

Верстка школьной газеты

Основы работы в InDesign

В.В. Лебедев. Верстка школьной газеты. Основы работы в InDesign

Учебное пособие для старшеклассников

Москва, 2010. – 56 с.

Издание первое.

В пособии рассматриваются вопросы макетирования и верстки школьной газеты, технологии работы издательства и взаимодействия его с редакцией и типографией.

В качестве примера рассмотрены процессы макетирования и верстки газеты в издательской системе InDesign, однако предложенные методы работы могут быть использованы в любой другой программе верстки.

Данное пособие ориентировано на старшеклассников и специалистов дополнительного образования, работающих в области издательских технологий.

ISBN 978-5-91757-009-9

© В.В. Лебедев, 2010

© Гимназия № 45, 2010

Введение

В настоящий момент написано достаточно большое количество литературы по издательским системам — основным инструментам макетирования (или проще, верстки) печатных изданий. Однако основной акцент существующих изданий ставится на техническое освоение этого класса программ, поэтому учебники и справочники по какой-либо конкретной издательской системе становятся непригодными для освоения другой программы этого класса и дают слабое представление о технологии работы над печатным изданием.

В этой брошюре рассматривается верстка печатного издания с точки зрения технологии технологии его производства, параллельно рассматривая необходимые инструменты программы. Брошюра ориентирована, прежде всего, на школьного издателя, поэтому рассмотрение технологии будет происходить на примере верстки газеты. Однако обозначенные подходы могут быть легко применены и к верстке журнала, программки, книги, CD или DVD обложки.

Наиболее распространенными, на текущий момент, издательскими системами (или программами верстки) являются QuarkXPress и Adobe InDesign. Менее популярными, но тем не менее, используемыми в реальной практике: Adobe PageMaker, Microsoft Publisher и Scribus.

Scribus, в отличие от всех перечисленных программ распространяется по GNU General Public License, то есть, бесплатно, что является основным преимуществом данной программы. Помимо этого есть версии этой программы под наиболее популярные операционные системы: Windows, MacOS и Linux. Эта издательская система очень хорошо подходит для тех, кто хочет освоить азы верстки или имеет необходимость в изготовлении разовых изданий и не готов платить за достаточно дорогое, профессиональное программное обеспечение.

Microsoft Publisher можно позиционировать как полиграфическое развитие текстового редактора Word. Она достаточно проста в освоении, имеет большое количество шаблонов, но в ней отсутствует масса необходимых функций для полноценной работы над изданием. Это, скорее, офисная программа, нежели настольная издательская система. MS Publisher входит в состав MS Office и существует только для операционной системы Windows. Из проприетарных (платных) издательских программ она является самой недорогой.

Adobe PageMaker является предшественником Adobe InDesign, то есть, фактически, устаревшей программой, имеющий ряд недостатков для полноценной работы над изданием. Несмотря на это, для освоения технологии издательского процесса и верстки несложных документов эта программа является вполне достаточной. Она существенно проще в освоении и работе и дешевле, чем современные издательские системы,

поэтому до сих пор используется во многих школьных издательствах, поэтому может быть рекомендована для начинающих полиграфистов. Существуют версии для MS Windows и MacOS.

Основными конкурентами на рынке профессиональных издательских систем, на текущий момент, являются QuarkXPress и Adobe InDesign. Это полнофункциональные, достаточно сложные и дорогие программы, требующие аккуратности и навыков работы. Однако после освоения они дают существенный выигрыш по времени работы, так как содержат большой набор инструментов для подготовки широкого спектра полиграфической продукции и удобны в использовании. Существуют версии для MS Windows и MacOS.

Несмотря на примерное равенство возможностей QuarkXPress и InDesign, в настоящий момент профессиональные издатели все больше и больше отдают свои предпочтения последней. Это связано с тем, что InDesign входит в состав программного пакета Adobe Creative Suite, содержащего, помимо издательской системы, еще Photoshop — инструмент создания и обработки растровой графики, Illustrator — инструмент создания векторной графики, Acrobat (и Distiller) — инструменты создания, просмотра и редактирования PDF (одного из стандартных форматов файлов для передачи макета в типографию), Bridge — инструмент управления, обмена, запуска и просмотра файлов всех перечисленных программ. Совокупность программ Creative Suite делает работу над изданием удобнее, а стоимость непосредственно InDesign меньше, чем QuarkXPress.

Основным преимуществом QuarkXPress перед InDesign является существование редакционно-издательской системы Quark Publisher System (QPS), не имеющей аналогов для продуктов фирмы Adobe. Эта система необходима для одновременной надежной работы большого количества сотрудников редакции и издательства, поэтому для нужд школьной редакции она не очень востребована.

Для рассмотрения мы возьмем Adobe InDesign, как самую популярную на текущий момент издательскую систему. Но несмотря на выбор конкретной программы все приемы и технологические этапы остаются верными и для других издательских систем, поэтому освоив технологию верстки газеты в InDesign вы без труда сможете пересечь за любую другую издательскую систему. Более того, если у вас не InDesign, а стоит другая программа верстки, то необходимо и достаточно найти в ней эквивалентные инструменты, соответствующие рассматриваемому технологическому этапу.

Примечание: в некоторых программах эквивалентные инструменты отсутствуют, поэтому может возникнуть необходимость выполнить часть операций вручную.

Основные этапы создания издания

Технология работы школьного издательства несколько отличается от технологии работы профессиональных издательств. В первую очередь это связано с количеством и квалификацией сотрудников. В крупных издательствах за каждый этап работы отвечает отдельный специалист, тогда как при издании школьной газеты функционал зачастую перемешан. Тем не менее, мы рассмотрим сначала работу профессионального издательства для того, чтобы каждый смог адаптировать существующую технологию для своей конкретной ситуации.

В нашу задачу не входит рассмотрение процессов создания концепции газеты, поэтому будем считать, что концепция уже существует. Это означает, что определены рубрики газеты, их расположение по полосам, количество страниц, принципы иллюстрирования (какие рисунки, схемы, таблицы и фотографии будут иллюстрировать те или иные материалы).

К примеру, в рубрике «Что думает народ» предполагается публиковать социологические опросы, каждый из опросов иллюстрируется 1–2 фотографиями респондентов и графиком распределения мнений. Аналитическая рубрика «Вопрос» не предполагает обязательного оформления иллюстрацией, а вот новостная рубрика «А у нас» помимо статьи должны содержать от 3 до 5 фотографий с события.

На основе концепции газеты **художник** создает шаблон-макет издания.

Шаблон-макет — (далее шаблон) файл издательской программы, включающей в себя основные элементы оформления газеты: шаблоны типовых страниц, шапку газеты, информационные полосы и колонки, текстовые и графические стили.

Полоса — страница издания, на которой размещаются элементы шаблона, текстовые и графические элементы.

Стиль графический — совокупность параметров оформления фрейма.

Фрейм — графический объект, в который может быть помещен текст или графический объект.

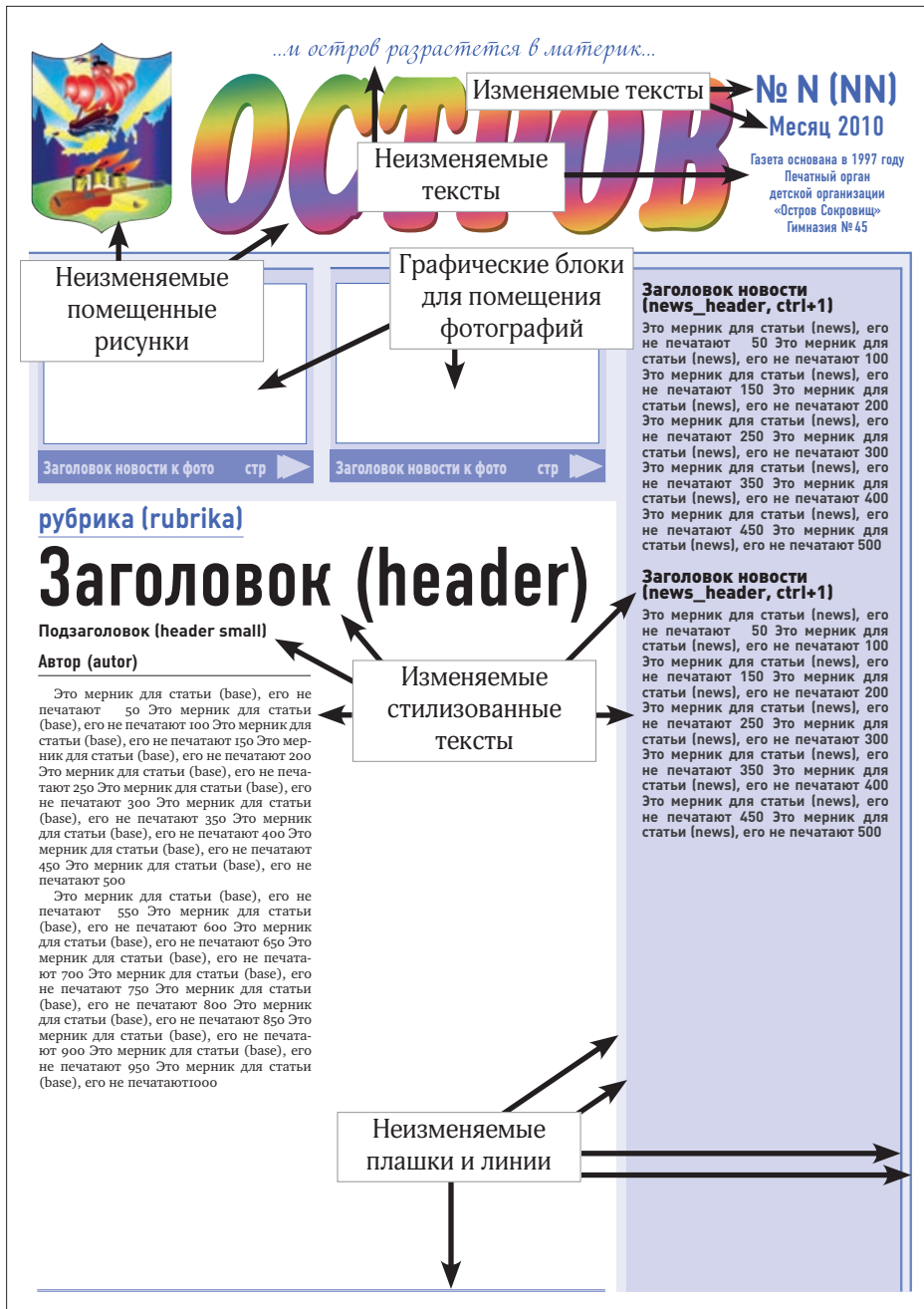


Рисунок 1. Шаблон-страница газеты

Стиль текстовой абзацный — (абзацный стиль) совокупность символьных и абзацных свойств текста.

Стиль текстовой символьный — (символьный стиль) совокупность символьных свойств текста.

В качестве примера рассмотрим шаблон-страницу готового издания (рисунок 1). На рисунке представлены постоянные (не изменяемые) и изменяемые элементы.

К примеру, очевидно, что номер издания и его дата относятся к изменяемым элементам, а расположение фотографий — к неизменяемым.

Художник отрисовывает в издательской системе макет каждой полосы: отрисовывает блоки (фреймы) для помещения фотографий и рисунков (в том случае, если указанные рисунки и фотографии должны иметь четкое позиционирование на полосе, как в нашем примере), выбирает оформительские решения для разных структурных текстовых элементов, располагает на полосах графические примитивы (линии и плашки) и передает файл с ними **выпускающему верстки**. Помимо этого он формирует требования к верстке (к примеру, максимальную и минимальную ширину символов, величину отступов от заголовков, допустимые размеры вреза и так далее).

Выпускающий верстки — специалист, отвечающий за работу команды верстальщиков. Он обучает их, контролирует работу, создает условия для повышения качества и скорости их работы.

Выпускающий верстки создает графические и текстовые стили на основе созданных художником объектов, закрепляет (привязывает к основанию полосы, чтобы случайно не сдвинуть) изменяемые элементы и переносит в шаблон-страницу неизменяемые элементы.

Шаблон-станица — специальная страница в документе издательской программы, элементы которой могут быть переданы на любую полосу издания.

Обратите внимание, что в данном примере на полосе уже располагаются заготовки для двух материалов — новостей и статьи произвольной рубрики. В скобках указано название абзацного стиля, которым оформляется данный структурный элемент. Это очень облегчит труд версталь-

щика. Иногда, рядом со стилем пишут его клавиатурное сокращение, как, например, в Заголовке новости (news_header — название стиля, ctrl+1 — клавиатурное сокращение для применения этого стиля).

В каждый текстовый блок «залит» (помещен), так называемый «мерник» — специальный текст с периодическим указанием количества символов, который используется при планировании объема статьи в очередном номере.

В зависимости от штата верстальщиков выпускающий верстки размещает либо все шаблон-страницы в одном файле, либо каждую страницу в свой файл, либо индивидуально: в некоторые файлы — по несколько страниц (например, все полосы для темы (что, правда, более характерно для журналов, а не для газет), в некоторые — развороты (по 2 страницы), в некоторые, например первую и последнюю страницы, в отдельные файлы. Все эти файлы помещаются в специальную папку, доступную верстальщику.

Подготовительная работа издания на этом завершается.

Следующим этапом, правда не связанным с работой издательства, является подготовка материалов.

Редакция готовит материалы: корреспонденты пишут статьи, корректоры и редакторы обрабатывают их; бильд-редакторы подбирают в фото-агентствах необходимые фотографии или дают задание фотографам, художники рисуют иллюстрации, художники инфорграфики создают векторные изображения графиков, схем, рекламы и других иллюстраций. После чего помещают продукты своей деятельности в соответствующую файловую структуру.

К примеру, статьи помещаются в папку txt, рекламные материалы в папку reclata, фотографии, рисунки и векторные материалы в папку images.

Как правило, для оформления статей подбирается несколько большее количество фотографий, чем требуется. Это делается для того, чтобы был выбор. Художник (либо тот, кто создавал шаблон-макет, либо другой) делает приблизительную верстку каждой полосы: отбирает необходимые фотографии и располагает их на полосах. Для нестрогих макетов располагает заголовки, врезки и другие элементы и варьирует их величиной.

Строгий макет — макет, где predeterminedены расположение статей и графических материалов на полосах, а также объем статей, количество и расположение иллюстраций, размер заголовков.

Нестрогий макет — макет, где расположение и объем статей, расположение и количество иллюстраций может варьироваться.

Когда художник отобрал фотографии, биль-редактор осуществляет покупку этих фотографий в фото-агентствах.

После того, как все необходимые материалы готовы, выпускающий редактор раздает полосы (задания) **верстальщикам**.

Работа верстальщика — проста: скомпоновать требуемый материал на полосе, оформить все графические и текстовые материалы в соответствии с правилами, разработанными художником, подготовившем макет, привести колонки текста в соответствие с полиграфическими требованиями.

На правилах макета и полиграфических требованиях к верстке мы позже остановимся несколько подробнее, а пока, приведем отдельные примеры нарушения этих требований.

Например, предлоги не должны отрываться от следующего слова, колонка не может начинаться со строки с переносом.

Цель Марафона – сбор средств для оказания помощи тяжелобольным детям, детям-инвалидам и детям, попавшим в сложную жизненную ситуацию.

Не правильно

Цель Марафона – сбор средств для оказания помощи тяжелобольным детям, инвалидам и детям, попавшим в сложную жизненную ситуацию.

Правильно

Если вдруг какая-либо статья не влезает в предназначенное для нее место или, наоборот, в текстовом фрейме остается свободное пространство и варьирование допустимых параметров текста не решает эту проблему, то верстальщик обращается к автору статьи, или выпускающему редактору, или главному редактору для того, чтобы тот сократил или дописал материал.

Как правило, верстальщик для выполнения своей задачи может существенно (в соответствии с правилами художника-макетчика) варьировать ширину и трекинг символов, размеры графического материала. В большинстве случаев, считается недопустимым изменение интерльяха, кегля (кроме заголовков), шрифта текста и ширины колонок.

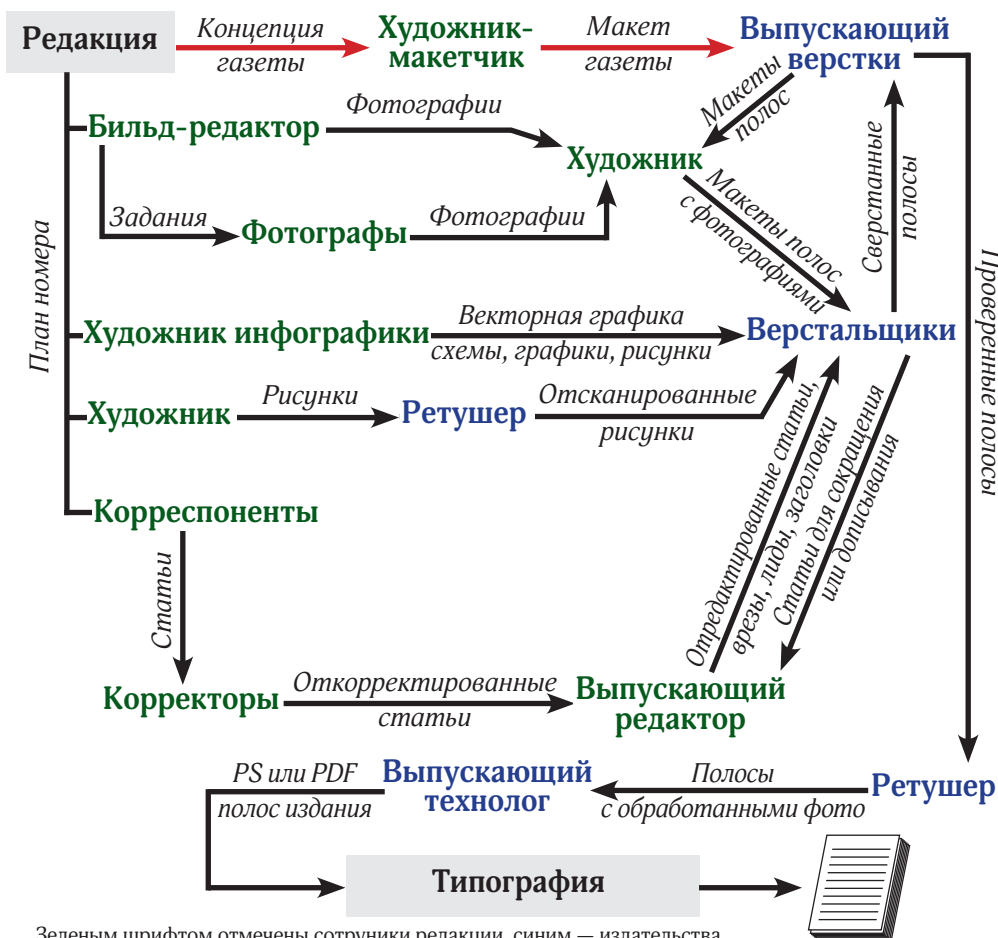
Сверстанная полоса передается **ретушеру**, который обрабатывает фотографии (осуществляет цветовой баланс, переразмеривание, цветоделение и сохранение в нужный формат).

Далее, сверстанная полоса передается **выпускающему технологу**, который проверяет ее на соответствие техническим требованиям (разрешение и цветовая модель фотографий, ошибки верстки, количество узлов и сумма красок в векторной графике, отсутствие непредполагаемых в макете шрифтов и так далее), выводит полосу в формат, определенный техническими требованиями и передает получившийся файл в типографию.

В настоящий момент основными форматами файлов, принимаемыми типографиями являются PS (Post Script) и PDF (Portable Document Format) на основе PS.

Post Script — язык программирования печатных устройств. Файл PS содержит инструкцию печатному устройству о том, что и как должно быть отпечатано на нем.

PDF на основе PS — файл с инструкцией печатному устройству и программам отображения PDF. Так как формат PDF — мультиплатформенный формат, то PDF-файл может быть просмотрен и отпечатан абсолютно идентично из разных операционных систем.



Зеленым шрифтом отмечены сотрудники редакции, синим — издательства, красными стрелками обозначен подготовительный этап, черными — работа непосредственно над выпуском.

Рисунок 2. Работа редакции и издательства над выпуском

Создание макета на примере

Создание документа и задание основных параметров

В программах верски важным является первый этап — создание документа, так как именно в момент создания задаются основные параметры будущего издания: поля, количество колонок, формат листа. Безусловно, все эти параметры можно поменять и потом, но, в отличие от текстовых редакторов, все элементы, которые были помещены на поло су потребуют переворстки, поэтому эти параметры следует задавать сразу

К примеру, формат нашего будущего издания — А4, предполагаемое печатное устройство может осуществлять печать только с полями.

Запустим InDesign и выполним команду **File→New→Document** (Cmd+N) для создания нового документа.

Примечание: в скобках указаны стандартные клавиатурные сокращения программы для операционной системы MacOS. В операционной системе Windows клавиша Cmd соответствует Ctrl, а клавиша Opt соответствует Alt.

Перед нами откроется окно с настройками документа, в котором мы сразу выставим необходимые нам параметры (рисунок 3, на рисунке подчеркнуты выставляемые параметры).

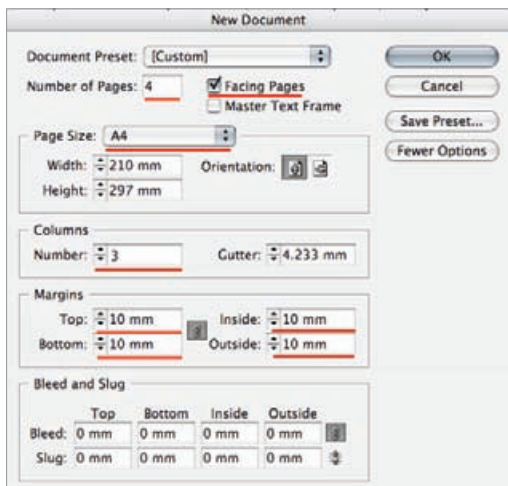


Рисунок 3. Создание документа

Из концепции издания нам известно, что будет существовать три типа шаблон-страниц: первая, разворот (для 2–3, 4–5 страниц и так далее) и последняя, поэтому мы поставили количество страниц — 4.

Так как предполагается верстка разворотами, то необходимо установить галку Facing Pages.

Формта — А4.

Количество колонок — 3, поля документа по 7 мм.

При этом, средник между колонками (Gutter) в программе уже задан и менять егом мы не рекммендуем.

После создания документа у нас откроется его первая страница. На рисунке 4 Вы можете видеть сам документ, его поля (помечены розовым цветом), его базовую сетку (помечена голубым цветом), границы колонок (помечены фиолетовым) пространство вокруг документа, называемое монтажным столом и панель инструментов с краткими комментариями тех инструментов, которые мы будем рассматривать в данной брошюре.

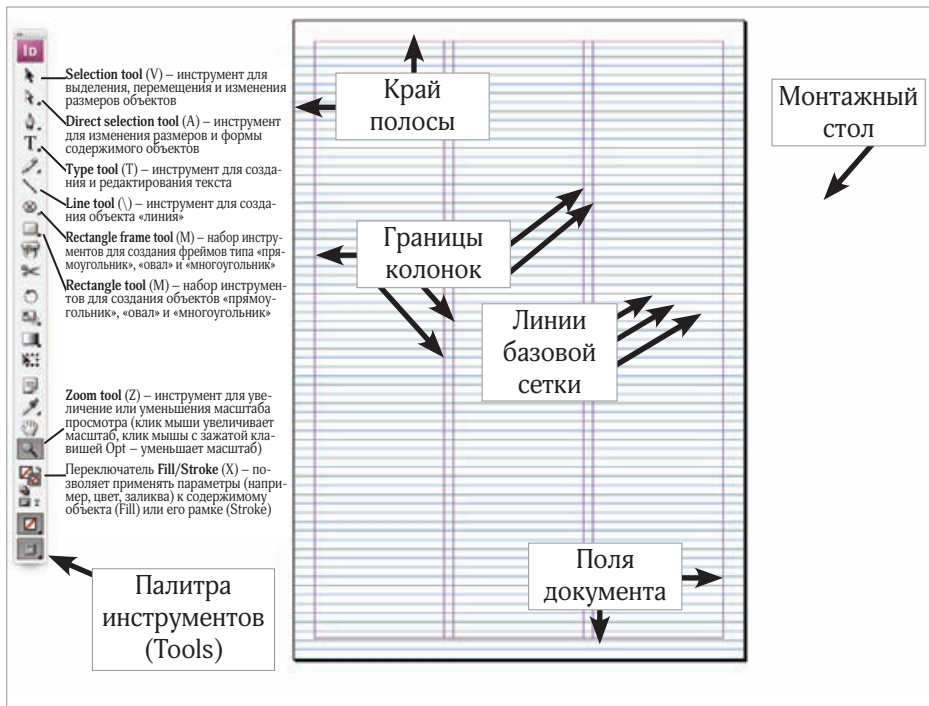


Рисунок 4. Новый документ и палитра инструментов

Базовые линии — это воображаемые линии, проходящие по основаниям символов текста.

Соответственно, расстояние между базовыми линиями определит вертикальную «плотность» текстов нашего будущего издания. Как правило, расстояние между базовыми линиями ставят приблизительно равным стандартному интерльязу для базового кегля.

Интерльяз — междустрочный пробел, расстояние между базовыми линиями соседних строк. Стандартный интерльяз, обычно на 20% больше кегля.

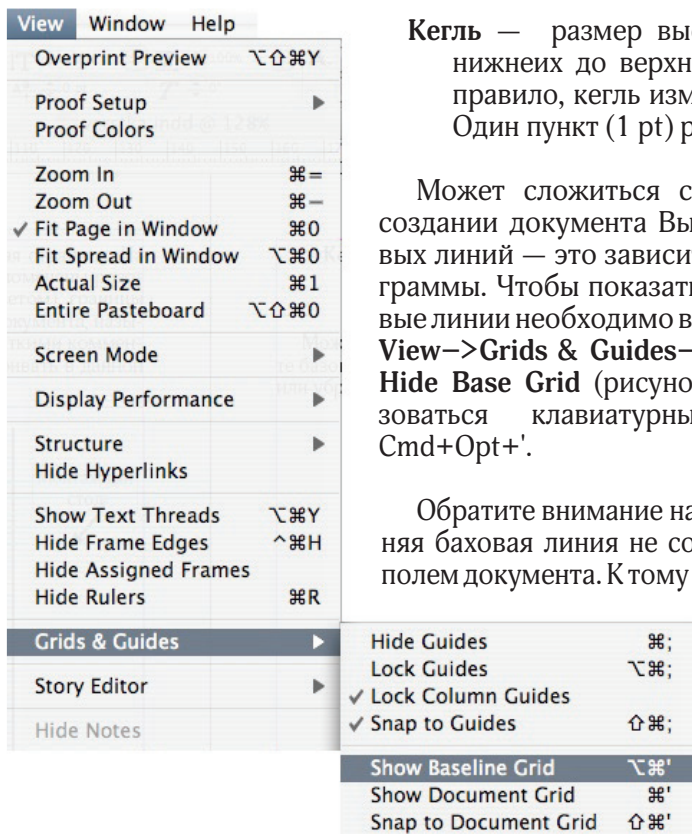


Рисунок 5. Команда «Показать базовые линии»

Кегль — размер высоты символов от нижних до верхних элементов. Как правило, кегль измеряется в пунктах. Один пункт (1 pt) равен 1/72 дюйма.

Может сложиться ситуация, что при создании документа Вы не увидите базовых линий — это зависит от настроек программы. Чтобы показать или убрать базовые линии необходимо выполнить команду **View→Grids & Guides→Show Base Grid/Hide Base Grid** (рисунок 5) или воспользоваться клавиатурным сокращением **Cmd+Opt+'.**

Обратите внимание на рисунок 4 — верхняя базовая линия не совпадает с верхним полем документа. К тому же, нам не известно расстояние между базовыми линиями. Хотя, с другой стороны, мы пока не знаем, какое же расстояние мы хотим задать для нашего будущего издания?

Возьмем любой текстовый редактор, который позволяет менять шрифты, кегль и интерльяхж и поэкспериментируем.

Шрифт — графический рисунок набора символов, составляющий единую стилистическую и композиционную систему.

В процессе эксперимента нам важно выбрать базовый шрифт (то есть то, которым будет выполнена основная масса статей), его кегль и интерльяхж.

Остановимся, к примеру, на шрифте AdonisC, кеглем в 9pt с интерльяхжем в 10pt.

Наш выбор совершенно не означает, что все статьи, заголовки, врезки и другие текстовые элементы должны быть оформлены именно так, а только то, что, текста оформленного этим шрифтом и размером будет большинство.

Помимо этого, расстояние между базовыми линиями означает, что высота всех графических материалов должна быть кратна ему. Оформляя заголовки, лиды и другие текстовые элементы, выбирая их кегль стоит помнить, что интерлях этих текстовых элементов тоже должен быть кратен расстоянию между базовыми линиями базового текста. Это называется «привязать к базовым». На рисунке 6 показаны примеры правильного и неправильного расположения текстовых и графических элементов.



Рисунок 6. Неправильное (слева) и правильное (справа) привязывание к базовым линиям

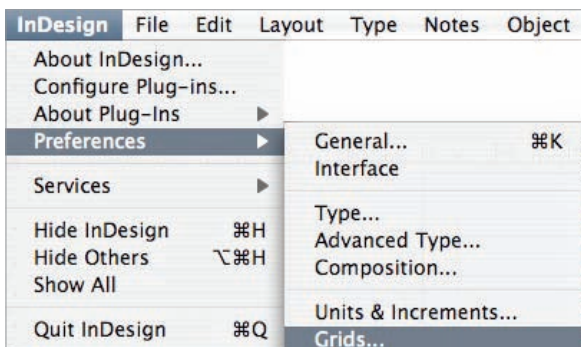


Рисунок 7. Вызов настроек линий

Итак, зададим расстояние между базовыми линиями для нашего документа. Для этого потребуется изменить настройки программы (рисунок 7): **InDesign** → **Preferences** → **Grids**.

В операционной системе Windows вызов настроек программы находится в меню **Edit**.

В открывшемся окне настроек (рисунок 8) мы поставим нужные параметры: начинать показывать базовые линии с 10 мм от края страницы (помните, мы задали поля документа по 10 мм) — поле **start** и интервал между базовыми в 10pt — поле **increment every**.

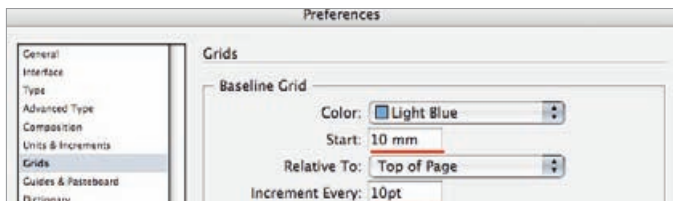


Рисунок 8. Настройки базовых линий

Создание мастер страниц

Как уже было сказано у нас будет 4 страницы-шаблона: для первой и последней полос и для разворота. Откроем (**Window**→**Pages** или **Cmd+F12**) и рассмотрим окно управления страницами (рисунок 9).

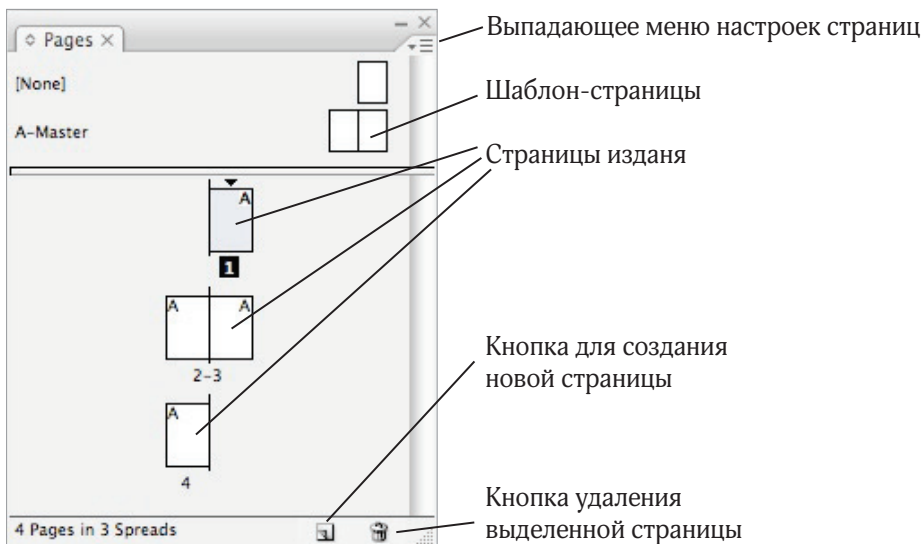


Рисунок 9. Окно управления страницами

В верхней части окна располагаются уже существующее шаблон-страницы (далее шаблоны), пока их только две для разворота (A-Master). Выше находится «страничка» None, которая позволяет отменить примененные шаблоны к страницам (для этого необходимо натащить этот шаблон на необходимую страницу или выполнить команду **Layout**→**Pages**→**Apply Master to Pages**). В верхнем правом углу располагается выпадающее меню, активация которого происходит после нажатия мышкой на маленький треугольник.

Так как шаблон разворота у нас уже есть, нам остается создать шаблоны для первой и последней страниц. Кликом на меню настроек и выполним команду **New Master** (рисунок 10).

Перед Вами откроется окошко (рисунок 11), в котором необходимо дать имя (Name), индекс (Prefix) и количество страниц шаблона (для разворота, соответственно — 2, для первой и последней — 1).

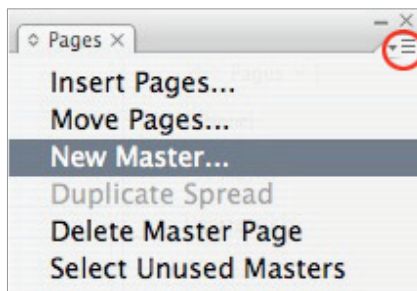


Рисунок 10. Создание шаблона

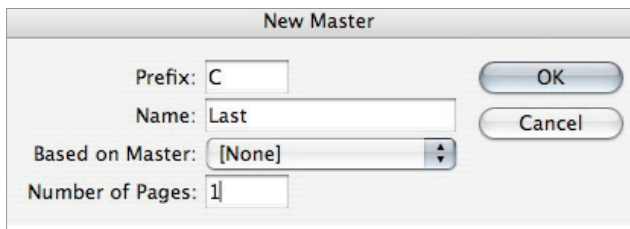


Рисунок 11. Настройка шаблон-страницы

Мы создали все необходимые шаблоны: A-First — для первой страницы, B-Spread — для разворота и C-Last для последней страницы (рисунок 12). Теперь необходимо выбрать нужный шаблон (дважды кликнуть по нему) и начать его верстать.



Рисунок 12

Файловая структура и названия файлов

Уже на этапе создания шаблон-макета стоит задуматься над файловой структурой, это позволит в дальнейшем избежать множества проблем. Мы предлагаем Вашему вниманию один из вариантов такой структуры (рисунок 13).

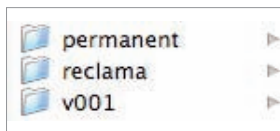


Рисунок 13

В папке Permanent будут находиться элементы шаблона: шаблон-страницы, эмблема и логотип газеты, шаблоны штрих-кодов, пустая файловая структура номера — все то, что не меняется от выпуска к выпуску.

В папке Reclama будут находиться рекламные материалы. Имеет смысл их вынести в отдельную папку, так как часто одна и та же реклама идет сразу в несколько выпусков. Однако, чтобы не запутаться, можно для каждого нового выпуска копировать необходимые файлы в папку выпуска.

Папка V001 — папка очередного выпуска. (Очевидно, что потом следует V002, V003 и так далее.) Трехзначный номер предполагается для того, чтобы при накоплении большого количества выпусков их легко было отсортировать по порядковому номеру.

В папке каждого выпуска может быть организована структура, представленная на рисунке 14.

По именам папок понятно, что в них должно храниться. К примеру, предполагаемые фотографии будут помещаться в папку 4_images, а отобранные в папку 5_images_ready.

Папка 8_pdf предназначена для готовых к типографии файлов, а 9_collected — для сборки номера.

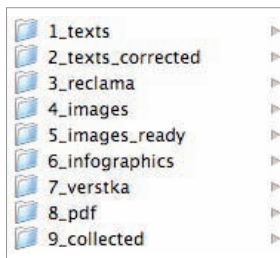


Рисунок 14

Collect или **Package** (сборка) — команда издательской системы, которая собирает в одну папку: файл верстки, все используемые графические файлы и используемые шрифты. **Collect** издания — самый экономный и надежный способ хранения материалов издания с возможностью их дальнейшего редактирования. В **InDesign** эта команда вызывается **File**→**Package** (Cmd+Opt+Shift+P).

Представленная файловая структура не только удобна в использовании, но и частично определяет порядок работы и взаимодействия редакции и издательства.

В папке **7_verstka** происходит верстка полос, помимо этого в нее копируются используемые в данный момент шаблон-макеты. (С течением времени, шаблон-макеты могут изменяться. Все варианты имеет смысл хранить в папке **Permanent**, а в текущий номер копировать только актуальные.)

Пустую файловую структуру номера имеет смысл также хранить в папке **Permanent**. Для создания нового выпуска достаточно скопировать эту структуру уровнем выше и переименовать название папки.

Стоит отдельно остановиться на названии файлов. Несмотря на то, что современные операционные системы позволяют давать файлам длинные, в том числе, русскоязычные имена, мы рекомендовали бы Вам «работать по-старинке», называя файлы в DOS-стандарте: не более 8 латинских символов на имя файла (символы букв, цифр и подчеркивание). Так как выпуск изданий — дело долгосрочное, а операционные системы имеют тенденцию иногда «падать», то для возможности восстановления файлов, лучше давать им простые и короткие имена (в DOS-стандарте).

Над газетой, как правило, работает несколько человек: кто-то создает рисунки, кто-то закачивает фотографии, кто-то потом эти фотографии и рисунки обрабатывает, кто-то пишет, а кто-то верстает.

Поэтому помимо чисто технических требований, стоит уделить внимание названиям файлов с точки зрения удобства их использования. Из названия каждого файла должно быть очевидно на какую страницу он идет, если это графический материал, то к какой статье.

На рисунке 15 приведен пример названия текстовых и графических файлов, которые позволяют очевидным образом осуществить их верстку.

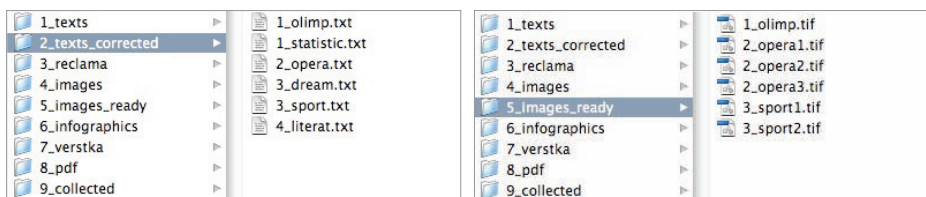


Рисунок 15. Пример названия текстовых и соответствующих им графических файлов

Выходные данные

Прежде, чем приступить непосредственно к изготовлению шаблонов страниц, следует определиться с содержанием и расположением выходных данных.

К выходным данным относят:

- Абсолютный номер выпуска
- Относительный номер выпуска
- Дату выпуска
- Информацию об организации, выпускающей газету
- Год основания
- Состав редакции
- Название и состав издательства
- Название типографии
- Адреса редакции, издательства и типографии
- Штрих-коды и регистрационные номера (Например, ISSN)
- Дату и время подписания в печать
- Адреса и другие реквизиты редакции, издательства, типографии
- Авторские и издательские права

Не все эти данные обязательно помещать в газету. Например, часто бывает, что редакция и издательство — это одна организация, редакция не желает публиковать свои контакты, количество людей, выпускающих номер, настолько велико, что ограничиваются перечислением только руководителей служб и так далее.

Рассмотрим, в качестве примера, шапку, информационную полосу и колонку выходных данных одной из школьных газет (рисунки 16–19).

На рисунке 16 представлена шапка газеты; определим, какие элементы на ней присутствуют.



Рисунок 16. Шапка газеты

Итак, в левом верхнем углу располагается **эмблема газеты**, правее нее — **название-логотип**, а над ним **девиз**. Эмблема и логотип — являются картинками, девиз — текстом.

Правее логотипа располагается, так называемая, выходная информация: **относительный и абсолютный номера и дата выхода номера**.

Абсолютный номер — номер от самого первого выпуска, относительный, от начала текущего периода. Например, номер выпуска в этом году.

Ниже номера располагается информация о **годе создания газеты и об организации, выпускающей ее.**

Все это образует **шапку** газеты.

Эти элементы не должны изменять ни своих размеров, ни положения от выпуска к выпуску.

Текстовые поля Номер газеты и Дата выхода — являются изменяемыми, поэтому их имеет смысл отсаживать именно текстовыми, остальные поля вполне возможно преобразовать в векторные рисунки (контуры).

Теперь рассмотрим **информационные полосы** на разворотных страницах (рисунки 17–18).

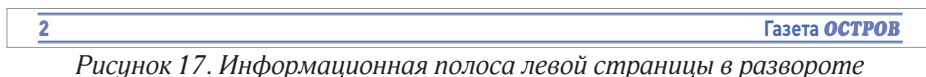


Рисунок 17. Информационная полоса левой страницы в развороте



Рисунок 18. Информационная полоса правой страницы в развороте

Так как читатель видит весь разворот целиком, то не имеет смысла повторять на каждой полосе одни и те же данные. Информация о дате создания и выпускающей организации — важна, но она не меняется от выпуска к выпуску, поэтому ее достаточно иметь только в шапке, а вот номер и дата выпуска — являются актуальной информацией. И, в довершение, упрощенный логотип с названием газеты.

На последней полосе, как правило располагают **колонку** или **«подвал» с выходными данными.**

Здесь, как правило, располагается максимально полная информация о издании и ее создателях.

| редакция | выпуск | |
|---|--|---|
| Аналитический раздел Даниил Бордюгов Литературная страничка Виктория Беленькая Книжное обозрение Евгения Бокшицкая Реклама Василий Русанов Художник Анна Ильина Главный редактор Валерия Кульчинская | Корреспонденты Оля Тамбиева Татьяна Шахова Иван Костюченко Полина Бычкова Катя Кабачек Алла Любомудрова Вероника Тищенко Наталья Никитина Татьяна Эрлих Александр Маннин | Обработка графики Валерия Кульчинская Корректурка Алексей Веселый Редактура Алексей Веселый Верстка Елизавета Сафронова Иван Костюченко Печать Андрей Кипляков Выпускающий редактор Елизавета Сафронова |
| | | Печать номера осуществлена при финансовой поддержке Доверительного Образовательного Фонда Газета «Остров» Выпуск 3 (135), 23.11.2009 Печатный орган детской организации «Остров Сокровищ» Регистрационный номер издания: RSPR 77-00263-Г-01 ГДУ Гимназия №45 Издательство «ОС» Отпечатано типографией Гимназии №45 Тираж 250 vostrove.ru/paper newspaper_os@mail.ru © Остров Сокровищ, 1997–2009 |

Рисунок 19. «Подвал» с выходными данными

Верстка шапки

Помещение в публикацию изображений

На матер-странице A-First воспроизведем шапку газеты, пример которой представлен на рисунке 16.

В папке Permanent художник оставил для нас файл *gerb.tif* с эмблемой газеты и файл *ostrov.ai* с ее названием-логотипом.

Для того, чтобы поместить изображение в документ выполним команду **File**→**Place** (Cmd+D). Появится окно, в котором необходимо выбрать нужный нам файл. Поместим сначала *gerd.tif*. После выполнения команды **Place**, наш курсор преобразуется в вид, как на рисунке 20.



Рис. 20

Теперь «растянем» на полосе фрейм для этой картинки. Для этого подведем курсор мыши к левому верхнему полю страницы, нажмем левую клавишу миши и не отпуская протянем ее на несколько сантиметров вправо и вниз.

В результате у нас получилось нечто похожее на рисунок 21. Воспользуемся Selection Tool (Esc или V) (см. рис. 4) и попробуем схватившись мышкой за нижний правый квадратик выретенного фрейма и уменьшить изображение. К сожалению, уменьшить изображение не удалось, зато удалось уменьшить фрейм для изображения (рисунок 22). Это совершенно не означает, что изображение обрезалось, просто теперь его не видно за закрытой рамкой. Опять схватимся за нижний правый квадратик и «откроем» рамку так, как показано на рисунке 23, чтобы эмблема влезла во фрейм полностью.



Рис. 21



Рис. 22



Рис. 23

Инструментом Selection Tool (проще называемый стрелкой) нельзя просто изменить размер изображения. Он предназначен для изменения размеров фреймов и перемещения фреймов, для чего необходимо «схва-

тить» им за за изображение, переместить курсор в новое место и отпустить кнопку мыши.

Для того, чтобы менять размер помещенного изображения, необходимо воспользоваться инструментом Direct Selection Tool (A) (белая стрелка) (рисунок 4). При клике этим инструментом по изображению становится видно истинный размер изображения (выделен коричневым цветом) вне зависимости от того, влезает изображение во фрейм или нет. «Схватив» мышкой за видимую часть изображения можно переместить его, не изменяя размеров фрейма (рисунок 24), а «схватившись» за один из угловых квадратов — изменять его размеры (стрелка на рисунке 24).



Рис. 24

Теперь вернем эмблему в состояние когда ее видно и, аналогичным способом, поместим рядом с эмблемой логотип-название из файла ostrov.ai, выполнив команду **File→Place** (Cmd+D).

Не страшно, если после помещения изображения оно теряет в качестве. Издательские программы делают это специально, чтобы не тратить память компьютера и сделать работу быстрее. При выводе все изображения получатся с тем качеством, которое было исходно. Однако, если вы хотите сразу видеть картинку в высоком качестве, выберете любую стрелку, кликните правой кнопкой мыши в любое место монтажного стола и выполните команду **Display Performance→High Quality Display** (рисунок 25). Если вы хотите видеть в высоком качестве только одну картинку, то выполните эту команду кликнув правой кнопкой мыши по необходимой картинке.

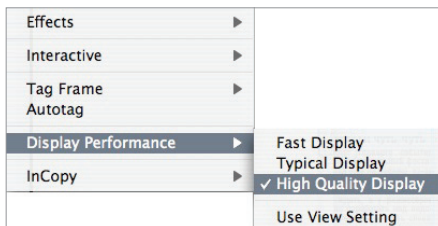


Рисунок 25

Программа InDesign по умолчанию не помещает изображения внутрь файла верстки, а делает ссылку на него, помещая в файл верстки только preview — низкокачественный примитив изображения. Поэтому очень важно не потерять связь с помещаемыми (а точнее, со связываемыми) изображениями: не стирать их, не переименовывать, не переносить в другое место файловой структуры. Возможно изображения не связывать («линковать», link), а помещать (embed) в файл верстки, но делать этого крайне не рекомендуется, так как файл верстки сразу увеличится в размере, а скорость работы упадет.

Если связанный файл изображения удален, то придется искать другое, если же перемещен, переименован или изменен, то с помощью окна Links, возможно обновить связи с изображениями.

Для вызова этого окна (также, как и для вызова других окон) воспользуемся меню Window (**Window**→**Links**).

Для демонстрации, мы отредактировали герб и изменили название логотипа с ostriv.ai на logo.ai. В окошке Links мы видим характерные знаки напротив имен связанных файлов: вопросительный знак означает, что потеряна связь, а восклицательный — что файл был отредактирован (рисунок 26).

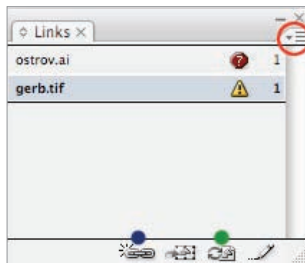


Рисунок 26

Сначала «избавимся» от вопросительного знака. Кликнем по нему мышкой и выполним команду **Update Link** из выпадающего меню окна Links (кнопка для выдающего меню на рисунке 26 обведена красным) или щелкнем на второй справа инструмент в нижней части окна Links (на рисунке помечен зеленой точкой).

Теперь, восстановим связь с переименованным фалом ostr.ai, для этого кликнем на значок вопроса (или имя файла) и выполним из выпадающего меню окна команду **Relink** или кликнем по самому левому инструменту в нижней части окна (помечен синей точкой). Откроется окно, в котором необходимо выбрать новое расположение или новое имя файла.

После того, как мы обновили связь для gerb.tif и пересвязали ссылку ostriv.ai с новым именем logo.ai предупреждающие знаки пропали (рисунок 27).

Также, окно Links позволяет отредактировать изображение в программе, в которой это изображение было создано (крайний справа инструмент в нижней части окна, рисунок 26) и показать изображение на полосе (второй инструмент слева), что бывает очень актуально для многополосного издания с большим количеством изображений.

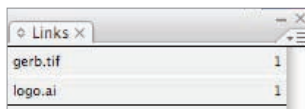


Рисунок 27

*Обычно перед помещением изображений в публикацию, сначала создают необходимые фреймы (инструмент **Rectangle Frame Tool (F)**), чтобы четко расположить предполагаемые изображения на полосе, лишь потом выбрав нужный фрейм помещают в него ссылку на изображение (**File**→**Place**). Однако не всегда размер изображения совпадает с размерами фрейма. Для того, чтобы «вписать» изображение в размеры фрейма можно воспользоваться командой **Object**→**Fitting**→**Fit Content Proportionally** (**Cmd+Opt+Shift+E**) (вписать содержимое во фрейм не нарушая пропорций содержимого). Этот подход позволяет сначала спланировать размещение объектов на полосе и потом изменить размер изображений в соответствии с предполагаемым размещением.*

Создание текстовых блоков и изменение параметров текста

Теперь создадим текстовый фрейм и набьем в него девиз газеты. Для этого воспользуемся инструментом Text Tool (Т) (рисунок 4) из палитры инструментов. Выбрав инструмент «растянем над логотипом текстовой фрейм и программа готова для ввода текста.

Набьем в созданном текстовой фрейме девиз газеты.

Примечание: если Вы случайно после создания текстового фрейма кликнули мышкой в любом другом месте, то для возвращения в текстовой фрейм достаточно кликнуть Text Tool обратно во фрейм. Это же верно и для редактируемая других, уже существующих текстовых фреймов.

У текстового, также, как и у графического фрейма, при выборе Selection Tool появляются квадратики по углам. Инструментом «стрелка» Вы можете изменять размеры этого фрейма, схватив за любой квадратик или перемещать фрейм схватившись за центр фрейма (рисунок 28).

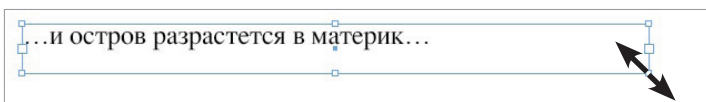


Рисунок 28. Изменение разметок текстового фрейма

Для того, чтобы оформить набитый текст можно воспользоваться панелями инструментов, расположенными непосредственно под меню (рисунок 30–31) или окнами настроек символьных (рисунок 32) и абзацных (рисунок 33) свойств текста. Вызов окон символьных и абзацных свойств текста осуществляется командами **Type→Character** (Cmd+T) и **Type→Paragraph** (Cmd+Opt+P) соответственно (рисунок 29).

| Type | Notes | Object | Table | View |
|-----------|-------|--------|-------|-------|
| Font | | | | ▶ |
| Size | | | | ▶ |
| Character | | | | ⌘T |
| Paragraph | | | | ⌘OptT |

Рисунок 29

Рассмотрим панель инструментов символьных свойств текста (рисунок 30).

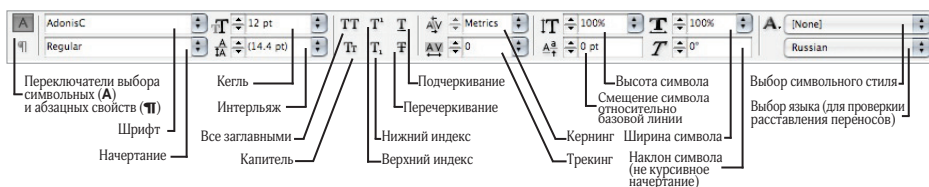


Рисунок 30. Панель символьных свойств текста

Начертание — характерная особенность шрифта. Примеры типовых начертаний: *курсив (italic)*, **полу жирный (bold)**, **полу жирный курсив (bold italic)**. Также встречаются более редкие начертания: жирный (black), сжатый (condensed), наклонное (oblique) и так далее. Надо понимать, что начертание является, по сути, отдельным шрифтом, то есть, если в каком-либо шрифте нет какого-нибудь начертания, а средства программы (например текстового редактора) позволяют это начертание применить, то это сгенерированное программой начертание может быть отпечатано не корректно.

Трекинг — пропорциональное изменение межсимвольного интервала. Другое название трекинга — разрядка. Трекинг не изменяет ширины символов, а сдвигает (отрицательный трекинг) или раздвигает (положительный трекинг) символы. Пример положительного и отрицательного трекинга.

Капитель — начертание в гарнитуре, в которой строчные знаки выглядят, как уменьшенные прописные. ПРИМЕР КАПИТЕЛИ.

Гарнитура — набор из одного или нескольких шрифтов в одном или нескольких размерах и начертаниях, имеющих стилистическое единство рисунка и состоящих из определённого набора типографских знаков. Иначе, совокупность разных начертаний и размеров одного шрифта.

Кернинг — избирательное изменение интервала между парой символов в зависимости от их формы. Например, кернинг между буквами А и V сильнее, чем между А и М. В параметрах шрифта и программе уже заданы крекинги между характерными парами символов и изменять их рекомендуется только в случае осознанной необходимости (например, для очень крупного кегля).

Теперь оформим наш девиз с помощью инструментов панели настроек символов. Для этого инструментом Text Tool (Т) выделим набранный текст (либо двойной клик мыши по тексту, либо поставив курсор в край текста, нажать правую кнопку мыши и, не отпуская ее, провести до другого края текста).

Путем варьирования разных параметров у нас получился шрифт Motiv, кегль 16pt. Так как у нас всего одна строка, то интерльяз нам не важен. Остальные параметры мы тоже оставили без изменений (рисунки 32–33).



Рис. 32. Установка шрифта и кегля



Рис. 33. Результат применения параметров

Теперь нам необходимо изменить цвет текста. Для этого, при активном инструменте Text Tool, в панели инструментов дважды кликнем на переключатель Fill (рисунки 4 и 34).



Рис. 34

Перед нами откроется окно **Color Picker** (рисунок 35).

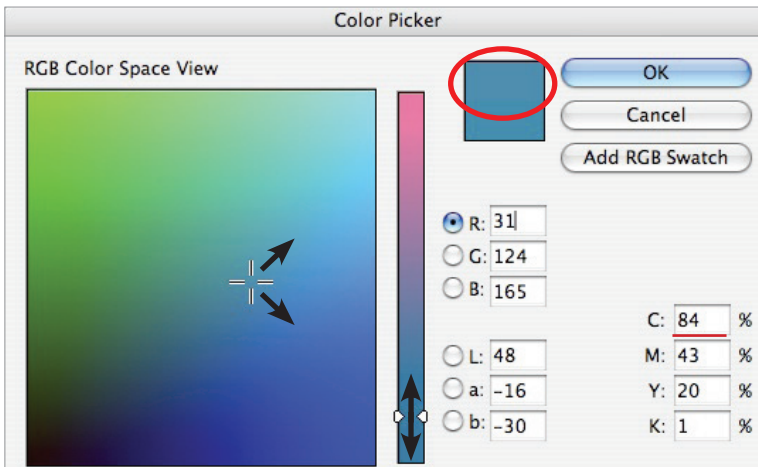


Рис. 35. Окно Color Picker для выбора цвета

Перемещая крестик на поле и бегунок в вертикальной цветовой полоске мы выберем желаемый цвет, который, помимо прочего, будет отображаться в окошке, обведенном красным.

Так как печать в типографии, в большинстве своем осуществляется в CMYK, то перейдем в этот режим кликнув на любое значение C, M, Y или K.

Чтобы запомнить этот цвет, кликнем по кнопке **Add CMYK Swatch**. Теперь этот цвет добавлен в набор цветов документа. Чтобы применить этот или другой цвет к объекту, необходимо вызвать окно **Swatches** (рисунок 37), выделить этот объект (в нашем случае инструментом Text Tool выделить все символы), в окне Swatches установить переключатель Fill/Stroke в нужное положение (Fill — изменить цвет фона, stroke — цвет рамки), и кликнуть по необходимому цвету.

В результате этих действий цвет изображения изменился (рисунок 36).

Для редактирования цвета необходимо в окне Swatches дважды кликнуть по необходимому цвету.



Рисунок 36

Для изменения цвета выделенного объекта, также можно вызвать окно Color через меню **Window→Color (F6)**.

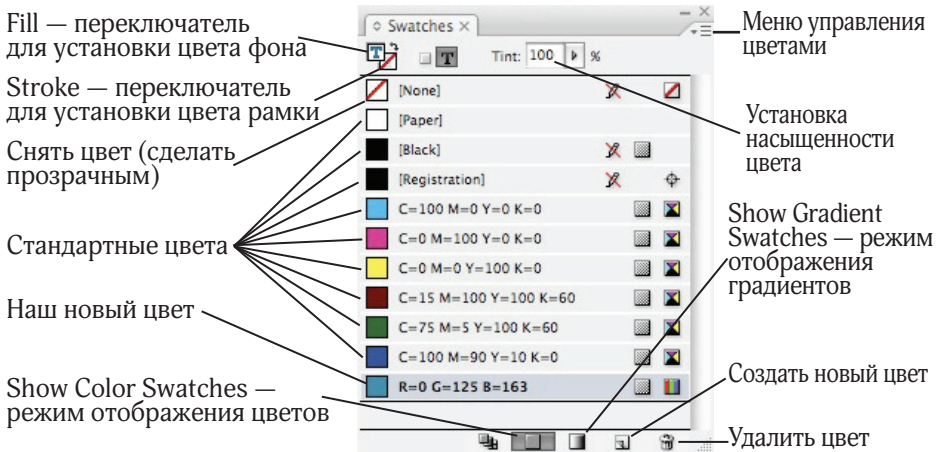


Рисунок 37. Окно управления цветами

Так как девиз газеты не будет меняться от выпуска к выпуску и шрифт, которым он оформлен не предполагается использовать где-то еще, то рекомендуется перевести данный текст в кривые, то есть преобразовать в векторный вид. Для этого выделим текстовым инструментом девиз и выполним команду **Type→Create Outlines** (Cmd+Shift+O). Результат можно увидеть на рисунке 38. После снятия выделения изображение не будет отличаться от вида, когда этот объект был текстом.

Теперь этот текст нельзя отредактировать, так как он превратился из текста в векторный рисунок, но зато отпадает необходимость загружать в компьютер шрифт, которым он выполнен.



Рисунок 38. Текст, преобразованный в кривые

После оформления девиза приступим к созданию полей для номера и даты выпуска, информации об издателе и годе основания газеты (рисунок 16).

Так как информация об издателе и годе основания не будет меняться от номера к номеру, а дата и номер выпуска будут, то создадим два отдельных текстовых блока (инструмент Text Tool). По аналогии с оформлением девиза выберем шрифт и размер данных структурных элементов, выделим их и в окне Swatches (рисунок 37) и выберем нужный цвет. Результат представлен на рисунке 39.

Обратите внимание, что для верхних двух строк значение интерляжа стоит в скобках. Это означает, что для выбранного кегля установлен стандартный интерляж и мы его не меняли. А вот для нижнего блока интерляж был уменьшен для обеспечения лучшего визуального восприятия.

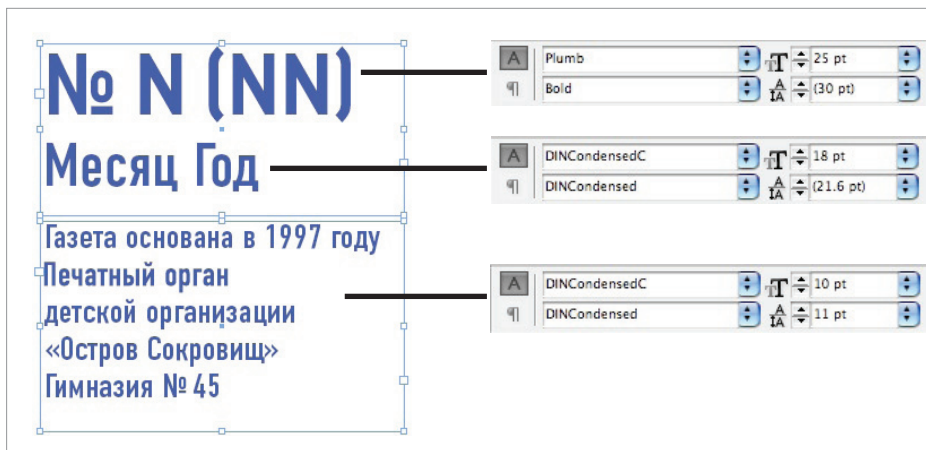


Рисунок 39. Оформление текста символическими параметрами

Теперь необходимо задать абзацные свойства для этих текстов, для этого переключимся на верхней панели в режим абзацных свойств (кнопка с надписью **¶**, рисунок 40).

Рассмотрим панель задания абзацных свойств более подробно (рисунок 41).

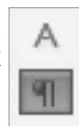


Рис. 40

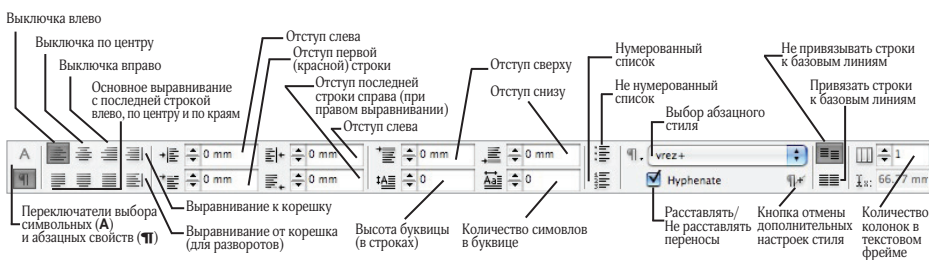


Рисунок 41. Панель абзацных свойств текста

Буквица — первая буква абзаца, выделенная размером или орнаментом. Применительно к программе верстки, под буквицей понимают один или несколько первых символов абзаца. Буквица может быть в несколько строк высотой.

Так как нам не требуются отступы для дооформления даты и номера выпуска и другой выходной информации, то достаточно выделить текст и установить для него выключку по центру (или центральное выравнивание). На рисунке 42 это выглядит, как нажатая кнопка на панели абзацных свойств.



Рис. 42

Так как год издания и информация о издателе не меняется от выпуска к выпуску, преобразуем этот текст в кривые (напомним, что для этого надо выделить текст и выволнить команду Text→Create Outlines (Cmd+Shift+O).

Чтобы случайно не передвинуть созданных объектов, имеет смысл закрепить их (как бы, привязать к полю страницы). Для этого, надо сначала выделить все объекты инструментом Selection Tool (Esc) (рисунок 43) или воспользоваться (так как у нас пока нет других объектов) командой Edit→Select All (Cmd+A).



Рисунок 43. Выделение всех объектов стрелкой Select Tool

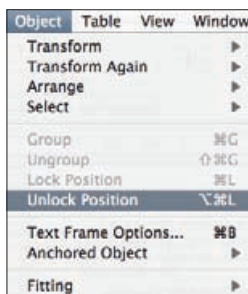


Рисунок 44

Теперь выполним команду **Object→Lock Position** (Cmd+L) (рисунок 44) и закрепим выбранные объекты.

Для того, чтобы впоследствии отменить закрепление можно воспользоваться командой **Object→Unlock Position** или ее клавиатурным сокращением **Cmd+Opt+L**. Редактирование объектов можно производить не раскрепляя их: текстовые — выбрав **Text Tool (E)**, графические — выбрав **Direct Selection Tool (A)**.

Создание линий и плашек

Плашка (разг.) — объект, фон которого залит одним тоном. В полиграфии под плашкой понимают область, полностью залитую краской, поэтому этот термин прижился в языке верстальщиков для обозначения одноцветных объектов.

Вернемся еще раз к рисунку 1. Под шапкой находятся блоки для помещения в них фото- и текстовых новостей. Текстовые новости идут в вертикальной колонке, а фото-новости расположены по горизонтали в специальных контейнерах, образованных линиями и плашками. Рассмотрим верхнюю часть более подробно (рисунок 45).

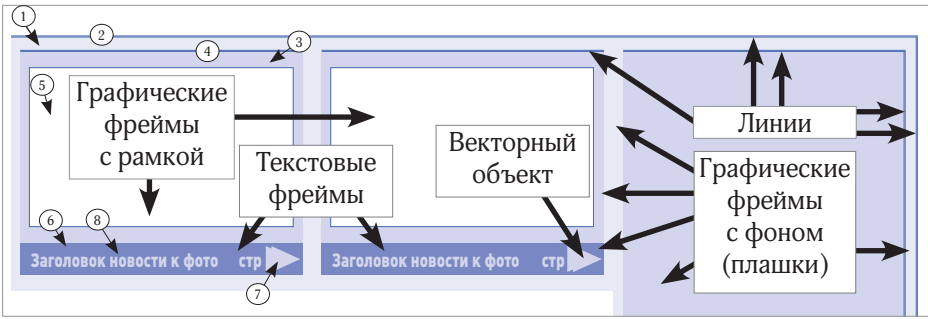


Рисунок 45

На рисунке присутствуют линии; графические фреймы, окаймленные рамкой для помещения фотографий; под ними текстовые блоки с заготовками фото-новостей; несколько плашек и то, что мы назвали векторный объект, представляющий из себя комбинацию из двух треугольников.

Сейчас мы последовательно разберемся, как создавать и оформлять все эти объекты, но начнем с того, что еще раз посмотрим на эти элементы шаблона, но уже в режиме с отображением базовых линий и направляющих (рисунок 46). Напоминаем, что для отображения базовых линий используется команда **View→Grids&Guides→Show Baseline Grid (Cmd+Opt+)**, а для того, чтобы убрать/показать направляющие используется команда **View→Grids&Guides→Hide/Show Guides (Cmd+;)**.

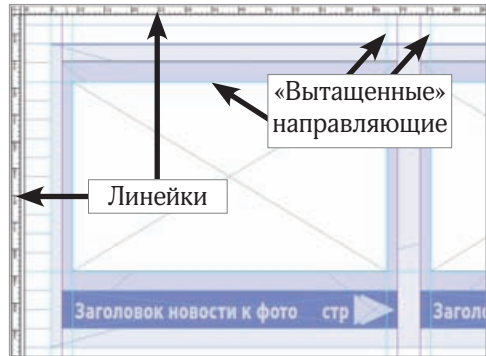


Рисунок 46

На рисунке 46, помимо уже знакомых нам вертикальных направляющих (изображенных фиолетовым цветом и базовых линий (изображенных синим цветом) есть еще несколько направляющих, изображенных зеленым цветом. Эти направляющие мы создали сами для более четкого позиционирования графических блоков, предназначенных для помещения фото-новостей.

Блоки для размещения фото-новостей имеют ширину, равную ширине колонки (по фиолетовым направляющим), однако нам показалось, что если ширина фотографии и ширина подложки под этот блок тоже будут равны ширине колонки, то это будет не очень красиво, поэтому мы отступили по 2 мм с каждой стороны от колонки: вправо для начала подложки и влево для начала фотографии.

Отступить именно 2 мм нам помогают линейки. По умолчанию они уже отображаются в окне документа, но если вдруг это не так, то всегда можно воспользоваться командой **View→Show/Hide Rules** (Cmd+R) для того, чтобы показать или убрать их соответственно.

Чтобы поместить свою направляющую на поле документа, необходимо «вытащить» ее с линейки, для этого подведите курсор мыши к линейке, нажмите на кнопку и не отпуская кнопки мыши «тащите» линейку на документ (рисунок 47).

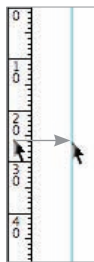


Рис. 47

Соответственно, для получения вертикальной направляющей необходимо «стачить» ее с вертикальной линейки, а для горизонтальной направляющей — с горизонтальной.

Для изменения положения искусственной направляющей необходимо «схватиться» за нее инструментом Selection Tool и перетащить на новое место. Лучше это делать в области монтажного стола, а не самого макета, чтобы случайно не переместить другой объект.

Обратите внимание на то, что все объекты (кроме тех, для которых мы рисовали дополнительные направляющие) выровнены по границам колонок и базовым линиям текста. Этот подход позволяет изданию выглядеть аккуратным и красивым.

Итак, нам необходимо создать: как минимум, 6 вертикальных направляющих: 2 с отступом в 2 мм от левого и правого полей документа для плашки 1 и линейки 2 (на рисунке 45), 2 с тем же отступом от вертикальных направляющих колонок для графического фрейма 5 (рис. 45) и 2 для аналогичного фрейма справа.

Цифрами, на рисунке 45, мы обозначили последовательность создания объектов.

Для создания плашки 1 мы воспользуемся инструментом **Rectangle Tool (M)** из панели инструментов (рисунок 48).

Растянем прямоугольник высотой в 16 базовых линий от левой нашей направляющей до правой. (Если Вы ошибетесь с размером или расположением, то их всегда можно поправить инструментом Selection Tool.) Получившийся прямоугольник будет тем цветом, который установлен у Вас в переключателе **Fill/Stroke** панели инструментов. В нашем случае цвет прямоугольника будет таким же, как и текст, в шапке газеты, для которого мы создавали новый цвет (рисунки 35 и 48).



Рис. 48

Вокруг прямоугольника может появиться рамка черного цвет (так как для Stroke в панели инструментов выбран черный цвет). Для того, чтобы управлять рамкой (в нашем случае избавиться от нее) необходимо выделить нашу прямоугольную плашку инструментом Selection Tool, а затем либо установить ширину рамки равной 0 pt, либо сделать рамку прозрачной.

Для установки толщины рамки можно воспользоваться соответствующим меню (толщина рамки (линии)) в панели инструментов (рисунок 49) или выпадающим меню в окне Stroke (рисунок 50).



Рисунок 49. Панель свойств объекта

Напомним, что вызов любого окна происходит через меню Window, в частности, чтобы вызвать окно настроек рамок и линий необходимо выполнить команду **Window**→**Stroke** (Cmd+F10). Это окно позволяет установить не только тип и толщину линий, но и другие параметры, например, линии с установками на рисунке 50 будут заканчиваться стрелками (естественно, что для рамок и других объектов не типа «линия» настройки конца и начала линии не актуальны). (Для линий сложных типов можно установить цвет и прозрачность подложки через выпадающие меню Gap Color и Gap Tint.)

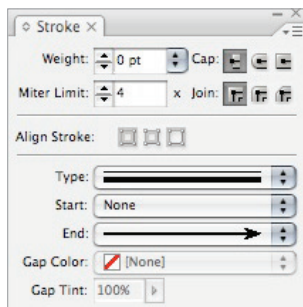


Рис. 50. Окно установок рамки (линии)

Чтобы сделать рамку прозрачной можно воспользоваться либо панелью инструментов, либо окном Swatches. Для установки прозрачности рамки в панели инструментов кликните по переключателю Fill/Stroke на рамку (чтобы рамка стала на передний план), затем кликните на кнопке прозрачности (на рисунке 51 нужные элементы помечены красными окружностями) или же прожедайте аналогичные операции в окне Swatches.



Рис. 51

Однако, как видно на рисунке 45, необходимый цвет плашки и получившийся не совпадают. На самом деле, тон у них одинаковый, но разная степень насыщенности (tint). Для изменения насыщенности необходимо выделить объект, вызвать окно Swatches, выделить необходимый цвет и установить бегунок Tint (рисунок 37) в нужное положение (в нашем случае это 10%).

Если цвет с измененной насыщенностью будет использоваться и для других объектов, то имеет смысл сохранить цвет с измененной насыщенностью, как новый. Для этого в окне Swatches выделите нужный цвет, установите необходимую насыщенность и выполните команду *New Tint Swatch* из меню управления цветами (рисунок 37).

Если Вы еще не очень уверены определяете цвет по его СМУК значениям, то имеет смысл давать своим цветам названия, для этого в окне Swatches необходимо дважды кликнуть по нужному цвету, в открывшемся окне (рисунок 52) снять галку *Name with Color Value* и в поле Swatch Name ввести новое имя (мы решили назвать новый цвет *My color*).

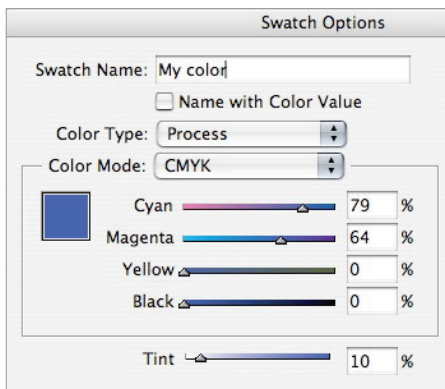


Рис. 52. Переименование цвета

Теперь приступим к созданию 2 (рисунок 45). Выберем в панели инструментов **Line Tool** (\) и, удерживая Shift, «растянем» линию от самой левой направляющей до самой правой.

Рисование линии при нажатой клавише Shift позволяет не ошибиться с углом наклона линии. Нажатие Shift обеспечивает рисование линии четко по горизонтали, вертикали или под углом в 45° в зависимости от направления движения мыши.

Теперь, либо через панель настроек, либо через окно **Stroke** (Cmd+F10) зададим нужные параметры: тип — **Thik Thin** (сверху толстая, снизу тонкая), ширина в 1 pt, подложка (Gap) — прозрачная (рисунок 53).

Через окно **Swatches** (F5) установим для линии цвет *My Color*, точно такой же, как и для текста в шапке газеты.

По аналогии с созданием плашки 1 и линии 2, создадим плашку 3 и линию 4 (рисунок 45).

Единственная разница (кроме расположения и размеров), что у плашки 3 цвет будет иным: 20% насыщенности цвета *My color*. (При желании его тоже можно сохранить, как отдельный цвет.)

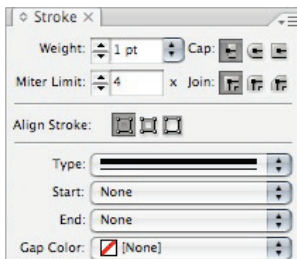


Рисунок 53

Фрейм 5 на рисунке 45, предназначен для помещения в него фотографий, поэтому цвет его фона совершенно не важен, а важна только рамка. Однако для удобства обнаружения прострелов имеет смысл фону также дать какой-либо цвет, отличный от цвета плашки, на которой лежит этот фрейм.

Прострел – расстояние между рамкой и графическим содержимым (например, фотографией) фрейма.

Прострел – одна из частых ошибок верстки. Так как основная работа происходит при низкокачественном отображении картинок, то заметить прострел бывает достаточно сложно. Обычно, после верстки полосы, увеличивают масштаб просмотра до 200%–300% для обнаружения прострелов (рисунок 54).



Рисунок 54

Для фрейма 5 мы решили остановиться на белом фоне, обычной рамке (тип solid), толщиной в 0,3 pt, цветом My color. Высота объекта составляет 10 базовых линий (или 58,5 мм), ширина объекта от второй до третьей искусственной (зеленой) направляющей (или 35,5 мм).

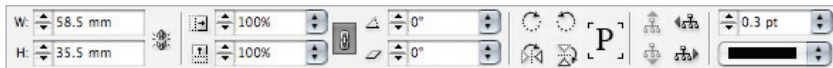


Рисунок 55. Параметры фрейма 5 на рисунке 45

Теперь, когда нам будет необходимо поместить в этот фрейм фотографию, будет достаточно выделить этот фрейм (например, инструментом Direct Selection Tool (A)) и выполнить команду File→Place, указав ей файл нужной фотографии.

Если фотография окажется больше или меньше фрейма, то ее легко можно вписать во фрейм командой Object→Fitting→Fill Frame Proportionally (Cmd+Opt+Shift+C).

По аналогии с уже сделанными, создадим фрейм 6 (рисунок 45): рамка отсутствует – толщина равна 0 pt или прозрачна, фон – 100% цвета My color, ширина – в одну колонку (62,5 мм), высота – в две базовые линии (7,06 мм).

Теперь создадим векторный объект 7 (рисунок 45). Как нетрудно увидеть этот объект представляет из себя два равнобедренных треугольника, наложенных друг на друга и повернутых на 90° по часовой стрелке. Приступим к созданию.

Так как инструмента для создания треугольников в программе не предусмотрено, то «расятнем» прямоугольник инструментом Rectangle Tool (M), установим цвет его фона — My color с насыщенностью 20%, прозрачную рамку, а потом преобразуем наш прямоугольник (предварительно выделив его инструментом Selection Tool (V)) в треугольник командой **Object→Convert Shape→Triangle**.

Меню Convert Shape позволяет преобразовать любой объект в другой: прямоугольник (Rectangle), прямоугольник со скругленными углами (Rounded Rectangle), прямоугольник со скошенными углами (Baveled Rectagle), прямоугольник со скругленными углами вовнутрь (Inverse Rounded Rectangle), овал (Ellipse), треугольник (Triangle), многоугольник (Polygon), линию (Line) и вертикальную линию (Orthogonal Line).

Все преобразования, кроме двух последних пунктов, могут быть применены и к текстовым фреймам. Тогда форма текста будет соответствовать выбранной фигуре.

После преобразования, через панель настроек объекта установим ширину и высоту треугольника по 6 мм и поворот в -90° . Продублируем получившийся треугольник (скопируем в буфер обмена (Cmd+C или команда Edit→Copy), а затем вставим (Cmd+V или команда Edit→Paste)).

Теперь нам необходимо совместить правильно поместить эти треугольник на лпшку 6 (рисунок 45). Инструментом Selection Tool (V), переместим треугольники примерно в область, где они должны находиться (рисунок 56).

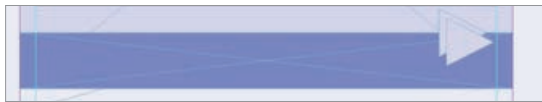


Рисунок 56



Рисунок 57

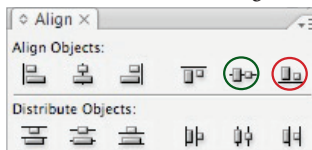


Рисунок 58

Теперь выделим плашку и оба треугольника, зажав Shift и последовательно кликнув мышью по всем трем объектам, и выполним выравнивание с помощью команды окна **Align (Window→Object & Layout→Align (Shift+F7))**: **Align Bottom Edges** (выровнять нижние границы) (рисунок 58, красная окружность).

Мы получили результат, как на рисунке 57. Теперь выравниваем треугольники так, чтобы они оказались вертикально по центру плашки: выделим опять все три объекта и выполним команду **Align Vertical Centers** (рисунок 58, зеленая окружность).



Рисунок 59

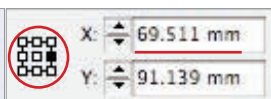


Рисунок 60



Рисунок 61

У нас получился результат, представленный на рисунке 59.

Теперь необходимо расположить треугольники по горизонтали. Для этого воспользуемся настройками горизонтальной координаты (X) в панели инструментов. Для начала посмотрим в какой координате заканчивается плашка 6: кликнем на нее, переведем Указатель точки поворота или отражения объекта (рисунок 49) в положение крайний правый (рисунок 60): крайняя правая координата плашки 6 — 69,511 мм.

Пусть правый треугольник отступает от края на 1 мм, мы выделим один из треугольников, поставим переключатель и, не меняя координаты Y, поменяем координату X на 68,511 мм.

Сдвиг между нашими треугольниками составляет 1,2 мм. Можно, конечно, попробовать сдвинуть на глаз (например, несколько раз нажав на необходимую стрелку клавиатуры), но мы поступим аккуратней, выделим его, установим Указатель точки поворота или отражения объекта (рисунок 49) в положение крайний правый (рисунок 60) и установим координату X равной 66,311 мм. Результат представлен на рисунке 61.

В общем-то, на этом можно было и закончить работать с треугольниками, но, чтобы не держать лишних объектов, мы объединим эти треугольники в один объект. Для этого выделим их и выполним команду **Object** → **Pathfinder** → **Add** или вызовем окно **Pathfinder** (**Window** → **Object & Layout** → **Pathfinder**) воспользуемся командой **Add: Combines selected objects into shape** (рисунок 62, красная окружность). В результате оба треугольника станут одним объектом (рисунок 63).

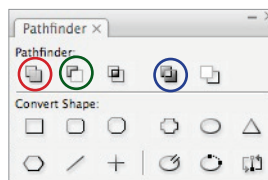


Рисунок 62



Рисунок 63



Рисунок 64



Рисунок 65

С помощью комбинации объектов можно получить достаточно интересные результаты, например, если выделить наш объект и плашку под ним, а потом выполнить команду **Subtract** (рисунок 62, зеленая окружность), то в плашке образуется «дырка» по форме нашего объекта (рисунок 64, для иллюстрации эффекта плашка сдвинута относительно подложки), а применение команды **Exclude Overlap** (рисунок 62, синяя окружность) даст результат, как на рисунке 65.

Для завершения работы над блоком фото-новости осталось только создать подпись к ней, которая на рисунке 45 обозначена как 8.

В общем-то, создание текстового фрейма ничем не отличается от технологии, которую мы использовали для создания подобных фреймов в шапке газеты: растянуть текстовый фрейм инструментом Text Tool (Т) от второй искусственной (зеленой) направляющей слева до левого края объекта 7 на рисунке 45, вбить необходимый текст, дать ему цвет (My color tint=20%), установить параметры шрифта (рисунок 66).

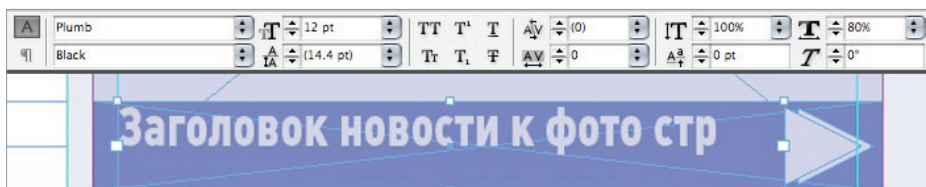


Рис. 66. Параметры подписи к фото-новости и текстовый фрейм фото-новости

Однако, как видно из рисунка, текст не выровнен по центру по вертикали плашки и надпись «стр», куда будет вбиваться номер страницы, не прижата вправо.

Исправим эти недочеты.

Для вертикального позиционирования текста необходимо вызвать окно **Text Frame Options** (Cmd+B) для чего следует выбрать инструмент Text Tool (Т) и кликнуть правой кнопкой мыши по необходимому текстовому фрейму (если у Вас однокнопочная мышь, то следует зажать на клавиатуре коавищу Ctrl и не отпуская ее кликнуть мышкой по объекту). Пееред Вами откроется окно, в котором следует установить вертикальное выравнивание по центру (рисунок 67).

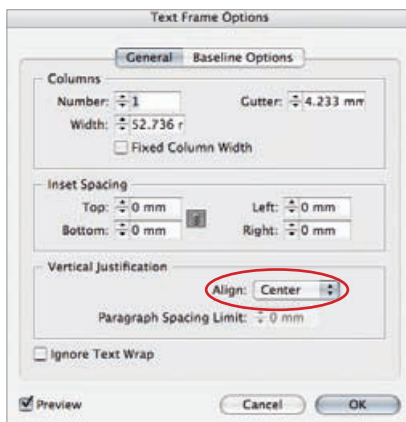


Рисунок 67

Не забудьте поставить галку Preview, если хотите видеть все изменения, которые Вы вносите в параметры, на полосе сразу.

Теперь осталось только «отодвинуть» надпись «стр», однако здесь все не так просто. Так как номер страницы может быть, как однозначным, так и двузначным, то выравнивание этой надписи должно быть строго правым, чтобы получилось, как на рисунке 68 и не получилось, как на рисунке 69.



Рисунок 68. Правильное взаимное позиционирование цифр

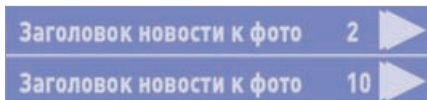


Рисунок 69. Неправильное взаимное позиционирование цифр

Чтобы добиться такого же результата, как на рисунке 68 нам понадобится поставить между текстом и цифрой знак табуляции (на клавиатуре или через команду **Type**→**Insert Special Character**→**Other**→**Tab**), после чего вызвать панель управления табуляторами и установить нужные параметры. Остановимся здесь подробнее.

Для вызова окна управления табуляторами **Tabs**, необходимо выполнить команду **Type**→**Tabs** (**Cmd+Shift+T**).

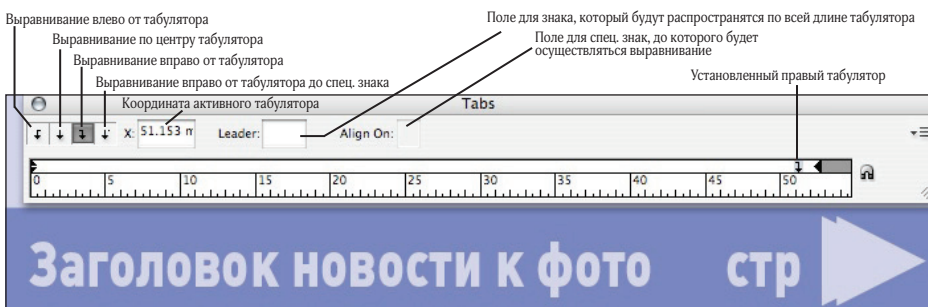


Рисунок 70. Окно управления табуляторами и текстовый фрейм 8 (рисунок 45)

Мы поставили после между словами «фото» и «стр» знак табуляции, в окне управления табуляторами **Tabs** (**Cmd+Shift+T**) отметили **Right Justified Tab** (Выравнивание вправо от табулятора) и установили этот табулятор в нужное место, кликнув мышью по линейке окна **Tabs** (рисунок 70). Теперь, сколько бы мы цифр не вводили вместо надписи «стр», они всегда будут иметь четкое позиционирование справа (неизменное расстояние до векторного объекта 6), как на рисунке 68.

*Чтобы между текстом и номером страницы было отточие (пространство заполнилось точками, как, например, часто делают при оформлении содержания книги), необходимо в поле **Leader** окна **Tabs** поставить точку.*

*Чтобы «увидеть» значок табулятора достаточно вызвать показ невидимых символов командой **Type**→**Show Hidden Character** (**Cmd+Opt+I**). Знак табуляции выглядит, как синие кавычки-елочки (»»). Соответственно, чтобы не показывать невидимые символы надо воспользоваться командой **Type**→**Hide Hidden Character** (**Cmd+Opt+I**).*

Теперь у нас готов левый блок для фото-новости. Так как этот блок (объекты 3–8 на рисунке 45) представляет из себя некую единую конструкцию, что имеет смысл сгруппировать все входящие в него объекты. Для этого выделим их все — не отпуская кнопку Shift на клавиатуре, инструментом Selection Tool (V) кликнем по одному разу на каждом из объектов 3-8. А теперь выполним команду группировки **Object→Group** (Cmd+G) (все выделения объектов должны пропасть, а вокруг группы образоваться новое выделение в виде пунктирной рамочки, как на рисунке 71). Теперь все эти объекты можно будет перемещать, как один.

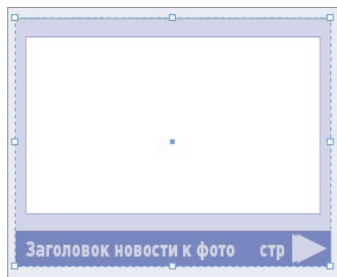


Рисунок 71

*Чтобы разгруппировать объекты, необходимо выделить объект-группу и выполнить команду **Object→Ungroup** (Cmd+Shift+G).*

Для редактирования содержимого или формы одного из объектов группы не обязательно их разгруппировывать, достаточно воспользоваться инструментом Direct Selection Tool (A).

Продублируем сгруппированный объект (скопируем Edit→Copy (Cmd+C) и вставим Edit→Paste (Cmd+V)). После чего переместим второй блок для фото-новости на его место (рисунок 45).

Поле этого, для завершения шаблон страницы первой полосы, нам останется нарисовать плашку для текстовых новостей, линейку над ней и справа от нее. Это делается по аналогии с созданием плашки 4 и линии 3, поэтому мы не будем на этом останавливаться.

Также, нам необходимо на левой темной плашке создать текстовое поле для текстовых новостей: растянем текстовый фрейм инструментом Text Tool (T), а после инструментом Selection Tool (Esc) установим ему необходимые размеры. (Как создать шаблон для текста, мы рассмотрим в следующем разделе.)

После того, как все объекты созданы и оформлены имеет смысл закрепить их, чтобы при верстке случайно не сдвинуть. Сделаем это также, как и в случае с шапкой газеты: выделим все объекты (Edit→Select All (Cmd+A)) и выполним команду **Object→Lock Position** (Cmd+L).

Напомним, что для редактирования закрепленных объектов, также, как и для редактирования сгруппированных объектов используется инструмент Direct Selection Tool (A).

В частности, при верстке в этом макете нам необходимо будет изменять подписи к фото-новостям и добавлять пописки к ним.

Создание стилей

Создание текстовых стилей

Если до этого мы создавали неизменяемые текстовые объекты или те, которые имели четкое позиционирование, то при верстке нам предстоит иметь дело с произвольными текстами, оформление которых может применяться по нескольку раз к разным частям текста: оформление рубрик, врезов, автора статьи и так далее.

Пример такого оформления представлен на рисунке 72. Здесь можно увидеть, так называемую, шапку статьи, указание: рубрики, названия, подзаголовка и автора.



Рисунок 72

Для каждого повторяющегося элемента удобно создать стиль (совокупность оформительских свойств текста). В шаблон-странице стоит писать название стиля рядом с элементом в скобках.

Обычно, сначала оформляют тот или иной текстовый элемент, а потом сохраняют его в качестве стиля. Если возникает потребность в изменении параметров стиля, то программы верстки позволяют его отредактировать. После изменения стиля все элементы, к которым применен этот стиль автоматически будут изменены в соответствии с внесенными изменениями.

В качестве примера рассмотрим создание стиле для элементов на странице 72.

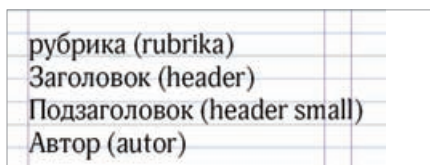


Рисунок 73

Растянем текстовый блок и наберем необходимый текст (рисунок 73).

Как видно из рисунка, все надписи не привязаны к направляющим, исправим это, выделив весь текст (Edit→Select All (Cmd+A) и нажав на нужную кнопку панели абзацных свойств текста (рисунки 41 и 74, красный овал).

Мы не хотим, чтобы эти элементы имели переносы, поэтому снимем галку Hyphenation (рисунок 74).

Выделим надпись «рубрика» и зададим ей необходимый цвет (My color), после чего подберем для каждого структурного элемента шрифтовые параметры, как на рисунке 75.

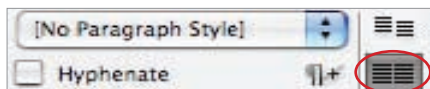


Рисунок 74

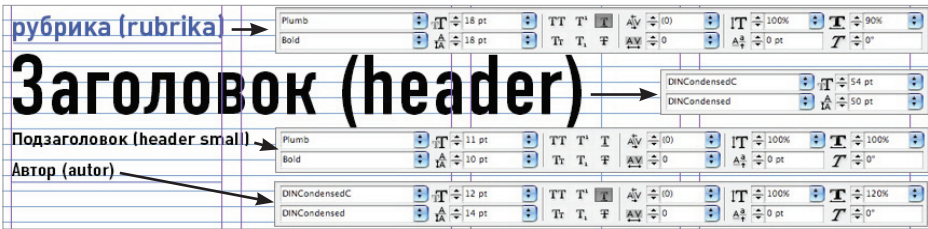


Рисунок 75. Символьные свойства шапки статьи

Теперь, когда мы задали абзацные и символьные параметры, сохраним каждый из этих элементов, как абзацный стиль (не символьный, так как мы задействовали, как символьные, так и абзацные свойства). Будем последовательно выделять каждый из структурных элементов инструментом Text Tool (T), а затем создавать на основе выделенного текста стиль.

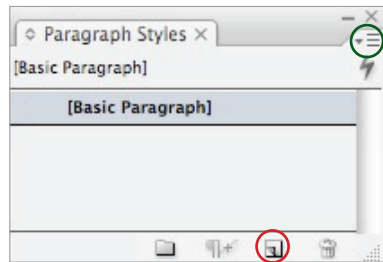


Рис. 76. Создание нового стиля

Для создания стиля вызовем окно абзацных стилей командой **Type** → **Paragraph Style** (Cmd+F11) и кликнем по иконке создания нового стиля (рисунок 76, красная окружность) или выберем из выпадающего меню управления абзацными стилями команду (рисунок 76, зеленая окружность) команду **New Paragraph Style**. В списке стилей возникнет новая строка Paragraph Style 1. Чтобы не запутаться в номерах стилей, когда их будет много, дадим этому стилю имя Rubrika, для чего дважды кликнем по названию нового стиля или вызовем команду **Style Options** из выпадающего меню управления абзацными стилями (рисунок 76, зеленая окружность). Перед нами откроется окно настроек абзацного стиля, где в поле Name мы введем название нашего стиля Rubrika (рисунок 77).

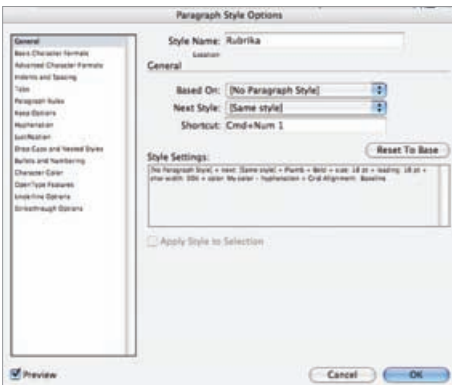


Рис. 77. Окно изменения свойств стиля

Для удобства использования стилей, которые будут применяться часто, имеет смысл поставить клавиатурное сокращение, для необходимо встать в поле **Shortcut** и выполнить желаемое клавиатурное сокращение.

В качестве клавиатурных сокращений можно использовать любые управляющие клавиши (Cmd, Opt и Shift в любых комбинациях) и цифры в правой части клавиатуры (в нашем примере это Cmd+1).

Аналогичным образом необходимо создать и остальные стили этого блока: header, header small и autor (рисунок 78).

Для изменения других параметров стиля (например, кегля или отступов), также, как и в случае с переименованием следует дважды кликнуть по названию стиля или воспользоваться меню окна **Paragraph Styles** (Cmd+F11).

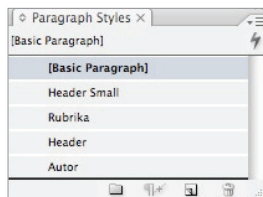


Рисунок 78

*Для применения абзацного стиля к абзацу необходимо установить курсор на нужный абзац и воспользоваться клавиатурным сокращением стиля, или же один раз кликнуть по названию стиля в окне **Paragraph Styles**.*

*Создание символьных стилей (в случае необходимости особого оформления части текста, не являющегося абзацем, например, «Корр.», в интервью) происходит аналогичным образом с абзацными стилями: оформляется часть текста, выделяется инструментом **Text Tool (T)**, затем вызывается окно символьных стилей: команда **Type** → **Character Style** (Cmd+Shift+F11) и кликается на значке создания нового стиля.*

*Если в окне на рисунке 78 рядом с названием стиля появиться знак «+», это означает, что после применения стиля текст был изменен. Для возвращения параметров стиля без изменений, необходимо в окне стилей воспользоваться выпадающим меню (рисунок 76, зеленая окружность) и выполнить команду **Clear Overrides** (рисунок 79).*

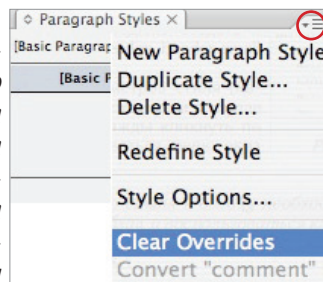


Рисунок 79

Создание стилей графического объекта

Несмотря на то, что в шаблон-странице и не присутствует фотографии, тем не менее, при верстке у нас возникнет необходимость их вставлять. Для облегчения работы на верстке и унификации оформления графических объектов, создадим стиль для оформления графического объекта (в частности, на примере оформления фотографии).

Рассмотрим сверстанную фотографию (рисунок 80): у фотографии есть рамка, фотография не налезает на текст, а обтекается текстом, под фотографией присутствует подпись, которая тоже обтекается текстом.

Разберемся, каким образом это достигнуто.

Думаю, Вы не раз смотрели по телевизору «Форт Боярд» — получали или ключи, или под- сказки, или карточки време-

рьей, в свою по канату, н несколькими зря некий ринт, в кони ключ. Или, ция «Зарнич в бою один с плеча веду обратной с написана по задачки и по «з спички». Э в темном, х с каменным единственну в запасе то. Или «Запах какие две губ одинаковые: да из них п возможны ж различить к



Перед входом в сокровищницу

команды игроков на время ни, по 30 секунд каждая. Для проходят всевозможные испы- чего все это нужно? Просто

Рисунок 80. Пример сверстанной фотографии

Как установить рамку для графического фрейма мы уже знаем: выделяем Select Tool (V) нарисованный фрейм, в панели задания свойств объекта (рисунок 49) выбираем толщину и тип рамки, а в окне Swatches (F5), задаем ее цвет.

Однако если попробовать совместить нашу фотографию с текстовыми колонками, то, либо текст будет лежать на фото, либо наоборот.

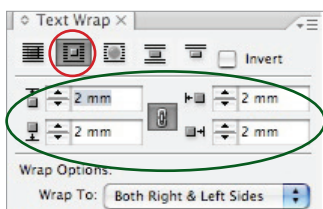


Рисунок 81

Установим обтекание текстом, для этого вызовем окно установки обтекания **Window** → **Text Wrap** (Cmd+Opt+W), кликнем по кнопке **Wrap Around Bounding Box** (рисунок 81, красная окружность).

Чтобы текст не прижимался вплотную к фотографии, увеличим зону обтекания до 2 мм (рисунок 81, зеленый овал).

Для того, чтобы отступы можно было изменять по-отдельности, необходимо кликнуть по цепочке, которая находится в центре зеленого овала на рисунке 81.

Варьируя типы и опции обтекания можно получать совершенно разные эффекты, например, обтекание вокруг, кроме правого края, обтекание окружности прямоугольником или по контуру.

Задав рамку и обтекание, создадим графический стиль на основе созданного оформления. Выделим инструментом Selection Tool (V) нашу фотографию, вызовем окно стилей объектов командой **Window**→**Object Styles** (Cmd+F7), кликнем по кнопке создания нового стиля (красная окружность на рисунке 82, затем дважды кликнем по новому стилю Object Style 1 и переименуем его в Photo (рисунок 82).

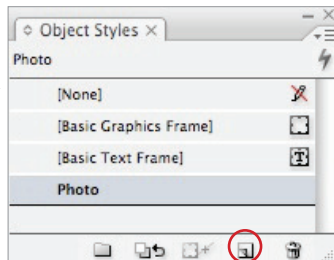


Рисунок 82

На рисунке 82 видно, что существуют графические фреймы и текстовые фреймы. Текстовый фрейм, также как и графический включает в себя настройки рамки, фона, обтекания и многие другие, но, кроме того, включает в себя вертикальное выравнивание текста внутри фрейма, абзацный стиль, которым необходимо выполнить текст и другие опции текстового фрейма (рисунок 67).

Теперь создадим текстовый фрейм для подписи к фотографии. Оформим этот текст так, как показано на рисунке 83.



Рисунок 83. Параметры оформления подписи к фото

Сохраним данное оформление, как абзацный стиль Title photo (по аналогии с сохранением стилей, описанной в предыдущем разделе) и поместим подпись под фотографию (рисунок 84).



Рисунок 84

Во-первых, вместе с текстом статьи установка обтекания текста фотографией «вытеснило» и текст подписи, в результате чего текст подписи наложился на текст статьи, во-вторых у подписи отсутствует линейка, как на рисунке 80.

Для устранения первого недостатка достаточно сказать, чтобы текстовый фрейм с подписью игнорировал обтекание текста. Эта установка делается в окне Text Frame Options (Cmd+B) (рисунок 85).

Напомним, что вызов *Text Frame Options* происходит если кликнуть правой кнопкой мыши по текстовому фрейму и выбрать соответствующий пункт из выпадающего меню.

Однако теперь сложилась ситуация, когда текст статьи вплотную прилегает к тексту подписи. Для исправления этого, зададим для текстового фрейма подписи обтекание (то есть, чтобы текст статьи обтекал текстовый фрейм подписи к фотографии).

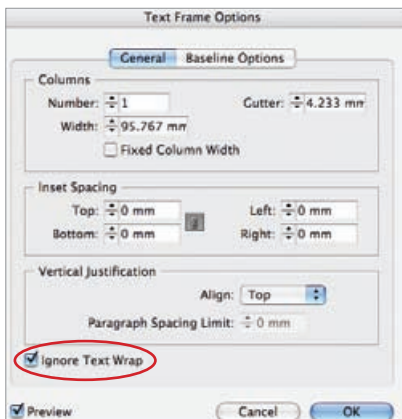


Рисунок 85

По аналогии с действиями, которые мы совершали для установки обтекания самой фотографии установим обтекание для подписи (вызовем окно установки обтекания **Window**→**Text Wrap** (Cmd+Opt+W), кликнем по кнопке **Wrap Around Bounding Box** и установим отступы в 1 мм).

Сохраним стиль текстового фрейма (команда **New Object Style** из выпадающего меню окна **Object Styles**).

Для завершения оформления подписи нам осталось «дорисовать» линию под текстом, как на рисунке 80. Для этого нам потребуется отредактировать абзацный стиль **Title photo**, который мы создали в начале этого раздела. Для этого вызовем окно абзацных стилей (**Type**→**Paragraph Styles** (Cmd+F11)), кликнем правой кнопкой мыши по названию стиля **Title photo** и выберем из появившегося выпадающего меню команду **Edit "Title photo"**. В открывшемся окне выберем закладку **Paragraph Rules** (рисунок 86, красный овал).

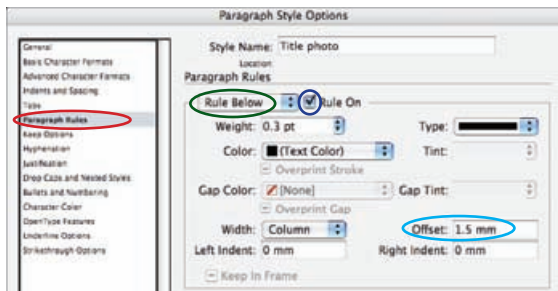


Рисунок 86

Установим значек выпадающего меню (рисунок 86, зеленый овал) в положение **Rule Below** (линия снизу), установим галку **Rule On** (включить линию, рисунок 86, синяя кружность), ширину линии в 0,3 pt, отступ линии от текста в 1,5 мм (рисунок 86, голубой овал).

Теперь сохраним оформление текстового фрейма, как графический стиль (**Window**→**Object Styles** (Cmd+F7)), по аналогии с тем, как на рисунке 82.

Если необходимо отредактировать абзацный стиль, с которым связан стиль графического объекта, то необходимости редактирования последнего нет — все изменения абзацного стиля «подцепятся» и графическим, так как графический стиль связан с абзацным, а не включает его в себя.

Спецификация на макет

По аналогии с описаниями предыдущего раздела создаются все необходимые текстовые (абзацные и символные) и графические (текстовые и графические) стили, плашки и линейки на всех полосах шаблон-макета. После чего создается спецификация на макет.

В спецификацию входит описание всех стилей и их назначения, правила работы с текстом (например, допуски по трекингу и ширине символов), правила работы с иллюстрациями (например, их количество в том или ином материале, допустимые пропорции, правила наличия или отсутствия подписей), правила обработки фотографий и вывода издания.

Приведем пример такой спецификации.

Возможно, конечно, работать и без этого документа, но для эффективной и грамотной верстки придется либо учить правилам работы с Вашим изданием каждого нового верстальщика, либо, чтобы газету верстал непосредственно тот художник, который разрабатывал шаблон-макет.

Пример спецификации

Описание издания

Газета «Остров» — восьмиполосное издание.

Рубрики: Анонс, События, Статистика, Проблемы, История, Театр, Литературная страничка, Terra incognita, Обо всем, Книжное обозрение, Кино-обозрение, Даты, Размышления.

Присутствие всех, указанных для полосы, рубрик приветствуется, но не обязательно.

Во всех рубриках, кроме «Обо всем» присутствуют подзаголовки.

У всех иллюстраций, кроме обложек книг и рисунков должны присутствовать подписи.

Первая полоса верстается в 3 колонки, все остальные полосы в 4.

Распределение рубрик по страницам

Первая полоса (A-First)

- 2 фото-новости (2 фотографии, к ним 2 подписи).
- 4–6 новостей в колонке по 200–500 знаков.
- 1 статья из рубрик: Анонс, События (только для события номера).
- В рубрики «Анонс» и «События» допустима одна фотография.

Вторая–третья полосы полоса (B-Spread)

- Рубрики: События, Обо всем.
- Рубрика «Обо всем» располагается в боковых колонках.
- В рубрику «События» идет 1 фотография, если материал на пол-полосы и 2–3 фотографии, если материал на полосу.

Четвертая–Пятая полосы (B-Spread)

- Рубрики: Статистика, Проблемы, Размышления.
- В рубрику «Статистика» идет диаграмма или график.
- Рубрика «Обо всем» располагается в боковых колонках.
- В рубрики «Проблемы» и «Размышления» идет по 1 рисунку или фотографии.

Шестая–Седьмая полосы (B-Spread)

- Рубрики: История, Театр, Terra incognita, Книжное обозрение, Кино-обозрение.
- К рубрике «Кино-обозрение» идет фотография из фильма.
- К рубрике «Книжное обозрение» идет обложка книги.
- К остальным рубриками идет от 1 (если материал на пол-полосы) до 3 фотографий (если материал на полосу).

Восьмая полоса (C-Last)

- Рубрика: Литературная страничка.
- Допустимы рубрики «Книжное обозрение» и «Кино-обозрение».

В скобках, рядом с номерами полос, находится название шаблон-страницы.

Расположение рекламы

- Предпочтительное место для рекламы — последняя полоса.
- Допустимое место для рекламы 4–7 полосы.
- Реклама располагается только в нижней части полосы.
- Отступ от материала до рекламы — одна базовая линия.

Стили объектов

- Photo (graphics style, Cmd+Shift+1) — фотографии, реклама.
- Image (graphics style, Cmd+Shift+2) — рисунки, диаграммы, графики.
- Title photo (text style, Cmd+Shift+3) — подписи к фотографиям, рисункам, графикам и диаграммам.
- Vrez (text style, Cmd+Shift+4) — оформление вреза.

В скобках указаны тип и клавиатурное сокращение стиля.

Абзацные стили

- Head News (Cmd+Opt+2) — заголовок новости.
- News (Cmd+2) — текст новости.

- Rubrika (Cmd+Opt+Shift+1) — название рубрики (любой).
- Head (Cmd+Opt+1) — заголовок статьи, кроме рубрики «Обо всем».
- Head Small (Cmd+Opt+Shift+1) — пдзаголовок статьи любой рубрики, кроме «Обо всем».
- Autor (Opt+1) — автор статьи любой рубрики, кроме «Обо всем».
- Base (Cmd+1) — текст статьи любой рубрики, кроме «Обо всем».
- Head About (Cmd+Opt+3) — заголовок статьи из рубрики «Обо всем».
- Autor About (Opt+3) — автор статьи из рубрики «Обо всем».
- Base About (Cmd+3) — текст статьи из рубрики «Обо всем».
- Title Photo (Shift+3) — подпись к фотографиям, рисункам, графикам и диаграммам.
- Vrez (Shift+4) — врез.

Обратите внимание, что клавиатурные сокращения даются в соответствии с некой логикой. Например, все заголовки имеют Cmd+Opt, цифровые значения стилей объекта и абзацных стилей совпадают, также, как совпадают цифровые значения структурных элементов одного типа (1 — для основной статьи, 2 — для новостей, 3 — для рубрики «Обо всем»)..

Символьные стили

- Interview (Shift+5) — имя корреспондента или сокращение «Корр.», имя или сокращение имени респондента в интервью.

Пропорции текста

- Допустимый трекинг ± 5 .
- Допустимая ширина символов для всех рубрик, кроме «Обо всем» $\pm 3\%$.
- Допустимая ширина символов для рубрики «Обо всем» $\pm 5\%$.
- Заголовки рубрики «Обо всем» и новостей на первой странице не масштабируются.
- Заголовки остальных рубрик масштабируются от 45 pt до 68 pt.
- Допускается использование заголовков в 2 строки. В случае двухстрочного заголовка его интерльяз увеличивается до 42 pt.
- Допустимая ширина символов для масштабируемых заголовков $-20\% - +5\%$.

Пропорции и расположение иллюстраций

- Ширина всех иллюстарций должна быть кратна ширине колонки.
- Иллюстрации позиционируются четко по базовым линиям и направляющим колонок.
- Допускается использование двух- и трехколоночных вертикальных иллюстраций, а также одно- и двухколоночных горизонтальных иллюстраций.

- Для горизонтальных иллюстраций вертикальные пропорции варьируются в пределах от 15 до 20 базовых линий для двух колоночных иллюстраций и от 23 до 31 базовой линии для трехколоночных.
- Для вертикальных иллюстраций вертикальные пропорции варьируются в пределах от 17 до 20 базовых линий для одноколоночных иллюстраций и от 36 до 41 базовой линии для двухколоночных иллюстраций.
- Иллюстрации располагают (в порядке убывания приоритета): в правом верхнем углу материала, в правом нижнем углу, в левом нижнем углу, по центру.
- Между иллюстрацией и врезом должно быть не менее 4 базовых линий.

Помимо указанных разделов, в спецификации также помещают информацию о используемых в издании шрифтах; необходимом разрешении, цветовой модели и профиле цветodelения фотографий и рисунков, рекомендуются цвета для графиков и диаграмм — вся эта информация нужна ретушеру, художнику-инфографику и выводящему технологу, чтобы грамотно подготовить издание к передаче в типографию. Однако, так как эти вопросы выходят за тему пособия, мы ограничимся только разделами, необходимыми для работы верстальщика.

На рисунках 87–89 мы приведем пример некоторых страниц газеты, сверстанной по предложенной спецификации.

Подобного рода спецификация и представленные на иллюстрациях полосы — пример полустрогого макета. С одной стороны, предъявляются четкие требования к расположению и объему материалов, с другой стороны, возможны вариации объема статей размером иллюстраций, кеглем и шириной символов заголовка, что позволяет корреспондентам писать не точно в заданный размер. На наш взгляд, такой подход является наиболее приемлемым для школьной газеты, так как, с одной стороны, заставляет корреспондентов более четко планировать свою работу и учиться писать «в размер», с другой стороны, оставляет достаточную свободу верстальщикам, если размеры статьи не соблюдены. Нестрогость этого макета обуславливается также вариативностью расположения рубрик на полосах, что позволяет проявить большую свободу при планировании номера. В случае со свободным макетом, все элементы кроме шапки газеты, информационных полос и выходных данных, являются предметом творческого поиска верстальщика.



Свет Гаврилова | Анна Козлова

Доброе дело

В нашей школе проводится традиционный благотворительный Марш.
Наталья Николаевна Кудрява

Школа Маршова - это праздник для нас, детей, родителей и друзей, посещение в школе мероприятий, участие в олимпиадах и конкурсах.

В этом году в рамках Марша проводились различные мероприятия, конкурсы, выставки, концерты, спектакли, благотворительный марафон, сбор средств на лечение, праздничные и спортивные вечера.

Благотворительный марафон - это конкурс, в котором участвуют все классы школы. Участники марафона собирают средства на лечение больных детей, нуждающихся в дорогостоящем лечении.



Волонтеры марша в школе

Космос - это не только звезды и планеты. Это мир, полный тайн и загадок. Это мир, который ждет, чтобы его открыли. Это мир, который ждет, чтобы его исследовали. Это мир, который ждет, чтобы его познали. Это мир, который ждет, чтобы его полюбили.

Космос - это не только звезды и планеты. Это мир, полный тайн и загадок. Это мир, который ждет, чтобы его открыли. Это мир, который ждет, чтобы его исследовали. Это мир, который ждет, чтобы его познали. Это мир, который ждет, чтобы его полюбили.

Космос - это не только звезды и планеты. Это мир, полный тайн и загадок. Это мир, который ждет, чтобы его открыли. Это мир, который ждет, чтобы его исследовали. Это мир, который ждет, чтобы его познали. Это мир, который ждет, чтобы его полюбили.

VII ТЕАТРАЛЬНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ
7-11 ДЕКАБРЯ

ВЗРАЖАЮЩИЕ
ВОДНЫЕ ЯБЛОКИ
 ТУРНАЙРЫ
СЕРВИСЫ В ДЕТСКОМ ПИРАМЕСИ И ТУРБИСТ

Рисунок 87. Первая полоса газеты

Рисунок 88. Последняя полоса газеты

Шабаш гимназистов

Каждому из нас известно, что в нашей школе проводится традиционный конкурс «Шабаш гимназистов». Это мероприятие проводится ежегодно и является одним из самых любимых мероприятий учащихся и учителей.

В этом году конкурс проводился в необычной форме. Участники конкурса показали свои таланты и способности. Победителями конкурса стали учащиеся, которые показали высокие результаты.



А мы всегда ходили в форме!



Победители конкурса

По следам сокровищ

Многие из нас знают, что в нашей школе проводится традиционный конкурс «По следам сокровищ». Это мероприятие проводится ежегодно и является одним из самых любимых мероприятий учащихся и учителей.

В этом году конкурс проводился в необычной форме. Участники конкурса показали свои таланты и способности. Победителями конкурса стали учащиеся, которые показали высокие результаты.



По следам сокровищ



По следам сокровищ

Рисунок 89. Разворот газеты

Верстка на примере

Прежде чем, приступить к непосредственной работе, рекомендует-ся распечатать спецификацию и потренироваться верстать на тестовых материалах, так как при реальном производственном процесс могут всплать некоторые нюансы.

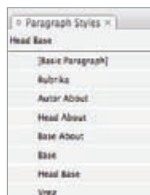
Сейчас мы разберем процесс верски на примере 2 полосы (рисунок 89).

Создадим новую страницу (Layout→Pages→Add page (Cmd+Shift+P)) и применим к ней шаблон-страницу B-Spread, для этого выберем только что созданную страницу в окне Pages (Window→Pages (Cmd+F12)) и выполним команду Layout→Pages→Apply Master to Page. В открывшемся окне укажем имя шаблон-страницы (B-Spread) и номер полосы (2).

Теперь, инструментом Text Tool (Т) создадим текстовые блоки для 1 — статьи рубрику «Обо всем», 2 — шапки статьи и 3 — текста статьи, а инструментом Rectangle Tool (М) создадим фрейм для помещения в него рекламы — 4 (рисунок 90).

Теперь «зальем» (или поместим) во фрейм 1 текст статьи.

Можно, конечно, открыть текстовый документ, скопировать из него текст, вставить в нужный фрейм и применить стили (рисунок 91) к соответствующим элементам, но если корреспондент грамотно подготовил материал (то есть, еще



в текстовом редакторе применил стили), Рисунок 91 то удобнее поместить текст специальной командой с указанием соответствия стилей.

Пусть корреспондент применил стандартные стили текстового редактора, как на рисунке 92.

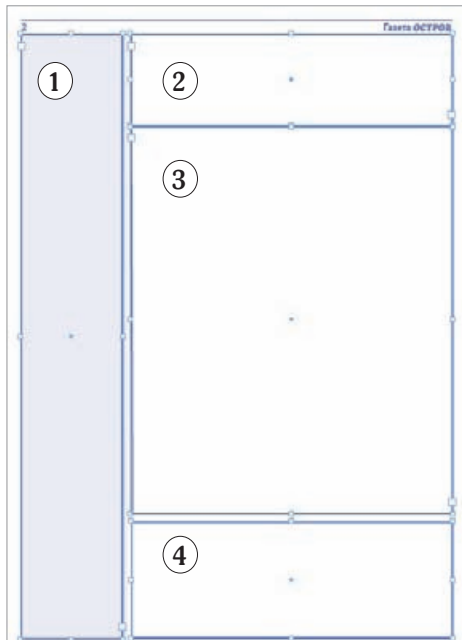


Рисунок 90

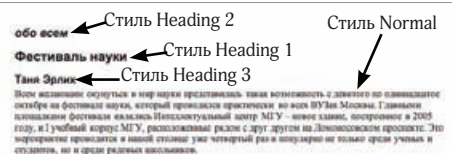


Рис. 92. Стили в текстовом редакторе

Из спецификации мы знаем, что в рубрике «Обо всем» сначала идет название рубрики (стиль Rubrika), затем название статьи (стиль Head About), после имя автора (стиль Autor About), потом текст статьи (стиль Base About).

То есть, стилю Heading 2 текстового редактора соответствует стиль Rubrika нашего макета, стилю Heading 1 — Head About, стилю Heading 3 — Autor About, а стилю Normal — Base About.

Теперь выделим инструментом Text Tool (Т) фрейм 1 (рисунок 90) и выполним команду **File→Place** (Cmd+D), перед нами откроется окошко выбора помещаемого файла (рисунок 93).

В этом окошке выберем имя нужного нам файла (2_festival.rtf) и установим галку Show Import Options (рисунок 93, красный овал), чтобы программа дала нам возможность произвести соответствие стилей текстового документа и нашего макета.

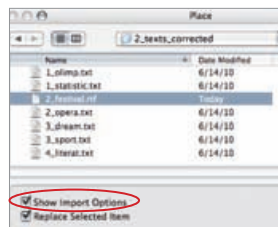


Рисунок 93

После того, как Вы подтвердите свой выбор, нажав на Ok, откроется еще одно окно Import Options (рисунок 94).

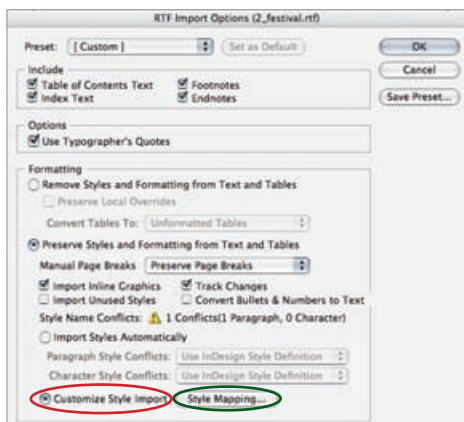


Рис. 94. Параметры импорта файла

Для этого необходимо кликнуть по названию стиля в колонке InDesign и выбирать из появившегося выпадающего меню нужный стиль.

В этом окне масса настроек (параметры импорта колонтитулов, сносок, списков и так далее), но нас интересует конкретно таблица соответствия стилей, поэтому мы отметим Customize Style Import (отмечено красным овалом на рисунке 94) и перейдем к самой таблице, кликнув на кнопку Style Mapping (отмеченный зеленым овалом на рисунке 94).

Перед нами откроется следующее окно, в котором уже можно выбрать стиль макета для каждого стиля документа (рисунок 95).

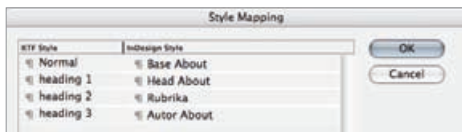


Рис. 95 Таблица соответствия стилей

Теперь выберем инструментом Selection Tool (Esc) графический фрейм 4 (на рисунке 90) и опять воспользуемся командой **File→Place** (Cmd+D) для помещения в документ рекламного модуля.

Результат наших действий можно увидеть на рисунке 96.

Обратите внимание, что текст статьи несколько меньше, чем предназначенный для него текстовый фрейм. Исправим это недоразумение.



Рисунок 96

Из спецификации нам известно, что допустимый трекинг составляет ± 5 , а допустимая ширина символов для рубрики «Обо всем» — $\pm 5\%$.

Поварырируем шириной символов. Уже при значении $+3$ наш текст полностью заполнит фрейм и даже «вылезет» из него.

Ширина символов для стиля About Base составляет 85 %, поэтому значение $+3\%$ будет равно 88 % (рисунок 99).

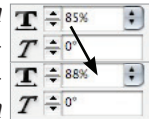


Рис 97

То, что текст не уместился во фрейме мы поняли потому, что внизу текстового фрейма появился специальный значек (отмечен красным овалом на рисунке 98).

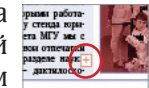


Рис 98

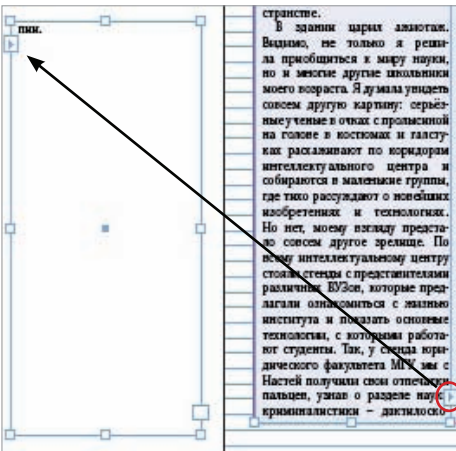


Рисунок 99. Перетекание текста

Кликнем по этому значку и «растянем» на монтажном столе еще один текстовый фрейм, весь непомятый текст «перетечет» в него (рисунок 99). Как видим, этого текста не очень много, поэтому выделим последний абзац и уменьшим ширину его символов до $+2\%$ (87 %). Теперь весь текст уместился и заполняет собой всю высоту фрейма.

Процессы изменения количества строк за счет ширины символов и трекинга называют «выгонкой» и «вгонкой».

Если Вы достигли предельных значений трекинга и ширины символов, а текста все равно много (или мало), то необходимо позвать ответственного за выпуск редактора, для редактирования статьи (дописывания или сокращения), при этом, параметры трекинга и ширины символов необходимо вернуть в нормальное состояние.

При верстке всегда имеет смысл создавать дополнительные текстовые фреймы на монтажно столе, в которые будут «перетекать» «хвосты» статей (даже если статья требует выгонки, а не сгонки). Таким образом, Вы при любых изменениях (например, поместили фотографию, увеличили заголовок) будете контролировать, что Ваше текст не «вылез» за пределы отведенного места.

Теперь сверстаем статью рубрики «События» (фреймы 2 и 3 на рисунке 90). Мы специально создали два блока, так как верхний блок верстается в одну колонку, а нижний в три. Так как мы только что создали эти фреймы, то они оба у нас одноколончатые. Сделаем нижний блок трехколончатым, для этого выделим его и увеличим количество колонок в панели абзачных свойств текста (рисунок 100) или выполним команду **Object→Text Frame Options** (Cmd+V) и, в открывшемся окне установим в поле Numbers раздела Columns значение 3. Результат можно увидеть на рисунке 101.

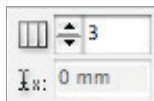


Рис. 100

Теперь, создадим графический фрейм для фотографии и, под ним, текстовый фрейм для подписи.



Рисунок 102

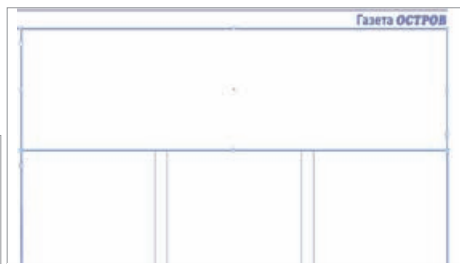


Рис.101. Одно- и трехколончатые фреймы

Сразу применим к ним соответствующие графические стили (предварительно вызвав окно графических стилей (**Window→Object Styles** (Cmd+F7)): к фрейму фотографии — стиль Photo, а к подписи — стиль Title Photo (в соответствии со спецификацией (страница 44). Результат показан на рисунке 102.

По появившемуся в нижнем правом углу текстового фрейма значку видно, что текст требует сгонки.

Выделим весь текст и уменьшим ширину символов на 1 %. Теперь весь текст уместился.

Поместим в графический фрейм фотографию (File→Place (Cmd+D)). Размеры нашей фотографии оказались больше, чем размеры фрейма, поэтому часть фото осталась невидимой. Чтобы увидеть реальные размеры кликнуем по фотографии инструментом Direct Selection Tool (A). Границы фотографии будут помечены коричневой рамкой (рисунок 103).

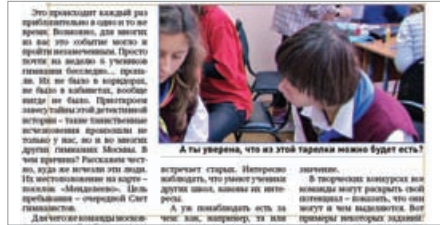


Рис.103. Размер фото больше фрейма



Рисунок 104

Теперь, можно, либо вручную инструментом Direct Selection Tool (A) изменить размеры фотографии (при этом надо не забыть нажать клавишу Shift, чтобы изображение менялось пропорционально), либо воспользоваться командой **Object→→Fitting→Fill Frame Proportionally** (Cmd+Opt+Shift+C), которая изменит размер фотографии по размеру фрейма (рисунок 104).

Первичная верстка полосы закончена. Однако это еще не финал работы.

После того, как мы разместили все текста во фреймы и по колонкам следует внимательно просмотреть их еще раз. Например, на рисунке 104 показана одна из ошибок верстки — висючая строка (выделено красным овалом).

Висячая строка — это концевая (последняя) или первая строка абзаца расположенная в начале полосы или колонки.

Для ликвидации этого недостатка «сгоним» на одну строку абзац второй колонки, (в результате чего висючая строка исчезнет, но в третьей колонке станет на одну строку меньше требуемого) и «разгоним» один из абзацев третьей колонки (рисунок 105).

При «сгоне» и «разгоне» следует помнить, что величина трекинга и ширины символов регламентируется спецификацией. Если

в рамках спецификации достигнутого желаемого результата не получается, следует обратиться к выпускающему редактору для изменения текста.

Последним этапом работы над полосой является исправление ошибок верстки: висячих строк (как на рисунке 104), висячих предложений (как на рисунке 106) и других.



Рис. 106

Список ошибок верстки мы рассмотрим в следующем разделе.

встречает старик. Интересно наблюдать, что умеют ученики других школ, каковы их интересы.

А уж понаблюдать есть за чем: как, например, та или иная команда проходит конкурс. Да и сами конкурсы заслуживают отдельного внимания. Как я уже говорил, их можно поделить на две большие группы: интеллектуальные и творческие. Весь слет начинается с открытия и самого первого творческого конкурса – «Домашнее задание». Суть в том, что тему своего выступления мы получаем еще в Москве, готовимся, ставим и, в конце концов показываем там. А уж наполнение на наш вкус. Интересно, что каждый слет повторяется добрая традиция – все эти темы связаны как бы одной нитью, одной общей тематикой. Слет этого года прошел под темой «Невероятное – очевидное!». Каждая команда показала, как она видит такие простые вещи, как воздух, огонь, вода, металлы и многое другое, что нас окружает, но чему мы придаем такое малое значение.

В творческих конкурсах все команды могут раскрыть свой потенциал – показать, что они могут и чем выделяются. Вот примеры некоторых заданий: придумать или переделать текст любой песни на одну из представленных тем, а затем правильно и заботливо преподнести ее. Или еще – придумать рекламу несуществующего, но очень полезного в современном обществе предмета. Границ у фантазии не было, каждый мог реализовывать свои идеи как угодно, владывая всего себя.

Не стоит так же забывать и об интеллектуальных конкурсах. На таких мероприятиях исключать свои знания, а иногда и интуицию, вспоминать какие то факты или придумать к ответу при помощи логики, как, например, в «Что? Где? Когда?». Однако не надо сразу думать, что это не так уж и весело, – наоборот, очень и очень интересно проверить свои собственные способности и доказать, что ты стоишь на самом деле.

Рисунок 105

Правила обработки сверстанных текстов

Традиционно, к правилам обработки сверстанных текстов относятся также и правила набора текста: не путать знаки: дефис и тире, три точки и троеточие; устанавливать правильную ширину пробелов (и их наличие) между числительным и его разрядностью; правильная расстановка кавычек, знаков препинания с пробелами и так далее. Однако, мы не будем останавливаться на правилах набора текста и приведем только те правила, которые относятся непосредственно к верстке.

- Не разделять на строки: сокращение инициалов и фамилию, числительное и его разрядность (2 pt, 5 кг, 4%), сокращенные слова от фамилии (тов. Иванов, проф. Петров), знаковое обозначение от чисел № 7, § 11).
- Недопустимы висячие строки и висячие символы.

Висячий символ — это буква или предлог в конце строки.

- Недопустимо начинать колонку с переноса.
- Недопустимы четыре переноса подряд.
- Недопустимо строка, начинающаяся с тире.
- После заголовка и подрисуночной подписи точка не ставится.
- Недопустимы прострелы между словами (так случается, например, если на следующей строке идет длинное непереносимое слово).

Заключение

В настоящей брошюре Вы познакомились с основными методами создания макетов газет и их верстки.

Брошюра ориентирована именно на школьные газеты, так как учитывает специфику школьного издательства: начиная от формата издания и заканчивая приемами работы. Мы старались акцентировать Ваше внимание именно на вопросах технологии работы, а не на конкретных приемах, однако это не означает, что брошюра не может быть использована и для освоения непосредственно программы InDesign. (Хотя, справочник или учебник по InDesign существенно лучше подходит для этой задачи.)

Вообще, не существует универсальных технологий, каждая требует уточнения в зависимости от конкретной ситуации, поэтому все, что здесь написано следует воспринимать не как догму, а как рекомендацию, точку, от которой можно оттолкнуться и разработать свою собственную технологию.

Несмотря на то, что скриншоты и клавиатурные сокращения даны для операционной системы MacOS, брошюру можно использовать и при работе в Windows: расположение меню, окон и команд — идентичное, а для использования клавиатурных сокращений достаточно заменить Cmd на Ctrl, а Opt на Alt.

Содержание

| | |
|---|----|
| Введение | 1 |
| Основные этапы создания издания | 3 |
| Создание макета на примере | 9 |
| Создание документа и задание основных параметров | 9 |
| Создание мастер страниц | 13 |
| Файловая структура и названия файлов | 14 |
| Выходные данные | 16 |
| Верстка шапки | 18 |
| Помещение в публикацию изображений | 18 |
| Создание текстовых блоков и изменение параметров текста | 21 |
| Создание линий и плашек | 26 |
| Создание стилей | 37 |
| Создание текстовых стилей | 37 |
| Создание стилей графического объекта | 39 |
| Спецификация на макет | 43 |
| Верстка на примере | 48 |
| Правила обработки сверстанных текстов | 53 |
| Заключение | 54 |

В. В. Лебедев
Верстка школьной газеты
Основы работы в InDesign

Учебное пособие для старшекласников

Москва, 2010. – 56 с.

Издание первое

Корректурa: А.Ю. Апухтина
Компьютерная верстка: А.Ю. Апухтина
Печать: А.В. Боронин, А.С. Кипятков

ГОУ Гимназия № 45, г. Москва
117036, Москва, ул. Гримау, 8
Тел.: +7 (499) 126-3382
e-mail: po@ms45.edu.ru
Internet: ms45.edu.ru

Подписано в печать 20.11.10
Тираж 100 экз.
Отпечатано в типографии Гимназии № 45

