

Guia d'aprenentatge

# InDesign CS6: guia de maquetació

---

## Crèdits

### Grau i Màster de Multimèdia

<http://multimedia.uoc.edu/guias>

### Autoria

Francesc Morera Vidal  
Àlex Sánchez Vila

L'encàrrec i la creació d'aquest material docent  
han estat coordinats per la professora:  
Irma Vilà i Òdena (2014)

### Data de publicació

Febrer - 2014

PID\_00210571



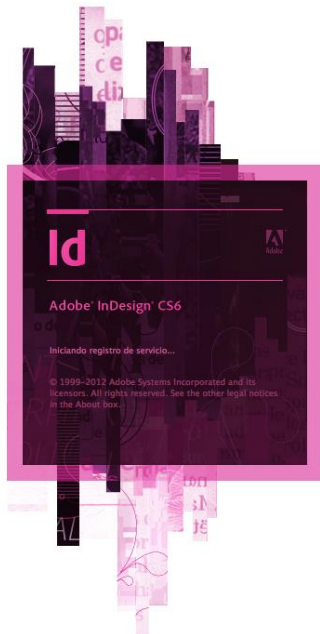
Estudis d'Informàtica,  
Multimèdia i Telecomunicació

## Índex de programes d'aprenentatge

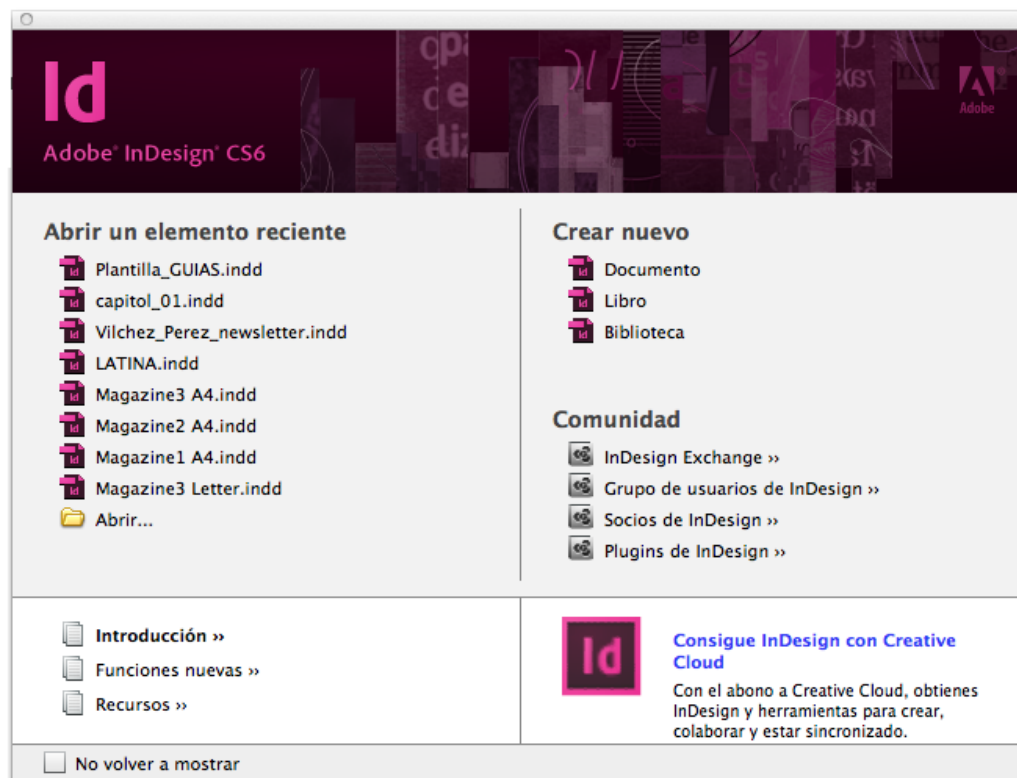
1. Introducció. Espai de treball. Panells i eines
2. Creació i configuració del document
3. Pàgines mestres i reticulació
4. Integració i composició de text
5. Integració d'imatges
6. Comprovació preliminar i empaquetar
7. Exportació i impressió

## Introducció. Espai de treball. Panells i eines Pas 1 d'11

InDesign és un programa de maquetació per a l'edició de productes multipàgina amb gestió d'estàndards de sortida per a productes analògics (impressió de tota mena de publicació) i també digitals (tauletes, pantalles...).



És interessant per a adaptar amb facilitat les publicacions per a una gran varietat de mides de pàgina, orientacions i dispositius. Permet un gran control i versatilitat en l'ús de les imatges i les tipografies.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

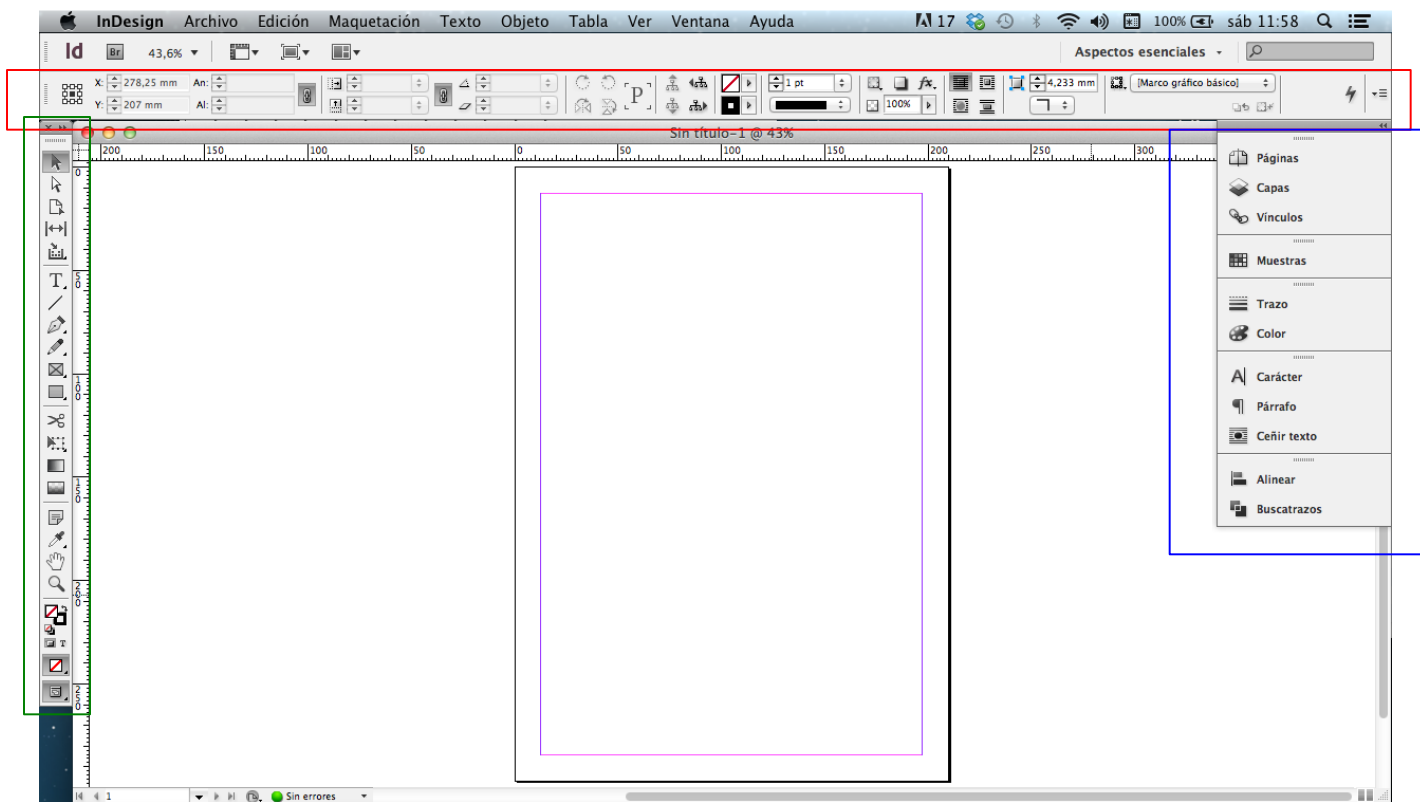
### Introducció. Espai de treball. Panells i eines

#### Pas 2 d'11

Quan obrim un document, la interfície que ens trobem és el que anomenem *espai de treball*.

En ser un programa d'**Adobe Creative Suite**, el seu aspecte és similar a altres programes, com Illustrator o Photoshop, que, per la seva configuració, són programes que utilitzarem per a generar recursos i elements preparats per a compondre'ls en InDesign.

- ▶ A la franja superior tenim el menú i les finestres de control del programa i de l'eina utilitzada en cada moment.
- ▶ Al lateral esquerra hi ha el panell d'eines.
- ▶ A la dreta, les finestres dels diferents panells de control i modificació de l'edició del document.



# Guia d'aprenentatge

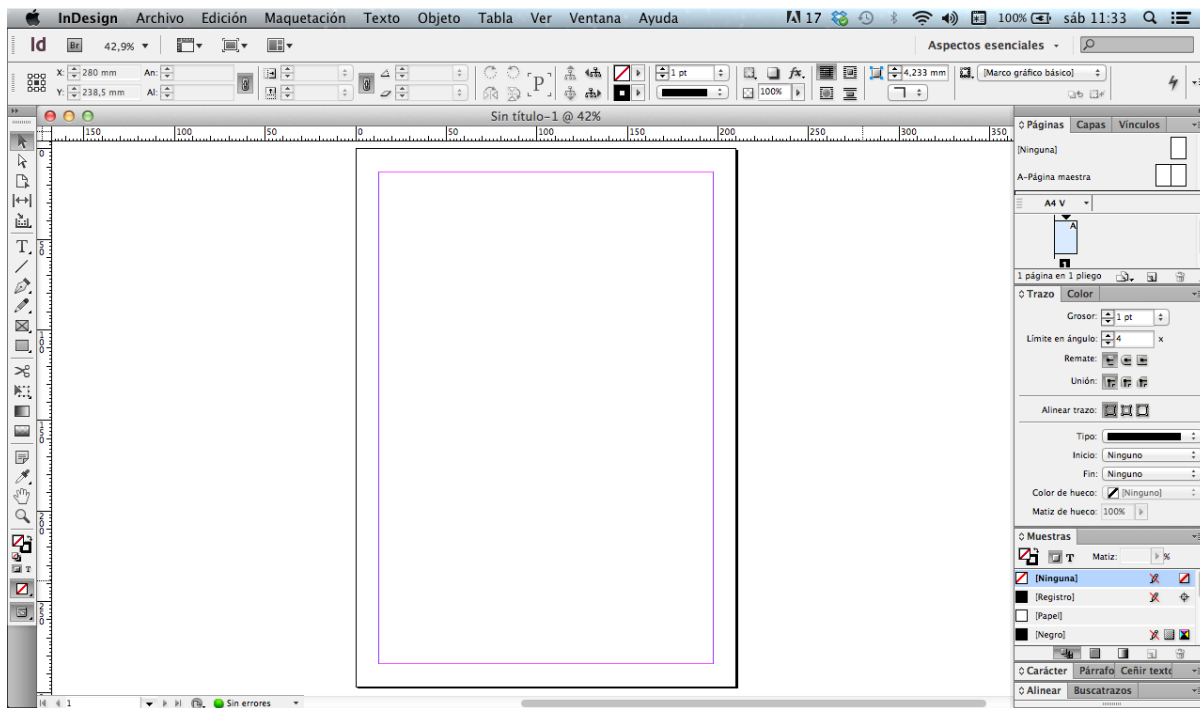
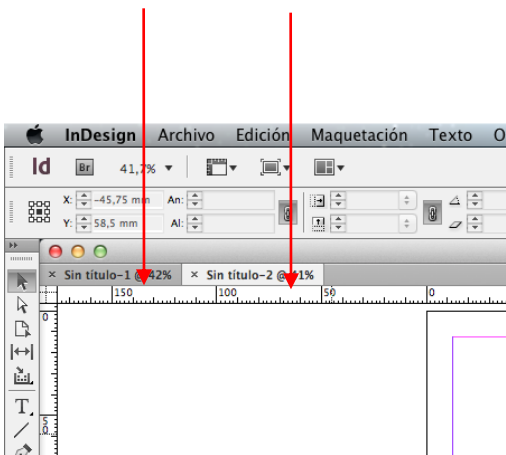
## InDesign CS6: guia de maquetació

### Introducció. Espai de treball. Panells i eines

#### Pas 3 d'11

L'espai de treball està format per la visió de la pàgina o pàgines que estem editant i, al voltant, una sèrie de comandaments agrupats en tres zones proposades per defecte.

Els diferents documents que podem anar obrint s'organitzen com a fitxes independents.

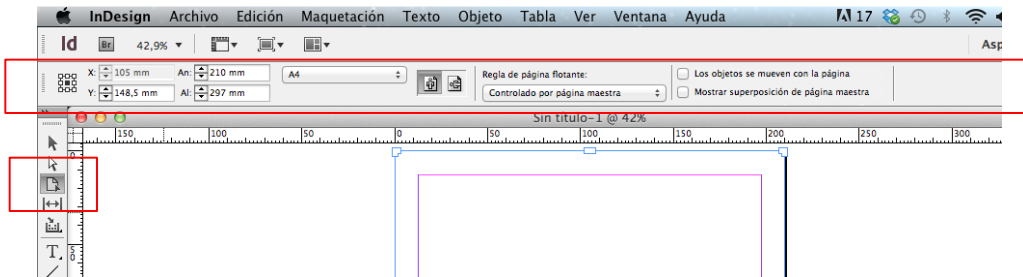


Val a dir que la disposició dels elements esmentats l'usuari la pot personalitzar sobre la base d'un determinat tipus de feina, o bé per qüestions de costum o comoditat.

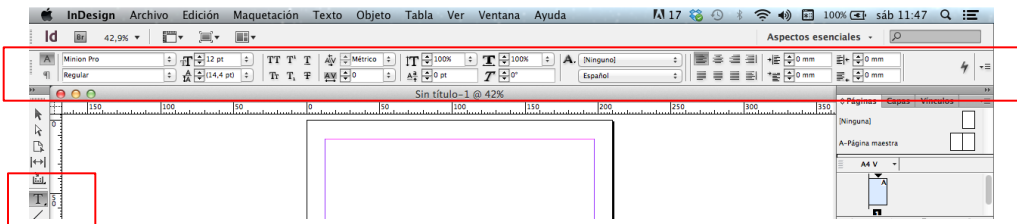
La disposició de la posició de finestres i panells que mostrem és la que ve per defecte i la més habitual.

## Introducció. Espai de treball. Panells i eines Pas 4 d'11

El menú de control superior apareix amb l'eina que estiguem utilitzant en cada moment.

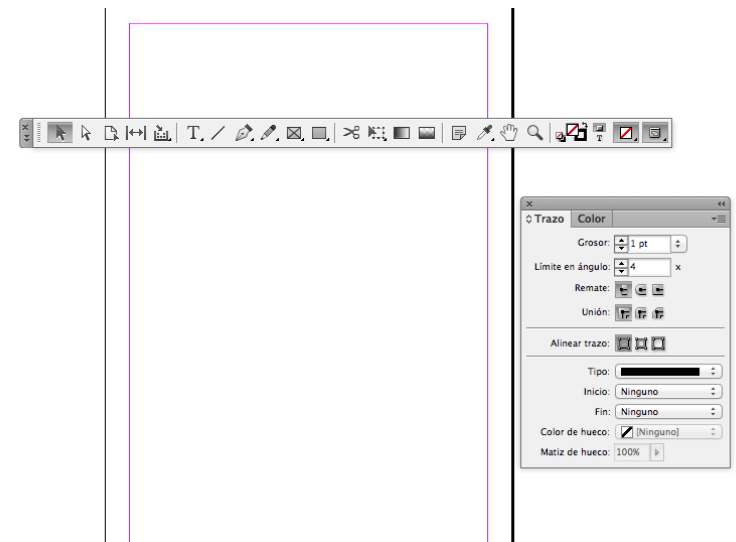


En la imatge superior, amb l'eina de pàgina activa, el menú de control que es mostra automàticament és diferent del que es mostra en la imatge inferior, en què l'eina que està activa és la de text.



Els panells i la barra d'eines els podem fer flotants i col·locar-los en el lloc més adient per a la nostra manera de treballar.

Per a moure'ls, cal arrossegar-los per les zones superiors de les respectives pestanyes.



# Guia d'aprenentatge

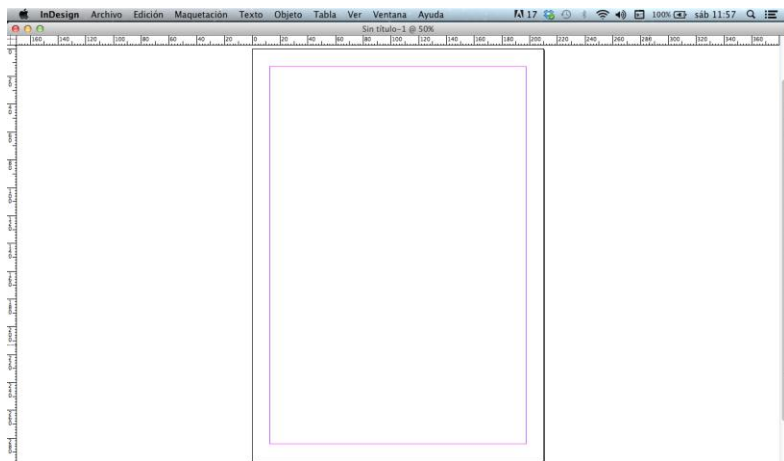
## InDesign CS6: guia de maquetació

### Introducció. Espai de treball. Panells i eines

#### Pas 5 d'11

També podem ocultar els panells d'eines amb la tecla "Tabulador" i queda l'aspecte que veiem en la imatge inferior.

Per a recuperar els panells com estaven, cal tornar a prémer "Tabulador".

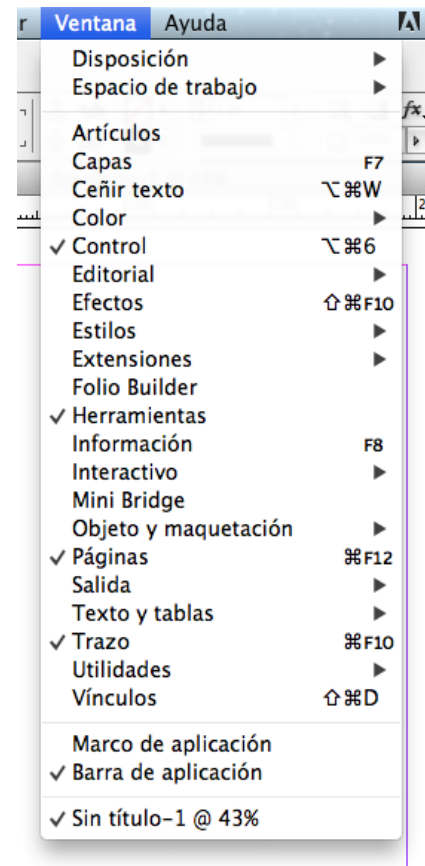
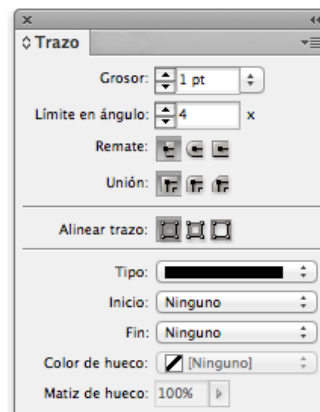


Per a saber els panells o finestres flotants de què disposem, en el menú, en la pestanya *Ventana* ens surt el desplegable de les opcions.

Les que estan marcades són les que tenim obertes.

Per a obrir-ne una, cal activar-la.

Aleshores apareix una finestra flotant en l'àrea de treball. En la imatge inferior, per exemple, hem demanat la finestra *Trazo*.

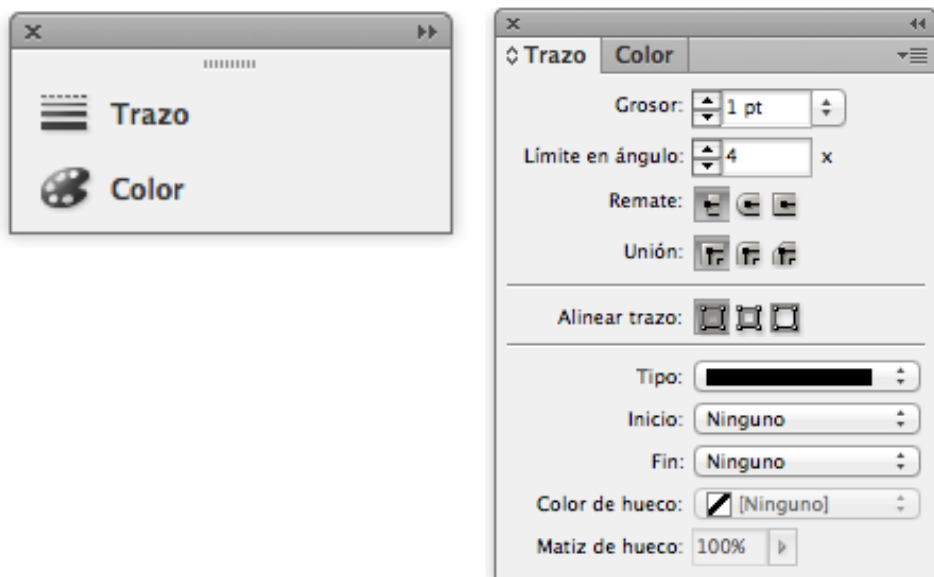


## Introducció. Espai de treball. Panells i eines Pas 6 d'11

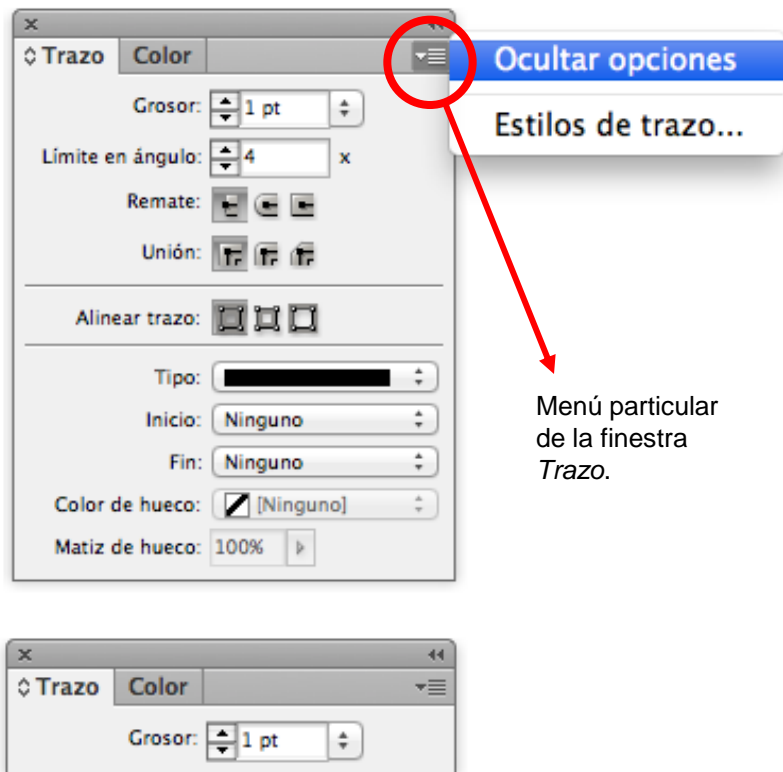
Els panells tenen dues disposicions: compacta i desplegada. Les dues opcions són vàlides tant si estan flotants com integrades en el panell.

En la imatge inferior esquerra, la finestra de *Trazo* i *Color* està compacta, i en la part inferior dreta està desplegada.

Veiem que la finestra activa és la de *Trazo* i ens mostra les opcions que podem gestionar. La pestanya de *Color* està inactiva. Per a activar-la, només cal prémer la pestanya i es produirà el canvi de *Color* per *Trazo*.



En la mateixa finestra de *Trazo* podem anar al *Menú* i en el desplegable ens mostra la possibilitat d'ocultar opcions. Si ho activem, la disposició que queda, en aquest cas, és la que veiem en la imatge inferior.





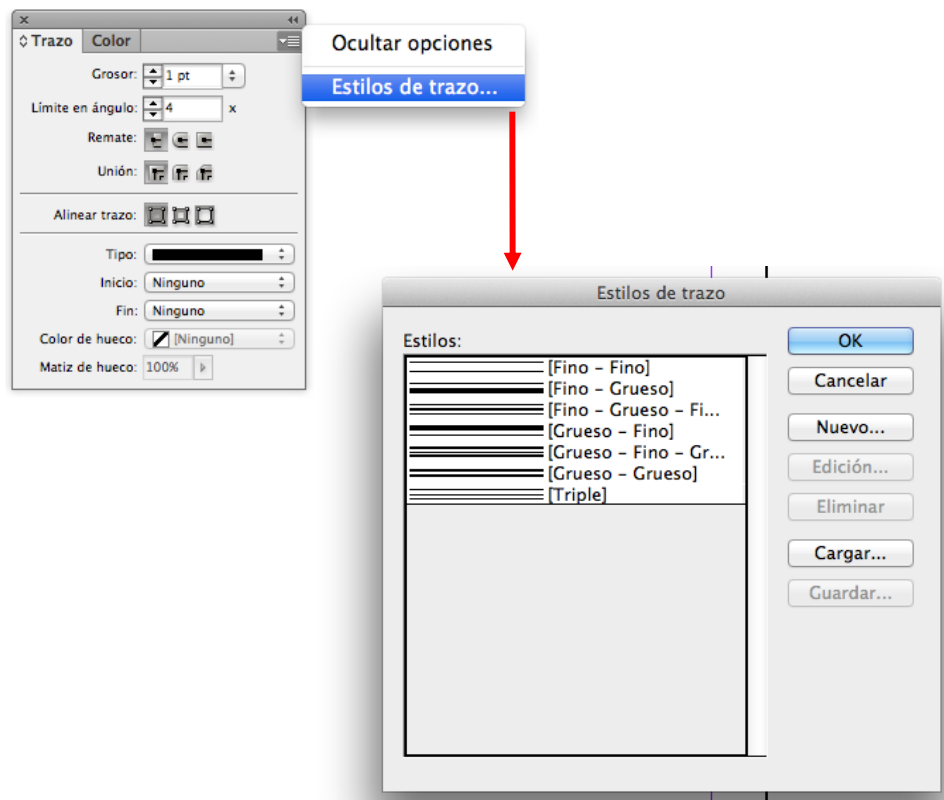
# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

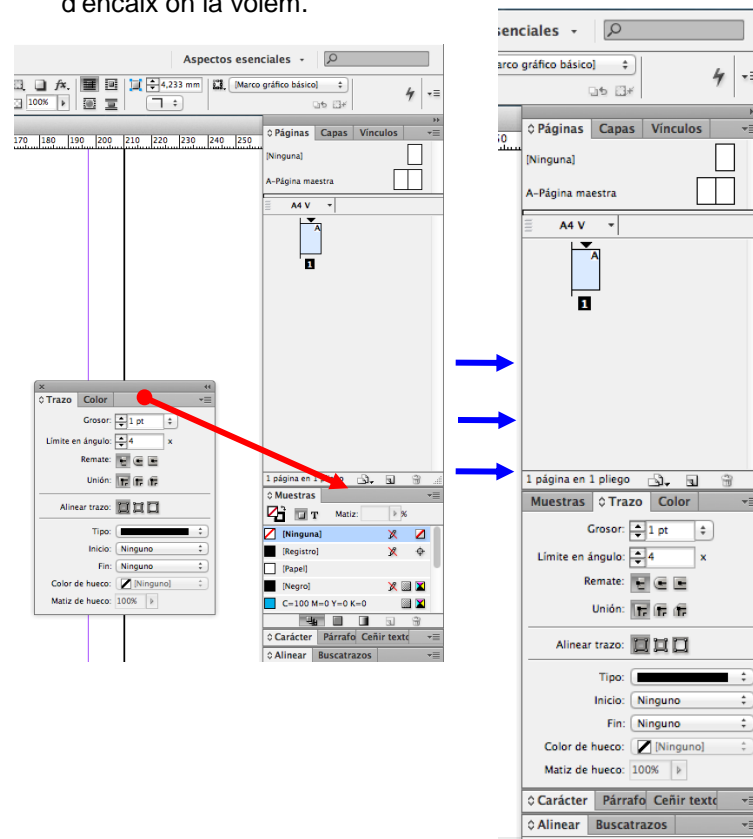
### Introducció. Espai de treball. Panells i eines

#### Pas 7 d'11

Una altra pestanya del *Menú* de la finestra *Trazo* ens obre una altra finestra en què podem definir altres paràmetres; en aquest cas, el gruix de les línies. Un cop triada l'opció i accionant "OK", la finestra desapareix.



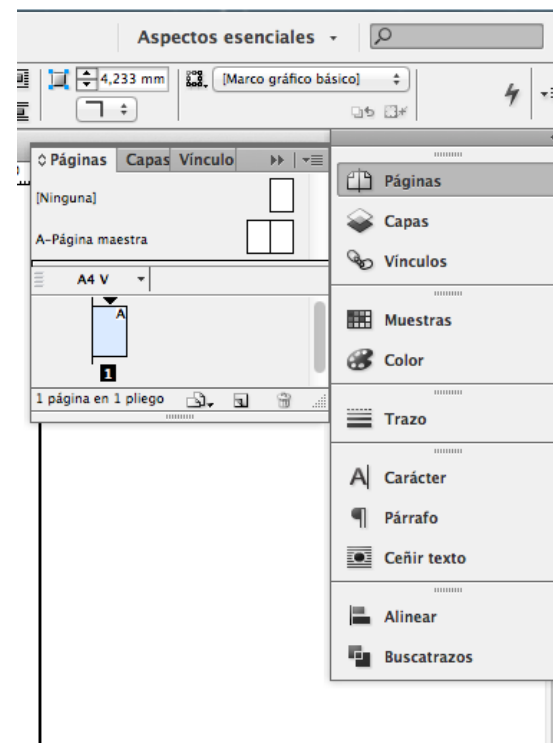
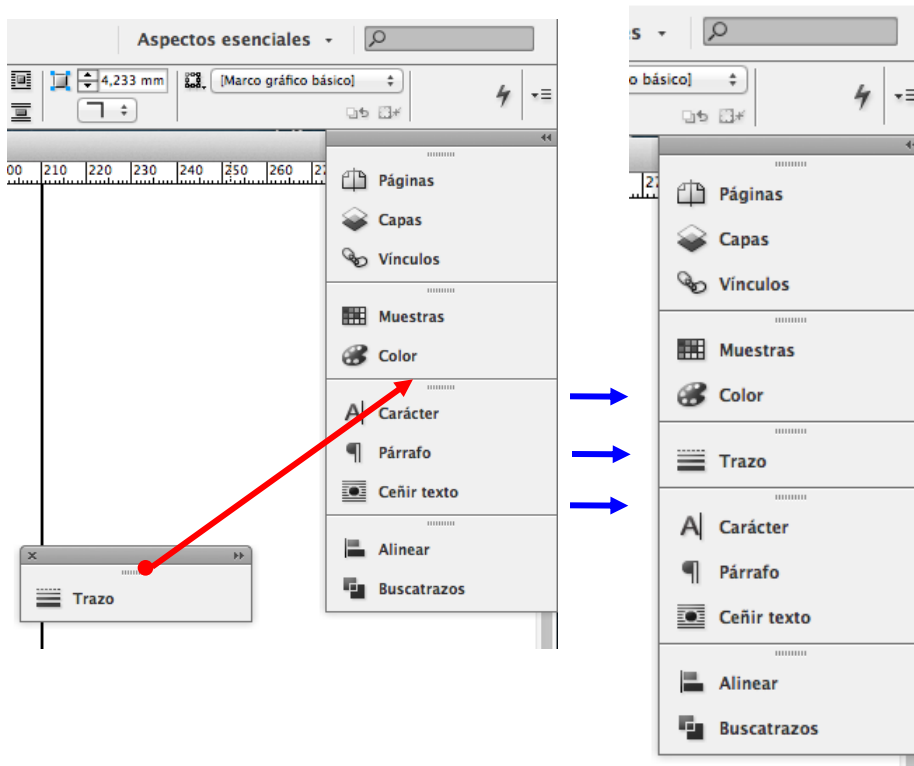
Les finestres es poden mantenir flotants dins l'espai de treball o bé encaixar-les en la columna de panells, arrossegant-la per la zona superior fins a trobar l'espai d'encaix on la volem.



## Introducció. Espai de treball. Panells i eines Pas 8 d'11

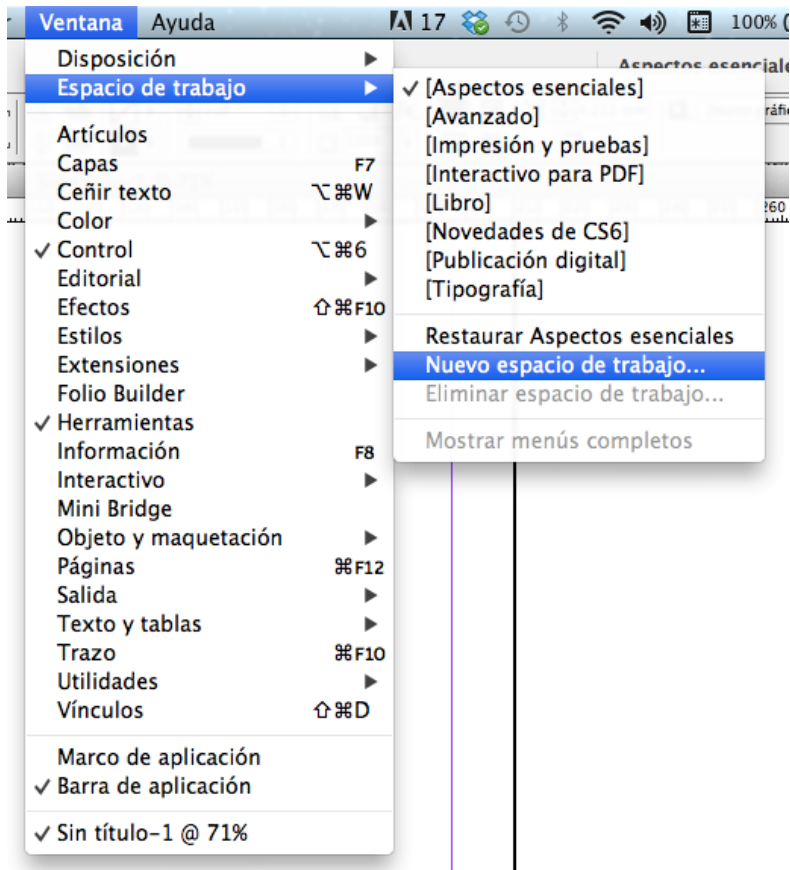
També podem encaixar un panell amb la disposició compacta dels panells.

Si activem la pestanya del panell que volem gestionar, es desplega a l'esquerra el panell. En la imatge inferior veiem activada la pestanya *Páginas* i, ahora, el panell desplegat a l'esquerra. Per a tancar-lo, podem tocar la doble fletxa que hi ha en la part superior de la barra del panell.



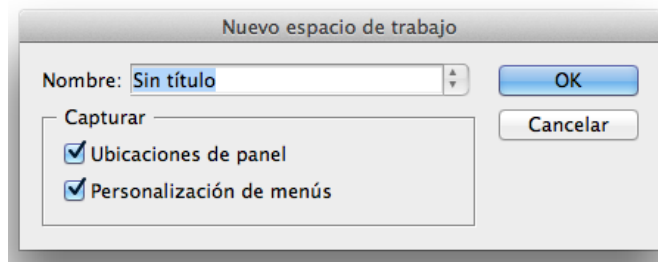
## Introducció. Espai de treball. Panells i eines Pas 9 d'11

Un cop tinguem l'espai de treball al nostre gust, podem guardar-lo per a successives vegades que obrim el programa.



*Ventana>Espacio de trabajo>Nuevo espacio de trabajo* i a la finestra que apareix, li podem posar el nom que vulguem.

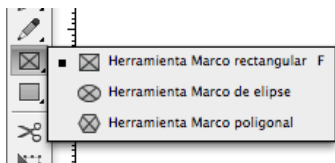
Quedarà arxivat i el podrem recuperar perquè apareixerà en la zona superior de la finestra que s'obre amb *Ventana>Espacio de trabajo*.



Introducció. Espai de treball. Panells i eines

## Pas 10 d'11

La barra d'eines amb les seves opcions. Per defecte es mostren les que veiem, tanmateix, les eines que tenen un triangle a baix a la dreta, es poden desplegar i mostren més opcions. Dins el parèntesi hi ha la lletra de la drecera de teclat per a activar l'eina.



### Eines de text i dibuix

Text	(T)
Línia	(L)
Ploma	(P)
Llàpis	(N)
Marc rectangular	(F)
Rectangle	(M)

### Eines de navegació i modificació

Nota	
Comptagotes	(I)
Mà	(H)
Zoom	(Z)



### Eines de selecció

Selecció	(V, Escape)
Selecció directa	(A)
Pàgina	(Majús+P)
Hueco	(U)
Recopilador de contingut	(B)

### Eines de transformació

Tissors	(C)
Transformació lliure	(E)
Mostra de degradat	(G)
Esvaïment de degradat	(Majús+G)

### Eines de gestió

Farcit / contorn	(X)
Farcit transp./Contorn negre	(D)
Selecció Objecte / Text	(J)
Aplicador color directe	(Ç, / Núm)
Mode de visió document	(W)

# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

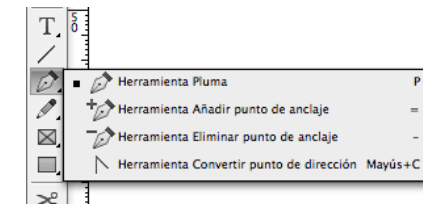
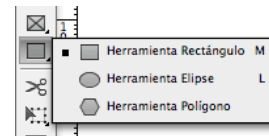
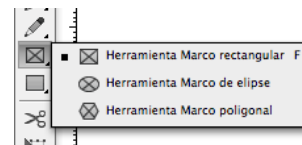
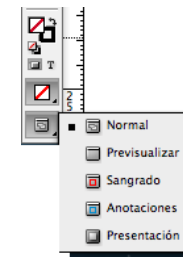
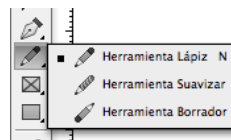
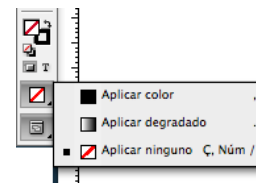
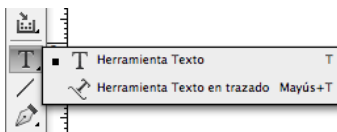
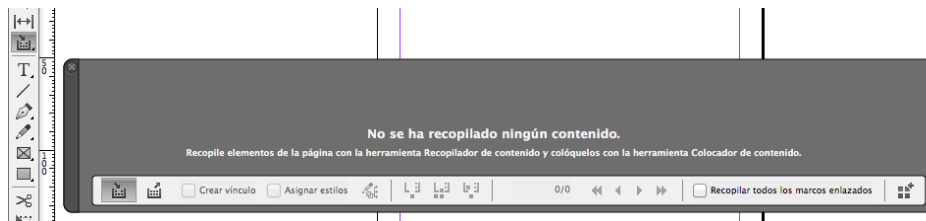
### Introducció. Espai de treball. Panells i eines

#### Pas 11 d'11

En aquesta fitxa veiem tots els desplegables que surten de les icones que tenen el triangle de més opcions.

Com hem dit abans, totes les accions es poden fer clicant amb el ratolí sobre la pestanya corresponent, però també es pot fer amb el teclat directament. Cada acció té la seva correspondència amb el que en diem *drecera de teclat*. La nostra recomanació és que utilitzeu a conveniència l'alternativa que us vagi més bé en cada moment.

Tant si utilitzem les finestres amb el ratolí o el teclat es pot treballar correctament, però sovint hi ha feines repetitives o més habituals que convé fer amb el teclat per a optimitzar el temps. Això us ho dirà la mateixa experiència. En qualsevol cas, sempre podreu buscar la drecera de teclat situant el punter sobre la icona precisa o bé desplegant el menú corresponent. Allà us sortirà la tecla o combinació de tecles per a fer l'acció.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 2. Creació i configuració del document

#### Pas 1 de 9

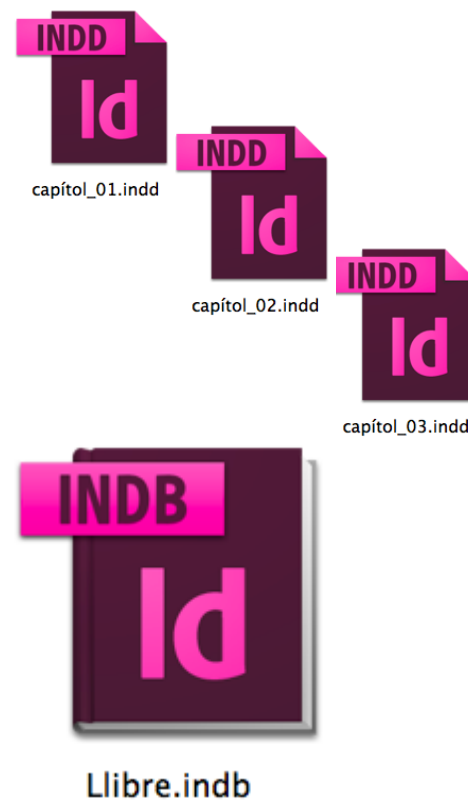
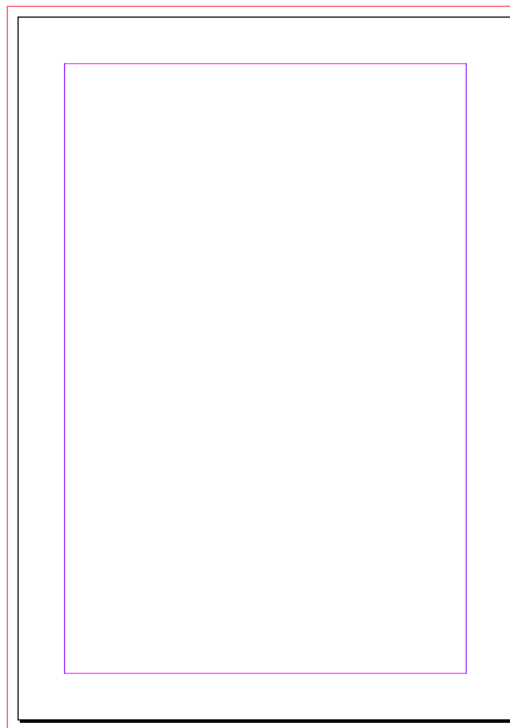
En aquest tutorial aprendrem a generar i configurar un document per a la seva maquetació.

Abordarem les opcions de creació tant de documents individuals com de documents compostos, anomenats *Libros*, que ofereix l'aplicació.

Però també analitzarem els recursos que ofereix el programa per a modificar aquests paràmetres una vegada iniciada ja la maquetació.

En el següent tutorial, on abordarem la creació i configuració de pàgines mestres, mostrarem com modificar els paràmetres només de les pàgines que depenguin de la corresponent pàgina mestra.

Finalitzarem el tutorial creant un arxiu compost (*Libro*) que ens permetrà integrar en un únic arxiu de forma sincronitzada diferents maquetacions, com un llibre compost per diferents capítols correlatius.



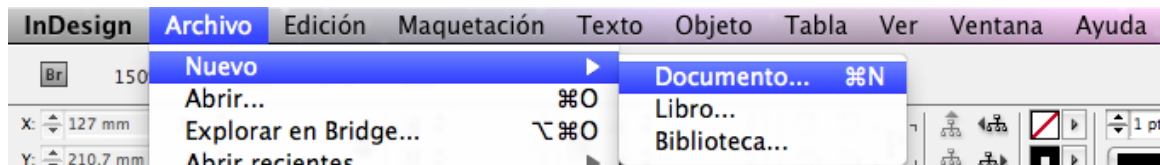
## Programa d'aprenentatge 2. Creació i configuració del document

### Pas 2 de 9

Començarem el nostre projecte generant un nou document.

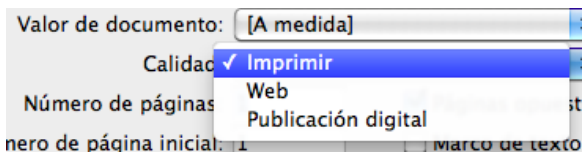
Seleccionarem l'operativa del menú superior *Archivo / Nuevo / Documento*.

A continuació el programa ens oferirà el quadre de diàleg annex.

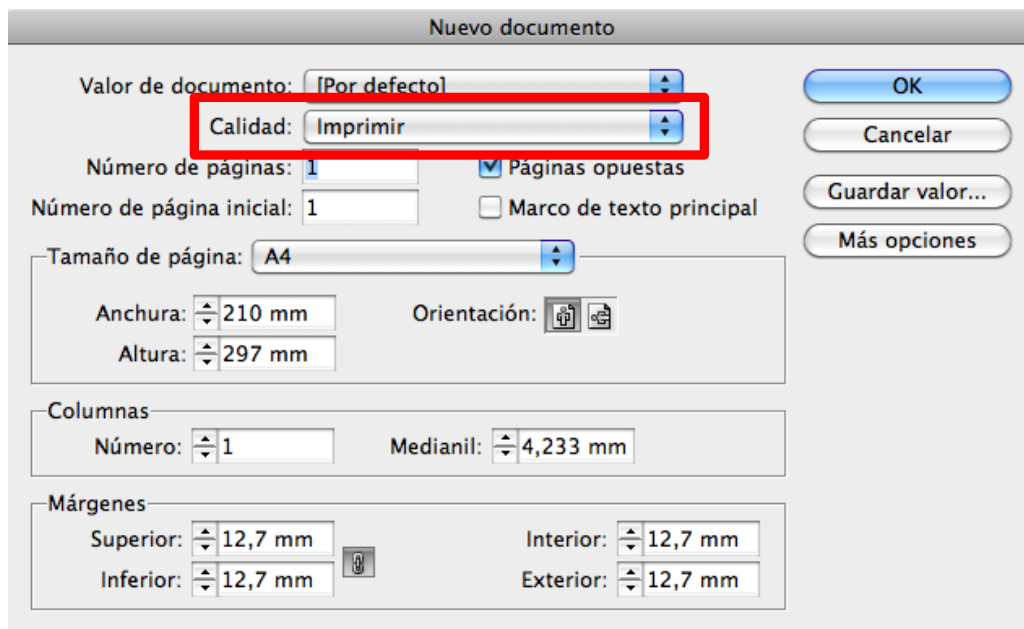


#### **Calidad (tipus de document)**

Obviarem per ara l'opció *Valor de documento* que ens permet recuperar configuracions ja creades anteriorment, i desplegarem el menú d'opcions corresponent a *Calidad*.



La selecció d'una d'aquestes opcions emplenarà per defecte els valors dels paràmetres següents.



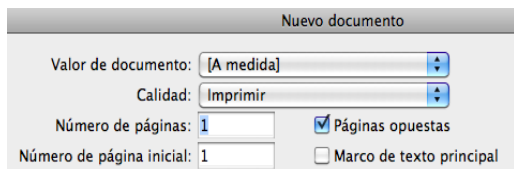
## Programa d'aprenentatge 2. Creació i configuració del document

### Pas 3 de 9

Atès que maquetarem un producte per a la seva impressió, seleccionarem l'opció *Imprimir*. Més endavant, podem exportar l'arxiu per tal de generar la corresponent versió per a distribució digital.

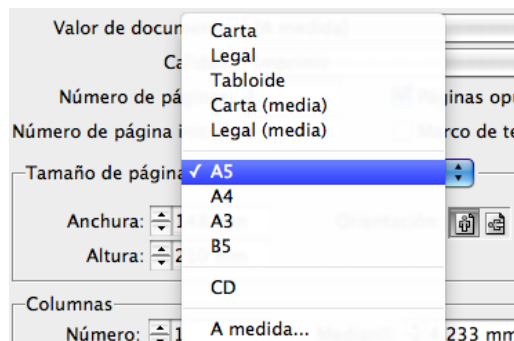
#### Pàgines enfrontades

Deixarem el valor *Número de páginas* en 1 atès que posteriorment afegirem les pàgines des del propi document. Igualment respectarem el valor d'1 de *Número de página inicial*. Activarem, però, l'opció *Página Opuestas* i deixarem l'opció *Marco de texto principal* desactivada, ja que generarem els marcs a través de les pàgines mestres.



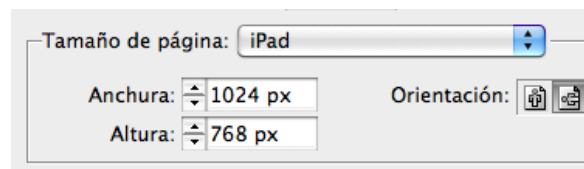
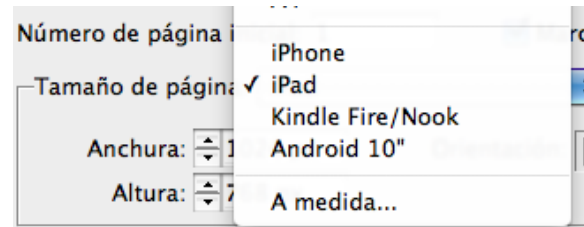
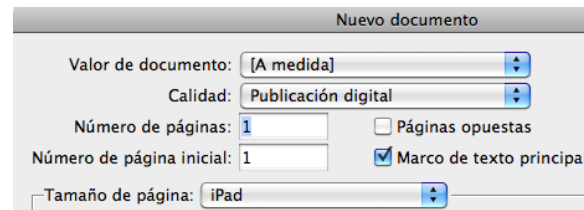
#### Dimensiones de página o formato

A continuació seleccionarem el format a *Tamaño de Página*. Podem triar un dels formats que ens facilita el menú corresponent o introduir directament les mesures en els camps *Anchura* i *Altura*.



Cal recordar però que InDesign també ens ofereix, a través del menú *Calidad*, la possibilitat de generar un document amb les dimensions pròpies per a web o publicació digital.

Així, si seleccionéssim l'opció *Publicación digital* al menú *Calidad*, el programa ens mostrarà a *Tamaño de página* les dimensions convencionals per a la reproducció en una sèrie concreta de dispositius digitals.







## Programa d'aprenentatge 2. Creació i configuració del document

### Pas 4 de 9

Seguirem, però, endavant amb la nostra versió per a imprimir, ja que, tal i com hem comentat, posteriorment podem editar i generar la corresponent versió per a publicació digital.

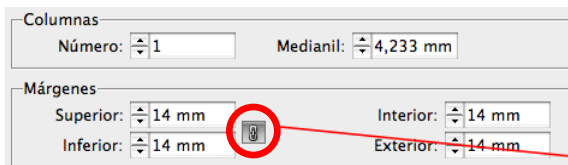
#### Orientació

A continuació configurarem l'orientació de pàgina. La icona esquerra ens proporcionarà un format vertical. La icona dreta ens proporcionarà un format horitzontal. Optarem pel format vertical.

Orientació:  

#### Columnat

Respectarem el valor de 1 en el camp *Columnas* (el *Medianil* perd, doncs, tota rellevància), ja que configurarem els diferents columnats de les pàgines posteriorment per mitjà de les pàgines mestres.



#### Marges

Introduïrem, per exemple, un valor de 14 mm en el camp *Superior* de *Márgenes*. Ens assegurarem prèviament, però, que el botó il·lustrat per una cadena estigui activat. Així, el valor de marge introduït es traslladarà a la resta de marges.

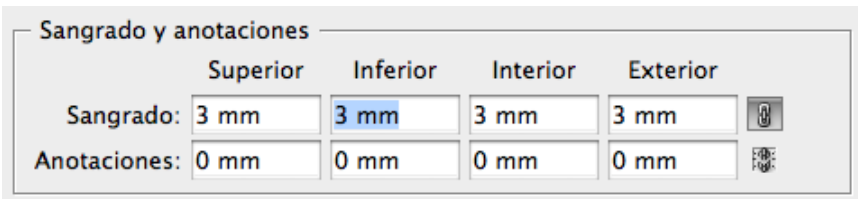
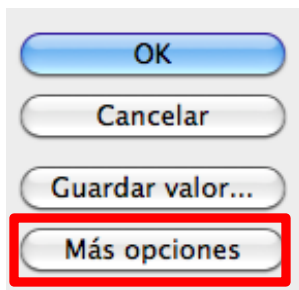
D'aquesta forma establim, doncs, uns marges simètrics. Si, al contrari, volguéssim uns marges no simètrics, caldrà desactivar el botó referit per tal d'introduir a cada marge el valor desitjat.

## Programa d'aprenentatge 2. Creació i configuració del document Pas 5 de 9

### Sagnat

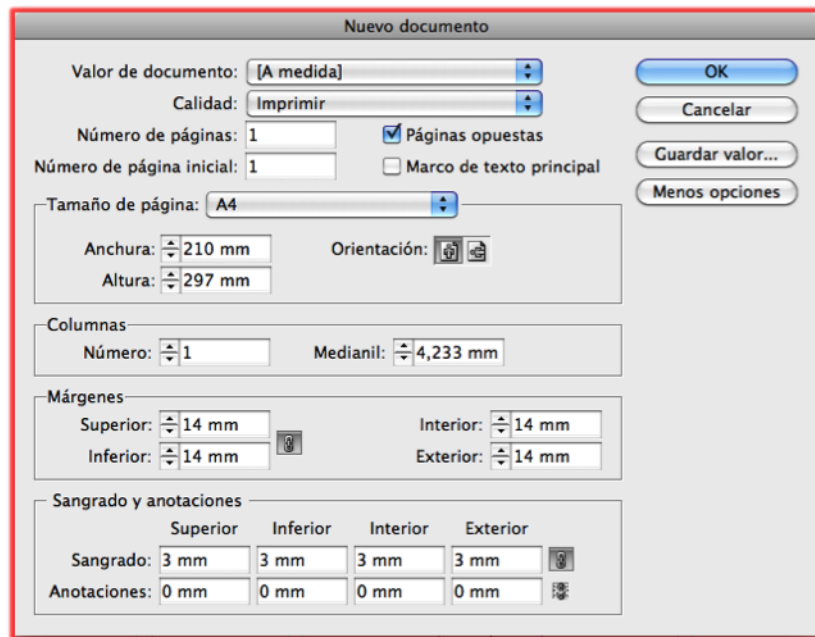
Si polsem el botó lateral dret *Más opciones*, el quadre de diàleg desplegarà les opcions de *Sangrado y anotaciones*. Mitjançant aquest requadre configurarem el sagnat.

Assegurant-nos que el botó lateral dret de la cadena estigui activat, introduïrem el valor habitual de 3 mm en el primer camp de *Sangrado*. Polsant la tecla "Tabulació" aquest valor es reproduirà automàticament en la resta de camps.



Obviarem per ara la configuració dels camps corresponents a *Anotaciones*.

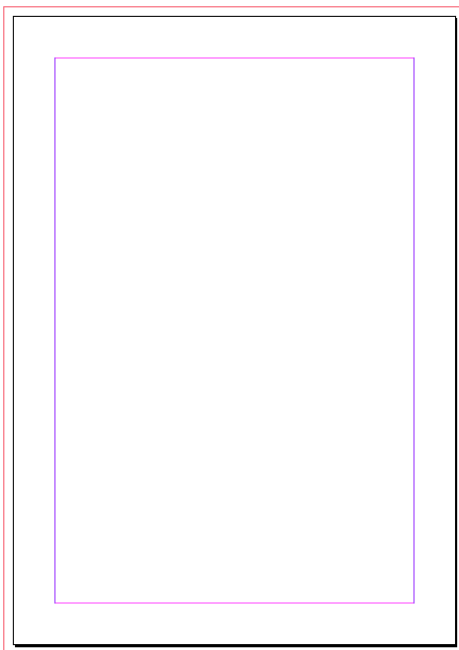
La configuració final, doncs, del nostre nou projecte ha de mostrar els valors següents:



## Programa d'aprenentatge 2. Creació i configuració del document

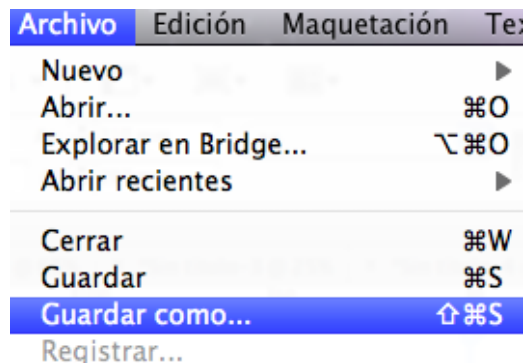
### Pas 6 de 9

L'acceptació dels valors introduïts en el pas anterior procedirà a mostrar-nos el següent format de pàgina en l'espai de treball.



El següent pas que cal fer és desar el document.

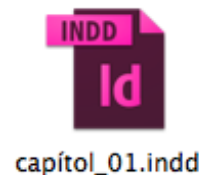
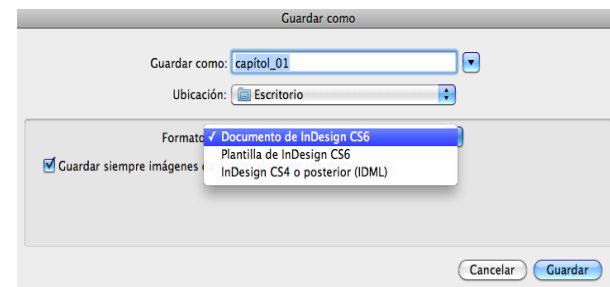
Mitjançant l'operativa *Archivo / Guardar como* adjudicarem una denominació al projecte i el desarem en la ubicació corresponent. Aquesta operativa ens facilitarà el posterior i progressiu arxivament del document, atès que només caldrà guardar-lo directament, preferentment a través de la combinació de teclat "Cmd + S" (Mac) o "Ctrl + S" (PC).



Desarem el nostre projecte amb la denominació següent:

- *capítol\_01.indd*

Respectarem l'opció per defecte de format *Documento de InDesign CS6*. Altrament, si volguéssim crear un document compatible amb versions anteriors del mateix programa, seleccionarem *InDesign CS4 o posterior (IDML)*.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 2. Creació i configuració del document

#### Pas 7 de 9

A efectes del nostre projecte, crearem a més dos documents idèntics a aquest primer amb els noms següents:

- *capítol\_02.indd*
- *capítol\_03.indd*



#### Modificació de paràmetres

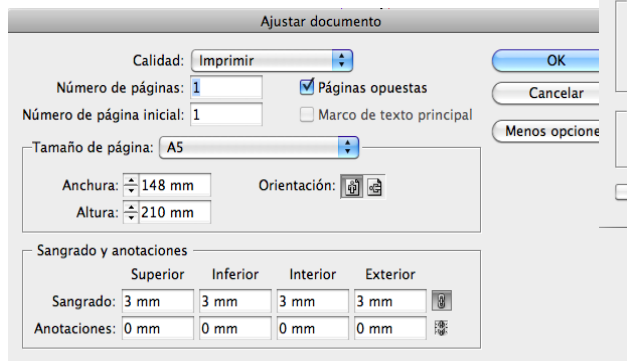
Una vegada creat el document, podem modificar alguns dels paràmetres de configuració global de la maquetació. Utilitzarem les dues operatives següents:

1. *Ajustar documento*
2. *Márgenes y columnas*

#### 1. *Ajustar documento*

Per mitjà de l'operativa *Archivo / Ajustar documento* podem reconfigurar:

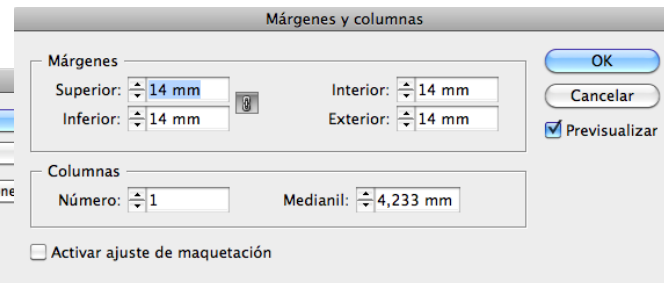
- Dimensions
- Orientació
- Sagnat (i, si escau, *Anotaciones*)



#### 2. *Márgenes y columnas*

Per mitjà de l'operativa *Maquetación / Márgenes y columnas* podem reconfigurar:

- Marges
- Columnes i intercolumnat



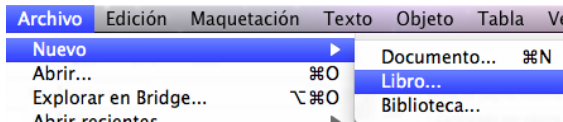
Cal aclarir, però, que atès que el nostre treball es desenvoluparà mitjançant pàgines mestres, serà a través d'aquestes que modificarem marges i columnat de les respectives pàgines, tal com veurem en el tutorial següent.

## Programa d'aprenentatge 2. Creació i configuració del document

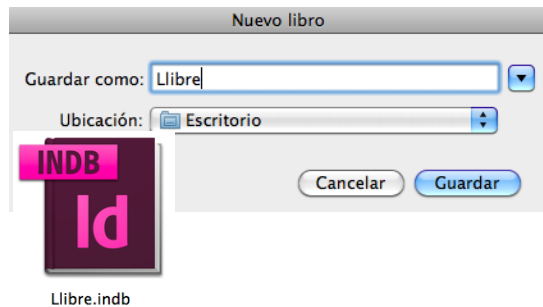
### Pas 8 de 9

#### Libro

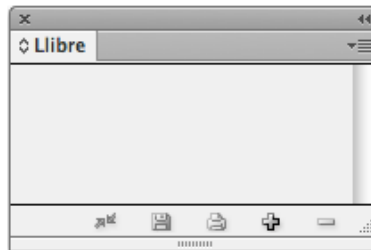
Finalitzarem aquest tutorial, creant un document compost al seu torn per altres documents. *InDesign* denomina aquest recurs com un arxiu *Libro* i permet integrar efectivament diferents maquetacions en un únic supraarxiu.



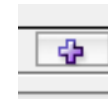
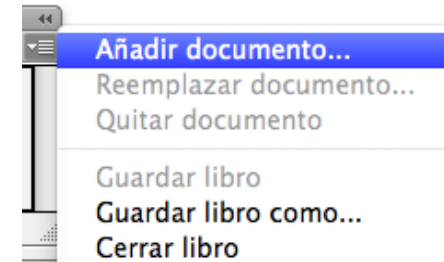
Atès que és un arxiu nou, el generarem a través de l'operativa *Archivo / Nuevo / Libro*.



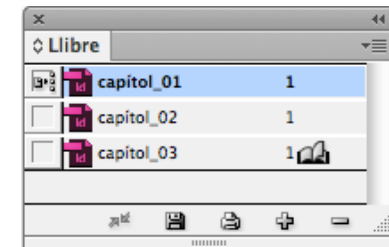
Aquest arxiu s'estructurarà amb l'extensió *.indb*. Una vegada desat, no ens apareixerà a l'espai de treball un document de pàgina sinó una finestra flotant. Aquesta mostrarà una pestanya configurada amb el nom adjudicat al nostre arxiu: *Llibre.indb*.



A continuació integrarem en aquest supraarxiu *Llibre* els tres documents de maquetació generats prèviament. Ho podem fer per mitjà del menú lateral desplegable o clicant directament la icona de la barra inferior il·lustrada amb el signe +.



Una vegada seleccionats i integrats els tres arxius, la finestra del supraarxiu *Llibre* ens mostrarà l'aspecte següent:



## Programa d'aprenentatge 2. Creació i configuració del document

### Pas 9 de 9

#### Sincronització del llibre

El document *Llibre* no seria del tot funcional si no oferís una coherència interna apreciable pel receptor.

Així, el recurs *Libro* ens facilita l'opció d'harmonitzar diferents aspectes formals, per tal que en la visualització del document final compost no apreciem cap desajustament entre els tres arxius que integren el supraarxiu *Llibre*.

En aquest sentit resulta especialment necessària la sincronització de les diferents numeracions de pàgina dels diversos documents que integren el supraarxiu. Caldrà, doncs, garantir una única numeració correlativa per a totes les pàgines del *Libro*. El programa pot realitzar aquesta de forma automàtica. Tot i així podem executar manualment aquesta operació.

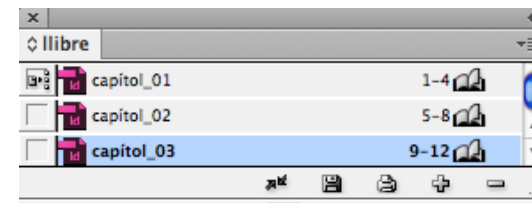
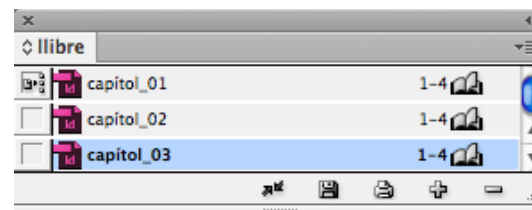
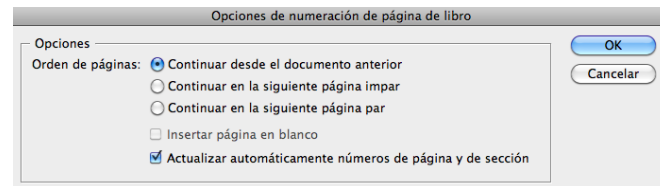
#### Actualizar numeración

Opciones de numeración de página de libro...  
Opciones de numeración de documento...

Actualizar números de página y de sección  
Actualizar números de capítulo y de párrafo  
Actualizar todos los números

Per això activarem el menú lateral desplegable del panell *Libro* i seleccionarem l'opció *Actualizar numeración / Actualizar números de página y sección*. També podem sincronitzar convenientment la numeració global de capítols i de paràgrafs a través de *Actualizar numeración / Actualizar números de capítulo y de párrafo*.

Podem harmonitzar, tanmateix, tots els elements de forma global per mitjà de la subopció *Actualizar todos los números*. Caldrà, però, prèviament configurar les opcions de paginació mitjançant *Opciones de numeración de página de libro*.



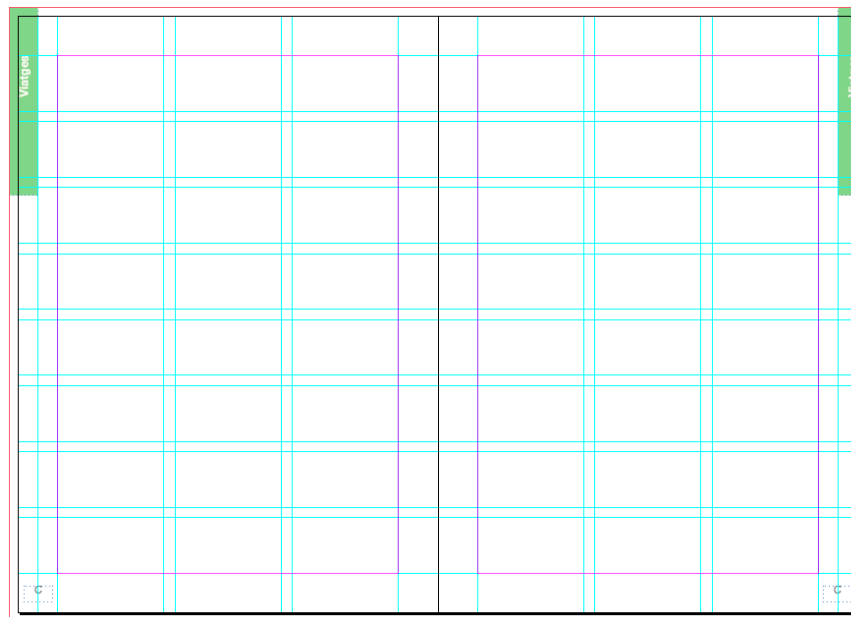
## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

### Pas 1 de 18

En aquest tutorial aprendrem a configurar i explotar els diferents recursos que ofereixen les pàgines mestres.

La configuració de la pàgina mestra ens facilita una plantilla l'aplicació de la qual sobre les diferents pàgines reproduceix en aquestes de manera automàtica els elements maquetats en la pàgina mestra. Així aconseguim configurar (i editar posteriorment) d'una sola vegada aquells elements estructurals repetitius en les diferents pàgines, com ara encapçalaments, peus de pàgina i altres elements serials. Garantim, per tant, una repetibilitat sense variacions.

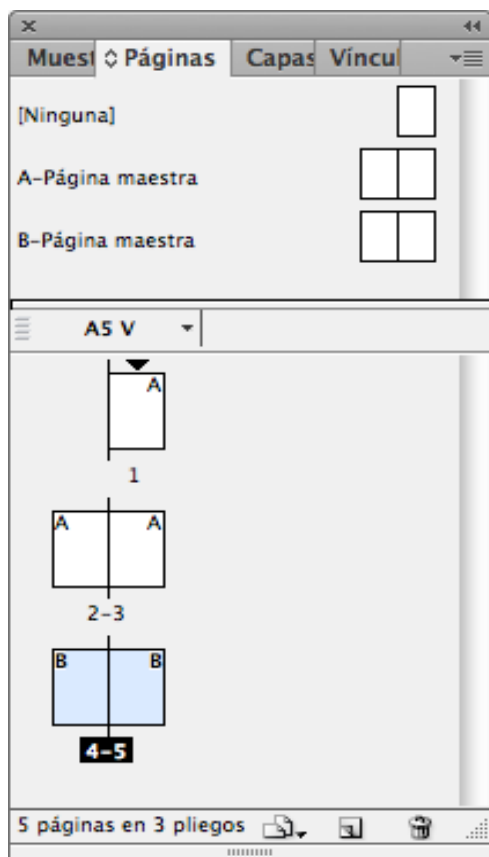
Però les pàgines mestres també ens permeten explotar de manera eficient la reticulació. Diagramant l'espai compositiu de la doble pàgina mestra, traslladem aquesta estructura a totes les pàgines dependents d'aquella. Així, per exemple, creant una única doble pàgina mestra a tres columnes, totes les pàgines del nostre document automàticament es presentaran a tres columnes.



*Doble pàgina mestra, reticulada a tres columnes i vuit files*

## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

### Pas 2 de 18



### Pàgines de document o treball i pàgines mestres

*Adobe InDesign* és una aplicació que ens permet maquetar productes gràfics multipaginats. Aquestes pàgines poden guardar entre elles una relació de continuïtat, per exemple, en la seva textualitat, o al contrari, ser totalment independents. En qualsevol cas, com diem, el document estarà format per diferents pàgines (enfrentades o no). Aquestes pàgines on pròpiament maquetarem els grafismes de text i d'imatge són les pàgines del document o pàgines de treball.

El programa ens ofereix, a més, el recurs de les pàgines mestres. Aquestes no són pròpiament pàgines de treball per a la maquetació del document sinó plantilles amb l'estructuració de pàgina (retícula) i els grafismes serials a aplicar sobre les pàgines de document referides anteriorment.

Per tant, quan generem noves pàgines de treball per a maquetar, podem basar-les en aquestes plantilles anomenades pàgines mestres.

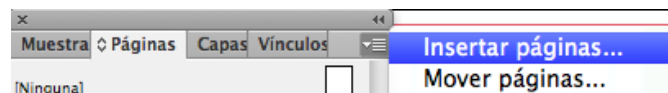


# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

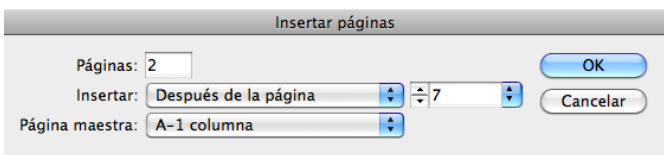
## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació Pas 3 de 18

### Creació de pàgines de document en funció de pàgina mestra

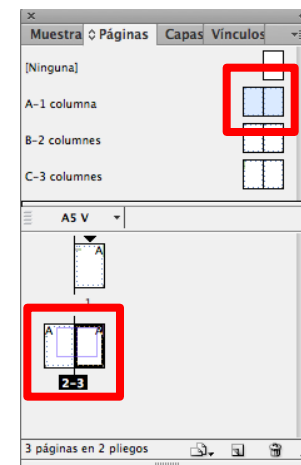
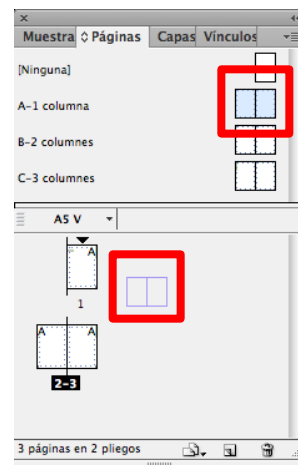
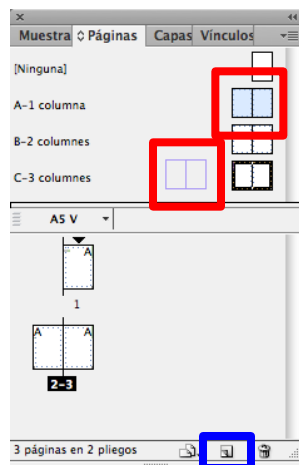
Disposem de diverses operatives. En tot cas, obrirem el panell *Páginas* per mitjà de *Ventana / Páginas*. Activarem a continuació el menú lateral desplegable del panell i seleccionarem l'opció *Insertar páginas*.



Indicarem a continuació les pàgines a integrar, la seva situació i de quina pàgina mestra volem que depenguin.



Però també podem crear noves pàgines de treball fonamentades en les respectives pàgines mestres, clicant directament sobre la icona corresponent del marc inferior de la finestra *Páginas*.



Una vegada creades, les pàgines apareixeran relacionades en l'esquema de maquetació. Aleshores arrossegarem fins a elles les pàgines mestres corresponents de la part superior del panell *Páginas*.

# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

#### Pas 4 de 18

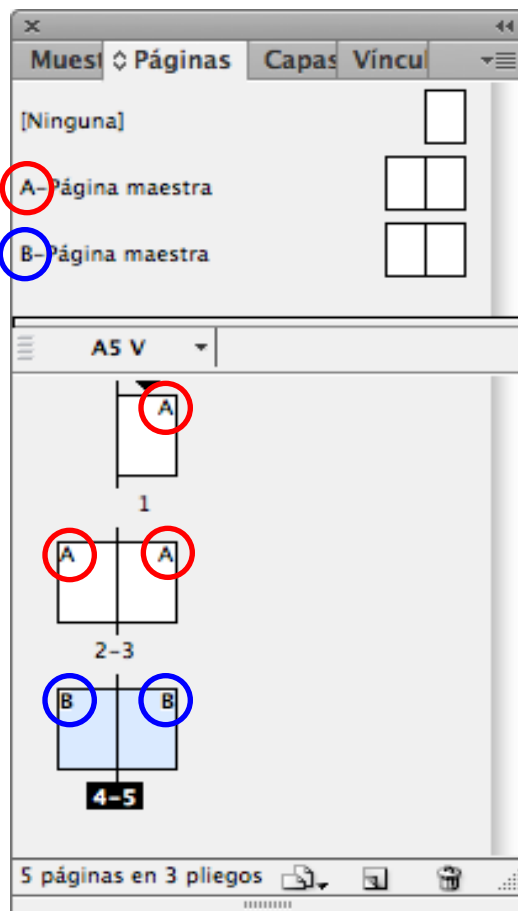
#### Creació de les pàgines mestres

Obrim la finestra per operar amb pàgines mestres per mitjà de *Ventana / Pàginas*. Aquest panell està dividit en dos espais separats per un marc interior:

- L'espai superior correspon a les pàgines mestres.
- L'espai inferior correspon a les pàgines pròpiament del document.

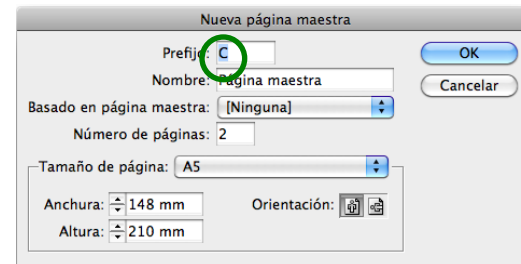
Per al nostre projecte crearem tres dobles pàgines mestres per al nostre document:

- 1 doble pàgina a una columna.
- 1 doble pàgina a dues columnes.
- 1 doble pàgina a tres columnes.



Com observarem, el programa per defecte sempre proporciona inicialment una doble pàgina maestra que titula *A-Página maestra*. Aquesta inicial majúscula identificarà totes aquelles pàgines del document que depenguin de la corresponent pàgina maestra.

Així doncs, en generar una nova pàgina maestra, el programa adjudica una inicial correlativa a les pàgines mestres ja creades anteriorment .



## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació Pas 5 de 18

Disposem de tres operatives per a generar noves pàgines mestres:

1. Menú desplegable de finestra *Páginas*
2. Icona de la barra inferior per a creació de *Páginas*
3. Menú superior *Maquetación / Páginas / Añadir Página*

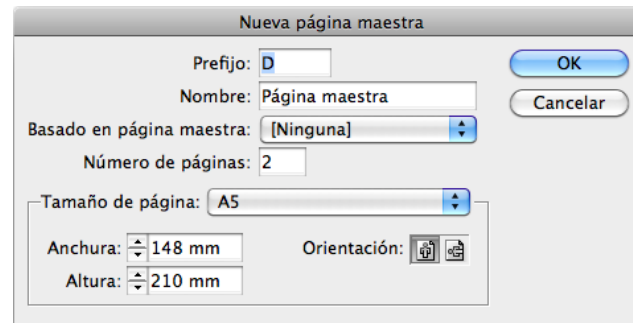
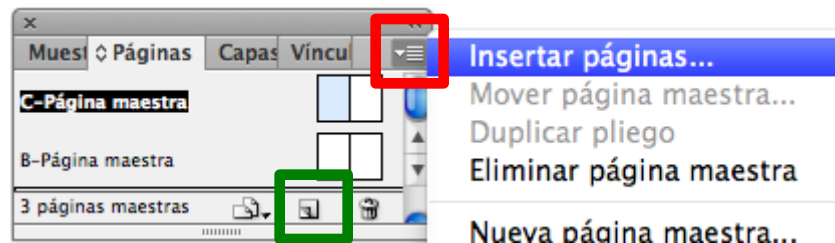
En la creació de la nova pàgina mestra podem configurar diferents paràmetres. Cal destacar entre aquests:

- *Basado en página maestra.*

Permet generar una pàgina mestra heretada. És a dir que la nova pàgina reproduïx l'estructura d'una pàgina ja creada (la pàgina pare). Qualsevol modificació en aquesta última es reproduirà automàticament en la pàgina heretada, però no a l'inrevés.

1. *Tamaño de página i Orientación.*

Podem determinar un format i una orientació diferents per a aquestes pàgines.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

#### Pas 6 de 18

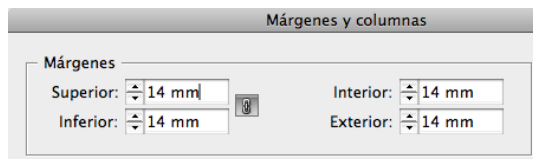
#### Configuració de les pàgines mestres

Per al nostre projecte generarem tres dobles pàgines mestres diferenciades en la seva reticulació. Seran, tanmateix, equivalents pel que fa a format, orientació, marges, paginació i elements serials. Per això, crearem les següents dobles pàgines mestres a partir de la primera ja configurada.

Configurarem, per tant, en aquesta primera doble pàgina mestra els paràmetres següents.

#### 1. Marges

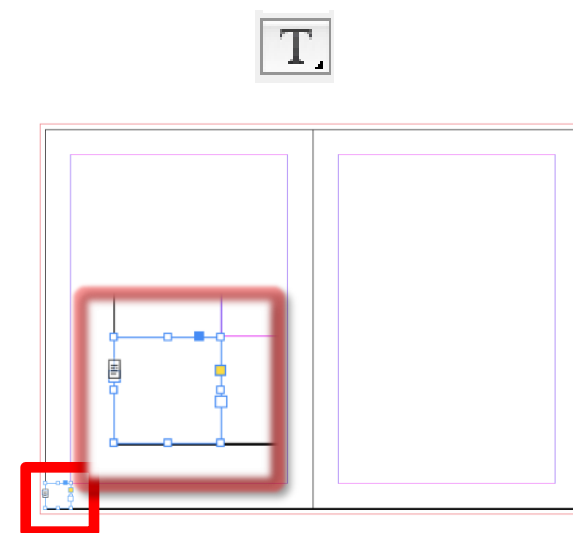
Per això cal que seleccionem les dues pàgines (apareixeran activades en blau). Establirem uns marges simètrics de 14 mm a través de *Maquetación / Márgenes y columnas*.



#### 2. Paginació o foliació automàtica

A continuació crearem la foliació automàtica en la doble pàgina mestra. D'aquesta manera, totes les pàgines del document (que depenguin de pàgines mestres que així l'hagin configurat) reproduiran la seva numeració progressiva de forma automàtica.

Crearem un quadre de text en el lloc de la pàgina on volem la numeració. Caldrà, doncs, generar aquest quadre en les dues pàgines mestres enfrontades. Seleccionem l'eina de text i configurem un quadre de text en la part inferior externa de la pàgina.



Per tal d'assegurar-nos que la foliació apareix centrada en l'espai exterior de la caixa de text principal, crearem, per exemple, un quadre que ocupi tot aquest espai. Això ens permetrà més endavant alinear centrada la numeració.

# Guia d'aprenentatge

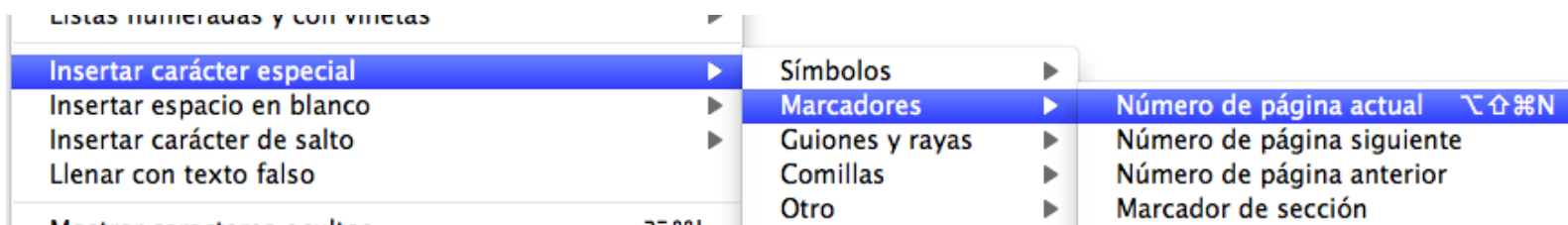
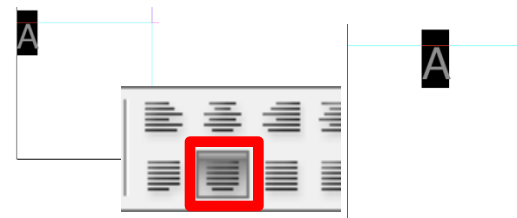
## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

#### Pas 7 de 18

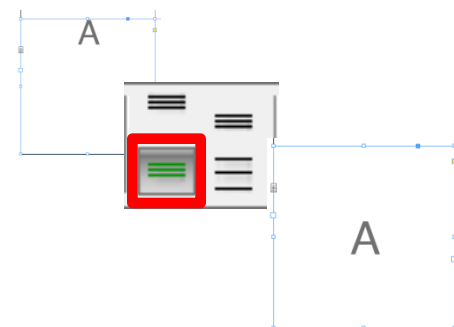
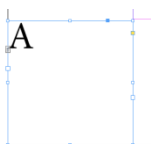
Una vegada creat el quadre, integrarem la numeració automàtica. Seleccionarem l'operativa del menú *Texto / Insertar carácter especial / Marcadores / Número de página actual*.

Seleccionarem amb l'eina *Texto (T)* aquest caràcter. Centrem la seva posició a través de la icona corresponent de la barra superior de l'aplicació.



Observareu, però, que no us apareix un número sinó una lletra en aquests quadres de les pàgines mestres. Aquest caràcter correspon a la inicial que identifica la pàgina mestra.

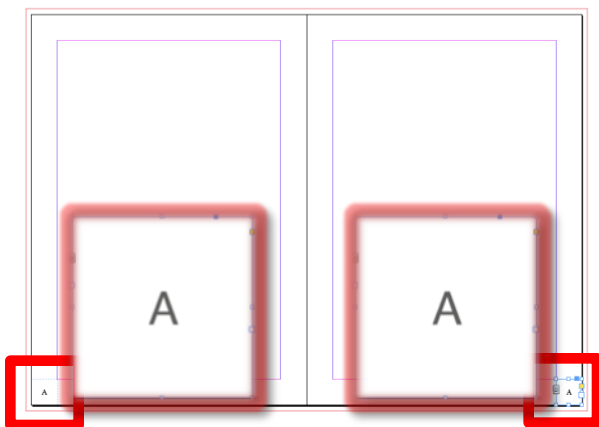
Seleccionem amb l'eina *Selección (V)* aquest quadre de text. I mitjançant la icona superior que apareixerà en la barra superior, centrarem en alçada el caràcter de paginació.



## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

### Pas 8 de 18

Una vegada creat el quadre de text (per exemple, el de la pàgina esquerra) el duplicarem per replicar-lo en la corresponent pàgina enfrontada. Per a fer-ho, seleccionarem el quadre de text i prement *Alt* (*Edició / Duplicar*), l'arrossegarem fins a l'extrem simètric de la pàgina dreta. El programa ens ajudarà, mitjançant l'aparició automàtica d'unes guies de color verd, a posicionar el quadre de text duplicat alineat amb el seu original.



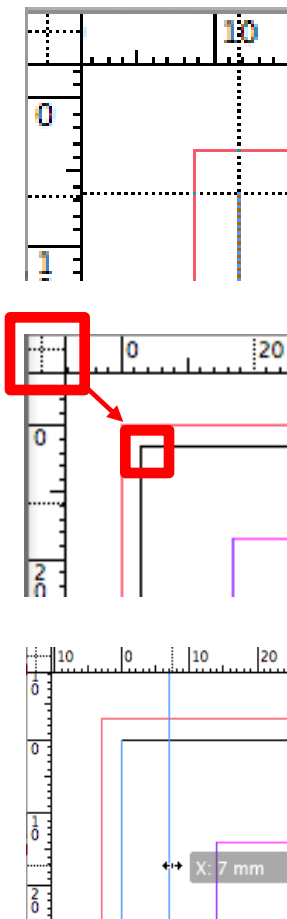
### 3. Elements serials

A continuació crearem una pastilla gràfica lateral que funcionarà com una pestanya identificativa de cada secció. Generarem, doncs, simplement un requadre vertical a sang en el lateral esquerre de pàgina.

Per a garantir que aquest requadre no s'encavalcarà amb el quadre de text principal, el dimensionarem fins a la meitat del marge. Per a aconseguir-ho ens ajudarà la creació d'una guia en la meitat del marge, és a dir, a 7 mm (recordem que el marge és de 14 mm).

Primerament activarem els regles (*Ver / Reglas*). A continuació situarem el punt d'inici de tots dos regles sobre el vèrtex superior esquerre, per a poder situar el regle a la meitat del marge. Per a això clicarem sobre el quadre on es troben els dos regles i sense deixar de polsar, arrossegarem el quadre fins al vèrtex indicat.

Seguidament arrossegarem una guia vertical des del regle lateral esquerre fins que el programa ens informi que es troba a 7 mm (meitat del marge).



# Guia d'aprenentatge

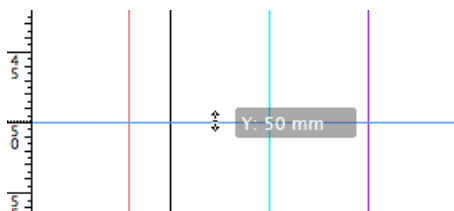
## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

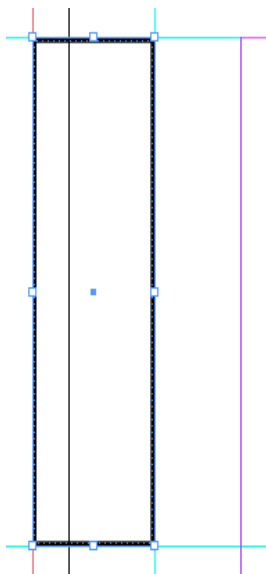
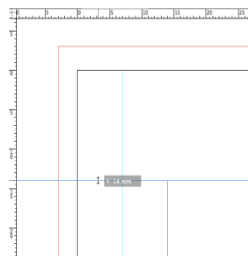
#### Pas 9 de 18

Situarem igualment una guia horitzontal a l'alçada de l'inici superior de la caixa principal.

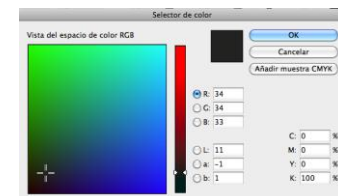
Generarem també una altra guia horitzontal a 50 mm del marge superior.



Seleccionem l'eina *Rectàngulo* i dibuixem una caixa que ocupi l'espai delimitat per les guies i el marge que esdevindrà la nostra pestanya gràfica.

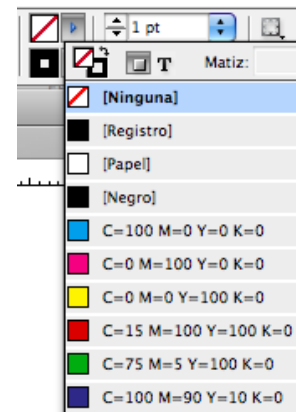


Una vegada generat el rectangle, podem canviar les seves característiques cromàtiques amb diverses operatives. Així, trobarem en la part central de la barra superior de l'aplicació dos requadres. El superior mostra el color de l'interior (*Relleno*) i l'inferior, el traç (*Trazo*) de la forma gràfica vectorial seleccionada. Si cliquem en l'interior de cadascun d'aquests quadres ens apareix el *Selector de color* per a configurar el color desitjat.



Igualment trobarem al seu costat un botó que desplega el menú corresponent a les mostres cromàtiques disponibles. Entre aquestes podem seleccionar *Papel* (blanc), *Negro* i *Ninguna*, que equival a la transparència total.

Aplicarem un verd a l'interior i *Ninguna* al traç de la pestanya.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

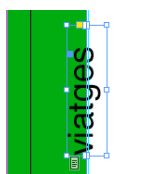
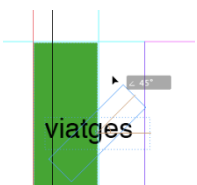
#### Pas 10 de 18

A continuació generarem un text per a aquesta pastilla. El crearem, però, de manera independent per tal de disposar de major flexibilitat.

Seleccionarem l'eina de text (*Texto*) i crearem un quadre on escriurem la paraula *Viatges*. A continuació procedirem a la seva caracterització. Així activarem el text i mitjançant la barra superior seleccionarem una tipografia lineal com *Helvetica* i un cos de 10 punts.



Amb l'eina *Selecció*, clicarem sobre el vèrtex superior dret del quadre de text i mantenint polsat el botó esquerre del ratolí girarem la caixa fins a assolir la posició vertical. Si ho fem prement alhora la tecla "Shift" girarà en angles de 45 graus.

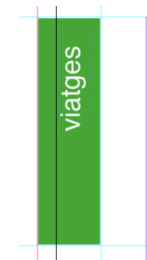
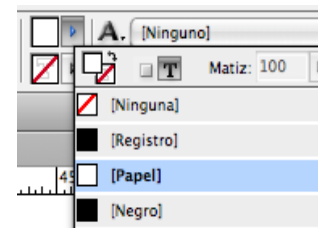


A continuació situarem la caixa de text en una posició que el format refilat (tallat) de la pàgina no l'oculti. Finalment, per a optimitzar la seva visualització, aplicarem al text (caldrà seleccionar-lo) el color blanc del paper (*Papel*) per tal que aparegui en negatiu.

Finalment, seleccionarem la pestanya gràfica i la caixa de text. Duplicarem aquest conjunt (prement la tecla *Alt*) i l'arrossegarem fins a la seva posició simètrica en la pàgina dreta.

Caldrà, però, reposicionar lleugerament en sentit vertical la caixa de text per a evitar que el refilat talli la paraula.

Polsant la tecla "W" (*Previsualitzar*) observarem finalment l'aspecte de les nostres pestanyes gràfiques.





## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

### Pas 11 de 18

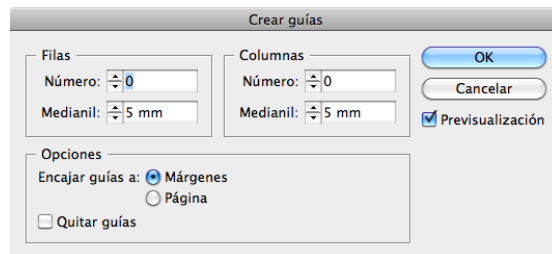
#### Retícula

Una vegada creada l'estructura bàsica de pàgina a repetir en les diferents dobles pàgines mestres heretades procedirem a reticular l'espai compositiu.

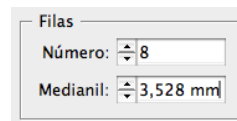
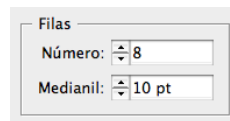
La retícula suposa la diagramació de l'espai disponible de pàgina en mòduls que permetran posteriorment distribuir i dimensionar tant grafismes (imatges i textos) com contragrafismes (espais en blanc).

Atès que reticlem un espai de pàgina d'un producte multipaginat, diagramarem només l'espai contingut dins de la caixa principal (obviament, doncs, els marges) i recorrent al columnat (i intercolumnat) per tal d'ajudar-nos a estructurar la previsible gran quantitat de text a integrar.

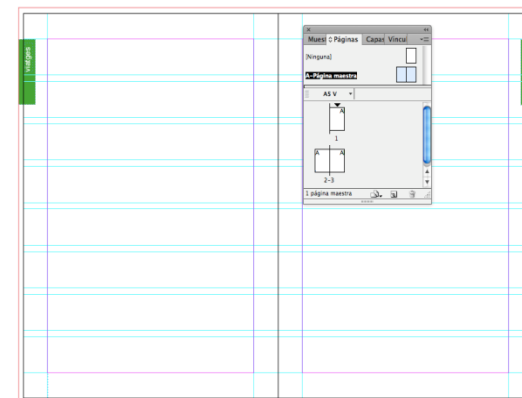
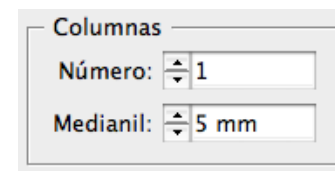
Per a la creació de la retícula ens dirigirem a *Maquetación / Crear guías*. Activarem la *Previsualització*, si es troba desactivada, i també *Encajar guías a Margenes*.



Determinarem 8 files separades per un interval que correspondrà a l'interlineat (separació entre línies) del text base, 10 punts. En polsar la tecla "Tabulació" per saltar al camp *Columnas*, el valor indicat en punts és convertit automàticament en mm.



Atès que crearem tres dobles pàgines mestres, diferenciades a 1, 2 i 3 columnes respectivament, en aquesta primera pàgina introduïrem el valor 1 en *Número de columnas*. Per tant, l'intercolumnat (*Medianil*) és indiferent.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

#### Pas 12 de 18

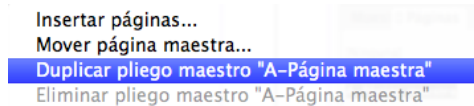
#### Creació de pàgines mestres independents i secundàries

Seguidament crearem les dues dobles pàgines mestres restants a 2 i 3 columnes respectivament. Com que aquestes repeteixen els elements estructurals de la primera (llevat lògicament de la retícula), podem crear-les en funció d'aquella.

Disposem de dues opcions: la duplicació independent o la generació de pàgines secundàries.

#### Duplicació independent

Amb la duplicació generem una nova pàgina mestra clonada de la primera però a partir d'aquest moment totalment independent.



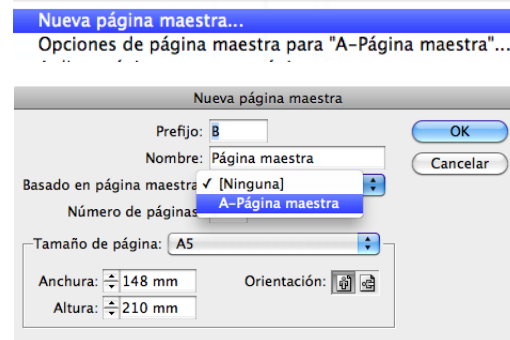
#### Generació de pàgina secundària

Atès que les variacions de les noves pàgines mestres respecte de la primera es redueixen a un diferent columnat, podem generar les noves pàgines basant-nos en l'estructura del que serà la pàgina principal. Així, aquestes noves pàgines, anomenades *secundàries*, esdevindran unes pàgines idèntiques al model original i dependents d'aquest.

Qualsevol canvi, doncs, sobre la pàgina mestra original es replicarà automàticament en les pàgines secundàries. Per contra, aquells canvis en les pàgines heretades no afectaran la pàgina mestra principal.

Tant una operativa com l'altra es poden aplicar igualment des del menú principal *Maquetación / Páginas* com des del menú desplegable de la finestra de *Páginas*.

Per al nostre projecte, optarem per crear pàgines secundàries. Així que obrirem una nova doble pàgina mestra.



En el corresponent quadre de diàleg, seleccionarem en el menú desplegable *Basado en página maestra* el nom de la pàgina ja creada, de la qual volem heretar l'estructura (*A-Página maestra*).

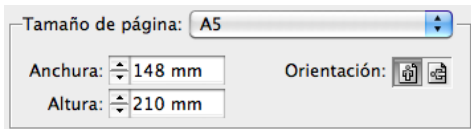
# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

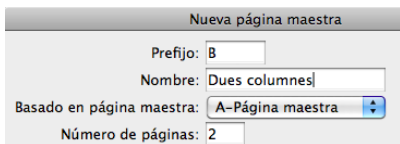
### Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

#### Pas 13 de 18

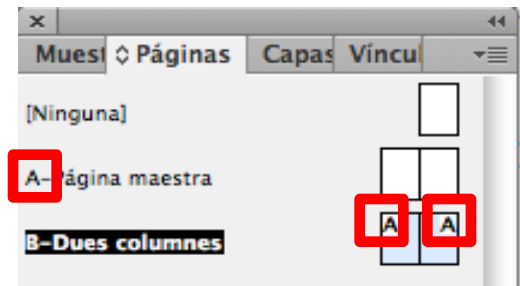
Aquest quadre de creació de pàgines mestres ens mostra precisament un altre dels grans avantatges de les pàgines mestres. Podem determinar unes dimensions i una orientació diferenciada per a cada pàgina mestra, si és necessari.



Finalment, atorgarem al camp *Nombre* el nom "Dues columnes" per facilitar la identificació de la nova doble pàgina.

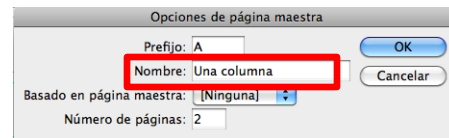


En acceptar, visualitzarem a la part superior de la finestra *Páginas* l'estructura següent:



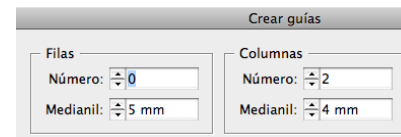
La lletra *A* que apareix inserida en la nova doble pàgina mestra (secundària) informa de la seva dependència envers la pàgina mestra principal *A*.

Seguidament procedirem a personalitzar també el nom de la pàgina principal. Clicant sobre "A-Página maestra", mentre premem la tecla *Alt*, accedirem a les opcions per a canviar el nom a la primera doble pàgina.



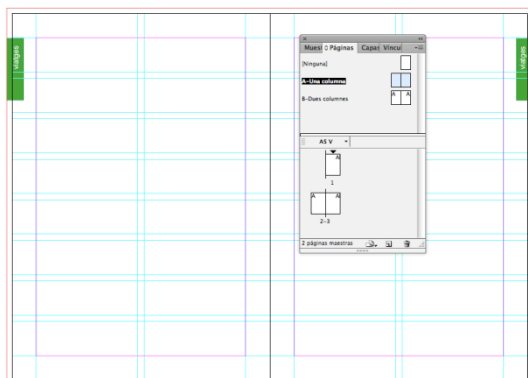
A continuació seleccionarem novament la doble pàgina mestra *B* i procedirem a reticular-la. Per això recorrerem una vegada més a *Maquetación / Crear guías*. Activarem la *Previsualización*, si cal, i l'opció *Encajar guías a Márgenes*.

Gràcies a la dependència respecte de la pàgina mestra principal, la nova pàgina secundària ens apareix ja reticulada a 8 files. Només caldrà, doncs, seleccionar una estructura de 2 columnes per a les quals proposem un intercolumnat de 4 mm.

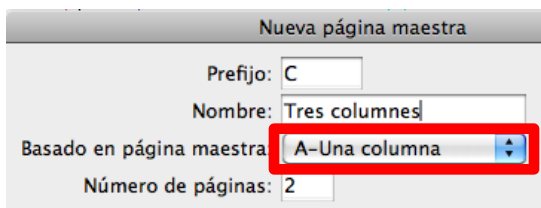


## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

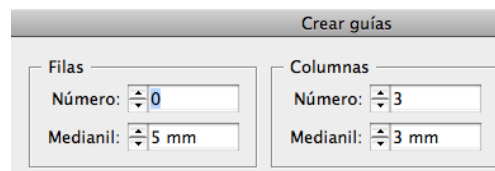
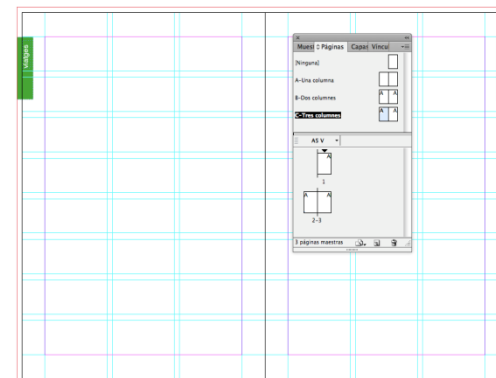
### Pas 14 de 18



Finalment crearem la tercera doble pàgina mestra, també secundària respecte de la primera i principal (A-Una columna). Denominarem la pàgina “Tres columnes”.



Reticularem aquesta tercera doble pàgina mestra “Tres columnes”, novament per mitjà de *Maquetación / Crear guías*. Atès el caràcter dependent de la principal, només caldrà configurar el columnat. L'establirem en tres columnes. Ara bé, caldrà reduir l'intercolumnat, atès que a mesura que, disposant del mateix espai compositiu, amplièm el nombre de columnes, cal reduir proporcionalment l'intercolumnat per a mantenir una proporcionalitat òptica.

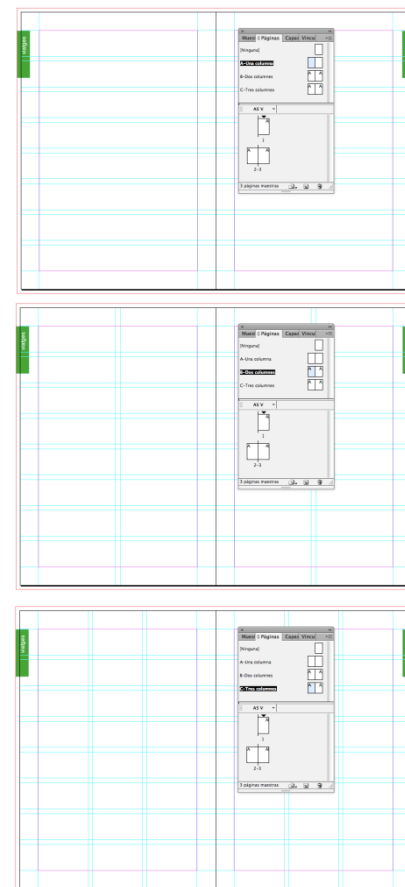
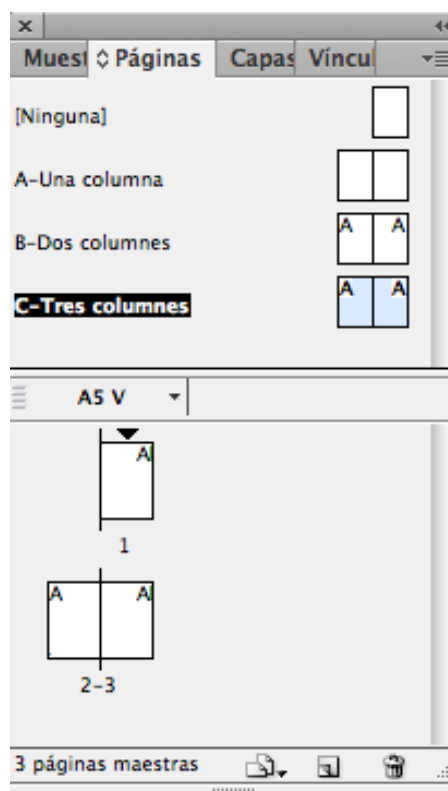


## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

### Pas 15 de 18

Finalment tenim, doncs, les tres dobles pàgines mestres configurades amb idèntic format i els mateixos elements estructurals (caixa principal, foliació i elements serials), però amb la corresponent variació estructural (reticulat de columnes). Així, podrem aplicar a cada pàgina del document la pàgina mestra corresponent en funció de les nostres necessitats de columnat i reticulació.

Totes les pàgines comparteixen la mateixa foliació automàtica. I és que en derivar les pàgines mestres secundàries *B* i *C*, de la doble pàgina principal *A*, la foliació d'aquesta es reproduirà a totes les pàgines del document. Per tant, totes les pàgines de treball es numeraran progressivament, independentment de la pàgina mestra en la qual es basin.



## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

### Pas 16 de 18

#### Alliberament d'elements mestres en pàgina de document

Tal com hem explicat, els elements que configurem en la pàgina mestra principal es reproduiran automàticament en les pàgines mestres secundàries i, en qualsevol cas, en les pàgines de treball del document de maquetació.

Per tant, cal plantejar-se quins elements configurem en les pàgines mestres per a evitar-ne la repetició innecessària en totes les pàgines dependents.

De fet, hem suggerit limitar-nos a elements estructurals, com per exemple, la foliació automàtica i la reticulació.

Ara bé, posem per cas que en una pàgina del document volem comptar amb tots els elements estructurals mestres llevat d'un que volem suprimir o editar.

Què és el que podem fer? No aplicant la pàgina mestra perdríem també els altres elements serials que sí que ens interessin.

Si, al contrari, configurem una nova pàgina mestra sense aquell element generarem una pàgina mestra per a una sola pàgina. Situació ineficient que suposa una sobrefeina.

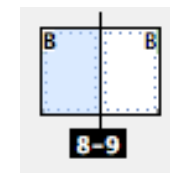
L'alternativa més efectiva rau, doncs, en l'aplicació de la pàgina mestra sobre la pàgina de treball en qüestió i directament suprimir o editar en aquesta l'element mestre concret.

Aquesta opció, però, no és automàtica, atès que per defecte el programa inhabilita l'edició dels elements mestres en les pàgines de treball dependents. No es poden ni suprimir ni modificar directament. De fet, no es poden ni seleccionar. Podem, tanmateix, resoldre aquesta situació amb diferents solucions.

Disposem, en realitat, de tres operatives diferenciades segons les nostres necessitats gràfiques:

- Alliberar tots els elements mestres de la pàgina del document.
- Alliberar només aquell element que volem editar de la pàgina del document.
- Editar aquell element que volem canviar sense alliberar-lo.

En els tres casos caldrà seleccionar prèviament la pàgina de treball en qüestió al panell *Pàgines*.



# Guia d'aprenentatge

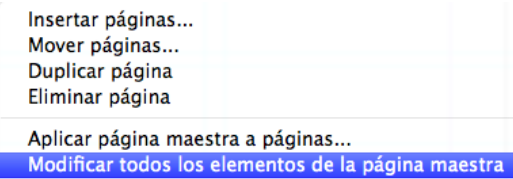
## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

#### Pas 17 de 18

#### 1. Alliberament de tots els elements

Obrirem el menú contextual d'aquesta pàgina (botó de la dreta del ratolí) i seleccionarem *Modificar todos los elementos de la página maestra*.



Insertar páginas...  
Mover páginas...  
Duplicar página  
Eliminar página

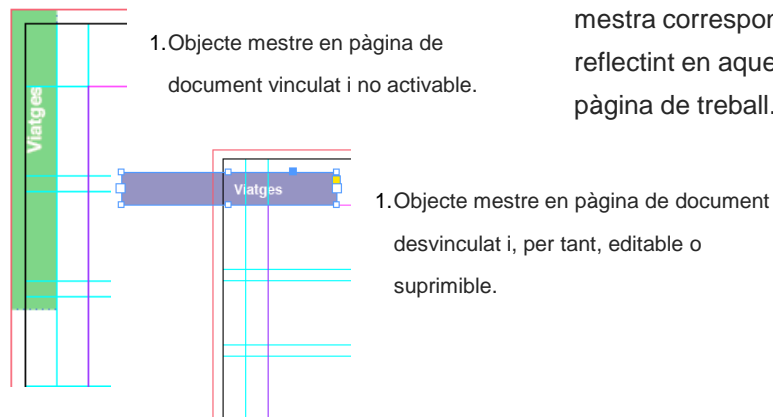
Aplicar página maestra a páginas...  
**Modificar todos los elementos de la página maestra**

#### 2. Alliberament d'un element individual

Si, al contrari, només volem alliberar un únic element mestre (o diversos) sense habilitar la resta, ens situarem amb el cursor sobre l'objecte en qüestió i prement la combinació de tecles "Shift + Comando o Ctrl", hi clicarem a sobre. L'objecte s'activarà i el podrem editar o suprimir.

Amb aquesta operació, però, estem, de fet, desvinculant aquest objecte de la seva pàgina mestra corresponent.

Així, podrem modificar-lo finalment però a partir d'aquest moment qualsevol modificació en l'element corresponent de la pàgina mestra ja no es reflectirà en l'objecte desvinculat de la pàgina de treball.



#### 3. Edició d'un element individual sense alliberar-lo

Aquesta tercera opció en realitat només és possible gràcies a l'operativa anterior de desvinculació d'elements mestres. I és que el programa permet l'edició d'alguns atributs d'un element mestre en una pàgina de document sense haver de trencar la seva vinculació. I, per tant, qualsevol modificació posterior en la pàgina mestra corresponent se seguirà reflectint en aquest element de la pàgina de treball.

## Programa d'aprenentatge 3. Pàgines mestres i reticulació

### Pas 18 de 18

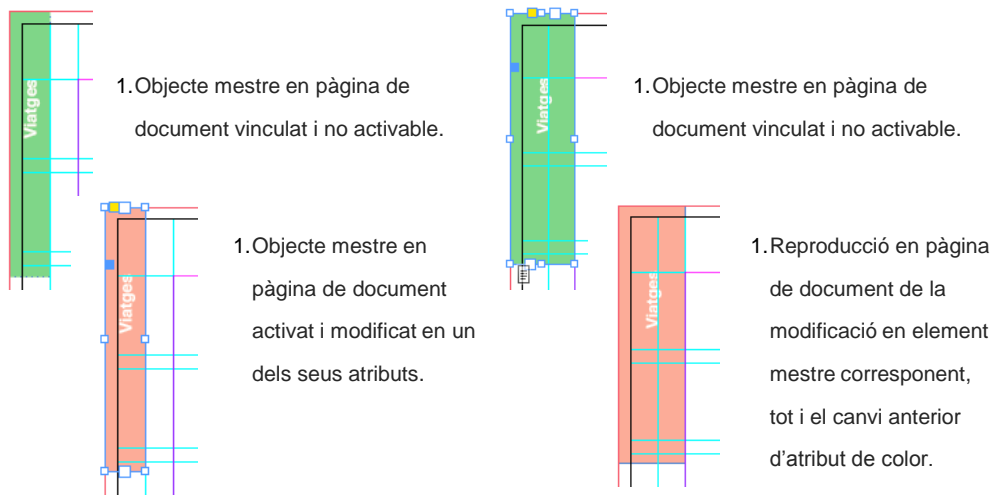
*InDesign* permet, doncs, modificar atributs com el color o la transparència de l'element mestre en pàgina sense trencar la vinculació.

Només caldrà primerament alliberar l'objecte ("Shift + Comando o Ctrl") i seguidament modificar l'atribut permès en qüestió.

A continuació si modifiquem el corresponent objecte mestre en la pàgina mestra, observarem que, tot i el canvi d'atribut, aquest reproduceix la modificació efectuada en la pàgina mestra.

No cal dir que aquesta opció resulta especialment interessant per a realitzar mínimes transformacions però sense trencar efectivament la vinculació amb l'element mestre.

Així, per exemple, podríem modificar el color de les diferents pestanyes identificatives per necessitats de disseny (diferenciació de seccions) i, tot i així, seguir mantinent la vinculació amb l'element mestre principal.





## Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

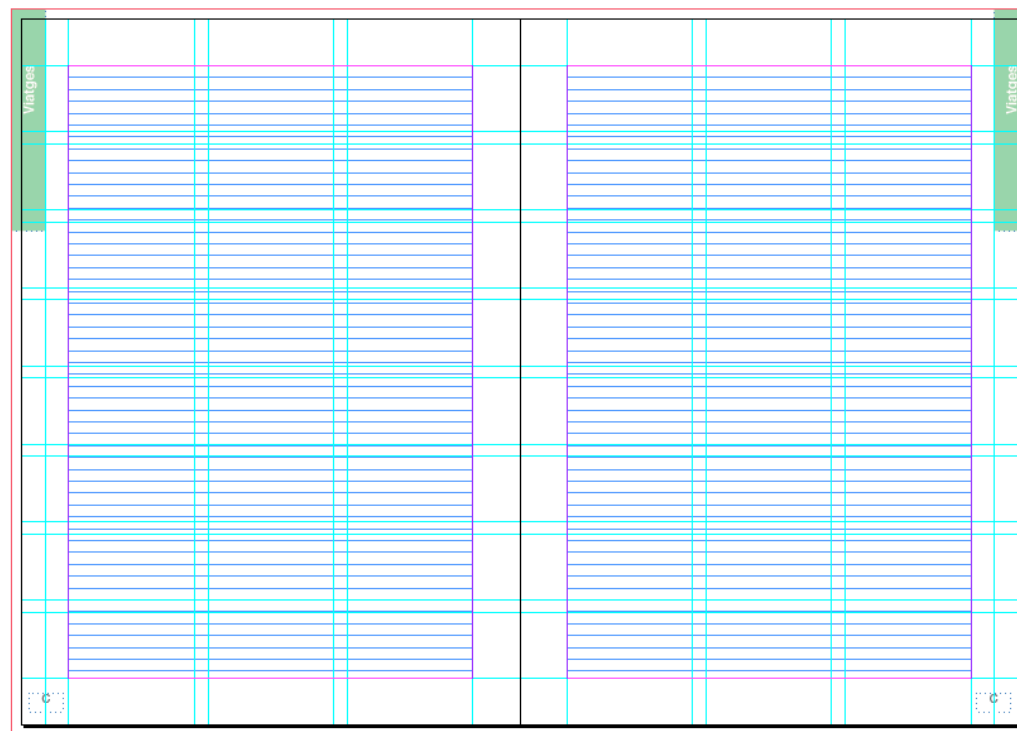
### Pas 1 de 21

En aquest tutorial aprendrem a integrar text al document InDesign, a controlar-ne l'edició i a ajustar-ne la maquetació.

Adobe InDesign permet editar text a partir de zero, picant directament sobre el document, però la realitat és que el text que abocarem al document provindrà sempre d'altres documents ja elaborats per tercers o per nosaltres mateixos.

L'avantatge de l'InDesign és la seva comoditat en col·locar text provinent d'arxius de programes d'edició de text, com per exemple, LibreOffice o Microsoft Word, i en general text generat per programes d'edició.

Quan portem el text a InDesign ens permetrà conservar paràmetres o estils d'edició que porta el text original. També podem conservar taules o gràfics, així com notes a peu de pàgina.



*Doble pàgina reticulada que indica la quadrícula base del text*

# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 2 de 21

Començarem per preparar el document amb la quadrícula base que farem coincidir amb la interlínia que decidim per al paràgraf.

En el nostre cas, començarem amb un text de 9 punts sobre una interlínia de 10 punts.

Primer de tot, obrim el document *Capítol\_01* del nostre llibre, que era una disposició de tres columnes i 8 files, tal com l'hem definit en l'apartat dos del tutorial.

En Mac *InDesign>Preferencias>Cuadrículas*

o en Windows:

*Edición>Preferencias>Cuadrículas*

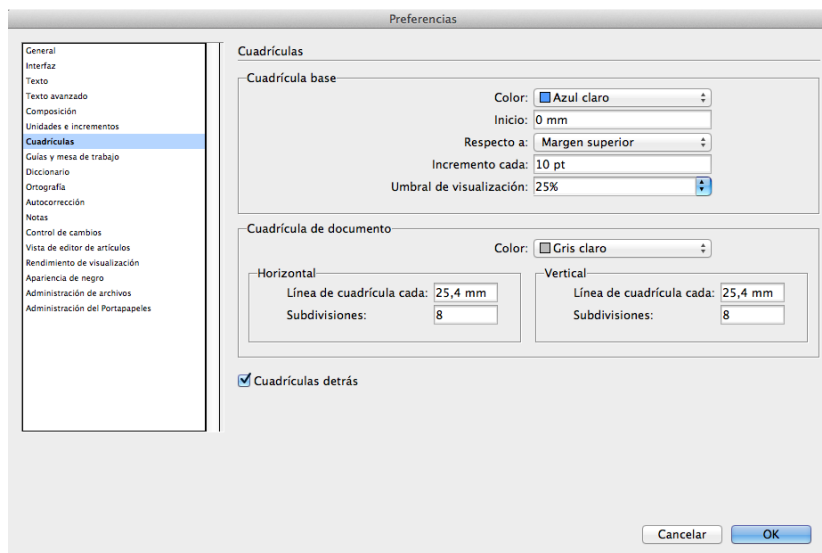
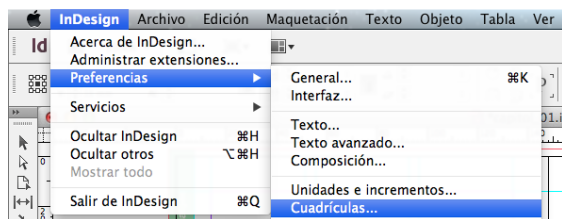
Ens apareix la finestra des de la qual podem donar els paràmetres oportuns per a generar la nostra quadrícula base per a alinear el text.

En la finestra de *Cuadrícula base* podem posar el color a les línies de la retícula, que són com les pautes d'un quadern per a escriure.

Definim l'inici, que normalment serà a 0 mm, i respecte al marge superior de la caixa de text, tot i que podem referenciar-ho al principi de la pàgina.

En el nostre cas, i com hem decidit posar la interlínia a 10 punts, posarem el valor de 10 punts en *Incremento cada...* Amb això construïm una pauta de línies cada 10 punts.

Finalment, a *Umbral de visualización* deixem el 25%. És l'especificació del límit de zoom a partir del qual no es veuran les línies per a no molestar la lectura del text.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 3 de 21

L'aspecte que queda una vegada definida la quadrícula de text és la següent:



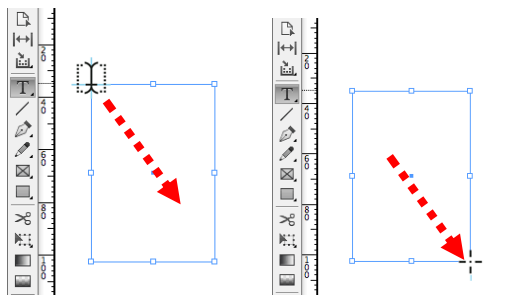
La quadrícula és inherent als plecs de les pàgines, i no es poden assignar a les pàgines mestres.

Hi ha l'opció d'ocultar-les o veure la quadrícula anant a

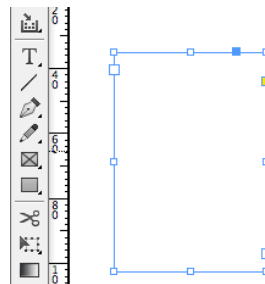
*Ver>Cuadrículas y guías>Ocultar (Mostrar) cuadrícula base*

En InDesign el text se situa en contenidors que anomenem *marcs de text*. Un marc de text es pot moure de lloc, canviar-lo de mida i modificar-lo.

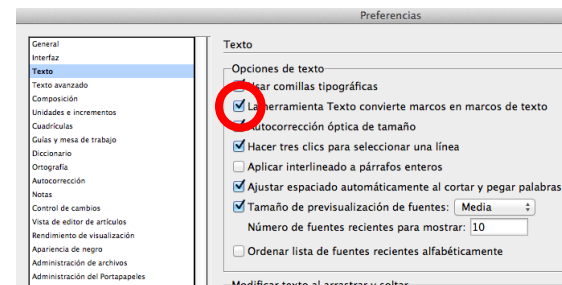
Per a generar un marc de text, agafem l'eina de text *T*. Ens posicionem en un punt de l'àrea de treball i arrosseguem cap a un altre punt que definirà la diagonal del marc de text.



Marc de text tal com queda en deixar anar el ratolí i a punt per a escriure-hi.



També podem convertir un marc en un marc de text si està activada l'opció *Convierte marcos en marcos de texto*  
*InDesign>Preferencias>Texto>*



Finalment, també podem importar text arran d'un altre arxiu amb *Archivo>Colocar* i seleccionant l'arxiu de text a portar.

# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

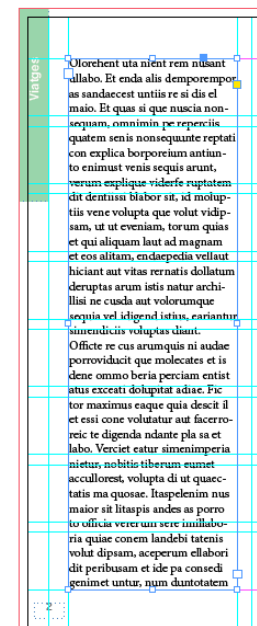
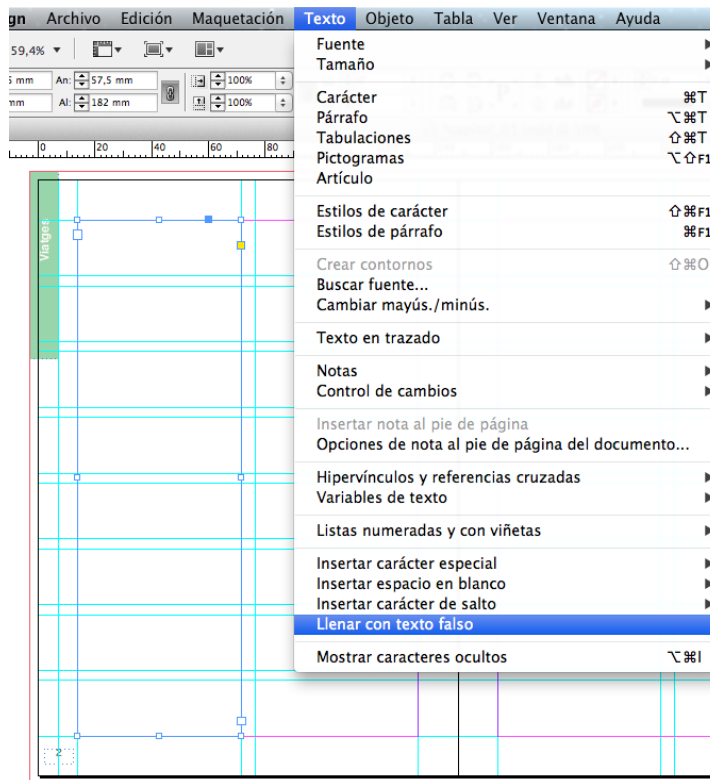
### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 4 de 21

Encara tenim una altra manera d'emplenar un marc de text amb text: el text simulat. Per a fer proves o simplement per a fer maquetes de posicionament de text i imatges, quan encara no disposem de les originals, podem emplenar els marcs de text previstos amb text simulat.

Per a fer-ho, seleccionem el marc de text amb el punter selector i:

*Texto > Llenar con texto falso*



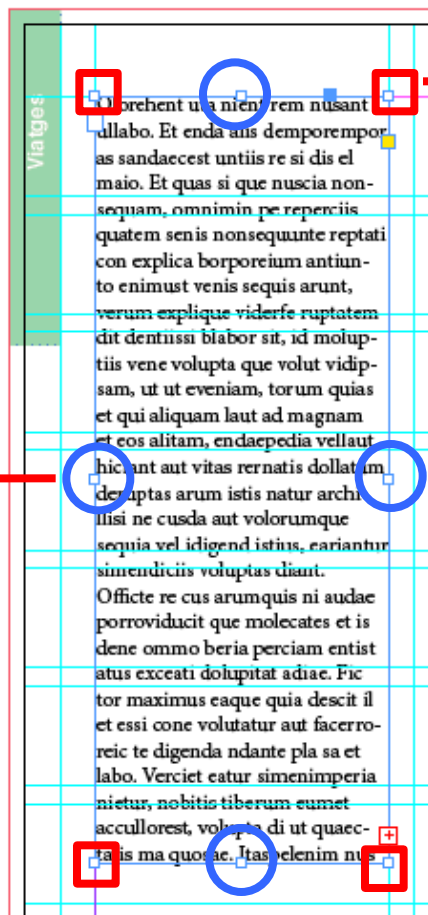
## Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

### Pas 5 de 21

Quan seleccionem un marc de text, en el perímetre apareixen unes marques que ens permeten fer algun canvi i ens donen informació del bloc de text.

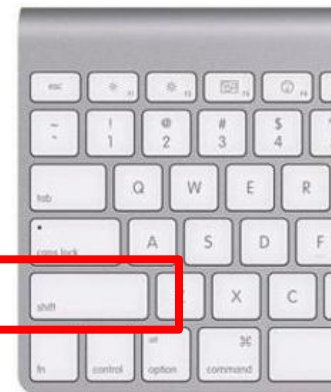
Els quatre nodes que estan situats a la meitat dels costats són per a modificar la mida del marc de text.

Amb l'eina punter podem estirar en les quatre direccions per a fer gran o petit el marc, sense modificar les especificacions de text. El text flueix i s'adapta a la nova mida.



Seleccionant amb el punter alguna de les quatre cantonades podem ampliar o reduir el marc de text, sense modificar les especificacions de text. El text flueix i s'adapta a la nova mida.

Si quan estem estirant una cantonada alhora premem la tecla "Shift" (majúscula), conservem la proporcionalitat en les mides del marc.



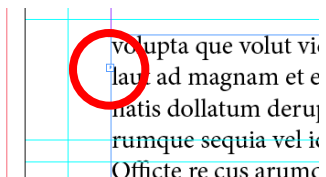
# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

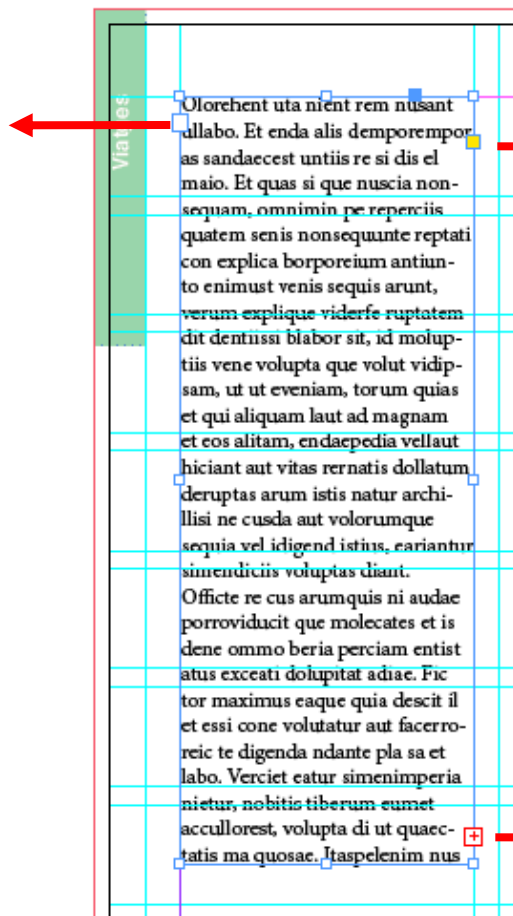
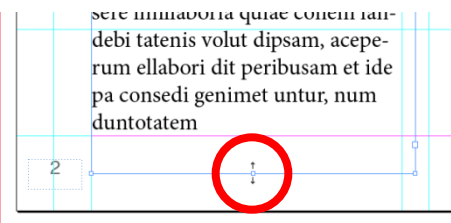
### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 6 de 21

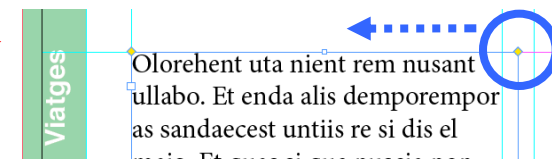
Quadrat d'entrada de text. Aquest, com que és blanc, vol dir que no hi ha text anterior. Els marcs de text es poden vincular (ho veurem) i, si aquest fos un marc posterior, el seu aspecte seria com en la imatge inferior.



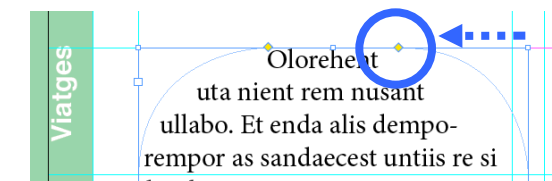
En cas que el text estigui tot abocat i no arribi a emplenar el marc de text, col·locant el punter sobre el quadrat del mig del costat inferior i fent-hi dos clics, automàticament, el marc de text es tanca fins a la darrera línia de text.



Si cliquem el quadrat de color groc podem editar els vèrtexs del marc de text



I posteriorment donar-li forma arrodonida.



Aquest quadrat de color vermell i amb el signe (+) indica que, a més del text que es veu, el bloc de text té més text amagat.

Aquest text no està perdut, sinó que simplement no es mostra en el marc de text, ja que és més petit del que necessitaria per a veure's en la seva totalitat.

# Guia d'aprenentatge

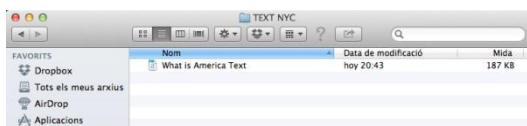
## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

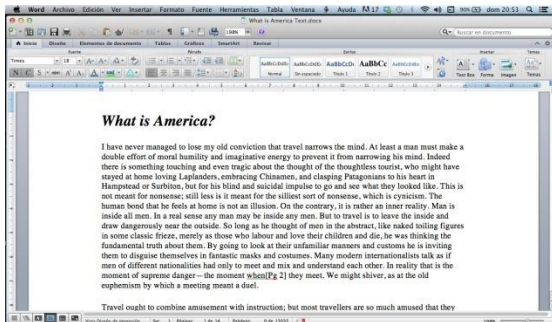
#### Pas 7 de 21

Passem, doncs, a col·locar el text en les pàgines del nostre document.

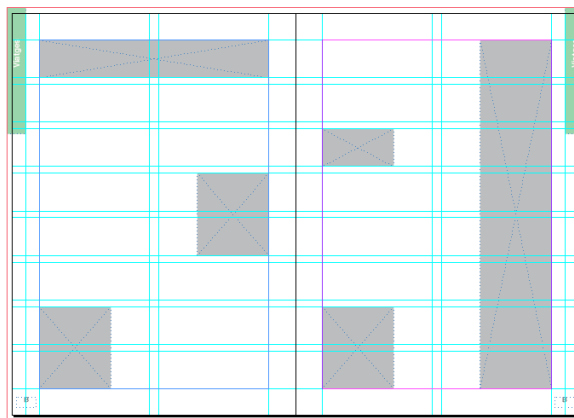
Partim del supòsit que el text ens arriba des d'un document .docx



L'aspecte que té el text en el Word és el següent:



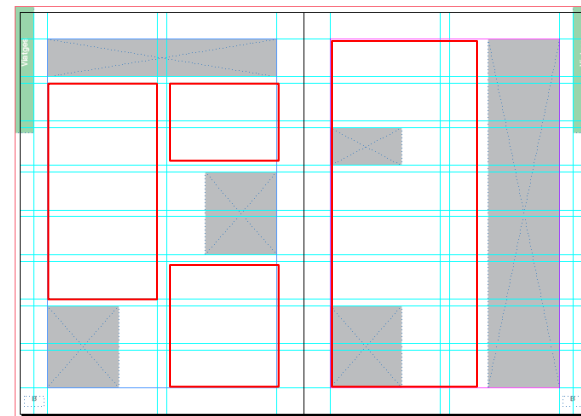
Anem al document InDesign i reservem els marcs on aniran les imatges i que veurem més endavant. Ara els veiem de color gris.



Primer abocarem el text fent un *copiar-enganxar* des del text de Word.

Hem de definir on aniran els marcs de text en el nostre document.

En la imatge següent marcarem amb un rectangle vermell les quatre zones on dipositarem el text.



Cal advertir que en InDesign ens interessa que els marcs de text estiguin vinculats i el text flueixi des del primer fins a l'últim marc. Així, si hem de fer alguna modificació, sia de mida, forma, color o estil, tot el text es modificarà alhora.

Començarem agafant l'eina de text "T" i fent un marc de text (arrossegant) en cada zona, recolzant-nos en les guies per a la mida que han de tenir.

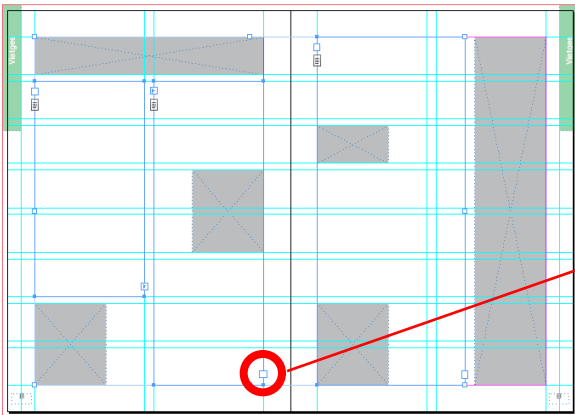
# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 8 de 21

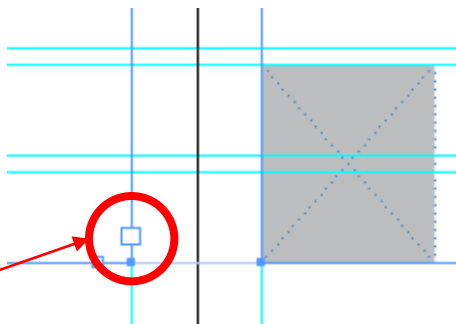
Una vegada tenim els quatre marcs de text, cal enllaçar-los (vincular-los entre ells) perquè el text acabi fluïnt del primer a l'últim.



Queda entès que si tenim més pàgines, necessitarem tants marcs de text com calguin.

Com que, en abocar-hi el text, aquest queda "dins" el marc, podem actuar d'una altra manera, que és creant un marc de text i, mitjançant el quadre (+) de color vermell, anem clicant i generant tants marcs de text consecutius com sigui necessari.

Per enllaçar els marcs buits, clicarem al quadre inferior de la dreta del marc.



Quan cliquem, el punter canvia d'aspecte i ens mostra una fletxa amb una imatge de línies de text i un esquema d'un marc de text.

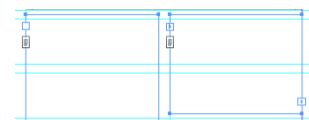
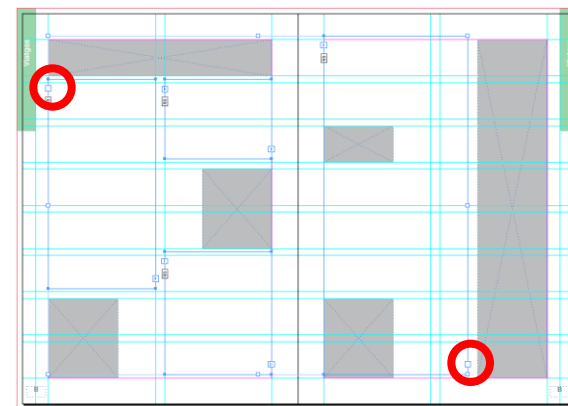


Ara estem en disposició de clicar sobre el marc de text següent, que és el que rebrà el text a continuació una vegada l'aboquem. Quan ens col·loquem en el marc, el punter té aquesta forma de cadenat.



Ara tenim els marcs de text buit, però encara els tenim enllaçats.

Veiem les marques d'entrada i sortida del text, excepte en el primer i el darrer en què queden en blanc.



Si ara hi aboquéssim prou text, aquest emplenaria per ordre els 4 marcs de text, ja que els tenim enllaçats.



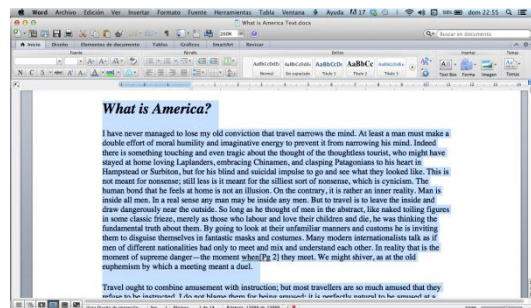
# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 9 de 21

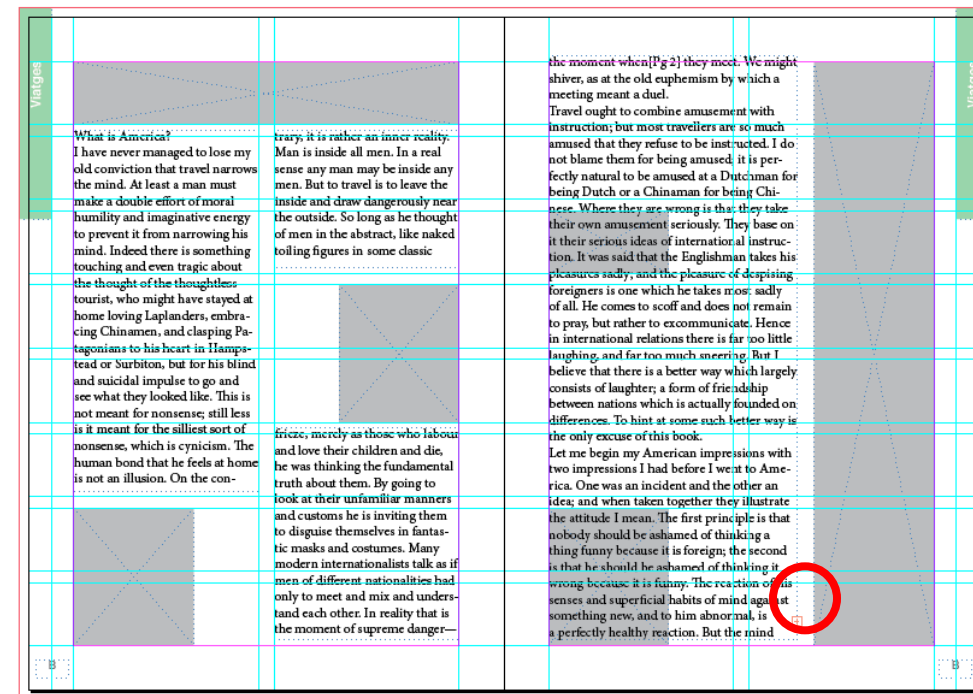
Obrim el document de Word i seleccionem tot el text *Edició>Seleccionar todo*, o bé, amb el cursor en actiu, “Ctrl+A” (Windows) o “Cmd+A” (Mac). Quan està seleccionat, el copiem al porta-retalls: “Ctrl+C” (Windows) o “Cmd+C” (Mac).



D'aquesta manera, tenim el text al porta-retalls de l'ordinador, a punt per a copiar-lo a l'InDesign.

Per a col·locar el text a l'InDesign, agafem l'eina text “T” i col·loquem el cursor dins el primer marc de text, en qualsevol lloc, i hi cliquem.

Veurem que els marcs s'emplen amb el text que teníem al porta-retalls.



En la imatge veiem com s'han emplenat amb el text els 4 marcs en la seva totalitat i, a més, en l'últim marc, tenim la marca (+) en vermell que ens indica que encara hi ha text per aparèixer.

# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text Pas 10 de 21

En aquesta ocasió, farem la importació del text directament des de l'arxiu de Word, sense obrir-lo.

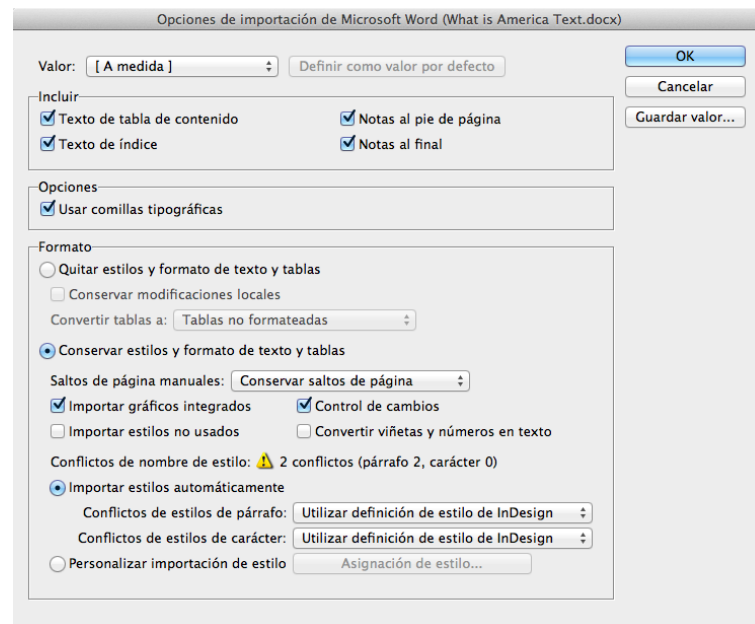
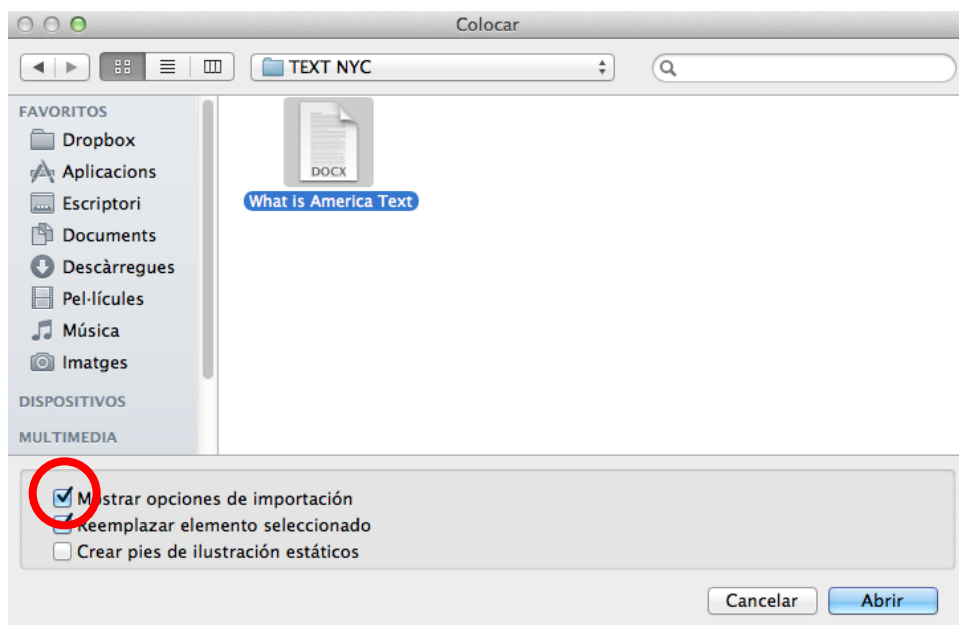
Des de l'InDesign, *Archivo*>*Colocar* i s'obre aquesta finestra.

Anem a buscar la carpeta on es troba l'arxiu que volem col·locar, en el nostre cas el Word "What is America".

Hem de seleccionar l'opció *Mostrar opciones de importación* per a poder triar opcions sobre quines característiques volem conservar del text original.

Si veiem la finestra, hi ha opcions d'incloure aspectes com taules i notes a peu de pàgina, i també estils i formats de text i taules.

Podem personalitzar-ho a la nostra conveniència.



# Guia d'aprenentatge

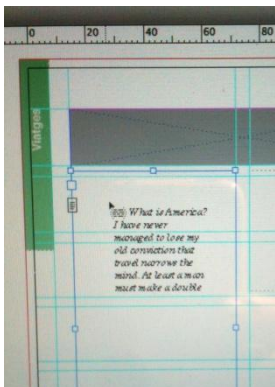
## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 11 de 21

Quan donem OK a la finestra d'opcions de *Colocar*, el punter es transforma en fletxa i incorpora una mena de paràgraf del nostre text que tenim al Word.

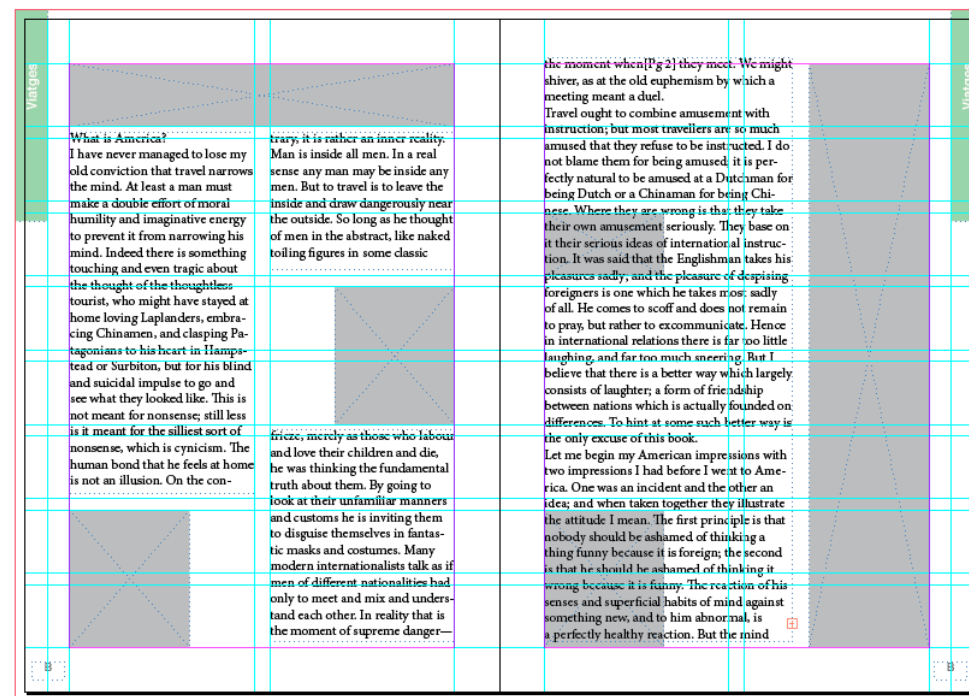
El posem sobre el primer marc de text i hi cliquem.



El resultat final en aquest cas és igual que l'obtingut fent *Copiar i enganxar*.

Només veiem text sense estils i un títol, però si el text fos més elaborat, amb diferents fonts o diferents estils, amb aquesta opció de

*Colocar* podem conservar-les millor que si ens arrisquem a fer un *Copiar i enganxar*.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

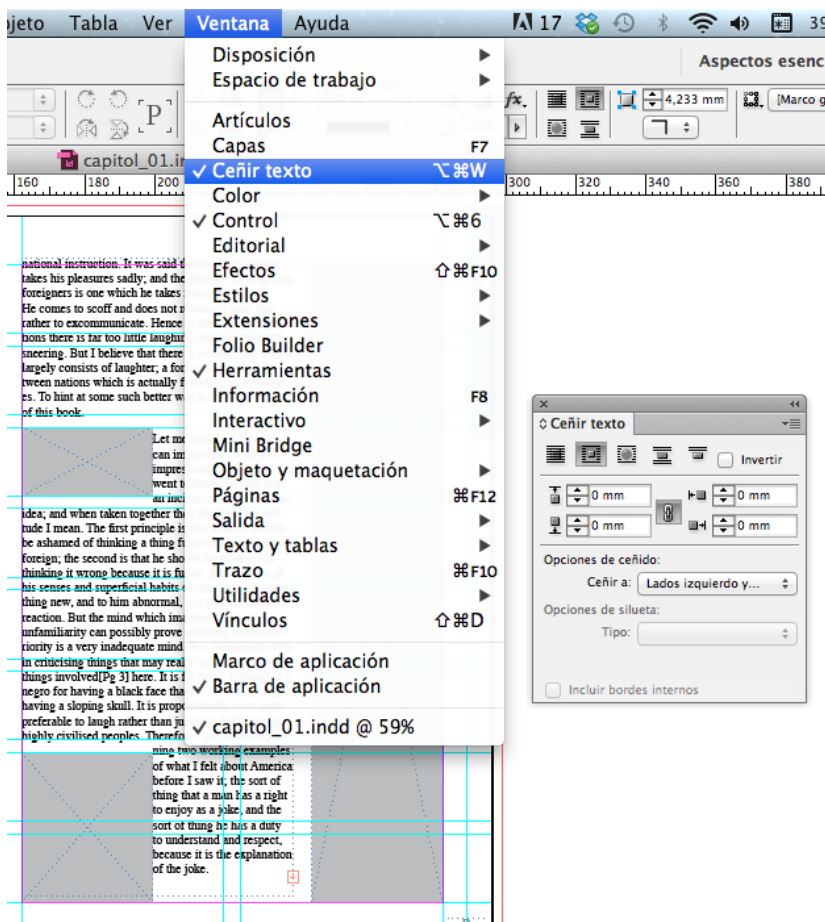
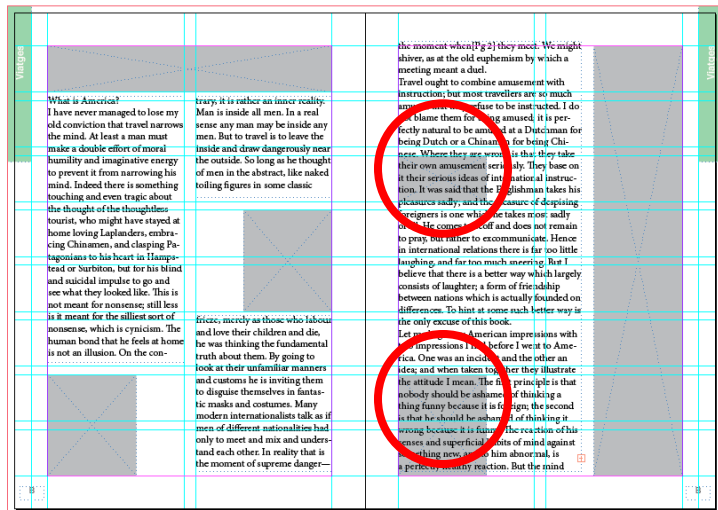
### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 12 de 21

En la pàgina de la dreta del document veiem que el text s'ha sobreposat damunt els marcs de les dues imatges petites. En la pàgina de l'esquerra ho hem evitat en fer tres marcs, però en la dreta només hem fet un marc.

Hi ha una opció quan ens passa això i volem que el text flueixi o "envolti" algun objecte, normalment una imatge.

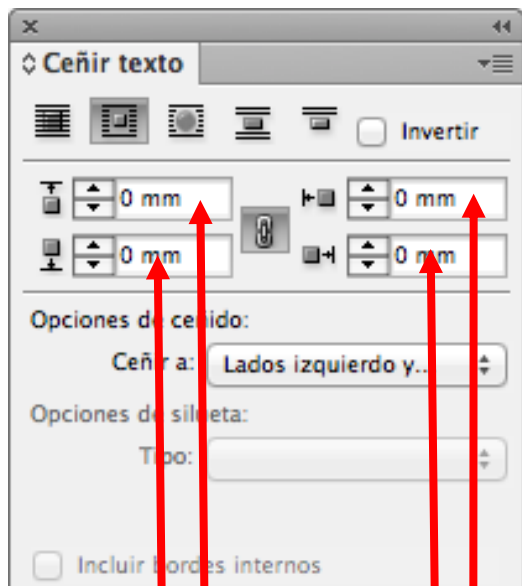
Aquesta opció és **Ceñir texto** i s'aplica a l'objecte, sigui quin sigui, fins i tot un altre marc de text. **Ventana>Ceñir texto**.



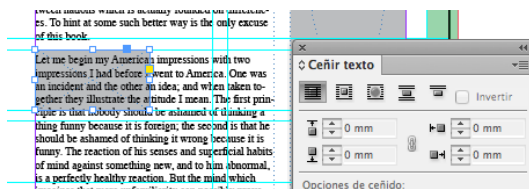
# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text Pas 13 de 21

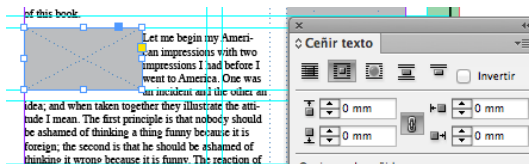
En la finestra de *Ceñir texto* podem definir directament de quina manera envoltarem l'objecte amb el text. Hi ha 5 possibilitats:



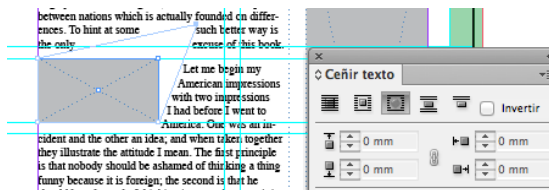
Podem determinar la distància de l'objecte al text per dalt, per baix, per l'esquerra i per la dreta.



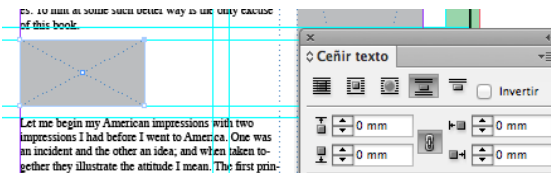
La primera icona és *Text sense envoltar*, és a dir, no està activa la funció.



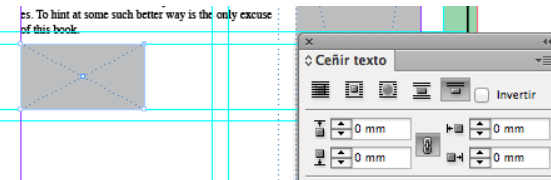
Segona icona: el text envolta totalment l'objecte.



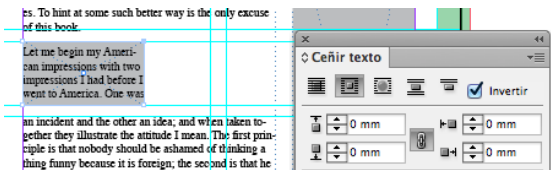
Tercera icona: el text envolta totalment la "forma" de l'objecte, que donem amb l'eina *Selecció directa* en el marc de l'objecte.



La quarta icona és *Saltar l'objecte* i seria equivalent al que hem fet "manualment" en la pàgina esquerra del document.



La darrera icona ens salta el text fins la propera columna.



Quan tenim activada l'opció *Invertir* el que fem és fer fluir el text justament per sobre l'objecte o forma.

# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

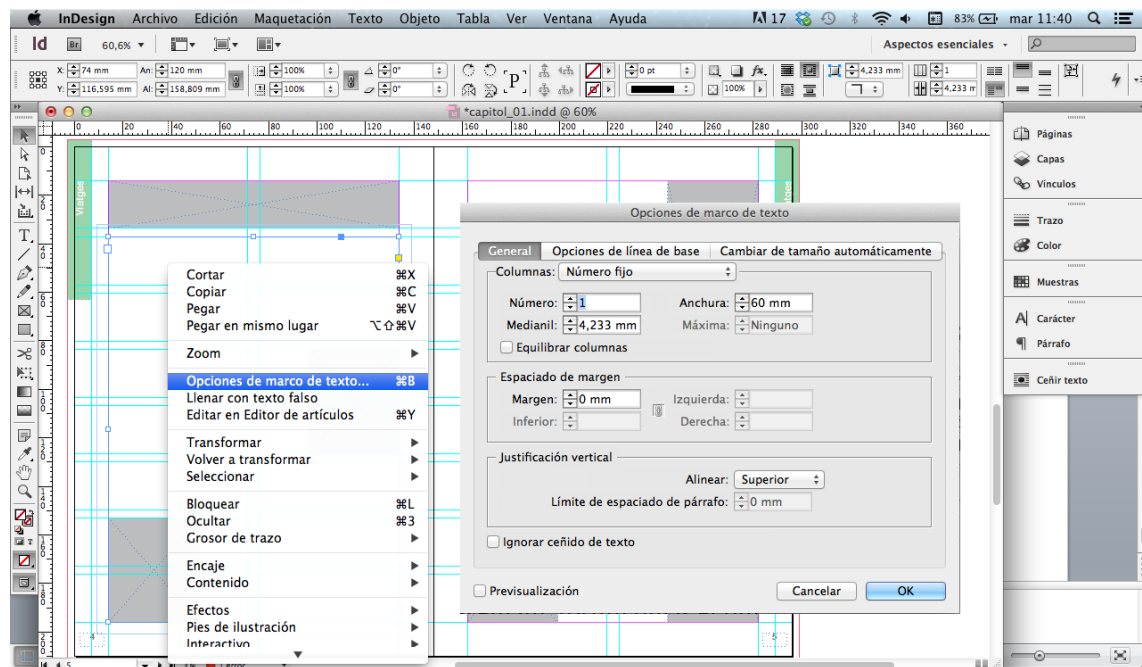
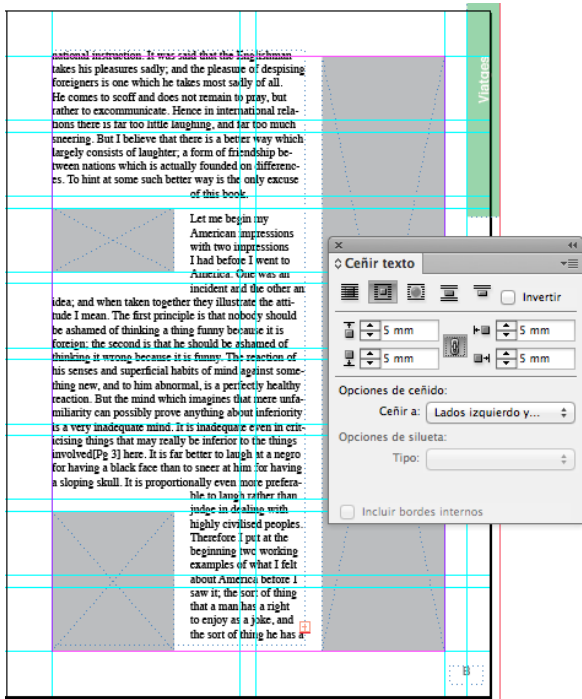
### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 14 de 21

En el nostre cas, donem un valor de 5 mm en les distàncies exteriors a l'objecte i el text ens quedarà a 5 mm al voltant dels dos marcs.

També es pot definir una caixa de text amb columnes preestablertes. Ho podem fer en qualsevol caixa de text que obrim. Seleccionem el marc de text i amb el botó de la dreta del ratolí cliquem a *Opciones de marco de texto*.

Podem definir el nombre de columnes del marc de text, la mida dels medianils i altres paràmetres que afectaran sols la caixa que assignem.



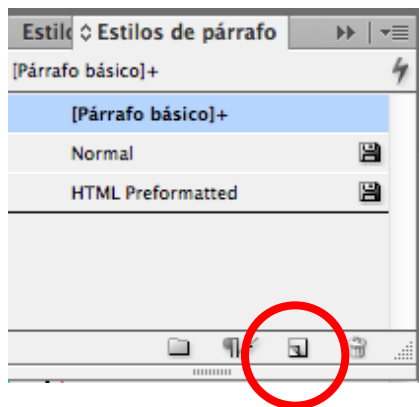
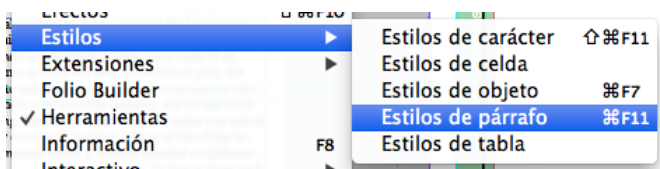
## Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

### Pas 15 de 21

Quan treballem amb un text complex, com pot ser un llibre, o en publicacions periòdiques, com articles de revista, en què respectarem una diagramació tant de forma com d'estil, treballarem millor deixant definits els estils de text que s'utilitzaran en les diferents jerarquies: títols, subtítols, cos de text, destacats, etc.

InDesign treballa per defecte amb un *Estilo de párrafo básico*. No podem canviar-li el nom ni eliminar-lo. Però el podem modificar a la nostra conveniència i generar nous estils amb el nom que vulguem.

Per a tractar els estils de paràgraf, actuarem al panell *Estilos de párrafo*.



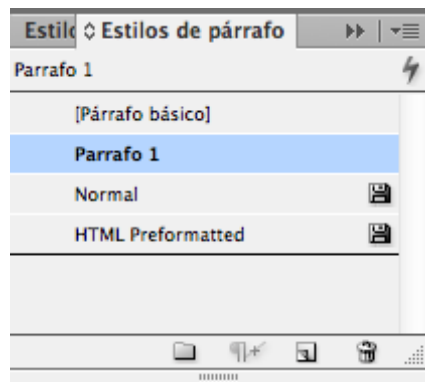
En el panell *Estilos de párrafo* surt el *Párrafo básico*, que ja hem dit que és inamovible.

En aquest panell hi ha dos estils més que estan definits anteriorment. *Normal* i *HTML Preformatted*.

Ara crearem un estil de paràgraf nou, clicant a la icona inferior. Ens apareix una nova pestanya *Parrafo 1*. Així en podem anar generant d'altres.

Canviarem de nom aquest *Parrafo 1* i li direm *Cos de text* i indicarem que el text sigui Arial 9 pt sobre 10 punts d'interlínia.

Per a fer-ho, cliquem dues vegades sobre la pestanya blava de *Parrafo 1* i se'ns obre la finestra que ens permet canviar els paràmetres generals i particulars del text i del paràgraf.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 16 de 21

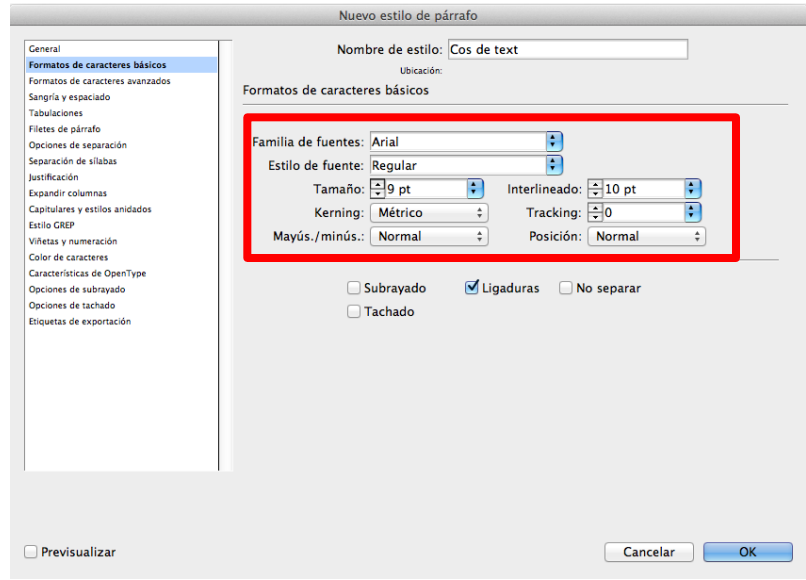
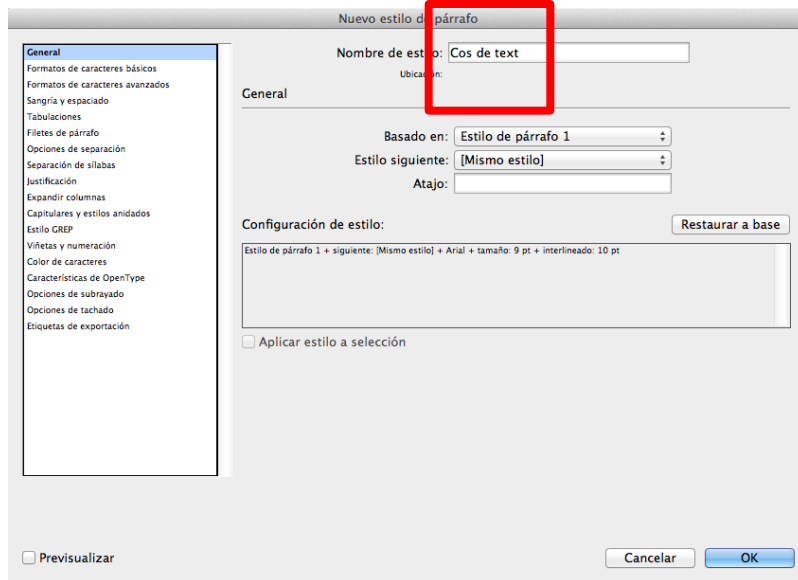
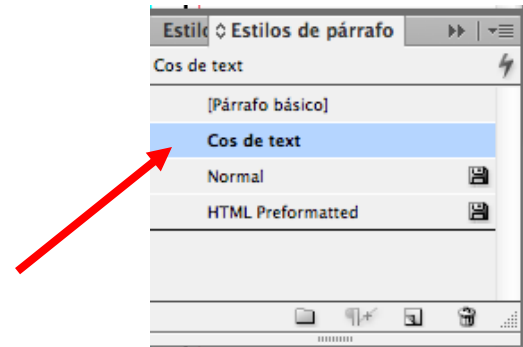
En la finestra de *Nuevo estilo de párrafo* hi ha una columna a l'esquerra de variables que podem controlar.

A *General* canviem el nom a *Cos de text*, com que no ens basarem en cap estil anterior, no fem res més.

A *Formatos de caracteres básicos* és on canviem el tipus de lletra, cos i interlínia.

Així podríem anar fent amb els altres paràmetres.

Quan acabem i cliquem a *OK*, el panell de *Estilos de párrafo* ja tenim el nou estil *Cos de text* tal com l'hem definit.



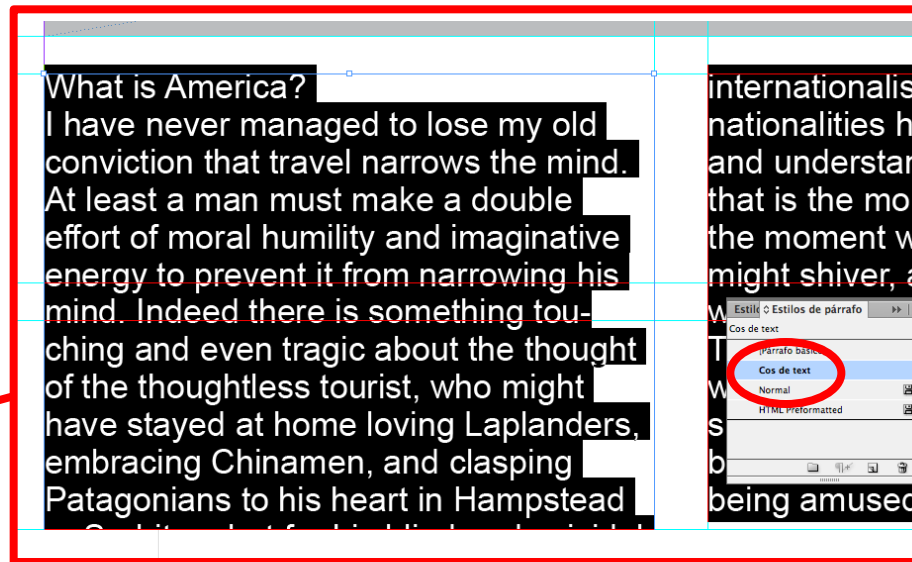
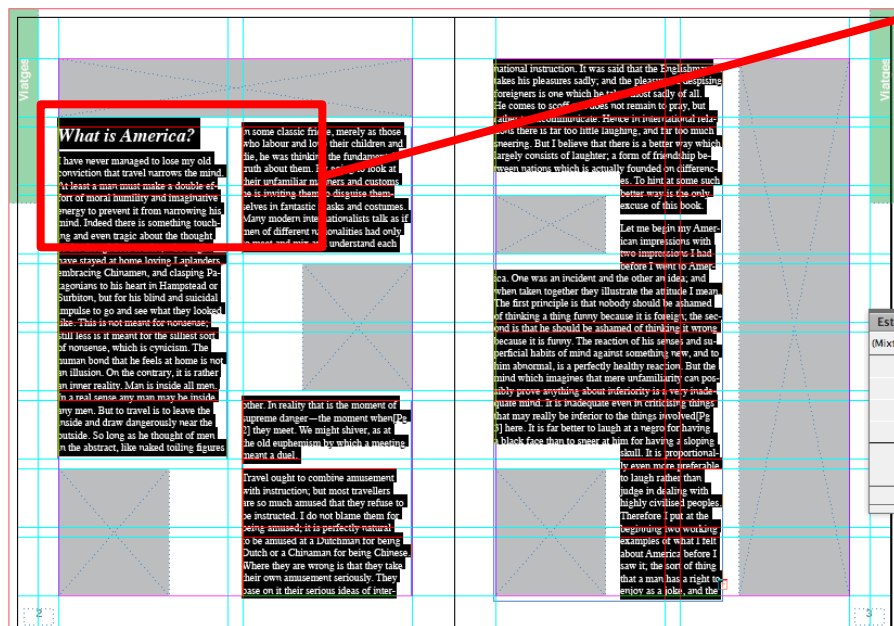


# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text Pas 17 de 21

Per a aplicar un estil a un text determinat, seleccionem el text. Si volem fer-ho a la totalitat, com és el cas, i ho volem fer d'una vegada, agafem l'eina de text *T*, posem el cursor sobre un punt qualsevol del text i polsem la combinació de tecles “Ctrl+A” en Windows o “Cmd+A” en Mac. En fer-ho, queda seleccionat tot el text del marc de text i tot el text dels marcs enllaçats, tant si es veu el text com si no.

Aleshores, només cal activar la pestanya *Cos de text* i ens aplica l'estil.



Per a definir successius estils de paràgraf, només hem de crear-los, donar el nom que vulguem i definir les característiques oportunes.

Per exemple, per a donar un estil per al titular, en crearíem un amb la font Times Bold cursiva, cos 12.

Una vegada definit l'estil haurem de seleccionar titular per titular i assignar-li l'estil clicant a la pestanya del nou estil *Titular*.

# Guia d'aprenentatge

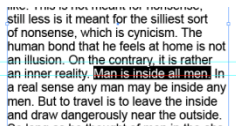
## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 18 de 21

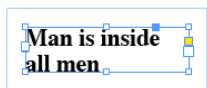
Farem un destacat de text en el nostre document.

Primer, decidim quina part del text triem, per la seva importància i adequació.

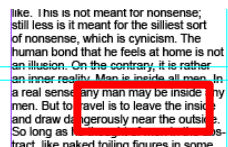


still less is it meant for the silliest sort of nonsense, which is cynicism. The human bond that he feels at home is not an illusion. On the contrary, it is rather an inner reality. **Man is inside all men** in a real sense any man may be inside any men. But to travel is to leave the inside and draw dangerously near the outside.

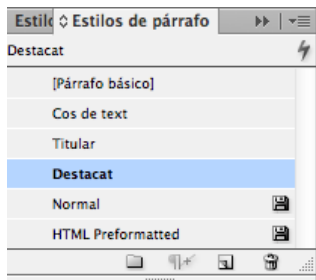
A continuació, generem un marc de text i copiem la frase triada. Obrim un nou estil de paràgraf per definir els valors del nostre text en el destacat (\*).



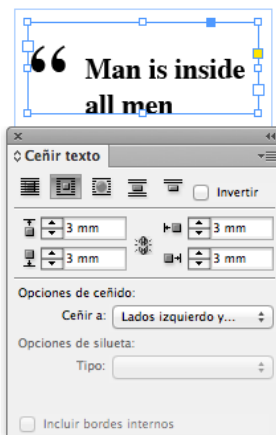
**Man is inside all men**



like, this is not meant for nonsense, still less is it meant for the silliest sort of nonsense, which is cynicism. The human bond that he feels at home is not an illusion. On the contrary, it is rather an inner reality. **Man is inside all men** in a real sense any man may be inside any men. But to travel is to leave the inside and draw dangerously near the outside. So long as we are in the inside, we are as inert like naked trollin figures in some

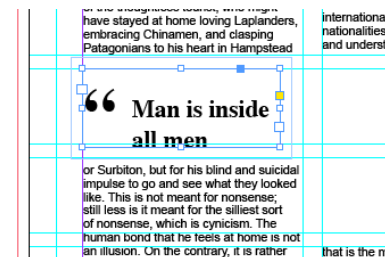


A continuació donem el valor de distància al marc en el panell *Ceñir texto*. En el nostre cas, 3 mm al voltant del marc.

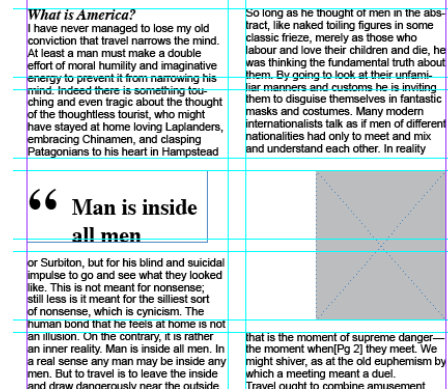


(\* ) En el panell *Estilos de párrafo* podem definir el cos de la capitular, les sagnies, la justificació, el cos de text i la interlínia. Així, cada vegada que generem un destacat, el podem assimilar a l'estil en un sol clic a la pestanya del panell.

Quan ja tenim el marc a punt, amb els valors que volem, el traslladem a la zona del paràgraf que volem col·locar-lo.



La aparència final del destacat és la que veiem a la figura següent.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 19 de 21

Per acabar, en aquest tutorial generarem una *Tabla*. Com a exemple, la farem amb unes dades importants que interressi posar-les com a informació estructurada i destacada.

Obrim un marc de text i escrivim una petita taula amb tres files i tres columnes, i una capçalera amb el concepte de cada columna.

Mostrarem les distàncies en avió de tres capitals europees a Nova York.

From	To	Distance
London	New York	5.576 Km
Barcelona	New York	6.174 Km
Paris	New York	5.843 Km

pray, but rather to excommunicate. Hence in international relations there is far too little laughing, and far too much sneering. But I believe that there is a better way which largely consists of laughter; a form of friendship between nations which is actually founded on differences. To hint at some such better way is the only excuse of this book.

Per a preparar el text, tant si és aquest com si el portem d'un editor, hem d'inserir tabuladors, comes o "intros". Nosaltres definim tabuladors en els salts de columna i "intro" en els salts de fila.

Amb l'eina de text *T* seleccionem el text. No ens importa que les columnes quedin alineades amb els tabuladors, ja que quan fem la taula es compondran correctament.

From	To	Distance
London	New York	5.576 Km
Barcelona	New York	6.174 Km
Paris	New York	5.843 Km

A continuació, al menú *Tabla > Insertar tabla > Convertir texto a tabla*.

Veiem en el mateix menú altres opcions que podem personalitzar per a la nostra comoditat.

100% | 10 pt | Métrico | 12 pt | 0

Insertar tabla... ⌘⇧T  
Convertir texto a tabla...  
Convertir tabla a texto...  
Opciones de tabla ▶  
Opciones de celda ▶  
Insertar ▶  
Eliminar ▶  
Seleccionar ▶  
Combinar celdas  
Separar celdas  
Dividir celda horizontalmente  
Dividir celda verticalmente  
Convertir filas ▶  
Distribuir filas uniformemente

From	To	Distance
London	New York	5.576 Km
Barcelona	New York	6.174 Km
Paris	New York	5.843 Km

# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text

#### Pas 20 de 21

Quan activem la pestanya *Convertir texto a taula* ens mostra la finestra següent.

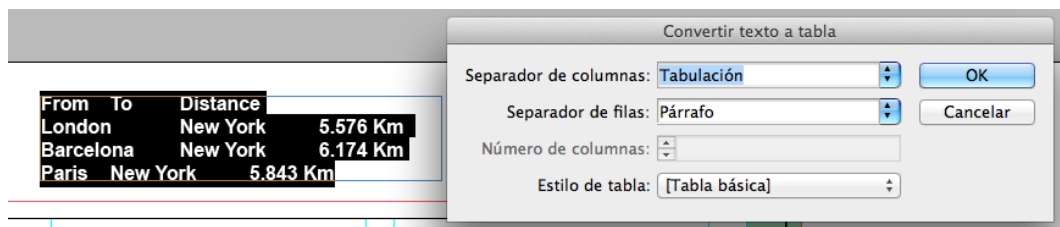
En *Separador de columnas* i *Separador de filas* podem definir *Tabulación*, *Coma* o *Párrafo*, segons hàgim puntuat el text d'origen.

En el nostre cas, ja hem dit *Tabulación* per a les columnes i *Párrafo* per a les files.

En clicar a *OK*, el text original es converteix en una taula amb les caselles organitzades.

Finalment, podem editar la taula i treballar el text, les caselles, les columnes o les files amb ajuda del menú *Taula*.

En el nostre cas, simplement hem donat color a files i columnes, reservant la capçalera, i hem determinat 3 mm de valor de *Ceñir texto* al voltant de la taula.



From	To	Distance
London	New York	5.576 Km
Barcelona	New York	6.174 Km
Paris	New York	5.843 Km

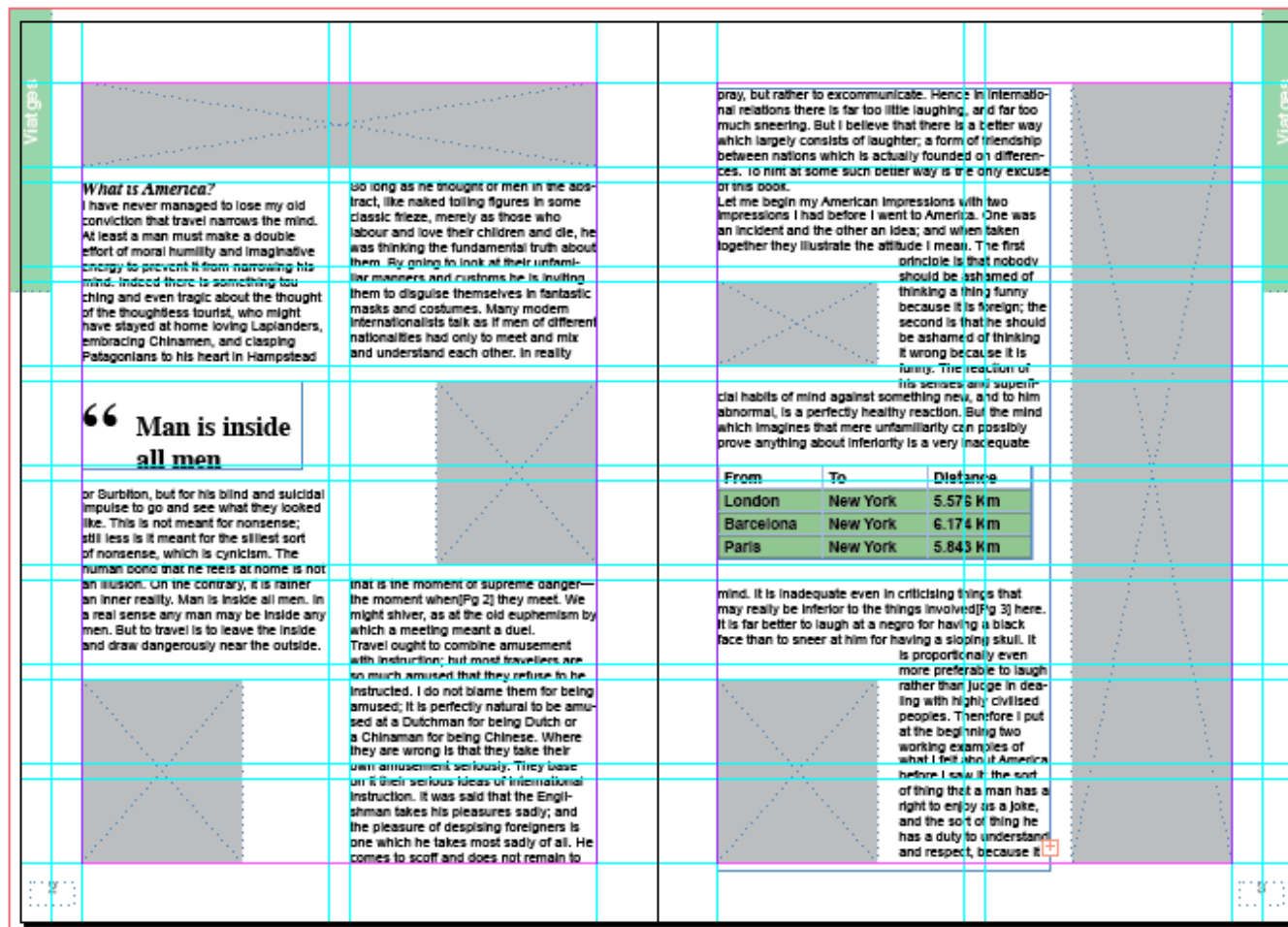
From	To	Distance
London	New York	5.576 Km
Barcelona	New York	6.174 Km
Paris	New York	5.843 Km

From	To	Distance
London	New York	5.576 Km
Barcelona	New York	6.174 Km
Paris	New York	5.843 Km

# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 4. Integració i composició de text Pas 21 de 21

Aquest és l'aspecte de la doble pàgina maquetada seguint les instruccions d'aquest tutorial.



## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

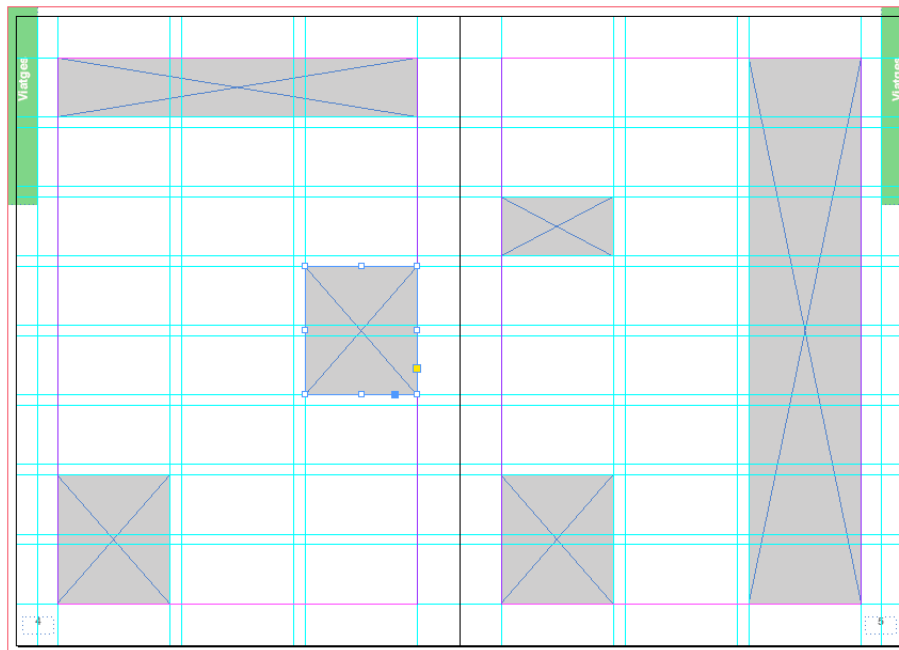
### Pas 1 de 18

En aquest tutorial aprendrem a integrar diferents tipus d'imatges bitmap i a ajustar-ne la maquetació.

Adobe InDesign permet maquetar les imatges respectant-ne els tractaments de manera íntegra i fins i tot maquetar de manera selectiva les capes en el cas d'imatges desades en format nadiu de Photoshop. Però InDesign també facilita l'opció de configurar de manera enriquidora i dinàmica la integració d'aquestes imatges.

Igualment, la versió CS6 permet inspeccionar tant les característiques tècniques de les imatges (resolució, el format o el perfil de color) com les seves metadades (creador, descripció, *Copyright*...).

Veurem com Adobe InDesign no incrusta pròpiament les imatges en el seu arxiu sinó que en mostra una visualització en pàgina alhora que manté una relació de vinculació amb aquests originals. Caldrà, doncs, no trencar aquesta ruta de localització per a evitar incidències greus en la gestió i sortida final de la maquetació.



Doble pàgina reticulada que indica els requadres d'imatge acolorits

# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

#### Pas 2 de 18

La integració de tota imatge es realitza per mitjà de l'operativa *Archivo / Colocar* ("Cmd + D" o "Ctrl + D").

Podem optar per col·locar el gràfic dins d'un quadre d'imatge creat prèviament o, al contrari, importar directament la imatge i situar-la allà on considerem.

En el primer cas, la imatge s'ajusta al quadre d'imatge creat o seleccionat prèviament. En el segon cas, la imatge s'integra de manera completa amb les dimensions reals.

#### Creació del quadre d'imatge

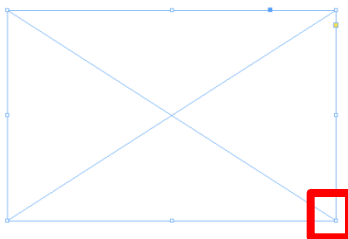
Per tal de crear un quadre d'imatge on integrar la imatge, utilitzarem l'eina *Marco rectangular* (F).



Clicarem amb aquesta sobre el punt de la pàgina que esdevindrà el primer vèrtex del quadre.

Mantenint premut el botó del ratolí, estirarem a partir d'aquest punt, en la direcció que ens convingui, fins a assolir la forma i dimensions desitjades per al quadre d'imatge. Si ho fem pulsant simultàniament la tecla "Shift", el quadre es dimensionarà proporcionalment. Si ho fem prement simultàniament la tecla "Alt", el quadre es crearà excèntricament des d'aquest punt, ja que marcarem en realitat el centre i no un vèrtex del quadre.

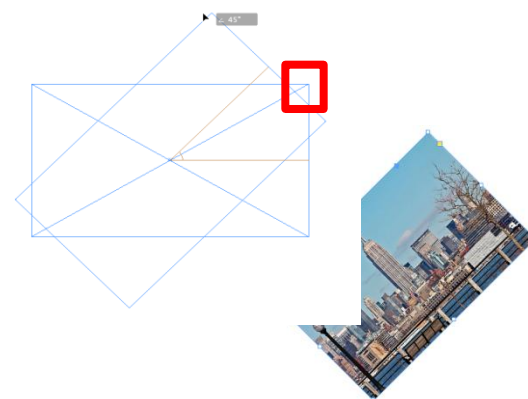
Una vegada creat, el quadre mostrarà en el seu interior la intersecció de dues diagonals originades des dels seus vèrtexs. Aquesta indicació gràfica diferencia aquest marc dels quadres de text o sense gràfic.



#### Edició del quadre d'imatge

El marc mostra en els seus vèrtexs uns requadres que, tot estirant d'ells, podrem redimensionar i editar la forma del marc.

Igualment podrem girar el quadre d'imatge situant el cursor pròxim a un d'aquests vèrtexs. Prement el botó del ratolí, girarem el quadre en la direcció i angulació desitjada. Si ho fem prement simultàniament la tecla "Shift", girarem el quadre en angles de 45°.



## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

### Pas 3 de 18

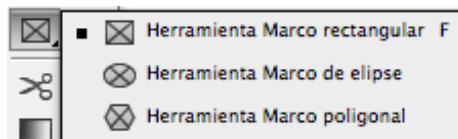
El quadre d'imatge ens mostra també, sota el vèrtex superior dret, un petit requadre groc. Si cliquem sobre aquest quadre, els vèrtexs es convertiran en uns rombes grocs.

Desplaçant qualsevol d'ells editarem simultàniament els vèrtexs de tot el requadre d'imatge, arrodonint les cantonades del quadre.



Igualment podem editar la forma del quadre prèvia o posteriorment a la col·locació de la imatge.

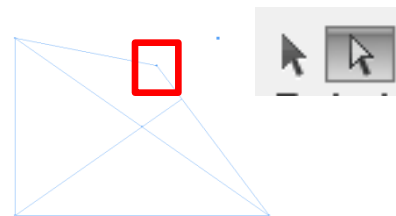
En primer lloc cal considerar que podem utilitzar una alternativa a l'eina *Marco Rectangular (F)*. Així desplegant la part inferior esquerra d'aquesta icona (clikant sobre el triangle negre) accedirem a altres eines similars.



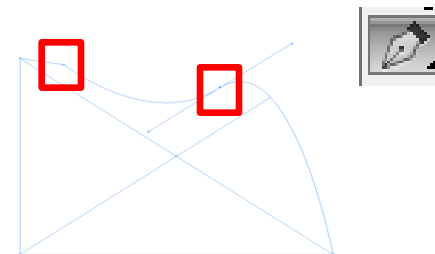
Les eines *Marco de elipse* i *Marco poligonal* ens permetran generar requadres d'imatge amb formes no rectangulars.

D'altra banda, podem modificar de forma irregular i personalitzada el quadre com l'element vectorial pròpiament que és.

D'altra banda, podem modificar el quadre d'imatge abans de col·locar cap contingut. Clicarem amb l'eina *Selección Directa (A)* sobre qualsevol dels vèrtexs i arrossegarem aquest punt fins assolir la forma convenient.



Igualment mitjançant l'eina *Pluma (P)* i eines derivades podem afegir més punts al quadre i modificar-los de forma lineal o curvilínia mitjançant curves *Bézier*.





## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

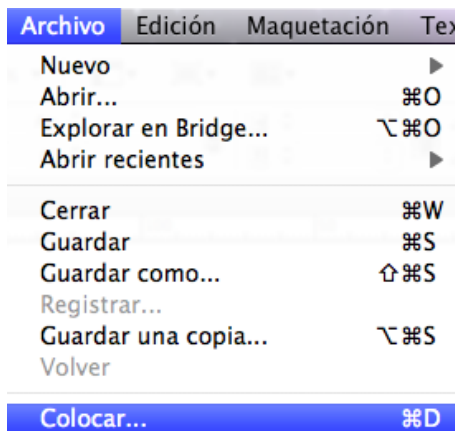
### Pas 4 de 18

#### Integració de la imatge

Una vegada creat o seleccionat el quadre, procedirem a integrar l'original d'imatge en el seu interior. Cal recordar, però, que també ho podem fer directament, sense seleccionar prèviament cap quadre. En qualsevol cas, integrarem la imatge per mitjà d'*Archivo / Colocar* ("Cmd + D" o "Ctrl + D").

A continuació, el programa ens presenta una finestra per tal que localitzem en el sistema la imatge a integrar. En la part inferior d'aquest quadre trobarem tres caselles activables. Són opcions independents i, per tant, podem seleccionar les que en calguin.

- Mostrar opciones de importación
- Reemplazar elemento seleccionado
- Crear pies de ilustración estáticos



#### 1. *Mostrar opciones de importación*

L'activació d'aquesta opció ens obrirà, en seleccionar la imatge a integrar, una finestra que ens permetrà seleccionar els eventuais recursos d'aquesta imatge:

- Traçat de retall o canal alfa (si escau).
- Perfil de color i mètode d'interpretació.
- Capes (per imatges en format .psd).

Més endavant abordarem aquestes opcions.

#### 2. *Reemplazar elemento seleccionado*

L'activació per defecte d'aquesta opció possibilita que l'aplicatiu substitueixi qualsevol imatge seleccionada de la maquetació per la nova imatge a integrar.

#### 3. *Crear pies de ilustración estáticos*

Aquesta opció ens maquetarà conjuntament amb la imatge un quadre de text amb informació d'aquesta com a peu de foto. Podem situar aquest quadre de text allà on decidim, ja que tant la imatge com aquest text només es col·locaran de forma efectiva sobre la pàgina quan premem dos clics independents.

Aquest peu d'imatge correspondrà per defecte al seu nom. Podem, però, modificar aquest valor per mitjà de l'operativa *Objeto / Pies de ilustración / Configuración de pie de ilustración*.

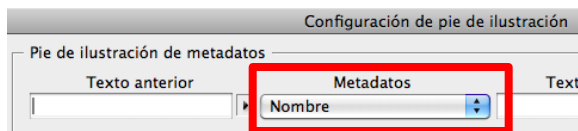
# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

#### Pas 5 de 18

En obrir aquesta finestra, observarem com efectivament per defecte el programa mostra com a peu el nom de la imatge.

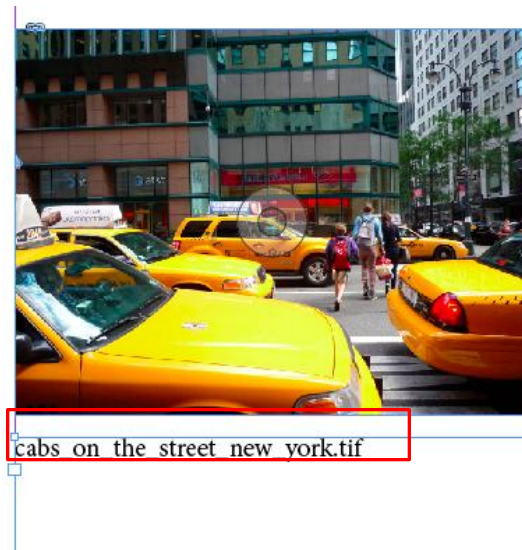


Desplegant, tanmateix, el menú de *Metadatos* podrem seleccionar un altre valor com ara un paràmetre tècnic (dimensions, resolució, perfil ICC...) o, per exemple, una metadada de la imatge (*Creador, Título, Descripción, Copyright...*).

L'aplicatiu anomena estàtic aquest peu d'imatge perquè, una vegada col·locat, tota modificació posterior sobre el text caldrà fer-la manualment.

El programa, tanmateix, també permet configurar allò que denomina peu d'il·lustració interactiu. Aquesta informació està lligada a una metadada de l'original d'imatge. I s'actualitzarà automàticament amb l'edició externa d'aquella, per exemple, a través d'un altra aplicació com ara Adobe Photoshop.

En definitiva, doncs, quan activem l'opció *Crear pies de ilustración estáticos*, en col·locar la imatge ens apareixerà en la cantonada superior esquerra el número 2. Ens informa que integrarà dos grafismes: la imatge i el respectiu quadre de text amb la informació seleccionada.



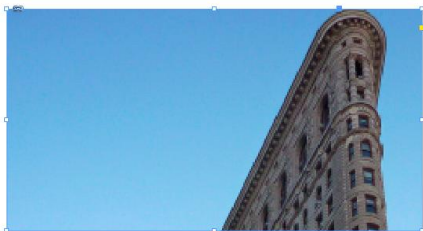
Peu d'il·lustració estàtic amb el nom de l'arxiu de la imatge

Caldrà, doncs, clicar dues vegades per a integrar els dos grafismes. El quadre de text es crearà amb l'amplada de la caixa de text global.

## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

### Pas 6 de 18

Com hem indicat, col·locant una imatge en un requadre creat prèviament, aquesta apareix seccionada, ja que difícilment coincidirà amb les dimensions de la caixa, llevat que l'hàgim configurat així prèviament en una aplicació com Adobe Photoshop. De fet cal precisar que aquesta seria la manera òptima de treballar en flux.



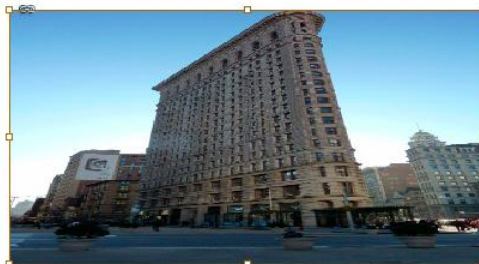
Davant d'aquesta situació disposem de dues alternatives:

- Ajustar proporcionalment la fotografia al quadre d'imatge.
- Adaptar el quadre d'imatge a l'original fotogràfic.

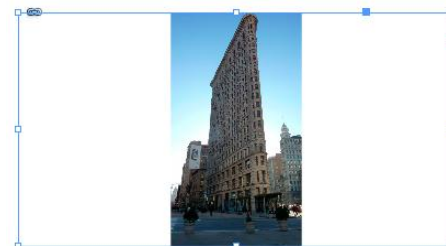
Ambdues opcions es configuraran mitjançant les accions que ofereix l'operativa *Objeto / Encaje* (accessibles també des del menú contextual de la imatge).

#### Ajustar la fotografia al quadre d'imatge

Primerament hem d'aclarir que cal realitzar aquest ajustament conservant la proporcionalitat de l'original per tal d'evitar la seva distorsió. Així, tot i que el programa ens ofereix la possibilitat d'ajustar totalment la imatge al requadre, aquesta probablement apareixerà distorsionada com en el següent exemple.



Per a garantir, doncs, la proporcionalitat de la imatge, seleccionarem l'opció *Encajar contenido proporcionalmente*.



#### Ajustar el quadre d'imatge a la fotografia

Activarem l'opció *Encajar marco a contenido*.



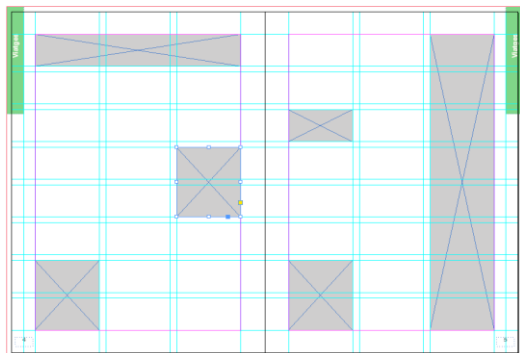
# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

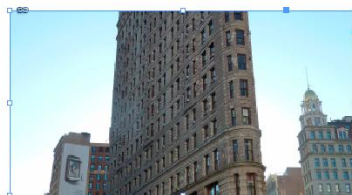
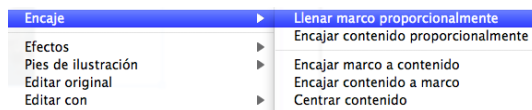
#### Pas 7 de 18

En relació amb l'ajustament d'imatges, cal especificar que, en un principi, col·locarem les imatges en quadres d'imatge distribuïts prèviament en la pàgina reticulada (així convindria). Per tant, els requadres no s'haurien d'ajustar a les imatges, sinó més aviat al contrari.



Tanmateix, com hem vist, és possible que aquest ajustament distorsioni les imatges. Per tal d'evitar això podem reenquadrar les imatges.

Per tal de reenquadrat la imatge, sense distorsionar-la, dins de l'espai disponible, seleccionarem l'opció *Llenar marco proporcionalmente*.

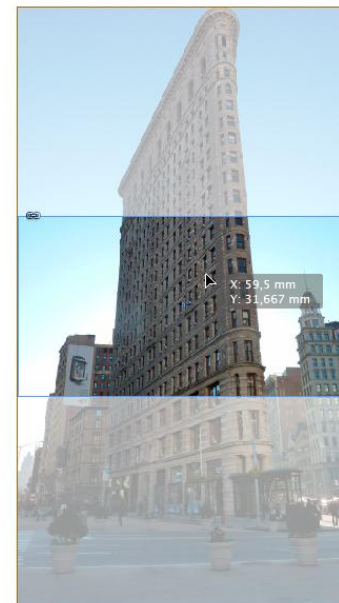


A continuació podem desplaçar la imatge dins del quadre per mostrar aquella part que ens interessa. Per a fer-ho, utilitzarem l'eina *Selección directa (A)*.



Clicarem sobre la imatge i mantindrem premut el botó del ratolí.

Aleshores apareixerà amb l'opacitat reduïda la imatge completa, desbordant el quadre disponible. Sense deixar de prémer el botó, podrem arrossegar la imatge buscant aquella part que volem mostrar amb el nostre reenquadrament.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

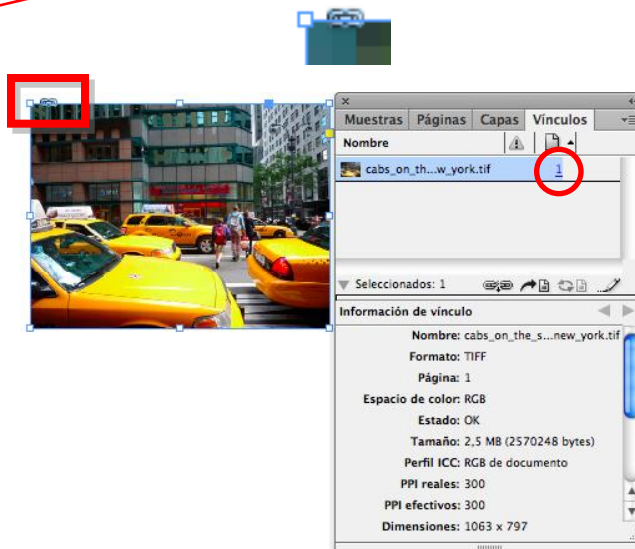
#### Pas 8 de 18

#### Vinculació

Adobe InDesign insereix les imatges en la maquetació de manera vinculada. Aquesta relació implica que les imatges no s'integren pròpiament en l'arxiu, sinó que aquest mostra una previsualització de les fotografies, mantenint amb aquests arxius una relació semblant a una mena d'apuntador. Aquest mètode de treball redueix el pes en memòria i agilitza la gestió de les imatges en la pàgina.

La vinculació s'estableix en col·locar la imatge, ja que es genera una ruta de localització. Per tant, tota modificació en la denominació o en la ubicació dels arxius d'imatges o de la maquetació modificarà la ruta i trencarà així aquesta vinculació. Per a inspeccionar la vinculació de les imatges obrirem el panell **Vínculos** per mitjà de *Ventana / Vínculos*.

També podem obrir aquest panell prement "Alt" i clicant sobre la icona que apareix en la part superior esquerra de la imatge amb forma de cadena.

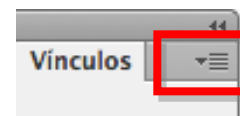


**Vínculos** està compost per dos panells superposats. El panell superior mostra la relació d'imatges vinculades que conté tota la maquetació.

Aquest panell relaciona per a cada imatge una miniatura identificativa, el seu nom, l'estat de vinculació i la pàgina on es troba maquetada.

El panell inferior, al seu torn, mostra informació per a cadascuna de les imatges seleccionades de la llista superior.

Tant una informació com l'altra es poden ampliar amb més valors o també reduir per mitjà del menú desplegable del panell **Vínculos**. Per a accedir-hi clicarem sobre la icona que trobem en la part superior esquerra del panell.



Seleccionarem l'opció inferior del menú *Opciones de panel*.

Opciones de panel...

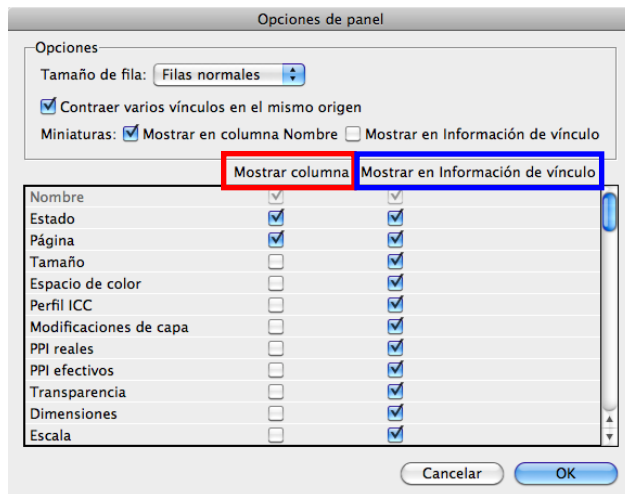
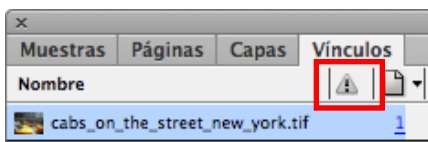
# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges Pas 9 de 18

La relació de paràmetres que trobem llistats seran visibles en el panell superior i inferior de *Vínculos* si activem la corresponent casella de verificació.

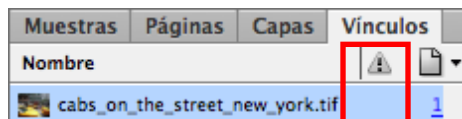
Així, les caselles llistades sota la columna *Mostrar columna* activen aquests paràmetres pel panell superior. Les caselles de la columna *Mostrar en informació de vínculo* activen aquestes pel panell inferior d'informació de cada vincle.

D'entre els paràmetres mostrats en el panell superior de *Vínculos* resulta especialment remarcable el valor d'*Estado*.



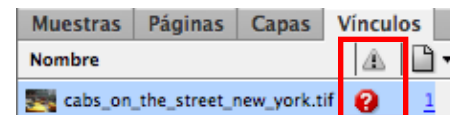
Columnat sota aquesta icona podem trobar per a cada imatge tres valors diferents:

- **En blanc** = Vinculació correcta i actualitzada.



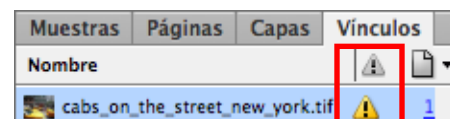
- **Símbol vermell amb signe d'interrogació** = Enllaç no disponible.

La imatge original ha canviat el seu nom, la seva localització original o senzillament ha estat suprimida o no acompanya el projecte (la maquetació). El programa no troba l'arxiu d'imatge.



- **Símbol groc amb signe d'admiració** = Vincle o enllaç modificat o no actualitzat.

La imatge original ha estat editada des d'una altra aplicació i aquests canvis no es reproduïen en la imatge maquetada.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

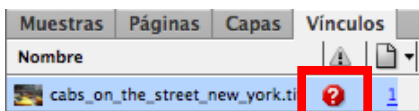
#### Pas 10 de 18

Aquests símbols també apareixeran en la part superior esquerra de la imatge, on abans trobàvem el signe de la cadena.



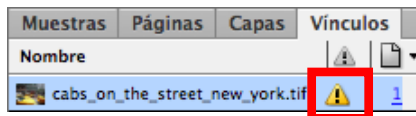
Així doncs aquests símbols només es mostraran en la columna d'*Estado* en aquelles imatges que presentin incidència en la vinculació. I aquest esdevé un problema greu que no podem passar per alt. Cal resoldre'l.

Per tal de solucionar el primer cas, és a dir, el vincle o enllaç no disponible, l'operativa més directa és clicar dues vegades sobre la icona d'*Estado* que mostra la incidència de la imatge.



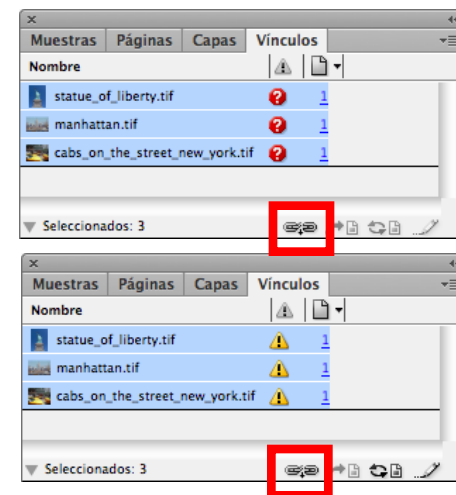
Atès que hem perdut l'enllaç amb l'original d'imatge maquetat, el programa ens obrirà el buscador per localitzar aquest i revincular-lo de nou.

Per tal de resoldre el segon cas, el de vincle modificat o no actualitzat, optarem també per l'operativa més immediata, que és clicar directament sobre la icona d'*Estado* que mostra la incidència.



Atès que en aquest cas l'enllaç no s'ha trencat, no caldrà localitzar novament l'original, sinó que s'actualitzarà de forma automàtica clicant dues vegades sobre la icona. D'aquesta manera, tota modificació realitzada sobre la imatge fora d'InDesign es reproduirà immediatament en la imatge maquetada en pàgina.

També podem reenllaçar o actualitzar aquestes imatges per mitjà de la icona que trobem en la part inferior d'aquest panell superior de *Vínculos*.



Aquesta icona permet seleccionar simultàniament diverses imatges. Així aconseguim que, en la recerca de la nova ubicació, les imatges se succeeixin una a una, agilitzant el reenllaçament.

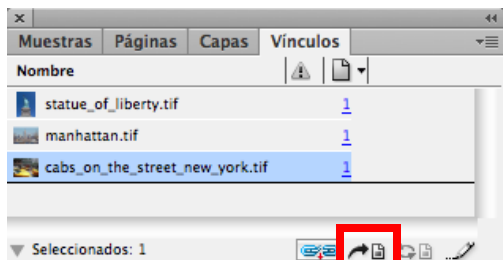
# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

#### Pas 11 de 18

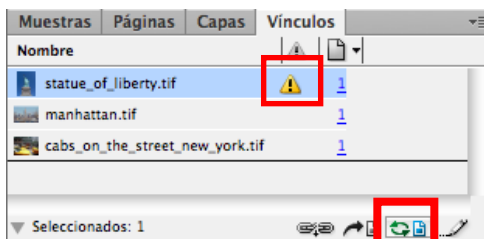
En la part inferior del panell *Vínculos* també trobarem altres icones interessants d'acció directa conjuntament amb l'opció de *Volver a vincular*.



Ir a vínculo

#### **Ir a vínculo**

Ens mostra, activant-la, la imatge seleccionada del panell en la seva situació, sigui quina sigui la pàgina on es trobi. Resulta, doncs, una opció ràpida, per a localitzar qualsevol imatge en la maquetació.



Actualizar vínculo

#### **Actualizar vínculo**

Aquesta icona només s'activarà per a aquelles imatges que es trobin no actualitzades. Prement aquest botó, la imatge s'actualitza automàticament. Si ho fem pulsant simultàniament la tecla "Alt", actualitzarem totes les imatges no actualitzades.

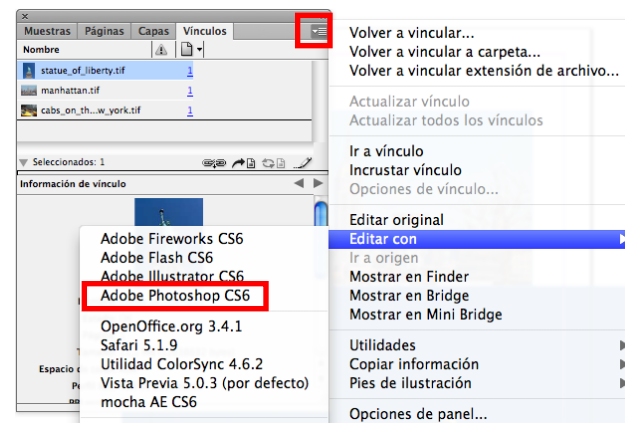


Editar original

#### **Editar original**

Prement aquesta icona, en seleccionar una imatge, l'obrirem en una aplicació exterior per a la seva visualització o edició.

Si volem, però, assegurar-nos l'obertura i edició directa d'aquesta imatge en una aplicació concreta, com ara Adobe Photoshop, convindria que utilitzéssim el menú desplegable del panell *Vínculos*.





# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

#### Pas 12 de 18

Finalment, abordem, en aquest menú desplegable de *Vínculos*, dos recursos que no hem comentat encara.

#### **Incrustar vínculo**

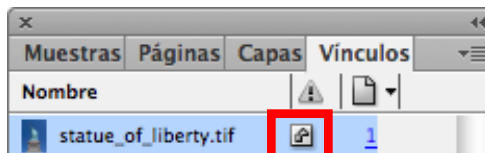
Aquesta acció integra directament la imatge vinculada en l'arxiu de la maquetació. La imatge perdrà, doncs, el seu enllaç i ja no podrà desvincular-se.

Ara bé, el pes de la maquetació s'incrementarà sumant el volum de la imatge a l'arxiu de la maquetació. I d'altra banda, InDesign ja no podrà informar-nos sobre qualsevol edició externa en la imatge original.



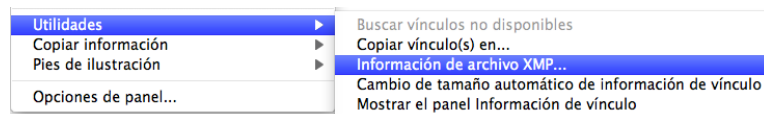
Per tant hem d'indicar que no resulta recomanable la incrustació d'imatges. Això resulta especialment cert en maquetacions amb moltes imatges.

En tot cas, l'eventual incrustació es representa en la respectiva informació de la imatge a *Vínculos* amb el signe següent:

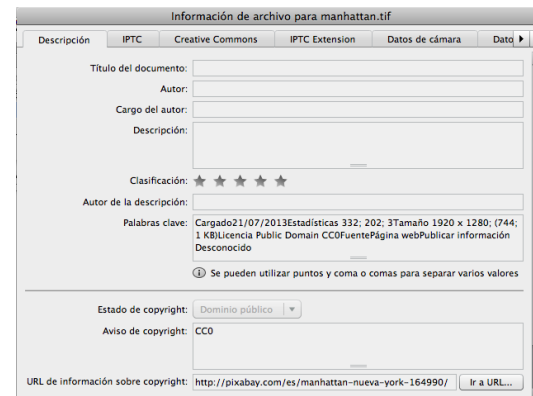


#### **Utilidades / Información de archivo XMP**

Aquesta subacció ens obre directament una finestra amb la informació de metadades de la imatge seleccionada a *Vínculos*.



Així podrem consultar, de manera directa, per exemple, les dades IPTC dels originals d'imatge maquetats. Cal aclarir, però, que no podrem editar aquesta informació.



## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

### Pas 13 de 18

#### Traçat de Retall i Canal Alfa

Aquests dos recursos permeten trencar la continuïtat de tota imatge bitmap en el seu format regular i generar transparències en el seu interior. En darrer terme, es poden utilitzar, per exemple, per a siluetejar i mostrar només un o diferents elements de la totalitat d'una imatge.

Aquestes dues tècniques s'executen mitjançant l'aplicació Adobe Photoshop sobre l'original d'imatge.

Una vegada desada, en la importació Adobe InDesign permet recuperar tant el traçat de retall com el canal alfa per a la compaginació d'aquestes imatges.

Únicament cal que el format digital de la imatge suporti el traçat de retall i el canal alfa perquè InDesign els pugui recuperar.

Per al nostre treball, siluetejarem en Adobe Photoshop, sobre una de les nostres imatges, la figura de l'estàtua. Retallarem aquesta silueta mitjançant el traçat de retall, però també establint un canal alfa amb els límits progressius (*Selección / Perfeccionar borde*).

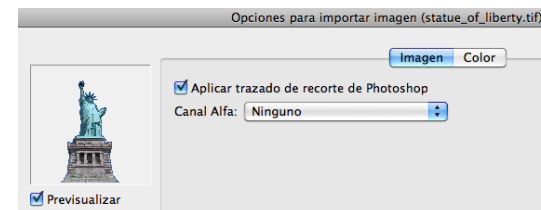
I és que, a efectes de disseny del nostre producte, diferenciarem aquestes dues tècniques en com executen el retall de la silueta respecte del fons d'una imatge.

- El traçat de retall efectua un siluetejat directe de la figura respecte del fons.
- El canal alfa permet una transició entre silueta i fons, un retall més suau en definitiva.

Procedirem, seguidament, a integrar la imatge mitjançant *Archivo / Colocar*. Cal, però, que activem en la finestra de localització de la imatge la casella inferior del quadre *Mostrar opciones de importación*.

- Mostrar opciones de importación
- Reemplazar elemento seleccionado
- Crear pies de ilustración estáticos

Una vegada seleccionada la imatge, en acceptar, el programa ens mostrarà la finestra següent:



## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

### Pas 14 de 18

La finestra ens mostra activada la primera pestanya *Imagen*, on podem seleccionar, si s'escau, el traçat del retall o el canal alfa a mostrar de la imatge. Ambdós recursos són per tant excloents.

Per defecte, el programa sempre presenta activat el traçat de retall.

Aplicar trazado de recorte de Photoshop

Canal Alfa: Ninguno

De fet, encara que seleccionem el canal alfa corresponent al menú desplegable, seguirà mostrant el traçat de retall en la imatge maquetada. Convé, doncs, si aquesta és la nostra decisió, seleccionar el canal alfa alhora que desactivem l'opció d'*Aplicar trazado de recorte*.



Traçat de retall



Canal alfa

Aplicar trazado de recorte de Photoshop

Canal Alfa: Ninguno

Alfa 1

## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

### Pas 15 de 18

Recórrer a aquestes dues tècniques ens ofereix moltes possibilitats en la maquetació. Així, podem integrar text i imatge d'una manera més dinàmica per mitjà de l'operativa *Ceñir texto*.

um. Reperchitiae no- simolor eperum volor aut qu  
t aut fuga. Fictor aut pa vende re nobiti volore solo  
e pos rati omni reste ommolor erupti cus, ir  
doluptat et aped aut quae nimus ad quam qu  
sequam hil ipsus- por am facidigent veni  
rovitaquat quo cum hiciae vid que laboriti  
juatiam ipsanda iditi consed excepe  
b inus dit, ea nist re llabo. Nem. Ita  
sciuritaqui a veratas et doluptaqui  
tem deligendae do- sequat fugitiam  
estionector suntiis quiae magnan  
at omnitatur, od est est earunti cus re  
sam, eturit occaerio sernatem aliaeric  
to tem as quae et Fuga. Upta quunt u  
es quunti rerep- lanihiciisi te pa  
ationse nis ruptatum e  
juis reperf volorruptum  
sunt ma sae minis nel  
itur ad que que dolun  
dit, offictat que rem hi  
ma volup- ciant urepe  
tis aut quis di simagni  
ipidebit, sum harchi  
ciduci- li qu an  
oluptus, n o s a  
verro explam ant meni consequ eatur, s e q u  
et apitae namus con rati volutem. Nequi nis solut r



Traçat de retall

tint. Reperchitiae no- simolor eperum volor aut qu  
: aut fuga. Fictor aut pa vende re nobiti volore solo  
e pos rati omni reste ommolor erupti cus, ir  
doluptat et aped aut quae nimus ad quam qu  
sequam hil ipsus- por am facidigent veni  
rovitaquat quo cum hiciae vid que laboriti  
juatiam ipsanda iditi consed excepe  
b inus dit, ea nist re llabo. Nem. Ita  
sciuritaqui a veratas et doluptaqui  
tem deligendae do- sequat fugitiam  
estionector suntiis quiae magnan  
at omnitatur, od est est earunti cus re  
sam, eturit occaerio sernatem aliaeric  
to tem as quae et Fuga. Upta quunt u  
es quunti rerep- lanihiciisi te pa  
ationse nis ruptatum e  
juis reperf volorruptur  
sunt ma sae minis ne  
itur ad que que dolun  
dit, offictat que rem hi  
ma volup- ciant urepe  
tis aut quis di simagni  
ipidebit, sum harchi  
ciduci- li qu an  
oluptus, n o s a  
verro explam ant meni consequ eatur, s e q u  
et apitae namus con rati volutem. Nequi nis solut r



Canal alfa

## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

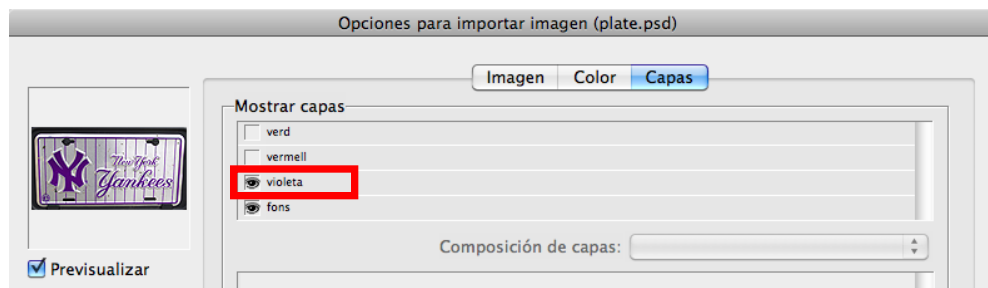
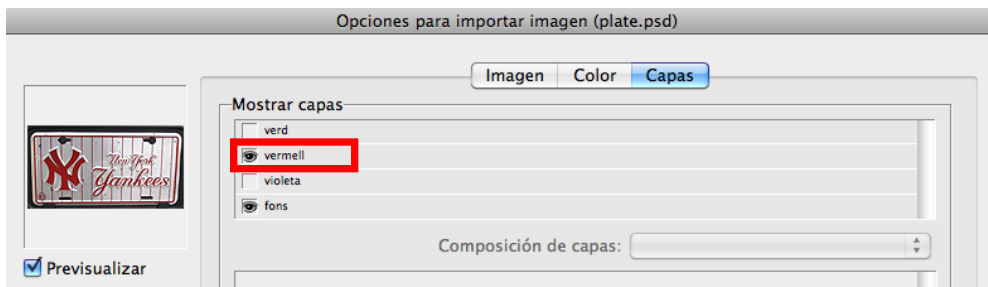
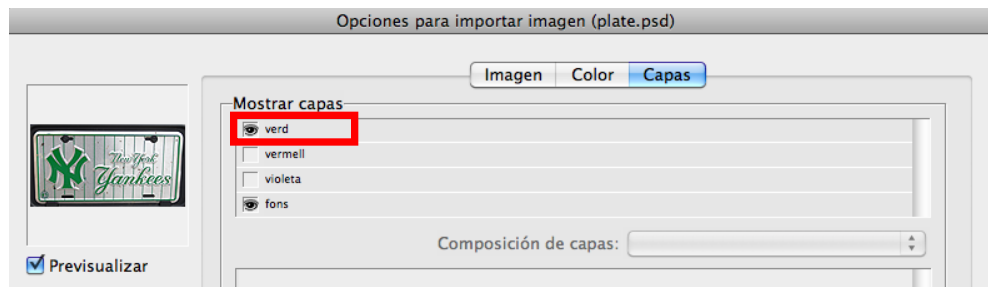
### Pas 16 de 18

#### Selecció de les capes d'una imatge en format nadiu de Photoshop (.psd)

Adobe InDesign permet seleccionar i mostrar tant les capes com les capes d'ajustament d'una imatge desada en format .psd. Així, podem inspeccionar i seleccionar les capes del nostre interès tant en la col·locació de la imatge com una vegada integrada.

Sempre que tinguem activada la casella *Mostrar opcions de importació*, el programa ens obrirà la finestra corresponent amb el subapartat *Capas*. En aquesta visualitzarem les capes de què disposa la imatge. Per tal de seleccionar les que vulguem utilitzar, activarem la casella corresponent.

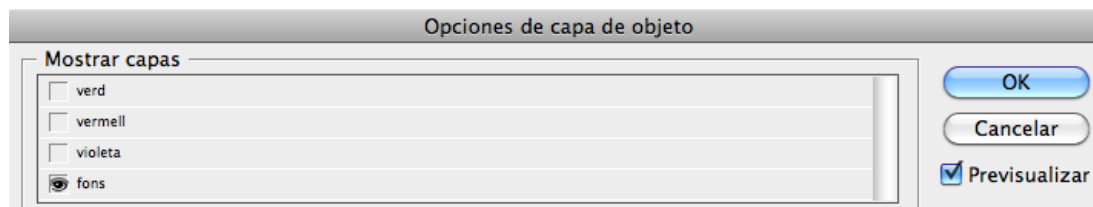
- Mostrar opcions de importació
- Reemplazar elemento seleccionado
- Crear pies de ilustración estáticos



## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges

### Pas 17 de 18

Però també podem seleccionar i activar les capes d'una imatge en format .psd una vegada maquetada. Només caldrà que activem el quadre d'imatge corresponent i seleccionem *Objeto / Opciones de capa de objeto*. També podrem accedir a aquest recurs per mitjà del menú contextual de la imatge.



# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

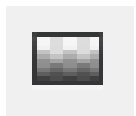
## Programa d'aprenentatge 5. Integració d'imatges Pas 18 de 18

### Aplicació de *Desvanecimiento de degradado*

Finalment, abordem aquesta eina del programa que, amb una simple operativa, ens permet aplicar un tractament molt efectiu i també efectista sobre qualsevol imatge.

I és que l'eina *Desvanecimiento de degradado* permet executar sobre, de fet, qualsevol grafisme de la maquetació (textos inclosos) un degradat des de la màxima opacitat actual fins la transparència total.

Només caldrà que seleccionem aquell element a editar, en aquest cas una imatge, i activar a continuació l'eina *Desvanecimiento de degradado* ("Shift + G").



Seguidament marcarem sobre la imatge o fora d'ella el punt d'inici del degradat (per defecte, màxima opacitat) i, mantenint premut el botó del ratolí, estirarem aquest degradat fins, deixant anar el botó del ratolí, assenyalar el punt de transparència total.

Tanmateix, podem editar les opcions d'aquesta eina clicant dues vegades sobre la mateixa eina en la barra d'*Herramientas* que l'allotja. El programa ens obrirà a continuació el següent panell per a l'edició de les opcions del degradat:



Aplicació de **Desvanecimiento de degradado** als tres elements d'aquest muntatge de manera independent

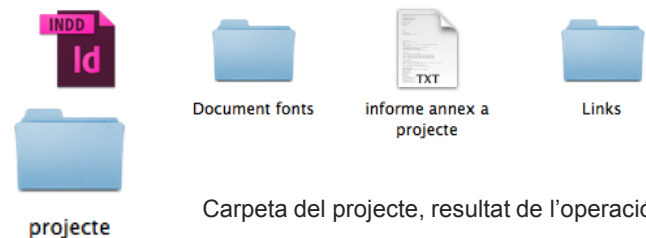


## Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar Pas 1 de 12

En aquest tutorial aprendrem, una vegada finalitzada la maquetació, a realitzar les comprovacions corresponents per tal de garantir la consistència tècnica del projecte i a preparar i tancar-lo per a la seva gestió i edició posterior o per a enviar-lo a la sortida final.

Veurem com Adobe InDesign ens facilita els recursos automatitzats de *Comprobación final* per tal de realitzar una inspecció de tots els aspectes crítics d'una maquetació. D'aquesta manera, podrem detectar, avaluar i, si escau, corregir qualsevol incidència i procedir a la darrera fase de tancament del projecte.

I és que abans de donar per finalitzat el projecte, una vegada ja inspeccionat, i procedir al seu enviament i/o sortida final, InDesign ens facilita l'operativa per tal que tanquem el projecte incloent-hi tots els arxius necessaris per a la seva gestió posterior i sortida final. Aquest recurs és anomenat pel programa com a *Empaquetar*.



Carpeta del projecte, resultat de l'operació d'*Empaquetar*, i que inclourà tots els arxius necessaris per a la seva gestió i /o edició posterior



# Indesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 7. Comprobació preliminar i Empaquetar.

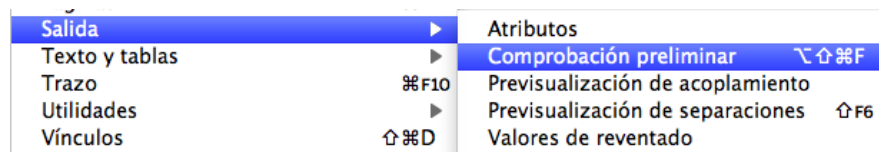
### Pas 2 de 12

#### Comprobación preliminar

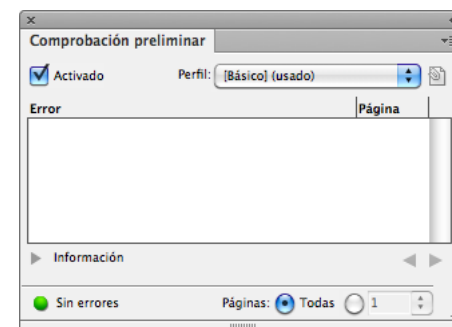
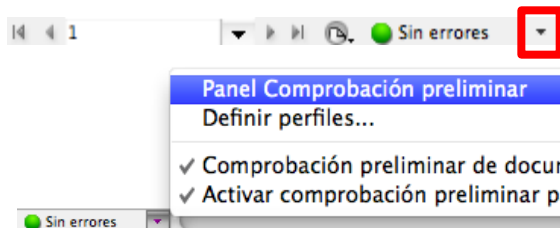
Adobe Indesign ens ofereix un recurs molt útil per a l'inspecció i correcció de la maquetació en relació a aquells factors crítics més recurrents.

Aquesta eina s'anomena *Comprobación preliminar* i podem utilitzar-la tant una vegada finalitzada la compaginació com durant el treball pròpiament de maquetació per tal de corregir sobre la marxa les possibles incidències que apareguin.

Podem accedir a aquest recurs a través de dues vies. Ho podem fer a través del menú *Ventana / Salida / Comprobación preliminar*.



Però també podem activar-lo mitjançant l'accés que trobarem a la barra inferior de l'espai de treball del programa. Així si cliquem sobre l'icona que trobem al costat de la referència *Sin errores* o que indica el número de errors detectats, es desplegarà el menú corresponent. En aquest seleccionarem l'opció *Panel Comprobación preliminar*.



Aquest recurs funciona en base al que el programa anomena *Perfil*. Aquest *Perfil* constitueix un conjunt de paràmetres o condicions d'avaluació que inspeccionen continuament el document en maquetació.

Aquests paràmetres ens informaran, doncs, quan el document presenti una incidència en el seu àmbit respectiu. De fet, en la pròpia barra inferior de l'espai de treball, el programa mostra continuament del resultat d'aquesta avaluació.

# Indesign CS6: guia de maquetació

Programa d'aprenentatge 7. *Comprobació preliminar i Empaquetar.*

## Pas 3 de 12

Així mentre no sorgeixi cap error el programa presentarà una icona verda acompanyada del missatge “Sin errores”.

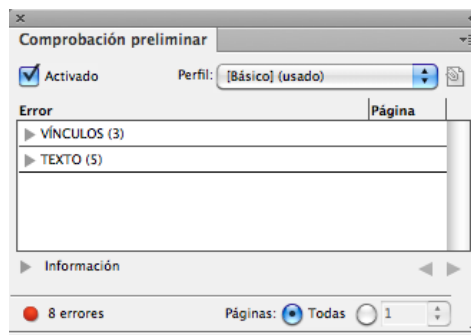


Però tan bon punt que *Indesign* detecti un error, mostrarà una vistosa icona vermella, acompanyada del número d'errors detectats pel perfil d'avaluació en qüestió.

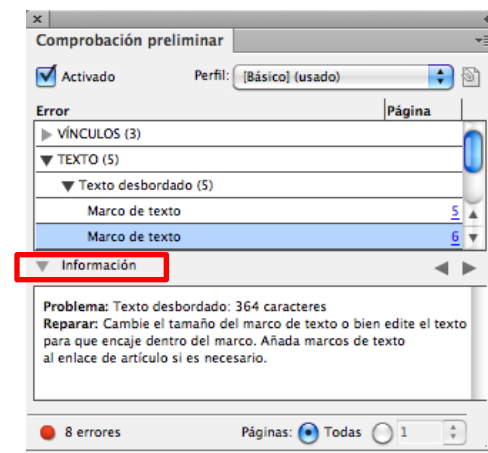


Podem aleshores clicar sobre la pròpia icona vermella per tal de conèixer les incidències detectades. El programa ens obrirà el panell de *Comprobaciones* on relacionarà i detallarà la naturalesa de cada error. En aquest cas, per exemple, el perfil ha detectat un dels problemes més habituals en una maquetació: text desbordat en alguna caixa.

Observem com en un primer nivell el panell ens informa del número d'errors per cada categoria d'avaluació.



Si premem, però, sobre la fletxa que acompanya a cada categoria, aquesta es desplegarà relacionant cada error i la seva pàgina de localització. Si adicionalment cliquem sobre la fletxa que acompanya a la referència *Información*, el programa ens oferirà un nou panell detallant-nos l'error i suggerint-nos, fins i tot, una solució.



De fet, podem visualitzar el problema detectat clicant dues vegades sobre la línia d'error. El programa ens conduirà fins a la pròpia incidència en la maquetació.

D'aquesta forma podrem avaluar i resoldre, si s'escau, de forma directa l'error. Una vegada resolt desapareixerà del corresponent panell *Comprobación preliminar*.

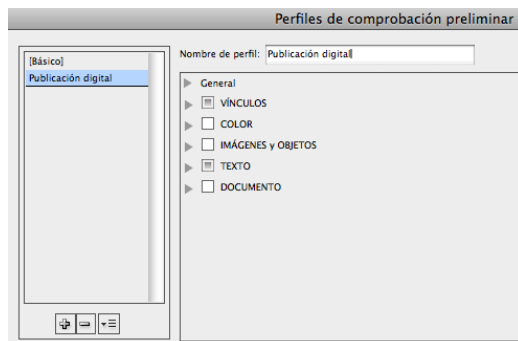
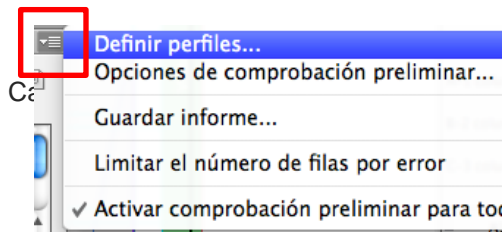
# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar

#### Pas 4 de 12

Com acabem de veure en l'exemple proposat, el panell ens informa de diferents incidències en les dues categories *Vínculos* i *Texto*. Aquests paràmetres de comprovació són les dues úniques categories que analitza el perfil per defecte que presenta el programa. Aquest perfil és denominat per InDesign com a *Básico* i en podem conèixer les seves condicions a través de l'operativa *Definir perfiles* que trobarem en desplegar la icona superior dreta del panell *Comprobación preliminar*.



Aquest subpanell ens presenta el perfil per defecte del programa (*Básico*). Si despleguem la referència *General* coneixerem les seves condicions d'avaluació:

- Vincles modificats o no disponibles.
- Text desbordat.
- Font utilitzada no disponible.
- Peu d'il·lustració interactiu disfuncional.

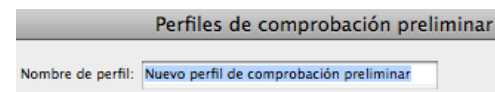
De fet, els perfils disponibles apareixen relacionats en el requadre lateral esquerre.

Així, observarem com InDesign conjuntament amb el perfil, per defecte, *Básico* també ofereix un segon perfil anomenat *Publicación digital*. Clicant sobre aquest podrem observar les seves condicions de comprovació.

Però serà també per mitjà d'aquest subpanell que crearem i configurarem nous perfils. Per això caldrà que premem el botó inferior il·lustrat amb el signe positiu.



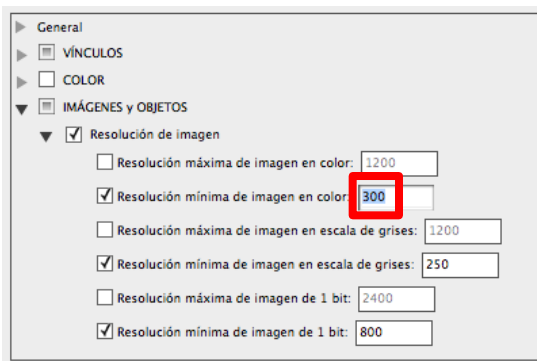
A continuació haurem de denominar el nou perfil en la casella superior.



## Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar Pas 5 de 12

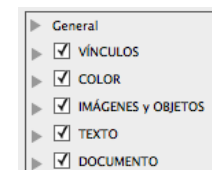
Desplegant les categories relacionades en majúscules a l'interior del requadre principal, podem activar els paràmetres d'avaluació que desitgem per al nostre perfil de comprovació.

Així, per exemple, podem activar un paràmetre de control tan important com és garantir la resolució mínima necessària per a les imatges. Establirem, doncs, que el perfil inspeccioni que totes les imatges tenen una resolució mínima de 300 ppp.

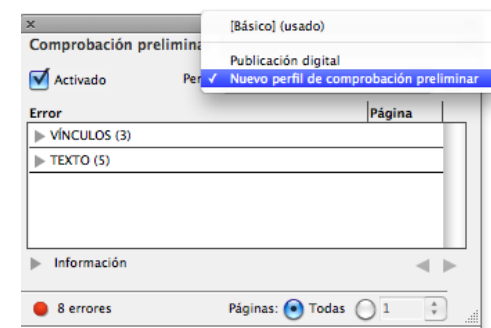


I és que el programa ens ofereix una àmplia relació de condicions d'avaluació. Totes aquestes condicions s'agrupen sota les cinc categories següents:

- **Vínculos.** Enllaços no disponibles o no actualitzats.
- **Color.** *Espacio de fusión de transparencia*, espais de color i sobreimpressió.
- **Imágenes y objetos.** Resolució, transparències, perfil ICC en imatges maquetades o gruix de traç per elements vectorials.
- **Texto.** Desbordament de text, fonts no disponibles o establiment d'un cos mínim per a textos.
- **Documento.** Requisits generals de la maquetació com el format, orientació, nombre de pàgines o sagnat.



Una vegada configurat el nou perfil de comprovació, tornarem al panell principal *Comprobación preliminar* per seleccionar-lo en el menú desplegable *Perfil*. I d'aquesta manera ja podem començar a treballar amb el nou perfil personalitzat o procedir a inspeccionar la maquetació ja finalitzada.



## Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar Pas 7 de 12

El programa generarà un arxiu amb l'extensió .idpp amb el qual podem, per exemple, acompanyar el projecte sense necessitat d'incrustar-lo en aquest. Igualment, el mateix programa Adobe InDesign recomana utilitzar aquesta operativa per a realitzar còpies de seguretat del perfil de comprovació configurat.

### **Cargar perfil**

Mitjançant aquesta operació podem importar tant un arxiu pròpiament de perfil (.idpp) com el perfil utilitzat per a qualsevol maquetació sempre que hi estigui incrustat.

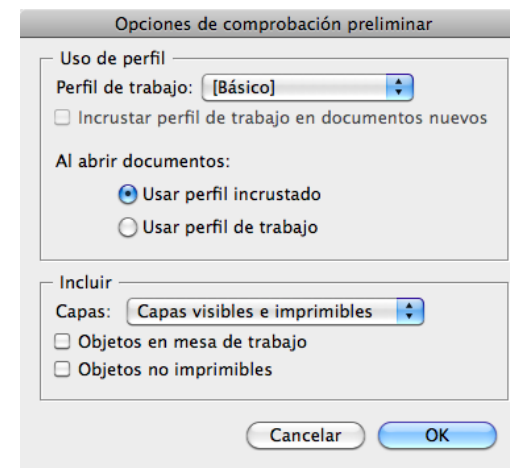


Nuevo perfil de comprobación preliminar.idpp

### **Opciones de comprobación preliminar**

Finalment, indiquem com en el menú lateral desplegable del panell *Comprobación preliminar* trobarem aquest subpanell que ens permetrà configurar algunes opcions d'aquest recurs.

Així podrem activar el perfil de treball que necessitem o indicar, per exemple, si volem analitzar totes les capes de la maquetació o només les visibles.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar

#### Pas 6 de 12

#### Informe de *Comprobación preliminar*

Un recurs interessant a conèixer que ofereix l'eina de *Comprobación preliminar* és la possibilitat de recollir el resultat de la seva anàlisi en un informe.

Desplegant el menú lateral del panell principal, podem seleccionar l'opció *Guardar informe*. D'aquesta manera, el programa generarà un arxiu en format .pdf que detallarà cada error detectat pel perfil concret de comprovació amb la seva localització en la maquetació i la proposta de solució corresponent.

#### INFORME DE COMPROBACIONES PRELIMINARES DE INDESIGN

Documento: capitol\_01.indd  
Perfil de comprobación preliminar usado: [Básico]

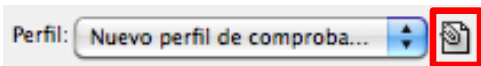
Error	Página
VINCULOS (3)	
Vinculo no disponible (3)	
statue_of_liberty.tif Problema: El archivo vinculado no está disponible. Reparar: En el panel Vinculos, use el botón Volver a vincular para buscar el archivo vinculado.	4
11/10/07 12:00	c

#### Gestió dels perfils de comprovació

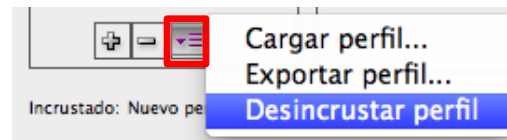
De la mateixa manera que podem enviar la maquetació per a la seva visualització o edició en una altra estació de treball, podem acompanyar-la del perfil de comprovació utilitzat. En aquest sentit disposem de dues operatives diferenciades: incrustar i exportar el perfil.

#### *Incrustar perfil*

Aquesta operació implica l'arxivament i enviament de la maquetació perfilada segons el perfil utilitzat. Per a fer-ho efectiu, només caldrà marcar la icona que trobarem al costat d'aquest en el panell principal *Comprobación preliminar*.



Igualment podem desincrustar un perfil d'una maquetació seleccionant novament l'opció *Definir perfiles* del menú lateral del panell *Comprobación preliminar*. Atès que un document únicament pot tenir un sol perfil incrustat, aquest apareixerà en cursiva en la part superior. El seleccionarem i clicant sobre el botó *Menú de perfil* de la part inferior, activarem l'opció *Desincrustar perfil*.



#### *Exportar perfil*

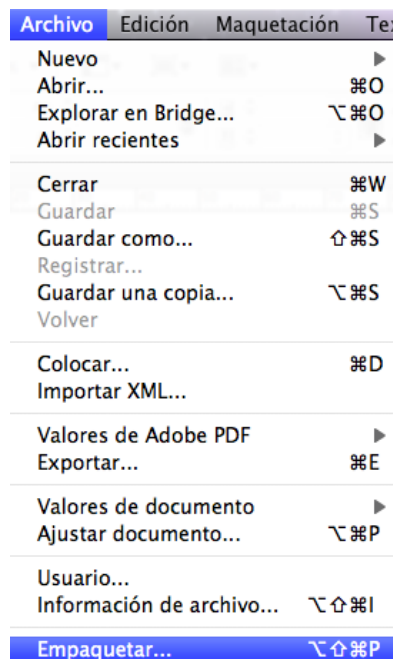
Serà també per mitjà d'aquest menú, una vegada seleccionat el perfil en qüestió, que procedirem a la seva exportació.

## Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar Pas 8 de 12

### ***Empaquetar***

Una vegada finalitzada la maquetació i resoltes les possibles incidències detectades pel perfil de comprovació podem procedir a tancar el que serà pròpiament el projecte final. Aquest serà l'arxiu definitiu preparat per al seu arxivament, enviament i/o sortida final, tant si és una impressió com una publicació digital. Per això resulta necessari que acompanyem la maquetació dels arxius necessaris per a la seva gestió posterior sense incidències. Només així el projecte es pot donar per tancat convenientment.

Per a ajudar-nos en aquesta important tasca, Adobe InDesign ens ofereix el recurs *Empaquetar* que trobarem per mitjà de l'operativa *Archivo / Empaquetar*.



Aquest recurs genera una carpeta de projecte que agrupa tant la maquetació (l'arxiu .indd o .indb maquetat) com els arxius digitals relacionats i utilitzats per a la seva visualització, edició i sortida final correcta.

D'aquesta manera, aquesta carpeta permetrà, per exemple, que el projecte sigui editable posteriorment, mitjançant Adobe InDesign, en una altra estació de treball diferent a la nostra. I és que la carpeta inclourà els corresponents arxius d'imatges i de tipografies utilitzats.

# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar

#### Pas 9 de 12

En accedir a aquesta eina el programa ens obrirà el corresponent panell d'*Empaquetar*. Aquesta finestra ens informa en realitat dels diferents elements que integren i caracteritzen el nostre projecte.

En el marc blanc de l'esquerra trobem relacionades una sèrie de categories que, clicant sobre elles, ens oferiran la informació relacionada.

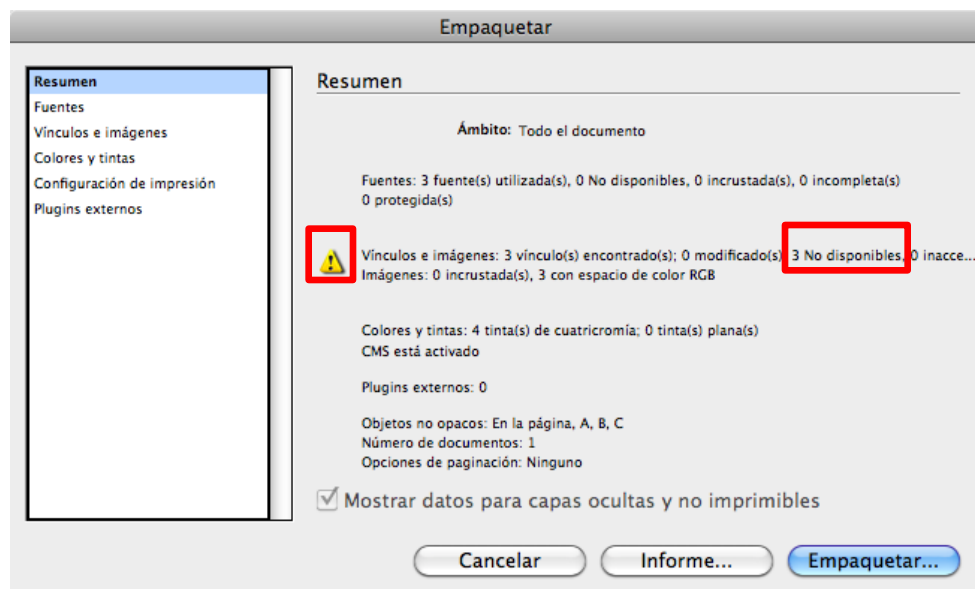
Sintetitzem a continuació la informació que ofereixen els paràmetres més importants.

#### **Resumen**

Com podem veure, indica els elements crítics principals de la maquetació com ara les fonts utilitzades, l'estat dels vincles o la separació de colors. En cas d'incidència presenta la icona d'avertència corresponent.

#### **Fuentes**

Informa de les tipografies d'utilització real en la maquetació, indicant-nos la seva tecnologia (TrueType, PS1, OpenType). Igualment ens informa de qualsevol incidència al respecte.



Fuentes			
3 fuente(s) utilizada(s), 0 No disponibles, 0 incrustada(s), 0 incompleta(s), 0 protegida(s)			
Nombre	Tipo	Estado	Protegida
Helvetica Regular	TrueType	OK	No
Helvetica Bold	TrueType	OK	No
Minion Pro Regular	OpenType Type 1	OK	No



# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar Pas 10 de 12

### Vínculos e imágenes

Relaciona tots els vincles utilitzats, indicant els seu format digital, perfil ICC, la pàgina on estan maquetats i el seu *Estado*. Si ens situem a la línia de cada vincle podrem ampliar aquesta informació i conèixer la resolució original i real (*ppi reales* i *ppi efectivos* respectivament).

3 vínculo(s) encontrado(s); 0 modificado(s); 3 No disponibles, 0 inaccesible(s)  
Imágenes: 0 incrustada(s), 3 con espacio de color RGB

Nombre	Tipo	Página	Estado	Perfil ICC
liberty-63738.jpg	JPEG RGB	5	No disponibles	Ninguno
nyc-11197.jpg	JPEG RGB	5	No disponibles	Ninguno
statue_of_liberty.tif	TIFF RGB	4	No disponibles	Ninguno

### Colores y tintas

Informa de la selecció de color triada, indicant per a cada separació, l'angulació i liniatura assignades.

4 tinta(s) de cuatricromía; 0 tinta(s) plana(s)  
CMS está activado

Nombre y tipo	Ángulo	Líneas/pulgada
Cian de cuatricromía	75,000	70,000
Magenta de cuatricromía	15,000	70,000
Amarillo de cuatricromía	0,000	70,000
Negro de cuatricromía	45,000	70,000

### Configuración de impresión

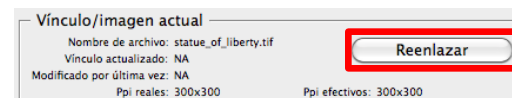
Detalla diferents paràmetres del document en relació amb la seva sortida impresa.

Configuración de impresión
PPD: HP LaserJet P3010 Series, (HP LaserJet P3010 Series [045509])
Imprimir en: Impresora
Número de copias: 1
Páginas enfrentadas: No
Páginas pares/impares: Ambas
Páginas: Todas
Prueba: No
Mosaico: Ninguno
Escala: 100%, 100%
Posición de la página: Superior izquierda
Imprimir capas: Capas visibles, imprimibles
Marcas de impresión: Ninguna
Sangrado: 0 mm, 0 mm, 0 mm, 0 mm
Color: Compuesto. Colores en negro.
Modo de reventado: Ninguno

Així doncs, *Empaquetar* ens informa prèviament al tancament del projecte dels seus elements i característiques. Ens indica també les possibles incidències i ens permet resoldre-les. Veiem, a continuació, com afrontar per mitjà del recurs *Empaquetar* dos dels problemes de major rellevància per a una maquetació.

### Disfuncionalitat en vincles

Per mitjà de la referència del menú lateral *Vínculos e imágenes*, seleccionarem aquelles imatges amb incidència. En cadascuna d'aquestes trobarem en la part inferior el botó *Reenlazar* que ens servirà per a localitzar novament les imatges corresponents.



Tanmateix, l'operativa més eficient resulta de prémer directament el botó inferior *Reparar todo*. D'aquesta manera, el programa directament ens reenllaçarà totes les imatges no vinculades, demanant-nos una per una la seva localització.

Mostrar sólo problemas

Reparar todo

# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

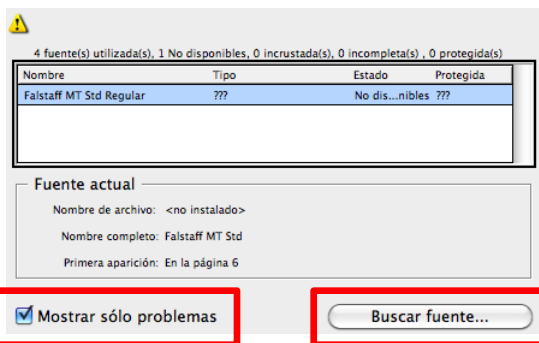
### Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar

#### Pas 11 de 12

#### Disfuncionalitat en tipografies

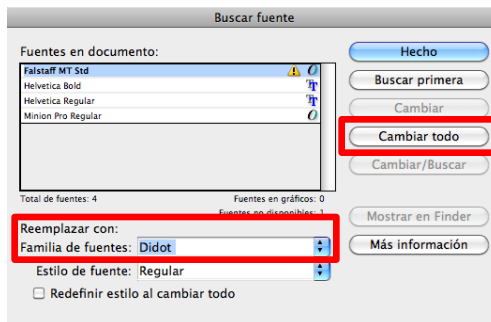
Per mitjà de la referència del menú lateral *Fuentes*, seleccionariem la casella *Mostrar sólo problemas* per conèixer les tipografies disfuncionals.

El problema més habitual és que la maquetació hagi emprat una tipografia no instal·lada en el sistema actual. Aquesta incidència s'il·lustrarà en la columna *Estado* de la font com a *No disponible*.



Clicarem aleshores directament sobre el botó de la part inferior *Buscar fuente*, que ens servirà per a canviar la font disfuncional per una altra tipografia a utilitzar en el seu defecte.

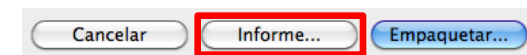
Així, el programa ens obrirà el panell *Buscar fuente*. Aquest relacionarà les fonts del document, assenyalant amb la icona d'avertència aquelles disfuncionals. Seleccionarem cadascuna d'aquestes i procedirem a la substitució.



Caldrà desplegar el menú inferior *Reemplazar con: Familia de fuentes*. Seleccionarem aquella tipografia instal·lada en el sistema pel reemplaçament i acceptarem prement el botó *Cambiar todo*.

#### Informe

Una vegada analitzada la informació i corregides les possibles incidències, abans de procedir finalment a *Empaquetar*, podem generar un informe sobre la maquetació. Així, prement el botó inferior *Informe*, el programa ens generarà un arxiu en format .txt que podrem desar on vulguem amb la denominació que considerem oportuna. L'informe encapçalat per dates de creació, modificació i empaquetament detallarà la informació tècnica més rellevant del document.



# Guia d'aprenentatge

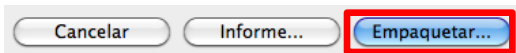
## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 6. Comprovació preliminar i empaquetar

#### Pas 12 de 12

#### **Empaquetar**

Finalment, procedirem a *Empaquetar* el projecte clicant el corresponent botó homònim.



Nombre de archivo:

Contacto:

Empresa:

Dirección:

Teléfono:  Fax:

Correo electrónico:

Instrucciones:

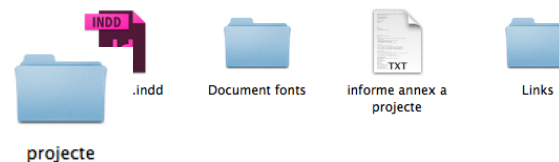
A continuació, el programa ens demanarà la denominació i la ubicació de la carpeta que englobarà tot el projecte.

Igualment trobarem en la part inferior del quadre una sèrie de caselles a emplenar per a configurar l'empaquetament. Com observarem, les tres primeres caselles hi són activades per defecte. Aquestes resulten, en realitat, les més necessàries per a la configuració d'un projecte complet i consistent.

- Copiar fuentes (excepto CJK)
- Copiar gráficos vinculados
- Actualizar vínculos de gráficos en paquete
- Usar sólo excepciones de separación por sílabas de documento
- Incluir fuentes y vínculos de contenido oculto y no imprimible
- Ver informe

Si premem sobre el botó *Instrucciones* encara podem editar la plantilla d'*Instrucciones de impresión* que anteriorment el programa ens mostrava automàticament en iniciar la fase final d'*Empaquetado*.

Finalment, en acceptar el programa genera la carpeta del projecte esmentada, on inclourà l'art final, l'informe, la carpeta d'imatges o vincles (*Links*) i la carpeta amb les fonts utilitzades (*Document fonts*).



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

#### Pas 1 de 41

Una vegada acabada la composició del material gràfic i de text, InDesign és un programa versàtil que ens ofereix diferents opcions de sortida.

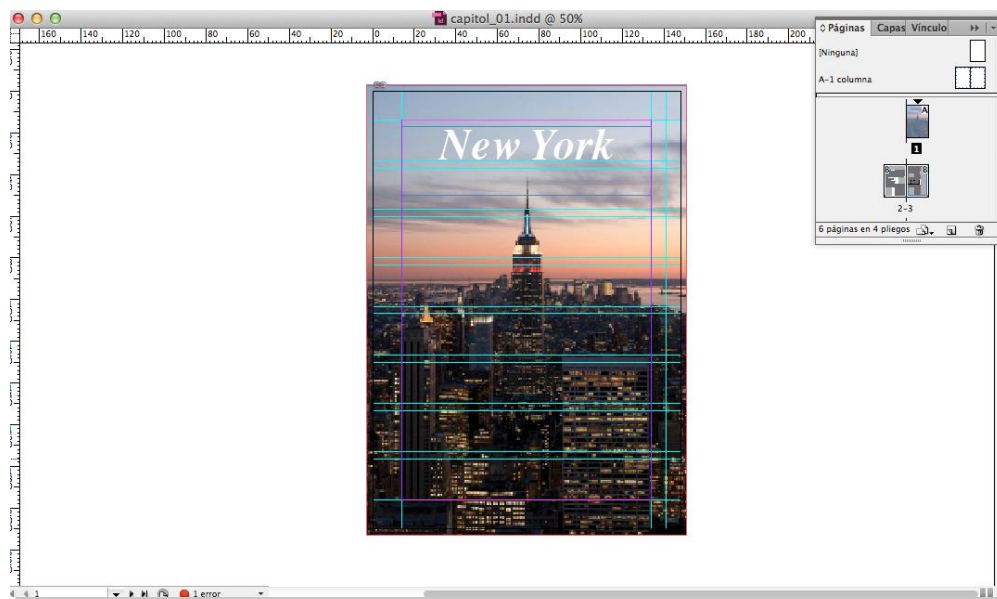
En aquest tutorial veurem dues maneres d'obtenir productes a partir del nostre document InDesign: Exportar i imprimir.

L'acció d'exportar és per a obtenir un arxiu digital que ens permetrà realitzar posteriors interaccions amb altres programes o també obtenir productes finals per a poder imprimir o presentar en dispositius digitals.

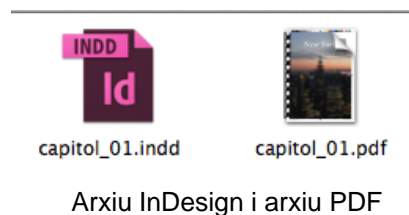
L'opció d'imprimir va destinada a obtenir una mostra gràfica en un suport físic, sovint paper. Cal tenir en compte les característiques de la impressora a l'hora de preparar la sortida.

L'opció d'exportar és més polivalent i permet obtenir arxius vàlids per a diferents funcions. Les opcions que dona InDesign per a exportar són:

- Adobe PDF (imprimir)
- Adobe PDF (Interactivo)
- EPS
- EPUB
- Flash CS6 Professional (FLA)
- Flash Player (SWF)
- HTML
- InDesign Markup (IDML)
- JPEG
- PNG
- XML



Aspecte de la portada de l'arxiu en l'espai de treball d'InDesign



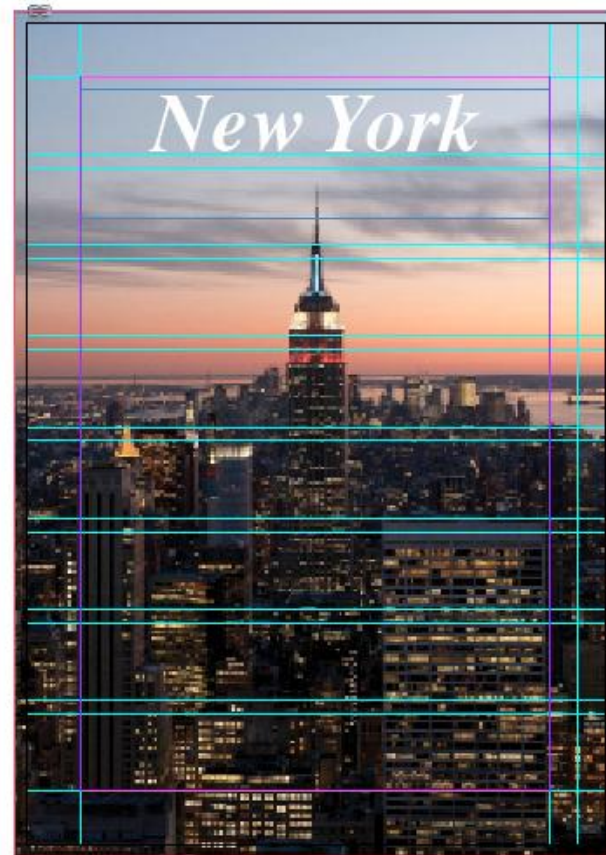
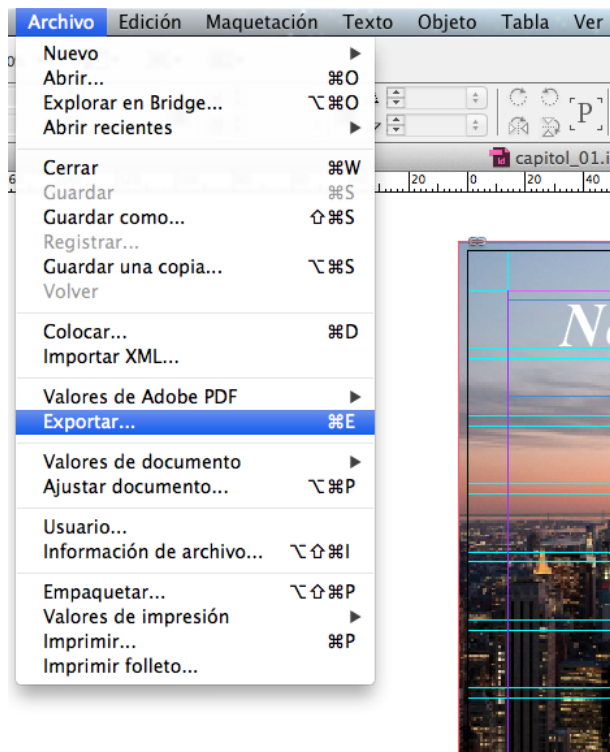
## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 2 de 41

Començarem, doncs, amb les opcions d'exportació.

Una vegada tenim a punt el document, anem a

*Archivo*>*Exportar*.



En la imatge veiem la portada del nostre document, *capitol\_01*. És un document de 6 pàgines.

## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 3 de 41

En la finestra *Exportar*, a *Guardar como* hem de dir el nom que volem per al nostre arxiu. Veiem a *Ubicació* un desplegable que ens permetrà indicar on volem desar l'arxiu que exportarem.

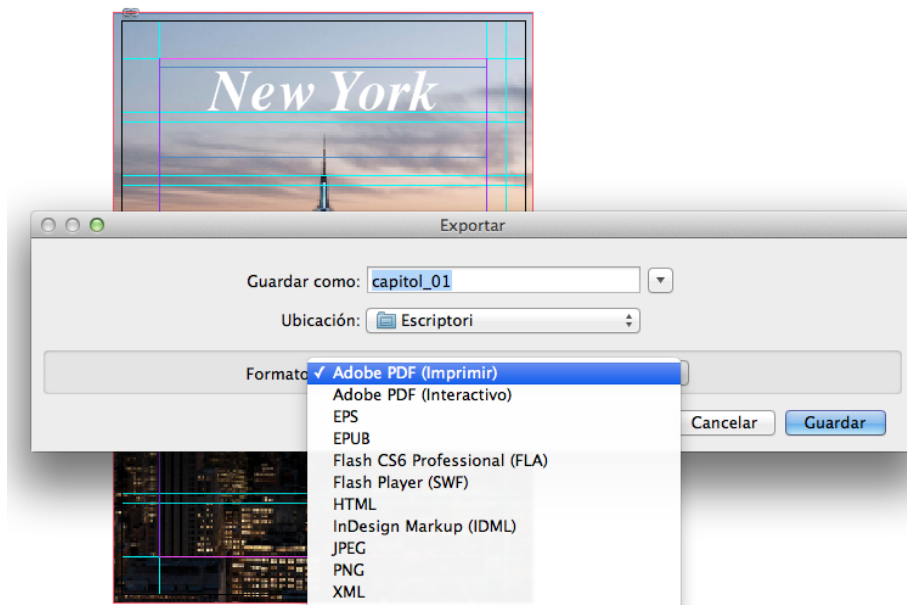
A *Formato* ens apareixen les 11 opcions d'exportació que ens ofereix InDesign.

Començarem per ordre i les anirem veient totes, una a una, i comentarem les característiques que podem definir i les funcions que tindrà incorporades.

#### Exportar Adobe PDF (Imprimir)

Activem *Adobe PDF (Imprimir)* i cliquem a *Guardar*.

Amb aquesta acció obtindrem un arxiu PDF (*Portable Document Format*) preparat per a portar a una impremta o servei d'impressió. Aquest document, si el fem bé, ens permet estar segurs que es compliran les expectatives d'èxit en qualsevol impremta alhora que tindrem un arxiu "tancat", que no permetrà modificacions (a menys que ho permetem) i que és un format estàndard de transferència d'informació en el món de les indústries gràfiques.



PDF/X-4 (2008) és un protocol de creació d'arxius establert per la ISO (International Organization for Standardization) i el seu format és PDF 1.4. L'ajustament redueix la resolució de les imatges, les comprimeix i incrusta les fonts. És la versió més actual, després de la PDF/X-1a i PDF/X-3.

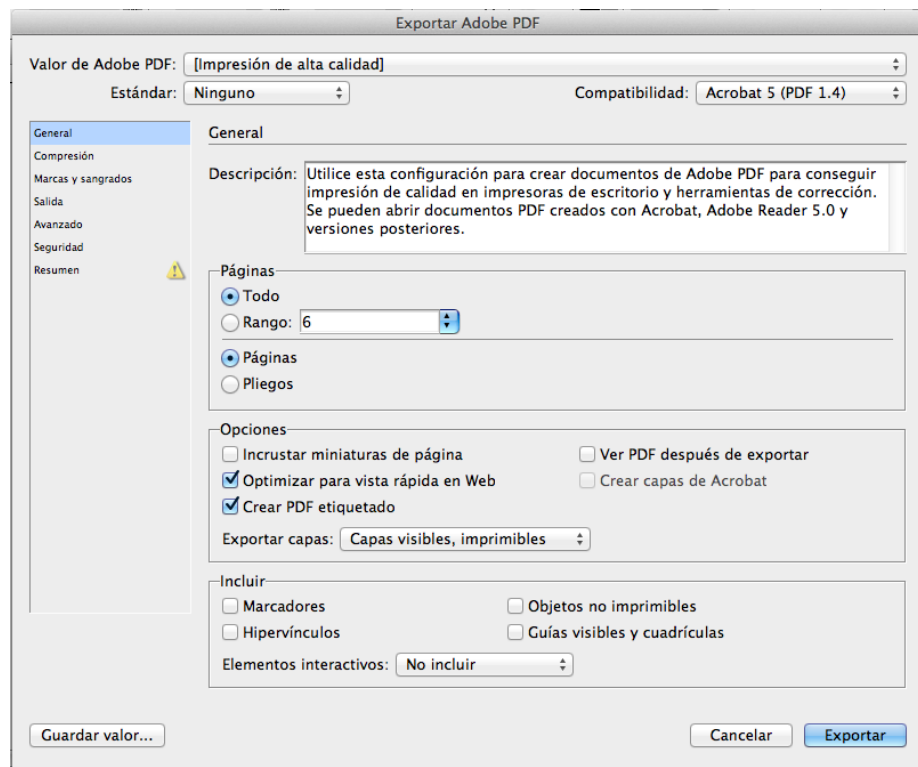
## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 4 de 41

Per a obtenir un PDF/X-4 (2008) que sigui vàlid, hem de tenir cura en definir els paràmetres que anem veient en les diferents finestres d'*Exportar Adobe PDF*.

A l'esquerra de la finestra hi ha un apartat en què estan llistats els apartats que haurem de tenir en compte i, cadascun d'ells, obre una nova finestra de valors.

- *General*
- *Compresión*
- *Marcas y sangrado*
- *Salida*
- *Avanzado*
- *Seguridad*
- *Resumen*

Aquest aspecte és el que s'obre amb els valors per defecte que haurem de controlar. Començant pel principi, el *Valor de Adobe PDF* és el que ens manarà quin tipus de producte PDF volem. En el nostre cas, demanarem PDF/X-4 (2008).



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 5 de 41

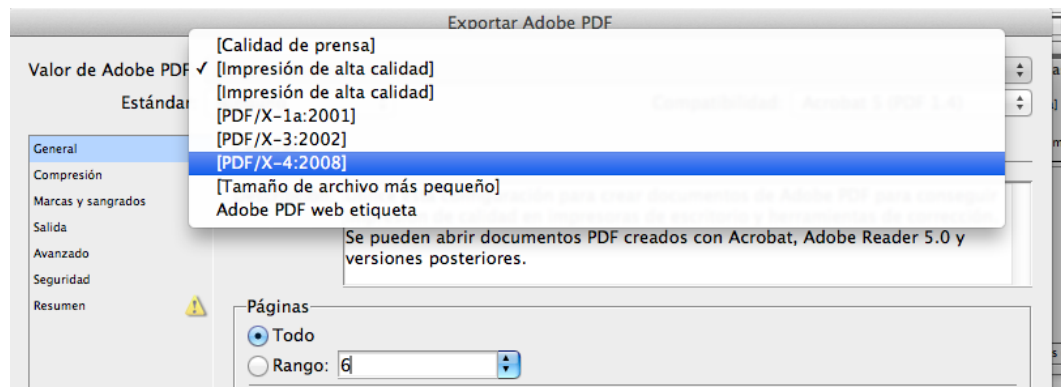
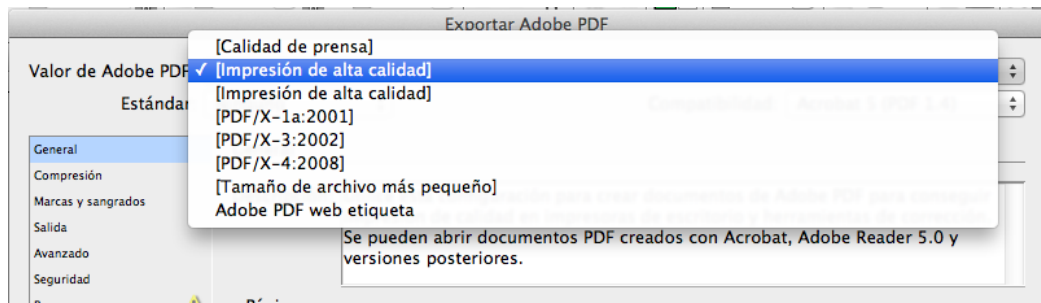
Si obrim el desplegable de *Valor de Adobe PDF*, tenim tantes opcions com tinguem carregades en la carpeta de *Settings*. Per defecte, apareixen les que mostra la imatge de la dreta. I activada, *Impresión de alta calidad*. Excepte els dos últims, els altres són per impressió, en diferents qualitats.

Repetim que el més recomanable és PDF/X-4 (2008), ja que està verificat per l'ISO.

Per a impressores domèstiques o sense gaire qualitat, també podem utilitzar PDF/X-4, així que per a imprimir, i si el proveïdor de serveis gràfics no ens diu el contrari, utilitzem sempre (fins que surti una nova versió) PDF/X-4 (2008).

Si el nostre proveïdor té unes característiques particulars, pot ser que ens doni un *setting* especial per a les seves màquines. Aleshores, només hem de col·locar l'arxiu que ens subministri en la carpeta corresponent (\*) i ens apareixerà per a escollir en la finestra *Exportar Adobe PDF*.

(\*) L'arxiu particular es desa a `/Documents and Settings/[user name]/Application Data/Adobe/Adobe PDF/Settings` (Windows) o `Users/[user name]/Library/Application Support/Adobe/PDF/Settings` (Mac OS).





## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 6 de 41

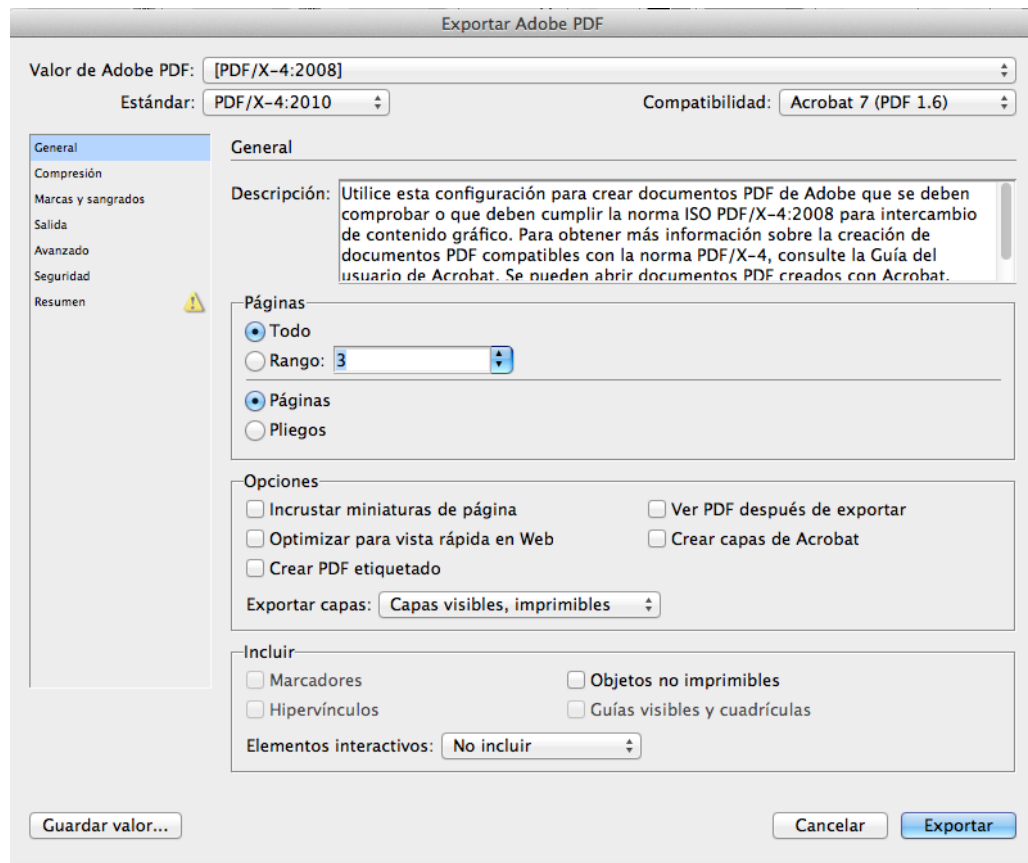
A *Descripción* ens dona les característiques del PDF que sortirà i la seva utilitat.

A *Páginas* podem determinar si volem fer el PDF de tot el document o bé podem definir un interval de pàgines a *Rango*.

Podem imprimir per pàgines o per “plecs”, és a dir, per pàgines juntes, tal com s'imprimarien en el mateix full.

A *Opciones* podem decidir sobre els aspectes que veiem. Només apuntarem que en el desplegable *Exportar capas* és on podem dir si volem que s'imprimeixin totes les capes o si només les visibles o les visibles i imprimibles, tal com estan definides en el document InDesign.

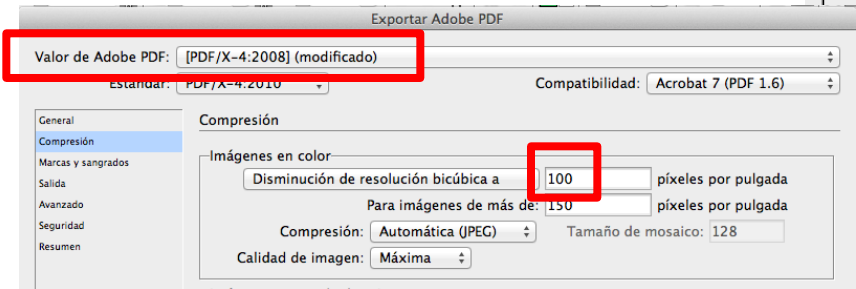
A *Incluir* podem adjuntar elements de caire interactiu. No és gaire recomanable ni necessari, ja que la funció d'aquest PDF serà per a imprimir i no un ús digital. Però hi ha la possibilitat d'incorporar aquests elements si ho volem.



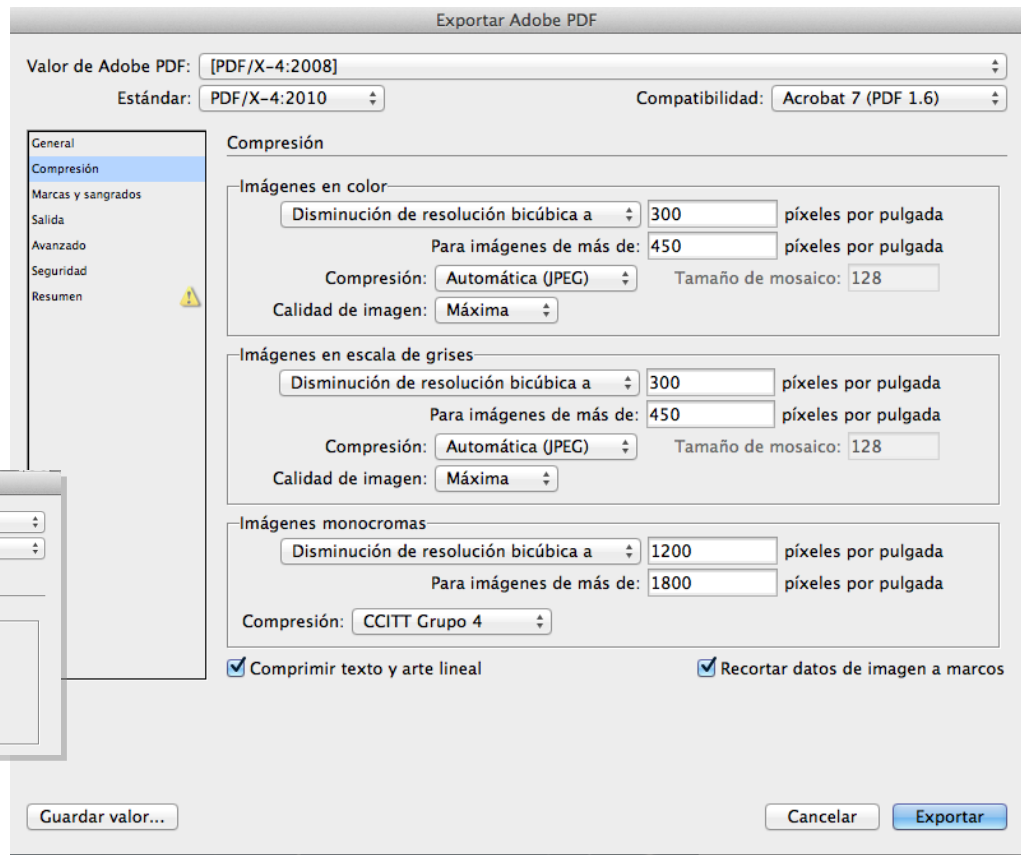
# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 7 de 41

En l'apartat *Compresión* ens proposa uns valors per defecte que són els que preveu, a priori, la norma ISO. Podem decidir canviar alguns dels valors de compressió per a alleugerir el pes de l'arxiu, però a banda que podem malmetre la resolució de les imatges per a una bona impressió, el resultat no serà un PDF homologat i, per tant, correm el risc que el nostre proveïdor no ens l'admeti. Si, per exemple, canviem la disminució de resolució de les imatges a color a 100 ppp, a *Valor de Adobe PDF* ja ens indica *PDF/X-4:2008 (modificado)*.



Millor, doncs, no tocar els valors que ens proposa la interfície per defecte.



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 8 de 41

En l'apartat *Marcas y sangrados* es tracten qüestions que tenen a veure amb la impressió en especial.

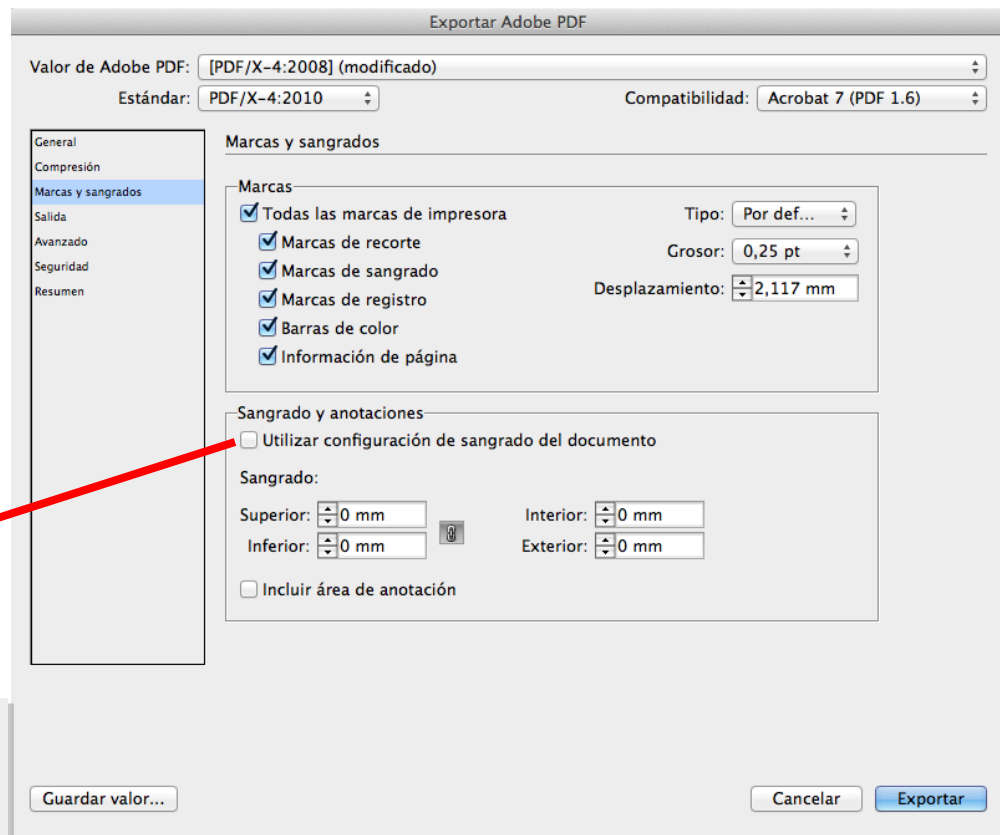
Les *Marcas* són elements de referència que es col·loquen de manera automàtica (si els activem) per tal que serveixin de pauta i control a la impressió.

Són element afegits al document i són estàndards.

Recordem que volem obtenir un arxiu vàlid per a impremta.

A *Sangrado y anotaciones* decidim si volem que s'imprimeixi el sagnat del document. Recordem que és la part d'impressió que sobresurt dels límits del tall i que en refilar es perd, però assegura una impressió a límit.

Si activem la casella *Utilizar...del documento*, ens evitem haver de posar els valors nosaltres.



Per a veure el resultat de les *Marcas*, *sangrado* i *anotaciones*, vegeu el pas 13 d'aquest tutorial.

## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 9 de 41

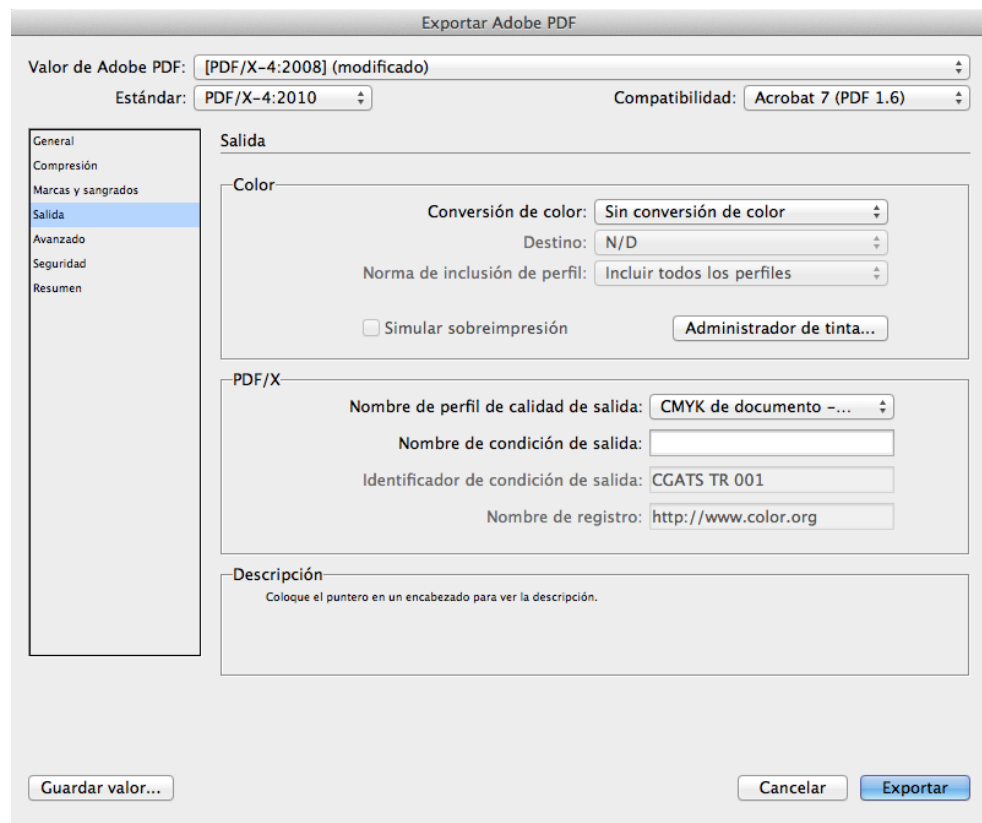
A *Salida* es tracta una qüestió molt important per a la bona interpretació del color del document.

La impressió va lligada al tipus de tinta que utilitzi l'impressor i els perfils de color que hem utilitzat (normalment els que tenim per defecte). Si sabem les preferències del servei d'impressió, els podem deixar definits en aquest moment.

També podem activar *Simular sobreimpresión* si volem que el PDF mostri en pantalla una simulació de com quedarà la superposició de les tintes en la impressió.

En qualsevol cas, si col·loquem el punter sobre el text de cada opció, en l'apartat *Descripción* surt escrita la funció que modificariem.

Com que normalment no sabem les dades precises que necessitem, sia perquè no sabem on s'imprimirà o bé perquè vulguem un document apte per a més d'una impremta, deixarem l'opció *Sin conversión de color* i *Incluir todos los perfiles*. D'aquesta manera, l'impressor podrà gestionar les dades d'una manera òptima per als seus interessos.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

#### Pas 10 de 41

En aquesta finestra *Avanzado* no és habitual modificar els valors per defecte.

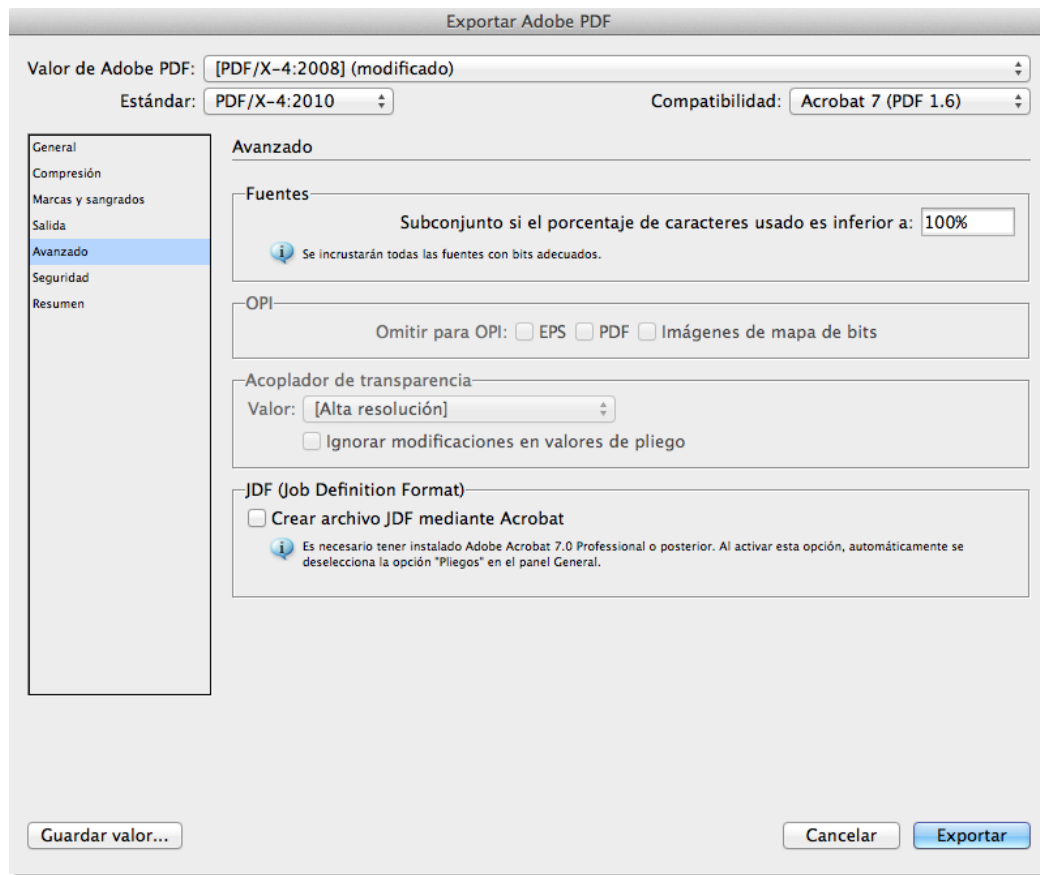
Totes les fonts quedaran incorporades. Deixem el 100%.

*OPI (Open Prepress Interface)*: Mètode de treball amb imatges de baixa resolució i la posterior substitució per les corresponents en alta. No és d'ús comú i, per tant, no l'activem.

*Acoplador de transparència*: Ho deixem en *Alta resolució*.

*JDF (Job Definition Format)*: És un protocol de seguiment del flux de treball del nostre arxiu fins a la producció final. Només ho activarem si ens ho demana el productor. No s'acostuma a utilitzar.

Després d'*Avanzado* ve *Seguridad*. PDF permet restringir accions als usuaris o protegir-les mitjançant contrasenya. No la utilitzarem.



# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

#### Pas 11 de 41

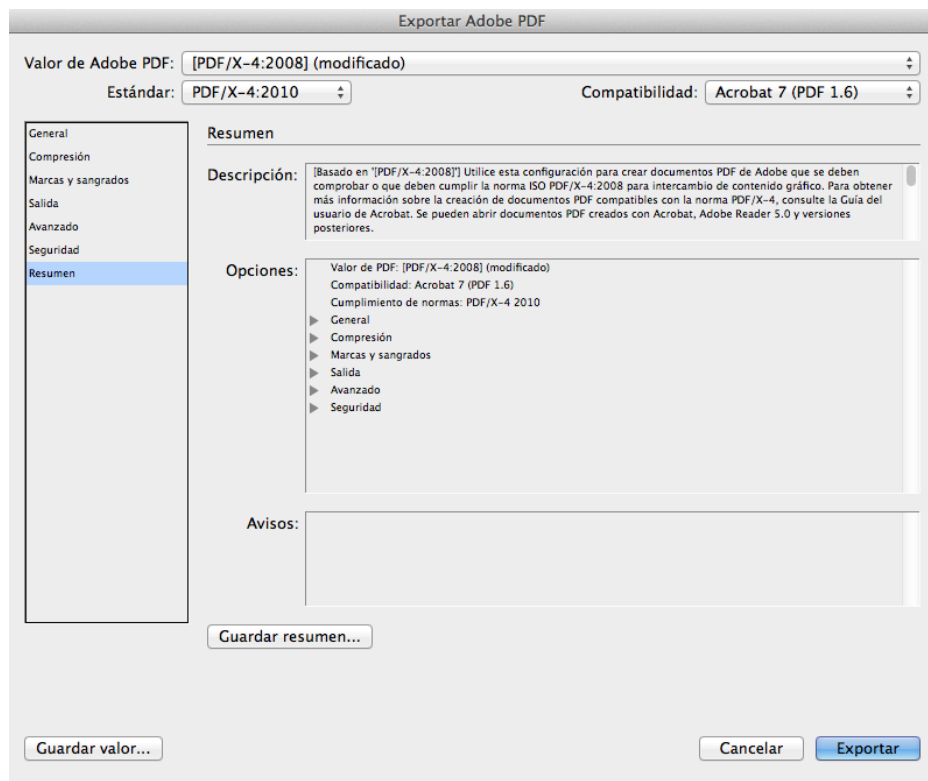
Finalment, la darrera secció és *Resumen*. Veiem en què ha quedat el nostre document PDF.

A *Descripción* ens recorda (o ens avisa) quines són les característiques que finalment té el PDF.

A *Opciones* surt llistat el resum dels valors que han quedat després de les modificacions que hem fet.

A *Avisos* ens indicaria qualsevol incidència en la viabilitat del PDF.

Arribat al final, només queda clicar a *Exportar*.



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

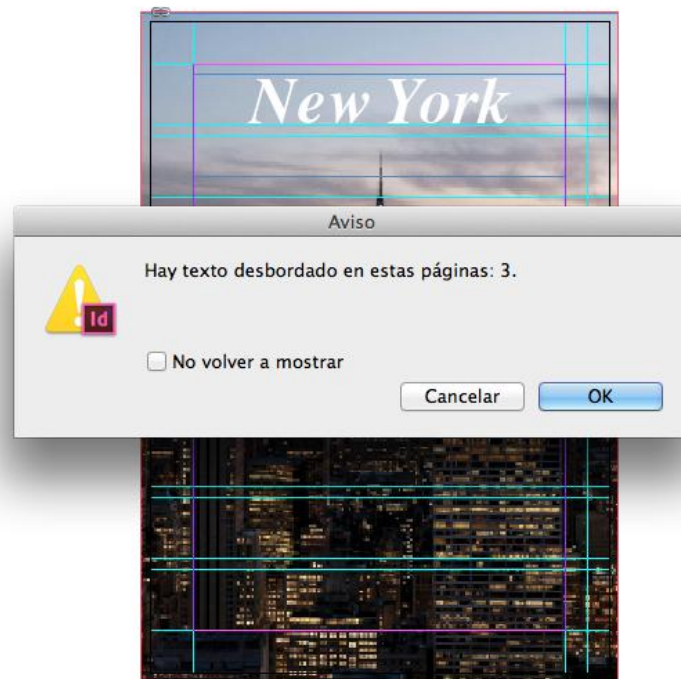
### Pas 12 de 41

Quan premem *Exportar*, InDesign ens avisa dels possibles inconvenients que encara podem evitar.

En el cas de la imatge, ens avisa que a la pàgina 3 de la publicació *Hay texto desbordado*. Vol dir que hi ha un marc de text en què hi ha més text que el que es veu. Quedarà ocult de totes totes.

Pot ser text que s'hagi quedat ocult per un moviment dels límits del marc de text o bé caràcters que nosaltres no hem tingut en compte (algun salt de línia...), però que el programa els detecta com a "informació" de text, per tant, els considera *texto desbordado*.

En qualsevol cas, podem anar a la pàgina (o pàgines que indiqui) i comprovar-ho abans de continuar amb l'exportació.



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 13 de 41

Aquest seria l'aspecte del nostre PDF/X-4:2008 en les condicions requerides.

És un document de 6 pàgines, cadascuna de les quals té la seva sang, les seves marques de registre i la informació que li hem demanat en generar les especificacions del PDF per a imprimir.





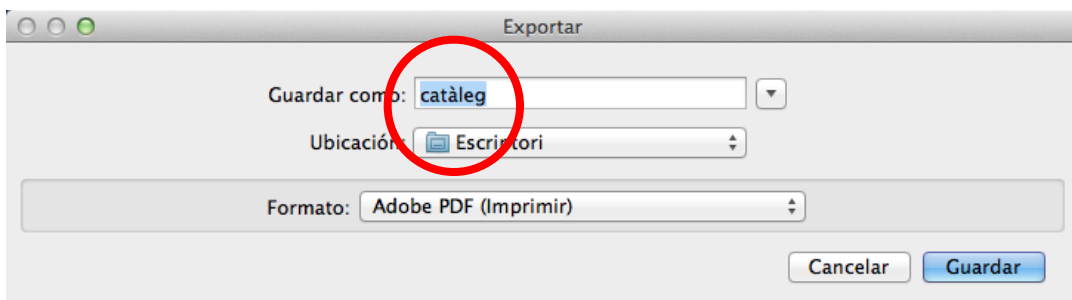
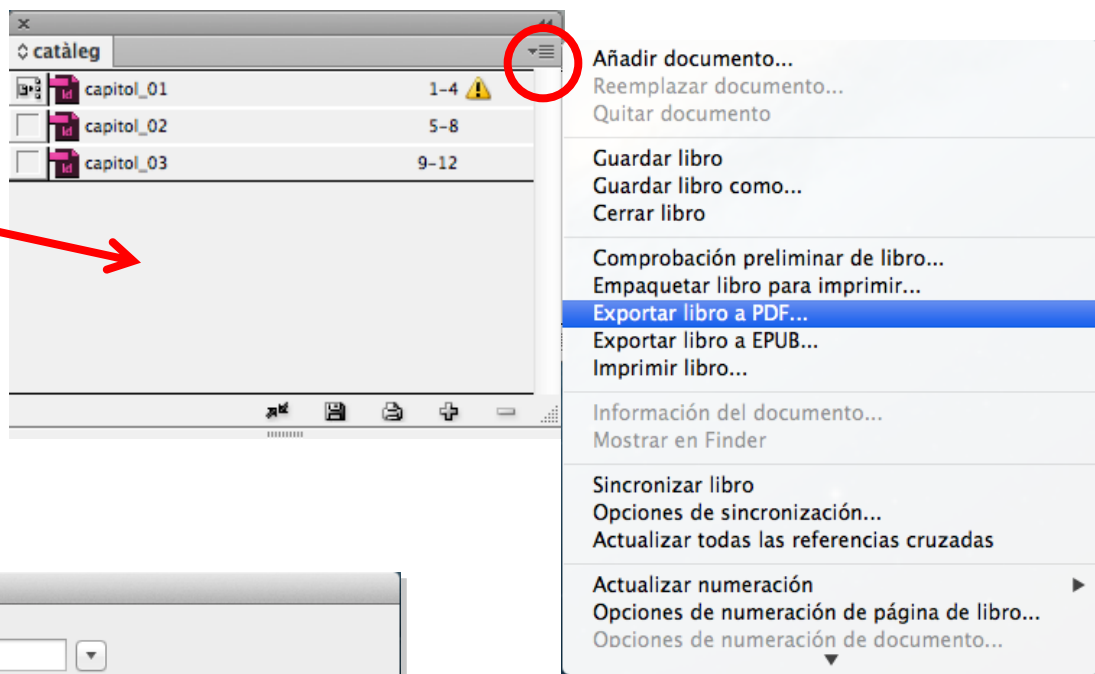
## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 14 de 41

En aquest tutorial hem exportat un capítol del “llibre” que havíem definit en el tutorial de maquetació.

Si volem exportar el llibre sencer, amb tots els capítols, obrim el panell *Libro*, fem clic sobre l'àrea en blanc del panell per anul·lar qualsevol selecció de qualsevol document (capítol) i en el menú desplegable triem *Exportar libro a PDF*.

Aleshores s'obre la finestra de diàleg que ja hem vist en el cas del capítol, però aquest cop exportarem la totalitat del llibre. En el nostre cas l'hem anomenat *catàleg*.



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 15 de 41

#### Exportar Adobe PDF (Interactivo)

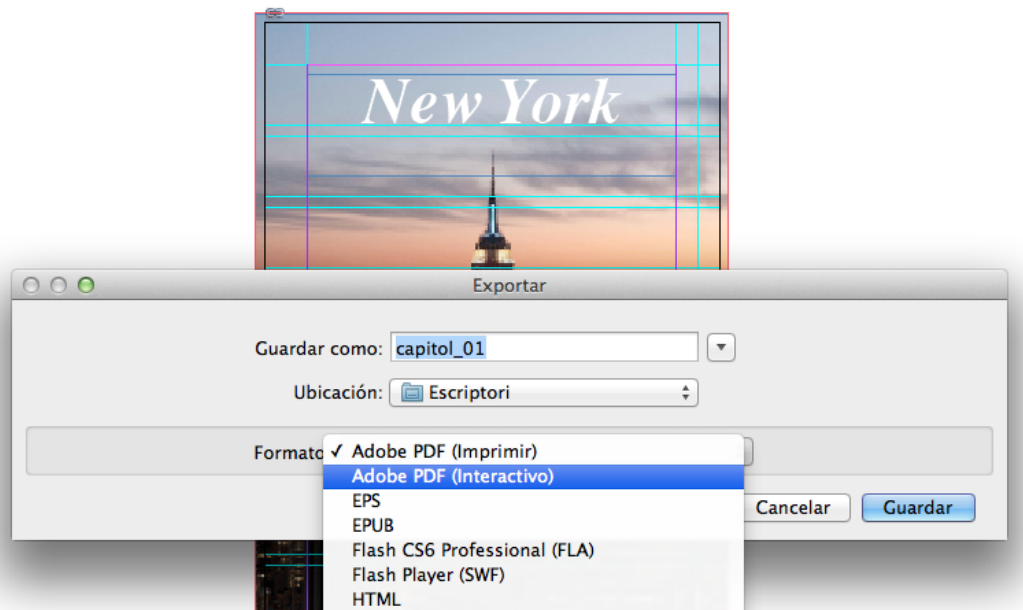
Exportar un document d'InDesign a PDF interactiu permet publicar-lo al web, contenint arxius de vídeo, clips de so, botons i transicions de pàgina.

Els documents PDF interactius des d'InDesign suporten marcadors per a saltar a una pàgina, text o gràfic determinat, també suporten els vídeos i clips de so que hàgim incorporat i que es poden reproduir en l'arxiu PDF exportat.

El PDF interactiu manté els hipervincles que poden dirigir a ubicacions del mateix document (referències creuades), a un arxiu diferent o a un lloc web.

Per a obtenir millors resultats, els arxius de vídeo han de ser en format FLV o F4V i els arxius d'àudio, en format MP3.

Per a començar l'exportació, a *Archivo>Exportar* triarem l'opció *Adobe PDF (Interactivo)*.



# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 16 de 41

El quadre de diàleg de les opcions d'exportació ens permet personalitzar els detalls que ens interessin.

Podem definir el nombre de pàgines que volem exportar, tant en pàgines com en plec.

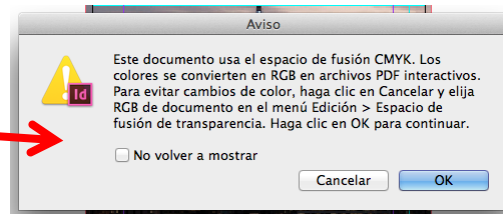
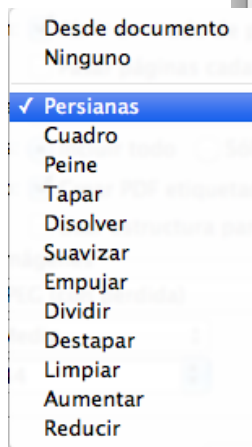
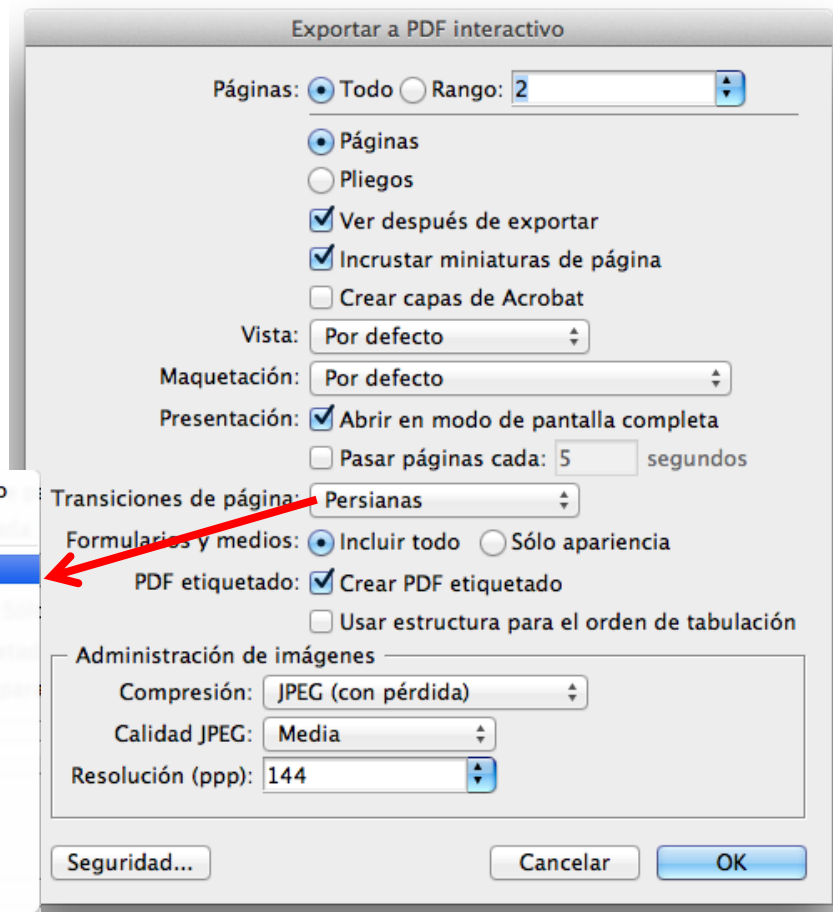
Podem activar si volem veure el PDF automàticament quan s'hagi generat amb l'aplicació Acrobat predeterminada. Podem dir si volem veure una miniatura de les pàgines o plec quan demanem per obrir o col·locar l'arxiu PDF. Aquesta opció augmenta la mida de l'arxiu PDF.

Com que PDF pot admetre capes, si activem la casella *Crear capas de Acrobat*, el PDF les mantindrà i es podran gestionar posteriorment.

La *Vista*, *Maquetación* y *presentación* ens permet ajustar com ho volem quan obrim el PDF. Així mateix, la transició de pàgina, amb diverses opcions com *Persiana*, *Suavizar*, etc.

Finalment, podem definir quin nivell de compressió i resolució de les imatges necessitem.

Quan cliquem a *OK*, pot sortir un avís que ens convertirà els colors CMYK a RGB, ja que treballarà per pantalles (color llum) i no per impressió (color pigment).



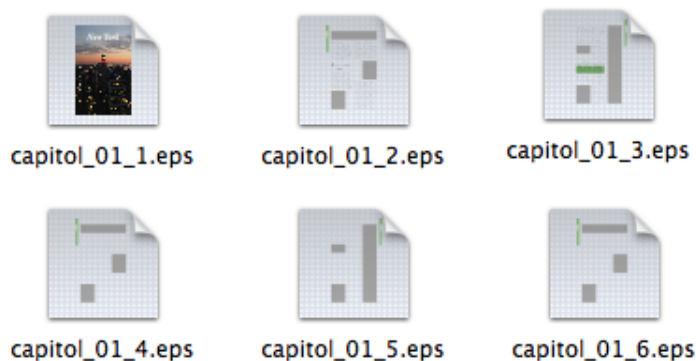
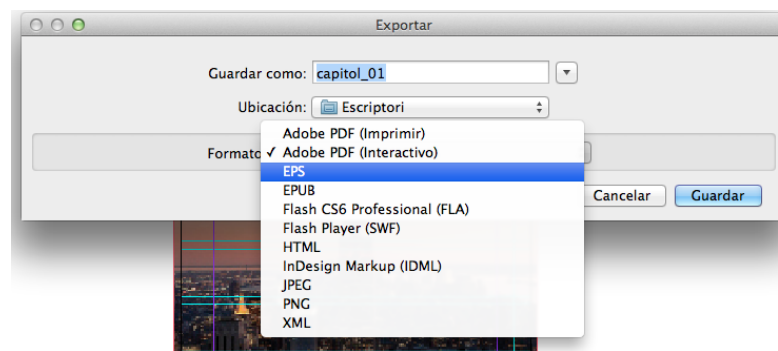
## Exportar EPS

L'opció d'exportar a EPS (*Encapsulated PostScript*) és útil per a crear arxius de transferència a altres programes i conservar les especificacions PostScript.

Per a exportar, anem a *Archivo>Exportar* i seleccionem *EPS*.

Si exportem diverses pàgines, cada pàgina s'exporta com un arxiu independent amb un número que s'afegeix al final del nom de l'arxiu. En el nostre cas, el nom de l'arxiu és *capitol\_01* i es generen 6 arxius (un per cada pàgina) amb els noms *capitol\_01\_1...* fins a *capitol\_01\_6*.

Per a obrir pàgines d'InDesign en Illustrator o Photoshop, és recomanable exportar a EPS per conservar les opcions de PostScript.



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 18 de 41

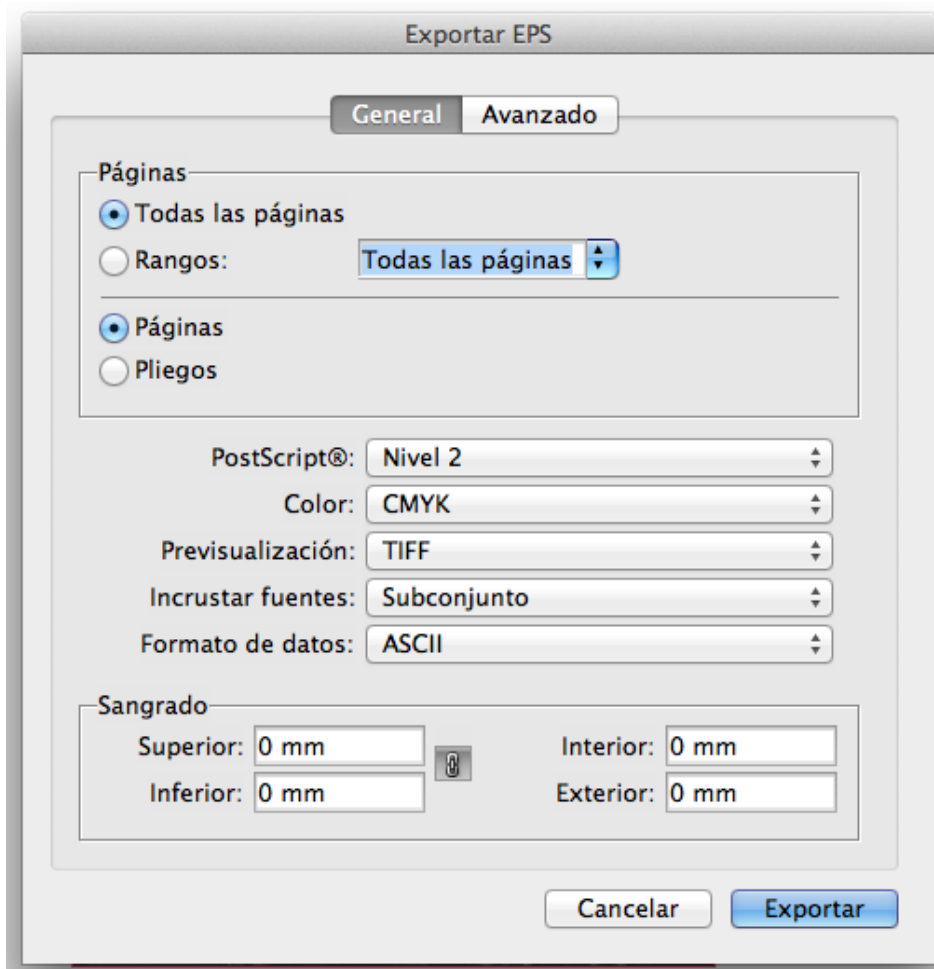
La finestra de diàleg per a exportació a EPS ens permet definir quines pàgines o plecs volem exportar, o si les volem exportar totes.

Hem de definir el nivell de PostScript (el 2 o el 3) per optimitzar les característiques, però alhora tenir en compte la compatibilitat amb el dispositiu on es gestionarà l'arxiu EPS.

Com sempre, podem definir el mode de color de sortida. La informació de l'arxiu EPS és notació de programa i, per tant, quan importem l'arxiu en un altre programa necessitarem saber quin aspecte té. Això és la *Previsualización*. Podem determinar-la en mode TIFF, PICT o sense previsualització, si no cal.

Podem triar entre incrustar totes les fonts, algunes o cap. El codi de format de dades de text pot ser ASCII o binari. Finalment, tal com passava a l'exportació PDF per a imprimir, podem permetre que l'arxiu incorpori el sagnat definit a InDesign.

Quan acabem, cliquem a *Exportar*.



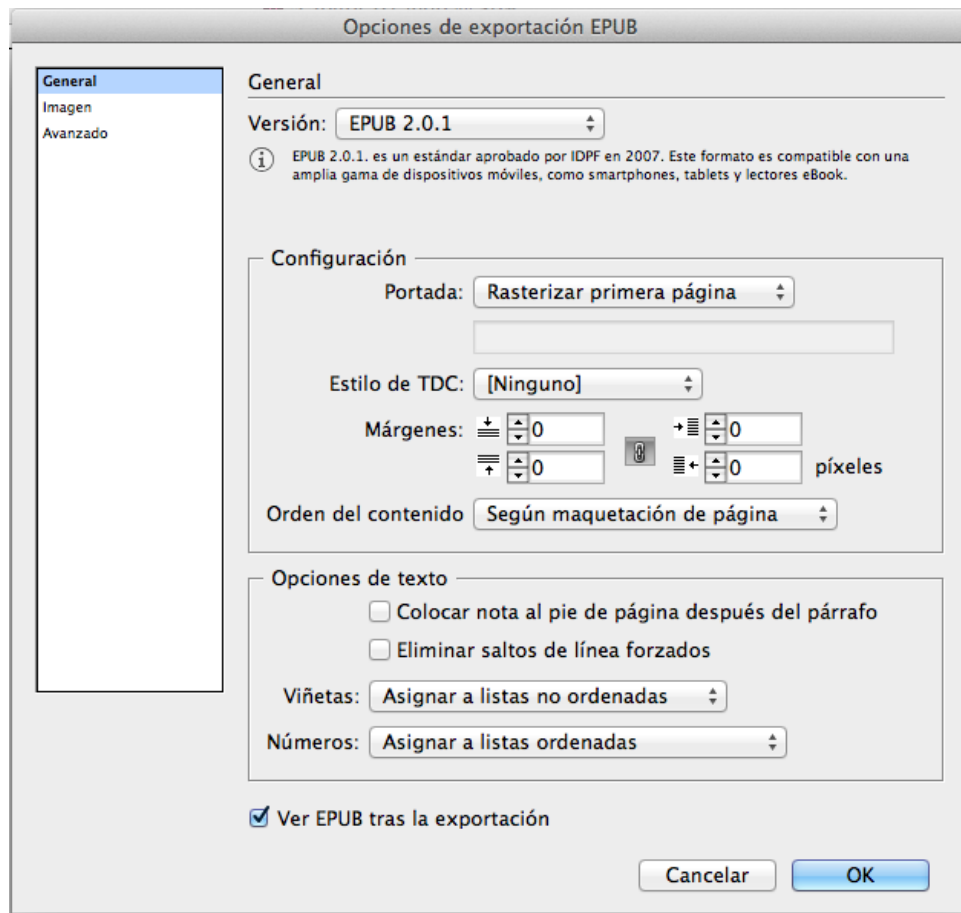
## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 19 de 41

### Exportar EPUB

Per a exportar un arxiu InDesign a EPUB (*Electronic Publication*), el menú *Archivo > Exportar* ens obre la finestra d'opcions amb tres apartats: *General*, *Imagen* i *Avanzado*. Aquesta opció ens permet exportar un document o llibre com un llibre electrònic reajustable basat en XHTML que és compatible amb el programari de lectura Adobe Digital Editions.

L'EPUB és un arxiu redimensionable i de codi obert que consta d'un arxiu .zip amb tres arxius XML.

L'arxiu EPUB inclou una imatge JPEG en miniatura de la primera pàgina, que s'utilitza per a representar el llibre en la vista de biblioteca de Digital Editions Reader. Per a veure l'arxiu, es necessita el programa Digital Editions, que es pot baixar gratuïtament en la pàgina web d'Adobe. Primer de tot, triem la versió d'EPUB que volem exportar. La mateixa finestra ens dona informació de la versió. A *Configuración* definim la portada i l'estil de la TDC (taula de contingut), així com les opcions de text.



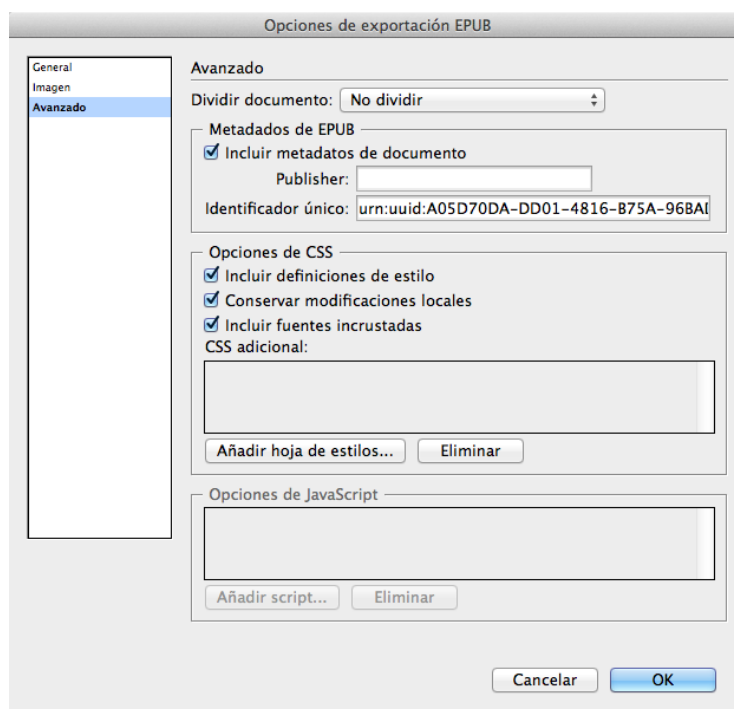
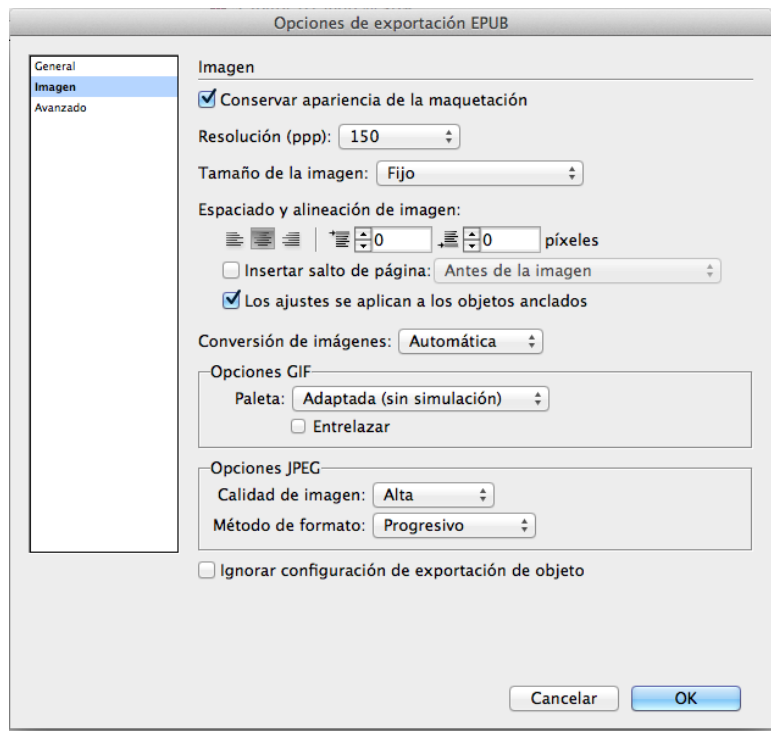
## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 20 de 41

En els dos apartats d'*Imagen* i *Avanzado* tenim altres opcions per determinar.

A *Imagen* definim aparença, resolució i l'opció de conversió d'imatge que desitgem.

A *Avanzado* tractem les metadades i les opcions de CSS per donar forma al contingut de la pàgina.



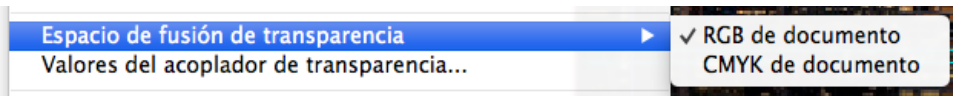
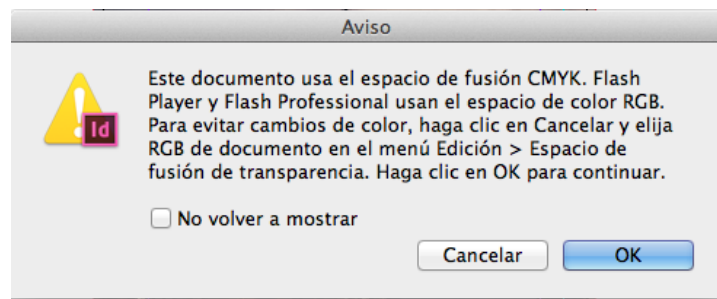
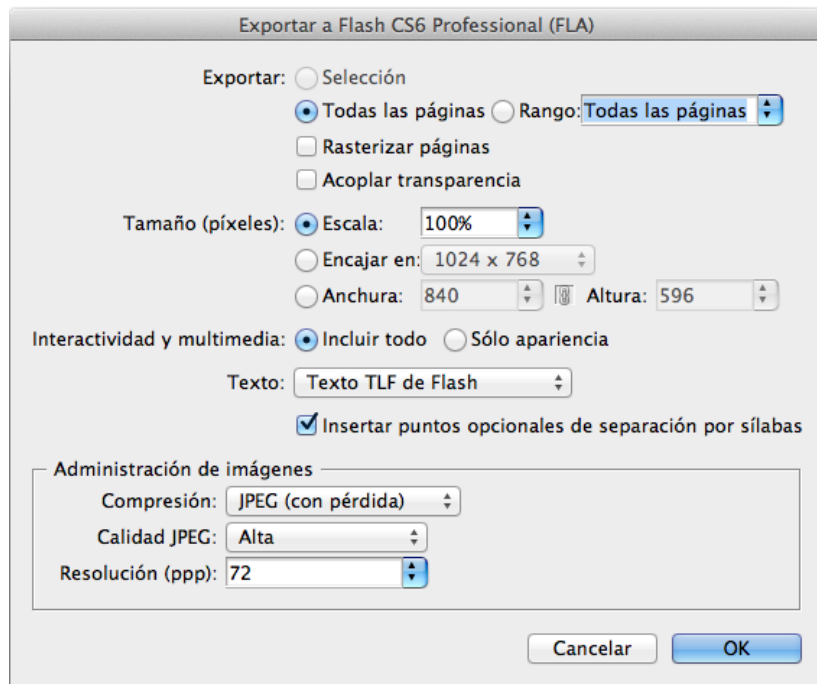
## Exportar a Flash CS& Professional (FLA)

Les opcions d'exportació d'InDesign a arxiu FLA admeten el contingut multimèdia enriquit i ofereixen més alternatives per a manipular text.

Els arxius FLA són editables en Adobe Flash. Per a exportar el contingut d'InDesign i obrir-lo directament en el web, és recomanable exportar a SWF



Finalment, quan cliquem *OK* ens pot sortir una finestra advertint-nos que l'espai de treball és CMYK i que la destinació ha de ser RGB, per tant, haurem de tornar a InDesign a *Edición>Espacio de fusión de transparencia* i activar RGB.





# Guia d'aprenentatge

## InDesign CS6: guia de maquetació

### Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

#### Pas 22 de 41

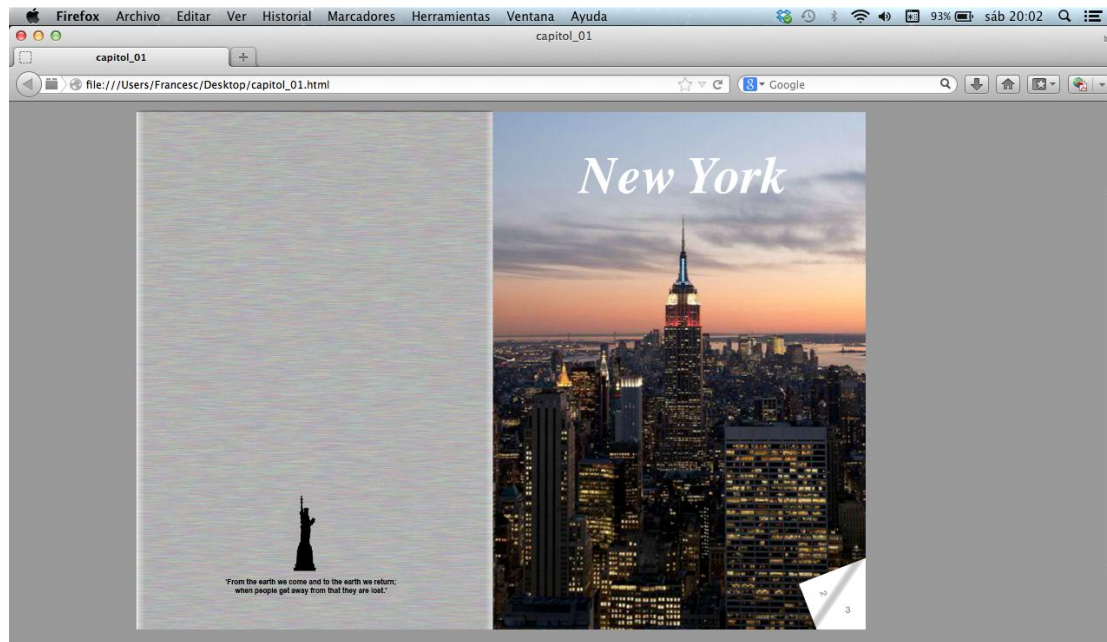
#### Exportar a Flash Player (SWF)

Les opcions d'exportació d'InDesign a arxiu SWF admeten animacions, vídeo, àudio i efectes remots de moviment en moure el ratolí.

L'arxiu SWF es pot visualitzar directament en el programa Flash Player i també al web.

Un arxiu SWF pot incloure botons, hipervincles i transicions de pàgina amb diversos efectes, i també amb el "passar pàgina" en col·locar el ratolí com si fos la mà.

Quan exportem a SWF es creen arxius HTML i SWF independents. Si, a més, l'arxiu inclou clips d'àudio o vídeo, es crea una carpeta anomenada *Recursos* amb aquests elements. Per a carregar el SWF al web cal adjuntar tota la informació.



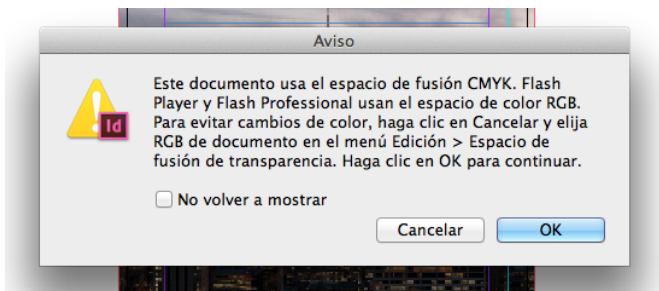
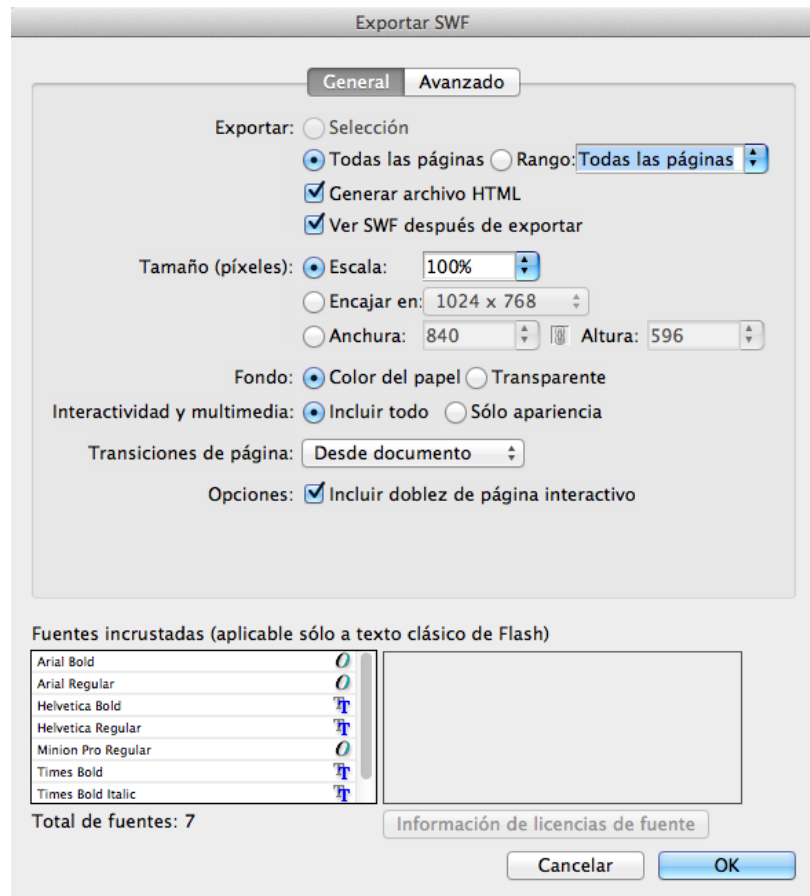
## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 23 de 41

Les opcions d'exportació *General* ens permeten definir el nombre de pàgines, si volem generar un arxiu HTML i si ens obre l'arxiu SWF un cop exportat.

La mida de píxels fa referència a si l'arxiu s'escala de manera percentual, si s'ajusta a la mida d'una pantalla determinada o si adopta una altura i amplada especificada per l'usuari.

Podem definir opcions de transparència, interactivitat i multimèdia. En l'opció *Transiciones de página* és on podem triar l'opció *Pasar página* que hem vist en el pas 22 del tutorial. També ens indica quines fonts utilitza.

Finalment, quan cliquem *OK* ens pot sortir una finestra advertint-nos que l'espai de treball és CMYK i que la destinació ha de ser RGB, per tant, haurem de tornar a InDesign a *Edición>Espacio de fusión de transparencia* i activar RGB tal com hem vist en l'exportació a FLA.



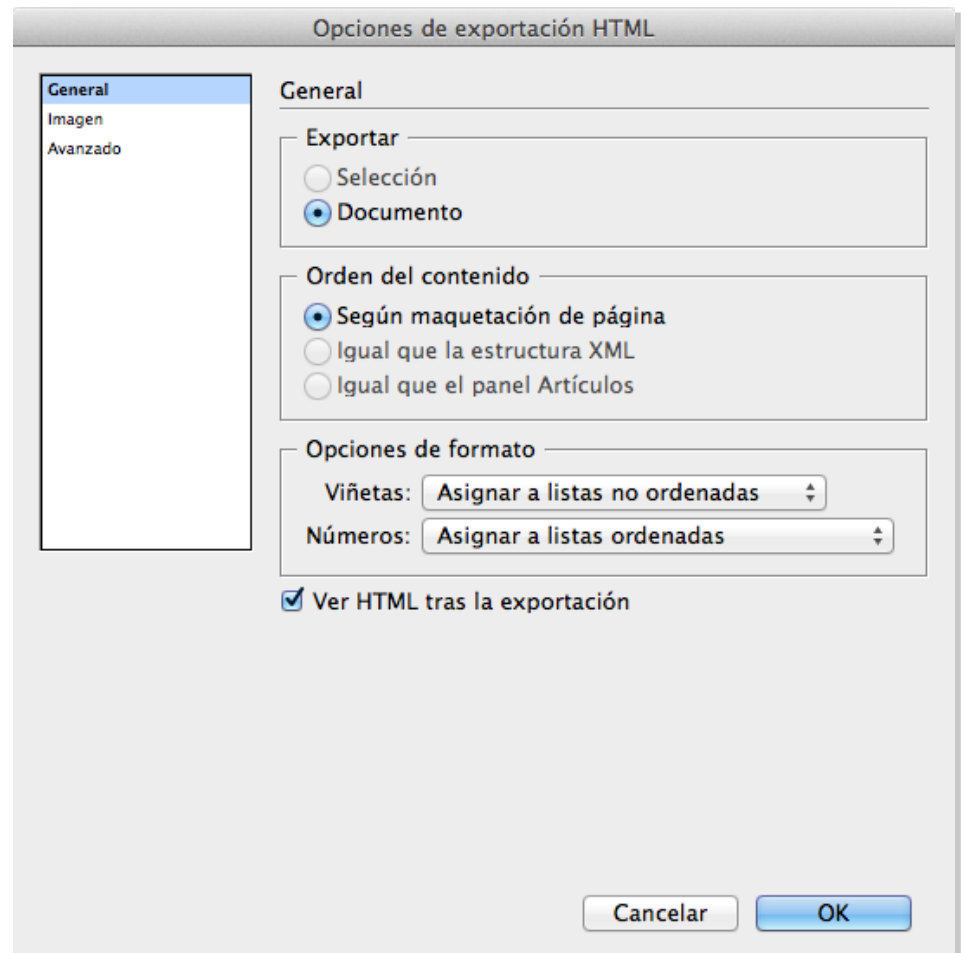
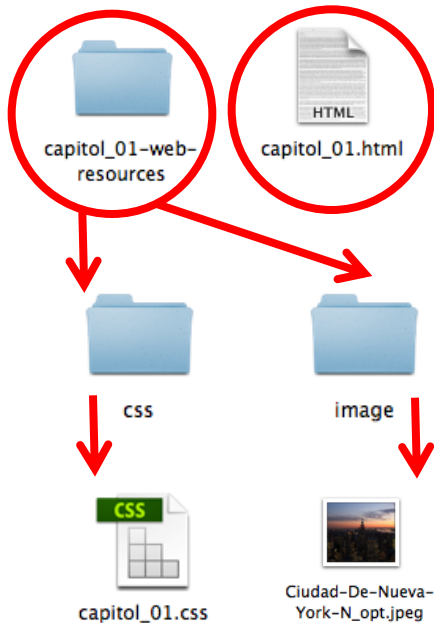
# Guia d'aprenentatge InDesign CS6: guia de maquetació

## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 24 de 41

### Exportar a HTML

Exportar a HTML és una manera d'extreure contingut d'un document d'InDesign i posar-lo a disposició d'un desenvolupador web perquè el pugui reutilitzar.

Si seleccionem *Documento* en la finestra d'opcions d'exportació a HTML, aconseguirem un arxiu HTML i una carpeta *Recursos* amb el full d'estils CSS i les imatges.

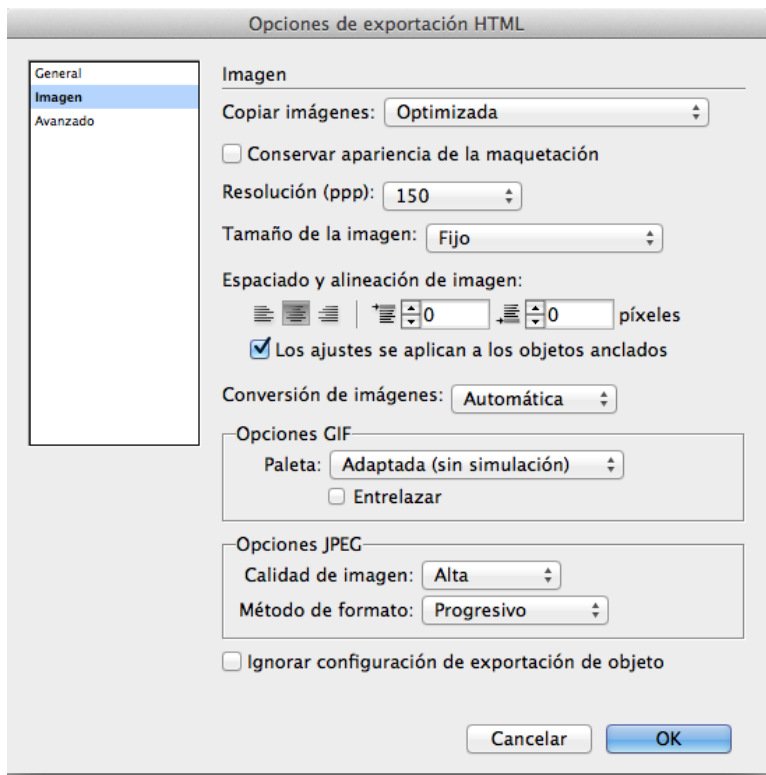


## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

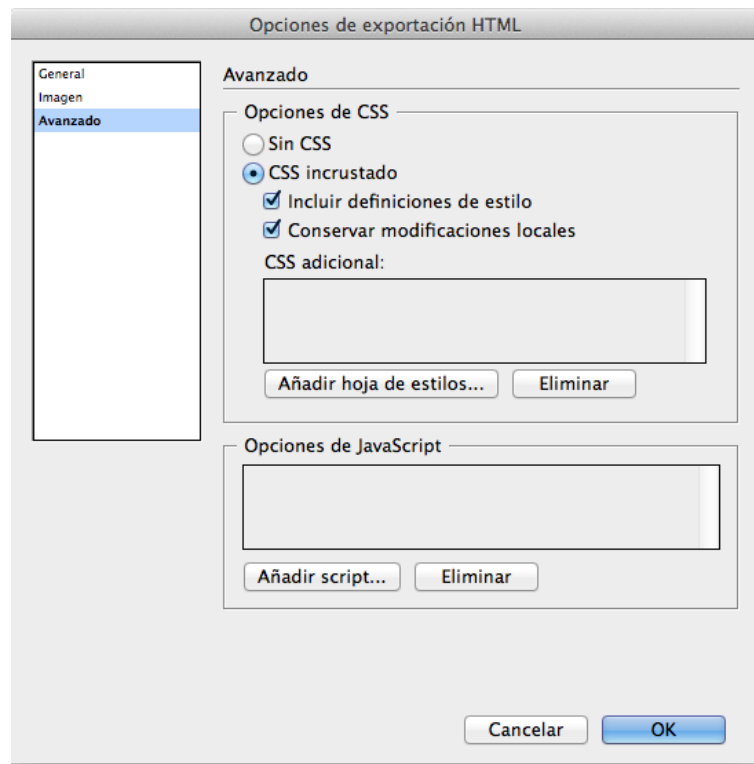
### Pas 25 de 41

En l'apartat d'*Imagen* podem definir opcions de les imatges que conté el document.

Es pot actuar sobre la resolució, la mida, l'espaiat, l'alineació i la conversió de les imatges.



En l'apartat d'*Avanzado* podem definir opcions del full d'estils CSS.



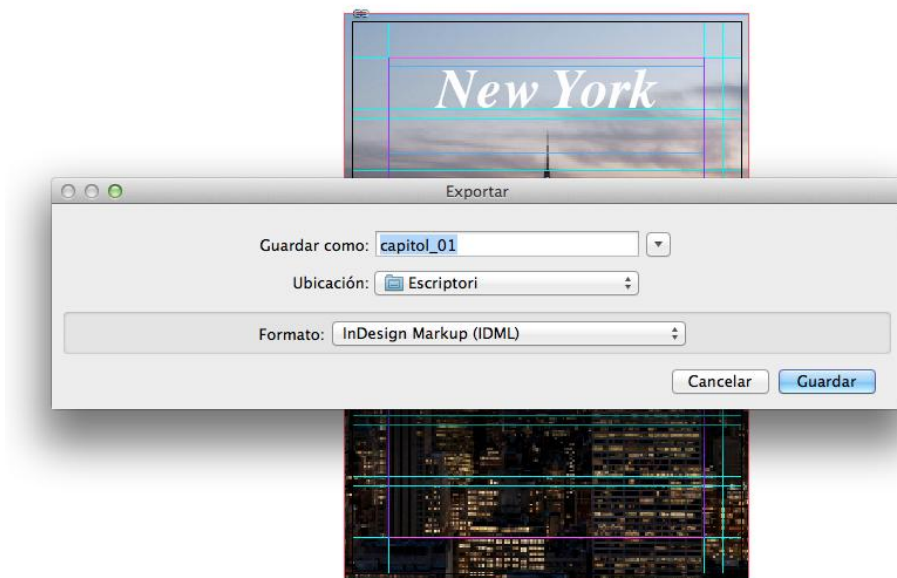
## Exportar a InDesign Markup (IDML)

El format d'arxiu IDML (InDesign Markup Language) és un format d'intercanvi. És adequat per a obrir publicacions de QuarkXPress o PageMaker en l'InDesign, i també obrir documents creats amb una versió anterior d'InDesign o quan sorgeixen problemes amb el document. Per exemple, quan no es poden eliminar les mostres de color.

Els arxius IDML només es poden obrir en InDesign CS5 i InDesign CS4. No en anteriors.



capitol\_01.idml



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 27 de 41

#### Exportar JPEG

Podem exportar una pàgina, un plec, totes les pàgines o un objecte seleccionat en JPEG.

JPEG és un format d'arxiu de mapa de bits amb compressió, tant si és a tot color (CMYK o RGB) com a escala de grisos.

S'utilitza per a visualitzar-se en pantalla.

En el quadre de diàleg podem definir la qualitat de la imatge en funció de la utilització i el pes de l'arxiu. També podem triar entre incrustar el perfil de color, el suavitzat i ara també el sagnat del document o per simular l'efecte de la sobreimpressió.



capitol\_01.jpg



capitol\_012.jpg



capitol\_013.jpg



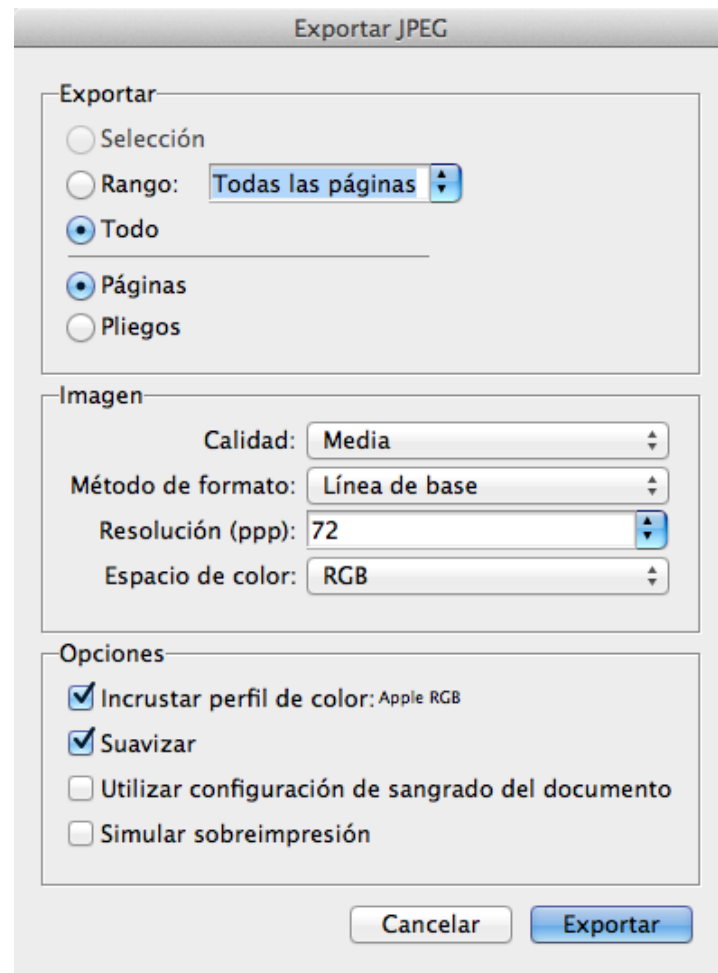
capitol\_014.jpg



capitol\_015.jpg



capitol\_016.jpg



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 28 de 41

#### Exportar PNG

Podem exportar una pàgina, un plec, totes les pàgines o un objecte seleccionat en PNG (*Portable Network Graphics*).

PNG és un format d'arxiu de mapa de bits amb compressió, però sense pèrdua de resolució. PNG permet l'ús de transparència.

S'utilitza per a visualitzar-se en pantalla.

En el quadre de diàleg podem definir la qualitat de la imatge en funció de la utilització i el pes de l'arxiu. També podem triar entre incrustar el perfil de color (sols RGB), el suavitzat i ara també el sagnat del document o per simular l'efecte de la sobreimpressió.



capitol\_01.png



capitol\_012.png



capitol\_013.png



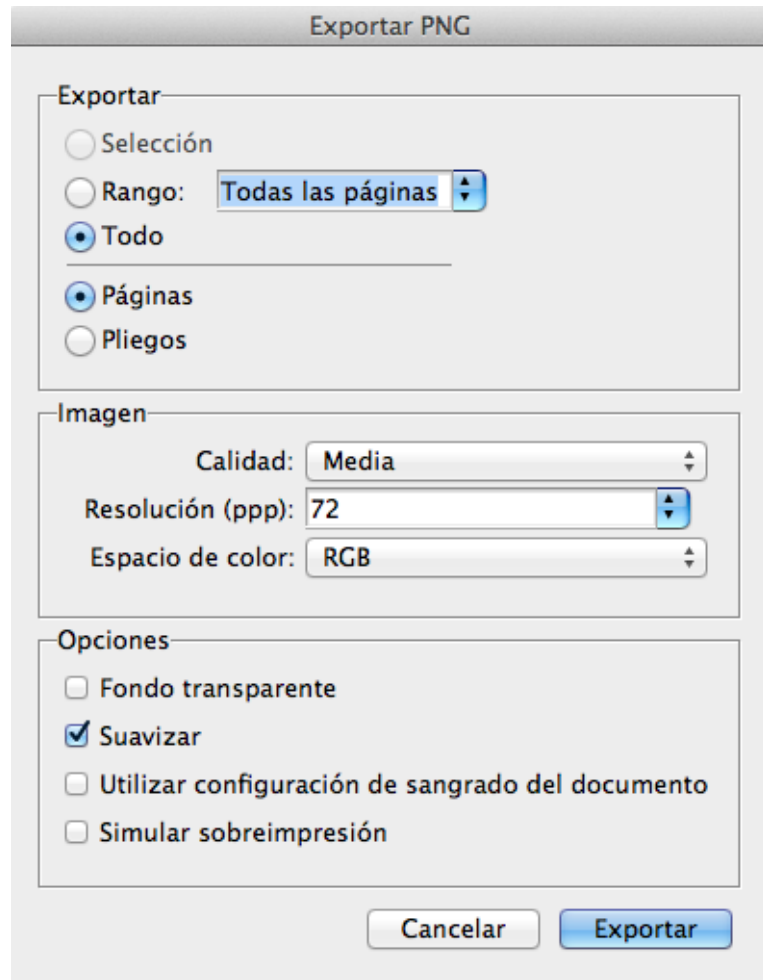
capitol\_014.png



capitol\_015.png



capitol\_016.png



## Exportar XML

Podem exportar un document a llenguatge XML (*eXtensible Markup Language*), desenvolupat pel World Wide Web Consortium (W3C).

XML és un llenguatge de marques que permet la compatibilitat entre sistemes per compartir la informació d'una manera segura, fiable i fàcil.

Es pot utilitzar en bases de dades, editors de text, fulls de càlcul, etc.

Abans d'exportar el contingut d'un document d'InDesign a XML, haurem de:

- Crear o carregar les etiquetes dels elements.
- Aplicar etiquetes als elements de les pàgines del document.
- Ajustar la jerarquia dels elements etiquetats en el panell *Estructura* si fos necessari.

Només es pot exportar el contingut etiquetat.

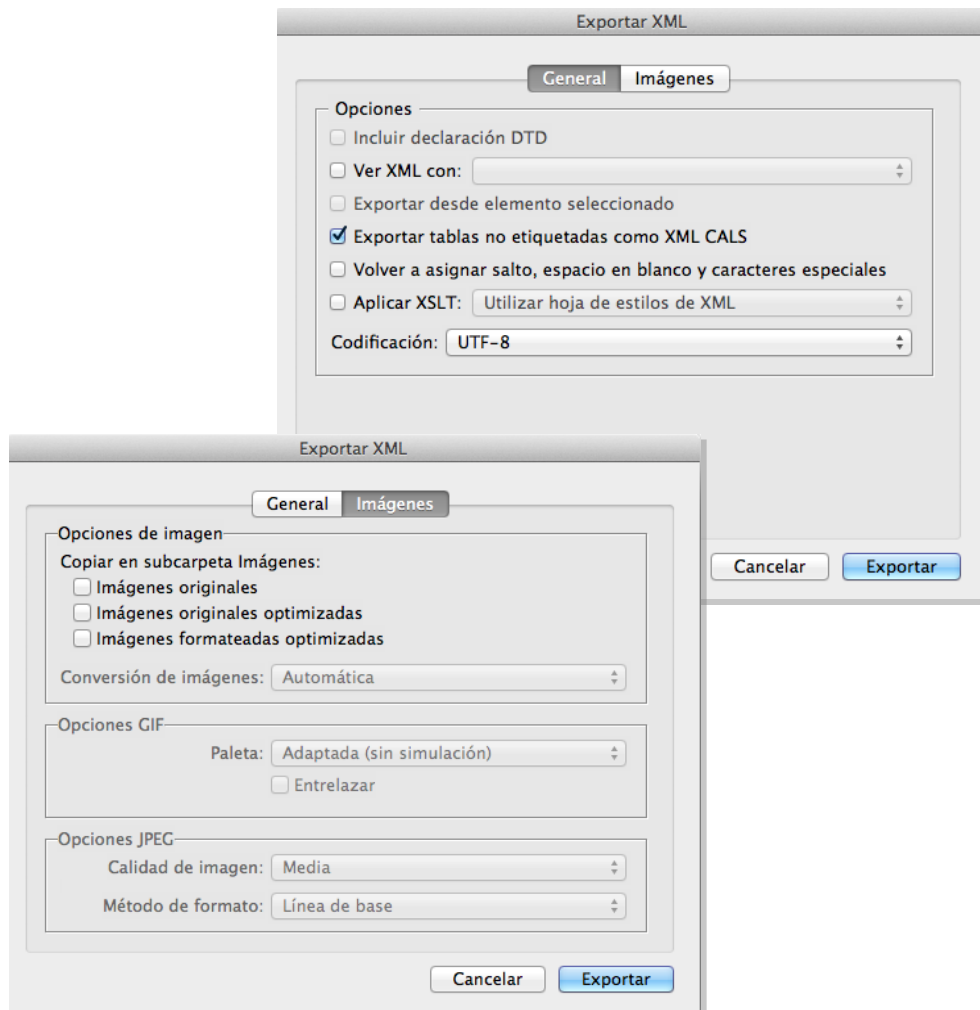
En exportar, es crea l'arxiu XML i una carpeta amb les imatges.



capitol\_01.xml



imágenes





## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 30 de 41

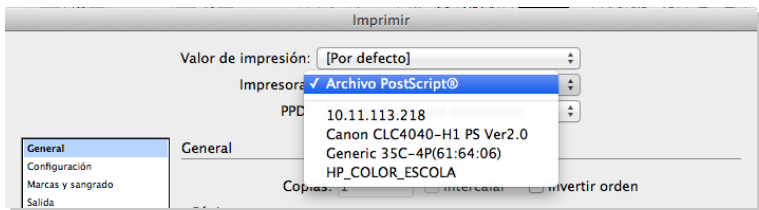
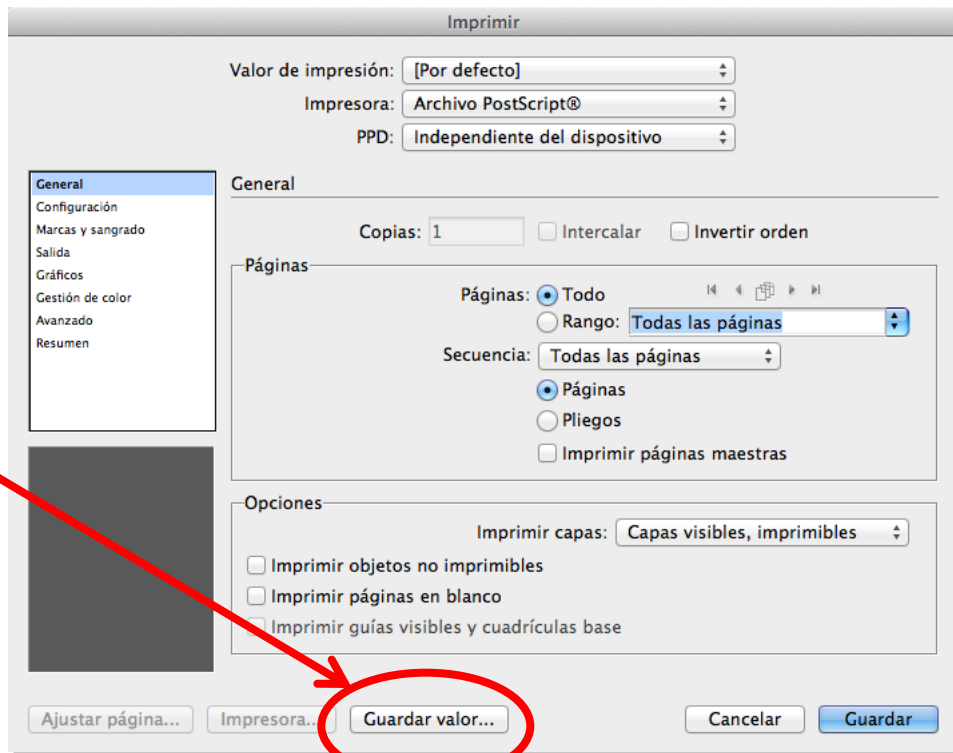
### Imprimir

A més de l'opció de distribució digital, des d'InDesign podem enviar directament a imprimir el document, sia un capítol o el llibre sencer.

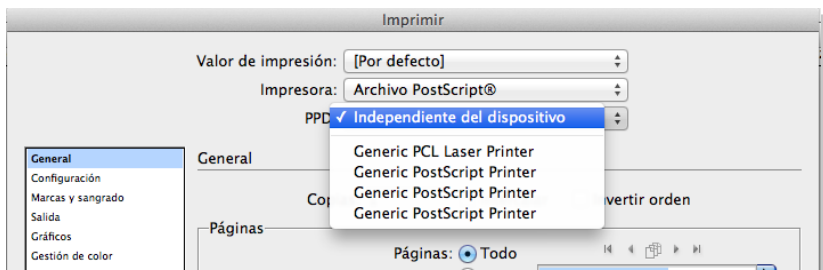
Des del menú *Archivo>Imprimir* s'obre el quadre de diàleg de la imatge. En aquesta, a l'estil de les finestres d'exportació, tenim una llista lateral, a l'esquerra dels apartats que anirem definint per tal d'aconseguir una impressió d'acord amb el que necessitem.

En primer lloc, en l'apartat *General*, el *Valor de impresión* que surt per defecte és, justament [*Por defecto*], però podem carregar l'ajustament predefinit i recuperar-lo posteriorment. Aquesta funció és adequada quan imprimim en diferents impressores, diferents tipus de treball i ho volem automatitzar i guardar les preferències.

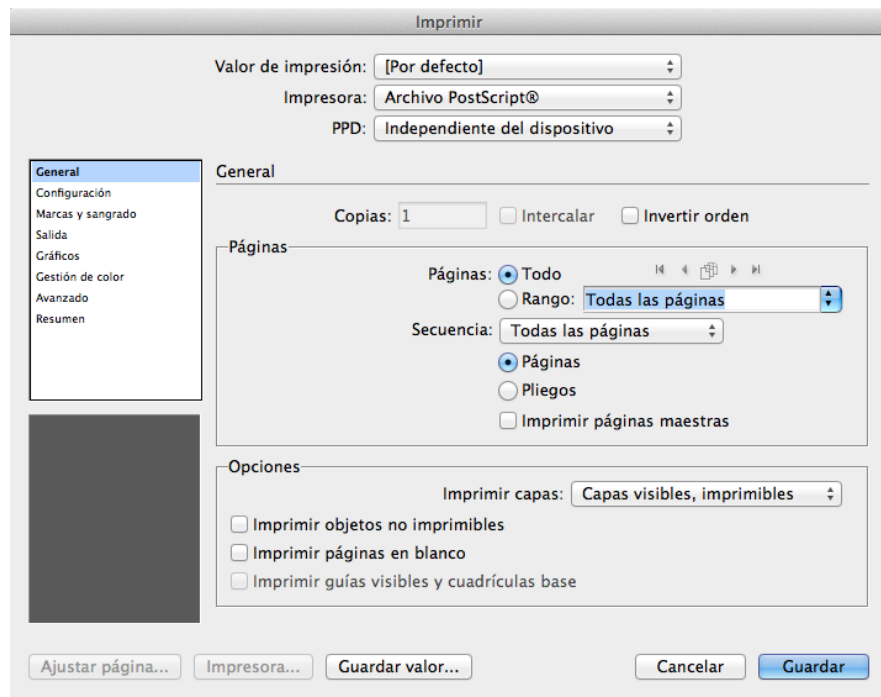
A *Impresora* definirem una impressora que suporti PostScript. Això és important ja que les diferents finestres que s'obren seran en correspondència amb les opcions del llenguatge PostScript.



**PPD (PostScript Printer Description)** és un arxiu creat pel fabricant de la impressora que descriu les característiques de la impressora. Hi podem deixar *Independiente...* o bé situar el PPD corresponent.



A continuació, definim quines pàgines o interval o plecs volem imprimir i si volem imprimir els objectes no imprimibles, capes visibles, guies o pàgines en blanc.



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 32 de 41

A *Configuración* definim la mida del paper (A4, A3, etc.), sia estàndard o personalitzada. A *Anchura* i *Altura* surten els valors que hem definit.

Podem definir l'orientació de la imatge respecte del full, vertical o horitzontal i cap per amunt o cap per avall en els dos casos.

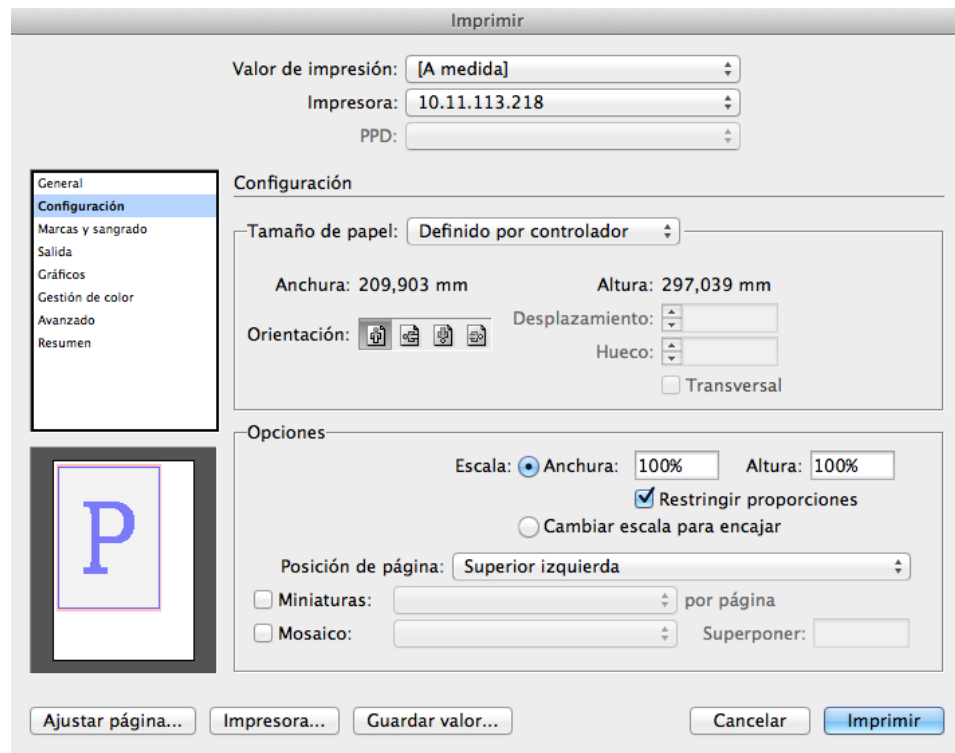
En la part inferior esquerra de la finestra *Imprimir* veiem la posició del full *P* sobre la totalitat del full que imprimirem.

A *Opciones* podem escalar algun percentatge, en dues direccions o sols en una. També podem encaixar en la pàgina escalant la impressió fins al límit imprimible.

Finalment podem definir la posició de la nostra pàgina dins el full imprimible. En aquest cas, està situada en la part superior esquerra, tal com es veu a la previsualització.

A *Miniaturas* podem definir quantes pàgines imprimirem en un full (per comprovació prèvia o per impressió més econòmica).

A *Mosaico* definim com imprimir un document més gran que el full de la impressora i quant s'han d'encavalcar aquests fulls per a completar el mosaic.



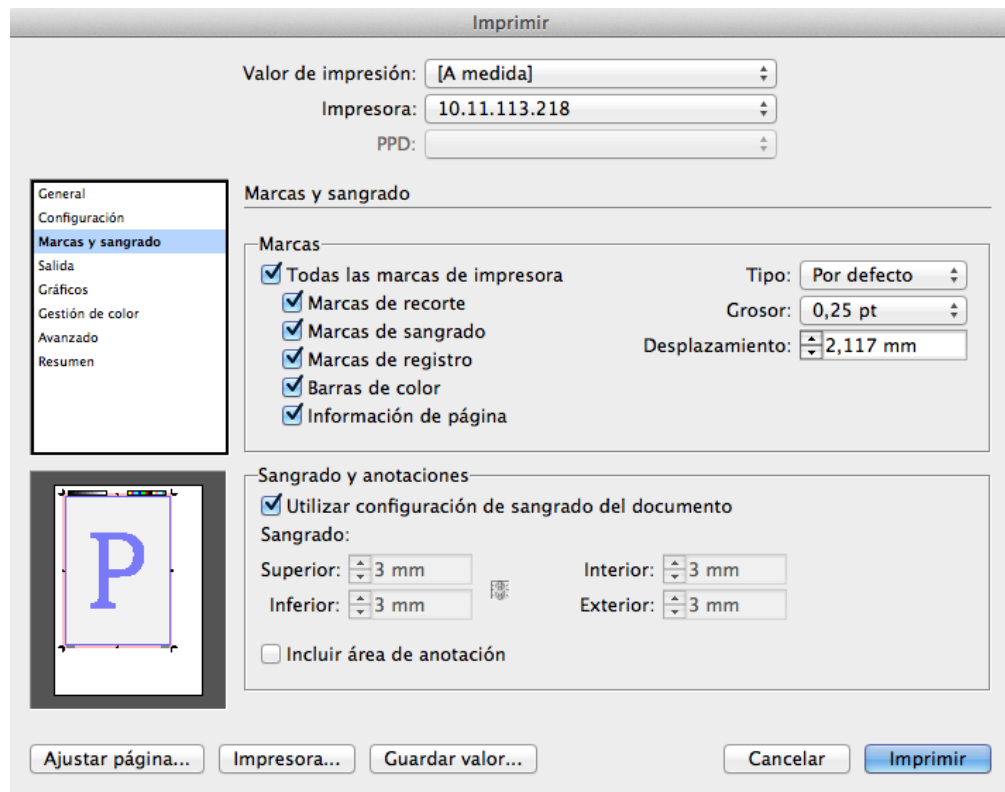
## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 33 de 41

A *Marcas y sangrado* definim les marques d'impressió que volem que surtin impreses al nostre document.

Aquesta finestra és igual a la que també sortia a l'hora d'exportar PDF per impressió. Això és natural, ja que el que fem quan generem un PDF per impressió és un document que incorpora totes les especificacions PostScript i que està preparat, per si mateix, per a ser imprès amb garantia, independentment de la impressora, ja que aquesta, si suporta PostScript, gestionarà correctament el document.

Això significa que, tant en un cas com en l'altre, les opcions de *Marcas y sangrado* específiques per a l'impressor siguin les mateixes.

En aquest sentit, us remetem al pas número 8 d'aquest tutorial.



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 34 de 41

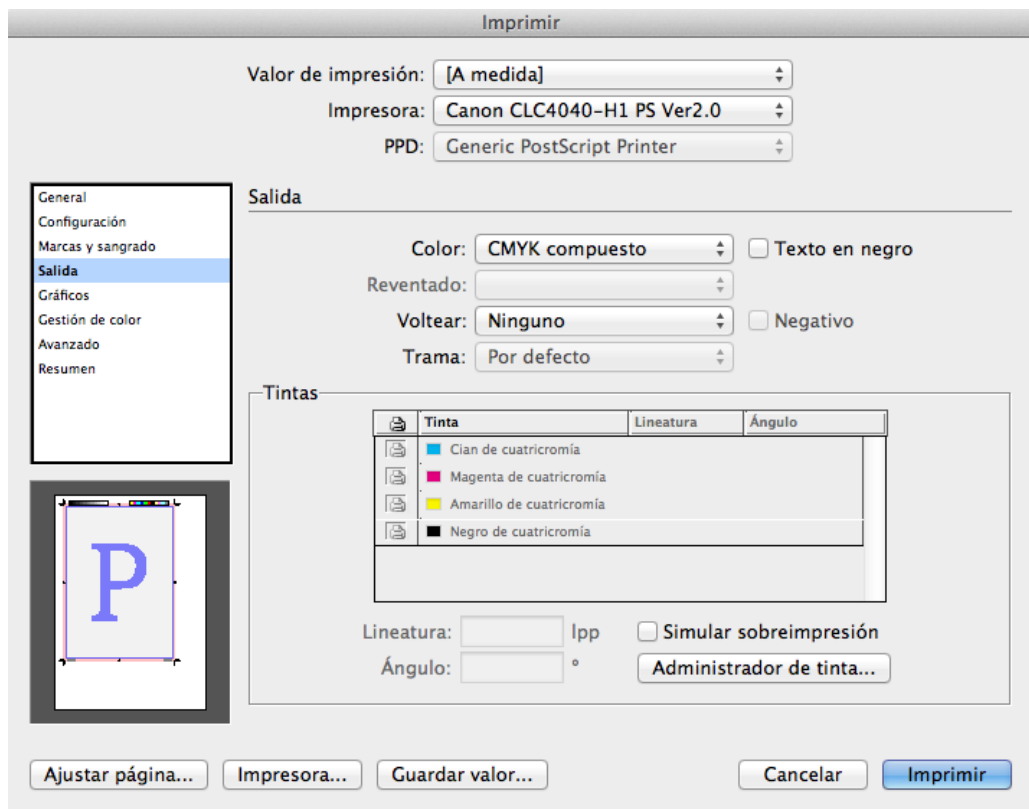
A *Salida* definim les tintes que s'utilitzaran en la impressió. Sabem que en impremta les tintes són CMYK (*cian*, *magenta*, *yellow* i *black*) i amb aquests colors pigment establim la síntesi subtractiva, en què la suma de totes conformen el color negre, en contraposició amb l'espai de color RGB (*red*, *green* i *blue*), que treballa amb colors llum i síntesi additiva, en què la suma dels tres colors és el blanc. Per tant, deixarem l'opció CMYK.

El *Reventado* és l'increment (o regruix) d'un color per tal que se superposi en la frontera al contigu i així el registre d'impressió sigui més còmode i garanteixi una qualitat visual. Ho podem activar quan el mode de color sigui *Separaciones*, és a dir, quan la sortida sigui la informació dels 4 colors CMYK per a generar el motlle o matriu per a imprimir.

Tant l'opció de *Voltear*, com *Negativo* com *Trama* són pròpies de PostScript i es poden gestionar des d'aquest lloc directament.

A *Tintas* tenim les que estan definides al document, una per una. En el nostre cas, CMYK. Podem definir els valors de lineatura, angle de trama i administració de la tinta, però aquesta opció sols la podem gestionar en el cas de *Separaciones*, ja que és un assumpte que correspon a la impressió en quadricromia, no en impressores domèstiques o làser, que imprimeixen amb CMYK compost.

Com a observació, veiem el full amb les marques que hem definit en el panell *Marcas y sangrado*.



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 35 de 41

A *Gráficos* definim les imatges i fonts.

A *Enviar datos* posem *Todo* perquè envii les dades de les imatges amb la resolució màxima. Hi ha l'opció d'enviar amb *Proxy*, que és a 72 ppp però no té prou resolució per a imprimir, ja que és una resolució per a pantalla.

*Submuestreo optimizado* és l'opció que permet llegir la resolució necessària per a la impressora. Com més qualitat té la impressora, més dades llegeix.

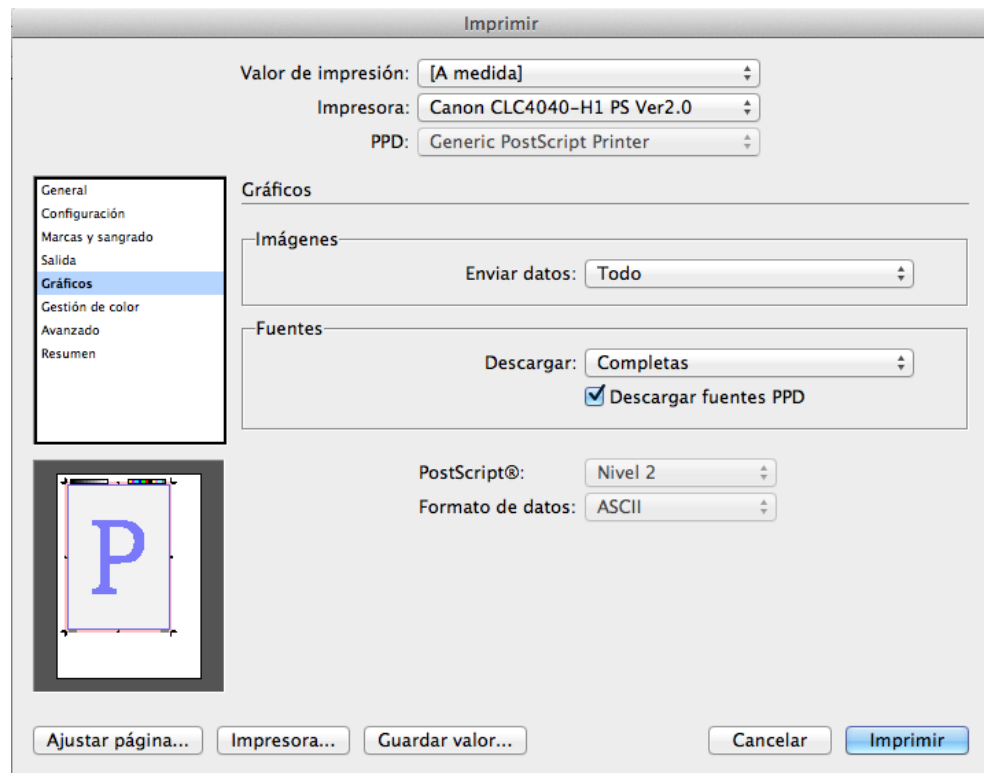
A *Fuentes*, *Descargar > Completas* baixa totes les fonts que ha utilitzat el document.

Si activem *Descargar fuentes PPD* estem assegurant que s'utilitzaran les fonts que envia l'ordinador, cosa que evita una possible substitució per alguna font resident de la impressora i que no sigui "exactament" igual.

El nivell de PostScript, que pot ser 2 o 3. Millor 2 per si la destinació de l'arxiu (la impressora) no suporta encara PostScript 3.

Les dades poden estar en ASCII o binari. ASCII són dades no encriptades, més ràpides i fàcils de llegir però més voluminoses i no gaire segures. Els arxius en binari són xifrats, ocupen menys espai però s'han de llegir amb programes adequats.

Així, doncs, davant del dubte, ho deixem en ASCII.



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 36 de 41

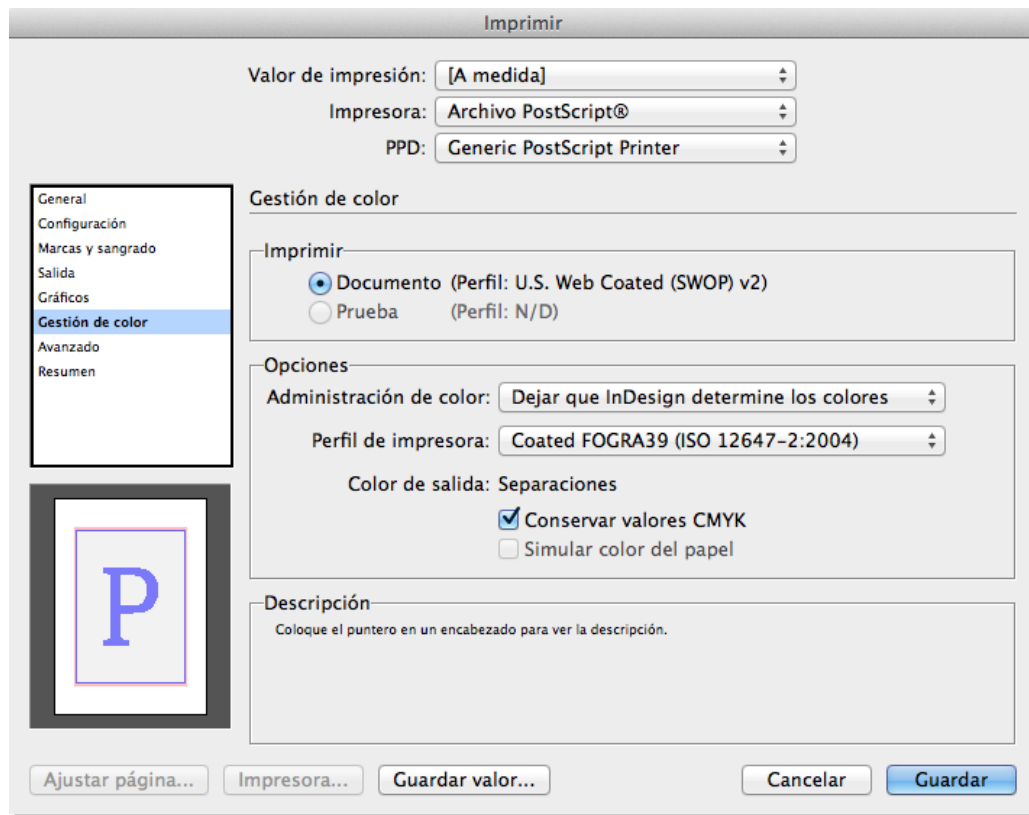
A *Gestió de color* definim els perfils de color del document.

En el nostre cas, tenim definit *U.S. Web Coated (SWOP v2)*, que és el que havíem definit en el document InDesign.

A *Opciones*, malgrat tot, hem de posar el perfil de color que utilitza la impressora o l'impressor. Normalment els impressors utilitzen el *Coated FOGRA39 (ISO 12647-2:2004)*.

Aquests valors tenen a veure amb els perfils de color dels dispositius que generen les matrius per a imprimir i les posteriors tintes i especificacions de les màquines d'impressió i el tipus de paper. Amb el perfil de color específic es vol tenir en compte aquestes dades per a obtenir una impressió d'èxit.

En el cas d'impressores domèstiques, podem activar el perfil *Generic CMYK Profile*.



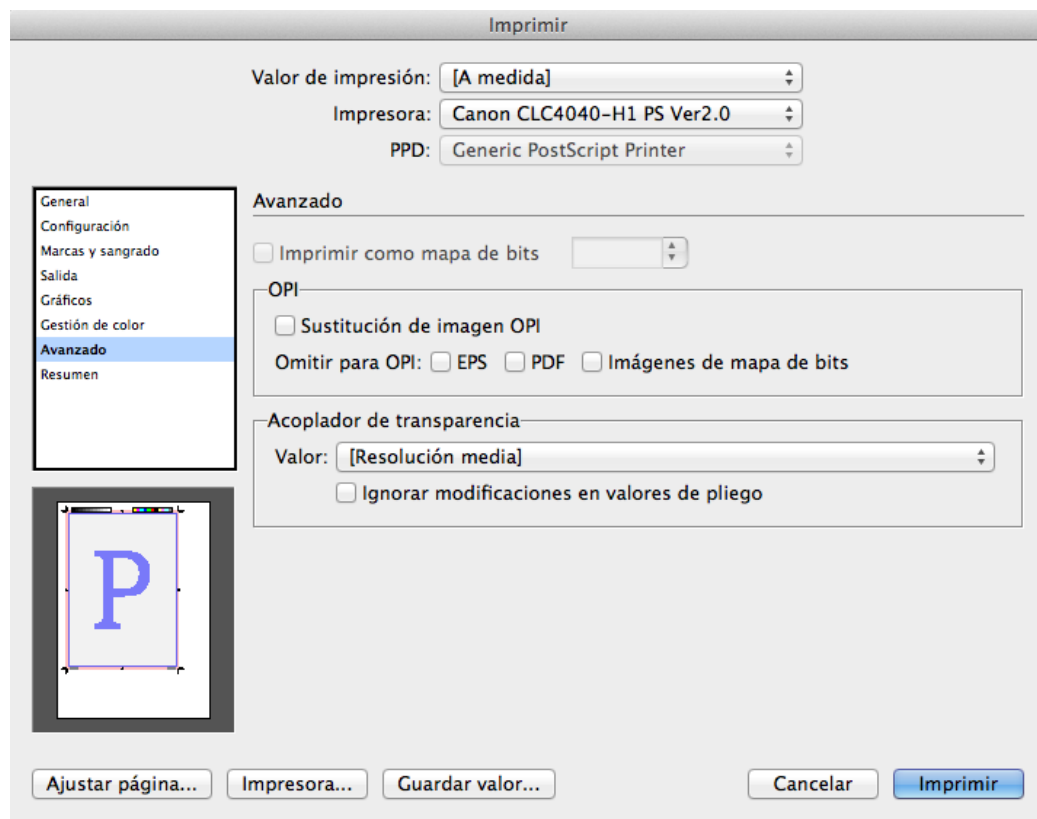
## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 37 de 41

A *Avanzado* definim si hem treballat amb imatges de baixa resolució i que siguin substituïdes per l'original a bona resolució en el flux de treball.

És una opció que no s'utilitza gaire. En el nostre cas no l'activem.

A *Acoplador de transparencia* podem donar un valor de resolució, *media*, *alta* o *baja*.



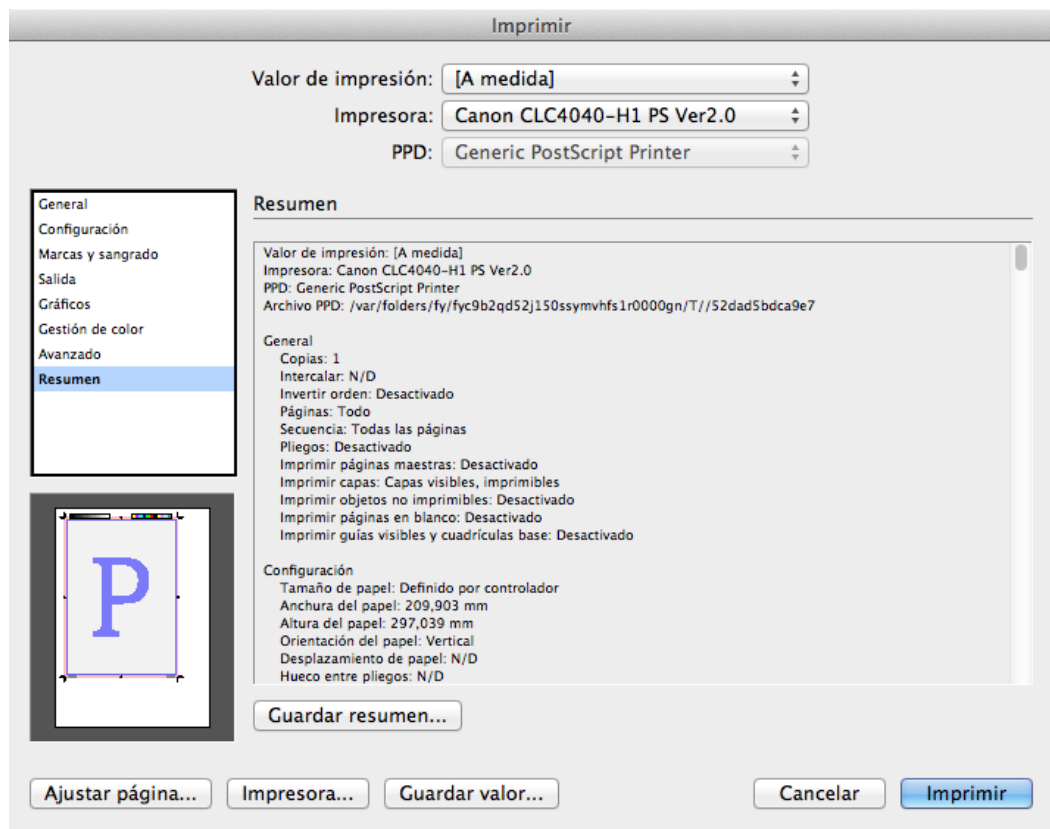


## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 38 de 41

A *Resumen*, evidentment tenim la relació de valors que hem donat en tots els apartats.

Tenim l'opció de *Guardar resumen* per a successives vegades.

Una vegada arribat al final, cliquem a *Imprimir*.



## Imprimir follet

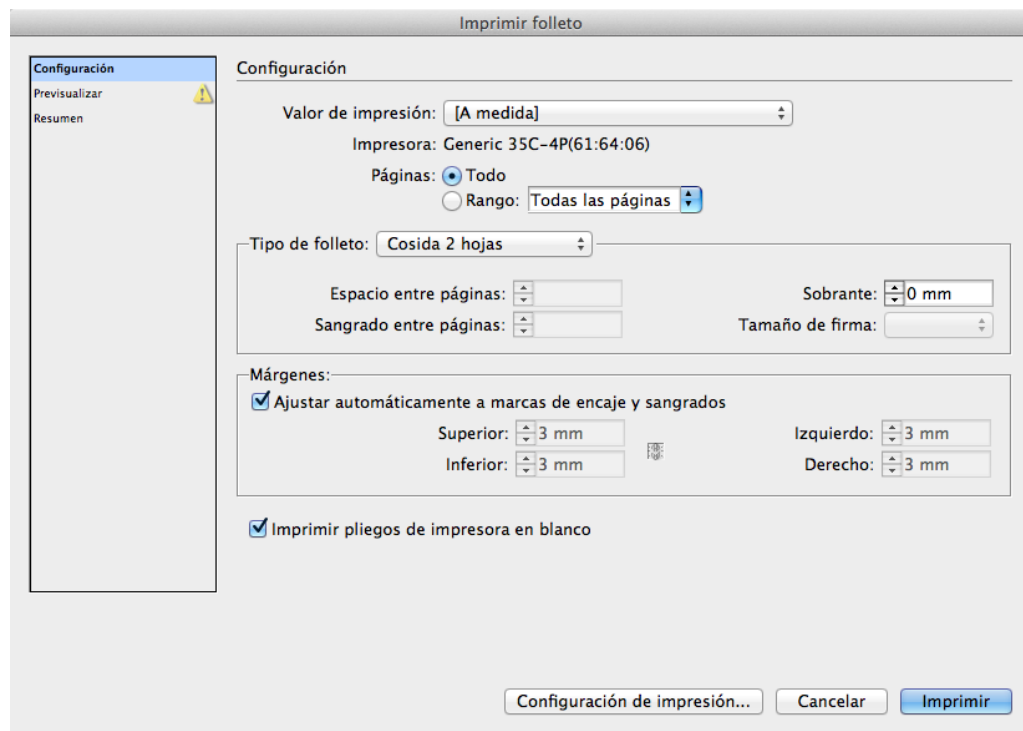
Si la nostra publicació va enquadrada tipus revista (díptics a cavallet) i grapada o cosida, podem activar l'opció d'imprimir-lo com un follet.

Anem a *Archivo>Imprimir Folleto...*

En el quadre de diàleg *Imprimir folleto*, a *Configuración* podem dir quin tipus de follet volem. Com que la disposició és en díptics, tancats a mida Din A4, hem de tenir en compte que cada plec és de 4 pàgines, 2 per cara oposades.

És a dir, la sèrie és de 4 pàgines (1 full a doble cara), 8 pàgines (2 fulls a doble cara...), 12, 16, etc. Sempre en augment de 4.

Per tant, definim un document de 8 pàgines en lloc de sis que teníem definit fins ara. Li diem *Cosida 2 hojas* i que tingui en compte el sagnat del document.



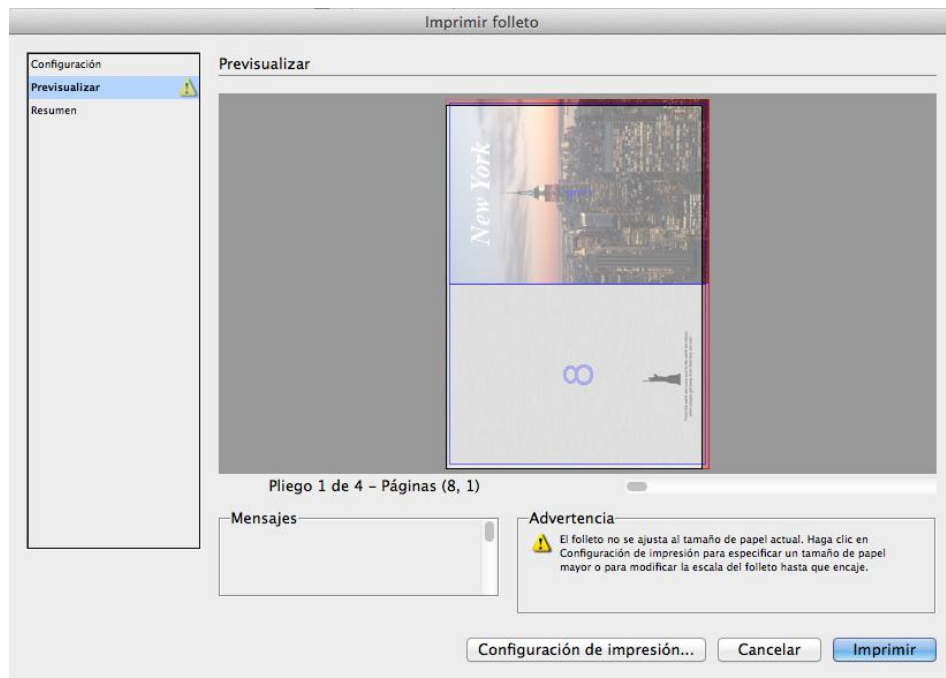
## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió

### Pas 40 de 41

Una vegada definits els valors, passem a *Previsualizar*.

Tenint en compte que són 8 pàgines (2 díptics de 4 pàgines cadascun), la portada anirà impresa al costat de la contraportada, al mateix plec.

En la previsualització podem comprovar que, efectivament, és així. La pàgina 1 (portada) va a la dreta de la pàgina 8 (contraportada).



## Programa d'aprenentatge 7. Exportació i impressió Pas 41 de 41

En l'apartat *Resumen*, com sempre, tenim el detall de les accions que hem determinat.

Queda clar, doncs, que si cliquem a *Imprimir*, el que imprimirem seran dos fulls de paper Din A3 a dues cares que conformen 8 pàgines Din A4.

