

ADOBE INDESIGN CS2

U V O D

Adobe InDesign je program za digitalno grafično pripravo (DTP). Uporabljamo ga za oblikovanje, stavljenje in prelom revij, akcidenčnih in drugih tiskovin.

Program je nastal kot konkurenca programu QuarkXPress. Prav tako je InDesign kakovostnejša alternativa programu PageMaker. Prva verzija InDesign 1.0 je prišla na trg leta 2000, danes imamo že peto različico InDesign CS2.

V programu je zajetih veliko pripomočkov, orodij, ki nam olajšajo delo pri pripravi različno zahtevnih tiskovin, prav tako tudi veliko orodij, ki jih potrebujemo pri stavljenju po določenih tipografskih zakonitostih. Nekatere od možnosti, ki nam jih ponuja program, so:

- podpora plastem Adobe Photoshop in Adobe PDF; selektivno prikazemo plasti iz Photoshopovih ali Adobe PDF datotek;
- prosojnost; padajoče sence ali drugi efekti prosojnosti;
- ohranjanje mehkih robov pri uvozu prosojnih Photoshopovih datotek;
- podpora pisavi OpenType z večjezikovno pod-

poro in posebnimi znaki, vključno s starimi številkami, ulomki, vezaji in drugimi;

- usidrani objekti; enostavno usidramo navedke, obrobne opombe, izvlečke in grafiko v besedilo;
- tabele; uvoz tabele iz Microsoft Worda ali Excela, stavljenje tabele z uvozom teksta, ločenega s tabulatorji, ali izdelava v InDesignu. Kasneje tabele stavimo z oblikovalskimi možno-

stmi, kot sta barvna zapolnitev v izmeničnih stolpcih in avtomatsko dodajanje glave in noge;

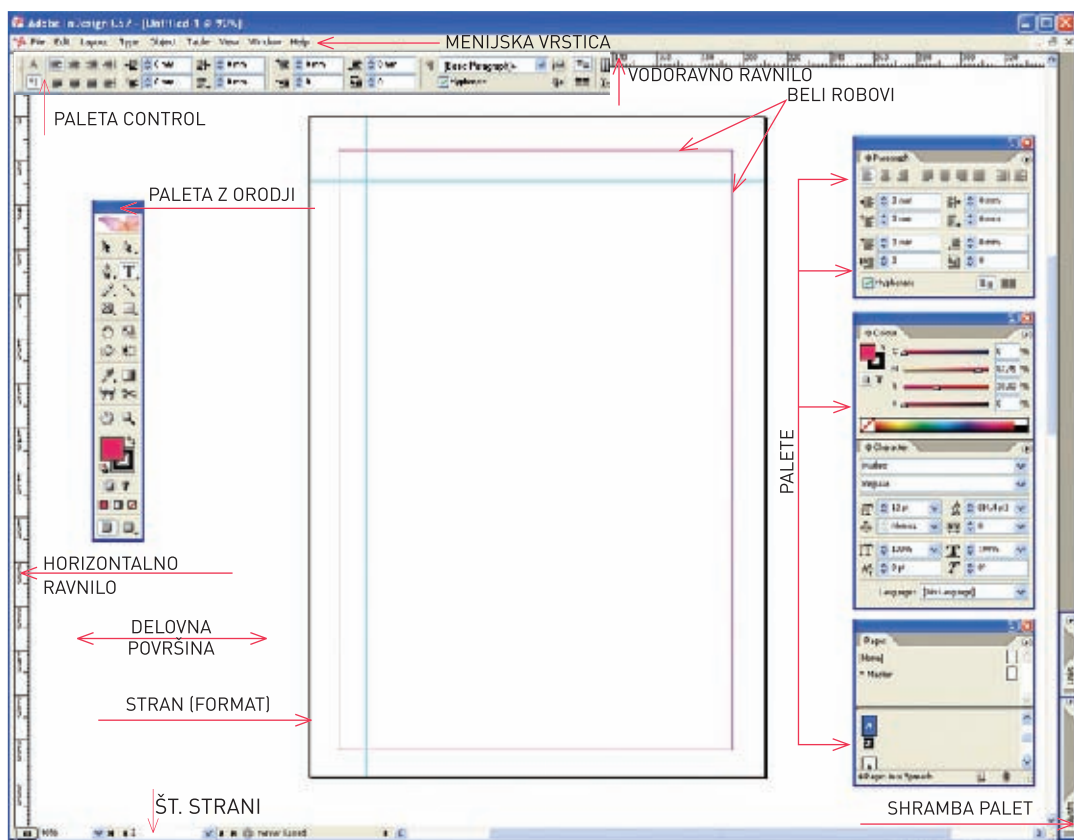
- stavljenje besedila; velika paleta možnosti stavljenja in oblikovanja besedila, z vgrajenim urejevalnikom teksta za hitrejšo urejanje;
- direkten izvoz v Adobe PDF; izvoz v datoteke Adobe Acrobat 4.0-7.0 direktno iz InDesigna;
- izvažanje objektov ali celoten InDesignov dokument za lažji zač-

tek oblikovanja spletnih strani;

- združljivost s formatom InDesign CS; dokumente shranimo v format InDesign Interchange (INX) in jih odpremo v InDesign CS za lažjo izmenjavo s tistimi, ki še vedno uporabljajo prejšnjo verzijo InDesigna.

Delovno okolje

Kot večina drugih programov za prelom je tudi InDesign zasnovan na



Programsko okno

konceptu klasične montažne mize. Ko odpremo ali naredimo nov dokument za delo, uporabljamo enega ali več pogledov.

Osnovni elementi prgramskega okna so: vrstica z meniji na vrhu, na levi je paleta z orodji, na desni plavajoče palete, na vrhu je paleta Control.

Paleta

Paleta imajo dva namena, in sicer prikaz potrebne informacije o dokumentu oziroma izbranem objektu ter upravljanje objektov in dokumentov. Program ima na voljo množico palet, nekatere uporabljamo pogosteje, zato ni treba, da imamo vse palete odprte, lahko jih tudi družimo v skupine. S pritiskom tipke TAB na tipkovnici skrijemo vse palete, če pa želimo, da nam ostane paleta z orodji, pa kombinacijo tipk SHIFT in TAB.

V uvodnem članku bodo opisane palete, ki jih najpogosteje uporabljamo, in sicer paleta z orodji, plavajoče palete ter priročni meniji, v prihodnjih številkah pa bo predstavljena njihova uporaba pri prelomu, stavljenju in oblikovanju.

Paleta z orodji

Paleta je v zgornjem levem vogalu delovne površine. Novost v paleti z orodji CS2 je orodje Position. Za vsako orodje iz palete obstaja tudi bli-

S klikom na metulja se nam odpre spletna stran, na kateri dobimo množico podatkov in novosti programa (<http://www.adobe.com/products/indesign/>).

Orodje za označevanje uporabljamo za označevanje in premikanje objektov.

Pero je orodje, ki ga uporabljamo pri risanju Bezierjevih krivulj. Druga orodja, ki jih najdemo v sklopu, pa so orodja za dodajanje, brisanje in pretvarjanje vozlov.

Svinčnik uporabljamo za prostoročno risanje. Dodatni orodji v tem sklopu pa sta še orodje za glajenje ostrih robov in radirka.

Orodje za pravokotnike uporabljamo za risanje pravokotnih slikovnih okvirjev. Tu najdemo še orodji za risanje eliptičnih in šestkotnih okvirjev. Pri risanju si pomagamo s tipko ALT, okvir se bo risal iz sredine, in tipko SHIFT, okvir bo pravilne oblike.

Orodje za rotacijo objektov nam vrti objekte pod poljubnim kotom glede na izbrano središčno točko na delovni površini.

Orodje za popačenje objektov.

Orodje za vzorčenje barv (jemanje barvnih vzorcev) uporabljamo za vzorčenje barv z objektov, v tem sklopu pa najdemo še merilo za merjenje razdalj, ki jih odčitamo v paleti Info.

Orodje za risanje interaktivnih gumbov.

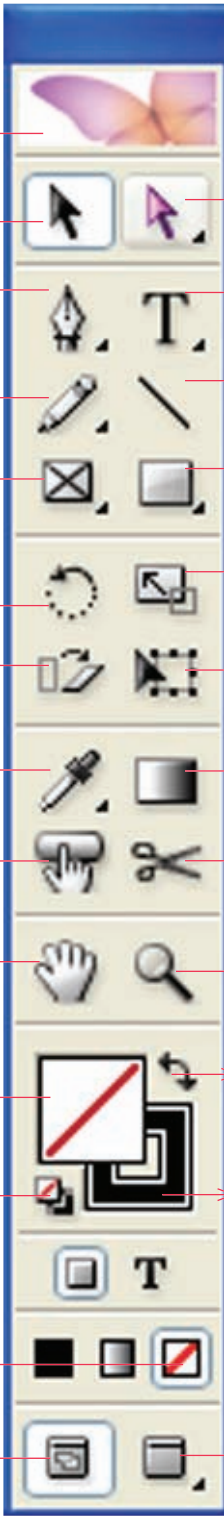
Orodje za ročno premikanje dokumenta pri različnih pogledih, do orodja pridemo tudi, če na tipkovnici držimo presledek, če pa dvakrat pritisnemo ikono na paleti, bomo dobili prikaz celotne strani.

Orodje, s katerim izbiramo trenutno aktivni barvi za polnilo.

Orodje, s katerim vrnemo privzeti barvi polnila in obrisa.

Orodja, s katerim hitro določimo barvo, preliv ali pa oboje odstranimo.

Navaden prikaz vseh elementov programskega okna.



Orodje za neposredno označevanje je namenjeno označevanju delov objektov. V tem sklopu pa najdemo še orodje Position, ki ga uporabljamo za obrezovanje slike s prilagajanjem okvirja ter ogled slike zunaj okvirja.

Orodje za besedilo, namenjeno je za vnašanje in urejanje besedila. V tem sklopu najdemo še orodje za stavljenje besedila vzdolž krivulje.

Orodje za risanje ravnih linij. Če držimo tipko SHIFT, se bodo linije risale pod koti 0, 45 in 90 stopinj.

Orodje za risanje pravokotnika, elipse in šestkotnika. Pri risanju si pomagamo s tipko ALT, okvir se bo risal iz sredine, in tipko SHIFT, okvir bo pravilne oblike.

Orodje za spreminjanje velikosti okvirjev, kjer lahko določimo središčno točko, ki bo vedno pri miru. Če pa držimo tipko SHIFT, bodo razmerja objektov ostala enaka tudi po spremembi razmerja velikosti robov.

Orodje za prosto preoblikovanje okvirjev oz. popačenje objektov.

Orodje za prelive uporabljamo za izdelavo prelivov.

Škarje so orodje, s katerim prekinemo krivuljo, z miško izberemo del objekta in program samodejno razdvaja objekt, krivuljo.

Orodje za povečavo.

Orodje, s katerim med seboj zamenjamo barvi.

Orodje, s katerim izbiramo trenutno aktivni barvi za obris predmetov.

Predogled dokumentov.

Paleta z orodji

žnjica s tipkovnice, ki se ali v eni vrstici (nastavitve najdemo: Edit→Preferences→General→Floating Tool Palette). Paleta z orodji lahko razdelimo v šest skupin; orodje za izbor, orodja za risanje okvirjev, orodja za risanje in urejanje krivulj, orodja za transformacije, orodje za besedilo, orodje za premikanje in pogled dokumenta.



Plavajoče palete

Programsko okno vsebuje množico plavajočih palet; tako se imenujejo zato, ker jih lahko poljubno premikamo po oknu. Narejene so tako, da se lepijo druga na drugo, vse pa lahko prilagodimo tudi na robove programskega okna oziroma jih shranimo v shrambo palet. Palete si lahko tudi pomanjšamo, tako da so na zaslonu vidne samo njihove naslovne vrstice, ali pa jih združujemo v logične skupine.

Palete se tudi razlikujejo v tem, da imajo nekatere še svoje podmenije. Do njih pridemo s klikom puščice na zgornjem levem ali desnem vogalu plavajoče palete (odvisno od postavitev palete). Bližnjice s tipkovnice za hitrejše delo si lahko prilagodimo po svojem izboru ali uporabljamo programske nastavitve. Lahko pa si prilagodimo bližnjice, kot jih uporabljata programa QuarkXPress ali PageMaker. Bližnjice najdemo na Edit→Keyboard Shortcuts.

Paleta Align



Paleta je namenjena poravnavi in razporejanju objektov glede na druge objekte. Pri razporejanju se objekti enakmerno razporedijo na obeh straneh

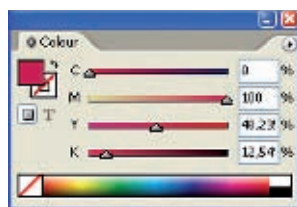
označitve. Ko se z miško približamo nad orodje, se nam prikaže napis o možnostih poravnave (Align) in razmiku (Distribute), lahko pa določimo tudi razmik med objekti v polju Use Spacing.

Paleta Character



Lastnosti pisave, kot so vrsta pisave, njena različica, stopnja pisave, razmik med vrsticami (leading), razpiranje, deformacije, vrsta jezika, določamo v paleti Character. Ker pa se večina teh možnosti pojavi tudi v paleti Control, jo uporabljamo redko.

Paleta Colour



InDesign nam ponuja dva načina mešanja in uporabe barv. Eden je uporaba barv s paletto Colour. Ta postopek je primeren, če uporabljamo eno barvo. Za mešanje in večkratno spreminjanje barv uporabljamo Paletto Swatches.

Paleti Paragraph Styles in Character Styles



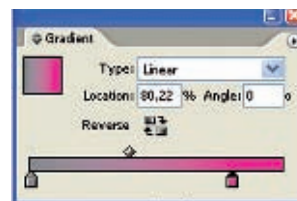
Za izdelavo odstavčnih in znakovnih slogov besedila uporabljamo ti dve paleti. Kadar želimo izdelati nov slog, izberemo možnost New Paragraph ali Character Style in določimo značilnosti, ki jih želimo. Paleta Paragraph Styles ima zelo obsežen podmeni. O slogih besedila in njegovi izdelavi bo napisanega več v eni od prihodnjih številčk Grafičarja.

Paleta Glyphs



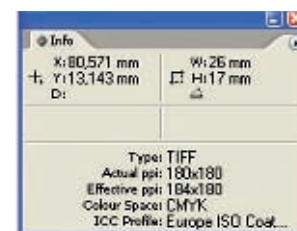
Glyphs je paleta posebnih znakov; prej smo za to uporabljali Character Map. Paleta nam ponuja znake vseh vrst pisav. Ko v njej najdemo želeni znak, samo dvakrat pritismo nanj in znak je na mestu, kjer je kazalec.

Paleta Gradient



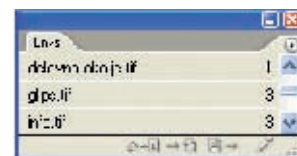
S pomočjo palete Gradient lahko izdelamo in urejamo različne prelive, ki se shranijo v paleti Swatches.

Paleta Info



Paleta nam prikazuje podatke o izbranem objektu, položaj na X- in Y-osi, višino in širino objekta. Če je izbrani objekt slika, so prikazani podatki o sliki, kot so vrsta datoteke, grafični format, ločljivost, barvni model in ICC-profil. Ob izbranem tekstovnem okvirju nam paleta ponuja podatke o številu znakov, besed, vrstic in odstavkov. Pri izbrani liniji ali okvirju nam prikaže tudi podatke o barvi polnila in obrisa.

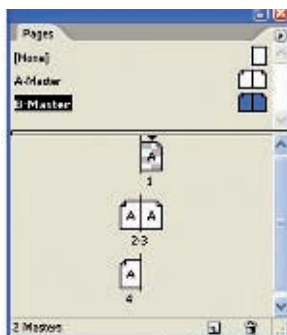
Paleta Links



Paleta spremlja vse spremembe pri uvažanju različnih grafičnih elementov (slik, znakov) v dokument.

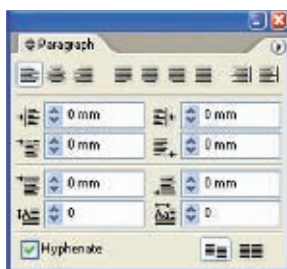
Zelo je uporabna, kadar imamo v dokumentu veliko slik, kajti na njej so poleg imena slike napisani tudi njen format, stran, na kateri je naša slika, prav tako pa nas opozarja, če nam slika manjka ali je bila zamenjana.

Paleta Pages



Paleta lahko uporabljamo za izdelavo, prerazporejanje in brisanje strani. S pomočjo palete se lahko premikamo po različnih straneh, jih dodajamo in brišemo. Prav tako jo uporabljamo za izdelavo, spreminjanje in aktiviranje vzorčnih (master) strani.

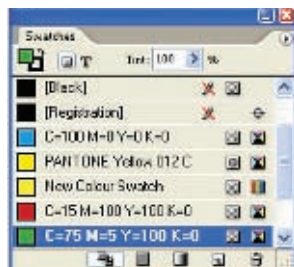
Paleta Paragraph



V paleti Paragraph določamo lastnosti odstavkov, lahko izbiramo vrste naslonil, odmike, umike, inicialke, možnosti deljenja besed. Ker pa se

večina teh možnosti pojavi tudi v paleti Control, jo uporabljamo redko.

Paleta Swatches



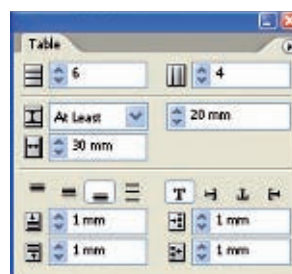
Paleta Swatches je še ena od možnosti, v kateri lahko naredimo ali zamenjamo barvo. S pomočjo te palete lahko poimenujemo in shranjujemo različne barvne vzorce, ki jih shranimo. Uporabljamo jo za barvanje besedila, okvirjev, črt in barvnih prelivov. Omogoča nam tudi shranjevanje podatkov iz palet Colour in Gradient. Na paleti je prikazanih zelo veliko pomembnih podatkov o uporabljeni barvi, kot sta barvni model izbranega vzorca in barvna sestava.

Paleta Stroke



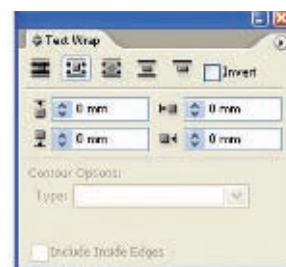
Lastnosti obrisov, kot so debelina črte, njeni zaključki, oblika črte, zaključki črte in barva, določamo v paleti Stroke. Vrsto črte si lahko izberemo iz padajočega seznama Type oziroma si sami oblikujemo in priredimo črte, če v podmeniju izberemo možnost Stroke Style.

Paleta Table



Za stavljenje in urejanje tabele uporabljamo paleta Table, ki vsebuje veliko zelo pomembnih funkcij. V njej določamo število in širino stolpcev in kolon, naslonilo besedila v stolpcih, vrtno besedilo znotraj stolpcev, ima pa tudi zelo obsežen podmeni.

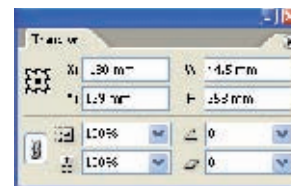
Paleta Text Wrap



Paleta nam omogoča pet načinov oblivanja besedila okrog okvirjev, s pomočjo nje lahko različno usmerimo besedilo okrog raz-

ličnih objektov, tudi prostostoječih slik.

Paleta Transform



Paleta nam omogoča natančno, hitro in preprosto transformacijo objektov, ker pa so opcije iz te palete v paleti Control, jo redko odpiramo.

Paleta Transparency

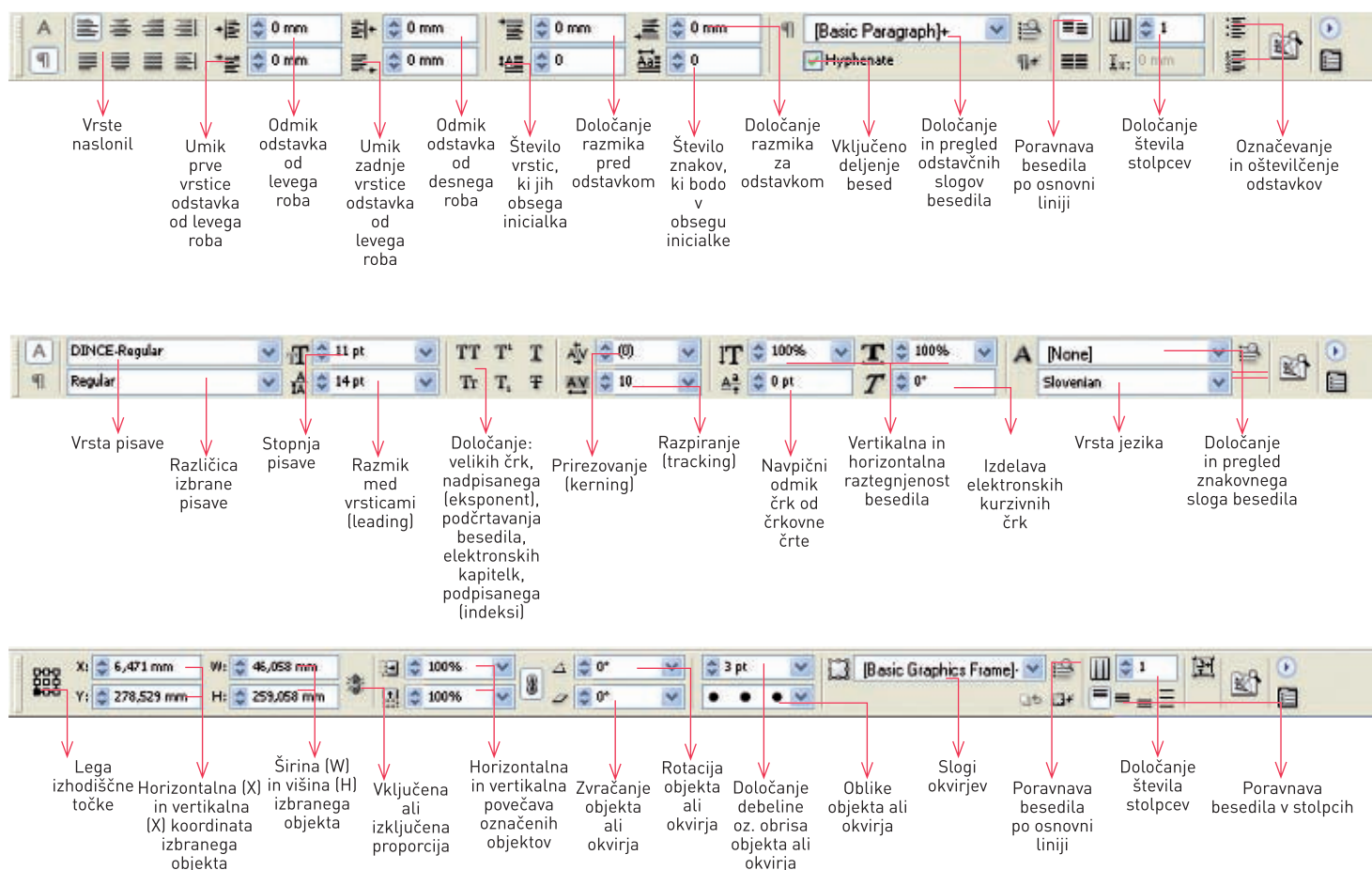


Transparentne objekte, besedilo in grafične elemente izdelamo s pomočjo palete Transparency.

Paleta Separation



Paleta nam omogoča pregled barvnih izvlečkov procesnih in posebnih barv.



Palette Control

Paleta Control

Paleta je podobna pale-tama Measurements v Quark XPressu ali Control v PageMakerju. V njej je veliko zelo pogostih funkcij, ki jih uporabljamo. Dobra lastnost pa je, da reagira na funkcijo uporabe, to pomeni, da se paleta spreminja s tem, ko mi spreminjamo objekte ali besedilo. Na voljo so tri različne palete.

Paleta je na delu programskega okna pod menijsko vrstico, lahko pa jo tudi premikamo oz. postavimo na zgornji ali spodnji del programskega okna.

Priročni meniji

Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste in Place	Alt+Ctrl+V
Paste in Page	Alt+Shift+Ctrl+V
Zoom	
Text Frame Options...	Ctrl+B
Fit with Place-order Text	
Lock in Story Editor	Ctrl+Y
Find and Replace	
Arrange	
Select	
Lock Master	Ctrl+L
Stroke Weight	
Drop Shadow...	Alt+Ctrl+M
Fill Color	
Interactions	

Priročni meniji se pojavljajo na mestih, kjer je kazalec, in se menjajo glede na položaj kazalca in izbranega objekta. Na

voljo sta dva menija: prvi, kadar je izbrana slika, in drugi, kadar je izbrano besedilo. Meni se nam prikaže, če pritisnemo desno tipko miške (Windows).

Iva Molek

Srednja medijska in grafična šola Ljubljana

VIRI

Kvern, O. M., Blatner, D.
Stvarni svet:
ADOBE INDESIGN CS
Mikro knjiga, Beograd 2005

Šuler, A.
ADOBE ILLUSTRATOR 9.0
Flamingo Založba 2000

Wood, B.
ADOBE INDESIGN CS
Kompjuter biblioteka,
Beograd 2006

www.medija.si/adobe
februar 2007

www.indesignmagazin.com
februar 2007

www.indesignsecrets.com
februar 2007

www.lynda.com
februar 2007