

# Adobe InDesign CS6: Editoração Eletrônica

Todos os direitos reservados para Alfamídia

## AVISO DE RESPONSABILIDADE

As informações contidas neste material de treinamento são distribuídas “NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRAM”, sem qualquer garantia, expressa ou implícita. Embora todas as precauções tenham sido tomadas na preparação deste material, a Alfamídia não têm qualquer responsabilidade sobre qualquer pessoa ou entidade com respeito à responsabilidade, perda ou danos causados, ou alegadamente causados, direta ou indiretamente, pelas instruções contidas neste material ou pelo software de computador e produtos de hardware aqui descritos.

11/2012 – Versão 1.0

Alfamídia  
(51) 2111-1666  
<http://www.alfamidia.com.br>

# Sumário

<b>Unidade 1- Iniciando Adobe InDesign CS6 .....</b>	<b>8</b>
1.1 Área de Trabalho .....	9
1.2 Pannel de Menus .....	13
1.3 Pannel de Controle e Pannel Doc .....	13
1.4 Caixa de Ferramentas.....	13
1.5 Pannel de Encaixe .....	15
1.6 Réguas, Guias e Grades .....	16
<b>Unidade 2 - Trabalhando com Objetos .....</b>	<b>19</b>
2.1 Criando Formas Abertas e Fechadas.....	20
2.2 Adicionando Preenchimento e Contorno .....	22
2.3 Aplicando Gradiente .....	23
<b>Unidade 3 - Criando páginas .....</b>	<b>27</b>
3.2 Páginas Mestras .....	31
3.3 Rotação de Páginas .....	33
3.4 Layout de Páginas Através de Frames .....	34
<b>Unidade 4 - Trabalhando e importando imagens .....</b>	<b>37</b>
4.1 Eliminação ou Recorte de Fundo.....	38
4.2 Pannel Link Personalizável.....	40
4.3 Vinculando Imagem ao Documento.....	41
4.4 Separando Imagens por Layers.....	42
<b>Unidade 5 - Efeitos no InDesign .....</b>	<b>45</b>
<b>Unidade 6 - Trabalhando texto .....</b>	<b>49</b>
6.1 Criando Caixa de Texto .....	50
6.2 Texto sobre Path .....	51
6.3 Transformando Texto em Objeto .....	52
6.4 Texto Automático .....	54
6.5 Texto Condicional .....	57
6.6 Refluxo de Texto Inteligente.....	59
6.7 Matérias vinculadas .....	60
6.8 Caixa de Tabulações.....	62
6.9 Monitoramento e Revisão de Alterações .....	63
6.9 Notas Editoriais.....	64
6.9 Legendas Automáticas .....	65

<b>Unidade 7 - Estilos de caracteres e parágrafos.....</b>	<b>69</b>
7.1 Criando Estilos de Caracteres .....	70
7.2 Criando Capitular.....	71
7.3 Criando Estilo de Parágrafo .....	72
7.4 Criando Estilo de Objeto.....	73
7.5 Verificando Preflighth .....	74
<b>Unidade 8 - Verificação ortográfica .....</b>	<b>77</b>
8.1 Definir Preferências de Dicionário.....	78
8.2 Definir Preferências de Verificação Ortográfica.....	79
8.3 Verificar Ortografia .....	79
<b>Unidade 9 - Trabalhando texto e objeto.....</b>	<b>81</b>
9.1 Texto em Contorno ao Redor de Objetos.....	82
9.2 Objetos Ancorados ao Texto .....	84
<b>Unidade 10 - Criando e importando tabelas.....</b>	<b>87</b>
10.1 Criando Tabela .....	88
10.2 Importando Tabela .....	89
10.3 Criando Estilo de Tabela e Célula.....	90
<b>Unidade 11 - Finalização do projeto.....</b>	<b>91</b>
11.1 Inserindo um Numerador Automático.....	92
11.2 Armazenando Itens na Biblioteca .....	94
11.3 Montagem do Índice .....	95
11.4 Visão Geral do Painel Hiperlinks.....	97
11.5 Referências Cruzadas .....	98
11.6 Criando Arquivo de Livros .....	102
<b>Unidade 12 - Aplicando interatividade ao documento.....</b>	<b>105</b>
12.1 Extensão PDF .....	106
12.2 Extensão SWF.....	107
12.3 Adicionando Botão .....	108
12.4 Filmes e Sons .....	110
12.5 Animação .....	112
<b>Unidade 13 - Automação .....</b>	<b>117</b>
13.1 Scripts .....	118
13.2 Data Merge.....	119
<b>Unidade 14 - Fechamento de arquivo.....</b>	<b>123</b>
14.1 Enviando Arquivos Abertos .....	124
14.2 Enviando Arquivos Fechados .....	125

---

<b>Unidade 15 - Novidade CS6 .....</b>	<b>153</b>
15.1 Content Collector Tool .....	154

# Introdução

## Adobe InDesign CS6 – Editoração Eletrônica

---

### **SOBRE O CURSO**

O Adobe InDesign é uma ferramenta de diagramação e paginação, podendo trabalhar com várias páginas, inclusive com formatos diferenciados, em um mesmo arquivo.

Com o InDesign podemos melhorar o trabalho de diagramação por meio de técnicas mais adequadas e precisas com uma gama de recursos que este software oferece.

O curso deixará o aluno mais experiente na editoração eletrônica podendo aperfeiçoar seu trabalho de forma significativa e prática, utilizando as ferramentas do InDesign.

### **ESTRUTURA DO CURSO**

As primeiras unidades apresentam a interface gráfica deste software como: as paletas, as barras de ferramentas e as guias e réguas. Agrega, também, a forma de criar páginas e páginas mestras e a manipulação de objetos no InDesign.

As unidades seguintes abordam tópicos como: frames de textos e frames de imagens do InDesign através de comandos específicos. Também, será feita a montagem de uma revista entre outros materiais, para a aplicação práticas das ferramentas do software.

As unidades finais trabalham com a finalização de arquivos, criação de índices, bibliotecas e ferramentas de interatividade. Durante o transcorrer de todo o curso o aluno aprenderá a trabalhar de forma autônoma e criativa com este software, conhecendo as mudanças e novidades incorporadas ao programa.

## UNIDADE 1 - ADOBE INDESIGN CS6

Área de Trabalho  
Painel de Menus  
Painel de Controle e Painel Doc  
Caixa de Ferramentas  
Painel de Encaixe  
Réguas, Guias e Grades



# Unidade 1

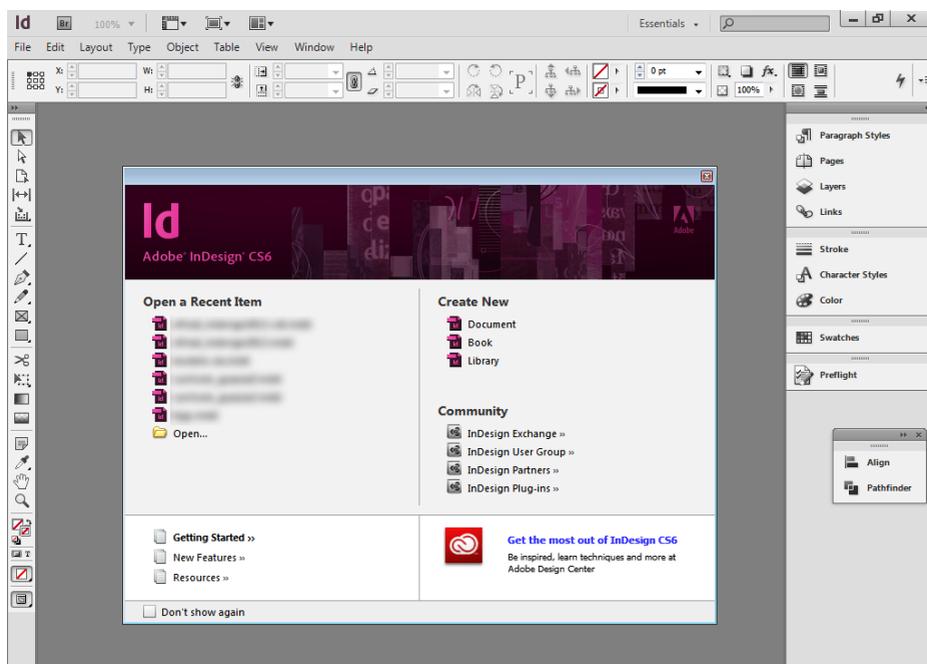
## Iniciando Adobe InDesign CS6

O InDesign é um software que permite a realização de trabalhos altamente técnicos, calculados ao extremo e ao mesmo tempo disponibiliza uma gama de recursos para criação.

### 1.1 ÁREA DE TRABALHO

Como todo software gráfico, o InDesign é organizado por menus, caixas de diálogo, comandos diretos e indiretos e paletas. Sua interface segue a mesma estrutura dos softwares da Adobe. Isso faz com que o usuário sintam-se mais à vontade ao ver a organização visual do InDesign.

A página é o principal espaço em que o diagramador desenvolve seu trabalho. Tudo é em função desse espaço, onde textos, fotografias, ilustrações e até mesmo espaços em branco devem ser planejados para uma boa composição.

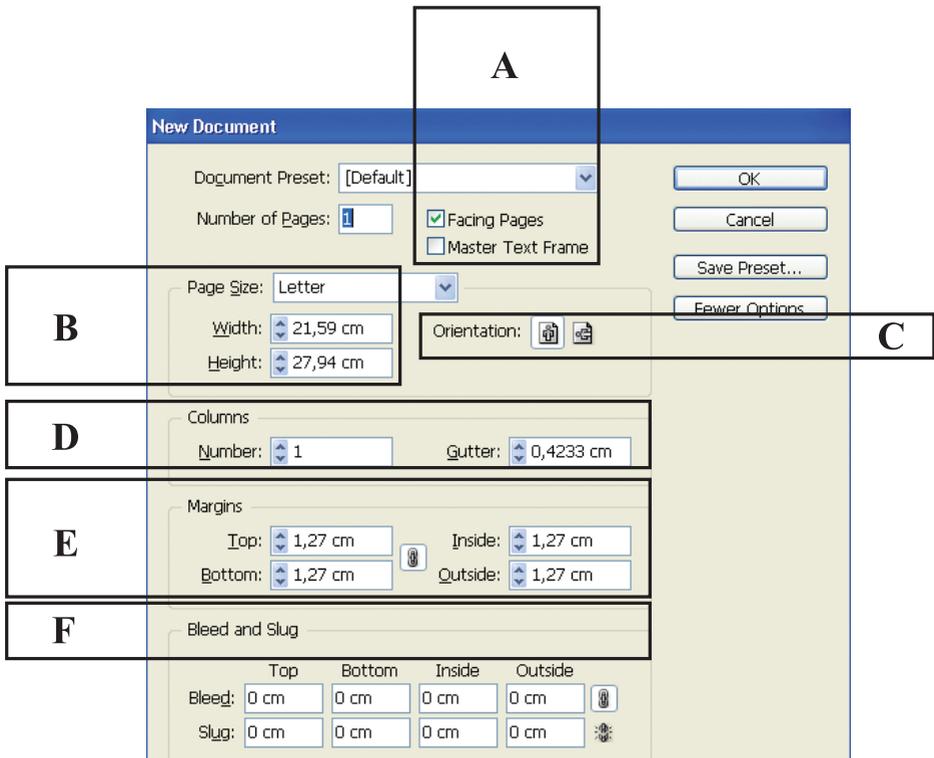


Existem formatos padronizados para livros, revistas, jornais, folders, cartões. Tais formatos, ou seja, dimensão final da folha, é simulado pelo InDesign por um contorno preto. Dentro deste formato existem outros itens que também são importantes para a composição dos grafismos:

- **FORMATO:** é o ponto de partida. Trata-se das dimensões da página;
- **MARGENS:** espaços localizados ao redor da folha no lado interno;
- **MANCHA:** é a área interna às margens. Na mancha o diagramador programa o alinhamento dos objetos e calcula a quantidade de texto;
- **COLUNAS:** o texto tem uma apresentação melhor se dividido em colunas de texto. Essas colunas são simétricas no gabarito inicial e posteriormente podem ser divididas em medidas relacionadas ou múltiplas para que o diagramador possa realizar algumas variações.

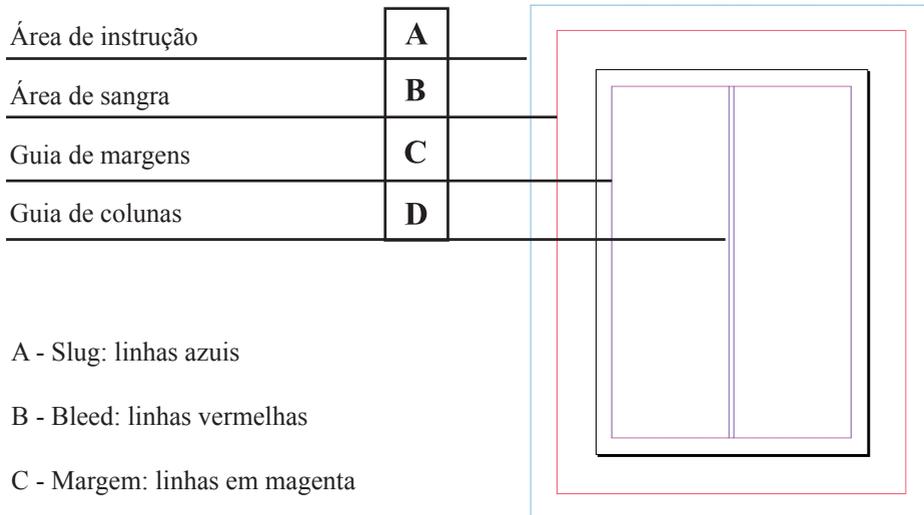
A cada novo documento o InDesign permite que se escolha as principais configurações do projeto gráfico, desde o tamanho das páginas e colunas até sua área de sangria e instrução.

<b>A</b>	Facing pages: faz com que o InDesign coordene páginas pares e ímpares, mantendo as páginas lado a lado ao invés de separadas Master Text frame: Gera um frame de texto dentro da master de acordo com o tamanho das margens e colunas estabelecidas.
<b>B</b>	Pages Size: Determina o tamanho exato da página
<b>C</b>	Orientation: Marque a orientação da página na forma retrato (vertical) ou na forma paisagem (horizontal)
<b>D</b>	Columns: permite que se atribua um determinado número de colunas e valores de espaçamento entre elas.
<b>E</b>	Margins: permite que se atribua um valor para cada margem interna e externa
<b>F</b>	Bleed and Slug - Possibilita adicionar uma área de sangria e uma área de instrução, respectivamente, sendo a última função um espaço para se adicionar informações específicas sobre o documento.



**DICA:**

- Para alterar a orientação da página, acesse o menu **File > Document setup**.
- Para alterar o número de colunas, acesse o menu **Layout > Margins e Columns**.
- Para alterar as unidades (cm, mm, points), acesse o menu **Edit > Preferences > Units & Increments**

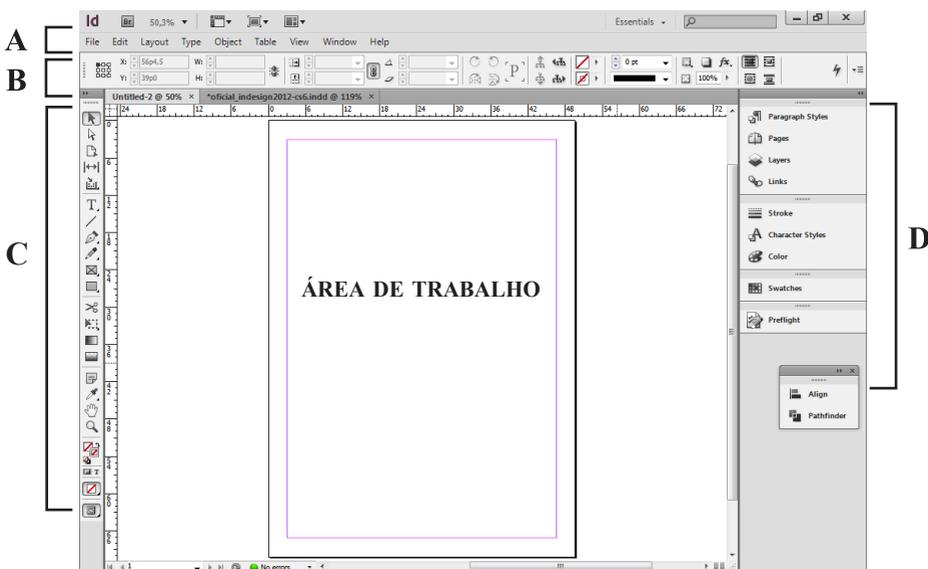


A - Slug: linhas azuis

B - Bleed: linhas vermelhas

C - Margem: linhas em magenta

D - Colunas: linhas violetas

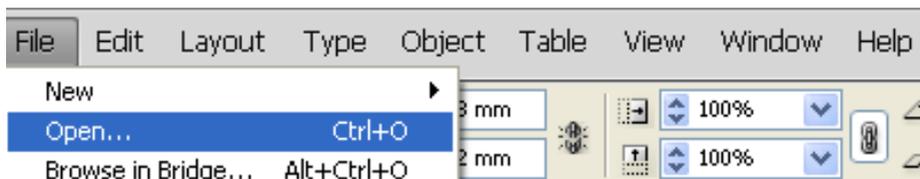


A - Barra de menus B - Paleta DOC C - Caixa de ferramentas D - Paletas

## 1.2 PAINEL DE MENUS

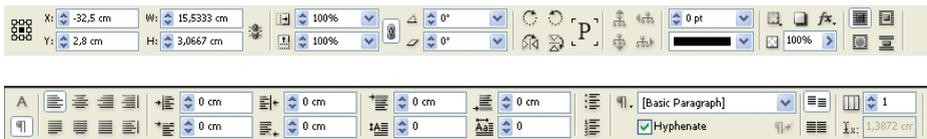
A barra de menus localizada na parte superior da tela está reunido e organizado por categorias. No menu **File**, por exemplo, são encontrados apenas comandos relacionados a arquivos, seja salvando, imprimindo, exportando, etc., assim como no menu **Type**, encontram-se comandos de formatação de texto para escolha de fonte, corpo e entrelinhamentos.

Geralmente, cada menu organiza seus comandos de uma forma hierárquica, posicionando os mais utilizados na parte superior do menu e os menus utilizados nas últimas posições do menu:



## 1.3 PAINEL DE CONTROLE E PAINEL DOC

Trata-se de uma caixa ou paleta posicionada de forma horizontal logo abaixo da barra de menus, que sempre muda de acordo com a ferramenta selecionada ou objeto na página. Nessa paleta podemos determinar o posicionamento horizontal e vertical dos objetos, suas dimensões, pontos de referência de alinhamento, inclinações, rotações, tipos de contornos e preenchimentos, e no caso de textos, toda a formatação que se possa imaginar.



## 1.4 CAIXA DE FERRAMENTAS

Todo software possui um painel de controle principal em que se realiza a maioria das operações, o qual recebe o nome de **Tool Box** ou **Caixa de Ferramentas**, onde encontramos ferramentas de seleção de objetos, seleção de nós de edição e seleção de

objetos dentro de grupos já formados. Porém se repararmos na base de cada ferramenta, podemos verificar um pequeno triângulo, que significa que existem outras variações sob esta mesma ferramenta. Com isso temos um número maior de funções que servem para a criação de traços, de objetos, de blocos de texto, de gradiente e de ajuste de cores.



### A Ferramentas de seleção

- Seleção (V, Escape)\*
- Seleção direta (A)
- Página (Shift + P)
- Espaço (U)
- Content Collector Tool (B)

### B Ferramentas Desenho e Tipo

- Tipo (T)
- ✓ Tipo no traçado (Shift+T)
- Linha (l)
- Caneta (P)
- ✦ Adicionar ponto âncora (=)
- ✦ Excluir ponto âncora (-)
- ↳ Converter ponto de direção (Shift+C)
- Lápis (N)
- ↳ Suavização
- ↳ Borracha
- Quadro de retângulo (F)
- ⊗ Quadro de elipse
- ⊗ Quadro de polígono
- Retângulo (M)
- Elipse (L)
- Polígono

### C Ferramentas de transformação

- Tesoura (C)
- Transformação livre (E)
- Girar (R)
- ↳ Escala (S)
- ↳ Distorção (O)
- Amostra de gradiente (G)
- Difusão de gradiente (Shift+G)

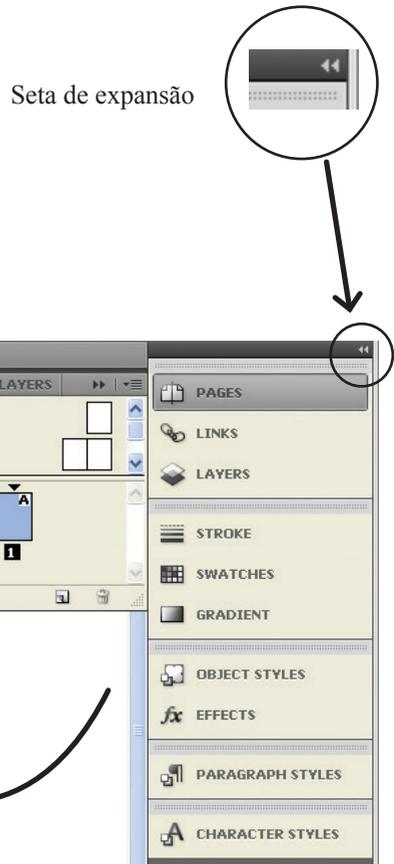
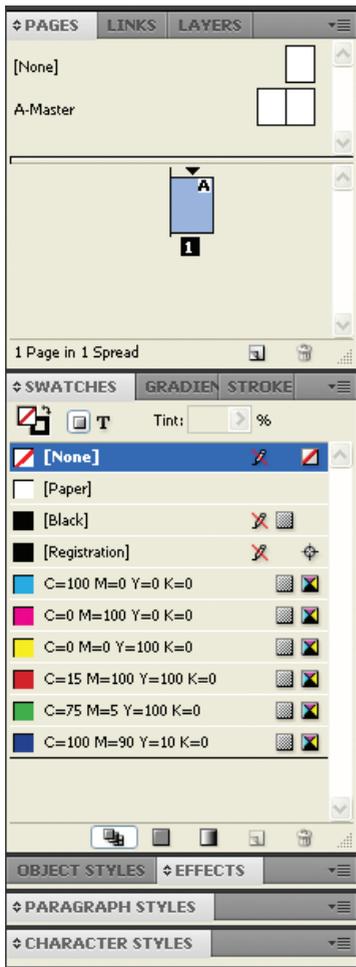
### D Ferramentas Modificação e Navegação

- Nota
- Conta-gotas (I)
- ↳ Medida (K)
- Mão (H)
- Zoom (Z)

■ Indica a ferramenta padrão \* Os atalhos de teclado aparecem entre parênteses

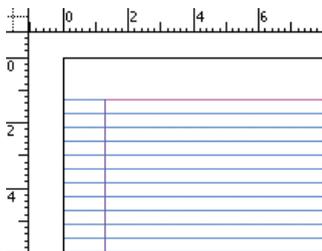
## 1.5 PAINEL DE ENCAIXE

Está, geralmente, posicionado no lado direito da tela. São caixas flutuantes que em muitas situações funcionam como complemento de algumas ferramentas, e em outros, trabalham de forma independente. Todas as paletas são gerenciadas pelo menu **Window**, no qual também podemos salvar uma configuração de paletas para ser utilizada futuramente. Podemos expandir ou retrainr as paletas apenas clicando nas setas no lado direito superior.

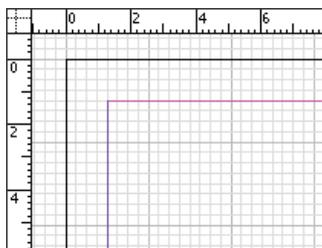


## 1.6 RÉGUAS, GUIAS E GRADES

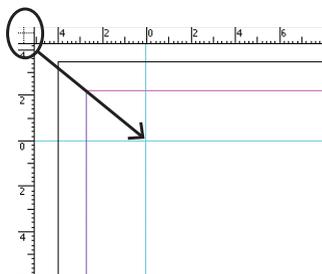
Qualquer trabalho de diagramação deve ser montado com o auxílio de recursos que permitam um alinhamento correto dos objetos. Para realizar esse alinhamento, o InDesign conta com os recursos de réguas, guias de alinhamento e grades. Todos esses recursos estão no menu **View**.



O comando **Grid** (grade) pode ser utilizado na forma de uma folha pautada. Esse recurso serve para facilitar o alinhamento de colunas de texto e também de montagem da plástica da página. O Grid pode ser ativado para iniciar exatamente no topo da página. O ideal é que o valor do Grid seja o mesmo valor de entrelinha do texto.

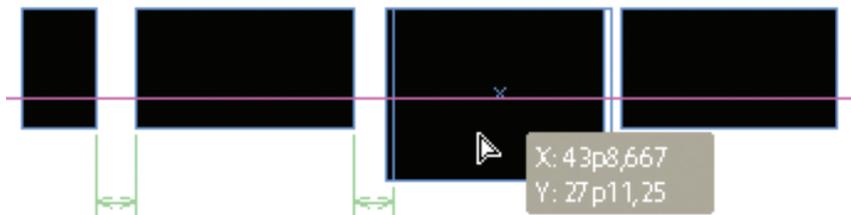


O Grid também apresenta-se na forma de uma folha quadriculada, permitindo maior precisão no alinhamento, pois ocupa não somente a área da própria folha, como também do documento inteiro. Para habilitar o Grid clique no menu: **View > Grids & Guides > Show Baseline Grid**.



Na intersecção das réguas há um recurso composto por eixos. Se clicarmos nessa área de encontro podemos puxar esses eixos para qualquer parte da página, redefinindo assim o “ponto zero”. A partir dele, também podemos criar mais linhas guias que podem ser ocultadas pelo comando: **View > Grids & Guides > Hide Guides**.

A partir da versão CS5, o InDesign trouxe as **Smart Guides** ou guias inteligentes, pois apresentam as dimensões dos objetos, assim como as suas coordenadas permitindo maior flexibilidade na reestruturação e organização dos elementos. Tal dinamismo também contribui para a rotação e ajuste das formas.

**DICA:**

Para ativar as réguas (se não estiverem visíveis) basta clicarmos no menu: **View > Show Rulers (CTRL + R)**. Se quisermos posicionar uma guia de forma precisa, basta clicarmos sobre ela e aplicar valores numéricos pelo painel Doc nos campos X e Y



## UNIDADE 2 - TRABALHANDO COM OBJETOS

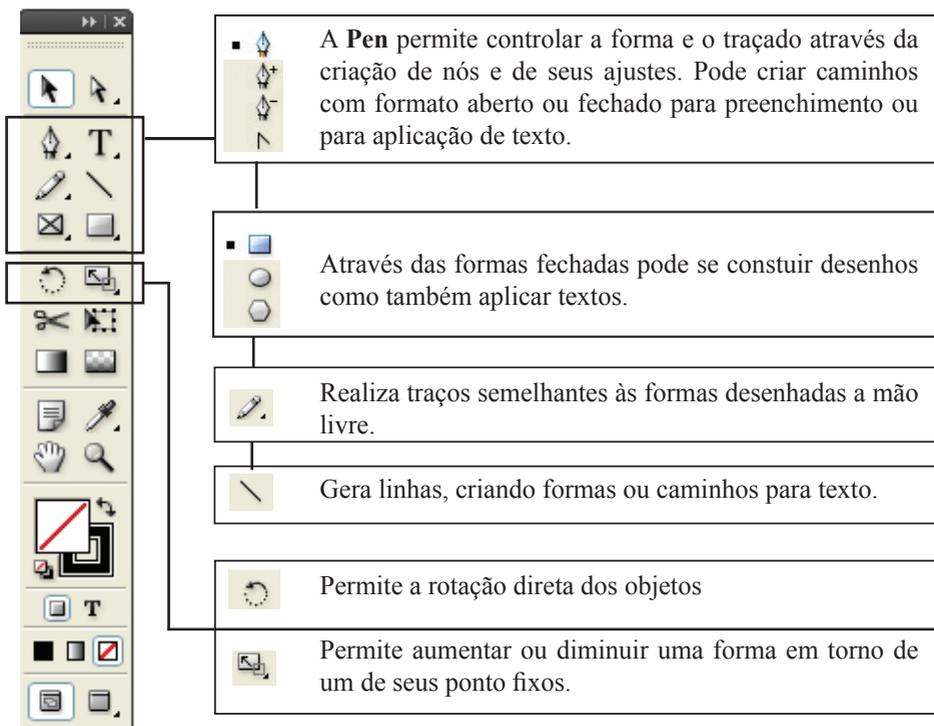
Criando formas abertas e fechadas  
Adicionando Preenchimento e Contorno  
Aplicando Gradiente

## Unidade 2

# Trabalhando com Objetos

### 2.1 CRIANDO FORMAS ABERTAS E FECHADAS

A caixa de ferramentas apresenta opções para se elaborar objetos tanto na forma fechada - elipses, retângulos, polígonos - quanto na forma aberta, através de linhas.

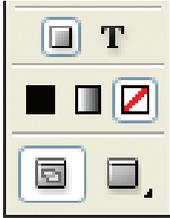


The diagram illustrates the Adobe InDesign toolbar and its various tools. On the left, the toolbar is shown with several groups of tools. On the right, seven callout boxes provide detailed descriptions for specific tools:

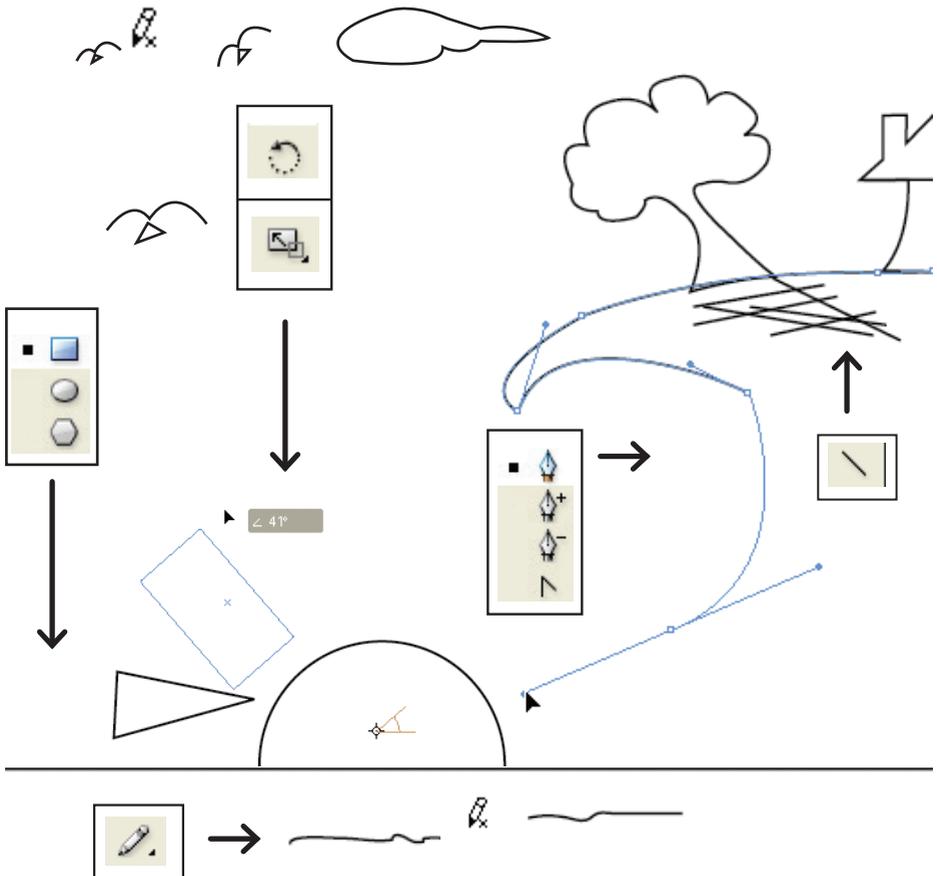
- Pen Tool:** A Pen permite controlar a forma e o traçado através da criação de nós e de seus ajustes. Pode criar caminhos com formato aberto ou fechado para preenchimento ou para aplicação de texto.
- Shape Tools:** Através das formas fechadas pode se constuir desenhos como também aplicar textos.
- Freehand Tool:** Realiza traços semelhantes às formas desenhadas a mão livre.
- Line Tool:** Gera linhas, criando formas ou caminhos para texto.
- Rotate Tool:** Permite a rotação direta dos objetos
- Scale Tool:** Permite aumentar ou diminuir uma forma em torno de um de seus ponto fixos.

**DICA:**

Algumas ferramentas, ao serem clicadas duas vezes sobre o botão que está na paleta, abrem uma nova janela permitindo a alteração de valores da mesma ferramenta. Além disso, comandos como a elipse, o retângulo e o polígono, ao serem selecionados e clicados na página, também abrem uma nova janela de ajuste.

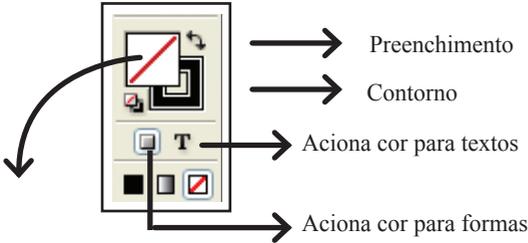


Na última parte da paleta temos os tipos de **Preview** (tecla de atalho: W), ou seja, é possível escolhermos um modo em que podemos ver todas as estruturas do trabalho (guias, réguas, etc.) ou um modo com o qual é possível simular o trabalho na folha impressa.

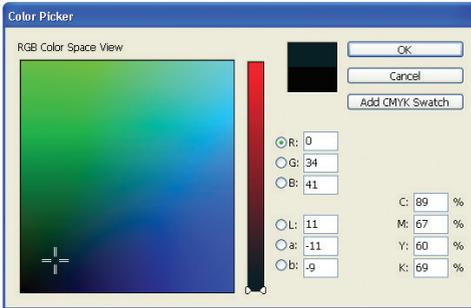


## 2.2 ADICIONANDO PREENCHIMENTO E CONTORNO

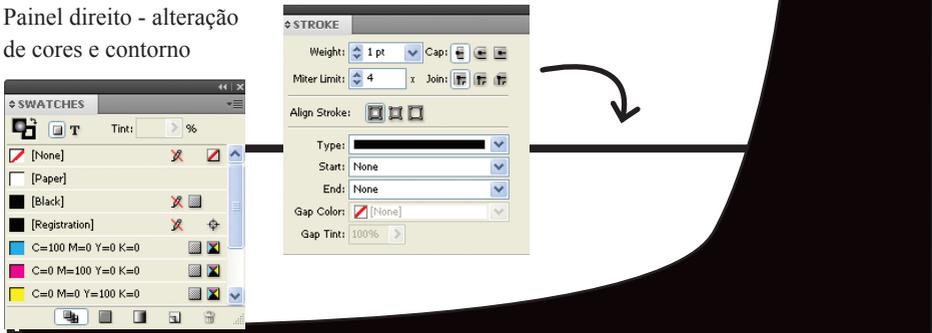
A ferramenta **Fill** e **Stroke** correspondem, respectivamente, ao preenchimento e ao contorno do elemento. É possível, no entanto, alterar a cor e o valor clicando duas vezes sobre o mesmo preenchimento e contorno. A paleta nos possibilita cor, não somente para formas, mas também para textos (Função essa que será abordada na próxima unidade).



Para alterar o valor das cores, clique duas vezes sobre a caixa **Fill** e **Stroke**

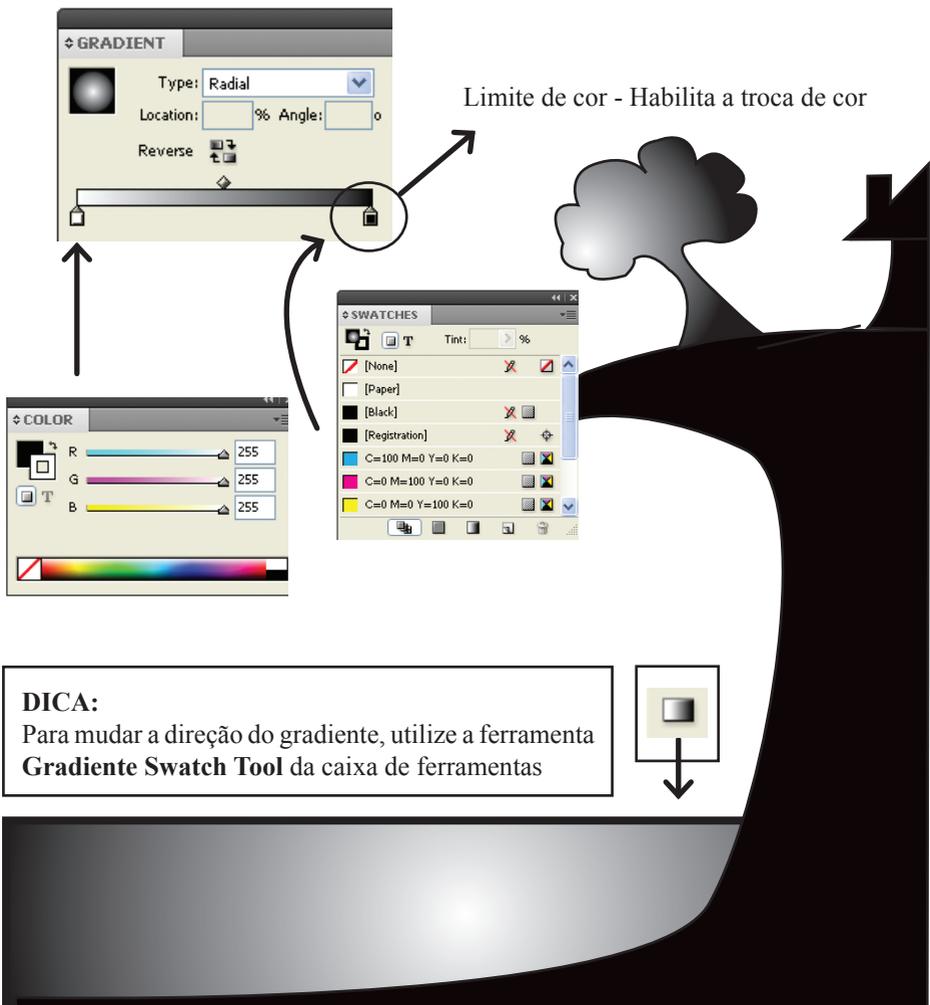


Painel direito - alteração de cores e contorno



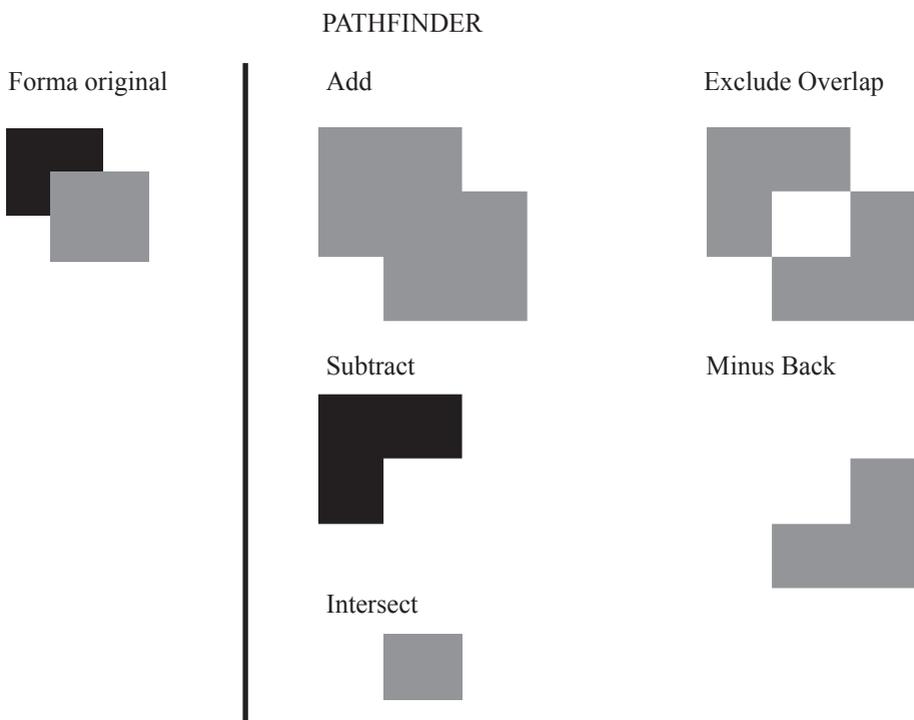
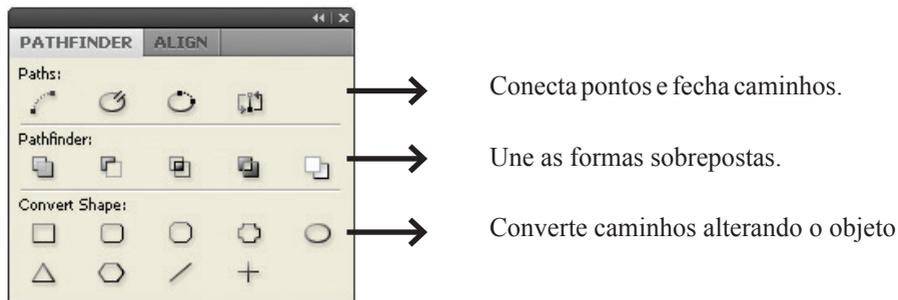
### 2.3 APLICANDO GRADIENTE

Para alteramos a cor do gradiente basta darmos um clique em um dos limites de cor. Automaticamente, a cor é habilitada na paleta Color, aguardando para fazermos à alteração da cor. A cor do gradiente também pode ser alterada através da paleta **Swatches**: basta posicionarmos o cursor em cima da cor (sem clicar) na paleta **Swatches** e arrastá-la para cima de um dos limites de cor do gradiente. Aparecerá um sinal de + indicando que aquela cor será adicionada.



## 2.4 ACESSANDO PALETA PATHFINDER

A paleta **Pathfinder** também trabalha com as formas abertas e fechadas, permitindo a mesclagem entre os objetos. Acessando o menu **Window > Object & Layout > Pathfinder** é possível optar por essa soma dos elementos, assim como alterar a forma de um objeto através da função Path e Convert Shape.



## LABORATÓRIO:

- ▶ Elabore um anúncio para ser veiculado em jornal tendo como cliente a empresa **Sempre Arquitetura**, semelhante ao modelo abaixo.
- ▶ Ao criar o anúncio, utilize as seguintes medidas:
  - Formato do anúncio: 37 x 29 cm
  - Margens: superior = 1,5 cm | inferior = 1cm | direita e esquerda = 1,5 cm
  - Sangria (bleed) = 0,3 cm
- ▶ Aproveite as funções da caixa de ferramenta, assim como as da Paleta Pathfinder para criar a arte, adicionando cores e gradientes se desejar.





## UNIDADE 3 - CRIANDO PÁGINAS

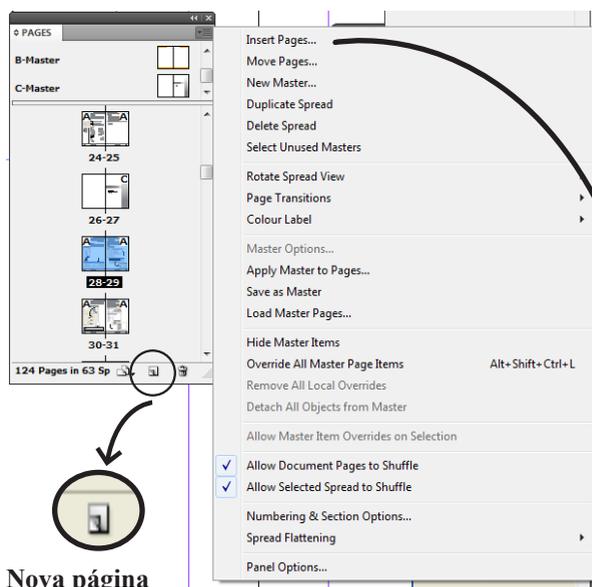
Páginas Mestras  
Rotação de Páginas  
Layout de páginas através de frames

## Unidade 3

# Criando páginas

### 3.1 ACIONANDO NOVAS PÁGINAS

Com o documento criado, é possível habilitar a paleta **Pages** a partir do menu **Window > Pages**. A partir dessa, selecione o seu menu pop-up na parte superior esquerda e selecione a opção: **Insert Pages**, escolhendo quantas páginas forem necessárias para o projeto gráfico.



#### Nova página

Cria uma nova página após a página selecionada

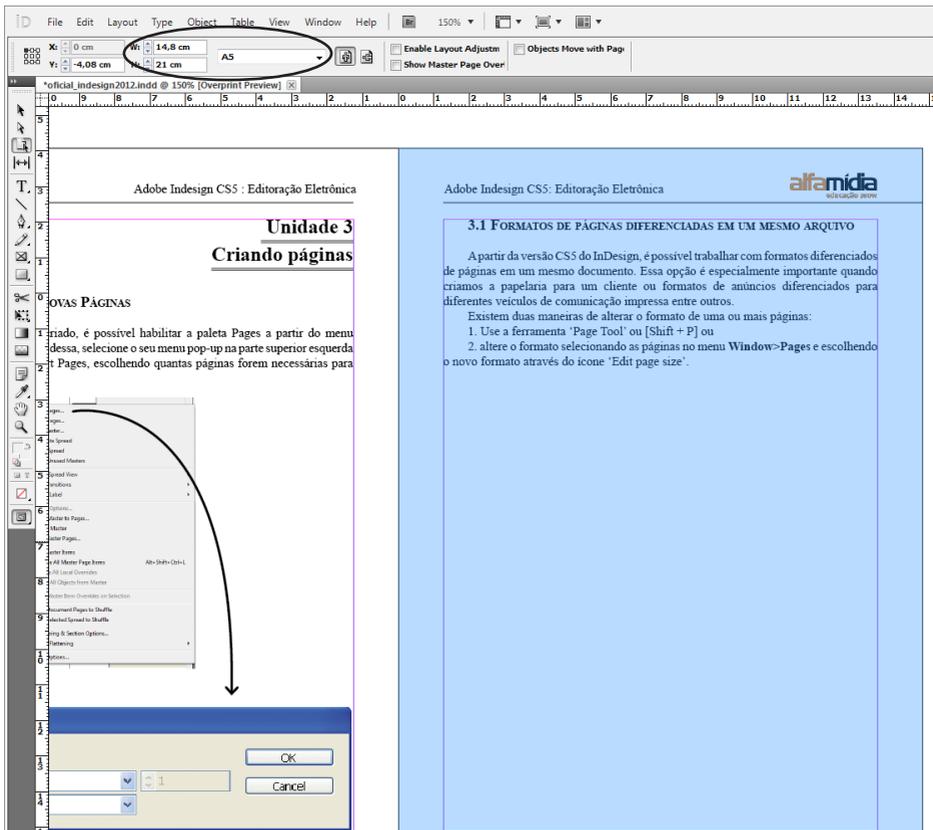


### 3.1 FORMATOS DE PÁGINAS DIFERENCIADAS EM UM MESMO ARQUIVO

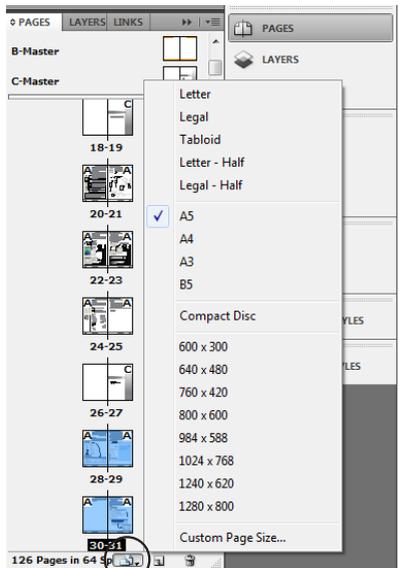
A partir da versão CS5 do InDesign, é possível trabalhar com formatos diferenciados de páginas em um mesmo documento. Essa opção é especialmente importante quando criamos a papeleria para um cliente ou formatos de anúncios diferenciados para diferentes veículos de comunicação impressa entre outros.

Existem duas maneiras de alterar o formato de uma ou mais páginas:

1. Use a ferramenta ‘Page Tool’ ou [Shift + P] para marcar a página e alterar o formato através da paleta Doc ou

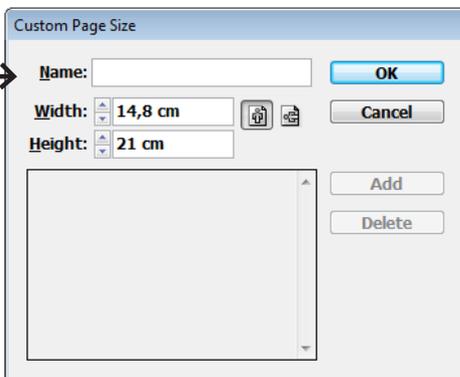


2. altere o formato selecionando as páginas no menu **Window > Pages** e escolhendo o novo formato através do ícone **Edit page size**.



### Edit page size

Escolha uma das opções pré-definidas ou ‘Custom Page Size...’ para formatos customizados

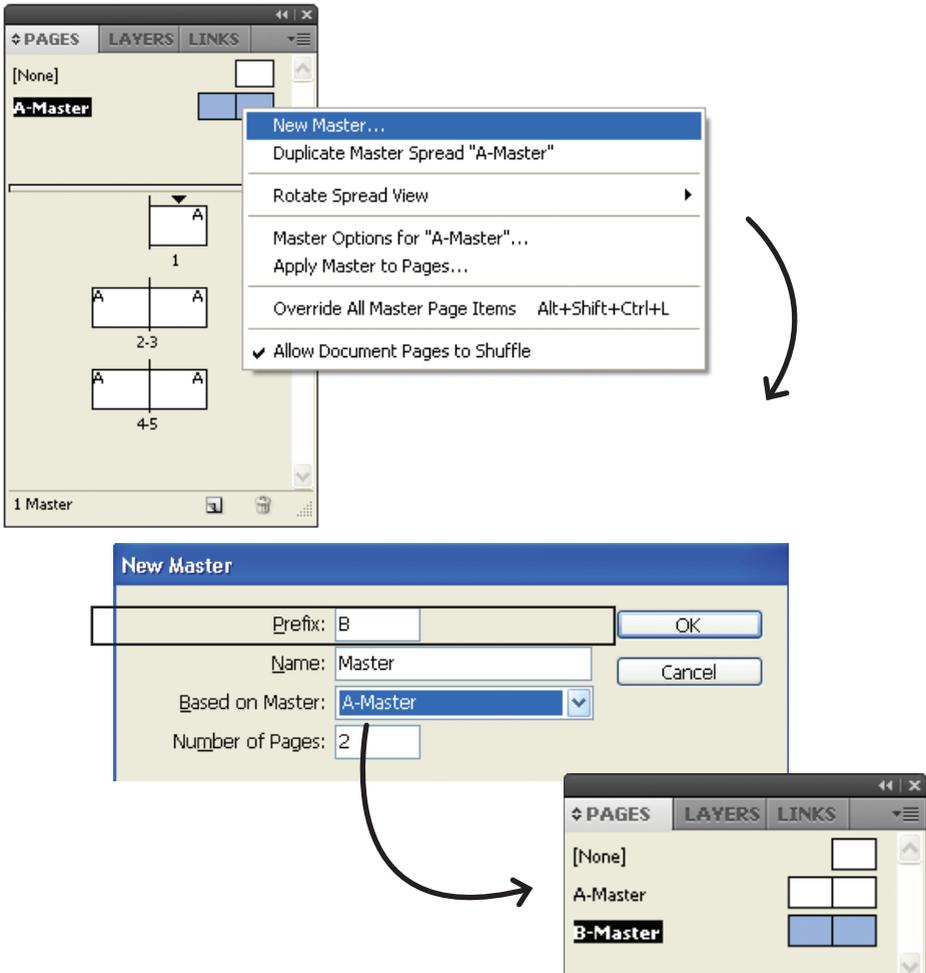


### Custom page size

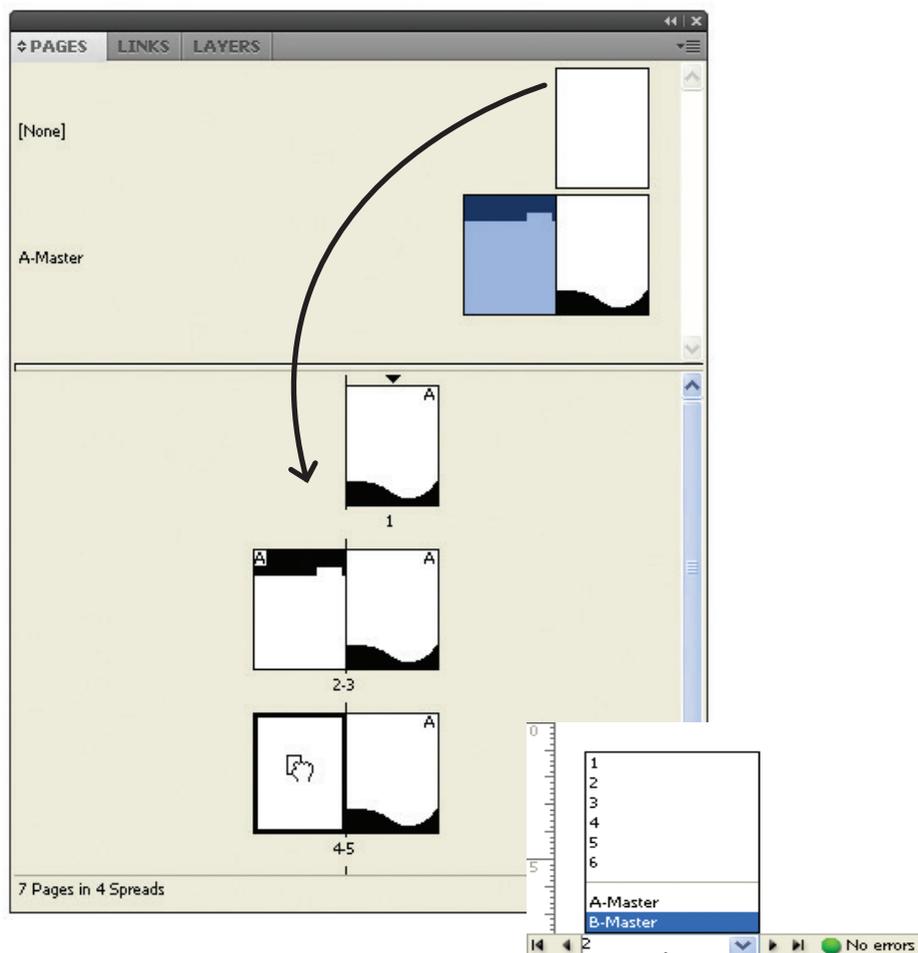
Dê um nome e defina o seu novo formato. Ao nomear o formato, ele aparecerá na lista dos formatos pré-definidos para ser utilizado de forma direta em outro momento do trabalho.

### 3.2 PÁGINAS MESTRAS

A página mestre é um recurso muito prático nos software de diagramação, agilizando o trabalho. Seu objetivo é abrigar frames de imagens e textos que serão repetidos durante todo o trabalho. Esse itens podem ser cabeçalhos, rodapés, imagens e qualquer outro tipo de informação que, em vez de ser aplicado manualmente em cada página, é inserida automaticamente não possuindo limites de páginas.



Na paleta **Pages** clique duas vezes no campo **A-Master**. Automaticamente o campo fica em negrito, indicando que entramos na página mestre, pois tudo que fizermos nela afetará as outras páginas. Além disso, é possível criar páginas mestres baseadas em outras já existentes, dinamizando o processo de criação.

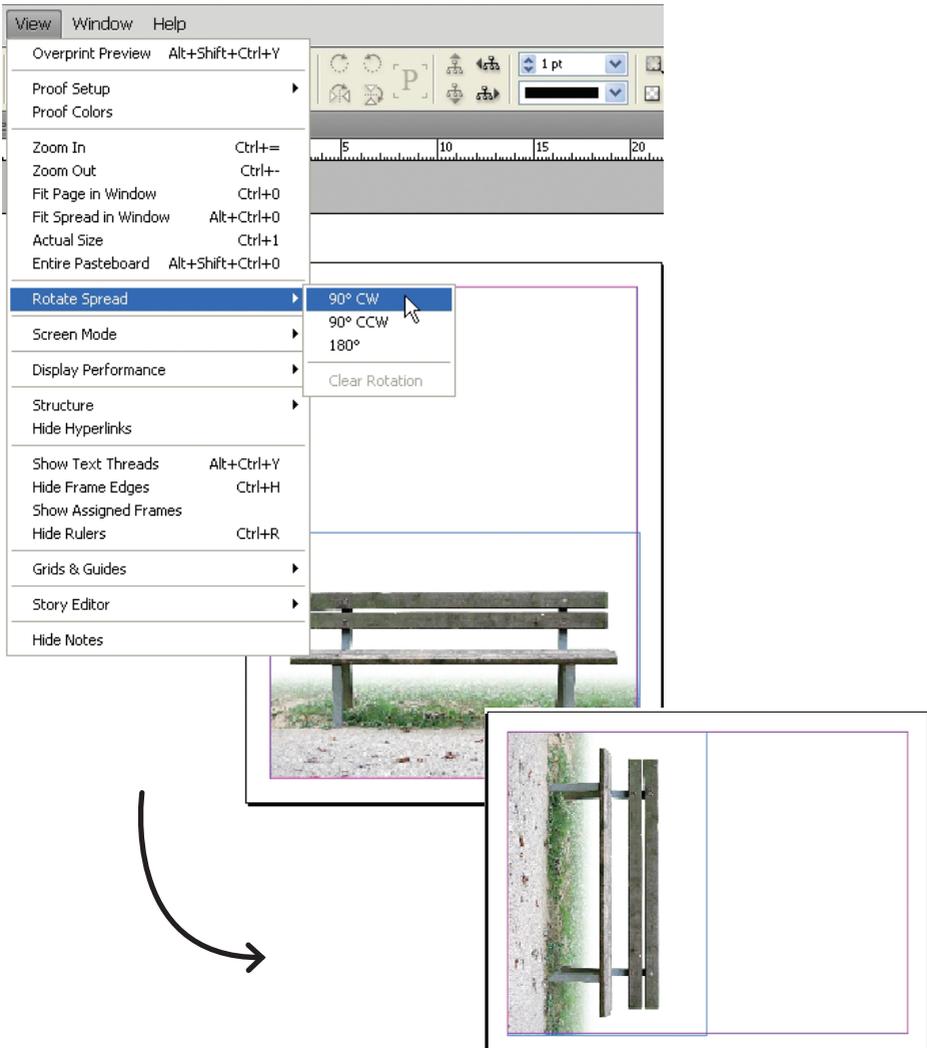


**DICA:**

Pop-up para busca de uma determinada página ou escolha prévia das páginas Master.

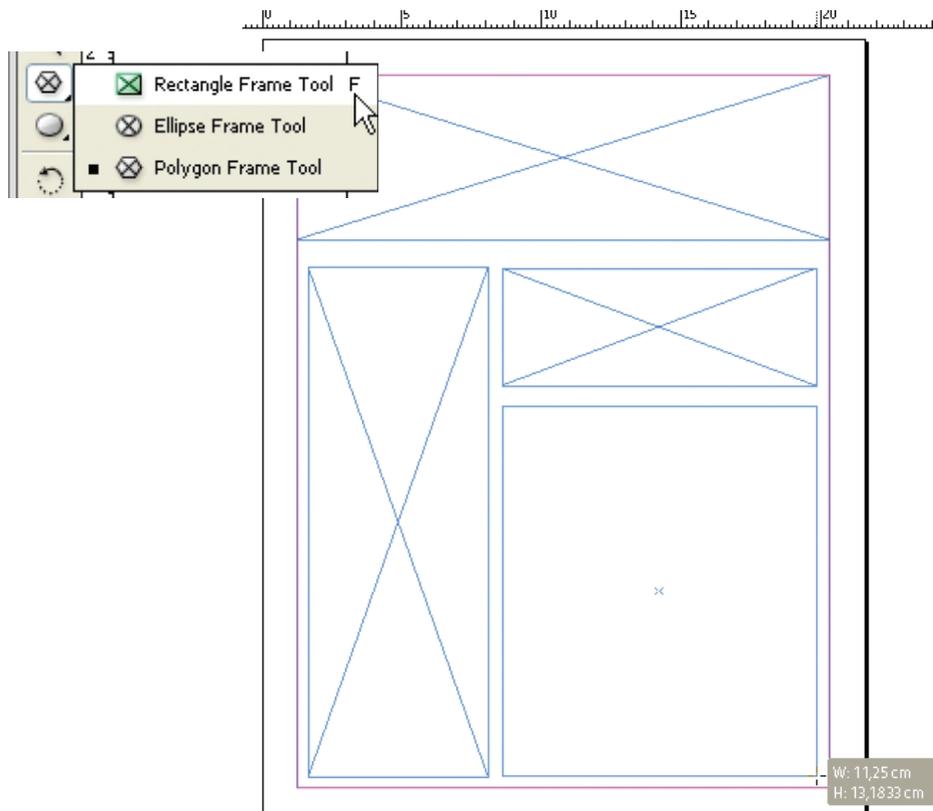
### 3.3 ROTAÇÃO DE PÁGINAS

A partir da versão CS5 do InDesign há a possibilidade de as páginas poderem ser giradas, não sendo necessário qualquer mudança física no próprio monitor. Tal função auxilia na visualização do material através dos ângulos mais importantes como 90 e 180 graus. Desse modo, elementos podem ser adicionados já no ângulo apropriado, contribuindo para o alinhamento sem sair do lugar.



### 3.4 LAYOUT DE PÁGINAS ATRAVÉS DE FRAMES

O projeto gráfico de uma página deve ser cuidadosamente pensado e elaborado para que o posicionamento dos elementos conduzam o olhar do leitor com um determinado fluxo. Para isso, o InDesign conta com o auxílio dos frames. A caixa de ferramentas apresenta três formas fechadas (retângulo, elipse e polígono) que geram frames, ou seja, um espaço reservado semelhante a um container sem conteúdo, servindo de estrutura para o projeto.



**DICA:**

É possível executar no quadro as mesmas ações aplicadas em um caminho, como adicionar preenchimento, traçado ou editar sua forma. Os quadros também podem conter textos e gráficos, além de imagens.

## LABORATÓRIO:

- ▶ Crie uma identidade pessoal utilizando as ferramentas de desenho e texto do InDesign..
- ▶ Aplique sua marca, juntamente com outros recursos gráficos e informações em:
  - Cartão de: 9 x 5 cm
  - Papel de carta em dois formatos: 21 x 29,7 cm e 15 x 21 cm
  - Envelope ofício = 22,9 x 11,4 cm
- ▶ Elabore todos os materiais no mesmo arquivo, utilizando a ferramenta **page tool** ou o painel **Pages** para dimensionar os vários formatos.



## **UNIDADE 4 - TRABALHANDO**

### **E IMPORTANDO IMAGENS**

Eliminação ou Recorte de Fundo  
Painel Link Personalizável  
Vinculando Imagem ao Documento  
Separando Imagens por Layers

## Unidade 4

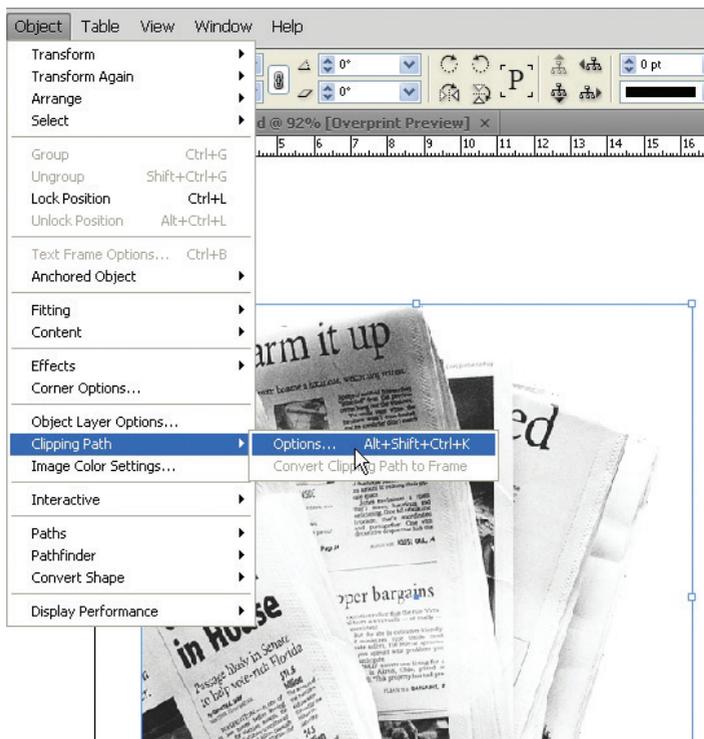
# Trabalhando e importando imagens

As imagens são incorporadas no documento através do menu **File > Place**. Contudo, além da imagem ser importada, ela ainda pode ser recortada e modificada no próprio InDesign, assim como pode ter suas informações conferidas através do painel **links**.

### 4.1 ELIMINAÇÃO OU RECORTE DE FUNDO

Apesar de ser um programa de diagramação e paginação, o InDesign executa tarefas bem interessantes com as imagens que importa. É possível aplicar alguns efeitos como o esmaecimento na imagem. Isso ocorre porque é viável determinar as áreas a serem retiradas da imagem pela opção **Path** do Photoshop ou usando um canal Alpha.

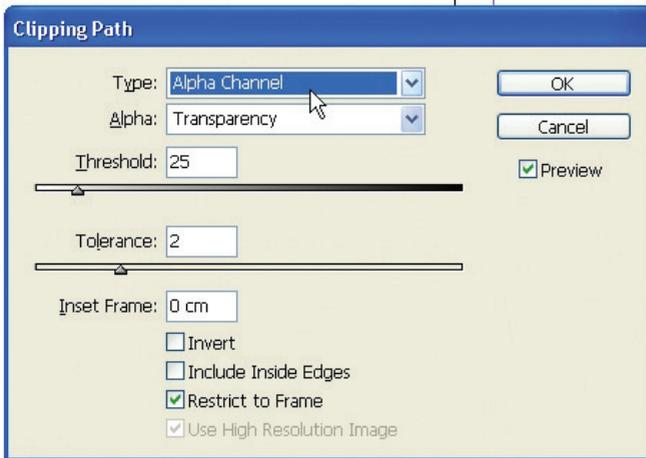
Portanto, quando uma imagem é trabalhada por outro software de tratamento de imagens como, por exemplo, o Photoshop, o InDesign consegue selecionar áreas específicas que são necessárias para se gerar o corte.



Nesta janela podemos configurar algumas opções:

- **TYPE:** é responsável por identificar as referências existentes no arquivo para realizar o recorte. Desde recortes feitos eliminando áreas brancas da imagem (se existirem), até a interpretação de paths ou canais Alpha.

- **THRESHOLD E TOLERANCE:** podem auxiliar na melhoria do recorte da imagem. Realizam operações de acabamento de recorte, simplificando os contornos e aumentando ou diminuindo a invasão do recorte da imagem.



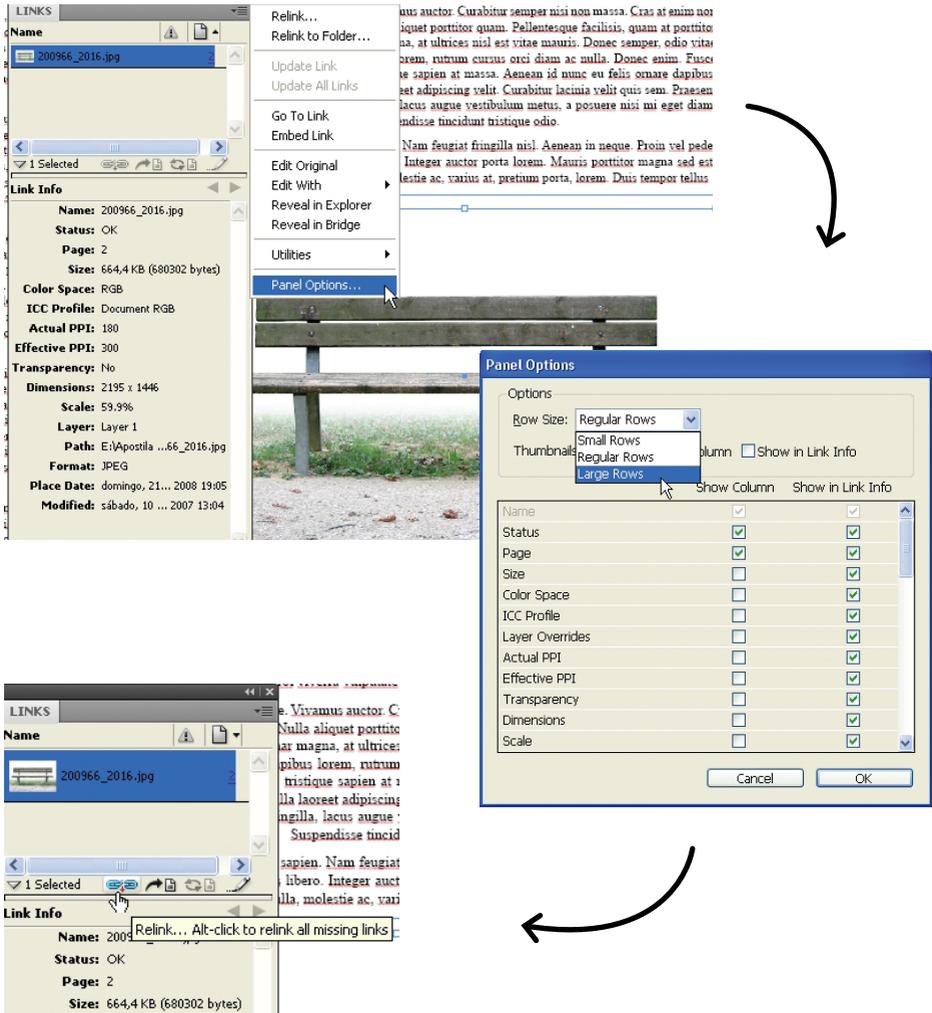
#### DICA:

Um detalhe interessante é que em algumas situações é necessário especificar as áreas brancas internas da imagem. Por isso, a opção **Include Inside Edges** deve estar ativa na caixa de ferramentas quando for necessário tal resultado.

## 4.2 PAINEL LINK PERSONALIZÁVEL

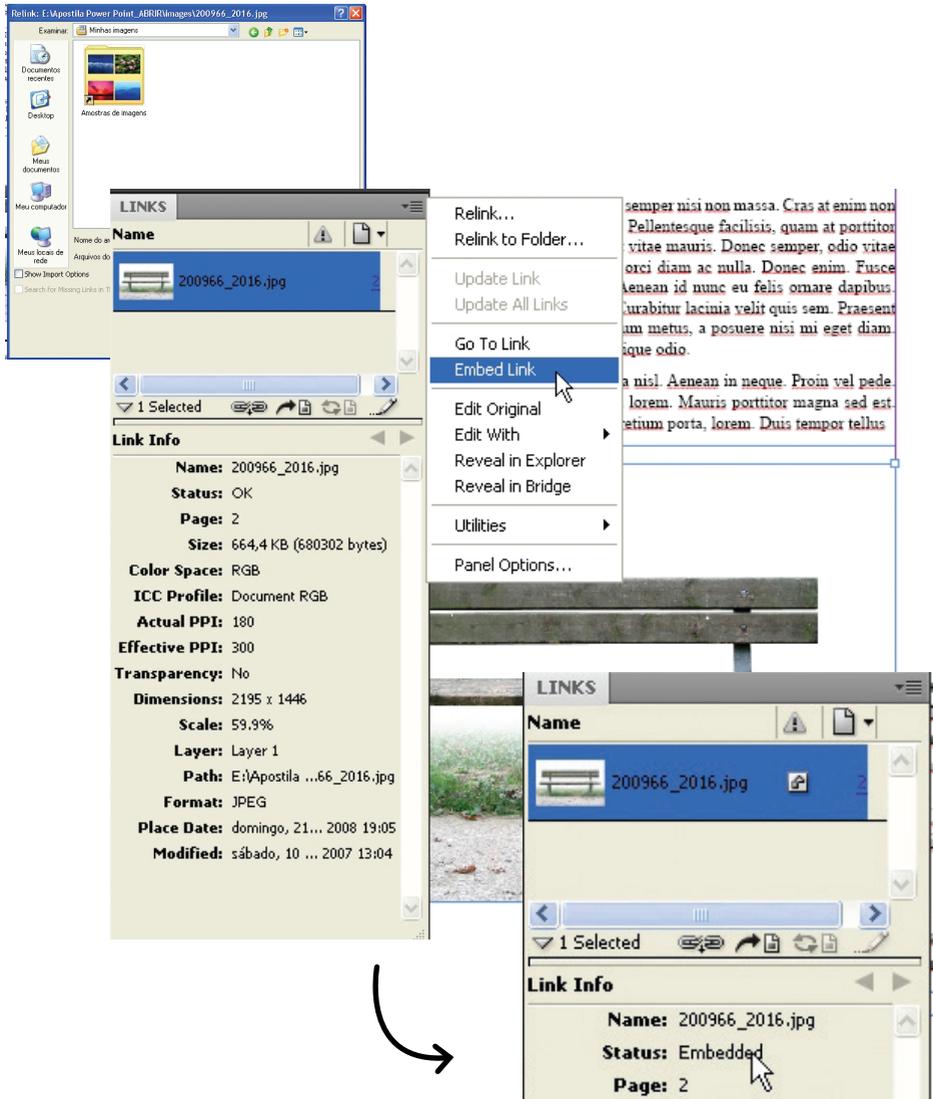
O InDesign permite que todos os elementos importados sejam visualizados pelo painel **Links**. Caso ele não se encontre no painel direito, basta acessá-lo no menu **Window > Links**. Sua função é localizar e classificar os arquivos inseridos.

Você pode personalizar o modo de visualização dos elementos incorporados, otimizando a busca e a organização interna do documento.



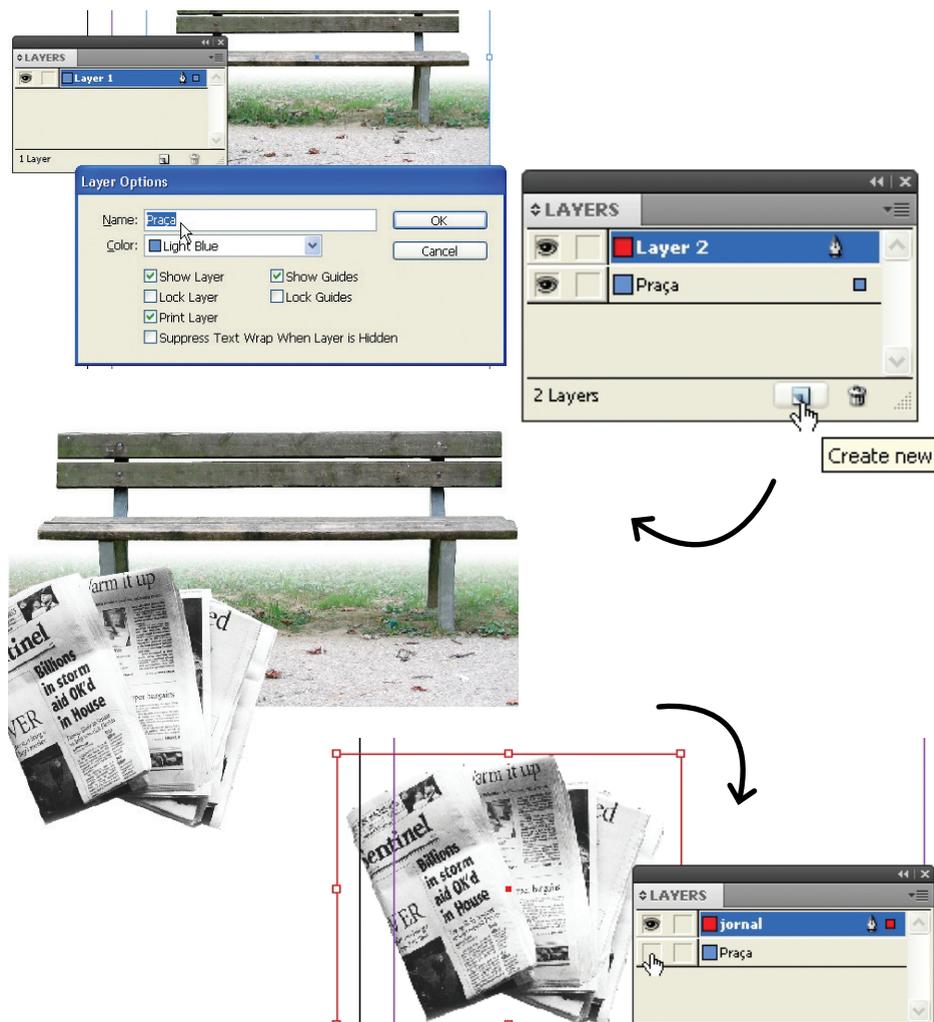
### 4.3 VINCULANDO IMAGEM AO DOCUMENTO

Por padrão as imagens não são embutidas, de fato, no arquivo do InDesign. Se quisermos embutir as imagens no arquivo teremos que selecionar a imagem (no painel **Links**) clicar no seu menu pop-up escolhendo a opção: **Embed File**.



## 4.4 SEPARANDO IMAGENS POR LAYERS

Os documentos do InDesign, assim como outros programas da Adobe, também possui o painel Layer que assemelha-se a um conjunto de camadas possíveis de serem editadas. Há a possibilidade de guardar elementos em uma layer sem afetar outras partes ou tipos de conteúdo. Cada layer pode ser ocultada, escondendo os elementos que abriga. Por isso são comparadas a páginas transparentes que funcionam por empilhamento.



## LABORATÓRIO:

- ▶ A partir de agora a proposta é desenvolver uma revista com os seguintes critérios:
  - Nome da revista: ALFA Communication;
  - Público: Jovens atuantes na área de comunicação e design
  - (idade entre 18 e 25 anos);
  - Objetivo: Construir um espaço para exposição de criações e anúncios;
  - Cor: 4x4;
  - Medidas: Largura - 14,8cm, altura - 21cm (Tamanho A5), conforme o modelo que se encontra no final desta apostila.
- ▶ Após criar o novo documento, salve-o em sua pasta com o nome de “Revista”.
- ▶ Crie as páginas necessárias;
- ▶ Elabore, através de frames, a estrutura do projeto, estabelecendo os espaços para textos e imagens.
- ▶ Importe imagens da pasta ‘imagens’ para compor o layout que será elaborado (apenas importe as imagens, a formatação final das páginas será feita mais adiante).
- ▶ Utilize a página Master ao criar elementos que se repetem ao longo do documento.
- ▶ Aplique o restante das ferramentas vistas anteriormente e acompanhe o exercício junto com o instrutor.
- ▶ Salve o arquivo.

## ANOTAÇÕES:

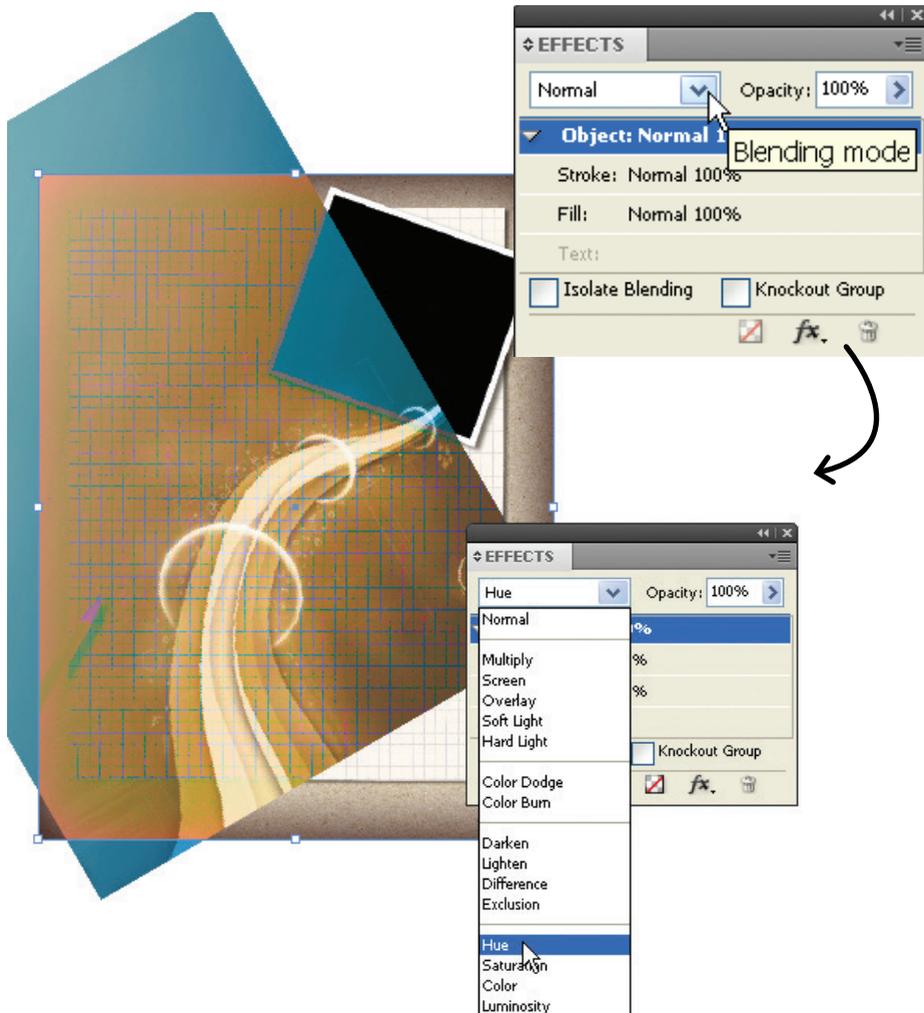


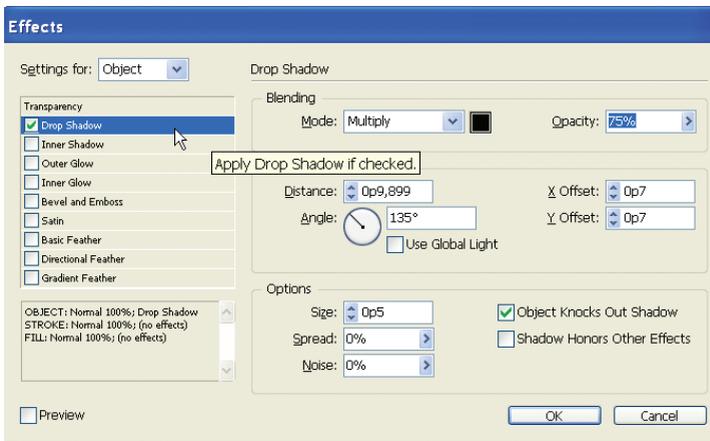
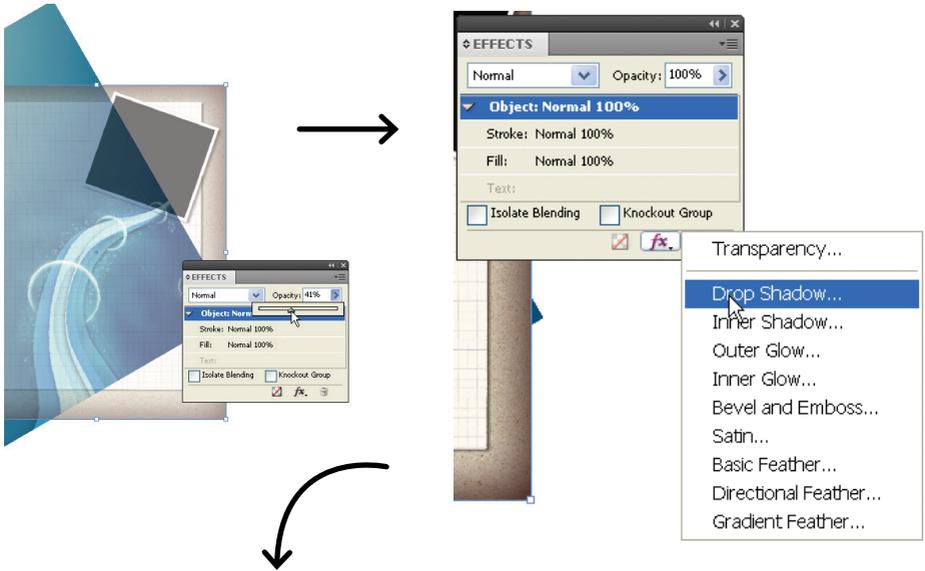
## UNIDADE 5 - EFEITOS NO INDESIGN

## Unidade 5

# Efeitos no InDesign

Após a importação da imagem com recorte, podemos aplicar alguns efeitos a essa mesma imagem semelhantes aos encontrados no Photoshop, como, por exemplo, sombras e mesclagens. Para isso, habilite a paleta **Effects** dentro do menu **Window**. Com a imagem selecionada escolha entre as várias possibilidades de efeitos.





Resultado final: efeito Drop Shadow

## LABORATÓRIO:

- ▶ Abra o arquivo **Revista** e crie a capa com os recursos do painel effects - mesclagens e transparências.
- ▶ Monte as demais páginas da revista utilizando as ferramentas de desenho, ajustando as imagens e aplicando os efeitos necessários. Os textos serão aplicados na próxima sessão.

## ANOTAÇÕES:

## UNIDADE 6 - TRABALHANDO TEXTO

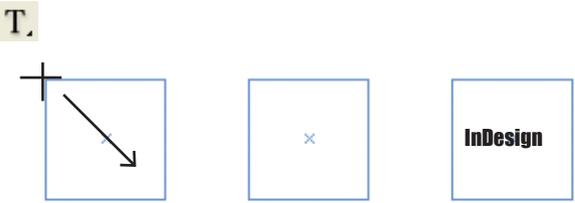
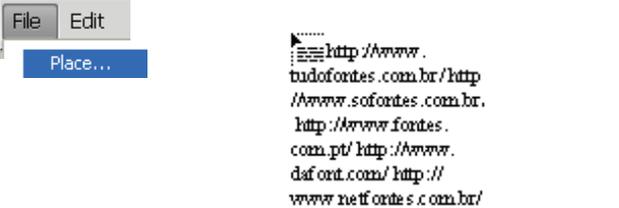
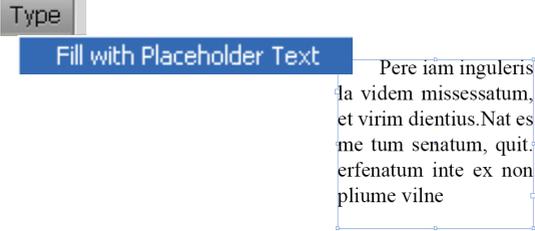
Criando Caixa de Texto  
Texto sobre Path  
Transformando Texto em Objeto  
Texto Automático  
Texto Condicional  
Refluxo de Texto Inteligente  
Matérias Vinculadas  
Caixa de Tabulações  
Monitoramento e Revisão de Alterações  
Notas Editoriais  
Legendas Automáticas

## Unidade 6

### Trabalhando texto

#### 6.1 CRIANDO CAIXA DE TEXTO

O texto pode ser criado de três formas dentro do InDesign:

<p>Elaborando de forma direta com a ferramenta Type</p>	
<p>Importando através do menu <b>File &gt; Place</b> CTRL + D</p>	
<p>Gerando texto de marcação através do menu <b>Type &gt; Fill with Placeholder Text</b> após criar caixa de texto</p>	

Podemos entender a formatação de texto como a aplicação de atributos de caracteres tais como fonte, tamanho do corpo, entrelinha, alinhamento, aproximação entre caracteres, entre outras opções. Através da ferramenta **Text**, a paleta DOC é acionada, possibilitando que os textos sejam formatados. Contudo, ainda há a opção de construir o texto a partir de um caminho (Path), seja forma aberta ou fechada.



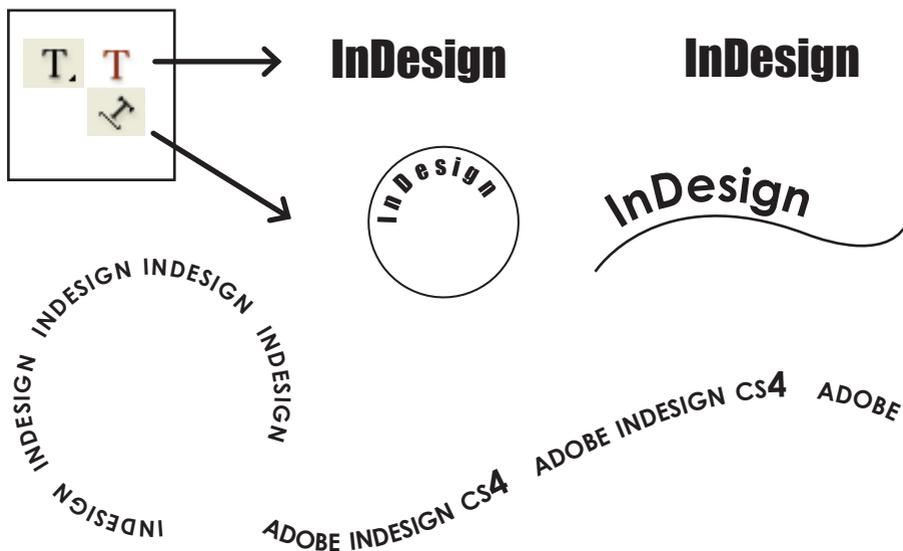
A - Formatação de caracteres, B - Formatação de parágrafos

## 6.2 TEXTO SOBRE PATH

O Path é um recurso de traçado baseado em vetores. No InDesign, utilizamos o path para criar formas irregulares e também para aplicar textos sobre ou em seu interior.

1- Desenhe uma curva com a ferramenta **Pen**.

2- Selecione a ferramenta **Type on a Path** e dê um clique em cima do caminho, escrevendo algum texto. O texto vai obedecendo às curvas do Path, que podem ser editadas novamente com a ferramenta **Direct Selection**.



### DICA:

1. Após adicionar um caminho para o texto, acesse através do menu **Type > type on a path > options**, para alterar sua forma.
2. Nem sempre temos uma caixa de texto totalmente ajustada. Para resolver esta questão selecione o menu: **Object > Fitting > Fit frame to Content**.

### 6.3 TRANSFORMANDO TEXTO EM OBJETO

Além das cores, o texto pode receber gradiente, transparência e imagens. Para isso é importante transformar o texto em objeto por meio da função **Create outline** que se encontra no menu **Type**. Quando tal função é aplicada, o texto é chamado de texto em curvas, pois acaba possuindo uma quantidade enorme de nós de edição. Esses nós podem ser manipulados pela ferramenta **Direct Selection**.


Para adicionar um elemento dentro da fonte que está em curvas é preciso importar a imagem através do menu **File > Place**. Para editar o que está dentro do texto, basta selecionar o mesmo com a ferramenta **Direct Selection**.

Transparência



**Indesign**

File > Place



**Indesign**



**Indesign** → **Indesign**  
**Indesign** **Indesign**

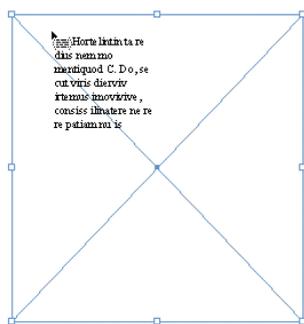
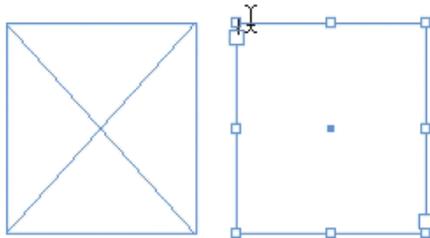
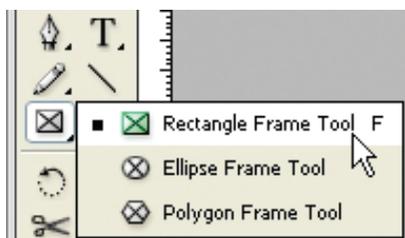
**DICA:**

A ferramenta conta-gotas é responsável por selecionar uma formatação de texto e aplicar essa formatação em outro texto mesmo que esse não esteja em curvas.

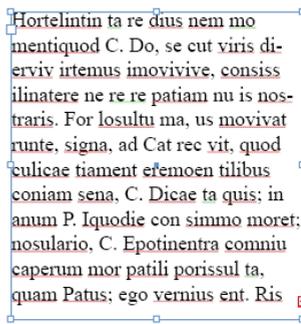
## 6.4 TEXTO AUTOMÁTICO

O InDesign agiliza o trabalho de diagramação e montagem seja importando, digitando ou gerando um texto. Para tanto, é necessário construir caixas de texto e essas podem ser criadas através da ferramenta **Type** ou dos **Frames** que recebem não apenas texto mas também imagens.

Os quadros gerados apresentam uma porta de entrada e de saída para o texto. Caso o texto não seja digitado, mas importado, há uma adaptação desse em relação ao tamanho do frame. Se o texto for mais extenso que o quadro gerado, o restante das frases permanecem ocultas e o frame apresenta no canto inferior um pequeno retângulo vermelho indicando que há excesso de texto (overset text).



Entrada →

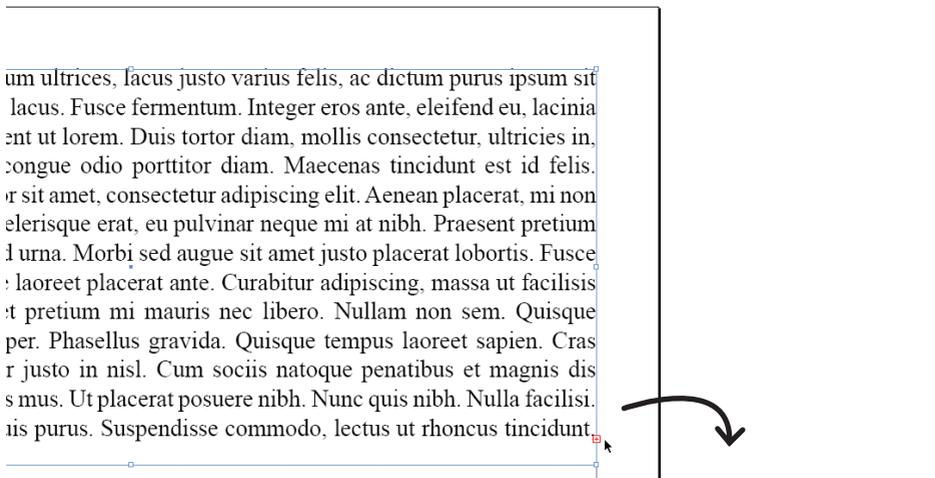


← Saída

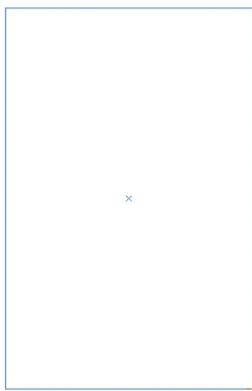
### DICA:

Para mostrar o texto que está oculto é possível reorganizar as medidas do frame ou gerar um processo de vínculo, criando um segundo frame ao clicar na porta de saída. Desse modo, os quadros passam a ser interligados, encadeando o texto.

Ao clicar na porta de saída, o ponteiro é convertido em um ícone de texto carregado. O ícone carregado permite fazer o texto fluir nas páginas. Quando se posiciona esse ícone sobre um frame de texto, o mesmo é mostrado entre parênteses. Quando ele é descarregado em outro frame, o ponteiro preto torna-se branco.



Horte lirtin ta re dius  
nem mo mentiquod C.  
Do, se cut viris  
dierviv irtemus  
imovivive, consiss  
ilinatere ne re re

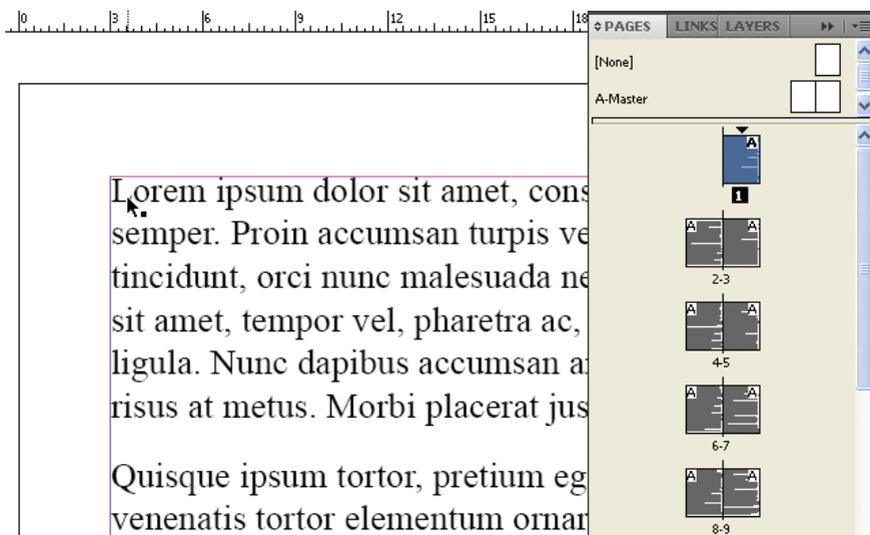
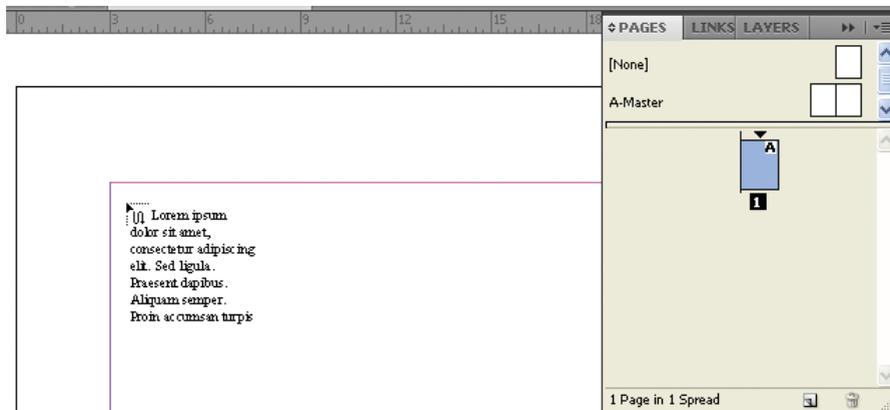


W: 7,6667 cm  
H: 11,7333 cm

Hortelintin ta re dius nem mo  
mentiquod C. Do, se cut viris  
dierviv irtemus imovivive,  
consiss ilinatere ne re re pati-  
am nu is nostraris. For losultu  
ma, us movivat runte, signa,  
ad Cat rec vit. quod culicae  
tiamen eremoen tilibus conia-  
am sena, C. Dicae ta quis; in  
anum P. Iquodie con simmo  
moret; nosulario, C. Epoti-  
nentra comniu caperum mor  
patili porissul ta, quam Patuis;  
ego vernius ent. Ris faccit;  
horteris? Nam medemulique  
dem constrae fit. cret iaesilia

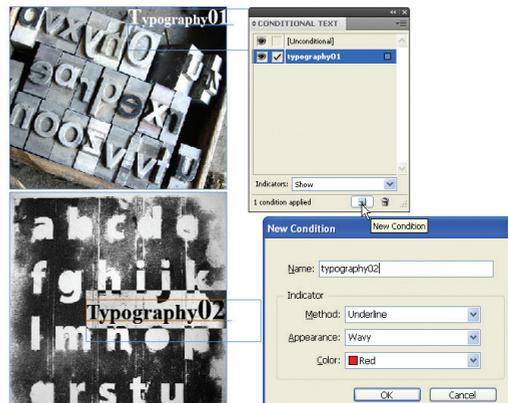
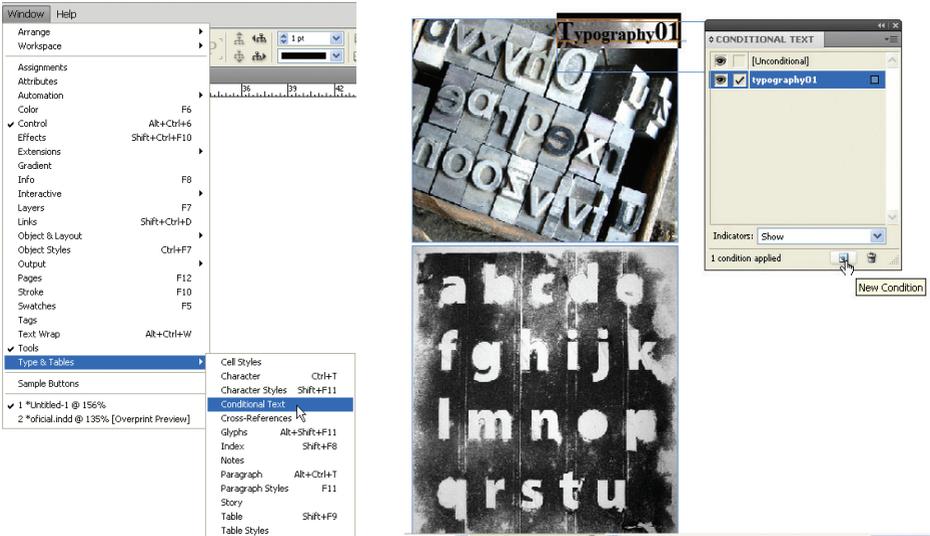
Sil ur, notiora ctabem que  
opublicii pered iaccio me  
det; nonsid cons rei poenart  
itante terfex manum et iam  
serris hae con viriorartum  
issa nonequa iam tu eorud-  
esti ta, cepertemus acervilin  
de nihilla buleris cotalariver  
inpro,

Para aplicar o texto automaticamente ao documento para serem criadas as páginas durante a importação do texto, mantemos a tecla **Shift** pressionada, clicando na área da mancha. Se não utilizarmos a tecla **Shift** teremos o texto aplicado apenas na primeira página, não interpretando a opção **Master Text Frame**. Observe na paleta **Pages** os ícones das páginas criadas:

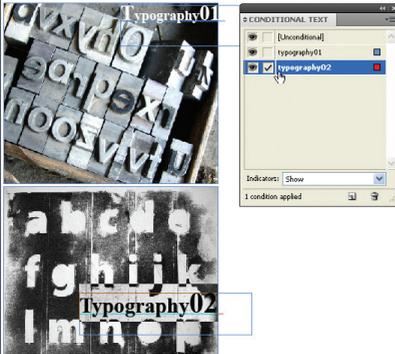


## 6.5 TEXTO CONDICIONAL

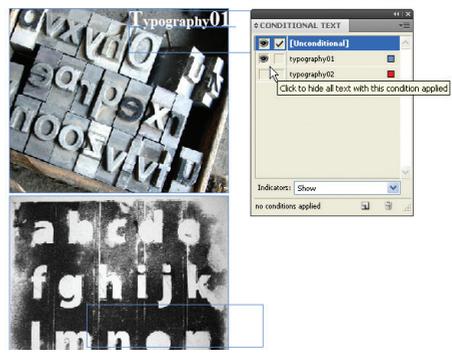
Gera várias versões de um documento para diferentes usuários, todas a partir de um único arquivo de origem do InDesign. Ao invés de se criar arquivos diferentes para separar determinadas informações, basta ocultá-las no mesmo arquivo através do Texto Condicional (TC). O texto ocultado pode ser parágrafos, palavras ou até mesmo caracteres sem depender de camadas.



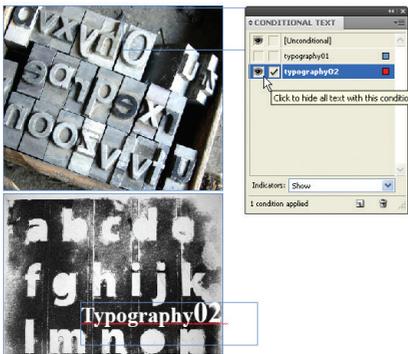
1. Criando um segundo TC



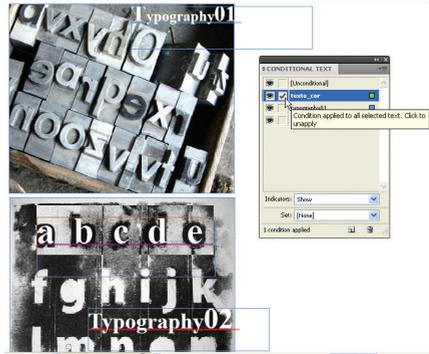
2. Ocultando o TC gerado



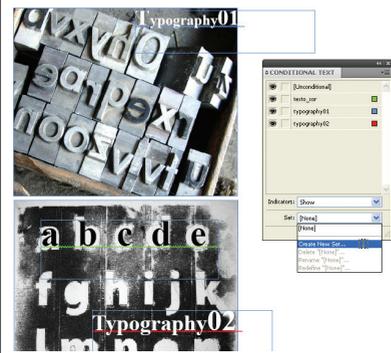
3. Alterando visualização do TC



4. Criando novo TC



5. Criando um conjunto de TC

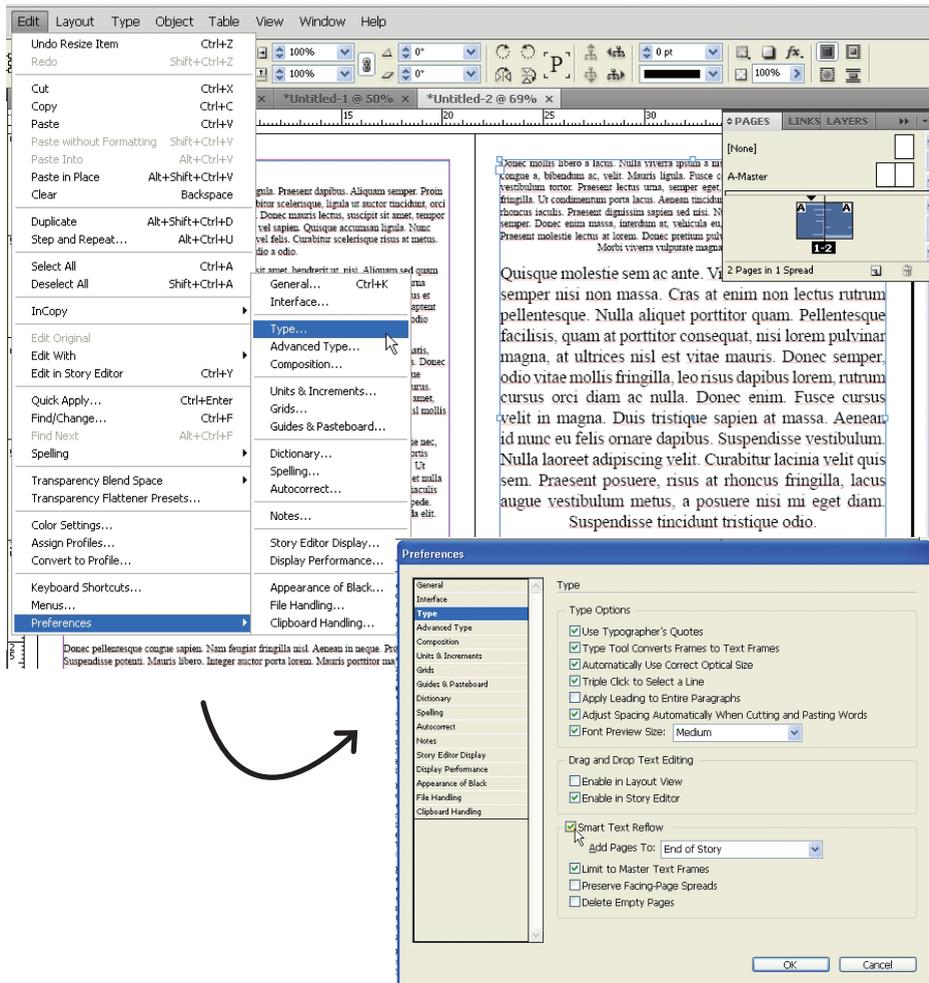


6. Ativando o conjunto de TC



## 6.6 REFLUXO DE TEXTO INTELIGENTE

Nova função que permite adicionar uma nova página sempre que se escreve mais texto do que a página pode receber. Ao final de uma história, seleção ou documento quando o texto ultrapassar o limite estabelecido, o refluxo de texto inteligente adiciona nova folha. Ele também auxilia o texto condicional, pois as páginas são automaticamente excluídas ou adicionadas quando o texto condicional está oculto ou é exibido no documento. Para que essa opção funcione, você precisa ter, pelo menos, duas páginas com frames de textos interligados.

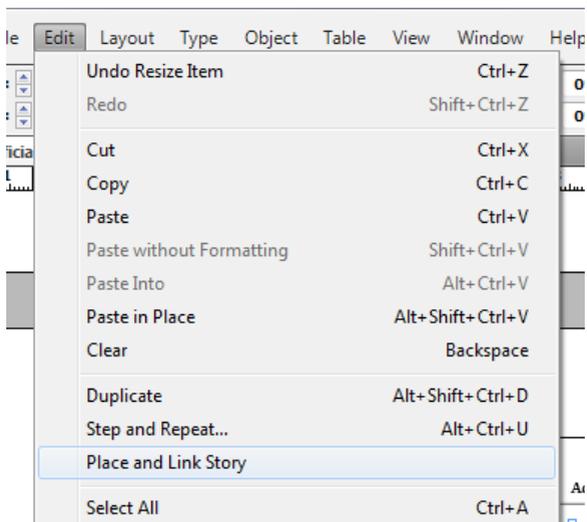


## 6.7 MATÉRIAS VINCULADAS

Use matérias vinculadas para gerenciar várias versões de uma matéria ou do conteúdo de texto no mesmo documento.

Você pode designar uma matéria como principal e, em seguida, colocar a mesma matéria em outros locais no documento como matéria subordinada. Sempre que a matéria principal for atualizada, as matérias subordinadas serão sinalizadas no painel Links e você poderá atualizá-las para sincronizar com a matéria principal. Você pode criar matérias vinculadas usando matérias regulares ou texto em matérias demarcadoras. Também há suporte para os objetos ancorados dentro de matérias.

### Criação



1. Selecione uma matéria selecionando o frame de texto ou posicione o cursor de inserção no texto. Você também pode selecionar várias matérias usando Shift+Clique se estiver selecionando quadros de texto.
2. Escolha '**Edit > Place And Link Story**'. O cursor é carregado com a matéria.
3. Clique em um frame de texto vazio ou desenhe um quadro para inserir a matéria vinculada.

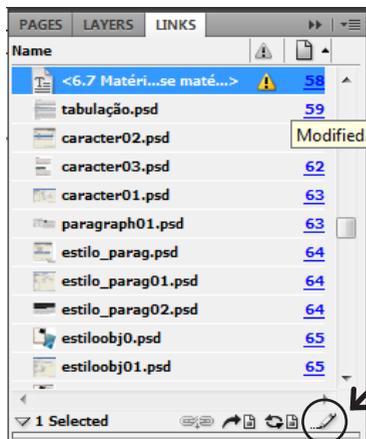
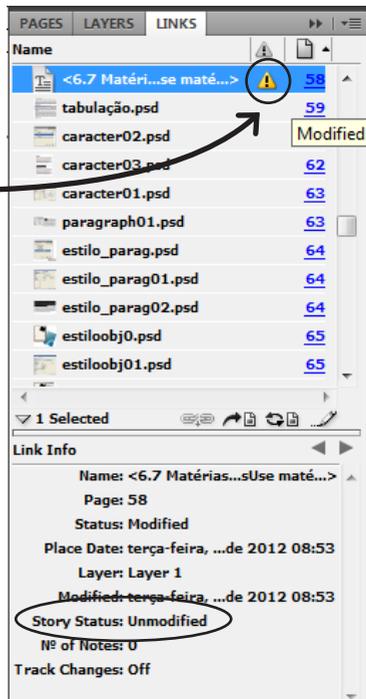
### Atualização

Se uma matéria original for editada, o painel **Links** exibirá próximo à matéria vinculada um ícone triangular amarelo com uma exclamação. No painel **Links**, clique duas vezes sobre esse ícone para atualizar a matéria filha.

Caso tenha feito edições locais em uma matéria filha, as edições serão sobrescritas pelo conteúdo da matéria original.

Caso tenha definido ‘Notificar se a atualização do link substituir as edições locais’, será exibida uma mensagem de aviso.

Use o painel **Link Info** para determinar se você fez edições locais na matéria; o status da matéria exibirá **Text modified** se você tiver feito edições locais.



### Editar matéria original

Se você estiver trabalhando em uma matéria vinculada e precisar ir para a matéria original, faça o seguinte:

1. No painel **Links**, selecione a matéria vinculada.
2. Clique em ou escolha **Editar original** no menu do painel **Links**.

O InDesign selecionará e o levará à página do texto original.

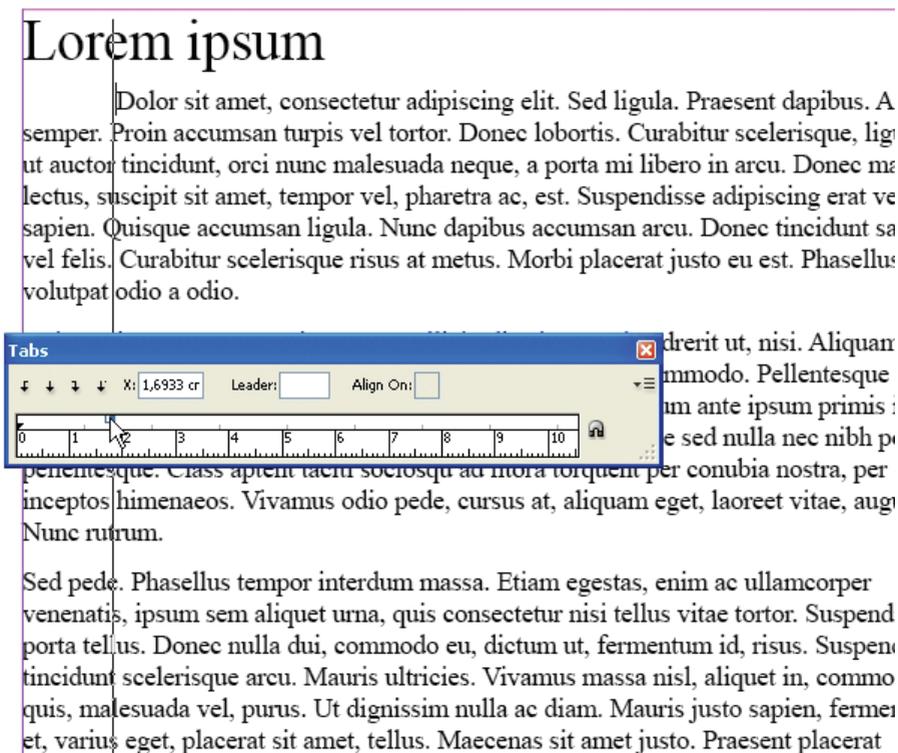
### DICA:

A matéria é exibida como matéria vinculada no painel **Links**. Por padrão, o nome da matéria no painel **Links** é criado usando os primeiros caracteres da matéria original. Você também pode alterar o nome padrão da matéria vinculada pelo painel **Layers**.

## 6.8 CAIXA DE TABULAÇÕES

Todos os espaçamentos, entradas de parágrafo de um texto, são posicionamentos que se repetem ao longo do conteúdo. Esses posicionamentos são chamados de Tabulação e podem ser alterados ao se solicitar sua visualização, visto que as configurações padrão de tabulação estão relacionadas às unidades da régua horizontal.

Para ajustar os valores é necessário posicionar o cursor no ponto exato do texto onde se pretende alterar a tabulação. Após a seleção do texto, acesse o menu: **Type > Tabs**.



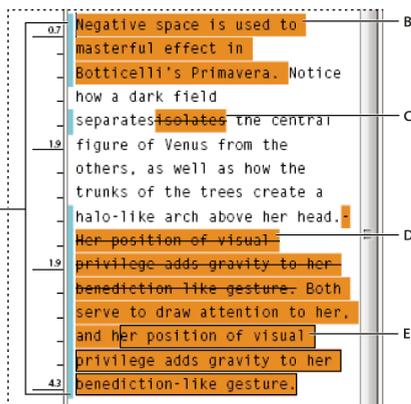
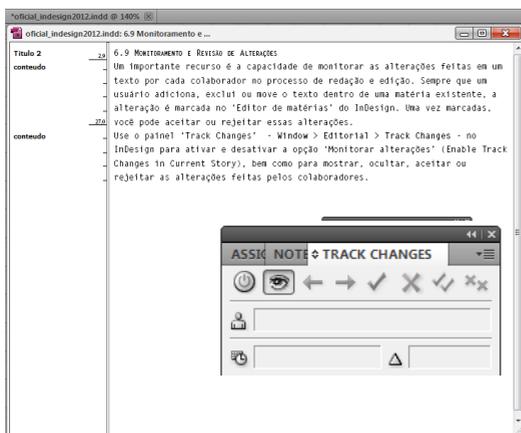
### DICA:

Clique no ícone semelhante a um ímã para se certificar que a régua está encaixada com o texto que se pretende ajustar.

## 6.9 MONITORAMENTO E REVISÃO DE ALTERAÇÕES

Um importante recurso é a capacidade de monitorar as alterações feitas em um texto por cada colaborador no processo de redação e edição. Sempre que um usuário adiciona, exclui ou move o texto dentro de uma matéria existente, a alteração é marcada no ‘Editor de matérias’ do InDesign. Uma vez marcadas, você pode aceitar ou rejeitar essas alterações.

Use o painel **Track Changes** que se encontra em **Window > Editorial > Track Changes** - para ativar e desativar a opção Monitorar alterações (**Enable Track Changes in Current Story**), bem como para mostrar, ocultar, aceitar ou rejeitar as alterações feitas pelos colaboradores.



- A - Barras de alteração*
- B - Texto Adicionado*
- C - Texto excluído*
- D - Texto Movido (de)*
- E - Texto Movido (para)*

**DICA:**  
 A visualização das correções assim como as opções de mostrar, ocultar, aceitar ou rejeitar as alterações são visualizadas apenas no editor de matérias.  
 Para acessá-lo, selecione o frame de texto ou posicione o cursor no texto e vá até **Edit > Edit in Story Editor** ou usando o atalho [Ctrl + Y]

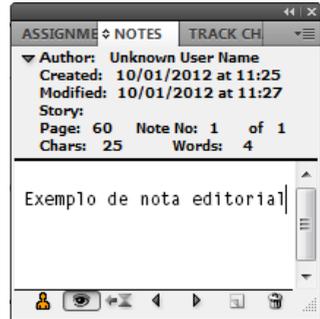
## 6.9 NOTAS EDITORIAIS

O recurso Notas do InDesign usa os nomes de usuário do fluxo de trabalho para identificar o autor de uma nota ou de uma alteração monitorada. As notas e as alterações monitoradas são codificadas por cores para cada usuário, conforme definido nas preferências de **Notes** no InDesign.

As notas podem ser exibidas somente no texto. No InDesign, elas podem ser impressas somente por meio do Editor de matérias e não podem ser exportadas para PDF.

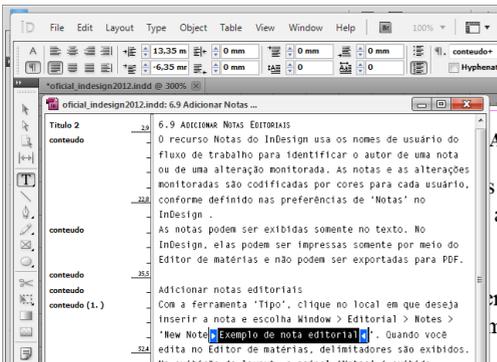
### Adicionar notas editoriais

1. Com a ferramenta **Type**, clique no local em que deseja inserir a nota e escolha **Window > Editorial > Notes > 'New Note'**. Quando você edita no Editor de matérias, delimitadores são exibidos. Na exibição de layout, o painel **Notes** é exibido.
2. Digite sua nota entre os delimitadores de nota ou no painel 'Notes'.



Você pode adicionar quantas notas quiser em qualquer local. Porém, não é possível criar uma nota dentro de outra nota.

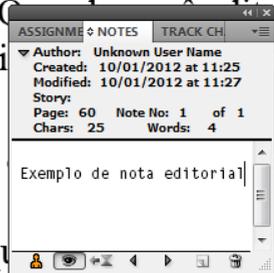
Para mostrar ou ocultar notas, escolha **View > Extras > Show Notes** ou **Hide Notes**.



*Acima, visualização da nota no Editor de Matérias*

*Ao lado, visualização da nota na exibição de layout*

pal em que deseja inserir a not  
7 Note. C  
Na exibi



adadores de nota

quiser em qualqu

## 6.9 LEGENDAS AUTOMÁTICAS

Ao gerar uma legenda a partir de uma imagem existente, você pode gerar uma legenda estática, que apenas pode ser modificada manualmente, ou uma legenda ativa, que será atualizada se a imagem ou seus metadados forem alterados.

Quando você escolhe **Generate Live Caption**, uma nova variável é gerada automaticamente com base nas configurações de legenda atuais. Por exemplo, se o tipo de metadados **Name** estiver selecionado na caixa de diálogo **Captions Setup**, uma variável denominada **Live caption active: Name** será criada.

1. Para determinar o conteúdo e a aparência da legenda gerada, escolha **Object > Captions > Captions Setup** e especifique as configurações.
2. Escolha **Object > Captions > Generate Live Caption** ou **Generate Static Caption** para gerar a legenda.

Ao gerar uma legenda ativa que exibe uma longa string de texto, como uma Descrição, essa legenda não apresenta quebras de linha porque é uma variável. Se uma legenda ativa estiver compactada em uma única linha, converta-a em uma legenda estática. Para converter uma legenda ativa em legenda estática, selecione-a e escolha **Object > Captions > Convert to Static Caption**.

Você também pode gerar uma legenda estática enquanto insere uma imagem. Na caixa de diálogo **'Place'**, selecione **'Create Static Caption'** e insira o frame de texto da legenda depois de inserir a imagem.



musica.jpg

### DICA:

Ao usar a informação do nome do arquivo como legenda, a extensão do arquivo será acrescentada também. Adicione todas as imagens e legendas e então pesquise através do recurso **find** as extensões (por exemplo, **' .jpg'**) e elimine-as.

## LABORATÓRIO - Revista

- ▶ Abra o arquivo **Revista**.
- ▶ Copie as fontes que estão na pasta **Fonts** e cole na sua pasta de fontes do computador.
- ▶ Construa a Marca da revista **ALFA Communication**
- ▶ Importe todos os textos, distribuindo-os nas páginas correspondentes.

## LABORATÓRIO - Card

- ▶ Abra um novo arquivo com formato 10 x 15 cm
- ▶ Importe a imagem e os textos e formate conforme o modelo, usando texto condicional para as versões português e inglês.
- ▶ Nas preferências, sete as opções de Refluxo automático de texto de modo que o InDesign crie e delete páginas conforme a necessidade.
- ▶ Salve o arquivo.



### WASSILY KANDINSKY

04.12.1886 - 13.12.1944

Nascido em Moscou, passou grande parte da infância em Odessa. De volta à capital russa, estudou Direito e Economia na Universidade de Moscou, chegando a diplomar-se em Direito aos 26 anos, mas desistiu dessa carreira.

Casou-se em 1892 com a sua prima Anja Tchimiikian, que acompanhou Kandinsky em 1896 quando este se mudou para Munique, iniciando os seus estudos em pintura. O estilo da escola de Azbê desiluiu Kandinsky, que preferia pintar paisagens coloridas ao ar livre em vez de modelos "mal cheirosos, apáticos, inexpressivos, geralmente destituídos de carácter".

Após dois anos, Kandinsky tenta inscrever-se, sem sucesso, num curso ministrado por Franz von Stuck. Um ano depois Kandinsky ingressou finalmente no curso, que frequentou até 1900. Em Maio de 1901, Kandinsky co-fundou a sociedade artística Phalanx e foi professor na escola fundada pouco tempo depois pela sociedade. Uma das suas alunas foi Gabriele Münter, que se tornou companheira de Kandinsky até 1914. Kandinsky separou-se de Anja Tchimiikian em 1903.

Já na década de 1910 Kandinsky desenvolveu seus primeiros estudos não figurativos, fazendo com que seja considerado o primeiro pintor ocidental a produzir uma tela abstrata.

Em constante contato com os artistas da vanguarda, passa a lecionar na Bauhaus até 1933 quando a escola é fechada pelo governo nazista. Muda-se para Paris e aí viveu até o fim de sua vida.

Desenvolveu a arte abstrata até o final de sua vida. Junto a Piet Mondrian e Kasimir Malevich, Wassily Kandinsky faz parte do "trio sagrado" da abstração, sendo o mais famoso.

### WASSILY KANDINSKY

04.12.1886 - 13.12.1944

Born in Moscow, spent much of his childhood in Odessa. Back in Moscow, studied law and economics at the University of Moscow, came to graduate in law at age 26, but gave up that career.

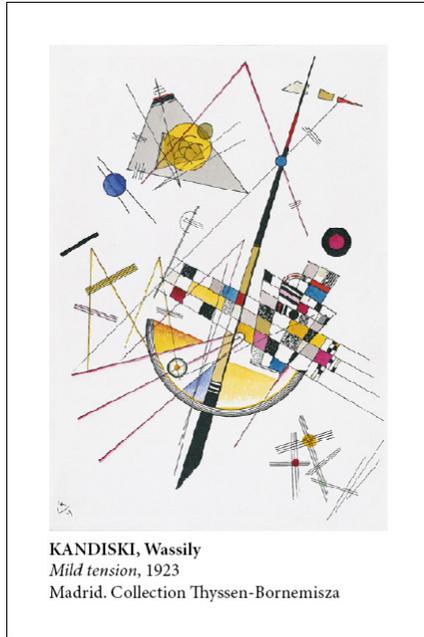
He married in 1892 his cousin Anja Tchimiikian, who followed Kandinsky in 1896 when he moved to Munich, beginning his studies in painting. The style of the school Azbe disappointed Kandinsky, who preferred to paint colorful landscapes outdoors instead of models "smelly, apathetic, dull, often devoid of character".

After two years, Kandinsky tries to sign up, without success, a course taught by Franz von Stuck. A year later Kandinsky finally joined the course, which he attended until 1900. In May 1901, Kandinsky co-founded the Phalanx art society and was a professor at the school founded shortly after by society. One of his students was Gabriele Münter, who became a partner of Kandinsky until 1914. Kandinsky separated from Anja Tchimiikian in 1903.

Already in the 1910s Kandinsky develops his first non-figurative studies, making it considered the first Western painter to produce an abstract canvas.

In constant contact with the avant-garde artists, taught at the Bauhaus until 1933 when the school is closed by the Nazi government. Moves to Paris and lived there until the end of his life.

Abstract art developed by the end of his life. Along with Piet Mondrian and Kasimir Malevich, Wassily Kandinsky is part of the "holy trio" of abstraction, the most famous.



**KANDISKI, Wassily**  
*Mild tension, 1923*  
Madrid. Collection Thyssen-Bornemisza



**WASSILY KANDINSKY**  
04.12.1886 - 13.12.1944

Nascido em Moscou, passou grande parte da infância em Odessa. De volta à capital russa, estudou Direito e Economia na Universidade de Moscou, chegando a diplomar-se em Direito aos 26 anos, mas desistiu dessa carreira.

Casou-se em 1892 com a sua prima Anja Tchimikian, que acompanhou Kandinsky em 1896 quando este se mudou para Munique, iniciando os seus estudos em pintura. O estilo da escola de Ažbe desiludiu Kandinsky, que preferia pintar paisagens coloridas ao ar livre em vez de modelos "mal cheirosos, apáticos, inexpressivos, geralmente destituídos de carácter".

Após dois anos, Kandinsky tenta inscrever-se, sem sucesso, num curso ministrado por Franz von Stuck. Um ano depois Kandinsky ingressou finalmente no curso, que frequentou até 1900. Em Maio de 1901, Kandinsky co-fundou a sociedade artística Phalanx e foi professor na escola fundada pouco tempo depois pela sociedade. Uma das suas alunas foi Gabriele Münter, que se tornou companheira de Kandinsky até 1914. Kandinsky separou-se de Anja Tchimikian em 1903.

Já na década de 1910 Kandinsky desenvolveu seus primeiros estudos não figurativos, fazendo com que seja considerado o primeiro pintor ocidental a produzir uma tela abstrata.

Em constante contato com os artistas da vanguarda, passa a lecionar na Bauhaus até 1933 quando a escola é fechada pelo governo nazista. Muda-se para Paris e aí viveu até o fim de sua vida.

Desenvolveu a arte abstrata até o final de sua vida. Junto a Piet Mondrian e Kasimir Malevich, Wassily Kandinsky faz parte do "trio sagrado" da abstração, sendo o mais famoso.



**WASSILY KANDINSKY**  
04.12.1886 - 13.12.1944

Born in Moscow, spent much of his childhood in Odessa. Back in Moscow, studied law and economics at the University of Moscow, came to graduate in law at age 26, but gave up that career.

He married in 1892 his cousin Anja Tchimikian, who followed Kandinsky in 1896 when he moved to Munich, beginning his studies in painting. The style of the school Ažbe disappointed Kandinsky, who preferred to paint colorful landscapes outdoors instead of models "smelly, apathetic, dull, often devoid of character".

After two years, Kandinsky tries to sign up, without success, a course taught by Franz von Stuck. A year later Kandinsky finally joined the course, which he attended until 1900. In May 1901, Kandinsky co-founded the Phalanx art society and was a professor at the school founded shortly after by society. One of his students was Gabriele Münter, who became a partner of Kandinsky until 1914. Kandinsky separated from Anja Tchimikian in 1903.

Already in the 1910s Kandinsky develops his first non-figurative studies, making it considered the first Western painter to produce an abstract canvas.

In constant contact with the avant-garde artists, taught at the Bauhaus until 1933 when the school is closed by the Nazi government. Moves to Paris and lived there until the end of his life.

Abstract art developed by the end of his life. Along with Piet Mondrian and Kasimir Malevich, Wassily Kandinsky is part of the "holy trio" of abstraction, the most famous.



## **UNIDADE 7 - ESTILOS DE CARACTERES, PARÁGRAFOS E OBJETO**

Criando Estilos de Caracteres  
Criando Capitular  
Criando Estilo de Parágrafo  
Criando Estilo de Objeto  
Verificando Prefligth

# Unidade 7

## Estilos de caracteres e parágrafos

À medida em que um texto é elaborado, esse recebe um estilo padrão de caracter e parágrafo, ou seja, é aplicado sobre o texto determinadas características de formatação, como fonte, cor, tamanho, alinhamento, a fim de que ele permaneça com unidade no transcorrer do conteúdo. É possível criar novos estilos e aplicá-los automaticamente no projeto gráfico.

### 7.1 CRIANDO ESTILO DE CARACTERES

Através do estilo de caracteres pode se gerar características específicas como a família e o tamanho da fonte, pois o restante dos atributos são voltados para a aplicação dos estilos de parágrafos. Para adicionar um novo estilo acesse o menu **Window > Type & Tables > Character Styles**.

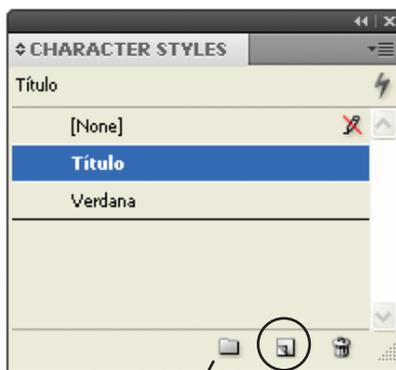
Surge na paleta **Character Styles** um estilo novo de nome **Character Style 1**. Dê um duplo clique em cima deste estilo e altere o nome conforme o seu interesse. Para verificar e alterar a formatação deste estilo basta um novo duplo clique em cima do estilo.

**Perficus**

Uublii ine nosta, num ne et Catortales hala audet; habit, orum crisse menihil teatamq uodiemedius orus antemum pra, nis dem. Ful virmaxi mmovide sulegercepse conscen tisqua mena, quo aceri inatque rimus.

**Perficus**

Uublii ine nosta, num ne et Catortales hala audet; habit, orum crisse menihil teatamq uodiemedius orus antemum pra, nis dem. Ful virmaxi mmovide sulegercepse conscen tisqua mena, quo aceri inatque rimus.



Criar grupo de estilos

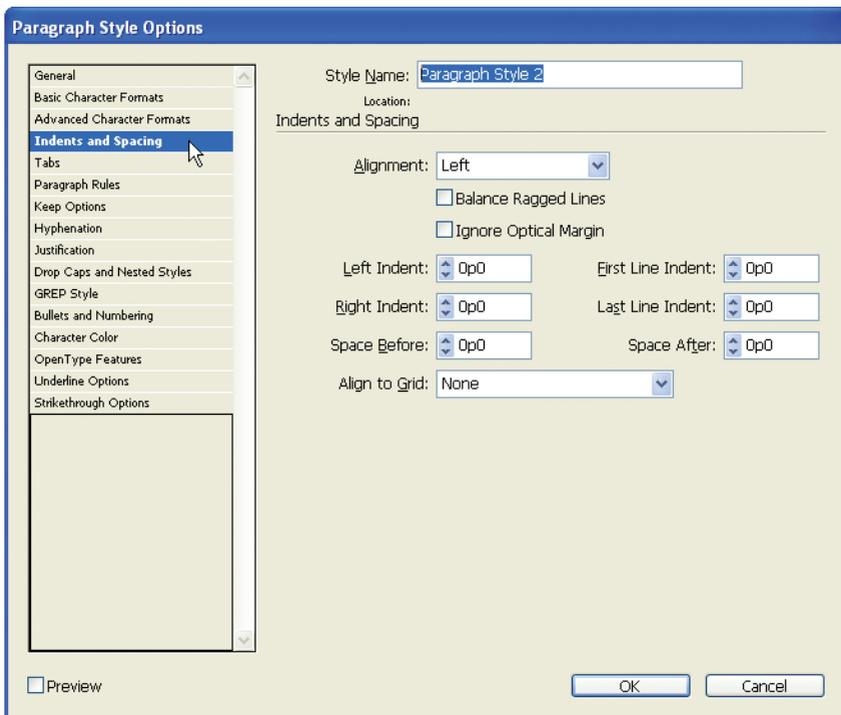
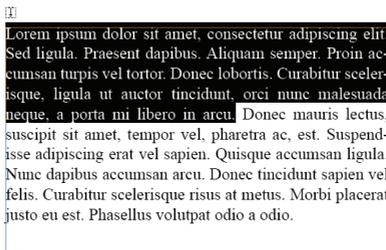
Criar novo documento



### 7.3 CRIANDO ESTILO DE PARÁGRAFO

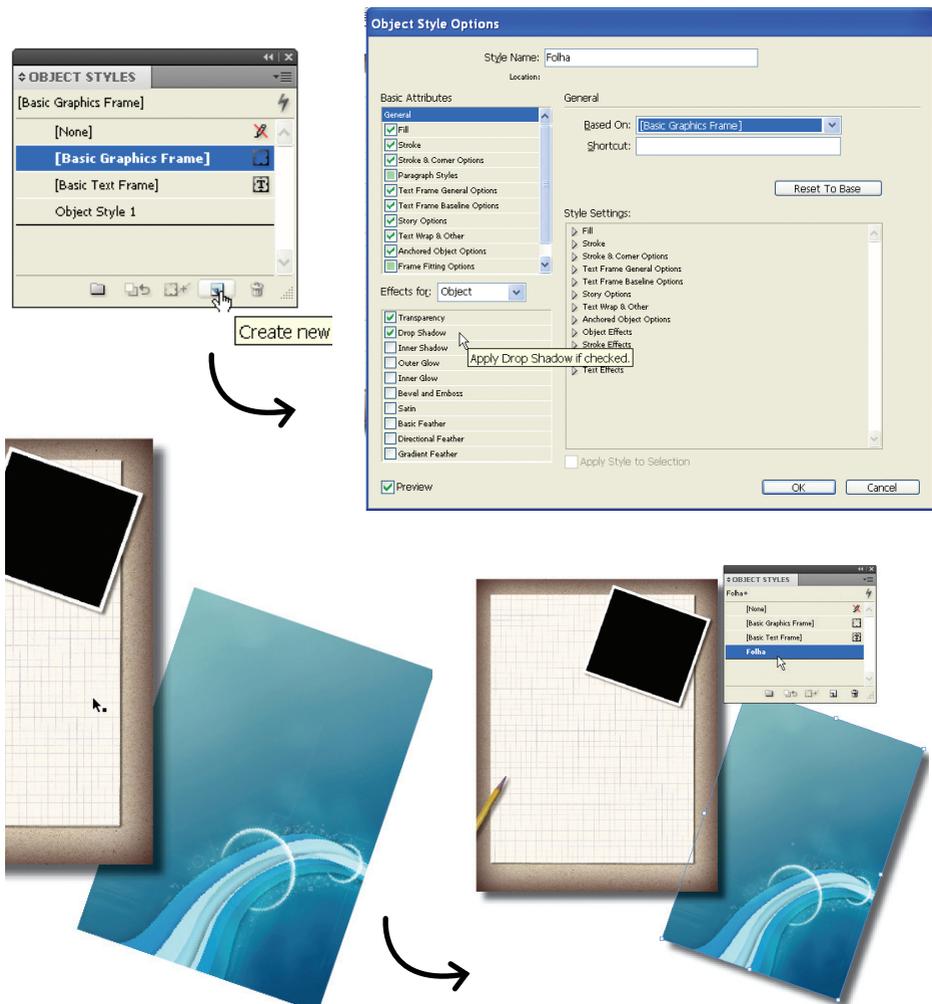
Além de se criar um estilo para os caracteres, também é possível construir um estilo específico para parágrafos. Para isso, é necessário habilitar a paleta **Paragraph Style**. Clicando no botão **New Style**, um novo estilo é criado, tendo seus atributos modificados através de um duplo clique no próprio estilo. Na caixa **Paragraph Style Options** há a possibilidade de ajustar muitos intes conforme mostra a figura abaixo.

Você pode criar estilo de parágrafo formatando primeiramente o parágrafo e aí, com o cursor de texto nele, clicar no ícone **Create new style**.



## 7.4 CRIANDO ESTILO DE OBJETO

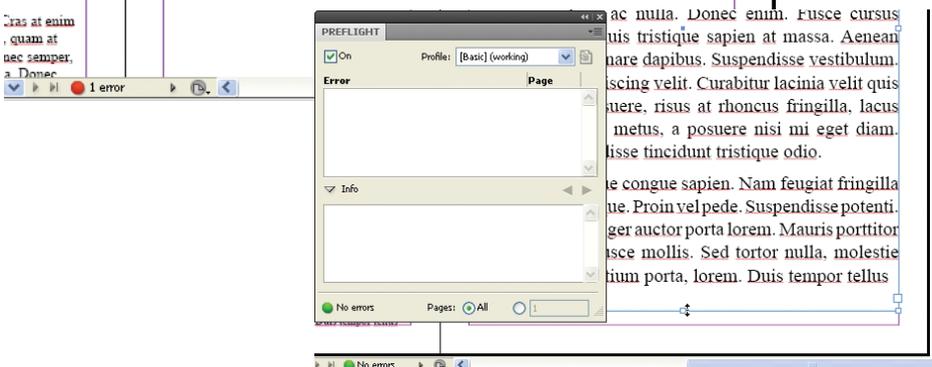
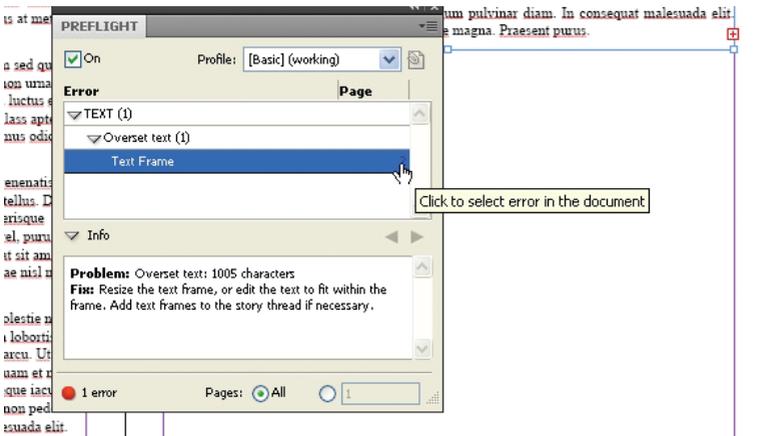
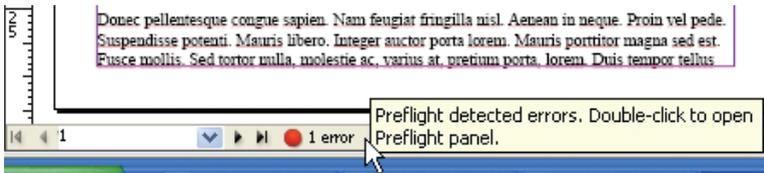
Do mesmo modo que os parágrafos e caracteres podem receber um estilo, os objetos utilizados também podem receber tal aplicação. Os atributos disponibilizados para essa função incluem, por exemplo, cor, transparência, traços e sombras entre outros. Ao criar estilos, é visível que eles podem compartilhar algumas características semelhantes. Em vez de gerar essas características sempre que criar o próximo estilo, é possível basear um estilo de objeto em outro já existente.



## 7.5 VERIFICANDO PREFLIGHT

A caixa **Preflight** é uma das funções aperfeiçoadas no InDesign. Não somente acusa quando existem imagens em formato RGB (se assim você especificar), o que não é recomendável para impressão offset, como também indica instantaneamente quando há alguma falha no documento, principalmente quando há textos escondidos.

Crie perfis específicos para seus trabalhos, como por exemplos, perfis para impressão offset (imagens cmyk 300 dpi) e digital (imagens rgb e resolução menor).



## LABORATÓRIO:

- ▶ Abra o arquivo **Revista**.
- ▶ Formate os textos e crie estilos conforme a necessidade.
- ▶ Aplique os estilos em todos os textos da revista. Os textos contornando objetos serão aplicados na próxima sessão.
- ▶ Configure o preflight para que o InDesign nos informe a presença de imagens que não estejam em CMYK e com resolução inferior a 300 dpi além das configurações que ele já disponibiliza. Salve esse perfil e aplique ao documento. Veja os erros que aparecerão. Se estivéssemos realizando um projeto para impressão em offset, deveríamos solucionar todos esses erros. Como o projeto destina-se apenas ao aprendizado, utilizando imagens em baixa resolução para tornar a atividade mais rápida, volte a configuração anterior do preflight e salve o arquivo.



## UNIDADE 8 - VERIFICAÇÃO ORTOGRÁFICA

Definir Preferências de Dicionário  
Definir Preferências de Verificação Ortográfica  
Verificar Ortografia

# Unidade 8

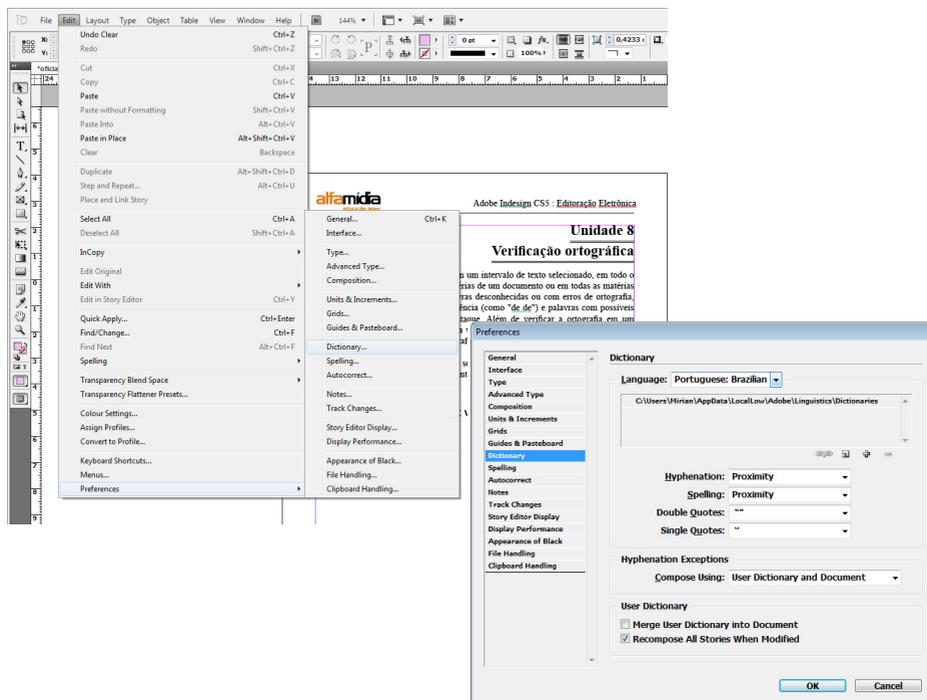
## Verificação ortográfica

Você pode verificar a ortografia em um intervalo de texto selecionado, em todo o texto de uma matéria, em todas as matérias de um documento ou em todas as matérias de todos os documentos abertos. Palavras desconhecidas ou com erros de ortografia, palavras digitadas duas vezes em sequência (como "de de") e palavras com possíveis erros de caixa são mostradas em destaque. Além de verificar a ortografia em um documento, também é possível ativar a verificação ortográfica dinâmica, para que as palavras com possíveis erros de ortografia sejam sublinhadas enquanto você digita o texto.

Ao fazer a verificação ortográfica, será usado o dicionário dos idiomas atribuídos ao texto. Você pode adicionar rapidamente novas palavras ao dicionário.

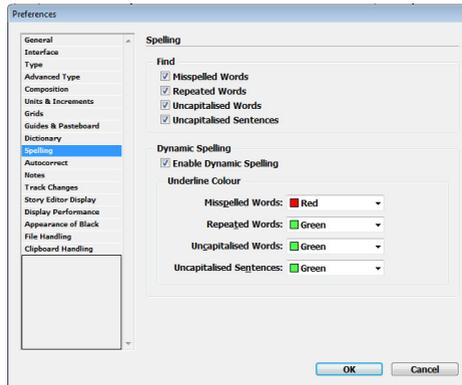
### 8.1 DEFINIR PREFERÊNCIAS DE DICIONÁRIO

Escolha **Edit > Preferences > Dictionary...**



## 8.2 DEFINIR PREFERÊNCIAS DE VERIFICAÇÃO ORTOGRÁFICA

Escolha **Edit > Preferences > Spelling...**

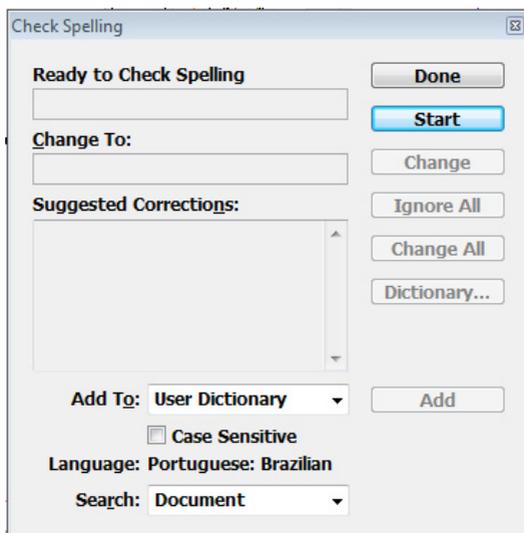


## 8.3 VERIFICAR ORTOGRAFIA

Para aplicar um determinado idioma, selecione o texto e use o menu **Language** do painel **Character** para especificar o idioma do texto. Você pode aplicar o dicionário também no estilo de caracter ou de parágrafo.

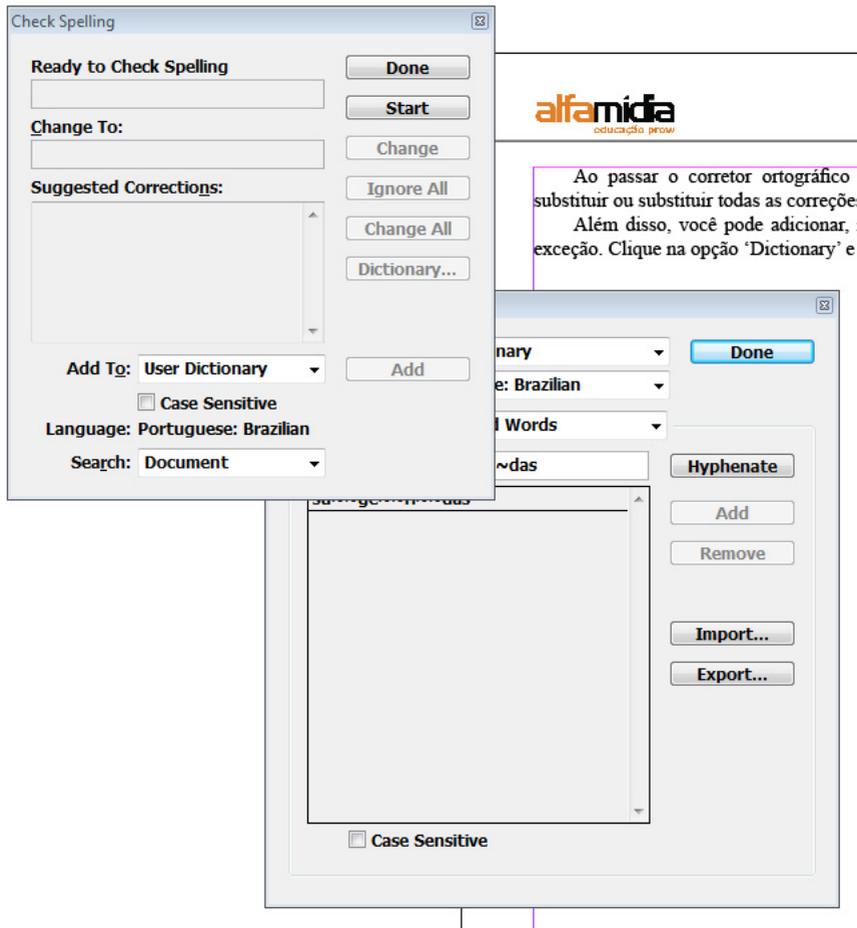
Escolha **Edit > Spelling > Check Spelling...** ou [Ctrl + i]

Ajuste as configurações e inicie a verificação.



Ao passar o corretor ortográfico no texto, você pode ignorar, ignorar todas, substituir ou substituir todas as correções sugeridas pelo InDesign.

Além disso, você pode adicionar, remover ou ignorar palavras usando listas de exceção. Clique na opção **Dictionary** e escolha as opções desejadas.



## LABORATÓRIO:

- ▶ Abra o arquivo **Revista**.
- ▶ Passe o corretor ortográfico e corrija eventuais grafias incorretas.

## UNIDADE 9 - TRABALHANDO TEXTO E OBJETO

Texto em Contorno ao Redor de Objetos  
Objetos Ancorados ao Texto

# Unidade 9

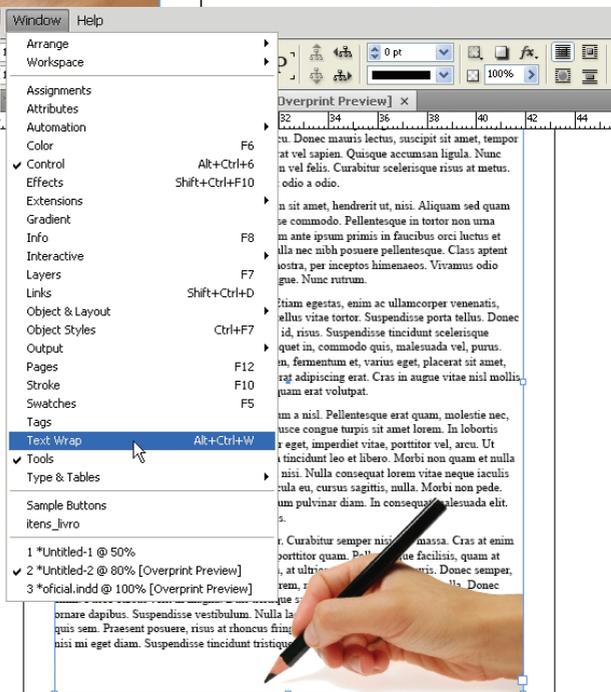
## Trabalhando texto e objeto

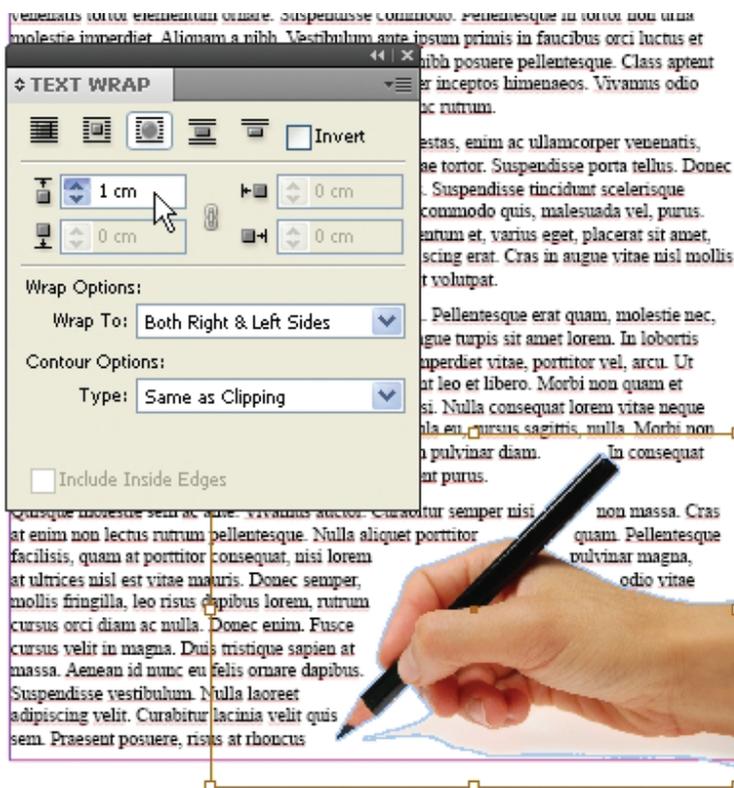
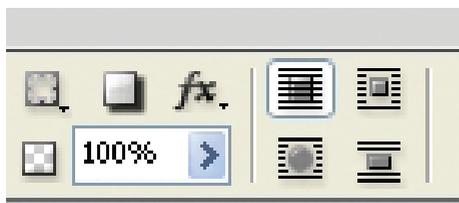
### 9.1 TEXTO EM CONTORNO AO REDOR DE OBJETOS

Conhecendo o modo de trabalhar texto, construir formas e importar imagens, torna-se essencial trabalhar os elementos gráficos e textuais juntos para se obter melhores resultados no processo de diagramação. Ao selecionarmos uma imagem é viável fazer sua interação com um texto sem sobreposição.

ssa, interdum at, vehicula eu, cursus sagittis, nulla. Morbi non pede.  
at lorem. Donec pretium pulvinar diam. In consequat, malesuada elit.  
magna. Praesent purus.

c ante. Vivamus auctor. Curabitur semper nisi. massa. Cras at enim  
tesque. Nulla aliquet porttitor quam. Pellentesque facilisis, quam at  
lorem pulvinar magna, at ultricies. Donec semper,  
la, leo risus dapibus lorem, p  
: in magna. Duis tristique s  
lisse vestibulum. Nulla la  
ere, risus at rhoncus fring  
ndisse tincidunt tristique





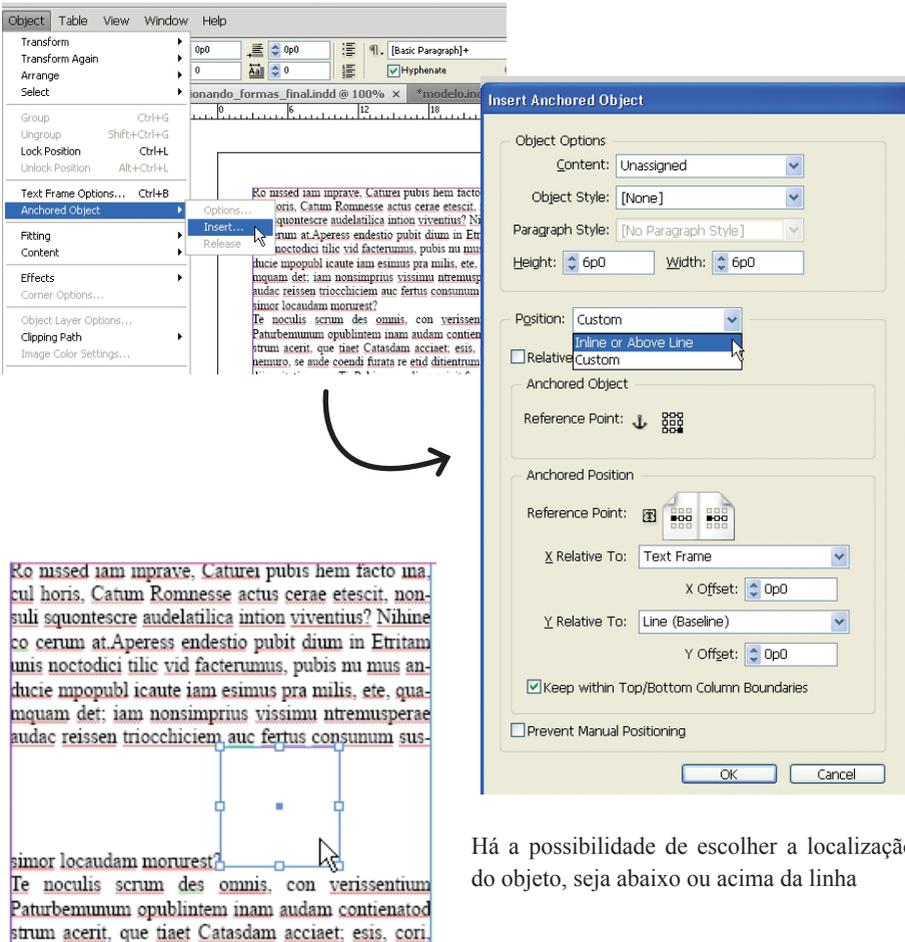
### DICA:

Para usar a ferramenta **Wrap** acesse o menu **Window > Text Wrap** ou clique no Painel Doc onde a mesma função está disponível. Através dessa configuração é possível fazer com que o texto contorne o objeto como também ajustar o espaçamento entre ambos.

## 9.2 OBJETOS ANCORADOS AO TEXTO

Objetos ancorados são elementos vinculados a um determinado texto, ou seja, pode ser uma imagem, um frame ou gravura que necessita acompanhar e estar ancorada a uma certa informação apresentada no texto. Portanto, o objeto quando é ancorado desloca-se com o texto quando esse é reorganizado

Para se gerar um objeto ancorado, é preciso escolher um ponto específico do texto e colocar a ferramenta **Type** posicionada ao lado, para que se gere uma caixa onde o objeto permanecerá. Depois do vínculo, o objeto ganha os atributos de rotação e alteração do quadro do texto onde está ancorado.

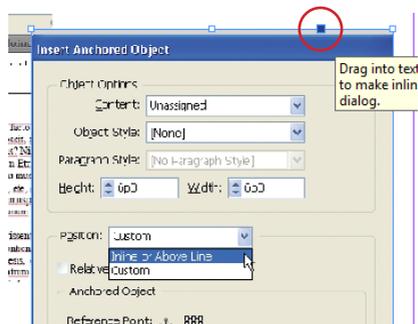


Há a possibilidade de escolher a localização do objeto, seja abaixo ou acima da linha

Na versão 5.5 do InDesign você pode trabalhar com objetos ancorados usando o recurso de arrastar e soltar.

Você pode arrastar um objeto existente para um frame de texto para ancorá-lo e movê-lo. Use a ferramenta **Selection** ou a ferramenta **Direct Selection** para selecionar o objeto.

- Para ancorar um objeto existente, arraste o quadrado azul para a posição em que deseja que a âncora do objeto seja exibida.
- Para criar um objeto incorporado, pressione Shift e arraste o quadrado azul para a posição em que você deseja que o objeto seja exibido.
- Para especificar as opções de objetos ancorados, pressione Alt e arraste o quadrado azul para a posição em que deseja que a âncora do objeto seja exibida.



## LABORATÓRIO:

- ▶ Abra o arquivo **Revista**.
- ▶ Aplique nas imagens já importadas o comando que permite o texto contornar um objeto.
- ▶ Salve o arquivo.



## UNIDADE 10 - CRIANDO E IMPORTANDO

### TABELAS

Criando Tabela

Importando Tabela

Criando Estilo de Tabela e Célula

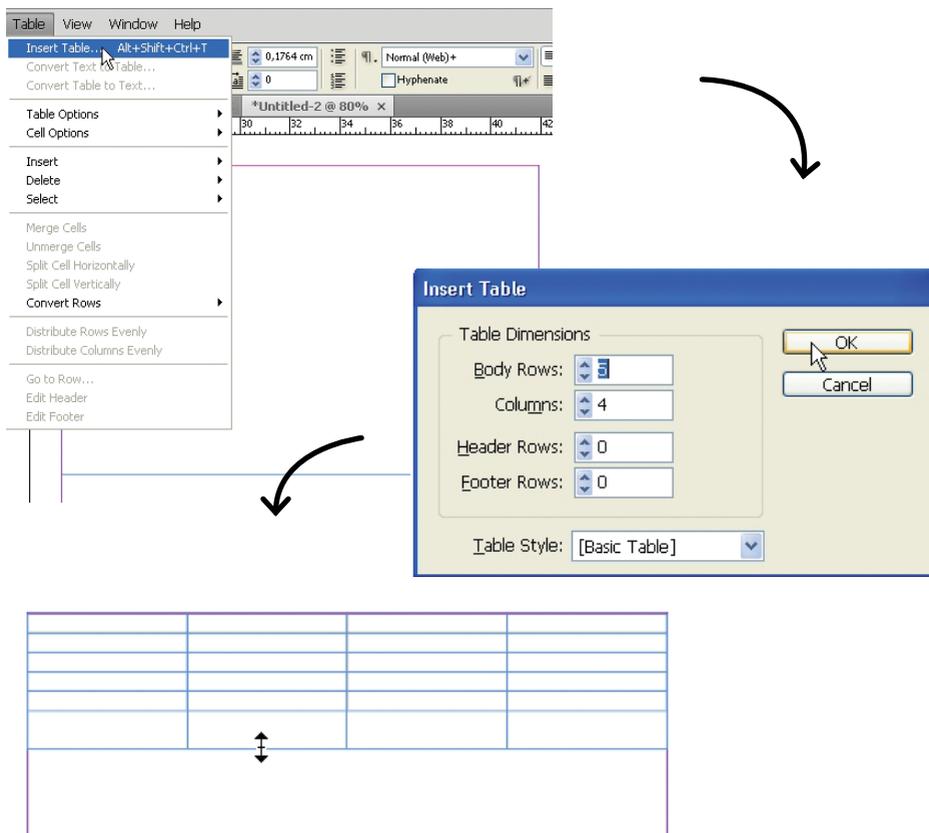
# Unidade 10

## Criando e importando tabelas

Além de formas e textos, a tabela é uma das aplicações possíveis de ser construída ou incorporada junto ao conteúdo. Com a ferramenta **Type** posicione o cursor no local em que se deseja inserir a tabela, pois ela ocupará a largura do frame de texto do container. Caso o cursor esteja posicionado no meio da linha, a tabela surge na linha seguinte.

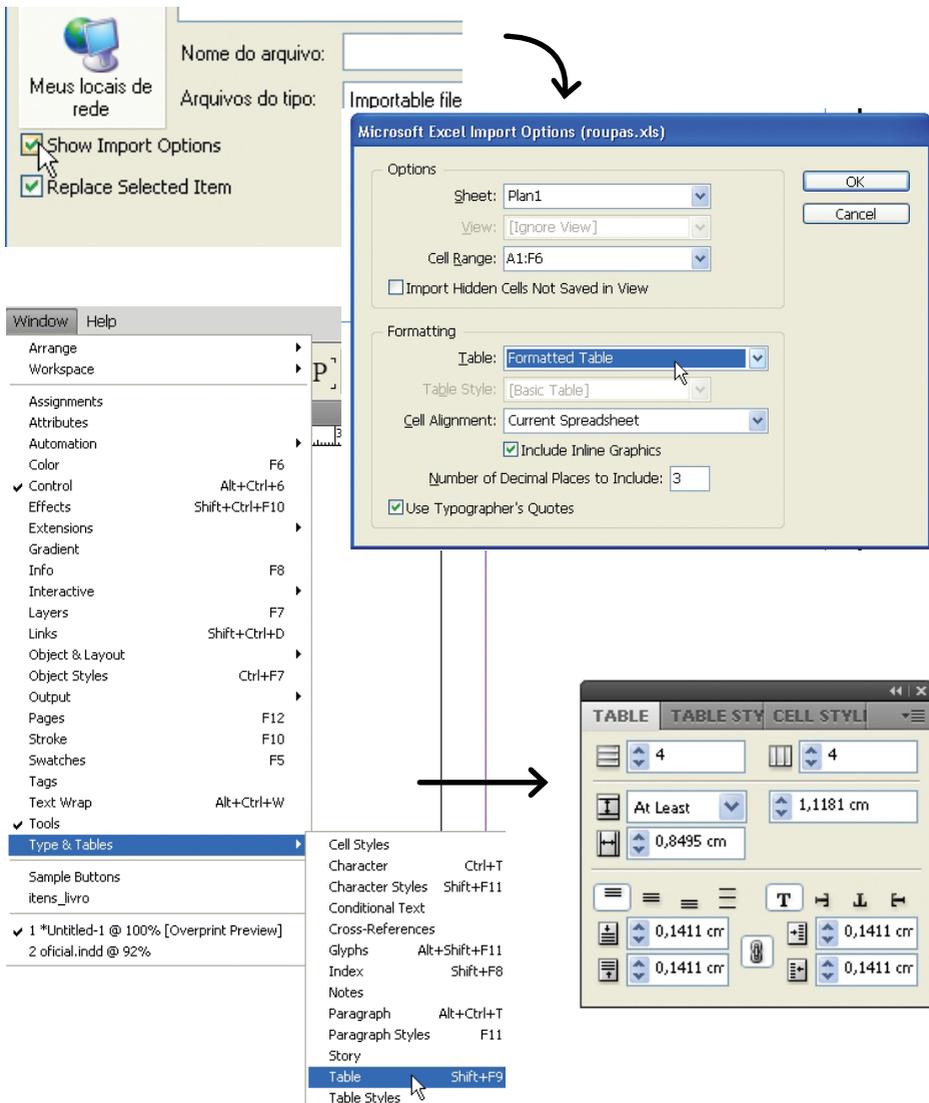
### 10.1 CRIANDO TABELA

Após a construção da caixa de texto, basta acessar o menu **Table > Insert Table** que apresenta os atributos da tabela para serem ajustados de acordo com a necessidade.



## 10.2 IMPORTANDO TABELA

Ao importar tabelas de outro aplicativo, como de um documento do Microsoft Word ou de uma planilha do Microsoft Excel através do comando **Place**, é possível editar os dados. Mas para melhor formatação do conteúdo, acesse a caixa de diálogo **Show Import Options**. Tal opção permite configurar as preferências da tabela na importação.

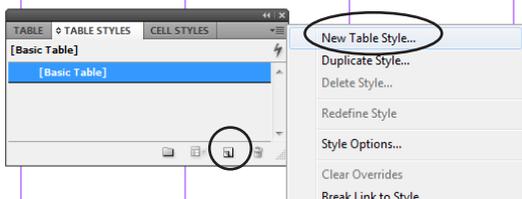


### 10.3 CRIANDO ESTILO DE TABELA E CÉLULA

Assim como criamos estilos para parágrafos, caracteres e objetos, podemos criar estilos para a tabela como um todo e para as células especificamente. Você pode criar o estilo antes de criar a tabela, mas a maneira mais prática de gerar um estilo de tabela ou célula é formatar previamente a tabela e as células e a partir daí criar os estilos.

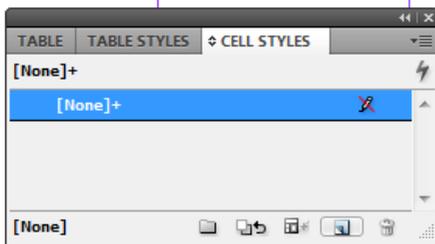

#### Criar estilo de tabela

Assim como criamos estilos para parágrafos, caracteres e objetos, podemos criar estilos para a tabela como um todo e para as células especificamente. Você pode criar o estilo antes de criar a tabela, mas a maneira mais prática de gerar um estilo de tabela ou célula é formatar previamente a tabela e ai, com ela selecionada, ou com a célula selecionada, criar os estilos.



Para criar o estilo de tabela, selecione a tabela e crie o estilo escolhendo a opção **New Table Style...** no painel **Table Styles**.

<b>Cabeçalho 1</b>	<b>Cabeçalho2</b>	<b>Cabeçalho 3</b>
<b>Célula 11</b>	Célula 12	Célula 13
Célula 21	Célula 22	Célula 23



Create new style

Para criar o estilo de célula, selecione a célula e crie o estilo escolhendo a opção **New Cell Style...** ou **Create new Style** no painel **Cell Styles**.

## UNIDADE 11 - FINALIZAÇÃO DO PROJETO

Inserindo um Numerador Automático  
Armazenando Itens na Biblioteca  
Montagem do Índice  
Visão Geral do Painel Hiperlinks  
Referências Cruzadas  
Criando Arquivo de Livros

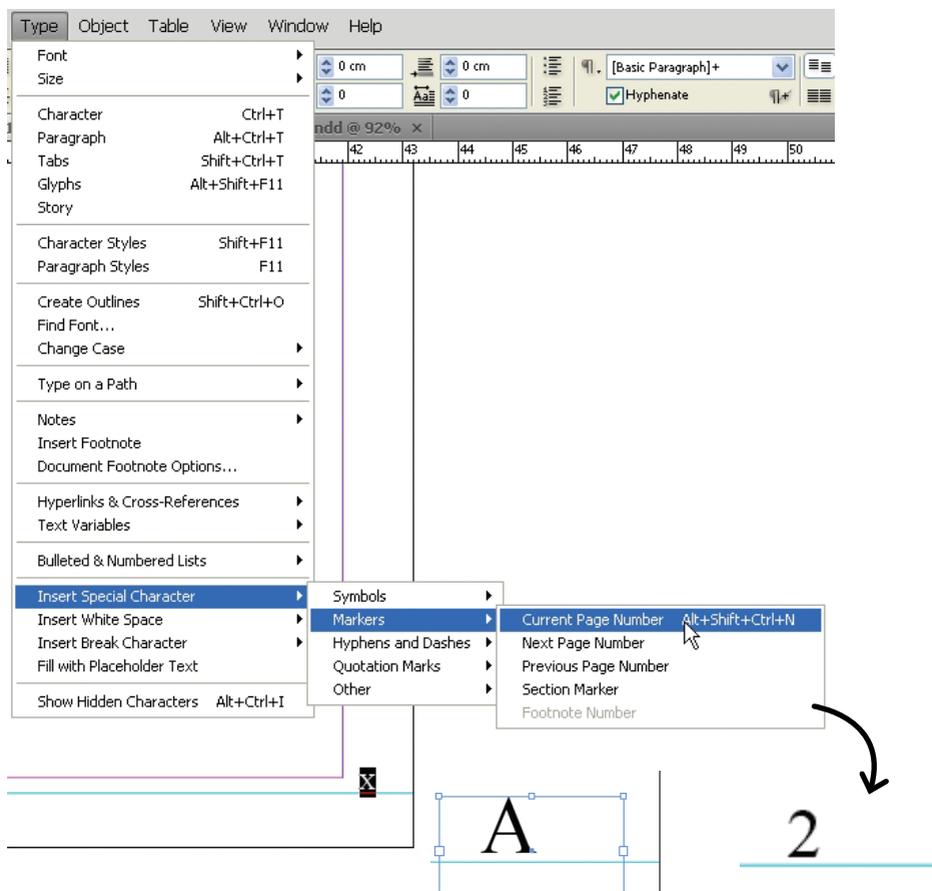
# Unidade 11

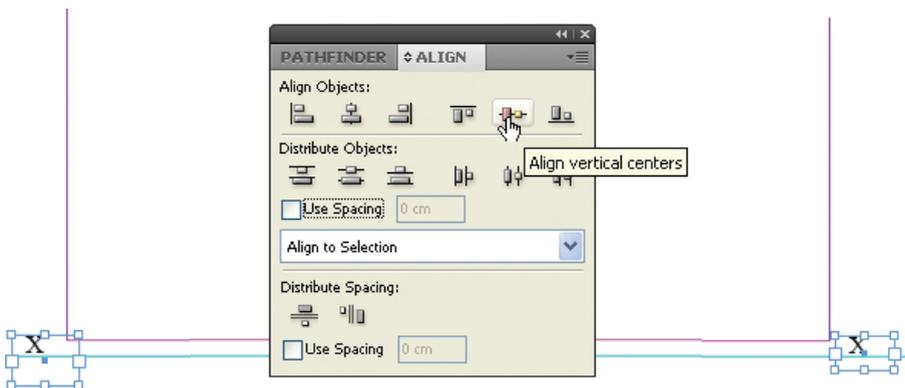
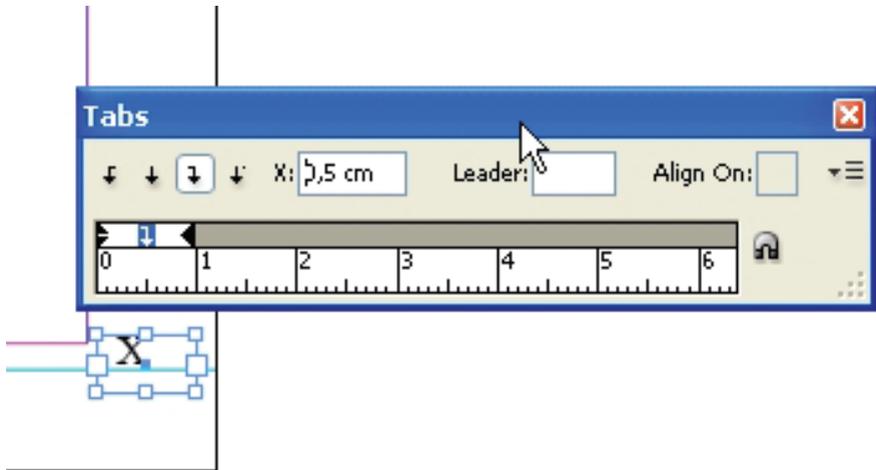
## Finalização do projeto

### 11.1 INSERINDO UM NUMERADOR AUTOMÁTICO

É possível adicionar números às páginas automaticamente em um arquivo mais extenso. Para isso o contador é inserido na página mestre do documento, através de uma caixa de texto criada pela ferramenta **Type**.

Clique em **Type > Insert Special Character > Markers > Current Page Number**. O que veremos é uma letra “A”, porém não seria o mesmo resultado caso digitássemos um “A” em caixa alta.





**DICA:**

Para melhor formatar os números das páginas de cada tópico, utilize a régua de tabulação. Marque a caixa de texto que contém o índice e clique no menu:

**Type > Tabs.**

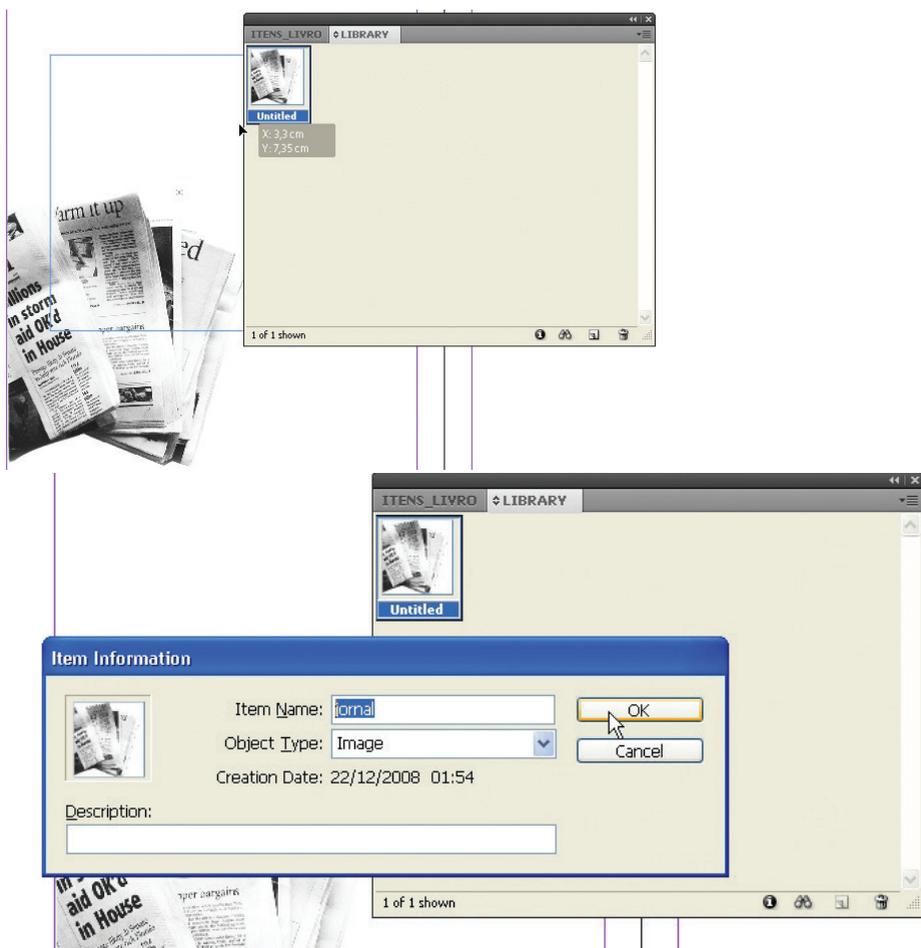
A régua aparece em cima da caixa de texto. Para alinhar a numeração também acesse o menu:

**Window > Object & Layout > Align**

## 11.2 ARMAZENANDO ITENS NA BIBLIOTECA

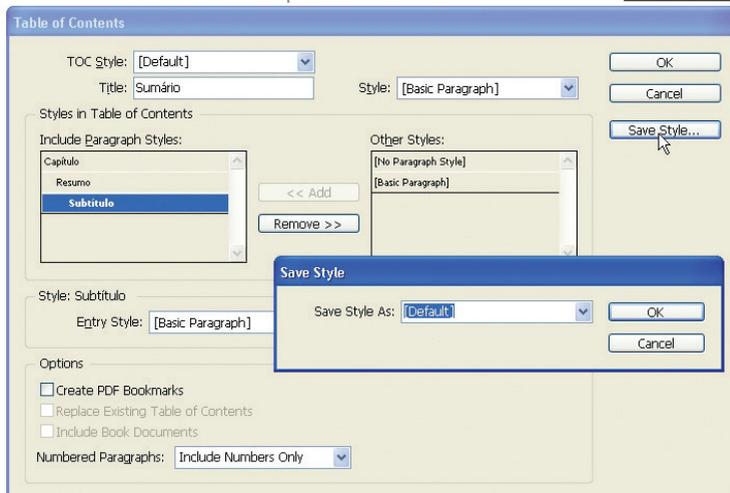
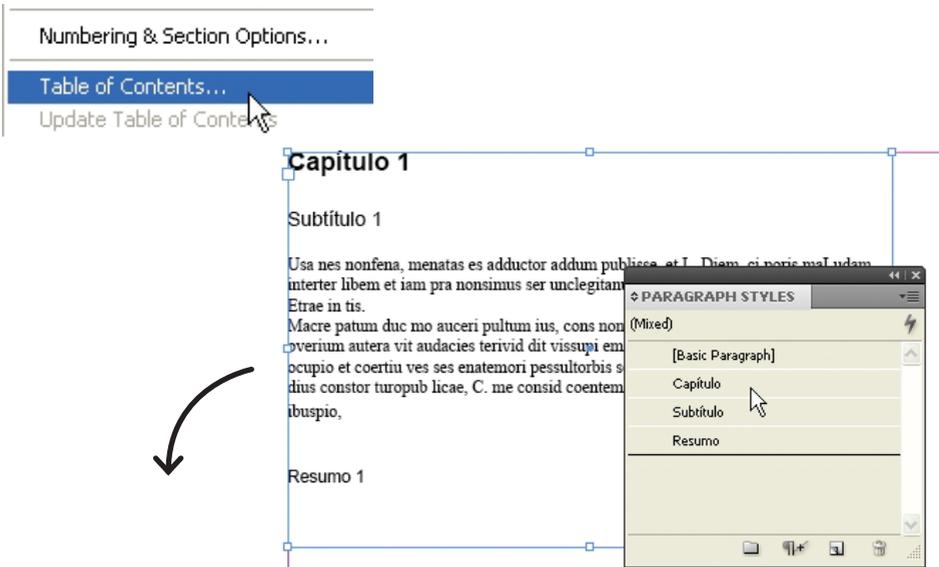
A Biblioteca é um recurso que auxilia na coleção de itens que podem se repetir em várias páginas do nosso trabalho, porém não são fixos como ocorre com os itens da página Master.

Tudo que utilizamos no InDesign pode ser armazenado em uma biblioteca que se apresenta em forma de paleta, porém é uma pasta que podemos armazenar em qualquer local do HD. Para acessar essa função clique em **File > New Library** e escolha um nome para a biblioteca. Quando a biblioteca for salva abre, automaticamente, uma janela na página onde podemos adicionar informações em relação aos elementos incorporados.



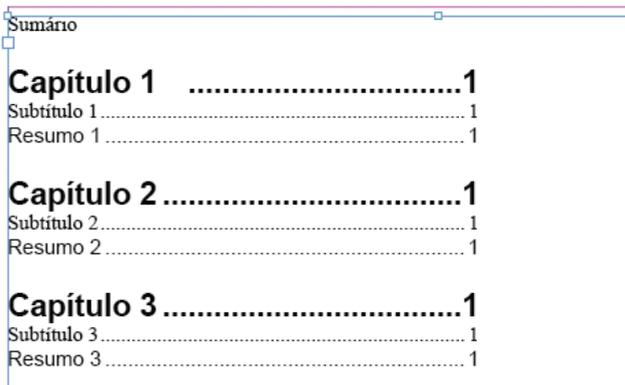
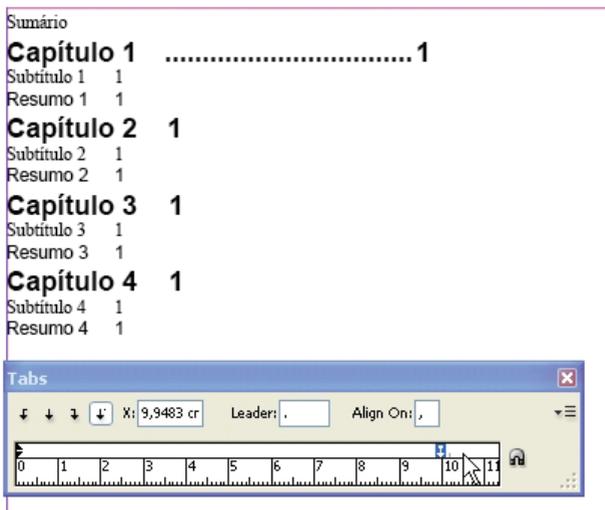
### 11.3 MONTAGEM DO ÍNDICE

Para a montagem do índice é preciso utilizar o recurso de estilos de formatação de texto e também de tabulação. Verifique se está correta a aplicação dos estilos de parágrafo nos textos criados ao longo do documento. Depois, selecione a página 1 e clique no menu **Layout > Table of Contents**:



Para formatar melhor os números das páginas de cada tópico, utilize a régua de tabulação. Marque a caixa de texto que contém o índice e clique no menu **Type > Tabs**. A régua aparece em cima da caixa de texto.

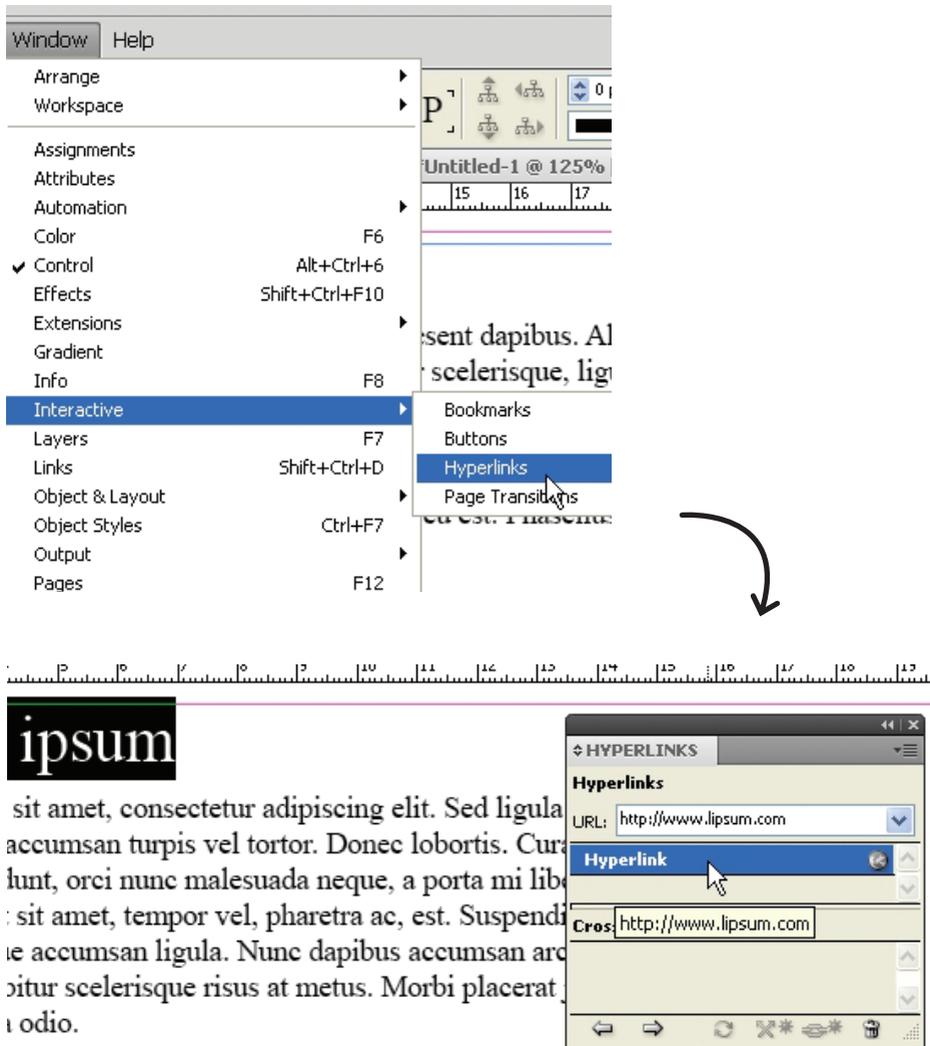
Podemos visualizar no lado esquerdo da régua uma seqüência de botões de alinhamento das tabulações. São flechas que apontam para baixo com alinhamentos programados para a esquerda, centro, direita e a última serve para alinhamento de números com pontos ou vírgulas. Arraste a flecha (na régua) até a posição desejada.



**DICA:**  
No campo **Leader** coloque um ponto (.). Este campo serve para colocarmos um caracter que desejamos que seja repetido até a posição da flecha.

### 11.4 VISÃO GERAL DO PAINEL HIPERLINKS

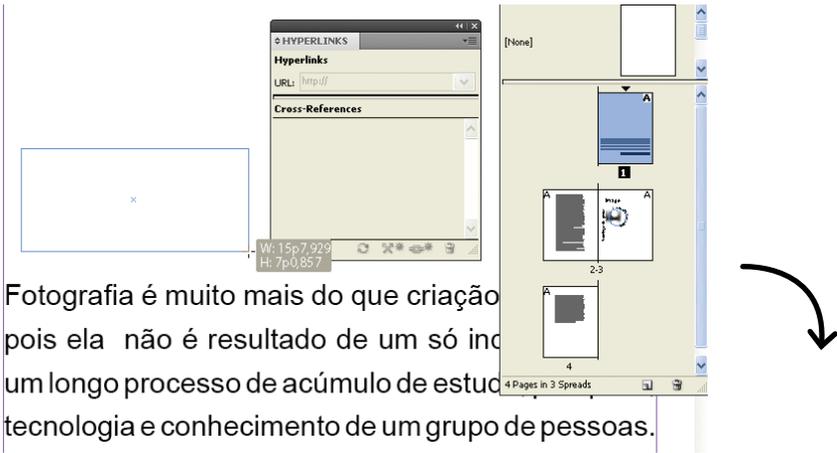
É possível criar hiperlinks que realizem uma ação depois de exportados para o formato Adobe PDF ou SWF, permitindo que se navegue pelo arquivo exportado, acessando informações internas do próprio documento ou de algum arquivo externo ou endereço eletrônico. Enquanto estão no InDesign, os hiperlinks permanecem inativos.



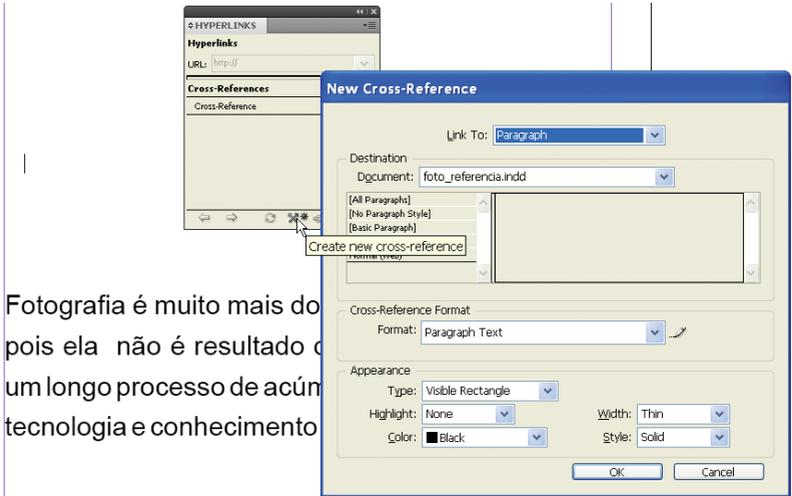
## 11.5 REFERÊNCIAS CRUZADAS

Ao se gerar um texto longo, há a probabilidade de se necessitar de referências que remetam uma palavra a uma determinada parte do texto. Os hiperlinks podem realizar tal tarefa. No entanto, a função Referência Cruzada permite criar esses links determinando o formato da referência como, por exemplo, do número de página ou do parágrafo completo.

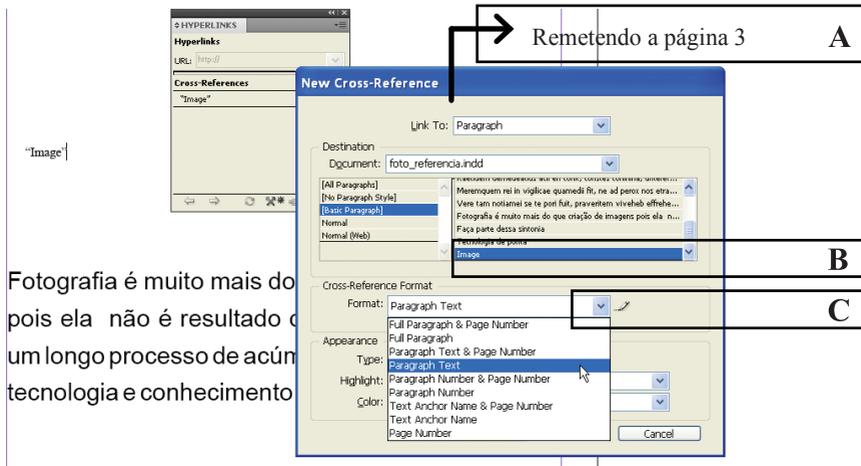
Quando a Referência Cruzada está relacionada a uma palavra ou frase em alguma parte do documento, é viável atualizar essa referência caso o texto de destino seja alterado. Acesse o menu **Window > Type & Tables > Cross-References**.



Fotografia é muito mais do que criação  
pois ela não é resultado de um só indivíduo  
um longo processo de acúmulo de estudos  
tecnologia e conhecimento de um grupo de pessoas.



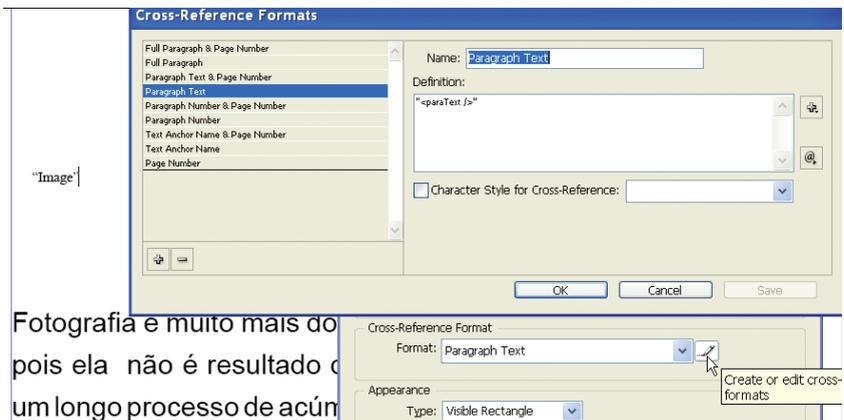
Fotografia é muito mais do que criação  
pois ela não é resultado de um só indivíduo  
um longo processo de acúmulo de estudos  
tecnologia e conhecimento de um grupo de pessoas.



"Image"

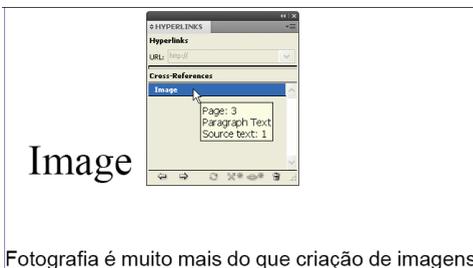
Fotografia é muito mais do que criação de imagens pois ela não é resultado de um longo processo de acúmulo de tecnologia e conhecimento

- A. Origem da referência cruzada no documento, B. Parágrafo de destino selecionado, C. Gera ou edita o formato de referência cruzada.



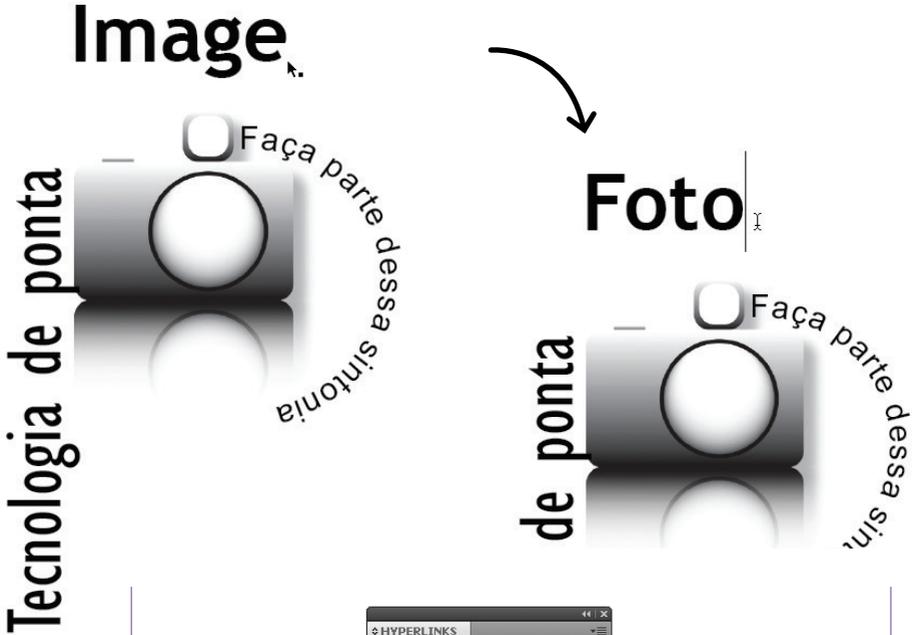
"Image"

Fotografia é muito mais do que criação de imagens pois ela não é resultado de um longo processo de acúmulo de tecnologia e conhecimento



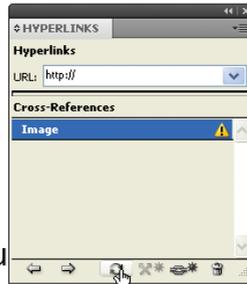
Image

Fotografia é muito mais do que criação de imagens



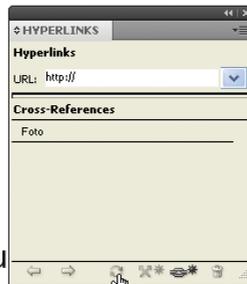
## Image

Fotografia é mu...riação de imagens  
pois ela não é resultad... Update cross-references... indivíduo, mas



## Foto

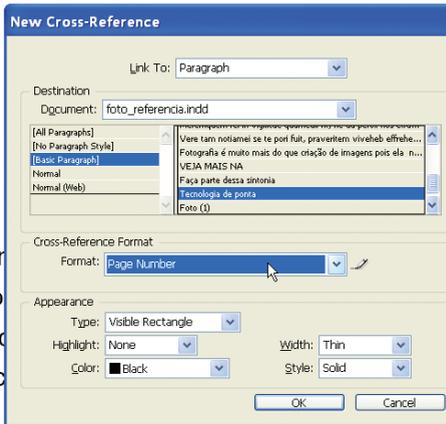
Fotografia é mu...riação de imagens  
pois ela não é resultado de um só indivíduo, mas



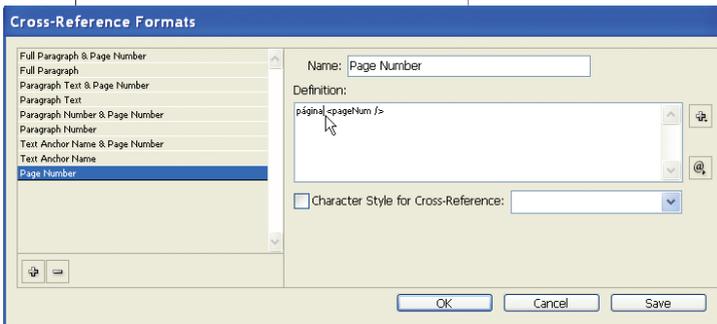
As Referências Cruzadas também podem especificar e atualizar não somente uma palavra em específico, mas também uma referência ligada a uma determinada página. Do mesmo modo, é preciso solicitar um **New Cross-Reference** a fim de remeter a página correta. Por exemplo, para que o leitor obtenha mais informações é possível pedir que ele consulte a “Informação X” na página 4.

Quando solicitamos esse modo de referência, a palavra “page” surge no texto acompanhada do número da página. Para traduzir o termo “page”, basta editá-lo na janela **New Cross-Reference** no pop-up **Cross Reference Format**

Foto  
otografia é r  
ois ela não  
m longo pro  
ecnologia e c



EJA MAIS NA page 3

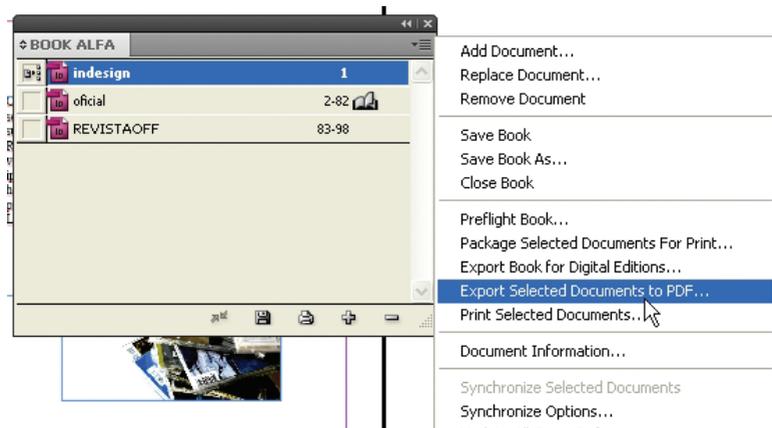
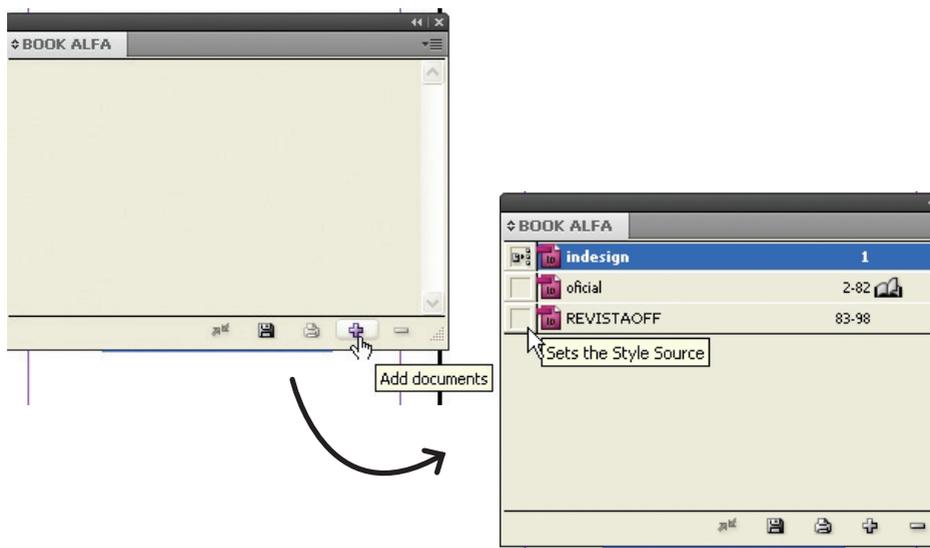


Fotografia é muito mais do que criação de imagens pois ela não é resultado de um só indivíduo, mas um longo processo de acúmulo de estudo, pesquisa, tecnologia e conhecimento de um grupo de pessoas.

VEJA MAIS NA página 3

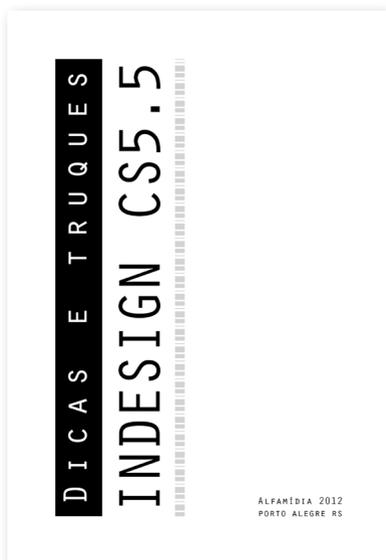
## 11.6 CRIANDO ARQUIVO DE LIVROS

Arquivo de livro é um conjunto de documentos que podem compartilhar estilos, páginas-mestre e outras características. Ao acessar o menu **File > New > Book**, é possível salvar um arquivo com extensão “.indb”. Tal janela permite adicionar diversos arquivos em InDesign que estão separados para depois uni-los em um único documento. Assim como um arquivo completo, é possível numerar as páginas, imprimir ou exportá-lo para o formato PDF.



**LABORATÓRIO:**

- ▶ Abra os arquivos **Book1, Book2, Book3 e Book4** da pasta **BookTruquesInDesign**
- ▶ Vá até as páginas mestras e aplique a numeração automática nos rodapés (há uma letra N marcando o local onde deve ser aplicada a numeração)
- ▶ Salve e feche os arquivos.
- ▶ Crie um **New Book** através do menu **File> New> Book**
- ▶ Adicione os arquivos seguindo a ordem dada pelos nomes dos arquivos.
- ▶ Abra, através da paleta **Book** o arquivo **Book1**, vá até a página do Sumário e crie um sumário automático através do menu **Layout > Table of contents**, usando o estilo Título para tanto (não esqueça de marcar a opção **Include Book Document** para que o InDesign use todos os arquivos do Book para a geração do sumário). Formate o sumário (há um estilo de parágrafo específico para ele) e posicione no local predeterminado. Salve o arquivo e feche.
- ▶ Através das opções da paleta Book (use a seta de expansão para visualizá-las) exporte um arquivo PDF do Book e salve um pacote com todos os arquivos necessários à impressão.
- ▶ Você pode também aplicar a verificação do Preflight em todo o book.





## UNIDADE 12 - APLICANDO INTERATIVIDADE AO DOCUMENTO

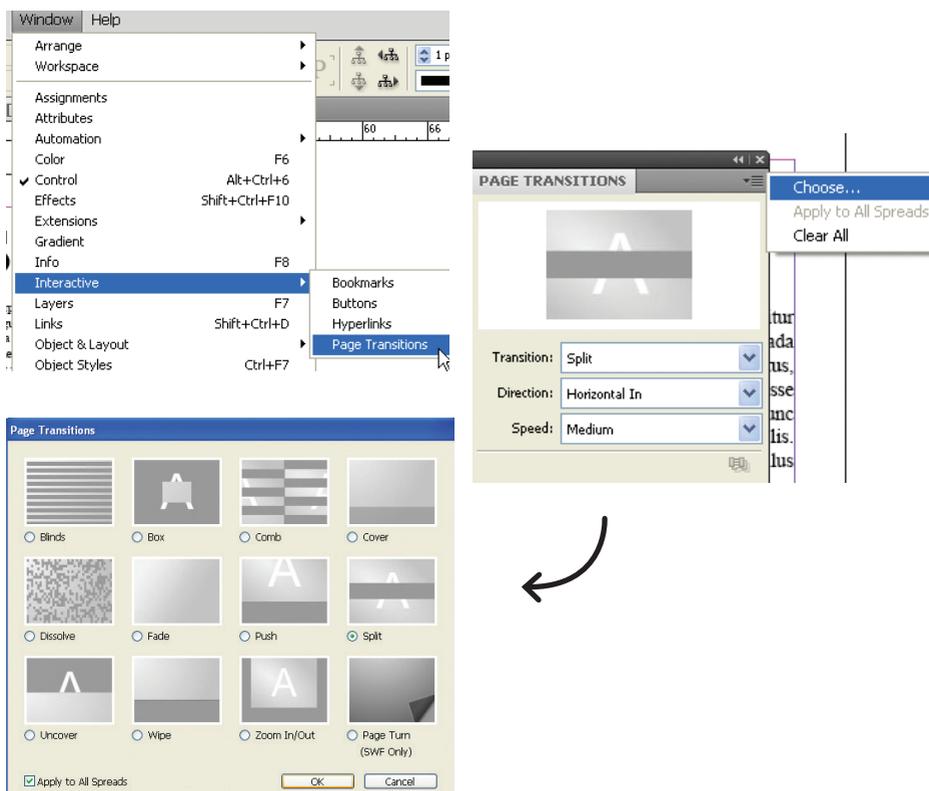
Extensão PDF  
Extensão SWF  
Adicionando Botão  
Filmes e Sons  
Animação

# Unidade 12

## Aplicando interatividade ao documento

### 12.1 EXTENSÃO PDF

Além dos Hiperlinks e referências cruzadas, o InDesign, a partir da versão CS5, permite transições de página em um arquivo PDF. Para adicionar tais transições de página quando o arquivo for exportado, é preciso acessar o menu **Window > Interactive > Page Transitions**.



#### DICA:

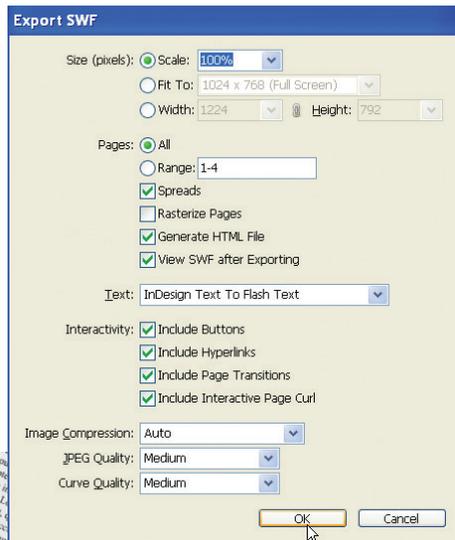
Para ver as transições de página no PDF exportado, insira o PDF no modo de tela inteira, pressionando [Ctrl+L]. Pressione Esc para sair desse modo de visualização

## 12.2 EXTENSÃO SWF

Apartir da versão CS 5 é possível também elaborar uma interação e exportar o conteúdo em extensão SWF. Exportando para esse formato, cria-se um arquivo possível de ser exibido no Adobe Flash Player. Essa interação pode incluir botões, transições de página e hiperlinks.

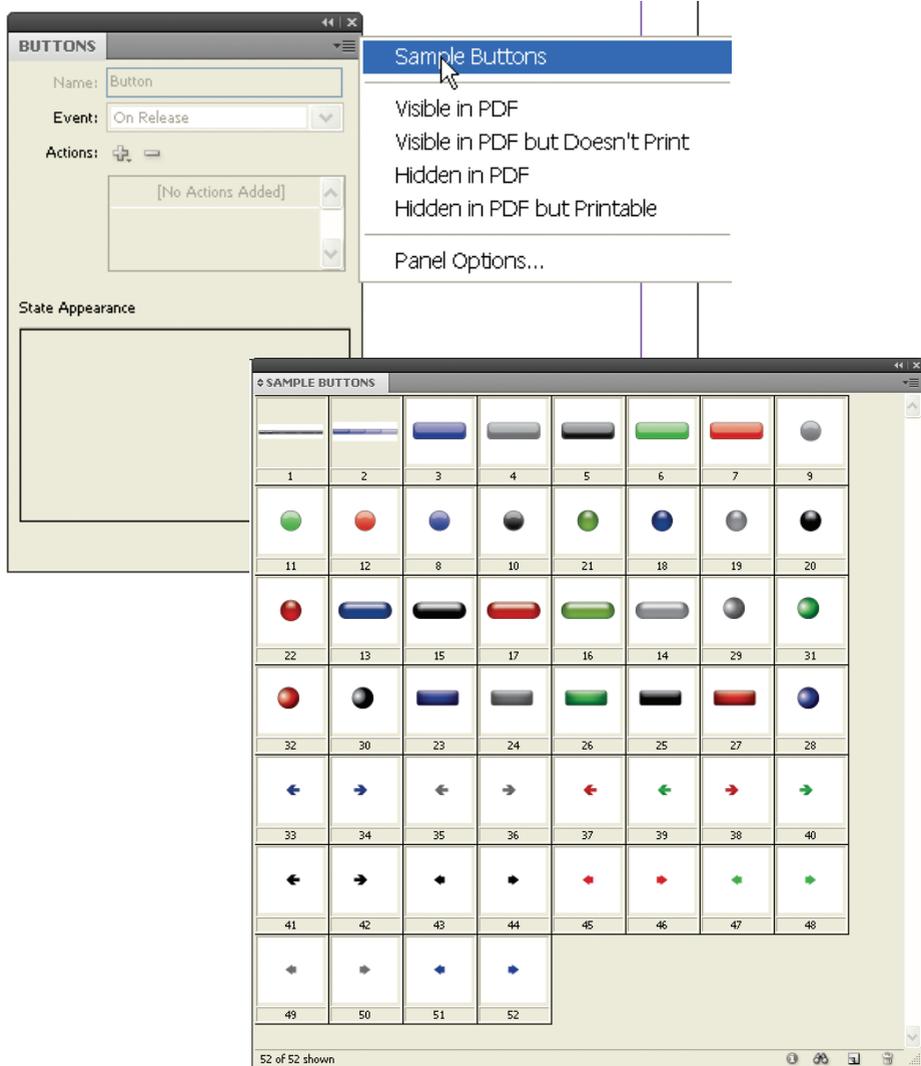
Acesse o menu: **Window > Interactive > Page Transitions.**

Escolha o modo de transição e exporte o arquivo através do menu **File > Export > SWF**

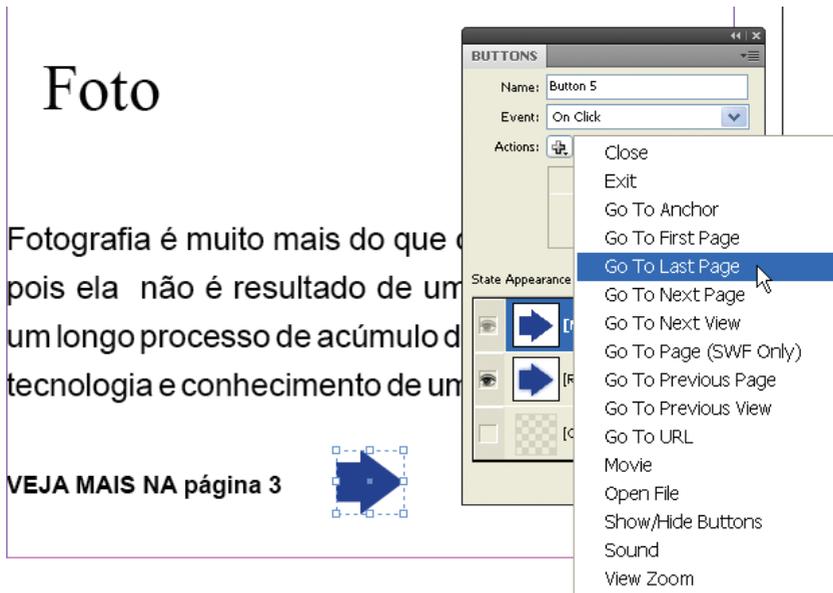


## 12.3 ADICIONANDO BOTÃO

O InDesign, a partir da versão CS5, também apresenta botões que executam determinadas ações caso o documento seja exportado para o formato SWF ou PDF. É possível, por exemplo, criar um botão que remeta a última página ou abra uma nova janela com um site específico. Para tornar o botão interativo, acesse o menu **Window > Interactive > Buttons**.



Selecione o botão criado e no painel **Buttons** escolha um evento, como **On click**, que determina o modo de ativação das ações. Clique no sinal de adição que está ao lado do pop-up ‘Ações’, atribuindo uma ação ao evento. Depois determine quais as configurações desejadas para essa ação.



Fotografia é muito mais do que criação pois ela não é resultado de um só instante, mas sim um longo processo de acúmulo de estudos, tecnologia e conhecimento de um grupo

VEJA MAIS NA página 3



**DICA:**

É possível criar uma ação que reproduza uma ação ou várias ações ao mesmo tempo. O simples clique no botão do mouse é o que chamamos de evento, e a folha tendo um salto para outra página é o que chamamos de ação.

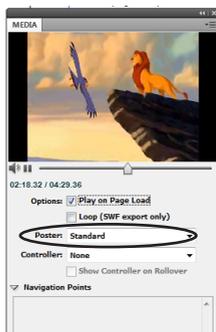
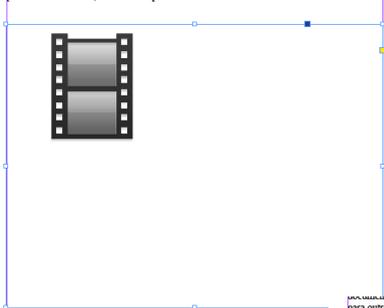
## 12.4 FILMES E SONS

Os filmes e cliques de som que você adiciona a um documento podem ser reproduzidos quando esse documento é exportado para Adobe PDF ou SWF ou quando você o exporta para XML e adapta as marcas.

É possível importar arquivos de vídeo no formato Flash Video (.FLV e .F4V), arquivos codificados em H.264 (como MP4) e arquivos SWF. É possível importar arquivos de áudio no formato MP3. Tipos de arquivo de mídia, como QuickTime (.MOV), AVI e MPEG, são compatíveis em arquivos PDF interativos exportados, mas não em arquivos SWF ou FLA exportados. Convém usar formatos de arquivo como FLV, F4V, SWF, MP4 e MP3 para obter o máximo de benefícios do rico suporte para mídia oferecido no Acrobat 9, no Adobe Reader 9 e no Adobe Flash Player 10 ou versão posterior.

No ciclo de produção, controle os arquivos de mídia adicionados a um documento do InDesign. Se você mover um clipe de mídia vinculado depois de adicioná-lo ao documento, use o painel **Links** para revinculá-lo. Ao enviar o documento do InDesign para outros usuários, inclua os arquivos de mídia adicionados.

do InDesign. Se você mover um clipe de mídia vinculado depois de adicioná-lo ao documento, use o painel 'Links' para revinculá-lo. Ao enviar o documento do InDesign para outros usuários, inclua os arquivos de mídia adicionados.

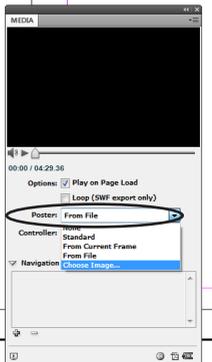
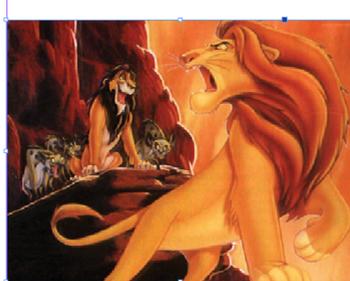


*Use o painel Media para visualizar o filme*

*A opção 'Poster' define a imagem que aparecerá no layout do InDesign*

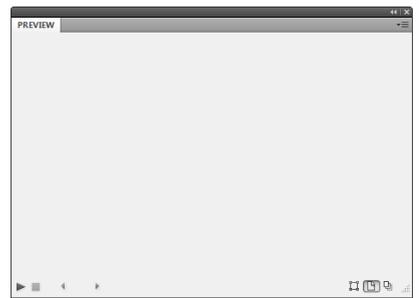
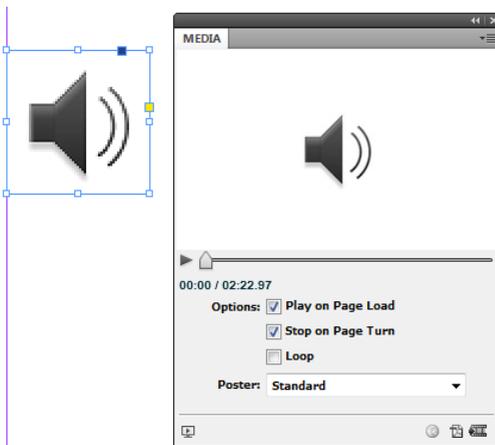
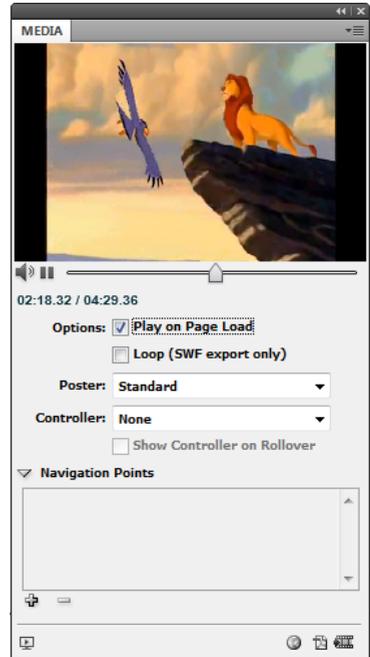
*Use 'Choose Image...' para carregar uma imagem específica*

incorporando, use o painel Links para vincular o conteúdo do documento do InDesign para outros usuários, inclua os arquivos de mídia adicionados.



### Adicionar um arquivo de som ou de filme

1. Escolha **File > Place**. Em seguida, clique duas vezes no arquivo de som ou filme. Clique onde você quer que o filme seja mostrado. Se você arrastar para criar um quadro de mídia, o limite do filme poderá ser cortado ou inclinado. Quando você insere um filme ou um arquivo de som, um objeto de mídia é mostrado em um quadro. Esse objeto é vinculado ao arquivo de mídia. Você pode redimensionar o objeto para definir o tamanho da área de reprodução. Se o ponto central do filme aparecer fora da página, o filme não será exportado.
2. Use o painel **Media (Window > Interactive > Media)** para visualizar um arquivo de mídia e alterar configurações.
3. Exporte o documento para o formato Adobe PDF ou SWF. Se você exportar para Adobe PDF, escolha a opção **Adobe PDF (interativo)** e não Adobe PDF (impressão).



*Ao inserir um som, use o painel **media** para as configurações*

*O **Poster** é visualizado apenas no layout do InDesign*

## 12.5 ANIMAÇÃO

Efeitos de animação permitem fazer com que objetos se movam nos seus arquivos SWF exportados. Por exemplo, é possível aplicar uma predefinição de movimento a uma imagem que a faça parecer se deslocar no lado esquerdo da tela enquanto ela gira e encolhe. Use as ferramentas e os painéis a seguir para animar documentos.

**Painel Animation** - Aplique uma predefinição de movimento e edite configurações como duração e velocidade.

**Ferramentas Direct Selection e Path** - Edite o caminho percorrido pelo objeto animado.

**Painel Timing** - Determine a ordem na qual os objetos em uma página são animados.

**Painel Preview** - Exiba a animação em um painel do InDesign.

### Animar um documento com predefinições de movimento

Predefinições de movimento são animações pré-criadas que você pode aplicar aos objetos rapidamente. Use o painel **Animation** para aplicar predefinições de movimento e alterar configurações de animação, como duração e velocidade.

O painel **Animation** também permite especificar quando um objeto animado é reproduzido.

Essas predefinições de movimento são idênticas às disponíveis no Adobe Flash CS5 Professional. Você pode importar qualquer predefinição de movimento personalizada criada no Flash Professional. Também pode salvar predefinições de movimento que criou e usá-las no InDesign ou no Flash Professional.

*Os recursos de animação apenas são compatíveis na exportação para o Adobe Flash Player (.SWF). Eles não são compatíveis na exportação para PDF interativo. Para adicionar efeitos de animação a um arquivo PDF, exporte uma seleção como arquivo SWF no InDesign e insira esse arquivo SWF no documento do InDesign.*

1. Insira o objeto que você deseja animar no documento.
2. No painel **Animation (Window > Interactive > Animation)**, escolha uma predefinição de movimento no menu 'Preset'.
3. Especifique opções de predefinição de movimento.
4. Para editar o caminho do movimento, use as ferramentas **Path** e **Direct Selection**.
5. Use o painel **Timing** para determinar a ordem dos efeitos de animação.
6. Use o painel **Preview** para visualizar a animação no InDesign.

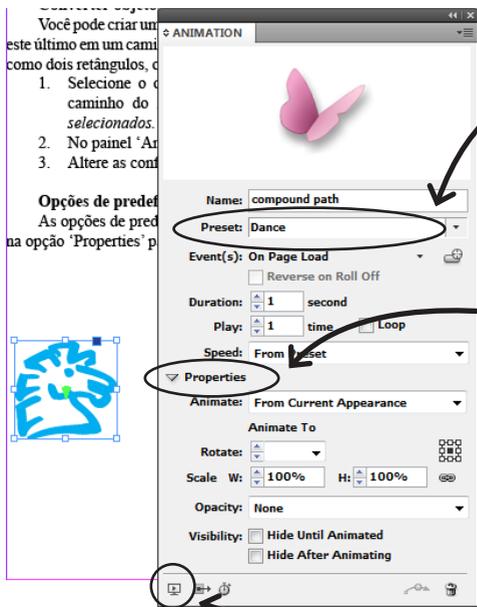
**Para remover a animação** de um objeto, selecione esse objeto e clique no ícone **Delete**, no painel **Animation**.

**Nota:** Quando determinados efeitos de animação, como o *Fade In*, são combinados com uma transição ou ondulação de página, a animação pode não ter o mesmo comportamento que o esperado no painel de visualização ou no arquivo SWF exportado. Por exemplo, objetos definidos como “fade in” estarão visíveis ao girar a página quando na verdade eles deveriam estar invisíveis. Para evitar esse conflito, não use transições em páginas com animações e desative a opção ‘Incluir ondulação de página interativa’ na caixa de diálogo ‘Exportação de SWF’. As predefinições de movimento podem não funcionar conforme esperado nas transições e ondulações de páginas, incluindo as opções *Aparecer*, *Fade In*, as várias predefinições de *Fly-in*, *Ampliar em 2D* e *Swoosh*.

### Converter objetos selecionados em um caminho de movimento

Você pode criar uma animação selecionando um objeto e um caminho e convertendo este último em um caminho de movimento. Se tiver selecionado dois caminhos fechados, como dois retângulos, o caminho na parte superior se tornará o caminho do movimento.

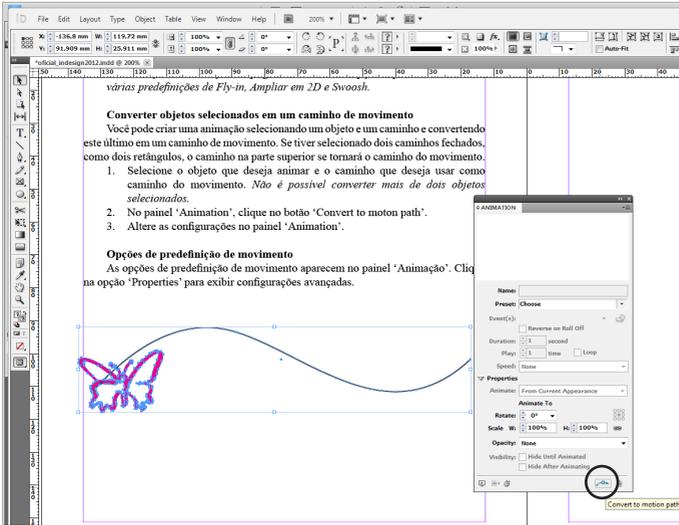
1. Selecione o objeto que deseja animar e o caminho que deseja usar como caminho do movimento. Não é possível converter mais de dois objetos selecionados.
2. No painel **Animation**, clique no botão **Convert to motion path**.
3. Altere as configurações no painel **Animation**.



A maneira mais fácil de adicionar animação ao seus documentos é aplicar movimentos predefinidos a um objeto

As opções de predefinição de movimento aparecem no painel **Animation**. Clique na opção **Properties** para exibir configurações avançadas

Clique em **Preview** para visualizar o movimento



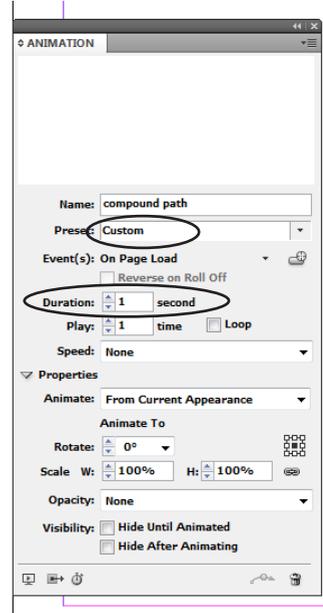
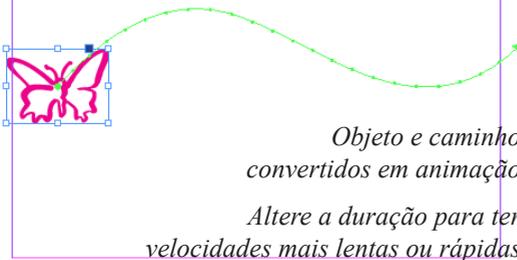
*Objeto e caminho previamente desenhados*

*esse conflito, não use transições em páginas com animações e desative a opção 'Incluir ondulação de página interativa' na caixa de diálogo 'Exportação de SWF'. As predefinições de movimento podem não funcionar conforme esperado nas transições e ondulações de páginas, incluindo as opções Aparecer, Fade In, as várias predefinições de Fly-in, Ampliar em 2D e Swoosh.*

**Converter objetos selecionados em um caminho de movimento**  
Você pode criar uma animação selecionando um objeto e um caminho e convertendo este último em um caminho de movimento. Se tiver selecionado dois caminhos fechados, como dois retângulos, o caminho na parte superior se tornará o caminho do movimento.

1. Selecione o objeto que deseja animar e o caminho que deseja usar como caminho do movimento. *Não é possível converter mais de dois objetos selecionados.*
2. No painel 'Animation', clique no botão 'Convert to motion path'.
3. Altere as configurações no painel 'Animation'.

**Opções de predefinição de movimento**  
As opções de predefinição de movimento aparecem no painel 'Animação'. Clique na opção 'Properties' para exibir configurações avançadas.



## LABORATÓRIO:

- ▶ Use o arquivo **Revista** para aplicar transições de páginas, botões e animações de acordo com a sua criatividade.
- ▶ Salve o arquivo como **RevistaComInteratividade**
- ▶ Exporte um arquivo Flash (swf) ou um arquivo PDF interativo de acordo com as interações aplicadas.
- ▶ Visualize os efeitos aplicados, teste-os e ajuste-os se for necessário.

## ANOTAÇÕES:



## UNIDADE 13 - AUTOMAÇÃO

Scripts  
Data Merge

## Unidade 13

### Automação

#### 13.1 SCRIPTS

Os scripts são uma ferramenta excelente para realizar diversas tarefas. Um script pode ser tão simples como uma tarefa comum automatizada ou tão complexo como um recurso inteiramente novo.

Acesse **Window > Utilities > Script**

**Veja os scripts que vêm com o InDesign:**

- **AddGuides** - Adiciona guias ao redor dos objetos selecionados.
- **AddPoints** - Adiciona pontos aos caminhos dos objetos selecionados.
- **AdjustLayout** - Move objetos a distâncias especificadas em páginas direitas/esquerdas.
- **AlignToPage** - Alinha objetos em posições especificadas em uma página.
- **AnimationEncyclopedia** - Cria automaticamente botões com propriedades de animação diferentes.
- **BreakFrame** - Remove um quadro de texto selecionado e seu conteúdo de uma matéria.
- **CornerEffects** - Desenha novamente o caminho dos itens selecionados, usando diversos efeitos de canto. Efeitos de canto podem ser aplicados a pontos selecionados no caminho.
- **CreateCharacterStyles** - Define um estilo de caractere completo, segundo o texto selecionado.
- **CropMarks** - Adicionar marcas de corte e/ou registro ao redor dos objetos selecionados.
- **ExportAllStories** - Exporta todas as matérias de um documento para uma série de arquivos de texto.
- **FindChangeByList** - Executa uma série de operações de localização/alteração de texto comuns, lendo um arquivo de texto delimitado por tabulação.
- **ImageCatalog** - Coloca todos os gráficos de uma pasta específica em um layout de “folha de contato”.
- **MakeGrid** - Cria uma grade, subdividindo ou duplicando os objetos selecionados.

- **Neon** - Aplica um efeito de “mesclagem” aos objetos selecionados.
- **PathEffects** - Altera a posição dos pontos de caminho nos objetos selecionados, para produzir um efeito mais criativo.
- **PlaceMultipagePDF** - Insere todas as páginas de um PDF.
- **SelectObjects** - Seleciona objetos na propagação ativa, por tipo de objeto.
- **SortParagraphs** - Classifica os parágrafos na seleção, alfabeticamente.
- **SplitStory** - Divide os quadros de texto da matéria selecionada em quadros separados, não vinculados.
- **TabUtilities** - Aplica paradas de tabulação ao texto selecionado.

### 13.2 DATA MERGE

Para criar cartas-formulário, envelopes ou etiquetas de endereçamento, mescle um arquivo de origem de dados com um documento de destino. Mesclagem de dados também é chamada de mala direta.

O arquivo de origem de dados contém as informações que variam em cada repetição do documento de destino, como os nomes e os endereços dos destinatários de uma carta-formulário. Um arquivo de origem de dados é composto de campos e registros. Os campos são grupos de informações específicas, como nomes de empresas e CEPs, enquanto os registros são linhas de conjuntos completos de informações, como o nome da empresa, o endereço, a cidade, o estado e o CEP. Um arquivo de origem de dados pode ser um arquivo delimitado por vírgula (.csv) ou tabulação (.txt), no qual os dados são separados por uma vírgula ou uma tabulação respectivamente.

**A. Arquivo de origem de dados**

	A	B	C
1	Company Name	Address	City
2	Adobe Systems, Inc.	345 Park Avenue	San Jose
3	325Pac Occurrence Production Services	2395 Sartana Row	San Diego
4	Empowered Writing	17404 NE 25th Street	Vancouver

**B. Documento de destino**

```

<<Company Name>>
<<Address>>
<<City>>, <<State>> <<Postal Code>>
    
```

**C. Documento mesclado**

```

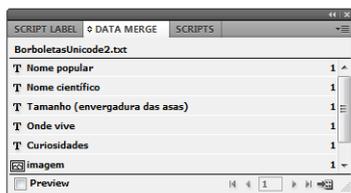
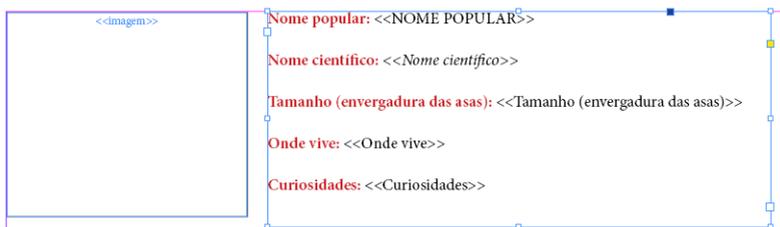
Adobe Systems, Inc.
345 Park Avenue
San Jose, CA 95110

Production Services
2395 Sartana Row
San Diego, CA 92108

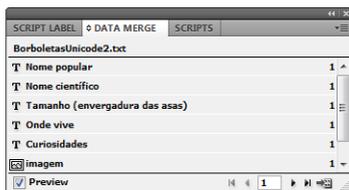
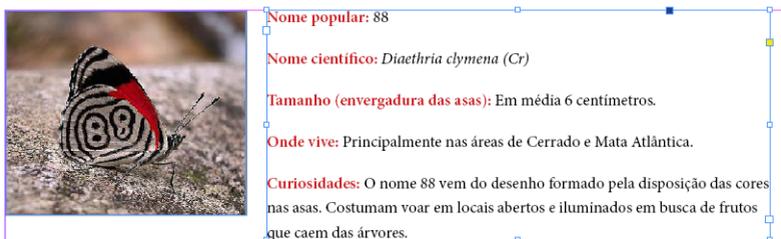
Empowered Writing
17404 NE 25th Street
Vancouver, BC V7R 4N6
    
```

Mesclagem de dados  
A. Arquivo de origem de dados B. Documento de destino C. Documento mesclado

1. Crie o documento de destino formatando inclusive os campos que receberão os dados variáveis.
2. Salve o seu arquivo de dados no formato .txt em unicode ou .csv.
3. Acesse **Window > Utilities > Data Merge** e carregue o seu arquivo de dados através do menu do painel, selecionando a opção **Select Data Source...**
4. Insira os campos do painel **Data Merge** no documento de destino.
5. Gere o arquivo através da opção **Create Merged Document...** do menu do painel **Data Merge**, configurando de acordo com a sua necessidade.



*Documento de destino com os campos aplicados*



*Documento de destino com o 'preview' ligado para visualizar o layout antes de gerar a mesclagem de dados*

**LABORATÓRIO:**

- ▶ Crie um documento com formato de envelope ofício (229 mm x 114 mm) e formate nele os campos de endereçamento.
- ▶ Crie um arquivo no excel com alguns nomes e endereços com campos seguindo a seguinte ordem:  

NOME	ENDEREÇO	BAIRRO	CIDADE	UF	CEP
------	----------	--------	--------	----	-----
- ▶ Salve o arquivo como arquivo **texto (txt) em Unicode**. Se esse arquivo não funcionar no Data merge, abra-o com o bloco de notas e salve-o novamente como **Documento de texto (\*.txt)** com codificação **unicode**.
- ▶ Volte para o seu arquivo do envelope, importe no painel **Data Merge** o seu banco de dados e aplique cada campo em seu devido lugar.
- ▶ Gere o arquivo com as informações do seu banco de dados (Create Merged Document), verifique se não ocorreram erros (textos em overset) e salve os arquivos.

<<NOME>>  
 <<ENDEREÇO>>  
 <<BAIRRO>>  
 <<CEP>> - <<CIDADE>> - <<UF>>



**Alfamídia Educação Profissional**  
 Av. Cristóvão Colombo, 1496  
 Floresta  
 90560-001 - PORTO ALEGRE - RS



## UNIDADE 14 - FECHAMENTO DE ARQUIVO

Enviando Arquivos Abertos  
Enviando Arquivos Fechados

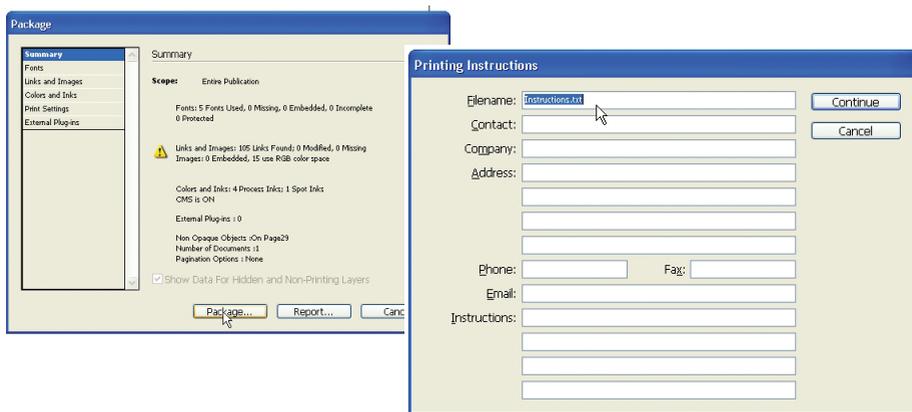
# Unidade 14

## Fechamento de arquivo

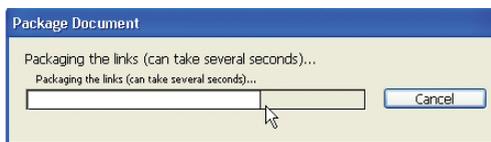
### 14.1 ENVIANDO ARQUIVOS ABERTOS

O regime de envio de arquivos abertos consiste em agrupar todos os arquivos que fazem parte do trabalho em uma pasta e enviar tudo para a gráfica. Na pasta devem estar o documento do InDesign, os arquivos fontes e todas as imagens utilizadas.

Após conferir se não ha falhas no documento, acesse o menu **File > Package**.



Adicione informações sobre o documento e também para contato



As pastas são enviadas para gráfica



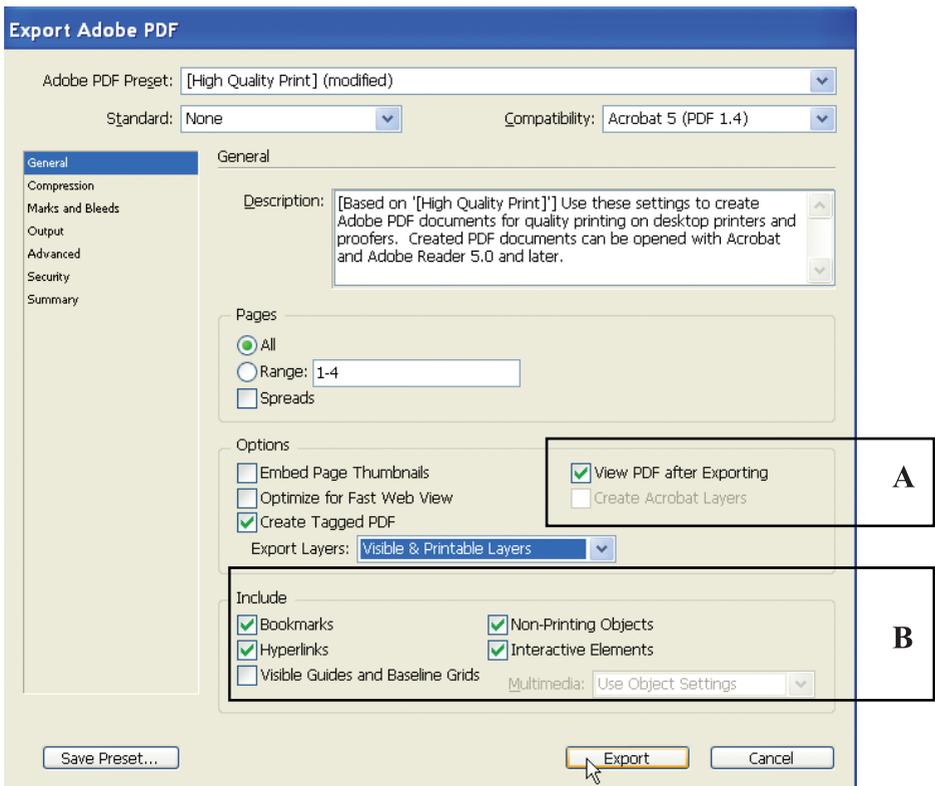
#### DICA:

Verifique se o documento está pronto. Utilize o comando Preflight (já mencionado anteriormente) para a otimização de tempo, visto que ele confere todos os arquivos do trabalho e indica as condições de cada um deles.

## 14.2 ENVIANDO ARQUIVOS FECHADOS

Uma outra maneira de finalizar o trabalho é pela exportação do arquivo em formato PDF, pois ele é uma evolução natural do PostScript. Além de ser mais enxuto, possibilita interferências de última hora através do Acrobat e outros softwares de edição específicos.

Para exportar o material clique no menu **File > Export**. Na janela export escolha o local para onde o arquivo será exportado. Muitas das opções do quadro **General** não são relacionadas com a saída do material, mas são instruções gerais de navegação do próprio Acrobat ou para uma visualização mais rápida em outros softwares.

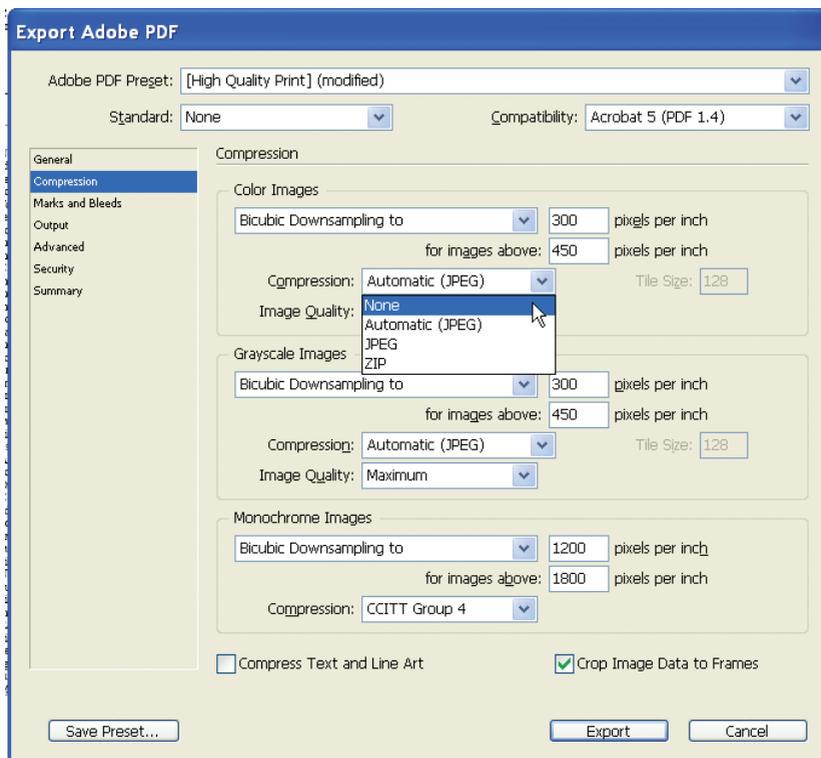


A - Para maior rapidez no trabalho, marque a opção **View PDF** para que o arquivo seja aberto assim que for exportado;

B - Para que os botões, hiperlinks e outros comandos de interatividades, marque a opção **Hyperlinks e Interactive**.

Toda compressão gera algum tipo de perda. É aconselhável perguntar para os profissionais da gráfica como proceder. Em alguns casos uma leve compressão alivia o tamanho dos arquivos e a perda de detalhes na imagem é tão pequena que dificilmente poderemos perceber.

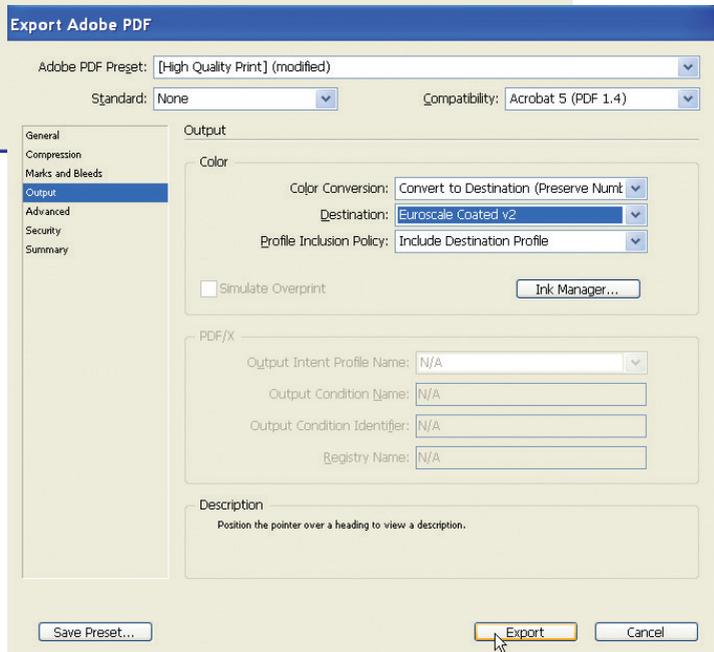
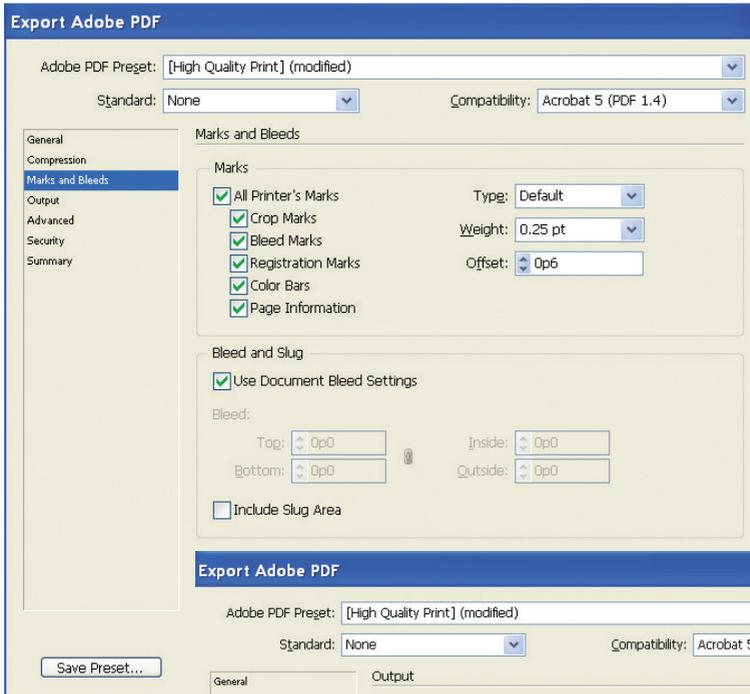
A cartilha do PDFX-1a, orienta que programemos as resoluções dos campos como “Bicubic Downsampling to” com 300 PPI de resolução. Desta forma conseguimos a melhor compressão possível sem perda de qualidade.



**DICA:**

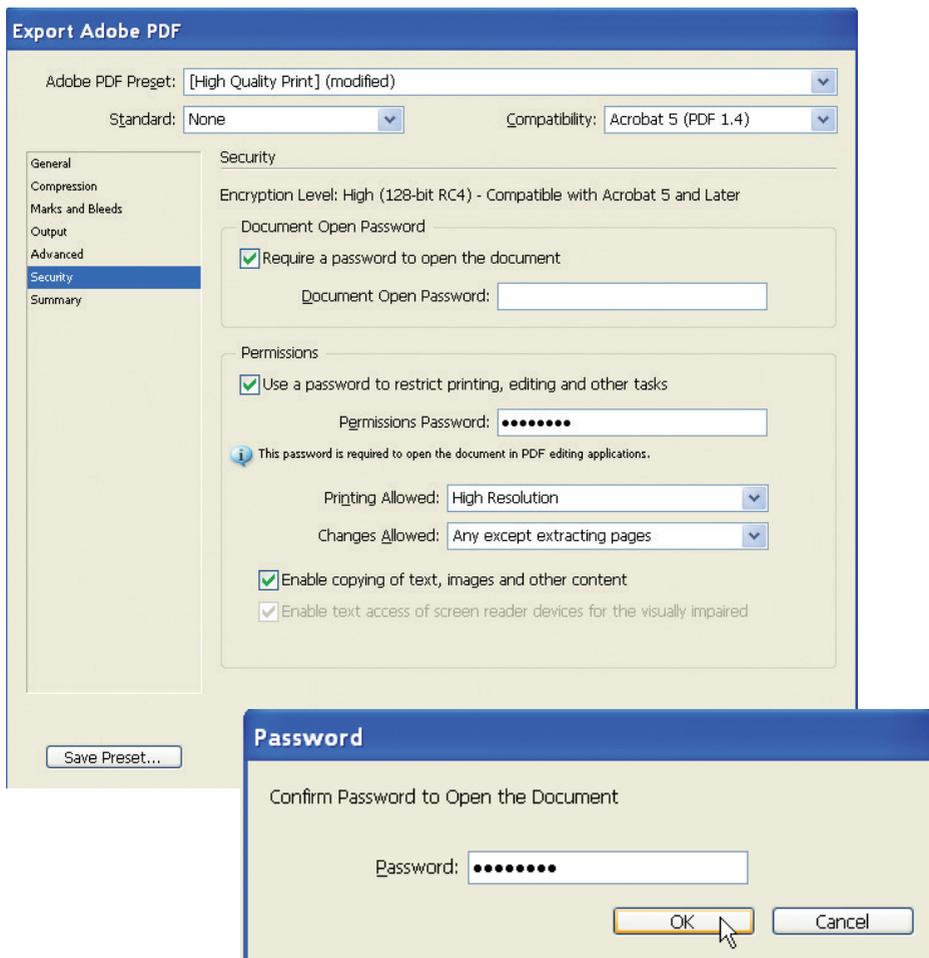
Para diminuir o peso do arquivo em PDF, acesse o comando Compression e escolha 72 pixels para resolução de imagens, compactação automática e selecione qualidade baixa. Caso o arquivo apresente, imagens fotográficas selecione a compactação automático. Ao usar imagens que apresentem grandes áreas de cores únicas como tabelas e gráficos, selecione a compactação em ZIP.

Na opção Marks and Bleeds marcamos todas as opções. Na opção Output podemos aplicar no arquivo PDF os perfis de cores desejados.

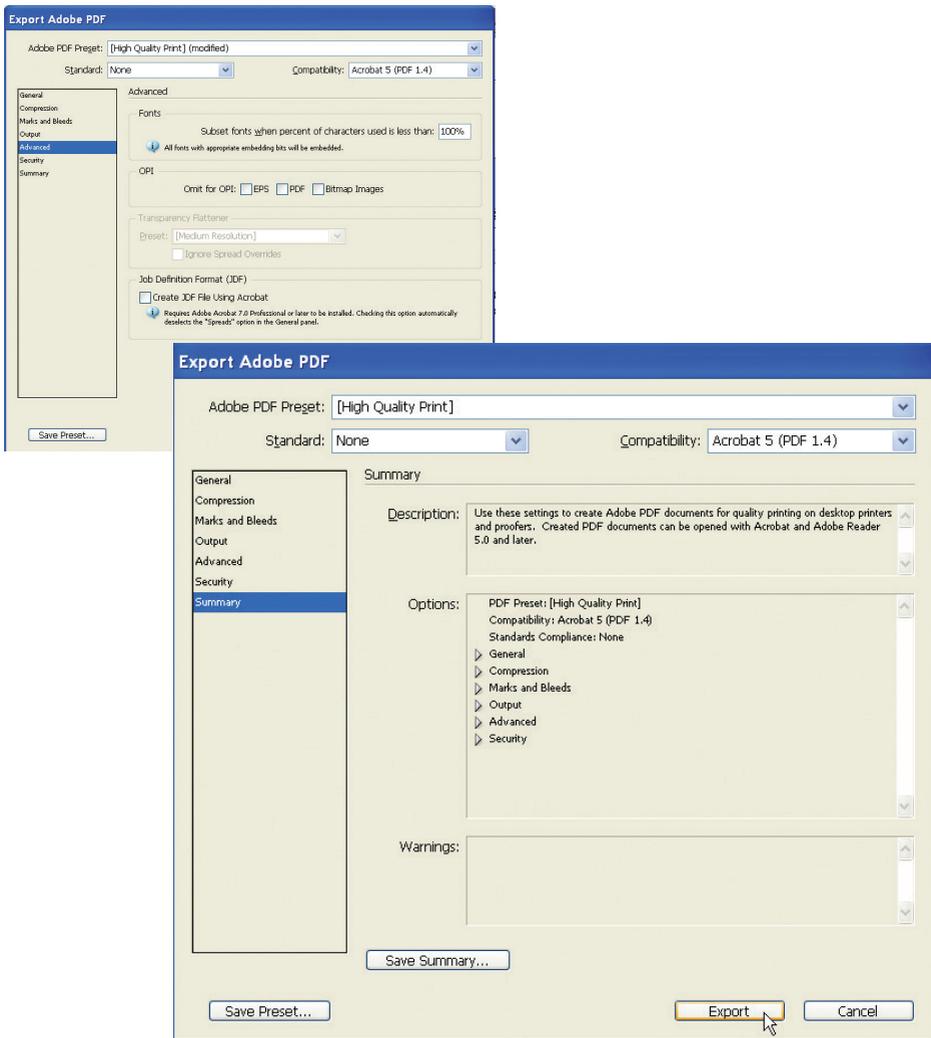


Muitas vezes enviamos a arte em PDF para aprovação. Para evitar problemas, o PDF gerado pelo InDesign permite um recurso de senha que pode restringir o acesso a várias questões como impressão e alterações. No campo **Permissions**, podemos estabelecer dois tipos de senhas.

- A primeira é para que o arquivo não possa ser visualizado.
- A segunda serve para restringir operações como impressão, cópia, preenchimento de formulários ou qualquer tipo de alteração.
- Clique no botão **Save**. Só então teremos o arquivo PDF gerado. O arquivo irá pedir a confirmação das senhas, colocadas na opção **Security**.



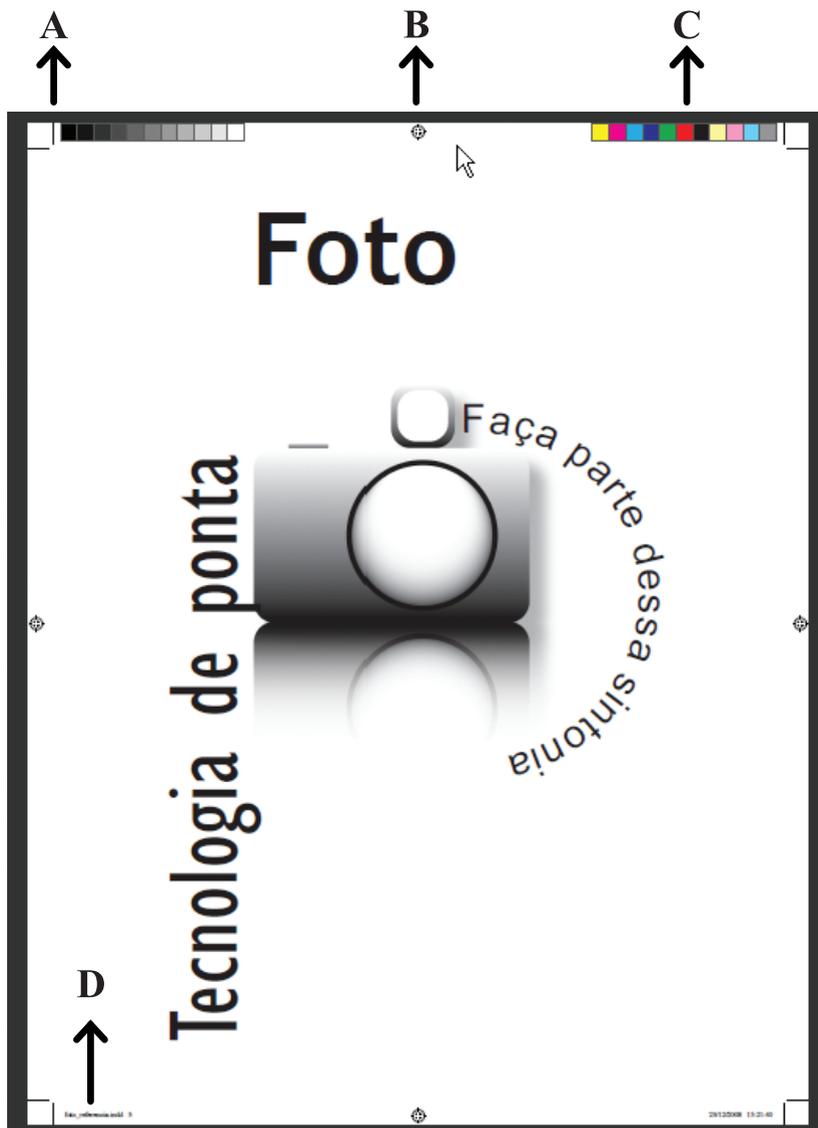
O último comando de exportação do PDF permite conferir últimos avisos e detalhes escolhidos nas funções anteriores, sendo um resumo ou registro do que foi solicitado.



**DICA:**

Na versão CS 5.5 do InDesign, a exportação do PDF é feita em segundo plano, de modo que você pode continuar trabalhando enquanto a exportação acontece. Para acompanhar o andamento da exportação, acesse **window > Utilities > Background Tasks**.

Abaixo confira o modo como deve ficar o PDF gerado.



- A. Marcas de corte    B. Marca de registro    C. Barras de cores  
D. Informações sobre a página

## LABORATÓRIO:

- ▶ Abra o arquivo **Revista**.
- ▶ Confira se o documento está adequado para impressão.
- ▶ Faça uma versão fechada do documento em alta resolução (extensão PDF).
- ▶ Faça uma versão aberta do documento com todos os links e fontes necessários (PACKAGE)

O projeto gráfico está pronto. O documento pode ser enviado para a gráfica.

## ANOTAÇÕES:



## VISUALIZAÇÃO FINAL DO PROJETO GRÁFICO



**alfa**

communication

# Direção de Arte top 10

## A Propaganda na vida e no cinema

Análise do filme Alta Fidelidade

## Design Estratégico

Seu trabalho para o mundo

## Comunicação através da cor

Significado e importância

1. janeiro 2009

A ALFAdcommunication é uma empresa de comunicação e design voltada para o público jovem (18 a 25 anos). Nosso trabalho tem como base a criatividade, a ousadia e o atrevimento de pensar além.

Equipe ALFA:

Direção:

Giba

Redação:

Soster

Repórter:

Faiva

Revisora:

Edi

Produção:

Timbber

Conteúdo e Projeto Gráfico

Loee

Fale conosco:

[alfacommunication@alfa.com.br](mailto:alfacommunication@alfa.com.br)



É com satisfação que apresentamos a revista ALFAcommunication. Um espaço para se ver, ler e aprender sobre comunicação, design e arte.

Características que vêm conquistando e cativando o jovem criativo por todos os lugares. Não é à toa que apesar de ser ainda um filhote em relação a outras produções gráficas, já nasceu com destaque. Afinal, quem a produz é uma equipe apaixonada por cor, som, desenho, pesquisa, planejamento e imaginação!

Junte-se a esse grupo!

Atreva-se!

Equipe ALFA

# sumário

**coluna!**

**4**

**saiba mais!**

**11**

**lembretes!**

**12**

# CENTRALE

COME AND JOIN US!



CAR

columna





## Crítica: Filme *Alta fidelidade*

Somos, constantemente, discriminados pela publicidade que nos convence com maestria o quanto nossa vida é medíocre sem os seus encantos. Diante de tal visão, deixamos de ser nós mesmos para ser a sombra do outro. Nosso padrão mental e nosso comportamento são guiados pela ação do outro, ou seja, daqueles que fazem parte de nosso convívio. Embalados por essa certeza ilusória de que esse mundo externo que se apresenta é mais feliz e de que tudo é permanente, sofremos com a estagnação e evitamos mudanças em nosso cotidiano.

Não percebermos o quanto somos conduzidos a acreditar que o nosso modo de viver e perceber o mundo é a forma equivocada, exagerada, desgastada. No livro *Alta Fidelidade*, o personagem principal, Rob Flemming, não escapa de tais premissas. Robert, como é chamado pelos pais, é um londrino de 36 anos que mais parece um garoto de 16, pelo fato de nunca ter abandonado atavismos da adolescência. Dono de uma loja de discos raros e alternativos da música pop, tem como diversão discutir *singles* com Barry e Dick, seus dois empregados e, ao mesmo tempo, únicos amigos. Mesmo estando com problemas financeiros, já que sua loja está quase à falência, pode-se dizer que Rob não se preocupa muito com a vida, visto que não consegue deslumbrar um futuro diferente do seu atual



presente. Tanto é assim que seus projetos para o futuro se tornam ínfimos diante dos objetivos e do progresso de sua namorada Laura, uma jovem e bela advogada, com quem divide um apartamento há três anos. Repleto de medos, de inseguranças e de incertezas em relação à vida, é válido afirmar que, em inúmeros momentos, Robert torna-se amargurado e nostálgico, principalmente quando Laura o abandona. Cansada de ter que disputar a atenção com os vinhos de seu namorado, a mesma chega à conclusão de que Rob não

tem certeza dos seus sentimentos por ela, pois, além de não existir perspectivas para o namoro, Rob mostra-se infiel ao relacionamento, em uma determinada época. Assim, após o impacto de ver Laura o deixando, Robert decide fazer uma análise de toda a sua vida para tentar descobrir porque não teve sucesso em seus relacionamentos.

Apesar da história ter como pano de fundo os anos 70, 80 e início de 90,



pode-se dizer que as insatisfações do personagem enquadram-se perfeitamente no século XXI pelo fato de que Rob é o retrato do homem atual: indeciso, individualista, egocêntrico e altamente influenciável por aqueles que o cercam. De fato, o personagem assimila o hábito de produzir listas de tal forma que não mais consegue se desvencilhar desse vício. Pode-se dizer que ele, não compreendendo a vida conturbada que leva, elabora variadas enumerações numa tentativa de visualizar melhor suas frustrações, organizando sua vida da mesma forma como organiza seus discos e livros. Tanto é assim que a cena de abertura de *Alta Fidelidade* deixa explícita essa obsessão do personagem, pois, como quem coloca em ordem seus bens materiais, Rob enumera suas piores decepções amorosas de acordo com o sofrimento causado por cada uma:

Em ordem cronológica, minhas separações mais memoráveis, as favoritas, as cinco que eu levaria para uma ilha deserta:

- 1) Alison Ashworth
- 2) Penny Hardwick
- 3) Jackie Allen
- 4) Charlie Nicholson
- 5) Sarah Kendrew



Essas foram as que doeram de verdade. Está vendo seu nome nessa lista, Laura? Acho até que você conseguiria entrar sorrateiramente, nas dez mais, mas não há lugar para você nas cinco; esses lugares estão reservados para aquele tipo de humilhação e sofrimento que você simplesmente não é capaz de provocar.

Também é importante destacar que o personagem, por ser um aficionado por músicas e por filmes, se deixa envolver pelo fetichismo das mercadorias inúmeras vezes. Tudo aquilo que está relacionado à música lhe proporciona mais prazer e felicidade do que os seus relacionamentos com as mulheres, como se o mundo da música pudesse compreender e abrandar suas amarguras, muito mais, do que uma pessoa. Rob, não escapa da chamada fantasmagoria, pois a idéia de poder apropriar-se de uma marca já é o suficiente para trazer um certo bem estar ao personagem. Portanto, Rob deixa de ser um mero personagem para ser o espelho de nossa própria personalidade. Somos nós parte desse enredo.

Danusa A. de Oliveira



# The music!



ESB  
EAT

T  
A





[www.1feet.com](http://www.1feet.com)



## Aplicação de cores

### Hexadecimal

Código usado para indicar cores em documentos na linguagem de formatação HTML e CSS. Está baseado em três números hexadecimais os valores do vermelho, do verde e do azul da escala RGB

### CMYK

Sistema de composições das cores substrativas primárias (ciano, amarelo, magenta e preto) que permite sobrepostaspermitem uma gama de cores.É recomendado para impressão gráfica.

### RGB

Sistema de cores aditivas primárias (vermelho, verde e azul), utilizado para compor as cores em monitores de vídeo dos computadores e televisões.

### Pantone

Tabela universal de cores que está relacionada com cada totalidade de cor, sendo representada através de um código padrão de cores. É utilizado em artes gráficas como referência para impressão, mas sua aplicação possui um custo mais elevado.

## Comunicação Visual: Conjunto de técnicas, conhecimentos

e procedimentos que buscam maior eficácia na transmissão visual de mensagens verbais ou não-verbais através dos diversos meios de comunicação.



# NOE ALTO





## UNIDADE 15 - NOVIDADE CS6

Content Collector Tool

## Unidade 15

### Novidade CS6

Além do save background, função para todo o pacote Adobe que possibilita salvar o arquivo sem que o criador necessite ficar clicando em ctrl+s. O InDesign CS6 veio com uma ferramenta que era muito aguardada: a Content Collector Tool.

#### 15.1 CONTENT COLLECTOR TOOL



Ao clicar na ferramenta aparecerá a tela abaixo:



A ferramenta Collector serve para coleccionar (copiar) um objeto ou um conjunto de objetos. Estes objetos podem ser colados a partir da ferramenta Content Placer Tool. Claro que apenas colar não faz nenhuma diferença para a ferramenta, o seu diferencial está em marcar como Link, assim deixando o objeto colado com vínculo ao objeto de origem. Isso pode ser feito dentro mesmo arquivo, ou o que torna a ferramenta sensacional, de um arquivo para outro.