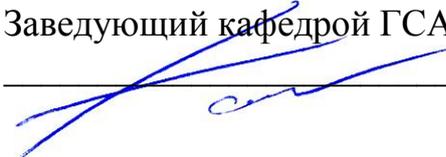


МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Тульский государственный университет»

Институт горного дела и строительства
Кафедра «Городского строительства, архитектуры и дизайна»

Утверждено на заседании кафедры
«ГСАиД»
«26» января 2022 г., протокол № 6

Заведующий кафедрой ГСАиД

_____ К.А. Головин

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ К САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ
СТУДЕНТА ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ТИПОГРАФИКА»**

**основной профессиональной образовательной программы
высшего образования – программы бакалавриата**

по направлению подготовки
54.03.01 «Дизайн»

с направленностью (профилем)
Графический дизайн

Форма(ы) обучения: очная

Идентификационный номер образовательной программы: 540301-01-22

Тула 2022 год

Методические указания по СРС составлены:

Кудряшов Михаил Александрович,
доц. каф. ГСАиД, канд. техн. наук, доцент



Цель и задачи самостоятельной работы

Целью СРС является овладение фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками по профилю будущей специальности, опытом творческой, исследовательской деятельности, развитие самостоятельности, ответственности и организованности, творческого подхода к решению проблем учебного и профессионального уровней.

Задачи СРС:

- систематизация и закрепление полученных теоретических знаний и практических умений студентов;
- углубление и расширение теоретической подготовки;
- формирование умений использовать нормативную, правовую, справочную документацию и специальную литературу;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- формирование самостоятельности мышления, способностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самореализации;
- развитие исследовательских умений;
- использование материала, собранного и полученного в ходе самостоятельных занятий на практических занятиях, при написании курсовых и выпускной квалификационной работ, для эффективной подготовки к итоговым зачетам и экзаменам.

Необходимость освоения большого и разнообразного материала в рамках дисциплины «Типографика» предопределяет существенную долю самостоятельной работы студентов: умение пользоваться научной, справочной, методической литературой, владение навыками библиографического разыскания, знание основных источников и поисковых систем, владение методами и приёмами письменной коммуникации, создания разных типов и видов текстов. Вынесенные на самостоятельное изучение темы, способствуют формированию навыков сбора, обработки, интерпретации информации, в том числе и с использованием современных информационных технологий.

Изучение дисциплины способствует саморазвитию и самосовершенствованию личности, расширению общекультурных компетенций обучающихся, обозначаются актуальные вопросы современного развития дизайна.

Программа должна быть освоена на уровне глубоких, устойчивых знаний, способных послужить основой для формирования профессионального творческого и исторического мировоззрения, креативного мышления студентов.

В процессе изучения курса могут быть предусмотрены несколько форм контроля, обеспечивающие мониторинг усвоения знаний: подготовка конспектов, портфолио, курсовая работа, итоговый экзамен.

На самостоятельную работу по в 3 семестре отводится 92,5 часа по очной форме обучения.

Содержание самостоятельной работы:

№ п/п	Наименование видов самостоятельной работы	Трудоемкость (в академических часах)
1.	Работа с литературными источниками	10
2.	Завершение заданий, выполняемых на практических занятиях	42,5
3.	Выполнение курсовой работы	20
4.	Подготовка к промежуточной аттестации и ее прохождение	20
Итого		92,5

Подготовка к практическим занятиям

№ п/п	Темы практических (семинарских) занятий
3 семестр	
1	Знакомство с программами верстки
2	Ввод и редактирование текста
3	Форматирование документа. Использование шаблонов страниц.
4	Использование стилей.
5	Работа со слоями.
6	Импорт и экспорт текстовой информации в программах верстки
7	Подготовка графической информации
8	Работа с цветом

Вопросы для самостоятельного рассмотрения.

Выбор программы верстки

Существует несколько компьютерных программ, предназначенных для электронной верстки. Какую из них выбрать в конкретном случае, издательство и (или) верстальщик решают в зависимости от вида верстки (типа издания), а также на основе опыта, руководствуясь соображениями удобства.

Разработано немало программ, предназначенных для создания многостраничных макетов. Среди них – продукты корпорации Adobe (PageMaker, FrameMaker, InDesign), а также QuarkXPress, Corel Ventura Publisher, TeX. Все они имеют свои особенности и могут оказаться оптимальными в разных случаях.

Если у исходного текста неоднородная структура, в нем часто встречаются формулы, таблицы и другие усложняющие элементы, то его лучше верстать с помощью Ventura Publisher, TeX или FrameMaker. Они помогают автоматизировать оформление текста.

Если текст более однороден, но приходится вставлять рисунки, то для его верстки подойдут программы XPress, PageMaker, InDesign. Они успешно используются в книжной, газетной, журнальной и рекламной верстке.

В какой программе лучше всего делать верстку книг чтобы издать книгу? Мнения могут быть разными, но в первую очередь следует обратить внимание на программы InDesign и Xpress. У каждой из них есть свои преимущества, но зачастую опытные верстальщики предпочитают для верстки книг InDesign.

Верстка журналов делового, технического и научного жанра выполняется в FrameMaker. Для верстки иллюстрированных журналов и каталогов целесообразно использовать InDesign.

В принципе и текстовая программа Microsoft Word может быть использована для **верстки**. Стоит установить нужные надстройки, и в Word станут доступны многие функции специальных программных продуктов – PageMaker, XPress или InDesign. Некоторые издания систематически верстаются таким образом, но все же это не лучший путь и не самое профессиональное решение. Программа, изначально предназначенная для верстки, всегда будет удобнее. А в конечном итоге главное – то, как читатель воспринимает книгу, и надо ориентироваться прежде всего на удобочитаемость, какая бы программа ни использовалась.



PageMaker — первое программное обеспечение (ПО) для целей настольного издательства (настольная издательская система), выпущенное в 1985 г. компанией Aldus Corporation первоначально для новой среды Apple Macintosh, затем и для PC с новой появившейся Microsoft Windows.

Как приложение, базирующееся на графическом интерфейсе пользователя, PageMaker помог популяризовать платформу Macintosh и среду Windows. Ранние версии PageMaker для Windows поставлялись с «runtime»-копией Windows (без возможности переключаться между задачами (приложениями)), позволявшей запускать продукт пользователям, не имевшим установленной системы Windows, из среды MS-DOS.

В версии 3.01 продукт стал доступен для операционной системы (ОС) OS/2, использованное преимущество многопоточности которой улучшило отклик программы.

PageMaker базируется на языке описания страницы PostScript, созданном Adobe Systems, и в 1994 был приобретён Adobe Systems вместе с компанией Aldus.

Последняя версия PageMaker 7.0 была выпущена 9 июля 2001. С тех пор выходили лишь обновления для двух поддерживаемых платформ.

В 2004 Adobe объявила, что разработка PageMaker прекращена, однако компания

будет продолжать продавать и поддерживать продукт. InDesign был представлен, как продукт-преемник с доступным обновлением с PageMaker на InDesign.

Версия для Macintosh запускается только в среде Mac OS 9.1 или более ранней и не поддерживается «родным» режимом Mac OS X (только эмуляция Classic) и не запускается на компьютерах Macintosh с процессорами Intel, т. к. там не поддерживается эмуляция Classic. Продукт не очень хорошо работает в Classic под Mac OS X и Adobe рекомендует пользователям использовать старые системы Macintosh, способные загружаться под управлением Mac OS 9. Версия PageMaker для Windows поддерживается Windows XP, но, следуя заявлениям Adobe, «*PageMaker 7.x не устанавливается и не запускается под управлением ОС Windows Vista*». Однако, PageMaker 6.5 *будет* устанавливаться и работать под управлением Windows Vista.

QuarkXPress, часто также называемая просто «Quark» — профессиональная компьютерная издательская система.

Позволяет заниматься созданием, редактированием и сложной версткой в режиме WYSIWYG. С момента выхода первой версии, в 1987 и по настоящий момент права на QuarkXPress принадлежат Quark Inc. Первая версия работала под управлением Mac OS, последние релизы (QuarkXPress 8) поддерживают Mac OS X до версии 10.6.1 (Snow Leopard) и Windows до версии 7. Многоязычная версия (QuarkXPress Passport) поддерживает 36 языков, включая русский (начиная с версии 7.02 — автоматические переносы и проверка орфографии, с версии 7.3 — язык интерфейса).

История

Первая версия QuarkXPress была выпущена в 1987 году и работала на компьютерах Macintosh, первая версия под Windows появилась в 1992-м.

В 90-х годах QuarkXPress приобретает широкую популярность в области профессиональной верстки и полиграфического дизайна благодаря простоте использования, неприхотливости системных требований, поддержке векторных шрифтов и других широко востребованных в отрасли возможностей.

На момент появления своего основного конкурента — Adobe InDesign в 1999-м QuarkXPress, несмотря на постоянную критику за высокую стоимость лицензии и довольно долгий период внедрения инноваций, де-факто являлся промышленным стандартом, покрывая около 90 % рынка.

Выпуск пятой версии, в 2002 привел к конфликту с фирмой Apple так как этот релиз все еще не поддерживал Mac OS X, в то время как Adobe InDesign, выпущенный на той же неделе, поддерживал. Одновременно с этим президент Quark Inc. — англ. Fred Ebrahimi выступил с резкой критикой платформы Macintosh и отметил, что тем кто не удовлетворен работой Кварка на Маке стоит попробовать что-нибудь другое.

Благодаря соперничеству с InDesign, Quark стал сдавать свои позиции и был вынужден предпринять ряд шагов для того чтобы удержаться на рынке. В 2003 наконец-то была выпущена версия для Mac OS X. В 2004 Quark начал снижать стоимость лицензии, в 2006 он стал распространять устаревшую на тот момент версию 5 бесплатно (как приложение к британскому журналу Computer Shopper), предполагая таким образом привлечь потребителей к последующей покупке обновленной версии. Несмотря на прежние разногласия, в августе 2006 Quark выпустил новую версию с поддержкой Mac Intel, обогнав InDesign примерно на 10 месяцев.

Adobe InDesign— издательское программное обеспечение (DTP), разработанное и распространяемое фирмой Adobe Systems.

InDesign — прямой конкурент QuarkXPress (т. н. «кварк-киллер»), конкурент от свободного ПО — Scribus (Скрибус). В 2002 году это была первая настольная издательская программа для Mac OS X. Кроме того, InDesign CS и InDesign CS2 были связаны с Photoshop, Illustrator и Acrobat в Adobe Creative Suite. Документы InDesign можно экспор-

тировать в Adobe Portable Document Format (PDF) с многоязычной поддержкой. InDesign — первый крупный пакет DTP с поддержкой Unicode для обработки текстов, шрифтов OpenType, передовыми функциями прозрачности, версткой стилей, оптическим выравниванием и кросс-платформенными скриптами с использованием JavaScript. Также для создания скриптов поддерживаются языки VisualBasic и AppleScript.

InDesign позиционируется Adobe как элитный наследник Adobe PageMaker. InDesign используют дизайнеры и верстальщики периодики и книг. InDesign — это сердце десятков издательских систем для газет, журналов и другой издательской среды. Используя реляционную базу данных, Adobe InCopy использует тот же самый движок форматирования как и InDesign.

Adobe развивает InDesign CS3 (и Creative Suite 3) как универсальное двойное программное обеспечение, совместимое с платформами Intel и PowerPC Mac. Версия CS2 Mac имеет код, специально адаптированный для архитектуры PowerPC, и не совместима с процессорами Intel в новых машинах Apple. Перенос продуктов на другую платформу был попыткой. Adobe развивает CS3 вместе с продуктами Macromedia, вместо того, чтобы повторно собрать CS2 и одновременно продвигать CS3. Главный администратор Adobe Брюс Чизен объявил, что «Adobe станет первым производителем ПО с полной линейкой универсальных приложений».

Ввод и редактирование текста

Редактирование текста в программе InDesign.

Для начала заметим, что данная программа не создана для набора текста. Разумеется, вы можете набирать заголовки, и даже небольшие заметки не выходя из программы. Однако что касается больших объемов текста, набирать их внутри программы не стоит, поскольку это очень неудобно. Поэтому при обсуждении работы с текстом мы будем говорить в основном о размещении готового текста.

Текст в InDesign может быть размещен только во фрейме, и нигде более. Поэкспериментируем с его размещением. Перед началом эксперимента скопируйте в буфер несколько абзацев текста, например из помощи по программе.

Первый способ размещения — создание текстового фрейма инструментом Text (рис. 1):

Выбрав инструмент

Text, поместите курсор на страницу документа. Нажмите клавишу мыши и, не отпуская ее, протащите курсор по диагонали. Отпустив кнопку мыши, вы получите пустой текстовый блок.

В левом верхнем углу находится текстовый курсор в виде небольшой вертикальной полосы. Вы находитесь в *текстовом режиме*. Именно в нем можно набирать текст.

Наберите во фрейме несколько слов.



Рис. 1. Создание текстового фрейма инструментом Text

4. Можно также разместить в текущем фрейме текст из буфера обмена. Не выходя из текстового режима, выберите команду Paste. Текст размещен.

Другой способ — размещение текста в пустом фрейме или объекте:

Подведите инструмент

Текст к пустому графическому фрейму. Когда курсор примет вид, показанный на рис. 2, текст может быть набран или размещен в данном объекте.

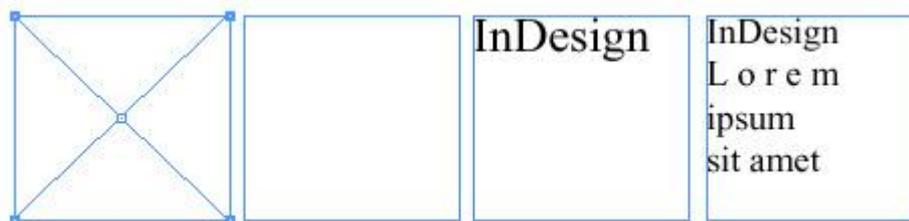


Рис. 2. Размещение текста в существующем фрейме

Щелкните на объекте, и он превратится в текстовый фрейм. Теперь можно набирать или размещать текст. Наберите несколько слов, затем разместите во фрейме текст из буфера.

Точно так же текст может быть помещен в уже существующий текстовый фрейм (не обязательно пустой) или графический объект. Графический объект при размещении текста также станет текстовым фреймом.

Третий способ размещения — автоматическое создание фрейма для размещаемого текста:

Выберите любой инструмент, например

Selection. Не переходите в текстовый режим и не создавайте фрейм.

Выберите команду

Paste меню Edit. Программа автоматически создала фрейм и поместила в него текст из буфера.

Когда вы выбираете инструмент Type, вы готовы начать работать с текстом. Как вы уже знаете, текст в программе может располагаться только в текстовом фрейме. После создания нового текстового фрейма или щелчка на существующем программа переходит в текстовый режим работы. В активном фрейме появляется текстовый курсор в форме мерцающей вертикальной черты. Текстовый курсор (I-курсor) перемещается клавишами управления курсором; он отмечает точку вставки (точку ввода). Именно в том месте, где располагается текстовый курсор, и появятся символы, если их ввести с клавиатуры или вклеить (вставить из буфера). В программе текстовый курсор всегда находится в режиме вставки.

Вы можете перемещаться по тексту, т. е. смещать точку вставки. Приемы работы такие же, как в простейшем текстовом редакторе. Точка вставки может быть перенесена с помощью клавиш текстового курсора или щелчком мышью на требуемом месте. В табл. 1 приводятся клавиатурные сокращения для перемещения курсора в фигурном тексте.

Таблица 1. Управление перемещением курсора

Клавиши	Перемещение курсора
<Ctrl>+<вправо>\<влево>	На одно слово влево /вправо
<Ctrl>+<Home> или <Ctrl>+<вверх>	В начало текста

<Ctrl>+<End> или <Ctrl>+<вниз>	В конец текста
<Ctrl>+<вверх>	В начало предыдущего абзаца
<Ctrl>+<вниз>	В начало последующего абзаца
<вверх>\<вниз>	На строку выше/ниже

Выделение символов в текстовом режиме производится по правилам, принятым для большинства текстовых процессоров. Выделить нужный фрагмент можно несколькими способами:

Щелкните мышью в том месте текста, откуда нужно начать выделение (курсор должен быть текстовым). Затем, не отпуская кнопку мыши, протащите 1-курсор до окончания интересующего вас фрагмента. Таким образом можно выделять и отдельные символы, и большие объемы текста.

Выберите начало выделения, нажмите клавишу <Shift> и, удерживая ее, щелкните мышью в месте окончания выделения. Весь текст между этими двумя точками окажется выбранным.

Используйте клавиши управления курсором при нажатой клавише <Shift>. Перемещая курсор клавишами со стрелками, можно выбрать текст сверху, снизу, слева или справа от точки вставки. Клавиатурные эквиваленты для выделения текста приведены в табл. 2.

Таблица 2. Клавиатурные эквиваленты для выделения текста

Клавиши	Выделение
<Ctrl>+<A>	Весь текст
<Shift>+<вправо>\<влево>	Один символ слева \справа от курсора
<Shift>+<вниз>	Символы от точки вставки до конца строки и часть следующей строки до уровня исходной точки вставки
<Shift>+<вверх>	От точки вставки до начала строки и часть предыдущей строки до уровня точки вставки
<Shift>+<Home>	От точки вставки до начала строки
<Shift>+<End>	От точки вставки до конца строки
<Shift>+<Ctrl>+<влево>	Одно слово слева от курсора
<Shift>+<Ctrl>+<вправо>	Одно слово справа от курсора
<Shift>+<Ctrl>+<вверх>\<вниз>	Один абзац сверху /снизу от курсора
<Shift>+<Ctrl>+<Home>	От точки вставки до начала текста
<Shift>+<Ctrl>+<End>	От точки вставки до конца текста

Lorem Ipsum

Рис. 3. Выделенные символы в текстовом режиме

Пример выделенных символов в текстовом режиме приведен на рис. 3.

Выделенные символы можно удалить, скопировать, вырезать, а также менять их атрибуты.

Удаляются символы клавишами <Backspace> (нажатие на нее удаляет символ слева от курсора) и (удаляет символ справа точки ввода). Нажатие клавиш удаления при наличии выделенных символов в тексте удаляет эти символы. Для копирования символов используется команда Copy меню Edit или сочетание клавиш <Ctrl>+<C>.

Редактирование текста в программе QuarkXPress.

Верстка страниц в QuarkXPress основана на объектно-ориентированном макетировании. Под объектом понимается любое изображение, основанное на использовании текстовых символов и графических элементов. Текст является объектом, ограниченным некоторой рамкой, картинка — графический объект с набором точек, также ограниченный рамкой, кривая линия — объект, состоящий из набора точек, соединенных прямыми линиями. Если рассматривать текстовую или только графическую рамку, то в их отношении QuarkXPress рассматривает объект, как созданный или выбранный инструментальными средствами объект и как содержимое объекта. Текст в QuarkXPress существует исключительно в текстовой рамке, картинка — в графической рамке, но при этом, сама картинка может содержаться в текстовой рамке: текстовая и графическая доступны к совместной обработке.

Текстовая рамка в QuarkXPress используется в качестве *объекта*, в котором размещается текст.

Поместить текстовую рамку на страницу документа можно с помощью Инструмента Текстовая Рамка. Активизация Инструмента Текстовая Рамка превращает стандартный указатель мыши в *указатель создания*.

Для того, чтобы создать текстовую рамку нужно:

- 1 Выбрать Инструмент Текстовая Рамка.
- 2 Щелкнуть клавишей мыши на странице.
- 3 Буксировать мышью до тех пор, пока рамка не примет желаемый размер.

Если щелкнуть клавишей мыши в желаемой точке на странице и буксировать мышью при нажатой клавише Shift, то можно создать *квадратную* текстовую рамку.

В созданной текстовой рамке появляется указатель текста (мерцающий курсор). Это означает, что вызван встроенный текстовой редактор QuarkXPress, позволяющий вводить текст в рамку с клавиатуры.

Для перемещения текстовой рамки необходимо активизировать Инструмент Объект, щелкнуть указателем объекта на текстовой рамке и, не отпуская кнопку мыши, переместить рамку в нужное место.

Для изменения размеров текстовой рамки необходимо активизировать Инструмент Объект или Инструмент Содержимое Объекта и буксиро

вать мышью указатель размера (одну из восьми ручек) до тех пор, пока ширина или высота текстовой рамки не примут желаемый размер. При нажатой клавише Ctrl ширина и высота текстовой рамки изменяются одновременно.

Для придания текстовой рамке практически любой формы необходимо выбрать из меню Item опцию Reshape Polygon (в строке меню появится галочка) и последовательно перемещать каждую из вершин рамки.

Чтобы повернуть текстовую рамку нужно:

- 1 Щелкнуть клавишей мыши на текстовой рамке.
- 2 Выбрать точку вращения.
- 3 Буксировать мышью текстовую рамку вправо (влево) от точки вращения.

Значение угла поворота всегда отображается в текстовом поле угла поворота Палитры Размеров (третье текстовое поле первой строки).

Связь текстовых рамок (текст из одной текстовой рамки переходит в другую текстовую рамку) «налаживается» Инструментом Создание Связи.

Удалить выбранную текстовую рамку можно, если нажать клавишу Delete (только при активизированном Инструменте Объект) или выбрать команду Item, Delete (при любом активном инструменте).

Импортировать текстовый файл можно только в активизированную текстовую рамку.

Параметры текстовой рамки (ширина, высота, расположение, втяжка, выключка, перекос, угол поворота, радиус закругления углов, разделение на колонки, насыщенность фона) устанавливаются в диалоговом окне Text (доступ: Item, Modify).

Некоторые из параметров текстовой рамки могут быть заданы через Палитру Размеров.

Для автоматического создания текстовой рамки необходимо выбрать команду File New

Document.

Щелчок клавишей мыши на текстовой рамке при активном Инструменте Содержимое Объекта превращает стандартный указатель в *указатель текста* (мигающая вертикальная полоска). Это означает, что можно выделить слово щелчком мышью), выделить строку текста (тройной щелчок мышью), выделить параграф (четыре щелчка мышью), выделить весь документ (пять щелчков мышью).

В QuarkXPress существует несколько способов выделения текста. Буксировкой мышью указателя текста по вертикали, под углом или со страницы на страницу можно выделить соответственно отдельный символ, слово, строку, несколько строк, часть текста от позиции курсора до необходимого символа или фрагмент текста на разных страницах документа.

Для выбора нескольких слов на строке используется двойной щелчок с буксировкой. Горячие клавиши позволяют перебросить позицию курсора в конец текста, выделить символ справа/слева от позиции курсора, выделить текст от позиции курсора до позиции верхней/нижней строки, выделить текст от позиции курсора до начала/конца слова или параграфа, выделить текст от позиции курсора до начала/конца строки, выделить текст от позиции курсора до начала/конца текста всего документа.

Для текста, который находится в различных текстовых рамках, все эти способы выделения текста несправедливы.

Текст существует только внутри текстовой рамки.

В отличие от графической рамки, внутри текстовой рамки *может* находиться другая текстовая и/или графическая рамка.

QuarkXPress может импортировать два типа текстовых файлов:

Отформатированные файлы текстового процессора.

Неотформатированные текстовые файлы.

Выбранная команда File O Get Text открывает доступ к диалоговому окну Get Text, с помощью которого можно импортировать в QuarkXPress

файлы текстовых процессоров Lotus Ami Pro, Microsoft Write, Microsoft Word, ХуWrite III Plus или WordPerfect, а также файлы текстового формата Rich Text или QuarkXPress Tags.

Текстовый файл в QuarkXPress импортируется только в активную текстовую рамку.

Чтобы импортировать текстовый файл в QuarkXPress, нужно Инструментом Текстовая Рамка создать на странице текстовую рамку, выбрать в диалоговом окне Get Text имя текстового файла из списка и нажать кнопку ОК.

Для перемещения текстовой рамки с импортируемым текстом необходимо активизировать Инструмент Объект, щелкнуть указателем объекта на текстовой рамке и, не отпуская кнопку мыши, переместить рамку в нужное место.

Для изменения размеров текстовой рамки с импортируемым текстом необходимо активизировать Инструмент Объект или Инструмент Содержимое Объекта и буксировать мышью одну из восьми ручек до тех пор, пока ширина или высота текстовой рамки не примут желаемую величину. При нажатой клавише Ctrl ширина и высота текстовой рамки изменяются одновременно.

Параметры текстовой рамки с импортируемым текстом устанавливаются в диалоговом окне Text (доступ: Item , Modify).

Для автоматического создания текстовой рамки необходимо открыть диалоговое окно New Document (доступ: File, New, Document)

и зафиксировать кнопку Automatic Text Box.

Опции диалогового окна Get Text:

Convert Quotes

Импортировать текстовый файл таким образом, чтобы простые кавычки преобразовались в полиграфические.

Include Style Sheets

Импортировать текстовый файл вместе со стилями оформления.

Установки диалогового окна Get Text сохраняются для следующего сеанса работы.

В одну текстовую рамку можно импортировать несколько текстовых файлов. Текст автоматически будет добавляться к последней строке параграфа.

В QuarkXPress имеются фильтры, позволяющие импортировать текстовые файлы и файлы данных различных форматов. Функциональные возможности текстовых процессоров весьма различны. Поэтому

функции импорта QuarkXPress могут оказаться не в состоянии импортировать определенную информацию об оформлении документа или импортировать текстовый файл с изрядным количеством мусора.

Ниже приведена экспертная оценка некоторых текстовых форматов.

Текст в формате ASCII импортируется в программу QuarkXPress

без мусора если опция Include Style Sheets *не активизирована*.

Текст, подготовленный в текстовом процессоре Word for Windows

импортируется в QuarkXPress без мусора. Включив опцию Include Style Sheets, вместе с текстом можно импортировать стили оформления.

Фильтр MS Word не поддерживает оформления, сделанные в импортируемом документе посредством следующих опций редактора

Microsoft Word:

* Bullets/Formatting.

* Embedded objects.

Tables.

Фильтр MS-Word также не поддерживает любое оформление, основанное на стиле Normal. Текст, подготовленный в текстовом процессоре Word Pad импортируется в QuarkXPress без мусора. Любой текст, записанный в формате RTF импортируется в QuarkXPress без мусора.

Любой текстовый файл формата ASCII с расширением .XTG можно так обработать

специальным языком со средствами перекодировки, что после импорта этого файла в QuarkXPress, текст будет полностью отформатирован.

Save Text (Сохранить текст)

Выбранная команда File , Save Text открывает доступ к диалоговому окну Save Text, с помощью которого можно сохранить текст текущего документа как файл текстового процессора. Функции экспорта QuarkXPress позволяют экспортировать либо весь текст, либо только фрагмент текста.

Форматирование документа. Использование шаблонов страниц.

Форматирование документа в InDesign.

InDesign предлагает множество настроек символов и абзацев. Разумеется, было бы напрасной тратой времени задавать их по очереди для каждого абзаца или символа. Как и другие современные программы обработки текстов, InDesign предлагает развитый инструмент стилей — абзацных и символьных. Стили — главный инструмент форматирования текста в издательских системах. Любая публикация, насчитывающая больше пары страниц, выполняется со стилевым форматированием. Стили позволяют легко форматировать любые объемы текста, создают единство оформления публикации. С их помощью удобно выполнять как самую простую, так и сложную верстку.

Использование шаблонов страниц InDesign.

Часто в повседневной работе вам приходится создавать похожие публикации, например, стандартные документы, брошюры одной и той же серии, номера журналов и т. д. В этом случае большую помощь может оказать комплект шаблонов на все случаи жизни. При этом не нужно специально готовить элементы вашей библиотеки шаблонов - достаточно просто сохранять публикации, оформление которых еще понадобится, в качестве шаблонов. Таким образом, после работы над документом будет оставаться заготовка для следующего такого же. Для того чтобы создать шаблон публикации и пользоваться плодами своего творчества, нужно удалить из шаблона все лишнее, относящееся только к данной публикации, а затем сохранить полученную "болванку" именно как шаблон, а не как простой документ. Для этого выберите в меню File команду Save As и задайте тип файла InDesign Template. Тем же приемом сохраняются в файле результаты редактирования ранее сохраненного шаблона. Файл шаблона имеет расширение INDT. Ранее созданный шаблон публикации не открывается при нажатии кнопки Open диалогового окна Open a File как обычная публикация. Вместо этого создается аналогичная ему публикация без имени, которую затем сохраняют на диске с соответствующим именем. Если вы хотите открыть сам шаблон для редактирования, а не создать на его основе новую публикацию, переведите переключатель в поле Open As диалогового окна Open a File в позицию Original.

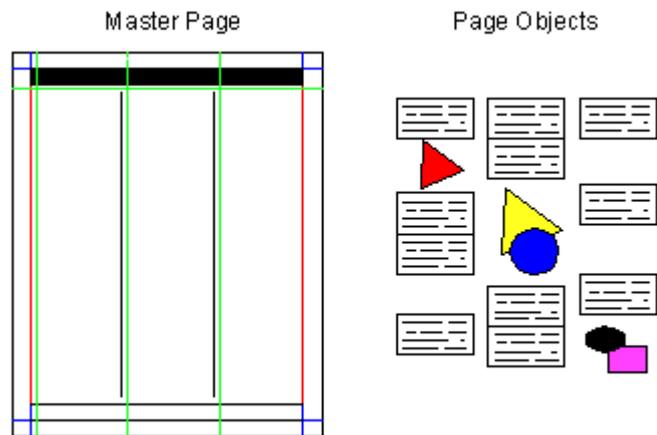
Работа с шаблонами страниц в QuarkXPress

Использование шаблонов страниц в документах QuarkXPress может сэкономить вам огромное количество времени и гарантировано приведет ваш макет к последовательному, единообразному внешнему виду. Есть несколько моментов, о которых необходимо помнить, используя их. Первый концепт, который необходимо понять, это наличие страниц шаблонов и страниц документа в макете QuarkXPress - две абсолютно разные вещи. Если вам понадобилось выполнить какую либо операцию "НайтиИзменить", вы должны сделать это дважды - один раз для документа и один раз для шаблонов. Это включает шрифты, картинки и текст. Вы должны выполнить действия "НайтиИзменить" для страниц документа и для страниц шаблона.

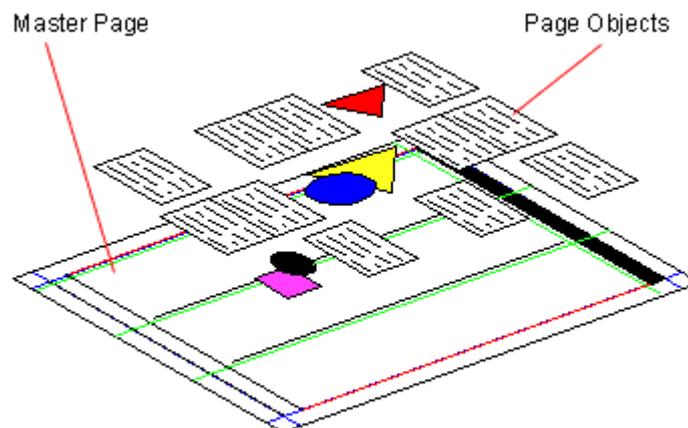
Документ QuarkXPress может иметь несколько шаблонов страниц. Страница шаб-

лона создается и редактируется точно так же, как и любая другая страница документа. Они сохраняются вместе с документом и находятся в другой "зоне". Каждая страница документа использует свою страницу шаблона. Если после создания разметки на странице вы замечаете, что сделали это не на странице шаблона, то вы все еще можете скопировать все объекты с существующей страницы и вставить их на страницу шаблона.

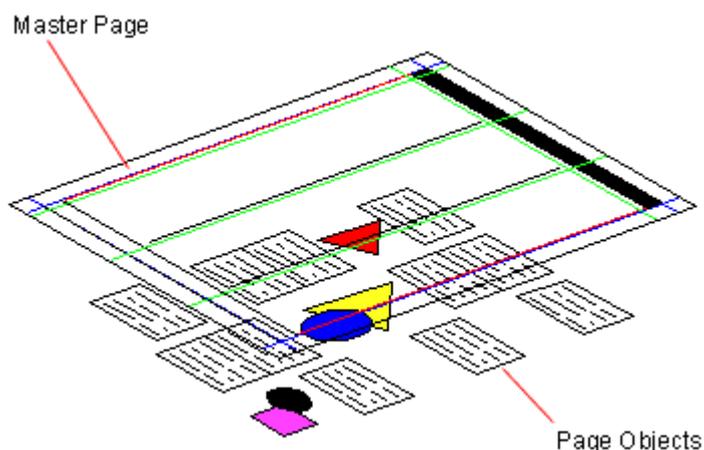
Страницы шаблонов идеальны для создания заголовков, колонтитулов, текстовых блоков для связанных текстовых цепей, колонок и непечатных страниц для прикрепления различных объектов. Как только вы создали шаблон страницы, можно применить его к странице документа и размещать на ней объекты:



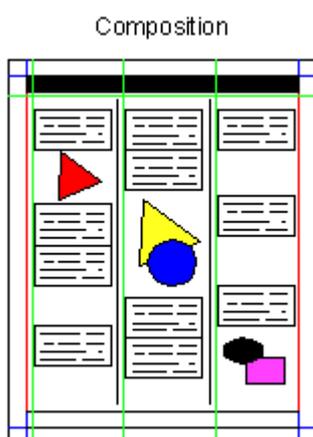
Когда вы применяете шаблон страницы к вашему документу, Quark помещает шаблон страницы снизу объектов страницы документа. Quark позволяет смешивать шаблоны страниц с объектами верстки на страницах документа в порядке наложения. Это очень полезно, когда вы заново применяете шаблон к странице документа, потому что при этом порядок наложения будет как на схеме снизу:



Вы можете создать документ и поместить некоторые или же все ваши объекты страниц под объекты шаблона страницы. Очень часто вам придется так делать из-за того, что текст и изображения будут иметь непрозрачный фон и их необходимо будет поставить сзади, так чтобы объекты шаблона стали видимыми:



Ваша финальная композиция это комбинация объектов шаблона страницы и объектов страницы документа:



Вам нужно всегда учитывать порядок наложения, когда вы

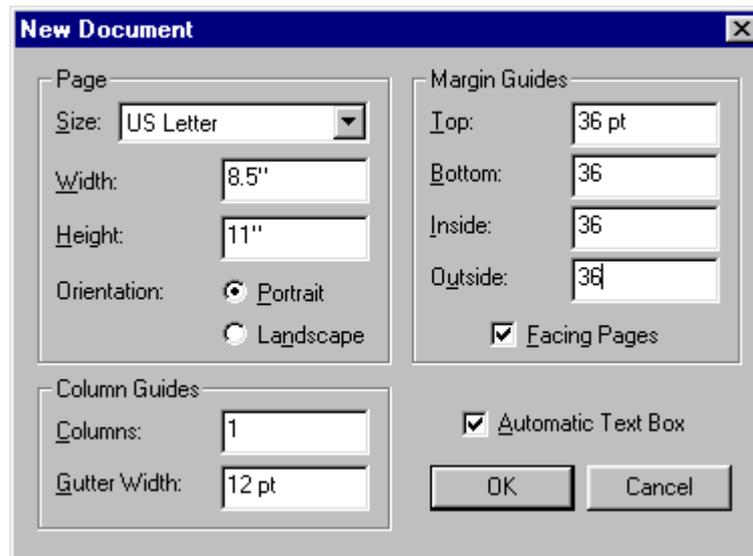
- 1) Применяете новый шаблон страницы
- 2) Перенумеровываете страницы вашего документа.

Когда вы вставляете или удаляете страницы, они могут сдвинуть страницы в разворотах с одной страницы на другую и вызвать ряд изменений в вашем документе. Это может создать проблему при работе с титульными листами. В общем, вам нужно будет вставить или удалить сразу две страницы в смежных блоках иили создать секции страниц в вашем документе, которые предотвратят от переключения четных и нечетные страницы и наоборот. Если Quark обнаружит, что позиция страницы меняется с лева на право или наоборот, он вызовет нужный шаблон для соответствия новой нумерации.

Преобразование объектов шаблона страницы в объекты страницы документа

Одна из отличных функций QuarkXPress это возможность редактировать объекты шаблонов страниц во время редактирования страницы документа. Это позволяет с легкостью создавать верхние и нижние колонтитулы, текстовые блоки и другие объекты страницы, имеющие унифицированные размеры и вид, при этом сохраняя возможность редактирования их как отдельных объектов страницы. Это палка с двумя концами, как только вы отредактировали элемент шаблона страницы в документе, страница унаследует этот объект по умолчанию.

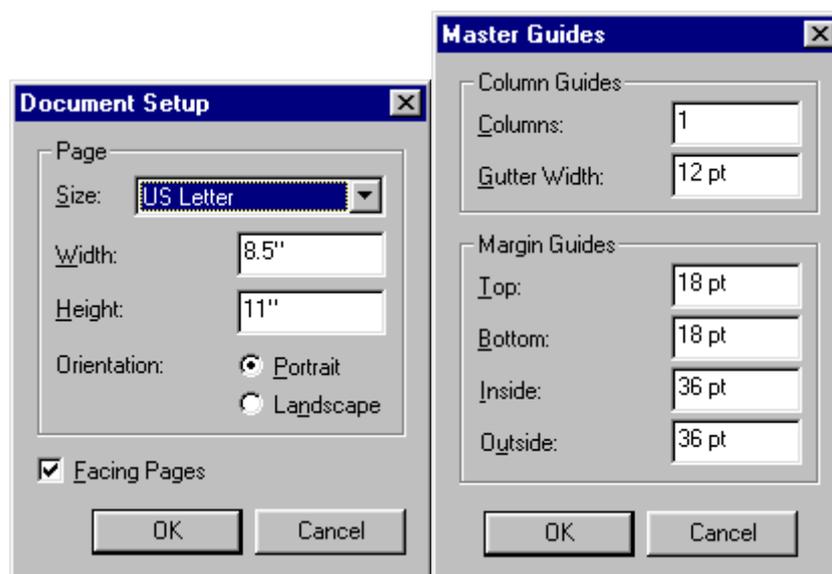
При первой настройке документа QuarkXPress вам выплывет подобное диалоговое окно как показано снизу:



Здесь вы можете ввести детали настроек для колонок и полей, а также размеры страницы и ее ориентацию. После того как вы настроили документ, вы больше никогда не увидите это окно. Вместо этого, вы заходите и редактируете документ и шаблон в двух разных диалоговых окнах.

Обратите Внимание: Причиной этому служит то, что в Quark разрешены множественные шаблоны страниц, и каждый шаблон имеет свои собственные настройки для полей и колонок страниц. Есть только одно диалоговое окно для документа, но их может быть несколько для шаблонов.

Если вам понадобилось изменить размер и ориентацию страницы, для начала вам нужно будет отобразить страницу документа, нажав Page > Display > Document. Затем нажмите File > Document Setup. Это откроет вам диалоговое окно как на рисунке снизу слева. Если вы хотите изменить поля и колонки, вам сначала понадобится отобразить шаблон страницы, нажав Page > Display > [Master Page Name]. Затем нажмите Page > Master Guides..., чтобы открыть диалоговое окно как на рисунке снизу справа.



Использование стилей.

Стили в InDesign

Совокупность элементов форматирования можно представить себе как элемент форматирования более высокого уровня — стиль. При пользовании стилями, таким обра-

зом, вместо последовательного задания десятков атрибутов абзац можно привести к желаемому виду одним щелчком мыши. Это дает огромный выигрыш в скорости и качестве верстки.

Даже если вы оформляете небольшую публикацию, не жалейте времени на создание стилей — эти затраты окупятся легкостью работы — ведь команды форматирования вводятся один только раз, а затем воспроизводятся одним-единственным щелчком мыши на имени стиля — и единообразием публикации одного проекта (удачным каталогом стилей вы сможете пользоваться потом годами). Если же ваша работа состоит в верстке книг, даже не пытайтесь заняться ею без использования стилей.

Стиль и стиль

В InDesign термин Style употребляется в двух совершенно разных значениях, которые не нужно путать. Style— единица глобального форматирования, Type style — начертание символов (нормальное, курсив, полужирное, подчеркнутое и т. д.).

Стили символа и абзаца

Как символ, так и абзац текста можно описать совокупностью атрибутов форматирования, заданных командами меню. В программе поддерживаются два типа стилей: стиль символов и стиль абзацев. Первый тип стиля определяет атрибуты символа, которому он назначен. Второй определяет атрибуты абзаца. Все операции со стилями символов проводятся в палитре Character Styles (рис. 4). Она вызывается одноименной командой меню Type.



Рис. 4. Палитра Character Styles для документа без символьных стилей

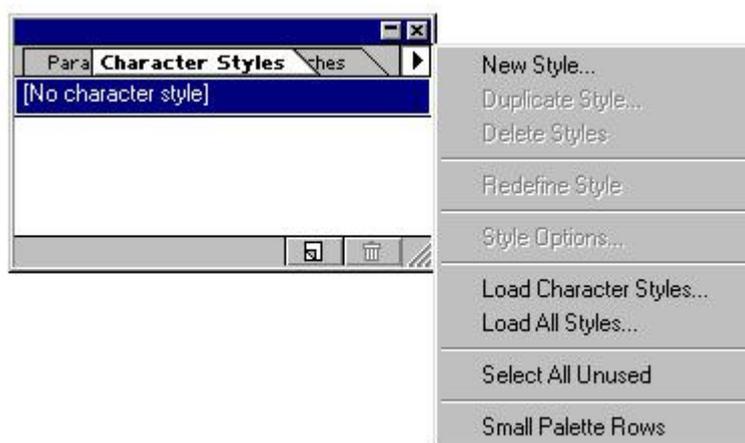


Рис. 5. Стили символов в палитре и меню палитры

Основную часть палитры занимают строки стилей. Справа имеется стрелка, открывающая меню палитры, внизу — кнопки создания нового стиля и удаления существующего. В палитре перечислены все стили символов, которые имеются в документе. На рис. 4 показана палитра Character Styles для документа, в котором нет ни одного стиля символа. Верхняя строка [No character style] присутствует в палитре в любом случае и активна, если

выделенным символам не присвоен ни один из стилей.

На рис 5 показана палитра стилей символа, в которой уже имеются несколько стилей. При выделении символов текста в палитре становится активным тот стиль, который им присвоен. Атрибуты для стиля или абзаца данного стиля могут быть изменены местно, локально. Если атрибуты символа отредактированы локально, т. е. в чем-то отличаются от определенных в стиле, то при выборе данного символа рядом с названием стиля появляется значок "плюс".

Аналогичным образом устроена и палитра управления стилями абзаца — Paragraph Styles (рис. 6). В ней размещаются стили форматирования абзаца, определенные для данной публикации. Стили абзацев можно импортировать из других приложений. Как видно из рисунка, строка импортированного стиля помечается значком дискеты. Разумеется, вы можете произвольным образом локально менять атрибуты для текста, отформатированного стилями.

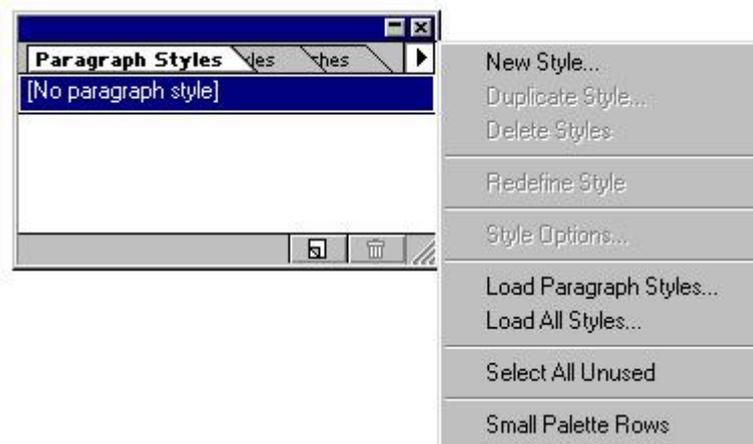


Рис. 6. Палитра Paragraph Styles и ее меню

Стили в QuarkXPress

При создании стилей абзаца следует учитывать, что они включают все виды форматирования текста. Это и форматирование абзацев, и форматирование символов. Для того, чтобы создать стиль текста, нужно отформатировать абзац с помощью средств локального форматирования. Новый стиль создается на основе этого абзаца. Посмотрим, как это делается. Выделите абзац. Затем в палитре Style Sheets щелкните на правую кнопку мыши и в появившемся контекстном меню выберите команду New. При этом на экране появится диалоговое окно Edit Paragraph Style Sheets. В поле Name можно ввести имя редактируемого стиля. Если нет необходимости его менять, то можно оставить эту строку без изменения. Установите требуемые параметры нового стиля и нажмите кнопку ОК. К списку стилей абзацев будет добавлен новый стиль. Этот стиль включает все виды форматирования символов и абзацев, которые имел выделенный текст. Если использовались разные форматы в какой либо части текстового блока, программа будет использовать форматирование только первого выделенного фрагмента. Теперь можно применить стиль абзаца. Для этого нужно выделить абзац или несколько абзацев. При этом необязательно выделять весь абзац. Достаточно только лишь щелкнуть инструментом Text Content Tool на этом абзаце. Если просто щелкать на имени стиля абзаца в палитре Style Sheets, чтобы применить стиль, то программа сохраняет стиль символов, примененных к тексту. Зато отменяется локальное форматирование абзаца. Чтобы его сохранить, используйте сочетание клавиш Alt + Shift в момент, когда вы производите щелчок на имени абзаца. Удаление стиля абзаца легко осуществить при помощи щелчка на команде Delete контекстного меню в палитре. Для дублирования стиля абзаца используйте команду Duplicate контекстного меню,

вызываемого щелчком правой кнопки мыши на списке стилей.

Работа со слоями.

Слои в InDesign.

Слои — это части документа InDesign, имеющие следующие особенности:

Каждый слой существует на всех страницах документа, в том числе на шаблон-страницах. Слои могут быть видимыми или невидимыми на экране и редактируемыми или закрепленными.

На слоях могут находиться любые объекты верстки, включая вспомогательные линии. Слои документа накладываются друг на друга. Для каждого документа можно задать любое количество и порядок следования слоев. Порядок наложения слоев можно свободно менять. Слои можно создавать, переименовывать и удалять. При этом документ обязательно должен иметь хотя бы один слой.

По умолчанию все новые публикации InDesign состоят из единственного слоя с именем Layer 1.

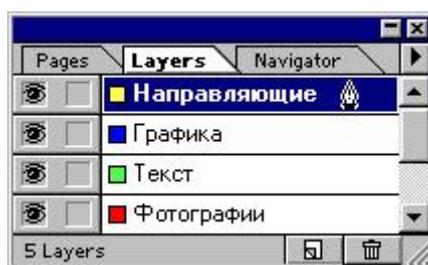
В любой момент в публикации есть активный или целевой слой, на котором и размещаются все вновь созданные в документе объекты. Одновременно может быть активен только один слой.

Объекты можно переносить и копировать с одного слоя на другой по определенным правилам.

Палитра слоев

Все операции со слоями производятся с помощью одного инструмента — палитры Layers. Она используется для создания, редактирования, закрепления, удаления слоев. В палитре Layers помещены элементы управления атрибутами отдельных слоев. С ее помощью определяется порядок их взаимного наложения. Наконец, палитра слоев служит для перемещения объектов между слоями.

Чтобы открыть палитру Layers, выберите команду Show layers меню Window. Клавиатурное сокращение для вызова палитры слоев — <F7>. На экране появится палитра, изображенная на рис. 7. О принципах работы и о стандартных элементах палитры можно прочитать в главе 1.



**Рис. 7. Палитра Layers—основной инструмент при работе со слоями документа.
Меню палитры**

Активный (целевой) слой публикации — это тот слой, на котором будут создаваться и редактироваться объекты. Для выбора целевого слоя щелкните мышью на его названии в палитре слоев. Как видно из рисунка, целевой слой при этом выделяется в палитре подсветкой; в строке активного слоя появляется также значок "перо". В нижней части палитры приводится короткая справка об активном слое. Если выбрать объект на странице, то слой, на котором он находится, автоматически станет целевым. Справа от имени слоя при этом появляется цветная точка. На рис. 7 активным является слой "Графика". Атрибуты слоя.

В палитре слоев в каждой строке часть атрибутов слоя изображена в виде пиктограмм (рис. 8). Если вы щелкнете дважды на строке любого слоя, откроется окно Layer Options, в котором также указаны эти атрибуты. В диалоговое окно параметров можно войти и командой меню палитры Layer Options.

Атрибуты слоя устанавливаются в этом диалоговом окне. Некоторые из них можно менять и непосредственно в строке палитры.

Каждый из слоев документа может иметь следующие атрибуты:

Слой может иметь определенное имя. Имя слоя задается при его создании. Оно отображается в средней части строки слоя в палитре. Для изменения имени слоя войдите в диалоговое окно

Layer Options и отредактируйте значение в строке Name.

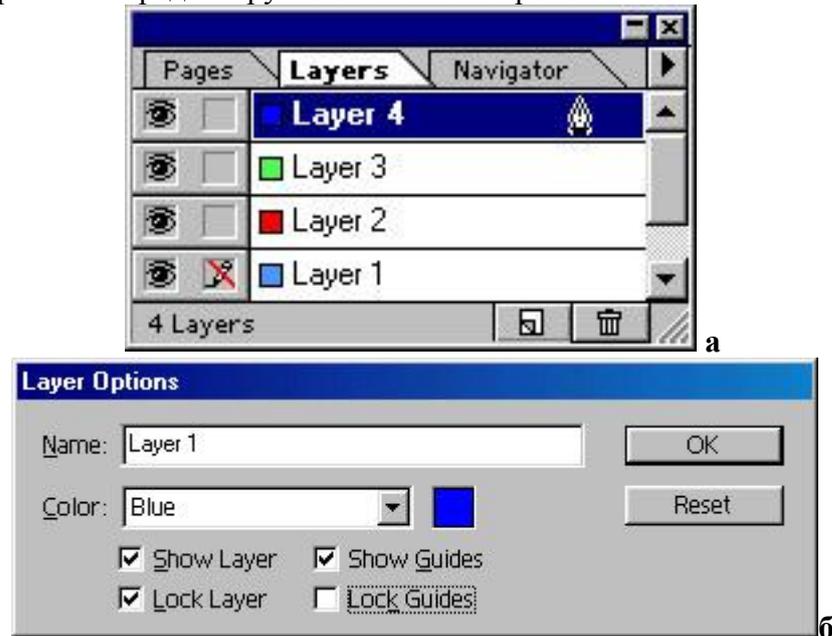


Рис. 8. Пиктограммы атрибутов слоя и окно Layer Options

Слой может быть видимым или невидимым. Индикатор видимости слоя представляет собой пиктограмму в крайнем столбце палитры слева от имени слоя. Если на серой кнопке имеется изображение глаза, слой виден на экране. Если изображение глаза отсутствует — данный слой не виден на экране. Сделав слой невидимым, вы не только отмените его отображение на экране, но также сделаете невозможным его редактирование и печать.

Чтобы сделать слой видимым или невидимым, щелкните мышью на пиктограмме видимости. Появившийся значок "глаз" будет указывать на то, что слой является видимым. Щелкните мышью еще раз, чтобы спрятать значок и сделать слой невидимым. Этот режим отображения можно изменить и в диалоговом окне Layer Options. Для этого предназначен флажок Show Layer. Если он установлен, слой отображается. Атрибутом видимости можно управлять одновременно для нескольких слоев. Если протащить курсор через несколько строк вверх или вниз по палитре, режим отображения всех слоев, через строки которых прошел курсор, изменится так же, как для того слоя, с которого вы начали протаскивание. Чтобы сделать невидимыми все слои, кроме выбранных, выделите в палитре один или несколько слоев, которые вы хотите оставить на экране, затем выберите из меню палитры Layers команду Hide Others, либо нажмите клавишу <Alt> и щелкните мышью на любом значке "глаз". Если необходимо отменить невидимость для всех слоев документа, выберите команду Show All Layers меню палитры Layers, либо нажмите клавишу <Alt> и щелкните мышью в первом столбце палитры напротив имени любого из слоев. Обратите внимание, что атрибуты слоя существуют одновременно для всех страниц документа.

мента. Поэтому, если находясь на странице 4, вы сделали слой 1 невидимым, то объекты, относящиеся к нему, не будут видимы не только на стр. 4, но и на остальных страницах документа.

Слой может быть или закрепленным, или нет. Объекты, расположенные на закрепленных слоях, не могут быть выделены или отредактированы. Таким образом, имеет смысл закрепить слой после окончания редактирования находящихся на нем объектов. Если на странице много мелких или перекрывающихся объектов, можно временно вынести те из них, которые пока не нужно редактировать, на отдельный слой и закрепить его. В противном случае бывает трудно выбрать редактируемый объект из "кучи" на странице.

Наличие закрепления отображается на кнопке во втором слева столбце напротив имени слоя пиктограммой с изображением перечеркнутого карандаша. Если на этом месте нет пиктограммы, слой не закреплен. Чтобы закрепить слой или отменить его закрепление, щелкните мышью на кнопке закрепления. На ней появится перечеркнутый карандаш — слой закреплен. Щелкните мышью еще раз, чтобы убрать значок и отменить закрепление слоя. Чтобы задать или отменить закрепление нескольких слоев, протащите курсор через несколько строк вверх или вниз по палитре. В диалоговом окне Layer Options режим закрепления переключается флажком Lock Layer. Если флажок установлен, слой закреплен. Чтобы закрепить все слои, кроме одного (целевого), отмените закрепление всех слоев и щелкните мышью на имени нужного слоя. Затем войдите в меню палитры Layers и выберите команду Lock Others или нажмите клавишу <Alt> и щелкните мышью во втором столбце палитры напротив имени любого слоя. Чтобы отменить закрепление всех слоев, выберите команду Unlock All меню палитры Layers, либо нажмите клавишу <Alt> и щелкните мышью на значке "перечеркнутый карандаш" слева от имени любого слоя.

Слой может иметь определенный цвет. Цвет слоя — это вспомогательный атрибут. Задав для каждого слоя документа собственный цвет, вы сможете легко определить, на каком слое расположен тот или иной выделенный объект. При выделении объекта его маркеры-ограничители окрашиваются в цвет, назначенный соответствующему слою. Цвет слоя отображается слева от имени слоя в палитре

Layers. Чтобы изменить цвет слоя, двойным щелчком выделите имя слоя в палитре Layers. В открывшемся диалоговом окне Layer Options выберите один из вариантов в раскрывающемся списке Color и нажмите кнопку ОК.

На любом слое могут находиться направляющие линии. Используя флажки Show Guides и Lock Guides в диалоговом окне

Layer Options, вы можете временно спрятать их или закрепить. Закрепление направляющих поможет вам избежать случайного смещения или выделения направляющих вместо объектов. Чаще всего направляющие располагают на отдельных слоях. Слой может располагаться определенным образом относительно других слоев. Как отмечалось во введении к этому разделу, слои можно представить, как прозрачные пленки, содержащие объекты верстки и наложенные один на другой. В такой виртуальной "стопке", как и в реальной, будет определенный порядок наложения слоев. Разумеется, при этом объекты, расположенные на слоях, будут перекрываться в соответствии с расположением слоев, т. е. объекты верхнего слоя будут перекрывать объекты нижнего. Наложение объектов, расположенных на разных слоях, иллюстрирует рис. 9.

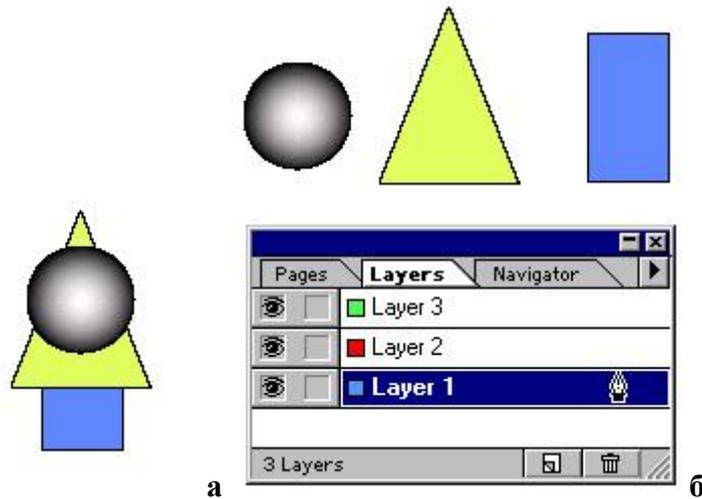


Рис. 9. Наложение объектов, находящихся на разных слоях (а) и список этих слоев в палитре Слои (б)

Порядок наложения слоев в документе может быть произвольным. В палитре Layers отображаются все слои документа; самому верхнему слою соответствует верхняя строка палитры. В любой момент можно изменить этот порядок. Для этого с помощью мыши переместите слой по палитре Layers на новое место. При нажатой клавише <Ctrl> можно выделить одновременно несколько слоев, а затем одновременно переместить их на новую позицию. При этом взаимное расположение перемещенных слоев будет сохранено. После изменения порядка следования слоев изменится порядок наложения объектов, на них находящихся (рис. 10, а—до изменения, 10, б — после).

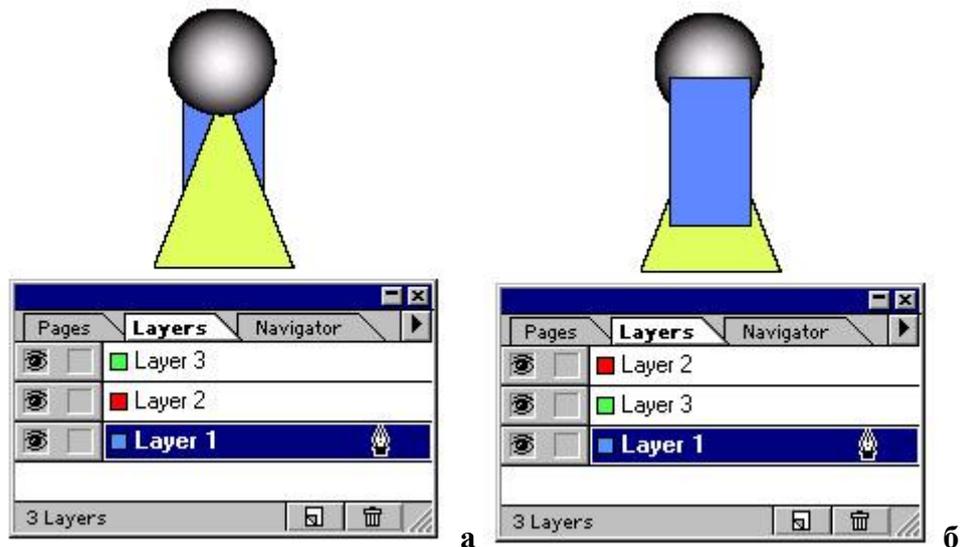


Рис. 10. Изменение порядка наложения объектов при перестановке слоя

Создание нового слоя. Щелкните мышью на пиктограмме (чистая страница) внизу палитры стилей. Откроется окно New Layer, аналогичное окну Layer Options. В нем задается имя слоя, цвет и нужные атрибуты (невидимость и закрепление). Впоследствии все эти атрибуты легко могут быть изменены. Чтобы удалить слой, выделите имя слоя в палитре и выберите команду Delete Layer <имя слоя> меню палитры. Вместо выбора команды удаления можно щелкнуть мышью на значке "мусорная корзина" в нижней части палитры или просто перетащить удаляемый слой к значку "мусорная корзина". InDesign откроет диалоговое окно с запросом о подтверждении вашего решения.

Если в публикации накопилось много слоев, имеет смысл удалить пустые, т. е. не содержащие никаких объектов. Можно, конечно, сделать это вручную, однако в этом случае велик шанс потерять данные — может оказаться, что на считавшемся пустым слое по ошибке размещены объекты, и при быстром удалении они пропадут. При автоматическом же удалении пустых слоев программа сама анализирует наличие объектов на слоях и удаляет только те, которые действительно являются пустыми.

Автоматическое удаление пустых слоев производится командой *Delete Unused Layers* меню палитры слоев.

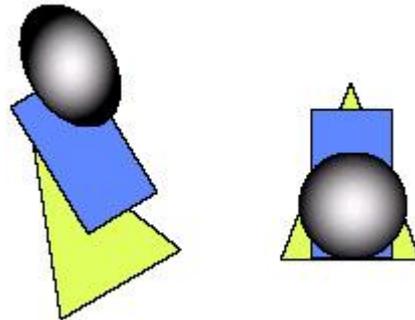


Рис. 11. Объединение слоев

При работе вы можете создать временные слои. По окончании работы с ними их нужно либо удалять, либо объединять с основными слоями публикации. Это необходимо для упорядочения структуры публикации и снижения вероятности ошибки программы, которая обусловлена избыточной сложностью документа.

Для объединения слоев применяется команда *Merge Layers* меню палитры. Перед тем как выполнить эту команду, выберите в палитре те слои, которые вы собираетесь объединять. Для выделения нескольких слоев при выборе удерживайте клавишу *<Ctrl>*. Слой, который был выделен первым, становится целевым. Объекты будут перемещены на него с остальных слоев. Все остальные выделенные слои будут удалены из публикации. Схема объединения слоев приведена на рис. 11.

Объекты на слоях. Объекты могут располагаться либо на одном слое, либо на разных. В пределах одного слоя объекты размещаются в соответствии с порядком наложения. О наложении объектов, находящихся на одном слое, подробнее рассказано в следующей главе. Если объекты расположены на разных слоях, то дополнительно к наложению объектов на странице присутствует наложение слоев. Один или несколько объектов можно выделять, вырезать, копировать и вклеивать независимо от того, находятся они на одном слое или на разных.

Слои в QuarkXPress

Слой в QuarkXPress аналогичен прозрачной пленке, закрывающей каждую страницу макета. На слой можно поместить практически все, включая графические блоки, текстовые блоки, линии, таблицы, интерактивные объекты и элементы QuarkXPress любого другого типа. Слои могут быть полезны во многих отношениях. Можно поместить различные переводы документа на различные слои и таким образом хранить версии документа на всех языках в одном макете. При печати макета можно скрыть все уровни, кроме одного, содержащего требуемый язык. Можно поместить различные варианты оформления на разные уровни, чтобы быстро переключаться между вариантами, демонстрируя дизайн клиенту. Можно использовать блокировку уровней для предотвращения случайного изменения элементов страницы, которые должны оставаться неизменными. Например, если предполагается печать на бланках, на которых заранее напечатан фоновый рисунок, можно поместить этот бланк и фоновое изображение на отдельный слой, чтобы видеть конеч-

ный вид страницы, затем заблокировать этот слой и исключить его из печати. Пользователи, имеющие опыт работы с такими графическими редакторами, как Adobe Photoshop, уже знакомы с концепцией слоев. Однако слои в макетах QuarkXPress имеют некоторые особенности, отсутствующие в графических редакторах. Даже если отображается передний слой, можно «щелкнуть сквозь» любую пустую область этого слоя и выбрать элементы на лежащих ниже слоях без необходимости ручной смены активного слоя. Каждый слой существует на всех страницах макета QuarkXPress—слои не относятся к конкретным страницам или разворотам. Это упрощает управление видом всех страниц в длинных макетах. Текст на заднем слое может обтекать объекты, расположенные на переднем слое.

Создание слоев. Для создания слоя нажмите кнопку Создать слой на палитре Слои. Новый слой добавляется на палитру Слои перед активным слоем. Новый слой по умолчанию становится активным—это означает, что любые создаваемые элементы будут помещаться на этот слой. Для создания нового элемента на определенном слое сначала щелкните мышью имя слоя в палитре Слои, чтобы активизировать этот слой. Затем используйте стандартные инструменты создания элементов для создания элементов на данном слое.

Выбор слоев. Активный слой обозначается на палитре Слои значком Правка. Активный слой — это слой, на который помещаются новые создаваемые элементы. Активный слой можно задать двумя способами. Щелкните мышью имя слоя на палитре Слои. Выберите на странице один элемент. Слой, на котором находится данный элемент, автоматически становится активным слоем. Одновременно может быть активен только один слой (даже если одновременно выбраны элементы на нескольких слоях). Однако можно одновременно выбрать несколько слоев (например, если требуется объединить эти слои). Для выбора нескольких слоев выполните одну из следующих операций: Выберите элементы на нескольких слоях (например, выбрав всё на странице). Для выбора последовательных слоев на палитре нажмите клавишу Shift и, удерживая ее нажатой, щелкните на первом и последнем слоях выбираемого диапазона. Для выбора произвольных слоев на палитре щелкните мышью на требуемых слоях при нажатой клавише Command/Ctrl.

Импорт и экспорт текстовой информации в программах верстки.

Импорт и экспорт текстовой информации в InDesign

Текст можно поместить в InDesign двумя способами — через буфер обмена и командой Place:

При помещении текста через буфер обмена из текстовых редакторов программа импортирует только текст, игнорируя все атрибуты форматирования. Этот процесс производится стандартным образом — текст копируется командой

Copy в редакторе, а затем вклеивается в InDesign командой Place.

При перемещении текста из одного документа, открытого в InDesign, в другой сохраняются все атрибуты форматирования. Вы можете копировать и вклеивать как выделенные символы, так и целые фреймы с текстом.

Импорт в диалоговом окне яPlace меню File производится с помощью соответствующего фильтра импорта. Сохранение и преобразование атрибутов в данном случае зависит от особенностей формата и настроек фильтра.

Устройство диалогового окна Place

Для импорта с помощью фильтра необходимо открыть окно Place (рис. 12) и выбрать папку, в которой находится требуемый файл. В раскрывающемся списке Files of type перечислены форматы, которые могут быть импортированы в In Design. Если установлено значение Importable Files, то в поле просмотра показаны все файлы, которые могут быть импортированы. Если выбрать конкретный формат, то в поле просмотра видны лишь файлы этого формата.

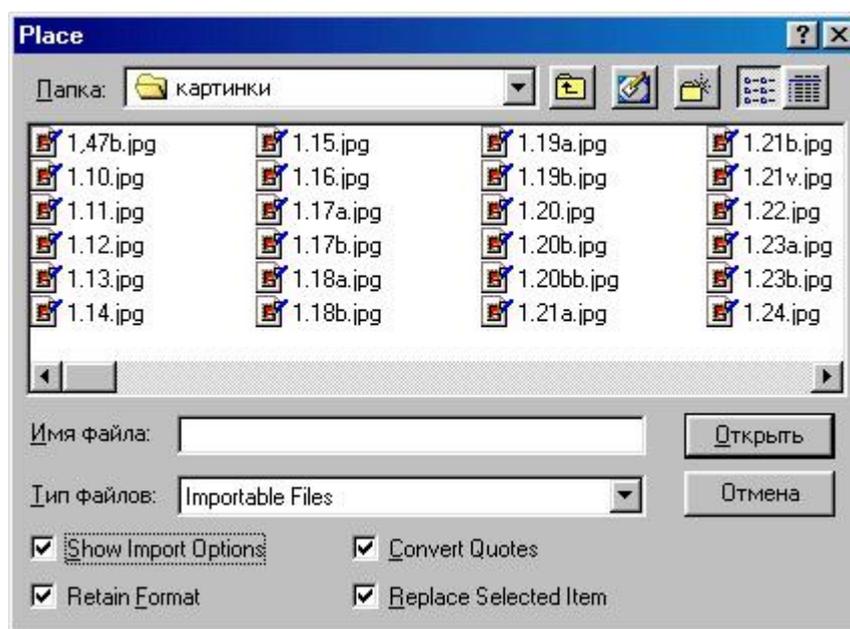


Рис. 12. Диалоговое окно Place

В нижней части окна расположены флажки преобразования формата. Они позволяют выполнить некоторые элементы форматирования в процессе импорта.

При установке флажка Retain Format можно сохранить форматирование текста, выполненное в стороннем приложении. Если сбросить этот флажок, текст будет импортирован вообще без форматирования (как текстовый файл).

Установка флажка Convert Quotes ведет к автоматической замене прямых кавычек полиграфическими, а двойных минусов — полиграфическими тире. Такая первичная обработка текста очень удобна при импорте ASCII-файлов.

При снятом флажке Show Import Options фильтр импорта работает по умолчанию. Если флажок установить, то при нажатии кнопки Open, или двойном щелчке на имени импортируемого файла откроется окно дополнительных возможностей фильтра импорта данного формата. К такому же результату приводит открытие импортируемого файла при нажатой клавише <Shift>.

В процессе импорта текста есть свои тонкости. В то время как основные символьные атрибуты (шрифт, начертание, кегль) трактуются совершенно однозначно в текстовом процессоре и в программе верстки, то с атрибутами тонкой настройки дело обстоит сложнее. Например, настройка выключки, интервалов, кернинга в Microsoft Word производится не так, как в InDesign. Кроме того, в текстовых процессорах могут встретиться элементы, которым нет аналогов в InDesign (например, таблицы). Поэтому практически каждый фильтр импорта имеет настройки, позволяющие регулировать процесс преобразования документа из одного формата в другой. Они определяются в окнах, предлагаемых программой при открытии файлов в режиме Show Import Options. Окно дополнительных возможностей импорта, разумеется, будет разным для каждого формата.

Установки, сделанные в диалоговом окне настройки фильтра, сохраняются до конца текущего сеанса работы с программой InDesign. Это означает, что после следующего запуска InDesign вам придется заново задать режимы импортирования.

Импорт текстовых файлов

Вообще говоря, файлы в текстовом формате очень неудобны для импорта поскольку при этом приходится предварительно форматировать текст (убирать лишние пробелы, возвраты кареток, заменять тире и кавычки, проставляется пользоваться только в том случае, когда иного выхода нет, например при отсутствии фильтра импорта InDesign для

исходного приложения.

Диалоговое окно настройки фильтра импорта текстового файла (рис 13) открывается при импорте документа в формате TXT. С помощью этого фильтра, если его соответствующим образом настроить, можно выполнить массу операции контекстного поиска и замены (удаление символов возврата каретки, замена пробелов табуляторами и т. д.).



Рис. 13. Фильтр импорта текстового документа

В списке Character Set задается кодовая таблица документа. Наиболее распространенными являются ASCII, ANSI и UNICODE (о кодовых таблицах написано в главе 4).

В области Extra Carriage Returns задается режим удаления лишних признаков конца абзаца. В текстовых файлах таким символом оканчивается каждая строка документа. Флажок Remove at End of Every Line удаляет этот символ между строками, оставляя нетронутыми абзацы (абзац в текстовом файле обычно выделяют несколькими пробелами в его начале). При установке флажка Remove Between Paragraphs удаляются все лишние признаки конца абзаца, вставленные между абзацами текста в качестве отбивок.

При установке флажка Keep Tables, Lists and Indents as is производится с помощью табуляции форматирование таблиц и перечней, которые ему удается распознать.

Шрифт таблиц и колонок

Если текст в исходном приложении был набран моношириной гарнитурой и в нем есть разбиение на колонки (текст в несколько колонок, таблицы), его необходимо отформатировать моношириной гарнитурой (типа Courier) и в InDesign. Это позволяет сохранить структуру колонок в импортируемом тексте, которые в случае использования пропорциональных шрифтов будут изменены до неузнаваемости.

Для регулировки положения слов в строке текста часто встречаются смежные пробелы, поскольку этот формат не предусматривает позиции табуляции. Число смежных пробелов, которые должны заменяться символом табуляции при импортировании текста задается в области Extra Spaces. По умолчанию оно равно 3.

Число пробелов, заменяемых табуляцией

Есть смысл посмотреть исходный файл и сделать число пробелов для замены табуляцией равным абзацному отступу, придуманному наборщиком. Скорее всего, это пять пробелов (стандартный абзацный отступ при печати на пишущей машинке).

Импорт файлов DOC и RTF

Формат DOC нуждается в подробном рассмотрении, поскольку текстовый процессор Microsoft Word широко распространен. Этот процессор был создан корпорацией

Microsoft очень давно. С тех пор Word постоянно совершенствуется. Продукты Microsoft не имеют конкурентов по распространенности среди офисных программ во всем мире, и большинство текстов набирается именно в Word. InDesign располагает отдельными фильтрами для импорта документов в формате Microsoft Word 97/98 и более поздних и Microsoft Word 7.0 и более ранних.

Для настройки фильтра в процессе импорта файлов формата Microsoft Word 7.0 и более ранних предусмотрено диалоговое окно (рис. 14), позволяющее регулировать следующие режимы:

Import TOC entries from outline и Import index entry fields. В Word существуют поля и возможна генерация оглавления и индекса. В InDesign эта функция отсутствует. При установленных флажках импортируются оглавление и индекс, при условии, что они были собраны и размещены в текстовом редакторе. И оглавление, и индекс импортируются как обычный текст. Если флажок сброшен, соответственно индекс или оглавление не импортируются.

В группе переключателей Import condensed\expanded spacing as устанавливается режим замены увеличенных и уменьшенных пробелов, выполненных в Word в результате выключки текста по формату. Если выбран переключатель Set Width, то изменяется ширина символа пробела, если Kerning — регулируется кернинг, а если Tracking — задается трекинг.

Флажок Import page break before paragraph управляет импортом сведений о разбиении текста на страницы. В положении As page break before абзац располагается на новой странице, в положении As column break before — на новой колонке.

Флажок Import tables в установленном состоянии позволяет импортировать текст таблицы, разделяя ее ячейки символами табуляции. Если снять флажок, текст таблицы будет проигнорирован при импорте. Данный режим вполне пригоден для импорта однострочных таблиц. Если в ячейках таблицы размещается много текста, ее лучше не импортировать таким образом, поскольку весь текст каждой ячейки после импорта в InDesign располагается на одной строке. Такую таблицу гораздо эффективнее создать с помощью специальных программ или прямо в InDesign.

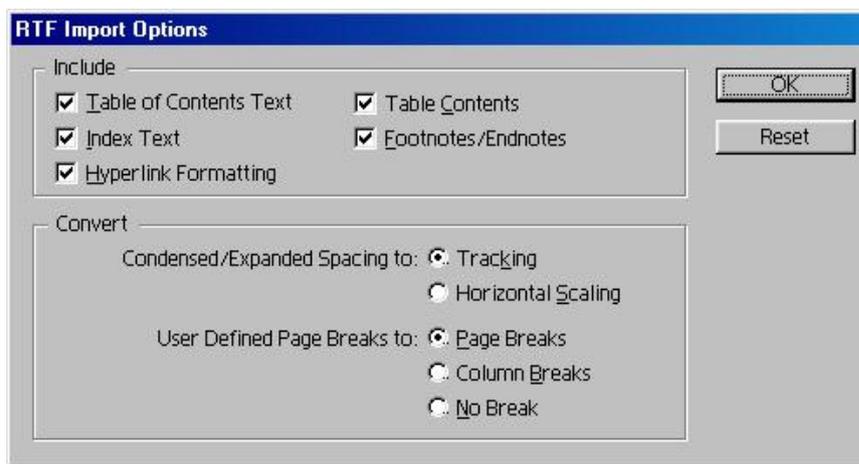


Рис. 14. Настройка фильтра импорта файла в формате Microsoft Word старых версий

Для новых версий Microsoft Word предусмотрен отдельный фильтр импорта. Тот же фильтр используется и при импорте файлов в формате RTF. Диалоговое окно настроек фильтра (рис. 15) предлагает выбрать специальные элементы текстового процессора, которые должны быть включены в публикацию InDesign, и способ конвертирования отдельных атрибутов.

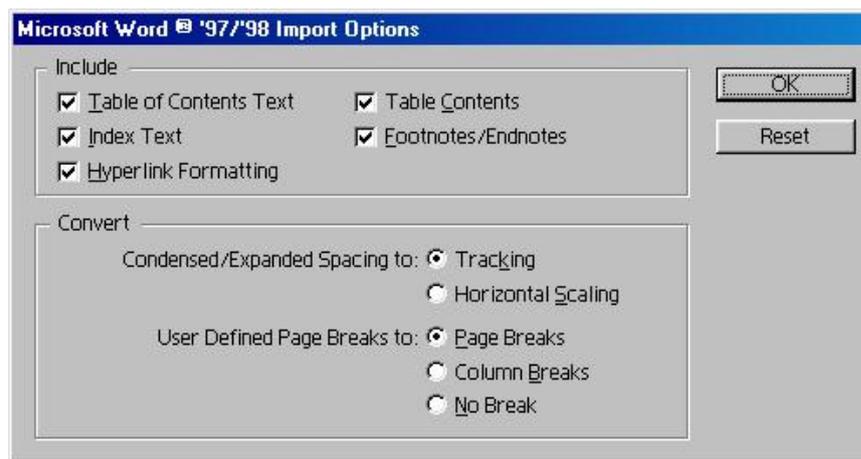


Рис. 15. Настройки фильтра Microsoft Word 97/98 и RTF

В группе Include расположены флажки, управляющие включением различных частей текстового файла в публикацию. При установке флажка разрешается включать данный элемент в публикацию InDesign:

Table of Contents Text — включает в публикацию текст оглавления;

Index Text — включает текст предметного указателя, составленного в редакторе;

Hyperlink Formatting — сохраняет форматирование гиперссылок (сами гиперссылки превращаются в обычный текст);

Table Contents — импортирует содержимое таблиц, разделяя ячейки символами табуляции;

Footnotes/Endnotes — помещает в конце импортированного материала все ссылки — как затекстовые, так и сноски.

Ниже расположены переключатели конвертирования атрибутов:

Condensed/Expanded Spacing to уменьшает и увеличивает пробелы в положении Tracking с помощью трекинга, в положении Horizontal Scaling — путем горизонтального масштабирования символов пробела;

User Defined Page Breaks To определяет, каким образом будут переданы в InDesign определенные пользователем разрывы страниц. Положение Page Breaks соответствует разрыву страниц, положение Column Breaks — разрыву колонок, если установить переключатель в позицию No Break, то разрывы страниц игнорируются.

Импорт таблиц Excel

Если вам действительно необходимо создавать таблицы средствами InDesign (а это не идеальная программа для такой работы), табличные данные лучше

набирать в специальных программах (редакторах электронных таблиц, базах данных, таблицах текстовых процессоров), а затем импортировать их в InDesign.

Проверьте возможность верстки ваших таблиц

Если ваш проект содержит несколько таблиц, проведите подготовительную работу. Рассмотрите все таблицы и выберите самую сложную. Наберите ее и импортируйте в InDesign. Проверьте качество импорта. Затем отформатируйте таблицу. Затем сопоставьте готовый макет с остальными таблицами. На его основе определите средства автоматизации работы и подготовьте стили таблицы. Только после этого наберите, обработайте и импортируйте оставшийся материал.

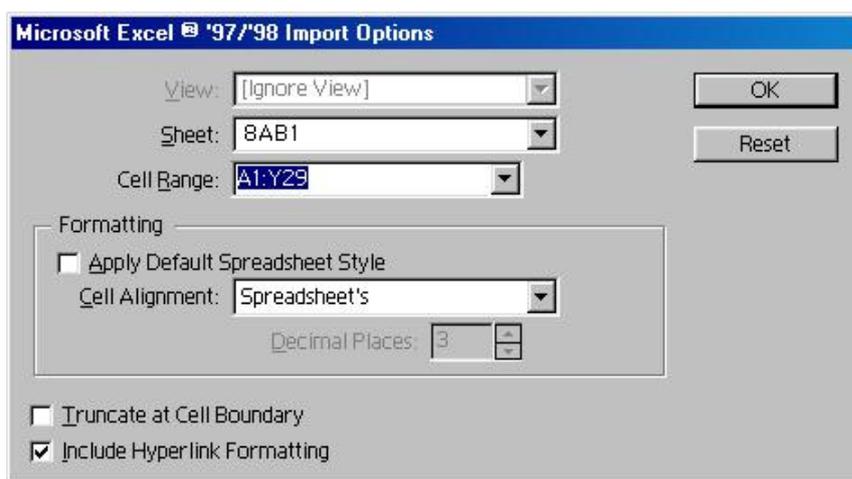


Рис. 16. Диалоговые окна импорта файлов Excel

При подготовке таблиц вы можете использовать различные приложения:

текстовые процессоры, редакторы электронных таблиц. Наконец, данные таблицы могут располагаться в базах данных как универсальных, так и специальных. В результате импорта таблица преобразуется в текст. Столбцы ее разделяются табуляторами, а строки — признаками конца абзаца. Таким образом, для того чтобы упростить верстку таблицы, нужно заранее подготовить импортируемый материал. Это делается, во-первых, с помощью средств порождающего приложения. В нем можно разметить таблицу тэгами для сохранения локального форматирования (см. ниже в этой главе). Иногда нужно произвести преобразование формата данных в приложении. Затем приступайте к импорту. Если приложение имеет фильтр импорта в InDesign, то при импорте можно настроить установки фильтра в соответствии с требованиями, предъявляемыми к таблице.

Текстовые файлы, импорт которых рассмотрен раньше, очень часто используются для импорта таблиц. Текст таблицы может быть набран непосредственно в текстовом формате, или преобразован в него из приложений, которые не имеют фильтра импорта в InDesign. Кроме текстовых форматов, в InDesign можно непосредственно импортировать таблицы Microsoft Word. О фильтре импорта этих файлов рассказано выше.

Единственный редактор электронных таблиц, файлы которого можно сразу поместить в InDesign, — это Microsoft Excel. Программа имеет два фильтра импорта — для файлов версий Microsoft Excel 5.0/95 и Microsoft Excel 97/98 (рис. 16).

При импорте вы можете изменять следующие настройки:

View (для новых версий) или **Personal View** (для старых версий). В этом раскрываемом списке содержатся определенные пользователем виды Excel. Вы можете импортировать один из них или игнорировать виды, выбрав пункт Ignore.

Sheet. Список рабочих листов файла Excel. Вы можете выбрать для импорта один из них.

Cell Range. В поле задают диапазон ячеек таблицы, которые следует импортировать. Для этого нужно ввести обозначения верхней левой и нижней правой ячеек области, разделив их двоеточием (например, A4:H10). Если в документе есть именованные диапазоны ячеек, их тоже можно выбрать в этом же списке.

Apply Default Spreadsheet Style. Когда этот флажок установлен, импортированный текст сохраняет форматирование, заданное в электронной таблице. Параметры **Cell Alignment** и **Decimal Places** в этом случае не доступны. Абзацам, соответствующим импортированным записям, назначается стиль форматирования (в данном случае — с именем XLS). Впоследствии этим стилем можно пользоваться для изменения атрибутов форматирования импортированных данных.

Cell alignment override. Список режимов выравнивания ячеек. В большинстве слу-

чаев целесообразно импортировать поля таблицы с сохранением типа выравнивания, заданного в электронной таблице (вариант Spreadsheet's), но можно принудительно задать выравнивание всех импортированных полей по левому краю, по центру, по правому краю или по десятичной точке.

Decimal Places. При определении режима выравнивания Decimal (по десятичной точке) в этом поле задается количество отображаемых дробных разрядов (например, для денежных сумм это количество задается равным двум).

Truncate at Cell Boundary. Если установить этот флажок, InDesign при импорте отбрасывает все символы, выходящие за пределы границ ячейки исходной электронной таблицы. Это удобно, когда в поле примечаний расположены длинные тексты, из которых вам нужны только несколько первых слов.

Include Hyperlink Formatting (только для новых версий). Установка этого флажка включает режим импорта форматирования гиперссылок. Сами гиперссылки импортируются как текст.

Экспорт текстовых файлов. Вы можете полностью или частично сохранить любой материал программы InDesign в файле, а затем использовать полученный файл в других программах. Вложенные изображения (за исключением PICT-изображений на платформе Macintosh) не экспортируются вместе с материалом.

Экспорт текстовых материалов производится только в режиме инструмента Type при установленной точке вставки внутри материала, подлежащего экспортированию (или выделенном фрагменте текста), или из окна редактора материалов. За один прием экспортировать можно один текстовый материал — тот, в котором находится точка вставки. Каждый материал экспортируется как отдельный документ. Если в тексте есть выделение, то экспортируются только выделенные символы. В меню File выберите команду Export. Откроется окно экспорта документа (рис. 17).

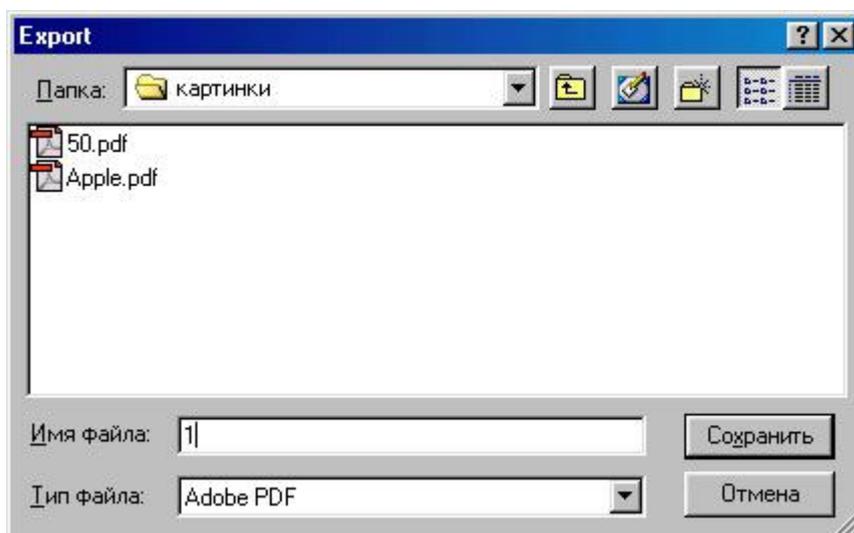


Рис. 17. Диалоговое окно экспорта документа

В раскрывающемся списке Save as type, расположенном в нижней части диалогового окна, определяется формат, в котором будет представлен экспортированный текст (размеченный стилевой разметкой, RTF, просто текст, HTML и пр.). Фильтры экспорта RTF и текста не имеют настроек. Об экспорте в HTML рассказывается в главе 19.

При экспорте файлов в формате Adobe InDesign Tagged text появляется окно настроек фильтра экспорта.

В этом окне выберите кодировку, в которой вы собираетесь экспортировать текстовый документ. Переключатель Tag Form определяет вид текстовых тэгов. В положении Verbose программа генерирует полные имена тэгов, в положении Abbreviated — сокра-

щенные(табл. 3).

Таблица 3. Фрагменты текста, экспортированного с тэгами

В режиме Verbose	В режиме Abbreviated
<ParaStyle: Paragraph Style><cColor: Paper>Lorem ipsum <cColor:> dolor sit amet	<pstyle:Paragraph Style><cc: Paper>Lorem ipsum <cc:> dolor sit amet

Импортирование и экспортирование текстовых файлов в QuarkXPress.

Для импорта текста выберите инструмент Текстовое содержимое , установите точку вставки текста в месте, в которое требуется импортировать текст, затем выберите Файл > Импорт текста.

Если импортированный текст не помещается в текстовый блок, отображается символ переполнения. Если включена функция Автовставка страниц (панель QuarkXPress/Правка > Предпочтения > Предпочтения > Общее), вставляются страницы, необходимые для размещения текста (если текст импортируется в автоматический текстовый блок).

Для экспорта текста либо поместите точку вставки текста в текстовый блок (если требуется сохранить весь текст из этого блока), либо выберите текст для экспорта. ФИЛЬТРЫ ИМПОРТА/ЭКСПОРТА. Модули расширения XTensions позволяют импортировать текст в различных форматах, включая рассматриваемые в этом разделе.

ФИЛЬТР WORD 6–2000

Фильтр Word 6–2000 позволяет импортировать и экспортировать документы в форматах Microsoft Word 6.0/95 (Word 6 и Word 7) и Word 97/98/2000 (Word 8).

ФИЛЬТР WORDPERFECT

Фильтр WordPerfect обеспечивает импорт документов из программ WordPerfect 3.0 и 3.1 (Mac OS) и WordPerfect 5.x и 6.x (Windows). Фильтр WordPerfect также позволяет сохранять текст в формате WordPerfect 6.0.

Подготовка графической информации.

Поддерживаемые типы и файлы рисунков

GIF (Graphics Interchange Format): Растровый формат файлов, поддерживающий 8-битный индексированный цвет, прозрачность и анимацию.

- *JPEG (Joint Photographic Experts Group):* Формат сжатия с потерей информации. Сжатие с потерей информации—это способ, при котором происходит потеря данных и возможно снижение качества. Сжатие с потерей информации часто обеспечивает меньший размер файлов, чем сжатие без потери информации.

- *PDF (Portable Document Format):* Фирменный формат, разработанный корпорацией Adobe Systems, Inc. для обеспечения передачи файлов. В программу QuarkXPress можно импортировать файлы PDF версий до 1.7.

- *PICT:* Формат ОС Mac OS, основанный на фирменных процедурах рисования QuickDraw. Файлы PICT содержат растровую и объектно-ориентированную информацию.

- *PNG (Portable Network Graphics):* Растровый формат файлов, поддерживающий индексированный и непрерывный цвет, а также сжатие без потерь или с потерями информации.

- *PSD (Photoshop Document):* Фирменный формат, разработанный корпорацией

Adobe Systems, Inc. Расширение «.psd» — это расширение по умолчанию для файлов Adobe Photoshop.

- *SWF*: Фирменный формат векторных графических файлов, разработанный корпорацией

Adobe Systems, Inc., используемый для анимации.

- *TIFF (Tagged Image File Format)*: Формат файлов, допускающий сжатие без потери информации, если оно поддерживается исходным приложением. Файлы TIFF могут содержать растровую и объектно-ориентированную информацию; поддерживаются черно-белые и полутоновые изображения, а также цветовые модели RGB, CMYK и индексированный цвет. Этот формат позволяет включать внедренные траектории и альфа-каналы, а также комментарии OPI.

- *WMF (Windows Metafile)*: Формат файлов Windows, который может содержать как растровую, так и объектно-ориентированную информацию. Когда изображение в формате Windows Metafile импортируется в QuarkXPress на Mac OS, оно преобразуется в формат PICT.

Работа с цветом.

Цвет в InDesign

Цвет и его применение в публикации

Основной характеристикой любого объекта на странице документа, наряду с размером и положением, является его цвет. Цветовая гамма определяет внешний вид публикации. Кроме того, объект вообще можно увидеть, только если ему присвоен какой-нибудь цвет.

InDesign вполне способен работать с цветом на современном уровне. Для большинства объектов (векторная графика, фреймы, текст, монохромные и полутоновые растровые изображения) он позволяет произвольно назначать и редактировать цвета. Цвета цветных растровых изображений не определяются и не редактируются в InDesign.

В этой главе мы рассмотрим следующие вопросы:

Математическое описание цветов и цветовые модели

Определение цветов в InDesign — смешивание и каталог готовых образцов

Назначение заливок и обводок элементам публикации

Градиентная заливка и обводка — присвоение объектам переходов цвета.

Описание цвета

Цвет в понимании физика — это синоним длины волны света в видимой области. Однако для художника или полиграфиста этот гипотетический цвет совершенно не важен. Для нас принципиально, как будет выглядеть *цвет для наблюдателя*, т. е. физическая величина становится связана с биологическим процессом цветного зрения. В глазу человека есть цветочувствительные элементы, воспринимающие отдельные компоненты цвета объектов. Затем в головном мозге данные обрабатываются и синтезируется цвет. У разных людей чувствительность этих элементов различна. Обработка также происходит по-разному.

Однако задача точного описания цвета тем не менее существует. В производстве полиграфической продукции, при выпуске фильмов и телепередач, вообще везде, где конечный продукт имеет окраску, необходимо соответствие этого цвета неким образцам. Во многих случаях к корректности цветопередачи предъявляются жесткие требования, например в высококачественной полиграфии. Для того чтобы использовать цвет в процессе работы над изображениями и публикациями, необходимо его описать в цифровом виде, т. е. кодировать. Ведь только в этом случае программа графического приложения поймет, в какой цвет вы хотите раскрасить данный объект.

Кодирование цвета — очень непростая задача. В каких единицах измерить цвет? Что взять за точку отсчета? Как выразить бесконечное число видимых цветов с помощью небольшого числа переменных? Существует несколько способов математического описания цвета, называемых *цветовыми моделями*. Описание цвета на основе цветовой модели основано на следующем положении: путем смешивания нескольких базовых или основных цветов можно получить остальные цвета, называемые *составными*. Таким образом, цвет можно математически описать как соотношение базовых компонентов (создать модель цвета).

Примером составления сложного цвета на основе базовых является рисование красками. Из тюбиков выдавливаются краски базовых цветов (например, синий и желтый). После смешения их на палитре или на бумаге образуется краска смешанного (зеленого) цвета. В зависимости от соотношения базовых компонентов варьируются оттенки зеленого.

Параметры цвета могут быть выражены с помощью многих цветовых моделей, в зависимости от того, какие компоненты цвета считать базовыми. Наиболее часто для работы в графических пакетах и для передачи данных используются цветовые модели RGB, CMYK, Lab. Иногда в процессе создания цветов используется и приблизительное описание цвета HSB.

Создание цвета в программе InDesign предоставляет широкие возможности для управления цветами документа. В рамках программы осуществляется назначение и редактирование цвета, работа с градиентами, создание и редактирование каталогов цветов, выбор цветов из коммерческих каталогов. Возможен импорт цветов вместе с изображениями в формате EPS.

Назначение и типы цветов

Создание цветов и градиентов с помощью палитры Color — не самый быстрый способ присвоить цвет объекту. Ведь каждый раз после выделения приходится смешивать цвет заново. Чтобы ускорить работу и стандартизировать цветовое решение публикации, используют палитры Toolbox и Swatches.

Обмен палитрами между документами

В каждом документе вы можете создавать любые каталоги цветов и градиентов. В работе часто приходится оперировать с одними и теми же цветами и градиентами в разных публикациях. Например, серия документов для одной и той же фирмы, скорее всего, будет иметь сходную цветовую палитру. Создавать одинаковые каталоги для разных публикаций — значит дважды выполнять одну и ту же работу. InDesign позволяет импортировать в документ каталоги цветов (палитры Swatches) из любого документа в следующих форматах:

Собственные файлы InDesign (INDD)

Шаблоны InDesign (INDT)

Файлы Adobe Illustrator (AI)

Файлы Adobe Illustrator EPS (EPS)

Функция импорта очень важна, если вы применяете в публикации стандартные цвета из коммерческих каталогов. Каталоги выпускаются производителями красок для полиграфии. Наиболее известным каталогом цветов является Pantone Matching System (PANTONE) — образцы всех цветов для матовой и глянцевой бумаги (цвета на матовой бумаге выглядят менее яркими), специальные цвета (пастельные тона, металлизированные и флуоресцентные краски). Поскольку перевод плашечных цветов в триадные на практике осуществляется достаточно часто, в каталоге PANTONE имеются триадные эквиваленты

плашечных цветов. Все цвета нанесены именно красками, поставляемыми заказчику. Кроме PANTONE, есть много и других каталогов: например, TOYO, FOCOLTONE. Цвета для электронных публикаций также стандартизированы, например, палитра Web, используемая для Интернет, содержит 216 цветов, отображаемых стандартным образом на большинстве платформ и браузеров.

Электронные версии каталогов совершенно незаменимы, если вы используете в публикации плашечные цвета. Во-первых, они дают представление о внешнем виде цвета, а во-вторых — и это самое главное — при использовании стандартного цвета на форме указывается его уникальный номер. При печати вероятность ошибки цвета значительно снижается.

Импорт стандартных каталогов производится точно так же, как и каталогов пользовательских файлов. Каталоги представляют собой обычные файлы в формате Adobe Illustrator. На странице файла каталога располагается только краткая справка о каталоге и предупреждение о необходимости резервного

копирования. Набор образцов помещен в палитру Swatches каждого из них. В комплект InDesign входит довольно много фирменных каталогов. Все они хранятся в папке \Swatch Libraries главной папки InDesign. Ни в коем случае не изменяйте палитры Swatches этих файлов — иначе каталоги цветов будут неправильными.

Выбор цветового решения публикации

В этом разделе мы позволим себе дать несколько советов относительно общего направления работы над цветом в вашей публикации. К сожалению, в данной книге невозможно было сделать цветные вклейки, а рассказывать о цветовом решении конкретных публикаций без цветных иллюстраций — неблагоприятное занятие.

Цвет в QuarkXPress

QuarkXPress позволяет создавать пользовательские цвета, выбирать цвета из нескольких стандартных систем обеспечения соответствия цветов и редактировать цвета. К тексту и рисункам можно применить как цвет, так и оттенок. Кроме того, предусмотрено управление прозрачностью текста, совершенно аналогичное управлению его

цветом. Можно добавлять тени как к элементам, так и к тексту.

Хотя некоторые устройства печати могут выводить макеты QuarkXPress в полноцветном виде, окончательный материал во многих типографиях имеет вид цветоделенных форм для печати с помощью цветных красок.

ЦВЕТОДЕЛЕННЫЕ ФОРМЫ QUARKXPRESS

В проекте можно задавать цвета двух типов: дополнительный цвет и основной цвет. При печати страницы, содержащей дополнительные цвета, QuarkXPress включает все символы, рисунки и элементы данного дополнительного цвета на одну цветоделенную форму для этого дополнительного цвета. Когда макет содержит элементы, которым назначен основной цвет, QuarkXPress разделяет этот цвет на соответствующее количество основных красок, и для каждой страницы макета печатается по цветоделенной форме для каждой основной краски. Например, если страница содержит элементы, к которым применен один дополнительный цвет, а также элементы, к которым применены цвета четырех красочного процесса, приложение напечатает по пять цветоделенных форм для каждой страницы, содержащей эти цвета: цветоделенные формы для основных цветов (голубой, пурпурный, желтый и черный) плюс еще одна форма, содержащая элементы страницы, которым назначен дополнительный цвет.

ПЕЧАТНЫЕ ФОРМЫ

Для воспроизведения цветов на печатной машине типографии создают печатные формы для каждой цветоделенной формы дополнительных и основных цветов. Для создания окончательной полноцветной страницы *четырёхкрасочного задания* требуются четы-

ре печатных формы, каждая из которых печатается краской своего цвета. Задание цветов из систем обеспечения соответствия цветов. Выбор цветов из систем обеспечения соответствия цветов может быть удобен при обосновании с коммерческими типографиями цветов в макете. С помощью диалогового окна Правка цвета (Правка > Цвета > Создать) можно выбирать цвета из следующих цветовых моделей: PANTONE Hexachrome, PANTONE MATCHING SYSTEM, цветовая система TRUMATCH, цветовая система FOCOLTONE, DIC и TOYO. Цвета из системы обеспечения соответствия цветов в основном используются в макетах, предназначенных для вывода на печать.

TRUMATCH И FOCOLTONE

Цветовые системы TRUMATCH и FOCOLTONE используют заранее заданные цвета, чтобы конечные напечатанные цвета соответствовали цветам, напечатанным в соответствующем альбоме образцов цветов (возможны отклонения, связанные с цветом бумаги, чистотой красок и другими переменными факторами).

PANTONE

В системе PANTONE MATCHING SYSTEM при цветоделении каждый цвет печатается на своей собственной печатной форме. Так как краски для цветов PANTONE стандартизованы, указаны в каталоге и заранее смешаны, на выходе гарантируется точная передача цвета.

DIC И TOYO

Системы обеспечения соответствия дополнительных цветов DIC и TOYO используются в основном в Японии.

Работа с цветами

Некоторые цвета автоматически включаются в палитру Цвета. Для использования других цветов необходимо создать эти цвета или отредактировать существующие цвета с помощью диалогового окна Цвета, которое позволяет создавать цвета с помощью круговых диаграмм цветов, числовых полей или систем обеспечения соответствия цветов.

Палитра «Цвета»

При создании статьи ее палитра Цвета (Вид > Показать цвета) содержит все цвета из диалогового окна Цвета приложения (Правка > Цвета).

Диалоговое окно «Цвета»

Диалоговое окно Цвета (Правка > Цвета) можно использовать для создания, редактирования, дублирования или удаления цвета; для присоединения цветов из другой статьи; для изменения имени цвета; для изменения цветовой модели; для задания цветоделенных форм для цвета; для изменения формирования полутонового цвета для дополнительного цвета; для настройки цвета; и для глобальной замены цвета элементов одного цвета на другой цвет. Диалоговое окно Цвета можно также использовать для задания соотношений треппинга между цветами макета, которые будут выводиться на цветоделенные формы.

Создание цвета

При создании цветов имеется выбор из нескольких цветовых моделей и ряда систем обеспечения соответствия цветов. При наличии часто используемых цветов можно создать цвета для списка цветов по умолчанию в приложении, когда нет открытых статей. Можно создать до 1000 цветов по умолчанию или специфических для статей.

Для создания цвета выберите Правка > Цвета, чтобы открыть диалоговое окно Цвета, затем нажмите кнопку Создать для отображения диалогового окна Правка цвета. Затем введите имя в поле Имя и укажите цветовую модель для нового цвета.

- RGB: Эта аддитивная цветовая система наиболее часто используется в слайд-принтерах или цветных видеомониторах, а также хорошо работает для Web-страниц. Красный, зеленый и синий цвета смешиваются для получения цветов на видеозэкране.

- HSB: Эта цветовая модель часто используется художниками, так как она напоми-

нает способ, которым они смешивают краски. Оттенок описывает цветной пигмент; насыщенность определяет количество цветного пигмента; а яркость определяется количеством черного в цвете.

- LAB: Это цветовое пространство разработано для исключения зависимости от различных интерпретаций, накладываемых производителями мониторов или принтеров. Цветовая модель LAB, также называемая цветовым пространством LAB, представляет собой стандартную трехмерную модель для представления цветов. Цвета задаются яркостной координатой (L) и двумя координатами цветности (A для зеленого-синего) и (B для синего-желтого).

- Многокрасочный: Эта цветовая модель основана на процентном соотношении оттенков существующих основных и дополнительных красок.

- CMYK: CMYK представляет собой субтрактивную цветовую модель, используемую полиграфии для представления цветов с помощью комбинации голубой, пурпурной, желтой и черной красок печатного станка.

- Цветовая палитра Web или именованные цвета Web: Цветовая палитра Web используется для обеспечения соответствия цветов в Web-макетах.

- Для выбора цвета из системы обеспечения соответствия цветов и добавления его в свой список цветов выберите одну из стандартных систем обеспечения соответствия цветов в раскрывающемся меню Модель.

Редактирование цвета

Для редактирования существующего цвета выберите Правка > Цвета, выберите редактируемый цвет в списке Цвета, затем нажмите кнопку Правка для отображения диалогового окна Правка цвета. Можно также дважды щелкнуть мышью на цвете, который требуется отредактировать, в списке Цвета для отображения диалогового окна Правка цвета.

Дублирование цвета

Для дублирования существующего цвета выберите Правка > Цвета, выберите дублируемый цвет в списке Цвета, затем нажмите кнопку Дублировать для отображения диалогового окна Правка цвета для дублированного цвета.

Удаление цвета

Хотя некоторые цвета по умолчанию удалить невозможно, любые созданные или дублированные цвета можно удалить. Для удаления цвета из списка цветов выберите Правка > Цвета, выберите удаляемый цвет в списке Цвета, затем нажмите кнопку Удалить.

Импорт цветов из другой статьи или проекта

Можно присоединить цвета из другой статьи или проекта, используя диалоговое окно Цвета (Правка > Цвета) или команду Присоединение (Файл > Присоединение).

Замена одного цвета другим

Для глобального изменения цвета всех элементов одного цвета на другой цвет либо измените соответствующим образом определение заменяемого цвета, либо выберите Правка > Цвета для открытия диалогового окна Цвета, затем выберите имя удаляемого цвета и нажмите кнопку Удалить.

Основная литература

1. Васин, С.А. Дипломное проектирование. Графический дизайн: Учеб.пособие для вузов. Ч.1, ТулГУ. — Тула: Изд-во ТулГУ - 2004 .— 92с. + 1 CD

2. Курушин, В.Д. Дизайн и реклама: самоучитель / В.Д.Курушин. — М. : ДМК Пресс, 2006.— 272с.
3. Проектирование в графическом дизайне: учебник для вузов / С.А.Васин [и др.] — М. : Машиностроение-1, 2007 .— 320с.

Дополнительная литература

1. AdobeInDesing CS2.Верстка книг, газет, журналов: офиц. учеб. Курс / пер. с англ. А. Климович, — М.: Триумф, 2007г., 432с. +1 опт. диск (CD-ROM)
2. Водчиц, С.С. Эстетика пропорций в дизайне. Система книжных пропорций: учеб.пособие для вузов — М. : Техносфера, 2005 г.,— 416с.
3. Пикок Дж. Издательское дело /— 2-е изд.,испр.и доп. — М. : ЭКОМ, 2002 .— 424с.
4. Кнабе, Г.А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции — М. [и др.]: Диалектика, 2006.— 736с.
5. Ремезовский, В.И. AdobeInDesign CS2.Верстка и дизайн / В.И.Ремезовский. — М. [и др.]: БНВ:Питер, 2007г.,— 368с.
6. Романо Ф. Принт-медиа бизнес: современные технологии издательско-полиграфической отрасли: учеб.пособие для вузов, М.:ПРИНТ-МЕДИА центр,2006г., 456с.
7. Фрейзер,Б. Fraser В. Реальный мир.Управление цветом : искусство допечатной подготовки /— 2-е изд.,обновл.и доп. — М.[и др.] : Вильямс, 2006 .— 560с.
8. Феличи, Д. Типографика:шрифт,верстка,дизайн / Д.Феличи; пер.сангл., коммент. С.И. Пономаренко. — СПб. : БХВ-Петербург, 2005 .— 496с.
9. Лаптев, В.В. Типографика:порядок и хаос / В.В. Лаптев .— М. : АВАТАР, 2008 .— 216 с.