

Лабораторная работа №4 Работа с текстом в InDesign.

Все объекты в InDesign существуют только в виде фреймов. При вставке текста **InDesign** автоматически создает текстовый фрейм, если Вы хотите набрать текст, вначале создайте текстовый фрейм. Если границы фрейма не видны, нажмите **CTRL+H**.

Откройте новый документ А5, выберите инструмент «Текст», создайте текстовый фрейм протяжкой курсора с левого верхнего в нижний правый угол.

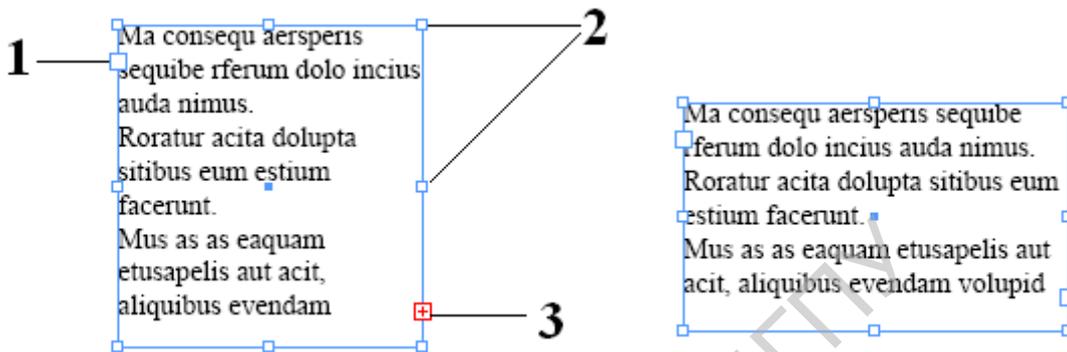


Рис. 1. Текстовый фрейм: 1 – входной маркер; 2 – маркеры изменения размеров и формы фрейма; 3 – выходной маркер.

Если маркер выхода содержит красный плюсики, это означает, что не весь текст помещен во фрейм. Изменим размеры и форму фрейма (рис.1., справа) и выводной маркер изменит свой вид. Теперь весь текст поместился в данном фрейме.

Если размеры фрейма изменить нельзя, активизируйте инструмент Выделение, щелкните по выводному маркеру (указатель примет вид стрелки с текстом), перейдите в свободное место и создайте текстовый фрейм (рис.2.).

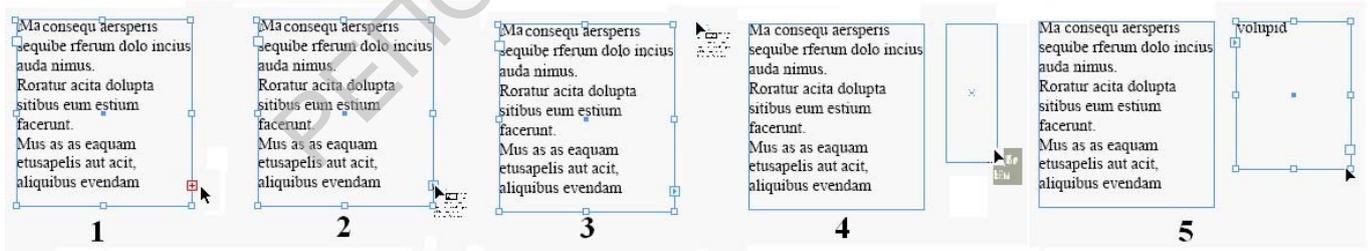


Рис. 2. Перенос текста с созданием связанного фрейма.

Связь между фреймами отображается командой меню Просмотр – Цепочки текста. См. рис.3. Выводной маркер первого прямоугольного фрейма имеет стрелку, указывающую на продолжение текста во втором прямоугольном фрейме. Овальный текстовый фрейм не имеет связей с первыми двумя.

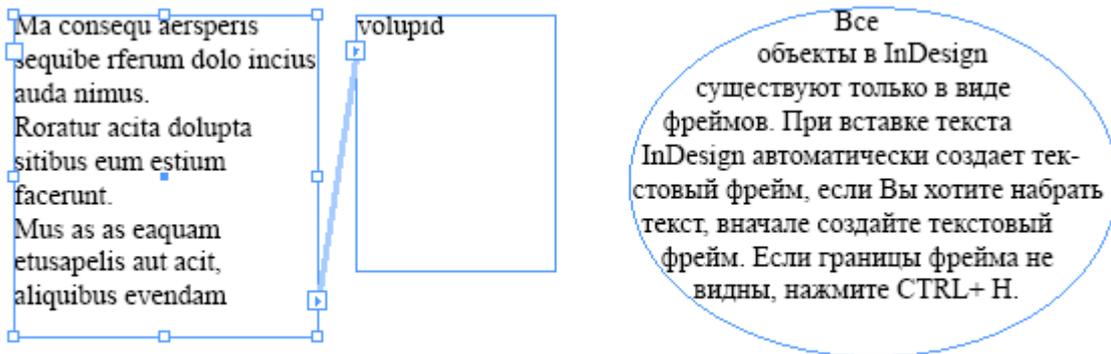


Рис. 3. Просмотр связей между фреймами: выделен первый прямоугольный фрейм.

Чтобы создать связь между фреймами, достаточно щелкнуть вначале по выводному маркеру первого фрейма, а затем по второму фрейму (входному маркеру).

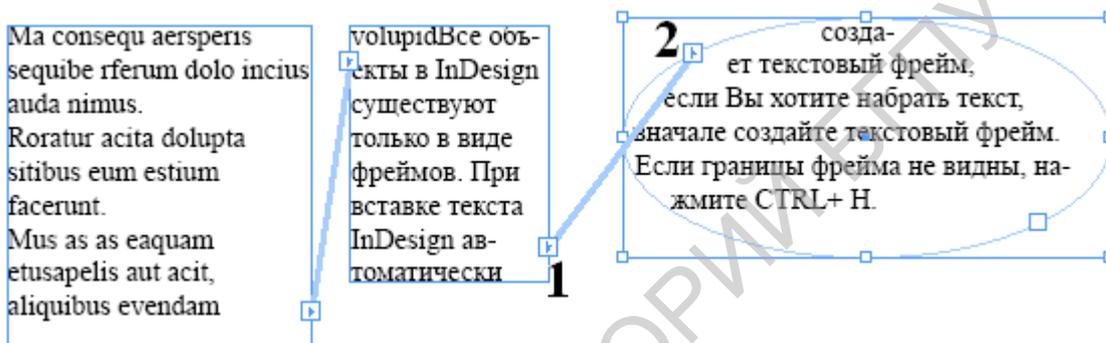


Рис. 4. Добавление связей между фреймами: 1 – место первого щелчка; 2 – место второго щелчка.

При необходимости разрыва связей между фреймами вначале щелкнуть по входному маркеру (овального) фрейма, а затем – по выходному маркеру (прямоугольного) второго фрейма.

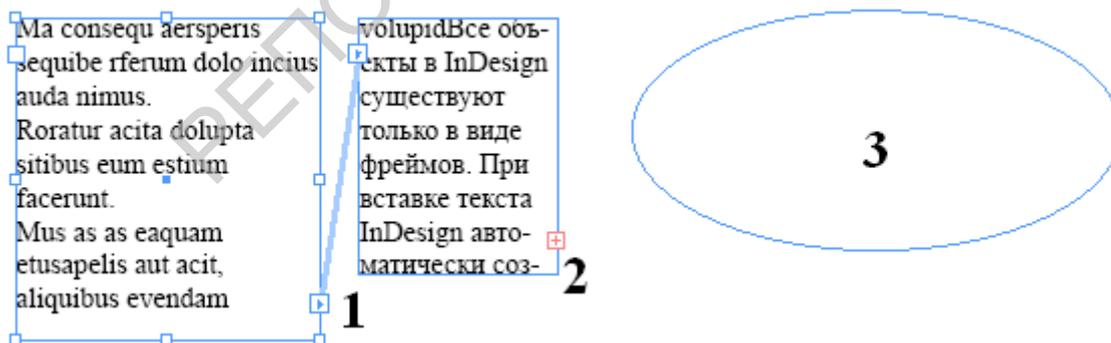


Рис. 5. Удаление связей между фреймами.

Как видно из рис. 5. После удаления связей между 2 и 3 фреймами весь текст перешел во фрейм №2 и он переполнен (знак «+» на выводном маркере).

Настройки текстового фрейма.

Удалите созданные фреймы. Перейдите на шаблонную страницу и вставьте две колонки текста. Перейдите на первую страницу и создайте текстовый фрейм по размерам колонки. Заполните колонку шаблоном текстом.

Выделите текстовый фрейм, вызовите контекстное меню, а в нем – **Параметры текстового фрейма**. Установите число колонок – 2. Таким образом, вы получили колонки текста внутри текстового фрейма. Измените отбивку, поменяйте выключку. Пункт «игнорировать обтекание текстом» активизируют для исключения настроек рисунка при вставке в текст.

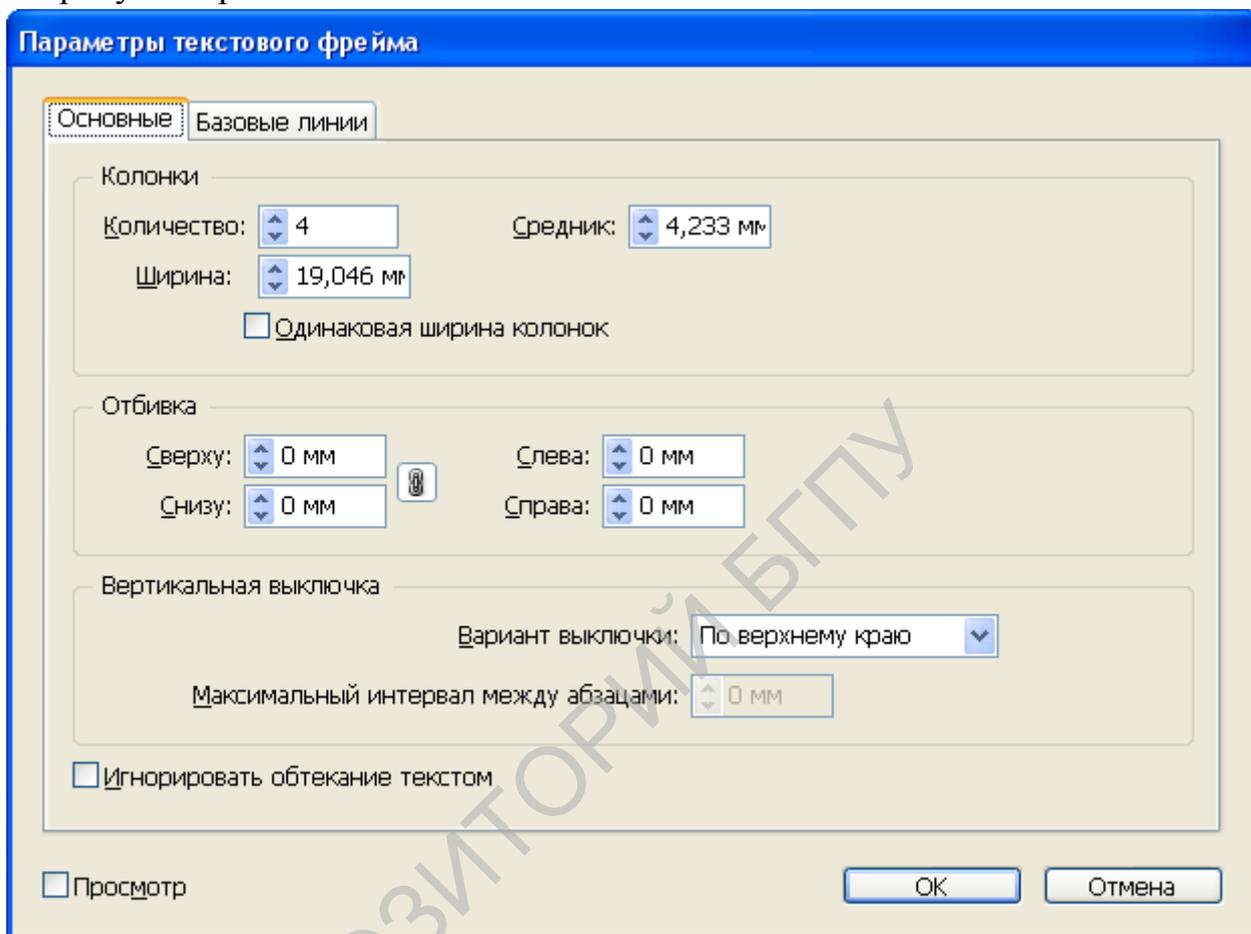


Рис. 6. Параметры текстового фрейма.

Существует три способа помещения текста на полосы.

1. Ручной режим. Используется по умолчанию. Верстальщик вставляет текст из файла в текстовый фрейм и сам решает, в какой фрейм вставлять продолжение текста, если фрейм переполнен. Чтобы продолжить заполнение текстом фрейма, нужно щелкнуть по выходному маркеру, затем – в левом верхнем углу следующего фрейма и т.д. 
2. Полуавтоматический режим включается, если при вклейке текста нажата клавиша ALT. Текст по-прежнему заполняет только выделенный фрейм или колонку, но вместо маркера переполнения появляется значок готовности к вставке текста в следующий фрейм (колонку). 
3. Автоматический режим включается при нажатой клавише SHIFT. Вклейка текста, размещение его по колонкам и добавление нужного количества страниц происходит автоматически. 

Обтекание графики текстом. Очень часто приходится вставлять графику в текст так, чтобы текст обтекал рисунок на определенном расстоянии от его контура.

Для создания обтекания необходимо выделять только графический объект.

hit, officatum nostectem lan
tur si bearibuṣa cum sum qu
nt ad
i
dem
e
ffictur?
epero
et recerum elit am fugia cum
re consequē sime prem as di



Рис. 7. Обтекание по контуру фрейма.

Вставьте любой рисунок в созданный вами текстовый фрейм. Для этого создайте на монтажном столе графический фрейм, пометите в него рисунок, осуществите подгонку содержимого по размеру фрейма. Переместите рисунок на текстовый фрейм. Вызовите палитру **Обтекание текстом** и проверьте все способы обтекания, доступные в палитре.

Создание текстового фрейма произвольной формы. Создайте фрейм, поместите в него фотографию («Колибри»), скопируйте фото в свою папку из сетевой папки «материалы»), выполните подгонку содержимого по размеру фрейма. Заблокируйте слой с рисунком. Создайте новый слой. Инструментом **Карандаш** обведите контур изображения, как показано на рис.8.



Рис. 8. Обводка контура с помощью карандаша.

Инструментом **Выделение** выделите созданный фрейм, скопируйте в буфер обмена, разблокируйте первый слой и вставьте на него скопированный фрейм. Инструментом **Текст** выполните щелчок внутри фрейма и введите текст.

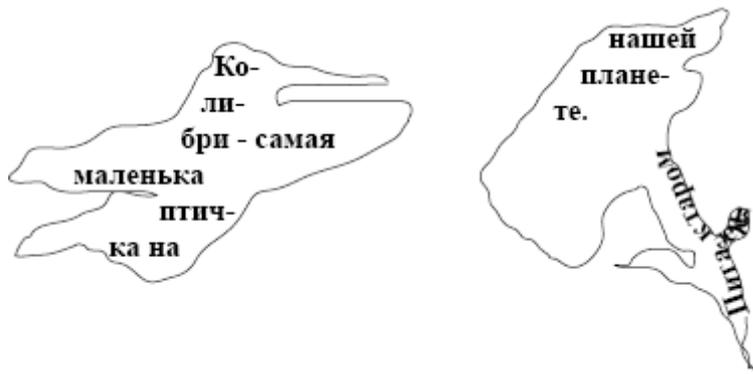


Рис. 9. Добавление текста во фрейм произвольной формы.

Инструментом Текст по контуру добавьте текст к контуру фрейма. Перенесите Текстовые фреймы на изображение. Отредактируйте цвет текста и его расположение во фреймах. В контекстном меню выберите нулевую толщину линии.

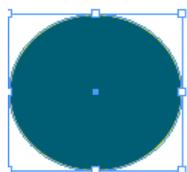
Удалите второй слой.



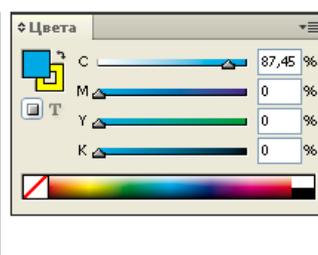
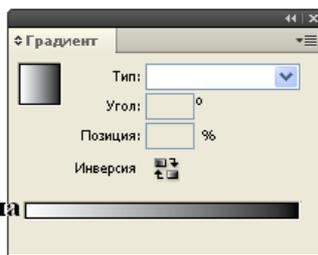
Рис. 10. Конечное изображение.

Градиентная заливка

Градиент – это переход между двумя и более цветами. В InDesign есть два типа градиента: линейный и радиальный.

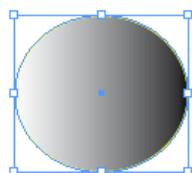


Градиентная шкала



Ползунки

Цветовая шкала



Мелок

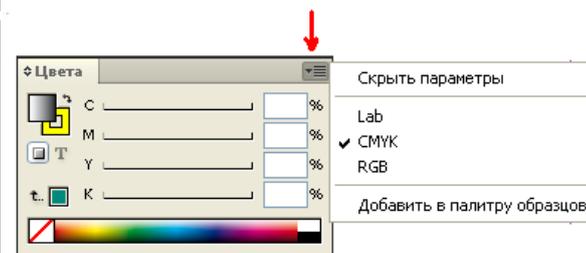
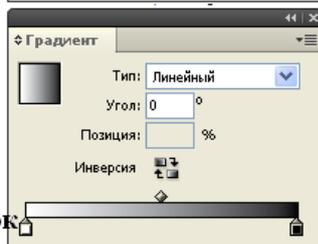


Рис. 11. Переход от заливки к градиентной заливке.

Изобразите круг и вызовите палитру градиента. Как видно из рисунка 11 Градиентная шкала по умолчанию представляет собой градиентный переход от белого к черному. С помощью палитры **Цвета** выполните заливку области каким-либо цветом. Выполните щелчок по градиентной шкале. На ней появятся два маркера – белый и черный **Мелки**, а фигура заливается градиентом серого цвета. **Измените** положение ползунка на градиентной шкале, тип заливки, включите инверсию, измените угол, позицию **и наблюдайте** за изменениями градиентной заливки.

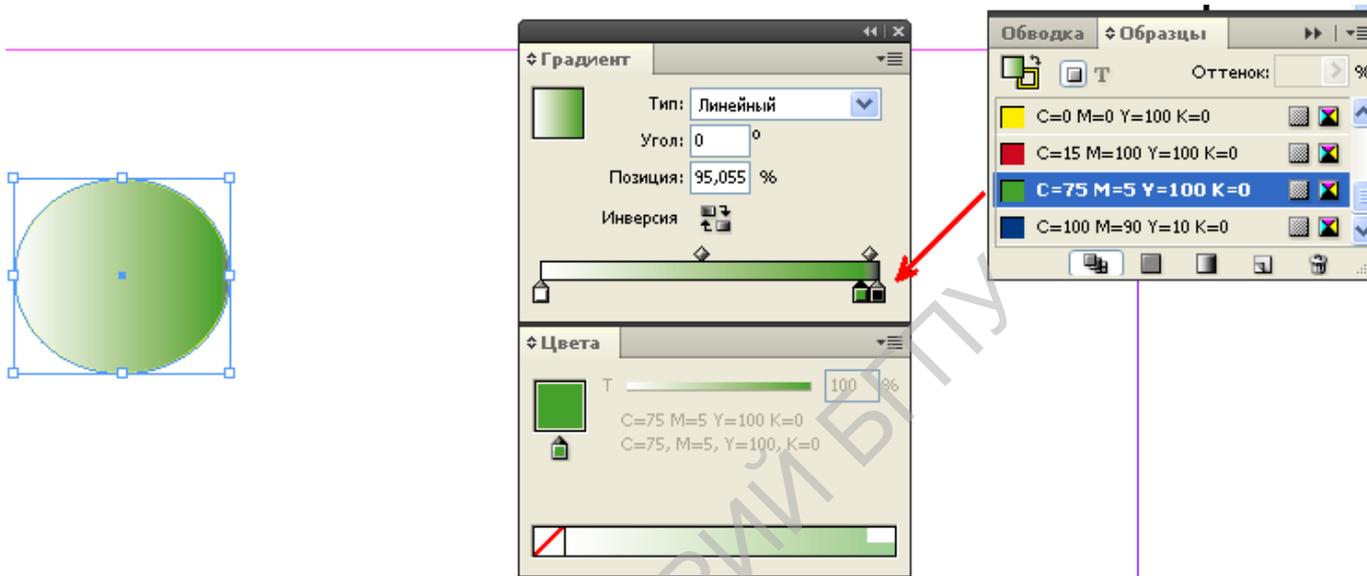


Рис. 12. Добавление цвета градиента.

Для добавления цвета к градиентной заливке вызовите палитру **Образцы**, Выберите цвет и перетащите его в положение мелка на градиентной шкале, как показано на рис. 12. Этим способом вы можете создать многоцветный градиент для заливки текста или фигуры (рис.13.). Для удаления дополнительных цветов просто переместите мелок соответствующего цвета вниз с градиентной шкалы.

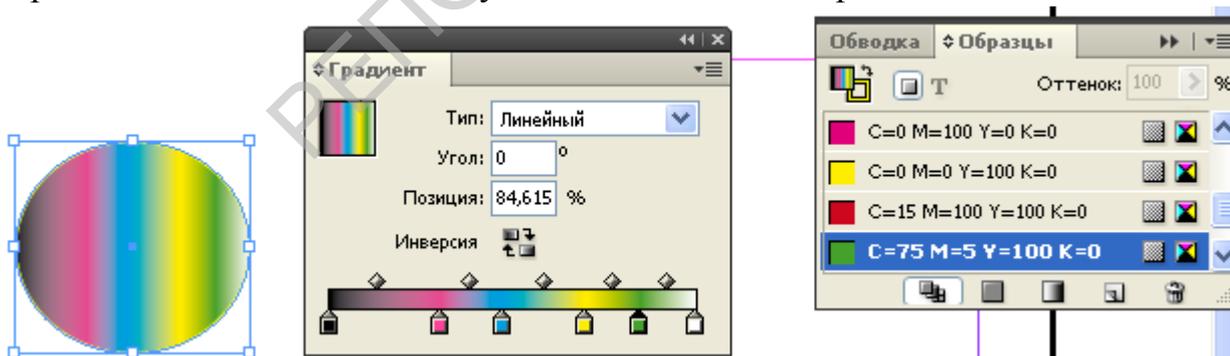


Рис. 13. Многоцветная градиентная заливка.

Изменение цвета градиентной заливки.

Для изменения цвета градиентной заливки (рис.14) фигуры 2 щелкните по мелку на градиентной шкале 3, вызовите Палитру цветов 4 (двойным щелчком по пиктограмме заливки 1 панели инструментов). Теперь вы сможете менять цвет градиентной заливки с палитры **Цвета** 5, используя пипетку.

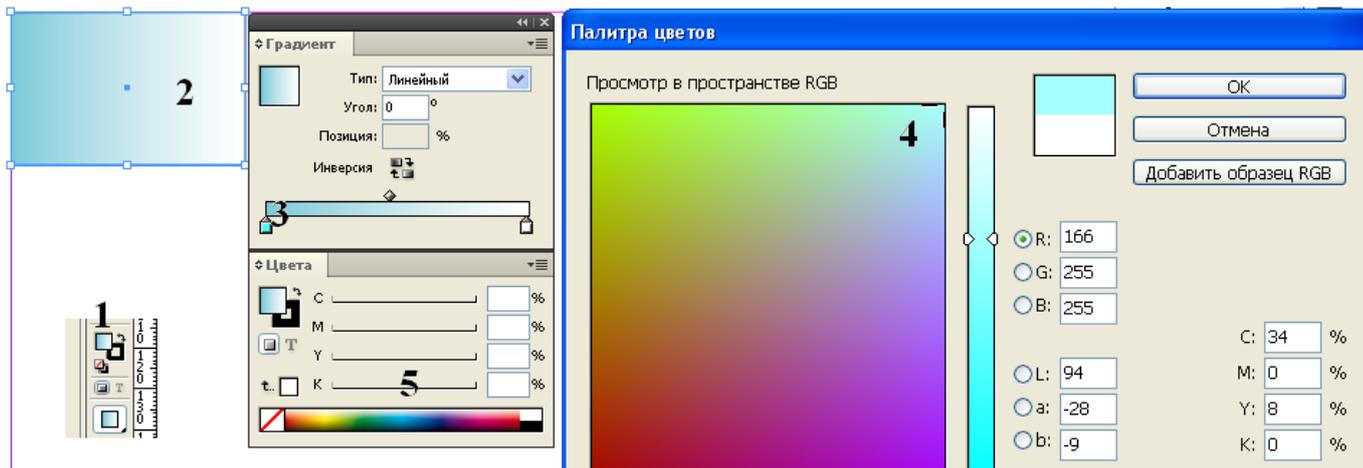


Рис. 14. Изменение цвета градиентной заливки.

Практическое задание. Создание буклета.

Цель: верстка издания типа ПОСТЕР¹. Конечным продуктом является программа выступления, спектакля.

1. Откройте программу Adobe Bridge CS4. Выберите раздел «Брошюры». Просмотрите содержание и выберите наиболее приемлимый вариант дизайна брошюры.

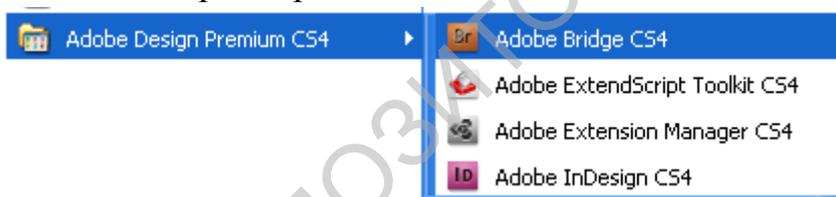


Рис. 15. Путь для запуска программы.

2. Ваша работа должна выглядеть примерно так, как показано на рис. 2.

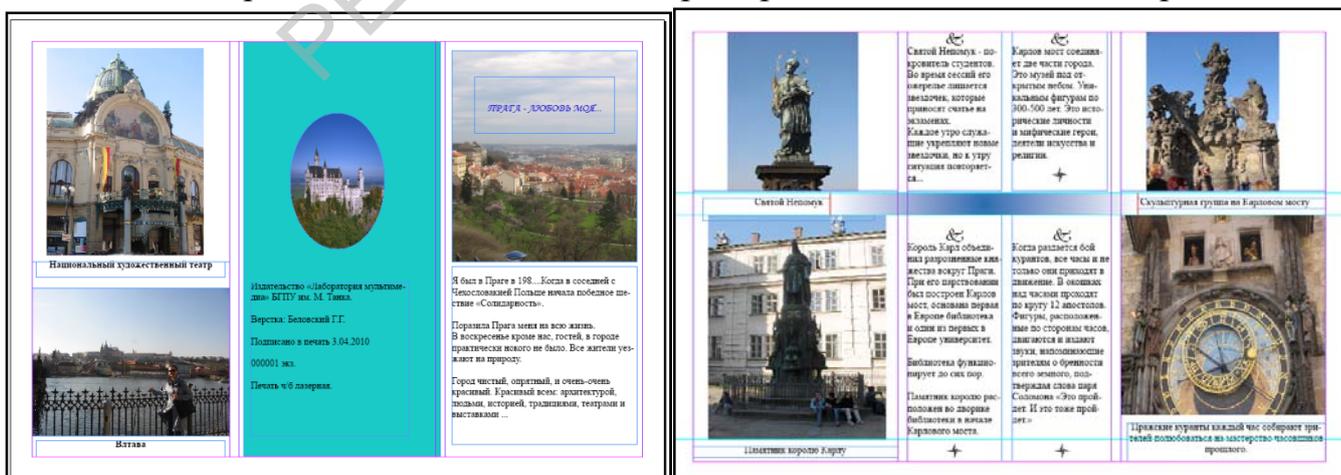


Рис. 16. Публикация «Буклет»

¹ (англ. poster от post - расклеивать, развешивать), объявление, афиша, плакат (часто рекламного характера).

Публикация размещается на развороте А4, слева показан вид лицевой стороны печати, справа – обратной стороны. Фальцовка после печати производится по двум линиям (1/3 ширины листа).

3. Подготовьте тексты в текстовом редакторе с использованием стилей.
4. Подберите фотографии и оцените их разрешение. Создайте графический символ организации (театра, труппы, литературного кружка, студенческой группы), представляемой в буклете.
5. Создайте документ формата А4, расположение – альбомное. Установите необходимое количество колонок текста. Установите направляющие для симметричного расположения объектов на обеих сторонах публикации.

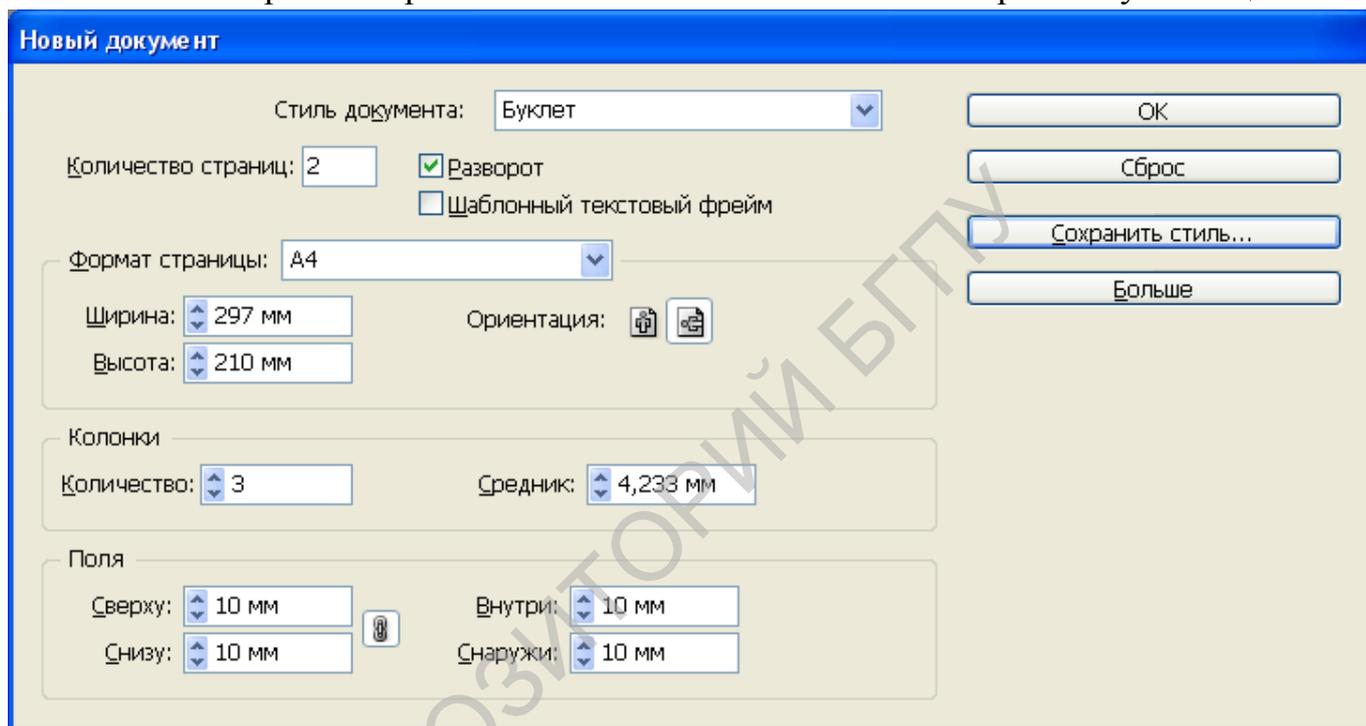


Рис. 17. Параметры публикации «Буклет».

Фотографии для буклета находятся в сетевой папке класса Print House. Для просмотра материалов выполните поиск: **Сетевое окружение – Показать компьютеры группы – ИТО11 – Print House – Fotos.**

Для публикации используйте фотографии формата JPG, скопировав их в свою папку. Для каждой публикации желательно заводить свою папку. Программа верстки сохраняет в своем файле только экранную копию изображения низкого разрешения. Поэтому при переносе публикации для печати на другой компьютер изображение, предназначенное для вывода на печать, потеряется.

Литература:

Агапова И.В. Самоучитель Adobe InDesign CS4. - СПб.-Петербург, 2009. – 336с. (Глава 2,4.)