

Леонид Левковец

Adobe InDesign CS4

БАЗОВЫЙ КУРС НА ПРИМЕРАХ

Санкт-Петербург
«БХВ-Петербург»
2009

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
Л36

Левковец Л. Б.

Л36 Adobe InDesign CS4. Базовый курс на примерах. — СПб.: БХВ-Петербург, 2009. — 560 с.: ил.

ISBN 978-5-9775-0325-9

Книга посвящена популярной программе компьютерной верстки публикаций различного назначения Adobe InDesign CS4. На примерах рассматривается измененный интерфейс и новые палитры, заготовки рабочих пространств, усовершенствованная система отмен операций пользователя, новые приемы верстки текстовых блоков и графики, поворот разворотов, интеллектуальные размеры, промежутки и курсоры, подготовка макетов, вставка и редактирование предметного указателя, верстка изображений, выполненных в Photoshop и Illustrator, управление цветовоспроизведением, настройки печати, цветоделение и цветная печать. Особое внимание уделено дополнительным возможностям новой версии программы, ее взаимосвязи с другими графическими программами при верстке публикаций, подготовке их к цветоделению и печати.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Игорь Цырульников</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольга Сергиенко</i>
Корректор	<i>Зинаида Дмитриева</i>
Дизайн серии	<i>Игоря Цырульникова</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 26.02.09.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 45,15.

Тираж 2000 экз. Заказ №

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

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию
№ 77.99.60.953.Д.003650.04.08 от 14.04.2008 г. выдано Федеральной службой
по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

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

ISBN 978-5-9775-0325-9

© Левковец Л. Б., 2009
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2009

Оглавление

Введение	1
Почему написана эта книга	2
На каком материале написана эта книга и кому она адресована	3
Как построена эта книга	3
Об авторе	4
От издательства	4
 Глава 1. Интерфейс InDesign CS4	5
Системные требования	6
Новые возможности Adobe InDesign CS4	7
Запуск и интерфейс программы	9
Панель быстрого доступа	10
Меню	11
Палитры	12
Рабочие пространства	13
Диалоговые окна	14
Рабочий документ	14
Рабочие материалы	14
Организация рабочего места	15
Расположение открытых публикаций	15
Масштабирование рабочей области	16
Перемещение (панорамирование) публикации	18
Создание нового документа	19
Параметры бумаги	21
Размеры и ориентация страниц документа	22
Припуск на обрезку	22
Изменение параметров документа	23
Установка единиц измерения	25
Просмотр страниц документа и припуска под обрез	26
Элементы статусной полосы	28

Открытие документа	28
Размещение палитр	30
Создание пользовательского рабочего пространства	35
Меню палитр	36
Типы объектов в документе	37
Использование шаблонов документов	38
Стандартные шаблоны	38
Палитра инструментов	40
Инструменты и параметры их настроек	41
Образцы цвета и режимы отображения	55
Перемещение по документу	57

Глава 2. Настройки программы.....61

Настройки рабочих параметров	61
Вкладка <i>General</i>	62
Вкладка <i>Interface</i>	63
Вкладка <i>Type</i>	63
Вкладка <i>Advanced Type</i>	65
Вкладка <i>Composition</i>	66
Вкладка <i>Units & Increments</i>	67
Вкладка <i>Grids</i>	68
Вкладка <i>Guides & Pasteboard</i>	72
Вкладки <i>Dictionary, Spelling и Autocorrect</i>	73
Вкладка <i>Notes</i>	74
Вкладка <i>Story Editor Display</i>	75
Вкладка <i>Display Performance</i>	77
Вкладки <i>Appearance of Black</i> и <i>File Handling</i>	78
Вкладка <i>Clipboard Handling</i>	79
Настройки с помощью команд меню и палитр	79
Настройки с помощью команд меню	80
Настройки с помощью палитр	81

Глава 3. Форматирование символов и абзацев.....83

Параметры символов и абзацев	83
Настройка с помощью панели <i>Control</i>	84
Параметры символов	84
Типы используемых шрифтов	86
Выбор кегля для публикации	88
Интерлиньяж	88
Дополнительные атрибуты символов	90
Быстрый поиск и меню панели <i>Control</i>	92
Кернинг. Палитра <i>Character</i>	93
Трекинг. Палитра <i>Character</i>	94
Клавиатурные сокращения	95
Масштабирование символов и сдвиг текстовых строк	95

Лигатуры	96
Пробелы	96
Установка точки ввода и выделение текста	98
Задание атрибутов текста	99
Форматирование абзацев	100
Признак конца абзаца и непечатаемые символы	100
Выделение абзацев и задание параметров по умолчанию	102
Форматирование абзацев с помощью управляющей панели	102
Типы выключки	102
Использование выключки	103
Выравнивание текста относительно границ текстового фрейма	104
Вертикальное выравнивание	104
Отступы	105
Использование отступов	105
Отбивки	106
Буквица	106
Списки	108
Переносы слов. Палитра <i>Paragraph</i>	108
Выравнивание по сетке базовых линий	108
Дополнительные параметры абзаца	112
Интервалы и ширина символов	112
Размещение строк абзацев	113
Настройка переносов	115
Абзацные линии	116
Компоновщик абзацев и одиночной строки	117
Верстка простой визитной карточки	118
Разметка документа	119
Глава 4. Работа с текстовыми фреймами	125
Фреймы и контуры	125
Режимы набора текста	126
Импортирование и экспортирование текста	128
Импорт текста из Microsoft Word	130
Импорт текста в формате TXT	132
Вставка текста с помощью буфера обмена	133
Связывание файлов	134
Экспортирование текста	136
Работа с текстовыми фреймами	137
Элементы текстового фрейма	137
Трансформирование фрейма	138
Трансформирование текста	142
Размещение материала в нескольких фреймах	143
Создание связанных фреймов	144
Отображение связанных фреймов	145
Связь несвязанных фреймов	146

Присоединение фреймов к цепочке	147
Добавление и удаление текста	148
Разрыв связи между фреймами	149
Копирование текстовых фреймов	149
Размещение текста в публикации	149
Преобразование текста в кривые	151
Параметры фрейма	152
Поиск и замена текста	154
Поиск и замена текстовых строк	156
Поиск и замена непечатаемых и специальных символов	156

Глава 5. Создание графических фреймов, стандартных фигур и контуров..... 159

Графика векторная и пиксельная	159
Векторные объекты	160
Пиксельные изображения	162
Создание геометрических фигур	165
Создание графических фреймов	170
Создание линейных объектов	171
Работа с контурами	172
Инструменты для создания контуров	172
Элементы векторного контура	173
Создание контуров инструментом <i>Pen</i>	174
Выделение контуров и опорных точек и изменение кривизны контура в точке	177
Использование инструментов группы <i>Pencil</i>	180
Инструмент <i>Pencil</i>	181
Инструмент <i>Smooth</i>	182
Инструмент <i>Erase</i>	183
Команды обработки контуров	183
Составной контур	184
Замыкание и разрыв контура	185
Логические операции обработки контуров	186
Составные объекты	187
Размещение векторных объектов в публикации	188
Размещение текста вдоль контура	191
Размещение текста внутри контура	195

Глава 6. Расположение и трансформирование объектов и текста 197

Выделение объектов и фреймов	197
Выделение стандартных объектов	198
Выделение графических фреймов и их содержимого	198
Выделение текстовых фреймов	199
Выделение перекрытых объектов	200
Выделение текстовых и графических фреймов	201

Группирование объектов и фреймов	202
Работа с отдельными объектами группы и объектами вложенных групп.....	203
Группирование фреймов.....	203
Расположение объектов.....	204
Выравнивание и размещение объектов и фреймов	207
Перемещение и копирование объектов и фреймов	209
Перемещение объектов в процессе их создания	209
Перемещение объектов с помощью панели <i>Control</i>	211
Ручное перемещение.....	211
Перемещение командой <i>Move</i>	212
Перемещение с использованием палитры <i>Transform</i>	213
Удаление и фиксирование объектов и фреймов.....	213
Трансформирование объектов и фреймов	214
Свободное трансформирование объектов и фреймов.....	215
Интерактивное трансформирование инструментами создания геометрических фигур	219
Использование инструментов трансформирования.....	219
Трансформирование графических фреймов и объектов.....	220
Трансформирование графических и текстовых фреймов.....	221
Использование инструмента <i>Free Transform</i>	222
Трансформирование на заданные значения.....	223
Трансформирование графического фрейма и его содержимого.....	224
Трансформирование с помощью панели <i>Control</i>	226
Повторение трансформирования	226
Трансформирование изображений и фреймов с использованием палитры <i>Transform</i>	227
Глава 7. Работа с цветом.....	229
Цветовые модели	230
Цветовая модель RGB.....	230
Цветовая модель CMYK.....	231
Цветовая модель Lab.....	232
Цветовая модель HSB	233
Цветовая модель Grayscale	235
Присваивание цвета объектам и фреймам	235
Типы заливок и обводок	237
Использование палитры <i>Color</i>	238
Цветовой охват	240
Градиентные заливки.....	240
Редактирование градиентных заливок	242
Использование палитры <i>Swatches</i>	245
Служебные цвета.....	246
Пиктограммы палитры	247
Добавление цвета в палитру <i>Swatches</i> и удаление цветов	248

Локальные и глобальные цвета	251
Оттенки цвета	252
Цветовые библиотеки	254
Импорт каталогов цветов	256
Удаление неиспользуемых цветов	257
Диалоговое окно <i>Color Picker</i>	257
Копирование цветов	258
Конвертирование цветов моделей RGB и CMYK	260
Глава 8. Работа с графикой	263
Форматы графических файлов	263
Формат TIFF	265
Формат JPEG	266
Формат EPS	266
Формат GIF	266
Формат PNG	267
Формат PSD	267
Формат PDF	267
Векторные программы и их форматы	267
Использование форматов для полиграфии	268
Вставка в публикацию файлов различных форматов	270
Способы размещения изображений	270
Размещение независимой графики	271
Размещение закрепленной графики	271
Размещение независимой графики с помощью команды <i>Place</i>	273
Размещение изображений формата TIFF	274
Размещение изображений формата PSD	277
Размещение изображений формата EPS	277
Размещение изображений формата AI	278
Размещение документов формата PDF	279
Вставка с помощью буфера обмена и перетаскиванием	280
Обработка размещенных изображений	280
Ручное масштабирование	281
Масштабирование изображений командами меню	283
Связывание и внедрение изображений	285
Режимы отображения размещенных изображений	286
Управление связями	287
Раскрашивание фрейма и его контура	292
Работа с прозрачными областями	292
Маскирование и обтравочные контуры в InDesign	293
Использование команды <i>Clipping Path</i>	294
Маскирование с помощью контура, созданного в InDesign	295
Обтравочные контуры из Photoshop	296
Сохранение векторных контуров для Adobe Illustrator	299
Сохранение прозрачных областей с помощью альфа-канала	300

Глава 9. Цветовые эффекты	303
Пользовательские библиотеки	303
Добавление в библиотеку графических объектов	304
Использование объектов из библиотеки	306
Добавление в библиотеку и использование текста и текстовых стилей	306
Добавление в библиотеку модульной сетки	307
Автоматическая расстановка направляющих	307
Открытие библиотек и поиск объектов	310
Эффект прозрачности	310
Палитра <i>Effects</i>	312
Режимы наложения цвета	313
Изолирование области наложения и вырезание в группе	317
Градиентное размывание и эффекты	318
Эффект размывания	318
Диалоговое окно <i>Effects</i>	319
Эффект тени	321
Размывание краев изображения	322
Применение к тексту параметров прозрачности и градиентной заливки	323
Изменение прозрачности импортированных изображений	325
Пример верстки рекламной статьи	326
Компоновка одностраничной двухколонной рекламной статьи	326
Разметка документа	327
Закрашивание документа	328
Размещение фотографии дома и штрихов кисти	328
Вставка и размещение текста	328
Форматирование текста	328
Создание буквицы	329
Создание подписи для изображения дома	330
Форматирование текста адреса	330
Форматирование текста первой колонки	330
Создание заголовка	330
 Глава 10. Многостраничные публикации	 333
Назначение и свойства страниц-шаблонов	334
Использование страниц-шаблонов	335
Палитра <i>Pages</i>	336
Дополнительные страницы-шаблоны	339
Применение страниц-шаблонов к отдельным страницам публикации	340
Редактирование и переопределение страниц-шаблонов	341
Иерархия шаблонов	342
Редактирование объектов страницы-шаблона со страницы документа	343
Дополнительные операции с использованием меню палитры <i>Pages</i>	343
Удаление шаблонов	345

Добавление страниц и автоматическая нумерация страниц.....	346
Добавление, перемещение и удаление страниц.....	347
Копирование страниц между документами	348
Автоматическая нумерация страниц	348
Добавление примечания о продолжении материала	353
Разделение публикации на разделы.....	354
Добавление маркера раздела	357
Многостраничные развороты.....	357
Текстовый фрейм на странице-шаблоне	359
Глава 11. Создание и использование стилей	361
Создание нового стиля	362
Создание стилей символа	362
Создание стиля символа назначением всех его параметров.....	363
Вкладка <i>Basic Character Formats</i>	364
Вкладка <i>Advanced Character Formats</i>	365
Вкладка <i>Character Color</i>	365
Другие вкладки	366
Создание стилей символа по образцу текста	367
Применение стилей символа	367
Создание стилей абзаца	368
Вкладка <i>General</i>	368
Вкладки <i>Basic Character Formats</i> и <i>Advanced Character Formats</i>	369
Вкладка <i>Indents and Spacing</i>	370
Вкладка <i>Tabs</i>	370
Вкладка <i>Paragraph Rules</i>	373
Вкладка <i>Keep Options</i>	374
Вкладка <i>Hyphenation</i>	375
Вкладка <i>Justification</i>	375
Вкладка <i>Drop Caps and Nested Styles</i>	377
Вкладка <i>Bullets and Numbering</i>	378
Вкладки форматирования символов	379
Редактирование стилей.....	379
Переопределение стилей	380
Импорт стилей.....	381
Удаление стилей.....	383
Создание многостраничного буклета.....	384
Компоновка страницы-шаблона	384
Задание параметров публикации.....	384
Создание колонок неравной ширины	385
Задание автоматической нумерации страниц.....	386
Создание прямоугольника на правой шаблонной странице	387
Компоновка обложки буклета	387
Создание слоев.....	388
Размещение и кадрирование изображения	388

Размещение других изображений.....	389
Создание фрейма с рамкой и заголовка.....	389
Размещение подзаголовка.....	390
Компоновка первого разворота страниц.....	391
Создание фрейма с рамкой.....	391
Размещение текста внутри фрейма.....	391
Создание стилей символа и абзаца.....	391
Использование стилей.....	393
Расположение текста на странице 3.....	393
Расположение на странице 3 изображений.....	393
Форматирование текста на странице 3.....	394
Глава 12. Работа с таблицами.....	395
Элементы интерфейса для работы с таблицами.....	395
Команды меню <i>Table</i>	396
Стили таблицы и ячейки.....	397
Создание стиля таблицы.....	398
Создание стиля ячейки таблицы.....	399
Создание новой таблицы.....	401
Виды курсоров при работе с таблицей.....	402
Основные клавиши клавиатуры для работы с таблицей.....	403
Ввод текста.....	404
Обрамление таблицы.....	405
Добавление обрамления таблицы.....	405
Границы строк и колонок.....	407
Выбор ячеек и текста в ячейке таблицы.....	407
Обводка ячеек таблицы.....	408
Заливка ячеек таблицы.....	408
Повторяющаяся схема границ и заливки ячеек.....	408
Создание диагональных линий.....	410
Редактирование таблицы.....	411
Настройка таблицы.....	411
Изменение количества строк и столбцов.....	412
Добавление строк и столбцов в таблицу.....	412
Удаление строк, колонок и таблицы.....	413
Изменение высоты строк и ширины колонок.....	413
Автоматическое установление высоты строк и ширины колонок.....	414
Разделение таблицы.....	414
Отступы до и после таблицы.....	415
Объединение и отмена объединения ячеек и их разбиение.....	416
Форматирование содержимого ячеек таблицы.....	417
Форматирование текста, помещенного в таблицу.....	417
Внутренние поля ячеек.....	417
Горизонтальное и вертикальное выравнивание текста в ячейках таблицы.....	418
Положение первой базовой линии текста.....	418

Направление текста	419
Вставка таблицы в ячейку таблицы.....	419
Вставка в ячейку таблицы графического изображения.....	420
Преобразование текста в таблицу и таблицы в текст.....	420
Импорт таблиц из Microsoft Word	422
Импорт таблиц из Microsoft Excel	423
Глава 13. Организация публикации.....	425
Использование слоев	425
Палитра <i>Layers</i>	426
Основные операции со слоями	428
Выбор слоев и изменение последовательности слоев	430
Страницы-шаблоны и слои.....	431
Расположение на слоях групп объектов.....	432
Перемещение и копирование объектов из одного слоя на другой	434
Объединение и удаление слоев	435
Фиксация слоев	435
Подготовка документа для лакировки.....	436
Объединение отдельных частей публикации.....	437
Палитра <i>Book</i>	438
Операции с документами, размещенными в палитре <i>Book</i>	439
Сборка оглавления и предметного указателя	442
Создание оглавления.....	442
Создание предметного указателя.....	447
Подготовка спускового макета	450
Глава 14. Управление цветовоспроизведением	457
Основы управления цветом.....	457
Цветовой охват	458
ИСС-профайлы	458
Аппаратно-независимое цветовое пространство.....	459
Система управления цветом CMS.....	459
Как работает система цветовоспроизведения.....	460
Параметры управления цветом	462
Назначение профайла при импорте изображений.....	462
Настройки управления цветом для документа	463
Предустановленные настройки.....	464
Индивидуальные настройки.....	465
Рабочее цветовое пространство RGB	466
Назначение профайла монитору.....	467
Рабочее цветовое пространство CMYK.....	468
Политики управления цветом	469
Внедрение и изменение цветовых профайлов.....	471
Диалоговое окно <i>Assign Profiles</i>	473
Диалоговое окно <i>Convert to Profile</i>	473

Настройка управления цветом	474
Настройка рабочих пространств по умолчанию	474
Разрешение экрана и управление цветом	477
Назначение профайла после импорта изображения	478
Сохранение настроек	479
Синхронизация настроек	480
Встраивание профайла в изображения с помощью Adobe Photoshop	482
Встраивание профайла в изображение	483
Обновление изображения в InDesign	486
Встраивание профайла в изображения с помощью Adobe Illustrator	487
Настройка управления цветом в программе Adobe Illustrator	487
Встраивание профайла в изображение	488
Размещение файла Adobe Illustrator в InDesign	488
Глава 15. Цветная печать	491
Основы полиграфического процесса	491
Наложение цветов и треппинг	493
Режим overprint	493
Треппинг	494
Автоматический треппинг	495
Подготовка документов к печати и цветоделению	495
Палитра <i>Preflight</i>	496
Создание, внедрение, сохранение и удаление профайла предпечатной проверки	498
Разделы <i>General</i> и <i>Links</i>	498
Раздел <i>Color</i>	499
Раздел <i>Images and Objects</i>	499
Раздел <i>Text</i>	499
Раздел <i>Document</i>	499
Предпечатная проверка с помощью палитры <i>Preflight</i>	501
Сборка материалов публикации	503
Вкладка <i>Summary</i>	503
Вкладка <i>Fonts</i>	504
Вкладка <i>Links and Images</i>	504
Вкладка <i>Colors and Inks</i>	506
Вкладка <i>Print Settings</i>	507
Вкладка <i>External Plug-ins</i>	507
Сохранение материалов публикации	508
Печать композитного изображения на не-PostScript-принтере	509
Подготовка визитных карточек к печати	509
Параметры печати	512
Создание PostScript-файла	513
Категория <i>General</i>	515
Категория <i>Setup</i>	517

Категория <i>Marks and Bleed</i>	519
Категория <i>Output</i>	520
Категория <i>Graphics</i>	523
Категория <i>Color Management</i>	524
Категория <i>Advanced</i>	525
Категория <i>Summary</i>	526
Сохранение параметров печати	527
Создание заготовок печати	528
Просмотр цветоделенных полос	530
Создание файлов PDF	532
Категория <i>General</i>	532
Категория <i>Compression</i>	534
Категория <i>Marks and Bleed</i>	535
Категории <i>Output</i> и <i>Advanced</i>	535
Категория <i>Security</i>	535
Категория <i>Summary</i>	536
Предметный указатель	539

Введение

Программа Adobe InDesign CS4 пришла на смену программе Adobe InDesign CS3 и относится к новому поколению программ верстки. Версии программ Adobe InDesign у большинства пользователей по праву заменяют программу Adobe PageMaker, которую многие годы они применяли для верстки массовых публикаций, начиная от визитной карточки и заканчивая буклетами, книгами, газетами и журналами. Многие операции и функции программы Adobe InDesign CS4 аналогичны функциям программы PageMaker, однако есть и существенные отличия. Главное отличие — это общий фреймовый подход, как для верстки текста, так и для верстки графики, возможность прямой верстки изображений последних версий Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, типизация печати и цветоделения, а также типовое управление цветовоспроизведением в группе программ Adobe Master Collection CS4, куда входит Adobe InDesign CS4.

Интерфейс Adobe InDesign CS4 схож с интерфейсом Adobe Photoshop CS4 и Adobe Illustrator CS4. Одинаковый вид и названия многих палитр, использование многих одинаковых инструментов, а также приемов создания векторной графики в Adobe Illustrator CS3 и Adobe Illustrator CS4 существенно облегчают совместное использование и изучение этих программ.

Книга посвящена основным, базовым возможностям новой версии программы Adobe InDesign CS4. Важной особенностью этой книги является то, что в ней приводится не только достаточно подробное описание всех возможностей программы, но и многочисленные примеры конкретных типовых операций, которые приходится выполнять дизайнеру и верстальщику на практике. Книга содержит также примеры создания таких публикаций, как визитная карточка, информационная рекламная статья, буклет. В ней приводятся все операции создания публикаций, начиная от настройки программы, создания нового документа и задания его параметров, верстки текста и графических изображений и заканчивая цветоделением и печатью.

Почему написана эта книга

Современному дизайнеру компьютерной графики, работающему в области полиграфии или Web-дизайна, приходится использовать многие программные средства. Однако если речь идет о подготовке изображений, то для обработки пиксельных изображений в большинстве случаев используется программа Adobe Photoshop той или иной версии. Эта программа удовлетворяет большинству требованиям пользователей и практически не имеет конкурентов. Для обработки же векторных изображений используются программы Adobe Illustrator, CorelDRAW и Adobe FreeHand. Причем по своим "художественным" возможностям эти программы не слишком отличаются друг от друга. Другими словами, то, что можно сделать в одной из них, возможно и в названных других. А использование той или иной программы на практике в первую очередь определяется не только ее возможностями, но и назначением документа, традицией бюро, где создается документ и где будет выполняться его цветоделение и печать, опытом работы с программой и многими другими психологическими факторами. Так, CorelDRAW является "классикой" среди векторных программ. С нее начиналось изучение, использование и практическая реализация компьютерных технологий в полиграфии. Что касается Adobe Illustrator, то эта программа широко известна, всегда составляла конкуренцию другим векторным программам, и ее статус в последнее время существенно повысился в связи с разработкой фирмой Adobe комплекса программ Adobe Master Collection CS4, включающего, помимо программы Adobe InDesign CS4, программу Adobe Photoshop CS4, а также Adobe Illustrator CS4.

Теперь программа верстки, а также программы обработки пиксельных и векторных изображений объединены во взаимосвязанный набор, позволяющий комплексно выполнить все этапы создания публикаций. В новую версию программы Adobe InDesign CS4 включены дополнительные палитры и команды обработки изображений и текста, а также новые возможности совместной работы с другими программами комплекса.

Книга поможет вам легко и быстро освоить основные приемы работы с программой Adobe InDesign CS4, изучить ее графический интерфейс и назначение основных управляющих элементов. Вы научитесь создавать векторные иллюстрации для публикаций, выполнять импорт текста и пиксельных изображений из внешних программ, создавать профессиональные оригинал-макеты. Многочисленные упражнения по работе с текстом, графикой, а также по созданию различных эффектов помогут вам освоить программу на практике.

На каком материале написана эта книга и кому она адресована

Основой книги послужили опыт преподавания, консультации и многочисленные методические материалы по графическим программам и программам верстки, созданные автором для обучения слушателей в Санкт-Петербургском государственном университете информационных технологий, механики и оптики на кафедре компьютерного проектирования и дизайна Академии методов и техники управления (ЛИМТУ) на протяжении более 9 лет по специальности "Компьютерная графика в полиграфии и Web-дизайн".

Поэтому книга ориентирована в первую очередь на использование ее для самостоятельной работы, при обучении или повышении квалификации и переподготовке в области компьютерной графики. Кроме того, ее могут использовать студенты высших и средних учебных заведений дизайнерских направлений для практического изучения программ верстки, а также все те, кто хочет самостоятельно научиться создавать публикации для полиграфического исполнения.

Автор надеется, что, независимо от уровня подготовки и объема знаний, книга послужит хорошим практическим материалом для широкой аудитории начинающих пользователей и профессионалов, всех тех, кто хочет на практике овладеть искусством создания макетов полиграфической продукции.

Что касается изложения материала, то автор исходил из того, что уровень подготовленности читателей литературы по компьютерной графике в последнее время существенно повысился. Это объясняется многими причинами: повышением компьютеризации, выпуском большого количества книг различного содержания, наличием различных учебных заведений и курсов повышения квалификации. Поэтому нет необходимости подробно излагать элементарные сведения о запуске программы, операциях по управлению компьютером, основные приемы работы в операционной системе Windows. Хотя в нескольких первых главах этому уделено должное внимание.

Для освоения материала достаточно знания компьютера на уровне начинающего пользователя.

Книгу можно рекомендовать как учебное пособие для практических занятий по компьютерной верстке.

Как построена эта книга

Темой книги является изучение возможностей программы Adobe InDesign CS4. Книга состоит из глав, в которых изучаются особенности интерфейса программы, реализованные в программе цветовые модели, параметры на-

стройки. В ней подробно приводятся возможности форматирования символов и абзацев текста, создание векторных объектов и контуров, их редактирование. Большое внимание уделено верстке текста и графики многостраничных публикаций, работе со слоями и импортированными пиксельными изображениями. Приводится описание использования системы управления цветопроизведением, а также подготовки публикаций к печати, цветоделения цветных публикаций и их печати. Основная особенность книги состоит в том, что по всем излагаемым вопросам приводятся практические упражнения, позволяющие изучить материал на конкретных примерах. Кроме того, описываются практические операции по созданию реальных публикаций для полиграфической печати.

Об авторе

Левковец Леонид Борисович, профессор Санкт-Петербургского государственного университета информационных технологий, механики и оптики кафедры компьютерного проектирования и дизайна Академии методов и техники управления (ЛИМТУ). Компьютерной графикой занимается с 1985 г. Профессиональный преподаватель. За это время им разработаны учебные планы и многочисленные методические материалы для изучения таких программ, как Adobe PageMaker, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. По этим материалам прошло обучение несколько сотен слушателей, многие из которых успешно работают в области полиграфии и Web-дизайна.

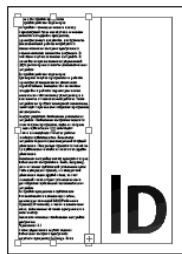
Автор книг "Adobe InDesign CS3. Базовый курс. На примерах", "Adobe Photoshop CS3. Базовый курс. На примерах", "Adobe Photoshop CS3 Extended. Самое необходимое" и др., выпущенных издательством "БХВ-Петербург" в 2007 г.

От издательства

Ваши замечания, предложения и вопросы отправляйте по адресу электронной почты издательства "БХВ-Петербург" **mail@bhv.ru**. Мы будем рады узнать ваше мнение!

Подробную информацию о наших книгах вы найдете на Web-сайте издательства **www.bhv.ru**.

ГЛАВА 1



Интерфейс InDesign CS4

- ✂ Системные требования
- ✂ Запуск и интерфейс программы
- ✂ Организация рабочего места
- ✂ Создание нового документа
- ✂ Открытие документа
- ✂ Размещение палитр
- ✂ Типы объектов в документе
- ✂ Использование шаблонов документа
- ✂ Палитра инструментов
- ✂ Перемещение по документу

Программа Adobe InDesign CS4 ориентирована на использование профессиональными верстальщиками, дизайнерами и художниками, работающими в издательствах, рекламных агентствах и фирмах, занимающихся подготовкой к печати и цветоделению печатной продукции. Программа предназначена для верстки полиграфических изданий различных типов. Она позволяет располагать на странице документа в требуемой последовательности текстовые блоки и графические изображения.

Программа Adobe InDesign CS4 позволяет выполнять импорт текста и графических изображений из других программ. Созданный макет можно напечатать, выполнить его цветоделение, сохранить для передачи в другие программы или передать в электронном виде заказчику. Adobe InDesign CS4 хорошо совместима с программами пиксельной графики и верстки фирмы

Adobe, такими как Adobe Photoshop CS4, Adobe Illustrator CS4, более ранними версиями этих программ, а также с другими графическими программами. Это позволяет выполнять весь проект в схожих программах, что существенно ускоряет его создание, обеспечивает высокое качество и надежность.

Интерфейс Adobe InDesign CS4 по внешнему виду похож на интерфейсы других программ Adobe Master Collection CS4, таких как Adobe Photoshop CS4, Adobe Illustrator CS4 и других программ этой серии. Интерфейс включает такие типовые элементы, как меню, панель инструментов, палитры, диалоговые окна. Все идентичные или похожие команды у программ этой группы находятся в одних и тех же меню и имеют одинаковые клавиатурные эквиваленты. Внешнее сходство интерфейса делает удобной параллельную работу с приложениями и позволяет быстро освоить работу в программе.

Системные требования

Программа Adobe InDesign CS4 входит в новый набор программ фирмы Adobe под названием Adobe Master Collection CS4. В этот набор входят такие программы, как Adobe Photoshop CS4, Adobe Illustrator CS4 и др. В документации к набору программ приводится следующий перечень требований к аппаратным и программным средствам для IBM-совместимых компьютеров с операционной системой Windows®:

- ◆ процессор Intel Pentium 4, Intel Centrino, Xeon или двухъядерный процессор Intel с частотой 1,8 ГГц и выше;
- ◆ операционная система Microsoft Windows XP с установкой Service Pack 3 или Windows Vista;
- ◆ 1 Гбайт оперативной памяти;
- ◆ 5 Гбайт дискового пространства для установки комплекса программ;
- ◆ накопитель DVD-ROM;
- ◆ цветной монитор с разрешением 1024×768, 16-битный адаптер или лучший;
- ◆ графическая карта не менее 64 Мбайт памяти;
- ◆ PostScript®-принтеры: PostScript Level 2 или PostScript 3TM;
- ◆ QuickTime 7.2 для использования мультимедийных средств;
- ◆ Интернет или телефонная связь для активации программы.

При использовании программы Adobe InDesign CS4 отдельно системные требования несколько снижаются.

Новые возможности Adobe InDesign CS4

Программа Adobe InDesign CS4 сравнительно "молодая". Рассматриваемая версия имеет номер 6.0. В каждую новую версию программы включаются полезные дополнительные возможности. Не является исключением и эта версия программы. Приведем перечень основных улучшений, добавленных в программу.

- ◆ Изменен интерфейс программы, панелей и палитр.
- ◆ Открытые публикации прикрепляются в рабочей области и отображаются в виде вкладок.
- ◆ С программой поставляются варианты рабочих пространств со стандартными настройками для различных видов работ. Имеется возможность создавать пользовательские рабочие пространства.
- ◆ Новая палитра **Preflight** (Предпечатная проверка), позволяющая обнаружить проблемы публикации в реальном времени.
- ◆ Команды поворота разворотов меню **View ▶ Rotate Spread** (Вид ▶ Поворот разворота) позволяют повернуть разворот под углом 90° или 180°, что существенно облегчает готовить публикации с альбомной ориентацией.
- ◆ Интеллектуальные направляющие (**Smart Guides**), позволяющие более удобно выравнивать, поворачивать или масштабировать объекты.
- ◆ Интеллектуальные размеры (**Smart Dimension**), интеллектуальные промежутки (**Smart Spacing**) и интеллектуальные курсоры (**Smart Cursors**), предназначенные для удобного позиционирования объектов в процессе верстки.
- ◆ Новая универсальная палитра **Links** (Связи), позволяющая управлять связями материалов публикации.
- ◆ Новая панель просмотра пиктограмм страниц на палитре **Pages** (Страницы).
- ◆ Новые размеры страниц при создании интерактивных документов для Flash и страниц документооборота формата PDF.
- ◆ Быстрое удаление направляющих линий с помощью контекстного меню, вызываемого щелчком на горизонтальной или вертикальной линейке.
- ◆ При установке начала координат на середине разворота значения координат X для правой страницы имеют положительные значения, а для левой страницы — отрицательные значения.
- ◆ Согласование размера текста и интерлиньяжа при использовании различных единиц измерения за счет установки приращения сетки базовых линий в пунктах.

- ◆ Улучшено использование области "припуск под обрез" и служебной области. Так, при перемещении страницы вместе с ней перемещаются и объекты, расположенные в этих областях.
- ◆ Усовершенствована система отмен операций пользователя.
- ◆ Включена новая палитра **Conditional Text** (Условный текст), с помощью которой можно создавать и сохранять в документе различные варианты текста.
- ◆ Создание и использование пользовательских словарей.
- ◆ Включены настройки интеллектуального заполнения текста (**Smart Text Reflow**).
- ◆ Улучшена работа с таблицами.
- ◆ Появилась возможность создавать вложенные стили строк.
- ◆ Добавлена синхронизация документов в файле книги и синхронизация шаблонных страниц.
- ◆ Редактировать сверстанные изображения можно как в программе, установленной по умолчанию, так и в других, выбранных приложениях.
- ◆ Улучшена работа перемещения графических фреймов, заполненных графикой.
- ◆ Включена циклическая вставка изображений из программы Adobe Illustrator CS4.
- ◆ Улучшена работа с палитрой **Pathfinder**.
- ◆ Можно изменять цвет, градиентную заливку, а также обводку текста.
- ◆ Усовершенствована работа с инструментом **Free Transform** (Свободное трансформирование).
- ◆ Изменилась вставка и редактирование предметного указателя.
- ◆ Добавлена возможность экспорта в формат SWF и создания динамических документов для Flash.
- ◆ Программа интегрирована со многими программами комплекса Adobe Master Collection CS4.
- ◆ Улучшено зумирование страниц документа с помощью инструмента **Hand** (Рука).

Все эти новшества в той или иной мере описаны в книге.

Запуск и интерфейс программы

При изучении программы мы предполагаем, что на вашем компьютере загружена программа в стандартной установке. Следует иметь в виду, что Adobe InDesign CS4 позволяет изменять многие элементы управления. Так, можно произвольно менять установки программы и организовать набор клавиатурных сокращений, отличных от стандартных.

Программа Adobe InDesign CS4 содержит все типовые элементы интерфейса, свойственные современным программам, работающим под управлением операционной системы Windows.

При запуске программы на экране отображается фирменная заставка, а затем типовое диалоговое окно начала работы (рис. 1.1), с помощью которого можно вызвать описание новых возможностей программы, а также открыть существующий документ, или создать новый документ, книгу или библиотеку.

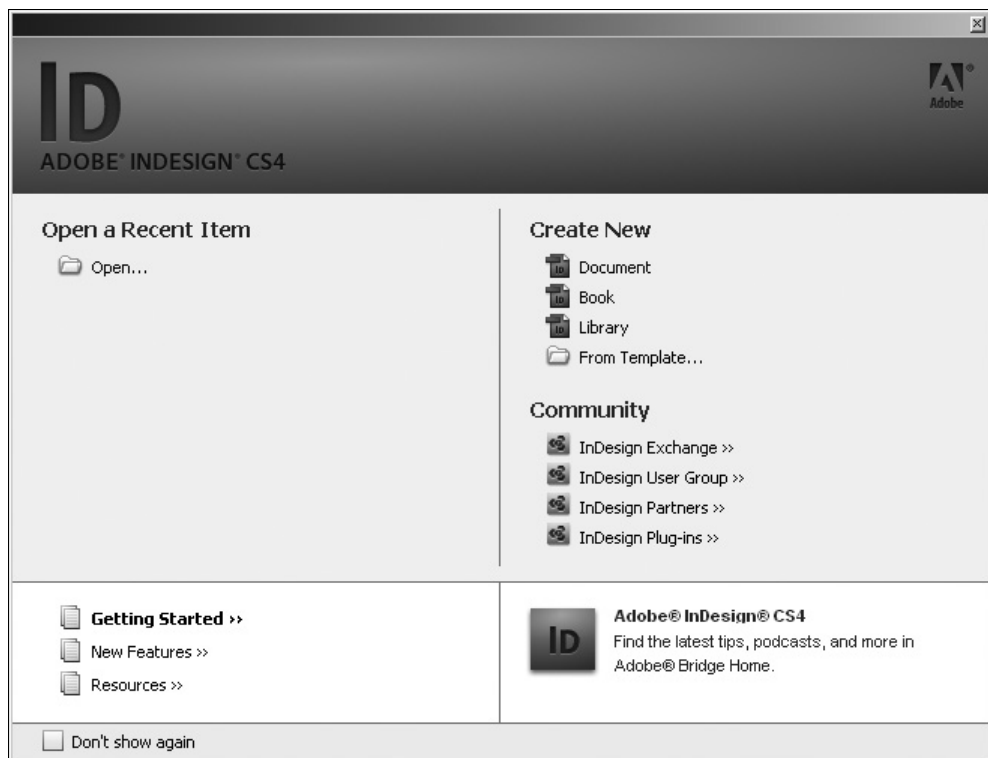


Рис. 1.1. Диалоговое окно начала работы

После просмотра новых возможностей программы и выбора варианта создания нового документа **Create New ► Document** (Создать ► Документ) и зада-

ния параметров документа на экране отображается основное окно программы (рис. 1.2). Это окно является начальным элементом интерфейса и содержит все необходимые средства для работы пользователя.

В основном окне приложения, как и в большинстве Windows-приложений, находятся типовые элементы интерфейса. Многие из них идентичны для всех программ Adobe Master Collection CS4.

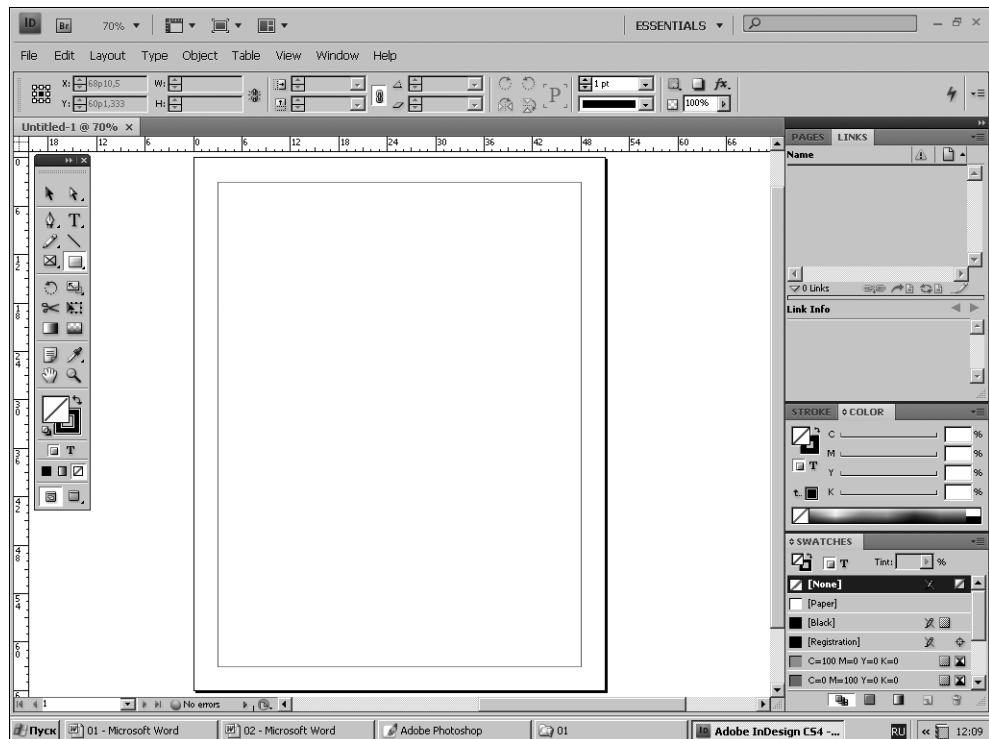


Рис. 1.2. Основное окно InDesign CS4

Панель быстрого доступа

В верхней части основного окна расположена панель быстрого доступа (см. рис. 1.2), содержащая следующие кнопки вызова и настройки часто используемых операций:

- ◆ **Go Bridge** (Запуск Bridge) — вызывает приложение **Adobe Bridge** (Диспетчер файлов) для работы с файлами;
- ◆ **70%** **Zoom Level** (Уровень масштаба) — устанавливает масштаб отображения открытого изображения;




- ◆  **View Options** (Параметры просмотра) — позволяет отобразить в документе дополнительные элементы, такие как границы фрейма, линейки документа, направляющие линии, сетку и скрытые символы;
- ◆  **Screen Mode** (Режим экрана) — содержит команды режимов экрана;
- ◆  **Arrange Documents** (Упорядочивание документов) — позволяет расположить на экране требуемым образом несколько открытых документов (рис. 1.3). Расположение документов выполняется с помощью кнопок, назначение которых понятно из их пиктограмм. Команда **Float All in Windows** (Плавающие окна) располагает в рабочей области открытые документы с перекрытием, а команда **New Window** (Новое окно) создает копию текущего документа в отдельном окне.



Рис. 1.3. Пиктограммы кнопок и команды раскрывающейся кнопки **Arrange Documents**

Меню

Основное командное меню программы содержит следующие пункты:

- ◆ **File** (Файл) — операции с файлами. Здесь находятся команды создания нового файла, открытия одного из последних или существующего файла, закрытия, сохранения файлов, расположения в публикации графических изображений, экспорта публикации, а также изменения ее параметров. Кроме того, здесь имеются команды добавления информации о документе и его печати;
- ◆ **Edit** (Правка) — команды общего редактирования документа (отмены и восстановления операции, работы с буфером обмена, выделения текста, поиска и замены текста, проверка орфографии, управление прозрачностью, управление цветовоспроизведением и установки публикации);

- ◆ **Layout** (Макет) — работа с макетом публикации (управление страницами и направляющими линиями, редактирование колонок и служебных элементов, команды навигации по публикации, работа с содержимым таблиц);
- ◆ **Type** (Текст) — работа с текстом (назначение шрифта и размера символов, параметры шрифта и абзаца, работа с табуляторами, использование стилей символов и абзацев, изменения регистра, преобразование текста в кривые, вставка специальных символов и отображение непечатаемых символов);
- ◆ **Object** (Объект) — команды работы с графическими объектами, контурами и фреймами. Выполняют трансформирование объектов, упорядочивание, выбор, группирование и отмена группирования, обтекание объектов текстом, управление фреймами, добавление теней, растушевка, изменение угловых сочленений, варианты отображения и др.;
- ◆ **Table** (Таблица) — работа с таблицами (добавление пустой таблицы, преобразование текста в таблицу и, наоборот, таблицы в текст, установка параметров таблицы и ее ячеек, добавление строк и колонок, объединение ячеек, расположение строк);
- ◆ **View** (Вид) — просмотр публикации и вывод служебных элементов (просмотр наложения, влияния профайлов, просмотр цветопроб, назначение масштаба и варианта отображения публикации и ее структуры, вывод и скрытие линеек, направляющих, координатной сетки и границ фреймов);
- ◆ **Window** (Окно) — управление окнами документов (отображение документа в новом окне, упорядочивание окон документов, создание и сохранение настроек интерфейса, вызов и удаление с экрана палитр, отображение открытых и текущего документов);
- ◆ **Help** (Помощь) — описание программы и помощь по ее использованию (помощь по программе и ее дополнениям, сервисная поддержка, активация и регистрация программы).

В пунктах меню находятся команды, реализующие большинство возможностей программы. Для вызова команды необходимо активизировать пункт меню, а затем щелкнуть по имени команды. При этом многие команды вызывают диалоговые окна, в которых следует указать требуемые параметры.

Палитры

Важнейшими элементами рабочей области являются палитры. Это небольшие окна, вызываемые для работы по мере необходимости. Обычно слева располагается палитра инструментов **Tools** (Инструменты). Остальные палитры располагаются справа от рабочего окна. Для работы палитры вызываются из меню **Window** (Окно). В случае их ненадобности, они сворачиваются до заголовков или убираются с экрана.

Все основные команды меню и палитры программы подробно будут изучены в дальнейшем.

Рабочие пространства

Настройка вида основного экрана может выполняться с помощью назначения для работы так называемого рабочего пространства. Настраиваемые рабочие пространства вызываются из меню **Window ▶ Workspace** (Окно ▶ Рабочее пространство) (рис. 1.4). По умолчанию устанавливается рабочее пространство **Essentials** (Основное), предназначенное для выполнения обычных операций с публикацией. Другие рабочие пространства вызывают на экран те или иные палитры, используемые при выполнении необходимых действий. Отметим рабочее пространство **What's New** (Что нового), при назначении которого в меню подсвечиваются новые и измененные команды, что особенно полезно пользователям, знакомым с предыдущей версией программы.

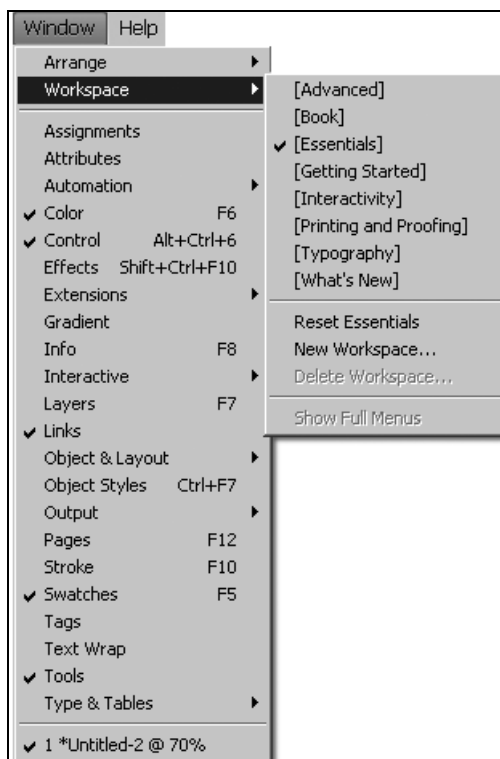


Рис. 1.4. Команды меню **Window ▶ Workspace**

Диалоговые окна

Дополнительно к палитрам в процессе обработки публикации часто используются диалоговые окна команд, диалоговые окна настройки параметров фреймов и многие другие. Для продолжения работы необходимо в вызванном диалоговом окне задать требуемые параметры и обязательно закрыть диалоговое окно.

Рабочий документ

Основное место в рабочей области занимает обрабатываемая публикация. В отличие от других графических программ и текстовых редакторов, в Adobe InDesign CS4 при создании нового документа устанавливаются многие параметры публикации и задаются варианты ее отображения на экране. Как правило, публикация создается на базе уже подготовленных текстовых блоков и графических изображений, которые необходимо правильно разместить в документе. Поэтому обычно вначале создается пустой документ, в котором выполняется верстка и монтаж текста и графики.

Рабочий документ располагается на монтажной области, называемой **Pasteboard** (Монтажная область). Эта область используется для временного размещения на ней различных материалов публикации перед их версткой. Элементы, располагающиеся в этой области, не являются частью публикации и не выводятся на печать. Размер монтажной области выше и ниже документа по умолчанию установлен равным 25,4 мм и может быть изменен в диалоговом окне **Edit ▶ Preferences ▶ Guides & Pasteboard** (Правка ▶ Установки ▶ Направляющие линии и монтажная область).

Рабочие материалы

Для дальнейшего изучения программы вам понадобятся графические изображения и набранные тексты. Мы будем использовать пиксельные изображения, подготовленные в программах Adobe Photoshop CS4, и векторные рисунки из программы Adobe Illustrator CS4, а также тексты, набранные в программе Microsoft Word. Вы можете использовать подходящие собственные изображения и тексты. Кроме того, с программой поставляются многие шаблоны публикаций. Для создания нового документа они могут быть вызваны командой **File ▶ New ▶ Document from Template** (Файл ▶ Создать ▶ Документ по шаблону). Вы можете их использовать для многих упражнений.

Организация рабочего места

Умение работать с программой состоит не только в том, чтобы создавать качественные публикации, но и в оптимальной организации рабочей области в зависимости от текущей ситуации. Так, довольно часто приходится увеличивать или уменьшать область на экране, где выполняется работа, устанавливать требуемый масштаб, выполнять разметку страницы, изменять начало отсчета координат и т. д. Это можно сделать несколькими способами в зависимости от выполняемых задач.

Расположение открытых публикаций

В рассматриваемой версии программы при открытии нескольких публикаций их заголовки пристыковываются в виде вкладок в верхней части рабочей области и не имеют кнопок сворачивания и разворачивания окна (рис. 1.5).

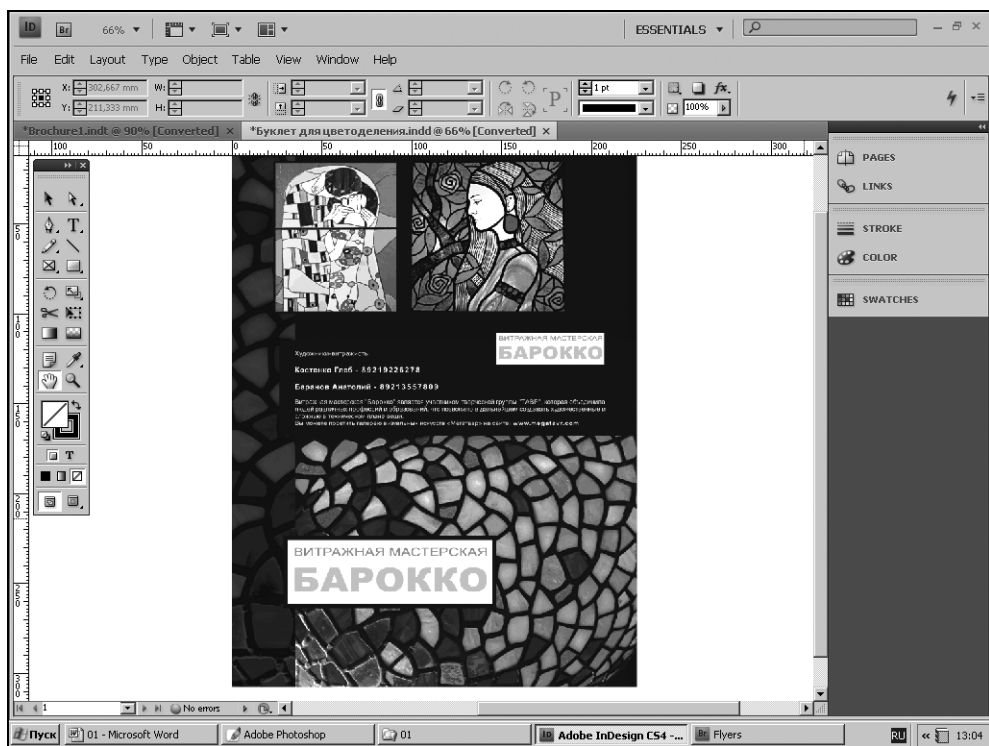



Рис. 1.5. Расположение в рабочей области двух открытых публикаций

Для активизации того или иного открытого документа необходимо выполнить щелчок указателем на его заголовке. В случае необходимости открытый


документ можно расположить в отдельном окне. Для этого необходимо потянуть документ вниз, захватив за его заголовок. В этом случае в заголовке окна документа отображаются все стандартные кнопки управления его размером. Отделенный от закрепления документ может быть восстановлен перемещением его заголовка к верхней части рабочей области.

Масштабирование рабочей области

Здесь нужно уточнить, что речь идет не об изменении размеров созданных объектов и текста, а о масштабе их представления на экране. Увеличить или уменьшить отображение документа на экране проще всего, используя инструмент **Zoom** (Масштаб) . (Правда, если вы работаете мышью с колесиком, сделать это еще проще, прокрутив его в нужную сторону при удержании клавиши <Alt>.)




Изучим масштабирование на примере.

УПРАЖНЕНИЕ 1.1

1. После запуска программы с помощью команды **File ▶ New ▶ Document from Template** (Файл ▶ Создать ▶ Документ по шаблону) создайте документ посредством одного из шаблонов (например, из папки Flyers или Brochures), поставляемых с программой.
2. На панели инструментов **Tools** (Инструменты) активизируйте инструмент **Zoom** (Масштаб) .

Примечание

Активизировать — означает выбрать инструмент или сделать его активным. Для этого необходимо щелкнуть указателем по значку инструмента. Инструмент остается выбранным до того момента, пока не будет выбран другой инструмент.

3. Для увеличения масштаба документа инструментом **Zoom** (Масштаб)  щелкните на странице. Масштаб увеличится в два раза, а область изображения, в которой выполнен щелчок, будет расположена в центре экрана.
4. Другой вариант использования инструмента **Zoom** (Масштаб)  — создание им вокруг области масштабирования прямоугольной штриховой рамки. Этот прием используют в том случае, когда необходимо масштабировать конкретную область публикации. Зафиксируйте курсор в начальной точке и, не отпуская кнопку мыши, протяните указатель до противоположной по диагонали точки будущего выделения. Область, попавшая в рамку, отобразится на экране в увеличенном масштабе.
5. Увеличьте инструментом **Zoom** (Масштаб)  с использованием штриховой рамки правую часть документа. Конечно, это не означает, что другие