

Adobe

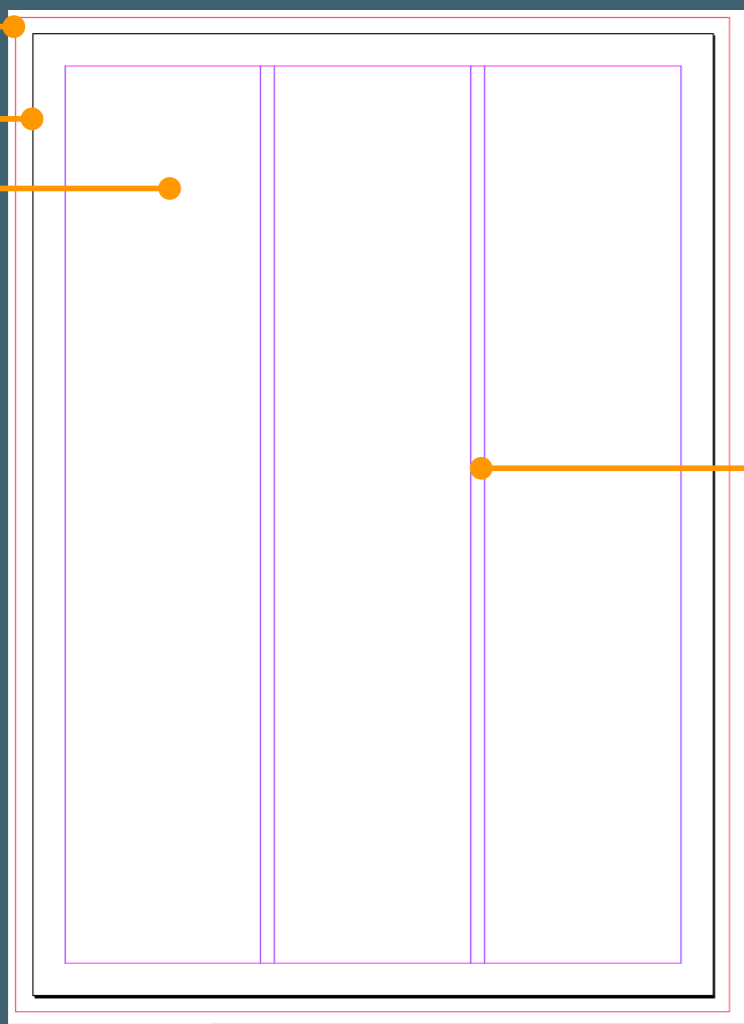
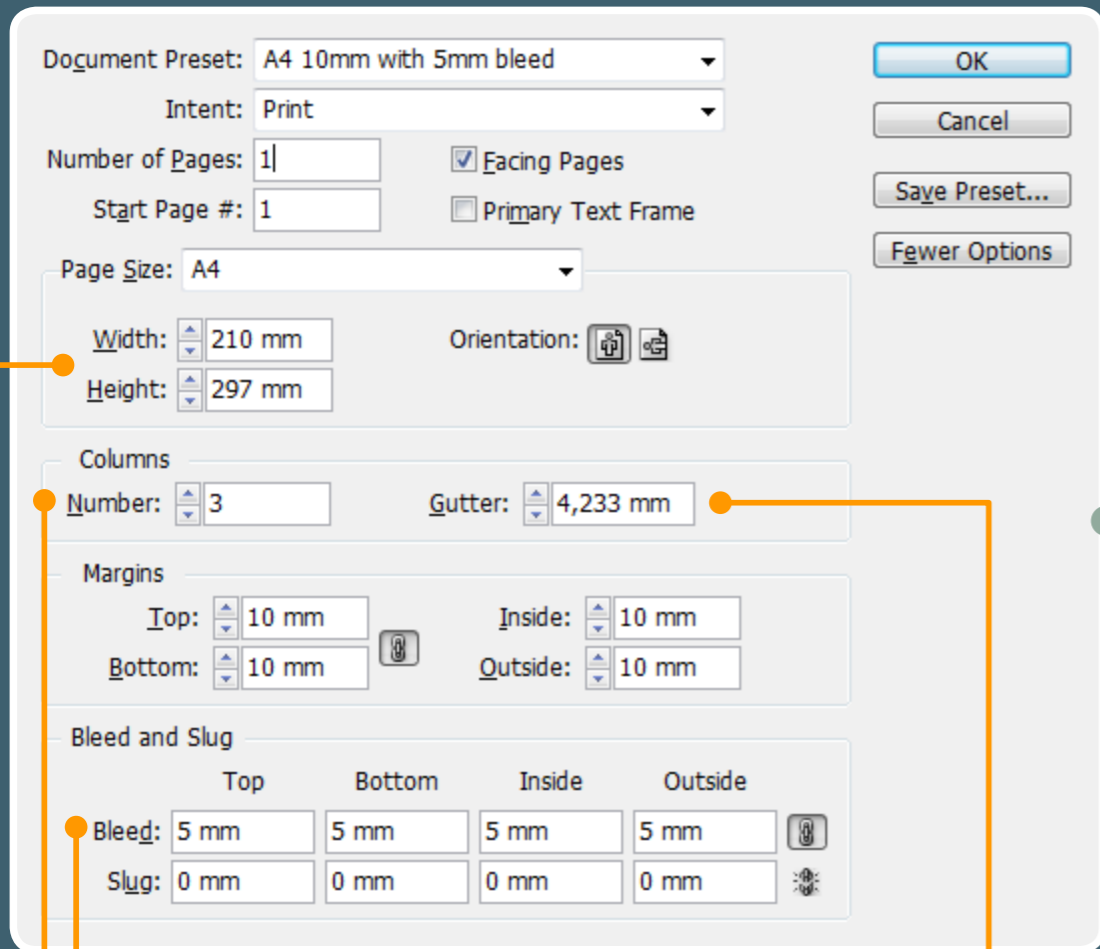
INDESIGN

Kezdő

LÉPÉSEK

+ hasznos **tippek**
és **trükkök**





Új dokumentum létrehozása

Új dokumentumot létrehozhatunk a **File > New > Document...** segítségével.

- **INTENT (PRINT)** - nyomtatáshoz előkészített dokumentum megnyitása
- **NUMBER OF PAGES** - oldalak száma
- **PAGE SIZE** - az oldal mérete
- **ORIENTATION** - fekvő vagy álló lap
- **COLUMNS** - margón belüli oszlopok száma és köztük a hely (gutter)
- **MARGIN** - margók, úgynevezett biztonsági zóna a objektumoknak. A kis lánc ikon segítségével állítható az összes paraméter egyszerre
- **BLEED** - papír látható területén kívüli szegély, ahova még az objektumokat kihúzzuk. Papír vágásnál szolgál a hibás vágás során keletkező fehér területek elkerülésére.

Eszközök

Több kategóriában elhelyezett eszközök bal oldali sávban találhatóak meg.

- **FEKETE ÉS FEHÉR NYÍL** - Első az objektumok mozgatására szolgál, másik pedig az objektum pontok szerkesztésére
- **OLDAL** - oldal méretének szerkesztése
- **SZÖVEG ESZKÖZ** - kattintás és húzással készíthető szövegdoxoz
- **VONAL ÉS NÉGYZET ESZKÖZ** - objektumok létrehozása
- **KÉZ ESZKÖZ** - Space gomb nyomásával is elérhető, oldal mozgatására szolgál
- **NAGYÍTÓ ESZKÖZ** - oldal nagyítása
- **NÉZET** - az oldalak nézetének változtatása (normális, végleges kinézet, ...)

Hasznos tippek és trükkök

Új oldal létrehozásánál az oszlopok számának segítségével könnyedén szétoszthatjuk az oldalra szánt szöveg elhelyezését. Ugyanezt megtehetjük később a **Layout > Margins and Columns...** segítségével.

A Bleed-nél beállított külső margóig érdemes kihúzni az objektumok szélét, persze ez a terület nem lesz látható.

A **Layout > Create Guides...** segítségével létrehozhatunk segédvonalakat, esetleg kattintsunk a vonalzókra és húzzunk le róluk segédvonalakat.

Oldal sablon létrehozása

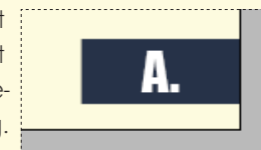
Minden oldalnak létrehozhatunk sablont, és ezt pedig az oldalsó panelen a **Pages** alatt. Alapjából két sablon található, **(NONE)** és az **A-MASTER**. Kétszer rákattintva a szerkesztő lapon az adott „master” sablonoldal jelenik meg. Minden azon létrehozott objektum, segédvonal, szöveg, stílus, stb. megtekinthető lesz minden egyéb oldalon amelyikre alkalmazzuk ezt a sablon mintát.

Egyszerűen a „master” sablont ha elkészítjük, akkor újra kiválasztjuk a **Pages** alatt az oldalainkat. Megfogjuk a master sablon kisképet és ráhúzzuk a kívánt oldalra.

Új mester oldalakat a jobb felső kis ikonra kattintva hozhatunk létre a **New Master...** paranccsal.

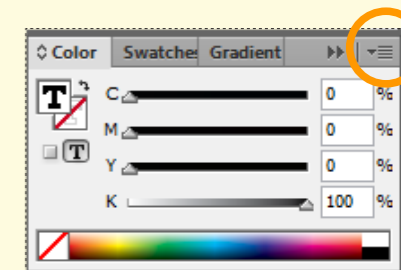
Oldalszámozás létrehozása

Oldalszámozást könnyedén a mester oldalon hozhatunk létre. Létrehozunk egy szövegdoxozt, és **Type > Insert Special Character > Markers > Current Page Number** a mester oldalon az adott oldal neve fog megjelenni, de ez alkalmazható szimplán minden oldalon is, ott már az adott oldal száma jelenik majd meg.



Színek és körvonalak kezelése

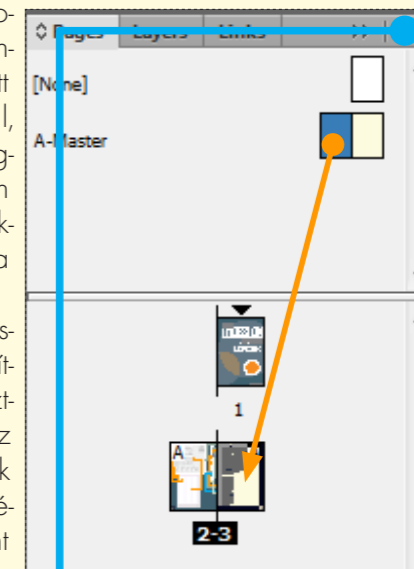
Színek a jobb oldali panel **Color** és **Swatches** alatt érhetőek el. InDesign-ban minden szín külön elemként mentődik el a swatches panel alatt, amit később szerkeszteni tudunk, esetleg felhasználhatunk más objektumra is.



Új színt létrehozhatunk a **Color** menüpont alatt a jobb felső kis ikonra kattintva. Kiválasztjuk a kívánt színtípust (RGB vagy CMYK), elkészítjük a színt és utána jobb gomb a színskálára alul és **Add to Swatches**. A szín belekerül a Swatches panelbe és ott már mindig elérhető válik.

Körvonalakat

a **Stroke** panelen állíthatjuk be. Kiválasztható a szélessége, típusa, elhelyezkedése, ha pedig vonalról van szó, akkor a két végét is beállíthatjuk, így létrehozhatunk nyílakat, jelölő köröket a végén (például ezen az oldalon elhelyezkedő oldalak).

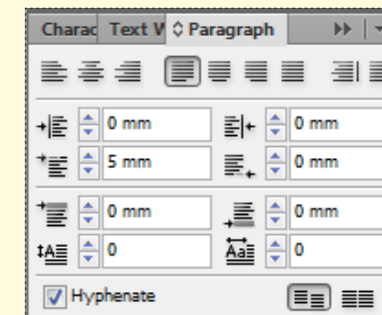


Szöveg alap szerkesztései

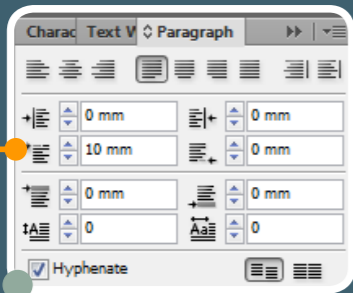
A szöveget magát szövegstílusok (**Styles**) használata nélkül **Character** és **Paragraph** ablakban szerkeszthetjük.

Ezeket a **Windows > Type & Tables** alatt érhetjük el.

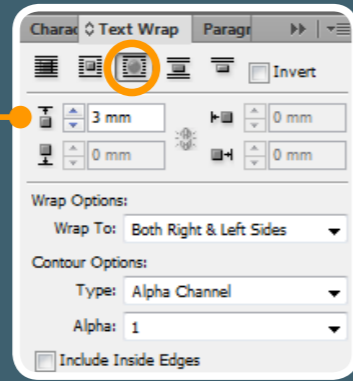
Character ablakban a betű típusa, mérete, formája, stb. kiválaszthatóak, a **Paragraph** panelen pedig a szövegdoxoz formázása érhető el, ilyen például a szavak elhelyezése a sorokban, bekezdések, a **Hyphenate** segítségével ki-/bekapcsolhatjuk a szótagolást.



A szöveg elrendezését a szövegdobozban és a bekezdések méretét itt választhatjuk ki.



Szótagolást ki/be kapcsolhatjuk a HYPHENATE opcióval.



A Contour Options legördülő sávjában kiválasztható a szöveg körbefuttatásának típusa, PNG esetében javasolt a Detect Edge vagy az Alpha Channel opció.

A szöveg megfelelője gyakorlatilag az összes európai nyelvben "Text" (különböző írásképekkel a nemzeti helyesírás miatt), ami a latin "textum" szóból ered, amely szó eredeti jelentése: szövet, szöveg. A magyarban a nyelvújítás idején a jelentést magyar szóval jelöltük. A szöveg egy összefüggő és a környezetétől jól elhatárolt vagy elhatárolható megnyilvánulás, kijelentés írott vagy tágabb értelemben nem írott de (le)írható nyelven. A nem feltétlenül írott, de leírható szövegre példa a dalszöveg, egy film szövege vagy improvizált színházi szöveg.

Egy szöveg ábrázolásához szükség van írásra is, amely eszköztárral (pl. betűkkel) fonémákat, szótagokat, ill. szavakat és fogalmakat kódol. Különböző kultúrák és korok erre a célra különböző jelrendszert használnak. A szöveg egyik legfontosabb és megkerülhetetlen (immanens) tulajdonsága, amelyet mind az író mind az olvasó kénytelen követni (ha a szöveget olvasni akarja) a linearitás. Az írott szöveg az emberiség történelmében hatalmas előrelépés, hiszen így a történelme folyamán egyedüli módon lehetővé vált az információ személytől térben és időben független tárolása szemben a szójohagyománnyal, amely mind térben mind időben adott személyhez vagy személyekhez kötött. A történelemtől ránk maradt információk legnagyobb része a XX. századig írásos szövegelekekből áll. Azok a szövegek, amelyek olyan kultúráktól származnak, ahol az írásos információörögzítés létezik, a szövegek felépítése alapvetően különbözik az olyan kultúrák szövegeitől, ahol információk csak szójohagyomány útján maradtak fenn. A társadalomtudományokban a szöveges hagyomány nélküli kultúrákat nagyrészt az ókori ill. történelme előtti kultúrákhoz sorolják. Így a társadalomtudományban létezik a kultúrának egy olyan fontos meghatározása, amelynek alapjául közvetlenül bár de a szöveg szolgál.

Az írott szöveg az emberiség történelmében hatalmas előrelépés, hiszen így a történelme folyamán egyedüli módon lehetővé vált az információ személytől térben és időben független tárolása szemben a szójohagyománnyal, amely mind

ÚJ KÉPET a FILE > PLACE... használatával tudunk az oldalunkra behelyezni, esetleg valahonnan kimásolt képet be tudunk illeszteni CTRL+V vagy EDIT > PASTE/PASTE INTO/PASTE IN PLACE funkcióval.

Duplán kattintva a képre átszíneződik a kép kerete az adott réteg színe szerint és méretezhetjük már a képünket.

Második lehetőség ha be van kapcsolva a „CONTENT GRABBER” (View > Extras > Show Content Grabber) funkció, akkor egy áttetsző kör jelenik meg a kép közepén, erre kattintva szintúgy átkapcsol a kép méretezésére.

Harmadik variáció pedig a CTRL gomb tartásánál a kép ke-

retét méretezhetjük úgy hogy magát a képet is méretezze, ne csak a kép keretét.

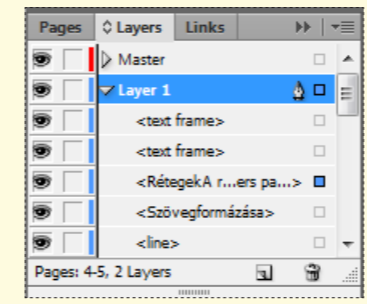
A SHIFT gombot lenyomva arányosan méretezhetjük a képet. ALT gomb használatával pedig a középpontja szerint méreteződik.

Ahhoz, hogy folytassuk a **betelt szöveg**dobozt, kattintsunk a jobb alsó sarkában a kicsi piros plusz ikonra, megjelenik a kurzor mellett egy szöveg képecske és ezután bárhova kattintva és egy újabb szövegdobozt rajzolva elhelyezhetjük a szöveget.

(Ez nagyon praktikus olyan esetben, ha nem szeretnénk a szöveget sokszor megszakítani, ezzel újabb bekezdéseket létrehozni. Szintúgy a szöveg folytatható a másik oldalon is mindenféle megszakítás nélkül. A kis pluszra kattintva a maradék szöveget elhelyezhetjük már egy két szövegdobozba is.)

Szöveg és kép formázása

Rétegek



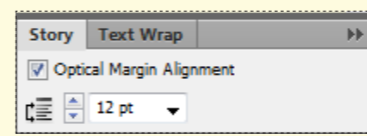
A rétegeket a Layers panelen szerkeszthetjük. Alapból egy réteg (lásd: Layer 1) van használatban. Minden rétegen belül megtalálhatjuk az összes objektumunkat ami létrehozunk.

A objektumok egymás felett helyezkednek el, tehát mindig a felső látszik az alsó felett. Ezt módosíthatjuk, ha egyik objektumra kattintva áthúzzuk a másik fölé.

A kis négyzet jelzi az aktív kijelölt objektumot az oldalon. A szem ikon pedig ki és be tudjuk kapcsolni a láthatóságot.

- **MASTER RÉTEG** - ezt a réteget akkor készítjük, ha a sablon „master” oldalunkon létre akarunk hozni olyan réteget, ami minden felett lesz. Például szükségünk van oldalszámozásra, esetleg fejlécre, ami minden esetben látható lesz az oldalon és nem takarhatjuk el egy objektummal, akkor készítünk egy Master nevű réteget a Create New Layer kis ikonra kattintva. Ebben a rétegbe behúzzuk azokat a dolgokat, amire szükségünk van, így mostantól már minden oldalon legfelül lesz.

Hasznos tipp (optikai margó)

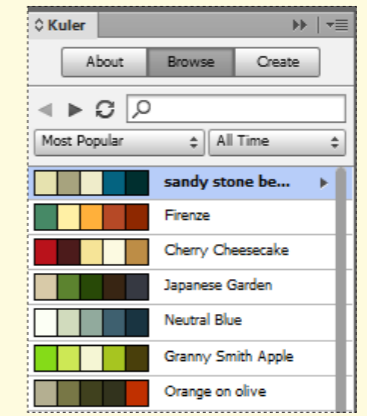


Egy kis remek funkció a Windows > Type & Tables > Story alatt elérhető, ez pedig az optikai margók, mely vizuálisan is szebbé teszi szövegsorainkat. Bepipázásával minden sor végén a kis karakter szimbólumok (pont, vessző, kötőjel) egy picit kitolódnak a vonal széléhez képest, így optikailag egyenesebbnek tűnik az oszlop széle.

a Windows a Windows alatt elérhető, mely vizuálisan is szebbé teszi szövegsorainkat. Bekapcsolva Kikapcsolva

Kuler

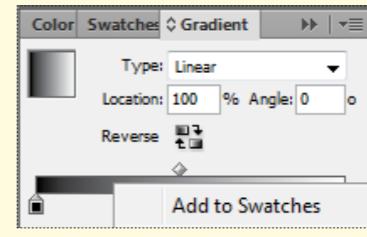
A Kuler egy olyan extra funkció a programban, mely segítségével minden témához illő színválogatásokat kereshetünk magunknak. Elérhető a Windows > Extensions > Kuler alatt.



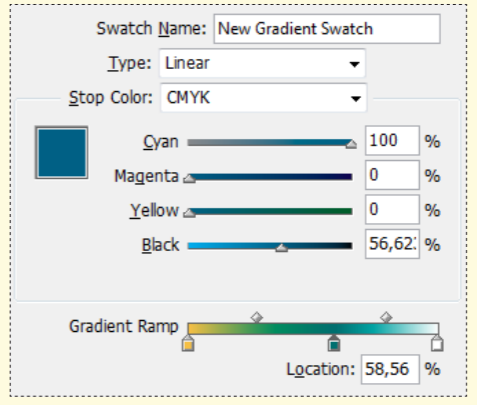
Új színcsoportot hozzáadhatjuk színeinkhez, a Swatches panelbe kerülnek bele. Kattintsunk a sor végén a kis nyílra és Add to Swatches Panel.

Színátmenetel készítése

Színátmenetelt a Gradient panel alatt készíthetünk. Legegyszerűbb módja ha jobb gombbal a színmezőre kattintunk és Add to Swatches opcióval kiválasztjuk.



Ez után a Swatches panelben elérhetővé válik az elkészített színátmenet. Kétszer rákattintva szerkeszthetjük.



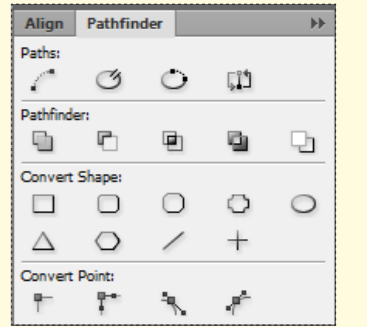
A Type Linear vagy Radial lehet, mely a színátmenetel formáját választja ki. Következő lépés, hogy kiválaszt-

juk a lenti Gradient Ramp alatti négyzeteket, és hozzárendelünk valamilyen szintet. A Ramp skála alatt bárhova kattintva újabb szint rakunk az átmenetelbe.

Pathfinder

A Pathfinder a vektor objektumok közötti kivonásokat, a pontjainak beállításait teszi lehetővé.

Elérhető a Windows > Object & Layout > Pathfinder alatt.



Ha szükségünk van egyik alakzat kivonására a másiktól, egyszerűen SHIFT gomb lenyomásával jelöljük ki őket, és a Pathfinder ikonjai valamelyikére kattintva kivonható az egyik alakzat a másiktól egy új alakzatot nyerve.

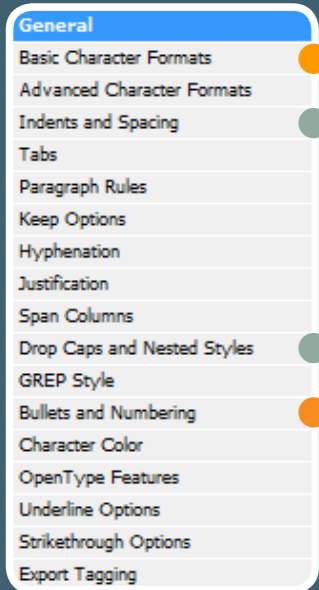
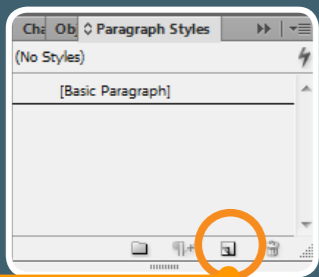
A Convert Shape segítségével minden alakzat átalakítható a kívánt formára. A Convert Point pedig az alakzat egyes pontjainak a fajtáját állítsa be.

Egységek és méretek

A vonalzó és minden egyéb beállítás mértékegysége változtatható az alap beállítások segítségével. Zárjunk be minden ablakot, csak az alap szürke háttér maradjon, és választjuk ki az Edit > Preferences > Units & Increments menüpontot.

A Ruler Units horizontal és vertical beállításait állítsuk milliméterre, szintúgy az Other Units értékét is.

A vonalzó (View > Show Rulers) mértékegységét jobb gombbal a vonalzóra kattintva is kiválaszthatóak vagy az Info panel kis kereszt ikonjára kattintva.



Új bekezdés (paragraph) stílus

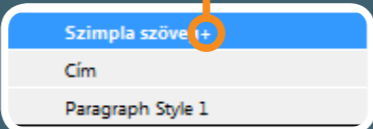
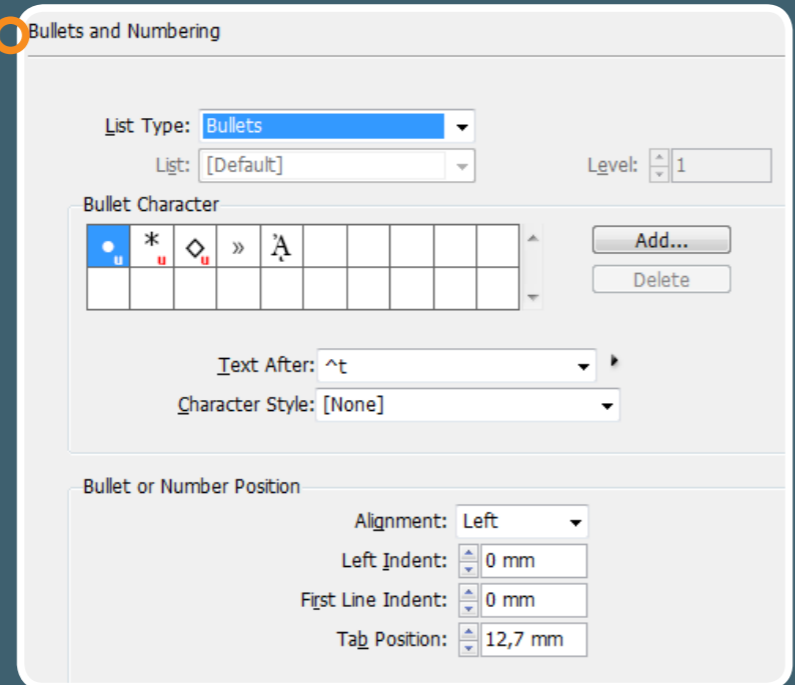
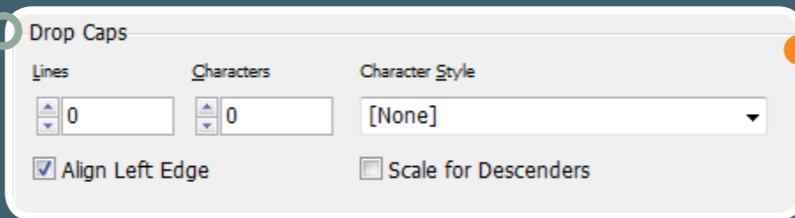
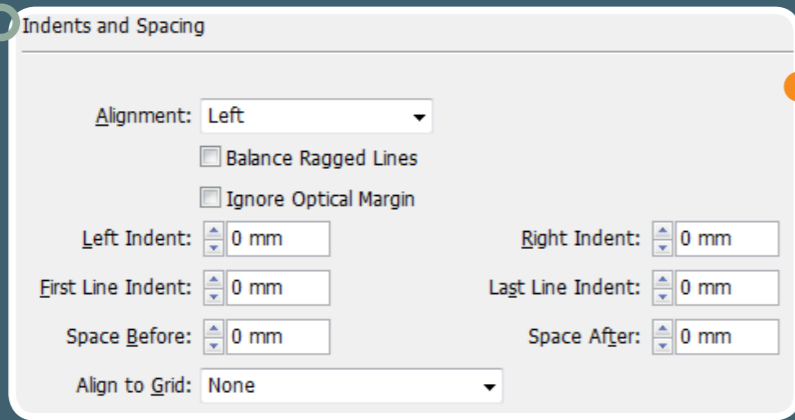
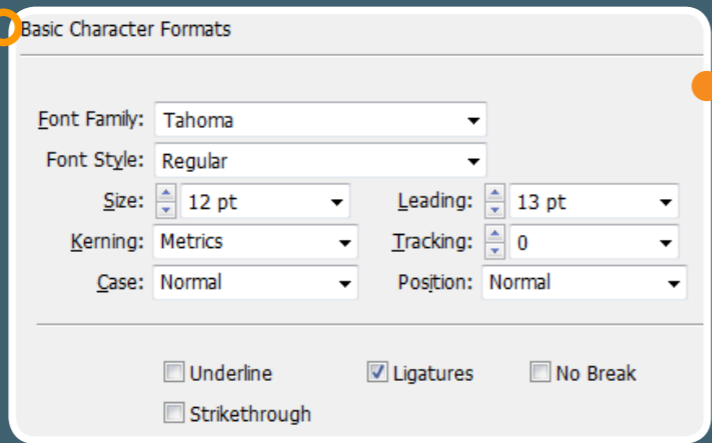
Nyissuk meg **WINDOWS > STYLES > PARAGRAPH STYLES (F11)** ablakot. A Create New Style gombra kattintva elkészíthetjük a stílusunkat. Ha már formáztuk a szövegünket, akkor ezt a stílust az új stílus gombra kattintva már alkalmazni fogja.

A bekezdés (paragraph) stílusokat egy bekezdésnyi szövegre alkalmazzuk, például mint itt a „Nyissuk meg...”-től egészen az „...” alkalmazni fogja.”-ig. **MINDEN ENTER GOMB LENYOMÁSA UTÁN EGY ÚJ BEKEZDÉS KEZDŐDIK!**

Egyszerűen kattintsunk a szöveg egyik bekezdésébe, vagy jelöljük ki egészet, esetleg egy részletet, és a Paragraph Styles ablakban válasszuk ki a stílust. Ezt alkalmazni fogja az egész bekezdésünkre. Később az új stílust szerkeszteni is tudjuk. Kattintsunk jobb gombbal a stílusra, és **Edit...**

Ha csak a szövegdobozt jelöljük ki, akkor pedig az egész szövegünkre alkalmazza stílusunkat.

Fontos tudni, hogy a bekezdés stílusunkat később felül lehet írni, ha módosítást végzünk a Character vagy Paragraph panelen. Ilyenkor egy plusz jel (+) is megjelenik a bekezdés stílusunk mögött. Például megváltoztatjuk az alapból fekete szöveg stílusunk színét fehérre, ez is módosításnak számít.



Bekezdés stílus beállítások

• **GENERAL** - A bekezdés stílus nevét, öröklődését tudjuk beállítani. Rövid összefoglalót is kapunk a beállított értékekről.

• **BASIC CHARACTER FORMATS** - A betűtípusunk családját, stílusát, méretét állíthatjuk be.

- » **LEADING** - a sorok közti méret
- » **KERNING & TRACKING** - a betűk közötti helyköz
- » **CASE** - betűk formája
- » **UNDERLINE, LIGATURES, NO BREAK, STRIKETHROUGH** - egyéb stílusok

• **ADVANCED CHARACTER FORMATS** - a szöveg nyelvét itt állítjuk be, ami szerint veszi majd a helyesírást és szótagolást. Betűk nyújtását is itt tudjuk beállítani.

• **INDENTS AND SPACING** - a bekezdések formázása, elhelyezése.

- » **LEFT INDENT** - bal oldalról eltolás
- » **FIRST LINE INDENT** - első sor bekezdése
- » **RIGHT INDENT** - jobb oldalról eltolás
- » **LAST LINE INDENT** - utolsó sor eltolása jobbról
- » **SPACE BEFORE & SPACE AFTER** - hely a bekezdés előtt és után
- » **ALIGN TO GRID** - rácszhoz igazítás

• **PARAGRAPH RULES** - vonalakat szabhatunk meg a bekezdés előtt és után

• **HYPHENATION** - szótagolás módját szerkeszthetjük

• **JUSTIFICATION** - ha a szövegre az széltől széleig szó formázást választjuk ki (mint például ebben az szövegoszlopban is), beállíthatjuk a szavak közti minimális és maximális helyközöket.

• **SPAN COLUMNS** - oszlopokat oszthatjuk szét több felé. Például egy két oszlopos egyik bekezdését szeretnénk egy oszlopba önteni, ezzel megtehetjük.

• **DROP CAPS** - minden bekezdés első pár betűjét (például inícialek) vagy sorát kiemelhetjük saját stílusúra, amilyent megadunk a Character Styles sávban.

• **GREP STYLE** - szavak és szöveg automatikus formázását teszi lehetővé

• **BULLETS AND NUMBERING** - listák készítésére alkalmazzák.

- » **LIST TYPE** - pont vagy számozás
- » **BULLET CHARACTER** - a lista előtti ikon kinézete
- » **TEXT AFTER** - a pontozás/számozás és szöveg közti terület. Alapból egy tabulátor helyközöt rak oda, de mi is definiálhatunk saját helyközöt vagy karaktereket.
- » **CHARACTER STYLE** - saját stílust hozhatunk létre a listázásnak
- » **LEFT INDENT** - bal oldalról a helyköz minden sornak (First Line - csak első sor)
- » **TAB POSITION** - ha az alap tabulátort használjuk (^t), akkor annak eltolódását is beállíthatjuk

- **CHARACTER COLOR** - a szöveg színe
- **UNDERLINE OPTIONS** - szövegálarhúzás beállításai
- **STRIKETHROUGH OPTIONS** - szövegáthúzás beállításai

Hasznos tipp a bekezdés stílushoz

Minden stílus később is módosítható, de ajánlott hosszabb szövegeknél a helyközöket (szavak, betűk, sorok, oszlopok, bekezdések közt) előre kigondolni, mert később létrejöhetnek nem kívánt eltolódások.

Karakter (Character) stílusok

Karakter stílusokat a szövegben a kijelölt szavakra, betűkre alkalmazzuk és nagyon hasonló beállításokat tartalmaz mint a bekezdés stílus. Elérhető a **WINDOWS > STYLES > CHARACTER STYLES** alatt.

A karakter stílust többnyire bekezdés stílussal együtt alkalmazzák, de létrehozható csak saját célú szöveg formázásra is. Például a listázásnál, GREP stílusoknál, inícialek létrehozásánál alkalmazható.

Karakter stílusokat később összesíthetjük például automatikusan generált tartalommal is (szintúgy a bekezdés stílust is).

FŐ TULAJDONSÁGA A STÍLUSOKNAK, HOGY MÁR ELŐRE ELKÉSZÍTETT STÍLUST EGY KATTINTÁSSAL ALKALMAZHATJUK A KIJELÖLT SZÖVEGRÉSZRE MINDENFÉLE IDŐIGÉNYES BEÁLLÍTGATÁSOK NÉLKÜL.

Objektum stílusok

Harmadik stílus fajta az objektum stílus. **WINDOWS > STYLES > OBJECT STYLES** alatt elérhető. Ez alkalmazható minden egyes elemre ami a dokumentumban található. Főleg alakzatok, képek és egyéb objektumokra, de szövegdobozra is használható.

Szövegdoboz esetében már alapértelmezett a [Basic Text Frame] sablon.

Létrehozhatunk saját stílust a Create New Style ikonra kattintva. Megjelenik egy új stílus a listán, kétszer rákattintva elérhetőek a beállításai. Két részből tevődik össze. Első az alap beállítások, mint például a szín, körvonal, alakzat mint szövegdoboz beállítások, szöveg körbefuttatás, stb.

Második pedig az effektek (kiválasztható hogy objektumra, kitöltésre, körvonalra vagy szövegre legyen alkalmazva). Ezek az effektek elérhetőek külön a **WINDOWS > EFFECTS** alatt is.

Főbb tulajdonságok:

- **FILL** - színkitöltés
- **STROKE** - körvonal és beállításai
- **STROKE & CORNER OPTIONS** - körvonal bővebb beállításai, itt beállíthatjuk az ovális széleket is, de egyéb stílust is.
- **PARAGRAPH OPTIONS >>> STORY OPTIONS** - a bekezdés beállításoktól egészen a „Story” beállításáig az objektum(alakzat) mint szövegdoboz beállításai érhetőek el.
- **TEXT WRAP & OTHER** - szöveg körbefuttatását módosíthatjuk az alakzat körül (4. oldalon is említettünk).
- **EFFEKTEK** - hasonlítanak a Photoshop réteg beállításaihoz is:

- » **TRANSPARENCY** - az alakzat áttetszősége
- » **DROP SHADOW** - árnyék beállításai
- » **INNER SHADOW** - belső árnyék
- » **INNER & OUTER GLOW** - ragyogás
- » **BEVEL AND EMBOSS** - domborítás és bevésés
- » **FEATHER OPCÍÓK** - áttetszőség beállításai (alap, átmenetel, méretei)

A Preview funkció bal oldal lent való idejű nézetet kapcsolja be, így módosítás közbe rögtön megtekinthető a változás a lapunkon.

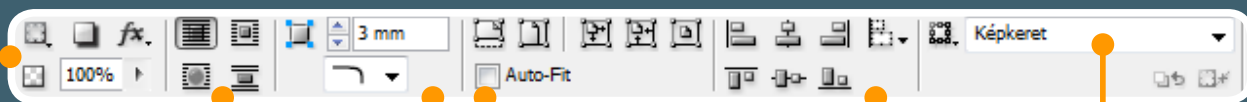


Objektumokra kattintva elérhetővé válik a szerkesztési panel felül.

Első a **referencia pontok**, amihez az X, Y, W, H méretek viszonyulnak. További ikonok a keret/alakzat nyújtására és döntésére szolgálnak.

Forgatás (jobbra, balra), alakzat tükrözése (vízszintes és horizontális) irányban.

Kitöltés színe és a körvonal színe, átmérője, stílusa.



Effektek alkalmazása az alakzatra, áttetszőség, gyors árnyék használata.

Szöveg körbefuttatás, ovális szélek, kép méretezése.

Objektumok igazítása és stílus alkalmazása.

Exportálás PDF-be

A munkánk végeztével nyomtatásra szánt PDF-be exportálhassuk munkánkat. **FILE > EXPORT...** menü alatt találjuk.

Kiválasztjuk a mentés helyét, elnevezzük és kiválasztjuk a mentés formátumát, tehát minden nyomtatásra szánt dokumentum **ADOBE PDF (PRINT)** lesz.

Megjelenik az exportálás tábla, Adobe PDF Preset alatt kiválaszthatjuk az alap sablon a mentésre, **HIGH QUALITY** (magas minőség) vagy ha kicsi, gyors mintának szánt PDF-et akarunk, akkor **SMALLEST FILE SIZE** (legkisebb fájl méret).

PAGES alatt **ALL** (összes oldal) vagy **RANGE** (megtől melyik oldalig) szerint menti el az oldalainkat.

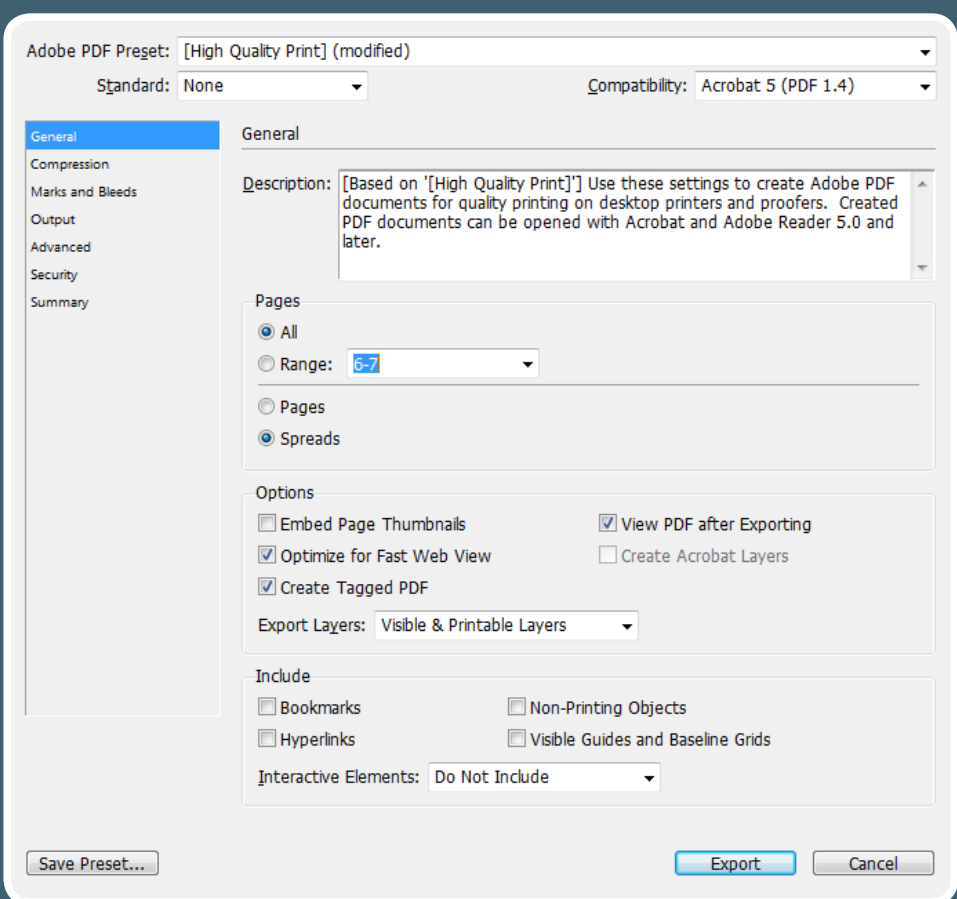
PAGES kiválasztásával minden oldalt egy lapként kezel, **SPREADS** pedig az egymás melletti oldalakat egybeolvastja a végső PDF-ben.

OPTIONS alatt alap beállítás elegendő a végső exporthoz, ha pedig interaktív PDF-et mentenénk el, **INCLUDE** alatt bepipázhatóak a könyvjelző, hyperlinkek funkciók.

COMPRESSION oldalsó menü alatt elérhető az automatikus képkompresszió (méretezés).

MARKS AND BLEEDS a nyomtatásnál szükséges vágási területeket, színeket, stb. állítja be.

OUTPUT alatt a színek szabványai állíthatóak.



SECURITY-ben beállíthatóak a jelszavak a dokumentum megnyitásához, esetleg nyomtatásához.

SUMMARY alatt áttekintést nyerünk minden egyes export beállításról.

Végezetül kattintsunk az **EXPORT** gombra, a **VIEW PDF AFTER EXPORTING** funkcióval pedig mentés után kinyitódik a fájlunk.