



מדריך למשתמש בתוכנת InDesign CS3

כתיבה מקצועית ועריכה: מירי פרידמן, דקל מועלם

נעים להכיר, InDesign

תוכנת InDesign משמשת לעימוד ובנייה של חוברות, קטלוגים, מגזינים, ספרים וכדומה. מצוידת במנוע הגרפי של Adobe ובכלים (חלקם) של Illustrator, נחשבת כיום לתוכנה המובילה בתחום העימוד וההוצאה לאור.

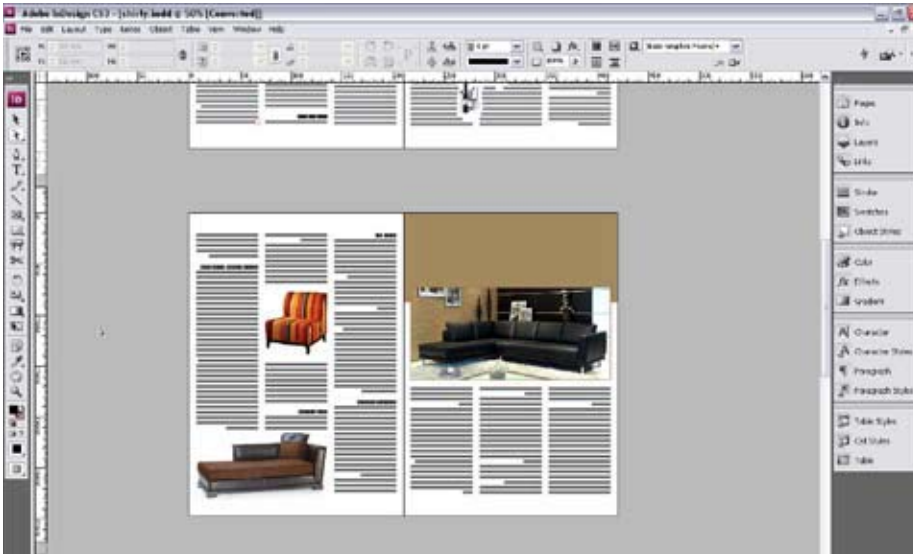
בפרק זה נסקור בקצרה את חלונות התוכנה ונלמד כיצד מתחילים לעבוד בה.

קריאה נעימה!

- היכרות עם התוכנה
- רשתות עבודה וקווי עזר
- מרחקי היצמדות
- קווי עזר
- שליטה באיכות התצוגה
- מצבי תצוגה
- מרחקי תצוגה
- שמירת סביבת העבודה
- תפריטים נפתחים
- קיצורי מקלדת
- ניהול Plug-Ins

היכרות עם התוכנה:

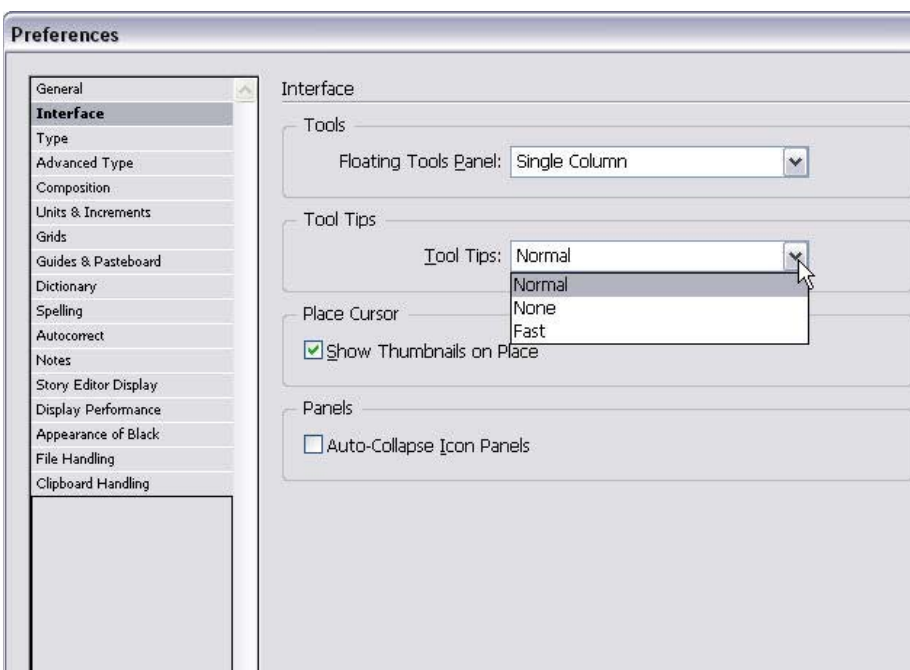
חלון המסמך מחולק לשטח המודפס ולשטח שמחוץ לדף המודפס (Board) בו ניתן לאחסן תיבות מלל, הערות ואובייקטים דומים. החלונות זהים בתפעול לאלו של פוטושופ וניתן לפתוח/לסגור אותם באמצעות תפריט Window.



ממשק התוכנה

הגדרות תצוגה בתפריט העדפות:

על ידי הפקודה Edit > Preferences, ניתן לגשת לפקודות ההעדפה הבסיסיות של התוכנה כשניתן לדפדף בין הקטגוריות באמצעות החצים במקלדת.



בקטגוריה Interface סימון האפשרות Tool Tip יציג "בועת עזרה" לכלים ולתפריטים. למתחילים מומלץ לבחור באפשרויות Normal או Fast (קובעות את המהירות בה מוצג הטיפ). משתמשים מנוסים יכולים לבחור ב- None כדי שהן לא תוצגנה כלל.

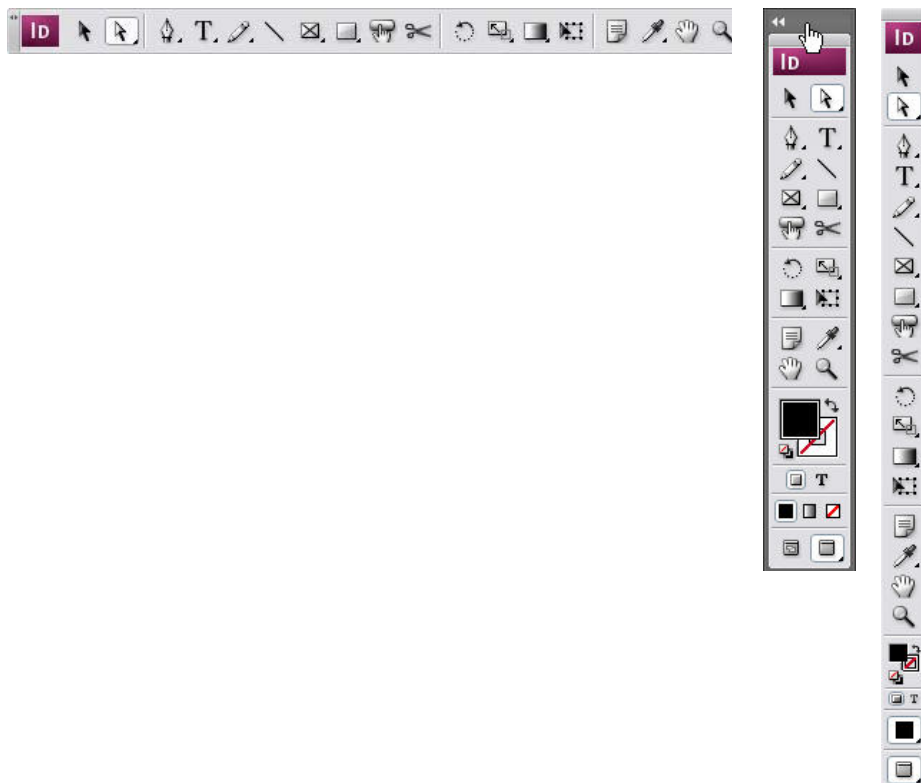
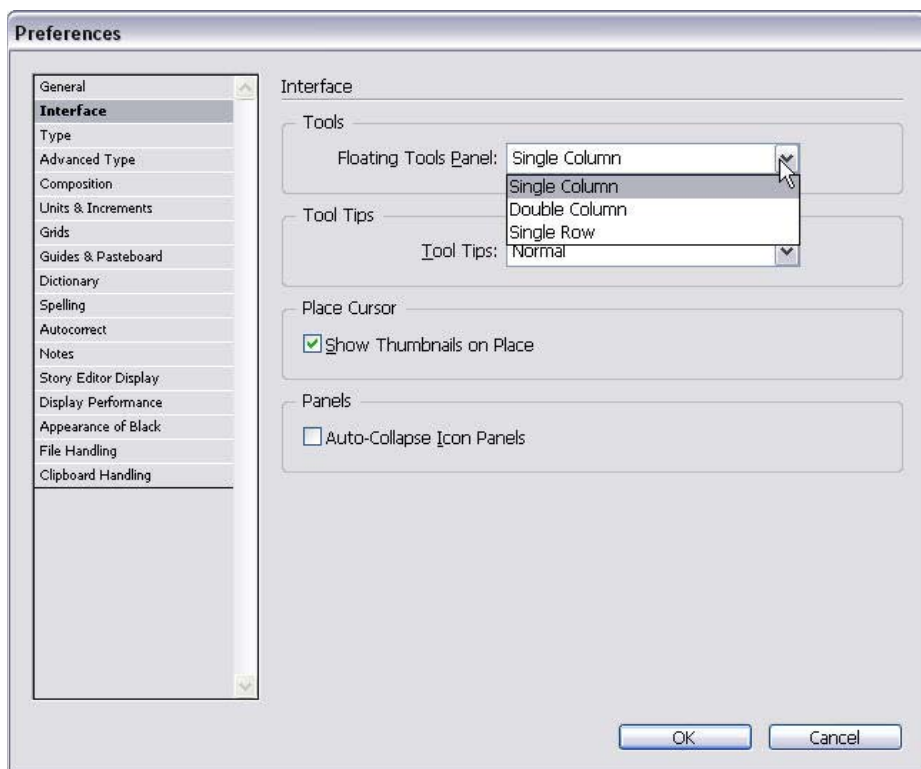
היכרות עם התוכנה

האפשרות Floating Tools Palette נותנת אופציות כיצד להציג את סרגלי הכלים: טור בודד (Single Column), שני טורים (Double Column) או בשורה (Single Row).

היכרות עם התוכנה



דרך מהירה לשנות את תצוגת הסרגל היא לחיצה כפולה על הפס האפור בחלקו העליון.



רשתות עבודה וקווי עזר

בתוכנת אינדיזיין יש שני סוגי רשתות עבודה (Grid). רשת סטנדרטית, כמו בתוכנות אחרות (Baseline) ורשת קווית למסמך (Document). לשתייה ניתן לגשת דרך תפריט View < Grids & Guides.

היכרות עם התוכנה



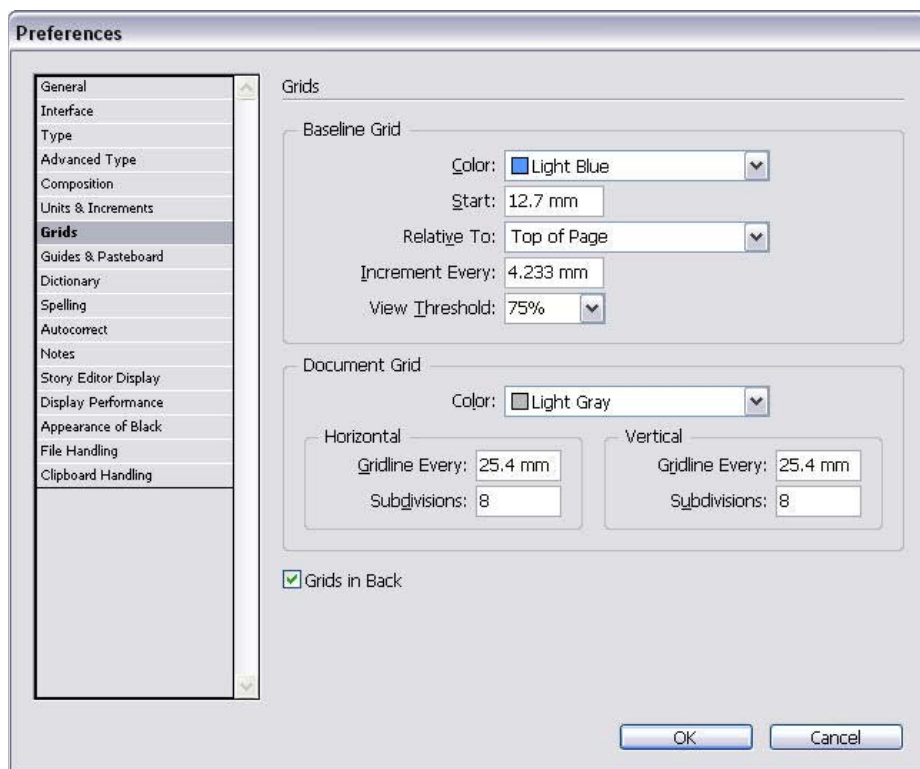
Document Grid



Baseline Grid



בהעדפות Grids ניתן לקבוע בחלק העליון (Baseline Grid) את מאפייני הרשת הקווית של הדף: צבע הרשת (Color, כולל צבעים מותאמים אישית), מהיכן היא מתחילה (Start), האם המרחק נמדד מהדף (Top of Page) או מהשוליים (Top of Margin, ראה בהמשך החוברת), מה המרחק בין הקווים של הרשת (Increment Every) ומתחת לאיזה מרחק תצוגה היא תהיה מוסתרת (View Threshold).



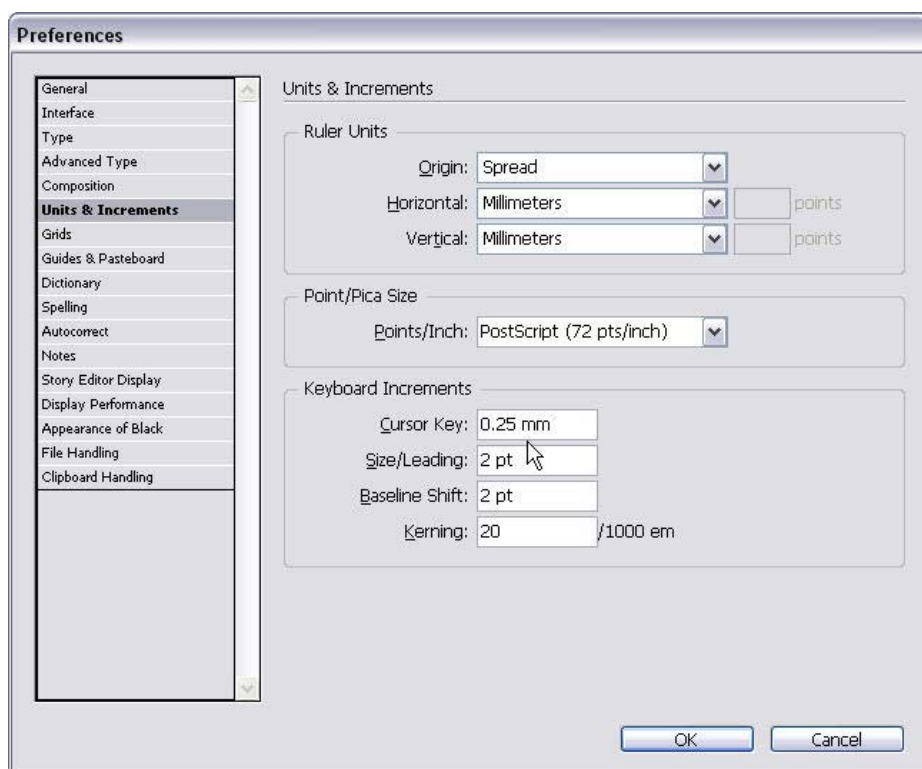
בהעדפות Grids ניתן לקבוע בחלק התחתון (Document Grid) את מאפייני הרשת הכללית של המסמך: צבע הרשת (Color, כולל צבעים מותאמים אישית), גודל החלוקה הראשית (Guideline Every), מספר החלוקות המשניות (Subdivisions) כשניתן לקבוע ערכים שונים לרשת האופקית (Horizontal) ולרשת האנכית (Vertical) ולקבוע האם הרשת תופיע מתחת (מומלץ) לאובייקטים (Grids in back).



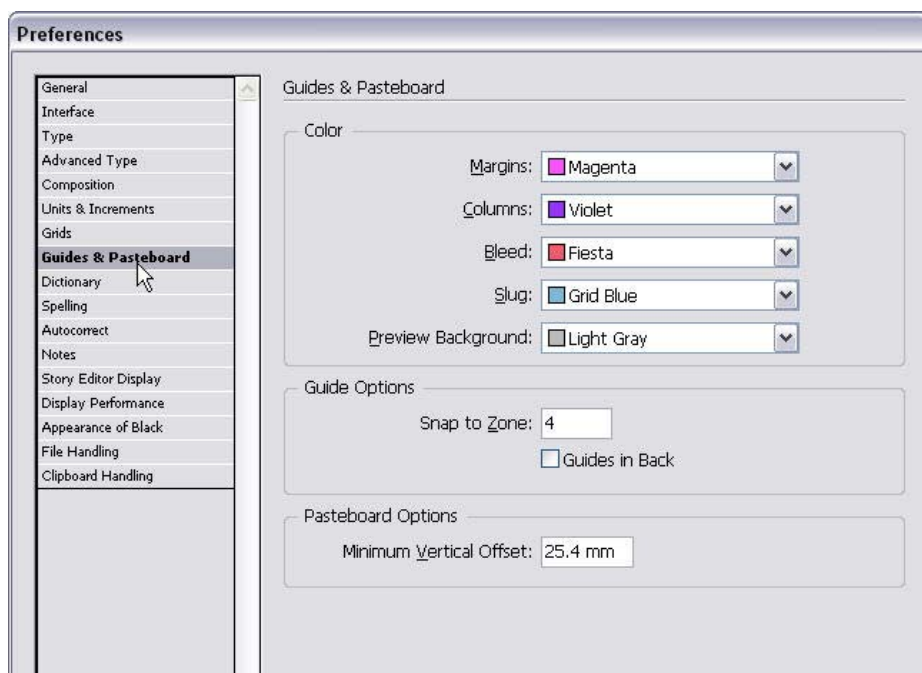
מרחק היצמדות ותנועות האובייקטים באמצעות חצי המקלדת

על מנת לקבוע את המרחק שמזיזים חצי המקלדת את האובייקט המסומן, יש לגשת ל- Units & Increments ולהקליד את הערך הרצוי בשדה: Cursor Key.

היכרות עם התוכנה



בקטגוריה Guides & Pasteboard ניתן לקבוע את צבעי (Color) קווי העזר השונים (יש מספר סוגים בתוכנה, ראה בהמשך המדריך), את מרחק ההצמדות האוטומטית לאובייקט (Snap to zone, ערכים מ-1 עד 36) ואת מיקום קווי העזר - מתחת/מעל לאובייקטים (Guides In Back).



קווי עזר

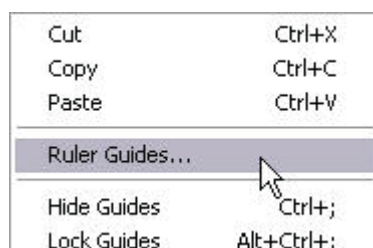
קווי עזר ניתן לגרור מהסרגלים לגוף המסמך, כשניתן למקמם גם מחוץ למסמך. באמצעות החץ השחור ניתן לסמן אותם כמו צורה רגילה.



לאחר שמסמנים קו עזר במסמך, ניתן לראות בחלון Control את הקואורדינטה שלו וכמובן לשנות אותה.



קליק ימני על קו עזר ובחירה בפקודה Rulers Guide תאפשר לקבוע את הצבע של קו עזר בנפרד ומה מרחק התצוגה המינימאלי בו הוא מוסתר. התצוגה הכי נמוכה באינדיזיין היא 5%.



היכרות עם התוכנה

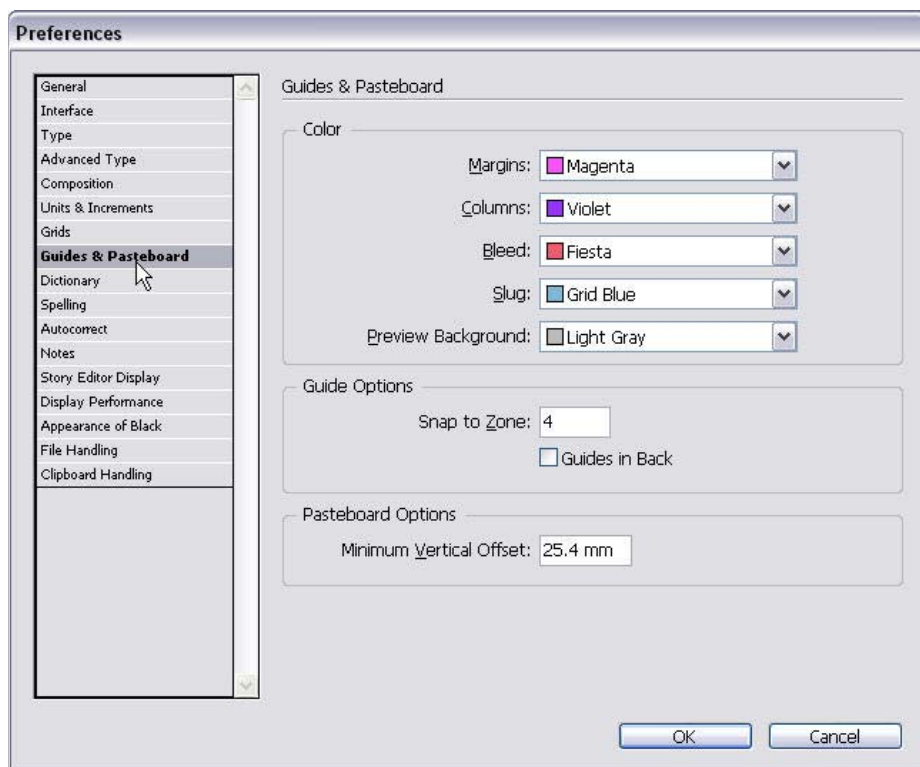
דרך מהירה להוסיף קו עזר במיקום מדויק היא ללחוץ פעמיים על הסרגל בקואורדינטה הרצויה.

ניתן להניח קווי עזר גם בדף אב (פירוט בהמשך החוברת). במידה ויצרת קווי עזר בדף אב, לא ניתן להזיז אותם במסמך עצמו.

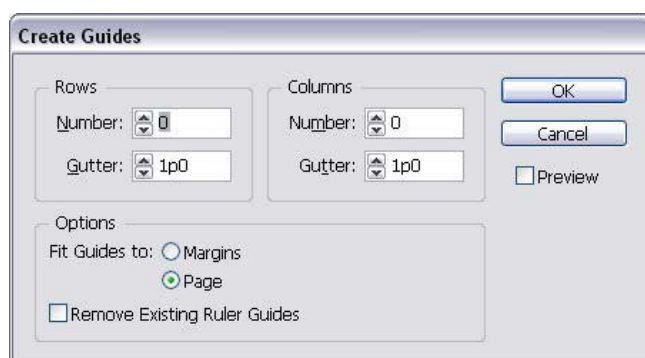


הפקודה View<Guides & Grids<Hide Guides מסתירה את קווי העזר.
הפקודה View<Guides & Grids<Lock Guides נועלת את קווי העזר.
הפקודה View<Guides & Grids<Snap to Guides יוצרת היצמדות אוטומטית לקווי העזר, על פי ההגדרות שבחלון Preferences.

היכרות עם התוכנה



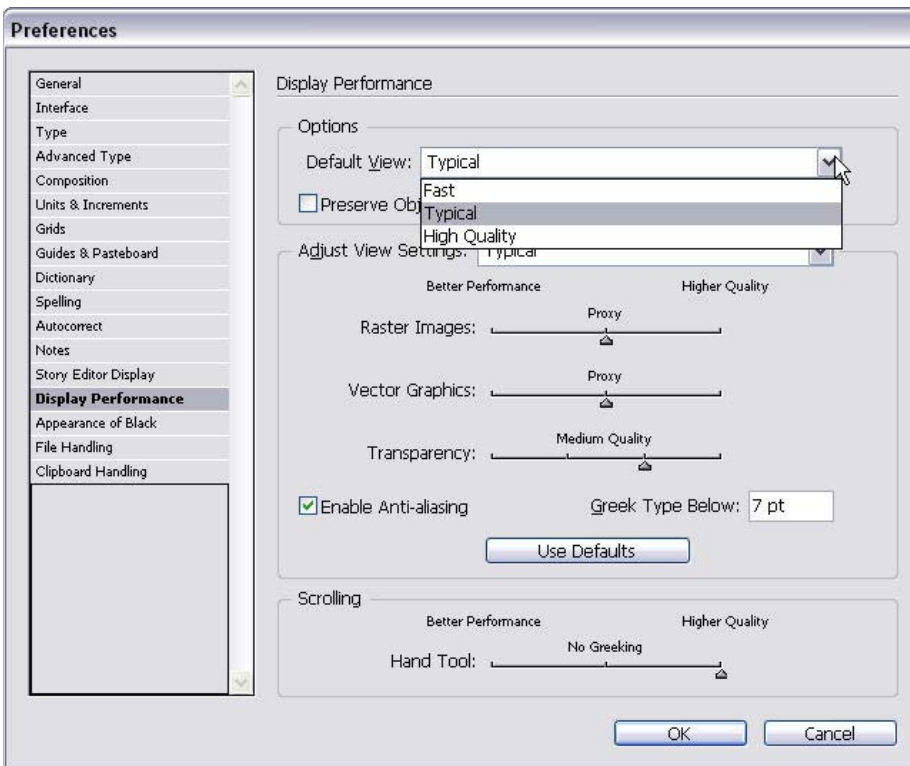
דרך מהירה להוסיף Guides היא באמצעות הפקודה Layout<Create Guides. פעולה זו מוסיפה קווי עזר ל-Spread הפעיל. ניתן לבחור את מספר קווי העזר לרוחב ולגובה, לבחור האם הוספת קווי העזר תמחק קווי עזר קיימים והאם להתחיל למקם אותם מהשוליים או מקצה המסמך.



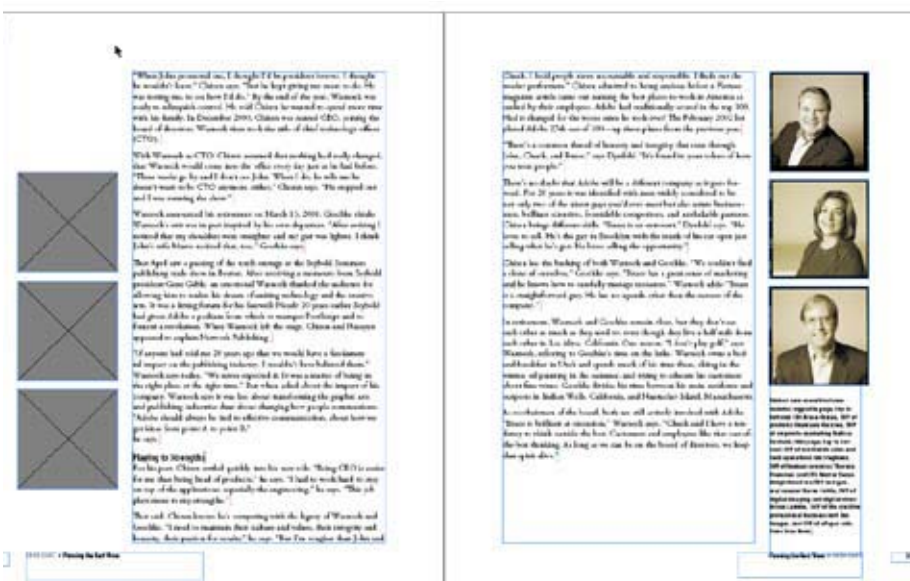
שליטה באיכות התצוגה:

על מנת לקבוע את איכות התצוגה (אין השפעה על איכות ההדפסה), יש לגשת ל: View > Display Performance ולבחור מהאפשרויות: Fast, Typical או High Quality (איכות נמוכה, רגילה או גבוהה, בהתאמה). כמובן שכל שהאיכות גבוהה יותר, זה דורש משאבים רבים יותר מהמחשב.

על מנת לקבוע את איכות התצוגה בברירת המחדל, ניתן לגשת לחלון ההעדפות ולקבוע בקטגוריה Display Performance את איכות התצוגה הרצויה.



במידה ורוצים לשלוט בתצוגה של אובייקט ספציפי, יש לסמן אותו ולגשת לפקודה Object > Display Performance ולבחור בתצוגה הרצויה.



התמונות מימין בתצוגה גבוהה, התמונות משמאל בתצוגה נמוכה

היכרות עם התוכנה

אם ניגש לפקודה View < Display Performance ונבטל את האפשרות להצגת אובייקט ספציפי במצב הרצוי (Allow Object level Display Setting), הוא יחזור לתצוגה של המסמך. בחירה בפקודה Clear Object level Display Setting תבטל את כל הגדרות התצוגה המיוחדות.

היכרות עם התוכנה



מצבי תצוגה

בתפריט View ניתן למצוא את הפקודה Screen Mode בה ניתן לבחור את איכות תצוגת המסמך:

Normal - כולל תצוגה של ה-Bleed ושל ה-Slug.

היכרות עם התוכנה



A keyword search of the PDF files uncovered critical evidence—"the smoking gun," quips Rosenbaum—that led to a conviction.



The Quest for Security

If Acrobat gained traction with version 3, the next one put it into high gear. Acrobat 4.0, released in 1999, offered a host of features that endeared it to the corporate user, such as the ability to annotate and review files in collaborative environments. PDF is, in effect, electronic paper, and the idea was to bestow on it as many properties of paper as possible. The digital equivalents of sticky notes, highlighters, and pencils were included for marking up pages, along with text styles like strike-through and underline for editing copy. Acrobat could compare two annotated files and indicate where changes had been made. Simple touch-up tools were also added for basic text and image editing.



Financial institutions responded favorably to Acrobat 4.0's new security features, such as password protection and digital signatures. Also compelling for enterprise environments was Acrobat's ability to embed other file types in a PDF. So, for example, if the PDF contained financial data from a spreadsheet, the recipient could launch the actual spreadsheet from within the PDF for closer inspection. Windows PC users could also use Microsoft Office macros within Acrobat.



A 1999 promotional video shows a viewer consulting specifications in a PDF document.

The drive to integrate Acrobat with the Web continued as well. One of Acrobat 4.0's more ingenious features was the ability to capture Web pages as PDFs. In a kind of reverse twist to displaying PDFs in a Web browser, Acrobat could reach out to the Web and take snapshots of Web pages and instantly convert them to PDF files, with graphics and hyperlinks intact and pages scaled to fit a target size. Users could even specify how many levels of a Web site they wanted captured at any one time. As was so often the case at Adobe, Web capture arose out of an investigation by an individual—this time, Advanced Technology Group principal scientist Dick Sweet—who showed it to Warnock. "He thought it was pretty cool," says Sweet, "so we did it." This feature has been incredibly useful for archiving Web sites, especially in the aftermath of the dot-com bust, during which so many sites disappeared.

Thanks to these and other enhancements in Acrobat 4.0, sales for the ePaper division, which houses the entire Acrobat product line, skyrocketed in 1999. Revenues increased 123 percent from 1998, more than doubling from \$58 million to \$129 million.

Moving Ahead

Released in April 2001, Acrobat 5.0 became a star. Adobe expanded on earlier themes: For instance, PDF annotation was married to the Web, so that collaborators can mark up files from within a browser. Electronic

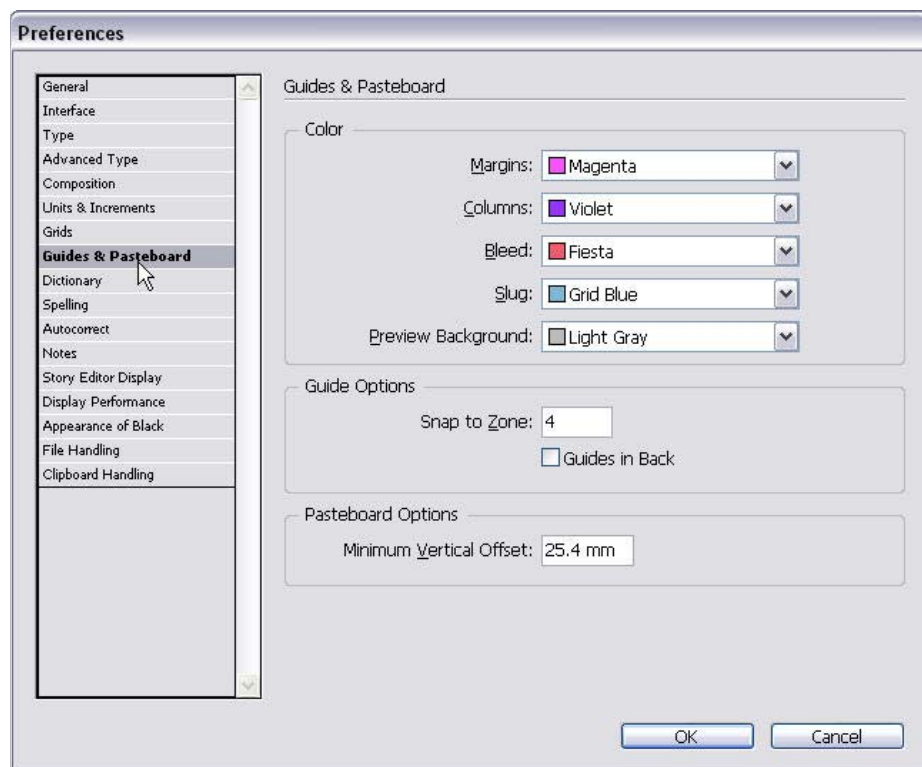
198

1999-2001 • Planning the Next Wave

Preview - תצוגת המסמך ללא ה-Bleed או ה-Slug.



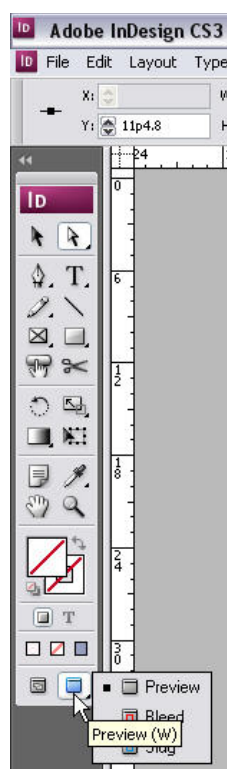
במצב זה מופיע רקע אפור מסביב למסמך. את צבע הרקע ניתן לשנות בחלון Preferences במחיצת Guides & Pasteboard.



היכרות עם התוכנה

Bleed - תצוגת המסמך ללא ה-Slug.
Slug - תצוגת המסמך ללא ה-Bleed.

באמצעות סרגל הכלים ניתן במהירות לעבור בין מצבי התצוגה השונים.



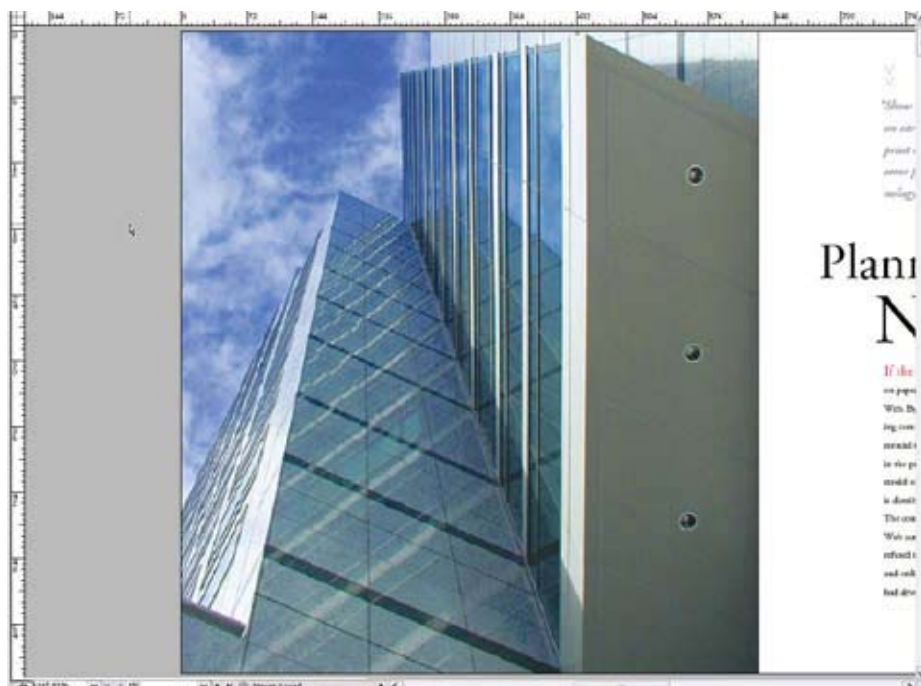
דרך מהירה לדפדוף בין שני הכפתורים היא באמצעות מקש W במקלדת.

לחיצה על הכפתור השמאלי למטה תחזיר את התצוגה למצב Normal.

מרחק תצוגה

בתפריט View ניתן לשלוט גם בגודל התצוגה. ניתן לבחור באפשרות Zoom In שמגדילה את התצוגה בקפיצות של 25% עד 200% ומשם פי 2. האפשרות Zoom Out הפוכה בדיוק (הקטנת התצוגה). האפשרות Fit Page In Window מציגה את הדף הפעיל בגודל בחלון מלא ואילו האפשרות Spread in Window מציגה בגדול את שני העמודים הצמודים (במידה ויש דף צמוד לדף הפעיל) על פני כל החלון.

היכרות עם התוכנה



Page 

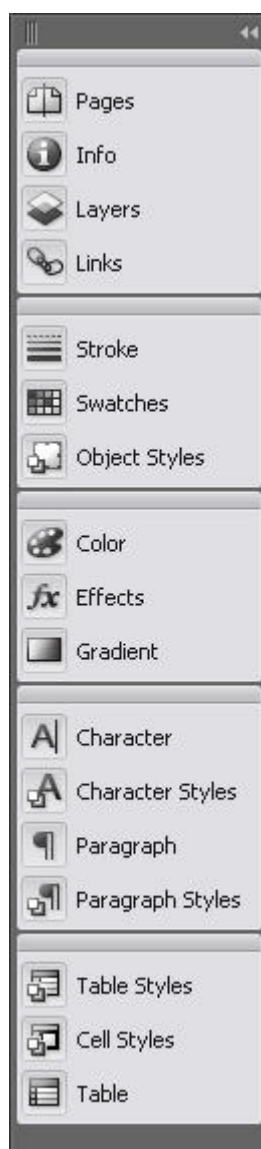


Spread 

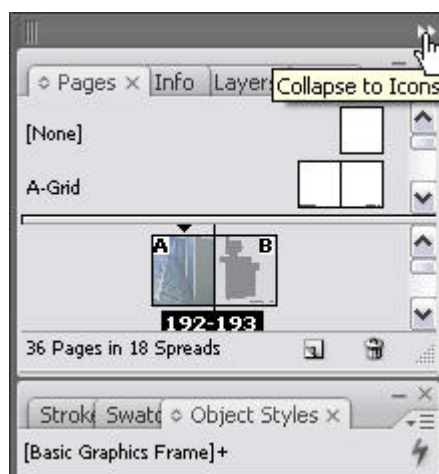
ניהול חלונות

בתפריט Window מוצגים שמות כל החלונות, כשלחלק מהם יש תתי חלונות (אייקון של חץ פונה ימינה). היות שיש הרבה מאד חלונות הם צמודים לפינות המסך במשטחים מיוחדים.

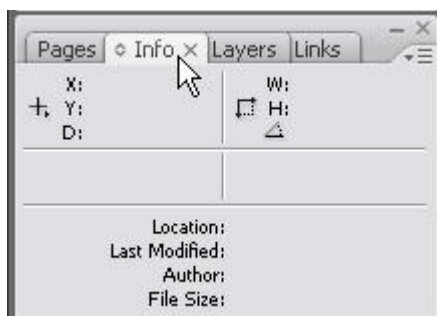
היכרות עם התוכנה



לחיצה על הכפתור Expand Dock תרחיב את המשטח כך שיוציג את החלונות במלואם.



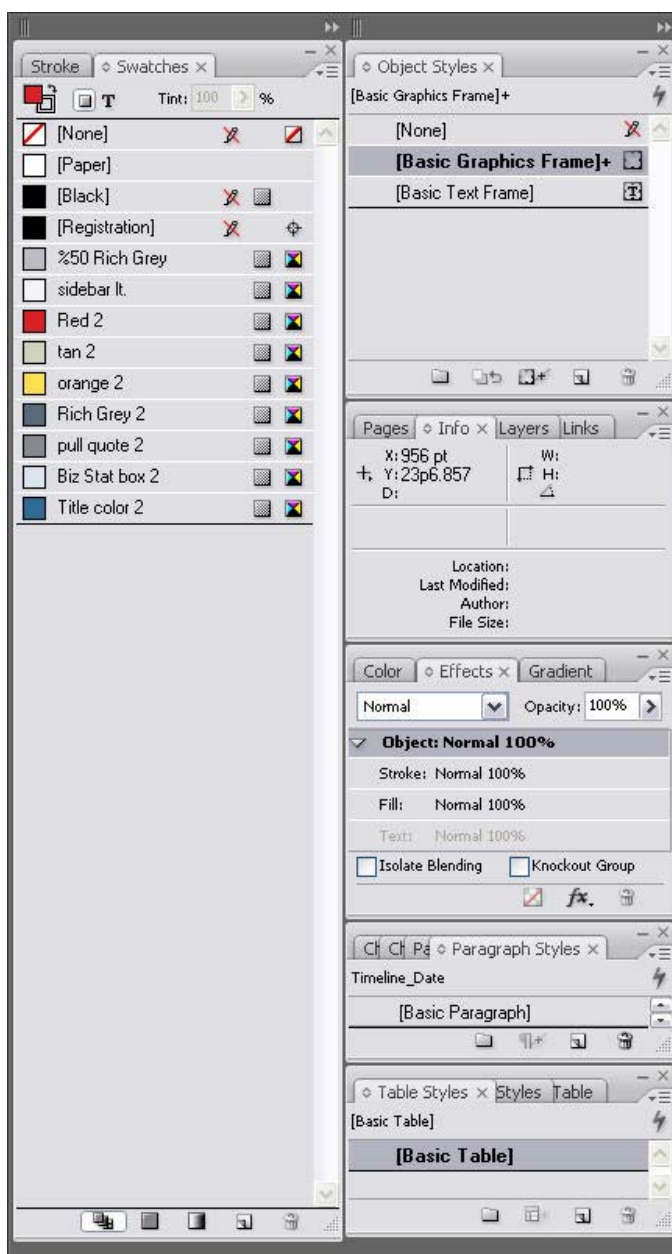
על מנת להפעיל חלון יש ללחוץ על השם שלו.



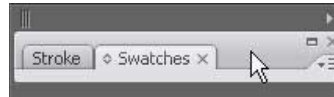
היכרות עם התוכנה

אם רוצים להסתיר את כל החלונות לוחצים Tab. אם לוחצים על Shift+Tab זה מסתיר את כל החלונות למעט חלון הכלים, הסרגל הראשי וחלון הסטאטוס.

במידה ורוצים לגרור טאב שלם אל תוך המסמך, יש לבצע זאת באמצעות גרירה + alt של אחד החלונות מהטאב. גרירה חזרה עם Alt יכניס את הכל פנימה. גרירה חזרה לכיוון ה-Dock תצמיד אותו חזרה, כשניתן ליצור גם שני טורים של חלונות.



ניתן למזער אותם בקלות (לחיצה על הכותרת האפורה).



אחד החלונות החשובים בתוכנה הוא חלון Control. חלון זה מציג את מאפייני האובייקט המסומן ומאפשר לערוך אותם. שינוי ערכים בשדות יכול להתבצע



מאפייני מלל

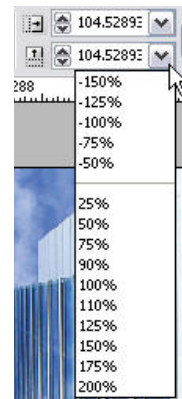


מאפייני תמונה

על ידי סימון עם החץ של השדה הרצוי, עם Tab ו- Shift+Tab אפשר לדלג קדימה ואחורה בין השדות ולחיצה על האייקון ליד השדה תסמן אותו לעריכה.



כדי לשנות ערך בשדה כלשהו ניתן:
1. לבחור אותו מהרשימה.



2. להקליד את הערך הרצוי.
3. לדפדף באמצעות החיצים ליד השדה (בשדות מספריים).
4. לדפדף באמצעות חיצו המקלדת (עם Shift הקפיצות הן +10).



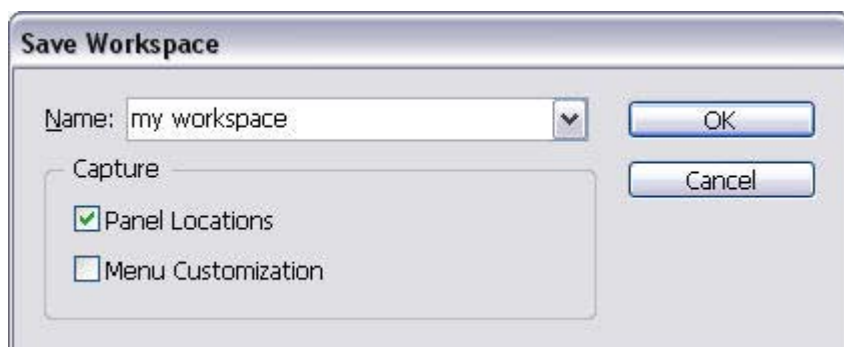
אחרי הקלדת ערך בשדה כלשהו יש להקיש Enter לאישור. אם מקישים Enter+Shift הערך ישתנה, אך יישאר מסומן.



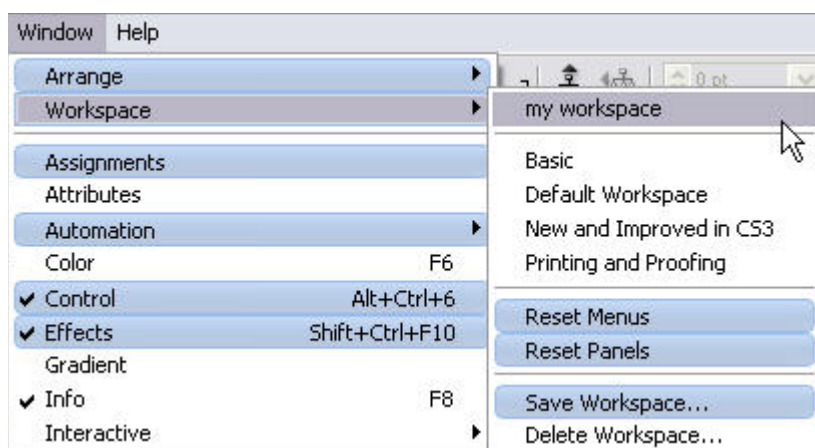
שמירת סביבת העבודה

אינדיזיין מאפשרת לשמור את סביבת העבודה, בדיוק כמו פוטושופ ואילוסטרטור. כל שיש לעשות הוא לארגן את הפלטות במיקום הרצוי ואז לגשת לפקודה Window > Workspace > Save Workspace ולתת שם לחלון.

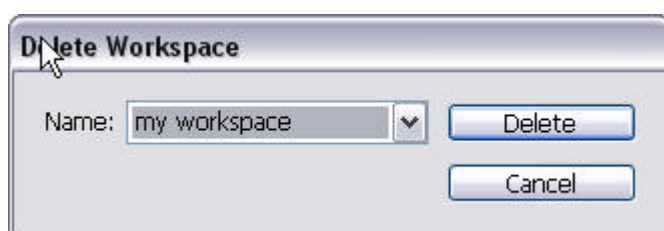
היכרות עם התוכנה



פקודה זו מסוגלת לשמור את מיקום הסרגלים והחלונות (Panel Locations) ו/או את ההתאמה האישית של התפריטים (Menu Customization). לאחר השמירה ניתן לחזור לסידור החלונות בכל עת דרך אותו תפריט.



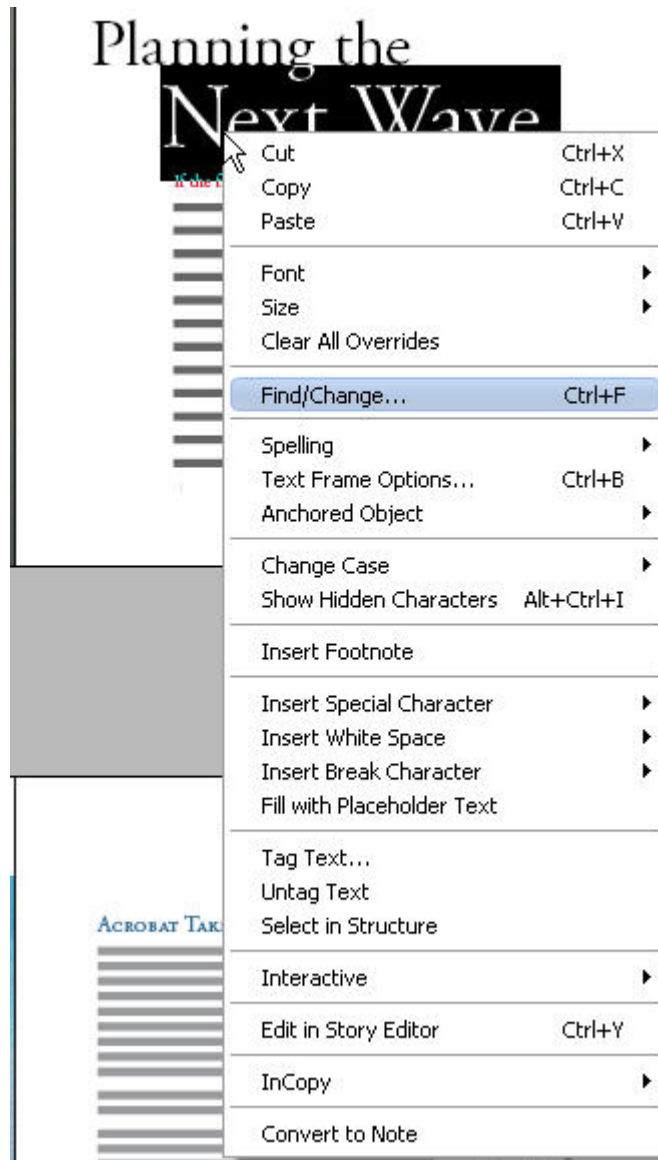
באמצעות הפקודה Window > Workspaces > Delete Workspaces ניתן למחוק את סביבת העבודה המיותרת.



תפריטים נפתחים

באמצעות לחצן ימני בעכבר ניתן לפתוח תפריטים קופצים עם פקודות חשובות, בהתאם למקום בו בוצעה הלחיצה. לחיצה ימנית על איזור ריק במסמך תפתח את התפריט הבא, עם הפקודות הבסיסיות של תצוגה וכדומה. למשל, סימון של מלל וקליק ימני יפתח תיבה בת פעולות עריכה רבות, כגון שינויי פונט, גודל, סגנון וכדומה.

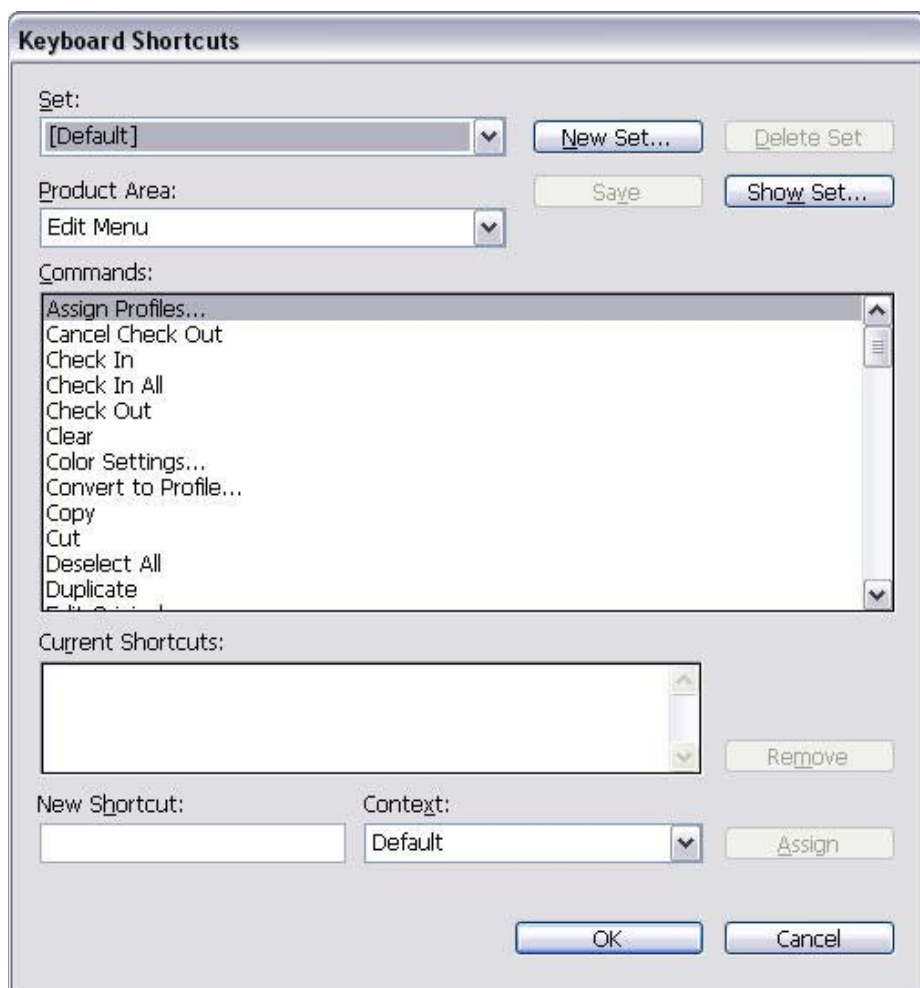
היכרות עם התוכנה



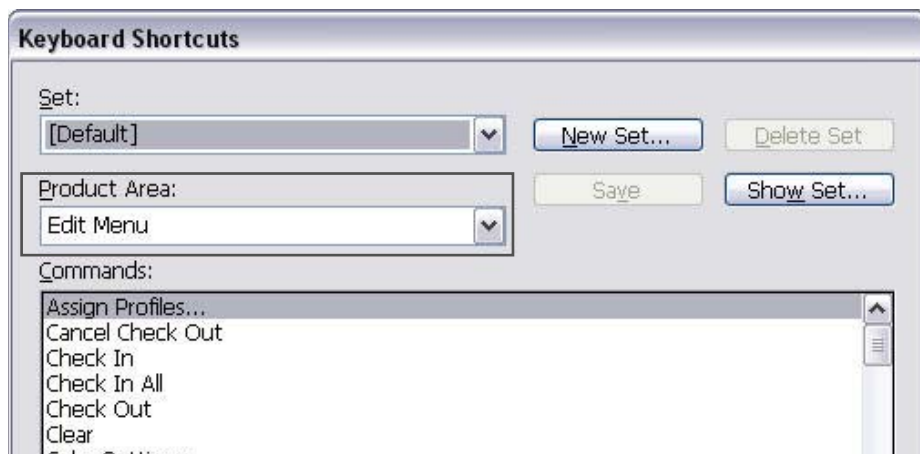
קיצורי מקלדת

כל מי שמבצע מעבר לתוכנה מתוכנות כמו פריהנד, Page Maker או Quark Express, יגלה שקיצורי המקשים שאליהם התרגל שונים מאלו של אינדיזין. על מנת לערוך את קיצורי המקלדת הרצויים יש לגשת לפקודה Edit > Keyboard Shortcuts. בשדה Set ניתן לבחור סט שמתאים לתוכנת Quark Express | Page Maker.

היכרות עם התוכנה



בשדה Product Area ניתן לבחור את פקודות התפריט אותן רוצים לשנות.



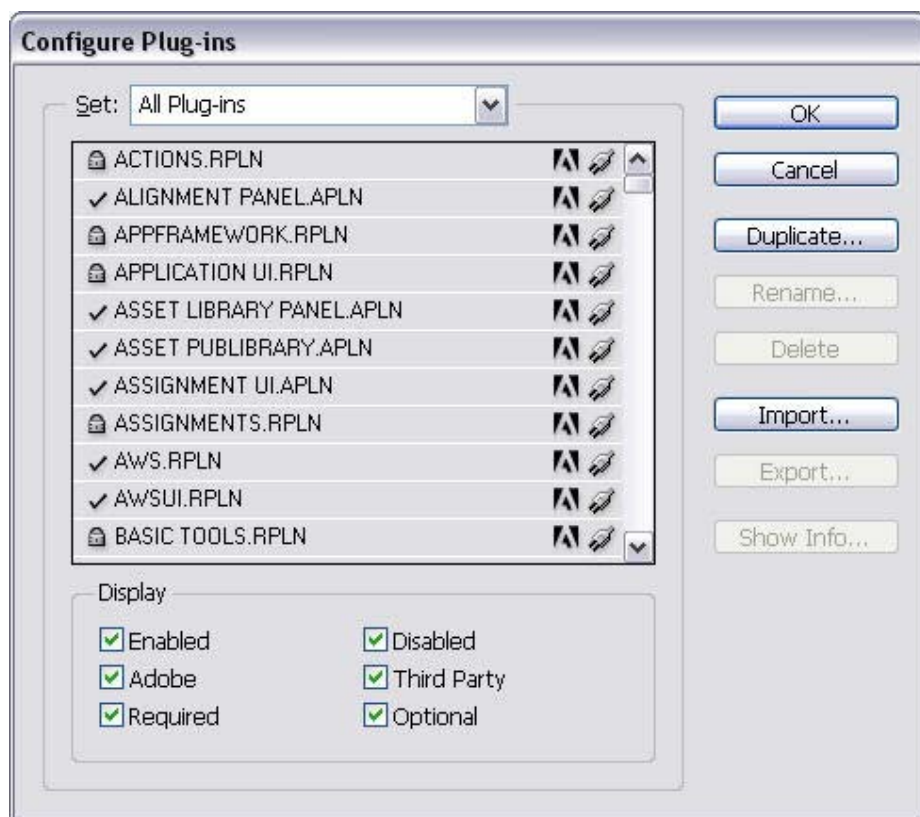
בשדה Current Shortcuts ניתן לראות את הקיצור המוקצה לפעולה המסומנת ואז ניתן להקליד את הקיצור הרצוי.



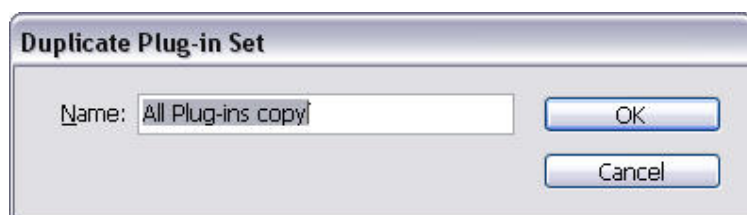
ניהול Plug-Ins

כל מרכיבי התוכנה הם בעצם קבצי תוספים (Plug-Ins). זה אומר שניתן לכבות Plug ins בכל שלב. כדי לנהל את ה- Plug ins יש לגשת לפקודה Help<Configure Plug ins.

היכרות עם התוכנה



בשדה Set ניתן לבחור איזה Plug Ins יוצגו בחלון: כולם, אלו של Adobe (לא כולל צד שלישי) או הנדרשים. כמו כן ניתן לשכפל (Duplicate) לשכפל את אחד הסטים וליצור סט מותאם אישית.



השינויים יתרחשו רק אחרי סגירה והפעלה של התוכנה מחדש.



מסמך חדש ותכונותיו

על מנת להתחיל פרויקט חדש יש צורך (מן הסתם) ליצור מסמך חדש. קיימות בתוכנה מספר דרכים אפשריות כדי ליצור קובץ חדש, כשבפרק זה נסרוק שתיים מהן. כמו כן נסקור את המאפיינים השונים של הקובץ, כפי שניתן להגדיר אותם בעת יצירת המסמך או לשנותם לאחר מכן.

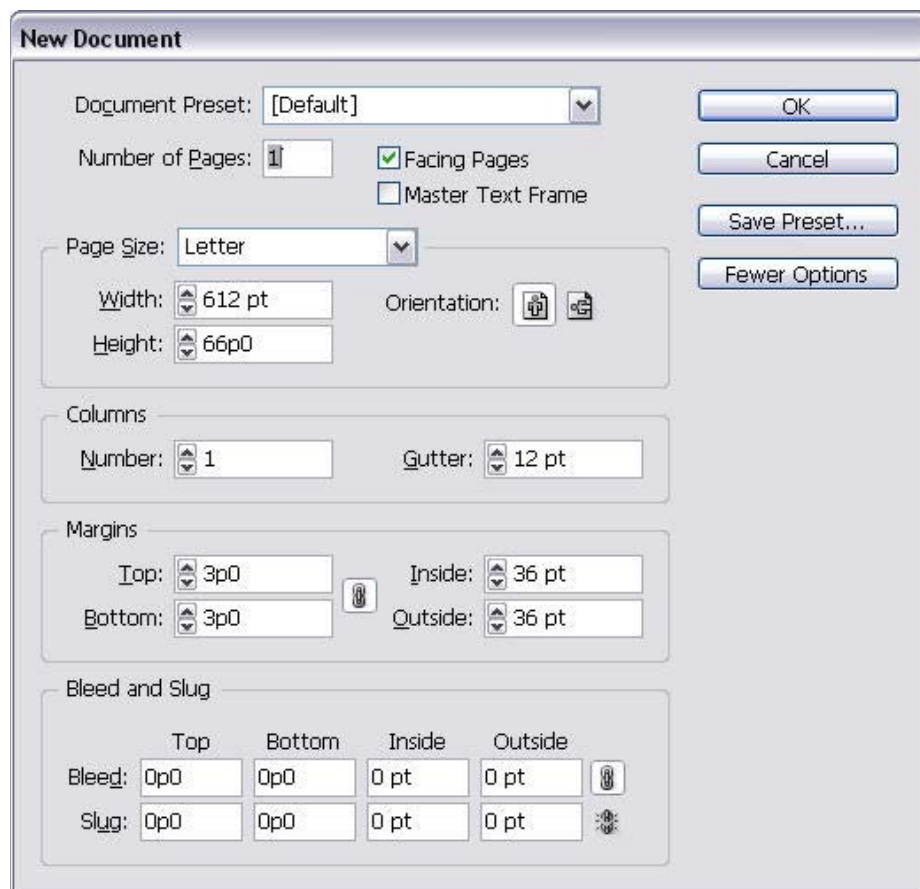
- יצירת מסמך חדש

- קובץ ספרייה חדש

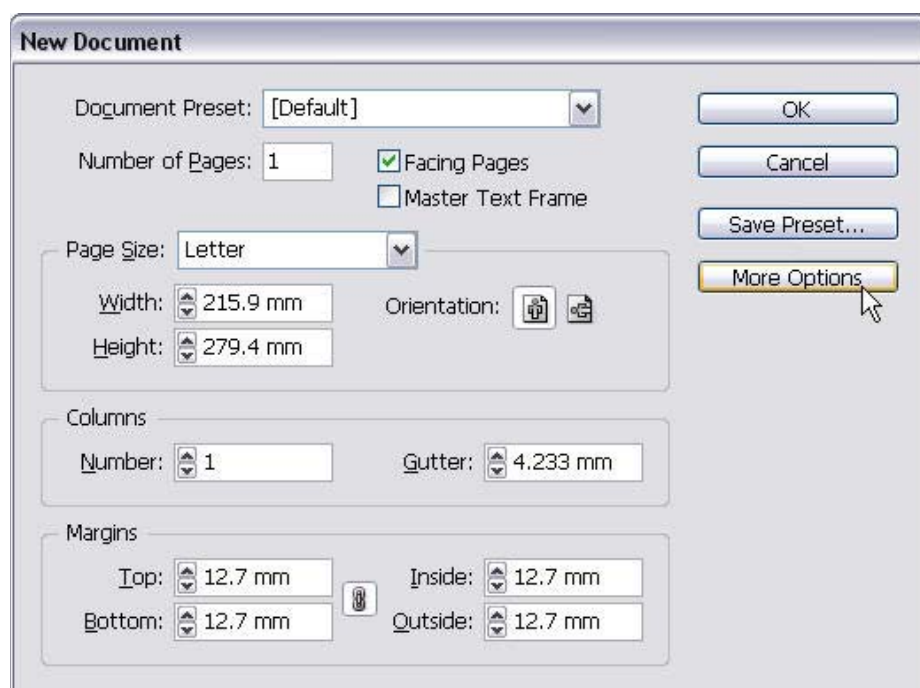
יצירת קובץ חדש

על מנת ליצור קובץ עבודה חדש וריק (לא מבוסס על תבנית) יש לבחור בפקודה File > New > Document. בחירה בפקודה זו תציג תיבת שיחה בה יש להגדיר את מאפייניו השונים של הקובץ החדש.

יצירת קובץ חדש



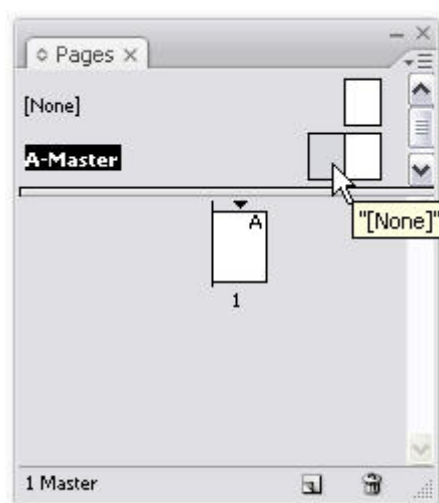
לחיצה על הכפתור More Options תציג אפשרויות נוספות.



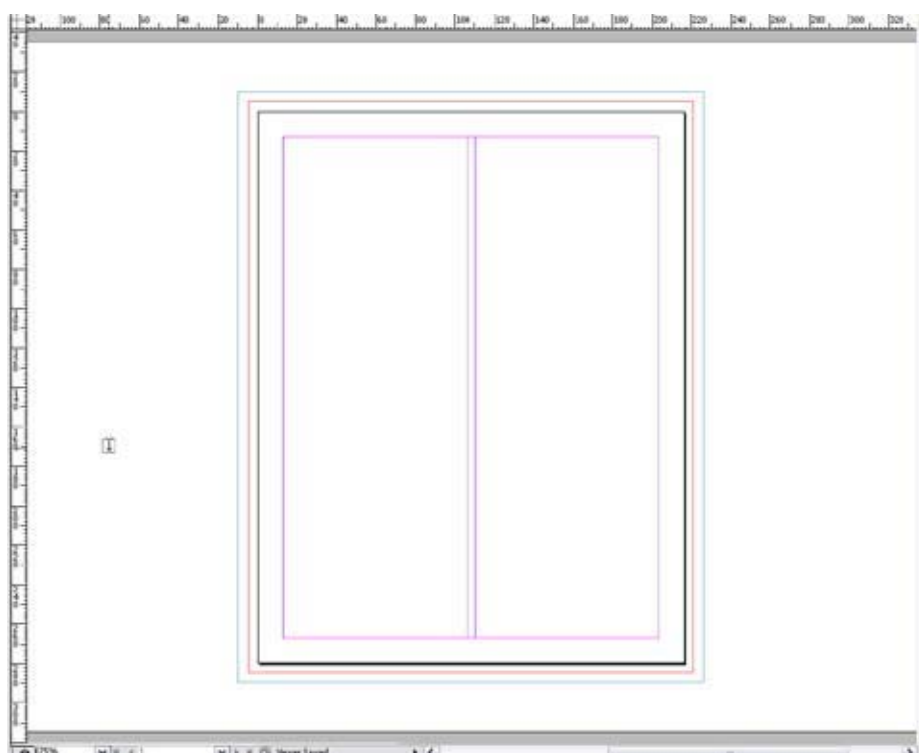
באמצעות הפקודה Save Preset ניתן לשמור את הגדרות החלון על מנת שניתן יהיה לבצע בהן שימוש חוזר. בשדה Preset מוצגות כל הגדרות



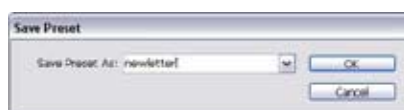
המסמך ששמר המשתמש. בשדה Number of Pages בוחרים את מספר העמודים ההתחלתי כשסימון האפשרות facing Pages יוצר כפולות. סימון האפשרות Master text Frame יוצר מסגרת מלל בדף האב A.



השדה Columns מאפשר לקבוע את מספר הטורים והמרווחים ביניהם (Gutter). השדה Margins מייצג את השוליים (מה שממוקם בשוליים מודפס) לצורך עימוד.



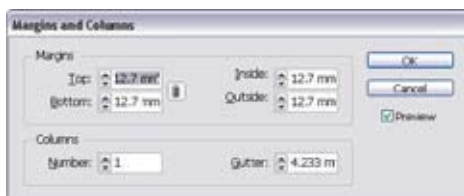
כאמור, לחיצה על Save Preset תשמור את הגדרת העמוד.



בכל שלב של העבודה ניתן לשנות את הגדרות ה- Margins וה- Columns. כל שיש לעשות הוא לסמן את העמודים שאותם רוצים לערוך בחלון Pages, לבחור בפקודה Layout > Margin & Columns ולקבוע את ההגדרות החדשות, כשההגדרות יוחלו רק על העמודים המסומנים.

2

יצירת קובץ חדש



קובץ ספריה חדש

אובייקטים מסוג Snippets הם אובייקטים שנכתבו בשפת XML והם מאפשרים לעשות בהם שימוש חוזר ומהיר (לוגואים, כפתורים וכדומה). סיומת הקבצים הללו היא inds (אינדיזין סניפט). ספרייה היא קובץ המכיל אובייקטים מסוג זה. כדי ליצור ספריה יש לגשת ל- File<New<Library ולשמור אותה (בפורמט inds) היכן שרוצים במחשב או בשרת.



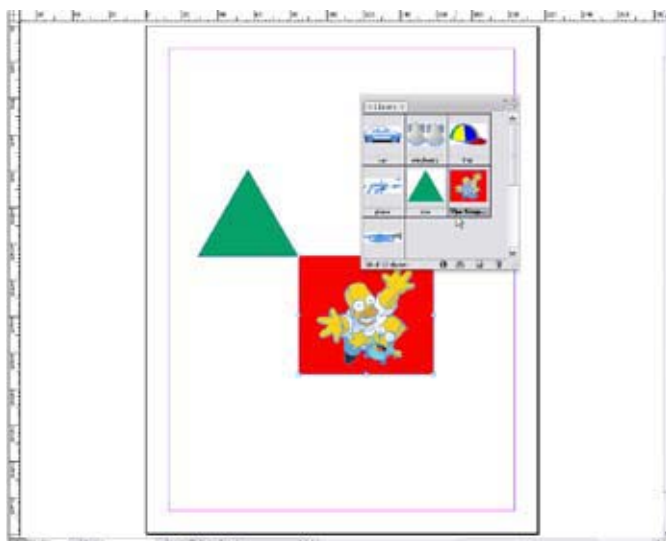
לאחר יצירת האובייקט אותו רוצים למקם בספרייה יש לסמן אותו וכעת יש לגרור אותו לספרייה. לחיצה כפולה עליו תאפשר לכם להעניק לו שם.



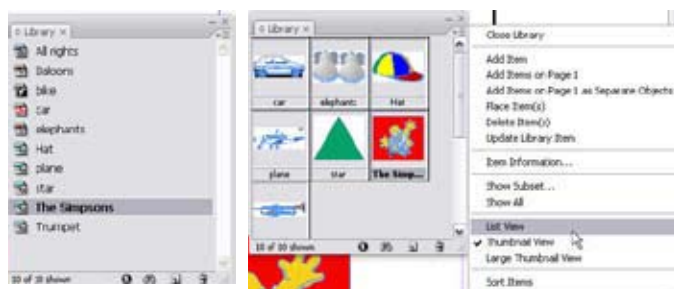
באופן דומה יש להמשיך ולמלא את הספרייה.



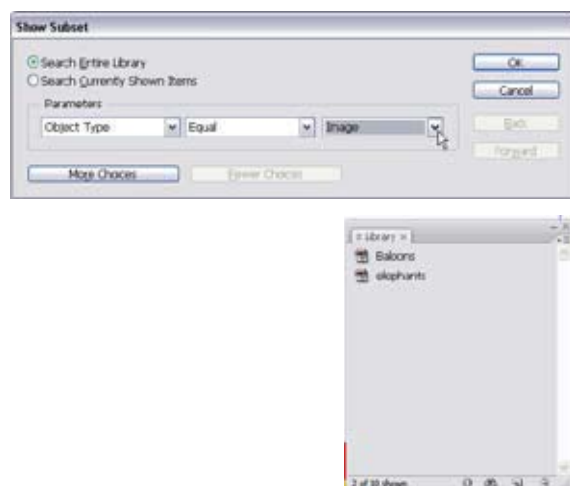
כעת ניתן לפתוח את הספרייה בכל שלב של העבודה (ובעת עבודה על קובץ אינדיזין "רגיל") באמצעות הפקודה File<Open וממנה לגרור את העצמים הרצויים למסמך.



בתפריט הצדי של החלון ניתן לשנות את תצוגת הסניפטים לתצוגה שמית.



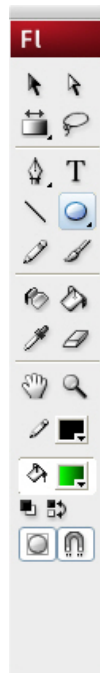
לחיצה על אייקון החיפוש בתחתית החלון תאפשר הצגת עצמים מסוגים מסוימים בלבד, כאלו שמתחילים באות מסוימת, עצמים שנוצרו בתאריך מסוים או כאלו בעלי תיאור ספציפי.



חלון הכלים

חלון הכלים מכיל את כלי העבודה שבתוכנה: כלי ציור ושרטוט, כלי בחירה, כלי מלל וכדומה.

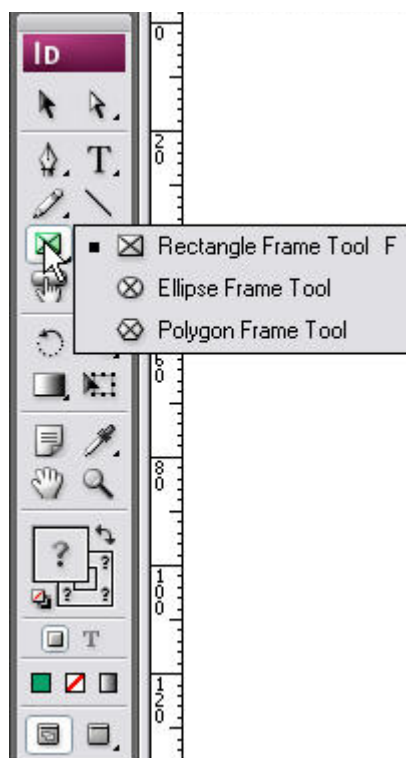
חלון זה מחולק לשני חלקים: חלק עליון של הכלים קבוע וחלק תחתון שמשתנה בהתאם לכלי שנבחר ומציג אפשרויות נוספות של אותו כלי.



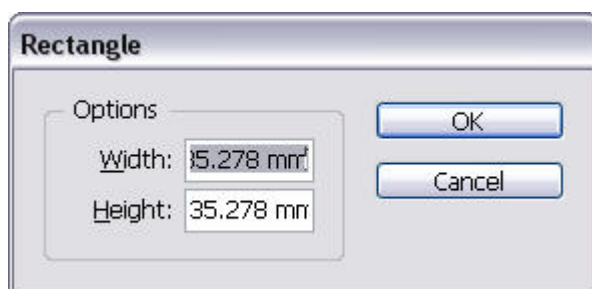
- חלון הכלים
- כלי המסגרות
- כלי הצורות
- כלי המלל
- כלי הבחירה השחור
- כלי הבחירה הלבן
- כלי הבחירה המשולב
- כלי העיפרון
- כלי המספריים
- כלי הסיבוב
- כלי ההטיה
- כלי שינוי הגודל
- פעולות טרנספורמציה
- כלי הסרגל והטפטפת

סרגל הכלים (Window > Tools) מציג את כלי העבודה של התוכנה אליהם ניתן לגשת באמצעות לחיצה על הכלי הרצוי. בנוסף לכל כלי יש קיצור מקשים (למשל האות T עבור כלי המלל).

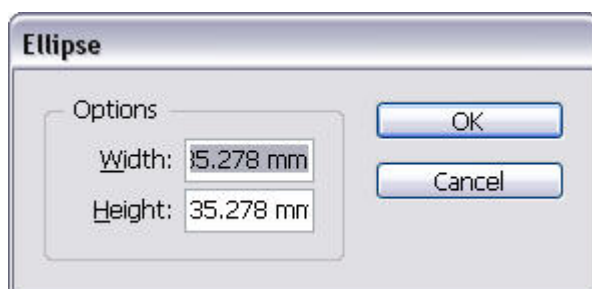
כלי המסגרות



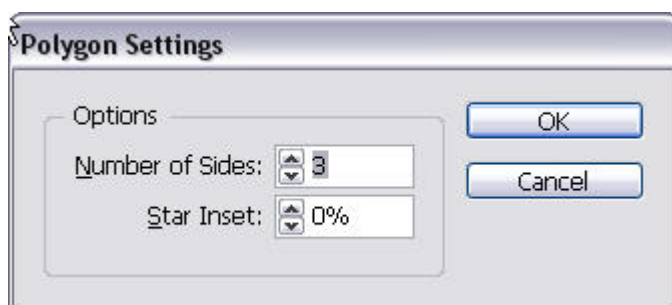
בכל פעם שנרצה לייבא אובייקט גרפי (Place) לכתוב או לייבא מלל (Place) יש לפתוח מסגרת. במידה ולא פתחת מסגרת בכוחות עצמך, כתיבת מלל או ייבוא תמונה (Place) ייצרו מסגרת באופן אוטומטי. יצירת מסגרת מאד דומה ליצירת מלבן: לחיצה וגרירה. תוסיפו מקש Shift והנה לכם ריבוע מדויק, הוספתם Alt? המסגרת תיבנה מהמרכז כלפי חוץ. לחיצה בודדת עם הכלי על המסמך תפתח תיבת שיחה בה ניתן להגדיר מידות רצויות מראש למסגרת. כברירת מחדל היא תציג את המידות של המסגרת האחרונה שיוצרת.



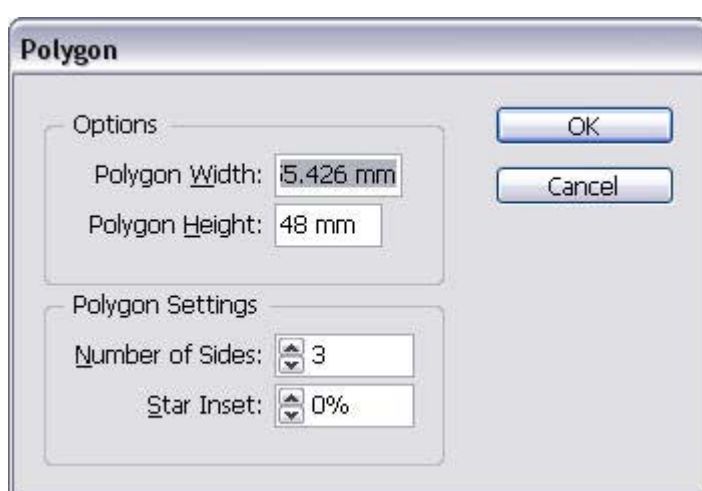
מסגרת עגולה עובדת על אותו עיקרון בדיוק.



לחיצה כפולה על כלי מסגרת המצולע תפתח חלון עריכה בו ניתן להגדיר את מספר הצלעות שלו ואת כניסת הצלעות פנימה (מה שהופך אותו לכוכב).



לחיצה על החיצים במקלדת תוך כדי גרירה של העכבר מאפשרת לשנות באופן דינאמי את מספר הצלעות (למעלה ולמטה) ואת צורת הזוויות (ימינה ושמאלה) של הכוכב / מצולע. לחיצה בודדת עם הכלי על הדף תפתח חלון עם מעט יותר אפשרויות.

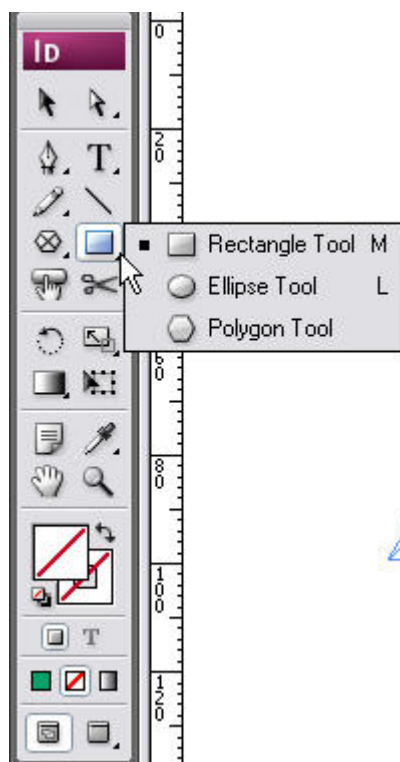


מה שכעת צריך לעשות זה לקבוע את ההגדרות הרצויות ולאשר את החלון.

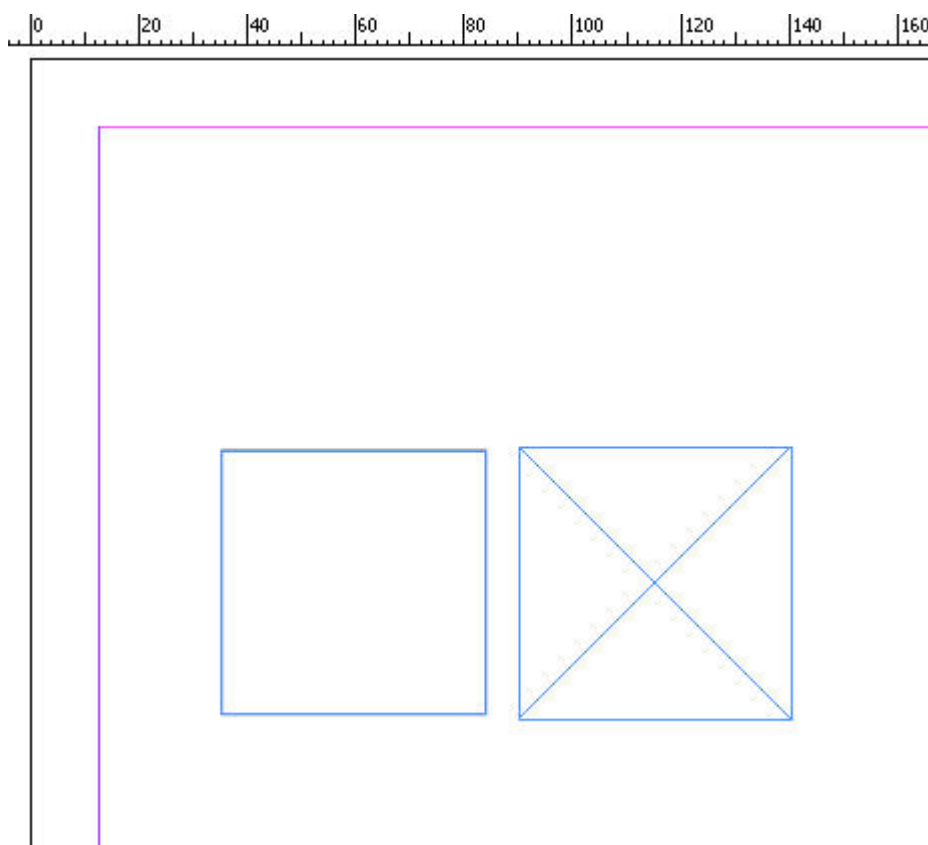


כלי הצורות הגראפיות

בטאב הכלים הגראפיים (שממוקם ליד טאב כלי המסגרות) תמצאו את אותם כלים, ללא האייקון של ה-X בתוכם.



בצורות משתמשים כשרוצים לבנות צורות גראפיות רגילות, אם כי גם אליהן ניתן לייבא תמונות ומלל. ברגע שתעשו כן, ימוקם גם בהן סמן ה-X.



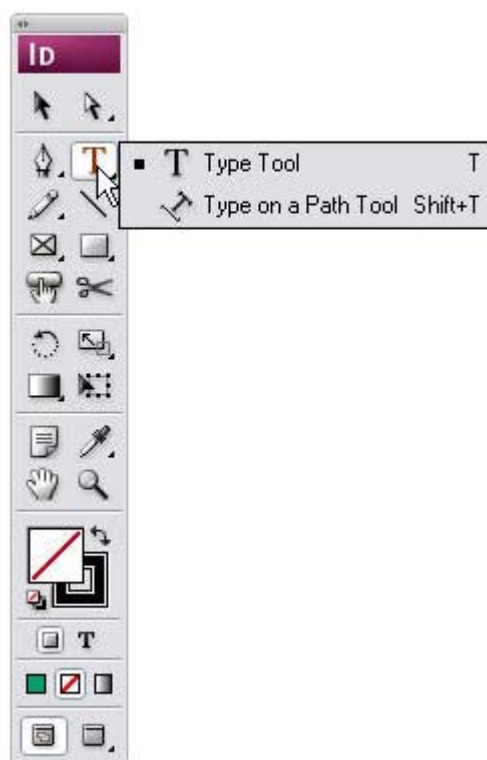
מסגרת מול צורה "רגילה"

את המסגרות לא רואים במצב Preview, אלא רק במצב עבודה רגיל (הן פשוט שקופות). השימוש העיקרי במסגרות הוא כ- Image Place Holders (שומרי מקום לתמונות או מלל).

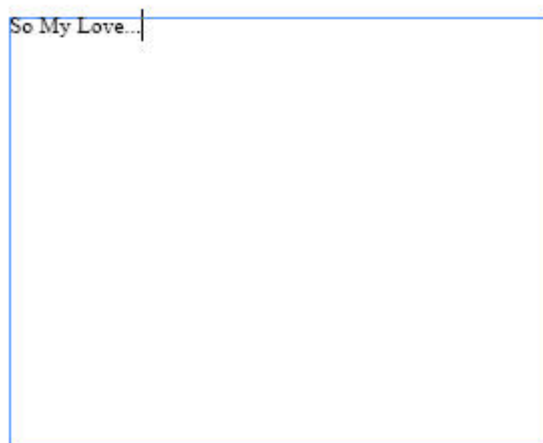


במידה ונבחרה הפקודה
View<Hide frame Edges לא
יראו את המסגרות גם במסמך.

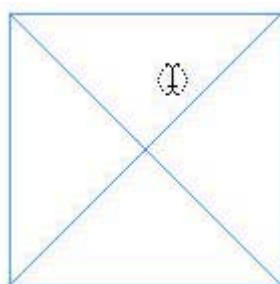
כלי המלל:



כלי המלל משמש לסימון מלל, הפיכת צורות למשטח מלל או לפתיחה של משטח מלל (לחיצה וגרירה).

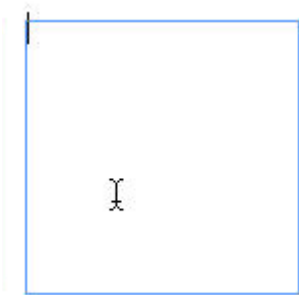


לחיצה בתוך צורה או מסגרת, תהפוך אותם למשטח מלל כשלמסגרת ייעלם אייקון ה-X.

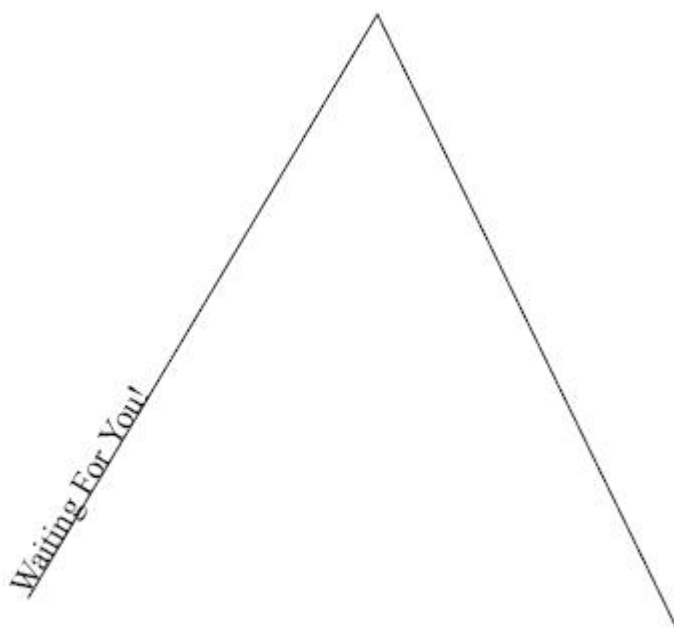




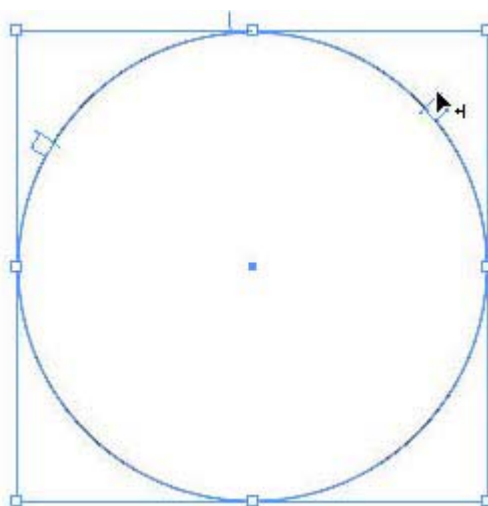
אין צורך שהמסלול יהיה מסומן על מנת להתחיל ולכתוב עליו מלל.

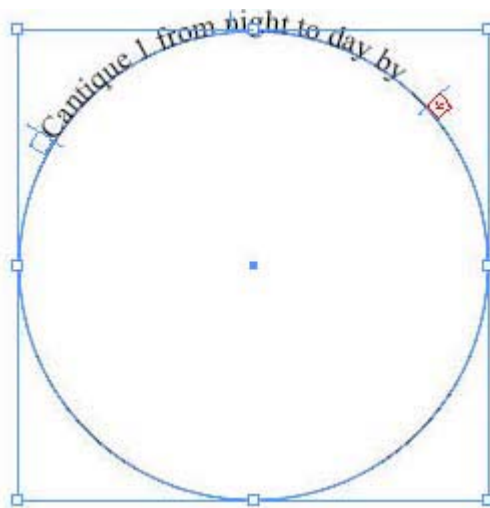


כלי המלל השני מאפשר לכתוב מלל על מסלול (Path) פתוח או סגור. לחיצה על קו המסלול כשהכלי צמוד אליו (ומופיע אייקון של +) תאפשר להתחיל לכתוב.

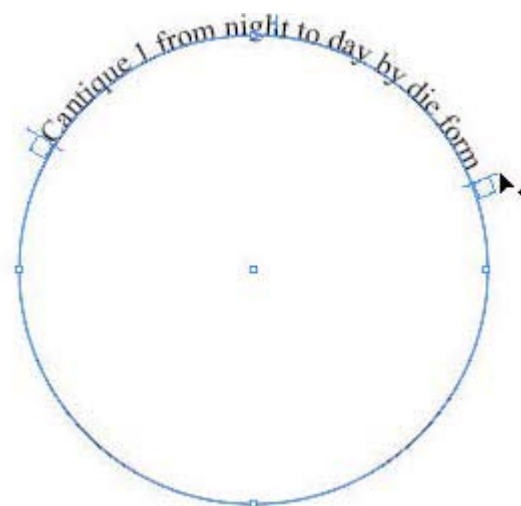


דרך נוספת היא להצמיד את הכלי לצורה, ללחוץ ולגרור באמצעות הכלי ועל ידי כך להגדיר מראש את רוחב הפסקה.

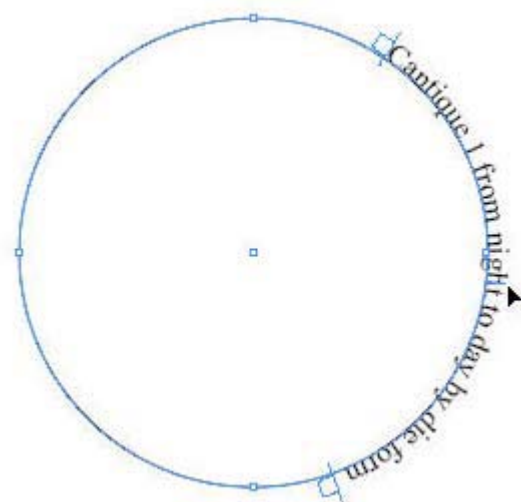




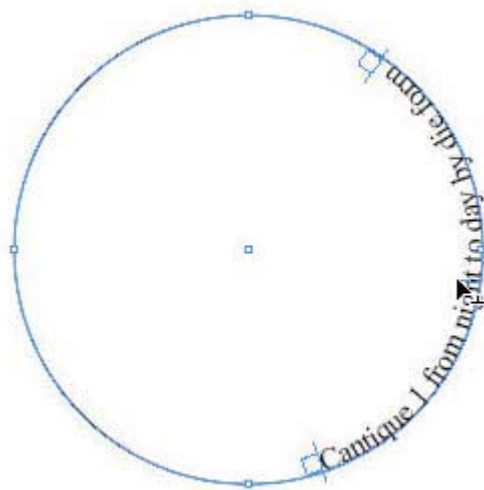
לאחר מכן ניתן לקחת את החץ הלבן, למקם אותו על הקו, עד שהאייקון שלו משתנה ולשנות את רוחב הפסקה.



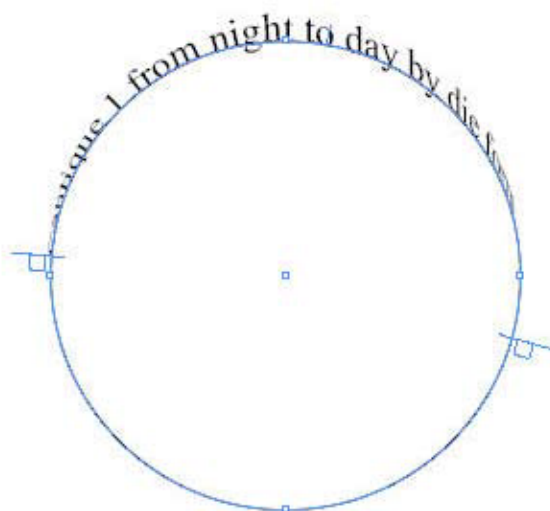
לחיצה על נקודת המרכז של טקסט על מסלול תאפשר לשנות את מיקום הפסקה כולה.



לחיצה על הקו וגרירתו פנימה מנקודת האמצע, תאפשר להפוך את כיוון המלל.



לחיצה כפולה על כלי טקסט המסלולים תפתח תיבת שיחה בה ניתן להגדיר את האפקט, מיקום המלל, מרווח בין תווים, מיקום ביחס למסלול ומיקום ביחס לקונטור.



כלי הבחירה השחור

כלי החץ השחור משמש לבחירת עצמים, לשינוי גודל, לגרירה של אלמנטים או לשכפול שלהם. במידה וממוקמת תמונה במסגרת, שינוי גודל של מסגרת משנה רק את המסגרת.



לעומת זאת שינוי גודל עם Ctrl ישנה גם את התמונה.



כלי הבחירה הלבן

באמצעות החץ הלבן ניתן לבחור רק את התוכן שבמסגרת.

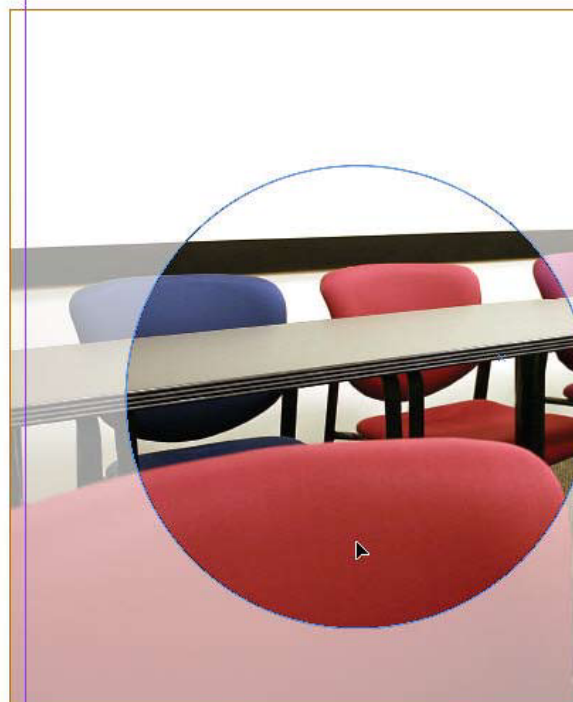


או את הנקודות של המסגרת.



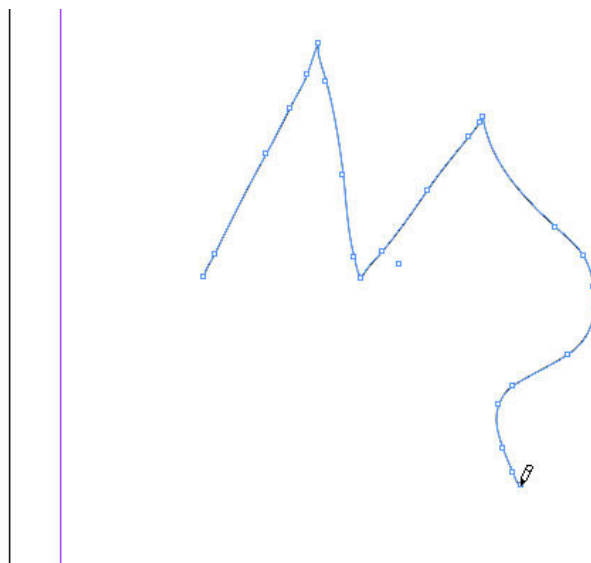
כלי הבחירה המשולב

כלי המיקום (ממוקם בתוך כלי החץ הלבן) עובד כמו החץ הלבן (אם לוחצים בתוך המסגרת) או כמו החץ השחור (אם לוחצים על המסגרת). לחיצה כפולה על כלי המיקום פותחת תיבת שיחה בה ניתן לקבוע את משך הזמן שצריך לחכות על מנת לראות תצוגה של כל התמונה שנחתכת במסגרת. אם לדוגמא בחרתם באפשרות Long Delay, גשו למסמך, לחצו לחיצה ארוכה על המסגרת עם התמונה, גררו את התמונה ותראו תצוגה של התמונה המקורית.

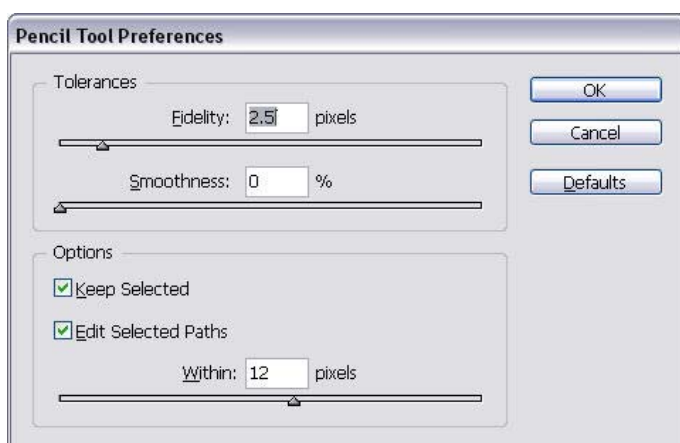


כלי העיפרון

כלי העיפרון מאפשר ליצור מסלולים ביד חופשית.



בלחיצה כפולה עליו ניתן לקבוע את נאמנות הקו לתמונות היד של המשתמש (Fidelity) ואת רמת ההחלקה של הקו (Smoothness). סימון האפשרות Edit Selected Path יאפשר להמשיך קו שצויר, בתנאי שמיקום הסמן אינו מרוחק מנקודת הסיום של הקו יותר מהערך הנקבע בחלון (Within).



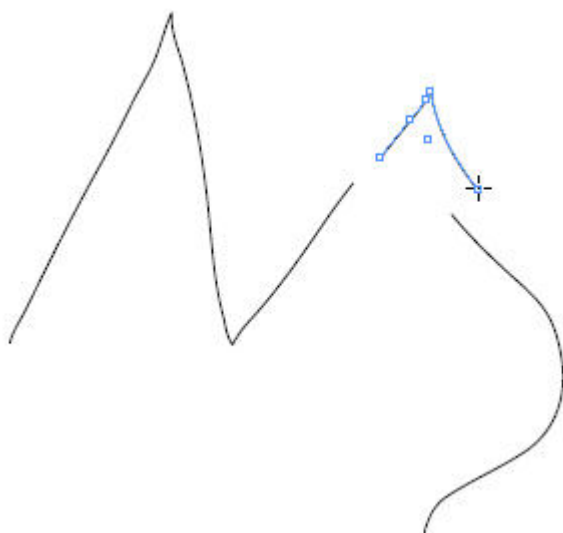
במידה והצורה פתוחה, נוכל לסגור אותה באמצעות כפתור הסגירה בחלון Path Finder.



כלי המספרים



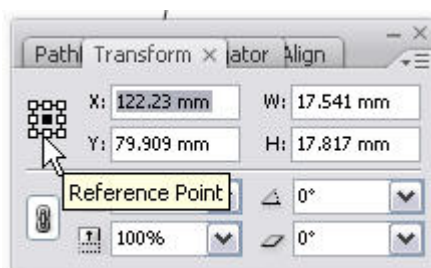
כלי המשמש לחיתוך סגמנטים בצורה. קליק על נקודה וקליק נוסף מאפשר לבחור את הסגמנט הדורש חיתוך.



כלי הסיבוב



מאפשר סיבוב צורה. בצירוף מקש Alt ניתן גם לשכפל אותה. את נקודת המרכז ניתן להגדיר באופן ידני או באמצעות השדה בחלון Control או חלון Transform.



סיבוב מסגרת יסובב את המסגרת והתוכן.



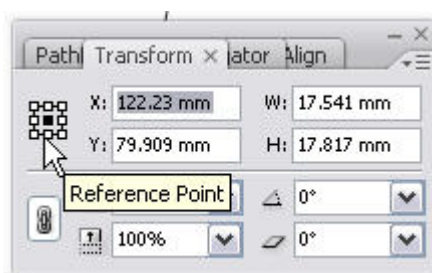
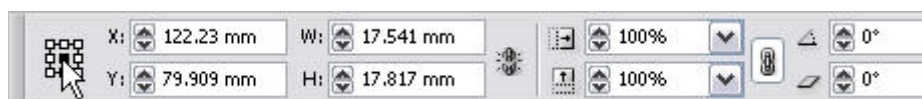
סיבוב מסגרת אחרי סימונה בחץ לבן יסובב את התוכן בלבד.



כלי ההטיה



כלי זה מאפשר הטיה של צורה. בצירוף מקש Alt ניתן גם לשכפל אותה. את נקודת המרכז ניתן להגדיר באופן ידני או באמצעות השדה בחלון Control או Transform.



הטית מסגרת תטה את המסגרת והתוכן.



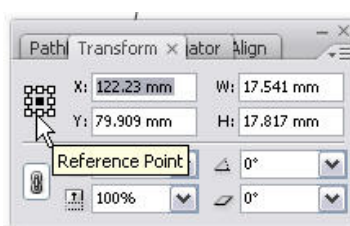
סיבוב מסגרת אחרי סימונה בחץ לבן יסובב את התוכן בלבד.



כלי שינוי הגודל



מאפשר שינוי גודל של צורה. בצירוף מקש Alt ניתן גם לשכפל אותה. את נקודת המרכז ניתן להגדיר באופן ידני או באמצעות השדה בחלון Control או Transform.



שינוי גודל מסגרת ישנה את גודל המסגרת והתוכן.



שינוי גודל מסגרת אחרי סימונה בחץ לבן ישנה את גודל התוכן בלבד.

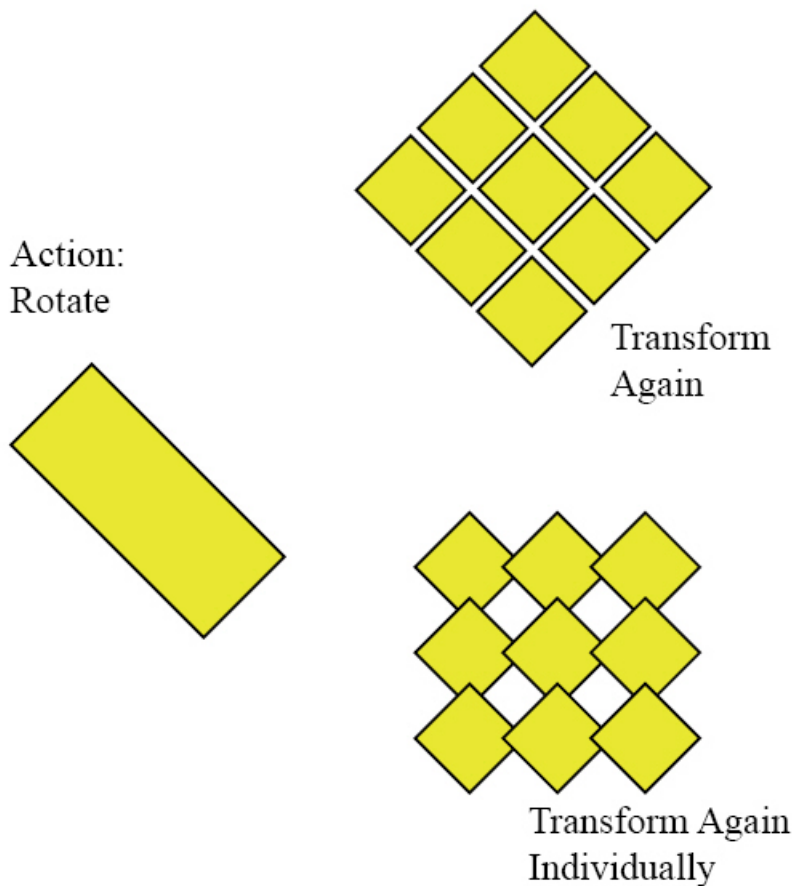


פעולות טרנספורמציה

ביצוע הפעולה Object<Transform Again<Transform Again מבצע את פעולת הטרנספורמציה הבודדת האחרונה.

הפעולה Object<Transform Again<Transform Sequence Again מבצעת את רצף פעולות הטרנספורמציות האחרון.

הפעולה Object<Transform Again<Transform Again Individually מבצעת את פעולת הטרנספורמציה הבודדת האחרונה על קבוצה של אובייקטים, כל אובייקט סביב הציר שלו (בניגוד ל- Transform Again שמתייחס אליהם כצורה בודדת עם ציר אחד).

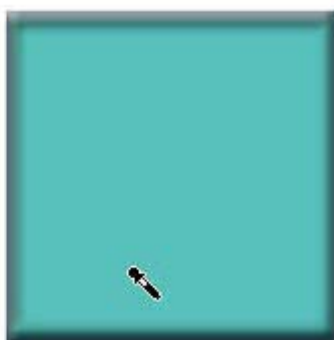
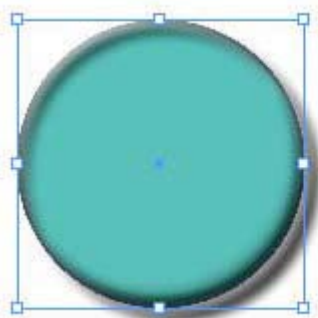
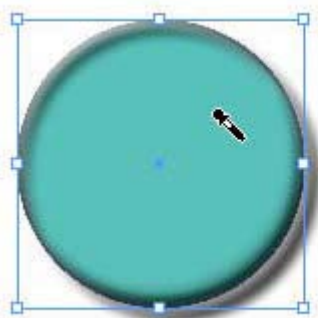


הפעולה Object<Transform Again<Transform Sequence Again Individually מבצעת את רצף פעולות הטרנספורמציה האחרון על קבוצה של אובייקטים, כל אובייקט סביב הציר שלו (בניגוד ל Transform Again שמתייחס אליהם כצורה בודדת עם ציר אחד).

כלי הסרגל והטפטפת



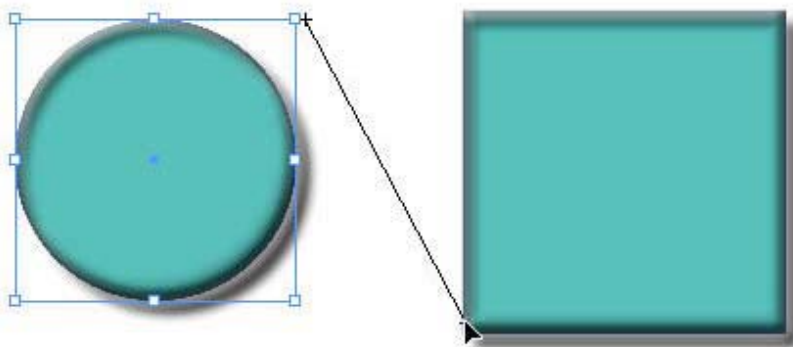
כלי הטפטפת בלחיצה על אובייקט דוגם את הסגנון שלו, בלחיצה שנייה על אובייקט אחר הוא מעביר לו את התכונות שלו, כולל העברת תכונות למלל.



לחיצה כפולה על כלי הטפטפת מאפשרת לבחור את מאפייני הסגנון הרצויים להעתקה, לדוגמא: רק את תכונות המילוי, ללא תכונות הקו.



כלי הסרגל מאפשר מדידה של מרחקים וזוויות.



המידע מוצג בחלון Info בצדו הימני (צד שמאל מציג את מידע המצביע).

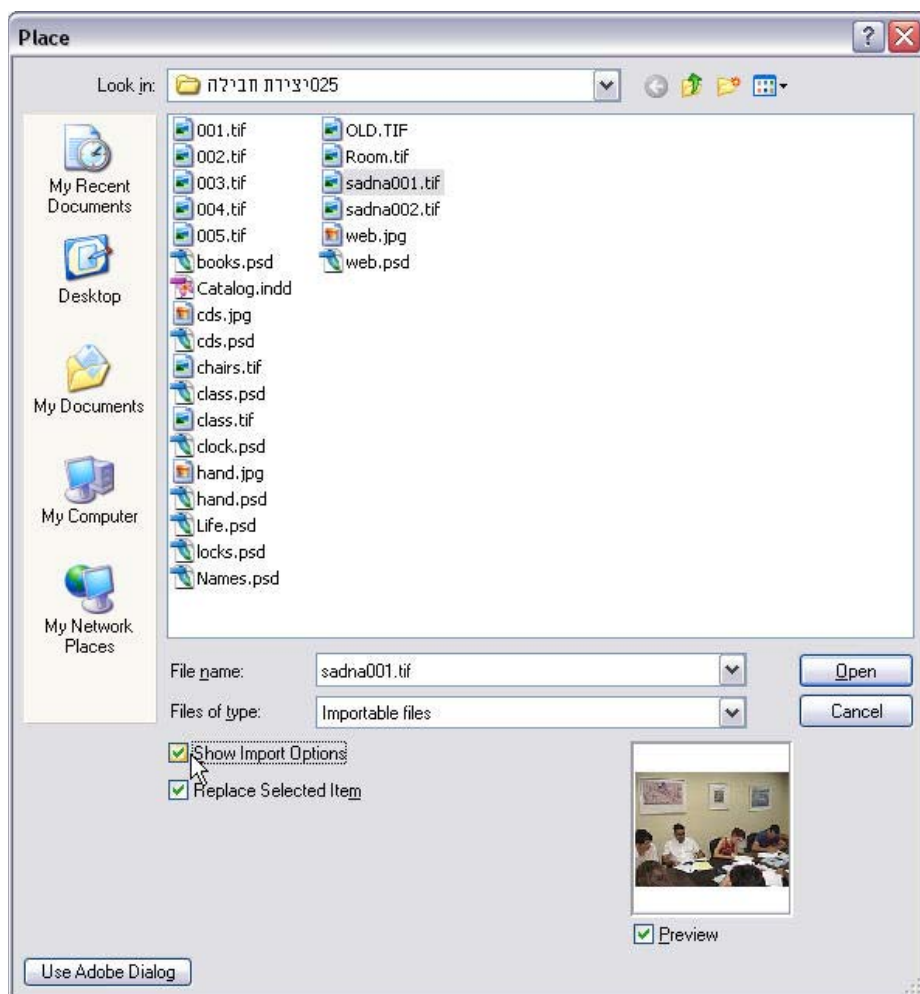


מיקום תמונות במסמך

תוכנת אינדיזיין מאפשרת למקם תמונה במסמך בכל פורמט (כמעט) שתוכלו להעלות על דעתכם. בפרק זה נבדוק כיצד יש לייבא תמונה למסמך ובין את האינטגרציה המושלמת בינה לבין פוטושופ שמאפשרת לייבא לקובץ גם תמונות מורכבות על שלל מרכיביו (ערוצים, שכבות, תיקיות, מסלולים ועוד).

- ייבוא תמונה
- ניהול תמונות
- שימוש ב - Alpha Channel
- אפשרויות מתקדמות
- צביעת תמונה שחור לבן

בגרסה הנוכחית ניתן למקם מספר תמונות בו זמנית.



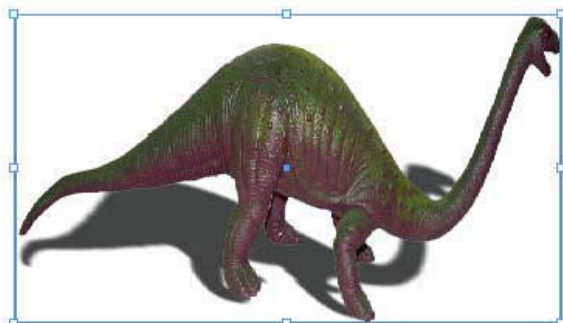
לכל פורמט תיבת שיחה משלו. למשל EPS או JPG יציגו תיבות שיחה שונות.



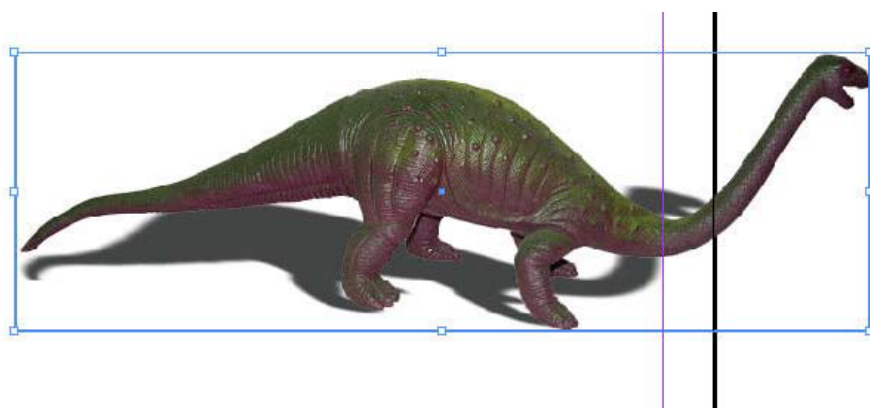
באמצעות הפקודה Object Fitting ניתן להתאים את התמונה למסגרת ולהפך.



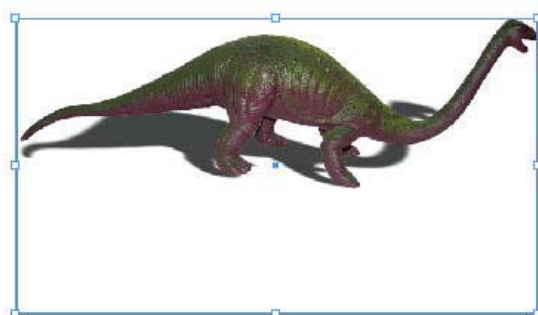
האפשרות Fit Content to Frame תשנה את התמונה לפי המסגרת, בלי שמירה על פרופורציות.



האפשרות Fit Frame to Content תשנה את המסגרת לפי התמונה.



האפשרות Fit Content Proportionally תשנה את התמונה לפי המסגרת, עם שמירה על פרופורציות.



האפשרות Fit Frame Proportionally תשנה את המסגרת לפי התמונה עם שמירה על פרופורציות והאפשרות Center Content תמרכז את התמונה לפי המסגרת.



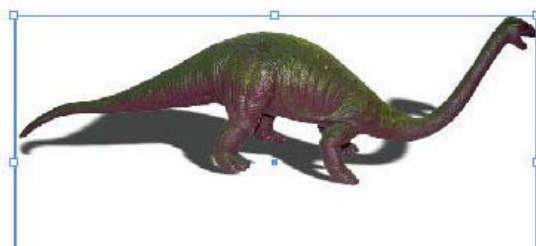
שינוי גודל של מסגרת עם מקש Ctrl משנה גודל לשני העצמים (המסגרת והתמונה).



דרך נוספת לייבוא תמונה היא לגרור תמונות מהמחשב (כולל מ-Bridge) אל המסגרת הרצויה.



דרך נוספת לייבוא תמונה היא לבחור בפקודה **File > Place** גם ללא סימון מראש של מסגרת גרפית. לאחר אישור החלון יוצג אייקון קטן המציג את התמונה. לחיצה בודדת תמקם את התמונה בגודל 100% בתוך מסגרת.



לחיצה וגרירה תיצור מסגרת בגודל מסוים, ובתוכנה התמונה.

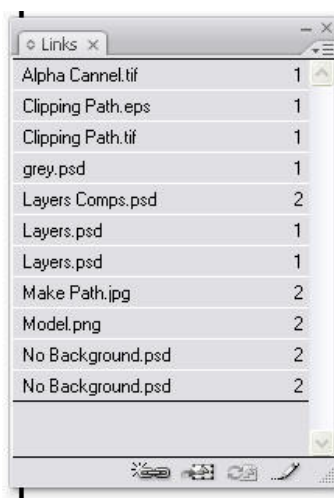


אפשרות נוספת היא לפתוח תמונה בפוטושופ, לבחור אותה ולבצע פעולת **Copy** ואז לבצע פעולת **Paste** ב-InDesign.



ניהול תמונות

כל התמונות שייבאתם לקובץ מוצגות בחלון הקישורים (Window > Links).
כברירת מחדל כולן מקושרות ולא מוטמעות.



ליד כל תמונה כתוב את מספר העמוד בה היא ממוקמת. במידה ונתיב (מיקום התמונה במחשב) אחת התמונות השתנה, תופיע תיבת אזהרה.



במידה והחלון אושר ללא מיקום מחדש של התמונות, אז התמונות יוצגו בחלון כשלצידן אייקון של סימן שאלה.



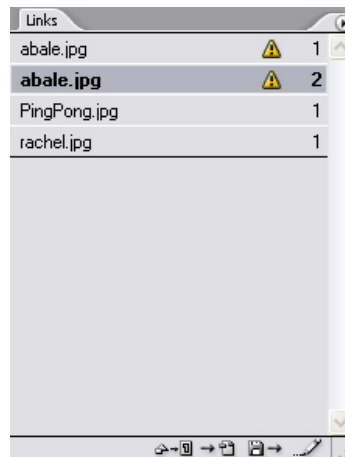
בחלק התחתון של החלון ישנם 4 כפתורים, להלו פירוטם, משמאל לימין.



כפתור Relink: מאפשר לייבא את התמונה מחדש, במקרה שהתוכנה לא מוצאת אותה, או להחלפה בתמונה אחרת שתקבל את מאפייני התמונה המוחלפת.

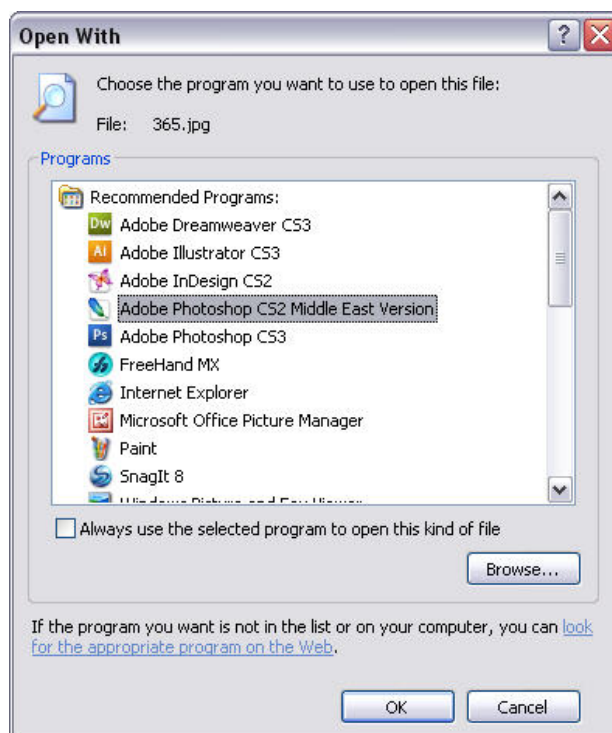
כפתור Go to link: עובר להתמקדות (Zoom) בתמונה המסומנת בחלון ובחר בה.

כפתור Update: במידה ובוצע שינוי בתמונה בפוטושופ (בזמן שהתוכנה פתוחה), הוא יאפשר לעדכן אותה. תמונה לא מעודכנת תופיע בחלון הקישורים עם סימן קריאה.

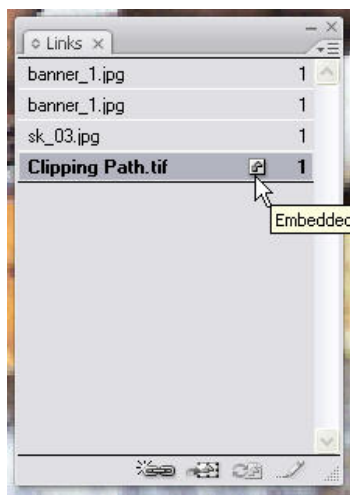


במידה ורוצים להעתיק תמונה לתיק אחר אפשר לבחור בפקודה Copy Links מהתפריט הצידי בחלון.

כפתור Edit Original: פותח את התמונה לעריכה בפוטושופ. במידה והוא פותח את התמונה בתוכנה אחרת יש לשנות את ברירות המחדל של המחשב.

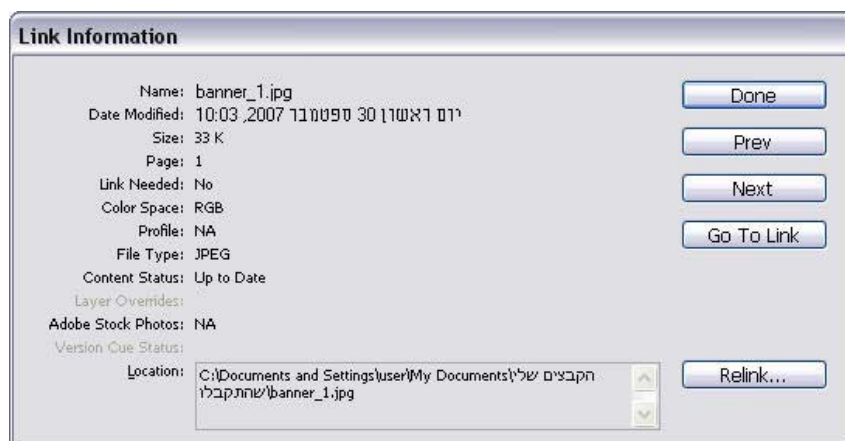


במידה ורוצים להטמיע תמונה יש לבחור בפקודה Embed File בחלון.



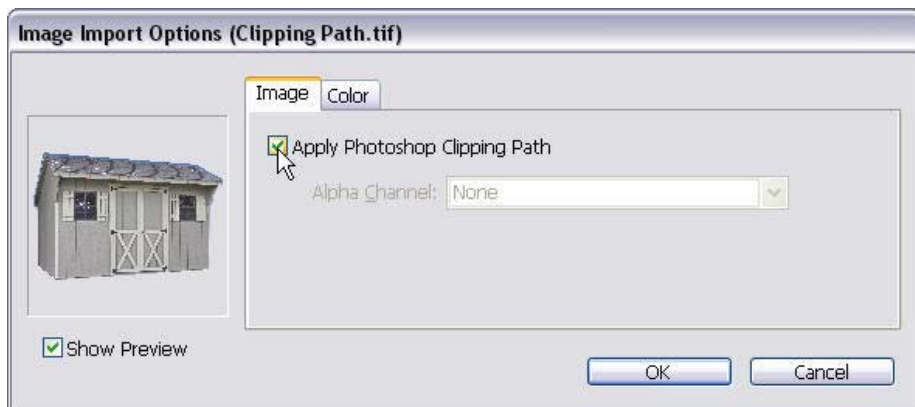
הפקודה Unembed File תבטל את הפעולה (בתנאי שנשמר קובץ המקור).

הפקודה Link Information תציג מידע אודות התמונה.



שימוש ב- Clipping Path ו- Alpha Channel

בתוכנת אינדיזיין אפשר להשתמש ב- Clipping Path של פוטושופ או ליצור אחד בתוכנה עצמה. במידה ולתמונה שאתה מייבא יש Clipping Path, יש לסמן את האפשרות של שמירת המסלול בחלון הייבוא.



שים לב שניתן לשנות את המסלול בתוכנה, אך הוא אינו משפיע על התמונה המקורית.



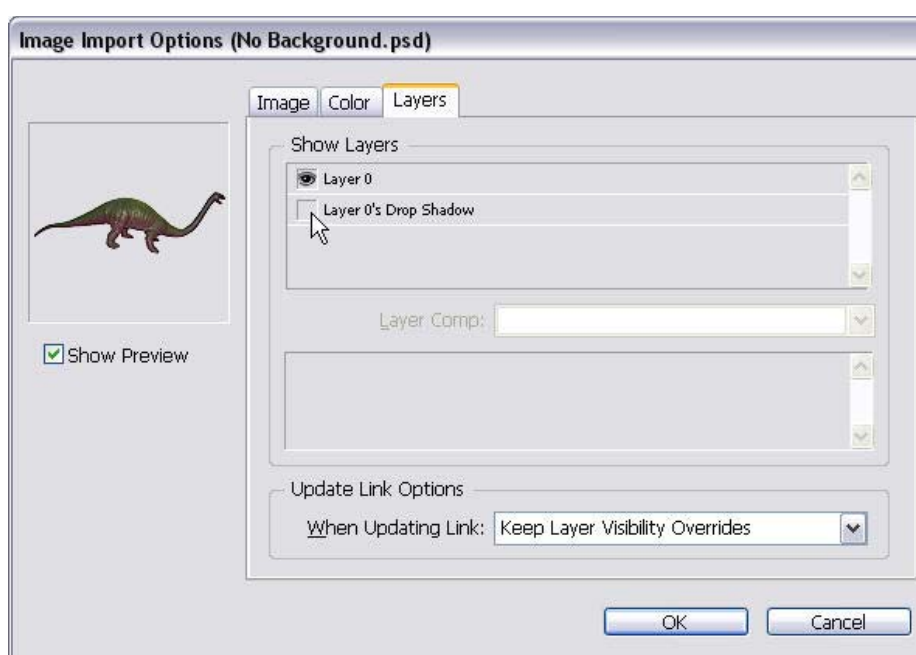
שים לב שבתמונות בפורמט Tiff יש אפשרות לגלות אזורים שלא רואים בתמונה המקורית בעוד שבקבצים מסוג EPS ניתן רק להסתיר פיקסלים, אך הגדלת המסלול לא תגלה חלקים מהתמונה המקורית.



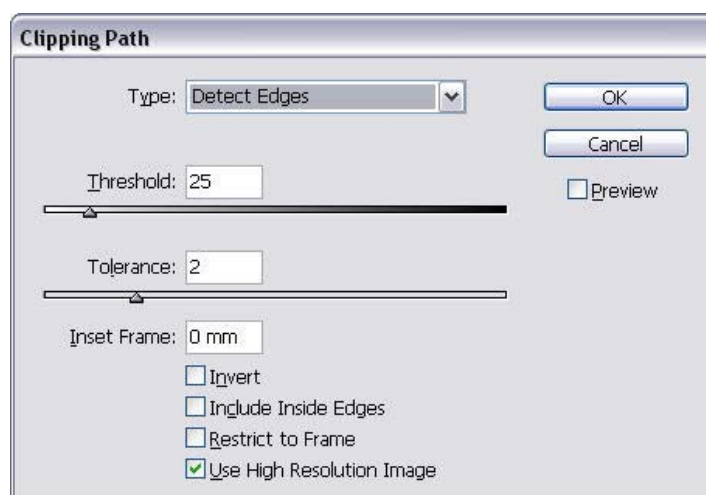
במידה ולתמונה יש ערוץ אלפא, ניתן לייבא את התמונה עם האלפא, מה שמאפשר ליצור 256 רמות שונות של שקיפות.



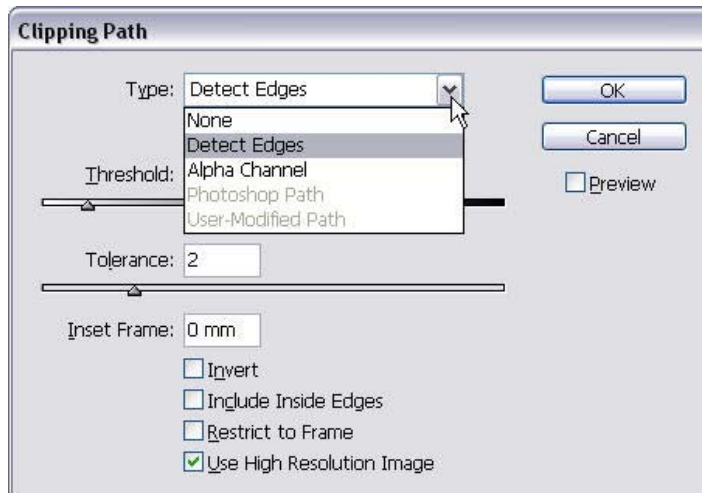
אפשר כמובן פשוט גם לייבא קובץ PSD עם רקע שקוף, כשניתן אפילו לבחור איזו שכבות להציג ואילו לא.



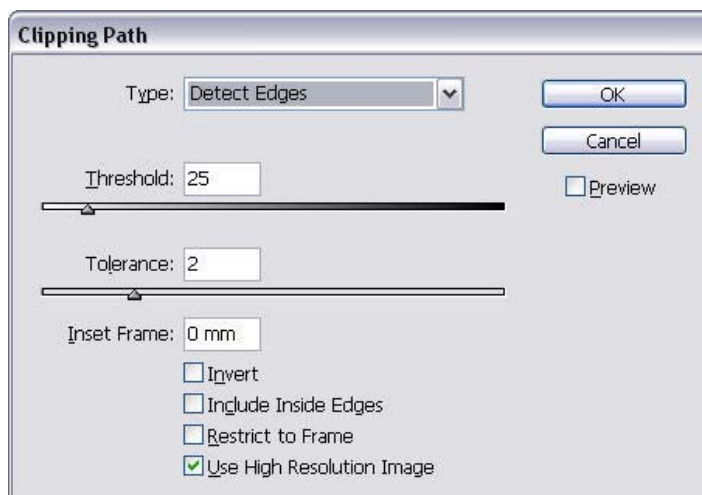
במידה וייבאת תמונה שיש בה Clipping Path או Alpha Channel אך לא סימנת את האפשרות בחלון, תוכל לחזור ולהחיל אותה באמצעות הפקודה Object<Clipping Path<Options.



בתיבת השיחה ניתן לבחור את סוג המסלול החותר (Type).



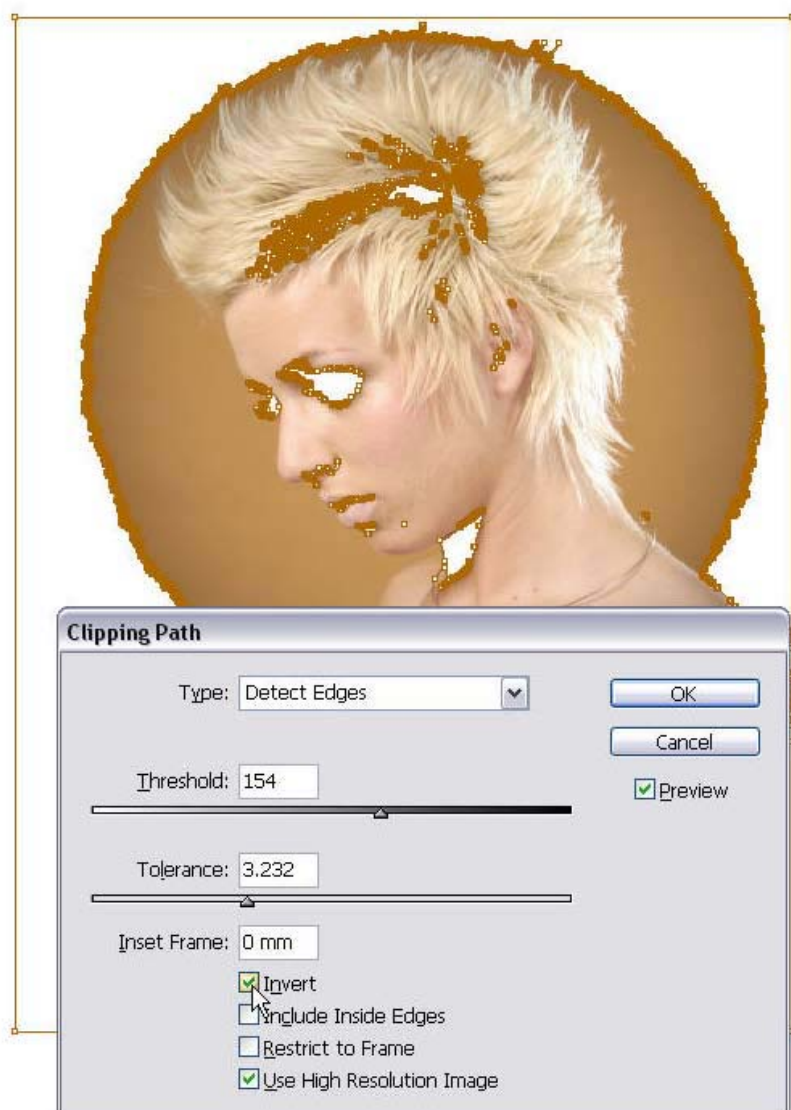
האפשרות Detect Edges מאפשרת ליצור רקע שקוף על פי צבעוניות התמונה.



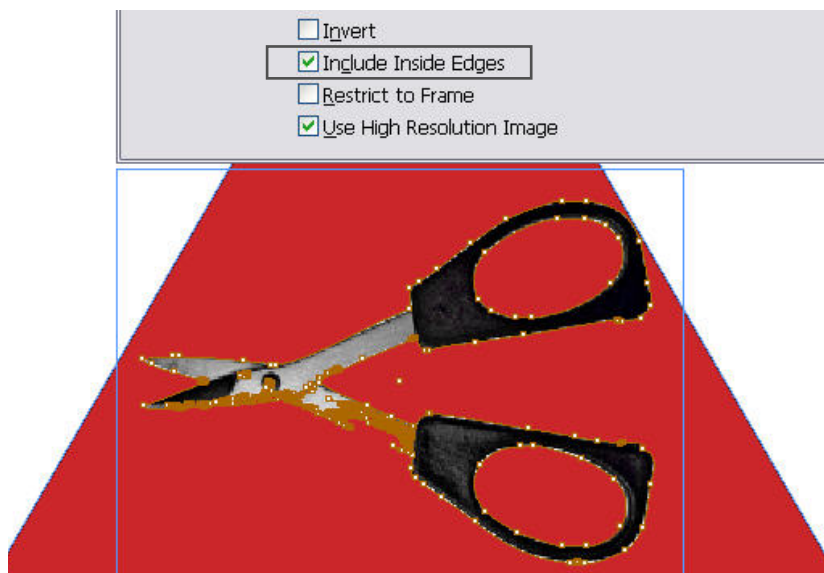
השדה Threshold מסתיר את הפיקסלים הלבנים בהתחלה עד הפיקסלים השחורים ו- Tolerance מחלק את האזורים השקופים.



לחיצה על תיבת הסימון Invert תהפוך את המסכה.



סימון האפשרות Include Inside Edges מאשר לאינדיזיין להפוך גם אזורים שאינם רציפים לאזורים שקופים.

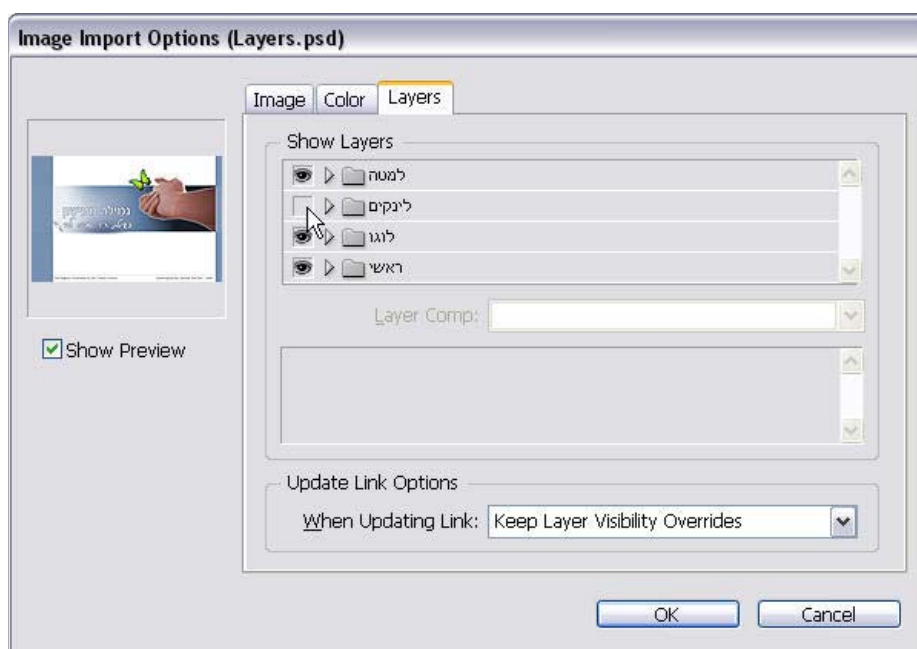


אפשרויות תמונה מתקדמות

כאמור, ניתן לייבא לאינדיזיין תמונות עם שכבות מפותטות (בפורמט PSD). הפקודה Object Layer Options תפתח תיבת שיחה בה ניתן לשלוט בתצוגת השכבות.

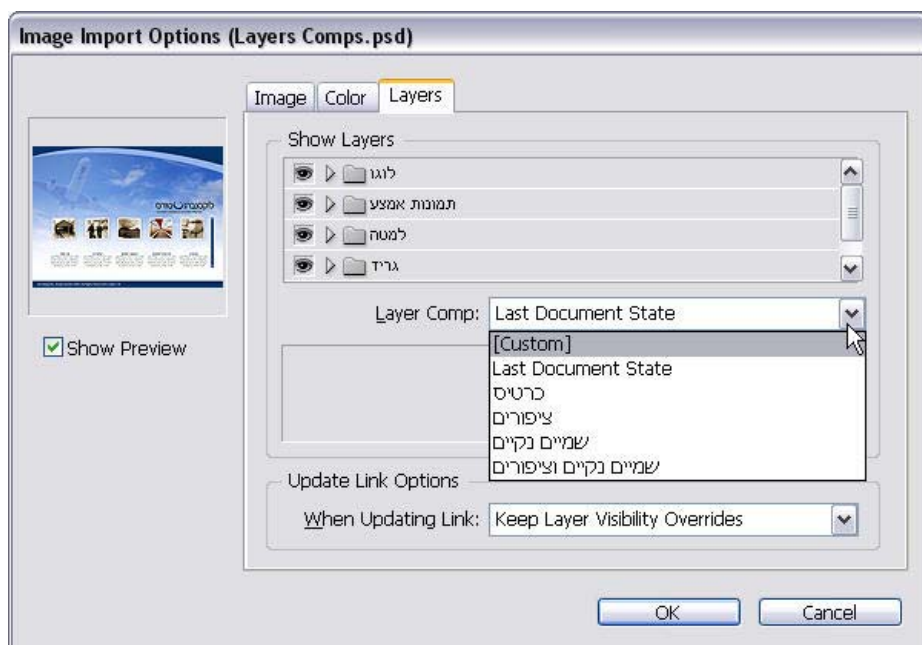


במידה והתמונה המקורית נשמרה עם תיקיות (Layer Groups), תוכנת אינדיזיין תזהה את התיקיות.

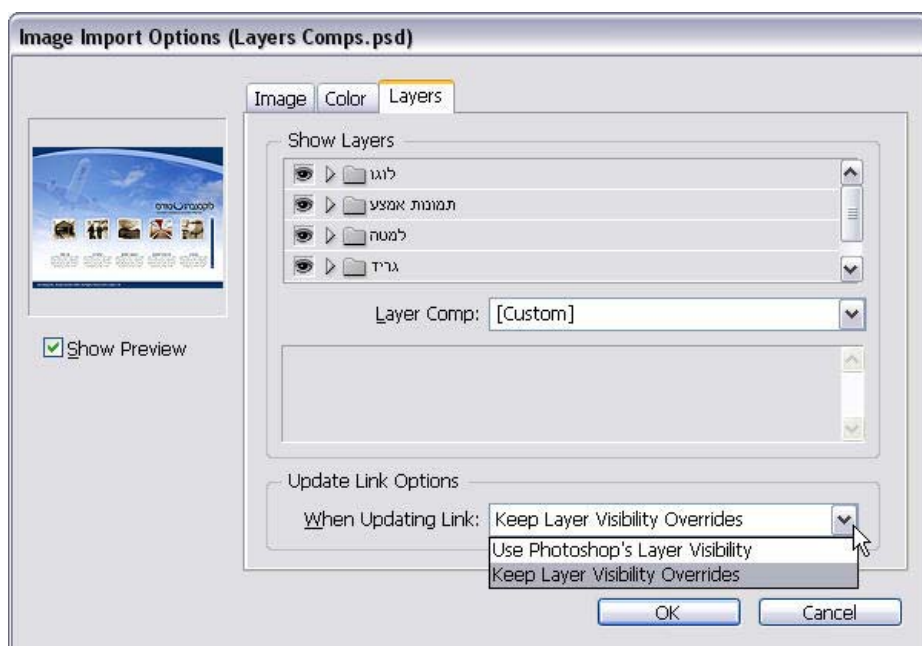


בייבוא קובץ PSD המכיל Layer Comps, ניתן לבחור את קומפוזיציית השכבות הרצויה (על פי רשימת הקומפוזיציות שנשמרו בפורמט PSD).

במידה ומופיע אייקון של עין ליד השכבה בחלון הקישורים, סימן שאחת השכבות (או יותר) של התמונה מוסתרת.



בשדה When Updating Link ניתן להגדיר את אופן תצוגת השכבות לאחר ביצוע עדכון של התמונה בפוטושופ.



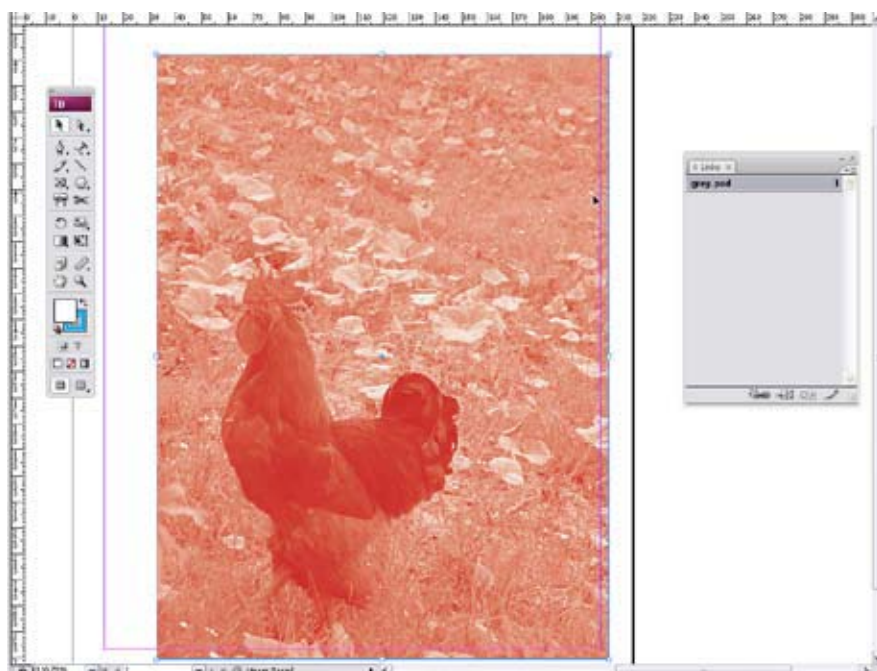
אפשרות הראשונה קובעת שאם נפתח את הקובץ בפוטושופ ונעשה שינוי בתצוגת השכבות ונחזור לאינדיזיין, השינויים ישתקפו במסמך. האפשרות השנייה קובעת שהוא ישמור על הגדרות התצוגה שנקבעו באינדיזיין.

במידה ומייבאים PDF אפשר לבחור גם כמה מהעמודים לייבא.

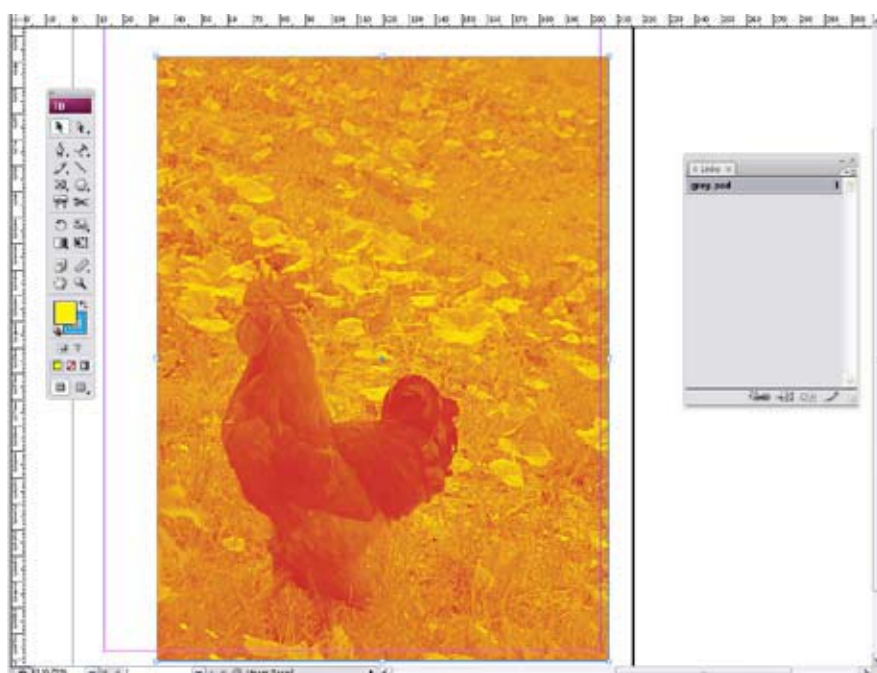


צביעת תמונת שחור לבן

במידה ומייבאים תמונת Tiff במודל Grey אפשר לצבוע אותה באמצעות זריקת צבע על התמונה.



בחירה של צבע תבחר את הצבע הנגטיבי של השחור לבן.



תכונות מילוי

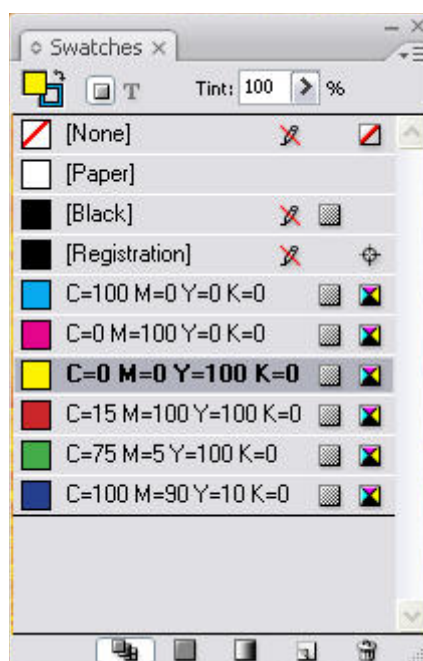
בפרק זה נראה כיצד ניתן לשנות את צבעה של צורה (במספר דרכים), כיצד ליצור ולשמור ספריות צבע וכיצד לערוך צבעים קיימים.

5

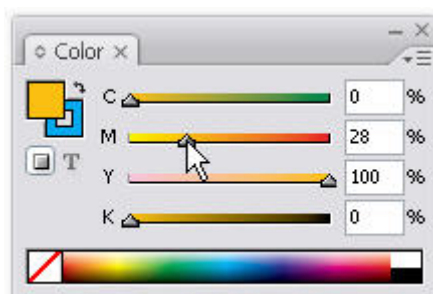
- חלונות הצבע
- מעברי צבע
- אפשרויות Overprint
- שקיפויות וערבוב צבע

חלונות הצבע

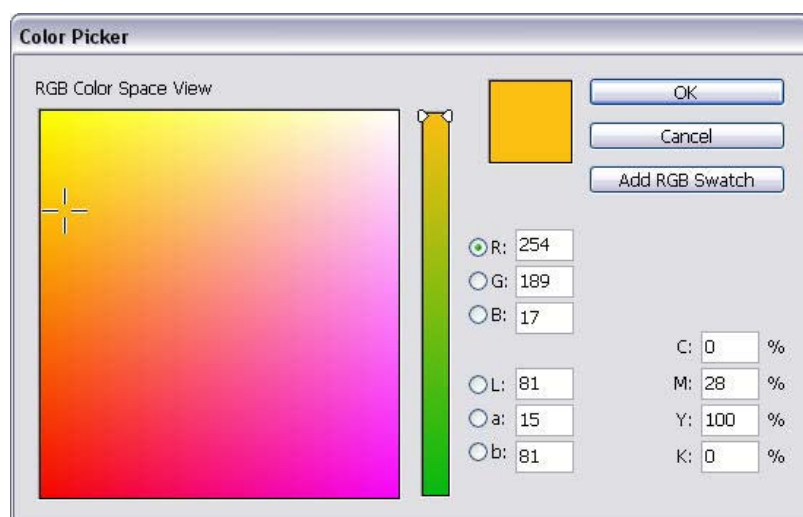
פתיחת חלון הצבעים מתבצעת באמצעות הפקודה Window > Swatches. בחלון זה ניתן לראות את הצבעים השמורים עם הקובץ כשסימון אובייקט ולחיצה על צבע בחלון תצבע אותו (כשאפשרות המילוי היא הפעילה).



על מנת ליצור צבע חדש ניתן לגשת לחלון Color (הזזת אחד המכוונים עם Shift, תניע את המכוונים יחד באופן יחסי). גרירה שלו ל-Swatches תמקם אותו בחלון.



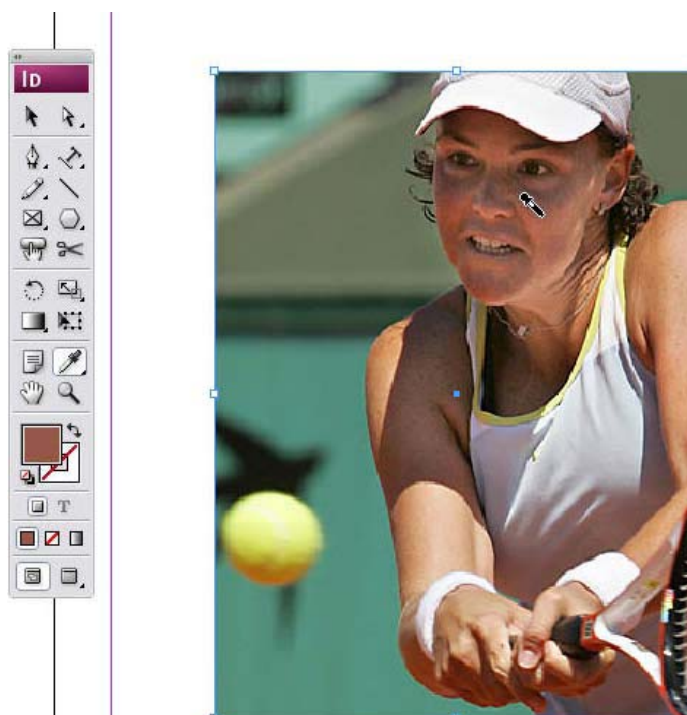
בחלון הכלים ניתן ללחוץ על ה- Color Picker על מנת לבחור צבע.



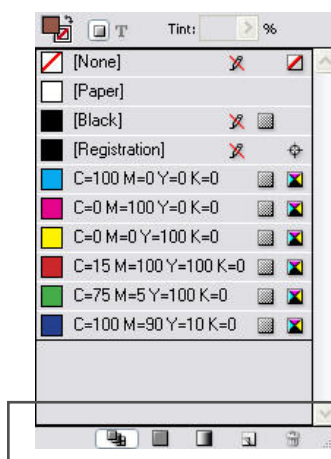
מתחת ל- Color Picker ממוקם כפתור המאפשר לצבוע בצבע האחרון בו נעשה שימוש בתוכנה.



דרך נוספת לבחירת צבע, היא כמובן דגימת צבע מתמונה.

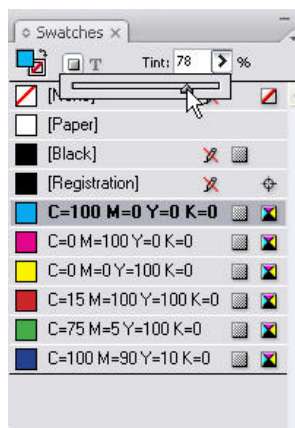


בתחתית חלון Swatches ממוקמים מספר כפתורי תצוגה.

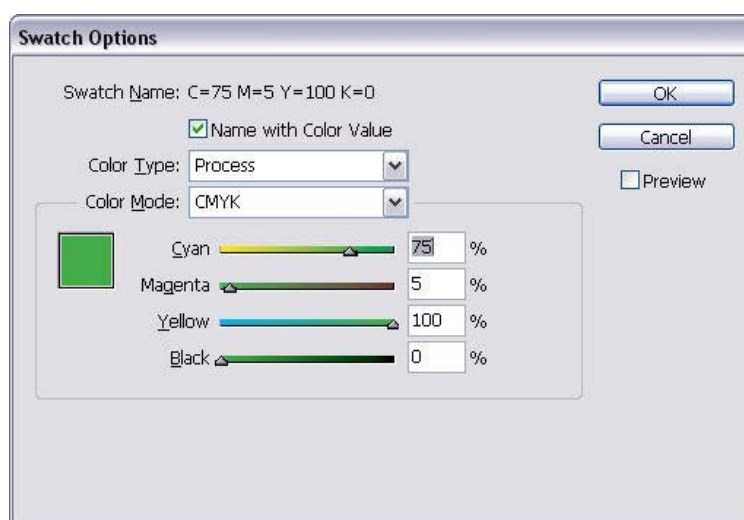


באמצעותם ניתן לבחור האם להציג את כל הצבעים, רק את הצבעים האחידים (Solid Colors) או מעברי הצבע (Color Gradients).

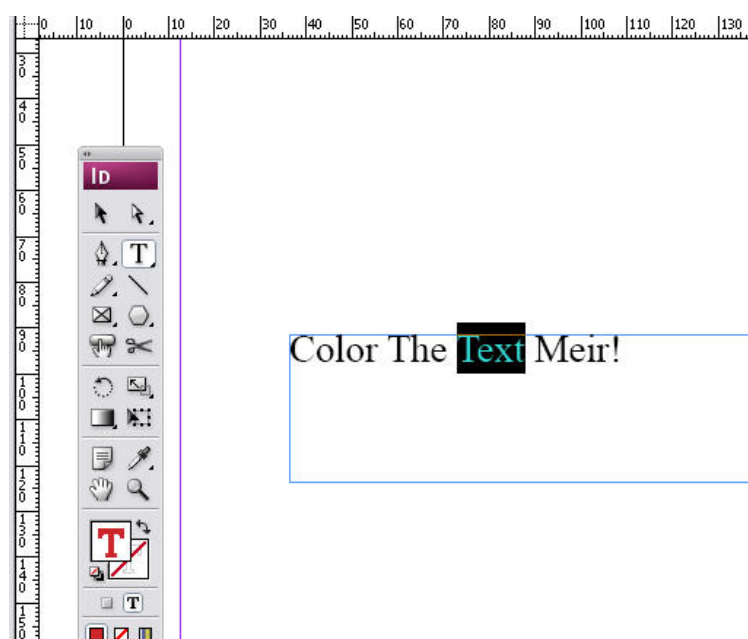
חלקו העליון של החלון מציג מכון גוונים (Tints) שמאפשר ליצור גוונים של הצבע הנבחר.



לחיצה כפולה על צבע תפתח חלון עריכת צבע.



על מנת לצבוע מלל יש להדגיש אותו ולצבוע.

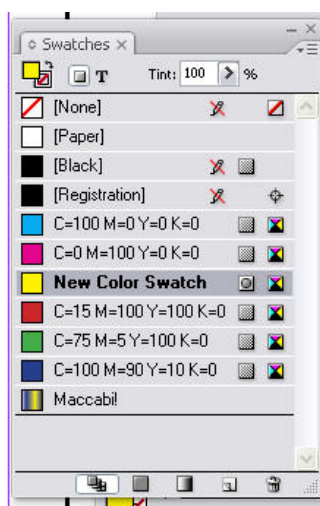


במידה ומסמנים את המלל עם החץ השחור הוא יצבע את המשטח.

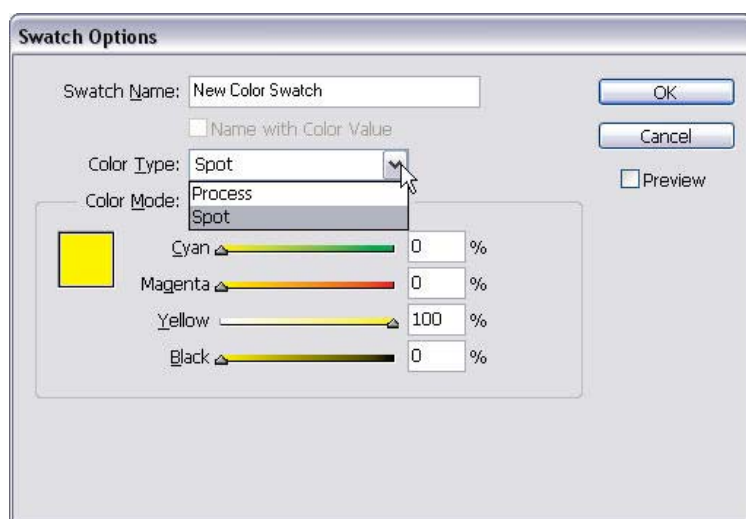
במידה ומסמנים את המשטח עם החץ השחור ובחרים באפשרות צביעת מלל, הוא יצבע את הטקסט בלבד.



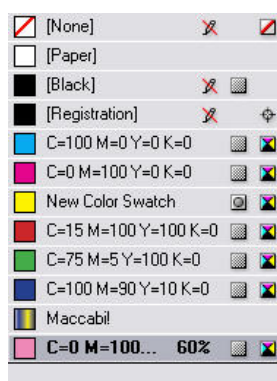
בחלון Swatches ניתן להבחין בין צבעי ספוט לצבעי פרוצס.



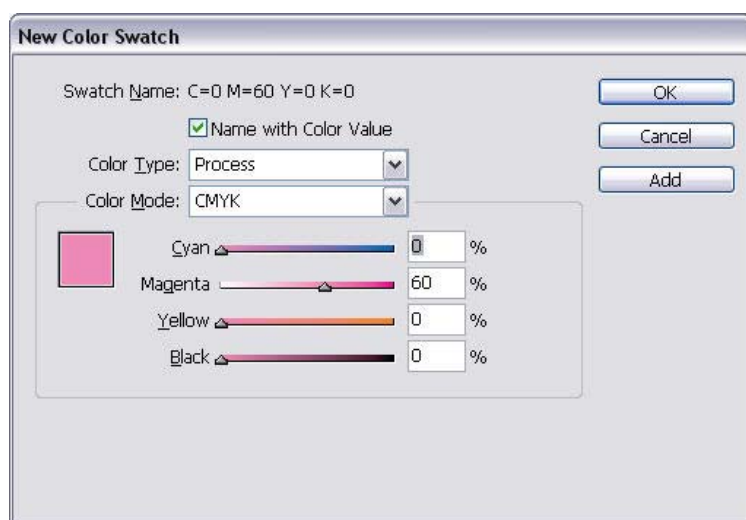
ברגע שמוסיפים צבע לחלון (בגרירה מחלון Color או חלון כלים) אפשר ללחוץ עליו פעמיים ולקבוע אם הוא ספוט או פרוצס.



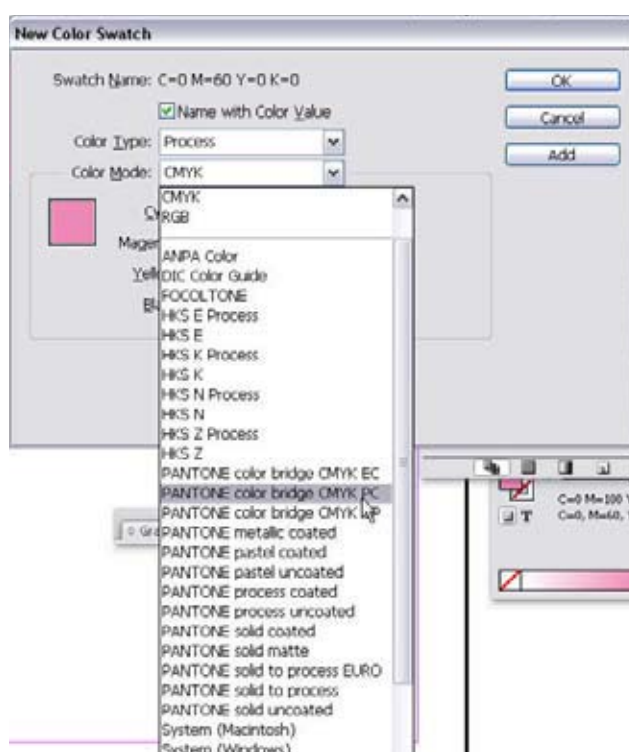
כמו כן יכולים להופיע בחלון גם מדורגים וגם גוונים (Tints).



אם רוצים ליצור כמה צבעים במקביל, אפשר לבחור בפקודה New Color Swatch בתפריט הצדי של החלון, ליצור צבע חדש וללחוץ על Add כשהחלון יישאר פתוח ליצירת צבעים חדשים.



בשדה Color Mode אפשר לגשת גם לספריות הפנטונים השונות.



ואז ניתן לבחור בצבעים הרצויים לייבוא לחלון.



הפקודה New Mixed Ink Swatch מאפשרת ליצור צבע מערבוב של צבע פרוצס ושל הספוט וככה היא לא מוסיפה צבע חדש (בתנאי שהשתמשנו כבר בשני הצבעים האלה במסמך).

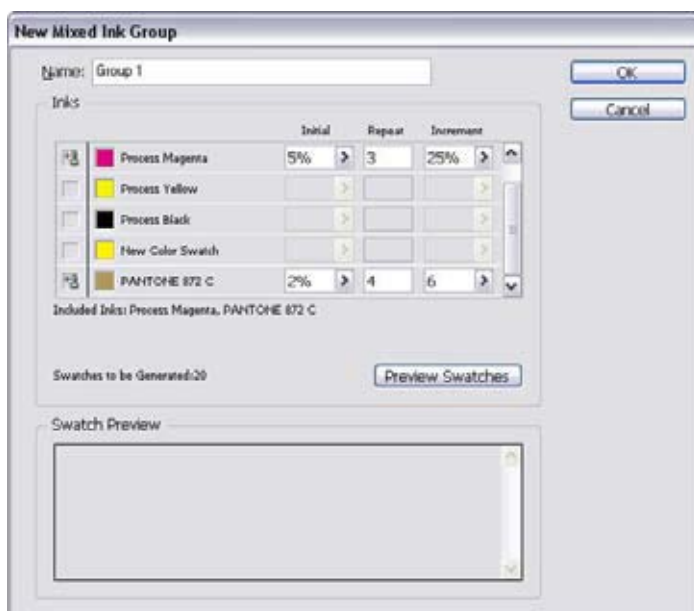


אחרי אישור החלון יופיע בחלון צבע חדש שנקרא Mixed.



במידה וישונו ערכי אחד מצבעי הספוט מהם הוא מורכב, הוא כמובן ישתנה בהתאם.

הפקודה New Mixed Ink Group מאפשרת יצירת מספר ערבובים בבת אחת.



בחלק העליון בוחרים את הצבעים שיש לערבב, בשדה Initial קובעים את האחוזים מהם רוצים להתחיל, בשדה Repeat את מספר החזרות ובשדה Increment את מספר האחוזים שהוא מוסיף. כל זאת יוצר אובייקט צבע מסוג Group שניתן לעריכה, בנוסף לצבעים המעורבבים.



במידה וישונו ערכי אחד מצבעי הספוט מהם הוא מורכב, הוא כמובן ישתנה בהתאם.

הפקודה Select all Unused בוחרת את כל הצבעים בחלון שלא נעשה בהם שימוש.

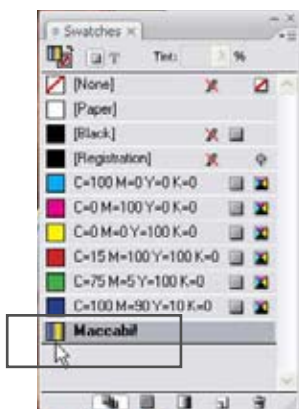
הפקודה all Unnamed Colors מכניסה פנימה את כל הצבעים שנעשה בהם שימוש בקובץ ולא הוכנסו לחלון.

מעברי צבע

באמצעות חלון Gradient ניתן ליצור מילוי צבע מדורג.



כשגם אותו ניתן לשמור בחלון Swatches.

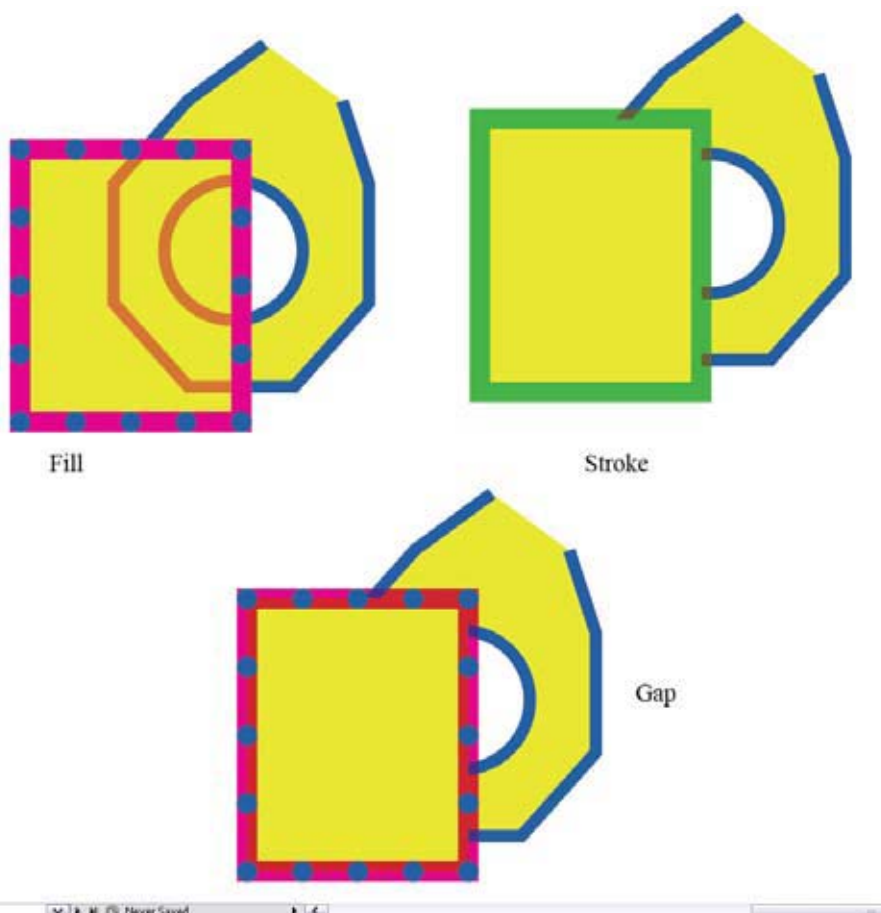
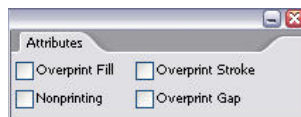


אפשר לצבוע מלל במילוי מדורג.

אפשרויות Overprint

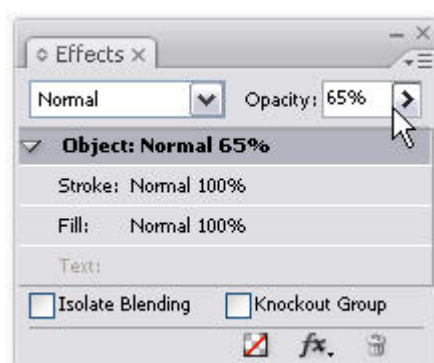
חלון Attributes מאפשר יצירת 3 סוגי Overprint:

1. מילוי - Fill.
2. קו - Stroke.
3. פער - Gap - הצבע שבין מקטעי קו מקווקוו.

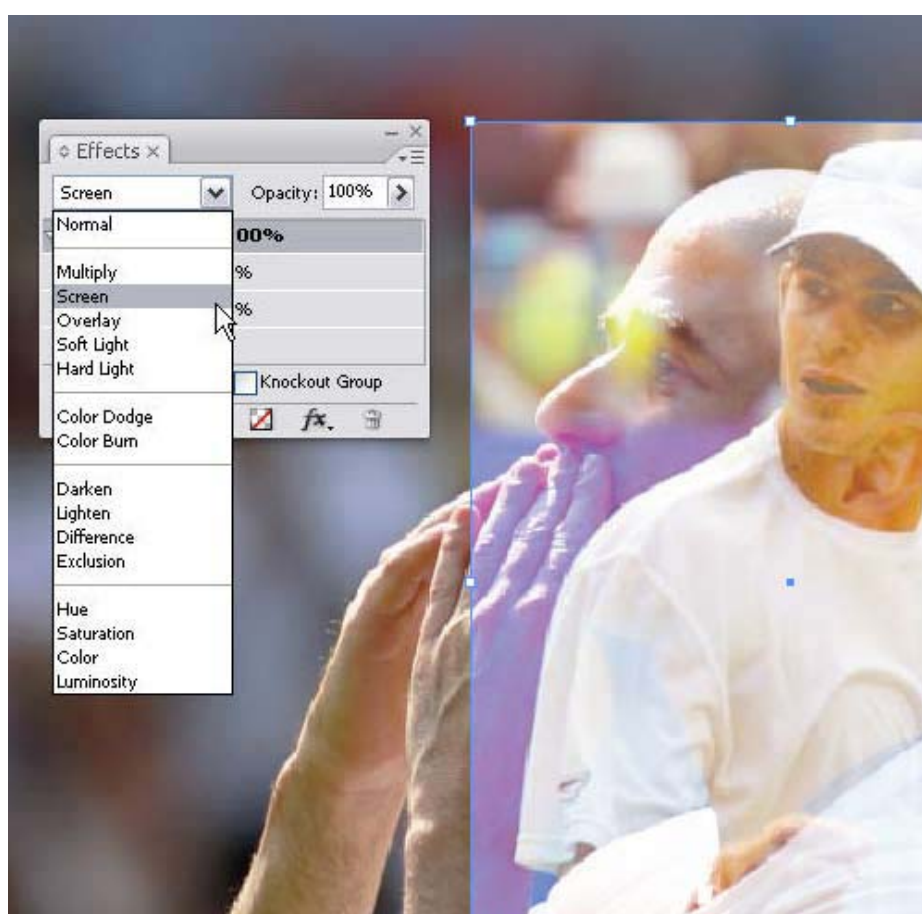


שקיפויות

בחלון Effects ניתן להקנות שקיפות לעצם (גם לתמונות וגם לטקסטים).



כמו כן ניתן להקנות שיטות ערבוב צבע.



פירוט על האפקטים השונים בפרקים הבאים.

תכונות הקו

בפרק זה נראה כיצד ניתן לשנות את צבעו של קו של צורה (במספר דרכים), כיצד ליצור קווים מקווקווים ואילו תכונות מיוחדות ניתן להקנות לקו.

6

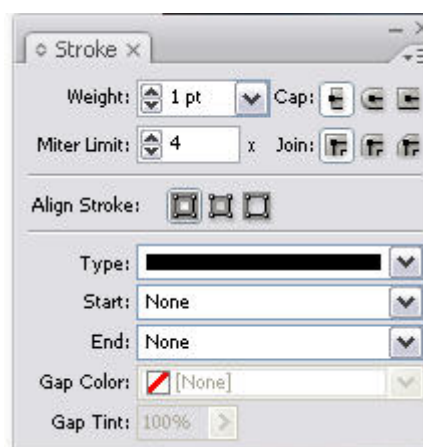
• עריכת קווים

צביעת קווים

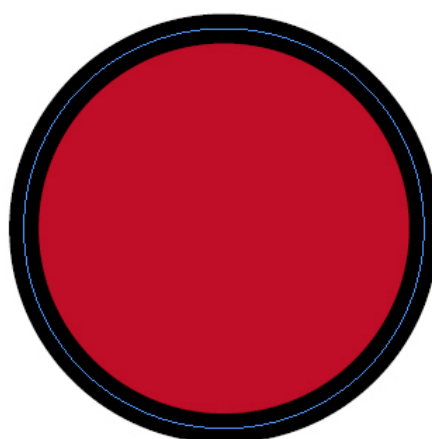
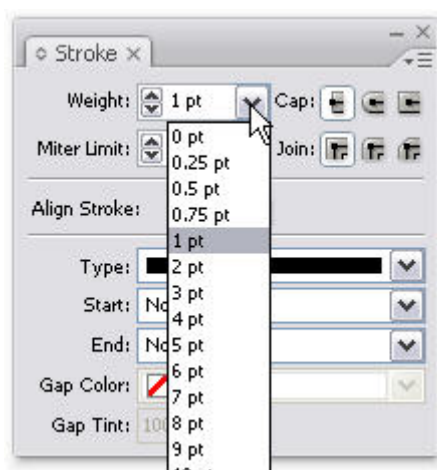
כדי לצבוע קו יש לבחור אפשרות צביעת קו.



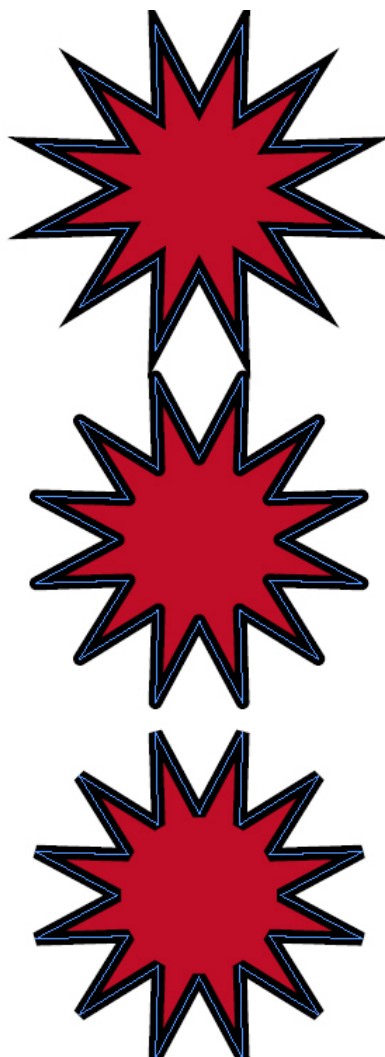
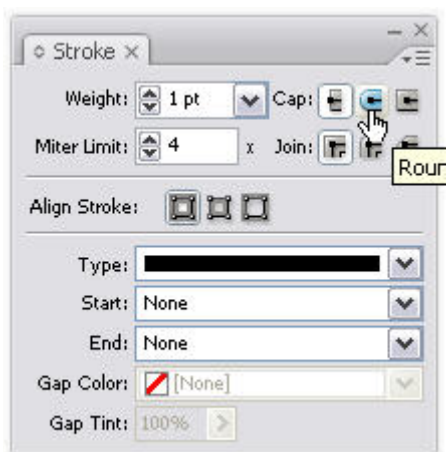
בחלון Control או בחלון Strokes אפשר להגדיר את תכונות הקו.



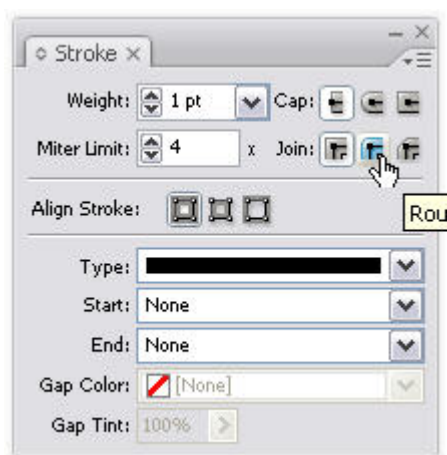
בחלון ניתן לקבוע את עובי הקו.



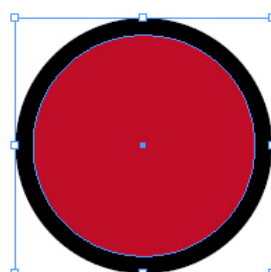
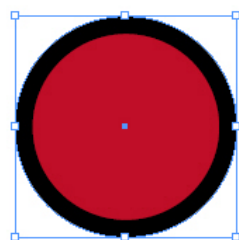
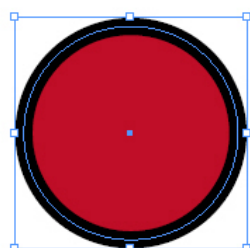
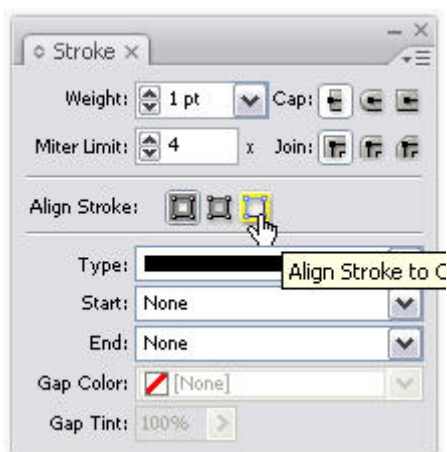
כמו כן ניתן להגדיר את צורת קצות הקו (Cap). חשוב לזכור שלא ניתן לקבוע קצוות שונים לשני קצוות השייכים לאותו קו.



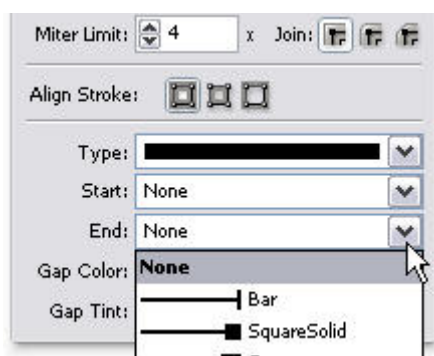
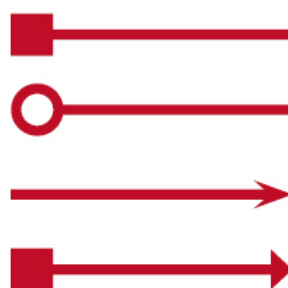
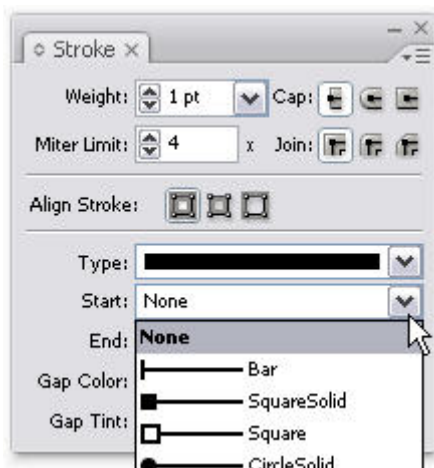
וניתן גם לשנות את צורת קצוות נקודות המפגש (Join). ניתן לבחור בין נקודת שפיצית, קטומה או מעוגלת.



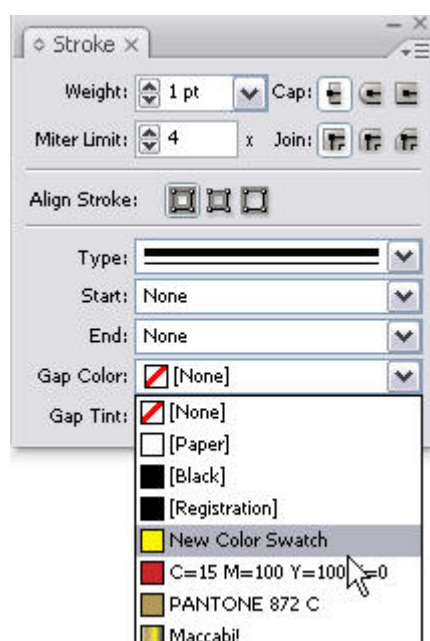
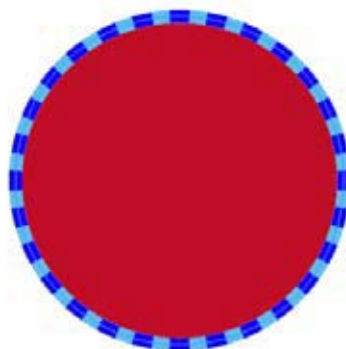
על מנת לקבוע את מיקום הקו יחסית לצורה יש לגשת לשדה Align Stroke. ניתן למקם את הקו מחוץ לצורה, בתוך הצורה או לחלק אותו באופן שווה בין שניהם.



כמו כן ניתן להקנות לקו ראש חץ (Start או End או שניהם).

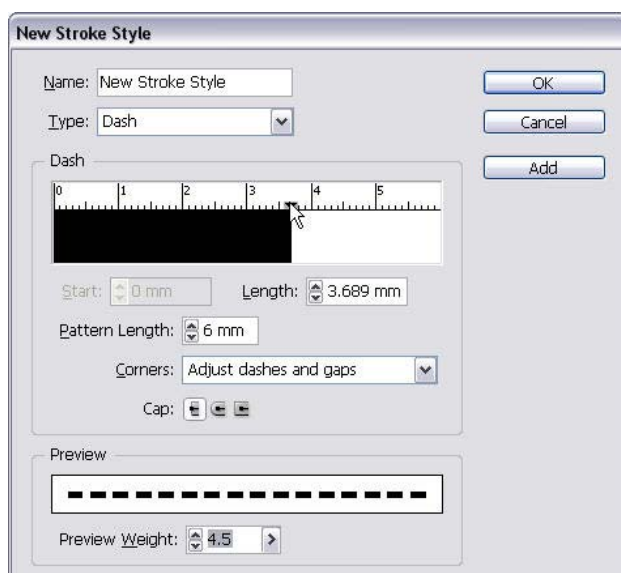


לסיום ניתן להמיר אותו לקו מקווקוו (כולל צביעה של המרחקים בין הקווקווים
.[Gap]

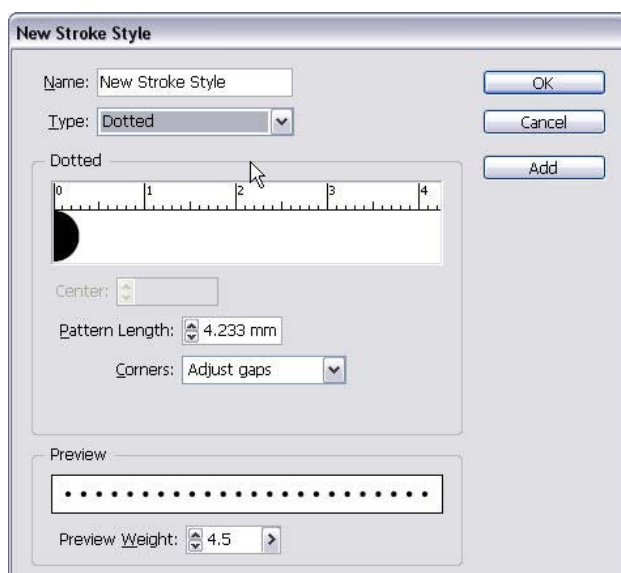
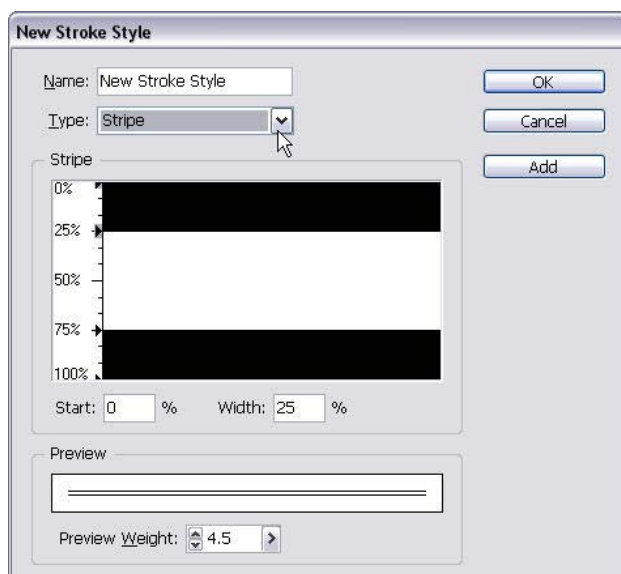


באותו אופן ניתן לצבוע גם קו מתאר של מלל.

על מנת לערוך קווקוו של קו יש לבחור בפקודה Stroke Styles בתפריט הצדדי תפתח חלון.



לאחר מכן יש ללחוץ על כפתור New על מנת ליצור קווקוו חדש כשניתן לבחור בין קו מעוגל, מקווקוו או מפוספס.



עיצוב וארגון אובייקטים

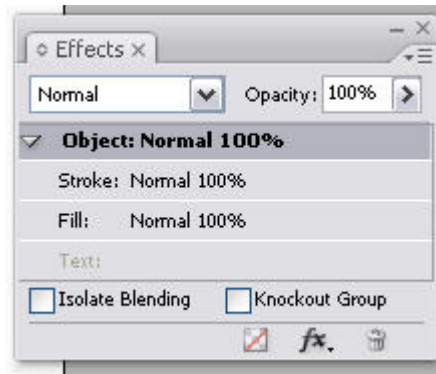
לאחר יצירת האובייקטים השונים במסמך ניתן לארגן אותם על פני הקובץ באמצעות כלים מיוחדים כמו: יישור ופיזור עצמים או עבודה בשכבות. לאחר מיקומם במרחב המסמך ניתן להקנות להם אפקטים מיוחדים כמו: הצללות, הבלטות וכדומה.



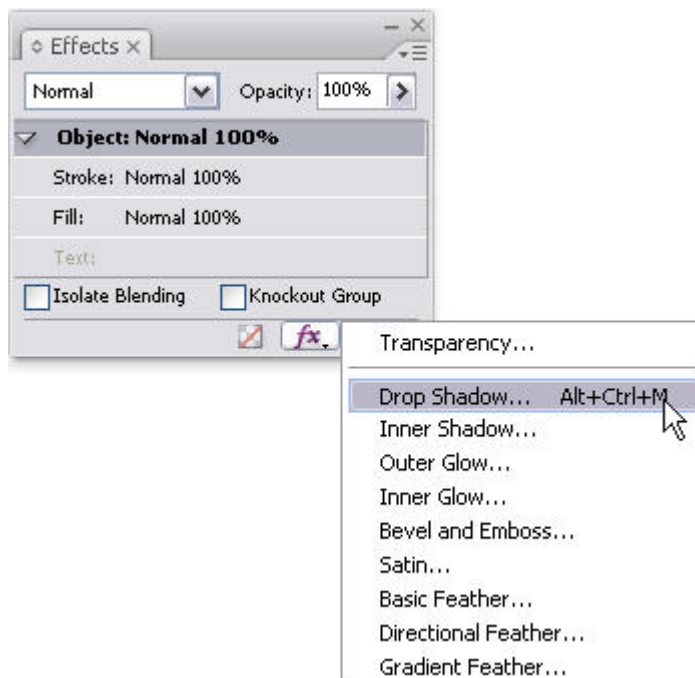
- אפקטים
- כינות מסוגנות
- יצירת מסלולים מורכבים
- איחוד עצמים
- שכפול עצמים
- יישור ופיזור עצמים
- ארגון מתקדם של עצמים
- סגנונות גראפיים
- עבודה בשכבות

אפקטים:

בחלון Effects ניתן להקנות את אפקטים מיוחדים על עצמים גרפיים (גם על תמונות), אפקטים דומים לאלו שקיימים בתוכנת פוטושופ.

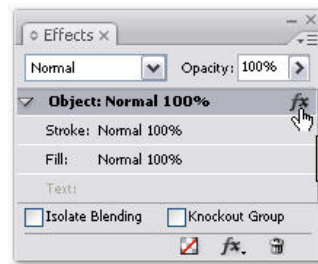


לחיצה על הכפתור FX בחלון תאפשר בחירה באפקט מתוך רשימה של אפקטים שונים.



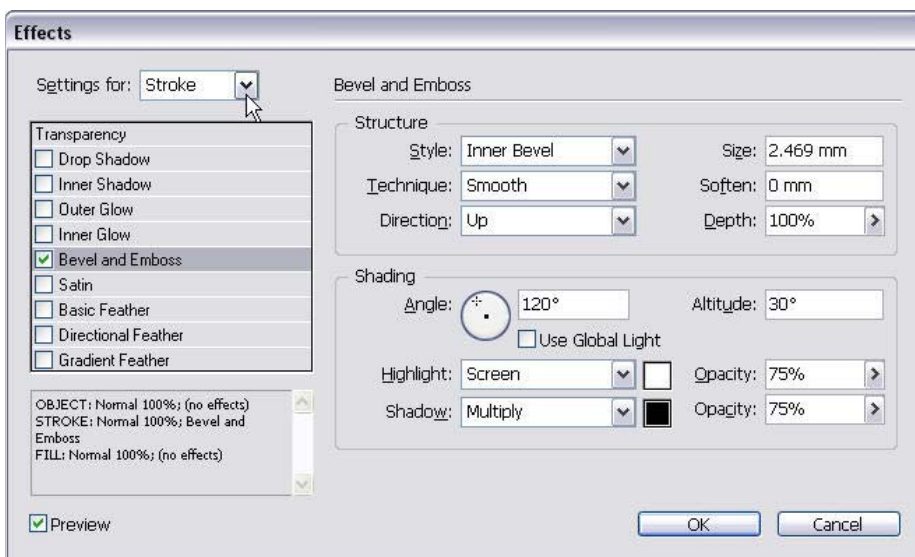
עיצוב וארגון אובייקטים

אובייקט עליו ממוקם אפקט יוצג בחלון Effect בתוספת האפקט, כשלחיצה כפולה על אייקון האפקט תפתח אותו לעריכה.

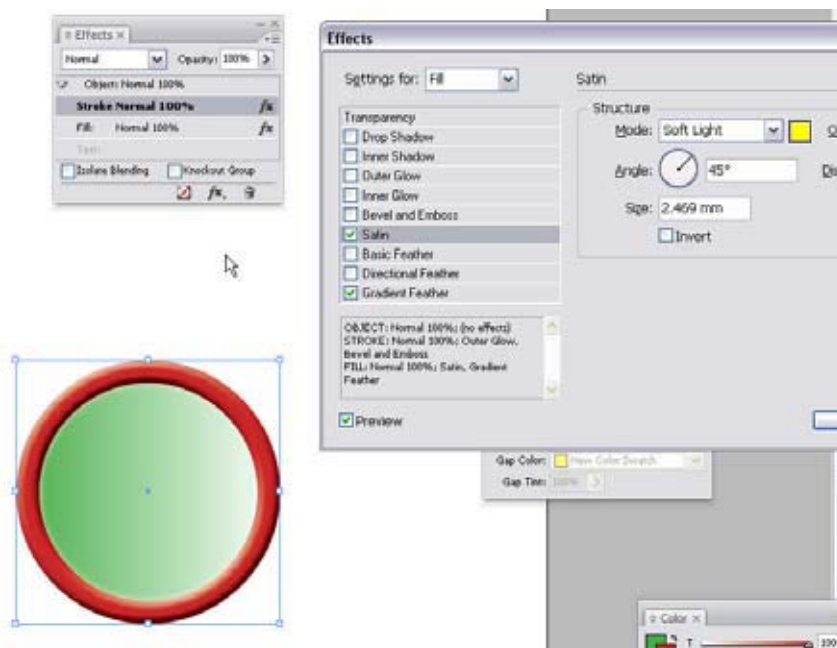


עיצוב וארגון אובייקטים

בחלקו העליון של החלון ניתן להגדיר האם האפקטים מוחלים על האובייקט, רק על המילוי שלו (Fill) או רק על הקו שלו (Stroke).

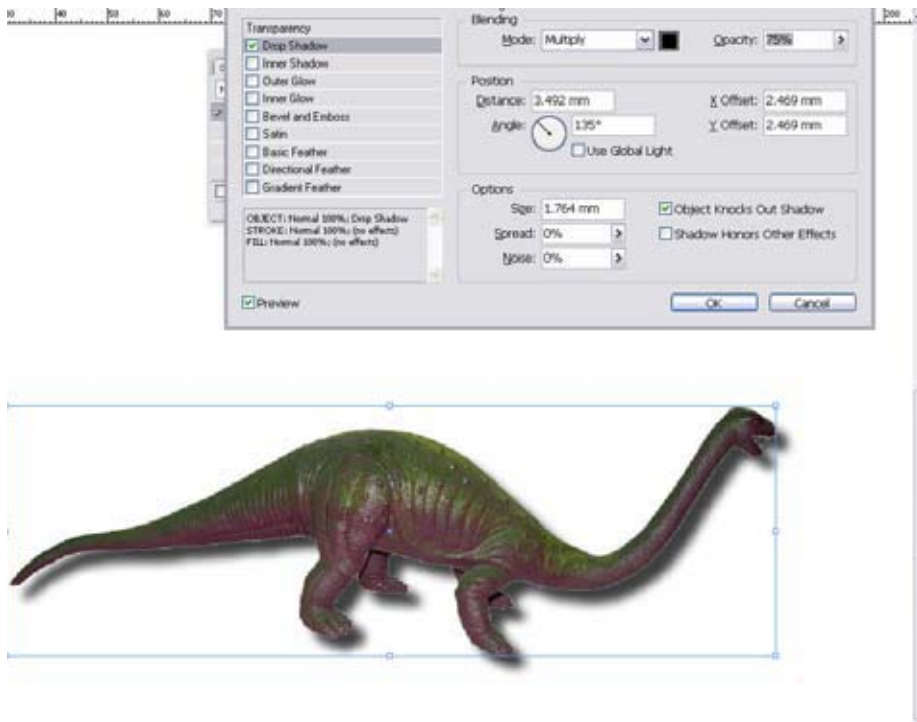


כמובן שניתן להוסיף לכל אובייקט גם מספר של אפקטים.

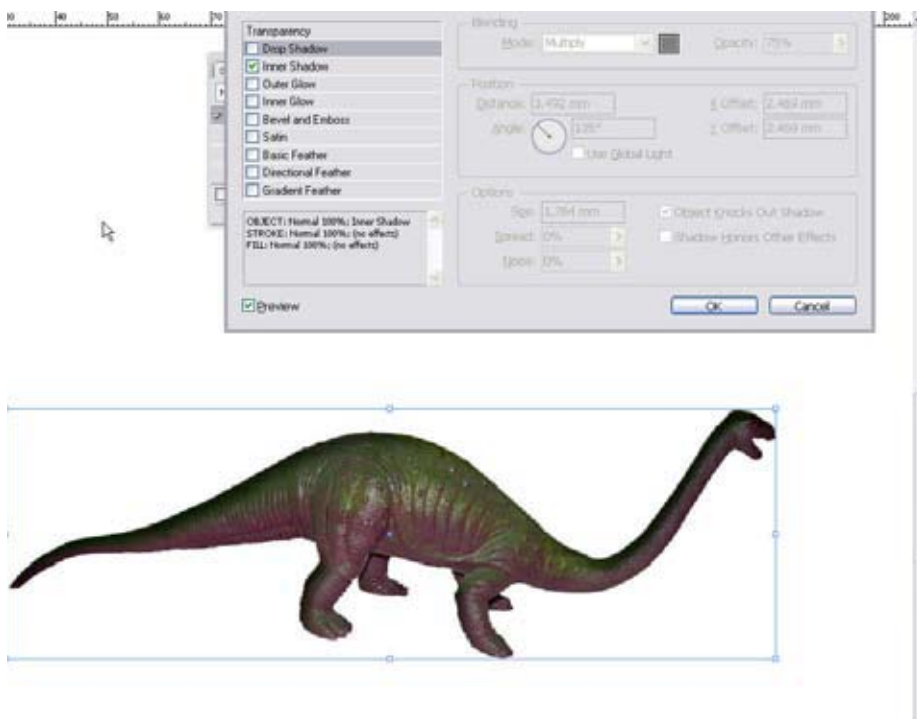


בחלון האפקטים ניתן למצוא את האפקטים הבאים:

Drop Shadow

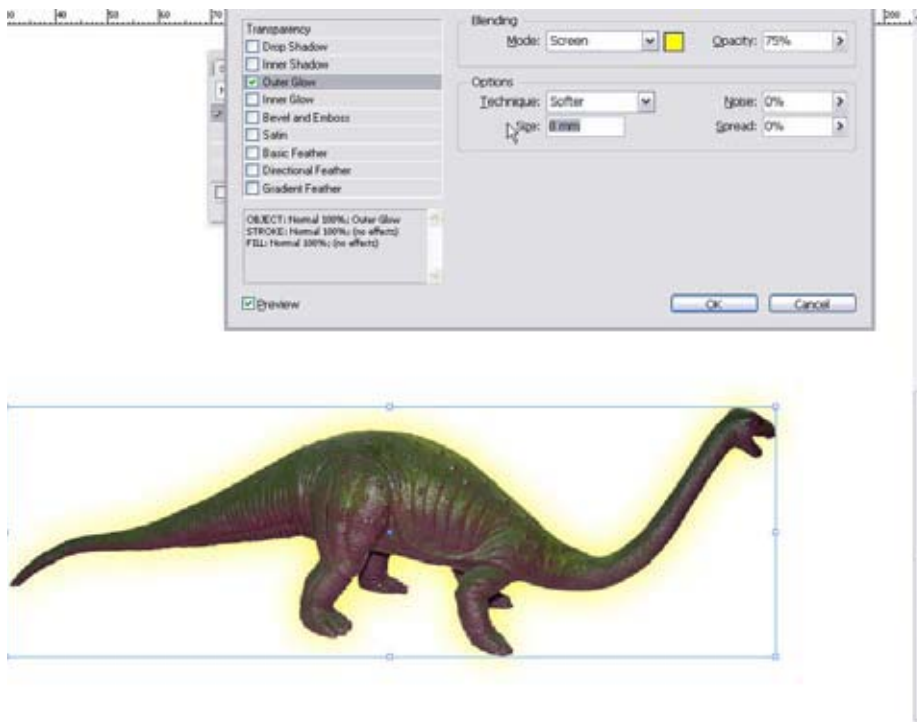


Inner Shadow

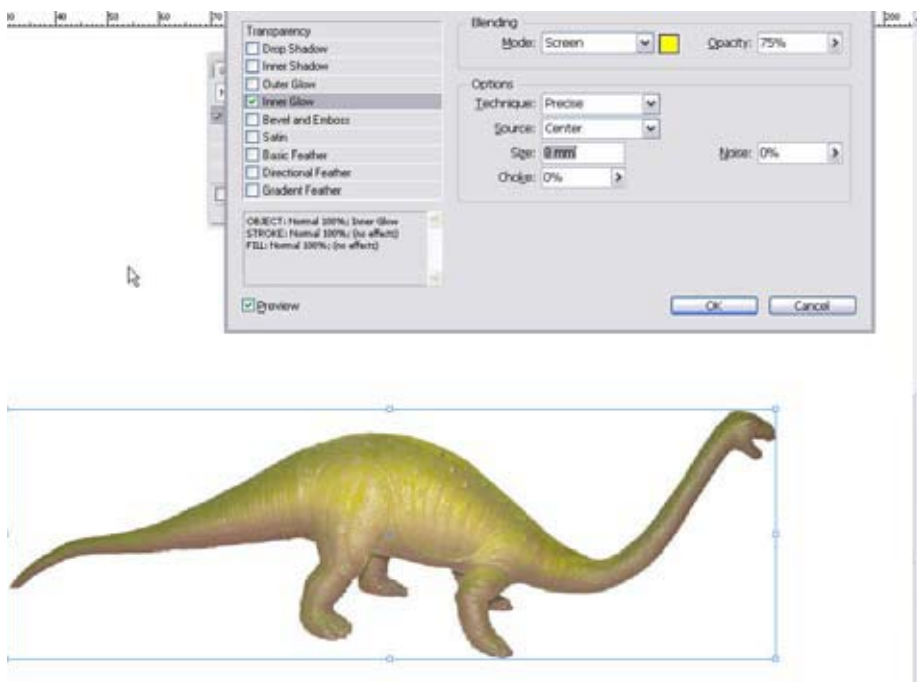


Outer Glow

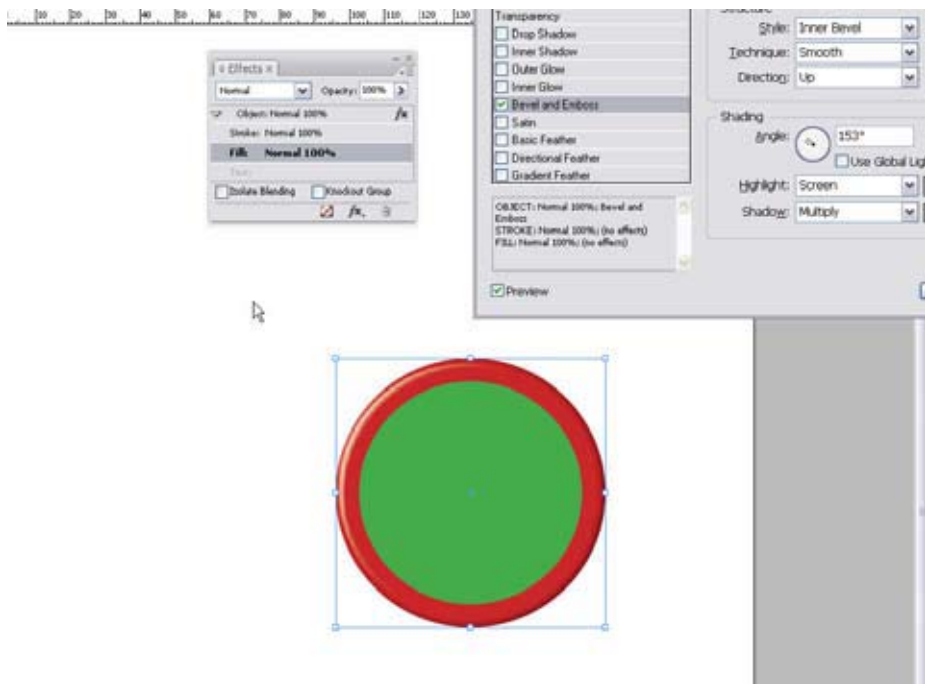
עיצוב וארגון אובייקטים



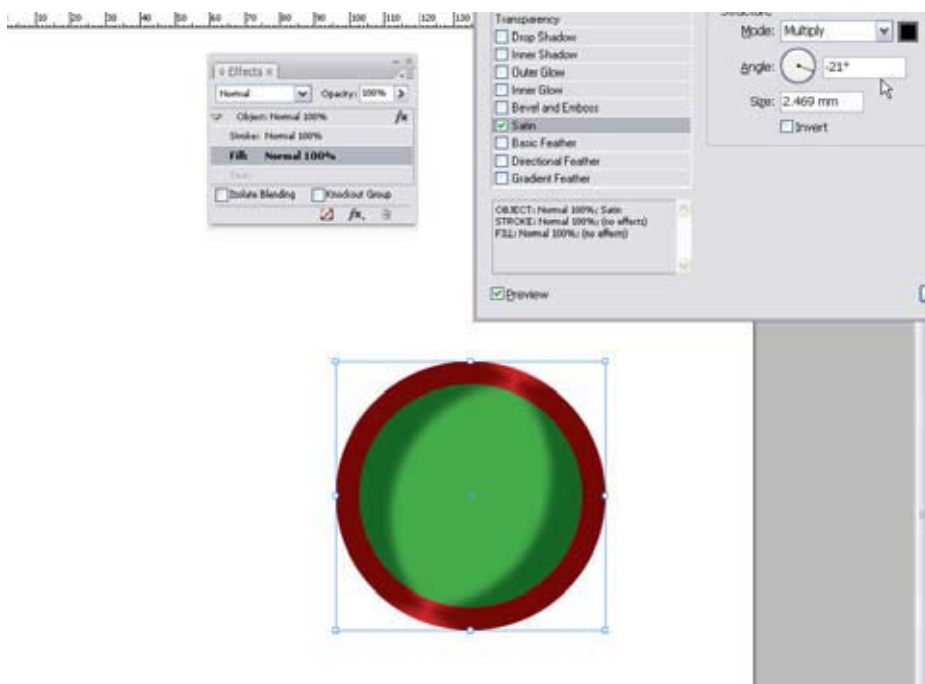
Inner Glow



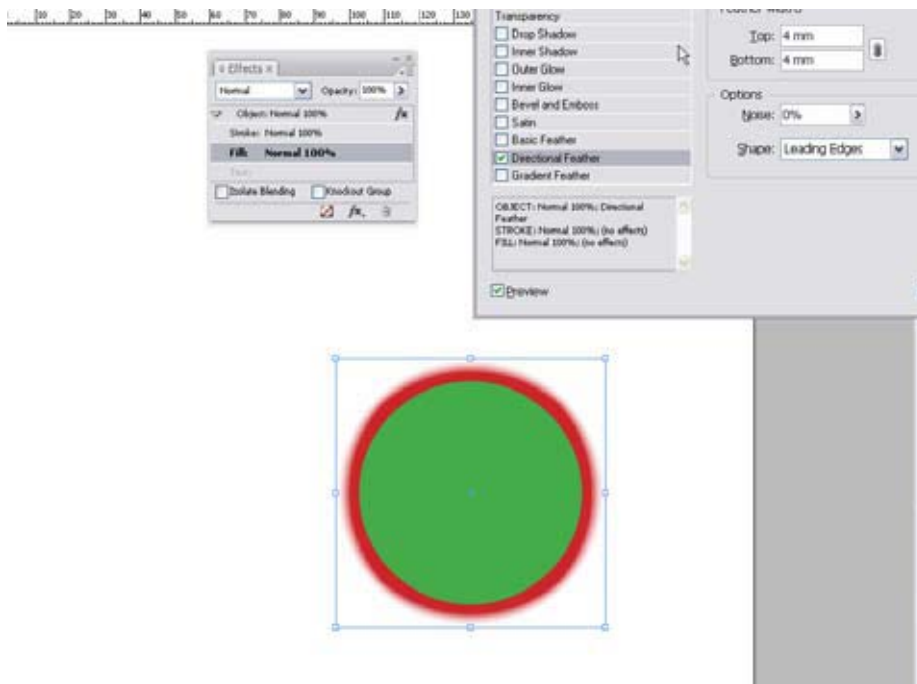
Bevel & Emboss



Satin

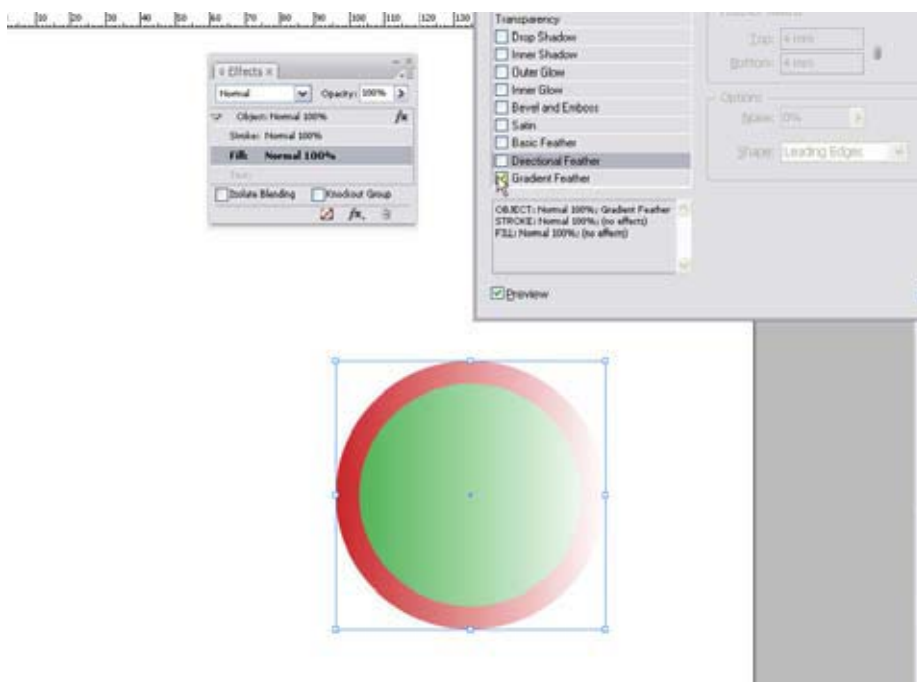


Basic Feather

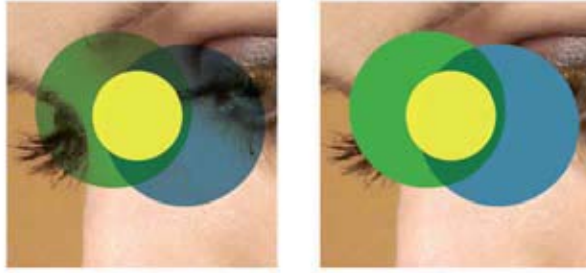


עיצוב וארגון אובייקטים

Gradient Feather

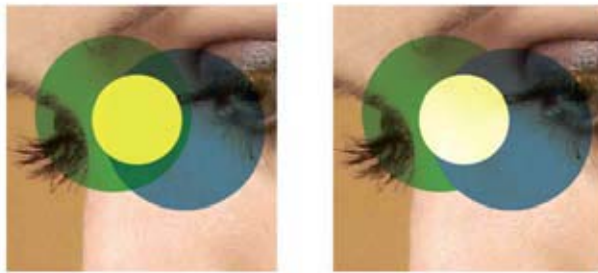


האפשרות Isolate Blending בחלקו התחתון של החלון מתייחסת למצב בו ישנם מספר עצמים מאוחדים בעלי שיטות ערוב צבע. סימון האפשרות יקבע שהאפקט יוחל רק במעברים ביניהם.



שימוש (מימין) באפשרות Isolate Blending

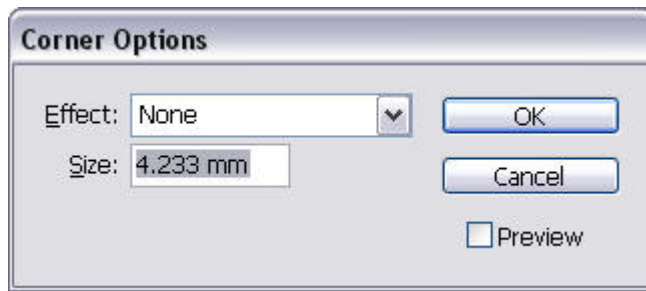
האפשרות Knockout Group בחלקו התחתון של החלון מתייחסת למצב בו ישנם מספר עצמים מאוחדים בעלי שיטות ערבוב צבע. סימון האפשרות יקבע שהאפקט לא יוחל באזורי החפיפה ביניהם.



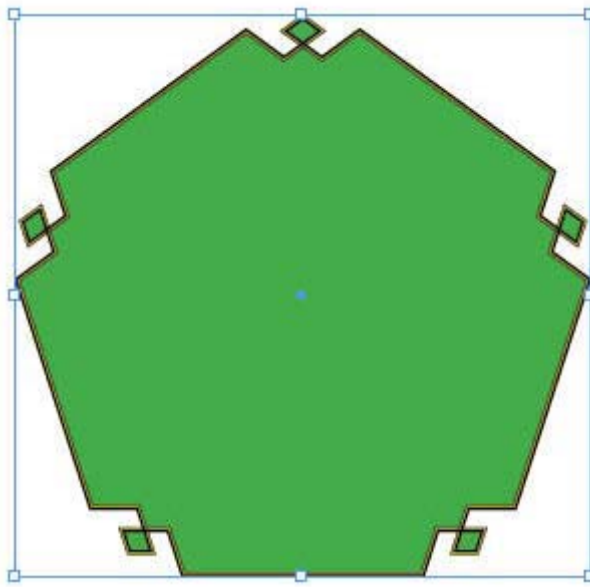
שימוש (מימין) באפשרות Knockout Group

פינות מסוגנות

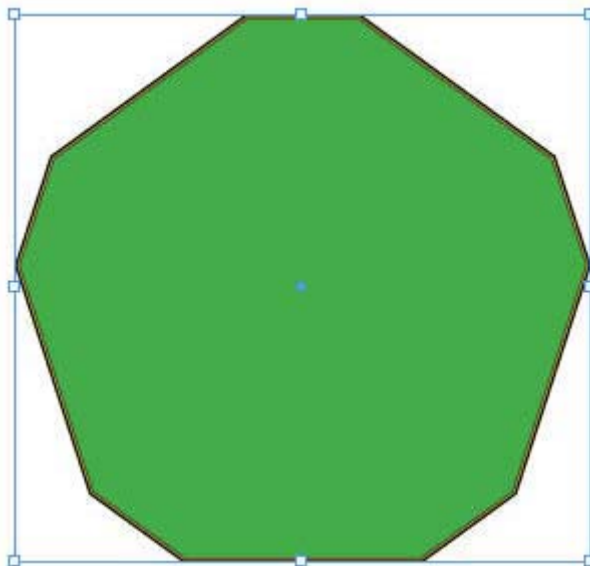
על מנת להקנות פינות מסוגנות לעצם יש לגשת לפקודה Object > Corner Options.



בתיבת השיחה ניתן להגדיר את צורת הפינות של הצורה.
Fancy

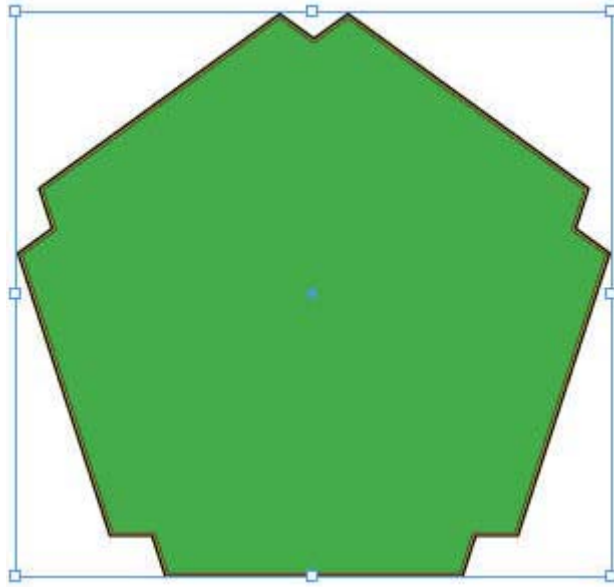


Bevel

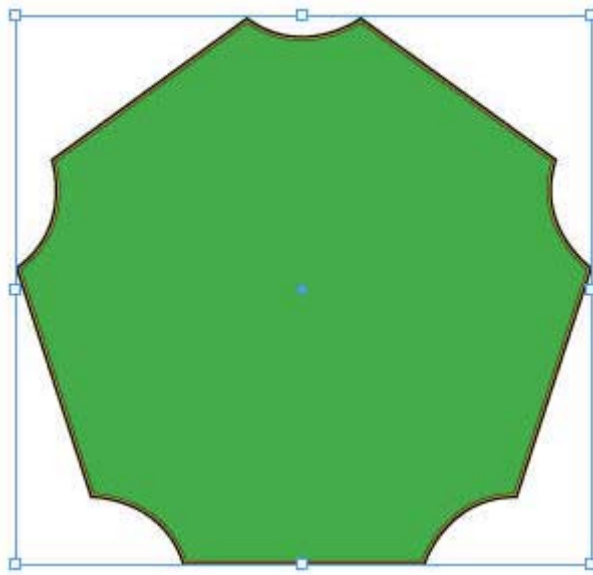


עיצוב וארגון אובייקטים

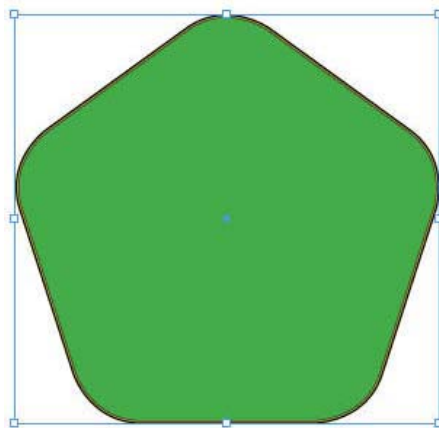
Inset



Inverse Rounded



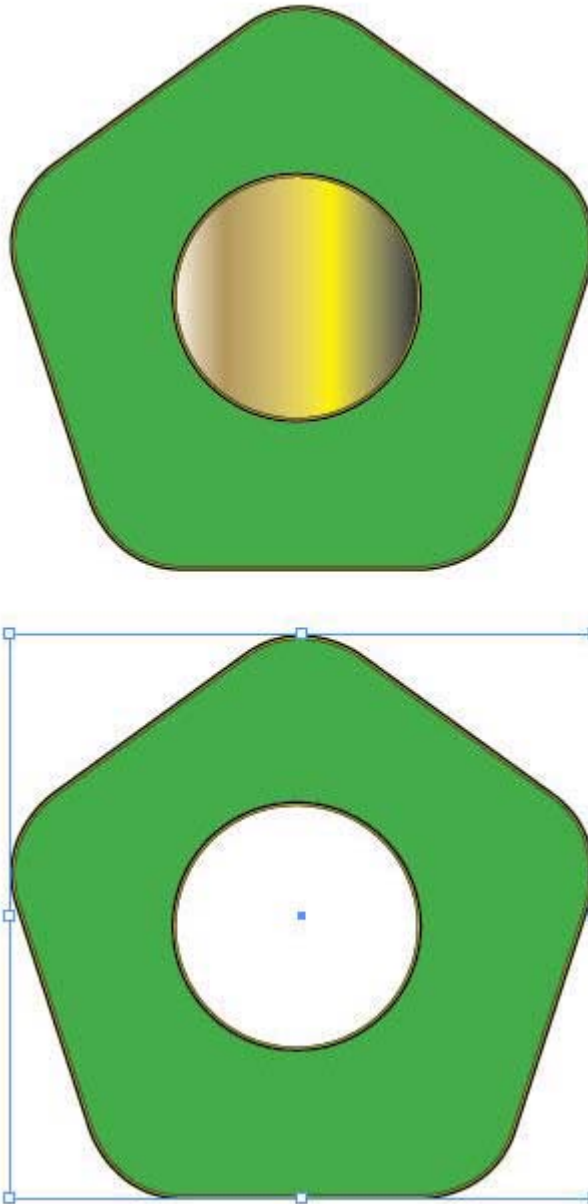
Rounded



יצירת מסלולים מורכבים:

מסלולים מורכבים הם מסלולים שיש בהם חורים/פערים והם מכונים Compound Path. כדי ליצור מסלול מורכב, יש לסמן מספר צורות ולבחור בפקודה Object > Paths > Make Compound Path.

עיצוב וארגון אובייקטים

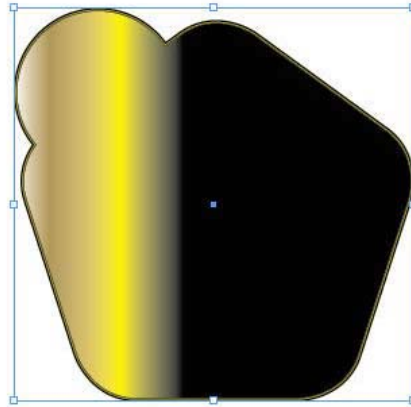
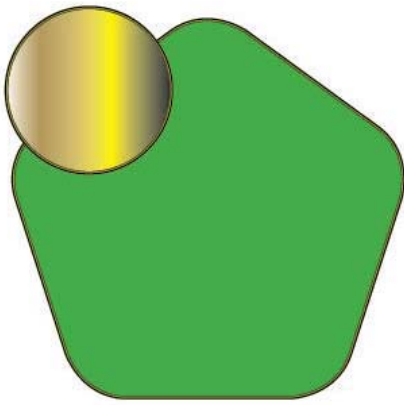


בחירה בפקודה Object > Paths > Release Compound Path תחזיר את הצורות למקור.

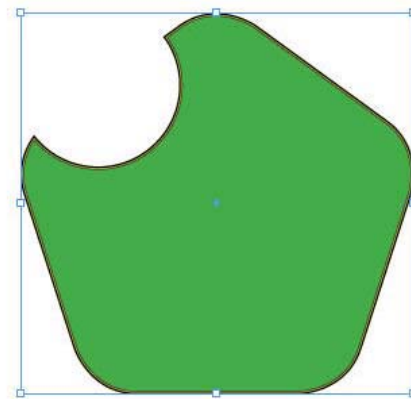
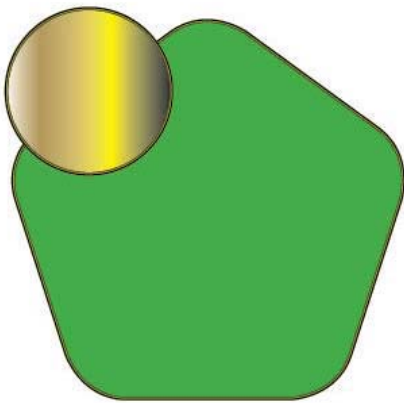
חלון Pathfinder

חלון זה מאפשר ליצור פעולות עריכה מתקדמות (סוגי מיזוגים שונים, למשל) על עצמים במסמך. בחלקו העליון של חלון זה ניתן לסמן שני אובייקטים או יותר ולבצע עליהם פעולות קומבינציה שונות. בחלקו התחתון ניתן לבצע פעולות על צורה בודדת. הפקודה Add ממזגת את הצורות לצורה אחת.

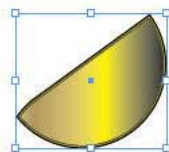
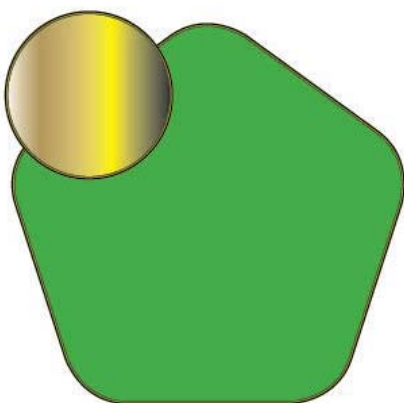




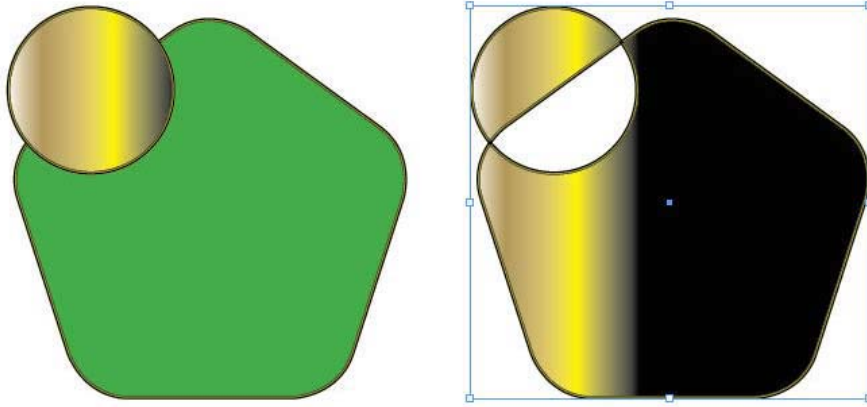
הפקודה Subtract מבצעת הפחתה של הצורה העליונה מהצורה התחתונה.



הפקודה Intersect תותיר רק את החלק החופף בין הצורות המסומנות.



הפקודה Exclude מבצעת חורים באזורי החפיפה.



עיצוב וארגון אובייקטים

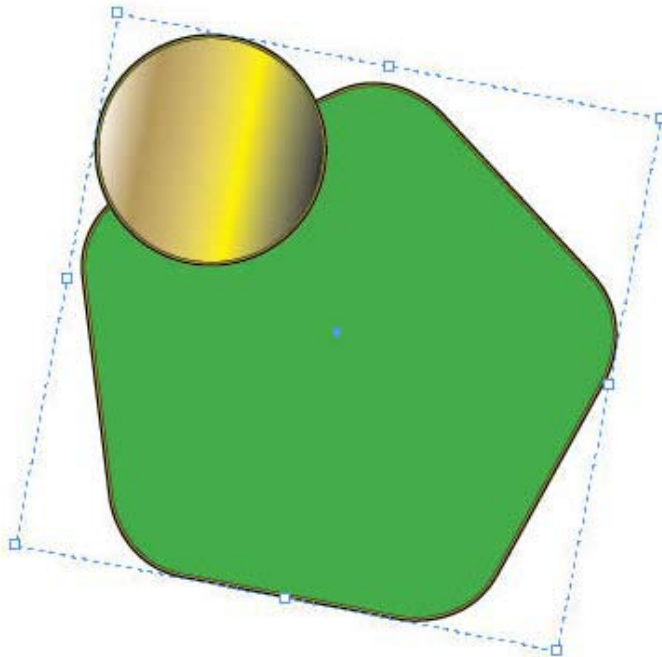


הפקודה Exclude מבצעת חורים באזורי החפיפה הזוגיים בלבד (שמשותפים למספר זוגי של צורות).

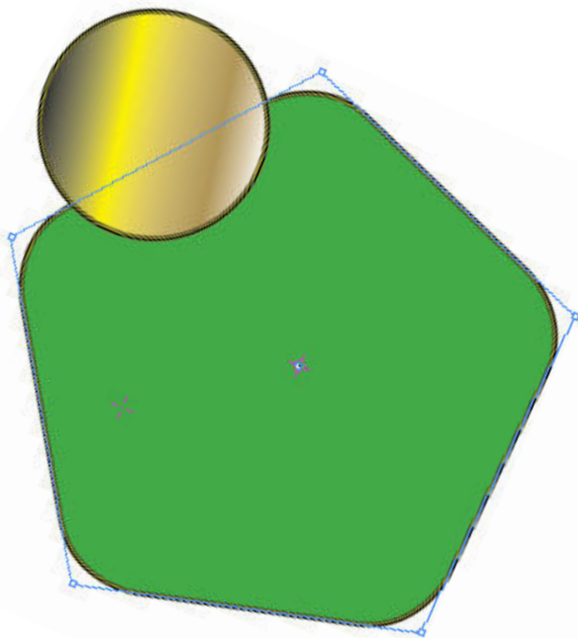
איחוד עצמים

הפקודה **Object<Group** תהפוך מספר עצמים לקבוצה, כך שניתן לבצע עליה פעולות כאילו הייתה עצם אחד (למשל, הפעלה של פעולות טרנספורמציה, או הבאה לקדימה או לאחור של קבוצה).

עיצוב וארגון אובייקטים



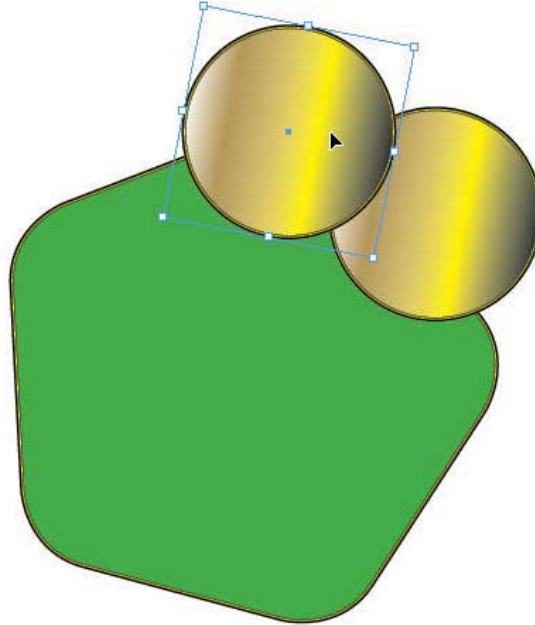
הפקודה **Object<Ungroup** תפרק קבוצה על פי סדר פעולות האיחוד שבוצע. במקום לעשות **Ungroup** אפשר להשתמש בחץ הלבן לסימון עצם אחד מבלי לפרק את הקבוצה.



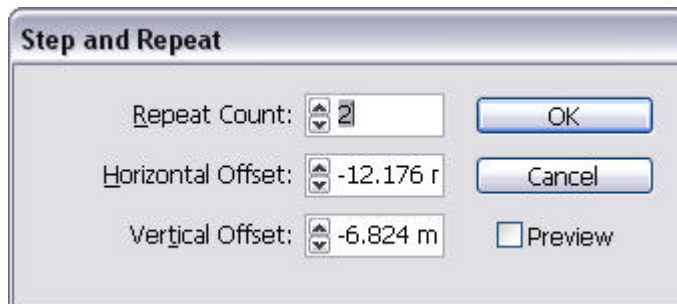
שכפול עצמים

ישנן מספר דרכים לשכפל צורות במסמך. אחת מהן היא שימוש בפקודות **Edit<Copy** ו- **Edit<Paste In Place** כשהפקודה ממקמת את הצורה במיקום המקורי (על ציר ה-X וה-Y). דרך נוספת לשכפל צורה היא גרירתה עם מקש **Alt**.

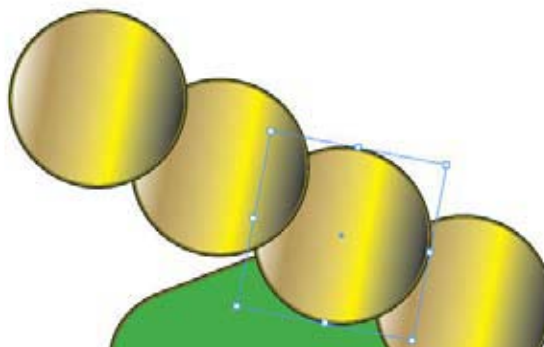
עיצוב וארגון אובייקטים



הפקודה **Edit<Duplicate** תבצע את הפעולה האחרונה של השכפול או משתמשת בהגדרות של הפקודה **Step And Repeat**.



הפקודה **Step And Repeat** מאפשרת לבצע שכפול מרובה תוך קביעה של המרחקים של הצורות.



יישור ופיזור עצמים

חלון Align מאפשר פיזור ויישור עצמים בינם לבין עצמם או יחסית למסמך. בתפריט הצידי יש לבחור ב- Show Options כדי לראות את כל האפשרויות בחלון.

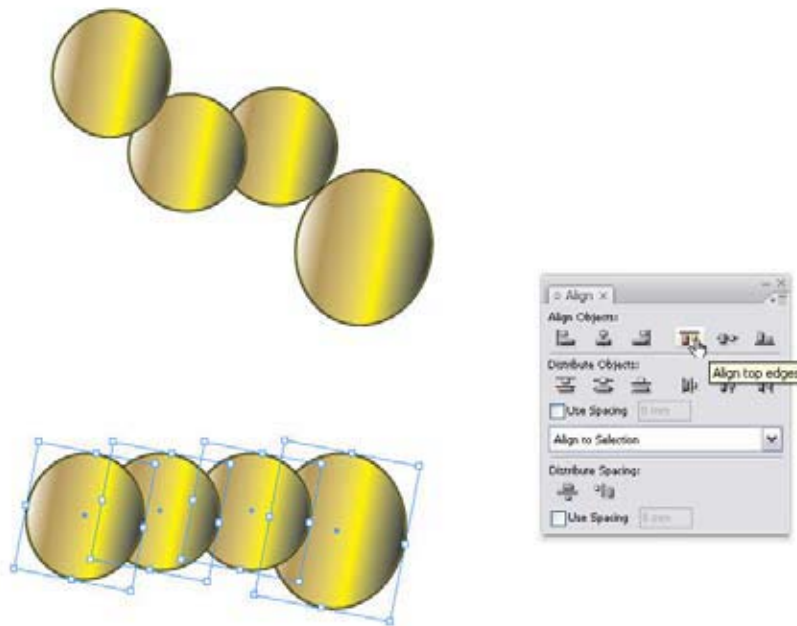
עיצוב וארגון אובייקטים

יישור פיזור והתאמת גודל בהתאם למסמך

כאשר אחת מאפשרויות היישור לעמוד (יישור לדף, יישור לשוליים או יישור לכפולה) פעילה, יתבצעו פעולות היישור והפיזור בהתאם לגבולות הדף (או השוליים או הכפולה) ולא בהתאם לצורות עצמן. לאחר הבחירה באפשרות זו ניתן לבחור גם צורה אחת בלבד וליישר אותה או להתאים את גודלה יחסית למסמך.

יישור

יישור הצורות מתבצע על פי הקצה של הצורה הקיצונית ביותר בציר הנבחר (למשל, יישור לשמאל יישר את הצורות על פי הצורה שממוקמת משמאל ליתר הצורות האחרות) או למרכזן של כל הצורות המסומנות. על מנת לבצע יישור על פי צורות יש לבחור לפחות שתי צורות במסמך ואז ללחוץ על אחד הכפתורים שבחלון בהתאם לכיוון הרצוי: יישור לשמאל, יישור לימין, יישור למעלה, יישור למטה או יישור למרכז.



פיזור

פיזור הצורות מתבצע כך ששתי הצורות הקיצוניות לא זזות ואילו הפיזור מתבצע על ידי הזזת הצורות הממוקמות בין שתי הצורות הקיצוניות. לפיכך יש לסמן לפחות שלוש צורות על מנת לבצע פיזור.

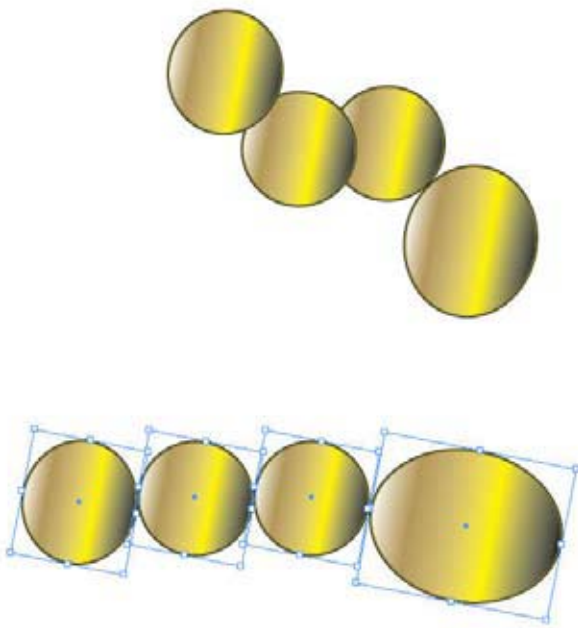
לחיצה על אחד הכפתורים בשור הפיזור תפזר את הצורות המסומנות כך שהמרחקים בין צורה אחת לשנייה או בין קצוות הצורות יהיו שווים. לדוגמה, בפיזור ימני כל המרחקים בין הקצה הימני של כל צורה לזו שאחריה יהיו שווים. באמצעות השדה Use Spacing ניתן לקבוע אף ערך מספרי למרחקים בין הצורות.





Space

לחיצה על אחד הכפתורים בשדה אפשרות זו תגרום לריווח שווה בין הצורות המסומנות (על הציר האופקי או האנכי).



באמצעות השדה Use Spacing ניתן לקבוע אף ערך מספרי למרחקים בין הצורות.



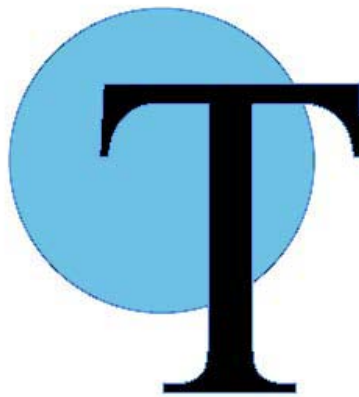
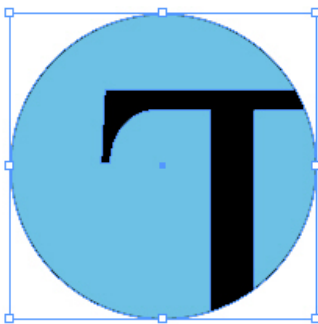
ארגון מתקדם של עצמים

הפקודה Object<Arrange מאפשרת לשנות את מיקום האובייקטים ביחס זה-לזה.

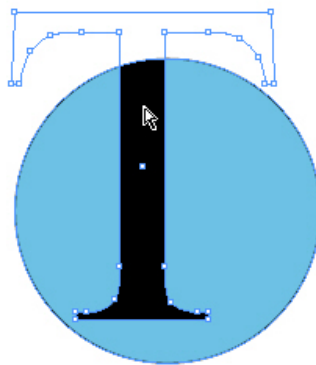
כדי לנעול עצמים יש לסמן אותם ולגשת לפקודה Object<Lock Position. נעילה זו היא לפעולות טרנספורמציה בלבד בניגוד לנעילת שכבה שהיא נעילה מוחלטת.

קינן עצמים

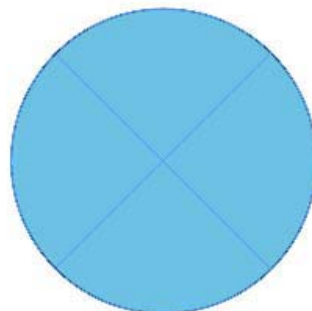
אפשרות נחמדה לעריכת אובייקטים היא למקם אותם אחד בתוך השני. ראשית יש למקם אותם על המסמך. כעת יש לסמן את העצם העליון ולבחור ב-Cut, לסמן את התחתון ולבחור ב-Edit<paste Into.



באמצעות החץ הלבן ניתן להזיז את התוכן שנמצא בתוך הצורה החדשה.



מחיקה של התוכן תהפוך את הצורה למסגרת.



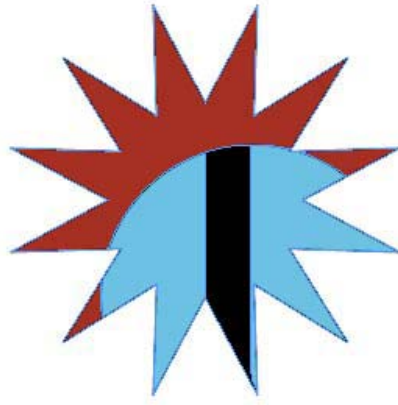
עיצוב וארגון אובייקטים



כשצורה שקופה (או עם מודל ערבוב) מכסה צורה אחרת, אי אפשר לבחור את הצורה שלמטה. לחיצה עם CTRL על צורה מאפשרת בחירה שלה בתוך Stacking.



באותו אופן אפשר להמשיך לקנן כמה וכמה צורות באותה מסגרת.

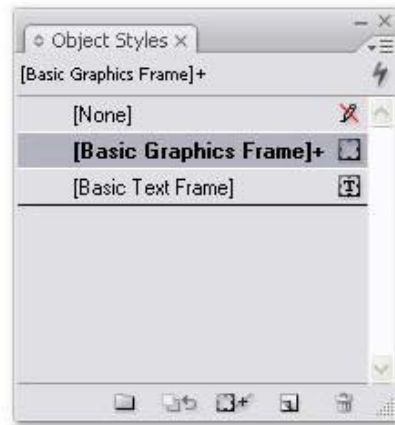
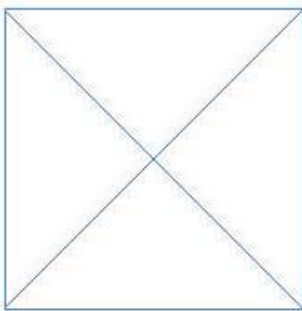
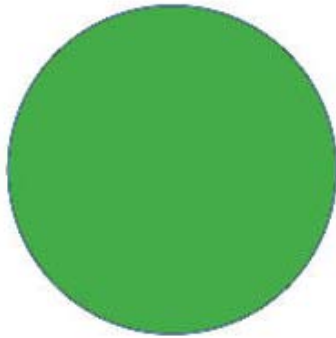


עיצוב וארגון אובייקטים

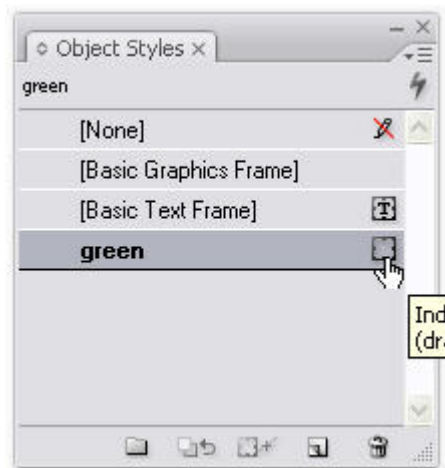
סגנונות גרפיים

חלון הסגנונות הגרפיים מחולק לשניים: סגנון עבור צורות גרפיות וסגנון עבור מסגרות מלל.

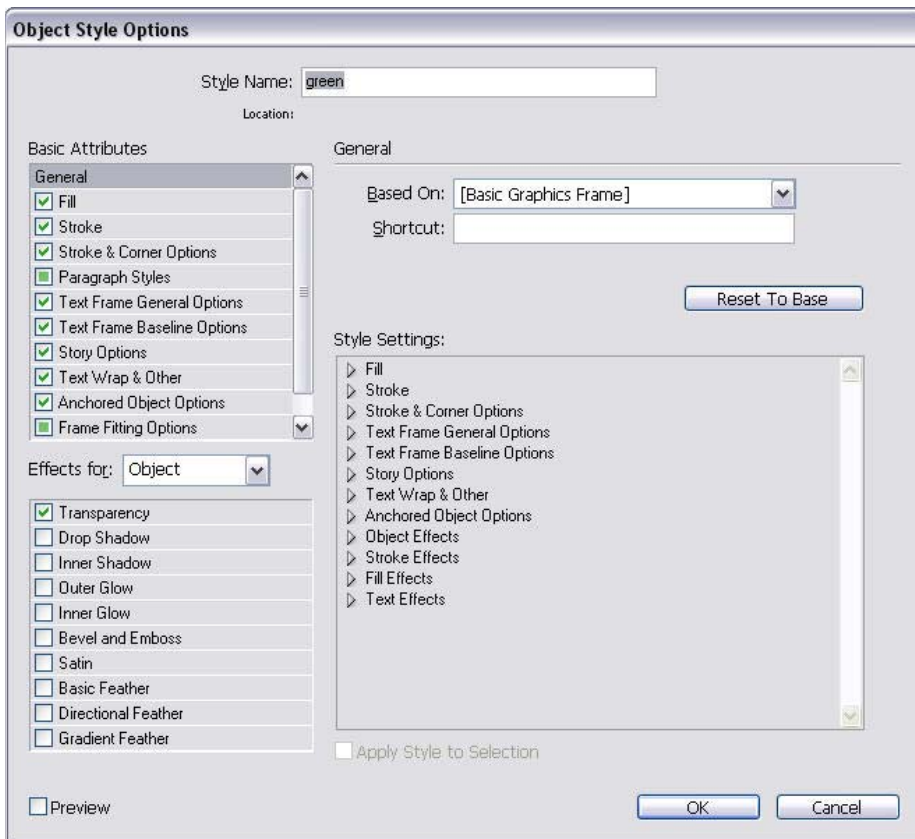
עיצוב וארגון אובייקטים



גרירה של האייקון של אחד הסגנונות לשורת הסגנון, תהפוך אותו לברירת המחדל.

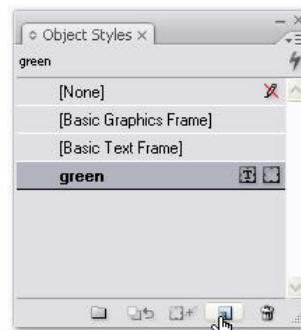


ניתן להשתמש באותו סגנון כברירת מחדל של שני סוגי הסגנונות (מסגרת ומסגרת מלל). לחיצה כפולה על סגנון קיים תציג את המאפיינים שלו.

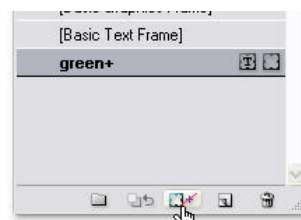


קיימת אפשרות לכבות קטגוריה מסוימת, כך שהיא לא תהיה חלק מהסגנון.

על מנת להקנות סגנון ליצירה יש לסמן אותה וללחוץ על שם הסגנון. כדי ליצור סגנון מצורה יש לסמן אותה וללחוץ על כפתור New Style.



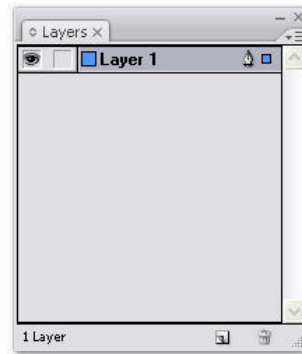
בתחתית החלון יש שני כפתורים מיוחדים: Clear ו-Clear Overrides. הכפתור Clear Overrides מסלק הגדרות מקומיות של אובייקט שמבוסס על סגנון (נאמר ויצרתם סגנון של מילוי אדום וקו ירוק ואז שיניתם את הקו של הצורה המקומית לכחול). הכפתור Clear Attributes not Defined by Style מסלק הגדרות מקומיות של אובייקט שנמצאות בקטגוריות מכובות בחלון הסגנונות (נאמר ויצרתם סגנון של מילוי אדום וביטלתם את קטגוריית הקו ירוק ואז שיניתם את הקו של הצורה המקומית לכחול).



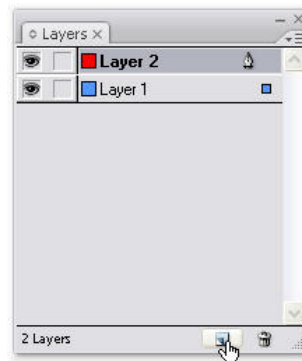
עבודה בשכבות

חלון השכבות עוזר בארגון וניהול העצמים במסמך. שימוש נוסף בחלון הוא יצירת כמה גרסאות של אותו מסמך, היות שההדפסה תדפיס רק את השכבות המוצגות.

עיצוב וארגון אובייקטים



לחיצה על אייקון שכבה חדשה יוצרת שכבה מעל כל השכבות.



לחיצה על מקשים **Ctrl+Alt** ולחיצה על האייקון תוסיף שכבה מתחת לשכבה הפעילה.

לחיצה על מקשים **Ctrl** ולחיצה על האייקון תוסיף שכבה מעל לשכבה הפעילה.

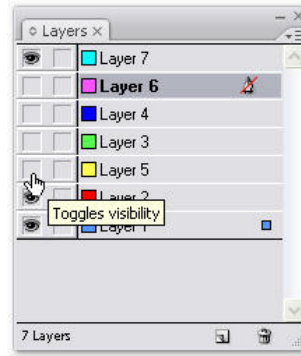
לחיצה כפולה על אייקון השכבה תפתח את חלון המאפיינים שלה. אם מחזיקים מקש **Alt** בעת יצירת שכבה חדשה התוכנה תפתח מראש את חלון המאפיינים שלה.



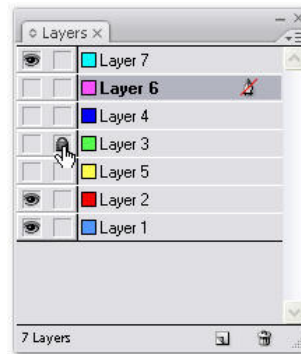
בתיבת השיחה ניתן להגדיר את שמה, את צבע סימון העצמים בה, האם השכבה מוצגת, נעולה, והאם קווי העזר שלה מוצגים או נעולים.

לחיצה על עין השכבה מסתירה אותה. לחיצה על עין השכבה עם מקש **Alt** מציג אותה ומסתיר את האחרות.

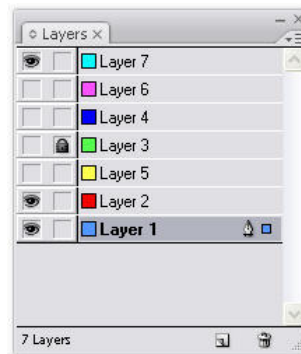




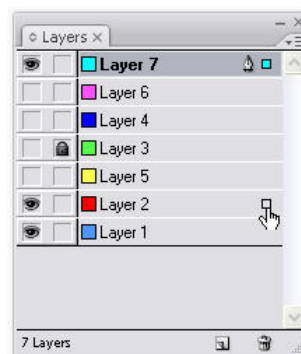
בין העין לבין השכבה יש כפתור נעילה. לחיצה על מנעול השכבה נועלת אותה. לחיצה על מנעול השכבה עם מקש Alt נועלת רק את האחרות.



שכבה שיוצג לידה אייקון של רבוע קטן היא שכבה שקיימים בה עצמים שכרגע מסומנים במסמך.



גרירה של האייקון לשכבה אחרת תעביר את העצמים לשכבה האחרת.



גרירה עם Ctrl תאפשר העברה גם לשכבה מוסתרת או נעולה. גרירה של העצמים עם מקש Alt תעתיק את העצמים לשכבה. לחיצה עם מקש Alt על השכבה מסמנת את כל מה שבשכבה. דרך נוספת להעברת עצמים היא באמצעות הפקודות Cut, סימון השכבה הרצויה וביצוע הפעולה - Paste In Place. סימון הפקודה Paste Remember Layers, אומר שהפקודה Paste תצרף את האובייקט לשכבה שהוא הועתק ממנה, גם אם מסומנת כרגע שכבה אחרת בחלון.

עיצוב וארגון אובייקטים

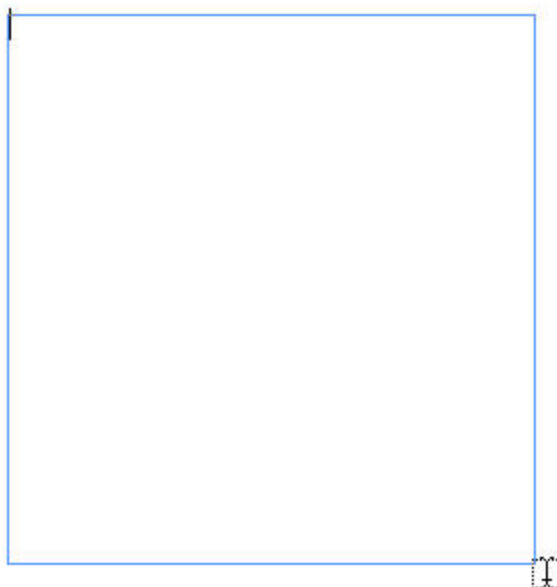
אובייקט טקסט

על מנת להקליד מלל בתוכנה יש ליצור אובייקט מלל (מסגרת בה ממקמים את הטקסט). לפני שנסקור בפרקים הבאים את נושא עריכת המלל עצמו, נעמוד בפרק זה על תכונותיו המיוחדות של אובייקט המלל עצמו.

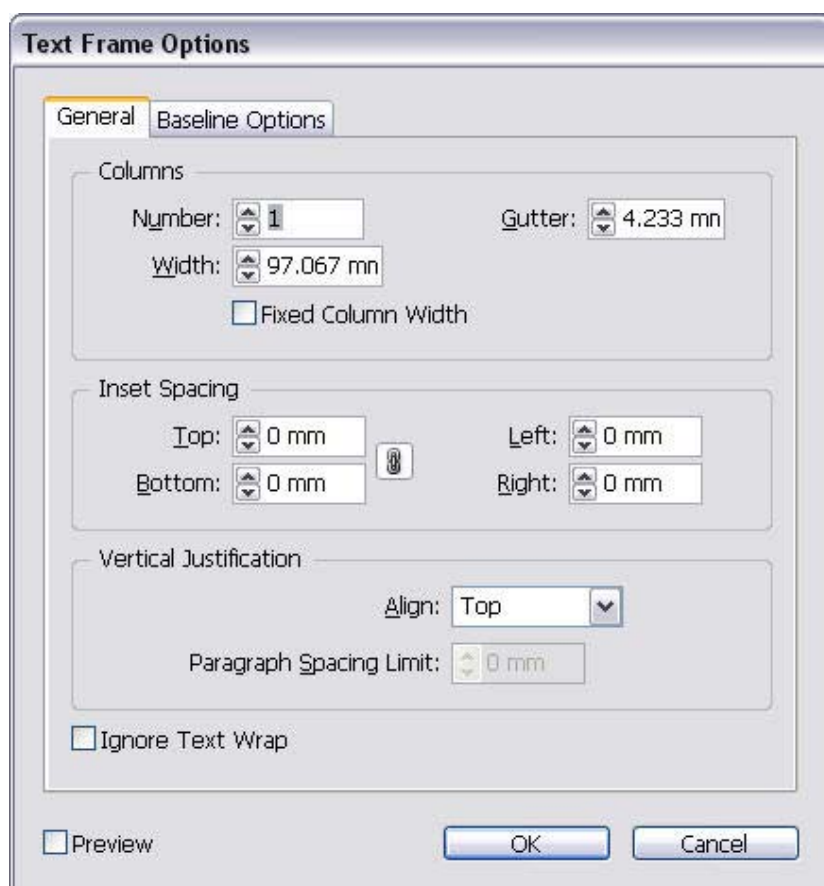
- יצירת אובייקט טקסט
- מיקום אובייקטים גראפיים במסגרת מלל

יצירת אובייקט טקסט

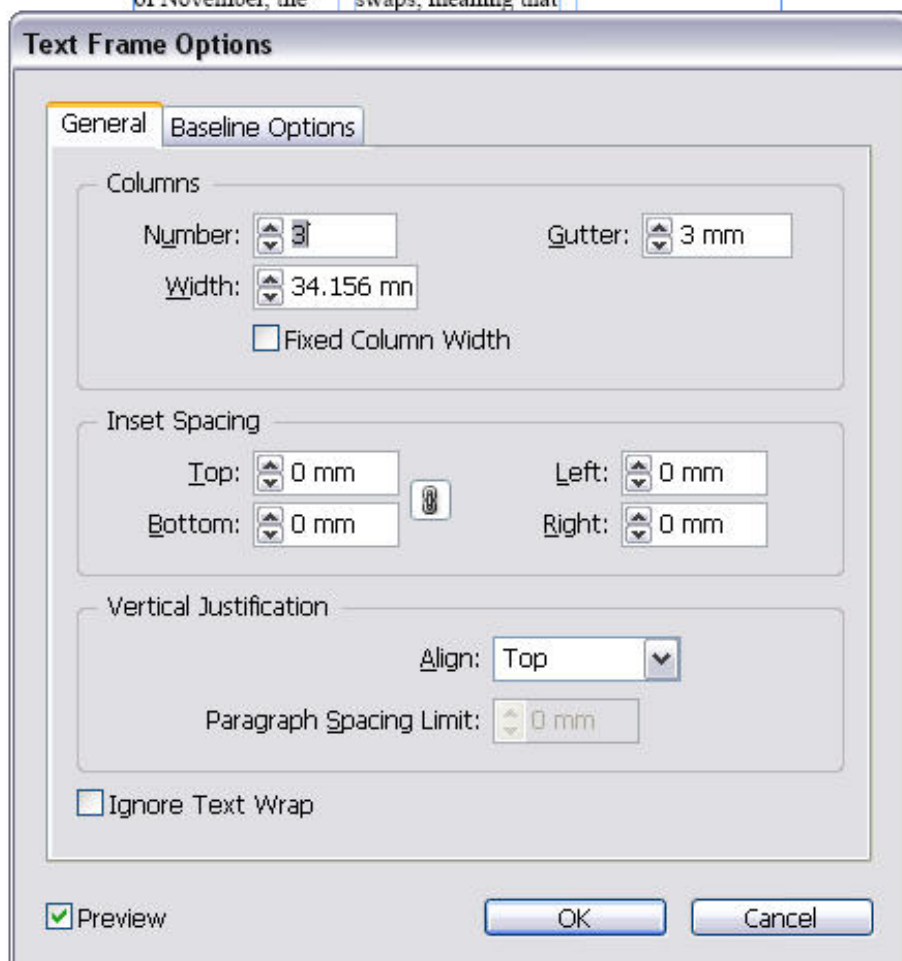
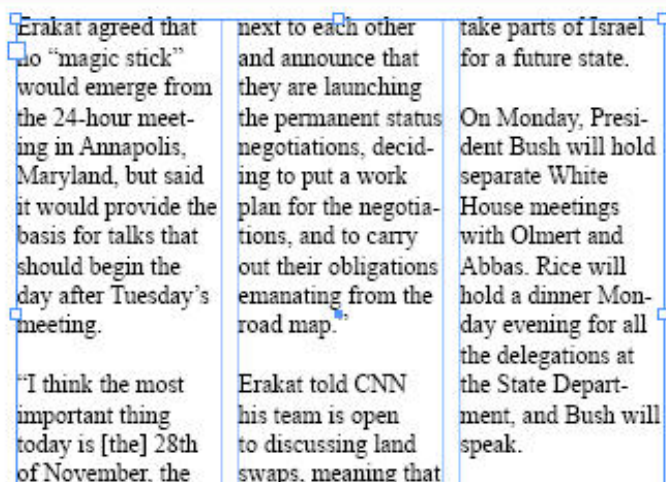
באמצעות כלי המלל (T) ניתן ליצור משטחי מלל על ידי ביצוע של פעולת לחיצה וגרירה. רוחב המשטח החדש הוא רוחב הפסקאות שימוקמו בתוך אובייקט המלל והגובה תוחם (לעת עתה) את גובה המשטח. את המשטח ניתן כמובן לערוך בכל שלב של העבודה.



כדי לערוך את מאפייני המסגרת, יש לגשת לפקודה: Object > Text Frame Options.

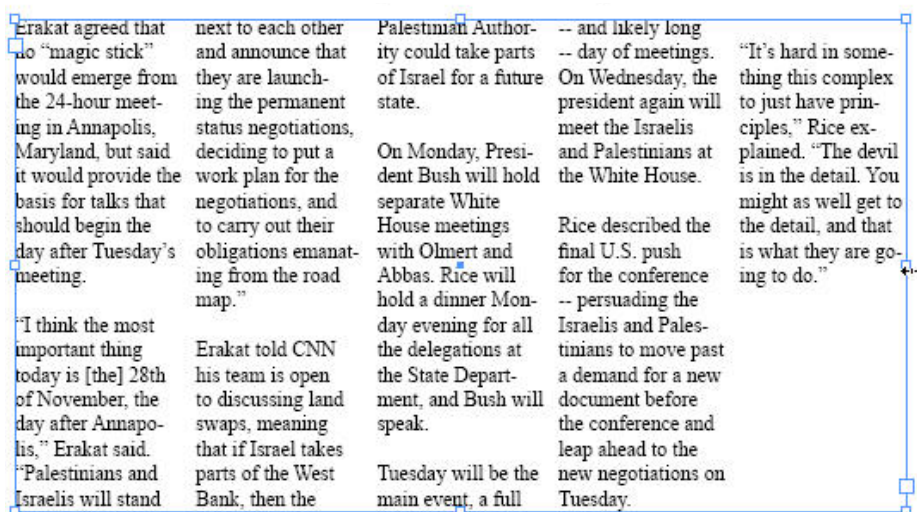
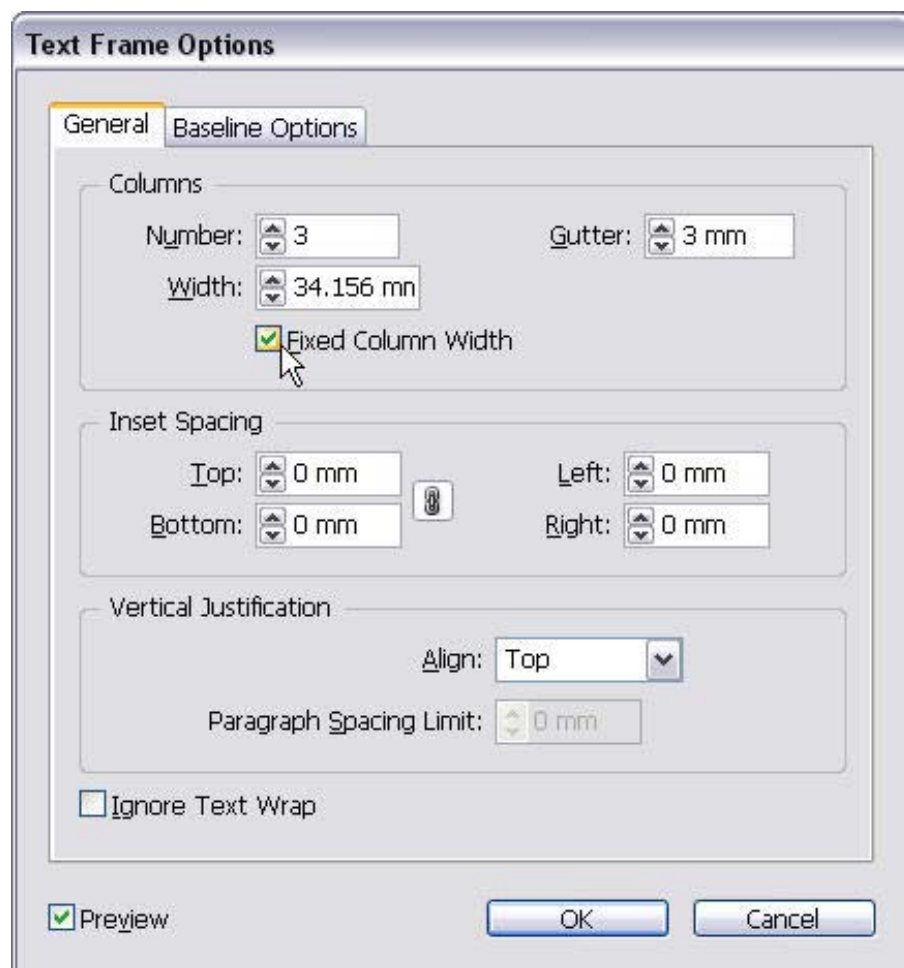


המאפיינים תחת הלשונית General מאפשרים להגדיר את מאפייני המשטח הבסיסיים. השדה Columns מאפשר להגדיר את המשטח כמשטח טורי (מחולק לטורים) על-ידי קביעת מספר הטורים להם הוא מחולק (Number), המרווחים הפיזיים ביניהם (Gutter) והרוחב של כל טור וטור (Width).

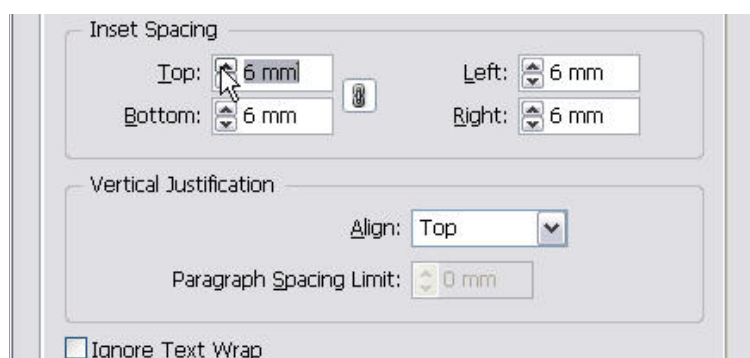


סימון האפשרות Fixed Column Width קובע שאם נשנה בהמשך העבודה את רוחב מסגרת המלל הכללית, רוחב הטורים לא ישתנה, לפיכך מה שישתנה הוא מספר הטורים: הרחבת המשטח והתוכנה תוסיף טורים, הצרת המשטח והתוכנה תמחק טורים.



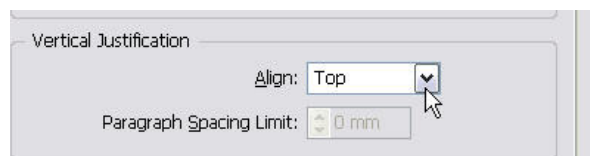


בשדה Inset Spacing ניתן להגדיר את גודל השוליים הפנימיים של משטח המלל (באזור השוליים לא יכתב מלל).





בשדה Vertical Justification ניתן להגדיר את הגדרות היישור האנכי של המלל שבמסגרת, יישור זה יבוא לידי ביטוי במקרה בו אין מספיק מלל למלא את הטור.



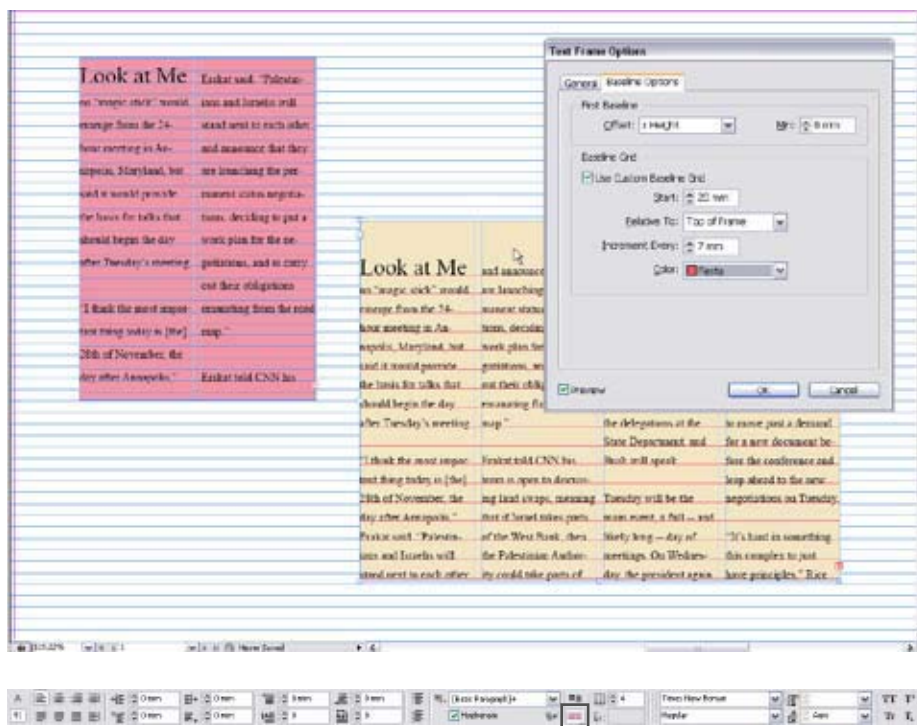
בשדה Paragraph Spacing Limit ניתן לקבוע רמת הסף למרווח בין שורות ופסקאות שהתוכנה מייצרת על מנת לבצע יישור לשני הצדדים (Justify).

סימון האפשרות Ignore Text Wrap בתחתית החלון, מבטל דחיית מלל על ידי צורות גראפיות שיש להן דחיית מלל. לחלק אפשרויות אלה אפשר להגיע גם דרך חלון Control במצב עריכת פסקה.

תחת הלשונית Baseline Options קיימות אפשרויות עריכה נוספות. שדה Offset מתייחס למיקום המלל יחסית לחלק העליון של המסגרת.

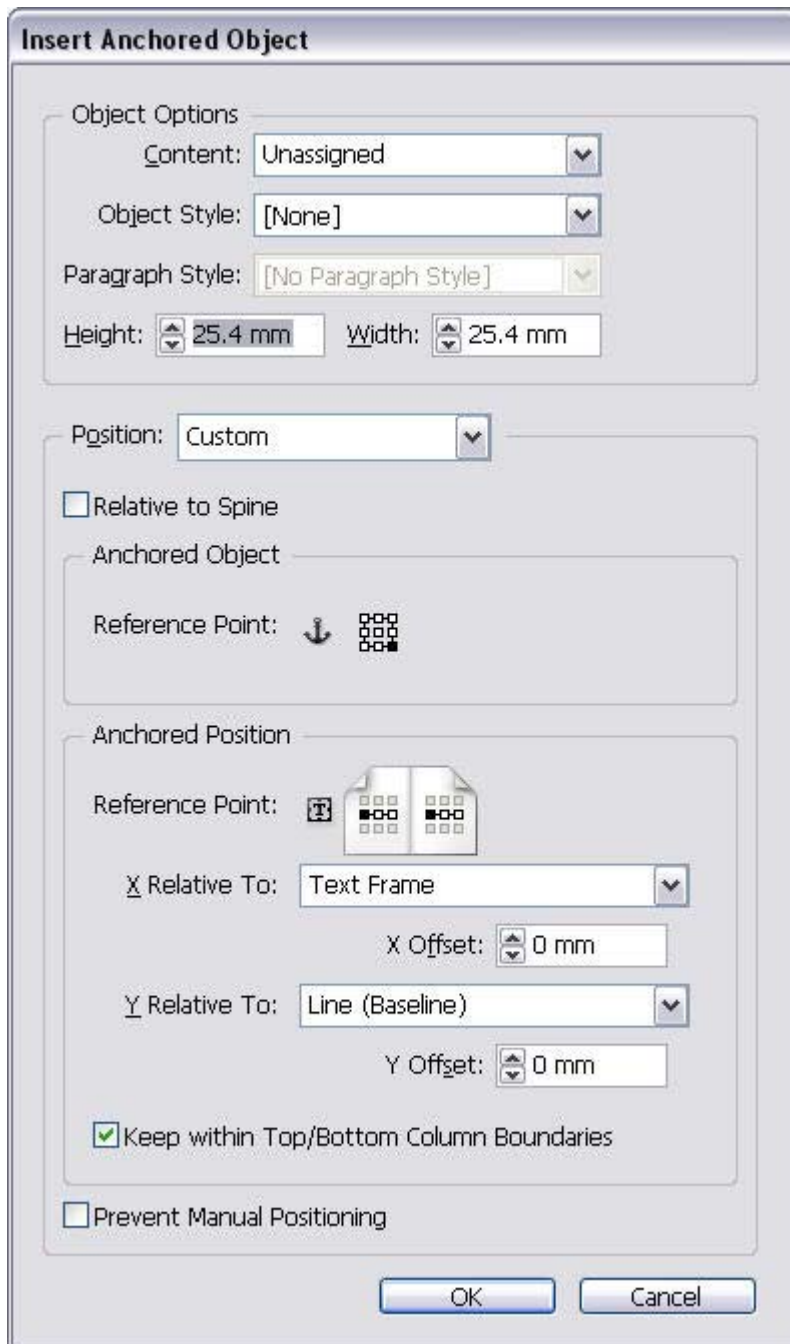


השדה Baseline Grid מאפשר להגדיר Baseline Grid שונה מזה המוגדר במסמך עצמו. את המשמעות לכך ניתן לראות רק במצב בו המשטח מיושר יחסית לאותו Grid.



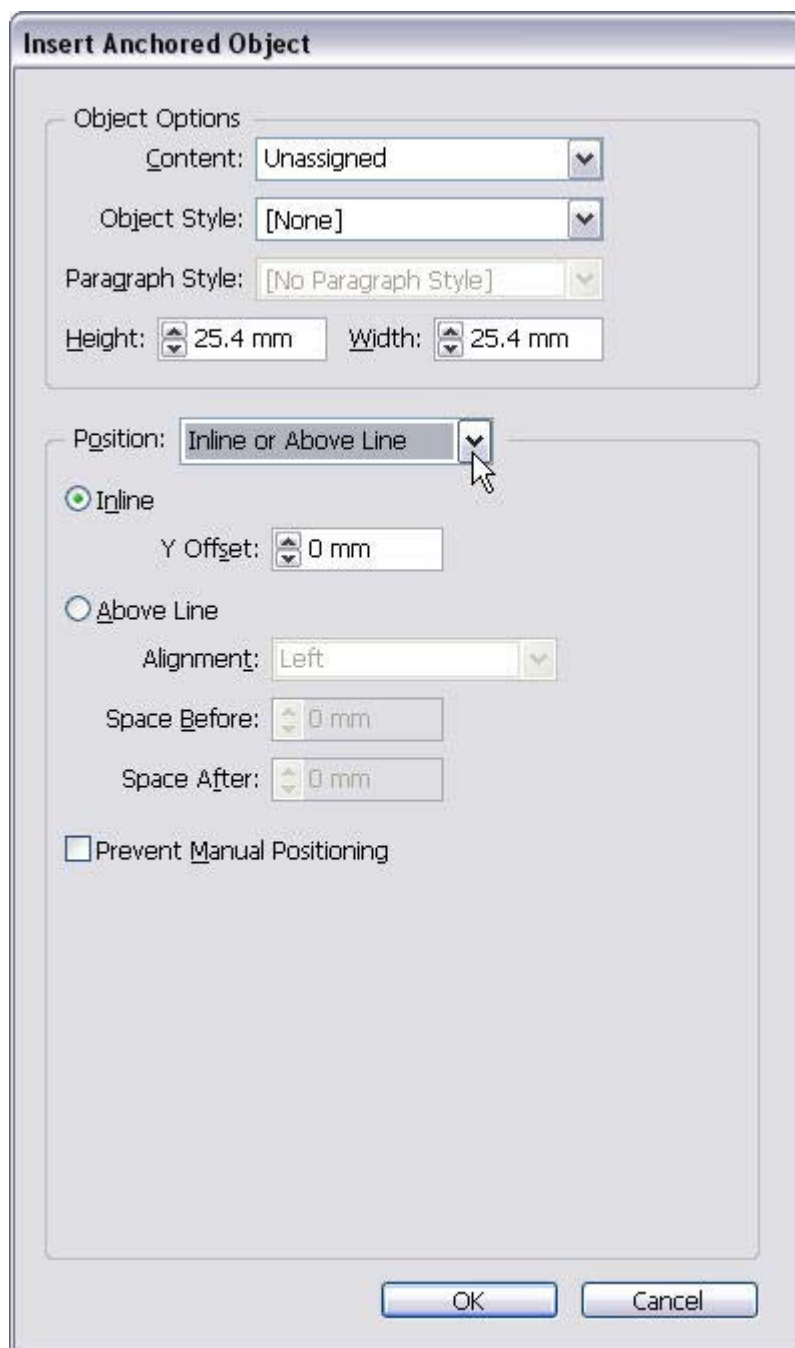
מיקום אובייקטים גרפיים במסגרת מלל

האפשרות להכנסת עצמים גרפיים למסגרת מלל נקראת בתוכנה Anchored Objects וניתן לגשת אליה בנתיב Object > Insert Objects > לאחר מיקום הסמן במיקום הרצוי.



בשדה הראשון (Content) בוחרים את סוג האובייקט הרצוי (גרפי, תמונה או לא מוגדר), אפשר להחיל על האובייקט סגנון גרפי ואם מדובר במלל אז ניתן לבחור סגנון פסקה (Object Style או Paragraph Style). בשדות Height ו-Width ניתן לקבוע את גודל המסגרת שרוצים ליצור. בשדה Position ניתן לקבוע את מיקום האובייקט במשטח. לעת עתה נבחר באפשרות In Line or above Line ולא נסמן את השדה Prevent Manual Positioning. לאחר אישור החלון תופיע מסדרת קטנה בתוך מסגרת המלל.





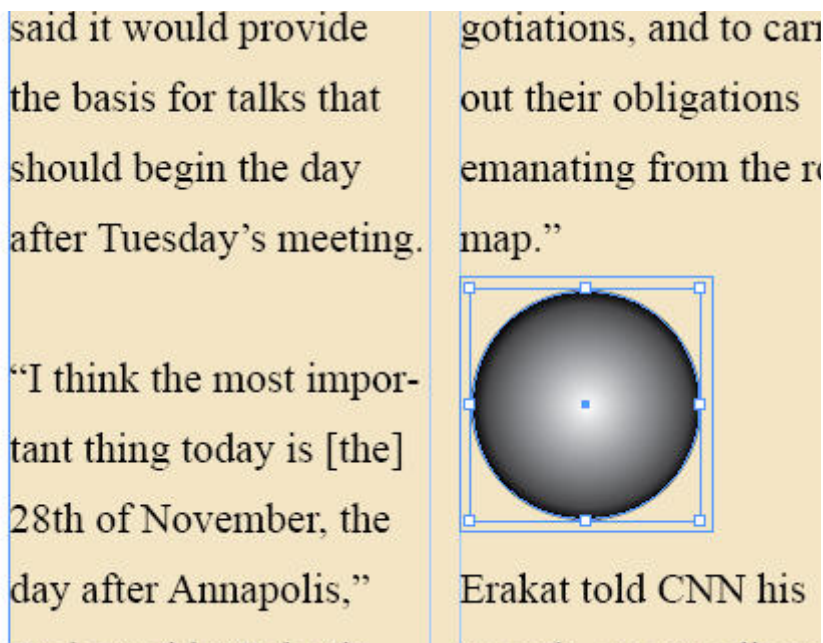
the basis for talks that should begin the day after Tuesday's meeting.

"I think the most important thing today is [the] 28th of November, the day after Annapolis," Erakat said. "Palestin-

out their obligations emanating from the road map."

Erakat told CNN his team is open to discuss-

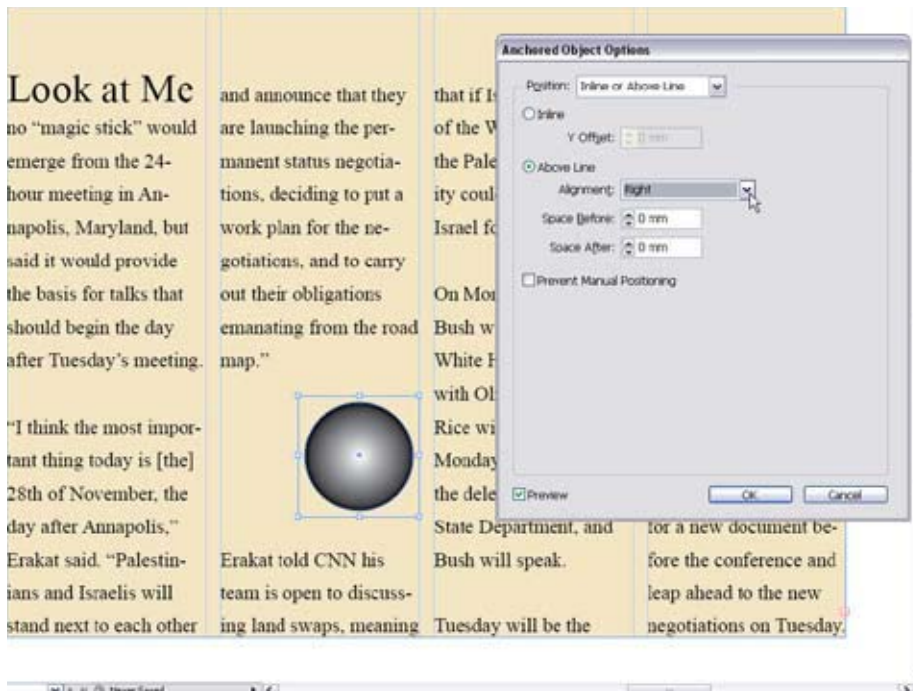
כעת ניתן למקם אובייקט גרפי בתוך המסגרת באמצעות הפקודות Copy ו-Paste Into ולהתאים אותו לתוכן.



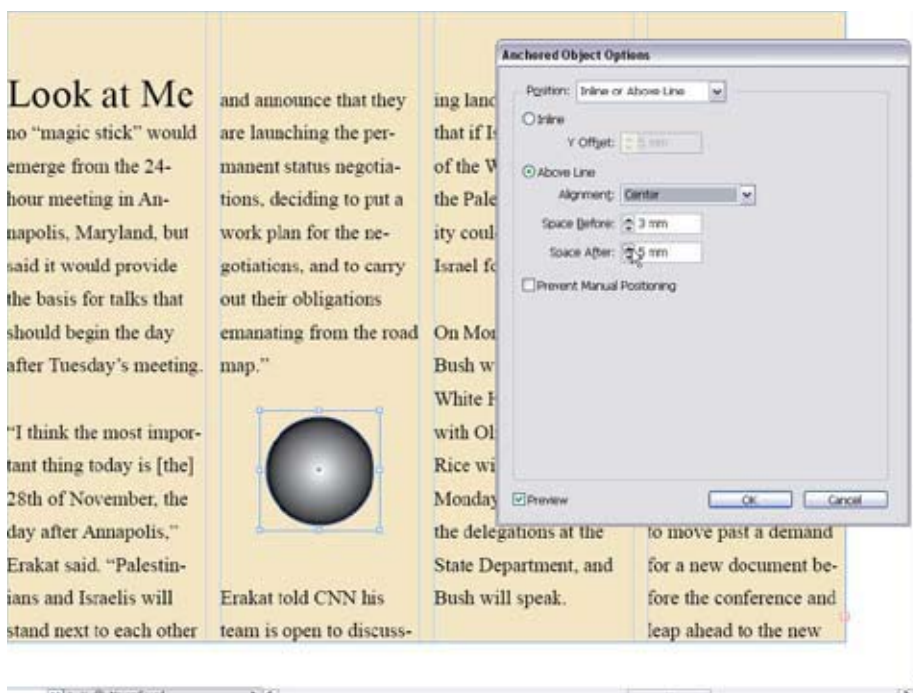
עריכת האובייקט ניתנת לביצוע באמצעות הפקודה Object > Anchored Objects > Options.



כעת נסמן את האפשרות Above Line. בשדה Alignment ניתן לקבוע את יישור האובייקט בתוך הפסקה.



ובשדות Space Before/After ניתן להגדיר את המרחק מעליו ומתחתיו.



במידה ורוצים לבטל את האובייקט, בחר ב- Object > Anchored Objects > Release.

עימוד משטחי מלל

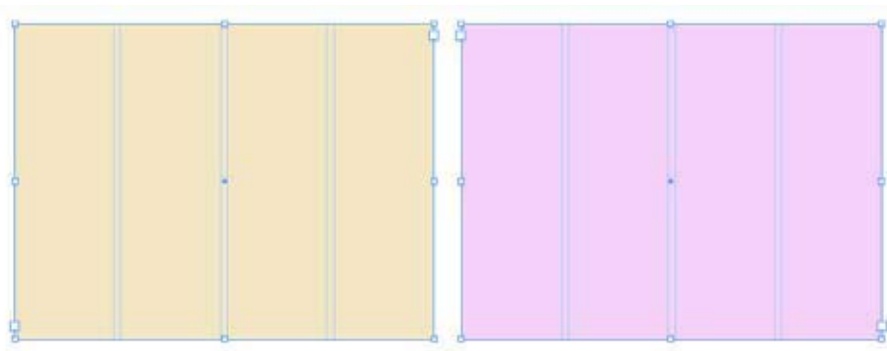
מסמך מלל מורכב בנוי לרוב ממספר גדול של משטחי מלל המקושרים אלו לאלו באופן כזה או אחר, על מנת לאפשר זרימת מלל נכונה על פי מספרי העמודים. בפרק זה נסקור שני פתרונות עימוד משטחי מלל מקובלים: משטחים מקושרים זה לזה ודחיפת מלל על ידי אובייקט גרפי.

- קישור משטחי מלל

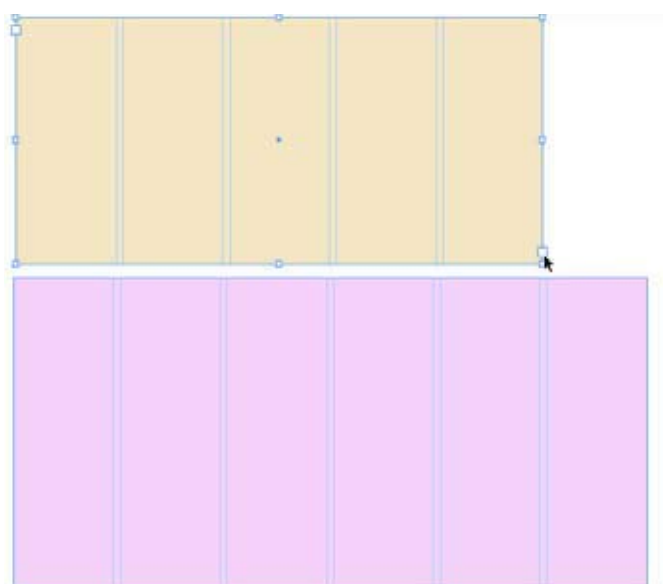
- דחיפת מלל

קישור משטחי מלל:

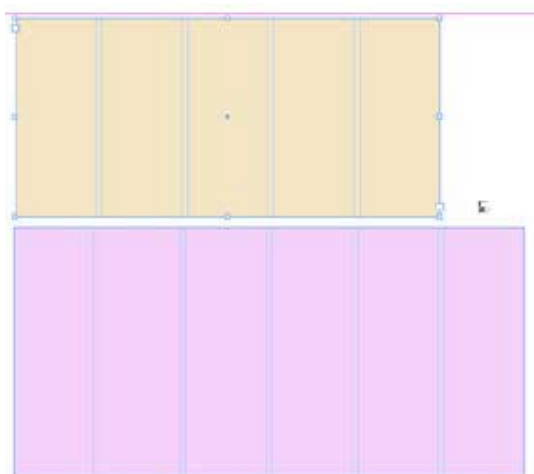
לכל מסגרת מלל יש כניסה ויציאה, הכיוונים נקבעים על פי כיוון המשטח (מימין לשמאל או משמאל לימין).



לחיצה בריבוע יציאת המלל של המשטח הראשון תציג אייקון קישור מיוחד.



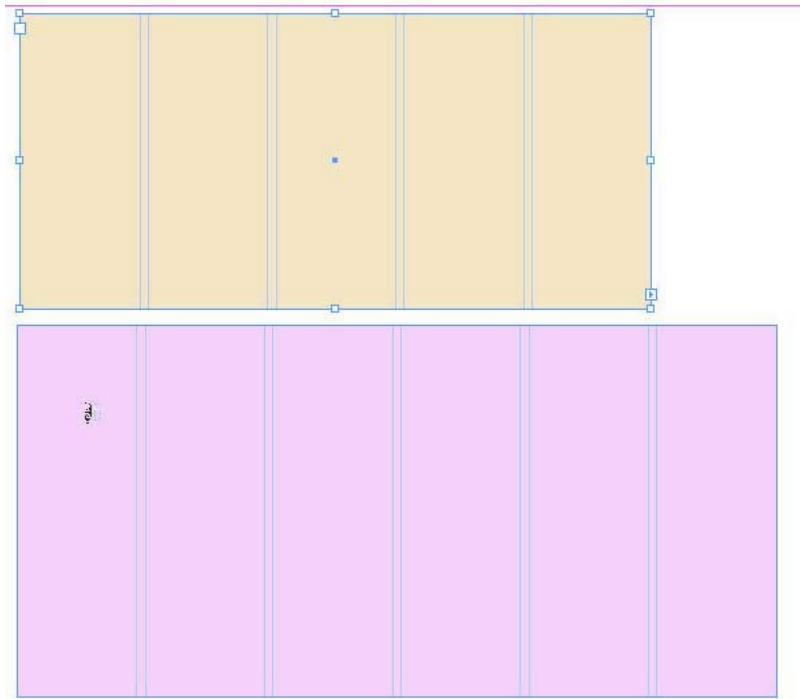
לחיצה בתוך המשטח הבא תקשר בין המשטחים.



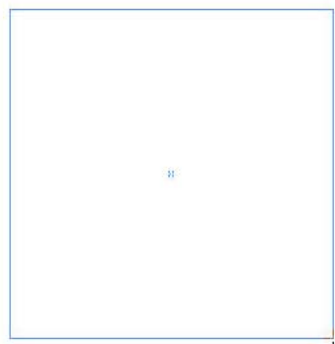
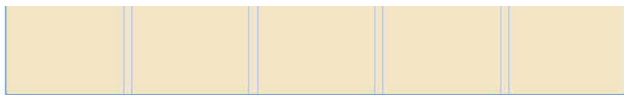
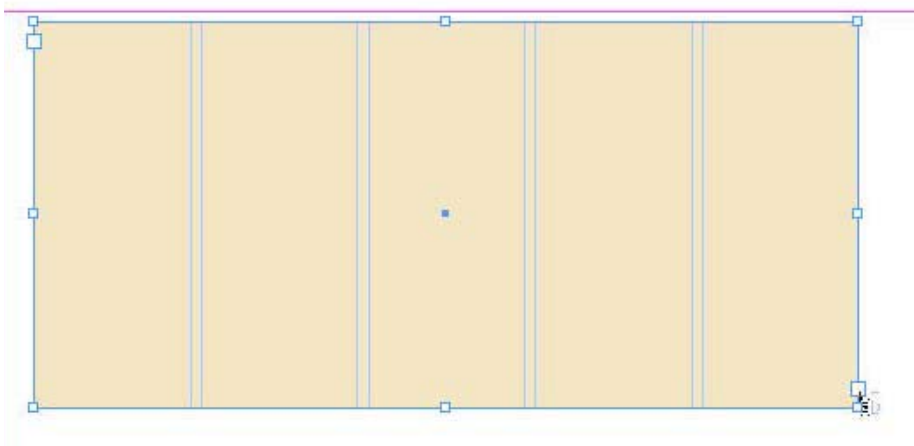
עימוד משטחי מלל



במידה ולא מוצגים הקווים
המקשרים בין המשטחים בחר
באפשרות View>Show text
Threads

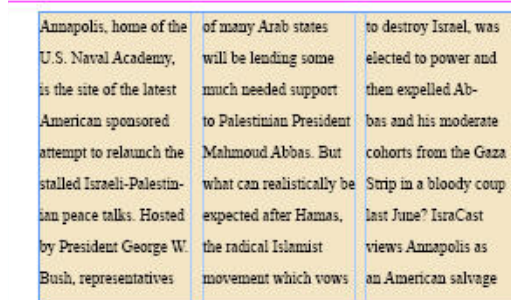
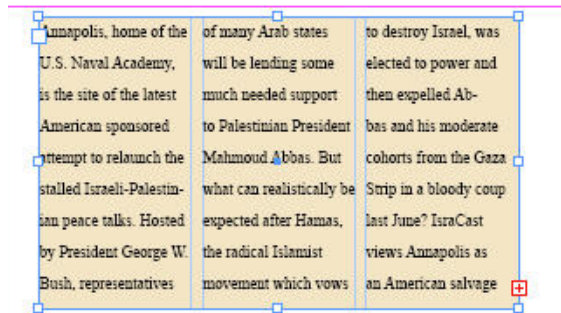


דרך נוספת לקישור משטחים היא ליצור משטח חדש תוך כדי יצירת הקישור.
איך עושים זאת? פותחים משטח חדש, לוחצים פעם אחת בריבוע יציאת
המלל ואז יוצרים משטח מלל חדש שמקושר אליו באופן אוטומטי.

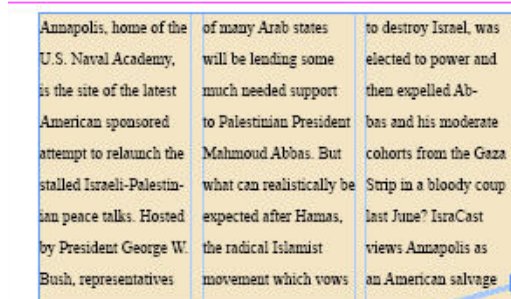


במידה ומוצג פלוס אדום בקצה המשטח, זה אומר שיש מלל שלא רואים אותו ואין לו מקום במסגרת המלל. לחיצה בודדת עליו תפתח כלי מלל באמצעותו ניתן לפתוח מסגרת מלל חדשה או לקשר למסגרת מלל קיימת.

עימוד משטחי מלל

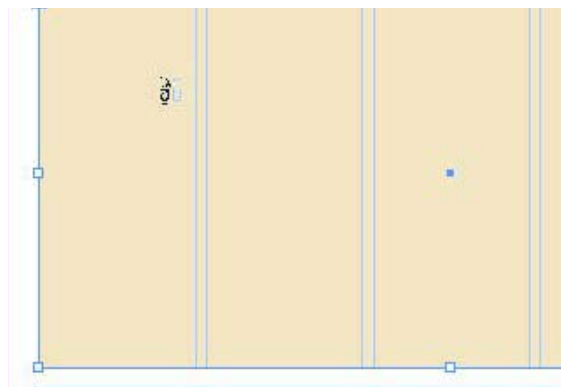


הצורה
הנכונה



...ation that will try to keep the Israeli-Palestinian process at
the increasingly dangerous waters of the Middle East.

כדי לבטל קישור משטחים, יש ללחוץ ביציאת המסגרת ממנה רוצים לשבור את הקישור וללחוץ בתוך המסגרת עצמה.

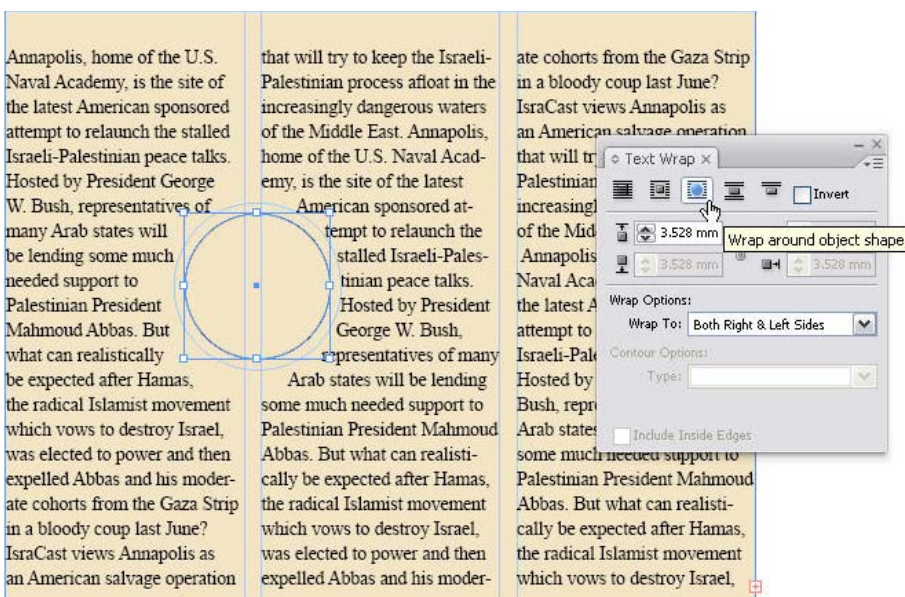


אובייקט דוחף מלל הוא אובייקט שברגע שמניחים אותו מעל או מתחת למשטח מלל הוא דוחף את המלל לכיוונים שונים על מנת שלא להסתיר את המלל. על מנת ליצור אובייקט דוחף מלל יש לסמן את האובייקט שרוצים שידחף את המלל ולפתוח את החלון Window > Text Wrap.

עימוד משטחי מלל



אולי האפשרות השימושית ביותר היא Wrap Around Object Shape.



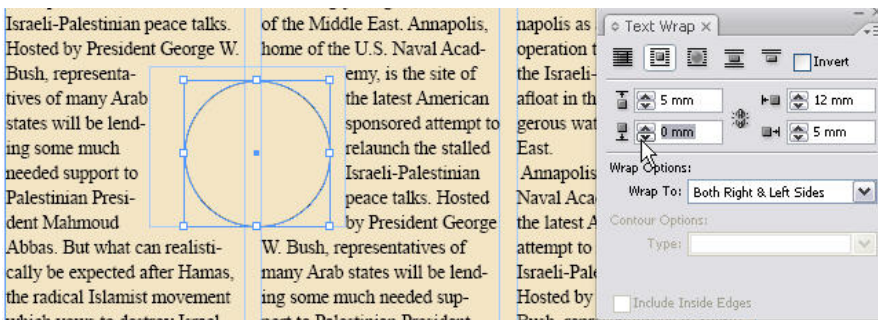
לאחר מכן ניתן לבחור את המרחק של המלל מהאובייקט. במידה והצורה היא לא מרובעת, הוא משתמש בקו המתאר שלה ולא בצורה המרובעת שמקיפה אותה.



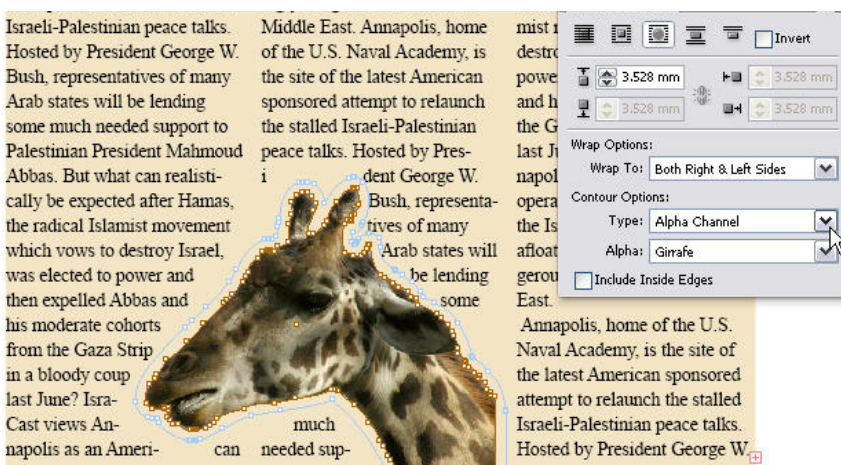
בשדה Wrap ניתן להגדיר לאיזה כיוון הוא דוחף את המלל.



האפשרות Wrap Around Bounding Box זהה לאפשרות הקודמת, אלא שהפעם ניתן לקבוע מרחק שונה מכל פינה של האובייקט.



במידה ומבצעים את פעולת דחיפת המלל על תמונה לה יש Clipping Path או Alpha Channel ניתן לשנות בשדה Type את אופן דחיפת המלל.



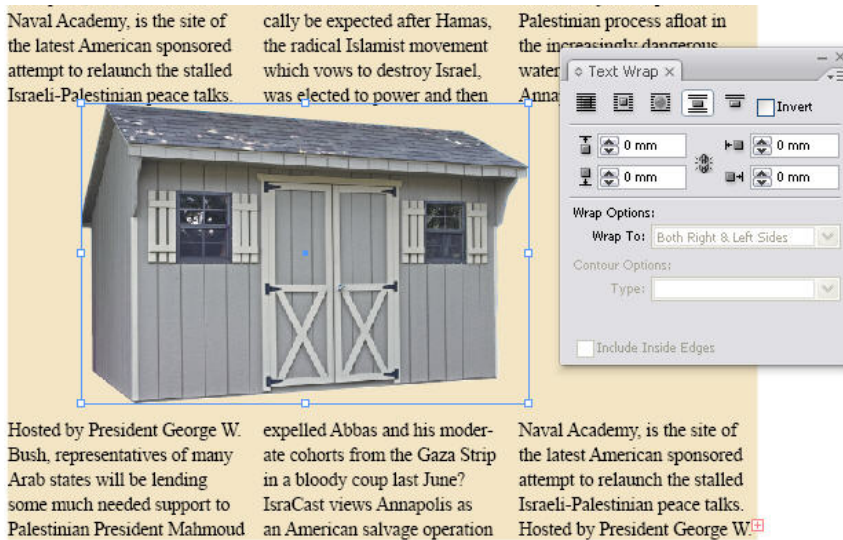
גם במקרה של Clipping Path ניתן לבצע את אותה פעולה.



אם משנים את אפשרות החיתוך (Type) מ- Graphic Frame ל- Bounding Box הוא משתמש במסגרת של כל התמונה ולא של המסגרת בלבד.

האפשרות Same As Clipping יוצרת דחיית מלל על פי ההגדרות של הפקודה Clipping.

האפשרות Jump Object יוצרת דחיית מלל מעל או מתחת לצורה.



האפשרות Jump To Next Column מעבירה את המלל שמתחת לתמונה לטור הבא.

- על מנת להקנות לכמה עצמים את אותן הגדרות דחיית המלל ניתן:
1. לסמן את כל הצורות הרצויות ואז להקנות להן את הדחייה הרצויה.
 2. לשמור את מאפייני דחיפת המלל כסגנון.



הפקודה Text Wrap לא תעבוד על משטחי מלל שהוגדרו במאפיינים שלהם שהם מתעלמים מדחיית מלל.



את הנקודות של דוחף המלל אפשר לערוך באמצעות החץ הלבן.

