

На данном этапе нам предстоит воплотить в виде реальных настроек то, что было придумано в ходе предыдущего этапа. Вызовите палитру **Paragraph Style** *и выделите пункт* ***Basic Paragraph***. Это очень важно, чтобы вы начали именно с этого действия, поскольку оно позволит избежать грубых ошибок при сборке оглавления. Стиль, который является активным в палитре **Paragraph Style**, становится родительским стилем для нового стиля, который вы создадите. Это крайне не желательно в нашем случае, поскольку наследование настроек родительского стиля может привести к неожиданному результату при сборке оглавления.

Щелкните по пиктограмме создания нового объекта , создав, таким образом, новый стиль параграфа. Двойным щелчком войдите в режим редактирования стиля. На вкладке **General**, на которой вы оказываетесь по умолчанию, вы должны выполнить два очень важных действия:

- назовите стиль «Заголовок в оглавлении»;

- проверьте, что в пункте **Based On** указано **Basic Paragraph**, а в пункте **Next Style** указано **Same style** (рис. 7.3).

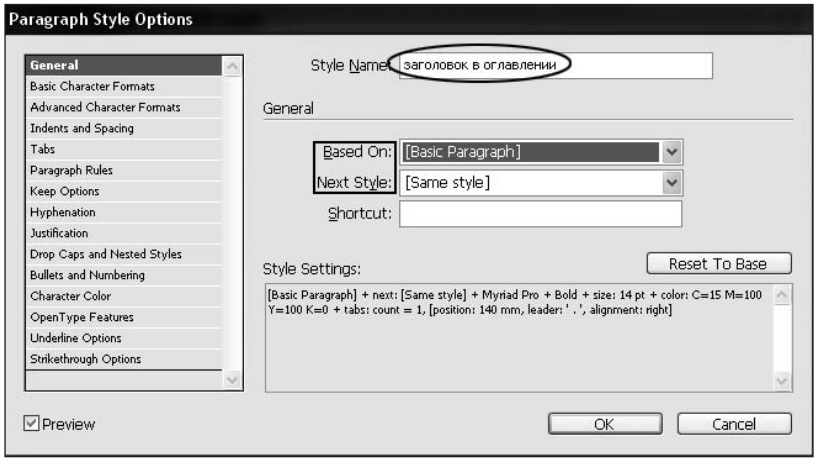


Рис. 7.3. Диалоговое окно настройки стиля параграфа

Теперь необходимо пройтись по вкладкам данного диалогового окна и выполнить все те настройки, которые должны быть у стиля, формирующего внешний вид пунктов оглавления. На вкладке **Basic Character Formats** следует выбрать шрифт (**Myriad Pro**), его начертание (**Bold**) и его размер (**14 pt**) (рис. 7.4).

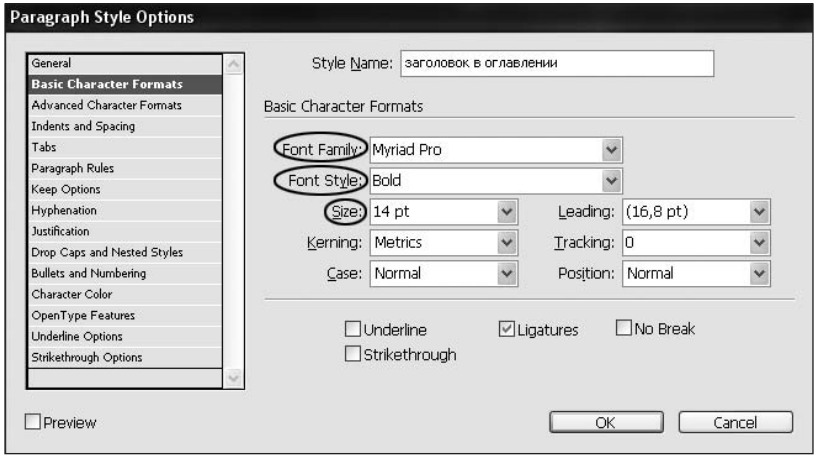


Рис. 7.4. Диалоговое окно настройки стиля параграфа.
Настройки, выполненные на вкладке **Basic Character Formats**

Следующая вкладка, которую мы должны посетить, — это вкладка **Tabs**. При создании оглавления она играет важную роль, потому что с ее помощью соз-

дается отточие (серия точек, соединяющая пункт оглавления и указание номера страницы, на котором он находится).

На линейку табуляции мы должны нанести указатель правой границы отточия, а также указать, каким символом следует выполнять отточие (это могут быть просто точки, но в нашем случае это будут точки с пробелами, чтобы отточие не было очень плотным).

Установите на линейку указатель правой границы табуляции и оставьте его выделенным. Введите в поле **X** «140 мм», что означает точную установку табулятора в данное положение. В поле **Leader** нажмите пробел, затем точку, затем снова пробел. Это позволит сделать отточие не очень плотным (рис. 7.5).

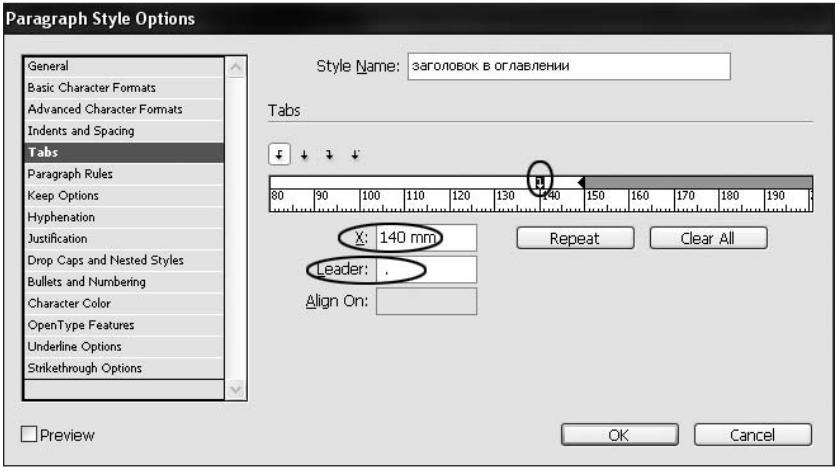


Рис. 7.5. Диалоговое окно настройки стиля параграфа.
Настройки вкладки **Tabs**, управляющие внешним видом отточия

Последняя вкладка, которую следует посетить при настройке данного стиля, — это вкладка **Character Color**. Установите в ней цвет заливки текста — бордовый (просто выберите цвет из списка). Убедитесь, что вы выполните данную настройку именно для заливки текста, а не его обводки (это видно на пиктограммах заливки и обводки) (рис. 7.6).

На этом мы заканчиваем настройку первого из двух стилей, а именно того, который будет использоваться для оформления пунктов с подзаголовками.

Второй стиль, который должен использоваться в нашем документе, должен быть дочерним для первого, настроенного нами стиля. Это позволит сократить количество настроек, которые необходимо будет выполнять.

Чтобы создать новый стиль, потащите пункт **Заголовок** в оглавлении на пиктограмму создания нового объекта (рис. 7.7).

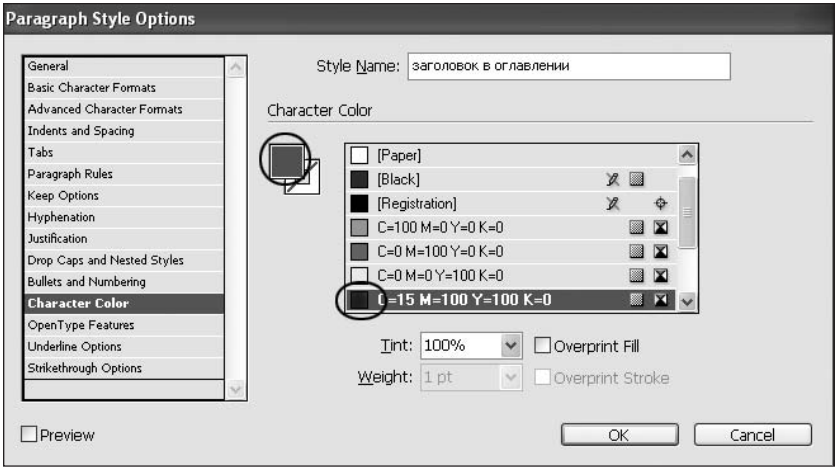


Рис. 7.6. Диалоговое окно настройки стиля параграфа. Настройки вкладки **Character Color**, на которой настраивается цвет пунктов в оглавлении

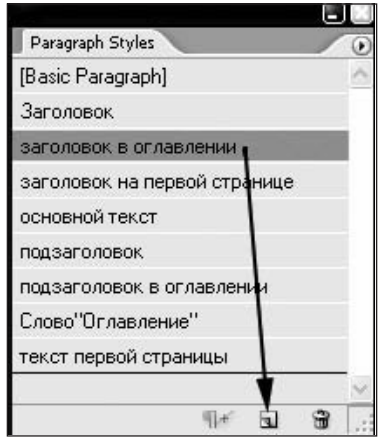


Рис. 7.7. Процесс клонирования стиля путем перетаскивания его на пиктограмму создания нового объекта

В результате данного действия *должен появиться стиль*, который будет называться «Заголовок в оглавлении copy». Двойным щелчком войдите в режим редактирования данного стиля. Переименуйте стиль в «Подзаголовок в оглавлении». Установите в пункте **Based On** стиль «Заголовок в оглавлении». Это позволит использовать его как родительский стиль (рис. 7.8).

Теперь необходимо указать в настройках стиля те особенности, которые имеет данный стиль. Напомню, что он имеет ряд отличий от своего «родителя».

На вкладке **Basic Character Format** измените начертание на **Regular**, а кегль на **12 pt** (рис. 7.9).

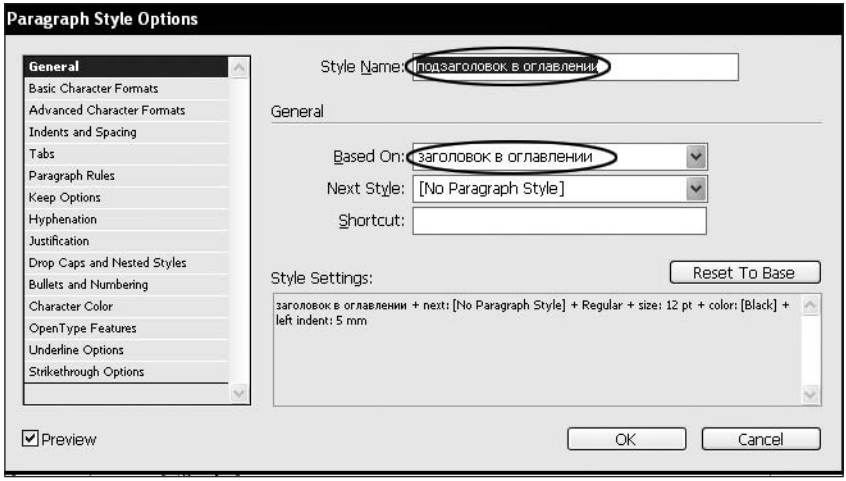


Рис. 7.8. Диалоговое окно настройки параметров стиля «Подзаголовок в оглавлении». Вкладка **General**

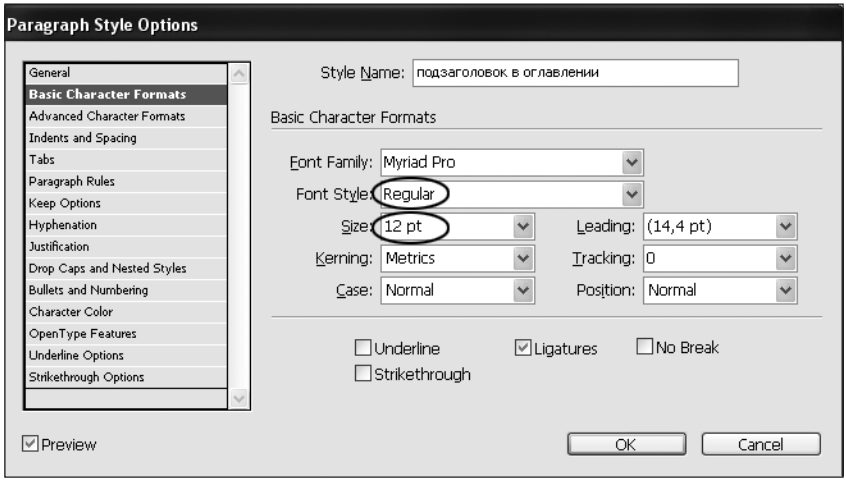


Рис. 7.9. Диалоговое окно настройки параметров стиля «Подзаголовок в оглавлении»

Следующим шагом должна стать настройка отступа слева на вкладке **Indents and Spacing**. В пункте **Left Indent** укажите 5 мм.

Последней вкладкой, которую вам необходимо настроить, будет вкладка **Character Color**, в которой вы должны назначить черный цвет для заливки букв.

Итак, мы закончили настройку стилей, которые будут необходимы нам на следующем этапе для форматирования оглавления в процессе сборки. Стили не случайно имеют в своем названии слово «в оглавлении». Это необходимо

для того, чтобы избежать путаницы на следующем этапе, где нужно будет работать со всем многообразием стилей, находящихся в палитре **Paragraph Style**. Может быть, в данном примере количество задействованных стилей вам будет сложно назвать «многообразием», однако в серьезной работе, в которой будет несколько десятков стилей, вам будет сложно найти нужные стили, если не давать им осмысленные имена, содержащие подсказку.

Сборка оглавления

Для данных целей используется серия специальных команд из главного меню **Layout**, имеющих в своем названии словосочетание «Table of Content».

Напомню вам, что оглавление составляется из пунктов, которым назначен определенный стиль параграфа. То есть для выполнения сборки оглавления программа производит в документе поиск областей, оформленных определенным стилем. Помимо поиска необходимых пунктов, программа тут же выполняет назначение им нового стиля оформления. На данном этапе нам предстоит выполнить все необходимые настройки, чтобы программа могла максимально точно решить эти задачи.

Вызовите из главного меню **Layout** команду **Table of Content Style**. Данная команда не имеет никакого отношения к стилям параграфа, хотя и содержит в своем название слово «Style». Она умеет создавать, редактировать или удалять группу настроек, использующихся для создания оглавления.

В нашем случае вам необходимо создать новую группу настроек, поэтому в открывшемся диалоговом окне следует выбрать вариант **New** (рис. 7.10).

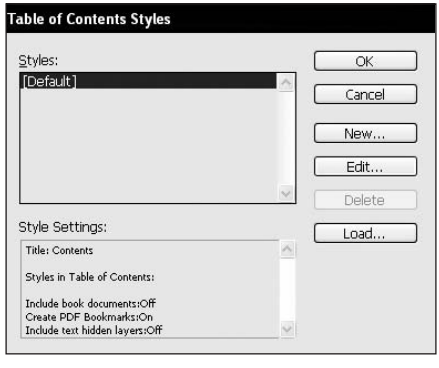


Рис. 7.10. Диалоговое окно команды **Table of Content Style**

Данная команда может быть использована вами в процессе работы над оглавлением для внесения каких-либо изменений в параметры сборки. В этом случае вы должны будете использовать команду **Edit**, позволяющую менять существующие настройки, а не создавать новые.

В открывшемся диалоговом окне (кстати говоря, довольно внушительного размера) следует по порядку выполнить следующие шаги:

1) вписать слово, которое будет использоваться как название оглавления («Оглавление», «Содержание» или «Content», как в данном примере);
2) выбрать из списка стиль параграфа, который следует использовать для оформления названия оглавления (в нашем случае он носит название «Слово Contents»;
3) указать, на основе каких стилей параграфа следует собрать оглавление;
4) указать, какие стили параграфа следует использовать для оформления пунктов оглавления (рис. 7.11).

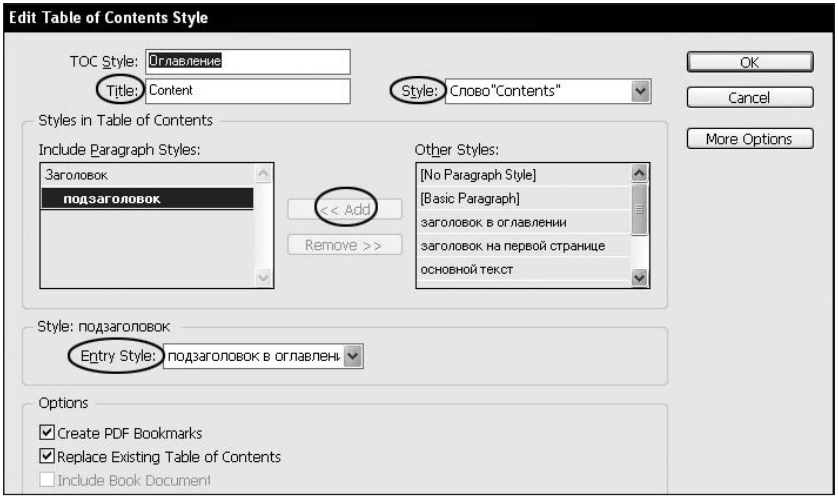


Рис. 7.11. Диалоговое окно настройки параметров сборки оглавления

В поле **Title** впишите то слово, которое хотите использовать как название оглавления. В примере — это слово **Content**. Справа от этого поля находится выпадающий список **Style**, в котором можно увидеть все стили, которые есть в палитре **Paragraph Style**. Вы можете использовать любой из них для оформления названия оглавления. Чтобы не пришлось использовать первый попавшийся стиль, желательно на этапе создания стилей параграфа подготовить стиль, в котором будут отражены те настройки, которые вы бы хотели применить к названию оглавления. В нашем случае выберите стиль «Слово Contents».

Теперь вы должны дать указания программе, из чего следует составить оглавление. Данные настройки нужно выполнить, работая в разделе **Styles in Table of Content** (рис. 7.12).

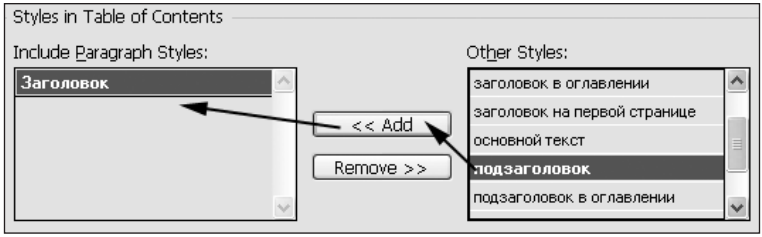


Рис. 7.12. Процесс указания стилей параграфа, на основе которых следует составить оглавление

С помощью кнопки **Add** (Добавить) следует *из правого списка переместить в левый список* те стили параграфа, которыми в тексте оформлены заголовки и подзаголовки. В нашем случае — это стили «Заголовок» и «Подзаголовок».

Последний шаг — указание, каким образом оформлять пункты оглавления. Поочередно выделяя в правом списке (**Include Paragraph Style**) каждый его пункт, выберите, каким образом следует оформлять пункты, созданные на основе данного стиля параграфа (рис. 7.13).

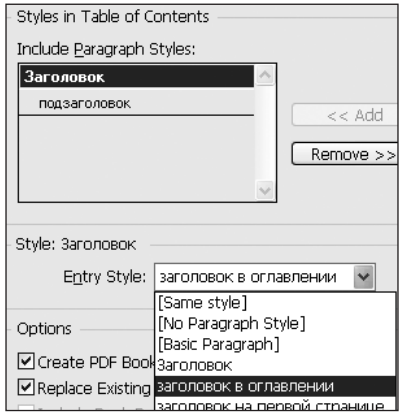


Рис. 7.13. Процесс указания стилей параграфа, которые будут использоваться для форматирования оглавления

В случае с нашим примером мы должны указать для пункта списка «Заголовок» стиль «Заголовок в оглавлении», а для пункта «Подзаголовок» стиль «Подзаголовок в оглавлении».

Итак, мы выполнили все необходимые настройки, требующиеся для создания оглавления. Теперь следует дать программе указание приступать к сборке. Для этих целей используется команда из главного меню **Layout>Table of Content**. Она отличается от предыдущей команды тем, что собирает оглавление, тогда как предыдущая позволяла создать группу настроек.

Вызвав данную команду, вы с удивлением обнаружите, что вновь вызвали окно с настройками параметров сборки оглавления. Данное окно показывается еще раз, чтобы мы дали окончательное одобрение или спохватились, что что-то сделали не верно. Нажмите кнопку **OK**.

Курсор примет вид, означающий, что он готов к загрузке текста ( ). С помощью палитры **Pages** добавьте пустую страницу в начало документа и выгрузите оглавление.

Исправление оглавления

Нередко после сборки оглавления становятся видны различные недочеты или даже ошибки, допущенные при настройке параметров. Условно разделим возможные ошибки на два типа:

- допущенные при настройке стилей, отвечающих за форматирование оглавления (например, забыли настроить отточие или назначили неверный шрифт);
- допущенные при настройке параметров сборки.

Если вы имеете дело с первым типом ошибок, то снимите выделение с только что созданного оглавления и двойным щелчком войдите в редактирование стиля, который, по вашему мнению, настроен неверно. Если не снять выделение, то тот стиль параграфа, который вы попытаетесь отредактировать, тут же применится к оглавлению.

Если вы имеете дело с ошибками, допущенными при настройке параметров сборки (например, указали неполный перечень стилей параграфа, из которых следует собрать оглавление, или перепутали стиль, который используется для оформления пунктов), то вы должны повторно вызвать команду **Table of Content Style**. Выберите в этом случае вариант **Edit** и устраните допущенные ошибки.

Но этого еще не достаточно, чтобы они исчезли. Необходимо применить команду **Table of Content**, поскольку именно она собирает оглавление заново. Программа сообщит вам о том, что оглавление было успешно обновлено (рис. 7.14).

Рис. 7.14. Диалоговое окно, появляющееся в случае повторной сборки оглавления после изменения параметров создания оглавления

Подключение стиля для форматирования отдельных участков оглавления

А теперь давайте предположим, что в оглавлении нам нужно сделать все отточия и номера страниц одного цвета — черного. На данный момент в нашем оглавлении пункты, ссылающиеся на заголовки, окрашены в бордовый цвет, а пункты, ссылающиеся на подзаголовки, окрашены в черный цвет. Давайте рассмотрим алгоритм, который позволит привести их к общему знаменателю (рис. 7.15).

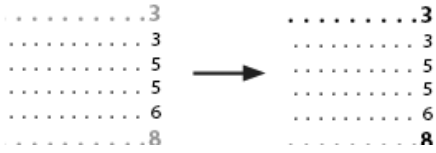


Рис. 7.15. Пример задания. Необходимо сделать пункты отточия и номера страниц окрашенными в черный цвет у всех пунктов оглавления

Вызовите палитру **Character Style** (<Shift>+<F11>). Встаньте на пункт **None** и создайте новый стиль символа. Дело в том, что, так же как в случае со стилями параграфа, активный стиль на момент создания нового стиля становится для него родительским. Поскольку это нам не нужно, мы создаем новый стиль, выделив пункт **None**. Двойным щелчком войдите в режим редактирования и стиля. На вкладке **General** измените название (в примере стиль носит название «Отточие в оглавлении») (рис. 7.16).

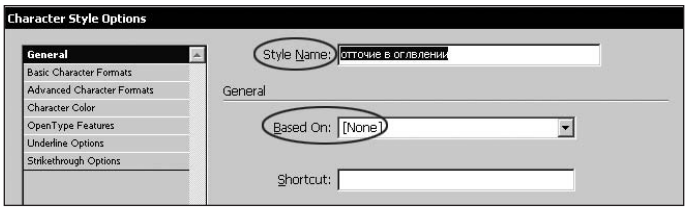


Рис. 7.16. Диалоговое окно настроек стиля символа. Вкладка **General**

Так как в нашем случае задачей является только перекрашивание отточия и номеров, мы будем использовать только одну вкладку данного диалогового окна, а именно вкладку **Character Color**. Однако если бы нам требовалось внести больше корректив (например, изменить шрифт или кегль), то мы бы использовали больше настроек и посетили бы вкладки, где настраиваются эти параметры текста (рис. 7.17).

Теперь необходимо изменить настройки, на основе которых собирается оглавление. Для этого необходимо вызвать из главного меню **Layout** команду **Table of Content Style** и нажать кнопку **Edit** (рис. 7.18).

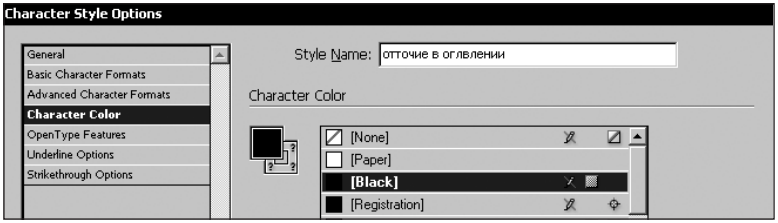


Рис. 7.17. Диалоговое окно настроек стиля символа. Вкладка **Character Color**

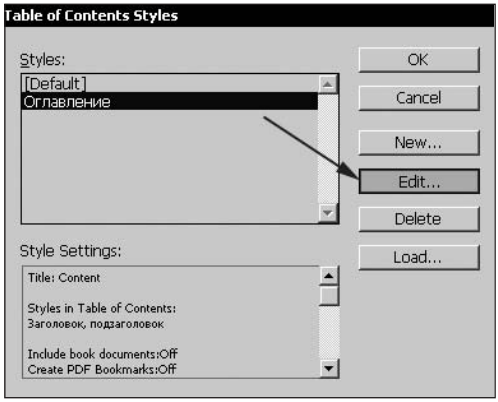


Рис. 7.18. Вызов диалогового окна, используемого для редактирования параметров сборки оглавления

В открывшемся диалоговом окне необходимо будет подключить стиль символа, созданный нами чуть ранее. Дело в том, что данное диалоговое окно позволяет отдельно настраивать параметры отточия и номеров страниц.

Щелкните по кнопке **Fewer Options**, чтобы вызвать настройки дополнительных параметров отточия и номеров страниц. И без того длинное диалоговое окно должно стать еще больше, и вы увидите, что в разделе **Style** (нижняя часть окна) появились дополнительные настройки (рис. 7.19).

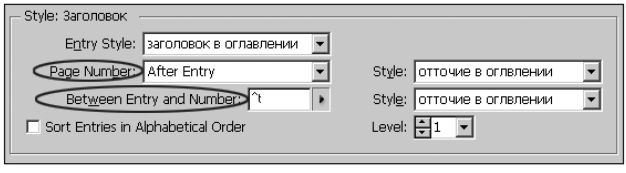


Рис. 7.19. Дополнительные параметры, предназначенные для настройки отточия и номеров страниц, появившиеся после нажатия кнопки **Fewer Options**

На рис. 7.19. новые настройки выделены. Первый из двух пунктов (**Page Number**) — это настройки номеров страниц, а второй — настройки отточия.

Справа от данных настроек находятся выпадающие списки со стилями символа, которые можно подключить для оформления данных элементов оглавления.

Итак, выберите из обоих выпадающих списков (и для номеров страниц, и для отточия) стиль символа «Отточие в оглавлении» (рис. 7.20).

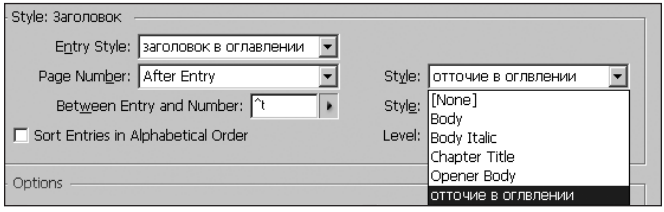


Рис. 7.20. Выбор стиля символа, используемого для создания оглавления

Последнее, что вам следует иметь в виду, что *данные настройки необходимо выполнять для каждого пункта списка стилей, из которых собирается оглавление* (рис. 7.21).

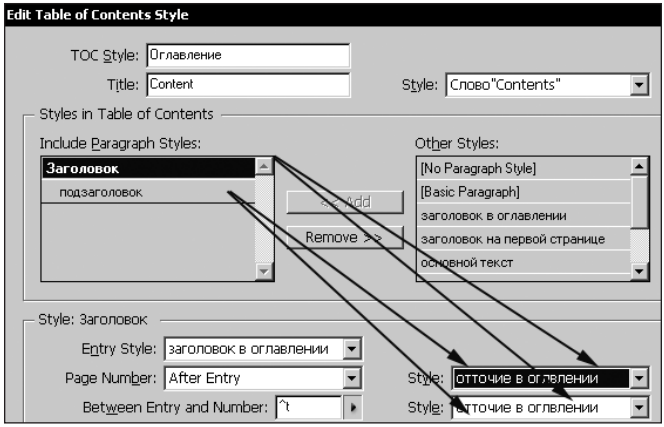


Рис. 7.21. Схема назначения дополнительных параметров различным пунктам оглавления

Чтобы окончательно применить новые параметры, вам необходимо вызвать команду **Layout>Table of Content**.

В результате выполнения данного алгоритма отточие и номера страниц пунктов, созданных на основе стиля «Заголовок», должны были перекраситься из бордового в черный цвет. Как вы понимаете, цвет — это всего лишь один из параметров, который можно менять с помощью подключения стилей символа. А смыслом данного алгоритма являлось не столько изменение цвета, сколько демонстрация возможностей работы со стилями символа при создании оглавления.

Создание структурного списка публикации

Создание палитры *Book*

Структурный список публикаций позволяет объединить несколько самостоятельных документов в единое целое для общей работы с ними. Эти документы вовсе не превращаются в один файл, как вам могло показаться. Каждый документ продолжает оставаться самостоятельным элементом, однако после создания структурного списка программа знает, что файлы взаимосвязаны друг с другом и являются составными частями одного проекта. Причины, по которым один проект может находиться в разных файлах, могут быть разными. Например, если работу над ним вели несколько человек или если объем проекта велик (скажем, это телефонный справочник мегаполиса), поэтому, чтобы ускорить работу, весь материал был поделен на несколько файлов. В любом случае для того, чтобы выполнять общие действия со всем проектом, такие как общая печать или общий экспорт в формате PDF, необходимо объединить несколько файлов в одну книгу (book).

Прежде чем выполнять какие-либо действия по объединению файлов, нужно создать палитру, предназначенную для решения данных задач. Это — палитра **Book**, которая создается таким же способом, как и палитра **Library**, с помощью команды главного меню **File>New** (рис. 7.22).

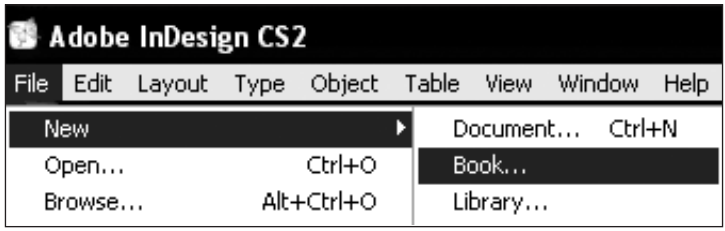


Рис. 7.22. Создание палитры **Book** с помощью команды главного меню **File>New**

Вам потребуется указать место на диске, где будет храниться палитра. Файлы палитры **Book** имеют расширение INDB (InDesign Book). Такие файлы в дальнейшем вы сможете открывать с помощью команды **File>Open**.

После того как в рабочей области появится новая пустая палитра **Book**, следует наполнить ее данными. В палитре **Book** следует размещать список файлов, которые представляют собой единое целое. Для заполнения палитры используется пиктограмма в виде плюса. Для удаления пунктов списка — пиктограмма в виде минуса. Используя пиктограмму в виде плюса, следует последовательно указать документы, которые образуют собой единый проект, например, файл с первой главой, затем со второй, с третьей главой и т. д. (рис. 7.23).

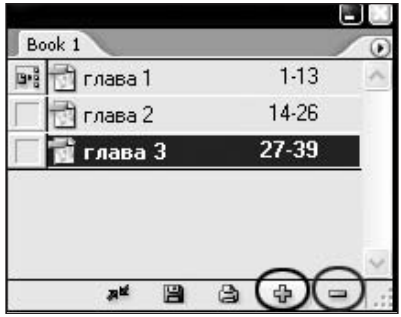


Рис. 7.23. Палитра **Book**, использующаяся для создания структурного списка публикаций

Возможности палитры *Book*

Нумерация. Файлы, добавленные в палитру **Book**, имеют сквозную нумерацию, несмотря на настройки нумерации, имеющиеся в документе до его помещения в палитру. То есть если вы работали с тремя отдельными файлами, каждый из которых начинался с первой страницы, то после составления структурного списка номера изменятся на последовательные. Изменение порядка следования файлов в палитре приводит к изменению нумерации в проекте. Для того чтобы изменить положение пункта в списке, достаточно перетащить его (рис. 7.24).

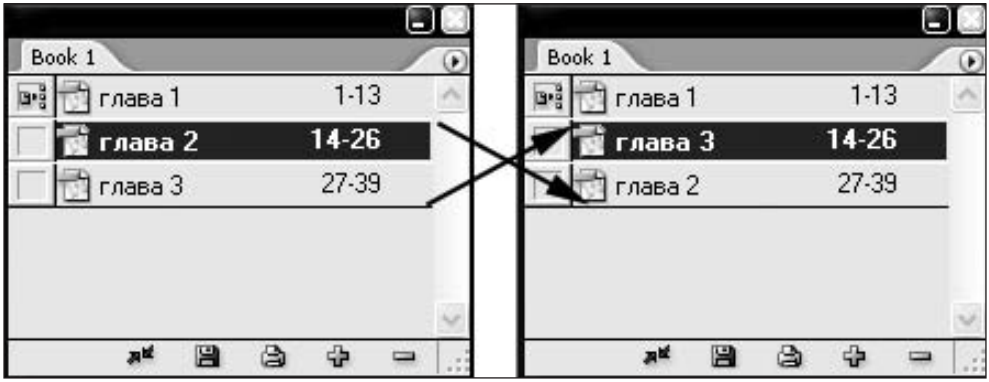


Рис. 7.24. Пример изменения положения пункта списка в палитре **Book**, влекущего изменение нумерации

Открытие документа. Любой документ может быть открыт для просмотра или редактирования прямо из палитры **Book**. Для этого необходимо дважды щелкнуть по пункту структурного списка. Все открытые публикации обозначаются пиктограммой открытой книги (рис. 7.25).

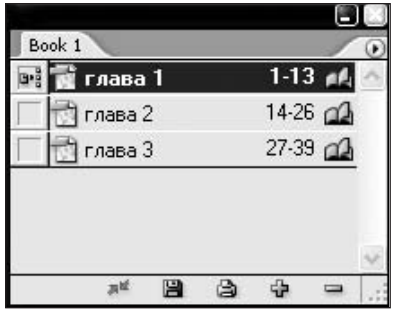


Рис. 7.25. Пример появления в палитре **Book** обозначения открытой публикации

Общие операции с файлами структурного списка. С файлами, включенными в список палитры **Book** можно выполнять серию общих операций:

- печать;
- экспорт в формате PDF;
- сборка и подготовка для типографии.

Эти же действия вы можете применить к каждой публикации, включенной в структурный список, отдельно от остальных. Если без помощи палитры **Book** откроете публикацию и выполните с ней одно из указанных действий, то оно будет применено к одному документу. Применение перечисленных команд к структурному списку из палитры **Book** позволяет выполнять общие действия с несколькими документами одновременно.

Печать. Выполняется с помощью пиктограммы в виде принтера в палитре **Book** или с помощью специальной команды **Print** из контекстного меню палитры (рис. 7.26).

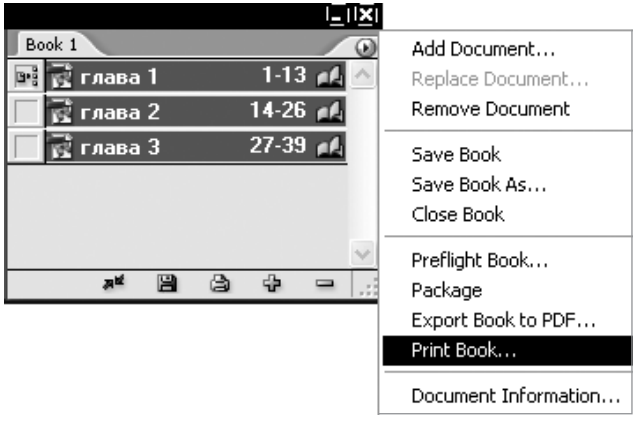


Рис. 7.26. Вызов команды **Print** для печати одновременно нескольких публикаций, образующих список в палитре **Book**

Экспорт в формате PDF. Сохранение данных в формате PDF является очень востребованной функцией любой издательской программы, поскольку нередко в типографию требуется отправлять файлы именно в данном формате. В случае с палитрой **Book** записывается многостраничный файл в формате PDF, в котором будет столько страниц, сколько пунктов списка вы экспортируете. То есть вы можете экспортировать полностью всю книгу или несколько пунктов структурного списка (рис. 7.27).

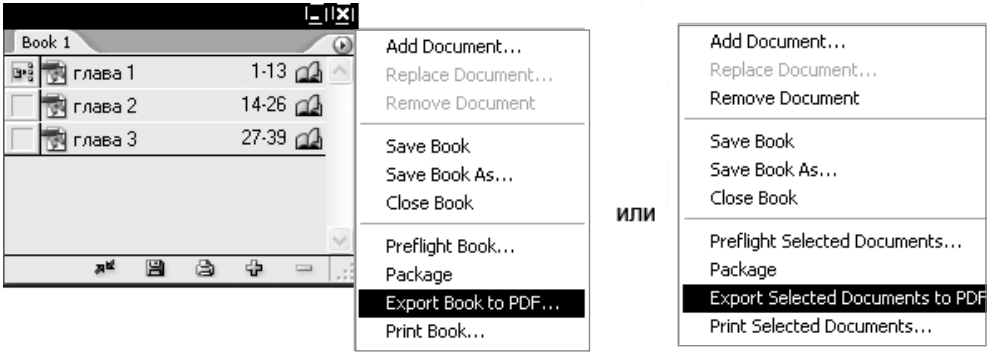


Рис. 7.27. Вызов команды **Export to PDF** для сохранения в формате PDF одновременно нескольких публикаций, образующих список в палитре **Book**

Сборка и подготовка для печати. Более подробно данная возможность рассматривается в последней главе. С помощью специальной команды вы имеете возможность проверить на наличие типовых ошибок и собрать все необходимые для отправки в типографию данные (изображения, шрифты, файлы INDD и т.д.) вместе, в одну папку. Поскольку речь идет о палитре **Book**, то речь идет о применении данной команды одновременно к нескольким файлам (рис. 7.28).

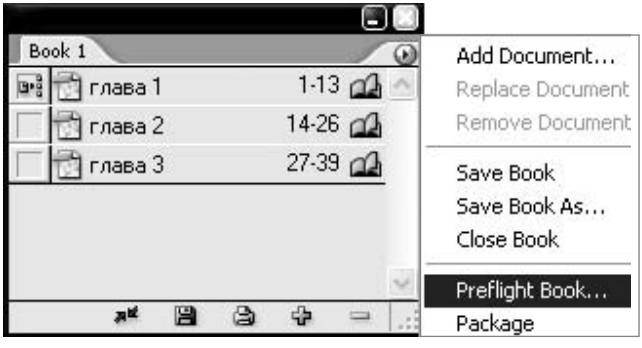


Рис. 7.28. Вызов команды **Prefight Book**, использующейся для проверки публикаций на ошибки, и подготовки материалов к отправке в типографию

Сохранение палитры *Book*

Палитра **Book** живет в документе самостоятельной жизнью и не сохраняется вместе с открытым в рабочей области файлом. Для того чтобы зафиксировать внесенные в процессе работы с палитрой изменения, необходимо пользоваться специальными командами **Save** и **Save As** из контекстного меню палитры **Book** или пиктограммой в виде дискеты внизу палитры. Речь идет о сохранении изменений, связанных с работой палитры (например, добавить новый пункт в список), а не о таких изменениях, как редактирование документа, который добавлен в структурный список публикации (рис. 7.29).

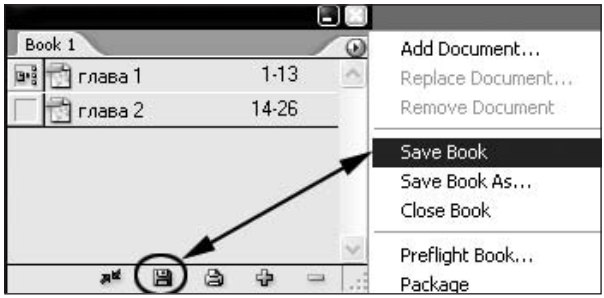


Рис. 7.29. Способы сохранения файла палитры **Book**

В случае если вы вносите в файлы структурного списка какие-то изменения, в то время как файл палитры закрыт (палитра с данным структурным списком отсутствует в рабочей области), то при следующем открытии палитры вы увидите предупреждающую пиктограмму в виде восклицательного знака, извещающую о несоответствии данных палитры реальному положению дел.

В случае перемещения файлов, входящих в структурный список публикаций, или после их переименования палитра потеряет связь с ними, о чем вас известит красный вопросительный знак возле пункта с названием файла (рис. 7.30).

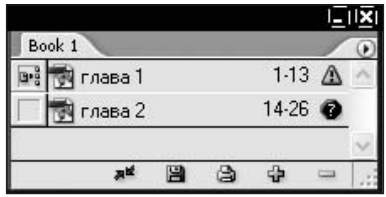


Рис. 7.30. Пример предупреждающих пиктограмм, появляющихся в палитре **Book**

Для устранения предупреждающего восклицательного знака из палитры **Book** достаточно открыть измененный файл, а для устранения вопросительного знака необходимо указать путь до нового местоположения перемещенного

файла. Это можно сделать с помощью команды **Repalce Document** контекстного меню ⊙ палитры (рис. 7.31).

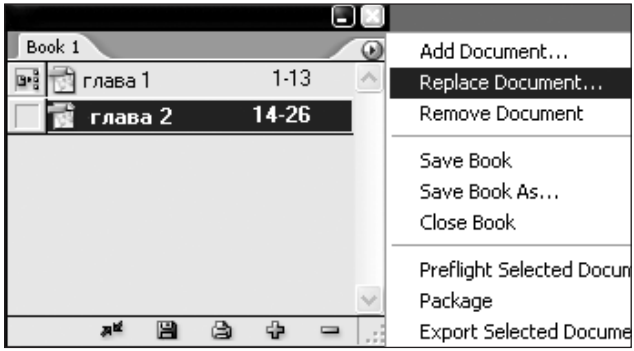


Рис. 7.31. Вызов команды **Replace Document**, использующейся для устранения предупреждающего вопросительного знака

Итак, мы ознакомились с назначением и возможностями палитры **Book**, которая является серьезным подспорьем при работе над большими проектами. Распараллеливание выполнения работы над созданием крупного издания позволит ускорить процесс его передачи в печать. Палитра **Book** в таком случае вступает в игру на финальном этапе, позволяя собрать несколько файлов в один проект и применить к ним рассмотренные выше операции. Не забывайте, что сам файл с палитрой вовсе не хранит в себе сами публикации списка, поэтому при перемещении данных между компьютерами их также необходимо перемещать.

Спуск полос

Спуск полос представляет собой процесс размещения страниц публикации на монтажных листах таким образом, каким они будут напечатаны. Дело в том, что в электронной версии вашей публикации, страницы располагаются последовательно: т. е. сначала — первая, затем, вторая, третья и т. д. Но при печати, страницы должны располагаться иначе, чтобы после фальцовки, брошюровки и обрезки листов получилось полноценное издание с правильно пронумерованными страницами.

Существует злая шутка, что для того, чтобы раз и навсегда разобраться, как выполнять спуск полос, нужно один раз попытаться распечатать сорокастраничную брошюру на обычном принтере, не выполняя автоматический спуск полос. Вы будете переворачивать страницы снова и снова, размышлять в каком же порядке их распечатать, чтобы страницы в готовом варианте располагались последовательно, переведете пачку бумаги и истратите весь тонер в принтере, зато разберетесь в том, как следует выполнять спуск полос (рис. 7.32).

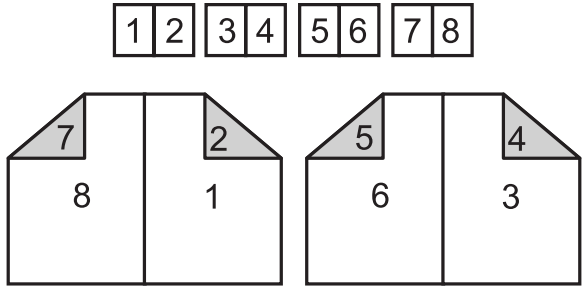


Рис. 7.32. Результат выполнения спуска полос

В Adobe InDesign CS2 имеются встроенные средства для выполнения спуска полос. В версии CS эти средства в базовой поставке программы отсутствовали. Для выполнения спуска полос необходим был специальный дополнительный модуль InBooklet. Пользователям версии CS2 повезло больше — этот же модуль (InBooklet) теперь является частью Adobe InDesign.

InBooklet создает печатные развороты, предназначенные для профессиональной печати, и предлагает пять типов спусковых макетов, с помощью которых можно выполнять спуск полос для различных типов изданий.

Типы спусковых макетов

Существует несколько стандартных типов спусковых макетов, встречающихся не только в InBooklet (например, и в Adobe PageMaker). Каждый тип используется в зависимости от объема издания, для которого выполняется спуск полос, и влечет изменение размера документа (поскольку несколько страниц собирается в один разворот). Например, из двух страниц формата A5 составится один разворот формата A4.

2-Up Saddle Stitch (спуск полос брошюрой). Используется для небольших изданий, которые действительно можно после печати согнуть пополам и прошить в корешок скрепкой. В этом случае на листе первая страница располагается вместе с последней, вторая — с предпоследней и т. д. (рис. 7.33).

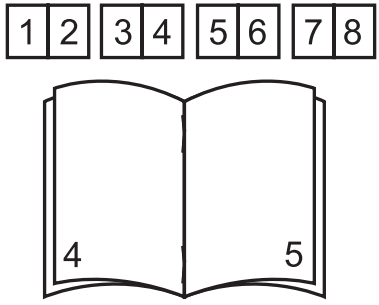


Рис. 7.33. Пример выполнения спуска полос с использованием типа макета **2 Up Suddle Stitch**

При выполнении спуска полос таким способом для проверки правильности размещения страниц можно использовать несложную формулу: *сумма номеров страниц на каждом развороте минус 1, должна быть ровна количеству страниц в публикации*. Например, для нашего случая с восемью страницами, если суммировать 4 и 5, получится 9 (как раз на единицу больше, чем количество страниц), что не вполне соответствует формуле.

2-Up Perfect Bound (книга). Как вы понимаете книгу, вряд ли удастся согнуть пополам и прошить в корешок (представьте себе сразу крайний случай — Большая советская энциклопедия). Поэтому для книг придумана другая технология: книга разбивается на тетрадки с небольшим количеством страниц в каждой и спуск полос выполняется внутри каждой тетрадки, а затем все тетрадки собираются в общий переплет (рис. 7.34).

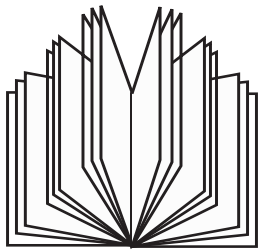


Рис. 7.34. Пример выполнения спуска полос с использованием типа макета **2 Up Perfect Bound**

Для того чтобы выполнить спуск полос в этом случае, необходимо знать, сколько страниц будет входить в каждую тетрадку. **InBooklet** предлагает следующие размеры тетрадок: 4, 8, 12, 16, 32.

2-Up Consecutive, **3-Up Consecutive**, **4-Up Consecutive** (буклет «гармошка»). Используется для создания из отдельных страниц разворотов буклета, который получается путем сгиба (фальцовки) листа. Цифры в названии спускового макета означают количество страниц каждого разворота после фальцовки (рис. 7.35).

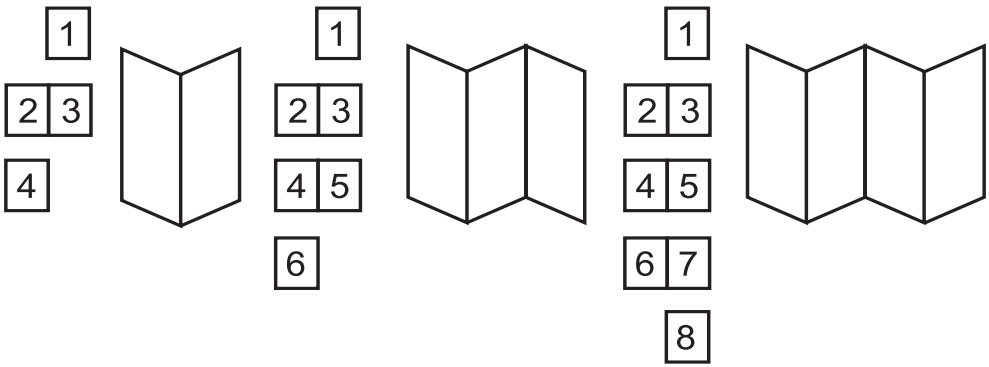


Рис. 7.35. Пример выполнения спуска полос с использованием типа макетов **Consecutive**

Для создания двух-, трех-, четырехсгибного буклета можно также использовать совсем другую технологию, при которой вам не придется обращаться к спуску полос. Речь идет о создании электронного документа, состоящего из двух страниц, разделенных направляющими линиями, обозначающими будущие сгибы.

Выполнение спуска полос в Adobe InDesign

Откройте многостраничный документ, который мы использовали для создания оглавления (Глава 7\Оглавление. indd), и выполните на его примере спуск полос.

Для выполнения спуска полос используется специальная команда, носящая имя дополнительного модуля **InBooklet**. Она находится в главном меню **File> InBooklet** (рис. 7.36).

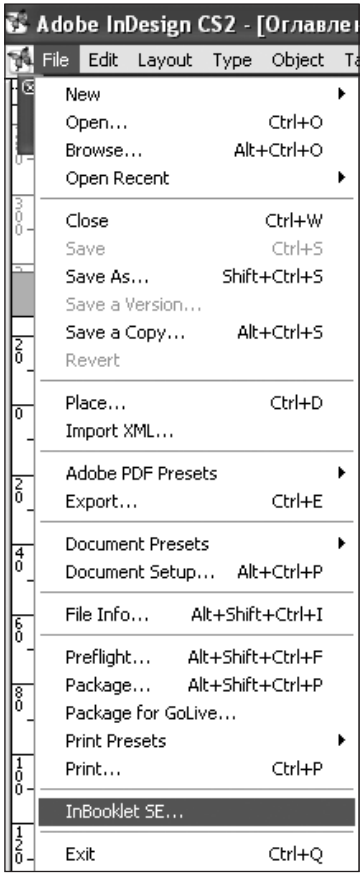


Рис. 7.36. Вызов команды **InBuklet SE**, предназначенной для выполнения спуска полос

Открывшееся диалоговое окно имеет четыре вкладки: **Layout**, **Printing**, **Preview** и **Imposer Pro**. Вкладка **Layout** используется для настройки параметров спуска полос, вкладка **Printing** используется для размещения печатных меток, вкладка **Preview** — для предварительного просмотра, **Imposer Pro** — для рекламы дополнительного более профессионального модуля, который вы можете купить через Internet (рис. 7.37).

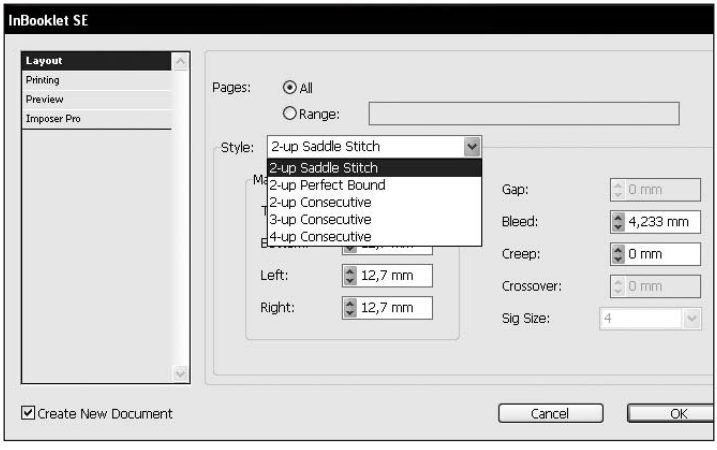


Рис. 7.37. Диалоговое окно команды **InBooklet**

В выпадающем списке **Style** (см. рис. 7.37) вы должны выбрать один из вариантов спускового макета. В зависимости от выбранного типа спускового макета меняются и остальные доступные параметры. Для примера, с которым вы работаете, выберите тип **2-up Saddle Stitch**.

Margins (Поля). С помощью данных настроек устанавливают пространство вокруг документа, на котором будут размещены печатные метки и другая служебная информация. Если вы не собираетесь устанавливать печатные метки с помощью **InBooklet**, то и поля вам не нужны.

Gap (Корешок). Определяет величину пространства между страницами (правый край левой страницы и левый край правой страницы). Данный параметр не доступен для настройки в варианте **Saddle Stitch**.

Creep (Сползание). Используется для корректировки размещения страниц с учетом толщины бумаги. Величину данного параметра вам сообщат в типографии, т. к. он связан с толщиной бумаги, выбранной вами для печати.

Sig Size (Количество страниц в тетрадке). Данный параметр доступен для варианта спуска полос **2-up Perfect Bound** (Спуск полос для книги). Определяет размер тетрадок, из которых будет собираться книга.

На вкладке **Printing** вы выбираете печатные метки, которые необходимо поставить. Иногда типографии требуется не полный комплект печатных меток,

а только выборочные пункты. В этом случае снимите лишние флажки, т. к. по умолчанию устанавливаются все печатные метки (рис. 7.38).

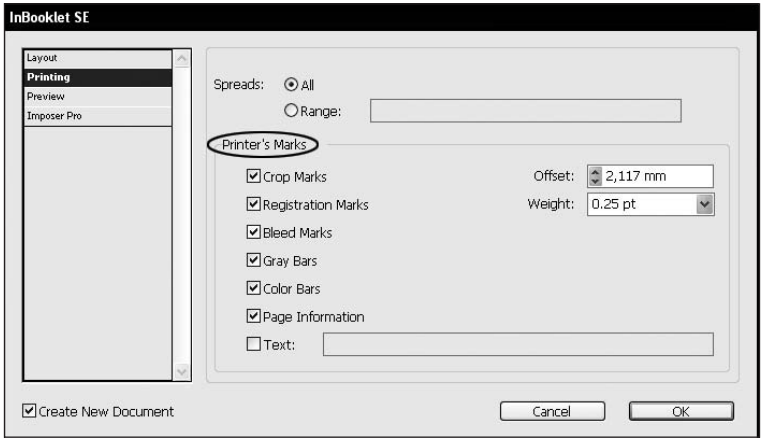


Рис. 7.38. Диалоговое окно команды **InBooklet**. Вкладка **Printing**, отвечающая за печатные метки

Не покидая диалогового окна **InBooklet**, вы можете увидеть результат проделанной работы на вкладке **Preview**. На ней показывается, каким образом, в каком порядке размещаются страницы при спуске полос. На этой вкладке также можно увидеть пустые страницы, которые программа может добавить без вашего спроса, если количество страниц публикации не соответствует требованиям кратности нужному числу. Например, при спуске полос для книги количество страниц должно быть кратно количеству страниц в тетрадке, при спуске полос для брошюры — четырем (рис. 7.39).

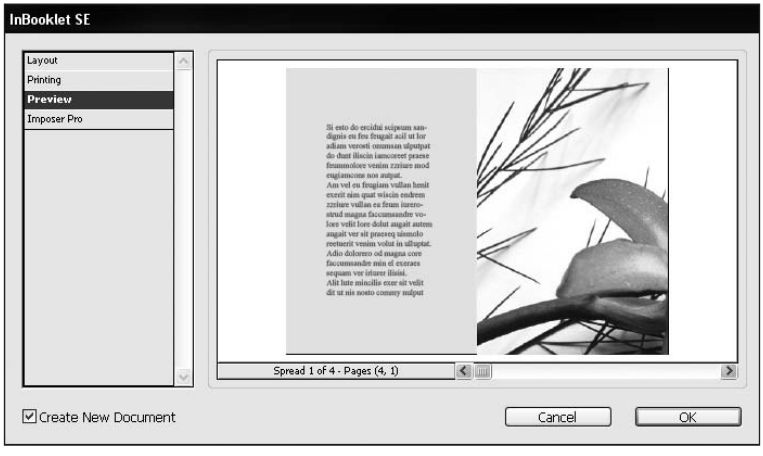


Рис. 7.39. Диалоговое окно команды **InBooklet**. Вкладка **Preview**, демонстрирующая результат спуска полос

Помимо пустых страниц на данной вкладке можно увидеть печатные метки, наличие которых настраивается на вкладке **Printing**.

Чтобы отправить версию документа в новом порядке страниц сразу на принтер, следует нажать на кнопку **Print**. Если вы хотите получить новый документ в рабочей области InDesign, то следует установить флажок **Create New Document** в левом нижнем углу диалогового окна.

Если вы создаете новый документ на основе спускового макета, то в InDesign каждая страница разворота будет являться отдельной частью публикации. Это проявляется в том, что в палитре **Pages** отсутствуют страницы как таковые. Вместо этого появляются подписанные буквами английского алфавита развороты, каждому из которых соответствует отдельный мастер-шаблон (рис. 7.40).

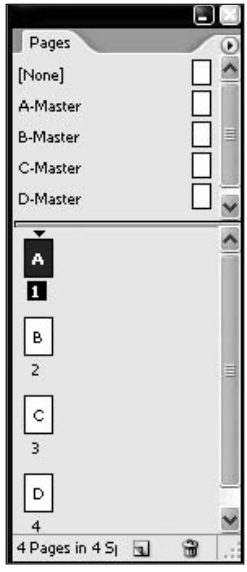


Рис. 7.40. Вид палитры **Pages** после выполнения в документе спуска полос

Резюме

Итак, мы познакомились с понятием спуска полос и средствами для его выполнения, имеющимися в Adobe InDesign. Выполнение спуска полос — это важная операция, выполняющаяся на финальном этапе. Она является чем-то вроде снимка вашей публикации, т. е. при ее выполнении фиксируется все, что существует в документе, в том месте, где оно расположено, в том порядке, в котором оно есть. Поэтому избегайте редактирования документа после выполнения в нем спуска полос. После спуска полос можно считать, что ваш документ готов к печати.

Глава 8

Создание эффектов

Стандартные средства

Программа Adobe InDesign не предлагает большого перечня готовых эффектов. По умолчанию вы располагаете тремя стандартными эффектами: создание тени, размытие краев и эффекты, применяемые к углам объектов.

Создание тени. Выделите объект и вызовите команду из главного меню **Object>Drop Shadow** (рис. 8.1).

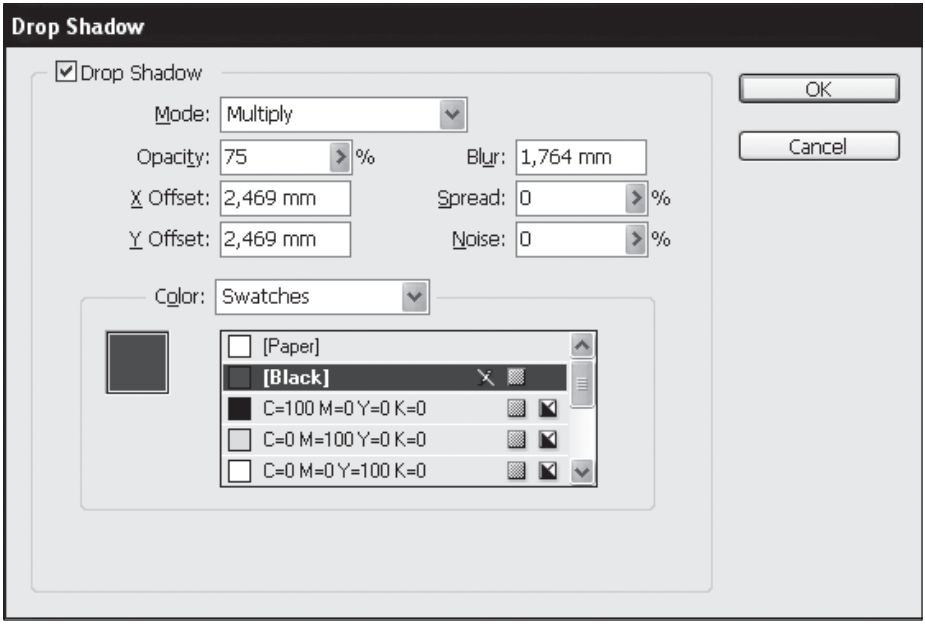


Рис. 8.1. Диалоговое окно настройки параметров тени

Чтобы увидеть настройки, поставьте флажок **Drop Shadow** в верхнем левом углу. Чтобы увидеть результат применения тени, включите функцию предварительного просмотра (флажок **Preview**). Теперь можно приступать к настройкам тени.

Первый параметр, который мы рассмотрим, будет параметр **Opacity**, влияющий на видимость тени. Чем ниже значение **Opacity**, тем бледнее будет тень (рис. 8.2).

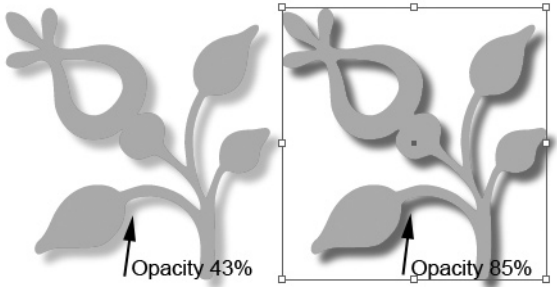


Рис. 8.2. Сравнение тени объектов с разным значением **Opacity**

На положение тени относительно объекта влияют параметры **X Offset** и **Y Offset**. В этих полях следует численно (что не очень удобно) указывать расстояние от объекта до тени. Чтобы сразу видеть результат смещения тени в зависимости от введенного числа, выделите курсором число в нужном поле и нажимайте на клавиатуре стрелку вверх (увеличить значение) и вниз (понизить) (рис. 8.3).

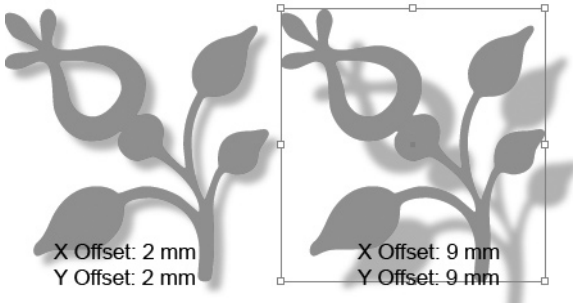


Рис. 8.3. Влияние параметров **X** и **Y Offset** на положения тени

Четкость тени объекта зависит от параметра **Spread**. Чем выше значение данного параметра, тем четче будет тень (рис. 8.4).

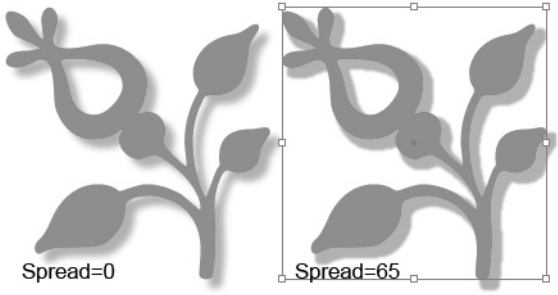


Рис. 8.4. Влияние параметра **Spread** на четкость тени

Если вы хотите, наоборот, сделать тень менее четкой, то вы должны воспользоваться параметром **Blur**. Для удобства его регулировки можно использовать тот же принцип, что и для параметров **X** и **Y Offset**.

Цвет тени может настраиваться довольно гибко. В зависимости от выбранного пункта в выпадающем списке **Color** вы можете либо смешать цвет тени самостоятельно, либо воспользоваться готовым образцом из палитры **Swatches** (рис. 8.5).

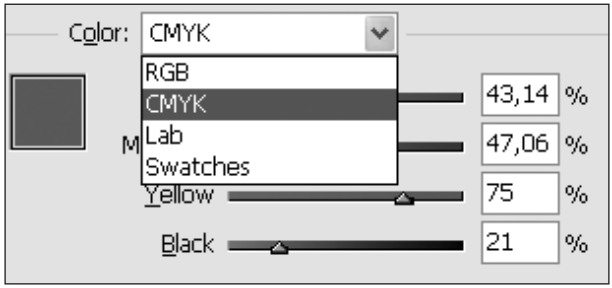


Рис. 8.5. Возможность выбора цвета тени с помощью пункта **Color**

Новинкой настройки тени в версии CS2 стала возможность использования «шумов». Тень может превратиться в иней. Количество «инея» зависит от размера тени (рис. 8.6).

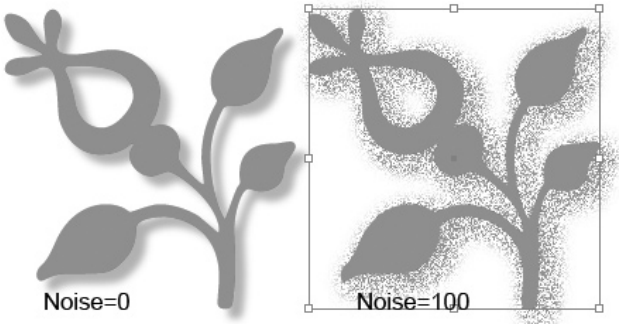


Рис. 8.6. Возможность добавления «шумов» в тень

Настроенная вами тень может быть в любой момент отменена. Для этого необходимо выделить объект и вызвать команду создания тени (**Object>Drop Shadow**) и снять флажок **Drop Shadow**.

Создание размытости. Данный эффект позволяет растушевать края объектов, благодаря чему они выглядят размытыми. Для создания данного эффекта используется команда, очень знакомая пользователям Adobe Photoshop, **Object>Feather** (рис. 8.7).

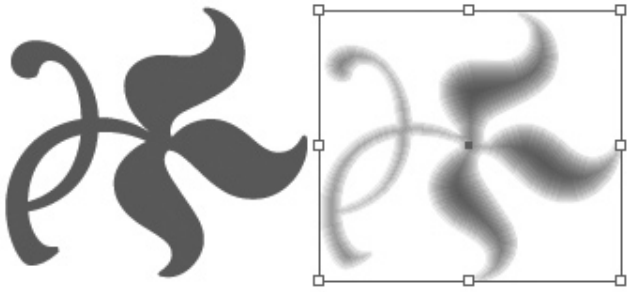


Рис. 8.7. Пример использования эффекта размытия краев объекта

Диалоговое окно настройки растушевки объекта настраивается гораздо проще, чем окно предыдущего эффекта. Выберите из выпадающего списка один из трех типов создания размытия (рис. 8.8).

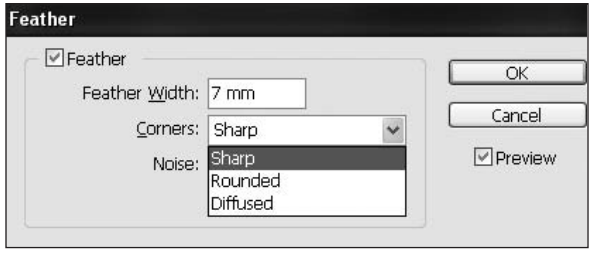


Рис. 8.8. Выбор типа размытия из выпадающего списка

При выборе варианта **Sharp** форма размытия повторяет форму объекта. Данный вариант позволит оставить четко выраженной форму остроугольных или прямоугольных фигур. Вариант **Rounded** размывает в форме окружности, центр которой — это центр объекта. Вариант **Diffused** использует алгоритм, благодаря которому объект постепенно растворяется путем перехода от непрозрачных участков к прозрачным.

В зависимости от величины параметра **Feather Width** меняется площадь применения эффекта.

Corner Effects. С помощью данной команды можно назначать объекту фигурные углы. Чтобы работа дала результат, необходимо, чтобы у объекта присутствовали угловые точки (в которых линия меняет свое направление). Команда вызова настройки углов находится в главном меню **Object>Corner Effects** (рис. 8.9).

Для примера создайте прямоугольник и, выделив его, вызовите указанную команду.

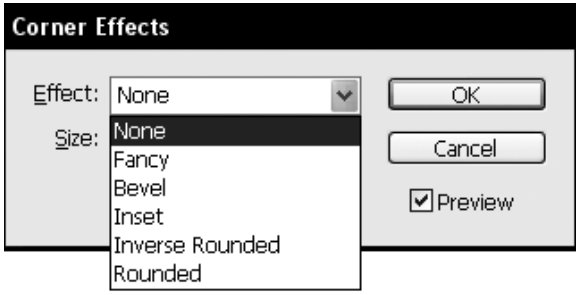


Рис. 8.9. Диалоговое окно **Corner Effects**. Выпадающий список возможных эффектов

Включите флажок **Preview**, чтобы, применяя тот или иной эффект, вы могли сразу видеть результат (рис. 8.10).

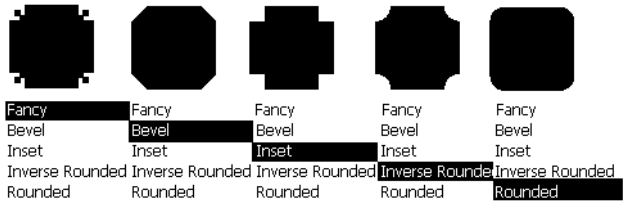


Рис. 8.10. Пример применения каждого эффекта из выпадающего списка диалогового окна **Corner Effects**

Размер данного эффекта зависит от параметра **Size**. Для более наглядной работы используйте выделение цифр в поле **Size** и стрелки на клавиатуре.

Эффект в любой момент может быть отменен выбором варианта **None** в выпадающем списке **Effect**.

Данный эффект является самым «безобидным» из всех рассмотренных, поскольку не использует прозрачность. Два предыдущих эффекта (**Drop Shadow** и **Feather**) связаны с использованием прозрачности, что требует дополнительных настроек при подготовке макета (**Flattening**) к печати. Сообщите сотрудникам типографии об использовании данных эффектов в публикации.

Упражнение на использование рассмотренных эффектов

Откройте с диска файл с упражнением на рассмотренные эффекты (Глава 8\Effects.indd). На второй странице разворота создайте из имеющихся элементов такую же композицию.

В ходе выполнения данного упражнения вы повторите рассмотренные эффекты и выполните их настройку (рис. 8.11).

Рис. 8.11. Итог выполнения упражнения на применение эффектов

Работа с заголовком. Скопируйте инструментом **Eyedropper** ( ) зеленый цвет на фотографии цветка и назначьте его цветом заливки текста. Этот же цвет следует назначить для обводки прямоугольника, в который вписан текст.

Выделив прямоугольник, вызовите диалоговое окно настройки эффекта для углов объекта из главного меню **Object>Corner Effects** (рис. 8.12).

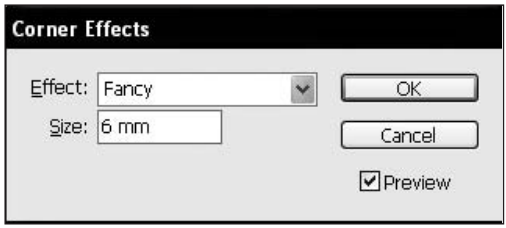


Рис. 8.12. Настройки эффекта, которые необходимо выполнить в упражнении

Работа с текстом. Текст необходимо окрасить в оранжевый цвет, опять же скопированный с фотографии цветка инструментом **Eyedropper** ( ). Размер текстового фрейма сделайте следующим: ширина 90 мм, высота 145 мм. Выполните команду **Arrange>Bring to Front**, которая поместит текст наверх стопки объектом. Это поможет избежать контакта текста с прозрачными эффектами (**Drop Shadow** и **Feather**), который может привести к снижению качества текста при печати. Вызовите диалоговое окно **Text Frame Options** (<Ctrl>+<B>) и укажите количество колонок фрейма — 2 (рис. 8.13).

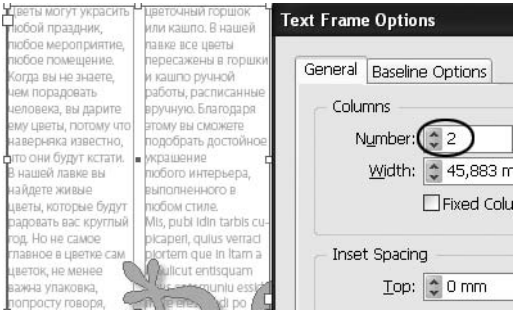


Рис. 8.13. Изменение количества колонок фрейма

Создание эффекта тени. Выделите объект, которому в примере назначен эффект **Drop Shadow**. Окрасьте его в такой же цвет, что и текст. Вызовите диалоговое окно настройки параметров тени и выполните настройки, указанные на рис. 8.14.

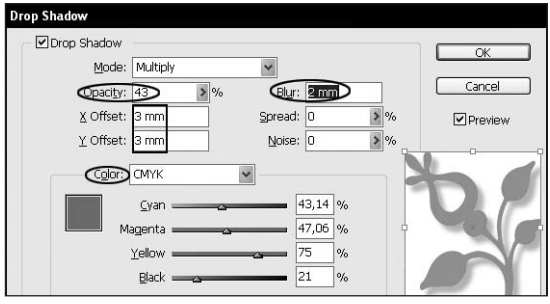


Рис. 8.14. Настройки параметров тени, отбрасываемой объектом

Создание эффекта размытия. Выделите объект, которому в примере назначен эффект размытия. Окрасьте его, копируя цвет инструментом **Eyedropper** (), в красный цвет. Вызовите диалоговое окно настройки параметров размытия и выполните настройки, указанные на рис. 8.15.

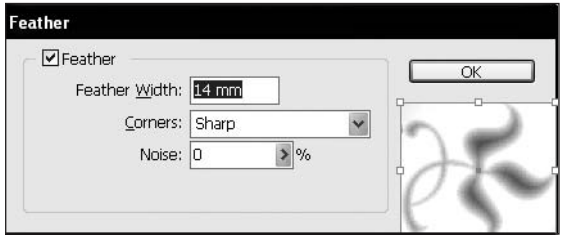


Рис. 8.15. Настройки параметров размытия объекта

Итак, в ходе выполнения данного упражнения вы должны были воссоздать композицию-пример и закрепить навыки настройки изученных параметров.

Украшение документа подручными средствами

В данном разделе мы рассмотрим различные алгоритмы, которые позволят вам украсить документ нестандартным способом. Плюсом является тот факт, что в зависимости от выбранных исходных изображений и фигур итог у вашей работы всегда будет разным, и возможно даже уникальным!

Итак, первым приемом, который мы рассмотрим, станет *создание отсекающей маски на основе текста* (рис. 8.16).

Откройте документ с диска, в котором находится пример результата алгоритма, а также заготовки для выполнения вами алгоритма (Глава 8\Маска из текста\Маска из текста.indd).

Рис. 8.16. Пример использования текста как отсекающей маски

1. Выделите текстовый фрейм, который будет использоваться как отсекающая маска, и переведите текст в контуры с помощью команды **Type>Create Outlines** (рис. 8.17).

Рис. 8.17. Текст переведен в кривые, поэтому при выделении инструментом **Точное выделение** видны опорные точки

2. Выделите инструментом **Selection** текст, переведенный в кривые, и вызовите команду **File>Place**. Выберите графический файл, который должен стать наполнением текста (в данном случае изображение Ягоды.jpg).
3. После нажатия кнопки **OK** происходит вставка изображения в выделенную форму. Подберите более удачное расположение изображения в маске, используя инструмент **Direct Selection** ( ). Для того чтобы двигать изображение в контуре, необходимо поместить курсор в поле букв (курсор должен превратиться в пиктограмму ладони), нажать кнопку мыши и недолго ее удержать в нажатом состоянии, затем начать двигать изображение (рис. 8.18).

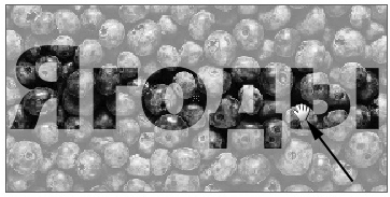


Рис. 8.18. Режим перемещения графики внутри контура маски

Заполнение текста текстом. В данном случае мы будем использовать контур одного текстового блока как маску для другого, более мелкого текста, что в сумме даст эффект, как будто один текст покрыт другим (рис. 8.19).

Рис. 8.19. Пример размещения одного текста внутри контура другого текста

Откройте документ с запчастями, необходимыми для выполнения данного алгоритма (Глава 8\Текст в текст.indd).

1. При использовании примера с диска данный шаг не потребуется, т. к. текст-форма уже переведен в кривые во избежание искажения примера в случае отсутствия данного шрифта на вашем компьютере. Но во всех остальных случаях необходимо начинать с выделения текстового фрейма, который будет использоваться как отсекающая маска, и перевода текста в контуры с помощью команды **Type>Create Outlines**.
2. Создайте инструментом **Текст** новый фрейм, по размеру равный первому объекту, и заполните его подстановочным текстом с помощью команды **Fill with Placeholder Text**. Используйте какой-либо простой шрифт (например, тот, который предлагается по умолчанию) для набора текста. Текст внутри контура не может быть переведен в кривые, поэтому он должен быть универсальным, из числа таких шрифтов, которые установлены на любом компьютере (рис. 8.20).

Рис. 8.20. Создание текстового фрейма, по размеру соответствующего будущей маске

3. Выделите текст во фрейме и окрасьте его в белый цвет. Поместите фрейм с текстом поверх маски (рис. 8.21).

Рис. 8.21. Совмещение маски и текста-наполнения

4. Вырежьте текстовый фрейм в буфер обмена (главное меню **Edit>Cut** или <Ctrl>+<X>) и выделите маску в виде букв. Выполните команду **Edit>Paste Into**. Содержимое буфера обмена будет вставлено в контур.

Работа с палитрой *Glyphs*

Данная палитра используется для большого числа задач, однако в этой главе мы попробуем применить ее для украшения документа. В целом же палитра **Glyphs** может быть применена для таких целей, как просмотр символьного набора шрифта, вставка из шрифтов формата OpenType (шрифты с расширенным символьным набором) альтернативных символов, таких как орнаменты, лигатуры, математические символы, дроби и т. д.

Палитра **Glyphs** вызывается на рабочий стол двумя способами: из главного меню **Type>Glyphs** или из главного меню **Window>Type&Tables>Glyphs** (рис. 8.22).

Рис. 8.22. Палитра **Glyphs**

Наполнение палитры **Glyphs** зависит от того, какой шрифт в данный момент установлен в Управляющей палитре рабочим. Сменив шрифт, вы увидите символьный набор другого шрифта в палитре **Glyphs**.

Поскольку палитра **Glyphs** — это обычная палитра (даже если ее вызвали из главного меню **Type**, т. е. не из привычного места, откуда привыкли вызывать все палитры). Поэтому вы можете выполнять в рабочей области какие-либо действия, не беспокоясь, что она закроется.

Создайте в рабочей области текстовый фрейм и оставьте курсор мигать в начале первой строки. Поменять шрифт, который будет использоваться для вставки символов из палитры **Glyphs**, вы сейчас можете двумя способами: либо привычным образом в Управляющей палитре, либо с помощью выпадающего списка внизу палитры (рис. 8.23).

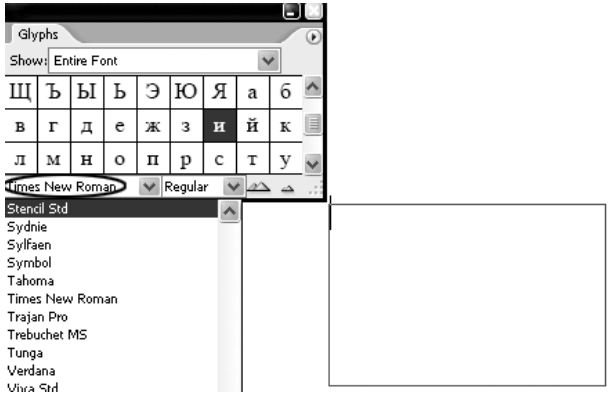


Рис. 8.23. Изменение шрифта, который будет использоваться для вставки символов

Мы будем использовать палитру **Glyphs** для получения различных орнаментов. Выберите из списка шрифт Adobe Calson Pro. Просмотрите символьный набор данного шрифта, и внизу списка вы обнаружите набор символов в виде орнаментов (рис. 8.24).

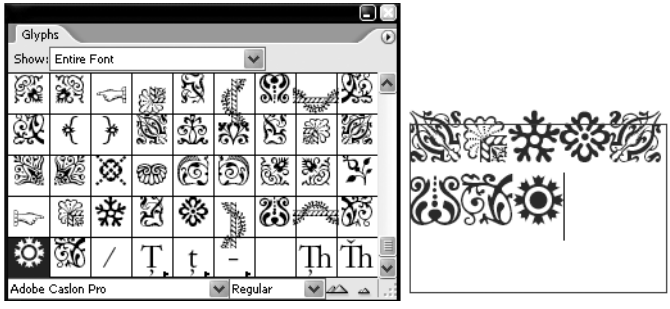


Рис. 8.24. Символы в виде орнаментов, являющиеся частью шрифта Adobe Calson Pro

Для вставки понравившегося символа в рабочую область необходимо дважды щелкнуть по символу в палитре **Glyphs**. В текстовом фрейме, там, где стоит курсор, появится выбранный вами символ.

Поменяйте шрифт на Kozuka Gothic Pro. Данный шрифт содержит большое количество восточных иероглифов и пиктограмм (рис. 8.25).

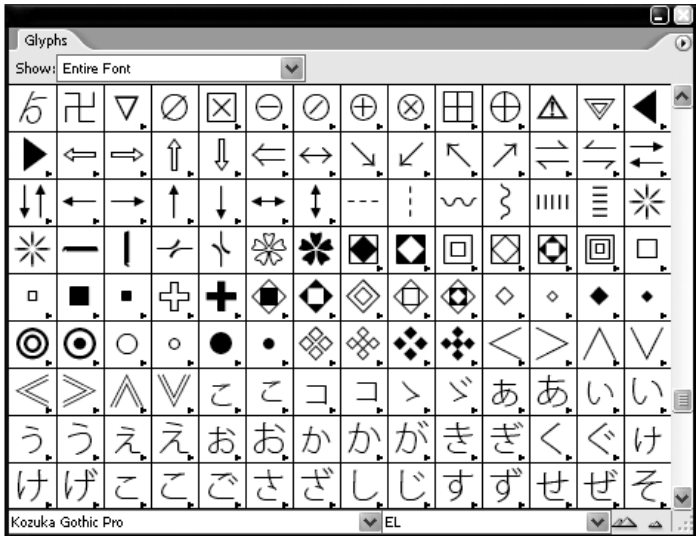


Рис. 8.25. Символьный набор шрифта Kozuka Gothic Pro

Теперь давайте рассмотрим алгоритм создания орнаментов на основе символов, которые можно получить с помощью палитры **Glyphs** (рис. 8.26).

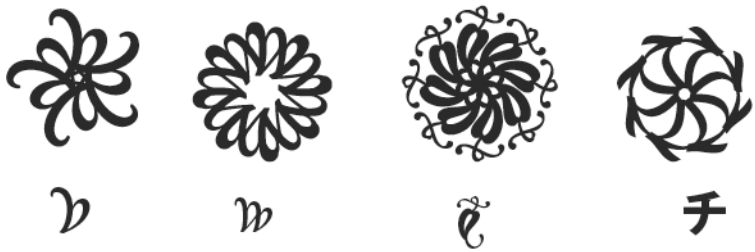


Рис. 8.26. Примеры орнаментов, полученных с помощью палитры **Glyphs**

Откройте файл с исходными материалами для применения алгоритма (Глава 8\ Орнаменты.indd).

1. Возьмите инструмент **Rotate** (↻) и установите маркер центра поворота в нижнюю точку символа (рис. 8.27).

Рис. 8.27. Установка маркера центра поворота в нижнюю точку объекта

2. Удерживая клавишу <Alt>, щелкните по маркеру поворота, чтобы появилось диалоговое окно настройки параметров поворота. Укажите угол поворота, например, 72°, и нажмите кнопку **Copy**, чтобы при повороте появилась копия (рис. 8.28).

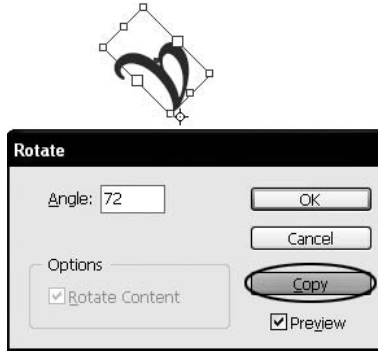


Рис. 8.28. Настройка параметров поворота объекта

3. Для повторного поворота нажмите горячие клавиши вызова повторной трансформации <Ctrl>+<Alt>+3 (рис. 8.29).

Рис. 8.29. Получение фигуры с помощью трансформации исходного элемента

4. Когда орнамент будет готов, выделите все элементы инструментом **Selection** ( ) и с помощью команды **Object>Create Outlines** переведите их в кривые.

5. Вызовите на рабочий стол палитру **Pathfinder**, предназначенную для получения составных объектов (**Window>Object&Layout>Pathfinder**), и с помощью кнопки суммирования объедините несколько элементов в один (рис. 8.30).

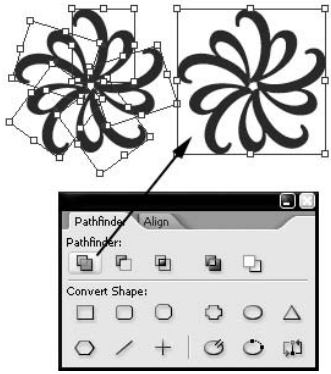


Рис. 8.30. Получение из нескольких элементов одной целой фигуры с помощью палитры **Pathfinder**

Полученные в результате выполнения алгоритма фигуры могут стать украшением любой полиграфической продукции. Количество возможных вариантов ограничено, разве что, вашей фантазией, поскольку вы можете использовать тысячи символов, которые можно извлечь с помощью палитры **Glyphs**.

Урок «Осень золотая»

В ходе данного урока вы повторите все изученные в этой главе алгоритмы и команды, а именно: работа с палитрой **Glyphs**, создание тени и размытия, работа с текстом, используемым в качестве маски.

Чтобы видеть пример выполнения данной практической работы, откройте файл, находящийся на диске (Глава 8\Осень золотая\Осень.indd).

Для удобства выделим следующие этапы работы:

- настройка документа;
- размещение растровых изображений;
- создание рисованных элементов;
- вставка текстовых элементов с помощью палитры **Glyphs**;
- работа с текстом.

Настройка документа

Откройте документ **Осень_старт.indd**, содержащий некоторый набор необходимых для выполнения данной работы элементов (рис. 8.31).

Рис. 8.31. Открытие частично настроенного документа

С помощью команды **Load Swatches** из контекстного меню ⊙ палитры **Swatches** загрузите содержимое палитры из документа-примера.

Размещение растровых изображений

С помощью команды **File>Place** поместите в рабочую область изображение из папки Глава 8\Осень золотая\Photo.psd. Вставьте его справа и уменьшите инструментом **Selection** (↖) область видимости изображения до такого уровня, как в примере. Скопируйте изображение на правую сторону листовки и снова уменьшите область видимости инструментом **Selection** (рис. 8.32).

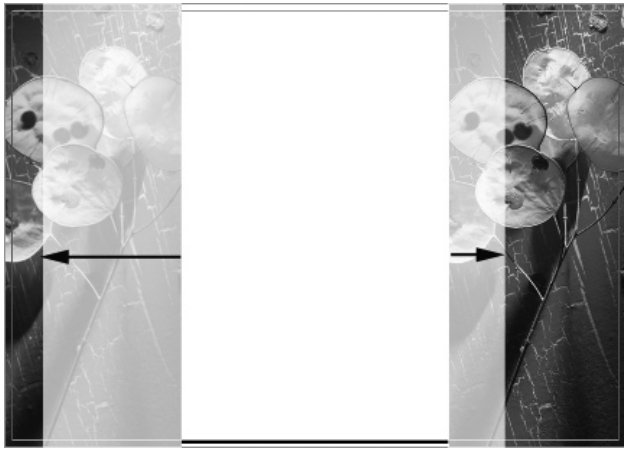


Рис. 8.32. Уменьшение области видимости изображения

Создание рисованных элементов

Для данного документа — это основной этап работы, поскольку большинство объектов в рабочей области создано именно на данном этапе.

Для создания маскированного текста *используйте заготовку*. Уже описанным ранее способом поместите внутрь контура букв текст. Выполните на-

стройки тени завитка и маскированного текста (одинаковые настройки) (рис. 8.33).

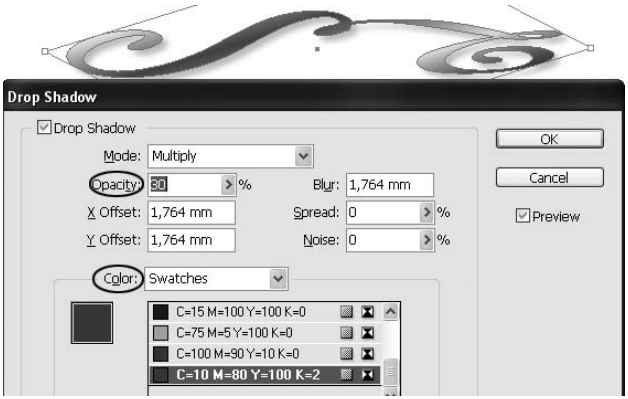


Рис. 8.33. Настройка параметров тени

Создание градиентных полос

Нарисуйте в рабочей области прямоугольник, шириной равный свободному пространству между растровыми изображениями. Назначьте ему градиентную заливку (**Swatch Poloski**) из палитры **Swatches**. Однако градиент потребует ручной доводки с помощью инструмента **Gradient** (). Нарисуйте инструментом вертикальную полосу, выходящую за область объекта (рис. 8.34).

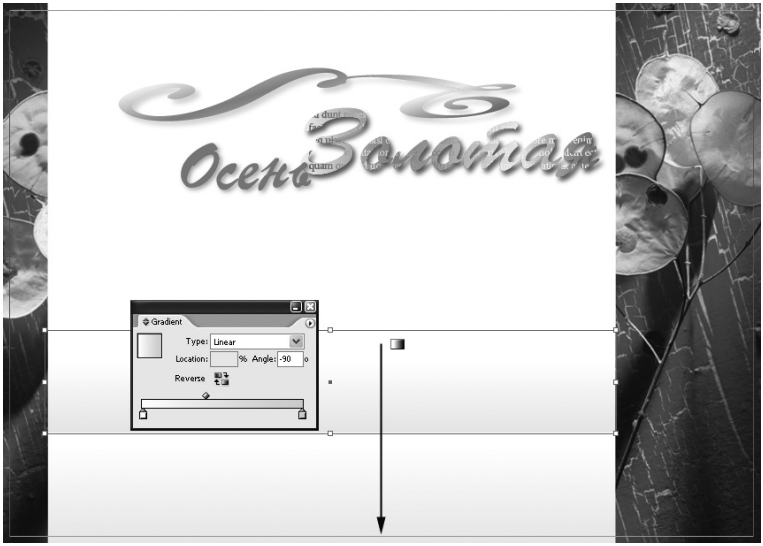


Рис. 8.34. Настройка градиентной заливки прямоугольников

Вставка текстовых элементов с помощью палитры Glyphs

Начнем данный этап работы со вставки восточных иероглифов. Вызовите на рабочий стол палитру **Glyphs** и в ней выберите шрифт Kozuka Gothic Pro, содержащий набор восточных символов. Разделяя символы нажатием клавиши <Enter>, произвольно наберите несколько столбцов иероглифов (каждый столбец будет отдельным текстовым фреймом) (рис. 8.35).

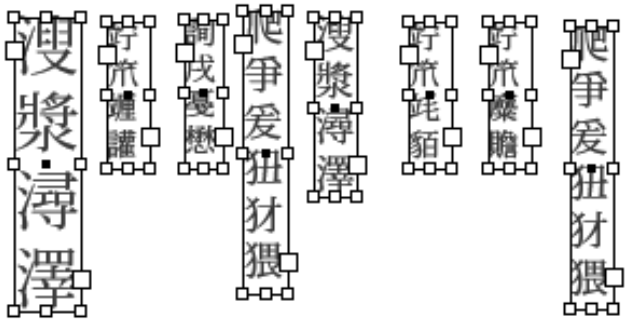


Рис. 8.35. Пример набора иероглифов

Назначьте всем символам заливку с помощью образца **Swatches** «korichneviy», а параметр **Tint** укажите 15%. Благодаря данной настройке символы станут бледными.

Таким же способом наберите остальные иероглифы более крупного размера.

Создание изображения растения. Для него также используется символ из палитры **Glyphs**. С помощью Управляющей палитры выполните масштабирование символа до 300%, после чего переведите его в кривые (рис. 8.36).

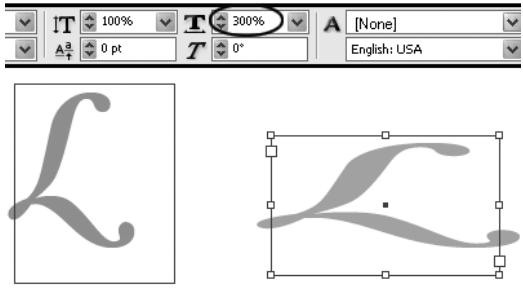


Рис. 8.36. Получение нужной формы путем масштабирования символа из палитры **Glyphs**

Создайте копию объекта и соберите из двух элементов одно растение. Для поворота элементов следует использовать инструмент **Free Transform** (). Закончите работу над данным элементом, получив единую форму с помощью палитры **Pathfinder** (рис. 8.37).

Рис. 8.37. Состояние работы на данном этапе

Создание орнаментов. Описанным ранее способом получите из символа, так же уже находящегося в вашем документе, орнамент. Получите единую форму с помощью палитры **Pathfinder**. Назначьте объекту градиентную заливку (Tint 15%) на основе образца из палитры **Swatches**. Многократно клонируйте полученный объект, а все копии объедините в группу (рис. 8.38).

Рис. 8.38. Пример орнамента, полученного в результате выполнения алгоритма

Работа с текстом

С помощью инструмента **Direct Selection** придайте текстовому фрейму форму трапеции. Для этого необходимо сдвинуть нижние опорные точки ближе друг к другу (рис. 8.39).

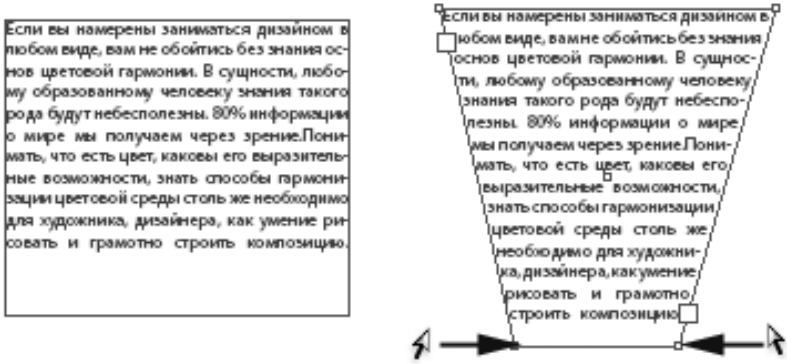


Рис. 8.39. Преобразование текстового фрейма из прямоугольника в трапецию

Затем следует настроить наличие буквицы у текста. Для этого следует переключиться в режим параграфа Управляющей палитры и указать высоту буквицы три строки (рис. 8.40).

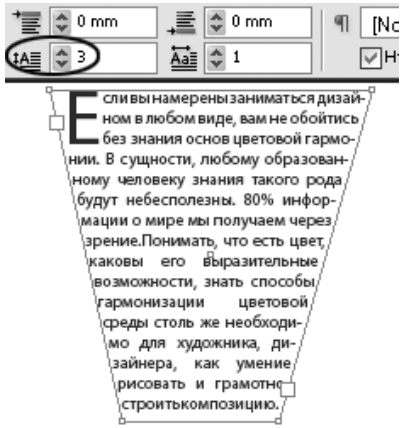


Рис. 8.40. Настройка буквицы с помощью управляющей палитры

Выполните вставку орнаментов, украшающих текстовый блок. Для этого, так же как и раньше, необходимо в палитре **Glyphs** выбрать шрифт Adobe Calson Pro, начертание Semibold Italic. В самом конце списка символов вы найдете орнаменты. Вовсе не обязательно вставлять точно такие же орнаменты, как в примере! Выберите любые понравившиеся (рис. 8.41).

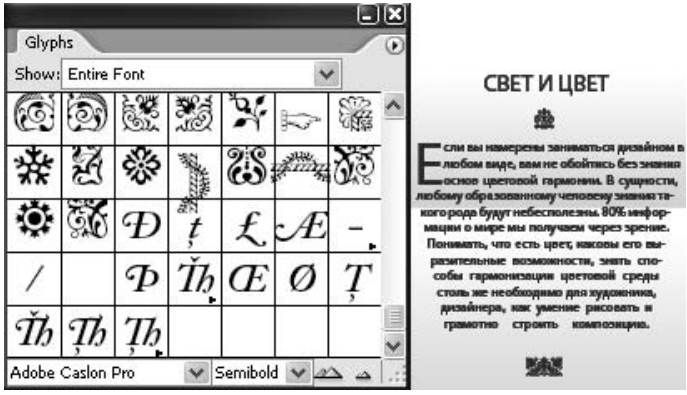


Рис. 8.41. Вставка орнаментов из палитры **Glyphs**

Резюме

Итак, мы закончили работу над данным уроком, в ходе которого разрабатывалась рекламная листовка, содержащая в себе массу различных эффектов. Одновременно мы закончили изучение эффектов и всего, что связано с их настройкой. В заключение хотелось бы отметить, что для успешной печати своей работы в типографии рекомендуется сообщить сотрудникам типографии о том, что вы использовали определенный набор эффектов. Это важно, поскольку прозрачные области требуют предварительной обработки перед печатью. Если вы должны самостоятельно записать для отправки в типографию файл в формате EPS или PS, то, как минимум, при сохранении на вкладке **Advanced** выберите из списка вариант **High Resolution**. Это обеспечит более высокое качество отпечатка.

Глава 9

Подготовка публикации к печати

Требования к макету, которые следует соблюдать

Очень ответственным является финальный этап подготовки макета к печати. Ошибки, допущенные на этой стадии, могут перечеркнуть всю остальную, возможно, безукоризненно выполненную работу. Поэтому очень важно досконально проверить публикацию на наличие ошибок.

Ошибками могут быть как нарушение общепринятых правил подготовки макета, так и невыполнение конкретных требований типографии. С первым типом ошибок вам помогут справиться ваша внимательность и автоматические средства, позволяющие проверить макет. Ошибки второго типа могут быть самыми непредсказуемыми, поскольку все зависит от того, что в конкретной типографии считается правильным и удобным. Внимательно ознакомьтесь с требованиями типографии, которые всегда можно получить либо в самой типографии, либо прочитать на сайте.

Обычно ваш макет должен соответствовать приведенным ниже требованиям.

- Размер бумаги, указанный в программе верстки, должен точно соответствовать окончательному обрезному формату издания. При этом должен быть предусмотрен запас на обрез 2–5 мм (Bleed), т. е. выходящие за обрез элементы должны быть увеличены на данное расстояние.
- Достаточным разрешением растровых изображений является значение линиатуры вывода, умноженное на 1,5 (например, для издания, печатаемого с линиатурой растра 150 линий на дюйм, достаточным разрешением будет 225 ppi). Считается, что для получения особо качественного изображения можно увеличить разрешение растровых изображений до удвоенной линиатуры вывода (т. е. до 300 ppi), но значение разрешения выше удвоенной линиатуры вывода не оказывает никакого влияния на качество изображения, а лишь загружает процессор машины.
- Разрешение штриховых изображений должно находиться в пределах от 600 до 1200 ppi, потому что при меньшем разрешении в штриховых изображениях при печати может появляться различимый на глаз зазубренный край объектов.

- Все цветные растровые изображения перед их помещением на страницы издания должны быть переведены в цветовое пространство CMYK. Все черно-белые растровые изображения должны быть сохранены в цветовой модели Grayscale, а все штриховые изображения должны быть сохранены в цветовом пространстве Bitmap.
- Оптимальными форматами графических файлов являются TIFF, PSD, AI, PDF или EPS-форматы.
- К файлу с верстkой должны прилагаться использованные в документе шрифты и полный набор иллюстраций. Их отсутствие является одной из самых распространенных ошибок при сдаче макетов в типографию. В InDesign следует использовать команду **Preflight**, позволяющую собрать все необходимые материалы в одной папке.
- Необходимо удалить из палитры **Swatches** все неиспользованные цвета с помощью команды **Select All Unused** и проверить, чтобы оставшиеся образцы были цветами CMYK, если не предусмотрена печать специальными красками из библиотек PANTONE.
- Используйте в документе линии толщиной не менее чем 0,25 pt, т. к. линии меньшей толщины выглядят на пробных оттисках, сделанных с помощью лазерных принтеров, значительно более плотными, чем оказываются при печати.

Шрифты

Минимально необходимые сведения о шрифтах, которые следует знать при подготовке макета к печати, сводятся к следующим пунктам.

- Шрифты бывают двух основных форматов TrueType и PostScript. PostScript-шрифты основаны на одноименном языке PostScript, чем выгодно отличаются от TrueType-шрифтов.
- PostScript-шрифты состоят из двух (в общем случае) файлов (файла начертания, имеющего расширение pfb и файла метрик, имеющего расширение pfm). Для корректного вывода публикации при печати следует предоставлять в типографию обе шрифтовые компоненты.
- Качество шрифта определяет будущее вашей публикации при печати. Существует огромный перечень возможных проблем, возникающих из-за использования некачественных шрифтов. Застраховаться от их появления можно, не используя шрифты кустарного производства, не используя системные шрифты (появляющиеся в процессе установки Windows).
- Используйте только проверенные шрифты и при любой возможности заменяйте шрифты сомнительного происхождения фирменными эквивалентами.

Автоматическая проверка макета на наличие ошибок

Существует список ошибок, которые допускаются наиболее часто и влекут за собой некачественную печать. Разработчики Adobe InDesign, зная об этом, создали специальную команду, позволяющую проверить ваш макет на наличие основных ошибок, таких как потеря связи с изображением, вставленным в публикацию или шрифтом, а также предоставляющую полезную информацию о документе в целом.

Данная команда вызывается из главного меню **File>Preflight** (рис. 9.1).

Откройте с диска файл, на примере которого вы будете знакомиться с командой **Preflight**. Для данных целей подойдет практически любой документ INDD, содержащий текст и картинки. Откройте, например, Осень золотая.indd (Глава 8\Осень золотая\Осеньзолотая.indd).

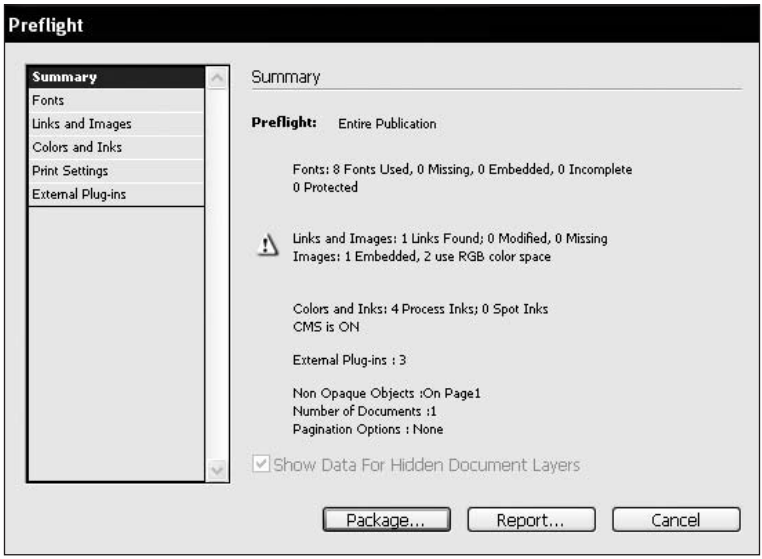


Рис. 9.1. Диалоговое окно команды **Preflight**

Данная команда предоставляет общие сведения о документе или структурном списке публикаций (book) на первой вкладке **Summary**. На остальных же вкладках можно подробнее ознакомиться со списком проблем (если они есть) по каждой теме.

Появление восклицательного знака в треугольнике рядом с каким-либо пунктом означает наличие проблемы в данном направлении.

Fonts. На данной вкладке можно увидеть полный список шрифтов, использованных в документе или документах, если речь идет о проверке структурного списка публикаций. Здесь вы можете увидеть информацию даже о шрифтах, внедренных в EPS-, AI- и PDF-файлы и проверить наличие необходимых для правильного отображения документа шрифтов (рис. 9.2).

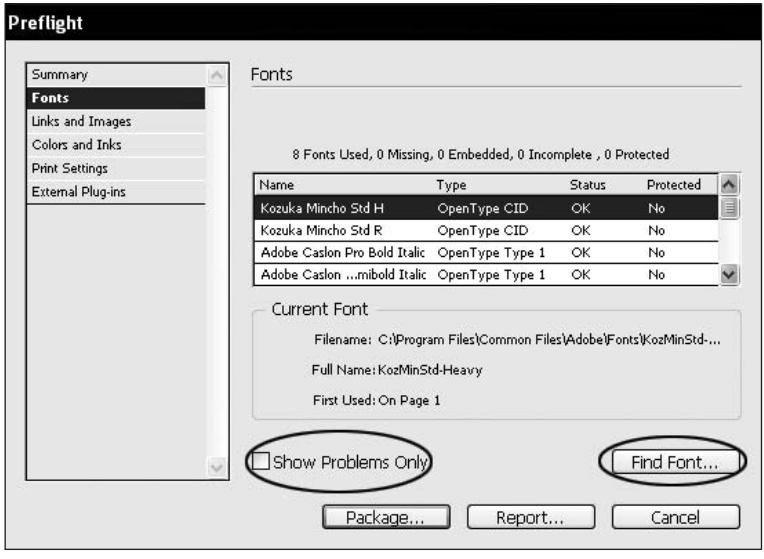


Рис. 9.2. Диалоговое окно команды **Preflight**. Вкладка **Fonts**

Включив флажок **Show Problems Only**, вы увидите только сведения о найденных ошибках. Информация общего характера показываться в этом случае не будет.

Missing Fonts — это шрифты, которые используются в публикации, но не установлены на данном компьютере. Они являются одной из наиболее часто встречающихся ошибок — пользователь забывает, что набор шрифтов, имеющихся на его компьютере, может отсутствовать на других машинах.

Если при проверке документа вы получаете сообщение о потерянных шрифтах (missing fonts), то обязательно должны на это отреагировать, поскольку это — очень серьезная проблема. Следует либо установить недостающий шрифт на компьютер, на котором вы просматриваете документ, либо выполнить замену шрифта на другой. Самым удобным способом выполнения замены шрифта в документе является использование команды **Find Font**. Ее можно вызвать, нажав кнопку **Find Font** на вкладке **Fonts**. Она работает по принципу автозамены. То есть выполняет во всем документе поиск указанного шрифта, затем на основе ваших указаний производит замену на другой шрифт.

1. Выберите из списка **Fonts in Document** имя шрифта, который необходимо заменить.
2. Внизу диалогового окна из списка **Replace With** шрифт, на который нужно заменить проблемный (рис. 9.3).
3. Нажмите кнопку **Find First**, затем кнопку **Change All**.

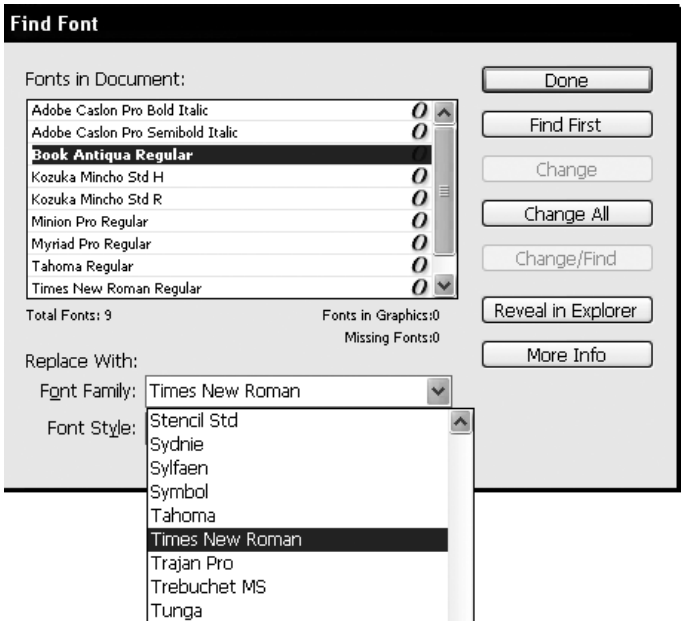


Рис. 9.3. Диалоговое окно команды **Find Fonts**

Замена шрифтов может производиться не только с помощью команды **Preflight**. Как самостоятельная команда она может быть вызвана из главного меню **Object>Find Font**.

Links and Images. Данная вкладка предоставляет информацию обо всех изображениях, размещенных в документе или документах структурного списка. Чтобы увидеть дополнительную информацию о каждом изображении, необходимо выделить в списке пункт, соответствующий данному изображению. Если с ним имеются какие-либо проблемы (потеряна связь, было изменено после вставки в верстку), то исправить их можно будет с помощью кнопок, появляющихся в данном диалоговом окне. Название кнопки зависит от типа проблемы. Например, на рис. 9.4 мы видим кнопку **Update**, поскольку изображение было изменено после вставки в верстку, и связь с ним нуждается в обновлении. Кнопка **Repair All** позволяет обновить связь сразу со всеми проблемными изображениями.

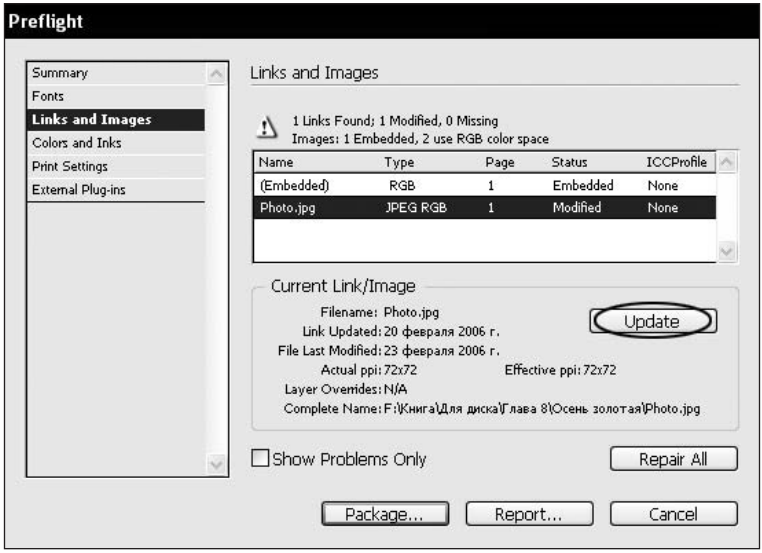


Рис. 9.4. Диалоговое окно команды **Find Fonts**. Вкладка **Links and Images**

Команда **Preflight** позволяет после проверки документа выполнить сборку (package) всех необходимых для отправки в типографию материалов. К ним относятся шрифты, изображения и сам файл публикации.

Команда **Package** может быть вызвана вами как самостоятельная команда из главного меню **File>Package** или из диалогового окна **Preflight**.

Первое, что вы должны будете сделать при вызове данной команды, — заполнить электронную форму, на основе которой будет создан текстовый файл с сопроводительной информацией (что нужно напечатать, как вас найти и т. д.) (рис. 9.5).

Далее следует только указать место на диске, где необходимо сохранить папку со всеми материалами публикации.

Запись PostScipt-файла

Финальным этапом работы является запись PostScript-файла, который представляет собой текстовый файл, содержащий описание того, как должна выглядеть ваша публикация при печати. Напомню, для чего необходим PostScript-файл. Во-первых, для вывода цветоделенных пленок, которые используются как схема нанесения краски на бумагу. Во-вторых, PS-файлы необходимы для спуска полос (если спуск полос не выполнен до этого). И, наконец, в-третьих, — это лишний шанс проверить вашу верстку до того, как она будет напечатана.

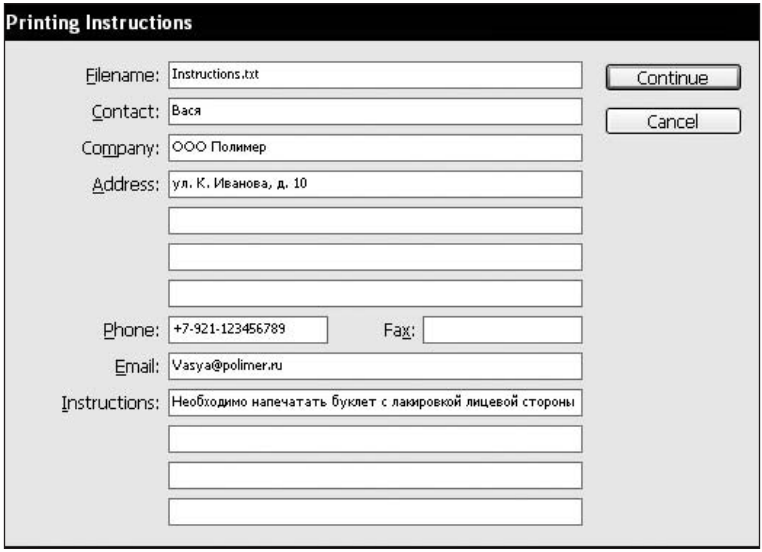


Рис. 9.5. Диалоговое окно электронной формы, необходимой для заполнения при вызове команды **Package**

Запись PosrScript-файла производится с помощью команды главного меню **File>Print**, которая также используется для печати документа. Настройки диалогового окна **Print** могут меняться в зависимости от требований типографии. Мы постараемся рассмотреть основные настройки, которые обычно следует выполнять при записи PostScript-файла.

Вкладка General

Для того чтобы с помощью команды **Print** записать PostScript-файл, а не напечатать документ, следует из выпадающего списка принтеров (**Printer**) выбрать вариант **PostScript® File**.

Чтобы записать PostScript-файл, предназначенный для вывода на конкретном устройстве, имеющемся в типографии, следует выбрать данное устройство из списка **PPD** (под списком принтеров) (рис. 9.6).

PPD (PostScript Printer Description) — это файл описания особенностей PostScript-устройства. Он содержит различную специфическую информацию о том, какие шрифты загружены в принтер, какие размеры и ориентация бумаги возможны для использования и т. д.

Для корректной записи PostScript-файла следует получить PPD-файл в типографии и использовать его при установке драйвера нужного принтера с помощью команды **Принтеры и Факсы** (меню **Пуск**), после чего он станет доступен в выпадающем списке PPD.

На вкладке **General** диалогового окна **Print** также следует установить диапазон страниц, для которых необходимо записать PostScript-файл. Нередко требует-

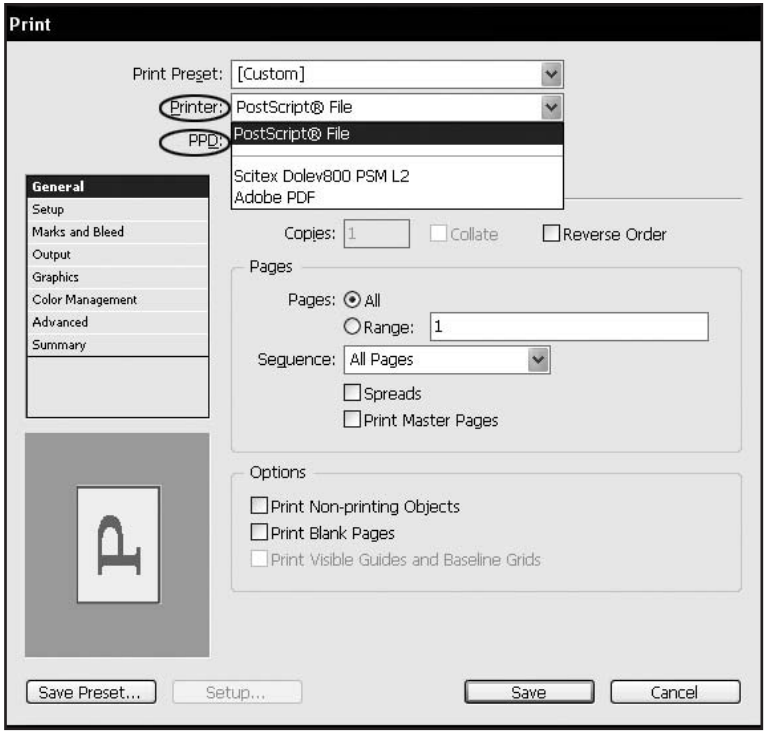


Рис. 9.6. Диалоговое окно команды **Print**. Запись PostScript файла

ся запись PostScript-файла для каждой страницы индивидуально. В этом случае в поле **Range** следует указать номер страницы, для которой записывается PostScript-файл. Если вам необходимо вывести развороты, пометьте флажок **Spreads**.

Вкладка Setup

На данной вкладке настраиваются различные параметры, связанные с размером бумаги и положением на листе вашего документа.

В выпадающем списке **Paper Size** следует выбрать формат вывода. При выборе формата следует учесть тот факт, что после размещения печатных меток, необходимых для печати, ваш документ будет занимать на листе больше места. Форматы бумаги, доступные для выбора в выпадающем списке, определяются как раз PPD, используемым при записи PostScript-файла. Поэтому содержимое списка может меняться в зависимости от типа устройства вывода. Существуют специальные форматы бумаги, размер которых равен стандартному формату плюс поле для размещения печатных меток. Такие форматы в своем названии имеют приставку Extra, например, A4 Extra (рис. 9.7). Если вы работали с документом нестандартного размера или если форматов Extra в списке

нет, то выбирайте формат **Custom**. Он масштабируется автоматически при добавлении печатных меток.

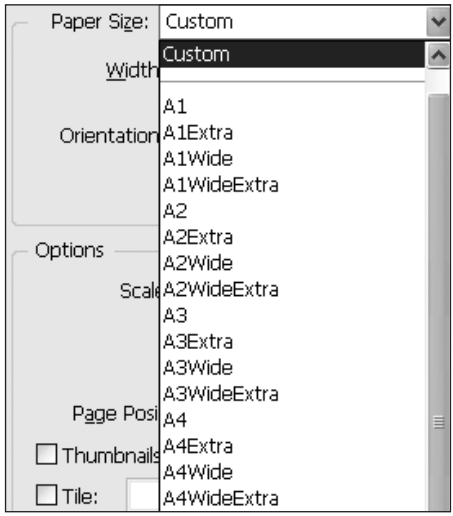


Рис. 9.7. Выпадающий список форматов бумаги, содержащий форматы **Extra**

В группе настроек **Options** выберите в выпадающем списке **Page Position** вариант расположения на листе **Centered**. Работая на этой вкладке, следует удостовериться, что *не включено автоматическое масштабирование* публикации. Убедитесь, что в полях **Scale** установлены значения 100%. Функции **Thumbnails** и **Tile** при выводе PS-файлов не используются (рис. 9.8).

Вкладка Marks and Bleeds

На этой вкладке определяются наличие и состав печатных меток, используемых при печати документа. Чтобы поставить все возможные метки сразу, включите флажок **All Printer's Marks**.

Crop Marks — обрезные метки, которые устанавливаются по формату страницы. Особыми параметрами этих меток является их толщина (**Weight**), расстояние от метки и края листа (**Offset**), которые устанавливаются в этой же группе настроек.

Bleed Marks — метки припусков для обрезки. Ставятся с учетом значений **Bleed**, назначенных для документа в диалоговом окне **Document Setup**, или настраиваются в разделе **Bleed and Slug**.

Registration Marks — метки приводки в виде крестов.

Colour Bars — шкалы контроля цвета и экспозиции при печати.

Page Information — информация о полосе (номер, цвет, дополнительная информация) (рис. 9.9).

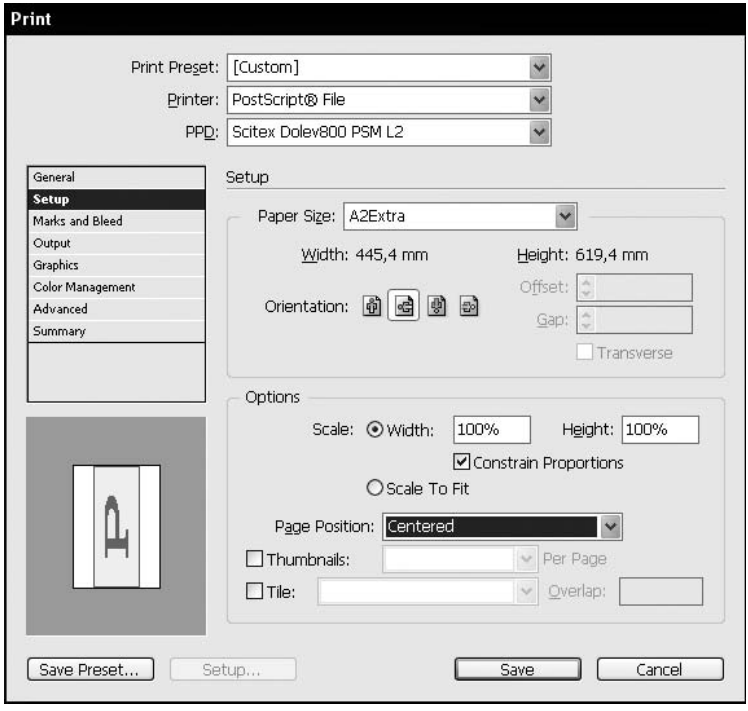


Рис. 9.8. Пример настроек вкладки **Setup** диалогового окна **Print**

Иногда типографии просят ставить не полный комплект, а выборочные метки. В этом случае следует установить флажки только возле нужных меток.

В группе **Bleed and Slug** определяются припуски для обрезки, если они не были определены в процессе работы над документом.

Появление на листе печатных меток приводит к увеличению формата вывода. Именно поэтому на предыдущей вкладке следовало указать правильный формат бумаги. Если вы этого не сделали (оставили auto), то сейчас самое время вернуться на предыдущую вкладку и изменить параметр **Paper Size** (рис. 9.10).

Вкладка Output

На данной вкладке определяются параметры цветоделения документа. В зависимости от требований типографии может потребоваться PostScript-файл, в котором записана информация о цветоделении, или файл, такой информации не содержащий (так называемый композитный файл).

В выпадающем списке **Color** следует выбрать вариант, который сообщит вам типография. Для офсетной печати чаще всего используются варианты **In-RIP Separarions**, **Composite CMYK** или **Separations**. Варианты **In-RIP Separarions** (более предпочтителен) и **Composite CMYK** используются для получения композитного варианта, **Separations** — для цветоделенного файла.

Рис. 9.9. Печатные метки

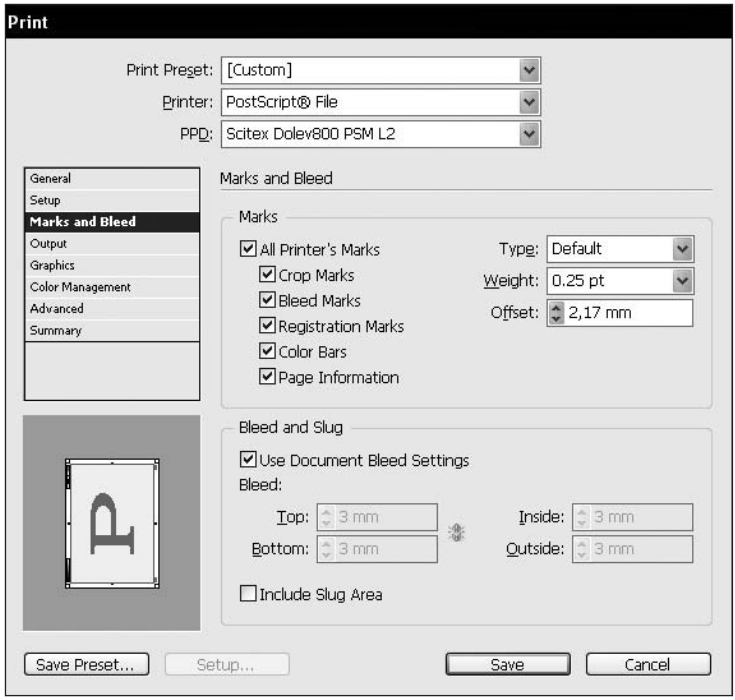


Рис. 9.10. Пример настройки вкладки **Marks and Bleeds** диалогового окна **Print**

В выпадающем списке **Trapping**, как правило, доступны два варианта: **Off**, при котором все установки треппинга сбрасываются, и **Application Built-In**, при котором они сохраняются.

Для того чтобы информация на пленке была зеркально отражена, используйте выпадающий список **Flip**. Необходимость данной настройки зависит от устройства вывода.

В разделе **Inks** вы можете определить состав красок, использующихся для печати вашего документа (щелчком по значку принтера вы можете убирать определенные краски). В том случае, если вам необходимо разложить дополнительную краску (spot-краску) на триадные составляющие, следует воспользоваться меню **Ink Manager**. Первая колонка таблицы **Ink Manager** отвечает за перевод дополнительных цветов в CMYK. Если вам необходимо разложить на триадные компоненты все spot-цвета, воспользуйтесь галочкой **All Spots To Process** (рис. 9.11).

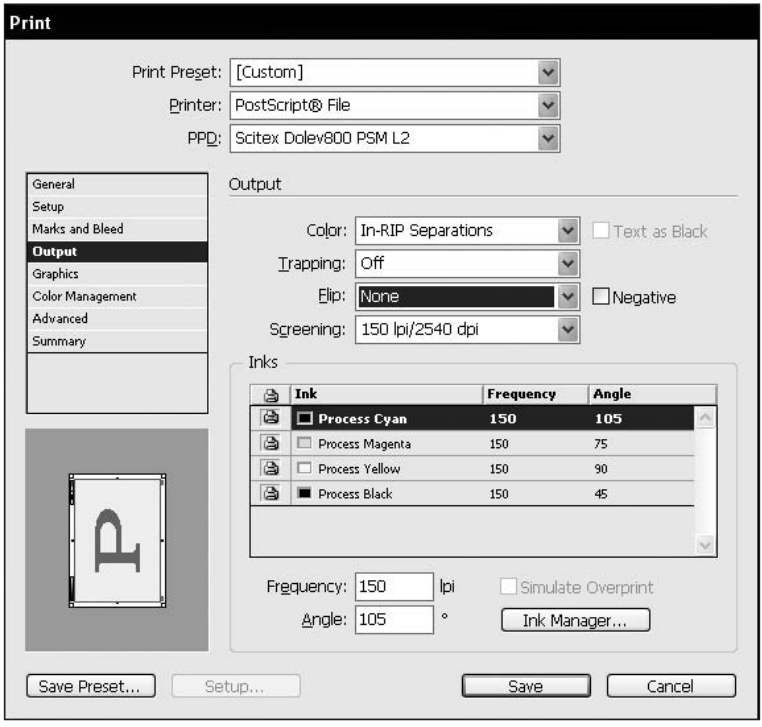


Рис. 9.11. Пример настройки вкладки **Output** диалогового окна **Print**

Вкладка Graphics

Используется для настройки параметров загрузки в PostScript-файл графики и шрифтов.

Send Data используется для указания программе сколько информации о размещенных в рабочей области растровых изображениях отправлять на принтер. Дело в том, что для качественной печати на типографской печатной машине требуется большее количество данных, чем для печати на обычном офисном принтере. Регулируя количество информации, отправляемой на печать, вы регулируете не только скорость печати, но и качество. При записи PostScript-файла следует выбирать в данном выпадающем списке **All**.

В разделе **Fonts** в выпадающем списке **Download** регулируется загрузка шрифтов в PostScript-файл. Для экономии на размере файла можно загрузить шрифтовой файл не полностью, а только ту часть его символов, которые использовались в документе. Данная на первый взгляд безобидная технология нередко приводит к различным ошибкам, поэтому рекомендуется выбирать **Complete**. Только в этом случае шрифты в PostScript-файл будут записаны полностью.

Флажок **Download PPD Fonts** используется для загрузки в PostScript-файл даже тех шрифтов, которые предположительно загружены в принтер во избежание любых недоразумений и расхождений.

Data Format позволяет выбрать способ кодирования данных. Выбирая вариант ASCII, вы сохраняете файл в текстовом представлении, поэтому он будет занимать гораздо больше места на диске, чем файл, кодированный способом **Binary**. Итак, для экономии дискового пространства выбираем вариант **Binary**.

В выпадающем списке **PostScript** можно выбрать уровень языка, если устройство вывода является устройством последнего поколения Level 3. В остальных случаях данный выпадающий список будет заблокирован. Если есть возможность выбора, то установите Level 3, поскольку устройства данного поколения лучше обрабатывают прозрачные области, лучше работают со шрифтами и т. д. (рис. 9.12).

Вкладка Advanced

На ней настраиваются дополнительные специфические настройки. Очень важным пунктом, влияющим на качество конечного продукта, является настройка параметров печати прозрачных областей в изображении. При обработке прозрачных областей программой производится довольно сложная работа по разбиению их на отдельные мелкие составляющие, часть из которых остается векторной, а часть из которых растеризуется. На данной вкладке указывается, с какими параметрами будут обрабатываться прозрачные области при печати. По умолчанию предлагается использовать вариант **Medium Resolution**, настройки которого не обеспечивают достаточно высокого разрешения при печати растрированных фрагментов. Если вы не владеете вопросом по настройке собственных параметров **Flattening**, то, во всяком случае используйте группу настроек **High Resolution** (рис. 9.13).

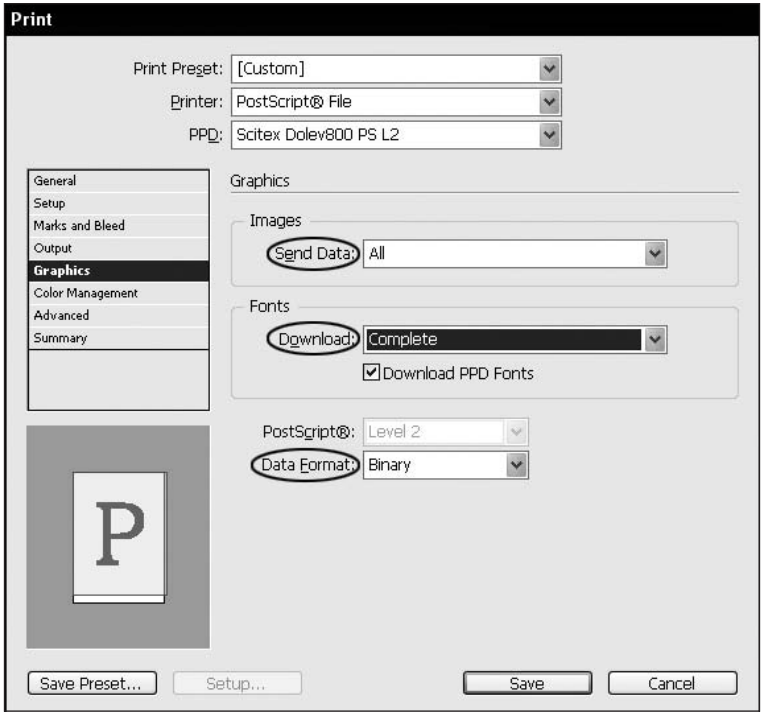


Рис. 9.12. Пример настройки вкладки **Graphics** диалогового окна **Print**

Итак, мы прошлись по основным настройкам вкладок диалогового окна **Print**. Полную информацию о выполненных настройках можно посмотреть на последней вкладке **Summary**, на которой перечисляются все выполненные пользователем настройки.

Вкладка Summary

После окончательного ознакомления с выполненными настройками имеет смысл сохранить их для того, чтобы в следующий раз при записи PostScript-файла вам не нужно было вновь исследовать вкладки данного диалогового окна. Обратите внимание на кнопку **Save Preset**, которая позволит вам дать группе настроек какое-то имя и добавить их в список **Print Preset**. После сохранения настроек в качестве отдельной группы их можно будет выбрать в списке **Print Preset** вверху диалогового окна **Print**. Кнопка **Save Preset** доступна вам на любой вкладке (не только на вкладке **Summary**), однако использовать ее имеет смысл только тогда, когда все настройки выполнены и проверены (рис. 9.14).

Для того чтобы сохранить PostScript-файл, следует нажать на кнопку **Save** внизу диалогового окна и указать путь до места на диске, куда программа должна сохранить файл.

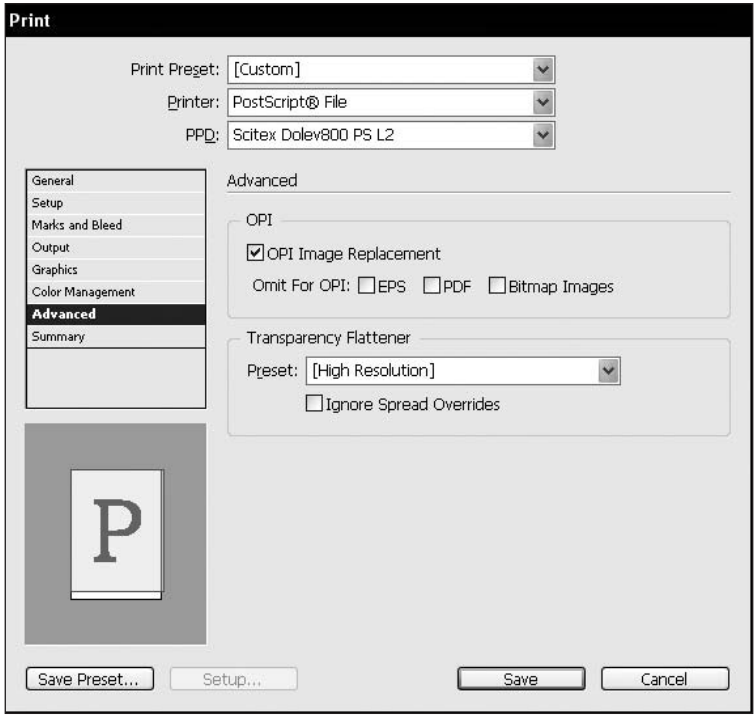


Рис. 9.13. Пример настройки вкладки **Advanced** диалогового окна **Print**

Проверка PostScript-файла

Как уже не раз отмечалось ранее, PostScript-файл представляет собой текстовый файл, описывающий содержимое страницы. На основе данных, заключенных в PostScript-файле, будет выполняться печать документа. Но проблема заключается в том, что вы не можете быть уверены в том, что в PostScript-файле все описано правильно, и при печати будет воспроизведен абсолютно тот же вид страницы, который вы видели на экране. Чтобы найти возможные ошибки, рекомендуется выполнить печать файла на виртуальном PostScript-устройстве.

В результате виртуальной печати получается виртуальный печатный оттиск. Что это такое? — спросите вы. Это — графический файл (в формате PDF), который можно посмотреть, в отличие от PostScript-файла, который можно, разве что почитать, потому что он является текстом.

Для подобных задач используются разные программы. Наиболее верным способом просмотра PS-файлов является использование RIP (Raster Image Processor). Однако подобные программы обычно поставляются вместе с фотонаборными автоматами и требуют определенного опыта работы. Поэтому наи-

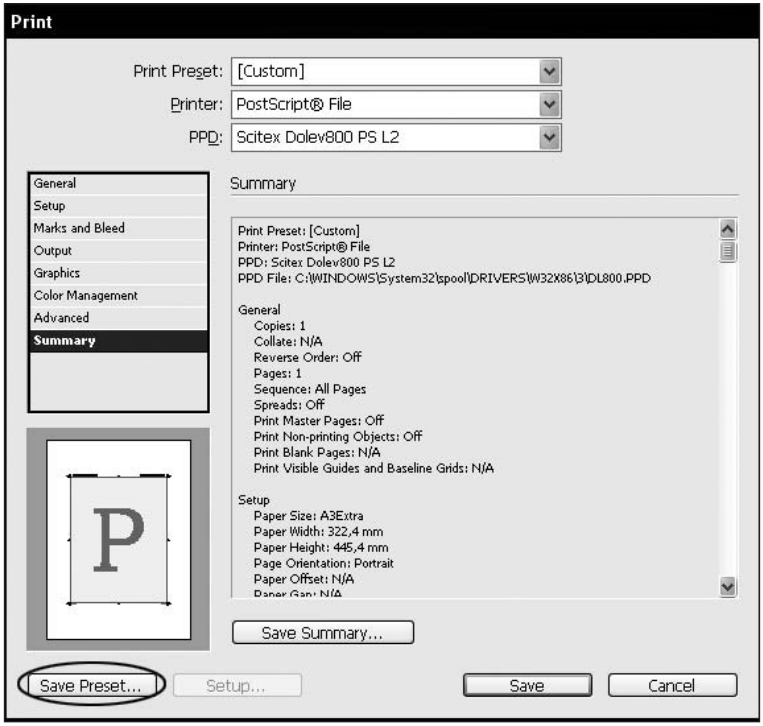


Рис. 9.14. Пример настройки вкладки **Summary** диалогового окна **Print**

более распространенным способом превращения PostScript-файла в файл в формате PDF является использование программы Acrobat Distiller. С последующим просмотром полученного результата в программах Acrobat или Acrobat Reader.

Вместе с программой Acrobat устанавливается программа Acrobat Distiller, которая выводит на экран всего лишь небольшое диалоговое окно (в отличие от других программ Adobe, к которым мы привыкли). Эту программу следует использовать для виртуальной печати PostScript-файла, т. е. для превращения его в файл в формате PDF (рис. 9.15).

Прежде чем выполнить превращение PostScript-файла в PDF-файл, установите в выпадающем списке **Default Settings** уровень проверки файла и качество генерируемого PDF-файла. Для последующей печати файла в типографии подойдет вариант **Press Quality**, хотя порой типографии просят выполнять некоторые дополнительные настройки.

Теперь откройте PostScript-файл с помощью команды **File>Open**. Процесс открытия файла и является процессом виртуальной печати. По окончании этого процесса при хорошем исходе событий вы получите сообщение **End of Job** и сможете открыть PDF-файл для просмотра содержимого (рис. 9.16).

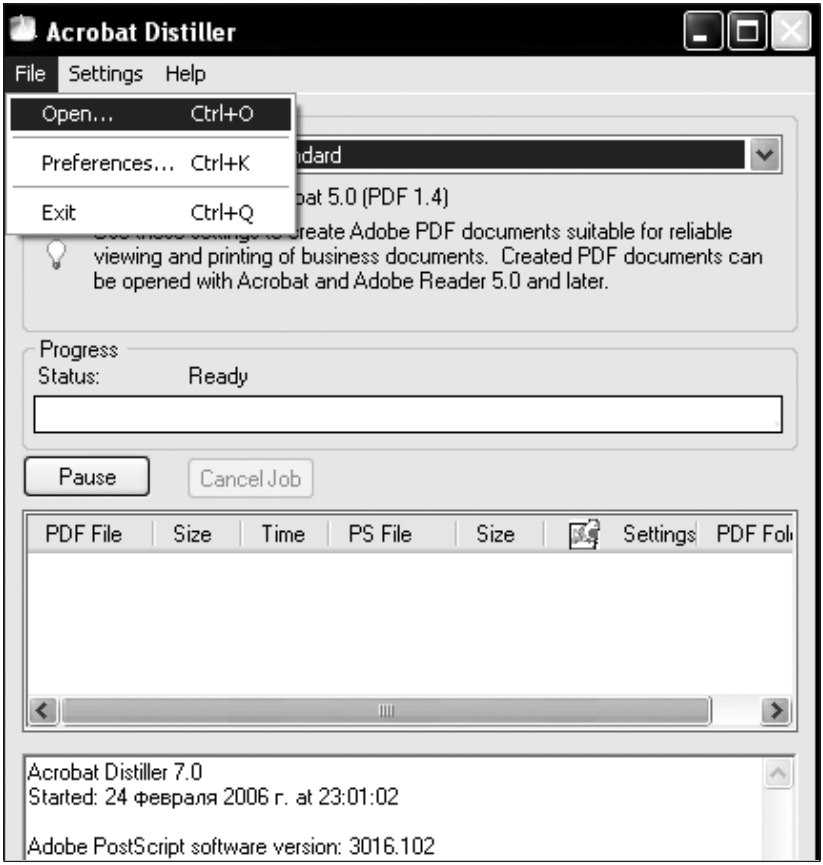


Рис. 9.15. Окно программы Acrobat Distiller

Если вы используете последнюю версию Acrobat Distiller 7, то готовый PDF-файл сможете открыть прямо из окна программы Distiller. Если же вы используете более раннюю версию, ищите результат виртуальной печати в той же папке, в которой сохраняли PostScript-файл.

Следует напомнить, что PostScript-файлы делятся на композитные и цветоделенные. То, что вы увидите в PDF-файле, зависит от того, с какими настройками записывался PostScript-файл. В цветоделенных файлах каждая краска представлена отдельной страницей. К примеру, если для печати вашего файла предполагается использовать четыре основных цвета (Cyan, Magenta, Yellow, Black), то вы увидите четыре черно-белых изображения, являющихся картой нанесения каждой краски на бумагу (рис. 9.17).

Композитные PostScript-файлы оставляют файл неизменным, т. е. не разделенным на цветовые составляющие. Предполагается, что разделение произойдет на выводном устройстве.

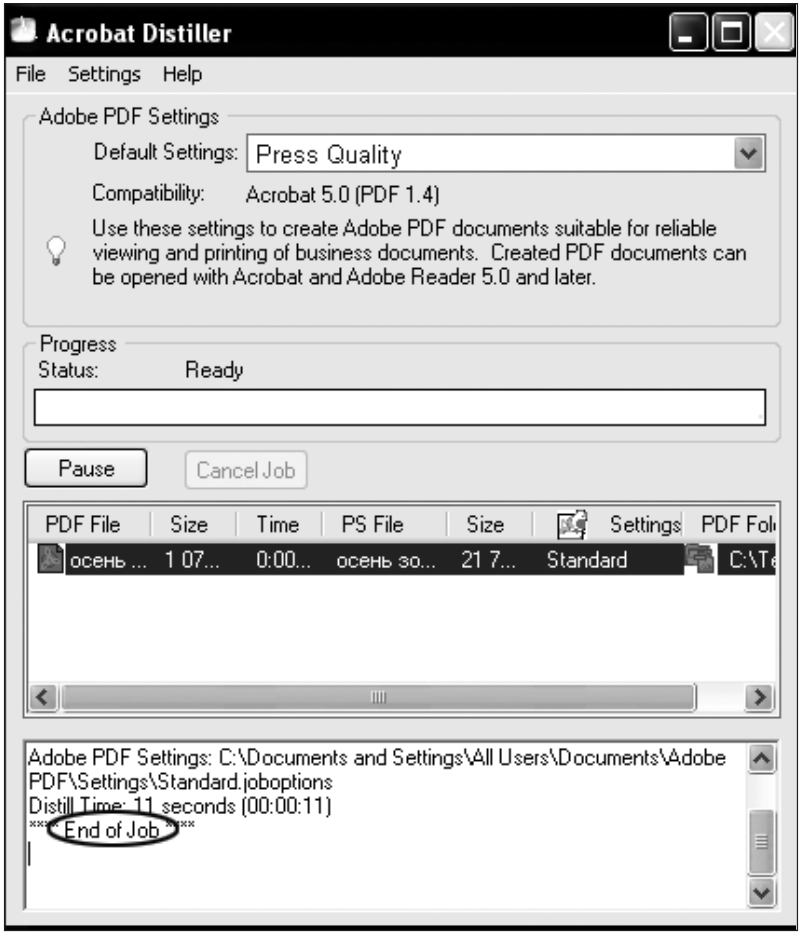


Рис. 9.16. Сообщение **End of Job** является свидетельством успешного окончания работы по превращению PostScript-файла в PDF-файл

Запись файлов в формате EPS

Формат EPS полностью основан на языке PostScript (на что указывают буквы PS в его названии) и является универсальным средством передачи данных между различными программами. Помимо этого данный формат может быть использован вами для отправки данный в типографию.

В Adobe InDesign вы можете выполнить сохранение своей работы в формате EPS с помощью команды **File>Export** (рис. 9.18).

Поскольку есть много общего между файлом в формате EPS и PostScript, настройки, которые вы используете при сохранении, очень похожи между собой. Правда, при сохранении в формате EPS их гораздо меньше (рис. 9.19).

Рис. 9.17. Просмотр результата превращения PostScript-файла в PDF-файл. Так как при записи файла был указан вариант цветоделения **Separations** в конечном файле мы видим четыре черно-белых изображения, соответствующие пленкам, которые будут выведены для печати документа

В отличие от PostScript-файлов вы автоматически сохраняете все полосы вашей публикации в отдельные файлы. Количество полос определяет количество файлов, записанных в результате сохранения EPS-файлов.

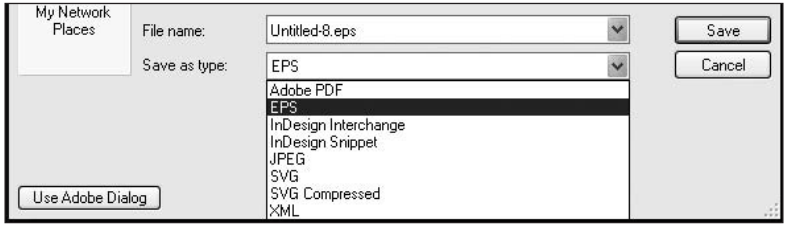


Рис. 9.18. Выбор формата EPS при вызове команды **File>Export**

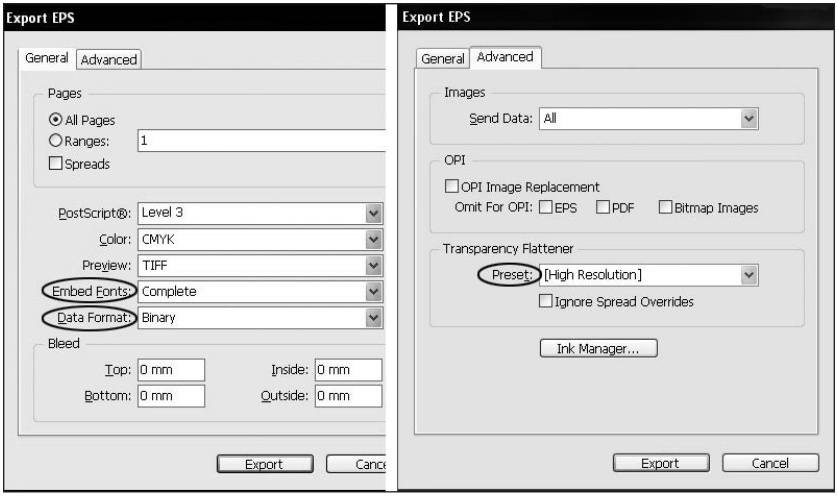


Рис. 9.19. Настройка параметров сохранения в формате EPS

Проверить качество записанного EPS-файла можно, открыв его в программе Adobe Illustrator.

Резюме

Итак, мы рассмотрели с вами финальный этап работы — запись файлов, которые будут отправлены в типографию для последующей печати. Данный этап, возможно, не без оснований покажется вам сложным, но уверяю вас, по мере приобретения опыта в данной сфере вы будете чувствовать себя все увереннее и увереннее. Посмотрите сколько вокруг нас полиграфической продукции! Это — каталоги, буклеты, газеты, журналы и т. д. За всеми этими многочисленными изданиями стоит работа дизайнеров и верстальщиков, работающих с определенным набором программ, в том числе с Adobe InDesign. Не бойтесь сложностей, приобретайте опыт, абстрагируйтесь от технических проблем, и вы сможете посвящать больше времени продумыванию дизайн-решения. Ведь всегда есть место красоте, даже тогда, когда вы работаете с ужасно капризными заказчиками!

Приложение

Описание компакт-диска

На компакт-диске находятся материалы, приведенные в таблице.

Структура компакт-диска

Папка	Содержание
\Глава 1	Урок «Работа с геометрическими примитивами»
\Глава 2	Урок «Почта» на повторение простейших операций форматирования текста и вставки графики. Урок «Краски» на работу с обтеканием графических объектов текстом
\Глава 3	Пример на работу с функцией автозамены. Примеры, демонстрирующие возможности мастер-шаблонов. Документы, предназначенные для самостоятельной работы при изучении темы «Стили параграфа»
\Глава 4	Документы, предназначенные для демонстрации возможностей средств, предназначенных для работы с цветом. Урок «Создание бабочек в стиле InDesign CS2»
\Глава 5	Урок «Создание заготовки для лакировки». Урок на создание многостраничного буклета с использованием графики с обтравочным контуром. Документы, демонстрирующие возможности и способы создания обтравочного контура. Файл графической библиотеки
\Глава 6	Урок «Создание рекламной листовки Toshiba». Документы, демонстрирующие возможности работы с таблицами в InDesign. Текстовый документ, содержащий формулы
\Глава 7	Документ, предназначенный для самостоятельного создания оглавления
\Глава 8	Урок «Осень золотая» на использование различных художественных эффектов. Документы, предназначенные для самостоятельного выполнения алгоритмов создания художественных эффектов

Предметный указатель

2-Up Consecutive 239
2-Up Perfect Bound 239
2-Up Saddle Stitch 238
3-Up Consecutive 239
4-Up Consecutive 239

A

Align Objects 28
Align to Baseline Grid 40
All Printer's Marks 273
Alternating Column Strokes 205
Alternating Fills 203
Alternating Row Strokes 205
Anchored Object 170
Appearance of Black 149
Apply Master 84
Arrange 27
Attributes 150
Auto Page Number 88

B

Based on Master 83, 86
Bleed 13
Bleed Marks 273
Bullets and Markering 112

C

Cell Inset 193
Cell Options 197
Cell Range 198
Cells Vertically 193
Character Style 115
Color Picker 127
Colour Bars 273
Composite CMYK 274
Composition 105
Control Palette 15
Convert Clipping Path to Frame 179
Convert Shape 30
Convert Text to Table 201
Crop Marks 273

D

Diagonal Lines 206
Dictionary 108
Distribute Objects 28
Distribute Spacing 28
Document Setup 13
Download PPD Fonts 277
Drop Shadow 245

E

Embed 165
Eyedropper 140

F

Feather 247
Find/Change 117
Find Font 268
First Baseline 57
Flip 276
Formatted Table 199

G

Glyphs 210
Group 26

H

Hand 22
Hide Guides 23
Hyphenate 42
Hyphenation 107

I

Ignore Text Wrap 64
In-RIP Separarions 274
Ink Limit 145
Insert Anchored Object 170
Insert Table 189
Inset Spacing 56

J

Justification 108

K

Keep Lines Together 106
Keep Options 105
Keep with Next 105
Knockout 148

L

Leader 103
Library 166
Link Information 165
List Type 112
Lock Guides 23

M

Margins&Columns 13
Master Options for Master 86
Master Text Frame 94
Merge Cells 192, 195
Missing Fonts 268
Missing Link 163
Modified Link 164
Move 25

N

Name 83
Nested Styles 110
New Document 11
New Master 83
Numbering and Section Options 89

O

Object Layer Options 160
Overprint 147
Overprint Black Swatch at 100% 150

P

Package 270
Page Information 273
Paper Size 272
Pasteboard 14
Paste Into 176
Place Item 168
PPD 271
Prefix 83
Preflight 267
Print Preset 278

R

Registration Marks 273
Remove All Local Overrides 85
Remove Selected Local Overrides 85
Remove Styles and Formatting
from Text and Tables 58
Reset Scaling to 100% 31
Rotate 25

S

Scale 25
Scale Stroke 31
Section Marker 92
Section Prefix 92
Separations 274
Separations Preview 144
Sheet 198
Show Baseline Grid 24, 40
Show Import Options 157
Show Text Threads 52
Split Cells Horizontally 193
Spreads 272
Start Page Numbering at 90, 91
Start Paragraph 107
Step and Repeat 21
Story Editor 116
Strikethrough Options 114
Stroke Style 31

T

Table of Content 218, 227
Table of Content Style 225
Table Options 203
Tabs 103
Text Frame Options 56
Text Wrap 61
Transform 25
Triple Click
  to Select a Line 53

U

Underline Options 114
Unembed 165
Ungroup 27
Unmerge Cells 195
Use TypographerЃfs Quotes 58

V, Z

Vertical Justification 56
Zoom 22

А

Автозамена 117
Автоматический режим 60
Атрибуты 20

Б

Буквица 42

В

Висячая строка 107
Вставка графики 60
Выделение:
  абзаца 53
  всего связанного текста 53
  слова 53
  строки 53
Выключка на формат 38
Выровнять по сетке базовых линий 40

Г

Графические библиотеки 166
Группировка объектов 26

Д

Добавление префикса
  к номерам страниц 92

З

Заголовочные строки 190
Заливка 20
Запись PostScipt файла 270

И

Иерархия мастер-шаблонов 86
Инструмент:
  Direct Selection 17
  Ellipse 17
  Line 18
  Pencil 18
  Polygon 17
  Rectangle 17
  Selection 17
  Type 18
Интерлиньяж 35

К

Кегельная 40
Кернинг 35
Количество колонок
  самого текстового фрейма 56
Контекстное меню палитры 16
Копии объектов 20
Копирование цвета 140
Копирование через буфер обмена 21
Корзина 16
Красная строка 39

М

Маркер нумерации 87
Мастер-объекты 79
Мастер-фреймы 94
Мастер-шаблоны 79

Н

Навигация по документу 22
Направляющие линии 23
Настройки текстового фрейма 56
Нумерация страниц 87

О

Обводка 20
Обтекание графики текстом 61
Обтравочный контур 170
Отбивка 39
Отступ 38
Отточие 103, 222

П

Палитра:
- Align 27
- Book 232
- Glyphs 254
- Pathfinder 29
- Stroke 30
- Swatches 129
- Table 197
- Transform 28

Перенос вручную 107
Пиктограмма создания нового объекта 16
Полная выключка 38
Полуавтоматический режим 60
Порядок следования объектов 27
Последовательные стили 110
Префикс к номеру страницы 89

Р

Размер шрифта 34
Расстановка переносов 42
Редактирование мастер-объектов 85
Режим:
- внедрения 161
- показа границ объектов 51
- редактора материала 116
- ссылки 160

Родительский и дочерний мастер-шаблоны 86
Ручной режим 59

С

Связь между текстовыми фреймами 52
Словарь 37
Сменить стиль нумерации 89
Создание меняющихся колонтитулов 92
Создание отсекающей маски на основе текста 252
Список шрифтов 33
Спуск полос 237
Стили:
- нумерации 91
- параграфа 98

Стиль символа 114
Структурный список публикации 232

Т

Типы спусковых макетов 238
Трекинг 35

Ф

Формат:
- GIF 156
- JPEG 156
- PSD 156
- TIFF 156
- WMF 155
- PDF 155

Ц

Цвет:
- Black 130
- Paper 130
- Registration 130

ВЕСЬ МИР
компьютерных книг

Уважаемые господа!

Издательство “БХВ-Петербург” приглашает специалистов в области компьютерных систем и информационных технологий для сотрудничества в качестве авторов книг по компьютерной тематике.

Если Вы знаете и умеете то, что не знают другие,
если у Вас много идей и творческих планов,
если Вам не нравится то, что уже написано...

напишите книгу вместе с “БХВ-Петербург”

Ждем в нашем издательстве как опытных, так и начинающих авторов и надеемся на плодотворную совместную работу.

С предложениями обращайтесь к главному редактору
Екатерине Кондуковой
Тел.: (812) 331-6465, 331-6469
E-mail: kat@bhv.ru

Россия, 199397, Санкт-Петербург, а/я 194,
www.bhv.ru

Магазин-салон
“НОВАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ КНИГА”

190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29

В магазине представлена литература по

компьютерным технологиям

радиотехнике и электронике

физике и математике

экономике

медицине

и др.

Низкие цены
Прямые поставки от издательств
Ежедневное пополнение ассортимента
Подарки и скидки покупателям

Магазин работает с 10.00 до 20.00
без обеденного перерыва
выходной день – воскресенье

Тел.: (812)251-41-10, e-mail: trade@techkniga.com

www.bhv.ru

Книги издательства "БХВ-Петербург" в продаже:

Магазин "Новая техническая книга": СПб., Измайловский пр., д. 29, тел.: (812) 251-41-10
Отдел оптовых поставок: e-mail: opt@bhv.spb.su

Серия «В подлиннике»

Адаменко А., Кучуков А. Логическое программирование и Visual Prolog (+CD-ROM)	992 с.
Андреев А. и др. Microsoft Windows XP. Home Edition и Professional. Русские версии	640 с.
Андреев А. и др. Microsoft Windows 2000 Professional. Русская версия	752 с.
Андреев А. и др. Microsoft Windows 2000 Server и Professional. Русские версии	1056 с.
Андреев А. и др. Microsoft Windows 2000 Server. Русская версия	960 с.
Андреев А. и др. Microsoft Windows XP. Руководство администратора	848 с.
Ахаян Р. Macromedia ColdFusion	672 с.
Бурлаков М. CorelDRAW 11	720 с.
Бурлаков М. CorelDRAW 12	720 с.
Бурлаков М. Создание видеоклипов	1216 с.
Вишневский А., Кокорева О., Чекмарев А. Microsoft Windows Server 2003. Русская версия	1120 с.
Гофман В. и др. Delphi 7	1216 с.
Давыдов С., Ефимов А. IntelliJ IDEA. Профессиональное программирование на Java (+CD-ROM)	800 с.
Долженков В., Колесников Ю. Microsoft Excel 2002	1072 с.
Долженков В., Колесников Ю. Microsoft Excel 2003	1024 с.
Дронов В. Macromedia Dreamweaver MX	736 с.
Дронов В. Macromedia Dreamweaver MX 2004	736 с.
Дронов В. Macromedia Flash MX 2004	800 с.
Дубовцев А. Microsoft .NET (+CD-ROM)	704 с.
Дунаев В. HTML, скрипты и стили	832 с.
Закер К. Компьютерные сети. Модернизация и поиск неисправностей	1088 с.
Кирьянов Д. Mathcad 12	576 с.
Кокорева О.,Чекмарев А. Microsoft Windows Server 2003	1184 с.
Колесниченко О., Шишигин И. Аппаратные средства PC, 5-е изд.	1152 с.
Котеров Д., Костарев А. PHP 5	1120 с.
Макдональд М. ASP.NET	992 с.
Мамаев Е. Microsoft SQL Server 2000	1280 с.

Матросов А. и др. HTML 4.0	672 с.
Михеева В. Microsoft Access 2003 (+CD-ROM)	1072 с.
Нортон Р., Мюллер Дж. Windows 98	592 с.
Ноутон П. Java 2	1072 с.
Пауэлл Т. Web-дизайн, 2-е изд.	1072 с.
Персон Р., Роуз К. Microsoft Word 97 в подлиннике	1120 с.
Питц-Моултис Н., Кирк Ч. XML	736 с.
Полещук Н. AutoCAD 2004	976 с.
Полещук Н. AutoCAD 2004. Разработка приложений и адаптация	624 с.
Полещук Н. AutoCAD 2005	944 с.
Пономаренко С. FreeHand 7 в подлиннике	320 с.
Пономаренко С. Adobe Illustrator CS	768 с
Пономаренко С. Adobe Photoshop CS	928 с.
Русеев С. WAP: технология и приложения	432 с.
Стахнов А. Linux	912 с.
Стахнов А. Linux, 2-е изд.	944 с.
Стивенс Р. Протоколы TCP/IP. Практическое руководство	672 с.
Сузи Р. Python (+CD-ROM)	768 с.
Тайц А. М., Тайц А. А. Adobe InDesign	704 с.
Тайц А. М., Тайц А. А. Adobe PageMaker 7.0	784 с.
Тайц А. М., Тайц А. А. CorelDRAW Graphics Suite 11: все программы пакета	1200 с.
Трасковский А. BIOS	544 с.
Фаронов В. Turbo Pascal	1056 с.
Фаронов В. Система программирования Delphi	912 с.
Хант Ш. Эффекты в CorelDRAW (+CD-ROM)	704 с.
Шлее М. Qt. Профессиональное программирование на C++	544 с.

Серия «Мастер»

Microsoft. Visual Basic 6.0	992 с.
Microsoft. Ресурсы Microsoft Windows NT Server 4.0. Книга 1 (+CD-ROM)	752 с.
Microsoft Создание intranet. Официальное руководство Microsoft	672 с.
Microsoft. Электронная коммерция. B2B-программирование (+CD-ROM)	368 с.
Айзекс С. Dynamic HTML (+CD-ROM)	496 с.
Андерсен В., Нортон П. Разработка приложений в Access 97 (+CD-ROM)	656 с.
Анин Б. Защита компьютерной информации	384 с.
Асбари С. Корпоративные решения на базе Linux (+CD-ROM)	496 с.
Березин С. Факсимильная связь в Windows	304 с.
Березин С. Факс-модемы: выбор, подключение, выход в Интернет	256 с.

Борн Г. Реестр Windows 98 (+дискета)	496 с.
Габбасов Ю. Internet 2000	448 с.
Гарбар П. Novell GroupWise 5.5: система электронной почты и коллективной работы	480 с.
Гарнаев А. Excel, VBA, Internet в экономике и финансах	816 с.
Гарнаев А. Visual Basic .NET: разработка приложений	624 с.
Гарригус С. Sound Forge. Музыкальные композиции и эффекты	384 с.
Гордеев О. Программирование звука в Windows (+дискета)	384 с.
Гофман В., Хомоненко А. Работа с базами данных в Delphi, 2-е изд.	624 с.
Дубаков М. Веб-мастеринг средствами CSS	544 с.
Дубина А. и др. MS Excel в электротехнике и электронике (+дискета)	304 с.
Дунаев С. Технологии интернет-программирования	480 с.
Жарков С. Shareware: профессиональная разработка и продвижение программ	320 с.
Зуев С. САПР на базе AutoCAD – как это делается (+CD-ROM)	1168 с.
Зима В. и др. Безопасность глобальных сетевых технологий	320 с.
Кетков А. и др. MATLAB 7. Программирование, численные методы	752 с.
Кожедуб О. и др. Разработка интернет-приложений в Delphi (+дискета)	432 с.
Кокорева О. Реестр Windows 2000	640 с.
Кокорева О. Реестр Windows XP	560 с.
Костельцев А. GTK+. Разработка переносимых графических интерфейсов (+CD-ROM)	368 с.
Краснов М. DirectX. Графика в проектах Delphi (+CD-ROM)	416 с.
Краснов М. OpenGL. Графика в проектах Delphi (+дискета)	352 с.
Кубенский А. Создание и обработка структур данных в примерах на Java	336 с.
Куприянов М. И др. Коммуникационные контроллеры фирмы Motorola	560 с.
Куриленко И. Видео «по-домашнему». Это просто	352 с.
Лавров С. Программирование. Математические основы, средства, теория	320 с.
Матросов А. Maple 6. Решение задач высшей математики и механики	528 с.
Мешков А., Тихомиров Ю. Visual C++ и MFC, 2-е изд. (+дискета)	1040 с.
Мещеряков М., Хомоненко А. Публикация баз данных в Интернете	560 с.
Миронов Д. Создание Web-страниц в Microsoft Office 2000	320 с.
Новиков Ф. Microsoft Office 2000: разработка приложений	680 с.
Одинцов И. Профессиональное программирование. Системный подход, 2-е изд.	624 с.
Одинцов И. Профессиональное программирование. Системный подход	512 с.
Олифер В., Олифер Н. Новые технологии и оборудование IP-сетей	512 с.
Петелин Р., Петелин Ю. Cakewalk SONAR 4 Producer Edition. Секреты мастерства (+CD-ROM)	600 с.

Петелин Р., Петелин Ю. Fruity Loops Studio: музыкальная фабрика на PC (+CD-ROM)	368 с.
Петелин Р., Петелин Ю. Музыкальный компьютер для гитариста	496 с.
Полещук Н. Visual LISP и секреты адаптации AutoCAD	576 с.
Пономаренко С. Adobe InDesign: дизайн и верстка	544 с.
Раскин Д. Microsoft Office 2000: разработка приложений. Компакт-диск с примерами.	
Роббинс Д. Отладка приложений (+CD-ROM)	512 с.
Романычева Э., Яцюк О. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама (+CD-ROM)	432 с.
Русеев Д. Технологии беспроводного доступа. Справочник.	352 с.
Рязанцева Н., Рязанцев Д. 1С:Предприятие. Комплексная конфигурация. Секреты работы	624 с.
Рязанцева Н., Рязанцев Д. 1С:Предприятие. Бухгалтерский учет. Секреты работы	320 с.
Рязанцева Н., Рязанцев Д. 1С:Предприятие. Зарплата и кадры. Секреты работы	304 с.
Рязанцева Н., Рязанцев Д. 1С:Предприятие. Торговля и склад. Секреты работы	368 с.
Рязанцева Н., Рязанцев Д. 1С:Предприятие. Секреты программирования.	352 с.
Соколенко П. Программирование SVGA-графики для IBM PC	432 с.
Сысойкина М. Borland Kylix: разработка приложений (+CD-ROM)	544 с.
Тихомиров Ю. Open GL. Программирование трехмерной графики, 2-е изд. (+дискета)	304 с.
Тихомиров Ю. SQL Server 7.0: разработка приложений	370 с.
Трасковский А. Секреты BIOS	400 с.
Тяпичев Г. Компьютер на любительской радиостанции (+дискета)	448 с.
Хабибуллин И. Создание распределенных приложений на Java 2	704 с.
Чебыкин Р. Разработка и оформление текстового содержания сайтов	528 с.
Чекмарев А. Windows 2000 Active Directory	400 с.
Чекмарев А. Средства визуального проектирования на Java (+CD-ROM)	400 с.
Шапошников И. Web-сервисы Microsoft .NET	336 с.
Шапошников И. Интернет-программирование, 2-е изд.	224 с.
Шапошников И. Справочник Web-мастера. XML	304 с.
Шилдт Г. Теория и практика C++	416 с.
Шинкарев О. SOFTIMAGE|XSI: от моделирования до анимации (+CD-ROM)	432 с.
Яцюк О. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты (+CD-ROM)	464 с.

Серия «Мастер Медиа»

Бурлаков М. В. Macromedia Flash MX 2004: сборка видеоклипов	720 с.
Делла-Росса Р., Делла-Росса А. Adobe Photoshop для художников	592 с.

Медведев Е., Трусова В. Cubase SX для музыкантов (+CD-ROM)	640 с.
Медведев Е., Трусова В. Steinberg Nuendo 2. Секреты виртуального звука (+CD-ROM)	432 с.
Медведев Е., Трусова В. Реальность виртуального звука (+CD-ROM)	496 с.
Петелин Р., Петелин Ю. Adobe Audition. Обработка звука для цифрового видео (+CD-ROM)	400 с.
Петелин Р., Петелин Ю. Cubase SX 2. Секреты мастерства (+CD-ROM)	656 с.
Петелин Р., Петелин Ю. Профессиональные плагины для Cubase и Sonar (+CD-ROM)	592 с.
Погорелов В. AutoCAD: трехмерное моделирование и дизайн	288 с.
Пономаренко С. Пиксел и вектор. Принципы цифровой графики	496 с.
Цоллер С. Создание музыки на ПК: от простого к сложному	320 с.

Серия «Мастер программ»

Агуров П. Последовательные интерфейсы ПК. Практика программирования (+CD-ROM)	496 с.
Боровский А. C++ и Pascal в Kylix 3. Разработка интернет-приложений и СУБД	544 с.
Будилов В. Интернет-программирование на Java	704 с.
Вершинин М., Иванова Е. Java 2, Enterprise Edition. Технологии проектирования и разработки	1088 с.
Веселов Е., Голованов М. Создание компонентов в среде Delphi. Руководство разработчика (+CD-ROM)	320 с.
Гарнаев А. Microsoft Excel 2002: разработка приложений	768 с.
Дарахвелидзе П., Марков Е. Программирование в Delphi 7 (+дискета)	784 с.
Дарахвелидзе П., Марков Е. Разработка Web-служб средствами Delphi (+дискета)	672 с.
Касперски К. Техника защиты компакт-дисков от копирования (+CD-ROM)	464 с.
Касперски К. Техника оптимизации программ. Эффективное использование памяти	464 с.
Магда Ю. Ассемблер. Разработка и оптимизация Windows-приложений (+CD-ROM)	544 с.
Матросов А. и др. MS Office XP: разработка приложений	944 с.
Мэлхотра С. и др. Microsoft ADO.NET: разработка профессиональных проектов	768 с.
Немнюгин С., Стесик О. Параллельное программирование для многопроцессорных вычислительных систем	400 с.
Несвижский В. Программирование устройств SCSI и IDE	592 с.
Пирогов В. Ассемблер для Windows, 2-е изд.	656 с.
Пирогов В. Программирование на Visual C++ .NET	800 с.
Поляков А., Брусенцев В. Методы и алгоритмы компьютерной графики в примерах на Visual C++, 2-е изд. (+CD-ROM)	560 с.

Понамарев В. Программирование на C++/C# в Visual Studio .NET 2003	352 с.
Постолит А. Visual Studio. NET: разработка приложений баз данных	544 с.
Рафалович В., Карнаухов С. Программирование для карманных компьютеров Palm и Pocket PC	352 с.
Секунов Н. Программирование на C++ в Linux	368 с.
Старыгин А. XML: разработка Web-приложений (+CD-ROM)	592 с.
Хабибуллин И. Разработка Web-служб средствами Java	400 с.
Чакраборти А. и др. Microsoft .NET Framework: разработка профессиональных проектов	896 с.
Чекалов А. Базы данных: от проектирования до разработки приложений (+дискета)	384 с.
Шорт С. Разработка XML Web-сервисов средствами Microsoft .NET (+CD-ROM)	480 с.

Серия «Мастер решений»

Агапонов С. и др. Средства дистанционного обучения. Методика, технология, инструментарий (+CD-ROM)	336 с.
Гайдышев И. Решение научных и инженерных задач средствами Excel, VBA и C++ (+CD-ROM)	512 с.
Елисеев Д. Аппаратно-программные средства карманных компьютеров (+CD-ROM)	368 с.
Касперски К. ПК: решение проблем	560 с.
Кетков Ю. Matlab 6.x: программирование численных методов	672 с.
Куперштейн В. Microsoft Project в делопроизводстве и управлении	480 с.
Леоненков А. Нечеткое моделирование в среде MATLAB и fuzzyTECH	736 с.
Маклаков С., Матвеев Д. Анализ данных. Генератор отчетов Crystal Reports	496 с.
Масленников М. Практическая криптография (+CD-ROM)	464 с.
Потемкин А. Твердотельное моделирование в системе КОМПАС-3D (+CD-ROM)	512 с.
Рудометов В., Рудометов Е. PC: настройка, оптимизация и разгон, 3-е изд.	496 с.
Рудометов В., Рудометов Е. Форсирование аппаратных средств PC	542 с.
Салманов О. Математическая экономика с применением Mathcad и Excel	464 с.
Свет В. AutoCAD: кнопки и язык макрокоманд	320 с.

Серия «Мастер систем»

Галичский К. Компьютерные системы в телефонии	400 с.
Гаскин Дж. Администрирование Novell Netware 6/6.5 (+CD-ROM)	1056 с.
Зима В. и др. Безопасность глобальных сетевых технологий, 2-е изд.	368 с.
Кокорева О. Реестр Microsoft Windows Server 2003	640 с.
Конеев И., Беляев А. Информационная безопасность предприятия	752 с.
Лукацкий А. Обнаружение атак, 2-е изд.	608 с.

Попов А. Windows ScriptHost для Windows 2000/XP (+дискета)	640 с.
Федорчук А., Торн А. FreeBSD: установка, настройка, использование	640 с.
Филимонов А. Протоколы Интернета	528 с.

Серия «Профессиональное программирование»

Боресков А. Расширения OpenGL (+CD-ROM)	650 с.
Боровский А. Программирование в Delphi 2005	450 с.
Буторин Д. MS Agent и Speech API в Delphi (+CD-ROM)	448 с.
Гайдуков С. OpenGL. Профессиональное программирование трехмерной графики на C++ (+CD-ROM)	736 с.
Горнаков С. DirectX 9. Уроки программирования на C++ (+CD-ROM)	400 с.
Климов А. MS Agent. Графические персонажи для интерфейсов (+CD-ROM)	352 с.
Корнилов Е. Программирование шахмат и других логических игр (+CD-ROM)	272 с.
Корняков В. Программирование документов и приложений MS Office в Delphi (+CD-ROM)	496 с.
Кузнецов А. и др. PHP 5. Практика разработки Web-сайта (+CD-ROM)	960 с.
Магда Ю. Использование ассемблера для оптимизации программ на C++ (+CD-ROM)	496 с.
Мержевич Е. Ускорение работы сайта	384 с.
Михайлов А. 1С:Предприятие 7.7/8.0: системное программирование	336 с.
Несвижский В. Программирование аппаратных средств в Windows (+CD-ROM)	880 с.
Петюшкин А. HTML в Web-дизайне	400 с.
Пирогов В. MS SQL Server 2000: управление и программирование	608 с.
Плаугер П. STL – стандартная библиотека шаблонов C++	656 с.
Поляков А., Брусенцев В. Программирование графики: GDI+ и DirectX (+CD-ROM)	368 с.
Хомоненко А., Гофман В. Работа с базами данных в Delphi, 3-е изд.	640 с.
Шилдт Г. Искусство программирования на C++	496 с.

Серия «Аппаратные средства»

Агуров П. Интерфейс USB. Практика использования и программирования (+CD-ROM)	576 с.

Серия «Системный администратор»

Бигелоу С. Сети: поиск неисправностей, поддержка и восстановление	1200 с.
Стахнов А. Сетевое администрирование Linux (+CD-ROM)	480 с.

www.bhv.ru

Книги издательства "БХВ-Петербург" в продаже:

Магазин "Новая техническая книга": СПб., Измайловский пр., д. 29, тел. (812) 251-41-10
Отдел оптовых поставок: e-mail: opt@bhv.spb.su

Серия «Для студента»

Бекаревич Ю., Пушкина Н. Microsoft Access за 21 занятие для студента	544 с.
Половко А. Derive для студента	260 с.
Половко А., Бутусов П. MATLAB для студента	260 с.
Рудикова Л. Microsoft Office для студента	208 с.
Рудикова Л. Microsoft Excel для студента	176 с.

Серия «Быстрый старт»

Васильева В. Персональный компьютер. Быстрый старт	480 с.
Гофман В., Хомоненко А. Delphi. Быстрый старт	288 с.
Гридин В. В., Хомоненко А. Microsoft Access. Быстрый старт	304 с.
Культин Н. Microsoft Excel. Быстрый старт	208 с.
Культин Н. Microsoft Word. Быстрый старт	176 с.
Шапошников И. Интернет. Быстрый старт	272 с.

Серия «Экспресс-курс»

Васильева В. Обслуживание ПК своими руками. Экспресс-курс	320 с.
Дмитриева М. JavaScript. Экспресс-курс	336 с.
Дронов В. Macromedia Flash MX. Экспресс-курс	352 с.
Дубянский В. 1С:Предприятие. Конфигурирование и администрирование для начинающих. Экспресс-курс	176 с.
Комолова Н. Adobe Photoshop CS. Экспресс-курс	384 с.
Лаптев В. C++. Экспресс курс	512 с.
Омельченко Л., Федоров А. Microsoft Windows 98/ME/XP. Экспресс-курс	352 с.
Петюшкин А. HTML. Экспресс-курс	258 с.
Погорелов В. AutoCAD. Экспресс-курс	352 с.
Поляк-Брагинский А. Сеть под Windows. Экспресс-курс	336 с.
Понамарев В. Visual Basic .Net. Экспресс-курс	304 с.
Розенталь М. Как собрать свой компьютер. Экспресс-курс, 3-е изд.	256 с.
Федорова А. Adobe Illustrator CS. Экспресс-курс	368 с.