

IDŹ DO

PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ



SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK

KATALOG ONLINE

ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

TWÓJ KOSZYK

DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE

ZAMÓW INFORMACJE
O NOWOŚCIACH

ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA

FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

Adobe InDesign CS3/CS3 PL. Oficjalny podręcznik

Autor: Adobe Creative Team

Tłumaczenie: Piotr Cieślak

ISBN: 978-83-246-1269-7

Tytuł oryginału: [Adobe InDesign CS3](#)

[Classroom in a Book](#)

Format: B5, stron: około 460



Rekomendowane przez firmę Adobe źródło wiedzy o programie InDesign CS3

- Jak dostosować obszar roboczy?
- Jak definiować parametry publikacji?
- Jak formatować tekst i dodawać elementy graficzne?
- Jak przygotować publikację do druku?

InDesign to jeden z okrętów flagowych firmy Adobe. Ceniony przez profesjonalistów i amatorów program do składu publikacji niedawno pojawił się na rynku w kolejnej wersji, oznaczonej symbolem CS3. Nowe wcielenie InDesigna to nie tylko nowy symbol. W wersji CS3 program zyskał przeprojektowany interfejs użytkownika, znacznie podnoszący komfort i wydajność pracy, ogromne możliwości konfiguracji, udoskonaloną obsługę tekstu i grafiki oraz wiele innych cech, dzięki którym stał się niemal idealnym narzędziem dla projektantów publikacji drukowanych. Jednak druk to nie jedyna mocna strona InDesigna – za jego pomocą można przygotować e-book w formacie PDF oraz dokument XML.

„Adobe InDesign CS3/CS3 PL. Oficjalny podręcznik” to zbiór ćwiczeń, które pomogą Ci poznać możliwości tej aplikacji. Autorami ćwiczeń są osoby prowadzące szkolenia z zakresu obsługi InDesigna, co gwarantuje wysoki poziom merytoryczny publikacji. Wykonując zebrane w książce projekty, nauczysz się konfigurować interfejs i określać parametry projektowanej publikacji. Dowiesz się, jak tworzyć ramki tekstowe, umieszczać w dokumencie elementy graficzne, definiować formatowanie tekstu, tworzyć własne style i zarządzać kolorami. Przeczytasz o przygotowaniu pracy do druku, eksportowaniu jej do formatu PDF oraz XML i generowaniu spisów treści oraz skorowidzów.

- Przegląd możliwości InDesigna
- Konfigurowanie interfejsu użytkownika
- Praca z dokumentami
- Ramki tekstowe i graficzne
- Import, edycja i formatowanie tekstu
- Definiowanie i stosowanie stylów
- Dodawanie elementów graficznych do dokumentu
- Spisy treści, skorowidze i numerowanie rozdziałów
- Drukowanie publikacji
- Eksport do formatu PDF
- Tworzenie plików XML

**Zostań ekspertem w zakresie tworzenia publikacji drukowanych
i korzystaj z nowoczesnych narzędzi**

Wydawnictwo Helion
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl



Spis treści

Wstęp

O książce	17
Wymagania	18
Instalacja programu	18
Instalacja czcionek	18
Zapisywanie, usuwanie i przywracanie plików z preferencjami	18
Kopiowanie materiałów dołączonych do książki	20
Instalacja plików z płyty dołączonej do książki	20
Profile kolorów.....	21
Dodatkowe zasoby.....	21
Ciekawe adresy	21
Certyfikaty Adobe	22

Nowe możliwości Adobe InDesign CS3

Udoskonalony interfejs.....	23
Zaawansowane możliwości konfiguracji	24
Usprawnienia dotyczące wydajności	25
Ułatwienia projektowania	25
Ulepszona obsługa tekstu.....	26
Ulepszona obsługa grafiki	26
Usprawnienia w obsłudze długich dokumentów.....	28
Eksportowanie XHTML	28
Zalety XML.....	29

Krótki kurs Adobe InDesign CS3



Na początek.....	31
Przeglądanie dokumentu	33
Zmiana trybu podglądu.....	36
Wyświetlanie linii pomocniczych	37
Dodawanie tekstu	38
Rozmieszczanie tekstu w ramach.....	39
Umieszczanie i wlewanie tekstu	40

Tworzenie wątku.....	41
Dodawanie cytatów.....	44
Oblewanie tekstem	45
Dodawanie obrysu do ramki	46
Zmianie pozycji ramki i tekstu.....	47
Dopasowywanie rozmiaru obrazu	48
Style	49
Style akapitowe.....	49
Style znakowe	51
Tworzenie i stosowanie stylu znakowego.....	52
Style obiektowe	54
Grafika	54
Pozycjonowanie grafiki wewnątrz ramki	55
Narzędzie Position (Położenie).....	56
Wykorzystywanie warstw	57
Kadrowanie i przesuwanie fotografii.....	60
Samodzielna nauka.....	61

1

Obszar pracy

Na początek.....	63
Rzut oka na obszar pracy	64
Panel Tools (Narzędzia).....	65
Panel sterowania.....	68
Okno dokumentu	70
Otwieranie kilku okien dokumentów jednocześnie	71
Wyświetlanie i zarządzanie panelami	72
Konfigurowanie przestrzeni roboczej.....	77
Menu paneli.....	78
Zmiana skali wyświetlania dokumentu	79
Polecenia w menu View (Widok) i w menu zmiany powiększenia dokumentu.....	80
Narzędzie Zoom (Lupka)	80
Przeglądanie dokumentu	82
Przewracanie stron.....	82
Przewijanie dokumentu	86
Panel Navigator (Navigator).....	87

Wykorzystywanie menu kontekstowych	89
Zaznaczanie obiektów	90
System pomocy programu InDesign CS3.....	91
Słowa kluczowe, łącza i indeks	91
Wyszukiwanie zagadnień w indeksie.....	92
Dalsza nauka	93
Podsumowanie	94

2 Tworzenie dokumentów



Na początek.....	97
Tworzenie i zapisywanie niestandardowych ustawień strony	98
Tworzenie nowego dokumentu	100
Przełączanie pomiędzy otwartymi dokumentami InDesign	101
Strony wzorcowe	101
Dodawanie linii pomocniczych do strony wzorcowej.....	102
Tworzenie linii pomocniczych przy użyciu miarek.....	103
Tworzenie ramki tekstowej w stopce strony wzorcowej	105
Zmiana nazwy strony wzorcowej	108
Tworzenie dodatkowych stron wzorcowych	109
Tworzenie strony wzorcowej z elementami zastępczymi	110
Tworzenie elementu zastępczego dla ramki tytułowej.....	110
Tworzenie elementu zastępczego dla grafiki.....	112
Oblewanie elementów graficznych tekstem	114
Rysowanie kolorowych kształtów.....	115
Tworzenie ramek tekstowych z łamami	117
Stosowanie wzorca do stron dokumentu.....	119
Wyodrębnianie sekcji w celu zmiany numeracji stron.....	121
Dodawanie stron.....	123
Układanie i kasowanie stron.....	124
Dodawanie tekstu i grafiki	124
Zastępowanie elementów stron wzorcowych na stronach dokumentu.....	127
Wyświetlanie ostatecznej postaci rozkładówki	129
Dalsza nauka	130
Podsumowanie	131

3 **Ramki**

Na początek.....	133
Warstwy.....	135
Tworzenie i edytowanie ramek tekstowych.....	138
Tworzenie i skalowanie ramek tekstowych.....	138
Zmiana kształtu ramek tekstowych.....	141
Tworzenie wielu łamów.....	142
Dopasowywanie marginesu wewnętrznego ramki.....	143
Wyrównywanie tekstu w ramce tekstowej w pionie.....	144
Tworzenie i edycja ramek graficznych.....	146
Tworzenie nowej ramki graficznej.....	146
Umieszczanie elementów graficznych w istniejącej ramce.....	147
Zmienianie rozmiarów ramek graficznych.....	148
Zmienianie rozmiaru i przesuwanie obrazu wewnątrz ramki.....	148
Zmienianie zawartości ramek graficznych.....	150
Zmienianie kształtu ramki.....	152
Oblewanie grafiki tekstem.....	153
Obsługa ramek.....	155
Konwertowanie kształtów.....	156
Narzędzie Position (Położenie).....	158
Obracanie obiektów.....	160
Obracanie obiektu wewnątrz ramki.....	160
Wyrównywanie obiektów.....	161
Skalowanie zgrupowanych obiektów.....	163
Zaznaczanie i modyfikacja ramki w obrębie zgrupowanych obiektów.....	163
Na koniec.....	165
Dalsza nauka.....	165
Podsumowanie.....	167

4 Importowanie i edycja tekstu



Na początek.....	169
Zarządzanie czcionkami	170
Wyszukiwanie i zmiana brakującej czcionki	171
Tworzenie i wprowadzanie tekstu.....	172
Tworzenie nagłówka i nadawanie stylu	173
Pionowe wyrównywanie tekstu	175
Sterowanie przepływem tekstu.....	175
Ręczne wlewanie tekstu	175
Style	177
Stosowanie stylów.....	177
Automatyczne wlewanie tekstu	179
Zmienianie rozmiaru ramki tekstowej	180
Dzielenie łańcucha	181
Dodawanie informacji o dalszym ciągu artykułu	182
Poziome i pionowe wyrównywanie tekstu	183
Wykorzystywanie wlewania półautomatycznego do dodawania ramek tekstowych.....	184
Zmienianie ilości łańcuchów na stronie.....	186
Wczytywanie stylów z innego dokumentu	187
Wlewanie tekstu do istniejącej ramki	189
Wyszukiwanie i zamienianie fragmentów tekstu	190
Wyszukiwanie i formatowanie fragmentów tekstu	190
Sprawdzanie pisowni	192
Dodawanie słów do słownika	193
Dodawanie słów do słownika dokumentu.....	194
Dynamiczne sprawdzanie pisowni.....	195
Automatyczne poprawianie błędów pisowni.....	196
Edycja tekstu przez przeciąganie i upuszczanie	197
Edytor wątków	198
Dalsza nauka	199
Podsumowanie	200

5 Typografia



Na początek.....	203
Dopasowywanie odstępów pionowych	205
W tej części lekcji posługiwać się będziesz siatką linii bazowych.....	205
Wyświetlanie siatki linii bazowych	207
Zmienianie odstępów nad i pod akapitami.....	208
Zmienianie czcionek i stylów	211
Zmienianie wyrównania akapitu.....	213
Dodawanie czcionek dekoracyjnych i znaków specjalnych.....	213
Wyróżnianie znaków inicjału.....	215
Wypełnienie i obrys tekstu	216
Korekta położenia inicjału.....	217
Dopasowywanie odstępów między literami i wyrazami	218
Kerning i światło	218
Formatowanie tekstu: układacz akapitowy i jednowierszowy.....	220
Wykorzystywanie tabulatorów.....	221
Tworzenie wcięć wiszących	224
Dodawanie linii pod akapitem	226
Dalsza nauka	228
Podsumowanie	229

6 Obsługa kolorów

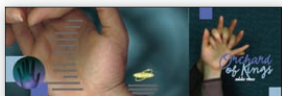


Na początek.....	231
Określanie wymagań druku.....	233
Dodawanie kolorów do panelu Swatches (Próbki).....	234
Nadawanie koloru obiektom.....	235
Tworzenie kreskowanych linii.....	238
Gradienty.....	239
Tworzenie próbek gradientu i wypełnianie nimi obiektów.....	240
Ustalanie kierunku przejścia gradientu.....	242
Tworzenie tinty	243
Tworzenie kolorów dodatkowych.....	246
Zmiana koloru tekstu	247
Nadawanie koloru dodatkowym obiektom	247

Tworzenie kolejnej tinty.....	249
Zaawansowane techniki tworzenia i posługiwania się gradientami	249
Tworzenie próbki gradientu z wieloma kolorami	250
Nadawanie gradientu obiektowi	251
Nadawanie gradientu wielu obiektom.....	251
Zapewnianie spójności kolorów.....	253
Zarządzanie kolorem — wstęp	254
Przestrzeń niezależna od urządzeń	255
Profile ICC.....	256
Mechanizm konwersji	256
Elementy procesu przygotowywania projektów CMYK do druku	257
Zarządzanie kolorem w InDesign CS3	257
Rzut oka na program Adobe Bridge	258
Algorytm konwersji Adobe ACE.....	258
Określanie domyślnych przestrzeni roboczych.....	260
Przypisywanie profili źródłowych.....	261
Określanie celu renderingu.....	262
Wykorzystywanie wyświetlania w pełnej rozdzielczości w zarządzaniu kolorem.....	263
Zarządzanie kolorem w przypadku grafiki importowanej	263
Przypisywanie profilu po zaimportowaniu obrazu	264
Osadzanie profilu w programie Photoshop	265
Zarządzanie kolorem w programie Photoshop CS3.....	266
Osadzanie profilu.....	267
Aktualizacja obrazu w programie InDesign CS3	268
Przypisywanie profilu podczas importowania grafiki	269
Osadzanie profilu w obiekcie graficznym programu Illustrator	270
Zarządzanie kolorem w programie Illustrator CS3	271
Osadzanie profilu w programie Illustrator	272
Umieszczanie obrazu programu Illustrator w InDesign CS3	273
Inne źródła informacji na temat zarządzania kolorem.....	276
Dalsza nauka	277
Podsumowanie	278

7 | **Style**

Na początek.....	281
Tworzenie i nadawanie stylów akapitowych.....	282
Tworzenie stylu akapitowego	283
Stosowanie stylu akapitowego	285
Tworzenie i stosowanie stylów znakowych.....	287
Tworzenie stylu znakowego.....	287
Stosowanie stylu znakowego.....	289
Zagnieżdżanie stylów znakowych w stylach akapitowych.....	290
Tworzenie stylu znakowego przeznaczonego do zagnieżdżenia.....	290
Tworzenie zagnieżdżonego stylu.....	293
Tworzenie i nadawanie stylów obiektowych	297
Tworzenie stylu obiektowego.....	297
Stosowanie stylu obiektowego.....	301
Tworzenie i stosowanie stylów tabel i komórek	302
Tworzenie stylów komórek	302
Tworzenie stylu tabeli	304
Stosowanie stylu tabeli	306
Globalne aktualizowanie stylów.....	307
Wczytywanie stylów z innego dokumentu	309
Podsumowanie	311

8 | **Dodawanie grafiki**

Na początek.....	313
Dodawanie grafiki z innych programów.....	315
Porównanie grafiki wektorowej i rastrowej	315
Zarządzanie łączami.....	316
Identyfikowanie zaimportowanych obrazów	317
Wyświetlanie informacji o dołączonych plikach	318
Wyszukiwanie plików za pomocą aplikacji Explorer (Windows) oraz Finder (Mac OS).....	318
Aktualizacja zmienionych obrazów	319
Zmiana jakości wyświetlania	321
Wykorzystanie ścieżek odcinania.....	322
Usuwanie białego tła w programie InDesign CS3	323
Wykorzystanie kanałów alfa.....	325

Importowanie plików programu Photoshop i kanałów alfa	326
Analiza ścieżek i kanałów alfa	327
Po obejrzeniu obu ścieżek zamknij program Photoshop.	329
Umieszczanie w dokumencie plików utworzonych w innych programach	332
Importowanie plików programu Photoshop zawierających warstwy i kompozycje warstw.....	332
Umieszczanie grafiki w tekście	334
Oblewanie tekstem grafiki umieszczonej w ramce tekstowej	335
Importowanie plików programu Illustrator	336
Importowanie plików programu Illustrator zawierających warstwy	337
Zarządzanie obiektami za pomocą bibliotek	339
Tworzenie bibliotek	341
Importowanie grafiki za pośrednictwem aplikacji Adobe Bridge.....	342
Dalsza nauka	343
Podsumowanie	344

9

Tworzenie tabel

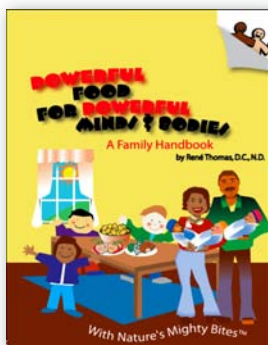
Na początek.....	347
Importowanie i formatowanie tabeli.....	350
Formatowanie obramowania i tworzenie naprzemiennych kolorów wierszy	352
Zmiana obramowania komórek tabeli	354
Formatowanie komórek nagłówka	355
Usuwanie kolumn	357
Dodawanie elementów graficznych do tabel	358
Umieszczanie obrazów w komórkach tabeli.....	359
Umieszczanie wielu obrazów w pojedynczej komórce.....	361
Formatowanie tekstu w tabeli.....	363
Edycja zaimportowanych stylów akapitowych w tabeli.....	363
Tworzenie nowego stylu komórki	364
Ustalanie rozmiarów kolumn za pomocą przeciągania	366
Na koniec.....	368
Dalsza nauka	369
Podsumowanie	370

10 Przejroczystość



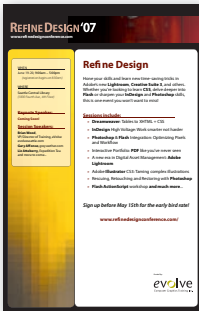
Na początek.....	373
Importowanie i kolorowanie czarno-białych obrazów	375
Ustawienia przejroczystości	376
Panel Effects (Efekty)	377
Zmienianie krycia w obiektach o jednolitych kolorach.....	378
Zmiana trybu mieszania.....	379
Nadawanie przejroczystości obrazom EPS	380
Nadawanie przejroczystości obrazom programu Photoshop.....	382
Importowanie i edycja przejroczystych obrazów programu Illustrator	383
Tworzenie przejroczystego tekstu.....	385
Zmiana przejroczystości ramki tekstowej.....	386
Efekty specjalne	387
Tworzenie prostego efektu rozmycia krawędzi obrazu	387
Rozmycie gradientowe	388
Poddawanie obiektów działaniu kilku efektów jednocześnie.....	390
Edycja i usuwanie efektów specjalnych.....	392
Dalsza nauka	394
Podsumowanie	395

11 Obsługa długich dokumentów



Na początek.....	397
Tworzenie książki.....	398
Tworzenie pliku książki	398
Ustalanie porządku i numeracji stron.....	399
Spis treści.....	401
Dodawanie pliku spisu treści	401
Tworzenie spisu treści.....	402
Zapewnianie spójności plików książki	404
Wyznaczanie pliku źródłowego dla stylów	405
Synchronizowanie dokumentów książki	405
Skorowidz.....	406
Tworzenie odwołań	407
Tworzenie odsyłaczy	409
Generowanie skorowidza	409
Dalsza nauka	411
Podsumowanie	412

12 Drukowanie i eksportowanie do formatu PDF



Na początek.....	415
Weryfikowanie dokumentów.....	417
Tworzenie pakietów.....	420
Tworzenie plików PDF do celów korekty	422
Podgląd rozbarwień.....	423
Podgląd spłaszczania	424
Analizowanie wyglądu strony.....	426
Drukowanie dokumentu na drukarce laserowej lub atramentowej.....	426
Dalsza nauka	435
Podsumowanie	436

13 Język XML



Na początek.....	439
Czym jest XML?.....	440
Wyświetlanie znaczników XML	441
Importowanie i nadawanie znaczników XML.....	443
Znakowanie obrazów	446
Wyświetlanie i organizowanie struktury.....	447
Wyświetlanie i nadawanie atrybutów	449
Eksportowanie plików XML.....	450
Importowanie plików XML	452
Odwzorowywanie znaczników na style.....	454
Wykorzystywanie urywków XML.....	455
Dalsza nauka	456
Podsumowanie	457
Skorowidz.....	

3 Ramki

W tej lekcji omówimy następujące zagadnienia:

- Posługiwanie się narzędziami *Selection* (*Zaznaczanie*) i *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) w celu modyfikacji ramek.
- Zmienianie rozmiaru i kształtu ramek tekstowych i graficznych.
- Różnice między obwiednią a ramką.
- Kadrowanie grafiki.
- Skalowanie obrazu zawartego w ramce graficznej.
- Przemieszczanie grafiki wewnątrz ramki.
- Konwertowanie ramek graficznych na tekstowe.
- Konwertowanie kształtów różnego typu.
- Oblewanie obiektów tekstem.
- Tworzenie i obracanie ramek wielokątnych.
- Wyrównywanie obiektów graficznych.
- Grupy obiektów.

Na początek

W trakcie tej lekcji będziesz pracował nad czterostronicowym artykułem do czasopisma. Zanim przystąpisz do pracy, powinieneś jednak przywrócić domyślne ustawienia programu, aby mieć pewność, że działanie wszystkich narzędzi i paneli będzie zgodne z opisami podanymi w trakcie tej lekcji. Na koniec otwórz poglądową, ukończoną wersję dokumentu, by obejrzeć efekt, do którego będziesz dążyć podczas wykonywania kolejnych ćwiczeń.

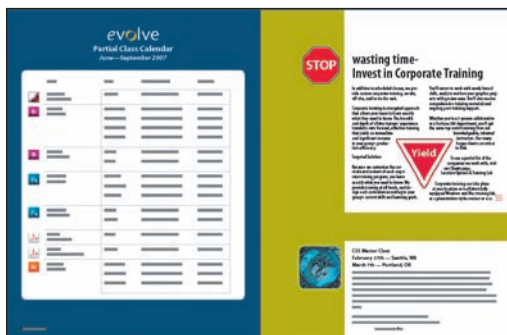
1. Aby mieć pewność, że wszystkie narzędzia i panele funkcjonują zgodnie z opisem podanym w tej lekcji, usuń lub wyzeruj domyślne preferencje działania programu InDesign CS3, zgodnie ze wskazówkami podanymi w akapicie „Zapisywanie, usuwanie i przywracanie plików z preferencjami programu” na stronie 2.
2. Uruchom program InDesign CS3 i otwórz częściowo ukończony dokument.
3. Wybierz polecenie *Open (Otwórz)* z menu *File (Plik)* i otwórz plik *03_a.indd* znajdujący się w podkatalogu *Lekcja_03* katalogu *Lekcje*. Jeśli pojawi się komunikat ostrzegawczy dotyczący profili kolorów CMYK i RGB, kliknij OK, aby przeprowadzić konwersję do ustawień kolorów zdefiniowanych w Twoim programie. Więcej informacji na temat kolorów znajduje się w lekcji 6, zatytułowanej „Obsługa kolorów”.

Uwaga: Przed przejściem do kolejnego kroku skopiuj na dysk twardy komputera znajdujące się na dołączonej płycie pliki źródłowe odpowiednie dla tej lekcji. Więcej informacji na ten temat znajduje się w części zatytułowanej „Kopiowanie plików dołączonych do książki” na stronie 4.

4. Wybierz polecenie *Save As (Zapisz jako)* z menu *File (Plik)* i zapisz dokument pod nazwą *03_frames.indd* w katalogu *Lekcja_03*.
5. Aby zobaczyć końcową postać dokumentu, otwórz plik *03_b.indd* znajdujący się w podkatalogu *Lekcja_03*. Dokument można pozostawić w otwartym oknie i wykorzystywać jako wzór w trakcie ćwiczeń. Przejdź do dokumentu *03_frames.indd*, wybierając jego nazwę z menu *Window (Okno)*.



Strony 1 i 2



Strony 3 i 4

Uwaga: W trakcie pracy możesz zmieniać układ paneli i skalę wyświetlania dokumentu w zależności od potrzeb.

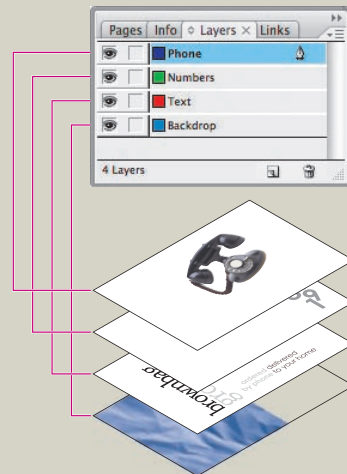
Warstwy

Domyślnie, nowo utworzony dokument zawiera tylko jedną warstwę o nazwie *Layer 1* (*Warstwa 1*). W dowolnym momencie można zmienić tę nazwę, jak również dodać nowe warstwy. Rozmieszczenie obiektów na różnych warstwach znacznie upraszcza ich edycję. Wykorzystując panel *Layers* (*Warstwy*), można zaznaczać, wyświetlać, edytować oraz drukować warstwy osobno, grupami lub wszystkie naraz.

O warstwach

Każdy dokument składa się z przynajmniej jednej warstwy. Posługując się wieloma warstwami, możesz zaprojektować i wygodnie edytować wybrane fragmenty publikacji lub też wydzielić na określonej warstwie jedynie pewien wybrany rodzaj obiektów. Takie rozwiązanie pozwala odizolować owe fragmenty bądź obiekty od pozostałej części dokumentu i traktować je niezależnie od pozostałych. Przypuśćmy, że opracowałeś publikację zawierającą bardzo dużą ilość rozmaitych elementów graficznych, które znacznie spowalniają jej wydruk, a tymczasem okazało się, że trzeba szybko zweryfikować treść tej publikacji. Jeśli tekst znajdowałby się na oddzielnej warstwie, to mógłbyś znacznie przyspieszyć wydruk dokumentu, ukrywając wszystkie warstwy oprócz tekstowej. Warstwy mogą też służyć do prezentowania różnych wariantów tego samego projektu lub np. ułatwiać opracowanie różnych wersji językowych ogłoszenia.

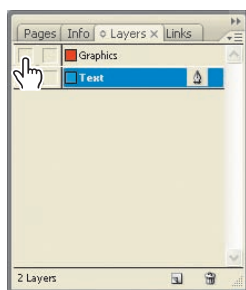
O warstwach można myśleć jak o przezroczystych arkuszach ułożonych jeden na drugim. Jeżeli warstwa nie zawiera obiektów, widać przez nią obiekty na warstwach leżących pod spodem.



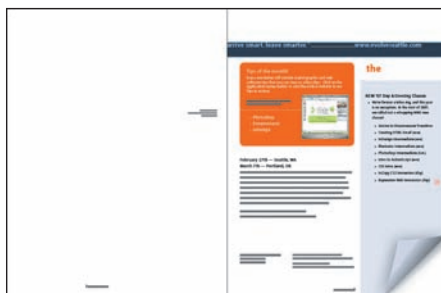
(na podstawie systemu pomocy InDesign)

Dokument *03_frames.indd* zawiera dwie warstwy. Poeksperymentuj z ich kolejnością, aby poznać wpływ ułożenia warstw na wygląd dokumentu.

1. Otwórz panel *Layers* (*Warstwy*), klikając jego zakładkę lub wybierając polecenie *Layers* (*Warstwy*) z menu *Window* (*Okno*).
2. Kliknij warstwę o nazwie „Text” w panelu *Layers* (*Warstwy*). Po prawej stronie jej nazwy pojawi się ikona przedstawiająca pióro. Oznacza to, iż wybrana warstwa jest aktywna i każdy zaimportowany lub utworzony obiekt zostanie umieszczony właśnie na niej. Wybrana warstwa oznaczana jest podświetleniem.
3. Kliknij ikonę z symbolem oka po lewej stronie nazwy warstwy *Graphics*. Ikona ta umożliwia ukrycie i ponowne wyświetlenie dowolnej warstwy. Po ukryciu warstwy ikona z symbolem oka znika, pozostawiając jedynie puste, kwadratowe pole. Kliknięcie w tym polu spowoduje ponowne wyświetlenie ikony i zawartości warstwy.



Kliknij, aby ukryć zawartość warstwy

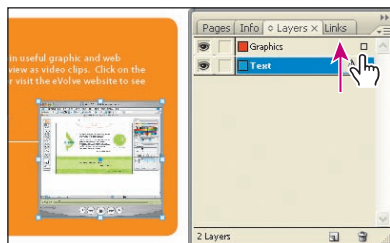


Rozkładówka z ukrytymi elementami projektu

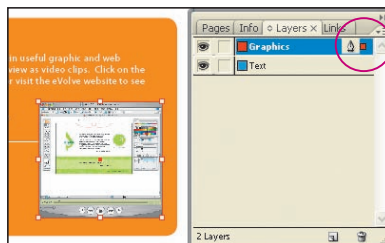
4. Za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) kliknij obrazek przedstawiający zrzut ekranu znajdujący się w pomarańczowej ramce z napisem „Tips of the month!”.

Zauważ, że w panelu *Layers* (*Warstwy*) zaznaczona zostanie wówczas warstwa o nazwie „Text”, a na prawo od niej pojawi się niewielka kropka. Oznacza to, iż zaznaczony obiekt znajduje się w oznaczonej w ten sposób warstwie. Położenie tego obiektu można zmienić, przeciągając wspomnianą kropkę między warstwami w panelu.

5. Posługując się panelem *Layers* (*Warstwy*), przeciągnij kropkę z warstwy „Text” na warstwę o nazwie „Graphics”. Zaznaczony element graficzny zostanie przeniesiony na warstwę „Graphics” i zmieni swoje położenie względem pozostałych obiektów.

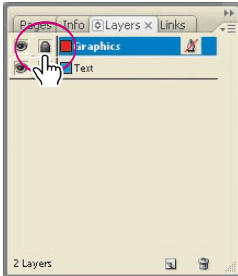


Zaznacz wybrany obraz i przeciągnij jego ikonę




Efekt operacji

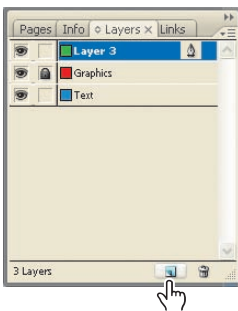
6. Kliknij w polu umożliwiającym zablokowanie warstwy „Graphics”  tuż obok jej nazwy, aby ją zablokować.



Kliknij, aby zablokować warstwę „Graphics”

7. Posługując się panelem *Selection (Zaznaczanie)* , kliknij logo firmy „evolve”, znajdujące się w prawej górnej części strony. Zauważ, że zaznaczenie tego elementu graficznego jest niemożliwe: dzieje się tak dlatego, że znajduje się on na warstwie „Graphics”, a warstwa ta została zablokowana. Twoje kolejne zadanie polegało będzie na utworzeniu nowej warstwy i przeniesieniu do niej istniejących elementów projektu.

8. Kliknij przycisk *Create New Layer (Utwórz nową warstwę)*, znajdujący się w dolnej części panelu warstw.



*Kliknij przycisk *Create New Layer (Utwórz nową warstwę)*, aby utworzyć nową warstwę*

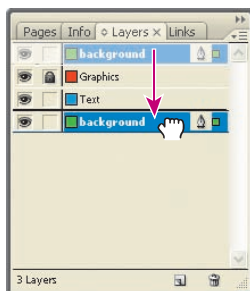
9. Dwukrotnie kliknij nazwę nowej warstwy — najprawdopodobniej będzie ona brzmiała „Layer 3” („Warstwa 3”), aby otworzyć okno dialogowe *Layer Options (Opcje warstwy)*. Zmień nazwę warstwy na background i kliknij przycisk OK.



*Jeśli chciałbyś nadać nowej warstwie jakąś nazwę już w chwili jej tworzenia, to podczas klikania przycisku *Create New Layer (Utwórz nową warstwę)* przytrzymaj klawisz Alt (Option w Mac OS). Okno dialogowe *Layer Options (Opcje warstwy)* zostanie wówczas wyświetlone automatycznie.*

10. Przeciągnij warstwę „background” na sam dół stosu w panelu. Gdy kursor myszy znajdzie się poniżej warstwy „Text”, tuż pod tą warstwą pojawi się gruba, pozioma kreska, symbolizująca nowe położenie przeciąganej warstwy — na samym dole stosu.

Warstwa „background” jest na razie pusta, lecz zostanie ona wykorzystana w dalszej części lekcji.



Kliknij i przeciągnij wybraną warstwę, aby zmienić jej położenie w stosie warstw

11. Zapisz zmiany w pliku.

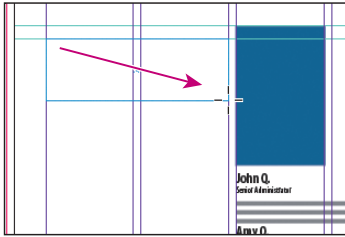
Tworzenie i edytowanie ramek tekstowych

W większości przypadków dodawany do dokumentu tekst musi być umieszczony wewnątrz ramki. Lokalizacja i rozmiar ramki określają sposób rozmieszczenia tekstu na stronie. Ramki tekstowe mogą być tworzone przy użyciu narzędzia *Type (Tekst)* i edytowane przy użyciu wielu innych narzędzi programu InDesign.

Tworzenie i skalowanie ramek tekstowych

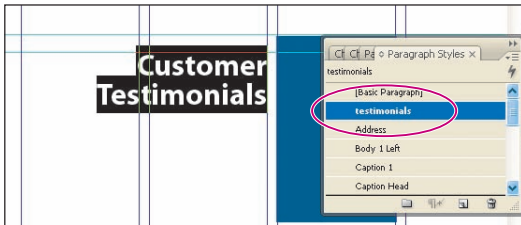
Posługując się narzędziem *Selection (Zaznaczanie)*, utworzysz teraz pierwszą ramkę tekstową i zmienisz wielkość drugiej.

- 1.** Kliknij warstwę „Text” w panelu *Layers (Warstwy)*, aby ją zaznaczyć. Dzięki temu wszystkie utworzone od tej chwili obiekty znajdą się w warstwie „Text”.
- 2.** Włącz narzędzie *Type (Tekst)* **T**, posługując się przybornikiem programu InDesign, a następnie kliknij zakładkę panelu *Pages (Strony)*, aby go otworzyć. Zakładka ta powinna znajdować się po prawej stronie obszaru roboczego programu. Dwukrotnie kliknij miniaturę strony 1, aby wyświetlić tę stronę w oknie dokumentu. Umieść kursor myszy w miejscu, gdzie linia pomocnicza o współrzędnej 34p spotyka się z lewą krawędzią pierwszego łamu. Przeciągnij kursorem myszy, aby narysować ramkę o wysokości 7p11, sięgającą aż do prawej krawędzi drugiego łamu.



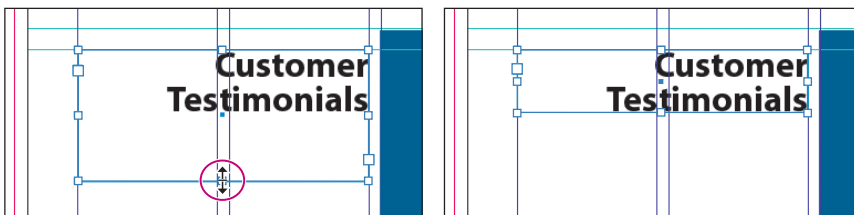
Kliknij i przeciągnij, aby utworzyć ramkę tekstową

3. Wpisz w nowej ramce wyraz **Customer**, a następnie naciśnij **Shift+Enter** lub **Shift+Return**, aby utworzyć miękki podział wiersza, i dokończ frazę, wpisując wyraz **Testimonials**. Kliknij czterokrotnie wpisany tekst, aby go zaznaczyć. Kliknij zakładkę panelu *Paragraph Styles* (*Style akapitowe*) lub wydaj polecenie *Type/Paragraph Styles* (*Tekst/Style akapitowe*). Przytrzymaj klawisz **Alt** (*Option* w Mac OS), a następnie kliknij nazwę stylu „testimonials”. Więcej informacji o stylach i ich używaniu znajdziesz w lekcji 7., „**Style**”.



Zaznacz tekst, a następnie zastosuj odpowiedni styl akapitowy

4. Posługując się narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*), kliknij dwukrotnie środkowy uchwyt znajdujący się na dolnej krawędzi ramki tekstowej, aby dopasować wysokość tej ramki do wysokości tekstu.




Dwukrotnie kliknij uchwyt ramki, aby zmienić jej wysokość

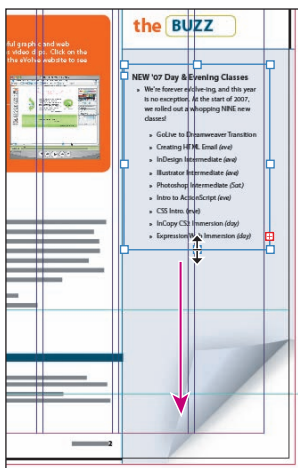
Efekt



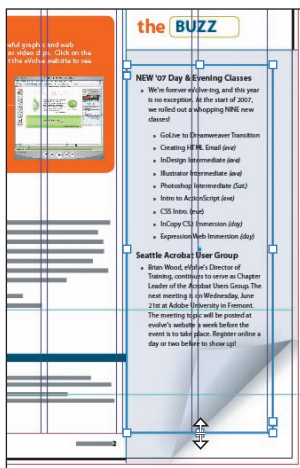
Dwukrotne kliknięcie poszczególnych uchwytów na krawędziach ramki tekstowej może mieć różny skutek, w zależności od wybranego uchwytu. Jeśli na przykład klikniesz dwukrotnie środkowy uchwyt po prawej stronie, to zmianie ulegnie nie wysokość, lecz szerokość ramki.

5. Posługując się narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) , zaznacz ramkę tekstową znajdującą się na drugiej stronie dokumentu, tuż pod nagłówkiem „The Buzz”. Tekst w tej ramce rozpoczyna się od słów „New ‘07...”

6. Przeciągnij środkowy uchwyt znajdujący się na dolnej krawędzi tej ramki w dół, aby zwiększyć jej wysokość. Przesuń go tak daleko, by krawędź ta zetknęła się z linią pomocniczą wyznaczającą położenie dolnego marginesu. Gdy kursor myszy znajdzie się w pobliżu tej linii, zmieni swój kształt, informując tym samym o możliwości zwolnienia przycisku myszy. Gdy to zrobisz, układ tekstu w ramce zostanie dopasowany do jej nowych rozmiarów.




Kliknij i przeciągnij uchwyt, by zmienić rozmiar ramki





Efekt

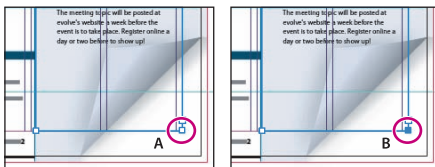


W celu jednoczesnej zmiany rozmiaru ramki i wielkości czcionki znajdującego się w niej tekstu wykorzystać można narzędzie *Scale* (Skalowanie) , lecz istnieje jeszcze inny sposób: podczas przeciągania uchwytu ramki należy przytrzymać klawisz **Ctrl** (Command w Mac OS).

Zmiana kształtu ramek tekstowych

Umiesz już zmieniać rozmiar ramki za pomocą uchwytu i narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*). Twoje kolejne zadanie polegało będzie na zmianie kształtu ramki przy użyciu narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i punktów kontrolnych na krawędzi tej ramki.

1. Zaznacz ramkę tekstową znajdującą się po prawej stronie dokumentu przy użyciu narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) .
2. Włącz narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) . Na rogach zaznaczonej ramki pojawiają się cztery małe punkty kontrolne. Pusta przestrzeń pośrodku każdego z tych punktów oznacza, że żaden z nich nie jest zaznaczony.

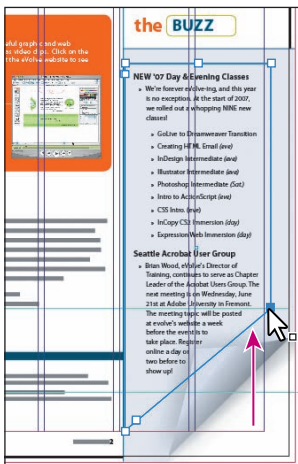


A. Niezaznaczony punkt kontrolny

B. Zaznaczony punkt kontrolny

3. Zaznacz znajdujący się w lewym dolnym rogu ramki punkt kontrolny i przeciągnij go w górę, na znajdującą się powyżej linię pomocniczą (jednoczesne przytrzymanie klawisza *Shift* blokuje poruszanie się punktu w poziomie).

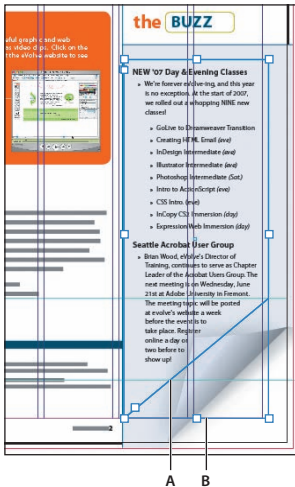
Przeciągać należy wyłącznie punkt kontrolny — kliknięcie poniżej niego spowoduje przeciąganie ramki tekstowej. Przy okazji zwróć uwagę na niewielki, czerwony symbol „+”, który oznacza, że nie cały tekst znajdujący się w ramce jest widoczny.



4. Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie), naciskając klawisz *V*.



Jeśli chcesz wyświetlić rzeczywiste kontury ramki tekstowej i jej obwiednię jednocześnie, to wybierz polecenie *Show Frame Edges* (Pokaż krawędzie ramki) z menu *View* (Widok). Gdy będziesz chciał ukryć kontury, wydaj polecenie *Hide Frame Edges* (Ukryj krawędzie ramki), znajdujące się w tym samym menu.



A. Kontur B. Obwiednia

5. Anuluj zaznaczenie i zapisz dokonane w pliku zmiany.



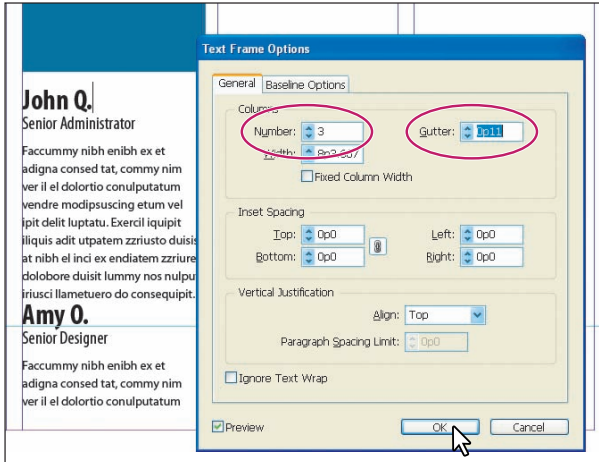
Między narzędziami *Selection* (Zaznaczanie) i *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) można przełączać się za pomocą klawiszy *A* i *V* — to tylko dwa spośród wielu skrótów klawiaturowych dostępnych w programie *InDesign CS3*. Informacje na temat innych użytecznych skrótów znaleźć można w pomocy programu.

Tworzenie wielu łamów

Kolejne ćwiczenie polega na przekształceniu zwykłej ramki tekstowej w ramkę składającą się z kilku kolumn (łamów).

1. Jeśli ramka z nagłówkiem „John Q”, znajdująca się na stronie 1, nie jest zaznaczona, to włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) i zaznacz ją.
2. Dwukrotnie kliknij wspomnianą ramkę tekstową, aby włączyć narzędzie *Type* (Tekst) i umieść kursor wstawiania tekstu w tej ramce. Wydaj polecenie *Object/Text Frame Options* (Obiekt/Opcje ramki tekstowej), aby otworzyć okno dialogowe *Text Frame Options* (Opcje ramki tekstowej).

- 3.** W oknie dialogowym *Text Frame Options* (*Opcje ramki tekstowej*) zmień wartość parametru *Number* (*Liczba*) w sekcji *Columns* (*Łamy*) na 3, zaś parametrowi *Gutter* (*Odstęp między łamami*) nadaj wartość 0p11. Kliknij przycisk *OK*.



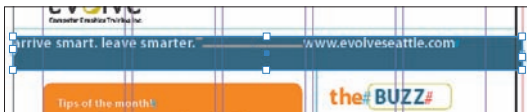
Umieść kursor edycji tekstu w ramce i wydaj polecenie *Object/Text Frame Options* (*Obiekt/Opcje ramki tekstowej*), aby skonfigurować ustawienia ramki tekstowej

- 4.** W celu podzielenia tekstu na trzy kolumny umieść kursor edycji tekstu przed imieniem „Amy O.” i wydaj polecenie *Type/Insert Break Character/Column Break* (*Tekst/Wstaw znak łamania/Podział kolumny*). Cała zawartość ramki, począwszy od miejsca, w którym znajdował się kursor (czyli napisu „Amy O.”), przeniesiona zostanie do drugiego łamu. Powtórz tę operację raz jeszcze, tym razem umieszczając kursor edycji tekstu przed imieniem „Jeff G.”.
- 5.** Wydaj polecenie *Type/Show Hidden Characters* (*Tekst/Pokaż znaki ukryte*), aby wyświetlić znaki łamania.

Dopasowywanie marginesu wewnętrznego ramki


W tym ćwiczeniu należy zmodyfikować niebieską ramkę na stronie tytułowej w taki sposób, by dopasować ją do znajdującego się w niej tekstu. Korygując odstęp między krawędzią ramki a tekstem, można znacznie poprawić jej czytelność.

- 1.** Zaznacz niebieską ramkę znajdującą się w górnej części strony 2 za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*). W ramce tej znajduje się slogan reklamowy „arrive smart. leave smarter”.

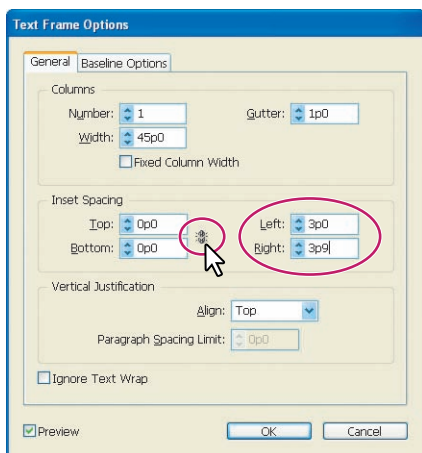


Niebieska ramka po zaznaczeniu

2. Otwórz okno dialogowe *Text Frame Options (Opcje ramki tekstowej)* poleceniem o tej samej nazwie, znajdującym się w menu *Object (Obiekt)*. W razie potrzeby przesuń otwarte okno na bok, aby móc śledzić zmiany w wyglądzie niebieskiego paska podczas konfigurowania kolejnych ustawień.

3. W otwartym oknie dialogowym zaznacz opcję *Preview (Podgląd)*. W sekcji *Inset Spacing (Odstępy krawędziowe)* kliknij ikonę , aby móc skorygować wartość prawego i lewego odstępu niezależnie od siebie. W polu *Left (Lewy)* wpisz wartość 3p0, zaś polu *Right (Prawy)* — 3p9. Kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć opisywane okno dialogowe.


Uwaga: Ikona *Make all settings same (Utwórz wszystkie ustawienia takie same)* umożliwia jednoczesną zmianę wszystkich wartości w danej sekcji. W niektórych przypadkach trzeba ją jednak wyłączyć.



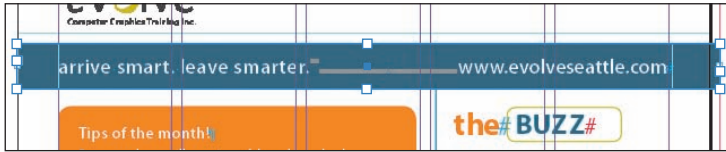
Kliknij ikonę z ogniwami łańcucha, aby móc zmienić ustawienia odstępów niezależnie od siebie. Wpisz pożądane wartości w polach *Left (Lewy)* i *Right (Prawy)*, a następnie kliknij przycisk *OK*

Wyrównywanie tekstu w ramce tekstowej w pionie

W kolejnej części ćwiczenia trzeba będzie wyrównać w pionie tekst znajdujący się w ramce.

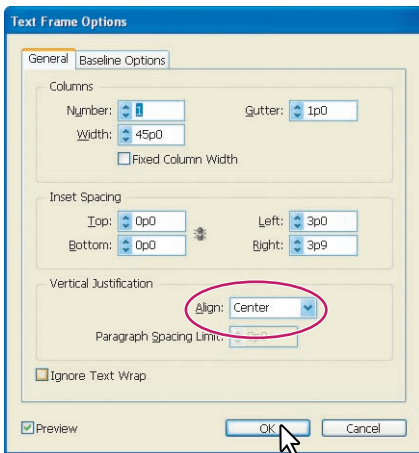
1. Włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)* , posługując się przybornikiem, a następnie ponownie zaznacz niebieski pasek po prawej stronie.

2. Wydad polecenie *Object/Text Frame Options (Obiekt/Opcje ramki tekstowej)*, aby wyświetlić okno dialogowe *Text Frame Options (Opcje ramki tekstowej)*. Wybierz opcję *Center (Wyśrodkowanie)* z listy *Align (Wyrównaj)* w sekcji *Vertical Justification (Justowanie pionowe)*. Kliknij przycisk *OK*, aby zamknąć omawiane okno dialogowe.



Ramka po wyrównaniu tekstu w pionie i zmianie odstępów od krawędzi

Uwaga: Zdarza się, że wyrównanie tekstu w ramce przy użyciu listy Align (Wyrównaj) w sekcji Vertical Justification (Justowanie pionowe) nie daje oczekiwanych efektów, szczególnie w przypadku mniejszych ramek. Dzieje się tak dlatego, że wyrównanie tekstu następuje nie na podstawie „optycznego” rozłożenia tekstu, lecz matematycznych konturów czcionek. W celu skorygowania ułożenia tekstu w ramce można zmienić niektóre marginesy w sekcji Inset Spacing (Odstępy krawędziowe) lub przesunąć tekst względem linii bazowej.



Wybierz opcję Align (Wyrównaj) i kliknij przycisk OK

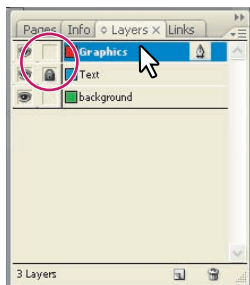
Tworzenie i edycja ramek graficznych

W tej części lekcji będzie mowa o różnych technikach tworzenia i modyfikowania ramek graficznych i ich zawartości. W pierwszej kolejności Twoim zadaniem będzie zaimportowanie obrazka i umieszczenie go na rozkładówce dokumentu. Ponieważ pracować będziesz nad grafiką, trzeba odblokować warstwę *Graphics* i zablokować warstwę *Text* dokumentu. Umieszczanie elementów na odrębnych warstwach ułatwia ich późniejszą lokalizację, znacznie usprawniając pracę.

Tworzenie nowej ramki graficznej

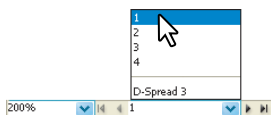
Na początek trzeba utworzyć ramkę dla pierwszego elementu graficznego, posługując się narzędziami do rysowania z panelu *Tools* (*Narzędzia*) programu InDesign.


1. Jeśli panel *Layers* (*Warstwy*) nie jest widoczny, kliknij zakładkę tego panelu lub wydaj polecenie *Window/Layers* (*Okno/Warstwy*). Kliknij w drugiej kolumnie pól obok nazwy warstwy *Graphics*, aby ją odblokować, a następnie zablokuj warstwę *Text*, klikając pole umieszczone poniżej. Zaznacz warstwę *Graphics*, klikając jej nazwę w panelu warstw. Odtąd wszystkie nowe elementy trafiać będą do tej warstwy.

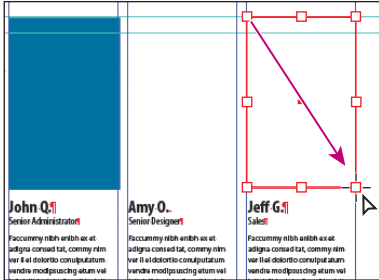


*Odblokuj warstwę Graphics i zablokuj warstwę Text.
Na koniec wybierz warstwę Graphics do edycji*

2. Umieść stronę 1 na środku okna dokumentu. W tym celu wybierz jej numer z menu umieszczonego na dole okna z projektem.



3. Włącz narzędzie *Rectangle Frame* (*Ramka prostokątna*)  w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Kliknij i przeciągnij, począwszy od miejsca, w którym pozioma linia pomocnicza znajdująca się mniej więcej w połowie strony przecina się z lewą krawędzią piątego łamu, aż do prawej krawędzi tego łamu. Rozciągnij ramkę w dół w taki sposób, by kończyła się ona tuż ponad napisem „Jeff G.”.





Kliknij i przeciągnij, aby utworzyć ramkę tekstową

4. Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) i upewnij się, że ramka graficzna nadal jest zaznaczona.

Umieszczanie elementów graficznych w istniejącej ramce

1. Jeśli ramka graficzna nadal jest zaznaczona, wydaj polecenie *File/Place* (*Plik/Umieść*) i dwukrotnie kliknij plik *JeffG.tif* w folderze *Lekcja_03/Links*. Wybrane zdjęcie powinno pojawić się w zaznaczonej uprzednio ramce.

Uwaga: Jeśli nie zaznaczyłbyś najpierw ramki graficznej, to kursor przybrałby kształt sugerujący gotowość do wstawienia importowanego obrazu do wybranej ramki . W celu wstawienia takiego obrazu możesz kliknąć pośrodku docelowej ramki.


2. Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) , a następnie przytrzymaj klawisz *Alt* (*Option* w Mac OS), kliknij i przesun zdjęcie *JeffG.tif* w lewo, aby zostało ono przyciągnięte do sąsiedniego łamu po lewej stronie.

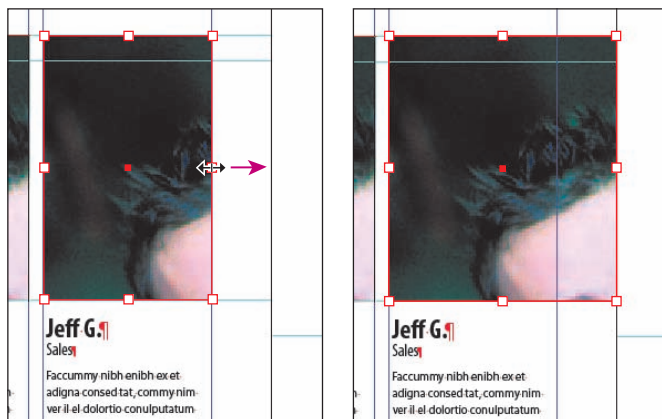


Zmianianie rozmiarów ramek graficznych

Edytowana strona została pomyślana w taki sposób, by zdjęcie Jeffa sięgało aż do jej prawej krawędzi. Mimo iż obraz ten nie ma jeszcze odpowiedniego rozmiaru ani kształtu, pora przejść do wprowadzania odpowiednich poprawek.

Na początek rozciągnij ramkę.

1. Wybierz polecenie *Fit Spread in Window* (*Dopasuj rozkładówkę do okna*) z menu *View* (*Widok*), aby wyświetlić strony 1 i 2 w oknie dokumentu. Jeśli prawa krawędź strony 2 nie jest widoczna, można przesunąć widok za pomocą poziomego suwaka i ukryć panel *Layers* (*Warstwy*), klikając jego zakładkę z nazwą.
2. Posługując się narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) , kliknij zdjęcie Jeffa. Przeciągnij prawy uchwyt ramki zdjęcia w prawo, aż zostanie on automatycznie przyciągnięty do prawej krawędzi strony 1.



Kliknij i przeciągnij prawą krawędź ramki zdjęcia w prawo, aby ją przeskalować *Efekt końcowy*


Jak widać, powiększyła się jedynie ramka, sam obraz pozostał natomiast bez zmian.



Zmianianie rozmiaru i przesuwanie obrazu wewnątrz ramki

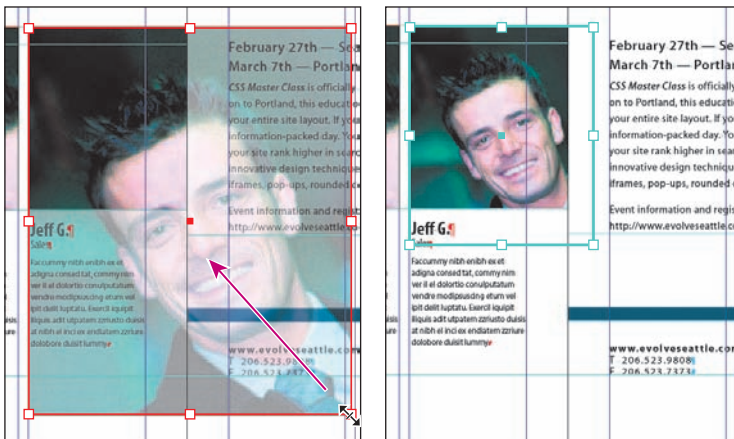
Zmieniłeś wielkość ramki graficznej, jednak jej zawartość nadal ma takie same wymiary, jakie miała wcześniej. Teraz należy dopasować je do wielkości ramki.



*Obrazy można dopasowywać do ramek również za pomocą menu kontekstowych. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy (*Windows*) lub z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (*Mac OS*) i wybrać polecenie *Fit Content Proportionally* (*Dopasuj zawartość proporcjonalnie*) z menu *Fitting* (*Dopasowanie*).*

W przypadku grafiki ramka i jej zawartość to dwa osobne elementy. W przeciwieństwie do obiektów tekstowych ramka i znajdująca się w jej wnętrzu grafika mają osobne obwiednie. Rozmiary obrazu zmienia się przy użyciu jego własnej obwiedni i narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) . Poza tym zasady pozostają takie same, jak w przypadku ramek.


1. Naciśnij klawisz *A*, aby włączyć narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*)  i umieść kursor nad zdjęciem Jeffa. Kiedy kursor zmieni się w rączkę , kliknij, by zaznaczyć zawartość ramki (zaimportowaną grafikę). Obwiednia zmieni wówczas swój kolor, wskazując, iż zamiast ramki zaznaczony został umieszczony w niej obiekt.
2. Zaznacz uchwyt znajdujący się w prawym dolnym rogu obwiedni, po czym — przytrzymując klawisz *Shift* — przeciągnij, powiększając obraz. Puść, kiedy jego rozmiary przekroczą rozmiary ramki (patrz rysunek).



Przeciąganie uchwytu z zawartością ramki oraz podgląd projektu po zmianie

3. Ponownie umieść kursor narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) ponad zdjęciem Jeffa. Kiedy ikona zmieni się w rączkę, kliknij i przeciągnij, obserwując, jak zmienia się widoczny w ramce obszar obrazu. Jeśli przeciągniesz go zbyt daleko w prawo, w lewej części ramki pojawi się puste miejsce. Przeciągnij uchwyt na tyle daleko, by prawa krawędź zdjęcia pokryła się z prawą krawędzią ramki.



Jeśli przed rozpoczęciem przeciągania dłużej przytrzymasz wciśnięty przycisk myszy, kursor zmieni się w czarną strzałkę . W takim przypadku podczas przeciągania widoczny będzie przezroczysty obraz ukrytych obszarów grafiki, nazywany „podglądem dynamicznym”. W przeciwnym razie, podczas skalowania ramki obiektu widoczna będzie tylko jego obwiednia.

4. Upewnij się, że obraz całkowicie wypełnia przestrzeń ramki. Zapisz wprowadzone zmiany.



Obrazy powiększone powyżej 120% ich oryginalnego rozmiaru często nie nadają się do druku offsetowego w wysokiej rozdzielczości. W przypadku wątpliwości należy skontaktować się z drukarnią lub firmą poligraficzną, z której usług korzystasz.



Jeśli chcesz, możesz jednocześnie zmienić wielkość zdjęcia oraz jego ramki, posługując się narzędziem *Selection* (Zaznaczanie). W tym celu należy przytrzymać skrót *Ctrl+Shift* (*Command+Shift* w Mac OS) podczas skalowania. Klawisz *Shift* w tym skrócie umożliwia zachowanie oryginalnych proporcji edytowanej ramki, dzięki czemu znajdujące się w niej zdjęcie lub element graficzny nie zostaną zniekształcone. Użycie klawisza *Shift* jest zatem opcjonalne i możesz z niego zrezygnować, jeśli proporcje skalowanego obrazu nie mają większego znaczenia.

Zmienianie zawartości ramek graficznych

Po utworzeniu dwóch kopii ramki można z łatwością zmienić ich zawartość. Twoim kolejnym zadaniem będzie zastąpienie skopiowanego zdjęcia Jeffa inną fotografią. Ze względu na to, że ramka i jej zawartość są niezależne od siebie, taka zamiana będzie bardzo prosta.

1. Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie), a następnie kliknij zdjęcie Jeffa (to, które znajduje się ponad nagłówkiem „Amy O.”), aby je zaznaczyć. Wydad polecenie *File/Place* (Plik/Umieść), a następnie dwukrotnie kliknij plik *AmyO.tif*, aby umieścić wybrane zdjęcie bezpośrednio w zaznaczonej ramce, zastępując tym samym obraz *JeffG.tif*.
2. Jeśli ramka jest nadal zaznaczona, wydaj polecenie *Object/Fitting/Fill Frame Proportionally* (Obiekt/Dopasowanie/Wypełnij ramkę proporcjonalnie). Program InDesign przeskaluje fotografię w taki sposób, by dopasować jej wielkość do zaznaczonej ramki.





Polecenia umożliwiające zmianę zawartości ramek dostępne są też w menu kontekstowych, wyświetlanych po kliknięciu ramki prawym przyciskiem myszy lub kliknięciu ich po uprzednim naciśnięciu klawisza *Option* (Mac OS).


3. Wydad polecenie *Object/Fitting/Center Content* (Obiekt/Dopasowanie/Wyśrodkuj zawartość), aby wyśrodkować zdjęcie Amy w ramce. Kolejną fotografię należy umieścić w niebieskiej ramce po lewej stronie zdjęcia Amy.



4. Wydad polecenie *Edit/Deselect All (Edycja/Odznacz wszystko)*, aby anulować bieżące zaznaczenie ramki.

5. Wydad polecenie *File/Place (Plik/Umieść)* i wskaż plik *JohnQ.tif* w folderze *Lekcja_03*. Kliknij przycisk *Open (Otwórz)*. Cursor myszy zmieni swój kształt , aby zasygnalizować gotowość do wstawienia wybranego zdjęcia.

Uwaga: Jeśli cursor jest przekreślony ukośną kreską , to znaczy, że bieżąca warstwa jest zablokowana i nie można umieszczać na niej żadnych nowych obiektów. Upewnij się, że warstwa Graphics w panelu warstw została odblokowana i jest wybrana do edycji. Po wprowadzeniu ewentualnych poprawek kształt kursora powinien ulec zmianie, a Ty będziesz mógł kontynuować realizację ćwiczenia.

6. Przesuń cursor myszy ponad niebieską ramkę po lewej stronie zdjęcia Amy. Powinien on wówczas ponownie zmienić swój kształt — tym razem zostanie on otoczony nawiasami . Taki kształt kursora oznacza, że po kliknięciu zdjęcie zostanie umieszczone we wskazanej ramce. Obok kursora wyświetlona będzie miniatura wczytanego zdjęcia. Kliknij, aby umieścić fotografię w niebieskiej ramce.

Uwaga: Jeśli klikniesz w dowolnym pustym miejscu na stronie, fotografia zostanie wklejona w miejscu kliknięcia. W takim przypadku zazwyczaj jest ona automatycznie skalowana do 100% swoich oryginalnych rozmiarów.






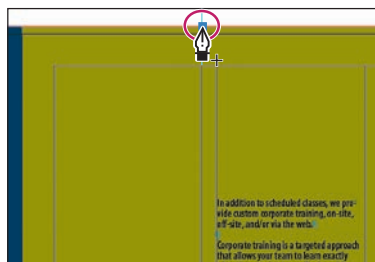
Kliknij, aby umieścić zdjęcie w niebieskiej ramce

7. Po zaznaczeniu zdjęcia Johna wydaj polecenie *Object/Fitting/Fill Frame Proportionally* (*Obiekt/Dopasowanie/Wypełnij ramkę proporcjonalnie*). Program InDesign przeskaluje fotografię w taki sposób, by dopasować jej wielkość do zaznaczonej ramki. W celu wyśrodkowania zdjęcia wydaj polecenie *Object/Fitting/Center Content* (*Obiekt/Dopasowanie/Wyśrodkuj zawartość*). W taki oto sposób nauczyłeś się umieszczać w projekcie elementy graficzne na kilka różnych sposobów.

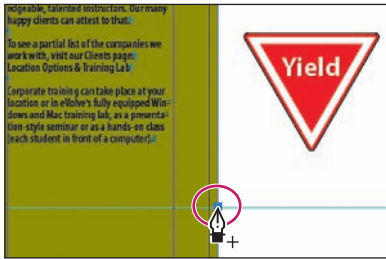
Zmianianie kształtu ramki

Gdy zmieniałeś rozmiary ramki z wykorzystaniem narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*), zachowywała ona swój prostokątny kształt. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby ten kształt zmienić, wykorzystując narzędzia *Pen* (*Pióro*) i *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*).

- 1.** Wyświetl 4. stronę dokumentu, wybierając ją z listy znajdującej się w dolnej części okna projektu. Wydaj polecenie *View/Fit Page in Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*), aby zmieścić stronę w oknie dokumentu.
- 2.** Wyświetl panel *Layers* (*Warstwy*), wydając polecenie *Window/Layers* (*Okno/Warstwy*), a następnie kliknij ikonę z symbolem kłódki obok warstwy *Text*, aby ją odblokować.
- 3.** Naciśnij klawisz *A*, aby włączyć narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) , a następnie przesunij kursor ponad prawą krawędź zielonej ramki i kliknij, gdy pojawi się obok niego niewielka, ukośna kreska . Spowoduje to zaznaczenie ścieżki i wyświetlenie punktów kontrolnych na jej krawędzi oraz punktu środkowego ramki. Pozostaw ramkę zaznaczoną.
- 4.** Naciśnij klawisz *P*, aby włączyć narzędzie *Pen* (*Pióro*). Ostrożnie umieść kursor myszy ponad górną krawędź ramki, w miejscu, w którym przecina się ona z prawą linią pomocniczą pierwszego łamu na stronie 4. Gdy kursor przybierze kształt charakterystyczny dla narzędzia *Add Anchor Pen* (*Dodaj punkt kontrolny*) , kliknij, aby utworzyć dodatkowy punkt kontrolny. Narzędzie *Pen* (*Pióro*) jest automatycznie przełączane na *Add Anchor Pen* (*Dodaj punkt kontrolny*), gdy tylko kursor myszy znajdzie się ponad dowolną istniejącą ścieżką.



- 5.** Przesunij kursor myszy w miejsce, w którym linia pomocnicza znajdująca się poniżej tekstu oraz linia spadu przecinają się, i ponownie kliknij przy użyciu narzędzia *Pen* (*Pióro*), aby dodać nowy punkt kontrolny.



- Włącz narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i przeciągnij prawy górny róg zielonej ramki w dół i odrobinę w lewo. Gdy uchwyt ten zostanie przyciągnięty do odpowiedniego miejsca w pierwszym łamie (w punkcie o współrzędnych 40p9 w pionie), zwolnij przycisk myszy.




Ramka graficzna ma teraz odpowiedni kształt i rozmiar.

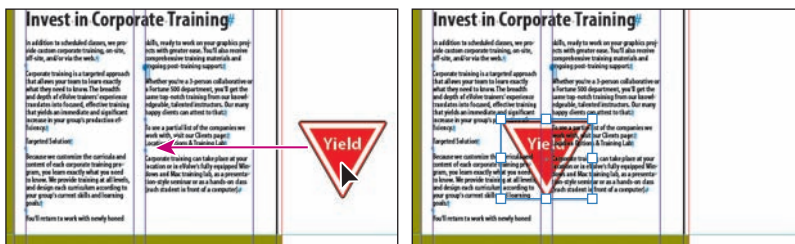
Oblewanie grafiki tekstem

Tekstem oblać można zarówno ramkę, jak i jej zawartość. Celem tego ćwiczenia jest pokazanie różnicy między oblewaniem tekstem obwiedni i grafiki.

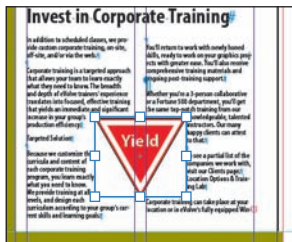
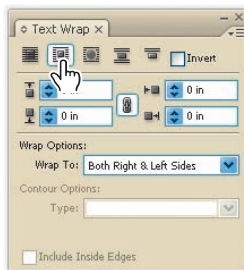
W pierwszej kolejności należy przesunąć grafikę. Nic prostszego — kliknij i przeciągnij. Ostateczną pozycję obrazu skorygować można za pomocą klawiszy ze strzałkami. Możesz również od razu wpisać dokładne współrzędne w panelu *Control* (*Sterowanie*).

- Posługując się narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) , zaznacz ramkę graficzną z obrazkiem przedstawiającą znak z napisem „yield”, znajdującą się po prawej stronie na stronie 4. Uważając, by nie zaznaczyć żadnego z uchwytów, przytrzymaj klawisz *Shift* i przesun ramkę w lewą stronę w taki sposób, by środkowy punkt obrazka znalazł się pośrodku pustej przestrzeni pomiędzy dwoma łamami tekstu. Ramka nie powinna zostać przeskalowana; trzeba ją jedynie przesunąć.

Zauważ, że treść dokumentu znajduje się ponad obrazkiem i przesłania go — trzeba to poprawić, oblewając obrazek tekstem.



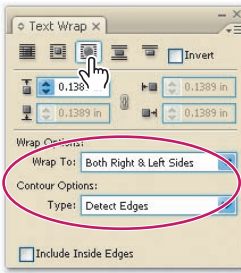
- Wybierz polecenie *Text Wrap (Oblewanie tekstem)* z menu *Window (Okno)*, aby otworzyć panel *Text Wrap (Oblewanie tekstem)*. Zaznacz drugą z dostępnych opcji. Tekst będzie oblewał obwiednię ramki z obrazkiem, a nie sam obrazek.



Obwiednia ramki oblewa tekstem Gotowy efekt

- Wybierz trzecią opcję, aby zmienić sposób formatowania tekstu: będzie on teraz oblewał kształt obiektu zamiast obwiedni. Z listy *Wrap To (Oblewaj)* w panelu *Text Wrap (Oblewanie tekstem)* wybierz opcję *Both Right & Left Sides (Lewa i prawa strona)*, jeśli oczywiście opcja ta nie została wybrana domyślnie. Z listy *Type (Typ)* w sekcji *Contour Options (Opcje konturu)* wybierz opcję *Detect Edges (Wykryj krawędzie)*. Anuluj zaznaczenie, klikając pusty obszar dokumentu lub wybierając polecenie *Deselect All (Odznacz wszystko)* z menu *Edit (Edycja)*.

Uwaga: Jeśli lista *Wrap To (Oblewaj)* jest nieaktywna, to włącz opcję *Show Options (Pokaż opcje)* w menu panelu *Wrap Text (Oblewanie tekstem)*. Ponadto, lista ta dostępna jest jedynie wówczas, gdy wybrane zostaną opcje *Wrap Around Bounding Box (Oblewaj dookoła obwiedni)* lub *Wrap Around Object Shape (Oblewaj dookoła kształtu obiektu)*.




Oblewanie tekstem
kształtu obiektu

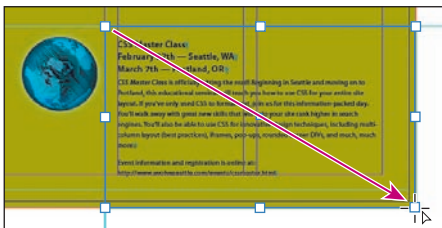
Gotowy efekt

4. Zamknij panel *Text Wrap* (*Oblewanie tekstem*) i zapisz zmiany.

Obsługa ramek

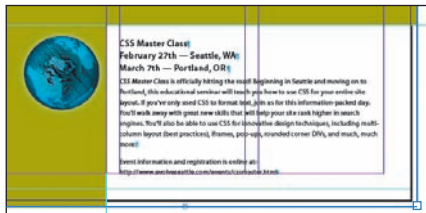
Omówiliśmy już przemieszczanie, zmienianie kształtu oraz wielkości elementów dokumentu. W tej części lekcji poznasz narzędzia służące do zmieniania orientacji obiektów względem projektowanej strony i siebie nawzajem. Na początek zajmiemy się omówieniem możliwości poleceń zgromadzonych w menu *Pathfinder* (*Filtry ścieżek*), w szczególności umożliwiających odejmowanie obszarów zajmowanych przez dwie różne ścieżki. Kolejnym krokiem będzie obracanie i wzajemne dopasowywanie obiektów.

1. Wydadaj polecenie *View/Fit Page in Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*), aby zmieścić 4. stronę dokumentu w oknie projektu.
2. Włącz narzędzie *Rectangle Frame* (*Ramka prostokątna*) , posługując się panelem *Tools* (*Narzędzia*), i narysuj ramkę rozpoczynając się od miejsca, w którym pozioma linia pomocnicza o współrzędnej 46p6 przecina się z prawą krawędzią pierwszego łamu tekstu. Prawy dolny narożnik tej ramki powinien sięgać do punktu, w którym zbiegają się czerwone linie pomocnicze wyznaczające spad.



Narysuj prostokąt, którego narożnik będzie pokrywał się z narożnikiem granic spadu

3. Posługując się narzędziem *Selection* (Zaznaczanie), przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij zielony prostokąt (poza granicami ramki, którą przed chwilą narysowałeś) pokrywający większą część strony. W ten sposób zaznaczona zostanie zarówno nowa ramka, jak i wspomniany prostokąt.
4. Wydad polecenie *Object/Pathfinder/Subtract* (Obiekt/Filtry ścieżek/Odjęcie), aby odjąć powierzchnię kształtu (prostokątnej, pustej ramki) położonego powyżej zielonego prostokąta, położonego pod spodem. W ten sposób ramka tekstowa umieszczona w dolnej części strony znalazła się na białym tle.



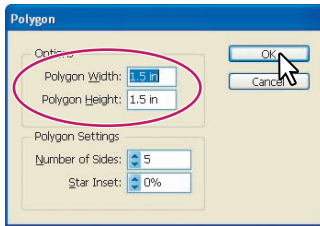
Efekt operacji odejmowania

5. Jeśli zielony kształt nadal jest zaznaczony, wydaj polecenie *Object/Lock Position* (Obiekt/Zablokuj położenie). Uniemożliwi to przypadkowe przesunięcie zielonej ramki.

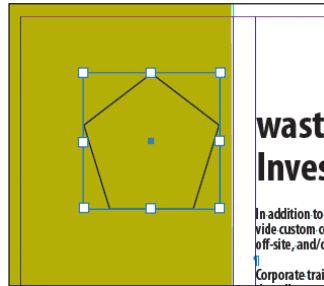
Konwertowanie kształtów

Kształt ramki zmieniać można za pomocą menu *Object* (Obiekt). Można go również konwertować, nawet jeśli ramka zawiera już grafikę lub tekst.

1. Kliknij ikonę narzędzia *Rectangle* (Prostokąt) znajdującego się w pasku narzędzi programu, aby wyświetlić pozostałe narzędzia ukryte w menu kształtów. Włącz narzędzie *Polygon* (Wielokąt) .
2. Kliknij w obrębie 4. strony dokumentu, po lewej stronie od napisu „wasting time”. W oknie dialogowym *Polygon* (Wielokąt), które się wówczas pojawi, zmień szerokość i wysokość wielokąta na 1,5 cala (program InDesign automatycznie skonwertuje wartości w calach na pica). Upewnij się, że wartość parametru *Number of sides* (Liczba boków) wynosi 5, i kliknij przycisk OK.
3. Utworzony kształt powinien zostać automatycznie zaznaczony. Wydad polecenie *File/Place* (Plik/Umieść) i zaznacz plik *stopsign.tif*, znajdujący się w folderze *Lekcja_03/Links*. Kliknij przycisk *Open* (Otwórz).
4. Wydad polecenie *Object/Fitting/Center Content* (Obiekt/Dopasowanie/Wyśrodkuj zawartość), aby umieścić obraz pośrodku ramki.




Zmiana ustawień wielokąta



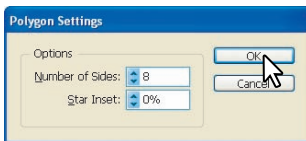
Ramka



Ramka z wstawionym obrazkiem

5. Otwórz okno dialogowe *Polygon Settings* (*Ustawienia wielokąta*), dwukrotnie klikając ikonę narzędzia *Polygon* (*Wielokąt*)  w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Wprowadź następujące ustawienia, zatwierdzając je na koniec przyciskiem *OK*:

- W polu *Number of Sides* (*Liczba boków*) wpisz 8.
 - Wartość parametru *Star Inset* (*Wcięcia gwiazdy*) powinna wynosić 0%.
6. Wydad polecenie *Object/Convert Shape/Polygon* (*Obiekt/Konwersja kształtu/Wielokąt*).

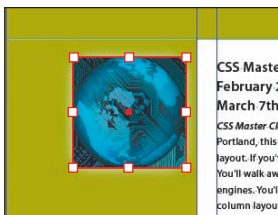


Zmiana ustawień wielokąta



Gotowy efekt


7. Posługując się narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*), zaznacz niebieski obrazek z kulą ziemską na stronie 4. Wydad polecenie *Object/Convert Shape/Rounded Rectangle* (*Obiekt/Konwersja kształtu/Prostokąt zaokrąglony*), a następnie polecenie *Edit/Deselect All* (*Edycja/Odznacz wszystko*), aby zapoznać się z uzyskanymi zmianami.

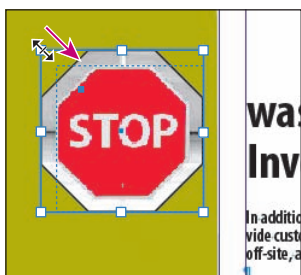


Po konwersji na prostokąt z zaokrąglonymi rogami

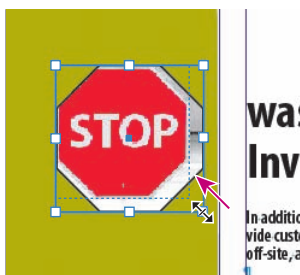
Narzędzie Position (Położenie)

Narzędzie *Position* (*Położenie*) umożliwia przesuwanie zarówno ramki, jak i jej zawartości. Zwykle do przemieszczania grafiki wykorzystuje się narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), a do przemieszczania ramki — narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*). Narzędzie *Position* (*Położenie*) umożliwia wykonywanie obu tych czynności bez konieczności przełączania się między narzędziami. Nadal można oczywiście korzystać z narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) w celu zaznaczenia i modyfikacji pojedynczych punktów kontrolnych ramki.

1. Posługując się narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) , kliknij pośrodku znaku stop, aby go zaznaczyć. Kliknij i przeciągnij lewy górny narożnik zaznaczonej ramki w taki sposób, by lewa i górna krawędź tej ramki pokryła się z lewą i górną krawędzią znaku. Powtórz tę samą operację dla prawego dolnego rogu ramki — z tym, że oczywiście jej prawa i dolna krawędź powinna pokrywać się z analogicznymi krawędziami znaku.

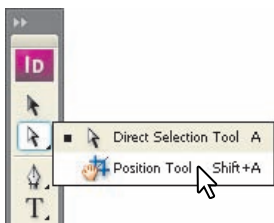



Przeciągnij lewy górny narożnik zaznaczonej ramki



Przeciągnij prawy dolny narożnik zaznaczonej ramki

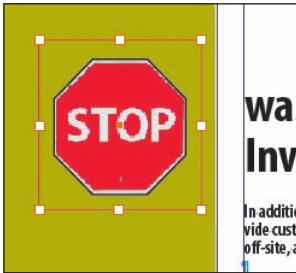
2. Włącz narzędzie *Position* (*Położenie*): w tym celu kliknij ikonę narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i przytrzymaj przycisk myszy.




3. Kliknij znak stop na stronie 4. Zauważ, że kursor zmieni się w narzędzie *Hand* (*Rączka*) , kiedy umieścisz go nad znajdującą się w ramce grafiką. Posługując się klawiszami strzałek, przesuń obrazek w taki sposób, aby go wypośrodkować.



Przytrzymując klawisze *Ctrl+Shift* (lub *Command+Shift* w Mac OS) i posługując się klawiszami strzałek, możesz przesuwać obiekt stopniowo, w bardzo niewielkich odstępach. Jeśli przytrzymasz sam klawisz *Shift*, to odstęp, w jakim przesuwał się będzie obiekt, staną się o wiele większe.



- Umieść kursor nad krawędzią znaku stop. Przybierze on kształt strzałki z kropką . Taki kursor oznacza, że kliknięcie spowodowałoby zaznaczenie ramki. Kliknij i przeciągnij ramkę w prawą stronę, aby znalazła się ona bliżej krawędzi zielonego obiektu na stronie.



Uwaga: Jeśli przez przypadek zmienisz rozmiar ramki, to wydaj polecenie *Edit/Undo* (*Edycja/Cofnij*) i spróbuj jeszcze raz. Twoim celem powinno być przysunięcie ramki do krawędzi łamu.

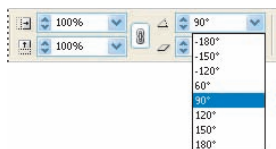


Narzędzie *Position* (*Położenie*) umożliwia wygodne przesuwanie ramki lub jej zawartości bez konieczności przełączania narzędzi.


Obracanie obiektów

W programie InDesign CS3 obiekty można obracać na kilka różnych sposobów. W tym ćwiczeniu wykorzystamy w tym celu panel *Control (Sterowanie)*.

1. Włącz narzędzie *Selection (Zaznaczanie)*  i zaznacz niebieski obrazek przedstawiający kulę ziemską.
2. W panelu *Control (Sterowanie)* zaznacz środkowy punkt diagramu *Reference Point (Punkt Odniesienia)* . Dzięki temu obiekt będzie się obracał wokół swojego środka. Następnie wybierz wartość 90° z rozwijanej listy *Rotation angle (Kąt obrotu)*.

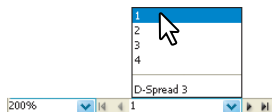





Obracanie obiektu wewnątrz ramki

Możesz jednocześnie obracać ramkę i jej zawartość, zaznaczając obiekt narzędziem *Selection (Zaznaczenie)*  i przeciągając jeden z uchwytów narzędziem *Rotation (Obrót)*. Czasem jednak trzeba ustawić obraz pod nietypowym kątem. W takim przypadku procedura tylko nieznacznie różni się od opisanej powyżej.

Wcześniej wykorzystywałeś panel *Control (Sterowanie)* do obrócenia obrazka o określony kąt. Tutaj należy wykorzystać narzędzie *Rotation (Obrót)*, by dokonać obrotu o dowolną liczbę stopni.

1. Wydad polecenie *View/Fit Page in Window (Widok/Zmieść stronę w oknie)*, a następnie wybierz stronę 1 z listy stron znajdującej się w dolnej części okna dokumentu.



2. Naciśnij klawisz *A*, aby włączyć narzędzie *Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)* , umieść kursor nad zdjęciem powyżej nagłówka „Jeff G.” i kliknij.
3. W panelu *Control (Sterowanie)* zaznacz środkowy punkt diagramu *Reference Point (Punkt odniesienia)* .
4. Włącz narzędzie *Rotation (Obrót)* , naciskając klawisz *R*.

5. Przesuń „celownik” ponad jeden z uchwytów w narożnikach i przytrzymaj przycisk myszy. Gdy to zrobisz, przeciągnij wybrany uchwyt zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, obracając zdjęcie o taki kąt, by fotografia wydawała się prosta. Na pokazanym na rysunku przykładzie wystarczyło obrócić je o -7° .



Zaznacz zdjęcie





Obróć zdjęcie i dopasuj jego proporcje

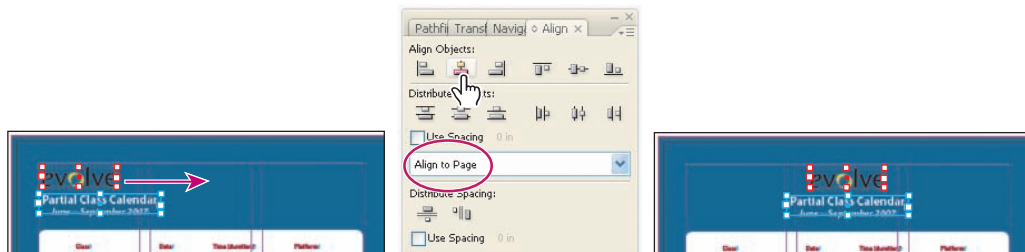
Uwaga: Przytrzymanie przycisku myszy po kliknięciu uchwytu spowoduje zamianę ikonki narzędzia *Rotation* (Obrót) na strzałkę. Podczas późniejszego przesuwania widoczny będzie podgląd zawartości ramki. Jeśli rozpoczniesz przesuwanie od razu, w trakcie obracania widoczna będzie jedynie obwiednia ramki.

Wyrównywanie obiektów

Panel *Align* (Wyrównaj) ułatwia dokładne wyrównanie obiektów. W tej części ćwiczenia posłużymy się nim w celu wyśrodkowania zdjęcia na stronie, po czym przystąpimy do korygowania położenia kilku innych zdjęć względem wybranego obiektu.

1. Wydadaj polecenie *View/Fit Page in Window* (Widok/Zmieść stronę w oknie), a następnie wybierz stronę 2 z listy stron znajdującej się w dolnej części okna dokumentu. Posługując się narzędziem *Selection* (Zaznaczenie) , przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij ramkę tekstową w górnej części strony, zawierającą napis „Partial Class Calendar” oraz logo „evolve” ponad nim.
2. Otwórz panel *Align* (Wyrównaj) poleceniem *Window/Object & Layout/Align* (Okno/Obiekt i układ/Wyrównaj).

3. Rozwiń listę z opcjami wyrównywania w panelu *Align* (*Wyrównaj*) i wybierz z niej opcję *Align To Page* (*Wyrównaj do strony*), a następnie kliknij przycisk *Align Horizontal Centers* (*Wyrównaj środki w poziomie*) . Zaznaczone obiekty zostaną dzięki temu wyśrodkowane na stronie.





Zaznacz ramkę tekstową i logo

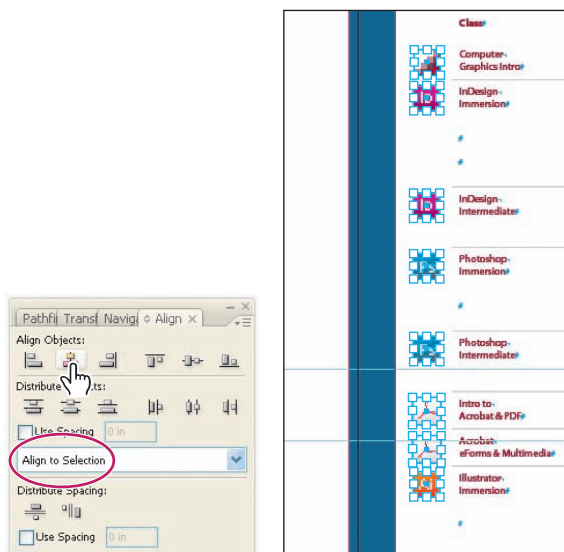
Wyrównaj obiekty

Gotowy efekt

Kliknij dowolne puste miejsce na stronie lub wydaj polecenie *Edit/Deselect All* (*Edycja/Odznacz wszystko*).

4. Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) , a następnie przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij kolejno osiem symboli zgromadzonych przy lewej krawędzi strony.

5. Wybierz opcję *Align To Selection* (*Wyrównaj do zaznaczenia*) z listy w panelu *Align* (*Wyrównaj*), a następnie kliknij przycisk *Align Horizontal Centers* (*Wyrównaj środki w poziomie*) .




Wyrównaj obiekty

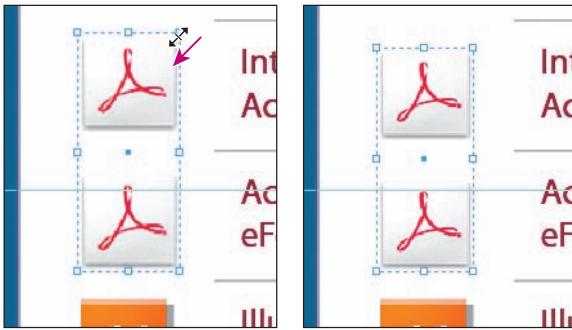
Gotowy efekt

6. Kliknij pusty obszar dokumentu, by usunąć zaznaczenie, po czym zapisz dokonane w pliku zmiany.

Skalowanie zgrupowanych obiektów

Nawet jeśli obiekty zostaną połączone w grupę, program InDesign umożliwia edycję poszczególnych obiektów bez konieczności ich rozgrupowania. Niemniej jednak zgrupowane obiekty można też skalować jednocześnie. Zaznaczmy teraz dwa symbole użyte w projekcie i połączmy je w grupę, a następnie nieznacznie je przeskalujemy.

1. Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) , przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij kolejno dwie ikony Acrobat PDF znajdujące się w lewej części 3. strony publikacji.
2. Wydad polecenie *Object/Group* (*Obiekt/Grupuj*), aby połączyć je w grupę. Przytrzymaj klawisze *Shift+Ctrl* (*Shift+Command* w Mac OS), a następnie — nadal posługując się narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) — przeciągnij, poczynawszy od prawego górnego rogu grupy w dół i na lewo, aby dopasować szerokość obydwu obiektów do wielkości pomarańczowej ikony znajdującej się poniżej.





Kliknij i przeciągnij, aby przeskalować grupę obiektów

Gotowy efekt

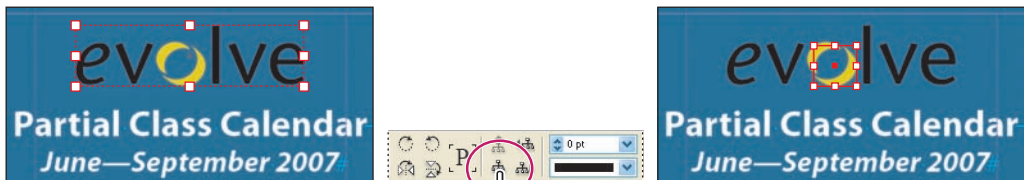
3. Wydad polecenie *Edit/Deselect All* (*Edycja/Odznacz wszystko*), a następnie zapisz projekt przy użyciu polecenia *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Zaznaczanie i modyfikacja ramki w obrębie zgrupowanych obiektów

Posługując się narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) lub poleceniami zgromadzonymi w menu programu, można wybierać poszczególne obiekty w grupie. Na przykład kształt logo „evolve”, znajdującego się na górze strony 3 (logo to zostało przed chwilą wypośrodkowane na stronie) stanowi w rzeczywistości grupę obiektów, którą można modyfikować jako jedną całość. Niemniej jednak poszczególne elementy tej grupy można modyfikować niezależnie, o czym przekonasz się już za chwilę, podczas zmiany ich kolorystyki.


1. Posługując się narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) , kliknij logo grupy „evolve” na stronie 3.
2. Kliknij ikonę *Select Content* (*Wybierz zawartość*)  w panelu *Control* (*Sterowanie*), aby zaznaczyć wybrane obiekty w grupie, unikając jej rozgrupowania.

Uwaga: Analogiczny efekt można uzyskać przez wydanie polecenia *Object/Select/Content* (Obiekt/Wybierz/Zawartość) z głównego menu programu lub polecenia *Select/Content* (Wybierz/Zawartość) z menu kontekstowego.



Zaznacz grupę obiektów przy użyciu narzędzia *Selection* (Zaznaczanie)


Kliknij ikonę *Select Content* (Wybierz zawartość) Gotowy efekt

3. Kliknij kilkakrotnie (w tym przypadku sześć razy) przycisk *Select Previous Object* (Zaznacz poprzedni obiekt)  w panelu *Control* (Sterowanie), aby zaznaczyć literę „e” w słowie „evolve”. Przy użyciu sąsiedniego przycisku o nazwie *Select Next Object* (Zaznacz następny obiekt) można zaznaczać kolejne obiekty w grupie, zmieniając je w odwrotnej kolejności.

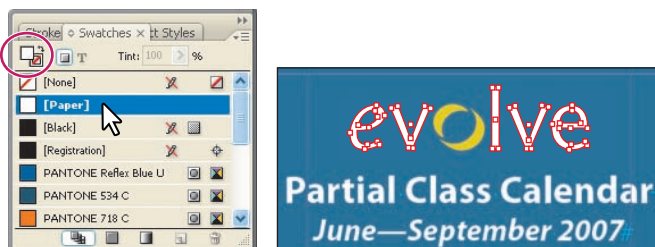


Kliknij sześciokrotnie przycisk *Select Previous Object* (Zaznacz poprzedni obiekt) Gotowy efekt

Po zaznaczeniu kształtów zmień kolor wypełnienia na *Paper* (Papier)

4. Włącz narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) , posługując się panelem *Tools* (Narzędzia), a następnie kliknij kolejno litery „e”, „v”, „l”, „v” i „e”, aby je zaznaczyć.

5. Kliknij zakładkę panelu *Swatches* (Próbki) lub wydaj polecenie *Window/Swatches* (Okno/Próbki), aby wyświetlić panel *Swatches* (Próbki). Kliknij ikonę *Fill* (Wypełnienie) w tym panelu i wypełnij zaznaczone obiekty kolorem *[Paper]* ([Papier]) — czyli w tym przypadku bielą.

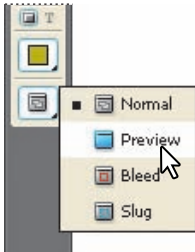


Po zaznaczeniu kształtów wypełnij je kolorem *papieru* Gotowy efekt

Na koniec

Czas ocenić efekty pracy.

1. Wybierz polecenie *Deselect All* (*Odnznacz wszystko*) z menu *Edit* (*Edycja*).
2. Z menu *View* (*Widok*) wybierz polecenie *Fit Spread in Window* (*Zmieść strony widzące w oknie*).
3. Ukryj wszystkie linie pomocnicze i ramki, klikając przycisk *Preview Mode* (*Podgląd*) znajdujący się w panelu *Tools* (*Narzędzia*).





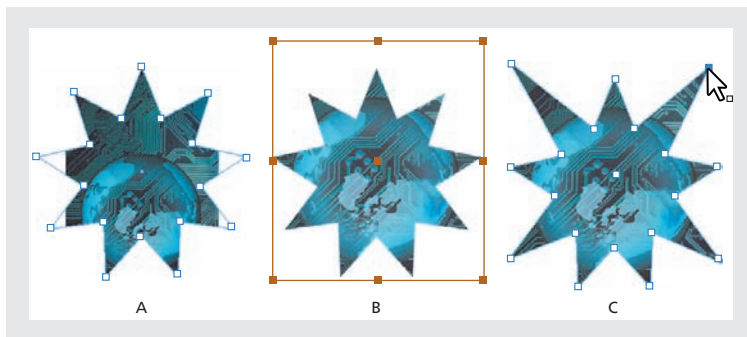
4. Zamknij wszystkie panele, naciskając klawisz *Tab*.
5. Zapisz dokonane zmiany i wydaj polecenie *File/Close* (*Plik/Zamknij*), aby zakończyć edycję dokumentu, lecz nie zamykać programu InDesign, lub zakończ pracę z tym programem przy użyciu polecenia *File/Exit* (*Plik/Skończ*). Jeśli chcesz, możesz oczywiście kontynuować pracę nad projektem, eksperymentując i wypróbować własne pomysły.

Gratulacje. Ukończyłeś wszystkie ćwiczenia w tej lekcji.


Dalsza nauka

Jednym z najlepszych sposobów na opanowanie posługiwania się ramkami jest samodzielne eksperymentowanie. W tej części lekcji omówimy zagnieżdżanie obiektów w utworzonym kształcie. Wykonując poniższe ćwiczenie, nauczysz się więcej na temat zaznaczania ramek i manipulowania nimi.

1. Za pomocą narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*)  zaznacz i skopiuj dowolną z ilustracji.
2. Wyświetl 4. stronę projektu przy użyciu polecenia *Layout/Go To Page* (*Układ/Przejdź do strony*). W polu *Page* (*Strona*) wpisz 4, a następnie kliknij przycisk *OK*.
3. W celu utworzenia nowej strony wydaj polecenie *Layout/Pages/Add Page* (*Układ/Strony/Dodaj stronę*). Polecenie to powoduje utworzenie nowej strony za stroną bieżącą.
4. Wykorzystując narzędzie *Polygon* (*Wielokąt*) , narysuj kształt na nowej stronie (liczba boków i wartość wcięcia mogą być dowolne). Zaznacz kształt narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i wybierz polecenie *Paste Into* (*Wklej do*) z menu *Edit* (*Edycja*), by zagnieżdżyć obraz w ramce. Wybranie innego polecenia, *Edit/Paste* (*Edycja/Wklej*), nie spowoduje, jak uprzednio, wklejenia obiektu do zaznaczonej ramki.



A. Obraz wklejony do ramki zaznaczonej przy użyciu narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*)
B. Obraz przesunięty i przeskalowany w ramce C. Zmiana kształtu ramki wielokątnej

5. Za pomocą narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) przesun i przeskaluj obraz wewnątrz ramki.
6. Tym samym narzędziem zmień kształt ramki.
7. Obróć ramkę wraz z zawartością, wykorzystując narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) . Wykorzystując narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), obrócić można sam obraz.
8. Po zakończeniu ćwiczenia zamknij dokument bez zapisywania zmian.

Podsumowanie

▶ Pytania podsumowujące

1. Kiedy należy zaznaczać obiekty za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*), a kiedy z wykorzystaniem narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*)?
2. Jak jednocześnie zmienić rozmiary ramki i jej zawartości?
3. W jaki sposób można obrócić grafikę wewnątrz ramki, nie poruszając jednocześnie jej samej?
4. Jak zaznaczyć pojedynczy obiekt w grupie, nie odłączając go od niej?

▶ Odpowiedzi

1. Narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) używać można do ogólnych zadań związanych z projektowaniem układu graficznego, takich jak rozmieszczanie i zmienianie wielkości obiektów. Narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) służy natomiast do edycji ścieżek lub ramek. Za jego pomocą można na przykład zaznaczyć zawartość ramki lub przesunąć punkt kontrolny na ścieżce.
2. Należy w tym celu wybrać narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*), przytrzymać klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) i przeciągnąć uchwyt ramki. Dodatkowe przytrzymanie klawisza *Shift* spowoduje zachowanie proporcji obiektu.
3. Aby obrócić grafikę wewnątrz ramki, należy zaznaczyć ilustrację za pomocą narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), wybrać narzędzie *Rotation* (*Obrót*) i przeciągnąć jeden z uchwytów obwiedni w wybranym kierunku.
4. Zaznaczanie pojedynczych obiektów w grupach umożliwia narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*).