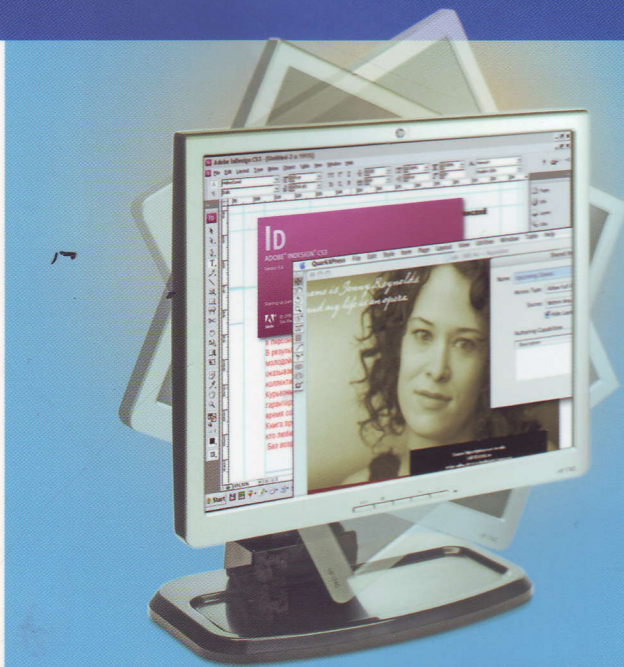
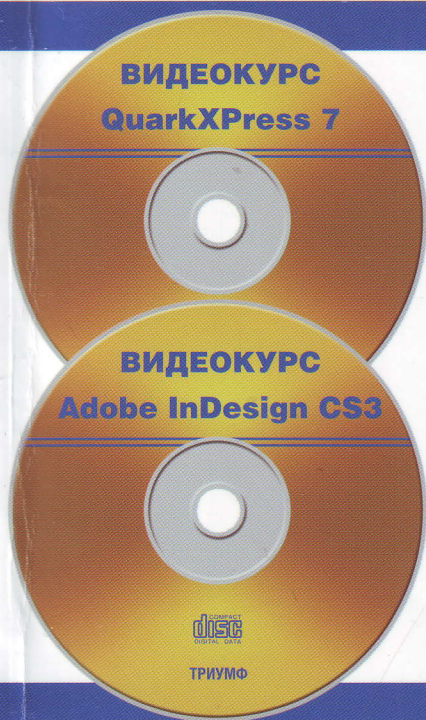


КНИГА-БЕСТСЕЛЛЕР 2007

*Читай книгу и смотри
2 видеокурса!*

Верстка на компьютере САМОУЧИТЕЛЬ + 2 ВИДЕОКУРСА НА ДВУХ CD



ТРИУМФ

Серия «Два диска»

И. В. Сергеев, Ю. Г. Попов, С. Н. Абражевич

САМОУЧИТЕЛЬ ВЕРСТКИ НА КОМПЬЮТЕРЕ

**+ 2 ВИДЕОКУРСА НА ДВУХ CD:
QuarkXPress 7 & Adobe InDesign CS3**

«Издательство Триумф»

Москва

Сергеев, И. В.

С32 Самоучитель верстки на компьютере : + 2 видеокурса на двух CD : QuarkXPress 7 & Adobe InDesign CS3 / И. В. Сергеев, Ю. Г. Попов, С. Н. Абражевич. — М. : Триумф, 2008. — 352 с. : ил. + 2 CD-ROM. — (Серия «Два диска»). — ISBN 978-5-89392-320-9.

И. Попов, Ю. Г. П. Абражевич, С. Н.

Агентство СІВ РГБ

Вашему вниманию предлагается уникальное издание – КНИГА-САМОУЧИТЕЛЬ и ДВА ВИДЕОКУРСА. Книга содержит большое количество пошаговых примеров и рассматривает все возможности программ, предназначенных для подготовки макетов.

Один из видеокурсов показывает все самые эффективные возможности работы с программой QuarkXPress 7.

Второй видеокурс посвящен исключительно подготовке макетов в программе Adobe InDesign CS3.

Вы узнаете обо всех этапах создания макета – будь то объявление, книга или рекламный проспект, научитесь подготавливать растровые и векторные изображения, размещать текст и иллюстрации, выводить готовый макет и освоите множество других приемов работы в популярных дизайнерских программах.

Книга послужит прекрасным пособием при освоении специальности верстальщик-дизайнер и станет отличным помощником при устройстве на работу.

Правила работы с видеокурсами читайте на 4 странице книги.

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ ТОВАРОВЕДОВ и ПОКУПАТЕЛЕЙ

Обращаем Ваше внимание на то, что данное издание выпускается в нескольких вариантах. Существует версия настоящего издания без видеокурса «100% самоучитель. Верстка на компьютере». Также существует версия с одним видеокурсом: «QuarkXPress 7. Верстка на компьютере с нуля! Книга + Видеокурс». Выбирайте то издание, которое Вам больше подходит.

<i>Главный редактор издания</i>	С. В. Черников
<i>Научный редактор</i>	И. В. Сергеев
<i>Группа разработчиков</i>	И. В. Сергеев, Ю. Г. Попов, С. Н. Абражевич, Л. В. Аитова, Н. Г. Шуляева
<i>Выпускающий редактор</i>	И. Г. Колмыкова
<i>Дизайн обложки</i>	Борис Ключико
<i>Корректор</i>	С. Л. Крючкова
<i>Верстка</i>	И. Л. Шерстобитова
<i>Создание видеокурсов</i>	М. Влади́н

ООО «Издательство Триумф»
Россия, 125438, г. Москва, а/я 18.

Подписано в печать с оригинал-макета 28.08.2007 г.
Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Печ. л. 22. Заказ № 1690.

Тираж 5500 экз.

Отпечатано в полном соответствии с качеством предоставленных
диапозитивов в ОАО «Можайский полиграфический комбинат»
143200, г. Можайск, ул. Мира, 93

ISBN 978-5-89392-320-9

© Обложка, серия и оформление ООО «Издательство Триумф», 2008
© Видеокурсы на CD ООО «Издательство Триумф», 2008

Содержание

ГЛАВА 1. Знакомство с программой QuarkXPress 7	11
ГЛАВА 2. Настраиваем программу QuarkXPress 7	39
ГЛАВА 3. Работаем с текстовыми блоками.....	66
ГЛАВА 4. Добавляем графические изображения.....	96
ГЛАВА 5. Учимся размещать блоки в макете	113
ГЛАВА 6. Применяем стили	127
ГЛАВА 7. Создаем книги и стандартные макеты.....	148
ГЛАВА 8. Печатаем и экспортируем готовый макет.....	169
ГЛАВА 9. Обрабатываем растровые изображения в Adobe Photoshop CS2.....	189
ГЛАВА 10. Обрабатываем векторные изображения в Corel Draw X3.....	237
ГЛАВА 11. Иллюстрируем макет средствами Adobe Illustrator CS2	302
ГЛАВА 12. Разрабатываем дизайн в Adobe InDesign CS2	324

Минимальные системные требования, необходимые для запуска ВИДЕОКУРСОВ:

Microsoft Windows 2000 / XP, Pentium 300 МГц, видеокарта SVGA, разрешение 1024x768, 256 Мб RAM, дисковод CD-ROM, мышь, колонки.

Вставьте один из CD-ROM дисков с ВИДЕОКУРСОМ в дисковод; если в течение 1-2 мин. видеокурс не запустится, то:

- Запустите программу **Проводник** и откройте содержимое каталога компакт-диска в окне **Проводника**.
- Найдите файл **Kurs.exe** или **Kurs** в корневом каталоге диска и запустите его.

Диск 1 – CD-ROM диск	QuarkXPress 7 – Видеокурс
Диск 2 – CD-ROM диск	Adobe InDesign CS3 – Видеокурс

Работа видеокурсов тщательно тестировалась на множестве компьютеров и в различных версиях операционной системы Windows. Но при этом издательство не гарантирует правильную работу оболочки видеокурсов на всех возможных аппаратных и программных конфигурациях различных компьютеров.

Издательство гарантирует, что Вы сможете просмотреть все видеоуроки в стандартном плеере операционных систем Windows версий 2000/XP.

Для этого надо запустить плеер из главного меню операционной системы, в окне плеера выбрать команду **Файл—Открыть** (File—Open) и в появившемся диалоге указать путь к файлу нужного видеоурока с расширением **.AVI**.

Файлы видеоуроков находятся в каталоге **\Avi** на дисках, прилагаемых к книге.

Если в процессе проигрывания видео не слышен звук, попробуйте сделать следующее:

1. Проверьте, правильно ли подключены колонки к звуковой карте и включено ли питание колонок.
2. Увеличьте громкость звука сначала средствами операционной системы Windows, затем с помощью регулятора громкости колонок.
3. Если после выполнения двух предыдущих шагов звука все еще нет, то запустите файл **I3enc.exe** из папки **\Install** на диске и затем выполните шаги 1 и 2 еще раз.

Если на Ваш взгляд оболочка видеокурса работает неправильно, то попробуйте отменить загрузку резидентных программ, не входящих в состав операционной системы, и исключите параллельное исполнение других программ.

Внимание!

Если на Вашем компьютере Вы не смогли запустить видеокурс с компакт-диска, попробуйте сделать это на другом компьютере. Если же и эта попытка окажется неудачной, Вы можете **обменять** неисправный диск, отправив его по почте (125438, г. Москва, а/я 18) с обязательным указанием обратного адреса (с индексом), по которому Вы получите новый диск. Никакой дополнительной информации или консультаций по телефону издательство не дает.

Содержание

ГЛАВА 1. Знакомство с программой QuarkXPress 7 11

Устанавливаем программу QuarkXPress.....	11
Знакомство	15
<i>Объекты и содержимое</i>	15
<i>Проекты</i>	16
<i>Страницы и слои</i>	21
Интерфейс.....	22
<i>Меню</i>	23
<i>Палитры</i>	28
Заключение	38

ГЛАВА 2. Настраиваем программу QuarkXPress 7 39

Знакомство с надстройками.....	39
Подготовка к работе.....	39
Управление надстройками.....	42
<i>Использование наборов надстроек</i>	44
Приобретение надстроек	46
Параметры QuarkXPress.....	46
<i>Глобальные и локальные элементы управления</i>	46
<i>Установки приложения</i>	47
Установки печатных и Web-макетов.....	56
Изменение стандартных параметров.....	61
<i>Стандартные параметры меню Edit</i>	61
<i>Стандартные параметры меню Utilities (Утилиты)</i>	64
Заключение	65

ГЛАВА 3. Работаем с текстовыми блоками..... 66

Текстовые блоки.....	66
Знакомство с инструментами Text Box.....	66
Создание текстовых блоков.....	68
<i>Активные и неактивные блоки</i>	69
<i>Изменение текстовых блоков</i>	70

Добавление текста в блок.....	73
Подробные сведения о файлах текстовых процессоров	77
✓ Синхронизация текста.....	80
✓ Использование специальных символов.....	83
Замена и исправление текста.....	85
Расстановка позиций табуляции	86
✓ Подгонка текста.....	87
✓ Проверка правописания.....	88
Использование переносов	89
✓ Как улучшить читабельность текста.....	91
Отмена и повторное выполнение действий	92
Добавление цвета	93
✓ Текст и специальные эффекты	94
Заключение	95

ГЛАВА 4. Добавляем графические изображения..... 96

✓ Создание графических блоков	96
✓ Создание графических блоков правильной формы	97
✓ Создание графических блоков неправильной формы	97
✓ Задание параметров графических блоков	99
Выбор формата файла	104
Добавление изображения	106
Согласование размеров изображения.....	107
Изменение размеров графического блока.....	108
Изменение размеров изображения	108
Перемещение изображения в пределах блока	109
✓ Управление графическими изображениями.....	109
✓ Обновление изображений вручную.....	110
✓ Автоматическое обновление изображений	111
✓ Сбор изображений для вывода	112

ГЛАВА 5. Учимся размещать блоки в макете 113

Обтекание текстом	113
<i>Параметры обтекания текстом</i>	114
Вращение и наклон блоков	118
<i>Вращение блоков</i>	118
<i>Наклон блоков</i>	121
Связывание блоков с текстом	124
✓ <i>Создание связанных блоков</i>	124
✓ <i>Редактирование связанных блоков</i>	125
✓ <i>Удаление связанных блоков</i>	126

ГЛАВА 6. Применяем стили 127

Стили абзацев и символов	127
Создание таблиц стилей	128
Изменение стилей	141
Импорт стилей	144

ГЛАВА 7. Создаем книги и стандартные макеты 148

Планирование книги	148
Создание и открытие книги	148
<i>Создание новой книги</i>	148
<i>Открытие книги</i>	149
<i>Создание шаблонных страниц</i>	150
<i>Шаблонные главы</i>	151
<i>Работа со страницами макета</i>	152
Использование палитры Book (Книга)	154
✓ <i>Нумерация страниц и разделов</i>	155
<i>Печать глав</i>	156
Создание списков и предметных указателей	158
<i>Планирование списка</i>	158
<i>Создание предметных указателей к документам и книгам</i>	162

ГЛАВА 8. Печатаем и экспортируем готовый макет..... 169

Параметры печати	169
Печать в файл.....	179
Использование стилей печати.....	180
Работа с сервисными бюро	181
Сбор данных.....	181
Экспорт макетов в файлы PDF.....	183
Заключение	188

ГЛАВА 9. Обрабатываем растровые изображения в Adobe Photoshop CS2..... 189

Как устроен Photoshop: интерфейс и инструменты редактирования	189
<i>Первый запуск Adobe Photoshop CS2.....</i>	<i>190</i>
<i>Рабочее окно Adobe Photoshop.....</i>	<i>192</i>
<i>Работа с документами</i>	<i>200</i>
Коррекция, ретуширование и восстановление фотоизображений	210
<i>Обрезка фотографий.....</i>	<i>210</i>
<i>Настройка тонового диапазона</i>	<i>215</i>
<i>Замена цвета в изображении.....</i>	<i>218</i>
<i>Настройка насыщенности инструментом Губка (Sponge)</i>	<i>221</i>
<i>Выбор кисти.....</i>	<i>222</i>
<i>Увеличиваем резкость изображений</i>	<i>224</i>
<i>Удаление ненужных элементов изображений и восстановление потерянных фрагментов.....</i>	<i>226</i>
<i>Использование слоев для придания изображению реалистичности</i>	<i>234</i>

ГЛАВА 10. Обрабатываем векторные изображения в Corel Draw X3..... 237

Знакомство с CorelDraw X3.....	237
Создание векторных объектов.....	239
<i>Создание простых фигур</i>	<i>240</i>
<i>Создание линий</i>	<i>244</i>
Приемы редактирования изображений	251
<i>Выделение объектов</i>	<i>252</i>
<i>Выбор масштаба просмотра изображения.....</i>	<i>253</i>

Операции с объектами	254
Управление документами	255
Сохранение документа на диске и его загрузка в CorelDraw	255
Применение шаблонов	257
Изменение формы линии	258
Изменение размеров объекта	261
Изменение контура и заливки объекта	262
Интерактивная заливка	269
Вставка рисунков	270
Работа с текстом	271
Размещение текста вдоль кривой	273
Создание рисунков для Интернета	274
✓ Вставка объектов Интернета	274
✓ Размещение документов в Интернете	276
Создание электронной документации	279
✓ Особенности работы с многостраничными документами	279
Художественные эффекты	281
✓ Эффекты перетекания и подobia	282
✓ Придание объектам объема	285
✓ Эффект линзы	290
✓ Интерактивная прозрачность	292
✓ Добавление теней объектам	294
Растровые изображения	295
Преобразование в растровую графику	295
✓ Трассировка растровых изображений	297
✓ Редактирование растровых рисунков	298
✓ Цветовые маски	299
✓ Расширенные средства работы с растровыми изображениями	300
Заключение	301

ГЛАВА 11. Иллюстрируем макет средствами Adobe Illustrator CS2 302

Запуск и знакомство с интерфейсом	302
Простые фигуры	305
Выделение и редактирование объектов	307

Рисование линий	309
Заливка объектов	310
Градиентный переход	314
Трассировка изображения	315
Создание и редактирование текста	317
Работа с символами	320
Стили графики	322
Заключение	323

ГЛАВА 12. Разрабатываем дизайн в Adobe InDesign CS2 324

Обзор программы Adobe InDesign	324
<i>Панель инструментов</i>	326
<i>Палитры</i>	327
<i>Выделение объектов</i>	327
<i>Использование интерактивной справки</i>	328
Разрабатываем дизайн в программе	328
<i>Просмотр документа</i>	330
<i>Добавление текста</i>	333
<i>Связывание текста во фреймах</i>	334
<i>Добавление врезки</i>	336
<i>Обтекание текста вокруг объекта</i>	338
<i>Добавление обводки фрейма</i>	339
<i>Изменение положения текста и фрейма</i>	341
Работа со стилями	342
<i>Применение стилей абзаца</i>	342
<i>Применение стилей объектов</i>	343
<i>Работа с графикой</i>	344
<i>Позиционирование графики внутри фрейма</i>	345
<i>Инструмент Позиционирование</i>	346
<i>Выбор целевых слоев при помещении объектов</i>	347
<i>Обрезка и перемещение фотографии</i>	347
Заключение	348

Знакомство с программой QuarkXPress 7

Программа QuarkXPress 7 – является одним из основных инструментов верстки, широко используемых в книжных, газетных и журнальных издательствах, рекламных и маркетинговых агентствах, дизайнерских фирмах. Программа QuarkXPress 7 – это мощная издательская система, обладающая расширенным по сравнению с предыдущими версиями этой программы инструментарием, включающим в себя новые наборы для работы с текстом, управления цветами и графическими элементами, проектирования Web-страниц. Вопреки сложившемуся мнению, программа QuarkXPress 7 не является «сложной» программой. Этому пакету отдают предпочтение тысячи профессионалов по всему миру, и, познакомившись с данной программой, вы убедитесь, что она этого заслуживает.

Устанавливаем программу QuarkXPress

Итак, у вас в руках, можно сказать, произведение искусства – сплав инженерной мысли и плод длительного кропотливого труда десятков программистов и других специалистов компании Quark – установочный диск программы QuarkXPress 7. Приступим к установке.

- Вставьте компакт диск в привод, дождитесь экрана инсталляции, и щелкните мышью на кнопке **Install** (Установить). После непродолжительной проверки вашей системы и автоматической установки некоторых компонентов на экране появится диалог **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0), изображенный на Рис. 1.1.

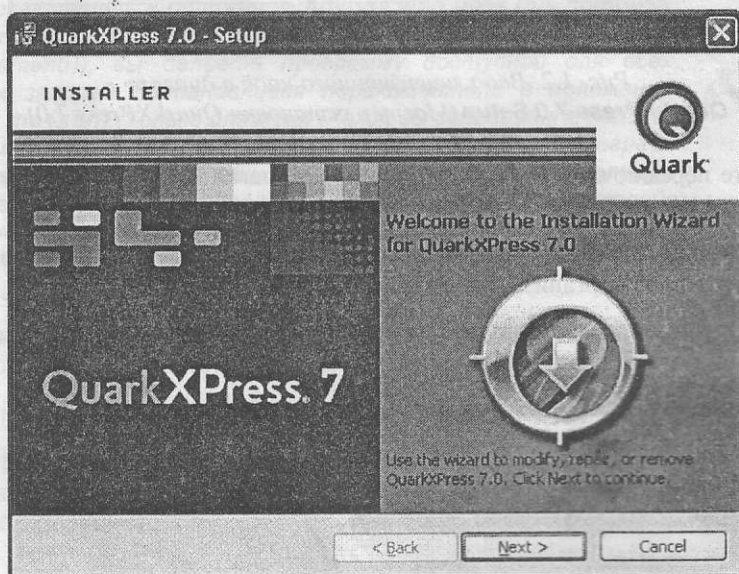


Рис. 1.1. QuarkXPress 7.0 Setup (Мастер установки QuarkXPress 7.0)

- В появившемся диалоге щелкните мышью на кнопке **Next** (Далее). Диалог **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0) изменит свой вид, и в нем отобразится лицензионное соглашение, которое следует принять, установив переключатель **I accept the terms in the license agreement** (Я принимаю лицензионное соглашение). Только после этого кнопка **Next** (Далее) станет активна.
- Щелкните мышью на кнопке **Next** (Далее). Диалог **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0) снова изменит свой вид, и в нем отобразится выбор типа установки: полная или демоверсия (Рис. 1.2).

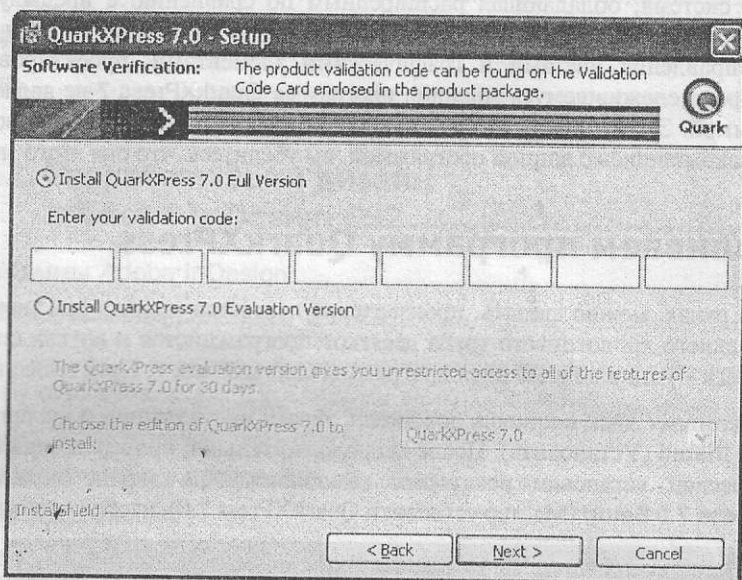


Рис. 1.2. Ввод лицензионного кода в диалоге **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0)

- Установите переключатель в положение **Install QuarkXPress 7.0 Full Version** (Установить QuarkXPress 7.0 полную версию) и введите лицензионный код.
- Щелкните мышью на кнопке **Next** (Далее). Теперь необходимо указать имя пользователя, то есть ваше, и организацию, на которую вы работаете (Рис. 1.3).
- Заполните поля ввода **User Name** (Имя пользователя) и **Organization** (Организация) и щелкните мышью на кнопке **Next** (Далее).

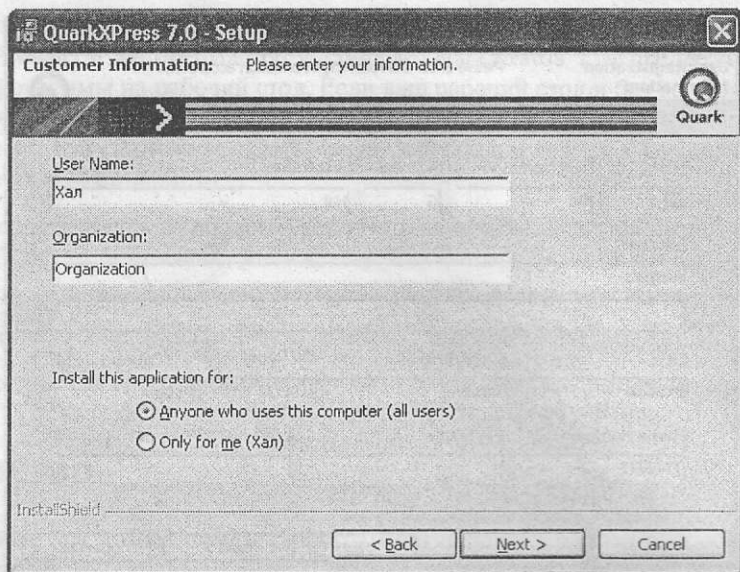
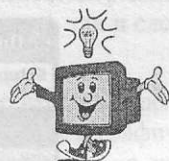


Рис. 1.3. Ввод служебной информации в диалоге **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0)

В этом же диалогe есть возможность выбрать, для кого будет доступна устанавливаемая программа. Если в вашей операционной системе создано несколько учетных записей, то устанавливая переключатель в положение **Anyone who uses this computer (all users)** (Каждый, кто пользуется этим компьютером (все пользователи)), вы делаете программу доступной для всех учетных записей. Устанавливая переключатель в положение **Only for me (Xan)** (Только для меня (Хал)), вы запрещаете пользователям под другими учетными записями работать с программой QuarkXPress 7. Если ваш компьютер доступен нескольким пользователям, которые способны случайно изменить настройки, уничтожить некоторые файлы или навредить каким-либо иным способом, лучше выбирать второй вариант.



Диалог **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0) изменит свой вид, теперь требуется ввести личную информацию (Рис. 1.4).

- Закончив вводить личную информацию, щелкните мышью на кнопке **Next** (Далее).
- Далее требуется определить, в какую папку будет устанавливаться программа. Чтобы установить программу в папку, выбранную по умолчанию, щелкните мышью на кнопке **Next** (Далее).

QuarkXPress 7.0 - Setup

User Registration Information: Please enter the following information accurately.

Title:
 First Name:
 Mid Initial:
 Last Name:

Address:

City:
 State/Province:
 Zip Code:
 Country:

Phone Number:
 Fax Number:
 E-mail Address:

InstallShield

< Back Next > Cancel


Рис. 1.4. Ввод личной информации в диалоге **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0)


- Следующий этап – выбор типа установки. Установите переключатель в одно из двух положений: **Complete** (Полная) или **Custom** (Выборочная) (Рис. 1.5). Рекомендуется полная установка, так как бывает весьма неприятно, если при выборочной установке был упущен какой-либо важный элемент.

QuarkXPress 7.0 - Setup

Setup Type: Choose the setup type that best suits your needs.

Please select a setup type.

Complete
 All program features will be installed for the current OS Language. (Requires the most disk space.)

Custom
 Choose which program features to install. (Recommended for advanced users.)

InstallShield

< Back Next > Cancel

Рис. 1.5. Выбор типа установки в диалоге **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0)

➤ После выбора типа установки щелкните мышью на кнопке **Next** (Далее). Диалог **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0) предложит установить ярлык программы на рабочий стол. Если ваш рабочий стол и без того полон разнообразными ярлыками и еще один вам совсем не нужен – сбросьте флажок **Create a shortcut on the desktop** (Создать ярлык на рабочем столе) и щелкните мышью на кнопке **Install** (Установить).

После непродолжительного процесса установки на экране появится диалог **QuarkXPress 7.0 Setup** (Мастер установки QuarkXPress 7.0) с информацией о том, что установка завершена.

➤ Чтобы закрыть диалог, щелкните мышью на кнопке **Finish** (Закончить).

Итак, все компоненты программы благополучно установлены, наконец-то можно работать!

Знакомство

В этом разделе мы познакомимся с программой поближе: рассмотрим особенности работы с программой, основные термины, необходимые для дальнейшей работы с QuarkXPress 7.

Итак, вы установили на своем компьютере программу QuarkXPress 7. Обратите внимание, что программа QuarkXPress 7 является настольной издательской системой, не предназначенной для непосредственного создания графики или текста. Для подготовки графических элементов удобнее воспользоваться специализированными программными продуктами, такими как CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. Сама же программа QuarkXPress 7 предназначена для компоновки и макетирования печатных документов или Web-страниц. С помощью QuarkXPress 7 можно создавать как простые, так и сложные проекты: отчеты, журналы, рекламные буклеты, книги и многое другое.

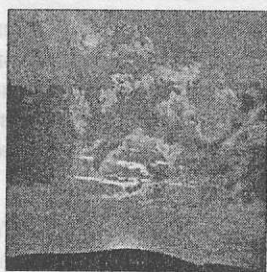
Подготовка страниц в QuarkXPress 7, как и в любой другой программе верстки, проводится методом монтажа, то есть путем создания отдельных блоков с текстом и графическими элементами, после чего они помещаются на страницу, перемещаются по ней, компонуются и масштабируются до тех пор, пока вы не получите желаемый результат.

Объекты и содержимое

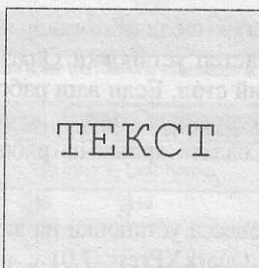
При макетировании в программе QuarkXPress 7 широко используются понятия объекта.

Объекты – это то, что вы размещаете на странице, используя различные инструменты программы. Объектами являются, например, геометрические фигуры, линии, текстовые и графические блоки, таблицы.

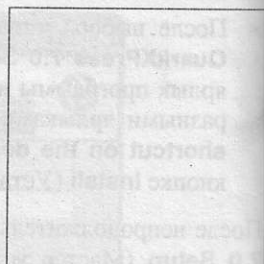
Содержимое же свойственно лишь таким объектам, как текстовые и графические блоки. Содержимое текстового блока – текст; содержимое графического блока – изображение (рис. 1.6).



Объект: графический блок
Содержимое: растровое изображение



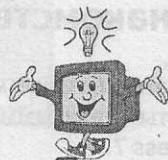
Объект: текстовый блок
Содержимое: текст



Объект: текстовый блок
Содержимое: отсутствует

Рис. 1.6. Примеры объектов и их содержимого в программе QuarkXPress 7

В QuarkXPress 7 под изображением понимается любая импортированная графика, будь то логотип, диаграмма, векторный рисунок или фотография.



Проекты

Начиная с версии 6 в программе QuarkXPress введена концепция проектов. Такое понятие, как документ, с тех пор практически не используется. Различие заключается в том, что проект может состоять из нескольких типичных печатных документов (статьи в журнале или главы в книге) – именно такое определение документа и использовалось в предыдущих версиях QuarkXPress. Однако проект также может состоять из нескольких **Web**-документов, представлять комбинацию из печатных и **Web**-документов и так далее. Все они сохраняются в одном файле – файле проекта.

Каждый из подобных компонентов проекта в QuarkXPress 7 называется макетом. Макет представляет собой набор страниц, для которых заданы одни и те же параметры (например, размеры), а также тип содержимого (для печати или **Web**). Концепция проектов и макетов позволяет дизайнерам объединять все связанные компоненты в одном файле, а не создавать несколько файлов для одного проекта. Например, благодаря новому подходу дизайнерам, работающим в журнале, не придется сохранять версии статей, предназначенных для печати и публикации в **Web**, в разных файлах. Кроме того, в одном отчете можно совместно использовать как развороты, так и отдельные страницы.

Запустим программу QuarkXPress 7.

- Дважды щелкните на ярлыке программы QuarkXPress, расположенном на рабочем столе.
- Если ярлык на рабочем столе отсутствует, то программу можно запустить через меню Пуск (Start). Выберите команду меню Пуск ♦ Все программы ♦ QuarkXPress Passport ♦ QuarkXPress Passport 7.0 (Start ♦ All Programs ♦ QuarkXPress Passport ♦ QuarkXPress 7.0). На экране появится главное окно программы QuarkXPress 7.

- Чтобы создать новый проект, выберите команду меню **File ♦ New ♦ Project** (Файл ♦ Новый ♦ Проект). Появится диалог **New Project** (Новый проект), содержащий различные настройки вновь создаваемого проекта (Рис. 1.7).

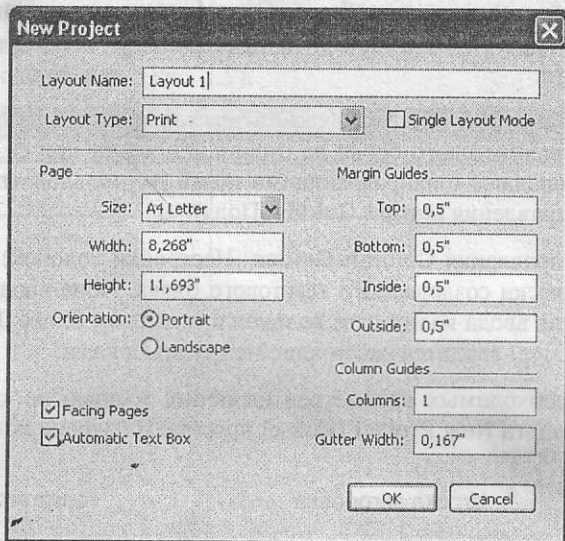
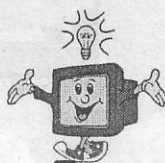


Рис. 1.7. Диалог **New Project** (Новый проект)

По умолчанию в программе QuarkXPress 7 в качестве единиц измерения используются непривычные дюймы. Чтобы включить метрическую систему счисления, выберите команду меню **Edit ♦ Preferences** (Правка ♦ Установки). В появившемся диалоге **Preferences** (Настройки) в списке, находящемся в левой части диалога, найдите заголовок **Default Print Layout** (Стандарты печатного макета), а под ним выберите пункт **Measurements** (Измерения). В появившихся справа выпадающих меню выберите вместо **Inches** (Дюймы) **Millimeters** (Миллиметры).



С помощью диалога **New Project** (Новый проект) производится выбор целого ряда настроек. Рассмотрим основные. В поле ввода **Layout Name** (Имя макета) задается имя документа. Открывающийся список **Layout Type** (Тип макета) служит для установки типа документа – **Print** (Печатный документ) или **Web** (Web-страница). Ниже устанавливаются размеры страницы. Выпадающее меню **Size** (Размер) предназначено для выбора одного из стандартных форматов страницы, поля **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) служат для ввода произвольных значений длины и ширины страницы, переключатели группы **Orientation** (Ориентация) предназначены для определения ориентации страницы: **Portrait** (Вертикально) или **Landscape** (Горизонтально).

Группа элементов управления **Margin Guides** (Поля) предназначена для установки полей страницы создаваемого документа. Поля ввода **Top** (Сверху), **Bottom** (Снизу), **Inside** (Внутреннее) и **Outside** (Внешнее) предназначены для задания расстояния от края страницы до рабочей зоны.

Флажок **Facing Pages** (Внешняя страница) отвечает за расположение направляющих полей на разных страницах. При установленном флажке поля на страницах располагаются как в книге, то есть у первой страницы левое поле будет внутренним, а правое – внешним, а у второй страницы – наоборот. Этот флажок устанавливается при верстке книг, журналов или другой многополосной продукции, в которой важно соблюдение полей возле переплета.

Флажок **Automatic Text Box** (Автоматический текстовый блок) предназначен для автоматического создания текстового блока на странице проекта при ее создании. Границы текстового блока совпадают с направляющими полями, установленных с использованием группы элементов управления **Margin Guides** (Поля).

Группа элементов управления **Column Guides** (Настройки колонок) предназначена для настройки автоматически создаваемого текстового блока. Поле ввода **Columns** (Колонки) предназначено для ввода количества колонок в текстовом блоке. В поле ввода **Gutter Width** (Ширина пробела) вводится расстояние между колонками.

- После выбора необходимых параметров щелкните мышью на кнопке **OK** в правой нижней части диалога **New Project** (Новый проект). На экране появится окно проекта Рис. 1.8.



Рис. 1.8. Окно проекта в программе QuarkXPress 7

В верхней части окна расположена строка заголовка. В ней отображается название текущего проекта. Кроме того, как и во многих других программах, окно проекта можно перемещать. Для перемещения окна проекта щелкните мышью на строке заголовка и, удерживая кнопку нажатой, передвиньте окно в новое место. Большую часть окна проекта занимает рабочая область, которая, как следует из названия, и является основным

водем деятельности при работе с программой QuarkXPress 7. Слева и сверху от рабочей области расположены линейки, благодаря которым можно оценивать расстояние между объектами, расположенными на рабочей области. Точка начала координат, расположенная на пересечении линеек, предназначена для выбора нулевых координат линеек. Щелкните мышью на точке начала координат и, не отпуская кнопки, переместите указатель мыши на рабочую область (Рис. 1.9).

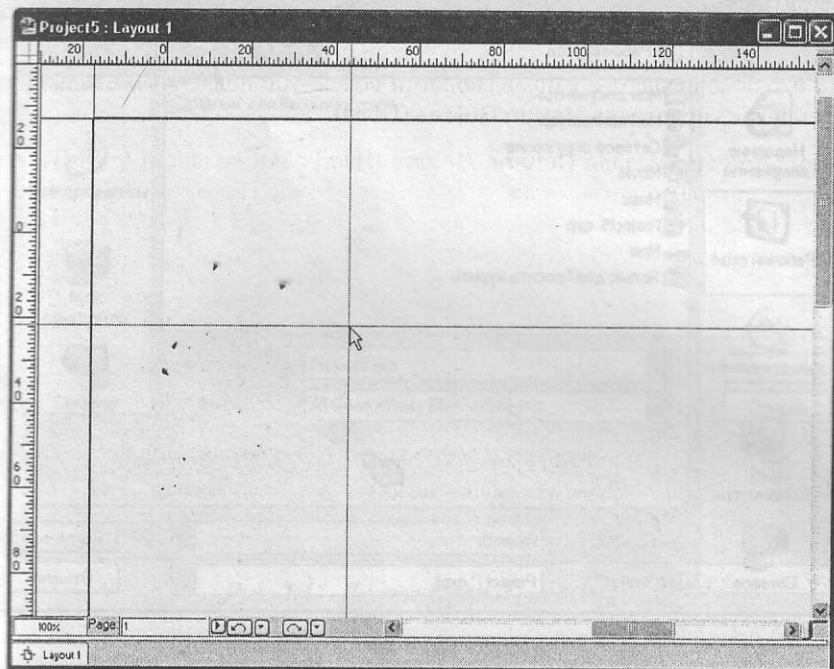


Рис. 1.9. Изменение точки начала координат

Точка, в которой будет находиться курсор в момент, когда вы отпустите кнопку мыши, станет новым началом координат, то есть точкой, которой соответствует деление 0 горизонтальной и вертикальной линеек.

В левом нижнем углу окна проекта находится поле ввода, в котором отображается текущее значение масштаба рабочей области. Для изменения масштаба можно просто ввести новое значение масштаба в это поле ввода.

Поле **Page** (Страница) предназначено для переключения между страницами проекта.

Кнопки **Undo** (Отменить) и **Redo** (Вернуть) предназначены для отмены и возвращения действий, произведенных с рабочей областью.

В нижней части окна проекта находятся закладки слоев, используя которые, можно быстро переключаться между слоями, задавать их настройки, а также создавать и удалять слои.

- Чтобы сохранить текущий проект, выберите команду меню **File ♦ Save** (Файл ♦ Сохранить). Если вы сохраняете проект в первый раз, то вам необходимо ввести имя проекта, для чего на экране появится диалог **Save As** (Сохранить как) (Рис. 1.10). (Если же вы сохраняли проект хотя бы один раз ранее, то вся информация о произведенных вами изменениях запишется в файл с прежним именем.)

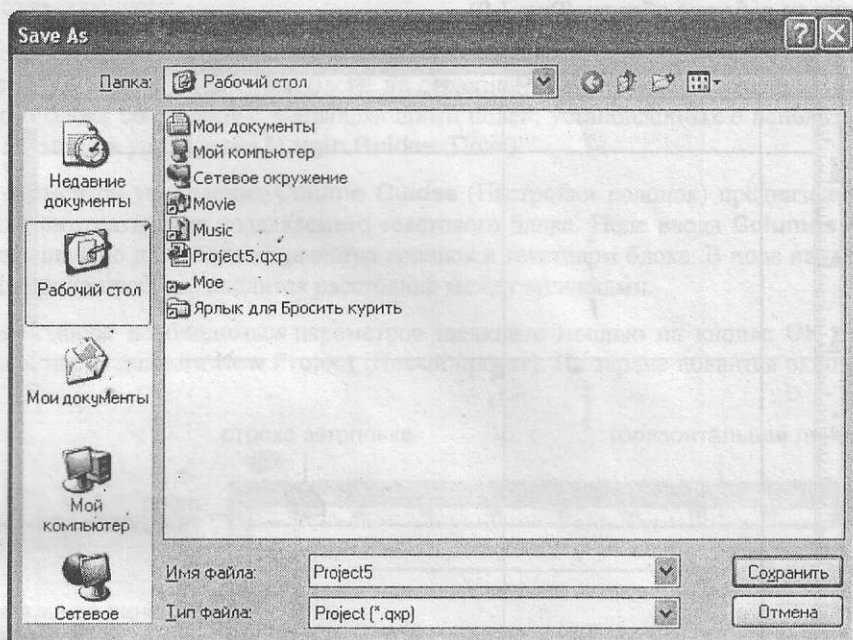


Рис. 1.10. Диалог **Save As** (Сохранить как)

- В диалог **Save As** (Сохранить как) в поле ввода **Имя Файла** (File Name) введите имя проекта, под которым он будет сохранен, в поле **Тип Файла** (Format) выберите формат, в котором будет сохранен проект. По умолчанию это **qxp** – формат программы QuarkXPress.
 - Щелкните мышью на кнопке **Сохранить** (Save), текущий проект будет сохранен.
- Чтобы открыть ранее сохраненный проект, выполните следующие действия:
- Выберите команду меню **File ♦ Open** (Файл ♦ Открыть). Появится диалог **Open** (Открыть) (Рис. 1.11).
 - С помощью открывающегося списка **Папка** (Folder) выберите диск, на котором расположен проект, который необходимо открыть. Содержимое окна в диалог **Open** (Открыть) изменится, и отобразится список папок выбранного диска.
 - В окне диалога **Open** (Открыть) откройте необходимую вам папку, содержащую искомый проект. Папки открываются двойным щелчком мыши на имени папки.
 - Щелкните мышью на файле проекта, который необходимо открыть. После того как название файла будет выделено цветом, щелкните мышью на кнопке **Open** (Открыть). Выбранный проект будет открыт программой QuarkXPress 7.

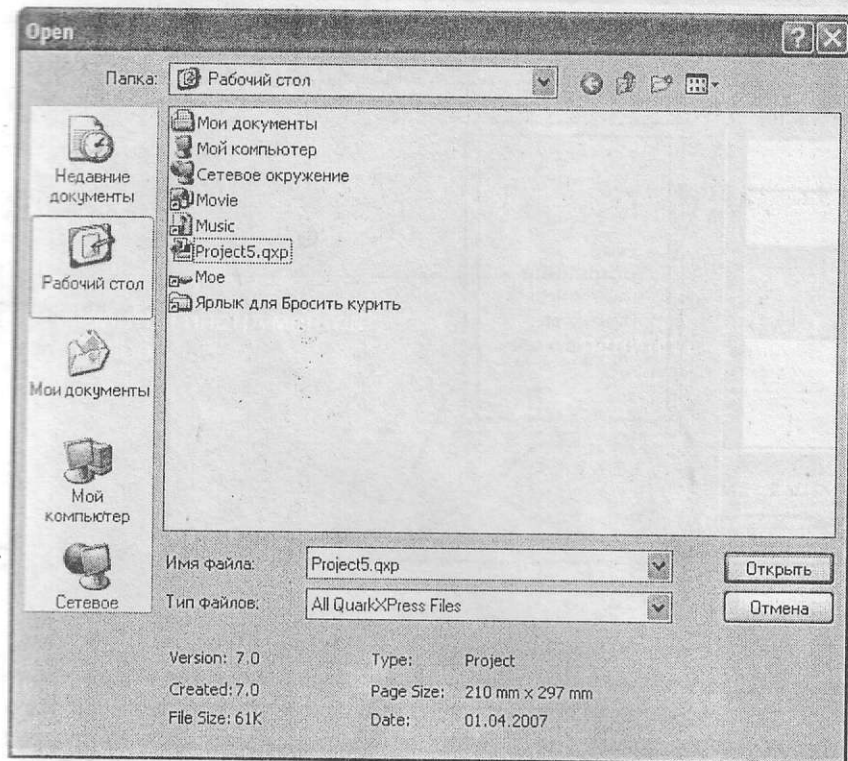


Рис. 1.11. Диалог **Открыть** (Открыть)

Страницы и слои

QuarkXPress 7 поддерживает многостраничность. В зависимости от настроек, заданных при создании документа, страницы могут располагаться рядом на развороте или иметь колонки (обозначаются синими линиями). В общем случае каждая страница документа точно соответствует одной странице печатного элемента проекта. Однако иногда на одной печатной странице может размещаться несколько «страниц» программы. Например, на странице стандартного формата A4 с размерами 297 на 210 мм может поместиться брошюра, сложенная втрое, или страница с макетами нескольких карманных календарей. На разных страницах удобно хранить, например, визитки, относящиеся к одной компании, но сделанные для разных людей. В этом случае, каждая страница представляет собой макет визитки.

На рабочей области проекта страница обозначается «тенью», а вокруг нее находится монтажная область, в которой можно временно размещать текстовые и графические блоки, а также линии. Элементы, целиком расположенные в монтажной области, не печатаются. На самой странице отображаются направляющие поля, задаваемые при создании проекта (Рис. 1.12). Соблюдение полей часто является важным условием создания корректного макета для печати.

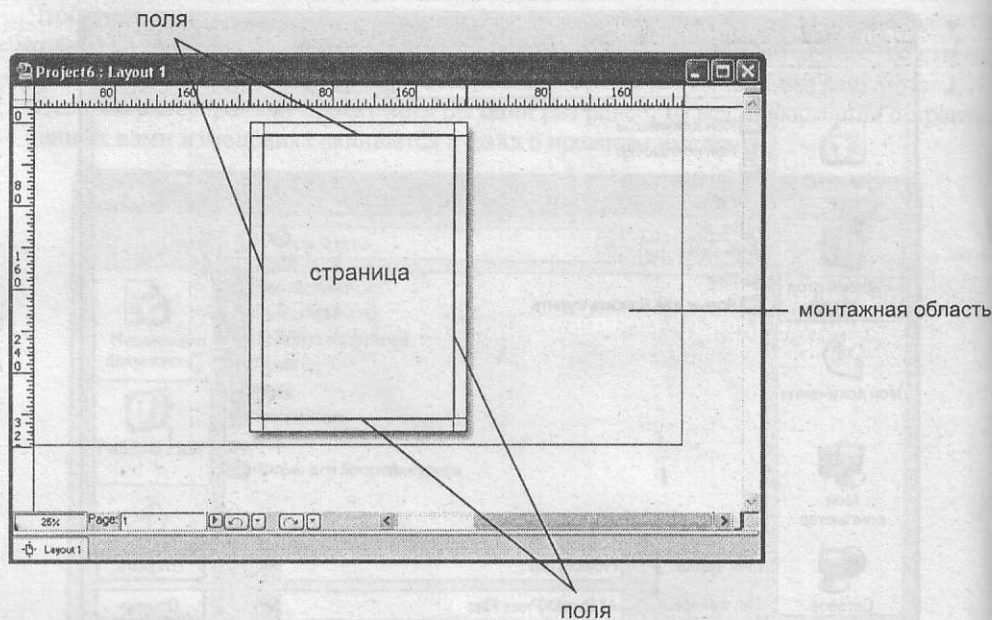


Рис. 1.12. Страница, поля и монтажная область

На страницах также создаются слои, играющие роль прозрачных контейнеров. Их содержимое можно показывать, скрывать и выводить на печать отдельно от всего проекта. Например, слои являются удобным инструментом для хранения в одном и том же документе двух различных версий графического или текстового объекта. Также они прекрасно подходят для помещения изолированных элементов, при работе с которыми рекомендуется не отвлекаться на другие элементы страницы. Каждая страница может содержать множество слоев.

Интерфейс

Интерфейс – это система взаимодействия пользователя и программы, включающая в себя различные инструменты, команды, настройки и т. д. В данном разделе мы познакомимся с основными элементами интерфейса программы QuarkXPress.

Закройте проект, если он у вас открыт, воспользовавшись кнопкой с крестиком в правом верхнем углу окна проекта.

На экране останется лишь главное окно программы QuarkXPress 7 (Рис. 1.13).

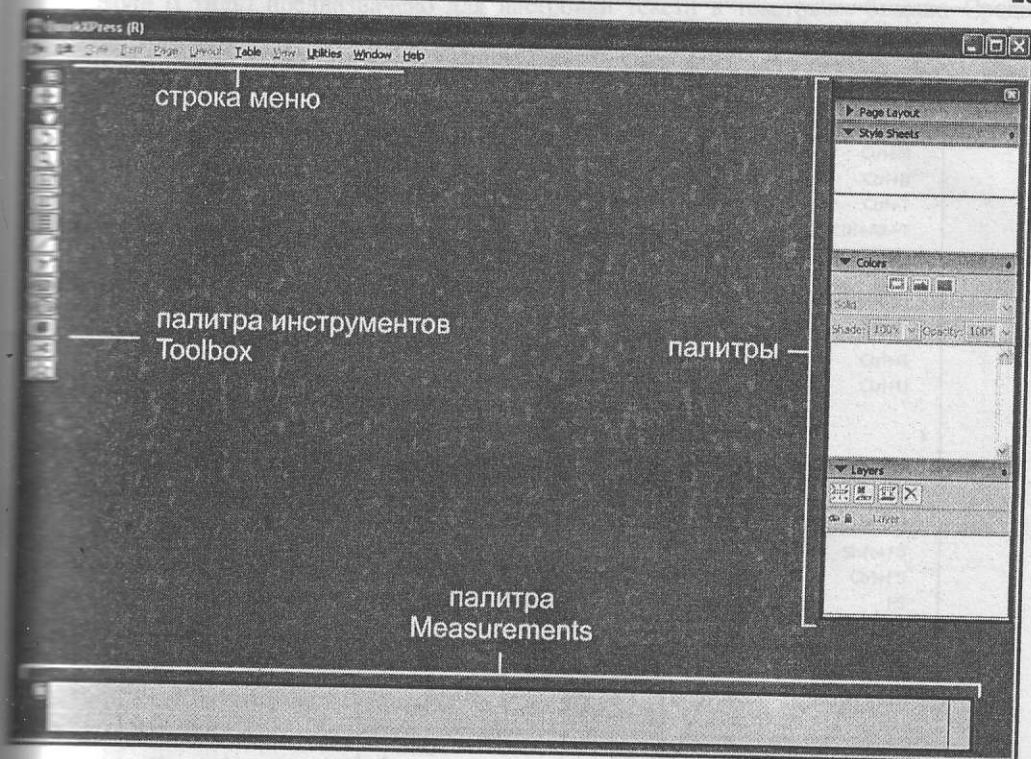


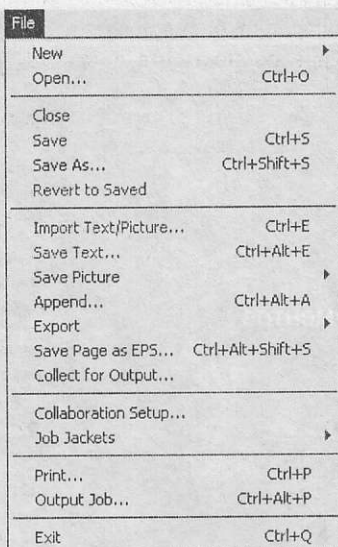
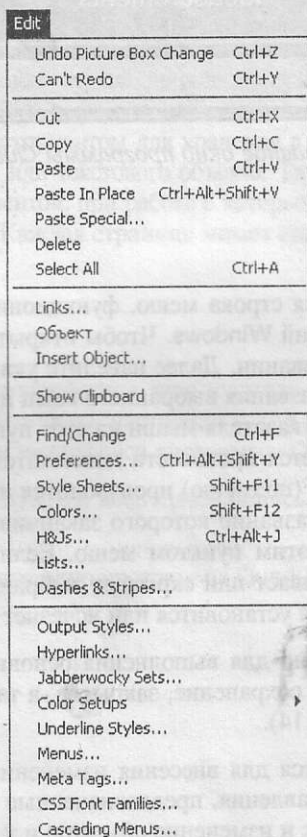
Рис. 1.13. Главное окно программы QuarkXPress 7

Меню

В верхней части окна находится строка меню, функционирующая так же, как и строки меню многих других приложений Windows. Чтобы открыть какое-либо меню, щелкните левой кнопкой мыши на его названии. Далее наведите указатель мыши на необходимый пункт меню. Если правее названия выбранного вами пункта меню вы видите значок-стрелку (▶), то при наведении указателя мыши на этот пункт меню отобразится вложенное подменю, в котором требуется произвести дополнительный выбор пункта. Активация выбранного пункта меню (подменю) производится нажатием левой кнопки мыши. При активации пункта меню, название которого заканчивается многоточием, на экране появится диалог, связанный с этим пунктом меню. Если пункт меню является какой-либо опцией (например, показывает или скрывает выбранную палитру), то при активации этой опции левее названия установится или исчезнет флажок.

Меню **File** (Файл) предназначено для выполнения основных операций над файлами и проектами: создание, открытие, сохранение, закрытие, а также экспортирование, импортирование, печать и т. д. (Рис. 1.14).

Меню **Edit** (Правка) используется для внесения изменений в открытый проект. В этом меню содержатся элементы управления, предназначенные для выполнения таких операций, как вырезка, вставка, поиск и изменение объектов и т. д. В этом же меню находятся команды различных настроек программы (Рис. 1.15).

Рис. 1.14. Меню **File** (Файл)Рис. 1.15. Меню **Edit** (Правка)

Меню Style (Стиль) предназначено для настройки текста в текстовых блоках. Среди настроек текста такие, как настройка размера и тип шрифта, выравнивание в блоке, размеры текстового блока, его прозрачность и т. д. (Рис. 1.16).

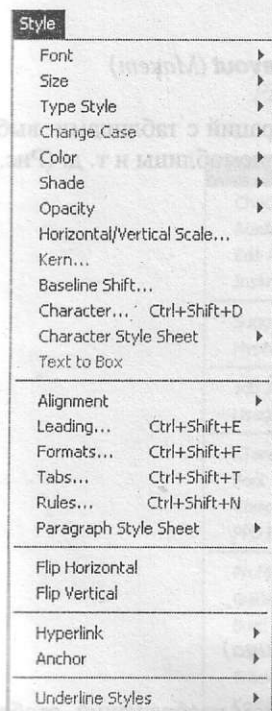


Рис. 1.16. Меню **Style** (Стиль)

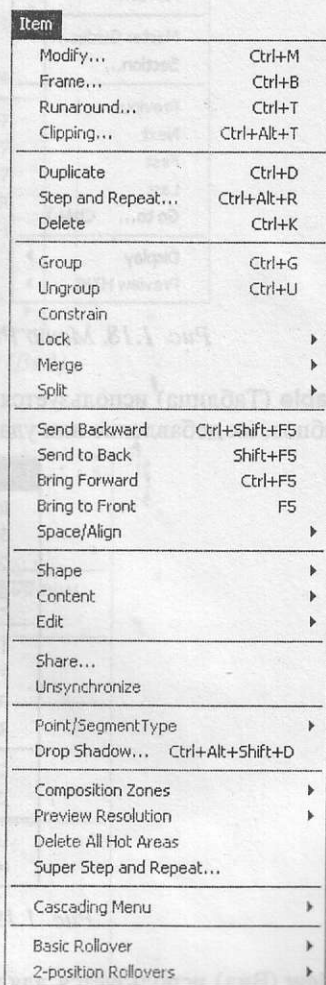


Рис. 1.17. Меню **Item** (Элемент)

Меню Item (Элемент) используется для различных операций с объектами, изменения их свойств, положения на странице, задания дополнительных параметров, эффектов и т. д. (Рис. 1.17).

Меню Page (Страница) и **Layout (Макет)** предназначены для работы со страницами и макетами, в том числе для удаления, добавления, отображения, навигация между ними и прочего (Рис. 1.18).

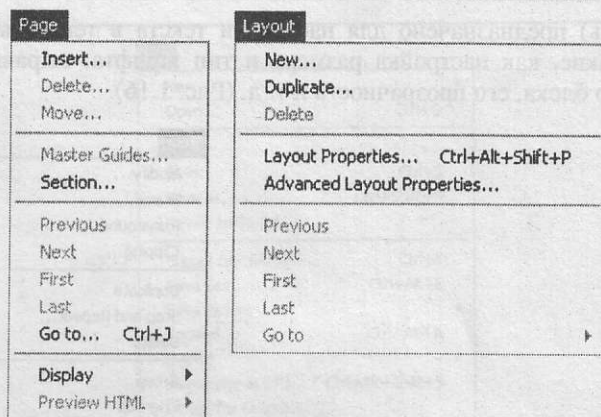


Рис. 1.18. Меню **Page** (Страница) и **Layout** (Макет)

Меню **Table** (Таблица) используется для различных операций с таблицами: выбор строк или столбцов, их добавление или удаление, преобразование таблицы и т. д. (Рис. 1.19).

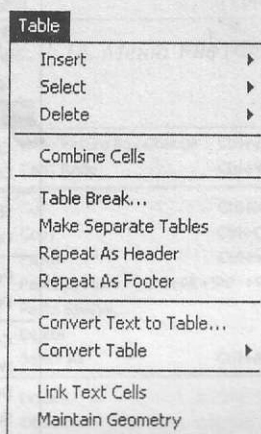
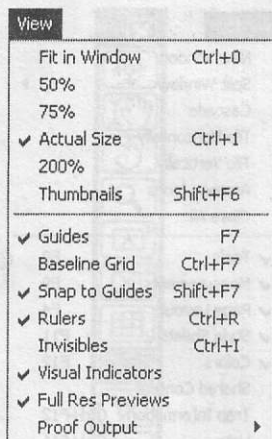
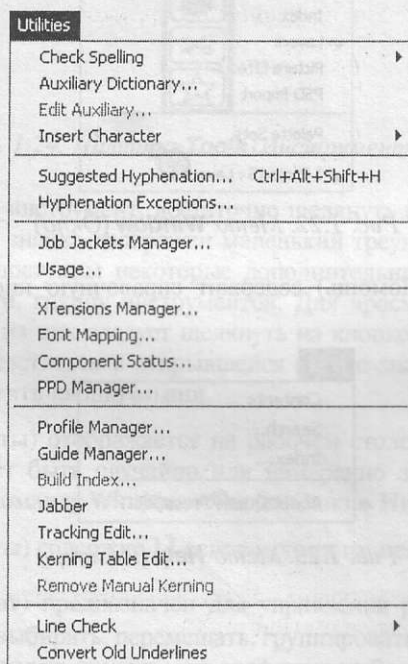


Рис. 1.19. Меню **Table** (Таблица)

Меню **View** (Вид) используется для управления масштабом изображений, отображением масштабных линеек, направляющих, сетки, а также включением и выключением привязки объектов к направляющим (Рис. 1.20).

Меню **Utilities** (Утилиты) содержит команды для вызова различных полезных в работе утилит, взаимодействия с другими программами, вставки специальных символов и других вспомогательных функций (Рис. 1.21).

Рис. 1.20. Меню **View** (Вид)Рис. 1.21. Меню **Utilities** (Утилиты)

Меню **Window** (Окно) позволяет открывать и закрывать любые из 15 палитр, а также сохранять наборы палитр. Кроме того, в этом меню перечислены имена всех открытых файлов. Таким образом, для перемещения окна какого-либо файла на передний план достаточно выбрать его название, расположенное в указанном меню (Рис. 1.22).

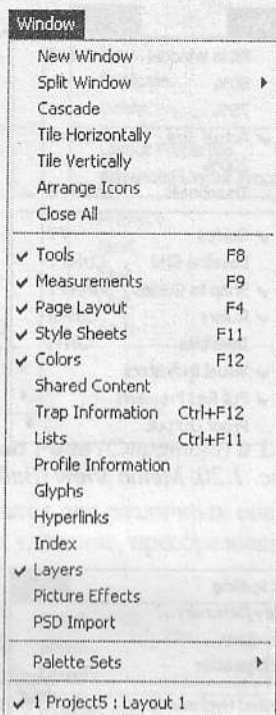


Рис. 1.22. Меню **Window** (Окно)

И, наконец, меню **Help** (Помощь) содержит справочную информацию по программе QuarkXPress 7 (Рис. 1.23).

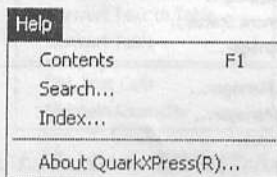


Рис. 1.23. Меню **Help** (Помощь)

Палитры

Основными элементами интерфейса программы QuarkXPress 7 являются палитры. Именно работая с ними, вы будете выполнять основную работу в процессе подготовки макета.

Палитра **Tools** (Инструменты) отображается на экране при запуске программы QuarkXPress 7, как правило, в левом верхнем углу. В процессе редактирования изображений вам предстоит достаточно часто обращаться к этой палитре, чтобы воспользоваться различными инструментальными средствами (Рис. 1.24).





Рис. 1.24. Палитра **Tools** (Инструменты)

Чтобы выбрать какой-либо инструмент, достаточно щелкнуть мышью на его значке. Если в правой верхней части значка изображен маленький треугольник, это означает, что для данного инструмента доступны некоторые дополнительные возможности и значок представляет собой, по сути, группу инструментов. Для просмотра такой группы инструментов и выбора одного из них следует щелкнуть на кнопке инструмента не отпуская левой кнопки мыши, переместиться в открывшейся строке значков к требуемому инструменту (Рис. 1.25) и отпустить кнопку мыши.

Палитра **Tools** (Инструменты) отображается на рабочем столе по умолчанию, однако в процессе работы она может быть случайно или намеренно закрыта. Чтобы снова открыть ее, следует выбрать команду **Window ♦ Tools** (Окно ♦ Инструменты).

Палитра **Tools** (Инструменты) содержит 14 основных инструментов:

- ✓  **Item Tool** (Элемент) предназначен для управления размерами и положением элемента. Он позволяет выбирать, перемещать, группировать, разгруппировывать, вырезать, копировать и вставлять текстовые и графические блоки, линии, группы и т. д.
- ✓  **Content Tool** (Содержимое) предназначен для управления внутренним наполнением объекта. К числу операций, выполняемых с помощью инструмента **Content Tool** (Содержимое), относится импортирование (помещение текста в текстовый блок или добавление рисунка в графический блок), вырезание, копирование, вставка и редактирование текста.

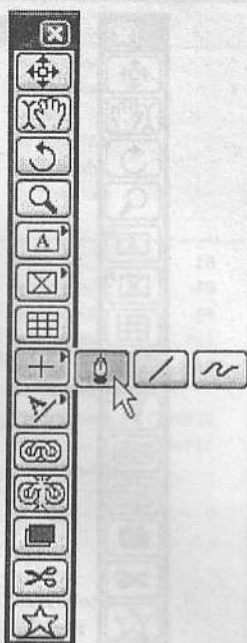














Рис. 1.25. Выбор одного инструмента из группы

- ✓  **Rotation Tool** (Вращение) используется, чтобы поворачивать элементы на странице. Если вы выберете этот инструмент, то, щелкнув левой кнопки мыши, вы устанавливаете точку вращения (как в пределах объекта, так и вне его границ) и, не отпуская кнопку мыши, можете повернуть объект относительно этой точки.
- ✓  **Zoom Tool** (Масштаб) позволяет уменьшить или увеличить масштаб документа в окне. При выборе инструмента **Zoom Tool** (Масштаб) указатель мыши принимает форму увеличительного стекла. Если переместить его в окно документа и щелкнуть, масштаб отображения увеличится на 25%. А если нажать и удерживать нажатой клавишу **Alt**, то при щелчке мышью при выбранном инструменте **Zoom Tool** (Масштаб), наоборот, произойдет уменьшение масштаба на 25%.
- ✓  **Text Box Tool** (Текстовый блок) – эта группа инструментов позволяет создавать текстовые блоки различной формы.
- ✓  **Picture Box Tool** (Графический блок) – эта группа инструментов позволяет создавать графические блоки различной формы.
- ✓  **Table Tool** (Таблица) – этот инструмент позволяет создавать таблицы, представляющие собой последовательно связанные текстовые и графические блоки, поэтому для управления ячейками таблицы используются те же средства, что и для текстовых и графических блоков. Если выбран инструмент **Table Tool** (Таблица), на экране отображается диалог **Table Properties** (Свойства таблицы), в котором следует указать количество строк и столбцов в таблице, а также другие настройки.

- ✓  **Line Tool** (Линия) – инструменты этой группы предназначены для рисования различных линий и разделителей.
- ✓  **Text Path Tool** (Пограничный текст) – эта группа инструментов предназначена для рисования различных линий, вдоль которых будет располагаться текст.
- ✓  **Linking Tool** (Объединить) – этот инструмент предназначен для объединения текстовых блоков. В текстовых блоках, объединенных с помощью этого инструмента, текст после заполнения первого блока переносится в последующие блоки, заполняя блоки последовательно.
- ✓  **Unlinking Tool** (Разъединить) – этот инструмент используется для разрыва связей между текстовыми блоками, установленных ранее инструментом **Linking Tool** (Объединить).
- ✓  **Composition Zones Tool** (Композиционные зоны) – этот инструмент служит для создания блоков, содержанием которых являются любые другие элементы. Таким образом, инструмент **Composition Zones Tool** (Композиционные зоны) позволяет создать и разместить на рабочей области проекта завершенные и скомпонованные элементы, содержащие текст, графику, линии, таблицы и т. д.
- ✓  **Scissors Tool** (Ножницы) – этот инструмент предназначен для разрезания контуров. Чтобы разрезать контур с помощью инструмента **Scissors Tool** (Ножницы), следует щелкнуть мышью на необходимой точке существующего контура.
- ✓  **Starburst Tool** (Звезда) – этот инструмент позволяет создавать блоки в форме звезды.

Палитра **Measurements** (Измерения), по умолчанию находящаяся внизу экрана, дает точную информацию о положении и атрибутах любого выделенного элемента страницы и позволяет вводить значения для изменения этих параметров. Содержимое палитры зависит от выбранного элемента страницы. Если ни один элемент не выбран, палитра остается пустой.

Если выделен текстовый блок, на палитре **Measurements** (Измерения) будут отображаться координаты текстового блока – поля X и Y, его размер – поля W (Ширина) и H (Высота), угол поворота, число колонок – поле **Cols** (Колонки), как показано на Рис. 1.26.

Две кнопки со стрелками позволяют изменить направление текста: слева направо или справа налево, а также сверху вниз или снизу вверх.

С помощью двух небольших кнопок со стрелками, направленными вверх и вниз, можно изменить междустрочный интервал в выделенном фрагменте текста или просто ввести значение в поле ввода, расположенное рядом с этими стрелками.

Кнопками выравнивания выбирается тип форматирования: выравнивание по левому краю, по правому краю, по центру, по обоим краям и принудительное выравнивание по обоим краям.

Также на палитре **Measurements** (Измерения) можно настроить стиль текста, цвет, тип и размер шрифта. Кроме того, есть возможность задать насыщенность цвета текста и его прозрачность.



Рис. 1.26. Палитра **Measurements** (Измерения) при выделенном текстовом блоке

При выделении графического блока информация, отображаемая на палитре **Measurements** (Измерения), изменится. Вы увидите новые поля, например поле для ввода радиуса скругления углов, которое предназначено для изменения геометрии блока; ряд настроек, управляющих геометрией, масштабом и положением рисунка внутри блока (Рис. 1.27).

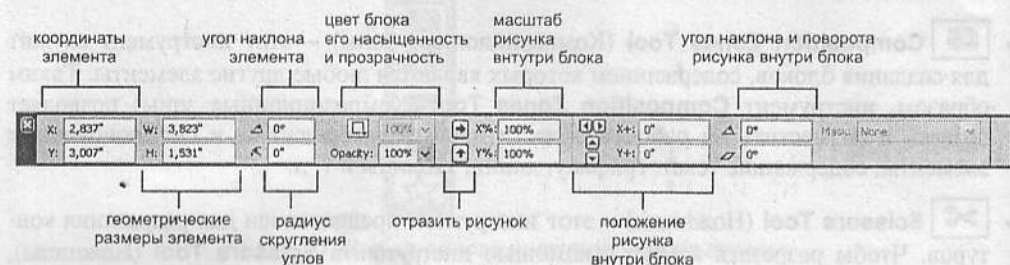


Рис. 1.27. Палитра **Measurements** (Измерения) при выделенном графическом блоке

При выделении линий, в палитре **Measurements** (Измерения) будут отображаться настройки типа и вида линии, ее толщины, цвета и прозрачности (Рис. 1.28).

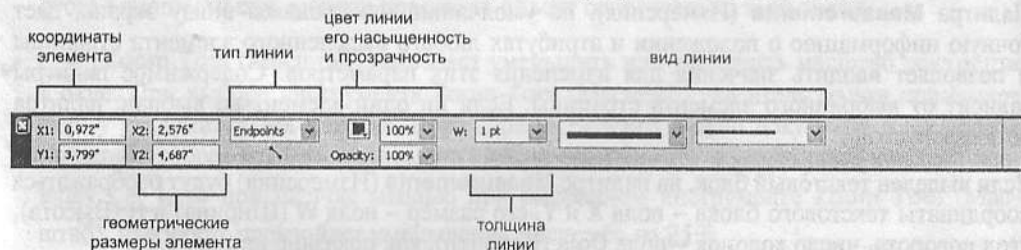


Рис. 1.28. Палитра **Measurements** (Измерения) при выделенной линии

Если палитра **Measurements** (Измерения) не отображается на экране, открыть ее можно, выбрав команду **Window ♦ Measurements** (Окно ♦ Измерения).

Помимо двух основных палитр: **Tools** (Инструменты) и **Measurements** (Измерения), в программе QuarkXPress 7 существует еще 13 других палитр, позволяющих решать такие задачи, как управление цветом, работа с макетом страницы, использование таблиц стилей и гиперссылок, синхронизация текста и т. д.

Если какая-либо из перечисленных ниже палитр не отображена на экране, то для ее отображения используйте меню **Window** (Окно), в котором выберите название требуемой палитры.

Палитра **Page Layout** (Макет страницы) позволяет создавать, удалять, перемещать и применять шаблоны страниц, а также задавать их названия (Рис. 1.29).

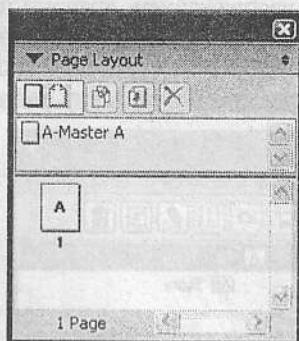


Рис. 1.29. Палитра **Page Layout** (Макет страницы)

Палитра **Style Sheets** (Таблицы стилей) содержит имена стилей абзаца, примененных к выделенным абзацам, и имена стилей символов, примененных к символам в выделенном фрагменте. В случае, если нет выделенного текста, все имена стилей в палитре неактивны (Рис. 1.30).

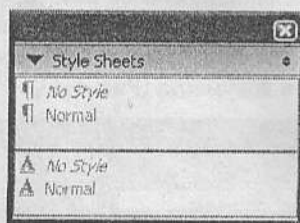


Рис. 1.30. Палитра **Style Sheets** (Таблицы стилей)

Палитра **Colors** (Цвета) предназначена для выбора цвета и оттенка текста, рисунков или фона текстовых либо графических блоков (Рис. 1.31).

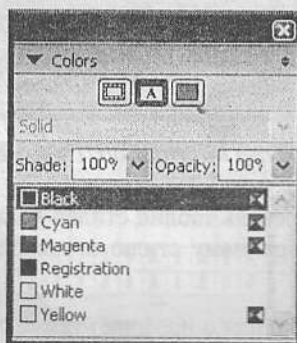


Рис. 1.31. Палитра **Colors** (Цвета)

Палитра **Shared Content** (Общее содержимое) предназначена для создания синхронизированного содержания текстовых или графических блоков и работы с ним. При этом выбирается блок с текстом или изображением, которые необходимо использовать в нескольких частях документа. Внесенные изменения применяются сразу ко всему документу, таким образом возможно избежать многочисленного повторения внесения изменений в одинаковые объекты, используемые по всему документу (Рис. 1.32).

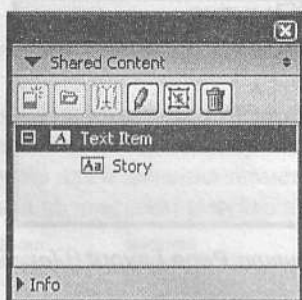


Рис. 1.32. Палитра **Shared Content** (Общее содержимое)

Палитра **Trap Information** (Параметры траппинга) позволяет настраивать в программе QuarkXPress 7 параметры, определяющие способ печати одного цвета в документе после другого цвета. Траппинг является процессом, выполняемым обычно специалистами полиграфического производства. Неквалифицированное изменение настроек может привести к неприятностям при печати документа (Рис. 1.33).

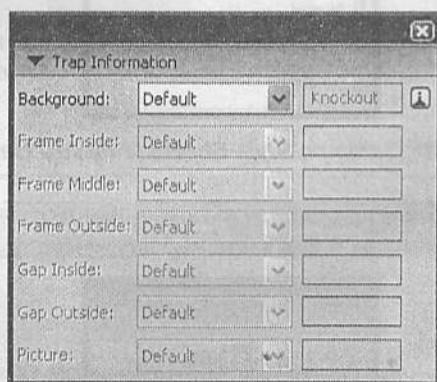


Рис. 1.33. Палитра **Trap Information** (Параметры траппинга)

Палитра **Lists** (Списки) – это перечень таблиц стилей абзаца, в котором указаны все абзацы текста, относящиеся к выбранному стилю и расположенные в различных частях документа (Рис. 1.34).

Палитра **Profile Information** (Сведения о профиле) также относится к инструментам профессиональных печатников. На палитре отображается информация, связанная с управлением цветом для выбранного изображения (Рис. 1.35).

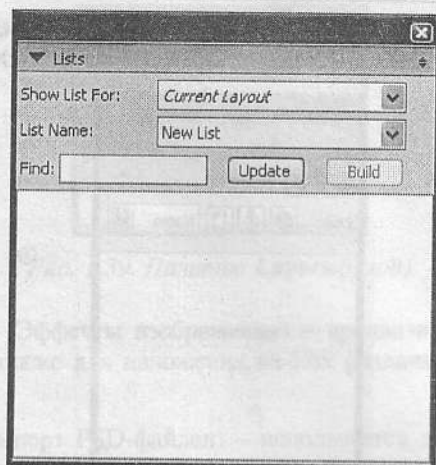


Рис. 1.34. Палитра **Lists** (Списки)

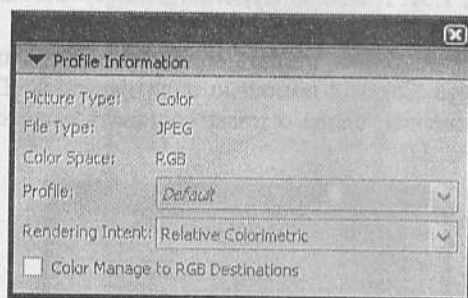


Рис. 1.35. Палитра **Profile Information** (Сведения о профиле)

Палитра **Glyph** (Символ) предназначена для работы со шрифтами и специальными символами (Рис. 1.36).



Рис. 1.36. Палитра **Glyph** (Символ)

Палитра **Hyperlinks** (Гиперссылки) содержит перечень ссылок на **Web**-ресурсы и на другие страницы макета, используемые в текущем документе QuarkXPress 7 (Рис. 1.37).

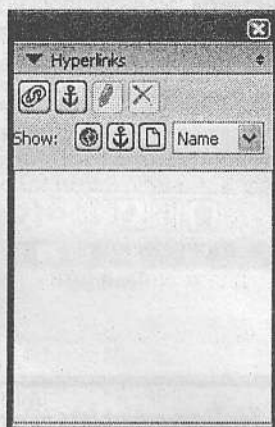


Рис. 1.37. Палитра **Hyperlinks** (Гиперссылки)

Программа QuarkXPress 7 позволяет ставить метки на некоторых словах при создании или редактировании макета. Затем с помощью палитры **Index** (Предметный указатель) можно быстро найти помеченные слова, а также составить иерархически упорядоченный предметный указатель (Рис. 1.38).

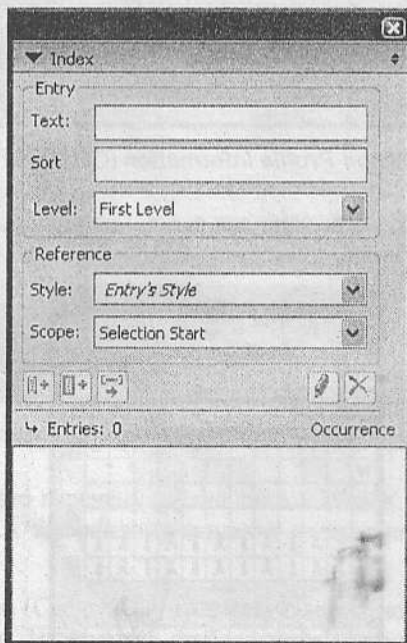


Рис. 1.38. Палитра **Index** (Предметный указатель)

Палитра **Layers** (Слой) используется для разделения объектов и распределения компонентов макета по слоям (Рис. 1.39).

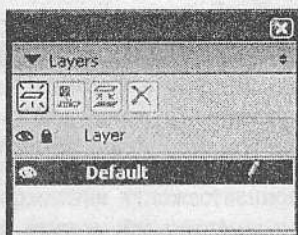


Рис. 1.39. Палитра **Layers** (Слои)

Палитра **Picture Effects** (Эффекты изображения) – предназначена для настройки растровых изображений, а также для наложения на них различных фильтров и эффектов (Рис. 1.40).

Палитра **PSD Import** (Импорт PSD-файлов) – используется для импортирования всего проекта или отдельных его элементов в формат **PSD** (Рис. 1.41).

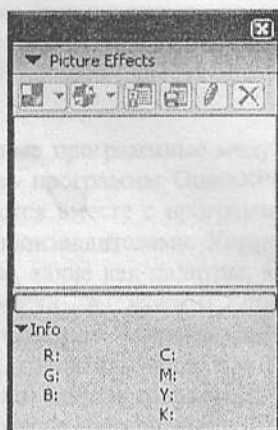


Рис. 1.40. Палитра **Picture Effects** (Эффекты изображения)

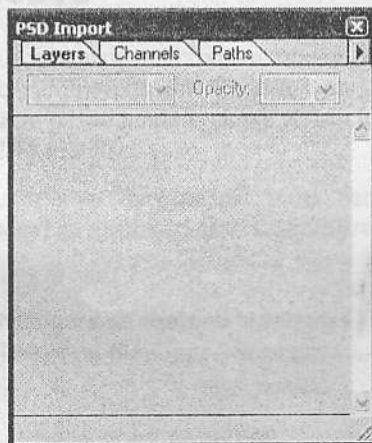


Рис. 1.41. Палитра **PSD Import** (Импорт PSD-файлов)

Открывать и закрывать необходимые для работы палитры можно, воспользовавшись командами в меню **Window** (Окно). Например, для отображения палитры **Colors** (Цвета) требуется выбрать команду меню **Window** ♦ **Colors** (Окно ♦ Цвета). Если эта палитра закрыта, то после выполнения указанного выше действия она отобразится на экране. Если она открыта, то при выборе команды меню **Window** ♦ **Colors** (Окно ♦ Цвета) палитра закроется.

Заключение

В этой главе мы познакомились с одним из самых мощных и современных инструментов верстки, программой QuarkXPress 7. Был рассмотрен процесс установки, основные элементы интерфейса программы, различные термины и определения, необходимые для дальнейшей работы с QuarkXPress 7.

Настраиваем программу QuarkXPress 7

Каждому пользователю программы QuarkXPress 7 необходимо получить свой результат от работы с программой. Одному QuarkXPress 7 понадобится для подготовки простой стенгазеты, другому – для оформления художественной книги, а третьему потребуется создать сложный дизайнерский модуль для рекламы в журнале мод. Основную роль в удовлетворении различных потребностей пользователей программы QuarkXPress 7 играют надстройки.

Знакомство с надстройками

При установке практически любой программы предлагается несколько вариантов установки, обычно – два: полный и выборочный. При полном варианте установки программа устанавливается со всеми своими функциональными возможностями. При выборочном – устанавливаются лишь базовые модули программы. Подключаемые компоненты предоставляют пользователю наборы дополнительных функций и расширяют возможности данной программы.

Надстройки – это дополнительные программные модули, которые повышают функциональность и производительность программы QuarkXPress 7. Существуют стандартные надстройки, которые поставляются вместе с программой QuarkXPress 7, и надстройки, разрабатываемые сторонними производителями. Установив надстройки, вы легко можете добавлять новые компоненты, такие как палитры, команды, инструменты, меню, которые используются практически в каждом проекте, созданном с помощью QuarkXPress 7. Использование надстроек к программе QuarkXPress 7 позволяет автоматизировать работу с проектами, сократить число повторяющихся шагов, повысить производительность работы и в конце концов сэкономить время и деньги на покупку дорогостоящего стороннего программного обеспечения.

Подготовка к работе

При выборочном варианте установки надстройки можно не устанавливать. Если отметить все установки, то вместе с программой QuarkXPress 7 будет установлено около 35 файлов надстроек. Эти файлы размещены в папке **XTensions**, находящейся в корневой папке QuarkXPress 7 (Рис. 2.1).

Чтобы увидеть, какие надстройки загружены, надо запустить средство **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) из главного окна QuarkXPress 7.

- Запустите программу QuarkXPress 7.
- Выберите пункт меню **Utilities ♦ XTensions Manager** (Утилиты ♦ Менеджер надстроек). Откроется диалог **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) (Рис. 2.2).

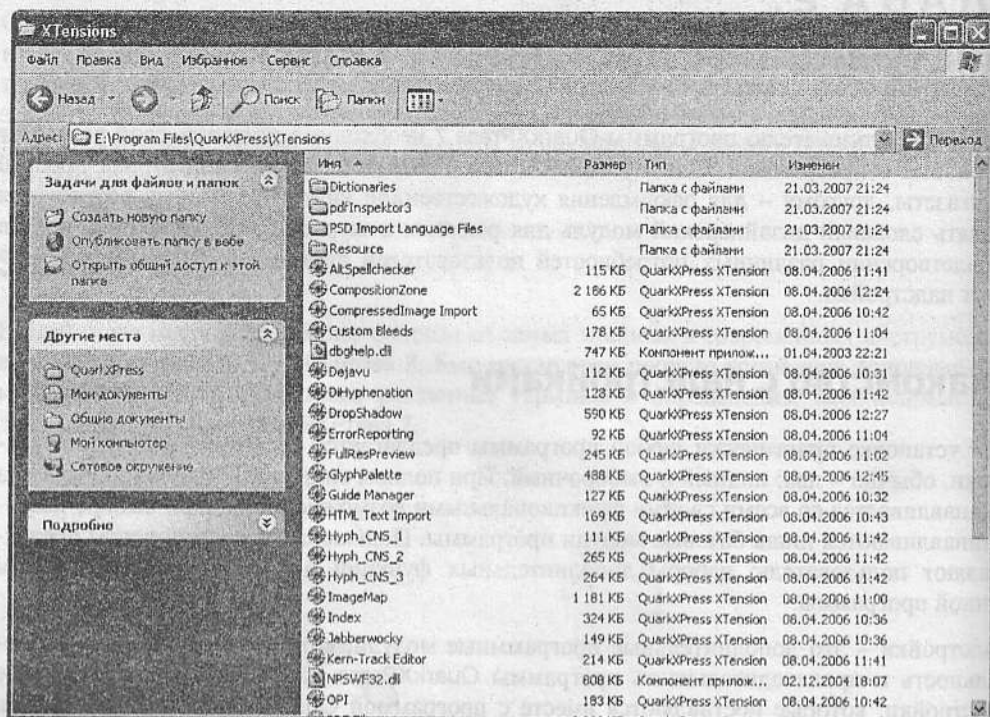


Рис. 2.1. Папка **XTensions** с файлами надстроек

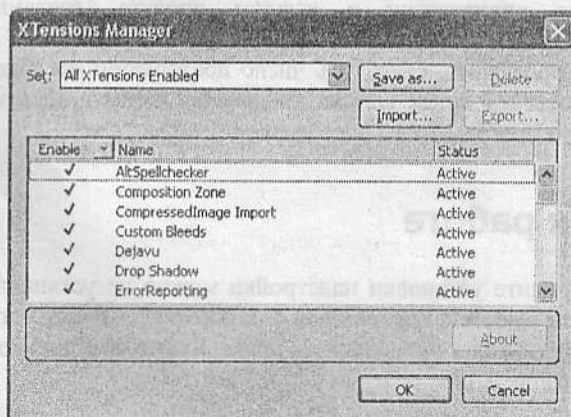


Рис. 2.2. Диалог **XTensions Manager** (Менеджер надстроек)

Здесь перечислены надстройки, установленные с программой QuarkXPress 7. Помеченные флажками надстройки являются активными на данный момент.

Вот список наиболее часто используемых надстроек, поставляемых вместе с программой QuarkXPress 7:

- ✓ **AltSpellchecker** проверяет правописание текста в документах QuarkXPress 7, используя альтернативные словари.

- ✓ **Composition Zone** позволяет определять участки документа, которые могут редактироваться разными пользователями.
- ✓ **CompressedImage Import** позволяет импортировать сжатые файлы **TIFF**.
- ✓ **Custom Bleeds** позволяет изображениям выходить за границы страницы.
- ✓ **Dejavu** добавляет список ранее открывавшихся проектов.
- ✓ **Drop Shadow** добавляет эффект теней к элементам.
- ✓ **ErrorReporting** отправляет информацию об ошибках на сервер компании Quark.
- ✓ **Full Resolution Preview** позволяет создавать изображения для предварительного просмотра импортированных изображений **EPS**.
- ✓ **Guide Manager** отвечает за управление направляющими.
- ✓ **HTML Text Import** отвечает за импорт файлов в формате **HTML**.
- ✓ **Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3, Hyphenation Dieckmann** отвечают за использование правил переноса.
- ✓ **ImageMap** позволяет в документах, предназначенных для размещения в **Web**, создавать карты изображений (активные области изображения, снабженные гиперссылками).
- ✓ **Index** позволяет создавать предметные указатели.
- ✓ **Jabberwocky** помещает в текстовый блок случайный набор знаков.
- ✓ **Kern-Track Editor** позволяет задавать параметры трекинга и кернинговых пар.
- ✓ **OPI** позволяет продуктам компании Quark поддерживать интерфейс **OPI (Open Prepress Interface (Открытый интерфейс допечатной подготовки))**.
- ✓ **PDF Filter** позволяет импортировать и экспортировать файлы формата **PDF**.
- ✓ **PNG Filter** позволяет импортировать в QuarkXPress 7 изображения в формате **PNG**, который часто используется в **Web**.
- ✓ **RTF Filter** позволяет импортировать в QuarkXPress 7 текст в формате **RTF (Rich Text Format (Расширенный текстовый формат))**.
- ✓ **Scissors** обеспечивает работу инструмента **Scissors Tool (Ножницы)**.
- ✓ **Shape of Things** обеспечивает работу инструмента **Starburst Tool (Звезда)**.
- ✓ **Super Step and Repeat** сообщает QuarkXPress 7, сколько сделать копий одного элемента и как эти копии разместить.
- ✓ **WordPerfect Filter** позволяет импортировать и экспортировать файлы программы WordPerfect.
- ✓ **XPress Tags Filter** позволяет импортировать и экспортировать файлы в формате **XPress Tags**, которые содержат специальные коды QuarkXPress 7.
- ✓ **Type Tricks** позволяет вводить дроби и вставлять символы валюты.

Компания Quark постоянно работает над улучшением программы QuarkXPress 7, поэтому в каждой последующей версии настроек больше, чем в предыдущей.

Управление надстройками

Для облегчения управления загружаемыми надстройками программа QuarkXPress 7 предлагает воспользоваться менеджером надстроек. В настройках диалога этого средства определяется поведение менеджера надстроек и предоставляется возможность просматривать надстройки, которые загружаются каждый раз при запуске QuarkXPress 7.

Параметры средства **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) относятся к группе параметров приложения. Это означает, что они являются стандартными настройками для всей программы и вносить изменения в свойства менеджера надстроек можно независимо от того, открыт документ в окне программы или нет. Чтобы внесенные изменения вступили в действие, необходимо перезапустить программу QuarkXPress 7. Окно надстроек средства **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) открывается из главного меню QuarkXPress 7.

- Запустите программу QuarkXPress 7.
- Выберите пункт меню **Edit ♦ Preferences** (Правка ♦ Установки). Откроется диалог **Preferences** (Установки) (Рис. 2.3).

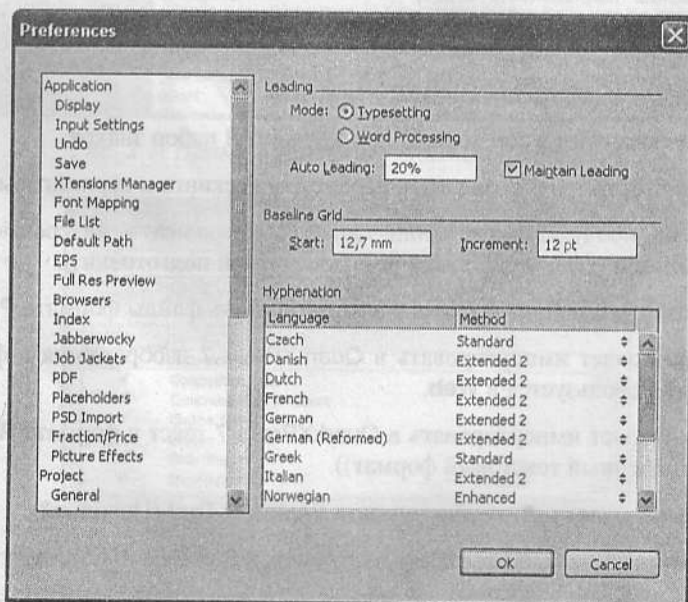


Рис. 2.3. Диалог **Preferences** (Установки)

- На левой панели в списке **Application** (Приложение) выберите пункт **XTensions Manager** (Менеджер надстроек). На правой панели вы увидите доступные параметры менеджера надстроек (Рис. 2.4).

На панели **Show XTensions Manager at Startup** (Показывать Менеджер надстроек при запуске) расположены два переключателя:

- ✓ **Always** (Всегда) – если установлен этот переключатель, то диалог **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) будет открываться каждый раз при запуске QuarkX-

Press 7. Этот параметр используется в сервисных бюро и других организациях, которые работают с документами клиентов. Если диалог **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) открыт, можно загрузить, создать или изменить определенный набор надстроек, а также включить или отключить отдельные надстройки в текущем наборе.

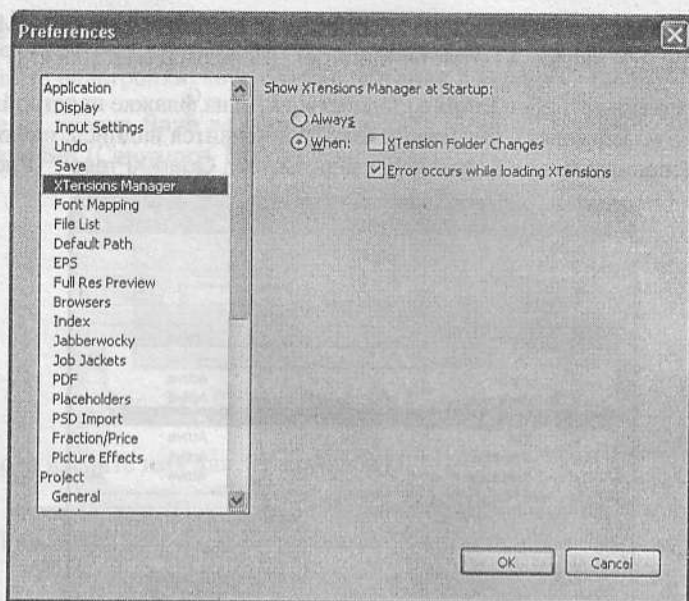


Рис. 2.4. Параметры настроек средства **XTensions Manager** (Менеджер надстроек)

- ✓ **When** (Когда) – этот переключатель устанавливается, чтобы диалог **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) открывался при определенных условиях, задаваемых двумя флажками: **XTensions Folder Changes** (Изменится положение папки XTensions); если установить этот флажок, то средство **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) будет запускаться при условии добавления или удаления папки **XTensions** (Надстройки) с момента последнего запуска QuarkXPress 7; **Error occurs while loading XTensions** (Произошла ошибка во время загрузки XTensions); этот флажок устанавливается, если возникают проблемы с загрузкой надстроек.

Независимо от того, сколько надстроек загружается вместе с QuarkXPress 7, скорее всего, не все они понадобятся при каждом использовании QuarkXPress 7. Как правило, разные пользователи, работающие с QuarkXPress 7, обращаются к различным надстройкам. Вместо того чтобы загружать ненужные надстройки, воспользуйтесь диалогом **XTensions Manager** (Менеджер надстроек), чтобы создать загрузочные наборы надстроек. Некоторые пользователи QuarkXPress 7 могут применять средство **XTensions Manager** (Менеджер Надстроек), чтобы создать отдельные наборы для дизайна страницы, редактирования и коррекции пробных оттисков. Рабочая группа может создать загрузочный набор для каждого класса пользователей QuarkXPress 7. Например, художник, создающий макеты, может воспользоваться набором дизайнерских и типографских надстроек, а редактору текста потребуется другой набор со специфическими возможностями.

Изменение списка загружаемых надстроек осуществляется с помощью средства **XTensions Manager** (Менеджер Надстроек). Допустим, вы хотите исключить из списка автоматически загружаемых при запуске QuarkXPress 7 надстроек **Kern-Track Editor** (Редактор кернинга).

- Выберите команду меню **Utilities ♦ XTensions Manager** (Утилиты ♦ Менеджер надстроек). Откроется диалог **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) (Рис. 2.2).
- Щелкните мышью в столбце **Enable** (Задействовать) на флажке надстройки **Kern-Track Editor** (Редактор кернинга). Флажок исчезнет, и появится надпись, информирующая о том, что изменения вступят в силу после перезапуска QuarkXPress 7 (Рис. 2.5).

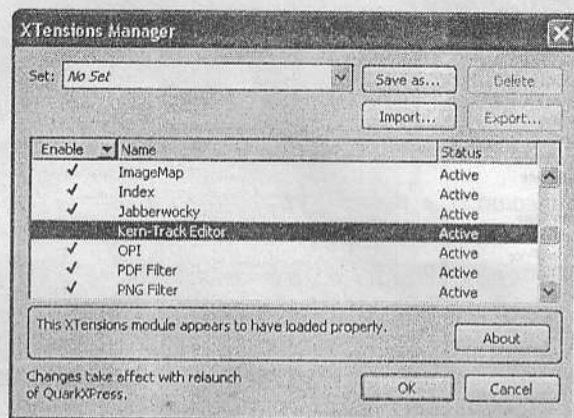


Рис. 2.5. Надстройка **Kern-Track Editor** (Редактор кернинга) отключена

- Тем же способом отключите или включите другие надстройки.
- Перезапустите программу QuarkXPress 7. Внесенные изменения вступят в силу. Теперь программа QuarkXPress 7 будет запускаться с требуемыми вам надстройками.

Использование наборов надстроек

Работая с конкретными проектами, имеет смысл создавать наборы надстроек для этих проектов. После создания эти наборы выбираются из меню **Set** (Набор) диалога **XTensions Manager** (Менеджер надстроек). Также в программе QuarkXPress 7 предлагаются два стандартных набора надстроек:

- ✓ **All XTensions Enabled** (Все надстройки включены) – данный набор означает, что все надстройки будут включены.
- ✓ **All XTensions Disabled** (Все надстройки отключены) – если выбрать этот набор, то все надстройки будут отключены и перемещены в папку **XTensions Disabled** (Надстройки отключены).
- ✓ **No Set** (Без набора) – по существу данный параметр не является набором, используется он для включения или отключения надстроек по ходу работы, не создавая новый набор и не используя имеющиеся наборы.

Чтобы создать свой набор надстроек, необходимо запустить средство **XTensions Manager** (Менеджер надстроек).

- Выберите команду меню **Utilities ♦ XTensions Manager** (Утилиты ♦ Менеджер надстроек). Откроется диалог **XTensions Manager** (Менеджер Надстроек) (Рис. 2.2).
- Включите надстройки, которые должны присутствовать в вашем наборе.
- Отключите те надстройки, которые не требуются для вашего проекта.
- Щелкните на кнопке **Save as** (Сохранить как). Откроется диалог сохранения вашего набора **Save Set** (Сохранить Набор) (Рис. 2.6).

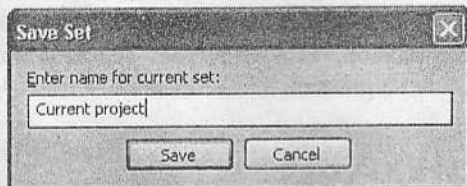


Рис. 2.6. Диалог **Save Set** (Сохранить набор)

- В поле ввода введите имя для вашего набора.
- Нажмите кнопку **Save** (Сохранить). Созданный набор появится в списке доступных наборов (Рис. 2.7).

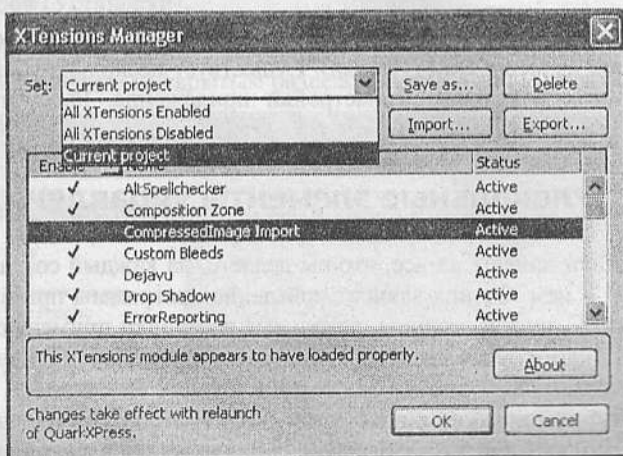


Рис. 2.7. Вновь созданный набор появился в списке наборов

Для удаления ставшего ненужным набора используется кнопка **Delete** (Удалить). Кнопки **Import** (Импорт) и **Export** (Экспорт) позволяют использовать наборы совместно с другими пользователями. Экспортированные наборы содержат информацию только о надстройках в наборе, а не копии надстроек.

- Закройте диалог **XTensions Manager** (Менеджер надстроек).
- Перезапустите программу QuarkXPress 7.

Новый набор создан, и теперь вы можете выбирать его при работе со своим проектом.

Приобретение надстроек

Дополнительные надстройки можно приобрести из различных источников. Наилучшим из них является Интернет. В первую очередь мы советуем обратиться на сайт компании Quark (quark.com), на котором периодически размещаются обновления надстроек и их бесплатные версии.

Многие сторонние компании занимаются разработкой надстроек для программы QuarkXPress 7, поэтому можно выполнить поиск по ключевым словам **QuarkXPress** и **XTensions** на поисковых узлах. Затем постепенно просматривайте найденные ссылки и выбирайте необходимые вам надстройки.

Также одним из вариантов приобретения надстроек является покупка дисков в специализированных магазинах или на рынках.

Параметры QuarkXPress

QuarkXPress 7 – это мощная программа, имеющая в своем арсенале множество настроек для управления отображением графической и текстовой информации. У разных пользователей существуют разные требования к программе. QuarkXPress 7 предоставляет целый ряд параметров, с помощью которых вы сможете настроить программу именно так, как вам необходимо.

Задать необходимые настройки можно с помощью диалога **Preferences** (Установки), который запускается из меню **Edit** (Правка). Существует несколько уровней применения настроек: глобальные, локальные и настройки приложения. Рассмотрим эти уровни настроек.

Глобальные и локальные элементы управления

Глобальные настройки влияют на все, что вы делаете, на каждый создаваемый проект и на каждый элемент в нем. От них зависит поведение программы при выполнении определенных операций. С другой стороны, локальные настройки применяются только к выбранным объектам, например к выделенному фрагменту текста, активной странице или элементу. Практически все установки задаются в диалоге **Preferences** (Установки), который открывается с помощью команды меню **Edit ♦ Preferences** (Правка ♦ Установки). В QuarkXPress 7 глобальные и локальные изменения вносятся следующим образом.

Установки на уровне приложения являются исключительно глобальными. От выбора этих установок зависит поведение вашей копии QuarkXPress 7 при открытии любых типов файлов.

Установки на уровне проектов могут быть как глобальными, так и локальными. Если изменять эти установки, не открывая проектов, то эти изменения будут распространяться на все последующие открываемые проекты. Если же задавать установки при открытом проекте, то все внесенные изменения будут применены только к активному проекту.

Параметры, используемые по умолчанию, определяют изменения, которые были внесены в список доступных цветов, наборов переносов и типов выравнивания, таблиц стилей,

стилей печати и т. д. Некоторые параметры, которые используются по умолчанию (например, изменения, вносимые в список доступных стилей печати), всегда являются глобальными. Изменение других списков (например, таблиц стилей) влияет на всю программу, если оно вносится при всех закрытых проектах. Изменение будет локальным, не распространяющимся за пределы активного проекта, если вносится при открытом проекте.

Параметры **Index** (Предметный указатель) и **Fraction/Price** (Дроби/Денежные знаки) теперь являются вкладками диалога **Preferences** (Установки), а не отдельными диалогами, такими же, как и вкладки **Undo** (Отменить), **Full Res Preview** (Просмотр с максимальным разрешением), **Placeholders** (Заполнители) и **PSD Import** (Импорт PSD). Раздел **Project** (Проект) — новинка в диалоге **Preferences** (Установки), а вкладка **StreetPost**, параметры которой позволяли управлять связью проектов XML с Web, в новой версии программы отсутствует. В QuarkXPress 7 используется другой механизм работы с XML, поэтому необходимость в данной вкладке отпала.

Установки приложения

Установки приложения задают поведение QuarkXPress 7 с любыми открытыми файлами. Изменения, вносимые в установки приложения, применяются ко всем файлам, которые вы в дальнейшем будете создавать или редактировать в своей копии QuarkXPress 7. Установки приложения не сохраняются в отдельных проектах.

Изменение установок приложения производится в разделе **Application** (Приложение) диалога **Preferences** (Установки).

- Откройте команду меню **Edit ♦ Preferences** (Правка ♦ Установки). Откроется диалог **Preferences** (Установки) с открытым разделом **Application** (Приложение) (Рис. 2.8).

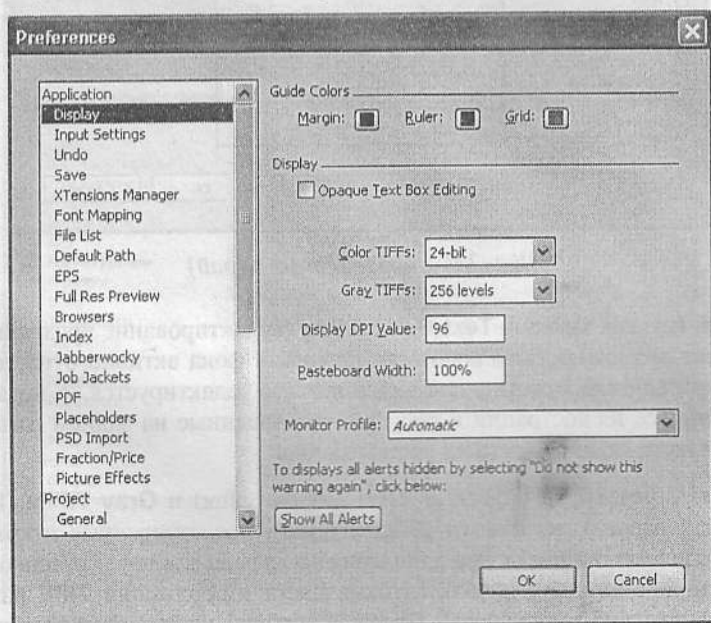


Рис. 2.8. Диалог **Preferences** (Установки) с открытой вкладкой **Display** (Вид)

Данный раздел имеет ряд вкладок, которые позволяют управлять настройками приложения:

- ✓ **Display (Вид)** – параметры данной вкладки позволяют управлять отображением в программе QuarkXPress 7 направляющих, проектов, копий предварительного просмотра и многого другого. Данные параметры управляют расположением проектов QuarkXPress 7 на экране монитора. Способ задания этих параметров в значительной степени зависит от установок и конфигурации системы пользователя. Вкладка состоит из двух панелей: **Guide Colors (Цвета направляющих)** и **Display (Вид)**. На панели **Guide Colors (Цвета направляющих)** расположены три кнопки, позволяющие произвольным образом менять цвет графических элементов и текста на странице. Кнопка **Margin (Край)** отвечает за цвет направляющего поля, кнопка **Ruler (Линейка)** – за цвет на обтравочных контурах и кнопка **Grid (Решетка)** – за цвет на текстовых контурах. При выборе одной из этих кнопок будет вызван диалог, в котором можно задать цвет данного элемента (Рис. 2.9).

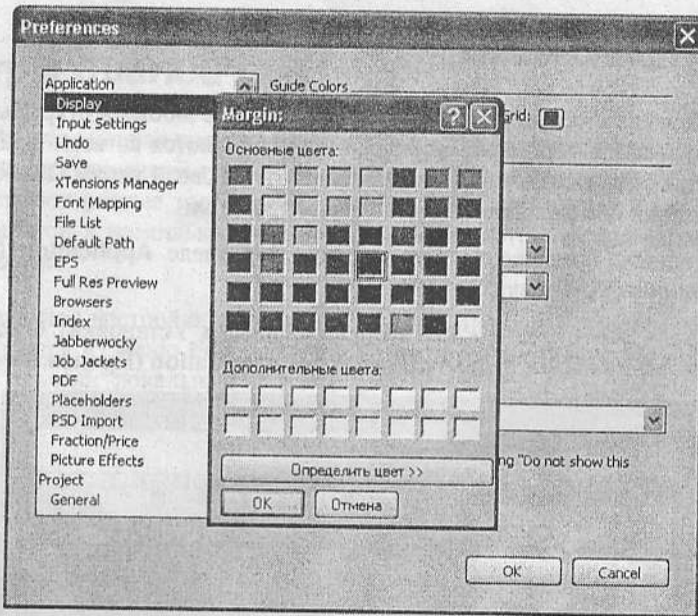


Рис. 2.9. Диалог *Margin (Край)*

Установленный флажок **Opaque Text Box Editing (Редактирование прозрачности текстового блока)** дает возможность задавать прозрачность фона активного текстового блока. Когда фон непрозрачный, текст лучше виден и легче редактируется. А когда фон отсутствует, то видны все иллюстрации и рисунки, размещенные на заднем плане, и при редактировании текста можно учесть их расположение.

Два параметра, **Color TIFFs (Цветные TIFF-изображения)** и **Gray TIFFs (Изображения TIFF в оттенках серого)**, на панели **Display (Вид)**, представленные открывающимися списками, определяют точность представления на экране цветов и оттенков серого для TIFF-изображений. Благодаря низкой глубине цвета изображений TIFF размер файлов документов значительно уменьшится. Большая глубина цвета применяется на мощных компьютерах. Эти параметры относятся только к отображению на экране и не влияют на разрешение изображения при печати.

Поле ввода **Display DPI Value** (Разрешение при выводе на экран) представляет собой уникальный параметр программы QuarkXPress 7 для операционной системы Windows. Данный параметр задает величину разрешения в пикселах при выводе на экран. По умолчанию он имеет значение 96 dpi. При более высоких значениях масштаб изображения увеличивается, а при более низких – уменьшается.

Поле ввода **Pasteboard Width** (Ширина монтажной области) представляет монтажную область или непечатаемую область по сторонам каждой страницы или разворота и служит электронным аналогом монтажного стола, на котором можно хранить элементы страницы. Если этот параметр принимает значение 100%, это соответствует ширине одной страницы.

Открывающийся список **Monitor Profile** (Профиль монитора) позволяет установить тип монитора, который вы используете, для лучшей цветопередачи изображений. Чаще всего используется значение по умолчанию **Automatic** (Автоматический).

В нижней части панели **Display** (Вид) находится кнопка **Show All Alerts** (Показывать все предупреждения) – своего рода аналог кнопки «Сброс», отменяющей вывод на экран тех предупреждений программы, которые можно отключать. Для этого следует установить флажок **Do Not Show This Warning Again** (Больше не выводить это предупреждение). Но всегда может возникнуть ситуация, в которой предупреждения необходимы. В таких случаях предупреждения стоит снова подключить, для чего достаточно щелкнуть на кнопке **Show All Alerts** (Показывать все предупреждения).

✓ **Input Settings** (Настройки ввода) – данная вкладка содержит параметры, определяющие формат кавычек, вид элементов при перетаскивании, настройки прокрутки, а также некоторые другие параметры управления текстом (Рис. 2.10).

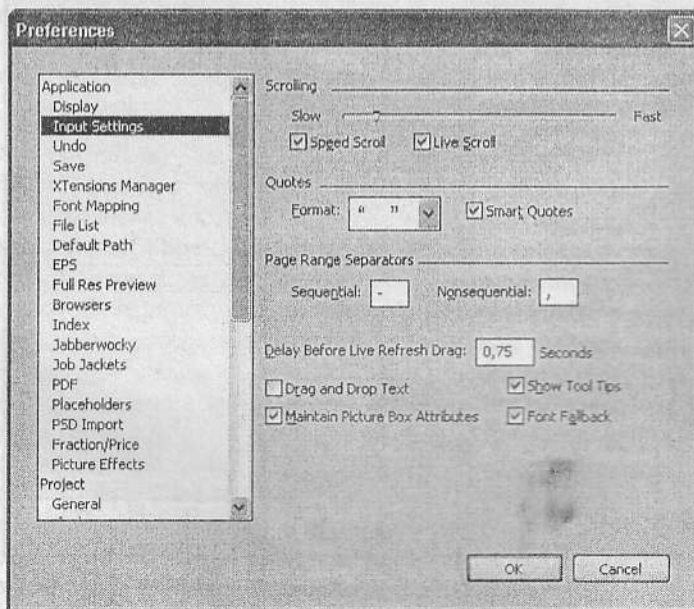


Рис. 2.10. Вкладка **Input Settings** (Настройки ввода)

Вкладка состоит из трех панелей: **Scrolling** (Прокручивание), **Quotes** (Кавычки) и **Page Range Separators** (Разделители диапазона страниц).

- ✓ **Undo** (Отменить) – вкладка предназначена для отмены и повторного выполнения нескольких действий. Здесь можно задать комбинацию клавиш для отмены последнего действия – **Redo Key** (Клавиша отмены), а также максимальное количество последних сохраненных действий – **Maximum History Actions** (Максимальное количество действий).
- ✓ **Save** (Сохранить) – на данной вкладке представлены параметры, регулирующие сохранение файлов в программе QuarkXPress 7. При установке флажка **Auto Save** (Автоматическое сохранение) все открытые документы QuarkXPress 7 будут автоматически сохраняться через определенный интервал времени, который можно задать в поле ввода **Every minutes** (Каждые ... минут). При автосохранении документа QuarkXPress 7 создает отдельный файл автосохранения (с расширением **.asv** в Windows и **.AutoSave** в Mac OS). После сбоя в работе компьютера можно вернуться к последней автоматически сохраненной версии документа, открыв файл автосохранения. На панели **Auto Backup** (Автоматическое резервное копирование) задаются настройки автоматического резервирования документа. Установленный флажок **Auto Backup** (Автоматическое резервное копирование) дает команду программе создать резервную копию документа. QuarkXPress 7 будет создавать резервные копии документа при каждом его сохранении вручную. При этом в поле **Keep revisions** (Количество версий) можно указать количество хранимых версий резервных копий, введя значение до 100 (Рис. 2.11).

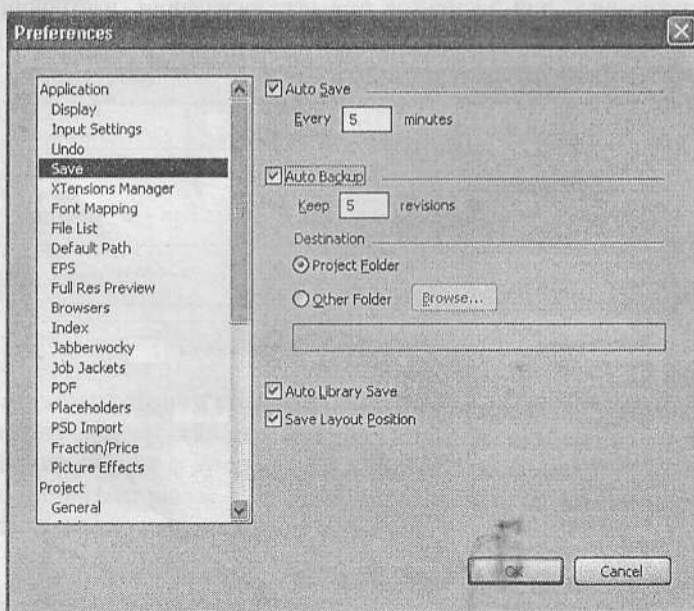


Рис. 2.11. Вкладка **Save** (Сохранить)

На панели **Destination** (Месторасположение) можно указать место, куда будут сохраняться резервные копии документа. По умолчанию файлы резервных копий хранятся в той же папке, что и текущий документ. Однако для их хранения рекомендуется исполь-

зовать другую папку, иначе вы можете случайно открыть другую версию файла. Выберите переключатель **Other Folder** (Другая папка) и укажите или создайте папку для резервных копий с помощью кнопки **Browse** (Обзор). Если установить флажок **Auto Library Save** (Автоматическое сохранение библиотек) (по умолчанию он установлен), то библиотека сохраняется каждый раз при добавлении или удалении элемента. В противном случае библиотека сохраняется только при закрытии (или при выходе из QuarkXPress 7). Флажок **Save Document Position** (Сохранять положение документа) лучше сбросить, если один документ используется несколькими пользователями, имеющими к тому же мониторы разных размеров, или если приходится часто переупорядочивать окна проектов для перетаскивания элементов между ними. В остальных случаях этот флажок следует установить, поскольку программа должна запоминать размер, положение и пропорции окна документа, значительно экономя ваше время при следующем открытии проекта.

- ✓ **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) – на этой вкладке можно управлять видом диалога **XTensions Manager** (Менеджер надстроек) при запуске QuarkXPress 7. Более подробно об этой вкладке вы можете посмотреть в разделе Управление надстройками настоящей главы.
- ✓ **Font Mapping** (Управление шрифтами) – на данной вкладке определяется, как заменяются шрифты, если открыт документ с отсутствующими шрифтами. Если установить флажок **Specify Default Replacement Font** (Задать шрифт замены по умолчанию) и указать такой шрифт в открываемом списке, то документ с отсутствующим шрифтом по умолчанию будет открываться с данным шрифтом. Установленный флажок **Do Not Display Missing Fonts Dialog** (Не показывать диалог об отсутствии шрифтов) означает, что данный диалог появляться не будет. При этом, если не заданы условия замены отсутствующих шрифтов, то документ будет отображен со шрифтом по умолчанию – **Replace missing fonts with replacement font** (Заменить отсутствующие шрифты шрифтом по умолчанию) либо будет появляться диалог об отсутствии шрифтов.
- ✓ **File List** (Список файлов) – вкладка добавляет в меню **File** (Файл) или в его подменю **Open** (Открыть) перечень недавно открывавшихся файлов. Вам необходимо лишь выбрать из этого списка необходимое имя файла, и программа сама найдет и откроет его. В поле **Number of Files** (Количество файлов) можно задать максимальное количество файлов, помещаемых в список недавно открывавшихся файлов. По умолчанию значение этого параметра равно трем, однако его можно увеличить до девяти, если вам необходимо работать с большим количеством файлов. На панели **File List Location** (Положение списка файлов) находится переключатель, управляющий размещением списка недавно открывавшихся файлов в меню **File** (Файл). По умолчанию выбран переключатель **Append Files to File Menu** (Добавить файлы в меню Файл), что означает добавление файла к меню **File** (Файл). Однако вы можете установить переключатель **Append Files to Open Menu Item** (Добавить файлы в подменю Open), что означает добавление подменю к команде **Open** (Открыть) из меню **File** (Файл). В результате меню **File** (Файл) остается коротким и аккуратным, однако команда **Open** (Открыть) будет доступна только как подменю (Рис. 2.12).

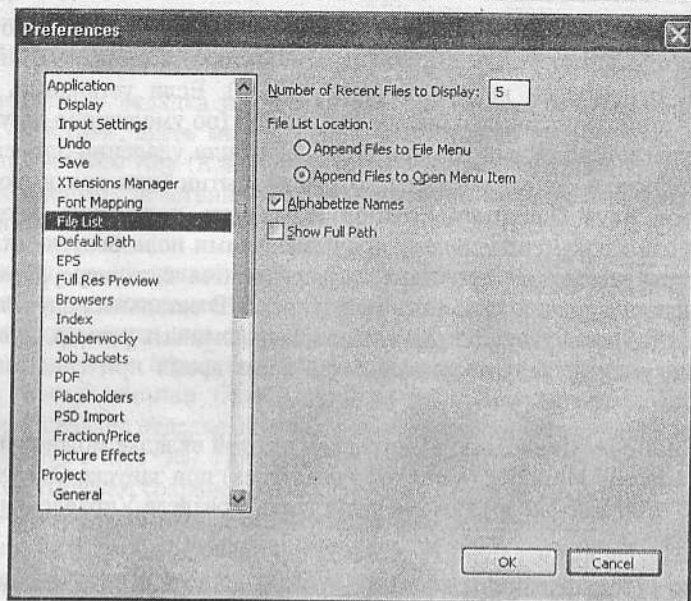


Рис. 2.12. Вкладка **File List** (Список файлов)

- ✓ **Default Path** (Путь по умолчанию) – на этой вкладке можно указать программе правильное направление при открытии и сохранении файлов или при импортировании текста и рисунков. Задать путь к папке, которая должна открываться по умолчанию, можно для следующих команд меню **File** (Файл): **Open** (Открыть), **Save** (Сохранить) и **Save As** (Сохранить как), **Import Text** (Импорт текста) и **Import Picture** (Импорт изображения).
- ✓ **EPS** (EPS) – на вкладке определяются настройки, относящиеся к импортированным изображениям формата **EPS**. Чтобы QuarkXPress 7 сгенерировал изображение, требуется установить **Generate** (Генерировать) из списка **Preview** (Предварительный просмотр) если необходимо выбрать изображение из файла, установите **Embedded** (Внедренный).
- ✓ **Full Res Preview** (Просмотр с максимальным разрешением) – данная вкладка позволяет представлять изображения с их полным разрешением, а не с экраным. Благодаря этому появляется возможность более точно использовать обтравочные контуры, однако при увеличении масштаба быстродействие компьютера может снизиться. Параметры на панели **Preview Cache Location** (Расположение кеша предварительного просмотра) позволяют определить, где сохраняются файлы кеша. Дело в том, что для отображения изображений с полным разрешением QuarkXPress 7 создает файлы кеша, которые используются при увеличении масштаба документа и его прокрутке, благодаря чему с полным разрешением используется только то изображение, которое в настоящий момент показано на экране. Благодаря этому значительно снижается нагрузка на систему в целом. По умолчанию они сохраняются в основной папке программы, однако желательно выбрать переключатель **Other Folder** (Другая папка) и указать отдельную папку для хранения файлов кеша. Таким образом вы сможете избежать «засорения» основной папки программы временными файлами. Кроме того, на вкладке в поле **Maximum Cache Folder Size** (Максимальный размер папки кеша)

предоставляется возможность указать максимальный размер папки. По умолчанию задано значение 400 Мб, чего, как правило, вполне достаточно. Если вы используете изображения с полным разрешением в проектах, насыщенных графикой, вам следует увеличить это значение до 800 Мб и больше. На панели **Display Full Resolution Previews For** (Использовать предварительный просмотр с максимальным разрешением для) можно выбрать отображение всех кешированных изображений – **All Full Resolution Previews** (Все изображения с высоким разрешением) либо только ранее выбранных – **Selected Full Resolution Previews** (Выбранные изображения с высоким разрешением). Также есть возможность вообще запретить отображение изображений с полным разрешением в каком-либо документе. Для этого необходимо установить флажок **Disable Full Resolution Previews on Open** (Запретить просмотр с максимальным разрешением при открытии) (Рис. 2.13).

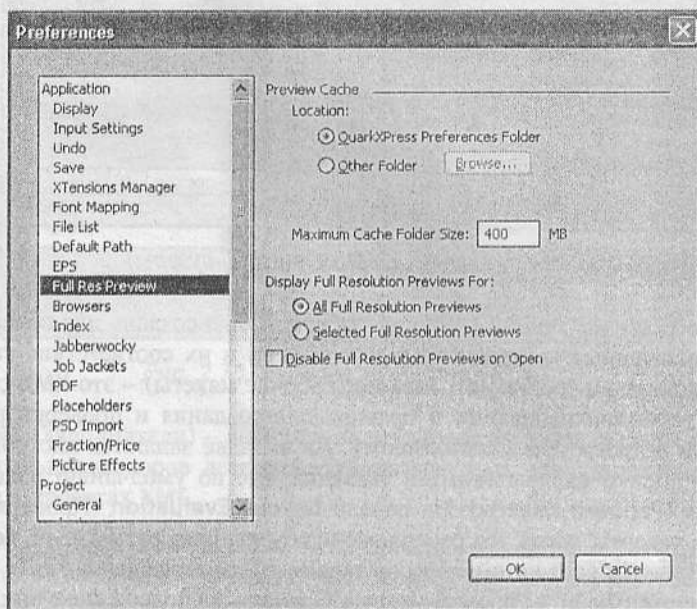


Рис. 2.13. Вкладка **Full Res Preview** (Просмотр с максимальным разрешением)

- ✓ **Browsers** (Браузеры) – на этой вкладке можно указывать, какие **Web**-браузеры вы хотите использовать для просмотра **Web**-документов. Многие **Web**-дизайнеры для предварительного просмотра документов используют последние версии браузеров Internet Explorer и Firefox (Рис. 2.14).
- ✓ **Index** (Предметный указатель) – параметры данной вкладки касаются преимущественно вопросов пунктуации в предметном указателе, поэтому при создании стандартных предметных указателей можно оставить настройки, заданные по умолчанию. Все заданные параметры сохраняются в активном проекте.
- ✓ **Jabberwocky** (Несвязный текст) – вкладка позволяет создавать бессодержательные фрагменты текста для предварительного заполнения блоков. Здесь можно задавать набор слов, который будет по умолчанию использоваться вместо смыслового текста, а также его форматировать.

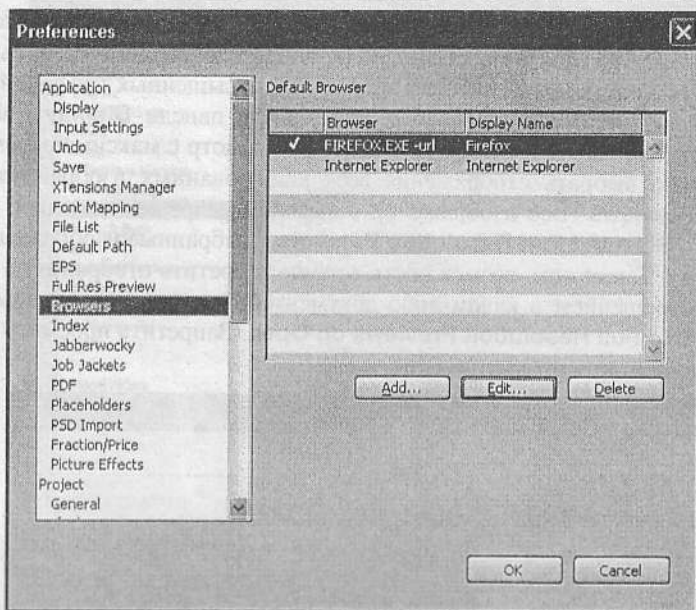


Рис. 2.14. Вкладка **Browsers** (Браузеры)

- ✓ **Job Jackets** (Рабочие макеты) – данная вкладка была создана для облегчения управления расположением компонентов при создании и их соответствия спецификации. С технической точки зрения **Job Jackets** (Рабочие макеты) – это XML-структуры, которые включают спецификации и правила для создания и проверки расположений компонентов в программе QuarkXPress 7. На вкладке задаются настройки для автоматической оценки расположения и указания, где по умолчанию находятся файлы **Job Jackets** (Рабочие макеты). На панели **Layout Evaluation** (Проверка расположения) можно указать, когда это расположение будет проверяться, т. е. когда программа QuarkXPress 7 будет автоматически запускать команду меню **File ♦ Job Jacket ♦ Evaluate Layout** (Файл ♦ Рабочий макет ♦ Оценить расположение): при открытии документа – **On Open** (При открытии), при сохранении – **On Save** (При сохранении), при выводе на печать – **On Output** (При выводе), при закрытии документа – **On Close** (При закрытии). На панели **Job Jacket Location** (Местонахождение рабочих макетов) указывается местоположение папки рабочих макетов.
- ✓ **PDF** (Файл PDF) – на этой вкладке вы можете указать необходимость использования при создании файлов **PDF** встроенного средства или применения программы Acrobat Distiller. Кроме того, следует определить необходимость использования папки **Watched** (к этой папке программа Acrobat Distiller периодически обращается при поиске файлов, которые необходимо преобразовать). Для этого необходимо установить флажок **Use Watched Folder** (Использовать просмотренную папку) и с помощью кнопки **Browse** (Обзор) указать, где находится данная папка. Если установить переключатель **Direct to PDF** (Прямое преобразование в PDF-файл), то программа QuarkXPress 7 сама сгенерирует **PDF**-файл. Когда данный переключатель включен, то доступны параметры панели **Error Settings** (Настройки ошибок). При установленном флажке **Log Errors** (Журнал ошибок) будет создаваться файл журнала ошибок, если таковые имели место при создании **PDF**-файла. Здесь есть возможность указать

местоположение папки, где будет храниться файл журнала ошибок, с помощью флажка **Use log folder** (Использовать папку журнала). Если этот флажок сброшен, то файл журнала будет создаваться там же, где и экспортируемый PDF-файл (Рис. 2.15).

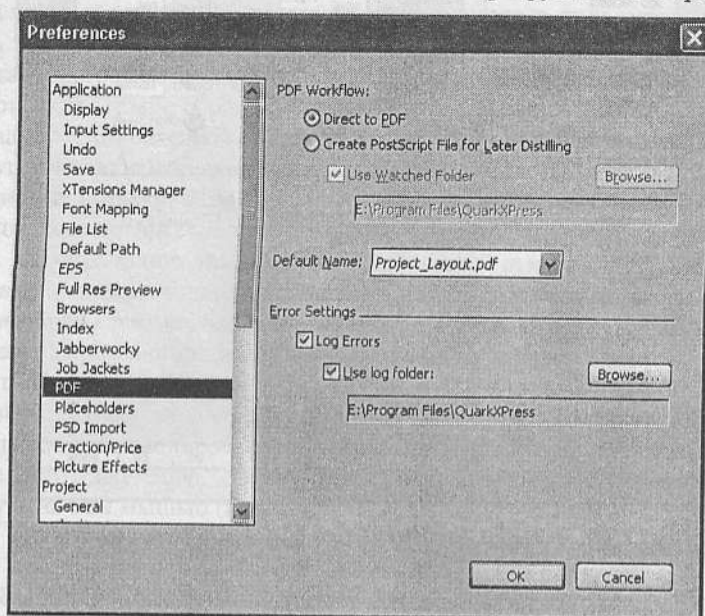


Рис. 2.15. Вкладка **PDF** (Файл PDF)

- ✓ **Placeholders** (Заполнители) – данная вкладка позволяет указать цвета выделения для определенных индикаторов дескрипторов, называемых заполнителями, которые используются в проектах XML.
- ✓ **PSD Import** (Импорт PSD-файлов) – на вкладке задаются параметры кеша PSD-файлов. Здесь вы можете указать местоположение папки настроек программы QuarkXPress 7 – **Location** (Местоположение), а также установить максимальный размер папки кеша – **Maximum Cache Folder Size** (Максимальный размер папки кеша). По умолчанию размер этой папки равен 100 Мб. Кнопка **Clear Cache** (Очистить кеш) очищает папку кеша.
- ✓ **Fraction/Price** (Дроби/Денежные знаки) – на данной вкладке задаются стандартные параметры для отображения дробей и денежных знаков, в том числе размер символа и положение, а также знаки разделителя и символ денежного знака. Необходимо отметить, что вкладка **Fraction/Price** (Дроби/Денежные знаки) становится доступной в подменю только тогда, когда запущена надстройка **Type Tricks**. Представленные на этой вкладке установки зависят от используемого шрифта и его размера. Если при изменении этих настроек вы ориентировались на определенный дизайн, то стоит вернуть прежние настройки (Рис. 2.16).
- ✓ **Picture Effects** (Эффекты изображения) – на вкладке задается местоположение файла с эффектами для рисунков.

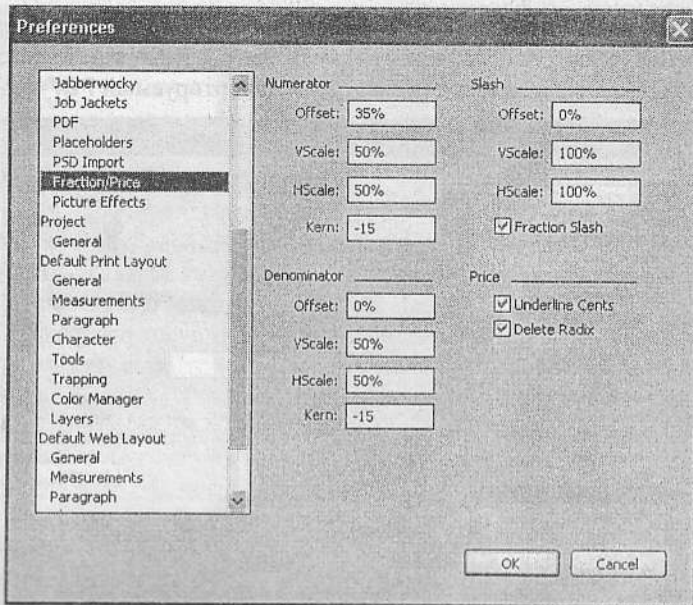


Рис. 2.16. Вкладка **Fraction/Price** (Дроби/Денежные знаки)

Раздел **Project** (Проект) представлен одной вкладкой – **General** (Общие). Здесь указываются параметры автоматического импортирования рисунков – **Auto Picture Import** (Автоматическое импортирование рисунков), а также задается режим одностраничной версии – **Single Layout Mode** (Одностраничный режим расположения) и режим использования кернинга шрифтов – **Use OpenType Kerning** (Использовать кернинг OpenType). По умолчанию этот режим установлен.

Далее вы познакомитесь с наиболее часто используемыми установками печатных и Web-макетов.

Установки печатных и Web-макетов

Если ни один из проектов не открыт, то любые изменения, которые вы вносите в разделе **Default Print Layout** (Печатный макет по умолчанию) или разделе **Default Web Layout** (Web-макет по умолчанию), где находятся практически те же самые параметры, влияют на все будущие проекты. Если же какие-то проекты открыты, изменения влияют только на активный проект, а разделы называются **Print Layout** (Печатный макет) и **Web Layout** (Web-макет).

Значения параметра раздела **Default Web Layout** (Web-макет по умолчанию) можно задавать только тогда, когда открыт Web-макет или когда не открыт ни один проект.

Существует два варианта вкладки **General** (Общие): один – для печатных макетов, а второй – для Web-макетов. На вкладке **General** (Общие) находится большое количество различных элементов управления, выполняющих ряд функций (от управления отображением графики до выбора рамок для блоков). Рассмотрим некоторые из этих элементов:

- ✓ На панели **Display** (Вид) вкладки **General** (Общие) находятся флажки **Greek Text Below** (Упрощать текст менее) и **Greek Pictures** (Упрощать изображения), задающие режим упрощения изображения текста и рисунков на странице. Прежде всего необходимо отметить, что при использовании в QuarkXPress 7 режима упрощения изображения текст и рисунки на странице отображаются в виде серых областей. Если включить этот режим отображения документа, QuarkXPress 7 станет работать быстрее, так как программе не придется прорисовывать мельчайшие элементы текста и каждого рисунка. Таким образом, упрощение изображения (особенно для рисунков) – один из наилучших способов сокращения времени обновления содержимого экрана. Процесс упрощения изображений никак не сказывается на качестве печатных копий. При установке флажка **Greek Text Below** (Упрощать текст менее) текст, размер шрифта которого не превышает заданного значения, будет отображаться в упрощенном виде. По умолчанию это значение составляет 7 пунктов, но вы можете выбрать любое другое значение в диапазоне от 2 до 720 пунктов. Чтобы отключить режим упрощения изображения, необходимо сбросить флажок **Greek Text Below** (Упрощать текст менее). Установив флажок **Greek Pictures** (Упрощать изображения) все невыделенные графические объекты будут отображаться в виде серых областей. При этом скорость перерисовки экрана существенно увеличится. Эту возможность часто используют после позиционирования и выбора размера рисунков, когда их содержимое больше не имеет значения. Чтобы рассмотреть упрощенное изображение, необходимо щелкнуть на нем мышью (Рис. 2.17).

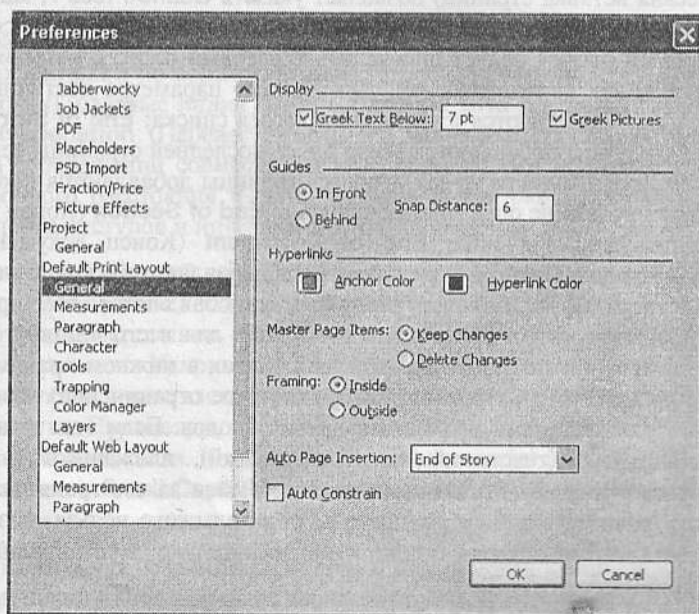


Рис. 2.17. Вкладка **General** (Общие) раздела **Default Print Layout** (Печатный макет по умолчанию)

- ✓ С помощью параметров из группы **Guides** (Направляющие) можно выбрать способ размещения направляющих: на переднем плане – **In Front** (Спереди) (используется по умолчанию) или позади блоков – **Behind** (Позади). Направляющие не выводятся на печать и не видны на **Web**-страницах; их единственное назначение – упростить

точное расположение элементов. Если направляющие расположены позади блоков, то вы видите содержимое блоков, но вам вряд ли удастся определить, выровнены ли элементы внутри блоков по отношению к полям или базовым линиям. Вы также можете задать расстояние привязки – **Snap Distance** (Расстояние привязки). Это расстояние, на котором должен располагаться элемент от направляющей, прежде чем он будет привязан к ближайшей направляющей.

- ✓ Параметры группы **Hyperlinks** (Гиперссылки) позволяют задать стандартные цвета для гиперссылок и анкеров на **Web**-страницах.
- ✓ Параметры, находящиеся в группе **Master Page Items** (Элементы шаблонной страницы), позволяют определить, что происходит с текстовыми и графическими блоками, определенными на шаблонной странице при применении на страницах макета другого шаблона. Здесь доступны переключатели **Keep Changes** (Сохранять изменения) и **Delete Changes** (Удалить изменения). Рекомендуется согласиться с параметрами, заданными по умолчанию. После применения новой шаблонной страницы можно вручную удалить все лишние элементы.
- ✓ Параметры группы **Framing** (Рамки) указывают QuarkXPress 7 на то, как именно следует отображать рамки вокруг текстовых и графических блоков. Рамки можно отображать внутри текстового блока – с помощью переключателя **Inside** (Внутри) и снаружи – переключатель **Outside** (Снаружи). Параметр **Auto Page Insertion** (Автоматическая вставка страниц) позволяет указать QuarkXPress 7, как именно следует добавлять новые страницы в том случае, если текст не помещается в автоматический текстовый блок. Следует определить текстовый блок, в котором содержится «лишний» текст, как автоматический. Для данного параметра доступны следующие значения, которые выбираются из открывающегося списка: **End of Story** (Конец статьи) – новые страницы добавляются сразу после последней страницы текстового блока; **End of Section** (Конец раздела) – новые страницы добавляются в конце раздела, если разделы в проекте не определены, значение **End of Section** (Конец раздела) полностью эквивалентно значению **End of Document** (Конец документа); **End of Document** (Конец документа) – новые страницы добавляются в конце макета и, наконец, **Off** (Отключено), когда новые страницы не добавляются; вам придется самостоятельно добавлять страницы и текстовые блоки для всего «лишнего» текста. На наличие «лишнего» текста указывает красный значок в нижнем правом углу текстового блока. Флажок **Auto Constrain** (Автоматическое ограничение) позволяет управлять блоками, создаваемыми в границах других блоков. Если этот флажок установлен, то любой блок (текстовый или графический), вложенный в другой блок (который называется родительским), не сможет выйти за его границы. Необходимо отметить, что переместить блок за пределы родительского нельзя, поэтому флажок **Auto Constrain** (Автоматическое ограничение) желательно не устанавливать.
- ✓ На вкладке **Measurements** (Размеры) можно задать используемую по умолчанию систему измерения, которая будет присвоена большинству полей (только некоторые параметры, например размер шрифта, всегда выражаются в пунктах). И хотя размеры **Web**-макетов задаются в пикселах, различные системы измерения одинаково применимы как к печатным, так и к **Web**-макетам. Параметры группы **Item Coordinates** (Координаты элемента) устанавливают систему координат: **Page** (Страница) – для всей страницы, **Spread** (Лист) – для листа (Рис. 2.18).

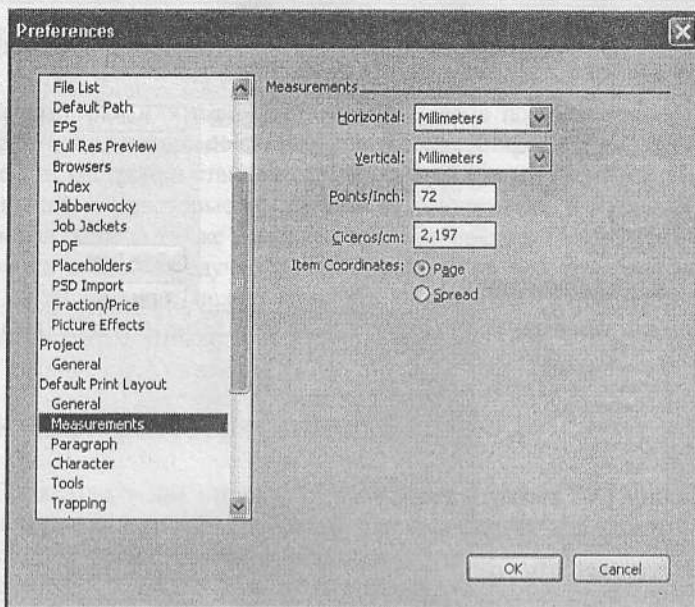


Рис. 2.18. Вкладка **Measurements** (Размеры)

- ✓ На вкладке **Paragraph** (Абзац) содержатся параметры, которые отвечают за интервалы по горизонтали и по вертикали: междустрочное расстояние – **Leading** (Междустрочный интервал), базовые линии сетки – **Baseline Grid** (Сетка базовых линий) и переносы – **Hyphenation** (Перенос). Параметр настройки переносов представлен здесь только из соображений совместимости с предыдущими версиями, а вот параметры междустрочного расстояния и сетки базовых линий оказывают существенное влияние на задание отступов и интервалов в документах.
- ✓ Программа QuarkXPress 7 предоставляет возможность задавать параметры символов (например, стили печати) на вкладке **Character** (Символ). Большая часть параметров символов определяется лишь один раз, но некоторые из них приходится изменять для различных проектов. Например, если в вашем проекте часто используются малые прописные буквы, лучше настроить параметры **Small Caps** (Малые прописные) для одного документа. Параметры, представленные на вкладке **Character** (Символ), также влияют на стили символа. К ним относятся: **Superscript** (Верхний индекс), **Subscript** (Нижний индекс), **Small Caps** (Малые прописные) и **Superior** (Надстрочный).

В программе QuarkXPress 7 можно настроить работу основных инструментов, в том числе инструментов для создания элементов и инструмента **Zoom** (Масштаб) на вкладке **Tools** (Инструменты). Возможность настройки текущих параметров зачастую просто необходима. Например, вы можете задать для овальных графических блоков отступ размером в один цитеро или выбрать для текстовых блоков рамку шириной 3 пункта и прозрачный фон. Вкладка **Tools** (Инструменты) открывается всякий раз, когда вы дважды щелкаете на инструменте, который можно настраивать. Настроить параметры инструментов можно как для печатных, так и для **Web**-макетов. Чтобы начать производить настройки на данной вкладке, сначала необходимо выбрать инструмент, щелкнув на нем мышью (Рис. 2.19).

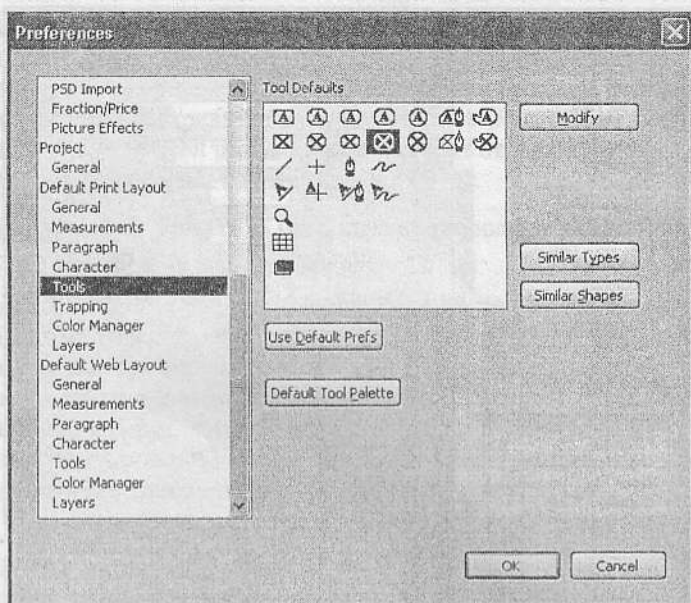


Рис. 2.19. Вкладка **Tools** (Инструменты)

На вкладке **Trapping** (Треппинг) можно задать параметры треппинга, т. е. параметры печати перекрывающихся цветов при получении отдельных цветоотделенных копий.

Вкладка **Layers** (Слои) позволяет настроить слои. Слои представляют собой срезы макета, подобно накладным изображениям на прозрачной подложке или рубилитам, которые использовались во времена ручного макетирования. Такие накладки располагали одну над другой. Слои, которые являются средством макета, помогают организовывать содержимое и позволяют хранить в одном макете несколько версий одной и той же публикации. На вкладке доступны следующие параметры:

- ✓ **Visible** (Видимый) – данный флажок, установленный по умолчанию, определяет, должны ли отображаться элементы текущего слоя. Если же флажок сброшен, то все новые слои будут оставаться невидимыми до тех пор, пока вы не щелкнете в том месте палитры **Layers** (Слои), в которой обычно отображается значок в виде глаза.
- ✓ **Suppress Output** (Запретить вывод) – этот флажок позволяет управлять печатью элементов слоя. Если установить этот флажок, то будет запрещена печать всех элементов слоя. В том случае, если для выбранного слоя не установлен флажок **Visible** (Видимый), независимо от того, установлен флажок **Suppress Output** (Запретить вывод) или нет, элементы этого слоя печататься не будут.
- ✓ **Locked** (Заблокирован) – данный флажок используется, чтобы не допустить случайных изменений размеров, формы, а также других параметров элементов с помощью мыши.
- ✓ **Keep Runaround** (Обтекание скрытых элементов) – этот флажок задает обтекание текста для элементов, расположенных на неотображаемых слоях.

Мы рассмотрели настройки печатных и **Web**-макетов, теперь перейдем к установкам стандартных параметров.

Изменение стандартных параметров

Стандартные параметры (или параметры, используемые по умолчанию) — это наборы доступных параметров, которые можно задавать, не открывая ни одного документа. В таком случае эти настройки становятся частью всех новых проектов, которые вы создадите в дальнейшем. Некоторые настройки по умолчанию, в которые вносятся глобальные изменения, можно также изменять только в пределах отдельных файлов. А некоторые настройки в любом случае распространятся на все приложение. Параметры, используемые по умолчанию, можно изменять в меню **Edit** (Правка), а также в меню **Utilities** (Утилиты). Рассмотрим стандартные параметры, которые входят в меню **Edit** (Правка).

Стандартные параметры меню Edit

В меню **Edit** (Правка) есть два типа параметров, используемых по умолчанию: параметры, которые можно изменять как глобально, так и локально, и параметры, которые изменяются только глобально. Параметры, которые изменяются как глобально, так и локально, расположены в меню между разделами **Find/Change** (Найти/Заменить) и **Dashes&Stripes** (Штрихи и полосы). А параметры, которые применяются только к отдельным проектам, оказываются затененными (Рис. 2.20).

Can't Undo	Ctrl+Z
Can't Redo	Ctrl+Y
<hr/>	
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste In Place	Ctrl+Alt+Shift+V
Paste Special...	
Delete	
Select All	Ctrl+A
<hr/>	
Links...	
Объект	
Insert Object...	
<hr/>	
Show Clipboard	
<hr/>	
Find/Change	Ctrl+F
Preferences...	Ctrl+Alt+Shift+Y
Style Sheets...	Shift+F11
Colors...	Shift+F12
H&Js...	Ctrl+Alt+J
Lists...	
Dashes & Stripes...	
<hr/>	
Output Styles...	
Program Language	▶
Hyperlinks...	
Jabberwocky Sets...	
Color Setups	▶
Underline Styles...	
Menus...	
Meta Tags...	
CSS Font Families...	
Cascading Menus...	

Рис. 2.20. Меню **Edit** (Правка)

В число параметров, которые можно задавать как для всех документов, так и только для открытых файлов, входят следующие:

- ✓ **Style Sheets** (Таблицы стилей) – здесь можно изменить таблицу стилей **Normal** (Обычный), например, заменив шрифт, а также добавить свои таблицы стилей.
- ✓ **Colors** (Цвета) – данной настройкой предоставляется возможность удалить те цвета, которые не предполагается использовать. Например, при создании логотипа компании можно удалить заданные по умолчанию цвета **Red** (Красный), **Green** (Зеленый) или **Blue** (Синий), а затем добавить цвет из библиотеки **Pantone**. Цвета задаются с помощью диалога **Default Colors** (Цвета по умолчанию), который вызывается при нажатии на пункт меню **Colors** (Цвета) (Рис. 2.21).

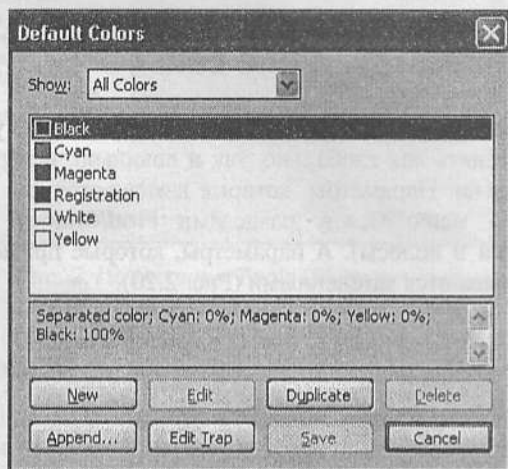


Рис. 2.21. Диалог **Default Colors**
(Цвета по умолчанию)

- ✓ **H&Js** (Наборы переносов и выравнивания) – позволяет изменить стандартный набор переносов и выравнивания так, чтобы он соответствовал вашему стилю редактирования, а также другие распространенные наборы **H&Js** (часто наборы **H&Js** приходится изменять для каждого конкретного документа в зависимости от шрифтов, ширины столбцов и т. п.).
- ✓ **Lists** (Списки) – при автоматическом создании оглавления (на основе таблицы стилей абзацев) можно строить списки по умолчанию, которые будут включаться во все новые документы.
- ✓ **Dashes & Stripes** (Штрихи и полосы) – с помощью этого параметра предоставляется возможность адаптировать образцы штрихов и полос, используемых для создания линий и рамок, а также включить во все новые документы свои образцы (Рис. 2.22).

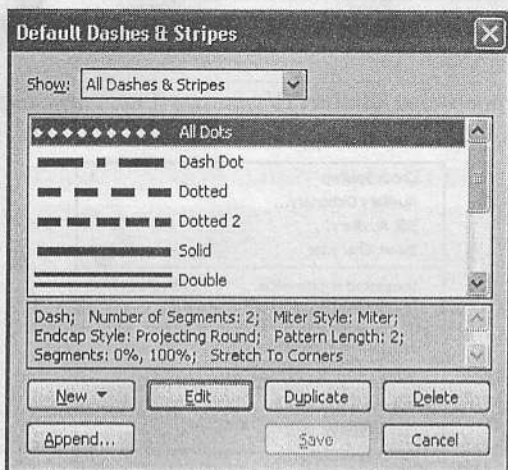


Рис. 2.22. Диалог **Default Dashes&Stripes** (Установленные штриховки и полосы)

- ✓ **Output Styles** (Стили вывода) – данные настройки вывода можно импортировать и экспортировать, т. е. совместно применять несколькими пользователями (по причине того, что они не сохраняются в проектах).
- ✓ **Hyperlinks** (Гиперссылки) являются наборами адресов **URL**, адресов электронной почты, а также ссылок на документы **Web** и **PDF**.
- ✓ **Jabberwocky Sets** (Наборы несвязного текста) – данная команда меню генерирует наборы слов, составляющих «несвязный текст», который используется на начальной стадии дизайна. Как и стили печати, эти наборы несвязного текста можно импортировать и экспортировать.
- ✓ **Color Setups** (Установки цвета) управляет настройками цвета.
- ✓ **Cascading Menus** (Каскадные меню) и **Menus** (Меню) являются меню, создаваемыми для интерактивных проектов, эти меню сохраняются программой QuarkXPress 7.
- ✓ **Meta Tags** (Мета-теги) – наборы дополнительных «незаметных» сведений, сохраняемых на **Web**-страницах, которые, например, помогают поисковым службам **Web** должным образом индексировать **Web**-страницы.
- ✓ **CSS Font Families** (Семейства шрифтов CSS) – наборы шрифтов, которые используются в каскадных таблицах стилей на **Web**-страницах.

Далее вы познакомитесь со стандартными параметрами, которые входят в меню **Utilities** (Утилиты).

Стандартные параметры меню **Utilities** (Утилиты)

Все изменения параметров меню **Utilities** (Утилиты) (Рис. 2.23), сделанные при закрытых проектах, применяются ко всем новым проектам.

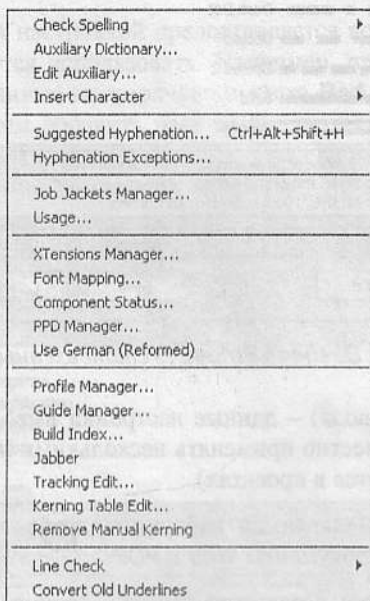


Рис. 2.23. Меню **Utilities** (Утилиты)

Это касается следующих настроек:

- ✓ **Hyphenation Exceptions** (Исключения при переносах).
- ✓ **Auxiliary Dictionary** (Вспомогательный словарь).
- ✓ **Tracking Edit** (Редактирование межсимвольного расстояния).
- ✓ **Kerning Table Edit** (Редактирование кернинга).

Кроме того, в диалоге **XTension Manager** (Менеджер настроек) можно вносить изменения, которые будут влиять на загрузку надстроек, но не окажут воздействия на отдельные проекты.

Диспетчер **PPD Manager** (Диспетчер PPD) работает подобным образом, позволяя загружать файлы описания принтера для глобального использования в QuarkXPress 7, а не для использования только в определенном проекте (Рис. 2.24).

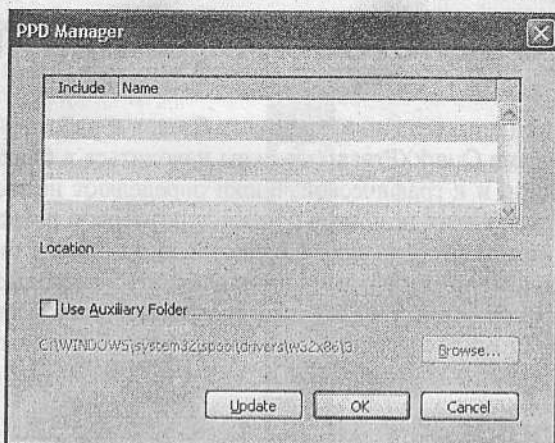


Рис. 2.24. Диалог **PPD Manager** (Диспетчер PPD)

Если открыт какой-либо проект, то любые изменения, которые вы вносите в настройки **Hyphenation Exceptions** (Исключения при переносах) и **Auxiliary Dictionary** (Вспомогательный словарь), применимы только к текущему макету в проекте.

Заключение

В данной главе вы познакомились с надстройками программы QuarkXPress 7, установками приложения, печатных и **Web**-макетов, а также рассмотрели глобальные и локальные элементы управления. Теперь вы готовы приступить к непосредственной работе с макетами.

ГЛАВА 3.

Работаем с текстовыми блоками

В данной главе речь пойдет о создании текстовых блоков и работе с ними. Практически все элементы в программе QuarkXPress 7 должны находиться в блоках. Это относится и к текстовой информации, и к графической. Блоки определяют не только общую компоновку страницы, поскольку с их помощью задаются размеры и расположение изображений, но и расстояние между изображениями и подписями к ним, а также целый ряд других параметров. Интуитивно с блоками легче работать, поскольку они напоминают блоки, применяемые в строительстве. Блоки в программе QuarkXPress 7 вы можете перетаскивать, менять местами и совершать с ними множество полезных действий.

Текстовые блоки

В программе QuarkXPress 7 текст располагается в текстовых блоках. Далее вы познакомитесь более подробно с инструментами для работы с текстовыми блоками, основными действиями, которые используются при компоновке текста в макетах.

Знакомство с инструментами Text Box

Компоновка страниц в QuarkXPress 7 предполагает размещение и переупорядочение основных строительных блоков программы, в том числе и текстовых блоков. В главе 1 вы познакомились с палитрой **Tools** (Инструменты) программы QuarkXPress 7. На этой палитре, которая по умолчанию открыта и находится в левой части главного окна программы QuarkXPress 7, присутствует семь инструментов, которые относятся к созданию блоков. Если у вас эта палитра не открыта, откройте ее из главного меню:

- Выберите пункт меню **Window ♦ Tools ♦ Tools** (Окно ♦ Инструменты ♦ Инструменты). Вы увидите палитру **Tools** (Инструменты) (Рис. 3.1).
- Щелкните мышью на кнопке с буквой **A** в прямоугольнике и не отпускайте кнопку мыши. Справа появится горизонтальная панель, на которой находятся кнопки выбора различных текстовых блоков (Рис. 3.2).
- Чтобы выбрать необходимый текстовый блок, переместите указатель мыши, не отпуская левую кнопку мыши, на требуемый инструмент, а затем отпустите кнопку мыши. Текстовый блок будет выбран, и кнопка выбранного текстового блока останется на палитре **Tools** (Инструменты).

В число инструментов, относящихся к текстовым блокам, входят следующие:

- ✓ **Rectangle Text Box** (Прямоугольный текстовый блок).
- ✓ **Rounded-corner Text Box** (Текстовый блок с закругленными углами).
- ✓ **Concave-corner Text Box** (Текстовый блок с вогнутыми углами).
- ✓ **Beveled-corner Text Box** (Текстовый блок со снятыми фасками).
- ✓ **Oval Text Box** (Овальный текстовый блок).

- ✓ **Bézier Text Box** (Текстовый блок Безье).
- ✓ **Freehand Text Box** (Текстовый блок произвольной формы).



Рис. 3.1. Палитра **Tools** (Инструменты)

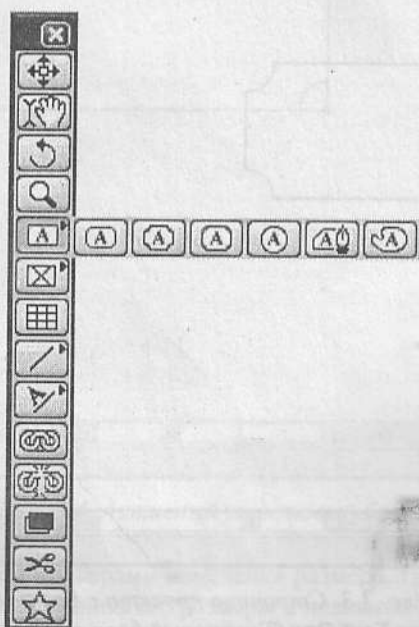


Рис. 3.2. Инструменты текстовых блоков

Создание текстовых блоков

Чтобы создать текстовый блок, необходимо выбрать инструмент на палитре инструментов, а затем с помощью мыши нарисовать блок. В дальнейшем, если потребуется, можно изменить размер и расположение блока, а также ширину полей. Для создания текстового блока с вогнутыми углами необходимо выполнить следующие действия:

- Создайте новый проект. Для этого выберите пункт меню **File ♦ New ♦ Project** (Файл ♦ Новый ♦ Проект). В появившемся диалоге **New Project** (Новый проект) щелкните мышью на кнопке **ОК**. Будет создан новый проект, и на экране появится окно макета начальной страницы нового проекта.
- Выберите на палитре **Tools** (Инструменты) инструмент **Concave-corner Text Box** (Текстовый блок с вогнутыми углами).
- Установите указатель мыши в любом месте страницы проекта, нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, перетащите указатель мыши так, чтобы получить текстовый блок необходимого размера.
- Отпустите мышью. Блок будет создан (Рис. 3.3).

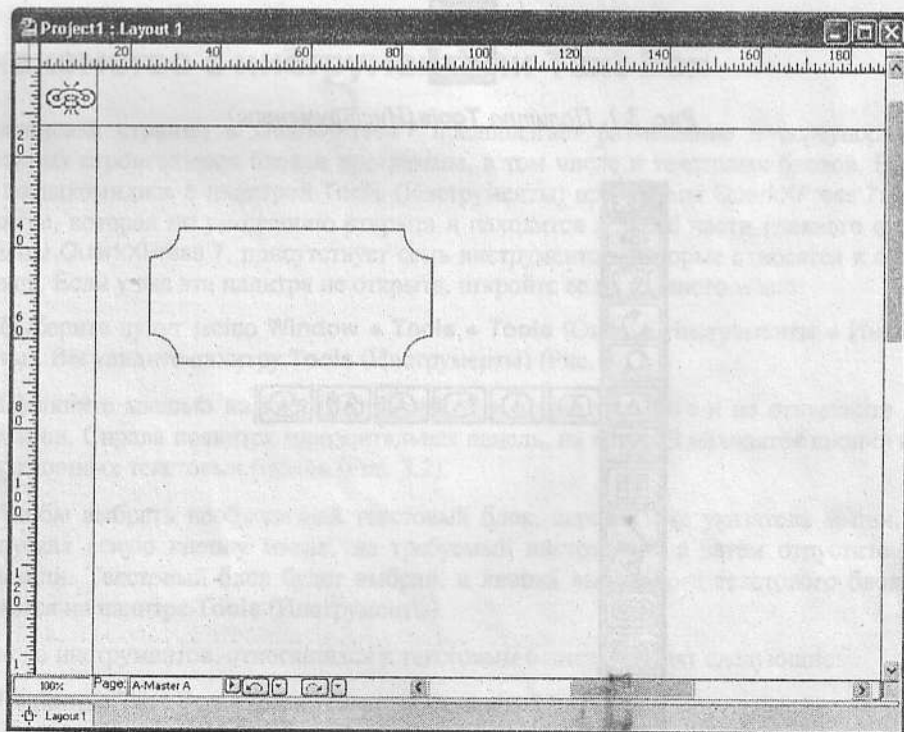


Рис. 3.3. Страница проекта с блоком **Concave-corner Text Box** (Текстовый блок с вогнутыми углами)

Поэкспериментируйте с созданием других видов текстовых блоков. Как видите, ничего сложного в создании текстового блока нет!

Активные и неактивные блоки

Если после создания текстового блока вы пришли к выводу, что он слишком большой или маленький, то вам не придется удалять текстовый блок и начинать все заново. У вас есть возможность изменить параметры существующего текстового блока. Однако перед тем как изменять параметры текстового блока или другого элемента, его следует выделить или активизировать, чтобы программе было понятно, с какой частью макета вы планируете работать.

Активизация элемента производится с помощью инструмента **Content** (Содержимое) или **Item** (Элемент).

- Выберите инструмент **Item** (Элемент) на палитре **Tools** (Инструменты).
- Щелкните мышью на текстовом блоке. По углам и серединам сторон блока появятся белые квадратики, сигнализирующие о том, что данный текстовый блок стал активным (Рис. 3.4).

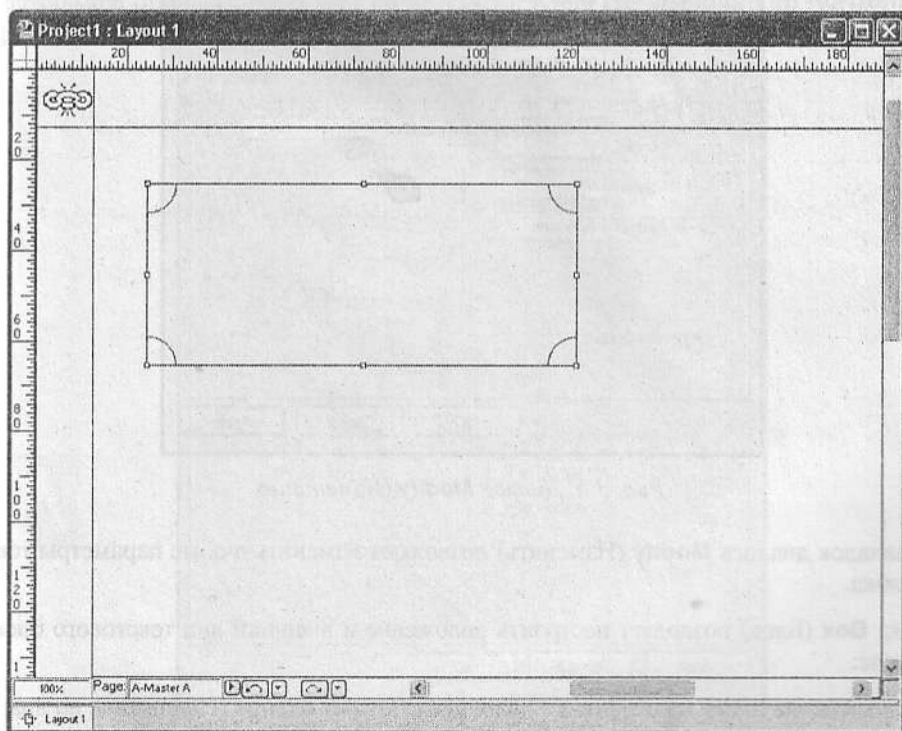


Рис. 3.4. Активный текстовый блок

Эти квадратики называются маркерами изменения размера. После активизации блока у вас появляется возможность изменить его размеры и положение.

Изменение текстовых блоков

В программе QuarkXPress 7 вы получаете полный контроль над текстовым блоком. Если вы создали текстовый блок, то для изменения его параметров можно воспользоваться диалоговым окном **Modify** (Изменить).

- ▶ Убедитесь, что текстовый блок, который вы собираетесь изменять, выделен.
- ▶ Выберите пункт меню **Item ♦ Modify** (Элемент ♦ Изменить). На экране появится диалог **Modify** (Изменить) (Рис. 3.5).

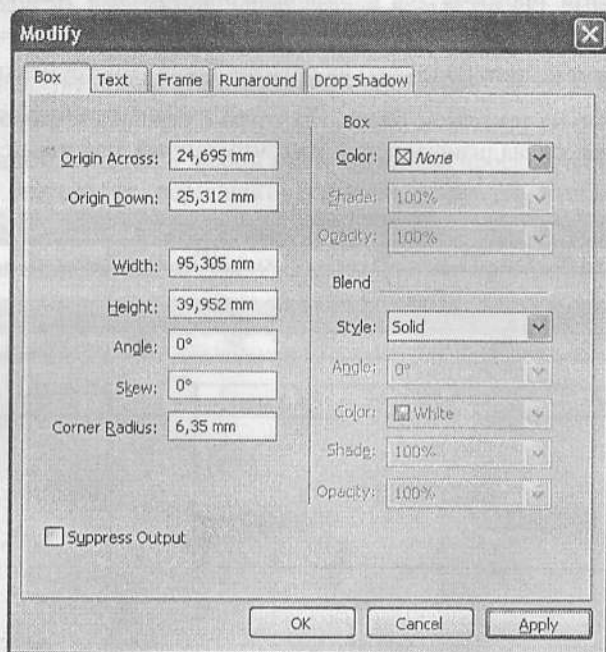


Рис. 3.5. Диалог **Modify** (Изменить)

Пять вкладок диалога **Modify** (Изменить) позволяют изменить любые параметры текстового блока.

Вкладка **Box** (Блок) позволяет настроить положение и внешний вид текстового блока, в том числе:

- ✓ расположение блока на странице – поля ввода **Origin Across** (Положение по диагонали), **Origin Down** (Положение внизу), **Width** (Ширина), **Height** (Высота);
- ✓ поворот блока на определенный угол – поле ввода **Angle** (Угол);
- ✓ наклон блока и содержащегося в нем текста – поле ввода **Skew** (Наклон);
- ✓ степень закругления углов блока – поле ввода **Corner Radius** (Радиус закругления);
- ✓ цвет (или несколько цветов при использовании цветовых переходов) фона или тень от блока – поля ввода на панели **Box** (Блок) **Color** (Цвет), **Shade** (Насыщенность), **Opacity** (Прозрачность);

✓ стиль – элементы панели **Blend** (Марка).

Вкладка **Text** (Текст) содержит параметры, предназначенные для позиционирования текста в блоке:

- ✓ поворот и наклон текста – поля ввода **Text Angle** (Поворот текста) и **Text Skew** (Наклон текста);
- ✓ количество колонок и расстояние между ними – поля ввода **Columns** (Колонки), **Gutter Width** (Расстояние между колонками);
- ✓ размещение первой строки текста по отношению к верхнему краю блока – параметры панели **First Baseline** (Первая базовая линия);
- ✓ выравнивание текста по вертикали – параметры панели **Vertical** (Вертикаль);
- ✓ переход текста в блоке при размещении над ним элемента – **Run Text Around All Sides** (Переход текста по всем сторонам);
- ✓ зеркальное отображение текста по вертикали и/или горизонтали **Flip Horizontal** (Отражение по горизонтали) и **Flip Vertical** (Отражение по вертикали) (Рис. 3.6).

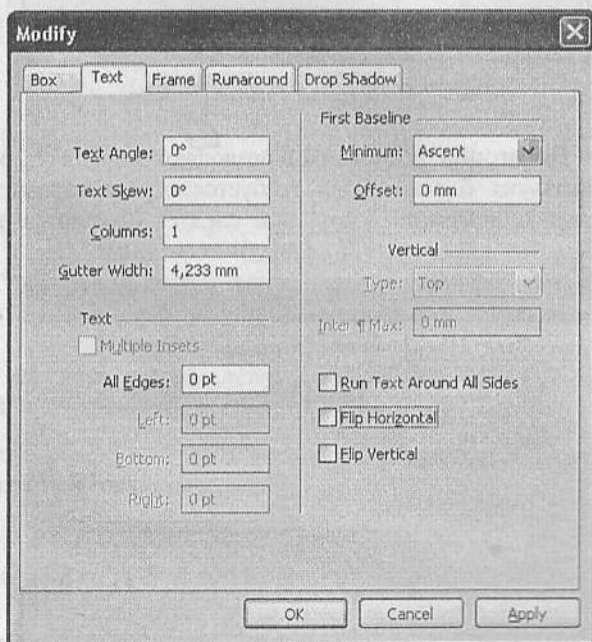


Рис. 3.6. Вкладка **Text** (Текст)

Параметры вкладки **Frame** (Рамка) позволяют обводить контуры блока, задавать ширину – список **Width** (Ширина), стиль – открывающийся список **Style** (Стиль), цвет, тень и полупрозрачность рамки – параметры панели **Frame** (Рамка). Вы также можете указать цвет и тень для «зазоров», появляющихся при использовании рамки в виде штриховой или пунктирной линии (или комбинации нескольких линий), с помощью параметров на панели **Gap** (Зазор) (Рис. 3.7).

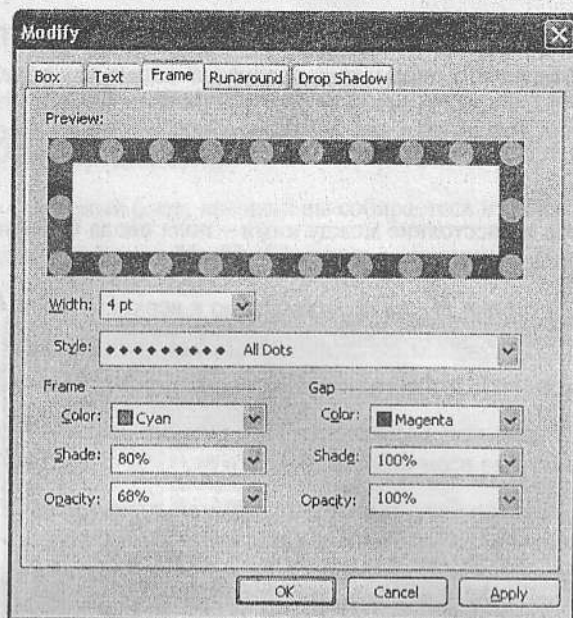


Рис. 3.7. Вкладка **Frame** (Рамка)

Параметры вкладки **Runaround** (Обтекание) позволяют управлять обтеканием текста при наложении нескольких блоков. Если требуется отредактировать текст, который находится вокруг модифицируемого блока, вам следует обратиться к данной вкладке (Рис. 3.8).

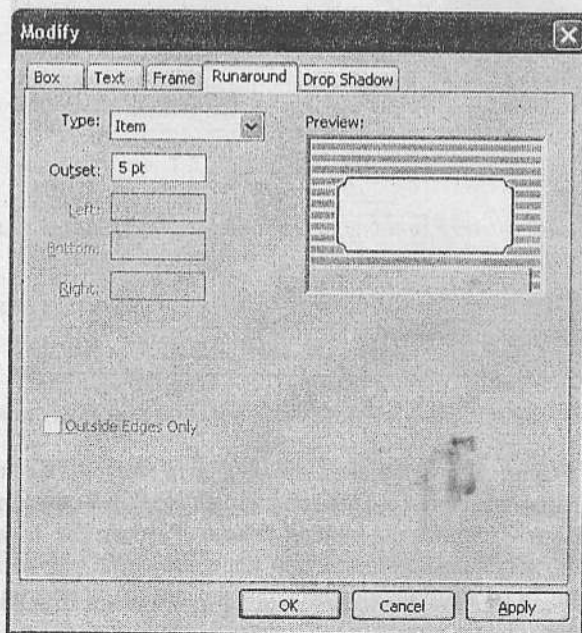


Рис. 3.8. Вкладка **Runaround** (Обтекание)

На вкладке **Drop Shadow** (Наложение тени) задаются различные параметры тени текста в блоке: угол наклона – поле ввода **Angle** (Угол), цвет, полупрозрачность – открывающиеся списки **Color** (Цвет) и **Opacity** (Прозрачность), масштаб тени – поле ввода **Scale** (Масштаб) и некоторые другие (Рис. 3.9). Поэкспериментируйте с настройками тени, вы увидите – как эффектно будет выглядеть текст в блоке!

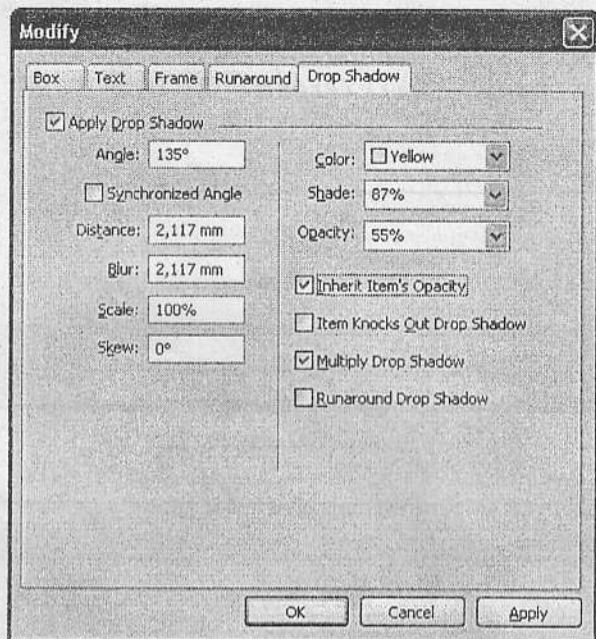


Рис. 3.9. Вкладка **Drop Shadow** (Наложение тени)

Чтобы изменения вступили в силу, используйте кнопку **Apply** (Применить) в нижней части диалога **Modify** (Изменить).

Мы рассмотрели, как можно настроить внешний вид текстовых блоков, теперь перейдем к наполнению блоков текстовым содержанием.

Добавление текста в блок

После того как текстовый блок создан, в него можно добавить текст. Добавить текст в текстовые блоки можно одним из двух способов.

Первый способ состоит в непосредственном вводе текста с клавиатуры:

- Выберите инструмент **Content** (Содержимое) на палитре **Tools** (Инструменты).
- Щелкните мышью на текстовом блоке. Внутри блока появится курсор, сигнализирующий о том, что можно начать ввод текста (Рис. 3.10).

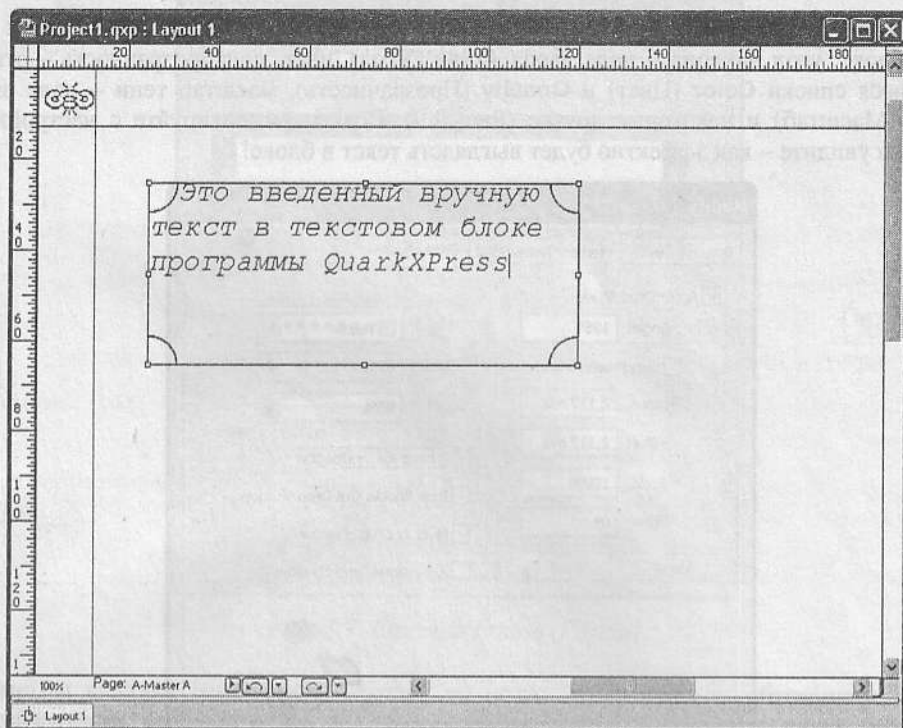


Рис. 3.10. Ввод текста вручную

Введенный текст вы можете отформатировать с помощью инструментов панели **Measurements** (Измерения). Если указанной палитры нет на экране, ее можно открыть из меню главного окна программы QuarkXPress:

- Выберите пункт меню **Window ♦ Measurements** (Окно ♦ Измерения). На экране появится палитра **Measurements** (Измерения) (Рис. 3.11).

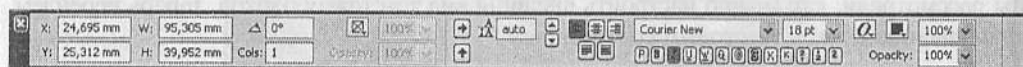


Рис. 3.11. Палитра **Measurements** (Измерения)

Стоит отметить, что инструменты на палитре **Measurements** (Измерения) доступны только в том случае, когда активен какой-либо блок, в других случаях палитра пустая.

Второй способ состоит в импорте текста из файла, заранее подготовленного с помощью текстового процессора.

Сначала необходимо создать такой файл. Воспользуемся для этих целей текстовым редактором Microsoft Word.

- Запустите из главного меню Windows программу Microsoft Word.
- Сохраните незаполненный файл с названием **QuarkXPress**, выбрав в программе Microsoft Word пункт меню **Файл ♦ Сохранить как...** (File ♦ Save As...) (Рис. 3.12).

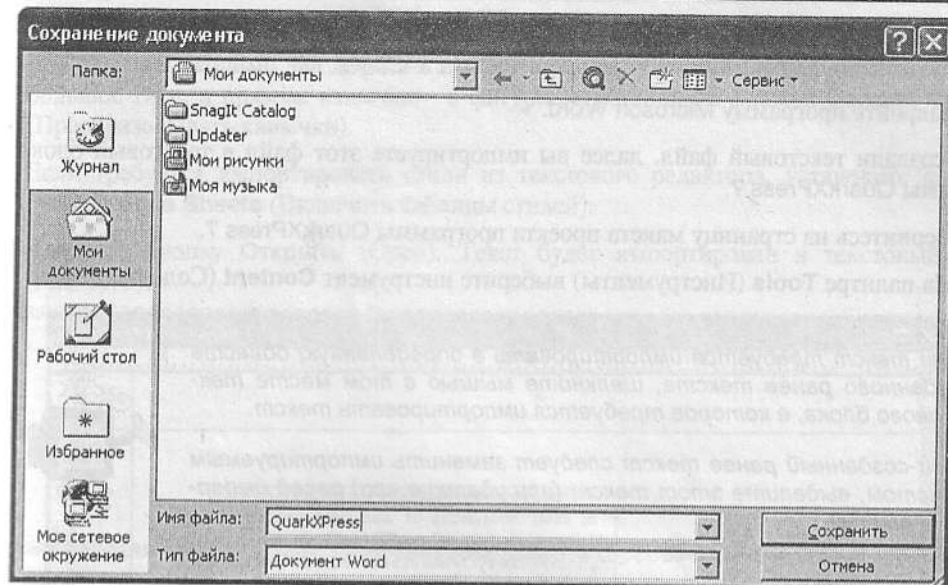


Рис. 3.12. Диалог сохранения файла

- Наберите любой произвольный текст в документе Microsoft Word (Рис. 3.13).

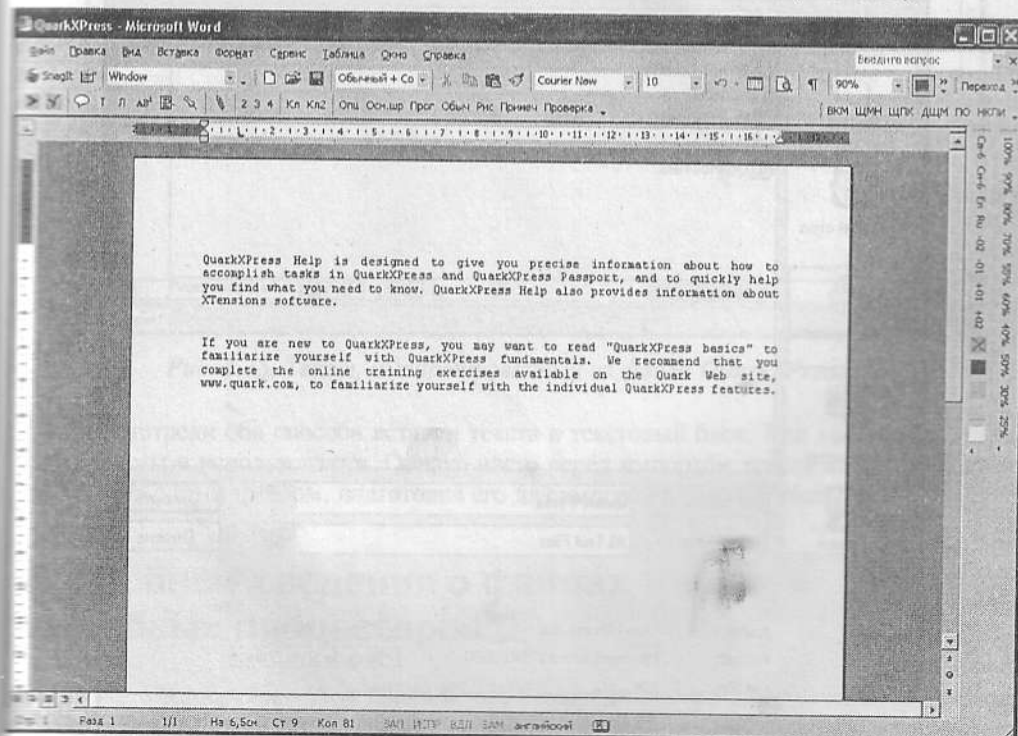


Рис. 3.13. Текст в файле QuarkXPress

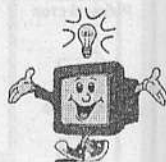
- Сохраните внесенные изменения, выбрав пункт меню **Файл ♦ Сохранить (File ♦ Save)**.
- Закройте программу Microsoft Word.

Вы создали текстовый файл, далее вы импортируете этот файл в текстовый блок программы QuarkXPress 7.

- Вернитесь на страницу макета проекта программы QuarkXPress 7.
- На палитре **Tools (Инструменты)** выберите инструмент **Content (Содержимое)**.

Если текст требуется импортировать в определенную область созданного ранее текста, щелкните мышью в том месте текстового блока, в которое требуется импортировать текст.

Если созданный ранее текст следует заменить импортируемым текстом, выделите этот текст (или удалите его) перед импортированием.



- Откройте пункт меню **File ♦ Import Text...** (Файл ♦ Импорт текста...). На экране появится диалог **Import Text (Импорт текста)** (Рис. 3.14).

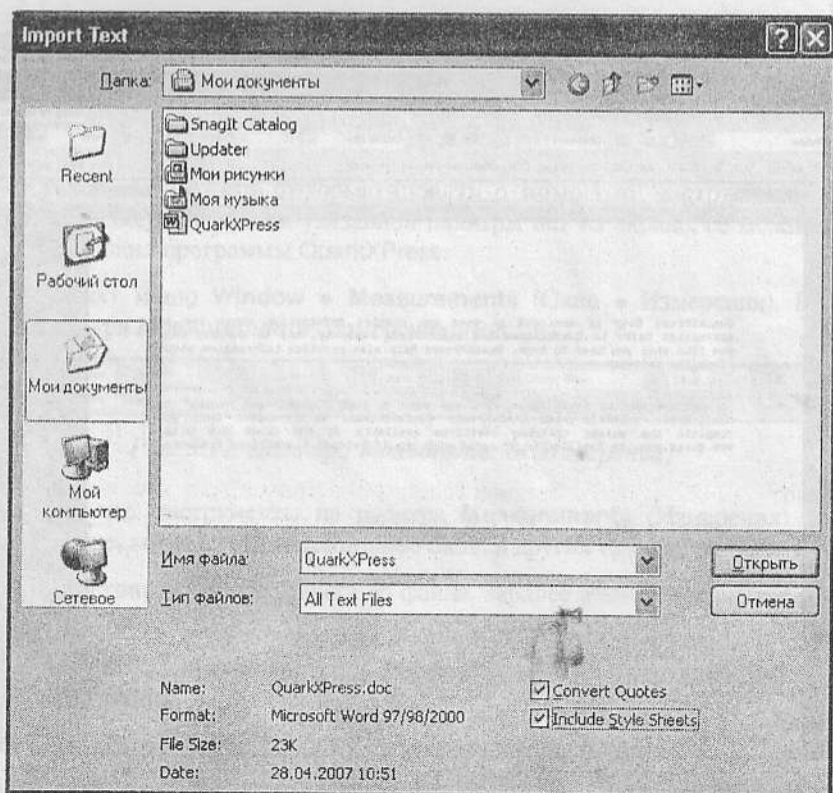


Рис. 3.14. Диалог **Import Text (Импорт текста)**

- Выберите ранее созданный файл **QuarkXPress.doc**.
- Если вам необходимо два дефиса в импортируемом текстовом файле преобразовать в большое тире, а прямые кавычки – в фигурные, установите флажок **Convert Quotes** (Преобразовывать кавычки).
- Если требуется импортировать стили из текстового редактора, установите флажок **Include Style Sheets** (Включить таблицы стилей).
- Нажмите кнопку **Открыть** (Open). Текст будет импортирован в текстовый блок (Рис. 3.15).

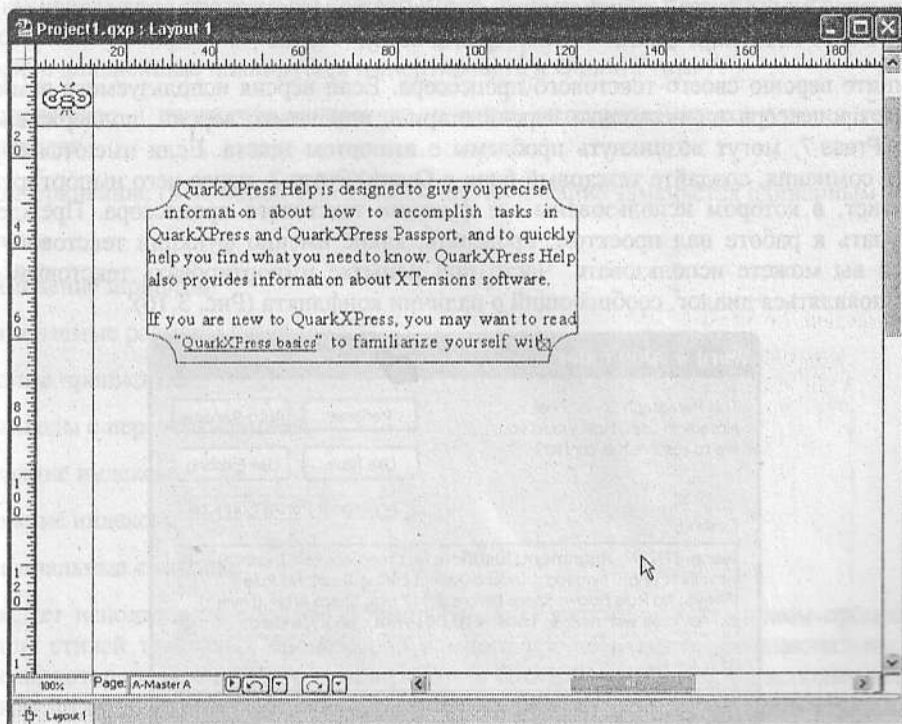


Рис. 3.15. Текст, импортированный из файла **QuarkXPress.doc**

Мы рассмотрели оба способа вставки текста в текстовый блок. Как вы видите, эти способы просты в использовании. Однако часто перед импортом текста из файла требуется поработать с этим файлом, подготовив его для импорта в QuarkXPress 7.

Подробные сведения о файлах текстовых процессоров

Вы можете импортировать в QuarkXPress 7 текст из целого ряда различных текстовых процессоров. Однако QuarkXPress 7 поддерживает не все последние версии даже таких популярных текстовых процессоров, как Microsoft Word и WordPerfect. Последними совместимыми с QuarkXPress 7 версиями являются Microsoft Word 2000/2003/XP (для Windows) или

Microsoft Word 98/2001 (для Mac OS) и WordPerfect 7 (для Windows) или WordPerfect 4 (для Mac OS). Следует обратить внимание, что формат файлов для Microsoft Word XP для Windows и Word.X для Mac OS не претерпел значительных изменений по сравнению с предыдущими версиями. Поэтому, несмотря на то что для QuarkXPress 7 заявлена поддержка документов Microsoft Word вплоть до версии 2003, на самом деле форматы Microsoft Word XP и Word.X также поддерживаются. QuarkXPress 7 может также импортировать файлы в форматы **RTF**, **HTML** и простой текстовый формат (**ASCII**).

Если у вас последняя версия Microsoft Word или WordPerfect, то вам необходимо либо сохранить файлы в совместимом с QuarkXPress 7 формате, либо проверить, имеет ли программа QuarkXPress 7 обновленный фильтр импорта текстовых данных (для этого посетите сайт компании Quark — www.quark.com).

Запомните версию своего текстового процессора. Если версия используемого вами текстового процессора на несколько версий старше, или новее, версий, поддерживаемых QuarkXPress 7, могут возникнуть проблемы с импортом текста. Если имеются определенные сомнения, создайте текстовый блок в QuarkXPress 7, после чего импортируйте в него текст, в котором использованы все функции текстового процессора. Прежде чем приступать к работе над проектом, проверьте, какие именно функции текстового процессора вы можете использовать. Часто при попытке импортировать текстовый файл может появляться диалог, сообщающий о наличии конфликта (Рис. 3.16).

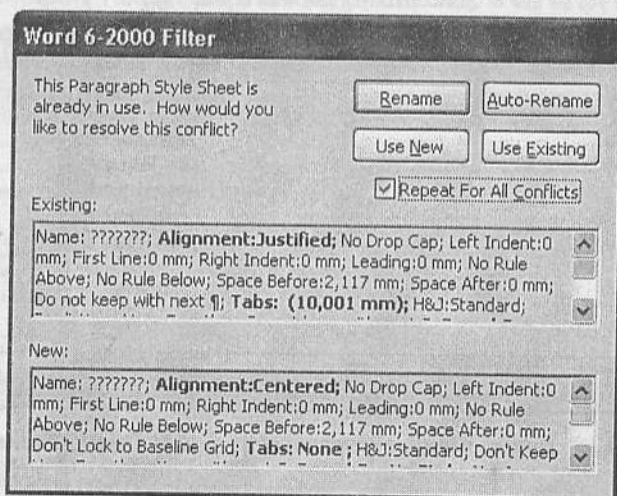


Рис. 3.16. Диалог фильтра

В данном случае сообщается о том, что в программе QuarkXPress 7 установлен фильтр для версии Word 6-2000, а импортируемый текстовый файл был создан в программе Microsoft Word XP. Суть конфликта – стиль абзаца импортируемого текста уже существует в проекте программы QuarkXPress 7. Предлагается четыре варианта для разрешения конфликта с помощью кнопок **Rename** (Переименовать), **Auto-Rename** (Переименовать автоматически), **Use New** (Использовать новый), **Use Existing** (Использовать существующий).

- Установите флажок **Repeat For All Conflicts** (Использовать для всех подобных конфликтов).

- Выберите одну из представленных четырех кнопок.

Теперь подобные конфликты будут решаться выбранным вами способом.

Следует отметить, что при использовании текстового процессора для создания файла, который вы планируете импортировать в QuarkXPress 7, нельзя забывать о том, что вы импортируете только текст. И, по возможности, необходимо отказаться от лишнего форматирования. Иначе при импортировании файла не все может пройти гладко. С другой стороны, чтобы добиться ожидаемых результатов, текст можно отформатировать средствами самой программы QuarkXPress 7 уже после импортирования.

Если вы используете программу Microsoft Word, один из самых популярных современных текстовых процессоров, ограничьтесь следующими функциями при подготовке текста, который в дальнейшем планируется импортировать в QuarkXPress 7:

- ✓ Полуужирное и курсивное начертание, а также использование контуров и теней от символов.
- ✓ Подчеркивание (в Microsoft Word любое подчеркивание заменяется одинарным).
- ✓ Цвет.
- ✓ Изменение шрифтов.
- ✓ Изменяемые размеры шрифтов.
- ✓ Малые прописные.
- ✓ Символы с перечеркиванием.
- ✓ Верхние индексы.
- ✓ Нижние индексы.
- ✓ Специальные символы.

Не следует использовать сложное форматирование, доступное в текстовом процессоре. Таблицы стилей текстовых процессоров намного проще и менее функциональны, чем эффекты, которых можно достичь при работе в QuarkXPress 7. Нельзя использовать какие-либо функции систем допечатной подготовки (например, нумерацию страниц, колонтитулы или несколько колонок), текстовый процессор QuarkXPress 7 просто проигнорирует их.

Также не рекомендуется применять текстовый процессор в качестве обычной печатной машинки. Другими словами, не следует нажимать клавишу ввода в конце каждой строки текста; делайте это только в конце абзаца. Если вы забудете об этом простом правиле, вам придется потратить немало времени на удаление лишних символов абзаца в документе QuarkXPress 7, поскольку в противном случае макет будет выглядеть непрезентабельно. Также не следует использовать два пробела между предложениями. Конечно, многие из этих ошибок можно исправить в QuarkXPress 7, воспользовавшись функцией поиска и замены, однако намного проще просто не допускать ошибок.

Не используйте несколько пробелов или символов абзацев для выравнивания слов или строк. Обращайтесь к функциям QuarkXPress 7 для настройки расстояния между словами и символами; это производится намного проще и точнее.

Основная идея при импортировании текстового файла состоит в следующем: если вы хотите использовать какой-либо текстовый редактор, то вы можете использовать его. Однако следует ограничить свои действия только вводом текста, который можно отформатировать после импорта в QuarkXPress 7.

Синхронизация текста

Существует проблема, с которой часто приходится иметь дело при допечатной подготовке документов, – обеспечение идентичности шаблонного текста по всему документу. В качестве примера можно привести сведения об авторских правах, несколько копий визитной карточки, названия глав в колонтитулах и т. д. Подобный текст часто используется многократно в проектах и должен быть согласованным после внесения любого изменения. Программа QuarkXPress 7 предоставляет функцию синхронизации текста, благодаря которой изменение текста в одном месте (источнике) немедленно отражается на всех его копиях в документе.

Рассмотрим синхронизацию текста на примере двух текстовых блоков.

- Создайте два текстовых блока, воспользовавшись палитрой **Tools** (Инструменты).
- Введите в блоки произвольный текст (Рис. 3.17).

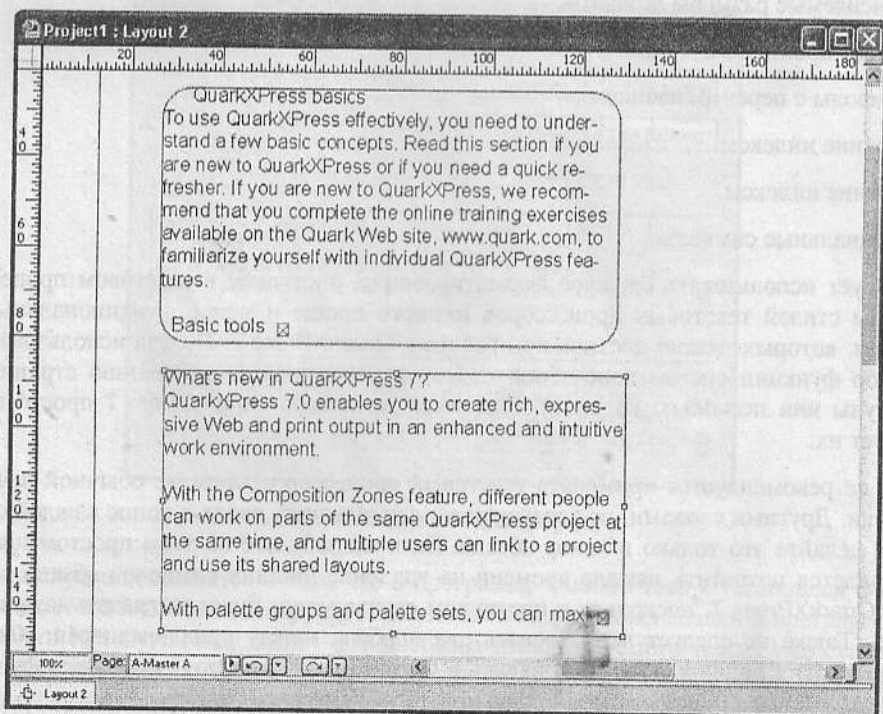


Рис. 3.17. Произвольный текст в двух текстовых блоках

- Выделите текст в верхнем текстовом блоке с помощью инструмента **Content** (Содержимое).

- Откройте пункт меню **Window ♦ Shared Content** (Окно ♦ Общее содержимое). Откроется диалог **Shared Content** (Общее содержимое) (Рис. 3.18).



Рис. 3.18. Диалог **Shared Content** (Общее содержимое)

- Щелкните мышью на значке **New** (Новый) на панели инструментов диалога **Shared Content** (Общее содержимое). На экране откроется диалог **Shared Item Properties** (Свойства синхронизируемого объекта) (Рис. 3.19).

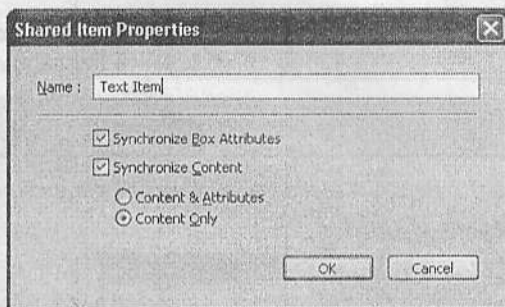


Рис. 3.19. Диалог **Shared Item Properties** (Свойства синхронизируемого объекта)

- Если вы хотите синхронизировать только содержимое, включите переключатель **Content Only** (Только содержимое) и сбросьте флажок **Synchronize Box Attributes** (Синхронизировать атрибуты блока).
- В поле **Name** (Имя) введите название для синхронизируемого объекта, например **Text 1**.
- Нажмите кнопку **OK**. Маркеры верхнего текстового блока приобретут синий цвет, а внутри маркеров появится буква **S**, что указывает на то, что текст в блоке является синхронизированным (Рис. 3.20).
- Теперь перейдите к нижнему текстовому блоку и выделите его содержимое с помощью инструмента **Content** (Содержимое).
- Перейдите в диалог **Shared Content** (Общее содержимое), щелкните мышью на названии созданного нами ранее элемента **Text 1**. Элемент будет выделен цветом (Рис. 3.21).

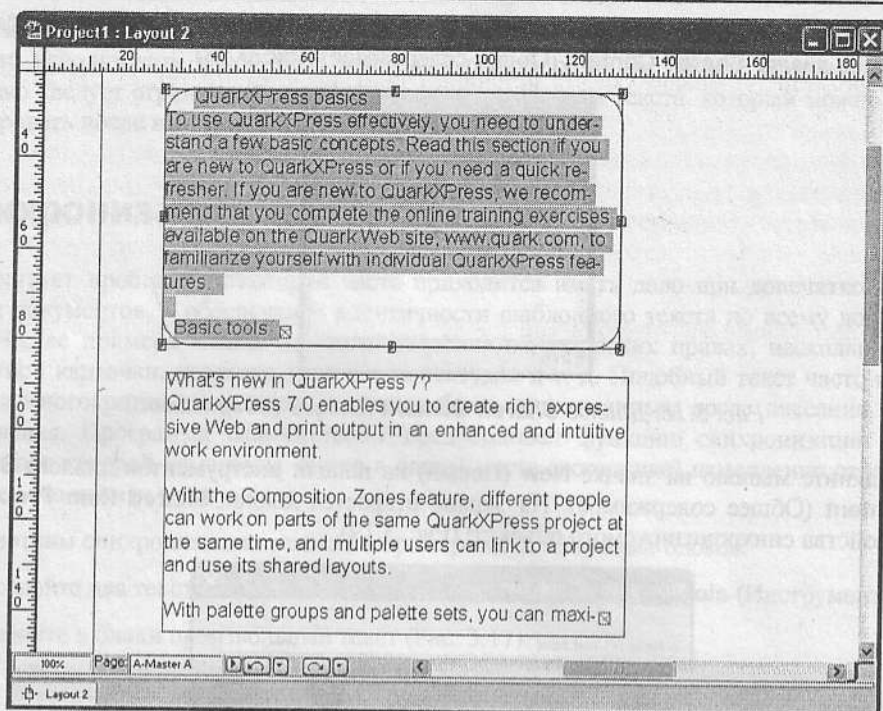


Рис. 3.20. Верхний текстовый блок синхронизирован

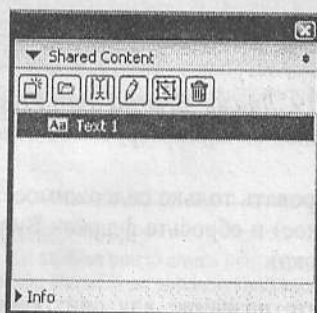



Рис. 3.21. Выделенный элемент *Text 1*

- Нажмите кнопку **Insert** (Вставка) (). Маркеры нижнего текстового блока также примут синий цвет.

Теперь оба блока синхронизированы и в результате внесения изменений в один из них все изменения автоматически будут применены и к другому текстовому блоку. Можно синхронизировать и несколько текстовых блоков. Синхронизация текста между различными проектами, а также в книге невозможна. Синхронизировать текст можно только между несколькими макетами одного проекта.

На панели **Shared Content** (Общее содержимое) находится кнопка **Browse** (Обзор) (☞), с помощью которой можно указать источник синхронизируемого текста для текущего проекта, поэтому управление таким текстом в проекте значительно упрощается.

При синхронизации текста в новом текстовом блоке скопированный текст во время первой синхронизации приобретает все атрибуты исходного текстового блока. Однако вы можете изменить форматирование текста (цвет, стили, атрибуты символов и т. д.) необходимым вам образом. Благодаря этому у вас появляется возможность задать для каждой копии текста уникальное форматирование, не влияющее на другие.

Если вам необходимо рассинхронизировать все экземпляры синхронизированного текста, можно воспользоваться кнопкой **Unsyncronize All** (Рассинхронизировать все) (☒).

- Выделите содержимое текстового блока.
- Откройте панель **Shared Content** (Общее содержимое).
- Выделите название рассинхронизируемого элемента на панели **Shared Content** (Общее содержимое).
- Нажмите кнопку **Unsyncronize All** (Рассинхронизировать все). Появится предупреждающий диалог (Рис. 3.22).

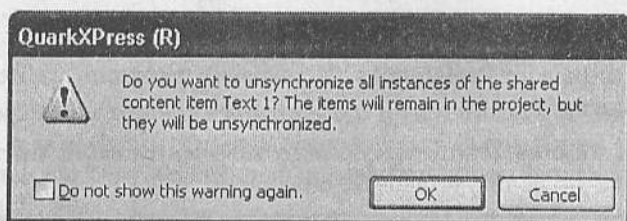


Рис. 3.22. Предупреждающий диалог

- Нажмите кнопку **OK**. Экземпляры данного элемента синхронизации будут рассинхронизированы.

В текстовых блоках останется синхронизированный текст, который, однако, автоматически обновляться не будет.

Использование специальных символов

В настольных издательских системах каждый пользователь может использовать специальные символы при подготовке документов. Единственная проблема состоит в том, чтобы знать, как эти символы использовать. Вы можете добавить специальные символы, если обратитесь к специальным комбинациям клавиш. Однако сначала их необходимо запомнить. Вам наверняка приходилось видеть такие символы, как -- или " в подготовленных документах, что свидетельствует о следующем: они напечатаны на персональном лазерном принтере.

Программа QuarkXPress 7 значительно упрощает работу со специальными символами. Например, программа способна добавлять кавычки автоматически при вводе текста.

Только благодаря этому публикации приобретают намного более профессиональный внешний вид.

При подготовке публикаций, а также текста для них необходимо использовать типографские кавычки и тире необходимого типа. Дело в том, что их использование является одним из признаков высокого профессионализма автора, тем более, что применение этих символов не является сложным. Наиболее часто используемыми типографскими символами являются следующие:

- ✓ длинное тире (—);
- ✓ короткое тире (-);
- ✓ апостроф (');
- ✓ простые кавычки (');
- ✓ двойные кавычки (");
- ✓ кавычки «елочки» (« и »).

Давайте рассмотрим, как можно преобразовывать введенные кавычки в типографские. Настроить автоматическое использование типографских кавычек можно в диалоге **Preferences** (Установки).

- Выберите команду меню **Edit ♦ Preferences** (Правка ♦ Установки).
- В открывшемся диалоге **Preferences** (Установки) перейдите на вкладку **Input Settings** (Настройки ввода).
- Флажок **Smart Quotes** (Интеллектуальные кавычки) должен быть установлен по умолчанию, если это не так, установите его.

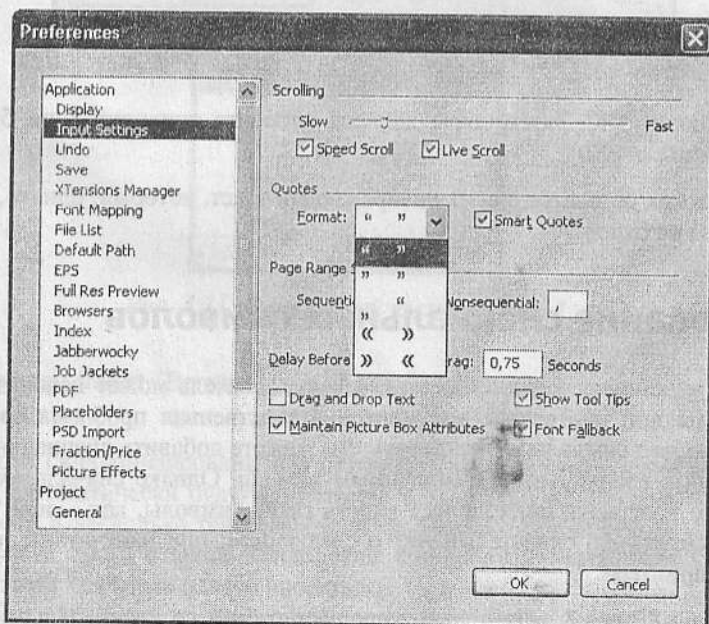


Рис. 3.23. Настройки ввода кавычек

- Если необходим другой тип кавычек, выберите его из открывающегося списка **Format** (Формат) (Рис. 3.23).
- Нажмите кнопку **ОК**.

Теперь при вводе программа QuarkXPress будет преобразовывать кавычки, как указано в этом диалоге.

Отметим, что все параметры, доступные на вкладке **Input Settings** (Настройки ввода) диалога **Preferences** (Установки), применимы ко всем проектам, независимо от того, был ли открыт один из проектов во время их изменений.

Количество доступных специальных символов довольно велико. В каждом обычном шрифте содержится не менее 100 специальных символов, а ведь еще существуют и специальные шрифты, которые располагают только символами. Некоторые пользователи постоянно обращаются к специальным символам при работе, в то время как другие их просто игнорируют. Будете ли вы использовать специальные символы, прежде всего, зависит от того, с каким текстом вам придется работать. Если вы работаете со специальными шрифтами символов, воспользуйтесь помощью документации или специальной программой (например, Key Caps или PopChar X для платформы Mac OS или Character Map (Таблица символов) для платформы Windows).

Замена и исправление текста

Процесс редактирования состоит из нескольких этапов. Вначале вы должны найти определенные слова и даже фразы и заменить их другими. В некоторых ситуациях вам придется выполнить всего одну замену, в то время как в других ситуациях – произвести существенную замену по всему макету.

Предположим, вы работаете над документом, в котором необходимо заменить слово «Взаимодействие» на слово «Взаимосвязь». Данную операцию можно проделать с помощью диалога **Find/Change** (Найти/Заменить).

- Выберите пункт меню **Edit ♦ Find/Change** (Правка ♦ Найти/Заменить). Откроется диалог **Find/Change** (Найти/Заменить) (Рис. 3.24).

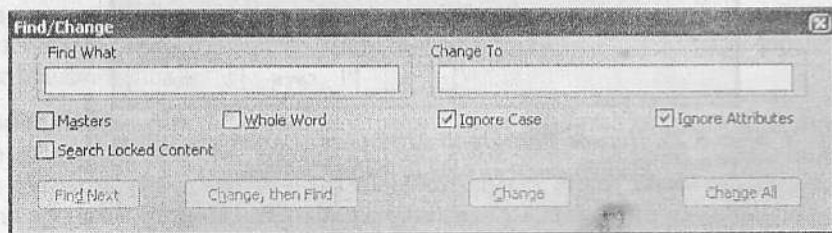


Рис. 3.24. Диалог **Find/Change** (Найти/Заменить)

- В поле **Find What** (Что найти) введите слово «Взаимодействие».
- В поле **Change To** (Поменять на) введите слово «Взаимосвязь».
- Если вы хотите найти и заменить слова независимо от регистра символа, установите флажок **Ignore Case** (Игнорировать регистр).

- Нажмите кнопку **Change All** (Заменить все).

Все слова «Взаимодействие» в документе будут заменены на слово «Взаимосвязь».

Как видим, функция поиска и замены в программе QuarkXPress 7 работает так же, как и стандартные средства поиска и замены в большинстве текстовых процессоров. Поддерживается поиск слов, том числе и с учетом регистра символов, а также специальных символов.

Расстановка позиций табуляции

Табуляции наиболее часто применяются при выравнивании текста в виде колонок, при создании списков и т. д. Расстановка позиций табуляции осуществляется с помощью вкладки **Tabs** (Табуляция) диалога **Paragraph Attributes** (Атрибуты абзаца).

- Выберите пункт меню **Style ♦ Tabs...** (Стиль ♦ Табуляция). На экране появится диалог **Paragraph Attributes** (Атрибуты абзаца) с открытой вкладкой **Tabs** (Табуляция) (Рис. 3.25).

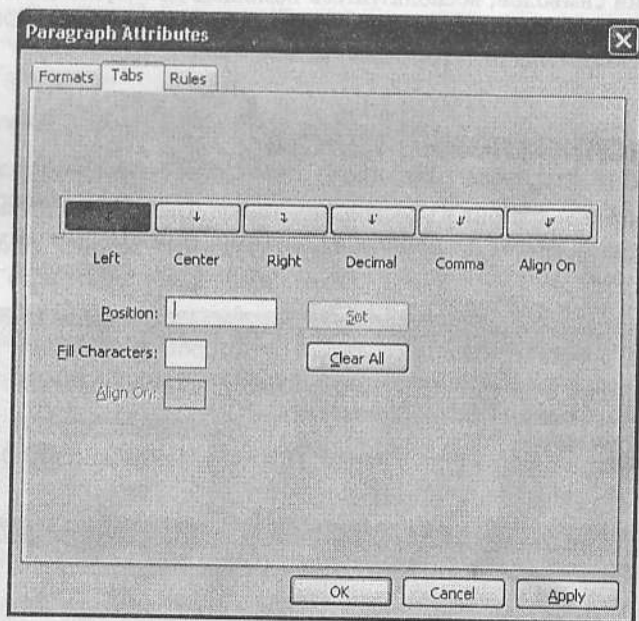


Рис. 3.25. Диалог **Paragraph Attributes** (Атрибуты абзаца) с открытой вкладкой **Tabs** (Табуляция)

В программе QuarkXPress 7 предлагается шесть различных типов табуляции:

- ✓ **Left** (По левому краю) – при выборе этого типа левая сторона текста будет примыкать к условной направляющей табуляции, как будто это левый край текстового блока. Большинство создаваемых в тексте позиций табуляции имеет выравнивание по левому краю.
- ✓ **Center** (По центру) – табуляции с выравниванием по центру подобны абзацам, выровненным по центру.

- ✓ **Right** (По правому краю) – правый край текста примыкает к позиции табуляции. Обычно такой тип табуляции используется для выравнивания чисел, в которых нет десятичных точек, или в последней колонке таблицы.
- ✓ **Decimal** (По десятичной точке) – первая десятичная запятая в тексте размещается вдоль направляющей позиции табуляции; если десятичных точек нет, QuarkXPress 7 выравнивает данные по последнему символу.
- ✓ **Comma** (По запятой) – первая запятая в строке текста размещается вдоль направляющей позиции табуляции; если запятых нет, QuarkXPress 7 выравнивает текст по последнему символу.
- ✓ **Align On** (По символу) – данный параметр позволяет задать символ, по которому следует выровнять текст (например, знак процента).

Поле **Position** (Положение) предназначено для ввода значения позиции табуляции; кроме того, можно просто щелкнуть мышью в выбранном месте табуляции. Также в поле **Fill Characters** (Заполнители) вы можете задать символы заполнителей. Заполнители – это последовательности символов, которые используются для заполнения пустого места перед символом табуляции. Иногда в качестве заполнителя определяют точки, например, чтобы разделить элементы оглавления и номера страниц. Благодаря заполнителям читателю намного проще просматривать страницы проекта.

Подгонка текста

Смысл термина «подгонка текста» можно воспринимать буквально: это процесс вставки текста в макет с изменением ширины пробелов. Если оригинальный, неизменный текст подошел к макету с первого раза, считайте, что вам повезло, потому что такое случается довольно редко.

Иногда требуется выполнить несколько действий, часто последовательных, чтобы подогнать текст в выбранной области. Поскольку, как правило, текста больше, чем может поместиться, то цель — уменьшить его объем. Однако такие же действия можно предпринять, чтобы, наоборот, увеличить его объем.

Нехватка места для размещения текста – достаточно распространенная проблема. В качестве доступных способов подгонки текста можно выделить следующие (представлены в порядке предпочтения):

- ✓ **Редактирование текста** – лишние строки можно удалить, но следите за строками в конце абзацев, в которых всего несколько символов. Удаление символов в любом месте абзаца может привести к удалению отдельных строк, таким образом уменьшив область страницы, которая необходима для вставки уменьшенного до минимума текста.
- ✓ **Изменение интервалов в тексте** – в результате такой процедуры текст займет меньше места, исчезнут короткие строки.
- ✓ **Уплотнение текста** – текст можно сжать на половину или четверть пункта. Такое изменение настолько мало, что рядовой читатель его не заметит, но оно сохранит несколько строк в каждой колонке.

- ✓ **Уменьшение размера шрифта на полпункта** – такое уменьшение сохраняет больше места, чем может показаться, поскольку оно позволяет расположить несколько дополнительных строк на странице и немного больше текста в каждой строке.
- ✓ **Уменьшение масштаба по горизонтали** – сделайте масштаб немного меньше (примерно 85%), чтобы сжать текст во всех строках.
- ✓ **Изменение размера колонки** – для этого задается более узкое расстояние (отступ) между столбцами или более широкие границы.

Большинство перечисленных способов подгонки текста производится с использованием инструментов палитры **Measurements** (Измерения) (Рис. 3.11). Выделите участок текста в текстовом блоке и поэкспериментируйте с различными инструментами этой палитры!

Помимо настройки внешнего вида страниц, подгонка текста может иметь практическое значение. В журналах и газетах количество страниц задается заранее, поэтому параметр добавления и удаления страниц для подгонки недостающего или лишнего текста не понадобится. В других случаях это может иметь смысл.

Проверка правописания

Многие пользователи не любят проверять правописание. Именно по этой причине текстовые процессоры и настольные издательские системы поставляются вместе со средствами проверки правописания. Однако здесь вас может подстерегать ловушка. Средства проверки правописания используют ограниченный набор слов. Конечно, в словарях некоторых средств проверки правописания содержится более 500 000 слов. В словаре программы QuarkXPress 7 насчитывается порядка 120 000 английских слов. Однако специальные термины редко содержатся в подобных словарях, поэтому полная автоматизация процесса проверки правописания является невозможной. Как это ни печально, но вам придется обращаться к дополнительным словарям.

Если вас не устраивает словарь в QuarkXPress 7, рассчитанный на 120 000 слов (и для этого есть достаточно причин), можно добавить слова во вспомогательный словарь. Это может быть, например, техническая лексика, характерная для вашей сферы деятельности или часто используемые термины, принятые в вашей компании, имена собственные и т. д.

Вспомогательные словари обладают одним очень хорошим свойством: их можно сохранять в отдельных файлах. Можно создавать сколько угодно вспомогательных словарей, использовать словари в нескольких документах и создавать копии словарей, чтобы распространять их между другими пользователями. Однако в проекте в определенный момент времени можно использовать только один вспомогательный словарь.

Создание, подключение и отключение вспомогательных словарей производится с использованием пункта меню **Utilities ♦ Auxiliary Dictionary** (Утилиты ♦ Вспомогательный словарь). Редактирование – с использованием пункта меню **Utilities ♦ Edit Auxiliary...** (Утилиты ♦ Правка Вспомогательного словаря).

Процесс проверки правописания полностью автоматизировать нельзя, но все же мы настоятельно рекомендуем использовать функции проверки правописания.

Проверку можно выполнить для всего документа, для выделенной части или для отдельного слова.

Для проверки правописания слова вам не требуется выделять его, достаточно поместить курсор в любой его части. Вам не удастся проверить правописание для выделенных слов.

- Выберите инструмент **Content** (Содержимое) на палитре **Tools** (Инструменты).
- Установите курсор перед словом, которое вы хотите проверить.
- Выберите пункт меню **Utilities** ♦ **Check Spelling** ♦ **Word** (Утилиты ♦ Проверка правописания ♦ Слово). Откроется диалог **Check Word** (Проверка слова) (Рис. 3.26).

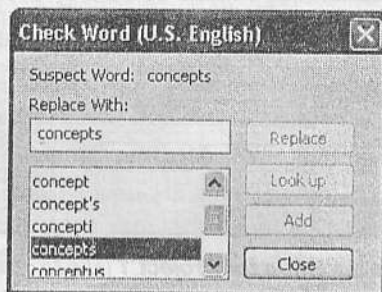


Рис. 3.26. Диалог **Check Word** (Проверка слова)

- Щелкните на кнопке **Look Up** (Найти). Программа предложит варианты для замены этого слова.
- Если один из вариантов замены окажется подходящим, щелкните на нем.
- Щелкните мышью на кнопке **Replace** (Заменить), кроме того, можно просто дважды щелкнуть на выбранном варианте.
- Нажмите на кнопку **Close** (Заккрыть).

Слово будет заменено на выбранный вами вариант.

Использование переносов

Правильно заданные параметры расстановки переносов позволяют значительно улучшить внешний вид каждой строки и абзаца в письме, газете или макете художественной книги. Например, если выровнять текст без использования переносов, то на страницах появятся «дыры». Переносы просто необходимы, если применяется обтекание текстом.

Правильная расстановка переносов для многих людей может оказаться более сложной задачей, чем проверка орфографии. Конечно же, существуют общие правила переносов, однако в каждом языке используется немало исключений, которые известны только профессиональным литературным редакторам.

Как и для проверки правописания, программа QuarkXPress 7 предлагает функции автоматической расстановки переносов, а также позволяет настроить параметры их работы.

Для создания правил переноса необходимо вызвать диалог **H&Js**. **H&Js** – это спецификации, определяющие правила переноса слов и их размещения в строках.

- Выберите пункт меню **Edit ♦ H&Js** (Правка ♦ H&Js). На экране появится диалог, заголовком которого будет содержать наименование диалога и наименование проекта, например **H&Js for Project 1** (H&Js для проекта 1) (Рис. 3.27).

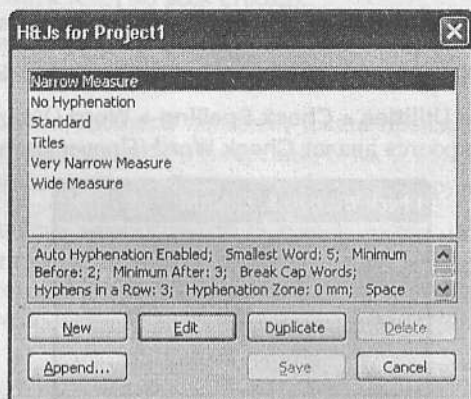


Рис. 3.27. Диалог **H&Js for Project 1** (H&Js для проекта 1)

- Выберите набор **Standard** (Стандартный). В этот набор будут вноситься изменения, которые будут использоваться по умолчанию при работе с вашими макетами.
- Щелкните мышью на кнопке **Edit** (Правка). Откроется диалог **Edit Hyphenation & Justification** (Правка переносов и выравнивания) (Рис. 3.28).

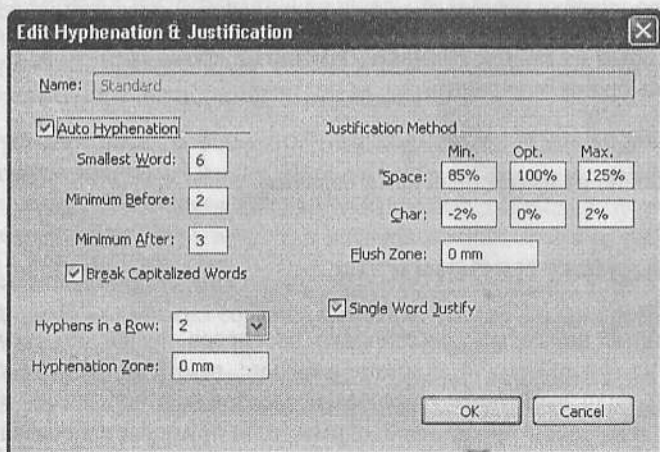


Рис. 3.28. Диалог **Edit Hyphenation & Justification** (Правка переносов и выравнивания)

Текстовые поля, расположенные в левой части данного диалога, относятся к переносам:

- ✓ **Auto Hyphenation** (Автоматические переносы) – если этот флажок установлен, переносы автоматически применяются при использовании любых таблиц стилей, для которых определены наборы **H&Js**. В противном случае переносы не применяются.

- ✓ **Smallest Word** (Минимальная длина слова). Этот параметр задает, насколько длинным должно быть слово, чтобы для него осуществлялся перенос в программе QuarkXPress 7. По умолчанию указано 6 букв.
- ✓ **Minimum Before** (Минимум до) – параметр определяет, сколько букв размещается до символа переноса в слове.
- ✓ **Minimum After** (Минимум после) – параметр определяет количество символов, которые следуют после переноса. Значение в два символа, заданное по умолчанию, обычно используется в газетных колонках и в словах с окончаниями.
- ✓ **Break Capitalized Words** (Разрывать слова с прописными буквами) – позволяет осуществлять перенос в словах, начинающихся с прописной буквы.
- ✓ **Hyphens In A Row** (Переносов строк) – указывает количество переносов строк.
- ✓ **Hyphenation Zone** (Зона переноса) – для текста, выровненного по левому или правому краю, а также по центру, этот флажок позволит переносить слова при определенном расстоянии строки от полей. Этот параметр поможет избежать «дыр» в тексте.

Если необходимо скопировать наборы **H&Js** из другого проекта и задать их как наборы по умолчанию для всех последующих проектов, то перед импортом наборов **H&Js** обязательно закройте все проекты QuarkXPress 7.

С помощью диалога **Edit Hyphenation & Justification** (Правка переносов и выравнивания) также можно задать параметры выравнивания.

Как улучшить читабельность текста

Наборы **H&Js** выполняют еще одну функцию – они управляют выравниванием, которое в значительной мере определяет, насколько привлекательно будут выглядеть страницы макета. При работе над макетами этот момент можно легко упустить из виду. QuarkXPress 7 предполагает, что вы работаете над макетами, текст в которых располагается в одну колонку (это действительно так при подготовке отчетов или прайс-листов). Однако в макетах, текст в которых располагается в несколько колонок, заданные по умолчанию параметры являются причиной возникновения «дыр» между словами, а также причиной слишком больших интервалов между символами. Поэтому порой бывает нелегко определить, относится определенная группа символов к одному слову или к двум.

По умолчанию в диалоговом окне **Edit Hyphenation & Justification** (Правка переносов и выравнивания) заданы такие параметры выравнивания, которые соответствуют наиболее распространенным типам макетов. (На самом деле реальные значения параметров зависят от размера шрифта, ширины столбцов и т. д.) Если необходимо, заданные по умолчанию значения параметров можно легко изменить.

Настройки задаются в группе параметров **Justification Method** (Метод выравнивания). В верхней части этой группы параметров представлено шесть параметров, с помощью которых задается расстояние между отдельными символами и словами.

Параметры, указанные в первой строке **Space** (Пробел), определяют расстояние между словами:

- ✓ **Min.** (Минимальное) – минимальное расстояние;
- ✓ **Opt.** (Оптимальное) – оптимальное расстояние;
- ✓ **Max.** (Максимальное) – максимальное расстояние.

Параметры, указанные во второй строке **Char** (Символ), определяют расстояние между символами: те же **Min.** (Минимальное), **Opt.** (Оптимальное) и **Max.** (Максимальное).

Как правило, требуется обеспечить гораздо меньшее расстояние между символами в слове, чем между отдельными словами. Параметров, указанных в трех столбцах, оказывается вполне достаточно, чтобы программа QuarkXPress 7 корректно расположила символы и слова на страницах макета.

Параметры, указанные во всех трех столбцах, используются по-разному в зависимости от способа выравнивания текста. Если текст выровнен по левому краю, по правому краю или по центру, QuarkXPress 7 всегда применяет значения, указанные в столбце **Opt.** (Оптимальное). Если текст выровнен по ширине или выравнивание выключено, программа предпринимает попытки придерживаться значений, указанных в столбце **Opt.** (Оптимальное); если программе не удастся этого достичь, она использует значения в диапазоне от **Min.** (Минимальное) до **Max.** (Максимальное). Если и это не удастся, программа использует те значения, которые превышают значения, указанные в столбце **Max.** (Максимальное). Однако QuarkXPress 7 никогда не применяет значения, меньшие, чем значения, указанные в столбце **Min.** (Минимальное).

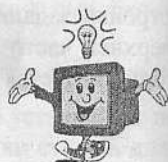
Как правило, наилучших результатов можно достичь, указав в поле **Opt.** (Оптимальное) значение 100% для слов и 0% для символов. Данные значения позволяют QuarkXPress 7 использовать оптимальные параметры, заданные в спецификациях шрифтов.

Отмена и повторное выполнение действий

Программа QuarkXPress 7 обладает возможностью отмены и повторного применения нескольких операций. Последовательно выбирая команду меню **Edit ♦ Undo <Действие>** (Правка ♦ Отменить <Действие>) вы можете отменить действия, которые применяли до этого.

Выбирая пункт меню **Edit ♦ Redo <Действие>** (Правка ♦ Повторить <Действие>), вы можете повторно применять последнюю операцию. При этом следует помнить, что все команды отменяются по одной в порядке, обратном порядку их применения (например, вы не сможете сразу удалить команду, которую применили за четыре шага до последней).

*Вместо термина <Действие> в строке меню отображается обобщенное наименование последнего совершенного действия. Например, при вводе или удалении символа вместо термина <Действие> вы увидите слово **Typing** (Печатать), после действий по форматированию элементов текста – фразу **Format Change** (Изменение формата) и т. п.*



Добавление цвета

Для определения, изменения и удаления цветов в проекте программы QuarkXPress 7 используется диалог **Colors** (Цвета).

- Выберите пункт меню **Edit ♦ Colors** (Правка ♦ Цвета). На экране появится диалог **Colors** (Цвета) (Рис. 3.29).

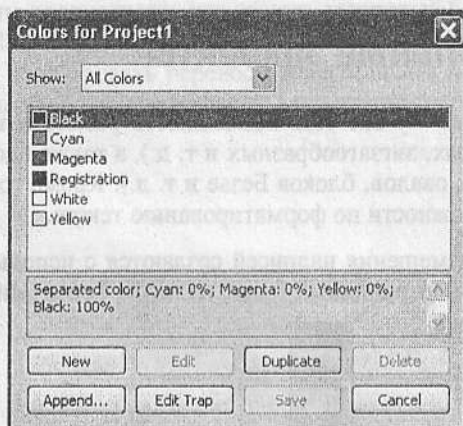


Рис. 3.29. Диалог **Colors** (Цвета)

В нижней части этого окна представлен ряд кнопок, предназначенных для выполнения различных операций с цветами:

- ✓ **New** (Новый) – добавление нового цвета.
- ✓ **Edit** (Правка) – изменение цвета.
- ✓ **Duplicate** (Дублировать) – дублирование уже существующего цвета.
- ✓ **Delete** (Удалить) – используется для удаления цвета.
- ✓ **Append** (Добавить) – импортирование цветов из другого проекта QuarkXPress 7.
- ✓ **Edit Trap** (Правка треппинга) – позволяет изменить параметры цветового треппинга.
- ✓ **Save** (Сохранить) – сохранение внесенных изменений.
- ✓ **Cancel** (Отменить) – отменить внесенные изменения и закрыть диалог.

Кнопки **Edit** (Правка) и **Delete** (Удалить) могут оказаться затененными. Это связано с тем, что основные цвета (голубой, пурпурный, желтый, черный и белый) изменять нельзя.

В списке цветов также присутствует образец **Registration** (Совмещение), который выглядит черным, хотя это и не так. Данный образец можно изменить, но не удалить. Он выполняет две основные функции:

- ✓ Обеспечивает постоянный цвет для элементов, которые должны быть представлены на всех цветоотделенных копиях (например, на метках совмещения и именах файлов). Какой бы цвет вы ни выбрали для образца **Registration** (Совмещение), он все равно будет представлен на всех цветоотделенных копиях.

- ✓ Используется для получения насыщенного черного цвета. Для получения такого цвета (который иногда называют суперчерным) используйте 100% черного, а также 100% голубого или желтого. Комбинация черного с любым из этих цветов позволяет получить намного более интенсивный черный, чем использование одного черного.

Как видим, программа QuarkXPress 7 располагает достаточно богатыми возможностями для добавления цвета в документы.

Текст и специальные эффекты

В программе QuarkXPress 7 у вас есть возможность разместить надпись вдоль любых линий (в том числе кривых, зигзагообразных и т. д.), а также вдоль контуров замкнутых фигур (прямоугольников, овалов, блоков Безье и т. д.). Кроме того, программой предоставляются широкие возможности по форматированию текста.

Линии и контуры для размещения надписей создаются с использованием группы инструментов **Text Path Tool** (Пограничный текст) палитры **Tools** (Инструменты) (Рис. 3.30).

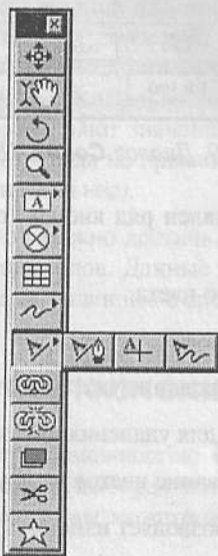


Рис. 3.30. Группа инструментов **Text Path Tool** (Пограничный текст) палитры **Tools** (Инструменты)

После создания текстового контура или линии автоматически активизируется инструмент **Item** (Элемент) или **Content** (Содержимое). Это зависит от того, какой из этих инструментов был выбран до создания текстового контура или линии. После создания линии или контура активизируйте инструмент **Content** (Содержимое), затем введите текст.

Интересных эффектов можно достичь, выбрав инструмент **Content** (Содержимое) для текста вдоль контура или линии, выделив текст, который необходимо изменить, а затем используя команды из меню **Style** (Стиль), изменив внешний вид текста (как при изменении текста в обычном текстовом блоке). Внешний вид линии, связанной с

текстовым контуром, можно изменить с помощью вкладки **Line** (Линия) диалога **Modify** (Изменить), на которой представлены дополнительные параметры для управления расположением и углом наклона линии.

Заключение

Итак, в данной главе мы рассмотрели, как создать текстовый блок, ввести в него текст и отформатировать его. Также мы познакомились с синхронизацией текста, специальными символами, научились использовать переносы и расставлять позиции табуляции, добавлять цвет, использовать специальные эффекты для улучшения оформления текста.

ГЛАВА 4.

Добавляем графические изображения

Как правило, ни один проект, созданный в программе QuarkXPress 7, не обходится без иллюстраций или графических изображений, в качестве которых могут выступать логотипы, фотографии, схемы и т. д. Зачастую изображения играют роль не только декоративных элементов, но и помогают сделать текст, изложенный на странице, более доступным и информативным.








В этой главе вы познакомитесь с основными принципами размещения иллюстраций в программе QuarkXPress 7, научитесь добавлять изображения, корректировать их размеры и местоположение, узнаете о существовании различных графических форматов файлов.

Запомните главную особенность размещения иллюстраций в программе QuarkXPress 7: все графические изображения должны быть помещены в специальные рамки (графические блоки).

Создание графических блоков

Графические блоки – это контейнеры, в которых хранятся графические объекты, импортированные из других программ. Для создания графических блоков в программе QuarkXPress 7 используется инструмент **Picture Box** (Графический блок), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий). С помощью этого инструмента можно построить блоки для вставки рисунков различной формы.

Инструмент **Picture Box** (Графический блок) состоит из семи различных видов, каждый из которых позволяет создавать графические блоки определенной геометрической формы:

- ✓  **Rectangle Picture Box** (Прямоугольный графический блок);
- ✓  **Rounded-corner Picture Box** (Прямоугольный графический блок с закругленными углами);
- ✓  **Oval Picture Box** (Овальный графический блок);
- ✓  **Concave-corner Picture Box** (Прямоугольный графический блок с вогнутыми углами);
- ✓  **Beveled-corner Picture Box** (Прямоугольный графический блок со снятыми фасками);
- ✓  **Bezier Picture Box** (Графический блок Безье);
- ✓  **Freehand Picture Box** (Графический блок произвольной формы).

Существуют графические блоки правильной и неправильной формы. К блокам правильной формы относятся прямоугольный, овальный графические блоки, а также блоки с различными деформациями углов. Неправильные графические блоки имеют произвольную, часто несимметричную, геометрическую форму.

Создание графических блоков правильной формы

Для построения блоков правильной геометрической формы используются инструменты: **Rectangle Picture Box** (Прямоугольный графический блок), **Rounded-corner Picture Box** (Прямоугольный графический блок с закругленными углами), **Oval Picture Box** (Овальный графический блок), **Concave-corner Picture Box** (Прямоугольный графический блок с вогнутыми углами), **Beveled-corner Picture Box** (Прямоугольный графический блок со сглаженными фасками), расположенные на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).

Итак, мы начинаем строить первый графический блок.

- Выберите подходящий инструмент **Picture Box** (Графический блок) на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий). Выбор требуемого из перечисленных выше инструментов зависит от того, рамку какой формы вы хотите создать.
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши в той точке страницы, где должен быть помещен один из углов рамки.
- Не отпуская левую кнопку мыши, перемещайте мышью так, чтобы построить графический блок требуемого размера.
- Отпустите левую кнопку мыши. На экране отобразится графический блок заданной геометрической формы, внутри которого помещен знак перечеркивания.

На Рис. 4.1 представлен пример графического блока прямоугольной формы.

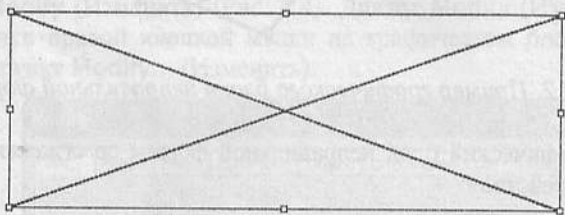


Рис. 4.1. Пример графического блока прямоугольной формы

Обратите внимание: именно знак перечеркивания внутри блока отличает графический блок от текстового. Программа QuarkXPress 7 не позволяет размещать текст внутри графических блоков или изображение внутри текстового блока. Но существует возможность преобразования графического блока в текстовый. Для этого необходимо воспользоваться командой меню **Item ♦ Content ♦ Text** (Элемент ♦ Содержимое ♦ Текст).


Создание графических блоков неправильной формы

Графические блоки неправильной формы строятся с помощью инструмента **Bezier Picture Box** (Графический блок Безье), со сглаженными углами – с помощью инструмента **Freehand Picture Box** (Графический блок произвольной формы).

Несмотря на то что благодаря графическим блокам неправильной формы (например, в виде звезды) страницы макета имеют более привлекательный вид, использовать такие блоки следует лишь в случаях крайней необходимости. Если вы создаете макет,

выдержанный в строгом стиле, лучше вообще отказаться от графических блоков неправильной формы во избежание стилизового несоответствия.

Чтобы построить графический блок неправильной формы, выполните следующие действия:

- Выберите инструмент  **Bezier Picture Box** (Графический блок Безье) на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните левой кнопкой мыши на рабочей области страницы. Первая вершина блока создана.
- Щелкните левой кнопкой мыши в месте расположения второй вершины графического блока. Аналогичным образом добавьте необходимое количество вершин блока.
- Щелкните левой кнопкой мыши на вершине блока, построенной первой, или дважды щелкните на вершине блока, построенной последней. Создание графического блока будет завершено.

На Рис. 4.2 представлен пример графического блока неправильной формы.

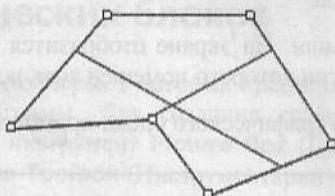



Рис. 4.2. Пример графического блока неправильной формы

Чтобы построить графический блок неправильной формы со сглаженными углами, выполните следующие действия:

- Выберите инструмент  **Freehand Picture Box** (Графический блок произвольной формы) на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
- Не отпуская левую кнопку мыши, перемещайте мышью так, чтобы построить графический блок требуемой формы. Указатель мыши при этом выполняет функцию карандаша.
- Наведите указатель мыши на начальную точку построения блока и отпустите левую кнопку мыши. Если отпустить кнопку мыши, не доведя указатель до начальной точки построения блока, программа QuarkXPress 7 соединит прямой линией текущее месторасположение указателя мыши с начальной точкой построения блока.

На Рис. 4.3 представлен пример графического блока неправильной формы со сглаженными углами.

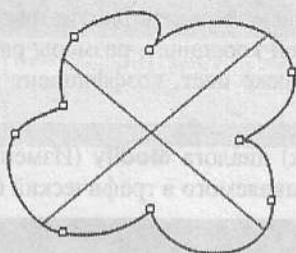


Рис. 4.3. Пример графического блока неправильной формы со сглаженными углами

Возможности программы QuarkXPress 7 допускают преобразование блоков с острыми углами в блоки со сглаженными углами и наоборот. Подробнее об этом мы расскажем в последующих главах.

Таким образом, мы научились создавать графические блоки различной формы и приступаем к заданию параметров блоков.

Задание параметров графических блоков

Чтобы задать параметры графического блока, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Item** ♦ **Modify...** (Элемент ♦ Изменить). На экране отобразится диалог **Modify** (Изменить) (Рис. 4.4). Диалог **Modify** (Изменить) можно также вызвать, щелкнув правой кнопкой мыши на графическом блоке и в открывшемся списке выбрав пункт **Modify...** (Изменить).

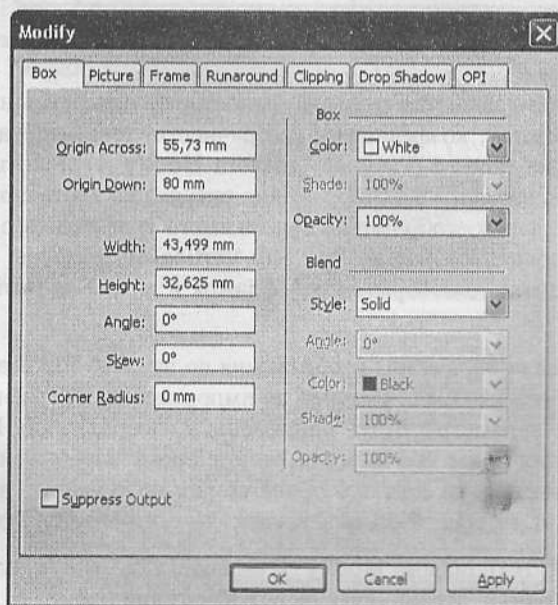


Рис. 4.4. Диалог **Modify** (Изменить)

- ✓ Во вкладке **Box** (Блок) вы можете задать параметры расположения рамки графического блока относительно осей координат, размеры рамки, углы наклона и поворота, радиус угла скругления, а также цвет, коэффициент прозрачности и параметры заливки блока.
- ✓ Во вкладке **Picture** (Рисунок) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.5) следует указать параметры изображения, вставляемого в графический блок.

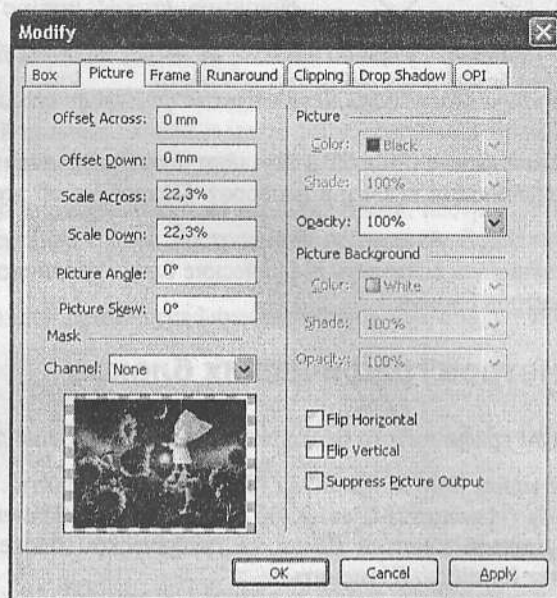


Рис. 4.5. Вкладка **Picture** (Рисунок) диалога **Modify** (Изменить)

В полях данного диалога задаются размеры, положение, углы наклона и скоса, масштаб изображения, а также цвет, коэффициент прозрачности, тень изображения и его фона. Кроме того, во вкладке **Picture** (Рисунок) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.5) предусмотрена возможность зеркального отображения рисунка по вертикали или горизонтали. Чтобы получить зеркальное отображение содержимого графического блока по вертикали, необходимо установить флажок в поле **Flip Vertical** (Отражение по вертикали), для горизонтального зеркального отображения – флажок в поле **Flip Horizontal** (Отражение по горизонтали).

Обратите внимание: если параметры изображения во вкладке **Picture** (Рисунок) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.5) были указаны до импортирования графического изображения, то все заданные параметры будут применены к изображению. Если же вы задали параметры изображения после его импорта, то к данному изображению будут применены стандартные параметры, то есть вам придется повторно указать значения всех необходимых параметров во вкладке **Picture** (Рисунок) диалога **Modify** (Изменить).

- ✓ Вкладка **Frame** (Рамка) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.6) предназначена для указания параметров рамки, ограничивающей графический блок.

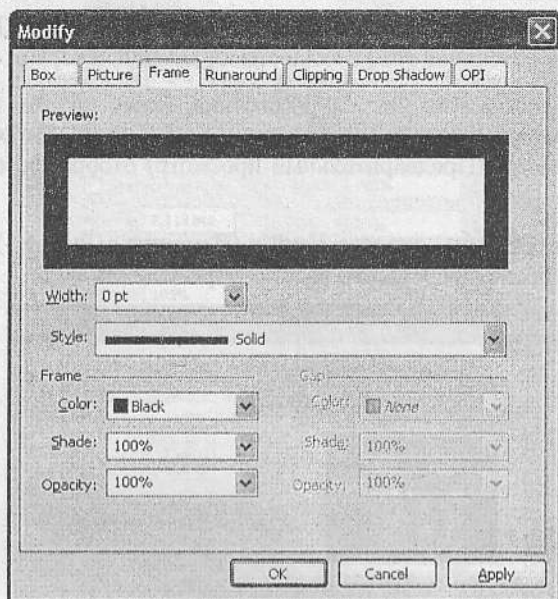


Рис. 4.6. Вкладка **Frame** (Рамка) диалога **Modify** (Изменить)

В полях вкладки **Frame** (Рамка) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.6) задаются толщина и стиль начертания линий рамки, цвет, коэффициент прозрачности и тень рамки. Кроме того, вы можете указать параметры заливки интервалов рамки, если поле **Style** (Стиль) принимает значение, отличное от **Solid** (Сплошной). Другими словами, возможности программы QuarkXPress 7 позволяют создавать рамки с орнаментом различных цветов.

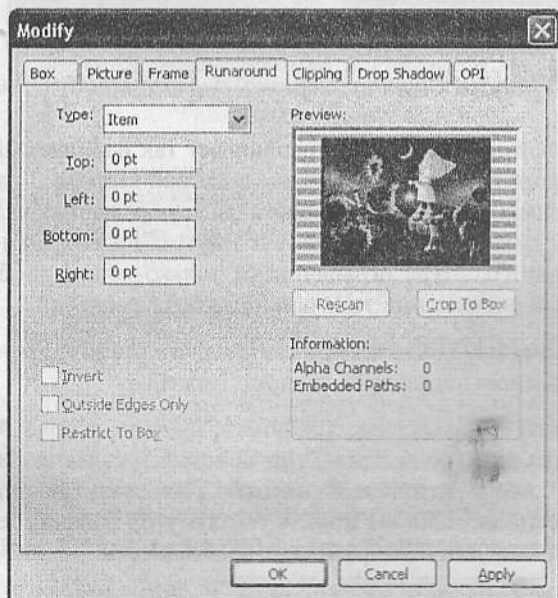


Рис. 4.7. Вкладка **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить)

- ✓ Во вкладке **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.7) устанавливаются параметры обтекания графических изображений текстом.

В полях данной вкладки можно указать расстояния между текстом и графическим изображением, задав значения полей: **Top** (Сверху), **Left** (Слева), **Bottom** (Снизу) и **Right** (Справа). В окне **Preview** (Предварительный просмотр) отображается результат применения заданных значений.

- ✓ Вкладка **Clipping** (Обрезка) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.8) предназначена для задания части изображения, которая будет отображена в макете.



Рис. 4.8. Вкладка **Clipping** (Обрезка) диалога **Modify** (Изменить)

Видимую в макете часть изображения ограничивает так называемый обтравочный контур, параметры которого должны быть заданы в данной вкладке. Границы обтравочного контура (отступ от рамки графического блока до изображения) указываются в полях **Top** (Сверху), **Left** (Слева), **Bottom** (Снизу) и **Right** (Справа). Отметим, что заданные параметры обтравочного контура ограничивают только копию изображения, вставленную в макет; исходный рисунок при этом останется без изменений.

- ✓ Во вкладке **Drop Shadow** (Наложение тени) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.9) устанавливаются значения параметров тени изображения.

Чтобы назначить тень изображению, установите флажок в поле **Apply Drop Shadow** (Применить наложение тени) во вкладке **Drop Shadow** (Наложение тени) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.9), после чего поля параметров тени станут доступными для редактирования. В полях данной вкладки вы можете указать угол падения тени, длину, масштаб и угол скоса тени, а также цвет и коэффициент прозрачности.

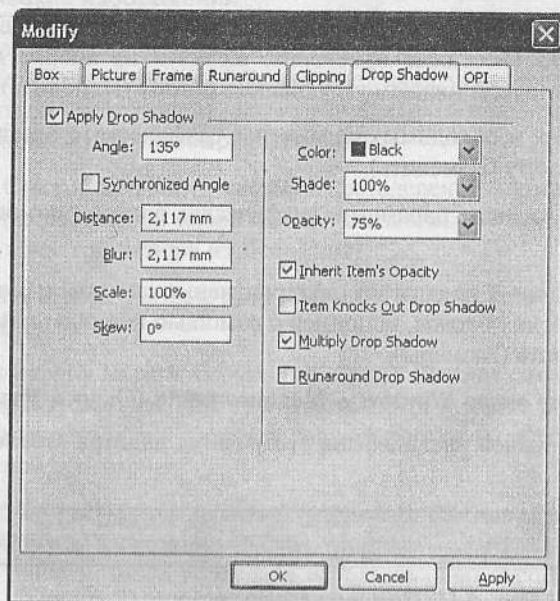


Рис. 4.9. Вкладка **Drop Shadow** (Наложение тени) диалога **Modify** (Изменить)

- ✓ Вкладка **OPI** диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.10) носит служебный характер и не подлежит редактированию.

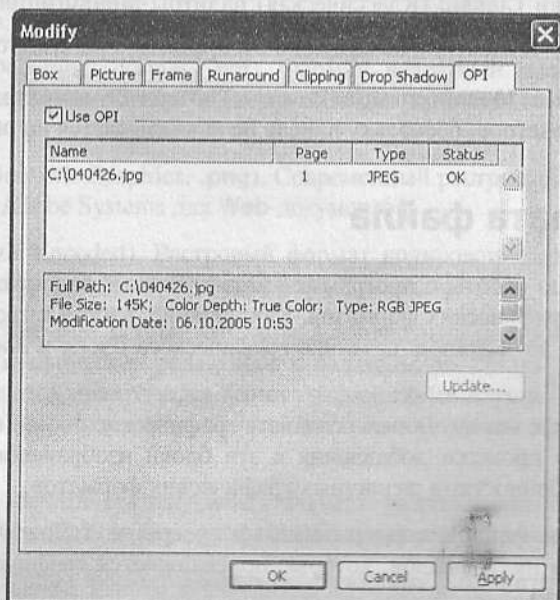


Рис. 4.10. Вкладка **OPI** диалога **Modify** (Изменить)

- В процессе задания параметров графического блока при переходе от одной вкладки к другой сохраняйте внесенные изменения, щелкнув на кнопке **Apply** (Применить), расположенной в правом нижнем углу диалога **Modify** (Изменить).
- После задания всех необходимых параметров графического блока щелкните на кнопке **OK** диалога **Modify** (Изменить).

Итак, мы научились задавать параметры графических блоков с помощью диалога **Modify** (Изменить).

Программа QuarkXPress 7 предлагает альтернативные способы изменения свойств и характеристик графических блоков, например с помощью команды меню **Item** (Элемент) и палитры **Measurements** (Размеры).

- Выберите команду меню **Window** ♦ **Measurements** (Окно ♦ Размеры) или нажмите клавишу **F9**. В нижней части экрана отобразится палитра **Measurements** (Размеры) (Рис. 4.11).

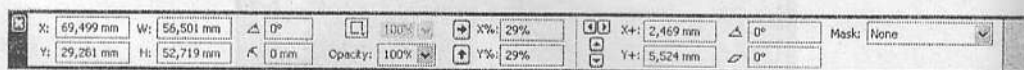


Рис. 4.11. Палитра **Measurements** (Размеры)

Содержимое палитры **Measurements** (Размеры) соответствует набору полей, размещенных во вкладке **Box** (Блок) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 4.4). Например, чтобы указать точное местоположение графического блока в макете, задайте его координаты в полях **X**: и **Y**: вкладки **Classic** (Классическая) палитры **Measurements** (Размеры) и нажмите клавишу **Enter**. Изменения немедленно отобразятся в рабочей области экрана.

Использование палитры **Measurements** (Размеры) позволяет моментально оценить результаты изменения параметров, поскольку панель не накладывается на рабочую область.

Выбор формата файла

Неотъемлемой частью работы с программой QuarkXPress 7 являются импорт и экспорт файлов различных графических форматов. Как правило, работа с графическими изображениями состоит из двух этапов: создание графического блока и добавление изображения в созданный блок.

В предыдущем разделе мы научились создавать графические блоки, но, прежде чем приступить к описанию процесса добавления в эти блоки изображений, нам необходимо познакомиться с особенностями различных графических форматов.

Перечислим форматы файлов, поддерживаемых программой QuarkXPress 7. В скобках указаны расширения имен файлов, которые присваиваются графическим файлам соответствующего формата.

- ✓ **BMP** (Bitmap, **.bmp**, **.dib**). Растровый формат изображений для операционной системы Windows.
- ✓ **EPS** (Encapsulated PostScript file, **.eps**, **.ai**). Данный формат существует в растровом и векторном видах, используется преимущественно профессиональными дизайнерами.

Формат **EPS** поддерживается практически всеми графическими пакетами, применяется в программе Adobe Illustrator. Обеспечивает наилучшее среди всех форматов качество при печати и цветоделение, позволяет внедрять прифты. Растровый формат **EPS** удобен для печати на **PostScript**-устройствах.

- ✓ **DCS** (Document Color Separation) – вариант цветоделения формата **EPS**. Файлы формата **DCS** представляют собой набор из пяти связанных **EPS**, файлов (четыре цветовых компонента плюс миниатюра изображения).
- ✓ **GIF** (Graphics Interchange Format, **.gif**). Формат графического обмена; используется для **Web**-документов.
- ✓ **JPEG** (Joint Photography Experts Group, **.jpg**, **.jpeg**). Формат сжатия изображений, который часто используется для **Web**-документов. В результате сжатия теряется качество графических изображений, поэтому данный формат не рекомендуется использовать в предпечатной подготовке.
- ✓ **Photo CD** (**.pcd**). Формат, разработанный фирмой Kodak для обработки цветных изображений, хранящихся на компакт-дисках. Поддерживает несколько значений разрешения внутри одного файла. Благодаря использованию специальной цветовой модели сохраняет высокоточную информацию о цвете. Данный формат часто применяется для создания каталогов изображений.
- ✓ **PICT** (Picture file, **.pet**). Стандартный графический формат для операционной системы Macintosh (может быть растровым или векторным); среди профессиональных дизайнеров используется редко; применяется в основном для разработки недорогих графических объектов.
- ✓ **PDF** (Portable Document Format, **.pdf**). Формат, известный также как **Acrobat PDF**; вариант **EPS**, который обычно используется для представления форматированных документов.
- ✓ **PNG** (Portable Network Graphics, **.png**). Современный растровый формат, разработанный компанией Adobe Systems для **Web**-документов.
- ✓ **RLE** (Run Length Encoded). Растровый формат кодирования длин серий – вариант формата **BMP** для операционной системы OS/2.
- ✓ **TIFF** (Tagged Image File Format, **.tif**, **.tiff**). Стандартный растровый формат для профессиональных графических редакторов и издательских систем: **.tif** или **.tiff**. Формат **TIFF** поддерживается практически всеми графическими пакетами. **TIFF**-файлы могут быть черно-белыми, полутоновыми или цветными и иметь практически неограниченные размеры.
- ✓ **WMF** (Windows Metafile Format, **.wmf**). Формат, разработанный для среды Windows; редко используется для создания профессиональных документов.

Обратите внимание: если формат вашего графического файла отсутствует в списке, то программа QuarkXPress 7 сохранит этот файл или экспортирует его в один из поддерживаемых форматов.

Случается, что какой-либо графический файл не импортируется в программу QuarkXPress 7. Причинами этого могут послужить:


- ✓ Неверно указанный формат файла в списке типов файлов в диалоге импорта. Например, вы сохранили файл в формате **TIFF**, а пытаетесь открыть его, как файл формата **JPEG**. В этом случае искомый файл будет отсутствовать в списке файлов с расширением **.tif**.
- ✓ Повреждение файла.
- ✓ Отсутствие фильтров, необходимых для импорта графического файла. При использовании сжатых файлов в форматах **PDF**, **Photo CD**, **PNG** или **TIFF** следует вручную установить необходимые фильтры. О том, как устанавливаются фильтры, мы расскажем в последующих главах.

Какие же графические форматы файлов предпочесть при подготовке макетов? Если вы готовите печатный макет, лучше воспользоваться форматами **TIFF**, **EPS** и **DCS**, обеспечивающими самые широкие возможности и наилучшее качество вывода. Использование форматов **Photo CD**, **PICT** и **WMF**, наоборот, следует избегать, так как их возможности в части вывода на печать значительно скромнее. При подготовке макетов **Web**-страниц используйте форматы **JPEG** и **GIF**.

Добавление изображения

Прежде чем добавить изображение на страницу, убедитесь, что его формат соответствует требованиям, перечисленным в предыдущем разделе. Другими словами, для верстки макета печатной страницы используйте файлы в форматах **TIFF**, **EPS** и **DCS**.

Итак, последние приготовления завершены, и можно приступать к добавлению изображения в графический блок.

- Выберите инструмент  **Content tool** (Содержимое), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на графическом блоке, в который следует добавить изображение. Графический блок будет активизирован.
- Выберите команду меню **File ♦ Import Picture...** (Файл ♦ Импорт изображения). Откроется диалог **Import Picture** (Импорт изображения) (Рис. 4.12).
- Выберите файл изображения, которое необходимо импортировать, в каталоге диалога **Import Picture** (Импорт изображения). Установив флажок в поле **Preview** (Предварительный просмотр), вы получите возможность предварительного просмотра выбранного изображения.
- Щелкните мышью на кнопке **Open** (Открыть) диалога **Import Picture** (Импорт изображения). Выбранное изображение отобразится в графическом блоке.

Помимо импорта, вы можете добавить изображение, скопировав его в буфер обмена из какой-либо программы и вставив его в графический блок. Однако использование этого метода может повлечь проблемы при печати макетов, поэтому для добавления изображений рекомендуется применять импорт файлов, описанный выше.

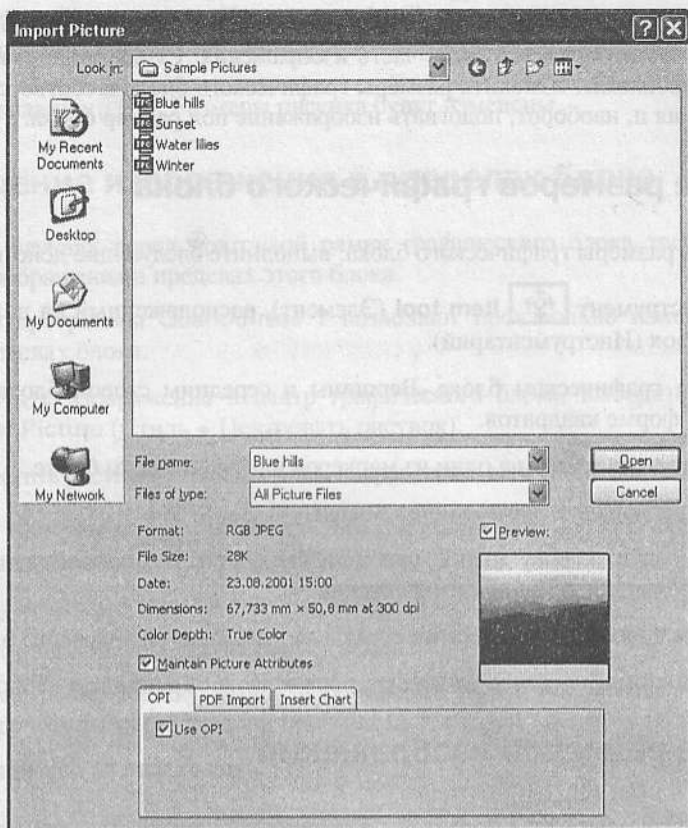




Рис. 4.12. Диалог *Import picture* (Импорт изображения)

Для дальнейшего редактирования изображения или графического блока запомните следующие правила:

- ✓ Чтобы изменить содержимое графического блока, следует выбрать инструмент  **Content tool** (Содержимое), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий). После этого можно приступить к редактированию изображения.
- ✓ Чтобы отредактировать непосредственно графический блок, необходимо выбрать инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).

Например, для перемещения графического блока используется инструмент **Item tool** (Элемент), а для перемещения изображения – элемент **Content tool** (Содержимое).


Согласование размеров изображения

Итак, мы добавили изображение в графический блок. Однако зачастую в результате импорта в графическом блоке отображается лишь фрагмент изображения, так как при импорте программа QuarkXPress 7 сохраняет исходные размеры изображений. Таким образом,

если размеры изображения превышают размеры графического блока, то в результате импорта на экране отобразится лишь часть изображения. Существует два варианта решения данной проблемы: изменить размеры графического блока в соответствии с размерами изображения и, наоборот, подогнать изображение под размер блока.

Изменение размеров графического блока

Чтобы изменить размеры графического блока, выполните следующие действия.

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните на графическом блоке. Вершины и середины сторон блока обозначатся маркерами в форме квадратов.
- Наведите указатель мыши на один из маркеров на графическом блоке.
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
- Не отпуская левую кнопку мыши, перемещайте мышь так, чтобы граница графического блока совпала с границей изображения.
- Аналогичным способом переместите остальные границы графического блока.

В результате рамка графического блока будет совмещена с границами изображения.


Изменение размеров изображения


- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Выберите команду меню **Style ♦ Scale Picture To Box** (Стиль ♦ Масштабировать рисунок по размерам блока). В результате размеры изображения будут изменены так, чтобы картинка оказалась вписанной в рамку графического блока. При этом пропорции изображения, а также размеры рамки блока будут сохранены.
- Выберите команду меню **Style ♦ Stretch Picture To Box** (Стиль ♦ Растянуть рисунок по размерам блока). В результате размеры изображения станут равными размерам рамки графического блока. При этом пропорции изображения не сохранятся.

Первый способ автоматического изменения размеров изображения предпочтительней, так как в этом случае рисунок сохраняет свои пропорции, что немаловажно при подготовке макетов.

В программе QuarkXPress 7 предусмотрена возможность полного совмещения границ графического блока и изображения.

- Выберите команду меню **Style ♦ Fit Box To Picture** (Стиль ♦ Подогнать размеры блока по рисунку). В результате границы графического блока и изображения совпадут.

Чтобы уменьшить или увеличить изображение, можно также воспользоваться палитрой **Measurements** (Размеры) (Рис. 4.11), которая вызывается на экран нажатием клавиши .

- В поля **X%**: и **Y%**: палитры **Measurements** (Размеры) введите значения параметров масштабирования рисунка по горизонтали и вертикали соответственно.
- Нажмите клавишу . Размеры рисунка будут изменены.


Перемещение изображения в пределах блока

В некоторых случаях перед подгонкой рамки графического блока требуется уточнить положение изображения в пределах этого блока.

Возможности программы QuarkXPress 7 позволяют произвольно изменять положение рисунка в пределах блока.

Чтобы поместить изображение в центр графического блока, выберите команду меню **Style ♦ Center Picture** (Стиль ♦ Центровать рисунок).

Чтобы переместить рисунок в произвольном направлении, выполните следующие действия:

- Выберите инструмент  **Content tool** (Содержимое), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Наведите указатель мыши на рисунок, который необходимо переместить.
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
- Не отпуская левую кнопку мыши, перемещайте мышью так, чтобы рисунок расположился в требуемом месте графического блока.
- Отпустите левую кнопку мыши.

Перемещение изображений может также осуществляться с помощью палитры **Measurements** (Размеры). Для этого в полях **X+**: и **Y+**: следует указать величины смещения рисунка по горизонтали и вертикали. Значения данных полей могут быть отрицательными, если требуется сместить рисунок влево или вниз.

Кроме перечисленных способов вы можете переместить изображение, воспользовавшись вкладкой **Picture** (Рисунок) диалога **Modify** (Изменить).

Управление графическими изображениями

Познакомившись с принципами добавления изображений в макеты, созданные в программе QuarkXPress 7, мы убедились в том, что импорт рисунков – достаточно простая операция. Однако импорт является первым из двух этапов работы. Параллельно требуется вести учет всех импортированных изображений, чтобы избежать неожиданных трудностей при окончательном выводе проекта.

В процессе импорта в макет добавляется не весь графический файл, а его версия с низким разрешением. Использование графических файлов высокого разрешения могло бы привести к увеличению объемов проектов, что, в свою очередь, значительно замедлило бы процесс верстки, поскольку обработка файлов, имеющих большой объем, требует дополнительного времени. Таким образом, все операции выполняются над файлами с низким разрешением, но при печати на принтер выводятся необходимые графические файлы высокого разрешения.

Итак, в процессе работы необходимо следить за изменениями изображений, уже импортированных в макет. Например, после корректировки кем-либо фотографий, ранее добавленных в макет, следует обновить эти изображения. В противном случае программа QuarkXPress 7 напомнит вам об этом при отправке проекта на печать. Но даже если вы обновите изображения непосредственно перед их выводом, возможности просмотра и корректировки рисунков в макете уже не представится. Вы увидите изображения лишь в напечатанном варианте.

Рассмотрим возможности, предоставляемые программой QuarkXPress 7 в части обновления изображений.

Обновление изображений вручную

Чтобы обновить изображения вручную, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Utilities ♦ Usage** (Утилиты ♦ Использование). Откроется диалог **Usage** (Использование), в левой части которого щелкните на вкладке **Pictures** (Изображения) (Рис. 4.13).

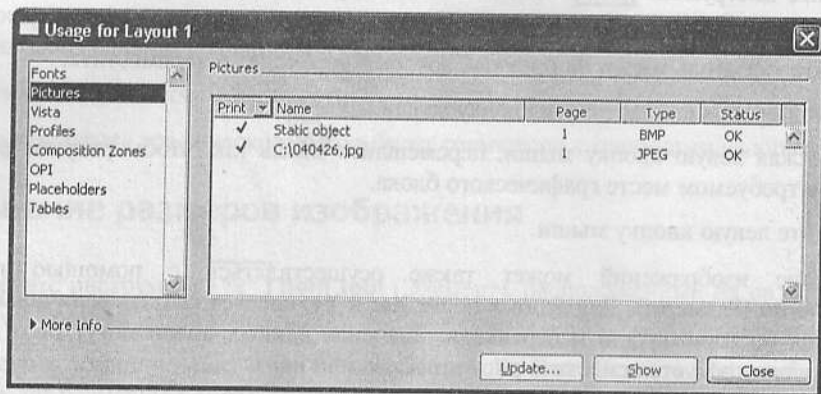


Рис. 4.13. Диалог **Usage** (Использование)

В разделе **Pictures** (Изображения) диалога **Usage** (Использование) отобразится список всех изображений, импортированных в макет, и дополнительные сведения об этих изображениях.

- Установите маркер на одном из изображений в списке, представленном в разделе **Pictures** (Изображения) диалога **Usage** (Использование). Для получения дополнительных сведений об этом изображении щелкните на поле **More Info** (Дополнительная информация), расположенном в левом нижнем углу раздела **Pictures** (Изображения) диалога **Usage** (Использование).
- Щелкните на кнопке **Update** (Обновить), расположенной в нижней части раздела **Pictures** (Изображения) диалога **Usage** (Использование). Выбранное изображение будет обновлено.

- Чтобы обновить одновременно несколько изображений, необходимо удерживать нажатой клавишу **Ctrl** при выделении изображений. Затем следует щелкнуть мышью на кнопке **Update** (Обновить).
- При попытке обновления изображения, которое было перемещено в каталоге файлов, на экране отобразится стандартный диалог открытия файла, где необходимо выбрать новое месторасположение изображения.

Автоматическое обновление изображений

Возможности программы QuarkXPress 7 позволяют автоматически обновлять рисунки, которые были изменены.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Preferences** (Правка ♦ Установки). Откроется диалог **Preferences** (Установки), в левой части которого установите маркер на значении **General** (Общие) (Рис. 4.14).

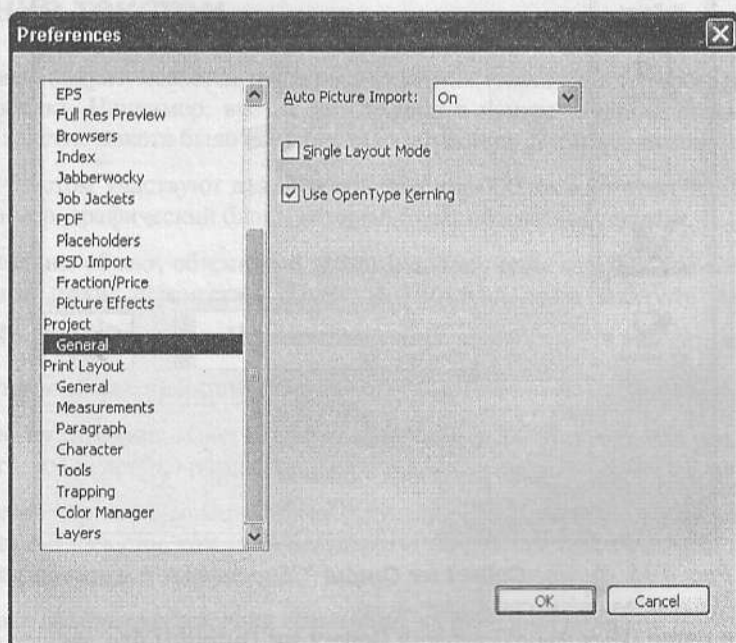


Рис. 4.14. Диалог **Preferences** (Установки)

- В поле **Auto Picture Import** (Автоматический импорт изображения) установите значение **On** (Включен) или **Verify** (Проверять).

Теперь при открытии проекта будет осуществляться автоматическая проверка и обновление измененных изображений.

Сбор изображений для вывода

На заключительном этапе подготовки макета нам потребуется собрать оригиналы использованных в проекте изображений в высоком разрешении, необходимые для передачи в типографию. Вы можете проделать эту работу вручную, старательно собрав файлы, хранящиеся в различных каталогах, в единый архив. Как правило, этот процесс очень трудоемок и длителен.

Средствами программы QuarkXPress 7 можно автоматизировать процесс сбора изображений, что позволит значительно сэкономить время и трудозатраты.

- Выберите команду меню **File ♦ Collect for Output...** (Файл ♦ Сбор данных для вывода...). Откроется диалог **Collect for Output** (Сбор данных для вывода) (Рис. 4.15).

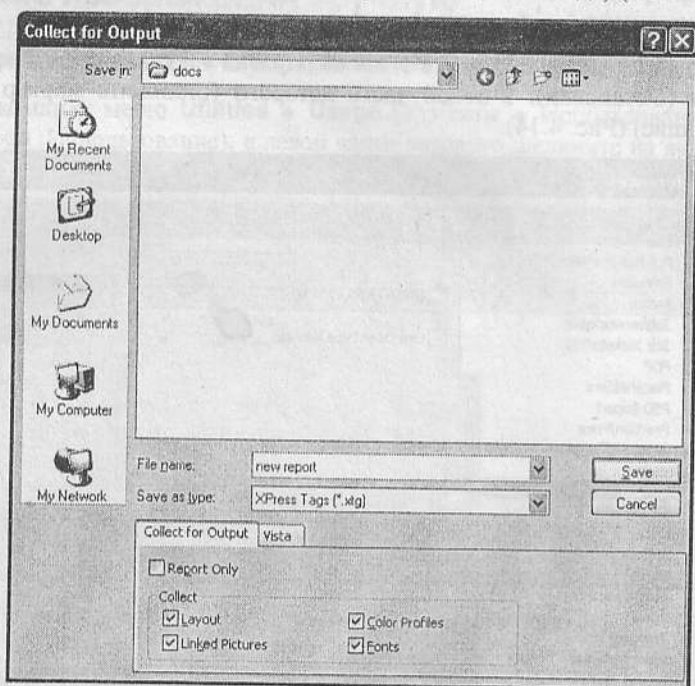


Рис. 4.15. Диалог **Collect for Output** (Сбор данных для вывода)

- В поле **File name** (Имя файла) диалога **Collect for Output** (Сбор данных для вывода) (Рис. 4.15) введите имя отчета, в котором будут сохранены сведения об использованных в проекте графических файлах, а также укажите путь к этому отчету.
- Установите флажок в поле **Linked Pictures** (Связанные рисунки), расположенном во вкладке **Collect for Output** (Сбор данных для вывода), чтобы вывести в отчет сведения о графических файлах.
- Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).

Отчет об использованных в проекте изображениях будет сохранен. Помимо информации об изображениях, в отчете будут представлены сведения, необходимые при печати документа: список используемых шрифтов, надстроек, количество страниц и др.

ГЛАВА 5.

Учимся размещать блоки в макете

В предыдущих главах мы научились создавать текстовые и графические блоки. Но одного этого умения явно недостаточно для подготовки профессионального макета. Как же сделать макет привлекательным и запоминающимся? Для этого существует ряд стандартных приемов работы с текстовыми и графическими блоками, овладев которыми, вы сможете создавать макеты на высоком профессиональном уровне.

Какие же манипуляции с блоками можно осуществлять в программе QuarkXPress 7? Блоки можно поворачивать и наклонять, располагать текст вдоль контуров графических блоков, связывать подписи изображений с рисунками так, чтобы в процессе верстки не спутать изображения и их названия. Обо всех перечисленных приемах мы и поговорим в настоящей главе.

Обтекание текстом

Под обтеканием подразумевается такое расположение текста, при котором текст огибает какой-либо объект. Например, врезка фотографии в центре газетной статьи говорит о том, что при верстке макета было использовано обтекание фотографии текстом.

В обтекании текстом участвуют два объекта: текстовый блок или текст вдоль контура и объект (например, графический блок), который будет обтекаться текстом.

Обратите внимание: объект, обтекаемый текстом, должен располагаться над текстовым блоком. Напомним, чтобы переместить объект на передний план, выберите команду меню **Item ♦ Bring To Front** (Элемент ♦ Переместить на передний план) или нажмите клавишу **F5**.

Итак, рассмотрим общие принципы настройки обтекания объекта текстом.

- Разместите на странице макета текстовый блок и заполните его текстом. О том, как это сделать, мы подробно рассказывали в главе, посвященной работе с текстом.
- Поместите на странице макета объект, для которого требуется организовать обтекание текстом. В качестве такого объекта могут выступать текстовые или графические блоки, а также линии и контуры.
- Переместите объект, подлежащий обтеканию, на передний план.
- Выберите команду меню **Item ♦ Modify** (Элемент ♦ Изменить). Откроется диалог **Modify** (Изменить).
- Щелкните на вкладке **Runaround** (Обтекание) в диалоге **Modify** (Изменить). На экране отобразится содержимое вкладки **Runaround** (Обтекание) (Рис. 5.1).
- В открывающемся списке поля **Type** (Тип), расположенного в верхней части вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить), выберите одно из значений.
- Введите значения величины отступа текста от обтекаемого объекта в поля **Top** (Сверху), **Bottom** (Снизу), **Left** (Слева) и **Right** (Справа). Если объект имеет непрямоугольную форму, значение отступа указывается в поле **Outset** (Сдвиг).

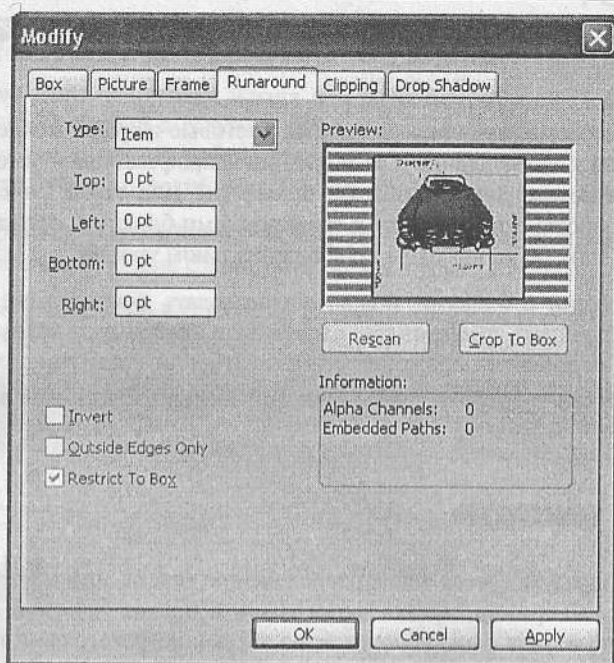


Рис. 5.1. Вкладка **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить)

Значения параметров обтекания отобразятся в окне **Preview** (Предварительный просмотр), расположенном в правой верхней части вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить).

- Щелкните мышью на кнопке **Apply** (Применить).
- Если результат удовлетворит вашим требованиям, щелкните мышью на кнопке **OK**. Диалог **Modify** (Изменить) будет закрыт.

Параметры обтекания текстом

Как вы могли заметить, вкладка **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить) имеет различный набор параметров в зависимости от формы обтекаемого объекта. Например, для текстовых блоков доступны два значения параметра **Type** (Тип): **None** (Отсутствует) и **Item** (Элемент), для линий – три значения: **None** (Отсутствует), **Item** (Элемент) и **Manual** (Вручную). Рассмотрим подробнее типы обтекания текстом, характерные для текстовых блоков, графических изображений и линий.

Задание параметров обтекания для текстовых блоков

Для текстовых блоков поле **Type** (Тип) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить) может принимать два значения:

- ✓ **None** (Отсутствует). При выборе данного значения произойдет наложение объекта обтекания на обтекаемый текст, то есть один текст напечатается поверх другого (Рис. 5.2).

Для моделирования визуальных свойств материалов в программе ArchiCAD используют-ся различные реквизиты, которые называются покрытиями. Покрытия могут быть назначены объектам или составляющим их элементам. Параметры покрытий задаются с помощью соответствующих диалогов. С помощью покрытий можн

Рис. 5.2. Пример обтекания текстового блока при выборе типа обтекания **None** (Отсутствует)

- ✓ **Item** (Элемент). В этом случае текст расположится вокруг обтекаемого текстового блока (Рис. 5.3). При выборе данного значения можно самостоятельно указать величину отступа в полях **Top** (Сверху), **Bottom** (Снизу), **Left** (Слева) и **Right** (Справа). По умолчанию значение всех перечисленных параметров равно нулю, то есть текст вплотную прилегает к обтекаемому текстовому блоку.

Для моделирования визуальных свойств материалов в программе ArchiCAD используют-ся различные реквизиты, которые называются покрытиями. Покрытия могут быть назначены объектам или составляющим их

Рис. 5.3. Пример обтекания текстового блока при выборе типа обтекания **Item** (Элемент)

Задание параметров обтекания для линий и контуров

При обтекании текстом линий и контуров поле **Type** (Тип) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить) может принимать три значения:

- ✓ **None** (Отсутствует). При выборе данного значения линия или контур будут размещены поверх текста (Рис. 5.4).

Для моделирования визуальных свойств материалов в программе ArchiCAD используют-ся различные реквизиты, которые называются покрытиями. Покрытия могут быть назначены объектам или составляющим их элементам. Параметры покрытий задаются с помощью соответствующих диалогов. С помощью покрытий можн

Рис. 5.4. Пример обтекания линии при выборе типа обтекания **None** (Отсутствует)

- ✓ **Item** (Элемент). В этом случае текст будет располагаться вокруг контура или линии (Рис. 5.5). При выборе данного значения можно самостоятельно указать величину сдвига в поле **Offset** (Сдвиг).

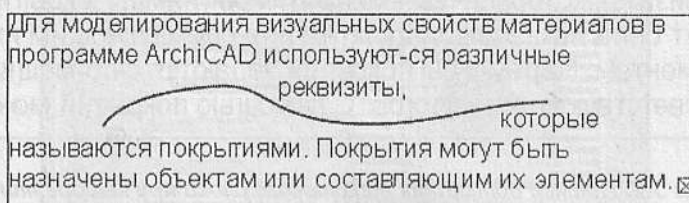


Рис. 5.5. Пример обтекания линии при выборе типа обтекания **Item** (Элемент)

- ✓ **Manual** (Вручную). Выбор данного значения позволяет создать контур обтекания необходимой формы вручную (Рис. 5.6). Чтобы придать контуру обтекания нужную форму, следует выбрать команду меню **Item** ♦ **Edit** ♦ **Runaround** (Элемент ♦ Правка ♦ Обтекание), после чего перетащить маркеры контура обтекания в требуемом направлении.

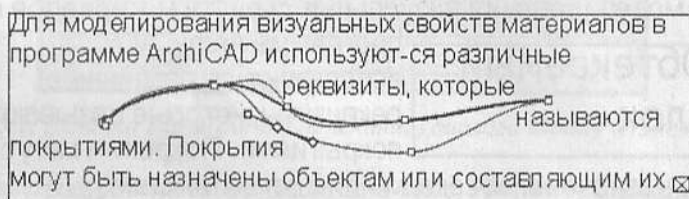


Рис. 5.6. Пример обтекания линии при выборе типа обтекания **Manual** (Вручную)

Задание параметров обтекания для графических блоков

При обтекании текстом графических блоков доступны следующие значения поля **Type** (Тип) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить):

- ✓ **None** (Отсутствует). При выборе данного значения графический блок будет размещен поверх текста (Рис. 5.7).

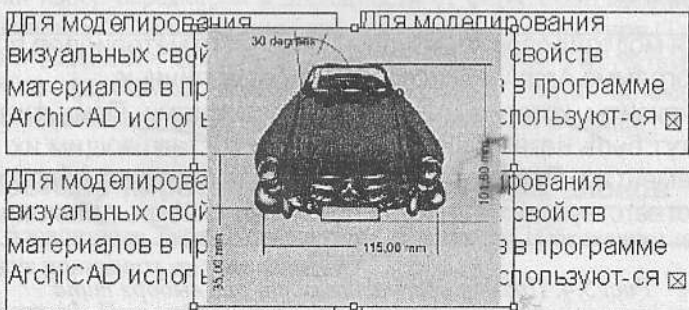


Рис. 5.7. Пример обтекания графического блока при выборе типа обтекания **None** (Отсутствует)

- ✓ **Item** (Элемент). В этом случае текст расположится вокруг графического блока (Рис. 5.8). При выборе данного значения можно самостоятельно указать величину отступа в полях **Top** (Сверху), **Bottom** (Снизу), **Left** (Слева) и **Right** (Справа).



Рис. 5.8. Пример обтекания графического блока при выборе типа обтекания **Item** (Элемент)

- ✓ **Auto Image** (Автоматическое обтекание изображения). При выборе данного значения текст будет обтекать объект по контуру изображения на расстоянии отступа, указанном в поле **Outset** (Сдвиг). В разделе **Tolerance** (Допустимые значения) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить) можно также задать значения параметров **Noise** (Погрешность), **Smoothness** (Сглаживание), **Threshold** (Порог).
- ✓ **Embedded Path** (Внедренный контур). При выборе данного значения обтекание текстом осуществляется по обтравочному контуру графического объекта. Обтравочный контур является контуром обрезки изображения и создается в каком-либо графическом редакторе перед добавлением изображения в макет. Программа QuarkXPress 7 автоматически определяет наличие обтравочного контура в изображении, после чего значение **Embedded Path** (Внедренный контур) становится доступным для выбора в поле **Type** (Тип) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить). Сведения об обтравочных контурах объекта представлены в поле **Embedded Path** (Внедренный контур) раздела **Information** (Информация) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить).
- ✓ **Alpha Channel** (Альфа-канал). Выбор данного значения позволяет выполнять обтекание текстом объекта неправильной формы. Результат применения этого типа обтекания текстом сходен с результатом применения обтравочного контура. Программа QuarkXPress 7 автоматически определяет наличие альфа-каналов в изображении, после чего значение **Alpha Channel** (Альфа-канал) становится доступным для выбора в поле **Type** (Тип) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить). Сведения об альфа-каналах объекта представлены в поле **Alpha Channels** (Альфа-каналы) раздела **Information** (Информация) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить).
- ✓ **Non-White Areas** (Не белые области). Альтернативный способ обтекания текстом объектов неправильной формы. Выбор данного значения позволит игнорировать при обтекании текстом белый фон изображения. Если же цвет фона изображения отличен от белого, то данный способ обтекания текстом окажется неприменимым. При выборе данного значения в поле **Outset** (Сдвиг) следует указать величину отступа. В разделе

Tolerance (Допустимые значения) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить) можно также задать значения параметров **Noise** (Погрешность), **Smoothness** (Сглаживание), **Threshold** (Порог).

- ✓ **Same As Clipping** (То же, что Обрезка). При выборе данного значения для обтекания текстом будут использованы значения параметров, заданные во вкладке **Clipping** (Обрезка) диалога **Modify** (Изменить). Тип **Same As Clipping** (То же, что Обрезка) доступен только для обтекания текстом рисунков.
- ✓ **Picture Bounds** (Границы изображения). При выборе данного значения обтекание текстом происходит вдоль прямоугольного контура, в который вписывается импортированный рисунок. При выборе данного значения можно указать величину отступа в полях **Top** (Сверху), **Bottom** (Снизу), **Left** (Слева) и **Right** (Справа).

Итак, мы познакомились с особенностями всех типов обтекания текстом различных объектов. Для полного ознакомления с приемами обтекания текстом нам осталось лишь узнать о нескольких дополнительных возможностях, предоставляемых программой QuarkXPress 7 в части обтекания.

Обратите внимание на группу полей, расположенных в левом нижнем углу вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить) (Рис. 5.1):

- ✓ Поле **Invert** (Инвертировать) становится доступным для выбора, если в поле **Type** (Тип) вкладки **Runaround** (Обтекание) диалога **Modify** (Изменить) выбрано значение **Non-White Areas** (Не белые области). Флажок, установленный в данном поле, означает, что при обтекании текстом объектов неправильной формы будет игнорироваться фон изображения, отличный от белого. Если же цвет фона изображения окажется белым, то устанавливать флажок в данное поле не имеет смысла.
- ✓ Флажок в поле **Outside Edges Only** (Только внешние углы) поможет предотвратить проникновение текста в незаполненные части обтекаемого объекта. Данная возможность не применима к линиям и контурам.
- ✓ Флажок в поле **Restrict To Box** (Ограничить блоком) позволяет организовать обтекание вокруг графического блока, ограничивающего изображение, а не вокруг всего изображения целиком. Данная возможность актуальна для случаев, когда размеры изображений превышают размеры графических блоков, их ограничивающих.

Вращение и наклон блоков


В программе QuarkXPress 7 предусмотрены возможности вращений и наклонов как текстовых, так и графических блоков. С помощью повернутых под углом блоков можно привлечь зрительное внимание к отдельным элементам макета, а также придать странице необычный внешний вид.

Вращение блоков

Вращение или, другими словами, изменение угла поворота блока можно осуществить одним из трех способов: с помощью диалога **Modify** (Изменить), палитры **Measurements** (Размеры) или палитры **Toolbox** (Инструментарий). Первые два способа позволяют организовать поворот относительно центра блока, последний – относительно любой его точки.

При вращении блока его содержимое поворачивается на тот же угол, что и блок, если не указано дополнительных ограничений для содержимого блока. Если необходимо, можно задать различные углы поворота для блока и его содержимого.

Для начала рассмотрим вращение блока с помощью диалога **Modify** (Изменить).

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на графическом или текстовом блоке, который необходимо повернуть.
- Выберите команду меню **Item** ♦ **Modify** (Элемент ♦ Изменить). Откроется диалог **Modify** (Изменить).

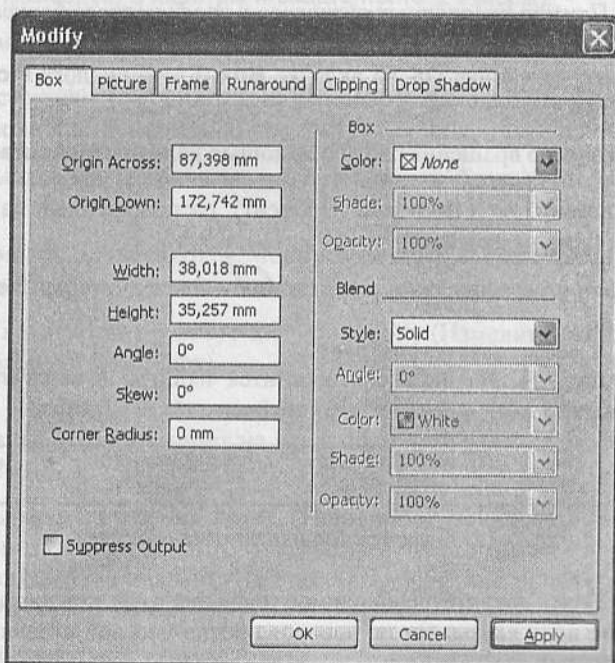


Рис. 5.9. Вкладка **Box** (Блок) диалога **Modify** (Изменить)

- Щелкните на вкладке **Box** (Блок) в диалоге **Modify** (Изменить). На экране отобразится содержимое вкладки **Box** (Блок) (Рис. 5.9).
- В поле **Angle** (Угол) задайте необходимое значение угла поворота блока. Положительное значение поля указывает на поворот против часовой стрелки, отрицательное значение – по часовой стрелке.
- Щелкните мышью на кнопке **Apply** (Применить) во вкладке **Box** (Блок) диалога **Modify** (Изменить). Блок будет повернут в соответствии с указанным значением угла поворота. Например, на Рис. 5.10 приведен пример поворота текстового и графического блоков на 90°.

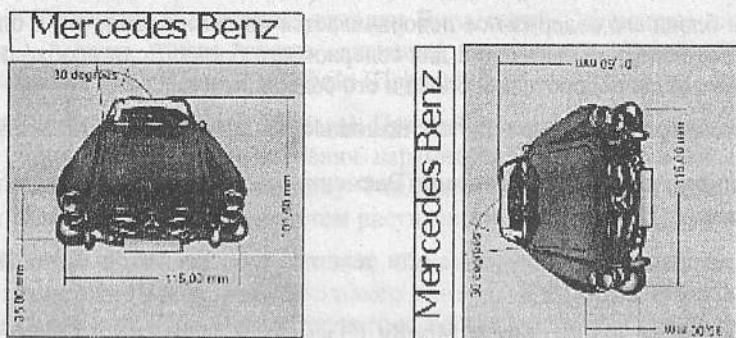



Рис. 5.10. Пример поворота текстового и графического блоков на 90°

- Щелкните мышью на кнопке **OK** во вкладке **Box** (Блок) диалога **Modify** (Изменить). Диалог будет закрыт.

Рассмотрим второй способ вращения блока с помощью палитры **Measurements** (Размеры).

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на графическом или текстовом блоке, который необходимо повернуть.
- Нажмите клавишу **F9**. На экране отобразится палитра **Measurements** (Размеры) (Рис. 5.11).

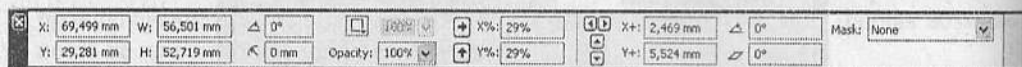




Рис. 5.11. Палитра **Measurements** (Размеры)

- В поле **Angle** (Угол) введите необходимое значение угла поворота блока. Положительное значение поля указывает на поворот против часовой стрелки, отрицательное значение – по часовой стрелке.
- Нажмите клавишу **Enter**. Операция поворота будет завершена.

И, наконец, перейдем к вращению блоков с помощью палитры **Toolbox** (Инструментарий).

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на графическом или текстовом блоке, который необходимо повернуть.
- Выберите инструмент  **Rotate** (Поворот) на палитре **Toolbox** (Инструментарий).
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши в точке, относительно которой следует повернуть блок.


- Не отпуская левую кнопку мыши, перемещайте мышь так, чтобы блок повернулся в требуемом направлении на требуемый угол.
- Отпустите левую кнопку мыши. Блок будет повернут на указанный угол.

Таким образом, мы познакомились с тремя различными способами вращения блоков. Выбор наиболее удобного из них зависит от поставленной перед вами задачи: в различных ситуациях можно применять разные способы поворота.

Наклон блоков

Наклон блоков позволяет наклонять под определенным углом графические и текстовые блоки вместе с их содержимым. Существует два способа наклона блоков: с помощью диалога **Modify** (Изменить) и палитры **Measurements** (Размеры).

Для начала рассмотрим наклон блока с помощью диалога **Modify** (Изменить).

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на графическом или текстовом блоке, который необходимо наклонить.
- Выберите команду меню **Item** ♦ **Modify** (Элемент ♦ Изменить). Откроется диалог **Modify** (Изменить).
- Щелкните на вкладке **Box** (Блок) в диалоге **Modify** (Изменить). На экране отобразится содержимое вкладки **Box** (Блок).
- В поле **Skew** (Наклон) задайте необходимое значение угла наклона блока. Положительное значение поля указывает на наклон блока вправо, отрицательное значение – на наклон влево.
- Щелкните мышью на кнопке **Apply** (Применить) во вкладке **Box** (Блок) диалога **Modify** (Изменить). Блок вместе с содержимым будет наклонен в соответствии с указанным значением угла наклона. На Рис. 5.12 изображен пример наклона текстового и графического блоков на 20°.

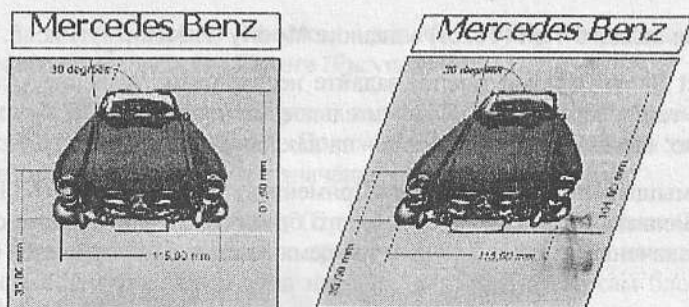



Рис. 5.12. Пример наклона текстового и графического блоков на 20°

- Щелкните мышью на кнопке **OK** во вкладке **Box** (Блок) диалога **Modify** (Изменить). Диалог будет закрыт.

В программе предусмотрена возможность наклона только содержимого блока без наклона самого блока.

Чтобы наклонить содержимое текстового блока, выполните следующие действия.

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на текстовом блоке, содержимое которого необходимо наклонить.
- Выберите команду меню **Item** ♦ **Modify** (Элемент ♦ Изменить). Откроется диалог **Modify** (Изменить).

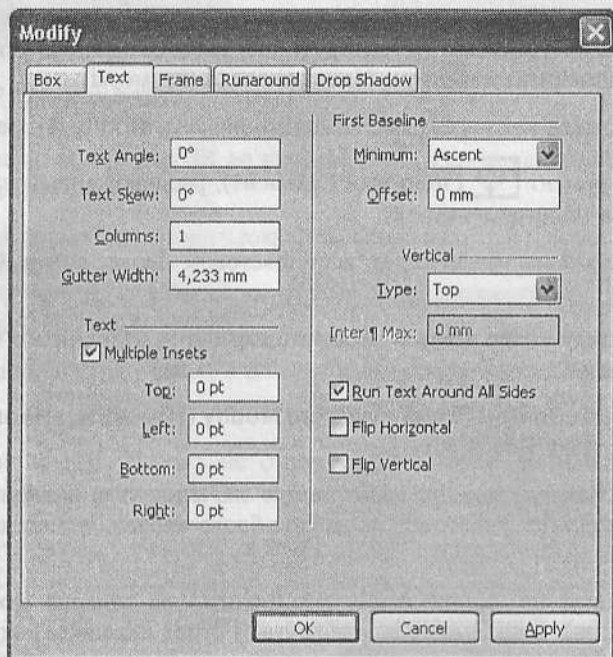


Рис. 5.13. Вкладка **Text** (Текст) диалога **Modify** (Изменить)

- Щелкните на вкладке **Text** (Текст) в диалоге **Modify** (Изменить) (Рис. 5.13).
- В поле **Text Skew** (Наклон текста) задайте необходимое значение угла наклона содержимого текстового блока. Положительное значение поля указывает на наклон блока вправо, отрицательное значение – на наклон влево.
- Щелкните мышью на кнопке **Apply** (Применить) во вкладке **Text** (Текст) диалога **Modify** (Изменить). Содержимое текстового блока будет наклонено в соответствии с указанным значением угла наклона, в то время как сам блок останется без изменений (Рис. 5.14).

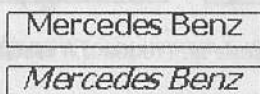



Рис. 5.14. Пример наклона содержимого текстового блока на 20°

- Щелкните мышью на кнопке **OK** во вкладке **Text** (Текст) диалога **Modify** (Изменить). Диалог будет закрыт.

Чтобы наклонить содержимое графического блока, выполните следующие действия.

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на графическом блоке, содержимое которого необходимо наклонить.
- Выберите команду меню **Item** ♦ **Modify** (Элемент ♦ Изменить). Откроется диалог **Modify** (Изменить).

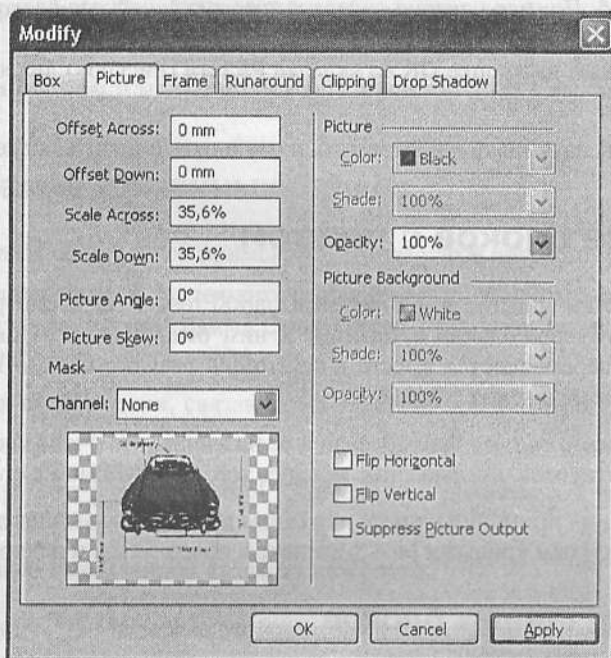


Рис. 5.15. Вкладка **Picture** (Рисунок) диалога **Modify** (Изменить)

- Щелкните на вкладке **Picture** (Рисунок) в диалоге **Modify** (Изменить). На экране отобразится содержимое вкладки **Picture** (Рисунок) (Рис. 5.15).
- В поле **Picture Skew** (Наклон рисунка) задайте необходимое значение угла наклона содержимого графического блока. Положительное значение поля указывает на наклон блока вправо, отрицательное значение – на наклон влево.
- Щелкните мышью на кнопке **Apply** (Применить) во вкладке **Picture** (Рисунок) диалога **Modify** (Изменить). Содержимое графического блока будет наклонено в соответствии с указанным значением угла наклона, в то время как сам блок останется без изменений (Рис. 5.16).

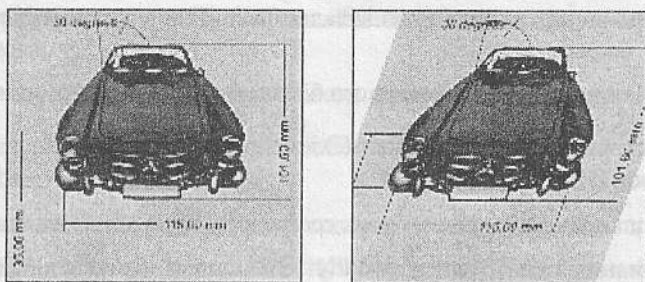


Рис. 5.16. Пример наклона содержимого графического блока на 20°

- Щелкните мышью на кнопке **OK** во вкладке **Picture** (Рисунок) диалога **Modify** (Изменить). Диалог будет закрыт.

Таким образом, мы научились поворачивать и наклонять блоки, а также их содержимое.

Связывание блоков с текстом



Для удобства верстки макетов в программе QuarkXPress 7 предусмотрена возможность связывания графических блоков с текстом, к ним относящимся. При редактировании связанные блоки перемещаются вместе с текстом, в результате чего исключается риск «потерять» связь изображения с текстом.

К примеру, вы можете связать фотографию и ее название, что очень удобно в случае верстки различных каталогов, где описание каждого товара привязано к его изображению.

Операция связывания применима также к группам из текстовых или графических блоков к блокам, ограниченным кривыми Безье, а также к повернутым и наклоненным блокам.

Создание связанных блоков


Чтобы связать графический блок с текстом, выполните следующие действия.

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на графическом блоке, который необходимо связать с текстом.
- Выберите команду меню **Edit ♦ Copy** (Правка ♦ Копировать). Графический блок будет скопирован в буфер обмена для последующей привязки к тексту.
- Выберите инструмент  **Content tool** (Содержимое), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью в том месте текстового блока, куда следует вставить графический блок.
- Выберите команду меню **Edit ♦ Paste** (Правка ♦ Вставить). Графический блок будет вставлен в указанное место.





Обратите внимание на следующие особенности связывания блоков в программе QuarkXPress 7:

- ✓ Ширина графического элемента, связываемого с текстом, не должна превышать ширины колонки текста. В противном случае размеры изображения будут уменьшены до размеров колонки текста.
- ✓ Если высота графического блока превышает межстрочный интервал, заданный для абзаца, в который вставляется изображение, то расстояние между строками будет увеличено. Это может привести к скрытию части текста за изображением. Во избежание этого рекомендуется связывать графические блоки с первой строкой в абзаце; в результате программа QuarkXPress 7 будет воспринимать блок как первый символ в строке.
- ✓ Блоки, связанные с текстом, можно вращать и наклонять так же, как и обычные текстовые блоки.

Редактирование связанных блоков

К содержимому связанных блоков применимы стандартные операции редактирования за исключением перемещения вставленного изображения с помощью инструмента  **Item tool** (Элемент), так как программа QuarkXPress 7 рассматривает графический блок как текстовый символ.

Для выравнивания изображения, связанного с текстом, предусмотрены дополнительные возможности.

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на связанном графическом блоке.
- Нажмите клавишу . На экране отобразится палитра **Measurements** (Размеры).
- Щелкните мышью на кнопке  **Align With Text Ascent** (Выровнять по верхней линии текста), расположенной в левой части палитры **Measurements** (Размеры). Верхний край графического блока будет выровнен по верхней линии строки текста, с которой он связан (Рис. 5.17, вверху).
- Щелкните мышью на кнопке  **Align With Text Baseline** (Выровнять по базовой линии текста), расположенной в левой части палитры **Measurements** (Размеры) (Рис. 5.11). Нижний край графического блока будет выровнен по базовой линии строки текста, с которой он связан (Рис. 5.17, внизу).

Каталог покрытий, соответствующих материалам, которые часто применяются в строительстве и отделке, вы можете найти в библиотеке, входящей в комплект поставки программы.



Если же ни одно из содержащихся в библиотеке покрытий не удовлетворяет вашим условиям, то вы сможете создать новое или изменить параметры уже имеющегося покрытия.

Каталог покрытий, соответствующих материалам, которые часто применяются в строительстве и отделке, вы можете найти в библиотеке, входящей в комплект поставки программы.





Если же ни одно из содержащихся в библиотеке покрытий не удовлетворяет вашим условиям, то вы сможете создать новое или изменить параметры уже имеющегося покрытия.

*Рис. 5.17. Пример выравнивания изображений в связанных блоках: с использованием функции **Align With Text Ascent** (Выровнять по верхней линии текста) (вверху) и **Align With Text Baseline** (Выровнять по базовой линии текста) (внизу)*

Удаление связанных блоков

Чтобы удалить связанный блок, выполните следующие действия:

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на элементе графического блока, который необходимо удалить.
- Нажмите клавишу .

В результате графический элемент связанного блока будет удален.

Таким образом, в этой главе мы обучились основным приемам работы с текстовыми и графическими блоками в процессе верстки: вращению и повороту, обтеканию текстом, а также связыванию графических блоков с текстом.

ГЛАВА 6.

Применяем стили

В предыдущих главах мы узнали о том, как размещаются текстовые блоки в макете, а также познакомились со стандартными приемами перемещения, вращения и наклона текстовых блоков. Однако этого явно недостаточно для оформления привлекательного вида макета. Теперь нам предстоит познакомиться с приемами оформления текста, которыми располагает программа QuarkXpress 7: настройкой атрибутов символов и расстояний между ними, а также дополнительными надстройками, позволяющими существенно расширить функциональные возможности верстки.

Перед тем как приступить к работе, познакомимся с терминами, которые будут использоваться в дальнейшем.

- ✓ **Стиль** – это набор атрибутов, которые применяются для форматирования текстов и параграфов (гарнитура, размер, цвет и начертание шрифта, масштабирование, межсимвольное расстояние и др.).
- ✓ **Таблица стилей** – это группа стилей, использующихся в макете. Возможности программы QuarkXpress 7 позволяют применять таблицы стилей ко всем макетам в рамках проекта, а также копировать их из одного проекта в другой.

Использование стилей позволяет автоматизировать выполнение многих задач, сокращая время подготовки макета, обеспечивает единство и целостность в оформлении макета. Стиль может быть задан для отдельных символов, абзацев, а также целым фрагментам текста. Использование стилей позволяет изменить параметры форматирования текста одним щелчком мыши.

В данной главе мы расскажем о том, как создавать новые стили, редактировать уже имеющиеся, а также импортировать стили.

Стили абзацев и символов

Стили могут быть определены не только для абзацев, но и для отдельных символов. В процессе работы над макетом мы будем использовать оба вида стилей, но прежде нам следует разобраться, чем же они отличаются.

Стили абзацев, в отличие от стилей символов, можно применять сразу к целому абзацу – в этом заключается их основное преимущество. Например, при задании отдельных стилей для элементов одного типа (заголовков, подписей рисунков, основного текста) можно сэкономить немало времени при форматировании.

В процессе работы над проектом довольно часто возникает необходимость форматирования собственным стилем части абзаца, предложения или отдельных символов, например при настройке буквицы – первой буквы абзаца. В таких случаях применяются стили символов, которые обеспечивают единое форматирование в рамках целого проекта. Другими словами, вам не придется запоминать набор атрибутов, используемых для форматирования каждого символа – за вас это сделает программа QuarkXpress 7.

Стили символов могут также использоваться в стилях абзацев для форматирования текста абзацев. Благодаря этому можно создавать похожие стили абзацев, взяв за основу

какой-либо стиль символов. Таким образом, внося незначительные изменения в стиль символов, можно получить несколько различных стилей абзацев. О редактировании стилей абзацев мы поговорим в настоящей главе чуть позже.

Чтобы отличить стили абзацев от стилей символов, к названиям стилей абзацев добавляется символ «¶», а к названиям стилей символов – буква «А». К этим обозначениям мы вернемся при описании работы со стилями.

Создание таблиц стилей

В этом разделе мы не только познакомимся с процессом создания таблиц стилей, но и подробно рассмотрим параметры стилей символов и абзацев.

Чтобы создать новую таблицу стилей, выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Style Sheets...** (Правка ♦ Таблицы стилей) или нажмите комбинацию клавиш **[Shift] + [F11]**. На экране отобразится диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей) (Рис. 6.1).

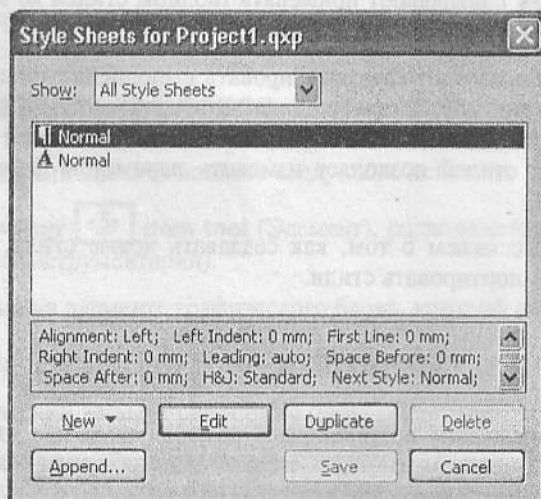


Рис. 6.1. Диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей)

Диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей) позволяет добавлять новые стили, а также корректировать, копировать, дублировать и удалять существующие стили. В данный момент нас интересует функция создания нового стиля. Новый стиль может создаваться как с нуля, так и на основе одного из имеющихся в проекте стилей.

- Щелкните мышью на кнопке **New...** (Новый) в диалоге **Style Sheets** (Таблицы стилей). Появится открывающийся список, содержащий два значения: **Paragraph** (Абзац) и **Character** (Символ).

Создание стилей, которые будут использоваться в макете, рекомендуется начинать с определения атрибутов символов. Поэтому в первую очередь мы научимся задавать параметры стилей символов.

- Выберите значение **Character** (Символ) в открывающемся списке **New...** (Новый) диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей). Откроется диалог **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) (Рис. 6.2).

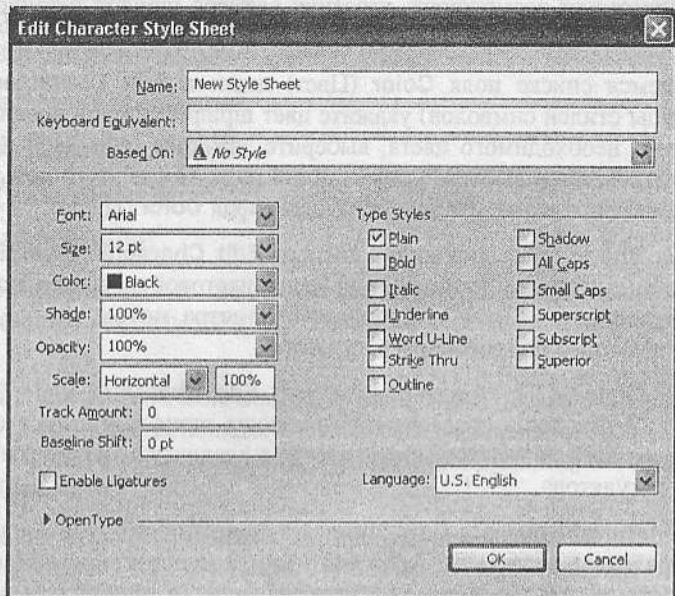


Рис. 6.2. Диалог **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов)

- Введите название нового стиля в поле **Name** (Имя), расположенное в верхней части диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов).
- В поле **Keyboard Equivalent** (Эквивалент на клавиатуре) можно указать клавишу, при нажатии на которую фрагменту текста будет присваиваться создаваемый стиль. В качестве значения данного поля могут быть выбраны клавиши **F2** – **F12** (за исключением клавиши **F10**).
- Если новый стиль создается на основе одного из имеющихся в проекте стилей, то в открывающемся списке поля **Based On** (Основан на) выберите название стиля, на котором будет основан создаваемый стиль. Обратите внимание: при внесении изменений в базовый стиль будет обновляться и стиль, созданный на его основе.
- В открывающемся списке поля **Font** (Шрифт) диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) выберите необходимый шрифт. Обратите внимание: перед названием каждого шрифта в списке указан определенный код:
 - ☐ **OpenType**. Данным кодом обозначаются шрифты, подходящие для печати на лазерном или струйном принтере, а также использующиеся при выводе на пленку.
 - ☐ **TrueType**. Данным кодом обозначаются шрифты, наилучшим образом подходящие для печати на лазерном или струйном принтере.

- В поле **Size** (Размер) диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) следует указать размер шрифта в пунктах (1 пункт = 1/72 дюйма). Данное значение можно выбрать в открывающемся списке или ввести с клавиатуры. Во втором случае существует возможность указания размера шрифта с точностью до трех знаков после запятой.
- В открывающемся списке поля **Color** (Цвет) диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) укажите цвет шрифта. Если в предложенном списке не оказалось необходимого цвета, выберите значение **New** (Новый) и в отображившейся палитре цветов выберите подходящий цвет. После этого новый цвет станет доступным для выбора в открывающемся списке поля **Color** (Цвет).
- Значение поля **Shade** (Насыщенность) диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) определяет уровень цветовой насыщенности шрифта и выражается в процентах. Значение данного параметра можно ввести с клавиатуры или указать с помощью ползункового регулятора.
- Значение поля **Opacity** (Прозрачность) диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) определяет прозрачность шрифта и выражается в процентах. Значение данного параметра можно ввести с клавиатуры или указать с помощью ползункового регулятора.
- Поле **Scale** (Масштаб) диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) определяет растяжение или сжатие текстовых символов по горизонтали и вертикали. Чтобы задать параметры масштабирования, в левом открывающемся списке выберите одно из значений: **Horizontal** (По горизонтали) или **Vertical** (По вертикали), после чего в правом открывающемся списке задайте для выбранной ориентации значение масштабирования в процентах. Значение меньше 100% означает сжатие символов, больше 100% – растяжение символов.
- В поле **Track Amount** (Межсимвольное расстояние) диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) задается расстояние между символами. Отрицательное значение данного поля указывает на сокращение расстояния, положительное – на увеличение.
- В поле **Baseline Shift** (Смещение базовой линии) диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) устанавливается значение параметра, согласно которому текст должен быть смещен вверх или вниз относительно остального текста в строке. Отрицательное значение данного поля означает смещение вниз, положительное – смещение вверх.
- В разделе **Type Style** (Стиль) диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) следует задать параметры начертания шрифта, установив флажки в необходимых полях:
 - ✓ **Plain** (Прямой);
 - ✓ **Bold** (Жирный);
 - ✓ **Italic** (Курсивный);
 - ✓ **Underline** (Подчеркнутый);
 - ✓ **Word U-Line** (Подчеркивание слова);

- ✓ **Strike Thru** (Зачеркнутый);
- ✓ **Outline** (С обводкой);
- ✓ **Shadow** (С тенью);
- ✓ **All Caps** (Все прописные);
- ✓ **Small Caps** (Малые прописные);
- ✓ **Superscript** (Верхний индекс);
- ✓ **Subscript** (Нижний индекс);
- ✓ **Superior** (Надстрочный).

Некоторые из перечисленных значений являются взаимоисключающими. Например, нельзя одновременно выбрать значения **Superscript** (Верхний индекс) и **Subscript** (Нижний индекс).

В разделе **OpenType** диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) предусмотрены дополнительные возможности, применимые при выборе шрифтов, имеющих код **OpenType**. Для их просмотра достаточно щелкнуть мышью на названии раздела **OpenType**.

- После указания всех необходимых параметров стиля нажмите кнопку **OK** в правом нижнем углу диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов). Заданные параметры будут сохранены, а на экране снова отобразится диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей) (Рис. 6.1).

Таким образом, мы задали параметры форматирования стилей символов и переходим к рассмотрению параметров стилей абзацев.

- Выберите значение **Paragraph** (Абзац) в открывающемся списке **New...** (Новый) диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей). Откроется диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) (Рис. 6.3).

Диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) включает в себя четыре вкладки, содержимое которых мы рассмотрим подробно.

- Введите название создаваемого стиля абзацев в поле **Name** (Имя) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев).

- Во вкладке **General** (Общие), на которой открывается диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев), вы можете задать следующие параметры:

- ✓ **Keyboard Equivalent** (Эквивалент на клавиатуре). В данном поле можно указать клавишу, при нажатии которой фрагменту текста будет присваиваться создаваемый стиль. В качестве значения данного поля могут быть выбраны клавиши **F2** – **F12** (за исключением клавиши **F10**).

- ✓ Если новая таблица стилей создается на основе одного из имеющихся в проекте стилей, то в открывающемся списке поля **Based On** (Основан на) выберите название стиля, на котором будет основана создаваемая таблица стилей. Обратите внимание: при внесении изменений в базовый стиль будет обновляться и стиль, созданный на его основе.

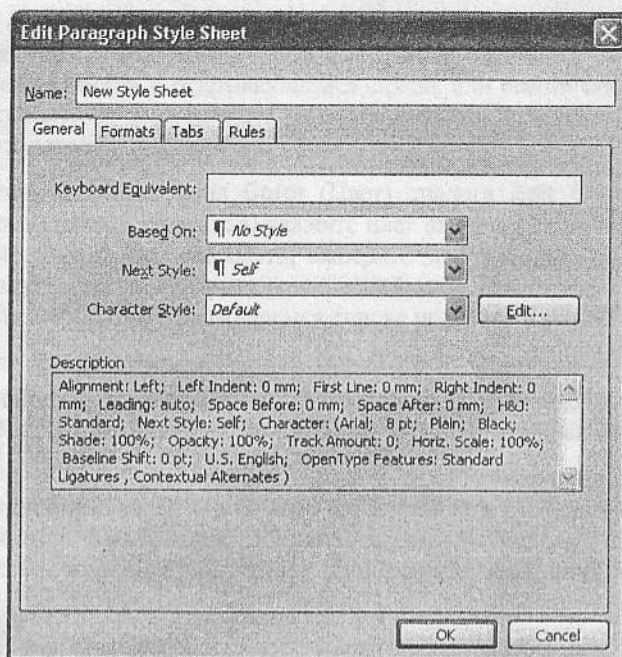


Рис. 6.3. Диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев)

- ✓ **Next Style** (Следующий стиль). Данное поле позволяет задать цепочку следования связанных таблиц стилей. Как правило, таблица стилей основного текста открывает цепочку, за ней может следовать, например, таблица стилей заголовков и т. д. В результате к каждому следующему абзацу текста автоматически будет применяться следующий стиль заданной цепочки. Обратите внимание: следующий стиль можно задать лишь для текстов, непосредственно вводимых в текстовые блоки, т. е. данный параметр не применим к текстовым файлам, импортированным в программу QuarkXPress.
- ✓ **Character Style** (Стиль символов). В данном поле следует указать стиль символов, который должен быть применен к создаваемой таблице стилей абзацев. Если же требуемого стиля символов в списке не оказалось, можно создать его, щелкнув на кнопке **Edit...** (Правка), расположенной справа от значения поля **Character Style** (Стиль символов). В результате откроется диалог **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) (Рис. 6.2), в котором необходимо задать требуемые параметры таблицы стилей символов. О том, как это сделать, мы говорили в начале данного раздела.
- Перейдите к вкладке **Formats** (Форматы) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) (Рис. 6.4).

В данной вкладке задаются значения отступов и межстрочных интервалов, параметры выравнивания, буквицы и др.

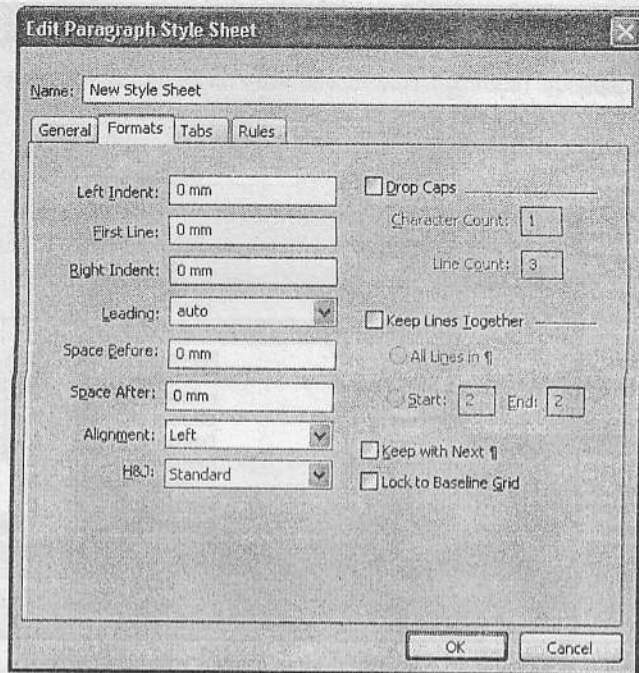


Рис. 6.4. Вкладка **Formats** (Форматы) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев)

Так, вкладка **Formats** (Форматы) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) содержит следующие поля:

- ✓ **Left Indent** (Отступ слева). В данном поле задается значение отступа слева для всего абзаца.
- ✓ **First Line** (Первая строка). В данном поле следует указать величину отступа первой строки.
- ✓ **Right Indent** (Отступ справа). В данном поле задается значение отступа справа для всего абзаца.
- ✓ **Leading** (Междустрочный интервал). Значение данного поля задает расстояние между строками и выбирается в открывающемся списке.
- Новое значение междустрочного интервала можно установить, выбрав команду меню **Edit ♦ Preferences...** (Правка ♦ Установки). (Диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) предварительно необходимо закрыть.) В открывшемся диалоге **Preferences** (Установки) щелкните мышью на вкладке **Paragraph** (Абзац) (Рис. 6.5).

Далее в разделе **Leading** (Междустрочный интервал) задайте необходимое расстояние между строками и нажмите кнопку **OK**. Диалог будет закрыт, а установленное значение междустрочного интервала отобразится в открывающемся списке поля **Leading** (Междустрочный интервал) во вкладке **Formats** (Форматы) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев).

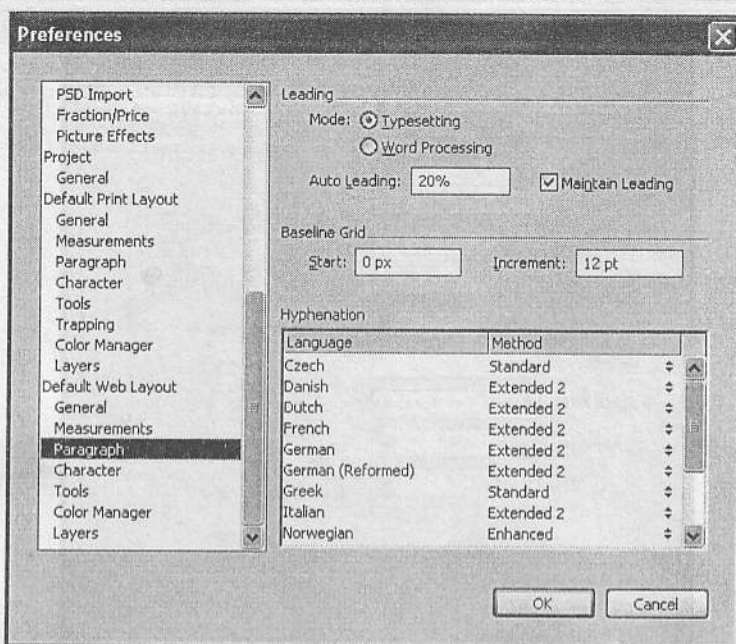
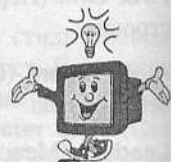


Рис. 6.5. Вкладка **Paragraph** (Абзац) диалога **Preferences** (Установки)

- ✓ **Space Before** (Расстояние до). Данное поле задает фиксированное расстояние до абзаца. Значение данного поля не учитывается для абзацев, размещенных сверху страницы, колонки или текстового блока.
- ✓ **Space After** (Расстояние после). Данное поле задает фиксированное расстояние после абзаца. Значение данного поля не учитывается для абзацев, размещенных сверху страницы, колонки или текстового блока.

*Обратите внимание: как правило, в рамках форматирования одного абзаца используется значение одного из полей: **Space Before** (Расстояние до) или **Space After** (Расстояние после).*



- ✓ **Alignment** (Выравнивание). Данное поле задает способ выравнивания текста в абзаце. В открывающемся списке следует выбрать одно из значений: **Left** (По левому краю), **Centered** (По центру), **Right** (По правому краю), **Justified** (По ширине страницы), **Forced** (С выключкой). Выбор последнего из перечисленных значений означает, что текст будет выравниваться по ширине, при этом последняя строка также будет выровнена по ширине. Сравните: при выборе значения **Justified** (По ширине страницы) последняя строка текста выравнивается по левому краю.
- ✓ **H&J** (Переносы и выравнивание). В данном поле задаются параметры переносов и выравнивания абзацев. В открывающемся списке представлены заранее определенные наборы значений, один из которых следует выбрать.

- Чтобы добавить новый набор значений параметров переносов и выравнивания, выберите команду меню **Edit ♦ H&J...** (Правка ♦ Переносы и выравнивание). (Диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) предварительно требуется закрыть.) На экране отобразится диалог **Defaults H&J** (Установленные переносы и выравнивание) (Рис. 6.6). Настройка параметров данного диалога будет рассмотрена в последующих главах книги.

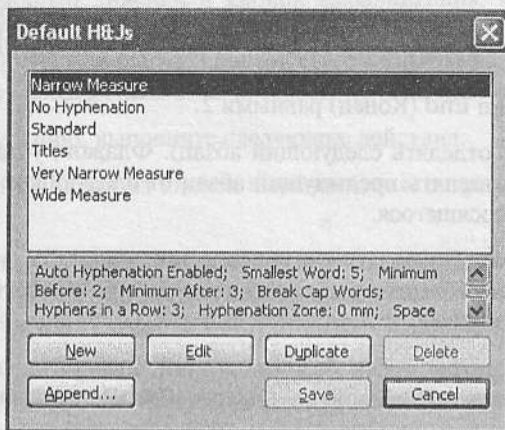


Рис. 6.6. Диалог **Defaults H&J** (Установленные переносы и выравнивание)

Чтобы отключить переносы в абзацах, следует выбрать значение **No Hyphenation** (Не переносить).

- ✓ **Drop Caps** (Буквицы). В данном разделе задаются параметры буквиц – первых букв в абзаце, отличающихся от остальных символов. Как правило, буквицы имеют больший размер, чем остальные буквы. Для активации функции буквиц установите флажок в поле **Drop Caps** (Буквицы). Далее укажите значение поля **Character Count** (Количество символов), определяющего число символов в буквице, например 1, и поля **Line Count** (Количество строк), задающего число строк в абзаце, которые буквица будет занимать. Например, на Рис. 6.7 представлена буквица, количество символов которой равно единице, а количество строк – трем.

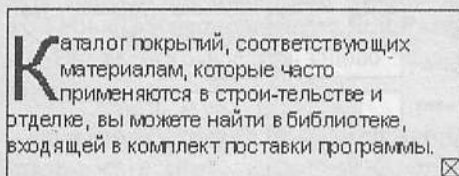


Рис. 6.7. Пример буквицы

Чтобы буквица выглядела еще более эффектно, можно изменить ее начертание или гарнитуру шрифта. Для большего удобства создайте стиль символов буквиц, чтобы в процессе работы не тратить время на установку их параметров. О том, как задавать параметры стилей символов, мы рассказывали в начале данного раздела.

- ✓ **Keep Line Together** (Запретить висячие строки). Флажок, установленный в данном поле, указывает на запрет висячих строк. Чтобы исключить появление висячих строк во всем абзаце, установите переключатель в положение **All Lines in** (Все строки в абзаце). Если необходимо установить запрет висячих строк в отдельных строках абзаца, установите переключатель в положение **Start** (Начало) ... **End** (Конец), после чего введите номера первой и последней строк, ограничивающих область запрета висячих строк. Например, для предупреждения ситуаций, в которых первая строка нового абзаца оказывается в нижней части предыдущей страницы или последняя строка предыдущего абзаца – в верхней части новой страницы, следует установить значения полей **Start** (Начало) и **End** (Конец) равными 2.
- ✓ **Keep with Next** (Не отделять следующий абзац). Флажок, установленный в данном поле, позволяет не отделять предыдущий абзац от следующего, например заголовок от абзаца, к нему относящегося.
- ✓ **Lock to Baseline Grid** (Привязать к сетке базовых линий). Установите флажок в данном поле, если вам необходимо выровнять текст по линиям сетки, т. е. привязать абзац к сетке базовых линий.
- Чтобы задать параметры сетки базовых линий, выберите команду меню **Edit ♦ Preferences...** (Правка ♦ Установки). (Диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) предварительно требуется закрыть.) В открывшемся диалоге **Preferences** (Установки) щелкните мышью на вкладке **Paragraph** (Абзац) (Рис. 6.5). Далее, в разделе **Baseline Grid** (Сетка базовых линий) введите необходимые значения параметров сетки.

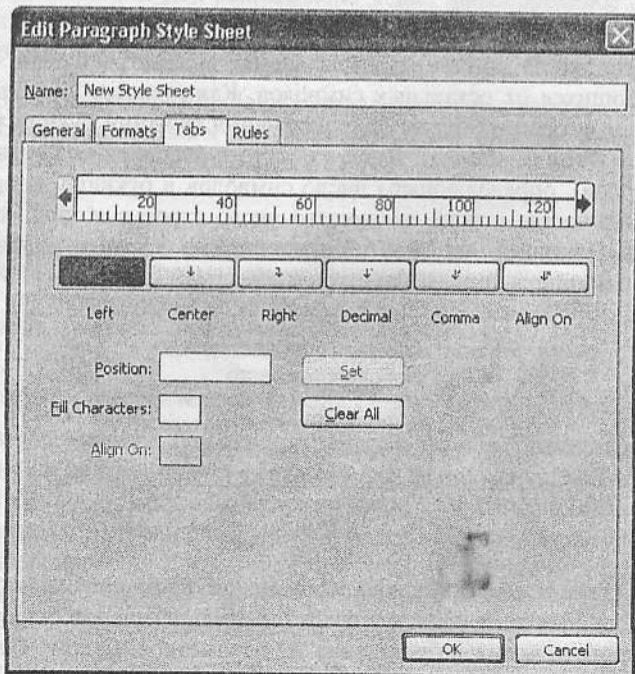



Рис. 6.8. Вкладка **Tabs** (Табуляция) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев)

- Перейдите к вкладке **Tabs** (Табуляция) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) (Рис. 6.8).

Вкладка **Tabs** (Табуляция) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) предназначена для ввода параметров табуляции абзацев. Настройка табуляции осуществляется с помощью линейки и кнопок выравнивания: **Left** (По левому краю), **Center** (По центру), **Right** (По правому краю), **Decimal** (По десятичной точке), **Comma** (По запятой), **Align On** (По символу). При выборе табуляции по символу следует в поле **Align On** (По символу) ввести символ, по которому должно происходить выравнивание.

Чтобы назначить табуляцию, выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на одной из кнопок выравнивания, например на кнопке **Right** (По правому краю).
- Щелкните мышью на линейке в том месте, где должна располагаться табуляция. Текущее положение знака табуляции отобразится в поле **Position** (Положение) во вкладке **Tabs** (Табуляция) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев).
- Чтобы уточнить позицию табуляции, щелкните левой кнопкой мыши на знаке табуляции на линейке и, удерживая левую клавишу мыши, переместите мышь на необходимое расстояние, после чего отпустите левую клавишу мыши. Позицию табуляции можно также уточнить, непосредственно указав значение в поле **Position** (Положение) во вкладке **Tabs** (Табуляция) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев).
- После уточнения позиции табуляции щелкните на кнопке **Set** (Задать) во вкладке **Tabs** (Табуляция) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев). Таким образом, позиция табуляции будет задана окончательно.
- Чтобы удалить позицию табуляции, щелкните мышью на этой позиции на линейке табуляции и нажмите клавишу .

Табуляция задается для тех видов выравнивания, которые вам необходимы.

Если требуется, вы можете удалить настройки табуляции, щелкнув на кнопке **Clear All** (Очистить все) во вкладке **Tabs** (Табуляция) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев). После этого следует заново задать позиции табуляции для нужных видов выравнивания.

В поле **Fill Characters** (Заполнители) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) следует ввести символ, который будет использоваться в качестве заполнителя в тексте. Как правило, в роли такого символа выступают точка и пробел. Заполнители используются, например, на страницах оглавления между названиями глав и страницами, на которых эти главы находятся.

- Перейдите к вкладке **Rules** (Линейки) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) (Рис. 6.9).

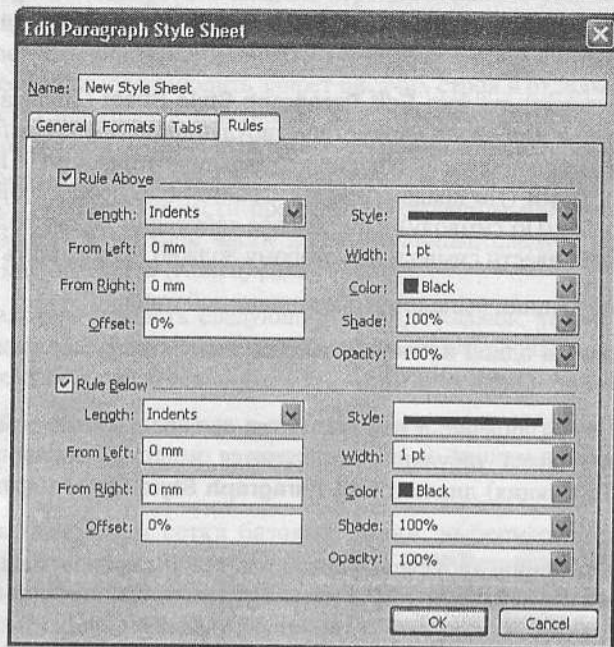


Рис. 6.9. Вкладка **Rules** (Линейки) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев)

С помощью вкладки **Rules** (Линейки) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) задаются различные параметры линий, используемых для разделения и подчеркивания текста.

Возможности программы QuarkXPress 7 позволяют размещать линии над или под абзацем. В соответствии с этим вкладка **Rules** (Линейки) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) состоит из двух разделов: **Rule Above** (Линейка над) и **Rule Below** (Линейка под). Установите флажки в требуемых полях, чтобы активировать настройку параметров линеек.

Содержимое разделов **Rule Above** (Линейка над) и **Rule Below** (Линейка под) абсолютно идентично, поэтому мы рассмотрим процесс настройки параметров линеек на примере раздела **Rule Above** (Линейка над) вкладки **Rules** (Линейки) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев).

- Установите флажок в поле **Rule Above** (Линейка над), чтобы активировать поля раздела.
- В открывающемся списке поля **Length** (Длина) выберите одно из значений:
 - ✓ **Text** (Текст). В этом случае длина линейки будет равной ширине верхней строки текста. (Для раздела **Rule Below** (Линейка под) длина линейки совпадет с шириной нижней строки текста.)
 - ✓ **Column** (Колонка). Длина линейки будет равной ширине верхней (или нижней для раздела **Rule Below** (Линейка под)) строки колонки текста.

- ✓ **Indents** (Отступы). Выбор данного значения позволяет задавать длину линии вручную. В этом случае необходимо заполнить следующие два поля: **From Left** (От левого поля) и **From Right** (От правого поля).
- В поле **From Left** (От левого поля) укажите расстояние от левого поля до начала линии. Данное поле заполняется в случае, если в поле **Length** (Длина) выбрано значение **Indents** (Отступы).
- В поле **From Right** (От правого поля) укажите расстояние от левого поля до начала линии. Данное поле заполняется в случае, если в поле **Length** (Длина) выбрано значение **Indents** (Отступы).
- Поле **Offset** (Смещение) предназначено для задания расстояния от линии до текста. Значение данного поля может быть выражено в процентах или пунктах. Положительное значение данного поля означает смещение вверх относительно базовой линии текста, нулевое значение приведет к совпадению линии и базовой линии текста, отрицательное значение поля сместит линию вниз относительно базовой линии текста.
- В открывающемся списке поля **Style** (Стиль) вкладки **Rules** (Линейки) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) следует выбрать стиль начертания линейки.
- Чтобы добавить в список новый стиль, выберите команду меню **Edit ♦ Dashes&Stripes** (Правка ♦ Штриховки и полосы). (Диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) предварительно требуется закрыть.) Откроется диалог **Default Dashes&Stripes** (Установленные штриховки и полосы) (Рис. 6.10), в полях которого необходимо задать параметры стиля начертания линейки, после чего новый стиль линейки будет добавлен в открывающийся список поля **Style** (Стиль).

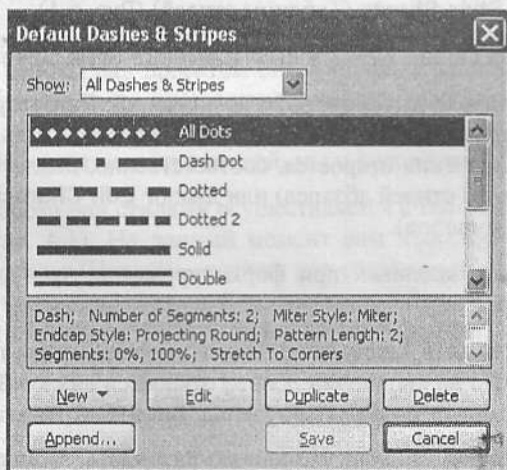


Рис. 6.10. Диалог **Default Dashes&Stripes**
(Установленные штриховки и полосы)

- В поле **Width** (Толщина) вкладки **Rules** (Линейки) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) задается толщина линейки. Значение данного поля можно выбрать в открывающемся списке или ввести с клавиатуры.

- В открывающемся списке поля **Color** (Цвет) укажите цвет линейки. Если в предложенном списке не оказалось необходимого цвета, выберите значение **New** (Новый) и в отобразившейся палитре цветов выберите подходящий цвет. После этого новый цвет станет доступным для выбора в открывающемся списке поля **Color** (Цвет).
- Значение поля **Shade** (Насыщенность) определяет уровень цветовой насыщенности линейки и выражается в процентах. Значение данного параметра можно ввести с клавиатуры или указать с помощью ползункового регулятора.
- Значение поля **Opacity** (Прозрачность) определяет прозрачность линейки и выражается в процентах. Значение данного параметра можно ввести с клавиатуры или указать с помощью ползункового регулятора.
- После того как все необходимые параметры стилей абзацев заданы, щелкните на кнопке **OK** диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев). Диалог будет закрыт, установленные значения параметров сохранены.

Итак, после задания параметров стилей символов и абзацев мы снова вернулись к диалогу **Style Sheets** (Таблицы стилей) (Рис. 6.1). Нам осталось лишь сохранить созданные таблицы стилей в проекте.

- Для этого щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).

Таблицы символов и абзацев созданы.

Однако существует еще один способ создания стилей – более простой и удобный.

- Выделите фрагмент текста, параметры которого требуется задать новому стилю.
- Выберите команду меню **Edit ♦ Style Sheets...** (Правка ♦ Таблицы стилей). На экране отобразится диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей) (Рис. 6.1).
- Щелкните мышью на кнопке **New** (Новый) в диалоге **Style Sheets** (Таблицы стилей).
- В открывающемся списке выберите одно из значений: **Paragraph** (Абзац), если задается стиль абзаца, или **Character** (Символ), если задается стиль символа. В зависимости от выбранного значения откроется, соответственно, диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) или диалог **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов).
- Значения параметров, заданных при форматировании текста, отобразятся в полях открывшегося диалога.
- Если требуется, вы можете задать дополнительные параметры таблицы стилей, после чего щелкните мышью на кнопке **OK**. Снова откроется диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей), в котором следует щелкнуть на кнопке **Save** (Сохранить).

Итак, новая таблица стилей создана. Но как же назначить созданный стиль фрагменту текста? Программа QuarkXPress 7 предлагает три варианта применения стилей. Прежде чем воспользоваться одним из них, выделите фрагмент текста, которому требуется назначить новый стиль.

- Первый способ: выберите команду меню **Style ♦ Character Style Sheet ♦ [...]** (Стиль ♦ Таблица стилей символов), если необходимо применить стиль символов, или **Style ♦ Paragraph Style Sheet ♦ [...]** (Стиль ♦ Таблица стилей абзацев), если необходимо применить стиль абзацев, где [...] означает название стиля символов или абзацев.

- Второй способ: выберите команду меню **Window ♦ Style Sheets** (Окно ♦ Таблицы стилей) или нажмите клавишу **F11**. Отобразится палитра **Style Sheets** (Таблицы стилей) (Рис. 6.11), в которой щелкните мышью на имени стиля, чтобы указать необходимый стиль.

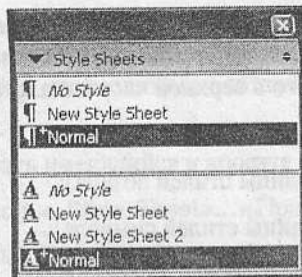


Рис. 6.11. Палитра **Style Sheets** (Таблицы стилей)

- Третий способ: нажмите комбинацию клавиш, заданную в поле **Keyboard Equivalent** (Эквивалент на клавиатуре) диалога **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) (Рис. 6.3) или диалога **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) (Рис. 6.2).

Воспользовавшись одним из трех приведенных методов, вы сможете назначить стиль выделенному фрагменту текста.

Изменение стилей

В предыдущем разделе мы узнали о том, как создавать и использовать таблицы стилей. Зачастую в процессе работы над проектом стили претерпевают изменения – заметные и не очень. В этом случае намного проще изменить уже существующий стиль, чем создавать чуть измененный стиль заново. О средствах, которыми располагает программа QuarkXpress 7 в части редактирования стилей, мы и поговорим в этом разделе.

Напомним, что вся работа над стилями осуществляется с помощью диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей) (Рис. 6.1). На данный момент нам известно применение лишь двух кнопок этого диалога: **New** (Новый) – служит для создания новой таблицы стилей, **Save** (Сохранить) – для сохранения изменений параметров таблиц стилей. Рассмотрим назначение остальных кнопок диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей).

- ✓ **Edit** (Правка). С помощью данной кнопки можно изменить название и параметры таблицы стилей.
- ✓ **Duplicate** (Дублировать). Данная кнопка позволяет создать дубликат таблицы стилей посредством копирования всех атрибутов какой-либо имеющейся таблицы стилей. Новой таблице стилей присваивается название дублируемой с добавлением перед названием фразы **Copy of** (Копия). После создания дубликата параметры нового стиля, а также его имя можно изменять.
- ✓ **Append** (Добавить). С помощью данной кнопки можно скопировать таблицы стилей из других проектов или библиотеки программы QuarkXpress 7.

- ✓ **Delete** (Удалить). Данная кнопка позволяет удалять таблицы стилей.
- Чтобы воспользоваться какой-либо из перечисленных функций, выделите один из стилей, представленных в списке диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей), и щелкните мышью на требуемой функциональной кнопке.
- Чтобы ограничить список таблиц стилей, представленных в диалоге **Style Sheets** (Таблицы стилей), выберите одно из значений в открывающемся списке поля **Show** (Отображать), расположенного в верхней части диалога:
- ✓ **All Style Sheets** (Все таблицы стилей);
- ✓ **Paragraph Style Sheets** (Таблицы стилей абзаца);
- ✓ **Character Style Sheets** (Таблицы стилей символа);
- ✓ **Style Sheets In Use** (Используемые таблицы стилей);
- ✓ **Style Sheets Not Used** (Неиспользуемые таблицы стилей).

Список таблиц стилей будет отсортирован в соответствии с установленным значением.

Прежде чем мы приступим к изменению таблиц стилей, нелишне было бы научиться сравнивать различные стили. Это умение непременно пригодится нам в дальнейшей работе.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Style Sheets...** (Правка ♦ Таблицы стилей) или нажмите комбинацию клавиш **Shift + F11**. На экране отобразится диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей) (Рис. 6.1).
- Щелкните на названиях таблиц стилей в диалоге **Style Sheets** (Таблицы стилей), которые необходимо сравнить, удерживая нажатой клавишу **Shift**.
- Нажмите клавишу **Alt**. Кнопка **Append** (Добавить) в нижней части диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей) изменит название на **Compare** (Сравнить).

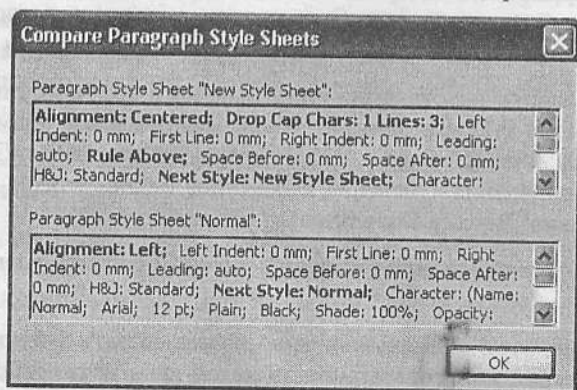


Рис. 6.12. Диалог **Compare Paragraph Style Sheets** (Сравнение таблиц стилей абзацев)

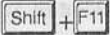
- Щелкните на кнопке **Compare** (Сравнить). На экране отобразится диалог **Compare Paragraph Style Sheets** (Сравнение таблиц стилей абзацев) (Рис. 6.12) или **Compare**

Character Style Sheets (Сравнение таблиц стилей символов) в зависимости от того, какие таблицы стилей вы выбрали для сравнения.

В диалоге **Compare Paragraph Style Sheets** (Сравнение таблиц стилей абзацев) перечислены значения всех параметров таблиц стилей, заданные для каждой из сравниваемых таблиц.

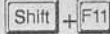
Таким образом, с помощью данного диалога вы можете достаточно быстро увидеть различия стилей и сделать выводы о необходимости создания нового стиля или редактирования уже существующего.

Итак, вы решили отредактировать имеющийся в проекте стиль.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Style Sheets...** (Правка ♦ Таблицы стилей) или нажмите комбинацию клавиш . На экране отобразится диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей).
- Щелкните на названии таблицы стилей, значения параметров которой необходимо изменить.
- Щелкните мышью на кнопке **Edit** (Правка), расположенной в нижней части диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей). Откроется диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) (Рис. 6.3) или **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) (Рис. 6.2).
- Измените необходимые значения параметров таблицы стилей. Напомним, о задании параметров таблиц стилей мы говорили в разделе, посвященном созданию таблиц стилей.
- Щелкните на кнопке **OK** в диалоге изменения таблицы стилей после того, как все необходимые параметры будут заданы.
- Чтобы сохранить измененный стиль, щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).

В процессе работы над проектом нередко возникает необходимость создать новый стиль на основе уже существующего, оставив при этом стиль, принятый за основу, без изменений. В этом случае сначала следует сделать копию стиля и лишь после этого приступить к изменению параметров.

Чтобы скопировать стиль, выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Style Sheets...** (Правка ♦ Таблицы стилей) или нажмите комбинацию клавиш . На экране отобразится диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей).
- Щелкните на названии стиля, который следует скопировать.
- Щелкните мышью на кнопке **Duplicate** (Дублировать), расположенной в нижней части диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей). Откроется диалог **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) (Рис. 6.3) или **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов) (Рис. 6.2) в зависимости от того, стиль абзацев или символов был выбран для копирования. Полю **Name** (Имя) данного диалога автоматически будет присвоено значение имени копируемого стиля с добавлением

перед именем фразы **Copy of** (Копия), а значения остальных параметров будут совпадать со значениями параметров копируемого стиля.

- Щелкните на кнопке **OK** в диалоге **Edit Paragraph Style Sheet** (Правка таблицы стилей абзацев) или **Edit Character Style Sheet** (Правка таблицы стилей символов).
- Чтобы сохранить созданную копию стиля, щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).

После сохранения копии стиля вы можете изменить имя, а также любые другие параметры скопированного стиля.

Возможности программы QuarkXPress 7 позволяют удалять неиспользуемые таблицы стилей. Однако прежде чем удалять какую-либо таблицу стилей, убедитесь в том, что она не используется в качестве базовой для других таблиц стилей. В противном случае все таблицы стилей, созданные на ее основе, также будут удалены.

Для удаления таблицы стилей выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Style Sheets...** (Правка ♦ Таблицы стилей) или нажмите комбинацию клавиш **Shift+F11**. На экране отобразится диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей).
- Щелкните на названии стиля, который необходимо удалить, в диалоге **Style Sheets** (Таблицы стилей).
- Щелкните мышью на кнопке **Delete** (Удалить), расположенной в нижней части диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей). Указанная таблица стилей будет удалена.

Импорт стилей

Возможности программы QuarkXPress 7 позволяют копировать различные стили из одного макета в другой, а также импортировать стили, созданные в различных текстовых редакторах, например в программе Microsoft Word.

Импорт стилей значительно экономит время, например при создании макета новой главы в процессе верстки книги, все главы которой должны иметь единый стиль.

Чтобы скопировать стили из одного макета в другой, выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Style Sheets...** (Правка ♦ Таблицы стилей) или нажмите комбинацию клавиш **Shift+F11**. На экране отобразится диалог **Style Sheets** (Таблицы стилей).
- Щелкните мышью на кнопке **Append** (Добавить), расположенной в нижней части диалога **Style Sheets** (Таблицы стилей). Откроется диалог **Append Style Sheets** (Добавление таблиц стилей) (Рис. 6.13).

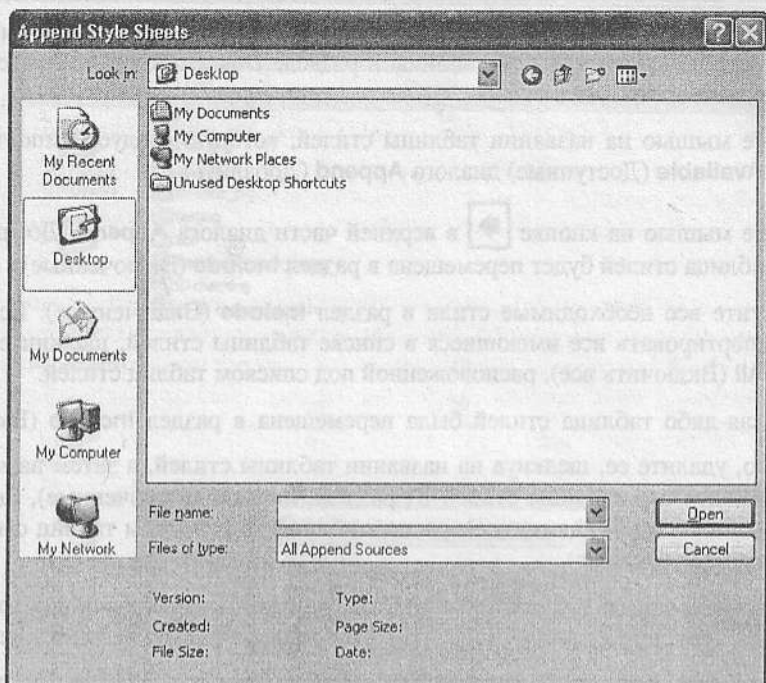


Рис. 6.13. Диалог **Append Style Sheets** (Добавление таблиц стилей)

- Укажите путь к файлу, содержащему таблицы стилей, которые необходимо скопировать, в диалог **Append Style Sheets** (Добавление таблиц стилей). Откроется диалог **Append** (Добавить) (Рис. 6.14).

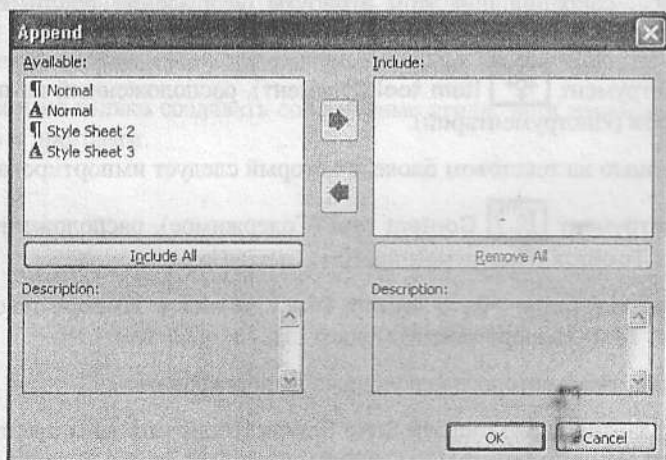




Рис. 6.14. Диалог **Append** (Добавить)



Диалог **Append** (Добавить) состоит из двух частей: в левой части **Available** (Доступные) представлен список всех таблиц стилей, содержащихся в выбранном макете, в правой части **Include** (Включенные) – список таблиц стилей, которые должны быть импортиро-

ваны в новый макет. Щелкнув мышью на названии таблицы стилей, вы сможете просмотреть описание атрибутов этой таблицы в разделе **Description** (Описание), расположенном под списком таблиц стилей.

- Щелкните мышью на названии таблицы стилей, которую следует импортировать, в разделе **Available** (Доступные) диалога **Append** (Добавить).
- Щелкните мышью на кнопке  в верхней части диалога **Append** (Добавить). Указанная таблица стилей будет перемещена в раздел **Include** (Включенные).
- Переместите все необходимые стили в раздел **Include** (Включенные). Если необходимо импортировать все имеющиеся в списке таблицы стилей, щелкните на кнопке **Include All** (Включить все), расположенной под списком таблиц стилей.
- Если какая-либо таблица стилей была перемещена в раздел **Include** (Включенные) ошибочно, удалите ее, щелкнув на названии таблицы стилей, а затем на кнопке . Чтобы удалить все таблицы стилей из раздела **Include** (Включенные), щелкните на кнопке **Remove All** (Удалить все), расположенной под списком таблиц стилей раздела **Include** (Включенные).
- После указания всех таблиц стилей, подлежащих импортированию, щелкните на кнопке **OK** в диалоге **Append** (Добавить). Импорт таблиц стилей будет завершен.
- Чтобы сохранить импортированные стили, щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).

Итак, мы рассмотрели процедуру импорта стилей из макетов, сверстанных в программе QuarkXPress 7. Описанные действия применимы в тех случаях, когда текст вводится непосредственно в текстовые блоки макета, а не импортируется из других файлов.

Если же вам необходимо импортировать текст, созданный с помощью какого-либо текстового редактора, сохранив при этом атрибуты оформления текста, выполните следующие действия.

- Выберите инструмент  **Item tool** (Элемент), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на текстовом блоке, в который следует импортировать текст.
- Выберите инструмент  **Content tool** (Содержимое), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Выберите команду меню **File** ♦ **Import Text...** (Файл ♦ Импорт текста). Откроется диалог **Import Text** (Импорт текста) (Рис. 6.15).
- Выберите файл, текст которого необходимо импортировать.
- Установите флажок в поле **Include Style Sheets** (Включить таблицы стилей) в диалоге **Import Text** (Импорт текста). Вы также можете установить флажок в поле **Convert Quotes** (Преобразовывать кавычки) для преобразования простых кавычек, использующихся в тексте, в типографские.

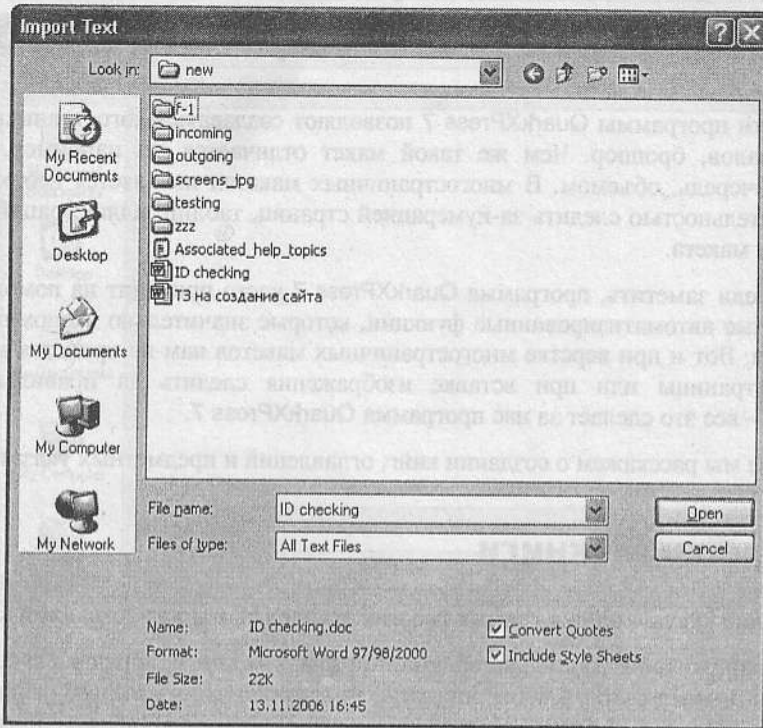


Рис. 6.15. Диалог **Import Text** (Импорт текста)

- Щелкните мышью на кнопке **ОК** в диалоге **Import Text** (Импорт текста). В результате текст будет импортирован в текстовый блок с сохранением стилей оформления. (Наименования импортированных стилей, записанные на русском языке, могут быть некорректными и отображаться в виде вопросительных знаков. — прим. ред.)

Теперь мы умеем не только создавать собственные стили, но и импортировать стили из других макетов и программ.

ГЛАВА 7.

Создаем книги и стандартные макеты

Возможности программы QuarkXPress 7 позволяют создавать многостраничные макеты книг, журналов, брошюр. Чем же такой макет отличается от, например, газетного? В первую очередь, объемом. В многостраничных макетах появляется необходимость с особой тщательностью следить за нумерацией страниц, таблиц, иллюстраций и другими элементами макета.

Как мы успели заметить, программа QuarkXPress 7 часто приходит на помощь, предлагая различные автоматизированные функции, которые значительно экономят наше время и усилия. Вот и при верстке многостраничных макетов нам не придется вручную нумеровать страницы или при вставке изображения следить за правильностью его нумерации – все это сделает за нас программа QuarkXPress 7.

В этой главе мы расскажем о создании книг, оглавлений и предметных указателей.

Планирование книги

Планирование книги – один из самых важных этапов работы над созданием книги.

На этапе планирования тщательно обдумайте структуру книги, порядок следования глав, их названия и нумерацию. Особое внимание требуется уделить стилям форматирования глав, чтобы книга имела единое оформление, а главы не выбивались из общего стиля.

Как правило, при работе над книгой в программе QuarkXPress 7 сначала задаются отдельные макеты для каждой главы книги, после чего все макеты объединяются в одно целое. Отдельное внимание рекомендуем уделить макету первой главы, поскольку именно он станет базовым для создания макетов остальных глав.

Для создания книг в программе QuarkXPress 7 предназначена палитра **Book** (Книга), которая служит для объединения глав. Функции данной палитры мы подробно рассмотрим в следующем разделе.

Создание и открытие книги

При работе над книгой мы можем создать ее с нуля или доработать уже имеющуюся книгу.

Создание новой книги

Чтобы создать новую книгу, выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **File ♦ New ♦ Book...** (Файл ♦ Создать ♦ Книга). Откроется диалог **New Book** (Новая книга) (Рис. 7.1).
- Введите название создаваемой книги в поле **File name** (Имя файла), расположенном в нижней части диалога **New Book** (Новая книга).

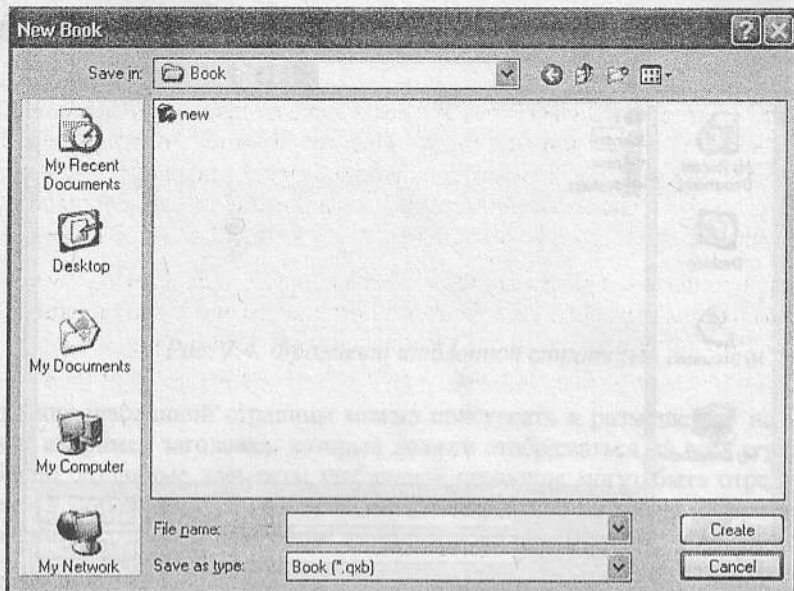


Рис. 7.1. Диалог **New Book** (Новая книга)

- Щелкните мышью на кнопке **Create** (Создать) в правом нижнем углу диалога **New Book** (Новая книга). В результате на экране появится палитра **Book** (Книга) с заданным именем и пустым содержанием (Рис. 7.2).

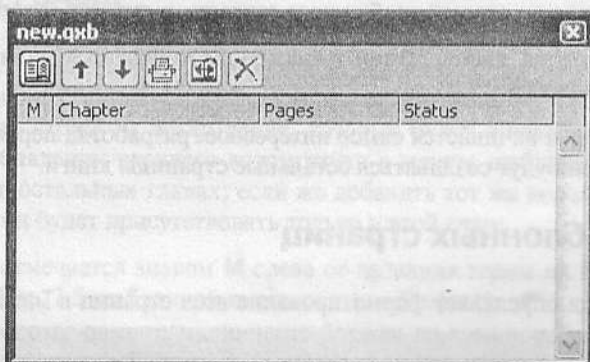


Рис. 7.2. Палитра **Book** (Книга)

Итак, мы создали основу книги. В дальнейшем с помощью палитры **Book** (Книга) мы научимся добавлять главы в созданную книгу.

Открытие книги

Чтобы открыть уже существующую книгу, выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **File** ♦ **Open...** (Файл ♦ Открыть). На экране появится диалог **Open** (Открыть) (Рис. 7.3).

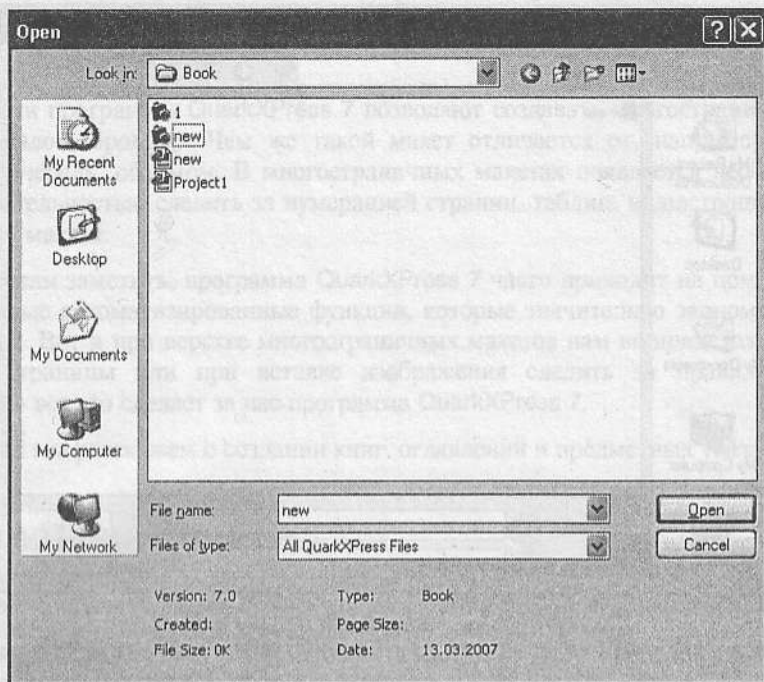


Рис. 7.3. Диалог **Open** (Открыть)


- Укажите файл книги, который необходимо открыть, в диалог **Open** (Открыть).
- Щелкните мышью на кнопке **Open** (Открыть). Отобразится палитра **Book** (Книга) открываемой книги (Рис. 7.2).

Итак, книга открыта, и начинается самое интересное: разработка первой страницы макета, на основе которой будут создаваться остальные страницы книги.

Создание шаблонных страниц

Шаблонная страница определяет форматирование всех страниц в макете. В любой книге есть элементы, повторяющиеся на каждой странице, например заголовок книги или фамилия автора в верхней части, номер страницы – в нижней части. Как правило, шаблонная страница задает форматирование всех перечисленных элементов страницы.

Чтобы создать шаблонную страницу, выберите команду меню **Page ♦ Display ♦ A-Master A** (Страница ♦ Отобразить ♦ A-Master A). Откроется шаблонная страница, фрагмент которой приведен на Рис. 7.4.

Отличить шаблонную страницу от обычной можно по значку , расположенному в левом верхнем углу шаблонной страницы.

Для возврата к обычной странице выберите команду меню **Page ♦ Display ♦ Layout** (Страница ♦ Отобразить ♦ Макет).

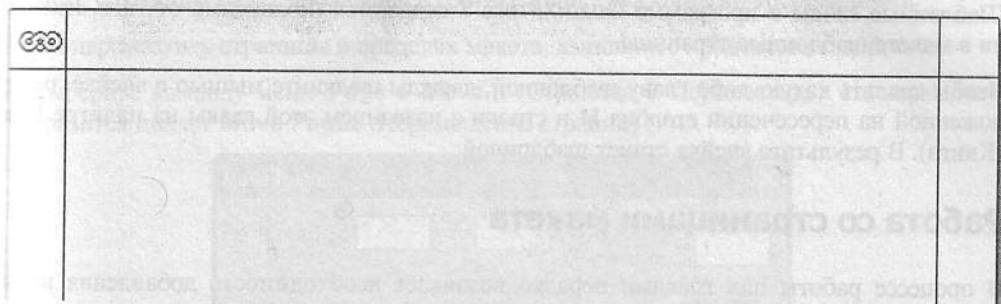


Рис. 7.4. Фрагмент шаблонной страницы

После создания шаблонной страницы можно приступить к размещению на ней текстовых блоков, например заголовка, который должен отображаться на всех страницах книги. Ошибочно созданные элементы шаблонной страницы могут быть отредактированы или удалены в любой момент. При этом все изменения моментально отобразятся на всех страницах книги, созданных на основе этого шаблона.

Возможности программы QuarkXPress 7 не допускают работу с несколькими макетами сразу. Вы можете преобразовать печатный макет в веб-макет и наоборот при условии, что данный макет не входит в состав книги. При подготовке книг каждый проект, входящий в состав книги, должен содержать только один печатный макет. Использование веб-макетов в процессе создания книг не допускается.

Шаблонные главы

Полнобъемная первая страница макета, являющейся шаблонной для других страниц, первая созданная глава также становится шаблоном для оформления всех глав книги. Шаблонная глава содержит атрибуты оформления, которые будут применены ко всем главам. Например, при добавлении верхнего колонтитула в макете шаблонной главы, этот элемент отобразится в остальных главах; если же добавить тот же колонтитул в макете любой другой главы, он будет присутствовать только в этой главе.

Шаблонная глава отмечается знаком **M** слева от названия главы на палитре **Book** (Книга). Например, на Рис. 7.5 шаблонной является глава **Project1**.

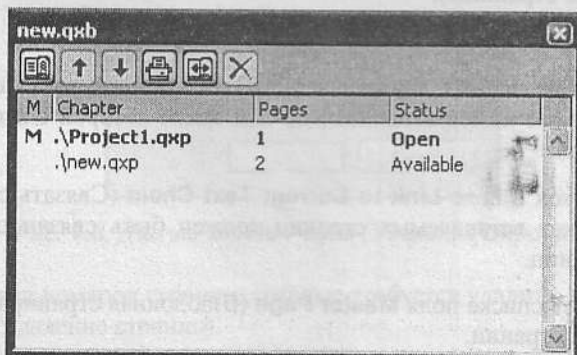


Рис. 7.5. Палитра **Book** (Книга) с отмеченной шаблонной главой

Шаблонные главы в программе QuarkXPress 7 создаются независимо от того, имеются ли в макете шаблонные страницы.

Чтобы сделать какую-либо главу шаблонной, дважды щелкните мышью в ячейке, расположенной на пересечении столбца M и строки с названием этой главы на палитре **Book** (Книга). В результате ячейка станет шаблонной.

Работа со страницами макета

В процессе работы над главами нередко возникает необходимость добавления новых страниц, а также перемещения или удаления уже имеющихся.

Чтобы добавить в макет новую страницу, выполните приведенные действия.

- Выберите команду меню **Page ♦ Insert...** (Страница ♦ Вставка). На экране отобразится диалог **Insert Pages** (Вставка страниц) (Рис. 7.6).

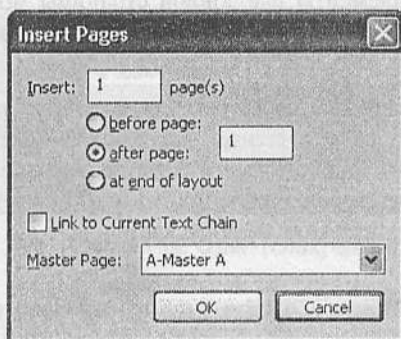


Рис. 7.6. Диалог **Insert Pages** (Вставка страниц)

- В поле **Insert** (Вставка) диалога **Insert Pages** (Вставка страниц) введите число страниц, которые необходимо добавить в макет.
- Укажите место вставки страниц, установив переключатель в одно из положений:
 - ✓ **before page** (До страницы);
 - ✓ **after page** (После страницы);
 - ✓ **at end of layout** (В конец макета).

При выборе одного из первых двух значений в поле ввода, расположенном справа от этих значений, укажите номер страницы, до или после которой следует разместить добавляемые страницы.

- Установите флажок в поле **Link to Current Text Chain** (Связать с текущей цепочкой текста), если текст вставляемых страниц должен быть связан с содержимым уже имеющихся страниц.
- В открывающемся списке поля **Master Page** (Шаблонная страница) выберите шаблон для вставляемых страниц.

- Щелкните мышью на кнопке **OK** в нижней части диалога **Insert Pages** (Вставка страниц). Страницы будут добавлены в соответствии с указанными требованиями.

Чтобы переместить страницы в пределах макета, выполните приведенные действия.

- Выберите команду меню **Page ♦ Move...** (Страница ♦ Переместить). На экране отобразится диалог **Move Pages** (Перемещение страниц) (Рис. 7.7).

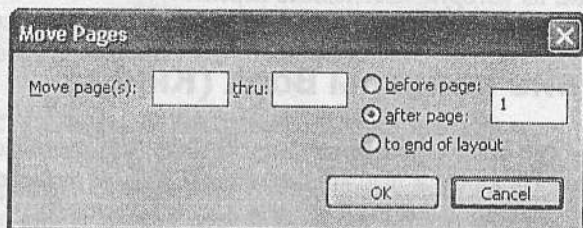


Рис. 7.7. Диалог **Move Pages** (Перемещение страниц)

- В полях **Move page(s)** (Переместить страницы с) и **thru** (По) диалога **Move Pages** (Перемещение страниц) введите интервал номеров страниц, которые необходимо переместить.
- Укажите новое местоположение страниц, установив переключатель в одно из положений:
 - ✓ **before page** (До страницы);
 - ✓ **after page** (После страницы);
 - ✓ **at end of layout** (В конец макета).

При выборе одного из первых двух значений в поле ввода, расположенном справа от этих значений, укажите номер страницы, до или после которой следует разместить перемещаемые страницы.

- Щелкните мышью на кнопке **OK** в нижней части диалога **Move Pages** (Перемещение страниц). Страницы будут перемещены.

Чтобы удалить страницу из макета, выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **Page ♦ Delete...** (Страница ♦ Удалить). На экране отобразится диалог **Delete Pages** (Удаление страниц) (Рис. 7.8).

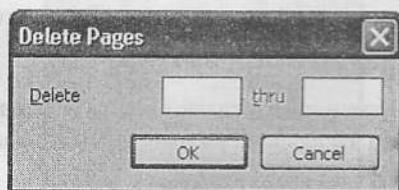


Рис. 7.8. Диалог **Delete Pages** (Удаление страниц)

- Введите интервал номеров страниц, которые требуется удалить, в поля ввода диалога **Delete Pages** (Удаление страниц).

- Щелкните мышью на кнопке **OK**. Указанные страницы будут удалены.

В программе QuarkXPress 7 предусмотрена функция для быстрого перехода к требуемой странице макета, что особенно удобно при работе с объемными главами. Чтобы перейти к какой-либо странице макета, выберите команду меню **Page ♦ Go To...** (Страница ♦ Перейти) и в поле ввода открывшегося диалога **Go to Pages** (Переход на страницу) укажите номер страницы, на которую необходимо перейти.





Использование палитры Book (Книга)



Наше первое знакомство с палитрой **Book** (Книга) (Рис. 7.5) состоялось чуть выше, когда мы учились создавать книги и шаблонные макеты. В этом разделе мы более подробно расскажем о возможностях палитры и научимся их использовать.

Палитра **Book** (Книга) предназначена для сборки и упорядочивания глав книги и представляет собой список глав, содержащихся в книге. Для каждой главы список содержит графы: **Chapter** (Глава) – название файла главы, **Pages** (Страницы) – количество страниц и **Status** (Статус). Для выделения главы, являющейся шаблонной, проставлена метка в виде буквы **M**. Главы книги могут находиться в одном из следующих состояний (иметь следующий статус):

- ✓ **Available** (Доступна). Данный статус указывает на то, что главу можно открывать, редактировать и распечатывать. Например, на Рис. 7.5 доступной является глава **new**.
- ✓ **Open** (Открыта). Глава, имеющая данный статус, уже открыта и доступна для редактирования или печати. Например, на Рис. 7.5 статус **Open** (Открыта) имеет глава **Project1**.
- ✓ **Modified** (Изменена). Данный статус означает следующее: глава была изменена после последнего открытия палитры **Book** (Книга).
- ✓ **Missing** (Отсутствует). Файл главы был перемещен после добавления в книгу.

Для управления главами книги служат кнопки, размещенные в верхней части палитры **Book** (Книга):

- ✓  **Add Chapter** (Добавить главу). Данная кнопка служит для добавления в книгу новых глав. Чтобы добавить новую главу, щелкните на кнопке **Add Chapter** (Добавить главу). Откроется диалог **Add New Chapter** (Добавить новую главу), в котором следует указать файл, содержащий новую главу, после чего щелкнуть на кнопке **OK**. Глава будет добавлена в палитру **Book** (Книга).
- ✓  **Move Chapter Up** (Переместить главу вверх). Позволяет переместить главу, на которой установлен маркер выделения, на одну позицию вверх.
- ✓  **Move Chapter Down** (Переместить главу вниз). Позволяет переместить главу, на которой установлен маркер выделения, на одну позицию вниз.
- ✓  **Print Chapters** (Печать глав). С помощью данной кнопки осуществляется печать глав книги. О том, как пользоваться данной функцией, мы поговорим отдельно.

- ✓  **Synchronize** (Синхронизировать). Данная кнопка позволяет привести в соответствие таблицы стилей, переносы и выравнивание, цвета оформления и другие атрибуты главы с параметрами, заданными в шаблонной главе. Синхронизацию необходимо проводить после внесения изменений в отдельные главы книги, чтобы обеспечить единый стиль форматирования книги.
- ✓  **Delete** (Удалить). Данная кнопка служит для удаления главы, на которой установлен маркер выделения.

Нумерация страниц и разделов

Возможности программы QuarkXPress 7 предусматривают сплошную или выборочную нумерацию страниц книги. Выбор типа нумерации зависит от того, состоит глава книги из разделов или нет.

Если главы книги не имеют разделов, то по умолчанию все страницы книги нумеруются последовательно: номер первой страницы каждой главы следует за номером последней страницы предыдущей главы. Например, если первый раздел книги завершается страницей 20, то второй раздел начнется со страницы 21. Если какие-либо страницы будут добавлены или удалены из главы, то нумерация страниц обновится автоматически.

Если же главы книги состоят из разделов, которые должны быть пронумерованы в особом порядке, то необходимо воспользоваться выборочной нумерацией, указав порядок следования номеров страниц самостоятельно. Например, глава 5 состоит из разделов 1, 2, 3. В этом случае страницы второго раздела пятой главы будут пронумерованы следующим образом: 5-2.1, 5-2.2, 5-2.3...

Чтобы создать разделы главы и пронумеровать их, воспользуйтесь следующими инструкциями:

- Выберите команду меню **Page ♦ Section...** (Страница ♦ Раздел). На экране отобразится диалог **Section** (Раздел) (Рис. 7.9).

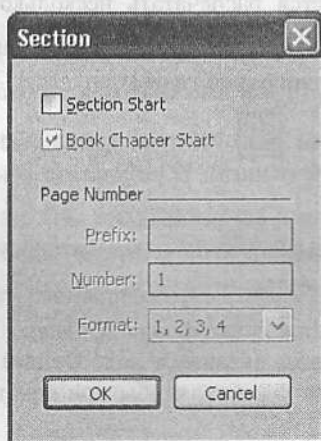


Рис. 7.9. Диалог **Section** (Раздел)



- По умолчанию в диалоге **Section** (Раздел) задана сплошная нумерация страниц: установлен флажок в поле **Book Chapter Start** (Начало главы книги).
- Установите флажок в поле **Section Start** (Начало раздела) в диалоге **Section** (Раздел).
- В поле **Prefix** (Префикс), расположенном в разделе **Page Number** (Нумерация страниц) диалога **Section** (Раздел), введите символы префикса, который будет добавляться к номеру страницы и может содержать до четырех символов.
- В поле **Number** (Номер), расположенном в разделе **Page Number** (Нумерация страниц) диалога **Section** (Раздел), укажите номер, который должен быть присвоен первой странице раздела. Обратите внимание: независимо от формата нумерации, при вводе значения данного поля можно использовать только арабские цифры.
- В открывающемся списке поля **Format** (Формат), расположенном в разделе **Page Number** (Нумерация страниц) диалога **Section** (Раздел), выберите значение формата нумерации страниц: арабские или римские цифры, прописные или строчные латинские буквы.
- Щелкните на кнопке **OK** в нижней части диалога **Section** (Раздел). Раздел главы будет создан и пронумерован в указанном порядке.

Обратите внимание: начало нового раздела отмечается знаком * в строке с названием главы, которая содержит эти разделы.

Печать глав

В программе QuarkXPress 7 предусмотрена возможность вывода на печать отдельных глав или книг полностью. Обратите внимание: главы, имеющие статус **Modified** (Изменена) и **Missing** (Отсутствует), распечатать нельзя.

Чтобы вывести на печать главу книги, выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на названии главы, которую необходимо напечатать, в палитре **Book** (Книга). Если требуется распечатать несколько глав, щелкните мышью на названиях необходимых глав, удерживая нажатой клавишу . Для печати всей книги целиком не выделяйте ни одной главы.
- Щелкните мышью на кнопке  **Print Chapters** (Печать глав), расположенной в верхней части диалога **Book** (Книга). В результате откроется диалог **Print** (Печать) (Рис. 7.10).
- В поле **Printer** (Принтер) диалога **Print** (Печать) задайте имя принтера, на который будет выводиться глава или книга.
- В поле **Copies** (Копии) укажите число копий главы. Если значение данного поля больше единицы, то становится активным поле **Collate** (Разобрать по копиям), в котором вы можете установить флажок, чтобы при печати документ был разобран по копиям.
- В поле **Pages** (Страницы) укажите интервал номеров страниц главы, которые следует распечатать, или установите значение **All** (Все), если требуется вывести на печать все страницы главы.

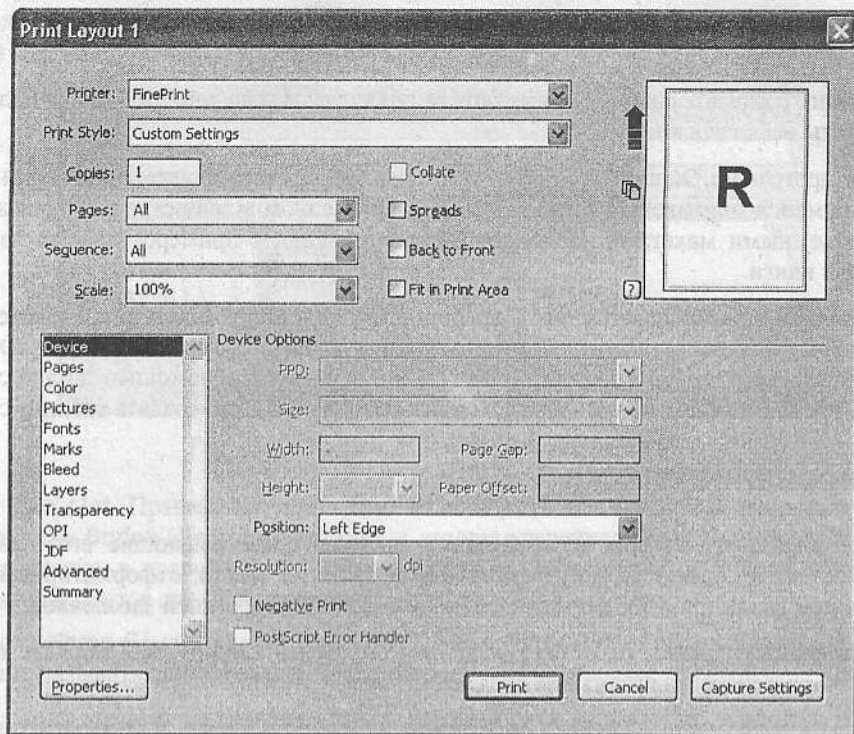


Рис. 7.10. Диалог **Print** (Печать)

► В открывающемся списке поля **Sequence** (Порядок следования) выберите одно из значений:

- ✓ **All** (Все);
- ✓ **Odd** (Нечетные);
- ✓ **Even** (Четные).

► В поле **Scale** (Масштаб) укажите необходимый масштаб печати.

Вы можете также изменить значения дополнительных параметров, заданных в диалоге **Print** (Печать).

► Щелкните мышью на кнопке **OK**, расположенной в нижней части диалога **Print** (Печать). Указанные главы или книга будут выведены на печать.

Более подробно вопросы печати рассматриваются далее в главе 8.

Создание списков и предметных указателей

Как правило, списки и предметные указатели создаются после того, как будут подготовлены макеты всех глав книги.

Список в программе QuarkXPress 7 представляет собой набор фрагментов текста, к которым применен одинаковый стиль. Использование списков значительно упрощает работу с объемными макетами. Наиболее распространенным примером списка является оглавление книги.

Как правило, в списке задается текст, представляемый в виде оглавления, а также порядок расположения этого текста, нумерации страниц и способа форматирования. Обратите внимание: окончательное форматирование списка задается с помощью таблиц стилей, поэтому, прежде чем приступить к созданию списка, необходимо создать таблицу стилей.

Планирование списка

На этапе планирования списка необходимо продумать составляющие его элементы. В качестве таких элементов могут выступать фрагменты текста, отформатированные с применением какой-либо таблицы стилей, например таблицы стилей заголовков.

Элементы списка должны быть перечислены в определенном порядке: порядке их следования в макете или в алфавитном порядке.

После того как содержимое списка определено, можно приступить к непосредственному созданию списка.

Создание списка

Чтобы создать список, выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Lists** (Правка ♦ Списки). На экране отобразится диалог **Lists** (Списки) (Рис. 7.11).

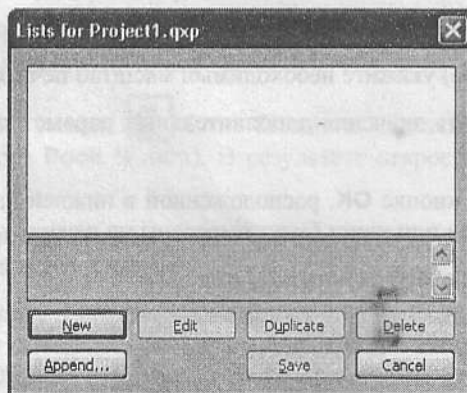


Рис. 7.11. Диалог **Lists** (Списки)

- Щелкните на кнопке **New** (Новый) в диалоге **Lists** (Списки). Откроется диалог **Edit List** (Правка списка) (Рис. 7.12).

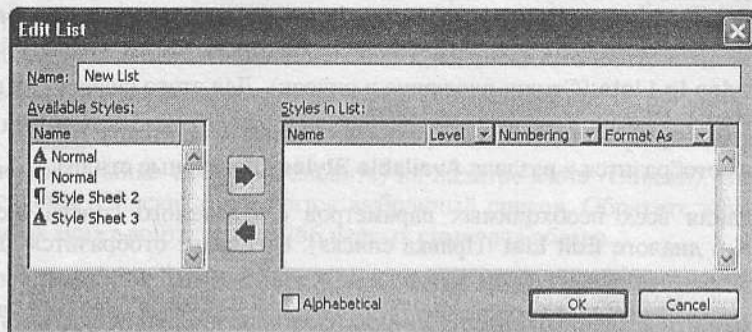




Рис. 7.12. Диалог **Edit List** (Правка списка)

Диалог **Edit List** (Правка списка) состоит из двух разделов: в левой части размещен раздел **Available Styles** (Доступные стили), в котором перечислены все списки, используемые в макете, в правой части – раздел **Styles in Lists** (Стили, входящие в список), в котором содержатся стили, включенные в список.

- В поле **Name** (Имя) диалога **Edit List** (Правка списка) введите имя списка. Рекомендуется называть списки именами, отражающими содержимое списков.
- Щелкните мышью на названии стиля, который следует включить в список, в разделе **Available Styles** (Доступные стили).
- Щелкните мышью на кнопке  в диалоге **Edit List** (Правка списка). Указанный стиль будет перемещен в раздел **Styles in Lists** (Стили, входящие в список).
- В открывающемся списке поля **Level** (Уровень) выберите значение уровня вложенности для перемещенной таблицы стилей. Данный параметр задает иерархическую структуру списка и может принимать значения от 1 до 8. Например, первый уровень вложенности соответствует таблице стилей заголовков глав, второй уровень – таблице стилей заголовков разделов.
- В открывающемся списке поля **Numbering** (Нумерация) следует задать порядок отображения номеров страниц в оглавлении, выбрав одно из значений:
 - ✓ **Text Only** (Только текст). При выборе данного значения номера страниц в список выноситься не будут.
 - ✓ **Text...Page#** (Текст...Страница №). В этом случае номера страниц в списке будут следовать после текста.
 - ✓ **Page#...Text** (Страница №...Текст). Данное значение позволяет размещать номера страниц в оглавлении перед текстом.
- Задайте окончательное форматирование для перемещенной таблицы стилей, выбрав требуемую таблицу стилей в открывающемся списке поля **Format as** (Форматировать как).

Выполните перечисленные действия для всех стилей из раздела **Available Styles** (Доступные стили), которые необходимо включить в список.



- Если необходимо, чтобы текст в списке располагался в алфавитном порядке, а не согласно заданной в полях **Level** (Уровень) иерархии, установите флажок в поле **Alphabetical** (В алфавитном порядке).
- Если какой-либо стиль был включен в список ошибочно, вы можете удалить его из раздела **Styles in Lists** (Стили, входящие в список). Для этого сначала щелкните мышью на стиле, который необходимо удалить, а затем – на кнопке . В результате стиль снова отобразится в разделе **Available Styles** (Доступные стили).
- После задания всех необходимых параметров создаваемого списка щелкните на кнопке **OK** в диалоге **Edit List** (Правка списка). На экране отобразится диалог **Lists** (Списки).
- Чтобы сохранить созданный список, щелкните на кнопке **Save** (Сохранить) в диалоге **Lists** (Списки).

Чтобы включить созданный список в каждую из глав книги, следует воспользоваться функцией синхронизации на палитре **Book** (Книга), с которой мы познакомились в предыдущем разделе. В результате созданный список будет добавлен из шаблонной главы во все остальные главы.

Возможности программы QuarkXPress 7 позволяют редактировать созданные списки на любом этапе работы. Вы можете добавлять таблицы стилей в списки или удалять их, изменять различные параметры списка, обратившись к диалогу **Edit List** (Правка списка). Обратите внимание: после редактирования списка следует обязательно синхронизировать стили.

Компиляция списка

Чтобы просмотреть и скомпилировать список, выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **Window ♦ Lists** (Окно ♦ Списки) или нажмите комбинацию клавиш  + . На экране отобразится палитра **Lists** (Списки) (Рис. 7.13).

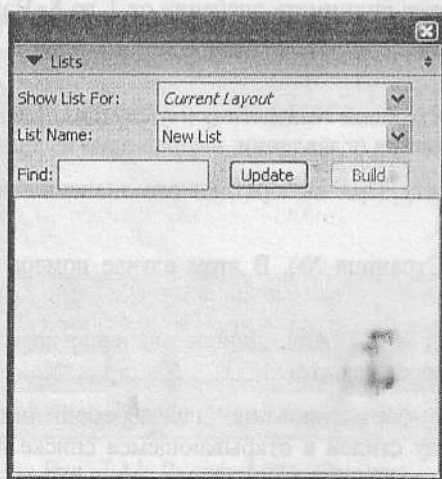


Рис. 7.13. Палитра **Lists** (Списки)

- В открывающемся списке поля **Show List For** (Показать список для) палитры **Lists** (Списки) выберите название главы, для которой следует отобразить список. В поле **List Name** (Имя списка) автоматически отобразятся все списки, созданные для выбранной главы.
- В открывающемся списке поля **List Name** (Имя списка) палитры **Lists** (Списки) выберите название списка, который следует отобразить.
- Щелкните на кнопке **Update** (Обновить) на палитре **Lists** (Списки). В результате на палитре **Lists** (Списки) отобразится выбранный список. Обратите внимание: в данный список могут войти только 256 первых символов абзаца.
- В случае списков большого объема вы можете выбрать необходимый фрагмент. Для этого введите искомый текст в поле **Find** (Найти) палитры **Lists** (Списки) и щелкните на кнопке **Update** (Обновить).


Обратите внимание: списки не могут обновляться автоматически, поэтому после редактирования глав или изменения параметров списка следует вручную компилировать списки, щелкая на кнопке **Update** (Обновить).

- Чтобы перейти к какому-либо элементу списка, дважды щелкните на этом элементе на палитре **Lists** (Списки).

Вставка списка

С помощью палитры **Lists** (Списки) можно вставить отформатированный список в любой текстовый блок. Нумерация страниц при этом будет обновляться автоматически.

Прежде чем приступать к размещению списка в макете, убедитесь в том, что содержимое вставляемого списка полностью удовлетворяет вашим требованиям. В противном случае следует отредактировать список и его параметры в шаблонной главе, затем синхронизировать все главы книги и только после этого приступать к размещению списка в макете.

- Разместите на странице макета пустой текстовый блок или несколько связанных между собой блоков, если список достаточно объемный. В этот блок (или блоки) мы и будем вставлять список.
- С помощью палитры **Lists** (Списки) скомпилируйте список, который следует вставить в текстовый блок.
- Выберите команду меню **Edit ♦ Preferences** (Правка ♦ Установки) и в открывшемся диалоге **Preferences** (Установки) перейдите к разделу **Print Layout ♦ General** (Печать макетов ♦ Общие) (Рис. 7.14).
- В открывающемся поле **Auto Page Insertion** (Автоматическая вставка страниц), расположенном в нижней части раздела **General** (Общие) диалога **Preferences** (Установки), выберите значение **End of Story** (Конец статьи) и нажмите кнопку **OK**.
- Выберите инструмент  **Content tool** (Содержимое), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Щелкните мышью на текстовом блоке, в который следует вставить список.
- Щелкните мышью на кнопке **Build** (Построить), расположенной на палитре **Lists** (Списки). Список будет вставлен в указанный текстовый блок.

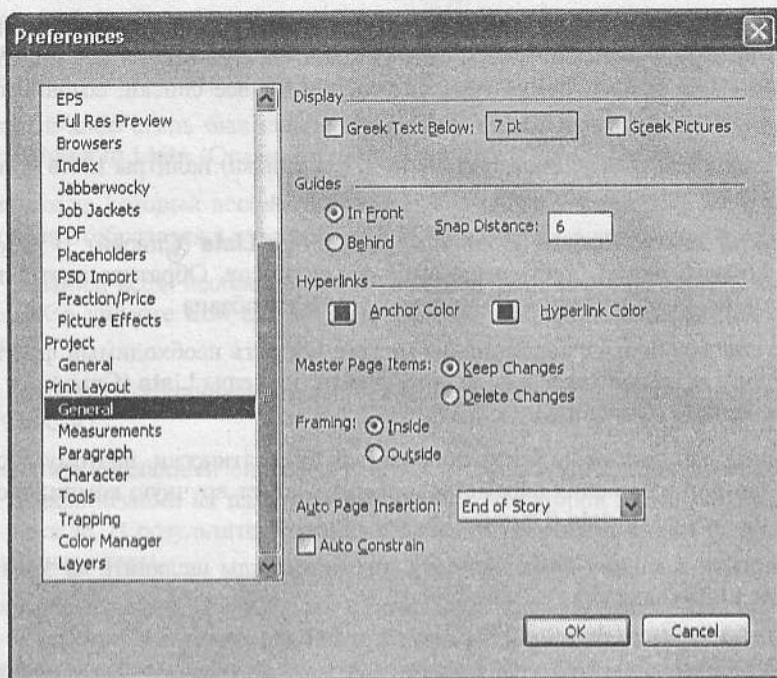


Рис. 7.14. Раздел **General** (Общие) диалога **Preferences** (Установки)

Если после создания и вставки списка вы внесете изменения в содержимое главы или книги или отредактируете параметры списка, то список следует скомпилировать и вставить заново. Для этого перейдите к палитре **Lists** (Списки), выберите необходимый список, щелкните на кнопке **Update** (Обновить), а затем на кнопке **Bulid** (Построить). Напомним, что месторасположение списка будет определяться текущим положением курсора на рабочей области.

Создание предметных указателей к документам и книгам

Предметные указатели значительно упрощают поиск требуемой информации читателям, поэтому мы настоятельно рекомендуем размещать такие указатели в книгах, над которыми вы работаете.

Существуют вложенные и последовательные предметные указатели. Выбор одного из этих форматов зависит от количества уровней вложенности в иерархической структуре указателя. Последовательный формат подходит для указателей, имеющих до двух уровней вложенности, вложенный – для указателей с тремя и более уровнями.

Прежде чем приступить к созданию предметного указателя книги, необходимо определить стиль его оформления: продумать иерархическую структуру, стиль заголовков, буквицу, тип пунктуации и другие параметры предметного указателя.

Чтобы настроить параметры предметного указателя, выполните следующие действия.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Preferences** (Правка ♦ Установки) и в открывшемся диалоге **Preferences** (Установки) перейдите к разделу **Application ♦ Index** (Приложение ♦ Предметный указатель) (Рис. 7.15).

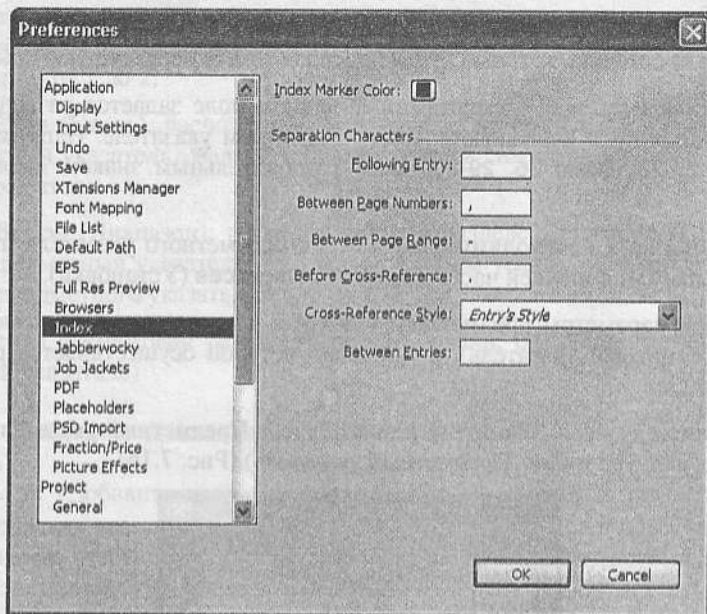


Рис. 7.15. Раздел **Index** (Предметный указатель) диалога **Preferences** (Установки)

В разделе **Index** (Предметный указатель) диалога **Preferences** (Установки) вы можете задать параметры предметного указателя: цвет меток, а также вид разделителей. Метки – цветные скобки, в которые заключаются элементы предметного указателя. Разделители – знаки и пробелы, применяющиеся для разделения элементов предметного указателя.

- Чтобы установить цвет меток, щелкните в поле **Index Marker Color** (Цвет метки указателя) и в открывшейся цветовой палитре выберите необходимый цвет, после чего щелкните мышью на кнопке **OK** цветовой палитры.
- Разделительные знаки предметного указателя задаются в области **Separation Characters** (Разделительные знаки). Вы можете задать следующие параметры разделителей:
 - ✓ **Foollowing Entry** (Следующий элемент). Значение данного поля задает разделительный знак, располагающийся после элемента предметного указателя. Например, в записи **Alpha: 15, 27-28**, следующим элементом являются двоеточие и пробел, которые располагаются сразу за элементом указателя **Alpha**.
 - ✓ **Between Page Numbers** (Между номерами страниц). В данном поле определяются знаки, которые используются при перечислении номеров страниц. В нашем примере такими знаками являются запятая и пробел.
 - ✓ **Between Page Range** (Между страницами диапазона). Данный параметр задает разделительные знаки для указания диапазона страниц. В примере, приведенном выше, в качестве значения данного параметра выбран дефис.

- ✓ **Before Cross-Reference** (Перед перекрестной ссылкой). Значение данного поля определяет разделитель перед перекрестной ссылкой. Например, в записи **Alpha: 15, 27-28**, разделителями перед перекрестной ссылкой являются точка и пробел.
- **Cross-Reference Style** (Стиль перекрестной ссылки). В списке данного поля следует выбрать стиль символа, который будет присвоен тексту перекрестной ссылки.
- **Between Entries** (Между элементами). В данном поле задается разделитель между уровнями элемента в последовательном предметном указателе. Например, в записи **Alpha: 15, 27-28; Beta: 16, 29-30** таким разделительным знаком является точка с запятой.
- После задания всех необходимых параметров предметного указателя щелкните мышью на кнопке **OK** в нижней части диалога **Preferences** (Установки).

Итак, мы задали параметры предметного указателя и переходим к знакомству с палитрой **Index** (Предметный указатель), с помощью которой осуществляется работа с элементами указателя.

- Выберите команду меню **Window ♦ Index** (Окно ♦ Предметный указатель). На экране отобразится палитра **Index** (Предметный указатель) (Рис. 7.16).

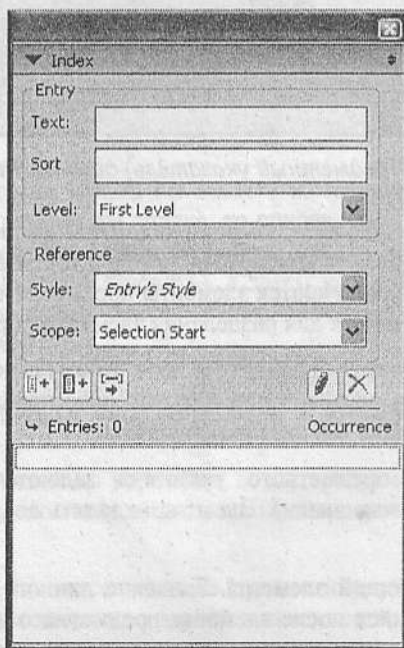







Рис. 7.16. Палитра **Index** (Предметный указатель)

- В поле **Text** (Текст), расположенном в разделе **Entry** (Элемент) палитры **Index** (Предметный указатель), введите элемент указателя.
- В поле **Sort** (Сортировка), расположенном в разделе **Entry** (Элемент) палитры **Index** (Предметный указатель), введите текст элемента указателя в том виде, в котором он должен отображаться при сортировке. Например, если элемент «3-этажный дом» дол-

жен расположиться в том месте, где он расположился бы при написании «трехэтажный дом», то в поле **Sort** (Сортировка) следует ввести значение «трехэтажный дом».



- В поле **Level** (Уровень), расположенном в разделе **Entry** (Элемент) палитры **Index** (Предметный указатель), задается уровень вложенности указателя. Для вложенного указателя диапазон значений данного поля лежит в пределах от 1 до 4, для последовательного – от 1 до 2.
- В поле **Style** (Стиль), расположенном в разделе **Reference** (Ссылка) палитры **Index** (Предметный указатель), задается таблица стилей символов для номеров страниц текущего указателя.
- В поле **Scope** (Диапазон), расположенном в разделе **Reference** (Ссылка) палитры **Index** (Предметный указатель), указывается объем текста, который может содержать элемент предметного указателя.


Для управления элементами указателя служат кнопки, размещенные на палитре **Index** (Предметный указатель):

- ✓  **Add** (Добавить). Данная кнопка позволяет добавлять новые элементы в указатель.
- ✓  **Add All** (Добавить все). С помощью данной кнопки в предметный указатель можно добавить все случаи употребления текста, заданного в поле **Text** (Текст), расположенном в разделе **Entry** (Элемент) палитры **Index** (Предметный указатель). При этом все элементы будут иметь одинаковые настройки.
- ✓  **Find Next Entry** (Найти следующий элемент). Данная кнопка предназначена для поиска следующего случая употребления данного элемента указателя в макете.
- ✓  **Edit** (Изменить). Данная кнопка позволяет редактировать структуру элемента указателя в макете.
- ✓  **Delete** (Удалить). С помощью данной кнопки вы можете удалить выбранный элемент указателя. Обратите внимание: вместе с элементом будут удалены все вложенные в него подуровни.



Таким образом, мы подробно познакомились с параметрами, задаваемыми в палитре **Index** (Предметный указатель), и теперь применим новые знания для создания и редактирования элементов предметных указателей.

Чтобы создать элемент предметного указателя, выполните следующие действия.

- Выберите инструмент  **Content tool** (Содержимое), расположенный на палитре инструментов **Toolbox** (Инструментарий).
- Выделите текст макета, который следует добавить в предметный указатель. Выделенный текст отобразится в поле **Text** (Текст) палитры **Index** (Предметный указатель).
- Задайте параметры создаваемого элемента предметного указателя.
- Щелкните на кнопке  **Add** (Добавить), расположенной на палитре **Index** (Предметный указатель). Текст будет добавлен в предметный указатель.

Добавленные элементы отображаются в нижней части палитры **Index** (Предметный указатель). Каждый элемент предметного указателя содержит ссылку на номер страницы или на перекрестную ссылку. Чтобы увидеть номера страниц и перекрестные ссылки, связанные с этим элементом, следует щелкнуть на значке , расположенном слева от элемента предметного указателя на палитре **Index** (Предметный указатель).

Чтобы изменить текст или параметры элемента предметного указателя, выполните следующие действия.

- Щелкните мышью на элементе указателя на палитре **Index** (Предметный указатель).
- Щелкните мышью на кнопке  **Edit** (Изменить), расположенной на палитре **Index** (Предметный указатель).
- Измените значения параметров элемента в соответствии с вашими требованиями.
- Нажмите клавишу .

Создание перекрестных ссылок

Перекрестные ссылки позволяют читателю найти интересующую его информацию, тем самым повышая эффективность предметного указателя.

Чтобы создать перекрестную ссылку, выполните следующие действия.

- Выделите текст макета, для которого создается перекрестная ссылка. Если вы создаете перекрестную ссылку для уже существующего элемента предметного указателя, щелкните на этом элементе указателя на палитре **Index** (Предметный указатель). Текст отобразится в поле **Text** (Текст) палитры **Index** (Предметный указатель).
- Задайте значения параметров **Sort** (Сортировка), **Level** (Уровень) и **Style** (Стиль) на палитре **Index** (Предметный указатель).
- В поле **Scope** (Диапазон), расположенном в разделе **Reference** (Ссылка) палитры **Index** (Предметный указатель), выберите значение **Cross-Reference** (Перекрестная ссылка).
- В открывающемся списке, расположенном ниже поля **Scope** (Диапазон), выберите одно из значений:
 - ✓ **See** (Смотрите). Данное значение укажет читателю на подходящий элемент указателя.
 - ✓ **See Also** (Смотрите также). При выборе данного значения появится ссылка на дополнительную информацию по данному элементу.
 - ✓ **See Here in** (Смотрите здесь). Данное значение используется для ссылки на вложенный элемент данного элемента указателя.
- Введите текст элемента, на который должна указывать перекрестная ссылка, в поле ввода, расположенное ниже поля **Scope** (Диапазон), или щелкните на этом элементе в списке палитры **Index** (Предметный указатель).
- Вы можете изменить стиль форматирования элемента, на который указывает ссылка. Для этого выберите подходящую таблицу стилей в открывающемся списке поля **Style** (Стиль) после ввода текста элемента, на который ведет ссылка.

Составление предметного указателя

В предыдущих разделах данной главы мы научились добавлять элементы в предметный указатель и создавать перекрестные ссылки – одним словом, подготовились к непосредственному составлению предметных указателей. Теперь создадим предметный указатель.

- Выберите команду меню **Window ♦ Index** (Окно ♦ Предметный указатель). На экране отобразится палитра **Index** (Предметный указатель).
- Выберите команду меню **Utilities ♦ Build Index** (Утилиты ♦ Составить предметный указатель). Откроется диалог **Build Index** (Составление предметного указателя) (Рис. 7.17).

Задайте значения параметров составляемого предметного указателя в диалоге **Build Index** (Составление предметного указателя).

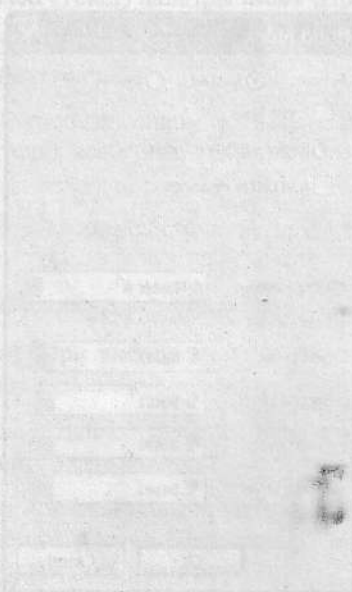
- Выберите формат предметного указателя, установив переключатель в поле **Format** (Формат) в одно из положений:
 - ✓ **Nested** (Вложенный);
 - ✓ **Run-in** (Последовательный).
- Установите флажок в поле **Entire Book** (Вся книга), если предметный указатель составляется для всей книги.
- Флажок в поле **Replace Existing Index** (Заменить существующий предметный указатель) позволит заменить уже существующий предметный указатель его последней версией. Данная функция может пригодиться в случае повторного составления предметного указателя.



Рис. 7.17. Диалог **Build Index** (Составление предметного указателя)

- Установите флажок в поле **Add Letter Headings** (Добавить заголовки букв), если необходимо разделить предметный указатель по буквам алфавита. Далее следует выбрать таблицу стилей в открывающемся списке **Style** (Стиль) в диалоге **Build Index** (Составление предметного указателя).
- В открывающемся списке поля **Master Page** (Шаблонная страница) выберите шаблонную страницу, которая будет использоваться при создании предметного указателя.
- В полях раздела **Levels Styles** (Стили уровней) выберите стили абзацев для каждого из уровней вложенности. Если в поле **Format** (Формат) было выбрано значение **Run-in** (Последовательный), то для выбора будет доступен только открывающийся список поля **First Level** (Первый уровень), то есть все уровни списка будут расположены в одном абзаце.
- После того как все необходимые параметры предметного указателя будут заданы щелкните на кнопке **OK** в диалоге **Build Index** (Составление предметного указателя). В результате предметный указатель будет составлен.

В процессе работы над созданием книги мы научились добавлять и исключать главы, составляющие книгу, задавать шаблоны страниц и глав, организовывать нумерацию страниц книги, а также создавать оглавления и предметные указатели – неотъемлемые атрибуты любой книги.



ГЛАВА 8.

Печатаем и экспортируем готовый макет

Вот мы и подошли к финальному этапу работы – выводу макета на печать или экспорту в формат PDF. Преобразование файла в формат PDF (Portable Document Format) используется в том случае, если необходимости в печати макета нет.

В этой главе речь пойдет о подготовке макета к печати: настройке всех необходимых параметров для печати документов, использовании стилей, решении других вопросов, связанных с печатью документов. Кроме того, мы расскажем о том, как экспортировать макет в формат PDF.

Параметры печати

Прежде чем отправлять макет на печать, убедитесь в том, что принтер, на котором макет должен быть напечатан, подключен, а его параметры настроены в соответствии с вашими требованиями. После этого можно переходить к заданию параметров вывода на печать.

Чтобы задать параметры печати в программе QuarkXPress 7, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **File ♦ Print...** (Файл ♦ Печать...). Откроется диалог **Print** (Печать) (Рис. 8.1).

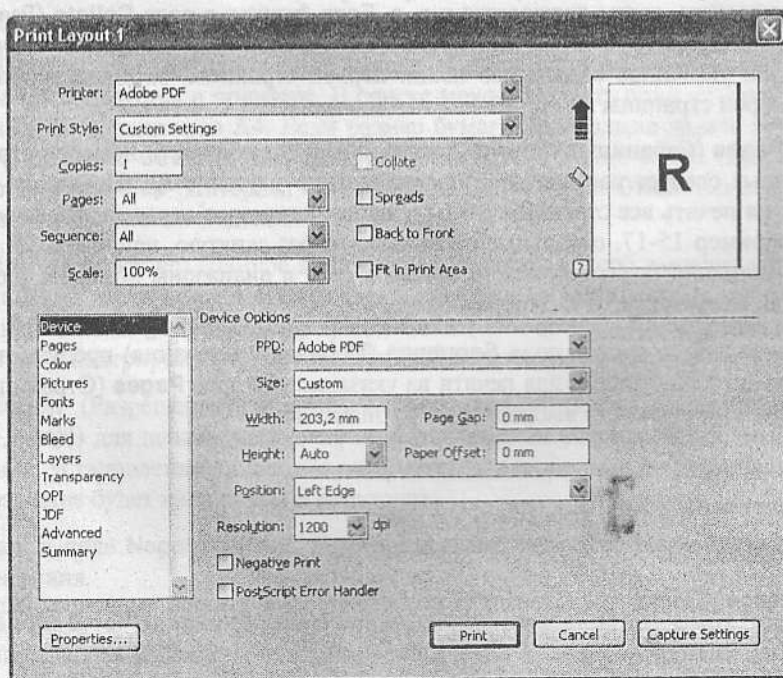


Рис. 8.1. Диалог **Print** (Печать)

Диалог **Print** (Печать) условно можно разделить на две части. В верхней части задаются значения общих параметров: имя принтера, на который выводится макет, число копий, номера печатаемых страниц и порядок их следования, а также масштаб. Перечисленные параметры доступны для изменения в любой момент работы с диалогом **Print** (Печать) и не зависят от того, какой из подразделов отображен в нижней части диалога. Изменения параметров немедленно отображаются в окне предварительного просмотра параметров печати, расположенном в правом верхнем углу диалога **Print** (Печать): символ **R** указывает направление текста, черная стрелка – направление подачи бумаги в принтер.

Нижняя часть диалога **Print** (Печать) включает в себя 13 подразделов, в каждом из которых можно настроить дополнительные параметры. Описание подразделов диалога **Print** (Печать) будет приведено ниже, а сейчас мы рассмотрим поля верхней части, присутствующие постоянно.

- В открывающемся списке поля **Printer** (Принтер) диалога **Print** (Печать) выберите имя принтера, на который будет выводиться глава или книга.
 - В открывающемся списке поля **Print Style** (Стиль печати) диалога **Print** (Печать) выберите один из стилей печати, содержащий определенный набор настроек для данного принтера. Подробно о стилях печати мы поговорим чуть позже.
 - В поле **Copies** (Копии) укажите число печатаемых копий. Если значение данного поля больше единицы, то есть требуется напечатать два и более экземпляра главы или книги, то становится активным поле **Collate** (Разобрать по копиям).
 - Флажок, установленный в поле **Collate** (Разобрать по копиям), позволяет при печати автоматически разбирать документ по копиям, то есть сначала будет напечатана одна копия документа, затем следующая и т. д. Если флажок в поле **Collate** (Разобрать по копиям) сброшен, то печать будет происходить в следующем порядке: сначала будет напечатано указанное количество копий первой страницы, затем то же количество копий второй страницы и т. д.
 - В поле **Pages** (Страницы) укажите диапазон или совокупность номеров страниц главы, которые следует распечатать, или установите значение **All** (Все), если требуется вывести на печать все страницы главы. Диапазон номеров страниц указывается через тире, например 15-17, отдельные страницы – через запятую, например 15, 17. Совокупность страниц печати может включать в себя и диапазоны номеров, и отдельные страницы, например 15-17, 34, 131-137.
 - В открывающемся списке поля **Sequence** (Порядок следования) предусмотрена возможность выбора страниц для печати из указанного в поле **Pages** (Страницы) диапазона страниц. Вы можете выбрать одно из значений:
 - ✓ **All** (Все);
 - ✓ **Odd** (Нечетные);
 - ✓ **Even** (Четные).
- Поле **Sequence** (Порядок следования) недоступно для выбора значения, если в поле **Spreads** (Развороты) установлен флажок.
- В поле **Scale** (Масштаб) укажите необходимый масштаб печати.

- Установите флажок в поле **Spreads** (Развороты), если титульные листы необходимо печатать на отдельном листе бумаги. Данная функция актуальна в случае, если формат загруженной в принтер бумаги значительно превышает заданные размеры страниц. Флажок в данном поле не рекомендуется устанавливать при печати книг в мягком переплете или скрепляющихся металлическими скобами, а также при печати в обрез.
- Флажок в поле **Back to Front** (От конца к началу) означает обратный порядок печати макета: сначала будет напечатана последняя страница, затем предпоследняя и т. д.
- Установите флажок в поле **Fit in Print Area** (По размерам области печати), чтобы подогнать макет, выводимый на печать, по заданным размерам страницы. Данный параметр позволяет избежать обрезки текста по краям страниц.

Итак, мы рассмотрели основные параметры диалога **Print** (Печать) и переходим к описанию дополнительных возможностей, которые предоставляют нам подразделы, составляющие нижнюю часть диалога **Print** (Печать).

Чтобы начать работу по установке параметров какого-либо подраздела, щелкните мышью на названии подраздела в левом нижнем углу диалога **Print** (Печать).

- Например, для перехода к подразделу **Device** (Устройство) щелкните на названии **Device** (Устройство) в списке подразделов. Откроется подраздел **Device** (Устройство) диалога **Print** (Печать) (Рис. 8.1).

В подразделе **Device** (Устройство) диалога **Print** (Печать) устанавливаются параметры печатного устройства:

- ✓ **PPD**. Файл описания **PostScript**-принтера. В открывающемся списке данного поля приведен список принтеров, для которых установлен файл **PPD**.
- ✓ **Size** (Размер). В открывающемся списке данного поля выбирается размер бумаги, которая используется в принтере. В списке можно выбрать один из стандартных размеров бумаги, например А4. Если размер бумаги необходимо задать вручную, установите значение **Custom** (Выборочно), после чего в полях **Width** (Ширина), **Height** (Высота), **Page Gap** (Интервал между страницами), **Paper Offset** (Смещение бумаги) укажите необходимые значения.
- ✓ **Position** (Положение). Данное поле позволяет задать способ выравнивания печатной страницы на листе бумаги. В открывающемся списке данного поля выберите одно из значений: **Left Edge** (По левому краю), **Center** (По центру), **Center Horizontal** (Горизонтальное центрирование), **Center Vertical** (Вертикальное центрирование).
- ✓ **Resolution** (Разрешение). В данном поле указывается разрешение (в точках на дюйм, – dpi) для печати документа на фотонаборном устройстве. Если значение разрешения, установленное в данном поле, окажется ниже, чем разрешение принтера, то изображение будет напечатано в полутонах.
- ✓ Флажок в поле **Negative Print** (Печать негатива) позволит распечатать черно-белые изображения.
- ✓ **PostScript Error Handler** (Управление **PostScript**-ошибками). Флажок, установленный в данном поле, позволит обнаружить проблемы вывода данных на **PostScript**-принтере. При обнаружении **PostScript**-ошибки программа QuarkXPress 7 напечатает отчет или страницу, в которой обнаружена ошибка.

- Перейдите к подразделу **Pages** (Страницы) диалога **Print** (Печать) (Рис. 8.2).

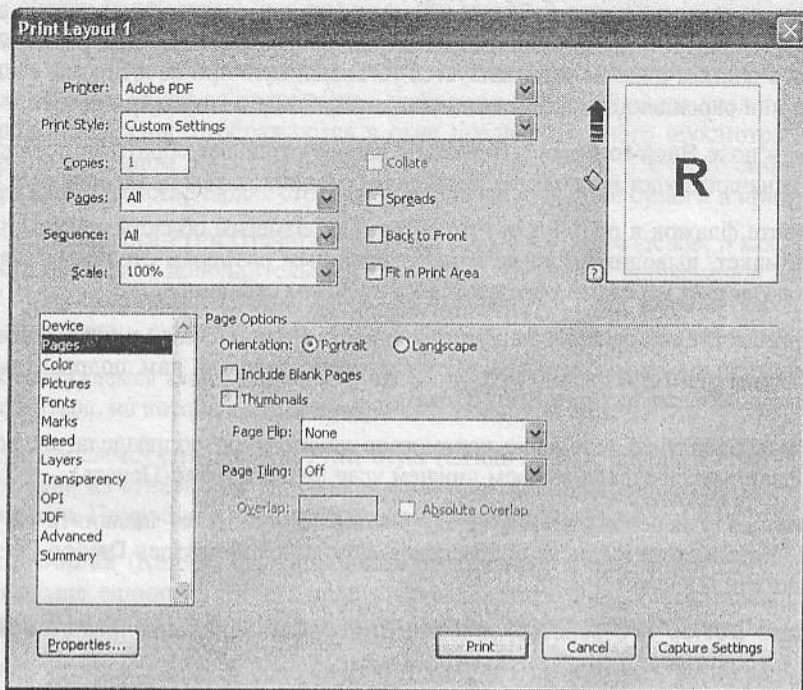


Рис. 8.2. Подраздел **Pages** (Страницы) диалога **Print** (Печать)

В подразделе **Pages** (Страницы) диалога **Print** (Печать) устанавливаются параметры печатной страницы:

- ✓ **Orientation** (Ориентация). В данном поле задается ориентация документа посредством установки переключателя в одно из положений: **Portrait** (Вертикально) или **Landscape** (Горизонтально).
- ✓ **Include Blank Pages** (Включать пустые страницы). При установке флажка в данном поле пустые страницы будут также выводиться на печать.
- ✓ **Thumbnails** (Миниатюры). Данный параметр позволяет распечатать несколько страниц документа в уменьшенном масштабе на одном листе.
- ✓ **Page Flip** (Зеркальное отображение). Значение данного параметра рекомендуется задавать, проконсультировавшись со специалистом в области печати; самостоятельное изменение не рекомендуется.
- ✓ **Page Tiling** (Разбивка страницы). Данный параметр используется для разбивки документа на блоки меньшего размера, которые будут распечатаны на отдельных страницах и соединены друг с другом. Чтобы при совмещении не нарушить порядок следования блоков, на всех страницах будут помещены специальные метки. В открывающемся списке данного поля выберите одно из значений: **Off** (Выключен), **Automatic** (Автоматически) или **Manual** (Вручную). При выборе значения **Automatic** (Автоматически) разрывы блоков будут установлены автоматически, при этом станут

доступными для изменения значения параметров **Overlap** (Перекрытие) и **Absolut Overlap** (Точное перекрытие). При выборе значения **Manual** (Вручную) разрыв между блоками задается при изменении положения начала линейки относительно документа; при этом перекрытие будет задано для всех выбранных страниц, верхний угол которых совпадает с началом линейки. Разбиение страницы удобно задавать вручную в том случае, если отдельные области документа могут быть разбиты на большее число блоков, чем предлагается при автоматическом разбиении.

- ✓ **Overlap** (Перекрытие). Данное поле становится активным, если поле **Page Tiling** (Разбиение страницы) имеет значение **Automatic** (Автоматически). В данном поле задается величина перекрытия между блоками, которая помогает выравнивать и совмещать печатаемые элементы.
- ✓ **Absolut Overlap** (Точное перекрытие). Флажок, установленный в данном поле, позволит устанавливать фактическую величину перекрытия блоков, в точности совпадающую со значением этой величины, заданной в поле **Overlap** (Перекрытие). Если же флажок в данном поле сброшен, то программа QuarkXPress 7 будет размещать печатные изображения по центру страницы, изменяя, если требуется, перекрытия между блоками.

Таким образом, параметры печатной страницы заданы.

- Перейдите к подразделу **Color** (Цвет) диалога **Print** (Печать) (Рис. 8.3).

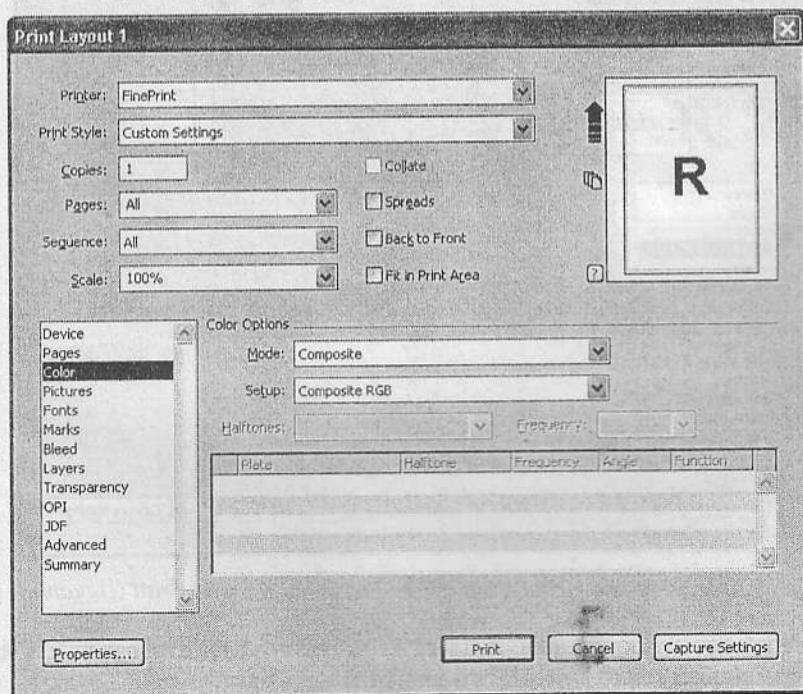


Рис. 8.3. Подраздел **Color** (Цвет) диалога **Print** (Печать)

В подразделе **Color** (Цвет) диалога **Print** (Печать) устанавливаются цветовые параметры печатной страницы:

- ✓ В списке поля **Mode** (Режим) указывается тип печати цветов изображения: **Composite** (Композитный) или **Separations** (Цветоделение).
 - ✓ В зависимости от выбранного режима вывода цветов будет задан набор значений открывающегося списка поля **Setup** (Настройки), в котором также следует установить необходимый набор цветов, использующихся при печати. После этого в таблице, расположенной в нижней части подраздела **Color** (Цвет) диалога **Print** (Печать) отобразится набор цветов, которые будут использоваться в файле, преобразованном в формат **PDF**.
 - ✓ В открывающемся списке поля **Halftoning** (Растр) можно выбрать настройки растров, которые установлены в программе QuarkXPress 7 (параметр **Conventional**) или использовать настройки принтера.
 - ✓ Значение поля **Frequency** (Линиатура) определяет линиатуру для данного принтера. По умолчанию выбирается значение, которое согласовано с установленным разрешением, однако частоту можно выбрать и самостоятельно.
- Перейдите к подразделу **Pictures** (Изображения) диалога **Print** (Печать) (Рис. 8.4).

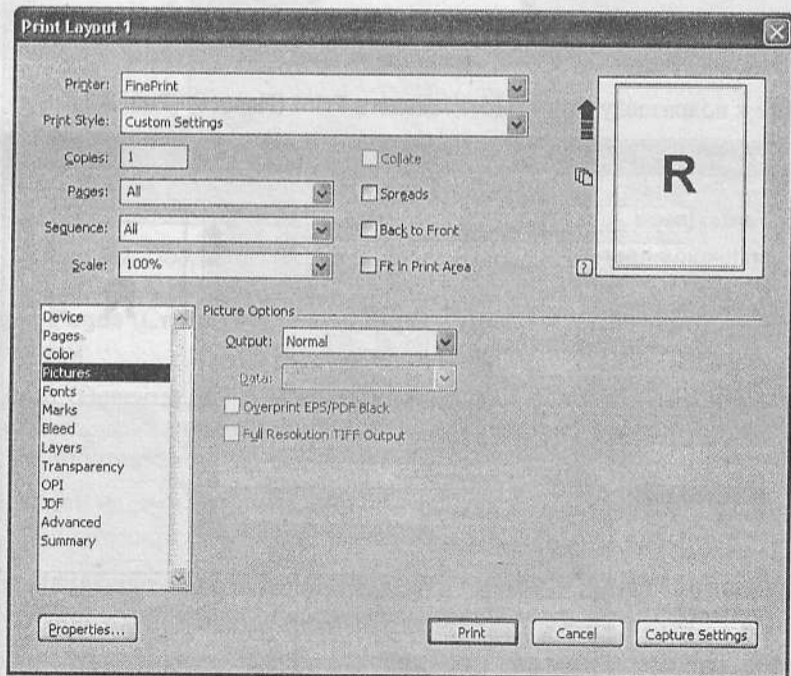


Рис. 8.4. Подраздел **Pictures** (Изображения) диалога **Print** (Печать)

Подраздел **Pictures** (Изображения) диалога **Print** (Печать) предназначен для настройки метода печати изображений.

- ✓ В открывающемся списке поля **Output** (Представление) задается разрешение печатаемых изображений: **Normal** (Обычное), **Low Resolution** (Низкое разрешение), **Rough** (Грубое). При выборе первого значения изображения будут напечатаны обычным способом, во втором случае – с экранным разрешением, в третьем – не будут напечатаны вообще. Два последних значения значительно увеличивают скорость печати.

- ✓ В открывающемся поле **Data** (Представление данных) следует выбрать тип данных: **Binary** (Двоичное представление; файл печатается быстро, но недоступен для редактирования), **ASCII** (Символьное представление; файл больших размеров, печатается медленнее, но доступен для редактирования), **Clean 8-bit** (Восьмибитное представление; файл средних размеров, отображается с помощью обычных устройств вывода).
- ✓ Флажок **Overprint EPS/PDF black** (Замещение черного). При установке флажка в данном поле все черные элементы в **EPS**- и **PDF**-файлах будут печататься поверх других цветов.
- ✓ Флажок **Full Resolution TIFF Output** (Печать TIFF-файлов в полном разрешении) позволяет печатать изображения в формате **TIFF** с максимально возможным разрешением, представленным в открывающемся списке поля **Resolution** (Разрешение) в подразделе **Device** (Устройство) диалога **Print** (Печать). Как правило, данный параметр используется при печати фотографий и отсканированных рисунков, которые должны иметь максимальную четкость.

Мы определили параметры для вывода на печать изображений.

- Следующий подраздел диалога **Print** (Печать), который мы рассмотрим, называется **Fonts** (Шрифты) (Рис. 8.5). Перейдите к этому подразделу.

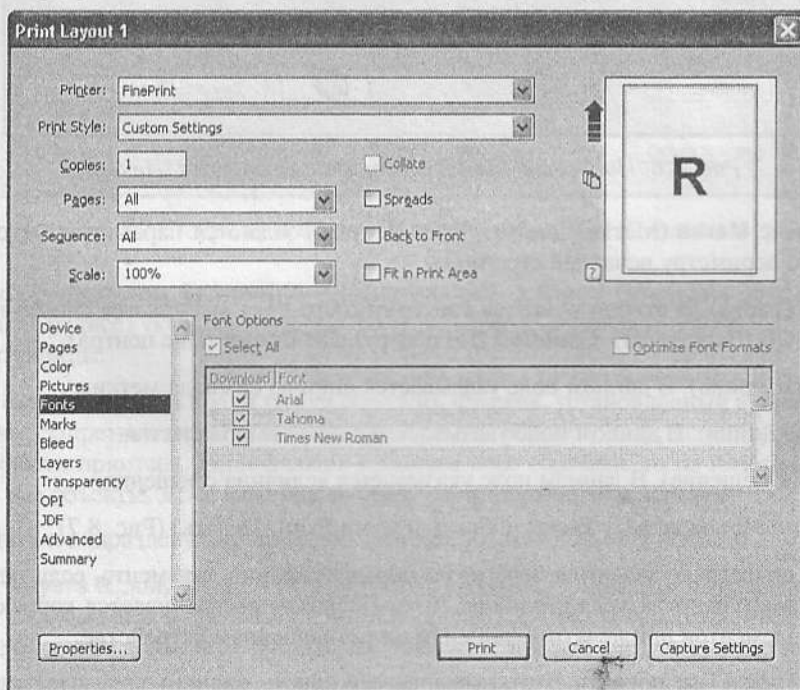


Рис. 8.5. Подраздел **Fonts** (Шрифты) диалога **Print** (Печать)

В подразделе **Fonts** (Шрифты) диалога **Print** (Печать) содержится список всех шрифтов, используемых в макете. Если какой-либо из шрифтов не поддерживается печатающим устройством, установите флажок в поле **Download** (Скачать) слева от названия данного шрифта, чтобы установить нужный шрифт.

- Перейдите к подразделу **Marks** (Метки) диалога **Print** (Печать) (Рис. 8.6).

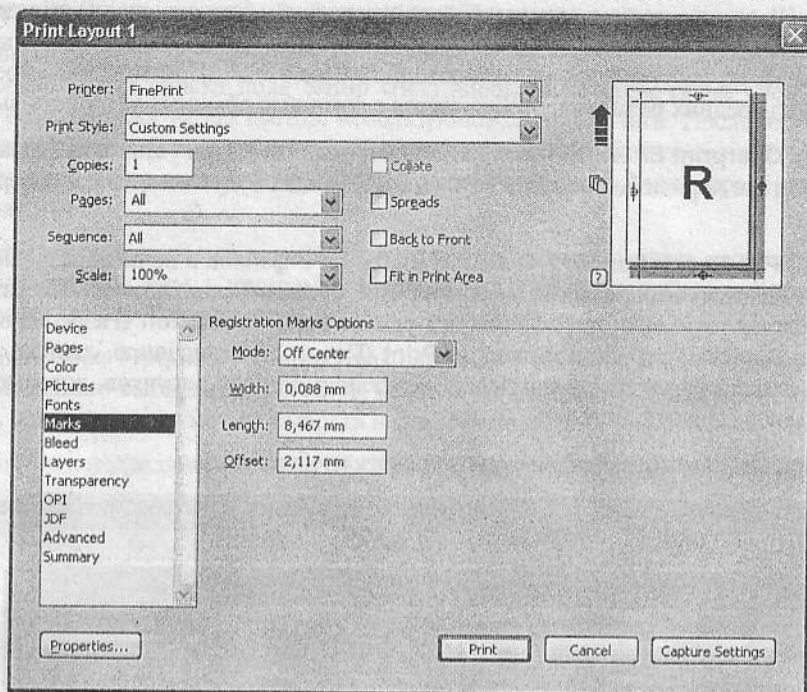


Рис. 8.6. Подраздел **Marks** (Метки) диалога **Print** (Печать)

В подразделе **Marks** (Метки) диалога **Print** (Печать) задаются параметры меток, размещаемых по периметру печатной страницы.

- ✓ **Mode** (Режим). В открывающемся списке данного поля выбирается способ нанесения меток: **Off** (Выключен), **Centered** (По центру), **Off Center** (Вне центра).
- ✓ **Width** (Ширина). В данном поле указывается ширина символа метки.
- ✓ **Length** (Длина). В данном поле указывается длина символа метки.
- ✓ **Offset** (Смещение). В данном поле указывается величина смещения.
- Перейдите к подразделу **Bleed** (Обрез) диалога **Print** (Печать) (Рис. 8.7).

В данном подразделе задаются параметры обрезки страниц документа, если печатаемые элементы выступают за края страницы. Таким образом обеспечивается корректное отображение элементов при печати в файл или на фотонаборном устройстве.

- ✓ **Bleed Type** (Тип обрез). В открывающемся списке данного поля следует выбрать одно из значений: **Page Items** (Только элементы страницы), **Asymmetric** (Асимметричный), **Symmetric** (Симметричный). При выборе первого значения печать в обрез будет запрещена, во втором случае появится возможность задать параметры обрезки для каждой стороны страницы, в третьем – параметры обрезки для всех сторон страницы будут одинаковыми.

- ✓ При выборе значения **Asymmetric** (Асимметричный) в **Bleed Type** (Тип обрезки) следует задать рамку обрезки, указав значения отступов от каждого из краев страницы в полях **Top** (Сверху), **Bottom** (Снизу), **Left** (Слева), **Right** (Справа).

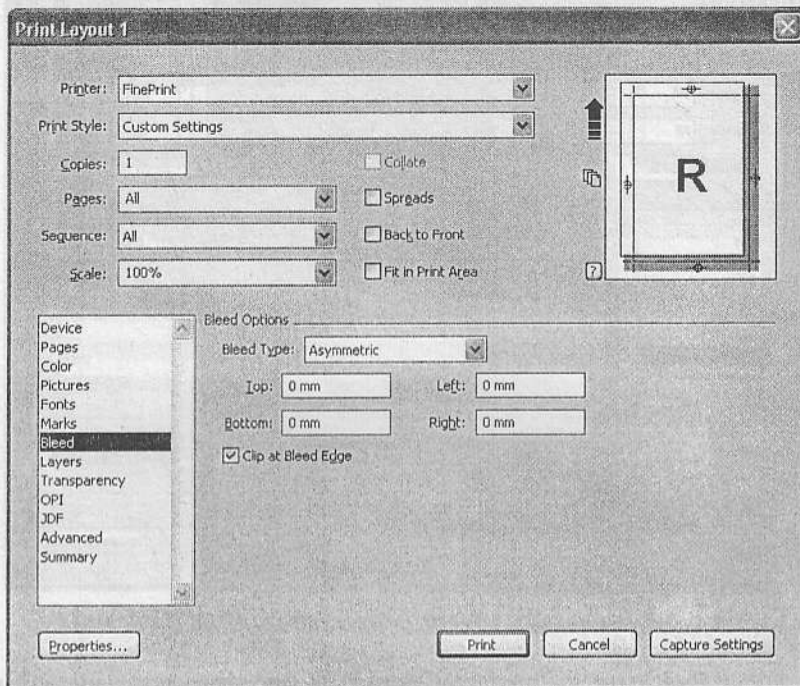


Рис. 8.7. Подраздел **Bleed** (Обрез) диалога **Print** (Печать)

- ✓ При выборе значения **Symmetric** (Симметричный) в **Bleed Type** (Тип обрезки) в поле **Amount** (Среднее) укажите значение отступа, которое будет применено к каждому из краев страницы.
- ✓ **Clip at Bleed Edge** (По краям рамки обрезки). Флажок, установленный в данном поле, позволяет запретить печать за пределами рамки обрезки, даже если это позволяют возможности принтера. Если флажок в данном поле сброшен, то на печать будут выведены все объекты, даже если они выходят за пределы рамки обрезки.
- Перейдите к подразделу **Layers** (Слой) диалога **Print** (Печать) (Рис. 8.8).

Подраздел **Layers** (Слой) диалога **Print** (Печать) позволяет управлять выводом на печать отдельных слоев макета и представляет собой список всех слоев, содержащихся в макете. Установите флажки в полях **Print** (Печать) для тех слоев, которые следует вывести на печать.

Названия слоев, печать которых невозможна, отображаются курсивом. Чтобы распечатать такой слой, следует щелкнуть на его названии, после чего установить флажок в поле **Apply to Layout** (Применить к макету). Изменения для данного слоя автоматически отобразятся в палитре **Layers** (Слой).

В подразделе **Transparency** (Прозрачность) диалога **Print** (Печать) задается параметр для сведения прозрачных слоев. Эту функцию можно отменить, установив флажок в поле **Ignore Transparency Flattening** (Не сводить прозрачные слои).

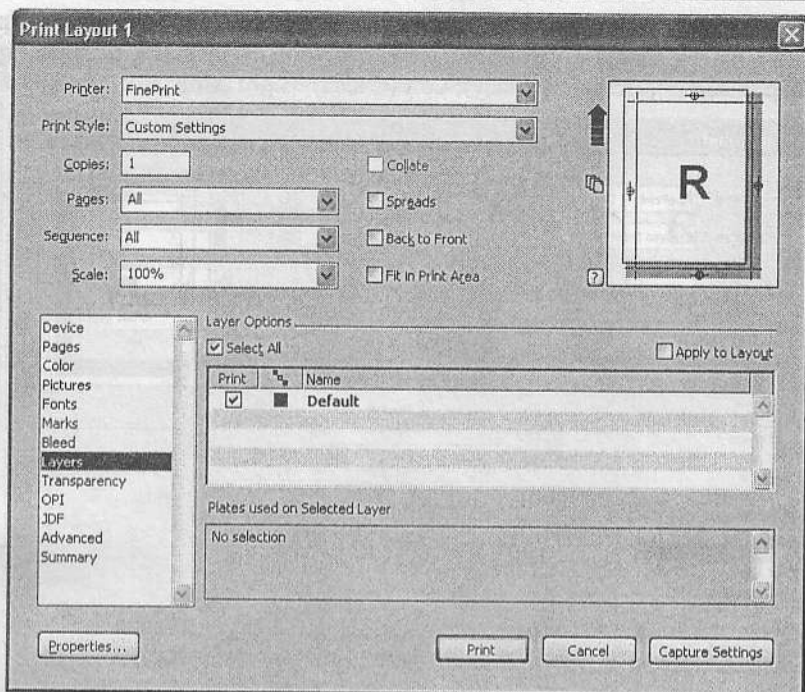


Рис. 8.8. Подраздел **Layers** (Слои) диалога **Print** (Печать)

Подраздел **OPI** (Open Prepress Interface (Открытый интерфейс предпечатной подготовки)) диалога **Print** (Печать) становится доступным для редактирования только при использовании надстройки **OPI**. Данная надстройка позволяет хранить изображения с высоким разрешением удаленно, при этом на экране будут отображаться изображения небольших размеров и с низким разрешением, а при печати будут загружаться исходные изображения с сервера **OPI**. Параметры, задаваемые в подразделе **OPI** диалога **Print** (Печать), применяются именно к изображениям, выводимым на печать с удаленного сервера.

Подраздел **JDF** (Job Definition Format (Формат определения работ)) диалога **Print** (Печать) становится доступным только при печати файла проекта в файл с использованием особого стандарта **Job Jackets** (Рабочие макеты).

Подраздел **Advanced** (Дополнительный) диалога **Print** (Печать) доступен, если вы печатаете проект в файл типа **PDF** или **EPS**; позволяет выбрать уровень **PostScript**.

В подразделе **Summary** (Сводный) диалога **Print** (Печать) (Рис. 8.9) отображаются все параметры печати, установленные в подразделах диалога **Print** (Печать).

- Если после указания параметров печати в диалоге **Print** (Печать) вам необходимо вернуться к редактированию макета, вы можете запомнить текущие настройки печати, щелкнув на кнопке **Capture Settings** (Сохранение параметров), расположенной в правом нижнем углу диалога **Print** (Печать). Таким образом, после внесения необходимых изменений в макет вам не придется заново устанавливать параметры печати.

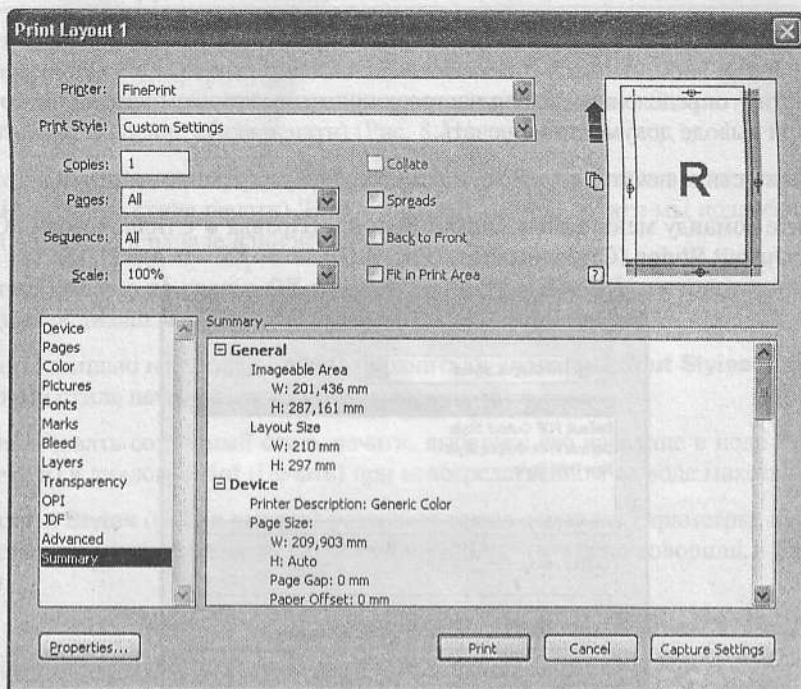


Рис. 8.9. Подраздел **Summary** (Сводный) диалога **Print** (Печать)

- Чтобы отправить макет на печать, щелкните на кнопке **Print** (Печать), документ будет распечатан.

Печать в файл

В процессе работы нередко возникает необходимость не печатать документ на принтере, а вывести его в файл, чтобы сохранить исходный вид документа для последующего вывода с помощью фотонаборного устройства. Данная функция полезна в случае, если вы печатаете документ не самостоятельно, а прибегаете к услугам типографий. Печать в файл применяется также для преобразования **PostScript**-файлов в формат **PDF**.

В диалоге **Print** (Печать) (Рис. 8.1) программы QuarkXPress 7 отсутствует параметр **Print to File** (Печать в файл), поэтому вам потребуется установить виртуальный принтер для печати в файл. Установка принтера производится стандартным способом. Обратите внимание: в диалоге настроек порта принтера следует выбрать значение **File** (Файл).

Теперь для печати в файл в поле **Printer** (Принтер) диалога **Print** (Печать) следует выбрать имя установленного виртуального принтера.

Использование стилей печати

Стиль печати – определенный набор настроек принтера, которым удобно повторно пользоваться при выводе документа на печать.

Чтобы создать стиль печати, воспользуйтесь следующими рекомендациями.

- Выберите команду меню **Edit ♦ Output Styles...** (Правка ♦ Стили вывода). Откроется диалог **Output Styles** (Стили вывода) (Рис. 8.10).

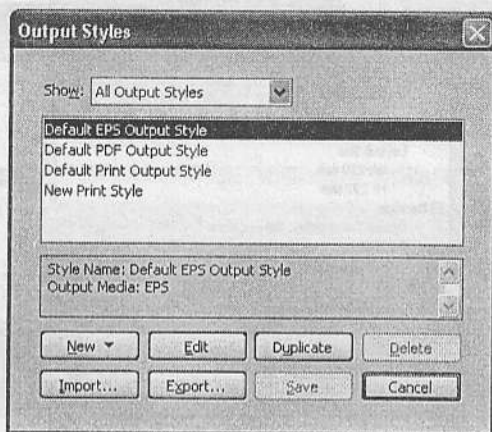


Рис. 8.10. Диалог **Output Styles** (Стили вывода)

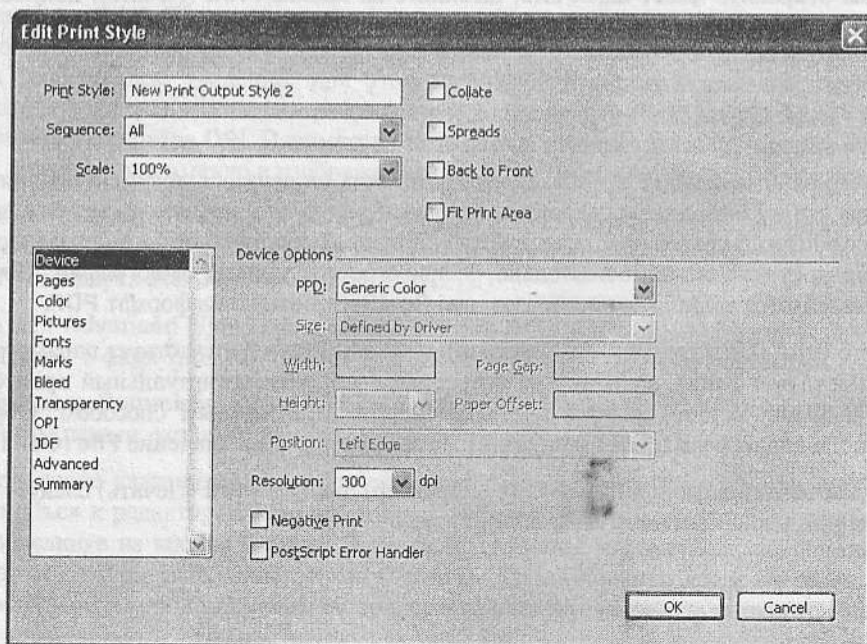


Рис. 8.11. Диалог **Edit Print Style** (Изменение стиля печати)

- Щелкните на кнопке **New** (Новый) в диалоге **Output Styles** (Стили вывода) и в открывшемся списке выберите одно из значений: **Print** (Печать), **PDF** или **EPS** в зависимости от формата, для которого вы создаете стиль печати. Откроется диалог **Edit Print Style** (Изменение стиля печати) (Рис. 8.11).
- Задайте необходимые параметры создаваемого стиля печати в диалоге **Edit Print Style** (Изменение стиля печати). Напомним, параметры печати мы подробно рассматривали в разделе в начале данной главы.
- Щелкните мышью на кнопке **OK** в диалоге **Edit Print Style** (Изменение стиля печати). Отобразится диалог **Output Styles** (Стили вывода).
- Щелкните мышью на кнопке **Save** (Сохранить) в диалоге **Output Styles** (Стили вывода). Новый стиль печати будет создан.

Чтобы использовать созданный стиль печати, выберите его название в поле **Print Styles** (Стили печати) в диалоге **Print** (Печать) при непосредственном выводе макета на печать.

Диалог **Output Styles** (Стили вывода) позволяет также изменять параметры, дублировать уже существующие стили печати. Об этих операциях мы также говорили в начале данной главы.

Работа с сервисными бюро

Сервисные бюро – компании, предоставляющие устройства для высококачественной печати. Специалисты сервисных бюро компетентны в настройке и использовании программного обеспечения, а также знакомы с требованиями допечатной подготовки документов. Сотрудничество с сервисными бюро поможет вам быстро и качественно подготовить документы к печати, в результате чего вы получите профессионально изданный макет, удовлетворяющий самым современным требованиям полиграфии.

Сбор данных

Прежде чем отправить документ в сервисное бюро, необходимо собрать все файлы, использующиеся в вашем макете. Как правило, этот процесс довольно трудоемок и утомителен. Однако в программе QuarkXPress 7 предусмотрен инструмент, позволяющий автоматизировать сбор файлов, – функция **Collect for Output** (Сбор данных для вывода). С помощью данного инструмента все файлы с текстом и изображениями, необходимые для подготовки макета, копируются в отдельную папку, одновременно с этим создается отчет, содержащий все сведения о документе. Обратите внимание: функция **Collect for Output** (Сбор данных для вывода) применяется только к текущему печатному документу, а не ко всем макетам проекта.

Чтобы подготовить файлы для передачи в сервисное бюро, выполните следующие действия:

- Сохраните проект, выбрав команду меню **File ♦ Save** (Файл ♦ Сохранить).
- Выберите команду меню **File ♦ Collect for Output...** (Файл ♦ Сбор данных для вывода). Отобразится диалог **Collect for Output** (Сбор данных для вывода) (Рис. 8.12).

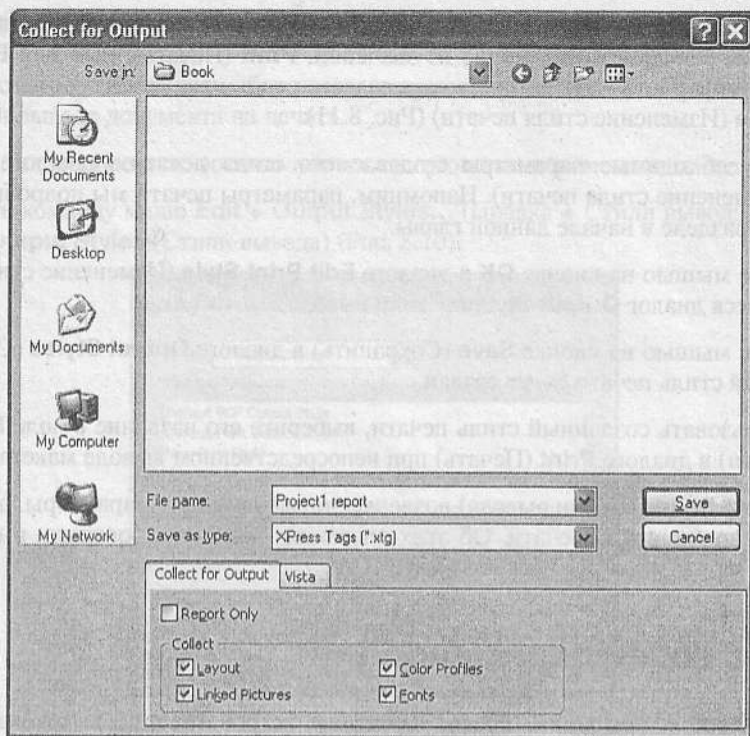


Рис. 8.12. Диалог **Collect for Output** (Сбор данных для вывода)

- В диалоге **Collect for Output** (Сбор данных для вывода) укажите каталог, в котором следует разместить отчет о документе.
- Задайте имя отчета в поле **File name** (Имя файла) в диалоге **Collect for Output** (Сбор данных для вывода).
- Установите флажок в поле **Report Only** (Только отчет) и щелкните мышью на кнопке **OK** в диалоге **Collect for Output** (Сбор данных для вывода). В результате будет создан отчет, который позволит проанализировать документ на наличие ошибок, без сбора файлов.

Итак, мы подготовили отчет с перечнем всех спецификаций документа и переходим к непосредственному сбору файлов.

- Выберите команду меню **File ♦ Collect for Output...** (Файл ♦ Сбор данных для вывода). Отобразится диалог **Collect for Output** (Сбор данных для вывода) (Рис. 8.12).
- В диалоге **Collect for Output** (Сбор данных для вывода) укажите (или создайте новую) папку, в которой следует разместить создаваемые файлы и папки.
- Задайте имя отчета в поле **File name** (Имя файла) в диалоге **Collect for Output** (Сбор данных для вывода).
- Сбросьте флажок в поле **Report Only** (Только отчет) диалога **Collect for Output** (Сбор данных для вывода).

- Установите флажок в поле **Layout** (Макет) диалога **Collect for Output** (Сбор данных для вывода), чтобы скопировать текущий макет в указанную папку.
- Установите флажок в поле **Linked Pictures** (Связанные рисунки) диалога **Collect for Output** (Сбор данных для вывода), чтобы скопировать все изображения, содержащиеся в документе, в папку **Pictures**, которая будет создана в корневой папке, заданной нами выше.
- Установите флажок в поле **Color Profiles** (Цветовые профили), чтобы скопировать цветовые профили, связанные с самим документом или с импортированными в документ изображениями, в папку **Color Profiles**, которая будет создана в корневой папке, заданной нами выше.
- Установите флажок в поле **Fonts** (Шрифты) диалога **Collect for Output** (Сбор данных для вывода), чтобы скопировать все шрифты, использующиеся в документе, в папку **Fonts**, которая будет создана в корневой папке, заданной нами выше.
- Щелкните мышью на кнопке **Save** (Сохранить) в диалоге **Collect for Output** (Сбор данных для вывода). В результате в указанной папке будет создан файл отчета с заданным именем, а также папки с изображениями, шрифтами, цветовыми профилями. Сам макет также будет скопирован в эту папку.

Таким образом, мы собрали все файлы, необходимые для допечатной подготовки, чтобы передать их в сервисное бюро.

Экспорт макетов в файлы PDF

Отличительной особенностью файлов в формате **PDF** (Portable Document Format – формат переносимых изображений) является их независимость от используемых программ, операционных систем и оборудования при подготовке и отображении файлов. Файлы в формате **PDF** могут содержать все компоненты: текст, графику, шрифты и др., которые были применены для их создания.

Возможности программы QuarkXPress 7 позволяют создавать файлы в формате **PDF** собственными средствами, без привлечения сторонних программ.

Чтобы преобразовать файл, созданный в программе QuarkXPress 7, в файл формата **PDF**, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **File** ♦ **Export** ♦ **Layout as PDF** (Файл ♦ Экспорт ♦ Макет в формате PDF). Отобразится диалог **Export as PDF** (Экспорт в PDF) (Рис. 8.13).
- Укажите путь к каталогу, в котором должен быть сохранен создаваемый файл, в диалоге **Export as PDF** (Экспорт в PDF).
- В поле **File name** (Имя файла) диалога **Export as PDF** (Экспорт в PDF) укажите название создаваемого файла.
- В поле **Pages** (Страницы) задайте диапазон страниц файла, которые необходимо преобразовать в формат **PDF**. Чтобы преобразовать весь файл, выберите значение **All** (Все).

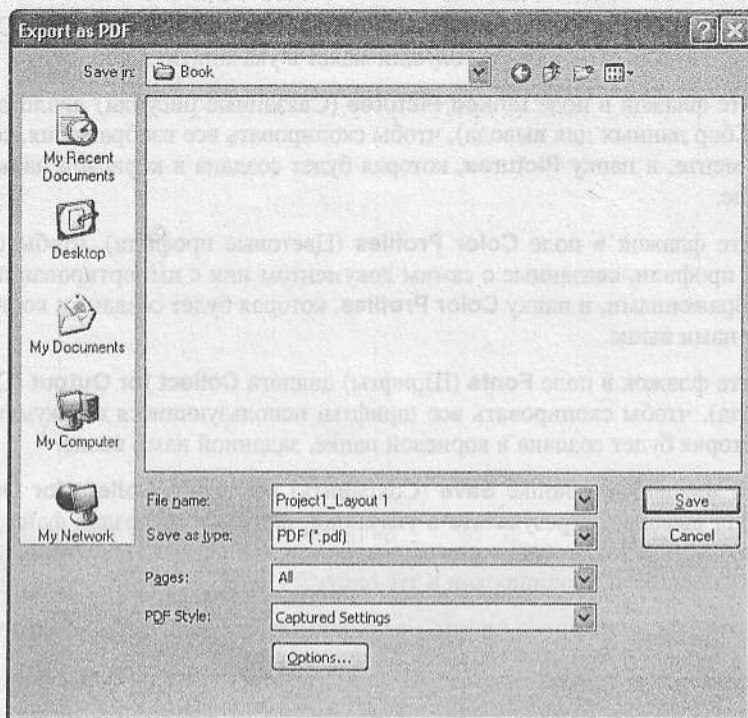


Рис. 8.13. Диалог **Export as PDF** (Экспорт в PDF)

- В открывающемся списке поля **PDF Style** (Стиль PDF) выберите значение стиля, который следует применить при преобразовании в формат PDF.
- Щелкните на кнопке **Options** (Параметры), расположенной в нижней части диалога **Export as PDF** (Экспорт в PDF). Откроется диалог **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF) (Рис. 8.14).

Диалог **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF) включает в себя подразделы, в каждом из которых задаются отдельные параметры экспорта в формат PDF.

В подразделе **Pages** (Страницы) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF) можно воспользоваться следующими функциями, установив флажки в полях:

- ✓ **Spreads** (Развороты). Данная функция позволяет преобразовать макет в формат PDF с разворотами.
- ✓ **Export Pages as separate PDF's** (Экспортировать страницы, как отдельные файлы PDF). Выбор данной функции позволит экспортировать каждую страницу макета в отдельный файл формата PDF.
- ✓ **Include Blank Pages** (Включать пустые страницы). В документ будут включены также пустые страницы макета.
- ✓ **Embed Thumbnails** (Внедрить миниатюры).

Подраздел **Meta Data** (Метаданные) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF) содержит справочные сведения о документе: **Title** (Название документа), **Subject** (Тема), **Author** (Автор) и **Keywords** (Ключевые слова).

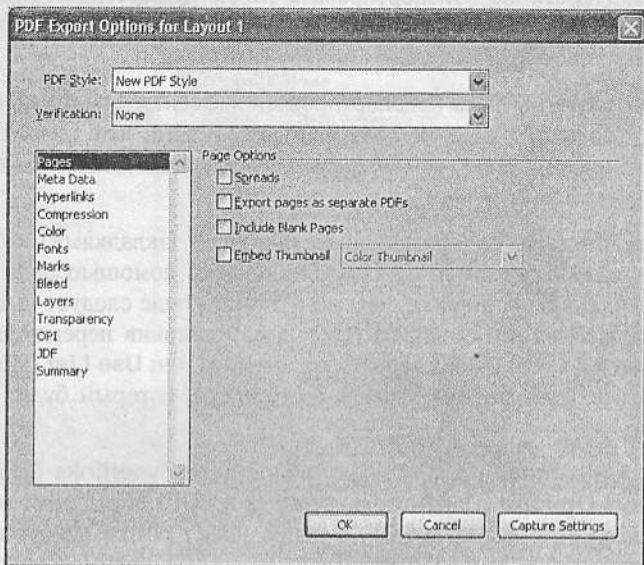


Рис. 8.14. Диалог **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF)

В подразделе **Hyperlinks** (Гиперссылки) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF) представлены элементы управления гиперссылками в печатных макетах (Рис. 8.15).

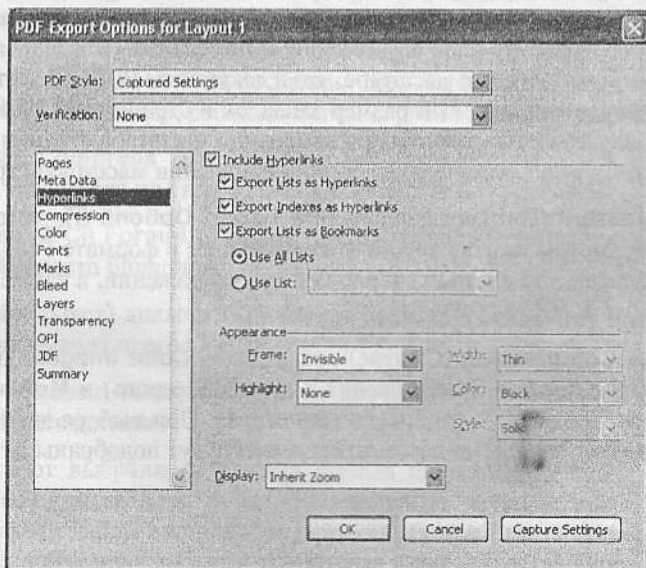


Рис. 8.15. Подраздел **Hyperlinks** (Гиперссылки) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF)

- ✓ **Include Hyperlinks** (Включить гиперссылки). Установите флажок в данном поле, чтобы включить гиперссылки в PDF-файл.
 - ✓ **Export Lists as Hyperlinks** (Экспортировать списки гиперссылками). Флажок в данном поле позволит преобразовывать списки, созданные с помощью палитры **Lists** (Списки), в гиперссылки.
 - ✓ **Export Indexes as Hyperlinks** (Экспортировать элементы предметного указателя гиперссылками). Флажок в данном поле указывает на то, что элементы предметного указателя будут преобразованы в гиперссылки; при этом диалог **Index** (Предметный указатель) должен быть запущен.
 - ✓ **Export Lists as Bookmarks** (Экспортировать списки закладками). Флажок в данном поле позволит преобразовывать списки, созданные с помощью палитры **Lists** (Списки), в закладки. После установки флажка в данном поле следует выбрать, на основе каких списков необходимо создавать закладки, установив переключатель в одно из положений: **Use All Lists** (Использовать все списки) или **Use List** (Использовать список). Во втором случае следует указать имя списка, который будет преобразован в закладку.
 - ✓ Группа полей **Appearance** (Оформление) подраздела **Hyperlinks** (Гиперссылки) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF) определяет внешний вид гиперссылок в документе формата PDF, а также задает рамки вокруг текста и изображений, выступающих в роли гиперссылок. В открываемом списке поля **Frame** (Рамка) выберите вид отображения рамки: **Invisible** (Невидимая) или **Visible** (Видимая). Если рамка видимая, то в полях **Width** (Ширина), **Color** (Цвет) и **Style** (Стиль) задайте необходимые значения. Поле **Highlight** (Выделение) определяет внешний вид гиперссылки после щелчка на ней; вы можете выбрать одно из значений: **None** (Отсутствует), **Invert** (Инвертировать), **Outline** (С обводкой) или **Insert** (Вставка).
 - ✓ Поле **Display** (Вид) позволяет настроить вид отображения гиперссылок. В открываемом списке выберите одно из значений: **Inherit Zoom** (Наследовать размер) отображает гиперссылки в том же масштабе, что и документы PDF; **Fit Window** (По размеру окна) настраивает одинаковый размер закладок и страниц; **Fit Width** (По ширине) сохраняет ширину области закладки при изменении масштаба страниц; **Fit Length** (По длине) сохраняет длину области закладки при изменении масштаба страниц.
- Подраздел **Compression** (Сжатие) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF) содержит параметры сжатия текста и изображений в формате PDF и позволяет задать параметры сжатия для цветных, черно-белых изображений, а также изображений в оттенках серого (Рис. 8.16).
- ✓ В списках поля **Compression** (Сжатие) подразделов **Color Images** (Цветные изображения), **Grayscale Images** (Изображения в оттенках серого) и **Monochrome Images** (Черно-белые изображения) установите тип сжатия. При выборе значения **Automatic** (Автоматически) оптимальные параметры сжатия будут подобраны автоматически.

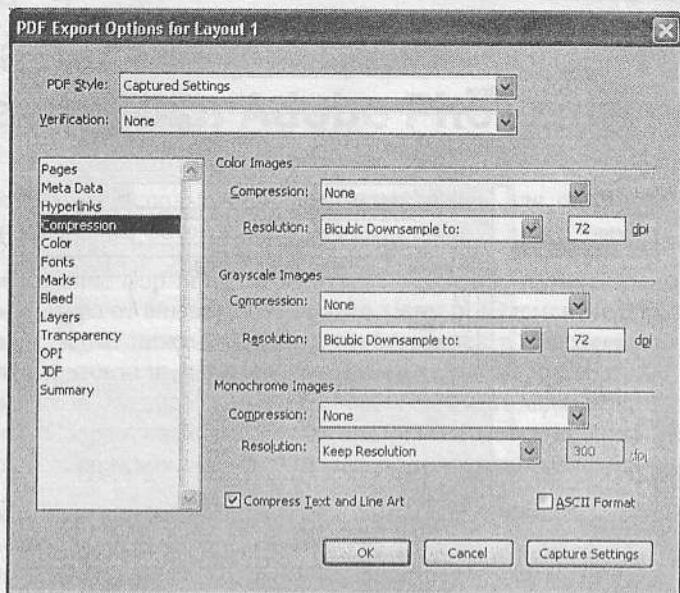


Рис. 8.16. Подраздел **Compression** (Сжатие) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF)

- ✓ В списках поля **Resolution** (Разрешение) подразделов **Color Images** (Цветные изображения), **Grayscale Images** (Изображения в оттенках серого) и **Monochrome Images** (Черно-белые изображения) установите значения интерполяции изображений для PDF. Вы можете выбрать одно из следующих значений: **Keep Resolution** (Сохранить разрешение), **Downsampling To** (Уменьшить разрешение до), **Subsampling To** (Увеличить разрешение до), **Bicubic Downsampling To** (Бикубически уменьшить разрешение до). При выборе первого из перечисленных значений исходное разрешение изображения будет сохранено; в случае выбора последних трех значений необходимо указать значение разрешения в поле ввода, расположенном справа от поля **Resolution** (Разрешение).
- ✓ Флажок в поле **Compress Text and Line Art** (Сжимать текст и картинки) позволит использовать zip-сжатие для всего текста и одноцветных рисунков.
- ✓ Флажок в поле **ASCII Format** (Формат ASCII) позволяет экспортировать файл PDF в формате ASCII вместо бинарного.
- В подразделе **Color** (Цвет) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF) задаются параметры вывода цветов в PDF (Рис. 8.17).
- ✓ В поле **Mode** (Режим) выберите одно из значений: **Composite** (Композитный) или **Separations** (Цветоделение).
- ✓ В зависимости от выбранного режима вывода цветов будет задан набор значений открывающегося списка поля **Setup** (Настройки), в котором также следует установить необходимый набор цветов, использующихся при печати. После этого в таблице, расположенной в нижней части подраздела **Color** (Цвет) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF) отобразится набор цветов, которые будут использоваться в файле, преобразованном в формат PDF.

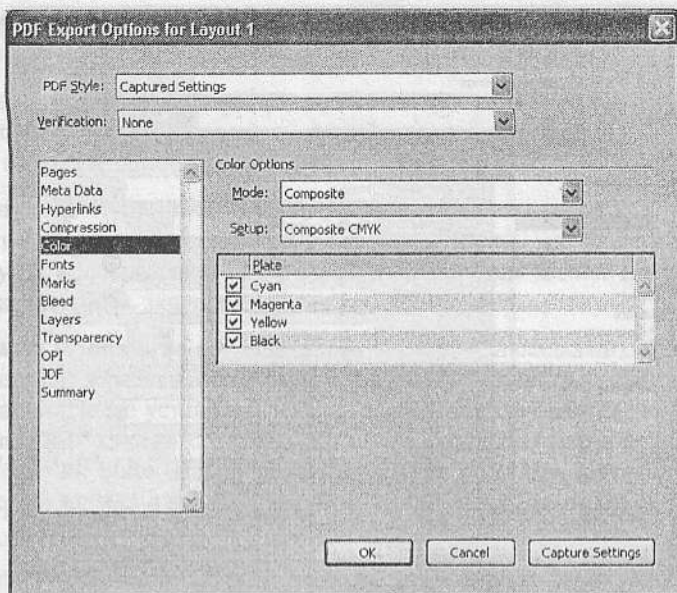


Рис. 8.17. Подраздел **Color** (Цвет) диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF)

Назначение и варианты настройки параметров в подразделах **Fonts** (Шрифты), **Marks** (Метки), **Bleed** (Обрез), **Layers** (Слой), **Transparency** (Прозрачность), **OPI** (Open Prepress Interface (Открытый интерфейс допечатной подготовки)), **JDF** (Job Definition Format (Формат определения работ)) и **Summary** (Сводный) подробно описаны в текущей главе ранее (см. подраздел Параметры печати).

- Щелкните на кнопке **OK**, расположенной в нижней части диалога **PDF Export Options** (Параметры экспорта в PDF), после того, как будут заданы все необходимые параметры экспорта в формат **PDF**. Вы вновь увидите диалог **Export as PDF** (Экспорт в PDF) (Рис. 8.13).
- Щелкните мышью на кнопке **Save** (Сохранить), макет будет экспортирован в файл формата **PDF**.

Заключение

В этой главе мы познакомились с основными принципами, использующимися при подготовке макета к печати и экспорту в файл формата **PDF**. Наверное, вы заметили, что многие параметры печати и параметры экспорта в файл формата **PDF** очень похожи и лишь на первый взгляд кажутся непонятными. На деле же все довольно просто – накопившая опыт в подготовке макетов к печати, вы сами в этом убедитесь.

ГЛАВА 9.

Обрабатываем растровые изображения в Adobe Photoshop CS2

Растровые программы используются преимущественно для обработки сканированных изображений и цифровых фотографий.

Растровое изображение формируется из отдельных точек, называемых пикселями. Пиксел – это аббревиатура от английского **Picture element** (Элемент изображения). На экране компьютера каждый пиксел картинки отображается в определенном месте и имеет координаты по горизонтали и вертикали. Размер пиксела чрезвычайно мал, благодаря этому изображение на экране компьютера порой выглядит даже более четким, чем обычная фотография. Современные растровые программы могут придать каждому из сотен тысяч пикселей изображения любой из оттенков, что создает иллюзию реалистичности.

При редактировании растровой графики редактируются пикселы, а не линии. Качество растровой графики зависит от графического разрешения и может измениться. В частности, изменение размеров растрового изображения может привести к размытости его краев, поскольку пикселы будут перераспределяться на сетке. Вывод растровой графики на устройства с более низким разрешением, чем разрешение самого изображения, понизит его качество.

Применение растровой графики позволяет добиться фотографического качества. Изменение размеров приводит к снижению качества изображения: при уменьшении исчезают мелкие детали, а при увеличении картинка может превратиться в набор неряшливых квадратов, увеличенных пикселей. При печати растрового изображения или при просмотре его на средствах, имеющих недостаточную разрешающую способность, восприятие изображения значительно ухудшается.

Среди программ обработки растровой графики наиболее популярна Adobe Photoshop. В этой главе мы познакомимся с этой программой и с основными приемами редактирования изображений.

Как устроен Photoshop: интерфейс и инструменты редактирования

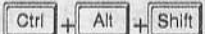
Установите программу Adobe Photoshop CS2 на жесткий диск вашего компьютера, загрузив инсталлирующий приложение файл **Adobe Photoshop CS2.msi**. Следуйте указаниям мастера установки, которые просты и являются стандартными шагами при установке программного обеспечения. Вместе с Adobe Photoshop автоматически устанавливается программа Adobe ImageReady, предназначенная для подготовки и оптимизации графики, помещаемой на Web-страницы.

Первый запуск Adobe Photoshop CS2

Чтобы запустить Adobe Photoshop CS2, выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на кнопке Пуск (Start) на Панели задач (Taskbar). Появится Главное меню (Start Menu).
- Выберите команду **Все программы** ♦ **Adobe Photoshop CS2** (All Programs ♦ Adobe Photoshop CS2). Начнется процесс запуска программы.

В дальнейшем описании программы предполагается, что после установки вы еще не работали с программой и не изменяли настройки, заданные разработчиками по умолчанию. Если же настройки изменялись, то желательно удалить файл настроек **Adobe Photoshop CS2 Prefs.psp**, который находится в папке **Documents and Settings\Имя пользователя\Application Data\Adobe\Photoshop\9.0\Adobe Photoshop CS2 Settings**, чтобы восстановить параметры по умолчанию.

- В процессе запуска программы удерживайте нажатой комбинацию клавиш . На экране появится диалог (Рис. 9.1).

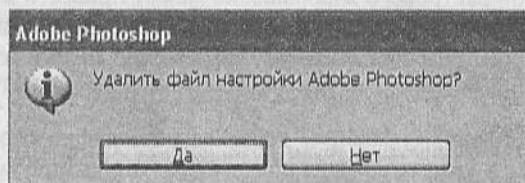


Рис. 9.1. Удаление файла настройки

- Щелкните мышью на кнопке **Да** (Yes), чтобы подтвердить запрос об удалении файла настроек в появившемся диалоге. Файл настройки будет удален.
- Процесс запуска Adobe Photoshop будет отображаться на фирменной заставке. Если вы запустили программу в первый раз, то появится диалог с предложением установить параметры цветовой конфигурации по умолчанию.

Настройка цветовой конфигурации имеет целью добиться максимальной идентичности видимых на экране цветов и тех цветов, которые будут напечатаны принтером.

- Чтобы выполнить настройку цвета, щелкните мышью на кнопке **Да** (Yes). Но, начиная работу с Photoshop, целесообразнее принять установки цвета по умолчанию, нажав кнопку **Нет** (No), после чего появится диалог **Настройка цветов** (Color Settings), в котором вы увидите все принятые по умолчанию настройки цвета (Рис. 9.2).

В дальнейшем, если необходимо откорректировать настройку цвета, вы сможете вызвать этот диалог командой меню **Редактирование** ♦ **Настройка цветов** (Edit ♦ Color Setting).

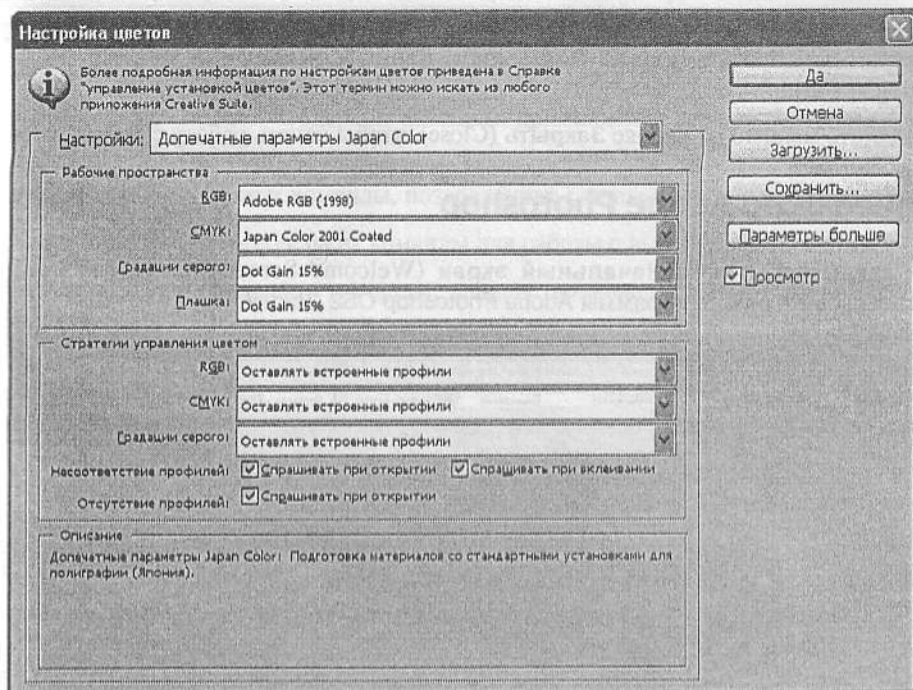


Рис. 9.2. Настройка цветовой конфигурации

- Закройте диалог **Настройка цветов** (Color settings), щелкнув мышью на кнопке **Да** (OK). На экране появится диалог **Начальный экран** (Welcome Screen) (Рис. 9.3), в котором содержатся ссылки на **Учебные пособия** (Tutorials) и **Что нового в Photoshop** (What's New in Photoshop).

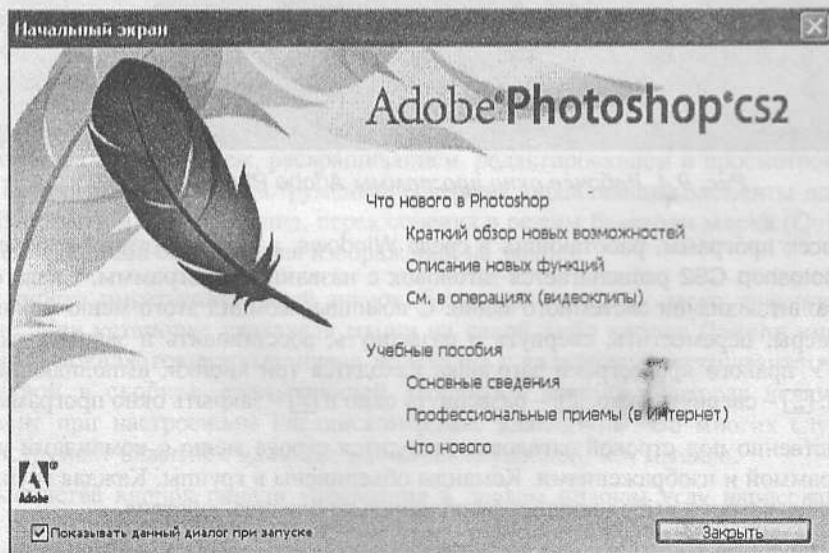


Рис. 9.3. Диалог Начальный экран (Welcome Screen)

- Чтобы диалог **Начальный экран** (Welcome Screen) не появлялся при каждом запуске программы, сбросьте флажок **Показывать данный диалог при запуске** (Show this dialog at startup).
- Щелкните мышью на кнопке **Заккрыть** (Close), чтобы начать работу с программой.

Рабочее окно Adobe Photoshop

После закрытия диалога **Начальный экран** (Welcome Screen) на экране монитора появится рабочее окно программы Adobe Photoshop CS2 (Рис. 9.4).

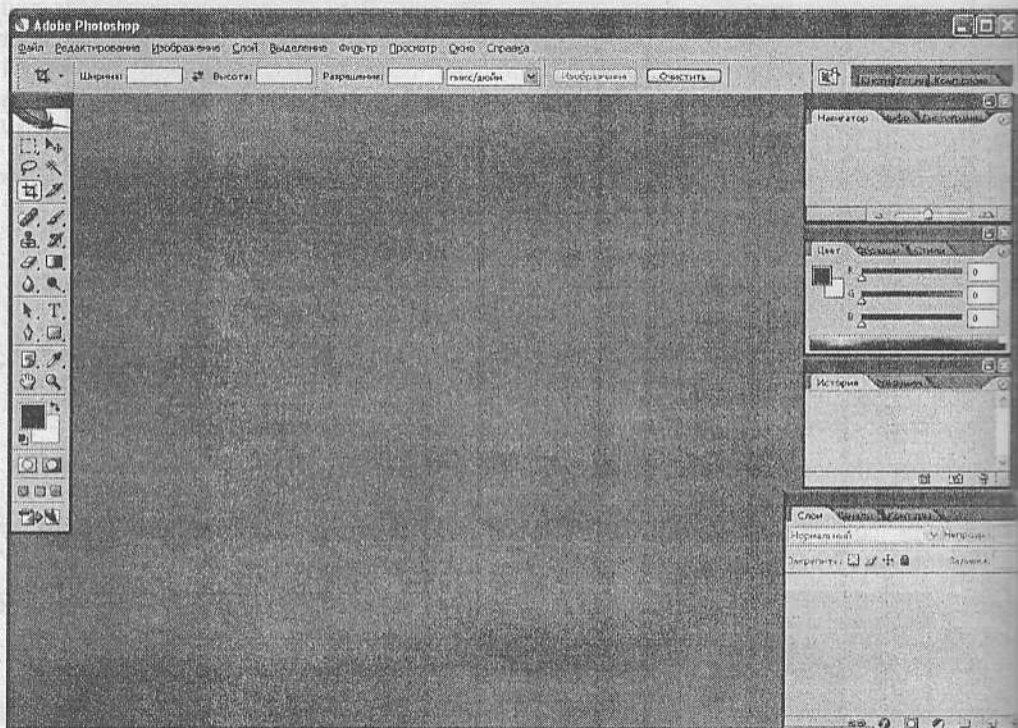


Рис. 9.4. Рабочее окно программы Adobe Photoshop CS2

Как и у всех программ, работающих в среде Windows, в верхней строке рабочего окна Adobe Photoshop CS2 располагается заголовок с названием программы. Слева от заголовка находится значок системного меню. С помощью команд этого меню можно изменить размеры, переместить, свернуть и развернуть, восстановить и закрыть окно программы. У правого края строки заголовка находятся три кнопки, выполняющие те же операции: – свернуть окно, – развернуть окно и – закрыть окно программы.

Непосредственно под строкой заголовка находится строка меню с командами управления программой и изображениями. Команды объединены в группы. Каждая группа – это совокупность команд, выполняющих функционально близкие действия.

- ✓ **Файл** (File) – содержит команды для работы с файлами: создания, сохранения, открытия.

- ✓ **Редактирование (Edit)** – содержит команды для редактирования выполненных действий.
- ✓ **Изображение (Image)** – содержит команды, применяемые для корректировки и видоизменения изображения.
- ✓ **Слой (Layer)** – содержит команды, позволяющие создавать слои и работать с ними.
- ✓ **Выделение (Select)** – содержит команды для работы с выделенной областью.
- ✓ **Фильтр (Filter)** – содержит команды, дающие возможность применения различных фильтров.
- ✓ **Просмотр (View)** – содержит команды, позволяющие представлять изображение в определенном виде.
- ✓ **Окно (Window)** – содержит команды управления представлением на экране элементов окна программы.
- ✓ **Справка (Help)** – содержит команды справки и помощи по работе с программой.

Чтобы выбрать команду меню, выполните следующие действия:

- ▶ Щелкните мышью на названии группы. Появится подменю.
- ▶ В появившемся подменю щелкните мышью на имени требуемой команды.

Под полосой меню располагается **Панель параметров (Options Bar)** с различными элементами управления – кнопками, флажками, открывающимися списками. С помощью этой панели настраиваются параметры выбранного инструмента. Поэтому доступные элементы управления зависят от того, какой инструмент является текущим.

Панель параметров (Options Bar) можно убрать с экрана и снова показать, воспользовавшись командой меню **Окно ♦ Параметры (Window ♦ Options)**.

Все инструменты Adobe Photoshop представлены в виде кнопок на **Панели инструментов (Tools)**, расположенной у левого края рабочего окна программы. Выбор инструмента осуществляется нажатием кнопки инструмента.

Инструменты предназначены для быстрого выполнения большинства операций и процедур, связанных с выделением, раскрашиванием, редактированием и просмотром изображений. Кроме того, панель инструментов содержит управляющие элементы для выбора цветов переднего и заднего плана, переключения в режим **Быстрая маска (Quick Mask)** и изменения способа отображения изображений на экране.

Каждая кнопка имеет уникальный значок, благодаря которому легко запомнить ее назначение. При установке указателя мыши на какой-либо кнопке **Панели инструментов (Tools)** появляется всплывающая подсказка с названием инструмента и английской буквой в скобках, указывающей «горячую» клавишу, которая включает этот инструмент при настроенном английском языке клавиатуры. Во многих случаях выбрать инструмент нажатием клавиши значительно удобнее, чем мышью.

На большинстве кнопок панели управления в правом нижнем углу нарисован миниатюрный черный треугольник, означающий, что данная кнопка объединяет несколько инструментов.

Чтобы увидеть скрытые инструменты и выбрать один из них, выполните следующие действия:

- Щелкните правой кнопкой мыши на значке черного треугольника. Появится меню со списком скрытых инструментов (Рис. 9.5). В этом меню текущий инструмент обозначен миниатюрным черным квадратом.

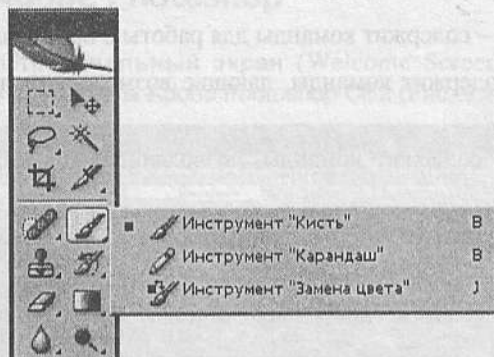


Рис. 9.5. Скрытые инструменты выделения

- Щелкните мышью на инструменте из списка, чтобы выбрать нужный инструмент. Для выбора скрытого инструмента с помощью клавиатуры нажмите «горячую» клавишу, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Инструмент будет выбран.

Панель инструментов (Tools) можно скрыть и снова показать, а также можно перемещать панель на новое место. Для этого выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Окно (Windows)**. Откроется меню.
- Щелкните мышью на строке меню **Инструменты (Tools)**. Флажок рядом с названием панели будет установлен или сброшен.
- Щелкните мышью на заголовке панели и, удерживая кнопку мыши, перетащите панель на новое место. **Панель инструментов (Tools)** будет перемещена в выбранное место.

Все инструменты Adobe Photoshop объединены на **Панели инструментов (Tools)** в группы, идущие одна за другой сверху вниз в следующем порядке:

- ✓ инструменты выделения, обрезки и перемещения;
- ✓ инструменты рисования и закрашивания, ретуширования;
- ✓ инструменты создания контуров, текста и графических примитивов;
- ✓ вспомогательные инструменты;
- ✓ инструменты выбора цвета переднего плана и фона;
- ✓ кнопки режимов работы;
- ✓ кнопки режимов просмотра документа и переключения в программу ImageReady.

Рассмотрим каждую группу инструментов более подробно.

Инструменты выделения, обрезки и перемещения

Шесть кнопок этой группы сосредоточены в верхней части Панели инструментов (Tools). Это следующие кнопки:

- ✓ **Прямоугольная область (M)** (Rectangular Marquee Tool (M)) – для выделения прямоугольной области. Содержит скрытые кнопки **Овальная область (M)** (Elliptical Marquee Tool (M)), **Область (Горизонтальная строка)** (Single Row Marquee Tool), **Область (Вертикальная строка)** (Single Column Marquee Tool). Для получения квадратной области или круга при их выделении нажмите и удерживайте клавишу **Shift**.
- ✓ **Лассо (L)** (Lasso Tool (L)) – для создания выделенной области произвольной формы. Содержит скрытые кнопки **Прямолинейное лассо (L)** (Polygonal Lasso Tool (L)) для выделения областей произвольной многоугольной формы, **Магнитное лассо (L)** (Magnetic Lasso (L)) для создания выделений вокруг объекта.
- ✓ **Рамка (C)** (Crop Tool (C)) – для вырезания из изображения выделенной области с отсечением ненужных фрагментов.
- ✓ **Перемещение (V)** (Move Tool (V)) – для перемещения выделенных областей, слоев и направляющих.
- ✓ **Волшебная палочка (W)** (Magic Wand Tool (W)) – для выделения фрагментов изображения на основе сходства цветов смежных пикселей.
- ✓ **Раскройка (K)** (Slice Tool (K)) – для нарезки изображения на фрагменты для ускорения их загрузки в браузере. Содержит скрытую кнопку **Выделение фрагмента (K)** (Slice Select Tool (K)) для масштабирования и перемещения нарезанных фрагментов.

Инструменты рисования, закрашивания и ретуширования

Восемь кнопок этой группы располагаются под кнопками предыдущей группы. Это кнопки:

- ✓ **Плащечная восстанавливающая кисть (J)** (Spot Healing Brush Tool (J)) – для переноса кистью фрагмента на другое место и подгонки его к окружающему фону. Содержит скрытые кнопки **Восстанавливающая кисть (J)** (Healing Brush Tool (J)), **Заплата (J)** (Patch Tool (J)), **Красные глаза (J)** (Red Eye Tool (J)).
- ✓ **Штамп (S)** (Clone Stamp Tool (S)) – для клонирования различных элементов изображений в том же или другом документе используется для ретуширования фотоснимков. Содержит скрытую кнопку **Узорный штамп (S)** (Pattern Stamp Tool (S)) для клонирования не элементов изображения, а узоров из доступных образов.
- ✓ **Ластик (E)** (Eraser Tool (E)) – для удаления оригинальных пикселей изображения путем закрашивания их цветом фона. Содержит скрытые кнопки **Фоновый ластик (E)** (Background Eraser Tool (E)) для создания прозрачности областей определенного цвета, **Волшебный ластик (E)** (Magic Eraser Tool (E)) для удаления во всем изображении цветов, сходных с теми, по которым прошла кисть.
- ✓ **Размытие (R)** (Blur Tool (R)) – уменьшает контраст между пикселями, смягчает слишком резкие границы и области изображения. Содержит скрытые кнопки **Резкость (R)** (Sharpen Tool (R)) для повышения резкости фрагмента изображения, **Палец (R)** (Smudge Tool (R)) для создания эффекта размывания невысохшей краски.

- ✓ **Кисть (B)** (Brush Tool (B)) – для нанесения мягких цветовых мазков. Содержит скрытые кнопки **Карандаш (B)** (Pencil Tool (B)) для рисования линий с резкими границами, **Замена цвета (B)** (Color Replacement Tool (B)) для замены указанного цвета другим цветом.
- ✓ **Архивная кисть (Y)** (History Brush Tool (Y)) – для фиксации любого состояния изображения путем создания его копии и для закрашивания копией текущего изображения или его части. Содержит скрытую кнопку **Архивная художественная кисть (Y)** (Art History Brush (Y)), которая позволяет закрашивать стилизованными штрихами, используя исходные данные из зафиксированного состояния изображения.
- ✓ **Градиент (G)** (Gradient Tool (G)) – для заполнения области постепенным переходом от одного цвета к другому. Содержит скрытую кнопку **Заливка (G)** (Paint Bucket Tool (G)), которая служит для заполнения цветом выделенной области.
- ✓ **Осветлитель (O)** (Dodge Tool (O)) – для осветления отдельных участков изображения. Содержит скрытые кнопки **Затемнитель (O)** (Burn Tool (O)) для затемнения отдельных участков изображения, **Губка (O)** (Sponge Tool (O)) для изменения насыщенности цветов на отдельных участках изображения.

Инструменты создания контуров, текста и графических примитивов

Под предыдущей группой инструментов располагается четыре кнопки инструментов для создания векторных контуров, текста и правильных геометрических фигур. Это кнопки:

- ✓ **Выделение контура (A)** (Patch Selection Tool (A)) – для корректировки формы контура путем перемещения узловых точек. Содержит скрытую кнопку **Стрелка (A)** (Direct Selection Tool (A)) для прямого редактирования узлов векторных линий.
- ✓ **Перо (P)** (Pen Tool (P)) – для создания узловых точек векторного контура. Содержит скрытые кнопки **Свободное перо (P)** (Freeform Pen Tool (P)) для рисования векторного контура произвольной формы, **Перо + (добавить опорную точку)** (Add Anchor Point Tool), **Перо – (удалить опорную точку)** (Delete Anchor Point Tool), **Угол** (Convert Point Tool) для преобразования узлов контура в точки перегиба.
- ✓ **Горизонтальный текст (T)** (Horizontal Type Tool (T)) – для создания в изображении горизонтального текста. Содержит скрытые кнопки **Вертикальный текст (T)** (Vertical Type Tool (T)), **Горизонтальный текст-маска (T)** (Horizontal Type Mask Tool (T)), **Вертикальный текст-маска (T)** (Vertical Type Mask Tool (T)).
- ✓ **Прямоугольник (U)** (Rectangle Tool (U)) – для рисования прямоугольников. Содержит скрытые кнопки **Прямоугольник со скругленными углами (U)** (Rounded Rectangle Tool (U)), **Эллипс (U)** (Ellipse Tool (U)), **Многоугольник (U)** (Polygon Tool (U)), **Линия (U)** (Line Tool (U)), **Произвольная фигура (U)** (Custom Shape Tool (U)).

Вспомогательные инструменты

Далее следуют четыре инструмента, выполняющие вспомогательные функции добавления комментариев в изображение, перемещения и изменения масштаба отображения, взятия цветовых проб. Это следующие кнопки:

- ✓ **Комментарии (N)** (Notes Tool (N)) – для вставки комментариев в изображение. Содержит скрытую кнопку **Аудио (N)** (Audio Annotation Tool (N)) для вставки звуковых комментариев в изображение.
- ✓ **Рука (H)** (Hand Tool (H)) – для просмотра частей изображения, не помещившихся в окне документа, посредством прокрутки изображения.
- ✓ **Пипетка (I)** (Eyedropper Tool (I)) – для задания основного и фоновых цветов путем взятия проб цвета на изображении или из палитр **Цвет (Color)** и **Образцы (Swatches)**. Содержит скрытые инструменты **Цветовой эталон (I)** (Color Sampler Tool (I)) для предоставления на рисунке цветовой метки, состав цветов которой отображается в палитре **Информация (Info)**, и инструмент **Линейка (I)** (Measure Tool (I)) для определения размеров линий и углов.
- ✓ **Масштаб (Z)** (Zoom Tool (Z)) – для масштабирования изображения на экране.

Инструменты выбора цвета переднего плана и цвета фона

Под перечисленными группами кнопок на панели инструментов (Tools) расположены два наложенных друг на друга квадрата – черный и белый. Левый верхний квадрат **Выберите основной цвет (Set foreground color)**, а правый нижний **Выберите фоновый цвет (Set background color)**. Щелкая мышью на этих квадратах образцов, можно выбрать цвет заливки или окрашивания кистью.

Щелкнув мышью на значке **Переключатель цветов переднего и заднего плана (X)** (Switch Foreground and Background Colors (X)) можно поменять местами квадраты с образцами цветов. Значок **Цвет переднего плана и заднего по умолчанию (D)** (Default Foreground and Background Colors (D)) дает возможность быстро вернуться к исходным цветовым значениям черному цвету для переднего плана и к белому для фона.

Кнопки режимов работы

Под образцами цвета находятся две кнопки для включения режимов:

- ✓ **Редактирование в стандартном режиме (Q)** (Edit in Standard Mode (Q)) – это основной режим работы в Adobe Photoshop, включенный по умолчанию. В этом режиме выделенные области отображаются с помощью движущейся пунктирной границы.
- ✓ **Редактирование в режиме «Быстрая маска» (Q)** (Edit in Quick Mask Mode (Q)) – этот режим используется для создания и редактирования временных масок, что обеспечивает возможность одновременного просмотра маски и изображения.

Кнопки режимов просмотра документа и переключения в ImageReady

Под перечисленными кнопками режимов работы расположены три кнопки, с помощью которых осуществляется переключение режимов просмотра документа:

- ✓ **Стандартное окно (F)** (Standard Screen Mode (F));
- ✓ **Целый экран с главным меню (F)** (Full Screen Mode with Menu Bar (F));
- ✓ **Целый экран (F)** (Full Screen Mode (F)).

Кнопка **Редактировать в ImageReady (Shift-Ctrl-M)** (Edit in ImageReady (Shift-Ctrl-M)), расположенная у нижнего края **Панели инструментов (Tools)**, позволяет быстро переключиться в программу Adobe ImageReady для редактирования текущего документа.

Палитры

У правого края рабочего окна программы расположены три небольших окна, в которых сгруппированы управляющие палитры, предназначенные для выполнения самых разнообразных задач: перемещения по изображению, настройки цветовых характеристик отображения информации о выбранном объекте, выполнения операций со слоями и многих других. Всего в Adobe Photoshop CS2 17 палитр. По умолчанию в трех окнах отображается 11 палитр – по 3-5 палитр в каждом окне.

В своих окнах палитры представлены на вкладках. Название палитры указано на ярлыке вкладки. Чтобы сделать палитру активной и отобразить ее элементы управления, следует щелкнуть мышью на ярлыке палитры.

Палитры, которые программа Adobe Photoshop выводит на экран по умолчанию, имеют следующее назначение:

- ✓ **Навигатор (Navigator)** – перемещение по активному документу и изменение масштаба его отображения;
- ✓ **Информация (Info)** – отображение информации о цветовых значениях пиксела под указателем мыши, координатах курсора, размере выделенной области и другое, в зависимости от выбранного инструмента;
- ✓ **Гистограмма (Histogram)** – отображение информации в виде графика или гистограммы о тоновом и цветовом диапазоне изображения;
- ✓ **Цвет (Color)** – отображение и выбор цвета переднего плана и фона посредством указания цветовых значений составляющих;
- ✓ **Образцы (Swatches)** – выбор цвета переднего плана и фона из каталога;
- ✓ **Стили (Styles)** – отображение готовых стилей, которые могут быть применены к слоям изображения. Стили включают текстовые и фотографические эффекты, текстуры, кнопки;
- ✓ **Слои (Layers)** – отображение перечня всех слоев изображения с их параметрами и эффектами, а также управление слоями;
- ✓ **Каналы (Channels)** – отображение перечня цветовых и альфа-каналов, имеющихся в изображении, для контроля результатов редактирования;
- ✓ **Контуры (Paths)** – отображение контуров, созданных в изображении и используемых обычно для создания областей выделения неправильной формы;
- ✓ **История (History)** – отображение всех операций, выполненных в текущем сеансе редактирования документа. С помощью этой палитры можно быстро отменить предыдущие операции и восстановить любое состояние документа;
- ✓ **Операции (Actions)** – запись, воспроизведение, редактирование и удаление последовательных операций редактирования. Данная палитра позволяет автоматизировать часто повторяющиеся операции.



Кроме того, можно сделать доступными другие палитры. Для этого выполните следующее:

- Выберите команду меню **Окно (Window)**, щелкнув на ней мышью. Откроется меню, содержащее список палитр.
- Щелкните мышью на одном из названий палитр, установив рядом с ним флажок. Выбранная палитра отобразится в окне программы.

Меню **Окно (Window)** содержит следующие дополнительные палитры, помимо уже перечисленных ранее палитр:


- ✓ **Анимация (Animation)** – палитра для создания анимации;
- ✓ **Кисти (Brushes)** – отображает готовые кисти, позволяя выбрать кисть для работы и настроить ее параметры;
- ✓ **Символ (Character)** – содержит элементы управления для форматирования символов текста;
- ✓ **Абзац (Paragraph)** – используется для форматирования абзацев текста;
- ✓ **Установки инструментов (Tool presets)** – отображает библиотеку заготовок настроек различных инструментов.

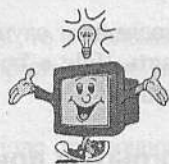
Палитры и **Панель инструментов (Tools)** можно перемещать по экрану. Для этого:

- Щелкните мышью на заголовке палитры.
- Не отпуская кнопки мыши, перетащите палитру на новое место.
- Щелкните мышью на кнопке  в правой верхней части окна палитры или дважды щелкните мышью на заголовке окна палитры. Палитра будет минимизирована, и останется видна только строка заголовка окна и ярлыки.
- Окно палитры можно также закрыть, щелкнув мышью на кнопке , что позволит освободить место на экране.

Чтобы показать или скрыть палитру, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Окно (Window)**, щелкнув на ней мышью. Откроется меню, содержащее список палитр.
- Установите или сбросьте флажок рядом с названием палитры, щелкнув на нем мышью.

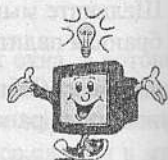
*Значительно удобнее временно убирать палитры и **Панель инструментов (Tools)** нажатием клавиши , чтобы освободить место на экране. Повторное нажатие этой клавиши вернет палитры на экран.*



Чтобы настроить расположение палитр и окон раскрытых документов, а затем сохранить и применять настроенную конфигурацию рабочей области программы, выполните следующее:

- Перетащите ярлык палитры, выделив ее в отдельное окно или поместив в другую группу палитр. Группирование палитр позволит объединить палитры в соответствии со своими предпочтениями и решаемыми задачами.

*Чтобы восстановить исходное положение всех палитр, заданное разработчиками по умолчанию, следует выбрать команду меню **Окно ♦ Рабочая область ♦ Восстановить положение палитр (Windows ♦ Workspace ♦ Reset Palette Location)**.*



- Настройте по своему усмотрению положение палитр и окна открытых документов.
- Выполните команду меню **Окно ♦ Рабочая область ♦ Сохранить рабочую область (Window ♦ Workspace ♦ Save Workspace)**. Рабочая область с выполненными настройками будет сохранена.
- Чтобы использовать сохраненную рабочую область, выберите ее имя в меню **Окно ♦ Рабочая область (Window ♦ Workspace)**, щелкнув на ней мышью.
- Для удаления рабочей области выполните команду меню **Окно ♦ Рабочая область ♦ Удалить рабочую область (Window ♦ Workspace ♦ Delete Workspace)**.

Таким образом, можно создать множество конфигураций программы для выполнения различных задач: рисования, ретуширования фотографий, подготовки документов к печати.

Работа с документами

Основная часть рабочего окна Adobe Photoshop, не занятая панелями и палитрами, предназначена для отображения документов. Напомним, что документом считается любой файл, открытый в рабочем окне программы.

Чтобы начать работу с программой, необходимо выбрать один из вариантов в зависимости от решаемой задачи:

- ✓ создать новый документ;
- ✓ открыть существующий документ,
- ✓ либо получить изображение со сканера или цифровой фотокамеры.

В последнем случае следует воспользоваться одной из команд меню **Файл ♦ Импорттировать (File ♦ Import)**, в котором перечислены все доступные устройства ввода изображений.

Открытие документа

Рассмотрим в качестве примера открытие изображения из папки **Мои рисунки (My pictures)**.

- В меню Adobe Photoshop выберите команду **Файл ♦ Открыть (File ♦ Open)** или нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + O**. На экране появится диалог **Открыть (Open)** (Рис. 9.6).

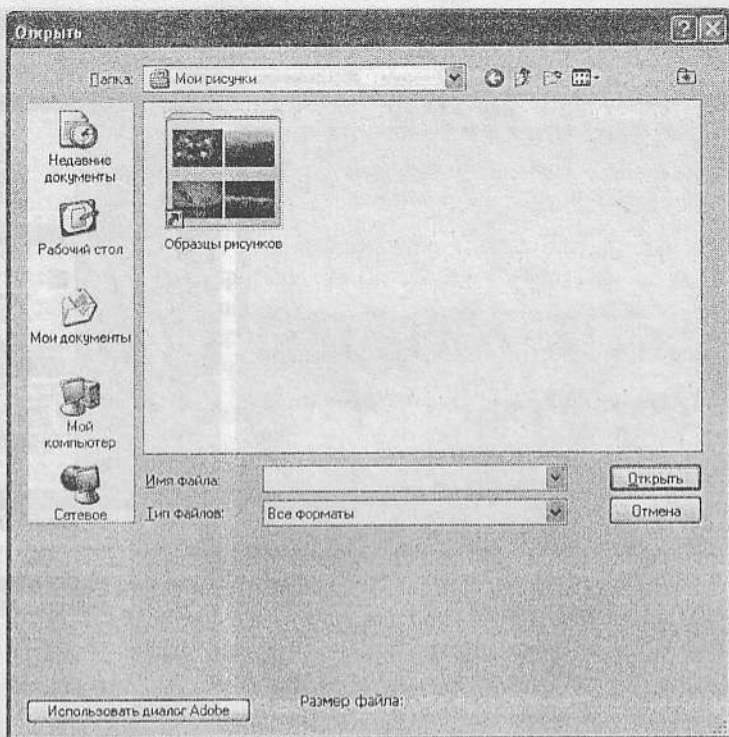


Рис. 9.6. Диалог **Открыть** (Open)

- В открывающемся списке **Папка** (Look in) выберите диск, на котором хранится изображение. В поле списка диалога вы увидите список папок, записанных на этом диске.
- Дважды щелкните мышью на папке **Мои рисунки** (My pictures). Отобразится список всех вложенных папок, которые содержатся в папке **Мои рисунки** (My pictures). В нашем примере это папка **Образцы рисунков** (Samples of pictures)
- Щелкните мышью на вложенной папке, в нашем примере это **Образцы рисунков** (Samples of pictures). В поле списка диалога **Открыть** (Open) вы увидите перечень файлов с изображениями, записанными в этой папке.
- Если перечень большой и содержит изображения разных форматов, то в открывающемся списке **Тип файлов** (List files of type) выберите нужный формат, щелкнув на нем мышью. Файлы только этого формата отобразятся в перечне.
- Щелкните мышью на файле изображения. Имя файла появится в поле открывающегося списка **Имя файла** (File name). В нижней части диалога вы увидите миниатюру с изображением из этого файла, а под ней – информацию **Размер файла** (File Size) в килобайтах.
- Щелкните на кнопке **Открыть** (Open). Диалог **Открыть** (Open) закроется, а в рабочем окне Adobe Photoshop появится окно документа с изображением из открытого файла (Рис. 9.7).

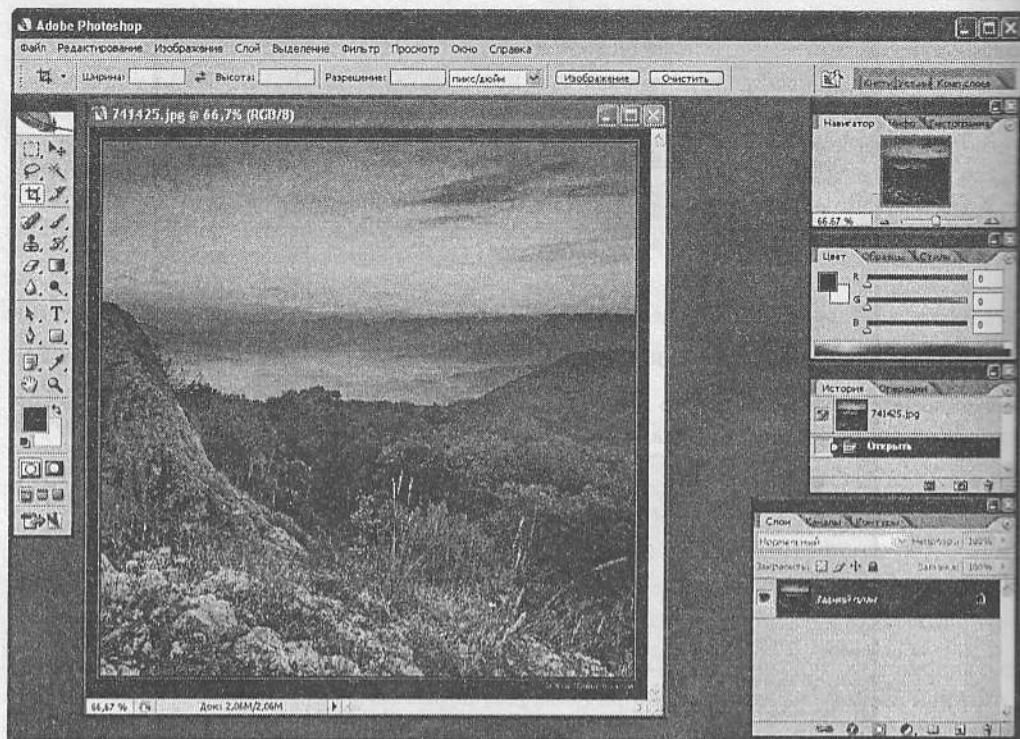


Рис. 9.7. Документ в окне Adobe Photoshop CS2

Вы можете открыть одновременно множество документов – столько, на сколько хватит оперативной памяти, и все они будут располагаться в отдельных окнах. В каждый момент времени только один документ может быть активным. К нему будут относиться все команды и операции редактирования. Активный документ всегда находится на переднем плане и имеет темный заголовок окна. Чтобы сделать документ активным, щелкните мышью на заголовке его окна.


В заголовке окна открытого документа указаны его имя, текущий масштаб отображения в процентах, зависящий от разрешения экрана. В скобках указывается цветовой режим – **RGB** – и количество битов, используемых для отображения цвета в каждом цветовом канале – **8**.

Заметьте, что после открытия документа изменилось содержимое палитр **Навигатор** (Navigator), **История** (History) и **Слой** (Layers). Теперь они отображают информацию об активном документе.

Информация в строке состояния

У нижнего края окна документа находится **Строка состояния** (Status Bar). У левого края этой строки находится поле ввода, в котором выводится текущий масштаб отображения активного документа в процентах.

Чтобы изменить масштаб отображения, выполните следующую последовательность действий:

- Дважды щелкните мышью в поле ввода. Указатель мыши примет вид курсора для ввода текста.
- Введите новое значение масштаба, используя клавиатуру.
- Нажмите клавишу . Изображение изменит свой масштаб согласно назначенному вами процентному значению.

Справа от значения масштаба в **Строке состояния** (Status Bar) выводится информация о текущем документе. В нашем примере это Док: 2,06М/2,06М. Первое число 2,06М – размер документа в килобайтах или мегабайтах. Второе число после дробной черты – объем оперативной памяти, занимаемой несжатым файлом. Если дополнительные слои и альфа-каналы отсутствуют, то оба числа одинаковы, как в нашем примере.

Также в **Строке состояния** (Status Bar) находится значок, который позволяет открыть меню для изменения вида отображаемой в документе информации.

- Щелкните мышью на треугольном значке в **Строке состояния** (Status Bar). Откроется меню (Рис. 9.8).

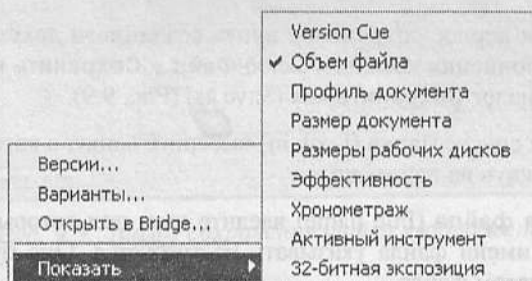


Рис. 9.8. Меню отображаемой информации о документе

- ✓ **Version Cue** (Version Cue) – отображается информация о состоянии документа: открыт, не сохранен и тому подобное;
- ✓ **Объем файла** (Document Sizes);
- ✓ **Профиль документа** (Document Profile);
- ✓ **Размеры документа** (Document Dimensions);
- ✓ **Размеры рабочих дисков** (Scratch Sizes) – информация о количестве оперативной и виртуальной памяти, используемой программой. Число слева – объем памяти, используемой для отображения всех открытых изображений. Число справа – общий объем оперативной памяти, используемой программой для обработки изображений;
- ✓ **Эффективность** (Efficiency). Если значение менее 100%, то это значит, что программа использует виртуальную память и, соответственно, производительность снижается;
- ✓ **Хронометраж** (Timing) – отображает количество времени, потребовавшегося на выполнение последней операции;
- ✓ **Активный инструмент** (Current Tool) – название выбранного инструмента;

- ✓ **32-битная экспозиция (32-Bit Exposure)** – служит для настройки просмотра изображений с 32 битами на канал.
- Выберите те команды меню, которые сочтете нужным для представления информации, щелкнув на них мышью и установив рядом с ними флажки. Вид отображаемой информации о документе изменится.

Сохранение документации и закрытие документа

После окончания редактирования документа его необходимо сохранить в файле на диске. Кроме того, рекомендуется периодически сохранять модифицированное изображение в процессе обработки, чтобы не потерять его в случае непредвиденных сбоях в работе компьютера или отключения электроэнергии.

Сохранение документа выполняется следующим образом:

- Выберите команду меню **Файл ♦ Сохранить как (File ♦ Save as)** или нажмите комбинацию клавиш **Shift + Ctrl + S**. Файл будет автоматически сохранен под тем именем, под которым он был открыт.
- Если выполняется первое сохранение вновь созданного документа или изображения, то после выполнения команды меню **Файл ♦ Сохранить как (File ♦ Save as)** на экране появится диалог **Сохранить как (Save as)** (Рис. 9.9).
- В открывающемся списке **Папка (Look in)** выберите папку, в которой сохранится изображение, щелкнув на ней мышью.
- В поле ввода **Имя файла (File name)** введите имя, под которым файл будет сохранен. Расширение имени файла указывать не требуется. Оно будет добавлено в соответствии с форматом файла.
- Если в группе настроек **Сохранить (Save)** установить флажок **As a Copy (Как копию)**, то имя файла можно не указывать. Он будет сохранен с прежним именем, к которому добавится слово **copy**.
- В открывающемся списке **Тип файлов (Format)** выберите формат для сохранения, который зависит от назначения документа.

Выбирая тип файла для сохранения, руководствуйтесь следующей информацией:

- ✓ Если изображение предназначено для печати или публикации, то лучше всего использовать собственный формат Adobe Photoshop – **PSD**, который сохраняет все элементы изображения – слои, цветовые и альфа-каналы, контуры. Этот формат понимают многие программы верстки и просмотра изображений.

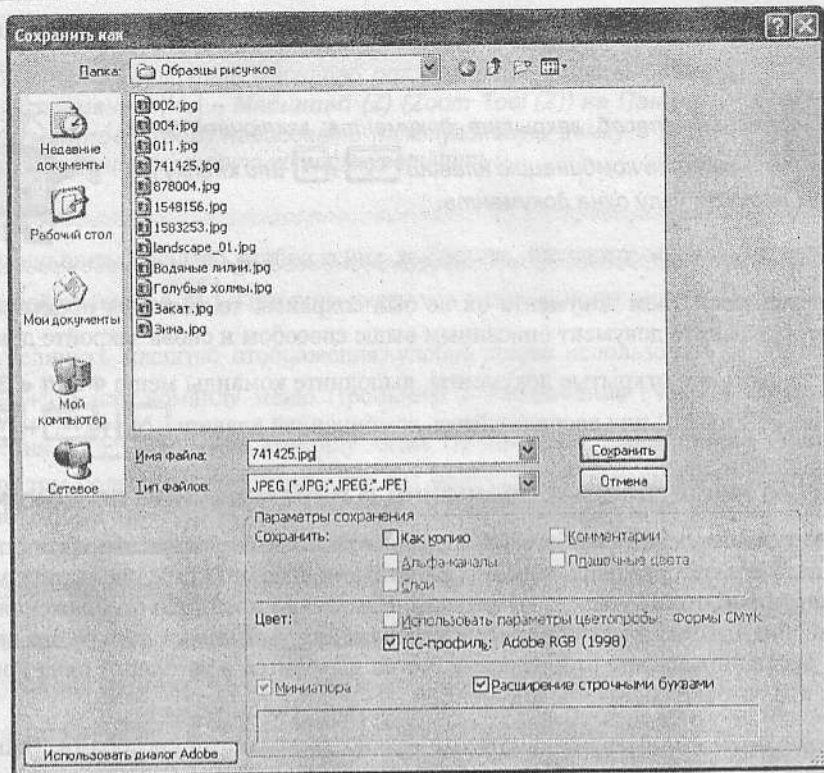


Рис. 9.9. Диалог сохранения файла изображения

- ✓ Для использования в Интернете и пересылки по почте наиболее предпочтительны форматы **JPG** – для фотографий, **GIF** – для прочих рисунков с ограниченным количеством цветов и **PNG**.
- ✓ Если же изображение будет использоваться в программах, которые не понимают формат **PSD**, например офисных, то следует выбрать формат **TIFF**, который открывают практически все программы, работающие с изображениями.
- Щелкните мышью на кнопке **Сохранить** (Save). Диалог закроется **Save As** (Сохранить как).
- В зависимости от выбранного формата может появиться диалог для настройки параметров сохранения. После установки параметров формата изображение будет сохранено в указанной папке под указанным именем.

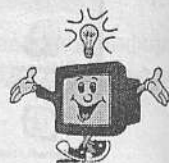
С помощью команды меню **Файл** ♦ **Сохранить для Web** (File ♦ Save for Web) выполняется сохранение файла с одновременной оптимизацией с целью уменьшения размера файла для использования на Web-странице.

Когда работа с изображением завершена, его следует закрыть, чтобы освободить оперативную память для других документов и приложений.

Для закрытия текущего документа выполните следующее:

- Выберите команду меню **Файл ♦ Закрывать (File ♦ Close)**. Документ будет закрыт.


Альтернативный способ закрытия документа заключается в следующем: нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + W** или кнопку **X** в правом верхнем углу окна документа.




- Если перед закрытием документа он не был сохранен, то появится предупреждение об этом. Сохраните документ описанным выше способом и снова закройте документ.
- Чтобы закрыть все открытые документы, выполните команды меню **Файл ♦ Закрывать все (File ♦ Close All)** или воспользуйтесь комбинацией клавиш **Alt + Ctrl + W**.

Изменение масштаба изображения и перемещение по документу

В процессе редактирования любого изображения часто возникает необходимость увеличить масштаб его отображения, чтобы обработать мелкие детали и уменьшить масштаб крупной картинке, чтобы увидеть ее целиком. Изменение масштаба отображения не оказывает влияния на фактические размеры изображения, а изменяет только его экранные размеры. Текущий масштаб отображения всегда выводится в заголовке окна документа и у левого края строки состояния документа.

Изменить масштаб отображения документа можно несколькими способами. Чаще всего используется инструмент  – **Масштаб (Z)** (Zoom Tool (Z)) на **Панели инструментов (Tools)**.

- Щелкните мышью на кнопке  – **Масштаб (Z)** (Zoom Tool (Z)) на **Панели инструментов (Tools)**, чтобы выбрать этот инструмент. На **Панели параметров (Options Bar)** отобразятся элементы управления для настройки инструмента (Рис. 9.10).

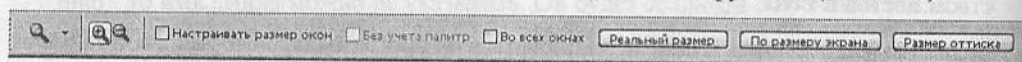


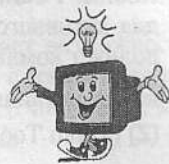




Рис. 9.10. **Панель параметров (Options Bar)** инструмента **Масштаб (Zoom Tool)**







- Установите указатель мыши на изображении в том месте, которое вы хотите увеличить. Указатель мыши примет вид .
- Щелкните мышью в этом месте. Масштаб отображения рисунка увеличится. В заголовке окна документа и в строке состояния вы увидите новое значение масштаба.







Каждый последующий щелчок мышью на картинке будет увеличивать масштаб ее отображения.





Другой способ увеличить масштаб отображения – при выбранном инструменте  – **Масштаб (Z)** (Zoom Tool (Z)) на **Панели инструментов (Tools)** нарисовать прямоугольную рамку в той части документа, которую хотите увеличить.



Чтобы уменьшить масштаб отображения документа, щелкните мышью на изображении при нажатой клавише . При этом указатель мыши примет вид .

Чтобы увеличить масштаб отображения, удобно также использовать комбинацию клавиш  +  или команду меню **Просмотр ♦ Увеличение (View ♦ Zoom In)**, а для уменьшения –  +  или команду меню **Просмотр ♦ Уменьшение (View ♦ Zoom Out)**. Это тем более удобно потому, что нет необходимости включать инструмент  – **Масштаб (Z)** (Zoom Tool (Z)) и можно изменять масштаб, когда выбран другой инструмент. Изменение масштаба отображения вызывает также вращение колесика мыши при нажатой клавише .

Для временного включения инструмента  – **Масштаб (Z)** (Zoom Tool (Z)), когда выбран другой инструмент, удобно нажать комбинацию клавиш  +  для увеличения масштаба и  +  +  для уменьшения масштаба.

После выбора инструмента  – **Масштаб (Z)** (Zoom Tool (Z)) на **Панели параметров (Options Bar)** по умолчанию нажата кнопка  – **Увеличение (Zoom In)**. Это означает, что включен режим увеличения, при котором щелчок мышью на документе увеличивает масштаб его отображения. Если же на **Панели параметров (Options Bar)** нажать кнопку  – **Уменьшение (Zoom Out)**, то будет включен режим уменьшения, и тогда вы сможете уменьшать масштаб отображения, щелкая мышью на рисунке без нажатия клавиши .

На **Панели параметров (Options Bar)** располагаются следующие элементы управления для настройки инструмента:

- ✓ Флажок **Настраивать размер окна (Resize Windows To Fit)**. Если установить флажок, то при масштабировании документа вместе с изображением будет изменяться также размер его окна. Когда этот флажок сброшен, размеры окна документа не изменяются.
- ✓ Флажок **Без учета палитр (Ignore Palettes)**. Если размеры окна документа могут изменяться, то установка флажка позволит увеличивать изображение на весь размер рабочего окна, независимо от того, включены палитры или нет. В таком случае палитры могут располагаться поверх изображения. При сброшенном флажке окно документа может занимать только свободное от палитр пространство рабочего окна.
- ✓ Флажок **Во всех окнах (Zoom All Windows)**. При установленном флажке инструмент будет воздействовать на все открытые документы, а при сброшенном – только на активный документ.

- ✓ Кнопка **Реальный размер** (Actual Pixels). Дважды щелкните мышью на кнопке, и для активного изображения будет установлен масштаб 100%. Эту же операцию выполняет команда меню **Просмотр ♦ Реальный размер** (View ♦ Actual Pixels), комбинация клавиш **Ctrl** + **Alt** + **0** и двойной щелчок мышью на кнопке **Q** – **Масштаб (Z)** (Zoom Tool (Z)) **Панели инструментов** (Tool).
- ✓ Кнопка **По размеру экрана** (Fit Screen). Позволяет изменить масштаб документа так, чтобы он заполнил свободную часть экрана. Также для этой цели используйте комбинацию клавиш **Ctrl** + **0** или команды меню **Просмотр ♦ По размеру экрана** (View ♦ Fit On Screen).
- ✓ Кнопка **Размер оттиска** (Print Size) или команда меню **Просмотр ♦ Размер оттиска** (View ♦ Print Size) позволяет установить печатаемые размеры документа.

Инструмент Рука (Hand Tool)

Когда масштаб документа увеличен настолько, что документ не помещается в своем окне, у правого и нижнего краев окна появляются полосы прокрутки для перемещения изображения в окне. Но значительно удобнее для просмотра скрытых частей документа использовать инструмент **H** – **Рука (H)** (Hand Tool (H)).

- Щелкните мышью на кнопке **H** – **Рука (H)** (Hand Tool (H)) на **Панели инструментов** (Tools), чтобы выбрать этот инструмент. На **Панели параметров** (Options Bar) отобразятся его элементы управления (Рис. 9.11).

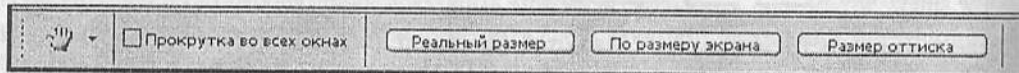


Рис. 9.11. *Панель параметров (Options Bar) инструмента Рука (Hand Tool)*

- Установите указатель мыши, который примет форму **H**, в окне документа. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, перемещая указатель мыши. Вместе с ним будет перемещаться изображение, показывая те части, которые ранее были скрыты.

Для временного включения инструмента **H** – **Рука (H)** (Hand Tool (H)), когда выбран другой инструмент, можно нажать комбинацию клавиш **Shift** + **Пробел**.

- На **Панели параметров** (Option Bar) установите флажок **Прокрутка во всех окнах** (Scroll All Windows). Изображения будут синхронно перемещаться во всех окнах открытых документов.
- Дважды щелкните мышью на кнопке **H** – **Рука (H)** (Hand Tool (H)) на **Панели инструментов** (Tools). Изображение будет подогнано к свободной части экрана, как если бы была нажата кнопка **По размеру экрана** (Fit Screen) на **Панели параметров** (Options Bar).

Палитра Навигатор (Navigator)

Если редактируемый документ очень велик, особое значение приобретает возможность быстро находить для редактирования нужный участок и перемещаться в нужную точку изображения. Большую помощь при этом оказывает палитра **Navigator** (Навигатор), которая по умолчанию расположена в первом сверху окне палитр (Рис. 9.12).

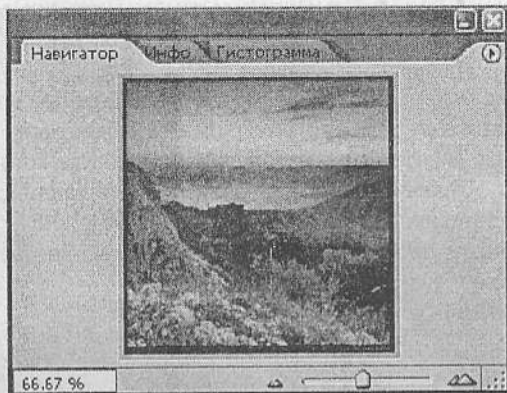





Рис. 9.12. Палитра **Навигатор** (Navigator)




Если палитра **Навигатор** (Navigator) отсутствует на экране, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Окно ♦ Навигатор** (Window ♦ Navigator). На экране появится окно совмещенных палитр с активной палитрой **Навигатор** (Navigator).

В этой палитре в уменьшенном виде представлен активный документ. В поле ввода в левом нижнем углу палитры указан текущий масштаб отображения, который можно изменить, если дважды щелкнуть мышью на числовом значении, ввести новый масштаб и нажать клавишу **Enter**.

Если при текущем масштабе отображения документ не помещается в своем окне, то красный прямоугольник на миниатюре в палитре **Навигатор** (Navigator) показывает, какая часть изображения видна в окне документа. Если перемещать мышью этот прямоугольник, изображение будет прокручиваться в своем окне, и вы можете таким образом отобразить нужный фрагмент.

С помощью кнопок  и  и ползункового регулятора  в нижней части палитры **Навигатор** (Navigator) можно быстро изменять масштаб отображения в окне документа.

- Щелкните мышью на кнопке  в палитре **Навигатор** (Navigator). Каждое нажатие этой кнопки будет уменьшать масштаб отображения документа.
- Щелкните мышью на кнопке . При каждом ее нажатии масштаб отображения документа будет увеличиваться.
- Перемещайте ползунковый регулятор  в нижней части палитры **Навигатор** (Navigator) влево для уменьшения масштаба отображения и вправо – для его увеличения.
- Установите масштаб отображения **100%**.


Если вы работаете над большим документом, то использование палитры Навигатор (Navigator) значительно облегчит перемещение по документу и изменение масштаба отображения информации.

Коррекция, ретуширование и восстановление фотоизображений



Программа Adobe Photoshop располагает разнообразными средствами для улучшения качества фотографических изображений и устранения дефектов на них. С помощью этих средств можно осветлить и затемнить изображение, усилить контрастность и резкость, скорректировать цвета, смягчить тени и блики, возникающие при использовании вспышки, сгладить морщины на лице, устранить эффект «красных глаз», скрыть царапины и посторонние предметы, попавшие в кадр, и выполнить множество других операций коррекции и ретуширования фотоснимков.

В этой главе вы познакомитесь с профессиональными приемами выполнения перечисленных выше и других задач обработки и исправления фотографий.

Обрезка фотографий

В тех случаях, когда требуется изменить горизонтальный или вертикальный размер фотографии, удалить лишние детали изображения сверху, снизу или сбоку, изменив композицию, прибегают к обрезке, или кадрированию. Кадрирование можно выполнить с помощью инструмента  – Рамка (C) (Crop Tool (C)). Обрезка позволяет также уменьшить размер файла. Рассмотрим подробно процедуру кадрирования или обрезки в программе Adobe Photoshop CS2.

Откройте файл изображения, над которым мы будем производить эксперименты в программе Adobe Photoshop CS2, для этого:

- Запустите приложение Adobe Photoshop CS2, щелкнув мышью на запускаящем программу значке.
- Выполните команду **Файл ♦ Открыть** (File ♦ Open) или нажмите комбинацию клавиш  + . На экране появится диалог **Открыть** (Open).
- Укажите место расположения файла изображения на диске и щелкните мышью на кнопке **Открыть** (Open). Изображение загрузится в приложение Adobe Photoshop CS2.

Прежде чем кадрировать изображение, необходимо сначала указать границы отсекаемой области. Это можно сделать, нарисовав прямоугольник выделения приблизительно, «на глаз». А можно указать точные размеры, которые будет иметь изображение после кадрирования. Воспользуемся вторым способом.

Чтобы точно задать размеры фотографии после обрезки, включим режим отображения координатных линеек, которые помогают рисовать и модифицировать размеры, форму и положение объектов.

- Выберите команду меню **Просмотр** ♦ **Линейки** (View ♦ Rulers) или нажмите комбинацию клавиш **Ctrl** + **R**. У верхнего и левого краев окна документа появятся соответственно горизонтальная и вертикальная координатные линейки (Рис. 9.13).

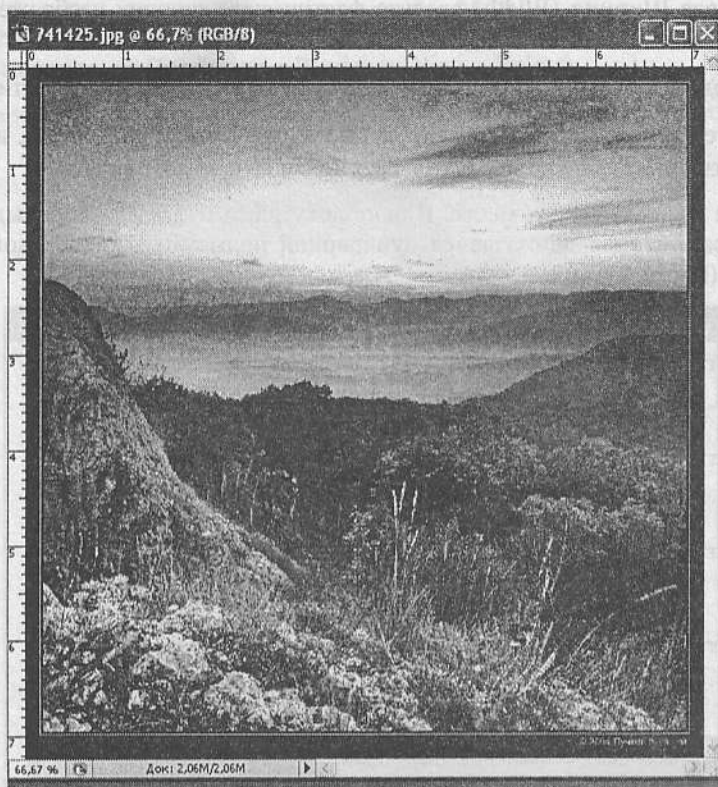



Рис. 9.13. Координатные линейки в окне документа

Координаты в окне документа отсчитываются от его верхнего левого угла. В этой точке находится ноль координатной шкалы. В качестве единиц измерения по умолчанию используются сантиметры.

С помощью координатных линеек несложно определить, какую часть изображения удалить, а какую оставить. Перед выполнением кадрирования, как уже отмечалось, следует создать прямоугольную область выделения, указывающую границы обрезки.

- На **Панели инструментов** (Tools) щелкните мышью на инструменте  – **Прямоугольная область** (M) (Rectangular Marquee Tool (M)). На **Панели параметров** (Options Bar) отобразятся элементы управления выбранного инструмента (Рис. 9.14).

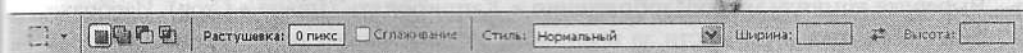


Рис. 9.14. Панель параметров (Options Bar) инструмента **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee Tool)

- В открывающемся списке **Стиль (Style)** на **Панели параметров (Options Bar)** выберите **Заданный размер (Fixed Size)**. Станут доступны для редактирования поля **Ширина (Width)** и **Высота (Height)**.
- В поле ввода **Ширина (Width)** введите фактическую ширину изображения в сантиметрах.
- В поле ввода **Высота (Height)** введите высоту области выделения в сантиметрах.
- Установите указатель мыши так, чтобы он принял форму крестика $+$, в левом верхнем углу изображения, как можно ближе к точке начала координат.
- Щелкните мышью в этом месте. В окне документа будет создана выделенная область, ограниченная движущейся пунктирной прямоугольной рамкой указанных размеров (Рис. 9.15).

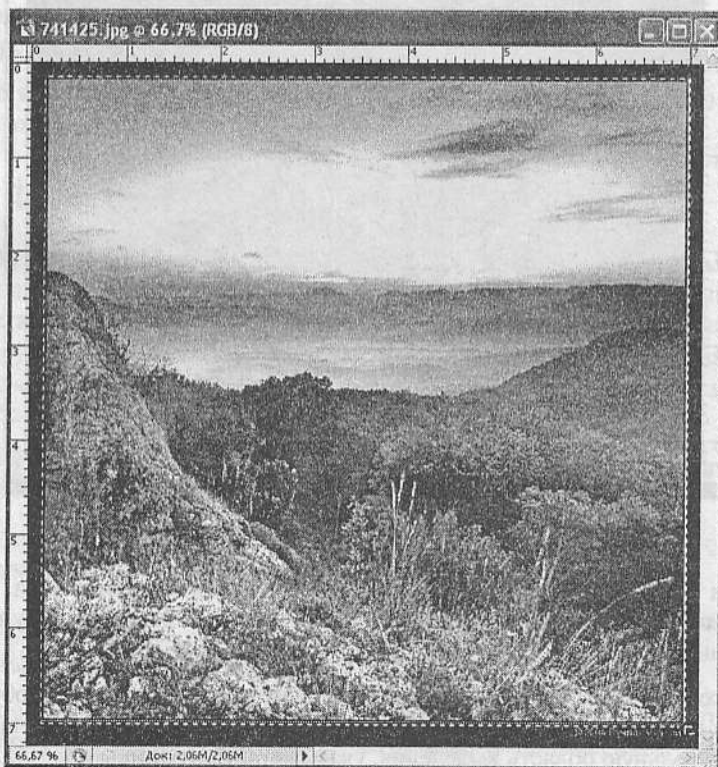


Рис. 9.15. Область выделения, ограниченная движущейся пунктирной линией

- Выберите команду меню **Изображение ♦ Кадрировать (Image ♦ Crop)**. Изображение будет обрезано, а его части за пределами области выделения отсечены, как если бы вы обрезали фотографию ножницами.

- Отмените выделение в виде движущегося пунктирного прямоугольника, которое осталось в окне документа после кадрирования, выбрав команду меню **Выделение** ♦ **Отменить выделение** (Select ♦ Deselect) или нажав комбинацию клавиш **Ctrl** + **D**.
- Чтобы в дальнейшем координатные линейки не отображались в окне документа, выберите команду меню **Просмотр** ♦ **Линейки** (View ♦ Rulers).

После кадрирования фотография будет выглядеть примерно так, как изображено на Рис. 9.16.

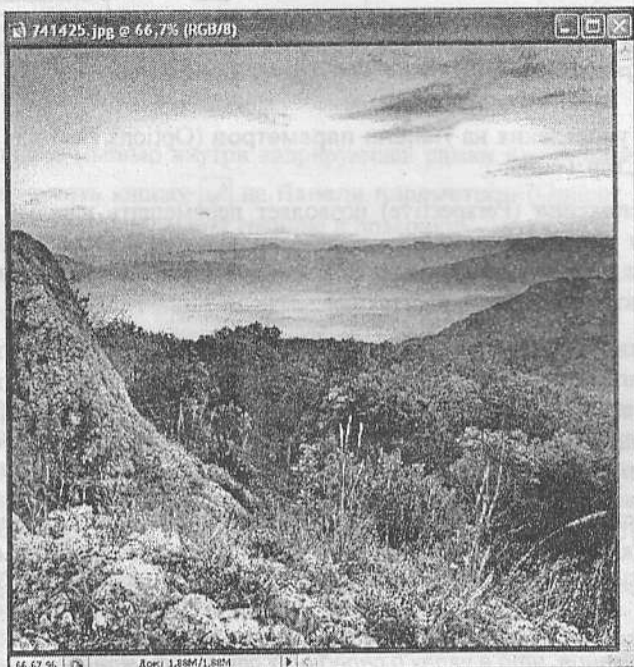





Рис. 9.16. Результат кадрирования

Есть еще один способ выполнения обрезки, или кадрирования. Его удобно применять, когда помимо кадрирования необходимо еще и применить поворот изображения. Для кадрирования с одновременным поворотом удобнее использовать инструмент  – **Рамка (C)** (Crop Tool (C)).

Рассмотрим более подробно этот способ.

- Откройте в рабочем окне Adobe Photoshop файл изображения, выполнив команду меню **Файл** ♦ **Открыть** (File ♦ Open).
- Щелкните мышью на кнопке  – **Рамка (C)** (Crop Tool (C)) на **Панели инструментов** (Tool), чтобы выбрать этот инструмент.
- Установите указатель мыши, который примет форму , вблизи левого верхнего угла изображения. Точное положение в данном случае значения не имеет.
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.

- Не отпуская левую кнопку мыши, переместите указатель мыши в правую нижнюю часть окна документа так, чтобы появившаяся пунктирная рамка выделения ограничила всю фотографию.
- Отпустите левую кнопку мыши. Будет создана кадрирующая рамка.

После создания кадрирующей рамки **Панель параметров (Options Bar)** изменится, на ней появятся новые элементы управления (Рис. 9.17).

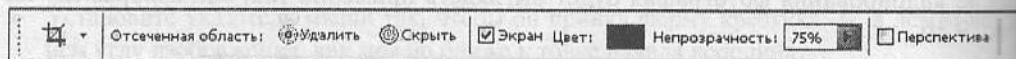

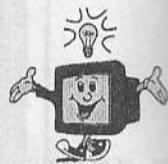



Рис. 9.17. **Панель параметров (Options Bar) инструмента Рамка (Crop Tool)** после создания кадрирующей рамки

Новые элементы управления на **Панели параметров (Options Bar)** для настройки инструмента **Рамка (Crop Tool)**:

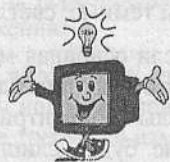
- ✓ Флажок **Перспектива (Perspective)** позволяет перемещать каждый угловой маркер независимо от других, корректируя таким образом перспективные искажения, когда нарушена параллельность сторон изображения. Такое бывает, например, при съемке крупных объектов с близкого расстояния.
- ✓ Переключатели **Обрезаемая область (Cropped Area)** устанавливаются в одно из положений: **Удалить (Delete)**, когда удаляются отсекаемые фрагменты, или **Скрыть (Hide)**, когда отсекаемые рамкой фрагменты остаются в документе, но скрываются. Эти переключатели доступны, когда документ содержит более одного слоя. По умолчанию отсекаемые области удаляются.
- Установите указатель мыши, который примет форму , внутри выделенной области и перетащите кадрирующую рамку в случае необходимости в требуемое место.

Обратите внимание, что в углах и серединах сторон пунктирной кадрирующей рамки находятся квадратные маркеры. С их помощью можно выполнить настройку и поворот границ кадра.



- Установите указатель мыши несколько выше и правее правого верхнего маркера кадрирующей рамки так, чтобы указатель мыши принял форму . Такая форма указывает на то, что далее будет выполняться поворот рамки.
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши. Не отпуская левую кнопку мыши, перемещайте указатель мыши вниз. При этом будет поворачиваться кадрирующая рамка. Добейтесь требуемого положения кадрирующей рамки.
- Отпустите левую кнопку мыши. Поворот кадрирующей рамки зафиксируется.

Для изменения размера кадрирующей рамки следует перемещать мышью маркеры на углах и серединах сторон. Причем перемещение угловых маркеров изменяет оба размера рамки – горизонтальный и вертикальный. Чтобы при этом сохранялись пропорции кадра, необходимо при перемещении удерживать нажатой клавишу **Shift**. Если перемещать маркеры на серединах сторон, то будет изменяться только один размер рамки – горизонтальный или вертикальный.



- Переместите маркеры рамки выделения так, чтобы кадрирующая рамка ограничила фотографию и не включала ненужных областей.
- Дважды щелкните мышью внутри кадрирующей рамки или нажмите клавишу **Enter**. Можно также нажать кнопку на Панели параметров (Options Bar). Фотография будет обрезана по установленной границе и повернута.
- Закройте окно документа, нажав кнопку **X** в правом верхнем углу окна.

Настройка тонового диапазона

В результате сканирования фотографий и цветных иллюстраций далеко не всегда получаются достаточно качественные изображения. Да и на снимках, полученных цифровой камерой, часто имеют место дефекты, обусловленные нарушением цветового и тонового баланса. В таких случаях необходимо в первую очередь откорректировать тоновый диапазон изображения. При этом часто автоматически исправляется и цветопередача.

Объективной характеристикой тонового баланса является гистограмма. Гистограмма – это график распределения в изображении уровней яркости пикселей. Познакомимся с процедурой коррекции тонового диапазона посредством переопределения черной и белой точек на гистограмме.

- Запустите приложение Adobe Photoshop CS2 и откройте в нем файл изображения.
- Щелкните мышью на ярлычке Гистограмма (Histogram) в окне совмещенных палитр Навигатор/Информация / Гистограмма (Navigator/Info/Histogram), чтобы показать эту палитру (Рис. 9.18).

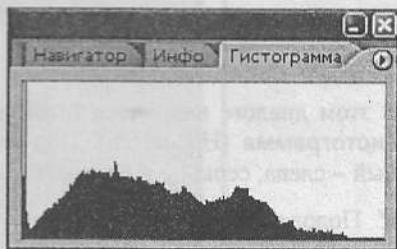


Рис. 9.18. Палитра Гистограмма (Histogram)

- Если указанное окно отсутствует на экране, выберите команду меню **Окно ♦ Гистограмма (Window ♦ Histogram)**. Палитра отобразится в окне программы. По горизонтальной оси гистограммы отложены значения яркости от 0 до 255. Самые темные тона расположены справа, а светлые – слева. По вертикали на гистограмме откладывается количество пикселей с данным значением яркости.

С помощью гистограммы можно объективно оценить тоновый баланс изображения и необходимость его коррекции. Если пиксели на гистограмме располагаются равномер-

но, по всему тоновому диапазону от левого края графика до правого, то такое изображение обычно хорошего качества, и в нем равномерно присутствуют и хорошо проработаны темные, светлые и средние тона.

Если основная масса пикселей располагается вблизи левого края гистограммы, а у правого края пиксели отсутствуют, то изображение будет чрезмерно темным. Если же пиксели сконцентрированы у правого края графика, а у левого – отсутствуют, то изображение будет слишком светлым. Именно такой характер имеет гистограмма открытого изображения в нашем примере. На ней явно преобладают пиксели в средних и темных тонах и полностью отсутствуют в светлых. Поэтому сама фотография воспринимается как чрезмерно темная.

В описанных случаях нарушения тонового баланса необходима коррекция тонового диапазона, которая выполняется в диалоге **Уровни (Levels)**. Рассмотрим подробно корректировку тонового баланса.

- Выберите команду меню **Изображение ♦ Коррекция ♦ Уровни (Images ♦ Adjustment ♦ Levels)** или нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + L**. На экране появится диалог **Уровни (Levels)** (Рис. 9.19).

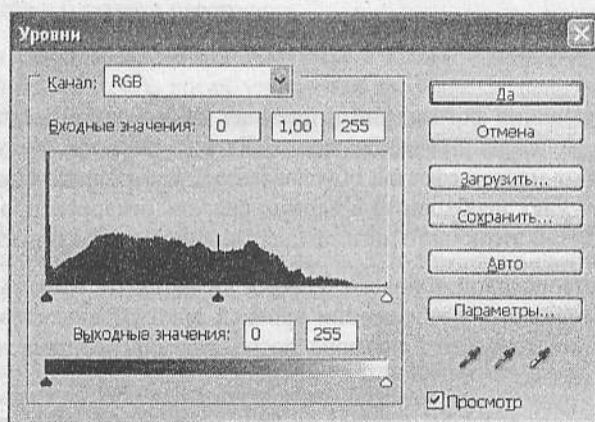


Рис. 9.19. Диалог **Уровни (Levels)**

В этом диалоге находится такой же график уровней яркости пикселей, как и в палитре **Гистограмма (Histogram)**. Под графиком имеется три ползунковых регулятора – черный – слева, серый – в центре, белый – справа.

- ✓ Положение черного треугольника у левого края гистограммы определяет числовое значение яркости, указанное в левом поле ввода **Входные значения (Input Levels)**. По умолчанию это значение равно нулю.
- ✓ Положение белого треугольника у правого края гистограммы соответствует числовому значению в правом поле ввода **Входные уровни (Input Levels)** – по умолчанию 255.
- ✓ Положение серого треугольника соответствует числовому значению 1,00, указанному в среднем поле ввода **Входные уровни (Input Levels)**. Этот треугольный бегунок регулирует коэффициент контрастности в средних тонах, или гамму изображения.

Черный и белый треугольники по краям гистограммы обозначают соответственно черную и белую точки – самое темное и самое светлое место в изображении. Первым шагом тоновой коррекции является установка новых черной и белой точек, т. е. переопределение значений яркости самых темных и самых светлых пикселей изображения.

- Переместите мышью черный треугольник ползункового регулятора вправо так, чтобы в левом поле ввода **Входные уровни** (Input Levels) появилось новое числовое значение. Новая черная точка установлена. В нашем примере нам не требуется изменять черную точку, так как изображение нуждается в осветлении, поэтому у нас останется значение в левом поле ввода **Входные уровни** (Input Levels) таким же, как и прежде.
- Переместите мышью белый треугольник ползункового регулятора так, чтобы в правом поле ввода **Входные уровни** (Input Levels) появилось новое числовое значение. В нашем примере новая белая точка установлена.



Рис. 9.20. Гистограмма после переопределения светлой точки

Изображение в окне документа стало светлее. Перераспределение яркости пикселей хорошо видно в палитре **Гистограмма** (Histogram) (Рис. 9.20).

- Закройте диалог **Уровни** (Level) нажатием кнопки **Да** (ОК). Сделанные настройки будут применены. Изображение станет более светлым, как показано на рисунке (Рис. 9.21).

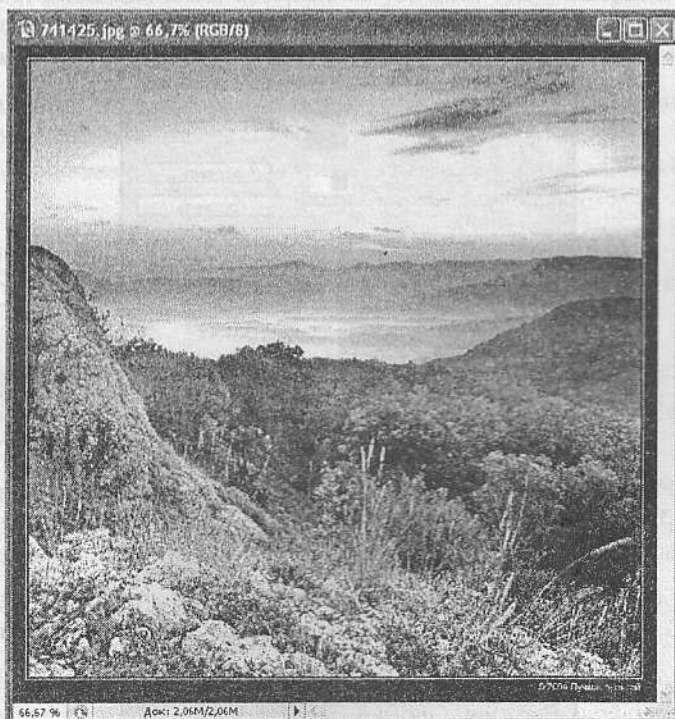
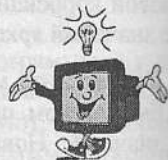


Рис. 9.21. Применение коррекции тонового диапазона

Обратите внимание на гистограмму в палитре **Гистограмма** (Histogram). После переопределения белой точки на ней появились белые пробелы между черными вертикальными линиями яркости. Так обозначаются уровни яркости, которым на фотографии не соответствует ни один пиксел. Эти пробелы возникли в результате искусственного растяжения тонового диапазона. Такие пробелы возникают всегда при коррекции яркости и контраста любым способом. Обычно, если пробелы не очень широки, они не оказывают существенного влияния на качество изображения.



Замена цвета в изображении

При обработке фотографий иногда бывает необходимо изменить цвет какого-либо объекта. Единственное условие для этого – заменяемый цвет должен хорошо контрастировать с окружающим фоном. Такая задача легко решается с помощью команды **Заменить цвет** (Replace Color). Рассмотрим более подробно процедуру замены цвета в изображении.

- Выполнив команду меню **Файл ♦ Открыть** (File ♦ Open), откройте в рабочем окне Adobe Photoshop файл изображения.
- Выберите команду меню **Изображение ♦ Коррекция ♦ Заменить цвет** (Image ♦ Adjustments ♦ Replace Color). На экране появится диалог **Заменить цвет** (Replace Color) (Рис. 9.22).

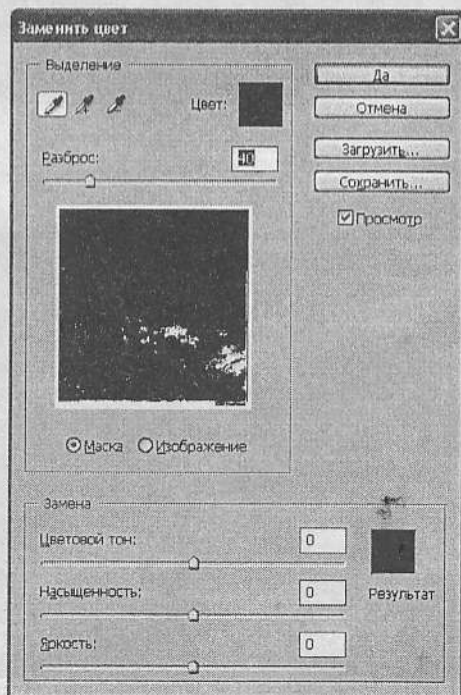








Рис. 9.22. Диалог **Заменить цвет** (Replace Color)



С помощью этого диалога на основе заданного цвета создается маска, изолирующая область изображения, которая затем используется для настройки цветового тона, насыщенности и яркости. Так как маска изолирует область изображения, то эти изменения влияют только на выделенную область, но не на остальное изображение. Такая маска является временной и не образует в изображении выделенной области.

В верхней части диалога **Заменить цвет** (Replace Color) находятся три инструмента – пипетки. Первая слева пипетка  выделяет единственный цвет; вторая  добавляет цвета в выделение; третья  выбирает цвета, которые удаляются из выделения.


Темный прямоугольник в центральной части диалога – это окно просмотра. При установленном переключателе **Изображение** (Image) в нем отображается текущее изображение, а при установленном переключателе **Маска** (Selection) – текущее выделение, или маска. Причем белые участки маски означают выделенные области, черные – невыделенные, маскированные области, а серые участки – частично маскированные области, области, закрытые полупрозрачной маской.

Создадим маску, изолирующую все области, кроме областей того цвета, который мы хотим заменить, для выделения этого цвета и последующей замены его другим цветом.

- В верхней части диалога **Заменить цвет** (Replace Color) щелкните мышью на первой слева пипетке . Ее кнопка должна быть нажата.
- Установите указатель мыши, который примет форму , в окне документа на объекте, цвет которого хотите заменить, и щелкните на нем мышью. Все пиксели изображения, имеющие цвет, который вы указали, будут выбраны, и эти области в окне просмотра диалога окрасятся в белый цвет. Остальные участки, не включенные в выделение, останутся черными, маскированными.
- Щелкните мышью на кнопке  в верхней части диалога **Заменить цвет** (Replace Color). Инструмент будет выбран.

Для временной активизации инструмента  можно нажать клавишу **Shift**, а инструмента  – клавишу **Alt**.



- Установите указатель мыши, который примет форму , в окне документа на объекте с другим оттенком выбранного вами для замены цвета.
- Нажав и удерживая левую кнопку мыши, перемещайте пипетку по участкам выбранного цвета различных оттенков. Указываемые таким образом цвета будут добавляться к выделению, а области белого цвета в окне просмотра диалога – расширяться.
- Отпустите левую кнопку мыши. Созданная таким образом маска в окне просмотра диалога должна выглядеть примерно так, как показано на Рис. 9.23.

Перемещение ползункового регулятора **Разброс** (Fuzziness) вправо позволяет добавить к выбранным цветам близкие оттенки, расширив границы цветового диапазона, а влево – удалить близкие оттенки и сузить границы цветового диапазона или, что то же, расширить маскированную область.

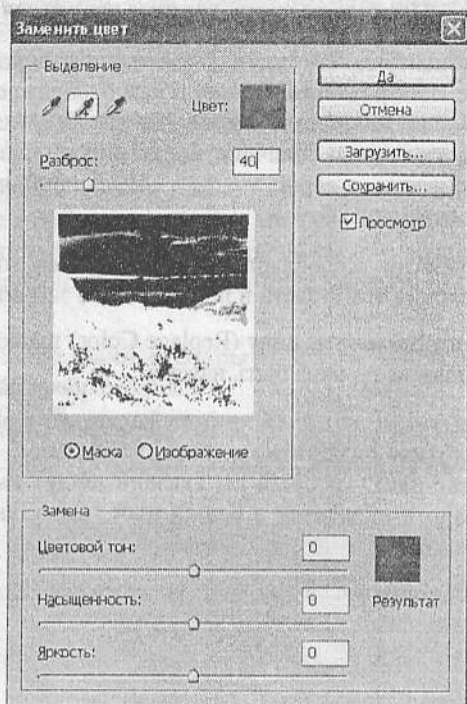
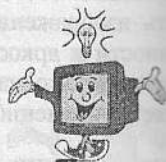
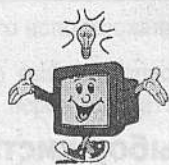


Рис. 9.23. Маска для замены цвета создана

В группе управляющих элементов **Замена** (Replacement) находятся ползунковые регуляторы **Цветовой тон** (Hue), **Насыщенность** (Saturation) и **Яркость** (Lightness), которые позволяют настраивать соответственно цветовой тон, насыщенность и яркость выделенной области изображения.

- ▶ В диалоге **Заменить цвет** (Replace Color) установите флажок **Просмотр** (Preview). Все результаты коррекции будут отображаться в окне документа.
- ▶ Перемещая ползунковый регулятор **Цветовой тон** (Hue), наблюдайте в окне документа, как изменяется цвет выделенной области изображения. Заменяющий цвет будет отображаться в диалоге **Заменить цвет** (Replace Color) на образце **Результат** (Result).
- ▶ Установите требуемое значение параметра **Цветовой тон** (Hue).

Числовое значение параметра **Цветовой тон (Hue)** отображает угол поворота относительно исходного цвета на цветовом круге. Положительные числа означают движение по часовой стрелке, а отрицательные – против часовой стрелки. Значения цветового тона, устанавливаемые регулятором, могут изменяться в пределах от -180° – крайнее левое положение ползунка – до 180° – крайнее правое положение ползунка. Значение по умолчанию – 0° . Вместо перемещения ползункового регулятора вы можете ввести числовое значение с клавиатуры.



- > Перемещайте ползунковый регулятор **Насыщенность (Saturation)**. При этом смещение вправо повышает насыщенность цветов, а смещение влево – снижает ее.
- > Перемещайте ползунковый регулятор **Яркость (Lightness)** вправо для повышения яркости и влево – для ее уменьшения.
- > Закройте диалог **Заменить цвет (Replace Color)**, нажав кнопку **Да (OK)**. Программа выполнит замену цветов в указанной вами области.
- > Закройте окно документа, нажав кнопку **[X]** в правом верхнем углу окна.

Настройка насыщенности инструментом Губка (Sponge)

Когда требуется изменить освещенность или насыщенность цветов всей фотографии, то желательно использовать команды меню **Изображение ♦ Коррекция (Image ♦ Adjustment)**.

Для корректировки освещенности и насыщенности цветов небольших участков изображения лучше пользоваться инструментами **[O]** – **Осветлитель (O) (Dodge Tool (O))**, **[B]** – **Затемнитель (O) (Burn Tool (O))** и **[S]** – **Губка (O) (Sponge Tool (O))**.

Рассмотрим более подробно работу с этими инструментами.

- > Откройте в рабочем окне Adobe Photoshop файл изображения.
- > Щелкните правой кнопкой мыши на кнопке **[O]** – **Осветлитель (O) (Dodge Tool (O))** на **Панели инструментов (Tools)**. Появится меню с перечнем скрытых инструментов (Рис. 9.24).

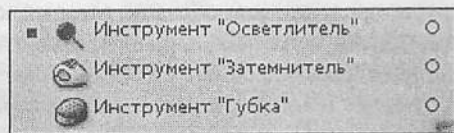


Рис. 9.24. Меню скрытых инструментов

- > Выберите в меню инструмент **[S]** – **Губка (O) (Sponge Tool (O))**. На **Панели параметров (Options Bar)** появятся элементы управления для настройки инструмента (Рис. 9.25).

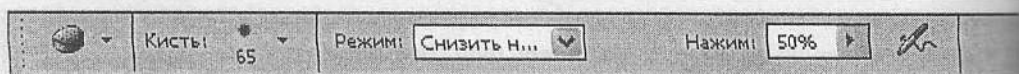



Рис. 9.25. Панель параметров (Options bar) инструмента Губка (Sponge Tool)

Выбор кисти

Многие регулирующие и корректирующие инструменты Adobe Photoshop, в том числе и губка, выполняют свои функции посредством обработки участка изображения кистью. При использовании губки насыщенность цветов на фотографии будет изменяться в том месте, где прошла кисть. Поэтому прежде всего следует выбрать кисть и настроить ее параметры. Для этого:

- ▶ Нажмите кнопку  – Кисть (Brush) на Панели параметров (Options bar). Откроется палитра кистей (Рис. 9.26).

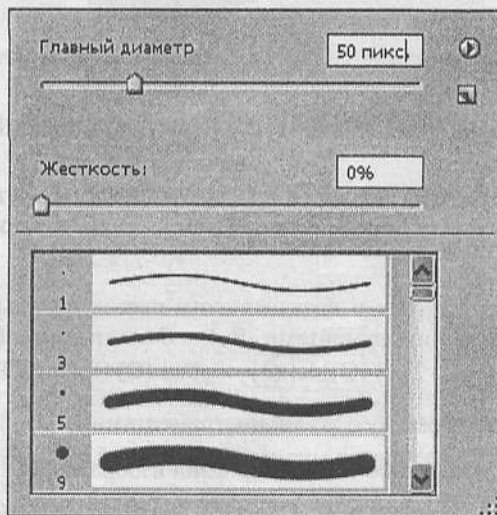



Рис. 9.26. Палитра кистей


В нижней части этой палитры представлены образцы готовых кистей, одну из которых можно выбрать для работы, щелкнув на ней мышью. Слева от образца указан размер кисти в пикселах. В этом списке имеются самые разнообразные кисти – жесткие и мягкие, с размытыми краями, толстые и тонкие, с распылением и разбрызгиванием, в виде замысловатых фигур и многие другие.

Вместо выбора кисти из списка можно задать ее размер и жесткость с помощью ползунковых регуляторов **Главный диаметр** (Master Diameter) и **Жесткость** (Hardness). Параметр **Жесткость** (Hardness) определяет размер жесткого центра кисти в процентах от ее диаметра. Этот параметр позволяет имитировать реальную кисть с мягкими краями.

- ▶ Переместите ползунковый регулятор **Главный диаметр** (Master Diameter), выбирая кисть подходящего размера.

➤ Переместите ползунковый регулятор **Hardness** (Жесткость), выбирая кисть необходимой жесткости.

Нажав кнопку , вы можете сохранить созданную кисть для дальнейшего использования.


С помощью кнопки  открывается меню палитры, в котором можно выбрать способ представления информации в ней, загрузить наборы кистей, сохранить, переименовать и удалить их.

➤ Щелкните мышью на свободном участке **Панели параметров** (Options bar), чтобы закрыть палитру кистей. На кнопке **Кисть** (Brush) вы увидите миниатюру выбранной кисти и ее размер.

➤ В открываемом списке **Режим** (Mode) на панели параметров (**Options Bar**) выберите режим воздействия губки: **Увеличить насыщенность** (Saturate) или **Уменьшить насыщенность** (Desaturate).

➤ Щелкните мышью на кнопке справа от поля ввода **Нажим** (Flow). Появится ползунковый регулятор, с помощью которого установите необходимое значение. Низкие значения соответствуют легкому нажиму кисти, высокие – сильному. Чем выше это значение, тем сильнее эффект.



➤ Щелкните мышью на свободном пространстве **Панели параметров** (Options Bar), чтобы скрыть ползунковый регулятор.

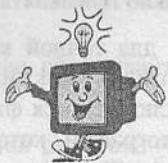
Если щелкнуть мышью на кнопке , то можно переключить кисть в режим распылителя. В этом режиме цвет наносится не мазками кисти, а как бы распыляется из аэрозольного баллончика.



➤ Установите указатель мыши, который примет форму окружности с размером, равным выбранному диаметру кисти, на элементе изображения, у которого вы хотите изменить насыщенность цвета.


➤ Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши, «закрашивайте» редактируемый элемент изображения кистью. Там, где проходит кисть, насыщенность цвета будет изменяться.

Разные участки изображения можно обрабатывать кистями разных размеров. Например, для обработки краев шляпки мухомора можно уменьшить размер кисти. Это удобно сделать, нажимая клавишу  для уменьшения размера кисти и клавишу  для увеличения. Каждое нажатие клавиши будет уменьшать или увеличивать диаметр кисти на 10 пикселей. Чтобы можно было использовать указанные клавиши, должен быть включен английский язык клавиатуры. Текущий диаметр кисти будет отображаться на кнопке **Кисть** (Brush) на **Панели параметров** (Option Bar).



- Когда вы закончите ретуширование одного фрагмента изображения, подобным же образом обработайте другие фрагменты, нуждающиеся в корректировке.

Увеличиваем резкость изображений

Важным этапом коррекции любого изображения является настройка резкости. Для усиления резкости отдельных частей фотографии можно использовать инструмент  – **Резкость (Sharpen Tool (R))**. Для этого выполните следующие действия:

- Щелкните правой кнопкой мыши на кнопке **Размытие (R) (Blur Tool (R))** **Панели инструментов (Tools)**. Откроется меню.
- В открывшемся меню щелкните мышью на инструменте **Резкость (Sharpen Tool (R))**. Инструмент будет выбран для работы.
- Наведите указатель мыши на ту часть изображения, резкость которой необходимо увеличить.
- Щелкните мышью на выбранном фрагменте изображения.

Если же требуется откорректировать резкость всего изображения, то проделайте следующие шаги:

- Выполните команду меню **Фильтр ♦ Резкость (Filter ♦ Sharpen)**. Откроется меню.

В этом меню доступно пять команд: **Резкость (Sharpen)**; **Резкость + (Sharpen More)**; **Резкость по краям (Sharpen Edges)**; **«Умная» резкость (Smart Sharpen)**; **Контурная резкость (Unsharp Mask)**.

- ✓ Фильтры **Резкость (Sharpen)** и **Резкость+ (Sharpen More)** усиливают контраст между соседними пикселями, благодаря чему повышается резкость всего изображения. Второй фильтр создает более выраженный эффект.
- ✓ Фильтры **Резкость по краям (Sharpen Edges)** и **Контурная резкость (Unsharp Mask)** отыскивают в изображении линии и границы цветовых переходов и усиливают контраст, благодаря чему повышается резкость.
- ✓ Фильтр **«Умная» резкость (Smart Sharpen)** увеличивает резкость изображения, при этом позволяя вам устанавливать алгоритм изменения резкости или управлять величиной резкости теней и подсветок.

Три фильтра – **Резкость (Sharpen)**, **Резкость+ (Sharpen More)**, **Резкость по краям (Sharpen Edges)** – работают автоматически, т. е. не требуют настройки параметров. Их можно применять несколько раз, пока не получите удовлетворительный результат.

Но для точной коррекции резкости лучше использовать фильтр **Контурная резкость (Unsharp Mask)** или **«Умная» резкость (Smart Sharpen)** с настраиваемыми параметрами. Воспользуемся фильтром **Контурная резкость (Unsharp Mask)**, чтобы усилить резкость фотографии, которую мы ретушировали и которая должна находиться в рабочем окне Adobe Photoshop.

- Выберите команду меню **Фильтр ♦ Резкость ♦ Контурная резкость (Filter ♦ Sharpen ♦ Unsharp Mask)**. На экране появится диалог **Контурная резкость (Unsharp Mask)** (Рис. 9.27).

Фильтр **Контурная резкость** (Unsharp Mask) находит в изображении все пары соседних пикселей, яркость которых отличается на величину, задаваемую параметром **Порог** (Threshold). Только такие пиксели подвергаются обработке, заключающейся в изменении контрастности. Если значение этого параметра **0**, то обрабатывается все изображение.

- Оставим используемое по умолчанию значение параметра **Порог** (Threshold) равно **0** без изменения.

С помощью ползункового регулятора **Радиус** (Radius) указывается количество соседних пикселей, в пределах которых происходит изменение контраста. Для изображений высокого разрешения, предназначенных для печати, рекомендуется использовать небольшие значения параметра **Радиус** (Radius) в 1–2 пиксела.

- Воспользовавшись ползунковым регулятором **Радиус** (Radius), установите значение этого параметра в 2 пиксела.

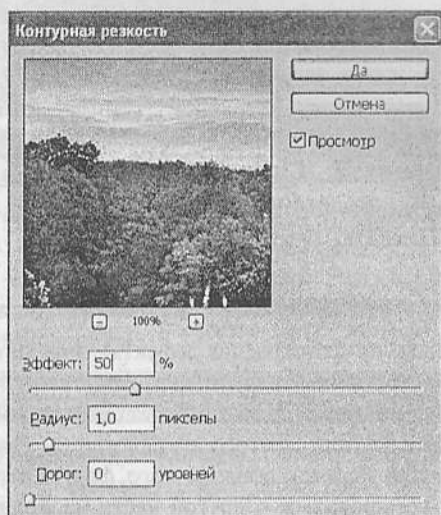


Рис. 9.27. Диалог **Контурная резкость** (Unsharp Mask)





Ползунковый регулятор **Эффект** (Amount) регулирует процент изменения контрастности пикселей и соответственно степень повышения резкости. Для изображений высокого разрешения рекомендуется устанавливать это значение в диапазоне 100–200%.

- Перемещая ползунковый регулятор **Эффект** (Amount), наблюдайте в окне документа и в окне просмотра диалога, как изменяется резкость изображения. Выберите оптимальное с вашей точки зрения значение этого параметра. Рекомендуется установить значение 135–140%.
- Чтобы видеть, как ваши изменения влияют на исходное изображение, сбрасывайте и снова устанавливайте флажок **Просмотр** (Preview).
- С помощью кнопок **-** и **+** под окном просмотра диалога **Контурная резкость** (Unsharp Mask) уменьшите и увеличьте масштаб отображения в этом окне. Текущий масштаб вы видите под окном. Можно также мышью перемещать изображение в этом окне, чтобы увидеть отдельные его детали.


- Закройте диалог **Контурная резкость** (Unsharp Mask), нажав кнопку **Да** (OK). Сделанные настройки будут применены. Изображение будет откорректировано согласно сделанным настройкам.
- Закройте окно документа, выбрав команду меню **Файл ♦ Закрывать** (File ♦ Close).

Фильтр **Контурная резкость** (Unsharp Mask) корректирует размывание границ, привносимое во время фотографирования, сканирования, изменения размеров изображения или печати. Этот фильтр полезен для изображений, предназначенных как для печати, так и для просмотра на экране.

Удаление ненужных элементов изображений и восстановление потерянных фрагментов

Очень часто на фотографиях и сканированных изображениях присутствуют разнообразные технические дефекты, которые необходимо скрыть: пятна, царапины, загрязнения. Бывает также, что при съемке в кадр попадают нежелательные предметы – трубы, провода, мусор, которые портят общее впечатление от снимка. Все эти задачи удаления дефектов и посторонних объектов с успехом решаются специальными инструментами Adobe Photoshop:  – **Штамп (S)** (Clone Stamp Tool (S)),  – **Узорный штамп (S)** (Pattern Stamp Tool (S)),  – **Восстанавливающая кисть (J)** (Healing Brush Tool (J)),  – **Заплата (J)** (Patch Tool (J)).

Удаление элементов изображения штампом

Если вам необходимо скрыть на фотографии дефекты типа пятен или царапин или же удалить из изображения посторонние предметы, то воспользуйтесь инструментом  – **Штамп (S)** (Clone Stamp Tool (S)), который заменяет дефектный участок фрагментом из близлежащих областей того же или другого изображения. Этот инструмент работает следующим образом. Сначала берется образец того фрагмента изображения, который будет клонироваться, т. е. копироваться в другой части изображения. Затем с помощью кисти выбранным образцом закрашивается тот участок изображения, на котором имеются дефекты или объекты, подлежащие удалению. Рассмотрим эту процедуру более подробно.




- Откройте в рабочем окне Adobe Photoshop файл редактируемого изображения.
- С помощью инструмента  – **Масштаб (Z)** (Zoom Tool (Z)) увеличьте масштаб отображения фотографии до 200% и переместите инструментом  – **Рука (H)** (Hand Tool (H)) убираемый из изображения объект в центр окна документа (Рис. 9.28).



Рис. 9.28. Масштаб изображения увеличен перед клонированием

- Нажмите кнопку  – **Штамп (S)** (Clone Stamp Tool (S)) на **Панели инструментов** (Tools). На **Панели параметров** (Options Bar) появятся элементы управления для настройки свойств инструмента (Рис. 9.29).

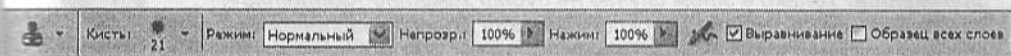



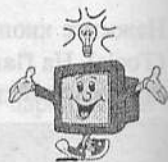


Рис. 9.29. **Панель параметров** (Options Bar) инструмента **Штамп** (Clone Stamp Tool)

- Нажмите кнопку **Кисть** (Brush) на **Панели параметров** (Options Bar) и в появившейся палитре кистей с помощью ползунковых регуляторов установите подходящее значение для параметра **Главный диаметр** (Master Diameter), например **10 пикс.**, и **Жесткость** (Hardness) – **0%**.
- ✓ В открывающемся списке **Режим** (Mode) на **Панели параметров** (Options Bar) задается режим смешивания при наложении кистью нового цвета поверх существующего. В зависимости от выбранного режима результирующее изображение может быть, например, более темным или более светлым, чем исходное. При установленном по умолчанию значении **Нормальный** (Normal) результирующий цвет будет вычислен как простая смесь исходного и наложенного цветов с учетом их прозрачности.
- ✓ Параметр **Непрозрачность** (Opacity) определяет степень непрозрачности наносимого кистью мазка. Значение **0%** означает полную прозрачность наносимого мазка. При установленном по умолчанию значении **100%** наносимый мазок полностью непрозрачен и перекрывает все, что находится под ним.

- ✓ С помощью ползункового регулятора или поля ввода **Нажим** (Flow) задается степень нажима кисти. Легкому нажиму кисти соответствуют низкие числовые значения, сильному – высокие значения.
- ✓ С помощью кнопки  можно переключить кисть в режим распыления краски.
- ✓ При сброшенном флажке **Выравнивание** (Aligned) образец для каждого мазка кистью берется из одной и той же точки, в которой вы выбрали образец для клонирования при нажатой клавише . Это позволяет один и тот же фрагмент изображения повторить несколько раз в разных местах текущей или другой фотографии. При установленном флажке **Выравнивание** (Aligned) образец для каждого нового мазка будет браться в другом месте, но на таком же расстоянии и в том же направлении, в каком вы взяли образец при нажатой клавише .
- ✓ Если установить флажок **Use All Layers** (Использовать все слои), то в качестве образца будет использоваться совмещенное изображение, взятое со всех слоев.
- Выполните все необходимые настройки, руководствуясь вышеизложенными рекомендациями и пояснениями.
- Установите флажок **Выравнивание** (Aligned) на **Панели параметров** (Options Bar).


Прежде чем приступить к исправлению дефекта или удалению нежелательного объекта, следует взять образец для клонирования. Причем этот образец следует брать в тех местах, в которых цвет и яркость примерно такие же, как и у исправляемого фрагмента. Только в этом случае не будет заметно «заплатки». Такие близкие по цвету и яркости места обычно расположены вблизи корректируемого участка.



- Установите указатель мыши, который примет форму круга диаметром, равным диаметру выбранной кисти, в нашем примере это 10 пикселей, справа от удаляемого объекта (Рис. 9.30).



Рис. 9.30. Взятие образца для клонирования

- Нажмите и удерживайте клавишу **Alt**. Указатель мыши примет форму прицела .
- Не отпуская клавишу **Alt**, щелкните мышью на этом месте.
- Отпустите клавишу **Alt**. Образец для клонирования будет взят.


Теперь, когда образец для клонирования взят, можно закрасить им прут, который мы хотим скрыть.

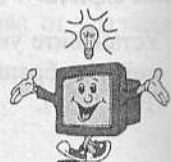
- Установите указатель мыши, который примет форму круга диаметром, равным диаметру выбранной кисти, слева от того места, где вы взяли образец для клонирования (Рис. 9.31).



Рис. 9.31. Начало клонирования

- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши. Перемещайте указатель мыши вверх по объекту, в нашем примере по стеблю, закрашивая его взятым образцом. Справа от указателя мыши-круга будет перемещаться крестик, указывая центр копируемой области.

*Заметьте, что при каждом новом мазке кистью образец берется в новом месте, справа от текущего положения указателя мыши, что соответствует включенному режиму **Выравнивание** (Aligned). Когда вы наносите мазки кистью при установленном флажке **Выравнивание** (Aligned), перекрестие и кисть сохраняют одно и то же пространственное расположение, которое они имели, когда вы начинали первый мазок кистью, независимо от положения исходной точки отбора образца. При сброшенном флажке **Выравнивание** (Aligned) для каждого мазка кистью образец будет браться в том же месте, где вы щелкнули мышью при нажатой клавише .*



- Закончив работу по удалению на рисунке нежелательного объекта, будем иметь окончательный вариант, такой как показан на Рис. 9.32.

Если в процессе работы, закрашивая кистью, вы случайно сдвинете указатель мыши или допустите другую ошибку, отмените последнюю операцию, нажав комбинацию клавиш




 + .



Рис. 9.32. Результат применения инструмента **Штамп** (Clone Stamp Tool)

Восстановление элементов изображения посредством инструмента Заплата (Patch Tool)

Восстановление фрагментов изображения можно выполнять инструментом  – **Заплата (J)** (Patch Tool (J)). Этот инструмент копирует указанный фрагмент фотографии в другое место изображения, но делает это не кистью, а путем выделения области и перемещения ее в новое место. Рассмотрим подробно процесс восстановления изображения с применением этого инструмента.




- > Откройте в рабочем окне Adobe Photoshop файл изображения.
- > Увеличьте масштаб отображения документа до 200% и расположите изображение в окне документа так, чтобы редактируемый фрагмент был в центре.
- > Щелкните правой кнопкой мыши на кнопке  – **Плашечная восстанавливающая кисть (J)** (Spot Healing Brush Tool (J)) на **Панели инструментов (Tools)**. Появится меню.
- > Выберите инструмент  – **Заплата (J)** (Patch Tool (J)), щелкнув на нем мышью.
- > Переместите указатель мыши, который примет форму , в окно документа.
- > Нажав и удерживая левую кнопку мыши, обрисуйте заменяемый участок изображения. После того как вы замкнете нарисованную фигуру и отпустите левую кнопку мыши, будет создана область выделения, ограниченная движущимся пунктиром (Рис. 9.33).



Рис. 9.33. Создание области выделения

Теперь, когда область, на которую будет наложена «заплата», выделена, можно, переместив ее на новое место, указать фрагмент изображения, который будет использоваться в качестве заплатки.



- Установите указатель мыши, который примет форму , внутри выделенной области.
- Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши.
- Не отпуская левую кнопку мыши, переместите указатель мыши несколько вправо и вверх. Вместе с ним переместится копия контура выделения, ограничивающая фрагмент изображения, который заменит область изображения, и этот фрагмент отобразится на месте замены.
- Добейтесь наилучшего положения контура выделения и, соответственно, заменяющего фрагмента и отпустите левую кнопку мыши. Заплата будет наложена (Рис. 9.34).



Рис. 9.34. Наложение заплатки

Щелкните мышью за пределами выделенной области, чтобы отменить выделение.

Элементы управления **Панели параметров** (Option Bar) позволяют изменить режимы работы инструмента  – **Заплата (J)** (Patch Tool (J)) и способы выделения (Рис. 9.35).

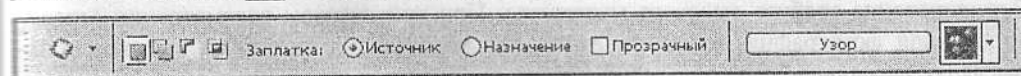








Рис. 9.35. **Панели параметров** (Option Bar) инструмента **Заплата** (Patch Tool)



- ✓ Если установлен переключатель **Источник** (Source), то перемещаемый контур выделения ограничивает образец, который после отпускания левой кнопки мыши копируется в выделенную область. Переключатель **Источник** (Source) установлен по умолчанию.
- ✓ Если же установить переключатель **Назначение** (Destination), то область, выделенная инструментом  – **Заплата (J)** (Patch Tool (J)), становится образцом, который следует переместить на новое место, чтобы заменить им дефект. Если бы мы установили данный переключатель, то следовало бы выделить образец вблизи поврежденного участка, после чего переместить эту заплатку так, чтобы закрыть ею дефект.
- ✓ Если установить флажок **Прозрачный** (Transparent), то заменяющий образец будет частично прозрачным.

В качестве заплатки можно использовать не фрагмент изображения, а текстуру. Для этого:

- ✓ После выделения замещаемой области щелкните мышью на крайней справа кнопке, открывающей палитру текстур на **Панели параметров** (Options Bar).
- ✓ В открывшейся палитре выберите текстуру для замещения ею участка изображения.
- ✓ Щелкните мышью на кнопке **Узор** (Use Pattern) на **Панели параметров** (Options Bar). Выделенная область будет заменена узором текстуры.

Четыре кнопки в левой части **Панели параметров** (Options Bar) позволяют выбрать способ выделения области инструментом  – **Заплата (J)** (Patch Tool (J)):

-  – **Новая выделенная область** (New selection) – создает новое выделение;
-  – **Добавить к выделенной области** (Add to selection) – добавляет новую область к выделению, созданному ранее;
-  – **Вычтись из выделенной области** (Subtract from selection) – вычитает область из ранее созданного выделения;
-  – **Пересечение с выделенной областью** (Intersect with selection) – в выделение будет включена только область, пересекающаяся с ранее созданной.

Существенной особенностью наложения заплатки является то, что вы можете создать область выделения любым инструментом, например  – **Лассо (L)** (Lasso Tool (L)), но перемещать ее необходимо инструментом  – **Заплата (J)** (Patch Tool (J)).

Использование слоев для придания изображению реалистичности

Ретуширование требует высокого мастерства. При критическом рассмотрении отредактированной фотографии можно заметить, что области, обработанные инструментами, выглядят нереально однородными и гладкими. Добиться такой реалистичности можно путем совмещения двух слоев изображения и изменения степени прозрачности верхнего слоя. Такой технический прием обычно улучшает изображение, придавая ему максимальную естественность и реалистичность.

Для управления слоями документа предназначена палитра **Слой** (Layers) (Рис. 9.36). По умолчанию она находится в нижнем окне палитр и должна быть активна.

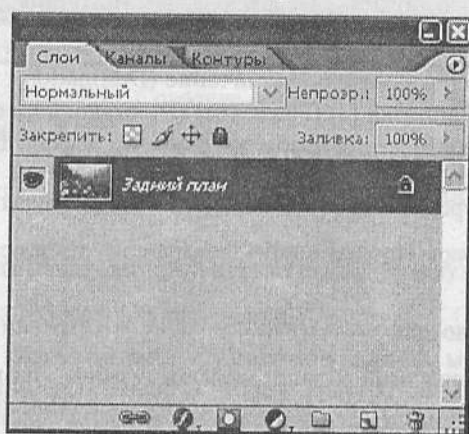


Рис. 9.36. Палитра **Слой** (Layers)

- Если палитра **Слой** (Layers) отсутствует на экране, выберите команду меню **Окно ♦ Слой** (Window ♦ Layers) или нажмите клавишу **F7**.

В этой палитре вы видите перечень имеющихся в активном документе слоев. Каждый слой имеет имя и миниатюру, которая в уменьшенном виде отображает содержимое этого слоя и обновляется в процессе редактирования документа.

Чтобы придать отретушированному изображению максимальную естественность и реалистичность, поместим его на отдельный слой и сделаем этот слой частично прозрачным так, чтобы сквозь него было видно исходное, неретушированное изображение. Для этого выполним последовательно следующие операции:

- Скопируйте отретушированное изображение в буфер обмена. Выберите команду меню **Выделение ♦ Все** (Select ♦ All) или нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + A**. Изображение будет выделено, и вокруг него появится движущаяся прямоугольная пунктирная рамка выделения.
- Выберите команду меню **Редактирование ♦ Копировать** (Edit ♦ Copy) или нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + C**. Копия отретушированной фотографии будет помещена в буфер обмена.

- Восстановите в окне документа исходное изображение. Выберите команду меню **Файл ♦ Восстановить** (File ♦ Revert) или нажмите клавишу **F12**. Изображение в окне документа будет восстановлено в том виде, какой оно имело до ретуширования.
- Вставьте из буфера обмена на новый слой отретушированное изображение. Выберите команду меню **Редактирование ♦ Вклеить** (Edit ♦ Paste) или нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + V**. Отретушированное изображение будет вставлено из буфера обмена в текущий документ и помещено на новый слой, который будет автоматически создан.

Обратите внимание на то, что в палитре **Слой (Layers)** появился и стал активным и выделен темным цветом новый слой с именем **Слой 1 (Layer 1)** с миниатюрой вставленного отретушированного изображения (Рис. 9.37). Новый слой всегда помещается поверх того слоя, который до этого был активным, и перекрывает изображение, находящееся на нижележащем слое. Именно поэтому в окне документа вы теперь видите отретушированное изображение. А в заголовке этого окна, кроме имени файла и масштаба отображения, теперь указывается имя активного слоя – **Слой 1 (Layer 1)**.

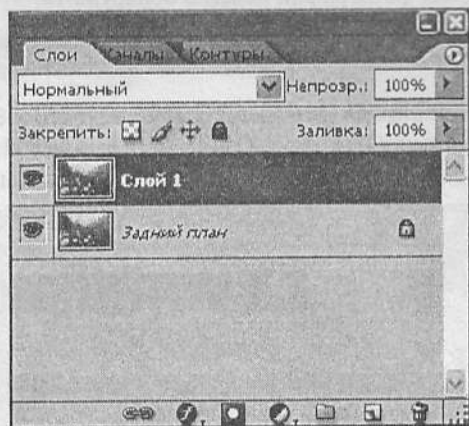






Рис. 9.37. Палитра **Слой (Layers)** после вставки изображения на новый слой

Активный слой в палитре **Слой (Layers)** всегда выделен темным цветом. Именно к активному слою относятся все операции редактирования. Флажок с изображением открытого глаза , расположенный слева от миниатюры каждого слоя, указывает на то, что слой включен и видим. Отображение слоя можно выключить, щелкнув мышью на этом значке.

Изменим прозрачность активного слоя **Слой 1 (Layer 1)**, чтобы смешать отретушированное и исходное изображения. По умолчанию этот слой абсолютно непрозрачен и числовое значение этого свойства – **100%** – отображается в поле ввода **Непрозрачность (Opacity)**.

- Нажмите кнопку  справа от поля ввода **Непрозрачность (Opacity)**. Появится ползунковый регулятор для плавной настройки степени прозрачности слоя.

- Перемещайте ползунковый регулятор **Непрозрачность** (Opacity) влево. При этом будет увеличиваться прозрачность слоя. Наблюдайте в окне документа, какое влияние оказывает степень прозрачности слоя на изображение в окне документа.
- Установите значение параметра **Непрозрачность** (Opacity) порядка **60%**. При этом изображению будет придана убедительная реалистичность.
- Отключайте и включайте видимость слоя **Слой 1** (Layer 1), щелкая мышью на значке глаза , чтобы увидеть разницу между исходным и откорректированным изображением.
- Щелкните мышью на кнопке  в правом верхнем углу палитры **Слои** (Layers).
- В появившемся меню выберите команду **Выполнить сведение** (Flatten Image). Слои будут объединены, и в палитре останется только один слой – **Background** (Фон), объединяющий исходное и частично прозрачное отретушированное изображение.

Инструменты Adobe Photoshop для ретуширования фотографий делают этот процесс простым и интуитивно понятным. Благодаря технологиям, лежащим в их основе, даже мелкие исправления изображения лица человека выглядят настолько жизненными и естественными, что изменения фотографии нелегко обнаружить.



Обрабатываем векторные изображения в Corel Draw X3

Программа CorelDraw X3 применяется для работы с векторной графикой. Разработчиками заложен в программе большой набор средств создания и редактирования графических объектов. Программа имеет удобный интерфейс и, как следствие, проста в освоении и удобна в работе. Кроме того, программа оснащена удобной интерактивной справочной системой, подразумевающей вывод на дополнительную панель справочного материала по тому действию или инструменту, который применяется в данный момент пользователем.

Знакомство с CorelDraw X3

Рабочее окно программы CorelDraw X3 не сильно отличается от окон других графических редакторов. Познакомимся с его внешним видом и элементами управления.

- Щелкните мышью на кнопке Пуск (Start) на Панели задач (Taskbar). Появится Главное меню (Start Menu).
- Выберите команду Все программы ♦ CorelDraw Graphics Suite X3 ♦ CorelDraw X3 (All Programs ♦ CorelDraw Graphics Suite X3 ♦ CorelDraw Graphics Suite X3). На экране появится начальный диалог программы (Рис. 10.1).

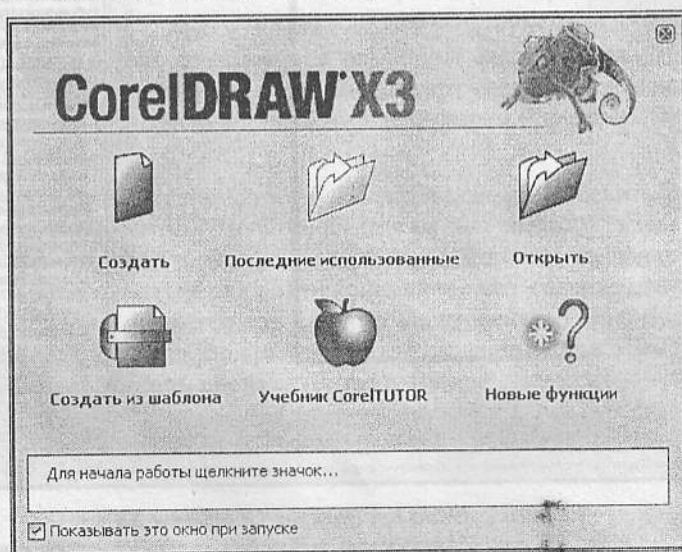


Рис. 10.1. Начальный диалог программы

В этом окне пользователь может совершить выбор задачи, которую он собирается выполнять, используя приложение.

- ✓ Создать (New) – создать новый рисунок;
 - ✓ Последние использованные (Recently user) – открыть последний редактируемый файл;
 - ✓ Открыть (Open) – открыть рисунок, выбрав нужный файл в одноименном диалоге;
 - ✓ Создать из шаблона (New from Template) – создать новый рисунок на базе имеющегося шаблона;
 - ✓ Учебник CorelTUTOR (Corel TUTOR) – просмотреть краткий учебник по работе с программой;
 - ✓ Новые функции (What's New?) – познакомиться с кратким описанием новых возможностей данной версии программы.
- Щелкните мышью на значке Создать (New), чтобы познакомиться с внешним видом программы. Откроется главное окно программы (Рис. 10.2).

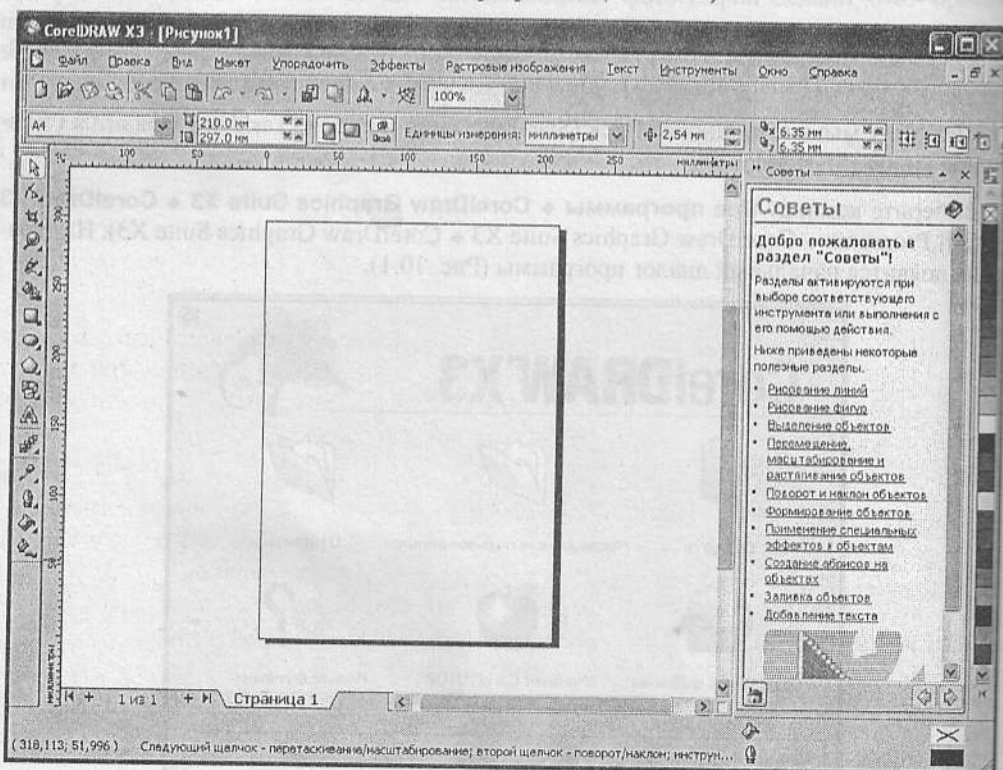


Рис. 10.2. Окно программы CorelDraw X3

В правой части окна программы находится панель, которая содержит в себе ссылки на справочные материалы. Они помогут в работе с программой и позволят вам быстрее освоиться. Когда вы выполняете какое-либо действие, работая с программой, на панели отображаются справочные материалы по данной теме. Это очень удобно и информативно для пользователя. Если вы хотите убрать панель, то щелкните мышью на кнопке, закрывающей дополнительное окно, в правом верхнем углу окна панели.

В верхней части окна расположены заголовок окна и меню. В центре окна программы расположен рисунок листа бумаги, называемый рабочей областью. В окне есть измерительные линейки, которые помогают точно позиционировать элементы рисунка и измерять их размеры. В правой части окна вертикально расположена палитра цветов. В строке состояния в нижней части окна выводится различная информация, существенно облегчающая работу с программой. Основные средства для работы расположены на панелях инструментов. Инструменты на панелях позволяют быстро и легко выполнять любые операции в программе. Под файловым меню в верхней части окна расположена **Панель свойств (Property Bar)**. Содержимое этой панели изменяется в зависимости от ваших действий. Если вы выбираете какой-либо инструмент, то на **Панели свойств (Property Bar)** предоставляется настройка свойств данного инструмента. В любой момент времени вы найдете на панели свойств самые полезные в текущей ситуации инструменты.

В программе предусмотрена возможность отображать те панели инструментов, которые вам необходимы, и убирать неиспользуемые вами панели. Для управления отображением панелей выполните следующее:

- Щелкните правой кнопкой мыши на свободном месте любой панели инструментов. Рядом появится вспомогательное меню.
- Выберите команду, например **Стандарт (Standard)** во вспомогательном меню, установив флажок рядом с названием команды. Выбранная панель будет отображаться в окне программы.
- Аналогично установите флажки рядом с названиями **Панель свойств (Property Bar)**, **Набор инструментов (Toolbox)**, **Строка состояния (Status Bar)**, если они не видны в окне программы.

При работе с программой используются различные инструменты, расположенные на панели **Набор инструментов (Toolbox)**. Набор инструментов этой панели имеет много общих инструментов с панелью инструментов программы Photoshop. Эту программу мы рассматривали ранее.

Познакомимся с этими инструментами. Последовательно выберите все инструменты панели **Набор инструментов (Toolbox)**, щелкая на них мышью. Рядом с инструментом отображается всплывающая подсказка, сообщающая не только название инструмента, но и клавиши быстрого доступа. Обратите внимание, что содержимое панели **Панель свойств (Property Bar)** меняется для каждого инструмента. Также будет меняться информация в строке состояния. Во время работы с различными инструментами мы будем активно использовать **Панель свойств (Property Bar)**.

После небольшого знакомства с внешним видом редактора приступим к освоению основных приемов работы с программой.

Создание векторных объектов

Любое векторное изображение состоит из составляющих частей, которые могут редактироваться независимо друг от друга. Эти составляющие части называются объектами. Понятие объекта является основным понятием в программе CorelDraw X3. Объектом называется элемент изображения: прямая, эллипс, прямоугольник, кривая, замкнутая кривая, многоугольник и другие.

Создание простых фигур

К простым фигурам, создаваемым в CorelDraw X3, можно отнести прямоугольники и эллипсы, многоугольники и спирали, прямые и кривые линии. Большинство сложных объектов состоит из множества простых.

Попробуем создать простую фигуру – эллипс. Для этого выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на инструменте Эллипс (Ellipse Tool) панели Набор инструментов (Toolbox), расположенной в левой части окна программы.
- Установите указатель мыши в любом месте на рабочем поле. При этом указатель изменит свою форму на форму крестика с эллипсом.
- Щелкните мышью, не отпуская ее, начинайте передвигать мышью. На экране появится эллипс, размеры которого будут меняться вместе с передвижением мыши.
- Отпустите левую кнопку мыши. На экране останется эллипс (Рис. 10.3).

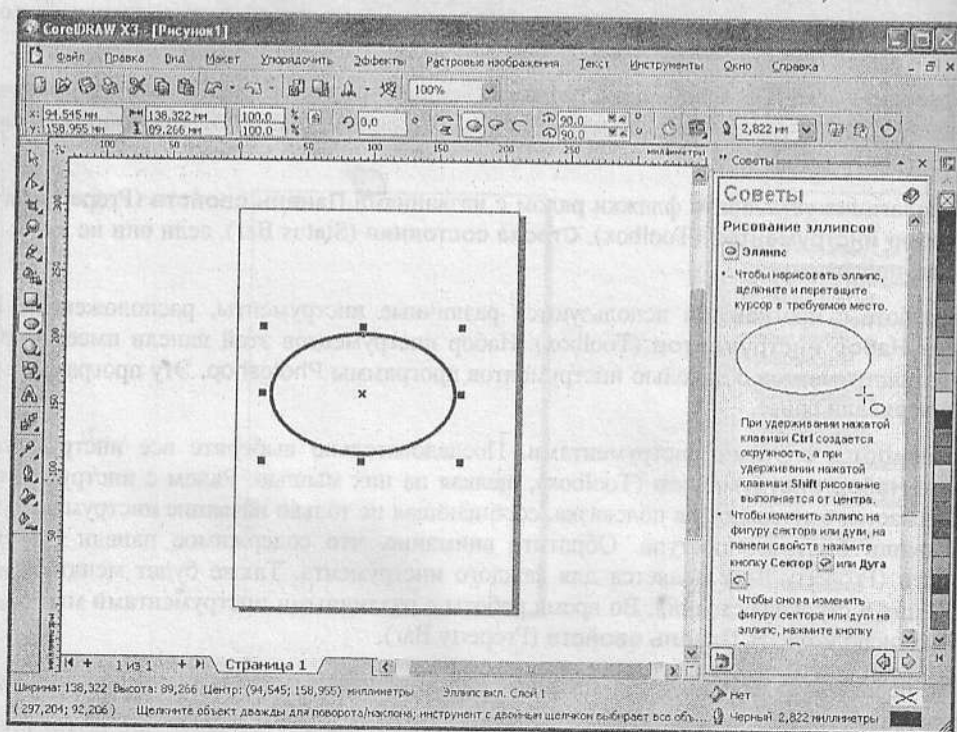


Рис. 10.3. Создание эллипса

Вокруг созданного объекта мы видим черные прямоугольники, в центре – перекрестие, а по контуру – контурные прямоугольники. Все эти управляющие элементы предназначены для редактирования объекта.

Чтобы создать правильные фигуры: окружность или квадрат, необходимо использовать дополнительную клавишу. Например, создадим окружность. Для этого выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на инструменте **Эллипс** (Ellipse Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox).
- Установите указатель мыши на свободном месте рисунка.
- Нажмите и не отпускайте клавишу **Ctrl**, после чего нажмите левую кнопку мыши, не отпуская ее, передвигайте мышь.
- Отпустите кнопку мыши, после чего отпустите клавишу **Ctrl**. Окружность останется на экране.

Подобным образом создается и простая фигура квадрат. Для этого выберите инструмент **Прямоугольник** (Rectangle Tool) на панели инструментов **Набор инструментов** (Toolbox), нажмите и не отпускайте клавишу **Ctrl**, после чего описанным выше способом нарисуйте квадрат и отпустите клавишу **Ctrl**.

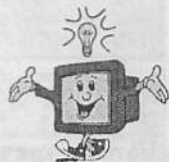
Точно так же, как прямоугольники и эллипсы, создаются и другие простые фигуры, причем при их создании также можно использовать клавиши **Ctrl** и **Shift**, которые позволяют создавать фигуры правильной формы.

- Щелкните мышью на маленьком черном треугольнике в нижней части кнопки инструмента **Многоугольник** (Polygon Tool) панели инструментов **Набор инструментов** (Toolbox). Появится панель, на которой отображаются кнопки создания различных вариантов многоугольников (Рис. 10.4).



Рис. 10.4. Дополнительная панель инструмента **Многоугольник** (Polygon Tool)

Все кнопки инструментов панели **Набор инструментов** (Toolbox), у которых в правом нижнем углу находится маленький черный треугольник, имеют вспомогательную панель. Если щелкнуть мышью на этом черном треугольнике либо нажать кнопку и подержать ее нажатой несколько мановений, появится вспомогательная панель.



- Щелкните на инструменте, например **Сложная звезда** (Polygon Star). Инструмент станет выбранным, и на **Панели свойств** (Property Bar) появятся его настройки (Рис. 10.5).

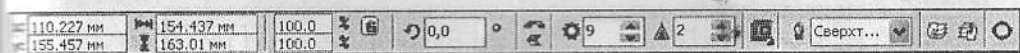


Рис. 10.5. **Панель свойств** (Property Bar) инструмента **Многоугольник** (Polygon Tool)

- В поле ввода со счетчиком рядом с кнопкой **Число вершин звезды** (Star) задайте требуемое количество вершин звезды или сторон многоугольника.

- В поле ввода со счетчиком рядом с кнопкой **Острота звезды** (Sharpness of Polygon) введите число. Значение в поле указывает, сколько вершин находится между двумя вершинами, соединенными линией одной из сторон. Чем больше значение этого параметра, тем острее будут углы звезды.
- Установите указатель мыши на свободном месте в рабочей области. При этом указатель изменится.
- Нажмите левую кнопку мыши, не отпуская ее, передвигайте. На экране появится звезда. Отпустите кнопку мыши, и звезда останется на экране (Рис. 10.6).

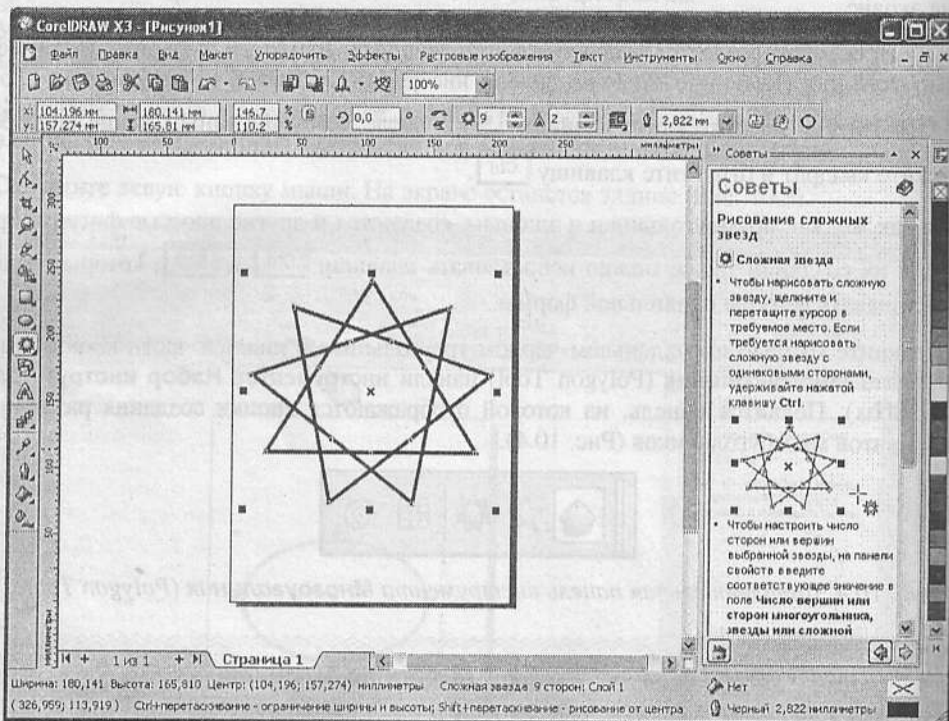


Рис. 10.6. Создана фигура – сложная звезда

Посмотрим, как можно создать фигуру – спираль. Это делается с помощью инструмента **Спираль** (Spiral).

- Выберите инструмент **Спираль** (Spiral) вспомогательной панели инструмента **Многоугольник** (Polygon Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox). На **Панели свойств** (Property Bar) появятся настройки выбранного инструмента (Рис. 10.7).



Рис. 10.7. Панель свойств (Property Bar) инструмента **Спираль** (Spiral)

- В поле ввода со счетчиком **Витки спирали** (Spiral Revolutions) на **Панели свойств** (Property Bar) введите количество вершин, чтобы создать спираль из заданного количества витков.

- Щелкните мышью на кнопке **Симметричная спираль** (Symmetrical Spiral) на **Панели свойств** (Property Bar) для создания симметричной спирали, расстояние между соседними витками которой постоянно.
- Установите указатель мыши на свободное место в рабочей области. При этом указатель изменит свой вид.
- Таким же способом, как и другие фигуры, создайте фигуру **Симметричная спираль** (Symmetrical Spiral).
- Щелкните мышью на кнопке **Логарифмическая спираль** (Logarithmic Spiral) **Панели свойств** (Property Bar), чтобы создать спираль, расстояние между витками которой увеличивается.
- С помощью ползункового регулятора **Коэффициент расширения спирали** (Spiral Expansion Factor) установите значение коэффициента.
- Создайте фигуру знакомым вам образом. В результате на листе будут созданы два вида спиралей: **Симметричная спираль** (Symmetrical Spiral), которую мы создали ранее, и **Логарифмическая спираль** (Logarithmic Spiral) (Рис. 10.8).

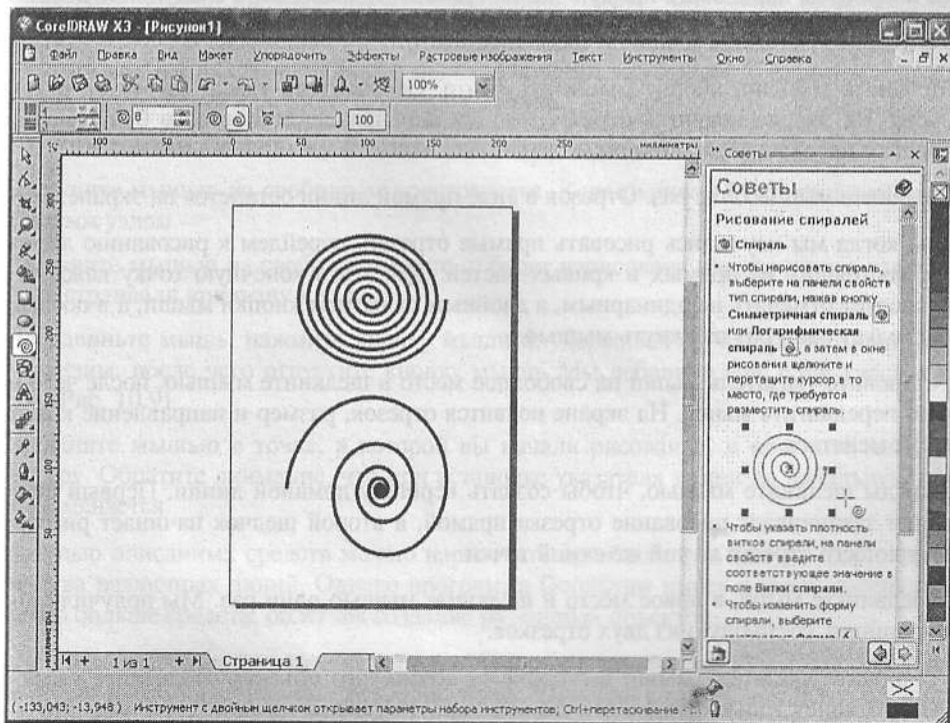


Рис. 10.8. Создание спиралей двух видов

Мы познакомились с созданием в программе простых фигур. Все они создаются одинаковым образом, подобным тому, которым создаются простые фигуры во многих графических редакторах, например в редакторе Photoshop. Еще раз напоминаем, что при создании любой фигуры можно воспользоваться клавишей **Ctrl** для создания правильных

фигур или клавишей **Shift** для создания объектов из центра. Можно воспользоваться обеими клавишами, чтобы создавать правильные объекты из центра.

Создание линий

Теперь познакомимся с построением различных линий в программе. В редакторе можно создавать линии практически любой формы – прямые и кривые, замкнутые и разомкнутые. Начнем знакомство с построения простейших линий.

- Щелкните мышью на инструменте **Свободная форма** (Freehand Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox) для построения линии в режиме произвольных кривых.
- Поместите указатель мыши на рабочее поле. При этом указатель изменит свой вид. Нажмите левую кнопку мыши, и, не отпуская ее, начинайте передвигать мышью. На экране будет рисоваться кривая линия, повторяющая передвижения мыши.
- Отпустите левую кнопку мыши, и кривая останется на экране.

Далее попробуем нарисовать прямую линию. Для этого выполните следующие действия.

- Установите указатель мыши на свободное место.
- Щелкните мышью, кнопку мыши отпустите. Переместите указатель мыши в другое место. На экране появится отрезок, размер и направление которого будут меняться вместе с передвижением мыши.
- Щелкните мышью еще раз. Отрезок в виде прямой линии останется на экране.

Теперь, когда мы научились рисовать прямые отрезки, перейдем к рисованию ломаных линий, состоящих из прямых и кривых частей. Для этого конечную точку каждого отрезка следует отмечать не одинарным, а двойным нажатием кнопки мыши, а в последней точке следует один раз щелкнуть мышью.

- Установите указатель мыши на свободное место и щелкните мышью, после чего начните передвигать мышью. На экране появится отрезок, размер и направление которого будут меняться.
- Дважды щелкните мышью, чтобы создать вершину ломаной линии. Первый щелчок мыши заканчивает рисование отрезка прямой, а второй щелчок начинает рисование следующего отрезка из той же самой точки.
- Передвиньте мышью в новое место и щелкните мышью один раз. Мы получили ломаную линию, состоящую из двух отрезков.
- Установите указатель мыши в стороне от созданного объекта. Подведите указатель мыши к концу только что созданной ломаной. Указатель изменит свой вид. Это означает, что при рисовании будет продолжено создание предыдущего объекта, а не начнется создаваться новый объект.
- Нажмите кнопку мыши, не отпуская ее, передвиньте мышью, после чего отпустите кнопку. К двум прямым сегментам добавится кривая.
- Щелкните мышью в конце кривой, передвиньте мышью и еще раз щелкните мышью. Мы добавили еще один отрезок.

- Подведите указатель мыши к концу последнего отрезка, нажмите кнопку мыши и переместите указатель в начало первого отрезка ломаной, после чего отпустите кнопку. Контур создаваемого объекта будет замкнут.

Описанным только что способом можно создавать объекты любой сложности. Единственным ограничением является неразрывность линий. Если вы разорвали линию, то будет создано несколько объектов.

Теперь рассмотрим рисование более сложных кривых, получивших название кривых Безье.

- На панели **Набор инструментов** (Toolbox) во вспомогательной панели инструмента **Свободная форма** (Freehand Tool) выберите инструмент **Безье** (Bezier Tool).
- Установите указатель мыши на рабочее поле. При этом указатель изменит свой вид.
- Щелкните кнопкой мыши и, не отпуская ее, передвиньте мышь. На экране появится пунктирная линия – манипулятор кривизны, длина и направление которой меняется с передвижением мыши.
- Отпустите кнопку мыши и передвиньте мышь, после чего снова нажмите кнопку мыши и удерживайте ее. Появится вторая пунктирная линия.
- Не отпуская кнопки, перемещайте мышь. Внешний вид кривой изменится при изменении направления и размера пунктирной линии.
- Отпустите кнопку мыши, и рисование участка кривой будет закончено.
- Щелкните мышью на свободном пространстве. Конец кривой будет соединен линией с новым узлом.
- Щелкните мышью на свободном месте, и будет нарисована прямая линия, так как вы не настраивали кривизну в узлах.
- Передвиньте мышь, нажмите кнопку мыши и, удерживая ее, настройте манипулятор кривизны, после чего отпустите кнопку мыши. Мы добавили еще один участок кривой (Рис. 10.9).
- Щелкните мышью в точке, в которой вы начали рисование, и получите замкнутую фигуру. Обратите внимание, что при установке указателя мыши на начальную точку, он изменяется.

С помощью описанных средств можно нарисовать произвольную фигуру, состоящую из множества различных линий. Однако программа CorelDraw имеет в своем арсенале значительно больше средств, облегчая создание различных объектов.

Рассмотрим еще один инструмент панели **Набор инструментов** (Toolbox), предназначенный для создания замкнутых криволинейных объектов, которые выглядят как кривые переменной толщины. Называется этот инструмент **Художественное оформление** (Artistic Media).

Существует несколько режимов использования инструмента **Художественное оформление** (Artistic Media), и мы рассмотрим их все.

- На панели **Набор инструментов** (Toolbox) во вспомогательной панели инструмента **Свободная форма** (Freehand Tool) выберите инструмент **Художественное оформление** (Artistic Media).

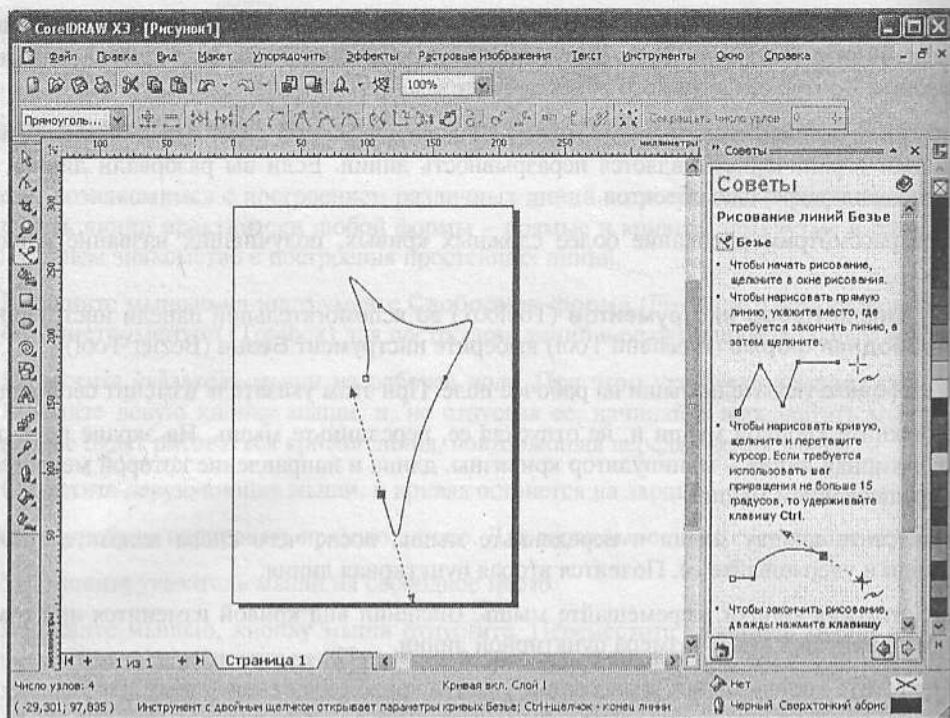


Рис. 10.9. Построение кривой с помощью инструмента **Безье** (Bezier Tool)

- Щелкните мышью на кнопке **Заготовка** (Preset) на **Панели свойств** (Property Bar). Мы выбрали работу с заготовками.
- В открывающемся списке с образцами заготовок, расположенном в правой части **Панели свойств** (Property Bar), выберите нужную заготовку.
- Установите в поле, расположенном левее кнопок на **Панели свойств** (Property Bar), значение степени сглаживания при создании объекта.
- Установите ширину создаваемого объекта в поле ввода со счетчиком на **Панели свойств** (Property Bar). В этом поле задается максимальная ширина объекта.
- Проведите мышью или графическим пером произвольную линию на свободном месте. Будет создан объект, внешне напоминающий выбранную нами заготовку.
- Щелкните мышью на квадратике с цветовым значением палитры цветов в правой части окна. Обозначенные инструментом контуры заполнятся выбранным цветом.
- Выбирая разные заготовки, можно создавать объекты различной формы и различной толщины (Рис. 10.10).

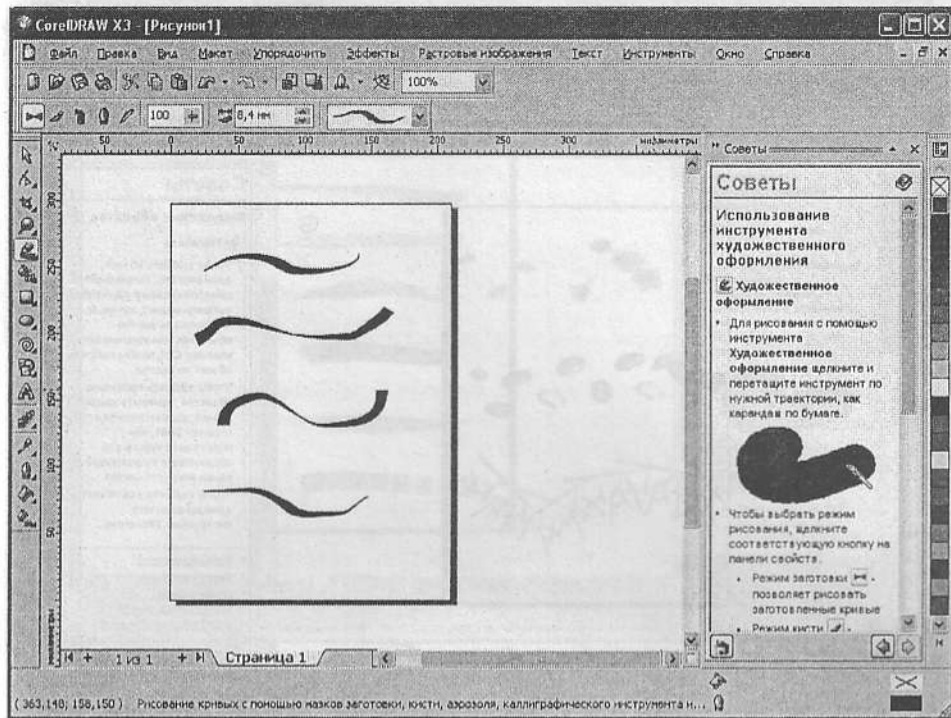


Рис. 10.10. Линии, созданные с помощью инструмента *Заготовка (Preset)*

Заготовки могут быть значительно сложнее, чем линии, заполненные однородной заливкой. В качестве заготовок могут выступать оригинальные рисунки. Попробуем создать такую линию.

- Щелкните мышью на кнопке **Распылитель (Sprayer)** на **Панели свойств (Property Bar)**. **Панель свойств (Property Bar)** изменит свой вид.
- В открывшемся **Списке файлов аэрозолей (Spraylist)** выберите интересующий вас аэрозоль, щелкнув мышью на строке с его изображением.
- В открывающемся списке **Выбор очередности аэрозолей (Choice of spray order)** выберите один из трех вариантов распыления: **Случайно (Randomly)**, **Последовательно (Sequentially)** или **По направлению (By direction)**.
- Проведите произвольную линию на свободном месте, по ее траектории будут расположены выбранные вами элементы (Рис. 10.11).

Инструмент **Кисть (Brush)** на **Панели свойств (Property Bar)** инструмента **Художественное оформление (Artistic Media)** позволяет имитировать рисование кистью, при этом используя уже готовые варианты мазков либо выбирая в качестве шаблона некоторое изображение.

- Щелкните мышью на кнопке **Кисть (Brush)** на **Панели свойств (Property Bar)**.
- Выберите мазок в открывающемся **Списке мазков кисти (Brush list)**, расположенном в правой части **Панели свойств (Property Bar)**.

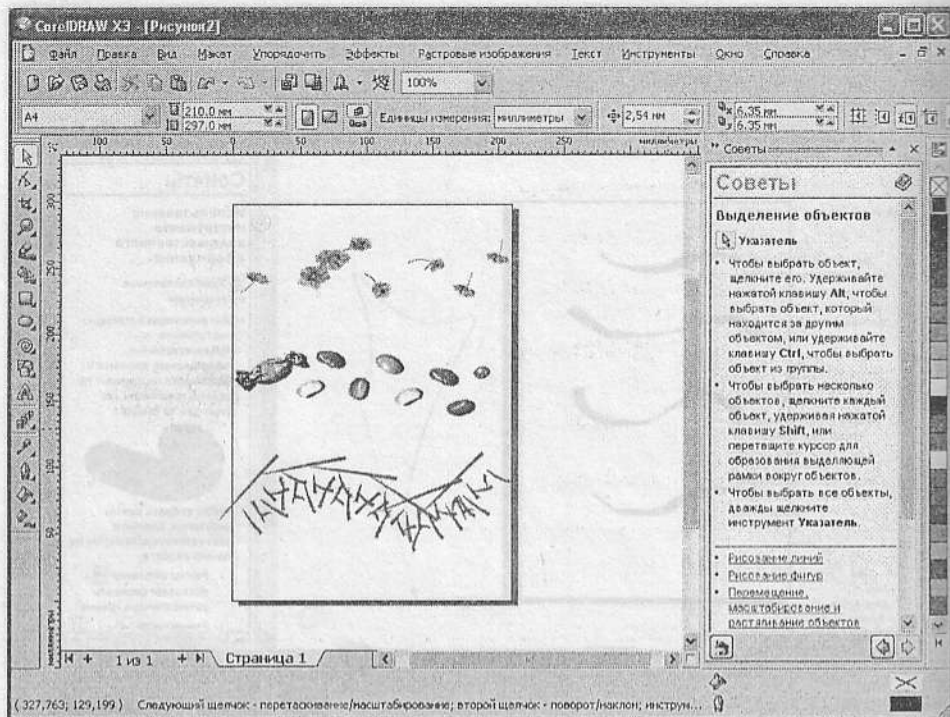


Рис. 10.11. Линии, созданные с помощью инструмента *Распылитель* (Sprayer)

- Установите в поле, расположенном левее кнопок на **Панели свойств** (Property Bar), значение степени сглаживания при создании объекта.
- Установите ширину создаваемого объекта в поле ввода со счетчиком. В этом поле задается максимальная толщина объекта.
- Проведите мышью или графическим пером произвольную линию на свободном месте. Будет создан объект, с примененным к нему мазком кисти.
- Выбирая в списке мазков различные варианты, можно создавать разнообразные линии и мазки кистью (Рис. 10.12).

Инструмент **Каллиграфический** (Calligraphic) на **Панели свойств** (Property Bar) инструмента **Художественное оформление** (Artistic Media) позволяет создавать всевозможные линейные фигуры, к которым впоследствии могут быть применены различные заливки.

- Щелкните мышью на кнопке **Каллиграфический** (Calligraphic) на **Панели свойств** (Property Bar). Каллиграфический инструмент будет выбран.
- Установите в поле **Каллиграфический угол** (Calligraphic Angle) **Панели свойств** (Property Bar) значение угла в градусах. Перо при рисовании будет наклонено на такой угол.
- Проведите на свободном месте линию, толщина которой будет меняться в зависимости от наклона (Рис. 10.13).

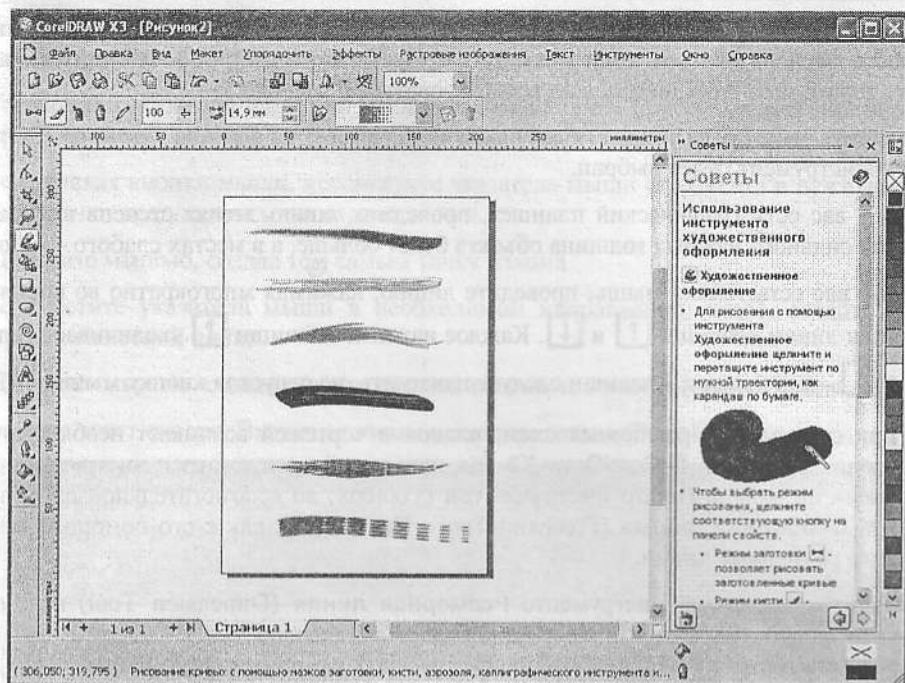


Рис. 10.12. Линии, созданные с помощью инструмента Кисть (Brush)

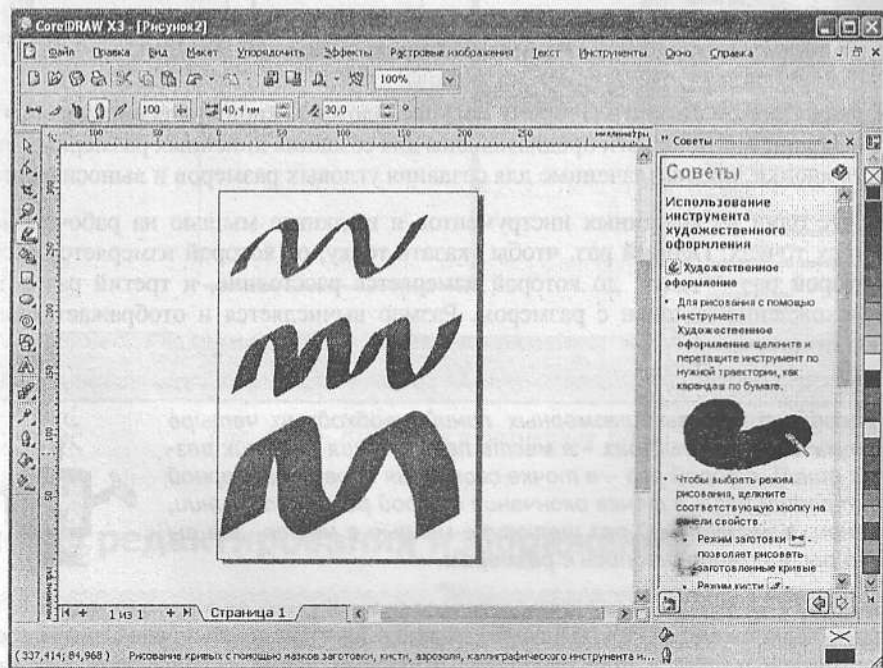






Рис. 10.13. Линии, созданные с помощью инструмента Каллиграфический (Calligraphic)

Последним вариантом художественного пера является чувствительное к нажиму перо. Им просто воспользоваться, если у вас есть графический планшет с чувствительным к нажиму пером, но в принципе можно воспользоваться и мышью.

- Щелкните мышью на кнопке **Учет нажатия** (Pressure) на **Панели свойств** (Property Bar). Инструмент будет выбран.
- Если у вас есть графический планшет, проведите линию, меняя степень нажима. В местах сильного нажима толщина объекта будет больше, а в местах слабого – меньше.
- Если у вас есть только мышь, проведите линию, нажимая многократно во время рисования линии клавиши  и . Каждое нажатие клавиши  увеличивает толщину, а  – уменьшает. Клавиши следует нажимать, не отпуская кнопку мыши.

Часто при составлении различных схем, планов и чертежей возникает необходимость проставления размеров. В CorelDraw X3 для этих целей предусмотрен инструмент, расположенный на панели **Набор инструментов** (Toolbox) во вспомогательной панели инструмента **Свободная форма** (Freehand Tool). Посмотрим, как с его помощью можно проставить размерные линии.

- Щелкните мышью на инструменте **Размерная линия** (Dimension Tool) вспомогательной панели инструмента **Свободная форма** (Freehand Tool). Содержимое **Панели свойств** (Property Bar) при выборе инструмента изменится (Рис. 10.14).

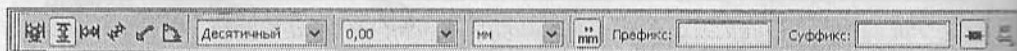
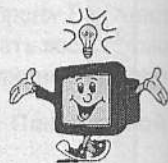


Рис. 10.14. **Панели свойств** (Property Bar) инструмента **Размерная линия** (Dimension Tool)

В левой части **Панели свойств** (Property Bar) расположены кнопки для определения типа создаваемых линий. Кнопки эти предназначены для создания линейных размерных линий. Также есть кнопки, предназначенные для создания угловых размеров и выносных линий.

- Выберите один из указанных инструментов и щелкните мышью на рабочем чертеже в трех точках. Первый раз, чтобы указать точку, от которой измеряется расстояние, второй раз – точку, до которой измеряется расстояние, и третий раз – точку местонахождения надписи с размером. Размер вычисляется и отображается на рисунке автоматически.

Для рисования угловых размерных линий необходимо четыре щелчка мышью. Первый раз – в месте пересечения будущих размерных линий, второй раз – в точке окончания первой размерной линии, третий раз – в точке окончания второй размерной линии, и, наконец, в четвертый раз щелкните мышью в месте, где вы хотите расположить надпись с размером.



Посмотрим, как можно создать выносные линии в программе. Выносная линия состоит из двух отрезков и текста. Для рисования выносных линий используется инструмент **Сноска** (Callout Tool).

- Нажмите кнопку **Сноска** (Callout Tool) на **Панели свойств** (Property Bar) инструмента **Размерная линия** (Dimension Tool).
- Установите указатель мыши на предполагаемую точку присоединения линии к объекту и щелкните мышью.
- Не отпуская кнопки мыши, переместите указатель мыши от объекта в нужную сторону до точки предполагаемого излома линии.
- Щелкните мышью, создав тем самым точку излома.
- Переместите указатель мыши в необходимом направлении, чтобы создать второй отрезок выносной линии.
- Щелкните мышью, создав в конце отрезка конечную точку выносной линии.
- Введите текст сноски. Выносная линия с текстом готова (Рис. 10.15).

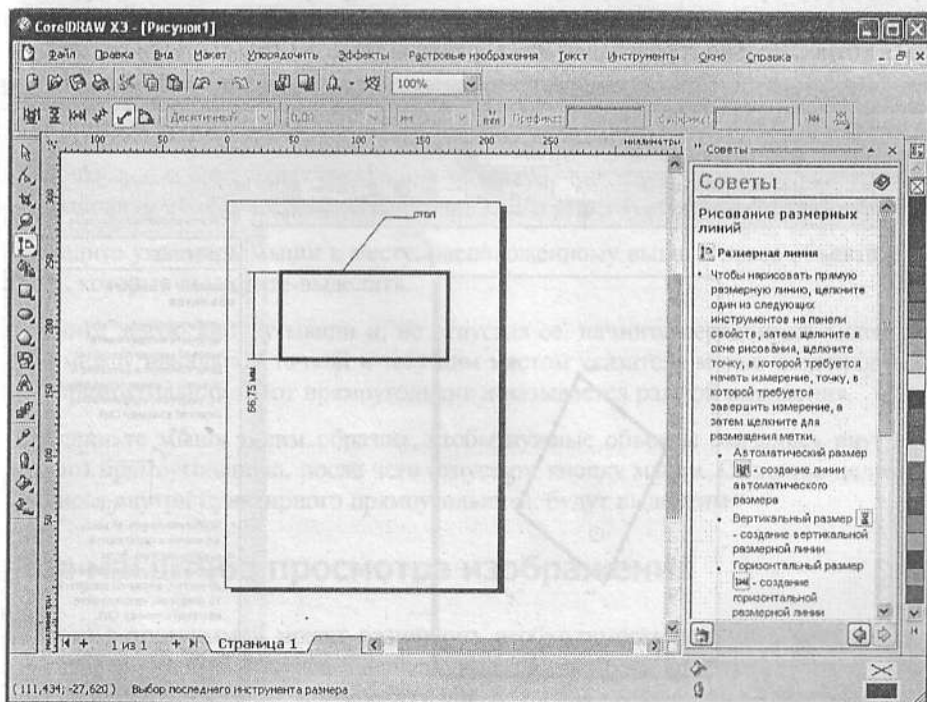


Рис. 10.15. Выносная и размерная линии

Приемы редактирования изображений

После того как мы освоили создание простых объектов, можно перейти к редактированию, во время которого преобразуем объекты. Но, чтобы изменять форму и свойства объектов, сначала надо научиться выделять их.

Выделение объектов

Как уже отмечалось, при создании объектов вокруг них появляются черные прямоугольники, называемые маркерами выделения. То есть вновь созданный объект уже выделен и вы можете сразу приступить к его редактированию. Если выделение было снято, а позже появилась необходимость в редактировании, можно снова выделить объект.

Чтобы выделить любой объект, выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на инструменте **Указатель** (Pick Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox). Инструмент будет выбран.
- Щелкните мышью на объекте, который хотите выделить. Объект станет выделенным и вокруг него появятся маркеры выделения.
- Щелкните два раза мышью на объекте. Вместо маркеров выделения вокруг объекта появятся стрелки. Это маркеры вращения, с помощью которых можно наклонить объект относительно горизонтали или вертикали (Рис. 10.16).

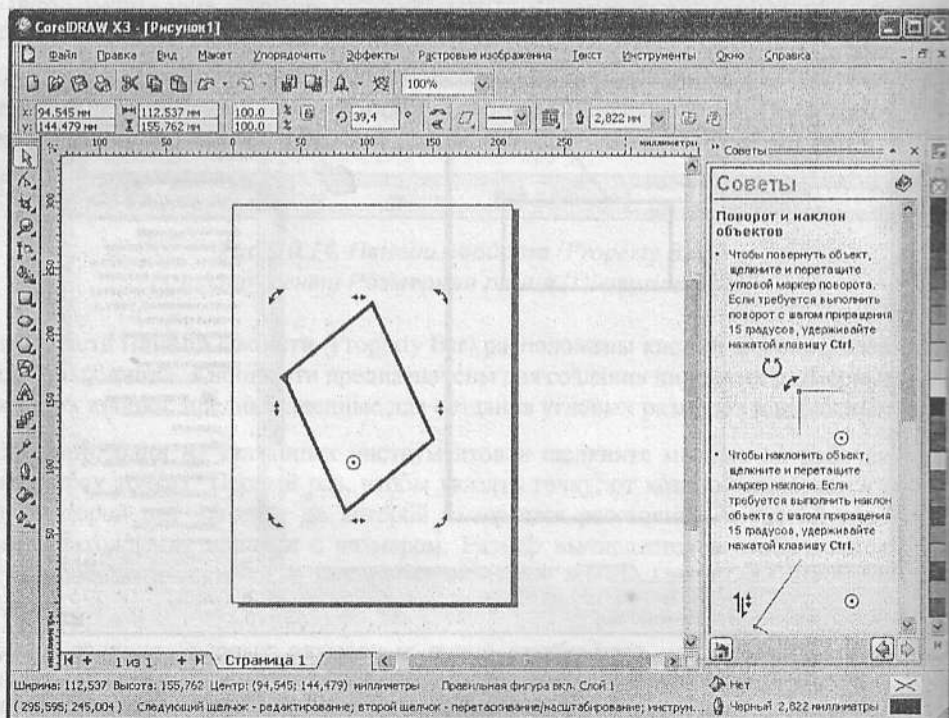








Рис. 10.16. Выделенный объект с маркерами вращения

- Чтобы отменить выделение объектов, щелкните мышью на свободном месте в рабочей области, на которой нет объектов.

Когда выбран инструмент **Указатель** (Pick Tool)  и не выделен ни один объект, на **Панели свойств** (Property Bar) видна кнопка . Если эта кнопка нажата, то выделенный объект будет выделен.

объекты можно с помощью щелчка в любом месте объекта. Если же она не нажата, то объекты выделяются только после щелчка на контуре.

Чтобы выделить группу из нескольких объектов, выполните следующие действия:

- Выберите инструмент **Указатель** (Pick Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox), чтобы продолжить работу с объектами.
- Щелкните мышью на свободном месте в рабочей области, чтобы отменить выделение всех объектов, и нажмите кнопку  на **Панели свойств** (Property Bar), если она еще не нажата.
- Щелкните мышью на первом объекте. После этого нажмите клавишу  и, не отпуская ее, выделите остальные объекты, щелкая мышью последовательно на контуре каждого объекта.
- Отпустите клавишу . Группа объектов будет выделена.
- Снова нажмите клавишу  и, не отпуская ее, щелкните мышью на контуре одного из выделенных объектов. Выделение только этого объекта будет отменено.

Рассмотрим еще один способ выделения объектов. Как один, так и несколько объектов можно выделить, обведя их рамкой выделения. Для этого выполните следующие действия:

- Подведите указатель мыши к месту, расположенному выше и левее объекта или объектов, которые вы хотите выделить.
- Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, начните передвигать мышь. На экране между начальной точкой и текущим местом указателя мыши появится пунктирный прямоугольник. Этот прямоугольник и называется рамкой выделения.
- Передвиньте мышь таким образом, чтобы нужные объекты оказались внутри пунктирного прямоугольника, после чего отпустите кнопку мыши. Объекты, целиком оказавшиеся внутри пунктирного прямоугольника, будут выделены.


Выбор масштаба просмотра изображения



При работе с программой может возникнуть необходимость изменить масштаб изображения, чтобы увидеть рисунок целиком или рассмотреть отдельные его фрагменты. Мелкие фрагменты легче редактировать при большом увеличении. Для изменения масштаба следует воспользоваться инструментом **Масштаб** (Zoom Tool). Для этого выполните следующее:



- Щелкните мышью на кнопке **Масштаб** (Zoom Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox) и поместите указатель мыши в центр рисунка. Указатель мыши примет вид увеличительного стекла.
- Щелкните мышью на изображении. Масштаб будет увеличен. Щелкните еще раз, и масштаб снова увеличится.
- Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы уменьшить масштаб.

Теперь опишем другой, более точный способ увеличения масштаба изображения:

- Установите указатель мыши в верхний левый угол площади, которую вы хотите просмотреть в крупном масштабе.
- Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, начните передвигать мышь. При этом выделенная область будет отмечаться пунктирным прямоугольником.
- Подведя указатель к правой нижней границе выбранной площади, отпустите кнопку мыши. Изображение на экране будет перерисовано, при этом объекты, попавшие в пунктирный прямоугольник, будут увеличены.

Коротко скажем о нескольких полезных кнопках **Панели свойств** (Property Bar) при работе с инструментом – **Масштаб** (Zoom Tool) .

С помощью кнопки **Только выбранные объекты** (Zoom To Selected)  можно увеличить только выделенные объекты, а кнопка **Все объекты** (Zoom to All Objects)  позволяет установить такой масштаб изображения, при котором будут видны все объекты сразу.


С помощью кнопок **Масштабирование по ширине страницы** (Zoom to Page Width)  и **Масштабирование по высоте страницы** (Zoom To Page Height)  можно отобразить весь лист по горизонтали и по вертикали соответственно.

Операции с объектами





Операция перемещения сопровождается изменением местоположения объекта или группы объектов относительно страницы документа, причем их внешняя форма и взаимное расположение в группе не изменяются.

Попробуем переместить объекты. Для этого выполните следующие действия:



- Выделите любой объект с помощью инструмента **Указатель** (Pick Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox).
- Установите указатель мыши в центре объекта или в центре группы выделенных объектов.
- Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите изображение на новое место.
- Отпустите кнопку мыши, когда изображение займет требуемое положение. Объект будет перерисован в новом месте.

Для перемещения объектов строго в горизонтальном или вертикальном направлении следует во время перемещения нажать и удерживать клавишу .

Перемещение можно осуществлять и с помощью клавиатуры, управляя перемещением выделенных объектов клавишами управления курсором.



- Выделите объект и нажмите любую клавишу управления курсором: , ,  или . Объект будет передвинут.

Если вы хотите не переместить, а скопировать объект, то выполните следующие действия:

- Выделите объект и нажмите клавишу , расположенную рядом с цифровым блоком клавиатуры. Копия объекта будет точно совпадать с исходным объектом или находиться немного в стороне.
- Переместите в сторону копию, нажав несколько раз клавишу , и вы увидите два абсолютно идентичных объекта.


Таким же образом можно скопировать и выделенную группу объектов.

Другим способом копирования, удаления и перемещения объектов является использование буфера обмена Windows.

- Выделите несколько объектов или объект.
- Щелкните мышью на кнопке **Копировать** (Copy)  на панели инструментов **Стандарт** (Standard). Копии выделенных объектов будут помещены в буфер обмена.
- Щелкните мышью на кнопке – **Вставить** (Paste) . В рисунок будут вставлены копии объектов.

Через буфер обмена можно переносить рисунки между разными программами. Вы можете нарисовать рисунок в CorelDraw, поместить его в буфер обмена Windows, а после этого вставить в текст документа в редакторе Word. Таким образом, вы сможете украсить любой документ Word профессиональными иллюстрациями.

Чтобы удалить объект, выполните следующие действия:

- Выделите объект или несколько объектов, которые вы хотите удалить.
- Нажмите клавишу . Выделенные объекты будут удалены.

Управление документами

Часто необходимо сохранить на диске созданное изображение, чтобы в дальнейшем иметь возможность продолжить с ним работу. В этом разделе мы научимся сохранять и открывать уже сохраненный документ, а также познакомимся с созданием документа на основе шаблона.

Сохранение документа на диске и его загрузка в CorelDraw

Сохранение документов в CorelDraw похоже на действия по сохранению документов в любой другой программе. Чтобы сохранить документ на диске, выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на кнопке **Сохранить** (Save) на панели инструментов **Стандарт** (Standard). На экране появится диалог, в котором вы должны ввести имя файла и определить место на диске для сохранения файла (Рис. 10.17).
- В открывающемся списке **Папка** (Save in) укажите папку для сохранения документа.



Рис. 10.17. Сохранение документа

- В поле ввода **Имя файла** (File Name) укажите имя, под которым будет сохранен документ.

Кроме того, вы можете указать некоторые дополнительные параметры сохранения файла. Дополнительными параметрами в диалоге вы можете задать в открывающемся списке **Версия** (Version) сохранение документа в формате предыдущей версии CorelDraw или в формате иного графического редактора. Однако в большинстве случаев дополнительная настройка сохранения не требуется.

- Щелкните мышью на кнопке **Сохранить** (Save). Документ будет сохранен в указанном месте.

При повторном сохранении файла при нажатии кнопки **Сохранить** (Save) диалог не будет появляться, так как имя файла уже задано.

- Для завершения работы редактора выберите команду меню **Файл ♦ Выход** (File ♦ Exit). Работа CorelDraw будет завершена.

Чтобы открыть в программе CorelDraw ранее сохраненный файл, выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на кнопке **Открыть** (Open) на панели инструментов **Стандарт** (Standard). На экране появится диалог, очень похожий на диалог сохранения.

- Так же как и при сохранении, выберите диск и каталог, в котором вы сохранили наш файл, после чего дважды щелкните мышью на имени файла. Файл будет открыт.

Существует еще один более быстрый способ загружать документы, с которыми вы недавно работали. Откройте меню **Файл** (File) и щелкните мышью на имени файла в самой нижней части меню. Как видите, в нижней части меню **Файл** (File) CorelDraw ведет список имен файлов, с которыми вы недавно работали.

Применение шаблонов

Для быстрого создания стандартных документов вы можете воспользоваться шаблонами, включенными в состав поставки пакета программ CorelDraw. Вместе с редактором поставляется множество красивых шаблонов, объединенных в группы. Достаточно легко найти шаблон, помогающий в создании необходимых иллюстраций.

Для создания нового документа на основе шаблона выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Файл** ♦ **Создать из шаблона...** (File ♦ New from template...). На экране появится диалог выбора шаблона (Рис. 10.18), в котором вы можете выбрать наиболее подходящую заготовку.

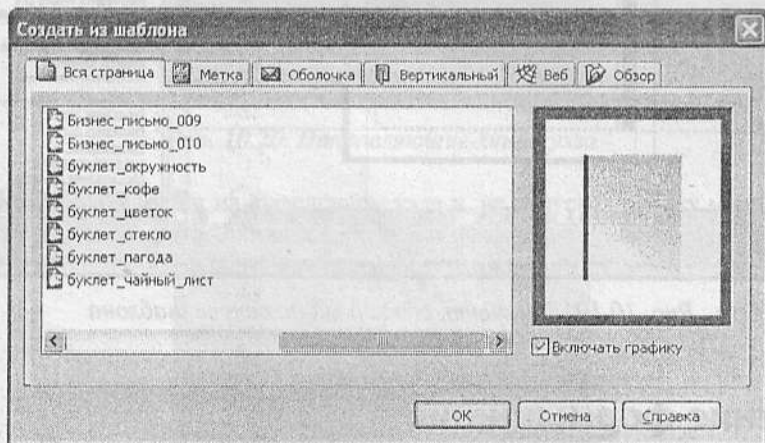


Рис. 10.18. Создание документа на основе шаблона

- Установите флажок **Включать графику** (Include graphics), чтобы иметь возможность просмотра шаблона при выборе.
- Щелкните мышью на любом шаблоне в левой части диалога, вы увидите его в поле предварительного просмотра, расположенном в правой части диалога.
- После того как вы выберете нужный шаблон, щелкните мышью на кнопке **ОК**. Диалог закроется и будет создан новый документ (Рис. 10.19). При этом в документе уже будут присутствовать рисунки, которые вам требуется отредактировать, чтобы получить необходимый рисунок.

Некоторые шаблоны содержат несколько страниц, на каждой из которых содержится свой рисунок. Все рисунки на различных страницах оформлены в едином стиле, и вы

можете на их основе разработать свой фирменный стиль. О работе с многостраничными документами будет рассказано ниже.

Рассмотренные приемы работы с CorelDraw позволяют создавать рисунки, сохранять и открывать их. Этого вполне достаточно при работе над простыми иллюстрациями.

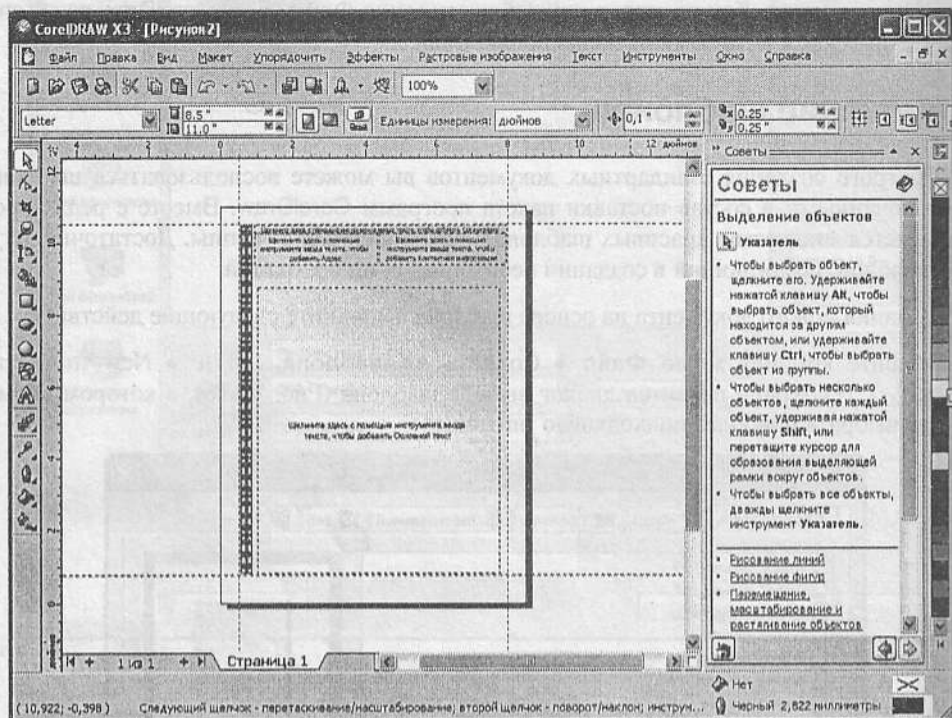


Рис. 10.19. Документ, созданный на основе шаблона

Изменение формы линии

Редактирование формы линии заключается в изменении местоположения ее узлов и сегментов путем их перемещения, изменения кривизны линии, а также воздействия на опорные точки и направляющие отрезки кривизны.

Вспомним особенности кривых Безье. Кроме положения начальной и конечной точки, то есть узлов кривой, ее вид определяется кривизной, то есть ее внешним видом между двумя узлами. Кривизна определяется двумя параметрами кривой в каждом узле. Во-первых, наклоном кривой при входе в узел. Наклон манипулятора кривизны показывает наклон кривой. Вторым параметром является степень кривизны, то есть величина расхождения при удалении от узла кривой с прямой линией, проведенной через узел с тем же наклоном. Степень кривизны определяется длиной манипулятора кривизны. Таким образом, координаты узлов, наклон и длина манипуляторов кривизны определяют внешний вид кривой Безье.

Редактирование линий в программе CorelDraw производится с помощью инструмента **Форма** (Shape Tool) панели **Набор инструментов** (Toolbox), который позволяет редактировать линии по принципу обработки кривых Безье.

- Щелкните мышью на кнопке инструмента **Форма** (Shape Tool) панели **Набор инструментов** (Toolbox).
- Установите указатель мыши на узле. Внешний вид указателя мыши изменится с маленького квадратика на большой квадрат. Пунктирной линией отобразятся два направляющих отрезка, которые определяют кривизну линии, и две опорные точки, расположенные на концах этого отрезка (Рис. 10.20).

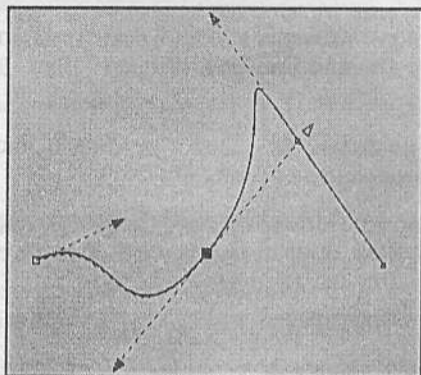


Рис. 10.20. Направляющие линии узла

- Щелкните кнопкой мыши на выделенном узле и, не отпуская кнопку мыши, переместите точку на новое место. Линия займет новое положение (Рис. 10.21).

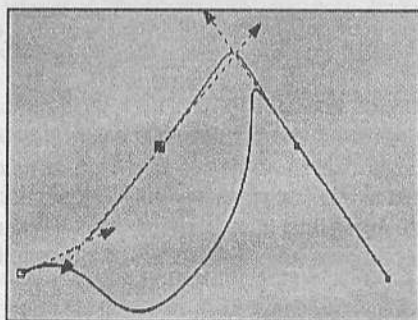


Рис. 10.21. Изменение формы линии с помощью инструмента **Форма** (Shape Tool)

Чтобы выделить несколько узлов, необходимо щелкать мышью на нужных узлах, удерживая нажатой клавишу **Shift** на клавиатуре.

Для придания кривой требуемой формы и для более точного ее редактирования можно добавлять на кривую дополнительные узлы. Это можно сделать следующим способом:

- Щелкните мышью на кнопке инструмента **Форма** (Shape Tool) панели **Набор инструментов** (Toolbox). Инструмент станет выбранным. Теперь щелкните мышью на выбранной вами кривой. На **Панели свойств** (Property Bar) отобразятся инструменты для редактирования.
- Щелкните мышью на кнопке **Добавить узлы** (Add Nodes) на **Панели свойств** (Property Bar).
- Щелкните мышью на кривой в том месте, где хотите создать узел. Узел будет создан.
- Чтобы удалить узел, выделите его, а затем щелкните мышью на кнопке **Удалить узлы** (Delete Nodes) на **Панели свойств** (Property Bar). Узел будет удален.

Кривую можно наклонить или вращать, используя инструмент **Поворот и скос узлов** (Rotate and Skew Nodes) на **Панели свойств** (Property Bar). Для этого выполните следующие действия:

- Выделите кривую или несколько ее узлов с помощью инструмента **Форма** (Shape Tool) панели **Набор инструментов** (Toolbox).
- Щелкните мышью на кнопке **Поворот и скос узлов** (Rotate and Skew Nodes) на **Панели свойств** (Property Bar). Вокруг выделенной области отобразятся маркеры вращения и наклона кривой (Рис. 10.22).

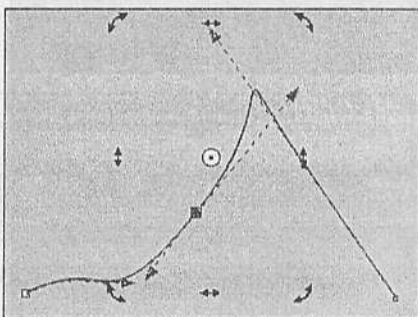


Рис. 10.22. Выделение кривой с маркерами вращения и наклона

- Установите указатель мыши на маркере, который будет использоваться для вращения. Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, произведите поворот в требуемом направлении. Новое положение кривой легко определить по цветному контуру (Рис. 10.23).

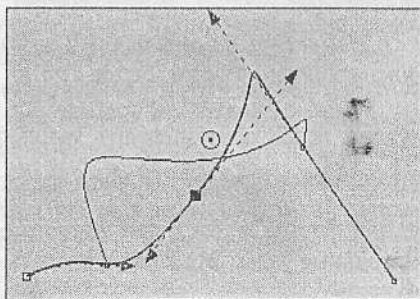


Рис. 10.23. Определение нового положения кривой при вращении

- Отпустите кнопку мыши, когда кривая будет повернута на необходимый угол. Кривая с выделенными узлами окончательно займет свое новое положение (Рис. 10.24).

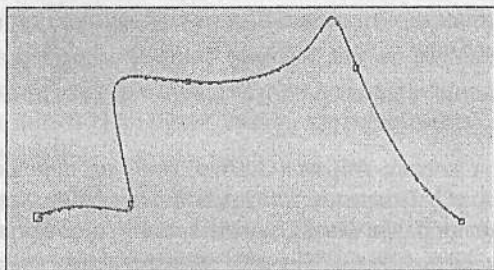


Рис. 10.24. Новое положение кривой при повороте

Мы познакомились с изменением формы линий. Перейдем к следующему этапу – изменению формы объектов.

Изменение размеров объекта

Операции изменения размеров объекта осуществляются с помощью маркеров выделения, которые появляются вокруг объекта, если он выделен.

Чтобы изменить размеры объекта, выполните следующую последовательность действий:

- Выделите объект с помощью инструмента **Указатель** (Pick Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox).
- Для изменения ширины объекта поместите указатель мыши на любой из маркеров, устанавливающих размеры объекта по горизонтали, нажмите левую кнопку мыши и перетащите маркер в горизонтальном направлении. Отпустите кнопку мыши, когда объект достигнет требуемых размеров. Новые размеры будут зафиксированы.
- Для изменения длины объекта поместите указатель мыши на любой из маркеров, устанавливающих размеры объекта по вертикали, нажмите левую кнопку мыши и перетащите маркер в вертикальном направлении. Отпустите кнопку мыши, когда объект достигнет требуемых размеров. Новые размеры будут зафиксированы.
- Для пропорционального изменения всех размеров объекта поместите указатель мыши на один из угловых маркеров, нажмите левую кнопку мыши и перетащите маркер по диагонали. Отпустите кнопку мыши, когда объект достигнет требуемых размеров. Новые размеры будут зафиксированы.

Если при перемещении маркера удерживать нажатой клавишу **Ctrl**, то изменения размеров будут ограничены приращениями в 100%. Если при перемещении маркера удерживать нажатой клавишу **Shift**, объект будет изменять свои размеры от центра симметрично в обе стороны.

Изменение контура и заливки объекта

Иногда возникает потребность в изменении толщины контура объекта. Рассмотрим, как это можно сделать в CorelDraw.

- Создайте прямоугольник или воспользуйтесь ранее созданным объектом, пока он имеет тонкий контур.
- Щелкните мышью на кнопке **Абрис** (Outline Tool) на панели инструментов **Набор инструментов** (Toolbox). Появится вспомогательная панель инструментов, предназначенных для установки различных атрибутов контура объекта (Рис. 10.25)

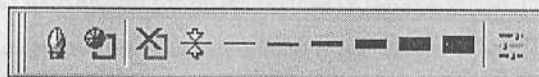



Рис. 10.25. Вспомогательная панель инструмента **Абрис** (Outline Tool)

- Щелкните мышью на кнопке **Без абриса** (No Outline) во вспомогательной панели. Контур объекта будет удален, то есть его толщина станет равной нулю.
- Повторно откройте вспомогательную панель с помощью кнопки **Абрис** (Outline Tool), затем щелкните мышью на кнопке самого толстого абриса. Контур объекта станет очень толстым.
- Попробуйте установить разную толщину контура с помощью кнопок  во вспомогательной панели. Толщина контура обводки объекта будет меняться.

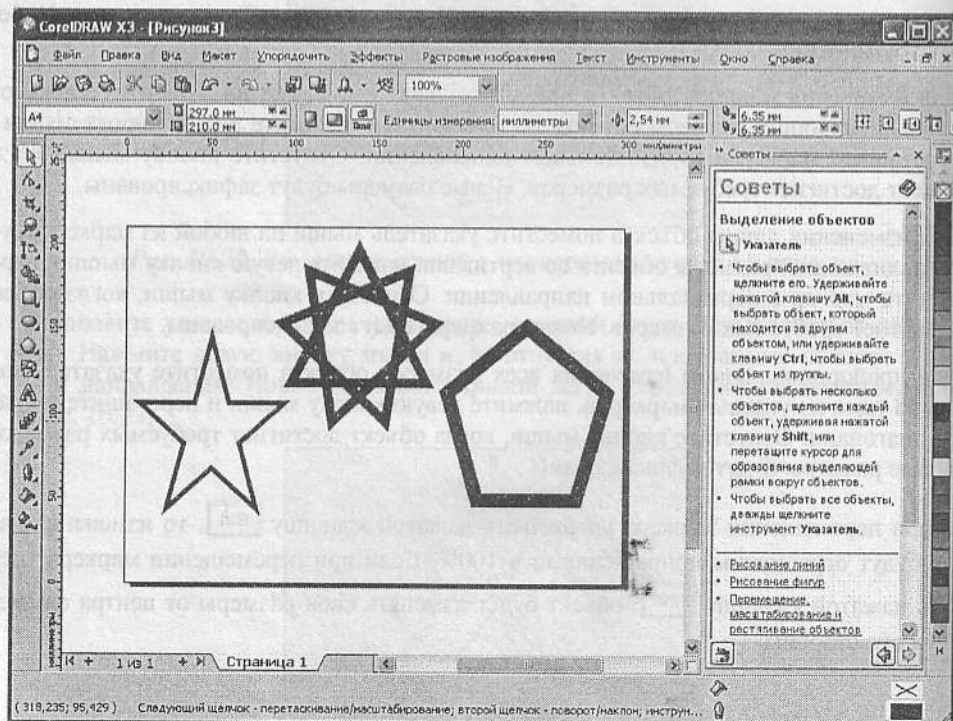



Рис. 10.26. Разная толщина контура обводки объектов

Возможность применения к объекту различной толщины обводки показана на Рис. 10.26.

Для изменения цвета контура и заливки объекта используется цветовая палитра, расположенная в правой части экрана. В каждой ячейке палитры приведен образец цвета. Верхняя ячейка  означает отсутствие цвета. Следует различать отсутствие цвета и белый цвет. Если у объекта нет заливки, то есть цвет заливки отсутствует, то объект будет прозрачным, и под ним можно будет видеть другие объекты. Заливка белым цветом делает объект непрозрачным.

В CorelDraw для работы с заливками предназначен инструмент **Заливка** (Fill Tool), расположенный на панели **Набор инструментов** (Toolbox). Этот инструмент располагает вспомогательной панелью инструментов (Рис. 10.27). На этой панели можно выбрать способ заливки объекта, применив подходящий инструмент.



Рис. 10.27. Вспомогательная панель инструмента **Заливка** (Fill Tool)

Панель содержит ряд кнопок, которые позволяют раскрыть различные диалоговые окна для выбора и редактирования отдельных видов заливок. Посмотрим, как можно применить однородную заливку объекта. Для этого выполните следующие действия:

- Выделите объект, который вы хотите подвергнуть заливке.
- Щелкните мышью на кнопке **Диалоговое окно цвета заливки** (Fill Color) на вспомогательной панели инструмента **Заливка** (Fill Tool). Откроется диалог **Однородная заливка** (Uniform Fill). Вкладка **Модели** (Models) (Рис. 10.28) используется для определения цвета равномерной заливки объекта.

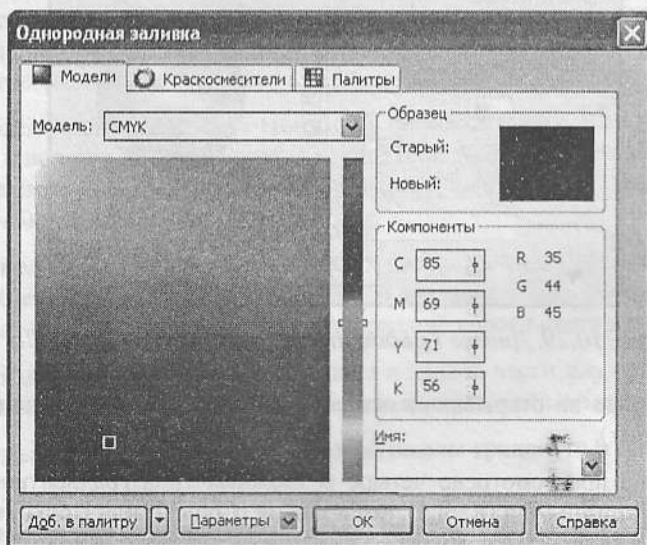


Рис. 10.28. Диалог **Однородная заливка** (Uniform Fill)

- Определите с помощью ползункового регулятора на цветовой шкале требуемый цветовой оттенок.
- С помощью квадратного маркера в рабочем окне цвета выберите цвет заливки, щелкнув мышью. В группе элементов управления **Образец** (Reference) образец **Новый** (New) демонстрирует текущий цвет.
- Щелкните мышью на кнопке **ОК**. Выделенный объект окрасится в выбранный цвет.

Можно выполнить градиентную заливку, воспользовавшись инструментом **Диалоговое окно градиентной заливки** (Fountain Fill Dialog), который расположен на вспомогательной панели инструмента **Заливка** (Fill Tool). Градиентная заливка может быть двухцветного или многоцветного типа. Она характеризуется перетеканием одного цвета в другой.

Чтобы применить к объекту градиентную заливку, выполните следующие действия:

- Выделите объект, который вы хотите подвергнуть градиентной заливке.
- Щелкните мышью на кнопке **Диалоговое окно градиентной заливки** (Fountain Fill Dialog) на вспомогательной панели инструмента **Заливка** (Fill Tool). Откроется диалог **Градиентная заливка** (Fountain Fill) (Рис. 10.29).

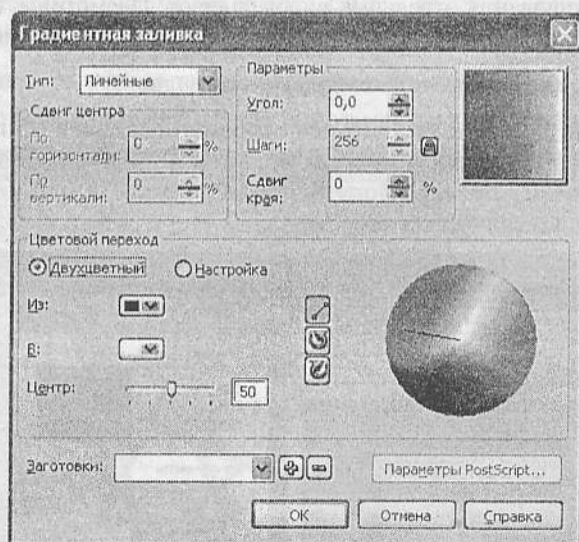


Рис. 10.29. Диалог **Градиентная заливка** (Fountain Fill)

- Щелкните мышью на открывающемся списке **Тип** (Type) и установите тип заливки **Линейные** (Liner).

Всего в программе предусмотрено четыре возможных типа градиентной заливки: **Линейные** (Liner), **Радиальные** (Radial), **Конические** (Conical) или **Прямые** (Square).

- В группе элементов управления **Сдвиг центра** (Center offset) в полях ввода со счетчиками **По горизонтали** (Horizontal) и **По вертикали** (Vertical) установите относительные координаты смещения центра градиента.

- В группе элементов управления **Цветовой переход** (Color Blend) определите параметры цветового градиента, установив переключатель в положение **Двухцветный** (Two Color).

Если установить переключатель в положение **Настройка** (Custom), то можно определить количество присутствующих в градиенте цветов.

- В открывающейся цветовой палитре **Из** (From) щелкните мышью на поправившемся цвете, а в открывающейся палитре **В** (To) щелкните мышью на дополнительном цвете градиента.
- С помощью ползункового регулятора **Центр** (Mid-point) определите положение средней точки градиента. В этой точке смешиваемые цвета будут присутствовать в равных количествах.
- Щелкните мышью на одной из трех кнопок в группе элементов управления **Цветовой переход** (Color Blend), чтобы задать способ формирования градиента на плоскости цветового круга.

Верхняя кнопка задает режим линейного изменения цвета в градиенте, средняя – спиральный режим с вращением против часовой стрелки, а нижняя – спиральный режим с вращением по часовой стрелке. Рядом с кнопками находится цветовой круг, в котором отображается положение линии изменения оттенков в градиенте. В расположенном выше окне просмотра демонстрируется образец создаваемого градиента.

- После настройки всех необходимых параметров щелкните мышью на кнопке **ОК**. Объект будет заполнен определенным вами линейным градиентом.

Для создания градиентной заливки, состоящей из нескольких цветов, выполните все те же действия, что и при создании двухцветной заливки, до момента выбора в группе элементов управления **Цветовой переход** (Color Blend) параметра цветового градиента. Далее выполните следующие действия:

- В группе элементов управления **Цветовой переход** (Color Blend) установите переключатель в положение **Настройка** (Custom), в результате будет включен режим создания градиента из нескольких цветов. Внешний вид диалога **Градиентная заливка** (Fountain Fill) изменится (Рис. 10.30).
- Чтобы увеличить количество используемых цветов, дважды щелкните мышью в требуемом месте цветовой шкалы градиента. В указанном месте появится треугольный маркер черного цвета, отмечающий расположение нового цвета в градиенте.
- Щелкните мышью на палитре выбора цвета в правой части диалога. Выбранный цвет будет добавлен в отмеченное маркером место на цветовой шкале градиента.
- Щелкните мышью в другом месте цветовой шкалы градиента и добавьте все нужные цвета (Рис. 10.31).
- Завершив настройку градиентной заливки, щелкните мышью на кнопке **ОК**. Диалог закроется, а объект будет заполнен вновь созданным многоцветным линейным градиентом.

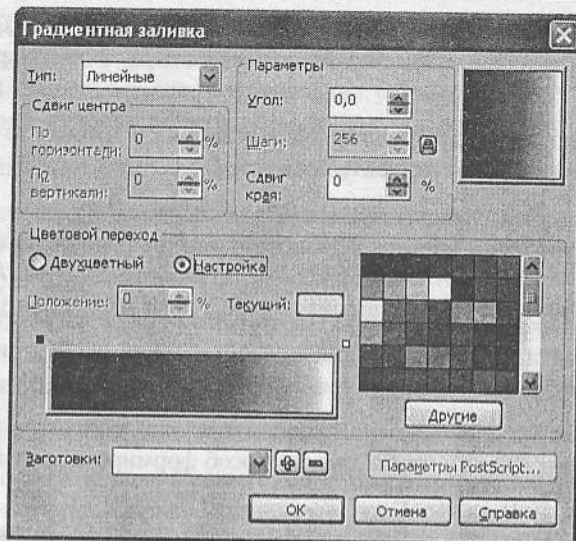


Рис. 10.30. Диалог *Градиентная заливка* (Fountain Fill) при создании многоцветного линейного градиента

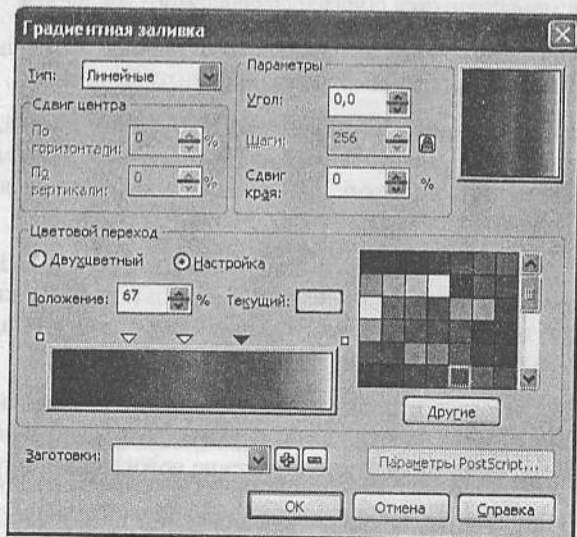


Рис. 10.31. Добавление маркеров цвета в цветовую шкалу градиента

В программе CorelDraw для заливки объектов можно применить узорные заливки. Узорная заливка представляет собой заполнение внутренней области объекта узором. Узорные заливки могут быть трех типов: двухцветные, полноцветные и растровые.

Чтобы применить узорную заливку, выполните следующие действия:

- Выделите объект, который вы хотите подвергнуть заливке.

- Щелкните мышью на кнопке **Диалоговое окно заливки узором** (Pattern Fill Dialog) на вспомогательной панели инструмента **Заливка** (Fill Tool). Откроется диалог **Узор** (Pattern Fill) (Рис. 10.32).



Рис. 10.32. Диалог **Узор** (Pattern Fill)

- Установите переключатель в позицию **2-цветный** (2-color). Режим будет активирован. Всего доступно три режима по типу заливки: **2-цветный** (2-color), **Полноцветный** (Full color), **Растр** (Bitmap).
- В группе элементов управления **Начало координат** (Origin) в полях ввода со счетчиком **X** и **Y**, установите координаты основного элемента узора заливки относительно левого нижнего угла рамки выделения объекта.
- В группе элементов управления **Размер** (Size) в полях ввода со счетчиком **Ширина** (Width) и **Высота** (Height) установите требуемые ширину и высоту основного элемента узора заливки.
- В группе элементов управления **Сдвиг строки или столбца** (Row or column offset) укажите смещение основных элементов узора заливки в процентах. Установив переключатель в одно из положений **Строка** (Row) или **Столбец** (Column), можно задать смещение элементов по строкам или по столбцам.
- Установите флажок **Преобразовывать заливку вместе с объектом** (Transform fill with object), если требуется, чтобы при изменении размеров объекта узор заливки растягивался или сжимался пропорционально этим изменениям.
- Установите флажок **Зеркальная заливка** (Mirror Fill), чтобы включить режим зеркального разворота расположенных рядом элементов узора заливки.
- Завершив настройку параметров заливки, щелкните на кнопке **ОК**. Объект будет заполнен заданной узорной заливкой.

В программе есть возможность выполнить заливку текстурами. Текстурные заливки используются для декоративного оформления иллюстраций и выполняются на основе рас-

тровых изображениях, что позволяет достаточно быстро создавать интересные по композиции и отделке элементы изображения. Текстурные заливки создаются с помощью инструмента **Диалоговое окно заливки текстурами** (Texture Fill Dialog), расположенного на вспомогательной панели инструмента **Заливка** (Fill Tool).

Для выполнения текстурной заливки сделайте следующее:

- Выделите объект, который вы хотите подвергнуть заливке.
- Щелкните мышью на кнопке **Диалоговое окно заливки текстурами** (Texture Fill Dialog) на вспомогательной панели инструмента **Заливка** (Fill Tool). Откроется диалог **Заливка текстурой** (Texture Fill) (Рис. 10.33).

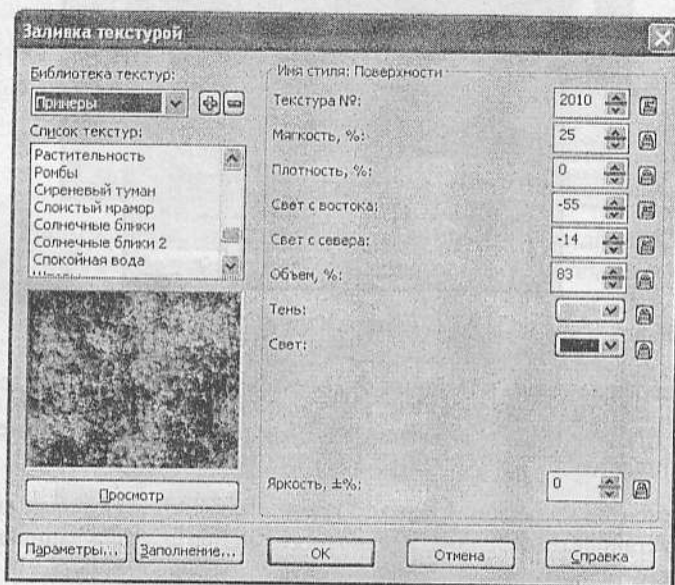


Рис. 10.33. Диалог **Заливка текстурой** (Texture Fill)

- В открывающемся списке **Библиотека текстур** (Texture Library) выберите каталог текстурной заливки, а в поле **Список текстур** (Texture List) укажите текстуру из данного каталога, щелкнув на ней мышью. В окне предварительного просмотра отобразится ее исходный вид, а в группе элементов управления **Имя стиля** (Style Name) отобразится подробная информация о выбранной текстуре.
- В группе элементов управления **Имя стиля** (Style Name) произведите, в случае необходимости, корректировку выбранной структуры в полях ввода **Мягкость** (Softness), **Плотность** (Density) и других.
- Выполнив настройки текстуры, щелкните мышью на кнопке **ОК**. Объект будет заполнен заданной текстурной заливкой.

Мы рассмотрели некоторые варианты выполнения заливки объекта. Зная основы выполнения этих работ, вы легко освоите дополнительные варианты заливки.

Интерактивная заливка

В программе CorelDraw X3 для работы с интерактивными заливками предназначен инструмент Интерактивная заливка (Interactive Fill Tool), который расположен на панели Набор инструментов (Toolbox). При работе с этим инструментом модификация параметров заливки осуществляется с помощью вспомогательных интерактивных маркеров, размещаемых на объекте, а также параметров на Панели свойств (Property Bar). Инструмент Интерактивная заливка (Interactive Fill Tool) применим для создания и редактирования всех типов заливок, рассмотренных нами в предыдущем разделе.

Для создания интерактивной заливки объекта:

- Выделите объект.
- Щелкните мышью на инструменте Интерактивная заливка (Interactive Fill Tool) на панели Набор инструментов (Toolbox).
- На Панели свойств (Property Bar) (Рис. 10.34) выберите Тип заливки (Fill Type).
- Дальнейшее редактирование заливки заключается в изменении параметров на Панели свойств (Property Bar). Внешний вид этой панели зависит от типа заливки.

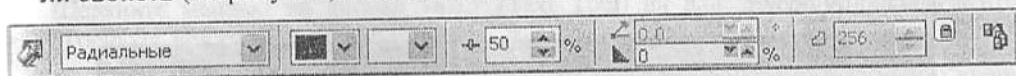


Рис. 10.34. Панель свойств (Property Bar) инструмента Интерактивная заливка (Interactive Fill Tool)

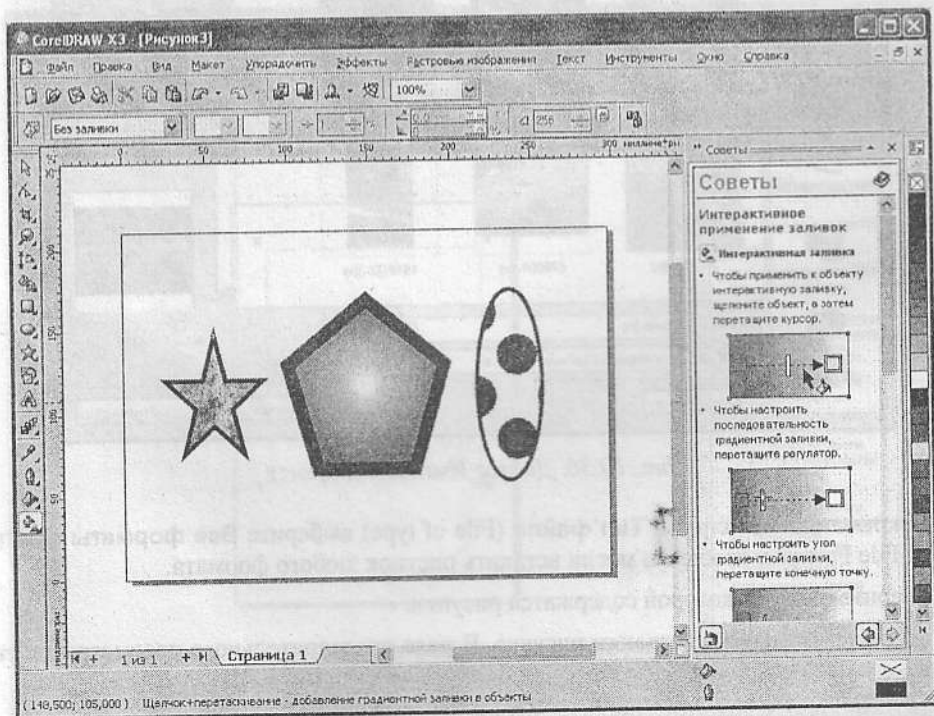


Рис. 10.35. Способы заливки объектов

- Осуществляя корректировку параметров на **Панели свойств (Property Bar)**, можно добиться различного выполнения заливки объекта. Можно залить объект градиентом, текстурой или узором.

Результаты различных способов заливки показаны на Рис. 10.35.

Применение различных заливок объектов позволяет сделать рисунок красочным и интересным по цвету и дает возможность подчеркнуть объемность рисунка, устраняя его плоскость.

Вставка рисунков

В программе CorelDraw предусмотрена возможность использования готовых рисунков самых разных графических форматов. Для их размещения в документе применяется операция импорта. Чтобы вставить готовый рисунок в окно программы, выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на кнопке **Импорт (Import)** на панели **Стандарт (Standard)**. На экране появится диалог **Импорт (Import)** (Рис. 10.36), похожий на любой диалог открытия файла в Windows.



Рис. 10.36. Диалог **Импорт (Import)**

- В открывающемся списке **Тип файла (File of type)** выберите **Все форматы файлов (All File Format)**, чтобы вы могли вставить рисунок любого формата.
- Выберите папку, в которой содержатся рисунки.
- Щелкните мышью на названии рисунка. В поле предварительного просмотра вы увидите его изображение.
- Нажмите кнопку **Импорт (Import)**, диалог закроется, и указатель мыши изменится на указатель с именем вставляемого файла.

- Щелкните мышью на свободном месте в документе. Рисунок будет вставлен в месте щелчка, при этом сохранив исходные размеры.

Вы можете преобразовывать рисунок, как любой объект CorelDraw.

Работа с текстом

По возможностям работы с текстом CorelDraw не уступает многим текстовым редакторам. В программу заложен обширный инструментарий для работы с текстом. Доступно два варианта ввода текста в документ:

- ✓ Фигурный текст – для представления текстов, которые невелики по своему объему.
- ✓ Простой текст – предназначен для отображения на рисунках больших текстовых фрагментов. Простой текст вводится внутри специальной области.

Простой текст вводится с помощью инструмента Текст (Text Tool), расположенного на панели Набор инструментов (Toolbox). Для создания простого текста выполните следующую последовательность шагов:

- Щелкните мышью на кнопке Текст (Text Tool) на панели Набор инструментов (Toolbox). Инструмент будет выбран.
- Установите указатель мыши на место начала ввода текста и нажмите левую кнопку мыши. Удерживая кнопку мыши нажатой, перетащите указатель инструмента по диагонали с образованием синей пунктирной рамки.

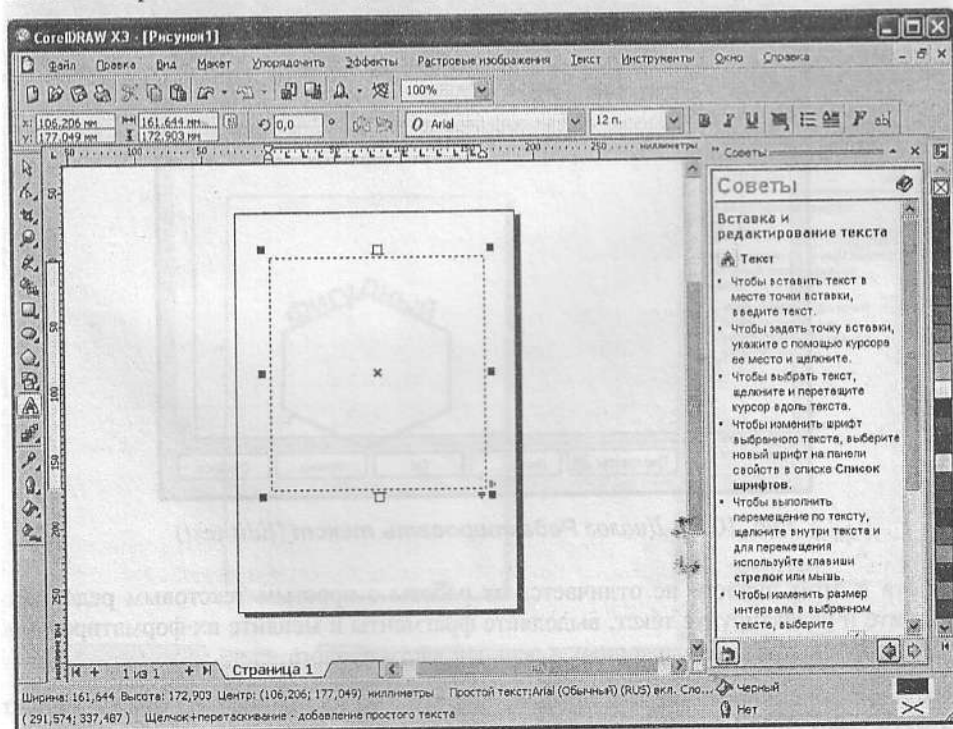


Рис. 10.37. Создание текстовой рамки

- Когда рамка достигнет достаточных размеров, опустите кнопку мыши. Образуется пунктирная прямоугольная рамка (Рис. 10.37), в которую будет вводиться текст.
- С помощью маркеров выделения отредактируйте размеры текстовой рамки.
- Щелкните мышью внутри рамки и введите текст.

Текст можно вставить и из документа, созданного текстовым редактором. Для этого:

- Щелкните мышью на кнопке **Импорт** (Import) на панели **Стандарт** (Standard). На экране появится диалог **Импорт** (Import), такой же, как и при вставке рисунка.
- Укажите в диалоге файл с текстом и щелкните мышью на кнопке **Импорт** (Import). Текст будет добавлен в область текстовой рамки.

Отредактировать введенный текст можно с помощью инструментов на **Панели свойств** (Property Bar) инструмента **Текст** (Text Tool) (Рис. 10.38).

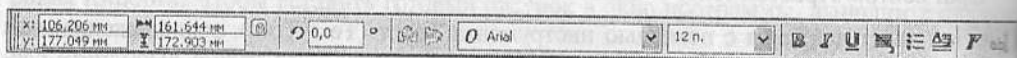


Рис. 10.38. Панель свойств (Property Bar) инструмента **Текст** (Text Tool)

- Выделите текстовый объект и щелкните мышью на кнопке **[ab]** на **Панели свойств** (Property Bar). Откроется диалог **Редактировать текст** (Edit text) (Рис. 10.39).

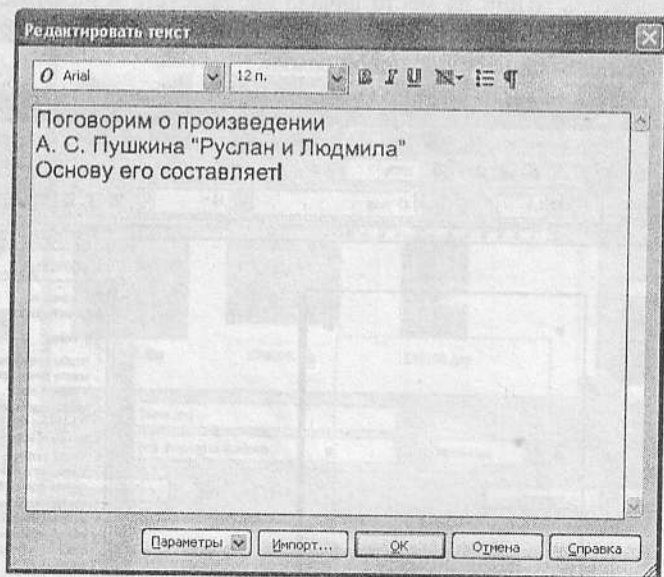


Рис. 10.39. Диалог **Редактировать текст** (Edit text)

- Работа в этом диалоге не отличается от работы с простым текстовым редактором. Вводите и редактируйте текст, выделяйте фрагменты и меняйте их форматирование с помощью кнопок, расположенных в верхней части диалога.
- Закончив форматирование текста, щелкните мышью на кнопке **ОК**. Диалог **Редактировать текст** (Edit text) закроется.

Размещение текста вдоль кривой

В программе CorelDraw предусмотрена возможность поместить фигурный текст по заданной траектории: по прямой или кривой линии, прямоугольнику, эллипсу, звезде, многоугольнику, другой букве или текстовой строке. Разместить вдоль кривой можно только текст, состоящий из одной строки.

Рассмотрим на конкретном примере возможность ввода текста вдоль кривой, например вдоль фигуры, созданной с помощью инструмента Многоугольник (Polygon Tool).

- С помощью инструмента Многоугольник (Polygon Tool) на панели Набор инструментов (Toolbox) создайте фигуру, например шестиугольник.
- Выберите инструмент Текст (Text) панели Набор инструментов (Toolbox). Указатель мыши изменит свой вид.
- Подведите указатель мыши к верхней точке контура шестиугольника. Указатель изменит свой вид на курсор ввода текста.
- Щелкните мышью на верхней точке фигуры, и над контуром появится текстовый курсор. Теперь вы можете вводить фигурный текст.
- Выберите в списке шрифтов Панели свойств (Property Bar) шрифт, и размер.
- Введите фигурный текст. Текст автоматически будет располагаться вдоль контура шестиугольника (Рис. 10.40).

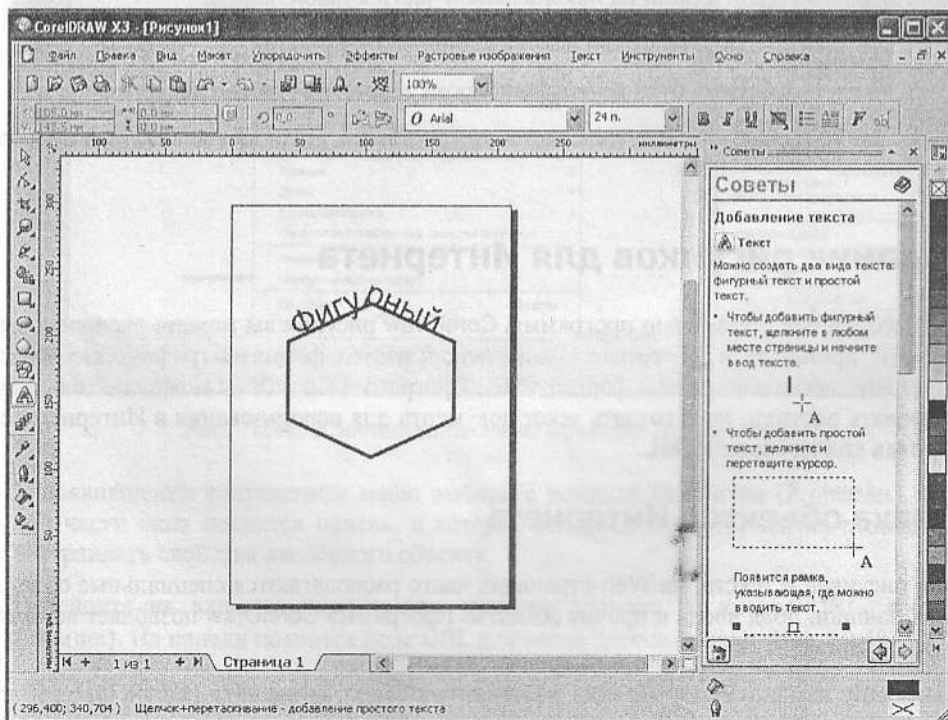


Рис. 10.40. Расположение текста вдоль контура

Если же надо разместить уже существующий фигурный текст вдоль кривой, то следует воспользоваться несколько иной методикой.

- Нарисуйте фигуру и создайте на свободном месте строку фигурного текста. Выделите, нажав клавишу **Shift**, фигуру и фигурный текст с помощью инструмента Указатель (Pick Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox).
- Выберите команду меню **Текст ♦ Текст вдоль пути** (Text ♦ Text to Path). Текст будет расположен вдоль кривой, как и в предыдущем случае.

Вне зависимости от способа размещения текста вдоль кривой, вы можете редактировать и форматировать его, как и любой другой текстовый объект. Также вы можете менять размещение текста относительно кривой с помощью элементов управления **Панели свойств** (Property Bar) инструмента **Текст** (Text) (Рис. 10.41).

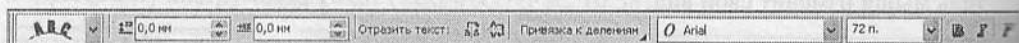


Рис. 10.41. *Панель свойств (Property Bar) инструмента Текст (Text)*

В первом открывающемся списке в левой части **Панели свойств** (Property Bar) расположены варианты ориентации букв по отношению к кривой. Рисунки в списке поясняют каждый вариант. Варианты размещения текста предусмотрены, например, такие:

- ✓ вращение буквы по ходу кривой;
- ✓ вертикальный сдвиг текста на искривленной части кривой;
- ✓ горизонтальный сдвиг текста на искривленной части кривой;
- ✓ сохранение положения букв вертикально, пока текстовая строка следует по кривой.

В полях ввода со счетчиком определяется вертикальное размещение текста по отношению к кривой.

Создание рисунков для Интернета

Любой созданный с помощью программы CorelDraw рисунок вы можете экспортировать в формат, принятый в Интернете. Чаще используются форматы графических файлов **JPEG** и **GIF**, несколько реже – формат **PNG**. Программа CorelDraw может не только экспортировать рисунки, но и создать текст документа для использования в Интернете, сгенерировав код на языке **HTML**.

Вставка объектов Интернета

Кроме рисунков и текста, на **Web**-страницах часто располагаются специальные объекты: списки, кнопки, поля ввода и прочие объекты. Программа CorelDraw позволяет вставлять все эти объекты.

- Выберите команду меню **Правка ♦ Вставить объект Интернета** (Edit ♦ Insert Object) и выберите в появившемся меню нужный вам объект.

- Щелкните мышью на произвольном месте экрана. В документ будет вставлен объект Интернета, например встроенный файл или рисунок кнопки. А на Панели свойств (Property Bar) отобразятся инструменты для настройки выделенного объекта.

С помощью полей **Панели свойств** (Property Bar) можно изменить параметры объектов Интернета. Например, введя в поле **Значение** (Value) любое слово, вы измените текст на кнопке. Для умелого использования объектов Интернета требуется опыт создания гипертекстовых документов. Но для создания простой страницы, содержащей только рисунок и текст, никаких специальных знаний не надо. Чтобы добавить в создаваемый документ ссылку, например находящуюся под рисунком, выполните следующие действия.

- Выделите рисунок или текст, который должен указывать на другую страницу, и щелкните на нем правой кнопкой мыши. Появится контекстное меню (Рис. 10.42).

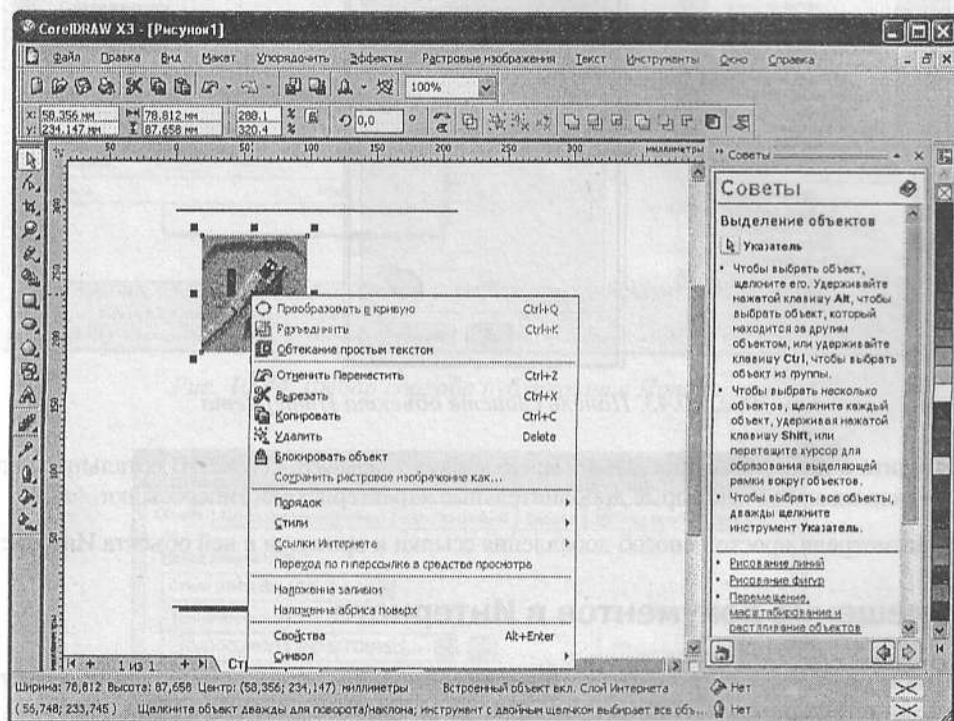



Рис. 10.42. Контекстное меню объекта Интернета

- В появившемся контекстном меню выберите команду **Свойства** (Properties). В правой части окна появится панель, в которой содержатся инструменты, позволяющие настраивать свойства введенного объекта.
- Перейдите на вкладку гиперссылок, щелкнув мышью на кнопке  – Интернет (Internet). На панели появится поле URL для ввода адреса ссылки (Рис. 10.43).

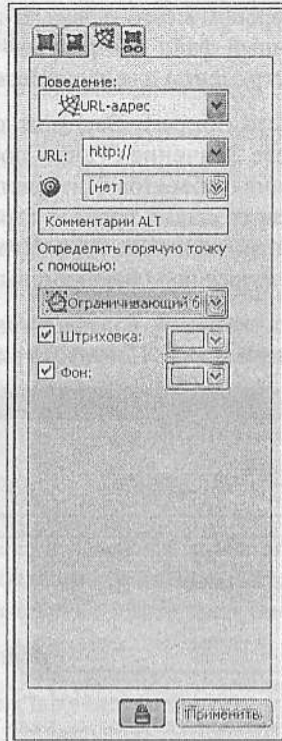


Рис. 10.43. Панель свойств объекта Интернета

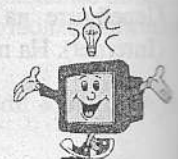
- Введите в поле **URL-адрес**, на который должна указывать ссылка. В остальных полях устанавливаются некоторые дополнительные характеристики гиперссылки.

Мы рассмотрели простой способ добавления ссылки и привязки к ней объекта Интернета.

Размещение документов в Интернете

- Чтобы опубликовать документ в Интернете, выберите команду меню **Файл ♦ Публикация в Интернете ♦ HTML...** (File ♦ Publish to The Web ♦ HTML...) (Рис. 10.44).
- В появившемся на экране диалоге **Публикация в Интернете** (Publish to the Web) перейдите на вкладку **Общие** (General) (Рис. 10.45).
- В открывающемся списке **Метод макета HTML** (HTML Layout Method) выберите способ построения документа, щелкнув на нем мышью.

Лучше всего использовать вариант **Стили** (Styles), который совместим со всеми современными браузерами и позволяет создавать компактный код. Остальные варианты имеют ограниченную совместимость или не могут использоваться для создания качественных документов.



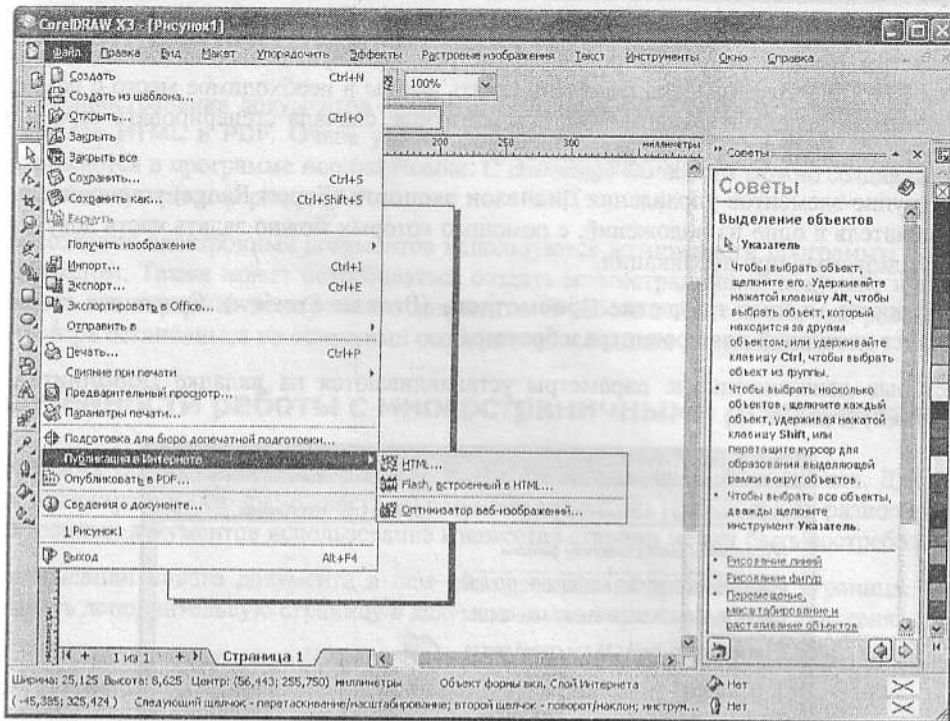


Рис. 10.44. Выбор способа публикации в Интернете

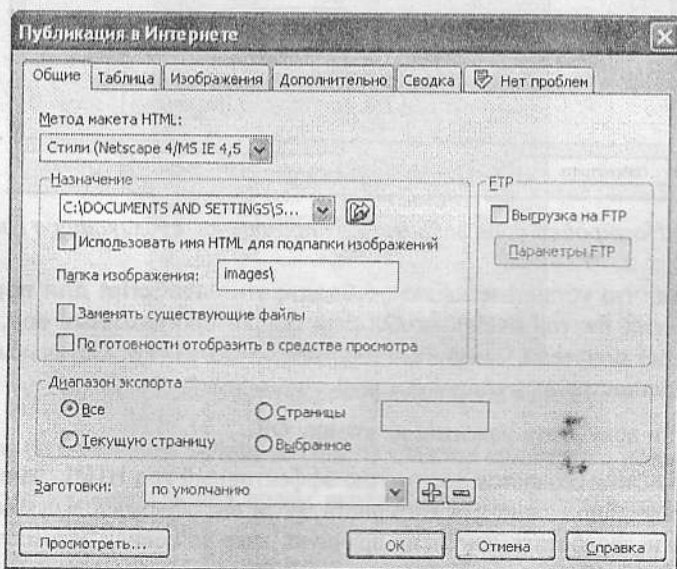


Рис. 10.45. Диалог Публикация в Интернете (Publish to the Web)

- Установите флажок **Выгрузка на FTP (FTP Upload)** и настройте дополнительные параметры, вызвав диалог настройки параметров, щелкнув мышью на кнопке **Параметры FTP (FTP Settings)**. Вы можете загрузить файлы в необходимое место с помощью протокола передачи файлов **FTP**. Однако лучше сначала сгенерировать страницу и протестировать ее на своем компьютере.
- В группе элементов управления **Диапазон экспорта (Export Range)** установите переключатель в одно из положений, с помощью которых можно задать часть документа, используемую при публикации.
- Щелкните мышью на кнопке **Просмотреть (Browser Preview)**. Созданная стариница станет доступной для просмотра в браузере.

Некоторые дополнительные параметры устанавливаются на вкладке **Дополнительно (Advanced)** (Рис. 10.46).

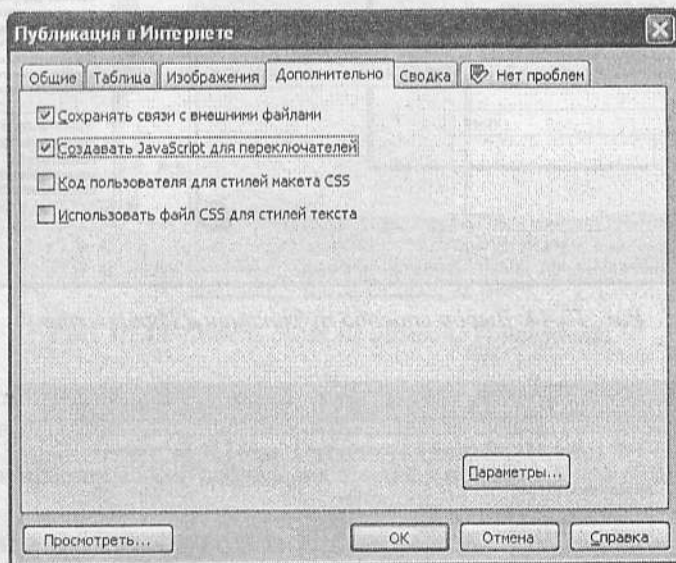


Рис. 10.46. Настройка дополнительных параметров публикации в Интернете

Важно убедиться, что установлен флажок **Создавать JavaScript для переключателей (Generate JavaScript for rollovers)**, чтобы был создан программный код, позволяющий анимировать переключатели, созданные с помощью CorelDraw. Остальные флажки требуются для специалистов.

- Для генерации документа нажмите на кнопку **ОК**.

С помощью CorelDraw создается достаточно эффективный код **HTML**, занимающий мало места, что чрезвычайно важно для Интернета. Если вы знакомы с языком **HTML**, то можете исправить и доработать документ вручную, взяв за основу автоматически экспортированный документ.

Создание электронной документации

Для распространения документов в электронном виде чаще всего используются форматы файлов **HTML** и **PDF**. Очень удобен формат **PDF**. Документы в этом формате просматриваются в программе Acrobat Reader. С помощью CorelDraw можно создавать электронный документ в формате **PDF**.

При создании электронных документов используются возможности программы по работе с текстом. Также может потребоваться создать многостраничный документ и экспортировать его в формат электронного документа. О работе с текстом мы уже рассказывали. Теперь остановимся на остальных особенностях создания документов.

Особенности работы с многостраничными документами

Программа CorelDraw позволяет работать с многостраничными документами. Для обычных иллюстраций эта возможность не слишком нужна, но при создании разнообразных электронных документов использование множества страниц может быть востребовано.

При создании нового документа в нем всегда создается только одна страница. Чтобы добавить дополнительную страницу в документ, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Макет** ♦ **Вставить страницу** (Layout ♦ Insert Page). На экране появится диалог для ввода новой страницы в документ (Рис. 10.47).

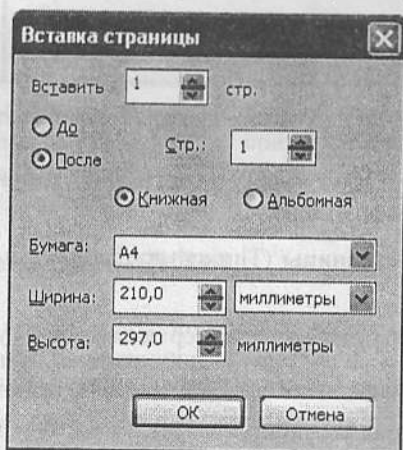
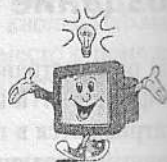


Рис. 10.47. Добавление новой страницы в документ

- В поле ввода со счетчиком **Вставить** (Insert) укажите количество новых страниц.
- Установите переключатель под полем ввода **Вставить** (Insert) в одно из положений **До** (Before) или **После** (After).
- В поле ввода со счетчиком **Стр.** (Page) укажите номер страницы, относительно которой будет осуществляться вставка новых страниц в документ.

Если переключатель под полем установлен в положение *До* (Before), то страницы будут вставлены перед страницей, а если *После* (After), то после страницы, номер которой введен в поле *Стр. (Page)*.



В остальных полях диалога определяются размер и ориентации добавляемых страниц. Эти параметры можно изменить после добавления страниц.

- Щелкните мышью на кнопке **ОК**, и страницы будут добавлены в графический документ. В нижней части окна программы появится дополнительная вкладка с номером страницы.

Если вы хотите удалить одну или несколько страниц, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Макет ♦ Удалить страницу (Layout ♦ Delete Page)**. Появится диалог (Рис. 10.48).

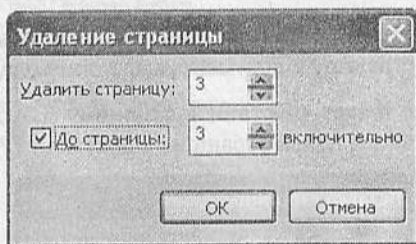


Рис. 10.48. Удаление страниц из документа

- В появившемся диалоге в поле ввода со счетчиком **Удалить страницу (Delete Page)** введите номер удаляемой страницы.
- Установите флажок **До страницы (Through to page)**, если хотите удалить несколько страниц.
- Введите в расположенное правее поле номер последней из удаляемых страниц.
- Щелкните мышью на кнопке **ОК**, и указанные страницы будут удалены.

Чтобы перейти со страницы на страницу, требуется просто щелкнуть мышью на ярлыке требуемой страницы, расположенном левее нижней полосы прокрутки. Чтобы переименовать страницу документа, выполните следующие действия:

- Выберите команду **Макет ♦ Переименовать страницу (Layout ♦ Rename Page)**. Появится диалог **Переименование (Rename Page)** (Рис. 10.49).
- Введите имя новой страницы.
- Щелкните мышью на кнопке **ОК**. Диалог закроется, странице будет присвоено новое имя.

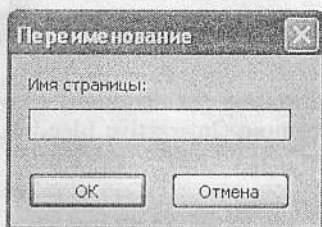


Рис. 10.49. Переименование страницы документа

Если страниц в документе много, то выполните следующие действия, облегчающие переход к требуемой странице.

- Выберите команду меню **Макет** ♦ **Перейти на страницу** (Layout ♦ Go To Page). Откроется диалог, облегчающий переход к требуемой странице (Рис. 10.50).

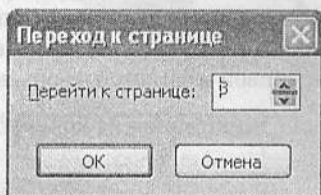


Рис. 10.50. Переход к требуемой странице

- Введите номер страницы в поле ввода со счетчиком.
- Щелкните мышью на кнопке **ОК**, чтобы перейти к ней.

Работать с многостраничным документом следует точно так же, как и с одностраничным. Рисунки, размещаемые на разных страницах, независимы. Если вы поместите рисунок вне границ страницы, он будет виден при редактировании всех страниц, но не войдет в документ при его публикации.

Художественные эффекты

В программе CorelDraw можно использовать художественные эффекты, облегчающие создание профессиональных иллюстраций. Кроме того, CorelDraw включает мощные средства обработки растровых изображений, позволяющие существенно расширить область применения программы. Особо следует выделить художественные эффекты растровой графики, применяемые в программе CorelDraw. Создав и отредактировав векторные объекты, можно применить к ним различные эффекты для получения выразительных и красивых графических документов. Проще всего использовать для создания эффектов интерактивные средства CorelDraw, однако можно работать и с помощью закреплений, открываемых командами вспомогательного меню, вызываемого командой **Эффекты** (Effects).

Эффекты перетекания и подобия

Инструменты интерактивных эффектов расположены на вспомогательной панели инструмента **Интерактивное перетекание** (Interactive Blend Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox) (Рис. 10.51).

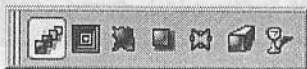


Рис. 10.51. Вспомогательная панель инструмента **Интерактивное перетекание** (Interactive Blend)

Опишем кратко все эти инструменты и начнем с эффекта перетекания одного объекта в другой. Кнопка этого инструмента расположена первой на панели. Этот эффект позволяет плавно проследить переход от одного объекта к другому через серию промежуточных форм. Перетекание может быть выполнено как кратчайшим путем, так и по заданной кривой. Перетекание может быть задано между объектами с разными контурами и заливкой, а также между открытой кривой и замкнутым объектом.

Посмотрим, как применить эффект перетекания на конкретном примере, создав два объекта – звезду и круг.

- С помощью инструмента **Звезда** (Star) панели **Набор инструментов** (Toolbox) создайте звезду.
- Щелкните мышью на белом цвете в палитре, чтобы выполнить заливку созданной звезды.
- С помощью инструмента **Эллипс** (Ellipse) создайте круг и залейте его черным цветом.
- Выберите инструмент **Интерактивное перетекание** (Interactive Blend) на панели **Набор инструментов** (Toolbox), щелкнув на нем мышью.
- Установите указатель мыши на квадрат, указатель изменит свой вид.
- Нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, установите указатель мыши на круге. На экране появятся контуры будущего перетекания и соединительная линия с элементами управления, называемая вектором настройки перетекания (Рис. 10.52).
- Отпустите кнопку мыши, и перетекание из одного объекта в другой будет нарисовано (Рис. 10.53).

Редактирование перетекания позволяет получить самые разные варианты эффекта. Рассмотрим возможность применения этих вариантов. Для редактирования эффектов перетекания используется **Панель свойств** (Property Bar) инструмента **Интерактивное перетекание** (Interactive Blend) (Рис. 10.54).

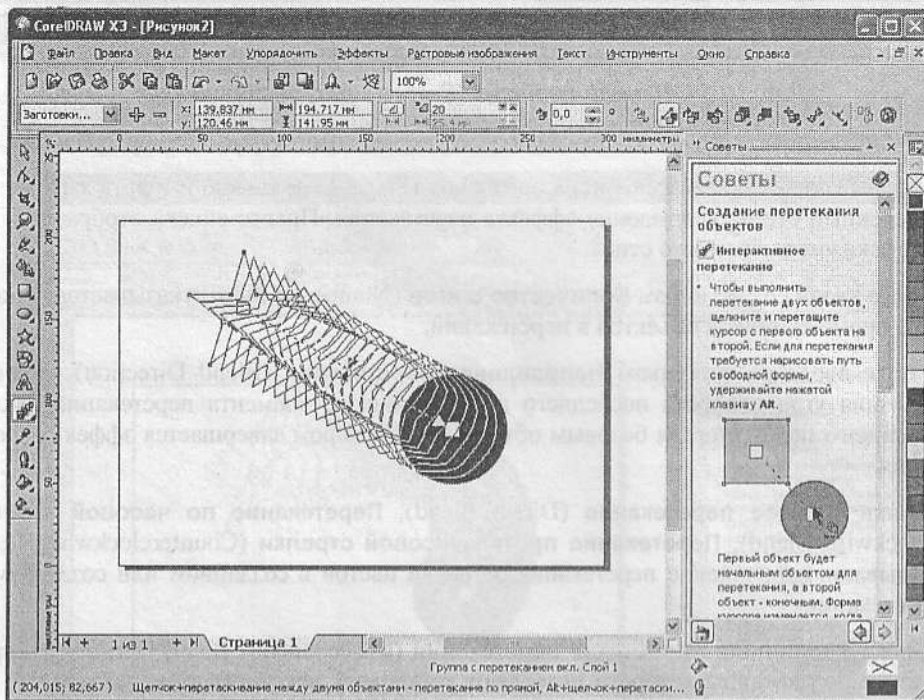


Рис. 10.52. Контуры перетекания и вектор перетекания

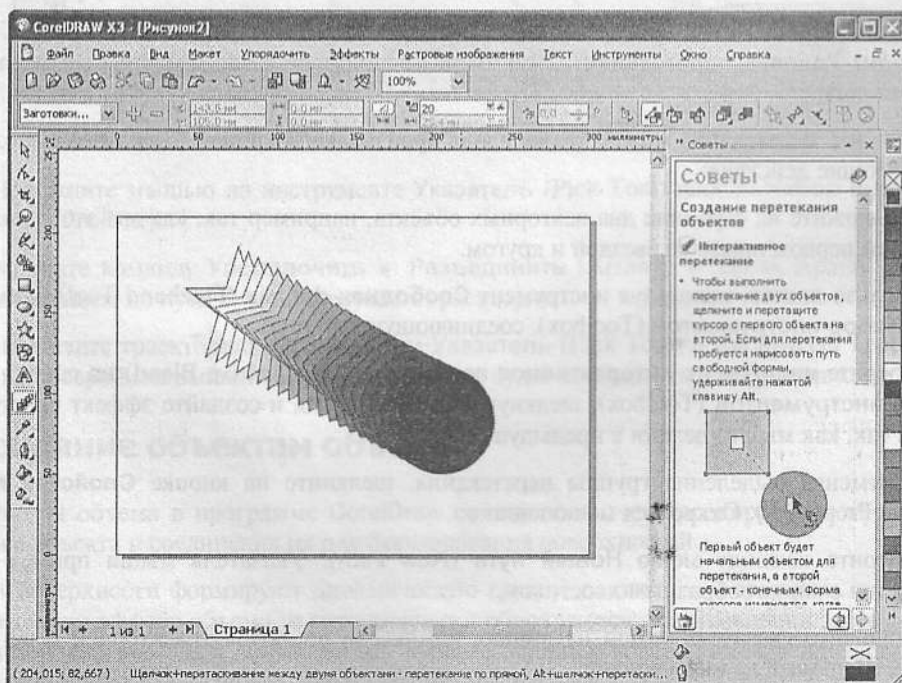


Рис. 10.53. Применение эффекта перетекания

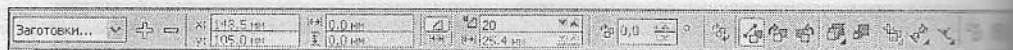


Рис. 10.54. Панель свойств (Property Bar) инструмента
Интерактивное перетекание (Interactive Blend)

- ✓ В открывающемся списке **Список заготовок** (Preset List) можно выбрать заранее определенный стиль оформления эффекта перетекания. Правее списка отобразится окно с эскизом выбранного стиля.
- ✓ В поле ввода со счетчиком **Количество шагов** (Number of Steps) указывается количество промежуточных объектов в перетекании.
- ✓ В поле ввода со счетчиком **Направление перетекания** (Blend Direction) вводится величина угла поворота последнего промежуточного элемента перетекания, расположенного перед вторым базовым объектом, на котором завершается эффект перетекания.
- ✓ Кнопки **Прямое перетекание** (Direct Blend), **Перетекание по часовой стрелке** (Clockwise Blend), **Перетекание против часовой стрелки** (Counterclockwise Blend) указывают направление перетекания оттенков цветов в созданном или создаваемом перетекании.
- ✓ Кнопка **Различные параметры перетекания** (Miscellaneous Blend Options) раскрывает меню, команды которого позволяют установить некоторые дополнительные параметры перетекания.
- ✓ Кнопка **Свойства пути** (Path Properties) раскрывает меню с командами отображения и изменения траектории перетекания.
- ✓ Кнопка **Удалить перетекание** (Clear Blend) используется для удаления эффекта перетекания.

Расположить перетекание можно также вдоль произвольной кривой. Для этого выполните следующие действия:

- Расположите на странице два векторных объекта, например так, как мы это делали в нашем первом опыте со звездой и кругом.
- Создайте линию, используя инструмент **Свободная форма** (Freehand Tool) на панели **Набор инструментов** (Toolbox), соединяющую фигуры.
- Выберите инструмент **Интерактивное перетекание** (Interactive Blend) на панели **Набор инструментов** (Toolbox), щелкнув на нем мышью, и создайте эффект перетекания так, как мы это делали в предыдущем примере.
- Не отменяя выделение группы перетекания, щелкните на кнопке **Свойства пути** (Path Properties). Откроется меню кнопки.
- Выберите команду меню **Новый путь** (New Path). Указатель мыши примет вид стрелки с зигзагообразным хвостиком.
- Установите указатель мыши на линию, которая будет новой траекторией перетекания. Щелкните на ней мышью.

- Щелкните мышью на кнопке **Различные параметры перетекания** (Miscellaneous Blend Options) на **Панели свойств** (Property Bar). Откроется меню.
- Установите в открывшемся меню флажок **Перетекание вдоль пути** (Blend along Full path). В результате эффект перетекания распространится по всей траектории (Рис. 10.55).

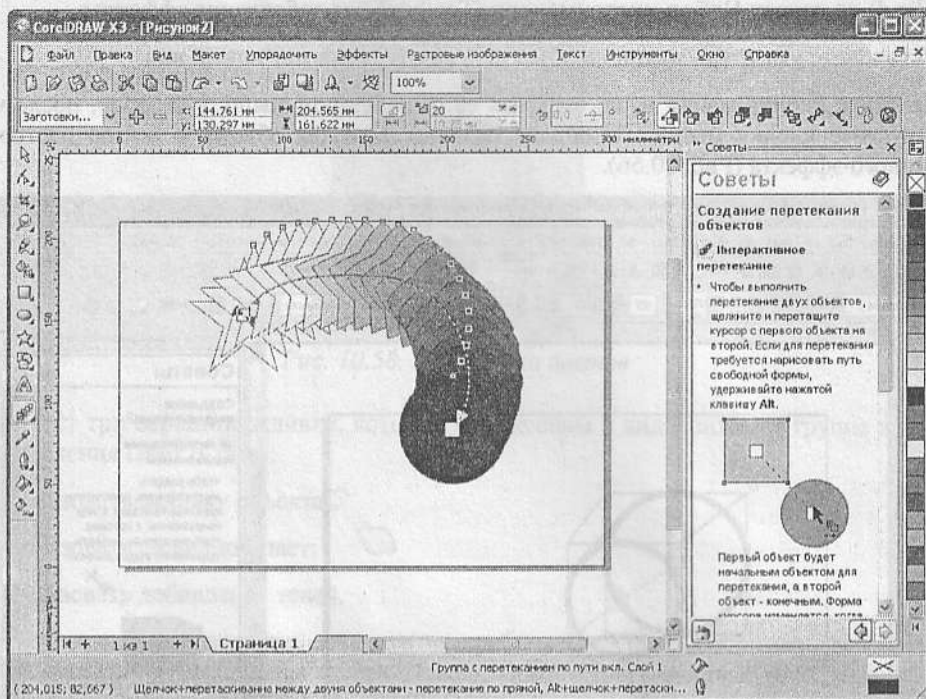


Рис. 10.55. Перетекание по кривой

- Щелкните мышью на инструменте **Указатель** (Pick Tool) панели **Набор инструментов** (Toolbox).

Выполните команду **Упорядочить** ♦ **Разъединить** (Arrange ♦ Break Apart). Группа с перетеканием по пути будет отделена от траектории.

- Выделите траекторию инструментом **Указатель** (Pick Tool) и удалите ее. Траектория, по которой мы выполняли перетекание, не будет отображаться на рисунке.

Придание объектам объема

Иллюзия объема в программе CorelDraw создается за счет проецирования точек вдоль краев объекта и соединения их для формирования поверхностей.

Эти поверхности формируют динамическую группу, связанную с объектом, к которому применили эффект объема, и автоматически обновляются при изменении этого объекта. Применение цветовых эффектов для вновь созданных поверхностей усиливает впечатление объема.

Рассмотрим на конкретном примере создание объемного объекта.

- С помощью инструмента **Эллипс (Ellipse)** панели **Набор инструментов (Toolbox)** создайте круг. В дальнейшем мы превратим его в усеченный конус.
- Выберите инструмент **Интерактивное выдавливание (Interactive Extrude Tool)** на вспомогательной панели инструмента **Интерактивное перетекание (Interactive Blend)** на панели **Набор инструментов (Toolbox)** для добавления эффектов.
- Установите указатель мыши на объекте. Указатель примет новый вид.
- Нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, передвиньте мышь в сторону, после чего отпустите кнопку мыши. На экране появятся контуры объема и вектор настройки данного эффекта (Рис. 10.56).

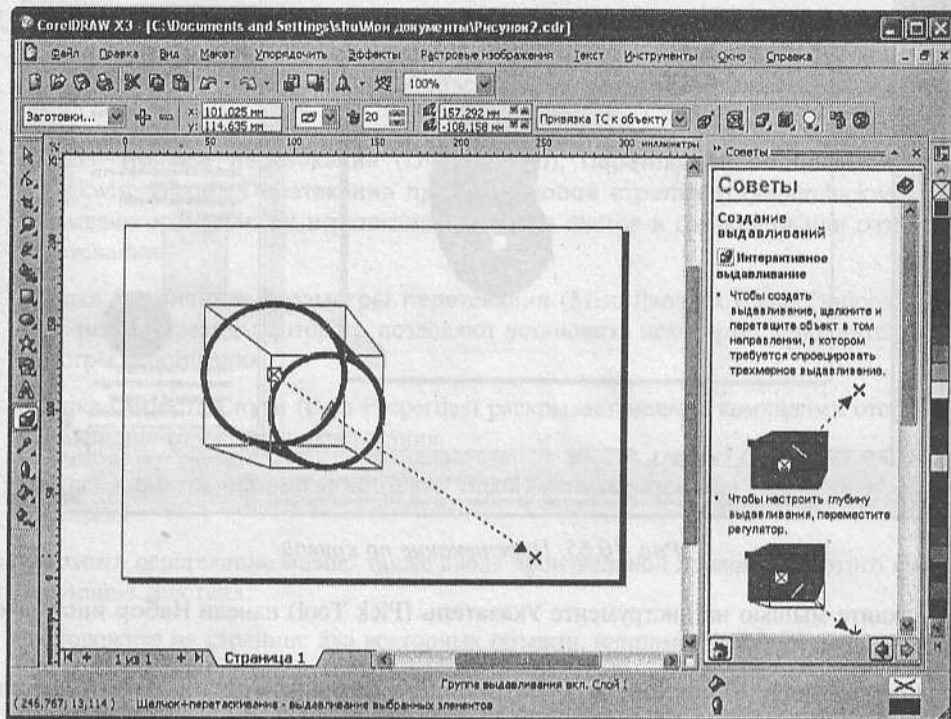


Рис. 10.56. Применение эффекта выдавливания

- Отпустите кнопку мыши, чтобы завершить процедуру выдавливания. На экране появится созданный объемный объект.

Пока наш объемный усеченный конус имеет только контур. Выполним заливку объекта. Для этого воспользуемся инструментами **Панели свойств (Property Bar)** (Рис. 10.57).



Рис. 10.57. Панель свойств (Property Bar) инструмента **Интерактивное выдавливание (Interactive Extrude Tool)**

- Щелкните мышью на кнопке **Цвет** (Color) на **Панели свойств** (Property Bar). Появится вспомогательная панель с элементами настройки цветов объема (Рис. 10.58).

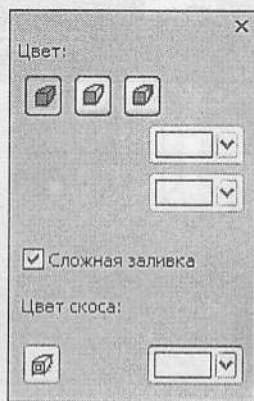


Рис. 10.58. Настройка цветов

Существует три варианта заливки, которые отображены в виде кнопок в группе элементов управления **Цвет** (Color):

- ✓ использовать заливку объекта;
- ✓ использовать сплошной цвет;
- ✓ использовать добавление теней.

- Выберите вариант заливки, щелкнув на требуемой кнопке. Например, на кнопке с использованием добавления теней. Панель **Цвет** (Color) изменит свой вид, станут доступными палитры выбора цветов (Рис. 10.59).



Рис. 10.59. Выбор цвета

- В поле **Из** (From) с помощью открывающегося списка выберите цвет, например белый, а в поле **В** (To) выберите черный цвет. Теперь боковые грани закрашены переходом цвета, но передняя сторона осталась прозрачной (Рис. 10.60).

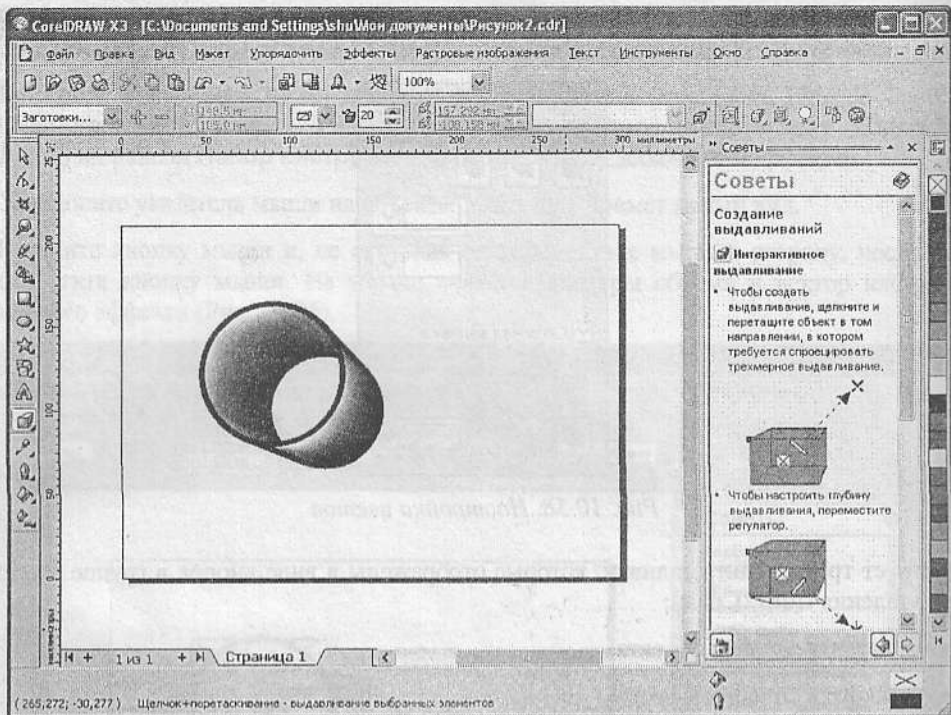


Рис. 10.60. Результат применения заливки объемов

- Щелкните мышью на белом цвете в палитре, и передняя сторона объемного объекта закрасится.
- Щелкните мышью на кнопке **Скос** (Bevels) на **Панели свойств** (Property Bar). Появится вспомогательная панель с элементами настройки скоса краев.

Эта функция потребовалась бы нам, если бы мы создавали фигуру с резкими гранями. Скосить углы можно только на передней стороне объемного объекта. Боковые и задние грани всегда получают без скосов.

- Установите флажок **Использовать скос** (Use Bevel) во вспомогательной панели. Станут доступными для редактирования скосы фигуры.

Вы можете также установить размер и угол наклона скоса с помощью полей в диалоге.

Если установить флажок **Показывать только скос** (Show Bevel Only), то вы увидите только скос, без боковых граней. Таким способом можно создавать рисунки табличек. Если при этом вы не используете заливку исходного объекта, то увидите один лишь скос. Сбросьте флажок **Показывать только скос** (Show Bevel Only), чтобы вернуть на место боковые грани.

Далее мы добавим к объемной фигуре падающий сбоку свет от дополнительного источника света.

- Нажмите кнопку **Освещение** (Lighting) на **Панели свойств** (Property Bar). Рядом с кнопкой появится вспомогательная панель для настройки источников света (Рис. 10.61).



Рис. 10.61. Настройка источников света

Эта панель позволяет создавать и регулировать направление и интенсивность освещения трех источников света. Вы как бы помещаете три лампочки в разных местах, чтобы лучше осветить созданный объемный объект.

- Щелкните мышью на кнопке с цифрой, например 1. Вы добавили первый источник света, который показан черным кругом с номером 1 в углу области просмотра (Рис. 10.62).



Рис. 10.62. Добавление источника света

Сфера в центре контурного куба в поле предварительного просмотра представляет собой объемный объект, на котором вы можете увидеть результат работы источников света.

- С помощью ползункового регулятора **Интенсивность** (Intensity) установите значение, например **80**, что означает, что источник светит на **80%** от полной силы. Теперь различные грани объемного объекта имеют различный оттенок.

Если флажок **Полный набор цветов** (Use Full color range) сброшен, слабо освещенные места окрасятся в черный цвет. При установленном флажке неосвещенные участки примут свой исходный цвет. В любом случае яркое освещение может осветлить все оттенки в созданном объеме.

Аналогично вы можете настроить еще два источника света, нажимая кнопки. Если вы придаете объем более сложным объектам, чем усеченный конус, источники света могут дать очень красивый результат.

- Щелкните мышью на инструменте Указатель (Pick Tool) панели Набор инструментов (Toolbox).
- Щелкните мышью на свободном месте, чтобы убрать с экрана управляющие элементы и посмотреть на результат своей работы (Рис. 10.63).

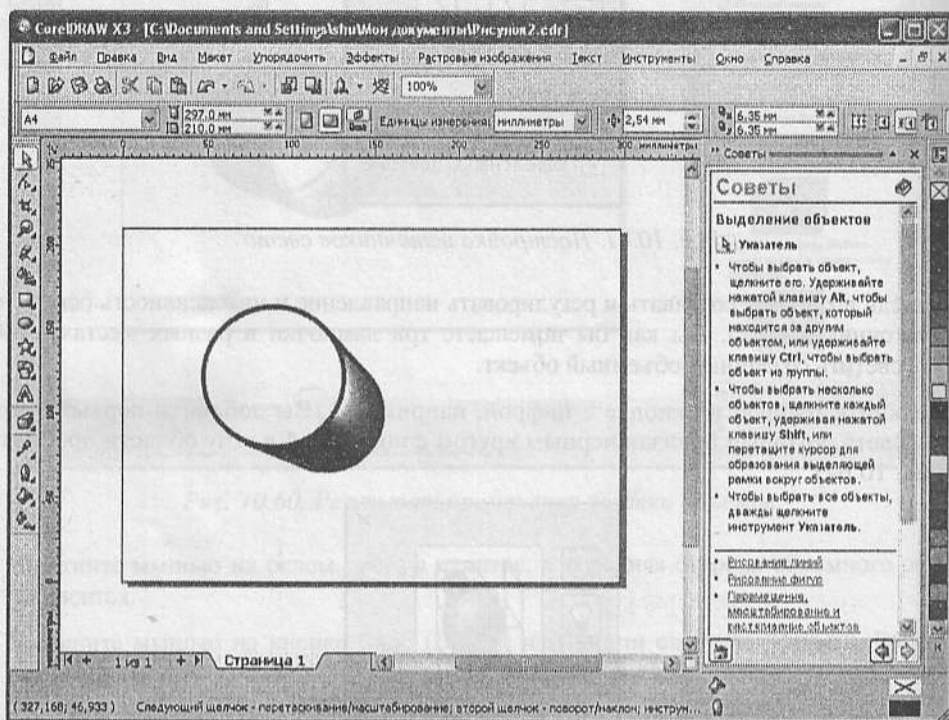


Рис. 10.63. Результат применения заливки и освещения объема

Мы рассмотрели простой пример для наглядности. Но этот эффект имеет большое применение. С помощью этого эффекта вы можете получить как бы выпуклые или выдавленные надписи.

Эффект линзы

Эффект линзы преобразует изображение, расположенное под объектом, к которому был применен этот эффект. С помощью линзы можно изменить яркость, цвет и геометрию объектов. Линзу могут иметь только замкнутые объекты, а смотреть через линзу можно на любые объекты. Разнообразные варианты линз применяются достаточно широко. С помощью этого эффекта можно быстро смоделировать прозрачность, усиление цвета, фильтрацию цвета, полутонное и инфракрасное изображение, а также увеличить и исказить изображение. Всего в CorelDraw существует более десятка различных линз.

Рассмотрим на примере применение эффекта Линза (Lens). В рисунок объемного объекта, созданный в предыдущем примере, добавьте изображение квадрата. Его мы будем использовать в качестве линзы.

- Нарисуйте квадрат, воспользовавшись инструментом Прямоугольник (Rectangle Tool) на панели Набор инструментов (Toolbox).
- Выберите команду меню Эффекты ♦ Линза (Effects ♦ Lens). Откроется дополнительная панель.
- В открывающемся списке доступных линз под схемой действия выберите одну из линз, например Рыбий глаз (Fish Eye).
- Наложите эллипс, который будет для нас линзой, на подвергающуюся эффекту часть объекта.

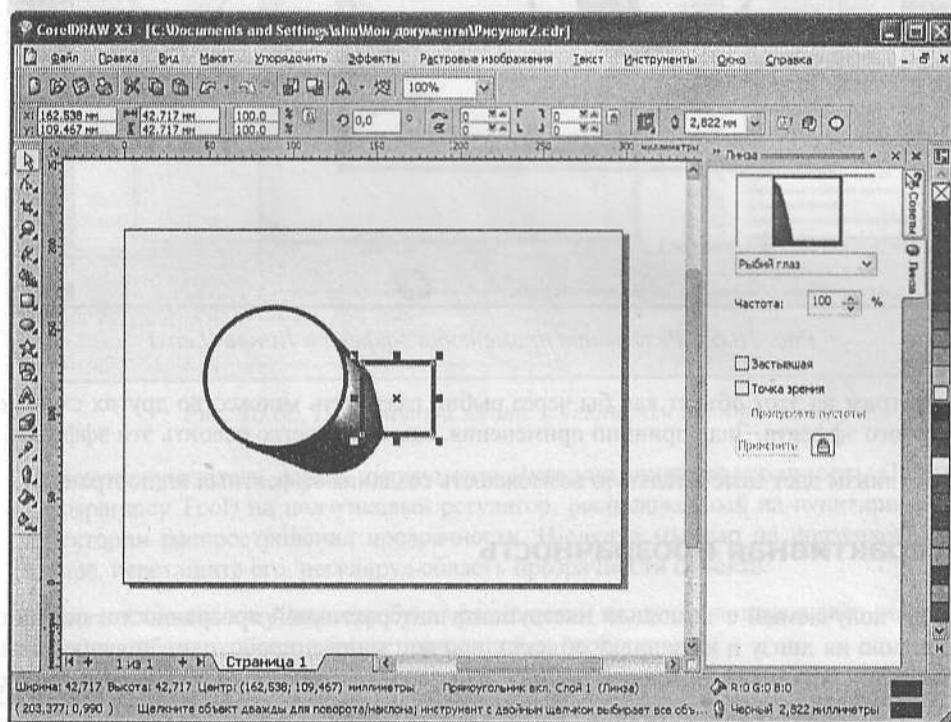


Рис. 10.64. Окно программы с панелью эффекта Линза (Lens)

- Выделите эллипс с помощью инструмента Указатель (Pick Tool) панели Набор инструментов (Toolbox). Окно программы будет выглядеть так, как показано на Рис. 10.64.
- В дополнительной панели эффекта щелкните мышью на кнопке, изображающей замок. Блокировка будет снята, и станет доступной кнопка Применить (Apply).
- Щелкните мышью на кнопке Применить (Apply). Выбранный эффект будет придан объекту (Рис. 10.65).

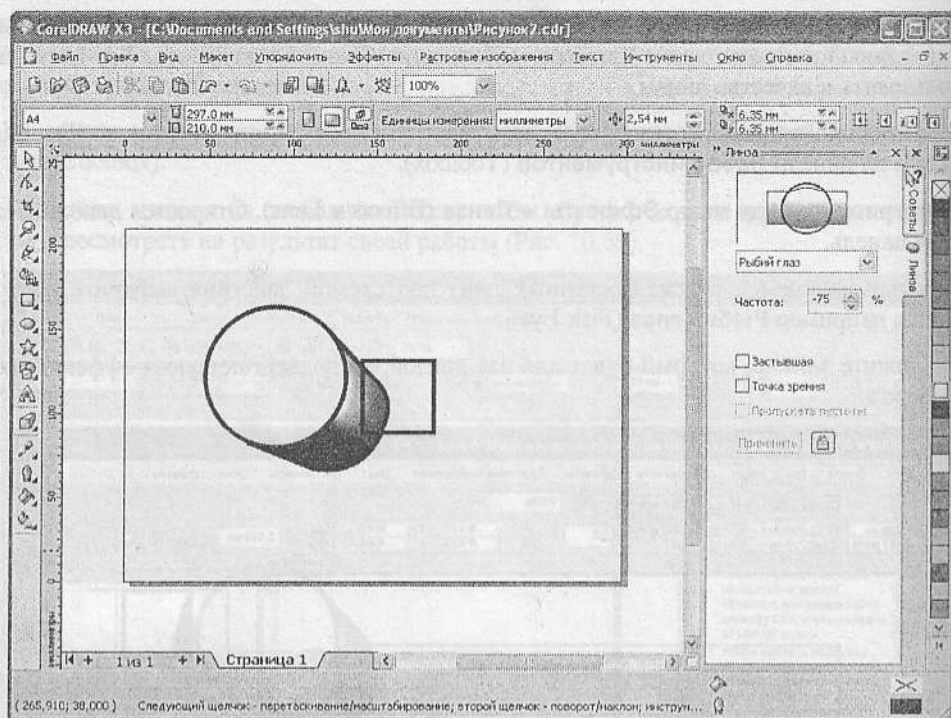


Рис. 10.65. Результат применения эффекта **Линза** (Lens)

Мы смотрим на этот объект как бы через рыбий глаз. Есть множество других схем действия этого эффекта. Зная принцип применения, вам будет легко освоить эти эффекты.

Эффект линзы дает замечательную возможность создания эффектных иллюстраций.

Интерактивная прозрачность

Эффект, получаемый с помощью инструмента интерактивной прозрачности, похож одновременно на линзу и на заливку объекта, причем заливка происходит полупрозрачными красками. Особенно красивый эффект дает заливка узорами, текстурами и градиентами. Применение крупных текстур добавляет оригинальности иллюстрациям.

Рассмотрим применение данного эффекта на примере созданного нами ранее объемного объекта.

- Нарисуйте эллипс, воспользовавшись инструментом **Эллипс** (Ellipse) на панели **Набор инструментов** (Toolbox), закрывающий половину объемного объекта. Эллипс залейте однородной заливкой, например синим цветом.
- Выберите инструмент **Интерактивная прозрачность** (Interactive Transparency Tool) во вспомогательной панели инструмента **Интерактивное перетекание** (Interactive Blend) на панели **Набор инструментов** (Toolbox) для добавления эффектов.
- Подведите указатель мыши к той стороне эллипса, где должен начинаться эффект прозрачности. Нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, передвиньте мышью к другой

стороне эллипса, после чего отпустите кнопку мыши. Эллипс станет частично прозрачным, и на экране появится вектор настройки (Рис. 10.66).

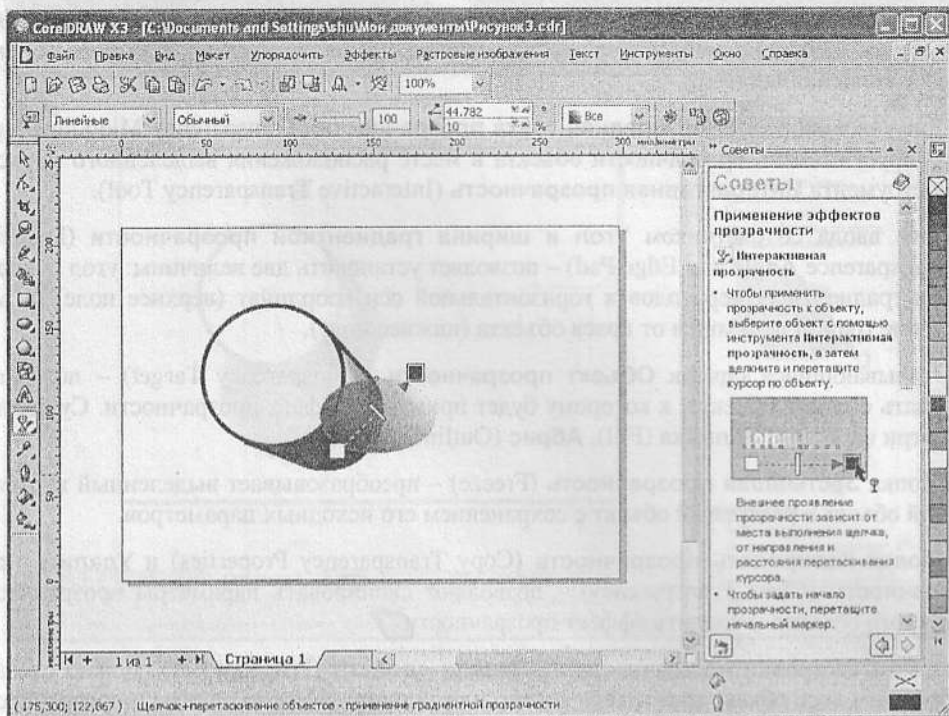


Рис. 10.66. Прозрачный эллипс с вектором настройки

- Поместите указатель мыши инструмента **Интерактивная прозрачность** (Interactive Transparency Tool) на ползунковый регулятор, расположенный на пунктирной линии траектории распространения прозрачности. Щелкнув мышью на ползунковом регуляторе, перетащите его, регулируя область прозрачности объекта.

Чем ближе к начальному маркеру будет расположен ползунок ползункового регулятора, тем большая область объекта будет прозрачной, и наоборот.

Настройка параметров эффекта прозрачности осуществляется с помощью элементов управления на **Панели свойств** (Property Bar) (Рис. 10.67).

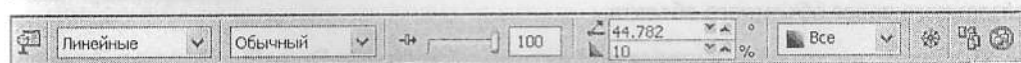


Рис. 10.67. Панель свойств (Property Bar) инструмента **Интерактивная прозрачность** (Interactive Transparency Tool)

На **Панели свойств** (Property Bar) расположены следующие элементы управления:

- ✓ Кнопка **Редактирование прозрачности** (Edit Transparency) – служит для вызова диалогов **Градиентная прозрачность** (Fountain Transparency), в котором можно настроить градиентную прозрачность.

- ✓ Открывающийся список **Тип прозрачности** (Transparency Type) – позволяет выбрать тип прозрачности.
- ✓ Открывающийся список **Режим прозрачности** (Transparency Operation) – позволяет выбрать один из режимов смешивания цветов при наложении выделенного объекта на фоновый объект.
- ✓ Ползунковый регулятор **Средняя точка прозрачности** (Transparency Midpoint) – регулирует степень прозрачности объекта в месте расположения выделенного маркера инструмента **Интерактивная прозрачность** (Interactive Transparency Tool).
- ✓ Поле ввода со счетчиком **Угол и ширина градиентной прозрачности** (Fountain Transparency Angle and Edge Pad) – позволяет установить две величины: угол наклона оси градиентных переходов к горизонтальной оси координат (верхнее поле) и смещение границ переходов от краев объекта (нижнее поле).
- ✓ Открывающийся список **Объект прозрачности** (Transparency Target) – позволяет задать область объекта, к которому будет применен эффект прозрачности. Существует три варианта: **Заливка** (Fill), **Абрис** (Outline), **Все** (All).
- ✓ Кнопка **Застывшая прозрачность** (Freeze) – преобразовывает выделенный прозрачный объект в растровый объект с сохранением его исходных параметров.
- ✓ Кнопки **Копировать прозрачность** (Copy Transparency Properties) и **Удалить прозрачность** (Clear Transparency) – позволяют скопировать параметры прозрачности другого объекта и удалить эффект прозрачности.

Используя настройки прозрачности на **Панели свойств** (Property Bar), можно сделать прозрачным весь объект или только контур или заливку. Эффекты линзы и прозрачности дополняют друг друга, и с их помощью можно получить оригинальные и красивые изображения. Однако следует помнить, что при использовании множества линз работа программы может замедлиться, особенно, если используется устаревший компьютер с низкой производительностью.

Добавление теней объектам

Для создания тени от объекта удобно воспользоваться инструментом **Интерактивная тень** (Interactive Drop Shadow). В программе CorelDraw можно создавать полупрозрачные тени, размытые по краям и падающие в разных направлениях.

Рассмотрим на конкретном примере создание эффекта интерактивной тени, на примере созданного ранее объемного объекта.

- Выберите инструмент **Интерактивная тень** (Interactive Drop Shadow) во вспомогательной панели инструмента **Интерактивное перетекание** (Interactive Blend) на панели **Набор инструментов** (Toolbox).
- Установите указатель мыши в центре объекта, нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, передвиньте мышь в сторону. На экране появятся контуры тени и вектор настройки (Рис. 10.68).
- Отпустите кнопку мыши. Тень объекта будет нарисована.

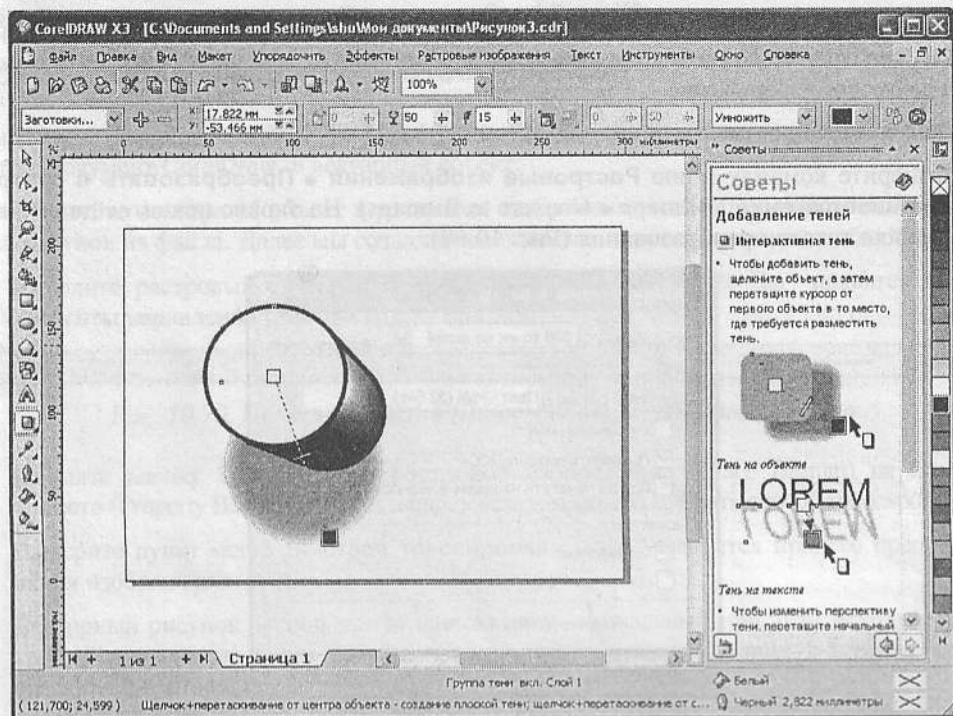


Рис. 10.68. Контур тени и вектор настройки

При создании тени от объекта на экран выводятся конечный и начальный маркеры и пунктирная линия с ползунковым регулятором. Ползунковый регулятор корректирует интенсивность цвета создаваемой тени.

Растровые изображения

В программу CorelDraw включены средства для работы с растровыми изображениями. Предоставляется возможность вставлять растровый рисунок в графический документ, преобразовывать векторный объект в растровый, трассировать растровое изображение. Многочисленные художественные эффекты растровой графики помогут в создании красивых иллюстраций.

Преобразование в растровую графику

В любой документ CorelDraw можно поместить растровое изображение. Кроме того, любой объект или группу объектов можно преобразовать в объект растровой графики.

После преобразования объекта его нельзя будет редактировать, как векторный объект, но к нему можно будет применять эффекты растровой графики. В большинстве случаев это преобразование и выполняется для использования художественных эффектов.

Познакомимся с процедурой преобразования в растровую графику объектов. Предварительно необходимо создать несколько векторных объектов. Мы преобразуем эти объекты в растровое изображение.

- Выделите созданные векторные объекты.
- Выберите команду меню **Растровые изображения** ♦ **Преобразовать в растровое изображение** (Bitmaps ♦ Convert to Bitmaps). На экране появится диалог настройки такого преобразования (Рис. 10.69).

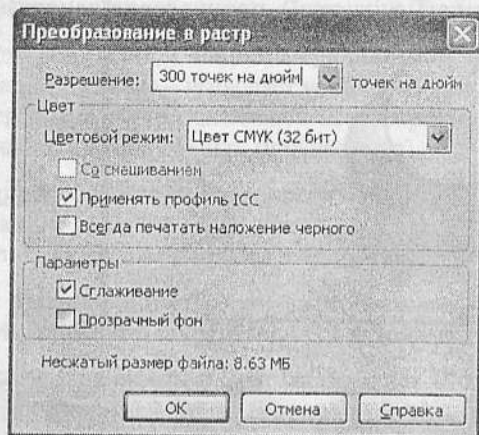


Рис. 10.69. Диалог настройки преобразования в растровое изображение

- В поле ввода **Разрешение** (Resolution) задайте разрешение рисунка в точках на дюйм. Разрешение можно выбрать также в открывающемся списке.
- В группе элементов управления **Цвет** (Color) в открывающемся списке **Цветовой режим** (Color) установите количество цветов, которое будет получено. Понятно, что при большем количестве цветов качество рисунка увеличивается, но также растет и размер объекта растровой графики.
- ✓ Если установить флажок **Со смешиванием** (Dithered), то некоторые оттенки цветов будут достигаться смешением нескольких цветов. То есть вместо точек одного цвета в итоговом рисунке на том же месте может быть несколько разноцветных точек.
- ✓ Флажок **Сглаживание** (Anti-aliasing) предназначен для создания более гладких изображений путем удаления изломов из исходного рисунка.
- ✓ Флажок **Прозрачный фон** (Transparent Background) создает прозрачный фон рисунка.
- ✓ Ожидаемый размер объекта при установленных параметрах показан в нижней части диалога.
- Установите параметры преобразования и нажмите кнопку **ОК**.

Диалог закроется, и объект будет преобразован в растровое изображение. При этом никаких изменений на экране не произойдет, если вы не выбрали слишком низкое разрешение растрового рисунка. Но вы больше не можете перемещать отдельные объекты, редактировать узлы и выполнять прочие операции. Все векторные объекты, выделенные до операции преобразования, превратились в единый растровый рисунок. Теперь к нему можно применить эффекты растровой графики.

Трассировка растровых изображений

Вы можете совершить процедуру преобразования любого растрового объекта, помещенного в документ CorelDraw, в векторный объект.

Преобразуйте векторный объект в растровое изображение или вставьте готовый растровый рисунок из файла. Далее мы создадим на его основе группу векторных объектов.

- Выделите растровый рисунок. На Панели свойств (Property Bar) появятся новые элементы управления (Рис. 10.70).

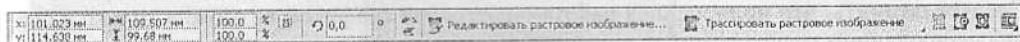


Рис. 10.70. Панель свойств (Property Bar) растрового объекта

- Нажмите кнопку Трассировать растровое изображение (Trace Bitmap) на Панели свойств (Property Bar). Откроется меню, в котором можно выбрать способ трассировки.
- Выберите пункт меню Быстрая трассировка (Trace). Начнется процесс преобразования изображения.
- Векторный рисунок расположится над растровым рисунком, при этом исходный растровый рисунок не будет удален. Чтобы увидеть его, отодвиньте в сторону вновь созданный векторный объект (Рис. 10.71).

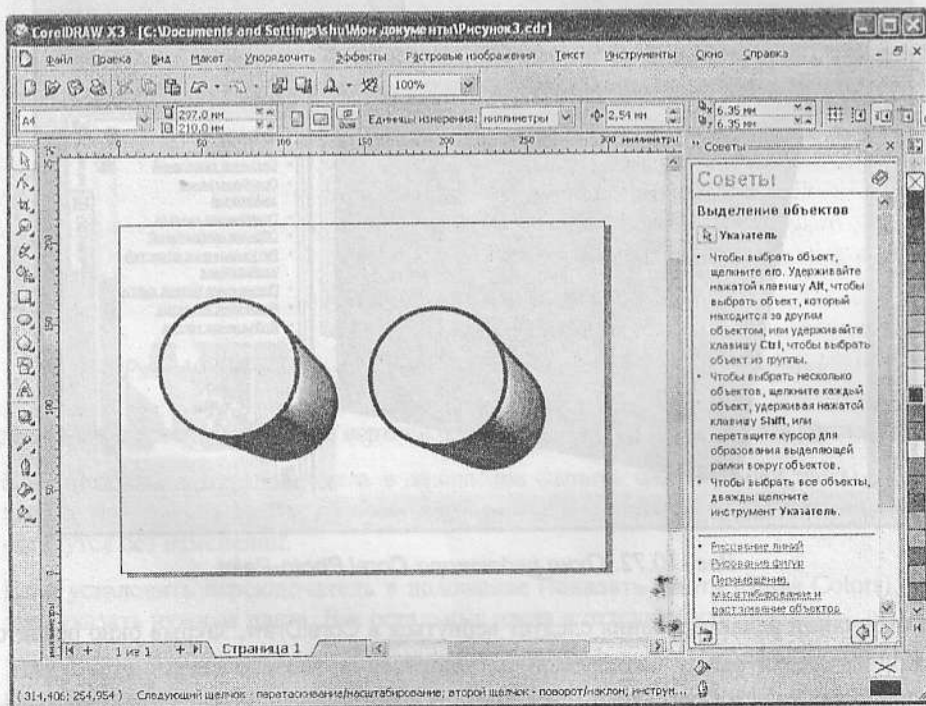


Рис. 10.71. Векторный (справа) и растровый (слева) объекты

У вас есть много возможностей по настройке операции трассировки, однако можно предоставить программе право выполнить все действия автоматически.

Полученные в результате трассировки векторные рисунки представляют собой группу объектов, с которыми можно выполнять все действия, доступные в программе. Разгруппировав объекты, вы можете удалить некоторые из них, поменять цвет и форму других объектов. Так можно получить высококачественный векторный рисунок, который будет даже лучше исходного растрового изображения.

Редактирование растровых рисунков

В программе CorelDraw доступны инструменты редактирования растровых изображений. Следует помнить, что полноценная работа с растровой графикой возможна только в специализированном графическом редакторе растровой графики.

- Создайте или вставьте растровый рисунок в документ и выделите его. На **Панели свойств** (Property Bar) при этом появится несколько кнопок для выполнения различных преобразований графики.
- Щелкните мышью на кнопке **Редактировать растровое изображение (Edit Rastr)**. Откроется окно редактора растровой графики Corel Photo-Paint, вы сможете в нем отредактировать выделенный графический объект (Рис. 10.72).

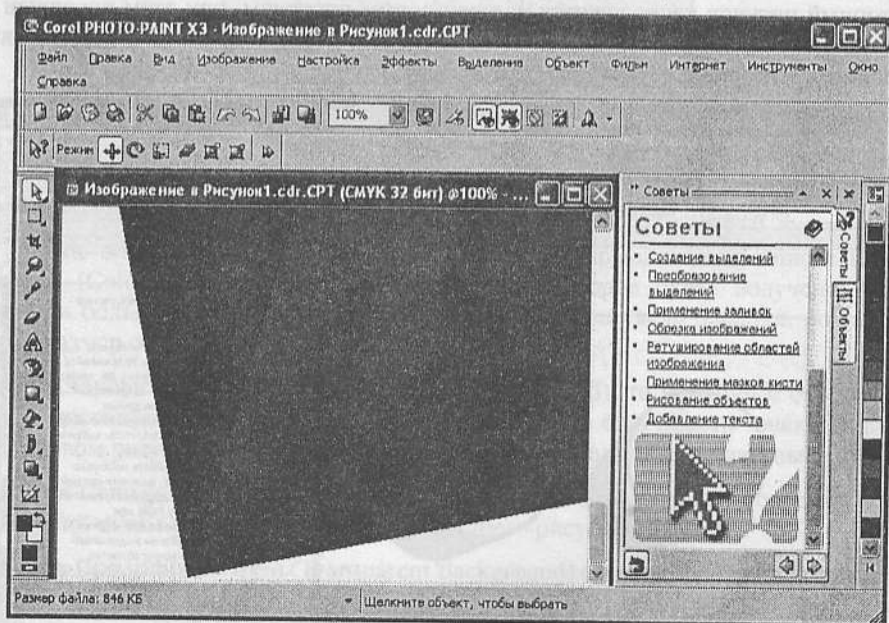


Рис. 10.72. Окно редактора Corel Photo-Paint

- По окончании редактирования следует вернуться в CorelDraw, закрыв окно редактора Corel Photo-Paint.

Так как и CorelDraw, и Corel Photo-Paint требуют значительных вычислительных мощностей, иногда удобнее не работать с обеими программами одновременно, а сохранить на диске рисунок, отредактировать его в редакторе растровой графики, после чего импортировать в документ CorelDraw.


Цветовые маски

- Щелкните мышью на кнопке **Окно настройки растрового выделения по цвету** (Bitmap Color Mask) **Панели свойств** (Property Bar). Откроется дополнительная панель, с помощью которой вы можете сделать прозрачными или, наоборот, показать, некоторые оттенки выделенного растрового рисунка (Рис. 10.73).



Рис. 10.73. Панель настроек растрового выделения по цвету

Переключатель, расположенный в верхней части панели, позволяет выбрать режим работы.

- ✓ Если установить переключатель в положение **Скрыть цвета** (Hide Colors), то это позволит вам указать цвета, которые должны стать невидимыми. Все остальные цвета останутся без изменений.
- ✓ Если установить переключатель в положение **Показать цвета** (Show Colors), то следует указать нужные цвета. Все остальные цвета и оттенки будут убраны.
- Установите переключатель в необходимое положение, чтобы иметь возможность указать один или несколько цветов.
- Установите флажок в одной из строк списка цветов, щелкнув на ней мышью.
- Щелкните мышью на кнопке с изображением пипетки  на панели, а затем щелкните мышью на требуемом цвете в рисунке. Цвет в рисунке будет выбран.

- Щелкните мышью на кнопке **Изменить цвет** (Change color). Откроется диалог выбора цвета. Выберите цвет в появившемся диалоге, не отличающемся от других диалогов выбора цвета в CorelDraw.
- В группе элементов управления **Допуск** (Tolerance) с помощью ползункового регулятора установите степень соответствия выбираемых цветов указанному вами оттенку. Значение допуска отображается рядом с ползунковым регулятором в поле ввода в процентах.

При малом значении допуска будут выбраны участки только указанного цвета. При увеличении толерантности будут выбираться разные участки, закрашенные похожими оттенками цвета.

- После определения одного или нескольких цветов нажмите кнопку **Применить** (Apply), чтобы цветовая маска была применена к выделенному растровому рисунку.

Если вы выбрали режим сокрытия цветов, то вместо удаленных цветов в редактируемом растровом рисунке появятся прозрачные области, через которые будут видны расположенные под ним объекты. Нажав кнопку с изображением мусорной корзины, расположенную в нижней части панели, вы удалите созданную ранее маску.

Так как растровые изображения всегда имеют прямоугольную форму, иногда бывает нелегко скомпоновать из них красивую иллюстрацию. Полезная часть рисунка обрамляется по краям белой непрозрачной рамкой. Применяя цветовые маски, вы можете удалить белые поля вокруг рисунков, таким способом создавая растровые изображения любой формы. Эта операция используется чрезвычайно часто.

Расширенные средства работы с растровыми изображениями

Вы можете преобразовать растровый рисунок, увеличив или уменьшив глубину цвета. Для этого выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Растровые изображения ♦ Режим** (Bitmap ♦ Mode).
- В появившемся меню выберите один из вариантов глубины цвета.

Некоторые преобразования не потребуют дополнительных сведений, но в некоторых случаях вам потребуется определить параметры преобразования. Например, при выборе команды **Черно-белый** (Black and White), на экране появится диалог для выбора метода преобразования цветного рисунка в черно-белое изображение (Рис. 10.74).

В этом диалоге, как и во многих других, вы можете увидеть исходный рисунок и результат преобразований в больших полях просмотра.

- В открывающемся списке **Метод преобразования** (Conversion) выберите метод превращения цветного рисунка в рисунок черно-белый. В зависимости от выбранного метода в диалоге появляются дополнительные поля настройки.

С помощью этих полей можно значительно изменить параметры преобразования и получить самые разные результаты. Выбор подходящего метода и его настройка являются очень важной процедурой, так как результаты превращения цветного рисунка в черно-белый сильно различаются качеством.

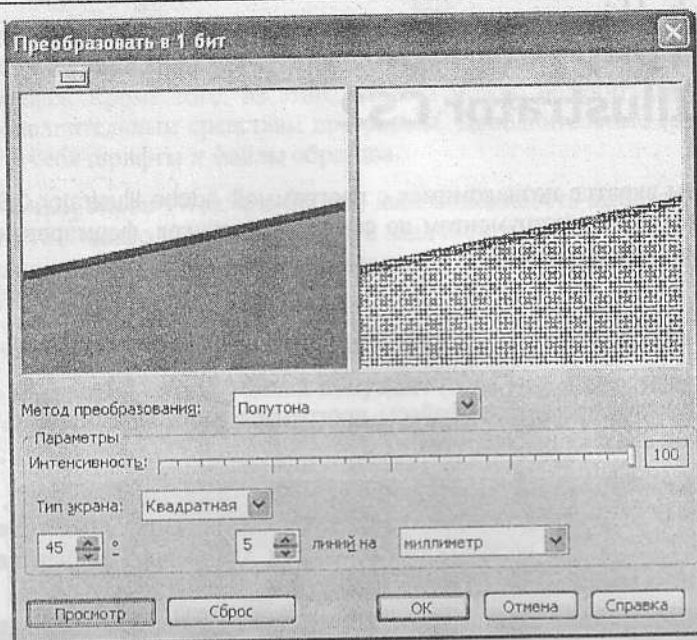


Рис. 10.74. Параметры преобразования цветного рисунка в черно-белое изображение

- Щелкните мышью на кнопке **Просмотр** (Preview). Отобразится предварительный результат преобразования для выбранных параметров.

Перетаскивая мышью исходное изображение, вы увидите разные фрагменты результата, если рисунок не помещается полностью в поле просмотра. Чтобы увеличить масштаб просмотра, щелкните мышью на интересующей вас детали рисунка.

- Щелкните мышью на кнопке **ОК**. Диалог закроется. Начнется выполнение выбранного преобразования растрового объекта.

Вы можете отменить изменения растрового рисунка, но следует помнить, что CorelDraw помнит значительно меньше последних изменений растровых объектов, чем векторных. Если вы не меняли настройки, то запоминаются только два последних преобразования растровых объектов в документе.

Некоторые эффекты в CorelDraw вы можете применить исключительно к растровым объектам. К ним относятся операции преобразования цвета, трансформации рисунков и многочисленные художественные эффекты.

Заключение

В этой главе мы познакомились с методами работы с программой CorelDraw X3. Программа обладает всеми необходимыми инструментами для создания иллюстраций и изображений, а также содержит обширный инструментарий для работы с текстами. Все заложенные разработчиками программы возможности делают программу CorelDraw X3 незаменимым средством при создании графических изображений и художественном оформлении текстов и иллюстраций.

ГЛАВА 11.

Иллюстрируем макет средствами Adobe Illustrator CS2

В этой главе мы вкратце познакомимся с программой Adobe Illustrator CS2. Программа является незаменимым инструментом по созданию рисунков, формированию цветности и редактированию изображений.

Запуск и знакомство с интерфейсом

Чтобы начать знакомство с интерфейсом программы и познакомиться с ее возможностями, выполните следующие действия:

- Дважды щелкните мышью на значке программы Adobe Illustrator CS2, чтобы запустить программу. При запуске программы на экране появится диалог Начальный экран (Welcome Screen) с несколькими ссылками для выбора вариантов дальнейших действий (Рис. 11.1).

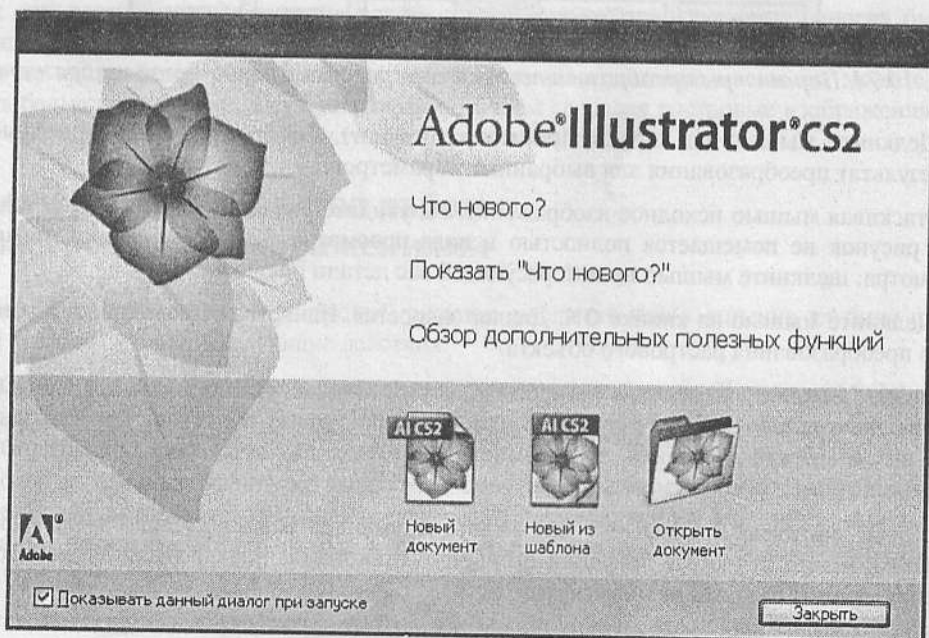


Рис. 11.1. Начальный экран (Welcome Screen)

При первом запуске программы сразу из диалога **Начальный экран** (Welcome Screen) можно познакомиться с новинками программы Adobe Illustrator CS2, щелкнув мышью на текстовых ссылках. Кроме того, из этого диалога можно получить доступ к учебным пособиям и дополнительным средствам программы. Дополнительные средства программы включают в себя шрифты и файлы образцов.

Диалог **Начальный экран** (Welcome Screen) дает возможность выбора работы с приложением. Щелкнув мышью на пиктограммах с задачами в нижней части диалога, можно выбрать создание нового документа, или создание нового документа из шаблона, или открытие уже существующего документа.

Мы начнем знакомство с программой Adobe Illustrator CS2 с открытия нового документа.

- Щелкните мышью на кнопке **Новый документ** (New Document) диалога **Начальный экран** (Welcome Screen). На экране появится диалог **Новый документ** (New Document) (Рис. 11.2).

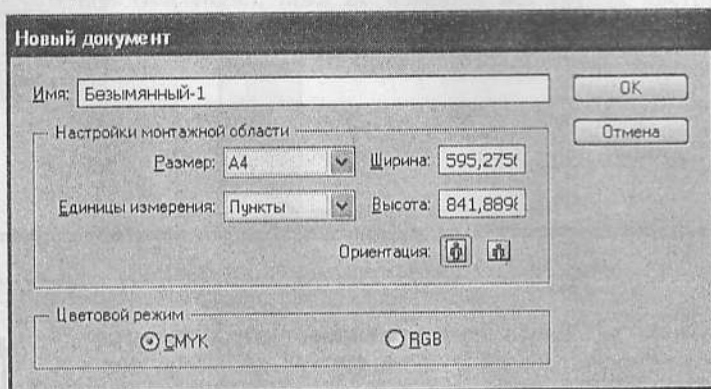


Рис. 11.2. Диалог **Новый документ** (New Document)

В диалоге можно в поле ввода **Имя** (Name) ввести название документа, выполнить настройки монтажной области, задав размеры листа и его ориентацию.

- Оставьте все значения в диалоге без изменения и щелкните мышью на кнопке **OK**. На экране появится новый документ.
- Выберите команду меню **Просмотр** ♦ **Показать линейки** (View ♦ Show Rulers). Вдоль верхнего и левого краев рабочей области появятся линейки, и окно программы станет выглядеть так, как показано на рисунке Рис. 11.3.

Рабочая область состоит из **Области рисования** (Art board), **Начальной области** (Scratch area), **Панели инструментов** (Toolbox) и стандартного набора плавающих палитр.

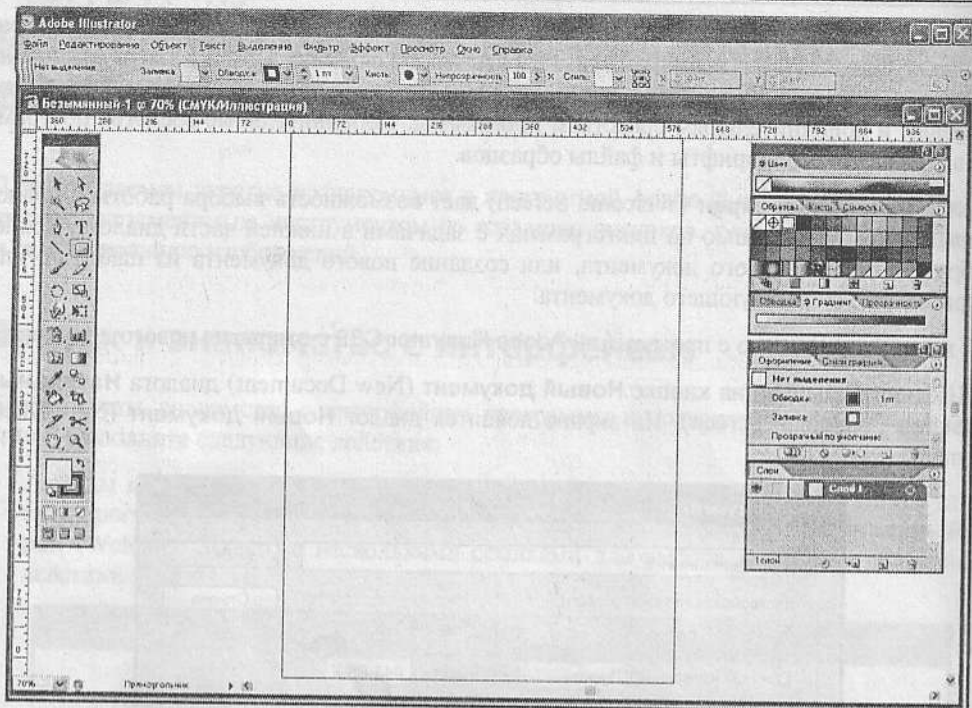


Рис. 11.3. Окно программы Adobe Illustrator

Обратите внимание на новую палитру **Управляющая палитра (Control)** в верхней части рабочей области. Программа Adobe Illustrator CS2 объединяет многие из наиболее часто используемых элементов палитр в одну палитру **Управляющая палитра (Control)**. Это позволяет вам экономить пространство рабочей области, открывая меньшее число видимых палитр. Содержимое управляющей палитры изменяется в зависимости от выбранного инструмента. Выбор инструмента для решения различных задач осуществляется на панели инструментов (Рис. 11.4).

Панель инструментов программы Adobe Illustrator CS2 содержит инструменты выделения, рисования, заливки изображений, редактирования, просмотра, а также значки **Заливка (Fill)** и **Обводка (Stroke)** для выбора цветов заливки и обводки. Чтобы выбрать инструмент, щелкните мышью на инструменте в панели инструментов либо нажмите на клавиатуре горячую клавишу. При наведении указателя мыши на инструмент на панели инструментов рядом появляется всплывающая подсказка с названием инструмента и горячей клавишей. Все горячие клавиши перечислены в разделе **Горячие клавиши (Keyboard shortcuts)** справки по программе Adobe Illustrator CS2.



Рис. 11.4. Панель инструментов

Рядом со значками некоторых инструментов в правом нижнем углу вы можете видеть треугольники, это указывает на возможность выбора дополнительных скрытых инструментов.

Простые фигуры

Так же как и в рассмотренных нами ранее программах, в программе Adobe Illustrator CS2 можно создавать простые фигуры. Попробуем нарисовать простую фигуру, например звезду.

На панели инструментов все инструменты создания фигур скрыты за инструментом Прямоугольник (Rectangle) (□).

Чтобы отобразить скрытую панель, нажмите и удерживайте кнопку мыши на инструменте Прямоугольник (Rectangle), пока не появится вся группа инструментов (Рис. 11.5).

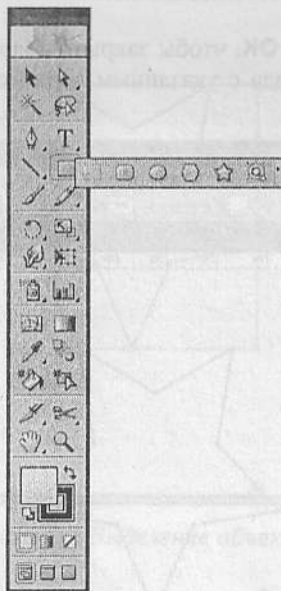


Рис. 11.5. Скрытая панель инструмента Прямоугольник (Rectangle)

Для создания основных фигур в программе Adobe Illustrator CS2 можно использовать шесть инструментов: Эллипс (Ellipse), Многоугольник (Polygon), Звезда (Star), Блик (Spiral), Прямоугольник (Rectangle) и Прямоугольник со скругленными углами (Rounded Rectangle).

- Выберите инструмент **Звезда (Star)** (☆).
- Щелкните мышью на рабочей области рисунка. Откроется диалог **Звезда (Star)** с параметрами создаваемого объекта (Рис. 11.6).

- В группе настроек **Параметры (Settings)** введите значения радиуса внешнего и внутреннего (поля ввода **Радиус 1 (Radius 1)** и **Радиус 2 (Radius 2)**). Затем введите число лучей звезды в поле ввода со счетчиком.

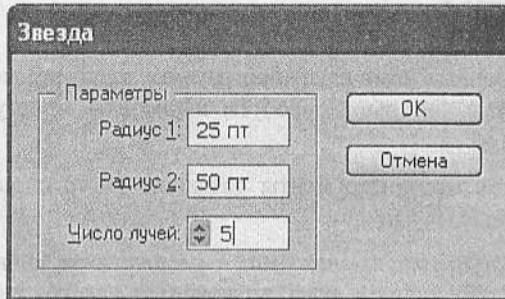


Рис. 11.6. Назначение параметров объекта **Звезда (Star)**

- Щелкните мышью на кнопке **ОК**, чтобы закрыть диалог. В документе появится нарисованный нами объект – звезда с указанным количеством лучей и заданным радиусом (Рис. 11.7).

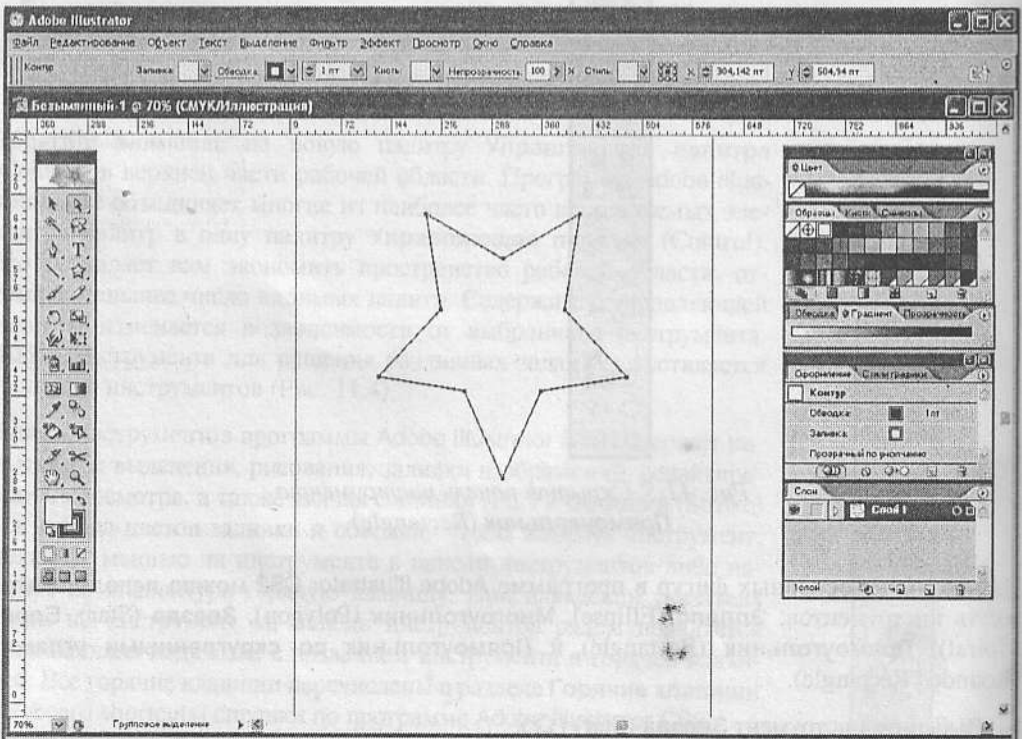



Рис. 11.7. Создание объекта **Звезда (Star)**

Мы создали объект, применив инструмент создания простых фигур.

Выделение и редактирование объектов

Созданные нами простые фигуры, как и любые объекты, можно редактировать, изменяя их размеры и форму. Чтобы изменить размеры объекта, его требуется сначала сделать выделенным. Для изменения размеров объекта выполните следующие действия:

- Выделите объект, используя инструмент **Выделение** (Selection) () . Объект будет выделен рамкой с полыми квадратами (Рис. 11.8).

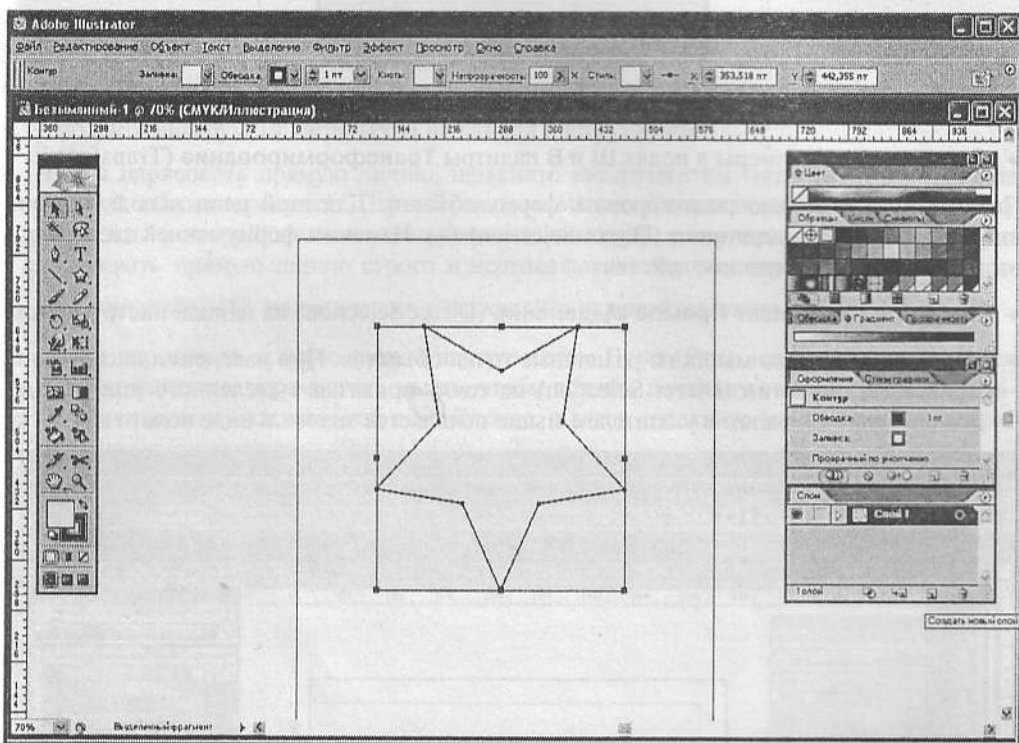


Рис. 11.8. Выделение объекта

Ограничивающая рамка используется для таких преобразований, как изменение размеров и поворот; кроме того, она указывает, что объект выделен и готов к редактированию. Редактирование может заключаться в изменении размеров, цвета, места расположения и других параметров объекта.

Если вам необходимо выделить несколько объектов, используя инструмент **Выделение** (Selection), щелкните мышью на объектах, которые вы хотите выделить, при нажатой клавише **Shift** на клавиатуре.

- Наведите указатель мыши на полый квадратик и перетащите его мышью, увеличив размер объекта.

Изменить размеры объекта можно и другим способом, с помощью палитры **Трансформирование** (Transform).

- Чтобы отобразить палитру Трансформирование (Transform) на экран, выберите команду меню **Окно ♦ Трансформирование (Window ♦ Transform)**. Рядом с названием палитры установится флажок, а сама палитра отобразится на экране (Рис. 11.9).

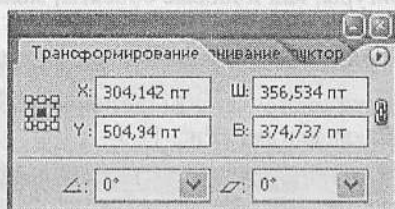



Рис. 11.9. Палитра Трансформирование (Transform)

- Задайте новые размеры в полях Ш и В палитры Трансформирование (Transform).

Посмотрим, как можно редактировать форму объекта. Для этой цели используют инструмент **Прямое выделение (Direct Selection)** () . Изменим форму нашей звезды, для этого выполните следующие действия:

- Выберите инструмент **Прямое выделение (Direct Selection)** на панели инструментов.
- Наведите указатель мыши на различные точки объектов. При наведении инструмента **Прямое выделение (Direct Selection)** на точку привязки выделенного или невыделенного контура рядом с указателем мыши появляется значок в виде полого квадрата.

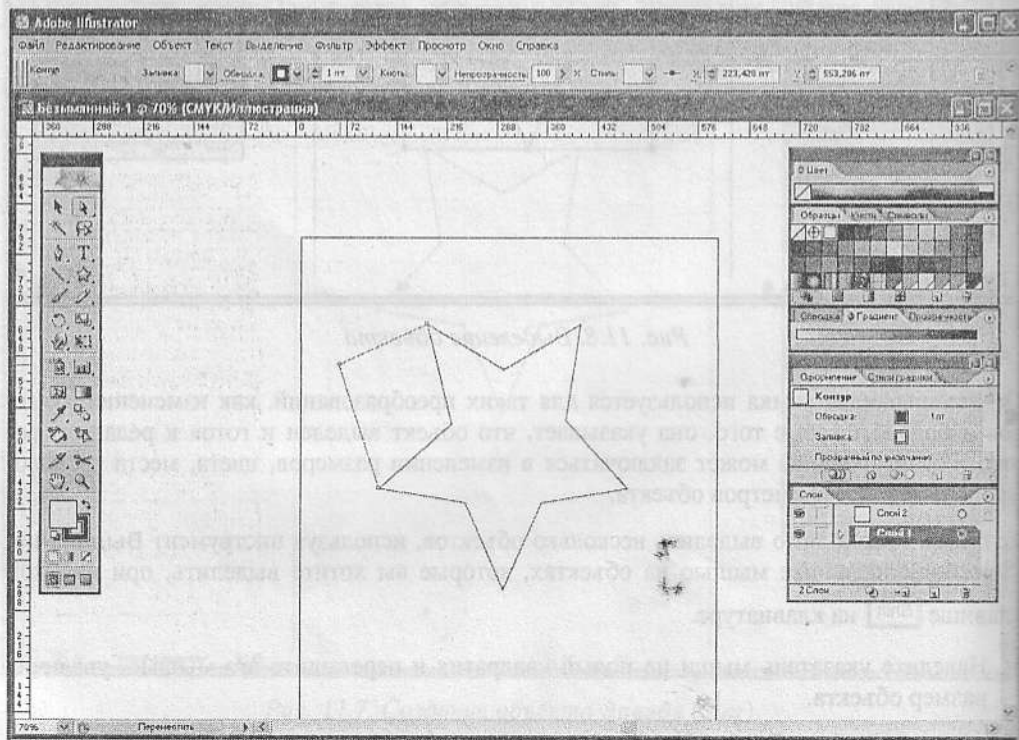



Рис. 11.10. Редактирование формы объекта

- Щелкните мышью и перетащите отдельную точку фигуры, изменяя форму объекта нужным вам образом (Рис. 11.10).

Рисование линий

В программе Adobe Illustrator CS2, как и в любом редакторе, предусмотрена возможность создания различных линий. Познакомимся с инструментом, который используется для рисования линий. Это инструмент **Перо (Pen)** (). Посмотрим, как можно работать с этим инструментом. Нарисуем прямую и кривую линии, посмотрим, как можно их отредактировать.

- Выберите инструмент **Перо (Pen)** на панели инструментов.
- Чтобы нарисовать прямую линию, щелкните инструментом **Перо (Pen)** два раза на рабочей области рисунка. Первый щелчок мыши устанавливает начальную точку привязки, а второй щелчок устанавливает конечную точку привязки линии. Чтобы нарисовать прямую линию строго в вертикальном, горизонтальном или диагональном, под углом 45°, направлении, удерживайте нажатой клавишу **Shift**.
- Чтобы нарисовать кривую линию инструментом **Перо (Pen)**, нажмите кнопку мыши и, не отпуская ее, переместите мышью, чтобы создать начальную точку привязки и задать направление касательной в этой точке, а затем щелкните мышью на конце кривой. Линия будет создана (Рис. 11.11).

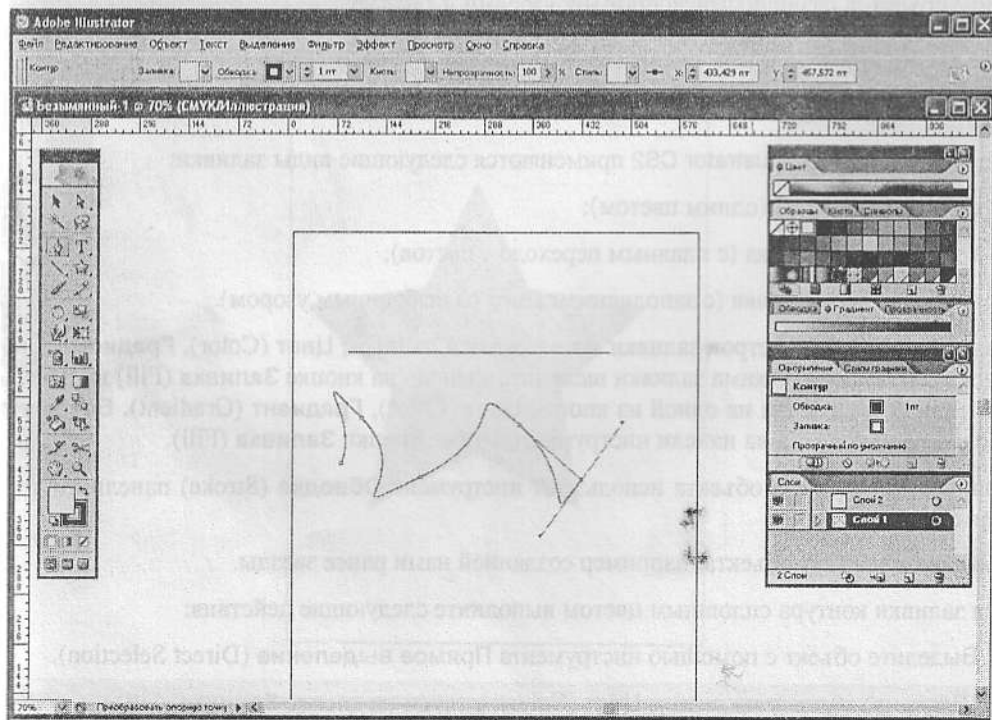





Рис. 11.11. Создание прямой линии и кривой

- Чтобы нарисовать угловую точку привязки на кривой линии, нажмите клавишу  и, не отпуская ее, потяните направляющий маркер на концевой точке кривой, чтобы изменить направление пути. Затем продолжайте перетаскивать инструмент, чтобы нарисовать следующий криволинейный сегмент пути. С помощью инструмента **Прямое выделение** (Direct Selection) выделите опорную точку привязки.
- Чтобы на кривой заменить гладкую точку привязки угловой точкой, выберите инструмент **Преобразовать опорную точку** (Convert Anchor Point) (N) и потяните за направляющий маркер для изменения направления.
- Чтобы отредактировать сегмент кривой линии, выберите инструмент **Прямое выделение** (Direct Selection) и потяните сегмент, чтобы передвинуть его, или перетащите направляющий маркер на точке привязки, чтобы подогнать длину и форму сегмента.

Для изменения свойств опорных точек используется инструмент **Преобразовать опорную точку** (Convert Anchor Point). Для увеличения кривизны контура на нем, с помощью инструмента **Добавить опорную точку** (Add Anchor Point) () ставятся дополнительные опорные точки. С помощью управляющих линий кривизну сегмента можно менять. Для уменьшения кривизны контура из него с помощью инструмента **Удалить опорную точку** (Delete Anchor Point) () удаляются опорные точки. При подобном удалении контур не разрывается, а сглаживается.

Научившись создавать основные объекты, рисовать, редактировать линии и простые фигуры, познакомимся с инструментами программы, позволяющими выполнять заполнение объектов различными заливками, узорами и текстурами.

Заливка объектов

В программе Adobe Illustrator CS2 применяются следующие виды заливки:

- ✓ сплошная заливка (одним цветом);
- ✓ градиентная заливка (с плавным переходом цветов);
- ✓ декоративная заливка (с заполнением контура выбранным узором).

Для настройки параметров заливки используются палитры **Цвет** (Color), **Градиент** (Gradient). Для выбора режима заливки щелкните мышью на кнопке **Заливка** (Fill) на панели инструментов, а затем на одной из кнопок **Цвет** (Color), **Градиент** (Gradient), **Без цвета** (None), находящихся на панели инструментов ниже кнопки **Заливка** (Fill).

Для заливки контура объекта используют инструмент **Обводка** (Stroke) панели инструментов.

Выполним заливку объекта, например созданной нами ранее звезды.

Для заливки контура сплошным цветом выполните следующие действия:

- Выделите объект с помощью инструмента **Прямое выделение** (Direct Selection).
- Щелкните мышью на кнопке **Цвет** (Color), а затем на кнопке **Заливка** (Fill).
- На цветовой линейке палитры **Цвет** (Color) (Рис. 11.12) выберите пипеткой нужный цвет, щелкнув на нем мышью.



Рис. 11.12. Палитра Цвет (Color) и палитра Обводка (Stroke)

- Для выбора оформления контура щелкните мышью на инструменте Обводка (Stroke) в панели инструментов. Теперь мы имеем возможность редактировать контур объекта.
- Установите в палитре Обводка (Stroke) в поле ввода со счетчиком толщину линии обводки объекта, например 5.
- Щелкните мышью на цветовой линейке, выбрав пипеткой нужный цвет для контура объекта.

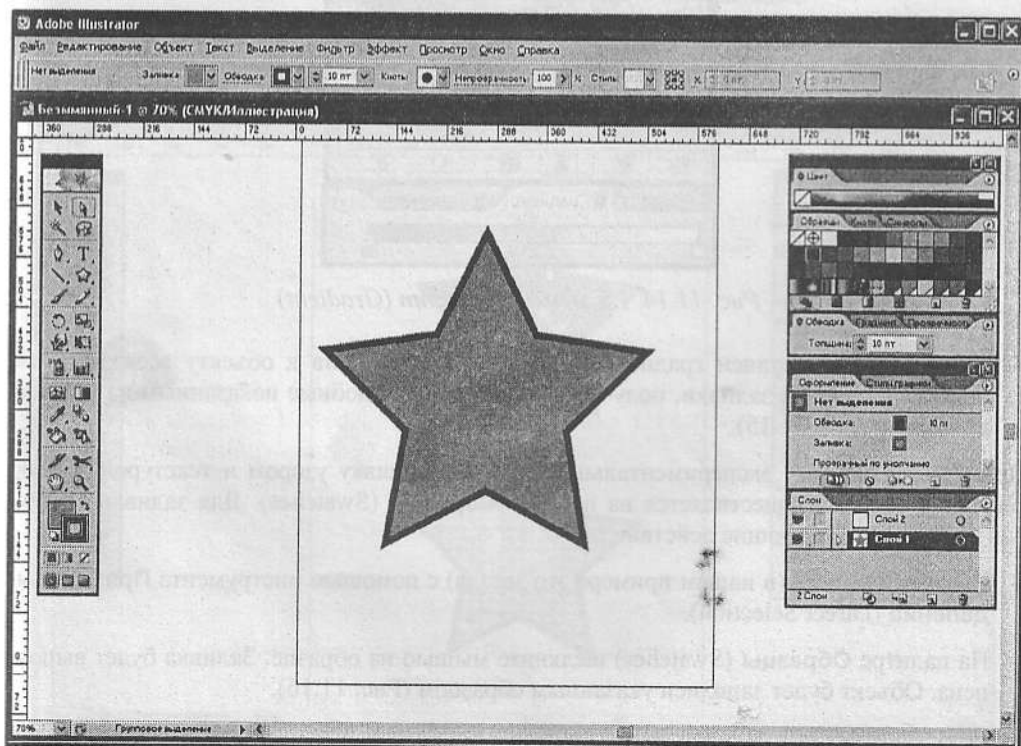


Рис. 11.13. Сплошная заливка и редактирование контура объекта

В результате выполнения заливки контура и редактирования толщины и цвета обводки объекта получим следующее изображение (Рис. 11.13).

Для отказа от заливки щелкните на кнопке **Заливка** (Fill), а затем на кнопке **Без цвета** (None), находящейся ниже кнопки **Заливка** (Fill) на панели инструментов. Заливка исчезнет, а обводка останется.

Теперь выполним градиентную заливку нашего объекта – звезды. Для выполнения градиентной заливки выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на кнопке **Градиент** (Gradient), находящейся ниже кнопки **Заливка** (Fill) на панели инструментов.
- Щелкните мышью на требуемом виде градиентной заливки палитры **Цвет** (Color). Чтобы увидеть все типы и образцы градиентов, щелкните мышью на кнопке, отображающей только образцы градиентов, в нижней части палитры **Цвет** (Color).
- В палитре **Градиент** (Gradient) установите необходимый градиентный переход, перемещая ползунковые регуляторы и устанавливая для каждого участка градиентной заливки на цветовой линейке нужный цвет (Рис. 11.14).



Рис. 11.14. Палитра **Градиент** (Gradient)

- Объект будет заполнен градиентной заливкой. Применяв к объекту всевозможные виды градиентной заливки, получим изображения, подобные показанным на рисунке примерам (Рис. 11.15).

Применим к нашему экспериментальному объекту заливку узором и текстурой. Выбор текстур и узоров осуществляется на палитре **Образцы** (Swatches). Для заливки текстурой выполните следующие действия:

- Выделите объект (в нашем примере это звезда) с помощью инструмента **Прямое выделение** (Direct Selection).
- На палитре **Образцы** (Swatches) щелкните мышью на образце. Заливка будет выполнена. Объект будет заполнен указанным образцом (Рис. 11.16).

Каталог образцов для заливки может пополняться за счет обычных рисунков, выполненных с помощью инструментов, доступных в программе.

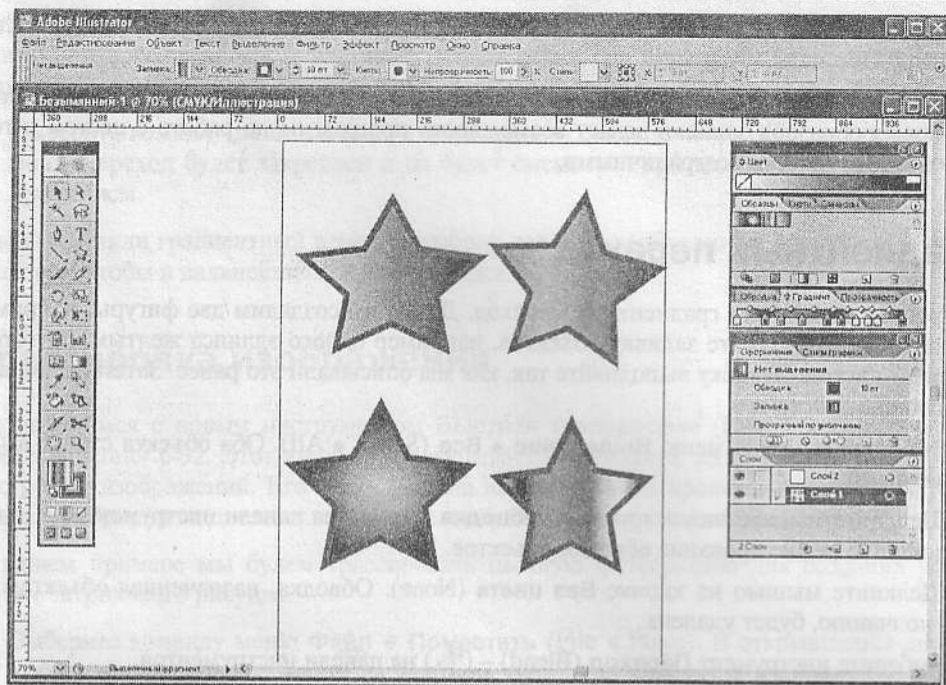


Рис. 11.15. Различные виды градиентной заливки

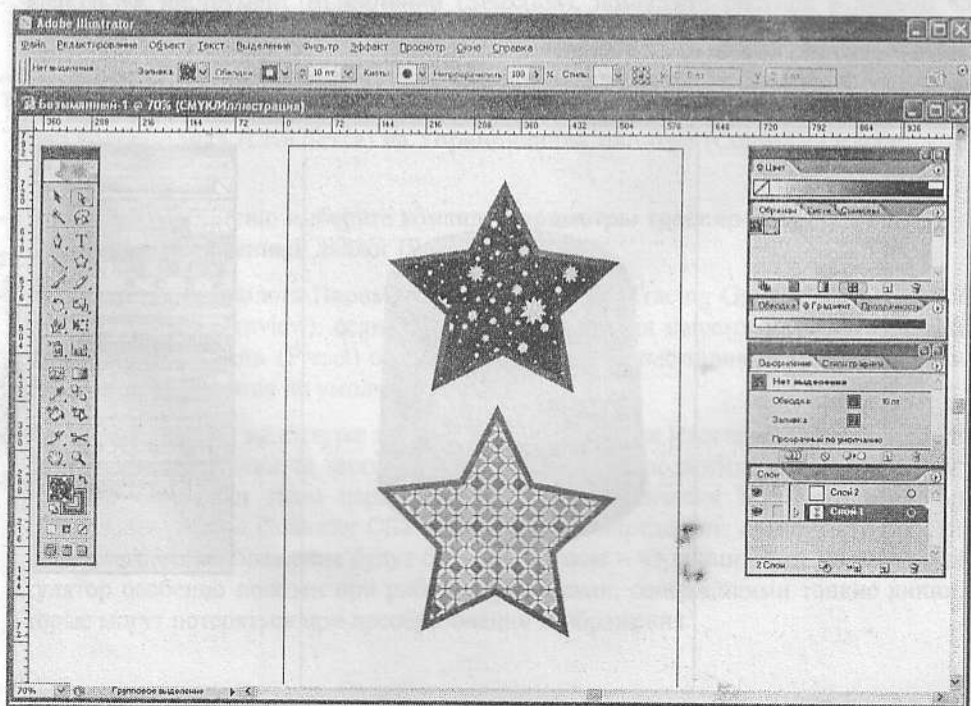


Рис. 11.16. Виды заливки объекта узором

- Для пополнения каталога образцов новым рисунком перетащите его мышью на палитру **Образцы** (Swatches).

Мы познакомились с инструментами и методами заливки объектов. Добавление в каталог новых образцов заливки делает возможности программы по работе с цветом и текстурами практически безграничными.

Градиентный переход

Попробуем выполнить градиентный переход. Для этого создадим две фигуры, например два эллипса. Выполните заливку объектов, например одного эллипса желтым, другого – зеленым цветом. Заливку выполняйте так, как мы описывали это ранее. Затем выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Выделение ♦ Все** (Select ♦ All). Оба объекта станут выделенными.
- Щелкните мышью на инструменте **Обводка** (Stroke) на панели инструментов. Станет доступно редактирование обводки объектов.
- Щелкните мышью на кнопке **Без цвета** (None). Обводка, назначенная объектам по умолчанию, будет удалена.
- Выберите инструмент **Переход** (Blend) – (☞) на панели инструментов.
- Щелкните мышью сначала на верхнем, а затем на нижнем объекте. Мы указали программе Adobe Illustrator CS2 направление создания перехода.

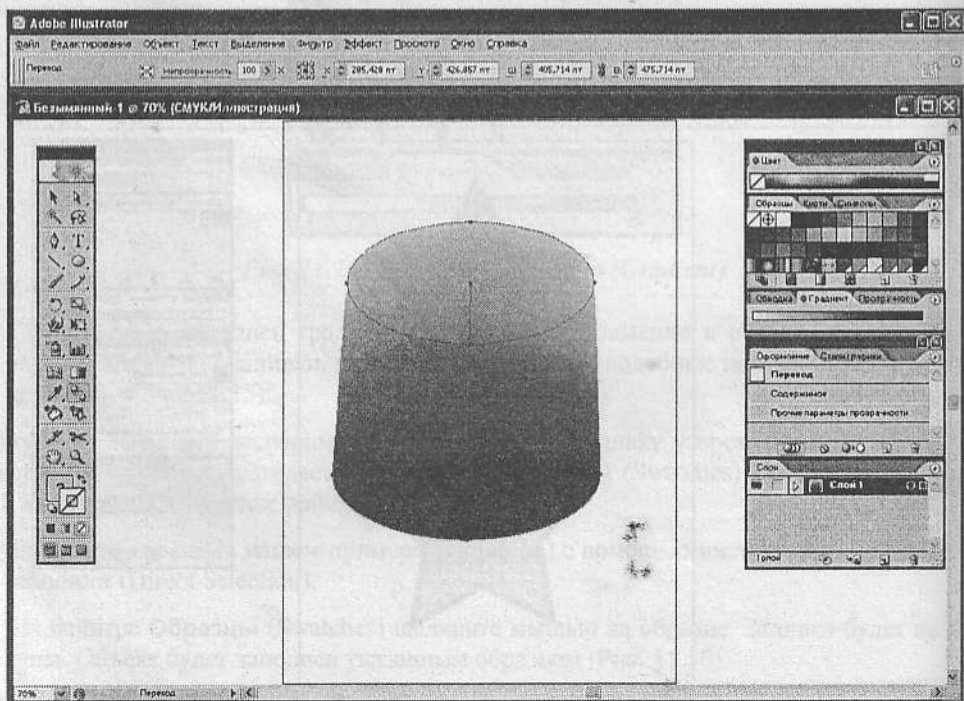


Рис. 11.17. Создание градиентного перехода

Будет осуществлено плавное преобразование одного изображения в другое с помощью геометрических операций и цветовой интерполяции. На экране появится постепенный переход от одного цвета к другому (Рис. 11.17).

- Выберите команду меню **Объект ♦ Закрепить ♦ Выделенное** (Object ♦ Lock ♦ Selection). Переход будет закреплён и не будет смещаться при дальнейшей работе с изображением.

Мы выполнили градиентный переход, выбрав для него необходимые нам цвета, и закрепили его, чтобы в дальнейшем он не сдвигался.

Трассировка изображения

Познакомимся с новым инструментом **Быстрая трассировка** (Live Trace) программы Adobe Illustrator CS2. Этот инструмент открывает невероятные возможности трассировки растровых изображений. Его можно использовать для трассировки логотипов, рисунков и даже для создания цветных векторных изображений из фотографий.

В нашем примере мы будем трассировать цветную фотографию для создания черно-белого штрихового рисунка.

- Выберите команду меню **Файл ♦ Поместить** (File ♦ Place). В открывшемся диалоге выбора файла укажите место на жестком диске, где находится изображение. Щелкните мышью на кнопке **Поместить** (Place). На экране появится выделенный рисунок.
- Используя инструмент **Выделение** (Selection), поместите рисунок в правой части прямоугольника с цветовым переходом. Точное местоположение рисунка не важно.
- Оставив рисунок выделенным, щелкните мышью на кнопке **Установки и параметры трассировки** (Tracing presets and options), которая находится справа от кнопки **Быстрая трассировка** (Live Trace) на **Управляющей палитре** (Control). Откроется меню (Рис. 11.18).
- В открывшемся меню выберите команду **Параметры трассировки** (Tracing Options). Откроется одноименный диалог (Рис. 11.19).
- В правой части диалога **Параметры трассировки** (Tracing Options) установите флажок **Просмотр** (Preview), если он не установлен. Для нашего примера в открывающемся списке **Стиль** (Preset) оставьте значение **[По умолчанию]** ([Default]). Эти настройки применяются по умолчанию.
- Щелкните мышью на стрелке в открывающемся списке **Изогелия** (Threshold) в левой части диалога. Появится ползунковый регулятор. Используйте ползунковый регулятор для настройки этого параметра, ранее автоматически заданного программой. Приложение Adobe Illustrator CS2 автоматически определяет, какие части оригинального цветного изображения будут белыми, а какие – черными. Этот ползунковый регулятор особенно полезен при работе с рисунками, содержащими тонкие линии, которые могут потеряться при преобразовании изображения.

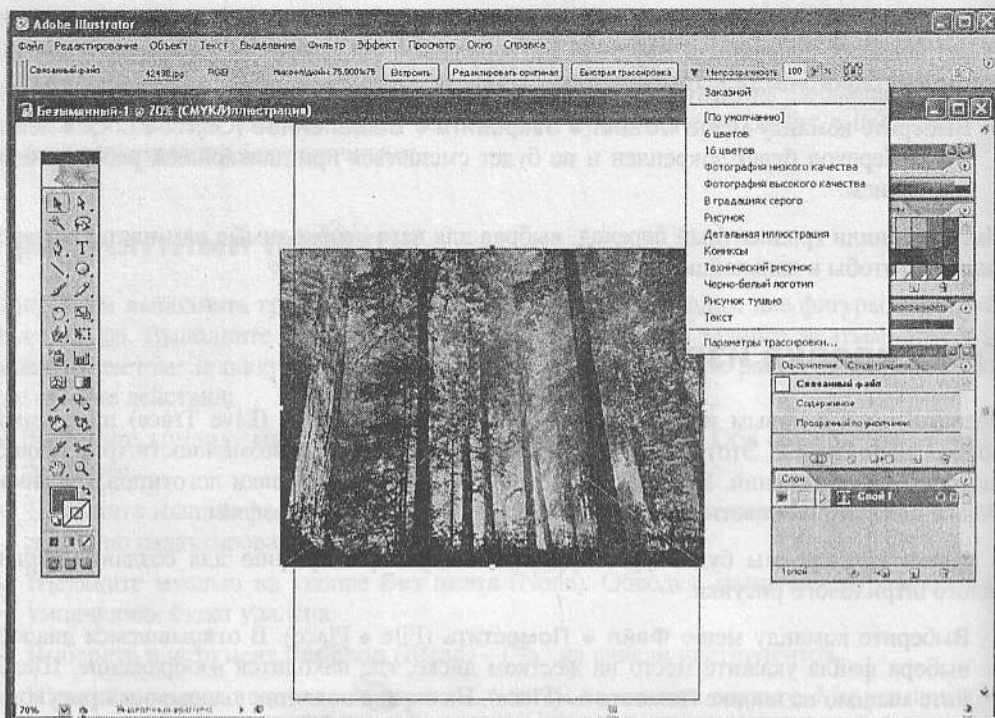


Рис. 11.18. Меню кнопки **Установки и параметры трассировки** (Tracing presets and options)

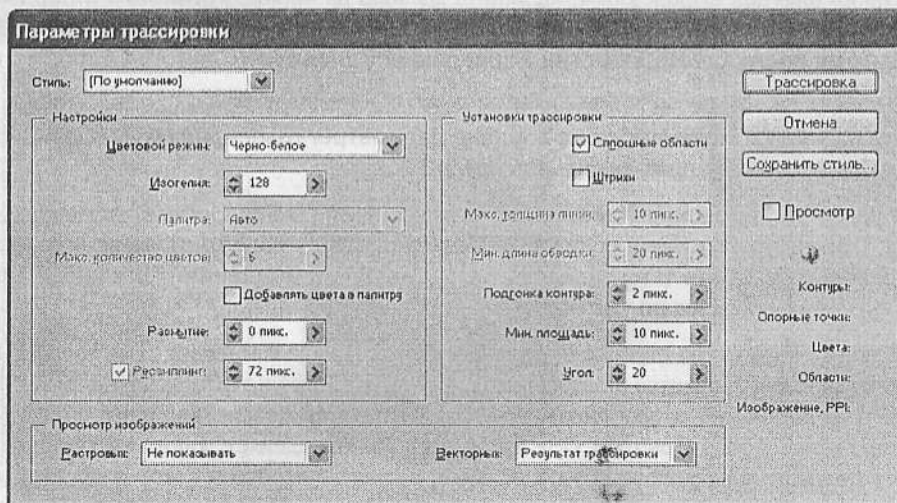


Рис. 11.19. Выбор параметров трассировки

- Щелкните на кнопке **Трассировка** (Trace). Начнется преобразование изображения. В нашем примере цветное изображение преобразовалось в черно-белое изображение (Рис. 11.20).

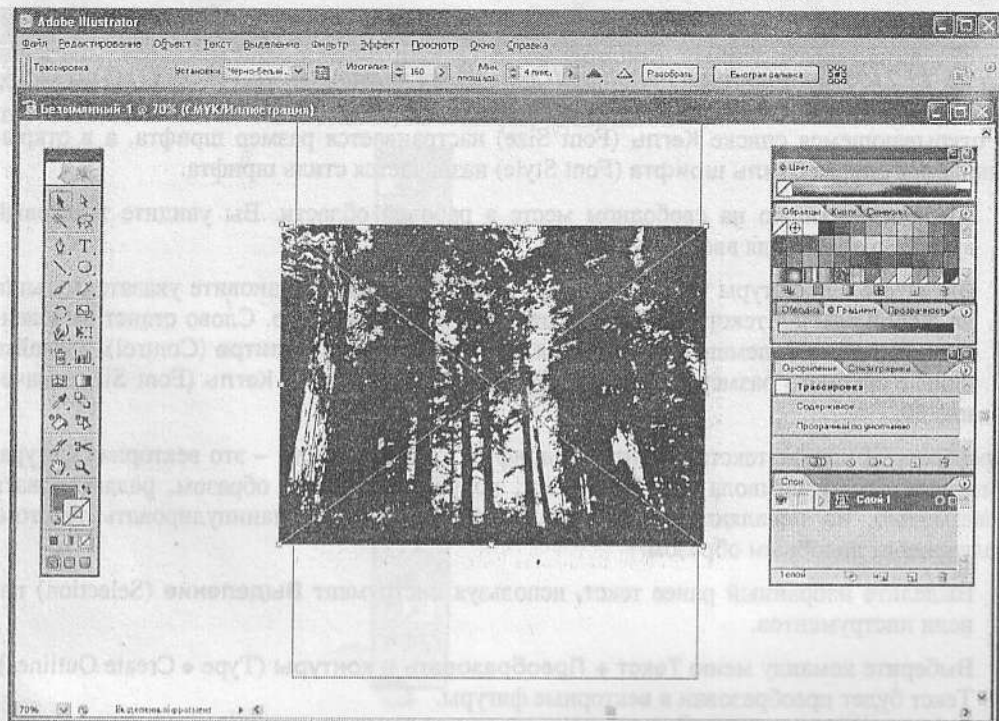


Рис. 11.20. Результат трассировки

- Оставьте объект трассировки выделенным и в **Управляющей палитре** (Control) щелкните мышью на кнопке **Разобрать** (Expand). Изображение разделится на отдельные компоненты.
- Выберите команду меню **Выделение ♦ Отменить выделение** (Select ♦ Deselect). Изображение станет более четким и рельефным.

Мы трассировали цветную фотографию в черно-белое изображение, воспользовавшись новой возможностью программы – инструментом трассировки.

Создание и редактирование текста

Познакомимся с основными возможностями создания и редактирования текста, которые заложены в программу Adobe Illustrator CS2. Редактирование текста особенно удобно осуществлять, применяя инструменты **Управляющей палитры** (Control). Эта интерактивная панель располагается под строкой файлового меню. Как мы уже говорили, содержимое **Управляющей палитры** (Control) меняется в зависимости от выбранного для работы инструмента.

- Выберите инструмент **Текст (Т)** (Text (T)) на панели инструментов. На **Управляющей палитре** (Control) отобразятся инструменты настройки и редактирования, присущие выбранному инструменту (Рис. 11.21).

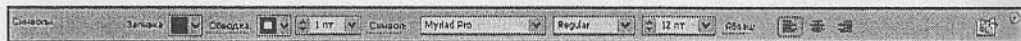


Рис. 11.21. Управляющая палитра (Control) для инструмента Текст (Т) (Text (T))

В открывающемся списке Кегль (Font Size) настраивается размер шрифта, а в открывающемся списке Стилль шрифта (Font Style) назначается стиль шрифта.

- Щелкните мышью на свободном месте в рабочей области. Вы увидите текстовый курсор, готовый для ввода текста.
- Введите с клавиатуры текст, например слово **Задание**. Установите указатель мыши на любой символ текста и сделайте двойной щелчок мышью. Слово станет выделенным. Используя элементы управления на Управляющей палитре (Control), сделайте шрифт крупного размера, выбрав в открывающемся списке Кегль (Font Size) значение **60**.

Преобразуем шрифт текста в контуры шрифта. Контур шрифта – это векторная фигура, имеющая форму символа шрифта. Текст, полученный таким образом, редактировать невозможно, но появляются дополнительные возможности манипулировать текстом, полученным подобным образом.

- Выделите набранный ранее текст, используя инструмент **Выделение** (Selection) панели инструментов.
- Выберите команду меню **Текст ♦ Преобразовать в контуры** (Type ♦ Create Outlines). Текст будет преобразован в векторные фигуры.

Все буквы текста в векторной фигуре сгруппированы. Если требуется получить доступ к отдельным объектам, то выберите команду меню **Объект ♦ Разгруппировать** (Object ♦ Ungroup).

- Выберите команду меню **Выделение ♦ Сохранить выделенную область** (Select ♦ Save Selection). На экране появится диалог **Сохранить выделенную область** (Save Selection).
- В поле ввода запишите название выделенной области, например **Задание**, и щелкните мышью на кнопке **ОК**. Сохранив выделение и присвоив ему имя, будет проще выделить текст снова при дальнейшей работе.

Для вводимого текста можно выполнять заливку, как мы это делали для объектов. Переключая на панели инструментов инструменты **Заливка** (Fill) и **Обводка** (Stroke), можно редактировать контур текста, назначая ему цвет и толщину, а также выполнить заливку цветом самих букв.

Посмотрим, как можно видоизменить наш текст, преобразованный в кривые.

- Щелкните мышью на инструменте **Деформация** (Warp) и отобразите скрытую панель (Рис. 11.22).

Эта дополнительная панель содержит очень интересные инструменты, применяя которые к нашему преобразованному тексту, мы можем получить очень разнообразные и интересные формы. Поэкспериментируем с этими инструментами.

- Выделите объект, в нашем примере это текст **Задание**.
- Выберите инструмент на дополнительной панели инструмента **Деформация** (Warp) и щелкните мышью на выделенном объекте.

В зависимости от выбранного инструмента текст будет видоизменяться. На Рис. 11.23 показаны варианты применения инструментов **Воронка** (Twist), **Раздувание** (Bloat), **Кристаллизация** (Crystallize) и **Морщины** (Wrinkle). Подобным образом можно редактировать, конечно, не только текст, но и любые объекты.

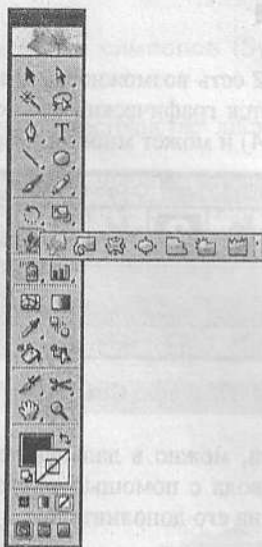


Рис. 11.22. Дополнительная панель инструмента **Деформация** (Warp)

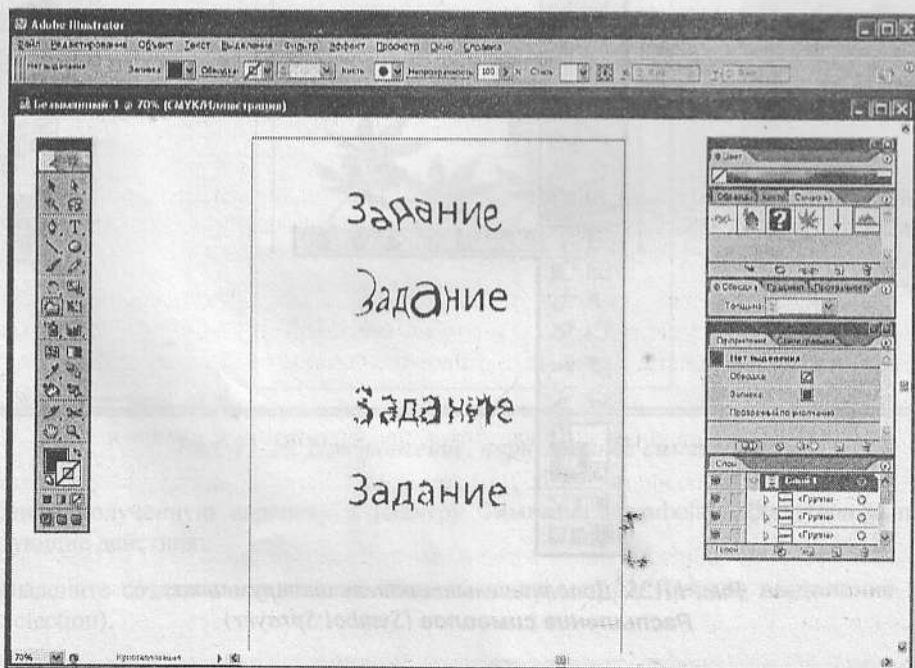


Рис. 11.23. Применение инструментов с дополнительной панели инструмента **Деформация** (Warp)

- Отобразите палитру **Символы** (Symbols), выбрав закладку **Символы** (Symbols) (правее закладки с палитрой **Образцы** (Swatches)).
- Щелкните мышью на требуемом объекте палитры **Символы** (Symbols). Символ выбран.
- Выберите инструмент **Распыление символов** (Symbol Sprayer) на панели инструментов.
- Щелкните мышью на рабочем пространстве листа. На листе останется отпечаток символа.

Применяя различные символы, можно получить оригинальные изображения, можно добавлять символы к уже готовым изображениям. Применив в нашем примере разные символы, получим следующее изображение (Рис. 11.26).

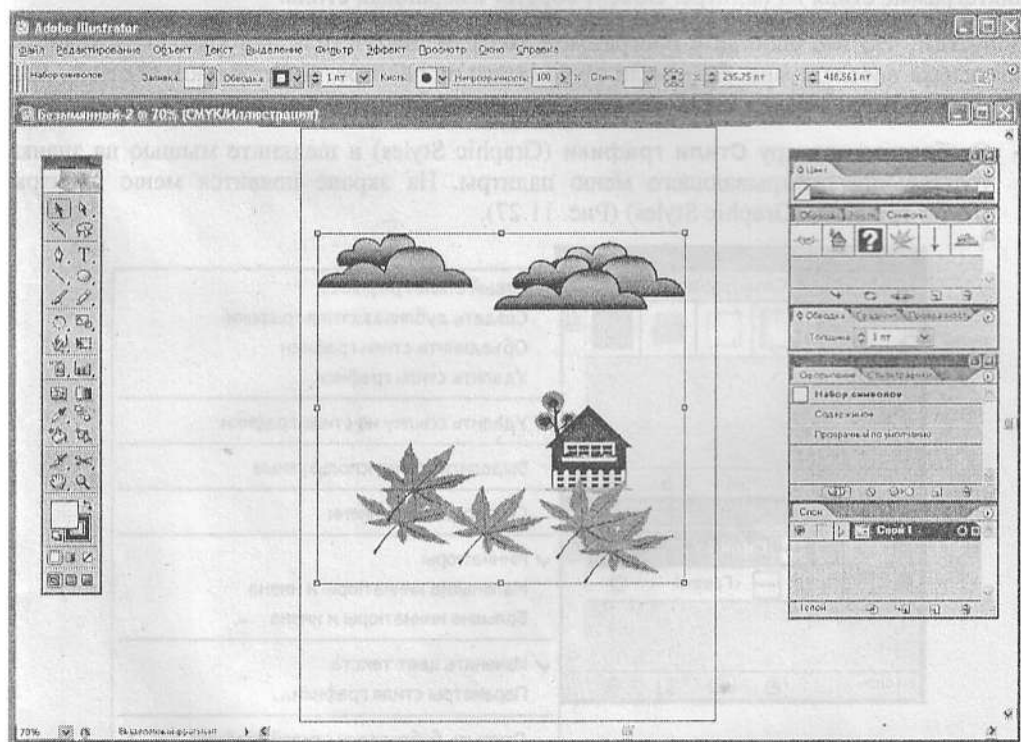


Рис. 11.26. Изображение, нарисованное символами

Добавим полученную картинку в палитру **Символы** (Symbols). Для этого выполним следующие действия:

- Выделите созданные связанные объекты инструментом **Прямое выделение** (Direct Selection).

- Щелкните мышью на кнопке **Новый символ** (New Symbol), на палитре **Символы** (Symbols). Выделенное изображение будет добавлено в библиотеку символов.

Можно просто перетащить мышью изображение на палитру **Символы** (Symbols) чтобы добавить его в библиотеку символов. Теперь, чтобы применить наше изображение в любое время, достаточно просто выбрать данный символ и применить инструмент **Распыление символов** (Symbol Sprayer).

Стили графики

Познакомимся с еще одной палитрой и ее применением. Это палитра **Стили графики** (Graphic Styles). Чтобы назначить стиль выделенному объекту, щелкните мышью на пиктограмме стиля на палитре. Объект обретет выбранный стиль.

Допустим, что вы, работая с программой, создали такой стиль, который вы хотели бы применять впоследствии. Все стили отображены на палитре. Добавим новый стиль. Для этого выполните следующие действия:

- Отобразите палитру **Стили графики** (Graphic Styles) и щелкните мышью на значке треугольника, открывающего меню палитры. На экране появится меню палитры **Стили графики** (Graphic Styles) (Рис. 11.27).

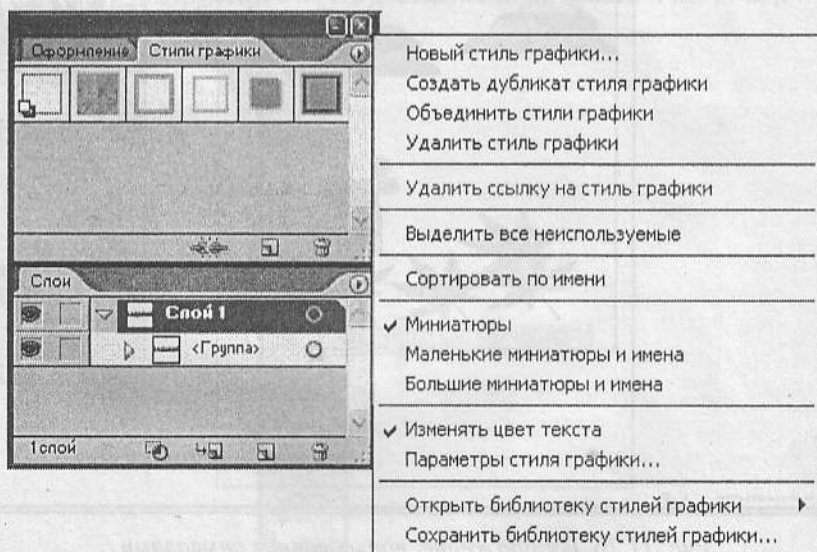


Рис. 11.27. Меню палитры **Стили графики** (Graphic Styles)

- Выберите команду меню **Новый стиль графики** (New Graphic Style). Откроется диалог **Параметры стиля графики** (Graphic Style Options).
- Введите в поле **Имя стиля** (Style Name) название нового стиля и щелкните мышью на кнопке **ОК**. Созданный графический стиль появится в виде миниатюры на палитре **Стили графики** (Graphic Styles) последним в ряду подобных значков.

Мы сохранили стиль графики и можем применять его впоследствии для других объектов.

Мы рассмотрели инструменты, которые делают работу с программой Adobe Illustrator CS2 легкой и удобной. Зная применение и назначение инструментов программы, вы легко можете делать красивые иллюстрации и изображения, проявляя свою фантазию.

Заключение

Программа Adobe Illustrator CS2 обладает большими возможностями. Многие функции и приемы работы с ней похожи на рассмотренные нами ранее в этой книге приемы работы с другими программами. Наше знакомство с программой было кратким. Это скорее приглашение к более близкому знакомству со свойствами программы. Но оно позволило нам узнать о возможностях программы, о ее интерфейсе и основах работы в ней.



Рис. 12.3. Окно программы Adobe Illustrator CS2

ГЛАВА 12.

Разрабатываем дизайн в Adobe InDesign CS2

Программа Adobe InDesign CS2 предназначена для разработки дизайна и для производства печатной продукции. С помощью программы Adobe InDesign CS2 можно выпускать полноцветную полиграфическую продукцию профессионального качества, распечатывать документы на принтерах и устройствах формирования изображений с высоким разрешением. Кроме того, в программе Adobe InDesign CS2 можно создавать файлы в формате PDF, а также преобразовывать документы для дальнейшей публикации в Интернете путем экспортирования макетов в программу Adobe GoLive или формат XML.

Программа InDesign полностью интегрируется с приложениями пакета Creative Suite 2: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Acrobat и Adobe GoLive.

Обзор программы Adobe InDesign

Чтобы оптимально использовать все возможности по рисованию, верстке и редактированию, имеющиеся в программе Adobe InDesign CS2, следует познакомиться с рабочим пространством программы. Для этого выполните следующие действия:

- Щелкните мышью на запускаящем программу значке на рабочем столе. Откроется экран приветствия с предложением выбора способа работы с программой (Рис. 12.1).

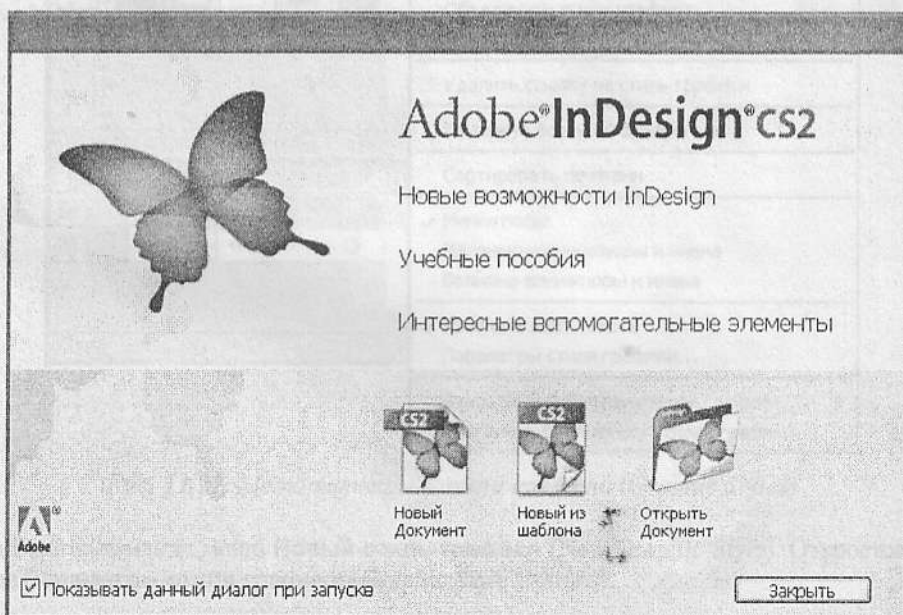


Рис. 12.1. Экран приветствия

Помимо создания нового документа, в окне приветствия можно выбрать создание документа с использованием шаблона, а также открыть ранее сохраненный документ.

- Щелкните мышью на **Новый** (New). На экране появится диалог с предложением указать параметры будущего документа (Рис. 12.2).

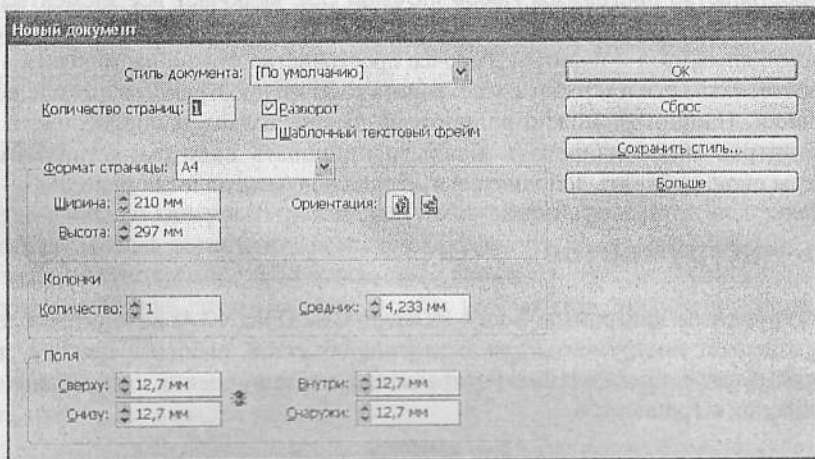


Рис. 12.2. Выбор параметров нового документа

В диалоге можно определить стиль документа, количество страниц в будущем документе, формат и ориентацию страниц – книжную или альбомную, задать поля.

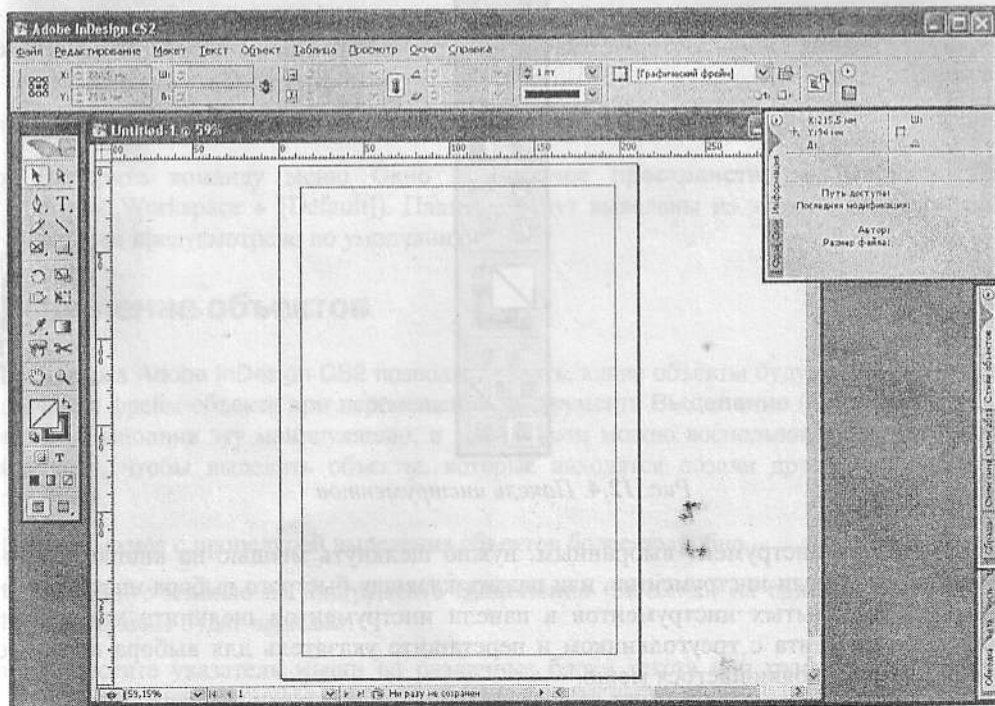


Рис. 12.3. Окно программы с созданным новым документом

► Щелкните мышью на кнопке **ОК**. Документ будет создан (Рис. 12.3).

Рабочее пространство состоит из окна документа, монтажного стола, панели инструментов и плавающих палитр.

Рабочее пространство программы Adobe InDesign CS2 включает все элементы, которые отображаются при первоначальном открытии или создании документа: панель инструментов, монтажный стол и палитры. Рабочее пространство можно настраивать в соответствии с собственным стилем работы и сохранять рабочее пространство для последующего использования. Например, можно оставить на экране только наиболее часто используемые палитры, минимизировать и перегруппировать палитры, установить требуемые размеры окон, добавить дополнительные окна документов и так далее.

Панель инструментов

Панель инструментов программы Adobe InDesign CS2 (Рис. 12.4) находится в левой части окна и содержит инструменты для выделения объектов, работы с текстом, для рисования и просмотра, а также элементы управления для применения и изменения цветных заливок, обводок и градиентов.



Рис. 12.4. Панель инструментов

Чтобы сделать инструмент выбранным, нужно щелкнуть мышью на кнопке, расположенной на панели инструментов, или нажать клавишу быстрого выбора инструмента. Для выбора скрытых инструментов в панели инструментов щелкните мышью на значке инструмента с треугольником и перетащите указатель для выбора скрытого инструмента из появившегося меню.

Страница или разворот документа находятся на монтажном столе. Монтажный стол также предоставляет дополнительное пространство за краями документа и за пределы страницы. Расширение объектов за границы страницы называется «выпуском за обрез» и используется в тех случаях, когда объект должен печататься полностью в границах страницы.

Чтобы увидеть весь монтажный стол для страниц данного документа, выберите команду меню **Просмотр** ♦ **Весь монтажный стол** (View ♦ Entire Pasteboard).

Палитры

С палитрами можно совершать различные манипуляции, размещая их с удобством для пользователя. Можно перетащить вкладку палитры, чтобы отделить палитру от ее группы и создать новую группу, либо перетащить палитру в другую группу. Можно перетащить строку заголовка группы палитр, чтобы переместить всю группу в другое место экрана.

По умолчанию палитры скрыты у правого края окна. Чтобы увидеть палитру, нужно щелкнуть мышью на вкладке палитры.

Можно воспользоваться командой меню **Окно** (Window), чтобы отобразить нужную палитру на экране. В открывшемся меню установите флажок рядом с названием палитры, которую хотите отобразить.

- Дважды щелкните мышью на вкладке палитры. У палитры будет отображаться только заголовок.
- Нажмите комбинацию клавиш **Shift** + **Tab**. Все палитры, кроме панели инструментов, будут скрыты или отображены.

Чтобы вернуть палитры в исходное состояние, выполните следующее:

- Выберите команду меню **Окно** ♦ **Рабочее пространство** ♦ **[Default]** (Window ♦ Workspace ♦ [Default]). Палитры будут выведены на экран в том состоянии, которое предусмотрено по умолчанию.

Выделение объектов

Программа Adobe InDesign CS2 позволяет узнать, какие объекты будут выделяться, подсвечивая фрейм объекта при перемещении инструмента **Выделение** (Selection) над объектом. Выполнив эту манипуляцию, в дальнейшем можно воспользоваться другими командами, чтобы выделить объекты, которые находятся позади других элементов на странице.

Познакомимся с процедурой выделения объектов более подробно.

- Щелкните мышью на инструменте **Выделение** (Selection) на панели инструментов. Инструмент будет выделен.
- Поместите указатель мыши на различные блоки текста или графические объекты. Рядом со значком указателя появится точка. Эта точка показывает, какой объект будет выделен, если щелкнуть мышью на нем.

- Щелкните мышью на текстовом объекте. В результате выполненных действий будет выделена текстовая рамка, содержащая текстовый объект.
- Щелкните правой кнопкой мыши и в появившемся контекстном меню выберите команду **Выделить ♦ Следующий объект снизу** (Select ♦ Next object below). Объект будет выделен.

Чтобы выделить несколько объектов, выполняйте эту операцию последовательно. Для выделения наложенных друг на друга объектов можно щелкать на них, удерживая клавишу **Ctrl**.

Для увеличения и уменьшения масштаба отображения документа или размещения документа на весь экран можно выбирать команды из меню **Просмотр** (View); также можно воспользоваться инструментами **Масштаб** (Zoom), находящимися на панели инструментов, и щелкнуть или очертить область документа, чтобы увеличить или уменьшить масштаб отображения. Кроме того, можно воспользоваться комбинациями клавиш, чтобы увеличить или уменьшить масштаб отображения.

Использование интерактивной справки

Подробные сведения о программе Adobe InDesign CS2 можно найти в интерактивной справке. Интерактивная справка программы InDesign отображается в окне **Интерактивный справочный центр Adobe** (Adobe Help Center). Чтобы вывести на экран окно справки и начать с ним работать, выполните следующие действия:

- Выберите команду меню **Справка ♦ Справка по InDesign** (Help ♦ InDesign Center). Откроется окно **Справочный центр Adobe** (Adobe Help Center).

Программа Adobe InDesign содержит интерактивную справку, которая включает описание клавиатурных комбинаций и полноцветные иллюстрации. В программе InDesign также имеются ссылки на ресурсы по обучению и поддержке, которые находятся на Web-сайте компании Adobe Systems по адресу www.adobe.com.

Разрабатываем дизайн в программе

В этом разделе мы познакомимся с приемами работы, с применением различных инструментов для решения задач по оформлению проекта.


- Запустите программу Adobe InDesign CS2. Когда появится начальный экран, щелкните на кнопке **Заккрыть** (Close).
- На палитре **Управление** (Control) (Рис. 12.5) щелкните мышью на кнопке **Перейти к Bridge** (Go to Bridge) (). По умолчанию палитра **Управление** (Control) размещается сверху рабочего пространства программы InDesign.



Рис. 12.5. Палитра **Управление** (Control)

- В открывшемся окне приложения Bridge (Рис. 12.6) щелкните мышью на вкладке Папки (Folders), расположенной в левом верхнем углу окна программы Bridge, и найдите папку с нужным проектом.

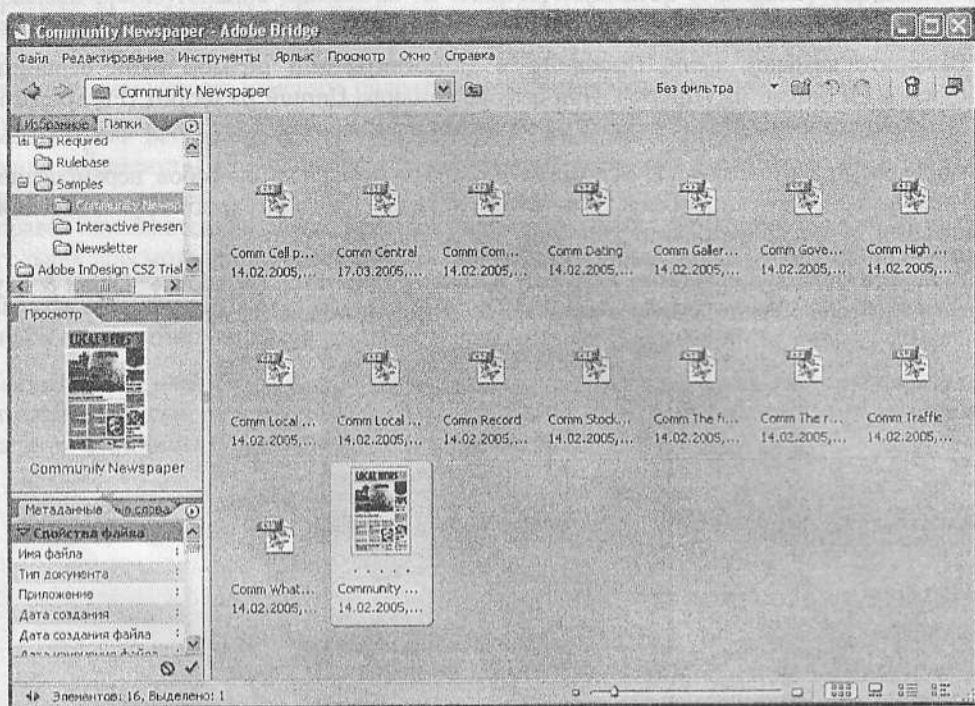


Рис. 12.6. Окно приложения Bridge

- В папке с проектом щелкните мышью на файле документа в правой части окна программы Bridge. В левой части окна программы Bridge на вкладке **Метаданные** (Metadata) отображается информация об открываемом файле.

Чтобы просмотреть информацию о документе, включая информацию о цветах, шрифтах, версии программы InDesign, использованной для создания файла, а также другую информацию, прокрутите панели, расположенные в левой части окна программы Bridge. Чтобы изменить масштаб отображения эскизов документов, можно использовать полосу прокрутки, расположенную в нижней части окна программы Bridge.

- Дважды щелкните мышью на файле документа в правой части окна, чтобы открыть его.

Можно открывать файлы с помощью команды меню **Файл ♦ Открыть** (File ♦ Open), не используя программу Bridge.

Просмотр документа

После открытия документа познакомимся со способами просмотра документа в программе Adobe InDesign CS2.

- Выберите команду меню **Просмотр** ♦ **Подогнать под размер окна страницу** (View ♦ Fit Spread in Window). При выборе команды **Целый разворот** (Fit Spread in Window) отображаются все смежные страницы в развороте.

Сейчас посмотрим документ, используя для этого несколько способов перемещения. Вначале воспользуемся палитрой **Навигатор** (Navigator), которая удобна для изменения масштаба отображения страниц.

- Выберите команду меню **Окно** ♦ **Объект и макет** ♦ **Навигатор** (Window ♦ Object & Layout ♦ Navigator). Палитра **Навигатор** (Navigator) будет выведена на экран (Рис. 12.7).



Рис. 12.7. Палитра **Навигатор** (Navigator)

- Щелкните мышью на кнопке открытия меню палитры, расположенной с правой стороны окна палитры, и выберите в меню палитры навигатора команду **Просмотр всех разворотов** (View All Spreads) (Рис. 12.8).

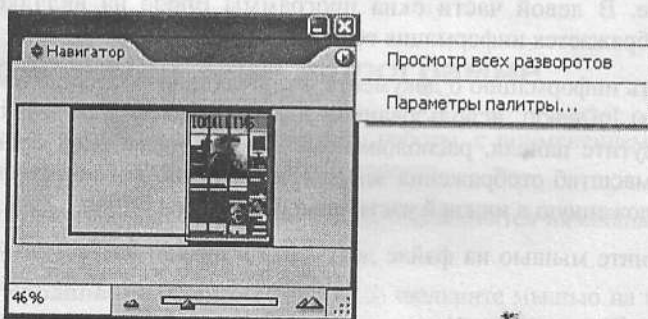


Рис. 12.8. Меню с дополнительными командами палитры **Навигатор** (Navigator)

- Щелкните мышью на правом нижнем углу палитры и, удерживая кнопку мыши, перетяните угол вниз и вправо. Палитра будет увеличена. Увеличение размеров палитры позволяет удобнее просматривать развороты.

- На палитре **Навигатор** (Navigator) щелкните мышью на центре нужного разворота, чтобы просмотреть нужные страницы.

Красный прямоугольник просмотра на палитре **Навигатор** (Navigator) определяет область документа, которая отображается на экране. При наведении указателя мыши на красный прямоугольник просмотра форма указателя принимает вид значка кисти руки. Это дает возможность изменить положение просматриваемой области.

Ползунковый регулятор, расположенный внизу палитры, управляет масштабом отображения документа. Перемещение ползунка вправо приводит к увеличению масштаба отображения, а перемещение влево – к уменьшению. При перемещении ползунка влево или вправо изменяются размеры красного прямоугольника просмотра. Красный прямоугольник просмотра становится меньше при увеличении масштаба отображения.

Палитру **Навигатор** (Navigator) можно использовать для простого перемещения по страницам документов или для перемещения на определенные части страницы.

Сейчас мы познакомимся с палитрой **Страницы** (Pages) (Рис. 12.9), которая представляет собой еще один полезный инструмент перемещения по страницам. Для этого отделим палитру **Страницы** (Pages) от области стыковки.



Рис. 12.9. Палитра **Страницы** (Pages)

- Щелкните мышью на вкладке палитры **Страницы** (Pages) и, не отпуская левой кнопки мыши, перетащите палитру **Страницы** (Pages) влево, чтобы отделить ее от других палитр.
- Отпустите кнопку мыши, когда палитра будет отделена от области стыковки. Теперь эту палитру можно помещать в любом месте экрана.

Вы можете перемещать и группировать палитры в соответствии со своими предпочтениями. Для перемещения палитры следует щелкнуть на ее строке заголовка и, не отпуская левой кнопки мыши, перетащить палитру в нужное место.

- Дважды щелкните мышью на значке нужной для просмотра страницы на палитре **Страницы** (Pages). Нужный разворот станет доступен для просмотра.
- Дважды щелкните мышью на значке страницы. В окне документа по центру выводится изображение страницы.

В программе возможно изменение режима отображения документа в окне. Для этой цели используются кнопки режимов, расположенные внизу панели инструментов. Используйте режим **Просмотр** (Preview), чтобы быстро скрыть непечатаемые элементы, например направляющие, сетки и границы фреймов. Можно также просматривать документ вместе с областями выпуска за обрез и служебного поля.

- Щелкните мышью на кнопке **Просмотр** (Preview) (☐), расположенной внизу панели инструментов, чтобы просмотреть документ в режиме **Просмотр** (Preview) (Рис. 12.10). В этом режиме документ отображается в обычном окне, при этом скрыты непечатаемые элементы, например направляющие, сетки и границы фреймов.

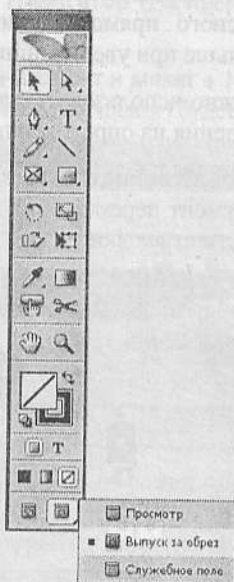


Рис. 12.10. Кнопка включения режима **Просмотр** (Preview)

- Выберите режим **Выпуск за обрез** (Bleed) (☐), чтобы отобразить документ вместе с заданной областью выпуска за обрез, находящейся за пределами границ страницы.
- Выберите режим **Служебное поле** (Slug) (☐), чтобы отобразить документ вместе с предопределенной областью шпона. Область шпона выходит за пределы страницы и области выпуска за обрез и обычно содержит инструкции для печати или рабочую информацию.
- Щелкните мышью на кнопке **Нормальный** (Normal) (☐) внизу панели инструментов, чтобы вернуться к обычному режиму просмотра.

Если в документе направляющие скрыты, то можно включить отображение направляющих, чтобы видеть сетку макета, облегчающую привязку объектов. Направляющие не печатаются и не ограничивают область печати. Они используются только в справочных целях и могут оказаться полезными при выравнивании объектов или текста на странице. Чтобы включить направляющие, выполните следующее:

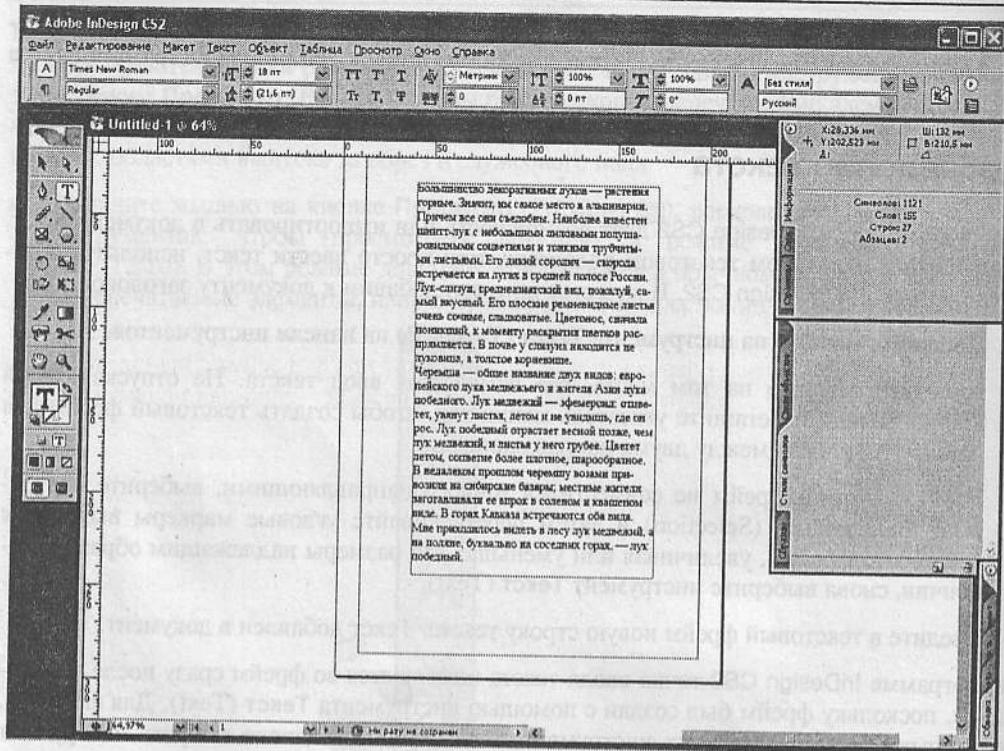


Рис. 12.12. Добавление текста в документ

Связывание текста во фреймах

Напоминаем, что текст в программе InDesign CS2 помещается во фреймы. Фрейм — это контейнер для текста, графики, цветных заливок и т. п. Можно добавлять текст в уже существующий фрейм или создавать фрейм при импортировании текста.

Помещение и перетекание текста

Поместим текстовый файл на страницу документа, а затем свяжем текст с остальным документом.

- Убедитесь, что никакие объекты не выделены, выбрав команду меню **Редактирование** ♦ **Снять выделение** (Edit ♦ Deselect All), а затем выберите команду меню **Файл** ♦ **Поместить** (File ♦ Place).
- В появившемся диалоге **Поместить** (Place) найдите папку с вводимым в документ текстовым файлом и дважды щелкните мышью на этом файле. Указатель мыши примет вид значка загруженного текста (☰).

Когда указатель мыши принимает вид значка загруженного текста, доступно несколько вариантов действий. Можно щелкнуть и, удерживая кнопку мыши, перетащить указатель мыши для создания нового текстового фрейма, можно щелкнуть внутри существующего фрейма или щелкнуть для создания нового текстового фрейма в пределах колонки. Мы добавим в своем примере текст в колонку в нижней половине страницы документа.

- Поместите указатель мыши на место под направляющей, а затем щелкните мышью. Текст перетечет в новый фрейм в указанном месте.

Когда в текстовом фрейме находится больше текста, чем может вместить фрейм, во фрейме выводится сообщение об избыточном тексте. На наличие избыточного текста указывает красный символ значка плюса на выходном порту фрейма. Значок представляет собой небольшой квадратик, расположенный непосредственно над правым нижним углом фрейма.

Чтобы текст полностью поместился в данном фрейме, можно связать избыточный текст с другим фреймом, или создать новый фрейм, в который будет перетекать избыточный текст, или увеличить размеры фрейма.

- Выберите инструмент **Выделение** (Selection) (⌘) и щелкните на выходном порту выбранного фрейма. Указатель мыши примет вид значка загруженного текста. Добавим столбец текста в нижнюю половину колонки.
- Наведите указатель мыши в виде значка загруженного текста непосредственно под направляющей под созданным ранее текстовым фреймом.
- Щелкните левой кнопкой мыши. Текст заполнит нижнюю часть правой колонки.

Текстовый прямоугольник можно разбивать на колонки путем его выделения и задания числа колонок на палитре **Управление** (Control). Это позволяет задавать несколько колонок без перетекания текста.

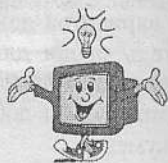
Познакомимся теперь с методом связывания текста. Щелчок мышью на выходном порту и последующее связывание с текстовым фреймом называется ручным связыванием текста. Как выполнить процедуру связывания текста? Рассмотрим последовательность действий.

- Используя инструмент **Выделение** (Selection), щелкните на выходном порту колонки документа.

Этот шаг подготовит программу InDesign CS2 к перетеканию избыточного текста из данного текстового фрейма в другой фрейм.

- На палитре **Страницы** (Pages) дважды щелкните мышью на значке страницы, где мы будем выполнять связывание текста, чтобы отобразить эту страницу по центру окна документа.
- Нажмите клавишу **Alt** и расположите указатель мыши в виде значка загруженного текста в верхнем левом углу первой колонки.
- Щелкните левой кнопкой мыши, а затем отпустите клавишу **Alt**. Текст перетекает в левую колонку.

После щелчка на выходном порту можно нажать и не отпускать клавишу **Shift** для автоматического связывания текста. Весь избыточный текст перетечет в колонки по всему документу, а если потребуется, то будут добавлены новые страницы.



- Поместите указатель мыши в виде значка загруженного текста в верхнем левом углу второй колонки на странице документа и щелкните левой кнопкой мыши.

Сейчас мы сделаем так, чтобы текст перетек в нижнюю часть двух колонок на другой странице документа.

- Щелкните на выходном порту второй колонки страницы, на которой мы совершали манипуляции, и затем дважды щелкните на значке новой страницы на палитре Страницы (Pages), чтобы отобразить эту страницу по центру окна документа.
- Нажмите клавишу **Alt**, и, удерживая ее нажатой, расположите указатель мыши в виде значка загруженного текста в левой колонке под направляющей на новой странице, и щелкните левой кнопкой мыши. Отпустите клавишу **Alt**. Вид указателя мыши не изменился, поскольку необходимо разместить оставшуюся часть текста.
- Поместите указатель мыши в виде значка загруженного текста во второй колонке под направляющей и щелкните левой кнопкой мыши. Оставшийся текст рассказа перетек во вторую колонку.

Обратите внимание, что выходной порт, расположенный в правом нижнем углу текстового фрейма, исчез. Это говорит о том, что во фрейме не осталось дополнительного текста.

Вы только что закончили связывание текстовых фреймов. Связанный набор фреймов называется рассказом.

- Выберите команду меню **Файл ♦ Сохранить (File ♦ Save)**, чтобы сохранить результаты своей работы.

Добавление врезки

Чтобы улучшить композицию материала на странице документа, можно добавить врезку. Мы поместили текст во фрейм на монтажном столе, который представляет собой область за пределами страницы. А теперь посмотрим, как поместить текстовый фрейм данной врезки в середину страницы и закончить форматирование этой врезки.

- Выберите команду меню **Просмотр ♦ Подогнать под размер окна страницу (View ♦ Fit Page in Window)**.
- На свободном поле вне страницы документа создайте текстовый фрейм. Для этого выберите инструмент **Текст (Text)** и выделите область под фрейм, а затем введите туда текст.

Документ с текстовым фреймом для врезки будет выглядеть так, как на Рис. 12.13.

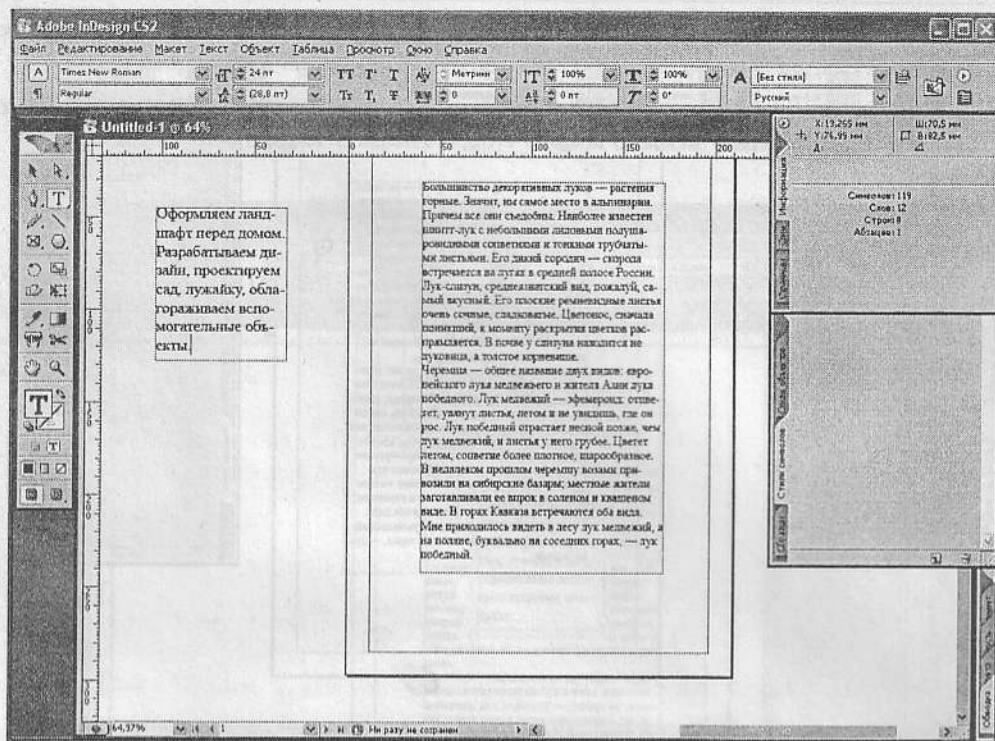


Рис. 12.13. Создание текстового фрейма для врезки

- Если текстовый фрейм врезки не виден слева от страницы, найдите ползунковый регулятор на горизонтальной полосе прокрутки и перетащите его влево. Выделите текстовый фрейм врезки инструментом **Выделение (Selection)**.
- На палитре **Управление (Control)**, расположенной непосредственно под меню вверху страницы, щелкните, чтобы ввести значение координат расположения врезки в поле ввода **X** и в поле ввода **Y**, после чего нажмите клавишу **Enter**. Программа InDesign переместит выделенный объект в указанное место.
- Воспользуйтесь клавишами со стрелками, чтобы точно позиционировать фрейм.

В результате фрейм с текстом помещен на страницу и выглядит, как показано на Рис. 12.14.

Текст не читается и выглядит не эстетично. Улучшения распределения материала на странице мы будем добиваться в следующем разделе данной главы.

В программе Adobe InDesign CS2 можно применять большинство общеупотребительных единиц измерений, для указания которых пользователь должен использовать стандартные сокращения, например **in** для дюймов, **pt** для пунктов или **cm** для обозначения сантиметров. Программа InDesign преобразовывает введенные единицы измерения в единицы измерения, используемые по умолчанию, которые можно изменить, выбрав команду меню **Редактирование** ♦ **Установки** ♦ **Единицы измерения (Edit** ♦ **Preferences** ♦ **Units & Increments)**.

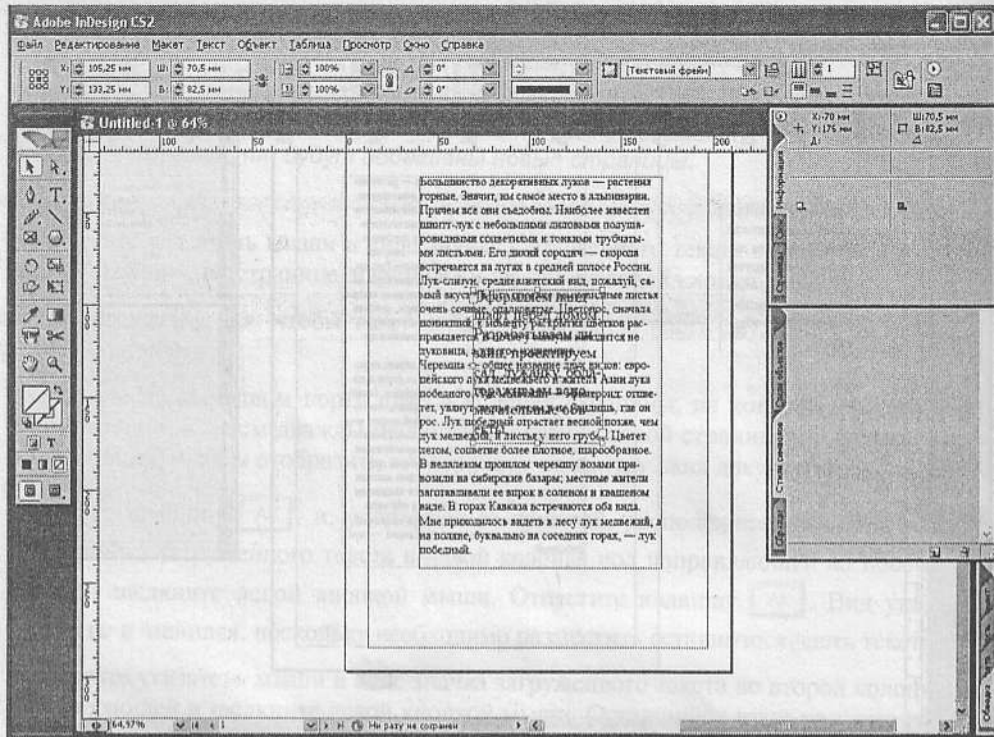


Рис. 12.14. Добавление врезки в документ

Обтекание текста вокруг объекта

Находящийся во врезке текст неудобно читать, поскольку текст основного рассказа не обтекает текстовый фрейм. Сейчас мы посмотрим, как можно установить режим обтекания текста основного рассказа вокруг краев текстового фрейма врезки, благодаря чему текст основного рассказа не будет перекрывать врезку.

- Убедитесь, что фрейм врезки выделен.

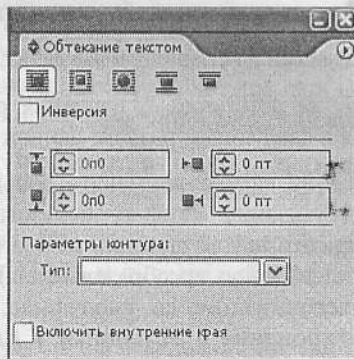


Рис. 12.15. Палитра Обтекание текстом (Text Wrap)

- Выберите команду меню **Окно** ♦ **Обтекание текстом** (Window ♦ Text Wrap). На экране будет отображена палитра **Обтекание текстом** (Text Wrap) (Рис. 12.15).
- На палитре **Обтекание текстом** (Text Wrap) щелкните на третьей слева кнопке (☐). В результате текст будет обтекать вокруг формы объекта – вокруг фрейма с текстом (Рис. 12.16).

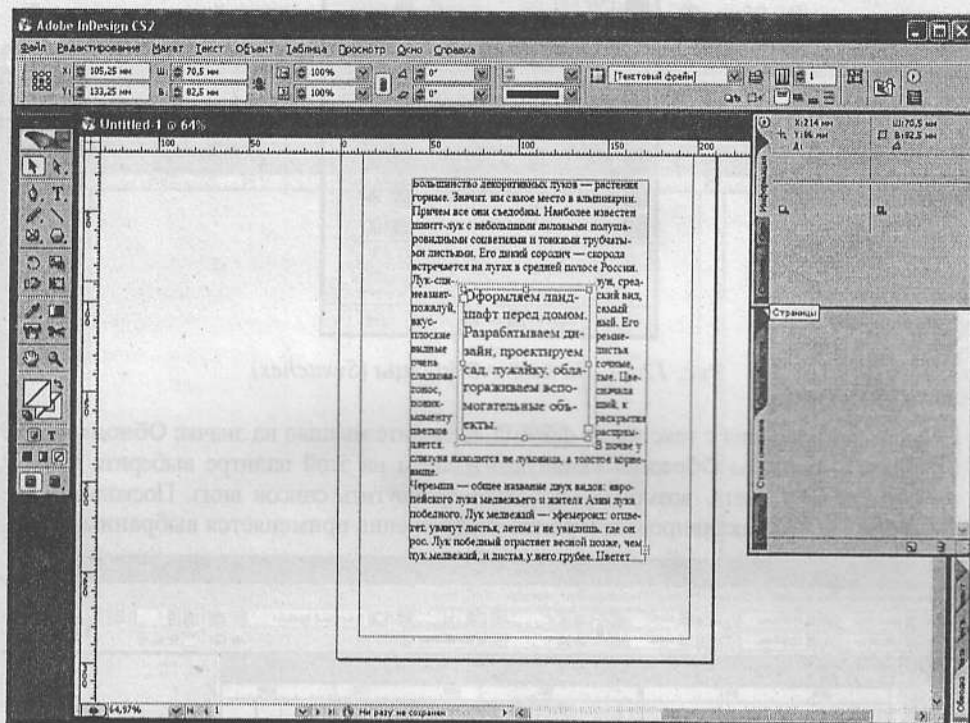


Рис. 12.16. Обтекание текстом объекта

- Щелкните на кнопке **Закрыть** (Close), чтобы закрыть палитру **Обтекание текстом** (Text Wrap). Вы всегда сможете отобразить эту или другие палитры, воспользовавшись командами меню **Окно** (Window).
- Выберите команду меню **Файл** ♦ **Сохранить** (File ♦ Save), чтобы сохранить результаты проделанной работы.

Добавление обводки фрейма

Изменим цвет текстового фрейма так, чтобы цвет обводки, границы, соответствовал цвету какого-нибудь элемента рисунка. При установке цветов в программе InDesign предпочтительнее использовать палитру **Образцы** (Swatches) (Рис. 12.17). Использование палитры **Образцы** (Swatches) упрощает эффективное применение, редактирование и обновление цветов для всех объектов документа.

- Выберите команду меню **Окно** ♦ **Образцы** (Window ♦ Swatches).

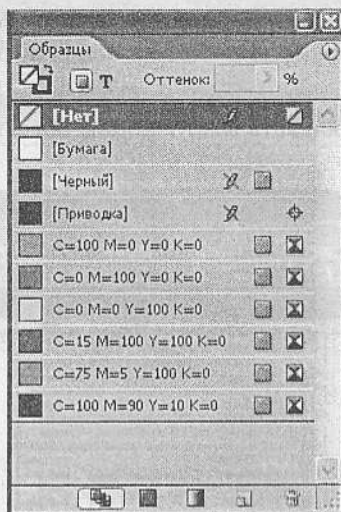


Рис. 12.17. Палитра Образцы (Swatches)

- ▶ Не снимая выделения с текстового фрейма, щелкните мышью на значке **Обводка** (Stroke) (T) вверху палитры **Образцы** (Swatches) и затем на этой палитре выберите цвет. Для выбора данного цвета, возможно, придется прокрутить список вниз. Поскольку значок **Обводка** (Stroke) активирован, к рамке изображения применяется выбранный цвет.

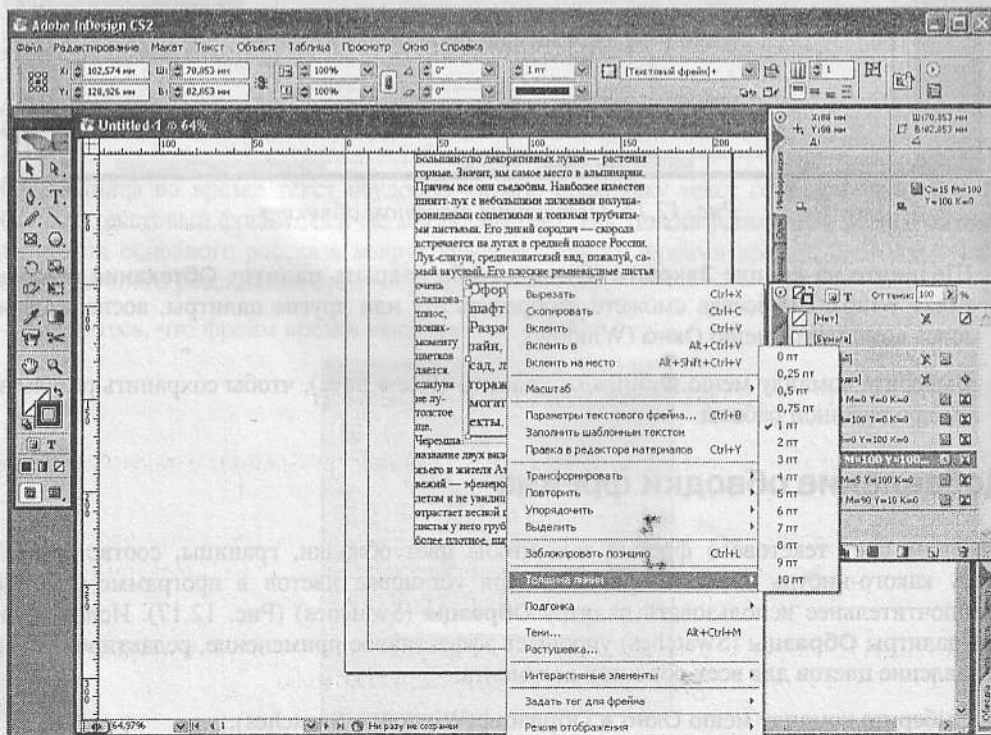


Рис. 12.18. Выбор толщины обводки в контекстном меню

- Чтобы изменить толщину обводки, щелкните правой кнопкой мыши на фрейме и выберите в открывшемся контекстном меню команду **Толщина обводки** ♦ **10 пунктов** (Stroke Weight ♦ 10 pt). Контекстные меню являются удобным средством изменения многих атрибутов выбранного объекта, включая толщину обводки (Рис. 12.18).
- Выберите команду меню **Редактирование** ♦ **Снять выделение** (Edit ♦ Deselect All). Теперь текстовый фрейм имеет тонкую цветную границу (Рис. 12.19).

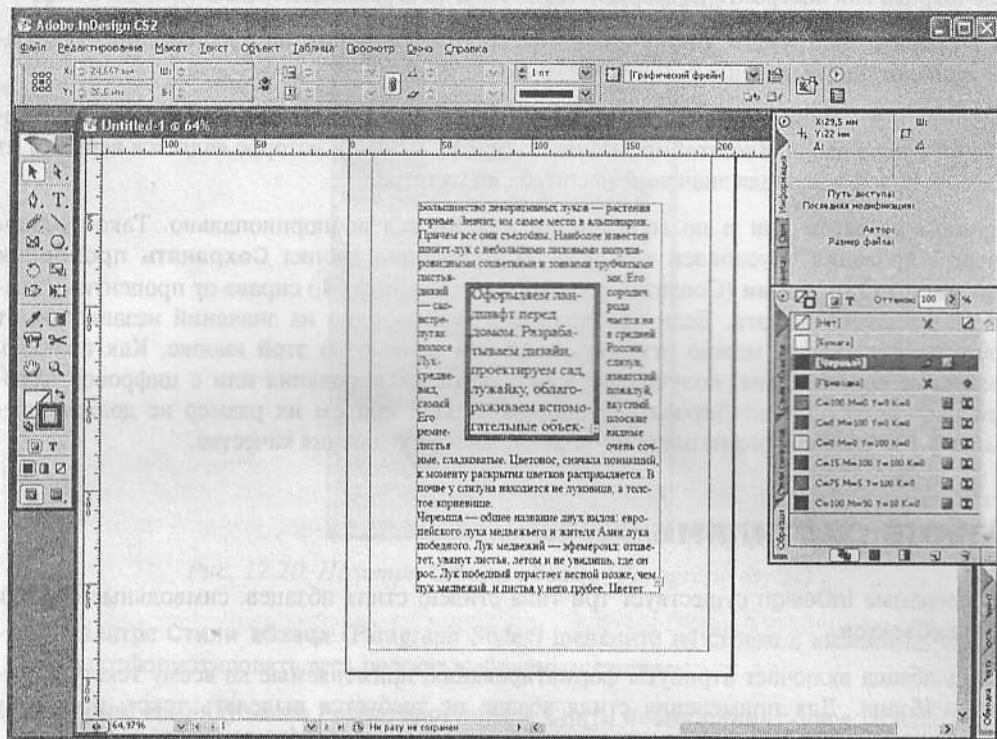


Рис. 12.19. Создание цветной границы фрейма

- Выберите команду меню **Файл** ♦ **Сохранить** (File ♦ Save).

Изменение положения текста и фрейма

Посмотрим, как можно изменить положение текста внутри фрейма, а также как изменить стиль границы фрейма.


- Используя инструмент **Выделение** (Selection), щелкните на текстовом фрейме врезки, чтобы выделить его, а затем на палитре **Управление** (Control) щелкните мышью на кнопке **Выравнивание по центру** (Align Center) (☐).
- Не снимая выделения с фрейма, на палитре **Управление** (Control) в открывающемся списке **Тип обводки** (Stroke type) выберите значение обводки.

- Воспользуйтесь палитрой **Управление** (Control), чтобы указать толщину обводки, выбрав нужное значение в открывающемся списке, расположенном непосредственно над открывающимся списком **Тип обводки** (Stroke type).

Палитру **Управление** (Control) также можно использовать для установки других основных атрибутов объектов, например размеров и положения на странице.

Посмотрим, как настроить размеры изображения на странице документа.

- Выберите инструмент **Выделение** (Selection) и щелкните на изображении. Изображение станет выделенным.
- На палитре **Управление** (Control) введите значение масштаба в процентном отношении в поле ввода **Масштабирование по оси X** (X Scale), которое является верхним из двух полей для ввода значений масштаба на палитре.

Размеры по вертикали и по горизонтали изменяются пропорционально. Такой режим масштабирования обусловлен тем, что по умолчанию кнопка **Сохранять пропорции при масштабировании** (Constrain proportions for scaling) () справа от процентных значений масштаба нажата. Если необходимо изменить одно из значений независимо от другого, этот режим можно отменить, щелкнув мышью на этой кнопке. Как правило, растровые изображения, полученные в результате сканирования или с цифровой фотокамеры, следует масштабировать пропорционально, причем их размер не должен превышать 120% исходного размера из-за возможного ухудшения качества.

Работа со стилями

В программе InDesign существует три типа стилей: стили абзацев, символьные стили и стили объектов.

Стиль абзаца включает атрибуты форматирования, применяемые ко всему тексту в пределах абзаца. Для применения стиля абзаца не требуется выделять текст, поскольку стиль применяется ко всему тексту абзаца, в котором установлена точка ввода.

Символьный стиль включает только атрибуты символов, что делает его полезным при форматировании слов и фраз внутри абзаца. Для применения символьного стиля необходимо вначале выделить текст.

Стиль объекта позволяет создать и применить форматирование к выделенным объектам. С помощью стилей объектов можно задать цвет заливки и обводки, эффекты обводки и угловые эффекты, прозрачность, эффект отбрасываемой тени, растушевку, параметры текстового фрейма и даже обтекание текстом выделенного объекта.

Применение стилей абзаца

Посмотрим, как можно применить стили к тексту, а затем перейдем к применению стилей объектов.

- На палитре **Страницы** (Pages) дважды щелкните мышью на значке страницы документа, чтобы отобразить страницу по центру окна документа.

- Выберите инструмент **Текст** (Text) (Т), а затем щелкните где-нибудь в колонках текста, который вы ранее поместили на данную страницу.
- Выберите команду меню **Редактирование** ♦ **Выделить все** (Edit ♦ Select All), чтобы выделить текст во всех фреймах рассказа.
- Выберите команду меню **Текст** ♦ **Стили абзаца** (Type ♦ Paragraph Styles), чтобы открыть палитру **Стили абзаца** (Paragraph Styles) (Рис. 12.20).

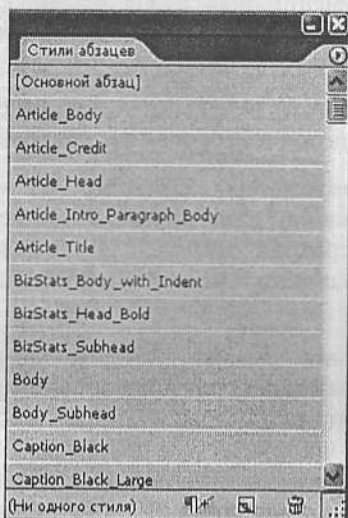



Рис. 12.20. Палитра **Стили абзаца** (Paragraph Styles)

- На палитре **Стили абзаца** (Paragraph Styles) щелкните на строке с названием стиля, чтобы отформатировать весь рассказ выбранным стилем.
- Выберите команду меню **Редактирование** ♦ **Снять выделение** (Edit ♦ Deselect All), чтобы снять выделение с текста.
- Выберите команду меню **Файл** ♦ **Сохранить** (File ♦ Save), чтобы сохранить промежуточные результаты работы.

Применение стилей объектов

Познакомимся с применением стиля к объектам.


- Выберите инструмент **Выделение** (Selection) и щелкните на врезке, выделив текстовый фрейм.
- Выберите команду меню **Окно** ♦ **Стили объектов** (Window ♦ Object Styles), чтобы отобразить на экране палитру **Стили объектов** (Object Styles).
- Удерживайте нажатой клавишу **Alt** и на палитре **Стили объектов** (Object Styles) щелкните на строке с названием стиля, чтобы отформатировать выделенный объект данным стилем.


Удерживайте нажатой клавиши  при применении стиля к объекту или тексту приводит к удалению существующего форматирования.

Работа с графикой

Графика, используемая в документах программы InDesign CS2, помещается во фреймы. При работе с графикой, помещенной в документ, используется три инструмента выделения, с которыми следует подробно ознакомиться.

Инструмент **Выделение** (Selection) используется для выполнения общих задач размещения, таких как позиционирование и перемещение объектов на странице.

Инструмент **Прямое выделение** (Direct Selections) () применяется для выполнения операций, связанных с содержимым фрейма или рисованием и редактированием путей; например, для выделения содержимого фрейма или для перемещения точки привязки на пути. Инструмент **Прямое выделение** (Direct Selections) также используется для выделения объектов групп.

Инструмент **Позиционирование** (Position) () , расположенный под инструментом **Прямое выделение** (Direct Selections), работает в связке с инструментом **Выделение** (Selection) и помогает управлять размещением содержимого внутри фрейма, а также изменять размеры фрейма. Этот инструмент можно использовать для перемещения изображения внутри фрейма или для изменения видимой области изображения, настроив его обрезку. Инструмент **Позиционирование** (Position) сгруппирован с инструментом **Прямое выделение** (Direct Selections) на панели инструментов. Чтобы выбрать инструмент **Позиционирование** (Position), потребуется щелкнуть мышью на инструменте **Прямое выделение** (Direct Selections) и удерживать кнопку мыши нажатой, пока не появится меню с дополнительными инструментами.

Добавим к нашему проэкту графические объекты. Так же как и во всех редакторах подобного рода от компании Adobe, которые мы рассматривали ранее, в программе можно создавать простые фигуры, линии. Но мы проиллюстрируем наш проект готовым изображением или фотографией. Для этого сделайте следующее:

- Выберите команду меню **Файл ♦ Поместить** (File ♦ Place). В открывшемся диалоге **Поместить** (Place) найдите папку с изображением и дважды щелкните на файле. Курсор изменит свой вид.
- Выбрав место для помещения изображения, щелкните на нем мышью. Изображение появится в документе.
- Скорректируйте размеры и местоположение изображения. Получим примерно такую картину (Рис. 12.21).

Программа InDesign позволяет импортировать изображения в различных форматах, включая собственные форматы программ Photoshop и Illustrator.

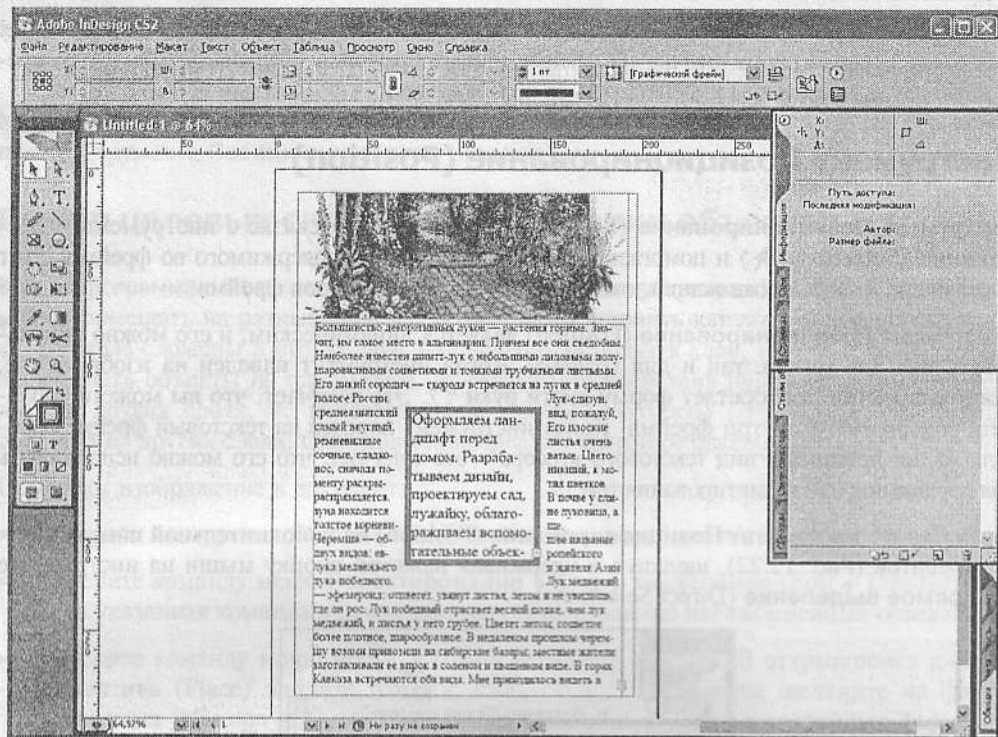


Рис. 12.21. Вставка изображения в документ

Позиционирование графики внутри фрейма

Посмотрим, как изменить размеры фреймов или расположение изображений внутри фреймов.

- Используя инструмент **Прямое выделение** (Direct Selections), расположите указатель мыши над изображением, размеры которого будем менять.

Обратите внимание, что указатель мыши приобрел форму инструмента **Рука** (Hand) — это означает, что можно выделить и управлять содержимым фрейма.

- Щелкните мышью на изображении и, удерживая левую кнопку мыши нажатой, перетащите изображение на новое место.

Используя инструмент **Прямое выделение** (Direct Selections), можно изменять положение графики внутри фрейма.

- Выберите инструмент **Выделение** (Selection) на панели инструментов, щелкнув на нем мышью.
- Щелкните мышью на изображении и, не отпуская левой кнопки мыши, перетащите центральный маркер вверх, чтобы увеличить размеры фрейма. При увеличении размеров фрейма становится видимой большая часть его содержимого.

При перемещении фрейма и изменении его размеров можно просматривать изображение. Для этого после первого щелчка на фрейме или изображении следует сделать кратковременную паузу, прежде чем изменять размер изображения или фрейма или перемещать их.

Инструмент Позиционирование (Position)

Инструмент **Позиционирование** (Position) (⌘) работает в связке с инструментом **Выделение** (Selection) (⌘) и помогает управлять положением содержимого во фрейме. Этот инструмент можно также использовать для изменения размеров фрейма.

Инструмент **Позиционирование** (Position) является динамическим, и его можно использовать как для текста, так и для графики. Когда инструмент наведен на изображение, указатель мыши приобретает форму кисти руки (⌘). Это означает, что вы можете управлять содержимым внутри фрейма. Когда инструмент наведен на текстовый фрейм, указатель мыши принимает вид текстового курсора – это означает, что его можно использовать для добавления или редактирования текста.

- Выберите инструмент **Позиционирование** (Position) на дополнительной панели инструментов (Рис. 12.22), щелкнув и удерживая нажатой кнопку мыши на инструменте **Прямое выделение** (Direct Selections).

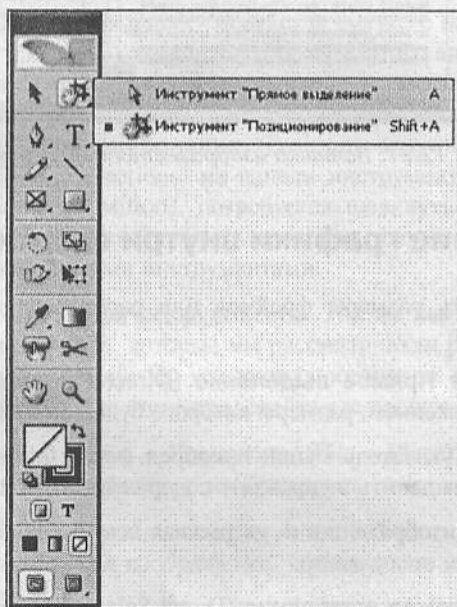



Рис. 12.22. Выбор инструмента на дополнительной панели

- Трижды щелкните мышью на тексте, чтобы выделить его. Щелкните мышью и выделите значение параметра **Размер шрифта** (Font size) на палитре **Управление** (Control).


- В поле ввода **Размер шрифта** (Font size) введите значение размера шрифта и нажмите клавишу , чтобы сделать размер шрифта равным выбранному значению.

Мы изменили внешний вид текста внутри фрейма, предварительно выделив его помощью инструмента **Позиционирование** (Position).

Выбор целевых слоев при помещении объектов

Как в программах Illustrator CS2 и Photoshop CS2, в программе InDesign CS2 объекты можно помещать на разные слои. Слои можно представить как листы прозрачной кальки, которые сложены в стопку друг над другом. Используя слои, можно создавать и редактировать объекты на одном слое, не оказывая воздействия на объекты, расположенные на других слоях, не подвергая редактируемые объекты воздействию со стороны объектов на других слоях. Слои также определяют взаимное расположение объектов.

Поместим изображение в документ.

- Выберите инструмент **Выделение** (Selection) на панели инструментов.
- Выберите команду меню **Редактирование ♦ Снять выделение** (Edit ♦ Deselect All). Если указанная команда недоступна, значит на странице нет выделенных объектов.
- Выберите команду меню **Файл ♦ Поместить** (File ♦ Place). В открывшемся диалоге **Поместить** (Place) найдите папку с изображением и дважды щелкните на файле. Программа InDesign позволяет импортировать изображения в различных форматах, включая собственные форматы программ Photoshop и Illustrator.
- Поместите указатель мыши в виде значка загруженной графики  над белой областью, расположенной над верхним краем страницы, и щелкните на ней левой кнопкой мыши, чтобы поместить сверху страницы изображение.
- На палитре **Слои** (Layers) щелкните мышью на прямоугольнике, расположенном рядом с названием слоя, чтобы появился значок блокировки слоя (⌘).

При блокировке одного слоя другие слои можно редактировать, не боясь повредить уже готовые слои.

Обрезка и перемещение фотографии

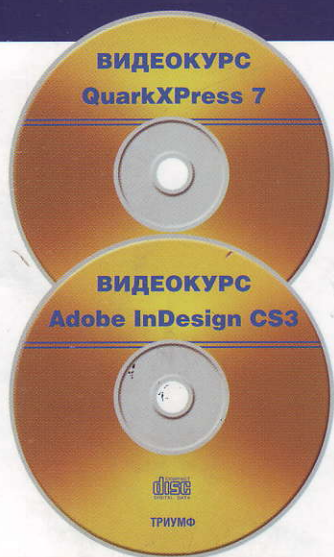
Воспользуемся инструментом **Выделение** (Selection), чтобы обрезать и переместить помещенную фотографию.

- Выберите команду меню **Редактирование ♦ Снять выделение** (Edit ♦ Deselect All).
- Выберите инструмент **Выделение** (Selection) на панели инструментов, а затем щелкните мышью на фотографии.
- Поместите указатель мыши над средним маркером, расположенным на правой стороне фрейма изображения, щелкните и удерживайте нажатой левую кнопку мыши. Перетащите фрейм к центру изображения, чтобы обрезать фотографию.

- Используя инструмент **Выделение** (Selection), расположите указатель на центре фрейма с изображением и перетащите объект так, чтобы он закрепился на нужном месте страницы.
- Выберите команду меню **Файл ♦ Сохранить** (File ♦ Save), чтобы сохранить результаты своей работы.

Заключение

Мы познакомились с основными приемами работы в программе Adobe InDesign CS2. Как вы могли заметить, многие приемы работы и инструменты соответствуют инструментам других программ компании **Adobe**. Такая общая база инструментов, палитр, задач упрощает работу с этими программами, делает ее удобной и комфортной.



Верстка на компьютере

+2 ВИДЕОКУРСА НА ДВУХ CD

Вашему вниманию предлагается уникальное издание – КНИГА-САМОУЧИТЕЛЬ и ДВА ВИДЕОКУРСА. Книга содержит большое количество пошаговых примеров и рассматривает все возможности программ, предназначенных для подготовки макетов.

Один из видеокурсов показывает все самые эффективные возможности работы с программой QuarkXPress 7.

Второй видеокурс посвящен исключительно подготовке макетов в программе Adobe InDesign CS3.

Вы узнаете обо всех этапах создания макета – будь то объявление, книга или рекламный проспект, научитесь подготавливать растровые и векторные изображения, размещать текст и иллюстрации, выводить готовый макет и освоите множество других приемов работы в популярных дизайнерских программах.

Книга послужит прекрасным пособием при освоении специальности верстальщик-дизайнер и станет отличным помощником при устройстве на работу.

ISBN 978-5-89392-320-9



9 785893 923209

Интернет-магазин
www.3st.ru

Телефон для товароведов: (495) 772 19 56
E-mail: opt@triumph.ru