

# ADOBE INDESIGN CS2

## GRAFIČNI ELEMENTI

Brez uporabe grafičnih elementov (vektorskih/bitnih) pri stavljenju in oblikovanju najrazličnejših tiskovin ne gre.

InDesign ima več palet in menijev, s katerimi vnašamo, povezujemo in urejamo grafične elemente v dokumentu.

Tokrat bodo opisana orodja in načini za:

- izdelavo slikovnega okvirja,
- vnos grafičnih elementov v dokument,
- povezovanje in vgrajevanje grafičnih elementov v dokument,
- urejanje slikovnih okvirjev in grafičnih elementov.

### Izdelava slikovnega okvirja

InDesign nam ponuja več vrst okvirjev, v vsakega lahko vnašamo različne vsebine. Obstajajo slikovni, tekstovni okvirji in okvirji, katerih vsebina ni vnaprej določena.

Pred uvozom grafičnega elementa v dokument moramo vedeti, kam ga želimo postaviti oz. kako bo vgrajen v besedilo. Slikovne okvirje lahko izdelamo in postavimo na stran različno:

- okvirje narišemo s pomočjo orodij za risanje pravokotnika, elipse in šestkotnika,
- z orodji za risanje slikovnih okvirjev,

– okvir lahko narišemo s pomočjo orodja za besedilo ter ga v slikovni okvir spremenimo s pomočjo priročnega menija; uporabimo funkcijo Content→Graphic,

– okvir se nam nariše samodejno, ko uvozimo, kopiramo ali povlečemo datoteko, v kateri je grafični element, v dokument.

### Vnos grafičnih elementov v dokument

InDesign prepozna različne formate grafičnih datotek, v katerih so grafični elementi, kot npr. programov Adobe Illustrator (.ai) in Adobe Photoshop (.psd) ter formate .tif, .eps, .jpg, .gif ...

V dokument lahko vnašamo grafične elemente, tako da jih:

– kopiramo (Copy+Paste) v dokument; ta način je primeren za delo s formati Adobe Illustratorja ali Freehanda, kadar želimo v dokument vnesti grafične elemente, sestavljene iz krivulj; slikovni okvir se naredi samodejno;

– povlečemo in spustimo (Drag and Drop) v dokument; izberemo grafiko (npr. v raziskovalcu), označimo enega ali tudi več grafičnih elementov, ki jih InDesign podpira in prepozna, ter povlečemo in spustimo v dokument;

– uvozimo s funkcijo Place (Vstavi).

Funkcija Place je najpogostejši način vnosa grafičnih

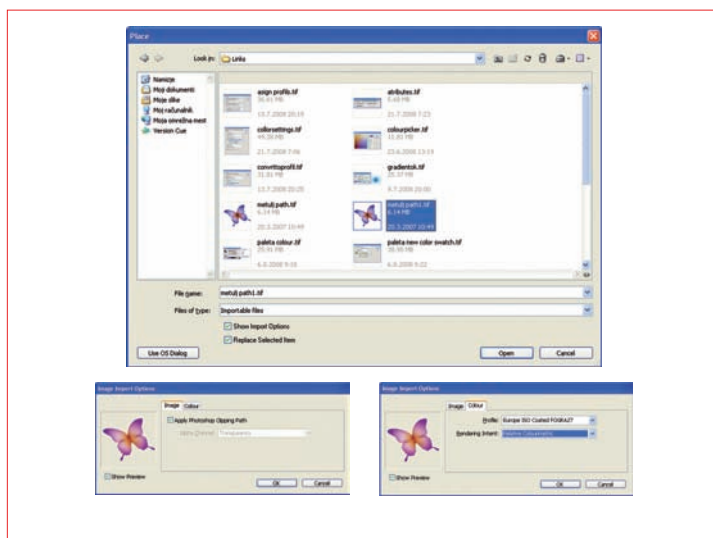
elementov v dokument. Za vnos izberemo ukaz File→Place ali bližnjico Command+D/Ctrl+D. Odpre se nam pogovorno okno Place, z njegovo pomočjo poiščemo grafični element, ki ga potrebujemo. V spodnjem delu pogovornega okna imamo dve funkciji: Show Import Options in Replace Selected Item.

S potrditvijo funkcije Replace Selected Item se bo grafični element samodejno vstavil v označen slikovni okvir in zbrisala se bo njegova prejšnja vsebina.

S potrditvijo funkcije Show Import Options se nam odpre še eno pogovorno okno, ki vsebuje dodatne funkcije in informacije o datoteki, ki jo uvažamo. Funkcije, ki so na voljo, so odvisne od vrste formata grafične datoteke (vektorska/bitna). Odpre se pogovorno okno Image Import Options, najpogosteje s funkcijama Image in Colour. Če pa uvažamo grafični element, ki vsebuje plasti, pa še funkcija Layers. V pogovornem oknu Image sta dve funkciji.

**Apply Photoshop Clipping Path;** kadar uvažamo vektorski grafični element, je funkcija aktivna. Takšen grafični element lahko tudi kasneje v InDesignu urejamo s persom.

**Alpha Channel;** funkcija je aktivna, če uvažamo grafični



Pogovorno okno Place.

element, ki vsebuje Alpha kanale (maske).

V pogovornem oknu Colour pa so funkcije za barvni nadzor nad uvoženimi grafičnimi elementi v dokument.

**Profile;** kadar uvažamo grafični element, ki nima prilepkega (priloženega) barvnega profila, bo v spustnem seznamu Profile izpisano Use Document Default; v tem primeru bo uporabljen delovni profil InDesigna, ki je nastavljen v Color Settings.

Profil lahko s pomočjo nastavitvev v pogovornem oknu Assign Profiles zamenjamo. V spustnem seznamu Profile lahko ustrezen barvni profil izberemo, ki pa ga kasneje ne moremo spreminjati.

Ko uvažamo grafični element s pripetimi (priloženimi) barvnimi profili, se nam ta v spustnem seznamu izpiše, lahko ga tudi zamenjamo ali izberemo možnost Use Document Default. (Kadar uporabimo zadnjo možnost, lahko barvni profil s pomočjo nastavitvev v pogovornem oknu Assign Profiles tudi zamenjamo, drugače pa ne.)

**Renderig Intent;** v spustnem seznamu izbiramo med štirimi upodobitvenimi modeli, s katerimi je določen način reproduciranja barv pri prehodu med različnimi barvnimi območji oz. prostori.

Način dela z barvnimi profili in videz spustnega seznama sta odvisna od operacijskega sistema, verzije programa ter nastavitvev v programu.

## Ikone za vnos

Ob vnosu grafičnega elementa izberemo želeno datoteko, ob kliku miške na vhodno točko v dokumentu se nam kazalec pretvori v ikono za vnos (Loaded Graphic).

Ikone se razlikujejo glede na položaj miške v dokumentu:



kadar se s kazalcem miške postavimo v del dokumenta, kjer ni slikovnega okvirja ali je že napolnjen z besedilom;



kadar se postavimo v slikovni okvir, se okoli ikone prikažejo oklepaji;



kadar se s kazalcem miške postavimo blizu robov slikovnega okvirja, se puščica spremeni v belo.

## Povezovanje in vgrajevanje grafičnih elementov v dokument

Z vnosom grafičnega elementa v dokument se ta dejansko ne vstavi v dokument, ampak ustvarimo povezavo med dokumentom in datoteko, v kateri je grafični element.

Program ima tudi funkcijo, s katero grafični element vgradimo v dokument (Embed File), vendar se moramo zavedati, da s tem načinom povečujemo velikost datoteke.

Pri povezovanju in vgrajevanju ter nadzoru nad grafič-

nimi elementi v dokumentu si pomagamo s paletto Links.

## Paleta Links

Vsi grafični elementi, ki smo jih vnesli v dokument, so razvrščeni v paletti Links. Paleta spremlja vse spremembe pri uvažanju, povezovanju in vgrajevanju različnih grafičnih elementov v dokument.

Zelo je uporabna, kadar imamo v dokumentu veliko grafičnih elementov, kajti na njej so poleg imena napisani tudi njen format, stran, na kateri se nahaja, prav tako pa nas opozarja, če nam datoteka manjka ali je bila zamenjana oz. spremenjena.

Paleta Links je v delovnem prostoru; če ni prikazana, jo poiščemo v meniju Window ali na tipkovnici pritisnemo kombinacijo tipk Shift+Ctrl+D. Na paleti je prikazan seznam z naslednjimi podatki: ime datoteke, stran, na kateri se nahaja, oznake, ki nas opozarjajo, če je prišlo do kakšnih sprememb pri uvoženih grafičnih elementih (prekinjena povezava, spremenjeno ime, grafični element s plastmi ...), na zaslonu se izpišejo informacije tudi, če se z miško približamo seznamu. Na dnu

palette so štiri gumbi, prvi za vzpostavitev ponovne povezave (Relink), drugi za prehod na grafični element Go To Link, tretji za posodobitev povezave (Update Link) ter gumb za odpiranje grafičnega elementa v izvornem programu (Edit Original).

## Meni palette Links

Meni palette je zelo obsežen in vsebuje koristne funkcije, ki jih uporabljamo pri povezovanju in vgrajevanju različnih grafičnih elementov v dokumentu, nekatere od funkcij so tudi na dnu palette.

**Relink;** funkcija, s katero označeni grafični element na paleti zamenjamo ali vzpostavimo povezavo, če je bila prekinjena.

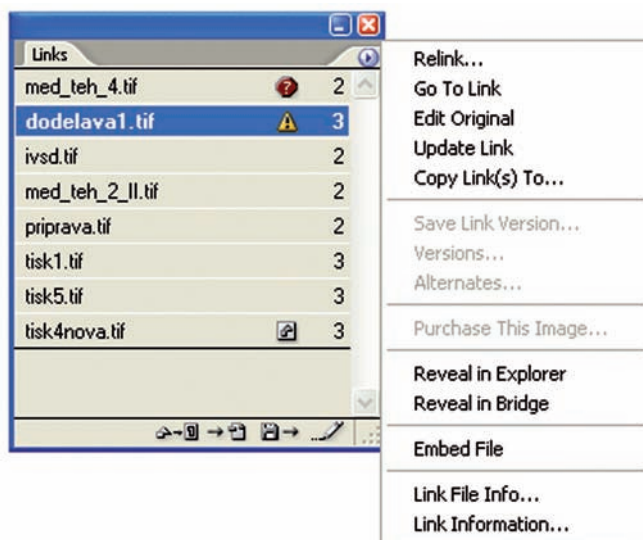
**Go To Link;** prehod na stran, na kateri je grafični element, vendar mora biti označen na paleti.

**Edit Original;** izbran grafični element nam odpre v programu, s katerim je bil izdelan, npr. format .tif v Adobe Photoshopu (v nastavitvah moramo določiti, da je to naš privzeti program). Funkcija je primerna, kadar želimo grafični element dodatno popraviti ali urediti.

Ko se vrnemo v InDesign, se bo grafični element avtomatično posodobil.

**Update Link;** posodobitev povezave v primeru, ko je bil grafični element spremenjen v izvornem programu. Funkcija je aktivna samo, če imamo na paleti prikazan znak Modify Link oziroma če so v dokumentu spremembe. **Copy Link To;** kopiranje datoteke iz izvorne v drugo mapo. **Reveal to (Explorer, Bridge);** prehod in ogled v raziskovalcu.

**Embed File;** funkcija nam omogoča vgrajevanje grafič-



Paleta Links.

nega elementa v datoteko, funkcija je uporabna predvsem za manjše datoteke.

S funkcijo Unembed File odpnemo vgrajen grafični element, z njim program zopet ustvari samo povezavo.

**Link File Information;** v pogovornem oknu najdemo spisek podatkov o datoteki, njenem izvoru.

**Link Information;** z izбором grafičnega elementa na paleti ter z dvakratnim klikom z miško (ali funkcijo poiščemo v podmeniju) se odpre pogovorno okno, na katerem najdemo številne informacije; od lokacije do velikosti ter o formatu grafične datoteke, ki ga ima označen grafični element.

**Sort by Name, Page, Status;** razvrščanje grafičnih elementov v paleti po abecednem redu, po straneh ter glede na to, kdaj smo jih vnesli v dokument.

### Odpiranje dokumenta

Pri odpiranju InDesignove datoteke program išče povezave z vnesenimi grafičnimi elementi. V primeru, da povezave ne najde, se pri odpiranju datoteke na zaslonu pojavi pogovorno okno Fix Links. Povezava z grafičnim elementom se prekine, kadar spremenimo ime, lokacijo, v izvorni datoteki izvedemo spremembe ...

Pogovorno okno nas opozori, koliko grafičnih elementov je bilo spremenjenih (Modified Links) ter koliko jih program ne najde (Missing Links).

### Urejanje slikovnih okvirjev in grafičnih elementov

Po vnosu grafičnih elementov v dokument lahko te sku-

paj s slikovnimi okvirji še dodatno urejamo, povečujemo, rotiramo, sidramo. Grafičnim elementom dodamo sence, transparencio, mehčamo robove, izdelamo prostostoječe grafične elemente, duotone ...

Pri urejanju in izdelavi si pomagamo s številnimi orodji in paletami.

Vsak grafični element je v programu InDesign povezan s svojim slikovnim okvirjem, ne glede na to, kako smo ga vnesli v dokument. Ko premikamo in prestavljamo slikovni okvir po dokumentu, se skupaj z njim premika tudi grafični element. Za premikanje in urejanje okvirjev in grafičnih elementov uporabljamo dve osnovni orodji s palete z orodji; orodje za označevanje in orodje za neposredno označevanje. Ko označimo okvir ali njegovo vsebino z orodjem za označevanje, izberemo oba, zato ga uporabljamo za označevanje in premikanje (okvir je modre barve).

Ko označimo rob okvirja z orodjem za neposredno oz-

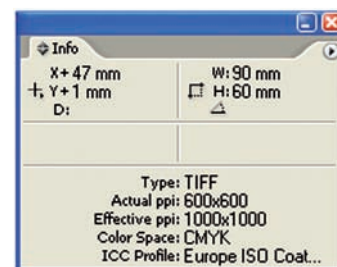
načevanje, izberemo samo okvir, ne pa tudi njegove vsebine. Kadar pa ga uporabimo znotraj okvirja, izberemo samo grafični element (okvir je rjave barve). Na zaslonu se prikaže roka (orodje za ročno premikanje s palete z orodji), ki nam omogoča premikanje grafičnega elementa znotraj slikovnega okvirja.

Grafični element in slikovni okvir, v katerega ga vstavljamo, pogosto nista enake velikosti. Kadar je grafični element prevelik za slikovni okvir, tega v celoti vidimo, tako da nanj kliknemo z orodjem za neposredno označevanje in zadržimo, pri tem se nam del, ki ni zajet v slikovnem okvirju, prikaže transparentno.

### Paleta Info

Osnovna naloga palete je prikaz podatkov o izbranem objektu, položaju na X- in Y-osi, višini in širini objekta. Če je izbrani grafični element, so prikazani še: format grafične datoteke, slikovna ločljivost izvornika (Actual ppi) ter trenu-

tna ločljivost pri dani povečavi ali pomanjšavi (Effective ppi), barvni model ter barvni profil. Ob izbranem tekstovnem okvirju nam paleta ponuja podatke o številu znakov, besed, vrstic in odstavkov. Pri izbrani liniji ali okvirju nam prikaže tudi podatke o barvi polnila in obrisa.



### Paleta Control

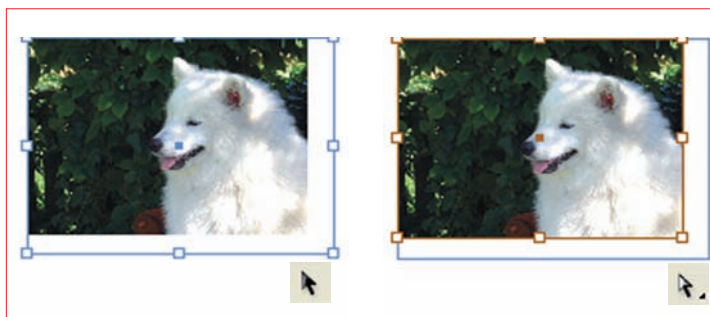
Najosnovnejše lastnosti slikovnih okvirjev in grafičnih elementov določamo s pomočjo funkcij na paletah Control, Transform (F9) v priložnih menijih. Paleta Control je pod menijsko vrstico, funkcije za urejanje grafičnih elementov in okvirjev so vidne, ko je z orodjem za označevanje izbran slikovni okvir ali z orodjem za neposredno označevanje grafični element.

**Lega izhodiščne točke;** označuje točko, okoli katere se rotira izbran grafični element ali slikovni okvir. Izbrana točka, ki jo izberemo v polju Proxy, odreja vrednosti v poljih X in Y.

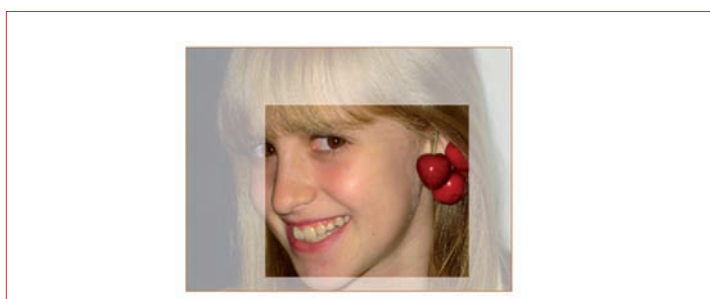
**Horizontalna (X) in vertikalna (Y) koordinata izbranega objekta;** položaj označenega objekta glede na koordinate X in Y.

**Širina (W) in višina (H) izbranega objekta;** okvirja ali grafičnega elementa, ki se razlikuje glede na to, kaj je označeno.

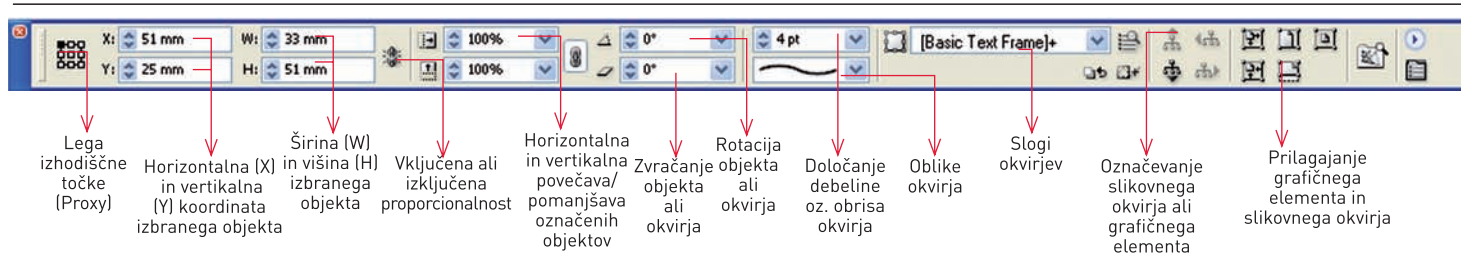
**Horizontalna in vertikalna povečava/pomanjšava označenih objektov;** okvirja ali grafičnega elementa, ki se razlikuje glede na to, kaj je označeno.



Orodji za izbor in premikanje slikovnega okvirja in grafičnega elementa.



Prikaz grafičnega elementa znotraj slikovnega okvirja.



Paleta Control.

## Povečava in pomanjšava bitnih grafičnih elementov

Pri povečavi in pomanjšavi bitnih slik v InDesignu moramo biti pazljivi. Ko povečujemo bitni grafični element, se spreminja tudi njegova ločljivost (to lahko opazujemo v paleti Info); pri povečevanju se slikovna ločljivost zmanjšuje, pri pomanjševanju povečuje. Če dvakrat povečamo grafični element, se njegova ločljivost prepolovi. Če ga dvakrat pomanjšamo, pa se ločljivost podvoji. Če ga povečamo toliko, da ločljivost pade pod želeno vrednost za dano izhodno napravo ali proces (tiskalnik, tehnika tiska ipd.), se bistveno zmanjša kakovost (posterizacija). Toda tudi pri pomanjšavi ne smemo pretiravati, ker se pri pomanjšavi pod 25% ob izhodu prav tako zmanjša kakovost (temne slike). Na splošno je bolje, da jih urejamo v Photoshopu.

## Sidranje grafičnih elementov

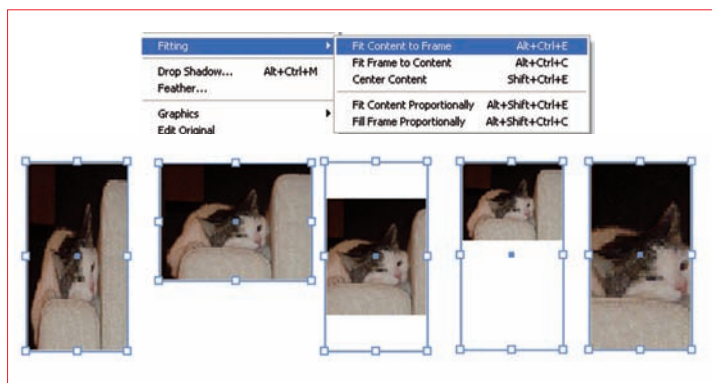
Sidrani grafični elementi so tisti, ki jih vgrajujemo v tekstovni okvir. Funkcijo uporabljamo pri stavljenju takšnih tiskovin, kjer so grafični elementi del besedila. Grafični element se premika po dokumentu skupaj z besedilom.

V besedilu označimo belino ter vstavimo grafični element z ikono za vnos grafičnega elementa. Dodatno ga lahko urejamo s pomočjo pogovornega okna Anchored Object (Object → Anchored Object).

## Prilaganje grafičnega elementa in slikovnega okvirja

Poleg lastnoročnega prilaganja nam program omogoča tudi zelo uporabno funkcijo Fitting, ki jo najdemo na paleti Control, v priročnem meniju ali v menijski vrstici (Object → Fitting). Funkcija je aktivna samo, kadar imamo znotraj slikovnega okvirja grafični element; omogoča pa naslednje načine prilaganja:

- Fit Content To Frame; grafični element zapolni celoten slikovni okvir, ne upošteva proporca, zato lahko pride do deformacije;
- Fit Frame To Content; prilagodi slikovni okvir glede na velikost grafičnega elementa;
- Center Content; grafični element postavi v sredino slikovnega okvirja;
- Fit Content Proportionally; grafični element proporcionalno prilagodi slikovnemu okvirju;
- Fill Frame Proportionally; slikovni okvir proporcionalno zapolni z grafičnim elementom.



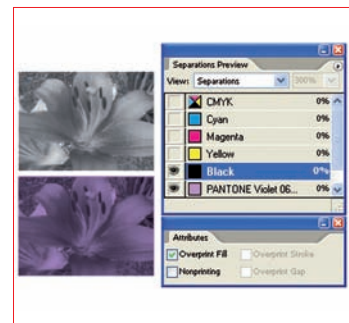
Prilaganje grafičnega elementa in slikovnega okvirja.

## Izdelava Duotona

Duotoni (tritononi), ki jim rečejo tudi duplexi (tripleksi), so črno-bele slike, natisnjene z dvema (tremi) barvami. Za izdelavo kakovostnih duotonov je najbolje uporabiti program Photoshop, vendar jih lahko izdelamo tudi v InDesignu.

Eden od načinov je s pomočjo palete Swatches. Izbrani slikovni okvir (v katerem je črno-bel grafični element) označimo z orodjem za označevanje, izberemo in določimo barvo s palete Swatches. Nato z orodjem za neposredno označevanje označimo grafični element ter s paletto Separations Preview preverimo barvne izvlečke. Paleta najdemo v meniju Window (Output) ali Shift+F6. Na paleti izberemo funkcijo Separations ter vključimo samo barvne izvleček črne ter izbrane barve za duoton.

Na koncu označimo objekt in potrdimo funkcijo Overprint Fill z menija paleta Attributes. Lastnosti, kot so transparentca (prosojnost), glajenje robov, izdelava prostostoječega



Duoton.

grafičnega elementa, urejamo tudi z vektorskimi objekti, ki jih lahko tudi narišemo v InDesignu; ti načini bodo opisani v eni od naslednjih številok.

Iva Molek

Srednja medijska in grafična šola Ljubljana

## VIRI

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

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

Adobe.  
**OD ZAMISLI DO TISKOVINE**  
 Pasadena  
 Ljubljana, 2003

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

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

Kumar, M.  
**TEHNOLOGIJA GRAFIČNIH PROCESOV**  
 Center za poklicno izobraževanje  
 Republike Slovenije,  
 Ljubljana 2007

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