ADOBE INDESIGN

Основи роботи



ПОНЯТТЯ ПРОЕКТУ



Проект може складатися з декількох типових друкованих документів (статті в журналі або глави в книзі, з декількох Web-документів, представляти комбінацію з друкованих та Web-документів і т.д.

Макет являє собою набір сторінок, для яких задані одні і ті ж параметри (наприклад, розміри), а також тип вмісту (для друку або Web).

ІНТЕРФЕЙС



- а) горизонтальна лінійка
 б) вертикальна лінійка
 в) поля документу
 г) полоси прокрутки
 д) панель інструментів
 е) меню програми
 ж) поточна сторінка
- з) направляючі колонок
- и) назва документу

СТВОРЕННЯ ДОКУМЕНТА

Стиль документа: [По умолчанию] ▲ Метод: Печать ▼ Количество страниц: 1 Разворот Номер начальной страницы: 1 Основной текстовый фрейм Формат страницы: А4 ▼ Ширина: 210 мм Ориентация: 🖗 😪 Высота: 297 мм 🔊 📽 Колонки Количество: 1 Средник: \$4,233 мМ Поля Внутри: \$12,7 мм Внутри: \$12,7 мм Сверху: \$12,7 мМ Внутри: \$12,7 мм Снаружи: \$12,7 мм	Новый документ
Количество страниц: 1	Стиль документа: [По умолчанию] 🔹 🖮 Метод: Печать 🔹
Формат страницы: А4 Ширина: ↓ 210 мм Ориентация: ♪ Высота: ↓ 297 мм Колонки Количество: ↓ 1 Средник: ↓ 4,233 мм Поля Сверху: ↓ 12,7 мм Снизу: ↓ 12,7 мм Снизу: ↓ 12,7 мм	Количество страниц: 1 У Разворот Номер начальной страницы: 1 Основной текстовый фрейм
Колонки Количество: 🗘 1 Средник: 🗘 4,233 мм Поля Сверху: 🗘 12,7 мм Снизу: 🗘 12,7 мм Снизу: 🗘 12,7 мм Снаружи: 🎝 12,7 мм	Формат страницы: А4 Ширина: ↓ 210 мм Ориентация: ♪ @ Высота: ↓ 297 мм
Поля Сверху: • 12,7 мм Снизу: • 12,7 мм Снизу: • 12,7 мм Снизу: • 12,7 мм	Колонки Количество: 🗣 1 Средник: 🗣 4,233 мм
	Поля Сверху: • 12,7 мм Снизу: • 12,7 мм Снизу: • 12,7 мм Снаружи: • 12,7 мм
 Выпуск за обрез и служебное поле Просмотр ОК Отмена 	 Выпуск за обрез и служебное поле Просмотр ОК Отмена

 Створення сторінок публікації проводиться методом монтажу, що буквально означає наступне: створюються окремі маленькі блоки з текстом і графічними елементами, потім вони поміщаються на сторінку, переміщаються по ній і масштабуються до тих пір, поки ви не отримаєте бажаний результат

основні етапи створення сторінки

Задання розмірів сторінки, орієнтації, полів, числа колонок і т.д.

Заповнення шаблону сторінки текстом

Розміщення фотографій, малюнків і ліній

ΕΛΕΜΕΗΤИ ΤΑ ΒΜΙCΤ

Елементи - це ті компоненти, які ви розміщуєте на сторінці



Вміст елементів – це текст і зображення.

Вміст неодмінно повинен знаходитися всередині елемента, а ось елемент може і не мати вмісту

РОБОТА З ШАРАМИ

- На сторінках також створюються шари, які відіграють роль прозорих контейнерів.
- Їх вміст можна при необхідності показувати, приховувати і виводити на друк.
- Сторінка може містити кілька шарів.



ΠΑΗΕΛЬ ΙΗСΤΡΥΜΕΗΤΙΒ



• Інструменти виділення

- Виділення (V, Escape)*
- Часткове виділення (А)
- Сторінка (Shift + P)
- (↔) Зазор (U)

Інструменти малювання та роботи з текстом

- Т Текст (Т)
 Текст за контуром (Shift+T)
- Лінія (\)
- 🔳 🕼 Перо (P)
 - ф⁺ Додати точку прив'язки (=)
 - 👌 Вилучити точку прив'язки (-)
 - Перетворити точку напрямку (Shift+C)

🖉 Олівець (N)

- 💯 Згладжування
- Гумка
- Прямокутний кадр (F)
 - 🛞 Овальний кадр
 - 🐼 Багатокутний кадр
- Прямокутник (М)
 - Eлinc (L)
 - Багатокутник

- О Інструменти трансформування
- Ножиці (С)
- Вільне трансформування (Е)
 - 🔿 Поворот (R)
 - 🖼 Масштаб (S)
 - 🗇 Нахил (O)
- Зразок градієнта (G)
- Poзтушовка градієнта (Shift+G)

Пиструменти зміни та навігації

- 🛚 📑 Примітка
- Ліпетка (I)
 Лінійка (К)
- Рука (Н)
- Масштабування (Z)

ПАНЕЛЬ ІНСТРУМЕНТІВ

ĸ	Вибір. Інструмент призначено для виділення об'єктів (блоків, ліній), зміни їх розмірів і форми, копіювання, групування, ви- далення
R	Безпосередній вибір. Інструмент призначено для роботи з внутрішнім контуром об'єкту
\$.	Перо . Інструмент призначено для створення складних форм за допомогою кривих Без'є
≙+	Додати точку прив'язки . Інструмент використовується для додавання точок на кривих Без'є
≙-	Видалити точку прив'язки. Інструмент використовується для видалення точок на кривих Без'є
\sim	Змінити управляючу точку. Інструмент використовується для зміни точок на кривих Без'є
T,	Текст . Інструмент призначено для роботи з текстом

ПАНЕЛЬ ІНСТРУМЕНТІВ

×	Шлях тексту. Інструмент призначено для створення тексту вздовж контуру
Ø.	Олівець. Інструмент використовується для створення кон- турів, позиціювання точок прив'язки та маніпулювання кри- вими Без'є
0	Згладжування. Інструмент використовується для згладжу- вання та видалення нерівностей на кривих
4	Гумка. Інструмент використовується для видалення частини контуру
\mathbf{X}	Лінія . Інструмент для створення ліній
∖ ⊠,	Лінія . Інструмент для створення ліній Графічний фрейм . Інструмент використовується для ство- рення прямокутного, овального чи багатокутного графічного фрейму.
\ ⊠, □,	Лінія. Інструмент для створення ліній Графічний фрейм. Інструмент використовується для ство- рення прямокутного, овального чи багатокутного графічного фрейму. Фрейм: Прямокутник, Еліпс, Багатокутник. Інструменти слугують для створення порожніх фреймів

ПАНЕЛЬ ІНСТРУМЕНТІВ

::	Масштабування. Інструмент використовується для збіль- шення чи зменшення розміру об'єктів
11 2 2	Нахил. Інструмент використовується для імітування дефор- мації зсуву об'єктів
Ħ	Вільне трансформування. Інструмент використовується для масштабування та обертання об'єкта
1	Піпетка. Інструмент дає змогу вибрати потрібний колір з роз- міщених у макеті ілюстрацій чи стиль тексту
Ĩ	Міра. Інструмент слугує для визначення відстані між двома точками робочої області
	Градієнт . Інструмент використовується для зміни виду градієнта
×,	Ножиці. Інструмент використовується для розділення конту- ру на сегменти
J.	Кнопка. Інструмент слугує для створення кнопок навігації
ংশ্য	Рука. Інструмент слугує для переміщення сторінки

ΠΑΗΕΛЬ ΙΗСΤΡΥΜΕΗΤΙΒ

		Фон . Інструмент використовується для заповнення ко льором чи градієнтом фрейму
	Ţ	Контур означає, що ефект додаватиметься до зовніш ньої межі об'єкту чи тексту
1		Перемикач. Інструмент використовується для переми кання між вибором фону та контуру
		Піктограма Градієнт на панелі інструментів означає, що будуть використовуватися градієнти
		Фон та лінії відсутні . Інструмент використовується для деактивації будь-яких виділень кольором фону чи кон туру
1		Фон та лінія за замовчуванням . Інструмент використо вується для установки фону як прозорого (none), а кон туру – чорного (black)
	미	Режим звичайного відображення. Стандартне відоб раження макету сторінки
		Режим попереднього перегляду. Відображення маке ту сторінки без направляючих
		Режим попереднього перегляду обрізки. Відображен ня макету сторінки разом з направляючими обрізки
		Режим попереднього перегляду шпони. Відображен ня макету сторінки з направляючими шпони

ΠΑΗΕΛЬ ΥΠΡΑΒΛΙΗΗЯ

Набір параметрів, що відображуються в палітрі "Управління", змінюється залежно від типу вибраного об'єкту.

- Якщо виділений фрейм, в палітрі відображатимуться параметри для зміни його позиції, розміру, нахилу, повороту і вживання стилю.
- Якщо виділений текст, що знаходиться усередині фрейму, в палітрі "Управління" відображаються параметри символів або абзацу.



ДОКЕРИ (ПАЛІТРИ)

- Надають доступ до додаткових налаштувань сторінки та елементів публікації
- Відкриваються з допомогою команди меню Вікно

ĩ	Страницы				
\$	Слои				
မေ	Связи				
	Обводка				
•	Цвета				
	Образцы				
					Образці
	Стили символов	Стили а	▶ -≡		
	[Без стиля]		4	P	Стили с
	[Без стиля]		* ^	ൃീ	Стили а

мволов

бзацев

СТОРІНКИ

При виборі параметра "Розворот" в діалоговому вікні "Параметри документу" сторінки документу перетворяться в розвороти.

Розворот – це набір сторінок, що переглядаються разом, наприклад двох видимих сторінок відкритої книги або журналу.

Кожен розворот InDesign включає окремий **монтажний стіл** – область за межами сторінки, в якій можуть зберігатися об'єкти, ще не розміщені на сторінці.



Направляючі лінійки

Направляючі лінійки полегшують вирівнювання елементів. Для створення направляючих захопіть будь-яку точку на одній з лінійок та перемістіть показник курсору на потрібне місце сторінки.

Щоб видалити направляючу, захопіть її і перемістіть на ту лінійку, за допомогою якої вона створювалася.

Є три типи направляючих:

 направляючі полів (Margin guides). Формуються на сторінці при створенні нового документу чи додаванні нової сторінки; за замовчуванням рожевого кольору.

- направляючі лінійок (Ruler guides). За замовчуванням відображаються на сторінці синім кольором. Бувають вертикальними та горизонтальними; створюються шляхом захоплення з вертикальної чи горизонтальної лінійки.

 направляючі колонок (Column guides). Відображаються всередині текстових фреймів, в яких розміщується кілька колонок.



УПРАВЛІННЯ СТОРІНКАМИ

- Палітра "Сторінки" призначена для управління сторінками, розворотами і шаблонами і складається з двох робочих панелей:
 - Верхня шаблони, на яких можна створювати будь-які елементи, що будуть повторюватися на кожній сторінці, побудованій на основі цієї схеми (колонтитули та автоматична нумерація сторінок),
 - нижня макет документа.
- Палітра викликається командою Вікно / Сторінки (Window/Pages)



Мал. 3.12.1. Палітра Сторінки а) порожня сторінка б) шаблон в) сторінки, на яких до елементів застосовувалися ефекти г) розворот д) виділена сторінка е) поточні сторінки є) статистика сторінок та розворотів ж) піктограма Додати нову сторінку з) піктограма Видалити виділену сторінку

ФРЕЙМИ

Фрейми - це контейнери, куди поміщається графіка або текст.

Фрейми можуть також використовуватися як графічні форми.



ПОРОЖНІ ФРЕЙМИ

Порожні фрейми створюються за допомогою інструментів **Rectangle** (Прямокутник), **Ellipse** (Еліпс) і **Polygon** (Багатокутник).

Ці фрейми корисні в тому випадку, коли ви хочете **додати колір або обрамлення** в будь-яку область без вставки графічного символу або тексту.

Вибрані порожні фрейми мають рамку з мітками-обмежувачами.



ГРАФІЧНІ ФРЕЙМИ

- Графічні фрейми створюються за допомогою інструментів Rectangle Frame (Прямокутний фрейм), Ellipse Frame (Овальний фрейм) і Polygon Frame (Багатокутний фрейм)
- При створенні графічного фрейму діагональні лінії всередині нього вказують, що ви можете вставити у фрейм графічний елемент
- Помістити ілюстрацію у графічний фрейм можна командою Файл/Помістити



ГРАФІЧНІ ФРЕЙМИ

Призначення діагональних ліній в графічних фреймах

Діагональні лінії в графічному фреймі були запозичені з традиційного малювання на папері. У оригінал-макетах художники часто перекреслювали діагональними лініями зони, щоб показати, що в них буде розміщена фотографія або графічний елемент.

Інструмент Rectangle Frame на панелі інструментів служить для створення прямокутних графічних фреймів

Інструмент Ellipse Frame на панелі інструментів використовується для створення овальних графічних фреймів







ТЕКСТОВІ ФРЕЙМИ

- Текстові фрейми створюються за допомогою інструменту Туре (Текст) або шляхом перетворення двох інших типів фреймів.
- Коли ви створюєте текстовий фрейм, на його сторонах на додаток до міток-обмежувачів з'являються миготливий курсор для введення тесту.



ТЕКСТОВІ ФРЕЙМИ

Текстові фрейми

При виділенні текстового блоку інструментом **Вибір** зліва вверху та справа внизу з'являються два квадрати, які вказують на стан та розміщення тексту в межах фрейма (*мал. 3.5.2*).



Мал. 3.5.2. Текстові фрейми

- а) фрейм, у якому текст розмістився повністю
- б) фрейм, у якому розмістилася лише частина тексту
- в) зв'язані фрейми

вибір об'єкта

Вибір об'єкта клацанням миші

- 1 Виберіть інструмент Selection (Чорна стрілка) на панелі інструмент.
- 2 Клацніть по об'єкту, який хочете вибрати.
- Утримуйте Shift, щоб додавати об'єкти до виділення.
- Утримуючи Shift, клацніть по вибраному об'єкту, щоб відмовитися від його виділення.
- Щоб вибрати об'єкти, що знаходяться на задньому плані, при натисканні мишею утримуйте Ctrt
- Ви можете також вибирати об'єкти, охоплюючи їх областю вибору.



вибір об'єкта

Вибір об'єкта шляхом побудови області вибору

1 Виберіть інструмент Selection.

- 2 Протягніть мишею по діагоналі для створення області навколо об'єктів, які хочете вибрати.
- Вам не потрібно накривати прямокутною областю вибору об'єкт цілком, щоб виділити його. Об'єкти будуть обрані, якщо будь-яка їх частина виявиться в межах області.
- Утримуючи Shift, клацніть по іншому об'єкту, щоб вибрати і його
- Ви можете також використовувати команду меню для вибору всіх об'єктів на сторінці.



переміщення об'єкта

- 1. Виберіть інструмент Selection (Вибір) на панелі інструментів.
- Клацніть по об'єкту, який потрібно перемістити. Навколо об'єкта з'явиться рамка з вісьмома обмежувачами. Це вказує на те, що об'єкт вибраний.
- 3. Встановіть інструмент Selection на кордоні рамки (але не на обмежувачі).



4. Перетягніть мишу, щоб Перемістити об'єкт. При швидкому виконанні операції ви побачите тільки рамку переміщуваного об'єкта



або

Не відпускаючи кнопки миші, зробіть паузу, перш ніж перетягніть об'єкт. У цей момент ви побачите зображення об'єкта, який переміщується





- Якщо об'єкт містить колірне заповнення, градієнт або зображення, ви можт перетягнути його, встановивши інструмент вибору безпосередньо всередині об'єкта; В іншому випадку ви повинні будете зачепити курсор за межу або рамку.
- Можна також переміщати об'єкт більш точно. Один із способів зробити це скористатися командою Move (Переміщення) в підменю Transform (трансформування).

Зміна розмірів за допомогою обмежувачів рамки

- 1. Скористайтеся інструментом Selection
- 2. Виберіть мітки для перетягування



- ∗ кутові обмежувачі, щоб з нитку і ширину, і висоту;
- ∗ верхні або нижні обмежувачі, щоб змінити тільки висоту;
- ⋆ ліві чи праві обмежувачі, б змінити тільки ширину.



3. Перетягніть обмежувачі. Якщо ви робите це швидко, то будете бачити тільки рамку об'єкта.



або

Клацніть мишею і зробіть секундну паузу, після чого перетягніть обмежувач. Це дозволить побачити, як ви зміните розміри рамки



Зміна розмірів за допомогою обмежувачів рамки

Утримуйте Shift при перетягуванні кутового обмежувача, щоб зберегти початкові пропорції об'єкта.

Утримуйте Cmd / Ctrl при перетягуванні обмежувача, щоб змінити розміри будь-яких зображень, розміщених всередині фрейму.

ФОРМАТУВАННЯ ТЕКСТУ

Для форматування літер призначена спеціальна палітра Символи (Character) (мал. 3.5.3), яка викликається командою Вікно > Текст > Символи (Window > Type > Character).

🗢 Character	Parag	raph	- 0
a Times New Rom	an PS 👻	6 Roman	•
⁶ T = 12 pt	₹ A	▲ (14,4	pt 👻
∂ Au ⊕Metrics	- ^e a⊻	\$0	•
[€] ‡T ₽100%	. *T	€100%	•
³ ≜† ‡0 pt	^{u}T	‡ 0°	
<i>i</i> <u>L</u> anguage:	(Russian)		•

Мал. 3.5.3. Палітра Символ

- а) гарнітура
- б) накреслення
- в) кегль
- г) інтерліньяж
- д) кернінг
- е) трекінг
- с) вертикальне масштабування
- ж) горизонтальне масштабування
- з) зміщення за базовою лінією
- и) нахил літери
- і) словник

	Hide Options		
	OpenType		۲
-	All Caps	Shft+Ctrl+K	
	Small Caps	Shft+Ctrl+H	
	Superscript	Shft+Ctrl+=	
	Subscript	Shft+Ctrl+Alt+=	
-	Underline	Shft+Ctrl+U	
	Strikethrough		
~	Ligatures		
	No Break		

ФОРМАТУВАННЯ АБЗАЦУ

Для форматування абзацу призначена спеціальна палітра Абзац (мал. 3.5.8), яка викликається командою Вікно > Текст > Абзац (Window ➤ Type ➤ Paragraph).



- Мал. 3.5.8. Палітра Абзац
- а) виключка
- б) відступ зліва
- в) відступ справа
- г) абзацний відступ
- д) вирівняти за базовими лініями
- е) відступ перед абзацом
- є) відступ після абзацу
- ж) кількість символів у буквиці
- з) кількість рядків для буквиці
- и) переноси

)	Hide Options Adobe Paragraph Composer Adobe Single-line Composer 	
	Justification	Shft+Ctrl+Alt+J
	Keep Options Hyphenation	Ctrl+Alt+K Ctrl+Alt+H
	Paragraph Rules	Ctrl+Alt+J

СПЕЦІАЛЬНІ СИМВОЛИ

Програма InDesign містить палітру Спеціальні символи (мал. 3.5.16), за допомогою якої можна додавати до тексту різні символи, відсутні на клавіатурі. Палітра викликається командою Текст > Спеціальні символи (Туре > Glyphs).

За допомогою полоси прокрутки (скролу) гортайте список доступних символів; у полі для гарнітури вкажіть потрібну назву шрифту та його накреслення; клавішами навігації ви можете зменшити чи збільшити масштаб відображення символів.

Для того, щоб додати символ до тексту, виберіть потрібний елемент та двічі клацніть на ньому.



Мал. 3.5.16. Палітра Спеціальні символи

- а) меню відображення
- б) зразки символів
- в) гарнітура
- г) накреслення
- д) кнопка масштабу

ЗВ'ЯЗАНИЙ ТЕКСТ

У випадку, коли не весь текст розмістився у межах фрейму, в нижньому правому показнику з'являється червоний хрестик (*мал. 3.5.18*).

Для того, щоб розмістити текст, що не влізься, в іншому фреймі:

1. Підведіть мишку до хрестика та клацніть на ньому. Курсор миші перетворюється на

2. Підведіть мишку до фрейму, в який повинен перетікати текст, що не помістився; курсор перетворюється на 🔊.

3. Клацніть мишею в іншому Мал. фреймі, щоб текст перетік у нього.

Запам'ятайте! Атрибути форматування абзацу застосовуються до цілого

Мал. 3.5.18. Знак переповнення текстового фрейму



Мал. 3.5.19. Зв'язаний текст

4. Два фрейми стають зв'язаними; це відображається лінією, що сполучає їх (*мал. 3.5.19*).

Для того, щоб розірвати зв'язок, двічі клацніть на трикутній кінцівці лінії, що з'єднує фрейми. Трикутники на кінцівках ліній означають, що текст "втікає" чи витікає з блоку.

СТИЛІ

Стилі в InDesign – це сукупність атрибутів форматування символу та абзацу.

- За допомогою стилю можна згрупувати ряд певних властивостей символу (форматування символу) та зв'язати з відповідним рядом властивостей абзацу (форматування абзацу).
- Стилі полегшують роботу верстальника при верстці великих масивів текстів, напр., при верстці книжки легше створити стилі для заголовків, нумерованого чи маркованого списку та ін., ніж кожного разу окремо форматувати ці елементи.
- Стилі гарантують сталість верстки в одному документі (всі заголовки, списки та звичайний текст будуть однаково оформлені).
- Стиль форматування символу та стиль форматування абзацу можна використовувати окремо один від іншого, якщо вони не пов'язані між собою.

СТИЛІ

Стилі можна:

- ✓ створювати,
- ✓ редагувати,
- ✓ дублювати,
- ✓ знищувати,
- додавати з інших документів.
- У програмі InDesign передбачено дві палітри, що працюють зі стилями, – Стилі символу та Стилі абзацу.
- Для того, щоб викликати одну з них, виконайте команду Вікно / Текст / Стилі символу / Стилі абзацу (Window / Type / Character Styles / Paragraph Styles).



Мал. 3.6.1. Палітра Стилі абзацу а) назва стилю

б) у абзаці, до якого застосовується стиль, змінено форматування

в) кнопка Створити новий стиль

г) кнопка Видалити стиль

СТВОРЕННЯ СТИЛЮ

asic Character Formats Idvanced Character Formats		
dvanced Character Formats	D 10 11 1	
	Based On: Normal	-
ndents and Spacing	Next Style: [Same Style]	
abs		<u> </u>
'aragraph Rules	Shortcut:	
eep Options		
rop Caps and Composer	Thula Cattings.	
lyphenation	style Settings:	
ustification	Normal + next: [Same Style]	
haracter Color		

РОБОТА З КОЛЬОРОМ



- Мал. 3.8.1. Інструменти для роботи з кольорами
- а) фон
- б) фон та контур за замовчуванням
- в) контур
- г) перемикач між фоном та контуром
- д) форматувати колір фрейму
- е) форматувати колір тексту
- є) колір
- ж) градієнт
- з) контур

Для того, щоб забарвити якийсь елемент:

- 1. Виділіть його:
 - для рамки чи фрейму використовуйте інструмент **Вибір** або **Безпосередній вибір**;
 - для тексту чи контуру тексту використовуйте інструмент Текст.
- 2. На панелі інструментів чи в палітрі *Зразки кольору* виберіть потрібний елемент забарвлення.
- 3. Виберіть колір, відтінок чи градієнт із палітр Зразки кольору чи Градієнт.

РОБОТА З КОЛЬОРОМ

Задавати колір тексту та контуру можна з допомогою піктограми

Палітри для роботи з кольорами

- У програмі InDesign можна задати колір для фону, рамки, літер, контуру літер та тіні.
 - Кольори фону та рамки задаються для блоку в цілому;
 - кожній літері можна присвоїти власний колір.
- Для роботи з кольорами використовуються три палітри:
 - Колір,
 - Зразки кольору,
 - Градієнти

Команда: Вікно / Колір / Зразки кольору / Градієнт (Window/Color / Swatches / Gradient).





Мал. 3.8.4. Палітра Колір

а) фон

- б) контур
- в) форматувати колір фрейму
- г) форматувати колір тексту
- д) останній використаний колір
- е) спектр кольорів
- є) повзунок значення кольору
- ж) відсоткове значення кольору