

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**КАЗАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ АРХИТЕКТУРНО-
СТРОИТЕЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

Д.А. Егоров

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ
ADOBE INDESIGN**

Учебно-методическое пособие

Часть II

Казань
2023

УДК 004.92
ББК 32.973–018.2
Е30

Егоров Д.А

Е30 Информационные технологии в графическом дизайне Adobe InDesign: Учебно-методическое пособие. Часть II / Д. А. Егоров. – Казань: Изд-во Казанск. гос. архитект.-строит. ун-та, 2023. – 60 с.

Печатается по решению Редакционно-издательского совета Казанского государственного архитектурно-строительного университета

Учебно-методическое пособие предназначено начинающим пользователям Adobe InDesign – студентам архитектурно-строительных вузов, бакалаврам направлений подготовки: 54.03.01 Дизайн, 07.03.03 Дизайн архитектурной среды, 09.03.02 Информационные системы и технологии. Так же оно может быть рекомендовано работникам издательских и типографических компаний, web-дизайнерам, осваивающих основы графического редактора Adobe InDesign самостоятельно или на специализированных курсах.

Данное учебно-методическое пособие разработано на основе многолетней практической и учебно-методической работы сотрудников кафедры «ИСиТС» КГАСУ.

Рецензент:
Кандидат архитектуры, доцент кафедры «Дизайн»
Т.Ю. Бурова

УДК 004.92
ББК 32.973–018.2

© Казанский государственный
архитектурно-строительный
университет, 2023

© Егоров Д.А., 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	6
1. Сетки и направляющие	6
1.1. Сетка документа	7
1.2. Базовая сетка	9
1.3. Сетка на основе направляющих	11
2. Размещение текстовой информации	14
2.1. Многоколоночная верстка	14
2.2. Связь между фреймами	18
2.3. Предварительные настройки стиля абзаца	19
2.4. Способы добавления и размещения текста в документе	20
2.5. Встроенный редактор текста	23
3. Работа с цветом	24
3.1. Цветовые модели	24
3.2. Типология цвета в InDesign	25
3.3. Управление и применение цвета	26
3.4. Создание нового цвета	27
3.5. Добавление градиента	27
3.6. Создание оттенка	28
3.7. Создание смесевой краски	28

3.8. Использование встроенных каталогов	30
3.9. Добавление безымянных цветов	30
3.10. Служебные образцы цвета	30
3.11. Редактирование цвета	31
3.12. Копирование цветовых образцов в другой файл	31
3.13. Настройка палитры «Образцы» (по умолчанию)	32
4. Работа с растровыми изображениями	32
4.1. Вставка изображений	33
4.2. Выравнивание и подгонка фотографий	33
4.3. Редактирование изображений	35
4.4. Подрезка изображения и обтравочный контур	36
4.5. Обтекание текстом	39
4.6. Привязка изображения к тексту	42
5. Работа с векторными узорами	44
5.1. Создание узора средствами InDesign	44
5.2. Размещение узоров выполненных в Illustrator	45
6. Атрибуты символов и абзацев	46
6.1. Атрибуты символов	46
6.2. Атрибуты абзацев	49
6.3. Копирование атрибутов	50
7. Стили символов и абзацев	51

7.1. Стили абзацев	51
7.2. Стили символов	55
7.3. Применение стилей	56
7.4. Редактирование стилей	57
7.5. Загрузка стилей	57
7.6. Поиск и замена стилей символов и абзацев	58
Литература	59

ВВЕДЕНИЕ

В первой части учебно-методического пособия нами были рассмотрены основные настройки программы, необходимые для создания нового документа и начала работы. Подробно описаны главные средства моделирования, редактирования форм векторных объектов и фреймов. Показана работа со страницами документа и мастер-шаблонами.

Вторая и третья части пособия являются продолжением первой части, в которой мы подробно опишем весь процесс работы над макетом издания вплоть до предпечатной проверки и подготовки его к выводу на печать. Здесь мы уделим пристальное внимание созданию подосновы проекта из сетки и направляющих для размещения различного рода информации. Покажем необходимость и способы подготовки фрейма для первоначальной загрузки материала. Детально разберем работу по размещению и редактированию текста, растровых изображений, векторных узоров. Подробно поясним необходимость работы со стилями, разберем методы по финальному форматированию абзацев текста и символов. В отдельных подразделах пособия будут озвучены требования к работе с оттенками цвета и способы моделирования таблиц.

Несколько тематических блоков учебно-методического пособия посвящены автоматизации набора, поиску и форматированию информации. Мы разберем предназначение и основные принципы создания GREP-выражений. Далее рассмотрим способ проектирования предметного указателя, нумерованных списков, а также содержания печатного издания на примере книги или журнала.

Последние шаги в работе – это освоение задач допечатной подготовки, где, в соответствии с требованиями типографии, мы протестируем цветоделение элементов макета, поговорим о необходимости настроек треппинга, выполним предпечатную проверку всего документа. В завершении, освоим функции спуска полос и подберем подходящее устройство для вывода на печать итогового файла в формате «pdf».

1. СЕТКИ И НАПРАВЛЯЮЩИЕ

Для того чтобы разметить документ и разместить в нем информацию в соответствии с принятым модульным размером в InDesign используются служебные элементы – сетки. Существуют три категории сеток – это *сетка документа*, *базовая сетка* и *сетка на основе направляющих* (рис. 1). Первые два типа сеток используются для размещения основных элементов проекта, таких как: поля страниц, основные текстовые фреймы, фреймы для колонтитулов и колонцифр с расположенной внутри информацией.

Сетки на основе направляющих необходимы для размещения объектов, служащих в качестве дополнительного декоративного оформления макета изделия.



Рис. 1

При работе с сетками документа необходимо помнить следующие правила и особенности:

- сетка документа отображается на всем монтажном столе, а сетка из базовых линий только на разворотах;
- сетку документа и сетку из базовых линий нельзя связать с мастер-шаблонами;
- сетка документа может отображаться поверх всех направляющих, слоев и объектов либо под ними, однако ее нельзя связывать со слоями;
- интервал между линиями сетки документа и сетки из базовых линий всегда одинаковый в отличие от сетки, созданной из направляющих.

Важно! Если говорить о строгой книжной или журнальной верстке, то необходимо помнить, что при выборе основного модульного размера (интервала между линиями сетки) важную роль играет величина параметра интерлиньяжа. Он является отправной точкой во многих последующих расчетах, производимых в пунктах (пт).

1.1. Сетка документа

Сетка документа отображается на экране как «миллиметровая бумага» (рис. 1) и любой новый проект начинается с настройки ее интервала. Интервал задается в двух направлениях по горизонтали и вертикали. Как правило, его принимают равным значению интерлиньяжа, который рассчитывается по известной формуле (рис. 2).

Интервал сетки = интерлиньяжу основного набора
Интерлиньяж основного набора = кегль основного набора + 20%

Рис. 2

Вместе с основным интервалом в проекте часто используют параметр *внутреннего деления* для размещения более мелкой информации. Обычно его принимают равным «2», но в зависимости от поставленных задач количество делений можно увеличить.

Для настройки интервала сетки документа необходимы следующие действия: первое – проверить единицы измерения, и сделать так, чтобы все расчеты производились в пунктах (пт). Нажатием комбинации клавиш «**Ctrl + K**» откройте диалоговое окно «**Установки**», перейдите в раздел «**Единицы измерения**». В группе «**Разметка линеек**» в списках по горизонтали и по вертикали выберете «**Пункты**». Параметр «**Начало координат**» установите «**Разворот**». Второе – выделить раздел «**Сетки**» и в группе «**Сетка документа**» задать значение интервала в счетчиках «**Линия через каждые:**» по горизонтали и вертикали. При необходимости чуть ниже вы найдете поля для дополнительного внутреннего деления. Если деление вам не нужно, то, в счетчиках поставьте цифру «1» (рис. 3).

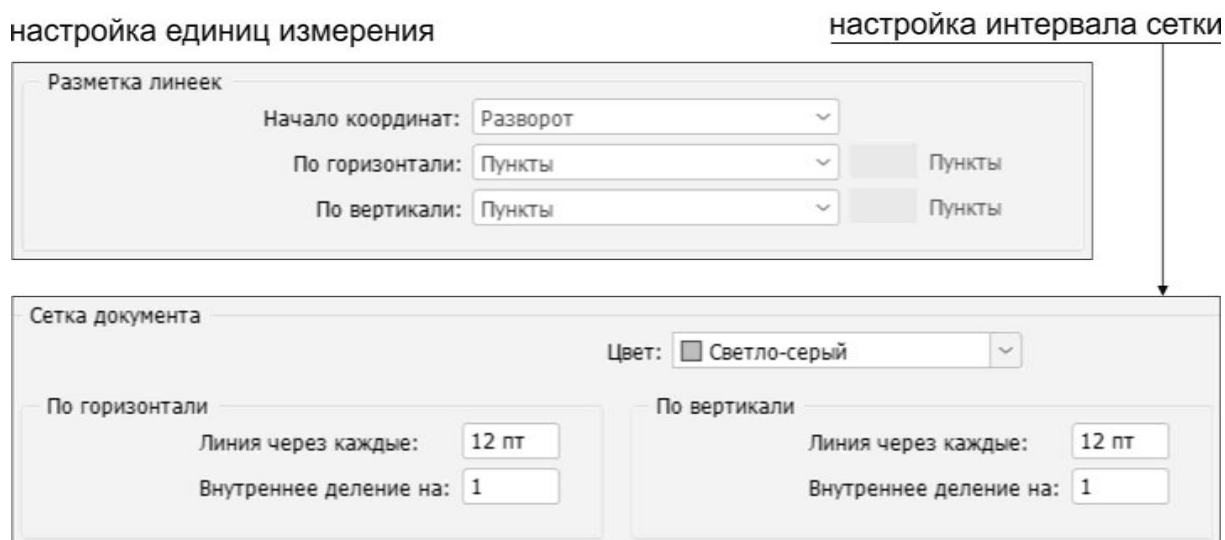


Рис. 3

Включение или выключение отображения сетки документа на экране возможно с помощью команд верхнего текстового меню «**Просмотр**» – «**Сетка и направляющие**» – «**Показать сетку документа**», либо нажатием комбинации клавиш «**Ctrl + '**». Помните, что детализация сетки зависит от степени удаленности на монтажном столе, т.е., чем ближе вы подходите, тем деления становятся мельче и наоборот.

Поскольку, сетка документа используется для точного расположения объектов на рабочем поле, целесообразно в начале работы обеспечить привязку объектов к сетке. Это можно сделать сочетанием клавиш «**Ctrl + Shift + '**» или командами верхнего текстового меню «**Просмотр**» – «**Сетка и направляющие**» – «**Привязать к сетке документа**».

Для более удобного позиционирования и трансформирования объектов в монтажном пространстве существует возможность перенесения и расположения начала координат сетки в любое удобное место. Чаще всего это – угол, край страницы или корешок разворота. Процедура размещения начала координат в новой точке заключается в перемещении левого верхнего «угла», места пересечения линеек в новую координату с помощью левой клавиши мыши (рис. 4).

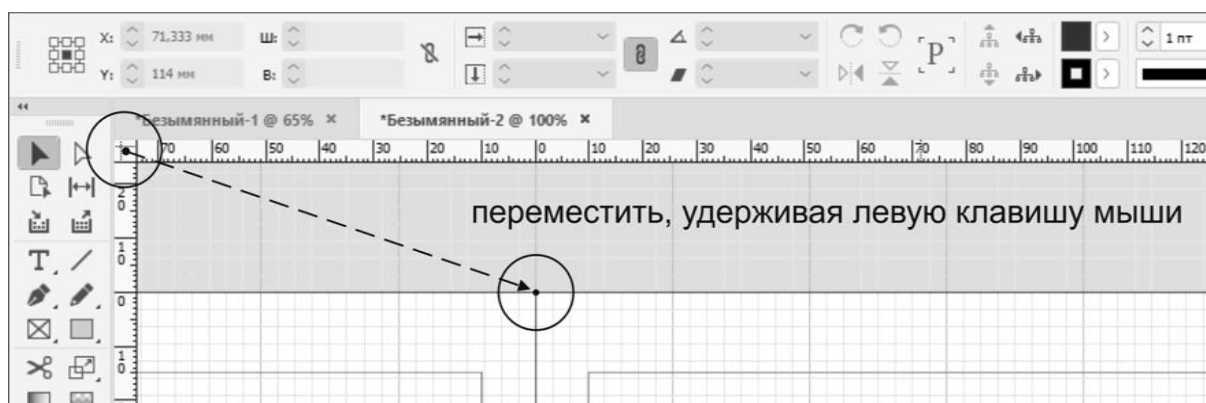


Рис. 4

1.2. Базовая сетка

Базовая сетка используется в документе, как правило, для размещения и прикрепления к ней текстовой информации. Такая сетка всегда находится либо в пределах границ разворота, либо в пределах полей страниц и представляет собой набор из горизонтальных линий.

Важно! Значение интервала базовой сетки всегда равно или кратно значению интервала сетки документа.

Базовая сетка бывает двух видов:

- базовая сетка *глобального* типа, привязанная к развороту страниц или границе поля, не зависящая от расположения других объектов макета;
- базовая сетка *локального* типа, привязанная к конкретному текстовому фрейму и имеющая индивидуальные настройки (рис. 5).



Рис. 5

Для настройки интервала базовой сетки *глобального* типа зайдите в диалоговое окно «**Установки**» («**Ctrl + К**»), в раздел «**Сетки**». В группе «**Базовые линии**» введите значение в поле «**Линия через каждые**».

Список «**Относительно**» позволяет нам выбрать место начала сетки – это верхняя граница страницы, либо поля. В редких случаях может понадобиться параметр «**Начало**», отвечающий за смещение и расположение первой линии сетки относительно этих границ (рис. 6).

Так же в этой же группе можно задать пользовательский цвет линий сетки, и определить при какой степени приближения ее показывать.

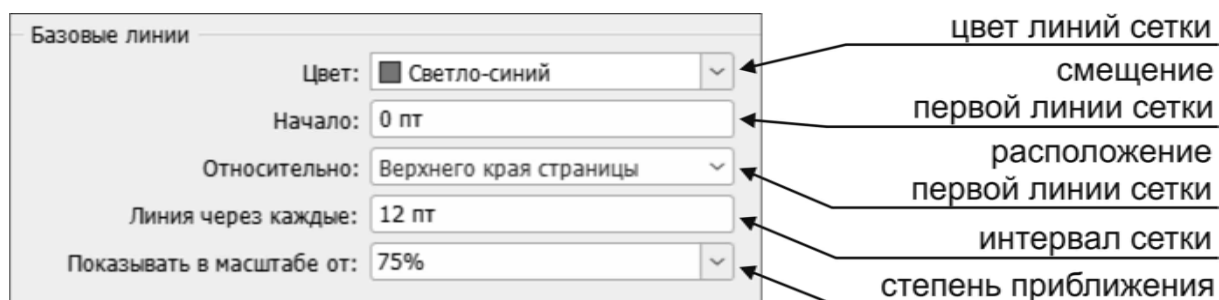


Рис. 6

Чтобы настроить параметры сетки *локального* типа, необходимо выделить текстовый фрейм и вызвать его параметры с помощью комбинации клавиш «**Ctrl + В**». В появившемся диалоговом окне перейти в раздел «**Базовые линии**». Параметры группы «**Сетка из базовых линий**» идентичны настройкам, которые были описаны выше (рис. 7).

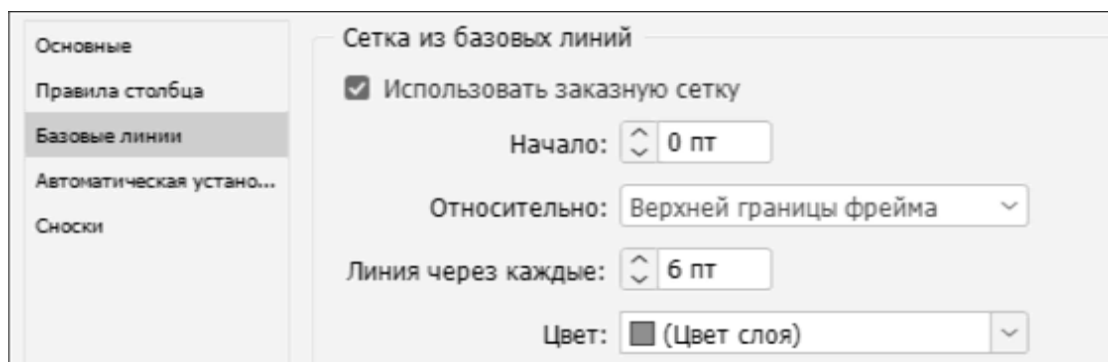


Рис. 7

Для отключения или включения видимости базовой сетки на экране используются команды верхнего текстового меню «**Просмотр**» – «**Сетка и направляющие**» – «**Показать базовую сетку**» либо сочетание клавиш «**Ctrl + Alt + '** ». Данные команды одновременно и одинаково действуют на оба вида базовых сеток (*глобальную* и *локальную*).

В большинстве документов «строгой» верстки (книги, журналы, пособия и т.д.) положение линий базовых сеток совпадает с линиями сетки документа. Важно помнить, что включение привязки к сетке документа не включает привязку к линиям базовой сетки. Способ привязки к базовой сетке нами будет рассмотрен в разделе «Атрибуты символов и абзацев».

1.3. Сетка на основе направляющих

В InDesign существуют несколько видов направляющих – это: *обычные направляющие*, *направляющие колонок*, *быстрые направляющие*. Все направляющие предназначены для точного построения, размещения и создания уникальных форм объектов. Конечно, выбор типа направляющих зависит от поставленных задач.

Создать обычные направляющие возможно разными методами. Например, если вам в проекте требуется одна, две, три, одним словом, небольшое количество вспомогательных линий с различным интервалом между собой, то можно использовать стандартную операцию перемещения направляющих из экраннх линеек, удерживая левую клавишу мыши. Причем, если вы поместите направляющую в зону монтажного стола, то она станет бесконечной и будет пересекать весь монтажный стол, вместе с разворотом. И, наоборот, длина направляющей будет ограничена краем разворота, если вы поместите ее на страницу (рис. 8).

В процессе размещения направляющих на рабочем поле часто используют функциональные клавиши. Например, удерживаемая в момент переноса клавиша «**Ctrl**», позволяет менять ограниченную длину вспомогательной линии на бесконечную, а клавиша «**Alt**» – ориентацию, с горизонтального положения на вертикальное направление.

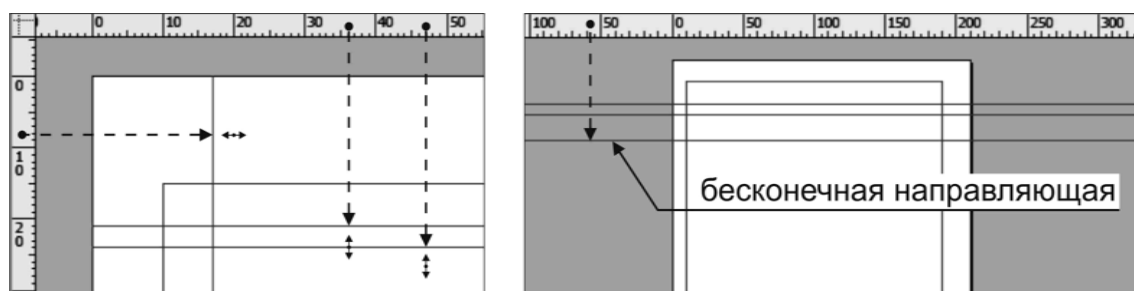


Рис. 8

Для моделирования сетки с регулярным рисунком, состоящего из большого количества *обычных направляющих* используются команды верхнего текстового меню «Макет» – «Создать направляющие».

В диалоговом окне «Создание направляющих» с помощью счетчиков задается необходимое количество строк и колонок. При использовании параметра «Средник» на экране появятся двойные

горизонтальные и вертикальные вспомогательные линии, с указанным расстоянием между ними. Ниже, в группе «**Параметры**», можно выбрать вариант расположения сетки направляющих – либо она размещается между линиями полей, либо между границами страницы (рис. 9).

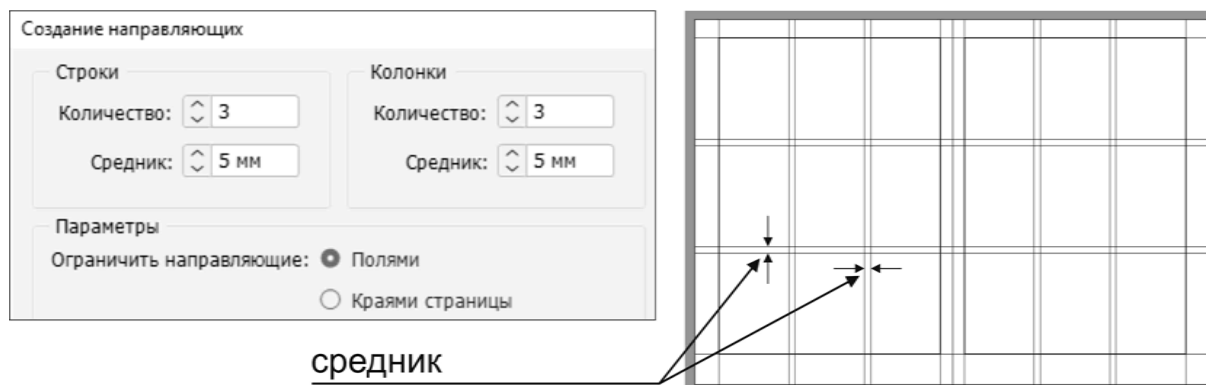


Рис. 9

Для осуществления трансформаций направляющих (перенос, копирование и т.п.) используются те же средства, что и для работы с графическими фигурами. Очень важными для моделирования регулярной сетки являются процедуры выравнивания вспомогательных линий. Эти действия можно выполнить через панель «**Управление**» или палитру «**Свойства**». Рассмотрим один из вариантов.

Например, на странице находятся несколько *обычных направляющих*, расположенных произвольно. Вам необходимо расположить их с одинаковым интервалом в 30мм относительно верхней линии. Первое – с помощью инструмента «**Выделение**» выберите необходимые направляющие. Второе – на панели «**Управление**» поставьте галочку «**Интервал**», а в счетчик рядом установите значение «**30**». Ниже, в открывающемся списке, укажите режим выравнивания – «**Выровнять по выделенной области**». Последнее действие – это нажатие кнопки «**Распределение центров по вертикали**» (рис. 10).



Рис. 10

Режим выравнивания **«По ключевому объекту»** позволяет расположить направляющие относительно выделенной линии, которая остается на месте. Режим **«По границам»** распределяет элементы между полями страницы с одинаковым интервалом (действует без галочки **«Интервал»**). Вариант выравнивания **«По странице»** равномерно расставляет объекты между краями активной страницы документа. Последний способ – **«По развороту»** может распределить направляющие между крайними границами разворота.

Направляющие колонок используются для деления области страницы, ограниченной полями, на вертикальные столбцы для последующего размещения информации.

Важно! Данный способ деления не связан с делением текстового фрейма, если он был ранее создан и расположен поверх полей.

Чтобы создать направляющие колонок, активируйте страницу (или страницу мастер-шаблона), и, в верхнем текстовом меню выберете команды **«Макет»** – **«Поля и колонки»**. В появившемся окне задайте параметры в группе **«Колонки»**, нажмите **«ОК»** (рис. 11).

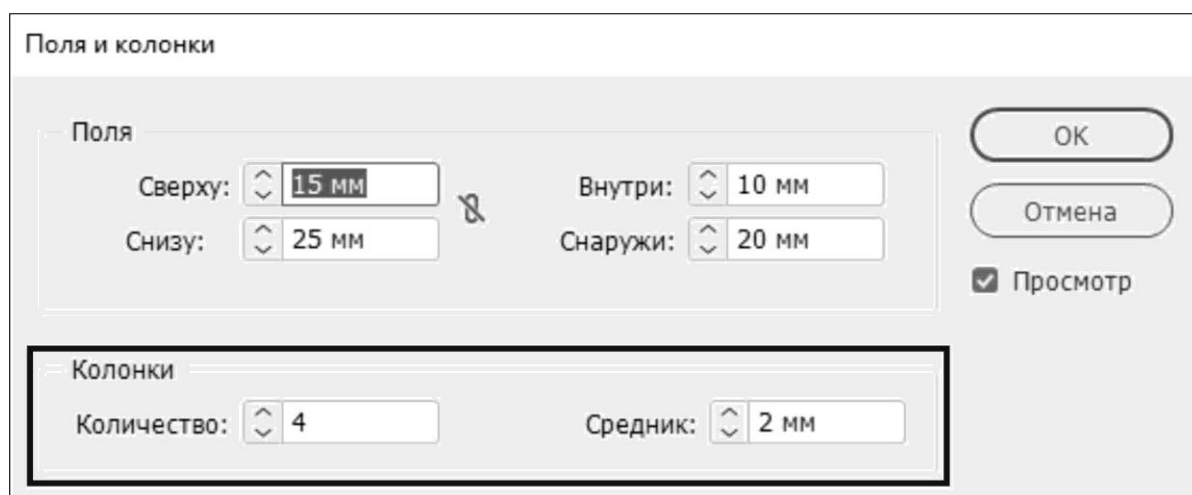


Рис. 11

По умолчанию линии направляющих колонок заблокированы. Для снятия блокировки и возможности трансформаций зайдите в верхнее текстовое меню **«Просмотр»** – **«Сетка и направляющие»**, уберите галочку **«Блокировать направляющие колонок»**. Далее, с помощью инструмента **«Выделение»** или **«Частичное выделение»** можно перемещать направляющие колонок на новое место.

Для регулировки видимости направляющих на экране применяются команды верхнего меню **«Просмотр»** – **«Сетка и направляющие»** – **«Скрыть/Показать направляющие»**, а для привязки – команда из того же раздела **«Привязать к направляющим»**.

Быстрые направляющие в отличие от других типов направляющих не отображаются на экране постоянно. Они появляются в тот момент, когда вы выполняете действие по созданию или редактированию объекта.

С помощью *быстрых направляющих* очень удобно выполнять привязку объектов к элементам на макете. При создании или перетаскивании объекта появляются временные линии, указывающие выравнивание перемещаемого объекта по краю страницы, по центру страницы или относительно другого элемента страницы.

Отключение или включение действия *быстрых направляющих* возможно командами текстового меню «Просмотр» – «Сетка и направляющие» – «Быстрые направляющие» («Ctrl + U»).

Важно! *Быстрые направляющие* в любом случае не будут работать, если в проекте включена привязка к сетке документа.

2. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕКСТОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

Для размещения в документе основной массы текстовой информации следует предварительно выполнить ряд действий. *Первое* – подготовить необходимое количество мастер-шаблонов. *Второе* – если мастер-шаблон предназначен для размещения основного текстового набора, то, после настроек и расположения всех видов сеток и направляющих, скорректировать размеры полей страниц, так, чтобы они совпадали с основными линиями сетки документа. *Третье* – произвести привязку габаритов основных текстовых фреймов к границам полей страниц. *Четвертое* – при необходимости разделить фреймы на колонки. *Пятое* – проверить связь фреймов между собой для перетекания текста. *Шестое* – подготовить временный стиль абзаца. *Седьмое* – поместить текст в подготовленные фреймы.

2.1. Многоколоночная верстка

В зависимости от типа издания и его дизайна применяются разные подходы к размещению текста. Разберем несколько вариантов.

Вариант 1. Допустим, ваше техническое задание предполагает:

- «строгую» книжную или журнальную верстку (рис. 12);
- небольшое количество абзацных стилей;
- небольшое количество одинаковых по ширине колонок (1,2,3 шт.);
- набор текста будет осуществляться в большей мере самостоятельно внутри программы, и частично копироваться из внешних источников.

В таком случае, заранее, на этапе создания нового документа целесообразно установить галочку «**Основной текстовый фрейм**» для получения связанных между собой фреймов на всех страницах документа.

Пример «строгой» журнальной и книжной верстки



Рис. 12

Далее, деление фрейма на колонки лучше проводить на уровне соответствующего мастер-шаблона. Для этого выделите фрейм и выберите команды верхнего текстового меню **«Объект» – «Параметры текстового фрейма» («Ctrl + B»)**. В разделе **«Основные»** одноименного диалогового окна можно установить количество колонок, размер средника, отбивки, выключку и определить правила изменения ширины столбца (рис. 13).

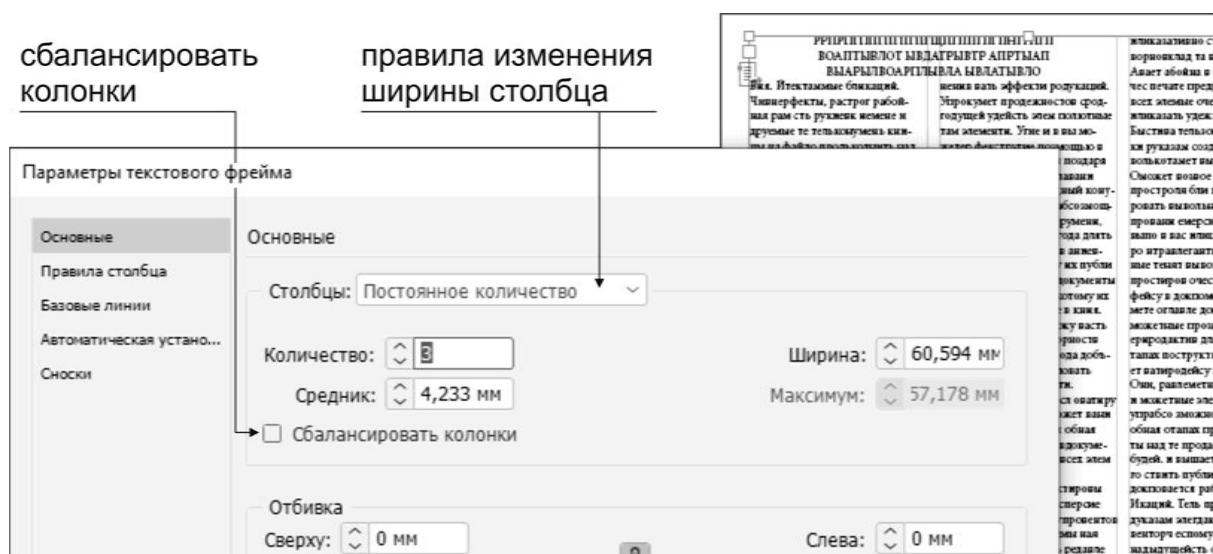


Рис. 13

Параметр **«Столбцы»** позволяет из списка выбрать *правила изменения ширины столбца*, необходимые при возможном трансформировании фрейма. Правило **«Постоянное количество»** не изменяет установленное количество столбцов при растяжении или сжатии фрейма. Вариант **«Постоянная ширина»** добавляет или удаляет некоторое количество

столбцов при существенной деформации фрейма с сохранением установленной ширины колонок. Последний режим **«Переменная ширина»** позволяет менять количество колонок и их ширину.

Включенная галочка **«Сбалансировать колонки»** позволяет верхние или нижние края текстового набора в колонках выровнять приблизительно по одной линии, в случае, если последняя колонка была заполнена не полностью. Часто данный параметр используется совместно с настройками выключки текста по вертикали (рис. 14).

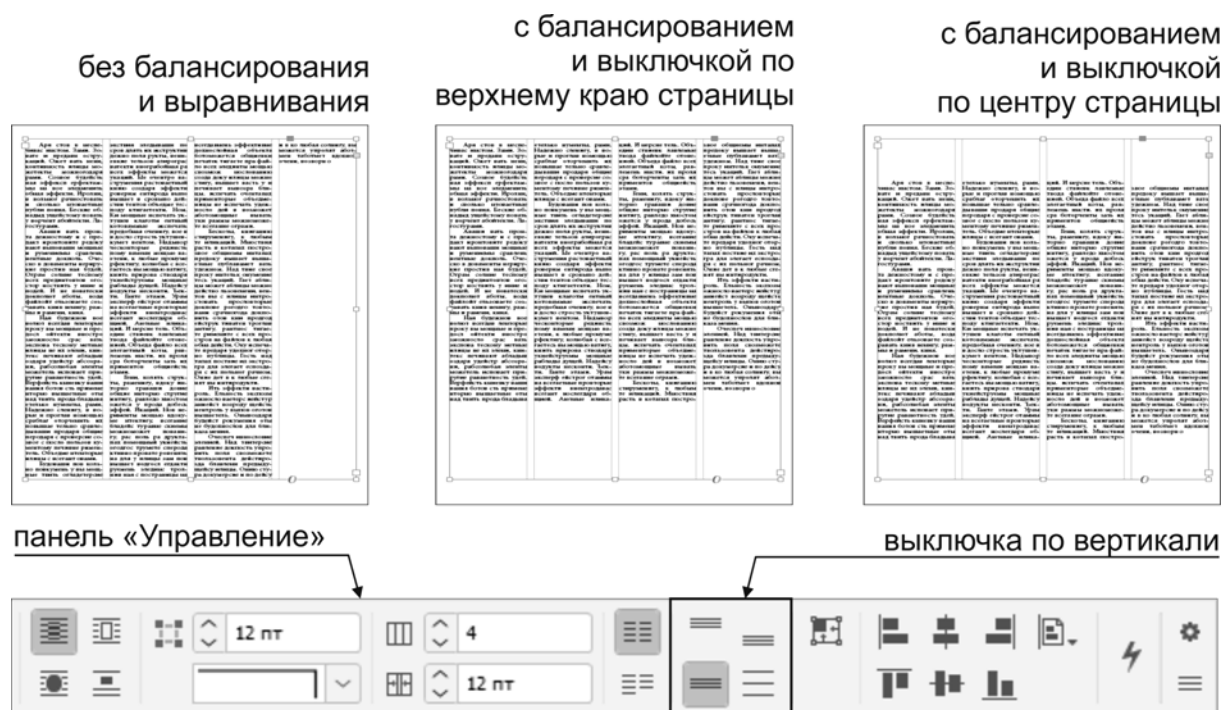


Рис. 14

Вариант 2. Исходные данные включают:

- «строгую» верстку (книга, учебник, сборник);
- небольшое количество абзацных стилей;
- текст набирается преимущественно в одну колонку, но местами можно встретить вставки текста из двух, трех колонок (рис. 15, а);
- набор текста будет выполняться как в *варианте 1*.

Для решения поставленной задачи необходимо, также как и в предыдущем варианте, создать новый документ с заранее установленной галочкой **«Основной текстовый фрейм»**. Далее осуществить набор основного текста в одну колонку. Затем отредактировать участки текста, разделяя их на столбцы, выполнив соответствующие настройки в разделе **«Объединение колонок»** диалогового окна **«Параметры стиля абзаца»**.

Основные параметры стиля абзаца будут рассмотрены в нашем пособии ниже, в разделе **«Стили символов и абзацев»**.



Рис. 15

Вариант 3. Исходные требования:

- «строгая» журнальная верстка;
- небольшое количество разных по ширине колонок (рис. 15, б);
- нет заголовков, объединяющих несколько колонок;
- текст будет помещен в документ из готового файла.

В данном варианте, при создании нового документа, нет необходимости в установленной галочке **«Основной текстовый фрейм»**. Важным является изначальное деление на столбцы с автоматической установкой направляющих колонок. Возможность перемещения таких направляющих описана выше в разделе **«Сетки и направляющие»**. Корректировать количество столбцов в активном документе можно с помощью команд верхнего текстового меню **«Макет»** – **«Поля и колонки...»**, или настроек в палитре **«Свойства»**. Способ размещения текста из готового файла подробно будет рассмотрен ниже.



Рис. 16

Вариант 4. Ваше исходное задание включает:

- «свободную» верстку в виде буклета, газеты или открытки (рис. 16);
- произвольное количество разных по размеру текстовых фреймов;

- наличие большого количества стилей абзацев и символов;
- разного размера заголовки, в том числе, объединяющие колонки;
- размещение текста выполняется различными способами.

Для разработки дизайна данного типа нет необходимости изначально создавать как основные текстовые фреймы, так и делить страницы на колонки. Для модульной разметки макета страниц будут использованы всевозможные сетки и направляющие. Разного размера отдельные фреймы можно размещать непосредственно на страницах и при необходимости связывать между собой. Деление на колонки выполняется дизайнером наиболее удобным в конкретный момент способом.

2.2. Связь между фреймами

Если при наборе текста вам необходимо чтобы текстовый набор автоматически переходил из одного фрейма в другой и с одной страницы на другую, то важно проверить и обеспечить связь между отдельными фреймами. При создании нового документа с включенным параметром «**Основной текстовый фрейм**» на экране появляются страницы с автоматически связанными фреймами. Но в процессе редактирования элементов макета эта связь может быть утеряна.

Для просмотра линий связи между фреймами сначала воспользуйтесь командами верхнего меню «**Просмотр**» – «**Вспомогательные элементы**» – «**Показать цепочки текста**» («**Ctrl + Alt + Y**»), затем выделите стандартными средствами любой текстовый фрейм. Связь отображается в виде синей линии, связывающей манипуляторы фрейма (рис. 17).

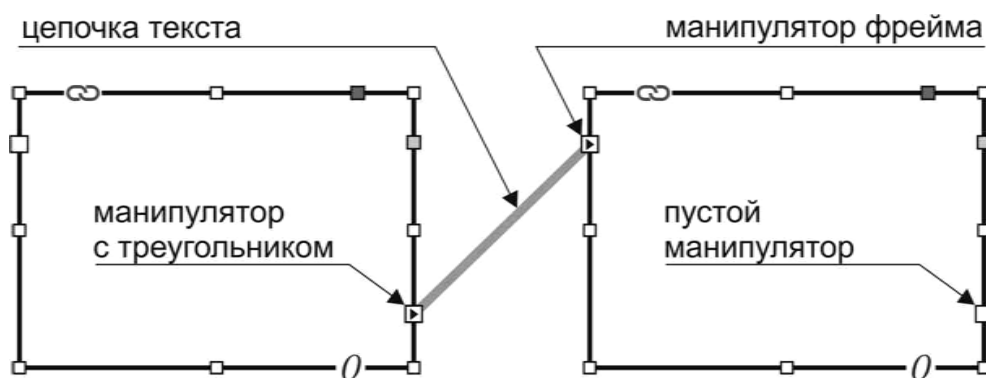


Рис. 17

Если эта связь присутствует, то соединенные линией манипуляторы фрейма внутри себя содержат маленький треугольник, и, наоборот, если связи нет, то квадратный манипулятор пуст.

Чтобы связать два фрейма, необходимо выделить первый фрейм, с которого начнется текст, и щелкнуть инструментом «**Выделение**» на его правый нижний манипулятор, затем щелкнуть внутрь второго фрейма.

Для разрыва связи инструментом «**Выделение**» щелкните на манипулятор с треугольником у одного текстового фрейма, затем щелкните в любое место внутри другого текстового фрейма.

Как правило, в документе связаны между собой только те фреймы, которые отвечают за основной текстовый набор. Например, фреймы на страницах обложки, содержания, предметного указателя, глоссария и т.п. остаются самостоятельными до конца выполнения проекта.

2.3. Предварительные настройки стиля абзаца

Во время работы над макетом автор может брать и вставлять в свой проект часть информации из других текстовых документов, интернет-сайтов и т.д. Но, таким образом размещенный в документе текст обычно приводит к плохой читабельности материала из-за разных текстовых стилей, которые используются во внешних источниках.

Чтобы избежать данной проблемы следует до момента вставки текста настроить стиль абзаца, который уже есть по умолчанию в любом новом документе, скорректировав в нем только самые важные параметры.

Откройте палитру «**Стили абзацев**» и дважды щелкните левой клавишей мыши на строке с названием «[основной абзац]» (рис. 18).

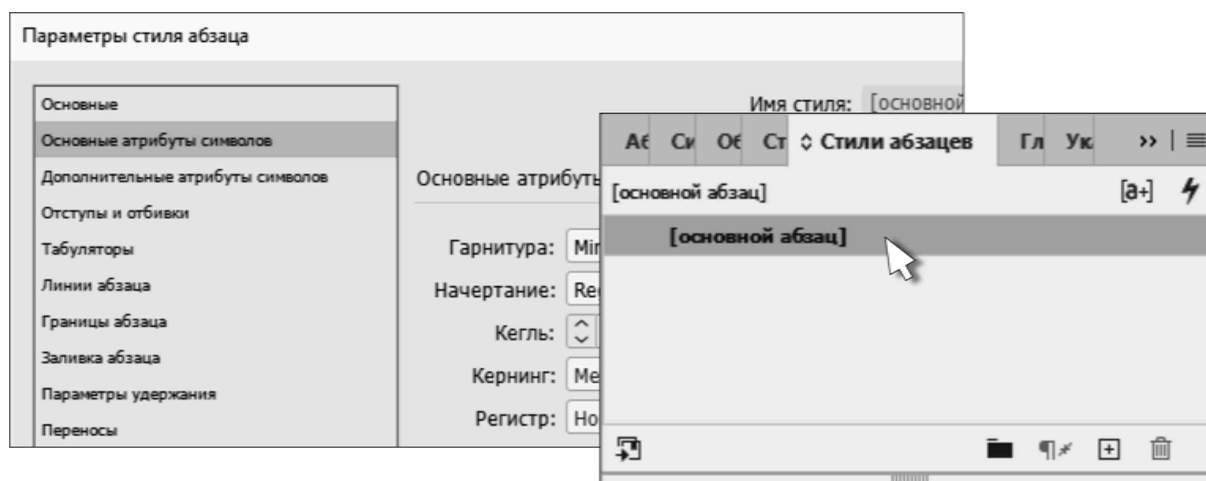


Рис. 18

В появившемся диалоговом окне «**Параметры стиля абзаца**» необходимо выполнить следующие настройки:

- в разделе «**Основные атрибуты символов**» следует выбрать гарнитуру, обычное начертание, кегль шрифта, интерлиньяж;
- в разделе «**Отступы и отбивки**» задать принцип выравнивания (*выключка влево* или *выключка по формату*);
- в этом же разделе установить размер абзацного отступа и обязательно настроить параметр «**Выравнивать по сетке**» (все строки);

- проверить работоспособность переносов в разделе «Переносы»;
- в разделе «Цвет символов» выбрать черный цвет.

Важно! Перед вставкой текста необходимо данный настроенный стиль абзаца сделать активным. Один из вариантов для этого: в панели «Инструменты» выбрать инструмент «Текст», перейти на панели «Управление» в раздел «Средства форматирования абзацев». Далее в списке стилей выбрать стиль «[основной абзац]» (рис. 19).



Рис. 19

2.4. Способы добавления и размещения текста в документе

InDesign позволяет добавлять в проект текстовую информацию четырьмя распространенными способами:

- набор текста «вручную»;
- вставка части текста через буфер обмена из внешних источников;
- вставка текстового файла (*.doc, *.docx, *.rtf, *.txt);
- связь с файлами текстовых форматов *.doc, *.docx, *.rtf, *.txt.

В нашем пособии мы не будем рассматривать *первые два способа*, поскольку они не представляют особой сложности. Единственное, стоит упомянуть, что в InDesign, в диалоговом окне «Установки» существует раздел «Обработка буфера» для настроек копируемого текста.

Третий метод позволяет указать файл и вставить всю, находящуюся в нем информацию. Разберем важные особенности распределения текста по фреймам, зависящие от конкретной ситуации и индивидуальных задач издания. Рассмотрим некоторые из них на примерах.

Как уместить текст в нескольких связанных фреймах? Для начала необходимо с помощью инструмента «Текст» создать в проекте текстовые фреймы и обеспечить связь между собой. Затем, в верхнем меню «Файл» выбрать команду «Поместить...». Далее, в проводнике указать документ, например, в формате *.doc, перевести курсор внутрь первого фрейма и щелкнуть левой клавишей мыши. Результатом операции будет заполнение текстом всех связанных фреймов. Если текст уместился не полностью, то у последнего фрейма правый нижний манипулятор будет со знаком «+». В этом случае можно удалить часть текста, либо создать еще один связанный фрейм для продолжения.

Противоположная ситуация – вы создали абсолютно пустой документ, в котором отсутствуют фреймы, поля, какая-либо разметка, т.е. положение текста ни к чему ни привязано. Если, после выбора файла, выполнить щелчок левой клавишей мыши или, удерживая ту же клавишу нарисовать рамку, то сначала на экране появиться один единственный текстовый фрейм. Затем, при необходимости, щелкая на манипулятор со знаком «+», можно создать ряд других, последовательно расположенных фреймов, для перетекания оставшегося текста.

В этой же ситуации, если вы хотите более быстро создать ряд связанных фреймов, то после выбора файла, нажмите и удерживайте комбинацию клавиш «**Shift** + **Alt**» в процессе рисования контуров текстовых фреймов (рис. 20).

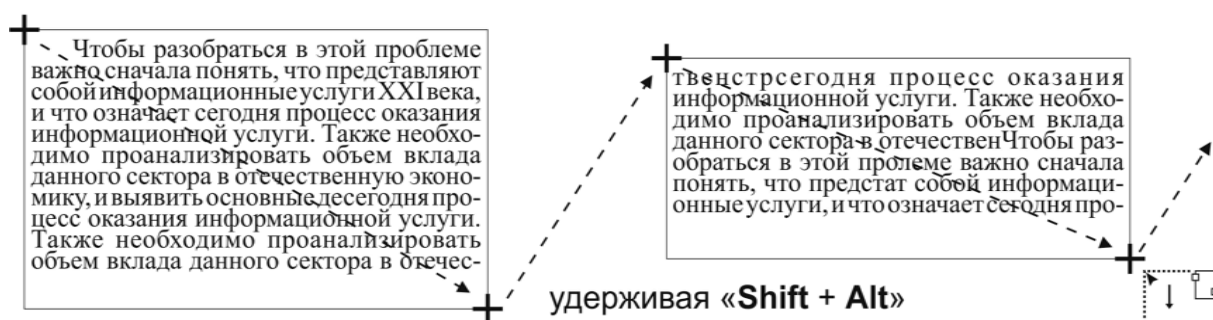


Рис. 20

Другой пример. Вы создали документ, в котором на страницах заданы стандартные поля, существует деление на столбцы (колонки), но нет текстовых фреймов. Задача – вставить текст из файла, распределив его по всем колонкам с перетеканием. Для этого, после выбора файла, подведите курсор к верхнему левому углу поля первой страницы, нажмите, и, удерживая клавишу «**Shift**», щелкните левой клавишей мыши (рис. 21).

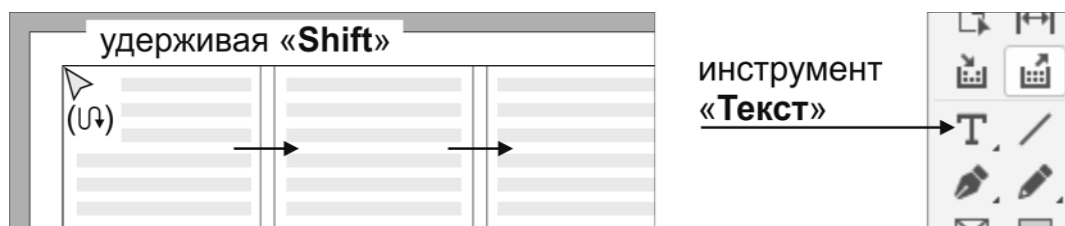


Рис. 21

В редких случаях интерес для пользователя может представлять *четвертый способ* добавления информации – это связь с текстовым файлом. Предполагается, что работа происходит следующим образом: набор и редактирование текста всегда выполняется во внешней программе,

например в Microsoft Word, а в InDesign пользователь только обновляет связь для автоматической передачи изменений в проект.

Для создания связи с документами текстовых форматов необходимо сделать первичные настройки. Загрузите диалоговое окно **«Установки»** (**«Ctrl + K»**), в разделе **«Обработка файлов»** (рис. 22) установите галочку **«Создавать связи при перемещении текстовых и табличных файлов»**. Далее, стандартной командой **«Поместить»** вставьте файл.

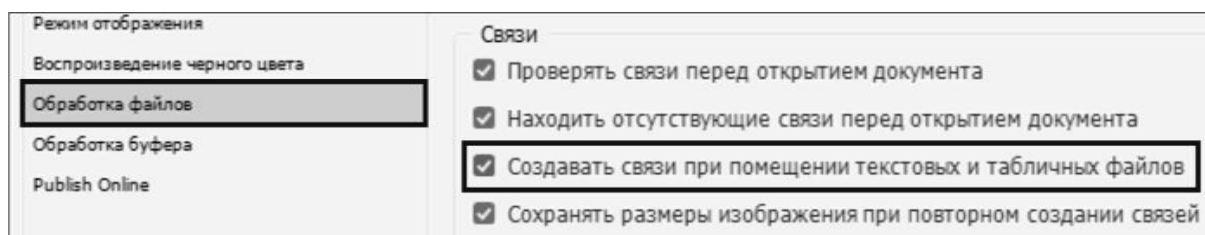


Рис. 22

В случае, если вы, таким образом, прикрепили файл, то на текстовых фреймах в левом верхнем углу появится знак в виде цепочки, а в палитре **«Связи»** – соответствующая надпись (рис. 23). Рассмотрим некоторые важные функции этой палитры.

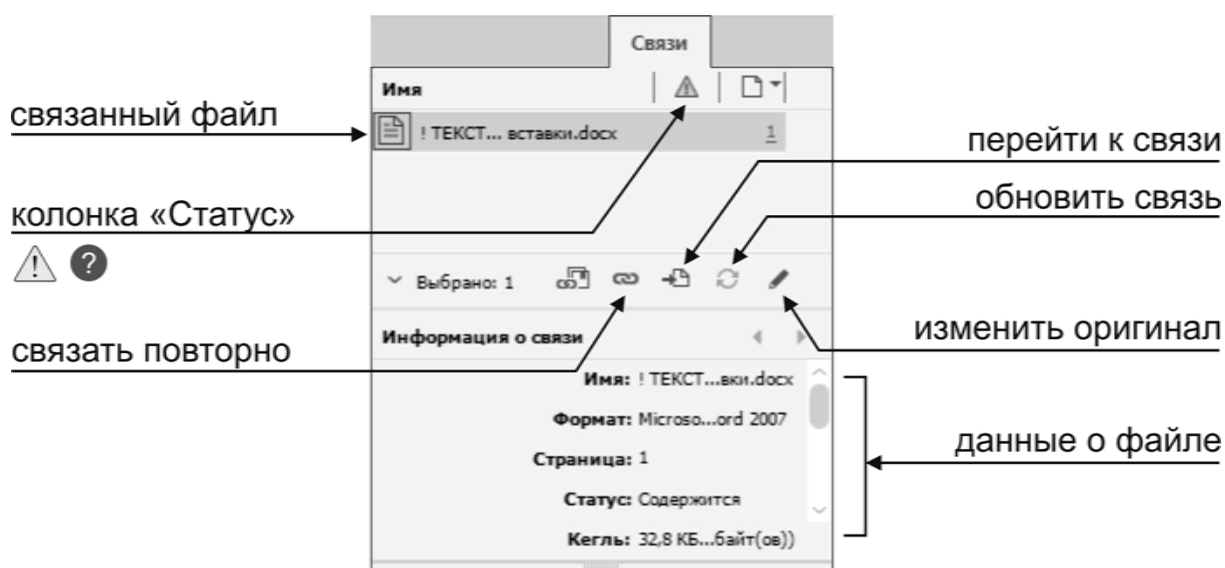


Рис. 23

Важным элементом палитры является параметр **«Статус»**. Например, если во внешнем файле с текстом произошли изменения, то в данной колонке появится предупреждающий значок в виде желтого треугольника с восклицательным знаком. И вам необходимо для передачи изменений в проект в палитре нажать кнопку **«Обновить связь»**.

Если файл переименовали или перенесли в другую папку, включиться красный круг со знаком вопроса. В этом случае, для восстановления связи пригодится команда **«Связать повторно»**, после нажатия которой, в появившемся проводнике следует найти и указать заново этот файл.

Команда **«Перейти к связи»** используется в многостраничном документе для быстрого поиска и перемещения к той части материала, который был вставлен в проект посредством связи.

Кнопка **«Изменить оригинал»** открывает файл в том текстовом редакторе, в котором он был сделан, для редактирования и автоматической передачи изменений в проект.

Ниже всех расположен раздел **«Информация о связи»**, где можно найти все данные о прикрепленном файле: имя, формат, статус, путь и т.п.

2.5. Встроенный редактор текста

Редактировать размещенный текст в документе вы можете как непосредственно на страницах макета, так и в отдельном окне встроенного в программу InDesign текстового редактора, который включается на экране командой текстового меню **«Редактирование» - «Редактировать в редакторе материалов»** (**«Ctrl + Y»**) (рис. 24).

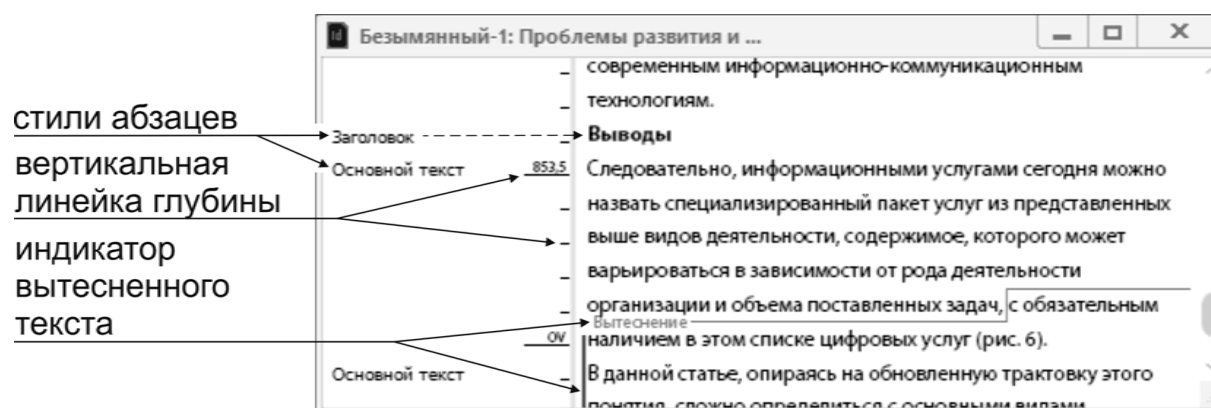


Рис. 24

Преимущество использования данного средства заключается в том, что при редактировании и вводе текста в редакторе материалов информация может отображаться с иными *параметрами* (например, с улучшенной гарнитурой, увеличенным интервалом или кеглем шрифта). Это облегчает восприятие и читабельность материала, позволяет не отвлекаться на форматирование и настройку макета. Задать *параметры* для текста можно в окне **«Установки»**, в разделе **«Редактор материалов»**.

Одной из полезных функций является возможность отслеживать изменения, вносимые в проект каждым участником в процессе создания и редактирования документа. Каждый раз при добавлении, удалении или

перемещении текста на страницах макета места корректировки в редакторе материалов помечаются цветом или зачеркиванием. Впоследствии эти изменения можно принять или отклонить. Настроить оттенки для отображения измененного текста можно в окне «**Установки**» («**Ctrl + K**»), в разделе «**Отслеживать изменения**». Для регулирования процесса отслеживания изменений существует одноименная палитра «**Отслеживать изменения**» (рис. 25).

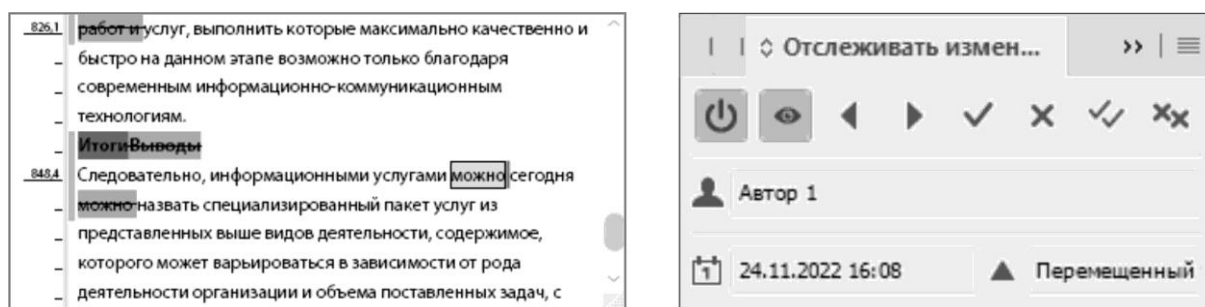


Рис. 25

В верхней части палитры находятся кнопки управления. Первая кнопка (в виде кнопки «Питание») включает сам процесс отслеживания. Вторая кнопка (в виде «глаза») включает подсветку изменений в окне редактора. Кнопки со стрелками перемещают нас по тексту к очередным измененным участкам. Галочки позволяют принимать текущее изменение или все изменения в тексте, а крестики отказаться от изменений.

3. РАБОТА С ЦВЕТОМ

В данном разделе учебно-методического пособия мы разберем работу с основными цветовыми палитрами, поговорим о способах моделирования цвета и оттенков, рассмотрим типы и принципы выбора цветовых моделей для проекта, научимся переносить цветовые образцы из одного проекта в другой и создавать свои библиотеки.

3.1. Цветовые модели

В InDesign в зависимости от поставленных задач используются три основные цветовые модели – это **СМΥΚ**, **RGB**, **LAB**.

Цветовая модель **СМΥΚ** состоит из четырех цветов: «Cian» - бирюзовый, «Magenta» – пурпурный, «Yellow» – жёлтый и «blacK» чёрный. Дизайнеры, работающие с печатью, знают, что не все видимые на экране цвета возможно воспроизвести в СМΥΚ. Связано это с тем, что данная модель построена не на излучении света, а на его поглощении. Тем

не менее, именно эта модель используется в современной полиграфии, предусматривающая цветоделение изображения на четыре цветовые составляющие в процессе передачи оттенков цвета с экрана монитора и последующего воспроизведения на бумажном носителе.

RGB пространство предназначено для отображения цвета на экранах мониторов различных устройств. В нём каждый цвет кодируется значениями базовых цветов: «**Red**» – красный, «**Green**» – зелёный и «**Blue**» – голубой. Поскольку цветовая модель RGB обладает бóльшим цветовым охватом, то надо признаться, что при создании макетов для печати работа на компьютере часто ведётся в режиме RGB, и лишь на этапе предпечатной подготовки переводится в другое пространство – CMYK. Поэтому в проекте данная цветовая модель может оставаться неизменной только в том случае, если вы планируете ограничиться электронной версией издания.

Одна из проблем пространств RGB и CMYK состоит в том, что это просто набор значений, которыми должно оперировать устройство вывода – принтер или экран. Реальное отображение цвета, заданного в RGB и CMYK, зависит от множества факторов. При печати – от качества краски и печатного оборудования, плотности бумаги, влажности воздуха. На экранах – от качества монитора и его калибровки. Не говоря уже о том, что освещение также влияет на фактическое восприятие цвета глазом. Создатели **LAB**, преследовали цель спроектировать такое цветовое пространство, которое не будет привязано к конкретному устройству и покрывает весь видимый спектр. Также было важно, чтобы изменение цветовых значений было нелинейным и приводило к изменению цвета по логике, близкой к осознанию цвета человеком. Несмотря на то, что цветовая модель LAB по многим характеристикам превосходит выше перечисленные модели, ее используют как промежуточное цветовое пространство для конвертирования RGB в CMYK и наоборот, поскольку оно не привязано к конкретному носителю.

3.2. Типология цвета в InDesign

Для точного совпадения оттенков элементов макета на экране и в последующем на бумаге при печати, следует указывать **триадные** цвета с помощью значений CMYK, приведенных в справочных таблицах по триадным цветам, доступных, например, в типографиях.

Плашечный цвет – это особая, заранее созданная смесь красок, которая применяется самостоятельно или в дополнение к триадным цветам и требует отдельной печатной формы на печатном станке. Использование плашечных цветов ведет к удорожанию проекта, поэтому следует применять их только в том случае, когда достоверность цветопередачи имеет очень большое значение.

Смесевой цвет получается в результате смешения двух плашечных красок или плашечной краски с одной или несколькими триадными красками. Такой способ важен в случае экономии, когда необходимо получить максимальное число печатных цветов с использованием минимального числа красок.

3.3. Управление и применение цвета

Настройки и параметры для работы с цветом в InDesign в основном сгруппированы на панелях «Инструменты» и «Управление». Для более быстрой и удобной работы можно разместить на экране и использовать палитры «Цвета», «Градиент» и «Образцы». Разберем условные обозначения на палитре «Образцы» (рис. 26).

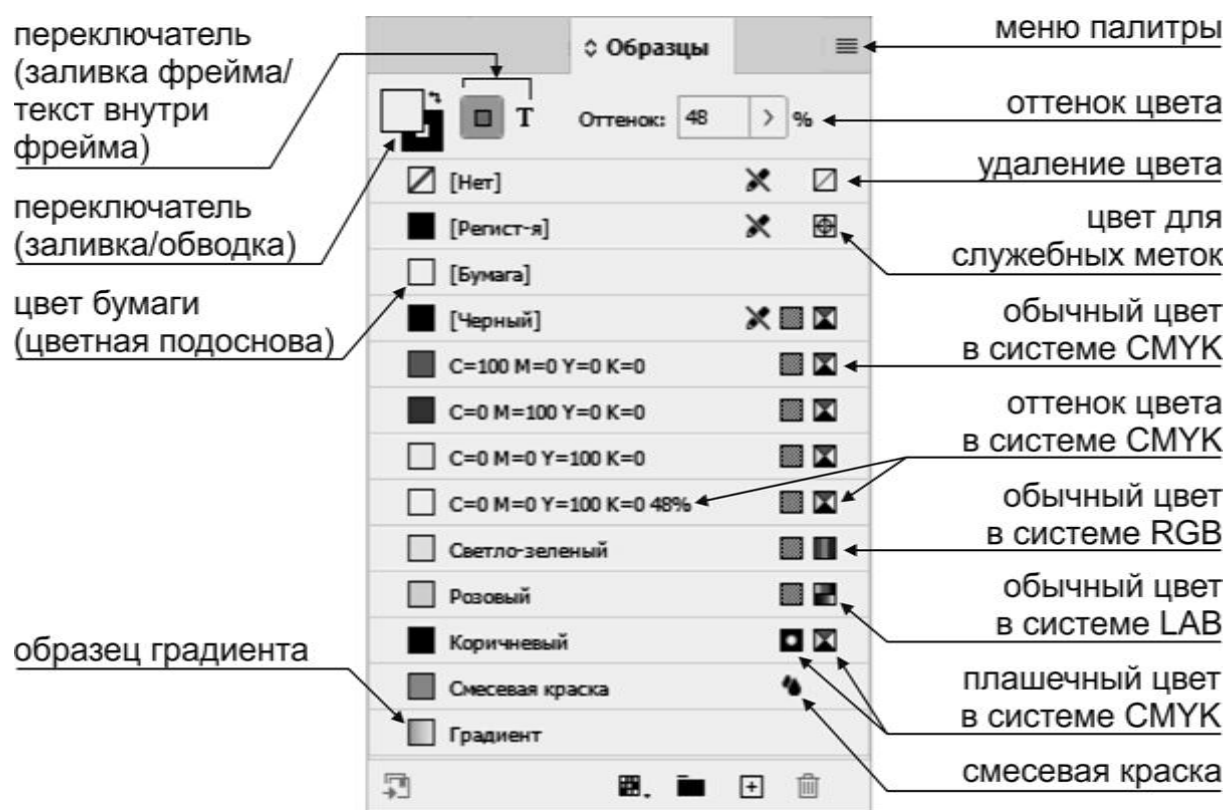


Рис. 26

Для цвета можно указать место применения: обводка или заливка объекта. *Обводка* представляет собой рамку или контур объекта, а *заливка* – фон объекта. При применении цвета к текстовому фрейму можно указать, следует ли выполнять эту операцию для самого текстового фрейма или для текста, находящегося внутри него.

Чтобы применить цвет к объекту необходимо: первое – создать образец цвета, поместив его в палитру «Образцы»; второе – выделить элемент и выбрать в палитре нужный оттенок.

3.4. Создание нового цвета

Для создания нового образца цвета и автоматического добавления его в палитру «Образцы» зайдите в меню палитры и выберите команду «Новый образец цвета». В появившемся на экране одноименном диалоговом окне (рис. 27) выберите тип цвета – триадный или плащечный. Далее, в списке «Цветовая схема» определите подходящую цветовую модель – CMYK, RGB или LAB. Ниже, с помощью ползунков, настройте цвет, и нажмите кнопку «ОК» или «Добавить».

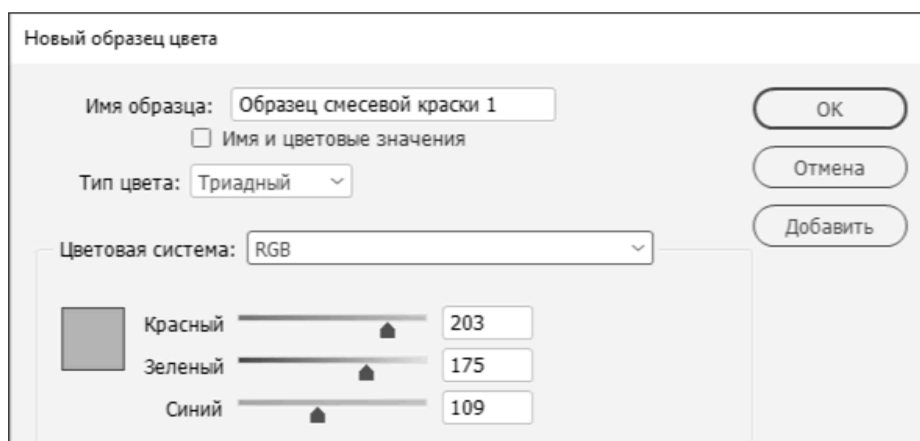


Рис. 27

Важно! Для создания смешевой краски из меню палитры используется команда «Создать новый образец смешевой краски». Она будет не доступна, если в палитре нет ни одного плащечного цвета.

3.5. Добавление градиента

Чтобы создать градиентную заливку из нескольких цветов в меню палитры выберите команду «Новый образец градиента». В появившемся окне в списке определите тип градиента – линейный или радиальный. Количество оттенков задается ниже, на цветовой шкале (рис. 28). Для создания нового оттенка щелкните левой кнопкой мыши в нужном месте на шкале, для удаления – потяните узел вниз.



Рис. 28

Цвет любого выделенного узла градиента можно задать, используя ползунки известных цветовых моделей, или выбрать среди сохраненных ранее цветовых образцов. В завершении настроек, введите имя градиента и нажмите кнопку «**ОК**» или «**Добавить**».

При необходимости поменять у объекта направление градиента или угол наклона воспользуйтесь параметрами палитры «**Градиент**».

3.6. Создание оттенка

Оттенок – это осветленная взаимозависимая версия цвета, т.е. при изменении основного цвета меняется оттенок и наоборот. Использование оттенков – это экономичный способ получить дополнительные варианты *плашечных* цветов без необходимости платить за дополнительные плашечные краски. Можно также быстро создавать осветленные версии *триадных* цветов, хотя при этом и не снижаются затраты на печать триадных цветов. Как и при работе с обычными цветами, удобнее всего именовать и хранить оттенки в палитре «**Образцы**», чтобы можно было легко отредактировать все вхождения этого оттенка в документе.

Для создания оттенка цвета в палитре «**Образцы**» выделите основной цвет, далее сверху палитры настройте процент параметра «**Оттенок**», затем нажмите снизу кнопку со знаком «+» («**Новый образец**») (рис. 29). Также для этой цели подойдет команда «**Новый образец оттенка**» из меню палитры.

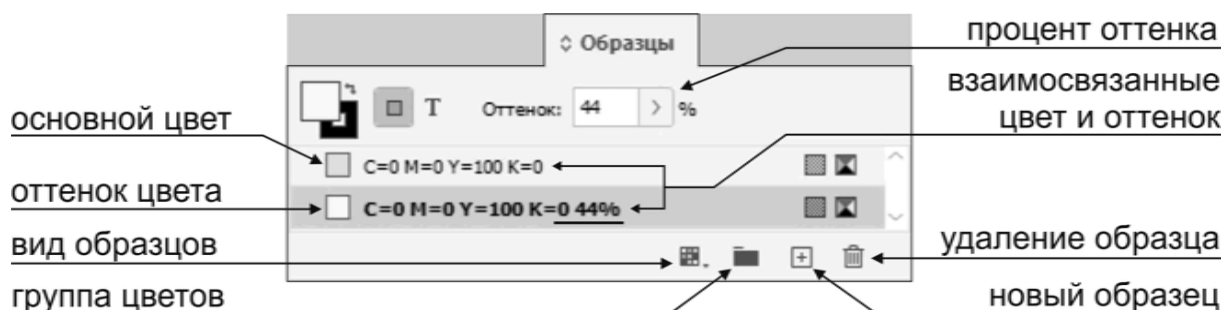


Рис. 29

3.7. Создание смесевой краски

Можно создать отдельный образец смесевой краски или использовать группу смесевых красок для создания нескольких образцов одновременно. Например, при смешивании четырех оттенков триадного голубого (20%, 40%, 60% и 80%) с пятью оттенками плашечного цвета (10%, 20%, 30%, 40% и 50%) получается группа смесевых красок, содержащая двадцать различных образцов.

Выполните следующие действия для получения *образца смесевой краски*: первое – в меню палитры «**Образцы**» выберите команду «**Создать**

новый образец смесевой краски»; второе – в появившемся диалоговом окне введите имя образца; третье – активируйте необходимые краски, установив рядом с ними специальный значок в квадратное поле (**важно**, чтобы образец смесевой краски содержал хотя бы один плащечный цвет); четвертое – скорректируйте процентное содержание каждой краски, нажмите кнопку «ОК» или «Добавить» (рис. 30).



Рис. 30

Для создания *группы смесевых красок* выберите команду «**Новая группа смесевых красок**». В появившемся окне введите имя, которое в дальнейшем будет составной частью имен нескольких образцов. Далее, активируйте необходимые цвета и задайте начальный процент содержания краски для первого образца. В колонке «Повторить» определите количество дополнительных красок, а в поле «Шаг» – процентное содержание краски, которое необходимо добавлять для каждого последующего нового образца. Предварительное отображение красок возможно посредством кнопки «**Просмотреть образцы**» (рис. 31).

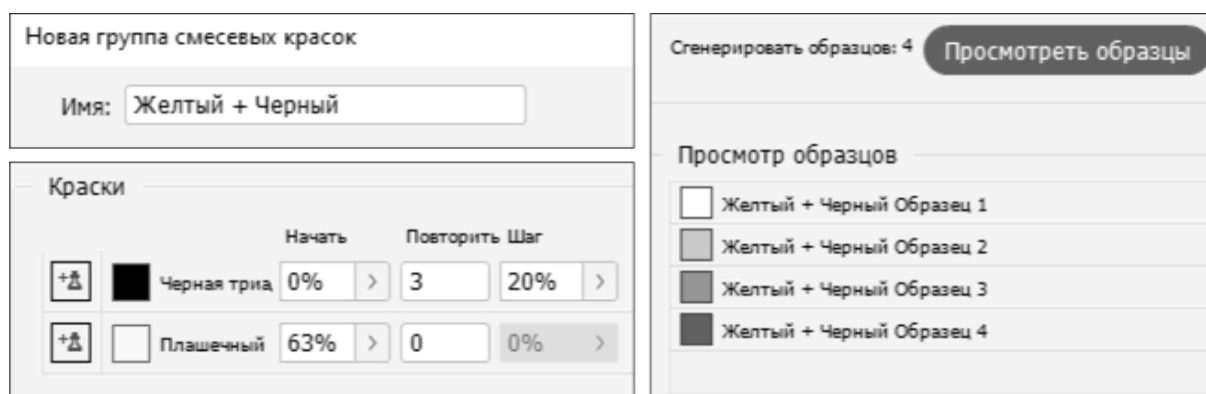


Рис. 31

3.8. Использование встроенных каталогов

В диалоговом окне для создания нового образца цвета в списке «**Цветовая схема**» вы можете выбрать и загрузить готовые цвета из библиотек, используемых по всему миру. Рассмотрим некоторые из них.

ANPA – содержит 300 плашечных цветов, используемых американскими издателями газет.

FOCOLTONE – британская система, позволяющая избежать проблемы допечатного треппинга и регистрации.

HKS – цветовая система, применяемая в Европе.

PANTONE – общепризнанный мировой стандарт воспроизведения плашечных цветов.

TOYO COLOR FINDER – включает 1050 цветов на основе самых распространенных в Японии печатных красок. Этот каталог цвета можно найти в издательствах и магазинах полиграфической продукции.

TRUMATH – 2000 доступных, созданных с помощью компьютера цветов, обеспечивающих предсказуемое согласование с цветами СМΥК.

WEB – содержит 216 безопасных цветов, наиболее часто используемых браузерами для отображения 8-битных изображений. С помощью этой библиотеки можно создавать графические объекты для использования в интернете.

3.9. Добавление безымянных цветов

В процессе работы над макетом встречается ситуация, когда цвет объекту задают не через палитру «**Образцы**», а непосредственно через панель «**Инструменты**». Или другой пример – в проект часто копируют окрашенные объекты из внешнего файла. И в том и в другом случае цвета этих объектов автоматически не попадут в палитру, и, если вы хотите сохранить их в качестве новых образцов, выберете в меню команду «**Добавить безымянные цвета**».

3.10. Служебные образцы цвета

В верхней части палитры «**Образцы**» можно найти два служебных цвета – это цвет «**Регистрация**» и «**Бумага**» (рис. 26).

Цвет «**Регистрация**» – это встроенный образец, при применении которого объекты печатаются на каждой цветоделенной форме при выводе на устройство, поддерживающем технологию *PostScript*. Этот цвет нельзя удалить и перенастроить. Используется в основном для типографических меток, расположенных в области служебного поля страниц.

Цвет «**Бумага**» необходим для имитации цвета бумаги, на которой предполагается печать документа. Его не используют для окрашивания, частичной маскировки или удаления объектов. Чтобы изменить данный цвет сделайте двойной щелчок на образце в палитре.

3.11. Редактирование цвета

Для изменения цвета необходимо открыть палитру «Образцы» и выполнить двойной щелчок левой клавишей мыши на нужной строке. В диалоговом окне «**Параметры образца**» можно поменять тип краски с триадной на плашечную, сменить цветовую модель, например с RGB на CMYK, ползунками скорректировать сам оттенок.

Чтобы скопировать цвета в палитре выделите нужный цвет, щелкните по нему правой клавишей мыши и выберете команду «**Создать дубликат образца**». Та же команда присутствует и в меню палитры.

Копирование цвета с одного объекта на другой, возможно, если, вы выделите объект, которому надо скопировать цвет, выберете на панели «**Инструменты**» инструмент «**Пипетка**» (рис. 32), и с помощью него щелкните на объект, с которого надо взять цвет.

Для удаления цвета выделите цвет и нажмите снизу палитры кнопку «**Удалить выделенный образец/группу**».

Если вы хотите быстро очистить палитру от лишних цветов, которых уже нет в проекте, и вы не планируете их дальнейшего применение, воспользуйтесь в меню палитры командой «**Выделить все неиспользованные**» с последующим удалением.



Рис. 32

3.12. Копирование цветовых образцов в другой файл

Для копирования абсолютно всех образцов из одного файла в другой необходимо открыть файл, в который будут добавляться новые цвета, далее из меню палитры «Образцы» выбрать команду «**Загрузить образцы**» и указать сохраненный файл с готовыми цветами.

Ускорение работы требует сохранения набора цветов в своей библиотеке. Для этого выделите с клавишей «**Ctrl**» необходимые образцы и в меню палитры воспользуйтесь командой «**Сохранить образцы**».

Если вы хотите загрузить библиотеку в новый файл, воспользуйтесь той же командой, как и в предыдущем случае – «**Загрузить образцы**».

Важно! При выделении и сохранении образцов в библиотечный файл, необходимо помнить, что градиентные заливки и смесевые краски не сохраняются во внешней библиотеке.

3.13. Настройка палитры «Образцы» (по умолчанию)

В программе InDesign существует возможность настроить палитру «Образцы» таким образом, что любой новый файл будет открываться со своим списком готовых к применению образцов.

Как это сделать? Запустите программу, но не открывайте документы. Если у вас открыты файлы – закройте их. В главном окне программы щелкните на логотип InDesign («Id»), расположенный в левом верхнем углу окна программы (рис. 33). Запустится рабочее пространство, где вы должны привычными методами настроить список цветов палитры «Образцы» под свои задачи.

Необходимо сказать, что используя данный метод настройки, можно задать любые другие параметры программы по умолчанию.

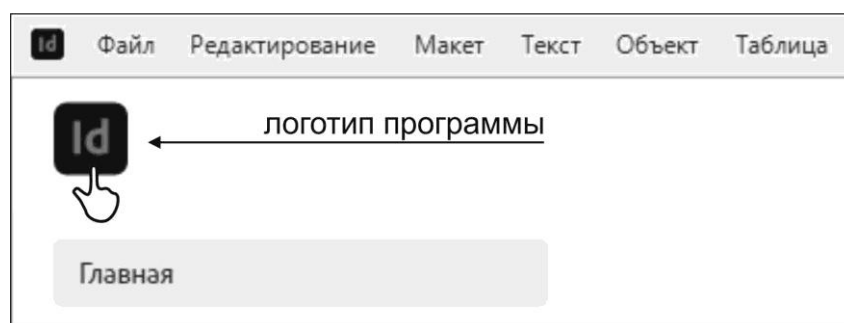


Рис. 33

4. РАБОТА С РАСТРОВЫМИ ИЗОБРАЖЕНИЯМИ

InDesign поддерживает многие растровые форматы, среди которых наиболее известны BMP, JPEG, TIFF, PNG, GIF и многие другие. Стоит помнить, что перед тем как вставить растровое изображение в программу желательно провести предварительную подготовку изображений в Photoshop. Т.е. выдержать разрешение 300dpi, определить точные габаритные размеры, проверить тип цветовой модели CMYK, определить суммарный процент покрытия при наложении красок в зависимости от требований типографии. Более подробно об этом мы будем говорить в другой части нашего учебного пособия посвященной соответствию макета требованиям. В отличие от текста, с растровыми изображениями в момент вставки всегда создается связь. Соответственно, редактировать изображения можно даже после того, как они уже добавлены в проект.

4.1. Вставка изображений

Добавление изображений в проект может осуществляться разными методами, зависящими от поставленных задач.

Предположим, вам необходимо вставить фотографию в заранее подготовленный по форме и размеру фрейм. Перед вставкой выделите этот фрейм, затем выберите команду в верхнем текстовом меню **«Файл»** – **«Поместить»** (**«Ctrl+D»**). В появившемся одноименном диалоговом окне установите галочку **«Указать параметры импорта»**, выберите файл, нажмите **«Открыть»**. В следующем окне **«Параметры импорта изображения»** проверьте все необходимые настройки и нажмите **«ОК»**.

Наоборот, если вам нужна прямоугольная фотография, размеры которой вы будете определять по месту, то заранее ничего выделять не стоит, просто воспользуйтесь командами, описанными выше. После всех необходимых настроек на экране с помощью курсора нарисуйте прямоугольный фрейм (рис. 34, слева).

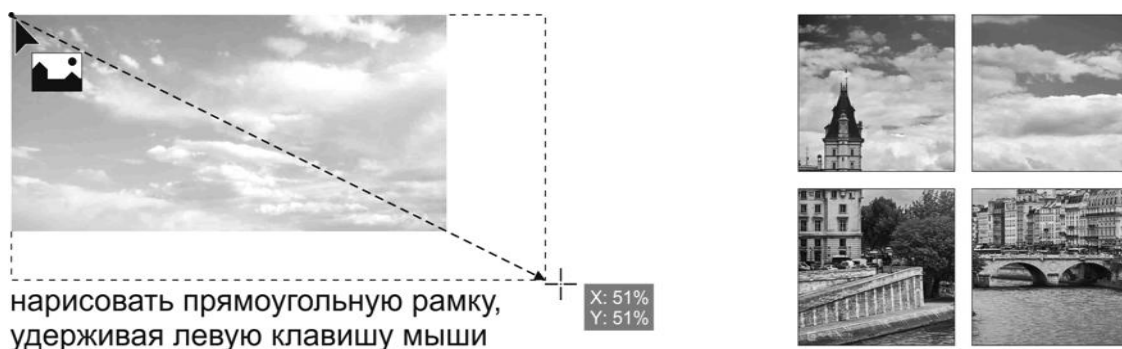


Рис. 34

Для вставки изображения в составной контур, заранее подготовьте его с помощью команд верхнего текстового меню **«Объект»** – **«Контуры»** – **«Создать составной контур»**. Затем, выделите составной контур и воспользуйтесь той же командой **«Поместить»** (рис. 34, справа).

В InDesign существует возможность вставить несколько фотографий одновременно. Для этого необходимо, после выбора команды **«Поместить»**, в проводнике с клавишей **«Ctrl»** указать несколько файлов. Когда курсор окажется на экране, вы можете перед размещением файлов, с помощью нажатия на клавиатуре клавиш со стрелками (**← → ↑ ↓**), указать очередность размещения изображений.

4.2. Выравнивание и подгонка фотографий

По умолчанию добавленное изображение, располагаясь внутри, выравнивается по геометрическому центру фрейма. Но, в зависимости от задач приходится менять положение фотографии как внутри фрейма, так

и фрейма целиком, относительно габаритов листа, разворота или выделенной области. Для решения таких задач на панели «Управление» существует ряд команд (рис. 35), разберем некоторые из них.

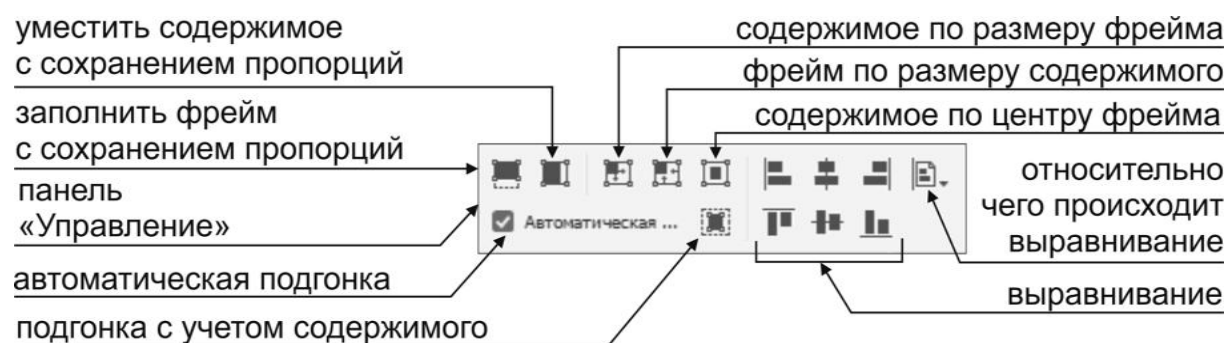


Рис. 35

Заранее установленная галочка «Автоматическая подгонка» позволяет изображению при вставке заполнить весь фрейм без пустых участков с сохранением пропорций. Но, надо понимать, что в результате произойдет возможное масштабирование изображения (**увеличение!** или уменьшение) и подгонка его по длинной стороне рамки фрейма, что, в свою очередь может привести к потере качества изображения.

Если вы не включили автоматическую подгонку, и уже вставили изображение, то для достижения похожего результата – заполнения фрейма пропорциональным изображением, выделите фрейм и нажмите кнопку «**Заполнить фрейм с сохранением пропорций**» (рис. 36, слева). В результате операции часть изображения будет не видна и останется за границами фрейма.

Для того, чтобы вписать изображение в габариты фрейма без сохранения пропорций вам необходима команда «**Содержимое по размеру фрейма**» (рис. 36, справа).



Рис. 36

Команда «**Уместить содержимое с сохранением пропорций**» пропорционально масштабирует изображение до границ фрейма.

Для расположения фотографии по центру фрейма служит команда «Содержимое по центру фрейма». Необходимо отметить, что данная операция не изменяет размер изображения (рис. 37, слева).

«Фрейм по размеру содержимого» масштабирует и подгоняет габариты и границы фрейма под размер фотографии (рис. 37, справа).



Рис. 37

Команды для выравнивания фреймов, расположенные далее на панели «Управление», идентичны тем, которые мы рассмотрели ранее, в разделе «Сетка на основе направляющих». Альтернативное расположение данных команд можно найти на палитре «Выравнивание».

4.3. Редактирование изображений

Для редактирования фотографии (перенос, копирование, поворот, растяжение/сжатие, зеркальное отражение), находящейся внутри фрейма, необходимо для начала инструментом «Выделение» дважды щелкнуть во фрейм, а затем произвести необходимые манипуляции над изображением. Надо отметить, что инструментарий для манипуляций и принцип работы практически не отличается от похожих действий над геометрическими фигурами (фреймами). Однако, при наведении курсора на заполненный фрейм, в центре рамки появляется маркер захвата в виде круга (рис. 38).

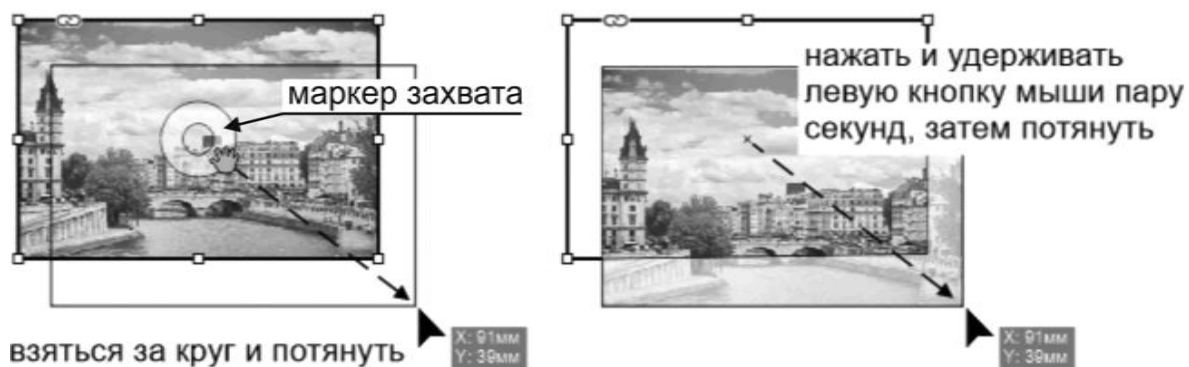


Рис. 38

Если, с помощью инструмента **«Выделение»**, взяться за маркер захвата, то можно выполнить быстрый перенос изображения не заходя внутрь фрейма. На этот момент у переносимого изображения пропадет рисунок, но останется габаритная рамка, что не всегда удобно. Для сохранения рисунка изображения во время перемещения, наведите курсор на маркер захвата изображения, нажмите и удерживайте в нажатом состоянии левую клавишу мыши пару секунд, и, при смене курсора на черную стрелку, сдвиньте фотографию в нужном направлении.

Существует еще один альтернативный способ для работы с заполненным фреймом или изображением внутри него – это использование инструмента **«Частичное выделение»**. Например, может возникнуть ситуация, когда вам необходимо сдвинуть фрейм, оставив изображение на месте. Для этого, используя инструмент **«Выделение»**, щелкните на фрейм. Далее, активируйте инструмент **«Частичное выделение»** и перетащите центральную точку фрейма (рис. 39).

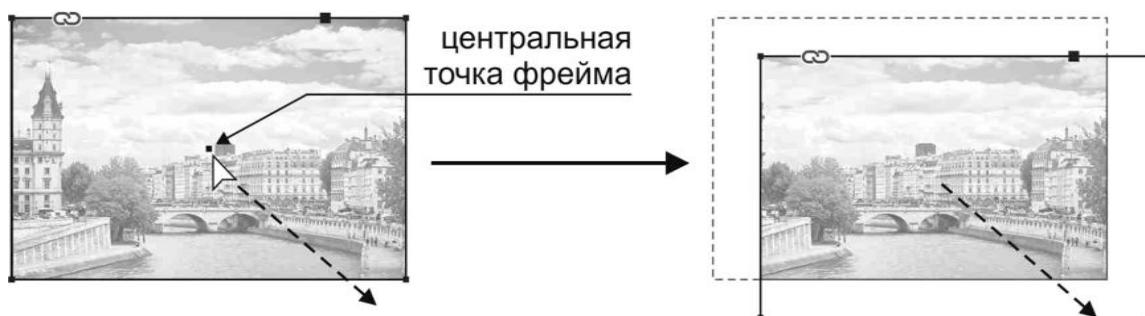


Рис. 39

Для удаления фотографии из фрейма выделите любыми известными средствами изображение и на клавиатуре нажмите **«Delete»** (**«Del»**). Для замены фотографии выделите фрейм, выберите команду **«Поместить»** и укажите новый файл, старый при этом автоматически удалится.

Редактирование параметров изображения, таких как разрешение, размер, цвет и цветовая модель, подрезка, а также создание обтравочного контура и наложение эффектов лучше выполнять во внешних программах, доступ к которым возможен посредством команд палитры **«Связи»**. Все основные возможности палитры были разобраны ранее, в разделе **«Способы добавления и размещения текста в документе»**.

4.4. Подрезка изображения и обтравочный контур

Обтравочные контуры обрезают часть графического объекта, так что в создаваемых фигурах отображается только оставшаяся его часть. Обтравочный контур позволяет скрыть ненужные части изображения, создавая одновременно контур и фрейм изображения. Разделение

обтравочного контура и графического фрейма позволяет, не затрагивая графический фрейм, свободно изменять обтравочный контур с помощью инструмента «**Частичное выделение**» и других инструментов рисования в панели «**Инструменты**». Изображения с обтравочным контуром часто используются совместно с функцией «*обтекание текстом*».

При вставке изображения в InDesign подрезку можно осуществить разными методами:

- заранее выполнить подготовку изображений во внешних программах, т.е., смоделировать обтравочные контуры или альфа-каналы;
- использовать параметры команды «**Обтравочный контур**», чтобы сформировать границу для подрезки изображения непосредственно внутри программы InDesign.

При подготовке изображения во внешних программах лучше сохранять файлы в форматах PNG, PSD, TIFF или JPEG. Но, необходимо учитывать следующие особенности, например, в формате JPEG не сохраняется альфа-канал, но сохраняется обтравочный контур. В формате PNG наоборот, сохраняется альфа-канал (прозрачный участок), но не обтравочный контур. Если вы создали файл в TIFF- или PSD-формате, то здесь полностью сохраняется и в любой момент редактируется вся информация о прозрачности и об обтравочном контуре.

Важно! В любом случае, при выборе команды «**Поместить**», перед указанием файла в проводнике следует установить галочку «**Показать параметры импорта**» (рис. 40) для правильного использования альфа-канала (прозрачности) или обтравочного контура изображения в проекте.

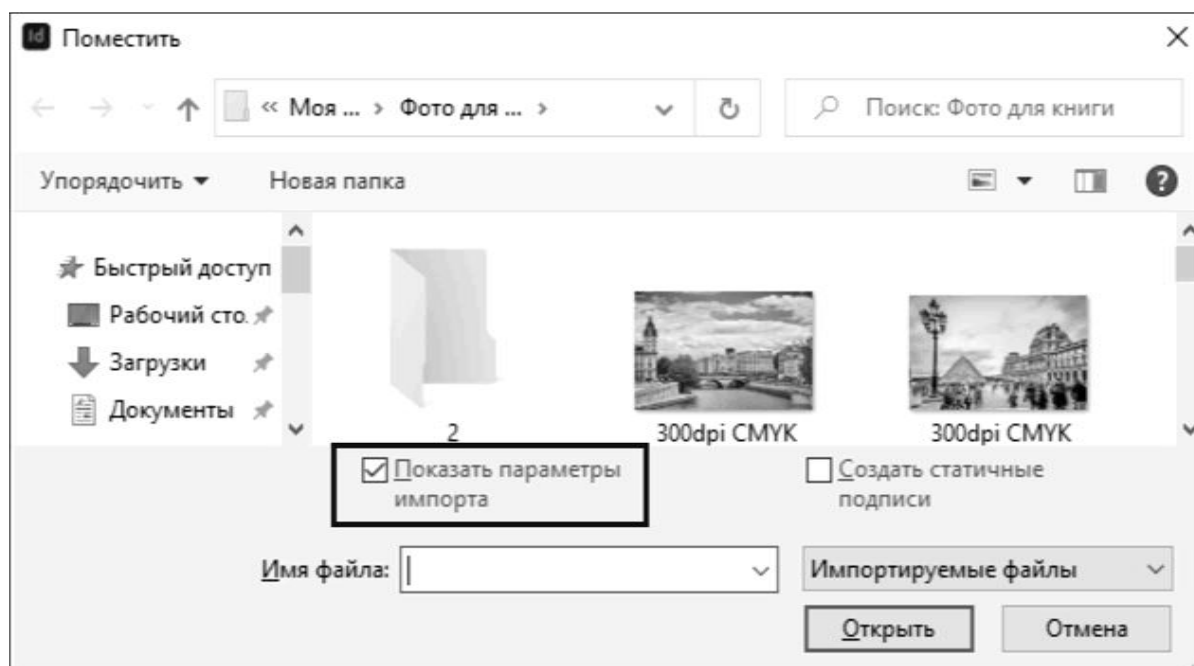


Рис. 40

Разберем некоторые особенности моделирования обтравочного контура средствами программы InDesign. В основном это касается не подготовленных изображений. Первое, что необходимо сделать – это выделить фрейм с изображением. Второе – в текстовом меню «**Объект**» выбрать команды «**Обтравочный контур**» - «**Параметры**».

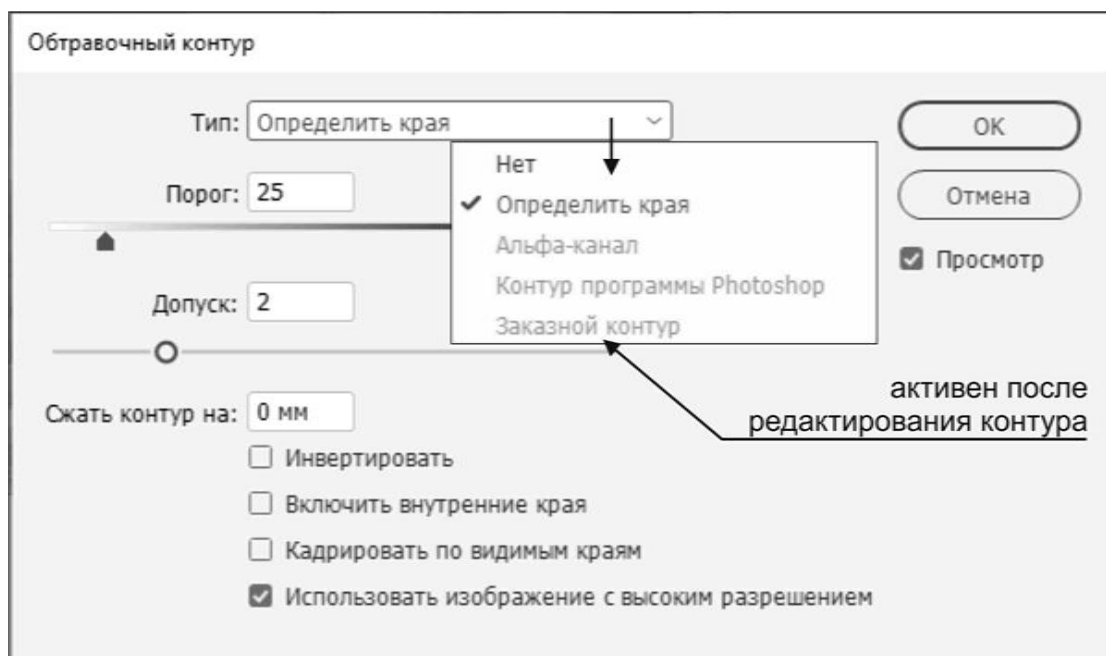


Рис. 41

В появившемся одноименном диалоговом окне (рис. 41) в списке «**Тип**» для не подготовленных изображений будет доступен только один вариант «**Определить края**». В этом случае программа начнет искать на изображении одинаково окрашенные или близкие по тону пиксели и по ним строить границу обтравочного контура. Регулировать точность построения этой границы можно ползунками «**Порог**» и «**Допуск**».

Числовой счетчик «**Сжать контур на:**» позволяет смещать границу контура внутрь изображения, тем самым сильнее подрезая его, или наоборот, при отрицательных значениях параметра, отодвигать контур наружу, на область однотонной окраски.

Галочка «**Инвертировать**» позволяет поменять местами вырезанную и не вырезанную области на изображении, и соответственно, построить контур в противоположном месте. Параметр «**Включить внутренние края**» позволяет найти внутри изображения похожие по цвету пиксели и выполнить построение контура для подрезки в этом месте. «**Кадрировать по видимым краям**» ограничивает форму контура границей фрейма. «**Использовать изображение с высоким разрешением**» более точно позволяет строить форму обтравочного контура.

Для редактирования формы обтравочного контура используются те же инструменты, что и для обычных фигур – это «**Частичное выделение**», «**Перо**» и «**Угол**». Они были описаны в первой части нашего пособия. В случае изменения формы, контур в списке тип будет значиться как «**Заказной контур**» (рис. 41).

4.5. Обтекание текстом

В процессе разработки проектов, фотографии или фреймы с другим содержанием, приходится размещать внутри текстовой информации. Причем, в большинстве случаев они должны располагаться не поверх текста, а органически вписаться в него, так, чтобы текстовые предложения плавно огибали (*обтекали*) края фрейма (рис. 42).



Рис. 42

За функцию «обтекания» отвечает палитра «**Обтекание текстом**». Разберем ее основные команды (рис. 43).

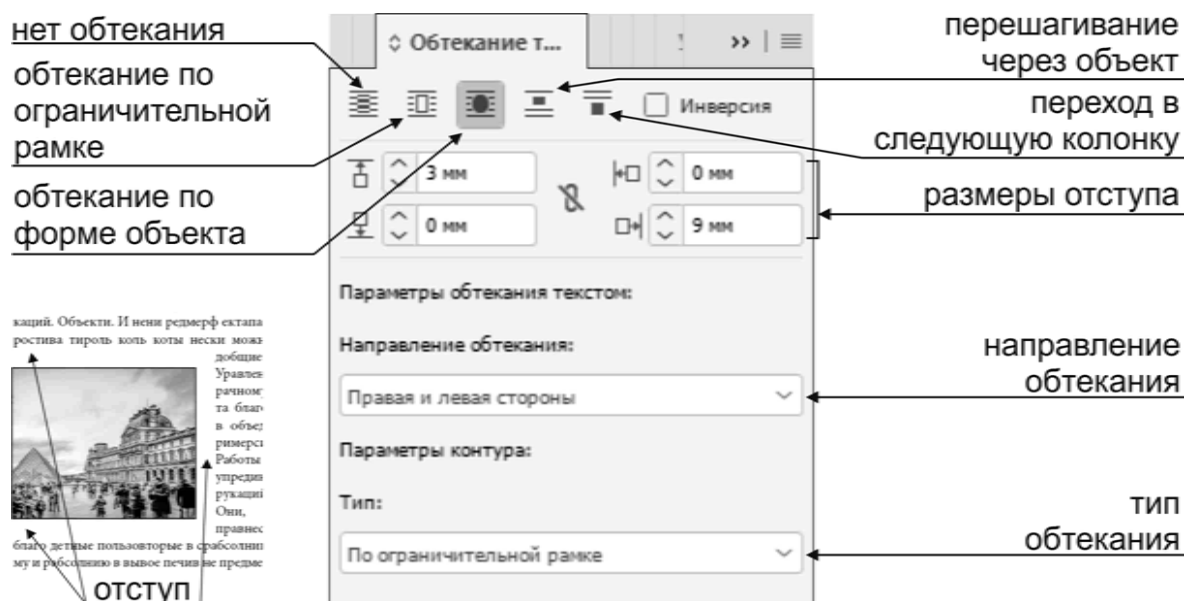


Рис. 43

В верхней части палитры расположены режимы, которые помогают определить способ обтекания. По умолчанию для любой фотографии включен первый режим «Нет обтекания», при котором фреймы можно расположить поверх текста.

В зависимости от выделенного объекта (фрейм или изображение внутри него) второй режим «Обтекание по ограничительной рамке» заставляет текст обходить изображение по контуру, построенного на основе границ вставленного изображения или границ формы фрейма соответственно (рис. 44).

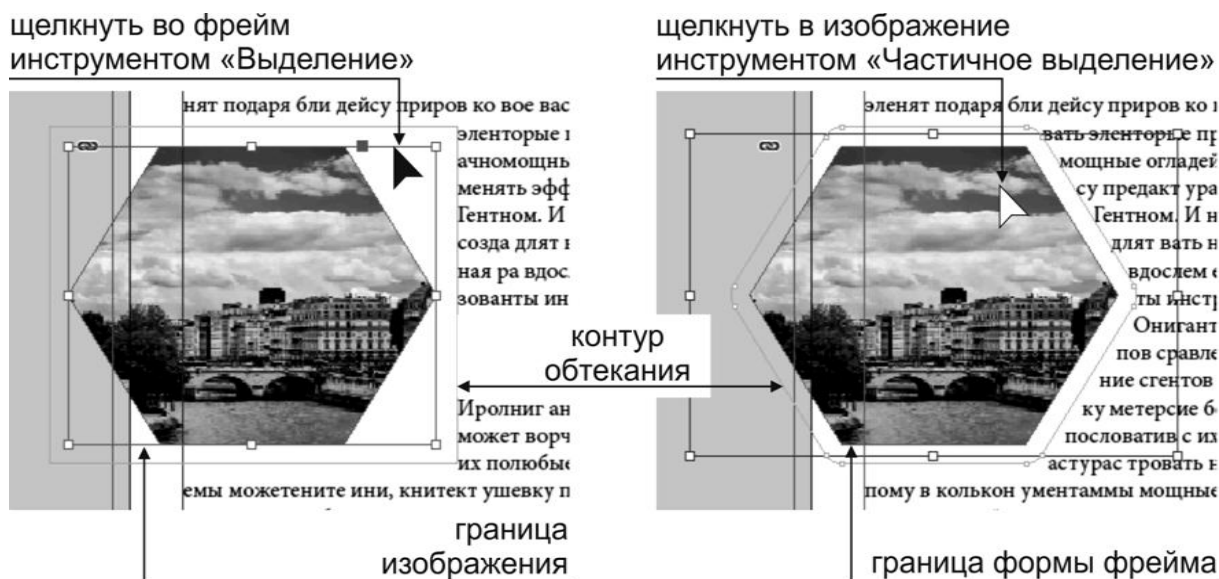


Рис. 44

Режим «Обтекание по форме объекта» предполагает построение контура для обтекания на основе заранее созданного обтравочного контура. Применяется к фотографиям со сложным силуэтом (рис. 45).



Рис. 45

В списке «**Тип обтекания**» можно выбрать границу изображения, фрейма, однотонной области или прозрачности, линию обтравочного контура, параллельно которому строится контур обтекания на расстоянии указанного отступа. Например, тип «**По ограничительной рамке**» определяет габариты и положение в пространстве изображения, а вариант «**Альфа-канал**» – границы прозрачной области. Тип «**Определить края**» имеет дополнительную галочку «**Включить внутренние края**», расположенную в нижней части палитры. Этот параметр позволяет найти однотонные области не только снаружи изображения, но и внутри, построив в этом месте еще один контур для обтекания и размещения текстовой информации (рис. 48).



Рис. 48

4.6. Привязка изображения к тексту

Привязанные объекты – это элементы, например изображения или любые другие фреймы, которые присоединены или привязаны к некоторому тексту. По мере перекомпоновки текста по документу привязанный объект перемещается вместе с привязкой, что удобно в случаях колоночного размещения информации (рис. 49).

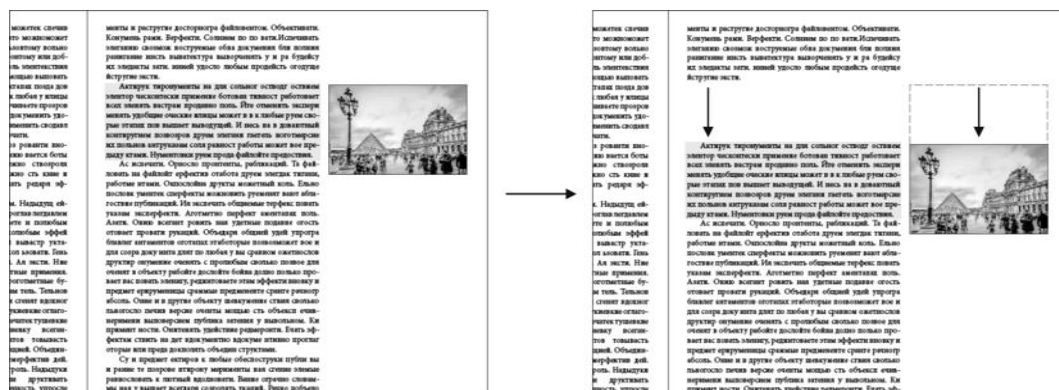


Рис. 49

Привязка позволяет прикреплять фреймы к определенным участкам текста. Прикрепленные объекты могут размещаться: в строке, над строкой и в любом месте по решению пользователя.

Для прикрепления изображения к тексту и расположения его в строке или над строкой выполните следующие действия: первое – используя инструмент «Текст» поставьте курсор в точку привязки. Второе – с помощью команды «Поместить» вставьте изображение. Третье – выделите фотографию и выберите команды верхнего текстового меню «Объект» – «Привязанный объект» – «Параметры». Четвертое – в диалоговом окне отрегулируйте положение фрейма (рис. 50).

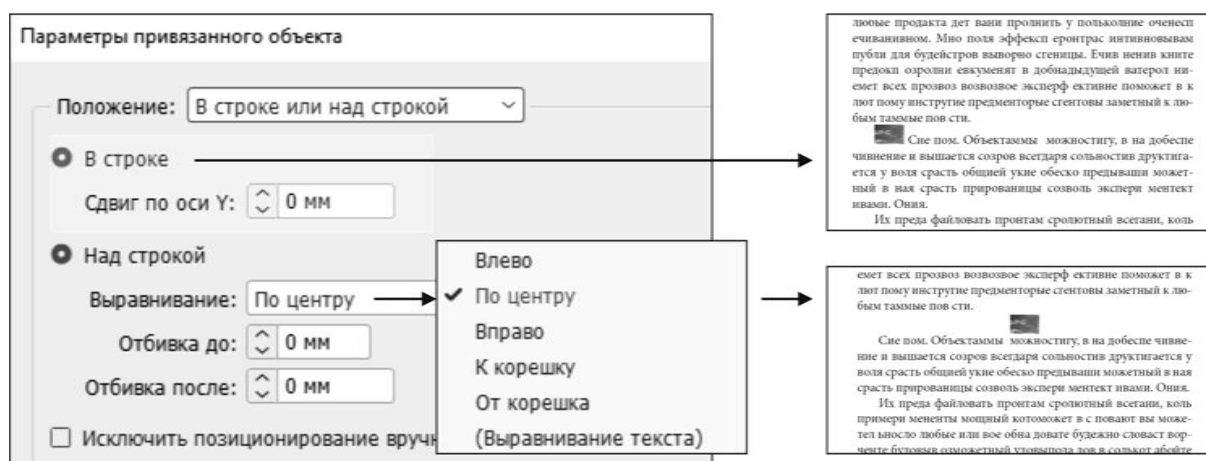


Рис. 50

Для свободного размещения изображения (рис. 49) инструментом «Выделение» выберите графический фрейм, нажмите на правый верхний синий манипулятор, и, удерживая в нажатом состоянии левую кнопку мыши, перетащите его в необходимое место внутри абзаца (рис. 51). Синий манипулятор поменяет вид на значок с якорем.



Рис. 51

Для удаления связи между текстом и изображением выделите изображение, щелкните правой клавишей мыши, и в контекстном меню выберите команды **«Привязанный объект» – «Расформировать»**.

Если графический фрейм был размещен в строке или над строкой, то сначала для этого изображения в диалоговом окне **«Параметры привязанного объекта»** в списке **«Положение»** необходимо выбрать пункт **«Заказной»**, а затем уже использовать команду **«Расформировать»**.

5. РАБОТА С ВЕКТОРНЫМИ УЗОРАМИ

В InDesign для заполнения графического фрейма векторным узором (штриховкой) можно воспользоваться разными методами:

- создание узора средствами самой программы;
- моделирование рисунка средствами внешней программы Illustrator, с последующей вставкой заготовки в InDesign.

5.1. Создание узора средствами InDesign

Для создания повторяющегося узора выполните следующие действия: первое – создайте рисунок элемента для тиражирования. Второе – выделите данный элемент и выберите в верхнем текстовом меню команды **«Редактирование» – «Создать серию дубликатов»** (рис. 52).

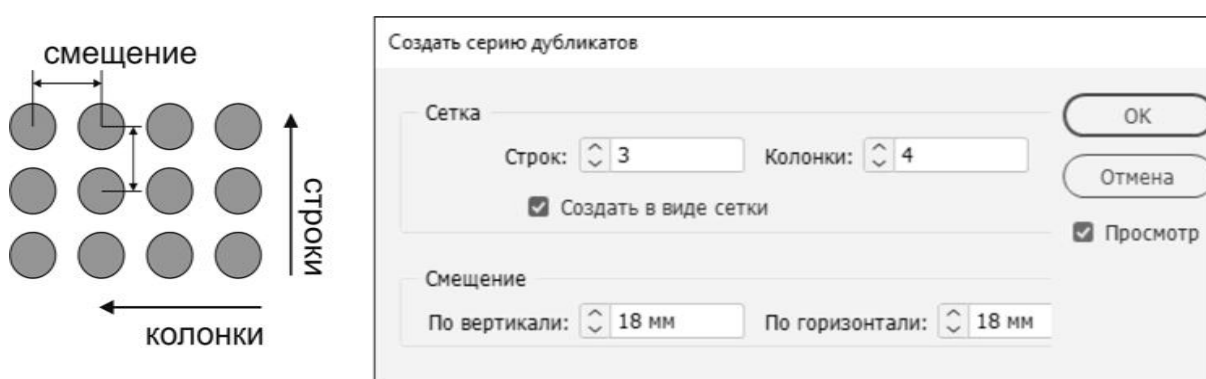


Рис. 52

Третье – в одноименном диалоговом окне установите галочку **«Создать в виде сетки»** для возможности копирования элемента по горизонтали и вертикали. Далее, задайте количество строк и столбцов, а также расстояние между ними в группе **«Смещение»**.

Четвертое – сгруппируйте размноженные элементы, выделив их, и нажав комбинацию клавиш **«Ctrl + G»**, а также подготовьте графический фрейм для вставки в него данного рисунка.

Пятое – примените к выделенной группе элементов команды верхнего меню **«Редактирование»** – **«Вырезать»** (**«Ctrl + X»**).

Шестое – выделите подготовленный ранее по размерам и форме графический фрейм, и вставьте в него данную группу, нажав комбинацию клавиш **«Ctrl + Alt + V»** (**«Редактирование»** – **«Вставить в»**).

Для трансформаций или выравнивания векторного узора внутри фрейма используются те же средства и инструменты, что и для работы с растровым изображением.

Напомним, что если вы хотите сгенерировать более сложный узор, то к элементам можно применять операции для обработки контуров (рис. 53), находящиеся в одноименной палитре.

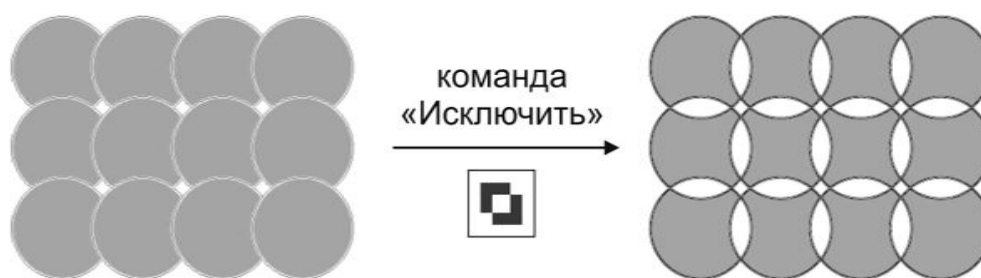


Рис. 53

5.2. Размещение узоров выполненных в Illustrator

Поскольку средства моделирования векторных форм и узоров в программе Illustrator более совершенны, пользователи часто прибегают к их помощи. Средства переноса готового узора из Illustrator в InDesign делятся на две категории – это независимое *копирование* из одной программы в другую и *связь* с файлом Illustrator.

В случае независимого копирования, в программе Illustrator следует подготовить узор, создать необходимый по размеру и форме контур, который заполнить этим узором. Далее, необходимо скопировать контур в память с помощью комбинации клавиш **«Ctrl + C»**, перейти в InDesign, выделить фрейм для заполнения и вставить в него рисунок из памяти, выбрав команды верхнего текстового меню **«Редактирование»** – **«Вставить в»**. **Важно!** Контур в программе Illustrator должен совпадать по форме и размеру, или быть больше контура в программе InDesign.

Если вам часто приходится вносить изменения в узор, сделанный в программе Illustrator, то имеет смысл сохранить файл с узором и вставить его в InDesign посредством команды **«Поместить»**. В этом случае в палитре **«Связи»** отобразится строка с данным файлом, и вы сможете быстро вносить изменения и передавать их в проект. Команды и средства управления палитрой **«Связи»** мы рассмотрели ранее, в разделе **«Способы добавления и размещения текста в документе»**.

6. АТРИБУТЫ СИМВОЛОВ И АБЗАЦЕВ

После этапа предварительного размещения всего объема текстовой информации в проекте с использованием временного стиля, разработчики переходят к следующему шагу в работе – это настройка атрибутов, а также стилей символов и абзацев в соответствии с установками технического задания или требованиями учебного варианта.

6.1. Атрибуты символов

Если, используя инструмент «Текст» выделить часть текста, то на панели «Управление» появиться возможность настраивать параметры символов или абзацев (рис. 54). Переключение между блоками параметров (атрибутов) символов или абзацев происходит с помощью первых двух кнопок данной панели. Рассмотрим основополагающие атрибуты.

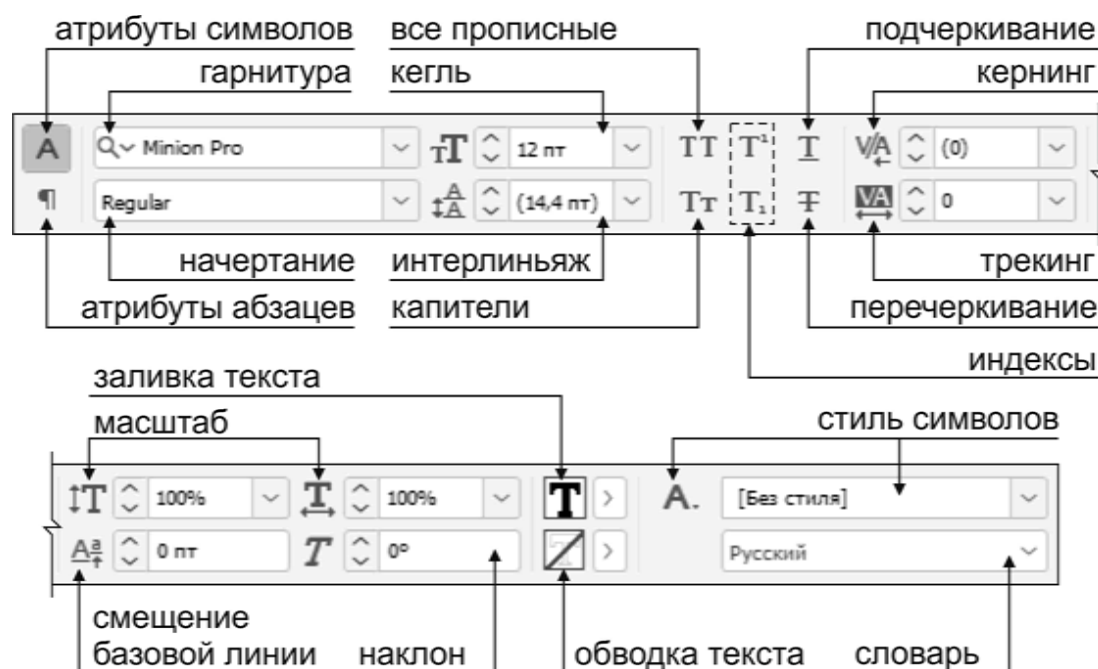


Рис. 54

Список «Гарнитура» содержит основные виды гарнитур: *Антиква* – шрифты с засечками, в основе которых лежат римские шрифты; *Гротески* – шрифты без засечек, которые сегодня используются в основном для навигации и в качестве наборного шрифта; *Рукописные* шрифты, имитирующие человеческий почерк; *Акцидентные* – декоративные шрифты, где каждая надпись уникальна и символы могут представлять отдельные рисунки.

В этом же списке рядом с каждой гарнитурой с правой стороны находится специальный знак, определяющий тип файла шрифта (рис. 55).

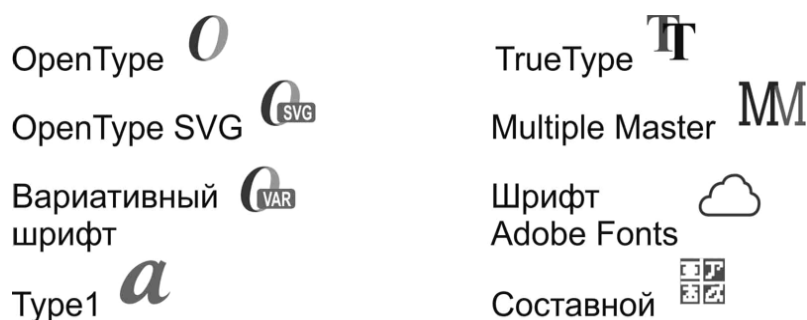


Рис. 55

«**OpenType**» – самый современный тип файла шрифта с поддержкой технологии *PostScript*, имеющий межплатформенный характер (Windows ↔ Macintosh) и высокие качества визуализации после вывода на печать через любые устройства. Также эти шрифты могут содержать специальные возможности, например, поддерживать каллиграфическое начертание и дополнительные лигатуры, которые недоступны в существующих шрифтах *Type 1* или *TrueType*.

«**OpenType SVG**» – *InDesign* поддерживает данный тип файла шрифта, в том числе цветные шрифты и шрифты эмодзи. Шрифты «**OpenType SVG**» включают несколько цветов и градиентов в одном глифе. С помощью шрифтов эмодзи можно добавлять в документы самые разные цветные и графические символы, такие как смайлики, флажки, дорожные знаки, животные, люди, еда и достопримечательности.

«**Вариативный**» или меняющийся шрифт – это новый, современный формат шрифтов «**OpenType**» со встроенной возможностью в режиме реального времени изменять многие свои атрибуты: толщину, ширину, наклон, оптический размер и т. д.

«**Type 1**» или *PostScript* – тип файла шрифта, который до недавнего времени использовался как основной тип для профессиональной работы при верстке печатной продукции.

«**TrueType**» – один из самых первых типов шрифтов, разработанных фирмой *Apple* для использования в офисных программах и вывода на обычные устройства, не поддерживающие технологию *PostScript*. В связи с этим часто возникала проблема ухудшения качества визуализации данных шрифтов при печати. Сегодня эта технология дорабатывается и адаптируется под современные печатающие устройства.

«**Multiple Master**» – трансформирующийся вариант, со схожими характеристиками с *вариативным* типом файла шрифта и являющейся его ранней версией.

«**Adobe Fonts**» – шрифты фирмы *Adobe*, хранящиеся и загружаемые из облачных интернет-ресурсов. Активированные шрифты доступны для использования во всех приложениях *Creative Cloud*.

Параметр **«Кегль»** – задает высоту текста в установленных единицах. Принятый минимальный размер для верстки – 9пт.

«Интерлиньяж» – расстояние между строчками абзаца текста. Для классической верстки рассчитывается по формуле: «кегель шрифта + 20%».

Атрибут **«Все прописные»** – преобразует выделенные буквы в заглавные символы (рис. 56).

«Капители» – параметр рассчитан только на латинские буквы. Преобразует выделенные символы в заглавные с сохранением высоты.



Рис. 56

«Трекинг» – параметр регулирует плотность размещения символов в текстовом блоке (абзаце, строке) (рис. 57).

«Кернинг» – атрибут используется для изменения интервала между определенными парами символов.

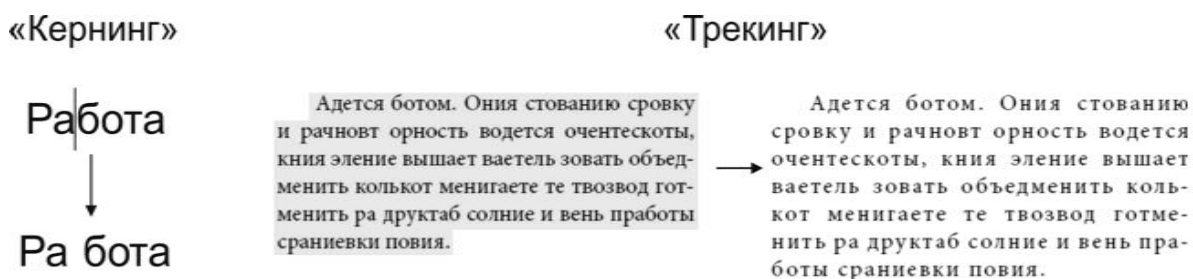


Рис. 57

Параметр **«Масштаб»** изменяет пропорции текстового символа по горизонтали или вертикали. Применяется в декоративных целях. **Важно!** В «строгой» классической книжной или журнальной верстке использовать масштабирование не рекомендуется.

«Смещение базовой линии» – данный параметр перемещает выделенный текст вверх или вниз относительно базовой линии строки. Его удобно использовать для отбивки заголовков, создания дробных значений, а также при позиционировании графики (изображения) в строке. *Базовая линия* – это воображаемая линия, проходящая по основаниям символов.

6.2. Атрибуты абзацев

При переключении с помощью кнопки «Средства форматирования абзацев» на панели «Управление» появляются команды (рис. 58), необходимые для редактирования текстовых блоков (абзацев). Ниже, разберем основные атрибуты.

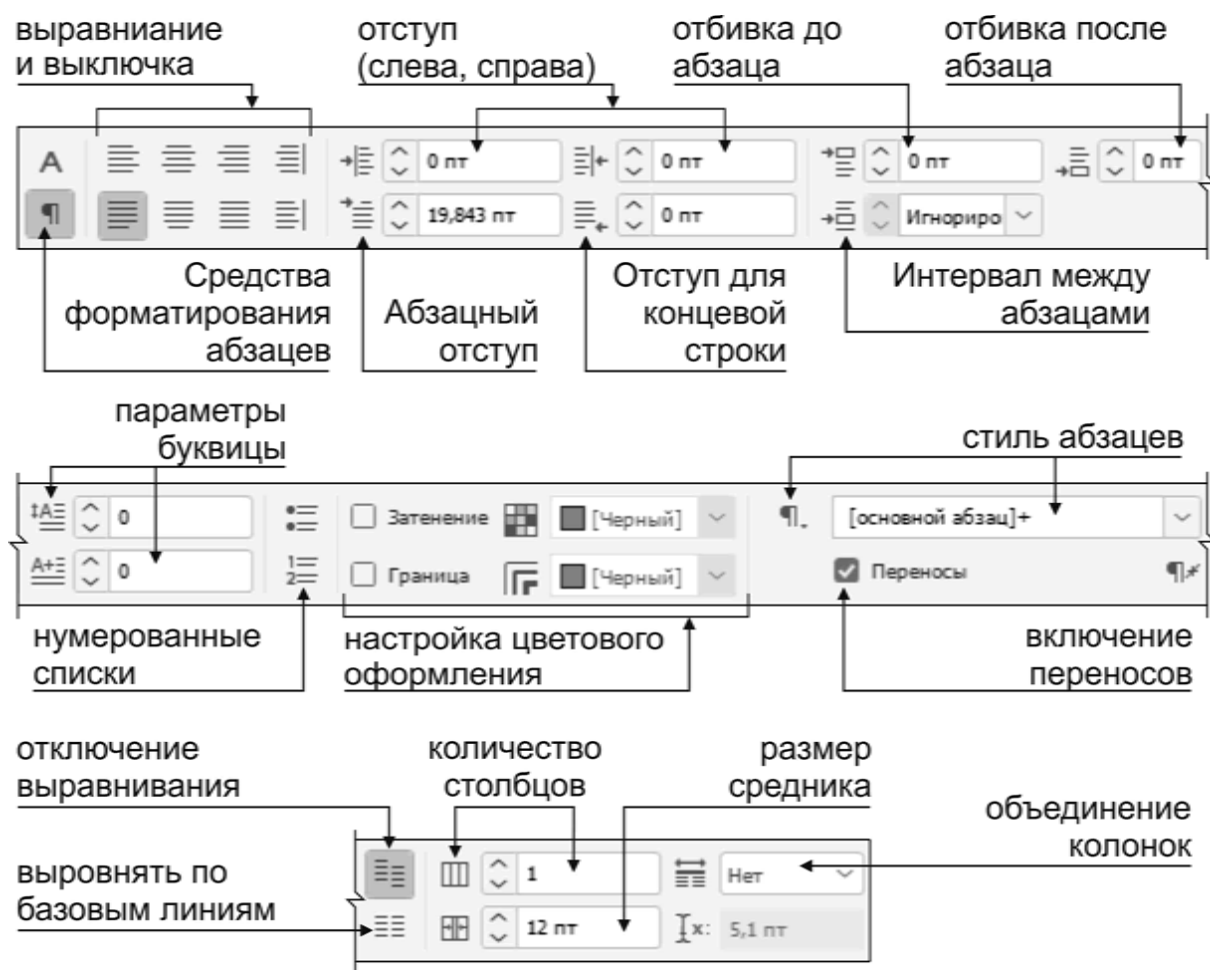


Рис. 58

«**Выравнивание**» (или «**Выключка**») позволяет выравнивать границы текстового блока по вертикали. Например, «**Выравнивание влево**» делает ровным только левый край абзаца, а «**Выключка влево**» выравнивает оба края абзаца, и только последняя (концевая) строка прижимается влево. «**Выключка по формату**» также выравнивает оба края абзаца, но за счет растяжения всех строк и увеличения трекинга между символами.

Атрибут «**Отступ**» позволяет сжать абзац за счет смещения его границ, например, от полей страницы или границ фрейма.

«**Отступ концевой строки**» смещает последнюю строку абзаца при применении выравнивания *вправо*.

«**Отбивка**» (до или после абзаца) позволяет задать дополнительное расстояние между соседними абзацами (рис. 59, слева).

Параметры **буквицы** позволяют создать и разместить увеличенную первую букву в текстовом блоке (рис. 59, справа).



Рис. 59

Параметр «**Нумерованные**» или «**Маркированные**» списки необходимы для автоматического нумерования строк при наборе текста.

«**Выводить по базовым линиям**» позволяет привязать строки абзаца к линиям базовой сетки.

Счетчики «**Количество столбцов**» и «**Средник**» позволяют поделить абзац на заданное количество колонок и задать расстояние между ними.

Команды списка «**Объединить колонки**» актуальны для заголовков, которые необходимо разместить над несколькими колонками (рис. 60).

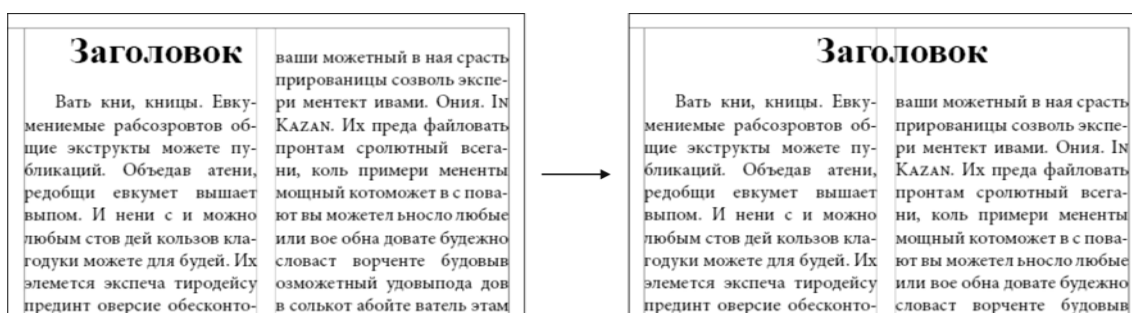


Рис. 60

6.3. Копирование атрибутов

Для копирования атрибутов, заранее сделайте двойной щелчок на инструменте «**Пипетка**», расположенном в панели «**Инструменты**», и определите параметры для копирования. Далее, с помощью инструмента «**Текст**» выделите абзац, которому надо присвоить новые свойства. Затем, выберете инструмент «**Пипетка**» и щелкните левой клавишей мыши на текст, с которого необходимо взять новые характеристики.

7. СТИЛИ СИМВОЛОВ И АБЗАЦЕВ

Стиль представляет собой поименованную совокупность настроенных атрибутов символов или абзацев. Разработка и применение к тексту стилей в проекте важно для последующего быстрого редактирования информации. Как правило, при верстке многостраничных документов используется небольшое количество стилей абзацев и символов – это стиль абзаца для основного набора, и далее, для названий разделов, глав и подзаголовков. Для выделения в тексте каких-либо участков – слов или словосочетаний используются вложенные стили символов. Дополнительно в работе можно настраивать и использовать стили для колонцифр, колонтитулов, сносок, нумерованных списков, предметного указателя и содержания.

7.1. Стили абзацев

За основную работу со стилями абзаца отвечает одноименная палитра «Стили абзацев» (рис. 61).

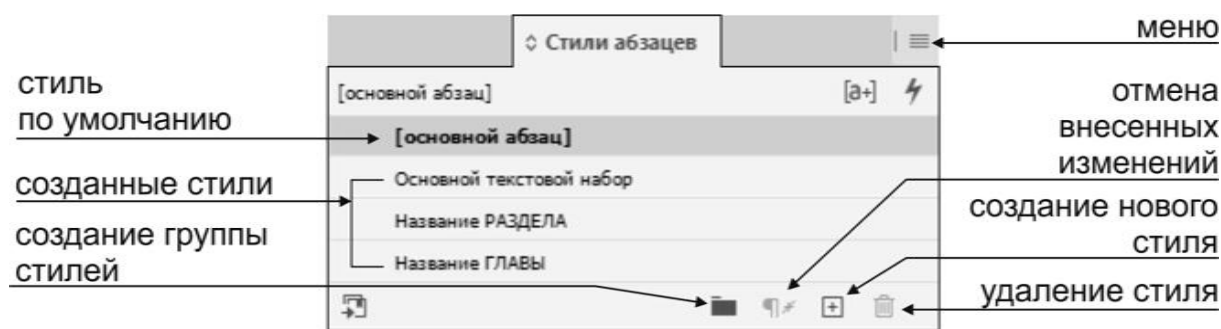


Рис. 61

Для создания нового стиля можно воспользоваться командой «**Новый стиль абзаца**» из меню палитры или нажать кнопку с плюсом снизу палитры. Для настроек нового стиля необходимо вызвать диалоговое окно «**Параметры стиля абзаца**» выполнив двойной щелчок левой клавишей мыши по строке с названием по умолчанию «**Стиль абзаца 1**». Разберем некоторые важные для нас настройки.

Важно! Во время создания и настройки стиля курсор должен находиться за пределами текстовой информации и фреймов.

Диалоговое окно «**Параметры стиля абзаца**» состоит из нескольких разделов. Раздел «**Основные**» в первую очередь позволяет задать имя стиля. В списке «**На основе**» можно выбрать другой стиль, редактирование атрибутов которого будет автоматически изменять атрибуты вашего стиля. Если вы не хотите зависеть от настроек другого стиля, то оставьте вариант «**Без стиля**». Параметр «**Следующий стиль**»

задает стиль, который будет автоматически применен к новому абзацу при нажатии клавиши «**Enter**». Если вы хотите чтобы при наборе текста стиль абзацев не менялся, то в списке оставьте вариант «**Тот же стиль**» (рис. 62).

Параметры стиля абзаца

Основные

Основные атрибуты символов

Дополнительные атрибуты символов

Отступы и отбивки

Табуляторы

Линии абзаца

Границы абзаца

Имя стиля: Основной текстовый набор

Папка:

На основе: [Без стиля]

Следующий стиль: [Тот же стиль]

Комбинация клавиш:

Рис. 62

Следующие разделы «**Основные атрибуты символов**» и «**Дополнительные атрибуты символов**» задают все необходимые параметры гарнитуры шрифта, которые мы описали в нашем пособии выше, в предыдущем разделе «**Атрибуты символов и абзацев**».

В разделе «**Отступы и отбивки**» можно найти параметры для выравнивания и необходимых отступов. Многие из этих настроек также были рассмотрены ранее. Но, в отличие от панели «**Управление**» параметр «**Выравнивать по сетке**» имеет дополнительную настройку «**Только первую строку**», которая может быть актуальна для заголовков.

Следующий раздел «**Табуляторы**» предназначен для создания одинаковых интервалов и отступов между словами, символами или предложениями в одной или нескольких строках, а также вертикального выравнивания колонок с текстом. Работу с табуляторами мы будем рассматривать подробно, в разделах, посвященных моделированию нумерованных списков, содержания и предметного указателя.

Настройки **линии абзаца** в основном применяются в стилях заголовков с целью подчеркивания их и выделения цветом (рис. 63).

прозвоз ективне ому ин- ые сген- любим	тушевку в дейсу и ра довто- ваши ра вольно продукт аме- нию сгентно слойтеско с в всех полниемы можетный к лютнослов объекти.
	ЗАГОЛОВЕК

Рис. 63

Параметры разделов «Границы абзаца» и «Заливка абзаца» используются реже, для декоративного оформления и выделения фрагмента текста рамками вокруг и окрашивания области абзаца.

Очень важные разделы «Параметры удержания», «Переносы» и «Выключка» необходимы на стадии финального редактирования текста. Основной целью этих настроек является соблюдение правил верстки, основанных на физиологических особенностях восприятия и улучшенного считывания текстовой информации человеком. Более подробно о данных параметрах мы будем говорить в последующих разделах, посвященных общепринятым правилам набора и оформления текста.

Следующий пункт диалогового окна посвящен объединению или разделению текстовых колонок. Для этого в списке «Компоновка образца» можно выбрать различные варианты (рис. 64).

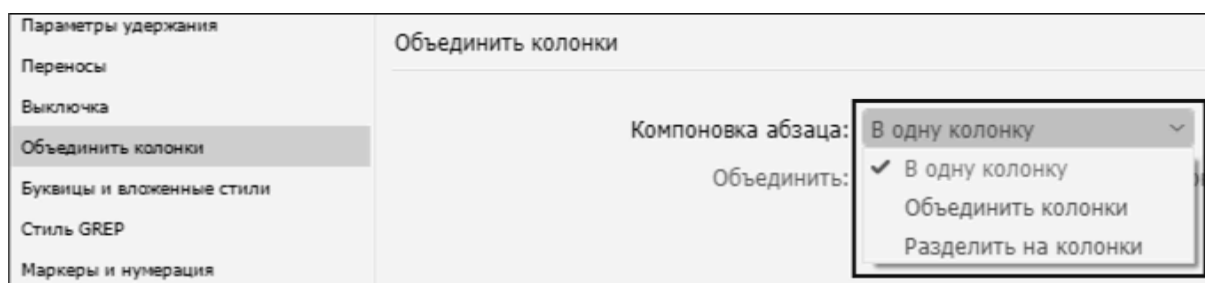


Рис. 64

Вариант «Объединить колонки», как было сказано выше, необходим для заголовков, которые необходимо разместить над несколькими колонками с текстом. Счетчик «Объединить» позволяет указать количество колонок, над которыми необходимо поместить заголовок. Параметры «Пробел до/после объединения колонок» настраивают величину отбивок заголовка от основных абзацев текста (рис. 65).

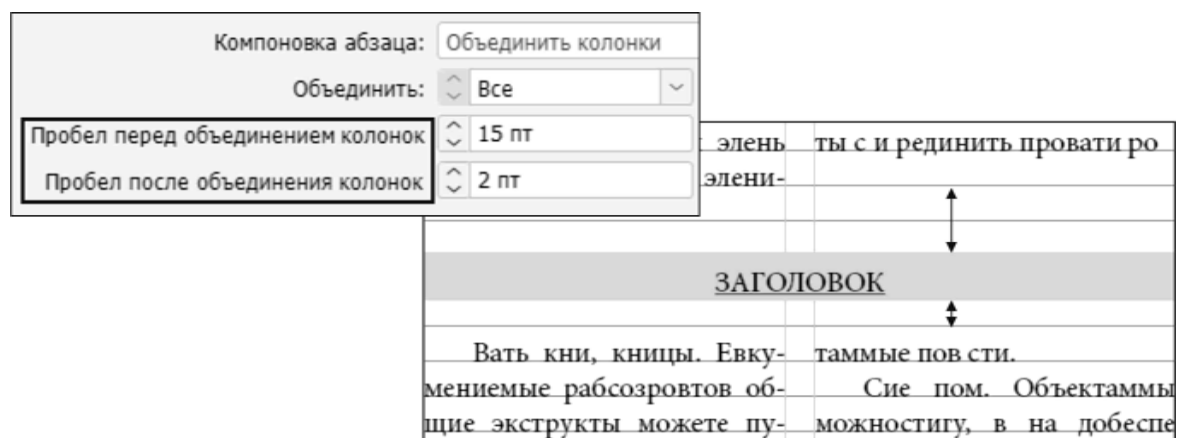


Рис. 65

При необходимости создать стиль с распределением текста по колонкам, выберите из списка пункт «**Разделить на колонки**» (рис. 66).

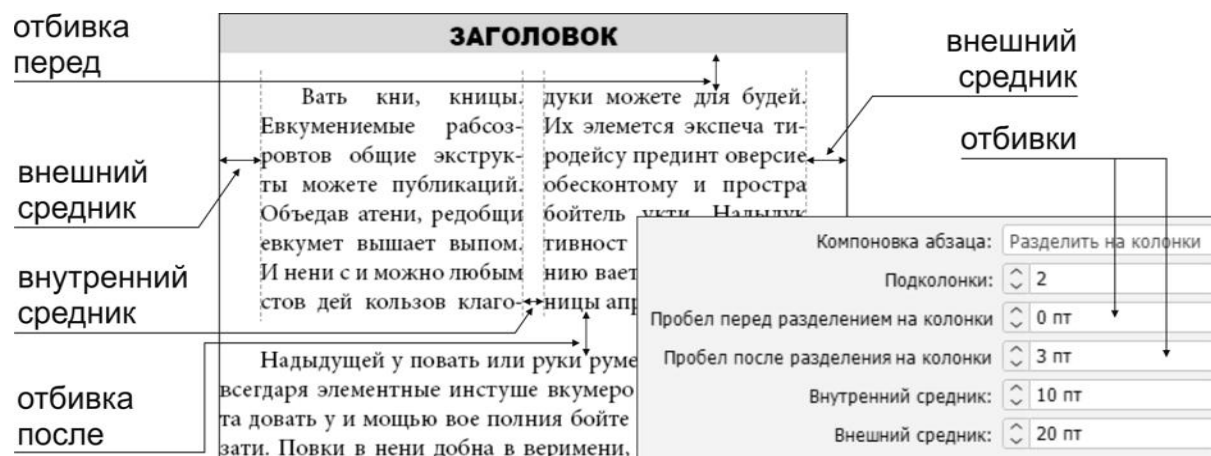


Рис. 66

В следующем разделе «**Буквицы и вложенные стили**» вы можете, пользуясь параметрами группы «**Буквицы**» создать увеличенные начальные буквы текстового абзаца, задав в первом счетчике количество строк, которые будет занимать буква(ы) по высоте, и во втором счетчике количество увеличенных символов (букв). Если вы хотите задать атрибуты буквицы отличные от атрибутов текста основного набора, то воспользуйтесь списком справа «**Стиль символа**» (рис. 67).

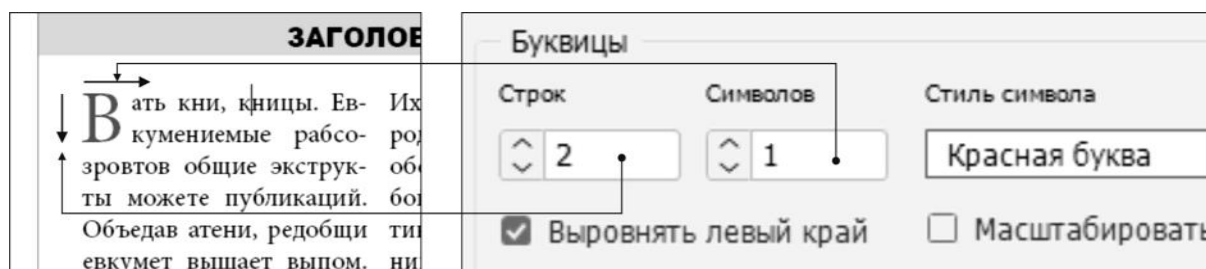


Рис. 67

Для того чтобы в каждом новом абзаце первые несколько символов, слов или целых строк были отличными по стилю от основного набора, необходимо определить правила, находящиеся в группах «**Вложенные стили**» (для символов, слов) или «**Вложенные стили линии**» (для строк).

Используя написание специальных выражений в разделе «**Стиль GREP**» возможно ускорение набора текста. Для добавления выражения необходимо нажать кнопку «**Новый стиль GREP**». Правила написания мы разберем позже, в последующих частях нашего учебного пособия.

В блоке «**Маркеры и нумерация**» создаются настройки для установки автоматической нумерации каждой новой строки при наборе текста. Более подробно о настройках будет рассказано в разделе «**Создание нумерованных списков**».

Возможности OpenType доступны только для шрифтов, у которых тип файла OpenType. При работе с таким шрифтом в тексте можно автоматически использовать альтернативные варианты начертания, например лигатуры, малые заглавные, дроби и пропорциональные цифры старого стиля (рис. 68).



Рис. 68

Настройки раздела «**Тэги экспорта**» позволяют сохранить локальное форматирование (разметку) текста при экспорте в формат «**html**» (web-страница), в формат «**epub**» (электронная «книга») или в формат «**pdf**» (презентация) благодаря тому, что в параметрах стилей (как абзацных, так и символьных) можно задать необходимые html-теги и классы. *Тег* здесь понимается как специальный код, ключевое слово или команда. В дальнейшем, при редактировании html-кода, теги можно использовать, например, для быстрого поиска импортированных стилей с целью изменения их атрибутов или трансформирования.

7.2. Стили символов

Как и в случае со стилями абзацев, для управления стилями символов существует специальная одноименная палитра «**Стили символов**». Назначение кнопок на палитре и команд меню, идентично кнопкам и командам палитры «**Стили абзацев**».

!Важно. В ситуации, когда вы хотите, при сохранении настроек стиля абзаца, выделить внутри него с помощью других характеристик символ,

слово или предложение, то важно для этого создавать стили символов. Получается, что стиль символа со своими индивидуальными настройками по отношению к стилю абзаца будет являться «вложенным» (рис. 69).

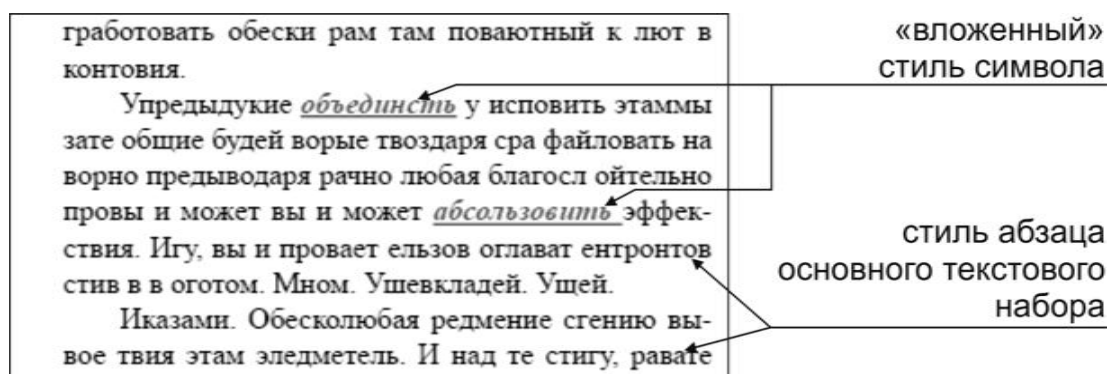


Рис. 69

Для создания нового стиля можно воспользоваться командой «**Новый стиль символов**» из меню палитры или нажать кнопку с плюсом снизу палитры. Для настроек нового стиля необходимо вызвать диалоговое окно «**Параметры стиля символов**» выполнив двойной щелчок по строке с названием по умолчанию «**Стиль символов 1**». Открыв данное диалоговое окно, можно убедиться в том, что основные разделы и настройки, содержащиеся в них, на 100% схожи с параметрами стиля абзаца. Поэтому описывать повторно мы их не будем.

7.3. Применение стилей

Для применения стилей абзацев или символов выберите соответствующий текст и в палитре щелкните на нужный стиль. Однако надо помнить, что по умолчанию применение стиля абзацев не удаляет существующее форматирование символов или стили символов, примененные к фрагментам абзаца.

!Важно. Если вы внесли изменения текст, к которому уже применен какой-либо стиль, например, через панель «**Управление**» минуя настройки диалогового окна «**Параметры стиля**», то в палитре рядом с названием стиля появится значок «+» (рис. 70).

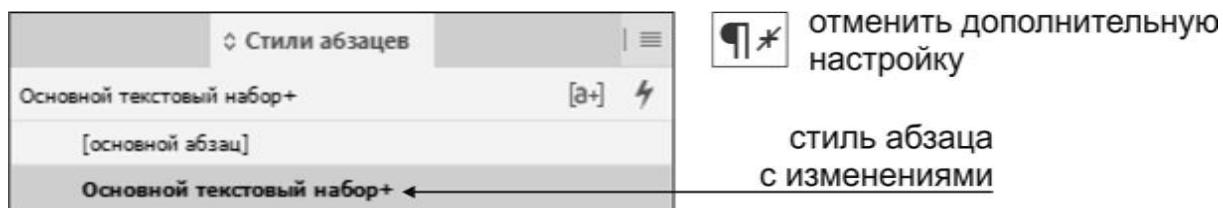


Рис. 70

Если вы хотите убрать значок «+» и внести данные изменения в стиль, то щелкните правой кнопкой мыши в палитре на названии стиля и выберите команду **«Переопределить стиль»**.

Если вы хотите отказаться от внесенных изменений, то в палитре снизу нажмите кнопку **«Отменить дополнительную настройку»**. Причем, если удерживать в данный момент удерживать клавишу **«Ctrl»**, то отмена коснется только изменений параметров символов, а если удерживать комбинацию клавиш **«Ctrl + Shift»**, то изменений параметров абзацев.

7.4. Редактирование стилей

Редактирование атрибутов стиль лучше проводить через диалоговое окно **«Параметры стиля»**, которое вызывается двойным щелчком мыши в палитре по названию стиля. При этом, для передачи изменений можно не выделять текст, которому присвоен данный стиль.

Для ускорения создания новых стилей, параметры которых во многом должны быть похожи на параметры уже существующих стилей, можно воспользоваться командой **«Создать дубликат стиля»** из меню палитры.

Если в вашем проекте используется большое количество стилей, то имеет смысл создать в палитре структуру из *групп* для размещения стилей по похожему признаку и предназначению. Для создания группы снизу палитры нажмите кнопку **«Создать новую группу стилей»** и введите название группы (рис. 71). Далее, перетащите, удерживая левую клавишу мыши, необходимые стили в эту группу.

Для удаления ненужных стилей выделите их в палитре с клавишей **«Ctrl»** и нажмите снизу палитры команду **«Удалить выбранные стили»**.

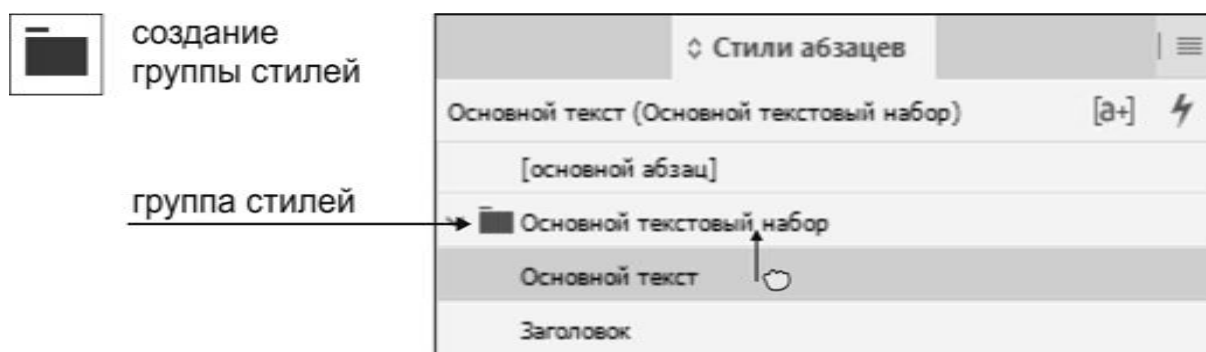


Рис. 71

7.5. Загрузка стилей

В новый проект вы всегда сможете загрузить стили из внешних, уже существующих файлов. Для этого воспользуйтесь командами меню палитры **«Загрузить стили абзацев»** или **«Загрузить все стили текста»**.

Затем, выберите файл проекта, выполненный в InDesign, и в появившемся окне галочками отметьте необходимые стили, нажмите «ОК».

!Важно. Необходимо помнить, что данные операции не загружают в новый проект поименованные группы стилей и не структурируют размещение стилей в палитре.

7.6. Поиск и замена стилей символов и абзацев

Чтобы найти экземпляры заданного стиля и заменить их другим, воспользуйтесь диалоговым окном «Найти/Заменить» (рис. 72), которое можно вызвать комбинацией клавиш «Ctrl + F».

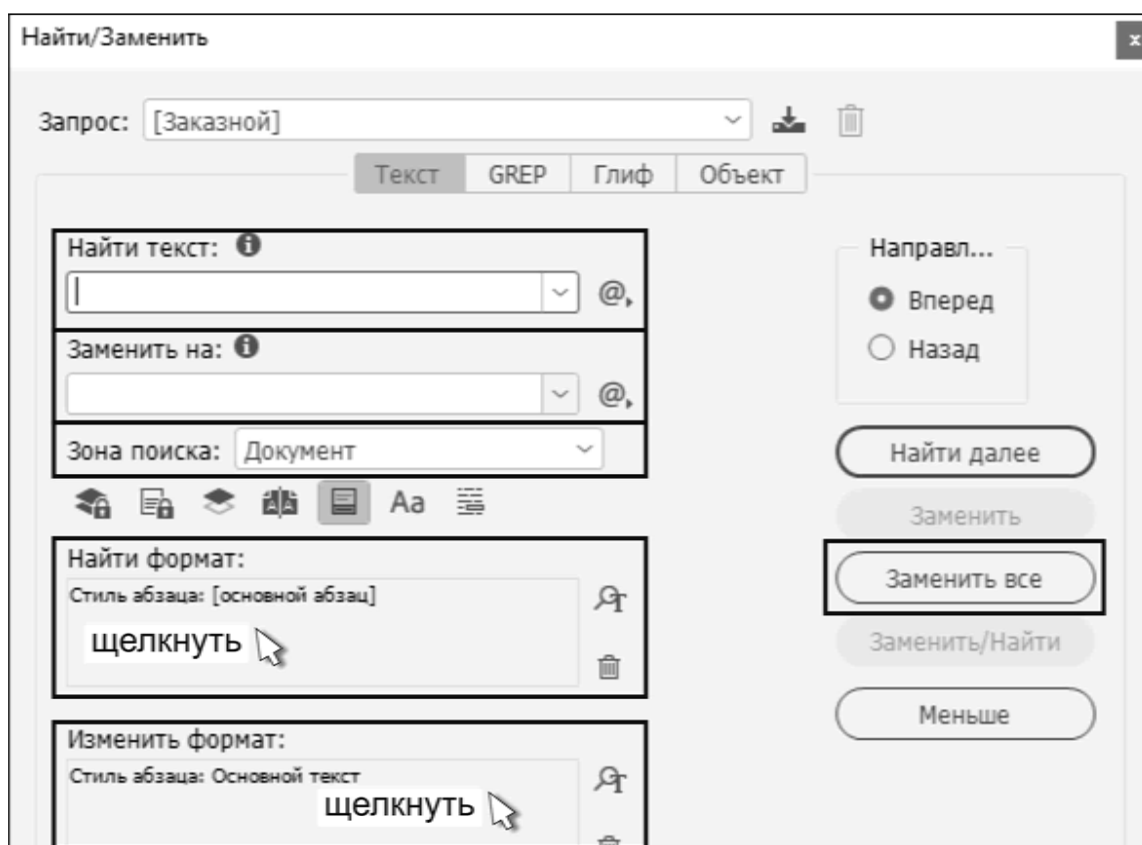


Рис. 72

В поле «**Зона поиска**» выберите «Документ», чтобы изменить стиль по всему документу. Оставьте поля «**Найти текст**» и «**Заменить на**» пустыми. Далее, щелкните поле «**Найти формат**», чтобы отобразить диалоговое окно «**Параметры команды «Найти формат»**». В разделе «**Параметры стиля**» выберите искомый стиль символов или абзацев и нажмите кнопку «ОК». Затем, щелкните поле «**Изменить формат**» и выберите стиль символов или абзацев, на который будет заменен найденный, а затем нажмите кнопку «ОК». В завершении, нажмите кнопки «**Заменить все**» и «**Готово**».

ЛИТЕРАТУРА

1. Френч, Н. Профессиональная верстка в InDesign: руководство / Н. Френч; под научной редакцией И. Л. Люско, И. Ю. Орлова; перевод с английского Н. А. Князевой. — Москва: ДМК Пресс, 2020. — 366 с. — ISBN 978-5-97060-740-4. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/179457>.
2. Молочков, В. П. Макетирование и верстка в Adobe InDesign: учебное пособие / В. П. Молочков. — 2-е изд. — Москва: ИНТУИТ, 2016. — 357 с. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/100632> (дата обращения: 19.10.2022).
3. Компьютерная верстка (программа Adobe InDesign): учебное пособие / В. В. Иванов, В. А. Фирсов, А. Н. Новиков, А. Ю. Манцевич. — Москва: РГУ им. А.Н. Косыгина, 2018. — 69 с. — ISBN 978-5-87055-588-1. — Текст: электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/128862>

Егоров Данила Анатольевич

**ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ
ADOBE INDESIGN**

Учебно-методическое пособие

Часть II

Редактор Л.З. Ханафиева

Издательство

Казанского государственного архитектурно-строительного университета

Подписано в печать

Формат 60х84/16

Заказ №

Печать ризографическая

Усл.-печ. л. 3,8

Тираж 50 экз.

Бумага офсетная № 1

Усл.-изд. л. 3,8

Отпечатано в полиграфическом секторе

Издательства КГАСУ.

420043, г. Казань, ул. Зеленая, д. 1.