

Инара Агапова

**Самоучитель
Adobe
InDesign CS4**

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2009

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
А23

Агапова И. В.

А23 Самоучитель Adobe InDesign CS4. — СПб.: БХВ-Петербург, 2009. — 336 с.: ил. + (CD-ROM)

ISBN 978-5-9775-0481-2

Рассматриваются самые актуальные технологии, необходимые для работы в программе Adobe InDesign CS4. Последовательность тем позволяет постепенно углублять знания и понимание вопросов компьютерной верстки и подготовки макета к печати. Особое внимание уделено автоматизации процесса работы. Освещаются такие темы, как использование всевозможных стилей (стилей текста, стилей таблиц, графических стилей), применение мастер-шаблонов, формирование правильного подхода к работе с графикой и таблицами, автоматическое создание оглавления и структурного списка публикаций, выполнение спуска полос, получение PDF- и PostScript-файлов. В основу книги положен лекционно-практический курс автора. К книге прилагается компакт-диск с материалами для выполнения уроков.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Игорь Цырульников</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Караваевой</i>
Корректор	<i>Виктория Пиотровская</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 31.07.09.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 27,09.

Тираж 2000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.60.953.Д.005770.05.09 от 26.05.2009 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

Оглавление

Введение	1
Глава 1. Осваиваемся в рабочей области InDesign	5
Настройки нового документа	5
Рабочая область InDesign	8
Работа с палитрами	10
Работа с панелью инструментов	11
Строение объектов	14
Копирование объектов	15
Навигация по документу	17
Работа с направляющими линиями	17
Быстрое создание направляющих и их притягивание к делениям линейки	18
Применение команды <i>Step and Repeat</i>	18
Применение нулевой точки для создания нескольких направляющих	19
Трансформация объектов	20
Работа с объектами	22
Группировка объектов	22
Порядок следования объектов	22
Палитра <i>Align</i>	22
Палитра <i>Transform</i>	24
Палитра <i>Pathfinder</i>	25
Палитра <i>Stroke</i>	26
Работа с <i>Control palette</i> (<i>Управляющей палитрой</i>)	28
Урок "Работа с геометрическими примитивами"	41
Резюме	48

Глава 2. Работа с текстом	49
Структура текстового фрейма.....	49
Что дает связь между текстовыми фреймами?.....	50
Как связать несвязанные фреймы и разорвать связь между связанными?.....	51
Добавление и удаление текста	53
Настройки текстового фрейма	54
Вставка набранного текста в рабочую область	56
Вставка графики	59
Обтекание графики текстом.....	60
Урок по теме " <i>Ignore Text Wrap</i> "	63
Перевод текста в контуры	66
Текст вдоль контура.....	67
Урок "Создание рекламной листовки"	70
Резюме	76
Глава 3. Все о мастер-шаблонах.....	77
Понятие мастер-шаблонов.....	77
Работа с мастер-шаблонами	78
Работа с несколькими мастер-шаблонами	81
Редактирование мастер-объектов	83
Иерархия мастер-шаблонов	84
Нумерация страниц	86
Параметры нумерации и секции	87
Использование мастер-фрейма.....	92
Все о стилях	96
Палитра <i>Paragraph Styles</i>	97
Стиль символа.....	114
Изменение настроек стиля.....	115
В заключение о стилях	116
Режим редактора материала.....	117
Работа с автозаменой	119
Поиск и замена текста	119
Поиск и замена обычных текстовых символов	120
Поиск и замена текстовых символов, которые отсутствуют на клавиатуре	122
Поиск и замена непечатаемых символов	123
Поиск и замена графических объектов.....	129
Резюме	132

Глава 4. Все о цвете.....	133
Средства для работы с цветом	133
<i>Color Picker (Подборщик цвета)</i>	133
Палитра <i>Swatches (Хранилище цвета)</i>	135
Палитра <i>Color (Цвет)</i>	138
Понятие глобального и неглобального цвета.....	139
Работа с градиентом.....	141
Урок "Работа с радиальным градиентом"	144
Урок "Создание бабочек в стиле InDesign CS2"	146
Инструмент <i>Gradient Feather</i>	147
Копирование цвета	148
Назначение дополнительных красок.....	150
Создание образца из библиотеки Pantone в палитре <i>Swatches</i>	152
Палитра <i>Separations Preview (Просмотр результатов цветоделения)</i>	153
Понятие <i>Overprint (Печатать поверх)</i>	156
Резюме	159
Глава 5. Все о работе с графикой	161
Экспурс в основы компьютерной графики.....	161
Форматы графических файлов.....	164
Вставка графики в публикацию	167
Вставка в рабочую область файлов из Adobe Illustrator и Adobe Photoshop	168
Режимы вставки графики	171
Работа с палитрой <i>Links</i>	173
Работа с графическими библиотеками.....	178
Snipret-объекты	182
Работа со строчной графикой	183
Работа с обтравочными контурами	185
Алгоритм создания обтравочного контура в Adobe Photoshop.....	186
Алгоритм создания обтравочного контура в InDesign.....	190
Автоматическое создание обтравочного контура	191
Превращение обтравочного контура, созданного в Photoshop, в обычный фрейм.....	194
Алгоритм создания заготовки для лакировки.....	196
Урок "Создание многостраничного буклета"	200
Глава 6. Все о работе с таблицами	205
Способы получения таблиц.....	205
Создание таблиц средствами Adobe InDesign	205

Настройка таблицы	208
Настройка параметров ячейки с помощью Управляющей палитры	210
Палитра <i>Table</i>	214
Вставка готовых таблиц из Microsoft Word и Excel	214
Превращение табулированного текста в таблицу	217
Раскрашивание таблиц	219
Автоматическая настройка обводки	222
Создание диагональных линий	223
Стили таблиц	225
Работа с палитрой <i>Table Style</i>	225
Стиль ячейки таблицы	227
Урок "Создание листовки Toshiba"	229
Резюме	233
Глава 7. Создание оглавления	235
Как создается оглавление?	235
Этапы работы при создании оглавления	236
Продумывание структуры оглавления	237
Настройка стилей параграфа, использующихся для оформления оглавления	238
Сборка оглавления	243
Исправление оглавления	246
Подключение стиля для форматирования отдельных участков оглавления	247
Включение в оглавление скрытого текста	251
Создание структурного списка публикации	252
Создание палитры <i>Book</i>	252
Возможности палитры <i>Book</i>	254
Сохранение палитры <i>Book</i>	256
Спуск полос	258
Типы спусковых макетов	259
Печать со спуском полос в Adobe InDesign	261
Глава 8. Использование эффектов	267
Плюсы и минусы эффектов в InDesign	267
Управление эффектами	268
Эффекты в InDesign	268
<i>Drop Shadow</i> (Создание внешней тени)	271
<i>Inner Shadow</i> (Создание внутренней тени)	272
<i>Outer Glow</i> и <i>Inner Glow</i> (Создание эффекта свечения)	273
<i>Bevel&Emboss</i> (Скос и тиснение)	274

Эффект <i>Satin</i> (Глянecь)	275
Эффект <i>Basic Feather</i> (Стандартная растушевка краев)	275
Эффект <i>Directional Feather</i> (Направленная растушевка)	277
Эффект <i>Gradient Feather</i> (Градиентная растушевка)	277
<i>Corner Options</i> (Параметры углов объекта)	279
Упражнение на использование рассмотренных эффектов	280
Украшение документа подручными средствами	283
Работа с палитрой <i>Glyphs</i>	285
Стили объектов (Object Styles)	289
Изменение параметров стиля объекта	292
Урок "Осень золотая"	293
Создание изображения растения	296
Глава 9. Подготовка публикации к печати	299
Требования к макету, которые следует соблюдать	299
Шрифты	300
Автоматическая проверка макета на наличие ошибок	301
Запись PostScript-файла	305
Проверка PostScript-файла	317
Запись файлов в формате EPS	320
Резюме	321
Приложение. Описание компакт-диска	323
Предметный указатель	324

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 QuarkXpress, 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, изученном 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 невыполнима, 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 CS2, подойдет ли она для изучения данной книги? В основном — да. Но будьте готовы к тому, что некоторых весьма полезных функций вы не найдете в версии программы CS2. Например, это эффекты, стили таблиц, расширенные поиск и замена. Но освоить азы работы с программой это вам не помешает. К тому же многие задания и упражнения в книге не связаны с новой версией программы, поэтому вы сможете беспрепятственно выполнять их.

Я не плохо знаю Adobe Illustrator, стоит ли мне отдельно изучать InDesign? Пожалуй, стоит, поскольку эти программы сильно отличаются между собой. И в первую очередь, они отличаются 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 создания средствами программы (градиенты, обтекания текстом, маскирование, трансформация) необычных красивых эффектов.

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, наверное, 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).

Окно команды **New Document**:

1. **Page Size** — выпадающий список возможных размеров.
2. **Number of Pages** — количество страниц.
3. **Facing Pages** — создавать развороты.
4. **Orientation** — расположение страницы.
5. **Document Preset** — группы настроек документа.
6. **Columns** — количество колонок.
7. **Margins** — размер полей.

А теперь об этом же, но подробнее.

1. **Page Size** (Размер страницы) — выпадающий список, содержащий готовые варианты печатных размеров. В полях **Width** и **Height** вы видите численные значения. Если вы работаете над публикацией с нестандартным размером, вы должны просто ввести нужные вам размеры в поля **Width** и **Height**, ничего не выбирая из выпадающего списка размеров.

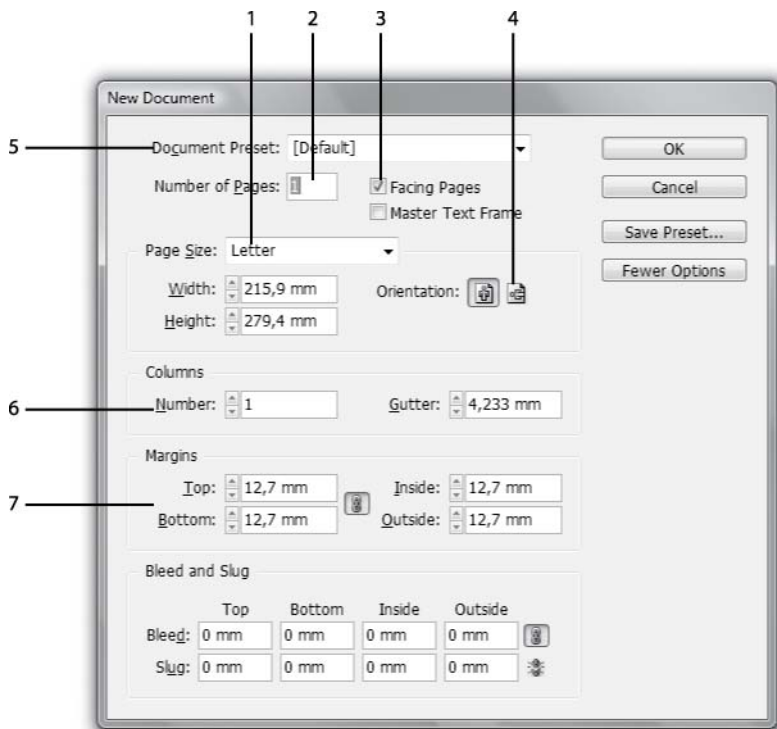


Рис. 1.1. Диалоговое окно команды **New Document**

2. **Number of Pages** (Количество страниц) — поле для указания желаемого количества страниц в документе. Не обязательно сразу указывать точное количество страниц документа, их всегда можно будет добавить или убавить в процессе работы.
3. **Facing Pages** (Создавать развороты) — разрешение компоновать в документе страницы попарно (как в книгах). Отключенный флажок создает документ со страницами, показываемыми по одной на экране.
4. **Orientation** (Расположение страницы) — ориентация документа: портретная или альбомная.
5. **Document Preset** (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. **Columns** (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 нужно разное количество колонок на отдельных полосах, то проще будет в данном поле оставить единицу, а потом вручную указывать для отдельных страниц, на сколько колонок их нужно разбить.
7. **Margins** (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 несколько полезных настроек. Одна из них — это припуск на обрезку, или **Bleed**. Итак, нажимаем кнопку **More Options**. И без того большое окно **New Document** удлинится, и мы видим поля для ввода двух величин, одна из них **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, сместив ножи буквально на несколько миллиметров, в результате этого с одной из сторон может быть отрезана часть вашего макета, а с другой наоборот появится незапечатанная полоска бумаги.

Чтобы этого избежать, используется припуск на обрезку. Вы сознательно увеличиваете макет на несколько миллиметров со всех сторон (обычно 2—5 мм), и при обрезке, в случае смещения ножа, отрезается то лишнее поле, которое вы заложили в своей макет.

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 границ формата документа.

💡 Все, что расположено за областью **Bleed**, на печать выводиться не будет. Увидеть, как будет выглядеть документ после печати и обрезки (то есть без припуска на обрезку), можно, нажав клавишу <W>. При этом в меню **View>Screen Mode** необходимо выбрать вариант **Normal**.

Итак, документ настроен, и вы уже в рабочей области InDesign. Где теперь можно поменять 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 окне команды **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 находитесь*. 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, находясь на мастер-шаблоне (о нем мы поговорим в *главе 3*).

Рабочая область InDesign

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

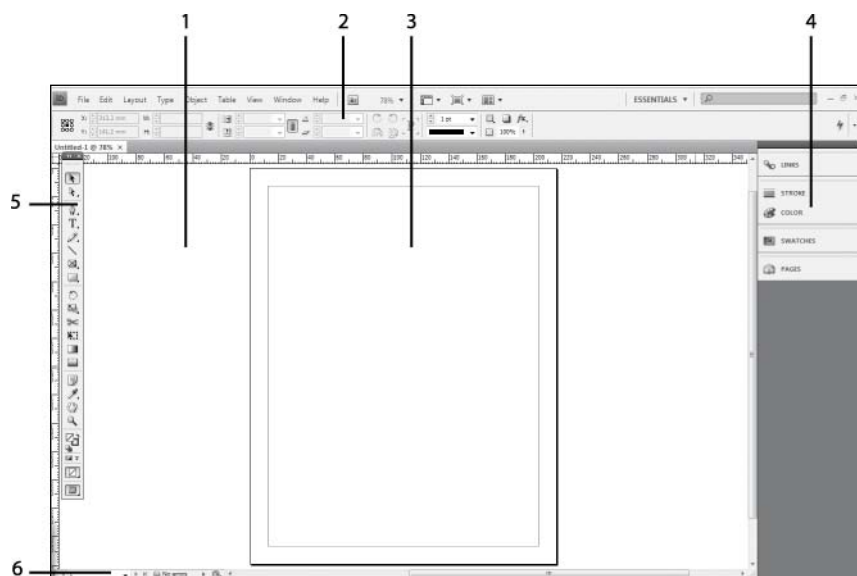


Рис. 1.2. Снимок рабочей области InDesign

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 высоту. 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, где вы должны размещать все, что намереваетесь напечатать. Именно эта область выводится на печать (плюс припуск на обрез, если это специально указано).
 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 CS4 справа от рабочего поля документа в виде списка пристыкованы вкладки с названиями палитр. Если хотите поработать с палитрой — щелкните 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 ненужные в данный момент палитры. Так просторнее. Для этого нажмите клавиши <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. В InDesign CS4 вы можете временно вернуть на экран палитры, убренные таким способом, если подведете курсор к правому краю окна InDesign. 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 немислима. Недаром при нажатии клавиш <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>. В появившемся окне **Go to Page** необходимо ввести номер страницы, на которую нужно перейти, и нажать клавишу <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** <F5> (рис. 1.3). На ее примере разберемся с терминологией.

Важные элементы палитры:

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

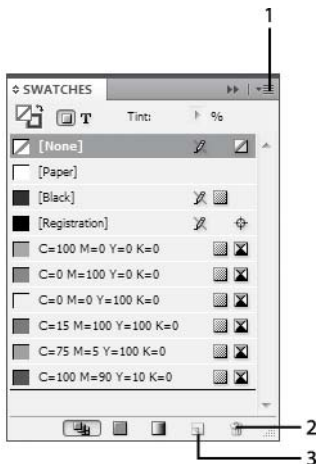


Рис. 1.3. Палитра Swatches

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 ранее, 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 воспользуемся инструментом **Rectangle** (рис. 1.4). Нарисуйте прямоугольник.

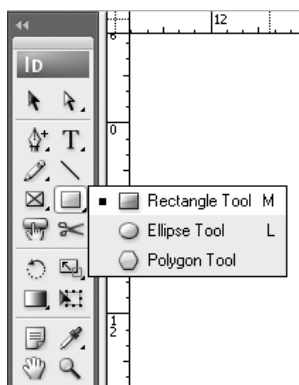






Рис. 1.4. Панель инструментов при активном инструменте для создания геометрических примитивов


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

 Инструмент **Selection**. Служит для выделения объектов, а при нажатой клавише <Ctrl> для изменения размера *нерисованных* объектов (например, вставленной графики, таблиц и т. д.). Попробуйте щелкнуть 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 прямоугольных геометрических примитивов (рис. 1.5).

 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 щелкнуть курсором в виде выбранного инструмента по рабочему полю.

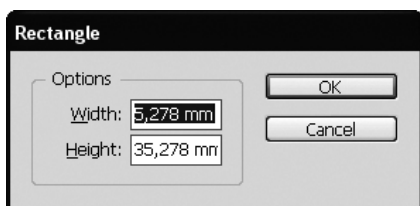


Рис. 1.5. Диалоговое окно инструмента **Rectangle**

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 Options**. Она замечательна 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).

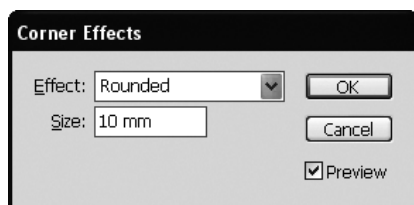


Рис. 1.6. Окно команды **Corner Effects**

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

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

Т 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 существовать 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).

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.

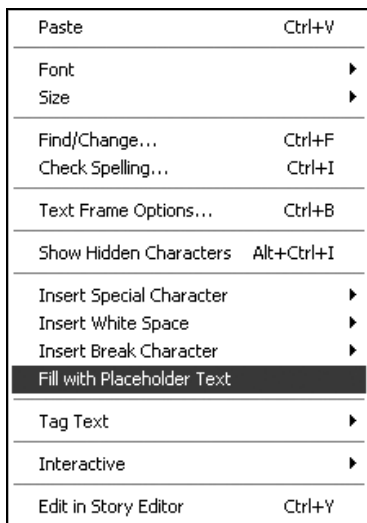


Рис. 1.7. Контекстное меню с командой **Fill with Placeholder Text**

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 клавиши <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 (рис. 1.8). 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 Т, 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 клавишу <Shift>, то копии объектов будут двигаться по прямой.

💡 Если у объекта, который вы копируете с нажатой клавишей <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 небезо-

пасным. Но на копирование объектов внутри среды InDesign это правило не распространяется. Итак:

1. Выделяем объект инструментом **Selection**.
2. Нажимаем горячие клавиши <Ctrl>+<C>.
3. Переходим 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**.

В этом окне необходимо указать, во-первых, сколько копий объекта вы хотите получить (в данном случае — 5) (рис. 1.9). 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.

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.

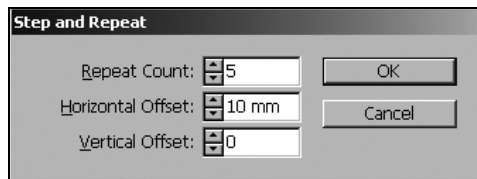



Рис. 1.9. Окно команды **Step and Repeat**



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

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 щелчок лупой позволяет вам на один шаг увеличить масштаб просмотра. Но если вам нужно, чтобы инструмент **Zoom** работал, уменьшая масштаб просмотра, удерживайте 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 лучше 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, так как 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 клавиши <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, поместив курсор на линейку, и, не отпуская кнопки мыши, потащить курсор.

С помощью линеек также можно менять единицы измерения, в которых работает программа. По умолчанию InDesign работает в пиках, что не всегда бывает удобно российскому пользователю. Сменить пики на миллиметры можно, щелкнув правой кнопкой мыши по полю линейки. В появившемся выпадающем списке выберите те единицы измерения, в которых удобно работать вам. Особенность программ верстки в том, что горизонтальная и вертикальная линейки работают независимо друг от друга. Поэтому чтобы полностью сменить единицы измерения во всем документе, нужно сделать это дважды — для горизонтальной и для вертикальной линейки.

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** (заблокировать 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 клавишу <Shift> — притягивание направляющей к делениям линейки (рис. 1.11).

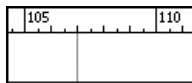


Рис. 1.11. Пример направляющей, стоящей точно в делении линейки

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).

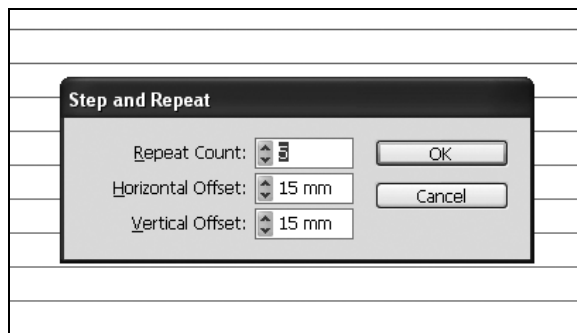


Рис. 1.12. Команда **Step and Repeat** на фоне множества направляющих линий, полученных с ее помощью

Применение нулевой точки для создания нескольких направляющих

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



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 текста размером 10 pt, исходя из величины 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 значений может вестись в самых неожиданных единицах

измерения. Вы можете вписать туда величины в каких угодно единицах, только припишите их сокращенное обозначение (pt, cm, mm и т. п.).

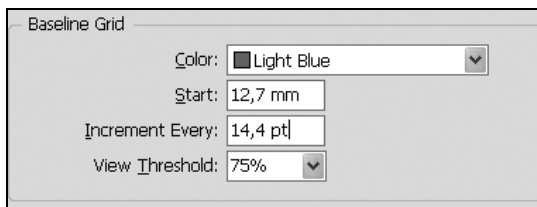


Рис. 1.14. Раздел окна **Preferences**, посвященный сетке базовых линий

💡 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** из главного меню **Object** (рис. 1.15). Она же доступна после щелчка правой кнопкой мыши при выделенном объекте. Из этой команды мы получаем доступ к четырем основным действиям: **Move** — переместить, **Scale** — масштабировать, **Rotate** — повернуть, **Shear** — наклонить.

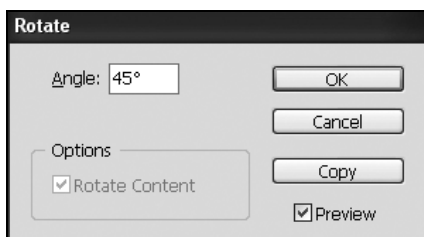






Рис. 1.15. Пример диалогового окна одной из команд группы **Transform**

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 повтора трансформации — **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 сочетание клавиш <Ctrl>+<G>. С этого момента при выделении любого из сгруппированных объектов будет появляться общая габаритная рамка, включающая в себя все объекты группы. Иногда без операции 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** или клавиши <Ctrl>+<Shift>+<G>.

Порядок следования объектов

В рабочей области InDesign объекты располагаются в порядке их создания. Ранее созданные объекты лежат внизу стопки, а последние — сверху. 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 клавишу <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 клавишу <Shift>.

Палитра *Align*

Безусловно, выравнивание объектов на странице очень важно при создании аккуратных страниц. Поэтому в InDesign для этого существует отдельная палитра **Align**, клавиши <Shift>+<F7> (рис. 1.16).

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

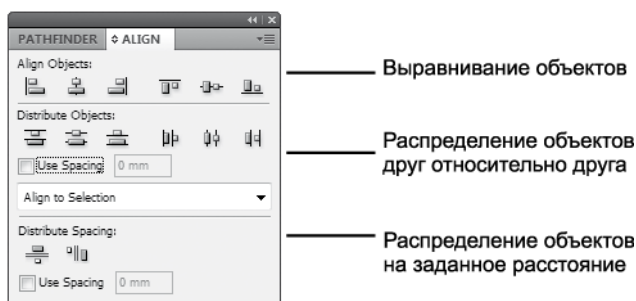


Рис. 1.16. Палитра **Align**

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**), то есть какие края объектов выстроятся в одну линию. Начиная с версии CS3 в палитре **Align** есть возможность выбора параметров выполнения выравнивания. В специальном выпадающем списке вы можете выбрать, необходимо ли выравнивать выделенные объекты относительно:

- воображаемого прямоугольника, в который вписаны все выделенные объекты (вариант **Align to Selection**);
- рабочей площади страницы с учетом полей (вариант **Align to Margins**);
- полностью страницы (вариант **Align to Page**);
- разворота (вариант **Align to Spread**).

💡 Как ни удивительно, в InDesign невозможно выровнять несколько объектов относительно какого-либо одного (то есть один остается на месте, а остальные выравниваются относительно него). В качестве обходного пути решения задачи, перед выравниванием можно заблокировать объект, который должен стать ключевым. Тогда при выравнивании все объекты будут смещаться, а он — нет. Чтобы заблокировать объект, используйте горячие клавиши <Ctrl>+<L>, а для снятия блокировки — клавиши <Ctrl>+<Alt>+<L>.

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 в этом случае.

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** 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.

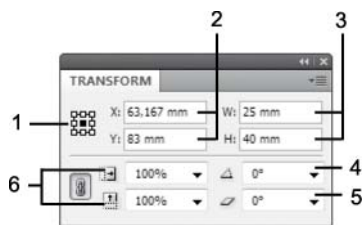


Рис. 1.17. Палитра **Transform**

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.