

# СОДЕРЖАНИЕ



---

Введение .....	15
<b>Глава 1. Начинаем.....</b>	<b>19</b>
Использование палитр .....	20
Работа с палитрами .....	32
Использование рабочего пространства .....	34
Использование панели инструментов.....	36
Использование контекстных меню.....	38
<b>Глава 2. Устройство документа .....</b>	<b>39</b>
Экран приветствия.....	40
Создание документа.....	42
Установка параметров страницы .....	44
Изменение параметров страницы .....	48
Использование стилей документов .....	49
Использование линеек .....	52
Работа с направляющими.....	54
Работа с сетками.....	60
Изменение масштаба.....	62
Управление просмотром и монтажным столом.....	64
Использование инструментов Zoom и Hand.....	66
Использование палитры Navigator .....	68
Управление окнами.....	70
Сохранение документов .....	71

---

<b>Глава 3. Основы работы с текстом .....</b>	<b>76</b>
Создание текстовых фреймов .....	77
Ввод текста .....	81
Выделение текста .....	82
Перемещение и удаление текста .....	85
Использование палитры Character .....	87
Установка гарнитуры и кегля .....	88
Текстовые эффекты .....	90
Настройка расстояния между строками и символами .....	92
Искажение текста .....	95
Установка языка .....	96
Форматирование абзаца .....	97
Настройка выключки и отступов .....	98
Установка отступа вручную .....	101
Настройка параметров абзаца .....	102
Использование текстовых утилит .....	104
Палитра Glyphs .....	106
Работа с «потокком» текста .....	109
Настройка параметров фрейма .....	111
Использование палитры Control для работы с текстом .....	115
Использование специальных текстовых символов .....	116
<b>Глава 4. Работа с объектами .....</b>	<b>118</b>
Типы фреймов .....	119
Создание базовых форм .....	120
Выбор объектов .....	122
Перемещение объектов .....	124
Копирование объектов .....	126
Изменение размеров объектов .....	128
Использование инструментов преобразования .....	130
Использование палитры Transform .....	136
Использование меню палитры Transform .....	141
Использование команд упорядочения .....	144
Выравнивание объектов .....	145

---

---

Группирование объектов и вставка в объекты .....	150
Использование палитры Control при работе с объектами .....	154
Использование инструмента Measure .....	155
Использование палитры Info при работе с объектами ....	157
Блокировка объектов .....	159
Выделение фреймов.....	159
<b>Глава 5. Работа с цветом.....</b>	<b>161</b>
Основы работы с цветом.....	161
Использование палитры Color .....	164
Создание и сохранение цветовых образцов.....	169
Использование библиотек образцов .....	178
Создание смесевых красок.....	180
Создание оттенков.....	184
Использование палитры цветов.....	186
Создание образцов градиентов.....	187
Использование инструмента Eyedropper .....	191
Наложение цвета .....	191
<b>Глава 6. Заливка, обводка и эффекты .....</b>	<b>193</b>
Применение заливки.....	194
Применение эффектов обводки .....	198
Пользовательские стили обводки .....	206
Добавление стрелок и угловых эффектов .....	212
Непрозрачность и эффекты режимов наложения.....	214
Работа с эффектами .....	218
Тени .....	220
Свечение.....	221
Скос и тиснение.....	222
Глянecь .....	223
Растушевки.....	223
Глобальное освещение .....	225
Команды палитры Pathfinder.....	226
Использование инструмента Eyedropper .....	229
Установка значений объекта по умолчанию .....	231

---

<b>Глава 7. Точки и контуры</b> .....	<b>232</b>
Точки пера.....	233
Рисование линий .....	234
Рисование кривых .....	235
Изменение точек привязки и кривых .....	236
Изменение контура .....	237
Изменение точек.....	240
Использование инструмента Pencil .....	242
Использование инструмента Smooth .....	244
Использование инструмента Erase.....	246
Добавление и удаление точек контура .....	247
<b>Глава 8. Импортированная графика</b> .....	<b>248</b>
Размещение изображений .....	249
Использование Bridge для размещения графических объектов.....	253
Специальные фреймы.....	254
Установка параметров импорта изображений .....	257
Работа с изображениями, заключенными во фрейм.....	262
Использование инструмента Position .....	264
Согласование размеров графики и фрейма.....	265
Вложение графических элементов.....	271
Моделирование помещенных изображений.....	272
Связанная графика .....	274
Внедренная графика .....	278
Настройка видимости слоев .....	280
Использование обтравочных контуров.....	281
Импортирование прозрачных изображений.....	286
Просмотр изображений.....	288
<b>Глава 9. Текстовые эффекты</b> .....	<b>294</b>
Обтекание.....	295
Размещение текста по контуру фрейма .....	301
Работа с линиями абзаца.....	305
Встроенные и привязанные объекты.....	309

---

---

<b>Глава 10. Страницы и книги.....</b>	<b>317</b>
Вид палитры Pages.....	318
Добавление страниц.....	319
Навигация по документу .....	321
Создание и разделение разворотов .....	326
Импортирование текста .....	328
Заливка текста.....	332
Разрыв текста .....	338
Работа с шаблонами .....	339
Настройка макета.....	345
Работа с номерами страниц .....	347
Создание книг .....	351
Работа с оглавлением .....	358
Создание предметного указателя.....	363
<b>Глава 11. Слои.....</b>	<b>366</b>
Создание и удаление слоев .....	367
Установка параметров слоя.....	369
Работа со слоями.....	372
<b>Глава 12. Библиотеки и вырезки .....</b>	<b>375</b>
Сохранение элементов в библиотеке .....	376
Размещение элементов библиотеки на странице .....	378
Отображение элементов библиотеки .....	379
Поиск и сортировка библиотек.....	381
Создание и использование вырезок .....	383
<b>Глава 13. Табуляция и таблицы.....</b>	<b>385</b>
Вставка табулятора.....	386
Установка позиций табулятора .....	387
Создание отточия .....	390
Создание и использование таблиц.....	391
Перемещение по ячейкам таблицы.....	397
Выделение фрагментов таблицы .....	399

---

Работа со строками и столбцами.....	401
Расположение таблиц в текстовом фрейме .....	409
Работа с головными и концевыми строками .....	410
Вставка графики в таблицу .....	412
Форматирование ячеек.....	414
Рамка, обводка и заливка ячеек таблицы.....	417
Чередующиеся обводка и заливка .....	421
Диагональные линии в ячейках .....	425
Использование палитр Table и Control .....	426

**Глава 14. Автоматизация работы с версткой..... 428**

Использование регистра .....	429
Проверка правописания.....	429
Поиск и замена .....	434
Поиск и замена текста .....	436
Поиск и замена GREP .....	438
Поиск и замена глифов.....	440
Поиск и замена объектов .....	441
Сохранение поисковых запросов .....	442
Работа в редакторе материалов.....	442
Маркированные и нумерованные списки .....	443
Сноски.....	448
Разметка текста .....	451
Поиск и замена шрифтов .....	454
Висячие и неразрывные строки.....	456
Применение инструмента Eyedropper к тексту .....	457
Использование сценариев .....	459

**Глава 15. Стили ..... 461**

Работа со стилями абзаца.....	462
Работа со стилями символов .....	466
Работа со стилями.....	467
Группы стилей .....	470
Импортирование стилей .....	471

---

---

Импортирование текстовых стилей из файлов Word .....	473
Применение стилей и дополнительные настройки .....	476
Сброс дополнительных настроек .....	477
Изменение и удаление стилей .....	480
Автоматическое присвоение стиля буквицам .....	482
Использование вложенных стилей.....	483
Использование стилей объектов .....	487
Работа со стилями объекта .....	490
Создание стилей таблиц и стилей ячеек .....	491
Использование палитры Quick Apply .....	493
<b>Глава 16. Тонкости верстки текста.....</b>	<b>496</b>
Оптическое выравнивание полей .....	497
Использование компоновщика абзаца .....	498
Управление интервалами.....	499
Управление расстановкой переносов .....	503
Базовая сетка .....	506
Форматирование неровных строк.....	509
Использование шрифтов OpenType.....	510
<b>Глава 17. Управление цветом .....</b>	<b>516</b>
Выбор настроек цвета .....	517
Сохранение и загрузка параметров управления цветом .....	522
Работа с профилями.....	524
<b>Глава 18. Интерактивные PDF - элементы.....</b>	<b>525</b>
Типы интерактивных элементов.....	526
Создание гиперссылок.....	527
Работа с гиперссылками .....	537
Работа с закладками .....	538
Добавление аудиофайлов .....	543
Добавление видеофайлов .....	545
Параметры воспроизведения видеофайлов.....	549
Создание кнопок.....	552

---

Общие свойства кнопок .....	554
Настройка состояния кнопки.....	556
Определение назначения кнопок .....	562
Модификация назначения кнопок .....	566
Экспорт интерактивных PDF-файлов.....	568

**Глава 19. Подготовка к печати..... 569**

Печать документа .....	570
Настройка основных параметров печати .....	571
Параметры бумаги.....	572
Разбиение документа на страницы .....	573
Установка меток и выпуска за обрез.....	575
Настройка параметров вывода .....	577
Предварительный просмотр документа с цветоделением .....	579
Цветоделение и диспетчер красок .....	582
Настройка параметров вывода изображений .....	584
Настройка дополнительных параметров.....	585
Стили и предварительный просмотр результатов обработки прозрачности.....	587
Работа со стилями печати .....	592
Создание сводки печати .....	594
Спуск полос.....	595
Создание файлов PostScript.....	598
Создание отчета предпечатной проверки.....	599
Упаковка публикации.....	602

**Глава 20. Экспорт ..... 604**

Настройка параметров экспорта файла .....	605
Создание файлов PDF.....	606
Основные параметры PDF-документов .....	607
Параметры сжатия PDF-документов .....	610
Установка опций вывода PDF-файлов .....	614
Дополнительные параметры PDF-файлов .....	616
Параметры безопасности PDF-файлов .....	617

---



---

Работа со стилями экспорта в формат PDF .....	620
Работа с файлами EPS .....	622
Формат обмена данными InDesign .....	626
Настройка параметров экспорта JPEG-файлов .....	627
Экспортирование файлов SVG .....	628
Экспортирование текста.....	632
Экспортирование файлов универсального формата .....	634
<b>Глава 21. Настройка InDesign .....</b>	<b>636</b>
Изменение клавиш быстрого доступа.....	637
Настройка команд меню.....	640
Установки программы.....	641
Настройка категории General.....	642
Установки интерфейса .....	643
Свойства текста .....	645
Дополнительные параметры текста .....	647
Настройка категории Composition .....	648
Установка единиц измерения .....	650
Настройка параметров сеток .....	652
Настройка параметров направляющих и монтажного стола.....	653
Настройка параметров словаря .....	654
Настройка параметров проверки правописания.....	658
Настройка автокоррекции .....	659
Настройка примечаний .....	660
Установки отображения редактора материалов.....	661
Настройка режима отображения .....	663
Воспроизведение черного цвета .....	665
Обработка файлов.....	666
Параметры обработки буфера обмена.....	669
Разгром установок.....	670
Конфигурирование дополнений .....	670
<b>Предметный указатель .....</b>	<b>672</b>

---

**Посвящается моим студентам**

Вы ставите правильные вопросы, на которые я должна искать правильные ответы.

---

# ВВЕДЕНИЕ



**Я** рада представить вам шестое издание книги «Наглядное руководство по InDesign CS3 для начинающих». Удивительно, насколько быстро InDesign завоевал лидирующие позиции среди настольных издательских систем и приложений для компьютерной верстки. Я очень горжусь тем, что мне довелось обучать пользователей работе в InDesign с самой первой версии пакета. Кстати говоря, моя книга – единственная из тех, что принадлежат перу независимого автора и при этом описывают все четыре версии программы.

Пока ни одно из приложений не вызвало такого интереса, как InDesign. Первая версия этой программы, появившаяся в продаже в апреле 2000 года, получила восторженные отклики пользователей, которые оценили новые свойства печати. В версию 1.5, увидевшую свет в декабре 2000 года, были добавлены инструменты и дополнительные палитры для работы с текстом. Версия 2.0 потрясла пользователей своими новыми эффектами прозрачности, теней, растушевки, а кроме того, поддержкой прозрачности в файлах, импортированных из Photoshop и Illustrator.

Ну а уж когда InDesign стал частью пакета Creative Suite, разработчики из корпорации Adobe развернулись вовсю! В InDesign

CS3 добавлены мощные эффекты, чем-то напоминающие эффекты Photoshop, и текстовые переменные, а также улучшена интеграция с другими приложениями пакета CS3. Нововведение, которое я больше всего оценила, – автоматические нумерованные списки. Одни только они сэкономили мне часы работы над этой книгой!

## **Соглашения, принятые в данной книге**

Если вы знакомы с серией Visual QuickStart Guide, то уже изучили структуру справочников, подобных этому, – все они похожи друг друга по оформлению. Каждая глава состоит из нескольких разделов, посвященных определенной теме – обычно инструменту или команде. Например, глава, посвященная работе с текстом, содержит разделы по созданию текстовых фреймов, набору текста, его выделению и т. д.

Во всех разделах представлены пошаговые упражнения, показывающие порядок выполнения той или иной задачи. Иллюстрации помогут вам правильно выполнить все действия.

Дополнительная информация по некоторым темам выносится во врезки, оформленные специальным стилем. Как правило,

там рассказывается об истории или предпосылках появления определенной функции, подробно объясняются технические термины и т. п. А иной раз я описываю во врезках какие-нибудь курьезы, касающиеся верстки, – о таких случаях я люблю рассказывать студентам на занятиях.

**П** Таким образом оформлены комментарии к основному тексту раздела.

**С** Этой пиктограммой помечены советы, в которых говорится о специальных методиках выполнения различных задач или новых функциях программы.

Названия элементов интерфейса (палитр, окон, меню, команд и т. п.), а также клавиши выделены **полужирным шрифтом**. Курсивом выделены основные термины и определения.

Web-адреса отмечены подчеркиванием.

Прежде чем вы начнете читать книгу, стоит поговорить о терминологии, чтобы у вас не возникло недопонимания.

Термин «*щелкнуть*» означает, что вы нажимаете и отпускаете кнопку мыши в Macintosh (левую кнопку мыши – в Windows). Если после нажатия вы не отпустили кнопку мыши, это не будет считаться щелчком! Слова «*перетащить мышью*» подразумевают, что вы перемещаете мышью *с нажатой кнопкой*.

## Команды меню

Программа InDesign содержит команды меню, предназначенные для открытия диалоговых окон, редактирования изображений и запуска некоторых процессов.

Последовательность выполнения команд меню в книге отмечается через стрелку, например: **Object** ⇨ **Arrange** ⇨ **Bring to Front** (Объект ⇨ Упорядочить ⇨ На

передний план)<sup>1</sup>. Это означает, что вначале вы должны выбрать пункт меню **Object**, затем пункт подменю **Arrange**, а потом команду **Bring to Front**.

## Клавиши быстрого доступа

Большинству команд меню InDesign сопоставлены определенные сочетания клавиш быстрого доступа, ускоряющие работу пользователя. Например, вместо выбора команды **New** (Новый) из меню **File** (Файл) быстрее и легче воспользоваться сочетанием клавиш **Cmd+N** на Macintosh или **Ctrl+N** в Windows. Обычно быстрый доступ осуществляется нажатием нескольких клавиш. Как вы видели из приведенного примера, клавиши, нажимаемые одновременно, записываются через знак «плюс». Клавиши-модификаторы, используемые в комбинациях быстрого доступа, могут указываться в следующем порядке: вначале **Cmd** (Macintosh) или **Ctrl** (Windows), затем **Opt** (Macintosh) или **Alt** (Windows) и только потом **Shift**. Порядок нажатия данных клавиш не имеет значения. А вот последнюю клавишу в комбинации (букву или цифру) необходимо всегда нажимать после остальных.

## Изучение клавиш быстрого доступа

Хотя клавиши быстрого доступа помогают быстрее выполнять многие операции, вы вовсе не обязаны использовать их с первых дней работы в InDesign. На самом деле вы научитесь большему, используя

<sup>1</sup> В первом и втором изданиях книги для удобства восприятия переводы англоязычных команд меню и элементов оконного интерфейса на русский язык давались с учетом популярного среди отечественных верстальщиков и дизайнеров пакета PageMaker версии 6.5, официально локализованного для русскоязычных пользователей. Версия InDesign CS3 тоже локализована официально, поэтому переводы были изменены соответственно. – Прим. науч. ред.

меню программы. Ведь там сосредоточено много команд, для которых не предусмотрены клавиши быстрого доступа, но которые, однако же, полезны не меньше прочих!

Как только вы почувствуете, что стали свободнее ориентироваться в InDesign, настала пора приступать к изучению клавиш быстрого доступа.

Я бы рекомендовала вам для начала запомнить клавиши, которые соответствуют наиболее часто используемым командам. Постарайтесь, например, каждый день осваивать какое-нибудь новое сочетание клавиш. Если вы импортируете много изображений из других программ, вам очень пригодится клавиатурная комбинация, соответствующая команде **Place** (Поместить): **Cmd+D** в Macintosh или **Ctrl+D** для Windows. Забудьте про эту команду в меню и отныне используйте клавиши при каждом помещении в файл изображения или текста! Даже если вы изредка заглядываете в меню, чтобы освежить память, все равно используйте только клавиши для открытия диалогового окна **Place**. Вскоре рука сама привыкнет находить нужное сочетание на клавиатуре! На следующий день можете осваивать новое.

## Межплатформенная совместимость

Одно из важнейших преимуществ программы InDesign – практически полная идентичность работы на платформах Macintosh и Windows. И все-таки из-за некоторых различий в платформах необходимо учитывать некоторые особенности.

## Клавиши-модификаторы

Модифицирующие клавиши в книге всегда указываются вначале для Macintosh, а затем для Windows. Так, запись «нажмите

клавишу **Cmd/Ctrl**» означает, что вам необходимо нажать клавишу **Cmd** в Macintosh или клавишу **Ctrl** в Windows. В случае, если клавиша для обеих платформ совпадает (например, **Shift**), она указывается только один раз.

Обычно клавиша **Cmd** в Mac (иногда называемая клавишей **Apple**) соответствует клавише **Ctrl** в Windows, клавиша **Opt** в Mac – клавише **Alt** в Windows. Клавиша **Control** на Macintosh не имеет эквивалента на PC. Обратите внимание, что название этой клавиши всегда пишется полностью, а название **Ctrl** для Windows – в сокращенном варианте.

## Функции, зависящие от платформы

Некоторые примеры из данной книги выполняются по-разному на платформах Macintosh и Windows, поэтому они помечены соответственно: (Mac) и (Win). В редких случаях описываются функции, доступные только в одной из этих операционных систем – это оговаривается особо. Независимо от того, как вы изучаете InDesign – в группе или самостоятельно, я надеюсь, что эта книга поможет вам овладеть программой. Главное – не забывайте получать удовольствие от занятий!

*Сэнди Коэн*

([Sandee@vectorbabe.com](mailto:Sandee@vectorbabe.com)),  
сентябрь 2007 года

## Благодарности

Я хочу выразить благодарность всем, кто помогал мне в работе над книгой:

Нэнси Рюнцель (Nancy Ruenzel), издателью из компании Peachpit Press.

Бекки Морган (Becky Morgan), редактору издательства Peachpit Press. Спасибо за большое терпение, проявленное ко мне!

Бекки Винтер (Becky Winter) за ее орлиную зоркость.

Персоналу издательства Peachpit Press за гордость, которую я испытала, будучи их автором.

Стиву Рату (Steve Rath), который лучше всех на свете составляет предметные указатели. Стив доказал, что создание указателя – это искусство, и никакая программа не сможет полностью автоматизировать решения, принимаемые при создании изящного указателя.

Дейву Авлу (Dave Awl), моему помощнику, который исследовал все новые особенности приложения, разметил предыдущее издание, подготавливал иллюстрации, да к тому же не погнушался стать выпускающим редактором книги!.. Он даже написал одну из шуток во врезках: «Никогда не угадаешь, куда перетечет загруженный текст!»

Роберту Левайну (Robert Levine), участнику форума User-to-User, который выяснил, как я могла бы использовать новую систему нумерации для всех упражнений в книге. Одно его предложение помогло мне сохранить много часов кропотливой ручной работы.

Барри Андерсон (Barry Anderson) и Дэвиду Блэтнеру (David Blatner) за конференцию по InDesign и Creative Suite. Общение на этих конференциях помогло мне при написании книги.

Питеру Траскиеру (Peter Truskier) из компании Premedia Systems ([www.premediasystems.com](http://www.premediasystems.com)), создавшему сценарий для добавления эффекта подсветки на иллюстрациях.

Дейву Саундерсу (Dave Sounders), автору сценария, отслеживающего все текстовые фреймы с символом переполнения. Дейв – автор многих сценариев, он пишет их в том числе и на заказ. Связаться с ним можно, заглянув на сайт [www.pdsassoc.com](http://www.pdsassoc.com).

Компании Nemera™ Technologies, предоставившей мне в пользование огромную подборку (около 50 тысяч!) фотографий. Система поиска на DVD-дисках превратила подготовку иллюстраций в настоящее удовольствие.

Команду разработчиков InDesign из Сиэтла, которые довели эту версию программы до совершенства! Пакет CS3 настолько хорош, что я даже поступилась своими принципами и перенесла макет книги из предыдущей версии в новую, когда половина материала уже была заверстана.

Всех, кто принимал участие в обсуждении InDesign на Yahoo listserv. Вы дали мне понять, какие темы стоит раскрывать в книге, а также подсказали некоторые полезные приемы работы с InDesign.

Пользователей InDesign, обсуждавших программу в Internet-форуме. С чем-то они не всегда соглашались, но зато оставляли вопросы, ценные замечания и советы.

Особая благодарность – Дэвиду Лернеру (David Lerner) из компании Tekserve, который обеспечил бесперебойную работу моих компьютеров во время подготовки книги. Tekserve ([www.tekserve.com](http://www.tekserve.com)) – лучший выбор для тех, кто хочет купить, починить или модернизировать компьютер Macintosh.

---

# НАЧИНАЕМ

---

# 1

**О**дна из причин, по которой программа InDesign стала настолько популярной, заключается в том, что в ней используются многие из тех же инструментов, палитр и экранных элементов, которые имеются в пакетах Photoshop и Illustrator компании Adobe. При этом в версии CS3 элементы интерфейса InDesign (как, впрочем, и других программ пакета) подверглись существенному изменению.

Так что даже если вы решили, что знаете наперед, о чем говорится в этой главе, пролистайте ее хотя бы по диагонали. Не исключено, что вы обнаружите для себя нечто новое!..

Если вы еще не работали ни с одной программой из набора Creative Suite 3, эта глава послужит вам превосходным путеводителем по новому интерфейсу всех приложений, входящих в данный пакет.

---

## Использование палитр

Большинство команд и функций для управления программой InDesign содержатся в *палитрах*. Каждая палитра отвечает за определенные функции. Похожие палитры есть во всех приложениях Adobe. И хотя вы будете открывать эти палитры в произвольной последовательности, мы для удобства рассмотрим их в алфавитном порядке.

### Палитра Align

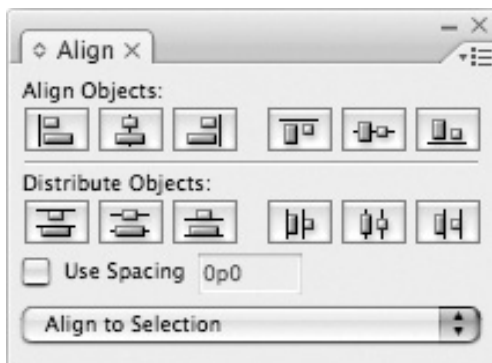
Палитра **Align** (Выровнять) – рис. 1.1 – предназначена для выравнивания и распределения объектов на странице (см. главу 4). Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** ⇨ **Object & Layout** ⇨ **Align** (Окно ⇨ Объекты и макет ⇨ Выровнять).

### Палитра Assignments

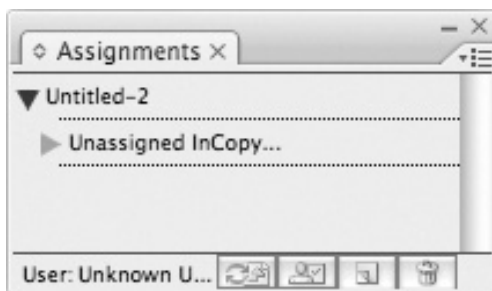
Палитра **Assignments** (Подборки) – см. рис. 1.2 – позволяет контролировать редакционные изменения материала с помощью приложения InCopy. Палитра открывается командами **Window** ⇨ **Assignments** (Окно ⇨ Подборки).

### Палитра Attributes

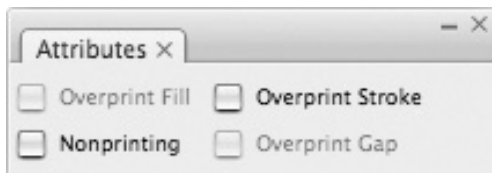
Палитра **Attributes** (Атрибуты) – рис. 1.3 – позволяет задавать наложение фона и линий (см. главу 5). Она также дает возможность применять к объекту опцию **Nonprinting** (Непечатаемый), чтобы он не выводился при печати публикации (см. главу 19). Она открывается после выполнения команд **Window** ⇨ **Attributes** (Окно ⇨ Атрибуты).



**Рис. 1.1.** Используйте палитру **Align** для выравнивания объектов по краям или по центру и для распределения пространства между объектами

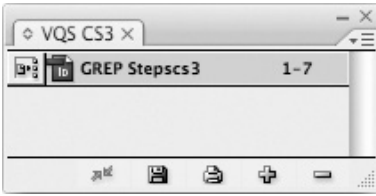


**Рис. 1.2.** На палитре **Assignments** отслеживаются изменения, которые вносились в документ в приложениях InDesign и InCopy.

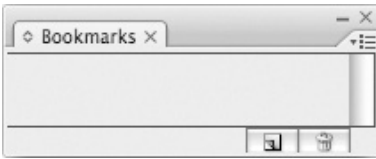


**Рис. 1.3.** Палитра **Attributes** дает возможность установить и снять флажки наложения заливки и обводки или не выводить объект при печати

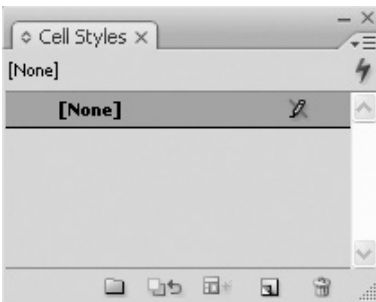




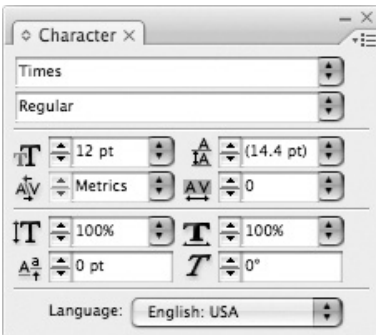
**Рис. 1.4.** Палитра **Book** создается пользователем. Она служит для синхронизации стилей, входящих в книгу документов, и управляет нумерацией страниц



**Рис. 1.5.** Палитра **Bookmarks** позволяет вам создавать навигационные закладки, которые используются в PDF-документах



**Рис. 1.6.** Палитра **Cell Styles** используется для форматирования ячеек в таблицах



**Рис. 1.7.** Используйте палитру **Character** для редактирования атрибутов текстовых символов

## Палитра **Book**

Палитра **Book** (Книга), показанная на рис. 1.4, создается пользователем с помощью команд **File** ⇒ **New** ⇒ **Book** (Файл ⇒ Новый ⇒ Книга) и содержит документы, которые могут управляться и синхронизироваться, учитывая особенности книги в InDesign (см. главу 10).

## Палитра **Bookmarks**

Палитра **Bookmarks** (Закладки), которую можно вывести на экран командами меню **Window** ⇒ **Interactive** ⇒ **Bookmarks** (Окно ⇒ Интерактивные элементы ⇒ Закладки), позволяет вам ставить закладки на определенные страницы (рис. 1.5). Такие закладки используются как навигационные элементы в PDF-документах (см. главу 18).

## Палитра **Cell Styles**

Новая, давно ожидаемая любителями InDesign палитра **Cell Styles** (Стили ячеек) – рис. 1.6 – позволяет пользователю управлять внешним видом отдельных ячеек в таблицах (см. главу 13). Палитра вызывается командами **Window** ⇒ **Type & Tables** ⇒ **Cell Styles** (Окно ⇒ Текст и таблицы ⇒ Стили ячеек).

## Палитра **Character**

Палитра **Character** (Символ) – рис. 1.7 – предназначена для управления атрибутами текстовых символов, такими как гарнитура и кегль (см. главу 3). Палитра появляется на экране после выполнения команд **Window** ⇒ **Type & Tables** ⇒ **Character** (Окно ⇒ Текст и таблицы ⇒ Символ) или **Type** ⇒ **Character** (Текст ⇒ Символ).

## Палитра Character Styles

Палитра **Character Styles** (Стили символов) – рис. 1.8 – дает возможность работать со стилями символов (см. главу 14). Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** ⇨ **Type & Tables** ⇨ **Character Styles** (Окно ⇨ Текст и таблицы ⇨ Стили символа) или **Type** ⇨ **Character Styles** (Текст ⇨ Стили символа).

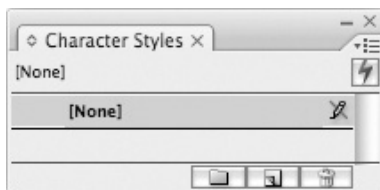


Рис. 1.8. Используйте палитру **Character Styles** для автоматизации редактирования текстовых символов

## Палитра Color

Палитра **Color** (Цвета) – рис. 1.9 – позволяет задавать и смешивать цвета (см. главу 5). Чтобы открыть ее, выполните команды **Window** ⇨ **Color** (Окно ⇨ Цвета).



Рис. 1.9. Палитра **Color** используется для смешивания цветов и дальнейшего применения их к тексту и объектам

## Палитра Command Bar

Палитра **Command Bar** (Панель команд) – рис. 1.10 – подарок тем, кто ностальгирует по пакету PageMaker. Она предназначена для быстрого вызова часто используемых команд щелчком по соответствующей иконке (см. главу 2). Вы увидите палитру на экране, выполнив команды **Window** ⇨ **Object & Layout** ⇨ **Command Bar** (Окно ⇨ Объекты и макет ⇨ Панель команд).



Рис. 1.10. Фрагмент палитры **Command Bar**, содержащей стандартные команды типа **Open**, **Save**, **Print** и др.

## Палитра Control

Палитра **Control** (Управление), появляющаяся при выполнении команд **Window** ⇨ **Control** (Окно ⇨ Управление), изменяет свой вид в зависимости от того, какой объект выбран на странице (рис. 1.11). Если вы работаете с текстом, на палитре **Control** присутствуют настройки палитр **Transform**, **Paragraph** или **Character**. При работе с объектами на ней будут представлены опции палитр **Transform** и **Stroke**. Более подробно палитра **Control** описывается в главах 3, 4 и 13.

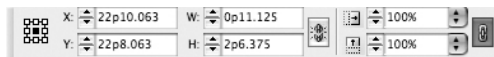
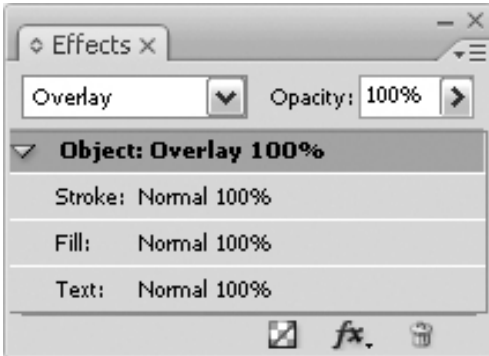


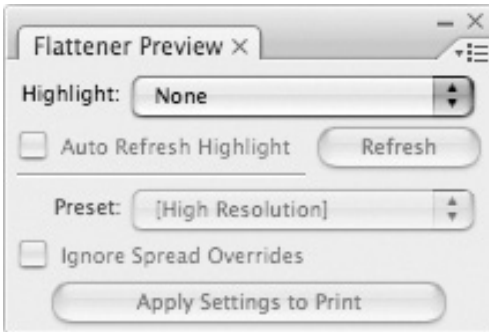
Рис. 1.11. Фрагмент палитры **Control**, меняющей свой вид в зависимости от выбранного объекта на странице



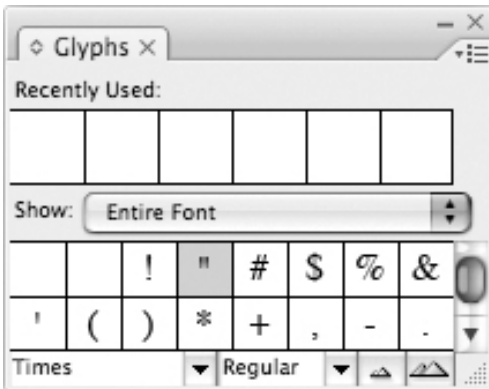
Рис. 1.12. Палитра **Data Merge** позволяет объединять данные электронных таблиц с версткой.



**Рис. 1.13.** Палитра **Effects** позволяет применять непрозрачность и другие эффекты к объектам верстки



**Рис. 1.14.** Палитру **Flattener Preview** используют для того, чтобы оценить, как эффекты прозрачности скажутся на объектах и изображениях



**Рис. 1.15.** Палитра **Glyphs** дает возможность вставлять наборные знаки шрифта

## Палитра Data Merge

Палитра **Data Merge** (Объединение данных) – рис. 1.12 – обеспечивает слияние содержимого базы данных с документами InDesign. Палитра вызывается командами **Window** ⇨ **Automation** ⇨ **Data Merge** (Окно ⇨ Автоматизация ⇨ Объединение данных).

## Палитра Effects

На этой новой палитре, представленной на рис. 1.13, содержатся настройки непрозрачности, режимов смешивания и других эффектов, которые можно применить к объектам верстки. Подробнее об этих эффектах будет рассказано в главе 6. Для открытия палитры выполните команды **Window** ⇨ **Effects** (Окно ⇨ Эффекты).

## Палитра Flattener Preview

Палитра **Flattener Preview** (Сведение прозрачности) показана на рис. 1.14. Ее можно вывести на экран, выполнив команды меню **Window** ⇨ **Output** ⇨ **Flattener** (Окно ⇨ Вывод ⇨ Сведение прозрачности). Палитра позволяет просматривать страницу в том виде, как она выглядела бы после сглаживания в процессе печати (см. главу 19).

## Палитра Glyphs

Палитра **Glyphs** (Глифы) – рис. 1.15 – позволяет вставлять или заменять символы шрифта (см. главу 3), а также работать со шрифтами OpenType (см. главу 16). Чтобы открыть палитру, выполните команды **Window** ⇨ **Type & Tables** ⇨ **Glyphs** (Окно ⇨ Текст и таблицы ⇨ Глифы) или **Type** ⇨ **Glyphs** (Текст ⇨ Глифы).

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)