

# Рисование

# 5

С помощью инструментов рисования InDesign можно нарисовать практически все — от прямых линий до прямоугольников для сложных фигур произвольной формы.

Все инструменты рисования можно разделить на три типа. Инструменты **Rectangle** (Прямоугольник), **Polygon** (Многоугольник), **Ellipse** (Овал) и **Line** (Линия) предназначены для рисования основных геометрических фигур. Инструменты **Pencil** (Карандаш), **Smooth** (Сглаживание), **Erase** (Ластик), **Pen** (Перо), **Add Anchor Point** (Добавление опорной точки), **Delete Anchor Point** (Удаление опорной точки) и **Convert Direction Point** (Преобразование направляющей точки) предназначены для создания и редактирования контуров сложной формы (рис. 5.1). Инструмент **Scissors** (Ножницы) позволяет разделять контуры.

Некоторым из инструментов рисования контуров (**Rectangle**, **Ellipse** и **Polygon**) соответствуют инструменты для создания блоков аналогичной формы (**Rectangular Frame** (Прямоугольный блок), **Ellipse Frame** (Овальный блок) и **Polygonal Frame** (Многоугольный блок)). Единственное различие между этими инструментами состоит в том, что вторые создают блоки с содержимым типа **Graphic** (Графика), а первые — **Undefined** (Неопределен). Вот и все.

В настоящей книге мы будем использовать стандартное название при упоминании инструментов обоих типов. Например, когда мы говорим “инструмент **Rectangle**”, речь может идти как об инструменте **Rectangle**, так и об инструменте **Rectangular Frame**.

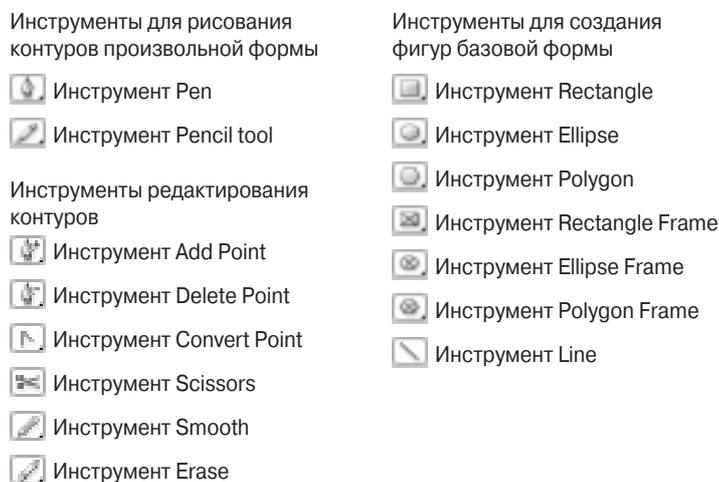


Рис. 5.1. Инструменты рисования

Какие инструменты рисования контуров вам следует использовать? Особо переживать по данному поводу не стоит, так как типы контуров можно преобразовывать. Например, контур стандартной геометрической формы можно преобразовать в контур произвольной формы и наоборот.

Контур, которые вы рисуете в InDesign, состоят из точек, которые соединяются линейными сегментами (рис. 5.2). Контур InDesign можно сравнить с головоломкой “соедини точки”. Соединив точки в нужном порядке, вы увидите всю картину в целом или ее определенную часть. Поскольку точки вдоль контура следуют в определенном порядке, их можно сравнить с дорожными столбами или со знаком, на котором написано “А теперь иди сюда”.

**Краткое замечание о терминологии рисования контуров.** Компания Adobe называет точки на контурах опорными, а управляющие маркеры — направляющими линиями. Мы же данной терминологии не придерживаемся.



Рис. 5.2. Составляющие части контура

## Рисование основных фигур

Инструменты рисования основных фигур (**Rectangle**, **Polygon**, **Ellipse** и **Line**, а также соответствующие инструменты, предназначенные для создания блоков) не позволяют нарисовать ничего такого, чего бы вам не удалось нарисовать с помощью инструмента **Pen** (который будет рассмотрен позже в настоящей главе) или даже инструмента **Pencil**; они просто упрощают создание контуров определенной формы.

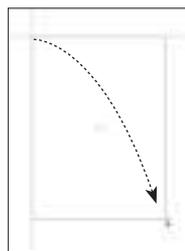
Использовать подобные инструменты совсем несложно, чтобы получить контур соответствующей формы, достаточно перетащить инструмент. Для того чтобы создать блок, можно сразу выбрать соответствующий инструмент, а можно сначала воспользоваться обычным инструментом, а затем преобразовать полученный контур в блок.

Чтобы нарисовать прямоугольник, овал, многоугольник или линию, выполните следующие действия (рис. 5.3).

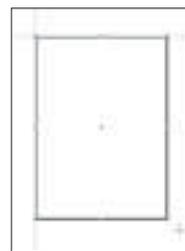
1. Выберите соответствующий инструмент из палитры инструментов.
2. Для указания типа многоугольника дважды щелкните на значке инструмента **Polygon** и задайте необходимую фигуру в диалоговом окне **Polygon Settings** (Установки многоугольника).
3. Разместите указатель там, где должна начинаться фигура, и перетащите инструмент. InDesign нарисует контур, начав оттуда, где вы в первый раз нажали кнопку мыши.
4. Чтобы нарисовать квадрат, удерживайте нажатой клавишу <Shift> при перетаскивании инструмента **Rectangle**. Чтобы нарисовать окружность, удерживайте нажатой клавишу <Shift> при перетаскивании инструмента **Ellipse**. Если удерживать нажатой клавишу <Shift> при перетаскивании инструмента **Polygon**, будут созданы равносторонние многоугольники. Если удерживать нажатой клавишу <Shift> при перетаскивании инструмента **Line**, вам удастся создать линейные сегменты, расположенные под углом, кратным 45 градусам.



Выберите инструмент для создания фигуры базовой формы (в настоящем примере это инструмент **Rectangle**)



Перетащите инструмент по странице



InDesign создаст фигуру

Рис. 5.3. Рисование основной фигуры

## 336 РЕАЛЬНЫЙ МИР ADOBE INDESIGN CS2

5. Удерживая нажатой клавишу <Alt> (<Option>), можно нарисовать фигуры из их геометрического центра.
6. Получив фигуру нужных размера и формы, прекратите перетаскивание инструмента и отпустите кнопку мыши.

Прямоугольники и овалы можно создавать, указывая их ширину и высоту (рис. 5.4).

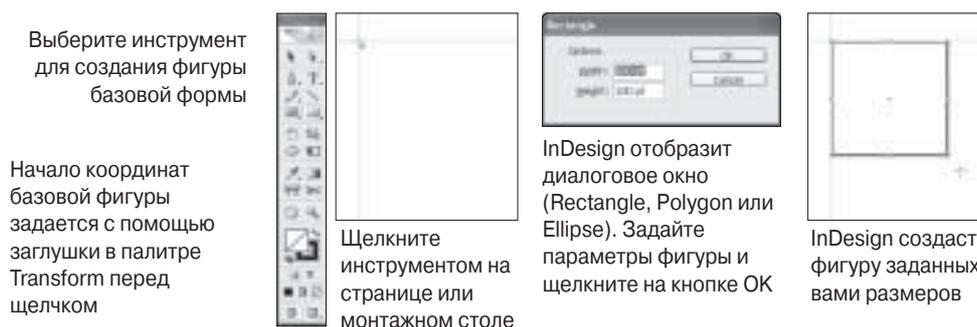


Рис. 5.4. Создание фигуры с использованием числовых значений

1. Выберите инструмент **Rectangle** или **Ellipse** из палитры инструментов.
2. Разместите курсор в точке, в которой должен находиться один из углов фигуры; если вы решили указать центр фигуры, при этом следует удерживать нажатой клавишу <Alt> (<Option>).
3. Щелкните инструментом. InDesign отобразит диалоговое окно **Rectangle** (Прямоугольник) (если выбран инструмент **Rectangle**) или **Ellipse** (Эллипс) (если выбран инструмент **Ellipse**).
4. Введите значения в полях **Width** (Ширина) и **Height** (Высота), а затем щелкните на кнопке **OK**.

## Точки и контуры

Почему наиболее важные вещи оказываются наиболее сложными для обучения? В качестве примера сложной для изучения темы можно привести манипулирование контурами Безье — именно этот подход к конструированию различных геометрических фигур используется в большинстве программ векторного рисования. Когда мы впервые сталкиваемся с программами *FreeHand* и *Illustrator*, процесс рисования посредством размещения точек и манипулирования управляющими маркерами может показаться вообще не имеющим ничего общего с рисованием. Однако со временем вы поймете, что это не так.

Очень часто мы рисуем линии с различных точек зрения, но не с точки зрения линии; в программах, в которых используются контуры Безье, таких как *InDesign*, мы рисуем линии непосредственно с точки зрения линии. Нельзя считать, что данный подход лучше или хуже — он просто другой, а значит, требует привыкания. Если вы выбрали инструмент **Pen** и почувствовали себя не в своей тарелке, главное — не отступать. Попробуйте думать с точки зрения линии.

## Как мыслить с точки зрения линии

Представьте, что под воздействием неизведанного космического излучения вы стали меньше точек в головоломках, для решения которых необходимо соединить точки в определенном порядке.

Итак, как же решить головоломку? При достижении каждой точки направление линии следует изменить, чтобы дойти до следующей точки, и т.д., пока контур не будет замкнут.

Вы поняли основную идею? Маршрут, преодолеваемый от точки к точке, — это сегмент линии. Каждая последовательность соединенных точек — это контур. Перемещаясь от точки к точке, вы думаете с точки зрения линии.

Каждая точка — от первой точки контура до его последней точки — содержит определенные сведения о сегментах, с помощью которых она соединена с предыдущей и последующей точками контура.

Контур и их атрибуты форматирования (заливка и обводка) — это не одно и то же. Даже если для обводки и заливки задано значение **None** (Нет), а для толщины обводки — значение 0, контур все равно виден.

При выделении точки она “заливается” и принимает вид квадрата (рис. 5.5). Обратите внимание, что такой же подход к отображению выделенных точек используется в Illustrator (в противоположность FreeHand).

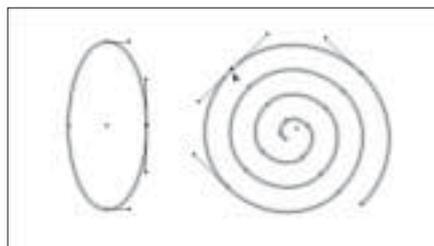


Рис. 5.5. Выделенные и невыделенные точки

## Типы точек

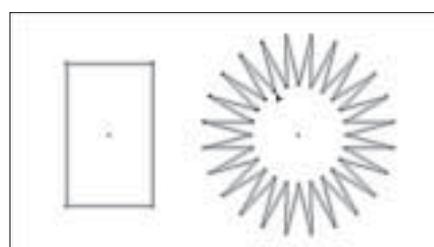
Точки на контурах InDesign могут быть угловыми или гладкими. Для точек каждого типа характерны определенные свойства.

- ▶ Гладкая точка добавляет криволинейный сегмент между текущей, а также предыдущей и следующей точками контура. Гладкие точки характеризуются двумя управляющими маркерами, перемещение одного из которых отражается на положении другой. Управляющие маркеры определяют форму криволинейного сегмента. Гладкие точки обычно используются для добавления к контуру плавных сегментов (рис. 5.6).
- ▶ Угловая точка добавляет прямолинейный сегмент между текущей и предыдущей точками контура (рис. 5.7). Угловые точки обычно используются для создания контуров, содержащих прямолинейные сегменты.



Гладкие точки приводят к изгибу проходящего через них сегмента. В данном случае все точки являются гладкими

Рис. 5.6. Гладкие точки



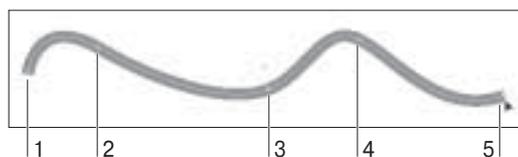
Угловые точки по умолчанию не применяют изгиб к проходящим через них сегментам. В данном случае все точки являются угловыми

Рис. 5.7. Угловые точки

Точки какого типа лучше всего использовать? Точки одного типа можно преобразовывать в точки другого формата, а значит, с ними можно выполнять одинаковые операции. Используя точки обоих типов, а также различные инструменты рисования, вас удастся получить самые различные результаты. Не существует “лучшего способа” рисовать с помощью инструмента **Pen** программы InDesign, однако у вас появляется возможность понять преимущества каждого из доступных способов.

## Направление контура

Контур характеризуется направлением, которое чаще всего определяется порядком, в котором вы размещаете их точки (рис. 5.8).



Порядок создания точек определяет направление контура

Рис. 5.8. Направление контура

Чтобы обратить направление контура, выделите его, после чего выберите команду **Reverse Path** (Изменить направление контура) из подменю **Paths** (Контурные) меню **Object** (Объект). InDesign изменит направление контура. Также можно изменить направление выделенного контура, воспользовавшись операцией **Reverse Path**; подробнее об этом — ниже, в разделе “Операции с контурами”.

## Управляющие маркеры

Степень изгиба сегментов до и после каждой точки контура можно легко контролировать. С каждой точкой может быть связано до двух управляющих маркеров. По умолчанию с новой угловой точкой не связано ни одного маркера, а с каждой гладкой точкой связаны два маркера. Обратите внимание, что для определения степени изгиба каждого сегмента используются два маркера — “выходящий” маркер, связанный с начальной точкой контура, и “входящий”, связанный со следующей точкой.

Если маркер перетащить на точку, он уже не будет оказывать ни малейшего влияния на степень изгиба контура. Однако это не означает, что линейный сегмент обязательно должен быть прямолинейным, — управляющий маркер с другой стороны сегмента также может оказывать влияние на его форму.

Наиболее заметное различие между угловыми и гладкими точками заключается в том, что положение управляющих маркеров угловой точки можно изменять независимо, в то время как изменение положения одного из маркеров приводит к изменению положения другого управляющего маркера (рис. 5.9). Это различие, на наш взгляд, позволяет считать угловые точки более полезными, чем угловые, — при работе с ними можно выполнять все операции, которые можно выполнять с гладкими точками, а также с соединяющими точками.



Рис. 5.9. Сравнение гладких и угловых точек

Для того чтобы преобразовать тип точки, щелкните на ней инструментом **Convert Direction Point** (Угол (Преобразовать точку привязки)). После щелчка на угловой точке оба управляющих маркера удаляются. Чтобы преобразовать гладкую точку в угловую с сохранением одного из управляющих маркеров, перетащите другой маркер с помощью инструмента **Convert Direction Point** (рис. 5.10).

## Рисование контуров с помощью инструмента Pencil

Самый простой способ создать контур произвольной формы на странице InDesign — воспользоваться инструментом **Pencil**. Щелкните на значке инструмента **Pencil**

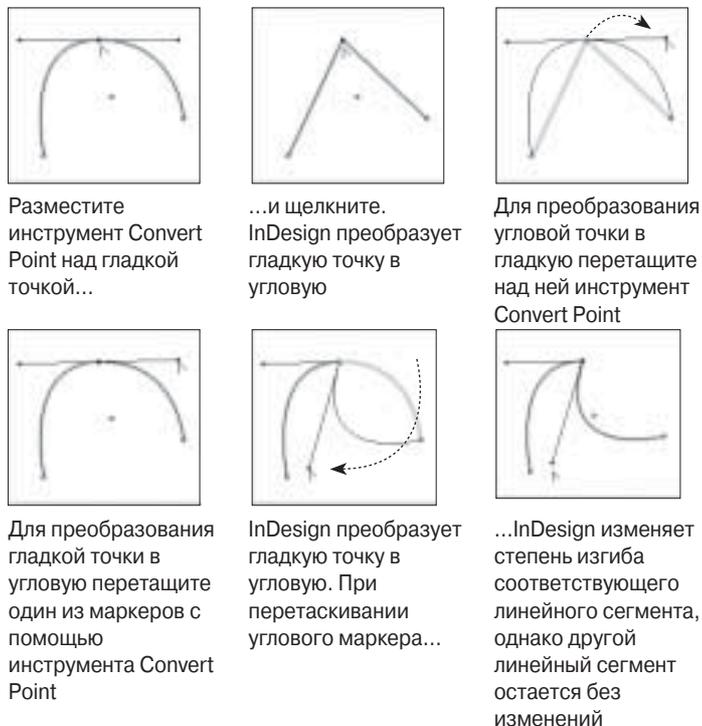


Рис. 5.10. Преобразование типов точек привязки

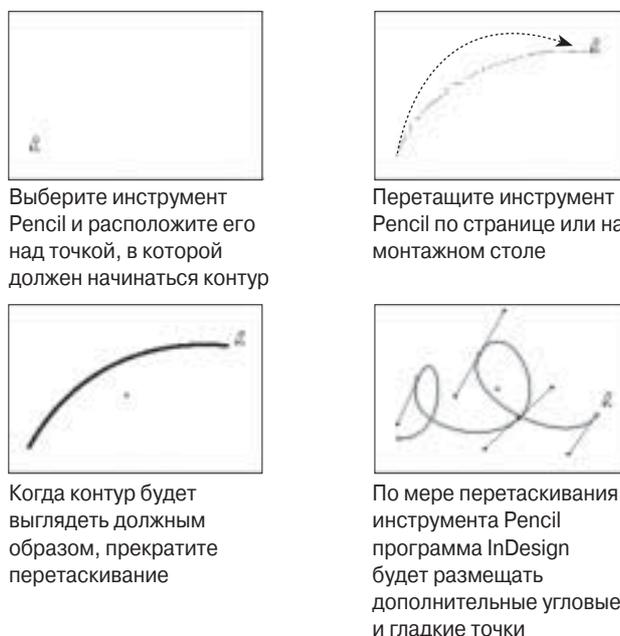


Рис. 5.11. Рисование с помощью инструмента Pencil

в палитре инструментов или нажмите клавишу <N> и перетащите инструмент **Pencil**. По мере перетаскивания инструмента InDesign создает контур, форма которого следует за курсором, автоматически размещая угловые и гладкие точки (рис. 5.11).

## Рисование контуров с помощью инструмента Pen

Для создания и редактирования контуров можно использовать инструмент **Pen** (Перо) и его вариации (**Remove Anchor Point** (Удалить точку привязки), **Add Anchor Point** (Добавить точку привязки) и **Convert Direction Point** (Преобразовать точку привязки)).

Если щелкнуть инструментом **Pen** в окне публикации, InDesign разместит угловую точку. Перетащите инструмент **Pen**, и InDesign разместит гладкую точку там, где вы начали перетаскивать инструмент. Перетаскивая инструмент, вы определяете длину управляющих маркеров (а значит, и форму кривой) (рис. 5.12).

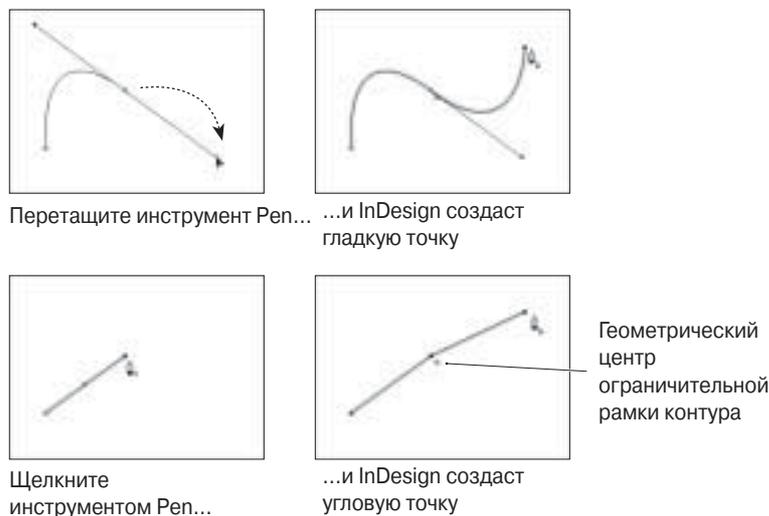


Рис. 5.12. Размещение гладких и угловых точек

Чтобы изогнуть сегмент, разместите угловую точку, а затем разместите над ней инструмент **Pen** (при этом он превратится в инструмент **Convert Direction Point**), после чего перетащите инструмент. По мере перетаскивания инструмента InDesign будет отдалять маркер от точки привязки (рис. 5.13).

Самый сложный момент в использовании инструмента **Pen** подобным образом состоит в том, что вам не удастся оценить полученные результаты до тех пор, пока вы не добавите еще одну точку. Такой подход имеет смысл, так как вам не нужен управляющий маркер для сегмента, который еще не существует.

Для того чтобы преобразовать только что добавленную гладкую точку в угловую, разместите над точкой инструмент **Pen** (при этом он автоматически превратится в инструмент **Convert Direction Point**) и щелкните инструментом на точке. InDesign преобразует точку в угловую и удалит ее маркеры.

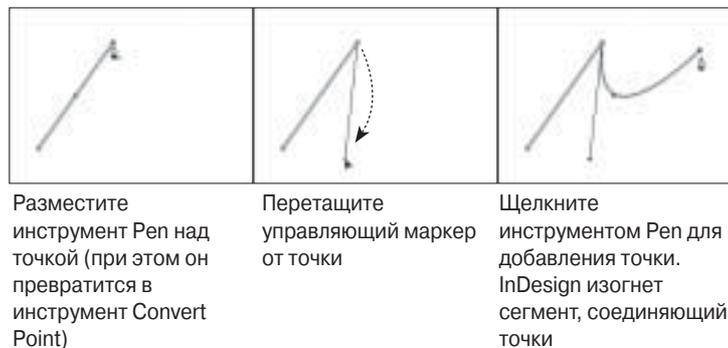


Рис. 5.13. Перетаскивание управляющего маркера от точки привязки

Для того чтобы изменить положение точки, щелкните на ней инструментом **Direct Selection** и перетащите на новое место.

## Приемы рисования

Теперь, когда вам все известно о составляющих контуров, пришло время узнать, как их можно использовать.

### Советы по рисованию контуров

При создании контуров нельзя забывать о возможности их изменения после того, как они будут нарисованы. Мы часто видели людей, которые удаляли целые контуры из-за одной неудачной точки, после чего начинали все с самого начала. Однако на самом деле в подобных случаях необходимо продолжать работу, а затем откорректировать положение точек. Также нельзя забывать о следующих фактах.

- ▶ Контур всегда можно разделить с помощью инструмента **Scissors** (Ножницы).
- ▶ Точки вдоль контура всегда можно добавить и удалить.
- ▶ При рисовании контуров всегда можно выбрать другие инструменты.

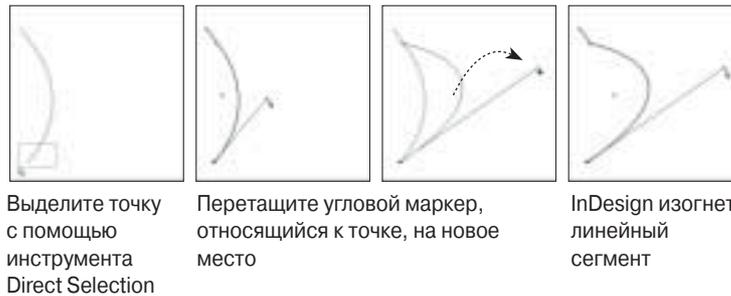
При создании контуров имеет смысл использовать как можно меньшее количество точек привязки, однако это совсем необязательно. Мы заметили, что те, кто только начали работать с инструментами рисования Безье, используют намного больше контуров, чем необходимо на самом деле. Со временем эти пользователи усваивают одно из основных правил векторного рисования: любая кривая может быть описана как две точки и их управляющие маркеры. Ни больше ни меньше.

### Манипулирование управляющими маркерами

Если вы хотите получить действительно хорошие результаты рисования в InDesign, вам следует научиться манипулировать управляющими маркерами. Маркеры играют огромную роль при рисовании кривых, поэтому вам обязательно следует научиться с ними работать.

Для того чтобы изменить степень изгиба сегмента, сначала выделите с помощью инструмента **Direct Selection** точку привязки, относящуюся к этому сегменту. В результате отобразятся управляющие маркеры, относящиеся к данной точке, а также

к предыдущей и последующим точкам на контуре. Если вы не видите маркеры, относящиеся к выбранной точке, значит, форма сегмента определяется маркерами у другого конца сегмента. Разместите указатель над одним из маркеров и перетащите его. По мере перетаскивания маркера форма сегмента будет изменяться. Как только сегмент примет необходимую форму, прекратите перетаскивать маркер (рис. 5.14).



Выделите точку с помощью инструмента Direct Selection

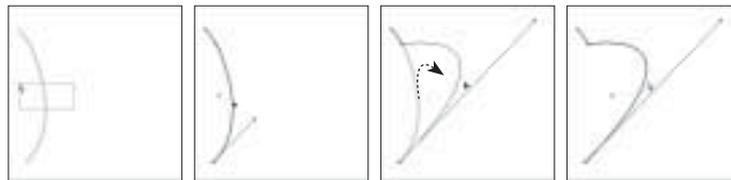
Перетащите угловой маркер, относящийся к точке, на новое место

InDesign изогнет линейный сегмент

Рис. 5.14. Изменение положения управляющих маркеров

Если необходимо удалить управляющий маркер, перетащите его на точку, с которой он связан.

Для того чтобы изменить форму криволинейного сегмента, также можно перетащить сам сегмент. Сначала выделите сегмент, щелкнув на нем инструментом Direct Selection или же перетащив этот инструмент, чтобы создать рамку выделения над частью сегмента, а затем перетащите. По мере перетаскивания InDesign откорректирует форму сегмента (рис. 5.15).



Выделите линейный сегмент с помощью инструмента Direct Selection (создайте прямоугольник выделения над линейным сегментом)

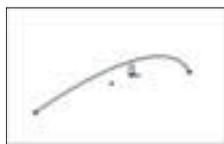
Перетащите линейный сегмент. По мере перетаскивания InDesign будет изменять кривизну линейного сегмента

Рис. 5.15. Еще один способ коррекции формы сегмента

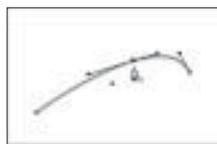
## Добавление точек к контуру

Для того чтобы добавить точку к существующему сегменту, выделите его, выберите инструмент Pen и щелкните инструментом Pen на сегменте. InDesign добавит точку к контуру (рис. 5.16).

Вам не придется выбирать инструмент Add Anchor Point — InDesign выберет его, как только вы наведете инструмент Pen на линейный сегмент.



Расположите инструмент Pen над линейным сегментом. InDesign активизирует инструмент Add Point

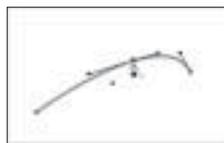


Щелкните на контуре; InDesign добавит к контуру точку

Рис. 5.16. Добавление точки к контуру

### Удаление точек контура

Для того чтобы удалить точку, выделите контур, выберите инструмент Pen и щелкните им на точке. InDesign удалит точку контура (рис. 5.17).



Разместите инструмент Pen над существующей точкой контура. InDesign активизирует инструмент Delete Point



Щелкните на точке; InDesign удалит точку с контура

Рис. 5.17. Удаление точки контура

### Выделение и перемещение точек

Если вы дошли до этого раздела, то уже наверняка знаете, как выделять точки, однако при этом следует помнить о следующих правилах.

- ▶ Для того чтобы выделить точку, щелкните на ней инструментом **Direct Selection** или создайте вокруг нее рамку выделения (используя тот же инструмент).
- ▶ Можно выделить несколько точек одновременно. Для этого следует щелкать инструментом **Direct Selection** на необходимых точках, удерживая нажатой клавишу <Shift>, или же с помощью этого же инструмента нарисовать рамку выделения вокруг всех необходимых точек.
- ▶ Для того чтобы выделить точки на контурах в группах или же на объединенных контурах, воспользуйтесь инструментом **Direct Selection**.
- ▶ При перемещении точки перемещаются и связанные с ней управляющие маркеры, причем их относительное положение сохраняется. Это означает, что форма сегментов изменяется, пока вы перемещаете точки.
- ▶ Для того чтобы переместить прямолинейный сегмент и соответствующие точки, выделите его с помощью инструмента **Direct Selection** и перетащите.

## Открытие и замыкание контуров

Контур может быть как открытым, так и закрытым (рис. 5.18). В открытом контуре между начальной и конечной точками отсутствует линейный сегмент. Вам не придется замыкать контур, чтобы добавить содержимое (текст или графику) или применить заливку.



Рис. 5.18. Открытые и замкнутые контуры

Для того чтобы замкнуть открытый контур, выберите инструмент **Pen** и щелкните им на первой или последней точке контура (особой роли это не играет). Щелкните инструментом **Pen** на другой точке. InDesign замкнет контур (рис. 5.19).

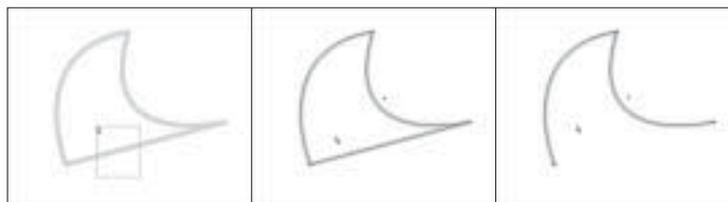


Рис. 5.19. Замыкание открытого контура

Еще один способ замкнуть открытый контур — воспользоваться командой **Close Path**; подробности — в разделе «Операции с контурами».

Для того чтобы разомкнуть контур, выберите инструмент **Direct Selection** и щелкните им на сегменте между двумя точками (также можно нарисовать область выделения над сегментом). Нажмите клавишу **<Delete>**, и InDesign удалит сегмент, тем самым разомкнув контур (рис. 5.20).

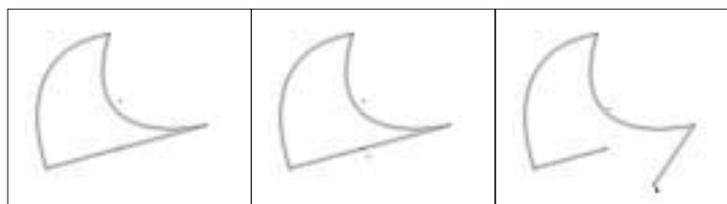
Для того чтобы разомкнуть контур, не удаляя сегмент, выберите инструмент **Scissors** и щелкните им на контуре. Щелкните на точке привязки, чтобы разделить контур именно в ней, или же щелкните на сегменте, чтобы разомкнуть контур в месте щелчка (рис. 5.21).



Выберите инструмент Direct Selection, после чего нарисуйте прямоугольную рамку выделения над линейным сегментом

Нажмите клавишу <Del> для удаления линейного сегмента

Рис. 5.20. Размыкание замкнутого контура благодаря удалению сегмента



Щелкните на линейном сегменте или точке инструментом Scissors

InDesign разомкнет контур. При необходимости можно переместить конечные точки контура независимо друг от друга

Рис. 5.21. Размыкание замкнутого контура

Точка, расположенная максимально близко к началу контура (в направлении контура), становится точкой, расположенной максимально далеко от конца, а точка, расположенная максимально далеко от начала, располагается непосредственно над ней.

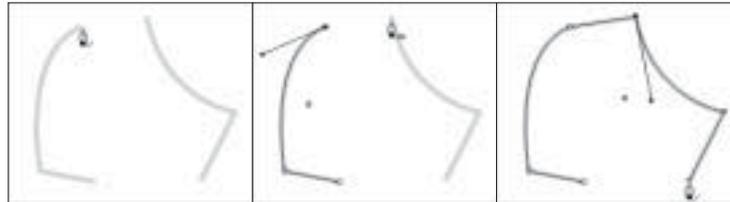
Еще один способ открыть замкнутый контур — воспользоваться командой **Close Path**; подробности — в разделе “Операции с контурами”.

## Объединение открытых контуров

Можно объединить два открытых контура, чтобы создать один контур; кроме того, можно объединить два замкнутых контура, чтобы создать составной. В настоящем разделе мы будем говорить только об объединении открытых контуров. Подробные сведения об объединении замкнутых контуров для создания составных контуров представлены в следующем разделе “Составные контуры”.

Для того чтобы объединить два открытых контура, выполните следующее (рис. 5.22).

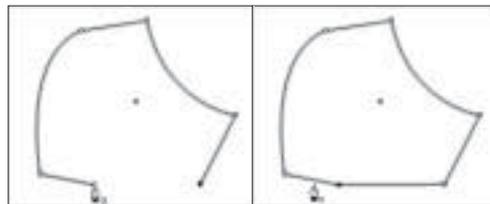
1. Выберите инструмент **Pen**.
2. Разместите инструмент **Pen** над начальной или конечной точкой одного из открытых контуров (выделять весь контур не нужно). InDesign изменит вид курсора таким образом, чтобы указать на добавление точки.
3. Щелкните инструментом **Pen** и разместите указатель над начальной или конечной точкой второго контура. InDesign изменит вид курсора таким образом, чтобы указать на то, что все готово для соединения текущего контура с точкой.
4. Щелкните инструментом **Pen**, и InDesign соединит два контура.



Разместите инструмент Pen над конечной точкой открытого контура

Щелкните инструментом Pen для продолжения контура, после чего переместите указатель на конечную точку другого открытого контура

Щелкните инструментом Pen на одной из оставшихся конечных точек



Щелкните на другой конечной точке для замыкания контура

Рис. 5.22. Объединение открытых контуров

5. По мере необходимости повторите данные действия, чтобы соединить две другие точки и замкнуть контур.

## Составные контуры

В старое доброе время Оле приходилось не только подолгу добираться до школы в ужасную погоду, но и выполнять невероятные действия по созданию отверстий в замкнутых контурах. Однако, несмотря на все подобные испытания, Оле удалось сохранить свою жизнерадостность и необычный взгляд на вещи.

В наши дни создать отверстия в контурах гораздо проще — достаточно объединить контуры в составной контур. Составные контуры состоят из двух или большего количества контуров (которые должны быть незаблокированы, негруппированы и замкнуты); при этом используется команда **Make (Создать)** из подменю **Compound Paths (Составные контуры)** меню **Object (Объект)**. Области между контурами или же области их пересечения являются прозрачными. Ниже описано, как создать тор (“бублик”) (рис. 5.23).

1. Выберите из палитры инструментов инструмент **Ellipse**.
2. Нарисуйте два овала, расположенных друг над другом.
3. Выполните заливку обоих овалов.
4. Выделите овалы.
5. Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+8>** (**<⌘+8>**), чтобы объединить овалы.



Рис. 5.23. Создание композитного контура

В дальнейшем составной контур можно разделить на отдельные контуры. Для этого выделите составной контур и выберите из подменю **Compound Paths** меню **Object** команду **Release** (Расформировать).

При объединении контуров с разным типом линий и заливкой составной контур наследует атрибуты самого нижнего контура.

Составные контуры можно трансформировать так же, как и любой другой контур.

При преобразовании символов в контуры InDesign автоматически создает композитные контуры.

## Редактирование составных контуров

Контуры, образующие составной контур, можно выделять точно так же, как и объекты в группе; для этого достаточно выбрать инструмент **Direct Selection** и щелкнуть им на нужной точке. Как только точка будет выделена, ее положение можно изменить (рис. 5.24).



Рис. 5.24. Редактирование составного контура

## Разделение составных контуров

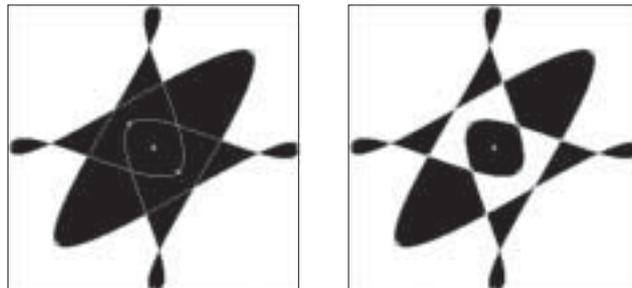
Для того чтобы преобразовать составной контур обратно в два или большее количество контуров, выделите его и выберите команду **Release** из подменю **Compound Paths** меню **Object** или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+8> (<⌘+Option+8>). InDesign разделит контур на его составляющие. Обратите внимание, что при этом исходное форматирование контуров не восстанавливается.

## Составные контуры и неравномерная заливка

Если вы работали с Illustrator, FreeHand или другой программой рисования, то уже знакомы с двумя вариантами заливки контуров. В разных программах они называются по-разному, однако суть от этого не меняется. Первый вариант — это неравномерная заливка (**Even Odd Fill Rule**), а второй — равномерная заливка (**Zero Winding Fill Rule**). Данные правила определяют, каким именно образом программа выполняет заливку контура, который сам себя пересекает, а также внутренних областей составных контуров.

Если вы вставляете контуры из других приложений в InDesign или же создаете самопересекающиеся контуры в InDesign, то сразу поймете, что InDesign поддерживает только один вариант заливки.

О чем же мы говорим? Все становится гораздо понятнее при взгляде на рис. 5.25.



Самопересекающийся контур, заполненный при использовании метода Zero Winding Fill Rule (InDesign)

Самопересекающийся контур, заполненный при использовании метода Even Odd Fill Rule (Illustrator)

Рис. 5.25. Правила заливки

А что же делать, если вам необходима неравномерная заливка? Придется ли вам обращаться к другой программе, а затем импортировать полученный контур в InDesign как графическое изображение?

Этот вопрос доводил Олав до сумасшествия, пока он не научился имитировать необходимый эффект, используя составные контуры и операцию **Add** (Добавление) (подробно операции с контурами рассмотрены ниже) (рис. 5.26).

1. Выделите самопересекающийся контур.
2. Скопируйте контур и воспользуйтесь командой **Paste In Place** (Вклеить на место) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Shift+V> (<⌘+Option+Shift+V>), чтобы создать копию объекта непосредственно над исходным объектом.



Рис. 5.26. Имитация эффекта Even Odd Fill Rule

3. Выделите оба объекта и щелкните на кнопке **Add** палитры **Pathfinder** (Обработка контуров). InDesign создаст композитный контур и зальет его таким образом, что он будет выглядеть как исходный контур при заливке с использованием правила заливки **Even Odd Fill Rule**.

## Сглаживание контуров

Итак, вам понравилось работать с инструментом **Pencil**. Однако ваша рука недостаточно тверда при работе с мышью. Или же при перемещении инструмента что-то оказалось на пути вашей руки. В любом случае вам необходим способ, который бы позволил сгладить контур, нарисованный в InDesign. И поможет вам инструмент **Smooth** (Сглаживание), который позволяет сгладить все неровности контуров InDesign.

Чтобы воспользоваться инструментом **Smooth**, сначала выберите его из палитры инструментов (он занимает одну ячейку с инструментом **Pencil**). Кроме того, можно выбрать инструмент **Pencil** и нажать клавишу **<Alt>** (**<Option>**), чтобы превратить инструмент **Pencil** в инструмент **Smooth**. Перетащите инструмент вдоль контура, который необходимо сгладить (рис. 5.27). По мере перетаскивания инструмента InDesign изменяет положение управляющих маркеров и точек на контуре (иногда при этом точки удаляются).

Чтобы контролировать работу инструмента **Smooth**, дважды щелкните на значке инструмента **Smooth** в палитре инструментов. InDesign отобразит диалоговое окно **Smooth Tool Preferences** (Установки инструмента «Сглаживание») (рис. 5.28). Ползунок **Fidelity** (Точность) определяет расстояние (в пикселях), на которое «сглаженный» контур может отклоняться от исходного контура (чем больше значения, тем больше отклонение). Параметр **Smoothness** (Сглаживание) определяет интенсивность изменений, применяемых к контуру (чем выше значение, тем больше сглаживание).

## Удаление контуров

Представьте, что вам необходимо удалить произвольный фрагмент контура, начало и конец которого не соответствуют начальной и конечной точкам контура. В InDesign 1.0 удаление фрагмента подразумевало разделение контура с помощью

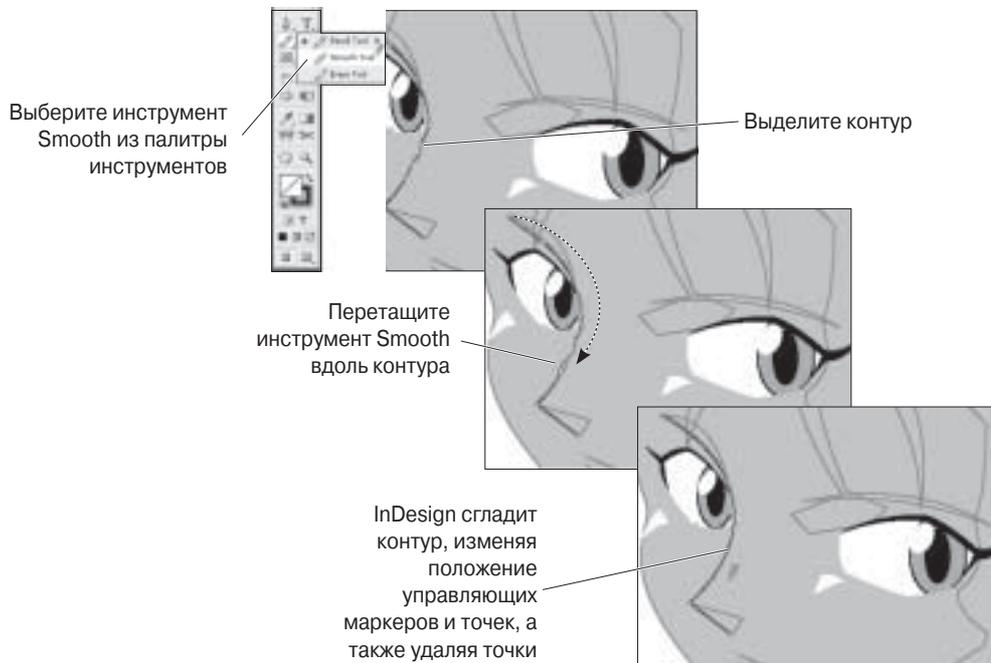


Рис. 5.27. Сглаживание контура



Рис. 5.28. Диалоговое окно Smooth Tool Preferences

инструмента **Scissors** (с любого края сегмента, который необходимо удалить) и удаление сегмента между двумя точками.

Теперь все стало гораздо проще. Выберите инструмент **Erase** из меню палитры инструментов и перетащите его над областью контура, который необходимо удалить (рис. 5.29).

## Операции с контурами

Операции с контурами — а так мы называем команды, представленные командами в нижней части палитры **Pathfinder**, — создают контуры на основе других контуров. Они значительно упрощают создание сложных фигур в результате комбинирования простых геометрических фигур, а также создание фигур, которые очень сложно нарисовать с помощью инструмента **Pen**.

Операции **Convert Shape** обеспечивают целый ряд “утилитарных” функций при работе с контурами. Зачем же они находятся в той же палитре **Pathfinder**, в которой

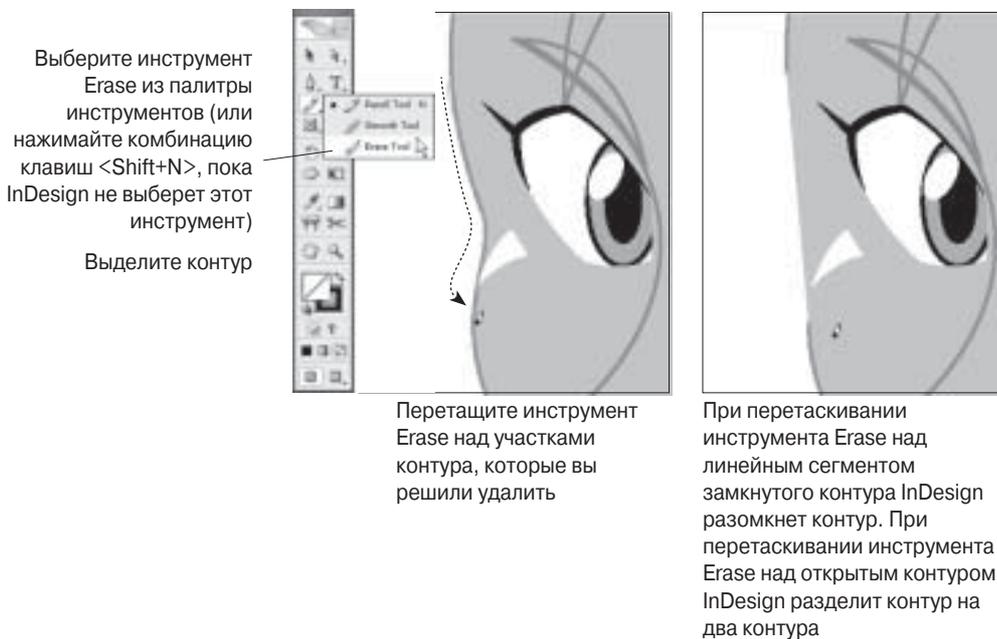


Рис. 5.29. Удаление части контура

доступны операции с контурами, с которыми они не имеют ничего общего? А теперь хорошенько подумайте, прежде чем ответить. А действительно ли вам нужна *еще одна* палитра?

Операции с контурами, доступные в палитре **Pathfinder**, применимы к областям пересечения двух или нескольких объектов. Подобные операции позволяют объединять объекты, создавать новые объекты, а также удалять области одного объекта, пересекающиеся с другим объектом.

Многие пользователи часто приходят к выводу, что операции с контурами (например, в *Illustrator*, во *FreeHand* или в *QuarkXPress*) — это “профессиональные” приемы рисования. Поэтому они избегают операций с контурами, как и использования инструмента **Pen**, поскольку не умеют рисовать.

Однако вряд ли можно найти большее заблуждение, чем подобное мнение. Если вы умеете рисовать, то операции с контурами — очень ценное дополнение к вашему арсеналу, однако если вы не умеете рисовать или эффективно использовать инструмент **Pen**, то операции с контурами InDesign станут вашими верными помощниками. Вы только подумайте, даже Дэвид может нарисовать любые фигуры, используя прямоугольники, овалы и многоугольники. Используя операции с контурами, можно получить те же результаты и не загромождать страницы большим количеством наложенных друг на друга объектов.

## Применение операций с контурами

Для того чтобы применить любую из операций с контурами, выделите два или несколько контуров, отобразите палитру **Pathfinder**, щелкните на кнопке, соответствующей необходимой операции (рис. 5.30).

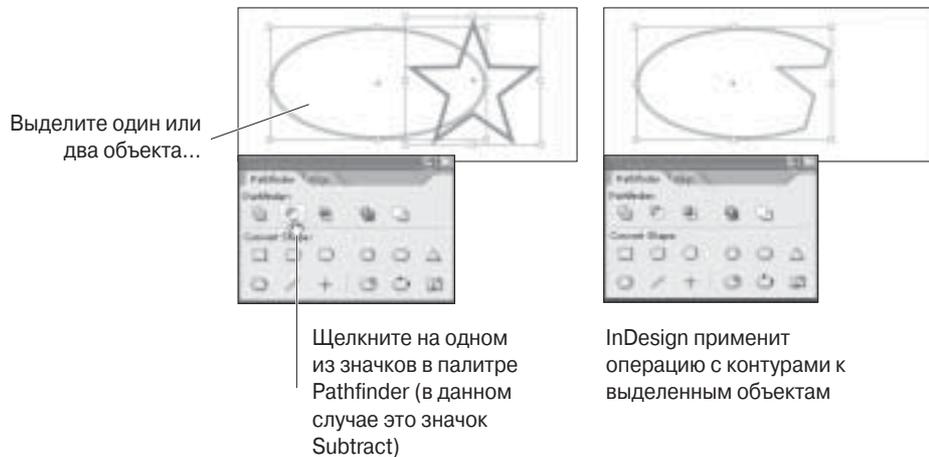


Рис. 5.30. Применение операции с контурами

Чуть позже мы рассмотрим все операции с контурами, но начнем с нескольких базовых правил.

- ▶ **Исходные фигуры удаляются.** Операции с контурами часто используют для создания новой фигуры. Очень часто подобные фигуры являются составными контурами. Для сохранения исходных фигур предварительно следует создать их копии.
- ▶ **Порядок наложения контуров имеет значение.** Большинство операций с контурами оказывает определенное влияние на объект переднего или заднего плана. Если вы применили операцию с контурами, а полученные результаты вас не устраивают, отмените ее, после чего измените порядок следования объектов (используя команды **Bring to Front** (На передний план), **Send to Back** (На задний план), **Bring Forward** (Переложить вперед) и **Send Backward** (Переложить назад) из подменю **Arrange** (Упорядочить) меню **Object**).
- ▶ **Форматирование изменяется.** Чаще всего заливка, обводка, слои и другие атрибуты объекта переднего плана определяют форматирование полученного объекта. Исключение составляет только операция **Subtract** (Вычитание); в данном случае форматирование полученного объекта определяются атрибутами объекта заднего плана.
- ▶ **Операции с контурами и текстовые фреймы.** При применении операции с контурами к текстовому фрейму изменяется форма фрейма, но не текст.
- ▶ **Альтернатива обтравочным контурам.** Порой операции с контурами можно использовать вместо обтравочных контуров и вложенных объектов, что обеспечивает более высокую скорость печати.
- ▶ **Следите за содержимым контуров.** Применение операций с контурами к объектам, содержащим другие объекты, такие как импортированная графика, может привести к удалению содержимого контура.

## Добавление

Операция с контурами **Add** (Добавление) создает новый контур, форма которого соответствует общему контуру выделенных объектов; при этом области пересечения и внутренние контуры удаляются (рис. 5.31). Если исходные объекты являются составными контурами, любые внутренние контуры сохраняются, только если они не пересекаются друг с другом или не попадают в область пересечения фигур.



Рис. 5.31. Использование операции с контурами **Add**

## Вычитание

Если вам необходимо использовать один контур для вырезания отверстия в другом, используйте операцию **Subtract** (Вычитание). В данном случае объект переднего плана используется для вырезания отверстия в объекте заднего плана (рис. 5.32). При этом полученный объект наследует заливку и обводку объекта заднего плана.

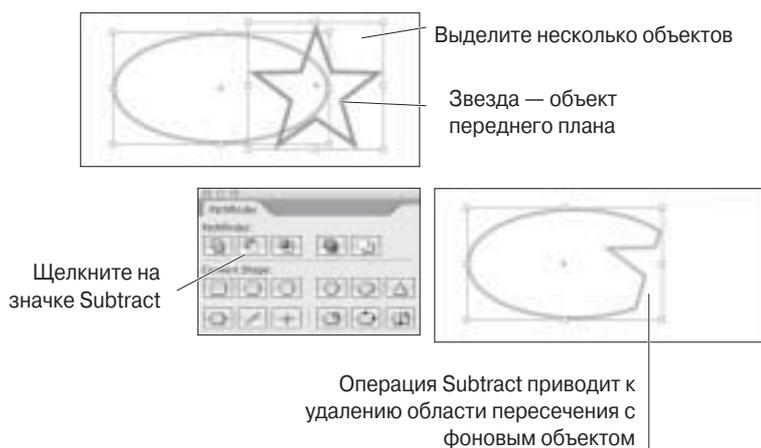


Рис. 5.32. Использование операции с контурами **Subtract**

## Пересечение

Операция **Intersect** (Пересечение) создает новый объект, форма которого соответствует области пересечения выделенных объектов (рис. 5.33). Если выделить больше двух объектов или непересекающиеся объекты, отобразится сообщение об ошибке.

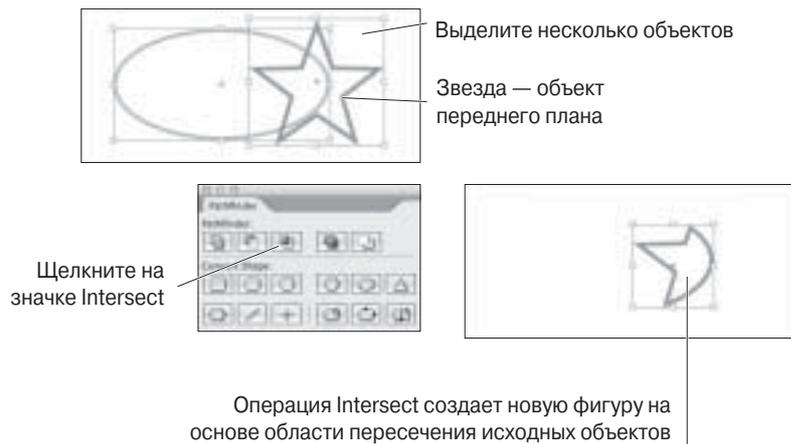


Рис. 5.33. Использование операции с контурами **Intersect**

Как мы уже отмечали раньше, операции с контурами применяются к выделенным объектам. Существует немало способов сохранить исходные объекты, однако самый быстрый способ заключается в применении эффекта контуров, копировании полученного контура, отмене операции (в результате будут восстановлены исходные контуры), а также последующем нажатии комбинации клавиш **<Ctrl+Alt+Shift+V>** (**<⌘+Option+Shift+V>**) для вставки копии. Данный прием особенно полезен при использовании операции **Intersect** (Пересечение).

## Исключение

Операция **Exclude Overlap** (Исключение) создает составной контур на основе выделенных объектов; при этом все области пересечения оказываются без заливки (рис. 5.34).

## Минус нижний

Операция **Minus Back** (Минус нижний) прямо противоположна операции **Subtract**. Если щелкнуть на значке **Minus Back** в палитре **Pathfinder**, **InDesign** будет использовать нижний объект для вырезания отверстия в объекте переднего плана (рис. 5.35). Полученный объект наследует форматирование объекта переднего плана.

## Применение операций **Convert Shape**

Для применения любой операции **Convert Shape** выделите объект и щелкните на одном из значков в палитре **Pathfinder**.

- ▶ **Convert to Rectangle (Преобразовать в прямоугольник)**. Выделенный объект преобразуется в прямоугольник.

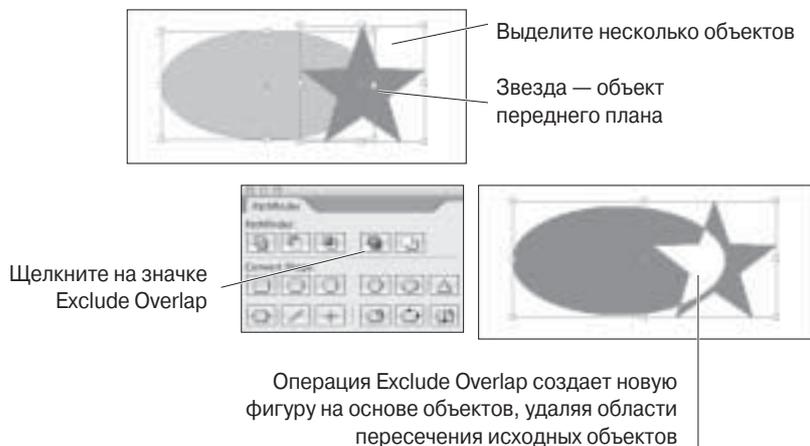


Рис. 5.34. Использование операции с контурами Exclude Overlap

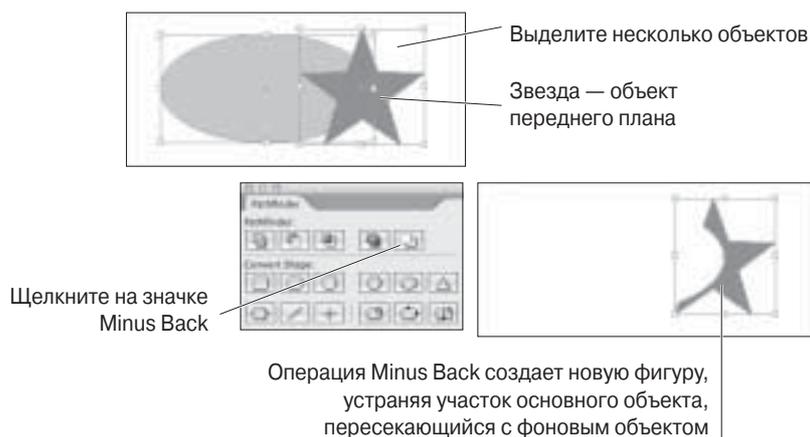


Рис. 5.35. Использование операции с контурами Minus Back

- ▶ **Convert to Rounded-Corner Rectangle (Преобразовать в прямоугольник со скругленными углами).** Выделенный объект преобразуется в прямоугольник, после чего к нему применяется угловой эффект **Rounded** (Скругленный) (при этом применяется текущее значение радиуса, заданное в диалоговом окне **Corner Effects** (Угловые эффекты)).
- ▶ **Convert to Beveled-Corner Rectangle (Преобразовать в прямоугольник со скошенными углами).** Выделенный объект преобразуется в прямоугольник, после чего к нему применяется угловой эффект **Bevel** (Скос) (при этом применяется текущее значение радиуса, заданное в диалоговом окне **Corner Effects** (Угловые эффекты)).
- ▶ **Convert to Inverse-Rounded-Corner Rectangle (Преобразовать в прямоугольник с углами, скругленными внутрь).** Выделенный объект преобразуется в прямоугольник, после чего к нему применяется угловой эффект **Inverse**

Rounded (Скругленный внутрь) (при этом применяется текущее значение радиуса, заданное в диалоговом окне **Corner Effects** (Угловые эффекты)).

- ▶ **Convert to Ellipse (Преобразовать в эллипс)**. Выделенный объект преобразуется в овал. Если выделен квадрат, он будет преобразован в круг.
- ▶ **Convert to Triangle (Преобразовать в треугольник)**. Выделенный объект преобразуется в треугольник.
- ▶ **Convert to Polygon (Преобразовать в многоугольник)**. Выделенный объект преобразуется в многоугольник. При этом используются текущие настройки, заданные в диалоговом окне **Polygon Settings** (Параметры многоугольника).
- ▶ **Convert to Line (Преобразовать в линию)**. Выделенный объект преобразуется в линию.
- ▶ **Convert to Vertical or Horizontal Line (Преобразовать в вертикальную или горизонтальную линию)**. Выделенный объект преобразуется в вертикальную или горизонтальную линию.
- ▶ **Open Path (Открыть контур)**. Открывает закрытый контур. Обратите внимание, что эта операция не приводит к удалению последнего сегмента контура — контур просто размыкается в своей первой или последней точке (рис. 5.36).
- ▶ **Close Path (Закрыть контур)**. Закрывает открытый контур.
- ▶ **Reverse Path (Изменить направление контура)**. Изменяет направление выделенного контура.

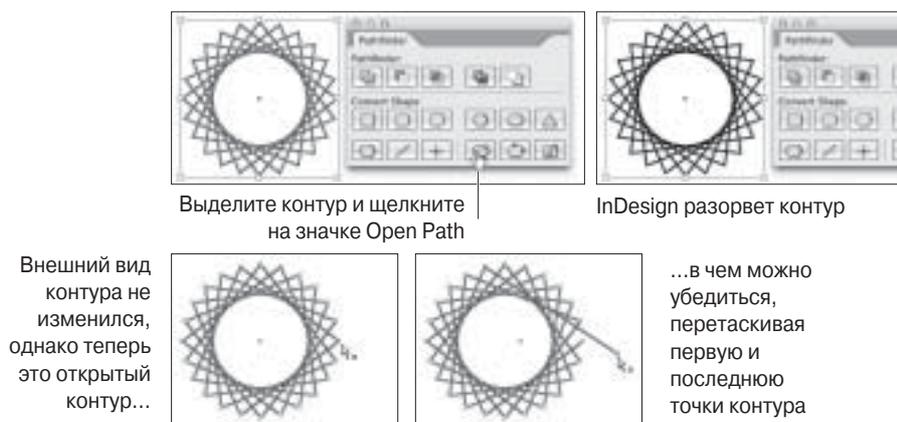
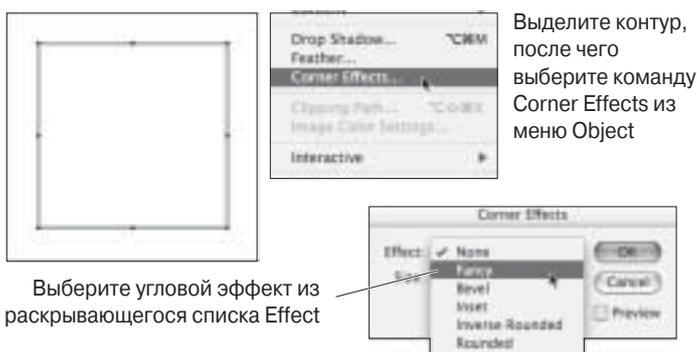


Рис. 5.36. Создание открытого контура

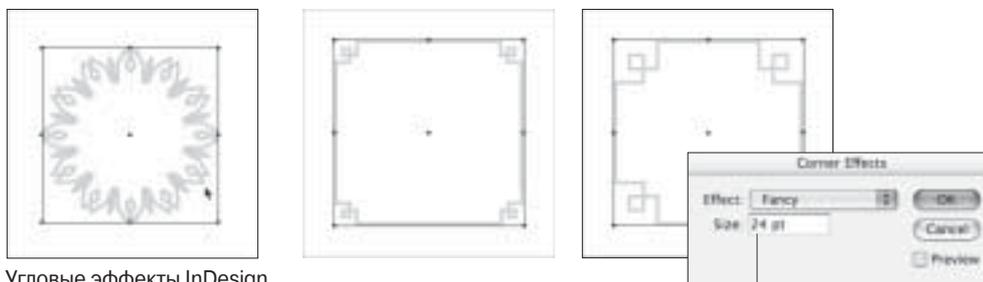
## Угловые эффекты

Программа InDesign может применять целый ряд деформаций к углам контуров в публикации. Подобные деформации часто называют угловыми эффектами, а для изменения их установок используется диалоговое окно **Corner Effects** (Угловые эффекты). Чаще всего данные эффекты используются для получения скругленных углов прямоугольников и квадратов.

Для того чтобы применить угловой эффект, выделите контур и выберите команду **Corner Effects** из меню **Object**. InDesign отобразит диалоговое окно **Corner Effects**. Выберите необходимый эффект из раскрывающегося списка **Effect** (Эффект), введите значение в поле **Size** (Размер) и нажмите клавишу **<Enter>** (**<Return>**), чтобы применить изменения. InDesign изменит форму углов контура в соответствии с заданными вами установками (рис. 5.37).



Угловые эффекты InDesign	Fancy	Inset	Inverse Rounded	Rounded	Bevel



Угловые эффекты InDesign можно применять к любой угловой точке. Попробуйте применить их при работе с многоугольниками, чтобы получить интересные геометрические фигуры

Фигуры, созданные в результате наложения угловых эффектов

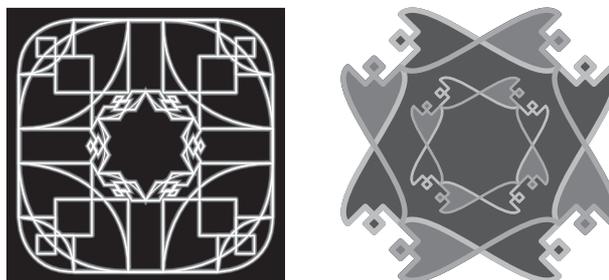


Рис. 5.37. Угловые эффекты

## Обводка

После создания контура вам наверняка захочется изменить его толщину, цвет, а также другие свойства. Изменение форматирования контура часто называется обводкой. Обводка определяет внешний вид внешних границ контура.

Чтобы определить параметры обводки контура, начните с отображения палитры Stroke (Обводка), нажав комбинацию клавиш <F10> (рис. 5.38). Для указания типа обводки (сплошная, пунктирная или состоящая из нескольких линий) воспользуйтесь раскрывающимся списком Type (Тип).

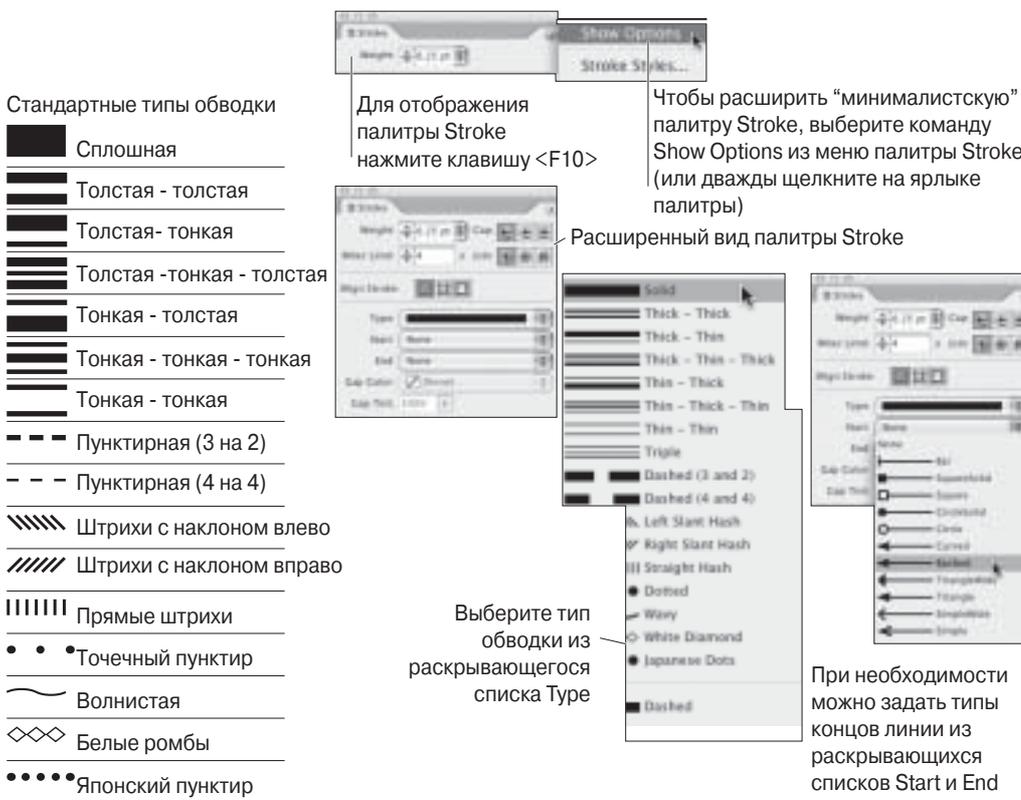


Рис. 5.38. Палитра Stroke

В дополнение к стандартным типам обводки также можно определить заказные типы сплошной, пунктирной, штрих-пунктирной и другой обводки. Подробнее о стилях обводки мы еще поговорим в настоящей главе.

## Толщина

Необходимое значение ширины линии обводки можно указать в поле Weight (Толщина); кроме того, можно выбрать стандартное значение из соответствующего раскрывающегося списка. Для того чтобы удалить обводку контура, следует ввести нулевое значение в поле Weight.

**Историческая заметка.** Первые издательские системы создавали волосяные линии, используя инструкцию PostScript 0 `setlinewidth`, что позволяло получить линию толщиной 1 пиксель при печати на принтере PostScript. При печати на лазерном принтере с разрешением 300 dpi данный подход полностью себя оправдывал — получалась очень тонкая линия шириной 0,2–0,25 пункта. Когда появились фотонаборные устройства, благодаря данному подходу получалась линия толщиной 1/1200 дюйма и меньше, что слишком мало для большинства печатных машин. Поэтому совет задавать нулевую ширину обводки утратил свою актуальность, в том числе и при работе в InDesign.

## Выравнивание обводки

Три кнопки в группе параметров **Align Stroke** (Выровнять обводку) палитры **Stroke** определяют положение обводки относительно контура. В частности, вам доступны такие варианты: **Align Stroke to Center** (Линия по центру обводки), **Align Stroke to Inside** (Обводка внутри линии) и **Align Stroke to Outside** (Обводка снаружи линии); их назначение достаточно очевидно (рис. 5.39).

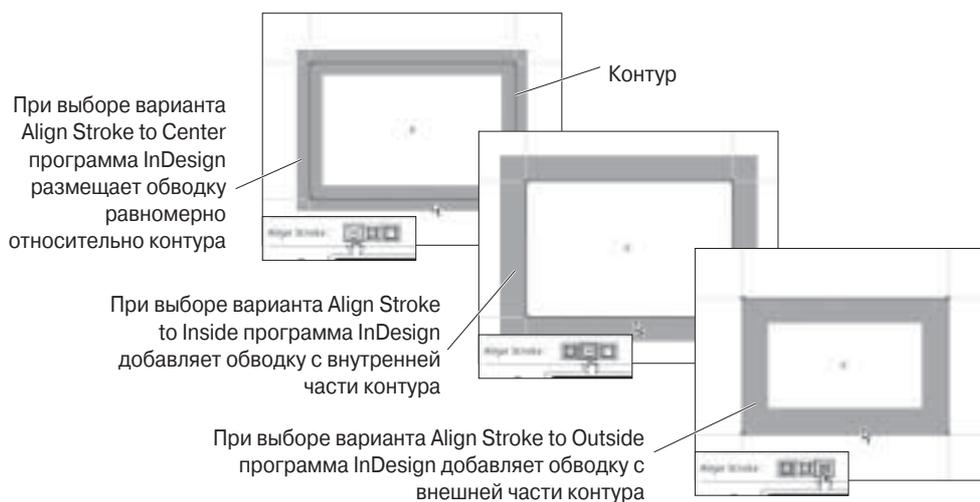


Рис. 5.39. Параметры выравнивания обводки

Если вы используете вариант **Align Stroke to Inside** и увеличите толщину обводки для рекламного блока на странице журнала, InDesign расширит обводку контура на область страницы, за которую заплатил рекламодатель. При использовании параметра **Align Stroke to Outside** программа InDesign добавит обводку к внешним границам контура.

Если выбрать параметр **Align Stroke to Center**, программа InDesign добавит обводку равномерно с обеих сторон контура.

## Концы

Выберите один из вариантов в группе параметров **Cap** (Концы), чтобы определить форму конца обводки (рис. 5.40). На внешнем виде замкнутого контура выбор различных вариантов в группе параметров **Cap** никак не отражается.

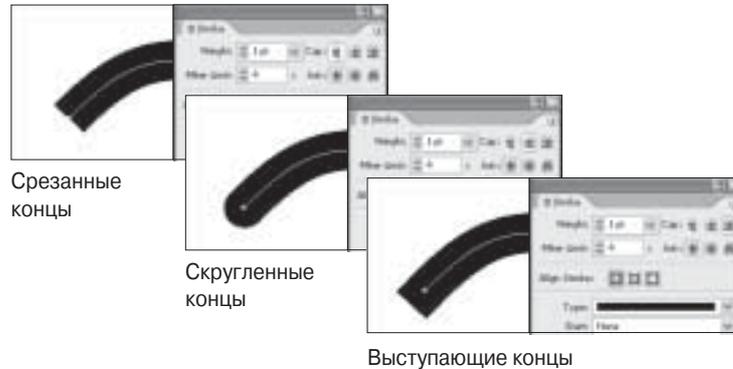


Рис. 5.40. Различные варианты концов

### СТЫКИ

Выбрав один из вариантов в группе параметров Join (Стыки), вы определите, как именно InDesign отображает углы — места, в которых сегменты контура соединяются друг с другом (рис. 5.41).

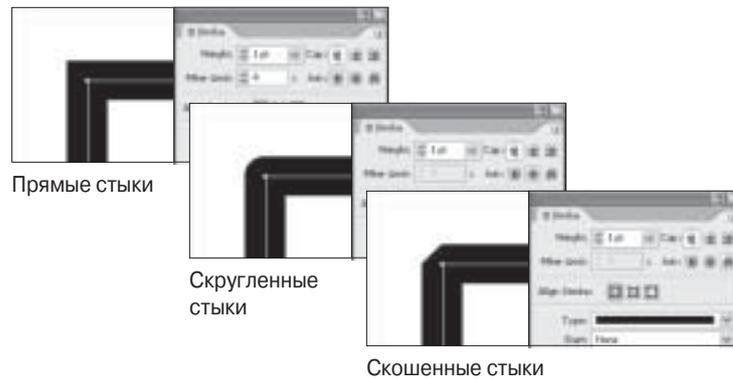


Рис. 5.41. Параметры стыков

### Срезание

В углах контуров порой могут происходить странные вещи. Если угол слишком острый, то обводка может “выйти из-под контроля”, в результате чего эффективная ширина обводки по углам увеличится. Значение, указанное в поле Miter Limit (Срезание), определяет расстояние, пропорциональное толщине обводки, на которое может расширяться угол, прежде чем InDesign применит к углу скошенный стык (рис. 5.42). Например, если ввести значение 2 в поле Miter Limit, InDesign выполнит сведение углов, когда ширина обводки в два раза превысит указанное значение.

Поле Miter Limit доступно только при использовании параметра Miter Join и применимо только к угловым точкам.



Рис. 5.42. Срезание

### Пунктирная обводка

Если вам необходимо получить пунктирную линию, выберите значение Dashed (Пунктирная) из раскрывающегося списка Type, после чего используйте поля Dash (Штрих) и Gap (Пробел), чтобы определить внешний вид пунктирной обводки (рис. 5.43).

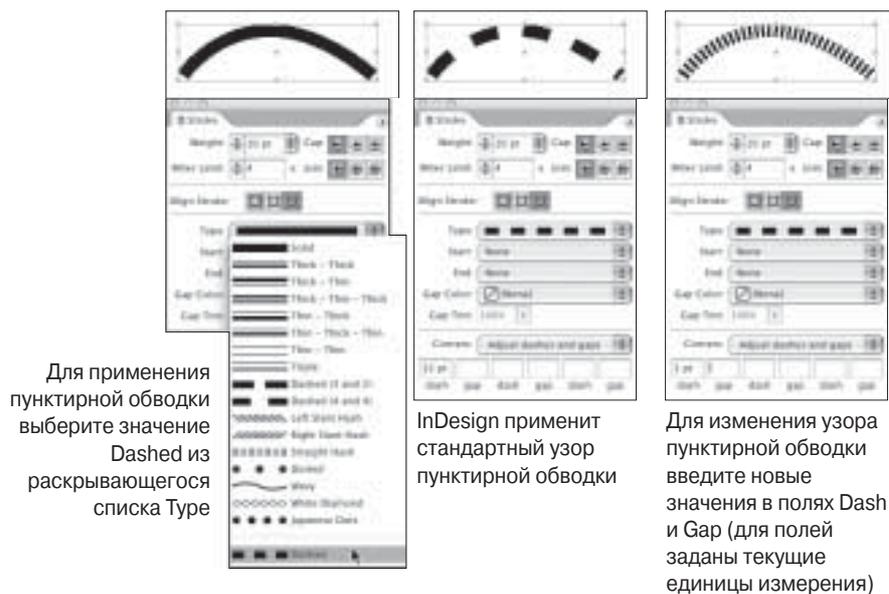


Рис. 5.43. Применение пунктирной обводки

### Создание обводки на отдельных слоях

Мы неоднократно слышали жалобы пользователей на то, что InDesign не поддерживает их любимые стили. Если вам не удастся найти подходящий вариант в раскрывающемся списке Type палитры Stroke или создать его с помощью стилей обводки (подробности в главе), необходимый вариант можно создать с нуля.

Для того чтобы создать простой эффект составной обводки, выполните следующие действия (рис. 5.44).

1. Выделите контур.
2. Создайте копию слоя. Для этого нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+C> (<⌘+C>), чтобы скопировать контур, затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Shift+V> (<⌘+Option+Shift+V>). InDesign разместит копию над исходным контуром.
3. Измените толщину, тип или цвет обводки для копии контура.
4. Выделите исходный контур и его копию, после чего сгруппируйте их (обратите внимание, что вам не удастся создать составной контур).

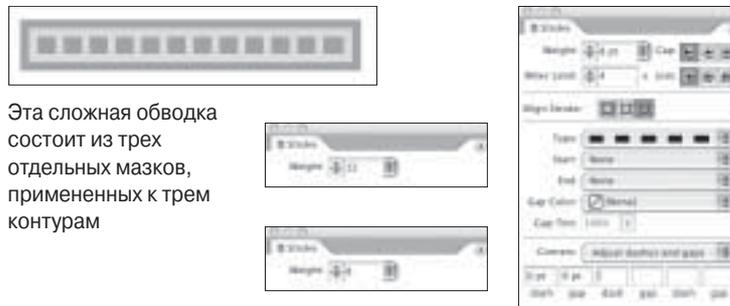


Рис. 5.44. Создание сложной обводки благодаря наложению контуров

## Стрелки

К любому открытому контуру можно добавить стрелки, выбирая необходимые варианты из раскрывающихся списков **Start** (Начало) и **End** (В конце) палитры **Stroke**. Раскрывающийся список **Start** относится к первой точке контура (в соответствии с направлением контура), а раскрывающийся список **End** — к последней точке контура. Вам совсем необязательно выбирать значения из обоих раскрывающихся списков (рис. 5.45).

Чтобы поменять местами стрелки в начале и в конце контура, выделите его с помощью инструмента **Direct Selection** и выберите команду **Reverse Path** из меню **Object** (рис. 5.46).

## Наложение

Вы не найдете данный параметр обводки в палитре **Stroke**, поэтому можете смело прекратить поиск. Отобразите палитру **Attributes** (Атрибуты), выбрав команду **Attributes** из меню **Window**. Установка флажка **Overprint Stroke** (Наложение обводки) позволяет наложить обводку на объект, расположенный ниже. На первый взгляд это может показаться не очень важно, но как только вы займетесь созданием цветных публикаций, то поймете, насколько полезен данный параметр InDesign (подробнее о нем рассказывается в главе 10).

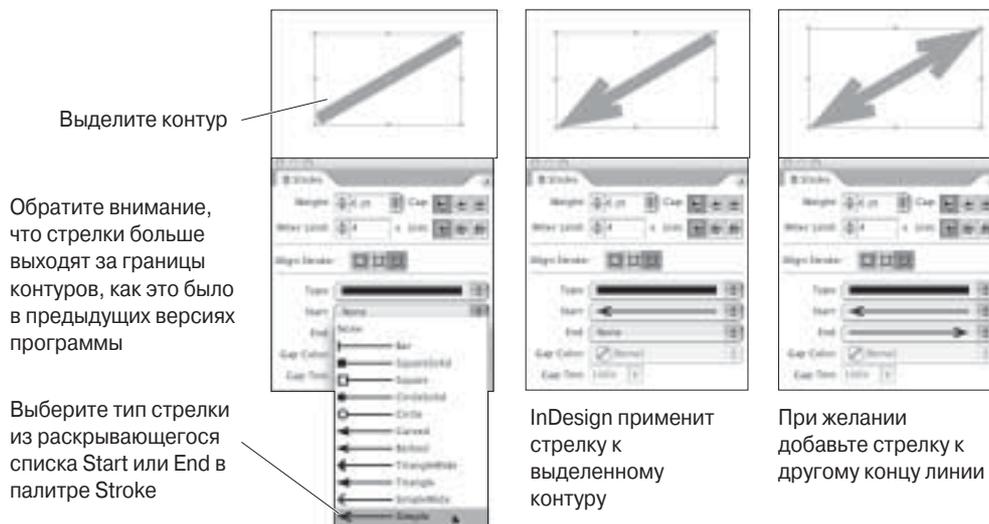


Рис. 5.45. Добавление стрелок

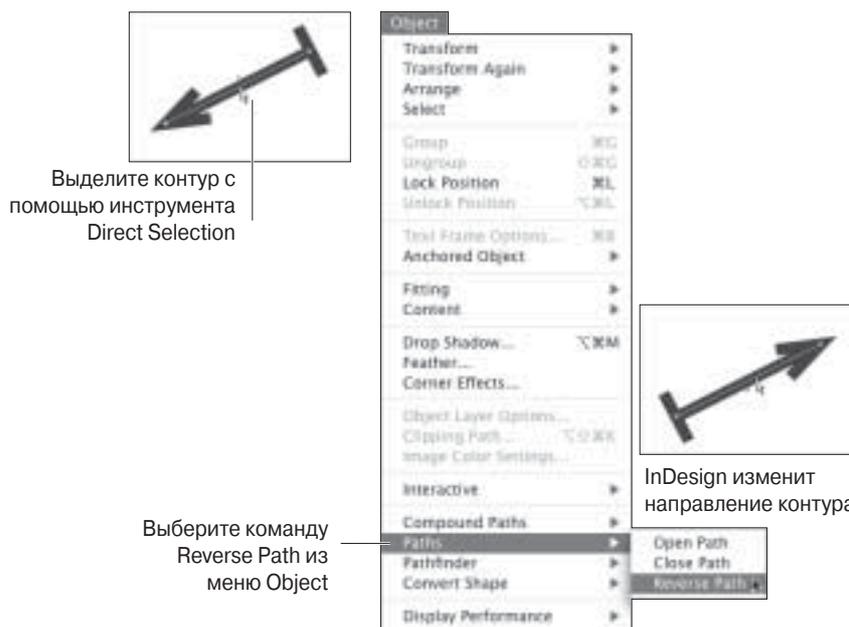


Рис. 5.46. Изменение направления контура

## Цвет и оттенок пробелов

После выбора пунктирной, штриховой или штрих-пунктирной обводки InDesign отобразит в нижней части палитры Stroke поля Gap Color (Цвет пробелов) и Gap Tint (Оттенок пробелов) (рис. 5.47). Используйте данные параметры, чтобы указать цвет “пустых” участков обводки.

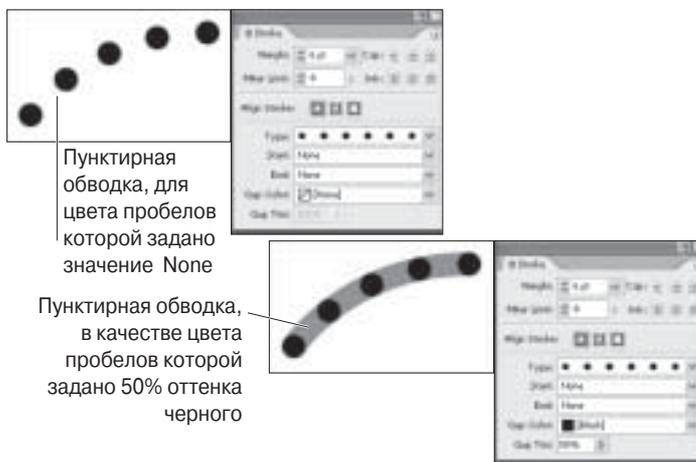


Рис. 5.47. Указание цвета пробелов обводки

### Выравнивание углов

После применения штриховой или пунктирной обводки к элементу страницы программа InDesign отобразит в нижней части палитры **Stroke** раскрывающийся список **Corners** (Углы). Значения, доступные в этом раскрывающемся списке, определяют, каким образом InDesign отобразит обводку при пересечении ее точек контура (рис. 5.48).



Рис. 5.48. Выравнивание углов

Если выбрать значение **Adjust Dashes** (Настроить штрихи), InDesign изменит длину штрихов таким образом, чтобы обводка проходила через каждую точку контура. Если выбрать значение **Adjust Gaps** (Настроить пробелы), InDesign изменит длину пробелов таким образом, чтобы обеспечить те же результаты. Как можно было предположить, выбор значения **Adjust Dashes and Gaps** (Настроить штрихи и пробелы) позволяет изменить длину штрихов и пробелов, а выбор значения **None** (Нет) позволяет вообще не вносить никаких изменений.

Зачем может понадобиться изменять длину пробелов и штрихов обводки? Если этого не делать, вы рискуете получить “провалы” по углам контуров. Это будет особенно заметно при применении пунктирной обводки к прямоугольникам.

## Редактирование обводки

После применения обводки к контуру можно легко внести в нее изменения, используя следующие методы. “Правильного” метода редактирования обводки не существует — все зависит от вашего стиля работы, а также от того, какие палитры отображены во время внесения изменений в обводку.

- ▶ Отобразите палитру **Stroke**, а затем внесите изменения.
- ▶ Щелкните на образце обводки в палитре **Color** и выберите цвет (подробнее об этом — в главе 10).
- ▶ Щелкните на кнопке **Stroke** в нижней части палитры инструментов, чтобы применить и удалить цвет и градиентные заливки контура.
- ▶ Выделите контур и выберите необходимую толщину линии из подменю **Stroke Weight** (Толщина линии) контекстного меню.
- ▶ Воспользуйтесь инструментом **Eyedropper**, чтобы выбрать форматирование обводки контура и применить его к другому контуру.

## Удаление обводки

Чтобы быстро удалить обводку контура, воспользуйтесь одним из описанных ниже приемов.

- ▶ Выделите контур, щелкните на образце обводки (в нижней части палитры инструментов) и выберите значение **None** (Нет).
- ▶ Выделите контур, отобразите палитру **Swatches** (Образцы), щелкните на образце обводки в верхней части палитры и выберите образец **None** (Нет).
- ▶ Введите значение 0 в поле **Weight** палитры **Stroke**.

## Стили линии

Если вы изучили все доступные стандартные стили линии и не нашли ничего подходящего, можете создать свой вариант, используя стили линии InDesign. При этом предполагается, что линия обводки может быть пунктирной, точно-пунктирной или рантовой, — InDesign все еще не поддерживает обводку с использованием фигур произвольной формы. Кроме того, по желанию можно создать уникальный вариант заливки с нуля.

Для того чтобы создать стиль линии, выполните следующие действия (рис. 5.49)

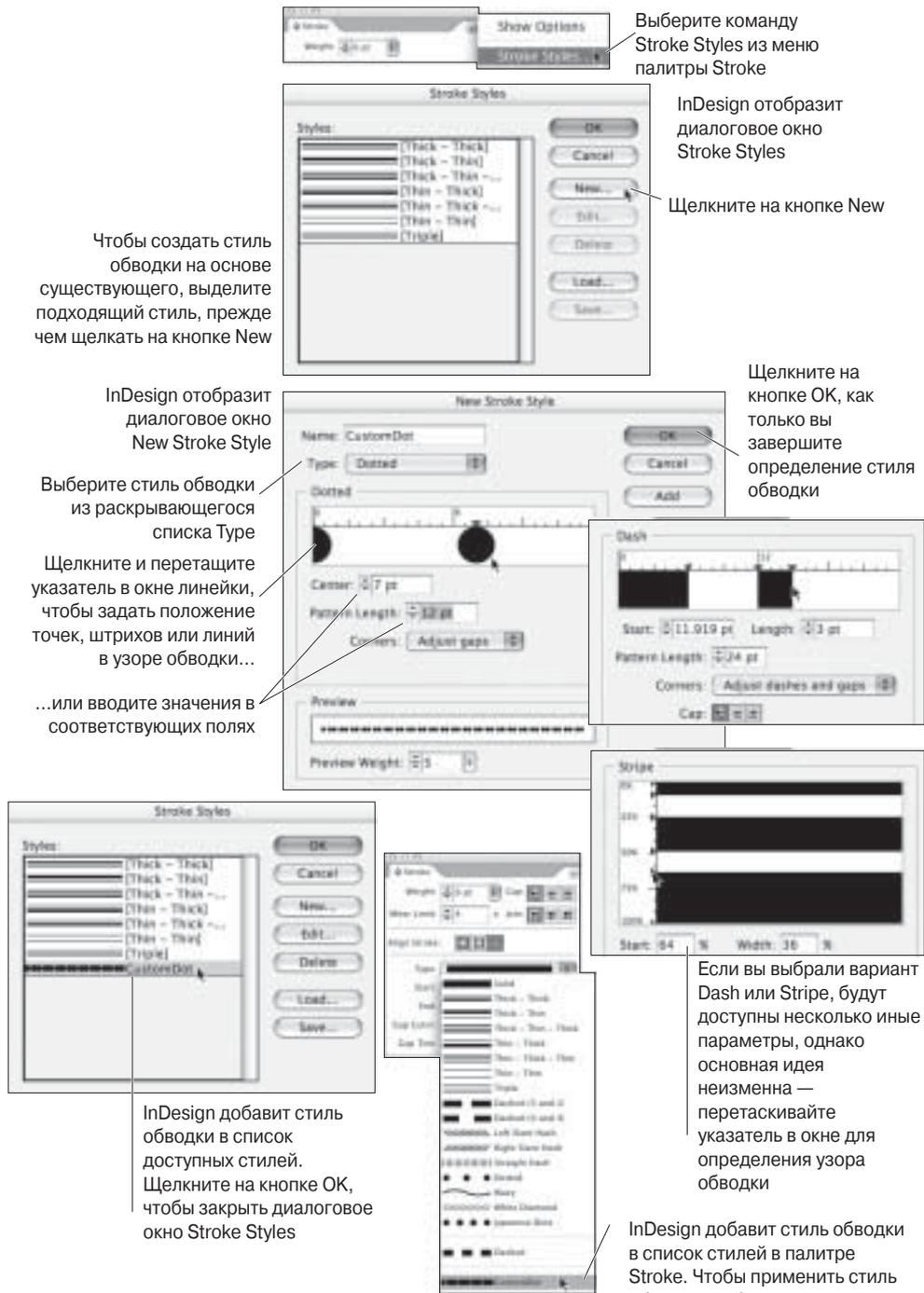


Рис. 5.49. Определение стиля линии

1. Выберите команду **Stroke Styles** (Стили линии) из меню палитры **Stroke**, чтобы открыть диалоговое окно **Stroke Styles**.
2. Щелкните на кнопке **New** (Новый), чтобы создать новый стиль линии. Если необходимо создать новый стиль на основе существующего, выделите необходимый стиль, прежде чем щелкать на этой кнопке. InDesign отобразит диалоговое окно **New Stroke Style** (Новый стиль линии).
3. Введите подходящее название стиля линии в поле **Name** (Имя). Выберите тип линии (**Dash** (Пунктир), **Dotted** (Точечный пунктир) или **Stripe** (Рантовая)) из раскрывающегося списка **Type**.
4. Задайте остальные параметры стиля линии. Конкретные доступные параметры зависят от выбранного типа линии.

Для каждого типа программа InDesign отображает пример линии в поле **Preview** (Просмотр); толщина линии указывается в поле **Preview Weight** (Толщина). Как вы и могли ожидать, изменение значения в этом поле отражается только на примере линии, но не на самой линии обводки. (Мы надеемся, что в следующих версиях InDesign появится возможность сохранять толщину линии как часть определения стиля.)

Для каждого типа линии значение, указанное в поле **Pattern Length** (Длина узора), определяет длину узора в стиле линии.

**Dash (Пунктир).** Перетащите указатель в области под линейкой, чтобы задать длину штрихов в стиле линии; кроме того, можно указать необходимые значения в полях **Start** (Начало) и **Length** (Длина). Для того чтобы добавить к узору несколько штрихов, щелкните на белом участке и перетащите указатель. Для того чтобы удалить штрих, наведите указатель на черную область и перетащите ее за пределы линейки.

Также можно определить пробел между штрихами и способ обработки InDesign узора обводки в углах. Данные параметры полностью аналогичны одноименным параметрам палитры **Stroke**, описанным выше.

**Dotted (Точечный пунктир).** Если выбрать значение **Dotted** из раскрывающегося списка **Type**, у вас появится возможность добавлять точки к узору, щелкая под линейкой или вводя значения в поле **Center** (Центр). В любом случае вы задаете положение центра точки относительно длины узора. Вам не удастся изменить ширину или высоту точки — это всегда будет круг, диаметр которого равен заданной толщине линии. (Чтобы получить точку овальной формы, используйте пунктирную линию со скругленными.)

Значения, доступные в раскрывающемся списке **Corners**, определяют способ настройки точек относительно углов контуров, к которым применяется стиль линии. Выберите значение **None**, чтобы отказаться от настройки, или значение **Adjust Gaps** (Настроить интервалы), чтобы программа InDesign увеличивала или уменьшала интервал между точками для размещения точек линии обводки в точках контура. Обратите внимание, что настройка интервалов приводит к неравномерным интервалам между точками контура, однако это намного лучше, чем отсутствие точек в углах контуров (особенно прямоугольных).

Для того чтобы удалить точку, перетащите ее за границы линейки.

**Stripe (Рантовая).** Задайте способ заполнения полосками всей толщины линии, перетащив курсор под линейкой вправо или введя необходимые значения в полях **Start** (Начало) и **Width** (Ширина). Для того чтобы добавить новый рант, перетащите указатель на белую область, а для того чтобы удалить рант, перетащите указатель за границы линейки.

Стили линии сохраняются в документе; создание стиля линии в одном документе не означает, что данный стиль появится и в других документах. Однако стили линий можно копировать между документами, а также добавлять их во все новые документы. Чтобы добавить стиль во все новые документы, создайте и загрузите его при отсутствии открытых документов.

### Применение стилей линии

Стили линии применяются так же, как и любые стандартные типы линии: выделите объект и выберите необходимый стиль из раскрывающегося списка **Type** палитры **Stroke**.

### Редактирование стилей линии

Чтобы отредактировать стиль линии, выберите команду **Stroke Styles** из меню палитры **Stroke**, выберите стиль из списка в диалоговом окне **Stroke Styles** и щелкните на кнопке **Edit** (Редактировать). InDesign отобразит диалоговое окно **Edit Stroke Style** (Редактировать стиль линии).

Внесите изменения в определение стиля и закройте диалоговое окно; InDesign изменит внешний стиль всех объектов, к которым применен данный стиль (рис. 5.50).

### Удаление стилей линии

Для того чтобы удалить стиль линии, выберите команду **Stroke Styles** из меню палитры **Stroke**, выделите стиль в списке диалогового окна **Stroke Styles** и щелкните на кнопке **Delete** (Удалить).

При удалении стиля линии InDesign отобразит диалоговое окно, в котором вам следует указать, какой именно стиль будет использован вместо удаляемого (рис. 5.51). Выберите стиль линии из раскрывающегося списка и щелкните на кнопке **OK**; программа заменит все экземпляры удаленного стиля тем стилем, который вы задали.

### Сохранение стилей линии

Для сохранения стилей линии, используемых в документе, в отдельном файле выберите команду **Stroke Styles** из меню палитры **Stroke**, выделите все необходимые стили в списке диалогового окна **Stroke Styles** и щелкните на кнопке **Save** (Сохранить). InDesign отобразит стандартное диалоговое окно, в котором можно указать имя файла и папку для его сохранения. Файлы со стилями линии программа InDesign сохраняет с расширением **.Inst**.

### Загрузка стилей линии

Для загрузки стилей линии из сохраненного файла выберите команду **Stroke Styles** из меню палитры **Stroke**, чтобы отобразить диалоговое окно **Stroke Styles**, а затем щелкните на кнопке **Load** (Загрузить). InDesign отобразит стандартное диалоговое

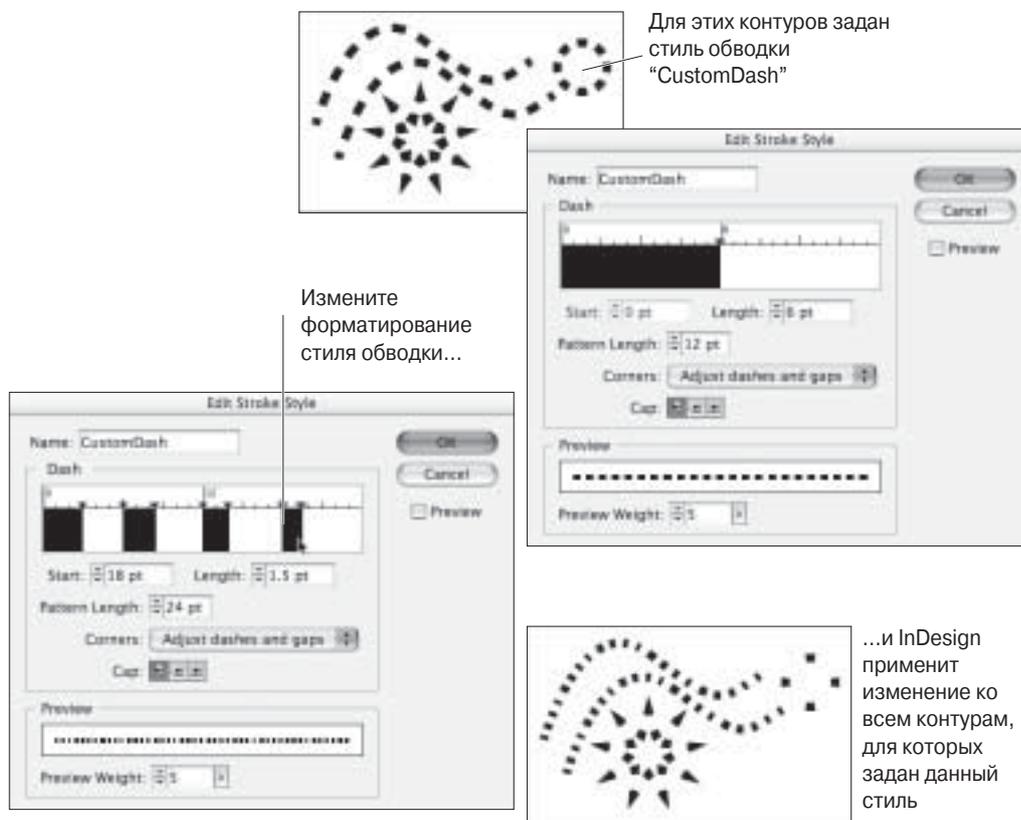


Рис. 5.50. Редактирование стиля линии



Рис. 5.51. Удаление стиля линии

окно. Найдите файл, содержащий необходимые стили линии, выделите его и щелкните на кнопке ОК, чтобы загрузить стили в текущий документ.

Чтобы скопировать один стиль линии из одного документа в другой, выделите объект, содержащий необходимое форматирование, скопируйте его, после чего вставьте в другой документ. InDesign перенесет стиль слоя вместе с объектом, который после этого можно удалить.

## Заливка

Подобно тому, как обводка определяет внешний вид внешней границы контура, заливка определяет внешний вид его внутренней части. В качестве заливки можно

использовать как сплошной цвет, так и линейный или радиальный градиент. Заливку можно применять к любым контурам, в том числе и к открытым.

Для применения заливки выделите контур и выполните одно из следующих действий.

- ▶ Щелкните на образце заливки в палитре **Swatches**, а затем на образце цвета (рис. 5.52).

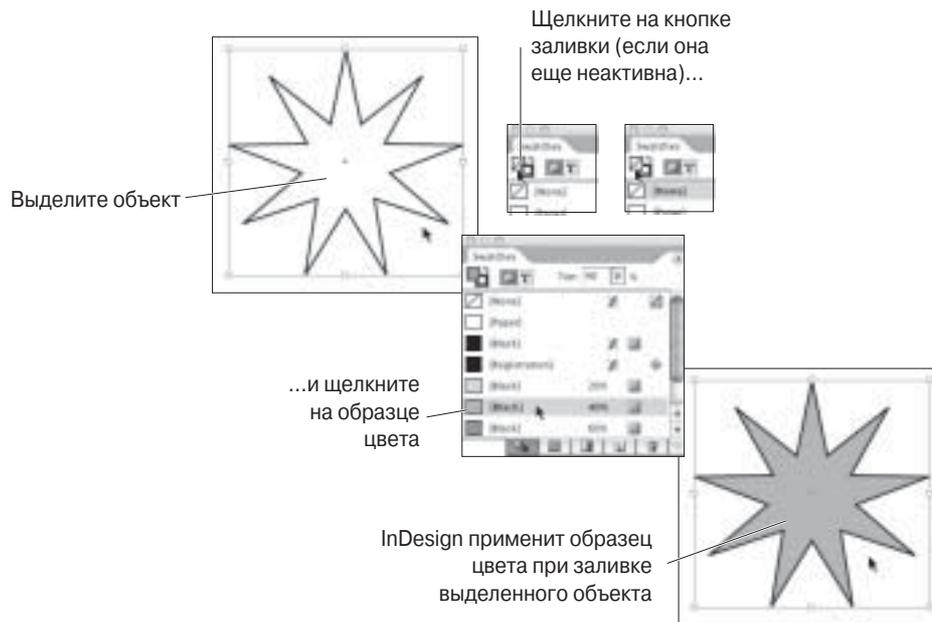


Рис. 5.52. Применение заливки (метод с использованием палитры **Swatches**)

- ▶ Щелкните на образце заливки в нижней части палитры инструментов, затем щелкните на кнопке **Apply Color** (Применить цвет) или нажмите клавишу **<, >**. В результате будет применен цвет или образец, который был выбран последним (рис. 5.53).

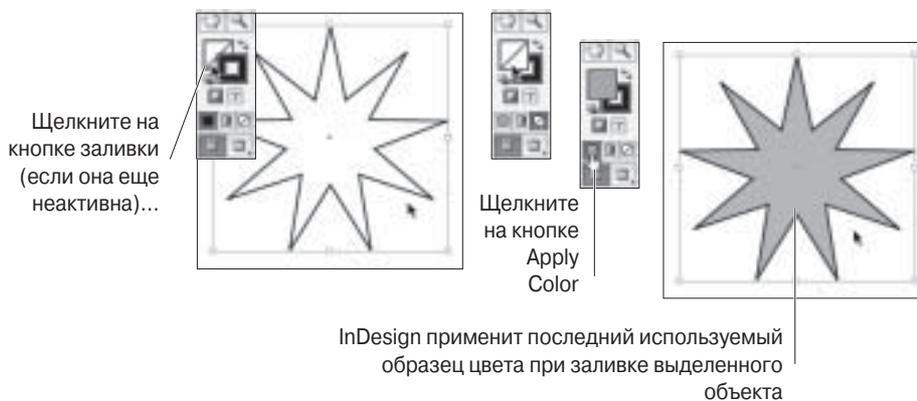


Рис. 5.53. Применение заливки (метод с использованием палитры инструментов)

**372** РЕАЛЬНЫЙ МИР ADOBE INDESIGN CS2

- ▶ Перетащите образец из палитры Swatches или Color на контур (рис. 5.54). Контур при этом не обязательно должен быть выделен.



Рис. 5.54. Применение заливки (метод перетаскивания)

- ▶ Щелкните на образце заливки в палитре Color и определите цвет (рис. 5.55).

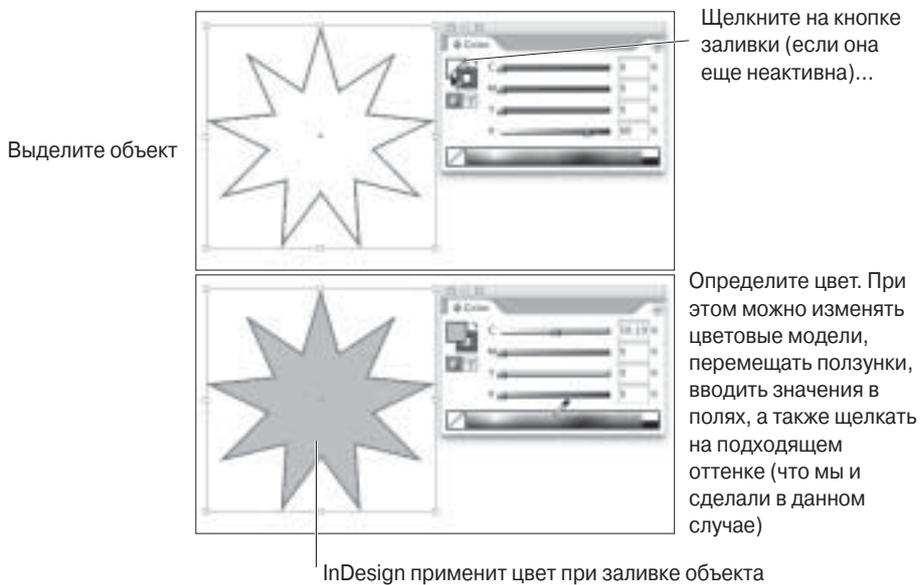


Рис. 5.55. Применение заливки (метод с использованием палитры Color)

- ▶ Выберите инструмент **Eyedropper**. Щелкните на объекте, для которого задана подходящая заливка, а затем на другом объекте, к которому необходимо применить эту заливку (рис. 5.56).



Рис. 5.56. Применение заливки (метод с использованием инструмента *Eyedropper*)

### Удаление заливки

Для того чтобы удалить заливку контура, выполните одно из следующих действий.

- ▶ Щелкните на образце заливки в палитре инструментов, а затем на кнопке **Apply None** (Отменить окраску) (а еще лучше — нажмите клавишу <X>, а потом клавишу </>).
- ▶ Щелкните на кнопке заливки в палитре **Color** и выберите образец **None** (если вы не видите образец **None**, выберите команду **Show Options** (Показать параметры) из меню палитры **Color**, чтобы отобразить дополнительные параметры).
- ▶ Щелкните на кнопке заливки в нижней части палитры инструментов и выберите образец **None** в палитре **Swatches**.

### Градиент

Градиент — это тип заливки или обводки, при котором один цвет постепенно переходит в другой. InDesign предлагает два типа градиентов: линейный и радиальный. Для каждого типа градиента можно задать цвета (в переходе может использоваться больше двух цветов), а также скорость их перехода от одного к другому. Для линейных градиентов можно задать угол, под которым направлен переход.

Линейные градиенты позволяют создать плавный переход (или целую последовательность переходов) от одного края контура к другому; радиальные градиенты создают переход от центра контура к его границам. Параметры градиентных переходов вычисляются относительно геометрических границ контура; в случае градиентов, примененных к тексту, их параметры определяются относительно границ текстового фрейма, содержащего текст (а не отдельных символов).

## Применение градиентов

Для того чтобы применить градиент к контуру, выполните следующие действия (рис. 5.57).

1. Выделите контур с помощью инструмента **Selection** (Выделение) или **Direct Selection** (Прямое выделение) или текст с помощью инструмента **Type** (Текст) или **Type on a Path** (Текст по контуру).
2. Выполните одно из приведенных ниже действий.
  - Щелкните на образце заливки или обводки в палитре инструментов (чтобы указать, к какой именно части контура необходимо применить градиент). Щелкните на кнопке **Apply Gradient** (Применить градиентную заливку) в нижней части палитры инструментов.
  - Отобразите палитру **Gradient** (Градиент), выбрав команду **Gradient** из меню **Window**, затем щелкните на полосе градиентов.
  - Щелкните на существующем образце градиента в палитре **Swatches** (чтобы отобразить палитру **Swatches**, достаточно нажать клавишу <F5>). Также можно перетащить образец градиента из палитры **Swatches** прямо на контур (контур может быть при этом не выделен).
  - Выберите инструмент **Eyedropper** и щелкните на объекте, к которому применен необходимый градиент, после чего щелкните инструментом на выделенном контуре.
  - Выберите инструмент **Gradient** и щелкните на контуре.

## Параметры градиента

При создании или редактировании градиента вы используете целый ряд параметров градиентов InDesign: полосу градиентов, значки ограничителей и центральную точку. Вам не совсем понятно о чем идет речь? Тогда обратите внимание на рис. 5.58.

## Создание образца градиента

На наш взгляд, самый лучший способ применения градиентов — это использование палитры **Swatches**. Подобно тому, как применение цвета с помощью палитры **Swatches** задает связь между образцом цвета и объектом, к которому он применен, применение градиентов также создает связь между образцом градиента и объектом. Это означает, что после изменения образца градиента изменяется форматирование всех объектов, к которым был применен данный образец.

Для того чтобы создать образец градиента, выполните описанные ниже действия (рис. 5.59).

1. Выделите объект, к которому применен градиент с необходимыми вам атрибутами (данный шаг является необязательным).
2. Отобразите палитру **Swatches**, если она еще не отображена на экране, а затем выберите из ее меню команду **New Gradient Swatch** (Новый образец градиента). InDesign отобразит диалоговое окно **New Gradient Swatch** (Новый образец градиента). Если при выполнении п. 1 был выделен объект, InDesign отобразит

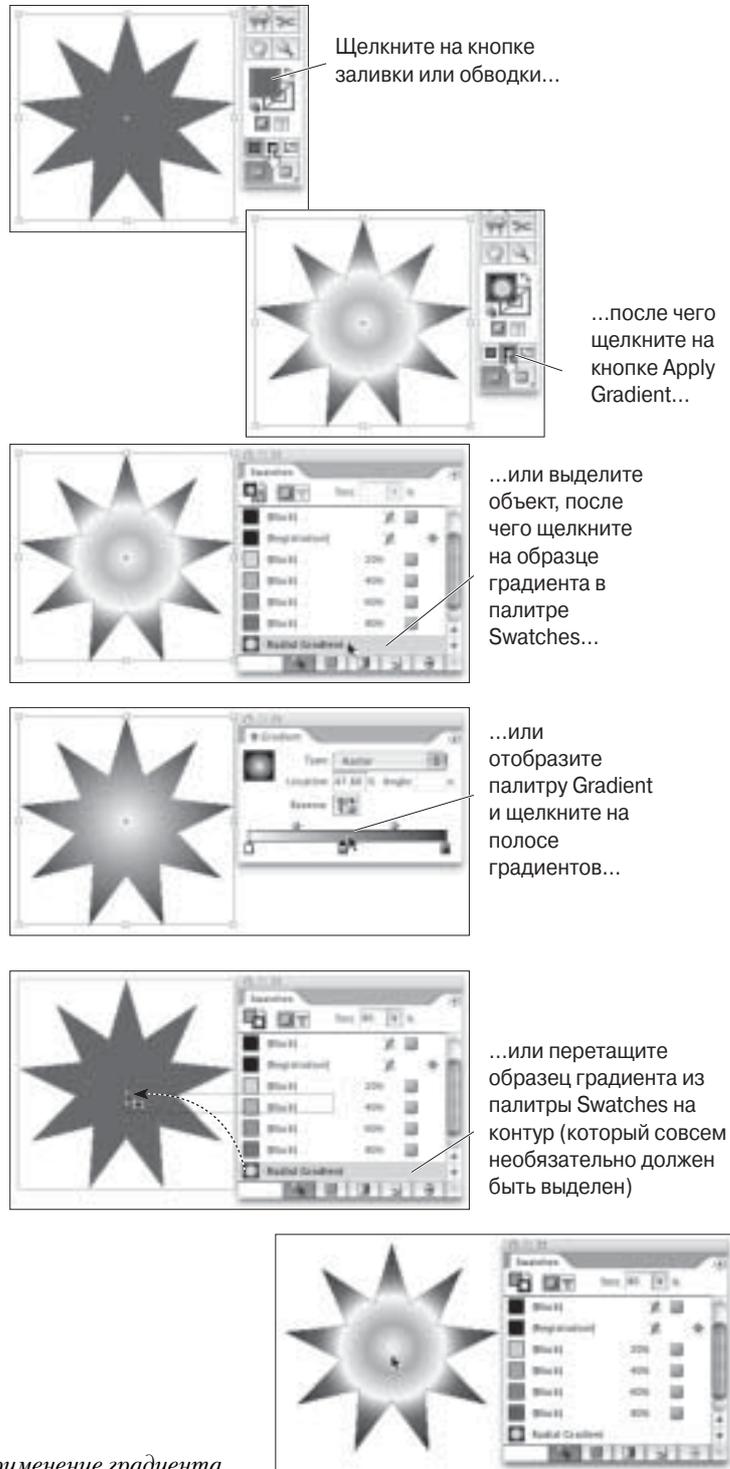


Рис. 5.57. Применение градиента



Рис. 5.58. Параметры градиентов

в диалоговом окне параметры градиента, примененного к данному объекту. Если же объект не выделялся, в диалоговом окне будут представлены стандартные параметры для текущего документа.

3. Если градиент создается на основе градиента, примененного к выделенному объекту, введите название образца градиента (это необязательно) и щелкните на кнопке ОК, чтобы сохранить образец. Если образец создается с нуля, укажите цвета, а также положение ограничителей цветов градиента. Как только градиент будет выглядеть должным образом, щелкните на кнопке ОК, чтобы сохранить образец. InDesign добавит образец градиента в список образцов в палитре Swatches.

## Использование палитры Gradient

Применять и редактировать градиенты можно с помощью палитры Gradient (рис. 5.60). Подобно диалоговым окнам New Gradient Swatch и Gradient Options, в палитре Gradient представлена полоса градиентов, над которой отображаются центральные точки, а под ней — ограничители цветов градиента.

Для того чтобы применить градиент, выделите контур, отобразите палитру Gradient и щелкните на полосе градиентов. InDesign применит градиент к выделенному объекту.

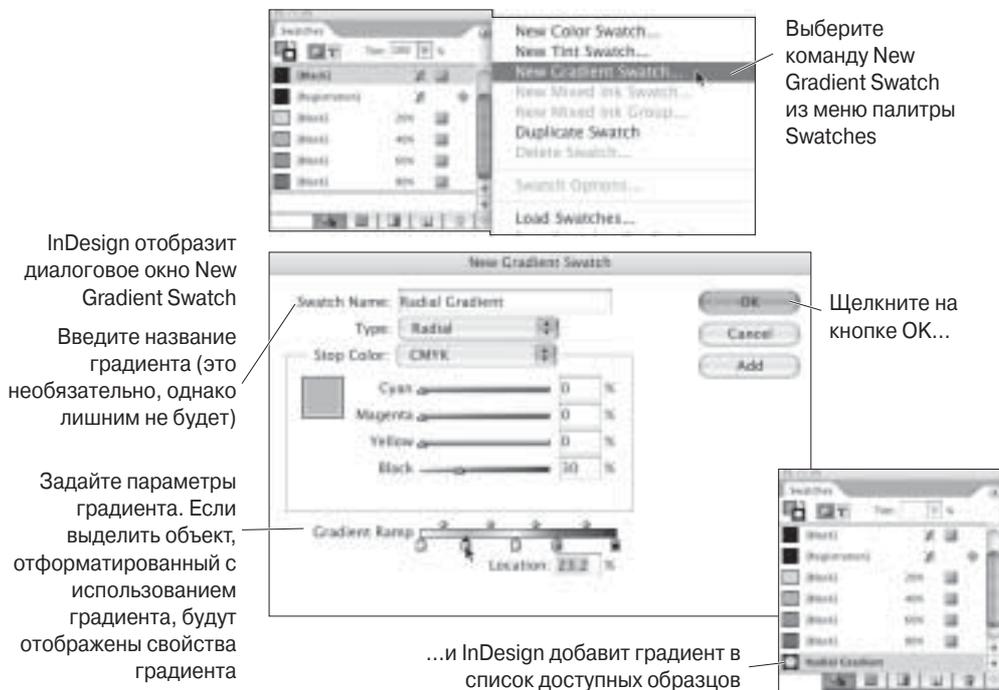


Рис. 5.59. Создание образца градиента

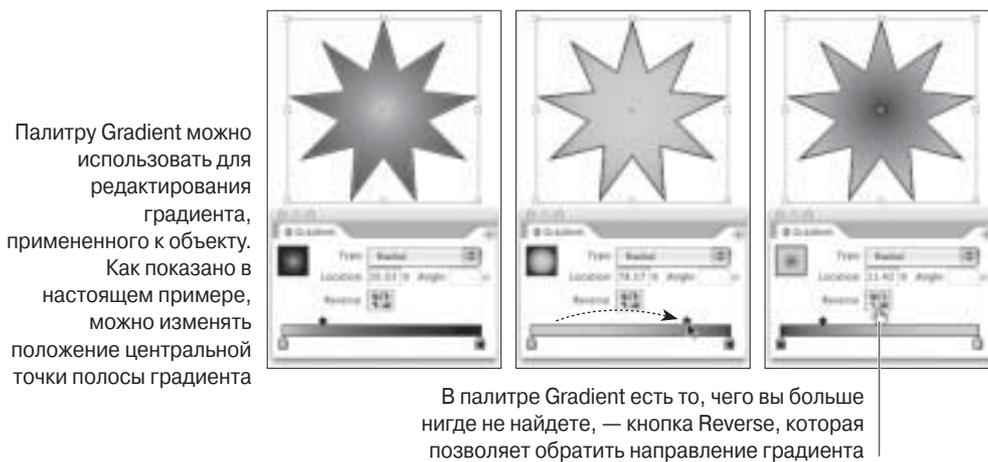


Рис. 5.60. Использование палитры Gradient

Если необходимо отредактировать градиент, примененный к контуру, выделите контур и отобразите палитру Gradient (если она еще не отображена на экране). InDesign загрузит параметры градиента, примененного к выделенному контуру, в палитру Gradient. Откорректируйте положение ограничителей, добавьте новые ограничители, измените положение центральных точек или цвета. InDesign применит изменения к выделенному контуру.

## Редактирование градиентов

Для того чтобы отредактировать цвет, тип или угол градиента, примененного к объекту, выделите объект и отобразите палитру **Gradient**.

Воспользуйтесь следующими приемами, чтобы изменить градиент.

- ▶ Перетащите ограничитель на новое место вдоль полосы градиента.
- ▶ Выделите ограничитель и введите новое значение в поле **Location** (Позиция).
- ▶ Добавьте новый ограничитель градиента, щелкнув под полосой градиентов.
- ▶ Измените положение центральной точки, перетащив ее над полосой градиента. Кроме того, можно выделить центральную точку и ввести новое значение в поле **Location**.
- ▶ Удалите ограничитель, перетащив его за пределы полосы градиента.
- ▶ Измените направление полосы градиента, щелкнув на кнопке **Reverse** (Инверсия).
- ▶ Измените угол линейного градиента, указав новое значение в поле **Angle** (Угол).
- ▶ Измените цвет ограничителя, выбрав новый цвет в палитре **Swatches**. Для того чтобы это сделать, выделите ограничитель и, нажав клавишу <Alt> (<Option>), щелкните на образце цвета в палитре **Swatches** (рис. 5.61).
- ▶ Задайте для ограничителя градиента неименованный цвет. Для того чтобы это сделать, выделите ограничитель, отобразите палитру **Color** и выберите цвет. При изменении значений цвета в палитре **Color** InDesign изменит цвет, примененный к ограничителю градиента.
- ▶ Измените тип градиента, используя раскрывающийся список **Type** (Тип).

Каждому пользователю InDesign хотя бы один раз приходилось выполнять следующие действия: выделить ограничитель градиента и щелкнуть на образце цвета в палитре **Swatches**, рассчитывая подобным образом изменить цвет ограничителя градиента.

Вместо этого InDesign выполнит заливку (или обводку) контура выбранным цветом. Как же можно изменить цвет ограничителя градиента?

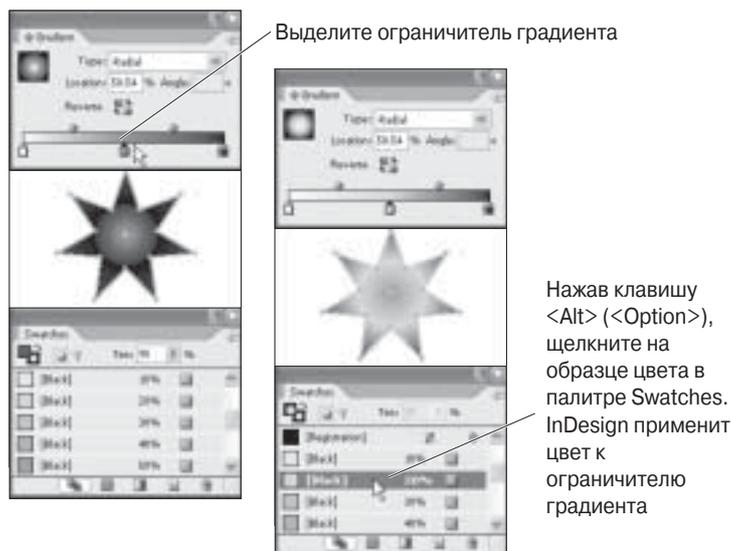


Рис. 5.61. Добавление образца цвета к определению градиента

## Применение градиента к нескольким контурам

Для того чтобы применить градиент к нескольким контурам, выделите эти контуры (при этом к ним необязательно должна быть применена градиентная заливка или обводка) и перетащите инструмент **Gradient**. Точка, из которой вы начнете перетаскивание инструмента, определяет начальную точку градиента (рис. 5.62).

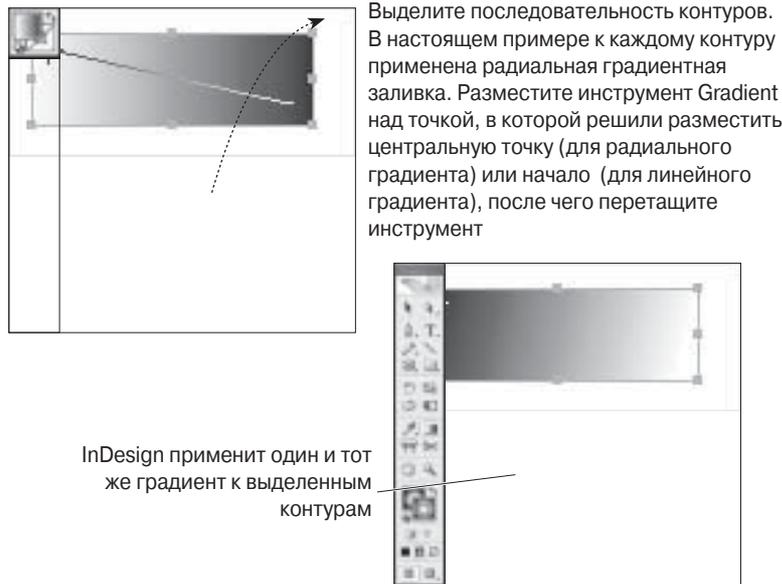


Рис. 5.62. Применение градиента к нескольким объектам

## Прозрачность

Если бы это была книга о логике, а не о компьютерной программе, мы имели бы право представить следующий силлогизм: базовая модель рисования PostScript не поддерживает прозрачность; InDesign — это настольная издательская система, ориентированная на использование PostScript. Таким образом, вполне логично предположение о том, что использование прозрачных объектов в InDesign невозможно. Правильно?

На самом деле это не совсем так.

Хотя сам по себе язык PostScript не поддерживает работу с прозрачностью, модель рисования InDesign — компонент программы, отвечающий за отображение объектов на экране, — поддерживает прозрачность. Каким же образом InDesign может печатать прозрачные объекты с помощью принтеров PostScript? Все просто: программа “хитрит”. Когда дело доходит до печати, InDesign выполняет операции, к которым уже давно привыкли пользователи Illustrator и FreeHand (и, возможно, CorelDRAW, хотя в этом мы не уверены), — программа использует обтравочные контуры для имитации прозрачности и (или) растеризует прозрачные объекты и отправляет на принтер разделенные данные изображения. Все подобные операции выполняются незаметно для пользователя — InDesign не изменяет объекты в документе. Программа просто изменяет способ отправки объектов на печать.

Метод, который InDesign использует при отправке прозрачных объектов на печать, определяется установками средства **Transparency Flattener** (Обработка прозрачности) для разворотов, содержащих объекты. Установки средства **Transparency Flattener** подробно рассматриваются в главе 11. Однако в любом случае наличие прозрачных объектов усложняет печать, а размещение одного прозрачного объекта над другим усложняет печать еще больше.

Здесь уместно высказать некоторые наши замечания. Очень легко получить такую комбинацию прозрачных объектов и установок обработки прозрачности, при которой печать документа окажется невозможной на любом принтере PostScript. Также можно создать документ, печать которого будет выполняться очень медленно, или же получить файл, занимающий немало места на жестком диске.

Однако это вовсе не означает, что вам не следует использовать прозрачность. Иногда создание творческих эффектов без использования прозрачности просто невозможно. Однако вам следует помнить, что за использование прозрачности приходится кое-чем расплачиваться, поэтому вам придется взвешивать потенциальные риски (медленная печать или вообще невозможность печати) и преимущества (привлекательный дизайн). Другими словами, вряд ли следует отказываться от использования ножниц только по той причине, что они острые.

Если вам известны особенности прозрачности в Photoshop, вы наверняка заметите некоторые отличия в InDesign. Если в Photoshop прозрачность — это атрибут слоя, то в InDesign прозрачность является атрибутом элементов страницы. Прозрачность в равной степени применяется к обводке и заливке. Вам не удастся применить один уровень прозрачности к заливке, а другой — к обводке.

## Применение прозрачности

Для применения прозрачности к элементу страницы выполните следующие действия (рис. 5.63).

1. Выделите элемент страницы.

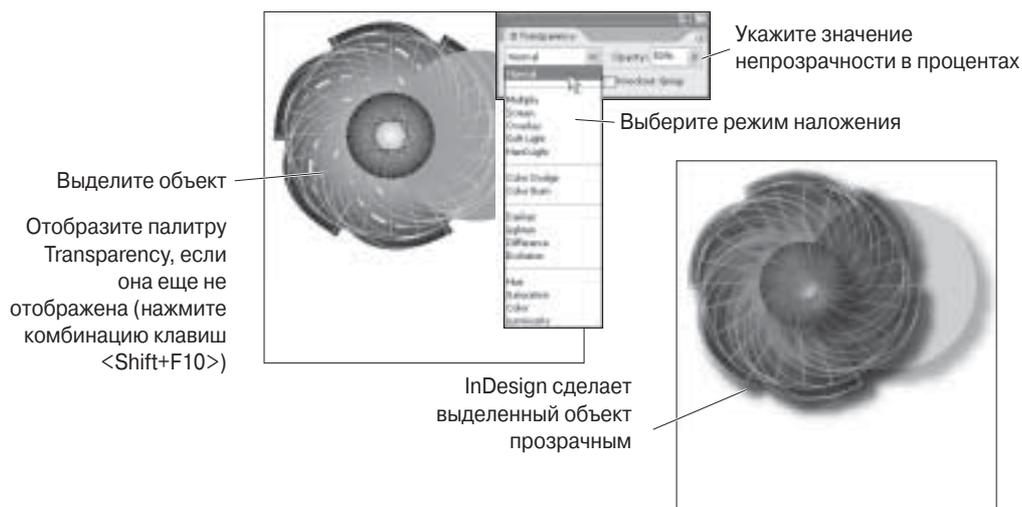


Рис. 5.63. Применение прозрачности к объекту

2. Отобразите палитру Transparency (Прозрачность), выбрав команду Transparency из меню Window.
3. Если необходимо, выберите необходимое значение из раскрывающегося списка Blending Mode (Режим наложения).
4. Перетащите ползунок или введите необходимое значение в поле Opacity (Непрозрачность).

## Режимы наложения

Режимы наложения определяют способ, каким образом цвета прозрачных объектов взаимодействуют с объектами, расположенными под ними (см. цветную вклейку 10).

При применении прозрачности InDesign вычисляет результирующий цвет на основе каждого компонента основного и фонового цветов. Для двух наложенных технологических цветов эффект применения режима наложения оказывается совершенно иным, чем при использовании четырех цветов. Когда мы говорим, что применение режима наложения зависит от определенного значения процента серого, мы подразумеваем процентное значение цветового компонента.

Результат применения режима наложения зависит от текущих установок управления цветом. Например, значения красок для цветов наложенных друг на друга прозрачных объектов никогда не превысят максимальные значения, указанные для красок в текущем профиле управления цветом.

Ниже приведено краткое описание наиболее полезных режимов наложения. В данном случае под основным цветом понимается цвет верхнего объекта, а под фоновым цветом — цвет объекта, расположенного на заднем плане. Результирующий цвет — это цвет, который мы видим в результате наложения объектов.

**Normal (Обычный).** Режим наложения Normal добавляет основной цвет к фоновому. Если основной цвет является черным, а непрозрачность задана равной 10%, то 10% черного добавляются к фоновому для получения результирующего цвета. Режим наложения Normal при непрозрачности 100% полностью отключает прозрачность.

**Multiply (Умножение).** Режим наложения Multiply всегда позволяет получить более темные цвета. Единственное исключение — когда в качестве основного цвета задано значение Paper (Бумага) или белый цвет; в данном случае режим наложения не будет оказывать ни малейшего влияния. Результаты применения режима Multiply очень похожи на результаты наложения одного объекта на другой (подробные сведения о наложении представлены в главе 10) или же на результаты наложения линий, нарисованных с помощью фломастера. Мы считаем, что режим наложения Multiply — наилучший вариант для использования при создании теней (подробнее об этом речь пойдет в следующем разделе).

**Screen (Освещение).** Этот режим наложения практически всегда позволяет получить цвет, более светлый, чем фоновый (только если основной цвет не черный; в данном случае режим наложения не играет никакой роли). Наилучшее определение данному режиму наложения дал Рассел Браун из компании Adobe: “Представьте себе два слайда, спроецированных на один экран. Результат будет всегда светлее, чем каждый из слайдов по отдельности. Если фоновым цветом является белый, он останется без изменений”.

**Overlay (Наложение).** Режим наложения **Overlay** сравнивает основной и фоновый цвета, подчеркивая света и тени в каждом из них, осветляя светлые цвета и затемняя темные. Если основной или фоновый цвет задан равным нейтральному серому (50% серого), данный режим наложения не оказывает никакого влияния. Режим наложения **Overlay** увеличивает цветовой контраст, поэтому часто для получения необходимых результатов приходится уменьшать значение параметра **Opacity**.

**Soft Light (Рассеянный свет).** Хотя многие пользователи описывают режим наложения **Soft Light** как добавление мягких бликов к фоновому цвету, мы предпочитаем сравнивать его с игрой с полупрозрачными цветными пластинками из ацетата. Если фоновый слой задан черным или белым, режим наложения **Soft Light** не оказывает никакого влияния, однако он подчеркивает любые другие оттенки, немного затемняя темные цвета (как основной, так и фоновый) и осветляя светлые.

**Hard Light (Направленный свет).** Режим наложения **Hard Light** можно сравнить с комбинацией двух режимов наложения. Если основной цвет светлее 50%-ного серого, режим наложения **Hard Light** осветляет фоновый цвет подобно тому, как это делает режим наложения **Screen**; если же основной цвет темнее 50%-ного серого, действие этого режима наложения можно сравнить с применением режима **Multiply**. Поскольку режим наложения **Hard Light** часто размывает цвета, мы используем его крайне редко.

**Darken (Замена темным).** Результирующий цвет задается равным более темному из основного и фоновых цветов.

**Lighten (Замена светлым).** Результирующий цвет задается равным более светлому из основного и фоновых цветов.

**Hue (Цветовой тон).** Режим наложения **Hue** создает новый цвет благодаря наложению цветового тона основного цвета на яркость и насыщенность фонового. Если наложить черный объект на цветной и задать режим наложения **Hue**, это приведет к удалению насыщенности цветов.

**Saturation (Насыщенность).** Режим наложения **Saturation** создает новый цвет благодаря наложению насыщенности и цветового тона основного цвета на яркость фонового.

**Color (Цветность).** Режим наложения **Color** немного отличается от режима **Hue**; он комбинирует цвет и насыщенность основного цвета с яркостью фонового. Размещение над изображением слоя со сплошной заливкой с использованием режима наложения **Color** позволяет раскрасить изображение, придав ему вид дуплексного.

**Luminosity (Яркость).** Режим наложения **Luminosity** создает новый цвет благодаря наложению яркости основного цвета на цветовой тон и насыщенность фонового.

## Параметры прозрачности

Итак, как насчет параметров, расположенных в нижней части палитры **Transparency**? Понять назначение параметров **Isolate Blending** (Изолировать наложение) и **Knockout Group** (Маскировать в группах) не так уже и просто. Оба параметра применимы только к группам.

**Isolate Blending (Изолировать наложение).** Если установить флажок Isolate Blending, а для объектов группы заданы режимы наложения, отличные от Normal, InDesign изменит способ взаимодействия объектов в группе с объектами за ее пределами. Независимо от режима наложения, заданного для объектов в группе, InDesign считает, что им назначен режим наложения Normal. В пределах группы режимы наложения применяются должным образом (рис. 5.64).



Рис. 5.64. Пример использования параметра Isolate Blending

**Knockout Group (Маскировать в группах).** Если после выделения группы, содержащей прозрачные объекты, установить флажок Knockout Group, InDesign сделает объекты непрозрачными друг для друга (рис. 5.65). Другими словами, данный параметр следовало бы назвать Knockout Objects Inside the Group (Маскировать объекты в группе), однако для такого длинного названия просто не оказалось достаточно места в палитре. Объекты за пределами группы обрабатываются в соответствии с положением флажка Isolate Blending (см. выше). И конечно же, ничто не мешает установить флажки Isolate Blending и Knockout Group одновременно (рис. 5.66).



Рис. 5.65. Пример использования параметра Knockout Group

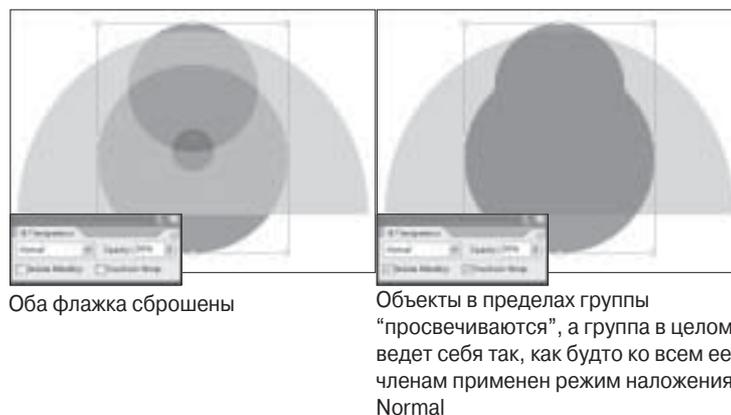


Рис. 5.66. Пример использования параметров *Isolate Blending* и *Knockout Group*

## Группы и прозрачность

Существует определенное различие между применением прозрачности к группе и применением прозрачности к объектам в группе (рис. 5.67). При применении прозрачности к группе InDesign игнорирует установки прозрачности, заданные для отдельных непрозрачных объектов в группе, однако оставляет прозрачные объекты без изменения.

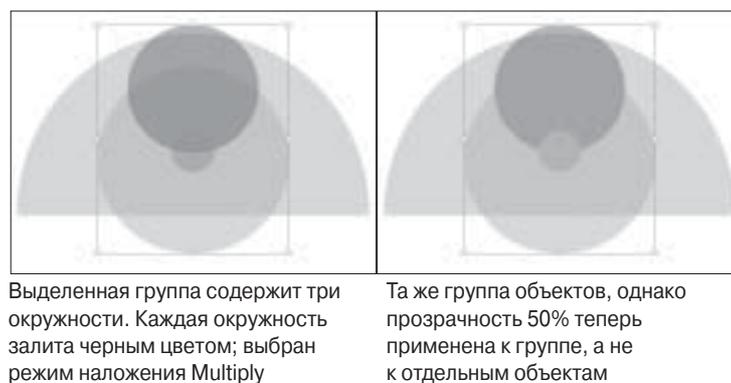


Рис. 5.67. Применение прозрачности к группе

## Тени

А как насчет теней? Понравится ли кому-нибудь, если объекты на страницах будут выглядеть так, как будто они парят над страницей? Мы в этом совершенно не уверены, однако мы также знаем, что многие дизайнеры не обращают на это ни малейшего внимания, если только об этом не попросят заказчики.

К любому объекту на странице InDesign можно добавить тень; при этом можно контролировать такие параметры тени, как сдвиг, прозрачность и четкость/размытие. Для теней характерны многие предостережения, о которых мы говорили при рассмотрении прозрачности. Однако их влияние на печать документов оказывается

гораздо более выраженным. Вместо того чтобы повторяться в настоящем разделе, мы просто попросим вас снова обратиться к разделу, посвященному прозрачности, чтобы напомнить себе все преимущества и недостатки использования прозрачных объектов. Короче говоря, бояться нечего, но следует быть внимательными.

Для того чтобы применить тень, выполните следующие действия (рис. 5.68).

1. Выделите объект.
2. Выберите команду Drop Shadow (Тени) из контекстного меню или из меню Object. InDesign отобразит диалоговое окно Drop Shadow.
3. Установите флажок Drop Shadow (Тени) (Ведь именно для этого вы и отобрали данное окно, не так ли?) и задайте все необходимые параметры тени. Рекомендуем также установить флажок Preview (Просмотр), чтобы оценить полученные результаты без закрытия диалогового окна.
4. Задав все необходимые параметры, щелкните на кнопке ОК, чтобы применить тени.

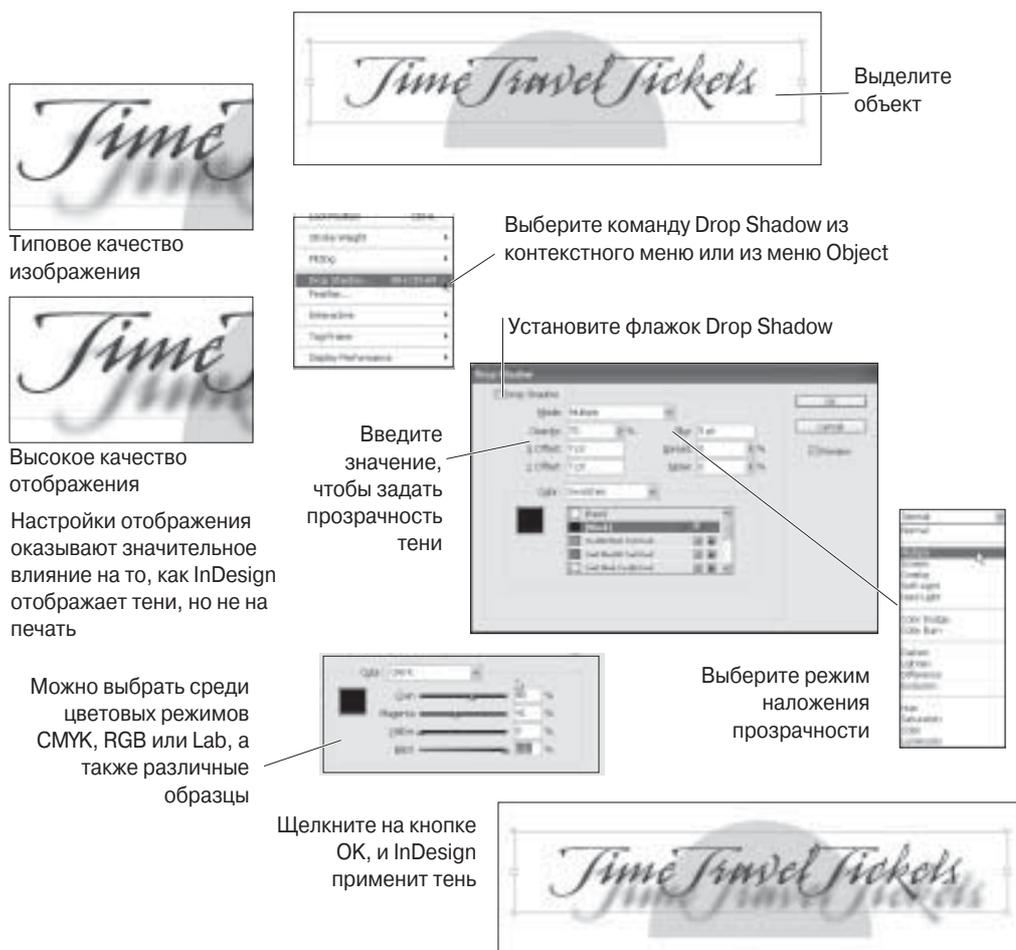


Рис. 5.68. Применение тени

## Параметры теней

Поле **Opacity** (Непрозрачность) и соответствующий раскрывающийся список позволяют контролировать непрозрачность/прозрачность тени (рис. 5.69).

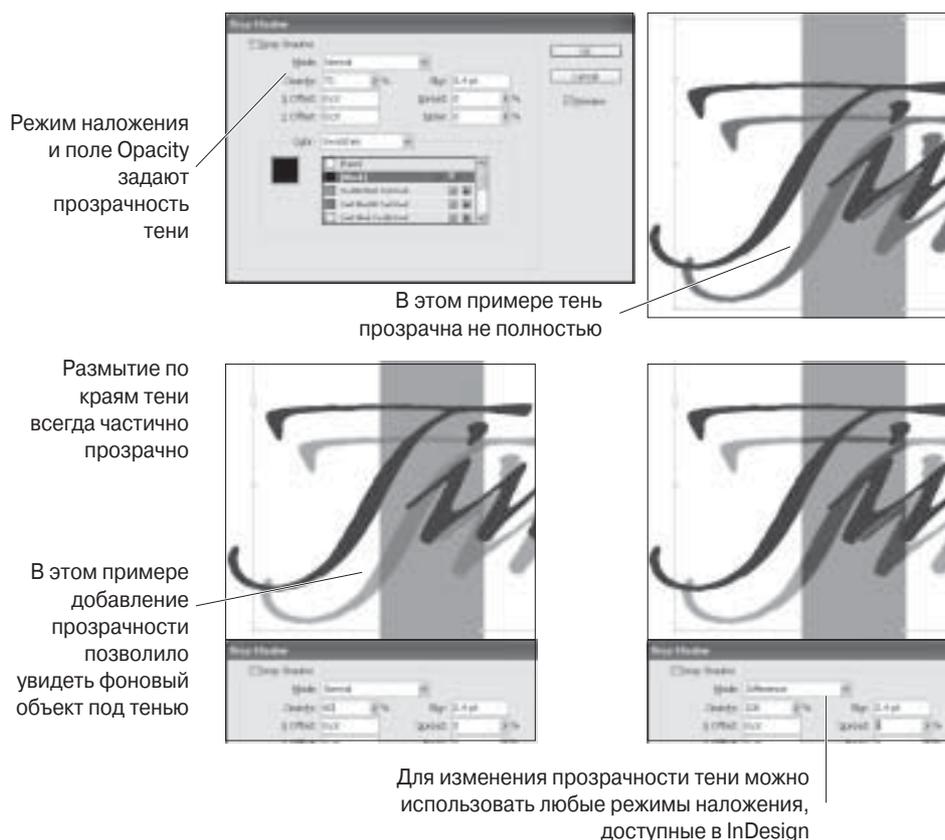
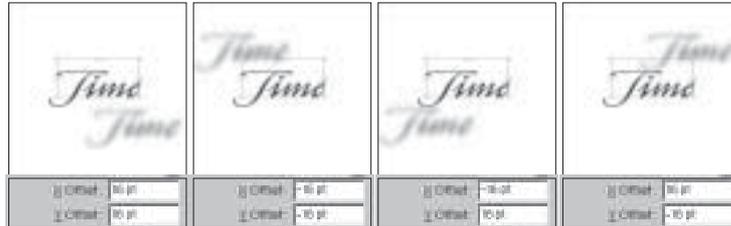


Рис. 5.69. Прозрачность тени

Раскрывающийся список **Mode** (Режим) позволяет задать режим наложения прозрачности для тени. Все полезные режимы наложения были описаны выше, в разделе, посвященном прозрачности. При работе с тенями очень неплохие результаты можно получить с помощью режима наложения **Multiply**. Использование режимов наложения проиллюстрировано на цветной вклейке 10.

В полях **X Offset** (Сдвиг по оси X) и **Y Offset** (Сдвиг по оси Y) задается расстояние (по горизонтали и по вертикали соответственно), на которое тень смещается относительно выделенного объекта (рис. 5.70).

Тень с жесткими краями — это несколько не то, что нам необходимо, поэтому нам необходим способ смягчения границ тени, что позволит ей выглядеть более реалистично. Именно для этого и используется поле **Blur** (Размытие) (рис. 5.71). Если необходимо получить более реалистичную тень (а не математически безупречную), задайте в поле **Noise** (Шум) значение около 4–5%, и это буквально преобразит тень



Используйте поля X Offset (смещение по горизонтали) и Y Offset (смещение по вертикали) для размещения тени относительно объекта

Отрицательные значения в поле X Offset приводят к смещению тени влево, а в поле Y Offset — к смещению тени вверх

Рис. 5.70. Сдвиг тени



Введите значение в поле Blur, чтобы контролировать степень растворения тени. Для получения тени с жесткими краями задайте нулевое значение

Ввод слишком большого значения размытия привел к тому, что для этого текста размером в 24 пункта тень исчезла полностью



Увеличение значения параметра Spread позволяет увеличить плотность тени

Рис. 5.71. Применение разных значений параметра Blur

(рис. 5.72). Для того чтобы получить специальные эффекты, для параметра Noise можно задать значения больше 30, а то и 40%.

Цвет тени можно определить, используя образцы, а также создавая цвета, используя модели RGB, CMYK или LAB (для выбора которого используется раскрывающийся список Color (Цвет)).

Значение поля Spread определяет интенсивность тени. С технической точки зрения этот параметр определяет, насколько далеко от центра тени будет расположена ее самая темная часть. Например, при значении 50% темная часть будет составлять половину области тени (которая задается параметром Blur).

## Растушевка

Привычное определение растушевки звучит приблизительно так: “растушевка смягчает границы элементов страницы”. На самом деле это не совсем так. Растушевка смягчает заливку или содержимое элемента страницы. Если вы намерены



Рис. 5.72. Применение разных значений параметра Noise

сымитировать рисунок карандашом на странице InDesign, то для этого лучше использовать программу Illustrator. Однако, как бы там ни было, растушевка — достаточно полезное дополнение к средствам форматирования контуров InDesign.

Для того чтобы применить растушевки к объекту, выполните следующие действия (рис. 5.73).

1. Выделите объект.
2. Выберите команду Feather (Растушевка) из контекстного меню или из меню Object.
3. Установите флажок Feather (Растушевка).

Выделите элемент страницы

В этом примере мы выделили импортированное изображение, однако растушевку можно применять к любому элементу страницы

Выберите команду Feather из контекстного меню или из меню Object

Установите флажок Feather

Введите значение, определяющее ширину эффекта

Выберите угловой эффект из раскрывающегося списка Corners

Растушевка приводит к размытию краев содержимого (или заливки) выделенного объекта

Рис. 5.73. Растушевка

4. Установите значение в поле Feather Width (Зона растушевки). Это определит расстояние от границ объекта, на котором применяется растушевка. Выберите необходимое значение из раскрывающегося списка Corners (Углы) (данные значения будут описаны ниже). Установите флажок Preview (Просмотр), чтобы иметь возможность оценить результаты еще до закрытия диалогового окна.
5. Щелкните на кнопке ОК, чтобы применить эффект.

### Параметры растушевки углов

Значения, доступные в раскрывающемся списке Corners, определяют внешний вид растушевки острых углов вдоль границ объекта (рис. 5.74).

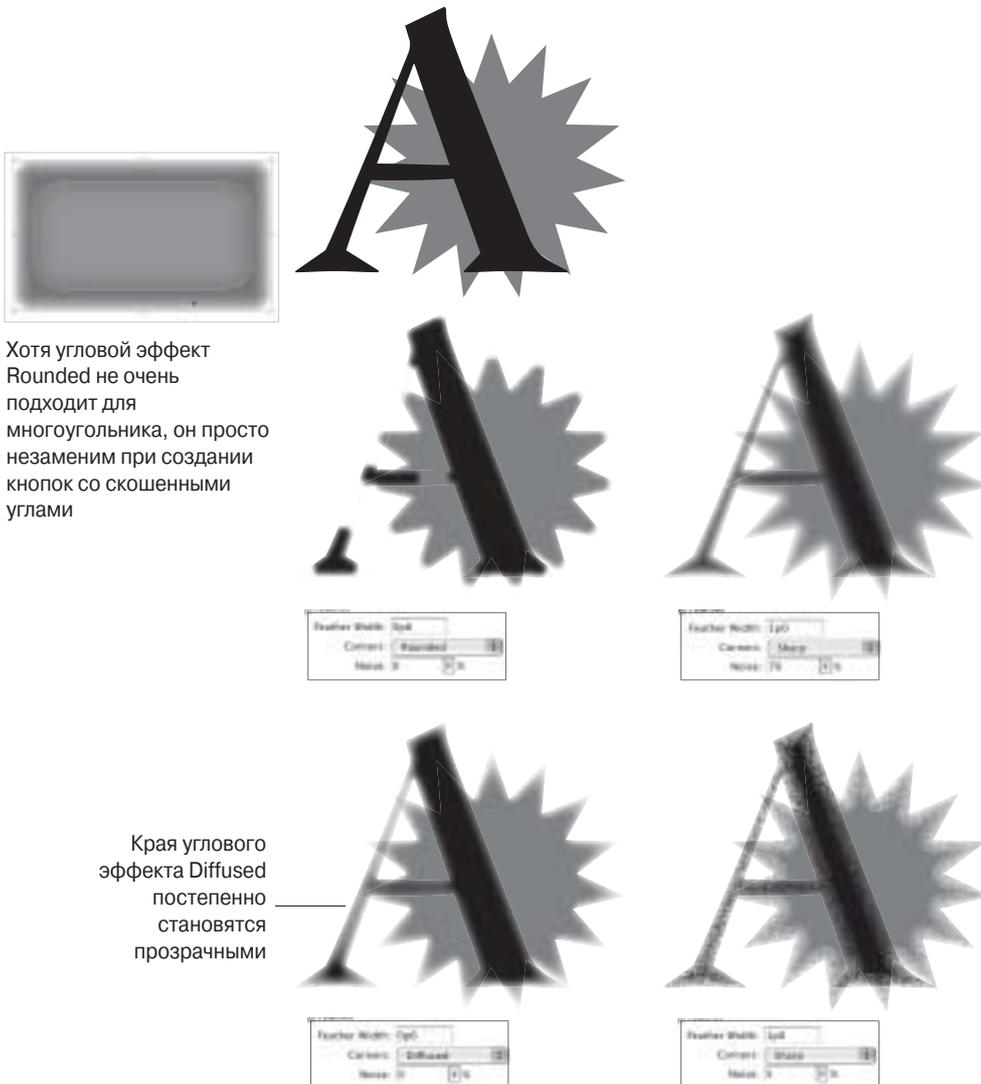


Рис. 5.74. Параметры растушевки углов

**Sharp (Четкие).** При выборе значения Sharp эффект растушевки как можно точнее соответствует контуру.

**Rounded (Скругленные).** При выборе значения Rounded программа InDesign скругляет границы растушевки в острых углах контура.

**Diffused (Размытые).** Данное значение обеспечивает плавный переход от прозрачных участков к непрозрачным, причем при этом учитывается геометрический центр объекта, а не форма контура (как это имеет место при использовании значений Sharp и Rounded). Результаты применения данного значения можно сравнить с растушевкой в Illustrator.

**Noise (Шум).** Добавление небольшого шума к растушевке (со значением 4-5%) позволяет получить гораздо лучшие результаты, особенно при наложении объекта на задний план фотографического качества.

## Резюме

Мы уже отмечали в настоящей главе, что поначалу рисование с использованием кривых Безье может показаться очень сложной задачей. По мере ознакомления с инструментами наши мозги, привыкшие к использованию треугольников, линеек и лекал, постепенно привыкли к новой среде рисования. Очевидно, что мы также поняли, что это более простой способ рисования.

Затем, прочитав статью на данную тему в одном из журналов, мы пришли к выводу, что новые средства рисования предоставляют поистине широчайшие возможности по сравнению с тем, с чем мы имели дело раньше.

Поэтому не следует бояться новых инструментов. Дерзайте!