

# ADOBE INDESIGN CS2

## RISANJE IN UREJANJE OBJEKTOV

InDesign nam ponuja veliko možnosti za risanje in urejanje objektov.

Na paleti z orodji je kar 15 funkcij (od 27), namenjenih risanju in urejanju.

Tokrat bodo opisani:

- orodja za risanje,
- orodja in načini urejanja in objektov,
- način izdelave slogov za objekte.

### Orodja za risanje

Orodja za risanje lahko razdelimo v dve skupini; orodja za risanje osnovnih oblik in orodja za prostoročno risanje.

Ne glede na vrsto orodja, ki ga uporabimo za risanje, lahko vsak narisan objekt spremenimo v krivulje in ga dodatno urejamo.

### Risanje osnovnih oblik

Na paleti z orodji lahko za risanje osnovnih oblik izberemo:

- orodje za risanje pravokotnika (Rectangle Tool); v tem sklopu najdemo še orodji za risanje elipse in šestkotnika;
- orodje za pravokotnike (Rectangle Frame Tool);
- orodje za risanje ravnih linij (Line Tool).

Kadar z orodjem Rectangle Frame Tool rišemo okvir, ta ne bo imel barve in obrisa, na sredini pa bo prekrižan. Takšne okvirje ponavadi uporabljamo za vnos grafičnega elementa, ko pa rišemo z orodjem Rectangle Tool, bo obris debeline 1 pt, okvir pa prazen. Poleg te značilnosti imata orodji veliko skupnih lastnosti, zato ju ponavadi uporabljamo kontinuirano.

### Načini risanja

Da bi narisali objekt, izberemo želeno obliko. S kazalcem se postavimo na mesto,

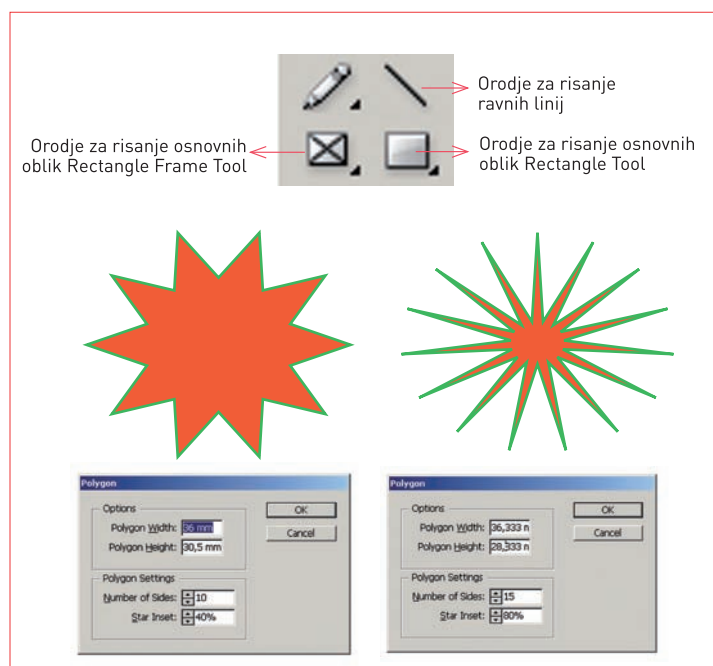
kjer želimo postaviti objekt, kliknemo in pridržimo gumb ter povlečemo z miško. Kadar potrebujemo objekt z vnaprej določeno velikostjo, si pomagamo s pogovornim oknom Rectangle, ki se pokaže na zaslonu, ko izberemo orodje v paleti, in kliknemo na delovno površino ali v izrisan objekt. Pogovorno okno se spremeni glede na izbrani objekt na paleti. Širino in višino objekta lahko urejamo tudi v paleti Control.

Na paleti z orodji je tudi orodje za risanje ravnih linij. Če držimo tipko SHIFT, se bodo

linije risale pod koti 0, 45 in 90 stopinj.

Z uporabo nekaterih funkcij s tipkovnice bo risanje še bolj preprosto:

- če med risanjem pridržimo tipki Alt + Shift, rišemo objekt iz središča;
- če med risanjem pridržimo tipko Shift, bomo narisali objekt z osnovnimi proporci (kvadrat, krog);
- če med risanjem šestkotnika na tipkovnici pridržimo smerno tipko ↑, mu dodamo novo oglišče, s pritiskom na smerno tipko ↓ pa oglišče odvezemo;
- če med risanjem šestkotnika na tipkovnici pridržimo smerno tipko →, povečujemo vrednost v polju Star Insert (s povečevanjem bodo kraki narisane zvezde daljši in tanjši), s pritiskom na smerno tipko ← pa zmanjšujemo vrednost v polju Star Inset.



Risanje osnovnih oblik.

### Risanje prostoročnih oblik

Kadar moramo objekt narisati prostoročno, to ponavadi storimo s peresom ali svinčnikom.

### Risanje s peresom

Pero je orodje, ki omogoča risanje Bezierovih krivulj (vektorske krivulje, ki so sestavljene iz matematično opisanih krivulj). V tem sklopu

# Kaj nam prinaša InDesign CS4?

Adobe je 23. septembra letos predstavil novo različico profesionalne programske opreme za medijsko produkcijo Creative Suite, ki je na voljo v šestih različnih paketih. Adobe Creative Suite 4 Design editions (standard in premium), Creative Suite 4 Web editions (standard in premium), Creative Suite 4 Production Premium in Creative Suite 4 Master Collection, ki so sestavljeni iz 13 ločenih izdelkov in 14 tehnologij (npr. rešitev za izdelavo DVD-jev Encore). Vključeni so izdelki Photoshop, InDesign, Illustrator, Flash, Fireworks, Dreamweaver, After Effects in Premiere Pro.

V desetih letih, od prve različice InDesign 1.0, je to že šesta, imenovana InDesign CS4. Programska oprema Adobe® InDesign® CS4 briše meje med spletnim in običajnim založništvom. Kakovost InDesigna CS4 je v popolni povezljivosti z drugimi programskimi orodji iz Adobeve družine.

Katere so najpomembnejše novosti, ki nam jih prinaša najnovejša različica?

Videz programskega okna v različici CS4 nima velikih sprememb glede na različico CS3 (v primerjavi s CS2 pa so zelo velike). Dodane novosti pripomorejo predvsem k



lažjemu delu pri izdelavi dokumentov za različne medije.

Članek povzema novosti, ki jih pri vsakdanjem delu najpogosteje uporabljamo, in tiste, ki jih v svojih predstavitvah poudarja Adobe.

**Docked Documents** (povezani dokumenti); funkcija, s katero združujemo v pogovornem oknu odprte dokumente. Funkcija je uporabna, kadar delamo z več odprtimi dokumenti v istem času. Odprti dokumenti so nanizani pod paletu Control, prikazani so z zavihki.

**Application Bar**; dodana nova vrstica je pod vrstico z meniji ali ob njej. Na vrstici so dodani kontrolni gumbi, ki omogočajo preklap med različnimi delovnimi prostori, na njej so iskalnik Adobe Bridge, povečava dokumenta, prikaz različnih pogledov dokumentov na zaslonu (N-up).

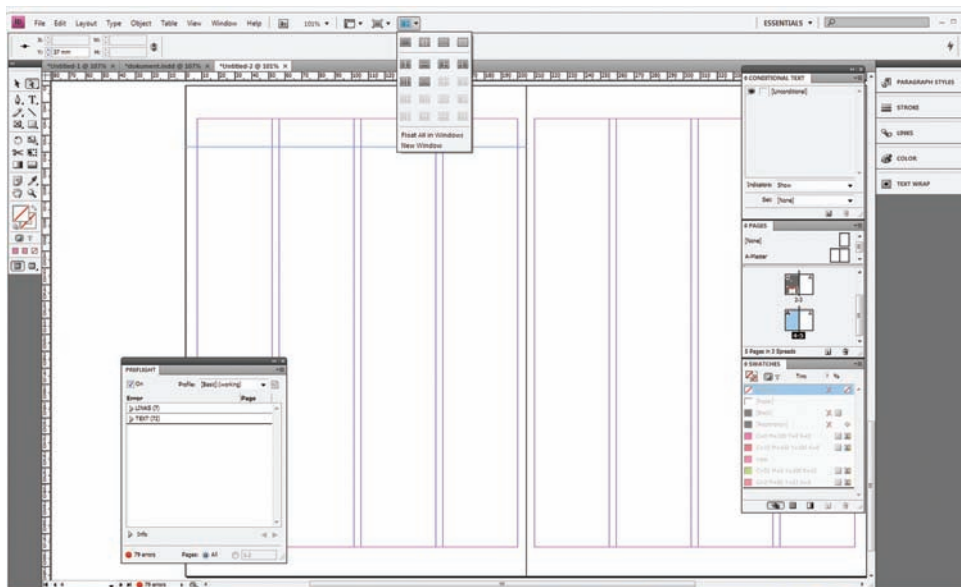
Različni pogledi (N-up) je nov način prikazovanja dokumentov, ki omogoča pregledovanje več dokumentov v enem samem programskem oknu, kjer lahko s funkcijo povleci in spusti vsebine enostavno in z večjo natančnostjo prenašamo med dokumenti.

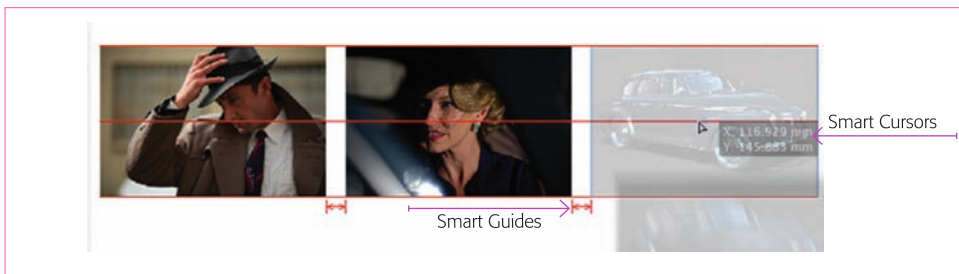
**Live Preflight**, Preflight je funkcija, s katero iščemo napake v dokumentu. V prejšnjih verzijah InDesigna je bila funkcija skrita v meniju File; ko smo želeli pregledati napake, smo morali odpreti pogovorno okno. Novost v InDesignu CS4 je funkcija Live Preflight, ki nas že med delom sproti opozarja na morebitne težave, kot so: nizka ločljivost grafičnih elementov, neprimerne barve, težave s pisavami, barvni profili ...

Paleta Preflight v CS4 najdemo med paletami (Window→Output→Preflight). Ko paleti potrdimo funkcijo ON, se v spodnjem delu pogovornega okna pojavi zelen krog (ki sporoča, da v dokumentu ni napak) ali rdeč krog (ki sporoča, da je v dokumentu našel napake ter koliko). Tudi parametre za iskanje napak nastavimo (določimo) na paleti.

**Smart Guides** (pametna vodila); omogočajo natančno delo z različnimi predmeti. To so začasna vodila, ki omogočajo preprosto poravnavo, spreminjanje, transformiranje predmetov glede na lego obstoječih predmetov v dokumentu. Uporabniki programa Adobe Illustrator funkcijo že poznajo.

**Smart Cursors** (pametni kazalec); kadar premikamo, povečujemo, rišemo, se nam na zaslonu ob kazalcu pojavijo informacije, kot so: podatki o položaju objekta

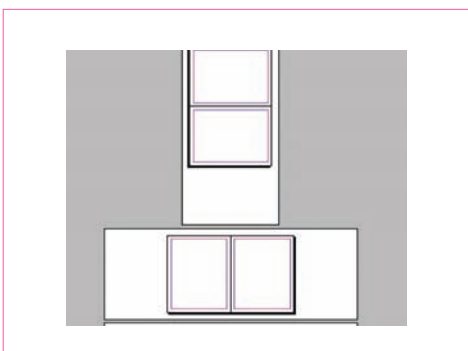




na oseh X in Y (ko objekt premikamo), širina (W) in višina (H) okvirja (objekta), ki ga rišemo.

**Rotate Spread View;** v podmeniju palete Pages je dodana nova funkcija, s katero lahko strani vrtimo za 90° ali 180°.

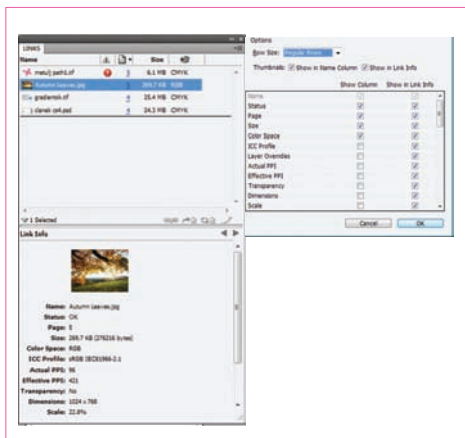
Rotacija je primerna samo za predogled, znotraj enega dokumenta še vedno ni možno ustvariti (uporabljati) pokončnih in ležečih formatov strani.



**Conditional Text** (pogojno besedilo); funkcije z nove palete nam omogočajo, da imamo v enem dokumentu več različnih besedil, ki jih je mogoče vklopiti ali izklopiti. Izdelamo en dokument za različne uporabnike, skrijemo lahko odstavke, določene dele besedila, izdelamo lahko večjezične publikacije, prodajne kataloge za različne uporabnike s cenami v evrih ali dolarjih ...



**Paleta Links/Links Panel;** paletu so v novi različici posodobili, na njej se poleg imena datoteke pojavi tudi slika elementa, ki smo ga vnesli v dokument. V spodnjem

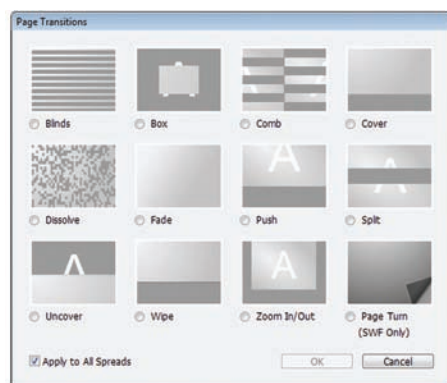


delu je dodana tudi paleta Link Info, na kateri je spisek podatkov o datoteki. Spisek si izdelamo z novo funkcijo Links Panel, ki je v podmeniju palete Links.

**Izvoz SWF-datotek;** delovno okolje Adobe Flash CS4 Professional ni več nujno potrebno za ustvarjanje dinamičnih vsebin. InDesignovo datoteko lahko izvozimo v SWF-datoteko, jo predvajamo v Adobe Flash Playerju, vključno s prehodi med stranmi, interaktivnimi gumbi in hiperpovezavami.

**Prehodi med stranmi;** v novi različici je omogočena izdelava prehodov med stranmi, kot so curl, wipe, dissolve, fade in drugi, na posameznih straneh ali v celotnem dokumentu in jih prenesemo v datoteko SWF ali PDF.

Pogovorno okno za prehod med stranmi najdemo v meniju palete Pages. Uporabi-



mo lahko predogled prehoda, preden ga dokončno vnesemo v dokument, in eksperimentiramo s hitrostmi in smerni za boljši nadzor nad načrtovanjem.

**Hiperpovezave;** orodje za ustvarjanje hiperpovezav, ki ga je bilo v prejšnjih verzijah težko uporabljati, so posodobili. Sedaj lahko ustvarimo hiperpovezavo preprosto tako, da izberemo del besedila ali objekt in v polje Hiperpovezava vpišemo URL (ali ga izberemo iz seznama predhodno uporabljenih naslovov), ne da bi se prebijali skozi številna pogovorna okna.

**Izvoz datotek XFL;** funkcija omogoča izvažanje InDesignovega dokumenta v XFL-format. Takšen dokument lahko odpremo v Adobe Flash CS4 Professional in dodamo video, animacije in napredne interaktivnosti. Tako odslej pri ustvarjanju novega dokumenta lahko izbiramo pogosto uporabljene dimenzije strani, npr. 640 x 480, 1024 x 768 itn. Te dimenzije so namesto s piksli označene s točkami, saj InDesign za zdaj še ne podpira sistema merjenja v pikslih.



Iva Molek

Srednja medijska in grafična šola Ljubljana

## VIRI

www.adobe.com  
november 2008

www.indesignmagazin.com  
november 2008

www.indesignsecrets.com  
november 2008

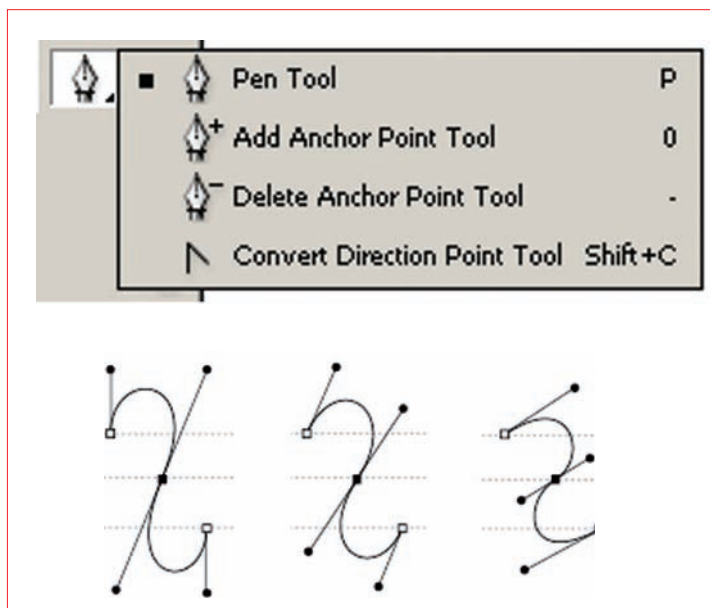
najdemo orodje za risanje, orodji za dodajanje in brisanje vozlov ter orodje za pretvarjanje vozlov. Rišemo lahko zaprte ali odprte krivulje. Odprta ima začetno in končno krajišče, pri zaprti krivulji pa sta obe združeni v isti točki.

Ko v paleti z orodji izberemo pero, se oblika kazalca spremeni, prikaže se oznaka (pero s plusom), kar pomeni, da bomo narisali krivuljo. Kliknemo na mesto, kjer bo začetek krivulje (prvi vozle), s kazalcem se pomaknemo in znova kliknemo, kjer dodamo drugi vozle (tako rišemo ravno črto). Tako nadaljujemo risanje, ko končamo risanje odprte črte, v paleti kliknemo na pero. Kadar želimo črto zapreti, združimo začetno in končno krajišče. Oblika kazalca se spremeni, namesto oznake x se poleg peresa pojavi o, kar pomeni, da smo krivuljo zaprli.

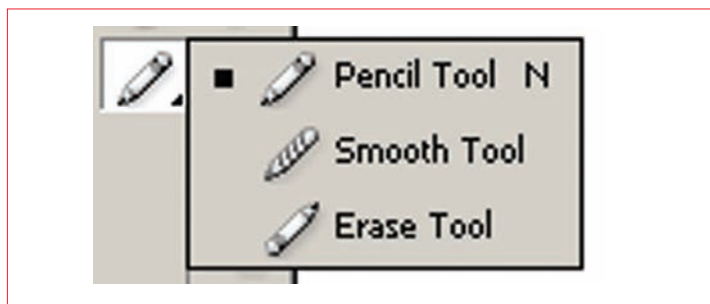
Ukrivljene črte rišemo tako, da na mestu, kjer želimo imeti prvo točko, kliknemo in pridržimo levi gumb miške, na zaslonu se pojavi prvi vozle. Nato zapeljemo kazalec v smeri krivulje, med vlečenjem premikamo kontrolno točko stran od vozla, s pritiskom na miškin gumb določimo lego vozla, medtem ko z vlečenjem miške določimo lego kontrolne točke.

Ko rišemo krivuljo, lahko njeno obliko in lastnosti vozlov na njej tudi poljubno spreminjamo. Pri tem si pomagamo z orodji, s katerimi dodajamo, brišemo in spreminjamo vozle:

- orodje za neposredno označevanje; če z njim označimo in zgrabimo posamezni vozle ali krivuljo, lahko premikamo in spreminjamo narisano krivuljo;
- orodje za dodajanje vozlov; omogoča preprosto dodajanje vozlov na krivuljo, dodamo ga tako, da na krivulji kliknemo na mestu, kjer želimo dodati nov vozle;



Risanje prostoročnih oblik s peresom.



Risanje prostoročnih oblik s svinčnikom.

- orodje za pretvarjanje vozlov; omogoča pretvarjanje med različnimi vrstami vozlov (gladki ali ostri), z orodjem izberemo ostri vozle, kliknemo nanj in pretvori se v gladkega.

### Risanje s svinčnikom

Svinčnik je orodje, ki omogoča prostoročno risanje, z njim

lahko rišemo odprte in zaprte krivulje.

V sklopu s svinčnikom sta še orodje za glajenje ostrih robov in radirka.

S svinčnikom rišemo tako, da kliknemo, pridržimo levi gumb miške in vlečemo, program samodejno dodaja vozle na narisano krivuljo. Lastnosti svinčnika določamo v pogovornem oknu Pencil Tool Preferences, do njega pridemo z dvojnimi klikom na svinčnik.

Z orodjem za glajenje robov zgladimo prostoročno narisane krivulje (ne samo tiste, ki so narisane s svinčnikom), ki niso takšne, kot bi si želeli, pri tem se oblika ne spremeni prav.

Krivuljo z orodjem za označevanje označimo, izberemo

orodje za glajenje krivulj, kliknemo in povlečemo ob delu, ki ga želimo zgladiti.

Radirko uporabljamo za brisanje posameznih delov krivulj. Krivuljo označimo, izberemo radirko ter povlečemo po delu, ki ga želimo izbrisati.

Na paleti z orodji so tudi škarje. To je orodje, s katerim prekinemo krivuljo, z miško izberemo del objekta in program samodejno razdvoji objekt, krivuljo.

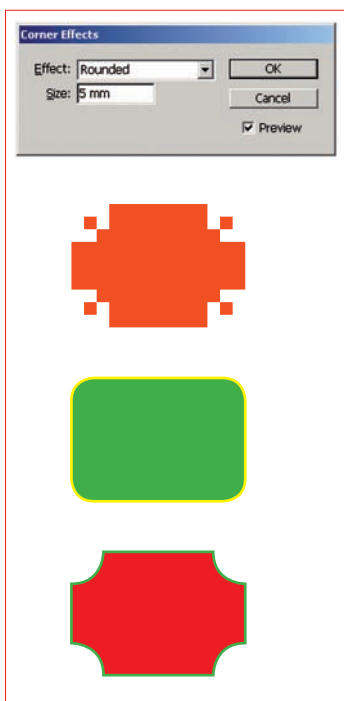
## Urejanje objektov

Narisane objekte ponavadi še dodatno urejamo: transformiramo, spreminjamo obliko, združujemo, barvamo, dodajamo različne oblike obrisov, dodajamo sence, prosojnost, mehčamo robove. Pri urejanju si pomagamo s številnimi orodji in paletami.

Barvo polnila ali obrisa objekta določamo s pomočjo palete Swatches. Objekt označimo in mu spremenimo barvo polnila ali obrisa. Hitrejše pa je, če iz palete barvo potegnemo prav na objekt. Če se bo spremenila barva obrisa, se ob kazalcu prikaže poševna črta, kadar pa barva polnila, se poleg kazalca na zaslonu pojavi majhen črn kvadrat.

Med transformacije objektov prištevamo premikanje, vrtenje, skaliranje, zrcaljenje, zvrščanje ter deformacije. Objekte lahko transformiramo tako, da uporabimo orodja iz menija Object, palete Control, palete Transform, priročnih menijev.

Narisanim objektom s pomočjo pogovornega okna Corner Effect spreminjamo oblike oziroma spreminjamo kote narisanim objektom. Funkcijo uporabljamo,



Pogovorno okno Corner Effect.

**Miter Limit;** s funkcijo določimo spojitveno mejo, pri kateri se ostri kot okrog te točke zglati, polje je aktivno samo, kadar smo uporabili funkcijo Miter Join.

**Join;** s funkcijami določamo videz oglišč.

**Align Stroke;** s funkcijami določamo poravnavo obrisa; privzeta je funkcija, s katero poravnamo obris na sredino krivulje (Align Stroke To Center), izberemo pa lahko tudi funkciji, s katerima poravnamo obris navznoter ali navzven.

**Type;** v spustnem seznamu izbiramo vrsto obrisa.

**Start/End;** izberemo obliko začetne in končne točke.

**Gap Colour;** kadar izberemo pikčasto, črtkano vrsto obrisa, lahko s pomočjo funkcije Gap Color izberemo vrsto barve vmesnega polja.

V meniju palete Stroke je tudi funkcija za izdelavo slogov obrisa Stroke Styles. V pogovornem oknu izberemo vrsto obrisa in funkcijo New, odpre se novo pogovorno okno, s katerim izdelamo obliko obrisa, ki nam ustreza.

**Paleta Align**

Paleta uporabljamo za poravnavo in razporejanje objektov, nekatere funkcije na paleti Align pa najdemo tudi na desnem robu palete Control. Paleta Align je v delovnem

prostoru; če ni prikazana, jo poiščemo v meniju Window → Object & Layout Align ali na tipkovnici pritisnemo kombinacijo tipk Shift+F7.

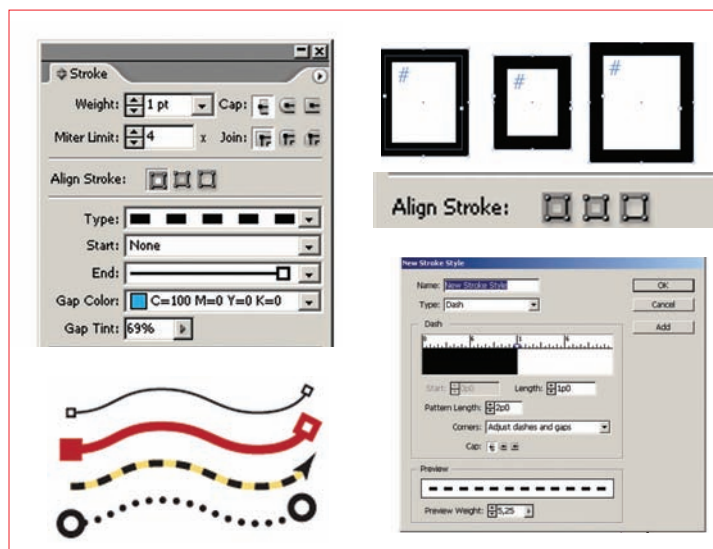
**Na paleti so funkcije:**

**Align Options;** ki jih uporabimo pri poravnavi, Distribute Options za razporejanje ter Distribute Spacing, s pomočjo katerih določamo razmik med objekti.

**Align Options;** poravnava objektov v navpični smeri, vzdolž levih robov, poravnava v navpični smeri, vzdolž središč, poravnava v navpični smeri, vzdolž desnih robov, poravnava v vodoravni smeri, vzdolžno zgornjih robov, poravnava v vodoravni smeri, vzdolž središč, poravnava objektov v vodoravni smeri, vzdolž spodnjih robov.

**Distribute Options;** za razporejanje objektov je na voljo šest načinov: navpično, tako da je razmik med njihovimi zgornjimi robovi enakomeren; navpično, tako da je razmik med njihovimi središči enakomeren; navpično, tako da je razmik med njihovimi spodnjimi robovi enakomeren; vodoravno, tako da je razmik med njihovimi levimi robovi enakomeren ...

Vrednost razmika določamo v oknu Use spacing.



Oblike obrisa.

kadar želimo narisane pravokotniku zaokrogliti rob. Pogovorno okno najdemo v meniju Object→Corner Effect. V spustnem seznamu izberemo obliko ter v polje Size vnesemo vrednost, s katero program zaokroži oglišča na objektu.

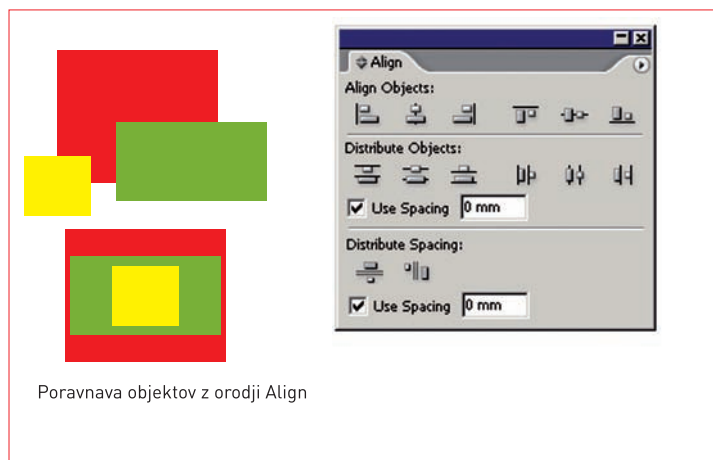
**Paleta Stroke**

Objektom določamo obliko obrisa s paletto Stroke. Med obliko obrisa prištevamo debelino, obliko, zaključke, oblike oglišč ...

Paletto poiščemo v meniju Window→Stroke ali na tipkovnici pritisnemo F10. Na paleti najdemo funkcije:

**Weight;** v spustnem seznamu so vrednosti (vrednost lahko tudi vpišemo), s katerimi določamo debelino obrisa, kadar vpišemo vrednost 0, dobimo objekt brez obrisa.

**Cap;** izbiramo vrsto zaključka; na voljo imamo tri možnosti: ostro zaključitev (Butt Cap), zaobljeno zaključitev s podaljškom (Round Cap) in ostro zaključitev s podaljškom (Projecting Cap).



Poravnava objektov z orodji Align

Poravnava in razporejanje objektov s paletto Align.

**Paleta Pathfinder**

Paletto uporabljamo za spajanje, izdelavo presekov, obrezovanje med dvema ali več izdelanimi predmeti. Funkcije, ki so na paleti, so tudi v meniju Object Pathfinder. V spodnjem delu palete pa so funkcije za spreminjanje oblike okvirjev.

Na paleti je šest funkcij:

**Add;** s funkcijo izdelamo spoj dveh ali več označenih objektov, ki se med seboj prekrivajo, nov objekt nastane s spa-

janjem, postavi se v ospredje in dobi barvo označenega objekta, ki je bil med označenimi najbolj v ospredju.

**Substract;** od označenih objektov dobimo enega, vsi nad njim se izbrišejo.

**Intersect;** s funkcijo izdelamo presek dveh označenih objektov, ki se med seboj prekrivata, skupna površina se ohrani, vse drugo se izbriše.

**Exclude Overlap;** s funkcijo izdelamo objekt, ki ima lastnosti obrisa dveh izbranih objektov. Funkcija ima ravno nasproten učinek od funkcije Intersect.

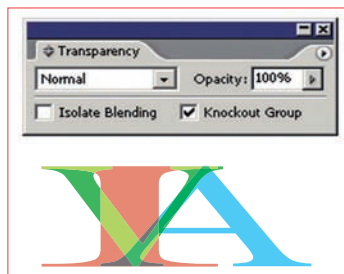
**Minus Back;** s funkcijo izrežemo objekt, ki je v ozadju. Izbrana sta lahko samo dva objekta (objekta se morata prekrivati).

## Prosojnost

Objektom določamo prosojnost s funkcijami na paleti Transparency. Paleta je v meniju Window (CS3 in CS4 na paleti Control).

V spustnem seznamu na paleti izberemo način mešanja transparentnih objektov. V polju Opacity pa določimo neprosojnost.

Na dnu paleta sta še dve funkciji, Isolate Blending Knockout Grupa in Isolate Blending Knockout Group.

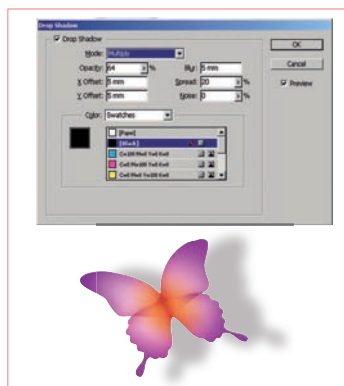


## Sence

S pomočjo pogovornega okna Drop Shadow v InDesignu lahko objektom dodajamo najrazličnejše sence.

V spustnem seznamu Mode izberemo način mešanja barve sence z ozadjem. V polju Opacity pa določimo neprosojnost. V polja X Offset/Y Offset/ vpišemo odmik sence od objekta v vodoravni in navpični smeri. V spustnem seznamu izberemo barvo sence, izbiramo med različnimi barvnimi modeli ali barvami s palete Swatches.

V polje Blur vpišemo jakost zameglitve sence.



Senca objekta.

## Glajenje robov

S pomočjo pogovornega okna Feather gladimo robove najrazličnejšim objektom, tudi besedilu. Pogovorno okno je v meniju Object, v polje Feather Width vpišemo širino mehčanja robov, v spustnem seznamu izberemo obliko kotov, v polju Noise pa šum.

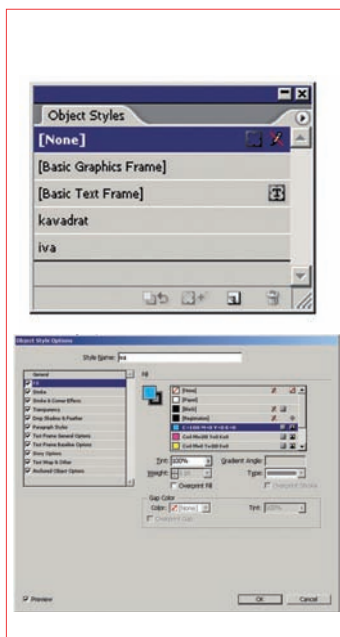


Glajeni robovi.

## Objektni slogi

Pod pojmom slog razumemo skupino lastnosti, ki določajo obliko objektov. Sloge lahko uporabljamo na enem ali več označenih objektih. Z uporabo slogov bo delo hitrejše in bolj natančno. Za izdelavo slogov besedila uporabljamo paletu Object Style.

Paleta je v delovnem prostoru, če ni prikazana, jo poiščemo v meniju Window ali



Paleta Object Style.

na tipkovnici pritisnemo tipki Ctrl+F11. Na paleti je prikazan seznam s slogi, ki so v paleti razporejeni po abecednem redu. Meni paleta je zelo obsežen in vsebuje zelo veliko koristnih funkcij.

Slog izdelamo z funkcijo New Object Style, ki jo najdemo v meniju paleta, ali na dnu paleta izberemo gumb za izdelavo novega sloga. Ko izberemo funkcijo, se na zaslonu pojavi pogovorno okno New Object Style.

Na vrhu pogovornega okna je polje Style Name, v katero vpišemo ime novega sloga. S pomočjo nastavitvev, ki so nam na voljo, na levem delu pogovornega okna določimo lastnosti objekta; teh lastnosti je zelo veliko.

Ko objektu določimo slog, ga poimenujemo, določimo vse značilnosti, pritisnemo tipko OK, slog se pojavi v paleti.

Iva Molek

Srednja medijska in grafična šola Ljubljana

## VIRI

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

Šuler, A.  
ADOBE ILLUSTRATOR 9.0  
Flamingo Založba 2000

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

Dabbs, A., McMahon, K.,  
INDESIGN ESSENTIALS  
United Kingdom 2006

[www.indesignmagazin.com](http://www.indesignmagazin.com)

[www.indesignsecrets.com](http://www.indesignsecrets.com)  
november 2008