



Самоучитель

Анна Ландер

Adobe InDesign CS5



Основы компьютерной верстки

Оптимизация работы над макетом

Создание элементов публикации

Особенности печати и цветоделения макета

Создание электронных интерактивных документов

Работа в команде с помощью модуля InCopy



+ CD

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
Л22

Ландер А. А.

Л22 Самоучитель Adobe InDesign CS5. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 384 с.: ил. + CD-ROM

ISBN 978-5-9775-0611-3

В основу книги положена эффективная методика обучения дизайнеров, опробованная в учебных аудиториях. Последовательно рассмотрены основные инструменты, технологии и приемы создания оригинал-макетов печатных и электронных изданий в программе Adobe InDesign на примере версии CS5. Особое внимание уделено работе с многостраничными документами, изображениями, таблицами и цветом. Описаны работа со стилями, создание предметных указателей, оглавлений и библиотек объектов. Рассмотрены особенности подготовки публикации для печати, спуск полос, цветоделение, запись PostScript-файла. Уделено внимание созданию электронных публикаций. Показано параллельное редактирование документов в команде с помощью внешнего модуля InCopy. Материал сопровождается практическими примерами. На компакт-диске располагаются учебные проекты, созданные специально для курса.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Игорь Шишигин</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Игорь Цырульников</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Корректор	<i>Наталья Першакова</i>
Дизайн серии	<i>Инны Тачиной</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 29.04.11.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 30,96.

Тираж 1200 экз. Заказ №

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

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию
№ 77.99.60.953.Д.005770.05.09 от 26.05.2009 г. выдано Федеральной службой
по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

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

ISBN 978-5-9775-0611-3

© Ландер А. А., 2011
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2011

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	9
Для кого эта книга?.....	9
Что нужно знать, чтобы эффективно освоить программу с помощью этой книги?	10
Глава 1. Что нового в программе?	13
Дизайн и работа с публикациями	13
Новое в работе с текстом	18
Новое в работе с объектами	19
Дополнительная интеграция с Adobe Bridge	22
Кросс-медиа дизайн	23
Новые возможности совместной работы	25
Комфорт и эффективность	25
Полезные ресурсы.....	28
Глава 2. Печатные и электронные публикации: сходство и различие	29
Глава 3. Знакомство с программой	33
Окно программы — что мы видим при запуске.....	33
Рабочее пространство программы (Workspace). Обзор, настройка, сохранение	35
Работа с палитрами	36
Панель инструментов.....	40
Контрольная панель (Управляющая палитра)	43
Окно документа.....	44
Изменение масштаба просмотра и перемещение по документу.....	46
Вспомогательные элементы интерфейса: направляющие и сетки.....	48
Проект "Разметка делового письма"	51
Итоги.....	52
Глава 4. Объекты. Геометрические фигуры. Трансформация.....	53
Инструменты создания геометрических фигур.....	54
Инструменты создания фигур "на глаз"	54
Рисование геометрических фигур с заданными параметрами	55
Коррекция формы геометрических объектов.....	56
Атрибуты объекта	61
Трансформация объектов "на глаз" и с заданными параметрами	64
Группировка объектов.....	68
Порядок следования объектов	68

Копирование и размещение объектов во время трансформации.....	69
Выравнивание и распределение объектов.....	70
Работа со слоями.....	72
Проект "Клоун".....	74
Итоги.....	79
Глава 5. Работа с цветом.....	81
Цветовые модели и их назначение.....	81
Цветовая модель RGB.....	82
Цветовая модель CMYK.....	83
Цветовая модель HSB.....	84
Цветовая модель Lab.....	84
Плашечные цвета.....	84
Инструменты для работы с цветом.....	85
Окно <i>Colour Picker (Цветоподборщик)</i>	85
Палитра <i>Colour (Цвет)</i>	86
Палитра <i>Swatches (Образцы)</i>	87
Присвоение цвета объектам и тексту.....	90
Глобальный и неглобальный цвет.....	91
Добавление плашечных цветов.....	91
Создание и применение градиентов.....	93
Проект "Монгольфьеры".....	96
Итоги.....	99
Глава 6. Работа с текстом.....	101
Создание и настройка документа.....	101
Текстовый фрейм.....	105
Ввод текста. Импорт текста.....	106
Форматирование текста.....	110
Выделение текста с помощью комбинаций клавиш.....	110
Работа с палитрами <i>Character (Символ)</i> и <i>Paragraph (Абзац)</i>	110
Создание связанных текстовых фреймов.....	123
Добавление и удаление текста.....	128
Размещение набранного текста в макете.....	130
Редактирование текста.....	131
Редактирование в режиме <i>Story Editor (Текстовый редактор)</i>	131
Работа с автозаменой.....	132
Огибание объектов текстом.....	136
Перевод текста в контуры.....	139
Проект "Пресс-релиз".....	140
Итоги.....	143
Глава 7. Многостраничный документ.....	145
Настройка многостраничного документа при создании.....	145
Палитра <i>Pages (Страницы)</i>	146
Мастер-шаблоны: создание, настройка, иерархия.....	147
Создание мастер-шаблонов.....	148
Работа с несколькими мастер-шаблонами.....	149
Изменение элемента мастер-шаблона на странице.....	152
Иерархия мастер-шаблонов.....	153

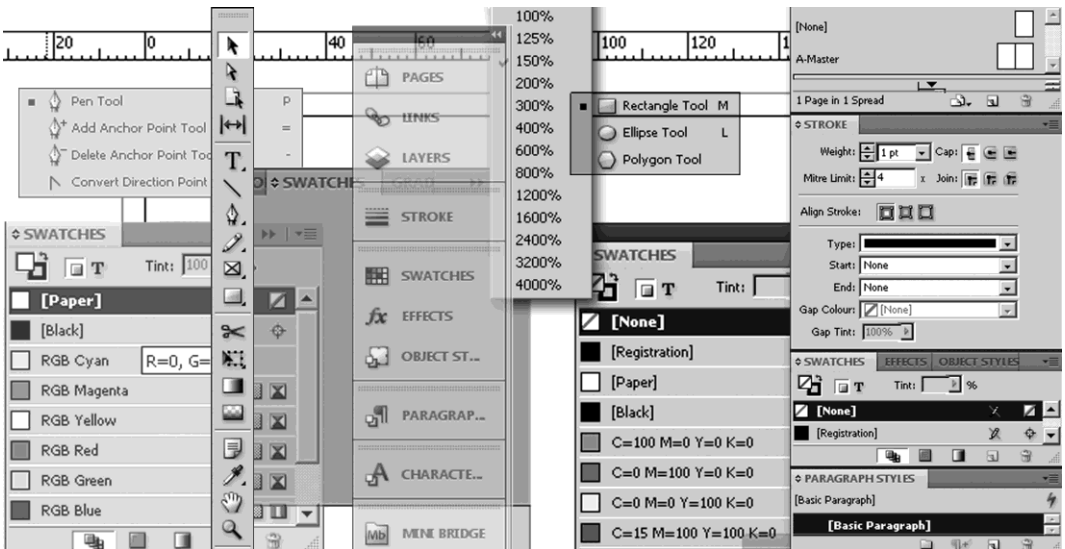
Нумерация страниц.....	154
Сменная информация в мастер-шаблонах	156
Нумерация документа с определенной страницы	157
Стили нумерации	158
Добавление префикса к номерам страниц	159
Создание меняющихся колонтитулов	160
Изменение размера страницы	163
Добавление и удаление страниц	164
Проект "Гончие Бафута"	165
Итоги.....	170
Глава 8. Стили: создание и использование	171
Создание и применение стиля абзаца.....	172
Создание и применение стиля символа.....	187
Вложенные стили и буквицы	188
Редактирование стилей.....	190
Загрузка стилей из другого документа.....	191
Проект "Обыкновенное чудо"	191
Итоги.....	195
Глава 9. Работа с графикой.....	197
Какая бывает графика?	197
Векторная графика	198
Растровая графика.....	198
Импорт графических файлов	200
Особенности импорта файлов, созданных в программах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator	203
Параметры импорта Acrobat (PDF)	205
Импорт файлов Adobe Photoshop (PSD).....	205
Работа с изображением в окне документа	206
Параметры отображения	207
Связанные и встроенные изображения	207
Палитра <i>Links (Связи)</i>	208
Обтравочные контуры	210
Алгоритм создания обтравочного контура в Adobe Photoshop	210
Алгоритм создания обтравочного контура в InDesign	213
Автоматическое создание обтравочного контура	214
Проект "Страница путеводителя"	215
Итоги.....	219
Глава 10. Работа с таблицами	221
Создание таблиц.....	221
Создание таблицы обычным способом	221
Создание таблицы из существующего текста.....	222
Встраивание одной таблицы в другую	223
Импорт таблиц из других приложений	223
Добавление текста в таблицу	224
Добавление верхних и нижних колонтитулов	224

Редактирование таблиц	225
Вставка строк и столбцов	225
Вырезание, копирование и вставка содержимого таблицы	226
Преобразование таблицы в текст	227
Работа с таблицами в режиме текстового редактора	227
Форматирование таблиц	228
Изменение размеров столбцов и строк	228
Равномерное распределение столбцов и строк	229
Объединение ячеек	229
Разъединение ячеек	229
Работа с ячейками с вытесненным содержимым	229
Изменение отступа до таблицы или после	229
Разбивка таблиц по фреймам	230
Добавление текста перед таблицей	230
Форматирование текста таблицы	230
Изменение выравнивания текста в пределах ячейки таблицы	230
Поворот текста в ячейке	231
Изменение отступа ячейки	231
Отображение вытесненного содержимого ячейки	232
Обводка и заливка таблиц	232
Параметры обводки и заливки таблиц	233
Изменение рамки вокруг таблицы	233
Назначение ячейкам обводки и заливки	233
Чередование обводки и заливки таблицы	235
Стили таблиц и ячеек	237
Загрузка (импорт) стилей таблиц из других документов	239
Применение стилей ячеек в стилях таблиц	240
Приоритеты настроек форматирования	241
Проект "Расписание поездов"	241
Итоги	244
Глава 11. Книги и библиотеки	245
Книга как система связанных документов	245
Добавление документов в файл книги	247
Управление файлами книг	248
Сохранение файла книги	248
Удаление документов из книги	248
Синхронизация документов в книге	248
Нумерация страниц, глав и абзацев в книге	250
Начало нумерации с четной или нечетной страницы	250
Использование сквозной нумерации абзацев в книгах	251
Печать или вывод файла книги	251
Создание оглавления	251
Построение оглавления	252
Создание стилей оглавления для нескольких списков	254
Импорт стилей оглавления из другого документа	254
Обновление и редактирование оглавления	254
Создание указателя	255
Процесс создания указателя	256

Построение указателя	261
Управление указателем	265
Использование библиотек объектов	265
Проект "Кодекс Вустеров"	267
Итоги	270
Глава 12. Эффекты и хитрости.....	273
Стандартные эффекты	273
Размещение текста вдоль контура	277
Билингва	279
Создание области лакировки	282
Маскирование изображения текстом	284
Проект "Рекламный каталог"	285
Итоги	287
Глава 13. Особенности печатных публикаций	289
Что необходимо учитывать, готовя публикацию к печати?	290
Шрифты	291
Проверка и работа над ошибками верстки	292
Упаковка файлов публикации для типографии	295
Просмотр результатов цветоделения (<i>Separations Preview</i>) и наложения цветов (<i>Overprint Preview</i>)	296
"Электронная контрольная распечатка" в формате PDF	297
Контрольная распечатка на лазерном или струйном принтере	300
Спуск полос	300
Типы спусковых макетов	302
Процесс выполнения спуска полос	304
Запись PostScript-файла	306
Проверка PostScript-файла	313
Итоги	315
Глава 14. Особенности электронных публикаций	317
Особенности электронных документов	317
Гиперссылки	318
Перекрестные ссылки	323
Добавление анимации, видео и дополнительных интерактивных возможностей	325
Фильмы и звуковые файлы	326
Анимация	330
Переходы страниц	333
Кнопки	334
Создание объектов с несколькими состояниями	339
Экспорт в формат PDF	343
Экспорт в форматы Flash	345
Итоги	346
Глава 15. Автоматизация и координация работы с документами.....	347
Автоматизация	347
Стандартные сценарии InDesign	348
Внешние модули	349
Объединение данных	350

Обмен данными с программой InCopy	355
Способы работы с содержимым в InCopy.....	356
Обмен содержимым. Экспорт содержимого из InDesign	360
Файлы подборки.....	361
Пакеты подборки.....	363
Открытие общего содержимого.....	364
Итоги.....	365
Приложение 1. Новое расположение команд главного меню	367
Приложение 2. Клавиатурные сокращения	368
Приложение 3. Краткое описание CD.....	380
Предметный указатель	381

ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ



В этой главе вы узнаете:

- ◆ как организовано окно программы;
- ◆ как работать с палитрами;
- ◆ как создать и сохранить свое собственное рабочее пространство;
- ◆ как работать с панелью инструментов;
- ◆ как перемещаться по документу и изменять масштаб просмотра.

Окно программы — что мы видим при запуске

Запустим программу (Пуск > Программы > Adobe InDesign CS5), откроем документ Chapter3\Working.indd и рассмотрим открывшееся нам окно (рис. 3.1).

Окно программы традиционно для пакетов Adobe и имеет панельную структуру, т. е. состоит из *панелей* или *палитр*.

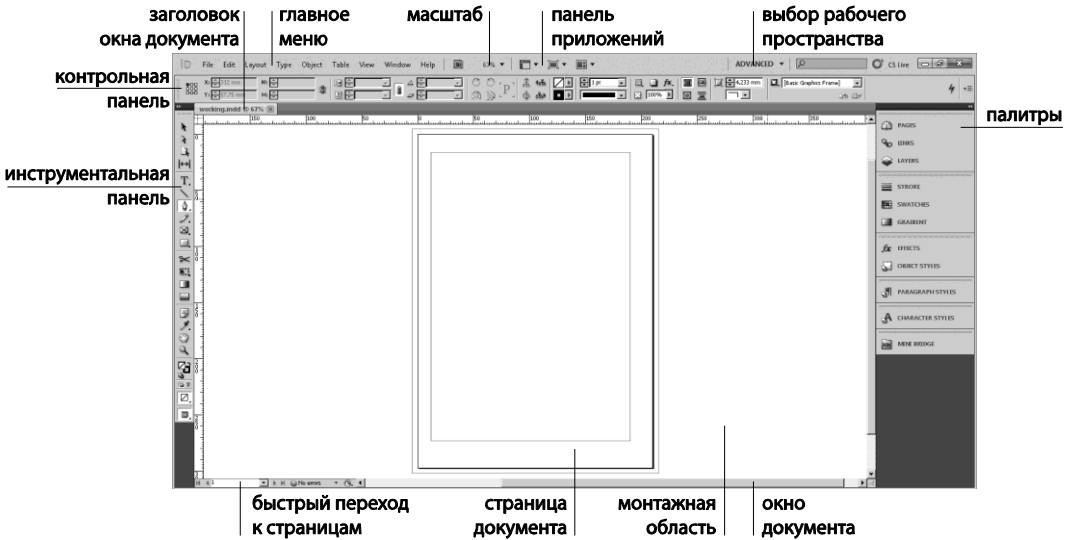


Рис. 3.1. Окно программы

Главное меню содержит все команды, необходимые для работы с программой. Организовано оно традиционным образом:

- ◆ **File** (Файл) — управление файлами, импортом, экспортом и выводом на печать;
- ◆ **Edit** (Редактирование) — все, что связано с общими изменениями документа; здесь же расположены команды для изменения настроек программы;
- ◆ **Layout** (Макет) — настройка страниц, перемещение по макету, управление общими элементами публикации;
- ◆ **Object** (Объект) — управление объектами (фрагментами текста, картинками, формами и т. д.), расположенными на странице, и их взаимодействием;
- ◆ **Table** (Таблицы) — все, что связано с созданием, форматированием и редактированием таблиц;
- ◆ **View** (Вид) — настройка отображения макета на экране;
- ◆ **Window** (Окно) — управление окном программы, в частности отображением и расположением палитр;
- ◆ **Help** (Помощь) — вызов справки.

Панель приложений расположена выше главного меню и обеспечивает быстрый доступ к некоторым настройкам окна (например, основные настройки отображения, размещение документов в окне и основные конфигурации рабочего пространства); отсюда же можно быстро вызвать программу Adobe Bridge, предназначенную для просмотра, обмена и синхронизации изображений, созданных в разных программах Adobe.

Панель инструментов объединяет все основные инструменты, используемые в программе.

Контрольная панель содержит основные настройки, связанные с любым объектом, такие как размер, расположение, цвет и т. д.; поля контрольной панели слегка отличаются для разных инструментов.

Палитры обеспечивают быстрый доступ к развернутым настройкам основных команд и инструментов программы.

Окно документа содержит рабочую область документа и основную информацию о нем.

Рабочая область и страницы — часть окна программы, непосредственно предназначенная для работы над макетом; именно здесь мы располагаем все тексты, картинки, мультимедийные материалы и т. д., формируя публикацию.

Рабочее пространство программы (Workspace). Обзор, настройка, сохранение

Все элементы окна программы в совокупности называются *Рабочим пространством*. Рабочее пространство можно изменять в соответствии с решаемыми задачами. Например, можно оставить на экране только часто используемые палитры, перегруппировать их, свернуть или развернуть, изменить взаимное расположение окон документов и т. д. Настроенное по своему вкусу рабочее пространство можно сохранить и вызывать при необходимости.

Для сохранения своего рабочего пространства вызовите команду **Window > Workspace > New Workspace** (Окно > Рабочее пространство > Новое рабочее пространство), задайте имя и установки (запоминать ли только расположение панелей или еще и дополнительные настройки главного меню). Обычно предлагается сохранить "все" (рис. 3.2).



При желании вы можете определить, какие команды главного меню будут отображаться при разворачивании соответствующего подменю. Для этого служит команда **Edit > Menus** (Редактирование > Настройка меню).

Можно также выбрать одну из готовых конфигураций рабочего пространства: **Typography** (Работа с текстом), **Printing and Proofing** (Предпечатная подготовка) и т. д.

Для наших учебных задач мы будем использовать конфигурацию **Advanced** (Расширенное). Если нужно восстановить стандартную конфигурацию после неких сиюминутных изменений, вызовите **Window > Workspace > Reset Advanced** (Окно > Рабочее пространство > Восстановить выбранное рабочее пространство).

Заказное рабочее пространство можно удалить, выбрав **Window > Workspace > Delete Workspace** (Окно > Рабочее пространство > Удалить рабочее пространство).

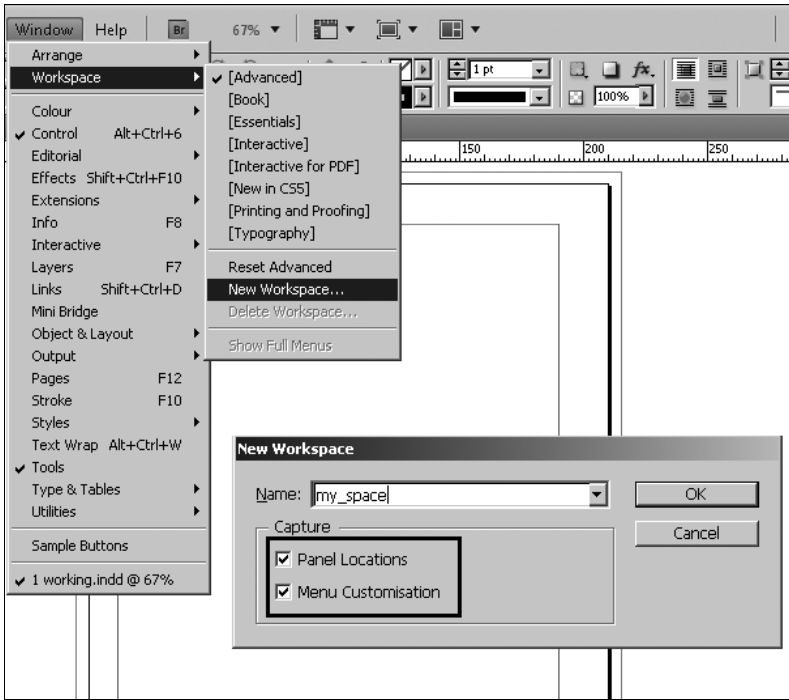


Рис. 3.2. Сохранение рабочего пространства

Работа с палитрами

Палитры обеспечивают быстрый доступ к основным инструментам и настройкам. Обычно палитры собраны в группы, составленные по тематическому признаку. Например: **Stroke** (Обводка) / **Swatches** (Образцы) / **Gradient** (Градиент). Группы собраны в стек в правой части экрана напротив инструментальной панели, замыкая "рамку" из элементов интерфейса (инструментальная панель слева, контрольная панель и главное меню сверху или снизу, палитры справа). Это позволяет легко находить нужный элемент интерфейса и минимизировать занятую им площадь. Стандартный набор палитр различен в зависимости от выбранного рабочего пространства (рис. 3.3). Каждое рабочее пространство, стандартное или заказное, включает в себя не только список отображаемых палитр, но и их расположение и состояние.

Все палитры могут отделяться от группы и стека, сворачиваться и разворачиваться, присоединяться к другим группам или располагаться в окне программы отдельно.

Для того чтобы переместить палитру, нужно привести курсор на область заголовка палитры, нажать левую кнопку мыши и перетащить палитру на новое место (рис. 3.4). При подведении палитры к другой палитре, группе или стеку линия предполагаемого присоединения подсвечивается голубым цветом.

Для экономии места палитры, не используемые в данный момент, можно свернуть. Для этого используется двойная стрелка **Expand Panels** (Развернуть палитры) в правом верхнем углу каждой палитры (рис. 3.5).

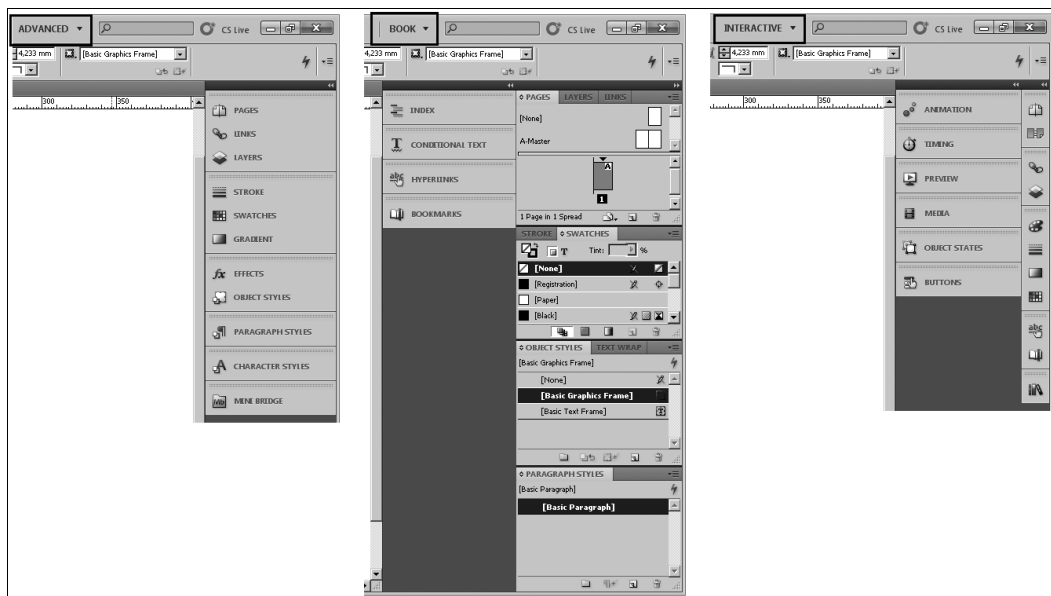


Рис. 3.3. Стандартное расположение палитр

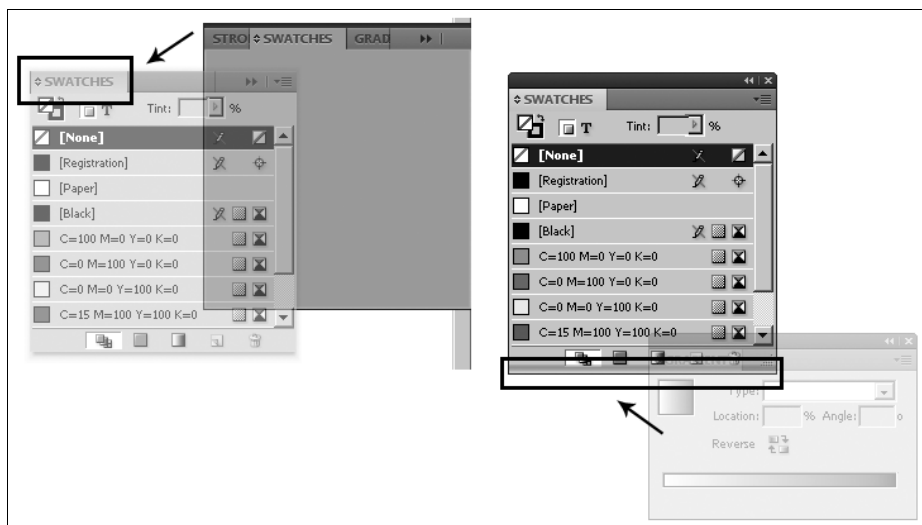


Рис. 3.4. Перемещение палитры

Стандартным образом палитра сворачивается до пиктограммы и названия. При необходимости освободить дополнительное место на экране можно сузить палитру до одной пиктограммы (рис. 3.6), передвинув ее границу курсором.

В дальнейшем щелчок по пиктограмме в стеке или по двойной стрелке отдельно лежащей палитры будет разворачивать палитру до рабочего состояния. Щелчок по двойной стрелке развернет все палитры в стеке (рис. 3.7). Разумно разворачивать палитру только на время использования, а потом снова закрывать.

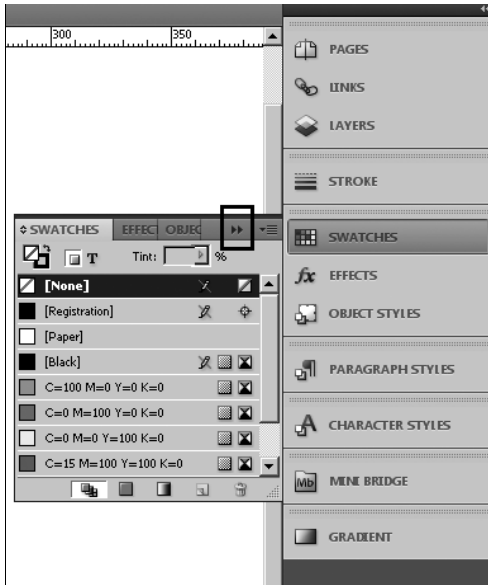


Рис. 3.5. Развернутая палитра в стеке

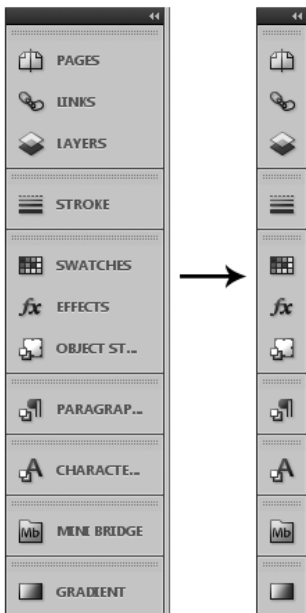


Рис. 3.6. Сворачивание палитры до пиктограммы

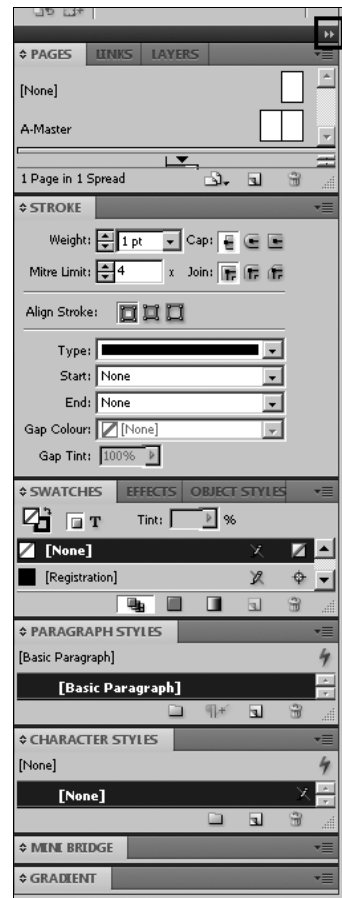


Рис. 3.7. Разворачивание всех палитр в стеке

Палитры, которых нет в стеке, можно вызвать на экран с помощью меню **Window** (Окно). При необходимости добавить палитру в стек ее надо подтянуть к нижней границе стека или "перекрыть" ею группу, к которой ее предполагается присоединить. При этом соответствующая граница стека или группа целиком подсвечиваются голубым цветом.

Палитра, отделенная от стека и группы и расположенная отдельно в окне программы, называется "плавающей палитрой". Для отделения палитры от группы достаточно переместить ее на свободное место. Например, можно разгруппировать палитры **Character** (Символ) и **Paragraph** (Абзац), чтобы в процессе работы с текстом иметь к ним доступ одновременно (рис. 3.8).

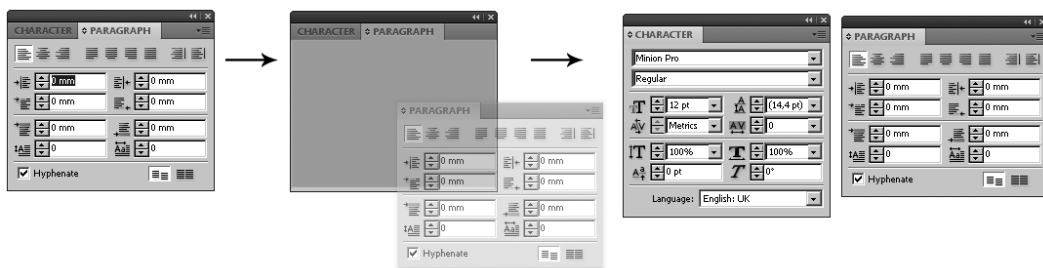


Рис. 3.8. Разгруппировка палитр

Любая палитра содержит либо *наборы*, либо *настройки*. В зависимости от этого строение палитры слегка различается.

Все без исключения палитры имеют *область заголовка*, в которой, кроме названия, имеется *кнопка отображения опций* (позволяет свернуть палитру до минимального, чаще всего используемого содержимого или развернуть в полный размер); *кнопка разворачивания/сворачивания* (двойная стрелка) и *кнопка вызова контекстного меню* (рис. 3.9).

Контекстное меню — список дополнительных команд и опций для выбранной палитры, объекта или группы объектов. Контекстное меню палитры вызывается кнопкой в ее правом верхнем углу. Для объектов вызывается щелчком правой кнопкой мыши на объекте (группе) и зависит от активного инструмента.

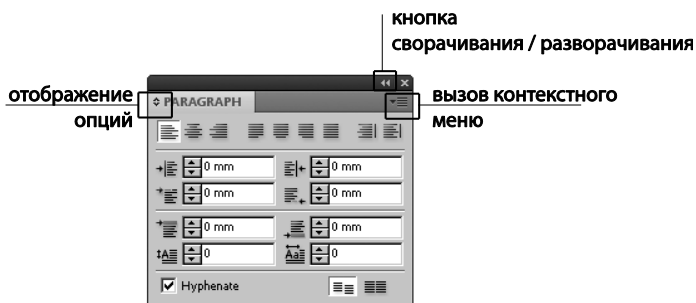


Рис. 3.9. Общие элементы всех палитр

Палитра настроек обычно имеет несколько степеней раскрытия опций, что позволяет разумно регулировать занимаемую ею площадь (рис. 3.10). Максимальный размер палитры настроек фиксирован и определяется количеством настраиваемых параметров.



Рис. 3.10. Палитра настроек

Палитра-набор состоит из своего рода "ячеек", содержащих элементы набора, всегда имеет кнопку создания нового элемента и "корзину" — кнопку удаления элемента (рис. 3.11). Размер палитры-набора может меняться, для этого достаточно потянуть за ее боковой или нижней край.

Для того чтобы скрыть все палитры и максимально освободить место для работы, нажмите клавишу <Tab>. Повторное нажатие вернет палитры обратно. Для скрытия или отображения всех палитр, кроме панели инструментов, нажмите <Shift>+<Tab>.

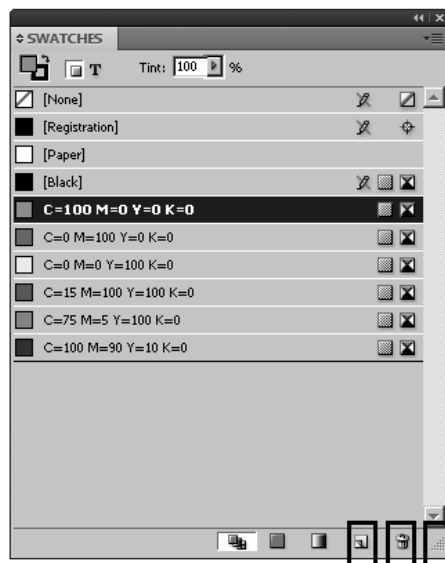


Рис. 3.11. Палитра-набор

Панель инструментов

На *инструментальной панели* (рис. 3.12) расположены все основные инструменты, необходимые для работы в программе. Подобно палитрам, они собраны в тематические группы: отдельно средства выбора объектов, отдельно — для работы

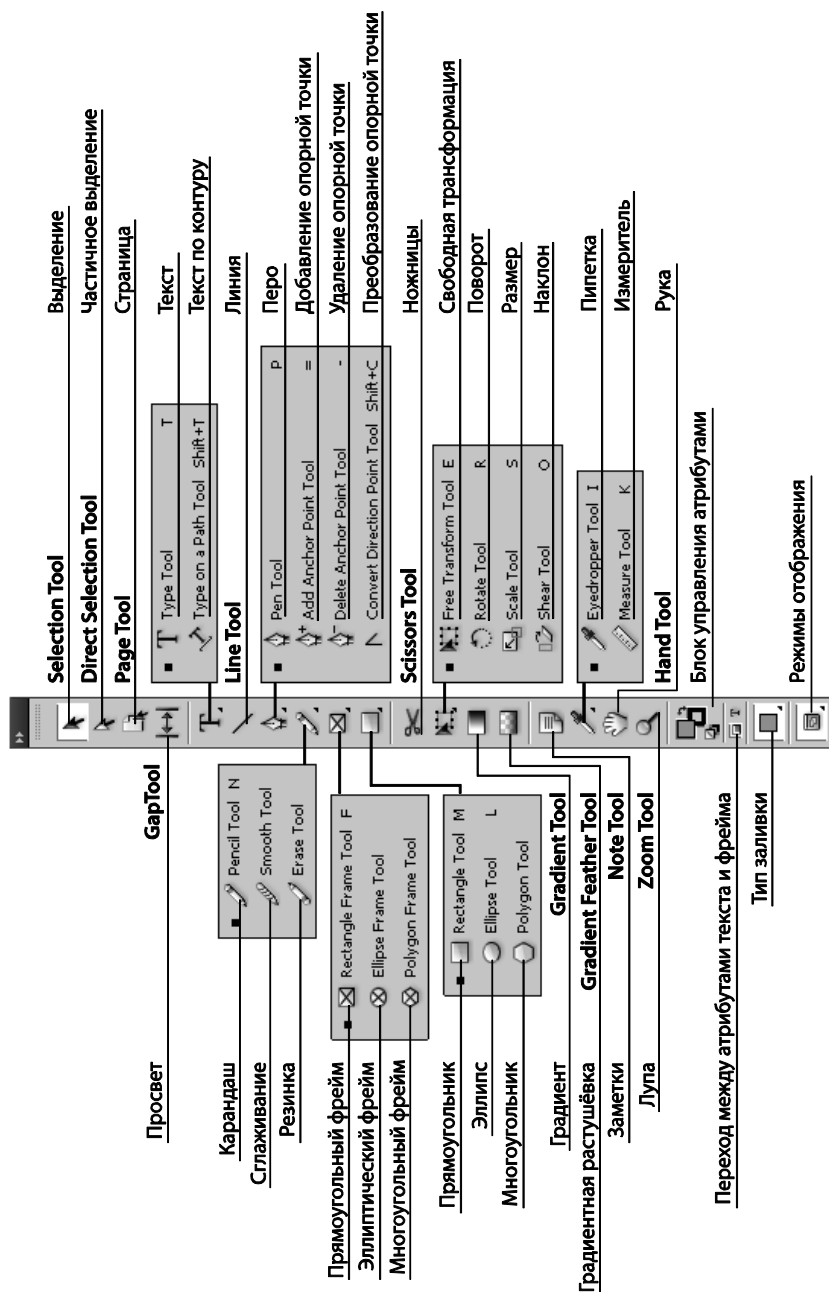


Рис. 3.12. Обзор инструментальной панели

с текстом и рисования, далее — редактирование объектов, в том числе трансформация и управление заливками, и последняя группа инструментов — служебная: навигация, масштаб просмотра и быстрое копирование атрибутов.

По умолчанию панель инструментов закреплена в левой части окна программы. С помощью двойной стрелки в верхней части панели ее можно развернуть и выстроить инструменты в два ряда (удобно для сравнительно небольших экранов, например при работе с ноутбуком, чтобы все инструменты были видны в окне) или свернуть до одного ряда, что освобождает дополнительное рабочее пространство (рис. 3.13).

При необходимости инструментальную панель можно перемещать по экрану, ухватив за двойной пунктир в области заголовка. Смещение панели с ее обычного места и возвращение назад происходят так же, как и для всех прочих палитр. В "плавающем" состоянии дополнительный щелчок по двойной стрелке располагает инструментальную панель горизонтально (рис. 3.14).

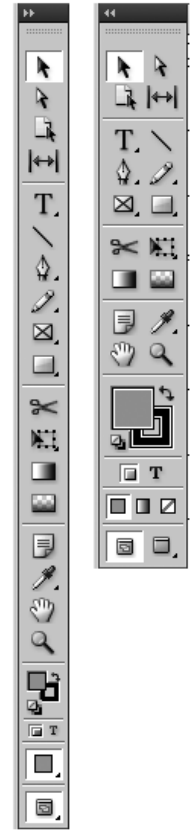


Рис. 3.13. Свернутый и развернутый вид инструментальной панели

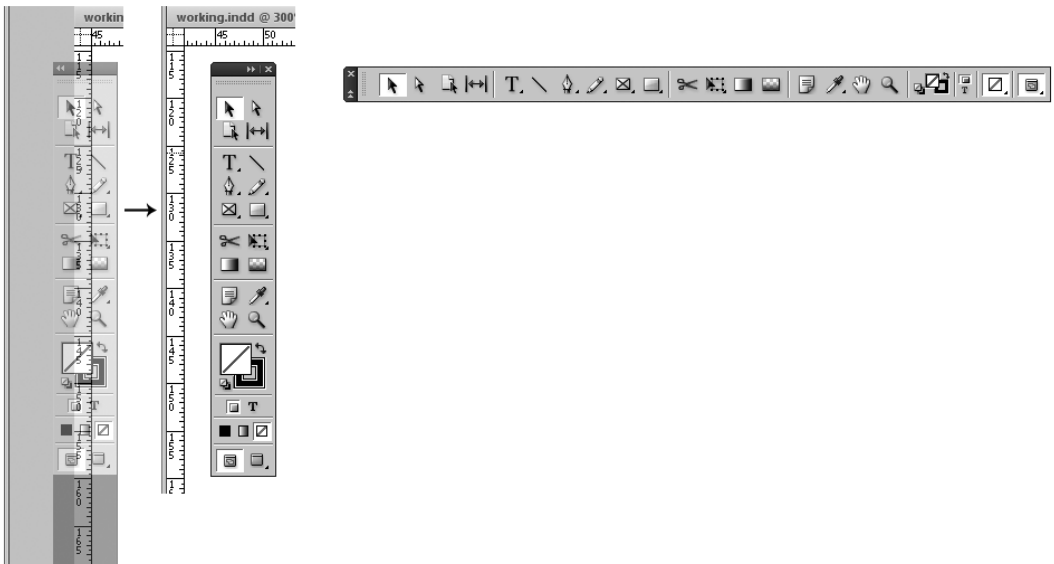


Рис. 3.14. Перемещение инструментальной панели; перевод в горизонтальное положение

При наведении курсора на пиктограмму инструмента появляется подсказка: название инструмента и клавиатурное сокращение для его вызова (рис. 3.15).

Обратите внимание, что в нижней части некоторых кнопок имеется маленький черный треугольник. Это значит, что под этой кнопкой расположено еще несколько инструментов. Для отображения скрытых элементов нужно либо повторно нажимать на кнопку при нажатой клавише <Alt>, либо нажать и задержать кнопку мыши, пока не появится выпадающий список инструментов, в котором и выбирается нужный. Выбранный инструмент остается отображенным, пока вы не выберете другой из того же списка.

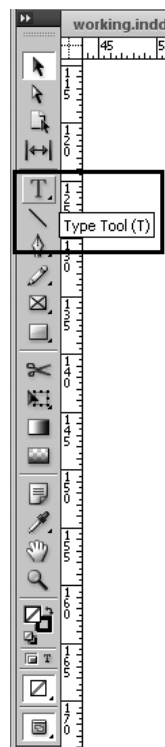


Рис. 3.15. Подсказка инструментальной панели

Контрольная панель (Управляющая палитра)

Контрольная панель (**Window > Control** (Окно > Контрольная панель)) обеспечивает быстрый доступ к основным настройкам и командам, связанным с отдельным объектом. В зависимости от выбранного инструмента она может содержать общие настройки и основные трансформации (для большинства инструментов) или команды текстового форматирования для инструмента **Текст** (рис. 3.16, 3.17).

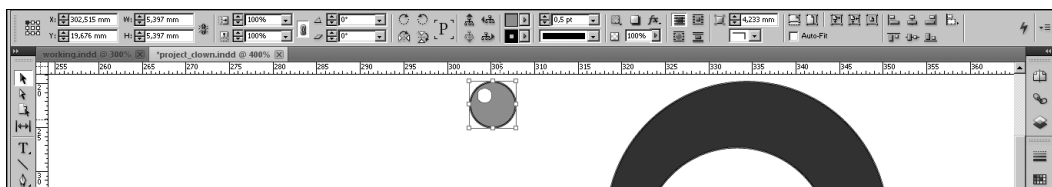


Рис. 3.16. Контрольная панель для большинства инструментов (объект выделен инструментом **Selection Tool**)

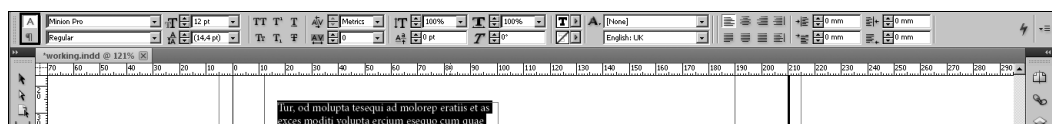


Рис. 3.17. Контрольная панель для инструмента **Текст** (текстовый фрагмент выделен инструментом **Text Tool**)

Обычно она закреплена в верхней части окна (**Dock at Top**), но при желании ее можно закрепить в нижней части окна (**Dock at Bottom**) или сделать "плавающей" (**Make Floating**) с помощью соответствующих команд контекстного меню (рис. 3.18).

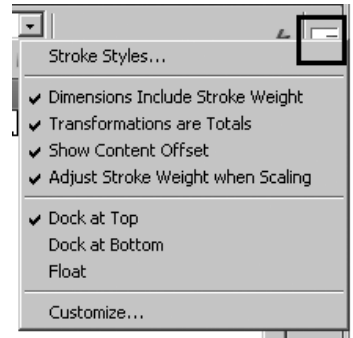


Рис. 3.18. Вызов контекстного меню контрольной панели

Окно документа

Окно документа содержит все страницы публикации. Каждая страница или разворот имеет свою собственную рабочую область, служащую для временного хранения объектов, еще не нашедших своего места в макете.

Объекты, расположенные в рабочей области за пределами страницы, не печатаются.

Кроме того, рамка окна документа содержит основную информацию о нем. В области заголовка отображается имя документа и масштаб; в левом нижнем углу — поле быстрого перехода на нужную страницу (рис. 3.19, 3.20).

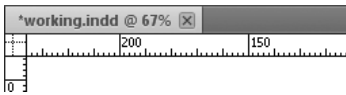


Рис. 3.19. Область заголовка документа



Рис. 3.20. Поле быстрого перехода между страницами

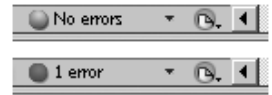


Рис. 3.21. Поле Preflight

Здесь же расположено окно оперативной проверки ошибок верстки **Preflight** (Проверка верстки). Зеленый маркер и надпись **No Errors** (Ошибок нет) показывает, что все в порядке (рис. 3.21). Если где-то образовалась проблема — потерян шрифт, текст не помещается в отведенную ему область и т. д. — в поле **Preflight** появляется красный маркер и надпись **Error** (Ошибка).

Двойной щелчок по этому полю вызывает диалоговое окно **Preflight** (рис. 3.22), позволяющее локализовать и исправить ошибку.

Обычно окно документа прикреплено к верхнему краю окна программы, но при желании его можно открепить, потянув за область заголовка, как любую палитру. В "плавающем" состоянии к обычной кнопке закрытия файла добавляются кнопки сворачивания окна и разворачивания его во весь экран. Если одновременно открыто несколько окон документов, то переключение между ними производится клавишами <Ctrl>+<Tab>. Взаимное расположение окон регулируется командами меню **Window > Arrange** (Окно > Размещение).

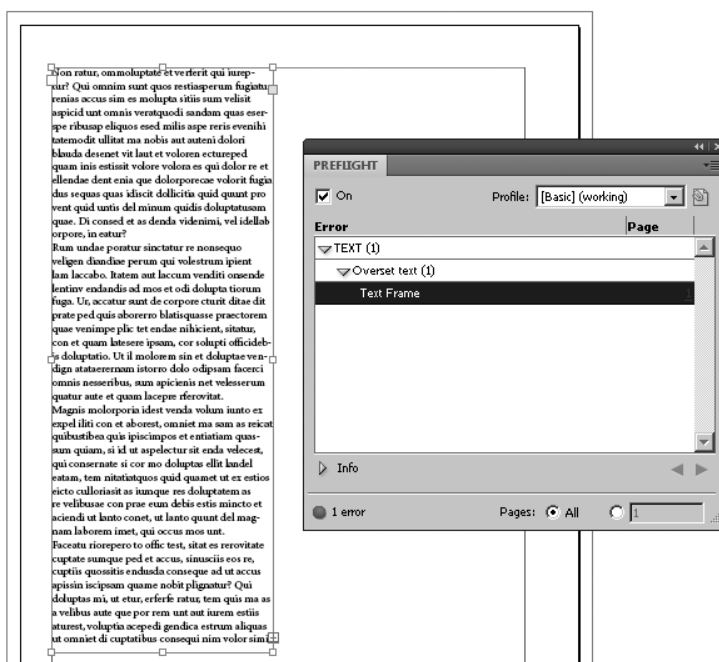


Рис. 3.22. Диалоговое окно Preflight

Окна можно расположить следующим образом (рис. 3.23):

- ◆ **Cascade** (Каскад) — окна перекрывают друг друга;
- ◆ **Tile** (Плитка) — окна документов раскладываются в окне программы рядом, как кафельная плитка на стенах;
- ◆ **Float in Window** (Сделать плавающим) — выбранное окно отделяется от "группы" и свободно перемещается в окне программы;
- ◆ **Float All in Windows** (Сделать все плавающими) — то же самое для всех окон документов;
- ◆ **Consolidate All Windows** (Собрать все окна) — все окна документов снова закрепляются в окне программы.

Ни один из этих режимов не универсален, каждый полезен для своего круга задач и выбирается по мере необходимости. Например, режим **Tile** (Плитка) очень удобен, когда нужно сравнить содержимое разных файлов или перенести материал из одного файла в другой методом Drag&Drop (перетаскиванием). Но для работы с большим увеличением или для просмотра всего макета в целом он не подходит, поскольку каждый файл получает в свое распоряжение слишком малую часть окна программы.

У остальных режимов также есть свои особенности, в зависимости от которых мы и выбираем для разных работ разный способ размещения окон.

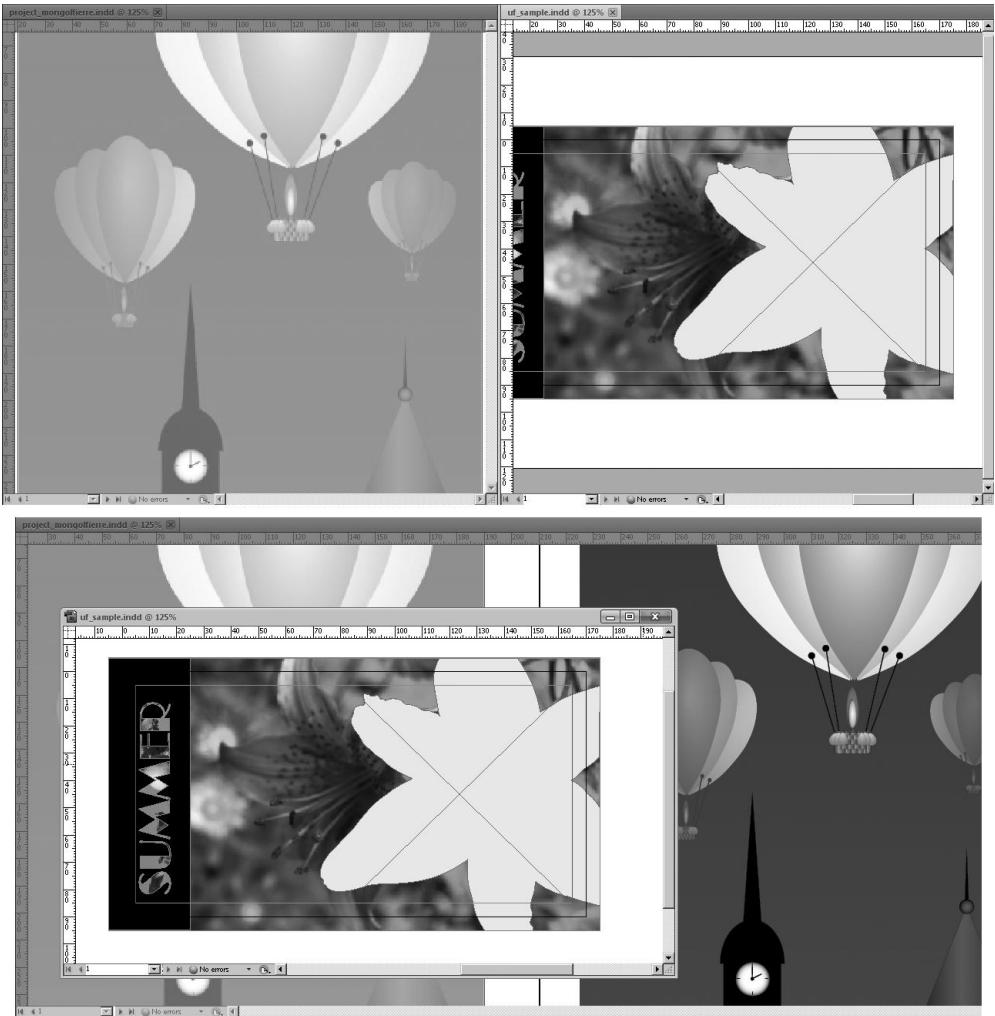


Рис. 3.23. Расположение окон в режимах Tile и Float in Window

Изменение масштаба просмотра и перемещение по документу

InDesign позволяет просматривать макет в масштабе от 5% до 4000%. Такой диапазон обеспечивает нам возможность как окинуть взглядом весь макет, вплоть до большого газетного разворота, так и редактировать очень мелкие детали иллюстраций или отслеживать тончайшие изменения настроек текста.

Изменить масштаб отображения можно несколькими способами.

- ◆ Воспользоваться полем масштаба, расположенным на панели приложения в верхней части окна программы, выбрав нужный масштаб в выпадающем списке (рис. 3.24).

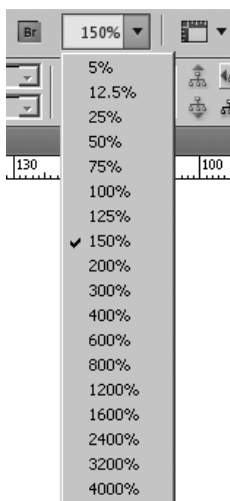


Рис. 3.24. Список уровней масштаба просмотра документа

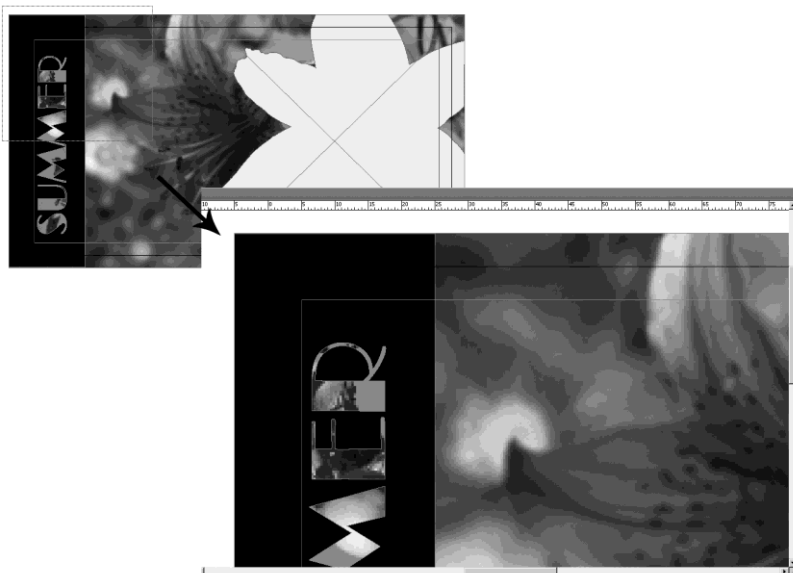


Рис. 3.25. Действие инструмента Лупа

- ◆ Воспользоваться командами меню **View** (Вид) или их клавиатурными сокращениями:
 - **Zoom In** (Увеличить) — **<Ctrl>+<+>**
 - **Zoom Out** (Уменьшить) — **<Ctrl>+<->**
 - **Fit Page in Window** (Страница во все окно) — **<Ctrl>+<0>**
 - **Fit Spread in Window** (Разворот во все окно) — **<Ctrl>+<Alt>+<0>**
 - **Actual Size** (Реальный размер — 1:1) — **<Ctrl>+<1>**
 - **Entire Pasterboard** (Вся рабочая область) — **<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<0>**

Каждое применение команды или клавиатурного сокращения **Zoom In/Zoom Out** изменяет масштаб на один уровень выпадающего списка в панели приложения.

- ◆ Выбрать в инструментальной панели **Zoom Tool** (Лупу). Для увеличения нужного фрагмента макета обведите его лупой "в рамку" (рис. 3.25). После отпускания кнопки мыши выбранный фрагмент будет показан во весь экран. Щелчки лупой при нажатой кнопке **<Alt>** будут уменьшать масштаб на один уровень за одно действие.

Самый распространенный способ работы с масштабом — временный вызов лупы при использовании любого другого инструмента нажатием клавиш **<Ctrl>+<Пробел>**. После того как все клавиши будут отпущены, в нашем распоряжении снова окажется активный инструмент. Этот метод хорош тем, что не требует переключать инструменты через панель, чем экономит время и позволяет не прерывать

работу активного инструмента, что порой бывает очень важно, например при рисовании инструментом **Pen** (Перо).

Для перемещения по окну программы используется инструмент **Hand** (Рука), также расположенный в инструментальной панели (рис. 3.26). Как и лупу, его можно вызывать с клавиатуры, нажав клавишу <Пробел> при работе с любыми инструментами, кроме текстового, и <Alt> на фоне инструмента **Text Tool** (Текст).

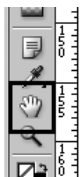


Рис. 3.26. Инструмент Hand

Вспомогательные элементы интерфейса: направляющие и сетки

Для упрощения работы по точному размещению объектов на странице InDesign предоставляет нам дополнительные средства: базовую сетку и направляющие.

Базовая сетка (Document Grid) — что-то вроде знакомой нам миллиметровки, позволяющая расставлять объекты "по клеточкам" и привязывать ("приклеивать") их к линиям сетки. Сетка отображается и скрывается командой **View > Grids & Guides > Show Document Grid** (рис. 3.27) (Вид > Сетки и направляющие > Показать сетку) — <Ctrl>+<C>.

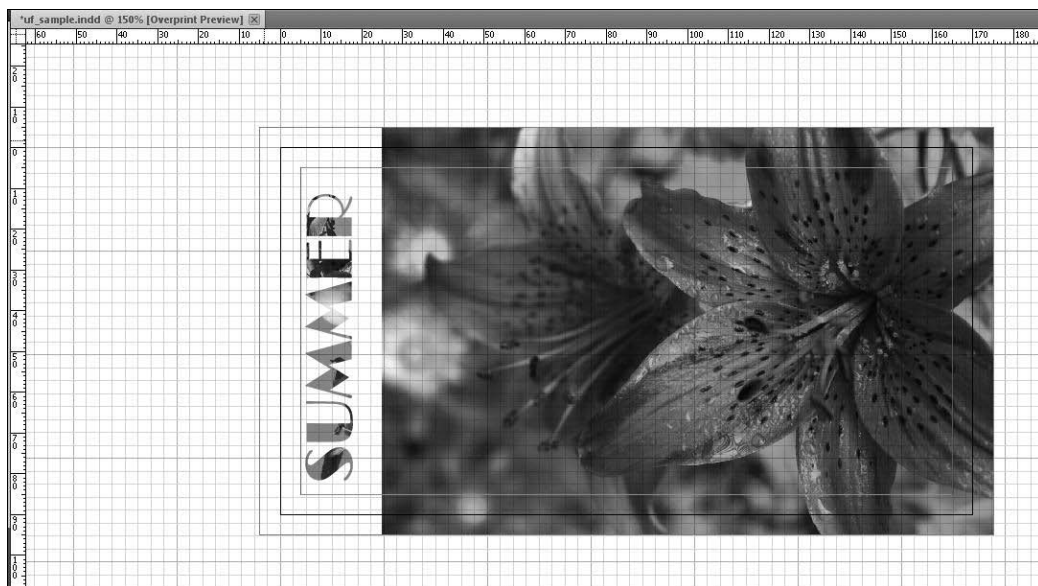


Рис. 3.27. Документ с видимой сеткой

Сетка настраивается в разделе меню **Edit > Preferences > Grids** (Редактирование > Предпочтения > Сетки), где можно задать цвет сетки, сочетание толстых и тонких линий и расстояние между ними (рис. 3.28).

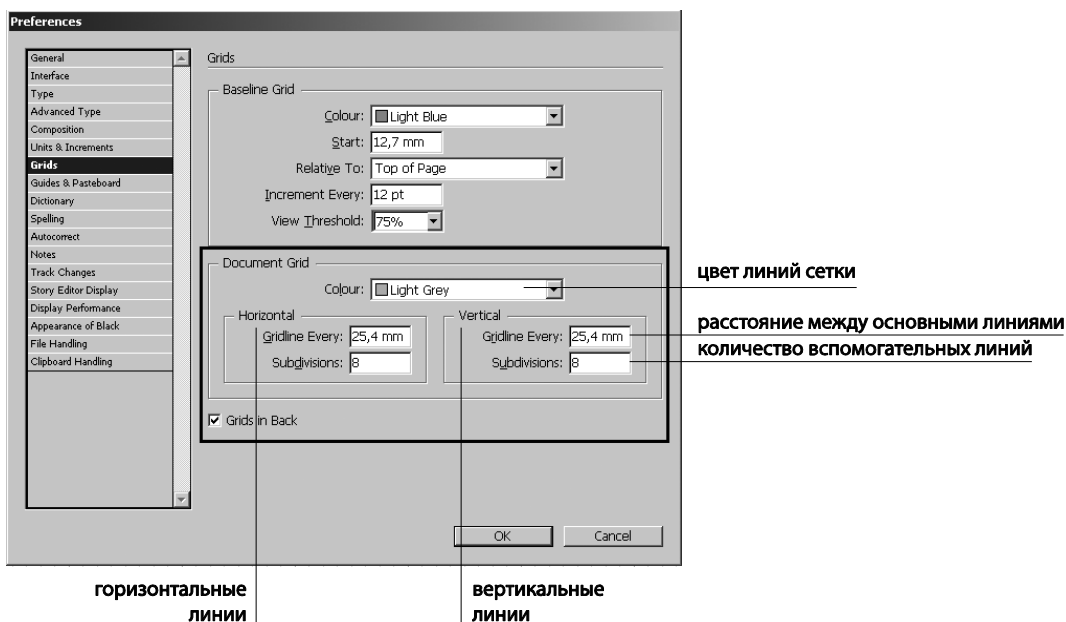
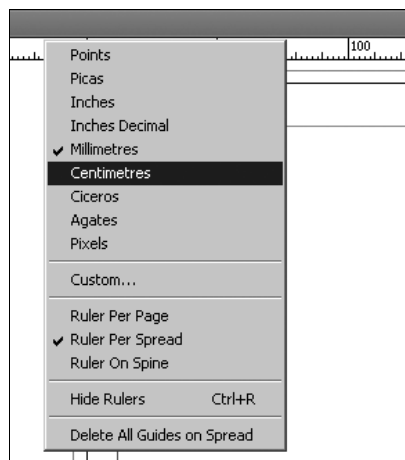


Рис. 3.28. Окно настройки сетки

Для точного размещения объектов на странице используются *направляющие* (**Guides**). Для работы с ними нужно предварительно вызвать *линейки* (**Rules**) — $\langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{R} \rangle$. Линейки размечаются в тех единицах измерения, которые использовались при создании документа (сантиметры, миллиметры, дюймы и т. д.). Изменить единицы измерения для документа можно, сделав щелчок правой кнопкой мыши на линейке и выбрав нужное из выпадающего списка (рис. 3.29).

Рис. 3.29. Замена единиц измерения



Линейки также служат для изменения положения начала координат. Обычно точка (0;0) расположена в левом верхнем углу страницы (или в центре верхней границы разворота), но иногда бывает нужно начать отсчет в какой-либо другой точке. В этом случае нужно нажать левую кнопку в пустом квадрате на пересечении линейки и тянуть появившееся перекрестие в точку, где предполагается новое начало координат.