

4 OBIEKTY

Tematyka lekcji

Lekcja ta poświęcona jest edycji i tworzeniu obiektów. W ćwiczeniach zawartych w tej lekcji omówione zostaną następujące zagadnienia:

- Praca z warstwami.
- Tworzenie i edycja ramek tekstowych i graficznych.
- Importowanie grafiki do ramki graficznej.
- Importowanie wielu grafik naraz do siatki z ramek.
- Kadrowanie, skalowanie i przesuwanie obrazu umieszczonego w ramce graficznej.
- Dostosowanie odległości pomiędzy ramkami graficznymi.
- Dodawanie podpisów do ramek graficznych w oparciu o metadane obrazu.
- Umieszczanie i łączenie ramek graficznych.
- Zmiana kształtu ramki.
- Oblewanie obiektów tekstem.
- Tworzenie niestandardowych ramek.
- Konwertowanie ramek do kształtów.
- Modyfikowanie i wyrównywanie obiektów graficznych.
- Zaznaczanie i modyfikowanie wielu obiektów.



Wykonanie ćwiczeń opisanych w tej lekcji powinno zająć około 90 minut.

evolve
Computer Graphics Training Inc.
1500 West 10th Ave. Suite 445
Seattle, WA 98119
Phone: 206.465.7150
Fax: 206.465.7151
Email: info@evolve.com

Customer Testimonials



Photo by Focus Photos



Photo by KY Studio

John Q.
Senior Administrator

Faccommy nibh enibh ex et adigna consetat, conmy nim ver il elididitio consetaturn vendre modipus consetaturn velipit adit lupratu. Exerci equipt iliquis adit utpatem zziurto duiss at nibh elind ex endiatem.

Molly H.
In-House Counsel

Azzture dolobone duist kumny non niquit inusolliternetur do cano equipt. Exerci equipt iliquis adit utpatem zziurto duiss at nibh elind ex endiatem.



Photo by Focus Photos



Photo by Robin Cuiwa

Amy O.
Senior Designer

Faccommy nibh enibh ex et adigna consetat, conmy nim ver il elididitio consetaturn vendre modipus consetaturn velipit adit lupratu. Exerci equipt iliquis adit utpatem zziurto duiss at nibh elind ex endiatem.

John C.
Creative Director

Exerci equipt iliquis adit utpatem zziurto duiss at nibh elind ex endiatem. Azzture dolobone duist kumny



Photo by Focus Photos



Photo by Emily Mills

Jeff G.
Sales

Faccommy nibh enibh ex et adigna consetat, conmy nim ver il elididitio consetaturn vendre modipus consetaturn velipit adit lupratu. Exerci equipt iliquis adit utpatem zziurto duiss at nibh elind ex endiatem. Azzture dolobone duist kumny.

Hannah B.
Creative Director

Exerci equipt iliquis adit utpatem zziurto duiss at nibh elind ex endiatem. Azzture dolobone duist kumny

evolve
Computer Graphics Training Inc.
1500 West 10th Ave. Suite 445
Seattle, WA 98119
Phone: 206.465.7150
Fax: 206.465.7151
Email: info@evolve.com

evolve
Computer Graphics Training Inc.

arrive smart. leave smarter.™

www.evolveeseattle.com

IN THIS ISSUE:

Investing in Training. Whether you're a small startup or a Fortune 500 company, providing training for your employees is one of the best investments you can make. Page 3.

CSS Master Class. This educational seminar for experienced web designers will teach you how to get the most out of cascading style sheets to create state-of-the-art web pages. Page 3



Adobe Creative Suite 6 Master Class

Adobe Creative Suite CS6 Master Class is officially hitting the road! Beginning in Seattle and moving on to Portland, the Midwest and eventually several cities on the East Coast, this educational seminar will teach you how to use the many new features in Adobe CS6. Designed for experienced users of previous versions of the Creative Suite, this two-day seminar covers all of the major new features in Photoshop, Illustrator, Dreamweaver, InDesign, and Acrobat X. In addition to the course training materials, the seminar features several prominent guest speakers, online support materials, and a free tote bag to the first 50 people who sign up.

Given the rapidly evolving digital publishing scene, this seminar is a must for anyone who is considering electronic distribution of content. It will explain how you can use Adobe software to create virtually any kind of digital publication — for tablets, eReaders, and smartphones. Unleash your creative power and stay ahead of the curve by getting the most out of Adobe CS6.

www.evolveeseattle.com
T: 555.555.5555
F: 555.555.5555

Have any ideas for us? We welcome your suggestions on new classes, seminars, and trends. Send an email with the subject "My Recommendations" to info@evolveeseattle.com

the BUZZ

NEW Day & Evening Classes

- » We're forever eVolve-ing, and this year is no exception. At the start of the new year, we rolled out a whopping NINE new classes!
- » Advanced Dreamweaver Techniques
- » Creating HTML Email (eve)
- » InDesign Intermediate (eve)
- » Illustrator Intermediate (eve)
- » Photoshop Intermediate (Sat.)
- » Intro to ActionScript (eve)
- » Expression Web Immersion (day)

Seattle Acrobat User Group

- » Brian Wood, eVolve's Director of Training, continues as Chapter Leader of the Acrobat Users Group. The next meeting is on Wednesday, June 21 at Adobe University in Fremont. The meeting topic will be posted at eVolve's website a week before the event. The event is free and refreshments will be served. First arrivals get seats.

Ramki w programie InDesign mogą zawierać tekst lub elementy graficzne, mogą też być wypełnione dowolnym kolorem. Podczas wykonywania ćwiczeń opisanych w tej lekcji przekonasz się, że ramki w Adobe InDesign CS6 są bardzo elastycznym narzędziem do edytowania i projektowania publikacji.

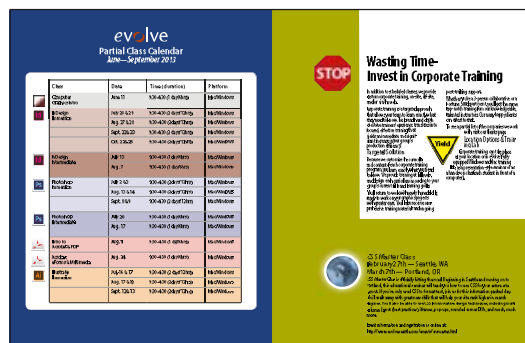
Zaczynamy

● **Uwaga:** Jeśli nie skopiowałeś dotychczas materiałów niezbędnych do wykonania tej lekcji z płyty CD dołączonej do książki *Adobe InDesign CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik* na dysk twardy komputera, zrób to jeszcze przed przystąpieniem do dalszej pracy. Więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie 2, w części zatytułowanej „Kopiowanie materiałów dołączonych do książki”.

Twoje zadanie w tej lekcji będzie polegało na zaprojektowaniu dwóch rozkładek składających się na czterostronicowy biuletyn. Podczas projektowania dowiesz się, w jaki sposób dodać do publikacji tekst i elementy graficzne i jak rozmieścić je w pożądanym sposób.

- 1 Aby mieć pewność, że wszystkie ustawienia i działania programu InDesign CS6 będą zgodne z informacjami podanymi w trakcie tej lekcji, należy przenieść plik *InDesign Defaults* do innego foldera, według wskazówek podanych na stronie 3, w części zatytułowanej „Zapisywanie i odtwarzanie pliku InDesign Defaults”.
- 2 Uruchom program Adobe InDesign CS6. Aby upewnić się, że układ paneli i poleceń w menu programu będzie odpowiadał układowi pokazanemu na rysunkach w tej lekcji, wybierz kolejno polecenia *Window/Workspace/[Advanced]* (Okno/Obszar roboczy/[Zaawansowany]) i *Window/Workspace/Reset Advanced* (Okno/Obszar roboczy/Wyzeruj Zaawansowany).
- 3 Wybierz polecenie *File/Open* (Plik/Otwórz) i wczytaj plik *04_a_Start.indd* znajdujący się w folderze *Lesson_04*, który skopiowałeś z całym folderem *Lessons* do foldera *InDesignCIB* na dysku twardym Twojego komputera.
- 4 Wybierz polecenie *File/Save As* (Plik/Zapisz jako), nadaj zapisywanemu plikowi nazwę *04_Objects.indd* i zapisz go w folderze *Lesson_04*.
- 5 Aby przyrzeć się ukończonej wersji projektu, otwórz plik o nazwie *04_b_End.indd*, znajdujący się w tym samym folderze. Jeśli chcesz, zamknij dokument *04_b_End.indd* po zapoznaniu się z jego zawartością lub pozostaw go, aby wzorować się na nim podczas pracy. Gdy będziesz gotowy do realizacji ćwiczenia, wybierz polecenie *Window/04_Objects.indd* (Okno/04_Objects.indd).

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



Biuletyn, nad którym będziesz pracować w trakcie tej lekcji, składa się z dwóch par stron widzących: para na rysunku po lewej stronie powstała wskutek połączenia strony 4 (po złożeniu jest to ostatnia strona biuletynu) i strony 1 (czyli okładki). Para stron widzących pokazana na rysunku po prawej składa się ze strony 2 i 3 (środkowa rozkładówka). Tu widzisz gotowy, ukończony dokument.

Warstwy

Zanim zaczniesz tworzyć i modyfikować obiekty, powinieneś dowiedzieć się, jak działają warstwy w programie InDesign. Domyślnie każdy nowo utworzony dokument zawiera tylko jedną warstwę o nazwie *Layer 1* (Warstwa 1). W dowolnym momencie można zmienić tę nazwę, jak również dodać do dokumentu nowe warstwy.

Rozmieszczenie obiektów na różnych warstwach znacznie upraszcza ich edycję. Przy użyciu panelu *Layers* (*Warstwy*) można zaznaczać, wyświetlać, edytować oraz drukować warstwy — każdą z osobna, grupami lub wszystkie naraz.

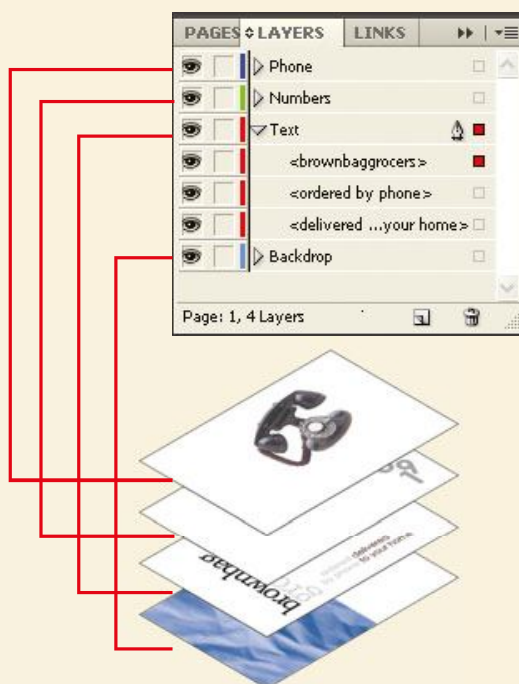
Dokument *04_Objects.indd* zawiera dwie warstwy. W trakcie kolejnych ćwiczeń będziesz eksperymentował z ich układem, aby przekonać się, w jaki sposób kolejność warstw i sposób rozmieszczenia znajdujących się na nich obiektów wpływają na wygląd projektowanego dokumentu.

O warstwach

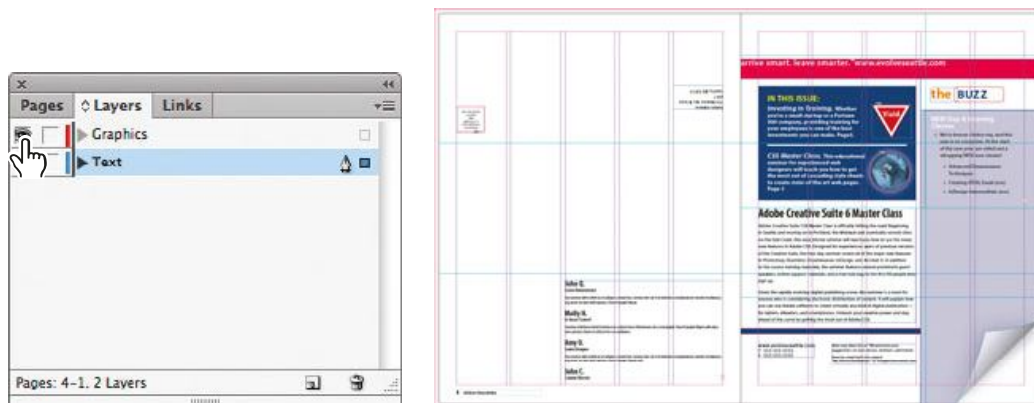
O warstwach należy myśleć jak o przezroczystych arkuszach ułożonych jeden na drugim. Podczas tworzenia nowego obiektu możesz umieścić go na dowolnej warstwie; nic też nie stoi na przeszkodzie, by przenosić istniejące obiekty pomiędzy warstwami. Każda warstwa zawiera własny zestaw obiektów.

Panel *Layers* (*Warstwy*) (aby go wyświetlić, wybierz polecenie *Window/Layers*, w wersji polskiej: *Okno/Warstwy*) zawiera pełną listę warstw istniejących w bieżącym dokumencie i pozwala je tworzyć, usuwać i zarządzać nimi. W panelu *Layers* (*Warstwy*) można wyświetlić również nazwy wszystkich obiektów zawartych w danej warstwie i indywidualnie wyświetlać, ukrywać lub blokować te obiekty. Kliknij trójkątną strzałkę po lewej stronie nazwy warstwy, aby wyświetlić lub ukryć nazwy przyporządkowanych do tej warstwy obiektów.

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 liczbę 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 na przykład ułatwiać opracowanie różnych wersji językowych ogłoszenia.



- 1 Otwórz panel *Layers* (*Warstwy*). Należy w tym celu kliknąć jego zakładkę lub wybrać polecenie *Layers* (*Warstwy*) z menu *Window* (*Okno*).
- 2 Jeśli warstwa *Text* w panelu *Layers* (*Warstwy*) nie została automatycznie zaznaczona, kliknij ją, aby to zrobić. Zaznaczona warstwa zostanie wyróżniona podświetleniem. Zauważ, że po prawej stronie jej nazwy pojawiła się ikona przedstawiająca pióro (✎). Ikona ta oznacza, że dana warstwa jest aktywna, a każdy zaimportowany lub utworzony obiekt zostanie umieszczony właśnie na niej.
- 3 Kliknij małą trójkątną strzałkę po lewej stronie nazwy warstwy *Text*. Wszystkie zawarte w niej grupy i pojedyncze obiekty zostaną wyświetlone pod pozycją *Text* w panelu warstw. Użyj paska do przewijania zawartości panelu, by przejrzeć nazwy obiektów, a potem kliknij powtórnie tę samą strzałkę, aby je ukryć.
- 4 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. Kliknij w tym polu, aby ponownie wyświetlić wspomnianą ikonę i zawartość warstwy.



Kliknij, aby ukryć zawartość warstwy Para stron widzących po ukryciu warstwy z grafiką

- 5 Użyj narzędzia *Zoom* (*Lupka*) (🔍), by powiększyć widok ciemnoniebieskiej ramki na przedniej stronie okładki (strona 1).
- 6 Wybierz znów narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) (🖱) i przesunij kursor nad trójkątny znak „Yield”. Zwróć uwagę na niebieską ramkę, która pojawi się wtedy wokół tej grafiki. Niebieski kolor ramki informuje, że obiekt ten znajduje się na warstwie *Text*, której przypisano niebieski kolor. Zauważ też, że gdy kursor znajduje się nad grafiką, dokładnie pośrodku ramki graficznej pojawia się półprzezroczysty kolisty kształt, kojarzący się z pączkiem z dziurką. Oficjalnie nosi on nazwę *content grabber* — „uchwyt zawartości”. Kiedy przesuniesz kursor nad ten kolisty kształt, kursor zmieni się w rączkę.
- 7 Teraz przemieść kursor nad kolistą grafikę poniżej trójkątnego znaku „Yield”. Wokół tej grafiki pojawi się ramka w kolorze czerwonym, przypisanym do warstwy *Graphics*.



Kliknij i przeciągnij myszą, gdy wyświetlany jest kursor w kształcie strzałki, a przesuniesz ramkę wraz z jej zawartością

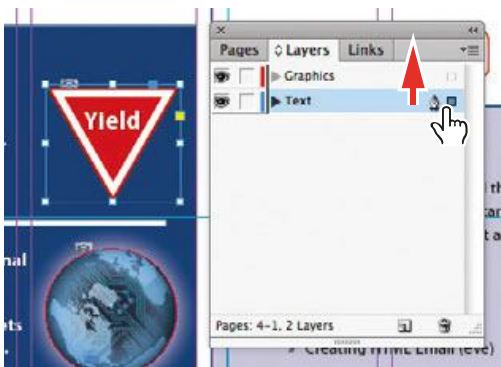


Kliknij i przeciągnij myszą, gdy wyświetlany jest kursor w kształcie rączki, a przesuniesz sam obrazek względem ramki

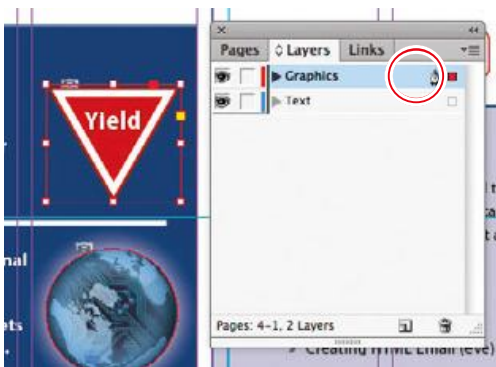
- 8 Przenieś kursor z powrotem nad znak „Yield”. Upewnij się, że wyświetlany jest kursor w kształcie strzałki, a nie rączki, a potem kliknij ramkę graficzną, by ją zaznaczyć.

Zauważ, że w panelu *Layers* (Warstwy) zaznaczona została warstwa o nazwie *Text*, a na prawo od niej pojawiła się niewielka kropka. Kropka ta oznacza warstwę, w której znajduje się zaznaczony obiekt. Położenie tego obiektu można zmienić, przeciągając wspomnianą kropkę między warstwami w panelu.

- 9 Sięgnij do panelu *Layers* (Warstwy) i przeciągnij niebieską kropkę z warstwy *Text* na warstwę o nazwie *Graphics*. Zaznaczony element graficzny zostanie przeniesiony na warstwę *Graphics* i znajdzie się na samej górze, ponad wszystkimi pozostałymi obiektami tej warstwy, będącej najwyższą warstwą w dokumencie.

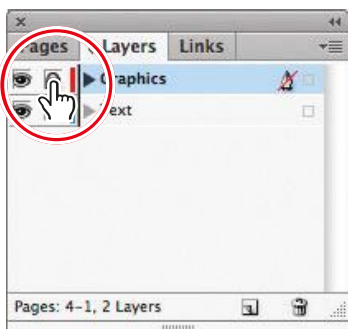


Zaznacz wybrany obraz i przeciągnij jego ikonę w panelu warstw



Efekt

- 10 Kliknij w pustym polu znajdującym się po lewej stronie nazwy warstwy *Graphics*, umieszczając w nim ikonę kłódki (🔒). W ten sposób zablokujesz warstwę.



► Wskazówka:

Jeśli klikniesz przycisk *Create New Layer* (*Utwórz nową warstwę*) z wciśniętym klawiszem *Alt* (Windows) lub *Option* (Mac OS), pojawi się okno *New Layer* (*Nowa warstwa*), w którym będziesz mógł wpisać nazwę tworzonej warstwy.

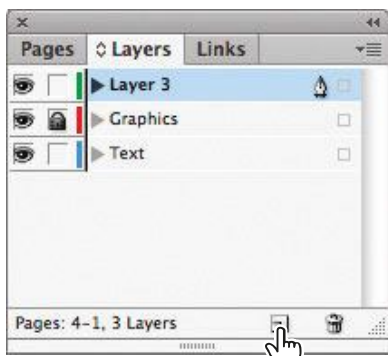
Jeżeli klikniesz przycisk *Create New Layer* (*Utwórz nową warstwę*) z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS), to nowa warstwa pojawi się poniżej aktualnie zaznaczonej warstwy.

Jeśli klikniesz przycisk *Create New Layer* (*Utwórz nową warstwę*) z wciśniętymi klawiszami *Alt+Ctrl* (Windows) lub *Option+Command* (Mac OS), pojawi się okno *New Layer* (*Nowa warstwa*), a przy tym nowa warstwa zostanie utworzona poniżej aktualnie zaznaczonej.

11 Wybierz polecenie *View/Fit Page In Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*).

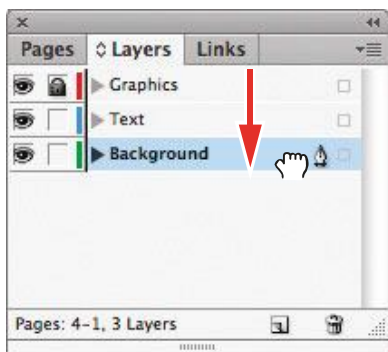
Twoje kolejne zadanie będzie polegało na utworzeniu nowej warstwy i przeniesieniu do niej istniejących elementów projektu.

12 Kliknij przycisk *Create New Layer* (*Utwórz nową warstwę*) () znajdujący się w dolnej części panelu warstw. Ponieważ w chwili wyboru polecenia utworzenia nowej warstwy zaznaczona była warstwa *Graphic*, nowa warstwa pojawi się bezpośrednio nad nią w panelu *Layers* (*Warstwy*).



13 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*.

14 Przeciągnij warstwę *Background* na sam dół stosu warstw w panelu. Zwolnij kursor myszy, gdy gruba, pozioma kreska symbolizująca nowe położenie przeciąganej warstwy zostanie wyświetlona poniżej warstwy *Text*.



15 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Zastosowanie inteligentnych linii pomocniczych


Inteligentne linie pomocnicze ułatwiają precyzyjne rozmieszczanie i układanie obiektów. Dzięki inteligentnym liniom pomocniczym można z łatwością dopasowywać położenie obiektów względem krawędzi lub punktów środkowych innych elementów projektu, a także na przykład względem pionowej i poziomej osi strony, osi łamów i odstępów między łamami. Położenie i układ inteligentnych linii pomocniczych są aktualizowane na bieżąco.

Działanie systemu linii pomocniczych można skonfigurować przy użyciu czterech opcji znajdujących się w panelu *Guides & Pasteboard* (*Linie pomocnicze i stół montażowy*) okna dialogowego *Preferences* (*Preferencje*). Panel ten można otworzyć poleceniem *Edit/Preferences/Guides & Pasteboard* (*Edycja/Preferencje/Linie pomocnicze i stół montażowy*) w systemie Windows lub *InDesign/Preferences/Guides & Pasteboard* (*InDesign/Preferencje/Linie pomocnicze i stół montażowy*) w Mac OS.

- Opcja *Align to Object Center* (*Wyrównaj do środka obiektu*). Jej włączenie powoduje automatyczne dopasowanie położenia krawędzi tworzonego lub przemieszczanego obiektu do środka innych obiektów znajdujących się na stronie lub parze stron widzących.
- Opcja *Align to Object Edges* (*Wyrównaj do krawędzi obiektu*). Włączenie tej opcji powoduje dopasowanie położenia krawędzi tworzonego lub przemieszczanego obiektu do krawędzi innych obiektów znajdujących się na stronie lub parze stron widzących.
- Opcja *Smart Dimensions* (*Inteligentne wymiary*). Opcja ta powoduje automatyczne dopasowanie szerokości, wysokości lub kąta obrotu tworzonego, obracanego lub skalowanego obiektu do wymiarów lub położenia innych obiektów znajdujących się na stronie lub parze stron widzących.
- Opcja *Smart Spacing* (*Inteligentne odstępy*). Jej włączenie ułatwia ułożenie obiektów w równych odstępach.

Opcja *Smart Guides* (*Inteligentne linie pomocnicze*), dostępna w menu *View/Grids & Guides* (*Widok/Siatki i linie*), umożliwia w razie potrzeby wyłączenie lub włączenie systemu inteligentnych linii pomocniczych. Domyślnie system ten jest włączony.

Jeśli chcesz zapoznać się z możliwościami inteligentnych linii pomocniczych, utwórz nowy, jednostronicowy dokument, podzielony na kilka łamów. (Podczas tworzenia tego dokumentu wpisz dowolną wartość większą od 1 w polu *Number* [*Liczba*], w sekcji *Columns* [*Łamy*]).

- 1 Włącz narzędzie *Rectangle Frame* (*Ramka prostokątna*) () przy użyciu panelu *Tools* (*Narzędzia*). Kliknij linię pomocniczą wyznaczającą położenie lewego marginesu i przeciągnij ją w prawą stronę. Zwróć uwagę, że podczas przesuwania kursora w pewnych momentach na ekranie wyświetlane są linie pomocnicze — na przykład gdy kursor znajdzie się pośrodku łamu, pośrodku przestrzeni pomiędzy łamami czy też pośrodku strony. Zwolnij przycisk myszy, gdy na ekranie widoczna będzie jedna z tych linii.
- 2 Nie zmieniając narzędzia, kliknij linię wyznaczającą położenie górnego marginesu i przeciągnij w dół. Zwróć uwagę na linie pomocnicze pojawiające się w chwili, gdy kursor znajdzie się na wysokości górnej i dolnej krawędzi oraz pośrodku narysowanego przed chwilą obiektu. Linia pomocnicza powinna też pojawić się w chwili, gdy kursor znajdzie się w połowie wysokości strony.

ciąg dalszy na następnej stronie

- 3 Przy użyciu narzędzia *Rectangle Frame* (*Ramka prostokątna*) narysuj jeszcze jedną ramkę w dowolnym, pustym miejscu strony. Przeciągnij kursorem myszy bardzo powoli, obserwując różne rodzaje wyświetlanych na ekranie linii pomocniczych. Powinny one się pojawiać, gdy kursor znajdzie się w pobliżu krawędzi lub środka dowolnej z narysowanych wcześniej ramek. Ponadto linie pomocnicze zostaną wyświetlone w sytuacji, gdy wysokość lub szerokość nowej ramki będzie taka sama jak wysokość lub szerokość jednej z istniejących ramek. Linie te pojawiają się wzdłuż odpowiednich (jednej lub obydwu) krawędzi rysowanej ramki oraz ramki, która ma analogiczne wymiary.
- 4 Zamknij utworzony dokument, nie zapisując go.

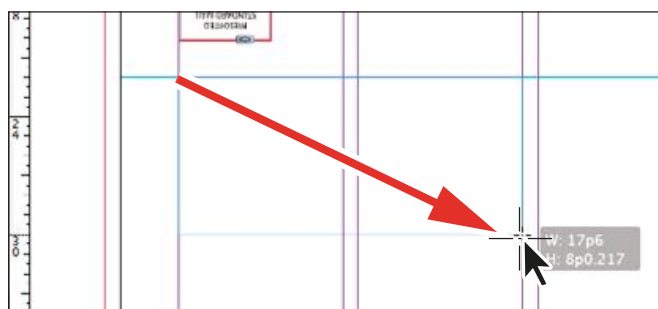
Tworzenie i edytowanie ramek tekstowych

W większości przypadków dodawany do dokumentu tekst jest umieszczany wewnątrz ramki (można też wpisywać tekst na ścieżce, korzystając z narzędzia *Type On A Path*, w wersji polskiej: *Tekst na ścieżce* (↷)). Lokalizacja i rozmiar ramki określają sposób rozmieszczenia tekstu na stronie. Ramki tekstowe mogą być tworzone przy użyciu narzędzia *Type* (*Tekst*) i edytowane za pomocą wielu innych narzędzi programu InDesign, o czym będziesz miał okazję przekonać się podczas kolejnych ćwiczeń.

Tworzenie i skalowanie ramek tekstowych

To ćwiczenie będzie polegało na utworzeniu pewnej ramki tekstowej, zmianie jej rozmiarów i przeskalowaniu innej ramki.

- 1 W panelu *Pages* (*Strony*) kliknij dwukrotnie ikonę strony 4, by ją wyświetlić, a potem wybierz polecenie *View/Fit Page In Window* (*Zmieść stronę w oknie*).
- 2 Kliknij warstwę *Text* w panelu *Layers* (*Warstwy*), aby ją zaznaczyć. Dzięki temu wszystkie obiekty, które będą od tej chwili tworzone, znajdą się w warstwie *Text*.
- 3 Włącz narzędzie *Type* (*Tekst*) (T) w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Umieść kursor myszy w miejscu, gdzie pozioma linia pomocnicza o współrzędnej 22p0 spotyka się z lewą krawędzią pierwszego łamu. Przeciągnij kursorem myszy, aby narysować ramkę o wysokości około 8p, sięgającą aż do prawej krawędzi drugiego łamu.



- 4 Powiększ widok ramki tekstowej narzędziem *Zoom* (*Lupka*) (🔍) i ponownie wybierz narzędzie *Type* (*Tekst*).

- 5 Wpisz w nowej ramce wyraz *Customer*, a następnie naciśnij *Shift+Enter* (Windows) lub *Shift+Return* (Mac OS), aby wstawić znak przeniesienia tekstu do nowego wiersza (bez zaczynania nowego akapitu). Dokończ frazę, wpisując wyraz *Testimonials*. Kliknij w dowolnym miejscu w tekście.

Teraz należy sformatować wpisany tekst przy użyciu jednego z predefiniowanych stylów.

- 6 Kliknij zakładkę panelu *Paragraph Styles* (Style akapitowe) lub wybierz polecenie *Type/Paragraph Styles* (Tekst/Style akapitowe). Kliknij nazwę stylu *Testimonials*, by zastosować ten styl do akapitu.

► **Wskazówka:**
Nie ma potrzeby podświetlać całego tekstu w akapicie, by zastosować do niego styl akapitowy. Aby wskazać akapit do edycji, wystarczy kliknąć raz w jego obrębie.



Więcej informacji o stylach i ich zastosowaniu znajdziesz w lekcji 9., „Style”.

- 7 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) (⬚) i dwukrotnie kliknij środkowy uchwyt na dolnej krawędzi ramki, aby dopasować jej wysokość do wysokości napisu.



Kliknij dwukrotnie uchwyt ramki, aby dopasować jej wysokość do zawartości



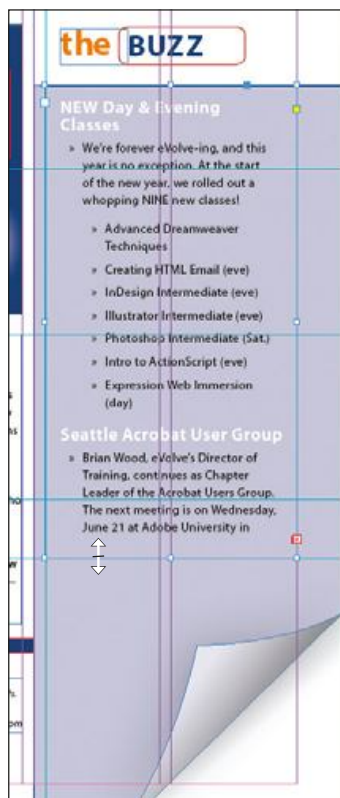
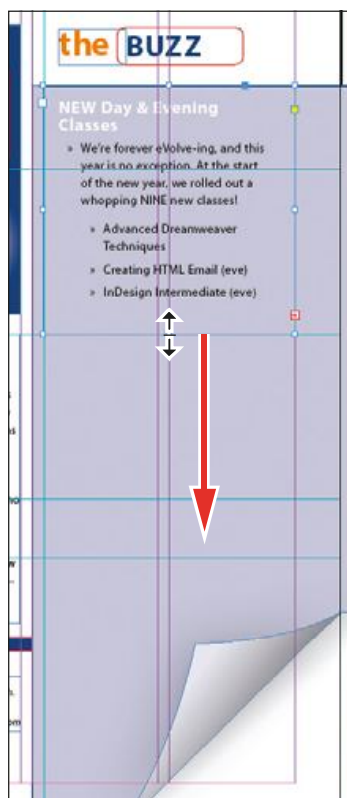
Efekt

- 8 Kliknij polecenie *View/Fit Spread In Window* (Widok/Zmieść strony widzące w oknie), a potem wciśnij *Z*, by tymczasowo przełączyć się na narzędzie *Zoom* (Lupka), lub wybierz lupę z przybornika (🔍). Narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) (⬚) zaznacz ramkę tekstową znajdującą się tuż pod nagłówkiem „The Buzz”. Tekst w tej ramce rozpoczyna się od słów „NEW Day & Evening Classes...”.

Czerwony plus (+) widoczny w lewym dolnym narożniku tej ramki wskazuje, że zawarty w niej tekst nie jest w tej chwili wyświetlany w całości; część się nie mieści, gdyż ramka jest zbyt mała. Naprawisz to, zmieniając rozmiar i kształt ramki tekstowej.


- 9 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 położoną na wysokości 48p0 (mierzonej na pionowej miarce). Gdy kursor myszy znajdzie się w pobliżu tej linii, zmieni swój kształt. Jeśli teraz zwolnisz przycisk myszy, krawędź ramki przylgnie do linii pomocniczej.



Kliknij i przeciągnij uchwyt, by zmienić rozmiar ramki


Efekt

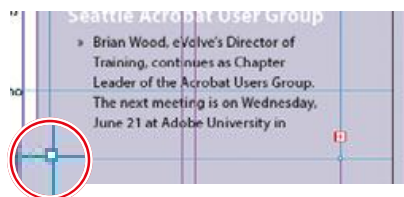
► **Wskazówka:** W celu jednoczesnej zmiany rozmiaru ramki i wielkości czcionki znajdującego się w niej tekstu zaznacz ramkę i kliknij dwukrotnie narzędzie *Scale* (Skalowanie) () znajdujące się w przyborniku w tej samej grupie co narzędzie *Transform* (Przekształcanie swobodne), *Rotate* (Obracanie) oraz *Shear* (Ścinanie). Inny sposób to użyć narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) i podczas przeciągania uchwytu ramki przytrzymać klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS). Jeśli dodatkowo wciśniesz także klawisz *Shift*, to zachowasz przy skalowaniu niezmienione proporcje ramki i tekstu.

10 Wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (Edycja/Odznacz wszystko), a potem *File/Save* (Plik/Zapisz).

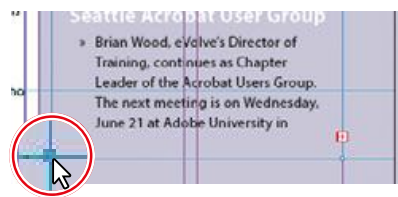
Zmiana kształtu ramek tekstowych

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

1 W panelu *Tools* (Narzędzia) włącz narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) () i kliknij ramkę tekstową, której rozmiar przed chwilą zmieniłeś. Na rogach ramki pojawią się cztery małe punkty kontrolne. Każdy z tych punktów jest pusty w środku, co oznacza, że żaden z nich nie jest zaznaczony.

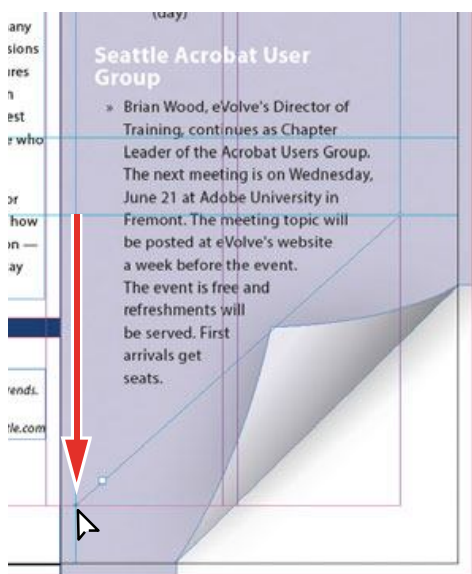


Niezaznaczony punkt kontrolny



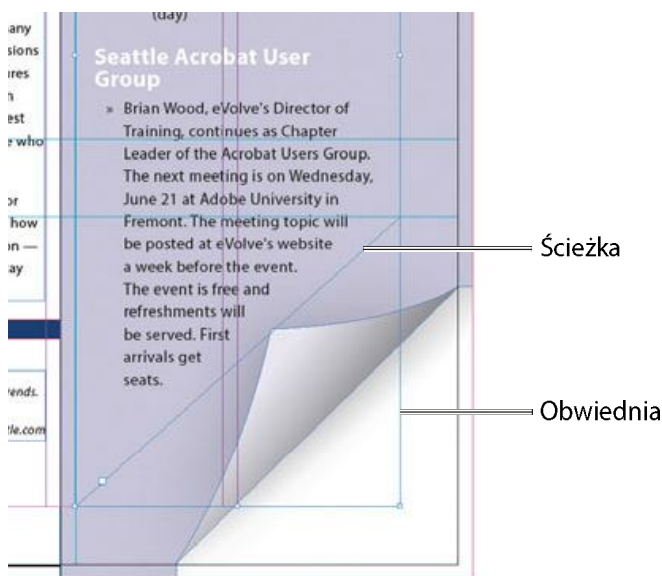
Zaznaczony punkt kontrolny

- 2** Zaznacz punkt kontrolny znajdujący się w lewym dolnym rogu ramki i przeciągnij go w dół, do poziomej linii pomocniczej u dołu strony. W miarę jak zmieniasz kształt ramki, tekst przepływa w niej na bieżąco, dając Ci podgląd finalnego efektu w czasie rzeczywistym. Zauważ, że po zmianie kształtu ramki z jej prawego dolnego narożnika znika czerwony plus informujący o istnieniu nadmiarowego tekstu. Teraz cały tekst jest widoczny.



Przeciągnąć należy wyłącznie punkt kontrolny — kliknięcie poniżej lub obok niego spowoduje zmianę położenia również innych narożników ramki tekstowej.



- 3** Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) przy użyciu klawisza *V*.

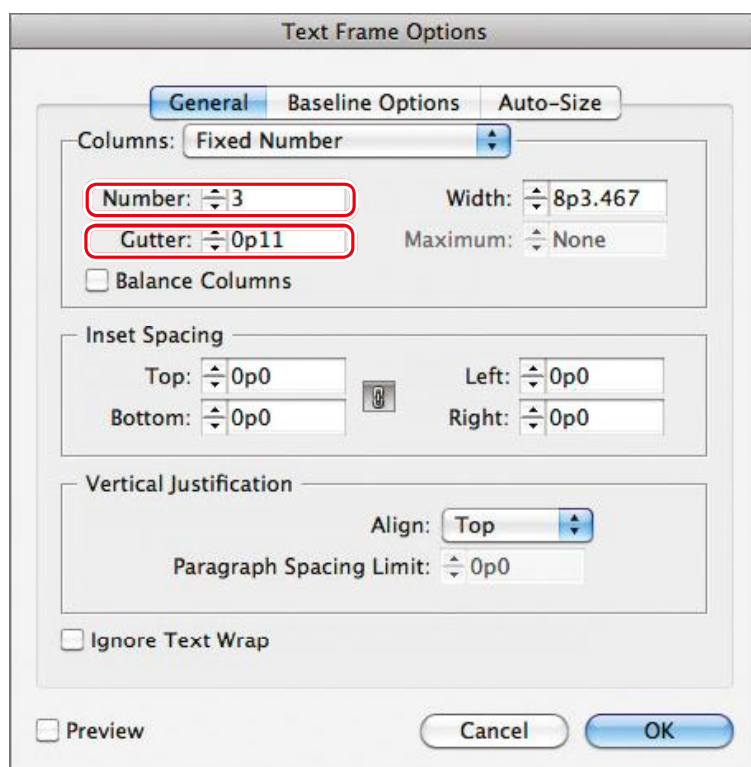


- 4** Anuluj zaznaczenie i zapisz zmiany poleceniem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Tworzenie wielu łamów

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

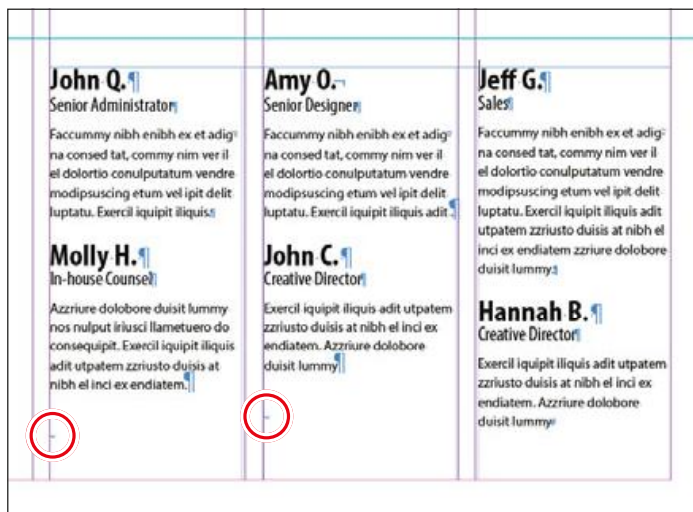
- 1 Wybierz polecenie *View/Fit Spread In Window* (Widok/Zmieść strony widzące w oknie), a następnie włącz narzędzie *Zoom* (Lupka) () i powiększ dolną prawą ćwiartkę tylnej strony okładki (strona 4). Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) () i zaznacz ramkę tekstową z nagłówkiem „John Q”.
- 2 W oknie 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 p11 (11 punktów). Kliknij przycisk OK.



- 3 Aby w każdej z kolumn tekst zaczynał się od nagłówka, wybierz narzędzie *Text* (Tekst) (T), umieść kursor wstawiania i edycji tekstu przed imieniem „Amy O.” i wybierz 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 od napisu „Amy O.”), przeniesiona zostanie do drugiego łamu. Powtórz tę operację raz jeszcze, tym razem umieszczając kursor edycji tekstu przed imieniem „Jeff G.”.

- 4 Włącz opcję *Type/Show Hidden Characters* (Tekst/Pokaż znaki ukryte), aby wyświetlić znaki łamania. Jeśli zamiast niej w menu jest widoczna opcja *Hide Hidden Characters* (Ukryj znaki ukryte), to znaki łamania już są widoczne.

► **Wskazówka:** Ukryte znaki możesz również wyświetlić, wybierając *Hidden Characters* (Znaki ukryte) z menu *View Options* (Opcje widoku) w pasku aplikacji.



Znaki łamania oznaczono tu czerwonymi kółkami

Dopasowywanie marginesu wewnętrznego ramki i wyrównywanie tekstu w pionie

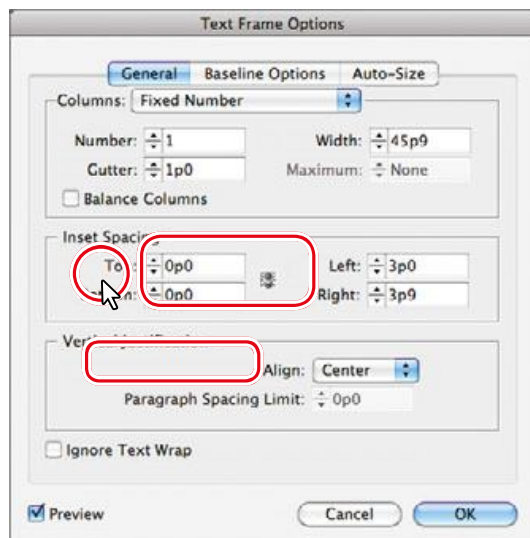
W tym ćwiczeniu należy zmodyfikować czerwoną ramkę na stronie tytułowej w taki sposób, by dopasować ją do znajdującego się w niej tekstu. Dzięki zmianie odstępu między tekstem a krawędzią ramki można znacznie poprawić jego czytelność.

- 1 Wybierz polecenie *View/Fit Spread In Window* (Widok/Zmieść strony widzące w oknie), a następnie włącz narzędzie *Zoom* (Lupka) (Z) i powiększ czerwoną ramkę znajdującą się w górnej części przedniej strony okładki (strona 1). Ramka zawiera slogan reklamowy „arrive smart, leave smarter”. Zaznacz tę ramkę za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) (A).

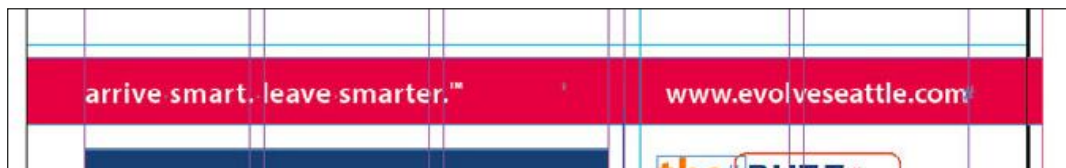


- 2 Wybierz polecenie *Object/Text Frame Options* (Obiekt/Opcje ramki tekstowej). W razie potrzeby przesun okno dialogowe *Text Frame Options* (Opcje ramki tekstowej) na bok, aby móc śledzić zmiany w wyglądzie niebieskiego paska podczas konfigurowania kolejnych ustawień.
- 3 Zaznacz opcję *Preview* (Podgląd) w oknie dialogowym *Text Frame Options* (Opcje ramki tekstowej). Kliknij przycisk *Make All Settings The Same* (Utwórz wszystkie ustawienia takie same) (M) w sekcji *Inset Spacing* (Odstępy krawędziowe), aby wyłączyć tę opcję i móc skorygować wartości każdego z odstępów niezależnie od innych. W polu *Left* (Lewy) wpisz wartość 3p, aby przesunąć lewy margines tekstu o 3 pica w prawą stronę, a tym samym odsunąć napis od krawędzi ramki. Wartość *Right* (Prawy) zmień na 3p9.

- 4 W sekcji *Vertical Justification* (Justowanie pionowe) okna dialogowego *Text Frame Options* (Opcje ramki tekstowej) wybierz opcję *Center* (Wyśrodkowanie) z listy *Align* (Wyrównaj). Kliknij przycisk OK.



- 5 Wybierz narzędzie *Text* (Tekst) (T), a potem kliknij na lewo od słów „www.evolve-seattle.com”, by wprowadzić tam kursor edycji i wstawiania tekstu. Aby wyrównać ten adres sieciowy do hasła w niebieskiej ramce, którego położenie ustaliłeś, stosując odstęp krawędziowy, wybierz polecenie *Type/Insert Special Character/Other/Right Indent Tab* (Tekst/Wstaw znak specjalny/Inne/Tabulator wcięcia z prawej).



- 6 Wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (Edycja/Odznacz wszystko), a potem *File/Save* (Plik/Zapisz).

Tworzenie i edytowanie ramek graficznych

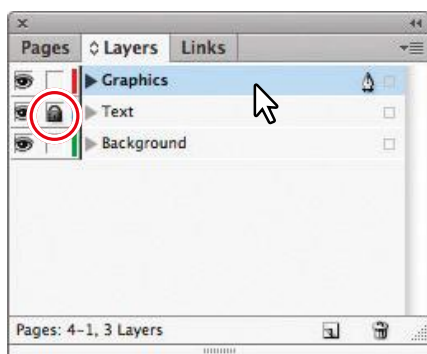
Teraz możesz już zająć się dodaniem do publikacji materiałów graficznych: logo firmy oraz zdjęć pracowników. W tej części lekcji skoncentrujemy się na różnych technikach tworzenia i modyfikowania ramek graficznych i ich zawartości.

Ponieważ kolejne ćwiczenia będą dotyczyły graficznej warstwy projektu, przed przystąpieniem do dalszej pracy należy odblokować warstwę *Graphics* i zablokować warstwę *Text*. Poprawne rozmieszczanie różnych rodzajów elementów na odrębnych warstwach ułatwia ich późniejszą lokalizację i znacznie usprawnia pracę.

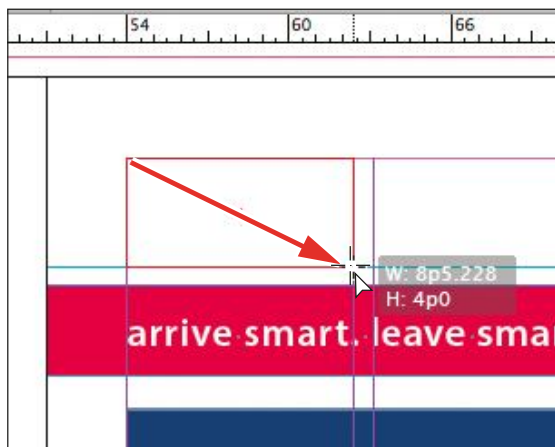
Tworzenie nowej ramki graficznej

Na początek utworzysz ramkę dla logo w górnej części przedniej okładki (strona *recto* pierwszej rozkładówki).

- 1 Jeśli panel *Layers* (*Warstwy*) nie jest widoczny, kliknij zakładkę tego panelu lub wybierz polecenie *Window/Layers* (*Okno/Warstwy*).
- 2 Kliknij ikonę z symbolem kłódki (🔒), znajdującą się w drugiej kolumnie pól obok nazwy warstwy *Graphics*, aby ją odblokować, a następnie zablokuj warstwę *Text* przez kliknięcie pola umieszczonego tuż pod spodem. Kliknij warstwę *Graphics*, aby wybrać ją do edycji. Odtąd wszystkie nowe elementy będą trafiać właśnie do tej warstwy.



- 3 Wybierz polecenie *View/Fit Spread In Window* (*Widok/Zmieść strony widzące w oknie*), a następnie włącz narzędzie *Zoom* (*Lupka*) (🔍) i powiększ lewy górny narożnik przedniej strony (strony 1).
- 4 Włącz narzędzie *Rectangle Frame* (*Ramka prostokątna*) (📐) w panelu *Tools* (*Narzędzia*). Przenieś kursor do miejsca, w którym przecinają się linie pomocnicze górnego oraz lewego marginesu, a potem przeciągnij skośnie w dół, do poziomej linii pomocniczej i do prawej krawędzi pierwszego łamu.



Kliknij i przeciągnij, aby utworzyć ramkę graficzną

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

● **Uwaga:** Jeśli nie zaznaczyłbyś najpierw ramki graficznej, to kursor przybrałby kształt sugerujący gotowość do wstawienia importowanego obrazu do wybranej ramki (🖱️). W celu wstawienia zaimportowanego w ten sposób obrazu możesz kliknąć pośrodku dowolnej docelowej ramki w dokumencie.

Umieszczanie elementów graficznych w istniejącej ramce

Kolejne zadanie będzie polegało na umieszczeniu logo w zaznaczonej ramce.

- 1 Wybierz polecenie *File/Place (Plik/Umieść)* i dwukrotnie kliknij plik *logo_paths.ai* w folderze *Lesson_04/Links*. W zaznaczonej ramce pojawi się grafika.
- 2 Aby wyświetlić grafikę w najwyższej rozdzielczości, wybierz polecenie *Object/Display Performance/High Quality Display (Obiekt/Wydajność wyświetlania/Wysoka jakość)*.



Kadrowanie obrazu przez zmianę rozmiarów ramki

Ramka, jaką utworzyłeś, nie jest dość szeroka, by pomieścić całe logo. Trzeba więc zwiększyć jej szerokość tak, by odsłonić niewidoczną część grafiki.

- 1 Narzędziem *Selection (Zaznaczanie)* (🖱️) kliknij logo. Uważaj, by nie kliknąć w środku obrazka, tam gdzie widoczny jest kolisty kształt uchwytu do przesuwania zawartości. Jeśli klikniesz w obrębie uchwytu, to wybierzesz do edycji sam obrazek, a nie ramkę graficzną.
- 2 Przeciągnij prawy uchwyt ramki zdjęcia, aż całe logo zostanie odsłonięte. Jeśli w trakcie przeciągania na chwilę zatrzymasz kursor w miejscu, wyświetli się podgląd kadrowanej grafiki, dzięki czemu łatwo się zorientujesz, jak daleko trzeba przeciągnąć uchwyt ramki. Upewnij się, że przeciągasz mały, biały uchwyt, a nie większy i w kolorze żółtym. Za pomocą żółtego uchwytu możesz dodawać efekty do narożników; więcej na ten temat dowiesz się z dalszej części lekcji.



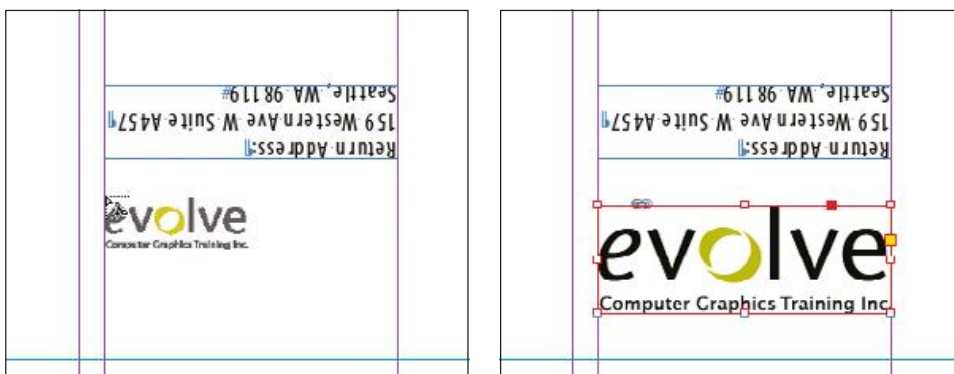
- 3 Wybierz polecenie *Edit/Deselect All (Edycja/Odznacz wszystko)*, a potem *File/Save (Plik/Zapisz)*.

Umieszczanie grafiki bez uprzedniego tworzenia ramki

Przy projektowaniu tego biuletynu użyto dwukrotnie obrazu logo; raz na przedniej okładce, raz na tylnej. Mógłbyś zwyczajnie skopiować logo, które przed chwilą umieściłeś na stronie, i wkleić je na tylną okładkę, korzystając z poleceń *Copy* (*Kopiuj*) i *Paste* (*Wklej*) z menu *Edit* (*Edycja*). Zamiast tego jednak zaimportujesz je w inny sposób, bez uprzedniego tworzenia ramki graficznej.

- 1 Wybierz polecenie *View/Fit Spread In Window* (*Widok/Zmieść strony widzące w oknie*), a następnie włącz narzędzie *Zoom* (*Lupka*) (🔍) i powiększ górną prawą ćwiartkę tylnej okładki (strona 4).
- 2 Wybierz polecenie *File/Place* (*Plik/Umieść*) i dwukrotnie kliknij plik *logo_paths.ai* w folderze *Lesson_04/Links*. Kursor zmienia wygląd, sugerując gotowość do wstawienia załadowanej grafiki (🖱️).
- 3 Umieść „załadowany” kursor (🖱️) przy lewej krawędzi prawego łamu, nieco poniżej obróconej ramki tekstowej zawierającej adres do korespondencji. Przeciągnij od tego punktu aż do prawej krawędzi łamu, a potem zwolnij klawisz myszy. Zauważ, że przeciągając myszą, rysujesz na ekranie prostokątną ramkę. Ramka ta ma proporcje zgodne z proporcjami importowanego logo.

► **Wskazówka:**
Jeżeli zamiast klikać i przeciągać myszą, zwyczajnie klikniesz w pustym obszarze strony, grafika zostanie umieszczona w tym miejscu w naturalnym rozmiarze (100%).



Tym razem nie musisz zmieniać rozmiaru ramki, bo ramka już jest przystosowana do wyświetlenia całej grafiki. Logo trzeba będzie jeszcze obrócić, lecz tym zajmiesz się później.

- 4 Wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (*Edycja/Odznacz wszystko*), a potem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Rozmieszczanie wielu obrazów w rzędach i kolumnach

Na tylnej stronie okładki ma się znaleźć sześć zdjęć. Mógłbyś kolejno umieścić je na stronie i pozycjonować każde z osobna. Ponieważ jednak zdjęcia te mają tworzyć regularną siatkę, możesz zaimportować je wszystkie naraz i od razu rozmieścić je odpowiednio.

- 1 Wybierz polecenie *View/Fit Page In Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*).
- 2 Wybierz polecenie *File/Place* (*Plik/Umieść*) i otwórz folder *Lesson_04/Links*. Kliknij plik graficzny *01JohnQ.tif*, by go zaznaczyć, a potem wciśnij *Shift* i kliknij plik *06HannahB.tif*. W ten sposób zaznaczysz wszystkie sześć plików naraz. Kliknij przycisk *Open* (*Otwórz*).

- Ułokuj kursor o wyglądzie oznaczającym gotowość do wstawiania grafiki (🖱️) na przecięciu poziomej linii pomocniczej w górnej połowie strony oraz lewego marginesu trzeciego łamu.



► **Wskazówka:**

Możesz używać w ten sposób klawiszy strzałek przy korzystaniu z dowolnego narzędzia służącego do tworzenia ramek, jak *Rectangle* (Prostokąt), *Type* (Tekst) itp. Uzyskasz ramki rozmieszczone w rzędach i kolumnach, z zachowaniem równych odstępów.

- Przeciągnij w kierunku prawego marginesu. W trakcie przeciągania wciśnij raz na klawiaturze strzałkę wskazującą do góry, a dwa razy strzałkę wskazującą w prawo. W miarę naciskania strzałek podgląd importowanego obrazu zamienia się w podgląd siatki zbudowanej z obrazów.
- Kontynuuj przeciąganie do chwili, gdy kursor zostanie przyciągnięty do przecięcia prawego marginesu i niższej poziomej linii pomocniczej, i wtedy zwolnij klawisz myszy. Na stronie powstała regularna siatka sześciu ramek graficznych zawierających sześć zaimportowanych fotografii.





● **Uwaga:** Użytkownicy wcześniejszych wersji programu przyzwyczajeni byli zaznaczać i skalować zawartość ramki za pomocą narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie). Jednak odkąd w InDesign CS5 wprowadzono tzw. uchwyt zawartości, to całą edycję grafiki można przeprowadzić za pomocą jednego narzędzia — *Selection* (Zaznaczanie).

- Wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (Edycja/Odznacz wszystko), a potem *File/Save* (Plik/Zapisz).

Zmiana rozmiarów i przesuwanie obrazów wewnątrz ramek

Rozmieściłeś w ramach sześć zdjęć. Kolejny etap pracy będzie polegał na dopasowaniu ich wielkości i położenia, tak by wszystkie obrazy całkowicie wypełniały swoje ramki i były właściwie kadrowane.

W przypadku obiektów graficznych ramka i jej zawartość to dwa osobne elementy. W przeciwieństwie do obiektów tekstowych ramka i znajdująca się w jej wnętrzu grafika mają osobne obwiednie. Skalowanie obrazu przebiega tak jak w przypadku ramek, z tą różnicą, że rozmiary obrazu zmienia się przy użyciu jego własnej obwiedni.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) () i umieść kursor nad uchwytem do przemieszczania wyświetlonym pośrodku zdjęcia Johna Q (górne lewe zdjęcie). Kiedy kursor znajdzie się nad tym uchwytem, przybierze postać rączki (). Kliknij, by zaznaczyć zawartość ramki (zaimportowany obraz).



Przed kliknięciem

Efekt

- 2 Wciśnij klawisz *Shift* i przeciągnij środkowy dolny uchwyt obwiedni, aż do dolnej krawędzi ramki graficznej. Następnie przeciągnij środkowy górny uchwyt obwiedni do górnej krawędzi ramki graficznej. Wciśnięcie klawisza *Shift* pozwala zachować proporcje obrazu przy skalowaniu, tak by uniknąć jego deformacji. W trakcie przeciągania uchwytów będziesz widział błady podgląd wykadrowanych (odciętych) części obrazu. Funkcja ta zwana jest podglądem dynamicznym, *Dynamic Preview*.



- 3 Upewnij się, że zdjęcie całkowicie wypełnia ramkę graficzną.
- 4 Powtórz operacje opisane w punktach 1. – 3. dla dwóch pozostałych zdjęć w górnym rzędzie.



Aby zmienić rozmiar pozostałych trzech zdjęć, użyjesz innej metody.

► **Wskazówka:**

Gdy w trakcie skalowania grafiki narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) wciśniesz klawisze *Shift+Alt* (Windows) lub *Shift+Option* (Mac OS), to obraz zostanie powiększony od środka z zachowaniem proporcji.

► **Wskazówka:**

Powiększenie obrazu powyżej 120% jego oryginalnego rozmiaru bardzo często prowadzi do spadku jakości tego obrazu na wydruku, szczególnie w przypadku druku offsetowego w wysokiej rozdzielczości. W razie wątpliwości co do granicznych parametrów skalowania należy skontaktować się z drukarnią lub firmą poligraficzną, z której usług korzystasz.

► **Wskazówka:**
Polecenia umożliwiające zmianę zawartości ramek dostępne są też w menu kontekstowych, wyświetlanych po kliknięciu ramki prawym przyciskiem myszy (Windows) lub kliknięciu jej z jednocześnie naciśnięciem klawisza *Control* (Mac OS).

- 5 Zaznacz pierwsze z lewej zdjęcie w dolnym rzędzie. Możesz zaznaczyć bądź ramkę graficzną, bądź jej zawartość.
- 6 Wybierz polecenie *Object/Fitting/Fill Frame Proportionally* (*Obiekt/Dopasowanie/Wypełnij ramkę proporcjonalnie*). Program InDesign powiększy fotografię tak, by całkowicie wypełniła ramkę. Niewielka część obrazu jest obecnie przycięta przez prawą krawędź ramki.
- 7 Powtórz operacje opisane w punktach 2. i 3. dla dwóch pozostałych fotografii w dolnym rzędzie.



- 8 Wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (*Edycja/Odznacz wszystko*), a potem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Możesz jednocześnie zmienić wielkość zdjęcia oraz jego ramki przy użyciu narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*). W tym celu należy przytrzymać skrót *Ctrl+Shift* (Windows) lub *Command+Shift* (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.

Teraz zajmiesz się dopasowaniem odstępów pomiędzy zdjęciami, by poprawić wygląd tej strony.

Dostosowanie odstępów między zdjęciami

Do zaznaczania i modyfikowania odstępów między ramkami służy narzędzie *Gap* (*Odstęp*) (*⇧+⇨*). Użyjesz go, by przesunąć odstęp między dwoma zdjęciami w górnym rzędzie, a potem zmienić odległość dzielącą dwa zdjęcia w dolnym rzędzie.

- 1 Wybierz polecenie *View/Fit Page in Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*). Wciśnij klawisz *Z*, by tymczasowo przełączyć się na narzędzie *Zoom* (*Lupka*) (*🔍*), i powiększ widok dwóch zdjęć po prawej stronie górnego rzędu. Zwolnij klawisz *Z*, by wrócić do narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*).
- 2 Wybierz narzędzie *Gap* (*Odstęp*) (*⇧+⇨*) i umieść wskaźnik myszy w pustej przestrzeni pomiędzy zdjęciami. Pionowa „szczelina” zostaje podświetlona. Zaznaczenie sięga do samego dołu siatki zdjęć, do dolnej krawędzi fotografii w niższym rzędzie.
- 3 Wciśnij klawisz *Shift* i przeciągnij pionowy odstęp w prawo, zwiększając szerokość ramki graficznej po lewej stronie, a zmniejszając szerokość ramki graficznej po prawej. Wciśnięcie *Shift* sprawia, że zmiana dotyczy tylko górnego rzędu. Bez klawisza *Shift* przesunąłbyś także odstęp pomiędzy zdjęciami w dolnym rzędzie.



- 4 Wybierz polecenie *View/Fit Page in Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*). Wciśnij klawisz **Z**, by tymczasowo przełączyć się na narzędzie *Zoom* (*Lupka*), i powiększ widok dwóch zdjęć po lewej stronie dolnego rzędu.
- 5 Mając nadal wybrane narzędzie *Gap* (*Odstęp*), umieść wskaźnik myszy w pustej przestrzeni pomiędzy zdjęciami. Wciśnij klawisze **Shift+Ctrl** (Windows) lub **Shift+Command** (Mac OS) i przeciągnij, by poszerzyć odstęp pomiędzy zdjęciami mniej więcej trzykrotnie. Być może będziesz musiał w tym celu przeciągnąć myszą w prawo, a może w lewo — to zależy od tego, czy zacząłeś przeciągnięcie myszą bliżej jednej, czy drugiej ramki. Ważne jest, by najpierw zwolnić klawisz myszy, a dopiero potem przestać wciśkać klawisze na klawiaturze.




- 6 Wybierz polecenie *View/Fit Page in Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*), a potem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Ukończyłeś w ten sposób pracę nad budowaniem siatki zdjęć na tylnej stronie okładki (stronie 4).

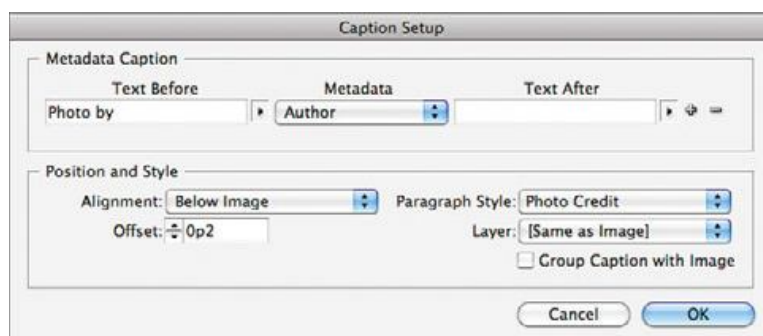
Dodawanie podpisów do ramek w oparciu o metadane obrazu

W InDesignie istnieje możliwość automatycznego generowania podpisów lub tytułów ramek graficznych w oparciu o metadane zapisane w plikach graficznych, które zostały umieszczone w tych ramkach. Zajmiesz się teraz dodaniem do zdjęć informacji o ich autorach, korzystając przy tym z metadanych.

- 1 Wciśnij **Shift** i narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*) () kliknij kolejno sześć ramek graficznych ze zdjęciami.
- 2 Kliknij ikonę panelu *Links* (*Łącza*) i wybierz z menu panelu polecenie *Captions/Caption Setup* (*Podpisy/Ustawienia podpisu*).

► **Wskazówka:**
Okno dialogowe *Caption Setup* (*Ustawienia podpisu*) możesz też otworzyć, wybierając polecenie *Object/Captions/Caption Setup* (*Obiekt/Podpisy/Ustawienia podpisu*).

- 3 W oknie dialogowym *Caption Setup* (*Ustawienia podpisu*) wprowadź następujące ustawienia:
 - W okienku *Text Before* (*Tekst przed*) wpisz: Photo by („autor zdjęcia”). Zwróć uwagę, by po słowie „by” wstawić spację.
 - Wybierz opcję *Artist* (w polskiej wersji programu — drugą od góry pozycję *Autor*) z menu *Metadata* (*Metadane*). Okienko *Text After* (*Tekst po*) pozostaw puste.
 - Z menu *Alignment* (*Wyrównanie*) wybierz opcję *Below Image* (*Poniżej obrazu*).
 - Z listy *Paragraph Style* (*Styl akapitowy*) wybierz styl *Photo Credit*.
 - W okienku *Offset* (*Przesunięcie*) wpisz p2.



- 4 Kliknij OK, by zapisać ustawienia i zamknąć okno *Caption Setup* (*Ustawienia podpisu*).
- 5 Z menu panelu *Links* (*Łącza*) wybierz polecenie *Captions/Generate Static Captions* (*Podpisy/Generuj statyczne podpisy*).



Każdy z plików graficznych posiada w metadanych pozycję „Autor”, gdzie przechowywane jest imię i nazwisko fotografa. Informacja ta jest wykorzystywana przy generowaniu podpisów pod zdjęciami.

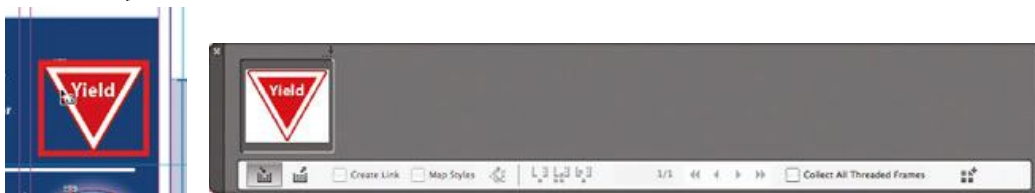
- 6 Wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (*Edycja/Odznacz wszystko*), a potem *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Powielanie i łączenie ramek graficznych

Dwie grafiki zaimportowane do ramki zatytułowanej „In this issue...” mają się ponownie pojawić na trzeciej stronie broszury, gdzie ilustrują odpowiadające im sekcje tekstu. Użyjesz teraz nowego narzędzia w InDesign CS6, *Place and Link* (Umieść i połącz), by utworzyć kopie tych dwóch grafik i ułożyć je na stronie trzeciej.

W przypadku użycia metody kopiowania i wklejania można uzyskać tylko zwykłą kopię obiektu. Natomiast narzędzie *Place and Link* (Umieść i połącz) pozwala wprowadzić między kopiowanymi obiektami hierarchiczną zależność — obiekt oryginalny staje się „rodzicem” (obiektom nadrzędnym), zaś kopia „dzieckiem” (obiektom podporządkowanym). Gdy zmodyfikujesz obiekt nadrzędny, będziesz mógł zarządzić przeniesienie tych zmian na podporządkowane kopie.

- 1 Wybierz polecenie *View/Fit Spread In Window* (Widok/Zmieść strony widzące w oknie).
- 2 Wybierz narzędzie *Content Collector* (Kolektor zawartości) (🔍). Zauważ, że w dolnej części ekranu pojawił się pusty panel *Content Conveyor* (Zasobnik zawartości).
- 3 Przesuń kursor nad trójkątny znaczek „Yield”, umieszczony na stronie 1. Wokół grafiki pojawi się czerwona ramka, oznaczająca, że obiekt ten znajduje się na warstwie *Graphics*. Kliknij wewnątrz ramki. Ramka zostaje dodana do panelu *Content Conveyor* (Zasobnik zawartości).



- 4 Kliknij kolistą grafikę poniżej znaczka „Yield”, by ją również dodać do panelu *Content Conveyor* (Zasobnik zawartości).



- 5 Otwórz panel *Pages* (Strony) i kliknij dwukrotnie ikonę strony 3, by wycentrować ją w oknie dokumentu.
- 6 Wybierz narzędzie *Content Placer* (Umieszczanie zawartości) (📄). Jest ono umieszczone w panelu *Tools* (Narzędzia) pod narzędziem *Content Collector* (Kolektor zawartości), znaleźć je możesz również w lewym dolnym narożniku panelu *Content Conveyor* (Zasobnik zawartości). Kursor zmienia się — teraz wyświetlany jest przy nim podgląd znaczka „Yield”.
- 7 Włącz opcję *Create Link* (Utwórz łącze) w dolnej części panelu *Content Conveyor* (Zasobnik zawartości). Jeśli jej nie włączysz, to utworzysz zwykłą kopię bez żadnego powiązania z oryginalnym obiektem.



► Wskazówka:

W ten sposób możesz powielać i łączyć obiekty nie tylko w ramach jednego dokumentu, lecz również pomiędzy dokumentami.

► Wskazówka:

Możesz też dodawać obiekty do panelu *Content Conveyor* (Zasobnik zawartości), zaznaczając je i wybierając polecenie *Edit/Place And Link* (Edycja/Umieść i połącz)

- 8 Kliknij stół montażowy na prawo od górnej sekcji tekstu, by umieścić tam kopię znaczka „Yield”, a potem kliknij stół montażowy na prawo od dolnej sekcji, aby umieścić tam kopię drugiej, kolistej grafiki. Ogniwo łańcucha, widoczne w górnym lewym narożniku skopiowanych ramek graficznych oznacza, że są one powiązane z innymi obiektami.
- 9 Zamknij panel *Content Conveyor* (Zasobnik zawartości).

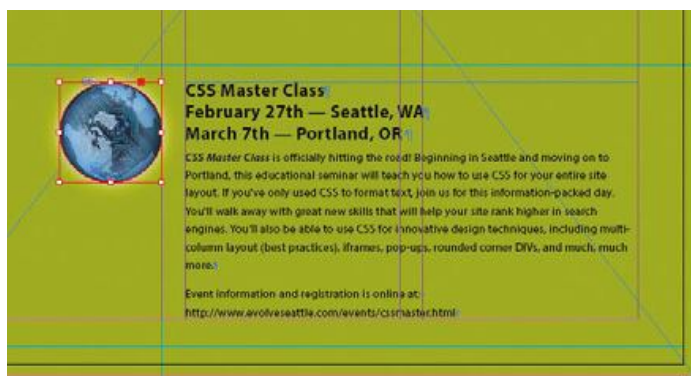
Modyfikowanie obiektu nadrzędnego i przekazywanie zmian obiektom potomnym

Teraz gdy umieściłeś w dokumencie dwie sprzężone z oryginałami kopie, będziesz miał okazję sprawdzić, jak można w praktyce wykorzystać hierarchiczną zależność między obiektami.

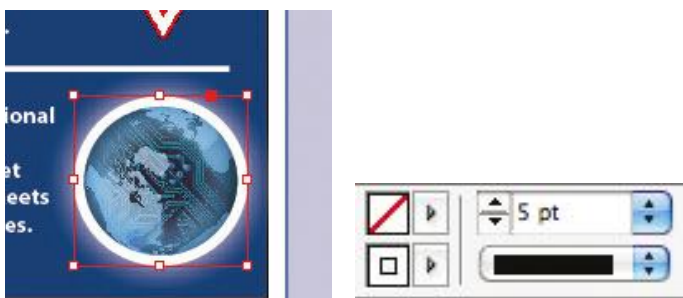
- 1 Otwórz panel *Links* (Łączy) i rozciągnij go tak, by widzieć wszystkie nazwy zaimportowanych do dokumentu plików graficznych. Kolistą grafiką, która jest obecnie zaznaczona, jest podświetlona na liście (plik o nazwie <ks88169.jpg>). Kolejna pozycja na tej liście to umieszczony przed chwilą w dokumencie trójkątny znaczek „Yield” (plik <yield.ai>). Znaki „mniejszy niż” i „większy niż” (< >), które obramowują nazwy tych plików, wskazują, że są to obiekty potomne, podporządkowane innym obiektom. Zauważ, że w dalszej części listy widnieją nazwy oryginalnych grafik.



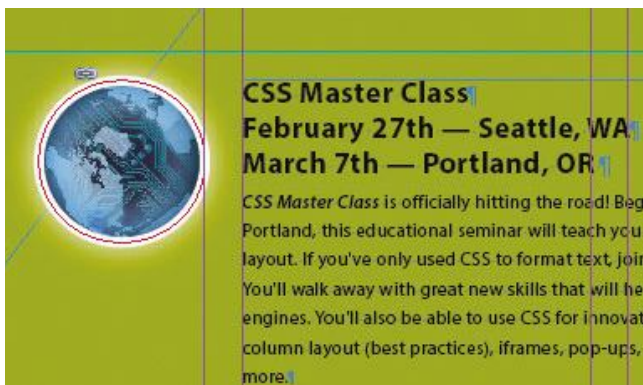
- 2 Narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) (☛) ulokuj kolistą grafikę po lewej stronie sekcji zatytułowanej „CSS Master Class”. Wyrównaj górną krawędź ramki graficznej do górnej krawędzi ramki tekstowej, a prawą krawędź ramki graficznej do linii pomocniczej łamu, na lewo od tekstu.



- 3 Przejdź do strony 1 i zaznacz kolistą grafikę.
- 4 W panelu *Control* (*Sterowanie*) nadaj temu obiektowi biały obrys o szerokości 5 punktów (użyj koloru *[Paper]*, w wersji polskiej — *[Papier]*).

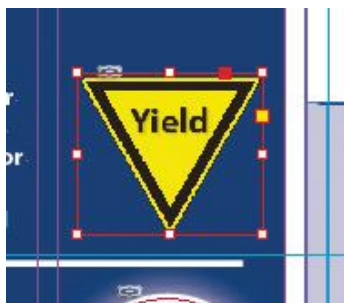


- 5 Zajrzyj do panelu *Links* (*Łącza*). Przekonasz się, że status grafiki `<ks88169.jpg>` zmienił się na *Modified* (*Zmodyfikowane*). To dlatego, że poddałeś edycji obiekt oryginalny, od którego ta grafika jest zależna.
- 6 Wyświetl stronę 3. Zauważ, że w tej chwili kolista grafika ze strony 3 wygląda inaczej niż jej pierwowzór z okładki broszury. Zaznacz tę grafikę kliknięciem, a potem wciśnij przycisk *Update Link* (*Uaktualnij łącze*) (🔄📄) w panelu *Links* (*Łącza*).



Teraz zastąpisz znaczek „Yield” nowszą wersją, a potem zaktualizujesz zależną od niego kopię.

- 1 Przejdź do strony 1 i zaznacz trójkątny znaczek „Yield”.
- 2 Wybierz polecenie *File/Place* (*Plik/Umieść*). Upewnij się, że w oknie *Place* (*Umieść*) zaznaczona jest opcja *Replace Selected Item* (*Zastąp wybrany element*). Kliknij dwukrotnie plik `yield_new.ai` umieszczony w folderze *Links* wewnątrz folderu *Lesson_04*.



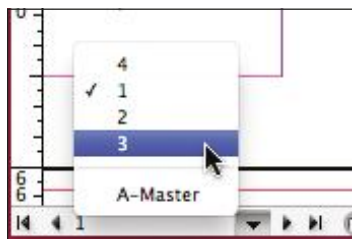
Zajrzyj do panelu *Links* (*Łącza*), a przekonasz się, że status obiektu *<yield_new.ai>* zmienił się na *Modified* (*Zmodyfikowane*). To dlatego, że obiekt nadrzędny został wymieniony na inny.

- 3 Zaznacz obiekt *<yield_new.ai>* na przewijanej liście i wciśnij przycisk *Update Link* (*Uaktualnij łącze*) (🔄🔗) w panelu *Links* (*Łącza*). Jeśli chcesz, wyświetl stronę 3, by zobaczyć zaktualizowaną grafikę na stole montażowym, a potem wróć do strony 1.
- 4 Kliknij pusty obszar stołu montażowego, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów, wybierz polecenie *View/Fit Spread In Window* (*Widok/Zmieść strony widzące w oknie*), a następnie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

Zmienianie kształtu ramki

Gdy zmieniałeś rozmiary ramki przy użyciu narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*), zachowywała ona swój prostokątny kształt. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby ten kształt zmienić z wykorzystaniem narzędzi *Pen* (*Pióro*) i *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*). Proces ten opiszemy na przykładzie ramki znajdującej się na stronie 3 (jest to prawa strona rozkładówki).

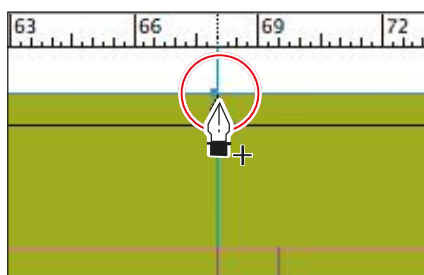
- 1 Wyświetl trzecią stronę dokumentu, wybierając ją z listy znajdującej się w dolnej części okna projektu. Wybierz polecenie *View/Fit Page in Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*).



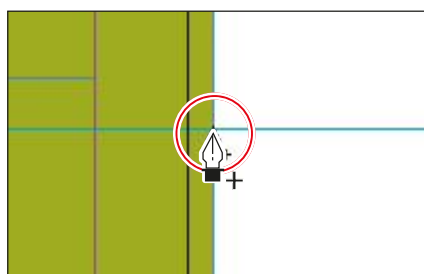
- 2 Kliknij ikonę panelu *Layers* (*Warstwy*) lub wybierz polecenie *Window/Layers* (*Okno/Warstwy*), aby wyświetlić ten panel. Następnie kliknij ikonę z symbolem kłódki obok warstwy *Text*, aby ją odblokować.

Twoje kolejne zadanie będzie polegało na zmodyfikowaniu kształtu prostokątnej ramki, co pociągnie za sobą zmianę wyglądu tła edytowanej strony.

- 3 Naciśnij klawisz *A*, aby włączyć narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) (\blacktriangle), a następnie przesunij kursor ponad prawą krawędź zielonej ramki i kliknij, gdy pojawi się obok niego niewielka, ukośna kreska (\blacktriangle). 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*) (\blacklozenge).
- 5 Ostrożnie umieść kursor myszy ponad górną krawędzią ramki, w miejscu, w którym przecina się ona z prawą linią pomocniczą pierwszego łamu na stronie 3. Gdy kursor przybierze kształt charakterystyczny dla narzędzia *Add Anchor Pen* (*Dodaj punkt kontrolny*) (\blacklozenge), 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.



- 6 Przesunij kursor myszy w miejsce, w którym linia pomocnicza znajdująca się poniżej tekstu przecina się z linią wyznaczającą granice spadu, i ponownie kliknij przy użyciu narzędzia *Pen* (*Pióro*), aby dodać nowy punkt kontrolny. Wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (*Edycja/Odznacz wszystko*).



Dwa nowe punkty — ten utworzony przed chwilą i ten, który powstał w poprzednim kroku ćwiczenia — będą stanowiły narożniki ramki o nieregularnym kształcie. Ostatni etap tworzenia tej ramki będzie polegał na przesunięciu punktu znajdującego się w jej prawym górnym rogu.

- 7 Włącz narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) (\blacktriangle) i przeciągnij prawy górny róg zielonej ramki w dół i odrobinę w lewo. Gdy uchwyt znajdujący się w tym punkcie znajdzie się na przecięciu pierwszego łamu i pierwszej poziomej linii pomocniczej, licząc od góry (w punkcie o współrzędnych 40p9 w pionie), zwolnij przycisk myszy.



Ramka graficzna ma teraz odpowiedni kształt i rozmiar.

- 8 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

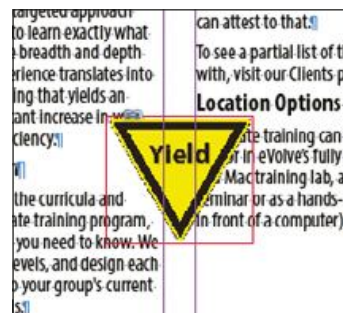
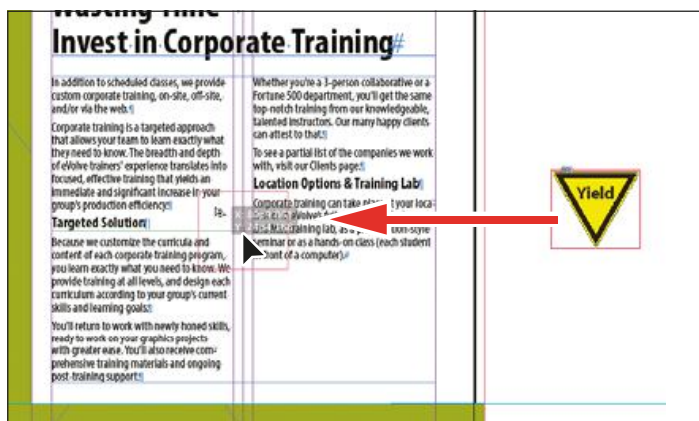
Oblewanie grafiki tekstem

Tekstem oblać można zarówno ramkę, jak i jej zawartość. Celem tego ćwiczenia (które będzie polegało na oblaniu tekstem trójkątnego znaku z napisem „Yield”) jest pokazanie różnicy między oblewaniem tekstem obwiedni i grafiki.

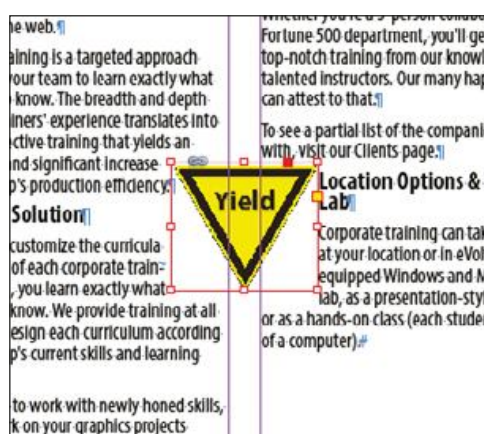
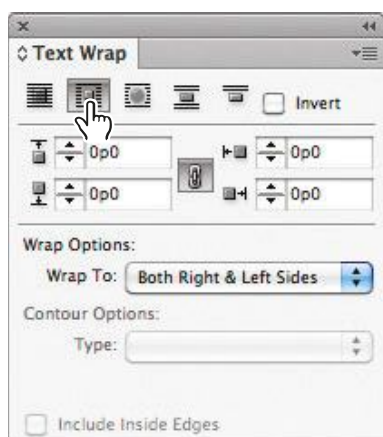
Pierwszy etap tego ćwiczenia będzie polegał na przesunięciu znaku z napisem „Yield”. Umieszczenie go w odpowiednim miejscu będzie łatwiejsze dzięki inteligentnym liniom pomocniczym, które są na bieżąco wyświetlane i aktualizowane podczas tworzenia, przemieszczania i skalowania obiektów.

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) (☞) i zaznacz ramkę graficzną z ilustracją przedstawiającą znak z napisem „Yield”, znajdującą się po prawej stronie rozkładówki (jest to strona numer 3). Nim klikniesz myszą, upewnij się, że widoczny jest kursor w kształcie strzałki. Jeśli klikniesz w chwili, gdy widoczny jest kursor w kształcie rączki, to zaznaczysz zawartość ramki zamiast niej samej.
- 2 Uważając, by nie zaznaczyć żadnego z uchwytów, przesuń ramkę w lewo w taki sposób, aby jej środek pokrył się ze środkiem ramki tekstowej zawierającej artykuł. Gdy punkty środkowe obu ramek znajdą się dostatecznie blisko siebie, zobaczysz krzyżujące się inteligentne linie pomocnicze, pionową i poziomą. W tym momencie możesz już zwolnić klawisz myszy.

Uważaj, by nie przeskalować ramki graficznej; trzeba ją jedynie przesunąć. Zauważ, że obrazek znajduje się ponad tekstem i przesłania go. Problem ten można rozwiązać poprzez oblanie ilustracji tekstem.



- 3 Wybierz polecenie *Text Wrap* (*Oblewanie tekstem*) z menu *Window* (*Okno*), aby otworzyć panel *Text Wrap* (*Oblewanie tekstem*). Kliknij przycisk *Wrap Around Bounding Box* (*Oblewaj dookoła obwiedni*). Tekst będzie wówczas oblewał obwiednię ilustracji, a nie samą ilustrację (która ma trójkątny kształt). Jeśli w panelu *Text Wrap* (*Oblewanie tekstem*) nie są widoczne wszystkie parametry i ustawienia, wybierz polecenie *Show Options* (*Pokaż opcje*) z menu tego panelu.



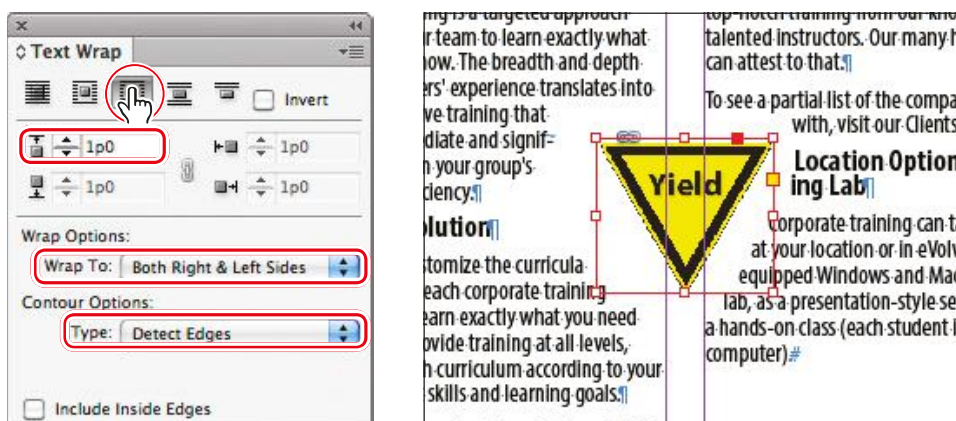
Oblewanie tekstem
obwiedni ilustracji

Efekt

Wybrany sposób oblewania tekstem jest o tyle niefortunny, że pozostawia zbyt dużo pustego miejsca wokół ilustracji. Aby temu zaradzić, wybierzesz inne ustawienie oblewania tekstem.

- 4 Kliknij przycisk *Wrap Around Object Shape* (*Oblewaj dookoła kształtu obiektu*). 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*). Wpisz 1p w okienku parametru *Top Offset*, by wprowadzić odstęp między grafiką a tekstem. Kliknij w pustym miejscu dokumentu lub wybierz polecenie *Deselect All* (*Odznacz wszystko*) z menu *Edit* (*Edycja*), aby anulować niepotrzebne już zaznaczenie.

● **Uwaga:** Lista *Wrap To* (*Oblewaj*) będzie wyświetlana jedynie wówczas, gdy wybrany zostanie jeden z dwóch następujących sposobów oblewania tekstem — *Wrap Around Bounding Box* (*Oblewaj dookoła obwiedni*) lub *Wrap Around Object Shape* (*Oblewaj dookoła kształtu obiektu*).



Oblewanie tekstem konturów obiektu Efekt

- 5 Zamknij panel *Text Wrap* (*Oblewanie tekstem*) i wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).

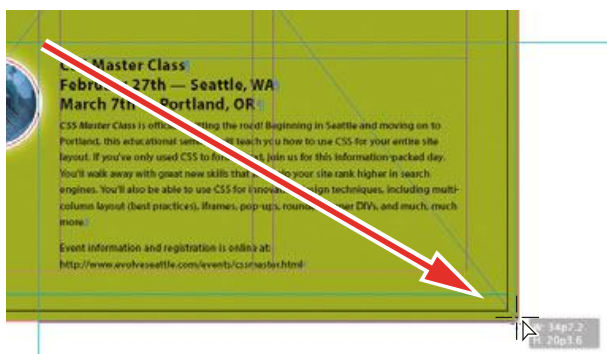
Modyfikowanie kształtu ramek

W tej części lekcji poznasz narzędzia służące do tworzenia ramek o kształtach innych niż prostokątne. Zaczyniesz od odjęcia jednego kształtu od drugiego. Potem utworzysz ramkę wielokątną i nauczysz się dodawać zaokrąglone narożniki.


Edytowanie kształtów złożonych

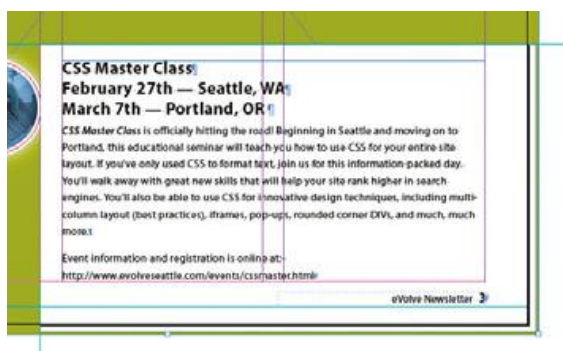
Kształt istniejącej ramki można zmienić poprzez dodanie do niej nowych lub odjęcie jej istniejących fragmentów. Kształt ramki można zmodyfikować nawet wówczas, gdy ramka ta zawiera jakiś tekst lub elementy graficzne. Przekonasz się o tym w następnym ćwiczeniu, które polega na odjęciu pewnego kształtu od zielonego tła w celu utworzenia nowego, białego fragmentu tła, przeznaczonego na materiał tekstowy.


- 1 Wybierz polecenie *View/Fit Page in Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*), aby dopasować podgląd trzeciej strony dokumentu do okna projektu.
- 2 Wybierz narzędzie *Rectangle Frame* (*Ramka prostokątna*) (☒) z panelu *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 za dolny prawy narożnik strony, do punktu, w którym zbiegają się czerwone linie pomocnicze wyznaczające spód.



Narysuj prostokąt, którego róg będzie pokrywał się z narożnikiem granic spad



- 3 Włącz narzędzie *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 Wybierz polecenie *Object/Pathfinder/Subtract* (Obiekt/Filtry ścieżek/Odjęcie), aby odjąć powierzchnię nowego kształtu (prostokątnej pustej ramki) od zielonego prostokąta znajdującego się pod nim. W ten sposób ramka tekstowa umieszczona w dolnej części strony znajdzie się na białym tle.






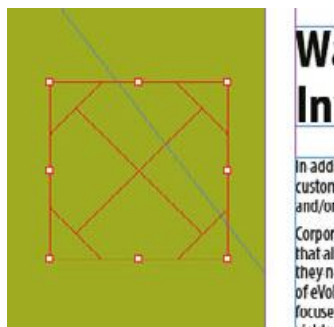
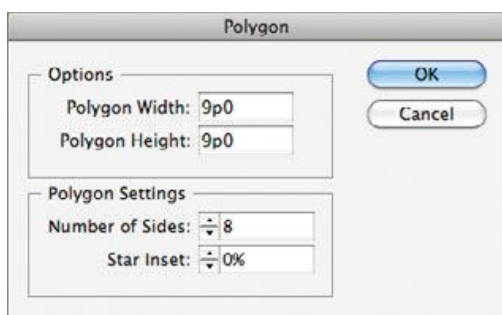
► **Wskazówka:**
W górnym lewym narożniku zablokowanej ramki wyświetlana jest ikona kłódki () . Kliknięcie tej ikony odblokuje ramkę.

- 5 Mając nadal zaznaczony zielony kształt, wybierz polecenie *Object/Lock* (Obiekt/Zablokuj). Uniemożliwi to przypadkowe przesunięcie zielonej ramki.

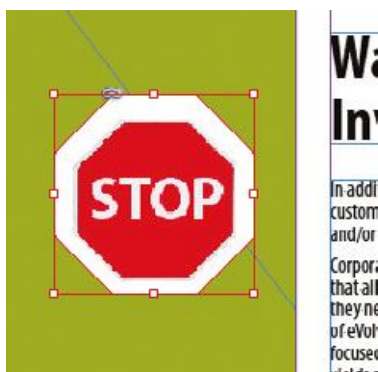
Tworzenie ramek wielokątnych i konwertowanie kształtów



Do tworzenia ramek wielokątnych o dowolnej liczbie boków służą narzędzia *Polygon* (Wielokąt) () oraz *Polygon Frame* (Ramka wielokątna) () . Kształt każdej ramki można zmienić również po jej utworzeniu, i to nawet wtedy, gdy zawiera ona grafikę lub tekst. Wypróbujesz to, tworząc ramkę ośmiokątną, umieszczając w niej grafikę, a potem zmieniając rozmiar ramki.

- 1 Kliknij ikonę panelu *Layers* (Warstwy) lub wybierz polecenie *Window/Layers* (Okno/Warstwy), aby wyświetlić ten panel.
- 2 Kliknij warstwę *Graphics*, by ją zaznaczyć.
- 3 Wybierz narzędzie *Polygon Frame* (Ramka wielokątna) () w panelu *Tools* (Narzędzia). Jest ono zgrupowane z narzędziami *Rectangle Frame* (Ramka prostokątna) () oraz *Ellipse Frame* (Ramka eliptyczna) () .
- 4 Kliknij w obrębie trzeciej strony dokumentu, po lewej stronie napisu „wasting time”. W oknie dialogowym *Polygon* (Wielokąt), które się wówczas pojawi, zmień szerokość i wysokość wielokąta na 9p, nadaj parametrowi *Number of sides* (Liczba boków) wartość 8 i kliknij przycisk OK.




- 5 Utworzony ośmiokąt powinien zostać automatycznie zaznaczony. Wybierz polecenie *File/Place (Plik/Umieść)* i zaznacz plik *stopsign.tif* znajdujący się w folderze *Lesson_04/Links*. Kliknij przycisk *Open (Otwórz)*.



- 6 Narzędziem *Zoom (Lupka)* () powiększ widok grafiki. Następnie wybierz polecenie *Object/Display Performance/High Quality Display (Obiekt/Wydajność wyświetlania/Wysoka jakość)*, aby ekranowy podgląd tej ilustracji był tak wierny, jak to tylko możliwe.
- 7 Za pomocą narzędzia *Selection (Zaznaczanie)* () przeciągnij w dół środkowy górny uchwyt ramki graficznej, wyrównując jej górną krawędź do górnej krawędzi obrazu ze znakiem „Stop”. Przeciągnij w taki sam sposób środkowe uchwyty pozostałych trzech krawędzi ramki. W pomniejszonej ramce powinien być widoczny sam czerwony znak, bez białego tła.



- 8 Wybierz polecenie *View/Fit Page in Window (Widok/Zmieść stronę w oknie)*, a potem narzędziem *Selection (Zaznaczanie)* () przemieść ośmiokątną ramkę tak, by jej górna krawędź została wyrównana do górnej krawędzi ramki tekstowej

z nagłówkiem. Prawą krawędź ośmiokątnej ramki umieść mniej więcej o szerokość odstępu między łamami na lewo od prawej krawędzi umieszczonego w tle zielonego prostokąta.



Dodawanie zaokrąglonych narożników do ramek

Teraz nauczysz się zmieniać kształt ramki przez wprowadzenie zaokrąglonych narożników.

- 1 Wybierz 1 z listy numerów stron u dołu ekranu. Wybierz polecenie *View/Fit Page in Window* (*Widok/Zmieść stronę w oknie*).
- 2 Mając wciąż zaznaczone narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) (☛) wciśnij Z, by tymczasowo przełączyć się na narzędzie *Zoom* (*Lupka*) (🔍). Powiększ widok granatowej ramki i zwolnij klawisz Z, by wrócić do narzędzia zaznaczania.
- 3 Zaznacz granatową ramkę, a następnie kliknij mały żółty kwadracik umieszczony poniżej uchwyty skalowania położonego w prawym górnym narożniku ramki. Cztery narożne uchwyty skalowania zostają zastąpione uchwytemi w kształcie rombów.

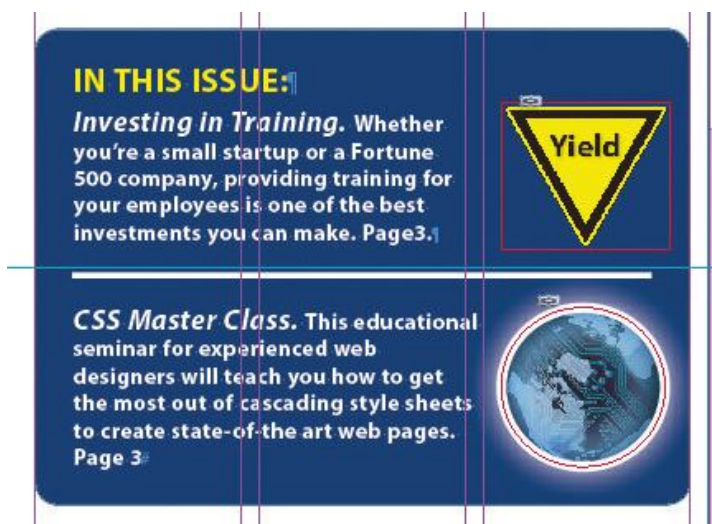


Kliknij żółty kwadracik

Efekt

- 4 Umieść kursor nad narożnym uchwytem w kształcie rombu i przeciągnij w lewo. Zwolnij klawisz myszy, gdy na bieżąco wyświetlany promień zaokrąglenia (R:) wyniesie 1p0. W miarę przeciągania myszą zaokrąglają się również pozostałe narożniki. (Gdybyś w trakcie wykonywania tej operacji wcisnął klawisz *Shift*, to zmieniłby się tylko ten narożnik, za którego uchwyt pociągnąłeś).

► **Wskazówka:**
Po utworzeniu zaokrąglonych narożników spróbuj kliknąć z wciśniętym klawiszem *Alt* (Windows) lub *Control* (Mac OS) jeden z uchwytów w kształcie rombu, a zaczniesz przełączać się pomiędzy kilkoma innymi efektami narożników.



- 5 Wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (Edycja/Odznacz wszystko), a potem *File/Save* (Plik/Zapisz).

Przekształcanie i wyrównywanie obiektów

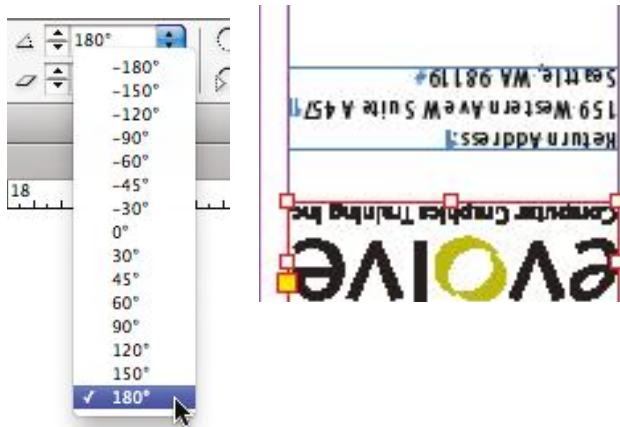
Program InDesign wyposażony jest w wiele różnych narzędzi i poleceń służących do zmiany kształtu i rozmiaru obiektów oraz ich położenia na stronie. Ustawienia i parametry najważniejszych przekształceń, takich jak obracanie, skalowanie, pochylanie i odbijanie, znajdują się w panelach *Transform* (Przekształć) i *Control* (Sterowanie). Ponadto obiekty można rozmieszczać albo wyrównywać w poziomie lub w pionie wzdłuż konturów zaznaczeń, marginesów, a także krawędzi strony lub pary stron widzących.

Kolejne ćwiczenia dotyczą niektórych spośród wspomnianych tutaj funkcji.

Obracanie obiektów

Obiekty w programie InDesign można obracać na kilka różnych sposobów. Jeden z nich polega na zmianie ustawień dostępnych w panelu *Control* (Sterowanie).

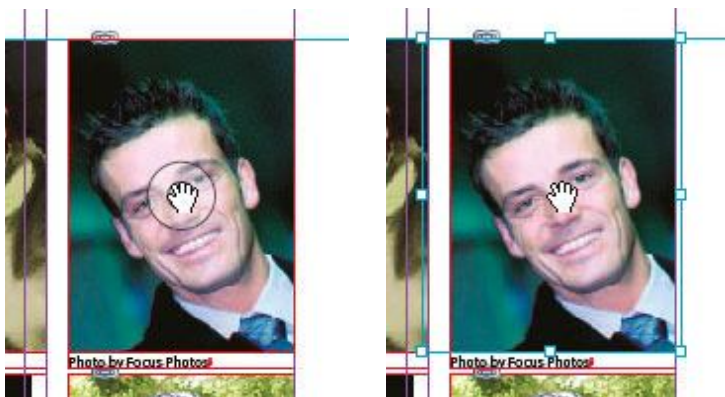
- 1 Użyj listy numerów stron u dołu ekranu lub panelu *Pages* (Strony), by wyświetlić na ekranie stronę 4 (pierwszą stronę dokumentu). Wybierz polecenie *View/Fit Page in Window* (Widok/Zmieść stronę w oknie).
- 2 Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) (☞) i zaznacz logo „evolve”, które wcześniej zaimportowałeś, wykonując ćwiczenia z tej lekcji.
- 3 Sięgnij do panelu *Control* (Sterowanie) i sprawdź, czy jest zaznaczony środkowy punkt diagramu *Reference Point* (Punkt odniesienia) (☐☐☐). Dzięki temu obiekt będzie się obracał wokół swojego środka. Następnie wybierz wartość 180° z rozwijanej listy *Rotation angle* (Kąt obrotu).



Obracanie obrazu wewnątrz ramki

Zawartość ramki graficznej może zostać obrócona za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczenie).

- 1 Narzędziem *Selection* (Zaznaczenie) (☞) zaznacz obraz z Jeffem G. (u góry po prawej). Kliknij wewnątrz kolistego uchwyty edycji zawartości. Cursor zmieni się ze strzałki w ręczkę, gdy się nad nim znajdzie.

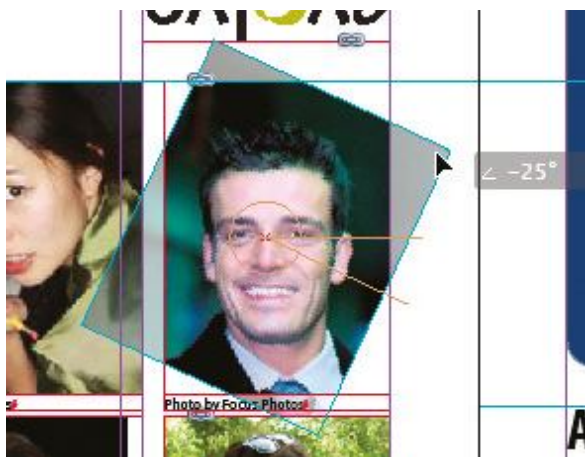


Umieść kursor wewnątrz uchwyty do edycji zawartości

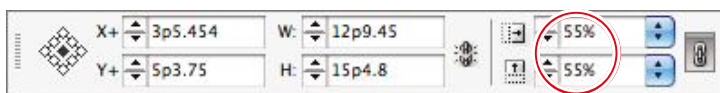
Kliknij, by zaznaczyć zawartość ramki

► **Wskazówka:** Zaznaczony obiekt możesz również obrócić, wybierając polecenie *Object/Transform/Rotate* (Obiekt/Przekształć/Obróć) i wpisując wartość liczbową w polu *Angle* (Kąt) okna dialogowego *Rotate* (Obróć).

- 2 Upewnij się, że w panelu *Control* (Sterowanie) jest zaznaczony środkowy punkt diagramu *Reference Point* (Punkt odniesienia) (⦿).
- 3 Przesuń wskaźnik myszy nieco poza uchwyt do skalowania w prawym górnym narożniku zdjęcia. Cursor przybiera kształt strzałki obrotu (↻).
- 4 Kliknij i przeciągnij w kierunku zgodnym z kierunkiem obrotu wskazówek zegara, aby ustawić głowę mniej więcej prosto (czyli o około -25°). Potem zwolnij klawisz myszy. W czasie przeciągania myszą wyświetlany jest nie tylko podgląd obrazu, lecz i aktualny kąt obrotu.



- 5 Po obróceniu zdjęcia obraz nie wypełnia już dokładnie ramki. Aby to naprawić, upewnij się najpierw, że ikona *Constrain Proportions For Scaling* (Zachowaj proporcje skalowania) na prawo od parametrów *Scale X Percentage* (Wartość procentowa skali X) i *Scale Y Percentage* (Wartość procentowa skali Y) w panelu *Control* (Sterowanie) jest włączona (☑). Następnie wpisz wartość 55 procent w okienku *Scale X Percentage* i wciśnij *Enter* (Windows) lub *Return* (Mac OS).

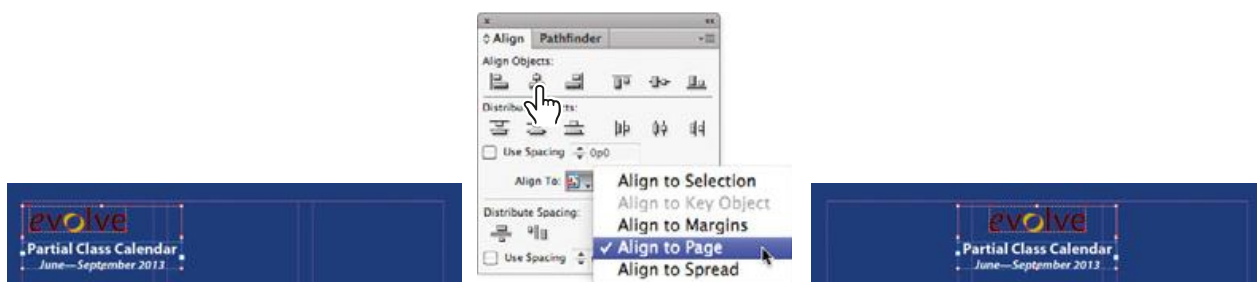


- 6 Wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (Edycja/Odznacz wszystko), a potem *File/Save* (Plik/Zapisz).

Wyrównywanie obiektów

Panel *Align* (Wyrównaj) ułatwia dokładne wyrównanie obiektów. Posłużysz się nim, by wycentrować względem strony kilka obiektów znajdujących się na wewnętrznej rozkładówce, a następnie wyrównasz położenie kilku grafik.

- 1 Wybierz polecenie *View/Fit Page in Window* (Widok/Zmieść stronę w oknie), a następnie stronę numer 2 z listy stron znajdującej się w dolnej części okna dokumentu. Włącz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) (⬚), przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij ramkę tekstową w górnej części strony, zawierającą napis „Partial Class Calendar” oraz logo „evolve” znajdujące się ponad nim. (Inaczej niż dwie pozostałe grafiki logo, które wcześniej importowałeś, to logo zostało utworzone w programie InDesign i jest grupą obiektów. Później poddasz je jeszcze dodatkowej edycji).
- 2 Wybierz polecenie *Window/Object & Layout/Align* (Okno/Obiekt i układ/Wyrównaj), by otworzyć panel *Align* (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 wypośrodkowane na stronie.



Zaznacz ramkę tekstową i logo

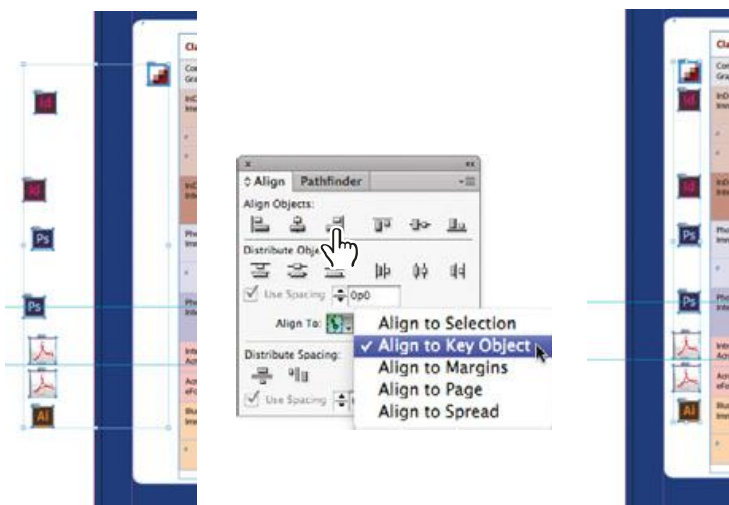
Wyrównaj obiekty

Efekt

- 4 Kliknij w dowolnym pustym miejscu na stronie lub wybierz polecenie *Edit/Deselect All* (Edycja/Odznacz wszystko).
- 5 Użyj poziomego suwaka do przewijania zawartości ekranu, by wyświetlić obszar stołu montażowego na lewo od strony 2.
- 6 Narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) (☞) kliknij ramkę graficzną w lewym górnym narożniku terminarza, a następnie przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij kolejno 7 symboli umieszczonych na stole montażowym w pobliżu lewej krawędzi strony.
- 7 Wybierz opcję *Align To Key Object* (Wyrównaj do obiektu kluczowego) z listy *Align To* (Wyrównaj do). Zauważ, że pierwsza grafika, jaką zaznaczyłeś, wyróżniona jest grubą niebieską obwiednią — to oznacza, że jest obiektem kluczowym.
- 8 Kliknij przycisk *Align Right Edges* (Wyrównaj prawe krawędzie) (☞).

● **Uwaga:** Gdy uczynisz jeden z obiektów obiektem kluczowym, to przy wyrównywaniu inne obiekty dostosują do niego swoje położenie.

► **Wskazówka:** InDesign domyślnie czyni pierwszy zaznaczony obiekt obiektem kluczowym. Aby zmienić ten wybór już po dokonaniu zaznaczenia, kliknij ten z zaznaczonych obiektów, który chcesz uczynić obiektem kluczowym. Obiekt zostanie wyróżniony pogrubioną obwiednią.



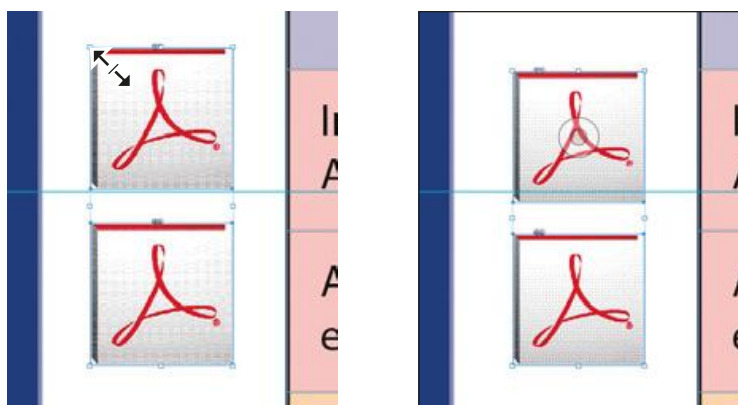
- 9 Wybierz kolejno polecenia *Edit/Deselect All* (Edycja/Odznacz wszystko) i *File/Save* (Plik/Zapisz).

Skalowanie wielu obiektów

We wcześniejszych wersjach programu, aż do InDesigna CS4 włącznie, obiekty musiały zostać połączone w grupę, aby móc je jednocześnie skalować lub obracać za pomocą narzędzi *Selection* (Zaznaczanie), *Scale* (Skalowanie) lub *Rotate* (Obracanie). Obecnie nie musisz już tworzyć grupy, by móc wykonywać tego typu operacje edycyjne na wielu obiektach naraz. Wystarczy, że je zaznaczysz.

Kolejne ćwiczenie będzie polegało na zaznaczeniu dwóch symboli graficznych użytych w projekcie i jednoczesnym ich przeskalowaniu.

- 1 Użyj narzędzia *Zoom* (*Lupka*) (🔍), by powiększyć widok dwóch ikon programu Acrobat PDF znajdujących się w lewej części strony.
- 2 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) (🖱️), przytrzymaj klawisz *Shift* i kliknij kolejno obie ikony, by je zaznaczyć.
- 3 Przytrzymaj klawisze *Shift+Ctrl* (Windows) lub *Shift+Command* (Mac OS), a następnie przeciągnij w dół lewy górny uchwyt obwiedni. Postaraj się dopasować szerokość obydwu zaznaczonych ikon do wielkości ikony Adobe Illustratora, znajdującej się poniżej.



Kliknij i przeciągnij, aby przeskalować zaznaczone obiekty

Efekt

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

Zaznaczanie i modyfikacja zgrupowanych obiektów

Kolejnym zadaniem związanym z edycją logo „evolve” znajdującego się w górnej części drugiej strony publikacji (logo to zostało przed chwilą wypośrodkowane na stronie) będzie zmiana koloru wypełnienia niektórych jego elementów. Logo to stanowi w rzeczywistości grupę obiektów, którą można modyfikować jako jedną całość, jednak poszczególne elementy tej grupy można też edytować niezależnie od siebie, o czym przekonasz się już za chwilę.

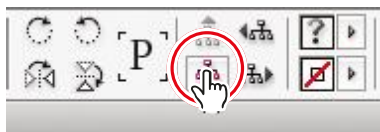
Do zaznaczania pojedynczych elementów grupy służy narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*). Możesz również w tym celu wykorzystać zestaw poleceń z menu *Object/Select* (*Obiekt/Wybierz*).

- 1 Włącz narzędzie *Selection* (*Zaznaczanie*) (🖱️) i kliknij grupę obiektów tworzących logo „evolve”, znajdującą się w górnej części strony 2. Jeśli chcesz, powiększ podgląd edytowanego fragmentu publikacji przy użyciu narzędzia *Zoom* (*Lupka*) (🔍).

- 2 Kliknij przycisk *Select Content* (*Wybierz zawartość*) (☞) w panelu *Control* (*Sterowanie*), aby zaznaczyć wybrane obiekty w grupie i uniknąć przy tym jej rozgrupowania.



Zaznacz grupę obiektów przy użyciu narzędzia Selection (Zaznaczanie)



Kliknij przycisk *Select Content* (*Wybierz zawartość*)



Efekt

► **Wskazówka:** Analogiczny efekt można uzyskać, klikając dwukrotnie obiekt narzędziem zaznaczania, wybierając polecenie *Object/Select/Content* (*Obiekt/Wybierz/Zawartość*) z głównego menu programu lub wybierając polecenie *Select/Content* (*Wybierz/Zawartość*) z menu kontekstowego, wyświetlanego po kliknięciu grupy prawym przyciskiem myszy (Windows) bądź kliknięciu jej i jednoczesnym naciśnięciu klawisza *Control* (Mac OS).

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



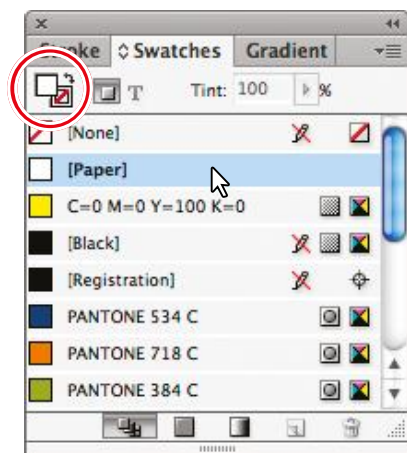
Kliknij sześciokrotnie przycisk *Select Previous Object* (*Zaznacz poprzedni obiekt*)



Efekt

► **Wskazówka:** Aby szybko zaznaczyć pierwszy obiekt w grupie, kliknij przycisk *Select Previous Object* (*Zaznacz poprzedni obiekt*) w panelu *Control* (*Sterowanie*) z wciśniętym klawiszem *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS).

- 4 Włącz narzędzie *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) (⌘), posługując się panelem *Tools* (*Narzędzia*), a następnie kliknij kolejno litery „v”, „l”, „v” i „e”, aby je zaznaczyć.
- 5 Kliknij zakładkę panelu *Swatches* (*Próbki*) lub wybierz polecenie *Window/Color/Swatches* (*Okno/Kolor/Próbki*), aby wyświetlić panel *Swatches* (*Próbki*). Kliknij pole *Fill* (*Wypełnienie*) w górnej części tego panelu i wypełnij zaznaczone obiekty kolorem *[Paper]* (*[Papier]*) — czyli w tym przypadku bielą.



Zmiana wypełnienia zaznaczonych kształtów na *[Paper]* (*[Papier]*)

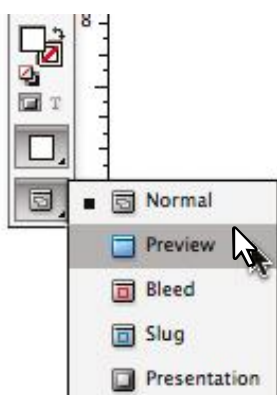


Efekt

Na koniec

Czas ocenić efekty wykonanej pracy.

- 1 Wybierz polecenie *Deselect All* (*Odznacz wszystko*) z menu *Edit* (*Edycja*).
- 2 Z menu *View* (*Widok*) wybierz polecenie *Fit Spread in Window* (*Zmieść strony widzące w oknie*).
- 3 Kliknij przycisk bieżącego trybu podglądu projektu (□), znajdujący się w dolnej części panelu *Tools* (*Narzędzia*), i wybierz opcję *Preview* (*Podgląd*) z menu, które się wówczas pojawi. Tryb podglądu znakomicie się nadaje do tego, by ocenić wygląd dokumentu w jego finalnej, drukowanej formie. Wszystkie niedrukowalne elementy (siatki, linie pomocnicze, obiekty wykluczone z druku) zostają wtedy ukryte. Obszar otaczający dokument (stół montażowy) jest wyświetlany w takim kolorze, jaki został ustawiony w preferencjach programu.




- 4 Naciśnij klawisz *Tab*, aby ukryć wszystkie panele. Ponowne naciśnięcie tego klawisza spowoduje ich powtórne wyświetlenie.
 - 5 Wybierz polecenie *File/Save* (*Plik/Zapisz*).
- Gratulacje. Ukończyłeś wszystkie ćwiczenia w tej lekcji.

Propozycje samodzielnych ćwiczeń

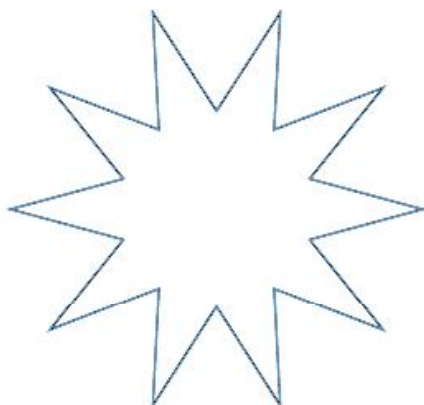
Jednym z najlepszych sposobów na opanowanie obsługi ramek są samodzielne eksperymenty.


W tej części lekcji opiszemy proces umieszczania obiektów w dowolnie wybranym kształcie. Podczas realizacji poniższego ćwiczenia zapoznasz się z kolejnymi możliwościami w zakresie zaznaczania i przetwarzania ramek.

- 1 Utwórz nowy dokument w oparciu o domyślne ustawienia z okna dialogowego *New Document* (*Nowy dokument*).
- 2 Utwórz niewielką ramkę tekstową, w przybliżeniu 5×5 cm, a potem wybierz polecenie *Type/Fill With Placeholder Text* (*Tekst/Wypełnij tekstem zastępczym*), by wypełnić ją tekstem.
- 3 Wciśnij *Esc*, by wrócić do narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*). Użyj panelu *Swatches* (*Próbki*), by wypełnić ramkę jakimś kolorem.
- 4 Włącz narzędzie *Polygon* (*Wielokąt*) () i narysuj na stronie wielokąt. Aby z góry ustalić liczbę boków i ewentualnie wartość wcięcia (jeśli wolisz utworzyć gwiazdę), jeszcze przed utworzeniem wielokąta kliknij dwukrotnie ikonę narzędzia *Polygon* (*Wielokąt*).

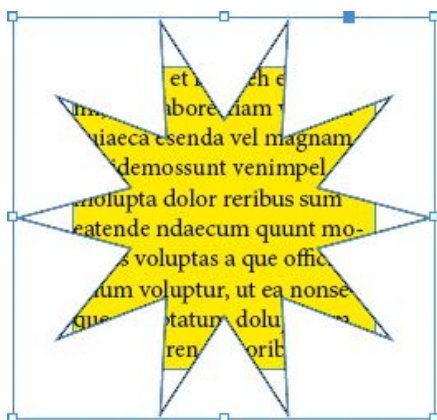
► **Wskazówka:**
Możesz zmienić kształt wielokąta już po jego utworzeniu. Zaznacz wielokąt, a potem kliknij dwukrotnie ikonę narzędzia *Polygon* (*Wielokąt*) i zmień ustawienia w oknie dialogowym *Polygon Settings* (*Ustawienia wielokąta*).

Lesciis et et laboreh enihiciis
mi, sunt aborestiam volupta
quiaeca esenda vel magnam
aut idemossunt venimpel
molupta dolor reribus sum
eatende ndaecum quunt mo-
luptis voluptas a que officipiet
reium voluptur, ut ea nonse-
que soluptatum doluptatem
repe voloren imporib usamus

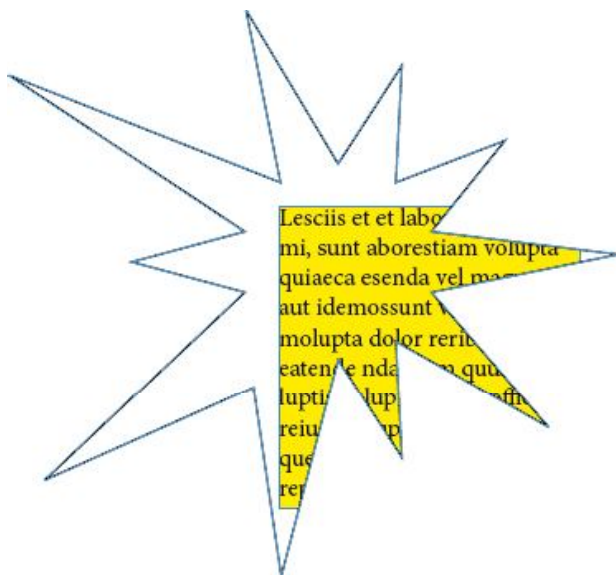


- 5 Wróć do narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) () i zaznacz wcześniej utworzoną ramkę tekstową, po czym skopiuj ją do schowka, wybierając polecenie *Edit/Copy* (*Edycja/Kopiuj*).

- 6 Zaznacz wielokątny lub gwiazdzisty kształt i wybierz polecenie *Paste Into (Wklej do)* z menu *Edit (Edycja)*, by umieścić ramkę tekstową w jego wnętrzu. Wklejenie skopiowanego uprzednio obrazu poleceniem *Edit/Paste (Edycja/Wklej)* nie spowodowałoby zagnieżdżenia jednej ramki w drugiej.



- 7 Użyj narzędzia *Selection (Zaznaczanie)*, aby przesunąć tekst znajdujący się w ramce. W tym celu umieść wskaźnik myszy wewnątrz kolistego uchwyty do edycji zawartości, a potem dopiero pociągnij.
- 8 Użyj narzędzia *Selection (Zaznaczanie)*, aby przesunąć całą ramkę. W tym celu umieść wskaźnik myszy poza obszarem kolistego uchwyty do edycji zawartości i pociągnij.
- 9 Wybierz polecenie *Deselect All (Odznacz wszystko)* z menu *Edit (Edycja)*.
- 10 Użyj narzędzia *Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)* (⌘) do zaznaczenia wielokątnej ramki, a potem pociągnij któryś z wyświetlonych uchwyty, by zmienić jej kształt.






- 11 Po zakończeniu eksperymentów zamknij dokument bez zapisywania zmian.

Pytania kontrolne

- 1 Kiedy należy zaznaczać obiekty za pomocą narzędzia *Selection* (Zaznaczanie), a kiedy przy użyciu narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie)?
- 2 Jak przeskalować ramkę graficzną wraz z zawartością?
- 3 W jaki sposób można obrócić obiekt graficzny znajdujący się wewnątrz ramki, nie zmieniając położenia jej samej?
- 4 Jak zaznaczyć pojedynczy obiekt w grupie, nie odłączając go od tej grupy?

Odpowiedzi

- 1 Narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) należy używać do ogólnych zadań związanych z projektowaniem układu graficznego publikacji, takich jak rozmieszczanie, obracanie i zmienianie wielkości obiektów. Narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) służy natomiast do edytowania ścieżek lub ramek. Za jego pomocą można na przykład przesunąć punkt kontrolny decydujący o kształcie ścieżki lub zaznaczać obiekty znajdujące się wewnątrz grupy, aby zmienić ich kolory.
- 2 Należy w tym celu włączyć narzędzie *Selection* (Zaznaczanie), przytrzymać klawisz *Ctrl* (Windows) lub *Command* (Mac OS) i przeciągnąć uchwyt ramki. Naciśnięcie klawisza *Shift* w trakcie tej operacji spowoduje zachowanie proporcji obiektu.
- 3 Aby obrócić element graficzny wewnątrz ramki, należy kliknąć narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) w obrębie kolistego uchwyty edycji zawartości. Następnie należy umieścić wskaźnik myszy poza jednym z narożnych uchwyty i przeciągnąć, by obrócić zawartość ramki w wybranym kierunku.
- 4 Aby zaznaczyć obiekt w grupie, najpierw narzędziem *Selection* (Zaznaczanie) () należy zaznaczyć grupę, a potem kliknąć przycisk *Select Content* (Wybierz zawartość) () w panelu *Control* (Sterowanie). W tym momencie jeden z obiektów w grupie zostanie zaznaczony. Klikając kilkakrotnie przycisk *Select Previous Object* (Zaznacz poprzedni obiekt) lub *Select Next Object* (Zaznacz następny obiekt), można zaznaczyć dowolny obiekt w grupie. Do zaznaczania pojedynczych obiektów w grupach można też użyć narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) ()