

**Е. Г. Сахарова, Ю. Ф. Шпаковский**

# Adobe InDesign

Минск  
БГТУ  
2007

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Предисловие</i> .....	6
ГЛАВА 1. ЗНАКОМСТВО С ПРИЛОЖЕНИЕМ .....	7
1.1. Использование палитр .....	7
1.2. Работа с палитрами .....	14
1.3. Использование панели инструментов .....	17
1.4. Использование контекстных меню .....	19
ГЛАВА 2. УСТРОЙСТВО ДОКУМЕНТА .....	20
2.1. Создание документа .....	20
2.2. Задание параметров страницы .....	21
2.3. Изменение параметров страницы .....	23
2.4. Использование линеек .....	24
2.5. Настройка границ полей и колонок .....	27
2.6. Использование горизонтальных и вертикальных направляющих .....	28
2.7. Работа с сетками .....	31
2.8. Изменение масштаба .....	32
2.9. Использование инструментов <b>Zoom</b> и <b>Hand</b> .....	33
2.10. Использование палитры <b>Navigator</b> .....	34
2.11. Управление окнами .....	36
2.12. Сохранение документов .....	37
ГЛАВА 3. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ТЕКСТОМ .....	38
3.1. Создание текстовых фреймов .....	38
3.2. Ввод текста .....	41
3.3. Выделение текста .....	42
3.4. Перемещение и удаление текста .....	43
3.5. Использование палитры <b>Character</b> .....	44
3.6. Выбор шрифта и его начертания .....	45
3.7. Текстовые эффекты .....	46
3.8. Настройка расстояния между строками и символами .....	47
3.9. Искажение текста .....	49
3.10. Выбор языка .....	51
3.11. Форматирование абзаца .....	51
3.12. Настройка выключки и отступов .....	52
3.13. Настройка параметров абзаца .....	54
3.14. Использование текстовых утилит .....	56
3.15. Работа с «потокком» текста .....	57
3.16. Настройка параметров фрейма .....	58
3.17. Использование специальных текстовых символов .....	63
ГЛАВА 4. РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ .....	64
4.1. Типы фреймов .....	64
4.2. Создание базовых форм .....	64
4.3. Выбор объектов .....	66
4.4. Перемещение объектов .....	67
4.5. Дублирование объектов .....	69
4.6. Изменение размеров объектов .....	70
4.7. Использование инструментов преобразования .....	71
4.8. Использование палитры <b>Transform</b> .....	76
4.9. Использование меню палитры <b>Transform</b> .....	79

4.10. Использование команд <b>Arrange</b> .....	80
4.11. Размещение объектов.....	81
4.12. Группировка объектов .....	85
4.13. Блокировка объектов .....	86
<b>ГЛАВА 5. РАБОТА С ЦВЕТОМ</b> .....	87
5.1. Работа с цветовыми моделями.....	87
5.2. Определение и сохранение образцов цвета .....	89
5.3. Использование библиотек образцов.....	95
5.4. Создание оттенков.....	96
5.5. Создание образцов градиентов .....	98
5.6. Создание неименованных градиентов .....	100
5.7. Использование инструмента <b>Eyedropper</b> .....	101
5.8. Наложение цвета .....	102
<b>ГЛАВА 6. МОДЕЛИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ</b> .....	103
6.1. Применение фоновой заливки .....	103
6.2. Применение эффектов контурной линии.....	106
6.3. Добавление угловых эффектов .....	113
6.4. Применение прозрачности .....	114
6.5. Наложение теней и растушевок .....	117
6.6. Использование инструмента <b>Eyedropper</b> .....	119
6.7. Установка значений объекта по умолчанию .....	121
<b>ГЛАВА 7. ПЕРО И КРИВЫЕ БЕЗЪЕ</b> .....	122
7.1. Точки пера.....	122
7.2. Рисование линий .....	122
7.3. Рисование кривых .....	123
7.4. Изменение контура.....	124
7.5. Изменение точек.....	125
7.6. Использование инструмента <b>Pencil</b> .....	126
7.7. Использование инструмента <b>Smooth</b> .....	127
7.8. Использование инструмента <b>Erase</b> .....	128
<b>ГЛАВА 8. ИМПОРТИРОВАННАЯ ГРАФИКА</b> .....	129
8.1. Размещение изображений.....	129
8.2. Специальные фреймы .....	131
8.3. Установка параметров импорта изображений.....	133
8.4. Редактирование изображений .....	135
8.5. Согласование размеров графики и фрейма.....	137
8.6. Вложение элементов .....	140
8.7. Моделирование помещенных изображений .....	141
8.8. Связанная графика .....	141
8.9. Внедренная графика.....	144
8.10. Использование обтравочных контуров .....	144
8.11. Импортирование прозрачных изображений .....	146
8.12. Просмотр изображений .....	147
<b>ГЛАВА 9. ТЕКСТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ</b> .....	151
9.1. Обтекание.....	151
9.2. Размещение текста по контуру фрейма.....	153
9.3. Работа с линиями абзаца.....	155

ГЛАВА 10. СТРАНИЦЫ И КНИГИ.....	159
10.1. Добавление пустых страниц.....	159
10.2. Работа со страницами .....	161
10.3. Создание сложных разворотов.....	163
10.4. Импортирование текста.....	164
10.5. Размещение текста .....	165
10.6. Разрыв текста .....	166
10.7. Работа со страницами-шаблонами.....	167
10.8. Настройка макета .....	169
10.9. Работа с номерами страниц.....	170
10.10. Изменение палитры <b>Pages</b> .....	172
10.11. Создание книг.....	173
10.12. Работа с оглавлением.....	176
10.13. Создание предметного указателя.....	180
10.14. Расстановка гиперсвязей .....	181
ГЛАВА 11. СЛОИ .....	187
11.1. Создание и удаление слоев.....	187
11.2. Установка параметров слоя.....	189
11.3. Работа со слоями .....	191
ГЛАВА 12. БИБЛИОТЕКИ .....	192
12.1. Сохранение элементов в библиотеке .....	192
12.2. Отображение элементов библиотеки .....	193
12.3. Поиск и сортировка библиотек.....	195
ГЛАВА 13. ТАБУЛЯЦИЯ И ТАБЛИЦЫ.....	197
13.1. Вставка символа табуляции .....	197
13.2. Установка позиций табулятора.....	197
13.3. Создание отточия .....	200
13.4. Создание и использование таблиц.....	200
13.5. Заполнение таблицы .....	202
13.6. Настройка параметров таблицы.....	204
13.7. Настройка параметров ячейки таблицы.....	209
13.8. Применение линий и фона в таблицах.....	212
13.9. Диагональные линии в ячейках .....	217
ГЛАВА 14. АВТОМАТИЗАЦИЯ РАБОТЫ С ТЕКСТОМ .....	219
14.1. Использование регистра .....	219
14.2. Проверка правописания.....	219
14.3. Поиск и замена текста.....	221
14.4. Задание стилей.....	225
14.5. Работа со стилями .....	230
14.6. Применение инструмента <b>Eyedropper</b> к тексту .....	232
14.7. Поиск и замена шрифтов .....	234
14.8. Висячие и неразрывные строки .....	235
ГЛАВА 15. СРЕДСТВА ВЕРСТКИ.....	237
15.1. Висячая пунктуация .....	237
15.2. Использование компоновщика абзаца .....	238
15.3. Управление интервалами .....	238
15.4. Управление расстановкой переносов.....	241

15.5. Использование базовой сетки .....	243
15.6. Использование шрифтов OpenType.....	244
<b>ГЛАВА 16. УПРАВЛЕНИЕ ЦВЕТОМ.....</b>	<b>247</b>
16.1. Выбор настроек цвета .....	247
16.2. Работа с профайлами .....	252
<b>ГЛАВА 17. ПОДГОТОВКА К ПЕЧАТИ .....</b>	<b>253</b>
17.1. Создание отчета контрольной проверки.....	253
17.2. Компоновка пакета.....	256
17.3. Создание файла PostScript.....	257
17.4. Создание PDF-файла.....	259
<b>ГЛАВА 18. НАСТРОЙКА InDesign .....</b>	<b>269</b>
18.1. Установки программы .....	269
18.2. Настройка категории <b>General</b> .....	269
18.3. Настройка категории <b>Type</b> .....	271
18.4. Настройка категории <b>Advanced Type</b> .....	272
18.5. Настройка категории <b>Composition</b> .....	273
18.6. Настройка категории <b>Units &amp; Increments</b> .....	274
18.7. Настройка категории <b>Grids</b> .....	275
18.8. Настройка категории <b>Guides &amp; Pasteboard</b> .....	276
18.9. Настройка категории <b>Dictionary</b> .....	277
18.10. Настройка категории <b>Spelling</b> .....	279
18.11. Настройка категории <b>Autocorrect</b> .....	279
18.12. Настройка категории <b>Editor Display</b> .....	280
18.13. Настройка категории <b>Display Performance</b> .....	281
18.14. Настройка категории <b>Appearance of Black</b> .....	282
18.15. Настройка категории <b>File Handling</b> .....	283
<i>Приложение</i> .....	285

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Цель электронного издания «Adobe InDesign» по курсу «Обработка текстовой информации» — изучить основные возможности самого популярного пакета верстки Adobe InDesign.

Данное электронное издание предназначено для студентов специальностей «Издательское дело», «Технология полиграфического производства», «Полиграфическое оборудование и системы обработки информации» и содержит 18 глав, каждая из которых посвящена определенной теме.

В издании наглядно представлены пошаговые упражнения, показывающие порядок выполнения определенного приема.

Все элементы интерфейса (названия палитр, окон, меню, команд и т. п.) в русском варианте набраны светлым шрифтом, в английском варианте выделены **полужирным**.

Для удобства работы с программой в приложении приведены клавиши быстрого доступа для Windows.

# ГЛАВА 1. ЗНАКОМСТВО С ПРИЛОЖЕНИЕМ

## 1.1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАЛИТР

Большинство команд и функций для управления программой InDesign содержатся в палитрах. Каждая палитра отвечает за определенные функции.

Палитра **Align** (Разместить объекты) — рис. 1.1 — предназначена для выравнивания и распределения объектов на странице. Чтобы открыть ее, выполните команды **Window** — **Object & Layout** — **Align** (Окно — Объект и Макет — Разместить объекты).

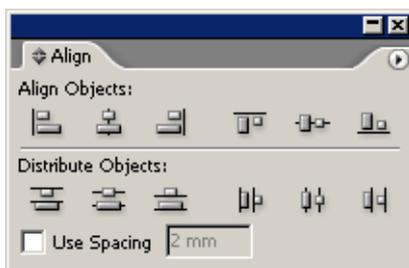


Рис. 1.1. Палитра **Align** предназначена для выравнивания и распределения объектов на странице

Палитра **Attributes** (Атрибуты) — рис. 1.2 — позволяет задавать наложение фона и линий. Она также дает возможность применять к объекту опцию **Nonprinting**, чтобы он не выводился при печати публикации. Палитра открывается после выполнения команд **Window** — **Attributes** (Окно — Атрибуты).

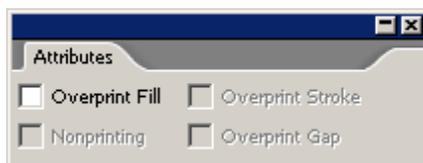


Рис. 1.2. Палитра **Attributes** дает возможность установить и снять флажки наложения фона и линий или не выводить объект при печати

Палитра **Character** (Символ) — рис. 1.3 — предназначена для управления атрибутами текстовых символов, такими как гарнитура и размер кегля. Она появляется на экране после выполнения команд **Window** — **Type & Tables** — **Character** (Окно — Текст и Таблицы — Символ).



Рис. 1.3. Палитра **Character** предназначена для редактирования атрибутов текстовых символов

Палитра **Character Styles** (Стили символа) — рис. 1.4 — дает возможность работать со стилями символов. Чтобы открыть ее, выполните команды **Window** — **Type & Tables** — **Character Styles**.

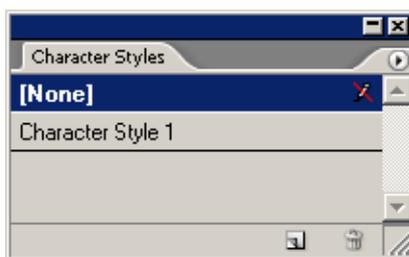


Рис 1.4. Палитра **Character Styles** предназначена для автоматизации редактирования текстовых символов

Палитра **Color** (Цвет) — рис. 1.5 — позволяет задавать и смешивать цвета. Чтобы открыть ее, выполните команды **Window — Color**.

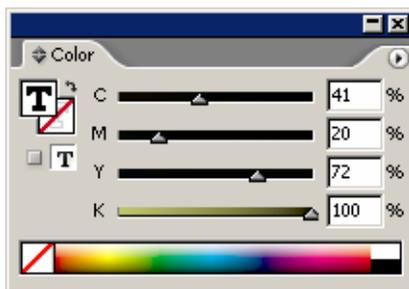


Рис. 1.5. Палитра **Color** используется для смешивания цветов и дальнейшего применения их к тексту и объектам

Палитра **Glyphs** (Наборные знаки) — рис. 1.6 — позволяет вставлять или заменять символы из шрифта, а также работать со шрифтами в формате OpenType. Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window — Type & Tables — Glyphs**.



Рис. 1.6. Палитра **Glyphs** дает возможность вставлять наборные знаки шрифта

Палитра **Gradient** (Градиент) — рис. 1.7 — управляет градиентом. Чтобы открыть ее, выполните команды **Window — Gradient**.

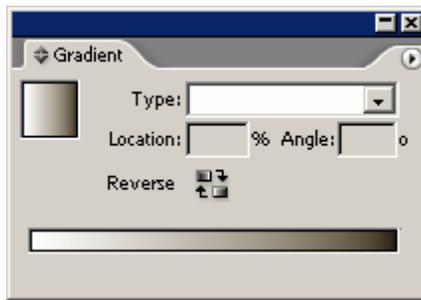


Рис. 1.7. Палитра **Gradient** позволяет создавать переходы цветов

Палитра **Hyperlinks** (Гиперсвязи) — рис. 1.8 — используется для создания ссылок, позволяющих осуществлять навигацию в документах PDF и HTML. Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** — **Interactive** — **Hyperlinks** (Окно — Интерактивный — Гиперссылки).

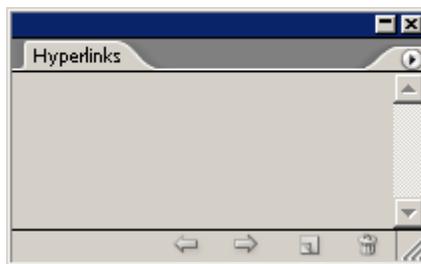


Рис. 1.8. Палитра **Hyperlinks** предназначена для создания и хранения ссылок на другие страницы документа или страницы в сети Internet

Палитра **Index** (Предметный указатель) — рис. 1.9 — позволяет создавать перекрестные ссылки алфавитного указателя для документа или книги. Для работы с палитрой выполните команды **Window** — **Type & Tables** — **Index**.

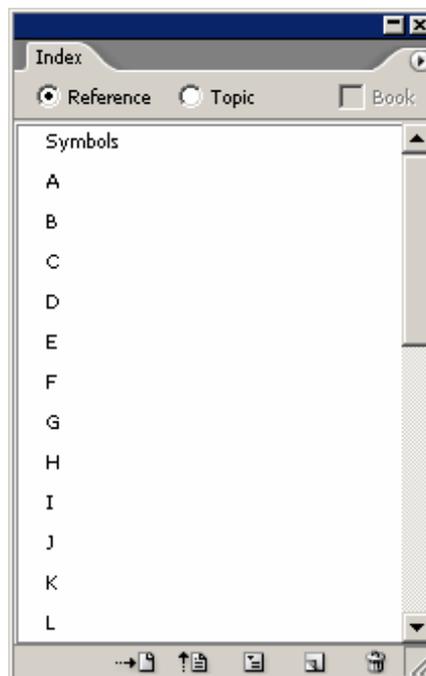


Рис. 1.9. Палитра **Index** позволяет управлять записями предметного указателя публикации или книги

Палитра **Layers** (Слои) — рис. 1.10 — предназначена для управления порядком размещения и отображением различных слоев публикации. Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** — **Layers**.

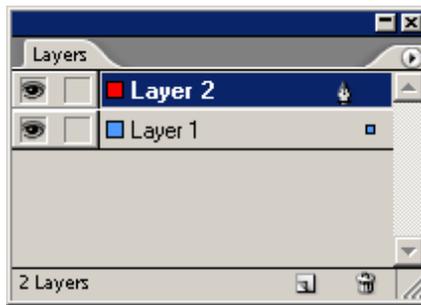


Рис. 1.10. Палитра **Layers** добавляет слои и управляет их отображением

Палитра **Library** (Библиотека) — рис 1.11 — предназначена для хранения и использования различных элементов (иллюстраций, текста и т. п.). Чтобы открыть ее, выполните команды **File** — **New** — **Library** (Файл — Новый — Библиотека).



Рис. 1.11. Палитра **Library** используется для хранения часто используемых объектов и добавления их в документы

Палитра **Links** (Связи) — рис. 1.12 — контролирует состояние импортированных изображений. Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** — **Links**.

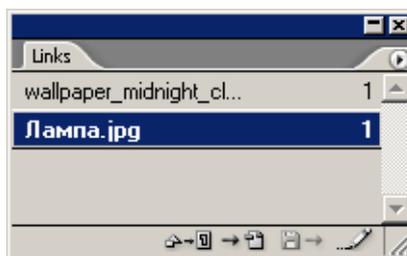


Рис. 1.12. Палитра **Links** отображает список импортированных графических и текстовых файлов

Палитра **Navigator** (Навигация) — рис. 1.13 — отображает расположение страниц. Для работы с палитрой следует выполнить команды **Window** — **Object & Layout** — **Navigator**.

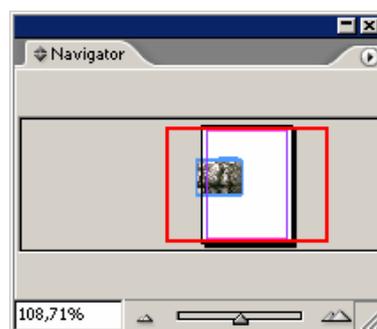


Рис. 1.13. Палитра **Navigator** дает возможность предварительного просмотра документа и перемещения страницы

Палитра **Pages** (Страницы) — рис. 1.14 — дает возможность управлять страницами и страницами-шаблонами, а также переходить от одной страницы к другой. Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** — **Pages**.

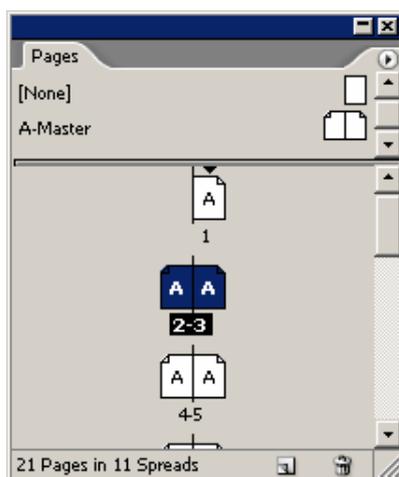


Рис. 1.14. Палитра **Pages** дает возможность добавлять и удалять страницы, использовать страницы-шаблоны и перемещаться по документу

Палитра **Paragraph** (Абзац) — рис. 1.15 — предназначена для задания атрибутов абзаца, таких как выключка и отступы. Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** — **Type & Tables** — **Paragraph**.

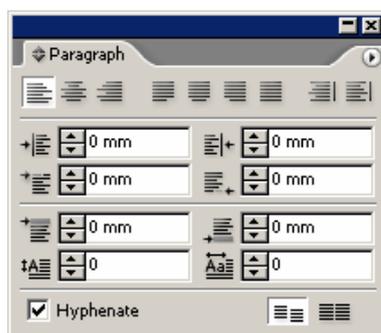


Рис. 1.15. Палитра **Paragraph** содержит все управляющие элементы для форматирования абзацев текста

Палитра **Paragraph Styles** (Стили абзаца) — рис. 1.16 — позволяет задавать и применять стили абзаца. Палитра открывается после выполнения команд **Window** — **Type & Tables** — **Paragraph Styles**.

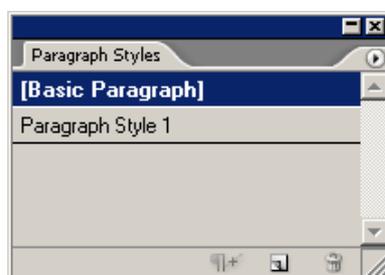


Рис. 1.16. Палитра **Paragraph Styles** упрощает использование сложного форматирования абзацев

Палитра **Story** (Макет) — рис. 1.17 — позволяет изменить автоматическое выравнивание поля на оптическое, с помощью которого регулируется положение знаков пунктуации и засечек относительно края поля. Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** — **Type & Tables** — **Story**.

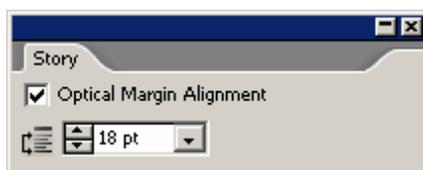


Рис. 1.17. Палитра **Story** задает оптическое выравнивание краев для висячей пунктуации

Палитра **Stroke** (Линия) — рис. 1.18 — управляет такими атрибутами, как толщина линии, пунктир, наконечники в виде стрелок и геометрических фигур. Палитра открывается после выполнения команд **Window** — **Stroke**.



Рис. 1.18. В палитре **Stroke** определяется внешний вид границ и линий объектов

В палитре **Swatches** (Образцы) — рис. 1.19 — представлены образцы цветов и градиентов, используемых в публикации. Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** — **Swatches**.

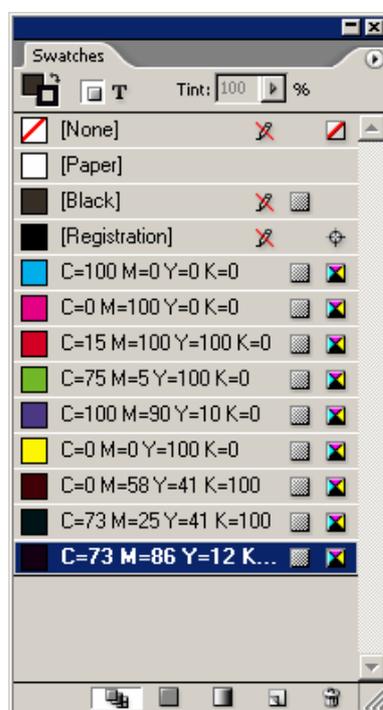


Рис. 1.19. В палитре **Swatches** хранятся образцы цветов и градиентов

Палитра **Table** (Таблица) — рис. 1.20 — содержит средства форматирования и управления для создания таблиц внутри текстовых фреймов. Палитра открывается после выполнения команд **Window** — **Type & Tables** — **Table**.

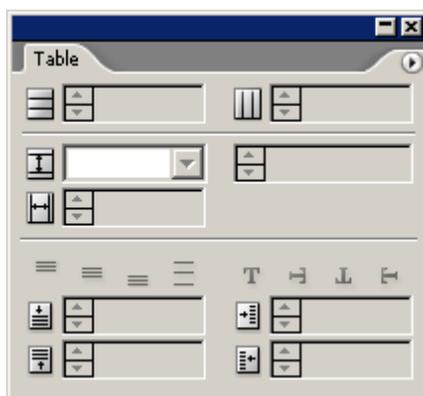


Рис. 1.20. Палитра **Table** используется для форматирования таблиц и ячеек

Палитра **Tabs** (Табуляция) — рис. 1.21 — позволяет задать расположение табуляторов в тексте. Для работы с палитрой выполните команды **Window — Type & Tables — Tabs**.

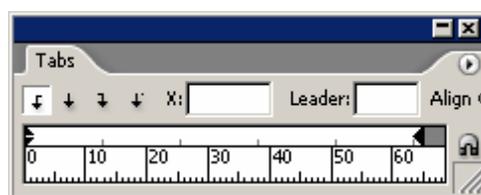


Рис. 1.21. Палитра **Tabs** позволяет задавать и изменять положение табуляторов

В палитре **Text Wrap** (Обтекание текстом) — рис. 1.22 — задается способ обтекания объектов и вставленных изображений. Палитра открывается после выполнения команд **Window — Text Wrap**.

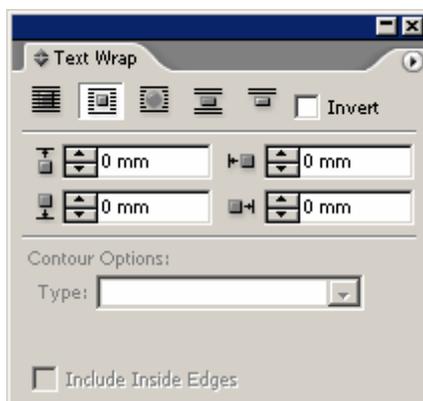


Рис. 1.22. Палитра **Text Wrap** используется для задания способа обтекания текстом объектов и изображений

Палитра **Transform** (Преобразование) — рис. 1.23 — отображает размер и положение объектов. Она также используется для масштабирования и вращения объектов. Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window — Object & Layout — Transform**.

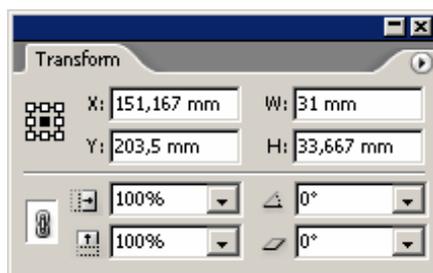


Рис. 1.23. Палитра **Transform** дает возможность определять положение и размер объектов

Палитра **Transparency** (Прозрачность) — рис. 1.24 — включает средства контроля прозрачности и режимов смешивания. Палитра открывается после выполнения команд **Window — Transparency**.



Рис. 1.24. Палитра **Transparency** предназначена для задания степени прозрачности и режимов смешивания

### Дополнительные палитры

InDesign CS2 позволяет отображать большее количество палитр, например палитры сценариев и работы с тегами XML. Палитры, являющиеся частью дополнений, которые предлагают сторонние разработчики, содержат функции, отсутствующие в базовой версии InDesign. Эти палитры не включаются стандартным способом, для работы с ними необходимо сначала установить дополнения.

### Удаление палитр

1. Убедитесь в том, что курсор не находится внутри текстового фрейма, чтобы не допустить вставки в текст символа табуляции.

2. Нажмите сочетание клавиш **Shift + Tab** — все палитры будут скрыты.

Или нажмите клавишу **Tab** — все палитры, включая панель инструментов, будут скрыты.

Чтобы восстановить палитры, нажмите клавиши еще раз или выберите соответствующую команду из меню **Window**.

## 1.2. РАБОТА С ПАЛИТРАМИ

### Открытие палитры

Если палитры нет на экране, вы можете открыть ее, выбрав соответствующую команду в меню **Window**. Все палитры программы находятся в этом меню.

### Закрытие палитры

Для закрытия палитры следует щелкнуть на кнопке **Закрыть** в строке заголовка документа (рис. 1.25).

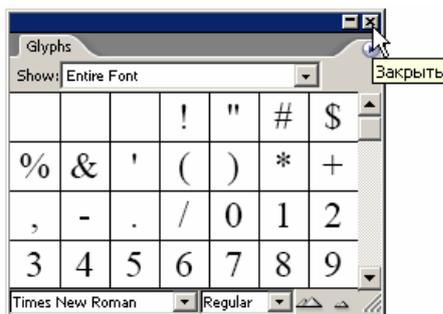


Рис. 1.25. Чтобы закрыть палитру, щелкните на кнопке **Закрыть**

### Вывод на экран меню палитры

1. Щелкните на кнопке меню (круглая кнопка с треугольником), чтобы открыть меню палитры (рис. 1.26).

2. Выберите команду из меню.

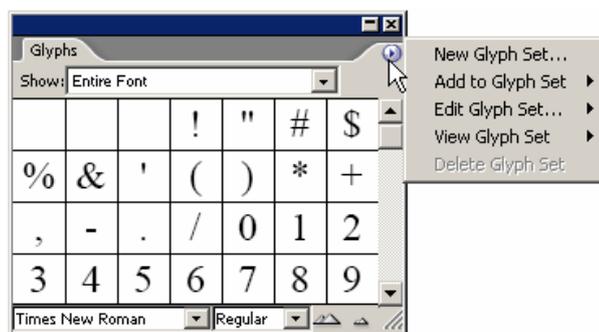


Рис. 1.26. Меню палитры можно вывести на экран щелчком на соответствующей кнопке

После открытия некоторые палитры отображают только часть функций. Доступ к дополнительным функциям можно получить, щелкая на двунаправленной стрелке **Настройки палитры** на вкладке палитры.

### Вывод на экран настроек палитры

1. Щелкните на двунаправленной стрелке на вкладке палитры для расширения окна палитры и отображения дополнительных настроек (рис. 1.27).
2. Продолжайте щелкать на двунаправленной стрелке для переключения режимов отображения палитры.

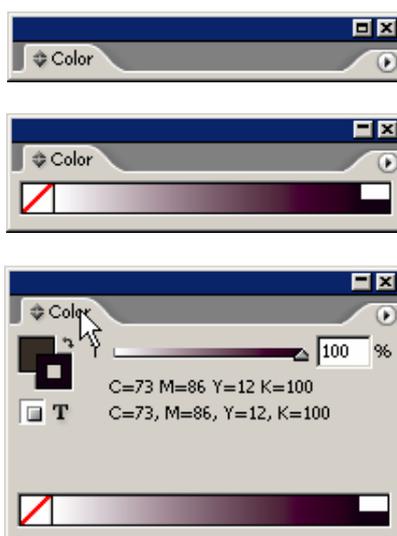


Рис. 1.27. Каждое нажатие на двунаправленную стрелку **Настройки палитры** меняет внешний вид палитры

Меню палитры также включает команду **Show Options** (Показать настройки), задающую переключение режимов отображения.

### Свертывание палитры

Щелкните на кнопке **Свернуть** для свертывания палитры (рис. 1.28).

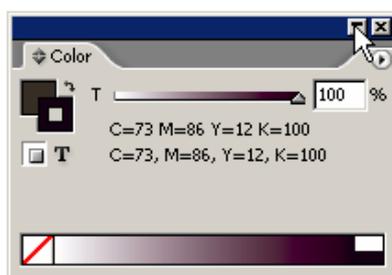


Рис. 1.28. Палитру можно свернуть, щелкнув на кнопке **Свернуть**

### Уменьшение строк палитры

Выберите из меню палитры команду **Small Palette Rows** (Маленькие строки), чтобы уменьшить размер текста и символов, отображаемых в палитре (рис. 1.29). Еще одним способом экономии экранного пространства является размещение одной палитры в окне другой. Этот способ называется вложением палитр.

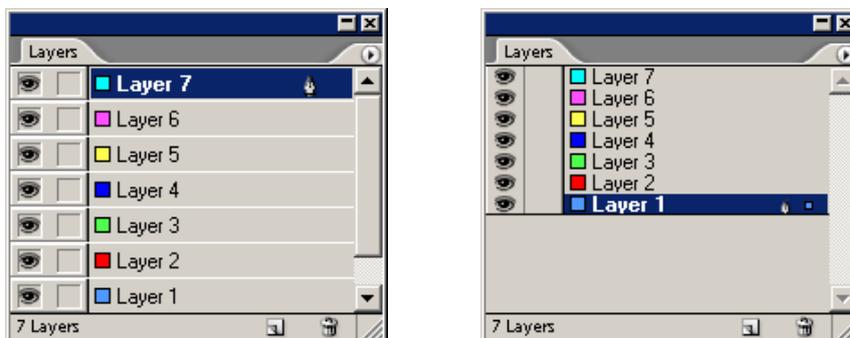


Рис. 1.29. Уменьшив строки палитры, в ней можно отобразить больше информации

### Вложение палитры

1. Поместите курсор над вкладкой палитры.
2. Перетащите вкладку к другой палитре. Когда контур вкладки окажется внутри палитры, вокруг внутренней границы последней появится черная рамка (рис. 1.30).

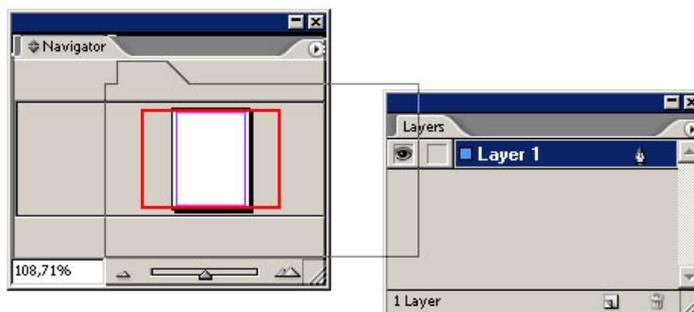


Рис. 1.30. Чтобы вложить палитру, перетащите ее за ярлык в другую палитру

3. Отпустите кнопку мыши. Вкладываемая палитра появится внутри второй палитры (рис. 1.31).

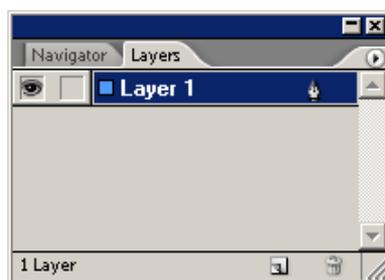


Рис. 1.31. Вложенные палитры отображаются вместе

### Разделение палитр

1. Тащите за ярлык палитры до тех пор, пока контур полностью не окажется за пределами другой палитры.
2. Отпустите кнопку мыши. Палитра будет отображена отдельно.

Вы также можете состыковать палитры, чтобы открывать, закрывать и перемещать их вместе. Палитры занимают меньше места, однако, в отличие от вложенных палитр, их содержимое отображается полностью.

### Стыковка палитр

1. Перетащите ярлык одной палитры к нижнему краю другой палитры. В нижней части последней появится черная линия (рис. 1.32).
2. Отпустите кнопку мыши. Палитры будут состыкованы (рис. 1.33).

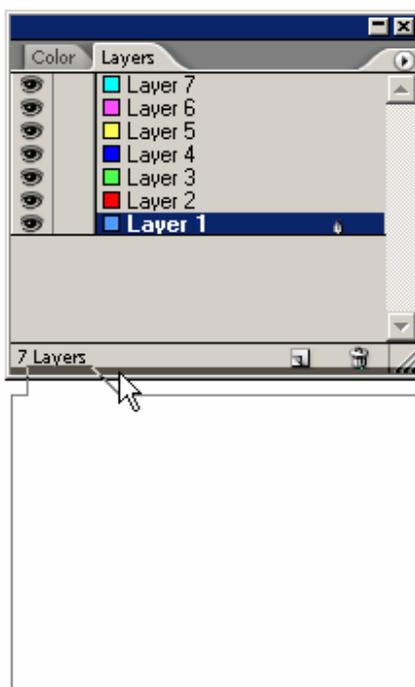


Рис. 1.32. Чтобы состыковать палитры, перетащите ярлык одной палитры к нижнему краю другой

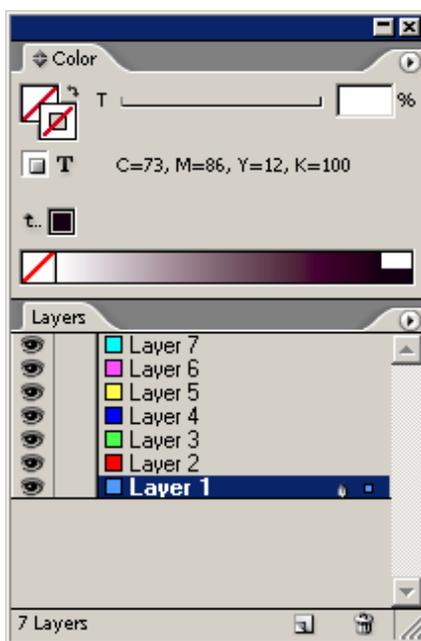


Рис. 1.33. Состыкованные палитры отображаются вместе

### 1.3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАНЕЛИ ИНСТРУМЕНТОВ

Панель инструментов включает 27 инструментов, а также кнопки для придания цвета заливкам и контурам (рис. 1.34). Некоторые инструменты имеют вложенные панели с другими инструментами группы.

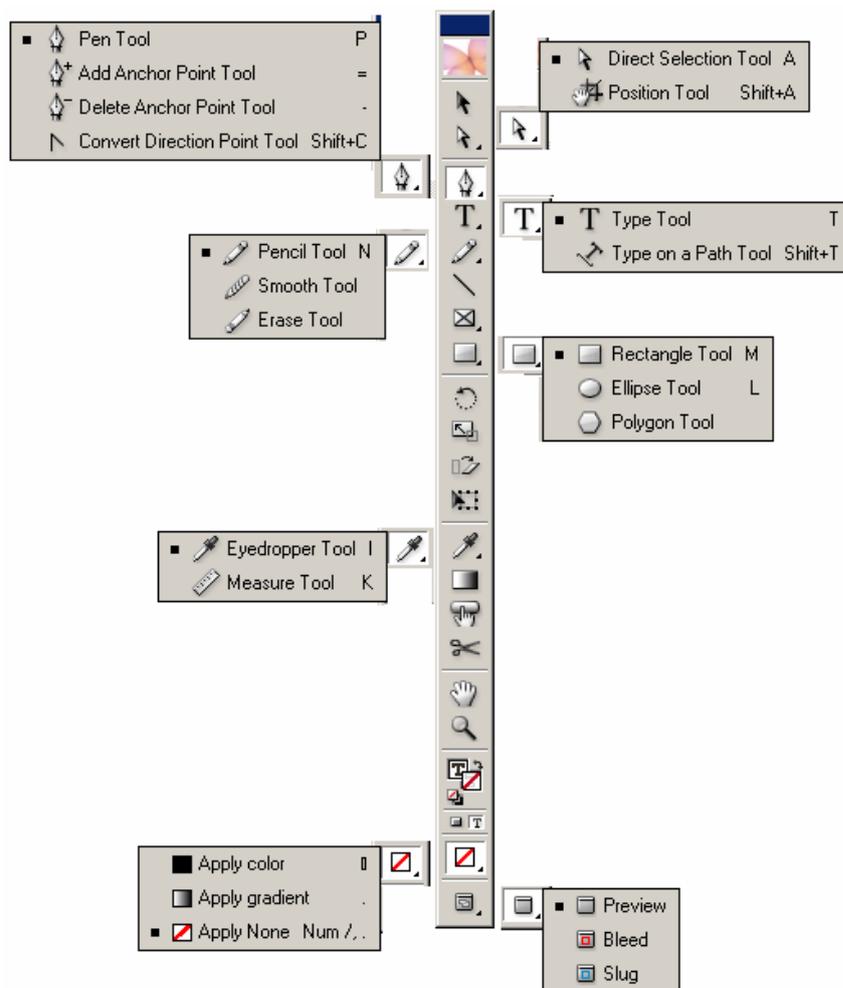


Рис. 1.34. Панель инструментов содержит вложенные панели с инструментами

### Выбор инструмента

Щелкните на пиктограмме инструмента на панели инструментов или нажмите клавиши быстрого доступа, назначенные инструменту (список команд, вводимых с клавиатуры, приводится в приложении).

### Клавиши быстрого доступа для конкретного инструмента

Подведите курсор к значку инструмента и сделайте паузу. Появится подсказка с названием инструмента и сочетанием клавиш быстрого доступа (рис. 1.35).

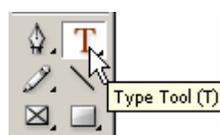


Рис. 1.35. Подведите курсор к значку инструмента, чтобы увидеть подсказку, содержащую название инструмента и назначенные ему клавиши быстрого доступа

Если, задержав курсор мыши над инструментом, вы не видите подсказку, проверьте, выбрана ли соответствующая команда в меню **Tool Tips** (Подсказки инструментов) настроек общих опций.

Вы можете изменить или добавить сочетания клавиш в диалоговом окне **Keyboard Shortcuts** (Сочетания клавиш быстрого доступа).

На некоторых пиктограммах изображен маленький треугольник. Если на нем щелкнуть, раскроется всплывающая палитра, где можно выбрать инструмент, входящий в ту же группу.

## Открытие связанной с инструментом группы

1. Щелкните на треугольнике пиктограммы.
2. Выберите один из инструментов вложенного меню (рис. 1.36).

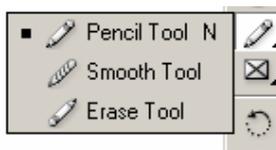


Рис. 1.36. Вложенные панели отображают дополнительные инструменты выбранной группы

## 1.4. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНТЕКСТНЫХ МЕНЮ

Контекстными называются меню, содержание которых меняется в зависимости от типа выбранного объекта или позиции курсора мыши (рис. 1.37). Преимущество контекстного меню состоит в том, что для вызова команды вам не приходится каждый раз обращаться к строке меню. Для отображения контекстного меню щелкните правой кнопкой мыши.

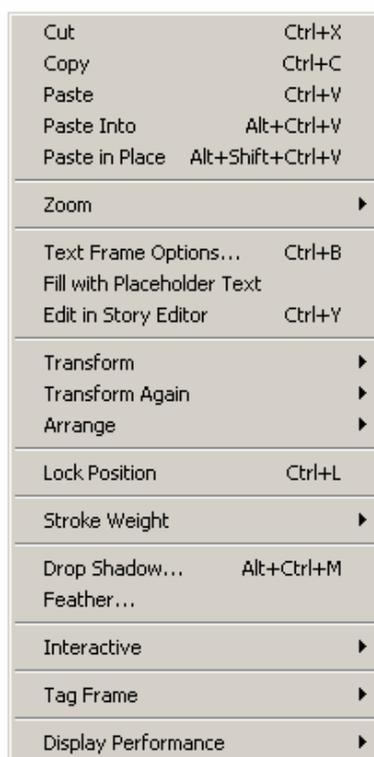


Рис. 1.37. Команды контекстного меню меняются в зависимости от типа выбранного объекта

## ГЛАВА 2. УСТРОЙСТВО ДОКУМЕНТА

### 2.1. СОЗДАНИЕ ДОКУМЕНТА

#### Создание нового документа

1. Выполните команды **File** — **New** — **Document** (Файл — Новый — Документ). На экране появится диалоговое окно **New Document** (Новый документ) — рис. 2.1.

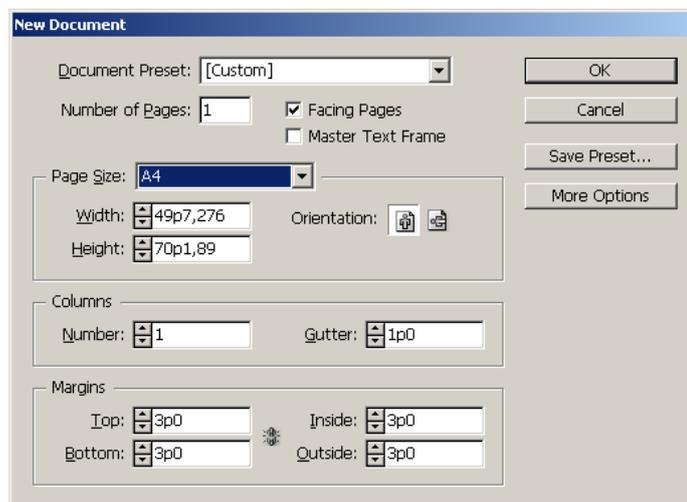


Рис. 2.1. В диалоговом окне **New Document** можно настроить основные параметры страницы

2. Введите количество страниц документа в поле **Number of Pages** (Количество страниц).

3. Установите флажок **Facing Pages** (Разворот), чтобы документ состоял из четных и нечетных страниц.

4. Установите флажок **Master Text Frame** (Текстовой фрейм шаблона), чтобы облегчить автоматическое добавление текста на страницу.

5. Для задания формата страницы используйте раскрывающийся список **Page Size** (Формат).

6. Установите книжную или альбомную ориентацию страницы при помощи кнопок **Orientation** (Ориентация).

7. Установите размер полей страницы в полях области **Margins** (Поля).

8. Задайте количество колонок и ширину пробела в полях **Number** (Количество) и **Gutter** (Средник) области **Columns** (Колонки).

9. Нажмите **ОК**. Документ появится в окне (рис. 2.2).

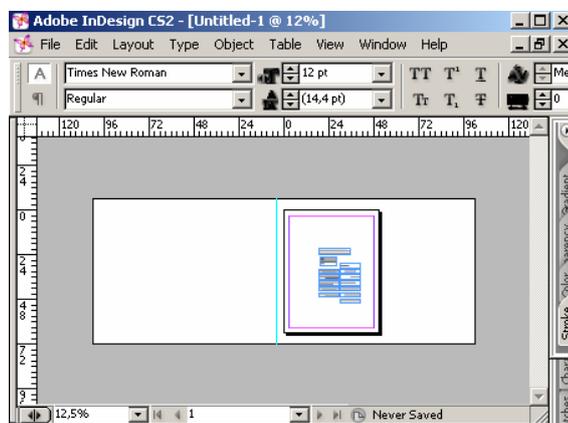


Рис. 2.2. Каждая страница документа расположена на монтажном столе, где вы можете временно хранить объекты, необходимые для дальнейшей работы

Страницы окружены областью, называемой монтажным столом. Вы можете оставлять на нем различные объекты, которые могут понадобиться вам позднее. Объекты, находящиеся на монтажном столе, на печать не выводятся.

## 2.2. ЗАДАНИЕ ПАРАМЕТРОВ СТРАНИЦЫ

### Установка разворота страниц

Термин «разворот» относится к публикациям наподобие книги, в которых страницы с обеих сторон корешка расположены лицом друг к другу. При создании публикаций, состоящих из отдельных страниц, функция разворота не задается.

В диалоговом окне **New Document** снимите флажок **Facing Pages**. Документ будет состоять из обычных страниц с полями (рис. 2.3).

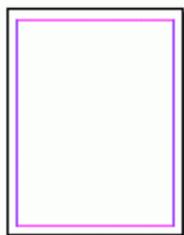


Рис. 2.3. При выключенной функции **Facing Pages** документ будет состоять из обычных страниц с полями

Если функция разворота задана, левое и правое поля изменяются на внутреннее и внешнее (рис. 2.4).



Рис. 2.4. При заданной функции **Facing Pages** документ будет состоять из разворотов, в которых левое и правое поля изменятся на внутреннее и внешнее

### Установка формата страницы

Формат страницы представляет собой размер отдельных страниц документа.

Выберите один из 11 вариантов формата страницы в списке **Page Size** (рис. 2.5):

- **Letter** — 8,5×11 дюймов;
- **Legal** — 8,5×14 дюймов;
- **Tabloid** — 11×17 дюймов;
- **Letter-Half** — 8,5×5,5 дюйма;
- **Legal-Half** — 8,5×7 дюймов;
- **A4** — 21×29,7 см;
- **A3** — 29,7×42 см;
- **A5** — 14,8×21 см;
- **B5** — 17,6×25 см;
- **Compact Disc** (Компакт-диск) — 4,72×4,75 дюйма;
- **Custom** (Заказной) — позволяет установить формат любого размера.

Если изменить значения в полях **Width** (Ширина) и **Height** (Высота), в списке **Page Size** автоматически установится опция **Custom**.

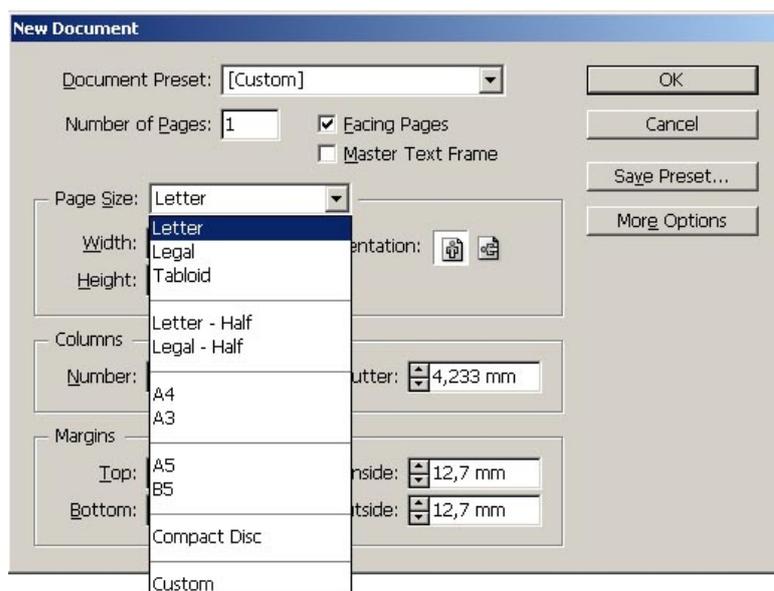


Рис. 2.5. В списке **Page Size** можно выбрать стандартные форматы бумаги и инструменты настройки

### Установка ориентации страниц

Термин «ориентация» обозначает вертикальное либо горизонтальное расположение страницы.

Щелкните на кнопке **Portrait** (Книжная), чтобы ширина страницы всегда была меньше высоты (рис. 2.6), или щелкните на кнопке **Landscape** (Альбомная), чтобы ширина страницы всегда была больше высоты (рис. 2.6).



Рис. 2.6. Опции **Orientation** позволяют задать положение страницы

### Установка размеров полей

1. Выберите значение при помощи кнопок со стрелками или введите его вручную в полях **Top** (Верхнее) и **Bottom** (Нижнее).

2. Если документ имеет разворот, выберите значение при помощи кнопок со стрелками или введите его вручную в полях **Inside** (Внешнее) и **Outside** (Внутреннее) — рис. 2.7.



Рис. 2.7. Поля **Top**, **Bottom**, **Inside** и **Outside** используются для задания размера полей в документе с разворотом

### Установка количества колонок и размера средника

1. Выберите при помощи кнопок со стрелками или введите вручную количество колонок в поле **Number** и значение средника в поле **Gutter** (рис. 2.8).



Рис. 2.8. Область **Columns** позволяет задать количество колонок и интервал между ними

Колонки и средники выполняют задачу границ страницы (рис. 2.9). Однако вы можете размещать текст или изображения поперек колонок и средников.

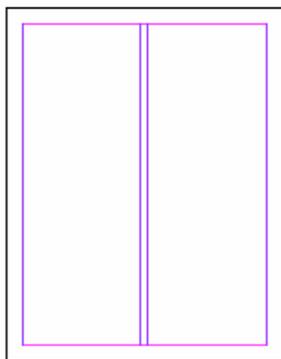


Рис. 2.9. После задания всех значений в области **Columns** будет создан документ, состоящий из колонок, с границами полей и колонок

### Установка параметров документа по умолчанию

Чтобы все открываемые документы имели одинаковые настройки по умолчанию, изменения следует вносить при закрытых документах.

## 2.3. ИЗМЕНЕНИЕ ПАРАМЕТРОВ СТРАНИЦЫ

Возможно, вы захотите изменить некоторые параметры документа. При создании публикации все ее параметры содержатся в одном диалоговом окне. Однако в процессе работы над документом вам придется изменять его параметры в двух отдельных диалоговых окнах.

### Изменение параметров документа

1. Выполните команды **File — Document Setup** (Файл — Параметры документа), чтобы открыть диалоговое окно **Document Setup** (рис. 2.10).
2. Внесите необходимые изменения в следующие параметры:
  - количество страниц;
  - разворот;
  - формат страницы;
  - ориентация;
  - размер обреза и служебного поля.
3. Нажмите **ОК**, чтобы применить внесенные изменения к документу.

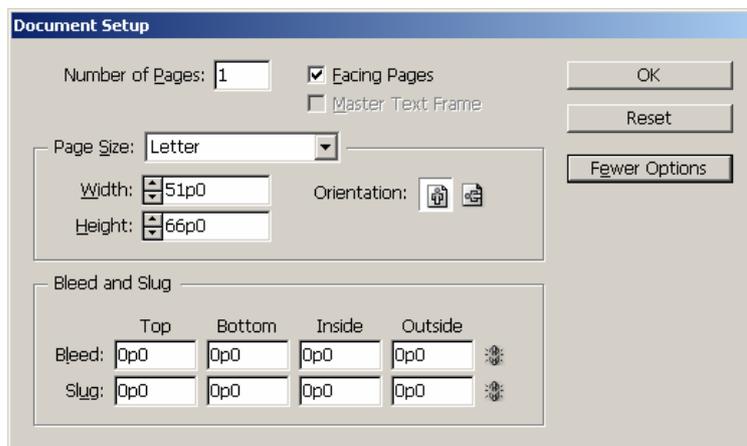


Рис. 2.10. Диалоговое окно **Document Setup** позволяет изменить параметры текущего документа

### Изменение полей и колонок

1. Выполните команды **Layout — Margins and Columns** (Макет — Поля и колонки), чтобы открыть диалоговое окно **Margins and Columns** (рис. 2.11).

2. Внесите необходимые изменения в следующие параметры:
  - размер полей;
  - количество колонок;
  - размер средника.
3. Нажмите **ОК**, чтобы применить внесенные изменения к документу.

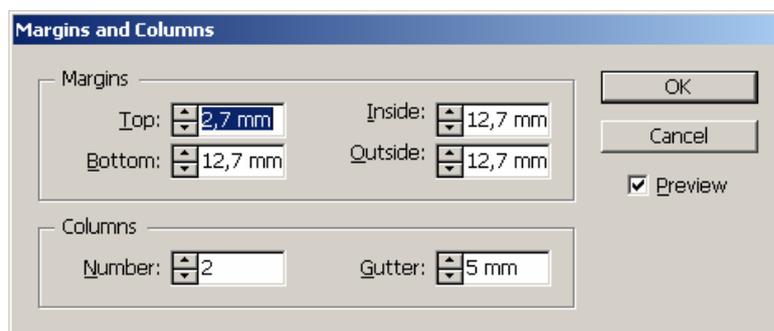


Рис. 2.11. Диалоговое окно **Margins and Columns** позволяет изменить размеры полей и колонок в документе

Изменение полей и колонок при открытой странице или развороте будет отражено только на этой странице или развороте. Чтобы изменить параметры для всех страниц, необходимо использовать страницу-шаблон.

## 2.4. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛИНЕЕК

В программе InDesign предусмотрены электронные линейки, которые вы можете отобразить или убрать. Чтобы отобразить линейки вдоль верхнего и левого краев окна документа (рис. 2.12), выполните команды **View — Show Rule** (Просмотр — Показать линейки).

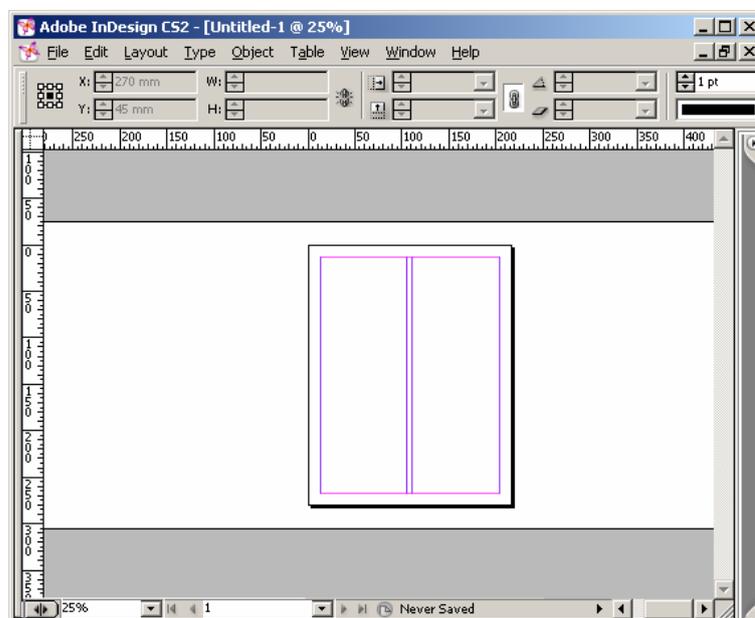


Рис. 2.12. С помощью команды **Show Rule** можно отобразить горизонтальные и вертикальные линейки

Чтобы скрыть линейки, выполните команды **View — Hide Rulers** (Просмотр — Спрятать линейки).

### Изменение единицы измерения линейки

1. Выполните команды **Edit — Preferences — Units & Increments** (Редактирование — Установки — Система измерения).

2. Из раскрывающегося списка выберите один из параметров для горизонтальной и вертикальной линеек (рис. 2.13). Вы можете задать различные единицы измерения для горизонтальной и вертикальной линеек. Например, шаг вертикальной линейки может совпадать с интерлиньяжем документа, в этом случае единица измерения будет равна строке документа. Единицей горизонтальной линейки может быть дюйм, пайка, миллиметр и т. д.

3. При выборе опции **Custom** (Заказные) введите значение единицы измерения линейки в миллиметрах.

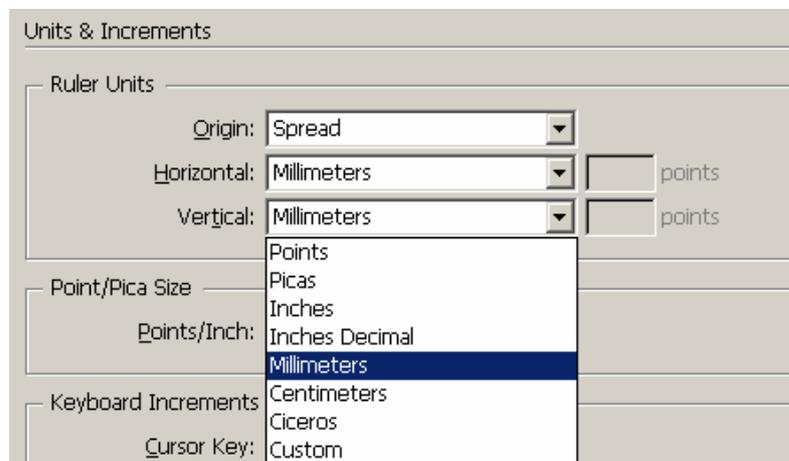


Рис. 2.13. В области **Ruler Units** можно задать различные единицы измерения для горизонтальной и вертикальной линеек

Вы можете изменить единицу измерения и в контекстном меню линейки (рис. 2.14).

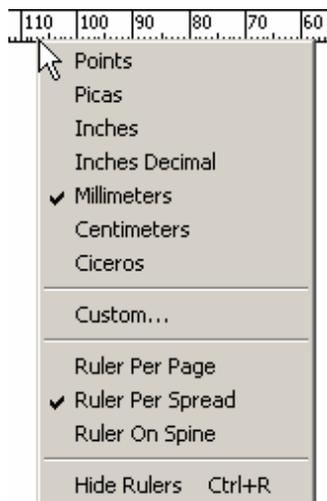


Рис. 2.14. Различные единицы измерения для горизонтальной и вертикальной линеек можно задать и с помощью контекстного меню линейки

### Перемещение точки начала отсчета

Нумерация шкалы линейки начинается в точке пересечения нулей горизонтальной и вертикальной линеек, т. е. в левом верхнем углу страницы. Вы можете передвинуть эту точку, называемую точкой начала отсчета, в другое положение, следующим образом:

1. Поместите курсор над пиктограммой начала отсчета в левом верхнем углу между линейками (рис. 2.15).

2. Перетащите точку в новое положение на странице (рис. 2.16).

3. Отпустите кнопку мыши, чтобы установить новую точку начала отсчета.

Вернуть точку начала отсчета в исходное положение можно двойным щелчком мыши на пиктограмме в левом верхнем углу между линейками.

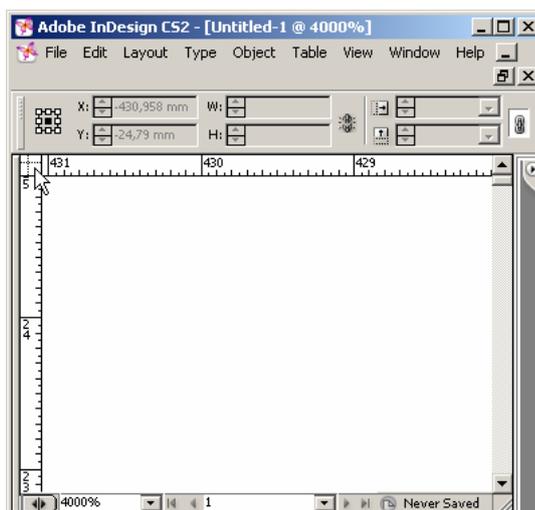


Рис. 2.16. Точка начала координат задается с помощью пиктограммы начала отсчета в левом верхнем углу между линейками

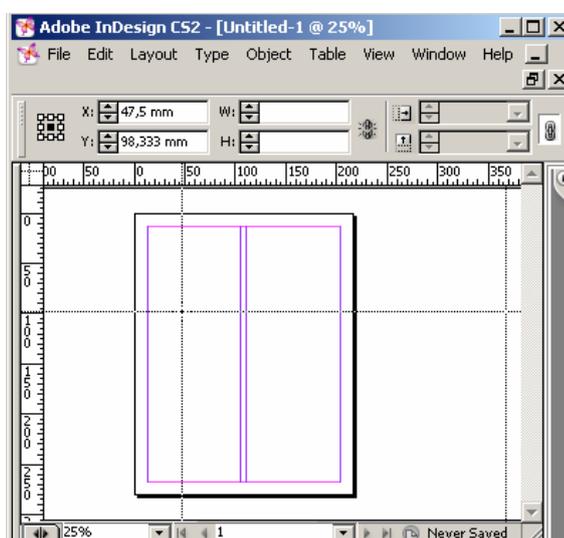


Рис. 2.16. Начало отсчета линеек можно задать, перетаскив точку в новое положение

При работе над проектом наподобие рекламного проспекта будет легче размещать объекты, если расположить линейку вдоль разворота страниц (рис. 2.17).

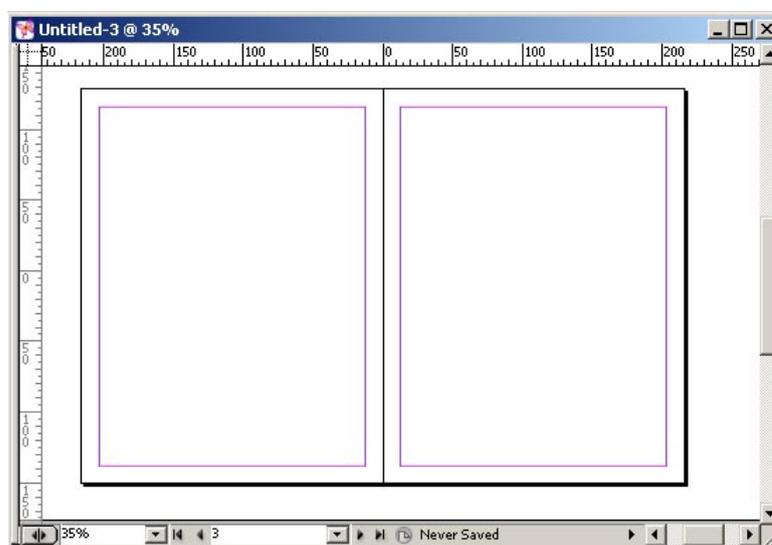


Рис. 2.17. При работе над отдельными проектами линейку можно расположить вдоль разворота страниц

### Выбор начала отсчета линеек

Начало отсчета линеек можно задать двумя способами:

1. Выполните команды **Edit — Preferences — Units&Increments** (Редактирование — Установки — Системы измерения). Выберите в раскрывающемся списке **Origin** (Начало отсчета) области **Ruler Units** опцию **Page** (Страница), **Spread** (Разворот) или **Spine** (Корешок).
2. Выберите необходимую опцию контекстного меню самой линейки (рис. 2.14).

## 2.5. НАСТРОЙКА ГРАНИЦ ПОЛЕЙ И КОЛОНОК

Направляющие — это непечатаемые линии, предназначенные для облегчения размещения текста и графики на странице. В программе InDesign есть несколько типов направляющих, в том числе границы полей, которые предназначены для размещения таких элементов, как номера страниц и границы колонок, использующиеся для разделения текста и графики.

### Отображение и выключение направляющих

Для отображения направляющих, границ полей и колонок выполните команды **View — Show Guides** (Просмотр — Показать направляющие).

Чтобы скрыть направляющие, выполните команды **View — Hide Guides** (Просмотр — Спрятать направляющие).

По умолчанию границы полей будут отображаться пурпурным цветом, а границы колонок — фиолетовым. Возможно изменить цвета границ, особенно если какие-либо объекты имеют схожий цвет.

### Изменение внешнего вида границ полей и колонок

1. Выполните команды **Edit — Preferences — Guides & Pasteboard** (Редактирование — Установки — Направляющие и монтажный стол) (рис. 2.18).

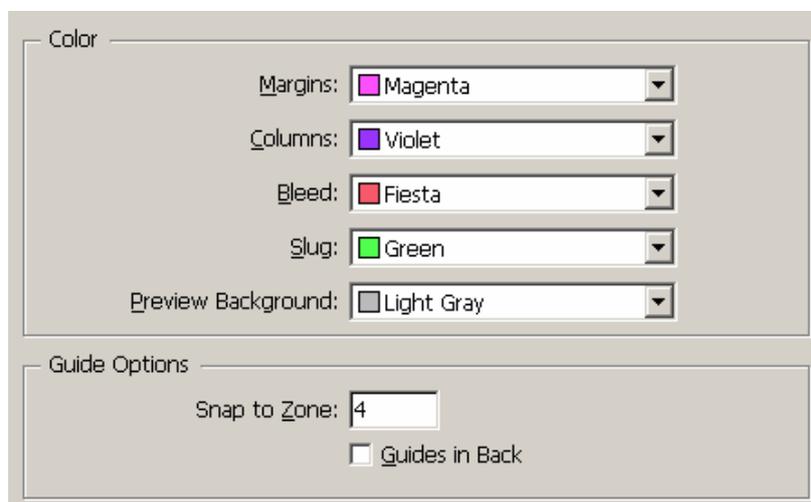


Рис. 2.18. Диалоговое окно **Guides** предназначено для установки границ полей и колонок

2. Из раскрывающегося списка **Margins** (Поля) области **Color** (Цвет) выберите цвет границ полей.
3. В списке **Columns** (Колонки) области **Color** (Цвет) выберите цвет границ колонок.
4. Введите значение в поле **Snap to Zone** (Зона привязки). Данное значение задает расстояние (в пикселах) от направляющей до объекта. При достижении этого расстояния объект будет привязан к направляющей.
5. Установите флажок **Guides in Back** (Направляющие назад), чтобы текст и графика отображались поверх направляющих (рис. 2.19).



Рис. 2.19. Команда **Guides in Back** позволяет изменить расположение направляющих по отношению к тексту и изображениям

### Изменение границы колонки

1. Поместите курсор над границей, которую хотите передвинуть.
2. Нажмите кнопку мыши. При этом курсор примет вид двойной стрелки, обозначающей, что граница колонки выбрана (рис. 2.20).



Рис. 2.20. Двойная стрелка показывает, что границу колонки можно перемещать

3. Перетащите границу колонки в новое положение.

## 2.6. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГОРИЗОНТАЛЬНЫХ И ВЕРТИКАЛЬНЫХ НАПРАВЛЯЮЩИХ

### Создание направляющей

1. Поместите курсор над горизонтальной или вертикальной линейкой.
2. Нажмите на кнопку мыши. Курсор примет вид двойной стрелки.
3. Протащите мышью, чтобы вытянуть направляющую на страницу (рис 2.21).

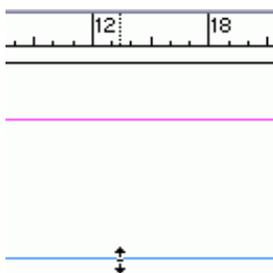


Рис. 2.21. Вы можете вытянуть направляющую из горизонтальной или вертикальной линейки

## Создание рядов и колонок с помощью направляющих

1. Выполните команды **Layout — Create Guides** (Макет — Создать направляющие). На экране появится диалоговое окно **Create Guides** (рис. 2.22).

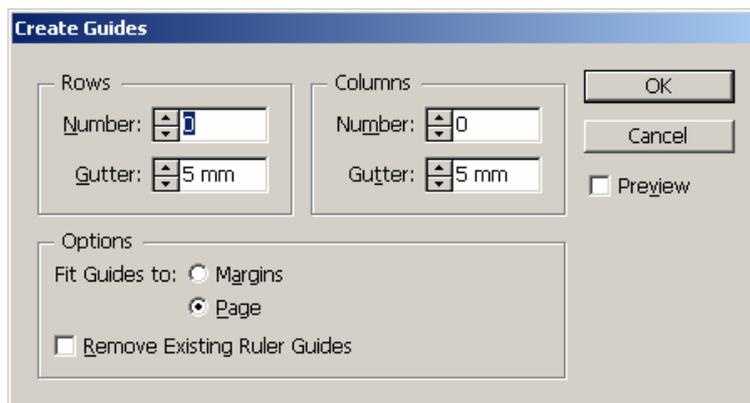


Рис. 2.22. Диалоговое окно **Create Guides** позволяет автоматически добавлять направляющие

2. Введите количество рядов (горизонтальных направляющих) в поле **Rows Number** (Количество рядов).
3. Укажите расстояние между рядами в поле **Rows Gutter** (Расстояние между рядами).
4. Задайте количество колонок (вертикальных направляющих) в поле **Columns Number** (Количество колонок).
5. Введите размер расстояния между колонками в поле **Columns Gutter** (Расстояние между колонками).
6. Выберите опцию **Fit Guides to Margins** (Выровнять по полям) или **Fit Guides to Page** (Выровнять по странице) — рис. 2.23.

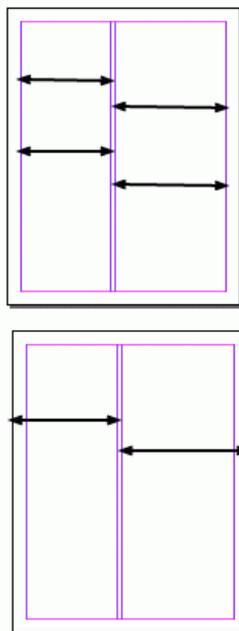


Рис. 2.23. Переключатель **Fit Guides to** в положении **Margins** помогает распределить направляющие между полями страницы, а в положении **Page** — между метками обреза страницы

7. Установите флажок **Remove Existing Ruler Guides** (Удалить существующие направляющие), чтобы удалить все отображаемые на странице направляющие.
8. Нажмите **ОК**, чтобы вывести направляющие на экран.  
Установите флажок **Preview** (Просмотр), чтобы проследить за изменением направляющих после ввода значений в диалоговом окне.

### Перемещение направляющих

1. Поместите курсор над направляющей, которую хотите передвинуть.
2. Нажмите кнопку мыши. Курсор примет вид двойной стрелки, а цвет направляющей станет более темным. Это значит, что направляющая выбрана.
3. Перетащите направляющую в новое положение.

### Блокировка направляющих

Чтобы предотвратить случайное смещение направляющих, их положение можно заблокировать. Для этого выполните команды **View — Lock Ruler Guides** (Просмотр — Закрепить направляющие). Чтобы разблокировать направляющие выберите команды еще раз.

Аналогично границам полей вы можете изменить цвет горизонтальных и вертикальных направляющих, а также установить предел видимости.

### Изменение внешнего вида направляющих

1. Выполните команды **Layout — Ruler Guides** (Макет — Направляющие) для отображения соответствующего диалогового окна (рис. 2.24).

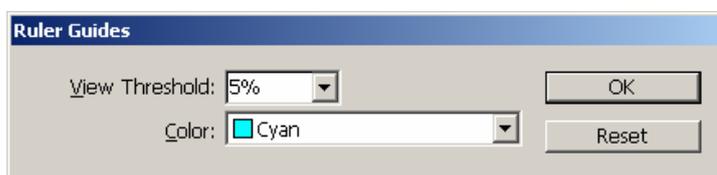


Рис. 2.24. Диалоговое окно **Ruler Guides** предназначено для изменения цвета горизонтальных и вертикальных направляющих. Вы также можете установить масштаб их видимости

2. Выберите цвет направляющих в списке **Color** (Цвет).
3. Укажите процент в поле **View Threshold** (Предел видимости), чтобы задать минимальный масштаб документа, при котором видны направляющие (рис. 2.25). Если ваша страница содержит большое число направляющих, увеличьте значение поля **View Threshold**. При минимальном увеличении направляющие будут скрыты, а при максимальном увеличении — отображены.

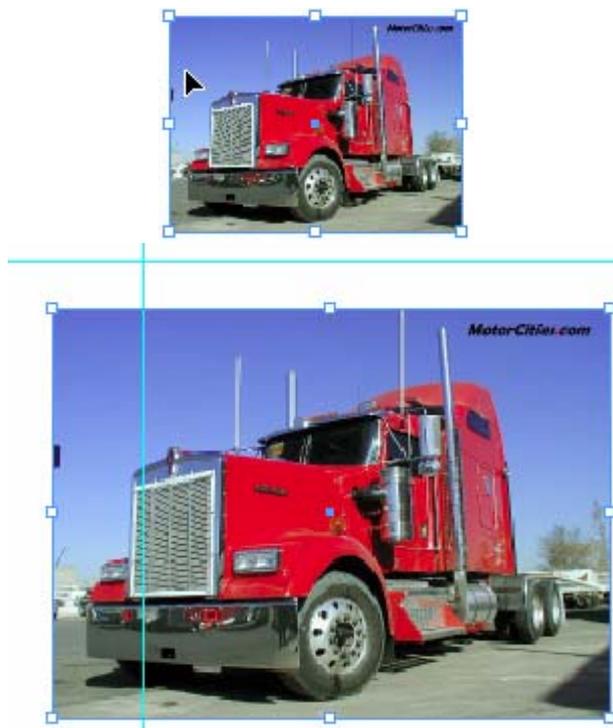


Рис. 2.25. Граница видимости 200% означает, что направляющие будут отображаться только при увеличении масштаба до 200% и выше (нижний рисунок)

## Привязка объектов к направляющим

Вы можете задать автоматическую привязку объектов к направляющим при перемещении объектов, что облегчает их выравнивание. Для этого выполните команды **View — Snap to Guides** (Просмотр — Выровнять по направляющим). Чтобы отключить функцию, выберите команды еще раз.

## 2.7. РАБОТА С СЕТКАМИ

Направляющие и границы — это не единственный способ выравнивания объектов. В качестве основы для компоновки элементов страницы может использоваться сетка. Она нужна для ровного края положения текста.

### Отображение и выключение сетки

Выполните команды **View — Grids & Guides — Show/Hide Document Grid** (Просмотр — Сетки и направляющие — Показать/Спрятать сетку документа) — рис. 2.26 — или **View — Grids & Guides — Show/Hide Baseline Grid** (Просмотр — Сетки и направляющие — Показать/Спрятать базовую сетку).

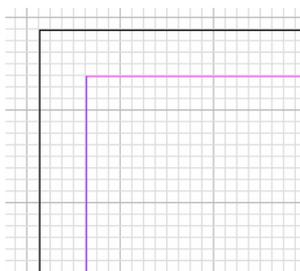


Рис. 2.26. Для отображения горизонтальных и вертикальных линий сетки выберите опцию **Show Document Grid**

### Изменение внешнего вида сетки

1. Выполните команды **Edit — Preferences — Grids** (Редактирование — Установки — Сетки) — рис. 2.27.

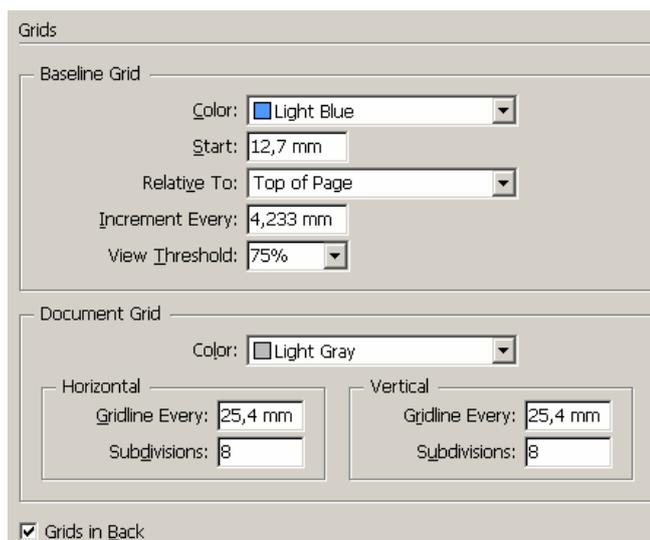


Рис. 2.27. Диалоговое окно **Preferences** (категория **Grids**) дает возможность настроить отображение и расположение сетки документа

2. Выберите цвет сетки в раскрывающемся списке **Color** (Цвет).
3. Задайте точку начала сетки базовых линий в поле **Start** (Начало).

4. В поле **Relative to** (По отношению) выберите один из вариантов начала сетки: **Top of Page** (Верхний край страницы) или **Top of Margin** (Верхнее поле).
5. Укажите размер шага базовой сетки в поле **Increment Every** (Шаг сетки).
6. Введите значение в поле **View Threshold** (Предел видимости), чтобы установить минимальный масштаб, при котором сетка будет видна.
7. Установите флажок **Grids in Back** (Сетки назад), чтобы линии сетки отображались за объектами страницы.
8. Укажите размер основного шага сетки в полях **Gridline Every** (Основной сетки) областей **Horizontal** и **Vertical**.
9. Введите значение шага более светлых дополнительных линий сетки в поле **Subdivisions** (Шаг вспомогательных линий сетки).

### Установка привязки к сетке

Выполните команды **View — Grids&Guides — Snap to Document Grid** (Просмотр — Сетки и направляющие — Привязать к сетке документа). Если флажок **Snap to Document Grid** установлен, функция уже активизирована.

## 2.8. ИЗМЕНЕНИЕ МАСШТАБА

Масштабом называется размер документа на вашем экране. В InDesign существует много способов изменения масштаба. Один из самых быстрых и простых — использование команд меню **View** (Просмотр).

### Изменение масштаба с помощью команд отображения

1. Для увеличения масштаба выполните команды **View — Zoom In** (Просмотр — Увеличить).
2. Для уменьшения масштаба выполните команды **View — Zoom Out** (Просмотр — Уменьшить).
3. Чтобы отобразить текущую страницу полностью, выполните команды **View — Fit Page in Window**. При этом масштаб страницы изменится соответственно размеру окна.
4. Чтобы полностью отобразить текущий разворот, выполните команды **View — Fit Spread in Window**.
5. Чтобы увидеть документ в масштабе 100%, выполните команды **View — Actual Size** (Просмотр — Реальный размер).
6. Чтобы отобразить весь монтажный стол, выполните команды **View — Entire Pasteboard** (рис. 2.28). Вы можете выбрать определенный масштаб из раскрывающегося списка или ввести его вручную (рис. 2.29).

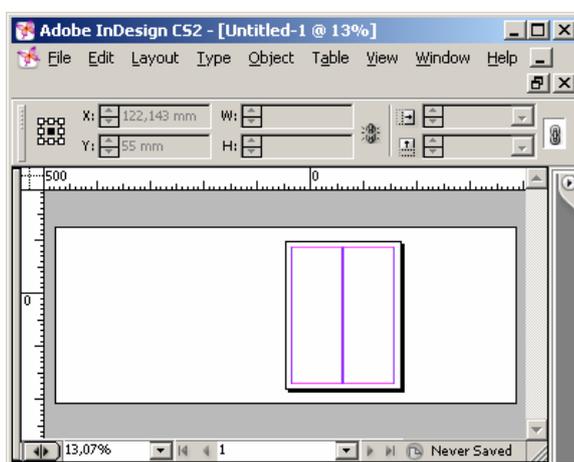


Рис. 2.28. Команда **Entire Pasteboard** предназначена для отображения всей страницы

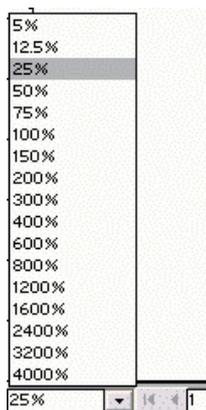


Рис. 2.29. Масштаб можно выбрать и в нижней части окна документа

## 2.9. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ ZOOM И HAND

Инструмент **Zoom** (Масштаб) позволяет добиться заданного увеличения и положения на странице. При помощи инструмента **Hand** (Рука) можно сместить область отображения.

### Применение инструмента Zoom

1. Щелкните на инструменте **Zoom** на панели инструментов (рис. 2.30). Курсор примет вид лупы.



Рис. 2.30. Используйте инструмент **Zoom** для изменения масштаба страницы

2. Щелкните инструментом **Zoom** на области, которую хотите увеличить. Щелкайте до тех пор, пока не добьетесь необходимого увеличения.

Нажмите клавиши **Ctrl + пробел**, чтобы текущий инструмент временно стал инструментом **Zoom**. Каждый щелчок инструментом **Zoom** изменяет масштаб в соответствии со значением в поле выбора масштаба.

Для уменьшения масштаба нажмите клавишу **Alt** при выбранном инструменте **Zoom**. Значок внутри лупы поменяется с плюса (+) на минус (-).

Реальный размер отображения (100%) задается двойным щелчком на инструменте **Zoom** на панели.

### Увеличение области публикации

Протащите инструмент **Zoom** по диагонали через область, которую хотите увидеть в увеличенном масштабе. и отпустите кнопку мыши (рис. 2.31 и 2.32).

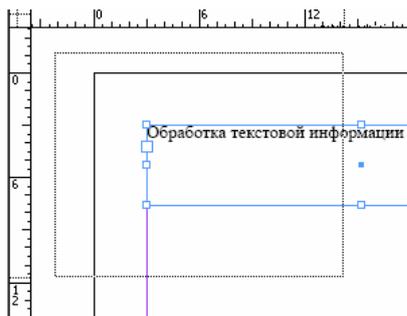


Рис. 2.31. Перетащите инструмент **Zoom** по диагонали для увеличения определенной области. Область выделения обозначается прямоугольной границей



Рис. 2.32. После того как вы отпустите кнопку мыши, выбранная область заполнит окно

### Использование инструмента **Hand**

1. Щелкните на пиктограмме инструмента в панели инструментов (рис. 2.33).
2. Перемещайте страницу в окне документа с помощью инструмента **Hand** для отображения различных областей публикации.



Рис. 2.33. Используйте инструмент **Hand** для перемещения страницы

Чтобы отобразить в окне всю страницу, щелкните два раза на инструменте **Hand** на панели инструментов. Удерживайте нажатой клавишу пробела, чтобы временно сменить текущий инструмент на инструмент **Hand**.

### Выбор инструмента **Hand** из текстового блока

1. Удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**. Курсор примет форму инструмента **Selection** (Черная стрелка) или **Direct Selection** (Белая стрелка).
2. Не отпуская клавиши **Ctrl**, нажмите клавишу пробела. Курсор примет форму инструмента **Zoom**.
3. Отпустите клавишу **Ctrl**. Клавиша пробела остается нажатой, но при этом будет выбран инструмент **Hand**.

## 2.10. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАЛИТРЫ NAVIGATOR

### Использование кнопок масштабирования **Navigator**

1. Если палитра еще не открыта, выполните команды **Window — Object & Layout — Navigator** (Окно — Объект и макет — Навигатор). Палитра появится на экране (рис. 2.34).

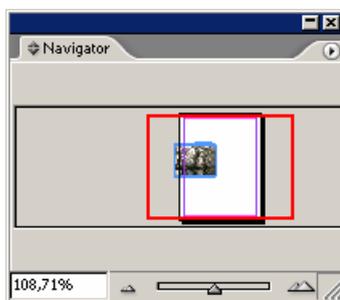


Рис. 2.34. Палитру **Navigator** следует выбрать в меню **Window**

2. Щелкните по кнопке **Zoom In**, расположенной справа от ползунка, для увеличения масштаба.
3. Щелкните по кнопке **Zoom Out**, расположенной слева от ползунка, для уменьшения масштаба.

### Задание определенного масштаба

1. Выделите значение поля **Zoom** (Масштаб) и введите необходимое значение.
2. Нажмите клавишу **Return** или **Enter**.

Ползунок изменения масштаба палитры **Navigator** дает возможность увеличивать или уменьшать масштаб.

### Использование ползунка для изменения масштаба

Передвиньте ползунок вправо (влево) для увеличения (уменьшения) масштаба. Палитра **Navigator** позволяет отображать один или все развороты документа.

### Изменение параметров отображения разворота

Из меню палитры выберите опцию **View All Spreads** (Просмотр всех разворотов) — рис. 2.35. При этом будут отображены все развороты документа (рис. 2.36).

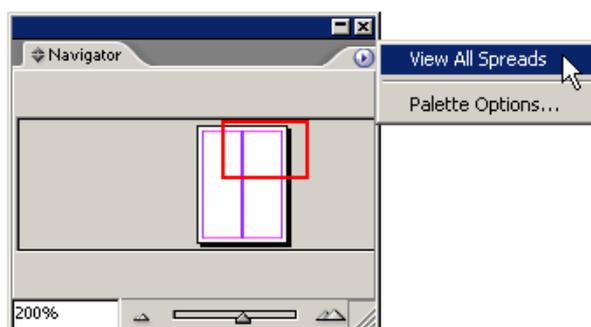


Рис. 2.35. В меню палитры **Navigator** можно изменить количество отображаемых разворотов

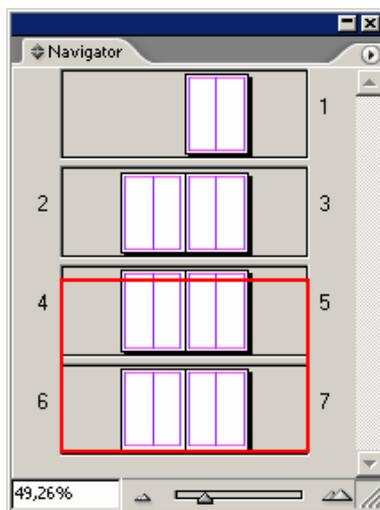


Рис. 2.36. При выборе опции **View All Spreads** в палитре отображаются все развороты документа

При выборе опции **View All Spreads** она изменится на **View Active Spread** (Просмотр текущего разворота). Последняя команда позволяет отображать только текущий разворот. Поле просмотра палитры **Navigator** может также использоваться для перемещения по документу.

### Перемещение по документу в поле просмотра палитры

1. Поместите курсор в поле просмотра палитры. Курсор примет вид руки (рис. 2.37).
2. Перемещайте «руку» по полю просмотра. Окно просмотра в виде красного прямоугольника перемещается, изменяя область отображения документа. Окно просмотра представляет собой красный прямоугольник, показывающий размер области, которая отображается в окне документа. Вы можете изменить цвет этого прямоугольника.

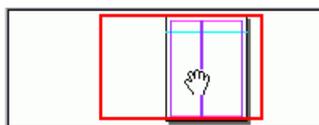


Рис. 2.37. Курсор в виде руки в поле просмотра палитры *Navigator* позволяет изменять область отображения документа

### Изменение цвета окна просмотра

1. Из меню палитры выберите опцию **Palette Options** (Настройки палитры). На экране появится одноименное диалоговое окно (рис. 2.38).
2. Из раскрывающегося списка **Color** (Цвет) выберите новый цвет.



Рис. 2.38. Диалоговое окно *Palette Options* позволяет изменять цвет окна просмотра в палитре *Navigator*

## 2.11. УПРАВЛЕНИЕ ОКНАМИ

Команды меню **Window** позволяют отображать один документ в двух окнах и управлять отображением многочисленных окон.

### Отображение одного документа в двух окнах

1. Выполните команды **Window — New Window** (Окно — Новое окно). При этом будет создано второе окно, содержащее ту же публикацию.
2. Выполните команды **Window — Tile** (Окно — Мозаика). Размер окон изменится, и они разместятся на экране рядом (рис. 2.39).
3. Выполните команды **Window — Cascade** (Окно — Каскад). Окна будут расположены друг за другом таким образом, что их строки заголовка окажутся видны.

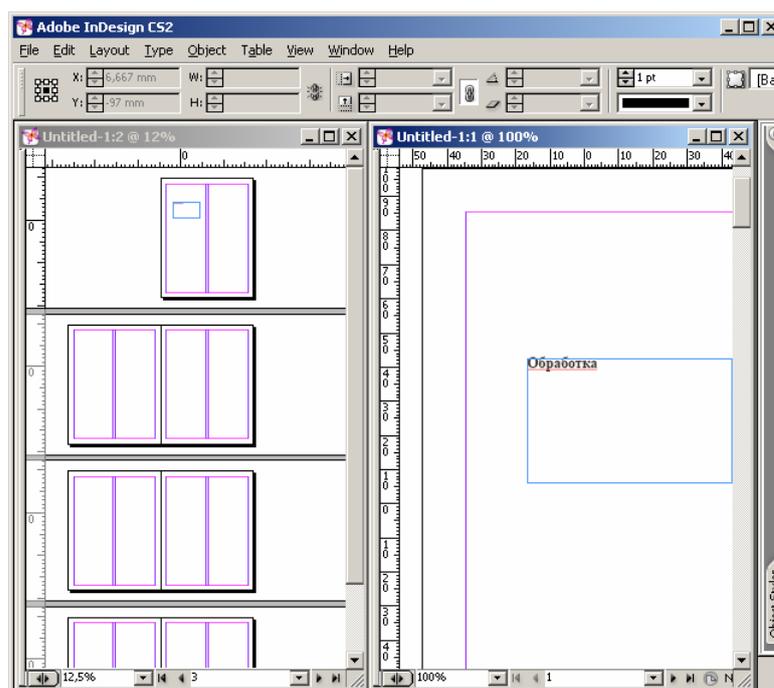


Рис. 2.39. С помощью команды *Tile* можно один и тот же документ, отображаемый в двух окнах, расположить рядом

## 2.12. СОХРАНЕНИЕ ДОКУМЕНТОВ

Рано или поздно Вам необходимо будет сохранить работу в файле на жестком диске или другом накопителе информации.

### Сохранение документа и присвоение имени файлу

1. Выполните команды **File — Save** (Файл — Сохранить) или **File — Save As** (Файл — Сохранить как). На экране появится диалоговое окно **Save As** (рис. 2.40).

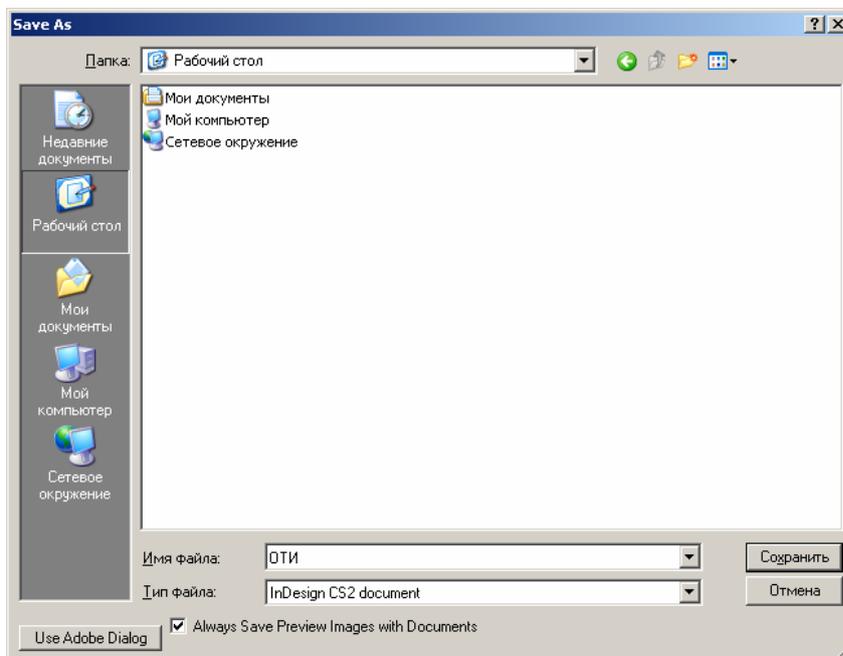


Рис. 2.40. Диалоговое окно **Save As** позволяет сохранить документ

2. В поле **Save in** (Папка) выберите диск и каталог для сохранения файла.
3. В поле **Name** (Имя файла) введите имя файла.
4. В поле **Save as type** (Тип файла) выберите опцию **InDesign document** (Документ InDesign) или **InDesign template** (Шаблон InDesign).

При сохранении файла в формате шаблона он будет каждый раз открываться как неназванный документ. Это защитит шаблон от случайных изменений.

5. Щелкните по кнопке **Save** (Сохранить) для сохранения файла и закрытия диалогового окна.

### Возврат к последней сохраненной версии файла

Выполните команды **File — Revert** (Восстановить). Документ будет закрыт и открыт вновь в том виде, в каком вы его сохранили последний раз.

## ГЛАВА 3. ОСНОВЫ РАБОТЫ С ТЕКСТОМ

### 3.1. СОЗДАНИЕ ТЕКСТОВЫХ ФРЕЙМОВ

В программе InDesign текст располагается в объектах, называемых фреймами. Аналогично другим объектам вы можете изменить размер или форму текстовых фреймов.

#### Создание текстового фрейма при помощи инструмента **Type**

1. Щелкните на инструменте **Type** (Текст) на панели инструментов (рис. 3.1).

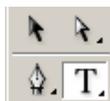


Рис. 3.1. Для работы с текстом выберите инструмент **Type** на панели инструментов

2. Переместите курсор на страницу. Курсор примет вид инструмента **Type** (рис. 3.2).



Рис. 3.2. После выбора инструмента **Type** курсор примет соответствующий вид

Протащив мышью по диагонали, создайте фрейм (рис. 3.3).

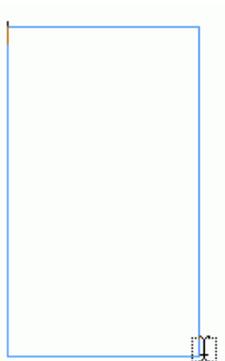


Рис. 3.3. Чтобы создать текстовый фрейм, протащите инструмент **Type** по диагонали

Началом фрейма является горизонтальная линия, пересекающая курсор текстового фрейма.

3. Отпустите кнопку мыши. На экране появится фрейм с текстовым курсором, указывающим на то, что внутри фрейма можно набирать текст.

Инструмент **Type** всегда создает прямоугольные фреймы. Чтобы получить фреймы другой формы, вы можете использовать инструменты для создания других геометрических фигур.

Инструменты для создания геометрических фигур позволяют задавать точные размеры фрейма.

#### Создание фрейма овальной формы

1. Щелкните на инструменте **Ellipse** (Эллипс) на панели инструментов (рис. 3.4).



Рис. 3.4. Для создания фрейма овальной формы выберите инструмент **Ellipse** на панели инструментов

2. Нарисуйте овал, протащив мышью по диагонали (рис. 3.5).

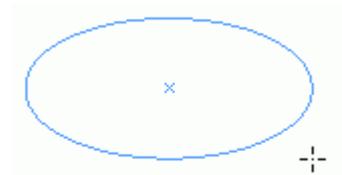


Рис. 3.5. Чтобы создать овал, протащите мышью по диагонали

3. Когда овал достигнет нужного размера, отпустите кнопку мыши.

### Создание многоугольного фрейма

1. Выберите инструмент **Polygon** двойным щелчком на панели инструментов (рис. 3.6). На экране появится диалоговое окно **Polygon Settings** (Многоугольник) — рис. 3.7.



Рис. 3.6. Для создания многоугольного фрейма выберите инструмент **Polygon** на панели инструментов

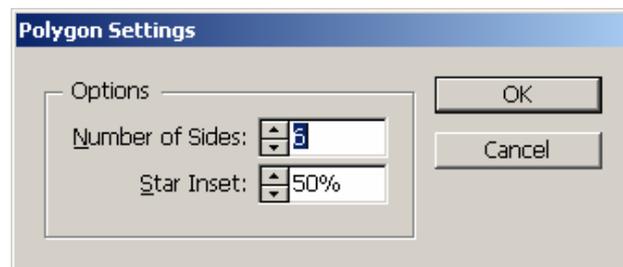


Рис. 3.7. При помощи диалогового окна **Polygon Settings** можно изменить форму и задать количество сторон многоугольника

2. Введите значение в поле **Number of Sides** (Число сторон).
3. Оставьте значение поля **Star Inset** (Глубина лучей) равным 0%. При увеличении значения данного поля получится звезда.
4. Чтобы создать многоугольник, протащите мышью по диагонали (рис. 3.8).

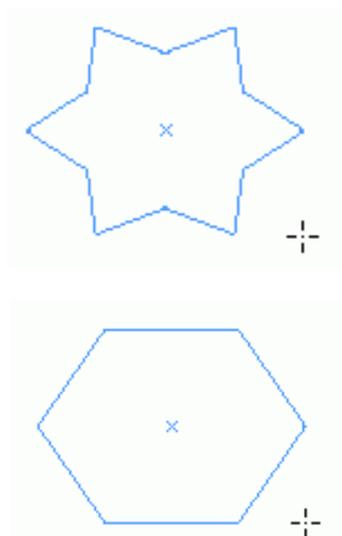


Рис. 3.8. Чтобы создать многоугольник или звезду, протащите мышью по диагонали

В процессе рисования фигуры нажимайте клавиши со стрелками вверх и вниз для увеличения или уменьшения количества сторон многоугольника.

5. При достижении нужного размера фигуры отпустите кнопку мыши.

## Создание прямоугольного фрейма

1. Щелкните на инструменте **Rectangle** на панели инструментов (рис. 3.9).



Рис. 3.9. Для создания прямоугольного фрейма выберите инструмент **Rectangle** на панели инструментов

2. Протащите мышью по диагонали, чтобы нарисовать прямоугольник (рис. 3.10).



Рис. 3.10. Чтобы нарисовать прямоугольник, протащите мышью по диагонали

3. Когда фигура достигнет нужного размера, отпустите кнопку мыши.

Инструменты создания овальной и прямоугольной формы позволяют задать размер фрейма.

## Выбор размера фрейма

1. Выберите инструмент **Ellipse** или **Rectangle** на панели инструментов.

2. Установите курсор в место, где хотите создать фрейм.

3. Щелкните мышью. На экране появится диалоговое окно (рис. 3.11).

4. Задайте ширину и высоту фрейма в полях **Width** (Ширина) и **Height** (Высота).

5. Нажмите **ОК**. После этого будет создан фрейм, левый верхний угол которого находится в месте, указанном вами.

Удерживайте нажатой клавишу **Alt**, щелкая мышью, чтобы сделать данную точку центральной точкой фрейма.

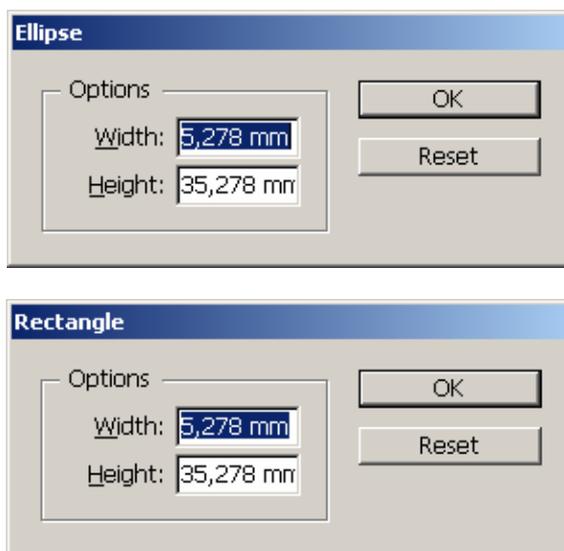


Рис. 3.11. В диалоговых окнах **Ellipse** и **Rectangle** можно задать ширину и высоту фрейма

## Советы по созданию фреймов

Существует несколько вариантов сочетаний клавиш, которые можно использовать при создании фреймов:

- удерживайте нажатой клавишу **Shift**, чтобы нарисовать квадрат, круг или равносторонний многоугольник;
- удерживайте нажатой клавишу **Alt**, чтобы нарисовать фрейм от центра;

- удерживайте нажатой клавишу пробела, чтобы изменить положение фрейма в процессе рисования.

### 3.2. ВВОД ТЕКСТА

Двумя наиболее важными операциями с текстом являются ввод и выделение его для редактирования.

#### Набор текста

1. Щелкните инструментом **Type** внутри фрейма.
2. Начните ввод текста.
3. Нажмите клавишу **Enter** или **Return**, чтобы начать новый абзац.
4. Нажмите клавиши **Shift + Enter/Return**, чтобы начать новую строку, не создавая нового абзаца.

В программе InDesign переход текста на новую строку внутри текстового фрейма осуществляется автоматически.

В случае, если текстовый фрейм не вмещает весь текст, появится символ переполнения (рис. 3.12). Чтобы устранить переполнение, можете изменить форму фрейма или перенаправить текст в другой фрейм.

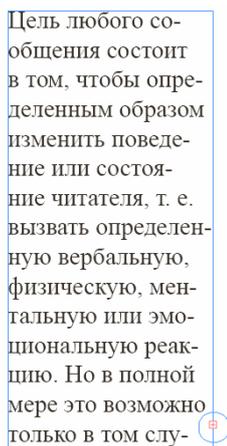


Рис. 3.12. Символ переполнения указывает на то, что часть текста во фрейме невидна

Чтобы добавить текст в уже набранный абзац, установите текстовый курсор там, где вы хотите набрать новый текст. Текстовый курсор найти легко — он мигает (рис. 3.13).

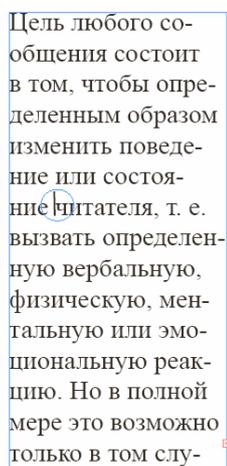


Рис. 3.13. Мигающий текстовый курсор указывает, куда будет добавляться текст

### 3.3. ВЫДЕЛЕНИЕ ТЕКСТА

#### Выделение текста с помощью мыши

Нажмите кнопку мыши и перемещайте мышь по тексту. Выбираемый текст выделяется темным цветом. Для выделения нескольких строк необязательно перемещать мышь слева направо. Просто протащите ее вниз. Как и в других программах, в InDesign существуют специальные приемы выделения слов, строк и абзацев при помощи мыши.

#### Выбор слова

Выделите слово и следующий за ним пробел двойным щелчком мыши на слове (рис. 3.14).

Нажмите кнопку  
мышь и перемещайте  
мышь по тексту.  
Выбираемый  
текст выделяется  
темным цветом.  
Для выделения  
нескольких строк  
необязательно  
перемещать мышь  
слева направо.  
Просто протащите ее  
вниз. Как и в других  
программах, в InDe-

*Рис. 3.14. Щелкните два раза мышью, чтобы выделить отдельное слово*

Двойной щелчок выделяет обе половины слова, написанного через дефис.

#### Выбор строки

Щелкните три раза на строке (рис. 3.15).

Нажмите кнопку мыши  
и перемещайте мышь по  
тексту. Выбираемый текст  
выделяется темным цветом.  
Для выделения нескольких  
строк необязательно  
перемещать мышь слева  
направо. Просто протащите  
ее вниз. Как и в других

*Рис. 3.15. Отдельную строку можно выделить тройным щелчком мыши*

Включите опцию **Triple Click to Select a Line** (Тройной щелчок для выделения строки) в диалоговом окне настройки параметров текста.

#### Выбор абзаца

Если опция **Triple Click to Select a Line** отключена, щелкните три раза внутри абзаца (рис. 3.16).

Нажмите кнопку мыши и перемещайте мышь по тексту. Выбираемый текст выделяется темным цветом. Для выделения нескольких строк необязательно перемещать мышь слева направо. Просто проташите ее вниз. Как и в других

Рис. 3.16. Абзац выделяют тройным или четырехкратным щелчком мыши

Если опция **Triple Click to Select a Line** включена, щелкните внутри абзаца четыре раза.

#### **Выбор всего текста внутри фрейма или текстового блока**

Если опция **Triple Click to Select a Line** включена, щелкните четыре раза внутри абзаца. Если данная опция отключена, щелкните пять раз внутри абзаца.

#### **Выделение текста с помощью комбинаций клавиш**

Выполните следующие шаги:

- удерживая нажатой клавишу **Shift**, нажимайте клавиши со стрелками влево или вправо, чтобы выделить отдельный символ;
- удерживая нажатой клавишу **Shift**, нажимайте клавиши со стрелками вверх или вниз, чтобы выделить отдельную строку;
- удерживая нажатыми клавиши **Ctrl + Shift**, нажимайте клавиши со стрелками влево или вправо, чтобы выделить отдельное слово и следующий за ним пробел;
- удерживая нажатыми клавиши **Ctrl + Shift**, нажимайте клавиши со стрелками вверх или вниз, чтобы выделить абзац;
- удерживая нажатой клавишу **Shift**, нажимайте клавиши **Home** или **End**, чтобы выделить весь текст до начала или конца строки;
- удерживая нажатыми клавиши **Ctrl + Shift**, нажимайте клавиши **Home** или **End**, чтобы выделить весь текст до начала или конца текстового фрейма или текстового блока;
- нажмите клавиши **Ctrl + A**, чтобы выделить весь текст в пределах текстового фрейма или текстового блока.

### **3.4. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И УДАЛЕНИЕ ТЕКСТА**

#### **Копирование и вставка текста**

1. Выберите текст или текстовый фрейм (рис. 3.17).

Нажмите кнопку мыши и перемещайте мышь по тексту. Выбираемый текст выделяется темным цветом.

Рис. 3.17. Выделите текст, чтобы скопировать или вырезать его из одного места и вклеить в другое

2. Выполните команды **Edit — Copy** или **Cut** (Редактирование — Скопировать или Вырезать).

При выборе команды **Cut** выделенный текст исчезнет, а оставшийся сдвинется на место вырезанного фрагмента.

3. Установите текстовый курсор в место, куда хотите вклеить скопированный или вырезанный текст (рис. 3.18).

Нажмите кнопку мыши  
и перемещайте мышь по  
тексту. Выбираемый текст  
выделяется темным цветом.  
Для выделения нескольких  
строк |необязательно  
перемещать мышь слева  
направо. Просто проташите  
ее вниз. Как и в других

Рис. 3.18. Щелкните мышью, чтобы курсор оказался в месте вставки скопированного или вырезанного текста

4. Выполните команды **Edit** — **Paste** (Редактирование — Вклеить). Текст будет вставлен в новое место (рис. 3.19).

Нажмите кнопку мыши и  
перемещайте мышь по тексту.  
Выбираемый цветом. Для  
выделения нескольких строк  
текст выделяется темным |  
необязательно перемещать мышь

Рис. 3.19. Команда **Paste** предназначена для вставки скопированного или вырезанного текста в указанное место

Можно выделить текст перед вставкой и заменить его скопированным текстом.

### Дублирование текста

С помощью команды **Duplicate** (Дублировать) можно скопировать и вставить текст за один шаг. При этом содержимое буфера обмена не изменится.

## 3.5. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАЛИТРЫ CHARACTER

Форматирование, выполняемое при помощи опций данной панели, применяется к атрибутам отдельных символов или наборных знаков абзаца.

### Работа с палитрой Character

1. Если палитра не отображена на экране, выполните команды **Window** — **Type&Tables** — **Character** (рис. 3.20).



Рис. 3.20. Палитра **Character** дает возможность изменять атрибуты символов

- Щелкните на кнопке меню палитры, чтобы отобразить все ее опции (рис. 3.21).

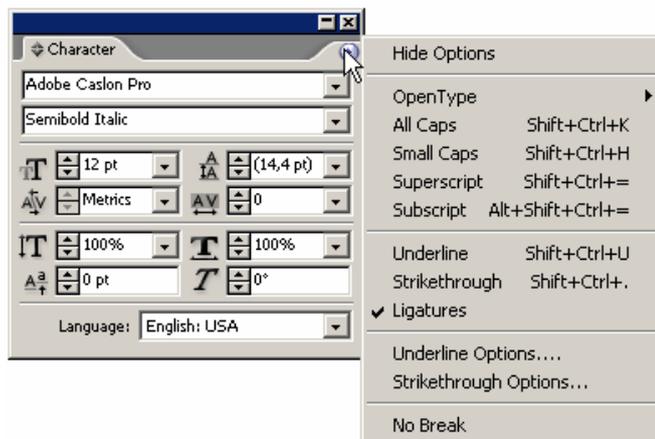


Рис. 3.21. Меню палитры **Character** содержит дополнительные команды для форматирования текста

### 3.6. ВЫБОР ШРИФТА И ЕГО НАЧЕРТАНИЯ

Для выбора шрифта и его начертания следует выполнить следующие действия:

- Выполните команды **Type — Font** (Текст — Шрифт) и выберите шрифт из подменю, или выберите необходимый шрифт из списка выбора гарнитуры палитры **Character** (рис. 3.22).

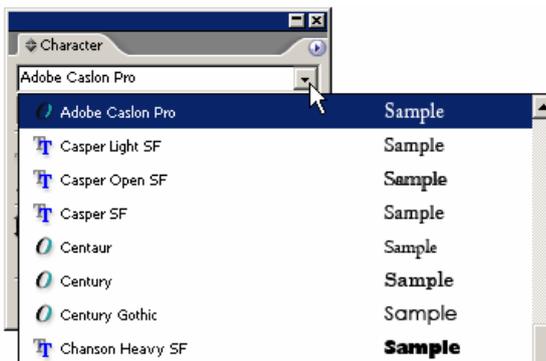


Рис. 3.22. Шрифт можно выбрать в соответствующем списке палитры **Character**

- Выберите начертание шрифта из раскрывающегося списка палитры **Character** (рис. 3.23).

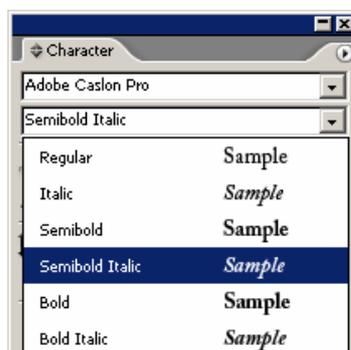


Рис. 3.23. В палитре **Character** можно задать необходимое начертание шрифта

Выберите опцию **Type Size** (Кегль шрифта), а затем размер шрифта из списка (рис. 3.24).

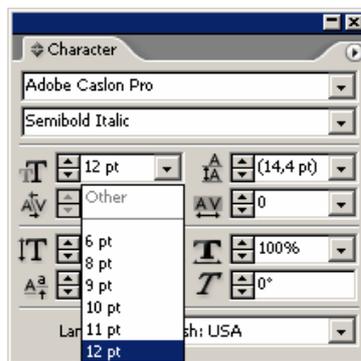


Рис. 3.24. Палитра **Character** дает возможность выбрать кегль шрифта в пунктах из списка или ввести необходимое значение вручную

### 3.7. ТЕКСТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

Программа InDesign позволяет пользоваться текстовыми эффектами, такими как **All Caps** (Все прописные), **Small Caps** (Капители), **Subscript** (Нижний индекс) и **Superscript** (Верхний индекс), **Underline** (Подчеркивание), **Strikethrough** (Перечеркивание), **Ligatures** (Лигатуры).

#### Применение текстовых эффектов

Выберите один из эффектов из меню палитры **Character** (рис. 3.25).

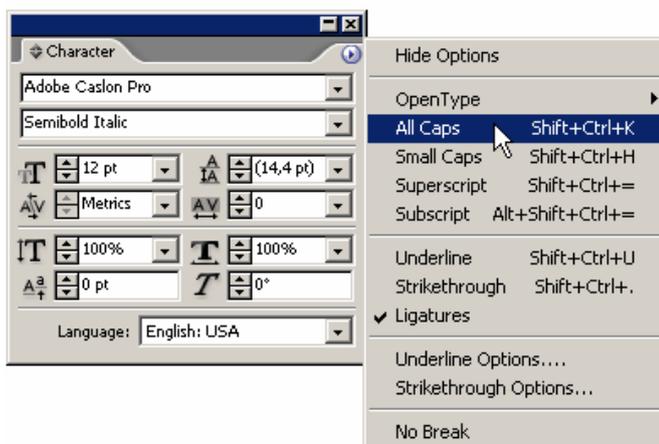


Рис. 3.25. В меню палитры **Character** можно выбрать различные текстовые эффекты

Начертание текста изменится в соответствии с выбранным эффектом (рис. 3.26):

ОБРАБОТКА	— прописные
ТЕКСТОВОЙ	— капители
H <sup>+</sup>	— верхний индекс
H <sub>2</sub> O	— нижний индекс
<u>РИТ</u>	— подчеркнутое
<del>РИТ</del>	— перечеркнутое

Рис. 3.26. С помощью палитры **Character** задайте необходимый текстовый эффект

- **All Caps** — изменяет строчные буквы на прописные;
- **Small Caps** — изменяет строчные буквы на уменьшенные прописные;
- **Superscript** — уменьшает и поднимает текст относительно базовой линии;

- **Subscript** — уменьшает и опускает текст относительно базовой линии;
- **Underline** — подчеркивает текст;
- **Strikethrough** — зачеркивает текст линией;
- **Ligatures** — автоматически заменяет буквенные сочетания, наподобие «fi» и «fl», комбинированными буквенными формами (рис. 3.27).



Рис. 3.27. После настройки лигатуры осуществляется замена определенных буквенных сочетаний на комбинированные буквенные формы, наподобие обведенных

### 3.8. НАСТРОЙКА РАССТОЯНИЯ МЕЖДУ СТРОКАМИ И СИМВОЛАМИ

Интерлиньяж — это расстояние между базовыми линиями соседних строк текста (рис. 3.28). Размер интерлиньяжа выставляется в пунктах, который по умолчанию в программах верстки составляет 120% от кегля.

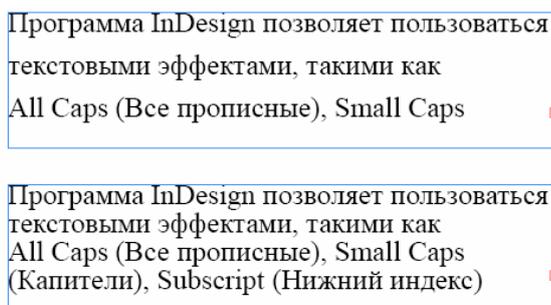


Рис. 3.28. Интерлиньяж величиной 18 пунктов (вверху) больше, чем интерлиньяж величиной 12 пунктов (внизу)

#### Установка интерлиньяжа

1. Выделите абзац текста.
2. При помощи кнопок со стрелками в палитре **Character** задайте значение межстрочного расстояния (рис. 3.29) или выберите значение **Auto** (Автоматический).



Рис. 3.29. Элементы контроля интерлиньяжа палитры **Character** позволяют изменить величину межстрочного интервала

#### Настройка кернинга

Кернинг — это расстояние между двумя символами. Оно подбирается таким образом, чтобы буквы аккуратно компоновались друг с другом (рис. 3.30).

## ОТИ                      ОТИ                      ОТИ

Рис. 3.30. Различные значения кернинга — 0 (слева), **Metrics** (в центре) и **Optical** (справа) — позволяют изменять расстояние между двумя символами

При использовании автоматической установки кернинга в зависимости от гарнитуры выберите опцию **Metrics** (Метрический) из списка установки кернинга палитры (рис. 3.31).

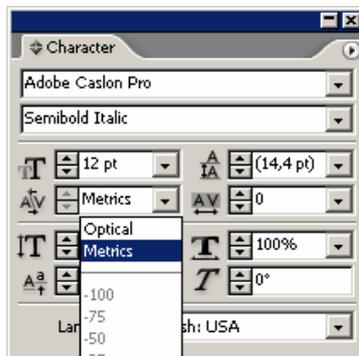


Рис. 3.31. Выберите опцию **Metrics** для автоматической установки кернинга

Чтобы настроить кернинг посредством визуального представления текста, выберите опцию **Optical** (Визуальный). Кернинг, задаваемый посредством данной опции, необходимо использовать при отсутствии встроенных в шрифт атрибутов кернинга, например при сочетании двух различных гарнитур

Для задания значения абсолютного кернинга используйте элементы управления или раскрывающийся список установки кернинга.

Положительные числа увеличивают межбуквенное расстояние, отрицательные — уменьшают его. Число 0 означает, что кернинг не применяется.

### Настройка трекинга

В отличие от кернинга, трекинг применяется к последовательностям символов (рис. 3.32).

## Обработка Обработка

Рис. 3.32. Значение трекинга, равное 200, увеличивает расстояние между всеми буквами

Для применения трекинга выделите текст и задайте величину в соответствующем поле палитры **Character** (рис. 3.33). Положительные значения увеличивают интервал между буквами, отрицательные — уменьшают его. Параметр 0 означает, что трекинг не применяется.

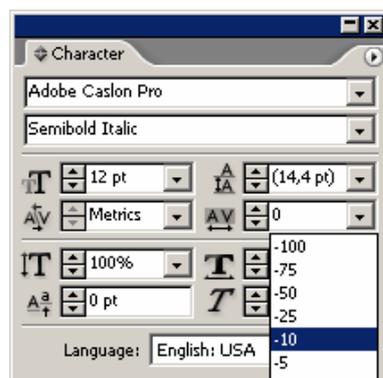


Рис. 3.33. В поле настройки трекинга можно изменить интервал между последовательностью букв

### Смещение базовой линии

Смещение базовой линии используется для перетаскивания текста вверх или вниз относительно базовой линии или воображаемой линии, на которой расположены буквы. Перенос базовой линии часто применяется к маркерам абзаца или круглым скобкам, чтобы они лучше сочетались с текстом. Данный параметр служит для получения специальных эффектов в изображениях и заголовках (рис 3.34).

Обработка  
Обработка

Рис. 3.34. При отрицательном значении смещения базовой линии задается более низкое положение заглавных букв по отношению к остальным символам

Для смещения текста относительно базовой линии следует выделить смещаемый текст и выбрать настройки соответствующего поля в палитре **Character** (рис. 3.35). Положительные значения позволяют передвинуть текст вверх, отрицательные значения — вниз.

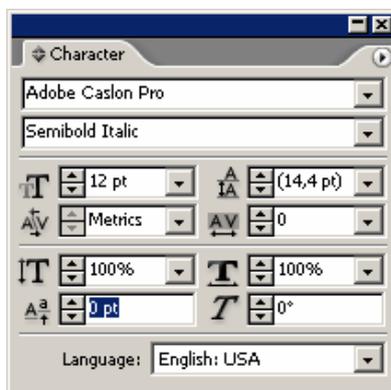


Рис. 3.35. В поле настройки смещения базовой линии палитры **Character** задается смещение текста вверх или вниз относительно базовой линии

### 3.9. ИСКАЖЕНИЕ ТЕКСТА

Программа InDesign позволяет масштабировать текст по горизонтали или вертикали. Текст искажается, увеличиваясь в высоту или ширину (рис. 3.36). При этом исходное начертание шрифта изменяется.

Обработка  
Обработка  
Обработка

Рис. 3.36. Для вертикального и горизонтального масштабирования текста следует воспользоваться настройками масштаба в палитре **Character**

#### Применение горизонтального масштабирования

1. Выберите текст, к которому хотите применить искажение.
2. Измените ширину текста в поле горизонтального масштабирования палитры **Character** (рис. 3.37).

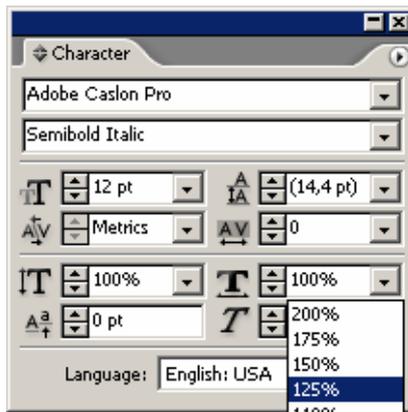


Рис. 3.37. Задайте горизонтальный масштаб в поле палитры **Character**

### Использование вертикального масштабирования

1. Выберите текст, к которому хотите применить искажение.
2. Измените высоту текста в поле вертикального масштабирования палитры **Character** (рис. 3.38).

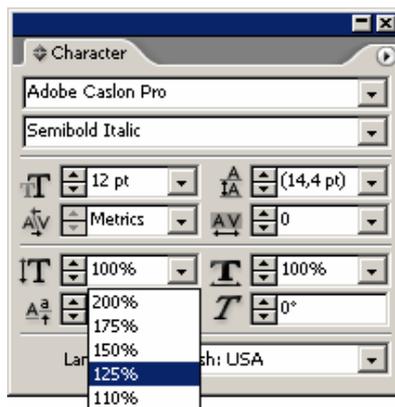


Рис. 3.38. Задайте вертикальный масштаб в поле палитры **Character**

### Искривление текста

Настройка наклона позволяет искривлять текст в различных направлениях (рис. 3.39).

## Обработка      Обработка

Рис. 3.39. Отрицательные и положительные значения параметра искривления создают особый эффект

Для искривления текста следует его выделить и ввести значение угла наклона текста в соответствующем поле палитры **Character** (рис. 3.40).

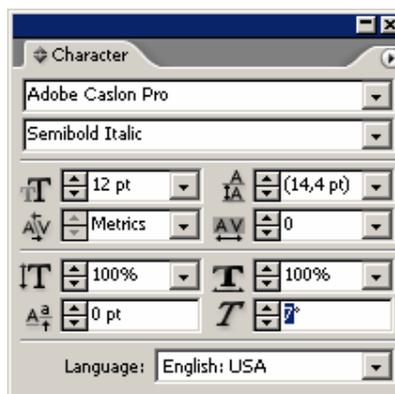


Рис. 3.40. Поле палитры **Character** служит для создания эффекта наклонного текста

Положительные значения до 180° задают наклон текста влево, отрицательные значения — вправо.

### 3.10. ВЫБОР ЯЗЫКА

В InDesign есть возможность задать язык, чтобы обеспечить проверку иностранных слов и расстановку переносов при помощи соответствующего словаря.

#### Установка языка

1. Выделите текст, который хотите проверить.
2. Выберите язык из раскрывающегося списка установки языка палитры **Character** (рис. 3.41).

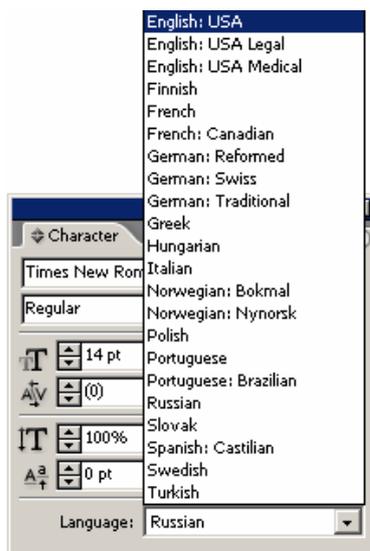


Рис. 3.41. Меню **Language** (Язык) позволяет установить язык для проверки орфографии, расстановки переносов и выбора типографских кавычек

### 3.11. ФОРМАТИРОВАНИЕ АБЗАЦА

Под форматированием абзаца подразумевается применение атрибутов ко всему абзацу. Форматирование абзацев осуществляется с помощью опций палитры **Paragraph** (Абзац).

#### Использование палитры Paragraph

1. Если палитра не отображена на экране, выполните команды **Window — Type & Tables — Paragraph**. Палитра **Paragraph** появится на экране (рис. 3.42).

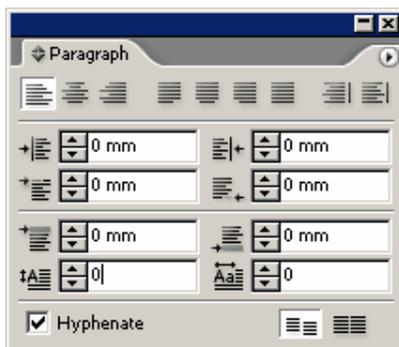


Рис. 3.42. Палитра **Paragraph** содержит средства форматирования целых абзацев

2. Для отображения всех управляющих элементов форматирования выберите опцию **Show Options** (Показать настройки) из раскрывающегося меню палитры.

Меню палитры **Paragraph** содержит дополнительные средства форматирования текста (рис. 3.43).

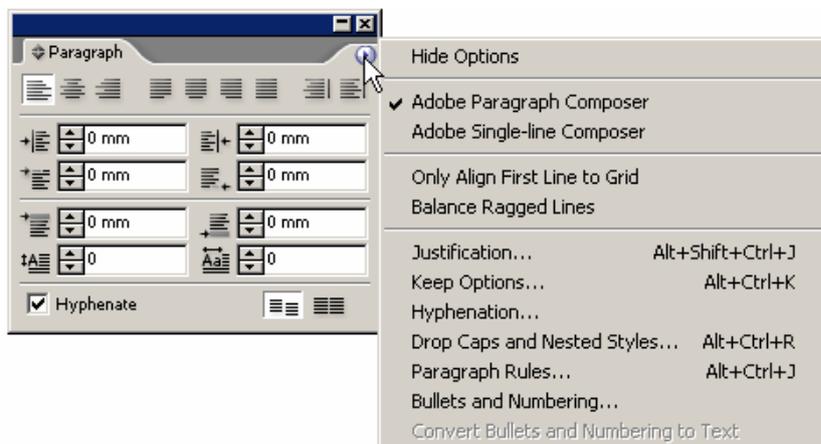


Рис. 3.43. Меню палитры **Paragraph** содержит дополнительные средства форматирования абзацев

### 3.12. НАСТРОЙКА ВЫКЛЮЧКИ И ОТСТУПОВ

Кроме обычных средств выключки, применяемых в программах верстки и текстовых процессорах, в программе InDesign есть несколько новых вариантов выключки.

#### Выравнивание абзаца

1. Выделите абзацы.
2. Щелкните по одной из семи кнопок выключки (рис. 3.44), чтобы задать следующие варианты выравнивания текста (рис. 3.45):



Рис. 3.44. Кнопки выключки палитры **Paragraph** предназначены для выравнивания текста

Кроме обычных средств выключки, применяемых в программах верстки и текстовых процессорах,	Выключка влево
Кроме обычных средств выключки, применяемых в программах верстки и текстовых процессорах,	Выключка по центру
Кроме обычных средств выключки, применяемых в программах верстки и текстовых процессорах,	Выключка вправо
Кроме обычных средств выключки, применяемых в программах верстки и текстовых процессорах,	Выключка по формату влево
Кроме обычных средств выключки, применяемых в программах верстки и текстовых процессорах,	Выключка по формату по центру
Кроме обычных средств выключки, применяемых в программах верстки и текстовых процессорах,	Выключка по формату вправо
Кроме обычных средств выключки, применяемых в программах верстки и текстовых процессорах,	Выключка полная

Рис. 3.45. Палитра **Paragraph** предлагает семь вариантов выключки текста внутри текстового фрейма

- выключка влево — выравнивание текста по левому полю;
- выключка по центру — выравнивание текста по центру;
- выключка вправо — выравнивание текста по правому полю;
- выключка по формату влево — выравнивание текста по ширине, а последней строки — по левому краю;
- выключка по формату по центру — выравнивание текста по ширине, а последней строки — по центру;
- выключка по формату вправо — выравнивание текста по ширине, а последней строки — по правому краю;
- выключка полная — выравнивание текста по левому и правому полю.

Изображенные на кнопках строки показывают, как будет выглядеть текст после выравнивания.

Текст не обязательно должен располагаться по всей ширине текстового фрейма. Вы можете выделить абзац из текста, задав отступ от левой или правой границы фрейма для всех строк абзаца, или облегчить восприятие текста, задав дополнительный абзацный отступ для первой строки. Для этого предназначены средства управления отступами полей.

### Установка отступов

1. Выделите абзацы.
2. Используйте средства управления отступами (рис. 3.46.), чтобы отформатировать текст (рис. 3.47):
  - отступ слева сдвигает левый край абзаца относительно левого поля текстового фрейма;
  - абзацный отступ сдвигает первую строку абзаца относительно всего абзаца;
  - отступ справа сдвигает правый край абзаца относительно правого поля текстового фрейма.

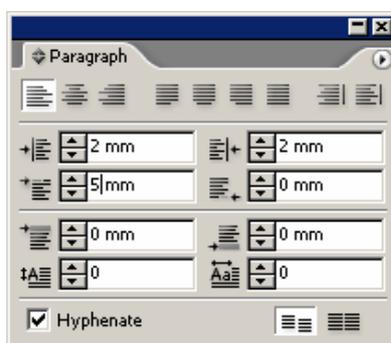


Рис. 3.46. Отступы абзаца и его первой строки задаются при помощи средств управления отступами

Кроме обычных средств  
выключки, применяемых  
в программах верстки и  
текстовых процессорах,

Рис. 3.47. Задайте отступы, чтобы отформатировать текст

### Создание маркированного или нумерованного списка

1. Выделите абзацы.
2. Задайте значение левого отступа абзаца.
3. Введите отрицательное значение абзацного отступа. Первая строка будет отличаться от остальных строк абзаца.
4. Отделите маркер или цифру от текста первой строки с помощью табуляции.

### Использование символа величины отступа

1. Щелкните внутри текстового фрейма в месте, где вы хотите установить отступ.
2. Нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + \** или выполните команды **Type — Insert Special Character — Indent to Here** (Текст — Вставить специальный символ — Величина отступа). Появившийся символ укажет величину отступа (рис. 3.48).

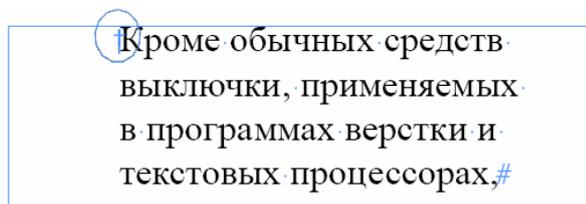


Рис. 3.48. Символ величины отступа изображается в виде небольшого кинжала. Он автоматически создает отступ для буквицы

### Удаление символа величины отступа

1. Поместите курсор справа от символа.
2. Нажмите клавишу **Backspace**.

## 3.13. НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ АБЗАЦА

Настройка параметров доступна, если в палитре **Paragraph** выбрана опция **Show Options** (Показать настройки). Одной из настроек является добавление отбивки до или после абзаца (рис. 3.49).

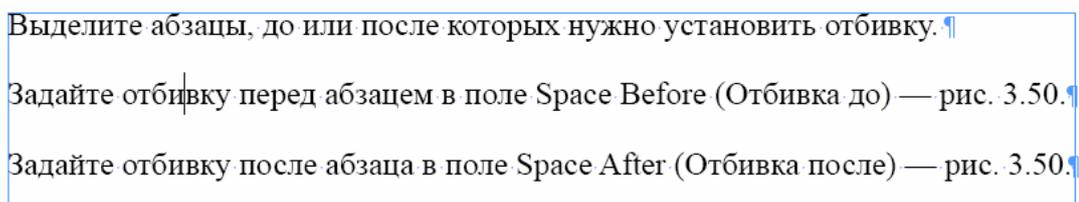


Рис. 3.49. Палитра **Paragraph** позволяет увеличить интервал между абзацами

### Установка отбивки между абзацами

1. Выделите абзацы, до или после которых нужно установить отбивку.
2. Задайте отбивку перед абзацем в поле **Space Before** (Отбивка до) — рис. 3.50.
3. Задайте отбивку после абзаца в поле **Space After** (Отбивка после) — рис. 3.50.

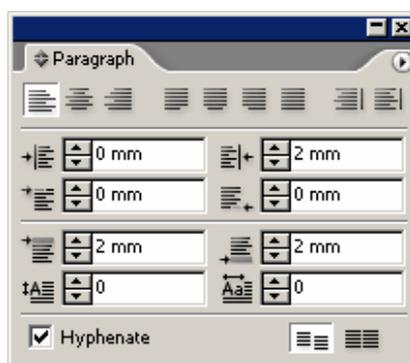


Рис. 3.50. Отбивка до и после абзаца задается в полях настройки отбивки между абзацами

Никогда не вставляйте отбивку между абзацами нажатием клавиши ввода. Это может вызвать проблему при перетекании текста.

### Создание буквицы

Буквицей называется первый символ (или символы) абзаца, увеличенный по сравнению с обычным текстом и врезанный в текст на глубину нескольких строк (рис. 3.51).

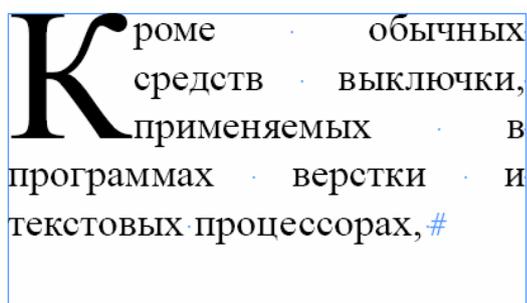


Рис. 3.51. Пример буквицы, состоящей из одного символа и занимающей три строки

Для создания буквицы выполните следующие действия:

1. Выделите абзац, который должен начинаться с буквицы.
2. Укажите количество строк, занимаемых буквицей, в соответствующем поле (рис. 3.52).
3. Задайте количество символов буквицы в соответствующем поле (рис. 3.52).

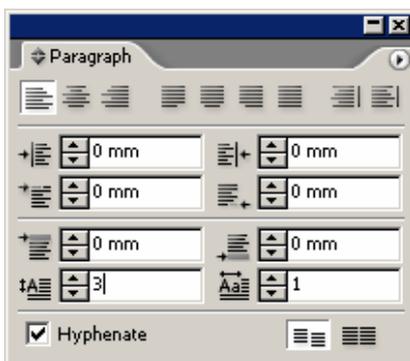


Рис. 3.52. Поля настройки буквицы предназначены для изменения ее внешнего вида

Если хотите изменить гарнитуру буквицы, выделите ее и выберите другой шрифт. Можно включить функцию расстановки переносов в тексте абзаца.

### Расстановка переносов

1. Выделите абзацы, в которых хотите расставить переносы.
2. Чтобы включить функцию расстановки переносов, установите флажок **Hyphenate** (Перенос) в палитре **Paragraph** (рис. 3.53). Переход слов на новую строку будет осуществляться в соответствии с правилами переноса (рис. 3.54).

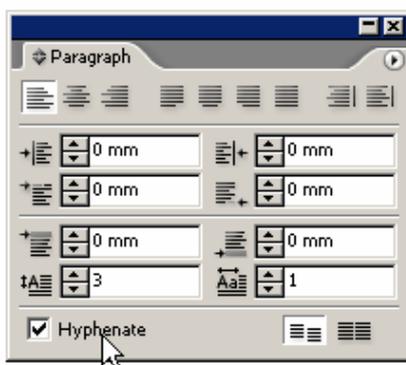


Рис. 3.53. Установите флажок **Hyphenate** (Перенос), чтобы включить расстановку переносов

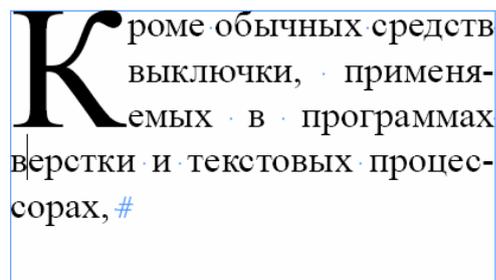


Рис. 3.54. Перенос слов будет осуществляться в соответствии с правилами переноса

### 3.14. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕКСТОВЫХ УТИЛИТ

#### Отображение непечатаемых символов

Выполните команды **Type — Show Hidden Characters** (Текст — Показать непечатаемые символы). Символы будут отображены цветом слоя (рис. 3.55).

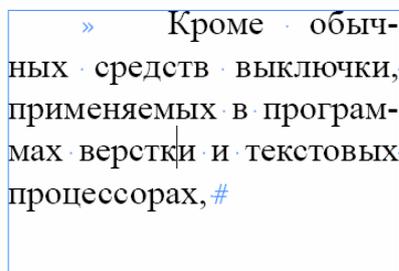


Рис. 3.55. Для отображения непечатаемых символов в тексте выполните команду **Show Hidden Characters**

#### Вставка символа

В палитре **Glyphs** (Наборные знаки) отображаются все символы гарнитуры. Здесь также есть символы, доступ к которым осуществляется при помощи специальных модифицирующих клавиш. В этой палитре можно отобразить дополнительные элементы букв, которые являются частью шрифтов OpenType. Для вставки выполните следующие действия:

1. Установите курсор в место вставки символа.
2. Выполните команды **Window — Type&Tables — Glyphs** (Окно — Шрифт и Таблицы — Наборные знаки). На экране появится палитра **Glyphs** (рис. 3.56).
3. Выберите гарнитуру и начертание вставляемого символа.
4. Прокрутите область просмотра и выберите необходимый символ. Используйте кнопки для увеличения и уменьшения области просмотра.
5. Выберите символ двойным щелчком мыши.
6. Для вставки новых символов повторите предыдущий шаг.

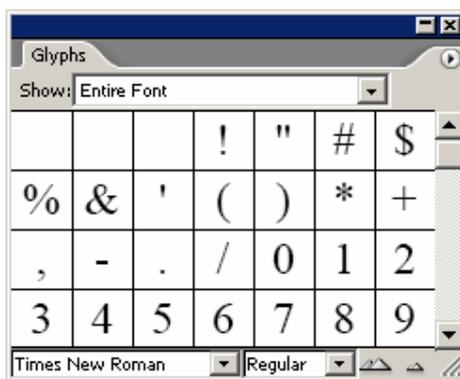


Рис. 3.56. Палитра **Glyphs** предназначена для вставки символов различных шрифтов

Палитра **Glyphs** предоставляет возможность вставки символов, недоступных в определенных операционных системах. Например, пользователи Macintosh могут вставлять дроби, а пользователи Windows — лигатуры.

### 3.15. РАБОТА С «ПОТОКОМ» ТЕКСТА

Как уже упоминалось ранее, если текст переполняет фрейм, его можно перенаправить в другой фрейм.

#### Установка связи между фреймами

1. Щелкните на символе переполнения. Курсор примет вид пиктограммы загрузки (рис. 3.57).

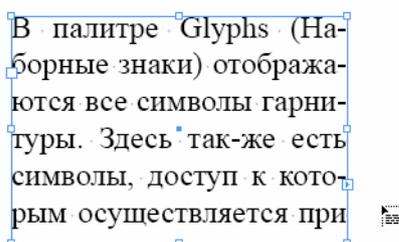


Рис. 3.57. Курсор загрузки текста показывает, что вы можете перенаправить текст в другой фрейм

2. Поместите курсор над фреймом, в который хотите направить текст. Курсор примет вид пиктограммы связи (рис. 3.58).

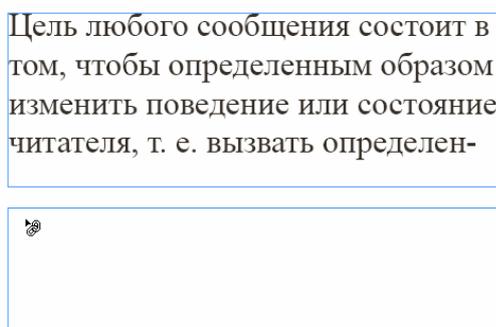


Рис. 3.58. Курсор связи показывает, что текст из предыдущего фрейма будет «перетекать» в данный фрейм

В отличие от программы QuarkXPress, следующий текстовый фрейм не обязательно должен быть пустым.

3. Щелкните внутри фрейма. Индикаторы связи покажут, что текст «втекает» во фрейм или «вытекает» из него (рис. 3.59).

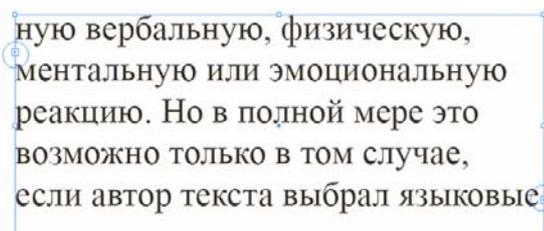


Рис. 3.59. Индикаторы связи показывают «втекание» и «вытекание» текста во фрейме

Можно выполнить аналогичные действия для связывания пустых текстовых фреймов, чтобы упростить дальнейшее «перетекание» текста.

### Изменение связи между фреймами

1. Щелкните на индикаторе связи в том месте, где вы хотите ее удалить. Курсор примет вид пиктограммы связи.

2. Щелкните на новом фрейме, чтобы задать «перетекание» текста в этот фрейм, или щелкните внутри фрейма, чтобы весь текст остался в нем. Появится индикатор переполнения. Программа InDesign также отображает линии связи между текстовыми фреймами.

### Отображение связи между фреймами

1. Выделите фрейм, связи которого хотите увидеть.

2. Выполните команды **View — Show Text Threads** (Просмотр — Показать линии связи). На экране появятся линии, показывающие, между какими фреймами установлена связь (рис. 3.60).

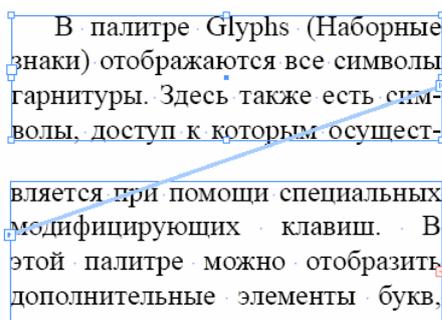


Рис. 3.60. Линии между индикаторами связи показывают связь между фреймами

## 3.16. НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ФРЕЙМА

### Создание колонки текстового фрейма

1. Выделите фрейм.

2. Выполните команды **Object — Text Frame Options** (Элемент — Параметры текстового фрейма). На экране появится диалоговое окно **Text Frame Options**, которое имеет две вкладки — **General** (Общие) и **Baseline Options** (Настройки базовой линии) (рис. 3.61—3.62).

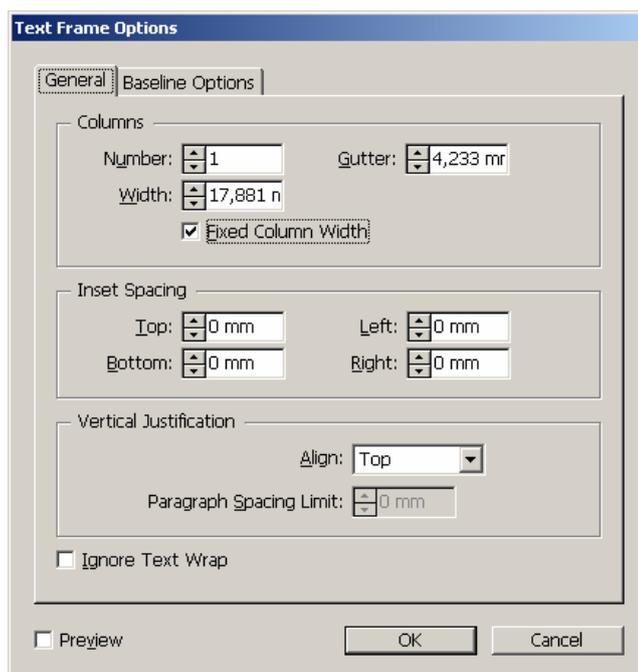


Рис. 3.61. Во вкладке **General** вы можете настроить параметры размещения текста внутри фрейма

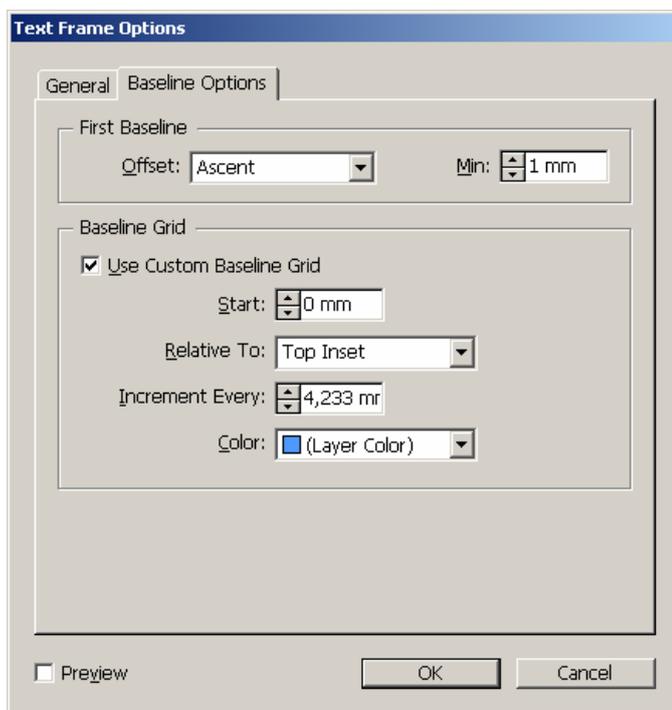


Рис. 3.62. Во вкладке **Baseline Options** диалогового окна **Text Frame Options** можно настроить параметры базовой линии

3. Настройте следующие параметры области **Columns** (Колонки) — рис. 3.61:
  - **Number** (Количество) — предназначено для задания количества колонок;
  - **Width** (Ширина) — используется для задания ширины колонок;
  - **Gutter** (Интервал) — предназначено для задания интервала между колонками.
4. Установите флажок **Preview** (Предварительный просмотр), чтобы увидеть результат внесенных изменений.
5. Нажмите кнопку **OK**, чтобы реализовать внесенные изменения.

В программе InDesign также есть функция, позволяющая сохранять фиксированную ширину колонок при работе с текстовыми фреймами. Она применяется при создании макетов журналов и газет, колонки которых имеют одинаковую ширину.

### Установка фиксированной ширины колонки

1. Установите флажок **Fixed Column Width** (Фиксированная ширина колонки) в диалоговом окне **Text Frame Options**.
2. Перетащите границу фрейма (рис. 3.63). Фрейм увеличится на одну колонку фиксированной ширины (рис. 3.64).

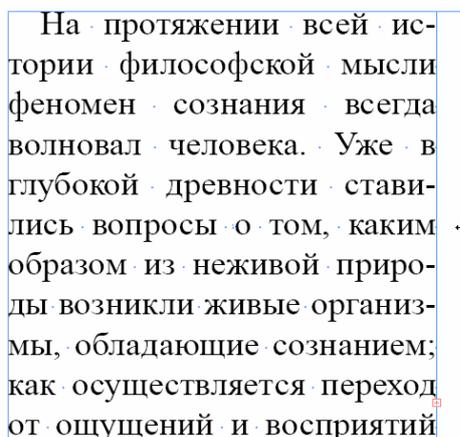


Рис. 3.63. Для увеличения колонок во фрейме перетащите границу фрейма

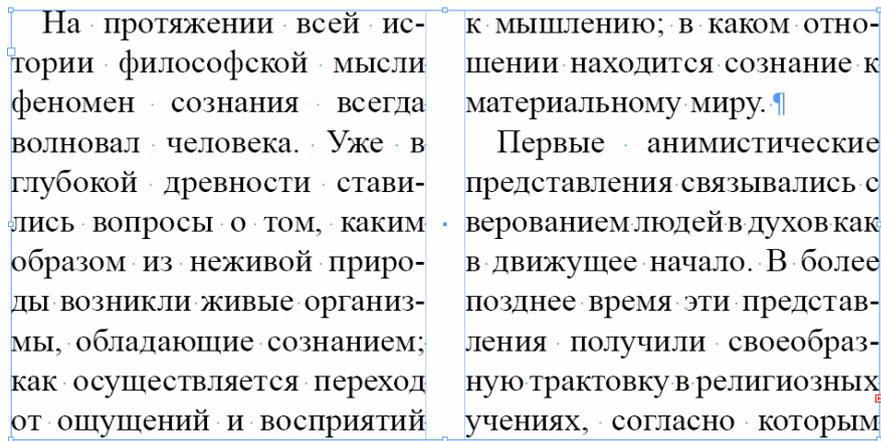


Рис. 3.64. Установка фиксированной ширины колонки позволяет добиться одинаковой ширины колонок

Кроме отступов и отбивок вы также можете задать интервалы между текстом и границами фрейма. Они называются отступами от краев фрейма.

### Установка отступов от краев фрейма

1. Выделите текстовый фрейм и откройте диалоговое окно **Text Frame Options**.
2. Введите значения интервала между текстом и границей фрейма сверху, снизу, слева и справа в области **Inset Spacing** (Отступы от краев фрейма) — рис. 3.65.



Рис. 3.65. С помощью диалогового окна **Text Frame Options** задайте отступы от краев фрейма

3. Установите флажок **Preview**, чтобы увидеть результат (рис. 3.66).

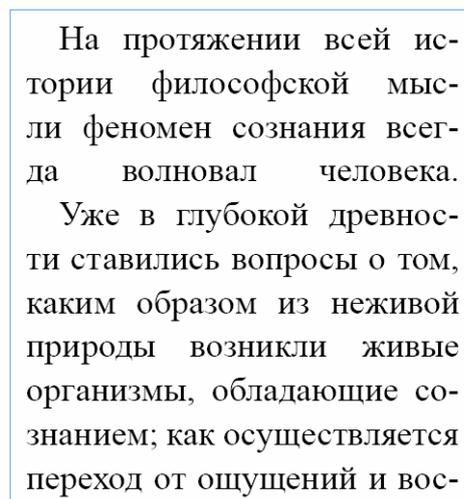


Рис. 3.66. Текстовый фрейм с заданными отступами текста от краев

4. Нажмите кнопку **ОК**, чтобы реализовать внесенные изменения. Вертикальная выключка позволяет расположить текст между верхней и нижней границами фрейма.

### Установка вертикальной выключки

1. Выделите фрейм и откройте диалоговое окно **Text Frame Options**.

2. Выберите одну из четырех опций из выпадающего меню **Align** (Выключка) (рис. 3.67):

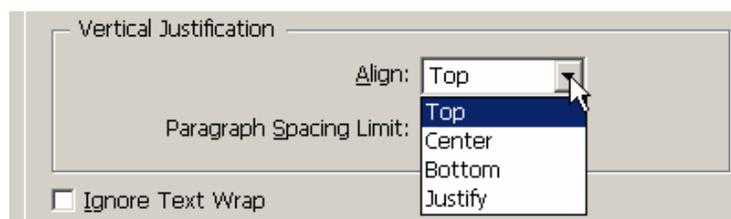


Рис. 3.67. Список **Align** позволяет задать вертикальную выключку текста

- **Top** (Вверх) — выравнивает текст по верхнему краю фрейма (рис. 3.68);
- **Center** (По центру) — выравнивает текст по центру между верхней и нижней границами фрейма (рис. 3.68);
- **Bottom** (Вниз) — выравнивает текст по нижнему краю фрейма (рис. 3.68);
- **Justify** (Полная) — распределяет текст по всей высоте фрейма (рис. 3.68).

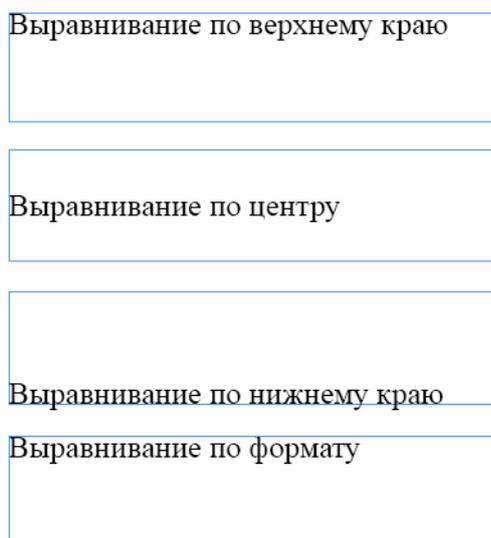


Рис. 3.68. Четыре варианта выключки задают положение текста внутри фрейма

### Установка интервала между абзацами

1. Задайте полную выключку.
2. Введите значение в поле **Paragraph Spacing Limit** (Минимальный интервал между абзацами) — рис. 3.69. Чем больше значение, тем больше интервал между абзацами и тем слабее влияние выравнивания по вертикали на интерлиньяж.

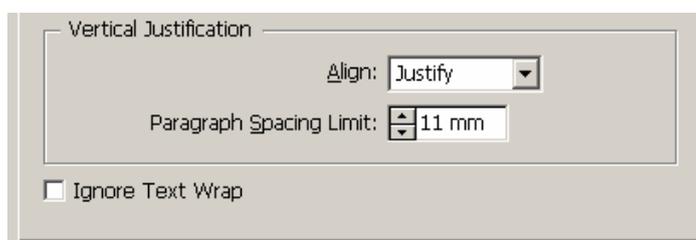


Рис. 3.69. В поле **Paragraph Spacing Limit** задается минимальный интервал между абзацами, превышение которого приводит к увеличению интерлиньяжа

Минимальный интервал увеличивает интерлиньяж. При вводе значения, равного высоте фрейма, дополнительные интервалы будут добавлены только между абзацами, а не между строками (рис. 3.70).

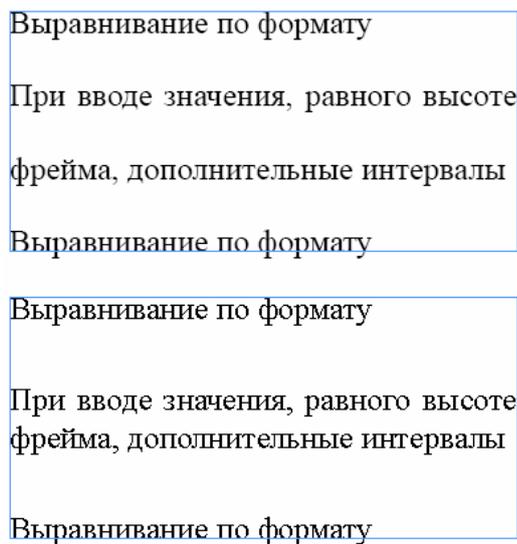


Рис. 3.70. Минимальный интервал увеличивает интерлиньяж (рисунок сверху). Интервал, равный высоте фрейма, увеличивает пробелы между абзацами, а не между строками (рисунок внизу)

### Выбор положения первой базовой линии

1. Выделите текстовый фрейм и откройте вкладку **Baseline Options** (Настройки базовой линии) в диалоговом окне **Text Frame Options**.
2. Выберите одну из пяти опций смещения в раскрывающемся списке (рис. 3.71):

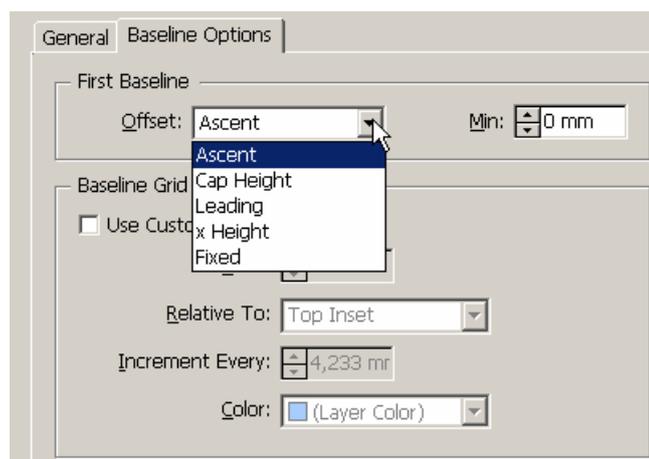


Рис. 3.71. Список вариантов смещения первой базовой линии позволяет задать положение первой строки текста

- **Ascent** (По возвышающимся символам) — располагает первую базовую линию таким образом, чтобы верхняя граница возвышающихся символов (например, «б» или «ф») находилась у верхней границы фрейма (рис. 3.72);
  - **Cap Height** (По прописным буквам) — располагает первую базовую линию таким образом, чтобы верхняя граница прописных букв находилась у верхней границы фрейма (рис. 3.72);
  - **Leading** (Интерлиньяж) — располагает первую базовую линию на расстоянии от верхней границы фрейма, равном значению интерлиньяжа (рис. 3.72);
  - **x Height** (Высота x) — располагает первую базовую линию таким образом, чтобы верхняя граница буквы «x» находилась у верхней границы фрейма (рис. 3.72);
  - **Fixed** (Фиксированная высота) — позволяет задать любое расстояние базовой линии от верхней границы фрейма (рис. 3.72).
3. При желании можете ввести значение в поле **Min** (Минимум), чтобы увеличить расстояние между базовой линией и верхней границей фрейма.

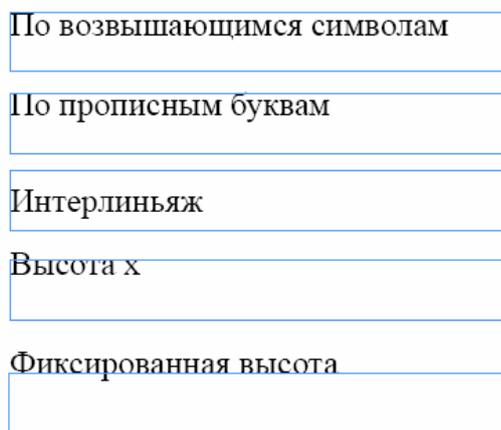


Рис. 3.72. Поле **Offset** (Смещение) вкладки **Baseline Options** позволяет выбрать один из вариантов смещения первой строки

Информацию о параметрах области **Baseline Grid** (Базовая сетка) см. [пункт 2.7](#).

### 3.17. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ТЕКСТОВЫХ СИМВОЛОВ

Текст состоит не только из буквенных символов. Существуют специальные символы и интервалы, используемые в полиграфии. Программа InDesign позволяет вставлять эти символы в документ.

#### Вставка специального символа

1. Установите курсор в место вставки специального символа.
2. Выполните команды **Type — Insert Special Character** (Текст — Вставить специальный символ).
3. Выберите символ из подменю.

#### Вставка символа шпации

1. Установите текстовый курсор в место вставки символа шпации. Вы можете выделить обычный пробел и заменить его шпацией.
2. Выполните команды **Type — Insert White Space** (Текст — Вставить шпацию).
3. Выберите необходимую шпацию из подменю.

#### Типы пробелов

Круглая шпация — это ширина буквы «М» текущего кегля. В традиционной верстке круглая шпация часто использовалась для установки абзацного отступа.

Полукруглая шпация равна половине значения круглой шпации. Полукруглая шпация часто используется в качестве фиксированного отступа между маркером и первым символом текста. Тонкая шпация равна 1/8 круглой. Волосьяная шпация равна 1/24 круглой. Цифровая шпация равна ширине цифры текущего кегля гарнитуры. Она используется для выравнивания чисел в таблицах. Пунктуационная шпация равна ширине точки или запятой.

## ГЛАВА 4. РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

### 4.1. ТИПЫ ФРЕЙМОВ

Фреймы — это контейнеры, куда помещается графика или текст. Фреймы могут также использоваться как графические формы. Существует три типа фреймов, которые можно создавать, — пустые, графические и текстовые.

#### Пустые фреймы

Пустые фреймы создаются с помощью инструментов **Rectangle** (Прямоугольник), **Ellipse** (Эллипс) и **Polygon** (Многоугольник). Эти фреймы полезны в том случае, когда вы хотите добавить цвет или обрамление в какую-либо область без вставки графического символа или текста. Выбранные пустые фреймы представляют собой рамку с метками-ограничителями (рис. 4.1).

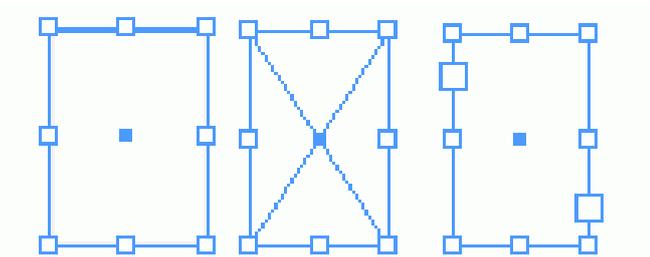


Рис. 4.1. Существует три различных типа фреймов: пустой, графический и текстовой

#### Графические фреймы

Графические фреймы создаются с помощью инструментов **Rectangle Frame** (Прямоугольный фрейм), **Ellipse Frame** (Овальный фрейм) и **Polygon Frame** (Многоугольный фрейм). При создании графического фрейма диагональные линии внутри него указывают, что вы можете вставить во фрейм графический элемент (рис. 4.1). В графические фреймы можно вставлять не только изображения, но и текст.

#### Текстовые фреймы

Текстовые фреймы создаются с помощью инструмента **Type** (Текст) или путем преобразования двух других типов фреймов. Когда вы создаете текстовый фрейм, на его сторонах в дополнение к меткам-ограничителям появляются два индикатора связи (рис. 4.1). Когда текстовые фреймы выбраны, в них отображается мигающий курсор.

#### Назначение диагональных линий в графических фреймах

Диагональные линии в графическом фрейме были заимствованы из традиционного рисования на бумаге. В оригиналах-макетах художники часто перечеркивали диагональными линиями зоны, чтобы показать, что в них будет размещена фотография или графический элемент. Электронные программы верстки, такие как QuarkXPress и Adobe InDesign, основаны на этом же принципе. Диагональные линии указывают, где должны быть вставлены отсканированные изображения или графика.

### 4.2. СОЗДАНИЕ БАЗОВЫХ ФОРМ

Для создания графических фреймов используются инструменты **Rectangle Frame**, **Ellipse Frame** и **Polygon Frame**. Они находятся в одной ячейке на панели инструментов. Если вы видите не тот инструмент, который вам необходим, щелкните на маленьком треугольнике в углу кнопки для появления нужного инструмента.

## Создание прямоугольного графического фрейма

1. Щелкните на инструменте **Rectangle Frame** (Прямоугольный фрейм) на панели инструментов (рис. 4.2).



Рис. 4.2. Инструмент **Rectangle Frame** на панели инструментов служит для создания прямоугольных графических фреймов

2. Протащите мышью по странице для создания прямоугольника. Удерживайте нажатой клавишу **Alt**, если хотите нарисовать объект из центра, или клавишу **Shift**, чтобы сделать из прямоугольника квадрат.

3. Отпустите кнопку мыши, когда прямоугольник примет нужный размер.

## Создание овального графического фрейма

1. Щелкните на инструменте **Ellipse Frame** (Овальный фрейм) на панели инструментов (рис. 4.3).



Рис. 4.3. Инструмент **Ellipse Frame** на панели инструментов используется для создания овальных графических фреймов

2. Протащите мышью по странице для создания овала. Удерживайте нажатой клавишу **Alt**, если хотите нарисовать объект из центра, или клавишу **Shift**, чтобы сделать из овала окружность.

3. Отпустите кнопку мыши, когда овал примет нужный вам размер.

Можно также рисовать прямоугольники и овалы, задавая их размеры в числовом виде.

## Создание объектов с размерами в числовом виде

1. Щелкните на инструменте **Ellipse** или **Rectangle** на странице документа. Появится диалоговое окно (рис. 4.4).

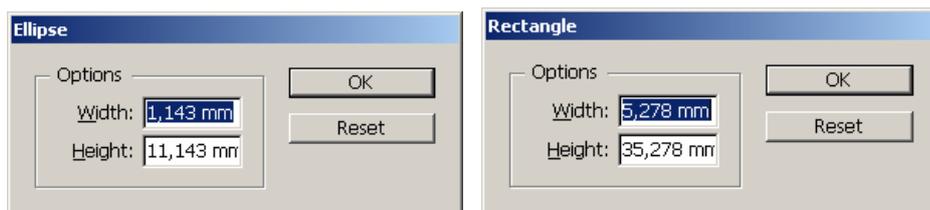


Рис. 4.4. Диалоговые окна **Ellipse** (Эллипс) и **Rectangle** (Прямоугольник) позволяют создавать фреймы с заданной шириной и высотой

2. Введите требуемую высоту и ширину.

3. Нажмите кнопку **ОК**.

## Создание многоугольного графического фрейма

1. Дважды щелкните на инструменте **Polygon Frame** на панели инструментов (рис. 4.5). Откроется диалоговое окно **Polygon** (Многоугольник) — рис. 4.6.



Рис. 4.5. Инструмент **Polygon Frame** служит для создания многоугольных и звездообразных графических фреймов

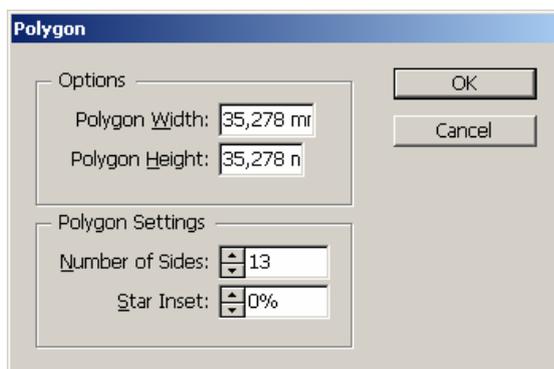


Рис. 4.6. Диалоговое окно **Polygon** предназначено для создания многоугольников

2. Введите требуемую высоту и ширину.
3. Введите число в поле **Number of Sides** (Число сторон).
4. Чтобы создать звезду, измените процент в поле **Star Inset** (Глубина лучей) от 0 до требуемой величины. При вводе значения 0% получится многоугольник. Когда вы увеличиваете процент, лучи звезды становятся более очевидными
5. Протащите мышью по диагонали для создания многоугольника или звезды. Удерживайте нажатой клавишу **Alt**, если хотите нарисовать объект из центра, или клавишу **Shift**, чтобы сохранить ширину и высоту объекта одинаковыми.
6. Отпустите кнопку мыши, когда многоугольник или звезда примут нужный вам размер.

### Создание прямой линии

1. Щелкните на инструменте **Line** на панели инструментов (рис. 4.7).



Рис. 4.7. Инструмент **Line** на панели инструментов используется для создания прямых линий

2. Установите курсор в том месте, откуда хотите начать линию. Удерживайте нажатой клавишу **Alt**, если хотите нарисовать линию из ее центра, или клавишу **Shift**, чтобы нарисовать линию под углом в 45°.
3. Перетащите мышью для создания линии.
4. Отпустите кнопку мыши там, где хотите закончить линию.

### 4.3. ВЫБОР ОБЪЕКТОВ

Как только вы создали объекты, можете использовать различные методы для их выбора.

#### Выбор объекта щелчком мыши

1. Выберите инструмент **Selection** (Черная стрелка) на панели инструментов (рис. 4.8).

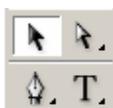


Рис. 4.8. С помощью инструмента **Selection** на панели инструментов можно выбрать объекты целиком

2. Щелкните на объекте, который хотите выбрать. Удерживайте нажатой клавишу **Shift**, чтобы добавлять объекты к выбранным объектам.

Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните на выбранном объекте, чтобы отказаться от его выделения. Чтобы выбрать объекты, находящиеся на заднем плане, при щелчке мышью удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

Вы можете также выбирать объекты, охватывая их областью выбора.

### Выбор объекта путем построения области выбора

1. Выберите инструмент **Selection**.
2. Протащите мышью по диагонали для создания области вокруг объектов, которые хотите выбрать (рис. 4.9).

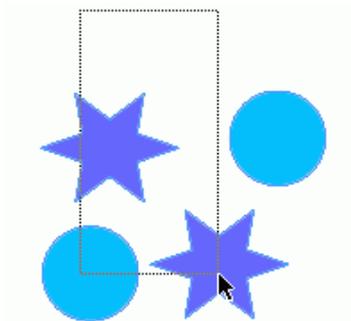


Рис. 4.9. Перетащите мышью, чтобы создать рамку для выбора объектов

Вам не нужно накрывать прямоугольной областью выбора объект целиком, чтобы выделить его. Объекты будут выбраны, если любая их часть окажется в пределах области.

Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните мышью на другом объекте, чтобы выбрать и его.

### Выбор всех объектов на странице

Вы можете также использовать команду меню для выбора всех объектов на странице. Выполните команды **Edit — Select All** (Редактирование — Выделить все).

Эта команда активна, когда внутри текстового фрейма нет курсора.

## 4.4. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТОВ

Самый простой способ разместить объект на странице — это перетащить его на новое место.

### Перемещение объекта с помощью мыши

1. Выберите инструмент **Selection** (Выбор) на панели инструментов.
2. Щелкните по объекту, который хотите переместить. Вокруг объекта появится рамка с ограничителями. Это указывает на то, что объект выбран.
3. Установите инструмент **Selection** на границе рамки (но не на ограничителе).
4. Перетащите мышью, чтобы переместить объект. При быстром выполнении операции вы увидите только изображение рамки перемещаемого объекта (рис. 4.10).



Рис. 4.10. Быстро перетащите объект, чтобы увидеть его рамку

Если, не отпуская кнопки мыши, вы сделаете паузу, прежде чем перетащите объект, то увидите изображение объекта, который перемещаете (рис. 4.11).



Рис. 4.11. Остановитесь до завершения перетаскивания, чтобы увидеть изображение перемещаемого объекта

Можно также перемещать объект более точно. Один из способов сделать это — воспользоваться командой **Move** (Перемещение) в подменю **Transform** (Трансформирование).

### Использование команды **Move**

1. Выберите объект или объекты.
2. Выполните команды **Object** — **Transform** — **Move** (Элемент — Трансформирование — Перемещение). Откроется диалоговое окно **Move** (рис. 4.12).

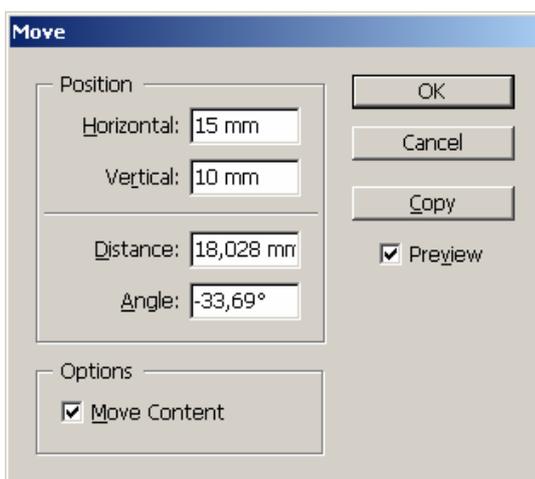


Рис. 4.12. Диалоговое окно **Move** позволяет управлять перемещением объектов

Команда **Move** также доступна в контекстном меню. Установите флажок **Preview**, чтобы видеть результаты при вводе числа в диалоговом окне.

3. Используйте поля **Horizontal** (Горизонтально) и **Vertical** (Вертикально) для перемещения объекта вдоль осей.
4. Используйте поле **Distance** (Расстояние) для перемещения объекта на фиксированное расстояние.
5. Используйте поле **Angle** (Угол) для установки угла, вдоль которого передвинется объект.
6. Установите флажок **Move Content** (Переместить содержимое) для перемещения с объектом любой находящейся в нем графики.
7. Нажмите **OK**, чтобы переместить объект.

### Копирование объекта при перемещении

1. Нажмите клавишу **Alt**, прежде чем начнете перемещение.
2. Переместите объект, как описано ранее. Черно-белая стрелка указывает на то, что создается копия (рис. 4.13).
3. Отпустите кнопку мыши. Копия появится на новом месте.



Рис. 4.13. Черно-белая стрелка указывает, что создается копия перемещаемого объекта

## Использование команды **Paste In Place**

Привлекательность данной команды состоит в том, что вы можете вставлять объект в том же самом месте на различных страницах или даже в том же самом месте в различных документах. Для этого выполните команды **Edit — Paste In Place** (Редактирование — Вставить вместо) (рис. 4.14).

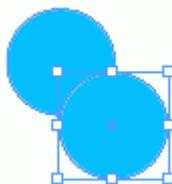


Рис. 4.14. С помощью команды **Paste In Place** можно разместить объект в том же самом месте на другой странице или документе

## 4.5. ДУБЛИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ

Для дублирования объектов выполните следующие действия:

1. Выберите объект дублирования.
2. Выполните команды **Edit — Duplicate** (Редактирование — Дублировать). Выбранный объект появится на странице рядом с оригиналом с небольшим смещением от него (рис. 4.15). Вы можете сразу создать несколько копий объекта.



Рис. 4.15. Команда **Duplicate** используется для размещения объекта на странице рядом с оригиналом с небольшим смещением от него

### Многократное дублирование объектов

1. Выберите объект.
2. Выполните команды **Edit — Step and Repeat** (Редактирование — Вклеить многократно). Появится диалоговое окно **Step and Repeat** (рис. 4.16).

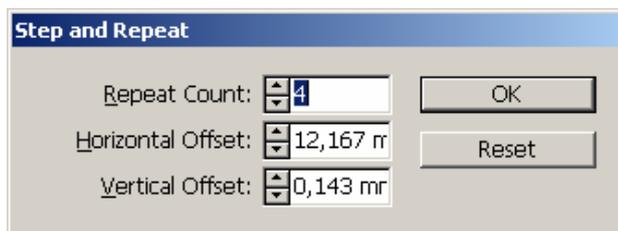


Рис. 4.16. Диалоговое окно **Step and Repeat** предназначено для создания многочисленных копий объекта, расположенных с определенными горизонтальными и вертикальными интервалами

3. В поле **Repeat Count** (Вклеить ... копий) введите число дубликатов, которые нужно создать.
4. В поле **Horizontal Offset** (Сдвиг по горизонтали) укажите расстояние для горизонтального отступа между копиями.
5. В поле **Vertical Offset** (Сдвиг по вертикали) введите величину вертикального отступа между копиями.
6. Щелкните **ОК**. Выбранный объект будет дублирован в заданных позициях (рис. 4.17).

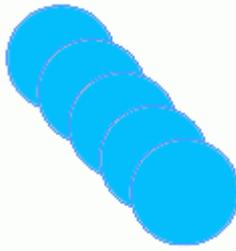


Рис. 4.17. С помощью команды **Step and Repeat** было создано четыре копии круга

Если хотите получить пространство между объектами, создайте отступ, равный, по крайней мере, ширине и высоте объекта плюс размер пространства между объектами.

Иногда может потребоваться несколько дублей объектов, чтобы получить горизонтальную и вертикальную решетку (рис. 4.18).

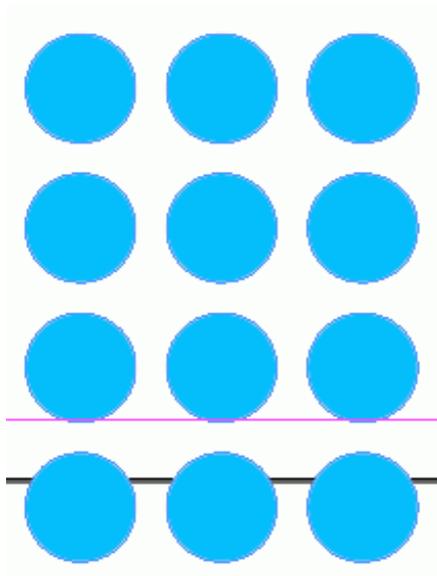


Рис. 4.18. Для создания решетки объектов воспользуйтесь командой **Step and Repeat**

#### 4.6. ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРОВ ОБЪЕКТОВ

В программе InDesign предусмотрено несколько способов для масштабирования объектов. Вы можете также использовать ограничительные метки рамки, чтобы изменить размеры объекта «на глаз». Это самое простое решение быстро изменить размеры объекта.

##### Изменение размеров с помощью ограничителей рамки

1. Воспользуйтесь инструментом **Selection**.
2. Выберите метки для перетаскивания (рис. 4.19):
  - угловые ограничители, чтобы изменить и ширину, и высоту;
  - верхние или нижние ограничители, чтобы изменить только высоту;
  - левые или правые ограничители, чтобы изменить только ширину.



Рис. 4.19. Используйте ограничители, чтобы изменить размеры объекта

3. Перетащите ограничители. Если вы делаете это быстро, то будете видеть только рамку объекта (рис. 4.20).

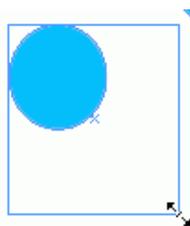


Рис. 4.20. При быстром перетаскивании ограничителей вы видите только рамку изменяемого объекта

Если вы щелкните мышью и сделаете секундную паузу, после чего перетащите ограничитель, то увидите сам объект (рис. 4.21).

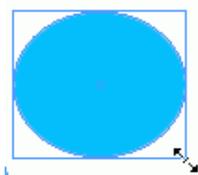


Рис. 4.21. Если вы щелкаете мышью и выдерживаете секундную паузу, то получаете возможность предварительно просмотреть изменяемый объект

4. Отпустите кнопку мыши, когда объект станет нужного вам размера.

Удерживайте нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании углового ограничителя, чтобы сохранить первоначальные пропорции объекта.

Удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** при перетаскивании ограничителя, чтобы изменить размеры любых изображений, размещенных внутри фрейма.

#### 4.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Инструменты преобразования изменяют размеры и форму объектов. Вы можете преобразовать просто объект или объект вместе с его содержимым. От того, как вы выбираете объекты, зависит эффективность действия инструментов преобразования.

##### Управление инструментами преобразования

Выберите объект инструментом **Selection**. Теперь вы можете преобразовать и фрейм, и изображение или любой текст внутри него. Если вы нажмете клавишу **Alt** и щелкните на инструменте **Direct Selection** (Белая стрелка), то сможете с помощью инструментов преобразования работать только с объектом, не затрагивая текст или изображения внутри него.

Знак «плюс» (+) рядом с белой стрелкой указывает на то, что этот инструмент является инструментом **Group Selection** (групповой выбор)

Все преобразования выполняются относительно точки, которая называется фиксированной.

Каждый объект имеет заданную по умолчанию фиксированную точку, но вы можете изменять ее в случае необходимости.

##### Управление выбором фиксированной точки

1. Выберите объект, который будет преобразован.
2. Воспользуйтесь одним из инструментов преобразования. Точка, относительно которой вы собираетесь преобразовывать объект (эта точка называется фиксированной), появится в начале объекта.

3. Наведите курсор на фиксированную точку. Рядом с ним появится маленькая звездочка, которая свидетельствует о том, что фиксированную точку можно перемещать (рис. 4.22).



Рис. 4.22. Фиксированная точка может быть перемещена в новую позицию

4. Перетащите фиксированную точку в новое место или щелкните на месте, куда вы хотите переместить фиксированную точку.

### Масштабирование объектов с помощью инструмента **Scale**

1. Выберите объект, который хотите отмасштабировать.
2. Воспользуйтесь инструментом **Scale** на панели инструментов (рис. 4.23).



Рис. 4.23. Инструмент **Scale** на панели инструментов используется для изменения размера объектов

3. В случае необходимости измените положение фиксированной точки.
4. Перемещайте курсор от фиксированной точки и изменяйте масштаб объекта (рис. 4.24).



Рис. 4.24. Изогнутая стрелка появляется при масштабировании объекта

Удерживайте нажатой клавишу **Shift**, чтобы в зависимости от направления инструмента выбрать горизонтальное, вертикальное или пропорциональное масштабирование. Чтобы видеть изображение во время масштабирования, нажмите и удерживайте кнопку мыши, прежде чем начнете перемещать курсор. Удерживайте нажатой клавишу **Alt**, чтобы скопировать объект при его масштабировании.

Можете изменить размеры объектов в числовом виде, используя команду **Scale** (Масштабирование).

### Масштабирование объектов с помощью команды **Scale**

1. Выберите объект или объекты.
2. Выполните команды **Object — Transform — Scale** (Элемент — Преобразование — Масштабирование). Откроется диалоговое окно **Scale** (рис. 4.25).
3. Используйте поле **Uniform Scale** (Пропорциональное масштабирование), чтобы отмасштабировать объект пропорционально, или поля **Horizontal** (Горизонтально) и **Vertical** (Вертикально) в области **Non-Uniform** (Не пропорциональное масштабирование), чтобы отмасштабировать объект непропорционально.
4. Установите флажок **Scale Content** (Масштабирование содержимого), чтобы отмасштабировать любую помещенную в объект графику (рис. 4.26).

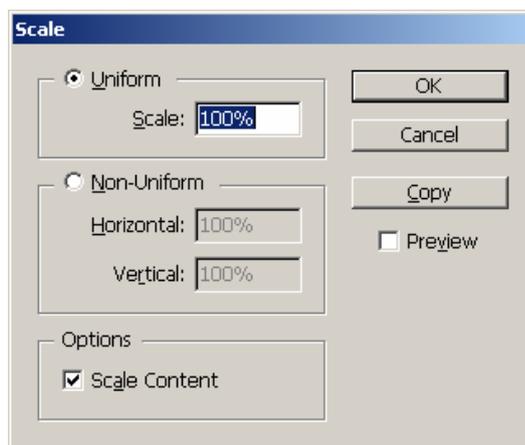


Рис. 4.25. Диалоговое окно **Scale** позволяет масштабировать объекты, используя числовые значения



Рис. 4.26. При включенной опции **Scale Content** помещенное в объект изображение масштабируется вместе с фреймом

5. Щелкните **ОК**, чтобы получить требуемый масштаб объекта.

### Масштабирование объектов путем задания числовых значений с помощью инструмента **Scale**

1. Выберите объект или объекты.
2. Выберите инструмент **Scale** на панели инструментов.
3. Удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните мышью, чтобы определить положение фиксированной точки. Откроется диалоговое окно (рис. 4.25).
4. Настройте диалоговое окно.

Инструмент **Rotate** (Поворот) меняет ориентацию объектов.

### Вращение объектов с помощью инструмента **Rotate**

1. Выберите объект или объекты.
2. Выберите инструмент **Rotate** на панели инструментов (рис. 4.27).



Рис. 4.27. Инструмент **Rotate** на панели инструментов используется для изменения ориентации объектов

3. При необходимости измените заданную по умолчанию фиксированную точку.

4. Перемещайте курсор от фиксированной точки и изменяйте угловое положение объекта (рис. 4.28).

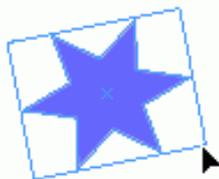


Рис. 4.28. Используйте инструмент **Rotate** для вращения объекта вокруг его фиксированной точки

Удерживайте нажатой клавишу **Shift**, чтобы осуществлять вращение с шагом в 45°. Нажмите клавишу **Alt**, чтобы вращать копию объекта.

### Вращение объектов с помощью команды **Rotate**

1. Выберите объект или объекты.
2. Выполните команды **Object** — **Transform** — **Rotate** (Элемент — Трансформирование — Поворот). Откроется диалоговое окно **Rotate** (рис. 4.29).

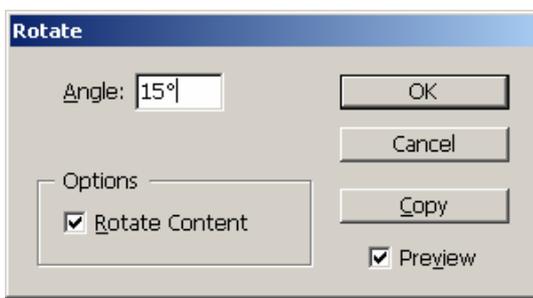


Рис. 4.29. Диалоговое окно **Rotate** позволяет вращать объекты, устанавливая числовые значения

3. В поле **Angle** (Угол) задайте угол вращения.
4. Установите флажок **Rotate Content** (Поворот содержимого), чтобы вращать любую помещенную в объект графику.
5. Щелкните **OK**, чтобы повернуть объект.

### Вращение объектов путем задания числовых значений с помощью инструмента **Rotate**

1. Выберите объект или объекты.
2. Воспользуйтесь инструментом **Rotate** на панели инструментов.
3. Удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните мышью, чтобы определить положение фиксированной точки. Откроется диалоговое окно **Rotate** (рис. 4.29).
4. Настройте диалоговое окно.

### Наклон объектов с помощью инструмента **Shear**

Инструмент **Shear** (Наклон) имитирует деформацию сдвига объектов. Для наклона объектов выполните следующие действия:

1. Выберите объект или объекты.
2. Воспользуйтесь инструментом на панели инструментов (рис. 4.30).



Рис. 4.30. Используйте инструмент **Shear** на панели инструментов, чтобы наклонять объекты

3. При необходимости измените фиксированную точку, перетащив ее в новое положение. Изогнутая стрелка со знаком «+» указывает, что фиксированная точка может быть перемещена.

4. Передвигайте стрелку от фиксированной точки и наклоняйте объект (рис. 4.31).

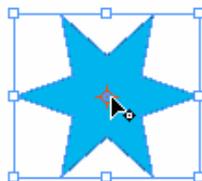


Рис. 4.31. Изогнутая стрелка со знаком «+» указывает, что фиксированная точка может быть перемещена

### Наклон объектов с помощью команды **Shear**

1. Выберите объект или объекты.
2. Выполните команды **Object** — **Transform** — **Shear** (Элемент — Трансформирование — Наклон). Откроется диалоговое окно **Shear** (рис. 4.32).

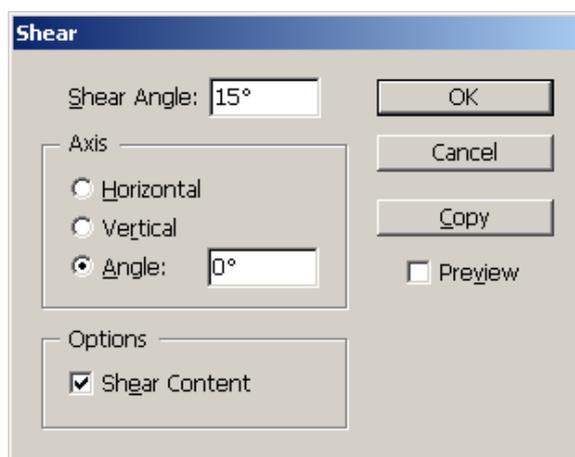


Рис. 4.32. Диалоговое окно **Shear** позволяет наклонять объекты, используя числовые значения

3. В поле **Shear Angle** (Угол наклона) задайте угол наклона.
4. Выберите одну из опций **Axis**:
  - **Horizontal** (Горизонтальный наклон);
  - **Vertical** (Вертикальный наклон);
  - **Angle** (Угол наклона).
5. Установите флажок **Shear Content** (Наклон содержимого), чтобы сдвигать также любую помещенную в объект графику.
6. Щелкните **OK**, чтобы сдвинуть объект.

### Наклон объектов путем задания числовых значений с помощью инструмента **Shear**

1. Выберите объект или объекты.
2. Воспользуйтесь инструментом **Shear** на панели инструментов.
3. Удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните мышью, чтобы определить положение фиксированной точки. Откроется диалоговое окно **Shear** (рис. 4.32).
4. Настройте диалоговое окно.

Вместо того чтобы переключаться между инструментами **Scale** и **Rotate**, можно использовать инструмент **Free Transform** (Свободное трансформирование), который позволяет масштабировать и вращать объекты.

## Масштабирование объектов с помощью инструмента Free Transform

1. Выберите объект или объекты.
2. Воспользуйтесь инструментом **Free Transform** на панели инструментов (рис. 4.33). По периметру объекта появится рамка с ограничителями.



Рис. 4.33. Инструмент **Free Transform** на панели инструментов позволяет масштабировать и вращать объекты

3. Поместите курсор на один из ограничителей. Курсор превратится в двунаправленную стрелку (рис. 4.34).



Рис. 4.34. Двунаправленная стрелка указывает, что инструмент **Free Transform** находится в режиме масштабирования

4. Перетаскивайте ее для увеличения и уменьшения размера объекта.

## Вращение объектов с помощью инструмента Free Transform

1. Выберите объект или объекты.
2. Воспользуйтесь инструментом **Free Transform** на панели инструментов (рис. 4.33). По периметру объекта появится рамка с ограничителями.
3. Поместите курсор снаружи рамки рядом с одним из ограничителей. Курсор превратится в изогнутую двунаправленную стрелку (рис. 4.35).

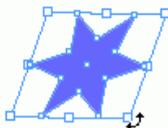


Рис. 4.35. Изогнутая двунаправленная стрелка означает, что инструмент **Free Transform** находится в режиме вращения

4. Перетаскивайте ее для вращения объекта по или против часовой стрелки.

## 4.8. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАЛИТРЫ TRANSFORM

Палитра **Transform** (Трансформирование) позволяет перемещать, масштабировать, вращать и сдвигать объекты с использованием числовых значений. Для открытия палитры выполните команды **Window — Object & Layout — Transform** (рис. 4.36).

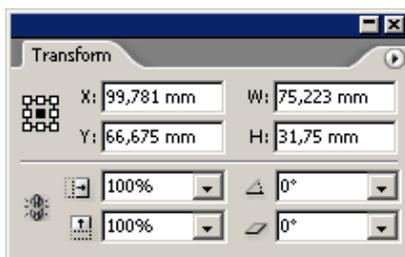


Рис. 4.36. Палитра **Transform** предназначена для позиционирования и преобразования объектов

Когда вы работаете с палитрой **Transform**, важно знать ее активную точку на объекте.

### Установка активной точки палитры **Transform**

1. Выберите объект, который хотите преобразовать.
2. Задайте активную точку на палитре **Transform**, чтобы выбрать точку, с помощью которой будут изменяться объекты (рис. 4.37).

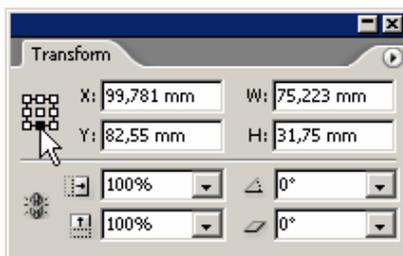


Рис. 4.37. Активная точка соответствует точке объекта, с помощью которой вы собираетесь его изменить

Вы можете использовать палитру **Transform**, чтобы задавать величину перемещения объектов в числовой форме.

### Перемещение объектов с помощью палитры **Transform**

1. Выберите объект, который хотите переместить.
2. Чтобы перемещать объект по горизонтали, введите значение в поле **X** (рис. 4.38). Если вы увеличиваете число, объект движется вправо.
3. Чтобы перемещать объект по вертикали, введите значение в поле **Y** (рис. 4.38). Если вы увеличиваете число, объект движется вниз.
4. Нажмите клавишу **Enter** или **Return**, чтобы реализовать все изменения.

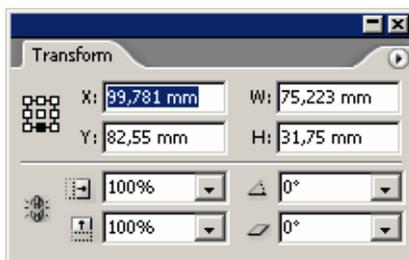


Рис. 4.38. Поля **X** и **Y** в палитре **Transform** предназначены для управления положением объекта

### Изменение размеров объектов с помощью палитры **Transform**

1. Выберите объект или объекты.
2. При необходимости измените активную точку.
3. Чтобы изменить ширину объекта, введите значение в поле **W** (рис. 4.39).
4. Чтобы изменить высоту объекта, введите значение в поле **H** (рис. 4.39).
5. Нажмите клавишу **Enter** или **Return**, чтобы реализовать все изменения.

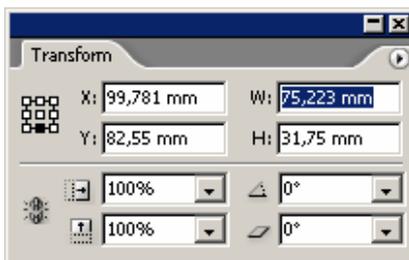


Рис. 4.39. Поля **W** и **H** в палитре **Transform** служат для управления шириной и высотой объектов

## Масштабирование объектов с помощью палитры Transform

1. Выберите объект или объекты

Инструмент **Selection** используется для масштабирования объекта и его содержимого, инструмент **Direct Selection** — для масштабирования только объекта.

2. В случае необходимости измените активную точку.

3. Чтобы отмасштабировать объект по горизонтали, введите величину процента в поле **Scale X** (рис. 4.40).

4. Чтобы отмасштабировать объект по вертикали, введите величину процента в поле **Scale Y** (рис. 4.40).

Поля **Scale X** и **Y** также имеют раскрывающиеся списки для выбора масштаба.

5. Нажмите клавишу **Enter** или **Return**, чтобы реализовать все изменения.

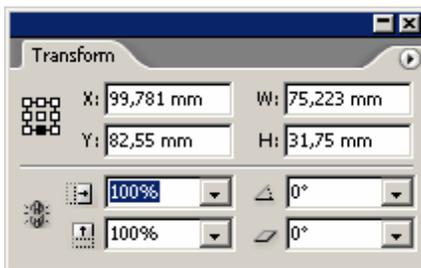


Рис. 4.40. Поля **Scale X** и **Scale Y** в палитре **Transform** позволяют установить масштаб объектов в процентах

Значок слева от значений, который в данном случае активизирован, означает, что объект при масштабировании будет изменяться пропорционально.

## Вращение объектов с использованием палитры Transform

1. Выберите объект или объекты.

Инструмент **Selection** предназначен для вращения объекта и его содержимого, инструмент **Direct Selection** — для вращения только объекта.

2. В случае необходимости измените активную точку.

3. Введите угол поворота в поле **Rotate** (рис. 4.41). Поле **Rotate** также имеет раскрывающийся список для выбора угла вращения.

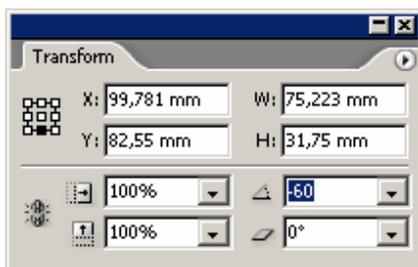


Рис. 4.41. Поле **Rotate** в палитре **Transform** позволяет изменять угловую ориентацию объектов

4. Нажмите клавишу **Enter** или **Return**, чтобы реализовать все изменения (рис. 4.42).

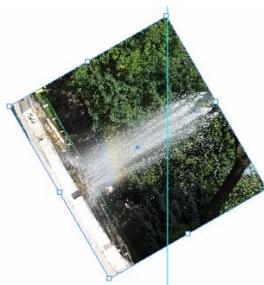


Рис. 4.42. Поле **Rotate** вращает объект вместе с его содержимым

## Наклон объектов с помощью палитры Transform

1. Выберите объект или объекты, которые хотите наклонить. Инструмент **Selection** используется для наклона объекта и его содержимого, инструмент **Direct Selection** — для наклона только объекта
2. В случае необходимости измените активную точку.
3. Введите угол наклона в поле **Shear** (рис. 4.43). Поле **Shear** также имеет всплывающий список для выбора угла наклона.

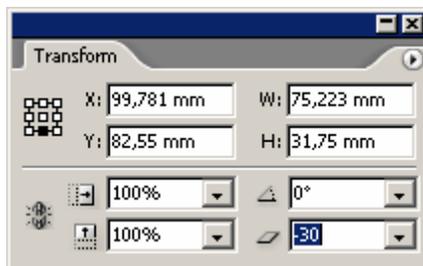


Рис. 4.43. Поле **Shear** в палитре **Transform** позволяет наклонять форму объектов

4. Нажмите клавишу **Enter** или **Return**, чтобы реализовать все изменения (рис. 4.44).

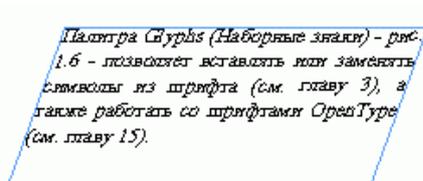


Рис. 4.44. Поле **Shear** наклоняет объект вместе с его содержимым

## 4.9. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНЮ ПАЛИТРЫ TRANSFORM

Меню палитры **Transform** содержит команды, которые в большинстве случаев облегчают выполнение преобразований, таких как вращение и зеркальное отражение объектов.

### Вращение объектов с помощью меню палитры Transform

1. Выберите объект или объекты.
2. Щелкните мышью на кнопке меню, чтобы открыть подменю палитры (рис. 4.45).

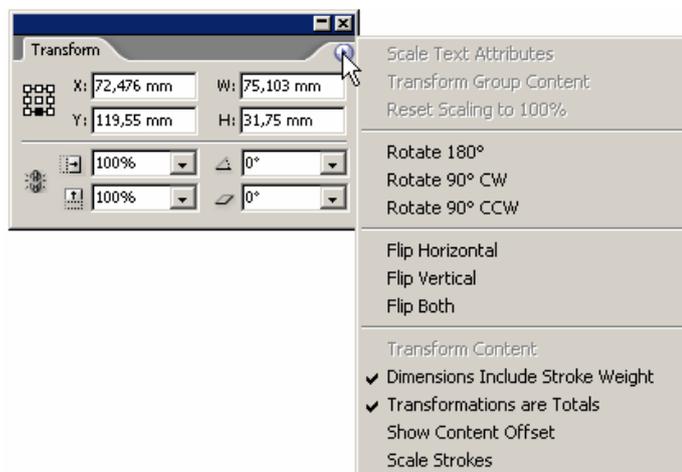


Рис. 4.45. Команды **Rotate** и **Flip** предназначены для вращения и зеркального отражения объектов

3. Выберите один из вариантов задания вращения (рис. 4.46):

- **Rotate 180°** (Поворот на 180°);
- **Rotate 90° CW** (Поворот на 90° по часовой стрелке);
- **Rotate 90° CCW** (Поворот на 90° против часовой стрелки).

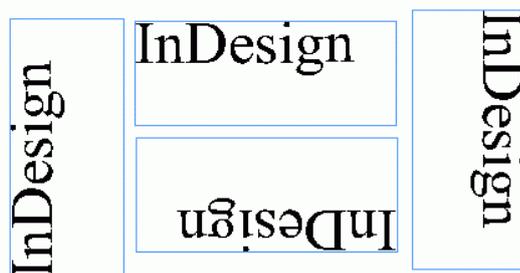


Рис. 4.46. Для вращения объектов можете воспользоваться меню палитры **Transform**

#### Установка зеркального отражения объектов в меню палитры **Transform**

1. Выберите объект или объекты.
2. Щелкните мышью, чтобы открыть меню палитры **Transform**.
3. Выберите один из вариантов зеркального отражения (рис. 4.47):
  - **Flip Horizontal** (Зеркальное отражение по горизонтали);
  - **Flip Vertical** (Зеркальное отражение по вертикали);
  - **Flip Both** (Зеркальное отражение в обоих направлениях).



Рис. 4.47. Для зеркального отражения объектов можете воспользоваться меню палитры **Transform**

#### 4.10. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМАНД ARRANGE

Объекты в программе InDesign располагаются один над другим в том порядке, в котором были созданы. Первый созданный объект находится позади второго и т. д. Вы не можете видеть наслаения, когда объекты не пересекаются. Это становится очевидным, лишь когда они накладываются (рис. 4.48).



Рис. 4.48. Когда два объекта накладываются друг на друга, становится видно, какой из них находится сверху

### Перемещение объектов в «стопке» на один уровень

Команды **Arrange** (Монтаж) позволяют перемещать объекты в «стопке». Для этого выполните следующие действия:

1. Выберите объект, который хотите переместить.
2. Выполните команды **Object — Arrange — Bring Forward** (Элемент — Монтаж — Сдвинуть вперед), чтобы переместить объект на один уровень вверх в «стопке» (рис. 4.49).



Рис. 4.49. Команда **Bring Forward** позволяет переместить объект на один уровень вверх

Выполните команды **Object — Arrange — Send Backward** (Элемент — Монтаж — Сдвинуть назад), чтобы поместить объект на один уровень вниз в «стопке» (рис. 4.50).



Рис. 4.50. Команда **Send Backward** позволяет поместить объект на один уровень вниз

### Размещение объектов на переднем или заднем плане

1. Выберите объект, который хотите переместить.
2. Выполните команды **Object — Arrange — Bring to Front** (Элемент — Монтаж — На передний план), чтобы поместить объект на переднем плане относительно других объектов, пересекающихся с ним (рис. 4.51).



Рис. 4.51. Команда **Bring to Front** позволяет поместить объект на переднем плане

Выполните команды **Object — Arrange — Send to Back** (Элемент — Монтаж — На задний план), чтобы поместить объект на заднем плане относительно других объектов, пересекающихся с ним (рис. 4.52).

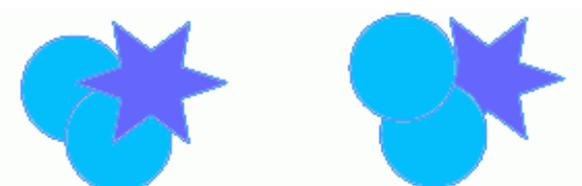


Рис. 4.52. Команда **Send to Back** позволяет поместить объект на заднем плане

## 4.11. РАЗМЕЩЕНИЕ ОБЪЕКТОВ

Палитра **Align** содержит команды, которые выравнивают объекты или распределяют их равномерно по горизонтальной или вертикальной оси.

## Работа с палитрой **Align**

1. Выполните команды **Window** — **Object & Layout** — **Align**. Откроется палитра **Align** (рис. 4.53).

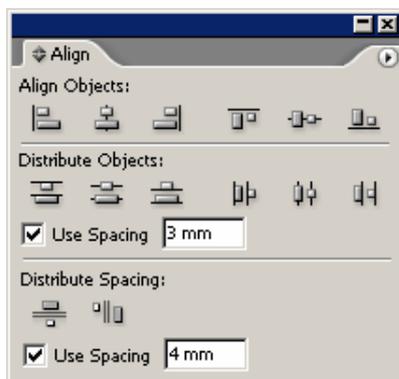


Рис. 4.53. Используйте палитру **Align** для выстраивания объектов определенным способом

2. Выберите опцию **Show Options** (Показать настройки) из меню палитры **Align**, чтобы увидеть все ее команды.

### Выравнивание объектов

1. Выберите два объекта или больше.
2. Щелкните по одной из пиктограмм выравнивания:
  - выберите одну из пиктограмм **Vertical Align** (Выровнять по вертикали), чтобы выровнять объекты по левому, правому краю или по центру (рис. 4.54);



Рис. 4.54. Используйте команду **Vertical Align** для вертикального выравнивания

- выберите одну из пиктограмм **Horizontal Align** (Выровнять по горизонтали), чтобы выровнять объекты по верхнему, нижнему краю или по центру (рис. 4.55).

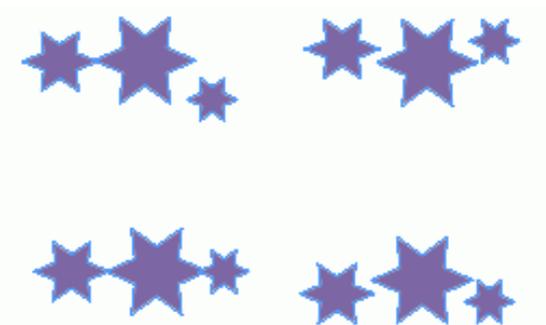


Рис. 4.55. Используйте команду **Horizontal Align** для горизонтального выравнивания

Команды **Align** перемещают объекты, выравнивая их по наиболее выдвинутому объекту. Например, при выполнении команды **Align Left** используется крайний левый объект; команды **Align Top** — самый верхний объект и т. д.

Вы можете также перемещать объекты, чтобы пространства между определенными точками объектов были равными. Это называется равномерным распределением объектов.

### Распределение объектов

1. Выберите три объекта или больше.
2. Щелкните на пиктограмме **Distribute Objects**:
  - выберите одну из пиктограмм **Vertical Distribute** (Распределить по вертикали), если хотите распределить объекты так, чтобы их верхние, нижние края или центры находились на равном расстоянии друг от друга (рис. 4.56);
  - выберите одну из пиктограмм **Horizontal Distribute** (Распределить по горизонтали), если хотите распределить объекты так, чтобы их левые, правые края или центры находились на равном расстоянии друг от друга (рис. 4.57).

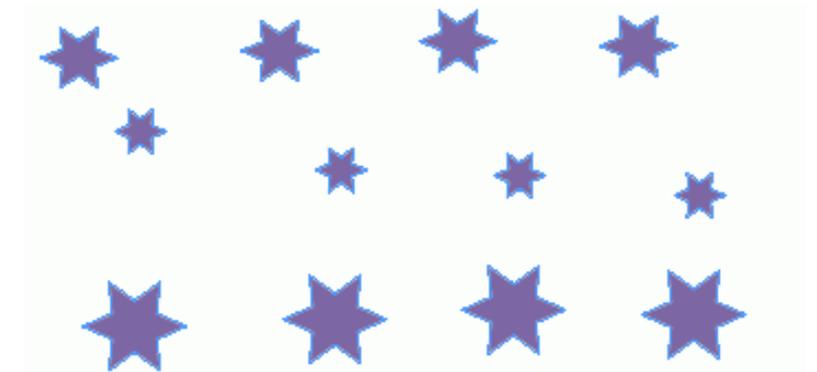


Рис. 4.56. Команда **Vertical Distribute** позволяет распределить объекты так, чтобы их верхние, нижние края или центры находились на равном расстоянии друг от друга

Обратите внимание, что средние объекты изменяют свое положение, чтобы их верхние, нижние края или центры находились на равном расстоянии друг от друга.

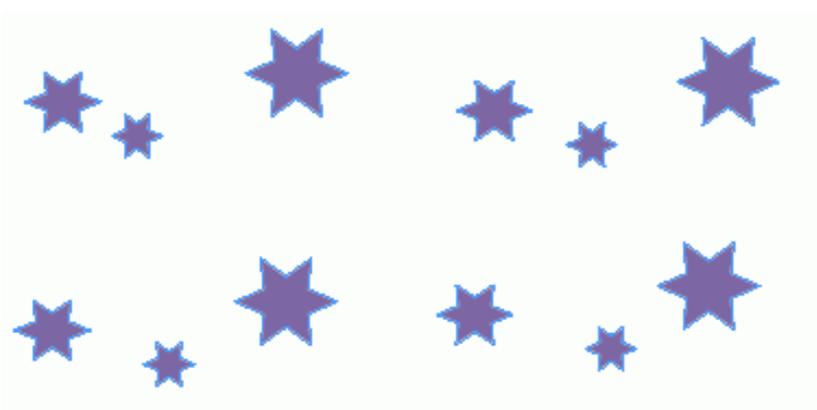


Рис. 4.57. Команда **Horizontal Distribute** позволяет распределить объекты так, чтобы их левые, правые края или центры находились на равном расстоянии друг от друга

Вы можете также распределять объекты, основываясь на их размере. В этом случае промежутки между объектами будут равными.

### Установка равных промежутков между объектами

1. Выберите три объекта или больше.
2. Щелкните по одной из пиктограмм **Distribute Spacing**:
  - выберите опцию **Vertical Distribute Spacing** (Распределить промежутки по вертикали), если хотите распределить объекты так, чтобы вертикальные промежутки между ними были равны (рис. 4.58);
  - выберите опцию **Horizontal Distribute Spacing** (Распределить промежутки по горизонтали), если хотите распределить объекты так, чтобы горизонтальные промежутки между ними были равны (рис. 4.59).

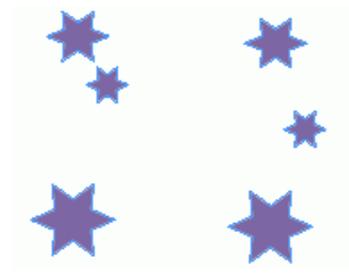


Рис. 4.58. Команда **Vertical Distribute Spacing** позволяет задавать равные вертикальные промежутки между объектами

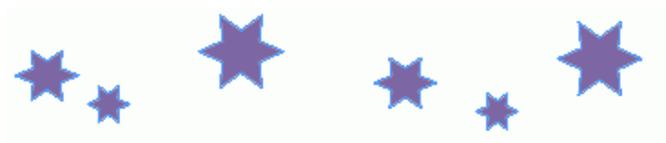


Рис. 4.59. Команда **Horizontal Distribute Space** позволяет задавать равные горизонтальные промежутки между объектами

Палитра **Align** также имеет настройки, позволяющие задавать интервалы между объектами в числовой форме.

#### Задание интервала распределения объектов

1. Выберите два объекта или больше.
2. Включите опцию **Use Spacing** (С заданным интервалом) в области **Distribute Objects** (Распределить объекты) палитры **Align** (рис. 4.60).

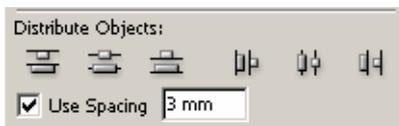


Рис. 4.60. Опция **Use Spacing** в области **Distribute Objects** позволяет установить определенное расстояние между верхними, нижними, боковыми сторонами и центрами объектов

3. Введите числовое значение в поле **Use Spacing**.
4. Щелкните по одной из пиктограмм **Distribute Objects**. Теперь объекты будут расставлены с определенным интервалом между их верхними, нижними, боковыми сторонами или центрами. Если положительное значение перемещает объекты в неверном направлении, используйте отрицательное значение.

Вы можете также устанавливать промежутки между объектами в числовом виде. Это помогает задать одинаковые расстояния между объектами, когда они имеют разные размеры.

#### Установка промежутков между объектами в числовом виде

1. Выберите два объекта или больше.
2. Включите опцию **Use Spacing** (С заданным интервалом) в области **Distribute Spacing** (Распределить промежутки) палитры **Align** (рис. 4.61).
3. Введите числовое значение в поле **Use Spacing**.
4. Щелкните по одной из пиктограмм **Distribute Spacing**. Между объектами появится заданный промежуток по горизонтали или вертикали.

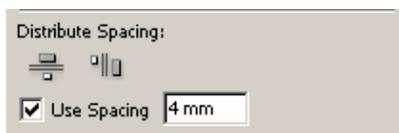


Рис. 4.61. Опция **Use Spacing** в области **Distribute Spacing** позволяет установить определенные промежутки между объектами

### Установка точки привязки для выравнивания или распределения объектов

При выравнивании или распределении объектов можете определить тот из них, который нужно использовать в качестве точки привязки для выравнивания.

К сожалению, нельзя указать любой объект. Программа InDesign позволяет выравнивать и распределять объекты следующим образом:

- команды **left-align** и **left-distribute** в качестве точки привязки используют крайний левый объект;
- команды **right-align** и **right-distribute** в качестве точки привязки используют крайний правый объект;
- команды **top-align** и **top-distribute** в качестве точки привязки используют крайний верхний объект.

## 4.12. ГРУППИРОВКА ОБЪЕКТОВ

Вы можете группировать объекты, чтобы выбирать и изменять их как единое целое.

1. Выберите объекты, которые хотите сгруппировать.
2. Выполните команды **Object** — **Group** (Элемент — Сгруппировать). Рамка с ограничителями охватит все объекты (рис. 4.62).

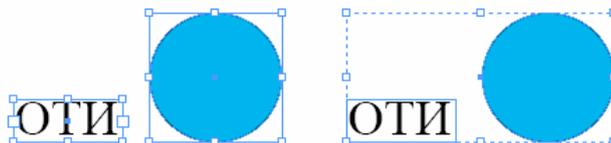


Рис. 4.62. При выборе инструментом **Selection** все сгруппированные элементы отображаются внутри рамки с ограничителями

Инструмент **Selection** позволяет собрать все объекты в группу.

Вы можете также создавать группы внутри групп. Это называется вложением.

### Вложение группы

1. Выберите сгруппированные объект.
2. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите другой объект или группу.
3. Выполните команды **Object** — **Group** (Элемент — Сгруппировать).

Как только вы сгруппировали объекты, можете выбирать отдельные объекты внутри группы.

### Выбор объектов внутри групп

1. Выберите инструмент **Direct Selection**.
2. Щелчком мыши выберите один объект в группе.
3. Удерживая нажатой клавишу **Alt**, щелкните по этому объекту еще раз (рис. 4.63). Будет выбрана целая группа.
4. Если группа вложена в другую группу, щелкните снова по тому же объекту, чтобы выбрать следующий уровень вложения.

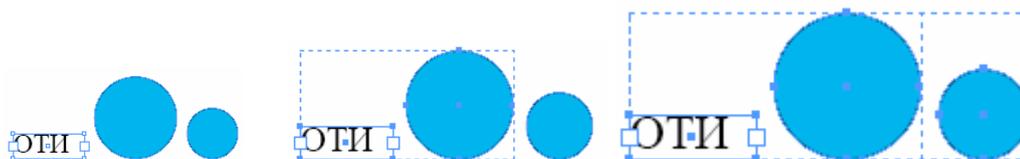


Рис. 4.63. Используйте инструмент **Group Selection** для выбора вложенных групп

### Разгруппировка объектов

1. Выберите группу.
2. Выполните команды **Object — Ungroup** (Элемент — Разгруппировать).
3. Если есть вложенные группы, продолжайте разгруппировывать объекты по мере необходимости.

### 4.13. БЛОКИРОВКА ОБЪЕКТОВ

Вы можете блокировать объекты, чтобы их нельзя было переместить или изменить. Это позволит предотвратить неосторожное перемещение объектов.

#### Блокировка положения объекта

1. Выберите объекты, которые хотите заблокировать.
2. Выполните команды **Object — Lock Position** (Элемент — Блокировать). Если вы попытаете переместить или модифицировать объект (рис. 4.64), появится пиктограмма в виде маленького замка. Блокированные объекты могут быть выбраны, скопированы и вставлены, их цвет и содержимое могут изменяться.

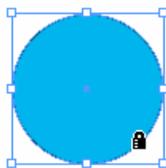


Рис. 4.64. Пиктограмма замка означает, что команда **Lock Position** включена

#### Снятие блокировки объектов

1. Выберите объекты, которые хотите разблокировать.
2. Выполните команды **Object — Unlock Position** (Объект — Отменить блокировку).

## ГЛАВА 5. РАБОТА С ЦВЕТОМ

### 5.1. РАБОТА С ЦВЕТОВЫМИ МОДЕЛЯМИ

Имеются три модели для определения цветов: *CMYK*, *RGB* и *Lab*. Каждая модель используется для различных целей. Работа с цветом осуществляется в палитре **Color** (Цвет).

#### Начало работы с палитрой Color

1. Если палитра **Color** невидима, выполните команды **Window** — **Color** (Окно — Цвет) — рис. 5.1.

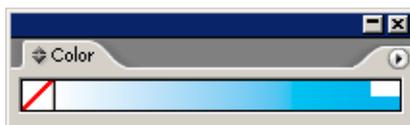


Рис. 5.1. Палитра **Color** с выключенными опциями представляет собой только спектр или линейку для выбора цвета

2. Если цветные ползунки невидимы, щелкните по ярлычку палитры или выберите опцию **Show Options** (Показать настройки) из меню палитры **Color** (рис. 5.2).

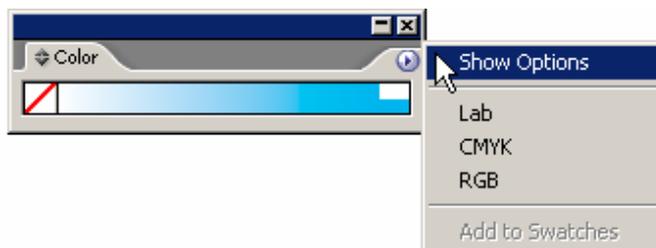


Рис. 5.2. Меню палитры **Color** позволяет выбирать любую из трех цветовых моделей

Цветовая модель *CMYK* используется для печати. Цвета *CMYK* получаются смешением четырех красок, применяемых в процессе печати, — голубой, пурпурной, желтой и черной.

#### Получение цветов CMYK

1. Выберите опцию **CMYK** из меню палитры **Color**. Палитра откроется в режиме **CMYK** (рис. 5.3).

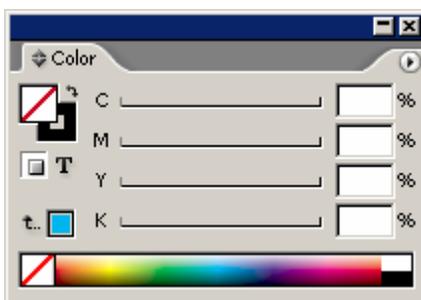


Рис. 5.3. Для печати используйте цветовую модель *CMYK*

2. Воспользуйтесь одним из следующих методов, чтобы определить количество голубой, пурпурной, желтой или черной составляющих в цвете:

- впишите значения от 0 до 100% в полях четырех цветов;
- перетащите ползунки для каждого из четырех полей цвета;
- щелкните мышью в спектральной области *CMYK*.

Щелкните на сплошных белых или черных прямоугольных пиктограммах в правом конце спектра, чтобы быстро получить 100% черного или белого цвета

Удерживайте нажатой клавишу **Shift**, когда вы перетаскиваете один ползунок, чтобы другие ползунки двигались параллельно с ним.

### Получение цветов RGB

1. Выберите опцию **RGB** из меню палитры **Color** (рис. 5.4).

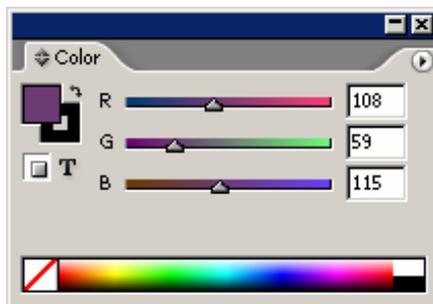


Рис. 5.4. Для отображения документа на дисплее используйте цветовую модель RGB

2. Воспользуйтесь одним из следующих методов, чтобы определить количество красного, зеленого или синего оттенка в цвете:

- впишите значения от 0 до 255 в полях трех цветов;
- перетащите ползунки для каждого из трех полей цвета;
- щелкните мышью в спектральной области RGB.

В цветовой модели *Lab* используются три канала, один из которых соответствует яркости (Luminosity), а два других — цветовым параметрам, обозначаемым буквами *a* и *b*. Канал *a* содержит цвета в диапазоне от темно-зеленого (низкая яркость) до ярко-красного (высокая яркость). Канал *b* включает цвета от светло-синего (низкая яркость) до ярко-желтого (высокая яркость). Независимость от конкретного устройства позволяет использовать режим *LAB* для редактирования любых изображений. Цвета *Lab* не меняются при переходе от одного устройства к другому.

### Получение цветов Lab

1. Выберите опцию **Lab** из меню палитры **Color** (рис. 5.5)

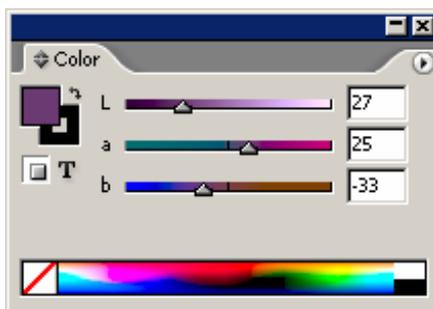


Рис. 5.5. В цветовой модели Lab цвета выглядят одинаково и на бумаге, и на экране монитора

2. Воспользуйтесь одним из следующих методов для определения трех компонентов цвета:

- впишите значение от 0 до 100 в поле **L** и значения от -128 до 127 в полях **a** и **b**;
- перетащите ползунки для каждого из полей;
- щелкните мышью в спектральной области Lab.

Если вы выберете цвет *RGB* или *Lab*, который не может быть напечатан с использованием красок модели *CMYK*, появится пиктограмма «Не в диапазоне» (рис. 5.6).

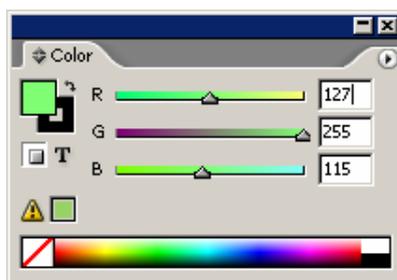


Рис. 5.6. Пиктограмма «Не в диапазоне» для цветов RGB или Lab указывает, что цвет, отображенный на экране, выглядит не так, как будет напечатан при многокрасочной печати

### Конвертация цвета «не в диапазоне»

Щелкните по маленькому квадратику рядом с желтой треугольной пиктограммой «Не в диапазоне». Получите максимально приближенный цвет для многокрасочной печати.

### Перемещение цвета из палитры Color

1. Определите цвет в палитре **Color**.
2. Выберите опцию **Add to Swatches** (Добавить образцы) в меню палитры **Color**. В панели **Swatches** появится новый образец цвета.

### Цвет «Paper»

Образец, помеченный как [Paper] ([Бумага]) в палитре **Swatches**, позволяет изменять цвет фона страниц в вашем документе. Этот цвет может быть полезен, если документ будет напечатан на цветной, гербовой или даже газетной бумаге. Вы можете изменять цвет бумаги, чтобы оценить, как изображения будут выглядеть в напечатанном виде.

## 5.2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ И СОХРАНЕНИЕ ОБРАЗЦОВ ЦВЕТА

Образец цвета — это цвет, который был определен и сохранен в палитре **Swatches**.

### Работа с палитрой Swatches

1. Чтобы открыть палитру **Swatches**, выполните команды **Window — Swatches** (Окно — Образцы) — рис 5.7.

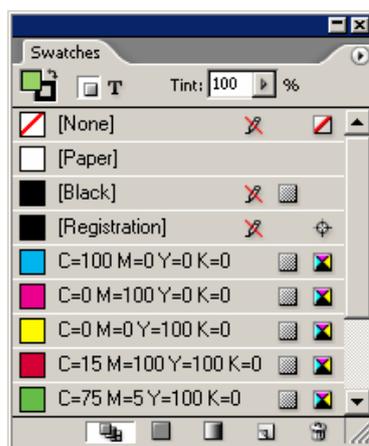


Рис. 5.7. Палитра **Swatches** отображает все сохраненные цвета

2. Чтобы увидеть различные типы образцов, щелкните по следующим пиктограммам внизу палитры:
  - **Show All Swatches** (Показать все образцы) — отображает образцы и цвета, и градиента в палитре;

- **Show Color Swatches** (Показать образцы цветов) — отображает только образцы цвета в палитре;
  - **Show Gradient Swatches** (Показать образцы градиентов) — отображает только образцы градиента в палитре.
3. Чтобы изменять отображение образцов в палитре, выберите следующие варианты в меню палитры **Swatches** (рис 5.8).

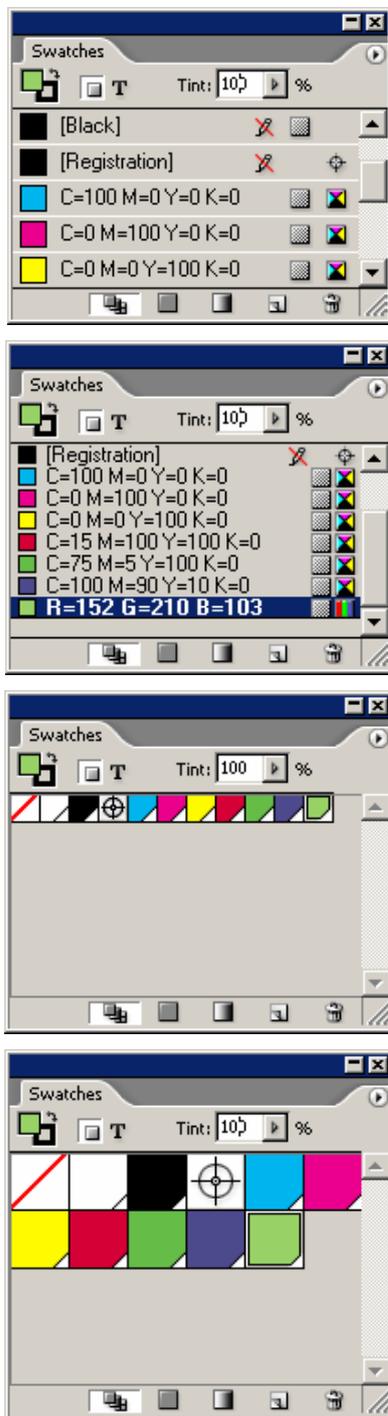


Рис. 5.8. Палитра **Swatches** позволяет управлять отображением образцов в палитре

- **Name** (Обычный шрифт) — отображает список имен образцов большим шрифтом;
- **Small Name** (Мелкий шрифт) — использует более компактный шрифт, чтобы отобразить имена образцов;
- **Small Swatch** (Мелкие значки) — отображает только квадратик цвета образца или градиента;

○ **Large Swatch** (Крупные значки) — отображает большой квадрат цвета образца или градиента. Каждая пиктограмма для типов образцов имеет собственные параметры отображения. Так, образцы цвета могут быть отображены в варианте **Small Name**, в то время как градиенты лучше представляются в варианте **Large Swatch**.

Вы можете применять цвета к объектам и тексту непосредственно из палитры **Color**, однако это не совсем правильно. Вместо этого используйте палитру **Swatches** для добавления цвета, предварительно определенного в палитре **Color**.

### Добавление цвета к палитре Swatches

1. Используйте палитру **Color** для определения цвета.  
2. Щелкните на пиктограмме **New Swatch** (Новый образец) в нижней части палитры **Swatches**. Новый цвет будет автоматически добавлен к этой палитре.

Программа InDesign также позволяет перетаскивать цвета из палитры **Color** в палитру **Swatches**.

### Перемещение цвета в палитру Swatches

1. Создайте цвет в палитре **Color**.  
2. Перетащите цвет из заполненного или обрешеченного квадратика палитры **Color** вниз или между двумя цветами в палитре **Swatches**.

3. Отпустите мышь, когда появится черная линия (рис. 5.9). Будет добавлен новый цвет, и ему будет присвоено имя в зависимости от значения цвета.

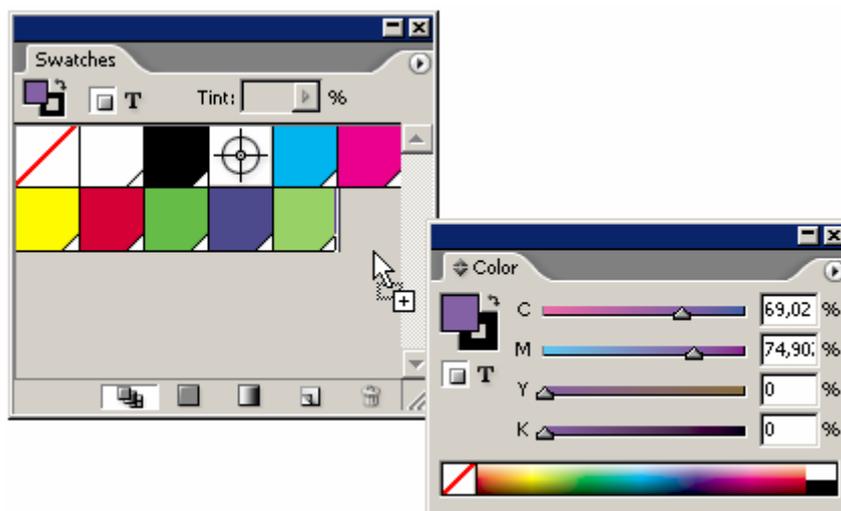


Рис. 5.9. Вы можете перетаскивать цвета из палитры **Color** в палитру **Swatches**

### Цвет Registration

**Registration** (Совмещение) — цвет, который должен быть напечатан на всех листах документа. Например, если документ будет напечатан с использованием цветов **CMYK**, вы можете создать статью, которая должна быть на всех четырех красочных фотоформах. Вместо того чтобы верстать текст статьи, как комбинацию голубого, пурпурного, желтого и черного цветов, можно применить к нему цвет **Registration**. Это позволит напечатать текст, как комбинацию всех четырех красок.

Для создания, сохранения и добавления цветов к документу можно использовать только палитру **Swatches**.

### Создание нового образца цвета

1. Выберите опцию **New Color Swatch** (Новый образец цвета) из меню палитры **Swatches** — откроется диалоговое окно **New Color Swatch** (рис. 5.10), или нажмите кнопку **Alt** и щелкните на пиктограмме **New Swatch** в нижней части палитры **Swatches**.

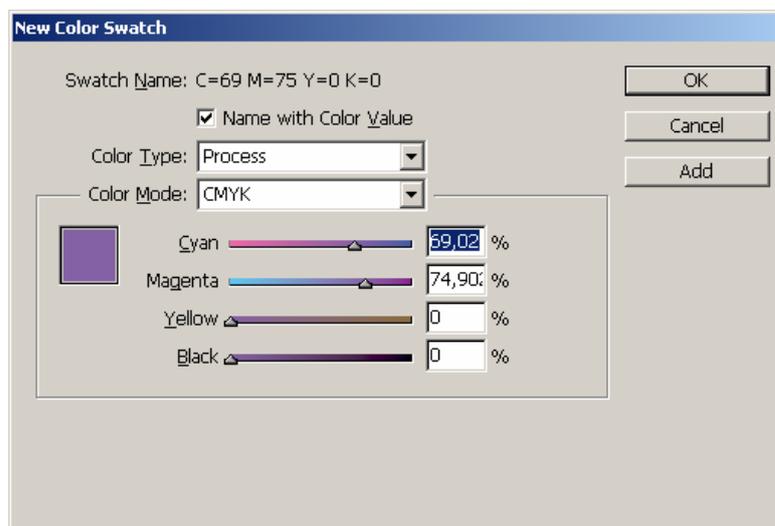


Рис. 5.10. Используйте диалоговое окно *New Color Swatch*, чтобы задать цвета, которые будут добавлены к палитре *Swatches*

2. Чтобы назвать образцы цвета самостоятельно, снимите флажок **Name with Color Value** (Назвать по значению цвета).

3. Выберите вариант **Process** (Составной) или **Spot** (Простой) в раскрывающемся списке **Color Type** (Тип цвета)

4. Выберите одну из моделей в меню **Color Mode** (Модель цвета) или выберите одну из библиотек **Swatch Libraries** (Библиотеки образцов) в нижней части меню **Color Mode** (рис 5.11).

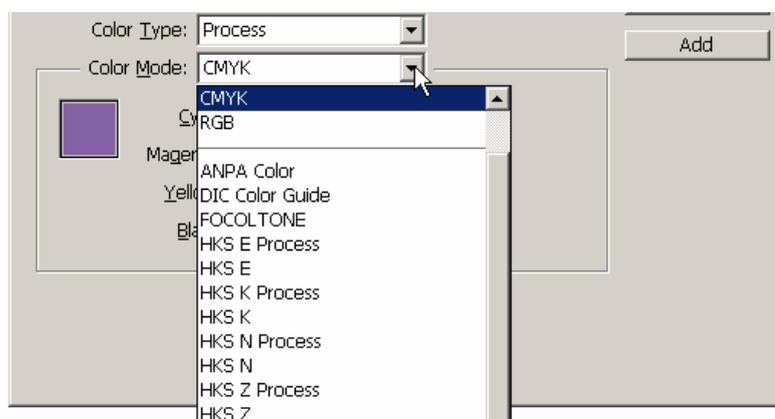


Рис. 5.11. Палитра *Swatches* позволяет выбрать одну из своих библиотек

5. Используйте ползунки, чтобы изменить первоначально определенные значения цвета.

6. Щелкните **OK**. В палитре *Swatches* появится новый цвет (рис. 5.12)

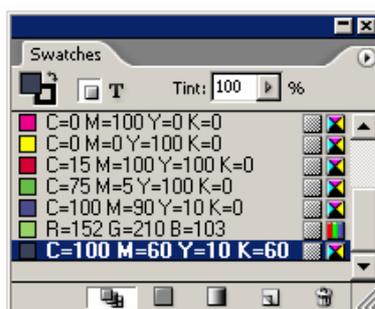


Рис. 5.12. Пиктограммы в палитре *Swatches* идентифицируют различные типы цветов и цветовых моделей

Как только вы создали образец цвета, можете варьировать его характеристики. Таким образом, вы будете менять вид всего текста и объектов, в которых используется этот цвет.

### Изменение образца цвета

1. Выберите образец, а затем команду **Swatch Options** (Свойства образца) из меню палитры **Swatches** (рис. 5.13) или дважды щелкните на образце в палитре.

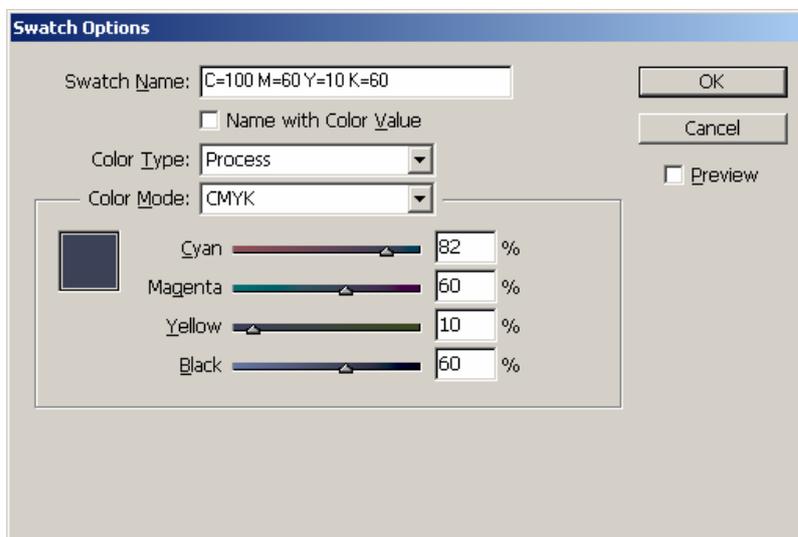


Рис. 5.13. Создав образец, можете изменить его в диалоговом окне *Swatch Options*

2. Внесите изменения в цвет.

Диалоговое окно **Swatch Options** содержит опцию **Preview**. Используйте ее, чтобы видеть, как меняются цвета, присвоенные объектам в документе.

3. Нажмите **ОК**, чтобы реализовать все изменения.

Как только вы создали образцы цвета, можете применить их посредством пиктограмм **Fill** (Фон) и **Stroke** (Линия) в палитрах **Tools** или **Color**.

### Применение образца цвета

1. Создайте объект или текст, который хотите раскрасить.

2. Щелкните на пиктограмме **Fill** или **Stroke** в палитре **Color** или **Tools**.

3. В палитре **Swatches** щелкните по цвету, который хотите применить к объекту.

### Составные и простые цвета

Составные цвета — это те, что печатаются с помощью маленьких точек четырех основных красок: голубой, пурпурной, желтой и черной. Простые, или плашечные цвета, печатаются с помощью краски определенного цвета.

Например, составной зеленый цвет в журнале представляет собой комбинацию голубого и желтого цветов в группе точек. Простой зеленый цвет печатается с использованием натуральной зеленой краски.

Преимущество простых цветов заключается в том, что вы можете точно подобрать оттенок или использовать особые тона, в частности флуоресцентный или металлический, которые нельзя получить с помощью цветов многокрасочной печати. Вы можете также использовать простой цвет вместе с черным для получения двухцветного макета. Такой вариант дешевле, чем печать четырьмя составными цветами.

Преимущество составных цветов заключается в том, что вы используете только четыре краски, чтобы создать тысячи различных цветовых комбинаций.

### Удаление образцов

1. Выберите цвет, который хотите удалить.

2. Щелкните на пиктограмме **Delete Swatch** (Удалить образец) (рис. 5.14) или выберите опцию **Delete Swatch** из меню **Swatches**.

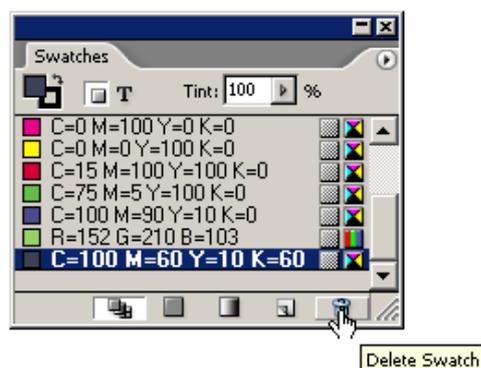


Рис. 5.14. Щелкните на пиктограмме **Delete Swatch**, чтобы удалить выбранные образцы

3. Если образец используется внутри документа, появится диалоговое окно **Delete Swatch** с вопросом, каким образом вы хотите заменить удаленный образец (рис. 5.15):

- чтобы изменить цвет объектов документа на любой другой из палитры **Swatches**, установите переключатель **Remove Swatch and Replace with** в положение **Defined Swatch** (Определенный образец) и выберите образец из раскрывающегося списка;
- чтобы оставить цвет как неименованный, установите переключатель в положение **Unnamed Swatch** (Неименованный образец).

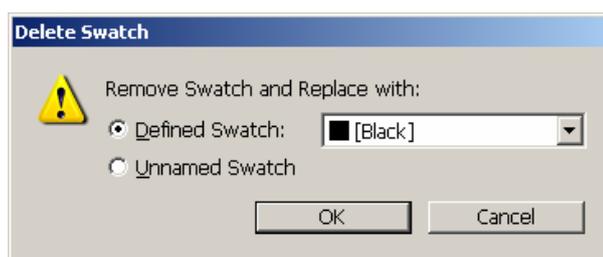


Рис. 5.15. Диалоговое окно **Delete Swatch** предназначено для управления цветами, удаленными из документа

Заданные по умолчанию образцы **None Paper**, **Black** и **Registration** не могут быть удалены. Если в вашем документе много цветов, которые вы не используете, можете удалить их, чтобы избежать путаницы при отправке файла на печать.

### Удаление всех неиспользованных образцов

1. Выберите опцию **Select All Unused** (Выделить все неиспользованные) в меню палитры **Swatches**.
2. Щелкните на пиктограмме **Delete Swatch** или используйте одноименную команду в меню **Swatches**.

Вы можете также выбрать несколько образцов и объединять их в один цвет. Команда **Merge Swatches** облегчает глобальную замену всех образцов одного цвета на другой.

### Объединение образцов

1. Выберите первый цвет. Это будет окончательный цвет, на который должны измениться другие цвета.
2. Удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** и выберите другой образец. Это будет цвет, который вы хотите удалить.
3. Выберите опцию **Merge Swatches** (Объединить образцы) из палитры **Swatches**. Будут удалены все образцы, кроме того, который был выбран сначала. Этот образец применяется ко всему тексту и объектам, для которых использовались удаляемые образцы.

### Перемещение образцов в новые позиции

1. Выберите образец в палитре.
2. Перетащите образец в новую позицию. Черная линия указывает, где будет расположен образец (рис. 5.16).



Рис. 5.16. Перетащите образец из одной позиции в другую

3. Отпустите кнопку мыши.

Иногда проще дублировать образец, а затем корректировать его.

### Дублирование образца

1. Выберите образец, а затем опцию **Duplicate Swatch** (Дублировать образец) меню палитры **Swatches**.
2. Перетащите образец на пиктограмму **Swatch**.

## 5.3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БИБЛИОТЕК ОБРАЗЦОВ

Вместо создания собственных цветов вы можете использовать библиотеки профессиональных образцов цветов компании Pantone или Trumatch. Эти библиотеки обычно печатаются в виде каталогов, по которым можно определить, как будет выглядеть цвет в печати.

### Использование цветов из библиотек образцов

1. Откройте диалоговое окно **New Color Swatch** или **Swatch Options**.
2. Выберите одну из библиотек, перечисленных в списке **Color Mode** (рис. 5.17). На экране появятся цвета этой библиотеки (рис. 5.18).

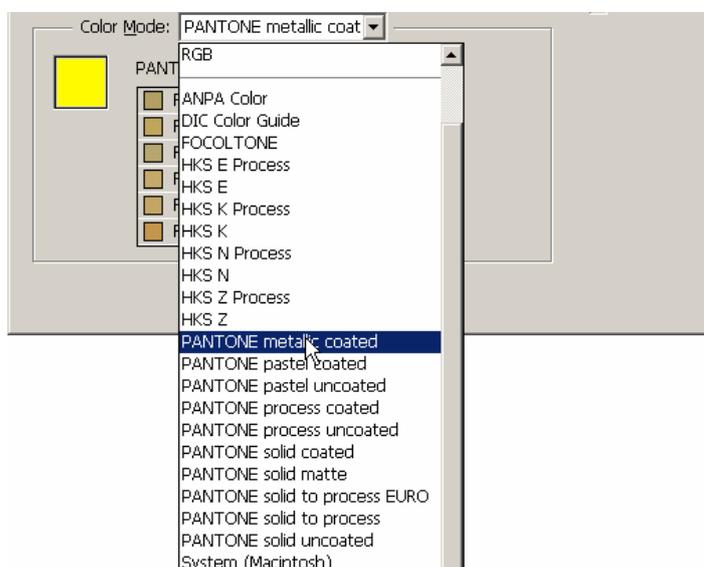


Рис. 5.17. В публикации можно использовать и библиотеки цветов в списке **Color Mode**

3. Просмотрите библиотеку, чтобы выбрать цвет, который хотите добавить к документу, или вместо просматривания длинного списка наберите имя или номер цвета в соответствующем поле (рис. 5.18).

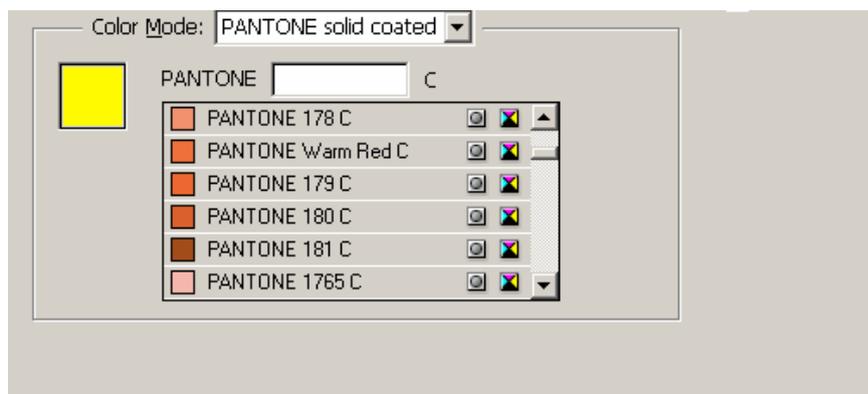


Рис. 5.18. Можно использовать любой цвет из библиотеки *PANTONE solid coated*

Вы можете использовать библиотеки образцов, чтобы открывать цветовые палитры из других документов программ hiDesign и Adobe Illustrator.

### Импортирование образцов из других документов

1. Выберите опцию **Other Library** (Другая библиотека) из списка **Color Mode**.
2. Выберите в открывшемся окне документ программы InDesign или Illustrator. Используемые в нем цвета появятся в окне.

## 5.4. СОЗДАНИЕ ОТТЕНКОВ

Оттенки — это более темные или светлые варианты цветов. Оттенки простых цветов образуют варианты базового цвета. В оттенках составных цветов меньше красок, которые определяют цвет в многокрасочном процессе.

### Создание образца оттенка

1. Выберите базовый цвет, т. е. цвет образца, который хотите оттенить.
2. Используйте поле **Tint** (Оттенок) в палитре **Swatches**, чтобы создать вариант оттенка образца (рис. 5.19).

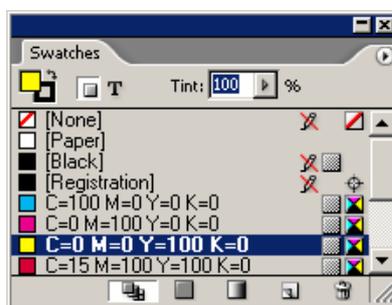


Рис. 5.19. Используйте поле *Tint*, чтобы создать оттенок цвета

3. Щелкните на пиктограмме **New Swatch**, чтобы сохранить оттенок базового цвета как образец в панели **Swatches**.

Образец оттенка появляется в палитре **Swatches** с тем же самым именем, что и базовый цвет, но с указанным процентом (рис 5.20). Каждый новый цвет будет оттенком базового цвета до тех пор, пока вы не установите в поле 100%.

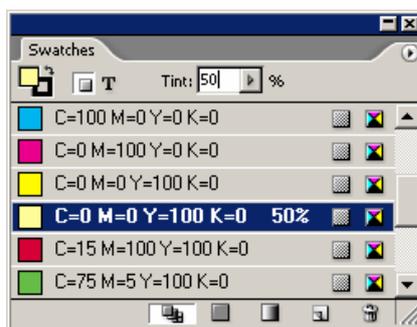


Рис. 5.20. Образец оттенка помещен с тем же самым именем, что и базовый цвет, но с указанием процента оттенка

Когда вы выбираете новый цвет в качестве оттенка базового цвета, в палитре **Color** отображается ползунок и линейка спектра.

### Выбор оттенка в палитре Color

1. Выберите цвет образца, оттенком которого хотите воспользоваться.
2. В палитре **Color** используйте ползунок или щелкните на спектральной линейке, чтобы задать процент от базового цвета (рис. 5.21).

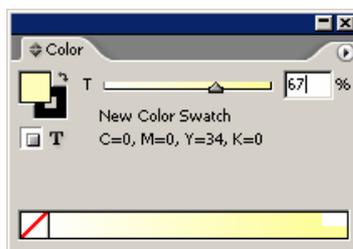


Рис. 5.21. Когда выбран базовый цвет, в палитре **Color** видны ползунок и линейка спектра

3. Щелкните на пиктограмме **New Swatch**, чтобы создать образец оттенка с процентом, который вы определили.

Вы можете также создавать образцы оттенка, используя меню палитры **Swatches**.

### Создание образца оттенка цвета с использованием палитры Swatches

1. В палитре **Swatches** выберите базовый цвет, т. е. цвет, оттенок которого вам необходим.
2. Выберите образец **New Tint Swatch** (Новый образец оттенка) из меню палитры **Swatches**. Появится диалоговое окно **New Tint Swatch** (рис. 5.22).

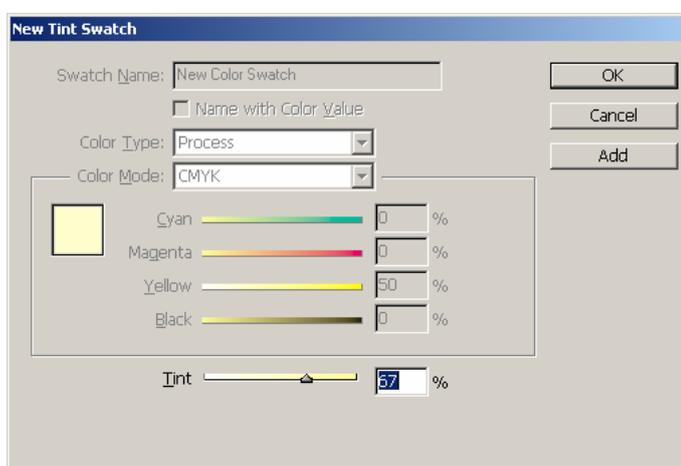


Рис. 5.22. В диалоговом окне **New Tint Swatch** устанавливается процент оттенка

3. Установите необходимый процент оттенка.
4. Щелкните **ОК**. Образец оттенка появится в палитре **Swatches** с тем же именем, что и у базового цвета, но с установленным процентом оттенка.

Как только вы создадите образец, можете варьировать процент оттенка. Таким образом, вы измените все объекты, в которых используется этот образец.

### Изменение образца оттенка

1. Дважды щелкните на названии образца оттенка в палитре **Swatches**. Откроется диалоговое окно **Swatch Options** (рис. 5.23).

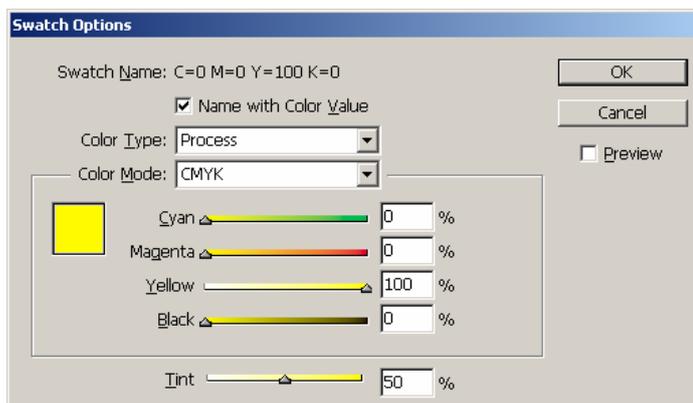


Рис. 5.23. Диалоговое окно **Swatch Options** позволяет изменять процент оттенка или базовый цвет оттенка

2. Чтобы изменить значение оттенка, воспользуйтесь ползунком **Tint** (Оттенок) в нижней части диалогового окна.
3. Вы можете также работать с ползунками корректировки базового цвета, когда открываете диалоговое окно **Swatch Options**, чтобы изменить оттенок цвета
4. Нажмите **ОК**, чтобы реализовать все изменения.

## 5.5. СОЗДАНИЕ ОБРАЗЦОВ ГРАДИЕНТОВ

Градиенты — плавные переходы от одного цвета в другой. Программа InDesign создает градиенты как образцы, которые могут затем применяться к объектам.

### Создание градиента

1. Выберите опцию **New Gradient Swatch** (Новый образец градиента) из меню палитры **Swatches**. Появится диалоговое окно **New Gradient Swatch** (рис. 5.24).

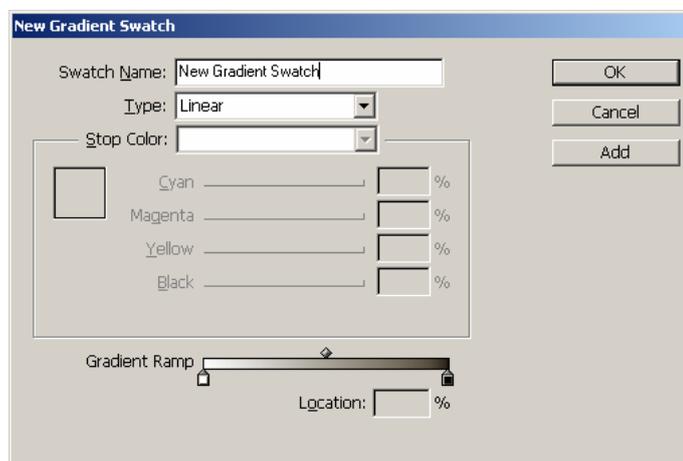


Рис. 5.24. Используйте диалоговое окно **New Gradient Swatch**, чтобы задать градиент из смешанных цветов

2. Введите имя градиента в поле **Swatch Name**.
3. Выберите вариант **Linear** (Линейный) или **Radial** (Радиальный) из списка **Type** (Тип) — рис. 5.25.

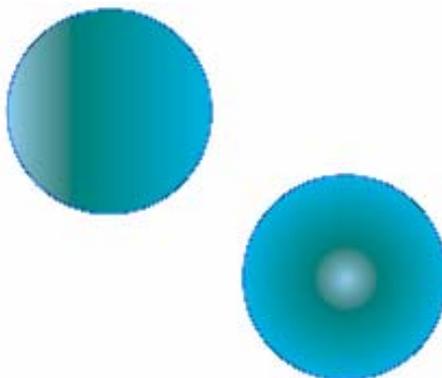


Рис. 5.25. Линейный градиент образуется вдоль прямой линии между начальной и конечной точками; радиальный градиент — из центральной точки concentрическими окружностями

4. Щелкните на ограничителе цвета на линейке градиента, чтобы задать ему цвет. Вы должны выбрать ограничитель цвета, чтобы увидеть список **Stop Color** (Ограничивающий цвет).
5. Выберите тип цвета для заданной границы из списка **Stop Color**:
  - при выборе пункта **Named Color** появляется список цветов в палитре **Swatches**;
  - при выборе цветовой модели *Lab*, *CMYK* или *RGB* отображаются ползунки, которые позволяют определять цвет, используя значения данных цветовых палитр.
6. Щелкните на втором ограничителе цвета, чтобы задать ему цвет.
7. Откорректируйте положение средней точки, чтобы изменить позицию, в которой выбранные цвета смешиваются поровну.
8. Нажмите **ОК**, чтобы добавить градиент в палитру **Swatches** (рис. 5.26).

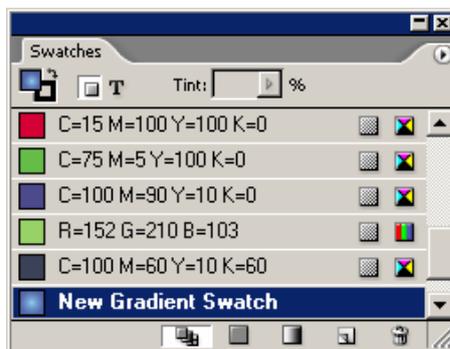


Рис. 5.26. Градиенты сохранены в палитре **Swatches**

Если вы не видите градиент, записанный в палитре **Swatches**, щелкните на пиктограмме **Show All Swatches** (Показать все образцы) либо на пиктограмме **Show Gradient Swatches** (Показать образцы градиентов) в нижней части палитры **Swatches**.

#### Создание еще одного ограничителя цвета градиента

1. Откройте диалоговое окно **New Gradient Swatch** или **Gradient Options**.
2. Щелкните под линейкой градиента — на ней появится новый ограничитель цвета (рис. 5.27).
3. Измените по своему усмотрению цвет ограничителя.
4. Если необходимо, установите движок в новую позицию.
5. Нажмите **ОК**, чтобы образец градиента получился со всеми изменениями.

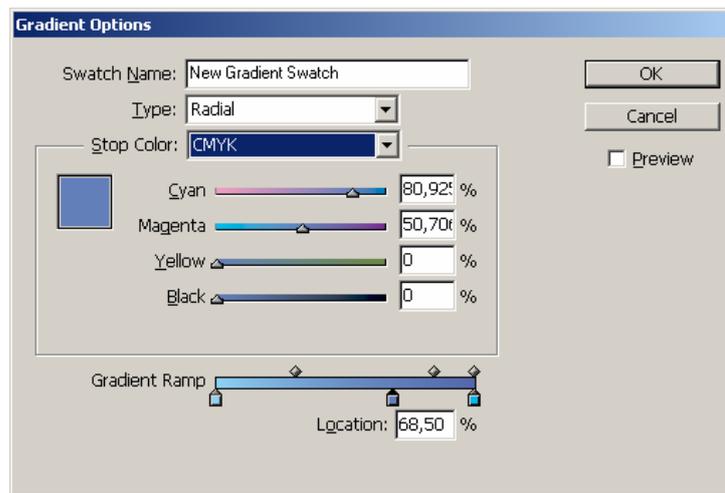


Рис. 5.27. Щелкните на линейке градиента, чтобы добавить к нему ограничитель цвета

### Удаление границы цвета градиента

Удалите ограничитель цвета с линейки и отпустите мышь (рис. 5.28). Градиент изменится в соответствии с цветами, которые остались.



Рис. 5.28. Уберите ограничитель цвета с линейки градиента, чтобы удалить этот цвет из градиента

В градиенте должно быть не менее двух ограничителей цвета.

### Изменение образца градиента

1. Выберите образец градиента, а затем опцию **Swatch Options** из меню палитры **Swatches**. Откроется диалоговое окно **Gradient Options**.
2. Используйте флажок **Preview**, чтобы видеть, как меняются градиенты, присвоенные объектам в документе.
3. Откорректируйте среднюю точку, ползунки ограничителей цветов или тип градиента.
4. Нажмите **ОК**, чтобы реализовать все изменения.

## 5.6. СОЗДАНИЕ НЕИМЕНОВАННЫХ ГРАДИЕНТОВ

### Работа с палитрой Gradient

1. Если палитра **Gradient** невидима, выполните команды **Window — Gradient** (Окно — Градиент), чтобы ее открыть (рис. 5.29).

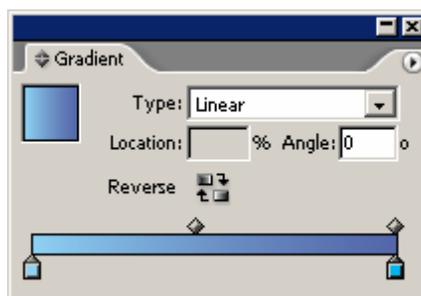


Рис. 5.29. Используйте палитру **Gradient** для создания неименованных градиентов

2. Выберите опцию **Show Options** (Показать настройки) из меню палитры **Gradient**, чтобы видеть все настройки палитры.

### **Составные и простые цвета в градиентах**

Градиент, в котором используются составные цвета, можно напечатать с помощью модели CMYK. Градиент, который содержит два оттенка одного простого цвета, будет находиться на одной печатной форме этого цвета. Если вы хотите, чтобы градиент переходил в белый цвет, создайте его из простого цвета и оттенка с 0% этого цвета.

Вы можете создавать градиент между двумя простыми цветами. Однако во избежание появления муара в градиенте вы должны назначить различные углы установки растра на эти цвета в диалоговом окне **Inks** (Цветоделение). Например, если вы задаете градиент от красного к желтому, то должны удостовериться, что цвета имеют углы установки растра, различающиеся на 45°.

Вы не можете создавать градиенты как комбинацию простых и составных цветов, потому что в таком случае простой цвет автоматически преобразуется в составной.

Если ограничители цвета невидимы, щелкните под линейкой, чтобы отобразить их в палитре **Gradient**.

### **Создание неименованных градиентов**

1. Воспользуйтесь раскрывающимся списком **Type**, чтобы выбрать опцию **Linear** или **Radial**.

2. Выберите границу цвета и установите ползунки в палитре **Color**, чтобы задать цвет в этой точке.

3. Выберите второй ограничитель цвета и установите ползунки в палитре **Color**, чтобы задать цвет в этой точке

4. Укажите угол градиента в поле **Angle** (Угол).

5. Щелкните на пиктограмме **Reverse** (Обратное направление), чтобы развернуть позиции ограничителей цвета.

Если вы настроили определенный градиент в палитре **Gradient**, можете сохранить его как образец.

### **Сохранение неименованного градиента**

1. Создайте градиент в палитре **Gradient**.

2. Щелкните на пиктограмме **New Swatch** в палитре **Swatches** или перетащите изображение градиента из палитры **Gradient** в палитру **Swatches**.

## **5.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА EYEDROPPER**

Вы можете также создавать цвета, используя инструмент **Eyedropper** (Пипетка). Он позволяет производить выборку цветов из помещенной в верстку графики.

### **Выборка и сохранение цвета из помещенной графики**

1. Щелкните на инструменте **Eyedropper** в панели инструментов (рис. 5.30).



Рис. 5.30. Инструмент **Eyedropper** позволяет отбирать образцы цветов с размещенных изображений

2. Поместите курсор пипетки над необходимым цветом графического изображения (рис. 5.31).



Рис. 5.31. Инструмент *Eyedropper* служит для выборки цвета

3. Щелкните на конкретном цвете. Если вы уже использовали пипетку для выбора цвета, нажмите клавишу **Alt**, чтобы выбрать новый цвет.

4. Щелкните на пиктограмме **New Swatch** в палитре **Swatches**. Выбранный цвет будет сохранен как образец цвета.

С помощью пипетки производится выборка цвета в той же цветовой модели, что и графического объекта. Так, RGB-изображения создают RGB-цвета; CMYK-изображения — CMYK-цвета.

Пипетка может также использоваться для выборки и присвоения атрибутов фона, контурных линий и прозрачности объектам и тексту.

## 5.8. НАЛОЖЕНИЕ ЦВЕТА

Наложение — методика, позволяющая устанавливать цвет объекта как смесь с любыми цветами, находящимися под ним. Например, без наложения желтый объект, помещенный на синем фоне, будет напечатан как желтый. Но с включенным наложением желтый объект смешивается с синим фоном и получается зеленым.

### Установка фона или линии с наложением цвета

1. Выберите объект.
2. Если палитра **Attributes** невидима, выполните команды **Window — Attributes** (Окно — Атрибуты), чтобы ее открыть (рис. 5.32).

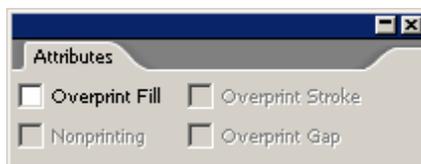


Рис. 5.32. Используйте палитру *Attributes*, чтобы выполнить наложение

3. Включите опцию **Overprint Fill** (Наложение цвета), чтобы задать фон объекта с наложением цвета.

4. Включите опцию **Overprint Stroke** (Наложение линии), чтобы получить контурные линии объекта с наложением цвета.

Выберите опцию **Nonprinting** (Непечатаемый) в палитре **Attributes**, чтобы не печатать объект. Это нужно сделать в том случае, когда вы хотите добавить комментарии, которые не будут выводиться на печать.

## ГЛАВА 6. МОДЕЛИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ

### 6.1. ПРИМЕНЕНИЕ ФОНОВОЙ ЗАЛИВКИ

Фоновая заливка — это эффект, применяемый к содержимому фреймов или текста. Вы можете применять одну цветовую заливку к тексту внутри фрейма, а другую — к самому фрейму. Фон может быть однотонным или в виде градиента.

#### Применение фоновой заливки к объекту

1. Выберите объект.
2. Удостоверьтесь, что пиктограмма **Container** (Контейнер) выбрана на панели инструментов или в палитре **Swatches** либо **Color** (рис. 6.1). После этого объект можно изменить.

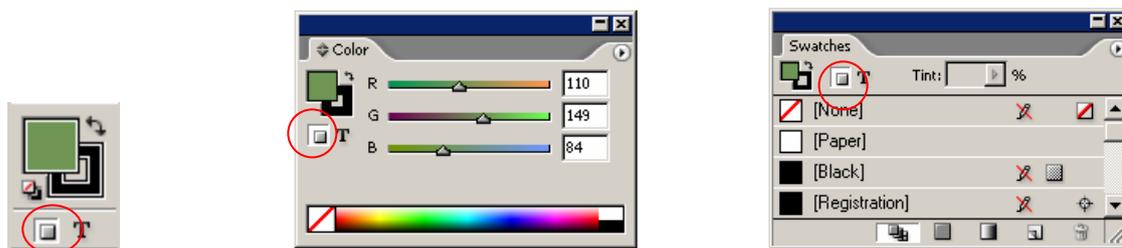


Рис. 6.1. Пиктограммы **Container** означают, что команда распространяется на объект, а не на текст

3. Щелкните на пиктограмме **Fill** (Фон) на панели инструментов или в палитре **Swatches** либо **Color** (рис. 6.2).

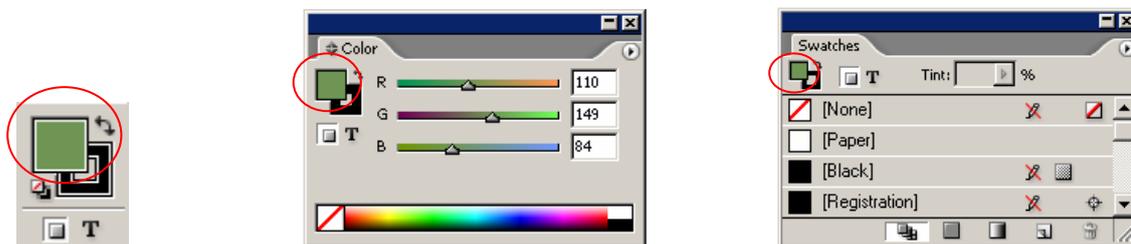


Рис. 6.2. Пиктограммы **Fill** означают, что команда распространяется на фон объекта

4. Выберите цвет или градиент в палитрах **Color**, **Gradient** или **Swatches**.  
Вам необязательно выбирать объект, чтобы применить к нему фоновую заливку. Можно просто перетащить образец заливки на любой объект на странице.

#### Применение эффекта фоновой заливки перетаскиванием на объект

1. Перетащите образец градиента или цвета с панели инструментов или из палитры **Color**, **Gradient** либо **Swatches** на объект (рис. 6.3).

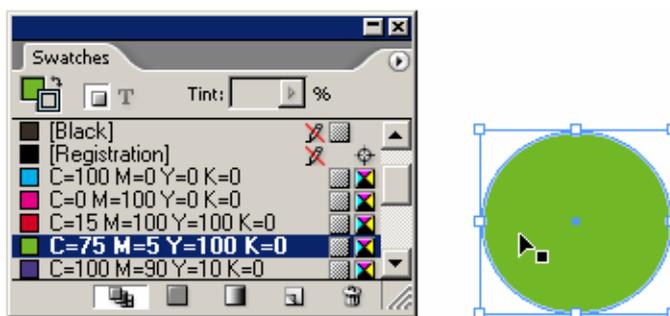


Рис. 6.3. Можно перетащить образец внутрь объекта, чтобы получить эффект заливки фона

2. Отпустите кнопку мыши, когда образец окажется внутри объекта. Объект заполнится цветом или градиентом.

Если отпустить кнопку мыши, когда образец находится на крае объекта, к контурным линиям объекта добавится эффект фоновой заливки.

К выбранному тексту в текстовом фрейме можно также применить цветовую заливку.

### Применение заливки к выбранному тексту

1. Используйте инструмент **Text** (Текст), чтобы выделить текст.
2. Щелкните на пиктограмме **Fill** на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Color**.
3. Выберите образец в палитре **Color**, **Gradient** или **Swatches** (рис. 6.4).

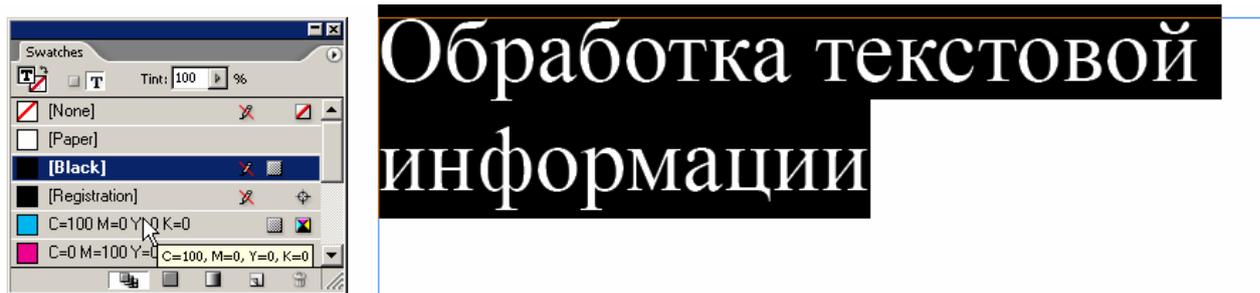


Рис. 6.4. Выберите образец, чтобы применить цвет или градиент к выбранному тексту

Когда текст выделен, его цвет представлен в негативном варианте. Снимите выделение, чтобы видеть действительный цвет текста.

Вы можете также применить заливку всему тексту во фрейме, выделив фрейм.

### Применение заливки ко всему тексту во фрейме

1. Выберите текстовый фрейм, содержащий текст, к которому хотите применить заливку.
2. Щелкните на пиктограмме **Fill** на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Color**.
3. Щелкните на пиктограмме **Text** на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Color** (рис. 6.5). Буква **T** внутри пиктограммы **Fill** означает, что команда управляет текстом, а не фреймом.

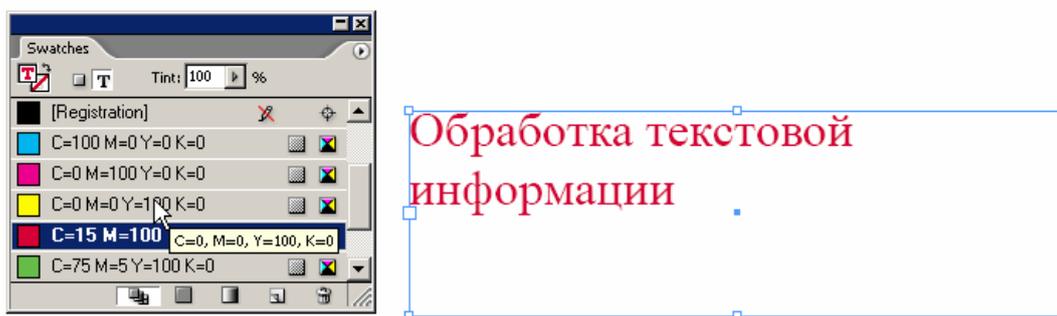


Рис. 6.5. Пиктограммы **Text** означают, что команда влияет на весь текст внутри фрейма

4. Выберите образец в палитре **Color**, **Gradient** или **Swatches**.  
Вы можете также применить градиент к тексту или объектам.

### Применение градиентной заливки

1. Щелкните на кнопке **Fill** на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Color**, предварительно выбрав пиктограмму **Container** или **Text**.

2. Щелкните на кнопке **Gradient** на панели инструментов или щелкните по образцу градиента в палитре **Swatches** или **Gradient** (рис. 6.6).

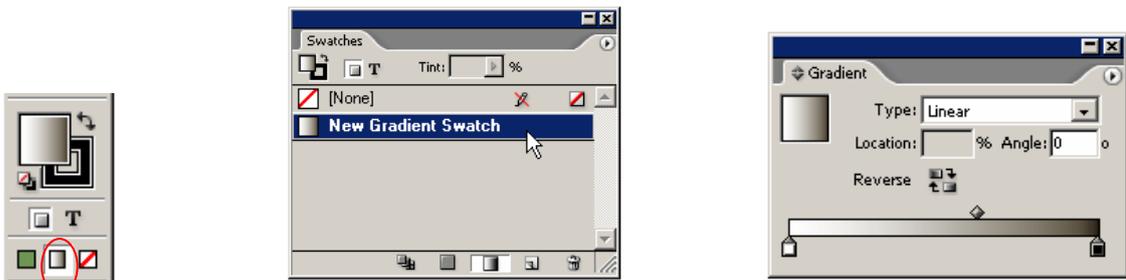


Рис. 6.6. Пиктограмма **Gradient** означает, что будут использоваться цвет или градиент

Как только вы применили заливку к объекту или тексту, можете изменить градиент, используя инструмент **Gradient**.

### Изменение градиентной заливки

1. Выберите объект, содержащий градиент, который нужно изменить.
2. Выберите инструмент **Gradient** (Градиент) на панели инструментов (рис. 6.7).



Рис. 6.7. Инструмент **Gradient** на панели инструментов позволяет изменять вид градиентов

3. Перетащите его в направлении, которому должен следовать линейный градиент (рис. 6.8), или перетащите его для определения начальной и конечной точек радиального градиента (рис. 6.9).

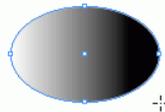


Рис. 6.8. Перетащите инструмент **Gradient**, чтобы задать начальную и конечную точки и угол линейного градиента

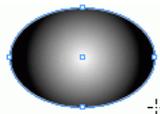


Рис. 6.9. Перетащите инструмент **Gradient**, чтобы задать начальную и конечную точки радиального градиента

### Использование заливки None

1. Выберите объект.
2. Щелкните на пиктограмме **None** на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Color** (рис. 6.10).

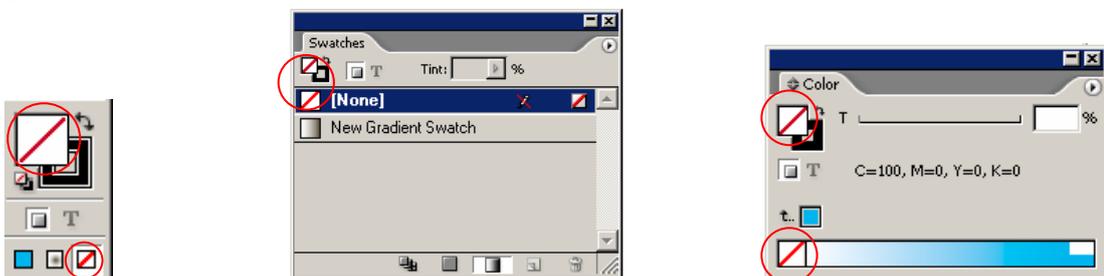


Рис. 6.10. Пиктограммы **None** означают, что фон объекта будет прозрачным

Если объект расположен на заднем плане, вы не сможете увидеть различия между белой заливкой и незаполненным объектом. Для этого проверьте пиктограмму на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Color**.

Другой способ преобразования объектов состоит в том, чтобы создать составной контур. Он позволяет одному объекту «пробить» отверстие в другом, т. е. внутренний контур получается прозрачным, а внешний контур остается сплошным (рис. 6.11).



Рис. 6.11. Пример того, как составной контур создает «дыру» в объекте

### Создание составного контура

1. Выберите два объекта.
2. Выполните команды **Object — Compound Paths — Make** (Элемент — Составные контуры — Создать).

Если второй объект находится внутри первого, отверстие появится в месте наложения объектов. Составные контуры должны содержать одинаковые фоновую заливку и контурную линию.

Вы можете освободить отдельные объекты от эффекта составного контура, чтобы восстановить сплошной цвет внутреннего объекта.

### Освобождение объектов от составного контура

1. Выберите составной контур.
2. Выполните команды **Object — Compound Paths — Release** (Объект — Составные контуры — Освободить).

## 6.2. ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ КОНТУРНОЙ ЛИНИИ

Контурная линия — это эффект, применяемый к границам объектов и текста или вдоль линий.

### Применение контура к объекту

1. Выберите объект.
2. Удостоверитесь, что пиктограмма **Container** выбрана на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Color**. После этого объект можно изменить.
3. Щелкните на пиктограмме **Stroke** (Линия) на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Color** (рис. 6.12).

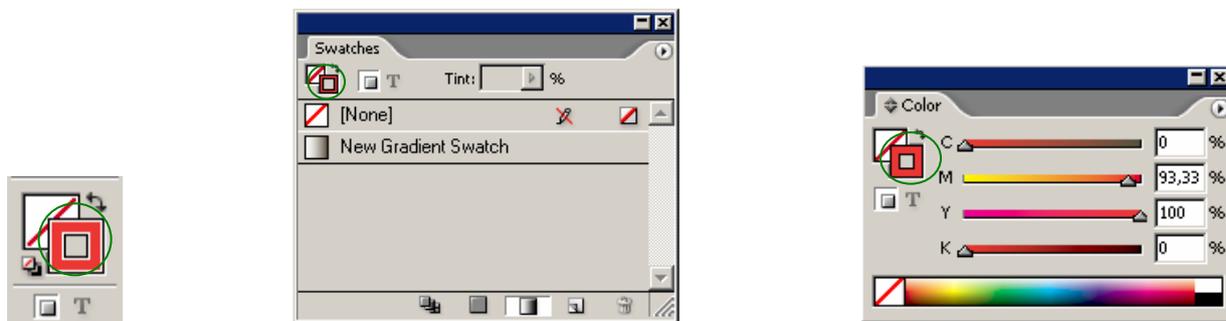


Рис. 6.12. Пиктограммы **Stroke** означают, что эффект будет добавлен к внешней границе объекта или текста

4. Выберите образец в палитре **Color**, **Gradient** или **Swatches**.

### Контурный текст

Программа InDesign позволяет очертить контуром только внешнюю сторону текста. Это означает, что символы не искажаются.

Вы можете также задавать контурную линию, перетаскивая образец на любой объект на странице.

### Перетаскивание контурной линии на объекты

1. Перетащите градиент или образец цвета с панели инструментов или из палитры **Color**, **Gradient** или **Swatches** на границу объекта.

2. Отпустите кнопку мыши (рис. 6.13). Данный цвет или градиент установится в качестве контурной линии.

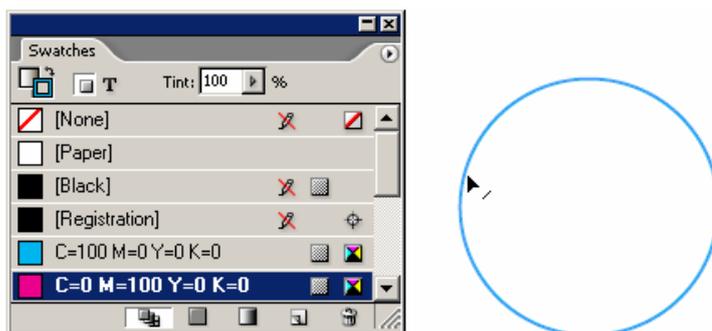


Рис. 6.13. Перетащите образец на край объекта, чтобы применить эффект контура к объекту

Если отпустить кнопку мыши, когда образец находится внутри объекта, к внутренней области (фону) объекта будет добавлен эффект фоновой заливки

Программа InDesign облегчает процесс изменения параметров фона и контуров объектов.

### Изменение параметров фона и контура

Щелкните на двунаправленной изогнутой стрелке на панели инструментов (рис. 6.14). Будет включена опция либо заполнения, либо обрамления выбранного объекта.

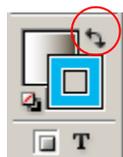


Рис. 6.14. Щелкните на пиктограмме **Swap Fill and Stroke** на панели инструментов, чтобы переключить параметры настройки

Вы можете обрамлять внешние границы текста цветом или градиентом.

### Применение контура к выделенному тексту

1. Используйте инструмент **Text** для выделения текста (рис. 6.15).



Рис. 6.15. Для эффекта контурной линии используйте пиктограмму **Stroke** на панели инструментов или в палитре **Color**

2. Щелкните на пиктограмме **Stroke** на панели инструментов или в палитре **Color**.  
3. Выберите образец в палитрах **Color**, **Gradient** или **Swatches**.

### Применение контура ко всему тексту во фрейме

1. Выберите текстовый фрейм, содержащий текст, который вы хотите обвести.
2. Щелкните на кнопке **Text** на панели инструментов или в палитре **Color**.
3. Щелкните на пиктограмме **Stroke** на панели инструментов или в палитре **Color**.
4. Выберите образец в палитре **Color**, **Gradient** или **Swatches**.

Вы можете применять градиент в качестве контурной линии к тексту или объектам.

### Применение градиентного контура

1. Щелкните на пиктограмме **Stroke** на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Color**.
2. Щелкните на пиктограмме **Gradient** на панели инструментов, в палитре **Swatches** либо **Gradient**.
3. Используйте инструмент **Gradient**, чтобы изменить направление или длину градиента, примененного к контуру.

Линейный градиент, используемый в качестве контура, создает эффект фаски. Он может сочетаться с однотонным или градиентным заполнением для трехмерных эффектов (рис 6.16).



Рис. 6.16. Линейный градиент с тремя различными типами заливки может применяться для трехмерных эффектов

Цвет — это только часть эффекта контурной линии. Палитра **Stroke** управляет остальной частью атрибутов линии.

Одним из наиболее важных атрибутов линии является ее толщина (рис. 6.17).



Рис. 6.17. Палитра **Stroke** позволяет изменять толщину линии

### Работа с палитрой **Stroke**

Если палитра **Stroke** невидима, выполните команды **Window** — **Stroke** (Окно — Линия), чтобы ее увидеть (рис. 6.18).



Рис. 6.18. Палитра **Stroke** управляет параметрами контурной линии

Будьте внимательны, когда используете инструменты **Scale** (Масштабирование) и **Shear** (Наклон) либо команды палитры **Transform** с обведенными объектами.

Программа InDesign позволяет отмасштабировать толщину линии так же, как объект. Поэтому контурная линия толщиной в пункт может оказаться тоньше или толще после масштабирования. Инструмент наклона может также искажать вид оформления.

#### Установка толщины линии

1. Выберите объект.
2. Используйте поле **Weight** (Толщина), чтобы установить толщину контурной линии (рис. 6.19).



Рис. 6.19. Параметр **Weight** позволяет изменять толщину контурной линии

Атрибуты линии управляются элементами, которые формируют концевые точки линии и углы соединения отрезков

#### Установка концевых элементов и стыков

1. Выберите объект, который обведен линией.
2. Используйте пиктограммы **Cap** (Концы) в палитре **Stroke** (рис. 6.20), чтобы изменить способ задания вида концов открытых контуров (рис. 6.21):
  - **Butt** (Прямоугольный) — конец линии в виде квадрата;
  - **Round** (Круглый) — конец линии в виде полукруга;
  - **Projecting** (Выступающий) — конец линии в виде квадрата, который выступает относительно конечной точки.
    - Настройки **Cap** не влияют на закрытые контуры, такие как прямоугольники, овалы и многоугольники



Рис. 6.20. Пиктограммы **Cap** управляют концевыми точками линии



Рис. 6.21. Варианты **Butt**, **Round** и **Projecting** используются для управления концевыми точками линии

3. Используйте кнопки **Join** (Стыки) — рис. 6.22, чтобы изменить вариант углового соединения двух сегментов контура:
  - **Miter** (Острый) — соединяет сегменты углом;
  - **Round** (Круглый) — соединяет сегменты кривой;
  - **Bevel** (Скос) — соединяет два сегмента с помощью отрезка.



Рис. 6.22. Кнопки **Join** управляют отображением углов на стыках отрезков

Команды **Join** касаются только угловых точек. Иногда угловое соединение становится слишком длинным. Однако вы можете управлять его длиной (рис. 6.23).



Рис. 6.23. В поле **Miter Limit** устанавливается длина углового стыка

### Установка предела среза

1. Выберите объект с угловым соединением.
2. Увеличьте значение в поле **Miter Limit** (Срез) палитры **Stroke**, чтобы изменить длину углового стыка между сегментами.

Если длина углового стыка превышает предел среза, угол будет заменен скосом.

Контурная линия, настроенная по умолчанию, отображается как сплошная. Однако вы можете изменить линию так, чтобы она отображалась в виде различных вариантов (рис. 6.24).

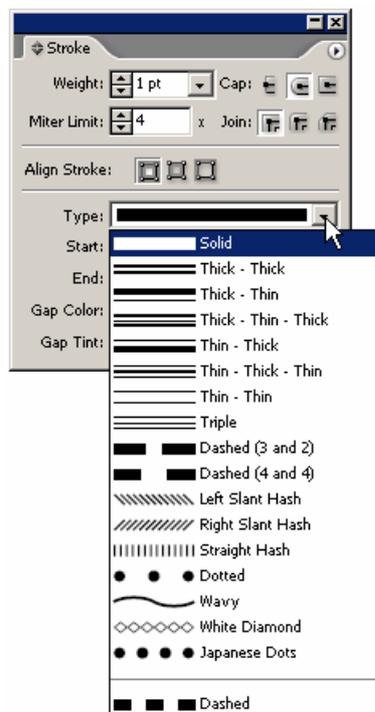


Рис. 6.24. Список **Type** в палитре **Stroke** позволяет использовать различные варианты линий

### Придание линии различных вариантов

1. Задайте объекту обрамление.
2. Выберите один из видов линии в меню **Stroke Type** (Тип линии).

Используйте поле **Weight**, чтобы увеличить или уменьшить толщину полосы

Промежуток между элементами пунктирных линий по умолчанию всегда прозрачный. Но вы можете изменить цвет пробельных элементов пунктирной линии. Для этого используйте поле **Gap Color** (Цвет зазора) или поле **Gap Tint** (Оттенок зазора) для задания оттенка цвета (рис. 6.25).



Рис. 6.25. Поле **Gap Color** управляет цветом зазора пунктирной линии

В программе InDesign есть два встроенных стиля пунктирных линий (рис. 6.26) и один пользовательский стиль.

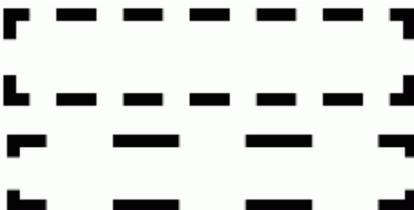


Рис. 6.26. Два встроенных стиля пунктирных линий контура толщиной 3 пункта

### Применение встроенных стилей пунктирных линий

1. Задайте объекту обрамление.
2. Выберите одну из двух встроенных пунктирных линий в списке **Type** (Тип):
  - **Dashed (3 and 2)** [Пунктир (3 и 2)] — пунктирная линия со штрихом, длина которого равна утроенной толщине, и зазором, длина которого равна удвоенной толщине;
  - **Dashed (4 and 4)** [Пунктир (4 и 4)] — пунктирная линия, штрих и зазор которой равняются учетверенной толщине.

Программа InDesign позволяет настраивать размер штрихов и интервалов между ними.

### Создание пользовательской пунктирной линии

1. Примените обрамление к объекту.
2. Укажите тип **Dashed** (Пунктирная) в раскрывающемся списке **Type**. Настройки штриховой линии появятся в нижней части палитры **Stroke** (рис. 6.27).

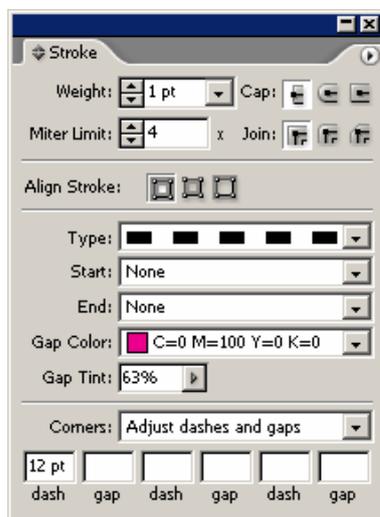


Рис. 6.27. Настройка **Dashed** в нижней части палитры **Stroke** позволяет создавать пользовательскую пунктирную линию

3. Введите число пунктов в первое поле **dash** (штрих) для задания длины всех штрихов линии.
4. Введите число пунктов во второе поле **gap** (зазор) для задания размера интервалов между всеми штрихами.
5. Чтобы создать серию штрихов и пропусков разной длины, введите значения в остальные поля.
6. Воспользуйтесь атрибутом **Round cap** (Круглые концы), чтобы скруглить концы штрихов.
7. При необходимости используйте список **Corners** (Углы) — рис. 6.28, чтобы изменить распределение штрихов и пропусков в линии (рис. 6.29):
  - опция **None** (Нет) оставляет настройки штрихов и пропусков по умолчанию. При этом штрихи в углах могут оказаться разными;
  - опция **Adjust dashes** (Настройка штрихов) изменяет линию так, чтобы угловые штрихи были равны;
  - опция **Adjust gaps** (Настройка зазоров) изменяет линию так, чтобы длина зазоров была равной;
  - опция **Adjust dashes and gaps** (Настройка штрихов и зазоров) изменяет пунктирную линию для лучшего заполнения так, чтобы и угловые штрихи, и зазоры были равны.

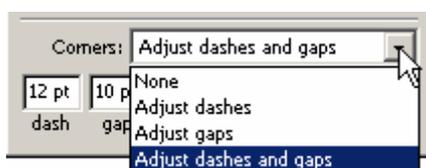


Рис. 6.28. Список **Corners** служит для изменения размеров штрихов и зазоров в линии

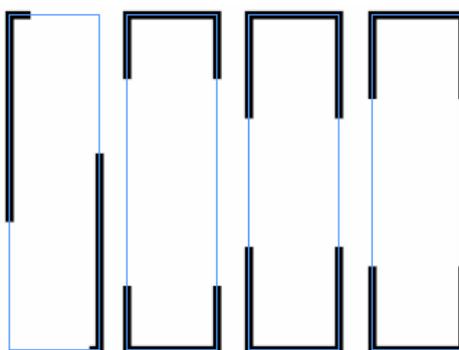


Рис. 6.29. Опции **None**, **Adjust dashes**, **Adjust gaps**, **Adjust dashes and gaps** служат для изменения штрихов и зазоров в линии

Вы можете добавлять стрелки и другие элементы к концам линий и открытым контурам, используя поля **Start** (Начало) и **End** (Конец) в палитре **Stroke** (рис. 6.30).

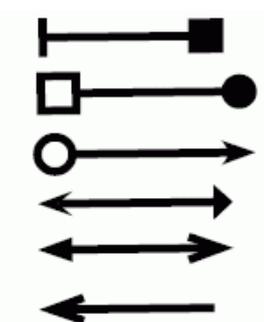


Рис. 6.30. Используйте поля **Start** и **End** для добавления стрелок и других элементов к концам линий и открытым контурам

### Добавление стрелок и наконечников

1. Выберите объект с открытыми концами.
2. Добавьте графический символ к началу объекта, выбрав форму в списке **Start** (Начало) палитры **Stroke** (рис. 6.31).
3. Добавьте графический символ к концу объекта, выбрав форму в списке **End** (Конец).

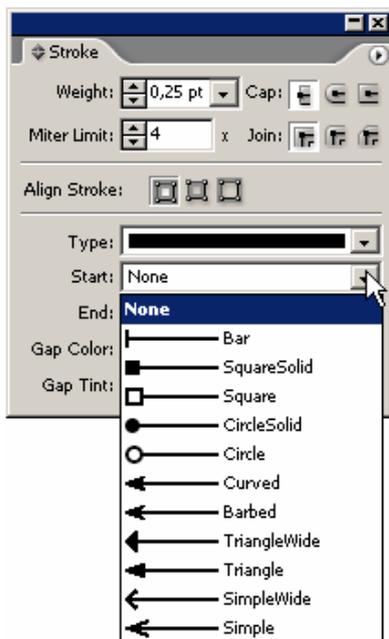


Рис. 6.31. Выберите форму стрелки из списков **Start** или **End** в палитре **Stroke**

### 6.3. ДОБАВЛЕНИЕ УГЛОВЫХ ЭФФЕКТОВ

В программе InDesign можно изменять форму объектов, добавляя специальные угловые эффекты. Вы можете применять эти эффекты к любому объекту, который имеет угловые точки. Можно преобразовывать звездообразные точки в круглые, используя эффект скругления углов.

#### Применение угловых эффектов

1. Выберите объект с угловыми точками.
2. Выполните команды **Object** — **Corner Effects** (Элемент — Угловые эффекты). Появится диалоговое окно **Corner Effects** (рис. 6.32).

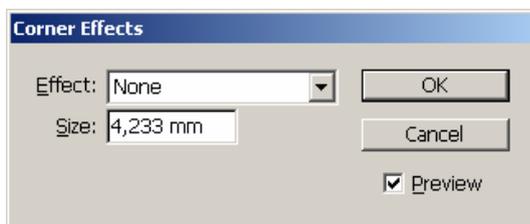


Рис. 6.32. Диалоговое окно **Corner Effects** позволяет применять различные угловые эффекты к объектам

3. Выберите эффект из списка **Effect**.
4. Установите размер элемента в поле **Size**.
5. Включите режим предварительного просмотра, чтобы увидеть, как будут выглядеть эффекты
6. Щелкните **ОК**, чтобы применить параметры настроек (рис. 6.33).

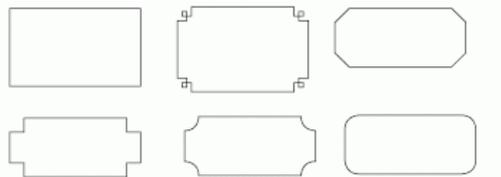


Рис. 6.33. Специальные угловые эффекты на прямоугольниках

Вы можете изменить угловые эффекты позднее, выбрав объект и повторно открыв диалоговое окно. Однако отдельные точки внутри эффекта не могут изменяться.

#### 6.4. ПРИМЕНЕНИЕ ПРОЗРАЧНОСТИ

Управление прозрачностью осуществляется с помощью палитры **Transparency** (Прозрачность).

##### Использование палитры **Transparency**

Выполните команды **Window — Transparency** (Окно — Прозрачность), чтобы открыть палитру (рис. 6.34).



Рис. 6.34. В палитре **Transparency** прописывается прозрачность объекта и его взаимодействие с другими объектами

С момента создания настольных издательских систем дизайнеры мечтали о возможности видеть сквозь объект другие объекты, находящиеся позади него. Один из способов добиться этого состоит в том, чтобы увеличить прозрачность объекта (рис. 6.35).



Рис. 6.35. Различные настройки прозрачности изменяют отображение объекта с черным фоном

##### Изменение прозрачности объекта

1. Выберите объект, сквозь который хотите видеть другие объекты.
2. Используйте ползунок **Opacity** (Непрозрачность) в палитре **Transparency**, чтобы увеличить прозрачность объекта (рис. 6.36).



Рис. 6.36. С помощью ползунка **Opacity** в палитре **Transparency** можно уменьшить видимость объектов

Как только вы активизировали поле **Opacity**, можете использовать клавиши со стрелками вверх и вниз на клавиатуре, чтобы увеличивать или уменьшать прозрачность.

Если вы работали в программе Adobe Photoshop, то вам знаком список **Blend Mode** (Режим смешивания). Оно позволяет цветам и оттенкам одного объекта взаимодействовать с объектами, находящимися под ним (рис. 6.37).

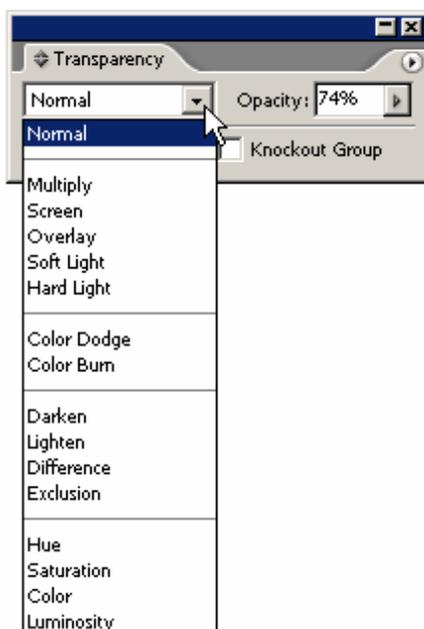


Рис. 6.37. Список **Blend Modes** позволяет изменять взаимодействие между объектами

### Применение режима смешивания к объектам

1. Выберите объект, который должен взаимодействовать с объектами, расположенными под ним.

2. Выберите режим смешивания из списка в палитре **Transparency** (рис. 6.37).

Когда вы задаете режим смешивания или прозрачности, вам может понадобиться контроль прозрачности. Одним из видов такого контроля является группа «прозрачных окон». В этой группе режимы смешивания или непрозрачности применяются не к объектам, в нее входящим, а к другим объектам документа.

### Создание группы «прозрачных окон»

1. Примените режим смешивания или непрозрачности к объекту.

2. Прodelайте то же самое с любыми другими объектами.

3. С помощью инструмента **Selection** (Черная стрелка) выберите объекты, выполненные в режиме смешивания или непрозрачности. Это объекты, которые не должны взаимодействовать друг с другом.

4. Выполните команды **Object — Group** (Элемент — Сгруппировать).

5. Выбрав сгруппированные объекты, установите флажок **Knockout Group** (Группа «прозрачных окон») в палитре **Transparency** (рис. 6.38).



Рис. 6.38. Флажок **Knockout Group** в палитре **Transparency** изменяет взаимодействие сгруппированных друг с другом объектов

Каждый объект может иметь собственный режим смешивания или непрозрачности или все объекты могут иметь одинаковые параметры.

### Режимы смешивания

Лучший способ изучить режимы смешивания состоит в том, чтобы экспериментировать и исследовать. В этом разделе описывается, как они работают.

Режим **Multiply** (Умножение) используется для умножения нижнего и верхнего цветов.

Режим **Screen** (Освещение) противоположен режиму **Multiply**.

Режим **Overlay** (Наложение) сохраняет подсветки и тени основного цвета при смешивании в верхнем цвете.

В режиме **Soft Light** (Мягкий свет) моделируется свет рассеянного прожектора на изображении.

В режиме **Hard Light** (Жесткий свет) моделируется свет направленного прожектора на изображении.

Режим **Color Dodge** (Отбеливание) используется для осветления нижнего цвета, чтобы отразить верхний цвет.

Режим **Color Burn** (Затемнение) предназначен для затемнения нижнего цвета, чтобы отразить верхний цвет.

В режиме **Darken** (Замена темным) отражается тот цвет, нижний или верхний, который является более темным.

В режиме **Lighten** (Замена светлым) выбирается тот цвет, нижний или верхний, который является более светлым.

Режим **Difference** (Разница) используется для вычитания одного цвета из другого, в зависимости от того, какой цвет имеет большую яркость.

Режим **Exclusion** (Исключение) аналогичен режиму **Difference**, но менее контрастен.

В режиме **Hue** (Цветовой тон) цветовой тон нижнего объекта заменяется цветовым тоном верхнего.

В режиме **Saturation** (Насыщенность) насыщенность нижнего объекта заменяется насыщенностью верхнего.

В режиме **Color** (Цветность) цвет нижнего объекта заменяется цветом верхнего.

В режиме **Luminosity** (Яркость) яркость нижнего объекта заменяется яркостью верхнего.

В режимах **Difference**, **Exclusion**, **Hue**, **Saturation**, **Color** и **Luminosity** смешиваются только составные цвета.

Если флажок **Knockout Group** невидим, щелкните на ярлыке палитры **Transparency** или выберите опцию **Show Options** (Показать настройки) из ее меню.

Чтобы получить эффект, противоположный «прозрачным окнам», установите флажок **Isolate Blending** (Изолированное смешивание). С его помощью объекты в группе отображаются лишь в режимах смешивания друг с другом, а не с объектами вне группы.

Команда **Isolate Blending** влияет только на настройки режима смешивания, а не режима непрозрачности.

### Изолированное смешивание в объектах

1. Примените режим смешивания к объекту.
2. То же самое выполните для любых других объектов.
3. Используйте инструмент **Selection** (Черная стрелка) и выберите объекты, которые имеют режим смешивания. Они не должны взаимодействовать с другими объектами.
4. Выполните команды **Object — Group** (Объект — Сгруппировать).
5. Сохраняя группу выбранной, установите флажок **Isolate Blending** в палитре **Transparency**. Объекты в группе будут взаимодействовать друг с другом, а не с другими объектами на странице — рис. 6.39.



Рис. 6.39. Флажок **Isolate Blending** в палитре **Transparency** группирует объекты, чтобы они могли взаимодействовать только друг с другом

## 6.5. НАЛОЖЕНИЕ ТЕНЕЙ И РАСТУШЕВОК

Одной из наиболее полезных функций в графических программах является автоматическое создание тени объектов, текста или изображений (рис. 6.40–6.42). Ранее такая возможность имела в программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, а в программах верстки этого можно было добиться с большим трудом.

# Работа

Рис. 6.40. Программа *InDesign* позволяет применить тень к тексту

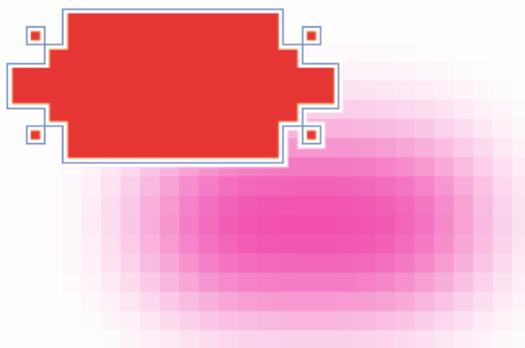


Рис. 6.41. Программа *InDesign* позволяет применить тень к объекту

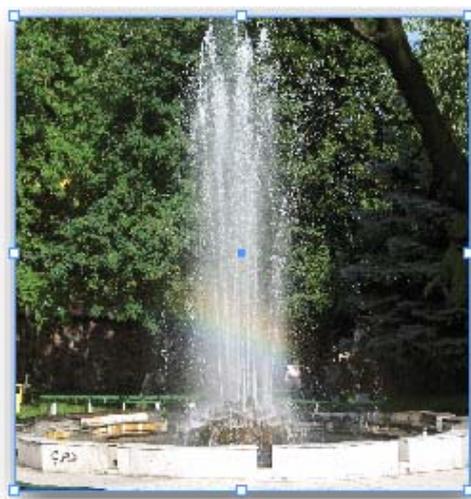


Рис. 6.42. Программа *InDesign* позволяет применить тень к помещенному изображению

### Добавление тени к объекту

1. Выберите объект, текстовый фрейм или помещенное изображение, тень от которых вы хотите создать.

2. Выполните команды **Object — Drop Shadow** (Объект — Тень). Откроется диалоговое окно **Drop Shadow** (рис. 6.43).

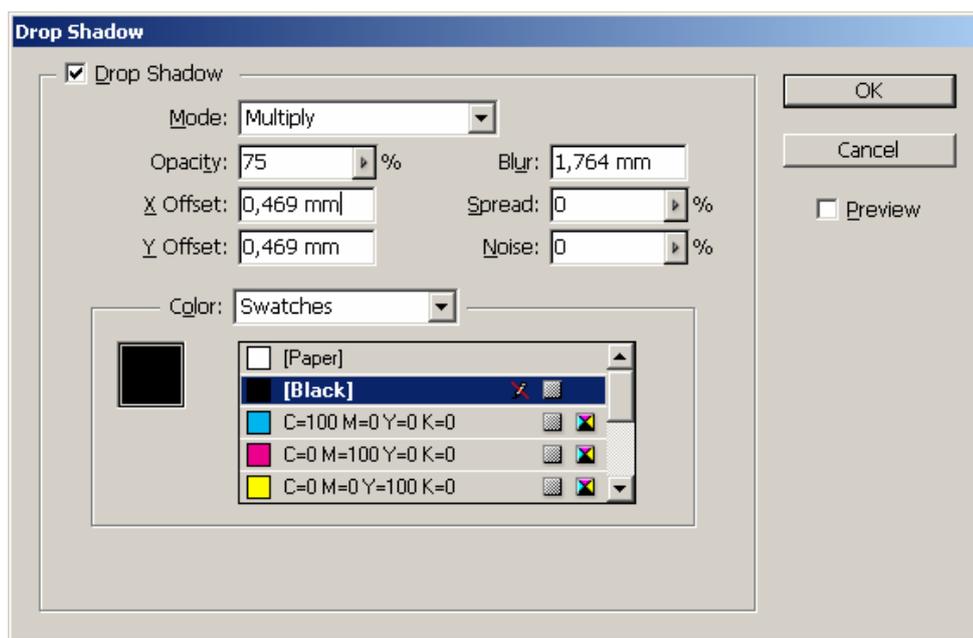


Рис. 6.43. В диалоговом окне **Drop Shadow** можно применять тени к объектам, тексту и изображениям

3. Установите одноименный флажок. Вы сможете пользоваться всеми средствами управления тенью.

Установите флажок **Preview**, чтобы видеть эффекты изменения настроек.

4. Выберите режим наложения для тени в списке **Mode** (Режим).

5. Установите значение **Opacity** (Непрозрачность) в зависимости от того, насколько прозрачной должна быть тень.

6. Установите смещения **X Offset** (Сдвиг по оси X) и **Y Offset** (Сдвиг по оси Y) в зависимости от требуемого расстояния между тенью и объектом.

7. Выберите значение **Blur** (Размывка) для задания размытости краев тени.

8. Задайте необходимый процент в полях **Spread** (Распространение) и **Noise** (Шум) для размаха тени и придания ей эффекта шума.

9. Используйте список **Color** (Цвет), чтобы установить цвет тени.

10. Щелкните по кнопке **OK**, чтобы добавить тень.

Параметры настройки в списке **Mode** аналогичны параметрам настройки в режиме наложения в палитре **Transparency**.

Невозможно установить тень только к части текста. Эффект применяется ко всему тексту во фрейме.

#### Удаление тени объекта

1. Выберите объект, к которому применена тень.

2. Выполните команды **Object — Drop Shadow** (Объект — Тень). Откроется диалоговое окно **Drop Shadow**.

3. Снимите флажок **Drop Shadow**. Эффект тени будет отключен.

Программа InDesign позволяет применять команду **Feather** (Растушевка) к объектам для смягчения граней изображения.

#### Растушевка граней объекта

1. Выберите объект, текстовый фрейм или помещенное изображение, у которого вы хотите растушевывать грани.

2. Выполните команды **Object** — **Feather** (Объект — Растушевка). Откроется диалоговое окно **Feather** (рис. 6.44).

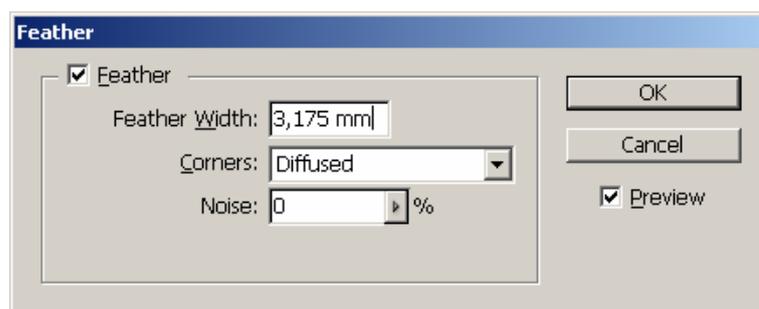


Рис. 6.44. Команда **Feather** позволяет смягчить грани объекта

3. Установите одноименный флажок. Появятся остальные опции управления. Установите флажок **Preview** (Предварительный просмотр), чтобы видеть изменения параметров настройки.

4. В поле **Feather Width** (Ширина растушевки) установите ширину растушеванных краев.

5. Выберите одну из опций в списке **Corners** (Края):

- **Sharp** (Острый) — служит для растушевки края объекта, острые углы остаются;
- **Round** (Круглый) — предназначена для растушевки и закругления острых углов изображения;
- с помощью опции **Diffuse** (Рассеянный) грани объекта растушевываются, переходя от непрозрачного к прозрачному цвету.

5. В поле **Noise** (Шум) установите уровень шума растушеванных краев.

6. Щелкните **OK**, чтобы завершить команду.

Используйте опцию **Diffuse**, если хотите добиться эффекта, аналогичного при выполнении команды **Feather** в программе Adobe Illustrator.

### Удаление растушевки объекта

1. Выберите объект, к которому применена растушевка.
2. Выполните команды **Object** — **Feather** (Объект — Растушевка). Откроется диалоговое окно **Feather**.
3. Снимите одноименный флажок. Растушевка объекта будет удалена.

## 6.6. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА EYEDROPPER

Вообразите, что вы закончили моделирование объекта с точно определенной комбинацией заливки, контура и прозрачности и теперь хотели бы применить эти параметры к другим объектам. Здесь приходит на помощь инструмент **Eyedropper** (Пипетка). Сначала нужно установить, какие атрибуты будут выбраны этим инструментом.

### Установка параметров пипетки

1. Дважды щелкните на инструменте **Eyedropper** на панели инструментов (рис. 6.45). Откроется диалоговое окно **Eyedropper Options** (Параметры пипетки) — рис. 6.46.



Рис. 6.45. Инструмент **Eyedropper** в панели инструментов позволяет выбирать атрибуты объектов

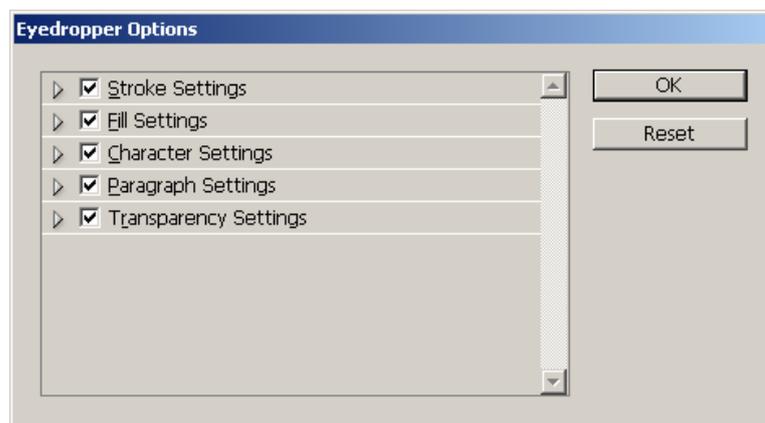


Рис. 6.46. Используйте диалоговое окно **Eyedropper Options**, чтобы выбрать и установить конкретный атрибут **Eyedropper**

2. Щелкайте на треугольниках, чтобы открыть каждую из категорий атрибутов. Объектными категориями являются **Fill**, **Stroke** и **Transparency**
3. Используйте флажки, чтобы указать, какие атрибуты будут выбираться инструментом **Eyedropper**.
4. Щелкните **ОК**, чтобы установить параметры.  
Как только вы установили параметры пипетки, можете выбирать и применять атрибуты объекта.

#### Выбор и применение атрибутов к объектам

1. Выберите инструмент **Eyedropper**.
2. Щелкните пипеткой белого цвета на объекте, который хотите выбрать (рис 6.47). Пипетка станет черной. Если объект имеет контурную линию, но не имеет фоновой заливки, щелкните на контуре объекта, чтобы выбрать его.



Рис. 6.47. Инструмент **Eyedropper** белого цвета позволяет выбрать атрибуты объекта

3. Щелкните пипеткой черного цвета на объекте, который хотите изменить (рис. 6.48). Это изменит его атрибуты.



Рис. 6.48. Инструмент **Eyedropper** черного цвета позволяет применять атрибуты одного объекта к другому

4. Щелкните пипеткой на любых других объектах, которые хотите изменить. Работая с инструментом **Eyedropper**, можно выбрать новый набор атрибутов.

#### Выбор новых атрибутов

1. Удерживайте нажатой клавишу **Alt**. Курсор пипетки станет белого цвета.
2. Щелкните курсором внутри нового объекта, который хотите выбрать.
3. Отпустите клавишу **Alt**, чтобы задать новые атрибуты объектам.  
Вы можете выбирать отдельные атрибуты объекта, например только заливку или контурную линию. Это тот случай, когда можно использовать инструмент **Precision Eyedropper** (Точная пипетка). Он позволяет выбирать и применять цвет только к заливке или контуру.

## Использование инструмента Precision Eyedropper

1. Выберите инструмент **Eyedropper**. Удерживайте нажатой клавишу **Shift**. Рядом с курсором пипетки белого цвета появится значок «плюс» (рис. 6.49). Это означает, что инструмент **Eyedropper** находится в режиме точности.

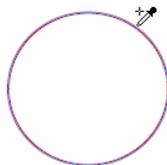


Рис. 6.49. Белая точная пипетка позволяет выбирать определенный цвет

2. Щелкните курсором пипетки белого цвета на заливке или контуре, которые желаете выбрать. Курсор превратится в пипетку черного цвета (рис. 6.50).

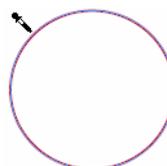


Рис. 6.50. Черная точная пипетка позволяет применять определенный цвет к фоновой заливке или контурной линии

3. Щелкните пипеткой на заливке или контуре объекта, который хотите изменить. Будет изменена только заливка или контурная линия.

## 6.7. УСТАНОВКА ЗНАЧЕНИЙ ОБЪЕКТА ПО УМОЛЧАНИЮ

Вы можете назначить любой параметр объекта значением по умолчанию для каких угодно объектов, которые создаете. Допускается устанавливать значения объекта по умолчанию для текущего документа или для всех новых документов.

### Установка значений по умолчанию для текущего документа

1. Открыв документ, снимите выделение любых объектов.
2. Выполните требуемые изменения в палитре **Stroke** или других палитрах. Таким образом установятся значения по умолчанию для открытого документа.

### Установка глобальных значений по умолчанию

Не открывая документа, сделайте любые требуемые изменения в палитре **Stroke** или других палитрах. Для всех новых документов будут установлены глобальные значения по умолчанию. В программе InDesign также имеется значение заливки и контура по умолчанию: для контурной линии — черный цвет, для заливки — прозрачный. Оно может легко применяться и к объектам.

### Применение фоновой заливки и контурной линии по умолчанию

Щелкните на пиктограмме **Default Fill and Stroke** (Фон и линия по умолчанию) на панели инструментов (рис. 6.51).



Рис. 6.51. Щелкните на пиктограмме **Default Fill and Stroke** на панели инструментов, чтобы установить заливку **none** и контур **black**

## ГЛАВА 7. ПЕРО И КРИВЫЕ БЕЗЬЕ

### 7.1. ТОЧКИ ПЕРА

Инструмент **Pen** — это один из самых важных инструментов в любой графической программе. С его помощью вы получаете возможность создавать в программе InDesign более сложные формы, чем посредством инструментов основных фигур. Если вы уже работали с инструментом **Pen** в программе Adobe Illustrator или Macromedia FreeHand, то овладеть аналогичным инструментом в программе InDesign не составит труда.

#### Элементы контура

Точки привязки фиксируют контур в местах его изменения (рис. 7.1).

Сегменты представляют собой контуры, соединяющие точки привязки (рис. 7.1).

Управляющие манипуляторы соответствуют точкам привязки; их длина и направление задают форму изгиба сегментов (рис. 7.1).

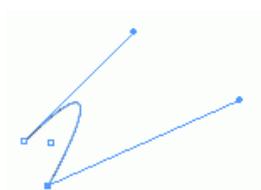


Рис. 7.1. Чтобы облегчить изучение инструмента **Pen**, следует, прежде всего, ознакомиться с элементами контура

### 7.2. РИСОВАНИЕ ЛИНИЙ

Различные типы точек привязки предназначены для создания линий различной формы. Прямые линии получаются с помощью угловых точек.

#### Создание прямой линии

Щелкните на инструменте **Pen** на панели инструментов (рис. 7.2).



Рис. 7.2. Чтобы создать линию, щелкните на инструменте **Pen** на панели инструментов

#### Кривые Безье

У кривых, полученных с помощью инструмента **Pen**, есть еще одно название — кривые Безье (в честь французского математика Пьера Безье). Безье создал математическую систему, определяющую зависимость формы кривой от управляющих манипуляторов.

Компания Adobe Systems, Inc. использовала эту систему при разработке языка PostScript, являющегося основой графических программ. Как и многие другие программы, InDesign использует математическую систему Безье в качестве основы каждой кривой.

#### Создание кривых Безье

1. Установите курсор в место начала контура. Рядом с курсором появится небольшой крестик, обозначающий начало контура (рис. 7.3).



Рис. 7.3. Для создания кривых Безье следует выбрать инструмент **Pen** и установить курсор в место начала контура

2. Щелкните мышью. На экране появится угловая точка в виде закрашенного квадратика. Символ, расположенный рядом с курсором, исчезнет (рис. 7.4).



Рис. 7.4. Щелкните инструментом **Pen**, чтобы создать угловую точку (черный квадратик)

3. Поместите курсор в следующую точку и щелкните. Будут созданы еще одна угловая точка и прямая линия, соединяющая обе точки.

Чтобы линии образовали угол в  $45^\circ$ , во время их рисования необходимо удерживать нажатой клавишу **Shift**.

4. Повторяйте последнее действие до тех пор, пока не создадите все прямые стороны объекта (рис. 7.5).



Рис. 7.5. Прямые сегменты соединяют угловые точки

Если вы не замкнули контур, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** и щелкните появившимся инструментом **Direct Selection** (Белая стрелка). С нарисованного контура будет снято выделение, и вы сможете начать создание другого контура.

### Замыкание контура при помощи прямой линии

1. Поместите курсор над начальной точкой. Рядом с ним появится небольшой кружок (рис. 7.6). Это означает, что вы можете замкнуть контур.



Рис. 7.6. Небольшой кружок рядом с курсором указывает на то, что контур будет замкнут

2. Щелкните мышью. Контур будет замкнут угловой точкой, и вы сможете начать создавать новый контур.

## 7.3. РИСОВАНИЕ КРИВЫХ

При помощи точек гладких кривых создаются кривые, напоминающие трассу американских горок. Эти линии состоят из сегментов, плавно переходящих из одного в другой.

### Рисование гладкой кривой

1. Протащите инструмент **Pen** начальной точки гладкой кривой. Из нее в противоположные стороны разойдутся манипуляторы.

Длина и угол манипулятора задают высоту и направление кривой.

2. Отпустите кнопку мыши.

Вы не увидите кривую, пока не создадите следующую точку контура.

3. Установите курсор в место начала следующего сегмента контура. Протащите мышью, чтобы создать изогнутый сегмент между двумя точками кривых (рис. 7.7).

4. Продолжайте создание изогнутых сегментов, повторяя шаги 2 и 3.

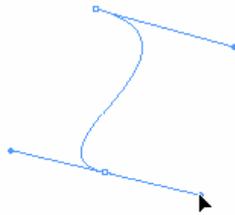


Рис. 7.7. Инструмент **Pen** позволяет создавать кривые линии

### Замыкание контура кривой

1. Поместите курсор над начальной точкой. Рядом с ним появится небольшой кружок, означающий, что вы можете замкнуть контур (рис. 7.8).
2. Чтобы замкнуть контур, щелкните на начальной точке.



Рис. 7.8. Чтобы замкнуть контур, вы можете щелкнуть на начальной точке

### Изменение контура

Нарисовав контур, вы можете изменять его форму и положение точек, а также разбить контур на два отдельных сегмента или соединить два сегмента в один. Для перемещения точек используется инструмент **Direct Selection** (Белая стрелка).

## 7.4. ИЗМЕНЕНИЕ КОНТУРА

### Перемещение отдельных точек

1. Выберите инструмент **Direct Selection** на панели инструментов.
2. Установите курсор над точкой, которую хотите переместить.
3. Перетащите точку в новое место.

### Выбор и перемещение группы точек

1. Выберите инструмент **Direct Selection** на панели инструментов.
2. Протащите мышью, чтобы создать прямоугольную область выделения вокруг точек, которые хотите выбрать. Выбранные точки будут закрашены, невыбранные останутся пустыми.
3. Перетащите группу точек в новое место.

### Перемещение управляющего манипулятора

1. Выберите инструмент **Direct Selection**.
2. Щелкните на точке контура. На экране появятся управляющие манипуляторы данной точки.
3. Поместите инструмент над крайней точкой манипулятора.
4. Передвиньте манипулятор в новое положение.

Вы можете разбить один контур на две части, например круг на две половинки. Инструмент **Scissors** (Ножницы) позволяет упростить разделение контура на сегменты.

### Разделение контура

1. Выделите контур.

2. Щелкните на инструменте **Scissors** на панели инструментов (рис. 7.9).



Рис. 7.9. Инструмент **Scissors** дает возможность разделить контур на две части

3. Поместите курсор в том месте, где хотите разделить контур.

4. Щелкните мышью для разделения контура в этом месте. Инструмент **Scissors** разбивает контур, создавая две точки, расположенные одна над другой. После этого их можно перемещать при помощи инструмента **Direct Selection**.

Контур, содержащий текст, нельзя разбить на два отдельных сегмента.

Направление контура зависит от порядка, в котором вы его рисуете. Это направление можно изменить.

### Изменение направления контура

1. Выделите контур при помощи инструмента **Direct Selection**.

2. Выполните команды **Object — Reverse Path** (Объект — Обратить контур). Начальная и конечная точки контура поменяются местами.

## 7.5. ИЗМЕНЕНИЕ ТОЧЕК

Если вы ошиблись, создавая точку при помощи инструмента **Pen**, к счастью, существует множество способов изменить контуры, полученные с использованием этого или других инструментов.

Простейший способ изменить контур — добавить точку. Таким образом, вы сможете изменить одну форму контура на другую.

### Добавление точки в контур

1. Выделите контур.

2. Выберите инструмент **Add Anchor Point** (Добавить точку привязки) на панели инструментов (рис. 7.10).



Рис. 7.10. Инструмент **Add Anchor Point** позволяет добавлять точки в контур

3. Щелкните на контуре в том месте, куда хотите добавить точку.

При размещении над сегментом контура инструмент **Pen** автоматически становится инструментом **Add Anchor Point**.

Вы можете удалять точки контура, не разрезая его.

### Удаление точки контура

1. Выделите контур.

2. Выберите инструмент **Delete Anchor Point** (Удалить точку привязки) на панели инструментов (рис. 7.11).



Рис. 7.11. Инструмент **Delete Anchor Point** позволяет удалять точки контура

3. Щелкните на точке контура для ее удаления.

При размещении над точкой контура инструмент **Pen** автоматически становится инструментом **Delete Anchor Point**.

Можно также создать открытый контур, удалив сегмент или точку между двумя сегментами.

#### Удаление сегмента контура

1. Выделите сегмент для удаления при помощи инструмента **Direct Selection**

2. Нажмите клавишу **Delete** или выполните команды **Edit — Clear** (Редактирование — Удалить). Сегмент будет удален, а контур открыт.

При выборе точки инструментом **Direct Selection** можно удалить сегменты с обеих сторон от нее.

Вы также можете изменять управляющие манипуляторы точки привязки. Это приведет к преобразованию формы сегментов, соответствующих этой точке.

#### Изменение точки привязки

1. Выделите контур.

2. Выберите инструмент **Convert Direction Point** (Изменить управляющую точку) на панели инструментов (рис. 7.12).



Рис. 7.12. Инструмент **Convert Direction Point** позволяет изменять управляющую точку

3. Чтобы изменить точки привязки, выполните следующие действия:

- щелкните на угловой точке и протащите ее, чтобы создать точку гладкой кривой с двумя манипуляторами;
- щелкните на точке гладкой кривой для создания угловой точки без манипуляторов;
- потяните за один из манипуляторов точки гладкой кривой, чтобы создать угловую точку кривой.

## 7.6. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА PENCIL

Возможно, у вас возникнут сложности при использовании инструмента **Pen** для создания контуров. К счастью, для таких случаев есть инструмент **Pencil** (Карандаш).

#### Рисование с помощью инструмента Pencil

1. Щелкните на инструменте **Pencil** на панели инструментов (рис. 7.13). Небольшой крестик рядом с курсором инструмента означает, что вы можете начинать создание контура.



Рис. 7.13. Инструмент **Pencil** предназначен для рисования

2. Нарисуйте кривую.

3. Для того чтобы замкнуть контур, удерживайте нажатой клавишу **Alt**. Небольшой кружок рядом с курсором означает, что контур будет замкнут.

4. Отпустите кнопку мыши, чтобы создать контур.

Инструмент **Pencil** может также использоваться для редактирования существующих контуров и изменения их форм.

## Изменение контура с помощью инструмента **Pencil**

1. Выделите контур, форму которого хотите изменить.
2. Переместите инструмент **Pencil** к выделенному контуру. Крестик около курсора исчезнет. Значит, вы можете редактировать контур.
3. Протащите мышью вдоль контура. После того как вы отпустите кнопку мыши, он изменит форму.

Если вы не добились желаемого результата, протащите инструмент в обратном направлении. Вы можете настроить инструмент **Pencil** так, чтобы он реагировал на движения мыши во время перемещения. Эти настройки останутся в силе при редактировании контура.

## Настройка инструмента **Pencil**

1. Щелкните два раза на инструменте **Pencil** на панели инструментов. На экране появится окно **Pencil Tool Preferences** (Параметры инструмента Карандаш) — рис. 7.14.

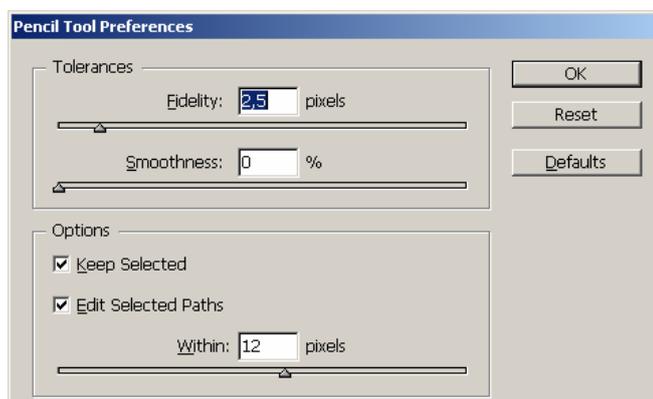


Рис. 7.14. Диалоговое окно **Pencil Tool Preferences** дает возможность задавать внешний вид контура

2. Задайте значение точности в поле **Fidelity** (Точность) или при помощи ползунка. Чем меньше значение, тем точнее контур повторяет движения мыши.
3. Установите значение сглаживания в поле **Smoothness** (Гладкость) или при помощи соответствующего ползунка. Чем больше значение гладкости, тем сильнее контур будет следовать изгибам.
4. Установите флажок **Keep selected** (Сохранять выделение), чтобы контур оставался выделенным после того, как вы его нарисуете. Так вам будет легче изменить форму контура.
5. Установите флажок **Edit selected paths** (Редактировать выделенные контуры), чтобы активизировать опцию изменения формы контура.
6. Если опция **Edit selected paths** активна, задайте с помощью ползунка **Within ... pixels** (В пределах ... пикселей) диапазон, который хотите изменить.

## 7.7. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА **SMOOTH**

Создав контур, можете сгладить его, удалив лишние точки.

### Сглаживание контура с помощью инструмента **Smooth**

1. Выделите контур для сглаживания.
2. Щелкните на инструменте **Smooth** (Сглаживание) на панели инструментов (рис. 7.15).



Рис. 7.15. Инструмент **Smooth** позволяет сглаживать контур

3. Протащите инструмент вдоль контура.
  4. Отпустите кнопку мыши. Теперь контур содержит меньше точек.
- Вы можете настроить инструмент **Smooth** так, чтобы он реагировал на движение перемещающейся мыши.

### Настройка инструмента Smooth

1. Щелкните два раза на инструменте **Smooth** на панели инструментов. На экране появится диалоговое окно **Smooth Tool Preferences** (Параметры инструмента Сглаживание) — рис. 7.16.

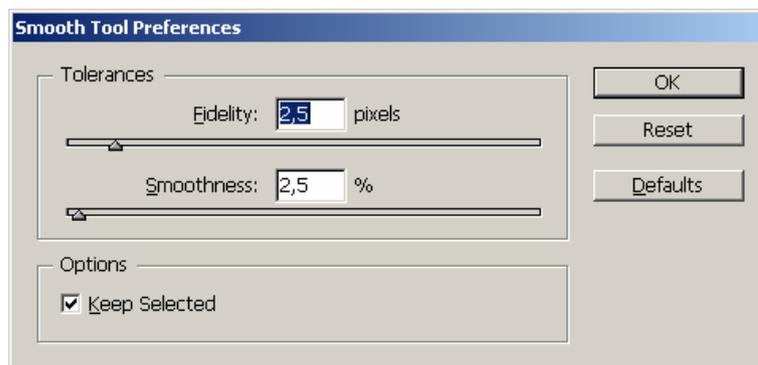


Рис. 7.16. Диалоговое окно **Smooth Tool Preferences** дает возможность контролировать степень влияния инструмента **Smooth** на внешний вид контура

2. Задайте значение в поле **Fidelity** (Точность) или при помощи ползунка. Чем меньше значение, тем точнее будет копия нового контура.
3. Установите значение в поле **Smoothness** (Гладкость) или при помощи соответствующего ползунка. Чем больше значение сглаживания, тем сильнее будет изогнут контур.
4. Установите флажок **Keep Selected** (Сохранять выделение), чтобы контур оставался выделенным после выравнивания. Так вам будет легче сгладить контур.

## 7.8. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА ERASE

Наверняка вам потребуется удалить часть контура. Вместо того чтобы выделять и удалять отдельные точки, можете воспользоваться инструментом **Erase**.

### Удаление контура с помощью инструмента Erase

1. Выделите контур, часть которого хотите удалить.
2. Выберите инструмент **Erase** (Ластик) на панели инструментов (рис. 7.17).



Рис. 7.17. Инструмент **Erase** позволяет удалять как часть, так и весь контур

3. Протащите инструмент вдоль контура.
  4. Отпустите кнопку мыши, чтобы увидеть результат.
- Инструмент **Erase** всегда разрывает замкнутый контур. Применяв инструмент к середине открытого контура, вы создадите два отдельных открытых контура. Они будут выделены.

## ГЛАВА 8. ИМПОРТИРОВАННАЯ ГРАФИКА

### 8.1. РАЗМЕЩЕНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Большинство изображений для программы InDesign берутся из разных источников. Вы можете использовать сканеры или цифровые камеры, чтобы создавать графику, либо специальные программы типа Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand или Adobe Acrobat. Самый простой способ размещения изображения — автоматически создать фрейм при импортировании.

#### Автоматическое размещение изображения во фрейме

1. Выполните команды **File — Place** (Файл — Поместить). Откроется диалоговое окно **Place** (рис. 8.1).

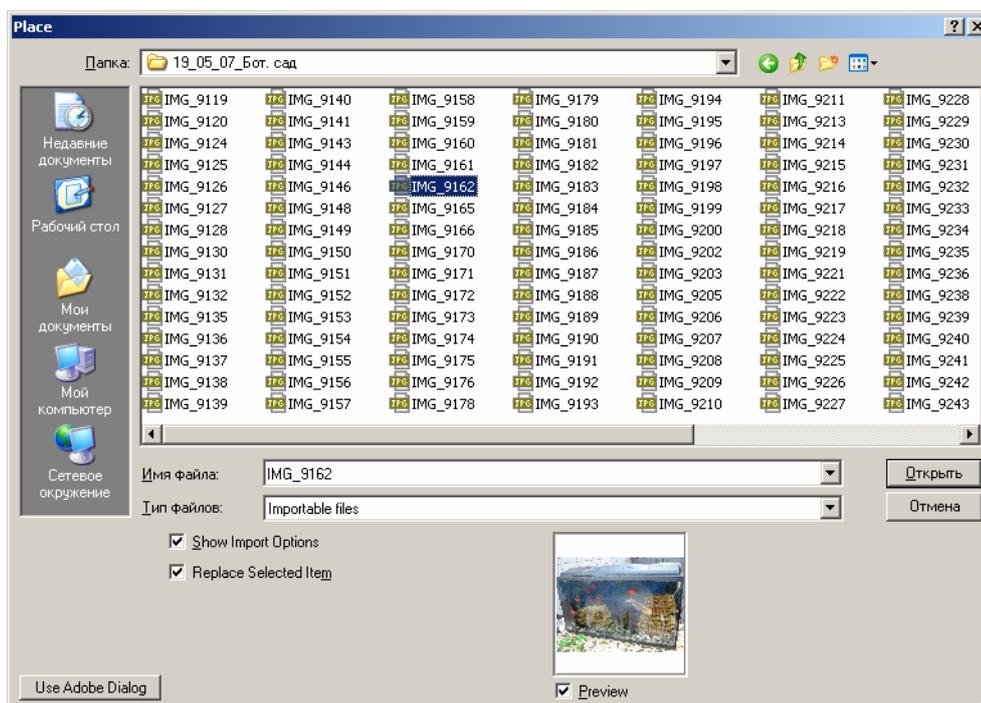


Рис. 8.1. Используйте диалоговое окно **Place**, чтобы открыть файл, который хотите разместить

2. Найдите файл, который хотите импортировать.  
3. Установите флажок **Show Import Options** (Показать параметры импорта) и откройте диалоговое окно **Image Import Options** (Параметры импорта изображения), прежде чем вставить файл (рис. 8.2).

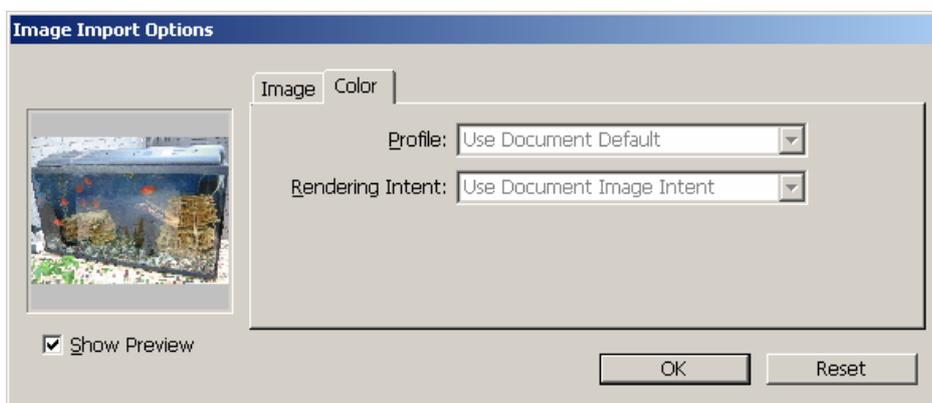


Рис. 8.2. Используйте установки фильтра, прежде чем вставить файл (для файлов **TIFF** и **PSD**)

4. Щелкните **ОК**, чтобы загрузить графику в курсор изображения (рис. 8.3).



Рис. 8.3. После исполнения команды **Place** курсор примет вид загрузки изображения

Удерживайте нажатой клавишу **Shift**, когда щелкаете на кнопке **Choose** (Открыть), чтобы открыть диалоговое окно **Image Import Options**, даже если флажок **Show Import Options** не установлен.

5. Щелкните мышью, чтобы поместить графику в прямоугольный фрейм того же размера в качестве изображения, или протащите курсор по странице, чтобы задать размер прямоугольного фрейма.

### Форматы файлов

В документы программы InDesign могут быть добавлены графические изображения следующих форматов:

- **Adobe Illustrator** (AI);
- **Adobe Photoshop** (PSD);
- **Encapsulated PostScript** (EPS);
- **Desktop Color Separation** (DCS);
- **Joint Photographer's Expert Group** (JPEG);
- **Portable Document Format** (PDF);
- **Portable Network Graphics** (PNG);
- **Scitex Continuous Tone** (SCT);
- **Tagged Image File Format** (TIFF).

Иллюстрации в форматах, перечисленных ниже, могут быть вставлены в документы InDesign, но их не рекомендуется использовать для профессиональной полиграфии. Они приемлемы для печати с низким разрешением:

- **Macintosh Picture** (PICT);
- **Graphics Interchange Format** (GIF);
- **PC Paintbrush** (PCX);
- **Windows Bitmap** (BMP);
- **Windows Metafile** (WMF).

При перетаскивании курсора загрузки изображения устанавливается только размер фрейма. Размер изображения не меняется.

Вы можете помещать изображение в уже существующий фрейм. Это удобно в том случае, когда пустые фреймы установлены как «заполнители» для графики.

### Размещение изображения в существующем фрейме

1. Выберите один из трех инструментов, чтобы создать прямоугольный, овальный или многоугольный фрейм.

2. Используйте инструмент **Selection** (Черная стрелка) или **Direct Selection** (Белая стрелка), чтобы выбрать фрейм.

3. Воспользуйтесь командой **File — Place** (Файл — Поместить), чтобы найти изображение, которое нужно вставить

4. Щелкните на кнопке **Открыть** в диалоговом окне **Place**. Файл автоматически будет вставлен во фрейм.

### Замена изображения в существующем фрейме

1. Выберите фрейм, содержащий иллюстрацию, которую хотите заменить.

2. Выполните команды **File — Place**, чтобы найти изображение, которое необходимо вставить.

3. Установите флажок **Replace Selected Item** (Вместо выделенного изображения) в диалоговом окне **Place** (рис. 8.1).

4. Щелкните на кнопке **Открыть** в диалоговом окне **Place**. Новое изображение автоматически заменит содержимое фрейма.

### Перемещение или копирование изображения

1. Используйте инструмент **Direct Selection**, чтобы выбрать изображение, которое следует заменить.

2. Выполните команды **Edit — Cut** (Редактирование — Вырезать) или **Edit — Copy** (Редактирование — Скопировать). Изображение будет помещено в буфер обмена.

3. Выберите фрейм, в который хотите переместить изображение.

4. Выполните команды **Edit — Paste Into** (Редактирование — Вклеить в). Содержимое буфера обмена будет вставлено во фрейм.

## 8.2. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ФРЕЙМЫ

Вы можете добиться, чтобы группа фреймов представляла собой единое целое, преобразовав их в составную форму. После этого они будут выглядеть, как изображение, состоящее из нескольких элементов.

### Создание составной формы

1. Выберите фреймы, которые хотите объединить в составную форму.

При наложении друг на друга фреймы становятся прозрачными.

2. Выполните команды **Object — Compound Paths — Make** (Элемент — Составные контуры — Создать). Если фрейм графический, вся группа фреймов будет пересечена двумя диагональными линиями (рис. 8.4).

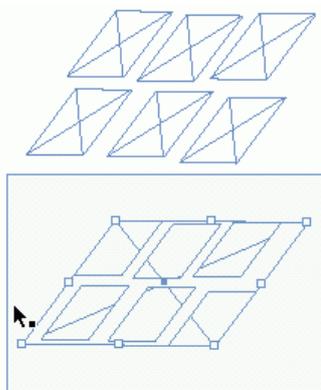


Рис. 8.4. Единичные фреймы отображают диагональные линии внутри каждого объекта (вверху). Составная форма показывает диагональные линии в пределах всей группы (внизу)

### Размещение изображения в составной форме

1. Выберите составную форму.

2. Используйте любой из описанных методов, чтобы вставить изображение в выбранный фрейм. Изображение будет поделено между элементами составной формы (рис. 8.5).



Рис. 8.5. Помещенное изображение находится во всех фреймах составной формы

### Разбиение составной формы

1. Выберите составную форму.
2. Выполните команды **Object — Compound Paths — Release** (Элемент — Составные контуры — Разблокировать).

Вы можете создавать специальные формы фрейма, преобразовывая текст во фреймы.

Можно преобразовывать символы декоративных шрифтов в формы типа сердца, стрелок, снежинок и т.д.

### Преобразование текста в контуры

1. Используйте инструмент **Selection**, чтобы выбрать фрейм, который содержит текст. Или выделите выбранный текст внутри фрейма.

2. Выполните команды **Type — Create Outlines** (Текст — Создать контуры). Каждый символ текста будет преобразован в контуры, которые можно затем изменить (рис. 8.6).

GRAFIC

Рис. 8.6. Команда **Create Outlines** преобразовывает текст в контуры, которые потом могут изменяться

В преобразованные текстовые контуры можно вставлять изображения, как в составные формы (рис. 8.7).

GRAFIC

Рис. 8.7. Текст, преобразованный в контуры, может содержать импортированную графику

Преобразованные контуры создаются как составные формы. Задайте каждому отдельному фрейму свой цвет или вставьте в него изображение. Если вы выбираете только часть текста в пределах фрейма, выделенный текст будет преобразован во вложенную графику внутри фрейма. Если вы работаете с векторными программами типа Adobe Illustrator или FreeHand, можете преобразовывать контуры из этих программ во фреймы InDesign.

### Импортирование контуров как фреймов

1. Расположите окна программ векторной графики и InDesign на экране.
2. Выберите контуры в векторной программе.
3. Перетащите контуры из векторной программы в окно документа InDesign.
4. Когда черная линия появится по периметру окна InDesign, отпустите кнопку мыши. Контуры будут преобразованы в пустые фреймы программы InDesign (рис. 8.8).

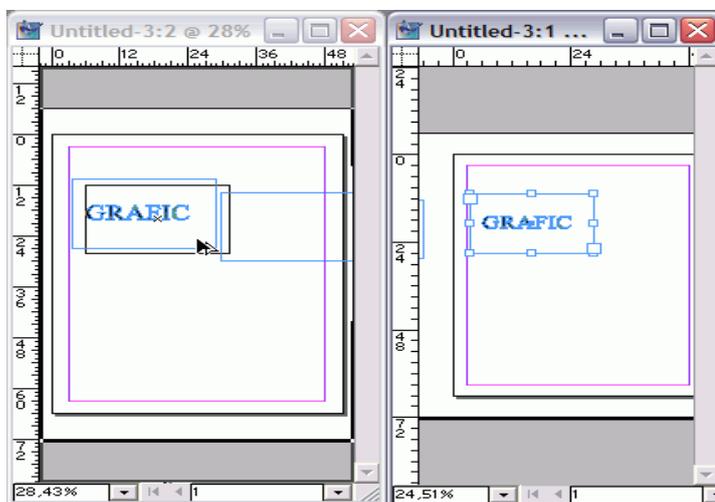


Рис. 8.8. Изображение может быть взято из векторной программы и преобразовано во фрейм InDesign

### Перетаскивание контуров из пакета Illustrator

Если хотите импортировать контуры из программы Illustrator, то необходимо изменить заданные по умолчанию установки.

Выберите опцию **Files&Clipboard** (Файлы и буфер обмена) в диалоговом окне **Preferences** (Установки). В разделе **Clipboard** (Буфер обмена) установите флажок **AICB (no transparency setting)** (AICB (прозрачность не установлена)). Затем щелкните по переключателю **Preserve Paths** (Сохранить контуры). Если этого не сделать, контуры программы Illustrator не будут преобразовываться во фреймы.

Если возможность видеть оба окна сразу отсутствует, можете копировать контуры из векторной программы и вставлять их в InDesign.

Как только графический элемент будет преобразован во фрейм InDesign, он может использоваться для помещения в него изображения или текста (рис. 8.9).



Рис. 8.9. Графика, преобразованная во фреймы, может содержать изображения или текст

### 8.3. УСТАНОВКА ПАРАМЕТРОВ ИМПОРТА ИЗОБРАЖЕНИЙ

При импортировании графики параметры диалогового окна изменяются в зависимости от того, с каким изображением вы работаете (пиксельное, EPS или PDF).

#### Установка параметров импорта для пиксельных изображений

1. В диалоговом окне **Place** установите флажок **Show Import Options**.
2. Выберите пиксельное изображение. Откроется диалоговое окно **Image Import Options** (Параметры импорта изображения) для пиксельных изображений (рис. 8.10).

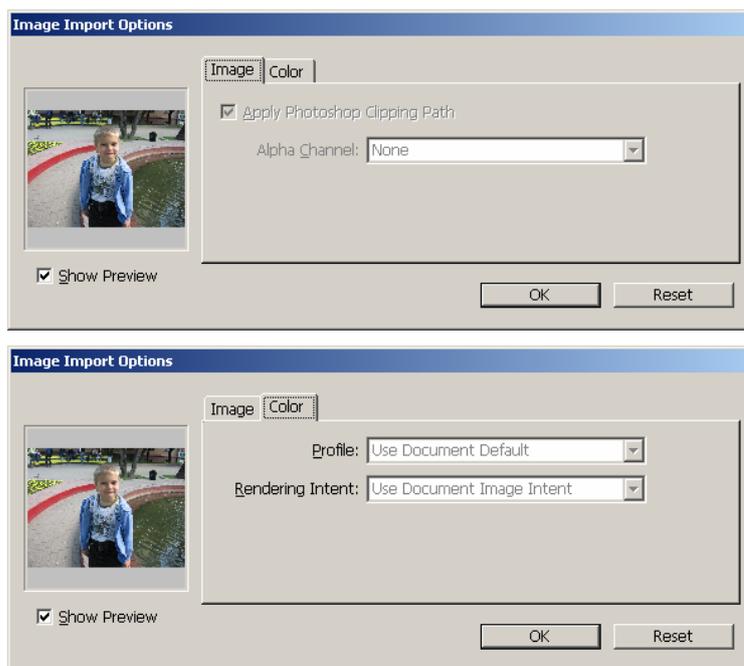


Рис. 8.10. Две части диалогового окна **Image Import Options** позволяют управлять пиксельными изображениями наподобие файлов **PSD** и **TIFF**

3. Выберите категорию **Image Settings** (Настройки изображения). Если изображение имеет отсеченный контур, можете установить флажок **Apply Photoshop Clipping Path** (Применить обтравочный контур Photoshop).

4. Выберите категорию **Color Settings** (Настройки цвета). Если изображение имеет цветовую конфигурацию, можете включить управление цветом.

5. Щелкните **ОК**, чтобы поместить изображение.

### Установка параметров импорта для изображений EPS

1. В диалоговом окне **Place** установите флажок **Show Import Options**.

2. Выберите файл **EPS**. Откроется диалоговое окно **EPS Import Options** (Параметры импорта EPS-изображений).

3. Установите флажок **Read Embedded OPI Image Links** (Читать связи встроенных OPI-объектов).

4. Установите флажок **Apply Photoshop Clipping Path** (Использовать обтравочный контур Photoshop), чтобы преобразовать вставленный контур во фрейм.

5. Установите переключатель в области **Proxy Generation** (Параметры экранной версии) для управления предварительным просмотром изображения в одно из положений:

- **Use TIFF or PICT Preview** (Использовать предварительный просмотр TIFF или PICT) — эскиз, содержащийся в графическом файле;

- **Rasterize the PostScript** (Растрезировать PostScript) — отображение фактических данных PostScript в качестве предварительной картинки. Это позволяет отобразить стандартный код PostScript в том виде, в каком он был создан программой.

6. Щелкните **ОК**, чтобы поместить изображение.

Программа InDesign позволяет вставлять файлы **PDF** как графику. Параметры импорта для файлов **PDF** отличаются от параметров для других типов графики.

### Импортирование файлов PDF

1. В диалоговом окне **Place** установите флажок **Show Import Options**.

2. Выберите файл **PDF**. Откроется диалоговое окно **Place PDF** (Поместить PDF).

3. С помощью переключателя страниц выберите страницу, которую хотите вставить.

4. Используйте меню **Crop To** (Обрезать), чтобы определить, как файл **PDF** должен быть подрезан во фрейме.

Выберите один из параметров подрезки:

- **Bounding Box** (По ограничительной рамке) — по активным элементам страницы, включая разметку;

- **Art** (По изображению) — только по области помещенного изображения;

- **Crop** (По видимой области) — по той области, которая отображается или печатается программой Acrobat;

- **Trim** (По обрезным меткам) — по области конечных обрезных меток страницы;

- **Bleed** (Под обрез) — по полному размеру изображения, если часть его предусмотрена «под обрез»;

- **Media** (По оригиналу) — по физическому размеру листа оригинального документа.

5. Щелкните на флажке **Preserve Halftone Screens** (Сохранить растр), чтобы использовать любые растровые установки, определенные в документе PDF.

6. Установите флажок **Transparent Background** (Прозрачный фон), чтобы показать только элементы страницы без фона.

7. Если флажок **Transparent Background** установлен, можете сделать фон непрозрачным, добавляя его цвет к фрейму, который содержит файл PDF.

8. Щелкните **ОК**, чтобы вставить изображение.

#### 8.4. РЕДАКТИРОВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

После того как вы вставите изображение, его можно перемещать или изменять. Все зависит от того, какой инструмент вы будете использовать и в каком месте им щелкнете.

##### Выбор и перемещение фреймов и изображения

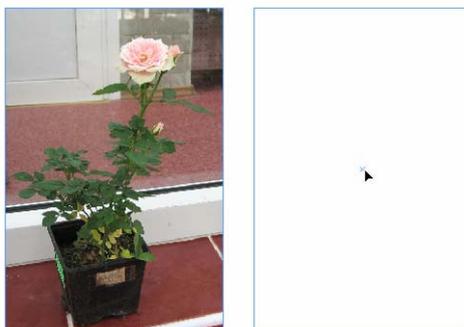
С помощью инструмента **Selection** щелкните на фрейме, содержащем изображение. Появится рамка с ограничителями, которая указывает, что фрейм и его содержимое выбраны (рис. 8.11).



*Рис. 8.11. Рамка с ограничителями означает, что элементы выбраны*

Щелкните на фрейме и перетащите его вместе с изображением.

При быстром перемещении элементов вы будете видеть только ограничивающую рамку (рис. 8.12). Если вы нажмете кнопку мыши и сделаете паузу, то увидите перемещаемые элементы в режиме предварительного просмотра (рис. 8.13).



*Рис. 8.12. При быстром перемещении объекта вы видите только ограничительную рамку, которая показывает траекторию его пути*



*Рис. 8.13. Если вы нажимаете кнопку мыши и делаете паузу, то видите перемещаемое изображение в режиме предварительного просмотра*

### Выбор изображения внутри фрейма

1. С помощью инструмента **Direct Selection** щелкните на изображении внутри фрейма. Появится рамка изображения с ограничителями.
2. Если изображение больше, чем фрейм, рамка выступит за границы фрейма.
3. Щелкните на изображении и перетащите его, не трогая фрейм.

### Выбор и перемещение только фрейма

1. С помощью инструмента **Direct Selection** щелкните на границе фрейма. Появится ограничивающая рамка.
2. Удерживая нажатой клавишу **Alt**, щелкните на фрейме снова, чтобы выбрать все ограничители.
3. Отпустите **Alt** и перетащите фрейм, чтобы открыть новую часть изображения.

### Преобразование фрейма и изображения

1. Инструментом **Selection** выберите фрейм и помещенное в него изображение.
2. Удостоверьтесь, что опция **Transform Content** (Преобразовать содержимое) включена в меню палитры **Transform**.
3. Используйте любое поле палитры **Transform** или инструмент преобразования (рис. 8.14).



Рис. 8.14. Команда **Transform Content** позволяет одновременно изменять и фрейм, и изображение

### Изменение только фрейма

1. Выключите опцию **Transform Content** и выполните шаги, чтобы выбрать объект, или с включенной опцией **Transform Content** удерживайте нажатой клавишу **Alt**, чтобы выбрать фрейм.
2. Используйте любое поле палитры **Transform** или инструмент преобразования, чтобы изменить только что выбранный фрейм (рис. 8.15).



Рис. 8.15. С выключенной опцией **Transform Content** фрейм изменяется, а размер изображения остается прежним

### Редактирование только графики

1. Посредством инструмента **Direct Selection** выберите изображение внутри фрейма.
2. Используйте любое поле палитры **Transform** или инструмент преобразования, чтобы изменить только что выбранное изображение (рис. 8.16).



Рис. 8.16. Инструменты и команды преобразования изменяют изображение, но не фрейм

### 8.5. СОГЛАСОВАНИЕ РАЗМЕРОВ ГРАФИКИ И ФРЕЙМА

В программе InDesign предусмотрено несколько команд для быстрого размещения иллюстраций внутри фрейма и изменения их размеров.

#### Изменение размеров иллюстрации согласно размеру фрейма

1. Используйте инструмент **Selection**, чтобы выбрать и фрейм, и графику.
2. Выполните команды **Object — Fitting — Fit Content to Frame** (Элемент — Подгонка — Содержимое по размеру фрейма). Размер графики изменится так, что она полностью поместится во фрейме (рис. 8.17).



Рис. 8.17. Команда **Fit Content to Frame** позволяет поместить изображение во фрейме целиком

Следует помнить, что эта команда не сохраняет пропорции изображения, т.е. оно может быть искажено.

#### Пропорциональное изменение размеров иллюстрации согласно размеру фрейма

1. Используйте инструмент **Selection**, чтобы выбрать и фрейм, и графику.
2. Выполните команды **Object — Fitting — Fit Content Proportionally** (Элемент — Подгонка — Сохранить пропорции содержимого). Размер графики будет соответствовать размеру фрейма, но с соблюдением пропорций (рис. 8.18).



Рис. 8.18. Команда **Fit Content Proportionally** позволяет пропорционально изменить размеры иллюстрации

### Изменение размеров фрейма согласно размеру иллюстрации

1. Используйте инструмент **Selection**, чтобы выбрать и фрейм, и графику.
2. Выполните команды **Object — Fitting — Fit Frame to Content** (Элемент — Подгонка — Настроить размер фрейма по содержимому). Размер фрейма изменится так, что изображение полностью поместится в него (рис. 8.19).



Рис. 8.19. Команда **Fit Frame to Content** позволяет настроить размер фрейма по содержимому

### Выравнивание иллюстрации по центру фрейма

1. Используйте инструмент **Selection**, чтобы выбрать и фрейм, и графику.
2. Выполните команды **Object — Fitting — Center Content** (Элемент — Подгонка — Центрировать содержимое). Иллюстрация будет размещена по центру фрейма без изменения ее размеров (рис. 8.20).



Рис. 8.20. Команда **Center Content** позволяет разместить иллюстрацию по центру фрейма

В дополнение к вышеописанным командам вы можете размещать изображения внутри фреймов с помощью числовых значений, используя координаты **X** и **Y** в палитре **Transform**.

### Размещение графики внутри фрейма с помощью числовых значений

1. Выберите опцию **Show Content Offset** (Показать смещение содержимого) в меню палитры **Transform** (рис. 8.21).

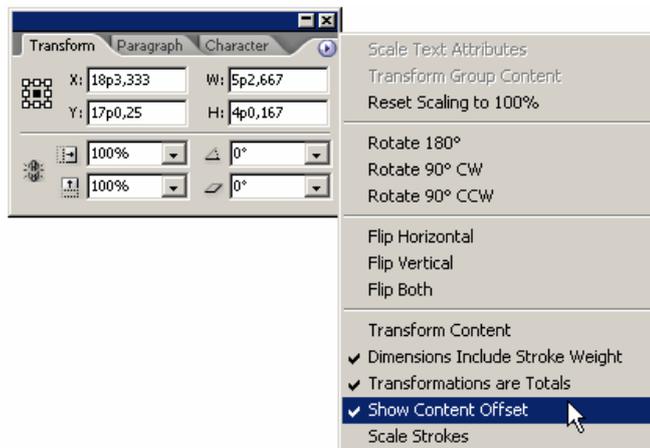


Рис. 8.21. Меню палитры **Transform** позволяет выбрать опцию **Show Content Offset**

2. Используйте инструмент **Direct Selection**, чтобы выбрать иллюстрацию внутри фрейма.

3. Введите координаты **X** и **Y** в палитре **Transform**. Изображение переместится в новую позицию относительно фрейма (рис. 8.22).



Рис. 8.22. Координаты **X** и **Y** позволяют смещать изображение относительно фрейма

### Размещение графики на странице с помощью числовых значений

1. Выберите опцию **Show Content Offset** в меню палитры **Transform**.
2. Используйте инструмент **Direct Selection**, чтобы выбрать графику внутри фрейма.
3. Введите координаты **X** и **Y** в палитре **Transform**. Изображение переместится в новую позицию относительно линеек страницы. Это называется абсолютным смещением.

## 8.6. ВЛОЖЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ

После размещения изображения во фрейме последний можно вставить в другой фрейм. Эта методика называется вложением элементов и позволяет объединять различные типы изображений.

Можно использовать вложенные элементы, чтобы разместить изображение внутри круглого фрейма и затем частично поместить этот круглый фрейм внутри прямоугольного фрейма. Верхний фрейм обрежет сторону круглого фрейма, а круглый фрейм — помещенное в него изображение.

### Создание вложенного фрейма

1. Используйте инструмент **Selection**, чтобы выбрать элемент, который будет вложен во фрейм. Вложенный элемент может быть графическим или текстовым фреймом.
2. Вырежьте элемент или скопируйте его в буфер обмена.
3. Выберите фрейм, который должен содержать вложенный элемент.
4. Выполните команды **Edit — Paste Into** (Редактирование — Вклеить в). Элемент будет вставлен во фрейм (рис. 8.23).



Рис. 8.23. После вложения круглый фрейм становится частью прямоугольного фрейма

Инструмент **Selection** перемещает все элементы во фрейм.

Фреймы могут содержать множество уровней вложения, так что фрейм может размещаться внутри фрейма, который, в свою очередь, находится внутри другого фрейма и т. д.

Применяйте команды **Fitting** (Подгонка) для автоматического позиционирования вложенных фреймов внутри «родительского» фрейма.

Чтобы выбрать и переместить элементы, которые являются частью вложенных элементов, необходим специальный порядок действий.

### Выбор и перемещение вложенных элементов

1. С помощью инструмента **Direct Selection** выберите вложенный элемент.
2. Если элемент содержит изображение, оно будет выбрано и появится курсор в виде руки.

3. Удерживайте нажатыми клавиши **Alt + Shift**. Инструмент **Direct Selection** изменится на инструмент **Group Selection**.

#### Создание вложенной графики

1. Выберите нужный элемент.
2. Вырежьте или скопируйте его в буфер обмена.
3. Щелкните мышью в том месте, где будет размещена вложенная графика
4. Выполните команды **Edit — Paste** (Редактирование — Вклеить). Элемент будет вставлен в текст, и его можно будет перемещать, выполняя любые изменения текста.

Используйте инструмент **Direct Selection**, чтобы выбрать фрейм и помещенное изображение внутри вложенной графики.

Используйте инструмент **Selection**, чтобы выбрать и переместить вложенную графику вверх или вниз внутри текста.

### 8.7. МОДЕЛИРОВАНИЕ ПОМЕЩЕННЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Как только вы поместили графику во фрейм, можете воспользоваться разными методами для изменения цвета фрейма или изображения.

#### Добавление цветной заливки или границы к фрейму

1. С помощью инструмента **Selection** выберите фрейм.
2. Щелкните на пиктограмме **Fill** (Фон) на панели инструментов или в палитре **Color** (Цвета) либо **Swatches** (Образцы) или щелкните на пиктограмме **Stroke** (Линия) на панели инструментов или в палитре **Color** либо **Swatches**.

3. Выберите цвет в палитре **Swatches**. Если включена опция **Fill**, фоновый цвет заполнит свободные участки фрейма (рис. 8.24).



Рис. 8.24. Если фрейм выделен, то при выборе образца цвета изменится цвет заливки фрейма

### 8.8. СВЯЗАННАЯ ГРАФИКА

Когда вы помещаете изображение на страницу, оно не сохраняется как часть публикации. Вы только видите его на экране, как изображение графического файла. Чтобы напечатать иллюстрацию, программа InDesign должна обратиться к оригинальному файлу графики. Такие файлы называются связанной графикой.

#### Проверка связей в документе

1. Выполните команды **File — Links** (Файл — Связи). Откроется палитра **Links** (рис. 8.25). В ней показаны все связанные изображения документа с номерами страниц.



Рис. 8.25. Палитра **Links** позволяет работать со связанными изображениями в документе

2. Специальные индикаторы демонстрируют состояние изображения:
  - **Missing Link** (Связь потеряна) — InDesign не может найти оригинальную графику;
  - **Modified Link** (Связь изменена) — дата сохранения файла графики отличается от даты ее первоначального размещения.
3. Используйте опции палитры **Links**, чтобы отсортировать графику (рис. 8.26):
  - **Sort By Name** (Сортировать по имени) — в алфавитном порядке;
  - **Sort By Page** (Сортировать по странице) — согласно номерам страниц, на которых она размещена;
  - **Sort By Status** (Сортировать по статусу) — удаленную или измененную графику вместе.



Рис. 8.26. Меню палитры **Links** содержит команды для работы с этой палитрой

Сообщение **Missing or Modified Links** (Утеряна или изменена связь) появляется при открытии файла, в котором связи отсутствуют или изменены.

### Повторное связывание графики при открытии документа

1. Щелкните на кнопке **Fix Links** (Установить связи) в окне **Missing or Modified Links**. Вся измененная графика будет автоматически преобразована.

2. Если в документе есть связи с отсутствующими файлами, откроется диалоговое окно навигации вашей операционной системы. Используйте его, чтобы найти всю отсутствующую графику.

Вы должны найти все связи до того, как пошлете документ на печать.

Если вы открываете документ, не задействуя кнопку **Fix Links**, можете использовать палитру **Links**, чтобы найти отсутствующую графику.

Использование палитры **Links** позволяет тщательно проверять всю графику, чтобы убедиться, что это именно те иллюстрации, которые нужно изменить.

#### **Повторное связывание отсутствующих файлов графики**

1. Выберите отсутствующую связь в палитре **Links**.
2. Щелкните на кнопке **Relink** (Расположение). Откроется навигационное диалоговое окно, где вы можете найти отсутствующий файл.
3. Найдите отсутствующий файл.
4. Щелкните **ОК**, чтобы повторно связать графику. Если графика была изменена, можете обновить связи в палитре **Links**.

#### **Обновление измененных связей**

1. Выберите измененные связи в палитре **Links**.
  2. Щелкните на пиктограмме **Update Link** (Обновить связь).
- Вы можете выбрать более одной связи, чтобы обновить разные графические изображения. Палитра **Links** позволяет быстро перейти к определенному изображению.

#### **Переход к связанной графике**

1. Выберите связь в палитре **Links**.
  2. Щелкните на кнопке **Go To Link** (Перейти к связи).
- Эта палитра может также использоваться для открытия и редактирования графики.

#### **Редактирование связанной графики**

1. Выберите графику, которую хотите поместить.
2. Щелкните на опции **Edit Original** (Редактировать оригинал) в меню палитры **Links**. Графика откроется в программе, в которой была создана.

#### **Просмотр информации о связи**

1. Выберите связанную графику в палитре **Links**.
2. Щелкните на кнопке **Link Information** в меню палитры **Links**. Откроется диалоговое окно **Link Information**, содержащее следующие параметры:
  - **Name** (Имя файла) — показывает название файла;
  - **Date Modified** (Документ модифицирован) — показывает, когда файл был последний раз сохранен;
  - **Size** (Объем) — показывает размер файла;
  - **Page** (Страница) — показывает, какая страница файла открыта;
  - **Link Needed** (Хранить копию в публикации) — показывает, внедрен файл в документ или нет;
  - **Color Space** (Цветовое пространство) — показывает информацию о типе цвета в файле;
  - **Profile** (Профиль) — показывает, какая конфигурация управления цветом применена к файлу;
  - **File Type** (Тип файла) — показывает, какая программа использовалась при сохранении файла;
  - **Content Status** (Состояние) — отображает состояние элемента: отсутствует, изменен или стабилен;
  - **Location** (Доступ) — отображает полный путь к файлу.
3. При необходимости используйте кнопку **Relink**, чтобы найти отсутствующую графику.
4. Щелкните на кнопке **Next** (Следующий) или **Previous** (Предыдущий), чтобы перейти к графике в палитре **Links**.
5. Щелкните на кнопке **Done** (Да) для завершения процедуры.

## 8.9. ВНЕДРЕННАЯ ГРАФИКА

Обычно в файле InDesign содержится только ссылка на изображение. Вы можете, однако, внедрить графику в файл InDesign. Это означает, что вся информация, необходимая для печати файла, будет находиться в документе InDesign. Внедренная графика увеличивает размер файла InDesign.

### Внедрение помещенного изображения или текста

1. Выберите помещенное изображение или выделите фрейм, который содержит импортированный текст.
2. Выберите опцию **Embed File** (Внедрить файл) в меню палитры **Links**. Если вы выбрали графику, рядом с именем файла в палитре **Links** появится индикатор **Embed** (Внедрен).

### Изменение внедренного изображения на связанное

1. Выберите внедренное изображение.
2. Выберите опцию **Unembed File** (Исключить файл) в меню палитры **Links**. Появится окно предупреждения **Unembed**.
3. Щелкните на кнопке **Yes** (Да), чтобы снова связать внедренную графику с файлом оригинала, который был помещен в программу InDesign. Или щелкните по кнопке **No** (Нет). Появится диалоговое окно с предложением выбрать место расположения нового файла.

## 8.10. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБТРАВОЧНЫХ КОНТУРОВ

Растровые изображения, сохраненные в виде файлов **TIFF** или **EPS**, всегда прямоугольной формы. Если вы хотите видеть только часть импортируемого изображения, можете создать обтравочный контур, или, как его еще называют, контур отсечения, который обрамляет часть видимого изображения. Остальная часть изображения становится прозрачной. Вы можете использовать готовый контур программы Adobe Photoshop.

### Импортирование файла с обтравочным контуром

1. В программе Photoshop с помощью инструмента **Path** (Контур) создайте контур изображения.
2. В меню палитры **Path** назначьте контур обтравочным.
3. Сохраните файл с расширением **.eps** или **.psd**. Файл Photoshop может иметь много контуров, но только один из них будет обтравочным.
4. Выполните команды **File — Place** (Файл — Поместить) и выберите файл, который вы создали.
5. В окне **Image Import Options** (Параметры импорта изображения) включите опцию **Apply Photoshop Clipping Path**. Изображение будет автоматически представлено таким образом, что видимой окажется только область внутри контура.

Применив обтравочный контур к графике, можете изменить его форму, чтобы показать или скрыть области изображения.

### Выбор контура в качестве обтравочного

1. Выберите помещенное изображение.
2. Выполните команды **Object — Clipping Path** (Элемент — Обтравочный контур). Откроется диалоговое окно **Clipping Path**.
3. В списке **Type** (Тип) диалогового окна **Clipping Path** выберите опцию **Photoshop Path** (Контур Photoshop) — рис. 8.27.

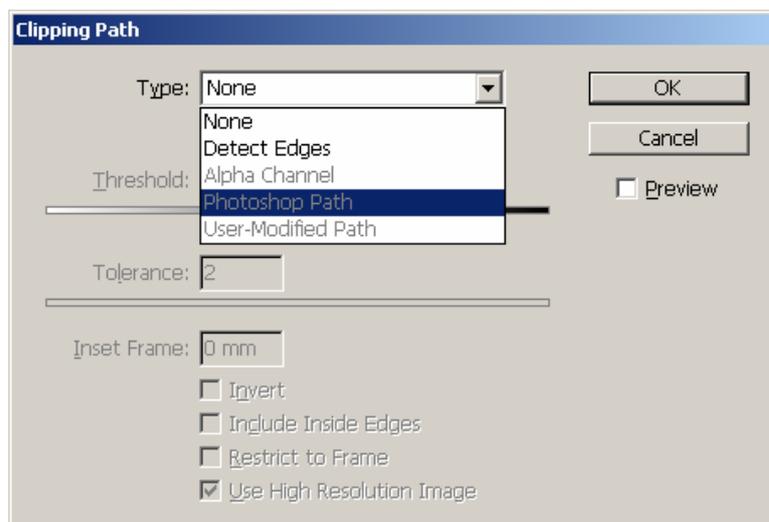


Рис. 8.27. Диалоговое окно **Clipping Path** позволяет выбирать тип обтравочного контура для файла

4. В списке **Path** (Контур) выберите контур в качестве обтравочного.
5. Установите флажок **Preview** (Предварительный просмотр), чтобы увидеть выбранный контур.

6. Щелкните **ОК**, чтобы применить контур.

Если изображение не имеет обтравочного контура, программа InDesign может создать собственный, используя грани или переходы между темными и светлыми оттенками изображения.

#### Создание обтравочного контура с помощью оттенков изображения

1. В диалоговом окне **Clipping Path** выберите опцию **Detect Edges** (По границам) из списка **Type** (рис. 8.28).

2. Установите ползунок **Threshold** (Порог) в нужное положение, чтобы определить цвет, который будет использоваться как область вне обтравочного контура (рис. 8.28). Значение 0 даст чистый белый цвет.

3. Установите ползунок **Tolerance** (Допуск) в такую позицию, чтобы позволить небольшие вариации в цвете **Threshold** (рис. 8.28). Большой допуск часто сглаживает маленькие неровности в контуре.

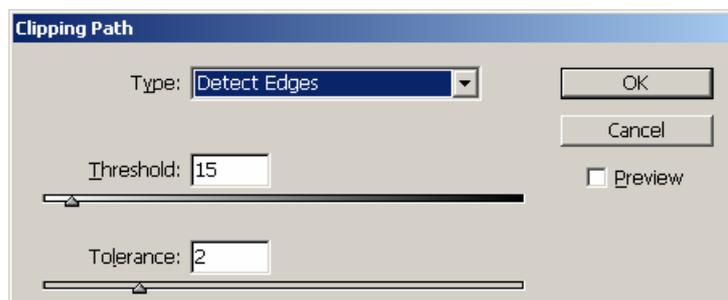


Рис. 8.28. Ползунки **Threshold** и **Tolerance** позволяют управлять формой обтравочных контуров

Вы можете также использовать альфа-канал, сохраненный с файлом, в качестве обтравочного контура.

Альфа-каналы — это полутоновые изображения, которые сохраняются наряду с цветными или черными каналами изображения.

#### Выбор альфа-канала в качестве обтравочного контура

1. Используя список **Type** в диалоговом окне **Clipping Path**, выберите опцию **Alpha Channel** (Альфа-канал).

2. В списке **Alpha** (Альфа) выберите, какой канал должен использоваться в качестве обтравочного контура.

3. Поскольку альфа-каналы могут содержать оттенки серого, установите ползунок **Tolerance** так, чтобы определить цвет, который будет использоваться как область вне обтравочного контура.

4. Установите ползунок **Tolerance** так, чтобы позволить небольшие вариации в цвете **Threshold**.

Все обтравочные контуры могут изменяться при использовании средств управления в нижней части диалогового окна **Clipping Path**.

### **Изменение эффектов обтравочного контура**

1. Введите положительное значение в поле **Inset Frame** (Врезать рамку), чтобы сузить площадь изображения по периметру контура (рис. 8.28), или задайте отрицательное значение, чтобы добавить площадь к периметру контура снаружи изображения.

Маленькое значение позволяет обтравочному контуру более плавно следовать за границами изображения.

2. Если необходимо, установите флажок в поле **Invert** (Инвертировать), чтобы указать, какие области контура делать видимыми и какие оставлять невидимыми.

3. Установите флажок **Include Inside Edges** (Включить внутренние грани), чтобы добавить к обтравочному контуру области с переднего плана изображения.

4. Установите флажок **Restrict To Frame** (Ограничить в пределах фрейма), чтобы фрейм с обтравочным контуром не отображал часть графики, которая находится вне фрейма, содержащего ее.

5. Установите флажок **Use High Resolution Image** (Высокое разрешение), чтобы создать контур с более высоким разрешением, чем предварительный просмотр. Это медленный, но более точный путь вычисления контура.

### **Удаление обтравочного контура изображения**

1. Выберите помещенное изображение.

2. Выполните команды **Object — Clipping Path** (Элемент — Обтравочный контур). Откроется диалоговое окно **Clipping Path**.

3. Выберите опцию **None** (Нет) во всплывающем меню **Type** (Тип).

## **8.11. ИМПОРТИРОВАНИЕ ПРОЗРАЧНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ**

InDesign позволяет внедрять «родные» файлы Photoshop (PSD). Если в импортированном изображении имеется какая-либо прозрачность, InDesign отображает картинку с такой же прозрачностью, как в файле Photoshop.

### **Использование прозрачности файла Photoshop**

1. В программе Photoshop используйте любой инструмент для подчеркивания или сглаживания граней изображения. Решетка прозрачности указывает, какие части изображения являются непрозрачными или прозрачными.

2. Сохраните файл с расширением .psd.

3. Импортируйте его в документ InDesign. Области, которые были прозрачными в Photoshop, будут прозрачными и в InDesign.

InDesign сохраняет прозрачность в помещенных файлах Illustrator.

### **Использование прозрачности файла Illustrator**

1. В программе Illustrator используйте любую из команд, чтобы применить прозрачность к изображению.

2. Сохраните файл как файл Illustrator.
3. Включите опцию **PDF Compatibility** (PDF-совместимый) в диалоговом окне **Save** (Сохранить).
4. Импортируйте файл в документ InDesign. Области, которые были прозрачными в Illustrator, останутся такими и в InDesign.

## 8.12. ПРОСМОТР ИЗОБРАЖЕНИЙ

Для просмотра вставленных изображений существуют различные способы. Вы можете установить, детализировать изображение или выключать отображение полностью, чтобы ускорить перерисовку страницы.

### Задание вида представления изображения по умолчанию

Выполните команды **Edit** — **Preferences** — **Display Performance** (Редактирование — Установки — Изображения на экране). Откроется диалоговое окно **Display Performance** (Изображения на экране) — рис. 8.29.

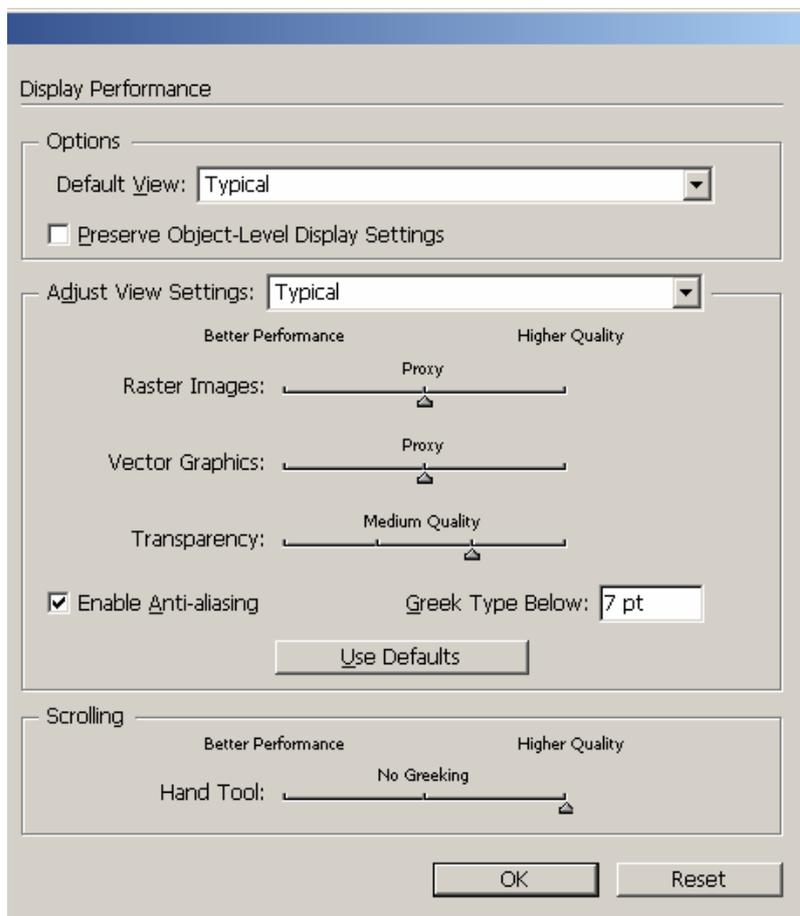


Рис. 8.29. Диалоговое окно **Display Performance** управляет просмотром изображений и прозрачности

1. Выберите один из трех параметров в списке **Default View Settings** (Настройки просмотра по умолчанию) — рис. 8.30:
  - **Fast** (В виде плашек) — для получения быстрой перерисовки экрана и лучшей производительности;
  - **Typical** (Стандартные) — для получения обычного представления изображений;
  - **High Quality** (С высоким разрешением) — для получения максимально детализированного изображения. InDesign в этом режиме будет работать медленнее.

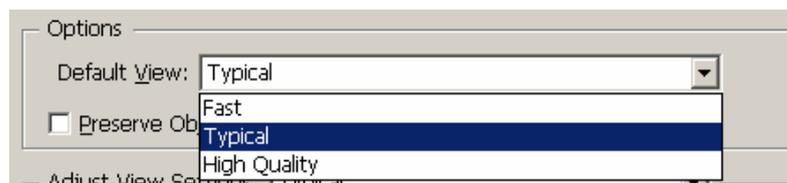


Рис. 8.30. Меню **Default View Settings** позволяет выбирать, какая установка просмотра применяется к изображениям

2. Каждая из опций списка соответствует одному переключателю в настройках **Adjust View Setting** (Настройка просмотра).

3. Установите флажок **Preserve Object-Level Display Settings** (Сохранить настройки экрана для отдельных объектов), чтобы сохранить настройки экрана, которые применялись к индивидуальным изображениям.

В процессе работы можно переключаться между командами меню, не открывая диалогового окна **Display Performance Preferences**.

### Переключение заданной по умолчанию установки просмотра

1. Не выделяя объекта, щелкните правой кнопкой мыши. Откроется контекстное меню (рис. 8.31).

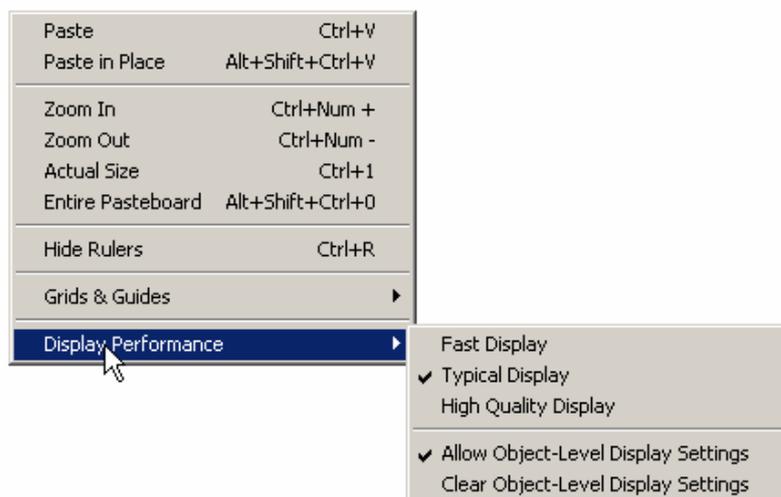


Рис. 8.31. Настройки контекстного меню **Display Performance** позволяют быстро переключаться от одной характеристики отображения к другой

2. Выберите один из параметров настройки просмотра в подменю **Display Performance** (Изображения на экране).

3. Выберите команду **Allow Object-Level Display Settings**, чтобы разрешить любые индивидуальные настройки изображения.

4. Выберите команду **Clear Object-Level Display Settings** (Сбросить локальные настройки экрана), чтобы удалить любые индивидуальные настройки изображения.

Можно также использовать меню **View** (Просмотр), чтобы выбрать параметры настройки просмотра или отменить любые настройки конкретного изображения.

Для каждого изображения можно устанавливать собственную настройку просмотра. Это позволяет, к примеру, быстро перерисовывать экран при использовании какой-нибудь крупной иллюстрации, подробно отображая детали других объектов.

### Установка индивидуальных настроек просмотра иллюстрации

1. Выберите изображение.

2. Щелкните правой кнопкой мыши. Откроется контекстное меню просмотра данного объекта.

3. Выберите один из параметров в подменю **Display Performance** контекстного меню. Команда **Use View Setting** возвращает текущую настройку просмотра объекта, а именно **Display Performance Preferences** (Изображения на экране) — рис. 8.32.

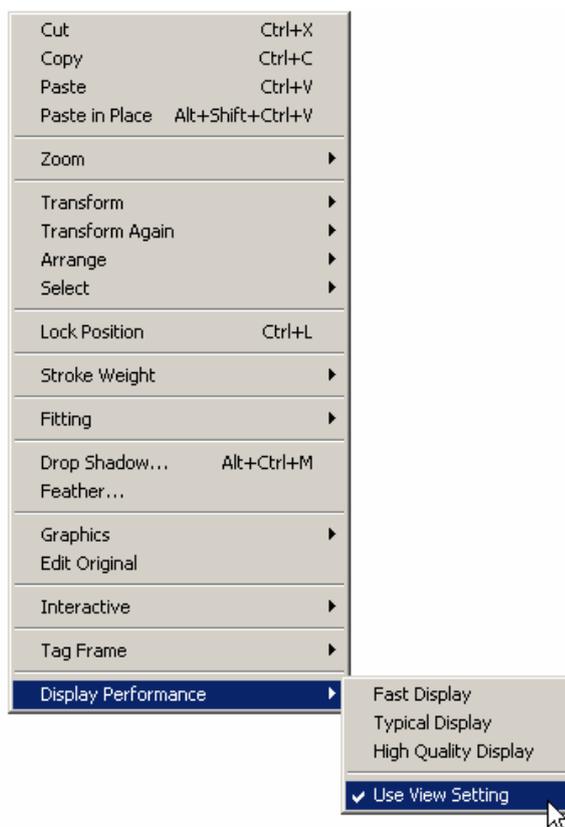


Рис. 8.32. Контекстное меню **Display Performance** объекта изменяет характеристики его отображения

### Настройка растровых и векторных изображений

Выполните команды **Edit** — **Preferences** — **Display Performance** (Редактирование — Установки — Изображения на экране).

1. Выберите один из трех параметров в списке **Adjust View Settings** (рис. 8.33).

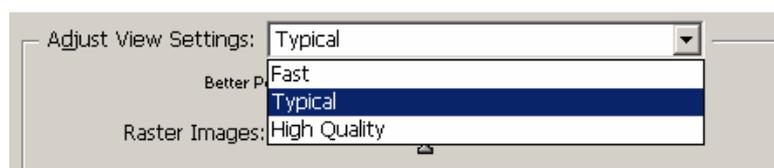


Рис. 8.33. Переключатель **Adjust View Settings** можно устанавливать в три разных положения

2. Перетащите ползунки **Raster Images** (Растровые изображения) или **Vector Graphics** (Векторная графика) в одно из следующих положений — рис. 8.34:

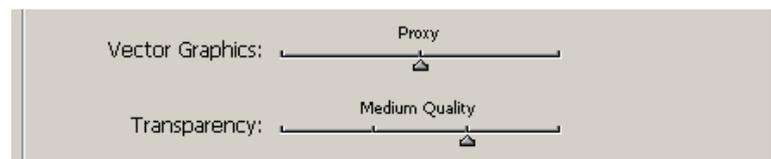


Рис. 8.34. Ползунки **Raster Images** и **Vector Graphics** позволяют управлять отображением форматов

○ **Gray Out** (Серые плашки) — серый фон вместо изображения. Это самый быстрый способ отображения;

- **Proxy** (Стандартные) — 72 пикселя на дюйм (рис. 8.34). Это лучшая характеристика, позволяющая верно отобразить картинку;
- **High Resolution** (С высоким разрешением) — картинка с максимальным разрешением внизу.

3. Повторите перечисленные действия с другими переключателями.

Разрешающая способность растровых изображений и векторной графики может быть разной. Это позволяет быстро перерисовывать крупные растровые файлы и подробно детализировать векторную графику.

Можно устанавливать отображение для эффектов прозрачности, а также растушевки и наложения теней.

### Установка отображения эффекта прозрачности

1. Выберите один из трех параметров в списке **Adjust View Settings**.
2. Перетащите ползунок **Transparency** (Прозрачность) в одну из следующих позиций (рис. 8.35):



Рис. 8.35. Ползунок **Transparency** позволяет управлять отображением теней, растушевки и эффектов прозрачности

- **Off** (Выключена) — не отображает эффекты прозрачности. Это самая быстрая характеристика изображения;
- **Low Quality** (Низкое качество) — отображает базовые режимы непрозрачности и наложения. Тени и растушевка представлены с низкой разрешающей способностью. Некоторые режимы наложения могут изменяться при окончательном выводе;
- **Medium Quality** (Среднее качество) — отображает тени и растушевку с низкой разрешающей способностью;
- **High Quality** (Высокое качество) — отображает более высокое разрешение теней и растушевки. Режимы наложения выступают в корректном представлении цветов CMYK.

3. Повторите все перечисленные шаги с другими переключателями.

Установите флажок **Enable Anti-Aliasing** (Включить сглаживание), который позволяет сглаживать экранные шрифты документа.

В поле **Greek Type Below ...** (Заменять текст плашками при размере менее ...) указывается размер шрифта, текст в котором будет представляться серыми полосами, а не реальными символами.

Щелкните на кнопке **Use Defaults** (Использовать значения по умолчанию) для установки настроек по умолчанию.

Вы можете настроить частоту обновления экрана при прокрутке документа, воспользовавшись бегунком **Hand Tools** (Инструмент «Рука»). Установка бегунка в крайнее левое положение равнозначна отображению при прокрутке минимального количества деталей. Подобное поведение позволяет ускорить прокрутку больших документов. Она никоим образом не сказывается на качестве изображения при остановке прокрутки или выводе его на принтер.

## ГЛАВА 9. ТЕКСТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

### 9.1. ОБТЕКАНИЕ

Программа InDesign предлагает множество различных вариантов обтекания текстом объектов или импортированных изображений.

#### Использование обтекания

1. Выделите объект для обтекания текстом. Это может быть импортированное изображение, текстовой или пустой фрейм.
2. Выполните команды **Window — Text Wrap** (Окно — Обтекание текстом). На экране появится палитра **Text Wrap** (рис. 9.1).

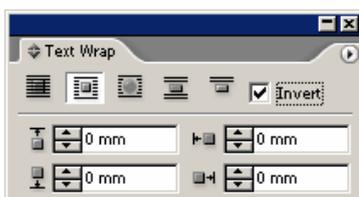


Рис. 9.1. Палитра **Text Wrap** содержит все настройки обтекания объекта текстом

3. Выберите один из следующих вариантов обтекания объекта текстом (рис. 9.2):



Рис. 9.2. Пять различных кнопок позволяют выбрать вариант обтекания текстом объекта

- **Нет обтекания** — текст располагается сверху на объекте или под ним;
  - **Вокруг** — текст размещается по периметру ограничительной рамки объекта;
  - **По контуру** — текст повторяет контур фрейма;
  - **Сверху и снизу** — иллюстрация помещается вразрез между строками текста;
  - **Перенаправление** — текст перенаправляется в соседнюю колонку или текстовый фрейм.
4. Щелкните на кнопке **Invert** (Инвертировать), чтобы направить текст внутрь контура объекта (рис. 9.3).



Рис. 9.3. Если выбрана команда **Invert**, текст располагается внутри, а не по периметру объекта

5. Введите значение в поля отступа, чтобы задать расстояние между текстом и объектом (рис. 9.4).



Рис. 9.4. При помощи полей отступа можно задать расстояние между текстом и изображением

Количество доступных полей отступа зависит от выбранного варианта обтекания. Текст не обязательно должен обтекать видимые объекты. В качестве формы для обтекания вы можете использовать объект без заливки и границ.

### Задание обтекания текстом невидимого объекта

1. Нарисуйте объект без заливки и границ.
2. Выберите опцию обтекания по контуру.

Задав обтекание текстом, вы можете настроить текст таким образом, чтобы он был более четким или органичнее вписывался в контур объекта. Это называется настройкой обтекания текстом.

### Настройка обтекания

1. Выделите объект, к которому было применено обтекание.
2. При помощи инструмента **Direct Selection** измените положение точек контура обтекания.
3. Щелкните инструментом **Pen** (Перо) между точками контура обтекания, чтобы добавить новую точку.
4. Щелкните инструментом **Pen** на кнопке контура обтекания, чтобы удалить ее из контура.

### Настройка контура обтекания

1. Выберите изображение при помощи инструмента **Direct Selection**.
2. Щелкните на кнопке с пиктограммой обтекания по контуру в палитре **Text Wrap**.
3. Для отображения настроек контура в нижней части палитры выберите из ее меню команду **Show Options** (Показать настройки) — рис. 9.5.

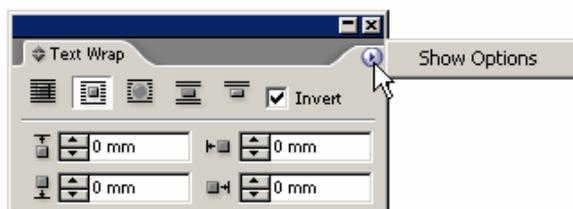


Рис. 9.5. Настройка контура обтекания доступна при выборе опции обтекания по контуру

4. Из раскрывающегося списка выберите параметр, который будет использоваться для создания обтекания (рис. 9.6):

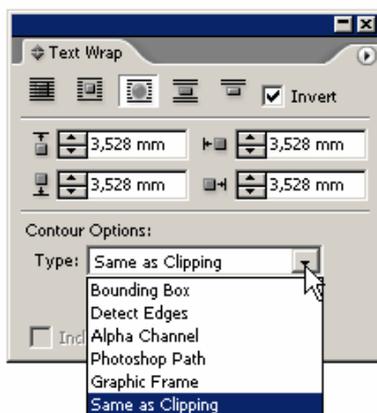


Рис. 9.6. Меню настройки контура позволяет выбрать элемент, задающий форму обтекания

- **Bounding Box** (Ограничивающий прямоугольник) — прямоугольник, содержащий изображение;

- **Detect Edges** (По граням) — различие между пикселями изображения и его фона;
  - **Alpha Channel** (Альфа-канал) — встроенный альфа-канал;
  - **Photoshop Path** (Контур Photoshop) — встроенный контур;
  - **Graphic Frame** (Графический фрейм) — форма фрейма, содержащего изображение;
  - **Same As Clipping** (Область обтравки) — заданная область обтравочного контура.
5. При выборе альфа-канала или контура Photoshop укажите требуемый канал или контур из дополнительного выпадающего меню.

6. Установите флажок **Include Inside Edges** (Включить внутренние грани), чтобы задать обтекание текстом любых отверстий в изображении, контуре или альфа-канале.

Если вам необходимо, чтобы часть текста обтекала изображение, а другая его часть была расположена на изображении, то в этом случае текстовый фрейм должен игнорировать обтекание текстом.

### Отказ от обтекания

1. Выделите текстовый фрейм с текстом, на который не должно распространяться обтекание.

2. Выполните команды **Object — Text Frame Options** (Элемент — Параметры текстового фрейма). На экране появится диалоговое окно **Text Frame Options** — рис. 9.7.

3. Установите флажок **Ignore Text Wrap** (Игнорировать обтекание текстом). Обтекание не будет распространяться на данный текстовый фрейм.

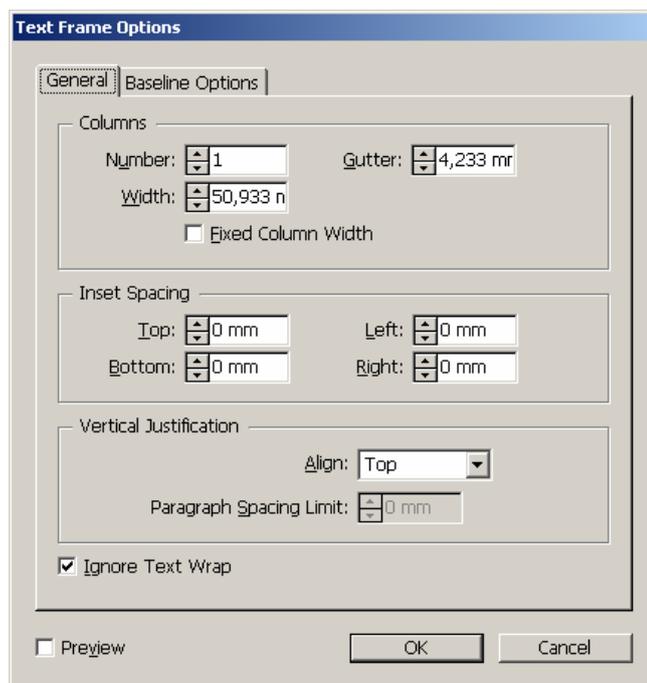


Рис. 9.7. Установка флажка **Ignore Text Wrap** в диалоговом окне **Text Frame Options** отменяет любые настройки обтекания текста

## 9.2. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕКСТА ПО КОНТУРУ ФРЕЙМА

При создании такого объекта, как текстовый фрейм, его внешнее очертание называется контуром. Программа InDesign позволяет располагать текст не только внутри фрейма, но и по его внешнему контуру.

### Расположение текста по внешнему контуру фрейма

1. Выберите инструмент **Path Type** (Текст по контуру) на панели инструментов (рис. 9.8).



Рис. 9.8. Инструмент **Path Type** предназначен для добавления текста к контуру

2. Поместите инструмент около контура. Рядом с курсором инструмента появится небольшой плюси́к (рис. 9.9).



Рис. 9.9. Значок «плюс» рядом с курсором инструмента означает, что вы можете добавлять текст к контуру

3. Щелкните инструментом. На контуре появится мигающий курсор.  
4. Введите текст. Для выделения или изменения текста используйте любые управляющие элементы.

Чтобы выделить контур, а также убрать границы и заливку и сделать контур невидимым, используйте инструмент **Direct Selection**.

Расположив текст вдоль контура, можете изменять его положение.

### Расположение текста по контуру

Потяните за индикатор в начале или в конце текста, чтобы изменить положение начальной или конечной точки текста (рис. 9.10). Потяните за небольшой указатель внутри текста, чтобы изменить центральную точку текста (рис. 9.11).

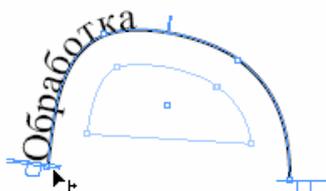


Рис. 9.10. Перетащите индикатор, чтобы сместить текст вдоль контура



Рис. 9.11. Указатель центральной точки позволяет передвигать текст или поворачивать его с одной стороны контура на другую

Вы также можете перетащить центральную точку на другую сторону контура, тем самым переместив туда текст.

Используйте палитру **Paragraph**, чтобы изменить выключку текста относительно начального и конечного индикаторов.

### Применение эффектов к тексту по контуру

1. Выполните команды **Object — Type on a Path — Options** (Элемент — Текст по контуру — Настройки). На экране появится диалоговое окно **Type on a Path Options** (рис. 9.12).



Рис. 9.12. Диалоговое окно *Type on a Path Options* позволяет применять различные эффекты к тексту по контуру

2. В списке **Effect** (Эффект) выберите расположение текста относительно контура:
    - **Rainbow** (Радуга) — дугой с повтором всех изгибов контура;
    - **Skew** (Наклон) — по вертикали; создается эффект наклона относительно контура;
    - **3D Ribbon** (Трехмерная лента) — горизонтально относительно контура;
    - **Stair Step** (Ступенька лестницы) — базовые линии отдельных букв выравниваются таким образом, что текст располагается вертикально по отношению к контуру;
    - **Gravity** (Гравитация) — искажение текста в зависимости от искажения контура и места расположения текста на кривой контура.
  3. Установите флажок **Flip** (Повернуть), чтобы расположить текст с другой стороны контура.
  4. Если межбуквенный интервал неравномерен, используйте опцию **Spacing** (Интервал) для уплотнения текста в местах резких поворотов и острых углов контура. Чем больше значение, тем меньше интервал между символами.
- Текст можно также переместить на другую сторону контура, потянув за указатель центральной точки.

### Вертикальное выравнивание текста относительно контура

1. В списке **Align** (Выравнивание) задайте положение текста относительно контура:
    - **Ascender** (По выносному элементу) — выносные элементы букв касаются контура;
    - **Descender** (По подстрочному элементу) — подстрочные элементы букв касаются контура;
    - **Center** (По центру) — текст касается контура по центру букв;
    - **Baseline** (По базовой линии) — текст касается контура по базовой линии букв.
  2. В списке **To Path** (Относительно контура) задайте вертикальное выравнивание текста относительно контура:
    - **Top** (По верхнему краю) — относительно верхнего края линии контура;
    - **Center** (По центру) — относительно центра линии контура;
    - **Bottom** (По нижнему краю) — относительно нижнего края линии контура.
- Для перемещения текста вверх или вниз относительно контура можно также использовать управляющие элементы **Baseline Shift** (Сдвиг базовой линии).

## 9.3. РАБОТА С ЛИНИЯМИ АБЗАЦА

Если вы хотите создать горизонтальную разделительную линию до или после абзаца, можете нарисовать ее инструментами **Pen** или **Line**. Однако в этом случае при перетекании текста линия не будет перемещаться вместе с текстом. Вы можете также вставить линию в текст как графический объект, но в дальнейшем вам придется проверять ее наличие и расположение.

Лучше всего создавать подобные линии при помощи линий абзаца, которые перемещаются вместе с ним и могут применяться как часть каталога стилей.

### Создание линии абзаца

1. Выделите абзац, к которому хотите применить линию.
2. Выберите опцию **Paragraph Rules** (Линии абзаца) из меню палитры **Paragraph** (Абзац) — рис. 9.13. На экране появится диалоговое окно **Paragraph Rules** (рис. 9.14).

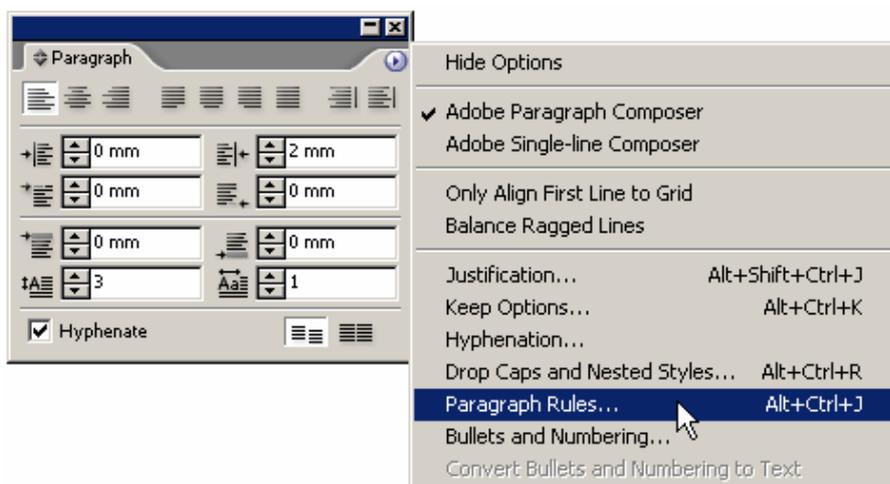


Рис. 9.13. Меню палитры **Paragraph** содержит команду, открывающую диалоговое окно **Paragraph Rules**

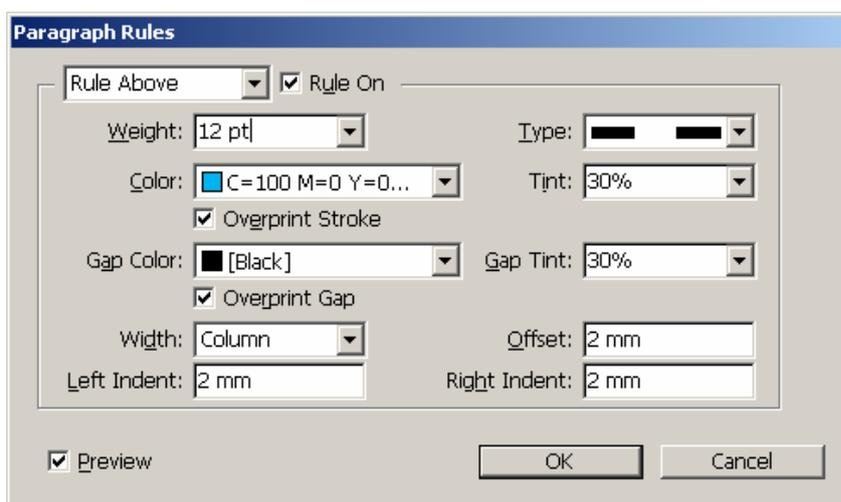


Рис. 9.14. Диалоговое окно **Paragraph Rules** предназначено для настройки линий абзаца

3. Для задания положения линии выберите опцию **Rule Above** (Линия над абзацем) или **Rule Below** (Линия под абзацем) — рис. 9.15.



Рис. 9.15. Выберите опцию **Rule Above** или **Rule Below**, чтобы поместить линию над или под абзацем

4. Установите флажок **Rule On** (Отобразить линию).  
Если вам необходимы линии и над, и под абзацем, повторите шаги 3 и 4.
5. Из выпадающего меню **Weight** (Толщина) укажите толщину линии (рис. 9.16).
6. В поле **Type** (Тип) выберите тип линии (рис. 9.16).
7. Из выпадающего меню **Color** выберите цвет линии (рис. 9.16).
8. Выбрав цвет, укажите его оттенок в поле **Tint** (Оттенок) — рис. 9.16.
9. Установите флажок **Overprint Stroke** (Наложение линии), чтобы задать наложение — рис. 9.16.

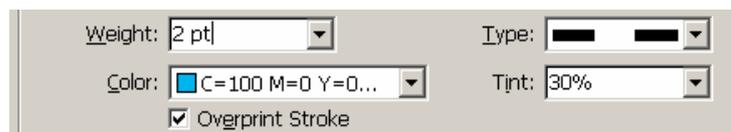


Рис. 9.16. Поля **Weight**, **Type**, **Color** и **Tint** позволяют задать толщину, тип, цвет и оттенок линии

Опция **Text Color** (Цвет текста) в меню **Color** автоматически изменяет цвет линейки при изменении, цвета текста.

Линию можно окрашивать только при помощи цветов из палитры **Swatches**.

Если вы используете пунктирную линию, то становятся активными поля **Gap Color** (Цвет зазора) и **Gap Tint** (Оттенок зазора) для задания оттенка цвета (рис. 9.14).

Длина линии (**Width**) может быть различной. Линия может быть шириной с колонку или с текст, а также иметь отступ относительно колонки или полей текста.

### Задание ширины линии

1. Выберите одну из следующих опций раскрывающегося списка **Width** (По ширине) диалогового окна **Paragraph Rules** (рис. 9.17):

- **Column** (Колонки) — линия шириной с колонку текста;
- **Text** (Текст) — линия шириной с ближайшую к линии строку текста.



Рис. 9.17. Список **Width** дает возможность выбрать длину линии абзаца

Если хотите нарисовать линию под абзацем, оканчивающимся короткой строкой, линия будет длиной с эту строку.

2. Установите значение отступа линии от левого и правого края колонки или текста в поле **Left Indent** (Отступ слева) и **Right Indent** (Отступ справа) — рис. 9.18.



Рис. 9.17. Поля **Left Indent** и **Right Indent** позволяют изменять длину линии

Положительное значение задает отступ линии внутрь. Отрицательное значение задает выступ линии снаружи. Линия может выступать за границу текстового фрейма.

По умолчанию линия абзаца размещается вдоль базовой линии текста. Вы можете переместить ее выше или ниже базовой линии. Это называется смещением линии.

### Смещение линии

Введите значение смещения в поле **Offset** (Смещение) диалогового окна **Paragraph Rules**.

Линию, расположенную над абзацем, можно поднять выше базовой линии с помощью положительных значений. Линию, расположенную под абзацем, можно опустить ниже базовой линии при вводе положительных значений. Отрицательные значения позволяют сместить линии в противоположных направлениях.

При помощи линий абзаца можно создать множество специальных эффектов. Наиболее распространенный из них — наложение текста на линию абзаца (эффект выворотки), чтобы получить белые буквы на черном фоне. Однако возможно и использование любого светлого цвета на любом темном фоне.

### Создание выворотки текста при помощи линий

1. Сделайте светлым цвет строки текста.
2. Откройте диалоговое окно **Paragraph Rules** (рис. 9.14).
3. Начертите линию под строкой.
4. Задайте такую толщину линии, чтобы перекрыть текст. К примеру, для текста размером 12 пунктов минимальное значение толщины линии должно составлять 12 пунктов.  
Если текст состоит из нескольких строк, необходимо рассчитать толщину линии с учетом значения интерлиньяжа и количества строк.
5. Задайте отрицательное значение смещения.  
Значение смещения должно быть немного меньше толщины линии. Например, для линии толщиной 14 пунктов следует задать смещение 11 пунктов.
6. Установите флажок **Preview** (Предварительный просмотр), чтобы видеть результат изменения настроек толщины и смещения.
7. При необходимости измените толщину и смещение.
8. Щелкните **ОК**, чтобы получить линию.

## ГЛАВА 10. СТРАНИЦЫ И КНИГИ

### 10.1. ДОБАВЛЕНИЕ ПУСТЫХ СТРАНИЦ

В программе InDesign предусмотрено несколько способов добавления страниц в документ. Простейший из них — задание определенного количества страниц перед созданием документа. Тем не менее иногда требуется добавить страницы после того, как работа над документом уже начата. Чтобы добавить пустые страницы, необходимо открыть палитру **Pages** (Страницы) командой **Window — Pages** (Окно — Страницы) — рис. 10.1.

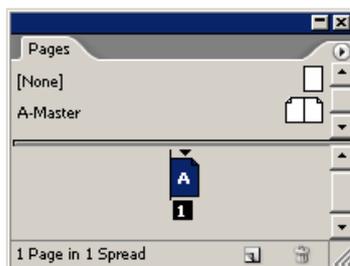


Рис. 10.1. Палитра **Pages** является центром управления многостраничными документами

Шахматный узор на странице в палитре **Pages** означает, что к этой странице был применен специальный эффект, например прозрачность, тень, растушевка или прозрачность изображения Photoshop (рис. 10.2).

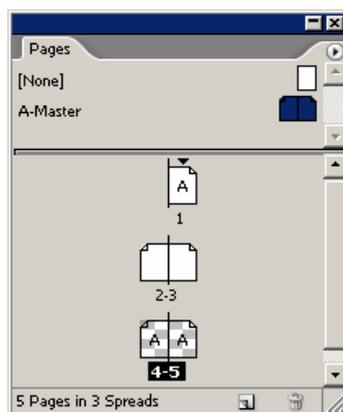


Рис. 10.2. Шахматный узор на странице означает, что к этой странице был применен специальный эффект

#### Добавление страниц вручную

1. Чтобы добавить одну страницу, щелкните на кнопке **New Page** (Создать страницу) в палитре **Pages** или перетащите в палитре страницу-шаблон или страницу без шаблона из области работы с шаблонами в область работы с документами (рис. 10.3).

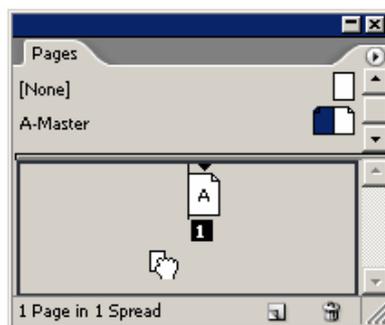


Рис. 10.3. Чтобы добавить страницы документа, перетащите в палитре **Pages** шаблон из области работы с шаблонами в область работы с документами

2. Повторите предыдущий шаг столько раз, сколько необходимо.
3. Можно добавить несколько страниц автоматически.

### Автоматическое добавление страницы

1. Выберите опцию **Insert Pages** (Вставить страницы) из меню палитры **Pages** (рис. 10.4). На экране появится диалоговое окно **Insert Pages** (рис. 10.5).

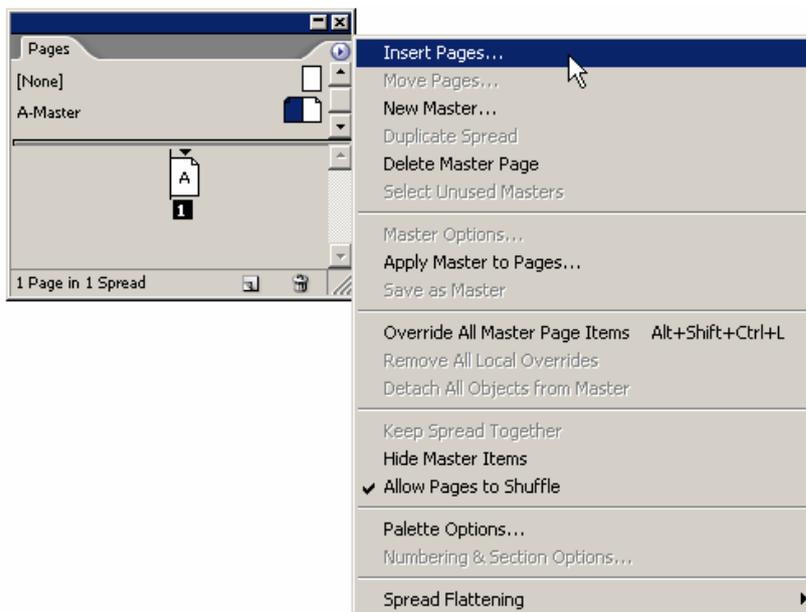


Рис. 10.4. Меню палитры **Pages** предлагает различные варианты работы со страницами документа

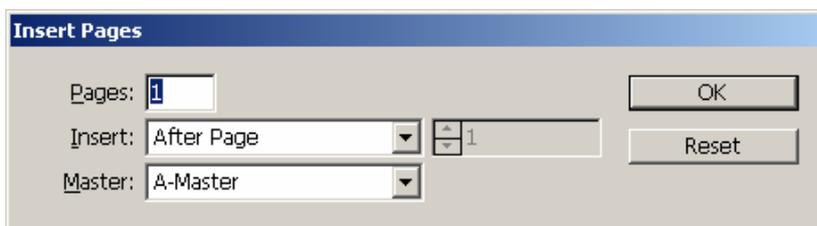


Рис. 10.5. Диалоговое окно **Insert Pages** дает возможность добавлять в документ несколько страниц одновременно

2. Введите требуемое количество страниц в поле **Pages**.
3. Выберите место вставки страниц в документ из раскрывающегося списка **Insert** (Вставить) — рис. 10.6.
  - **Before Page** (Перед страницей) — перед заданной страницей;
  - **After Page** (После страницы) — после заданной страницы;
  - **At Start of Document** (В начале документа) — в начале документа;
  - **At End of Document** (В конце документа) — в конце документа.

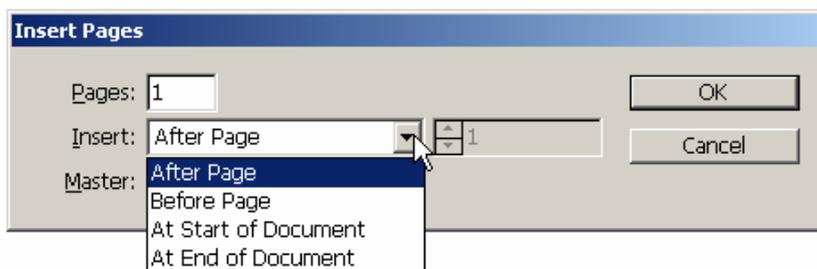


Рис. 10.6. Из раскрывающегося списка **Insert** вы можете выбрать место, в которое будут добавлены страницы

4. Из списка **Master** (Страница-шаблон) выберите шаблон для оформления добавляемых страниц или воспользуйтесь опцией **None** (Без шаблона) из списка **Master**. В этом случае новые страницы будут созданы без шаблона.

5. Нажмите **ОК**. Новые страницы появляются в палитре **Pages**.

## 10.2. РАБОТА СО СТРАНИЦАМИ

В многостраничном документе вы можете перемещаться по страницам. В программе InDesign существует несколько различных способов перехода от одной страницы к другой.

### Переход к определенной странице

Двойным щелчком мыши выберите в палитре **Pages** страницу, к которой хотите перейти. Страница будет размещена в центре окна.

Щелкните два раза на состоящем из чисел названии разворота, чтобы поместить обе страницы в окне документа.

Выбранная страница или разворот будут подсвечены (рис. 10.7).

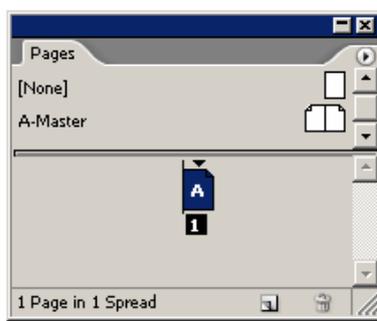


Рис. 10.7. Выбранная страница выделена темным цветом

Для перемещения по документу можно воспользоваться полосой прокрутки или инструментом **Hand** (Рука).

### Перемещение по документу с помощью окна управления страницами

Для перемещения по документу выберите номер страницы из списка в поле управления (рис. 10.8).

Чтобы перейти к определенной странице, введите ее номер в поле **Page** (Страница).

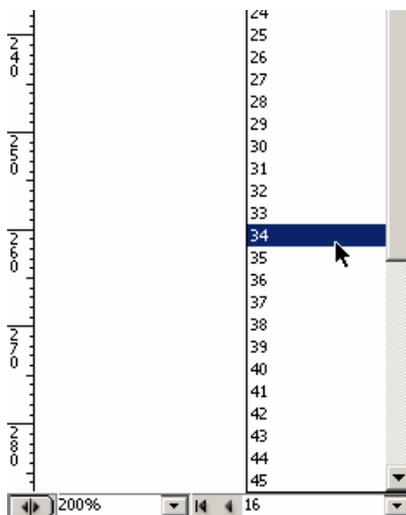


Рис. 10.8. Поле управления страницами в нижней части окна документа дает возможность перемещаться по документу

### Перемещение по документу с помощью меню **Layout**

Выберите одну из следующих опций из меню **Layout** (Макет):

- **First Page** (Первая страница) — переход к первой странице документа;
- **Previous Page** (Предыдущая страница) — переход к предыдущей странице документа;
- **Next Page** (Следующая страница) — переход к следующей странице документа;
- **Last Page** (Последняя страница) — переход к последней странице документа;
- **Go Back** (Пролистать назад) — переход к ранее открытой странице;
- **Go Forward** (Пролистать вперед) — переход к странице, открытой перед выполнением команды **Go Back**.

Вы также можете дублировать и удалять страницы.

### Создание копии страницы

1. Выделите дублируемую страницу и разворот.
2. Перетащите страницы на пиктограмму **New Page** (Создать страницу).

Или выберите опцию **Duplicate Spread** (Дублировать разворот) из меню палитры **Pages**.

### Удаление страниц

1. Выделите страницы в палитре **Pages**. Для выделения следующих друг за другом страниц удерживайте нажатой клавишу **Shift**. Для выделения отдельных стран нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl**.

2. Выберите опцию **Delete Pages** (Удалить страницы) из меню палитры **Pages** или щелкните на пиктограмме **Delete Page** в нижней части палитры.

3. Согласитесь с удалением страниц, нажав кнопку **ОК** в окне подтверждения.

Чтобы это окно не появлялось, удерживайте нажатой клавишу **Alt**.

Вы можете изменять и порядок страниц.

### Перемещение страницы документа

1. Выберите опцию **Allow Pages to Shuffle** (Разрешить перестановку страниц) из меню палитры.

2. Перетащите страницу и поместите ее рядом или между страницами разворота (рис. 10.9):

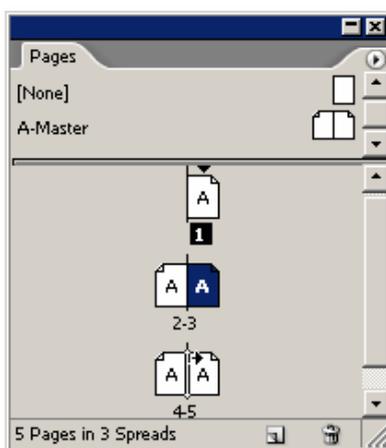


Рис. 10.9. Страницы можно перемещать, перетаскивая их пиктограммы в палитре **Pages**

— при выбранной опции **Allow Pages to Shuffle** новая страница вытеснит другие страницы на новый разворот (рис. 10.10);

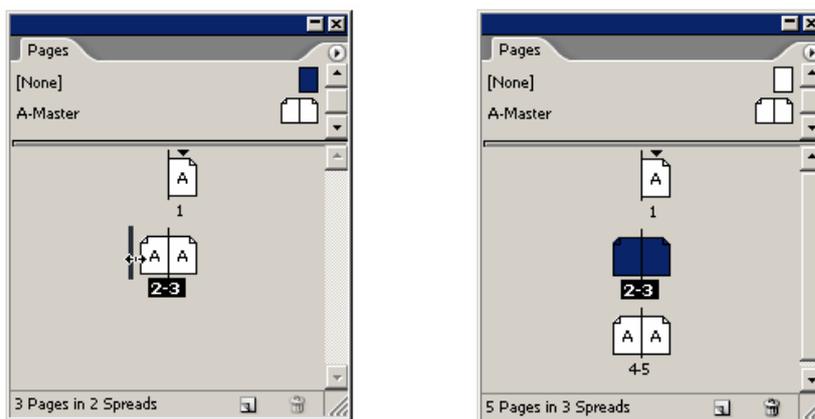


Рис. 10.10. Если опция **Allow Pages to Shuffle** включена, страница, вставляемая между двумя другими, сместит одну из них на следующий разворот

— при отключенной опции **Allow Pages to Shuffle** новая страница будет добавлена в текущий разворот без смещения страниц (рис. 10.11).

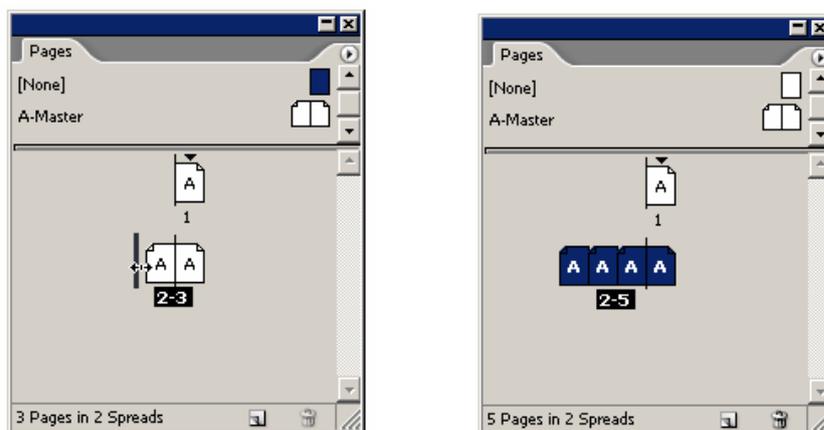


Рис. 10.11. Если опция **Allow Pages to Shuffle** выключена, вставляемая страница будет добавлена в тот же самый разворот

Курсор в виде стрелки указывает, с какой стороны промежутка между полосами набора будет вставлена новая страница.

### 10.3. СОЗДАНИЕ СЛОЖНЫХ РАЗВОРОТОВ

Большинство публикаций представляют собой одну страницу или разворот. Тем не менее вы можете создавать развороты, состоящие из большего числа страниц. Это сложные развороты наподобие вкладок в журналах.

#### Добавление страницы в разворот

1. Выберите страницу или страницы документа, которые будут являться основой сложного разворота.

2. Выберите опцию **Keep Spread Together** (Составной разворот) из меню палитры **Pages**.

Вокруг номеров страниц появятся скобки. Значит, в разворот можно добавлять дополнительные страницы.

3. Переместите страницу в область работы с документом после разворота.

4. Когда около разворота появится вертикальная черта, отпустите кнопку мыши (рис. 10.12). Страница будет добавлена в сложный разворот.

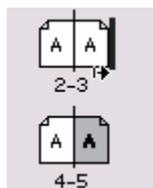


Рис. 10.12. Жирная вертикальная черта черного цвета означает, что новая страница будет добавлена к сложному развороту

### Демонтирование сложного разворота

1. Перетащите каждую страницу за границы разворота или отмените команду **Keep Spread Together** в меню палитры.
2. Выберите опцию **Allow Pages to Shuffle** из меню палитры. На экране появится окно с вопросом, хотите ли вы сохранить текущее количество страниц разворота.
3. Щелкните по кнопке **No** (Нет). Сложный разворот будет разделен на простые развороты с заданным по умолчанию количеством страниц.

## 10.4. ИМПОРТИРОВАНИЕ ТЕКСТА

Вы сможете без труда набрать небольшой кусок текста прямо в текстовом фрейме InDesign. Однако большие части текста проще импортировать из текстового редактора.

1. Выполните команды **File — Place** (Файл — Поместить). Опции вставки изображений находятся в нижней части диалогового окна **Place** (рис. 10.13).

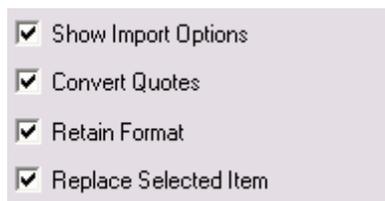


Рис. 10.13. Диалоговое окно **Place** позволяет отобразить специальные опции импорта для текстового файла

2. Найдите файл, который собираетесь импортировать.
  3. Установите флажок **Show Import Options** (Показать установки фильтра), чтобы отобразить специальные опции импорта для данного формата текстового файла.
  4. Установите флажок **Retain Format** (Импортировать формат), чтобы сохранить форматирование текста.
  5. Установите флажок **Convert Quotes** (Изменить кавычки) для замены стандартных (" ") кавычек типографскими (« »).
  6. Установите флажок **Replace Selected Item** (Вместо выделенного текста) для замены содержимого выделенного текстового фрейма новым текстом.
  7. Щелкните на кнопке **Choose** (Открыть) для загрузки текста в текстовый курсор.
- Нажмите клавишу **Shift** и щелкните на кнопке **Choose**. Откроется диалоговое окно **Import Options**, даже если флажок у соответствующего поля не установлен.

### Импортирование текстовых файлов

Программа InDesign дает возможность импортировать текстовые файлы, сохраненные в Microsoft Word 97 или более новых версиях. Вам следует просто сохранить файл и вставить его в InDesign.

Если на вашем компьютере установлена более ранняя версия Word, необходимо сохранить текст в формате RTF (Rich Text Format — расширенный текстовый формат). Файлы RTF сохраняют большую часть оригинального форматирования и могут быть импортированы в программу InDesign. Пакет InDesign также позволяет импортировать текст ASCII.

## 10.5. РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕКСТА

Поместив текст в курсор загрузки, можете выбрать способ заполнения документа InDesign текстом.

### Импортирование текста в новый фрейм

Протащите курсор по диагонали для создания текстового фрейма, содержащего текст, или щелкните мышью внутри страницы. Программа автоматически создаст текстовый фрейм, границы которого будут совпадать с полями страницы.

### Импортирование текста в текущий фрейм

1. Поместите курсор внутри текущего фрейма. Изогнутые линии на изображении курсора означают, что фрейм будет заполнен текстом.

2. Щелкните курсором внутри фрейма. Фрейм будет заполнен текстом.

### Размещение текста в полуавтоматическом режиме

1. Поместите текст в курсор загрузки.

2. Удерживайте нажатой клавишу **Alt** для отображения курсора полуавтоматического размещения (появится стрелка, состоящая из сплошной и пунктирной линий).

3. Щелкните внутри текущего фрейма или протащите курсор по диагонали, чтобы создать текстовый фрейм. Курсор полуавтоматического размещения загрузит любой избыточный текст в новый курсор, который можно поместить в новый фрейм.

4. Удерживая нажатой клавишу **Alt**, щелкните мышью или протащите ее для создания еще одного текстового фрейма, связанного с предыдущим.

5. Повторите предыдущий шаг необходимое количество раз, чтобы разместить весь текст.

Команда полуавтоматического размещения не подходит для заполнения большого количества страниц. Для решения этой задачи лучше выполнить автоматическое размещение и одновременно создать новые страницы при помощи опции автоматического размещения.

### Автоматическое заполнение страницы текстом

1. При помощи команды **Place** (Поместить) загрузите текст в курсор.

2. Нажмите клавишу **Shift**. Появится курсор автоматического размещения (стрелка в виде сплошной линии).

3. Щелкните в любом месте в пределах границ страницы. При этом будет создан текстовый фрейм, занимающий всю колонку. Дополнительные текстовые фреймы будут созданы на новых страницах.

Чтобы создать специальный курсор автоматического размещения, удерживайте нажатыми клавиши **Alt + Shift**. Все существующие страницы автоматически заполнятся текстом, а новых страниц создано не будет.

Программа InDesign также дает возможность заполнять текстом фреймы на основе страниц-шаблонов. Импортирование текста в такие фреймы означает, что при изменении страницы-шаблона изменится и текстовый фрейм.

### Заполнение фреймов текстом на основе страниц-шаблонов

1. Установите флажок **Master Text Frame** (Текстовый фрейм шаблона) в диалоговом окне **New Document** (Новый документ) — рис. 10.14. На каждой странице документа будет создан пустой фрейм.

2. С помощью команды **Place** загрузите текст в курсор.

3. Щелкните внутри страницы, чтобы загрузить текст в текстовый фрейм на основе страницы-шаблона.

Для задания способа размещения текст используйте команды полуавтоматического и автоматического размещения.

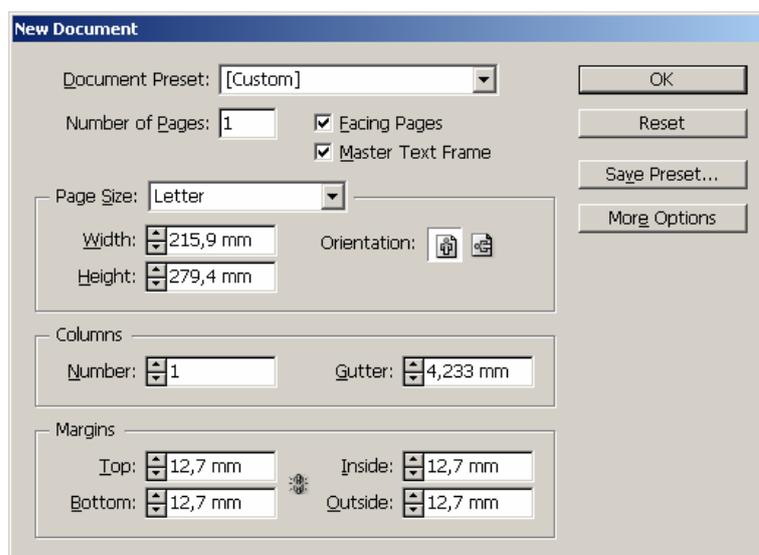


Рис. 10.14. Установка флажка **Master Text Frame** позволяет на каждой странице документа создавать пустой фрейм

## 10.6. РАЗРЫВ ТЕКСТА

В процессе размещения текста необходимо, чтобы текст прерывался и переходил в следующую колонку, фрейм или на страницу. Специальные символы InDesign предназначены для создания принудительного перехода текста на новую позицию.

### Вставка символа разрыва

1. Поместите курсор рядом с текстом, который должен перейти в другое место.
2. Выполните команды **Type** — **Insert Break Character** (Текст — Вставить символ разрыва) или щелкните правой кнопкой мыши и выберите опцию **Insert Break Character** из контекстного меню — рис. 10.15.

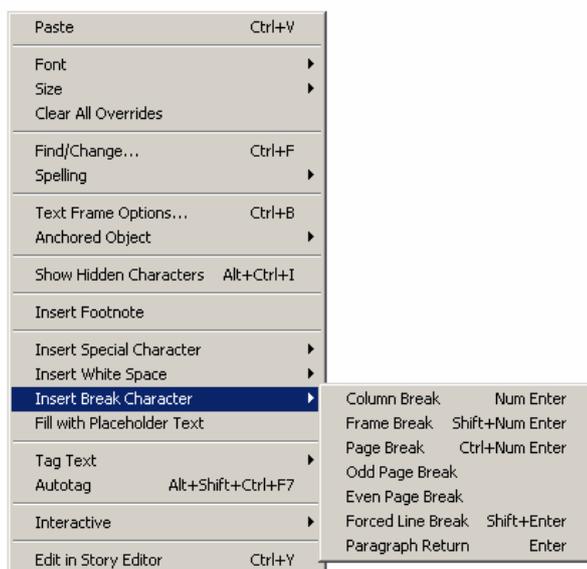


Рис. 10.15. Опция **Insert Break Character** позволяет задавать разрыв текста в следующую колонку, фрейм или на страницу

3. Выберите одну из следующих опций меню:
  - **Column Break** — начинает новую колонку;
  - **Frame Break** — начинает новый фрейм;
  - **Page Break** — начинает новую страницу;
  - **Odd Page Break** — начинает новую нечетную страницу;
  - **Even Page Break** — начинает новую четную страницу;
  - **Forced Line Break** — начинает новую строку;
  - **Paragraph Return** — начинает новый параграф.

Чтобы отобразить символы разрыва, выполните команды **Type — Show Hidden Characters** (Текст — Показать непечатаемые символы).

## 10.7. РАБОТА СО СТРАНИЦАМИ-ШАБЛОНАМИ

Каждый создаваемый документ содержит страницу-шаблон. При добавлении объектов в шаблон они появляются на всех страницах документа, основанных на данном шаблоне.

### Добавление объекта в страницу-шаблон

1. Щелкните два раза на названии страницы-шаблона в палитре **Pages** (рис. 10.16). Шаблон будет открыт в окне документа.



Рис. 10.16. Щелкните два раза по странице-шаблону в палитре **Pages**, чтобы отобразить этот шаблон в окне документа

2. Добавьте в страницу-шаблон текстовые блоки, изображения и любые другие элементы.

Если документ выполнен в виде разворота, шаблон будет двусторонним. Левая сторона страницы-шаблона управляет четными страницами документа, правая — нечетными.

3. Сделайте страницу документа активной, щелкнув два раза на ее названии. Все объекты, помещенные в шаблон, появятся на странице.

Снова откройте страницу-шаблон и внесите необходимые изменения. Все изменения отразятся на страницах документа

Документ может иметь несколько страниц-шаблонов для разных его частей.

### Создание новой страницы-шаблона

1. Выберите опцию **New Master** (Новая страница-шаблон) из меню палитры **Pages**. На экране появится диалоговое окно **New Master** (рис. 10.17).

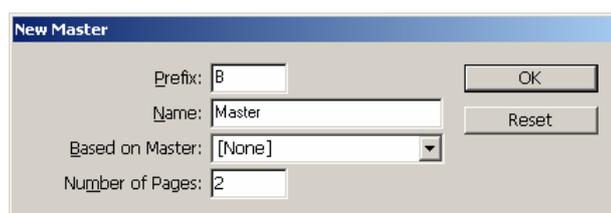


Рис. 10.17. Диалоговое окно **New Master** предназначено для задания атрибутов страницы-шаблона

2. Укажите букву для префикса страницы-шаблона. Префикс появляется внутри страниц, к которым применяется данный шаблон.
3. Введите имя страницы-шаблона.

4. Из раскрывающегося списка выберите страницу-шаблон, на которой будет основана новая страница-шаблон.

Изменения, внесенные в страницу-шаблон, повлекут за собой соответствующие изменения основанной на ней страницы-шаблона.

5. Задайте количество страниц шаблона.

Чтобы получить новый шаблон, не открывая диалогового окна **New Master**, щелкните на пиктограмме новой страницы в нижней части палитры **Pages**, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.

В процессе работы иногда требуется преобразовать страницу документа в страницу-шаблон. Программа InDesign позволяет легко это сделать.

### Преобразование страницы документа в шаблон

1. Выделите страницу или страницы.

2. Перетащите страницу или страницы из области работы с документом в область работы с шаблонами или выберите опцию **Save as Master** (Сохранить как шаблон) из меню палитры **Pages**.

Новые страницы, добавляемые в документ, базируются на шаблоне, примененном к последней странице документа. Вы можете легко изменить эту страницу-шаблон.

### Использование нового шаблона

1. Выделите страницу или страницы.

2. Выберите опцию **Apply Master to Page** (Применить шаблон к странице) из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Apply Master** (Применить страницу-шаблон) — рис. 10.18.

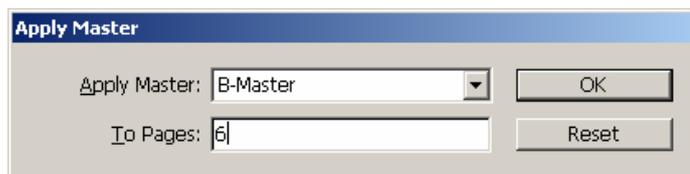


Рис. 10.18. Диалоговое окно **Apply Master** позволяет изменять шаблон, управляющий страницами

3. Выберите шаблон из раскрывающегося списка страниц-шаблонов.

4. Измените выбранные страницы в поле **To Pages** (Диапазон страниц).

При выборе опции **None** (Без шаблона) страница будет создана без шаблона.

### Создание шаблона в палитре Pages

1. Перетащите страницу-шаблон на страницу документа:

— чтобы применить шаблон к отдельной странице, перетащите его на страницу. Пиктограмма страницы будет обрамлена жирным прямоугольником;

— чтобы применить шаблон к развороту, перетащите его на разворот. Разворот будет обрамлен жирным прямоугольником.

2. Отпустите кнопку мыши, чтобы применить шаблон к странице.

Вы также можете сделать одну страницу-шаблон зависимой от другой при помощи опций палитры **Pages**.

### Создание новой страницы-шаблона на основе существующей

1. Перетащите один шаблон на другой:

— чтобы создать основанный на шаблоне разворот, перетащите на него шаблон;

— чтобы создать основанную на шаблоне отдельную страницу, перетащите его на страницу.

2. Отпустите кнопку мыши. Внутри ярлыка созданного шаблона появится префикс. Он показывает, какая страница-шаблон была взята за основу.

Обычно изменения в шаблон вносятся только в нем самом. Несмотря на это, вы можете выполнить локальные замены элементов шаблона непосредственно на страницах документа.

### Изменение элементов шаблона на странице документа

1. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl + Shift**, щелкните на элементе, который хотите изменить. Элемент будет выбран.

2. Внесите в него необходимые изменения.

Несмотря на внесенные изменения, объект может сохранять связь со страницей-шаблоном.

### Изменение всех элементов шаблона на развороте

Выберите опцию **Detach All Objects From Master** (Отделить все объекты от шаблона) в меню палитры **Pages**.

Вы можете спрятать элементы страницы-шаблона на странице документа и сделать их непечатаемыми.

### Изменение отображения элементов шаблона

Выполните команды **View — Display Master Items** (Просмотр — Показать элементы шаблона). Флажок будет снят. При отключенном флажке **Display Master Items** элементы страницы-шаблона будут скрыты.

Программа InDesign позволяет вернуть отсоединенные элементы в страницу-шаблон.

### Возвращение отсоединенных элементов в шаблон

Выберите опцию **Remove All Local Overrides** (Отменить все локальные изменения) в меню палитры **Pages**.

## 10.8. НАСТРОЙКА МАКЕТА

InDesign содержит мощную функцию настройки, осуществляющую перемещение и изменение размера объектов в соответствии с изменением формата страницы или полей.

Если функция настройки макета выбрана, любые преобразования макета повлекут за собой изменение положения элементов страниц-шаблонов и страниц документа.

### Опции настройки макета

1. Выполните команды **Layout — Layout Adjustment** (Макет — Настройка макета). Появится диалоговое окно **Layout Adjustment** (рис. 10.19).

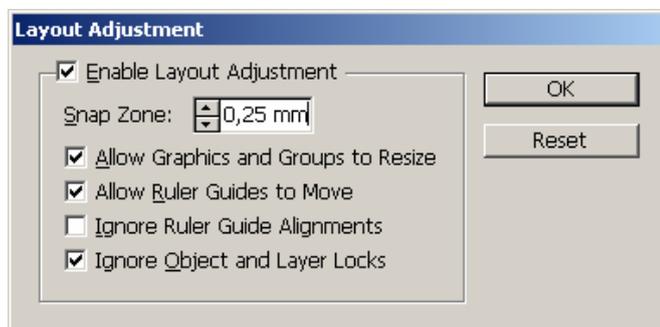


Рис. 10.19. В диалоговом окне **Layout Adjustment** можно установить, какие элементы будут преобразованы при изменении формата страницы или поля

2. Установите флажок **Enable Layout Adjustment** (Разрешить настройку макета), чтобы задать преобразование элементов в результате изменения формата страницы, ориентации, ширины полей или колонок.

3. Введите значение в поле **Snap Zone** (Область привязки), чтобы определить, насколько близко объект должен быть расположен к направляющим полям или колонок или к углу страницы, чтобы считать его выровненным по направляющим.

4. Установите флажок **Allow Graphics and Groups to Resize** (Разрешить изменение размера графики и групп) для изменения размера элементов и их перемещения во время настройки макета.

5. Установите флажок **Allow Ruler Guides to Move** (Разрешить перемещение направляющих), чтобы задать перемещение направляющих в процессе настройки макета.

6. Установите флажок **Ignore Ruler Guide Alignments** (Игнорировать выравнивание по направляющим), чтобы не допустить перемещения объектов вместе с направляющими линиями.

7. Установите флажок **Ignore Object and Layer Locks** (Игнорировать закрепление элементов и слоев), чтобы разрешить перемещение заблокированных объектов или объектов на заблокированных слоях.

8. Нажмите **ОК** для реализации настроек. Теперь при изменении параметров документа или полей преобразования в документе будут осуществляться в соответствии с новыми настройками.

## 10.9. РАБОТА С НОМЕРАМИ СТРАНИЦ

Символ номера страницы — наиболее распространенный элемент страницы-шаблона.

### Автоматическая расстановка страниц

1. Создайте текстовый фрейм в том месте страницы-шаблона, где вы хотите видеть номер страницы.

2. Выполните команды **Type — Insert Special Character — Auto Page Number** (Текст — Вставить специальный символ — Автономерация страниц). В текстовый фрейм будет добавлен специальный символ.

3. Символ автоматической нумерации является префиксом страницы-шаблона.

4. Если шаблон представлен в виде разворота, повторите шаг 2 для другой страницы.

Если вы хотите изменить внешний вид номеров страниц или номер первой страницы, то это можно сделать путем создания нового раздела.

### Создание раздела документа

1. Перейдите к странице начала раздела.

2. Выберите опцию **Numbering & Section Options** (Параметры нумерации и разделов) из меню палитры **Pages**. На экране появится окно **New Section** (Новый раздел) — рис. 10.20.

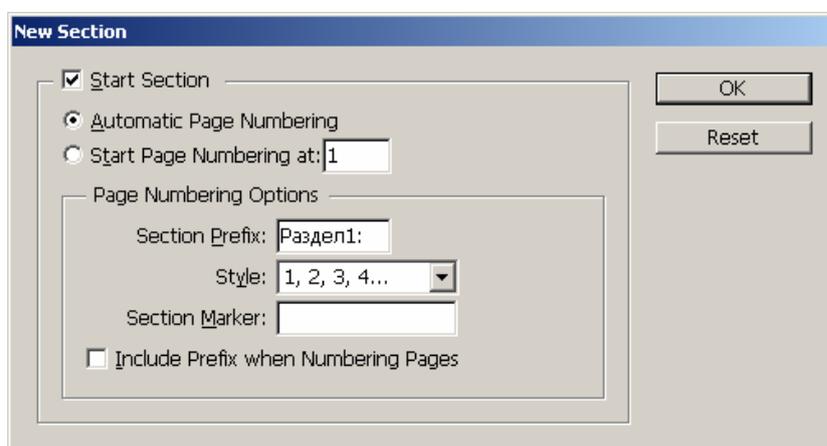


Рис. 10.20. Диалоговое окно **New Section** дает возможность изменить формат и нумерацию страниц

3. Для отображения опций установите флажок **Start Section** (Начать раздел).
4. Введите метку раздела (длиной не более пяти символов) в поле **Section Prefix** (Префикс раздела).
5. Задайте формат нумерации в списке **Style** (Стиль) — рис. 10.21.

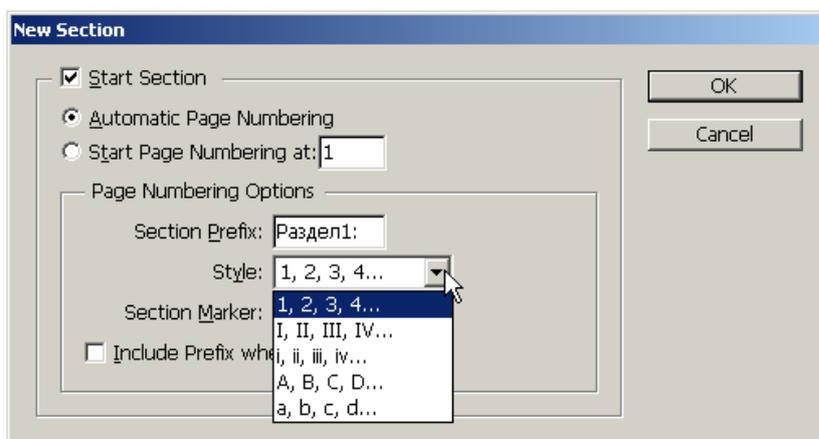


Рис. 10.21. Список **Style** позволяет выбирать различные форматы нумерации разделов

6. Выберите вариант нумерации страниц:
  - **Automatic Page Numbering** (Автонумерация страниц) — продолжается с предыдущих страниц;
  - **Start Page Numbering At** (Номер первой страницы) — можно задать начальный номер страницы.
7. Введите текст в поле **Section Marker** (Метка раздела) — рис. 10.22.

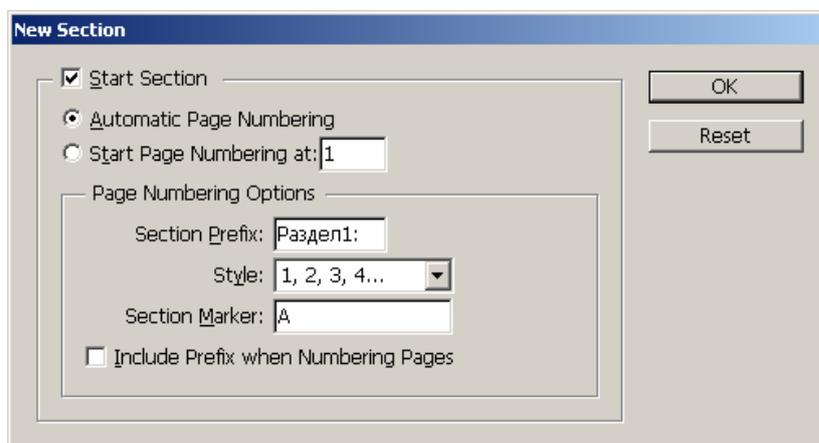


Рис. 10.22. В поле **Section Marker** можно создавать метки разделов

Чтобы увидеть текст из поля **Section Marker** на страницах после создания метки, необходимо вставить ее символ.

### Вставка символа метки раздела

1. Откройте шаблон страниц.
  2. Установите курсор в текстовый фрейм, в котором будет помещена метка раздела.
  3. Выполните команды **Type** — **Insert Special Character**, затем выберите из меню опцию **Section Marker** (Имя раздела). В текстовый фрейм шаблона будет добавлено слово «Section».
  4. Перейдите к странице документа, чтобы увидеть текст в текстовом фрейме.
- У вас также есть возможность вставлять специальные символы для создания строк перехода, указывающих на предыдущую или последующую страницу текста.

### Добавление ссылки на страницу

1. Установите курсор в текстовый фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст.

2. Выполните команды **Type — Insert Special Character**, затем выберите одну из следующих опций:

○ **Next Page Number** (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается;

○ **Previous Page Number** (Номер предыдущей страницы) — вставка номера предыдущей страницы текста.

Символ ссылки необходимо вставлять в отдельный текстовый фрейм, чтобы при перетекании текста символ не перемещался вместе с ним.

## 10.10. ИЗМЕНЕНИЕ ПАЛИТРЫ PAGES

У вас есть возможность изменить расположение страниц-шаблонов и страниц документа в палитре **Pages**.

### Настройка отображения палитры Pages

1. Выберите опцию **Palette Options** (Настройка палитры) из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Palette Options** (рис. 10.23).

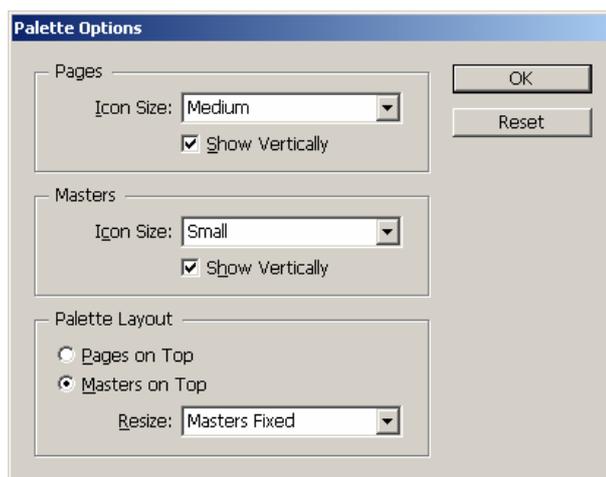


Рис. 10.23. Диалоговое окно **Palette Options** предназначено для настройки отображения палитры **Pages**

2. В списке **Icon Size** (Размер иконки) области **Pages** (страницы) измените размер пиктограмм страниц.

3. В списке **Icon Size** (Размер иконки) области **Master** (Страницы-шаблоны) измените размер пиктограмм страниц-шаблонов.

4. Снимите флажок **Show Vertically** (Показать вертикально) для горизонтального отображения страниц в палитре (рис. 10.24).

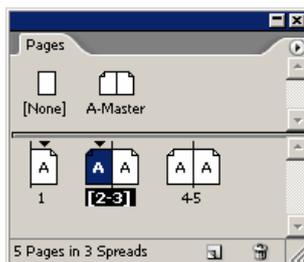


Рис. 10.24. Снимите флажок **Show Vertically** для горизонтального отображения страниц в палитре

5. Установите переключатель **Palette Layout** в положение **Pages on Top** (Страницы сверху), чтобы задать отображение страниц документа в верхней области окна палитры, либо в положение **Masters on Top** (Шаблоны сверху), чтобы задать отображение страниц-шаблонов в верхней области окна палитры.

6. Установите зависимость размеров областей работы с документом и шаблонами от размеров палитры.

## 10.11. СОЗДАНИЕ КНИГ

Многие пользователи, работающие с большими документами, организуют их таким образом, чтобы каждая глава или раздел были сохранены в отдельном файле. Книга программы InDesign объединяет все такие файлы.

### Создание файла электронной книги

1. Выполните команды **File — New — Book** (Файл — Новый — Книга).
2. В диалоговом окне присвойте книге имя и задайте путь для ее сохранения. На экране появится палитра с названием книги (рис. 10.25).

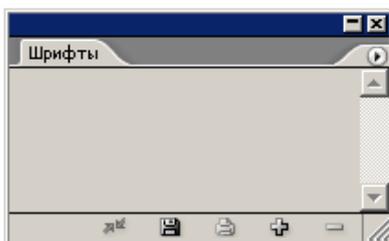


Рис. 10.25. В палитре отображается название книги

Создав электронную книгу, вы можете добавлять в нее документы.

### Добавление документа в книгу

1. Щелкните на пиктограмме **Add Document** (Добавить документ) в нижней части палитры или выберите опцию **Add Document** из меню палитры (рис. 10.26).

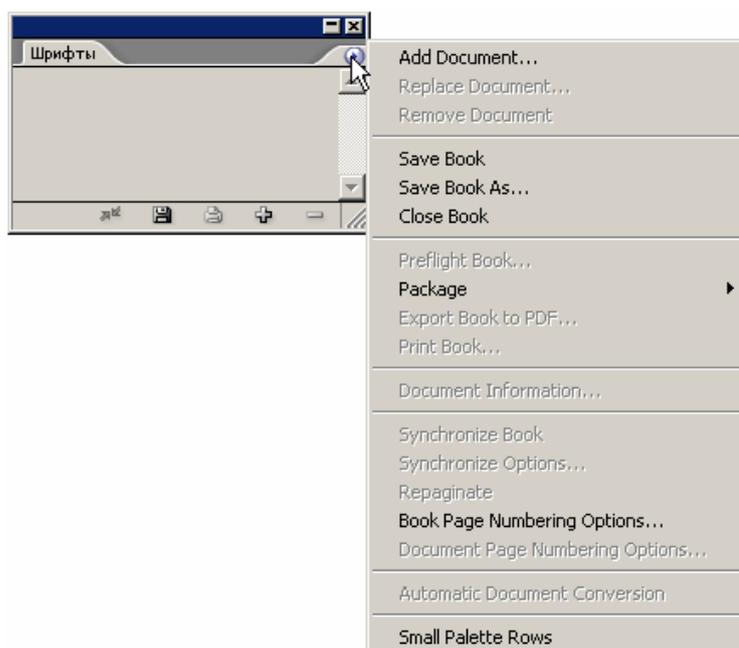


Рис. 10.26. Выберите опцию **Add Document** для добавления документа в книгу

2. В диалоговом окне **Add Documents** найдите документ, который хотите добавить в книгу. Имя главы появится в палитре.

3. Чтобы добавить остальные документы, повторите шаги 1 и 2.

#### Удаление документов из книги

Щелкните на пиктограмме **Remove Document** (Удалить документ) в нижней части палитры или выберите опцию **Remove Document** из меню палитры.

Для работы с документами, составляющими книгу, можно использовать палитру и меню палитры.

#### Открытие документа книги

Щелкните два раза на имени документа в палитре. Пиктограмма открытой книги рядом с именем означает, что документ открыт (рис. 10.27).

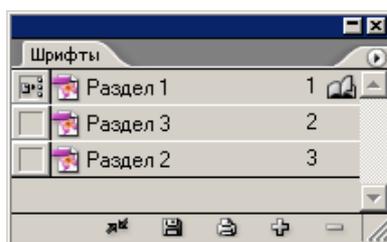


Рис. 10.27. Пиктограмма открытой книги указывает на то, что документ книги открыт

В соответствии с порядком следования документов в палитре определяется нумерация страниц книги.

#### Изменение порядка следования документов книги

Перетащите документ в палитре на новое место (рис. 10.28).



Рис. 10.28. Перетащите запись в палитре, чтобы изменить порядок следования документов книги

Одно из преимуществ создания книг заключается в том, что вы можете управлять каталогом стилей и цветами, которые используются во всех других документах книги. Таким образом, вам необходимо лишь внести изменения в исходный файл со стилями, и все остальные файлы будут синхронизированы с ним.

#### Синхронизация файлов с исходным файлом

Щелкните на кнопке **Synchronize** (Синхронизировать) в палитре **Book** или выберите опцию **Synchronize Book** (Синхронизировать книгу) из меню палитры.

Команда будет называться **Synchronize Selted Documents** (Синхронизировать выбранные документы) только в случае, если какие-либо файлы книги выбраны.

#### Выбор параметров синхронизации

1. Выберите опцию **Synchronize Options** (Настройка синхронизации) из меню палитры. На экране появится одноименное диалоговое окно (рис. 10.29). Выберите опции, которые хотите применить к остальным файлам.

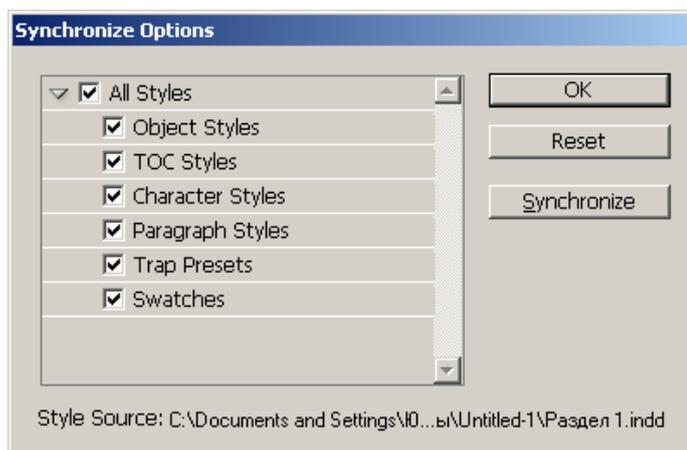


Рис. 10.29. Диалоговое окно **Synchronize Options** используется для задания атрибутов исходного файла со стилями, которые будут применены к остальным файлам книги

В случае изменения отдельных файлов книги вам необходимо их обновить.

### Обновление файла в книге

1. Выполните команды **File — Open** (Файл — Открыть) и найдите документ книги, с которым собираетесь работать.
  2. В палитре **Book** откройте и измените необходимые файлы книги. Рядом с этими файлами появится индикатор (желтый треугольник) предупреждения.
  3. Синхронизируйте файлы с исходным файлом со стилями.
- Вы можете также заменять отсутствующие файлы книги или один файл другим.

### Замена файла в книге

1. Выберите из палитры файл, который хотите заменить.
- Индикатор в виде вопросительного знака указывает на то, что после добавления в книгу файл был перемещен. Команда **Replace** (Заменить) дает возможность вновь связать отсутствующий файл с палитрой.
2. Выберите опцию **Replace Document** (Заменить документ) из меню палитры.
  3. Щелкните на файл, который хотите заменить или повторно связать.
  4. При необходимости синхронизируйте файлы.
- Файлам в книге автоматически присваивается последовательная нумерация страниц. При добавлении или удалении страниц одного документа корректируются номера страниц всей книги. Вы можете задать нумерацию страниц самостоятельно.

### Расстановка номеров страниц

1. Выберите опцию **Book Page Numbering Options** (Параметры нумерации страниц книги) из меню палитры, чтобы открыть соответствующее диалоговое окно (рис. 10.30).

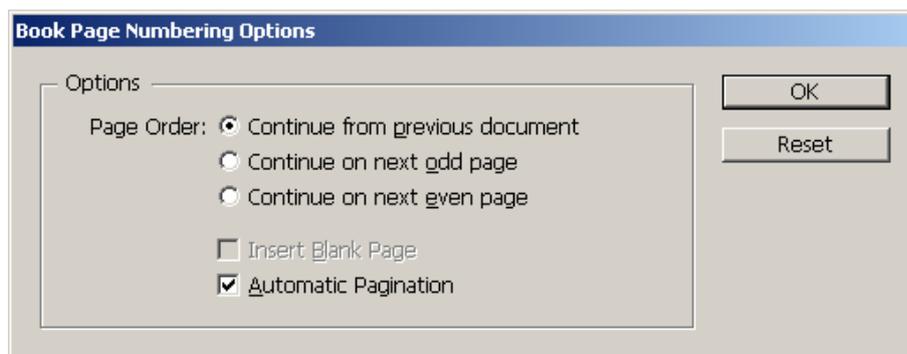


Рис. 10.30. Укажите способ нумерации страниц в диалоговом окне **Book Page Numbering Options**

2. В этом окне выберите одну из опций **Page Order** (Порядок страниц):
  - **Continue from previous document** (Следующая);
  - **Continue on next odd page** (Следующая нечетная);
  - **Continue on next even page** (Следующая четная).
3. Если четная или нечетная страница будет пропущена, установите флажок **Insert Blank Page** (Вставить пустую страницу).
4. Снимите флажок **Automatic Pagination** (Автоматическая нумерация), чтобы прервать автоматическую нумерацию страниц книги.

### Расстановка номеров страниц в каждом документе книги

1. Выберите опцию **Document Page Numbering Options** (Параметры нумерации страниц документа) из меню палитры **Book**, чтобы открыть соответствующее диалоговое окно (рис. 10.31).

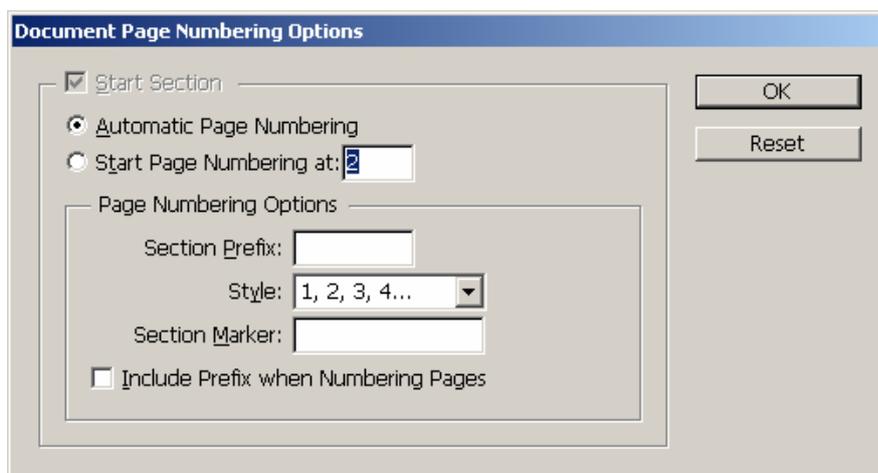


Рис. 10.31. В диалоговом окне *Document Page Numbering Options* задайте нумерацию отдельного документа книги

2. Выберите опцию **Automatic Page Numbering** (Автонумерация), чтобы задать последовательную нумерацию страниц, или **Start Page Numbering At** (Номер первой страницы), чтобы задать нумерацию с определенной страницы.
3. Настройте другие параметры.

### Изменение нумерации страниц книги

Выберите команду **Repaginate** (Перенумеровать) из меню палитры.

## 10.12. РАБОТА С ОГЛАВЛЕНИЕМ

Программа InDesign позволяет собрать оглавление на базе каталога стилей, которые заданы абзацам, путем составления списка с использованием текста и номеров страниц этих абзацев.

### Подготовка публикации для создания оглавления

1. Добавьте страницу или страницы, на которых будет расположено оглавление.
2. Примените стили абзацев к заголовкам абзацев, которые будут присутствовать в оглавлении.

### Создание стиля для компонентов оглавления

1. Выполните команды **Layout — Table of Contents** (Макет — Оглавление), чтобы открыть диалоговое окно (рис. 10.32).

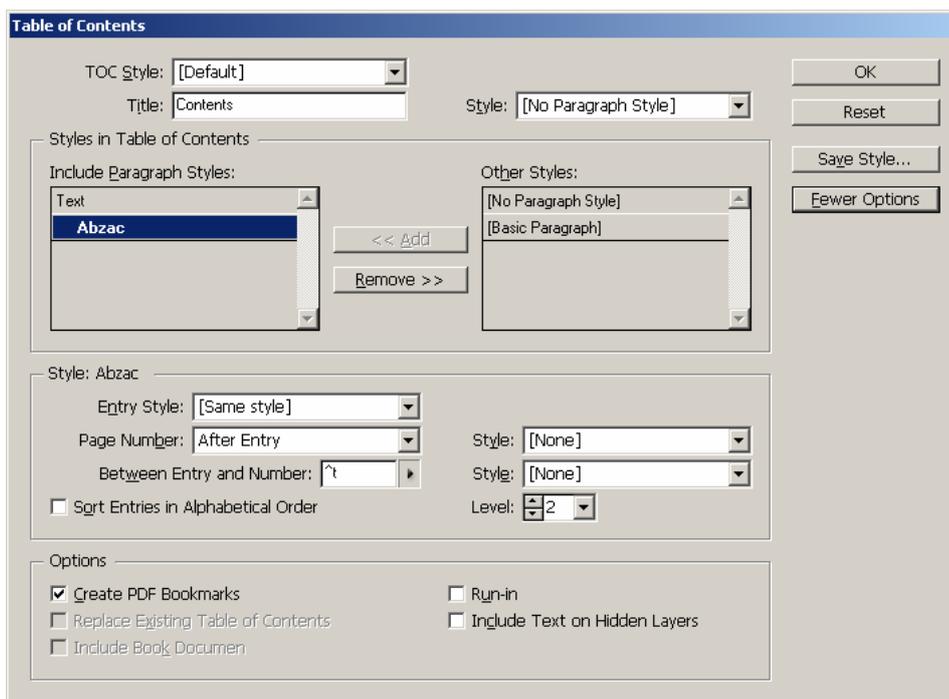


Рис. 10.32. Диалоговое окно **Table of Contents** позволяет выбирать и форматировать элементы оглавления

2. Настройте параметры каждого поля.
3. Щелкните на кнопке **Save Style** (Сохранить стиль). На экране появится диалоговое окно (рис. 10.33).
4. Присвойте имя стилю и нажмите **OK**.



Рис. 10.33. Диалоговое окно **Save Style** предназначено для сохранения настроек стиля оглавления

### Создание оглавления

1. Выполните команды **Layout — Table of Contents**, чтобы открыть диалоговое окно.
2. Настройте параметры каждого поля.
3. Нажмите **OK**. Диалоговое окно закроется, и будет создан текстовый курсор загрузки, содержащий оглавление.
4. Щелкните мышью или протащите курсор загрузки по диагонали, чтобы создать фрейм для размещения оглавления.

Заголовком оглавления называется текст, который вставляется перед оглавлением. Вы можете задать тип заголовка, а также стиль абзаца для форматирования заголовка в оглавлении.

### Создание заголовка оглавления

1. Введите текст заголовка в поле **Title** (Название) диалогового окна **Table of Contents** — рис. 10.34.



Рис. 10.34. В поле **Title** диалогового окна **Table of Contents** введите текст, который будет появляться перед элементами оглавления

2. Из списка **Style** (Стиль), расположенного справа от поля **Title**, выберите стиль заголовка оглавления (рис. 10.34).

Элементы оглавления выбираются путем выделения стилей абзаца, примененных к соответствующим разделам документа.

### Выбор элементов оглавления

1. Выделите стиль в списке **Other Styles** (Доступные стили) диалогового окна **Table of Contents**.

2. Щелкните по кнопке **Add** (Добавить). Стиль будет добавлен в список **Include Paragraph Styles** (Включенные стили абзаца) — рис. 10.35.

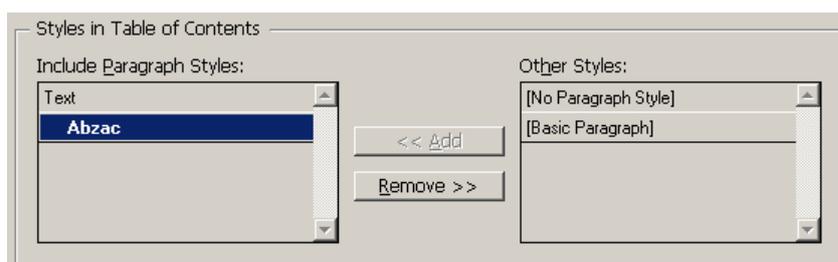


Рис. 10.35. Переместите стили из списка **Other Styles** в список **Include Paragraph Styles**, чтобы определить, какие абзацы будут добавлены в оглавление

3. Повторите шаги 1 и 2 для добавления других стилей.

Допустим, вы хотите задать стиль элемента оглавления, отличный от стиля раздела, расположенного в документе. Для этого можно изменить стиль элемента оглавления.

### Изменение стиля элемента оглавления

1. Выберите название стиля в списке **Include Paragraph Styles**.

2. Выберите стиль из списка **Entry Style** (Стиль элемента) диалогового окна **Table of Contents**.

3. Чтобы применить другие стили, повторите шаги 1 и 2.

Диалоговое окно **Table of Contents** содержит дополнительные опции, такие как задание формата номеров страниц для каждого элемента оглавления.

### Дополнительные настройки параметров оглавления

Щелкните на кнопке **More Options** (Больше параметров) в диалоговом окне **Table of Contents**. В его нижней части будут открыты дополнительные опции.

Надпись на кнопке **Fewer Options** (Меньше параметров) говорит о том, что дополнительные опции уже открыты (рис. 10.36).

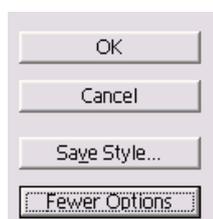


Рис. 10.36. Дополнительные опции уже открыты

Используя дополнительные параметры, можно задать формат и расположение номеров страниц (рис. 10.32).

### Расположение и формат номеров страниц

1. В списке **Page Number** (Номер страницы) области **Style** задайте расположение номера страницы элемента (рис. 10.37):

- **After Entry** (После элемента);
- **Before Entry** (Перед элементом);
- **No Page Number** (Без номера).

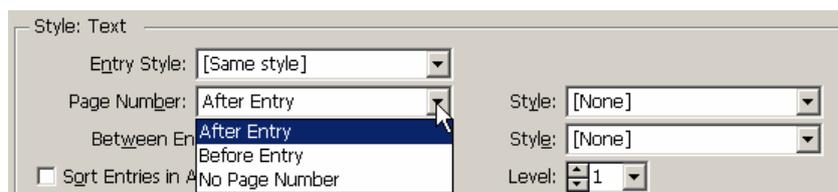


Рис. 10.37. В меню **Page Number** задается расположение номеров страницы

2. При желании выберите стиль из списка **Style** (Стиль), расположенного справа от списка **Page Number**.

Стиль знака позволяет применять к номерам страниц каждого элемента специальное форматирование, например полужирное начертание.

Элементы оглавления можно расположить по алфавиту.

### Расположение элементов оглавления по алфавиту

Установите флажок **Sort Entries in Alphabetical Order** (Расположить элементы в алфавитном порядке) — рис. 10.32 — в диалоговом окне **Table of Contents**.

Используя дополнительные параметры, можно добавлять символы разделителя между элементами оглавления и номерами страниц.

### Добавление символа разделителя

1. Выберите символ из списка **Between Entry and Number** (Между элементом и страницей) — рис. 10.31. Символ появится в поле.

2. При необходимости введите дополнительный текст перед символом или после него. Это позволит добавить текст наподобие «Стр.» перед номером страницы.

3. При желании примените к разделителю стиль из списка **Style**.

### Отступ для элементов оглавления

Задайте отступ каждого элемента оглавления в поле **Level** (Уровень). У вас есть возможность задать еще ряд параметров для оглавления (рис. 10.38).

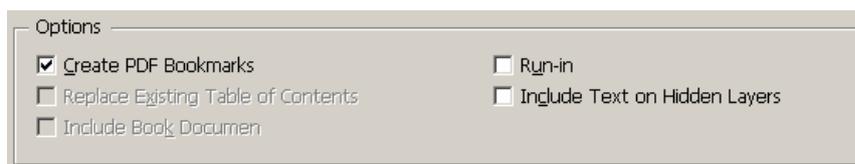


Рис. 10.38. В области **Options** диалогового окна **Table of Contents** можно задать ряд параметров для оглавления

### Параметры оглавления

Выберите одну из следующих опций в нижней части диалогового окна **Table of Contents**:

- **Create PDF Bookmarks** (Создать закладки в pdf-документе) — позволяет создавать книжные закладки в pdf-документе;
- **Replace Existing Table of Contents** (Заменить существующее оглавление) — позволяет обновить или изменить оглавление, уже помещенное в документ;
- **Include Book Documents** (Общее для всех публикаций книги) — позволяет создавать оглавление для всех документов книги;
- **Run-in** (Единый абзац) — создает оглавление, состоящее из одного абзаца, каждый элемент которого отделяется точкой с запятой и пробелом;

- **Include Text on Hidden Layers** (Включать текст со скрытых слоев) — использует текст на скрытых слоях.

### 10.13. СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТНОГО УКАЗАТЕЛЯ

В программе InDesign предусмотрены различные способы создания предметного указателя. Простейший из них — добавление ссылок к словам и словосочетаниям, которые вы хотите поместить в предметный указатель.

#### Добавление в указатель ссылки на текст

1. Выделите текст, помещаемый в предметный указатель.
2. Выполните команды **Window** — **Type&Tables** — **Index**, чтобы открыть палитру **Index** (Предметный указатель) — рис. 10.39.

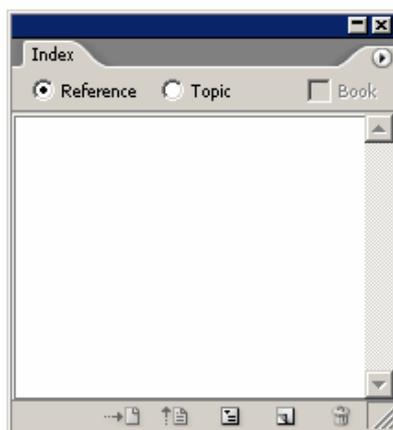


Рис. 10.39. Палитра **Index** дает возможность определить элементы, входящие в предметный указатель

3. Щелкните на переключателе **Reference** (Ссылка) в верхней части окна палитры.
4. Щелкните на пиктограмме **Create a Index Entry** (Добавить вход указателя) в нижней части палитры или выберите опцию **New Cross-reference** (Перекрестная ссылка) из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **New Cross-reference** (рис. 10.40).

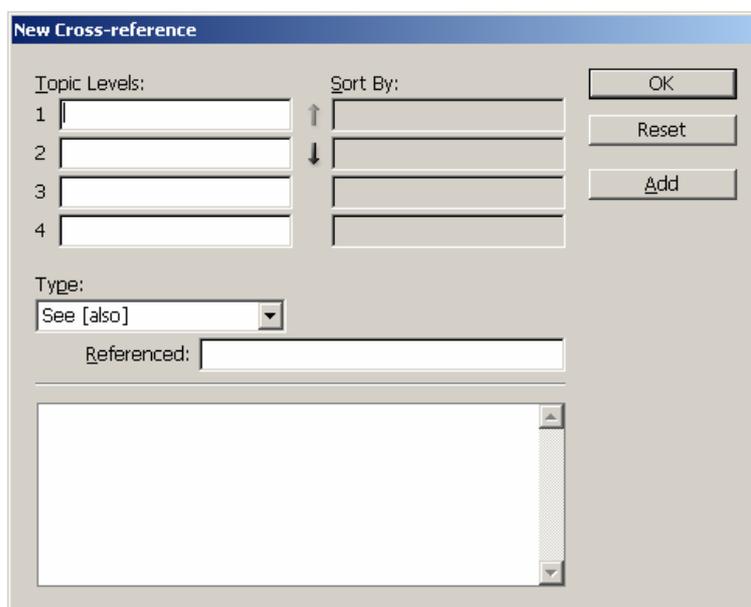


Рис. 10.40. Диалоговое окно **New Cross-reference** используется для добавления входов предметного указателя в публикацию

5. Нажмите кнопку **Add** (Добавить), чтобы добавить только данный вариант слова в палитру.

Нажмите кнопку **Add All** (Добавить все), чтобы добавить все варианты слова в палитру.

6. Щелкните **ОК**, чтобы вернуться в документ. Перед словом, на которое делается ссылка, появится маркер входа предметного указателя.

7. Повторите все шаги для вставки остальных элементов предметного указателя.

Входы предметного указателя приводятся вместе с номерами страниц, на которых встречается соответствующий текст.

Расставив все ссылки в документе, вы можете создать файл предметного указателя.

### Создание файла предметного указателя

1. Щелкните на кнопке **Generate Index** (Создать указатель) или выберите опцию **Generate Index** из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Generate Index** (рис. 10.41).

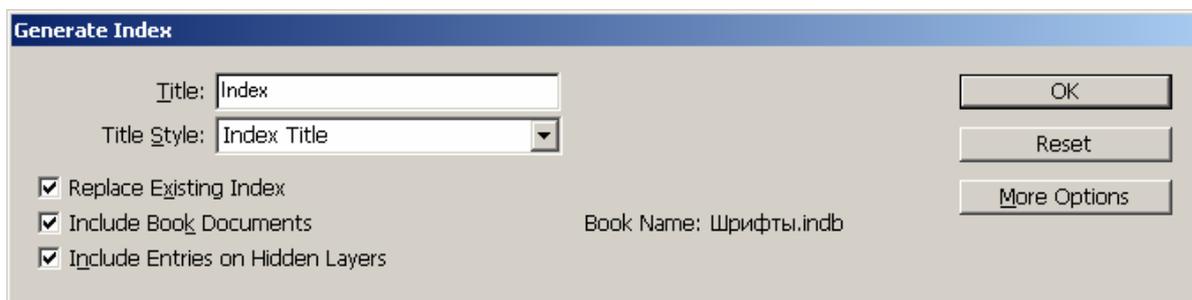


Рис. 10.41. Диалоговое окно **Generate Index** позволяет создать текстовый файл предметного указателя

2. Введите заголовок предметного указателя в поле **Title** (Название).

3. Выберите стиль заголовка предметного указателя в списке **Title Style**.

4. Чтобы обновить предметный указатель, установите флажок **Replace Existing Index** (Заменить существующий указатель).

5. Если документ является частью книги, установите флажок **Include Book Documents** (Общий для всех публикаций книги), чтобы добавить все документы книги в указатель.

6. Установите флажок **Include Entries on Hidden Layers** (Включать входы со скрытых слоев), чтобы включить в предметный указатель текст со скрытых слоев.

7. Нажмите **ОК**. Диалоговое окно закроется, и будет создан курсор загрузки, содержащий предметный указатель.

8. Щелкните мышью или протащите курсор по диагонали, чтобы создать фрейм для вставки предметного указателя.

## 10.14. РАССТАНОВКА ГИПЕРСВЯЗЕЙ

Гиперсвязью называется элемент страницы, при нажатии на который можно осуществить переход на новую страницу, создать новый документ, открыть web-страницу или даже отправить сообщение по электронной почте. Программа InDesign дает возможность создавать и добавлять в документ такие гиперсвязи.

Гиперсвязи активизируются только при экспортировании файла в формат Adobe PDF или HTML.

### Палитра Hyperlinks

Выполните команды **Window — Interactive — Hyperlinks** (Окно — Интерактивный — Гиперссылки). На экране появится палитра **Hyperlinks** — рис. 10.42.



Рис. 10.42. Палитра **Hyperlinks** используется для создания привязок и гиперссылок

Первым шагом при создании гиперсвязи является задание целевого объекта или привязки. Привязка к странице определяет страницу, к которой осуществляется переход по гиперссылке.

### Создание привязки к странице

1. Выберите опцию **New Hyperlink Destination** (Новая привязка) из меню палитры, чтобы открыть диалоговое окно (рис. 10.43).

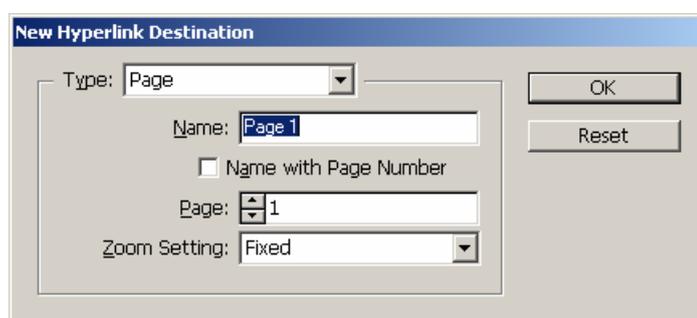


Рис. 10.43. Диалоговое окно **New Hyperlink Destination** предназначено для создания текстовых закладок

2. В списке **Type** (Тип) выберите опцию **Page** (Страница).
3. В поле **Page** введите номер страницы, на которую должен осуществляться переход по гиперссылке.
4. При необходимости введите описание страницы в поле **Name**.
5. Выберите одну из следующих опций масштаба:
  - **Fixed** (Фиксированный) — масштаб страницы на момент создания ссылки;
  - **Fit View** (Реальный размер) — видимая часть страницы;
  - **Fit in Window** (Целая страница) — вся страница в окне документа;
  - **Fit Width** (По ширине) или **Fit Height** (По высоте) — растягивание по ширине или по высоте страницы;
  - **Fit Visible** (Содержимое страницы) — области, содержащие текст или изображения;
  - **Inherit Zoom** (Повторить масштаб) — масштаб, активный на момент выбора ссылки.
6. Нажмите **OK** для создания привязки.  
Текстовая закладка позволяет задать в качестве привязки определенную часть текста.

### Создание текстовой закладки

1. Выделите текст, к которому будет осуществляться переход от гиперссылки.
2. Выберите опцию **New Hyperlink Destination** из меню палитры, чтобы открыть диалоговое окно.
3. В списке **Type** выберите опцию **Text Anchor** (Текстовая закладка).
4. Введите название закладки.

Местом перехода по ссылке может также служить URL (Uniform Resource Locator — унифицированный указатель информационного ресурса).

URL может представлять собой web-адрес или любой протокол сети Internet, например `http://`, `ftp://`, `file://` или `mailto://`.

### Создание привязки к URL-ресурсу

1. Выберите опцию **New Hyperlink Destination** из меню палитры, чтобы открыть диалоговое окно.
2. В списке **Типе** выберите опцию URL (рис. 10.44).

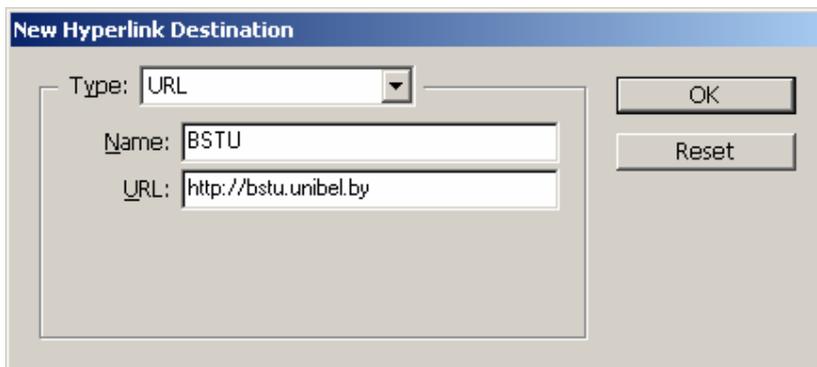


Рис. 10.44. Диалоговое окно **New Hyperlink Destination** предназначено для создания привязки к URL-ресурсу

3. Введите название привязки.
  4. Введите адрес URL.
- У вас есть возможность изменять созданные привязки.

### Изменение привязки

1. Выберите опцию **Hyperlink Destination Options** (Параметры привязки) из меню палитры, чтобы открыть диалоговое окно (рис. 10.45).

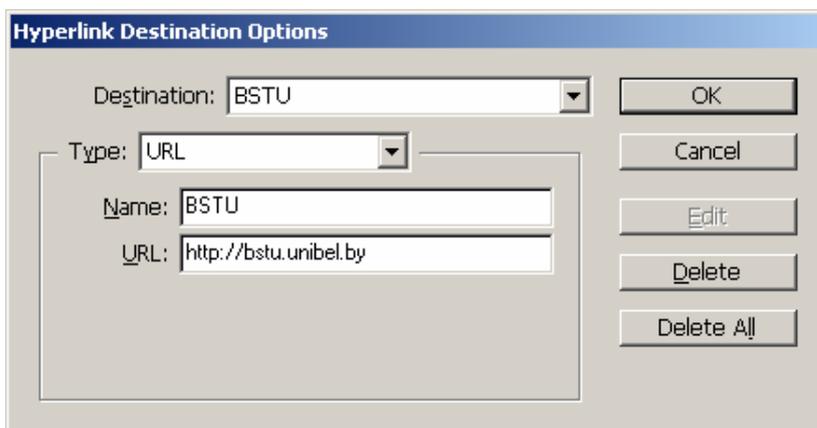


Рис. 10.45. Используйте диалоговое окно **Hyperlink Destination Options** для редактирования привязок в документе

2. Выберите целевой объект — привязка из списка **Destination**.
3. Щелкните на кнопке **Edit** (Редактировать) для активизации полей настройки. Теперь вы можете создавать связанные с ними исходные объекты или гиперссылки.

### Создание гиперссылки

1. Выберите часть текста или изображение, которые будут являться исходными объектами (гиперссылкой).
2. Щелкните на кнопке **New Hyperlink** (Новая гиперссылка) или выберите опцию **New Hyperlink** из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **New Hyperlink** (рис. 10.46).

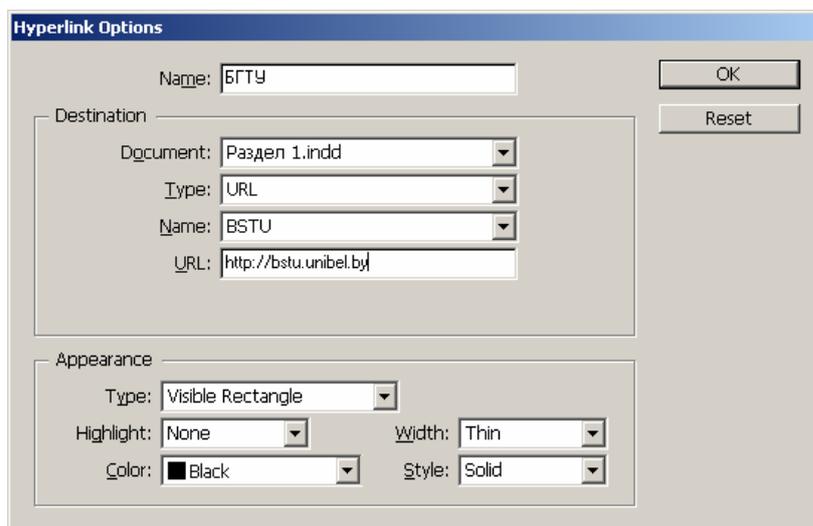


Рис. 10.46. Диалоговое окно **New Hyperlink** позволяет создать привязку без названия, а также оформить вид гиперссылки

3. Выберите привязку, как описано в эле дующем разделе.
4. Задайте внешний вид ссылки.
5. Нажмите **ОК** для создания гиперссылки. Ссылка появится в палитре (рис. 10.47).

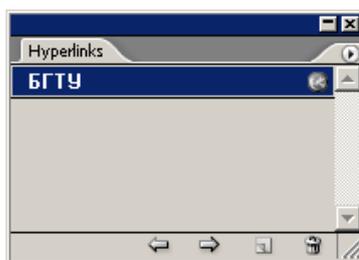


Рис. 10.47. Созданная гиперссылка в качестве привязки использует URL-ресурс

### Выбор привязки от гиперссылки

1. Выберите уже имеющуюся привязку в списке **Name** (Имя) или воспользуйтесь опцией **Unnamed** (Без имени) в меню **Name**. Это позволит вам создать привязку с помощью диалогового окна **New Hyperlink** (рис. 10.48).

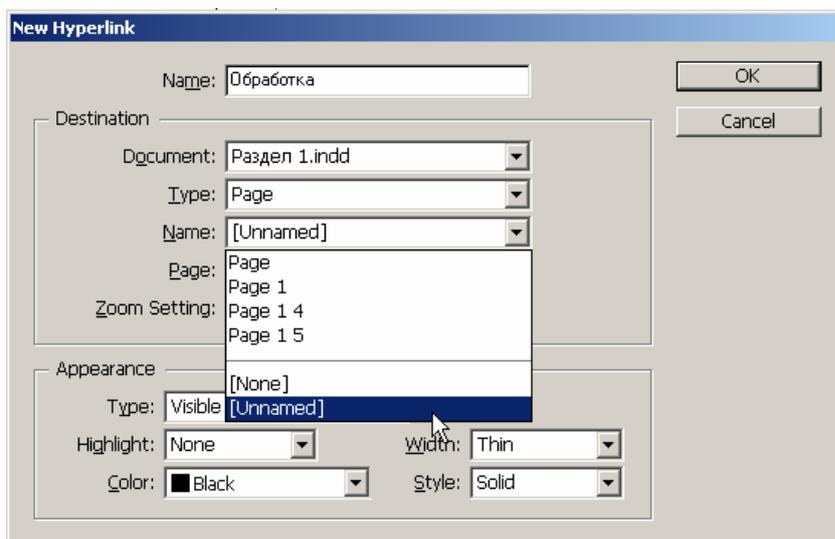


Рис. 10.48. Область **Destination** диалогового окна **New Hyperlink** позволяет создавать новые или выбирать уже имеющиеся привязки

2. Выберите целевой документ из списка **Document** (Публикация).
3. Укажите тип привязки в списке **Type** (Тип).
4. Введите номер страницы в поле **Page** (Страница).
5. Задайте значение масштаба в поле **Zoom Setting** (Масштаб).

### Создание гиперссылки от URL

1. Выделите текст, содержащий полный адрес URL, например <http://www.bstu.unibel.by>.
2. Выберите опцию **New Hyperlink from URL** (Новая гиперссылка от URL) из меню палитры.

### Оформление ссылки

1. В списке **Type** выберите одну из следующих опций, от которой зависит отображение прямоугольника, обрамляющего области запуска гиперссылки (рис. 10.49):

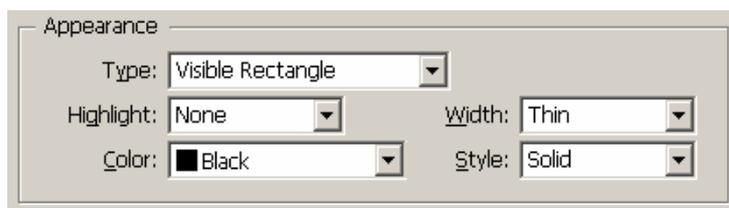


Рис. 10.49. Область **Appearance** диалогового окна **New Hyperlink** дает возможность задавать внешний вид области запуска гиперссылки

- **Visible Rectangle** (Видимый прямоугольник);
  - **Invisible Rectangle** (Невидимый прямоугольник).
2. В списке **Highlight** (Выделение) задайте внешний вид прямоугольника в момент нажатия:
    - **None** (Нет);
    - **Invert** (Инвертирование) — создает эффект инвертирования цветов области запуска;
    - **Outline** (Контур) — создает прямоугольный контур гиперссылки;
    - **Inset** (Трехмерный контур) — создает эффект трехмерного контура гиперссылки.
  3. Укажите толщину видимого прямоугольника в списке **Width** (Ширина):
    - **Thin** (Тонкий);
    - **Medium** (Средний);
    - **Thick** (Жирный).
  4. Выберите тип линии видимого прямоугольника в списке **Style** (Стиль):
    - **Solid** (Сплошная);
    - **Dashed** (Прерывистая).
  5. Выберите цвет прямоугольника в списке **Color**.
- У вас есть возможность редактировать созданные гиперссылки.

### Редактирование гиперссылки

1. Щелкните два раза на строке гиперссылки в палитре или выберите опцию **Hyperlink Options** из меню палитры.
  2. Внесите изменения в диалоговом окне **Hyperlink Options** (Параметры гиперссылки) — рис. 10.50.
- Вы можете использовать палитру **Hyperlinks** для перехода к гиперссылке или к привязке по гиперссылке.

### Переход к гиперссылке

1. Выберите ссылку в палитре.
2. Щелкните на опции **Go to Source** (Перейти к источнику) в меню палитры.

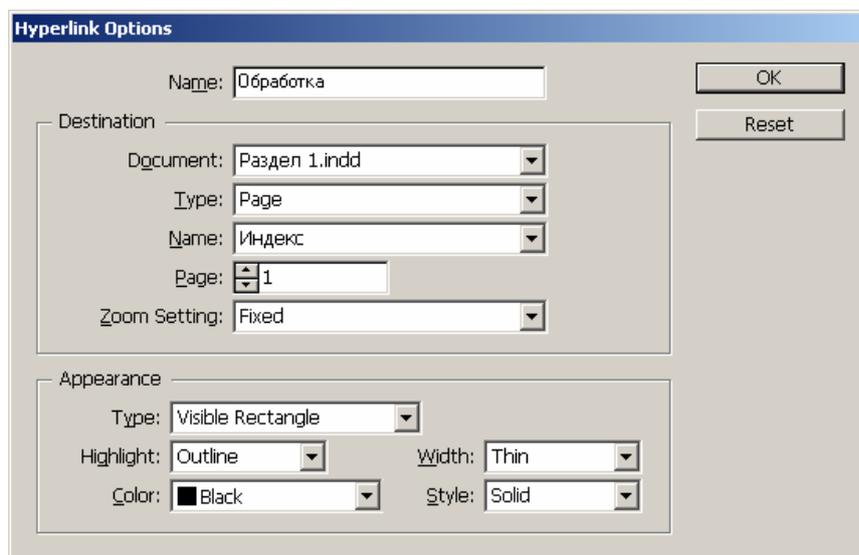


Рис. 10.50. Диалоговое окно **Hyperlink Options** предназначено для редактирования существующих гиперссылок

### **Переход к привязке**

1. Выберите ссылку для перехода к привязке.

2. Щелкните на опции **Go to Destination** (Перейти к привязке) в меню палитры.

Если привязка представляет собой URL, будет запущен установленный по умолчанию web-браузер.

## ГЛАВА 11. СЛОИ

### 11.1. СОЗДАНИЕ И УДАЛЕНИЕ СЛОЕВ

Каждый документ программы InDesign открывается с заданным по умолчанию слоем в палитре **Layers** (Слой). Он активен в самом начале работы, и все, что вы будете делать, автоматически окажется на этом слое.

#### Открытие палитры **Layers**

Если палитра **Layers** невидима, выполните команды **Window — Layers** (Окно — Слой), чтобы открыть ее (рис. 11.1).

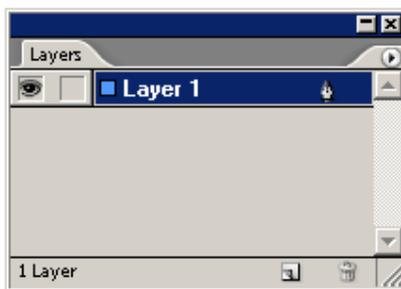


Рис. 11.1. Палитра **Layers** для всех новых документов содержит один слой

Во время работы вам могут понадобиться дополнительные слои в документе.

#### Создание новых слоев

1. Выберите команду **New Layer** (Новый слой) из меню палитры **Layers** (рис. 11.2). Откроется диалоговое окно **New Layer**.

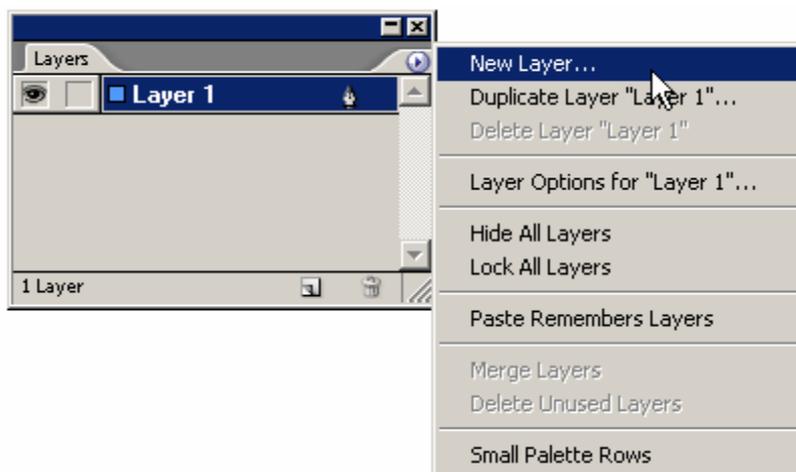


Рис. 11.2. Меню палитры **Layers** содержит команды для работы со слоями

Или щелкните на пиктограмме **New Layer**. Получите новый слой, не открывая диалогового окна **New Layer**.

2. Установите параметры в диалоговом окне **Layer Options** (Параметры слоя).

3. Щелкните **ОК**, чтобы создать слой.

Диалоговое окно **Layer Options** открывается двойным щелчком мыши на названии слоя в палитре **Layers** или при выборе опции **Layer Options** в меню палитры **Layers**.

Проще создавать различные версии документа, дублируя слои, а также объекты, находящиеся на них.

## Дублирование слоя

В палитре **Layers** перетащите слой на пиктограмму **New Layer** (рис. 11.3). Получите копии слоя, а также всех объектов на нем.

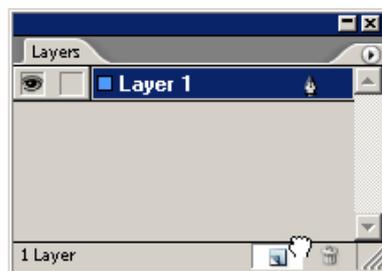


Рис. 11.3. Вы можете дублировать слой, перемещая его на пиктограмму **New Layer**

Вы можете создавать новые слои автоматически, когда вклеиваете элементы из одного документа в другой. Для этих целей используется команда **Paste Remembers Layers** (Показать импортированные слои).

## Создание новых слоев при вклеивании

1. Выберите опцию **Paste Remembers Layers** из меню палитры **Layers**. Если флажок рядом с командой установлен, то она уже включена.

Когда опция включена, она применяется ко всем открытым документам.

2. Перетащите и оставьте или скопируйте и вклейте элементы из одного документа во второй. Новые слои будут созданы во втором документе (рис. 11.4).

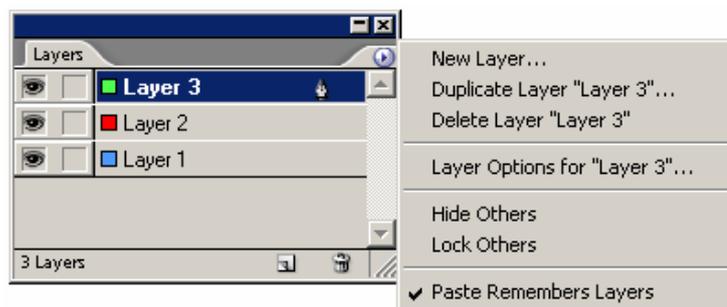


Рис. 11.4. Команда **Paste Remembers Layers** добавляет новые слои, когда объекты вставляются из одного документа в другой

Если команда **Paste Remembers Layers** выключена, то элементы будут вставлены на один активный слой во втором документе.

Во время работы вы можете удалять слои в документе.

## Удаление слоя

1. Выберите слой, который хотите удалить.

Щелчок мышью при нажатой клавише **Shift** позволит выбрать несколько слоев.

2. Щелкните на пиктограмме **Delete Selected Layers** (Удалить выделенные слои). Если на слое находятся элементы, появится окно с предупреждением (рис. 11.5).

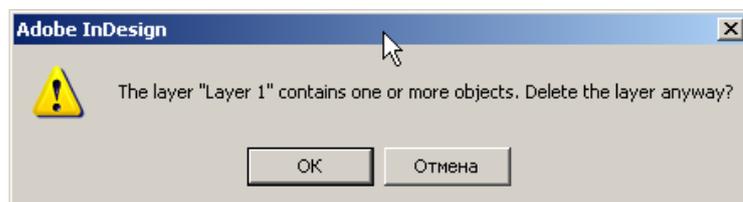


Рис. 11.5. Предупреждение о том, что на слое находятся элементы, которые будут удалены

Щелчок на кнопке **Delete Layer** при нажатой клавише **Alt** позволит избежать появления предупреждения.

Если есть слои без объектов, их можно быстро удалить.

### Удаление всех неиспользованных слоев

Выберите опцию **Delete Unused Layers** (Удалить все пустые слои) из меню палитры **Layers**.

## 11.2. УСТАНОВКА ПАРАМЕТРОВ СЛОЯ

Диалоговое окно **Layer Options** (Параметры слоя) содержит вспомогательные параметры, которые облегчают организацию работы со слоями (рис. 11.6).

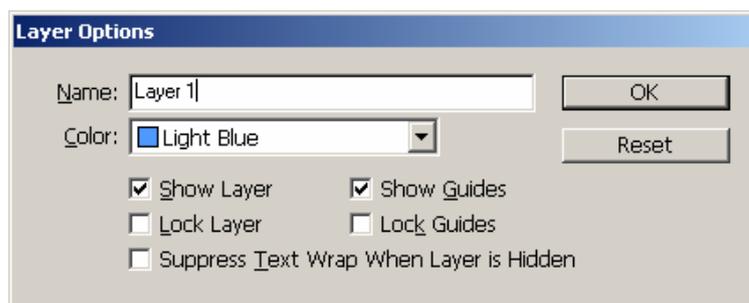


Рис. 11.6. Диалоговое окно **Layer Options** является центром управления всеми параметрами слоя

### Присвоение имени слою

Используйте поле **Name** (Имя), чтобы назвать слой.

Если в документе много слоев, можете использовать описательные имена вместо названий, предлагаемых по умолчанию: **Layer 1**, **Layer 2** и т. д.

Каждый слой имеет цвет, связанный с ним. Этот цвет используется при выделении фреймов и контуров объектов.

### Установка цвета слоя

Выберите цвет из списка **Color** (Цвет) — рис. 11.7.

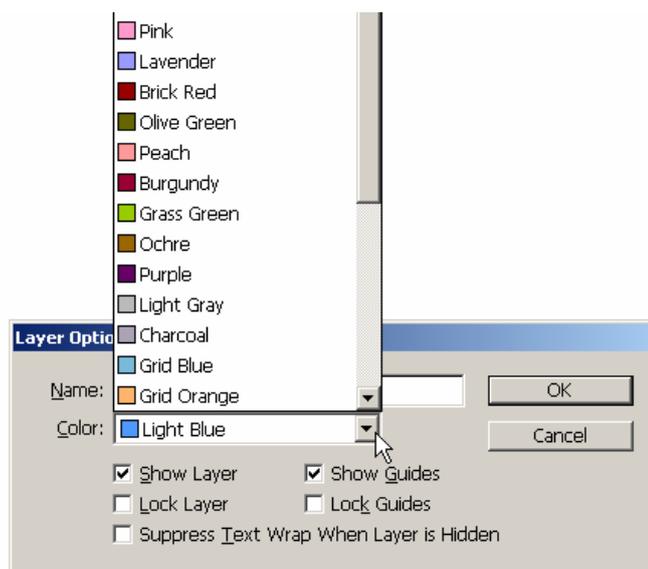


Рис. 11.7. Список **Color** содержит варианты цвета, используемого при выделении объектов

Каждому новому слою по умолчанию присваивается очередной цвет из списка **Color**.

Слои помогают организовать документы несколькими способами. Например, если вы закрепляете слой, то блокируете все объекты на нем, поэтому их нельзя будет выбрать, переместить, изменить или удалить.

### Закрепление слоя

Установите флажок **Lock Layer** (Закрепить слой) в диалоговом окне **Layer Options** или щелкните на переключателе **Toggles lock** (Переключатель закрепления) в палитре **Layers** (рис. 11.8). Перечеркнутый карандаш означает, что слой заблокирован. Пустой квадратик показывает, что слой разблокирован.

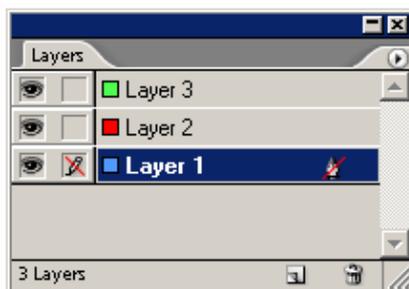


Рис. 11.8. Щелкните на переключателе **Toggles lock**, чтобы закрепить слой

Используйте опцию **Lock Others** (Закрепить остальные) из меню палитры **Layers** или щелкните на квадратике **Toggles lock** при нажатой клавише **Alt** в одном слое, чтобы блокировать оставшиеся слои в документе.

Вы можете использовать слои, чтобы скрывать и показывать элементы на каждом слое. Это позволит сосредоточиться на конкретной информации. Скрытые слои не печатаются.

### Использование скрытого слоя

Снимите флажок **Show Layer** (Показать слой) в диалоговом окне **Layer Options** или щелкните на переключателе **Toggles visibility** (Переключатель видимости) в палитре **Layers**, чтобы пиктограмма глаза исчезла (рис. 11.9). Когда квадратик пустой, слой невидим.

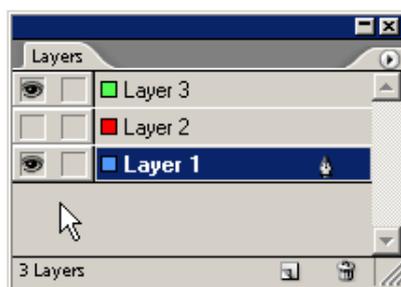


Рис. 11.9. Щелкните на переключателе **Toggles visibility**, чтобы скрыть или показать слой

На невидимых слоях работать нельзя.

Используйте опцию **Hide Others** (Спрятать остальные) из меню палитры **Layers** или щелкните на переключателе **Toggles visibility** при нажатой клавише **Alt**, чтобы скрыть все слои в документе.

### Отображение слоя

Установите флажок **Show Layer** (Показать слой) в диалоговом окне **Layer Options** или щелкните на пиктограмме **Toggles visibility** в палитре **Layers**. Если появится изображение глаза, то слой станет видимым.

Диалоговое окно **Layer Options** позволяет работать с направляющими на слое. Вы сможете показывать, скрывать или блокировать направляющие на определенном слое.

### Использование направляющих на слое

1. Установите флажок **Show Guides** (Показать направляющие) в диалоговом окне **Layer Options**, чтобы отобразить направляющие для данного слоя.

2. Установите флажок **Lock Guides** (Закрепить направляющие), чтобы защитить направляющие на слое от перемещений.

## 11.3. РАБОТА СО СЛОЯМИ

Как только вы создали дополнительные слои в документе, можете перемещать объекты на новые слои.

### Создание объектов в слоях

Щелкните на слое в палитре **Layers**, чтобы выделить его, а затем создайте объект. Вместо выполнения команд вырезания объекта, выбора нового слоя и вклеивания объекта лучше использовать палитру **Layers** и перемещать объект между слоями.

### Перемещение объектов из одного слоя в другой

1. Выберите объект. Маленький квадратик, обозначающий объект, появится рядом с названием слоя в палитре **Layers**.

2. Перетащите этот квадратик из одного слоя в другой (рис. 11.10).

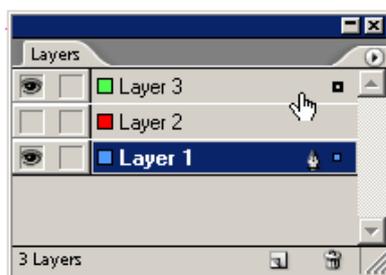


Рис. 11.10. Перетащите квадратик, обозначающий объект, чтобы переместить объект из одного слоя в другой

Объект окажется в новом слое. Удерживайте нажатой клавишу **Alt** при перетаскивании квадратика, чтобы создать копию объекта в новом слое.

### Изменение порядка слоев

Перетащите один слой вверх или вниз, чтобы изменить порядок появления объектов в документе. Вы можете объединить содержимое одного слоя с другим. Это называется объединением слоев.

### Объединение слоев

1. Выделите слои, которые хотите объединить.

2. Выберите опцию **Merge Layers** (Объединить слои) из подменю палитры **Layers**. Все объекты с выделенных слоев будут помещены на один слой.

## ГЛАВА 12. БИБЛИОТЕКИ

### 12.1. СОХРАНЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ В БИБЛИОТЕКЕ

Еще одной важной утилитой для работы с документами является библиотека. Она позволяет сохранять элементы наподобие изображений, текстовых или пустых фреймов. Когда элементы находятся в библиотеке, их можно легко перемещать в открытые документы.

#### Создание библиотеки

1. Выполните команды **File — New — Library** (Файл — Новый — Библиотека). Откроется диалоговое окно **New Library** (Новая библиотека).

2. Используйте это диалоговое окно, чтобы присвоить имя файлу библиотеки и выбрать его расположение.

Название библиотечного файла появляется на ярлыке палитры **Library**.

3. Выберите команду **Save** (Сохранить). Библиотека появится в виде палитры (рис. 12.1).

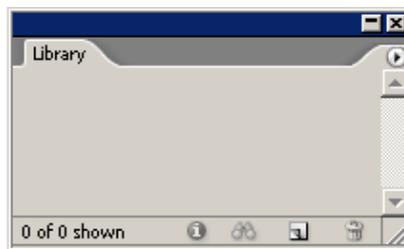


Рис. 12.1. Вновь созданная палитра **Library** не содержит никаких элементов

#### Добавление элементов в библиотеку

1. При открытой библиотеке выберите элемент, который хотите добавить в нее.

2. Щелкните на кнопке **New Library Item** (Новый элемент) в нижней части палитры **Library**, или перетащите элемент непосредственно в библиотеку (рис. 12.2), или выберите опцию **Add Item** (Добавить элемент) из меню палитры **Library** (рис. 12.3).



Рис. 12.2. Вы можете добавлять элементы к библиотеке, перемещая их со страницы в палитру **Library**

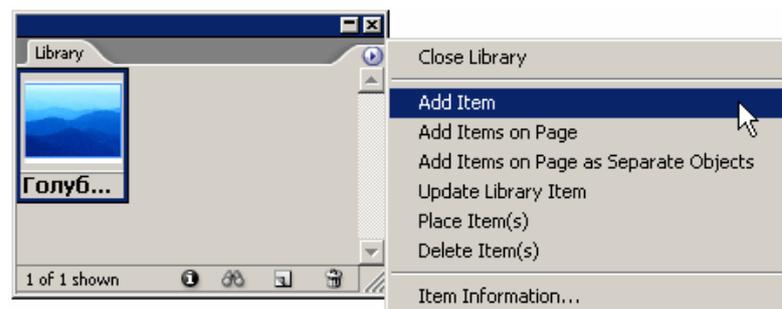


Рис. 12.3. Меню палитры **Library** содержит команды для работы с библиотекой

### Добавление страницы к библиотеке

1. Открыв библиотеку, перейдите на страницу, которую хотите в нее добавить.
2. Выберите команду **Add All Items on Page** (Добавить все элементы на странице) из подменю палитры **Library**.

Команда **Add All Items on Page** автоматически маркирует введенные данные как страницу в диалоговом окне **Item Information** (Информация об элементе).

Библиотеки могут быть открытыми, и их элементы могут перемещаться в любые документы программы InDesign.

### Добавление библиотечных элементов к документу

1. Выберите элемент в библиотеке.  
Щелкните мышью при нажатой клавише **Shift**, чтобы выбрать несколько смежных ячеек в палитре **Library**.  
Щелкните мышью при нажатой клавише **Ctrl**, чтобы выбрать несколько несмежных ячеек в палитре **Library**.
3. Перетащите элементы из библиотеки на страницу (рис. 12.4).

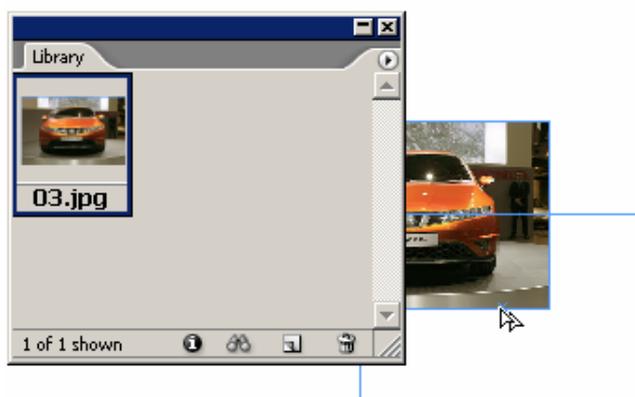


Рис. 12.4. Элементы могут перемещаться из библиотеки в документ

Или выберите опцию **Place Item** (Поместить элемент) из меню палитры **Library**.

### Удаление элементов из библиотеки

1. Выберите элемент в библиотеке.
2. Щелкните на кнопке **Delete Library Item** (Удалить элемент) или выберите опцию **Delete Item(s)** (Удалить элемент(ы)) из меню палитры **Library**.
3. Появится диалоговое окно, предлагающее подтвердить команду на удаление элементов. Щелкните на кнопке **Yes** (Да).

Удерживайте нажатой клавишу **Alt**, чтобы избежать появления диалогового окна при удалении библиотечного элемента.

## 12.2. ОТОБРАЖЕНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ БИБЛИОТЕКИ

Если в библиотеке много элементов, можете изменить их вид.

### Изменение отображения библиотечных элементов

Выберите опцию **List View** (Список) в меню палитры **Library**, чтобы увидеть название элемента и пиктограмму, обозначающую его тип (рис. 12.5).

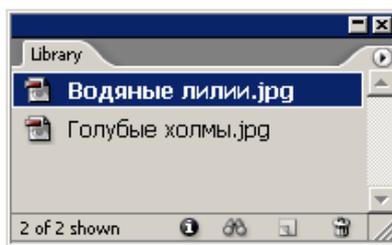


Рис. 12.5. В режиме *List View* отображается название элемента и пиктограмма, соответствующая его типу

Выберите опцию **Thumbnail View** (Эскизы), чтобы увидеть название и уменьшенное изображение элемента (рис. 12.6).

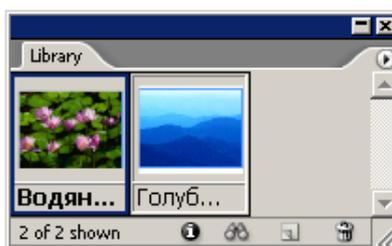


Рис. 12.6. В режиме *Thumbnail View* отображается название элемента и его уменьшенный эскиз

Вы можете добавлять информацию, которая облегчит поиск библиотечных элементов.

### Добавление информации о библиотечных элементах

1. Выберите элемент.
2. Щелкните на кнопке **Library Item Information** (Информация об элементе) или выберите опцию **Item Information** (Информация об элементе) из меню палитры **Library**. Откроется диалоговое окно **Item Information** (рис. 12.7).

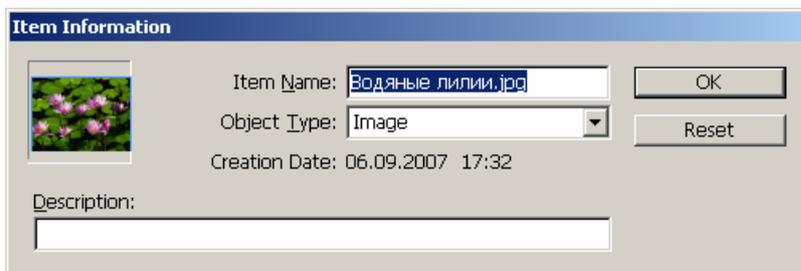


Рис. 12.7. Диалоговое окно *Item Information* позволяет изменять информацию, относящуюся к каждому элементу

3. Введите имя элемента в поле **Item Name** (Имя элемента).
4. В списке **Object Type** (Тип объекта) выберите следующие категории (рис. 12.8):

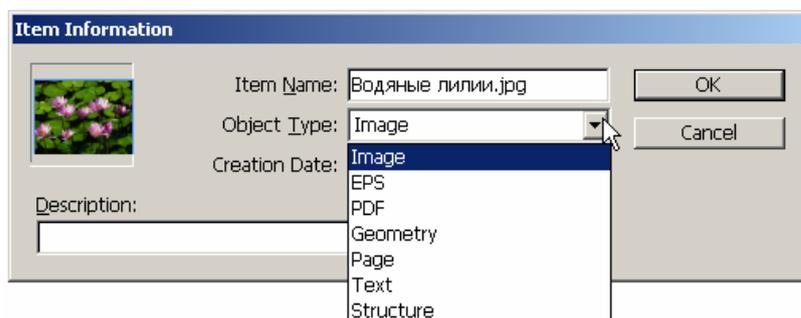


Рис. 12.8. Используйте список *Object Type*, чтобы выбрать метку для библиотечного элемента

- **Image** (Изображение) — изображения, например файлы PSD или TIFF;
- **EPS** — файлы EPS;
- **PDF** — файлы PDF;
- **Geometry** (Форма) — фреймы и линейки, которые не содержат изображения или текста;
- **Page** (Страница) — страница целиком;
- **Text** (Текст) — текстовые фреймы;
- **Structure** (Схема).

В программе InDesign категория назначается в момент добавления элементов в библиотеку. Вы можете изменять категорию элемента по желанию.

5. Введите описание элемента.

Описание может представлять собой ключевое слово или другую информацию, которая помогает идентифицировать элемент.

### 12.3. ПОИСК И СОРТИРОВКА БИБЛИОТЕК

Когда элементов в библиотеке много, их поиск может быть затруднен. В программе InDesign специальная функция облегчает поиск определенных элементов в библиотеке.

#### Поиск в пределах библиотеки

1. Щелкните на кнопке **Show Library Subset** (Показать подгруппу) или выберите опцию **Show Subset** (Показать подгруппу) из меню палитры **Library**. Откроется диалоговое окно **Subset** (Подгруппа) — рис. 12.9.

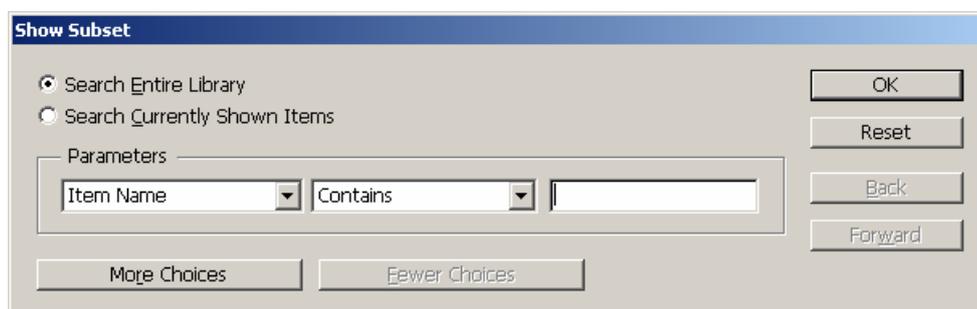


Рис. 12.9. Диалоговое окно **Subset** позволяет находить определенные библиотечные элементы

2. Щелкните на переключателе **Search Entire Library** (Искать по всей библиотеке), чтобы искать все элементы в библиотеке, или щелкните на переключателе **Search Currently Shown Items** (Искать среди показанных элементов), чтобы просматривать только те элементы, которые в настоящее время отображены в библиотеке.

3. Используйте область **Parameters** (Параметры), чтобы установить критерии поиска (рис. 12.10).

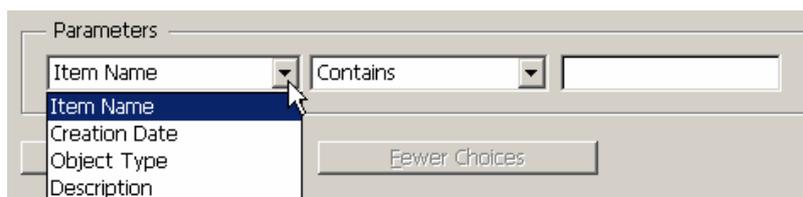


Рис. 12.10. Область **Parameters** позволяет выбирать, какая часть информации об элементе разыскивается

4. Щелкните на кнопке **More Choices** (Больше вариантов), чтобы довести количество вариантов поиска в списке параметров максимум до пяти.

5. Щелкните на переключателе **Match All** (Совпадение по всем), чтобы указать только те элементы, которые соответствуют всем поисковым вариантам или на переключателе **Match Any One** (Совпадение по любому), чтобы найти элементы, которые встречаются хотя бы в одном из поисковых параметров (рис. 12.11).

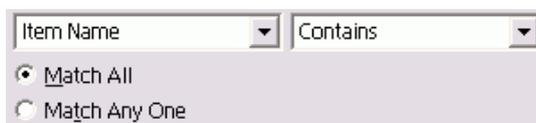


Рис. 12.11. Критерии соответствия в диалоговом окне **Subset** служат для согласования элементов поиска

6. Щелкните **ОК**, чтобы отобразить только те элементы, которые отвечают поисковым критериям.

Используйте кнопки **Back** (Назад) или **Forward** (Вперед) для перемещения по ранее установленным поисковым настройкам в диалоговом окне **Subset**.

### **Отображение всех библиотечных элементов**

Выберите опцию **Show All** (Показать все) из меню палитры **Library**.

### **Сортировка библиотечных элементов**

Выберите опцию из раскрывающегося списка **Sort Items** (Сортировать элементы) в палитре **Library**:

- **By Name** (По имени) — расстановка элементов в алфавитном порядке;
- **By Oldest** (По старейшим) — расстановка элементов в порядке их добавления, начиная с самых ранних элементов;
- **By Newest** (По новейшим) — расстановка элементов в порядке их добавления, начиная с самых новых элементов;
- **By Type** (По типу) — упорядочение элементов в группах по категориям.

## ГЛАВА 13. ТАБУЛЯЦИЯ И ТАБЛИЦЫ

### 13.1. ВСТАВКА СИМВОЛА ТАБУЛЯЦИИ

В процессе работы с табуляцией существует два основных момента. Первый — это вставка символа табуляции, который означает переход текста в определенную позицию.

#### Вставка символа табуляции в текст

1. Установите курсор в место расположения символа табуляции.
2. Нажмите клавишу табуляции на клавиатуре. В тексте появится символ табуляции (рис. 13.1).



Рис. 13.1. Символ табуляции является непечатаемым символом текста

Чтобы символ табуляции отображался в тексте, выполните команды **Type — Show Hidden Characters** (Текст — Показать непечатаемые символы).

В программе существует также специальный тип символа табуляции, называемый правая табуляция. При наличии такого знака текст внутри фрейма автоматически выравнивается по правому краю (рис. 13.2).



Рис. 13.2. Символ правой табуляции свидетельствует о том, что текст будет выровнен по правому краю текстового фрейма

#### Вставка символа правой табуляции

1. Установите курсор в место вставки символа правой табуляции.
2. Нажмите клавиши **Shift + Tab** или вставьте символ при помощи команды **Insert Special Character** (Вставить специальный символ) контекстного меню.

### 13.2. УСТАНОВКА ПОЗИЦИЙ ТАБУЛЯТОРА

Следующим и наиболее важным моментом работы с табуляцией является установка позиций табуляторов, или элементов управления форматированием, определяющих позиции перехода текста при нажатии клавиши табуляции. Эти позиции задаются в палитре **Tabs**.

#### Палитра Tabs

Выполните команды **Type — Tabs** (Текст — Табуляция). Поверх текстового фрейма появится палитра **Tabs** (рис. 13.3).

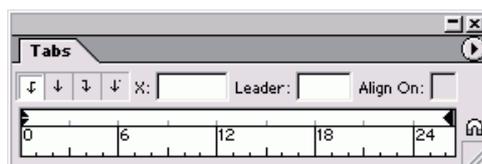


Рис. 13.3. Палитра **Tabs** содержит элементы управления для вставки табуляторов и выравнивания текста по ним

В случае, если палитра **Tabs** не отображается рядом с текстом, щелкните на пиктограмме **Position Palette above Text Frame**, чтобы палитра появилась в нужном месте.

## Выбор позиции табулятора

1. Выделите текст.
2. Выберите одну из четырех пиктограмм выравнивания на линейке (рис. 13.4 и 13.5):

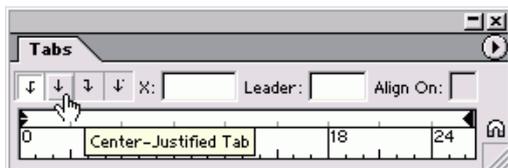


Рис. 13.4. Для выравнивания текста выберите одну из четырех пиктограмм, соответствующих нужному способу выравнивания

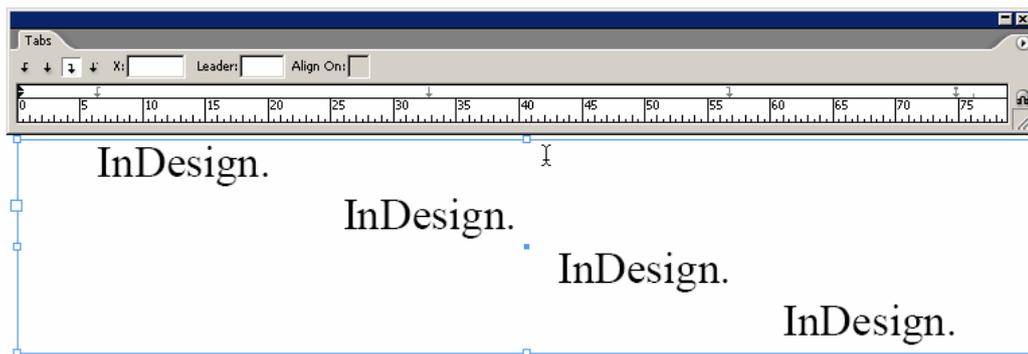


Рис. 13.5. Табуляторы позволяют выровнять текст по левому, правому краю, по центру и по десятичной точке

- **Влево** — выравнивание левой границы текста по позиции табулятора;
- **По центру** — центрирование текста по отношению к позиции табулятора;
- **Вправо** — выравнивание правой границы текста по позиции табулятора;
- **По десятичной точке** — выравнивание текста по десятичной точке в числовых выражениях или точке предложения.

3. Щелкните на линейке в том месте, где вы хотите поместить табулятор, или введите число в поле **X** (Позиция). Небольшая пиктограмма табулятора укажет позицию табуляции.

Табуляторы по умолчанию предназначены для выравнивания по левому краю и располагаются с шагом 1,27 см. При добавлении нового табулятора в линейку все исходные табуляторы с левой стороны от него исчезают.

## Перемещение табулятора

1. Выделите текст.
2. Откройте палитру **Tabs**.
3. Чтобы изменить вид выравнивания, выберите нужный маркер табулятора, а затем щелкните по другой пиктограмме выравнивания. Или, удерживая нажатой клавишу **Alt**, щелкните на маркере табулятора на линейке.
4. Чтобы изменить позицию табуляции, перетащите табулятор в новое место. Во время перемещения табулятора вдоль линейки его положение в тексте будет отмечено черной линией, даже если палитра не выровнена относительно текстового фрейма (рис. 13.6).

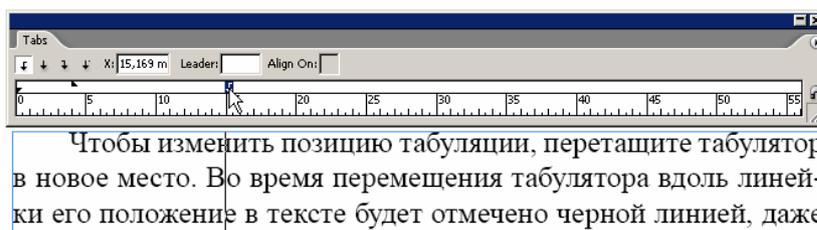


Рис. 13.6. При перемещении табулятора линия в тексте поможет уточнить его положение

В большинстве случаев необходимо, чтобы копии табулятора равномерно распределялись по ширине всего текстового фрейма. Программа InDesign позволяет легко это сделать.

### Дублирование существующего табулятора

1. Разместите первый табулятор на линейке.
2. Не снимая выделения с маркера табулятора, выберите опцию **Repeat Tab** (Повторить) из меню палитры (рис. 13.7). Новые позиции будут добавлены на линейку с одинаковым интервалом (рис. 13.8).

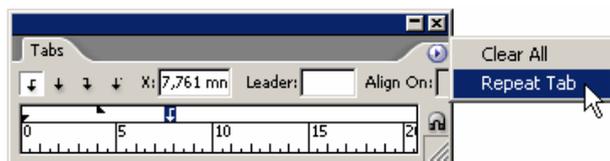


Рис. 13.7. Меню палитры **Tabs** содержит две основные команды для работы с табуляцией

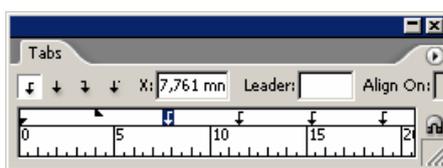


Рис. 13.8. Команда **Repeat Tab** добавляет копии табулятора на одинаковом расстоянии друг от друга

Табуляторы, созданные посредством команды **Repeat Tab**, не связаны и могут перемещаться независимо друг от друга.

Вы можете без труда удалять размещенные табуляторы с линейки палитры.

### Удаление табулятора

1. Выделите табулятор на линейке палитры.
  2. Перетащите маркер табулятора за пределы линейки. Табулятор будет удален.
- В случае отсутствия табуляторов слева от удаленного будут восстановлены табуляторы по умолчанию с заданным интервалом 1,27 см.

При наличии большого количества лишних табуляторов на линейке палитры вы можете удалить их все с помощью одной команды.

### Удаление всех табуляторов с линейки

Выберите опцию **Clear All** (Удалить все) из меню палитры (рис. 13.9). Будут восстановлены табуляторы по умолчанию с интервалом 1,27 см.

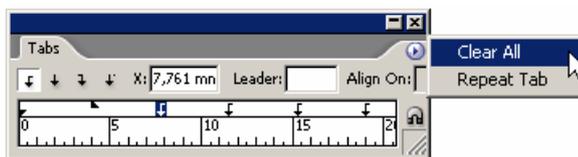


Рис. 13.9. Чтобы удалить табуляторы, выберите опцию **Clear All**

Табулятор по десятичной точке выравнивает числовые данные по точке. Однако вы можете выравнивать текст по любому другому символу. Например, при указании суммы в валюте некоторых стран вместо точки используется запятая. Программа InDesign позволяет установить произвольный символ выравнивания.

### Установка символа выравнивания

1. Выберите маркер табулятора по десятичной точке.
2. Добавьте табулятор в линейку.

3. Замените точку в поле **Align On** (Выровнять по) другим символом. Текст будет выровнен по этому символу (рис. 13.10).

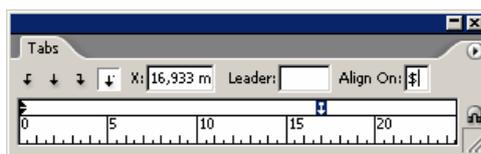


Рис. 13.10. Вы можете ввести любой символ выравнивания в поле **Align On**

### 13.3. СОЗДАНИЕ ОТТОЧИЯ

Отточие дает возможность автоматически заполнять пространство между позициями табуляторов повторяющимися символами. Отточие часто используется в оглавлениях книг.

Отточие облегчает просмотр содержания от одного элемента к другому (например, от названия раздела или параграфа к номеру страницы, с которой он начинается) и используется для того, чтобы взгляд читателя фокусировался на нужной строке текста.

#### Добавление отточия

1. Выберите маркер табулятора на линейке палитры.

2. Введите символы (не более восьми) в поле **Leader** (Отточие) палитры.

Чтобы придать отточию более аккуратный внешний вид, добавьте пробелы между символами (рис. 13.11).

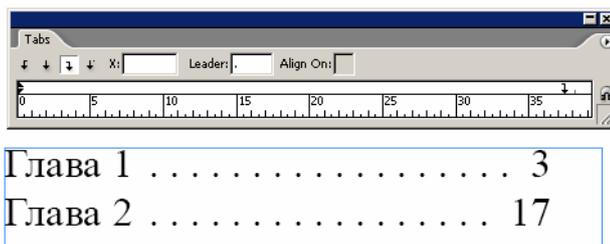


Рис. 13.11. Добавьте пробелы между символами для придания отточию аккуратного внешнего вида

### 13.4. СОЗДАНИЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАБЛИЦ

Таблицы позволяют размещать текст в ячейках, а также добавлять им границы или заливку цветом.

#### Создание новой таблицы в текстовом фрейме

1. Установите курсор внутри текстового фрейма.

2. Выполните команды **Table — Insert Table** (Таблица — Добавить таблицу). На экране появится диалоговое окно **Insert Table** (рис. 13.12).

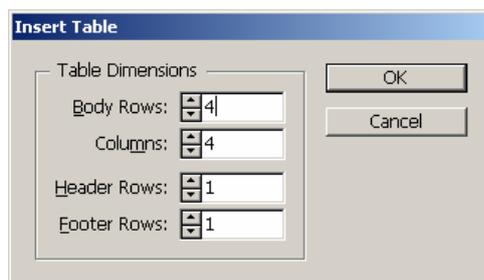


Рис. 13.12. Команда **Insert Table** позволяет создать пустую таблицу в текстовом фрейме

3. В поле **Body Rows** (Прографка) задайте количество строк таблицы, в которых будут находиться данные.

4. В поле **Columns** (Столбцы) задайте количество столбцов таблицы.

5. В поле **Header Rows** (Верхние строки\* (строки, которые повторяются вверху таблицы, например, головка)) задайте количество строк в верхней части таблицы.

6. В поле **Footer Rows** (Нижние строки\* (строки, которые повторяются внизу таблицы)) задайте количество строк в нижней части таблицы.

7. Нажмите **ОК**.

Будет создана таблица со следующими параметрами:

— ширина таблицы равна ширине текстового фрейма;

— столбцы таблицы одинакового размера;

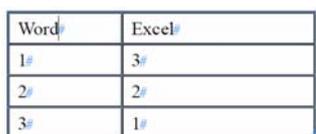
— высота таблицы равна размеру поля по умолчанию плюс 8 пунктов на интервал между ячейками;

Если высота таблицы по умолчанию больше размера текстового фрейма, появится индикатор переполнения красного цвета, указывающий то, что текст может перейти в другой фрейм.

### Преобразование текста в таблицу

1. Выделите текст.

2. Выполните команды **Table — Convert Text to Table** (Таблица — Преобразовать текст в таблицу). Текст преобразуется в таблицу по следующим правилам (рис. 13.13):



Word	Excel
1	3
2	2
3	1

Рис. 13.13. Команда **Convert Text to Table** служит для преобразования отступов табуляции и абзацев в строки и столбцы

— символ перехода к новому абзацу создает новую строку таблицы;

— символ табуляции создает новый столбец таблицы.

Пакет InDesign также позволяет импортировать таблицы из этих программ.

### Импортирование таблицы из Microsoft Word

1. Выделите текстовый фрейм, поместив курсор внутри него.

2. Выполните команды **File — Place** (Файл — Поместить) и выберите файл Word.

3. Таблица Word будет вставлена в выделенный текстовый фрейм.

### Импортирование таблицы из Microsoft Excel

1. Щелкните мышью, чтобы поместить курсор внутри текстового фрейма.

2. Выполните команды **File — Place** и выберите файл Excel.

3. В диалоговом окне **Import Options** (Настройки фильтра) укажите импортируемые ячейки.

Автоматически будут выбраны все ячейки таблицы, содержащие данные.

3. Импортированная таблица Excel будет вставлена в выделенный текстовый фрейм.

В программе InDesign сохраняется форматирование, применяемое в Excel.

В программе InDesign можно вставить таблицу в ячейку другой таблицы, что дает возможность использовать таблицу в качестве сетки страницы и вставлять таблицы меньшего размера в ячейки.

### Вставка таблицы в ячейку таблицы

1. Щелкните инструментом **Text** (Текст), чтобы поместить курсор внутри ячейки таблицы.

2. Используйте команду **Insert Table** (Добавить таблицу) или **Place** (Поместить), чтобы вставить таблицу в ячейку (рис. 13.14).

Word#	Excel#				
1#	<table border="1"><tr><td>A#</td><td>B#</td></tr><tr><td>C#</td><td>D#</td></tr></table>	A#	B#	C#	D#
A#	B#				
C#	D#				
2#	2#				
3#	1#				

Рис. 13.14. Программа InDesign позволяет вставлять одну таблицу в другую

### Преобразование таблицы в текст

1. Установите курсор в любую ячейку таблицы.
2. Выполните команды **Table — Convert Table to Text** (Таблица — Преобразовать таблицу в текст). Таблица будет преобразована следующим образом (рис. 13.15):

Word	»	Excel
1	»	3#
2	»	2#
3	»	1#

Рис. 13.15. Команда **Convert Table to Text** преобразует строки и столбцы таблицы в символы табуляции и перехода на новую строку

- столбцы таблицы превратятся в символы табуляции;
- строки таблицы превратятся в символы перехода на новую строку.

### 13.5. ЗАПОЛНЕНИЕ ТАБЛИЦЫ

Создав пустую таблицу, вы можете ее быстро заполнить.

#### Вставка текста в ячейки таблицы

1. Поместите курсор в ячейку таблицы.
2. Введите текст или выполните команды **File — Place**, чтобы вставить импортированный текст в ячейку. Для перемещения вперед по ячейкам нажимайте клавишу табуляции. Для перемещения назад по ячейкам нажимайте клавиши **Shift + Tab**.

В больших таблицах для удобства работы старайтесь использовать функцию перехода к определенной строке.

#### Переход к определенной строке

1. Выполните команды **Table — Go to row** (Таблица — Перейти к строке). На экране появится диалоговое окно **Go to Row** (рис. 13.16).

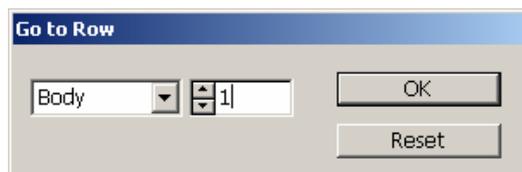


Рис. 13.16. Диалоговое окно **Go to Row** позволяет осуществлять быстрый переход от одной строки к другой

2. Введите номер строки, к которой нужно перейти.

Если длина таблицы превышает размер текстового фрейма, то он переполняется. Вы можете перенаправить оставшуюся часть таблицы в другой фрейм.

### Размещение таблицы в нескольких текстовых фреймах

1. При помощи инструмента **Selection** (Черная стрелка) заполните курсор загрузки.
2. Щелкните мышью внутри нового фрейма, чтобы разместить в нем вторую часть таблицы (рис. 13.17).

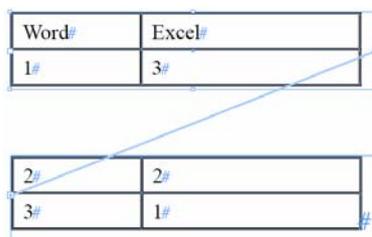


Рис. 13.17. Линии между индикаторами связи показывают переход таблицы из одного фрейма в другой

### Выбор текста в ячейке таблицы

1. Установите курсор внутри ячейки таблицы.
2. Выполните команды **Edit** — **Select All** (Редактирование — Выбрать все), чтобы выделить весь текст внутри этой ячейки.

### Выбор текста в нескольких ячейках таблицы

Протащите инструмент **Text** (Текст) через ячейки, которые хотите выбрать.

### Выбор столбца таблицы

1. Установите курсор инструмента **Text** в верхней части таблицы. Курсор примет вид стрелки, направленной вниз.
2. Щелкните мышью. Будет выбран весь столбец (рис. 13.18).

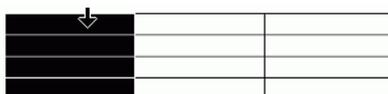


Рис. 13.18. Курсор в виде стрелки, указывающей вниз, означает, что вы можете выбрать целый столбец таблицы

3. Перетащите курсор в виде стрелки вправо или влево, чтобы выделить дополнительные столбцы, или переместите курсор в другой столбец, удерживая нажатой клавишу **Shift**, чтобы выбрать несколько столбцов.

### Выбор строки таблицы

1. Поместите курсор инструмента **Text** слева от таблицы. Курсор примет вид стрелки, указывающей вправо.
2. Щелкните мышью. Будет выбрана целая строка (рис. 13.19).

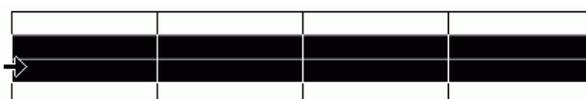


Рис. 13.19. Курсор в виде стрелки, указывающей вправо, означает, что вы можете выбрать целую строку таблицы

3. Чтобы выбрать дополнительные строки, переместите курсор вниз или вверх. Установите курсор в другой строке, удерживая нажатой клавишу **Shift**, чтобы выбрать несколько строк.

### Использование команд выделения таблицы

1. Поместите курсор в ячейку таблицы.
2. Выполните одну из последовательностей команд:
  - **Table — Select — Cell** (Таблица — Выбрать — Ячейка) — выбор ячейки;
  - **Table — Select — Row** (Таблица — Выбрать — Строка) — выбор строки, содержащей ячейку;
  - **Table — Select — Column** (Таблица — Выбрать — Столбец) — выбор столбца, содержащего ячейку;
  - **Table — Select — Table** (Таблица — Выбрать — Таблица) — выбор всей таблицы.

### Вставка изображения в ячейку таблицы

1. Поместите курсор в ячейку таблицы.
2. Для вставки иллюстрации в ячейку выполните команды **File — Place** или вклейте в ячейку изображение, помещенное в буфер обмена. Изображение будет вставлено в ячейку как вложенная графика (рис. 13.20).

1998	
2000	2001

Рис.13.20. В ячейку таблицы можно вставлять не только текст, но и графику

Если размер изображения превышает размер ячейки, оно может выходить за ее рамки. Чтобы ограничить изображение рамками ячейки, используйте настройку ограничения.

### Ограничение размеров изображения рамками ячейки

1. Поместите курсор в ячейку таблицы, содержащую изображение.
2. Выполните команды **Table — Cell Options — Text** (Таблица — Параметр ячейки — Текст).
3. Выберите опцию **Clip Contents to Cell** (Обрезать содержимое по ячейке), чтобы ограничить изображение рамками ячейки.

## 13.6. НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ТАБЛИЦЫ

Создав таблицу, вы можете вносить в нее различные изменения. Некоторые из них можно выполнить в палитре **Table**.

### Палитра Table

Выполните команды **Window — Type&Tables — Table** (Окно — Текст и Таблицы — Таблица). На экране появится палитра **Table** (Таблица) — рис. 13.21.

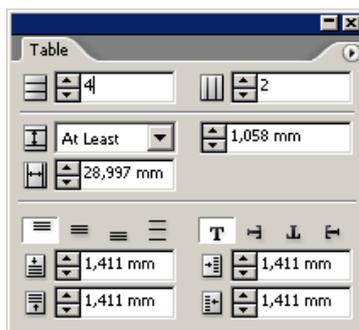


Рис. 13.21. Палитра **Table** содержит различные элементы управления для работы с таблицами

### Изменение количества строк и столбцов

1. Выделите таблицу, поместив курсор в любую ее ячейку.
2. В поле **Number of Rows** (Количество строк) введите количество строк таблицы.
3. В поле **Number of Columns** (Количество столбцов) задайте количество столбцов таблицы.

Вы можете также изменить количество строк и столбцов в полях **Table Dimensions** (Размеры) на вкладке **Table Setup** (Настройка таблицы) диалогового окна **Table Options** (Параметры таблицы) — рис. 13.22.



Рис. 13.22. Поле размеров таблицы диалогового окна **Table Options** дает возможность задавать количество строк и столбцов таблицы

С помощью палитры **Table** можно добавить строки и столбцы в конец таблицы или в заданное место.

### Добавление строки в таблицу

1. Установите курсор в место вставки строки.
2. Выполните команды **Table** — **Insert** — **Row** (Таблица — Вставить — Строка) или выберите опции **Insert** — **Row** (Вставить — Строка) из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Insert Row(s)** (Вставить строку(и)) — рис. 13.23.

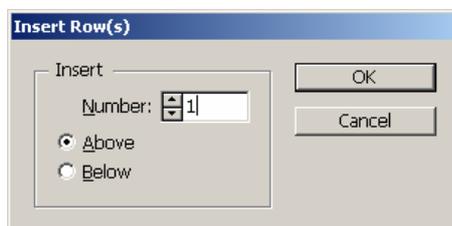


Рис. 13.23. Диалоговое окно **Insert Row(s)** предназначено для добавления строк в определенное место таблицы

3. В поле **Number** (Количество) введите количество строк.
4. Щелкните на переключателе **Above** (Над) либо **Below** (Под), чтобы указать место вставки строк.

### Добавление столбца в таблицу

1. Установите курсор в место вставки столбцов.
2. Выполните команды **Table** — **Insert** — **Column** (Таблица — Вставить — Столбец) или выберите опцию **Insert** — **Column** (Вставить — Столбец) из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Insert Column(s)** (Вставить столбец(цы)) — рис. 13.24.

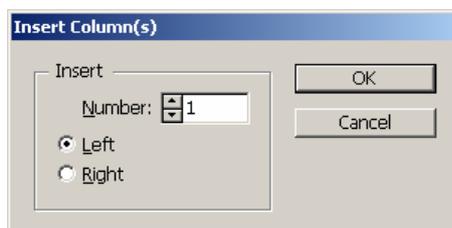


Рис. 13.24. Диалоговое окно **Insert Column(s)** предназначено для добавления столбцов в таблицу

3. В поле **Number** введите количество столбцов.
4. Щелкните на переключателе **Left** (Слева) либо **Right** (Справа), чтобы указать место вставки столбцов.

### Удаление столбцов

1. Выберите столбцы, которые хотите удалить, или поместите курсор в столбец, который нужно удалить.
2. Выполните команды **Table — Delete — Column** (Таблица — Удалить — Столбец) или выберите опции **Delete — Column** (Удалить — Столбец) из меню палитры.

### Удаление строк

1. Выделите строки, которые хотите удалить, или установите курсор в строку, которую нужно удалить.
2. Выполните команды **Table — Delete — Row** (Таблица — Удалить — Строка) или выберите опции **Delete — Row** (Удалить — Строка) из меню палитры. Строка, содержащая ячейку, будет удалена.

### Удаление всей таблицы

1. Поместите курсор в любую ячейку таблицы.
2. Выполните команды **Table — Delete — Table** (Таблица — Удалить — Таблица) или выберите опции **Delete — Table** (Удалить — Таблица) из меню палитры. Таблица будет удалена.

При создании таблицы все ее столбцы и строки будут одинакового размера. Однако вы можете их изменить.

### Изменение высоты строки

1. Выберите инструмент **Text** и разместите курсор рядом с границей строки, размер которой хотите изменить. Курсор примет вид двунаправленной стрелки (рис. 13.25).

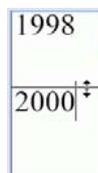


Рис. 13.25 Двунаправленная стрелка означает, что вы можете регулировать высоту строки

2. Протащите курсор вверх или вниз, чтобы установить высоту строки.

### Изменение высоты строки при помощи числового значения

1. Выделите строки, которые хотите изменить.
2. Выберите одну из следующих опций меню для задания высоты строки (рис. 13.26):

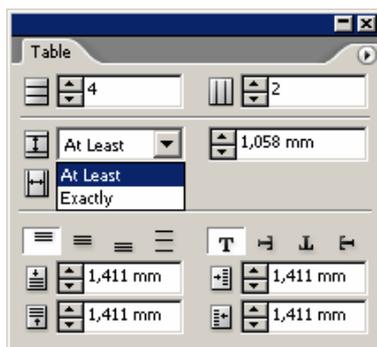


Рис. 13.26. Палитра **Table** позволяет устанавливать высоту строк

- **At Least** (Минимум) — устанавливает высоту, которая может увеличиваться при вмещении текста или изображения;
  - **Exactly** (Точно) — устанавливает высоту, значение которой остается неизменным.
3. Введите значение в поле высоты строки.

Красная точка в ячейке таблицы означает переполнение ячейки.

Вы можете также задать высоту строки в диалоговом окне **Cell Options** (Формат ячеек) — рис. 13.27. Выполните команды **Table Cell Options — Rows and Columns** (Таблица — Формат ячеек — Строки и столбцы)

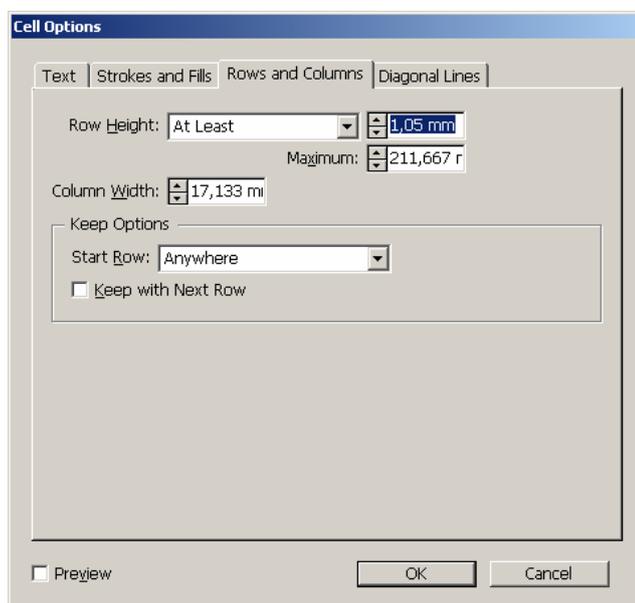


Рис. 13.27. Вкладка **Rows and Columns** диалогового окна **Cell Options** позволяет задавать высоту строк

### Изменение ширины столбца

1. Выберите инструмент **Text** и расположите курсор рядом с границей столбца, размер которого хотите изменить. Курсор примет вид двунаправленно стрелки (рис. 13.28).

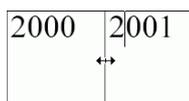


Рис. 13.28. Двунаправленная стрелка означает, что вы можете регулировать ширину столбца

2. Протащите курсор влево или вправо, чтобы установить ширину столбца.

### Изменение ширины столбца при помощи числового значения

1. Выберите строки, которые хотите изменить.  
 2. Введите значение в поле ширины столбца (рис. 13.29). Вы можете также задать ширину столбца в диалоговом окне **Cell Options**.

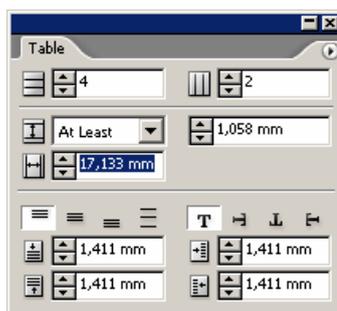


Рис. 13.29. Палитра **Table** позволяет устанавливать ширину столбцов

Вы можете задать одинаковые ширину столбцов или высоту строк.

### Автоматическое выравнивание ширины столбцов

1. Установите правую границу таблицы в положение, которое она должна занимать после выравнивания ширины столбцов.

2. Выделите столбцы, которые хотите выровнять.

3. Выполните команды **Table — Distribute Columns Evenly** (Таблица — Выровнять столбцы) или выберите опцию **Distribute Columns Evenly** (Выровнять столбцы) в меню палитры. Столбцы будут автоматически выровнены (рис. 13.32).

1998	1999
2000	2001

Рис. 13.30. Команда **Distribute Columns Evenly** позволяет выровнять ширину столбцов

### Автоматическое выравнивание высоты строк

1. Установите нижнюю границу в положение, которое она должна занимать после выравнивания высоты столбцов.

2. Выберите строки, которые хотите выровнять.

3. Выполните команды **Table — Distribute Rows Evenly** (Таблица — Выровнять строки) или выберите опцию **Distribute Rows Evenly** (Выровнять строки) в меню палитры. Строки будут автоматически выровнены (рис. 13.31).

1998	1999
2000	2001

Рис. 13.31. Команда **Distribute Rows Evenly** позволяет выровнять высоту строк

Вы можете задать место и способ разрыва или продолжение строк таблицы в текстовом фрейме.

### Продолжение строк

1. Выделите необходимые строки.

2. Выполните команды **Table — Cell Options — Rows and Columns**.

3. Выберите одну из следующих опций в меню **Start Row** (Начать строку) — рис. 13.34:

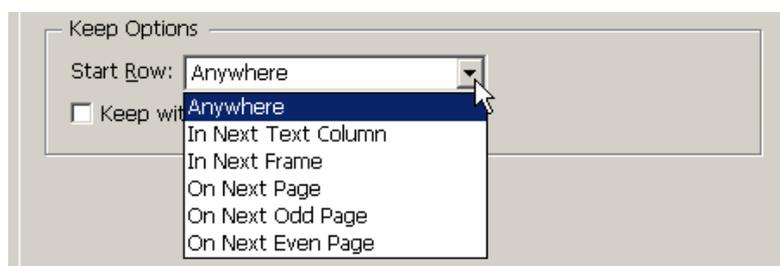


Рис. 13.32. В области **Keep Options** (Удерживать строки) выбирается место разрыва таблицы внутри фрейма

- **Anywhere** (В любом месте) — начало строки в любом месте текстового фрейма;
- **In The Next Text Column** (В следующей колонке текста) — начало строки в следующей колонке фрейма или в следующем текстовом фрейме;
- **In The Next Frame** (В следующем фрейме) — начало строки в следующем текстовом фрейме;
- **On Next Page** (На следующей странице) — начало строки на следующей странице;

- **On Next Odd Page** (На следующей нечетной странице) — начало строки на следующей нечетной странице;
  - **On Next Even Page** (На следующей четной странице) — начало строки на следующей четной странице.
4. Установите флажок **Keep with Next Row** (Удерживать вместе со следующей строкой), чтобы не отделять строки друг от друга.  
Вы можете задать отступы до и после таблицы.

### Отступы до и после таблицы

1. Выделите таблицу.
2. Выполните команды **Table — Cell Options — Table Setup** (Таблица — Формат ячеек — Свойства таблицы) или выберите опции **Table Options — Table Setup** (Формат таблицы — Свойства таблицы) в меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Table Options** (Формат таблицы) с открытой вкладкой **Table Setup** (Свойства таблицы).
3. Задайте значение отступа от текста до верхней границы таблицы в поле **Space Before** (Отступ до) — рис. 13.33.

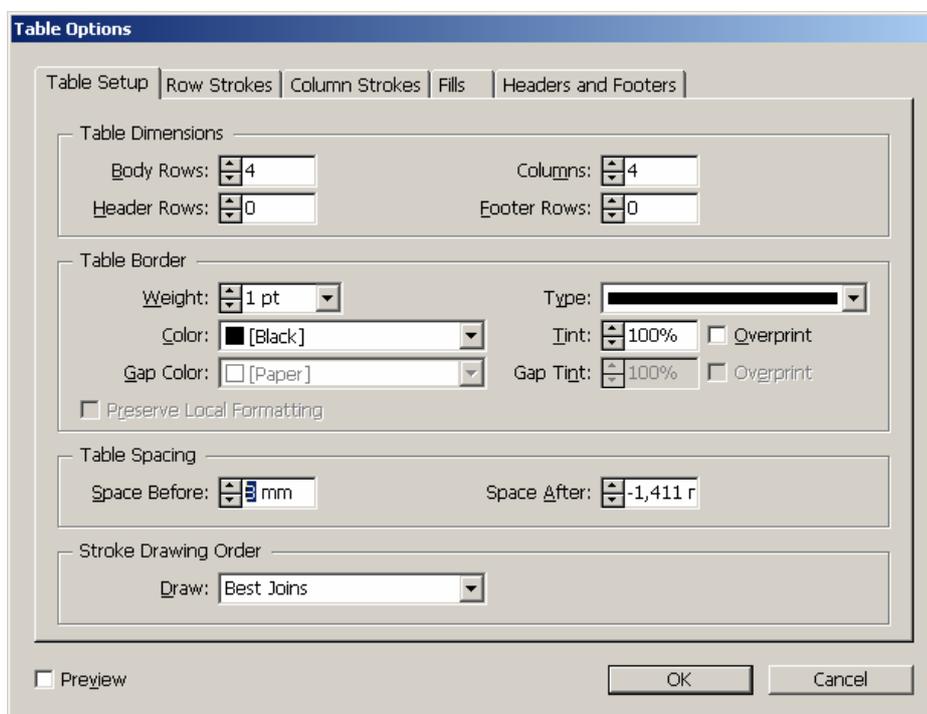


Рис. 13.33. В области **Table Spacing** диалогового окна **Table Options** можно задать отступы до и после таблицы в тексте

4. Задайте значение отступа между нижней границей таблицы и следующим за ней текстом в поле **Space After** (Отступ после).

## 13.7. НАСТРОЙКА ПАРАМЕТРОВ ЯЧЕЙКИ ТАБЛИЦЫ

Вы можете настраивать параметры не только всей таблицы, но и отдельных ячеек, например задавать отступы ячеек или интервал между границами ячеек и их содержимым.

### Внутренние поля ячеек

1. Выделите ячейки, в которых хотите установить внутренние поля.
2. Задайте ширину внутреннего верхнего, нижнего, левого и правого полей ячеек (рис. 13.34).

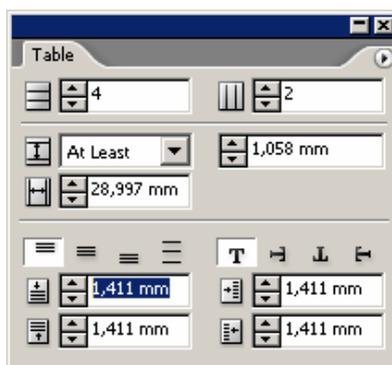


Рис. 13.34. В нижней части палитры **Table** можно задать отступы текста в ячейке

Вы можете также изменить внутренние поля ячеек в соответствующих полях диалогового окна **Cell Options** (Формат ячеек).

Можно создать таблицу любой сложности путем объединения и разбиения ячеек.

### Объединение ячеек

1. Выделите ячейки, которые хотите объединить.
2. Выполните команды **Table** — **Merge Cells** (Таблица — Объединить ячейки) или выберите опцию **Merge Cells** (Объединить ячейки) из меню палитры.

Если объединяемые ячейки содержат текст, то в общей ячейке он будет состоять из нескольких абзацев.

### Разбиение ячеек

1. Выделите ячейки, которые хотите разбить.
2. Выполните команды **Table** — **Split Cells Vertically** (Таблица — Разбить ячейки по вертикали) или **Split Cells Horizontally** (Разбить ячейки по горизонтали) — рис. 13.35, 13.36.

Word#	#	Excel#
1#		3#
2#		2#
3#		1#

Рис. 13.35. Команда **Split Cells Vertically** разбивает ячейки по вертикали

Word#	Excel#
#	
1#	3#
2#	2#
3#	1#

Рис. 13.36. Команда **Split Cells Horizontally** разбивает ячейки по горизонтали

Текст в ячейке не обязательно должен располагаться слева направо. Чтобы разместить текст в узких столбцах, вы можете его повернуть.

### Направление текста

1. Выберите нужные ячейки.
2. Нажмите одну из четырех кнопок направления текста с шагом 90° (рис. 13.37).

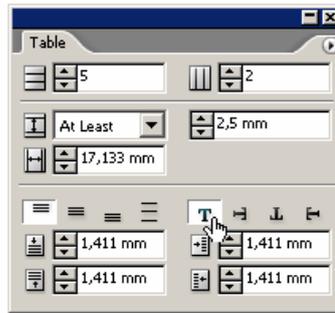


Рис. 13.37. Палитра **Table** содержит кнопки для задания направления текста внутри ячейки

Можно изменить направление текста в выпадающем меню **Text Rotation** (Направление текста) диалогового окна **Cell Options**.

Вы можете также задать вертикальное выравнивание текста в ячейке.

### Установка вертикальной выключки текста

1. Выберите нужные ячейки.
2. Щелкните по одной из следующих кнопок выключки текста (рис. 13.38):

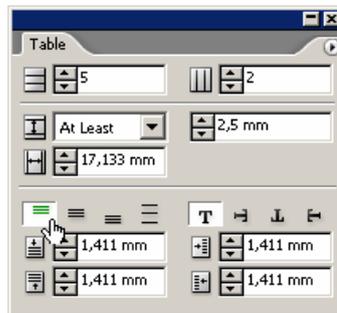


Рис. 13.38. Палитра **Table** содержит кнопки вертикальной выключки текста в ячейке

- **Вверх** — выравнивание текста по верхнему краю ячейки;
- **По центру** — выравнивание текста по центру ячейки;
- **Вниз** — выравнивание текста по нижнему краю ячейки;
- **По вертикали (высоте)** — распределение строки текста между верхним и нижним краями ячейки.

Опция выравнивания по высоте отменяет настройки интерлиньяжа, примененные к тексту. При выборе опции выключки по высоте вы получаете возможность задавать интервал между строками или абзацами.

### Задание интервала между строками

1. Выберите ячейки.
2. Выполните команды **Table** — **Cell Options** — **Text** (Таблица — Формат ячеек — Текст). На экране будут отображены элементы управления ячейками.
3. Выберите опцию **Justify** (По ширине) в области **Vertical Justification** (Вертикальная выключка).
4. Задайте значение в поле **Paragraph Spacing Limit** (Минимальный интервал между абзацами) — рис. 13.39.



Рис. 13.39. Поле **Paragraph Spacing Limit** предназначено для настройки интервала между абзацами при вертикальной выключке текста по ширине

Чтобы не допустить расширения интервала между строками абзаца, значение данного поля необходимо увеличить. Эта настройка аналогична вертикальной выключке текстового фрейма. Вы можете задать положение первой базовой линии ячейки так же, как положение соответствующего параметра текстового фрейма.

### Положение первой базовой линии ячейки

1. Выделите ячейки.
2. Выполните команды **Table** — **Cell Options** — **Text**. На экране отобразятся элементы управления ячеек.
3. Выберите одну из опций списка **Offset** (Смещение) в области **First Baseline** (Первая базовая линия) — рис. 13.40.

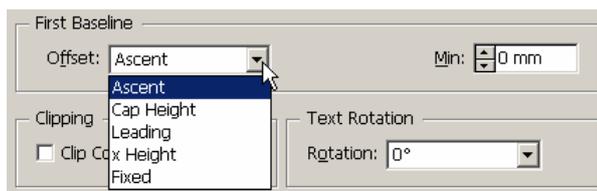


Рис. 13.40. Раскрывающийся список **Offset** в области **First Baseline** управляет положением первой базовой линии ячейки

4. В поле **Min** (Минимум) задайте минимальный интервал для первой базовой линии.

## 13.8. ПРИМЕНЕНИЕ ЛИНИЙ И ФОНА В ТАБЛИЦАХ

Одно из преимуществ использования таблиц вместо табуляции заключается в том, что вы можете без труда добавлять к таблице линии и цветовой фон. Линия, очерчивающая таблицы и ячейки, называется границей. Фон внутри ячеек называется заливкой.

### Добавление границы таблицы

1. Выберите ячейку или ячейки таблицы.
2. Выполните команды **Table** — **Table Options** — **Table Setup** или выберите опции **Table Options** — **Table Setup** из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Table Options** с открытой вкладкой **Table Setup** (рис. 13.41).

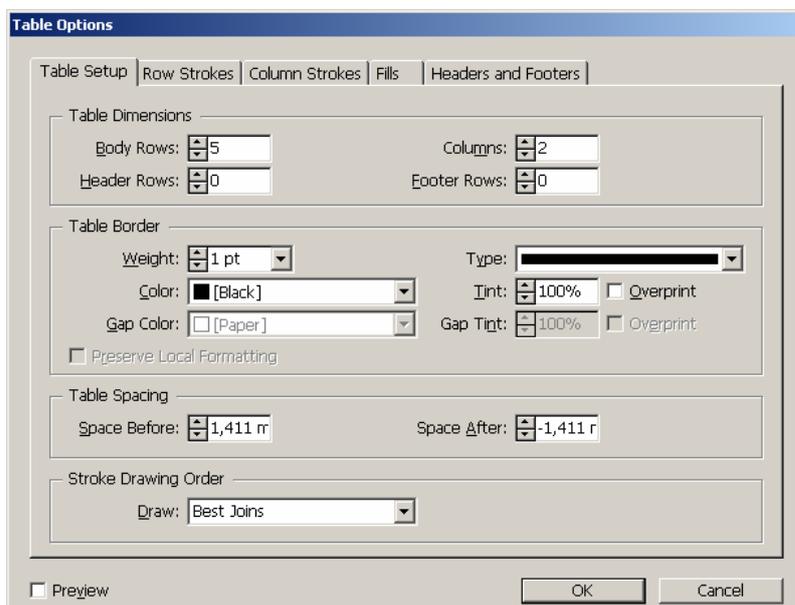


Рис. 13.41. На вкладке **Table Setup** можно задать границу всей таблицы

3. В поле **Weight** (Толщина) области **Table Border** (Граница таблицы) задайте толщину линии границы — рис. 13.42.

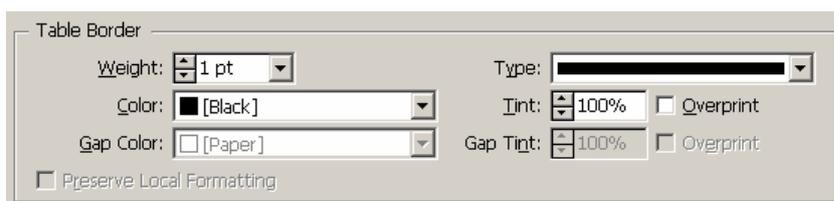


Рис. 13.42. Поля раздела **Table Border** предназначены для форматирования линий границы

4. Из списка **Color** (Цвет) выберите цвет линии границы.
  5. В поле **Tint** (Оттенок) задайте оттенок цвета.
  6. При необходимости установите флажок **Overprint** (Наложение).
  7. В поле **Type** (Тип) задайте узор границы.
  8. Если вы используете пунктирную линию, то из списка **Gap Color** (Цвет зазора) выберите цвет пробельных элементов линии.
  9. В поле **Gap Tint** (Оттенок зазора) задайте оттенок цвета.
  10. При необходимости также установите флажок **Overprint** (Наложение).
- Если к ячейке, расположенной у внешней границы таблицы, были применены настройки границы, используйте флажок **Preserve Local Formatting** (Сохранить локальное форматирование) для сохранения этих настроек.

Многие пользователи, работающие с таблицами, предпочитают задавать границы и заливки для строк и столбцов в виде повторяющихся схем. Это позволяет легко перемещаться по длинным таблицам во всех направлениях.

Даже если вы добавите или удалите строки или столбцы, опция **Alternating Pattern** (Изменяемая схема) автоматически изменит использованную для вашей таблицы схему.

### Схема повторения границ для строк

1. Выберите ячейку или ячейки.
2. Выполните команды **Table** — **Table Options** — **Alternating Row Strokes** (Таблица — Формат таблицы — Повторяющиеся линии строк) или выберите опции **Table Options** — **Alternating Row Strokes** из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Table Options** (Формат таблицы) с открытой вкладкой **Row Strokes** (Линии строк) — рис. 13.43.

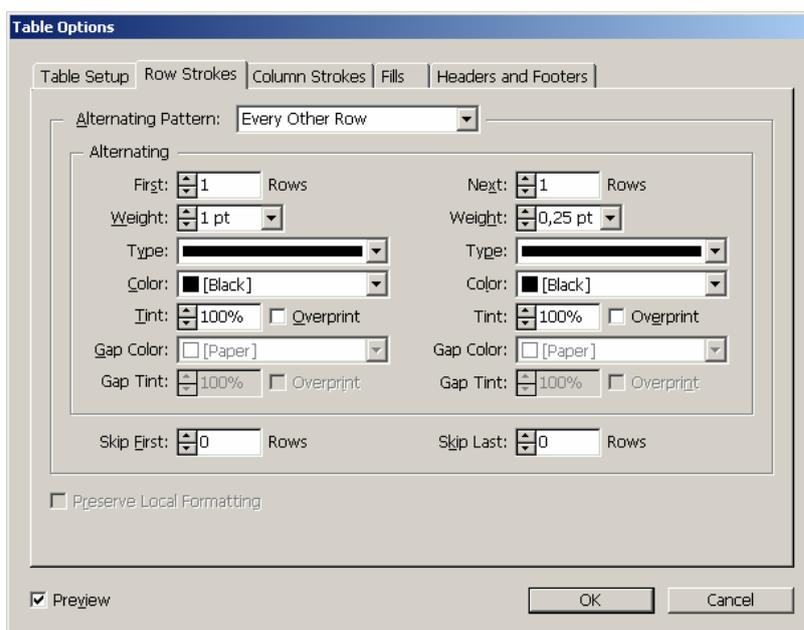


Рис. 13.43. Вкладка **Row Strokes** используется для настройки автоматически повторяющихся линий строк

3. В списке **Alternating Pattern** установите шаг повторения схемы строк (рис. 13.44).

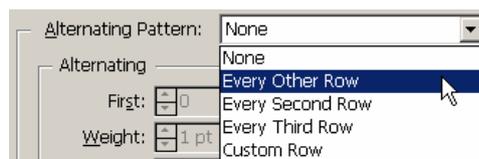


Рис. 13.44. Список **Alternating Pattern** используется для задания строк таблицы

4. Задайте вид первой схемы строк в полях левой части области **Alternating** (Схема).
5. Определитесь с видом второй схемы строк в полях правой части области **Alternating**.
6. Задайте количество не включаемых в схемы строк в начале и в конце таблицы в полях **Skip First** (Пропустить в начале) и **Skip Last** (Пропустить в конце).

Если к отдельным ячейкам таблицы было применено локальное форматирование и вы хотите отменить его, снимите флажок **Preserve Local Formatting**.

### Схема повторения границ для столбцов

1. Выберите ячейку или ячейки таблицы.
2. Выполните команды **Table — Table Options — Alternating Column Strokes** (Таблица — Формат таблицы — Повторяющиеся линии столбцов) или выберите опции **Table Options — Alternating Column Strokes** из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Table Options** (Формат таблицы) с открытой вкладкой **Column Strokes** (Линии столбцов) — рис. 13.45.

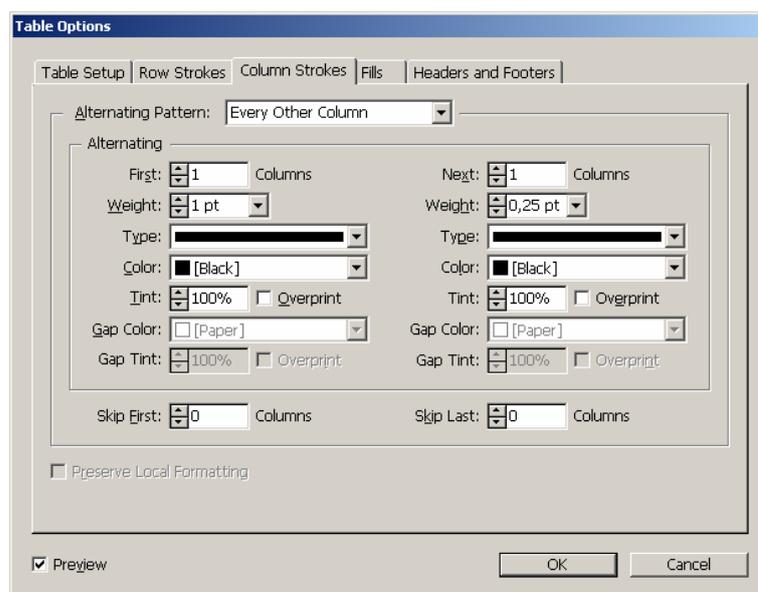


Рис. 13.45. Вкладка **Column Strokes** диалогового окна **Table Options** используется для настройки автоматически повторяющихся линий столбцов

3. В списке **Alternating Pattern** установите шаг повторения линии столбцов (рис. 13.46).

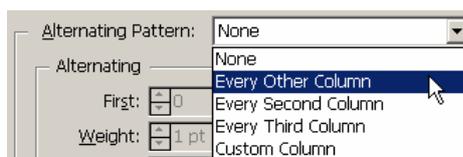


Рис. 13.46. В списке **Alternating Pattern** задаются столбцы таблицы

4. Определитесь с видом первой схемы столбцов в полях левой части области **Alternating**.

- Укажите вид второй схемы столбцов в полях правой части области **Alternating**.
- Установите количество не включаемых в схемы столбцов в начале и в конце таблицы в полях **Skip First** и **Skip Last**.

### Схема повторения заливки

- Выберите ячейку или ячейки таблицы.
- Выполните команды **Table — Table Options — Alternating Fills** (Таблица — Формат таблицы — Повторяющийся фон) или выберите опции **Table Options — Alternating Fills** (Формат таблицы — Повторяющийся фон) из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Table Options** с открытой вкладкой **Fills** (Фон) — рис. 13.47.

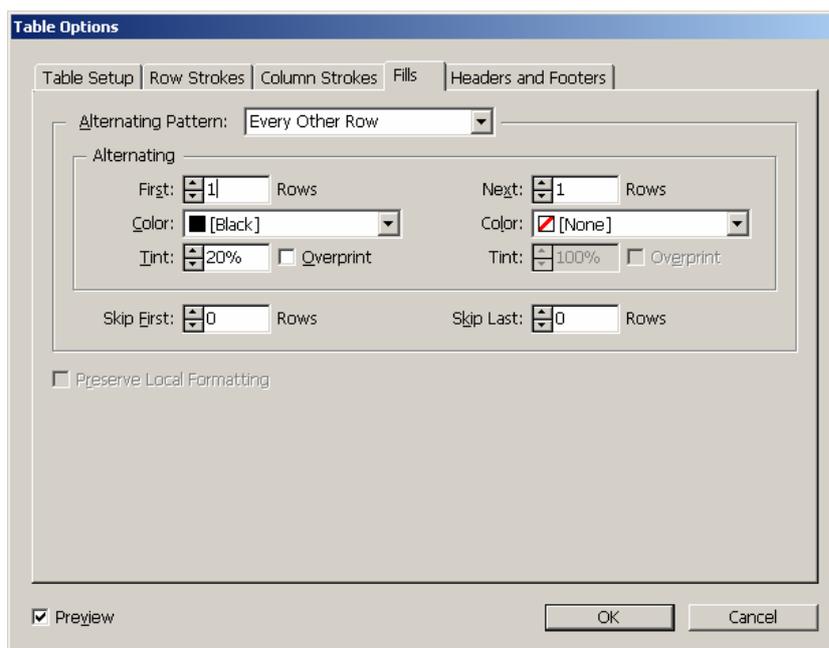


Рис. 13.47. Вкладка **Fills** диалогового окна **Table Options** используется для настройки автоматически повторяющихся фоновых заливок

- В списке **Alternating Pattern** установите шаг повторения схемы заливки (рис. 13.48).

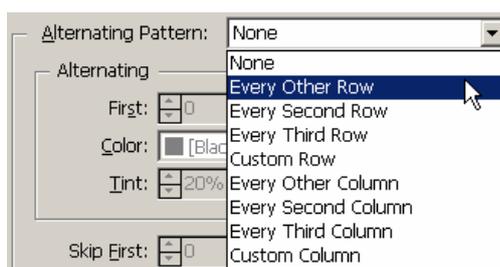


Рис. 13.48. Список **Alternating Pattern** используется для задания заливки таблицы

- Определитесь с видом первой схемы заливки в полях левой части области **Alternating**.
- Задайте вид второй схемы заливки в полях правой части области **Alternating**.

### Повторение головки и хвоста таблицы

- Выполните команды **Table — Table Options — Headers and Footers** (Таблица — Формат таблицы — Верхние и нижние строки\*) или выберите опции **Table Options — Headers and Footers** (Формат таблицы — Верхние и нижние строки\*) из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Table Options** с открытой вкладкой **Headers and Footers** (Верхние и нижние строки\*) — рис. 13.49.

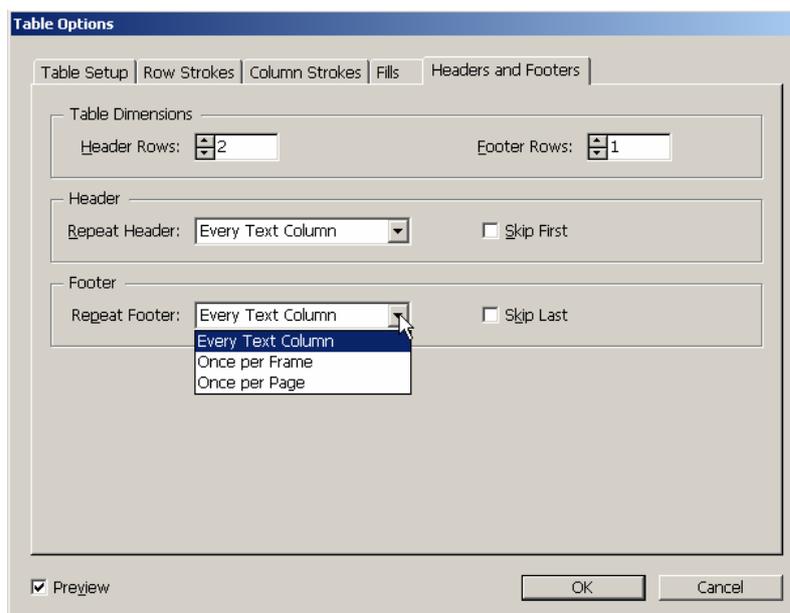


Рис. 13.49. Вкладка **Headers and Footers** используется для повторения верхних и нижних строк таблицы

2. В области **Table Dimensions** (Размеры таблицы) укажите количество строк в головке или хвосте таблицы.

3. В полях **Repeat Header** (Повторить верхние строки\*) и **Repeat Footer** (Повторить нижние строки\*) из раскрывающегося списка выберите вариант повторения верхних и нижних строк таблицы: в колонке (**Every Text Column**), во фрейме (**Once per Frame**) или на странице (**Once per Page**) — рис. 13.49.

4. Установите флажок **Skip First** (Пропустить первую) и **Skip Last** (Пропустить последнюю), чтобы не повторять первую и последнюю строки таблицы.

### Изменение границы отдельных ячеек

1. Выберите ячейки, которые хотите изменить.

2. Выполните команды **Table — Cell Options — Strokes and Fills** (Таблица — Формат ячейки — Линии и фон) или выберите опции **Cell Options — Strokes and Fills** (Формат ячейки — Линии и фон) из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Options** (Формат ячейки) с открытой вкладкой **Strokes and Fills** (Линии и фон) — рис. 13.50.

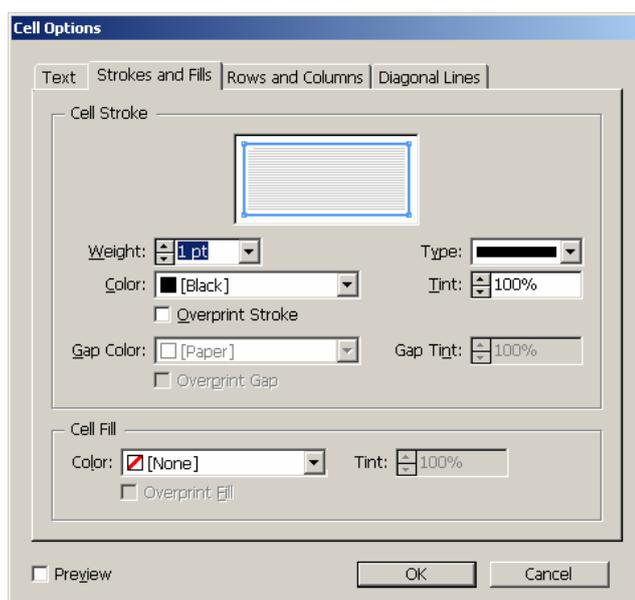


Рис. 13.50. Вкладка **Strokes and Fills** используется для форматирования отдельных ячеек таблицы

3. Щелкните на линиях схемы в окне предварительного просмотра ячейки, чтобы выбрать форматруемые границы ячейки (рис. 13.51).

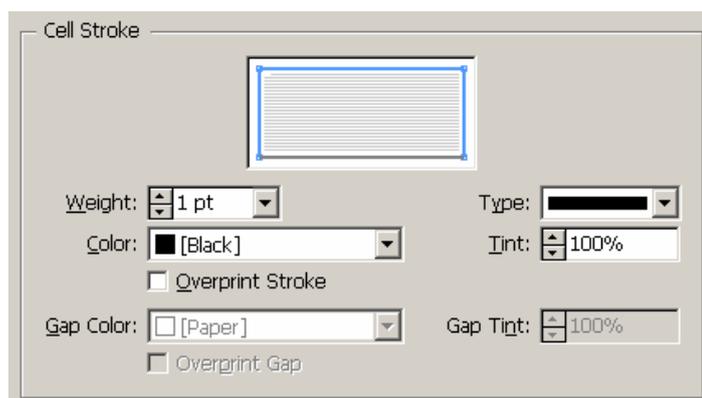


Рис. 13.51. Чтобы добавить границы, щелкните на линиях схемы

4. Задайте параметры выбранных границ в области **Cell Stroke** (Линия ячейки).

#### Изменение заливки отдельных ячеек

1. Выберите ячейки, которые хотите изменить.
2. Выполните команды **Table — Cell Options — Strokes and Fills** или выберите опции **Cell Options — Strokes and Fills** из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Cell Options** с открытой вкладкой **Strokes and Fills** (рис. 13.50).
3. Задайте параметры выбранных ячеек в области **Cell Fill** (Фон ячейки) — рис. 13.52.

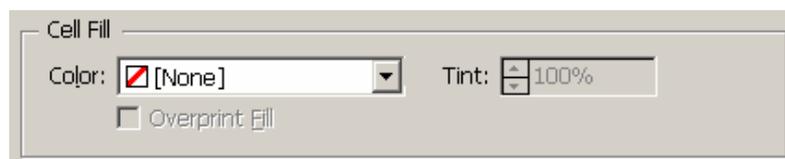


Рис. 13.52. Поля области **Cell Fill** позволяют применять цвета к отдельным ячейкам таблицы

### 13.9. ДИАГОНАЛЬНЫЕ ЛИНИИ В ЯЧЕЙКАХ

Многие пользователи, работающие с таблицами, предпочитают прочерчивать диагональные линии для обозначения незаполненной ячейки или исправленной информации. Программа InDesign дает возможность разбивать ячейки по диагонали.

#### Добавление диагональных линий

1. Выберите ячейки, которые хотите изменить.
2. Выполните команды **Table — Cell Options — Diagonal Lines** (Таблица — Формат ячейки — Диагональные линии) или выберите опции **Cell Options — Diagonal Lines** (Формат ячейки — Диагональные линии) из меню палитры. На экране появится диалоговое окно **Cell Options** с открытой вкладкой **Diagonal Lines** (рис. 13.53).
3. Задайте расположение текста над линией или под ней при помощи переключателей **Draw in Front** (Передний план) и **Draw in Back** (Задний план).
4. Задайте направление и количество линий, щелкнув на одной из четырех кнопок.
5. Определитесь с видом линий в области **Line Stroke** (Линия).

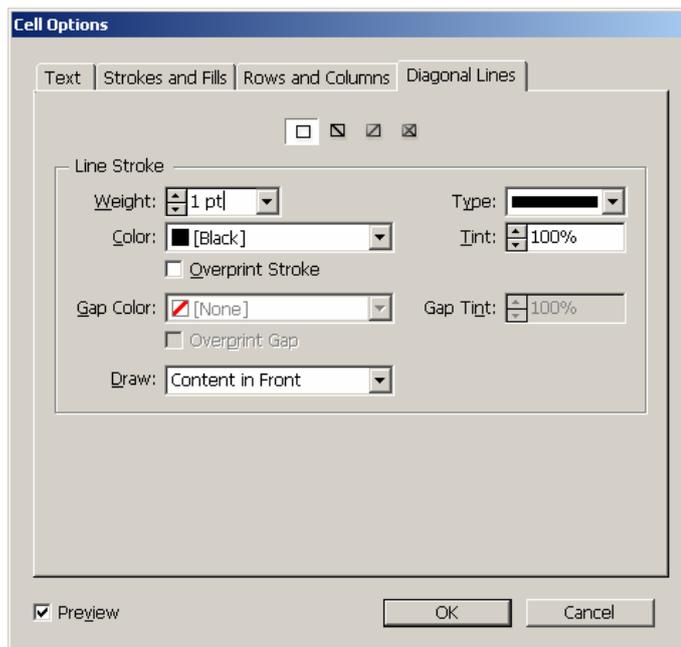


Рис. 13.53. Вкладка **Diagonal Lines** диалогового окна **Cell Options** используется для добавления диагональных линий в ячейки

## ГЛАВА 14. АВТОМАТИЗАЦИЯ РАБОТЫ С ТЕКСТОМ

### 14.1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕГИСТРА

В программе InDesign есть команда для быстрого изменения регистра текста.

#### Изменение регистра

1. Выделите текст, который хотите изменить.
2. Выполните команды **Type** — **Change Case** (Текст — Изменить регистр), а затем выберите из подменю опцию **lowercase** (все буквы строчные), **Title Case** (Прописная В Начале Каждого Слова), **Sentence case** (Прописная в начале каждого предложения) или **UPPERCASE** (ВСЕ БУКВЫ ПРОПИСНЫЕ) — рис. 14.1.

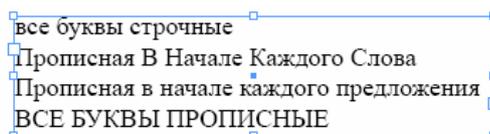


Рис. 14.1. Команда **Change Case** позволяет быстро изменить регистр

### 14.2. ПРОВЕРКА ПРАВОПИСАНИЯ

Одной из наиболее популярных функций программ верстки является проверка правописания.

#### Команда проверки правописания

1. Чтобы проверить правописание в определенном текстовом фрейме или связанных фреймах, поместите курсор внутри текста.
2. Выполните команды **Edit** — **Spelling** — **Check Spelling** (Редактирование — Орфография — Проверка орфографии). На экране появится окно **Check Spelling** (рис. 14.2).

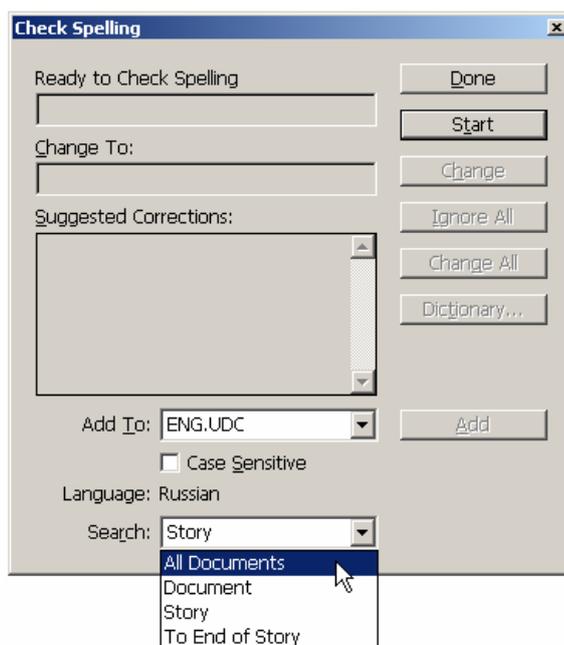


Рис. 14.2. Диалоговое окно **Check Spelling** — центр управления проверкой правописания

3. Из списка **Search** (Зона поиска) выберите проверяемый текст:
  - **All Documents** (Все документы) — проверка всех открытых документов;

- **Document** (Документ) — проверка всего документа;
- **Story** (Текстовый блок) — проверка всех связанных фреймов выделенного текста;
- **To End of Story** (До конца текстового блока) — проверка, начиная от позиции курсора.

4. Чтобы запустить проверку правописания, щелкните на кнопке **Start** (Начать). Программа InDesign проверит текст, отобразив каждую обнаруженную ошибку.

Программа InDesign выводит слова, которых нет в словаре программы, а также повторяющиеся слова и ошибки, связанные с заглавными буквами.

### Пропуск незнакомых программе слов

Щелкните на кнопке **Skip** (Пропустить), чтобы продолжить проверку, не изменяя текущего слова, или выберите опцию **Ignore All** (Пропустить все), чтобы продолжить проверку, не изменяя копий обнаруженного слова.

При нажатии кнопки **Start** она превращается в кнопку **Skip**.

### Исправление обнаруженной ошибки

1. Выполните исправление в поле **Change To** (Заменить на) или выберите слово из списка **Suggested Correction** (Варианты замены).

2. Щелкните на кнопке **Change** (Заменить), чтобы заменить только текущее слово, или выберите опцию **Change All** (Заменить все), чтобы заменить все обнаруженные в тексте экземпляры данного слова.

Действие команды **Skip** распространяется только на один сеанс работы в программе InDesign. В случае если вы часто употребляете специальные слова, следует добавить их в словарь, используемый программой при проверке правописания.

### Добавление слова в словарь

После определения программой незнакомого слова щелкните на кнопке **Add** (Добавить).

### Редактирование словаря

1. Выполните команды **Edit — Spelling — Dictionary** (Редактирование — Словарь), чтобы открыть диалоговое окно **Dictionary** (рис. 14.5).

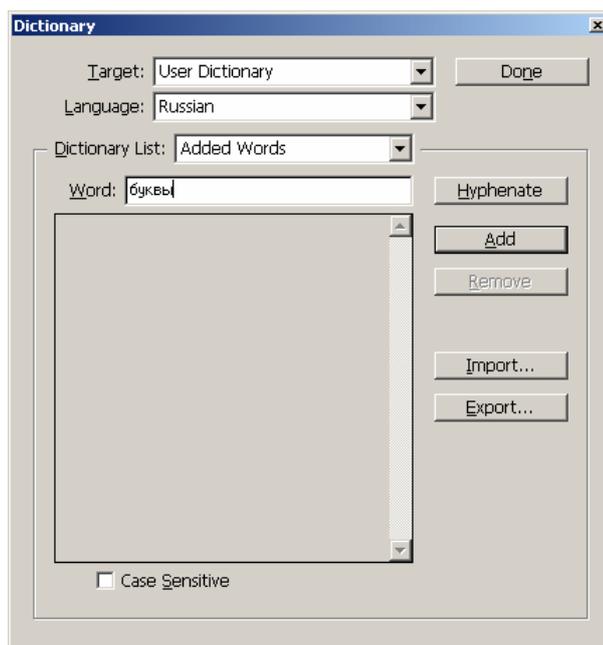


Рис. 14.5. Диалоговое окно **Dictionary** дает возможность добавлять или удалять слова в словаре, используемом во время проверки орфографии

2. Выберите язык из списка **Language** (Язык).

При наличии в списке только одного языка необходимо повторно установить программу InDesign, чтобы добавить словари остальных языков.

3. Выберите вариант **Added Words** (Добавленные слова), **Removed Words** (Удаленные слова) или **Ignored Words** (Игнорированные слова) в списке **Dictionary List** (Список словарей).

4. В поле **Word** (Слово) введите слово, которое хотите добавить, или щелкните по слову, которое хотите удалить.

5. Нажмите кнопку **Add** (Добавить) или **Remove** (Удалить).

Слова в словаре также используются для правильной расстановки переносов.

### 14.3. ПОИСК И ЗАМЕНА ТЕКСТА

В программе InDesign есть мощная команда **Find/Change** (Найти/Заменить), которая позволяет найти все примеры конкретного текста или форматирования и внести изменения в найденные элементы. С помощью этой команды осуществляется поиск определенных символов текста, называемых последовательностями, и их замена.

#### Последовательность символов для поиска/замены

1. Чтобы осуществить поиск и замену в пределах определенного текстового фрейма или связанных фреймов, установите курсор в текст.

2. Выполните команды **Edit** — **Find/Change** (Редактирование — Найти/Заменить). На экране появится диалоговое окно **Find/Change** (рис. 14.4).

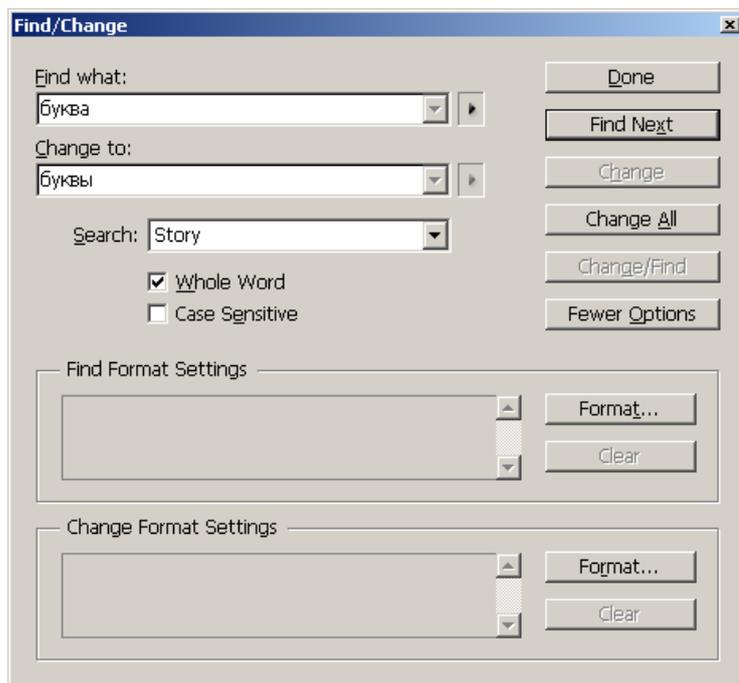


Рис. 14.4. Диалоговое окно **Find/Change** позволяет осуществлять поиск и замену текста

3. В списке **Search** (Найти) задайте границы поиска (рис. 14.5):

- **All Documents** (Все документы) — проверка всех открытых документов;
- **Document** (Документ) — проверка всего документа;
- **Story** (Текстовый блок) — проверка всех связанных фреймов выделенного текста;
- **To End of Story** (До конца текстового блока) — проверка начнется с позиции расположения курсора.

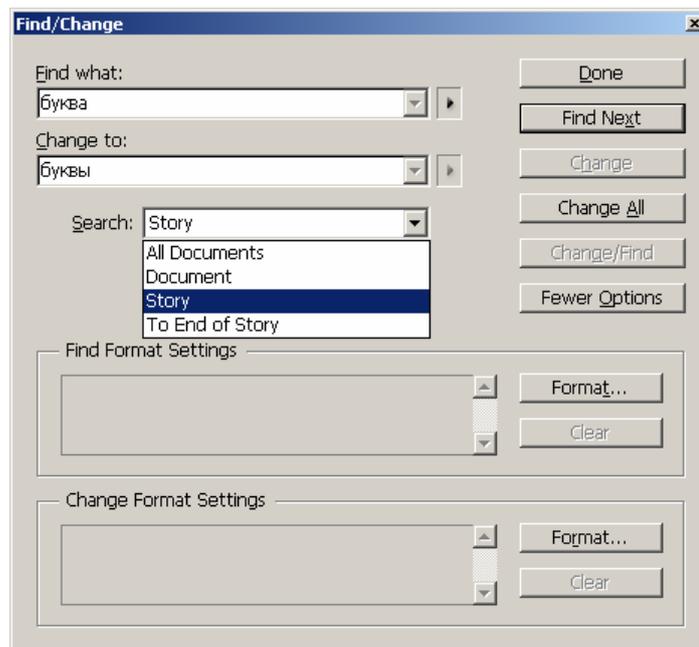


Рис. 14.5. Список **Search** в диалоговом окне **Find/Change** предназначен для задания границ поиска

4. В поле **Find what** (Найти текст) введите или вставьте текст, который необходимо найти.

5. В поле **Change to** (Заменить на) введите или вставьте текст замены.

6. Установите флажок **Case Sensitive** (Регистр), чтобы ограничить поиск текста с аналогичным регистром. Если, к примеру, искать с учетом регистра слово InDesign, то будет проигнорировано слово Indesign.

7. Установите флажок **Whole Word** (Целое слово), чтобы задать пропуск текста, входящего в состав другого слова. К примеру, при поиске самостоятельного целого слова Design вариант InDesign будет игнорироваться.

8. Щелкните на кнопке **Find Next** (Следующий). Программа начнет просматривать текст, выделяя каждую совпадающую последовательность символов.

### Выполнение замены

1. Щелкните на кнопке **Change** (Заменить), чтобы заменить текст, не переходя к следующему примеру.

2. Нажмите кнопку **Change/Find** (Заменить и искать), чтобы заменить текст и перейти к следующему примеру.

3. Выберите опцию **Change All** (Заменить все), чтобы заменить все примеры данной последовательности символов в тексте.

Вы можете пропустить обнаруженный пример.

### Пропуск обнаруженного примера

Щелкните на кнопке **Find Next** (Следующий), чтобы не заменять обнаруженный пример и перейти к следующему.

Программа InDesign позволяет искать специальные символы, например пробелы, дефисы, символы перехода к новому абзацу, символы табуляции или маркеры вложенной графики. Они называются метасимволами команды **Find/Change**.

### Поиск и замена метасимвола

1. Выберите символ, который хотите найти, в списке **Find what**, нажав на кнопку со стрелкой, указывающей вправо (рис. 14.6).

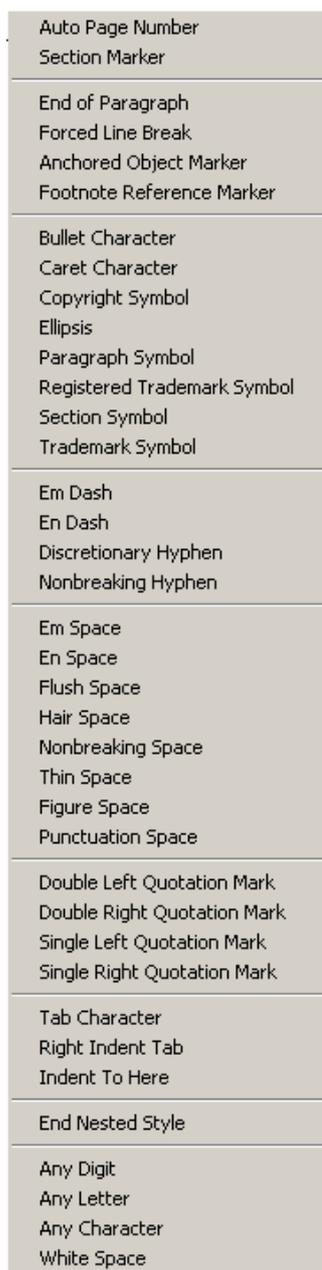


Рис. 14.6. Поле **Find what** содержит список метасимволов

2. Определитесь с символом замены в списке **Change to**.
3. Воспользуйтесь командой **Find/Change**. В программе InDesign хранится список 15 последовательностей символов в полях **Find what** и **Change to**. Вы можете воспользоваться этим списком для выполнения быстрого повторного поиска (рис. 14.7).

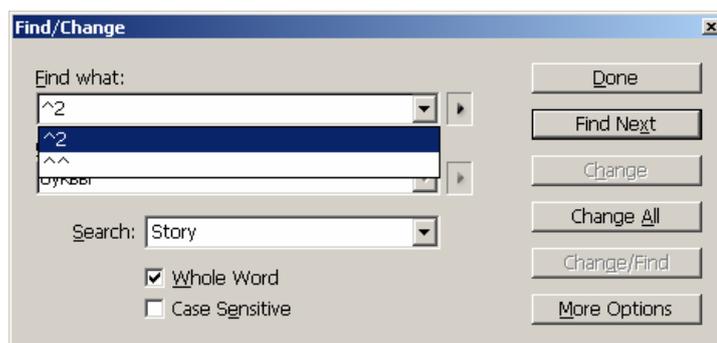


Рис. 14.7. В полях **Find what** и **Change to** хранится список 15 последовательностей символов

### Поиск с помощью групповых символов

1. Выберите один из групповых символов в списке **Find what**:
  - **Any Character** (Любой символ) — поиск любого символа, включая пробелы, табуляцию, символы перехода или текст;
  - **Any Digit** (Любая цифра) — поиск любой цифры (0–9);
  - **Any Letter** (Любая буква) — поиск любой буквы (a–z, a–я).
2. Настройте поле **Change to**.
3. Запустите поиск.

Диалоговое окно **Find/Change** содержит дополнительные опции, позволяющие осуществлять поиск не только символов, но и элементов форматирования.

### Дополнительные опции поиска/замены

Выберите опцию **More Options** (Больше параметров) в диалоговом окне **Find/Change**. Появятся дополнительные критерии поиска атрибутов форматирования (см. рис. 14.4).

В диалоговом окне **Find/Change** можно выполнять поиск и замену атрибутов форматирования.

### Поиск атрибута форматирования

1. Щелкните на кнопке **Format** (Формат) в области **Find Format Settings** (Найти атрибуты) диалогового окна **Find/Change**. На экране появится диалоговое окно **Find Format Settings** (рис. 14.8).

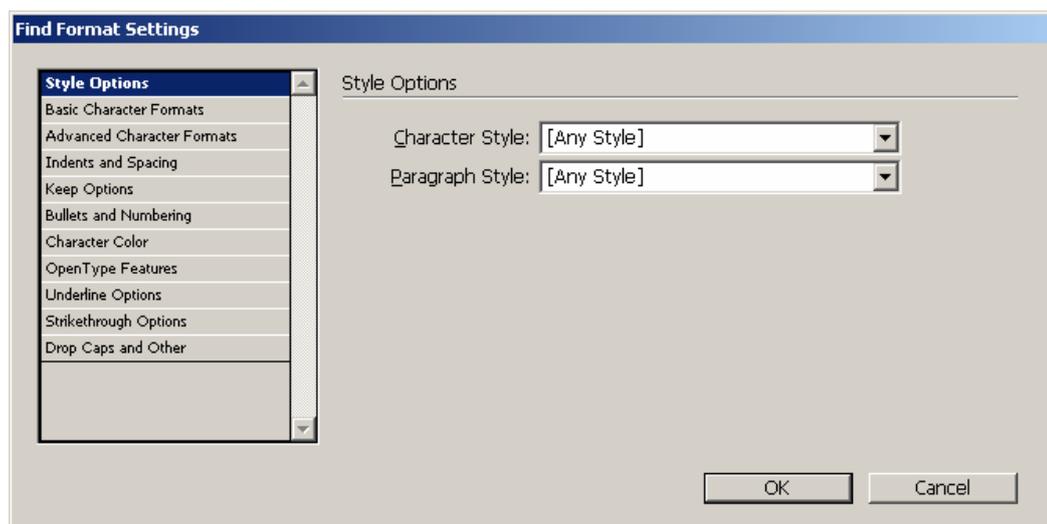


Рис. 14.8. Диалоговое окно позволяет искать определенные атрибуты форматирования

2. Выберите категорию форматирования в левой части диалогового окна:
  - **Style Options** (Параметры стиля) — стили символов и абзацев;
  - **Basic Character Formats** (Основные форматы шрифта) — формат символов;
  - **Advanced Character Formats** (Расширенные форматы шрифта) — язык и эффекты искажения;
  - **Indents and Spacing** (Отступы и отбивки) — выключка, отступы и отбивки;
  - **Keep Options** (Удерживать строки) — перенос строк абзаца при его разрыве;
  - **Bullets and Numbering** (Маркеры и нумерация) — стили маркеров и цифр;
  - **Character Color** (Цвет символа) — цвет из палитры **Swatches** (Образцы);
  - **OpenType Features** (Атрибуты OpenType) — атрибуты шрифтов OpenType.
  - **Underline Options** (Опции линии) — атрибуты линии;
  - **Strikethrough Options** (Опции перечеркивания) — атрибуты перечеркивания;
  - **Drop Caps and Composer** (Буквицы и компоновщик абзацев) — буквица и компоновщик абзацев;

3. Введите критерий поиска в полях выбранной категории.

Если вы хотите найти весь текст размером 12 пунктов, выберите категорию **Basic Character Formats** и введите значение 12 в поле размера кегля.

4. Нажмите **ОК**. Критерий поиска будет отображен в поле **Find Format Settings** (рис. 14.9).

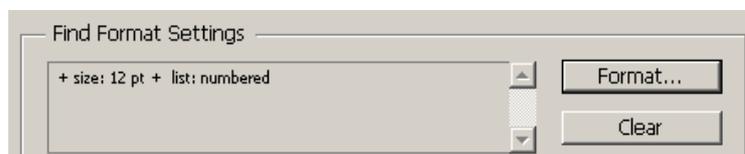


Рис. 14.9. Критерий поиска отображается в поле **Find Format Settings** диалогового окна **Find/Change**

Для того чтобы задать поиск только элементов форматирования без учета определенного текста, оставьте поле **Find what** пустым.

В развернутом диалоговом окне **Find/Change** можно выполнять поиск и замену атрибутов форматирования.

### Опции замены атрибутов форматирования

1. Выберите опцию **Format** в разделе **Change Format Settings** (Изменить атрибуты) диалогового окна **Find/Change**. На экране появится диалоговое окно **Change Format Settings**.

Данное диалоговое окно аналогично диалоговому окну **Find Format Settings**.

2. Выберите одну из категорий форматирования в левой части этого окна.

3. Введите критерий замены в поля выбранной категории.

Пиктограмма в виде желтого треугольника рядом с полями **Find what** и **Change to** означает, что для поиска и замены были выбраны параметры форматирования (рис. 14.10).

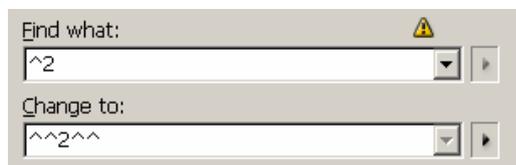


Рис. 14.10. Пиктограмма предупреждения рядом с полями **Find what** и **Change to** означает, что для поиска и замены были выбраны параметры форматирования

Щелкнув на кнопке **Fewer Options** (Меньше параметров), можно уменьшить размер диалогового окна **Find/Change** и продолжить поиск элементов форматирования.

### Удаление опции формата

Щелкните на кнопке **Clear** (Очистить), чтобы удалить заданные параметры форматирования поиска и замены в полях **Find Format Settings** и **Change Format Settings** (см. рис. 14.9).

## 14.4. ЗАДАНИЕ СТИЛЕЙ

Стили — это основная функция форматирования. В программе InDesign существует два типа стилей: стили абзаца определяют формат атрибутов символов и абзацев, стили знака — только формат символов. Для задания новых стилей абзаца используется палитра **Paragraph Styles** (Стили абзаца).

### Установка стиля абзаца вручную

1. Выполните команды **Type — Paragraph Styles** (Текст — Стили абзаца). На экране появится палитра **Paragraph Styles** (Стили абзаца) — рис. 14.11.

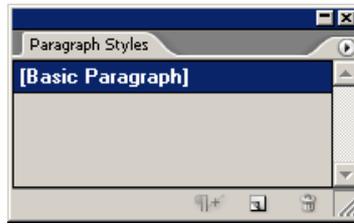


Рис. 14.11. Палитра *Paragraph Styles* предназначена для задания и применения стилей абзаца

2. Из меню палитры выберите опцию **New Style** (Новый стиль) — рис. 14.12. Появится диалоговое окно **New Paragraph Style** (Новый стиль абзаца) — рис. 14.13.

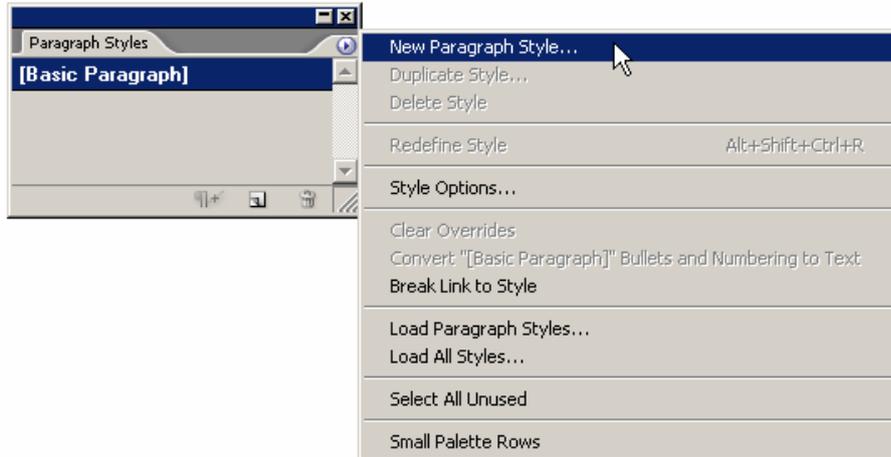


Рис. 14.12. Меню палитры содержит команды для работы со стилями абзаца

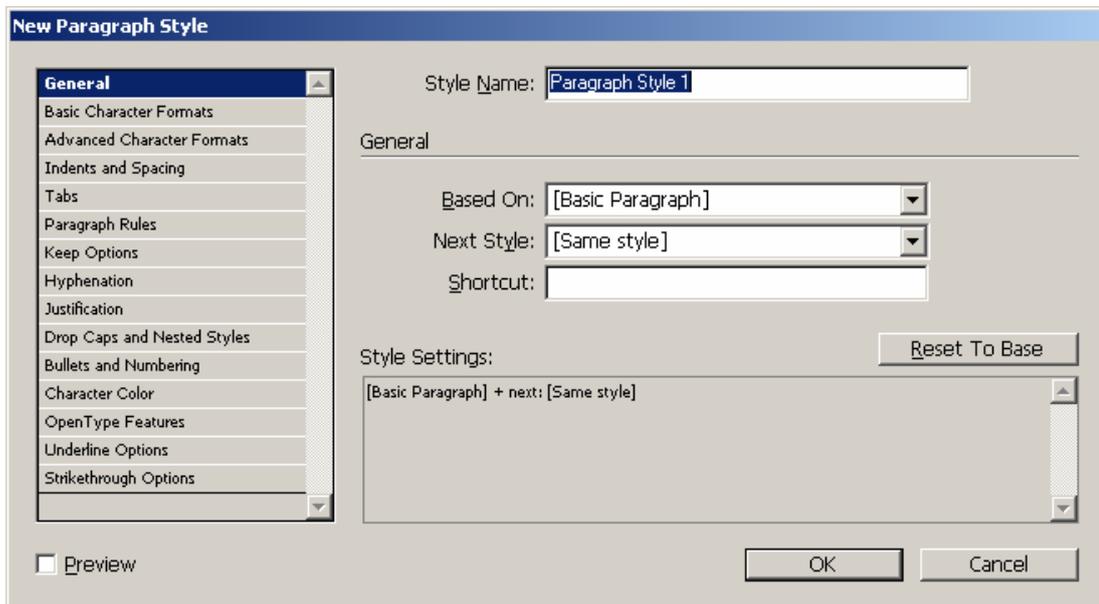


Рис. 14.13. Диалоговое окно *New Paragraph Style* содержит параметры для задания стиля абзаца

3. Присвойте имя стилю в поле **Style Name** (Имя стиля).
  4. Настройте поля **Based On** (Основан на), **Next Style** (Следующий) и **Shortcut** (Сочетание клавиш), как описано далее.
  5. Задайте параметры для каждой категории в левой части диалогового окна (рис. 14.13).
  7. Нажмите **ОК** для установки стиля. Название стиля появится в палитре стилей.
- Простейшим способом задания стиля является форматирование части текста и последующее задание стиля по образцу.

### Установка стиля абзаца по образцу

1. Выберите абзац.
2. Отформатируйте текст при помощи настроек в палитрах **Character** (Шрифт), **Paragraph** (Абзац) и любых других команд.
3. Поместите курсор в отформатированный абзац.
4. Выполните команды **Type — Paragraph Styles**.
5. Не убирая курсора из абзаца, щелкните на пиктограмме **New Style** (Новый стиль) в палитре **Paragraph Styles**. В нее будет добавлен новый стиль.

Чтобы переименовать созданный стиль, щелкните на пиктограмме **New Style** два раза.

Команда **Next Style** (Следующий) позволяет автоматически переходить к новому стилю во время набора текста. Например, если нажать клавишу ввода в конце данного абзаца, стиль автоматически изменится на стиль заголовка.

### Выбор следующего стиля абзаца

1. Выберите категорию **General** (Основные настройки) в диалоговом окне **New Paragraph Style** (рис. 14.14).

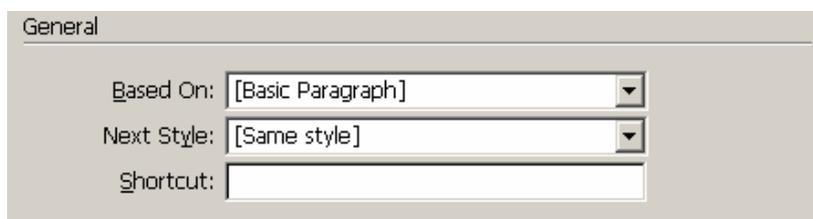


Рис. 14.14. Опции **General** диалогового окна **New Paragraph Style** позволяют выбрать следующий стиль абзаца

2. Укажите стиль в списке **Next Style** (Следующий) диалогового окна.

Следующий стиль будет применен к новому абзацу после нажатия клавиши ввода.

Стили знаков позволяют задавать специальные атрибуты, отменяющие атрибуты символов, которые определяются стилями абзаца. Например, полужирное начертание заголовков отменяет обычное начертание заголовков.

### Выбор стиля символа

1. Выполните команды **Type — Character Styles** (Текст — Стили символа). На экране появится палитра **Character Styles** (Стили символа) — рис. 14.15.

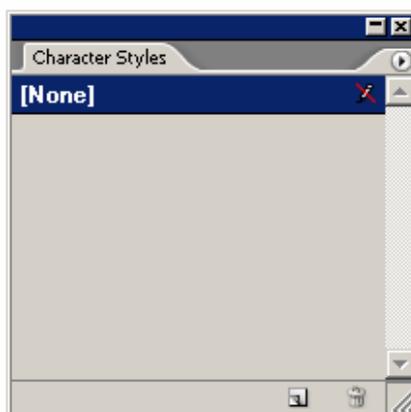


Рис. 14.15. Палитра **Character Styles** используется для задания и применения стилей символов

2. Из меню палитры выберите опцию **New Style** (Новый стиль) — рис. 14.16. На экране появится диалоговое окно **Character Style** (Новый стиль символа) — рис. 14.17.

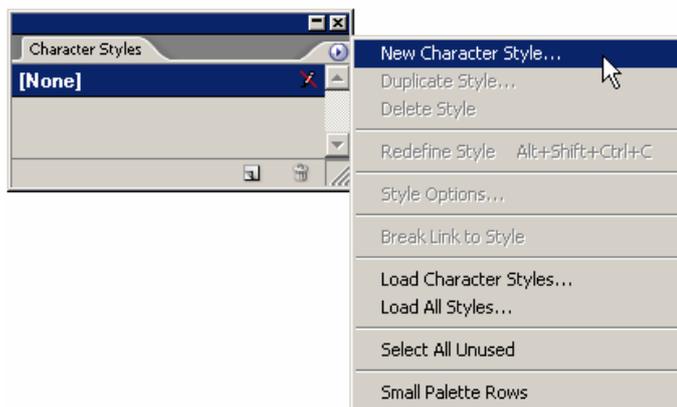


Рис. 14.16. Меню палитры содержит команды для работы со стилями символов

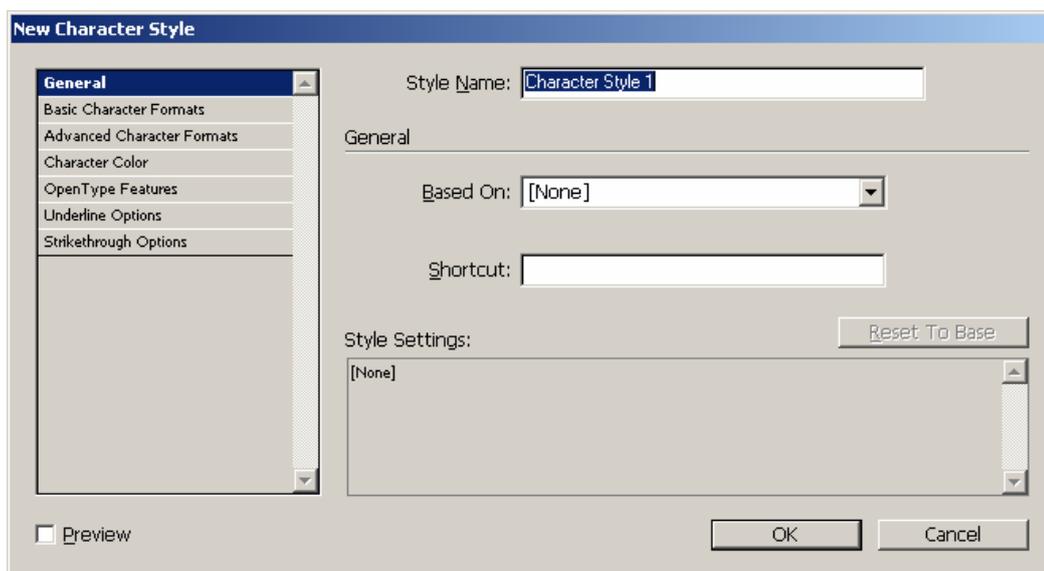


Рис. 14.17. Диалоговое окно *New Character Style* содержит параметры для задания стилей символов

3. Присвойте имя стилю.
4. Задайте параметры в полях **Based** и **Shortcuts**.
5. Настройте каждый атрибут символа в категориях форматирования в левой части диалогового окна (рис. 14.17).
6. Нажмите **ОК** для задания стиля. Название стиля появится в палитре. Вы можете также отформатировать текст и затем задать стиль символов по образцу.

#### Установка стиля символов по образцу

1. Выделите абзац.
2. Отформатируйте текст с помощью настроек в палитре **Character** (Шрифт) и любых других команд. Атрибуты абзаца, примененные к данному тексту, значения не имеют.
3. Поместите курсор в отформатированный абзац (не выделяя текст).
4. Выполните команды **Type — Character Styles** (Текст — Стили символа).
5. Щелкните на пиктограмме **New Style**. В палитру **Character Styles** будет добавлен новый стиль.

#### Создание стиля на основе другого

1. Начните с одного абзаца или стиля абзаца. Откройте диалоговое окно для создания нового стиля.
2. В меню **Based On** (Основан на) выберите стиль, который будет служить основой нового стиля.

3. Внесите необходимые изменения в атрибуты стиля.

Изменения второго стиля отображаются в поле **Style Settings** (Параметры стиля) — см. рис. 14.17.

Любые изменения в исходном стиле будут влиять на следующий стиль.

Вместо того чтобы создавать новый стиль с нуля, можно просто сделать копию существующего стиля и настроить его атрибуты по своему усмотрению.

### Копирование стиля

1. Выберите стиль.

2. Перетащите строчку с названием стиля на пиктограмму **New Style** в палитре **Paragraph Styles** или выберите опцию **Duplicate Style** (Дублировать стиль) из меню палитры.

Вы можете назначать клавиши быстрого доступа стилям абзацев и знаков. Это упрощает применение стилей во время набора текста.

### Назначение стилю сочетания клавиш

1. Откройте диалоговое окно **New Paragraph Style** или **New Character Style** или щелкните два раза на названии стиля, чтобы открыть диалоговое окно **Modify Paragraph Style Options** (Изменить параметры стиля абзаца) или **Modify Character Style Options** (Изменить параметры стиля символа)

2. Установите курсор в поле **Shortcut** (Сочетание клавиш).

3. Нажмите клавишу на цифровой клавиатуре вместе с клавишей-модификатором.

Комбинация клавиш быстрого доступа отображается рядом с названием стиля в палитре **Paragraph Styles** или **Character Styles** (рис. 14.18).

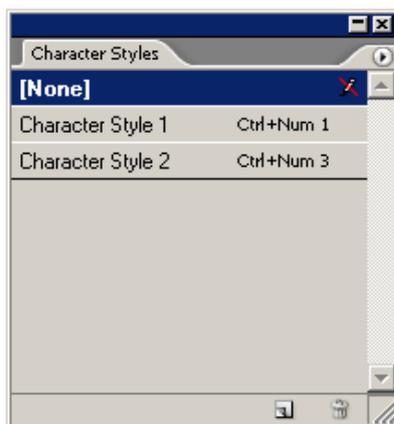


Рис. 14.18. Сочетание клавиш быстрого доступа стиля приводится рядом с названием стиля

Задав стили в одном документе, вы можете перенести или загрузить их в другой документ.

### Перенос стиля из документа InDesign

1. Щелкните на одной из следующих опций меню палитры **Paragraph** или **Character Styles**:

- **Load Character Styles** (Импортировать стили символа);
- **Load Paragraph Styles** (Импортировать стили абзаца);
- **Load All Styles** (Импортировать все стили).

2. Выберите документ, стили которого хотите импортировать.

3. Щелкните на кнопке **Open** (Открыть). Стили будут добавлены в текущий документ.

Названия стилей зависят от регистра. К примеру, стиль **Body Text** будет добавлен в документ, который уже содержит стиль **body text** (рис. 14.19).

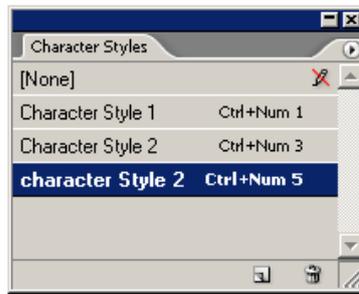


Рис. 14.19. Названия стилей зависят от регистра, поэтому два стиля могут иметь одинаковое название, отличающееся регистром букв

При вставке текста в программу InDesign стили импортированного текста добавляются автоматически.

### Импортирование стиля вместе с текстом

Выполните команды **File — Place** (Файл — Поместить) и найдите необходимый текстовый файл.

Пиктограмма дискеты справа от названия стиля означает, что стиль был заимствован из импортированного текстового файла.

При изменении импортированного стиля пиктограмма дискеты исчезнет.

## 14.5. РАБОТА СО СТИЛЯМИ

Вы можете применять стили в процессе набора текста либо к готовому тексту.

### Применение стиля абзаца

1. Выделите абзацы.

Необязательно выбирать целый абзац. При выделении небольшой части текста стиль будет применен ко всему абзацу.

2. Щелкните на названии стиля абзаца.

### Применение стиля знака

1. Выберите текст.

Вам необходимо выделить весь форматруемый текст.

2. Щелкните на названии стиля знака.

Можно изменить абзац, отформатированный с помощью стиля, применив локальное форматирование символов.

### Изменение стиля абзаца

1. Выделите текст, который хотите изменить.

2. Задайте форматирование знаков в палитре **Character** (Шрифт). Символ «плюс» рядом с названием стиля абзаца означает, что к тексту было применено локальное форматирование (рис. 14.20).

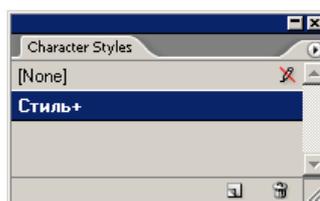


Рис. 14.20. Символ «плюс» рядом с названием стиля абзаца означает, что к тексту было применено локальное форматирование

При использовании стилей абзаца в программе InDesign сохраняется любое локальное форматирование символов текста. Однако вы можете его отменить, воспользовавшись стилем абзаца.

### Отмена локального форматирования знаков

Щелкните на названии стиля абзаца, удерживая нажатой клавишу **Alt**.

Существует состоящий из двух шагов способ отмены любых стилей знака, которые были применены к тексту.

### Отмена действия стилей знака

1. Щелкните на названии стиля абзаца, удерживая нажатыми клавиши **Alt + Shift**. Стили знака, примененные в абзаце, преобразуются в локальное форматирование знаков, обозначаемое значком «плюс» (+).

2. Щелкните на названии стиля абзаца, удерживая нажатой клавишу **Alt**. Локальное форматирование знаков будет отменено, абзац будет отформатирован согласно заданному стилю по умолчанию.

Одним из преимуществ использования стилей абзаца или знака является изменение всего текста, к которому был применен стиль при переопределении стилей абзаца.

### Переопределение стиля абзаца или знака

1. Щелкните два раза на названии стиля в палитре. На экране появится диалоговое окно **Paragraph/Character Style Options** (Опции стиля абзаца/символа), где вы можете изменить атрибуты стиля (рис. 14.21).

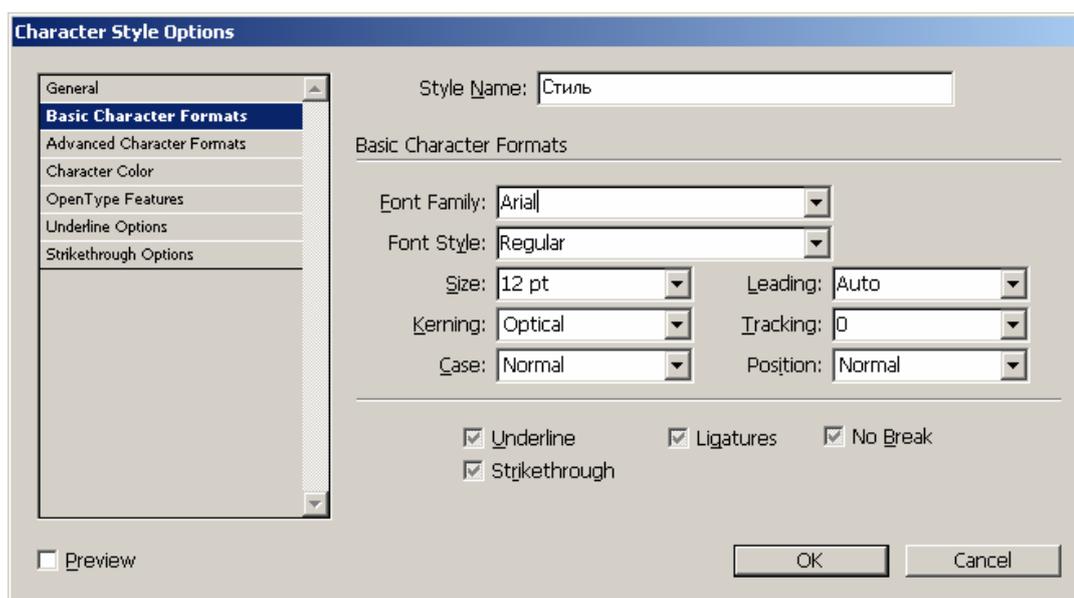


Рис. 14.21. Диалоговое окно *Character Style Options* предназначено для изменения атрибутов стиля символа

2. Нажмите **OK**. Стиль будет переопределен, а текст изменится в соответствии с новыми атрибутами стиля.

### Переопределение стиля по образцу

1. Внесите необходимые изменения в абзац, к которому применен стиль.  
2. Выделите измененный текст.  
3. Выберите опцию **Redefine Style** (Переопределить стиль) из меню палитры стилей. Стиль будет переопределен в соответствии с измененным образцом.

Вы можете удалить стили, которые не используются в документе программы InDesign.

## Удаление стиля

1. Выделите стили в палитре стилей.
2. Перетащите стили на пиктограмму корзины или выберите опцию **Delete Styles** (Удалить стили) из меню палитры. При удалении стиля, примененного к тексту, текст не изменится. Запись **[Basic Paragraph]** в палитре **Paragraph Styles** или **[None]** в палитре **Character Styles** указывает на то, что к абзацу никакой стиль не применен (рис. 14.22).

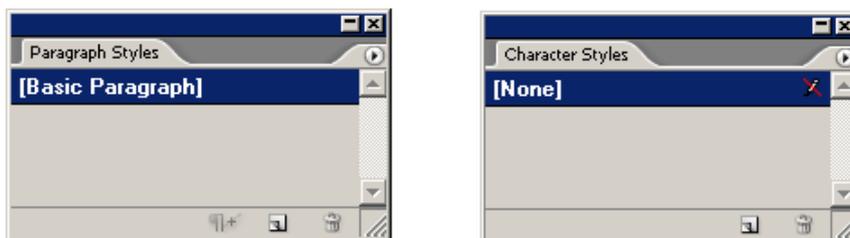


Рис. 14.22. Запись **[Basic Paragraph]** или **[None]** означает, что к тексту никакой стиль не применен

Команда **Delete All Unused Styles** (Удалить все неиспользованные стили) предназначена для удаления из документа всех неиспользуемых стилей.

## 14.6. ПРИМЕНЕНИЕ ИНСТРУМЕНТА EYEDROPPER К ТЕКСТУ

Стили абзацев и знаков представляют собой наиболее эффективный способ применения и изменения форматирования больших документов. Инструмент **Eyedropper** (Пипетка) также позволяет быстро создать образец форматирования одного отрезка текста и применить его к другому.

### Настройка параметров инструмента Eyedropper

1. Щелкните два раза на инструменте **Eyedropper** на панели инструментов (рис. 14.23). На экране появится диалоговое окно **Eyedropper Options** (Параметры пипетки) — рис. 14.24.



Рис. 14.23. Инструмент **Eyedropper** на панели инструментов предназначен для создания образца и форматирования текста

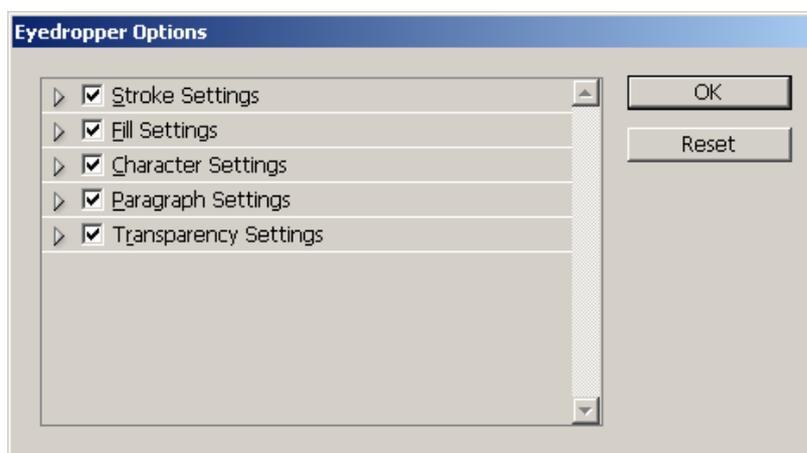


Рис. 14.24. Диалоговое окно **Eyedropper Options** открыто на параметрах абзаца

2. Щелкните на треугольном элементе управления напротив опции **Paragraph Settings** (Настройки абзаца), чтобы отобразить атрибуты абзаца (рис. 14.25).

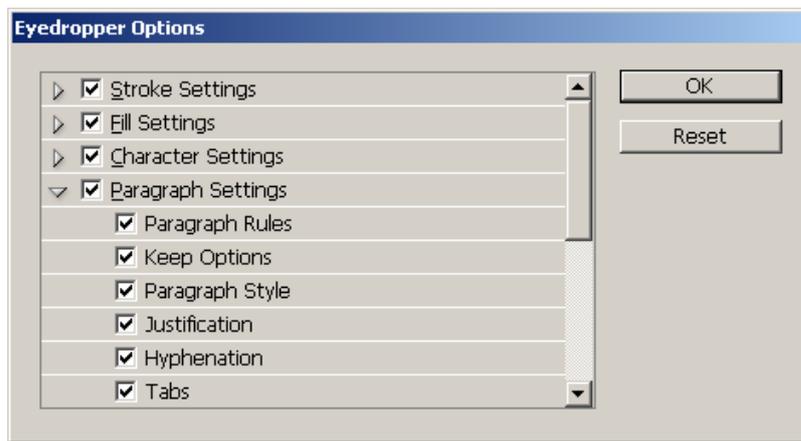


Рис. 14.25. Диалоговое окно *Eyedropper Options* открыто на параметрах абзаца

3. Установите флажки напротив атрибутов, которые должны быть включены в образец.
4. Щелкните на треугольнике слева от опции **Character Settings** (Настройки знака), чтобы отобразить атрибуты символов (рис. 14.26).

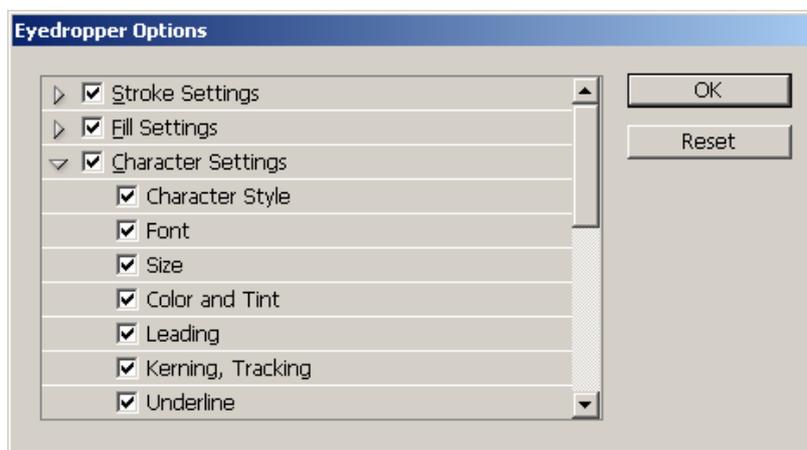


Рис. 14.26. Диалоговое окно *Eyedropper Options* открыто на параметрах символов

5. Установите флажки напротив атрибутов, которые должны быть включены в образец. Настроив опции инструмента, вы можете создавать и применять образец, состоящий из атрибутов абзаца или знаков.

### Включение в образец и использование атрибутов абзаца

1. Выберите инструмент **Eyedropper**.
2. Щелкните им внутри абзаца, который хотите использовать как образец (рис. 14.27). Значок пипетки станет черного цвета.

Установите курсор в текстовой фрейм,  расположенный рядом с фреймом, содержащим текст.

Рис. 14.27. Щелкните пипеткой белого цвета, чтобы включить в образец выравнивание абзаца по правому краю

3. Щелкните пипеткой черного цвета внутри абзаца, который хотите изменить (рис. 14.28). Атрибуты абзаца будут изменены.

Выполните команды **Type**  **Insert Special Character**, затем выберите одну из следующих опций:

Рис. 14.28. Щелкните пипеткой черного цвета, чтобы выровнять абзац по правому краю

Пипетка черного цвета изменит атрибут символов только в случае, если какой-либо стиль абзаца уже применен к тексту образца.

4. Щелкните инструментом внутри других абзацев, которые хотите изменить.

### Включение в образец и использование атрибутов знака

1. Выберите инструмент **Eyedropper**.
2. Щелкните им внутри абзаца, который хотите принять за образец. Изображение пипетки почернеет.
3. Протащите инструмент вдоль текста, который хотите изменить. Текст будет выделен.
4. Отпустите кнопку мыши, чтобы реализовать изменения.

### Включение в образец новых атрибутов

1. Нажмите клавишу **Alt**. Изображение пипетки станет белым.
2. Щелкните пипеткой внутри текста, атрибуты которого хотите включить в образец.

## 14.7. ПОИСК И ЗАМЕНА ШРИФТОВ

Помимо команд поиска и замены текста программа InDesign позволяет вносить глобальные изменения в семейство используемых шрифтов. Это необходимо при открытии документов, в которых отсутствуют какие-либо шрифты. Список **Find Font** (Найти шрифт) позволяет быстро установить, какие шрифты используются в документе.

### Замена шрифта

1. Выполните команды **Type — Find Font** (Текст — Найти шрифт). На экране появится диалоговое окно **Find Font** (Найти шрифт) — рис. 14.29.

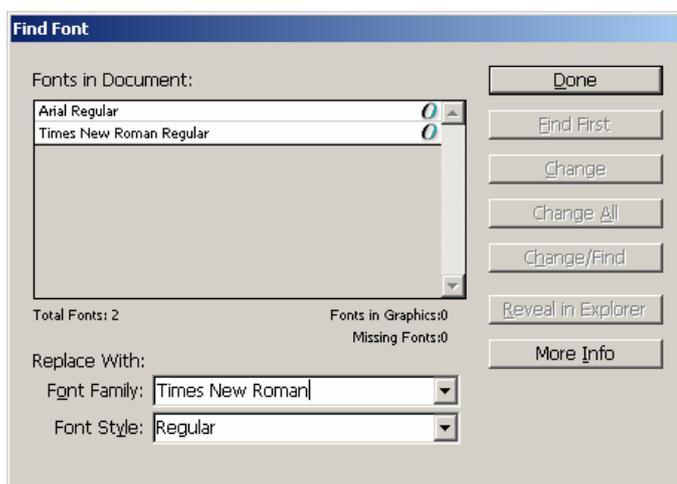


Рис. 14.29. Диалоговое окно **Find Font** позволяет вносить глобальные изменения в шрифт документа

2. Из списка выберите шрифт, который хотите изменить. Пиктограммы рядом с каждым шрифтом обозначают тип шрифта и его состояние.
3. Из списка **Replace With** (Заменить на) выберите замену выбранного шрифта.
4. Щелкните на кнопке **Find First** (Первый). Программа выделит первую последовательность символов, к которой применен данный шрифт.

После обнаружения первого примера шрифта кнопка **Find First** изменится на **Find Next** (Следующий).

5. Выберите одну из следующих опций:
  - **Find Next** (Найти следующий) — пропустить данный пример;
  - **Change** (Заменить) — заменить данный пример;

- **Change/Find** (Заменить и искать) — заменить данный пример и найти следующий;
  - **Change All** (Заменить все) — заменить все примеры шрифта.
6. Используйте кнопку **More Info** (Подробнее) для отображения более подробной информации о шрифте, например о том, может ли шрифт быть внедрен в документ PDF (рис. 14.30).

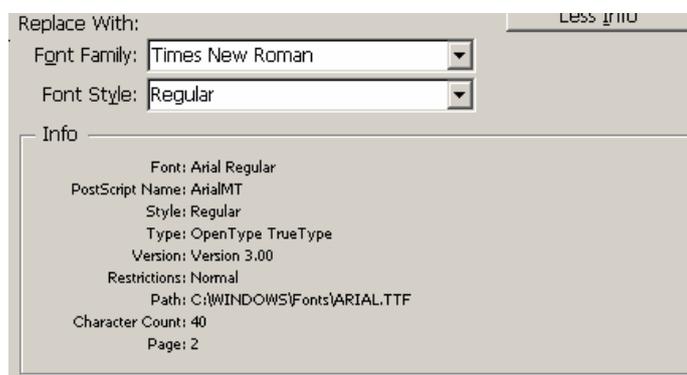


Рис. 14.30. Поле **Info** диалогового окна **Find Font** предоставляет более подробную информацию о шрифте

7. Щелкните на кнопке **Done** (Да) для возврата в документ.

### Замена отсутствующего шрифта

1. Откройте документ. Если шрифт отсутствует, об этом будет сказано в окне предупреждения.
2. Щелкните на пиктограмме **Find Font**, чтобы открыть диалоговое окно.
3. Выберите отсутствующий шрифт и выполните шаги из предыдущего раздела.

## 14.8. ВИСЯЧИЕ И НЕРАЗРЫВНЫЕ СТРОКИ

Еще одним удобным приемом является задание количества строк текста, разделение которых при разрыве колонки или страницы нежелательно. Это можно сделать с использованием управляющих элементов **Keep Options** (Удерживать строки).

### Настройка параметров удержания строк в абзаце

1. Выберите опцию **Keep Options** из меню палитры **Paragraph**. На экране появится диалоговое окно **Keep Options** (рис. 14.31).

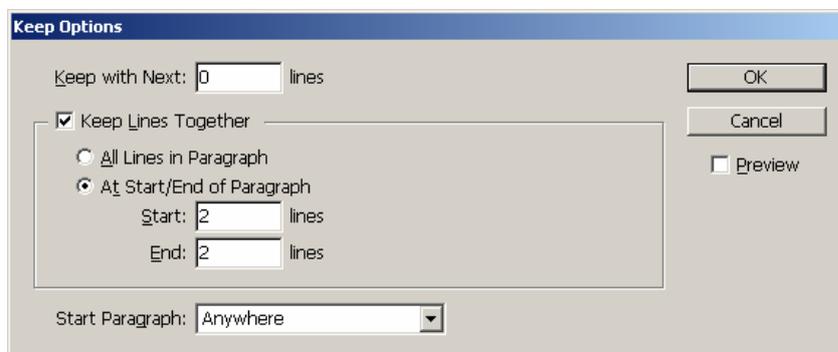


Рис. 14.31. Диалоговое окно **Keep Options** предназначено для установки параметров висячих и неразрывных строк в начале колонки или страницы

2. Введите значение в поле **Keep with Next: ... lines** (Удерживать ... строк следующего абзаца), чтобы задать перенос последней строки абзаца в следующую колонку или на следующую страницу вместе с указанным количеством строк очередного абзаца.

С помощью данной опции можно предотвратить отрыв подзаголовков или заголовков от следующего за ними текста.

3. Установите флажок **Keep Lines Together** (Удерживать вместе) и выберите одну из следующих позиций (рис. 14.31):

- **All Lines in Paragraph** (Все строки абзаца) — не разрывать абзац;
- **At Start/End of Paragraph** (В начале/конце абзаца) — количество неразделяемых строк в начале или конце абзаца.

4. В списке **Start Paragraph** (Начать абзац) укажите место начала нового абзаца (рис. 14.32):

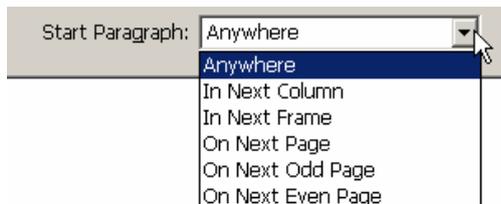


Рис. 14.32. Меню **Start Paragraph** дает возможность выбрать место начала следующего абзаца

- **Anywhere** (В любом месте) — разрыв абзаца в любом месте;
- **In Next Column** (В новой колонке) — начало абзаца в следующей колонке или на следующей странице;
- **In Next Frame** (В новом фрейме) — начало абзаца в следующем фрейме или на следующей странице;
- **On Next Page** (На новой странице) — переход текста на следующую страницу;
- **On Next Odd Page** (На новой нечетной странице) — переход текста на следующую нечетную страницу;
- **On Next Even Page** (На новой четной странице) — переход текста на следующую четную страницу.

## ГЛАВА 15. СРЕДСТВА ВЕРСТКИ

### 15.1. ВИСЯЧАЯ ПУНКТУАЦИЯ

Одним из наиболее сложных текстовых эффектов в программе InDesign является висячая пунктуация по отношению к выровненному тексту. Такая пунктуация получается за счет установки оптического выравнивания поля, которое перемещает символы пунктуации наружу от границы текста, что создает иллюзию более однородного края текста (рис. 15.1). Кроме того, оптическое выравнивание поля перемещает части засечек за границу поля (рис. 15.1).

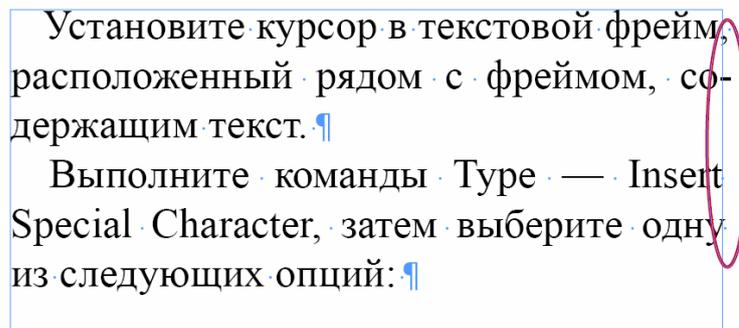


Рис. 15.1. Опция *Optical Margin Alignment* перемещает пунктуацию и засечки символов за границы поля

Оптическое выравнивание поля устанавливается с помощью опций палитры **Story** (Макет).

#### Установка оптического выравнивания поля

1. Выделите текст.
2. Выполните команды **Type** — **Story** (Текст — Макет). Откроется палитра **Story** (рис. 15.2).

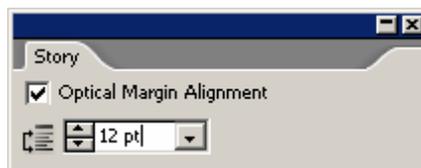


Рис. 15.2. Палитра **Story** позволяет устанавливать оптическое выравнивание поля

3. Установите флажок **Optical Margin Adjustment** (Оптическое выравнивание поля). Текст передвинется так, чтобы пунктуация и засечки оказались вне границ поля.
4. Введите величину нависания.  
Общепринятое правило — устанавливайте нависание того же самого размера, что и текст.

#### Функция компоновки абзаца

Сначала вы должны понять, что функция компоновки абзаца требует определенной мощности компьютера, особенно если в публикации используется большое количество длинных абзацев.

Так что один из способов выиграть на мощности состоит в том, чтобы выключить **Adobe Paragraph Composer** (Компоновщик абзацев).

Как правило, компоновка абзаца для любого текста, который содержит большое количество однострочных абзацев, не нужна. Статистические данные, простые таблицы, заголовки, индексы, оглавления и выноски не нуждаются в компоновке абзаца.

## 15.2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПОНОВЩИКА АБЗАЦА

Программа InDesign позволяет пользоваться двумя способами компоновки (размещения) текста. Однострочная компоновка учитывает лишь текущую строку и выбирает место для разбивки строки или расстановки переносов. Компоновка абзаца учитывает весь текст в абзаце при выборе оптимального варианта для распределения текста по строкам. При включенной компоновке абзаца получается равномерный интервал между словами и меньшее количество переносов (рис. 15.3).

Установите курсор в текстовой фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст. Выполните команды **Type** — **Insert Special Character**, затем выберите одну из следующих опций: **Next Page Number** (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается.

Установите курсор в текстовой фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст. Выполните команды **Type** — **Insert Special Character**, затем выберите одну из следующих опций: **Next Page Number** (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается.

Рис. 15.3. Включите функцию **Adobe Paragraph Composer** (текст сверху), чтобы оптимизировать интервалы между словами

### Компоновка абзаца

1. Выделите текст.
2. Выполните команды **Type** — **Paragraph** (Текст — Абзац), чтобы открыть палитру **Paragraph**.
3. Выберите опцию **Adobe Paragraph Composer** (Компоновщик абзацев) из меню палитры **Paragraph**. Текст перекомпоуется.

Компоновщик абзаца является атрибутом абзаца и применяется ко всему тексту в нем. Опция **Adobe Paragraph Composer** включена по умолчанию, когда вы в первый раз открываете программу InDesign.

Выберите опцию **Adobe Single-line Composer** (Построчный компоновщик), чтобы применить стандартную построчную компоновку.

## 15.3. УПРАВЛЕНИЕ ИНТЕРВАЛАМИ

От интервалов зависит, как строки будут «подогнаны» между полями. В программе InDesign предусмотрены три различных способа управления интервалами. Опция **Word Spacing** (Межсловные) изменяет межсловные интервалы.

### Установка интервалов между словами

1. Выделите текст.
2. Выполните команды **Type** — **Paragraph** (Текст — Абзац), чтобы открыть палитру **Paragraph**.
3. Выберите опцию **Justification** (Интервалы) из меню палитры **Paragraph**. Откроется диалоговое окно **Justification** (рис. 15.4).

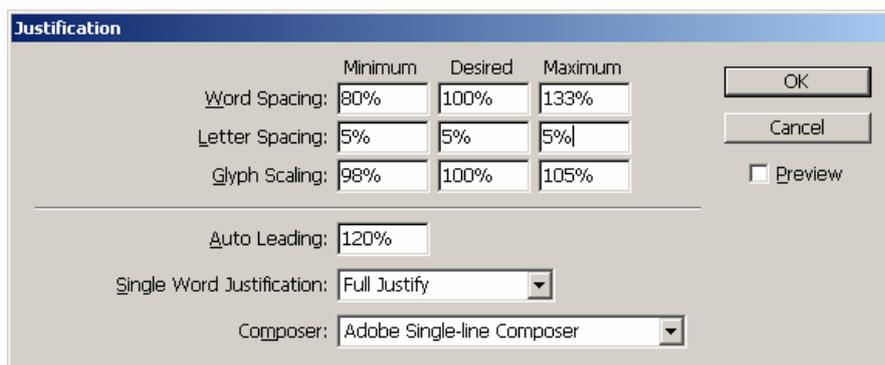


Рис. 15.4. В диалоговом окне **Justification** задается интервал между словами и буквами

4. Введите в поля **Word Spacing** (Межсловные) нужные значения (рис. 15.4):

- **Minimum** (Минимум) — самый маленький интервал между словами, который вы допускаете. Например, 80% означает, что вы задаете интервал, равный 80% от нормального интервала;
- **Desired** (Желаемые) — предпочтительный интервал между словами. 100% означает, что вы устанавливаете тот же интервал, что и автор данного шрифта;
- **Maximum** (Максимум) — самый большой интервал между словами, который вы допускаете. Величина 133% означает, что вы задаете интервал, равный 133% от нормального интервала.

5. Щелкните **OK**, чтобы реализовать изменения (рис. 15.5).

Установите курсор в текстовой фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст. Выполните команды **Type** — **Insert Special Character**, затем выберите одну из следующих опций: **Next Page Number** (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается.

Рис. 15.5. В поле **Word Spacing** задаются интервалы между словами

Параметры **Minimum**, **Desired** и **Maximum** применяются только к тексту, который имеет одну из настроек выключки по формату. В других ее видах, например выключке по левой границе текста, используется только параметр **Desired**.

Интервал между символами называется межбуквенным, или межсимвольным. Программа InDesign позволяет его изменять.

#### Установка межбуквенных интервалов

1. Выделите текст.
2. Выполните команды **Type** — **Paragraph** (Текст — Абзац), чтобы открыть палитру **Paragraph**.
3. Выберите опцию **Justification** (Интервалы) из меню палитры **Paragraph**.
4. Введите в поля **Letter Spacing** (Межбуквенные) нужные значения:
  - **Minimum** (Минимум) — самый маленький допустимый интервал между словами. Значение 5% уменьшает интервал на 5% от нормальной величины;
  - **Desired** (Желаемые) — предпочтительный интервал между символами. 0% указывает, что вы не хотите как-либо изменить имеющийся интервал;
  - **Maximum** (Максимум) — самый большой допустимый интервал между словами. Значение 5% увеличивает интервал на 5% от нормальной величины.

5. Щелкните **ОК**, чтобы реализовать изменения (рис. 15.6).

Установите курсор в текстовой фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст. Выполните команды **Type** — **Insert Special Character**, затем выберите одну из следующих опций: **Next Page Number** (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается.

Рис. 15.6. Значение 5% в поле **Letter Spacing** означает, что расстояние между буквами может изменяться на 5% от нормальной величины

Если настройки абзаца, которые вы выбрали, не могут быть установлены с помощью средств управления интервалами, программа InDesign изменит параметры, увеличивая или уменьшая интервал сверх разрешаемых пределов. Включите установки подсветки таким образом, чтобы подобные изменения были выделены на странице.

Другой способ управления интервалами — использование масштабирования наборных знаков, которое заключается в горизонтальном изменении букв в тексте, чтобы он занимал большее или меньшее пространство в пределах строки.

#### **Масштабирование наборных знаков**

1. Выделите текст.
2. Выполните команды **Type** — **Paragraph** (Текст — Абзац), чтобы открыть палитру **Paragraph**.
3. Выберите опцию **Justification** из меню палитры **Paragraph**.
4. Введите в поля **Glyph Scaling** (Ширина наборных знаков) нужные значения:
  - **Minimum** (Минимум) — максимальное уменьшение, которое может быть применено к тексту. Величина 98% означает, что символы можно уменьшить на 2% от их обычной ширины;
  - **Desired** (Желаемые) — предпочтительный масштаб. 100% указывает, что вы не хотите изменять ширину символов;
  - **Maximum** (Максимум) — максимальное увеличение, которое может быть применено к тексту. Величина 105% означает, что можно увеличить ширину символов на 5% от их нормальной ширины.
5. Щелкните **ОК**, чтобы применить изменения (рис. 15.7).

Установите курсор в текстовой фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст. Выполните команды **Type** — **Insert Special Character**, затем выберите одну из следующих опций: **Next Page Number** (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается.

Рис. 15.7. Поле **Glyph Scaling** управляет масштабированием наборных знаков

#### **Установка автоматического межстрочного интервала**

1. Выберите опцию **Justification** из меню палитры **Paragraph**.
2. Введите число в поле **Auto Leading** (Автоинтерлиньяж) — см. рис. 15.4.

Процент в поле **Auto Leading** основан на размере пункта текста. Так, значение автоматического межстрочного интервала, равное 120% и примененное к тексту в 12 пунктов, создает интерлиньяж в 14,4 пункта ( $12 \times 1,20 = 14,4$ ).

#### Установка выключки единичного слова

1. Выберите опцию **Justification** из меню палитры **Paragraph**.
2. Задайте настройки в списке **Single Word Justification** (Выключка одного слова) — рис. 15.8. Любой текст, к которому нужно задать выключку в палитре **Paragraph**, будет скомпонован согласно данной команде меню.

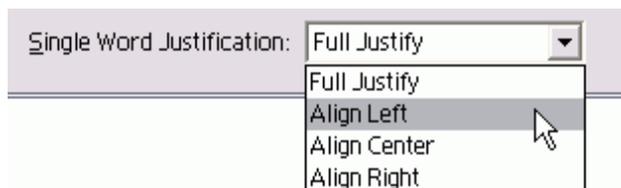


Рис. 15.8. Список **Single Word Justification** управляет строкой текста, состоящей из одного слова

Выберите вариант компоновки абзацев (более подробно см. [пункт 15.2](#)) в поле **Composer** (Компоновщик) — см. рис. 15.4.

## 15.4. УПРАВЛЕНИЕ РАССТАНОВКОЙ ПЕРЕНОСОВ

Программа InDesign позволяет задавать расстановку переносов в палитре **Paragraph**. Как только эта опция включена, вы можете управлять способами расстановки переносов.

#### Расстановка переносов

1. Выделите текст.
2. Установите флажок **Hyphenate** (Переносить) в палитре **Paragraph** (Абзац) — рис. 15.9.

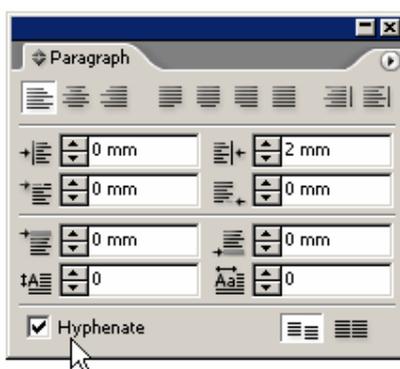


Рис. 15.9. Установите флажок **Hyphenate** в палитре **Paragraph**, чтобы задать переносы в тексте

Флажок **Hyphenate** также включается в диалоговом окне.

#### Порядок расстановки переносов

1. Выберите команду **Hyphenation** (Перенос) в меню палитры **Paragraph**. Появится диалоговое окно **Hyphenation** (рис. 15.10). С помощью переключателя **Hyphenate** (Переносить) задается автоматическая расстановка переносов.

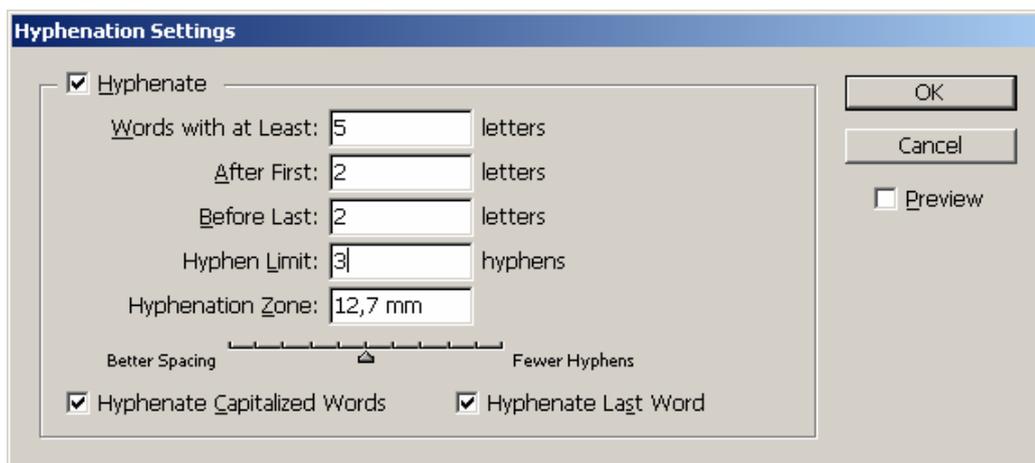


Рис. 15.10. Диалоговое окно **Hyphenation** позволяет управлять расстановкой переносов

2. Установите значение в поле **Words with at Least ... letters** (Слова, состоящие из ... букв) для указания минимального числа букв в слове, которое будет перенесено.

3. В поле **After First ... letters** (После первых ... букв) установите минимальное число букв в начале слов, которые должны быть перед знаком переноса.

4. В поле **Before Last ... letters** (Перед последними ... буквами) задайте минимальное число символов в конце слов, которые останутся после переноса.

5. В поле **Hyphen Limit ... hyphens** (Подряд не более ... переносов) задайте количество идущих подряд строк, которые могут заканчиваться переносами.

6. Установив флажок **Hyphenate Capitalized Words** (Переносы в словах, набранных прописными буквами), вы добьетесь переноса слов, набранных прописными буквами.

7. В поле **Hyphenation Zone** (Зона переноса), которое используется только в тексте с выключкой не по формату, определите расстояние в конце каждой строки абзаца, в пределах которого допускается перенос. Эта опция распространяется только на абзацы с построчной компоновкой.

8. Откорректируйте ползунок, чтобы отрегулировать общее количество переносов в абзаце.

9. Щелкните **OK**, чтобы реализовать настройки.

Иногда требуется запретить перенос или разрыв слов либо фраз.

### Использование команды **No Break**

1. Выделите текст.

2. Выполните команды **Type — Character** (Текст — Шрифт), чтобы открыть палитру **Character** (Шрифт).

3. Выберите опцию **No Break** (На одной строке) в меню палитры **Character**.

Вы можете управлять расстановкой переносов, вставляя дискреционный (мягкий) перенос, который разбивает слово в том случае, когда оно попадает в конец строки.

### Использование мягкого переноса

1. Установите курсор в место вставки переноса.

2. Нажмите клавиши **Ctrl + Shift + дефис** или щелкните правой кнопкой мыши и выполните команды **Insert Special Character — Discretionary Hyphen** (Вставить специальный символ — Мягкий перенос) из контекстного меню.

Дискреционный перенос печатается только в конце строки.

Вставьте мягкий перенос перед словом, чтобы его не переносить.

Вы можете редактировать словарь, чтобы определять, где слово будет разделено переносом.

### Редактирование расстановки переносов в словаре

1. Выполните команды **Edit — Dictionary** (Редактирование — Словарь).
2. Впишите слово, которое хотите изменить, в поле **Word** (Слово), используя следующие знаки (рис. 15.11):
  - одна тильда (~) — наилучшая возможная позиция переноса;
  - две тильды (~~) — следующая возможная позиция;
  - три тильды (~~~) — наименее приемлемая позиция;
  - тильда перед словом запрещает его переносить.
3. Щелкните на кнопке **Add** (Добавить), чтобы добавить слово с вариантами переноса.

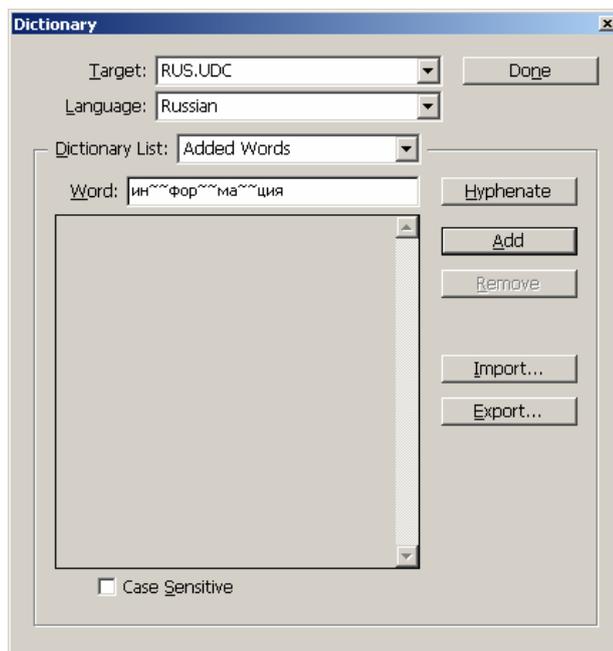


Рис. 15.11. Символы тильды помогают расставлять переносы

### 15.5. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БАЗОВОЙ СЕТКИ

Как было упомянуто выше, программа InDesign имеет электронную базовую сетку, по которой вы можете выравнивать текст. Сетка помогает расставить базовые линии текста на одном уровне в двух отдельных фреймах.

#### Выравнивание текста по базовой сетке

1. Выделите текст.
2. Щелкните на кнопке **Align to Baseline Grid** (Выводить по сетке) в палитре **Paragraph** (рис. 15.12). Текст будет выровнен по сетке (рис. 15.14, 15.15).

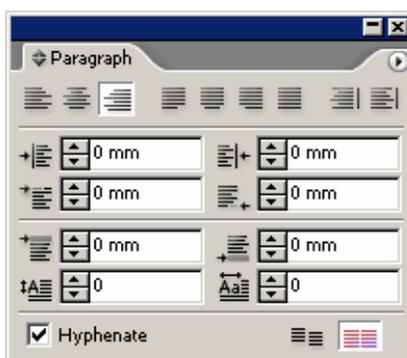


Рис. 15.12. Кнопка **Align to Baseline Grid** в палитре **Paragraph** позволяет выровнять текст по сетке

Установите курсор в текстовой фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст. Выполните команды <b>Type</b> — <b>Insert Special Character</b> , затем выберите одну из следующих опций: <b>Next Page Number</b> (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается; <b>Previous Page Number</b> (Номер предыдущей страницы) — вставка номера предыдущей страницы текста.	Установите курсор в текстовой фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст. Выполните команды <b>Type</b> — <b>Insert Special Character</b> , затем выберите одну из следующих опций: <b>Next Page Number</b> (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается; <b>Previous Page Number</b> (Номер предыдущей страницы) — вставка номера предыдущей страницы текста.
---	---

*Рис. 15.13. Когда опция **Align to Baseline Grid** выключена, текст в соседних фреймах может быть невыровненным*

Установите курсор в текстовой фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст. Выполните команды <b>Type</b> — <b>Insert Special Character</b> , затем выберите одну из следующих опций: <b>Next Page Number</b> (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается; <b>Previous Page Number</b> (Номер предыдущей страницы) — вставка номера предыдущей страницы текста.	Установите курсор в текстовой фрейм, расположенный рядом с фреймом, содержащим текст. Выполните команды <b>Type</b> — <b>Insert Special Character</b> , затем выберите одну из следующих опций: <b>Next Page Number</b> (Номер следующей страницы) — вставка номера страницы, на которой текст продолжается; <b>Previous Page Number</b> (Номер предыдущей страницы) — вставка номера предыдущей страницы текста.
---	---

*Рис. 15.14. Когда опция **Align to Baseline Grid** включена, текст в двух соседних фреймах выравнивается по горизонтали*

Когда вы выравниваете текст по базовой сетке, интерлиньяж не учитывается. Как правило, большинство дизайнеров устанавливает шаг базовой сетки равным межстрочному интервалу в тексте.

## 15.6. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ШРИФТОВ **OPENTYPE**

Самыми усовершенствованными шрифтами в настоящее время являются шрифты в формате **OpenType**. Вместо 256 символов в шрифтах **Type 1** или **TrueType** шрифты **OpenType** могут состоять из 65535 наборных знаков. Программа **InDesign** содержит специальные команды для работы с такими шрифтами. Например, вы можете задавать автоматическую замену обычных символов специальными символами **OpenType**.

### Установка дополнительных символов **OpenType**

1. Выделите текст, набранный шрифтом **OpenType**.
2. Выполните команды **Type** — **Character** (Текст — Шрифт), чтобы открыть палитру **Character**.
3. Выберите необходимые настройки в подменю **OpenType** меню палитры **Character** (рис. 15.15). Программа **InDesign** автоматически заменит символы дополнительными наборными знаками в каждой категории.

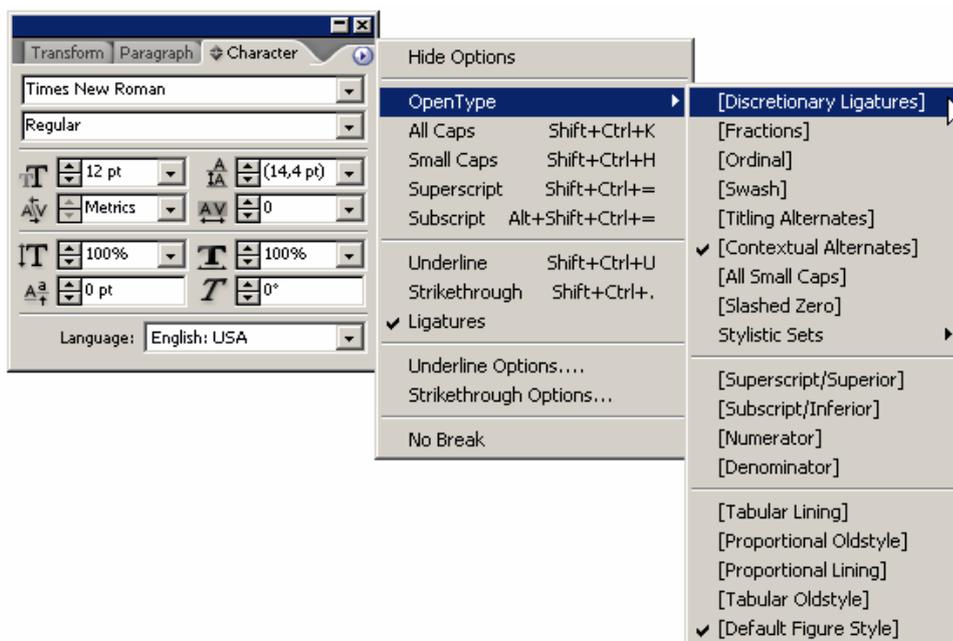


Рис. 15.15. Подменю **OpenType** в палитре **Character** позволяет устанавливать специальные наборные знаки в шрифтах **OpenType**

Некоторые шрифты **OpenType** позволяют изменить один наборный знак на другой, в зависимости от его положения в тексте. Вы можете вручную выбирать дополнительные наборные знаки для каждого символа шрифта.

### Выбор дополнительных наборных знаков

1. Выберите символ в тексте.
2. Выполните команды **Type — Glyphs** (Текст — Наборные знаки), чтобы открыть палитру **Glyphs** (Наборные знаки) — рис. 15.16.

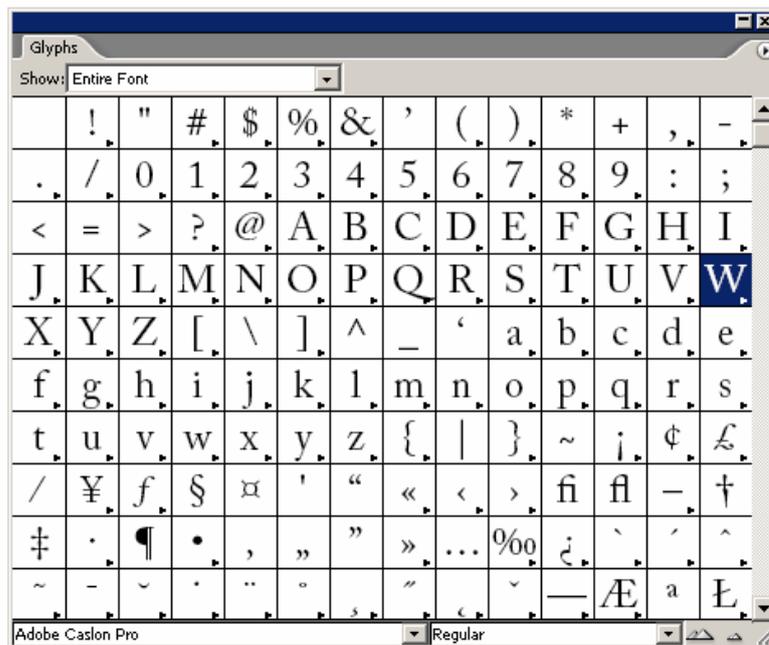


Рис. 15.16. Список **Show** в палитре **Glyphs** содержит 18 категорий специальных наборных знаков

3. В раскрывающемся списке **Show** (Показать) выберите команду **Alternates for Selection** (Варианты выбора), чтобы посмотреть варианты для буквы (рис. 15.17), или щелкните

на маленьком треугольнике рядом с выбранным символом в палитре. Появятся дополнительные наборные знаки (рис. 15.17).

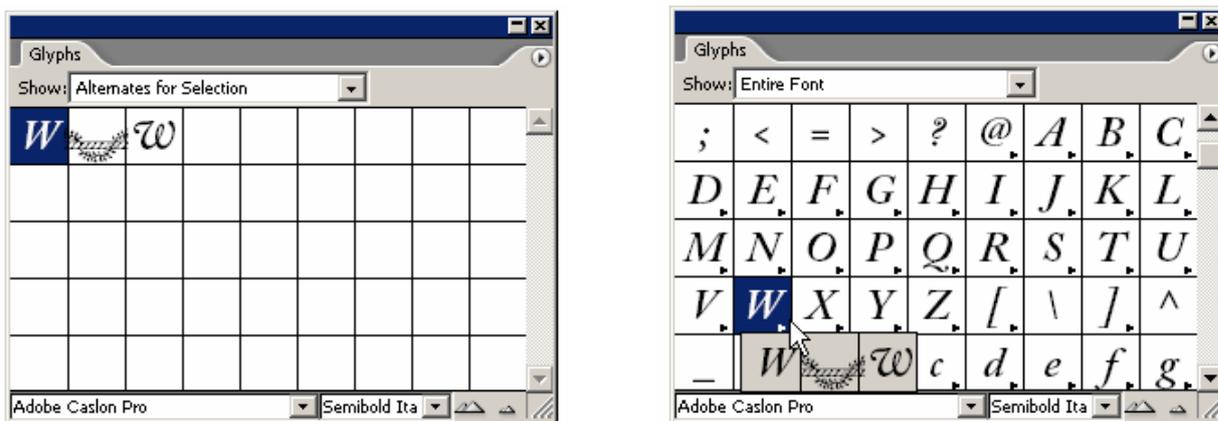


Рис. 15.17. Палитра **Glyphs** позволяет выбрать варианты для буквы

4. Выберите один из них. Выделенный символ в тексте будет заменен дополнительным символом в палитре **Glyphs** (рис. 15.18).

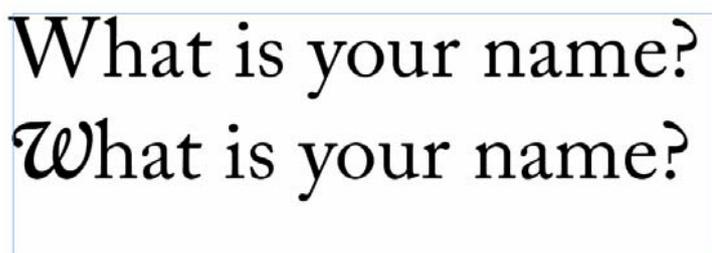


Рис. 15.18. Первая букву «W» в слове *What*, набранного шрифтом *Adobe Caslon Pro* (шрифт *OpenType*), заменена дополнительным наборным знаком

Можно управлять палитрой **Glyphs** так, чтобы видеть только определенные категории наборных знаков.

### Настройка отображения отдельных групп символов в палитре **Glyphs**

1. Откройте список **Show** (Показать) в палитре **Glyphs**.
2. Выберите группу символов **OpenType**, которую хотите отобразить (рис. 15.19).

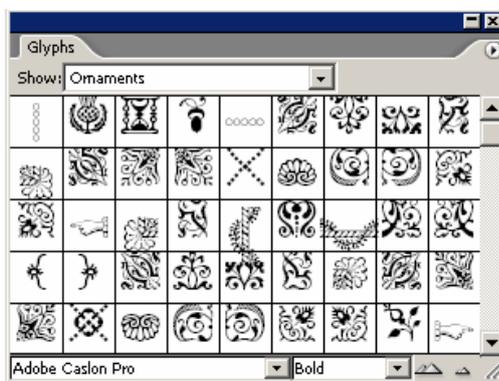


Рис. 15.19. В палитре **Glyphs** вы можете выбрать, например, группу символов «Ornaments»

## ГЛАВА 16. УПРАВЛЕНИЕ ЦВЕТОМ

### 16.1. ВЫБОР НАСТРОЕК ЦВЕТА

Первый шаг в управлении цветом состоит в том, чтобы установить систему цвета. Компания Adobe предоставляет настройки цвета по умолчанию.

#### Управление цветом

Выполните команды **Edit** — **Color Settings** (Редактирование — Настройки цвета). Открывается диалоговое окно **Color Settings** (рис. 16.1).

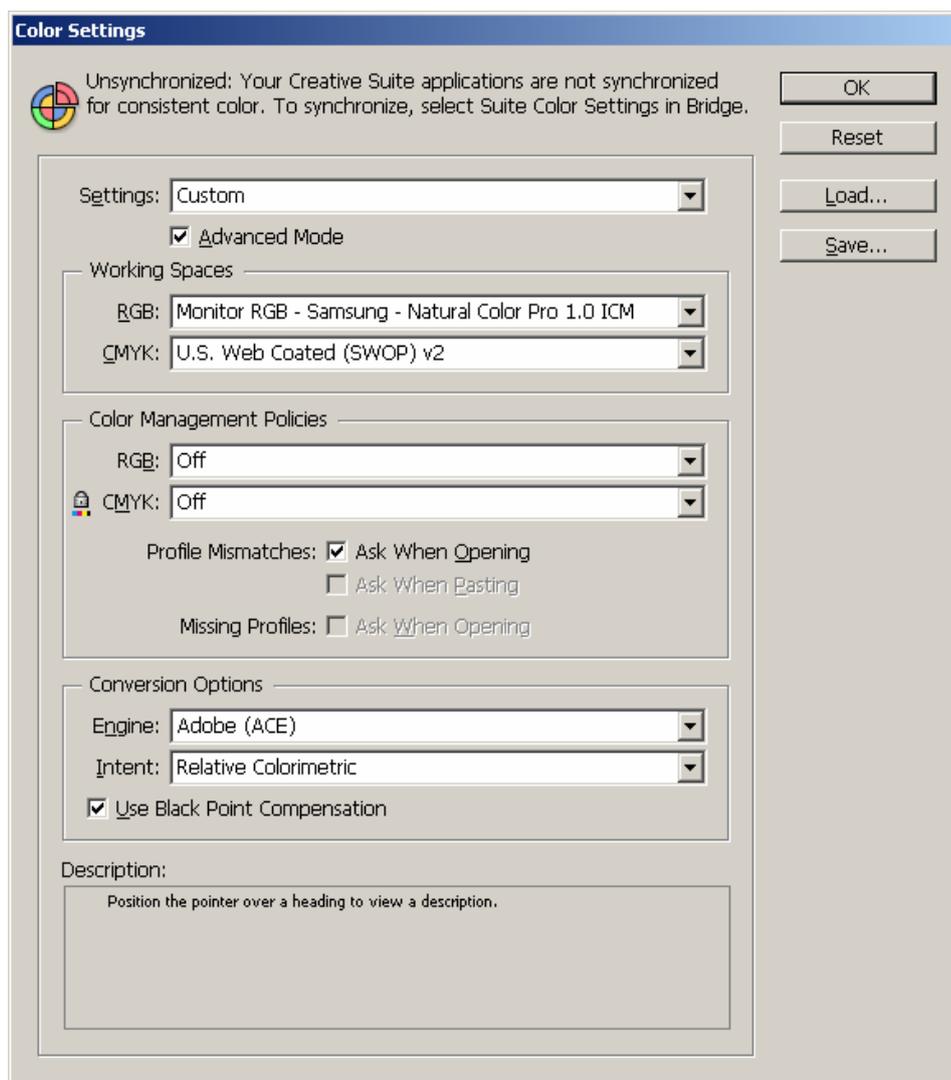


Рис. 16.1. Диалоговое окно **Color Settings** содержит средства управления отображением и печатью цвета

Выберите одну из predeterminedных настроек в списке **Settings** (Настройки) (рис. 16.2):

- **Emulate Adobe InDesign 2.0 CMS Off** (Эмуляция управления цветом Adobe InDesign 2.0 отключена) — эмуляция управления цветом Adobe InDesign 2.0 не используется;
- **Custom** (Индивидуальный) — использует настройки, которые вы выбираете в диалоговом окне **Color Settings**;
- **Color Management Off** (Управление цветом отключено) — использует минимальное управление цветом. Эта опция предназначена для проведения презентаций;
- **Emulate Acrobat 4** (Эмуляция Acrobat 4) — моделирует цветовую технологию, использованную в Adobe Acrobat версии 4.0 и более ранних;

- **Emulate Photoshop 4** (Эмуляция Photoshop 4) — моделирует цветовую технологию, использованную в Adobe Photoshop версии 4.0 и более ранних;
- **Europe General Purpose Defaults** (Европейская общего назначения) — используется для универсальных европейских условий печати;
- **Europe Prepress Defaults** (Европейская подготовка к печати) — используется для типичных европейских условий печати;
- **Japan Color Prepress** (Подготовка цвета к печати в Японии) — используется при подготовке цвета к печати в Японии;
- **Japan General Purpose Defaults** (Японская общего назначения) — используется для универсальных японских условий печати;
- **Japan Prepress Defaults** (Японская подготовка к печати) — используется для типичных японских условий печати;
- **North America General Purpose Defaults** (Североамериканская общего назначения) — используется для универсальных североамериканских условий печати;
- **Photoshop 5 Default Spaces** (Рабочая область Photoshop 5) — использует рабочие области по умолчанию для Photoshop версии 5.0 и более поздних;
- **U.S. Prepress Defaults** (Американская подготовка к печати) — используется для типичных американских условий печати;
- **Web Graphics Defaults** (web-графика) — используется для отображения web-графики в Интернете.

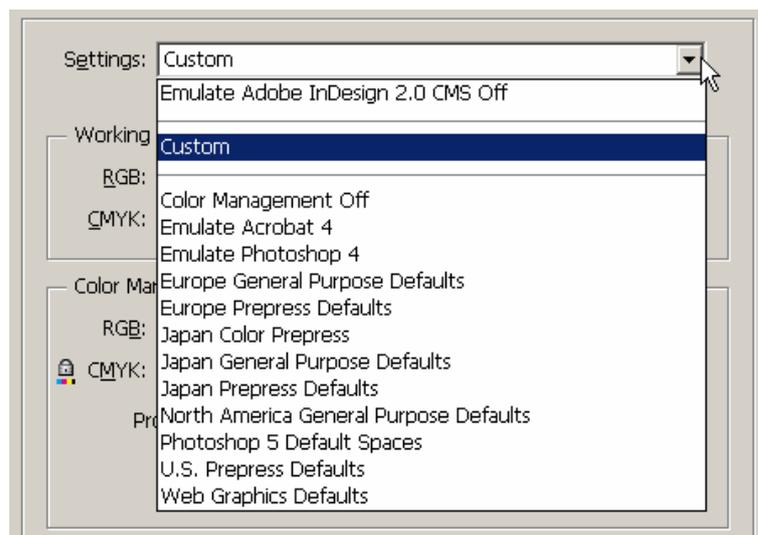


Рис. 16.2. Список **Settings** позволяет выбрать один из заранее определенных параметров управления цветом

4. Включите флажок **Advanced Mode** (Расширенный режим), если хотите установить дополнительные средства управления цветом.

5. Щелкните **ОК**, чтобы реализовать установки цвета. Обычно на этом завершается настройка управления цветом в программе InDesign.

### Выбор рабочей области RGB

В списке **RGB** выберите одну из следующих настроек отображения RGB (рис. 16.3):

- **Adobe RGB (1998)** — предназначена для печатных работ с широким диапазоном цветов;
- **Apple RGB** — содержит характеристики стандартного 13-дюймового монитора компании Apple. Используйте эту опцию для файлов, отображаемых на мониторах Mac OS, или для работы с файлами старых настольных издательских систем;
- **ColorMatch RGB** — соответствует цветовой области мониторов фирмы Radius Pressview;

○ **sRGB IEC61966-2.1** — отражает характеристики типичного монитора PC. Эта опция рекомендуется для работы в web, но для допечатной подготовки возможности ее ограничены;

○ **Monitor RGB** — позволяет настроить рабочую область в соответствии с цветовым профайлом вашего монитора. Используйте эту опцию, если другие приложения не поддерживают управление цветом.

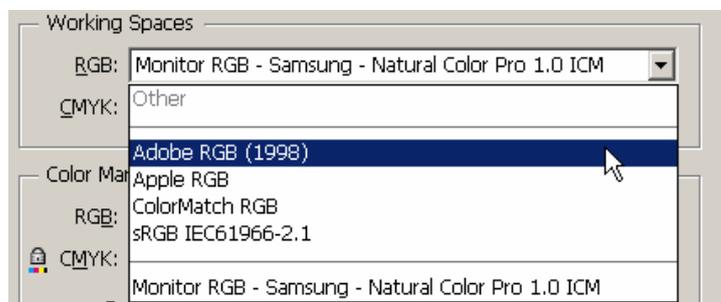


Рис. 16.3. Список **RGB** области **Working Space** содержит параметры отображения для цветов RGB

Когда включен режим **Advanced Mode**, список **RGB** области **Working Space** (Рабочая область) отображает дополнительные параметры.

#### Рабочая область CMYK

В списке **CMYK** выберите параметры вывода CMYK (рис. 16.4):

- **Europe ISO Coated FOGRA27;**
- **Euroscale Coated v2;**
- **Euroscale Uncoated v2;**
- **Japan Color 2001 Coated;**
- **Japan Color 2001 Uncoated;**
- **Japan Color 2002 Newspaper;**
- **Japan Standard v2;**
- **Japan Web Coated (Ad)**
- **U.S. Sheetfed Coated v2;**
- **U.S. Sheetfed Uncoated v2;**
- **U.S. Web Coated (SWOP) v2;**
- **U.S. Web Uncoated v2.**

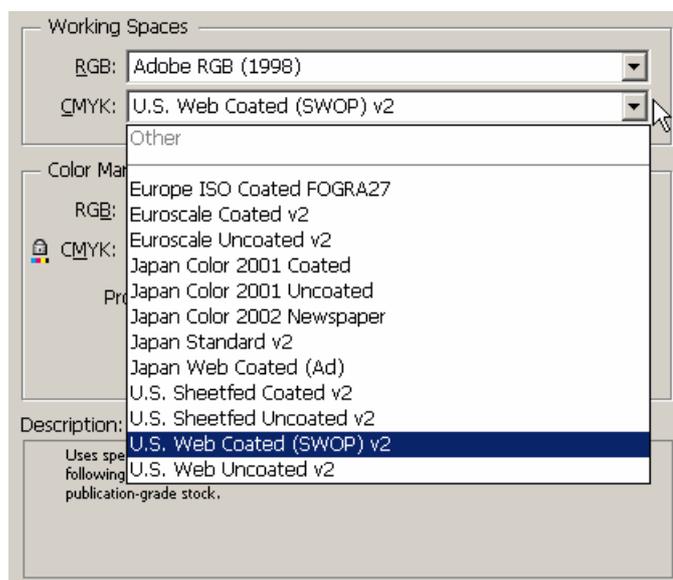


Рис. 16.4. Список **CMYK** области **Working Space** позволяет выбрать параметры вывода для печати цветов CMYK

Каждая настройка описывает тип типографской краски и бумаги, используемых в печати.

Вы можете управлять работой программы в том случае, когда помещенные изображения содержат цветовые конфигурации, отличные от текущих рабочих областей.

### Управление цветом

1. Задайте настройки в области **Color Management Policies** (Политики управления цветами) для цветов RGB и CMYK (рис. 16.5):

- **Off** (Отключить) — выключает управление цветом для импортированных изображений или документов;
- **Preserve Embedded Profiles** (Сохранять внедренные профайлы) — поддерживает параметры импортированного изображения или документа;
- **Convert to Working Space** (Преобразовать в рабочую область) — конвертирует помещенные изображения и документы в рабочие области документа InDesign.

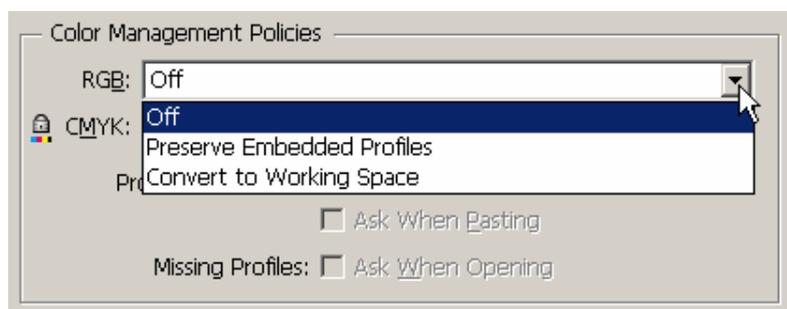


Рис. 16.5. Область **Color Management Policies** для палитр RGB и CMYK позволяет управлять работой с различными цветовыми профайлами

2. Установите флажок **Ask When Opening** (Спрашивать при открытии) в разделе **Profile Mismatches** (Несовпадение профайлов), чтобы была возможность выбора при открытии документов с различными цветовыми параметрами (рис. 16.6).

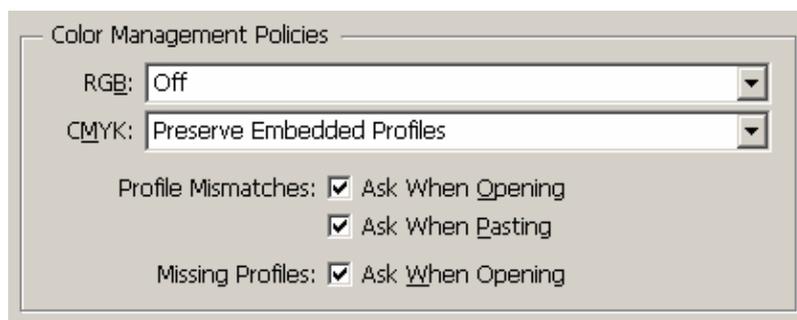


Рис. 16.6. Область **Color Management Policies** управляет работой программы при появлении двух различных профайлов в одном и том же документе

3. Установите флажок **Ask When Pasting** (Спрашивать при вклеивании) в разделе **Profile Mismatches** (Несовпадение профайлов), чтобы была возможность выбора при вставке информации из документов с различными цветовыми параметрами. Установите флажок **Ask When Opening** (Спрашивать при открытии) в разделе **Missing Profiles** (Отсутствие профайла), чтобы была возможность выбора при вставке информации из документов без цветовых параметров.

Когда вы включаете режим **Advanced Mode**, получаете дополнительные параметры для управления цветом. Параметры **Conversion Options** (Преобразование параметров) позволяют управлять преобразованием объектов и цветовых данных (рис. 16.7).

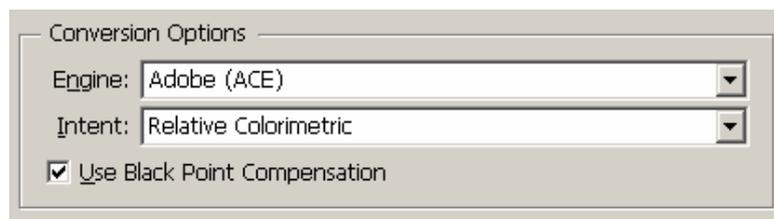


Рис. 16.7. Параметры **Conversion Options** отображаются в палитре **Color Settings**, когда включен режим **Advanced Mode**

### Установка параметров преобразования

Выберите один из параметров в списке **Engine** (Система) — рис. 16.8:

- **Adobe (ACE)** — использует систему управления цветом Adobe Color Engine. Это настройка по умолчанию для большинства предварительно установленных конфигураций цвета;
- **Microsoft ICM** — использует систему управления цветами, предусмотренную для компьютеров с операционной системой Windows.

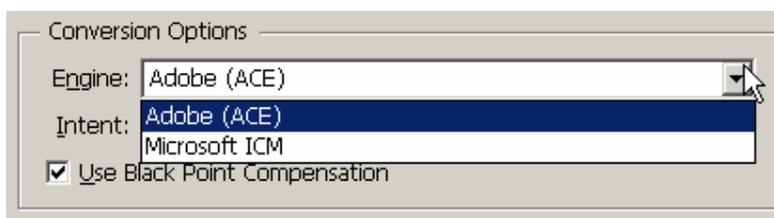


Рис. 16.8. В списке **Engine** можно выбрать систему, которая используется для управления цветом

В других графических программах компании Adobe выбирайте опцию **Adobe CMS** в списке **Engine**.

### Черные и белые точки

Белая точка — наиболее светлое место на изображении. Это та его часть, которая должна быть полностью без краски (цвет идеально белой бумаги). Черная точка является наиболее темной частью изображения.

Выберите один из параметров в списке **Intent** (Метод) — рис. 16.9:

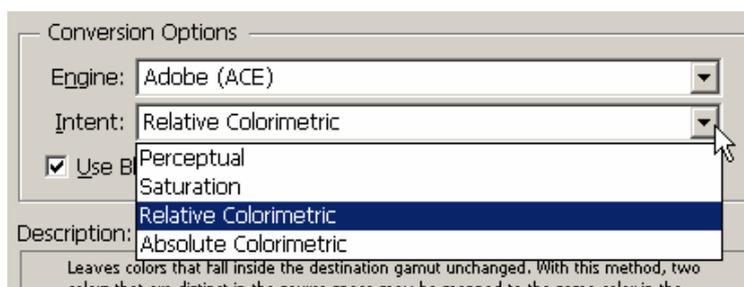


Рис. 16.9. Список **Intent** позволяет выбирать соотношения между цветами в окончательном изображении

- **Perceptual** (Восприятие) — сохраняет соотношения между цветами, которые естественно воспринимаются человеческим глазом;
- **Saturation** (Насыщение) — подходит для деловой графики, где точные соотношения между цветами не столь важны, как наличие ярких цветов;
- **Relative Colorimetric** (Относительные значения цветов) — профайл изображения содержит точное значение белой точки. Это метод визуализации по умолчанию, используемый всеми предопределенными конфигурациями управления цветом;
- **Absolute Colorimetric** (Абсолютные значения цветов) — поддерживает точность цвета за счет сохранения соотношений между цветами.

Установите флажок **Use Black Point Compensation** (Использовать компенсацию черной точки), чтобы корректировать различия в черных точках.

Специалисты компании Adobe рекомендуют работать с установленным флажком **Use Black Point Compensation**.

## 16.2. РАБОТА С ПРОФАЙЛАМИ

Вы можете устанавливать профайлы и управлять цветом отдельных импортированных изображений.

### Управление цветом помещенного изображения

1. Если графический объект уже был помещен на страницу, выберите его, а затем выполните команды **Object — Image Color Settings** (Элемент — Настройка цвета изображения), чтобы открыть диалоговое окно **Image Color Settings** (рис. 16.10).

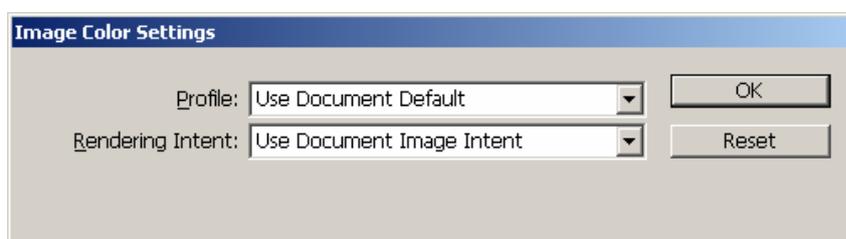


Рис. 16.10. Диалоговое окно **Image Color Settings** позволяет назначить определенный профайл и метод визуализации импортированному изображению

Если вы собираетесь импортировать графику, выберите раздел **Color Settings** (Настройка цвета) в левой части диалогового окна **Image Import Options** (Параметры импорта изображения). Откроется раздел **Color Settings** (рис. 16.11).

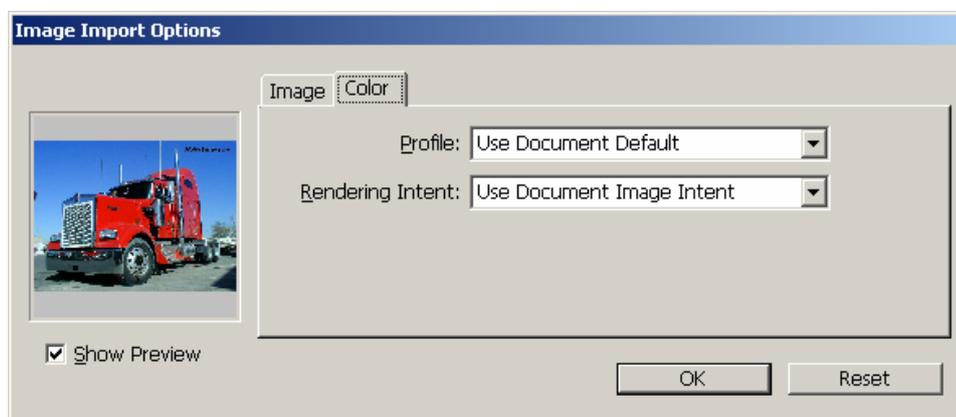


Рис. 16.11. Раздел **Color Settings** в диалоговом окне **Image Import Options** позволяет назначить определенный профайл и метод визуализации изображению, которое будет импортировано

2. Установите флажок **Enable Color Management** (Включить управление цветом), чтобы управлять цветом изображения, или снимите его, чтобы исключить изображение из системы управления цветом.

3. В списке **Profile** (Профайл) выберите профайл источника и примените его к графике.

4. В списке **Rendering Intent** (Метод визуализации) укажите метод визуализации.

## ГЛАВА 17. ПОДГОТОВКА К ПЕЧАТИ

### 17.1. СОЗДАНИЕ ОТЧЕТА КОНТРОЛЬНОЙ ПРОВЕРКИ

В программе InDesign есть встроенная утилита контрольной проверки всех элементов вашего документа для обеспечения их исправной печати.

#### Запуск утилиты контрольной проверки

1. Выполните команды **File — Preflight** (Файл — Проверить). Спустя некоторое время, необходимое для проверки всех элементов документа, программа InDesign откроет диалоговое окно **Preflight** (Проверка).

2. Просмотрите информацию в категории **Summary** (Сводка) — рис. 17.1.

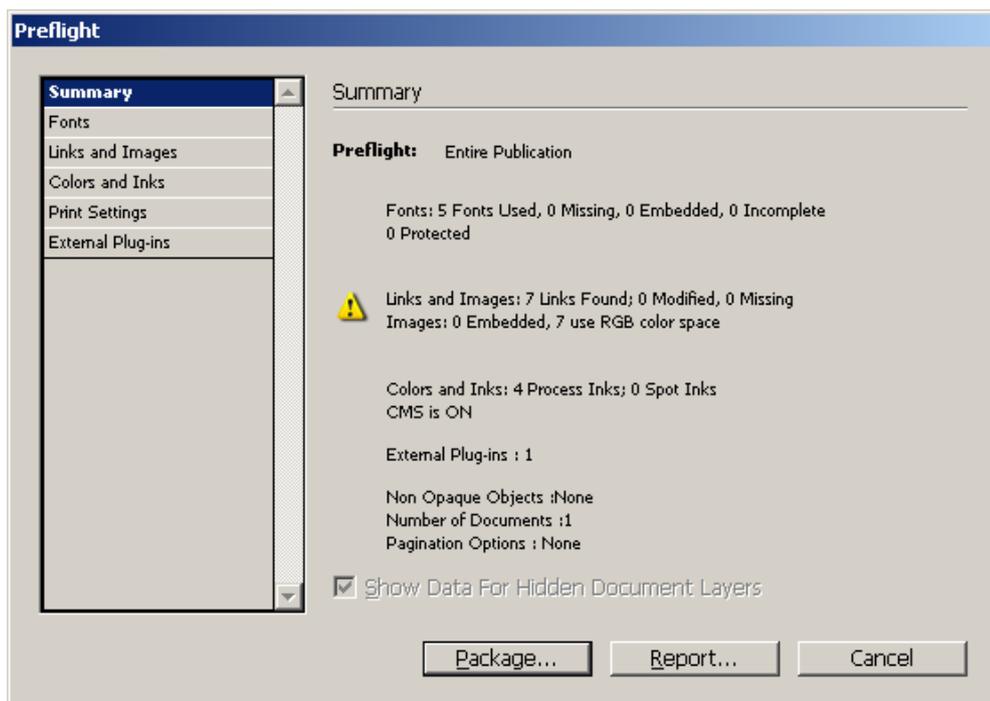


Рис. 17.1. В диалоговом окне **Preflight** представлены различные категории контрольной проверки документа

Любая потенциальная проблема печати помечается желтой треугольной пиктограммой в поле **Summary**.

3. Выберите каждую категорию диалогового окна (более подробно см. ниже).

4. Щелкните на кнопке **Report** (Отчет), чтобы создать текстовый файл отчета о состоянии документа, или нажмите кнопку **Package** (Сформировать пакет), чтобы скопировать все файлы, необходимые для печати документа.

Команда **Package** аналогична команде **Package** из меню **File** (более подробно о компоновке пакетов см. в подразд. «Компоновка пакета»). Отчет о контрольной проверке можно открыть в текстовом редакторе.

Категория **Fonts** (Шрифты) дает возможность проверить тип используемых шрифтов и правильность их установки.

#### Просмотр информации о шрифтах

1. Выберите категорию **Fonts** (Шрифты) в левой части диалогового окна **Preflight**. Увидите область **Fonts**, содержащую информацию о типе шрифта и о том, установлен ли он в системе (рис. 17.2).

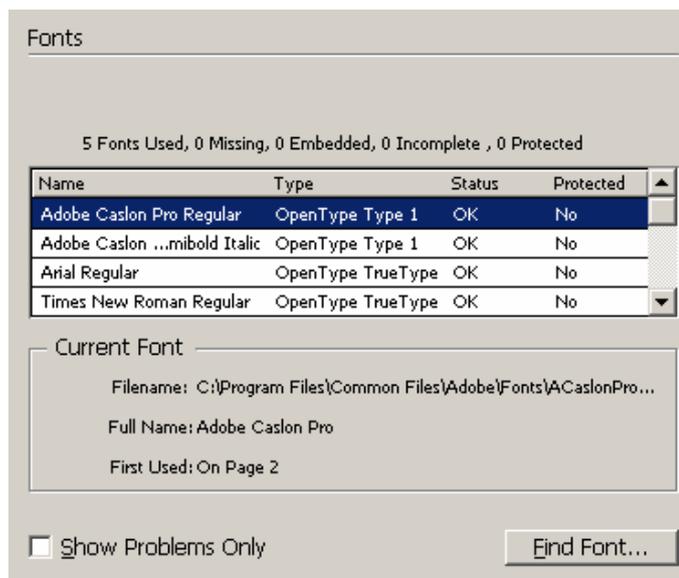


Рис. 17.2. Поле **Fonts** отображает состояние шрифтов, используемых в документе

2. Если хотите заменить нестандартный или отсутствующий шрифт, щелкните на кнопке **Find Font** (Найти шрифт). На экране появится одноименное диалоговое окно, позволяющее производить замену шрифтов.

Необходимо также убедиться в том, что все вставленные изображения имеют правильный формат, не были изменены или удалены.

### Просмотр информации о связях

1. Выберите категорию **Links and Images** (Связи и изображения) в левой части диалогового окна **Preflight**. Увидите область **Links and Images** (Связи и изображения), содержащую информацию о вставленных изображениях (рис. 17.3).

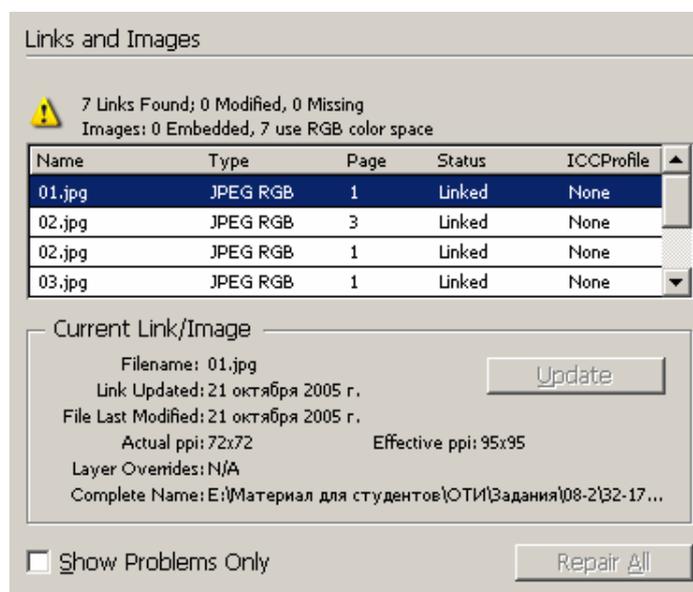


Рис. 17.3. Область **Links and Images** отображает состояние графики, размещенной в документе

2. Выберите измененное или отсутствующее изображение.

3. Если изображение было изменено, щелкните на кнопке **Update** (Обновить).

Если изображение отсутствует, нажмите кнопку **Relink** (Расположение). Откроется диалоговое окно **Find** (Найти).

4. Выберите отсутствующее изображение.

5. Нажмите кнопку **Repair All** (Обновить все), чтобы обновить все измененные изображения или открыть диалоговое окно **Find** для каждого отсутствующего изображения.

Для обеспечения печати необходимого количества цветов следует также проверить цвета и краски.

### Просмотр информации о цветах и красках

Выберите категорию **Colors and Inks** (Цвета и краски) в левой части диалогового окна **Preflight**. В окне будут отображены цвета, используемые в документе (рис. 17.4).

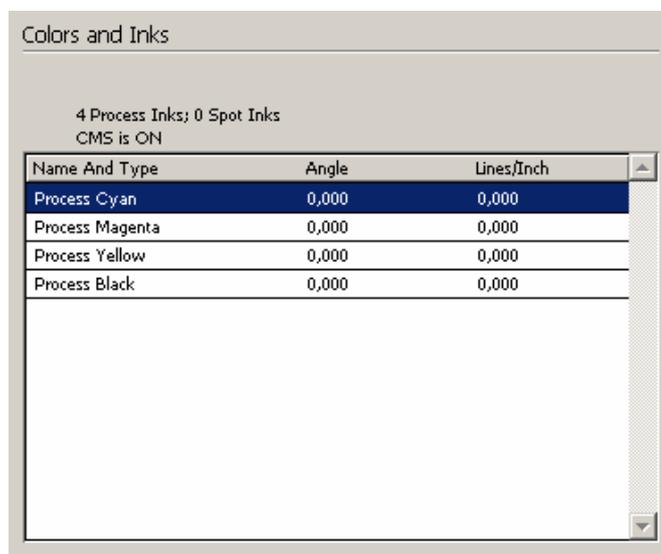


Рис. 17.4. Поле **Colors and Inks** отображает простые и составные цвета, используемые в документе

Вы можете также просмотреть все настройки печати, примененные в данный момент к документу.

### Просмотр информации о настройках печати

Выберите категорию **Print Settings** (Настройки печати) в левой части диалогового окна **Preflight**. В окне будут отображены настройки печати, примененные к документу (рис. 17.5).

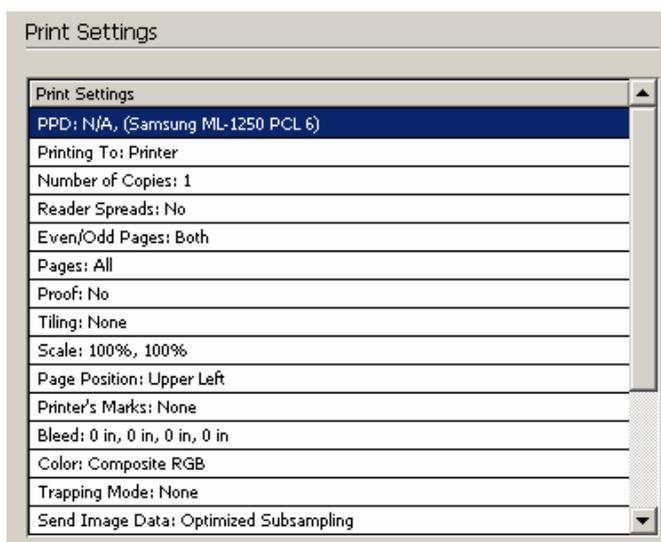


Рис. 17.5. Область **Print Settings** отображает текущие настройки печати, примененные к документу

Вы можете также узнать, использовались ли при создании документа какие-нибудь независимые дополнительные модули.

### Просмотр информации о дополнительных модулях

Выберите категорию **External Plug-ins** (Внешние модули) в левой части диалогового окна **Preflight**. Будут отображены все установленные независимые дополнительные модули (рис. 17.6).

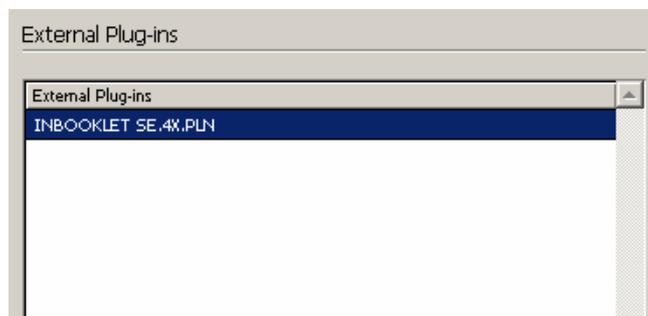


Рис. 17.6. Область **External Plug-ins** отображает все установленные независимые дополнительные модули

## 17.2. КОМПОНОВКА ПАКЕТА

Пакетом называется папка, содержащая все необходимое для печати публикации. Вместо того чтобы собирать файлы вручную, выполните команду **Package** (Сформировать пакет).

### Компоновка пакета для печати

1. Выполните команды **File** — **Package**. Программа InDesign просмотрит документ, а затем откроет диалоговое окно **Printing Instructions** (Инструкции по печати) — рис. 17.7.

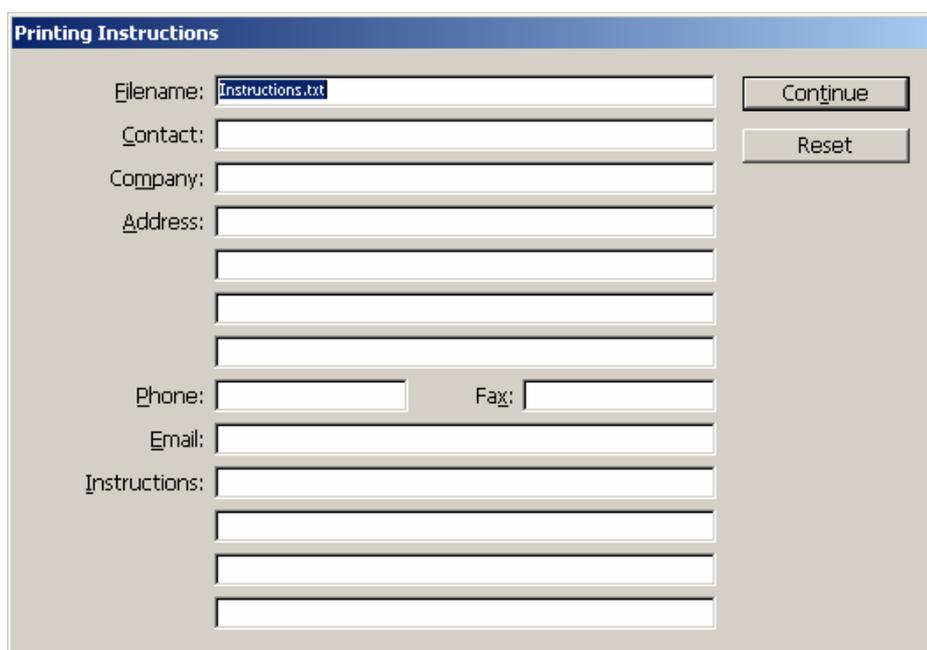


Рис. 17.7. Диалоговое окно **Printing Instructions** предназначено для создания текстового файла, включающего контактную информацию инструкции для печати документа

2. Заполните поля этого диалогового окна.

Информация в диалоговом окне **Printing Instructions** сохраняется при последующей перекомпоновке документа.

3. Щелкните на кнопке **Continue** (Продолжить). На экране появится диалоговое окно **Package Publication** (Сформировать публикацию) — рис. 17.8.

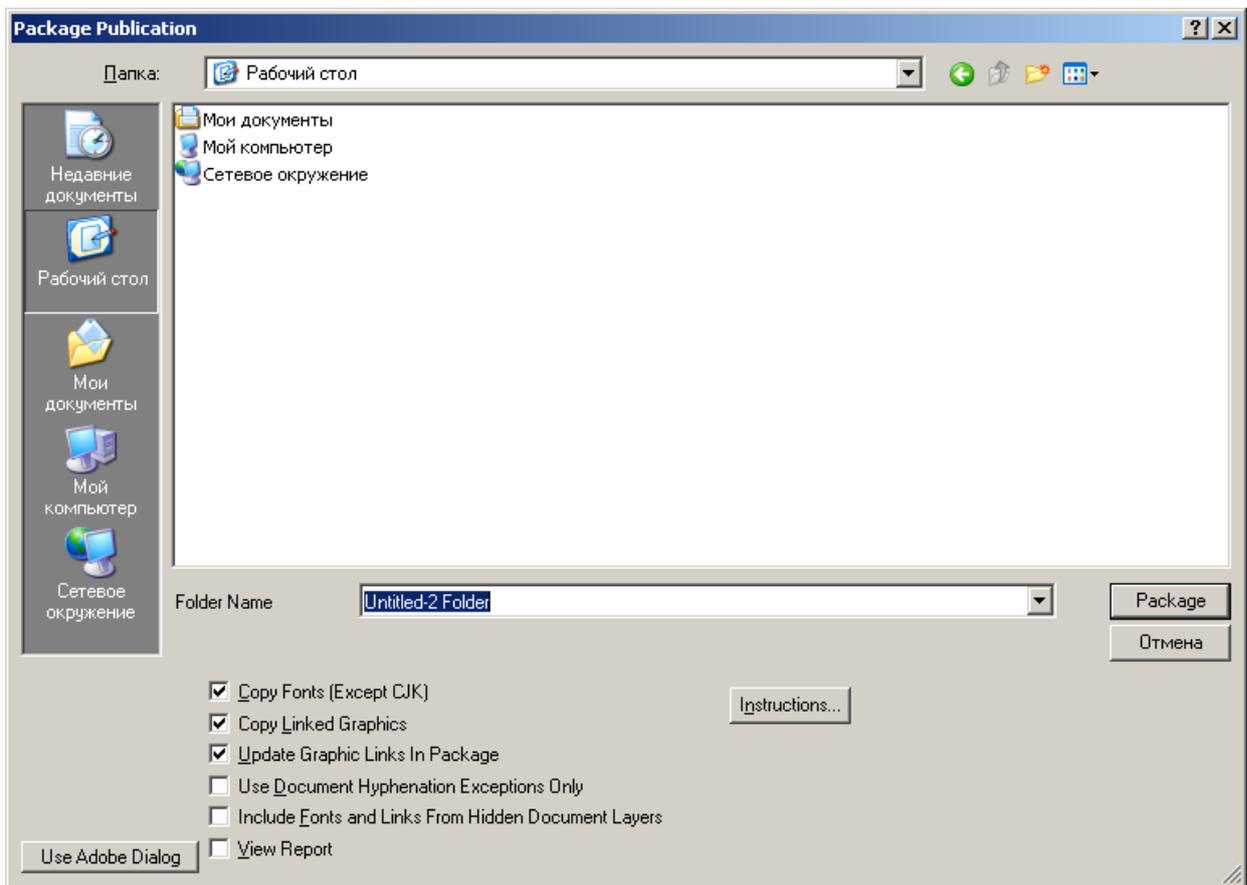


Рис. 17.8. Диалоговое окно **Package Publication** дает возможность выбрать элементы, включаемые в пакет публикации

4. В поле **Folder Name** (Имя папки) введите имя папки, в которой будут храниться файлы.

5. Выберите следующие опции компоновки:

- **Copy Fonts (Except CJK)** (Копировать шрифты (за исключением восточных языков)) — копирует латинские шрифты, используемые в документе;
- **Copy Linked Graphics** (Копировать связанную графику) — копирует связанные с файлом публикации, но не встроенные в него изображения;
- **Update Graphic Links in Package** (Обновлять связи в исходной публикации перед формированием пакета) — автоматически обновляет любые измененные изображения;
- **Use Document Hyphenation Exceptions Only** (Использовать исключения из правил переноса только в документе) — ограничивает исключения из правил переноса только использованным в документе словарем;
- **Include Fonts and Links from Hidden Layers** (Включать скрытые слои) — добавляет шрифты и изображения невидимых слоев;
- **View Report** (Открыть отчет) — запускает текстовый редактор и открывает отчет, созданный вместе с документом.

Щелкните на кнопке **Package**, чтобы собрать необходимые файлы в папке.

### 17.3. СОЗДАНИЕ ФАЙЛА POSTSCRIPT

Вместо того чтобы отправлять документ InDesign в сервисное бюро, вы можете создать файл PostScript, включающий все сведения, необходимые для печати публикации. Обычный файл PostScript содержит информацию, необходимую для его печати, а также специальную информацию о принтере.

## Создание стандартного файла PostScript

1. Выполните команды **File — Print** (Файл — Печатать).
2. Из списка **Printer** (Принтер) выберите опцию **Acrobat Distiller** (виртуальный PostScript-принтер) — рис. 17.9. Этот виртуальный принтер используется только в случае, если в к вашему компьютеру не подключен реальный PostScript-принтер.

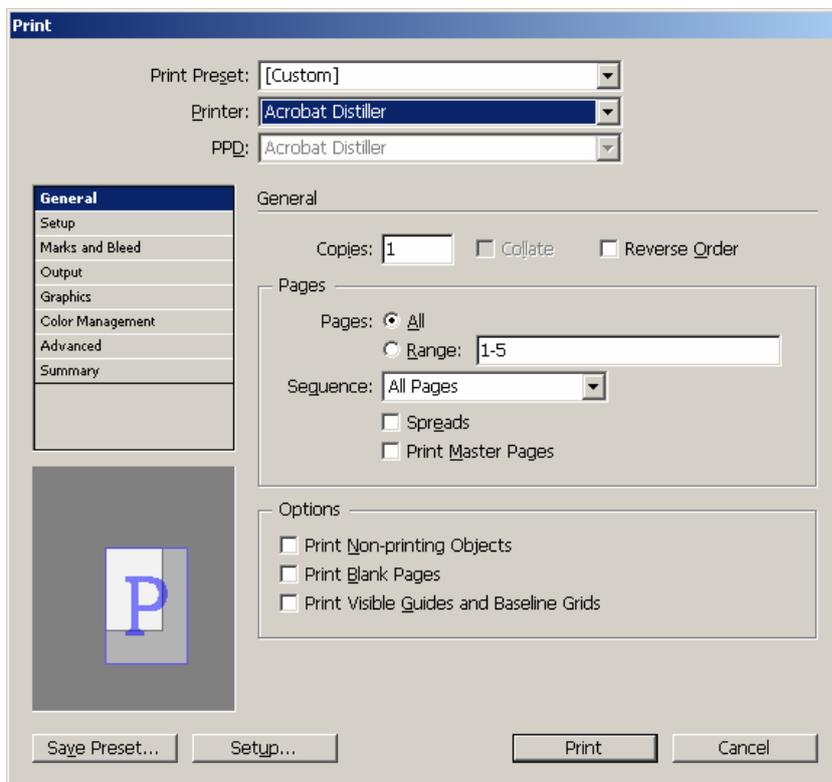


Рис. 17.9. *Acrobat Distiller* используется в качестве виртуального PostScript-принтера для создания PostScript-файла

3. Щелкните на кнопке **Setup** (Настройка) и в открывшемся диалоговом окне **Print** (Печатать) установите флажок **Print to file** (Печать в файл).

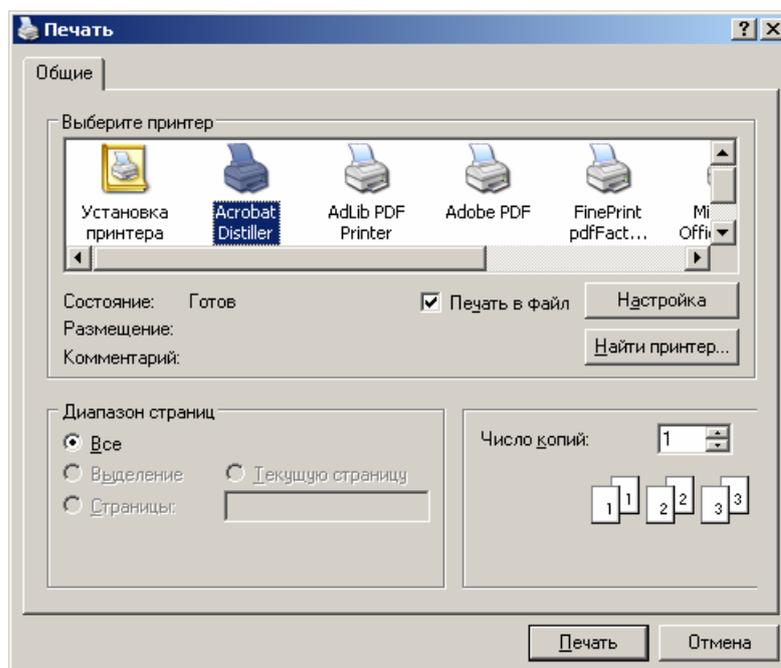


Рис. 17.10. Флажок **Print to file** позволяет создать PostScript-файл

4. Щелкните по кнопке **Print** (Сохранить) — рис. 17.9.

5. Выберите имя и место размещения файла.

Будет создан файл PostScript независимо от модели принтера, на котором будет распечатан документ.

#### 17.4. СОЗДАНИЕ PDF-ФАЙЛА

Можно конвертировать документы InDesign в файлы PDF, чтобы другие пользователи могли их просматривать, даже если у них не установлено приложение InDesign.

##### Выбор формата файла

1. Выполните команды **File** — **Export** (Файл — Экспортировать). На экране появится диалоговое окно **Export** (Экспорт) — рис. 17.11.

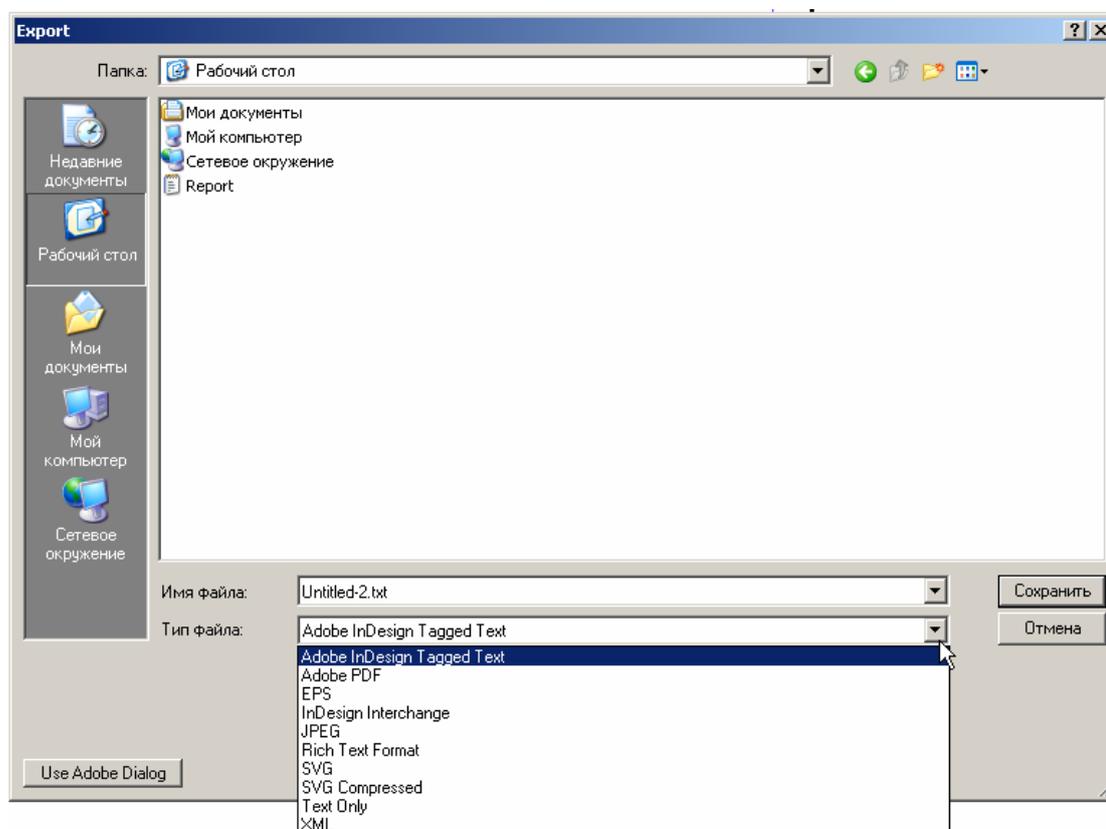


Рис. 17.11. Программа InDesign позволяет экспортировать публикацию в различные форматы

Опции экспорта будут видны только в случае, если курсор находится внутри текстового фрейма.

2. Присвойте файлу имя и задайте путь для его сохранения.

3. Выберите опцию **Adobe PDF** в списке **Save as File Type** (Тип файла).

4. В меню **Save as File Type** вы можете выбрать также одну из следующих опций:

- **Adobe InDesign Tagged Text** — создание текстового файла, содержащего коды разметки;

- **EPS** — создание инкапсулированного PostScript-файла, который может быть использован в дальнейшем как графический;

- **InDesign Interchange** — создание документа, который может быть открыт в различных версиях программы InDesign;

- **JPEG** — экспорт документа в графический формат JPEG, который в дальнейшем может быть открыт в любом графическом приложении;

- **Rich Text Format** — экспорт выделенного отформатированного текста, который может быть открыт в большинстве текстовых редакторов;
  - **SVG** и **SVG Compressed** (Сжатый в формате SVG) — создание масштабируемых векторных изображений с возможностью просмотра в Интернет;
  - **Text Only** (Только текст) — экспорт выбранного текста в виде набора символов без форматирования;
  - **XML** — создание текста, отформатированного при помощи языка XML, предоставляющего возможность настройки описаний и тегов.
4. Щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).

### Настройка общих параметров PDF

1. Выберите опцию **Adobe PDF** из меню **Save as File Type** (Тип файла). На экране появится диалоговое окно **Export Adobe PDF** (Создать Adobe PDF) — рис. 17.12.

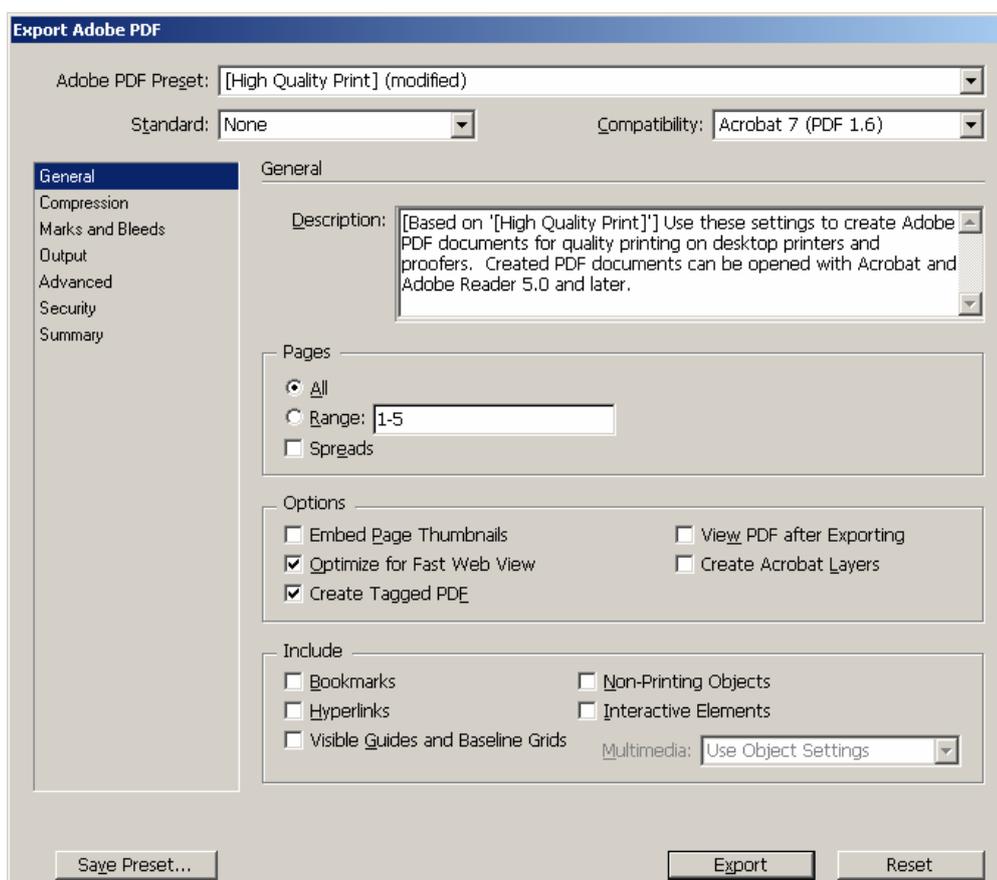


Рис. 17.12. Диалоговое окно **Export Adobe PDF** представляет собой центр управления для создания файлов PDF

2. Щелкните на категории экспорта **General** (Общие) в левой части диалогового окна **Export Adobe PDF**.

### Настройка страниц для экспорта в PDF

1. В области **Pages** (Страницы) выберите опцию **All** (Все) для экспорта всех страниц документа или в поле **Range** (Выборочно) введите диапазон страниц.

Для указания диапазона страниц используйте дефис, например 4–9, для ввода отдельных страниц используйте запятую, например 3, 8.

2. Установите флажок **Spreads** (Развороты), чтобы представлять страницы в файле **Acrobat** в виде разворотов.

Вам необходимо выбрать, в какой версии программы Adobe Acrobat будет открываться ваш документ (рис 17.13).

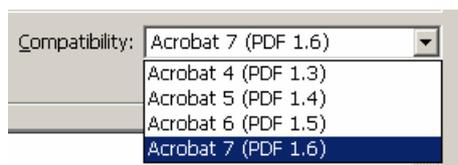


Рис. 17.13. Список *Compatibility* категории *General* диалогового окна *Export Adobe PDF* позволяет выбрать версию программы Adobe Acrobat для документа

### Настройка общих параметров

Выберите одну из следующих опций областей **Options** (Параметры) и **Include** (Включить) категории экспорта **General**:

- **Embed Page Thumbnails** (Внедрить эскизы страниц) — создание эскиза для экспортируемой страницы;
- **Optimize for Fast Web View** (Оптимизировать для быстрого просмотра в сети Интернет) — реструктуризация файла для подготовки загрузки с web-сервера;
- **Create Tagged PDF** (Создать теги) — создание тегов для PDF;
- **View PDF after Importing** (Открыть файл после экспорта) — открытие экспортированного файла PDF в программе Acrobat;
- **Create Acrobat Layers** (Создать слои) — создание слоев Acrobat;
- **Bookmarks** (Включать закладки) — создание закладок для элементов оглавления и предметного указателя с сохранением уровней оглавления;
- **Hyperlinks** (Включать гиперсвязи) — превращение гиперсвязей InDesign, а также входов оглавления и предметного указателя в гиперсвязи и виды Adobe Acrobat;
- **Visible Guides and Baseline Grids** (Экспортировать видимые направляющие и базовые сетки) — экспорт видимых направляющих и базовых сеток.
- **Non-printing Objects** (Экспортировать непечатаемые объекты) — экспорт непечатаемых объектов;
- **Interactive Elements** (Интерактивные элементы) — включает интерактивные элементы.

### Выполнение компрессии

Выберите категорию экспорта **Compression** (Сжатие) в левой части диалогового окна **Export Adobe PDF**. Появятся настройки **Compression** (рис. 17.14).

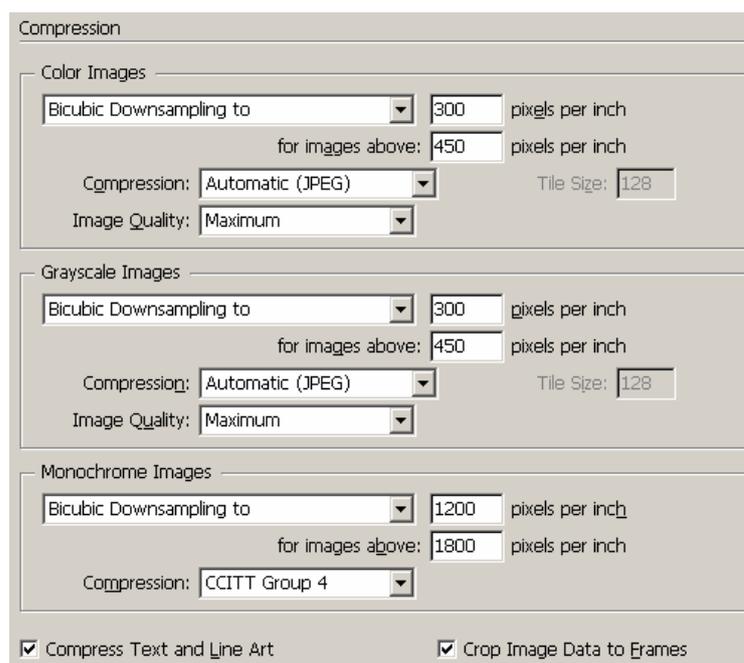


Рис. 17.14. Категория *Compression* позволяет уменьшать размер файлов PDF путем сжатия

Одним из преимуществ создания файлов PDF является возможность уменьшения их размера путем сжатия (рис. 17.15).

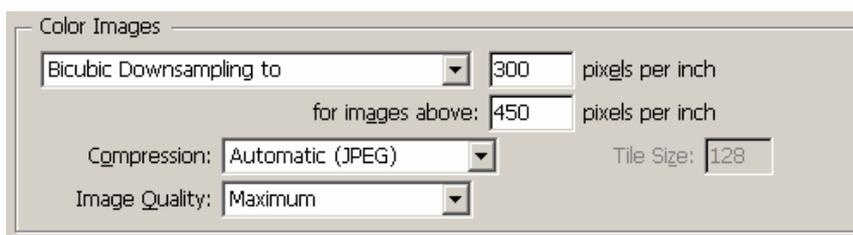


Рис. 17.15. В области **Color Images** можно задать настройки сжатия для цветных изображений

## Настройка даунсэмплинга цветных, монохромных изображений и изображений в градациях серого

1. Выберите одну из следующих опций списка **Sampling** (рис. 17.16):

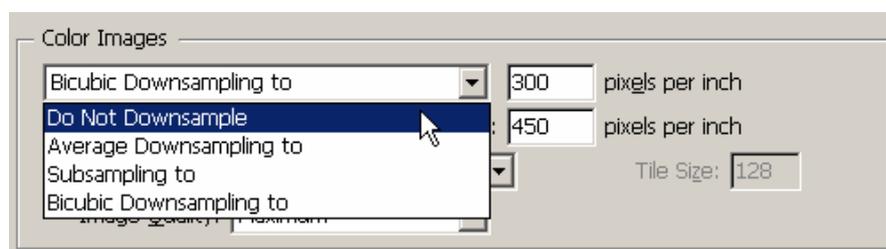


Рис. 17.16. Список **Sampling** позволяет выбрать один из вариантов даунсэмплинга для цветных, монохромных изображений и изображений в градациях серого

- **Do Not Downsample** (Не применяется) — значения пикселей не изменяются, благодаря чему потеря данных изображения не происходит;
- **Average Downsample to** (Средний даунсэмплинг до) — усреднение значений пикселей в выбранной области;
- **Subsample to** (Ресэмплинг до) — уменьшение времени обработки изображения по сравнению с предыдущей опцией, в результате чего снижается качество изображения;
- **Bicubic Downsample to** (Бикубический даунсэмплинг до) — самый медленный, но наиболее точный метод, результатом применения которого являются плавные тональные градации.

2. Настроив даунсэмплинг, введите значения разрешения в соответствующие поля.

Для печати эти значения обычно в 1,5 раза превышают линиатуру раstra печатной машины. Для экранного просмотра разрешение обычно составляет 72 точки на дюйм.

## Настройка компрессии цветных изображений и изображений в градациях серого

1. Выберите одну из следующих опций списка **Compression** (Сжатие) — рис. 17.17:

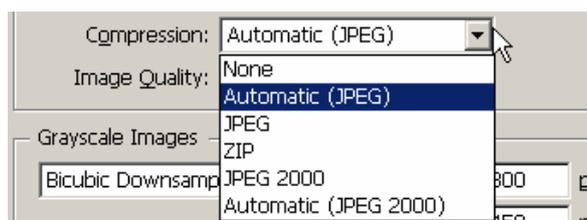


Рис. 17.17. Список **Compression** позволяет выбрать один из вариантов сжатия для цветных изображений и изображений в градациях серого

- **None** (Не применяется);
- **Automatic (JPEG)** (Автоматическое) (JPEG) — возможность выбирать между сжатием JPEG и ZIP;

- **JPEG** — сжатие, которое лучше всего подходит для изображений с переходами тона;
- **ZIP** — сжатие, которое лучше всего подходит для изображений с большими участками ровного цвета;
- **JPEG 2000** — международный стандарт для сжатия и упаковки графических данных. Аналогично сжатию JPEG сжатие JPEG 2000 подходит как для цветных изображений, так и для изображений в градациях серого.

○ **Automatic (JPEG 2000)** (Автоматическое) (JPEG 2000) — наилучшее качество для цветных изображений и изображений в градациях серого определяется автоматически.

2. Выберите опцию из списка **Image Quality** (Качество изображения) — (рис. 17.18):



Рис. 17.18. Список **Quality** позволяет выбрать качество цветных изображений

- **Minimum** (Худшее) — наихудшее качество изображения;
- **Low** (Низкое) — низкое качество изображения;
- **Medium** (Среднее) — среднее качество изображения;
- **High** (Высокое) — высокое качество изображения;
- **Maximum** (Лучшее) — наилучшее качество изображения.

### Настройка компрессии монохромных растровых изображений

Выберите одну из следующих опций списка **Compression** (Сжатие) — рис. 17.19:

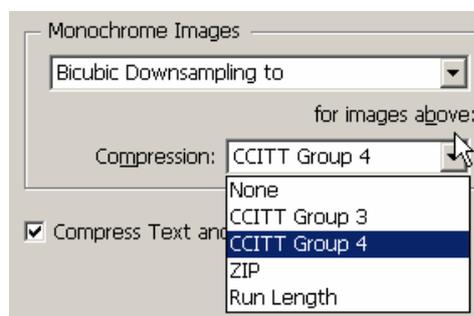


Рис. 17.19. Список **Compression** позволяет настроить параметры сжатия для монохромных растровых изображений

- **None** (Не применяется);
- **CCITT Group 3** — аналог сжатию, применяемому в факсимильных аппаратах;
- **CCITT Group 4** — универсальный метод, дающий хорошие результаты при применении к большинству монохромных изображений;
- **ZIP** — подходит для черно-белых изображений, которые содержат повторяющиеся узоры;
- **Run Length** — дает лучшие результаты при применении к изображениям, которые включают большие области сплошного белого или черного цвета.

### Настройка остальных опций компрессии

1. Установите флажок **Compress Text and Line Art** (Сжать текст и штриховую графику), чтобы еще больше уменьшить размер файла (рис. 17.20).



Рис. 17.20. Опция **Compress Text and Line Art** позволяет сжать текст и штриховую графику

2. Установите флажок **Crop Image Data to Frames** (Обрезать данные изображения по фрейму), чтобы удалить изображение за пределами фрейма (рис. 17.20).

Категория **Marks & Bleeds** (Метки и обрез) предназначена для добавления в документ печатных меток и задания области обреза.

### Настройки Marks and Bleeds

Выберите категорию экспорта **Marks and Bleeds** (Метки и обрез) в левой части диалогового окна **Export Adobe PDF**. Появятся настройки **Marks and Bleeds** (рис. 17.21).

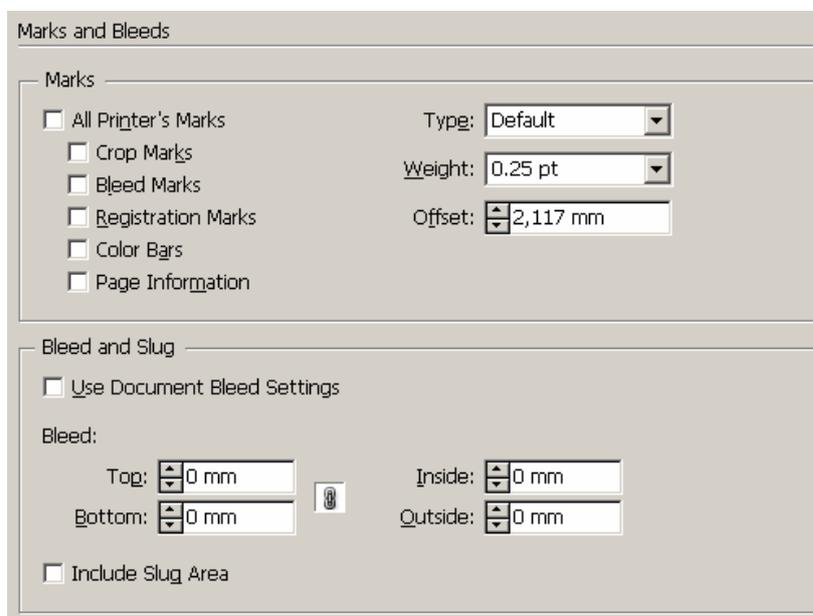


Рис. 17.21. Опции **Marks and Bleeds** диалогового окна **Export PDF** позволяют настроить метки и обрез документа при печати

1. Установите флажок **All Printers Marks** (Типографские метки), чтобы выбрать все метки, или используйте отдельные поля меток, чтобы настроить каждую из них (рис. 17.21):

- **Crop Marks** (Метки обреза) — место обреза страницы;
- **Bleed Marks** (Метки области обреза) — величина смещения изображения относительно меток обреза для его правильного обреза;
- **Registration Marks** (Метки совмещения) — крестики, используемые для совмещения отдельных фотоформ при цветоделении;
- **Color Bars** (Цветовые шкалы) — прямоугольники, которые содержат цвета, используемые в документе, а также специальные шкалы, необходимые для калибровки печатной машины;
- **Page Information** (Описание страницы) — имя файла, номер страницы и время печати документа;
- **Type** (Тип) — специальный набор меток, например метки, используемые для печати в Японии.

2. Введите значение толщины меток обреза в поле **Weight** (Толщина).

3. Введите значение расстояния между метками и краем обреза страницы в поле **Offset** (Смещение).

Задание области обреза необходимо для печати объектов, выходящих за край страницы.

### Область обреза

1. Установите флажок **Use Document Bleed Settings** (Использовать настройки обреза документа) в области **Bleed and Slug** (Обрез и служебное поле) и введите значение для каждого края страницы в области **Bleed** (Область обреза) — рис. 17.22.

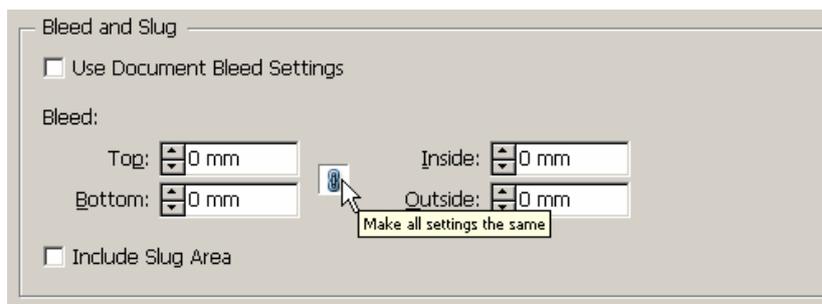


Рис. 17.22. Поля **Bleed** категории **Marks and Bleeds** служат для задания области обреза для каждого края страницы

2. Щелкните на пиктограмме между полями обреза, чтобы сделать все значения одинаковыми.

3. Установите флажок **Include Slug Area** (Включить служебную область), чтобы использовать дополнительную область на странице, предусмотренную для технических примечаний.

### Настройка категории **Output**

1. Выберите одну из опций в поле **Color Conversion** (Конверсия цвета) области **Color** (Цвет) — рис. 17.23.

2. Выберите профиль для модели устройства вывода из списка **Destination** (Назначение).

3. Выберите опцию **Include All Profiles** (Включать все профайлы) в поле **Profile Inclusion Policy** (Политика включения профайла), чтобы сохранить встроенные в документ все профайлы.

4. Установите флажок **Simulate Overprint** (Воспроизвести наложение), чтобы отобразить на экране эффект наложения цветов.

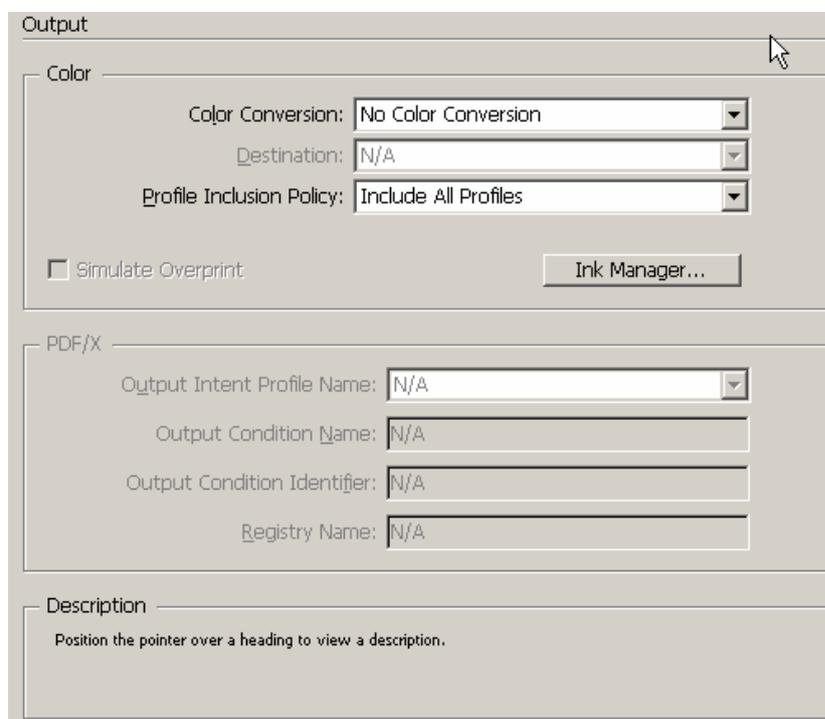


Рис. 17.23. В категории **Output** диалогового окна **Export Adobe PDF** можно настроить параметры цвета для печати документов

Категория **Advanced** (Дополнительно) включает опции для работы со шрифтами и настройки сглаживания прозрачности.

## Настройки Advanced

Выберите категорию **Advanced** (Дополнительно) в левой части диалогового окна **Export Adobe PDF**. На экране появятся настройки **Advanced** (рис. 17.24).

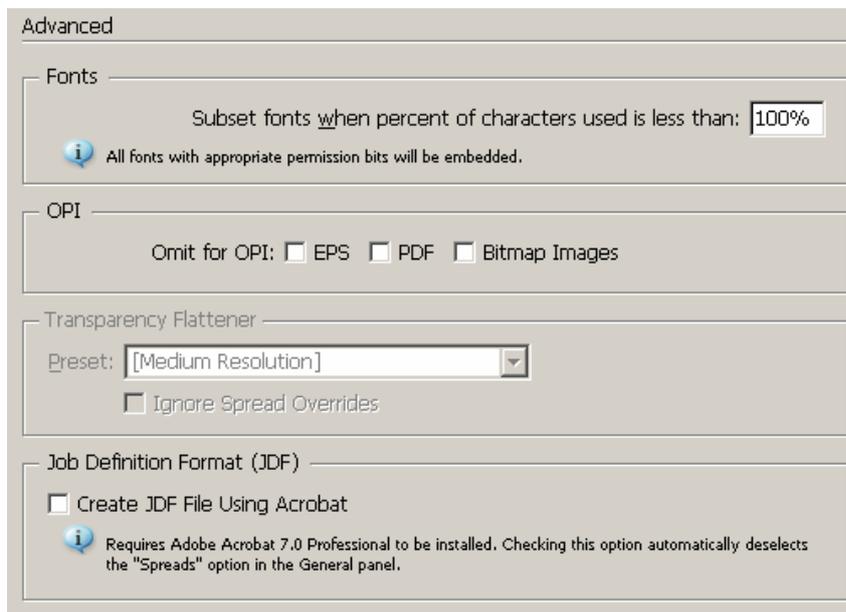


Рис. 17.24. Категория **Advanced** диалогового окна **Export Adobe PDF** включает опции для работы со шрифтами и настройки сглаживания прозрачности

### Настройка степени встраивания шрифта

Введите значение пороговой величины в поле **Subset Fonts...** (Выборка шрифтов...) области **Fonts** (Шрифты). Эта величина определяет количество символов шрифта, которые будут включены в документ.

Если значение не превышает 35%, программа встраивает до 35% символов, используемых в документе, в противном случае все символы шрифта.

Значение по умолчанию 100% указывает, что, если все символы шрифта не используются, будет встроено только его сокращенный вариант.

### Настройки OPI

Аббревиатура OPI расшифровывается как Open Prepress Interface (Программный интерфейс подготовки публикаций). Опции OPI используются в случае передачи файлов на системы изготовления печатных форм Scitex и Kodak.

Выберите форматы изображений, заменяемые во время процесса OPI. (Процесс OPI заменяет перед печатью изображения макета с низким разрешением изображениями с высоким разрешением.)

### Настройки Transparency Flattener

При использовании эффектов прозрачности, тени, растушевки вы создаете растрованные изображения. Опция **Transparency Flattener** (Сглаженная прозрачность) управляет настройками разрешения растрованных изображений.

У вас есть возможность настраивать параметры безопасности для файлов PDF с целью ограничения количества пользователей, имеющих доступ к файлу, или операций, совершаемых с файлом.

### Настройка опции безопасности

1. Выберите категорию экспорта **Security** (Безопасность) в диалоговом окне **Export Adobe PDF** (рис. 17.25).

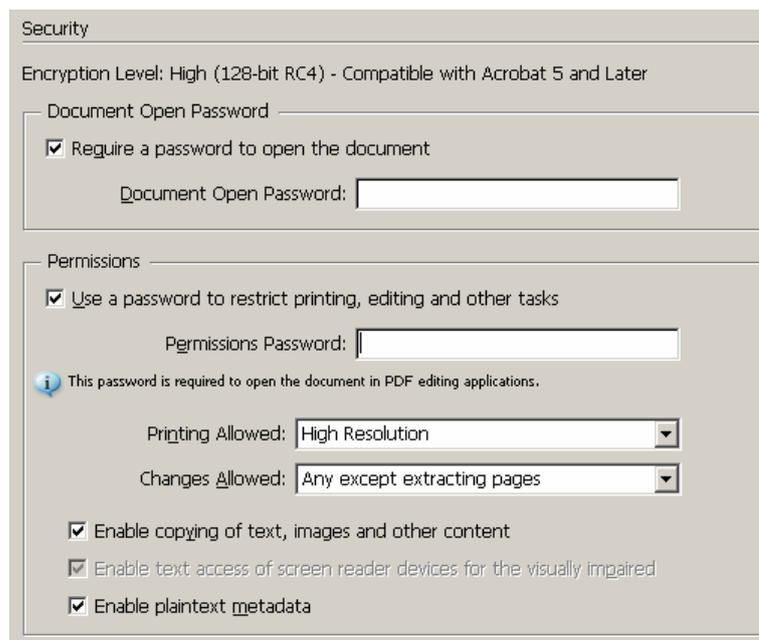


Рис. 17.25. Категория **Security** диалогового окна **Export Adobe PDF** позволяет настроить безопасность документа

2. Установите флажок **Require a password to open the document** (Требовать пароль для открытия документа), чтобы пользователь мог открыть документ только после ввода пароля.

3. Введите пароль в поле **Document Open Password** (Пароль для открытия документа).

4. Установите флажок **Use a password to restrict printing, editing and other tasks** (Использовать пароль при печати, редактировании и других задачах), чтобы ограничить отдельные операции с документом.

5. Введите пароль в поле **Permissions Password** (Пароль для разрешения).

6. В поле **Printing Allowed** (Разрешить печать) выберите одну из следующих опций (рис. 17.26):

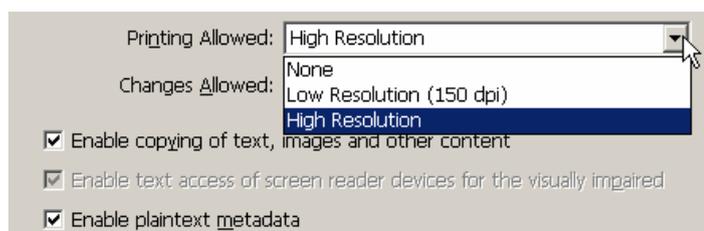


Рис. 17.26. В поле **Printing Allowed** можно выбрать качество печати

- **None** (Запретить печать);
- **Low Resolution** (Низкое разрешение);
- **High Resolution** (Высокое разрешение).

В поле **Changes Allowed** (Разрешить изменения) выберите одну из следующих опций (рис. 17.26):

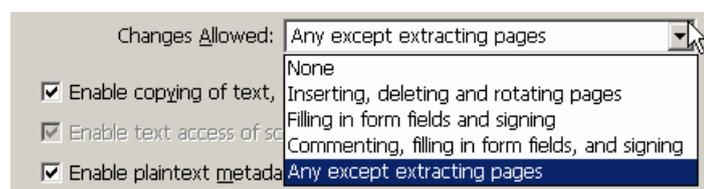


Рис. 17.27. В поле **Printing Allowed** можно выбрать качество печати

- **None** (Запретить изменения);

- **Inserting, deleting and rotating pages** (Разрешить вставку, удаление и поворот страниц);
  - **Filling in form fields and signing** (Разрешить заполнение полей форм и подпись документа);
  - **Commenting, filling in form fields, and signing** (Разрешить комментарии, заполнение полей форм и подпись документа);
  - **Any except extracting pages** (Разрешить любые изменения).
- Можно также вывести отчет о настройках.

### Просмотр отчета о настройках PDF

1. Выберите категорию экспорта **Summary** (Сводка) в диалоговом окне **Export Adobe PDF** (рис. 17.28).

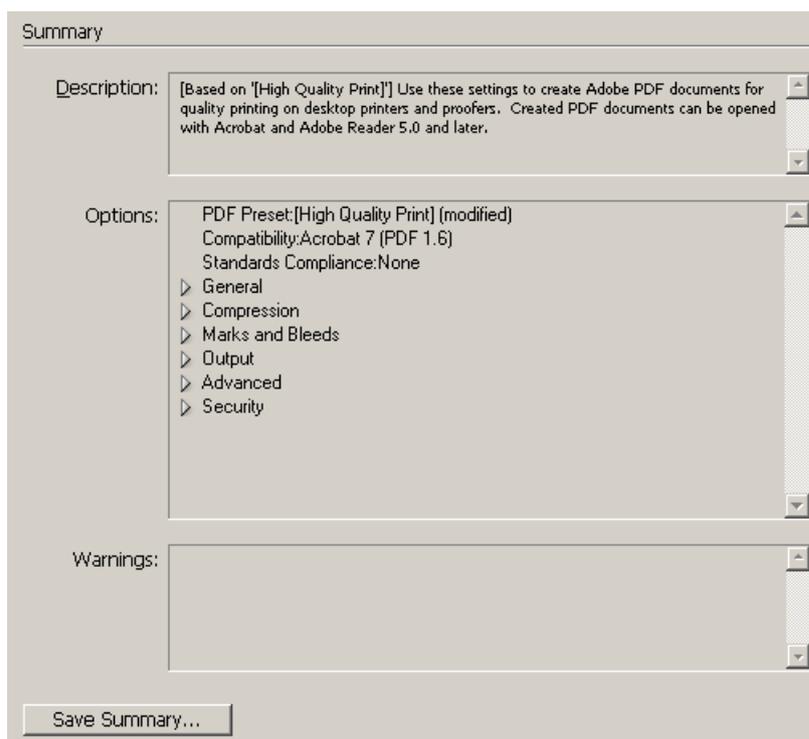


Рис. 17.28. Раздел **Summary** диалогового окна **Export PDF** позволяет создать отчет о настройках PDF

2. Просмотрите список при помощи полосы прокрутки.
3. Щелкните на кнопке **Save Summary** (Сохранить сводку), чтобы создать текстовый файл, содержащий список всех настроек.

## ГЛАВА 18. НАСТРОЙКА InDesign

### 18.1. УСТАНОВКИ ПРОГРАММЫ

В программе InDesign есть 14 различных категорий, позволяющих настроить ее работу.

#### Выбор категории установок

Выполните команды **Edit** — **Preferences** (Редактирование — Установки). На экране появится диалоговое окно **Preferences** (рис. 18.1). Выберите одну из категорий.

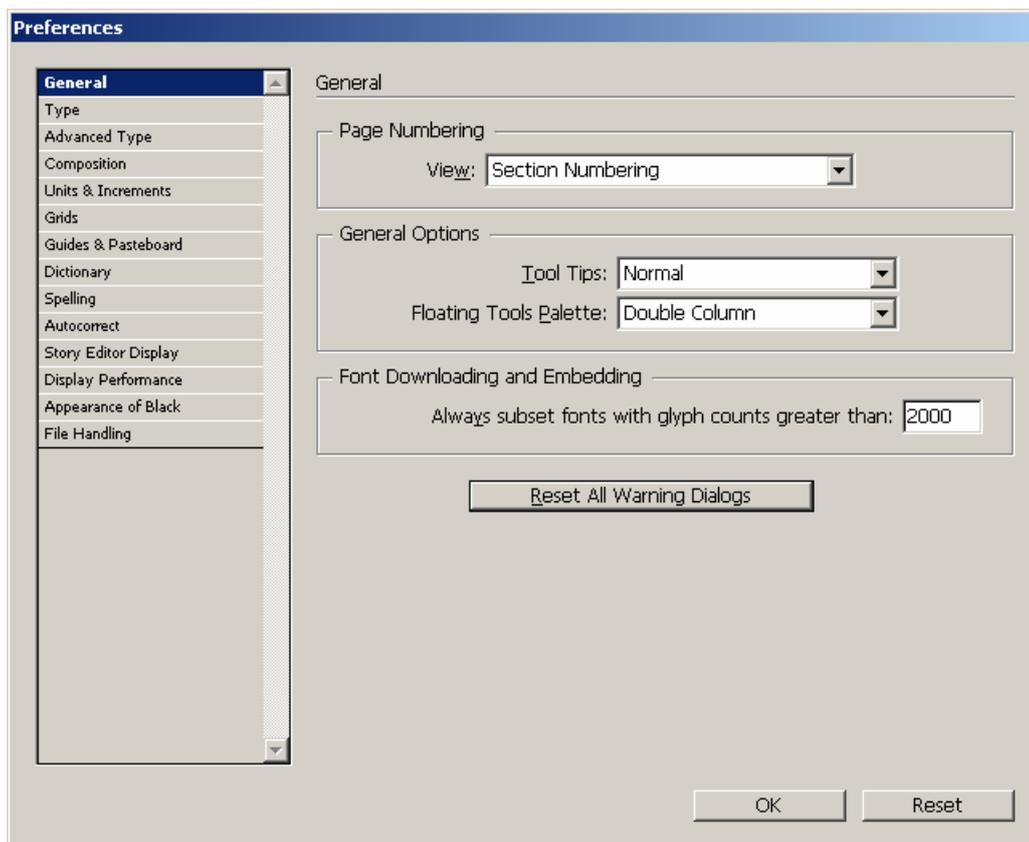


Рис. 18.1. Диалоговое окно **Preferences** позволяет настроить работу программы InDesign

### 18.2. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ GENERAL

Категория **General** (Основные) предназначена для настройки различных функций программы, например нумерации страниц. Обычно номера страниц отображаются в палитре **Pages** (Страницы) в соответствии с номерами разделов. Однако, если ваша публикация состоит из нескольких разделов, каждый из них может иметь страницу с первым номером. Настройки нумерации страниц позволяют изменить отображение номеров страниц.

#### Настройка нумерации страниц

Выберите одну из следующих опций списка **View** (Просмотр) области **Page Numbering** (Нумерация страниц) — рис. 18.2:

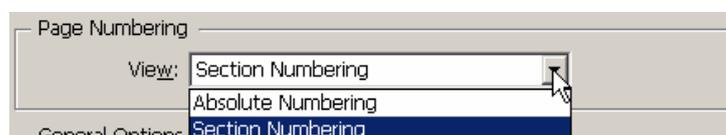


Рис. 18.3. Меню **View** позволяет выбрать нумерацию разделов или абсолютную нумерацию

- **Absolute Numbering** (Абсолютная нумерация) — игнорирует номера разделов и использует физическое размещение номеров страниц документа;
- **Section Numbering** (Нумерация разделов) — использует наборы номеров страниц из настроек раздела.

Если несколько разделов документа имеют одинаковый номер страницы, используйте опцию **Absolute Numbering**, чтобы напечатать одну из страниц с повторяющимся номером.

Опции раздела **General Options** (Основные опции) предназначены для конфигурирования палитры инструментов и отображения ее на экране.

### Настройка общих опций

1. Выберите одну из следующих опций списка **Tool Tips** (Подсказки инструментов) — рис. 18.3:

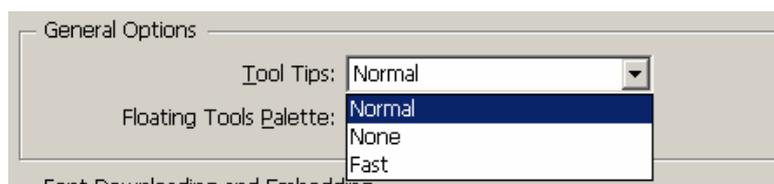


Рис. 18.3. Список **Tool Tips** используется для настройки отображения электронных подсказок

- **Normal** (Обычные) — отображает подсказку спустя некоторое время;
- **None** (Нет) — отключает отображение подсказок;
- **Fast** (Быстрые) — отображает подсказку сразу после размещения курсора над инструментом или элементом.

Подсказки инструментов — это примечания, появляющиеся при размещении курсора над инструментом или экраным элементом.

2. Выберите способ отображения палитры из списка **Floating Tools Palette** (Палитра инструментов) — рис. 18.4:

- **Single Column** (Один столбец);
- **Double Column** (Два столбца);
- **Single Row** (Одна строка).

Опции **Print** (Печать) используются для настройки печати документов.

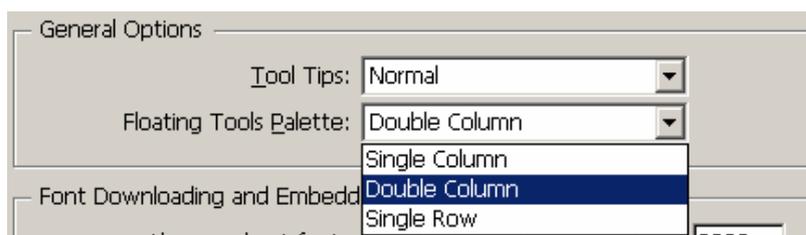


Рис. 18.4. Меню **Tools Palette** предназначено для выбора конфигурации палитры инструментов

### Настройка загрузки и внедрения шрифта

Введите значение в поле **Always subset fonts with glyph counts greater than ...** (Применять выборку шрифтов при количестве глифов более ...) области **Font Downloading and Embedding** (Загрузка и внедрение шрифта) — рис. 18.1.

Этот параметр применяется только к шрифтам OpenType, которые содержат специальные символы. Для предотвращения вывода файлов со шрифтами огромных размеров в поле этого параметра указывается максимальное количество специальных символов (глифов), загружаемых из файла шрифта в выводимый файл. В документе, как правило, не используются все символы шрифта. Для загрузки всех символов шрифта не так уж и много причин. Одна из них — предоставление возможности редактирования создаваемых файлов PDF или EPS и вводе в них других специальных символов.

### Восстановление окон предупреждений

Щелкните по кнопке **Reset All Warning Dialogs** (Восстановить все окна предупреждений) в нижней части настроек категории **General** (Основные) — рис. 18.1. Появится окно, информирующее о том, что все сообщения будут выводиться на экран.

### 18.3. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ TYPE

Категория **Type** (Шрифт) используется для настройки опций отображения и форматирования текста (рис. 18.5).

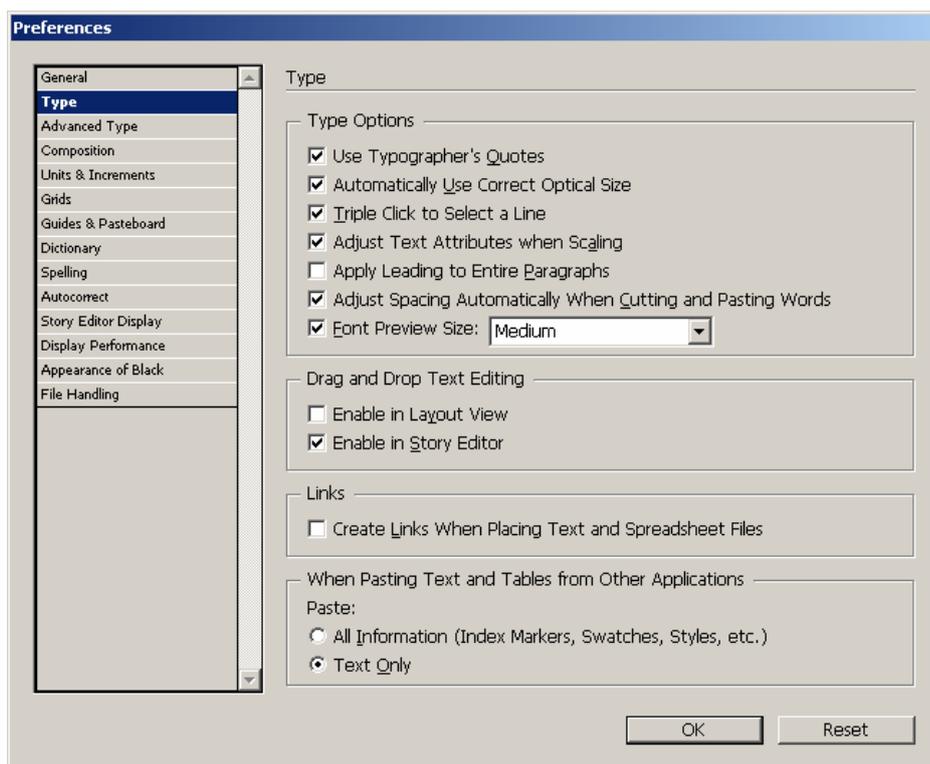


Рис. 18.5. Категория **Type** диалогового окна **Preferences** позволяет настроить параметры работы с текстом

#### Опции настройки текста

Опции **Type Options** (Параметры текста) предназначены для настройки следующих параметров работы с текстом:

- **Use Typographers Quotes** (Использовать типографские кавычки) — автоматически заменяет обычные кавычки полиграфическими;
- **Automatically Use Correct Optical Size** (Автоматически использовать верный оптический размер) — автоматически исправляет шрифты OpenType и PostScript таким образом, чтобы представить их на экране в оптимальном размере, который полностью соответствует выводимому на бумагу тексту.
- **Triple Click to Select a Line** (Тройной щелчок для выбора строки) — позволяет выбрать следующие настройки:
  - тройной щелчок для выделения строки;
  - четырехкратный щелчок для выделения абзаца;
  - пятикратный щелчок для выделения всего текста;
- **Adjust Text Attributes when Scaling** (Настраивать атрибуты текста при масштабировании) — уменьшает или увеличивает атрибуты текста и прочие элементы (толщина границ таблицы) при масштабировании объектов, содержащих данный текст и элементы;
- **Apply Leading to Entire Paragraphs** (Применить интерлиньяж ко всему абзацу) — позволяет настроить интерлиньяж во всем абзаце, а не только в выбранной строке;

- **Adjust Spacing Automatically When Cutting and Pasting Words** (Автоматически настраивать интервалы при вырезании и вставке слов) — позволяет избежать образования больших интервалов между символами или разрывов отдельных слов при вырезании и вставке текста;
- **Font Preview Size** (Размер образца шрифта) — позволяет задавать размер, в котором отображаются названия шрифтов в соответствующих раскрывающихся меню.

### Настройка редактирования текста

Установите флажки **Enable in Layout View** (Режим макета) и **Enable in Story Editor** (Текстовый редактор) области **Drag and Drop Text Editing** (Редактирование текста «перетаскиванием»), чтобы иметь возможность «перетаскивать» текст в документ как в режиме макета, так и в текстовом режиме.

### Настройка связей

Установите флажок **Create Links...** (Создать связи...) области **Links** (Связи), чтобы создавать ссылки на исходные текстовые и табличные файлы документа.

### Другие настройки

Если при копировании текста или таблицы из других приложений вы хотите вставить только текст, то установите флажок **Text Only** (Только текст) в области **When Pasting Text...** (При вставке текста...). В противном случае установите флажок **All Information...** (Вся информация...).

## 18.4. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ ADVANCED TYPE

Категория **Advanced Type** (Дополнительные настройки шрифта) предназначена для настройки размера и положения верхнего, нижнего индекса, а также капителей (рис. 18.6).

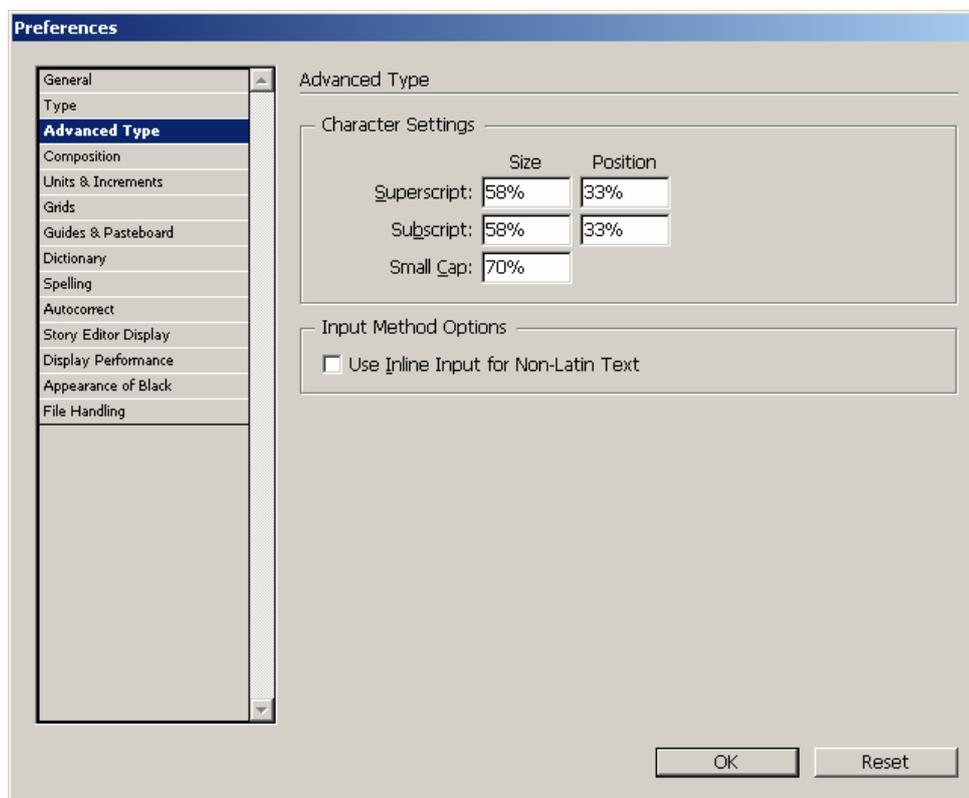


Рис. 18.6. Категория **Advanced Type** предназначена для задания размера и положения верхнего индекса, нижнего индекса и капителей

## Настройка параметров символов

1. Введите значение размера символов в поле **Size** (Размер).
2. Укажите значение смещения символа вверх или вниз относительно базовой линии в поле **Position** (Положение). Это значение определяется в процентах значения интерлиньяжа.
3. Опция **Use Inline Input for Non-Latin Text** (Использовать встроенный метод ввода азиатского текста) области **Input Method Options** (Параметры метода ввода) позволяет вводить символы азиатского письма в операционных системах, не поддерживающих таковое.

## 18.5. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ COMPOSITION

Категория **Composition** (Компоновка) предназначена для настройки отображения и компоновки текста (рис. 18.7). Настройки **Highlight** (Выделять подсветкой) позволяют задать подсветку текста с нарушениями компоновки или заменами.

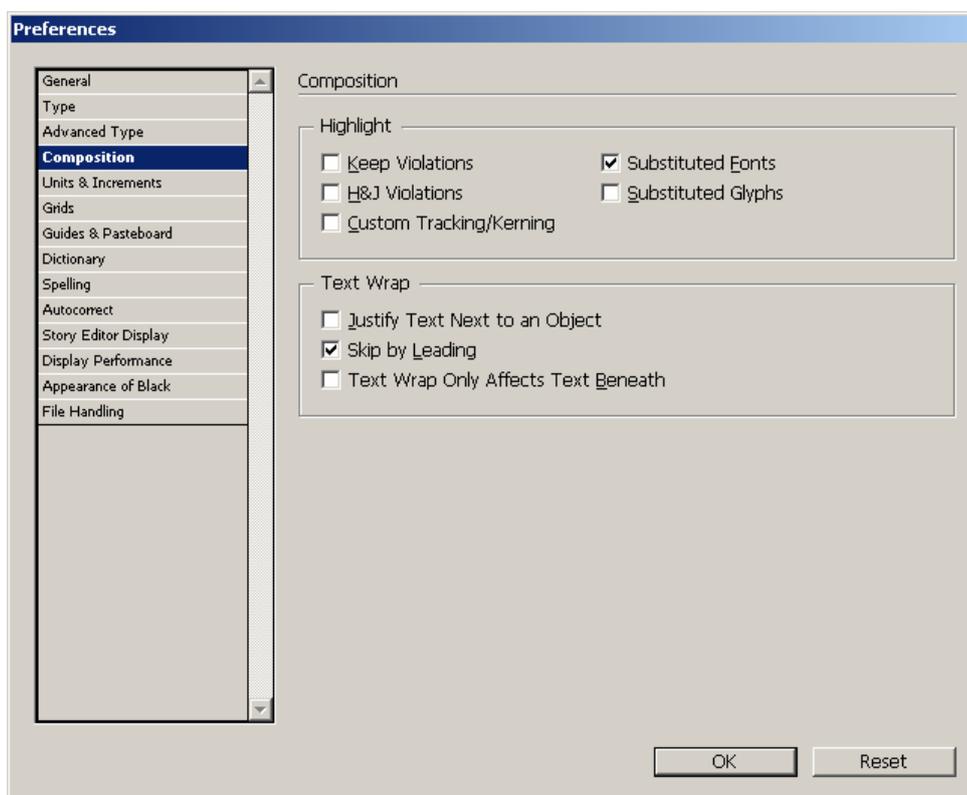


Рис. 18.7. Категория **Composition** предназначена для настройки отображения и компоновки текста

### Настройка опций подсветки

Установите следующие опции в разделе **Highlight**:

- **Keep Violations** (Висячие строки) — выделяет строки, которые были разорваны с нарушением заданных настроек **Keep With**;
- **H&J Violations** (Жидкие/плотные строки) — выделяет области с нарушениями межсловных/межбуквенных интервалов;
- **Custom Tracking/Kerning** (Настройки трекинга/кернинга) — выделяет текст, к которому был применен трекинг или кернинг;
- **Substituted Fonts** (Замененные шрифты) — выделяет символы, заменившие шрифт, не установленный в системе;
- **Substituted Glyphs** (Замененные наборные знаки) — выделяет символы OpenType, которые были заменены дублирующими символами.

Вы можете также настроить обтекание объектов текстом в области **Text Wrap** (Обтекание текста). Установите флажок **Justify Text Next to an Object** (Выключка текста по гра-

нище объекта), чтобы отменить все локальные параметры обтекания и расположить текст по контуру объекта. Установите флажок **Skip by Leading** (Выровнять текст по интерлиньяжу), чтобы при обтекании текста в качестве отступа до объекта использовать интерлиньяж. Установите флажок **Text Wrap Only Effects Text Beneath** (Не применять к тексту, расположенному поверх объектов) для обтекания объекта только расположенным ниже текстом.

## 18.6. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ UNITS & INCREMENTS

Категория **Units & Increments** (Система измерения) управляет системой измерения в документе (рис. 18.8).

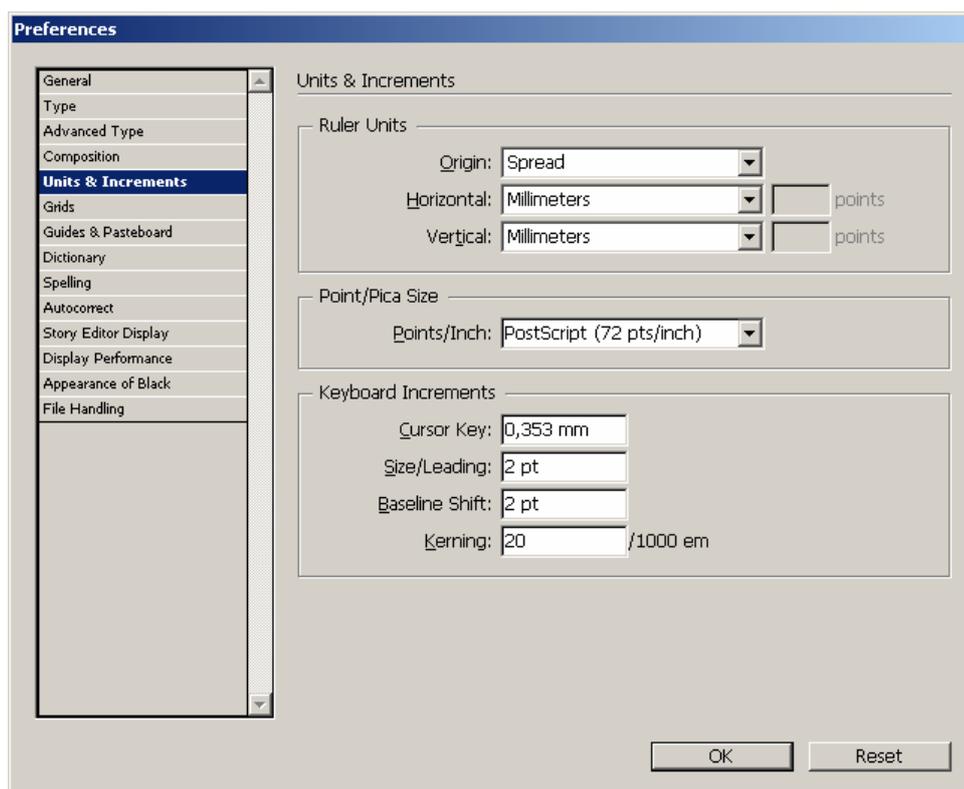


Рис. 18.8. Диалоговое окно **Preferences** с выбранной категорией **Units & Increments**

### Настройка единицы измерения линейки

- Выберите одну из следующих опций меню **Origin** (Начало отсчета):
  - **Spread** (Разворот) — горизонтальная линейка располагается вдоль всех страниц разворота;
    - **Page** (Страница) — каждая страница разворота имеет индивидуальную линейку;
    - **Spine** (Корешок) — линейка не прерывается на корешке документа.
- Задайте единицу измерения линеек в списке **Horizontal** (Горизонтальная) или **Vertical** (Вертикальная) — рис. 18.9:
  - **Points** (Пункты) — 1 пункт равен 1/72 дюйма;
  - **Picas** (Пики) — 1 пика равна 1/6 дюйма;
  - **Inches** (Дюймы) — в англо-американской системе измерений 1 дюйм = 2,54 см;
  - **Inches Decimal** (Десятичные дюймы) — единица измерения кратна 10 (а не 16, как англо-американский дюйм);
    - **Millimeters** (Миллиметры);
    - **Centimeters** (Сантиметры);
    - **Ciceros** (Цицero) — типографская единица измерения, 1 цицero = 12 пунктам;
    - **Custom** (Заказной) — можно указать собственную единицу измерения.

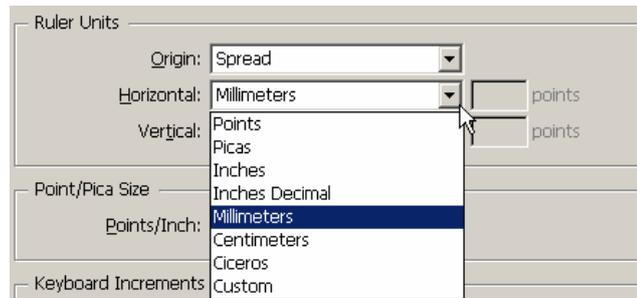


Рис. 18.9. В списке **Horizontal** и **Vertical** раздела **Ruler Units** можно задать единицы измерения горизонтальной и вертикальной линеек

### Настройка системы измерений

В области **Point/Pica Size** (Размер пункта/пики) определяется метод расчета пункта. По умолчанию выбран вариант PostScript (72 pts/inch).

Настройки **Keyboard Increments** служат для контроля за шагом перемещения объектов или изменениями текста (см. рис. 18.8).

### Настройка шага изменения параметров

Введите значения в следующие поля:

- **Cursor Key** (Клавиша перемещения курсора) — позволяет задать значение для перемещения объекта при нажатии клавиш со стрелками;
- **Size/Leading** (Кегль/Интерлиньяж) — задает шаг изменения размера и интерлиньяжа текста;
- **Baseline Shift** (Базовая линия) — задает шаг смещения базовой линии;
- **Kerning** (Кернинг) — задает шаг изменения кернинга.

## 18.7. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ GRIDS

Категория **Grids** (Сетки) предназначена для настройки цветов и шага базовой сетки и сетки документа (рис. 18.10).

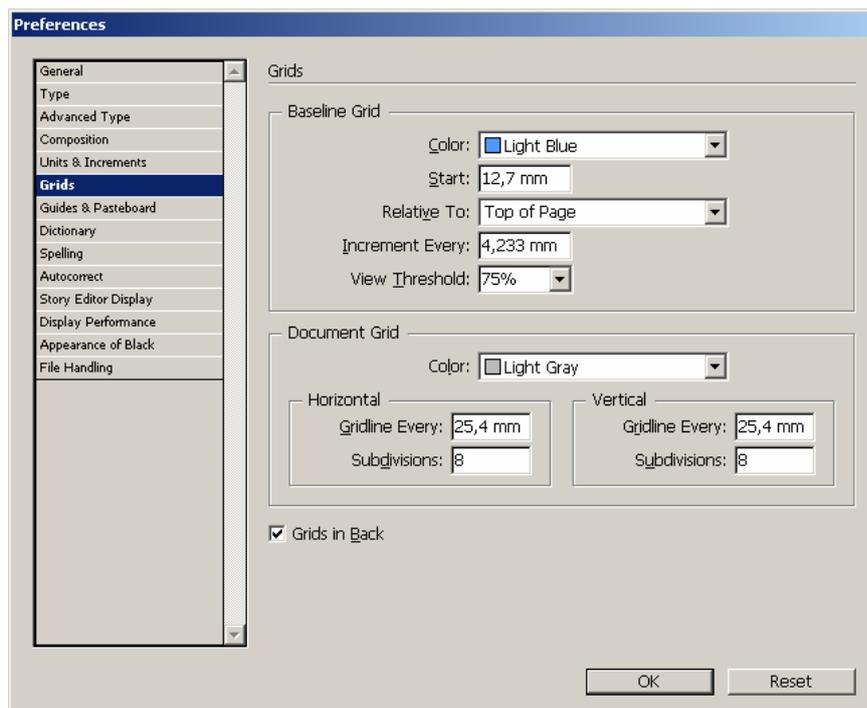


Рис. 18.10. Категория **Grids** предназначена для настройки цветов и шага базовой сетки и сетки документа

### Настройка параметров базовой сетки

1. Выберите цвет базовой сетки из списка **Color** (Цвет) области **Baseline Grid** (Базовая сетка).
2. Введите значение в каждое из следующих полей:
  - **Start** (Начало) — место начала сетки в документе;
  - **Relative to** (По отношению) — место начала сетки по отношению к странице (**Top of Page**) или к полю (**Top of Margin**).
  - **Increment Every** (Шаг) — расстояние между линиями сетки;
  - **View Threshold** (Предел видимости) — минимальный масштаб документа, при котором сетка отображается.

### Настройка опций сетки документа

1. Выберите цвет сетки документа из меню **Color** (Цвет) области **Document Grid** (Сетка документа).
2. Введите значения в следующие поля областей **Horizontal** и **Vertical**:
  - **Gridline Every** (Основной шаг сетки);
  - **Subdivisions** (Шаг вспомогательных линий сетки).

### Установка положения сетки

Установите флажок **Grids in Back** (Сетки назад), чтобы расположить сетки на заднем плане относительно изображений и текста.

## 18.8. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ GUIDES & PASTEBOARD

Категория **Guides & Pasteboard** (Направляющие и монтажный стол) предназначена для настройки цвета и опций направляющих полей и колонок, а также для настройки параметров монтажного стола (рис. 18.11).

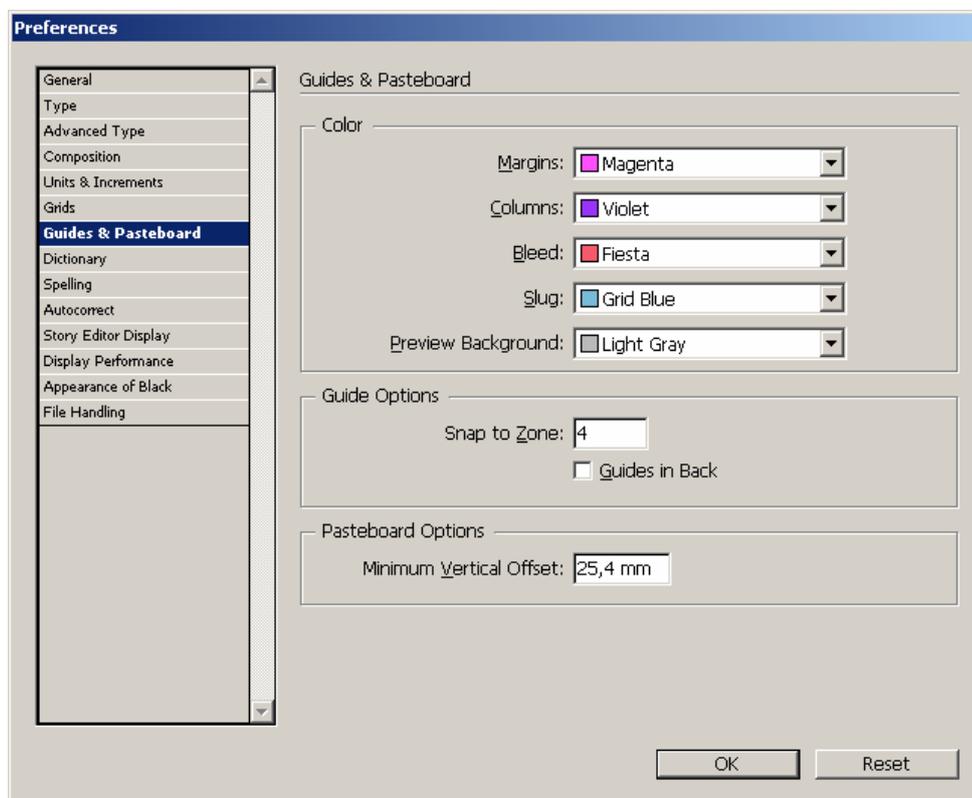


Рис. 18.11. Категория **Guides & Pasteboard** предназначена для настройки цвета и опций направляющих полей и колонок, а также для настройки параметров монтажного стола

### Выбор цвета границ полей, колонок, обреза и шпона

Задайте цвет границ полей в списках **Margins** (Поля), **Columns** (Колонки), **Bleed** (Обрез) и **Slug** (Служебное поле) области **Color** (Цвет).

### Настройка опций направляющих

1. Задайте расстояние привязки объекта к направляющим в поле **Snap to Zone** (Зона привязки) области **Guide Options** (Опции направляющих). Это значение устанавливается в пикселах.

2. Установите флажок **Guides in Back** (Направляющие назад), чтобы скрыть отрезки направляющих, расположенных под объектами.

### Настройка буфера обмена

Установите значение в поле **Minimum Vertical Offset** (Минимальное вертикальное смещение) области **Pasteboard Options** (Параметры монтажного стола), которое будет определять, насколько холст будет выходить за страницу в в верхней и нижней ее частях.

## 18.9. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ DICTIONARY

Категория **Dictionary** (Словарь) предназначена для выбора языка, используемого по умолчанию, и настройки дополнительных параметров переноса (рис. 18.12).

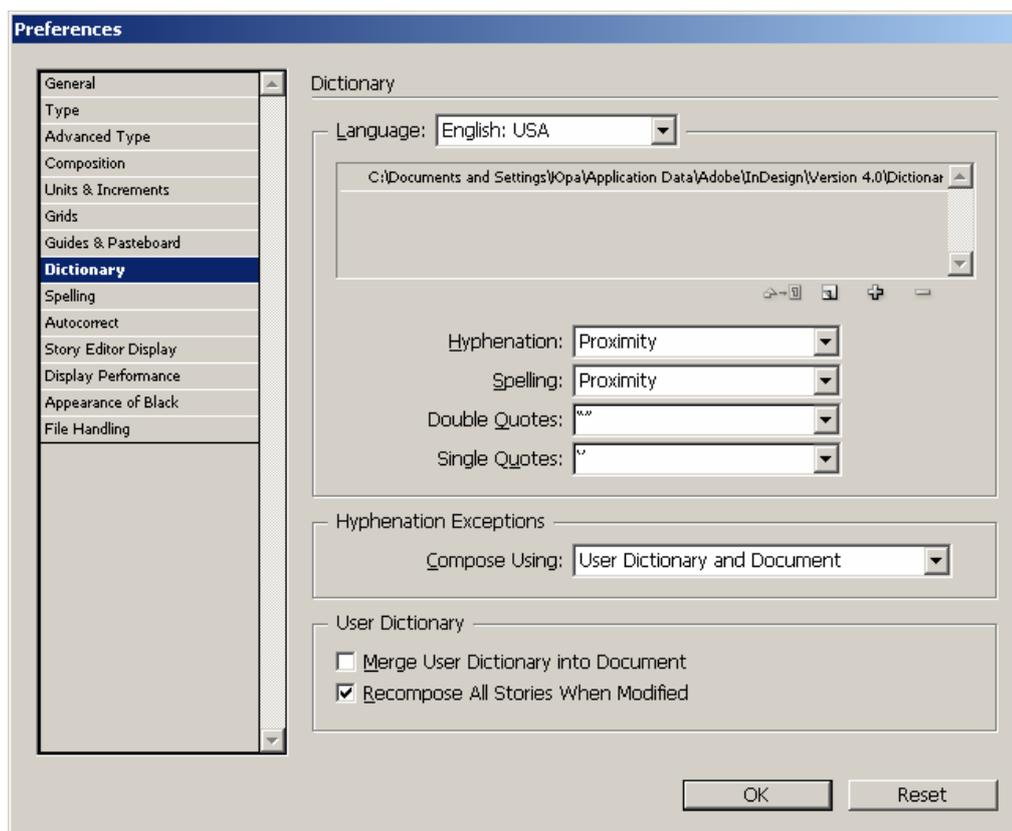


Рис. 18.12. Категория **Dictionary** предназначена для выбора языка и настройки дополнительных параметров переноса

Настройки **Language** (Язык) используются для проверки правописания, а также расстановки переносов и кавычек (рис. 18.30).

### Настройка опций языка

1. Выберите используемый по умолчанию язык в списке **Language**.

2. Если вы установили специальные опции переноса, отметьте их в списке **Hyphenation** (Перенос).
  3. Если вы установили специальные опции проверки правописания, выберите их из списка **Spelling** (Орфография).
  4. Выберите символы двойных кавычек из списка **Double Quotes** (Двойные кавычки).
  5. Выберите символы одинарных кавычек из списка **Single Quotes** (Одинарные кавычки).
- В списках **Quotes** содержатся кавычки, используемые в различных языках, например в испанском и французском. Вы можете ввести свои специальные символы в поле (рис 18.13).

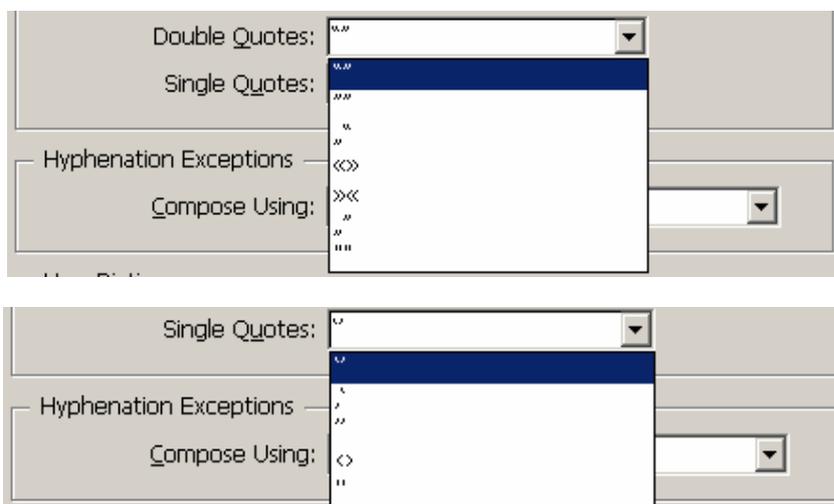


Рис. 18.13. В списках **Quotes** вы можете ввести свои специальные символы в поле

Настройки **Hyphenation Exceptions** (Исключения из правил переноса) позволяют применять переносы, созданные при редактировании словаря.

### Настройка исключений из правил переносов

Выберите одну из следующих опций в списке **Compose Using** (Компоновать, используя) — рис. 18.32:

- **User Dictionary** (Словарь пользователя) — только исключения, заданные при редактировании словаря;
- **Document** (Документ) — список исключений, содержащихся в документе;
- **User Dictionary and Document** (Словарь пользователя и документ) — одновременное использование исключений из правил переноса и словаря пользователя.

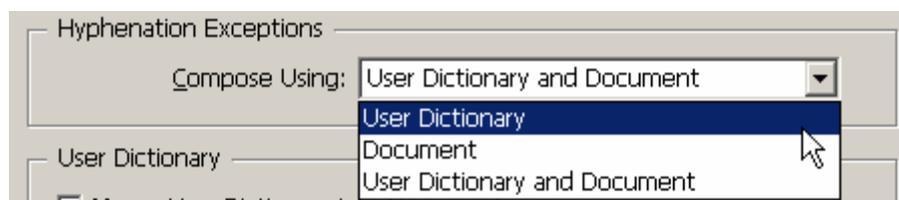


Рис. 18.14. Меню **Compose Using** области **Hyphenation Exceptions** позволяет применять переносы, созданные при редактировании словаря

Настройки **User Dictionary** позволяют добавлять исключения из правил переноса в публикацию и создавать новые исключения, распространяющиеся на нее.

### Параметры словаря пользователя

1. Флажок **Merge User Dictionary into Document** (Добавить словарь пользователя в документ) предназначен для добавления в публикацию исключений из правил переносов, собранных в словаре. Опция устанавливается по умолчанию.

2. Флажок **Recompose All Stories When Modified** (Перекомпоновать все текстовые блоки при внесении изменений) служит для применения новых исключений словаря пользователя ко всем текстовым блокам документа.

## 18.10. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ SPELLING

Категория **Spelling** (Орфография) предназначена для настройки правил проверки правописания в документе (рис. 18.15).

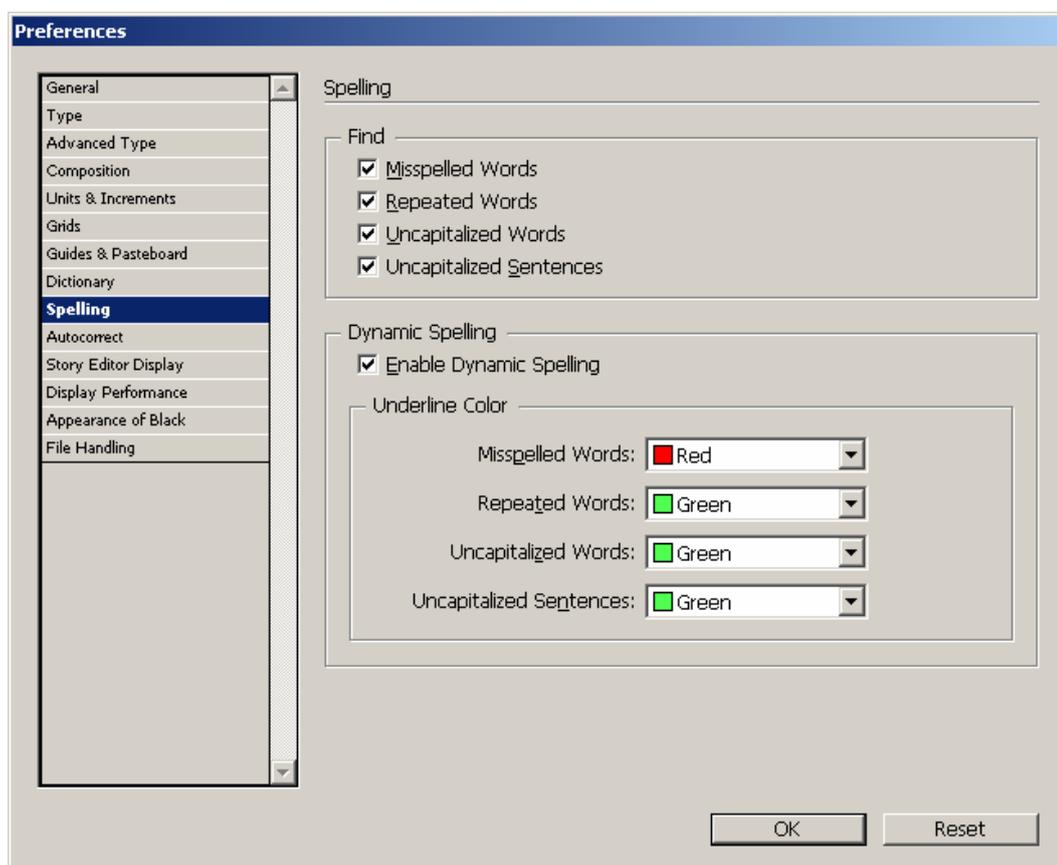


Рис. 18.15. Категория **Spelling** предназначена для настройки правил проверки правописания в документе

В области **Find** (Искать) можно выбрать следующие элементы документа, которые программа будет искать:

- **Misspelled Words** (Слова с ошибками);
- **Repeated Words** (Повторяющиеся слова),
- **Uncapitalized Words** (Слова не с прописных);
- **Uncapitalized Sentences** (Предложения не с прописных).

Обратите внимание на то, что опция **Uncapitalized Words** позволяет находить имена собственные, введенные со строчной буквы.

В области **Dynamic Spelling** (Активная орфография) устанавливаются цвета, с помощью которых в тексте (введенном или импортированном) выделяются четыре типа ошибок. Укажите каждый из цветов в соответствующих раскрывающихся списках.

## 18.11. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ AUTOCORRECT

Категория **Autocorrect** (Автокоррекция) предназначена для настройки функции автоматической замены в документе одних слов другими (рис. 18.16).

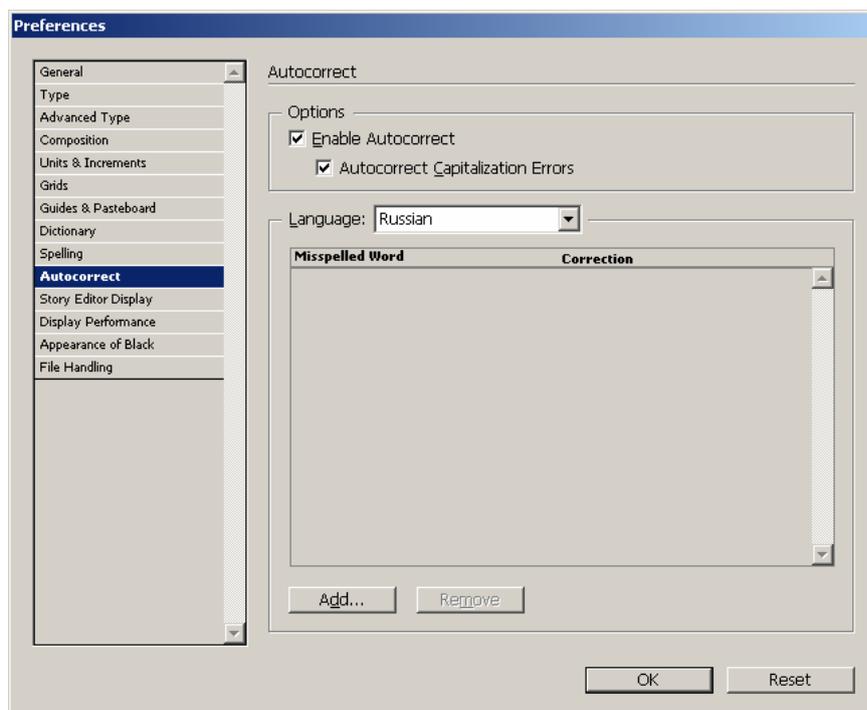


Рис. 18.16. Категория **Autocorrect** предназначена для автоматической замены одних слов другими

Щелкните на кнопке **Add** (Добавить), чтобы заменять все экземпляры введенного слова на правильный вариант. Автозамена часто применяется для быстрого ввода сложных или труднозапоминаемых сочетаний и терминов — им обычно назначается необычная аббревиатура, которую сложно ввести случайно или по ошибке.

## 18.12. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ EDITOR DISPLAY

Категория **Story Editor Display** (Вид редактора материалов) предназначена для настройки редактора материалов и внешнего вида текстового курсора (рис. 18.17).

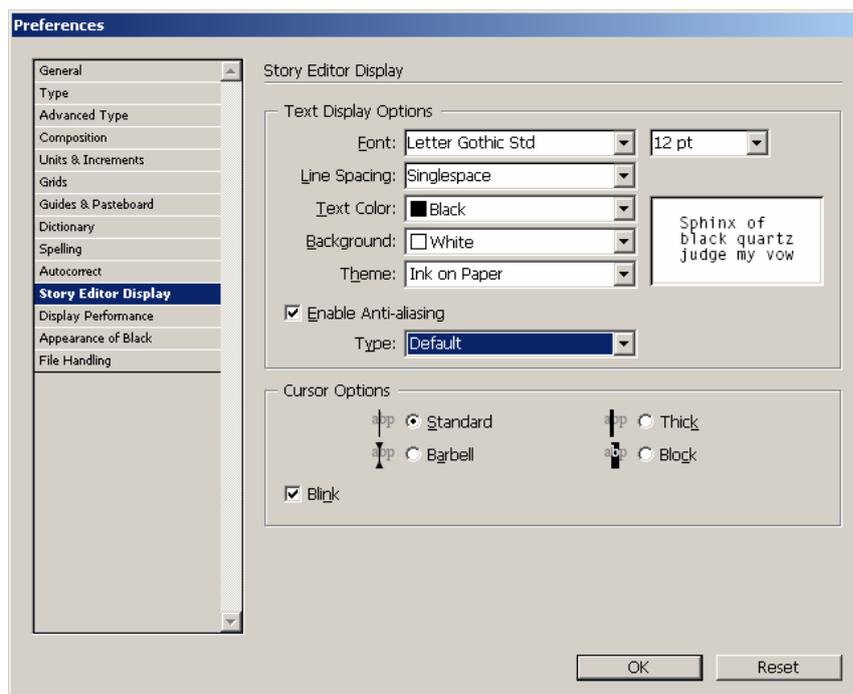


Рис. 18.17. Категория **Story Editor Display** предназначена для настройки редактора материалов

Область **Text Display Options** (Параметры отображения текста) позволяет настроить вид текста в окне **Story Editor**. Измените следующие параметры для повышения удобства ввода и редактирования текста:

- **Font** (Шрифт) — выберите шрифт, который будет использоваться по умолчанию. Вы можете использовать любой шрифт, установленный в системе. Размер шрифта по умолчанию составляет 12 пунктов;
- **Line Spacing** (Интерлиньяж) — задайте межстрочное расстояние. Помимо одинарного расстояния можете выбрать двойной или тройной интервал.
- **Text Color** (Цвет текста) и **Background** (Фон) — задайте цвет текста и фона;
- **Theme** (Тема) — содержит четыре варианта цветовых схем для комбинации «цвет текста/цвет фона», каждая из которых заменяет значения, указанные в списках **Text Color** и **Background**. Из всех четырех тем самым удобным является вариант **Ink on Paper** (Краска на бумаге), соответствующий черному цвету текста и белому фону.

Установите флажок **Enable Anti-Aliasing** (Включить сглаживание). Параметр при активации сглаживает символы на экране, делая текст удобочитаемым. Выберите из списка один из следующих вариантов:

- **Default** (По умолчанию);
- **LCD Optimized** (Оптимизированное для ЖК-мониторов);
- **Soft** (Мягкие очертания).

В области **Cursor Options** (Параметры курсора) выберите подходящий вариант курсора, который не будет затруднять редактирование текста. Правильный выбор делайте, основываясь на типе шрифта и его размере. Если необходимо, чтобы курсор мерцал на экране (таким образом его легче найти на экране), то установите опцию **Blink** (Мигание).

### 18.13. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ DISPLAY PERFORMANCE

Категория **Display Performance** (Параметры отображения) контролирует внешний вид изображения на экране (рис. 18.18).

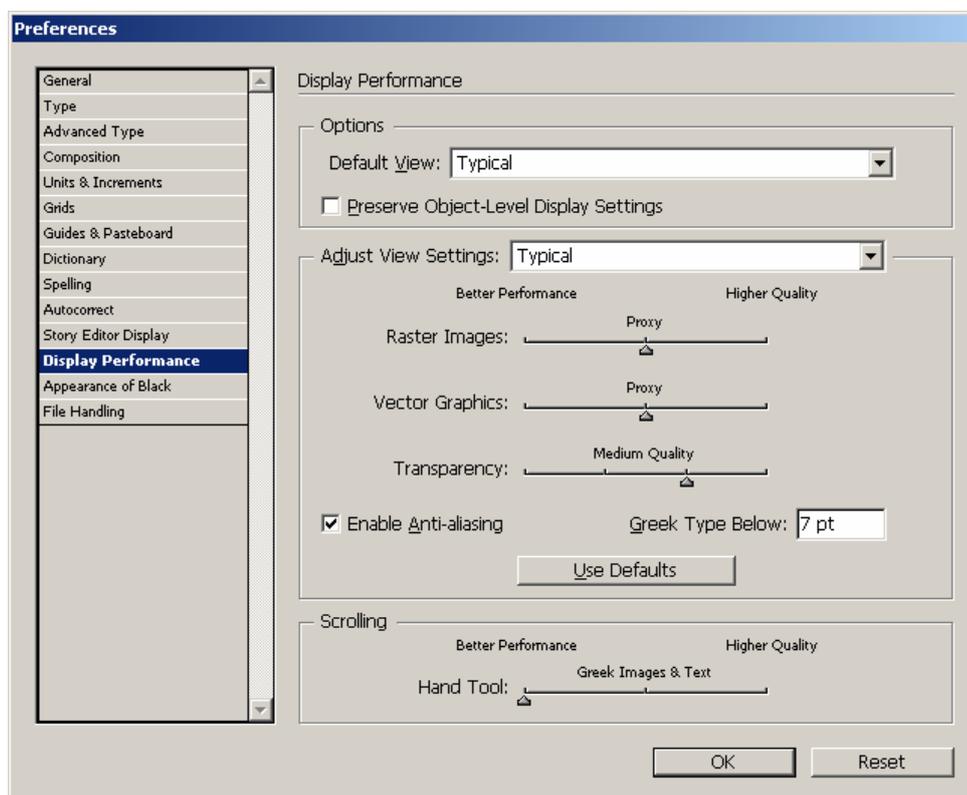


Рис. 18.18. Категория **Display Performance** контролирует внешний вид изображения на экране

При первом открытии документа используются параметры отображения, заданные по умолчанию.

### Настройка параметров отображения, используемых по умолчанию

1. Выберите параметры отображения, автоматически применяемые к изображениям, в списке **Default View** (Просмотр по умолчанию).

2. Установите флажок **Preserve Object-Level Display Settings** (Сохранить настройки экрана для отдельных объектов), чтобы сохранить настройки экрана, которые применялись к индивидуальным изображениям.

Опции **Adjust View Settings** (Настроить параметры просмотра) предназначены для настройки просмотра трех видов изображений (подробнее см. [пункт 8.12](#)).

## 18.14. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ APPEARANCE OF BLACK

Категория **Appearance of Black** (Вид черного) определяет, как черный цвет будет выглядеть на экране и на бумаге (рис. 18.19).

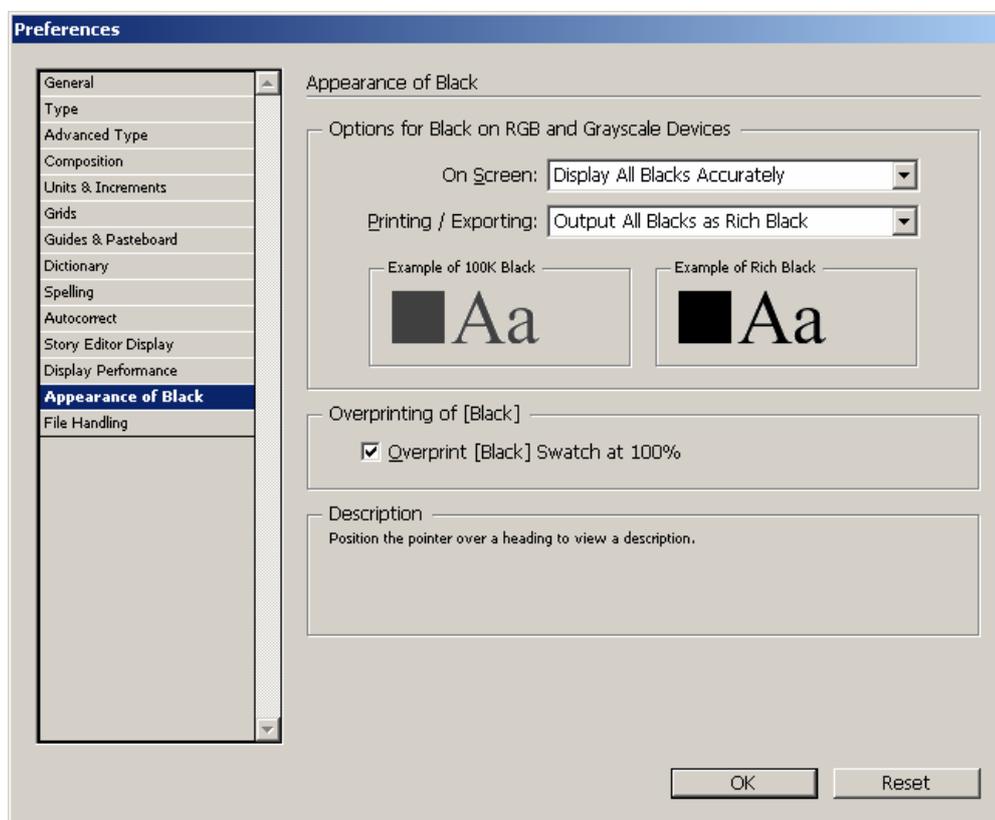


Рис. 18.19. Категория **Appearance of Black** определяет видимость черного цвета на экране и на бумаге

В области **Options for Black...** (Параметры черного) задаются настройки, отвечающие за вывод черного цвета, его печать и экспорт в формат PDF. В раскрывающихся списках **On Screen** (Отображение на экране) и **Printing/Exporting** (Печать/экспорт) можно выбрать один из следующих вариантов:

- **Display All Blacks Accurately** (Показать черный цвет без изменений);
- **Display All Blacks as Rich Black** (Показать как насыщенный черный цвет).

Насыщенный черный создается в результате смешивания черного и пурпурного компонентов для получения максимально черного оттенка.

Опция **Overprint [Black] Swatch at 100%** (Печатать [Черный] с интенсивностью 100%) области **Overprinting of [Black]** (Печать [Черного]) установлена по умолчанию, поэтому лю-

бой черный текст, обводка и заливка печатаются поверх остальных объектов документа. В результате все линии и текстовые символы выглядят четкими и ровными.

Эта опция применяется по отношению к цвету **[Black]** ([Черный]) палитры **Swatches**, а не образцу черного цвета, созданному вручную. Если сбросить эту опцию, то любой черный текст, обводка и заливка будут печататься сначала и только после этого будут выводиться остальные цветные элементы документа. Это приведет к «осветлению» черного цвета и некоторому смещению цветов при печати.

## 18.15. НАСТРОЙКА КАТЕГОРИИ FILE HANDLING

Категория **File Handling** (Обработка файла) управляет функцией восстановления документов и сохранением миниатюры предварительного просмотра (рис. 18.20). В ней также настраиваются параметры вставки PDF-файлов в буфер обмена и форматированных объектов из других приложений.

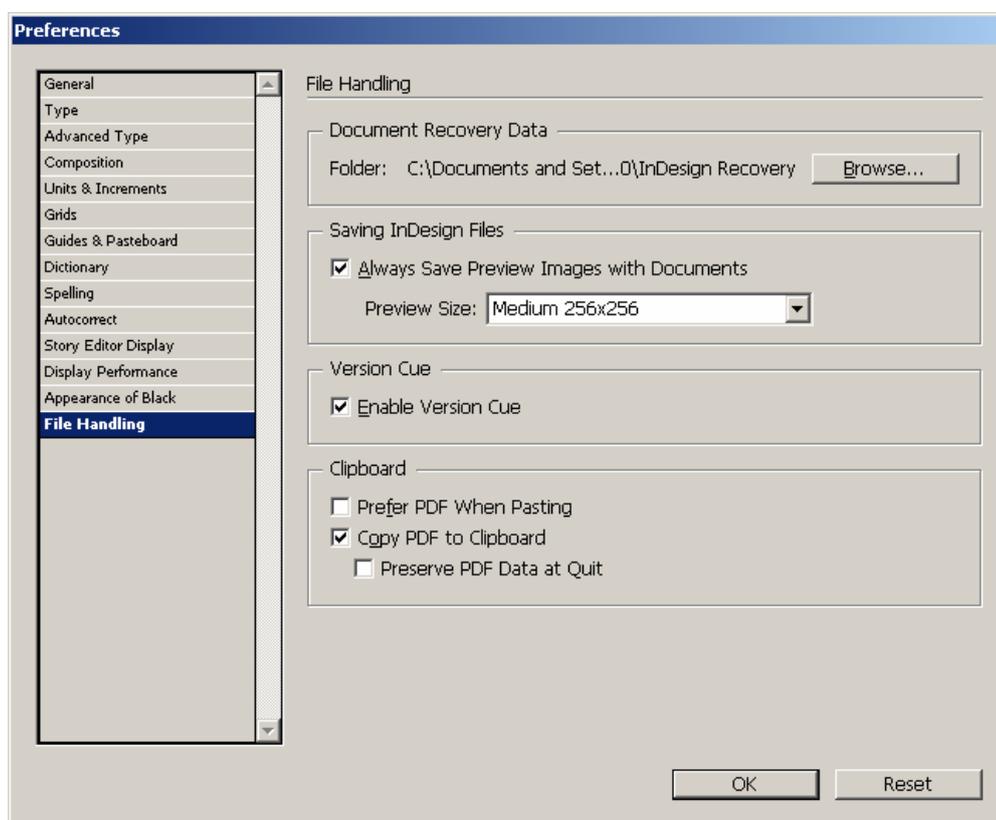


Рис. 18.20. Категория **Appearance of Black** управляет обработкой файла и параметрами вставки PDF-файлов в буфер обмена и форматированных объектов из других приложений

### Настройка восстановления документа

В области **Document Recovery Data** (Восстановление документа) следует указать папку, которая будет содержать файлы автовосстановления. Данные файлы используются для восстановления большей части вашей работы в случае программного или системного сбоя. Щелкните на кнопке **Browse** (Обзор) для указания другой папки.

### Настройка сохранения файлов InDesign

Установите флажок **Save Document Preview Image** (Всегда сохранять миниатюры вместе с документами) в области **Saving InDesign Files** (Сохранение файлов InDesign), чтобы сохранять вместе с документом миниатюру его первой страницы. Размер миниатюры указывается с помощью списка **Preview Size** (Размер миниатюры). Эта миниатюра представляет

файл InDesign в диалоговом окне **Open** (Открыть) вместо стандартного значка. Представлять файлы в виде миниатюр очень удобно, поскольку в случае использования значков вам будет трудно разобраться в нагромождении файлов в многочисленных рабочих папках.

### **Настройка системы управления версиями файлов**

Опция **Enable Version Cue** (Version Cue) области Version Cue при активизации подключает систему управления версиями файлов Adobe — Version Cue. Тем самым вы измените диалоговые окна **Open** (Открыть), **Save** (Сохранить), **Place** (Поместить), **Export** (Экспортировать) и любые другие окна управления файлами, которые позволяют сохранять отдельные версии одного и того же документа на протяжении производственного процесса.

### **Настройка буфера обмена**

Область **Clipboard** (Буфер обмена) управляет тем, как форматированный текст и изображения копируются из буфера обмена в документ.

Установленный флажок **Prefer PDF When Pasting** (Вклеивать файлы в формате PDF) позволяет преобразовать элементы, скопированные в Adobe Illustrator, в формат PDF с целью сохранения прозрачности, наложений и узоров, которые в предыдущих версиях InDesign при вставке пропадали.

Установленный флажок **Copy PDF to Clipboard** (Копировать PDF в Clipboard) позволяет создавать временный PDF-файл для скопированного из InDesign содержимого, который будет вставляться в другие приложения, например, Illustrator.

Установленный флажок **Preserve PDF Data at Quit** (Сохранять данные PDF при выходе) позволяет сохранить скопированные в буфер обмена данные PDF-документа при выходе из InDesign. В большинстве случаев эта опция не используется.

## ПРИЛОЖЕНИЕ

Команды	Быстрые клавиши
<b>МЕНЮ FILE</b>	
Close (Заккрыть)	<b>Ctrl + W, Ctrl + F4</b>
Document Setup (Параметры документа)	<b>Ctrl + Alt + P</b>
Exit (Выход)	<b>Ctrl + Q</b>
Export (Экспортировать)	<b>Ctrl + E</b>
File Info (Информация о файле)	<b>Ctrl + Alt + Shift + I</b>
New: Document (Новый: Документ)	<b>Ctrl + N</b>
Open (Открыть)	<b>Ctrl + O</b>
Package (Сформировать пакет)	<b>Ctrl + Alt + Shift + P</b>
Place (Поместить)	<b>Ctrl + D</b>
Preflight (Проверить)	<b>Ctrl + Alt + Shift + F</b>
Print (Печатать)	<b>Ctrl + P</b>
Save (Сохранить)	<b>Ctrl + S</b>
Save a Copy (Сохранить копию)	<b>Ctrl + Alt + S</b>
Save As (Сохранить как)	<b>Ctrl + Shift + S</b>
<b>МЕНЮ EDIT</b>	
Clear (Удалить)	<b>Backspace/Delete</b>
Copy (Копировать)	<b>Ctrl + C</b>
Cut (Вырезать)	<b>Ctrl + X</b>
Deselect All (Снять выделение)	<b>Ctrl + Shift + A</b>
Copy (Копировать)	<b>Ctrl + Alt + Shift + D</b>
Edit in Story Editor (Редактировать в текстовом редакторе)	<b>Ctrl + Y</b>
Find Next (Следующий)	<b>Ctrl + Alt + F</b>
Find/Change (Найти/Заменить)	<b>Ctrl + F</b>
Paste (Вклеить)	<b>Ctrl + V</b>
Paste in Place (Вклеить на место)	<b>Ctrl + Alt + Shift + V</b>
Paste Into (Вклеить в)	<b>Ctrl + Alt + V</b>
Preferences: General (Установки: Основные)	<b>Ctrl + K</b>
Quick Apply (Быстрый поиск)	<b>Ctrl + Enter</b>
Redo (Повторить)	<b>Ctrl + Shift + Z</b>
Select All (Выделить все)	<b>Ctrl + A</b>
Step and Repeat (Вклеить многократно)	<b>Ctrl + Shift + V</b>
Undo (Отменить)	<b>Ctrl + Z</b>
<b>МЕНЮ LAYOUT</b>	
Add Page (Добавить страницу)	<b>Ctrl + Shift + P</b>
First Page (Первая страница)	<b>Ctrl + Shift + Page Up</b>
Go Back (Пролистать назад)	<b>Ctrl + PageUp</b>
Go Forward (Пролистать вперед)	<b>Ctrl + Page Down</b>
Last Page (Последняя страница)	<b>Ctrl + Shift + Page Down</b>
Next Page (Следующая страница)	<b>Shift + Page Down</b>
Next Spread (Следующий разворот)	<b>Alt + Page Down</b>
Previous Page (Предыдущая страница)	<b>Shift + Page Up</b>
Previous Spread (Предыдущий разворот)	<b>Alt + Page Up</b>
<b>МЕНЮ TYPE</b>	
Character (Шрифт)	<b>Ctrl + T</b>
Character Styles (Стили знака)	<b>Shift + F11</b>
Check Spelling (Орфография)	<b>Ctrl + I</b>
Create Outlines (Создать контуры)	<b>Ctrl + Shift + 0</b>
Insert Auto Page Number (Вставить символ автономерации страниц)	<b>Ctrl + Shift + Alt + N</b>
Insert Bullet Character (Вставить символ маркированного списка)	<b>Alt + 8</b>
Insert Column Break (Вставить символ начала новой колонки)	<b>Num Enter</b>
Insert Copyright Symbol (Вставить знак авторского права)	<b>Alt + G</b>
Insert Discretionary Hyphen (Вставить дискреционный (мягкий) перенос)	<b>Ctrl + Shift + -</b>
Insert Double Left Quotation Mark (Вставить открытые двойные кавычки)	<b>Alt + [</b>
Insert Double Right Quotation Mark (Вставить закрытые двойные кавычки)	<b>Shift + Alt + ]</b>
Insert Ellipsis (Вставить многоточие)	<b>Alt + ;</b>
Insert Em Dash (Вставить длинное тире)	<b>Shift + Alt + -</b>

Insert Em Space (Вставить круглую шпацию)	<b>Ctrl + Shift + M</b>
Insert En Dash (Вставить короткое тире)	<b>Alt + -</b>
Insert En Space (Вставить полукруглую шпацию)	<b>Ctrl + Shift + N</b>
Insert Figure Space (Вставить цифровую шпацию)	<b>Ctrl + Alt + Shift + 8</b>
Insert Forced Line Break (Вставить символ принудительного разрыва строки)	<b>Shift + Enter</b>
Insert Frame Break (Вставить символ начала нового фрейма)	<b>Shift + Num Enter</b>
Insert Hair Space (Вставить волосную шпацию)	<b>Ctrl + Alt + Shift + I</b>
Insert Indent to Here (Вставить символ величины отступа)	<b>Ctrl + \</b>
Insert Next Page Number (Вставить номер следующей страницы)	<b>Ctrl + Alt + Shift + ]</b>
Insert Nonbreaking Hyphen (Вставить фиксированный дефис)	<b>Ctrl + Alt + -</b>
Insert Nonbreaking Space (Вставить фиксированный пробел)	<b>Ctrl + Alt + X</b>
Insert Page Break (Вставить символ начала новой страницы)	<b>Ctrl + Num Enter</b>
Insert Paragraph Symbol (Вставить символ абзаца)	<b>Alt + 7</b>
Insert Previous Page Number (Вставить номер предыдущей страницы)	<b>Ctrl + Alt + Shift + [</b>
Insert Registered Trademark Symbol (Вставить символ зарегистрированного товарного знака)	<b>Alt + R</b>
Insert Right Indent Tab (Вставить символ выравнивания по правому краю)	<b>Shift + Tab</b>
Insert Section Name (Вставить название параграфа)	<b>Ctrl + Alt + Shift + N</b>
Insert Section Symbol (Вставить символ параграфа)	<b>Alt + 6</b>
Insert Single Left Quotation Mark (Вставить открытые одиночные кавычки)	<b>Alt + ]</b>
Insert Single Right Quotation Mark (Вставить закрытые одиночные кавычки)	<b>Shift + Alt + ]</b>
Insert Thin Space (Вставить тонкую шпацию)	<b>Ctrl + Alt + Shift + M</b>
Insert Trademark Symbol (Вставить символ товарного знака)	<b>Alt + 2</b>
Paragraph (Абзац)	<b>Ctrl + M</b>
Paragraph Styles (Стили абзаца)	<b>F11</b>
Show Hidden Characters (Показать непечатаемые символы)	<b>Ctrl + Alt + I</b>
Tabs (Табуляция)	<b>Ctrl + Shift + T</b>
<b>МЕНЮ OBJECT</b>	
Bring Forward (Сдвинуть вперед)	<b>Ctrl + ]</b>
Bring to Front (На передний план)	<b>Ctrl + Shift + ]</b>
Send Backward (Сдвинуть назад)	<b>Ctrl + [</b>
Send to Back (На задний план)	<b>Ctrl + Shift + [</b>
Clipping Path (Обтравочный контур)	<b>Ctrl + Alt + Shift + K</b>
Compound: Make (Составные контуры: Создать)	<b>Ctrl + 8</b>
Compound: Release (Составные контуры: Разблокировать)	<b>Ctrl + Alt + 8</b>
Drop Shadow (Тень)	<b>Ctrl + Alt + M</b>
Center Content (Центрировать содержимое)	<b>Ctrl + Shift + E</b>
Fit Content Proportionally (Сохранить пропорции содержимого)	<b>Ctrl + Alt + Shift + E</b>
Fit Content to Frame (Содержимое по размеру фрейма)	<b>Ctrl + Alt + E</b>
Fit Frame to Content (Настроить размер фрейма по содержимому)	<b>Ctrl + Alt + C</b>
Fit Frame Proportionally (Сохранить пропорции фрейма)	<b>Ctrl + Alt + Shift + C</b>
Group (Сгруппировать)	<b>Ctrl + G</b>
Lock Position (Блокировать)	<b>Ctrl + L</b>
Select first object above (Выделить самый верхний объект)	<b>Ctrl + Alt + Shift + ]</b>
Select next object above (Выделить объект, расположенный выше)	<b>Ctrl + Alt + ]</b>
Select next object below (Выделить объект, расположенный ниже)	<b>Ctrl + Alt + [</b>
Select last object below (Выделить самый нижний объект)	<b>Ctrl + Alt + Shift + [</b>
Text Frame Options (Параметры текстового фрейма)	<b>Ctrl + B</b>
Transform Again (Повторить перемещение)	<b>Ctrl + Alt + 3</b>
Transform: Move (Трансформация: перемещение)	<b>Ctrl + Shift + M</b>
Transform Sequence Again (Повторить последовательность перемещения)	<b>Ctrl + Alt + 4</b>
Ungroup (Разгруппировать)	<b>Ctrl + Shift + G</b>
Unlock Position (Отменить блокировку)	<b>Ctrl + Alt + L</b>
<b>МЕНЮ TABLES</b>	
Align center (Выключка по центру)	<b>Ctrl + Shift + C</b>
Align force justify (Выключка полная)	<b>Ctrl + Shift + F</b>

Align justify (Выключка по формату влево)	<b>Ctrl + Shift + J</b>
Align left (Выключка влево)	<b>Ctrl + Shift + L</b>
Align right (Выключка вправо)	<b>Ctrl + Shift + R</b>
Align to baseline grid (Выровнять по сетке)	<b>Ctrl + Alt + Shift + G</b>
Apply bold (Полужирное начертание)	<b>Ctrl + Shift + B</b>
Apply italic (Курсивное начертание)	<b>Ctrl + Shift + I</b>
Apply normal (Обычное начертание)	<b>Ctrl + Shift + Y</b>
Auto leading (Автоинтерлиньяж)	<b>Ctrl + Alt + Shift + A</b>
Auto-hyphenate on/off (Автоматический перенос включить/выключить)	<b>Ctrl + Alt + Shift + H</b>
Cell Options: Text (Параметры ячейки: Текст)	<b>Ctrl + Alt + B</b>
Clear (Удалить)	<b>Backspace</b>
Decrease baseline shift (Смещение базовой линии вниз)	<b>Alt + Shift + Down</b>
Decrease baseline shift x5 (Смещение базовой линии вниз на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Down</b>
Decrease kerning/tracking (Уменьшить кернинг/трекинг)	<b>Alt + Left</b>
Decrease kerning/tracking x5 (Уменьшить кернинг/трекинг на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Left</b>
Decrease leading (Уменьшить интерлиньяж)	<b>Alt + Up</b>
Decrease leading x5 (Уменьшить интерлиньяж на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Up</b>
Decrease point size (Уменьшить размер кегля)	<b>Ctrl + Shift + ,</b>
Decrease point size x5 (Уменьшить размер кегля на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Shift + ,</b>
Decrease word space (Уменьшить интервал между словами)	<b>Ctrl + Alt + Backspace</b>
Decrease word space x5 (Уменьшить интервал между словами на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Backspace</b>
Delete (Удалить)	<b>Delete</b>
Delete: Column (Удалить: Столбец)	<b>Shift + Backspace</b>
Delete: Row (Удалить: Строка)	<b>Ctrl + Backspace</b>
Find Next (Следующий)	<b>Shift + F2</b>
Increase baseline shift (Смещение базовой линии вверх)	<b>Alt + Shift + Up</b>
Increase baseline shift x5 (Смещение базовой линии вверх на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Up</b>
Increase kerning/tracking (Увеличить кернинг/трекинг)	<b>Alt + Right</b>
Increase kerning/tracking x5 (Увеличить кернинг/трекинг на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Right</b>
Increase leading (Увеличить интерлиньяж)	<b>Alt + Down</b>
Increase leading x5 (Увеличить интерлиньяж на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Down</b>
Increase point size (Увеличить размер кегля)	<b>Ctrl + Shift + .</b>
Increase point size x5 (Увеличить размер кегля на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Shift + .</b>
Increase word space (Увеличить интервал между словами)	<b>Ctrl + Alt + \</b>
Increase word space x5 (Увеличить интервал между словами на 5 ед.)	<b>Ctrl + Alt + Shift + \</b>
Insert Table (Добавить таблицу)	<b>Ctrl + Alt + Shift + T</b>
Insert: Column (Вставить: Столбец)	<b>Ctrl + Alt + 9</b>
Insert: Row (Вставить: Строка)	<b>Ctrl + 9</b>
Load Find and Find Next instance (Загрузить выделенный текст в поле Find и найти следующий пример)	<b>Shift + F1</b>
Load Find with selected text (Загрузить выделенный текст в поле Find)	<b>Ctrl + F1</b>
Load Replace with selected text (Загрузить выделенный текст в поле Replace)	<b>Ctrl + F2</b>
Move Down (Переход на одну ячейку вниз)	<b>Down</b>
Move down one line (Переход вниз на одну строку)	<b>Down</b>
Move Left (Переход на одну ячейку влево)	<b>Left</b>
Move Right (Переход на одну ячейку вправо)	<b>Right</b>
Move to beginning of story (Переход в начало текстового блока)	<b>Ctrl + Home</b>
Move to end of story (Переход в конец текстового блока)	<b>Ctrl + End</b>
Move to First Cell in Column (Переход к первой ячейке столбца)	<b>Alt + Page Up</b>
Move to First Cell in Row (Переход к первой ячейке строки)	<b>Alt + Home</b>
Move to First Row in Frame (Переход к первой строке фрейма)	<b>Page Up</b>
Move to Last Cell in Column (Переход к последней ячейке столбца)	<b>Alt + Page Down</b>
Move to Last Cell in Row (Переход к последней ячейке строки)	<b>Alt + End</b>
Move to Last Row in Frame (Переход к последней строке фрейма)	<b>Page Down</b>
Move to Next Cell (Переход к следующей ячейке)	<b>Tab</b>
Move to Previous Cell (Переход к предыдущей ячейке)	<b>Shift + Tab</b>
Move to the end of the line (Переход в конец строки)	<b>End</b>
Move to the left one character (Переход на один символ влево)	<b>Left</b>
Move to the left one word (Переход на одно слово влево)	<b>Ctrl + Left</b>
Move to the next paragraph (Переход к следующему абзацу)	<b>Ctrl + Down</b>

Move to the previous paragraph (Переход к предыдущему абзацу)	<b>Ctrl + Up</b>
Move to the right one character (Переход на один символ вправо)	<b>Right</b>
Move to the right one word (Переход на одно слово вправо)	<b>Ctrl + Right</b>
Move to the start of the line (Переход в начало строки)	<b>Home</b>
Move Up (Переход на одну ячейку вверх)	<b>Up</b>
Move up one line (Переход на одну строку вверх)	<b>Up</b>
Normal horizontal text scale (Нормальная ширина текста)	<b>Ctrl + Shift + X</b>
Normal vertical text scale (Нормальная высота текста)	<b>Ctrl + Alt + Shift + X</b>
Recompose all stories (Перекомпоновать все текстовые блоки)	<b>Ctrl + Alt + /</b>
Replace with Change To text (Заменить текстом из поля Change To)	<b>CM + F3</b>
Reset kerning and tracking (Отменить настройки кернинга и трекинга)	<b>Ctrl + Alt + Q</b>
Select Cells Above (Выделить ячейки выше)	<b>Shift + Up</b>
Select Cells Below (Выделить ячейки ниже)	<b>Shift + Down</b>
Select Cells to the Left (Выделить ячейки слева)	<b>Shift + Left</b>
Select Cells to the Right (Выделить ячейки справа)	<b>Shift + Right</b>
Select line (Выделить строку)	<b>Ctrl + Shift + \</b>
Select one character to the left (Выделить символ слева)	<b>Shift + Left</b>
Select one character to the right (Выделить символ справа)	<b>Shift + Right</b>
Select one line above (Выделить строку выше)	<b>Shift + Up</b>
Select one line below (Выделить строку ниже)	<b>Shift + Down</b>
Select one paragraph before (Выделить абзац выше)	<b>Ctrl + Shift + Up</b>
Select one paragraph forward (Выделить абзац ниже)	<b>Ctrl + Shift + Down</b>
Select one word to the right (Выделить слово справа)	<b>Ctrl + Shift + Right</b>
Select one word to the left (Выделить слово слева)	<b>Ctrl + Shift + Left</b>
Select to beginning of story (Выделить до начала текстового блока)	<b>Ctrl + Shift + Home</b>
Select to end of story (Выделить до конца текстового блока)	<b>Ctrl + Shift + End</b>
Select to the end of the line (Выделить до конца строки)	<b>Shift + End</b>
Select to the start of the line (Выделить до начала строки)	<b>Shift + Home</b>
Select: Cell (Выбрать: Ячейка)	<b>Ctrl + /</b>
Select: Column (Выбрать: Столбец)	<b>Ctrl + Alt + 3</b>
Select: Row (Выбрать: Строка)	<b>Ctrl + 3</b>
Select: Table (Выбрать: Таблица)	<b>Ctrl + Alt + A</b>
Table Setup (Настройка таблицы)	<b>Ctrl + Alt + T</b>
Toggle CellNext Selection (Переключение между выделением ячеек/текста)	<b>Escape</b>
Toggle Quotes preference (Переключение кавычек)	<b>Ctrl + Alt + Shift + V</b>
Update missing font list (Обновить список отсутствующих шрифтов)	<b>Ctrl + Alt + Shift + /</b>
<b>МЕНЮ VIEW</b>	
200% size (Масштаб 200%)	<b>Ctrl + 2</b>
400% size (Масштаб 400%)	<b>Ctrl + 4</b>
50% size (Масштаб 50%)	<b>Ctrl + 5</b>
Access page number box (Перейти к меню выбора номера страницы)	<b>Ctrl + J</b>
Access zoom percentage box (Перейти к меню выбора масштаба)	<b>Ctrl + Alt + 5</b>
Activate last-used field in palette (Активизировать поле палитры, задействованное в последний раз)	<b>Ctrl + ~</b>
Actual Size (Реальный размер)	<b>Ctrl + 1</b>
Display Master Items (Показать элементы шаблона)	<b>Ctrl + Y</b>
Entire Pasteboard (Отобразить монтажный стол)	<b>Ctrl + Alt + Shift + 0</b>
First spread (Первый разворот)	<b>Alt + Shift + Page Up</b>
Fit Page in Window (Отобразить страницу)	<b>Ctrl + 0</b>
Fit Selection in Window (Увеличить выделение до размеров окна)	<b>Ctrl + Alt + =</b>
Fit Spread in Window (Отобразить разворот)	<b>Ctrl + Alt + 0</b>
Force redraw (Принудительная перерисовка изображения)	<b>Shift + F5</b>
Go to first frame (Перейти к первому фрейму)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Page Up</b>
Go to last frame (Перейти к последнему фрейму)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Page Down</b>
Go to next frame (Перейти к следующему фрейму)	<b>Ctrl + Alt + Page Down</b>
Go to previous frame (Перейти к предыдущему фрейму)	<b>Ctrl + Alt + Page Up</b>
Hide Guides (Спрятать направляющие)	<b>Ctrl + ;</b>
Hide Rulers (Спрятать линейки)	<b>Ctrl + R</b>
High Quality Display (Отображение графики с высоким разрешением)	<b>Ctrl + Alt + H</b>
Last spread (Последний разворот)	<b>Alt + Shift + Page Down</b>

Lock Guides (Закрепить направляющие)	<b>Ctrl + Alt + ;</b>
Next spread (Следующий разворот)	<b>Alt + Page Down, Ctrl + Right</b>
Next window (Следующее окно)	<b>Ctrl + F6</b>
Optimized Display (Отображение графики в виде плашек)	<b>Ctrl + Alt + 0</b>
Previous spread (Предыдущий разворот)	<b>Alt + Page Up, Ctrl + Left</b>
Previous window (Предыдущее окно)	<b>Ctrl + Shift + F6</b>
Scroll down one screen (Прокрутка вниз по высоте одного экрана)	<b>Page Down</b>
Scroll up one screen (Прокрутка вверх по высоте одного экрана)	<b>Page Up</b>
Show Baseline Grid (Показать базовую сетку)	<b>Ctrl + Alt + '</b>
Show Document Grid (Показать сетку документа)	<b>Ctrl + '</b>
Show Frame Edges (Показать границы фрейма)	<b>Ctrl + H</b>
Show Text Threads (Показать линии связи)	<b>Ctrl + Alt + Y</b>
Show/Hide palettes (Отобразить/скрыть палитры)	<b>Tab</b>
Show/Hide palettes except toolbox (Отобразить/скрыть все палитры, кроме панелей инструментов)	<b>Shift + Tab</b>
Snap to Document Grid (Привязать к сетке документа)	<b>Ctrl + Shift + V</b>
Snap to Guides (Выровнять по направляющим)	<b>Ctrl + Shift + ;</b>
Typical Display (Стандартное отображение графики)	<b>Ctrl + Alt + Z</b>
Toggle between views (Переключение между режимами отображения)	<b>Ctrl + Alt + 2</b>
Toggle Measurements (Переключение между единицами измерения)	<b>Ctrl + Aft + Shift + U</b>
Zoom In (Увеличить)	<b>Ctrl + =</b>
Zoom Out (Уменьшить)	<b>Ctrl + -</b>
<b>МЕНЮ WINDOW</b>	
Align (Разместить объекты)	<b>F8</b>
Color (Цвет)	<b>F6</b>
Hyperlinks (Гиперсвязи)	<b>Shift + F7</b>
Index (Предметный указатель)	<b>Shift + F8</b>
Layers (Слои)	<b>F7</b>
Links (Связи)	<b>Ctrl + Shift + D</b>
Pages (Страницы)	<b>F12</b>
Stroke (Линия)	<b>F10</b>
Swatches (Образцы)	<b>F5</b>
Table (Таблица)	<b>Shift + F9</b>
TextWrap (Обтекание текстом)	<b>Ctrl + Alt + W</b>
Transform (Преобразование)	<b>F9</b>
Transparency (Прозрачность)	<b>Shift + F10</b>
<b>МЕНЮ HELP</b>	
InDesign Help (Справка по InDesign)	<b>F1</b>
<b>МЕНЮ ПАЛИТР</b>	
All Caps (Все прописные)	<b>Ctrl + Shift + K</b>
Hyphenation (Перенос)	<b>Ctrl + Alt + H</b>
Justification (Интервалы)	<b>Ctrl + Alt + Shift + J</b>
Keep Options (Удерживать строки)	<b>Ctrl + Alt + K</b>
Paragraph Rules (Линии абзаца)	<b>Ctrl + Alt + J</b>
Redefine Style (Переопределить стиль)	<b>Ctrl + Alt + Shift + C</b>
Redefine Style (Переопределить стиль)	<b>Ctrl + Alt + Shift + R</b>
Small Caps (Капители)	<b>Ctrl + Shift + H</b>
Strikethrough (Перечеркивание)	<b>Ctrl + Shift + /</b>
Subscript (Нижний индекс)	<b>Ctrl + Alt + Shift + =</b>
Superscript (Верхний индекс)	<b>Ctrl + Shift + =</b>
Underline (Подчеркивание)	<b>Ctrl + Shift + U</b>
<b>ИНСТРУМЕНТЫ</b>	
Scale Tool (Масштабирование)	<b>S</b>
Scissors Tool (Ножницы)	<b>C</b>
Selection Tool (Черная стрелка)	<b>V</b>
Shear Tool (Наклон)	<b>O</b>
Swap fill and stroke activation (Переключение между пиктограммами фона и линии)	<b>X</b>
Swap fill and stroke colors (Переключение между цветами фона и линии)	<b>Shift + X</b>

Toggle Text and Object Control (Переключение между пиктограммами объекта и текста)	<b>J</b>
Toggle view between default and preview (Переключение между обычным и предварительным просмотром)	<b>W</b>
Type Tool (Текст)	<b>T</b>
Zoom Tool (Масштаб)	<b>Z</b>
<b>ДРУГИЕ</b>	
Add New Index Entry (Добавить вход указателя)	<b>Ctrl + Alt + U</b>
Add New Page (Создать страницу)	<b>Ctrl + Shift + P</b>
Clear Local Display Settings (Сбросить локальные настройки экрана)	<b>Ctrl + Shift + F2</b>
Close all (Закрыть все)	<b>Ctrl + Alt + Shift + W</b>
Close document (Закрыть документ)	<b>Ctrl + Shift + W</b>
Create outlines (Создать контуры)	<b>Ctrl + Alt + Shift + 0</b>
Decrease size/scale by 1% (Уменьшить размер/масштаб на 1%)	<b>Ctrl + ,</b>
Decrease size/scale by 5% (Уменьшить размер/масштаб на 5%)	<b>Ctrl + Alt + ,</b>
Increase size/scale by 1% (Увеличить размер/масштаб на 1%)	<b>Ctrl + .</b>
Increase size/scale by 5% (Увеличить размер/масштаб на 5%)	<b>Ctrl + Alt + .</b>
New default document (Новый документ по умолчанию)	<b>Ctrl + Alt + N</b>
New index entry (reversed) (Добавить вход указателя (отмена))	<b>Ctrl + Shift + F8</b>
Nudge down (Переместить вниз)	<b>Down</b>
Nudge down 1/10 (Переместить вниз на 1/10 ед.)	<b>Ctrl + Shift + Down</b>
Nudge down 1/10 copy (Переместить вниз на 1/10 ед. и скопировать)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Down</b>
Nudge down copy (Переместить вниз и скопировать)	<b>Alt + Down</b>
Nudge down x10 (Переместить вниз на 10 ед.)	<b>Shift + Down</b>
Nudge down x10 copy (Переместить вниз на 10 ед. и скопировать)	<b>Alt + Shift + Down</b>
Nudge left (Переместить влево)	<b>Left</b>
Nudge left 1/10 (Переместить влево на 1/10 ед.)	<b>Ctrl + Shift + Left</b>
Nudge left 1/10 copy (Переместить влево на 1/10 ед. и скопировать)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Left</b>
Nudge left copy (Переместить влево и скопировать)	<b>Alt + Left</b>
Nudge left x10 (Переместить влево на 10 ед.)	<b>Shift + Left</b>
Nudge left x10 copy (Переместить влево на 10 ед. и скопировать)	<b>Alt + Shift + Left</b>
Nudge right (Переместить вправо)	<b>Right</b>
Nudge right 1/10 (Переместить вправо на 1/10 ед.)	<b>Ctrl + Shift + Right</b>
Nudge right 1/10 copy (Переместить вправо на 1/10 ед. и скопировать)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Right</b>
Nudge right copy (Переместить вправо и скопировать)	<b>Alt + Right</b>
Nudge right x10 (Переместить вправо на 10 ед.)	<b>Shift + Right</b>
Nudge right x10 copy (Переместить вправо на 10 ед. и скопировать)	<b>Alt + Shift + Right</b>
Nudge up (Переместить вверх)	<b>Up</b>
Nudge up 1/10 (Переместить вверх на 1/10 ед.)	<b>Ctrl + Shift + Up</b>
Nudge up 1/10 copy (Переместить вверх на 1/10 ед. и скопировать)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Up</b>
Nudge up copy (Переместить вверх и скопировать)	<b>Alt + Up</b>
Nudge up x10 (Переместить вверх на 10 ед.)	<b>Shift + Up</b>
Nudge up x10 copy (Переместить вверх на 10 ед. и скопировать)	<b>Alt + Shift + Up</b>
Open index entry dialog (Открыть диалоговое окно входа указателя)	<b>Ctrl + U</b>
Save all (Сохранить все)	<b>Ctrl + Alt + Shift + Up</b>
Select all guides (Выделить все направляющие)	<b>Ctrl + Alt + G</b>
Select bottom object (Выделить самый нижний объект)	<b>Ctrl + Alt + Shift + [</b>