

» Idź do

- Spis treści
- Przykładowy rozdział

» Katalog książek

- Katalog online
- Zamów drukowany katalog

» Twój koszyk

- Dodaj do koszyka

» Cennik i informacje

- Zamów informacje o nowościach
- Zamów cennik

» Czytelnia

- Fragmenty książek online

» Kontakt

Helion SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel. 032 230 98 63
e-mail: helion@helion.pl
© Helion 1991-2008

InDesign CS3/CS3 PL. Szybki start

Autor: Sandee Cohen

Tłumaczenie: Joanna Pasek

ISBN: 978-83-246-1502-5

Tytuł oryginału: [InDesign CS3 for Macintosh and Windows \(Visual QuickStart Guide\)](#)

Format: 170x230, stron: 616



Podbij świat możliwości programu InDesign CS3!

- Jak tworzyć ramki tekstowe i akapity?
- Jak pracować z obiektami?
- Jak zdefiniować kolor CMYK i kolor RGB?

InDesign jest obecnie jednym z najpopularniejszych programów do komputerowego składu i łamania tekstu oraz projektowania i przygotowywania do druku materiałów poligraficznych o skomplikowanej strukturze. Program ten cieszy się uznaniem zarówno najbardziej wymagających profesjonalistów, jak i niedoświadczonych amatorów, ponieważ spełnia niemal wszystkie ich oczekiwania. Nowa wersja wyposażona jest w wiele wyjątkowych udogodnień, takich jak na przykład zaawansowane efekty i zmienne tekstowe oraz lepsza integracja z innymi programami z pakietu Adobe CS3. Dzięki temu ogromnie wzrosła szybkość i efektywność pracy z tą aplikacją.

„InDesign CS3/CS3 PL. Szybki start” to podręcznik, z którym z łatwością poznasz fascynujące możliwości tego programu. Wszystkie informacje podane zostały tu w zwięzły i przejrzysty sposób, a opisane techniki dodatkowo przedstawiono na ilustracjach i poparto konkretnymi przykładami. Dzięki temu przewodnikowi nauczysz się profesjonalnie tworzyć wielostronicowe publikacje z oryginalnymi obiektami graficznymi oraz nadasz im niepowtarzalny charakter przy użyciu rozmaitych efektów specjalnych. Przeczytasz o tym, jak przekonwertować kolory niedrukowalne na drukowalne, a także jak utworzyć próbkę farby mieszanej. Dowiesz się wszystkiego, co niezbędne, by właściwie przygotować projekt do druku. „InDesign CS3/CS3 PL. Szybki start” to najlepsze źródło wiedzy z zakresu składu publikacji i poligrafii.

- Posługiwanie się panelami programu
- Tworzenie dokumentu
- Linie pomocnicze i narzędzia do nawigacji
- Efekty akapitowe i przepływanie tekstu
- Praca z obiektami
- Definiowanie i przechowywanie próbek kolorów
- Wypełnienia, obrysy i efekty
- Punkty i ścieżki
- Dołączanie grafiki
- Strony i księgi
- Warstwy
- Automatyzacja pracy

Dzięki znajomości InDesign staniesz się profesjonalistą!

Spis treści

	Wstęp	13
	Korzystanie z książki	14
	Polecenia	14
	Wybieranie poleceń z menu	14
	Skróty klawiszowe	14
	Opanowanie skrótów	15
	Różne platformy sprzętowe	15
	Klawisze modyfikujące	15
	Opcje programu specyficzne dla danej platformy	15
Rozdział 1.	Pierwszy kontakt	17
	Opis paneli programu	18
	Posługiwanie się panelami	27
	Przestrzenie robocze	29
	Panel narzędzi	30
	Podręczne menu	32
Rozdział 2.	Tworzenie dokumentu	33
	Ekran powitalny	34
	Ustawienia nowego dokumentu	36
	Układ dokumentu	38
	Zmiana układu dokumentu	41
	Predefiniowane ustawienia dokumentu	42
	Korzystanie z miarek	45
	Linie pomocnicze	47
	Siatka dokumentu	51
	Ustawianie powiększenia	52
	Tryby wyświetlania	54
	Narzędzia do nawigacji: rączka i lupa	56
	Panel Navigator (Nawigator)	58
	Ustawienia okna dokumentu	60
	Obsługa i zabezpieczenie plików	61

Rozdział 3.	Zwykły tekst	65
	Ramki tekstowe	66
	Wpisywanie tekstu	69
	Zaznaczanie tekstu	70
	Przenoszenie i usuwanie tekstu	72
	Panel Character (Typografia)	74
	Dobór kroju i rozmiaru czcionki	75
	Stylizacja tekstu	76
	Ustalanie odstępów między znakami i wierszami	78
	Zniekształcanie tekstu	80
	Wybór języka	81
	Formatowanie akapitów	82
	Ustalanie wyrównania i wcięć	83
	Wprowadzanie ręcznego wcięcia	85
	Efekty akapitowe	86
	Ukryte znaki	88
	Panel Glyphs (Glify)	89
	Przepływanie tekstu	92
	Opcje ramki tekstowej	93
	Korzystanie z panelu Control (Sterowanie) przy pracy z tekstem	97
	Stosowanie specjalnych znaków tekstowych	98
Rozdział 4.	Praca z obiektami	99
	Rodzaje ramek	100
	Tworzenie podstawowych kształtów	101
	Zaznaczanie obiektów	103
	Przemieszczanie obiektów	104
	Powielanie obiektów	106
	Zmiana rozmiaru obiektów	108
	Narzędzia transformacji	109
	Panel Transform (Przekształć)	114
	Polecenia transformacji	118
	Zmiana kolejności nakładania obiektów za pomocą menu Arrange (Ułóż)	120
	Wyrównywanie obiektów	121
	Grupowanie obiektów i wklejanie do nich	124
	Panel Control (Sterowanie) a praca z obiektami	127
	Narzędzie Measure (Miarka)	128
	Panel Info (Informacje) a praca z obiektami	130
	Blokowanie obiektów	131
	Zaznaczanie ramek	132

Rozdział 5.	Praca w kolorze	133
	Podstawowe pojęcia dotyczące koloru	134
	Panel Color (Kolor)	136
	Definiowanie i przechowywanie próbek koloru	140
	Korzystanie z bibliotek próbek	148
	Farby mieszane	150
	Tinty	153
	Próbnik kolorów	155
	Próbki gradientu	156
	Narzędzie Eyedropper (Kroplomierz)	159
	Nadrukowywanie kolorów	160
Rozdział 6.	Wypełnienia, obrysy i efekty	161
	Stosowanie wypełnień	162
	Stosowanie obrysów	166
	Tworzenie własnych stylów obrysu	173
	Strzałki i ozdobne narożniki	178
	Efekty przezroczystości i trybów mieszania	179
	Efekty specjalne	183
	Efekty cienia	184
	Efekty żarzenia	185
	Efekt fazy i płaskorzeźby	186
	Efekt satyny	186
	Efekty wtapiania	187
	Ustalanie oświetlenia	188
	Panel Pathfinder (Filtry ścieżek)	189
	Narzędzie Eyedropper (Kroplomierz)	192
	Ustawienia domyślne obiektu	194
Rozdział 7.	Punkty i ścieżki	195
	Ścieżki	196
	Rysowanie linii prostych	197
	Rysowanie linii krzywych	198
	Zmiana typu punktów kontrolnych (gładkich lub narożnych) przy rysowaniu	199
	Edycja ścieżek	200
	Edycja punktów	202
	Rysowanie narzędziem Pencil (Ołówek)	204
	Narzędzie Smooth (Gładzik)	206
	Narzędzie Eraser (Gumka)	207
	Metody dodawania i usuwania punktów	208

Rozdział 8.	Dołączanie grafiki	209
	Importowanie grafiki	210
	Importowanie grafiki z Bridge	213
	Nietypowe ramki	214
	Ustawianie opcji importu obrazów	217
	Praca z obrazami umieszczonymi w ramkach	221
	Narzędzie Position (Położenie)	223
	Dopasowanie grafiki do ramki	224
	Zagnieżdżanie elementów graficznych	228
	Stylizacja dołączonych obrazów	230
	Łączy do obrazów	231
	Osadzanie obrazów	235
	Ustalanie widoczności warstw	236
	Ścieżki odcinania	237
	Importowanie obrazów z przezroczystością	241
	Wyświetlanie obrazów	243
Rozdział 9.	Efekty tekstowe	247
	Oblewanie tekstem	248
	Tekst na ścieżce	254
	Linie akapitowe	257
	Obiekty umieszczone w tekście i zakotwiczone	261
Rozdział 9.	Strony i książki	267
	Korzystanie z panelu Pages (Strony)	268
	Dodawanie pustych stron	269
	Nawigacja między stronami i przemieszczanie ich	271
	Tworzenie i rozdzielanie rozkładówek	275
	Importowanie tekstu	276
	Przepływanie tekstu	280
	Łamanie tekstu	284
	Strony wzorcowe	285
	Dostosowanie układu strony	290
	Numery stron i zmienne tekstowe	291
	Tworzenie książ	295
	Tworzenie spisu treści	302
Rozdział 11.	Warstwy	309
	Tworzenie i usuwanie warstw	310
	Opcje warstw	312
	Praca z warstwami	315

Rozdział 12.	Biblioteki i urywki	317
	Umieszczanie elementów w bibliotece	318
	Przenoszenie elementów z biblioteki na stronę	320
	Tryby wyświetlania elementów biblioteki	321
	Przeszukiwanie i sortowanie bibliotek	323
	Korzystanie z urywków	325
Rozdział 13.	Tabele i tabulatory	327
	Wstawianie tabulatorów	328
	Edycja znaczników tabulacji	329
	Tworzenie linii odniesienia dla tekstu tabulowanego	332
	Tworzenie tabel	333
	Nawigacja w tabelach	338
	Zaznaczanie tabel	339
	Praca z rzędami i kolumnami komórek	341
	Dostosowanie tabel do ramek tekstowych	348
	Stopki i nagłówki	349
	Dodawanie obrazów do tabel	351
	Edycja komórek	352
	Wprowadzanie obramowania, obrysów i wypełnień	355
	Naprzemienne wypełnienia i obrysy	358
	Dodawanie linii przekątnych w komórkach	361
	Korzystanie z paneli Table (Tabela) i Control (Sterowanie)	362
Rozdział 14.	Automatyzacja pracy	365
	Małe i duże litery	366
	Sprawdzanie pisowni	366
	Narzędzie Find/Change (Znajdź/Zastąp)	370
	Polecenie Find/Change (Znajdź/Zastąp) w trybie tekstowym	372
	Polecenie Find/Change (Znajdź/Zastąp) w trybie GREP	375
	Polecenie Find/Change (Znajdź/Zastąp) w trybie glifów	376
	Polecenie Find/Change (Znajdź/Zastąp) w trybie obiektowym	377
	Zapisywanie kryteriów wyszukiwania	377
	Edytor wątków	378
	Wypunktowanie i numerowanie	379
	Przypisy	382
	Tekst ze znacznikami	385
	Użycie narzędzia Find Font (Znajdź czcionkę)	387
	Opcje przenoszenia wierszy tekstu	388
	Edycja tekstu narzędziem Eyedropper (Kropłomierz)	389
	Skrypty	391

Rozdział 15.	Style	393
	Style akapitowe	394
	Style znakowe	398
	Praca ze stylami	399
	Grupy stylów	401
	Ładowanie i importowanie stylów	402
	Importowanie stylów tekstowych z Worda	404
	Stosowanie stylów i przesłonięć stylów w tekście	406
	Usuwanie lokalnych przesłonięć	407
	Edycja i usuwanie stylów	409
	Stylizacja inicjałów	411
	Style zagnieżdżone	412
	Definiowanie stylów obiektów	415
	Praca ze stylami obiektów	417
	Definiowanie stylów tabel i komórek	418
	Narzędzie Quick Apply (Szybkie stosowanie)	420
Rozdział 16.	Typografia	423
	Optyczne wyrównanie marginesów	424
	Układacz akapitowy Adobe	425
	Kontrola justowania tekstu	426
	Podziały wyrazów	430
	Siatka linii bazowych	432
	Balans nierównych wierszy	435
	Korzystanie z OpenType	435
	Kategorie Open Type	437
Rozdział 17.	Zarządzanie kolorem	439
	Wybór ustawień kolorów	440
	Zapisywanie i wczytywanie ustawień koloru	444
	Praca z profilami	446
Rozdział 18.	Interaktywne dokumenty PDF	447
	Różne rodzaje elementów interaktywnych	448
	Wprowadzanie hiperłączy	449
	Praca z hiperłączami	458
	Praca z zakładkami	459
	Dodawanie dźwięków	462
	Dodawanie filmów	464
	Opcje wyświetlania filmów	467
	Tworzenie przycisków	469
	Ogólne właściwości przycisku	471

Stany przycisku	472
Przypisywanie zachowań	477
Zachowania przycisków	478
Edycja zachowań	480
Eksportowanie interaktywnych plików PDF	482
Rozdział 19. Publikacja dokumentu	483
Drukowanie dokumentu	484
Opcje ogólne w oknie Print (Drukuj)	485
Opcje ustawień w oknie Print (Drukuj)	486
Dzielenie stron	487
Opcje znaczników i spadów w oknie Print (Drukuj)	489
Opcje wyjścia w oknie Print (Drukuj)	491
Podgląd rozbarwień	493
Rozbarwienia i menedżer farb	495
Opcje grafiki w oknie Print (Drukuj)	497
Opcje zaawansowane w oknie Print (Drukuj)	498
Predefiniowane ustawienia i podgląd spłaszczania	499
Predefiniowane ustawienia drukowania	504
Podsumowanie ustawień druku	505
Tworzenie składki drukarskiej	506
Tworzenie plików postscriptowych	509
Inspekcja wstępna	510
Pakowanie dokumentu	513
Rozdział 20. Eksport	515
Opcje eksportu pliku	516
Tworzenie plików PDF	517
Ogólne ustawienia plików PDF	517
Ustawienia kompresji plików PDF	520
Ustawienia wyjściowe plików PDF	523
Ustawienia zaawansowane plików PDF	525
Ustawienia bezpieczeństwa plików PDF	526
Predefiniowane ustawienia pliku PDF	528
Tworzenie plików EPS	531
Przenoszenie plików za pomocą formatu InDesign Interchange	534
Opcje plików JPEG	535
Eksport plików SVG	536
Eksportowanie tekstu	539
Pliki XML i XHTML	540

Rozdział 21.	Dostosowanie programu	541
	Dostosowanie skrótów klawiaturowych	542
	Dostosowanie poleceń menu	545
	Kategorie preferencji	546
	Preferencje General (Ogólne)	547
	Preferencje Interface (Interfejs)	549
	Preferencje Type (Tekst)	550
	Preferencje Advanced Type (Tekst zaawansowany)	552
	Preferencje Composition (Skład)	553
	Preferencje Units & Increments (Jednostki i skoki)	555
	Preferencje Grids (Siatki)	557
	Preferencje Guides & Pasteboard (Linie pomocnicze i stół montażowy)	558
	Preferencje Dictionary (Słownik)	559
	Preferencje Spelling (Pisownia)	562
	Preferencje Autocorrect (Autokorekta)	563
	Preferencje Notes (Uwagi)	564
	Preferencje Story Editor Display (Wyświetlanie edytora wątków)	565
	Preferencje Display Performance (Wydajność wyświetlania)	567
	Preferencje Appearance of Black (Wygląd czerni)	569
	Preferencje File Handling (Obsługa plików)	570
	Preferencje Clipboard Handling (Obsługa schowka)	572
	Usuwanie preferencji	573
	Konfiguracja modułów zewnętrznych	574
	Skorowidz	575

Praca z obiektami

4

W zamierzonych czasach mechanicznych makiet w agencjach reklamowych i studiach projektowych istniał dział produkcyjny, zwany *bullpenem*¹. Tam właśnie wykonywane były makiety. W *bullpenie* zwykle pracowały dzieciaki, nieopierzeni projektanci prosto po studiach; był to dla nich pierwszy krok do przyszłej kariery w projektowaniu lub reklamie.

Dzieciaki od makiet potrafiły robić niewiarygodne rzeczy. Choć nie były zawodowymi grafikami, umiały przygotować przeróżne elementy graficzne przeznaczone do wykorzystania w układzie strony.

Tak właśnie jest z InDesignem. Nie jest to program ilustracyjny, taki jak na przykład Adobe Illustrator. Jednak wykorzystując narzędzia InDesigna do przekształcania, przemieszczania, skalowania, powielania i wyrównywania obiektów, można uzyskać naprawdę interesujące efekty wizualne. To Twój elektroniczny *bullpen*.

¹ Oznacza to tę część boiska do baseballu, na której wchodzący do gry zawodnicy dokonują rozgrzewki — *przyj. tłum.*

Rodzaje ramek

Ramki to pojemniki, w których można umieścić grafikę lub tekst. Ramki można również wykorzystać jako wektorowe graficzne kształty. W InDesignie można tworzyć ramki trzech rodzajów: tekstowe, graficzne oraz nieokreślone (bez przypisanej funkcji).

Ramki nieokreślone

Ramki nieokreślone tworzy się narzędziami: *Rectangle* (*Prostokąt*), *Ellipse* (*Elipsa*) oraz *Polygon* (*Wielokąt*) (rysunek 4.1). Przydają się do dodawania kolorowych akcentów do układu strony lub do utworzenia pustego obramowania, bez grafiki czy też tekstu wewnątrz.

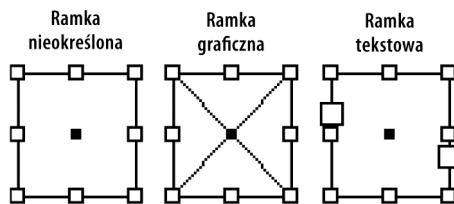
Ramki graficzne

Ramki graficzne tworzy się narzędziami: *Rectangle Frame* (*Ramka prostokątna*), *Ellipse Frame* (*Ramka eliptyczna*) oraz *Polygon Frame* (*Ramka wielokątna*). Gdy utworzysz ramkę graficzną, skrzyżowane skośne linie w jej wnętrzu będą Ci przypominać, że możesz tu umieścić grafikę (rysunek 4.1).

- ✓ Choć większość osób tworzy ramki graficzne z myślą o umieszczeniu w nich grafiki, nie jest wcale zabronione przelewanie do ramki graficznej nadmiaru tekstu.

Ramki tekstowe

Ramki tekstowe tworzy się za pomocą narzędzia *Type* (*Tekst*) lub konwertując inne ramki na ramki tekstowe. Gdy utworzysz ramkę tekstową, na jej bocznych krawędziach oprócz zwykłych uchwytów skalowania pojawiają się dodatkowe puste okienka, przeznaczone do wyświetlania ikon połączenia (rysunek 4.1). Ponadto w ramkach tekstowych po ich zaznaczeniu pojawia się migający kursor tekstowy.



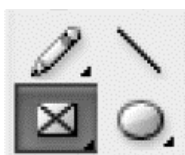
Rysunek 4.1. Trzy różne typy ramek: nieokreślona, graficzna, tekstowa

Przekątne ramki graficznej

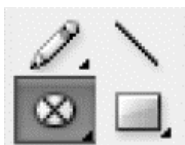
Przekątne linie wyświetlane we wnętrzu ramki graficznej to pozostałość z tradycyjnych makiet, tworzonych na mechanicznym stole montażowym. Twórcy makiet mieli zwyczaj — po wykreśleniu licznych linii poziomych i pionowych — zaznaczać przekątnymi te pola, w których miały się później pojawić rysunki lub fotografie.

Komputerowe programy do składu, takie jak QuarkXPress oraz Adobe InDesign, przejęły tę konwencję. Przekątne oznaczają miejsca, gdzie należy wstawić skanowany obraz lub inną grafikę.

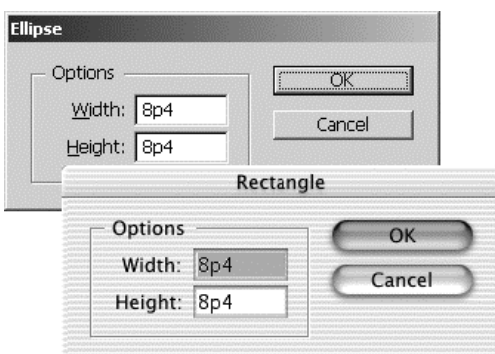
Nie ma jednak obowiązku umieszczania grafiki zawsze w ramach zaopatrzonych w przekątne. Możesz umieścić grafikę w ramce nieokreślonej albo tekst w ramce graficznej, jeśli tak Ci się podoba. Wybór należy do Ciebie.



Rysunek 4.2. Narzędzie *Rectangle Frame* (Ramka prostokątna) w przyborniku służy do tworzenia prostokątnych ramek graficznych



Rysunek 4.3. Narzędzie *Ellipse Frame* (Ramka eliptyczna) w przyborniku służy do tworzenia ramek graficznych w kształcie elipsy



Rysunek 4.4. Okna dialogowe elipsy oraz prostokąta pozwalają tworzyć obiekty o ściśle określonych wymiarach

Tworzenie podstawowych kształtów

Gdy zechcesz tworzyć ramki celem umieszczenia w nich grafiki, masz do dyspozycji narzędzia do tworzenia ramek o kształcie prostokątnym, eliptycznym albo wielokątnym.

- ✓ Jeśli w przyborniku wyświetlone jest niewłaściwe narzędzie, naciśnij trójkątną strzałkę w narożniku ikony widocznego narzędzia, by wyświetlić ikony pozostałych narzędzi.

Aby utworzyć prostokątną ramkę graficzną:

1. Kliknij ikonę narzędzia *Rectangle Frame* (Ramka prostokątna) w przyborniku (rysunek 4.2).
2. Przeciągnij ukośnie w obszarze strony, by narysować prostokąt.
- ✓ Wciśnij klawisz *Alt/Opt*, jeśli chcesz zacząć rysowanie od środka prostokąta.
3. Zwolnij klawisz myszy, gdy prostokąt osiągnie wystarczające rozmiary.
- ✓ Wciśnij klawisz *Shift* w trakcie przeciągania, aby narysować kwadrat.

Aby utworzyć eliptyczną ramkę graficzną:

1. Kliknij ikonę narzędzia *Ellipse Frame* (Ramka eliptyczna) w przyborniku (rysunek 4.3).
2. Przeciągnij ukośnie w obszarze strony, by narysować elipsę.
- ✓ Wciśnij klawisz *Alt/Opt*, jeśli chcesz zacząć rysowanie od środka elipsy.
3. Zwolnij klawisz myszy, gdy elipsa osiągnie wystarczające rozmiary.
- ✓ Wciśnij klawisz *Shift* w trakcie przeciągania, aby narysować koło.

Możesz również tworzyć elipsy i prostokąty, podając ich wymiary numerycznie.

Aby utworzyć obiekt numerycznie:

1. Kliknij na ekranie narzędziem *Ellipse Frame* (Ramka eliptyczna) lub *Rectangle Frame* (Ramka prostokątna). Pojawia się okno dialogowe narzędzia (rysunek 4.4).
2. Wpisz wartość liczbową wysokości i szerokości obiektu.
3. Kliknij *OK*. Ramka pojawia się w miejscu, które wcześniej kliknąłeś.

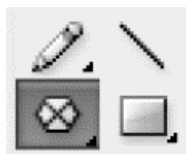
Aby utworzyć wielokątną ramkę graficzną:

1. Kliknij dwukrotnie ikonę narzędzia *Polygon Frame* (Ramka wielokątna) w przyborniku (rysunek 4.5). Powoduje to otworenie okna *Polygon Settings* (Ustawienia wielokąta) (rysunek 4.6).
2. Wpisz liczbę boków wielokąta w polu *Number of Sides* (Liczba boków).
3. Aby utworzyć gwiazdę, wpisz niezerową wartość w okienku parametru *Star Inset* (Wcięcia gwiazdy).
- ✓ Ustawienie tego parametru na 0 oznacza, że rysowany będzie wielokąt. Im wyższa wartość (w procentach), tym bardziej spiczaste będą ramiona gwiazdy.
4. Przeciągnij ukośnie w obszarze strony, by narysować wielokąt lub gwiazdę.
- ✓ Wciśnij klawisz *Alt/Opt*, jeśli chcesz zacząć rysowanie od środka obiektu.
- ✓ Wciśnij klawisz *Shift*, aby narysować wielokąt foremny lub niezdeformowaną gwiazdę.
5. Zwolnij klawisz myszy, gdy wielokąt lub gwiazda osiągnie wystarczające rozmiary.

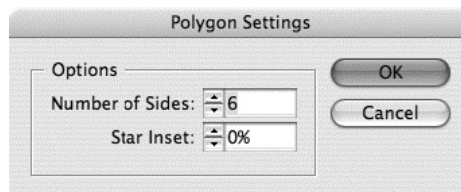
InDesign to zdecydowanie jest program dla tych, którzy powiadają o sobie, że nie potrafią narysować nawet prostej kreski. Narzędzie *Line* (Linia) sprawia, że nawet dla nich jest to zadanie całkiem łatwe.

Aby narysować prostą linię:

1. Kliknij narzędzie *Line* (Linia) w przyborniku (rysunek 4.7).
2. Umieść kursor tam, gdzie chcesz umieścić początek linii.
- ✓ Wciśnij klawisz *Alt/Opt*, by rysować linię od jej punktu środkowego.
3. Przeciągnij myszą, by narysować linię.
4. Zwolnij klawisz myszy w miejscu, gdzie powinien znaleźć się koniec linii.
- ✓ Wciśnij klawisz *Shift*, aby rysować linie poziome, pionowe lub biegnące pod kątem 45°.



Rysunek 4.5. Narzędzie *Polygon Frame* (Ramka wielokątna) w przyborniku służy do tworzenia ramek graficznych w kształcie wielokątów i gwiazd



Rysunek 4.6. Okno *Polygon Settings* (Ustawienia wielokąta) pozwala tworzyć wielokąty bądź gwiazdy



Rysunek 4.7. Narzędzie *Line* (Linia) w przyborniku służy do rysowania prostych linii

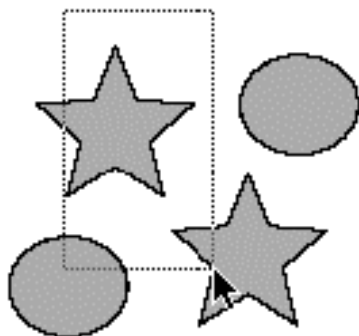
Konwertowanie kształtów

A jeśli narysujesz koło, a potem zorientujesz się, że potrzebujesz raczej kwadratu? Co można wtedy zrobić?

To bardzo proste: należy użyć panelu *Pathfinder* (Filtry ścieżek) do przekonwertowania jednego kształtu w inny. (Więcej informacji na temat narzędzi z panelu *Pathfinder* (Filtry ścieżek) znajdziesz w rozdziale 7. „Punkty i ścieżki”).



Rysunek 4.8. Narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) służy do zaznaczania obiektów w całości. Narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) pozwala zaznaczać wierzchołki (punkty) obiektów lub obrazy mieszczące się wewnątrz obiektów



Rysunek 4.9. Przeciągnij, rysując ramkę wokół obiektów

Czym się różnią narzędzia zaznaczania?

Jedną z rzeczy wprawiających użytkowników InDesigna w największe zakłopotanie jest konieczność rozróżniania narzędzi *Selection* (Zaznaczanie) oraz *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie), czyli czarnej i białej strzałki z przybornika (rysunek 4.8).

Jeśli pracowałeś wcześniej w QuarkXPressie, spróbuj myśleć o narzędziu *Selection* (Zaznaczanie) jako o narzędziu *Object*. Narzędzie to zawsze zaznaczy cały obiekt. Używaj go, gdy chcesz manipulować obiektem jako całością.

Narzędzie *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) odpowiada narzędziu *Content* z QuarkXPressa. Można nim zaznaczać punkty, które budują ramki graficzne albo obrazek wklejony do ramki. Użyj go, gdy musisz zaznaczyć zawartość obiektu.

Jeśli kiedykolwiek pracowałeś w Adobe Illustratorze, natychmiast rozpoznasz te dwie strzałki: są to wierne odpowiedniki narzędzi do zaznaczania z Illustratora.

Zaznaczanie obiektów

Gdy już masz utworzone obiekty, możesz używać różnych technik w celu ich zaznaczenia.

Zaznaczanie kliknięciem:

1. Wybierz z przybornika narzędzie *Selection* (Zaznaczanie), klikając ikonę z czarną strzałką (rysunek 4.8).
 2. Kliknij obiekt, który chcesz zaznaczyć.
 3. Jeśli chcesz naraz zaznaczyć więcej obiektów, wciśnij klawisz *Shift* i kliknij kolejny obiekt.
- ✓ Kliknięcie z wciśniętym klawiszem *Shift* wcześniej zaznaczonego obiektu spowoduje usunięcie go z zaznaczenia.
 - ✓ Aby zaznaczyć obiekt umieszczony z tyłu za innymi, kliknij go z wciśniętym klawiszem *Ctrl/Cmd*.
 - ✓ Kliknij dwukrotnie ramkę graficzną, by przełączyć się między narzędziami zaznaczania i zaznaczania bezpośredniego.

Obiekty można również zaznaczać, rysując wokół nich ramkę.

Zaznaczanie ramką:

1. Wybierz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie).
 2. Przeciągnij skośnie po ekranie, tak by utworzyć ramkę obejmującą obiekty, które chcesz zaznaczyć (rysunek 4.9).
- ✓ Ramka nie musi całkowicie otoczyć obiektów. Obiekty zostaną zaznaczone nawet wtedy, gdy tylko ich część znajdzie się wewnątrz ramki.
 - ✓ Narysuj następną ramkę z wciśniętym klawiszem *Shift*, aby powiększyć zaznaczenie o kolejne obiekty.

Aby zaznaczyć naraz wszystkie obiekty, możesz użyć polecenia z górnego menu.

Aby zaznaczyć wszystkie obiekty na stronie:

1. Wybierz polecenie *Edit/Select All* (*Edycja/Zaznacz wszystko*).
- ✓ To polecenie zadziała w ten sposób tylko wtedy, gdy nie masz na stronie żadnej ramki z migającym kursorem tekstowym w środku.

Przemieszczanie obiektów

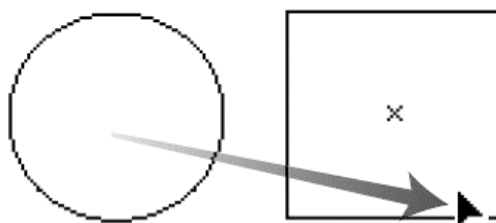
Najprostszy sposób rozmieszczania obiektów na stronie to przeciągnąć je do właściwego położenia. Możesz jednak również przemieszczać obiekty za pomocą klawiatury lub górnego menu. Istnieje możliwość lokowania obiektów numerycznie — przez podanie współrzędnych obiektu w oknie dialogowym, tak jak to opiszę w dalszej części rozdziału.

Aby przenieść obiekt metodą przeciągania:

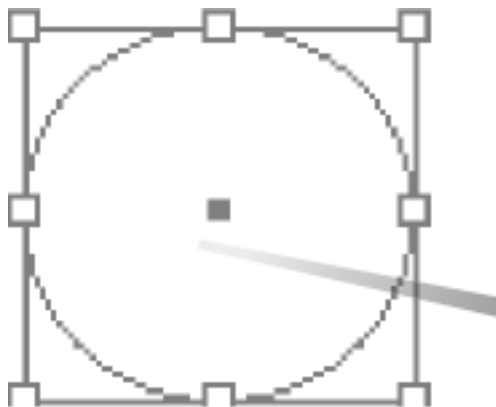
1. Wybierz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) z przybornika.
2. Kliknij obiekt, który chcesz przenieść. Wokół obiektu pojawia się ramka z ośmioma uchwytnymi. To znak, że obiekt jest zaznaczony.
3. Umieść kursor narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) na brzegu ramki, ale nie nad jednym z uchwytów.
- ✓ Gdy obiekt ma przypisane wypełnienie — może to być jednolity kolor, gradient lub wklejona do niego bitmapa — możesz go przeciągać „chwytną” myszą za dowolny punkt w jego wnętrzu. Kiedy jednak obiekt jest pusty, musisz go przeciągać „chwytną” myszą za obrys albo za brzeg ramki zaznaczenia.
4. Przeciągnij obiekt w inne miejsce. Jeśli będziesz przeciągać obiekt szybko, to w trakcie przeciągania będzie wyświetlana tylko symboliczna ramka, otaczająca obiekt (rysunek 4.10).

lub

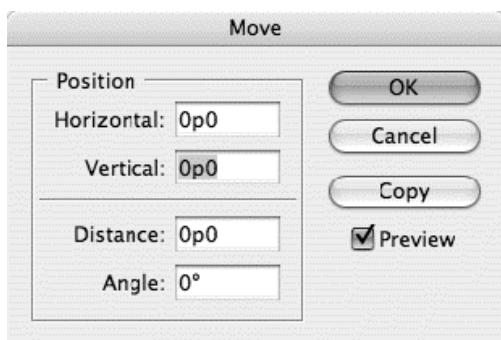
Wciśnij klawisz myszy i zatrzymaj się na moment, zanim przeciągniesz obiekt. Krótka pauza umożliwi InDesignowi wyświetlenie podglądu przemieszczanego obiektu (rysunek 4.11).



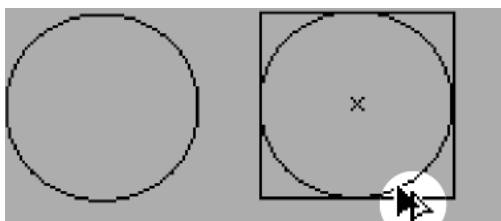
Rysunek 4.10. Przy szybkim przeciąganiu wyświetlana jest tylko ramka wokół przemieszczanego obiektu



Rysunek 4.11. Krótkie zatrzymanie w trakcie przeciągania umożliwia wyświetlenie podglądu przemieszczanego obiektu



Rysunek 4.12. Okno dialogowe Move (Przesuń) pozwala przemieszczać obiekty numerycznie



Rysunek 4.13. Podwójna strzałka oznacza, że utworzona zostanie kopia przemieszczonego obiektu

Możesz również przemieszczać obiekt bardziej precyzyjnie, na przykład za pomocą polecenia *Move* (Przesuń) z menu *Transform* (Przekształć).

Aby użyć polecenia Move (Przesuń):

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wybierz polecenie *Object/Transform/Move* (Obiekt/Przekształć/Przesuń). Powoduje to otworenie okna dialogowego przemieszczenia (rysunek 4.12).
- ✓ To polecenie jest również dostępne w podręcznym menu oraz po dwukrotnym kliknięciu ikony narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) lub *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) w przyborniku.
- ✓ Włącz opcję *Preview* (Podgląd), aby widzieć na ekranie wpływ wprowadzonych w tym oknie ustawień na obiekt.
3. Użyj okienek parametrów *Horizontal* (Poziomo) oraz *Vertical* (Pionowo), by ustalić nowe położenie obiektu w poziomie i w pionie.
4. Użyj parametru *Distance* (Odległość), by przemieścić obiekt na określoną odległość.
5. Użyj parametru *Angle* (Kąt), by ustalić, w jakim kierunku obiekt będzie przemieszczany.
6. Kliknij *OK*, by przemieścić oryginalny obiekt.

lub

Kliknij *Copy* (Kopia), aby umieścić kopię obiektu w nowym położeniu.

Aby skopiować obiekt w trakcie przeciągania:

1. Jeszcze zanim rozpoczniesz przeciąganie, wciśnij klawisz *Alt/Opt*.
2. Przenieść obiekty metodą przeciągania, tak jak to opisano na poprzedniej stronie. Podwójna strzałka kursora to znak, że dokonujesz kopiowania (rysunek 4.13).
3. Zwolnij klawisz myszy. Kopia obiektu pojawia się w miejscu docelowym przeciągania.

Powielanie obiektów

Jest kilka poleceń, za pomocą których można utworzyć kopię obiektu. Możesz na przykład użyć polecenia *Copy* (*Kopia*), by umieścić obiekt w schowku, a potem wkleić go w dowolnym miejscu dokumentu.

Aby skopiować obiekty:

1. Zaznacz obiekt do skopiowania.
2. Wybierz *Edit/Copy* (*Edycja/Kopia*).

Aby usunąć obiekt z jednego miejsca, a wkleić go w innym, należy użyć polecenia *Cut* (*Wytnij*).

Aby wyciąć obiekty:

1. Zaznacz obiekt do wycięcia.
2. Wybierz *Edit/Cut* (*Edycja/Wytnij*).

Aby umieścić aktualną zawartość schowka w dokumencie, należy użyć polecenia *Paste* (*Wklej*).

Aby wkleić obiekty:

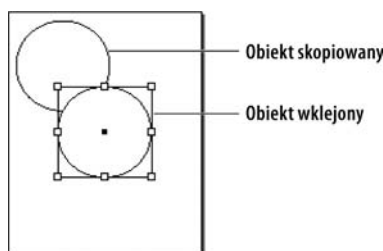
1. Wybierz *Edit/Paste* (*Edycja/Wklej*). Zawartość schowka pojawi się pośrodku okna dokumentu (rysunek 4.14).
- lub

Wybierz *Edit/Paste in Place* (*Edycja/Wklej w miejscu*). Zawartość schowka pojawi się w takim położeniu względem strony, w jakim znajdowały się te obiekty w chwili ich zaznaczenia, tuż przed umieszczeniem w schowku.

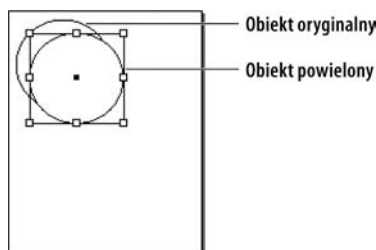
Polecenie *Duplicate* (*Powiel*) pozwala kopiować obiekty bez wpływania na zawartość schowka.

Aby powielić obiekty:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty, które chcesz powielić.
2. Wybierz *Edit/Duplicate* (*Edycja/Powiel*). Skopiowane obiekty pojawiają się na stronie lekko przesunięte względem oryginalnych (rysunek 4.15)



Rysunek 4.14. Polecenie *Paste* (*Wklej*) umieszcza obiekty na środku strony



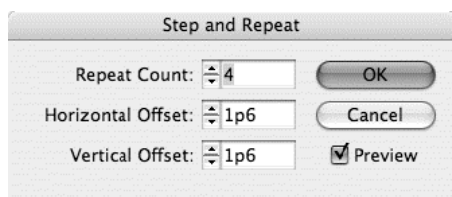
Rysunek 4.15. Polecenie *Duplicate* (*Powiel*) umieszcza skopiowany obiekt w pobliżu obiektu oryginalnego

Wklejanie w miejscu

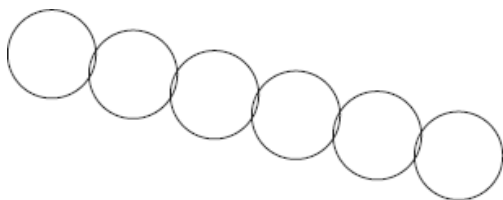
Można by się zastanawiać, jaki właściwie jest cel polecenia *Paste in Place* (*Wklej w miejscu*). Dlaczego miałbyś wklejać jakieś obiekty w to samo miejsce? W końcu masz tam już po jednym egzemplarzu każdego z nich. Po co nakładać drugi egzemplarz bezpośrednio na pierwszy?

Nie po to zaprojektowano *Paste in Place* (*Wklej w miejscu*). Prawdziwa potęga tego polecenia polega na tym, że umożliwia ono wklejanie obiektów w tym samym miejscu, ale na różnych stronach. Możesz nawet wklejać obiekty w tym samym miejscu w różnych dokumentach.

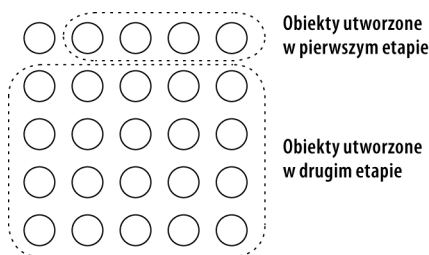
Użytkownicy PageMakera natychmiast rozpoznają w tym poleceniu znane im *Powerpaste*.



Rysunek 4.16. Okno dialogowe *Step and Repeat* (Powielanie z przesunięciem) pozwala uzyskać szereg kopii obiektu z zachowaniem określonych przesunięć (w pionie i w poziomie) między kopiami



Rysunek 4.17. Polecenie *Step and Repeat* (Powielanie z przesunięciem) użyte do utworzenia pięciu kopii pierwszego z kół



Rysunek 4.18. Polecenie *Step and Repeat* (Powielanie z przesunięciem) użyte do utworzenia siatki obiektów

- ▲ W polu *Repeat Count* (Liczba powtórzeń) wpisz liczbę rzędów, jakie mają się pojawić poniżej pierwszego.
- ▲ W polu *Vertical Offset* (Przesunięcie w pionie) wpisz pionową odległość między rzędami, parametr *Horizontal Offset* (Przesunięcie w poziomie) pozostawiając w wartości 0.

Obiekty można też powielać wielokrotnie.

Aby uzyskać wiele kopii powielanego obiektu:

1. Zaznacz obiekt.
2. Wybierz polecenie *Edit/Step and Repeat* (Edycja/Powielanie z przesunięciem). Pojawia się okno dialogowe *Step and Repeat* (Powielanie z przesunięciem) (rysunek 4.16).
3. W polu *Repeat Count* (Liczba powtórzeń) wpisz liczbę kopii, jaką chcesz uzyskać w jednym szeregu.
4. W polu *Horizontal Offset* (Przesunięcie w poziomie) ustal odległość między kopiami mierzoną poziomo.
5. W polu *Vertical Offset* (Przesunięcie w pionie) ustal odległość między kopiami mierzoną pionowo.
6. Jeśli chcesz, włącz opcję *Preview* (Podgląd), aby sprawdzić, jakie będzie rozmieszczenie obiektów.
- ✓ Jeśli chcesz, aby między obiektami w szeregu zostało trochę przestrzeni, to ustaw wartość przesunięcia w pionie lub poziomie na równą — odpowiednio — wysokości lub szerokości obiektu plus wielkość potrzebnego odstępu.
7. Kliknij *OK*. Zaznaczony obiekt zostaje wielokrotnie skopiowany (rysunek 4.17).

Polecenie *Step and Repeat* (Powielanie z przesunięciem) pozwala również ustawić obiekty w regularną siatkę (rysunek 4.18).

Aby utworzyć siatkę obiektów:

1. Wprowadź następujące ustawienia w oknie *Step and Repeat* (Powielanie z przesunięciem):
 - ▲ W polu *Repeat Count* (Liczba powtórzeń) wpisz liczbę kopii, jaką chcesz ustawić w jednym rzędzie.
 - ▲ W polu *Horizontal Offset* (Przesunięcie w poziomie) wpisz poziomą odległość między kopiami, parametr *Vertical Offset* (Przesunięcie w pionie) pozostawiając w wartości 0.
2. Kliknij *OK*, by powielić obiekty.
3. Zaznacz wszystkie obiekty w rzędzie, ponownie wybierz polecenie *Step and Repeat* (Powielanie z przesunięciem) i w oknie dialogowym tego polecenia wprowadź następujące ustawienia:

Zmiana rozmiaru obiektów

Często zdarza się, że musimy coś pomniejszyć albo powiększyć. W InDesignie można zmieniać rozmiary obiektów na wiele sposobów. Można na przykład użyć do tego uchwytów ramki wyświetlanej wokół zaznaczonego obiektu. Przeciąganie uchwytów to najprostszy sposób, by zmienić rozmiar.

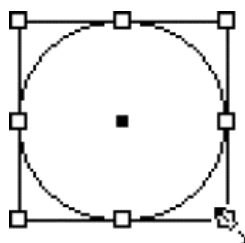
Aby zmienić rozmiar obiektu za pomocą uchwytów:

1. Wybierz narzędzie *Selection* (Zaznaczanie) z przybornika.
2. Wybierz jeden z uchwytów zgodnie z poniższym opisem (rysunek 4.19):
 - ▲ Wybierz jeden z uchwytów narożnych, aby zmienić i wysokość, i szerokość obiektu.
 - ▲ Wybierz uchwyt górny lub dolny, aby zmienić tylko wysokość obiektu.
 - ▲ Wybierz jeden z uchwytów bocznych — prawy lub lewy — aby zmienić tylko szerokość obiektu.
3. Przeciągnij uchwyt. Jeśli pociągniesz szybko, to będziesz widzieć tylko zmianę rozmiaru ramki, otaczającej obiekt (rysunek 4. 20).

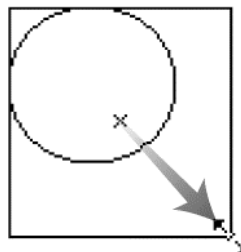
lub

Wciśnij klawisz myszy i zatrzymaj się na moment. Wyświetlony zostanie podgląd obiektu, którego rozmiar zmieniasz (rysunek 4.21).

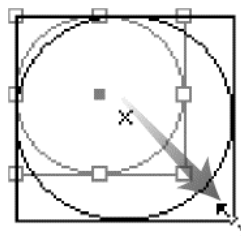
- ✓ Wciśnij *Shift* w trakcie przeciągania narożnego uchwytu, aby zachować nienaruszone proporcje obiektu.
- ✓ Wciśnij *Ctrl/Cmd* w trakcie przeciągania uchwytu ramki, aby razem z obiektem przeskalować jego zawartość, na przykład tekst lub obraz wklejony do wnętrza obiektu.
- 4. Zwolnij klawisz myszy, gdy obiekt osiągnie właściwy wymiar.



Rysunek 4.19.
Użyj uchwytów ramki zaznaczenia, aby zmienić rozmiar obiektu



Rysunek 4.20.
Przy szybkim przeciągnięciu uchwytu wyświetlana jest tylko ramka wokół obiektu



Rysunek 4.21.
Krótkie zatrzymanie w trakcie przeciągania uchwytu umożliwia wyświetlenie podglądu obiektu

Zmiana rozmiaru czy skalowanie?

Choć wydaje się, że chodzi o to samo, InDesign inaczej traktuje skalowanie obiektów i zmianę ich rozmiaru. Gdy zmieniasz rozmiar obiektu, to po prostu nadajesz mu inną szerokość lub inną wysokość. Współczynnik skali obiektu, który możesz odczytać w panelu *Control* (Sterowanie), pozostaje przy tym bez zmian. Gdybyś chciał przywrócić obiektowi poprzednie rozmiary, musisz znów poddać go zmianie rozmiaru.

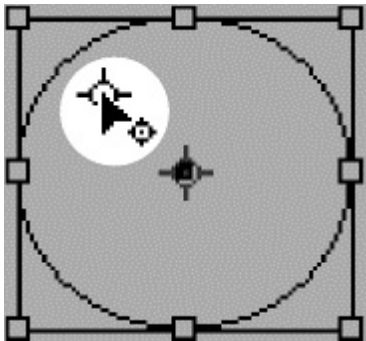
Gdy skalujesz obiekt, jego wysokość i szerokość na ekranie zmienia się odpowiednio do nadanego współczynnika skali, lecz program pamięta pierwotne wartości obu tych wymiarów. Zastosowany współczynnik skali można odczytać w panelu *Control* (Sterowanie) albo w panelu *Transform* (Przekształć). Aby przywrócić obiektowi pierwotne rozmiary, wystarczy ustawić współczynniki skali na 100%.



Rysunek 4.22. Obiekt zaznaczony narzędziem Selection (Zaznaczanie) podlegają transformacjom wraz ze swoją zawartością



Rysunek 4.23. Obiekt zaznaczony narzędziem Group Selection (Zaznaczanie grupy) podlegają transformacji z wyłączeniem zawartości obiektu



Rysunek 4.24. Znaczek przy kursorze oznacza możliwość przemieszczenia środka transformacji

Narzędzia transformacji

Narzędzia transformacji zmieniają rozmiary albo orientację obiektów lub deformują je. Możesz transformować sam obiekt (zwany *kontenerem* lub *pojemnikiem*), a możesz też transformować obiekt (kontener) razem z jego zawartością. Decyduje o tym sposób, w jaki zaznaczysz obiekt do edycji.

Aby kontrolować sposób dokonywania transformacji:

1. Kliknij obiekt narzędziem Selection (Zaznaczanie). Taki sposób zaznaczenia powoduje, że transformacji będzie podlegać obiekt-kontener, jak również umieszczony w nim tekst lub obraz (rysunek 4.22).

lub

Kliknij ramkę narzędziem Direct Selection (Zaznaczenie bezpośrednie), wciskając przy tym klawisz Alt/Opt. Taki sposób zaznaczenia powoduje, że transformacji będzie podlegać tylko kontener, a nie jego zawartość (rysunek 4.23).

- ✓ Znaczek plus (+) przy kursorze narzędzia Direct Selection (Zaznaczenie bezpośrednie) sygnalizuje, że zmieniło się ono w narzędzie Group Selection (Zaznaczanie grupy).

Wszystkie transformacje są dokonywane w odniesieniu do punktu zwanego środkiem transformacji. Każdy obiekt ma swój domyślny środek transformacji, ale możesz przenieść go w inne miejsce, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Aby zmienić środek transformacji:

1. Zaznacz obiekt, który chcesz transformować.
2. Wybierz jedno z narzędzi transformacji. Wewnątrz obiektu pojawia się oznaczenie środka transformacji.
3. Przenieść kursor w pobliże środka transformacji. Przy kursorze pojawia się mała ikonka w kształcie znaczka środka transformacji (rysunek 4.24), na znak, że możesz go teraz przemieścić.
4. Przeciągnij środek transformacji do innego położenia.

lub

Kliknij, by wskazać nowe położenie środka transformacji.

Narzędzie *Scale* (*Skalowanie*) służy do powiększania lub pomniejszania obiektów.

Aby skalować obiekty wizualnie za pomocą narzędzia:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
 2. Wybierz narzędzie *Scale* (*Skalowanie*) z przybornika (rysunek 4.25).
 3. Jeśli to konieczne, zmień położenie środka transformacji.
 4. Odsuń kursor od środka transformacji i pociągnij, by przeskalować obiekt (rysunek 4.26).
- ✓ Wciśnij klawisz *Shift*, aby ograniczyć się do skalowania wyłącznie poziomego, wyłącznie pionowego lub do skalowania proporcjonalnego.
 - ✓ Aby zobaczyć podgląd obrazka podczas skalowania, wciśnij klawisz myszy i odczekaj chwilę przed rozpoczęciem operacji.
 - ✓ Wciśnij klawisz *Alt/Opt*, by skopiować skalowany obiekt.

Jeśli wolisz, możesz przeskalować obiekty numerycznie dzięki poleceniu *Scale* (*Skaluj*).

Aby skalować obiekty numerycznie za pomocą okna:

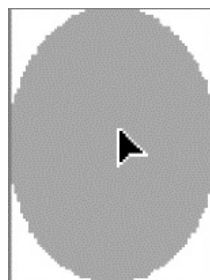
1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wybierz polecenie *Object/Transform/Scale* (*Obiekt/Przekształć/Skaluj*). Powoduje to otworenie okna *Scale* (*Skaluj*) (rysunek 4.27).
3. Wpisz wartość skalowania poziomego w okienku parametru *Scale X* (*Skala X*).
4. Wpisz wartość skalowania pionowego w okienku parametru *Scale Y* (*Skala Y*).
- ✓ Jeśli wciśnięta jest ikona sprzężenia (ogniwo łańcucha), to wartości parametrów *Scale X* (*Skala X*) i *Scale Y* (*Skala Y*) są zawsze takie same.
5. Włącz opcję *Preview* (*Podgląd*), by zobaczyć na ekranie efekt wprowadzonych w oknie ustawień.
6. Kliknij *OK*, by przeskalować obiekt.

lub

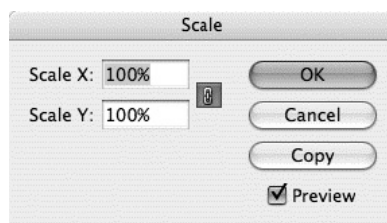
Kliknij przycisk *Copy* (*Kopia*), by utworzyć przeskalowaną kopię obiektu.



Rysunek 4.25. Narzędzie *Scale* (*Skalowanie*) z przybornika służy do zmiany wielkości obiektu



Rysunek 4.26. Przy skalowaniu kursor przybiera kształt grota strzałki



Rysunek 4.27. Okno *Scale* (*Skaluj*) służy do numerycznego skalowania obiektu

Kopiowanie obiektów przy skalowaniu, obracaniu i pochyłaniu

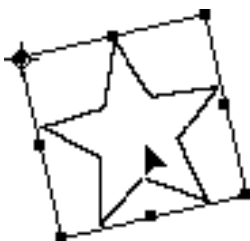
Korzystając z narzędzi do skalowania, obracania i pochyłania obiektów (narzędzia *Scale* [*Skalowanie*], *Rotate* [*Obróć*] i *Shear* [*Ścinanie*]), możesz je powielać w trakcie wykonywania transformacji.

Przeciągnij myszą tak jak zwykle przy wykonywaniu transformacji, ale już po wciśnięciu przycisku myszy wciśnij dodatkowo klawisz *Alt/Opt*. Przy kursorze narzędzia zobaczysz podwójną strzałkę, co oznacza kopiowanie.

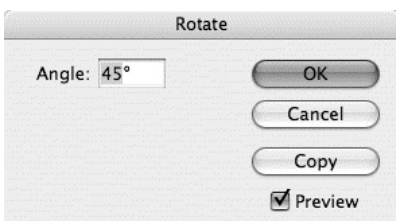
Aby zakończyć transformowanie obiektu połączone z kopiowaniem, zwolnij najpierw klawisz myszy, a potem klawisz *Alt/Opt*.



Rysunek 4.28. Narzędzie Rotate (Obróć) z przybornika służy do zmiany orientacji obiektu



Rysunek 4.29. Obrót obiektu wokół środka transformacji



Rysunek 4.30. Okno Rotate (Obróć) służy do numerycznego obracania obiektu

Aby skalować obiekty numerycznie za pomocą narzędzia:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wybierz narzędzie *Scale* (Skalowanie) z przybornika.
3. Wciśnij klawisz *Alt/Opt* i kliknij na ekranie, by wyznaczyć położenie środka transformacji. Na ekranie pojawi się okno dialogowe skalowania (rysunek 4.27).
4. Ustaw parametry skalowania w oknie, tak jak to opisano w poprzednim ćwiczeniu.

Narzędzie *Rotate* (Obróć) służy do zmiany orientacji obiektu, czyli kąta, pod jakim ustawiony jest ten obiekt na stronie.

Aby obracać obiekty wizualnie za pomocą narzędzia:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
 2. Wybierz narzędzie *Rotate* (Obróć) z przybornika (rysunek 4.28).
 3. Jeśli to konieczne, zmień domyślne położenie środka transformacji.
 4. Odsuń kursor od środka transformacji i pociągnij, by obrócić obiekt (rysunek 4.29).
- ✓ Wciśnij klawisz *Shift*, aby ograniczyć kąt obrotu do wielokrotności 45°.

Aby obracać obiekty numerycznie za pomocą okna:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wybierz polecenie *Object/Transform/Rotate* (Obiekt/Przekształć/Obróć). Powoduje to otworenie okna *Rotate* (Obróć) (rysunek 4.30).
3. Wpisz wartość obrotu w okienku parametru *Angle* (Kąt).
4. Włącz opcję *Preview* (Podgląd), by zobaczyć na ekranie efekt wprowadzonych w oknie ustawień.
5. Kliknij *OK*, by obrócić obiekt.

lub

Kliknij przycisk *Copy* (Kopia), by utworzyć obróconą kopię obiektu.

Aby obracać obiekty numerycznie za pomocą narzędzia:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wybierz narzędzie *Rotate* (*Obróć*) z przybornika.
3. Wciśnij klawisz *Alt/Opt* i kliknij na ekranie, by wyznaczyć położenie środka transformacji. Na ekranie pojawi się okno dialogowe obrotu (rysunek 4.30).
4. Ustaw parametry obrotu w oknie, tak jak to opisano w poprzednim ćwiczeniu.

Narzędzie *Shear* (*Ścinanie*) służy do pochylania (ukosowania) obiektów. Powoduje to ich zniekształcenie.

Aby pochylać obiekty wizualnie za pomocą narzędzia:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
 2. Wybierz narzędzie *Shear* (*Ścinanie*) z przybornika (rysunek 4.31).
 3. Jeśli to konieczne, zmień domyślne położenie środka transformacji, przeciągając go do nowego położenia. Wygląd kursora wskazuje, kiedy możesz przeciągnąć środek transformacji.
 4. Odsuń kursor od środka transformacji i pociągnij, by pochylić obiekt (rysunek 4.32).
- ✓ Wciśnij klawisz *Shift*, aby ograniczyć kąt obrotu do wielokrotności 45°.

Aby pochylać obiekty numerycznie za pomocą okna:

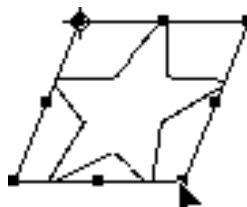
1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wybierz polecenie *Object/Transform/Shear* (*Obiekt/Przekształć/Ścinanie*). Powoduje to utworzenie okna *Shear* (*Ścinanie*) (rysunek 4.33).
3. Wpisz wartość kąta pochylecia w okienku parametru *Shear Angle* (*Kąt ścinania*).
4. W polu *Axis* (*Oś*) zaznacz jedną z dwóch opcji:
 - ▲ Opcja *Horizontal* (*Poziomo*) powoduje pochylanie obiektu w poziomie.
 - ▲ Opcja *Vertical* (*Pionowo*) powoduje pochylanie obiektu w pionie.
5. Włącz opcję *Preview* (*Podgląd*), by zobaczyć na ekranie efekt wprowadzonych w oknie ustawień.
6. Kliknij *OK*, by pochylić obiekt.

lub

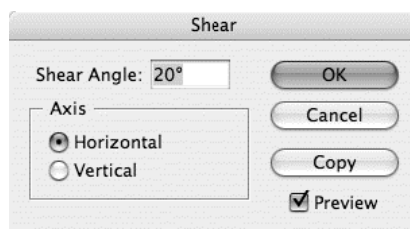
Kliknij przycisk *Copy* (*Kopia*), by utworzyć pochyloną kopię obiektu.



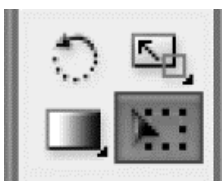
Rysunek 4.31. Narzędzie *Shear* (*Ścinanie*) z przybornika służy do zniekształcania obiektu



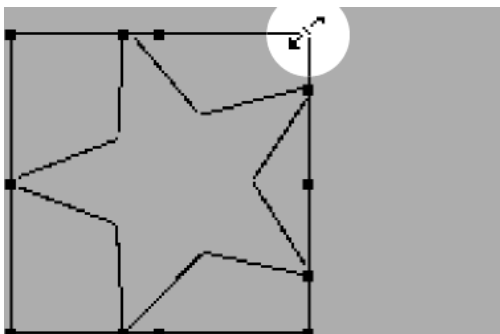
Rysunek 4.32. Pochylanie obiektu względem środka transformacji



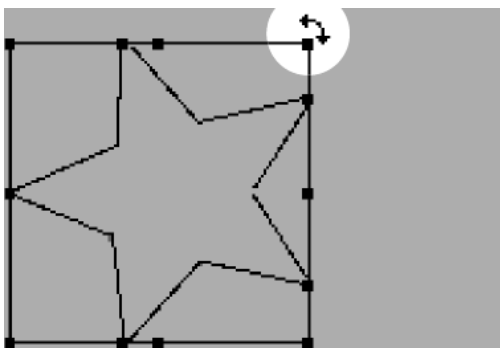
Rysunek 4.33. Okno *Shear* (*Ścinanie*) służy do numerycznego obracania obiektu



Rysunek 4.34. Narzędzie *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*) z przybornika służy do skalowania, obracania lub pochylania obiektu



Rysunek 4.35. Dwustronna strzałka oznacza, że narzędzie przekształcania swobodnego jest w trybie skalowania



Rysunek 4.36. Zakrzywiona dwustronna strzałka oznacza, że narzędzie przekształcania swobodnego jest w trybie obracania

Aby pochylać obiekty numerycznie za pomocą narzędzia:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wybierz narzędzie *Shear* (*Ścinanie*) z przybornika.
3. Wciśnij klawisz *Alt/Opt* i kliknij na ekranie, by wyznaczyć położenie środka transformacji. Na ekranie pojawi się okno dialogowe ścinania (rysunek 4.33).
4. Ustaw parametry pochylania w oknie, tak jak to opisano w poprzednim ćwiczeniu.

Zamiast przerzucać się pomiędzy narzędziami skalowania, obrotu i pochylania, możesz użyć narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*), które pozwala wykonywać wszystkie te transformacje.

Aby użyć narzędzia *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*):

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wybierz narzędzie *Free Transform* (*Przekształcanie swobodne*) z przybornika (rysunek 4.34). Wokół obiektu pojawia się ramka z uchwytemi.
3. Aby przeskalować obiekt, umieść kursor nad jednym z uchwytem. Kursor przybiera kształt dwustronnej strzałki (rysunek 4.35).

lub

Umieść kursor w pobliżu jednego z uchwytem, lecz na zewnątrz ramki. Kursor przybiera kształt zakrzywionej dwustronnej strzałki, co oznacza możliwość obrócenia obiektu (rysunek 4.36).

lub

Pociągnij za uchwyt i wciśnij klawisz *Ctrl/Cmd* już po rozpoczęciu przeciągania. Kursor nie zmieni wyglądu, lecz obiekt zostanie pochylony, a nie przeskalowany.

4. Zwolnij klawisz myszy, by zastosować przekształcenie.

Panel Transform (Przekształć)

Panel *Transform (Przekształć)* pozwala precyzyjnie przemieszczać, skalować, obracać i pochylać obiekty w oparciu o wartości liczbowe.

- ✓ Gdy zaznaczonych jest kilka obiektów, panel *Control (Sterowanie)* wyświetla wiele narzędzi dostępnych w panelu *Transform (Przekształć)*.

Aby otworzyć panel Transform (Przekształć):

1. Wybierz polecenie *Window/Object & Layout/Transform (Okno/Obiekt i układ/Przekształć)*, by otworzyć panel (rysunek 4.37).

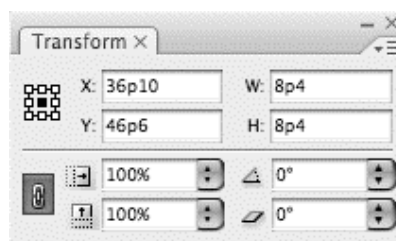
lub

Jeśli panel *Transform (Przekształć)* znajduje się za innymi panelami, kliknij jego nagłówek, by umieścić go na wierzchu.

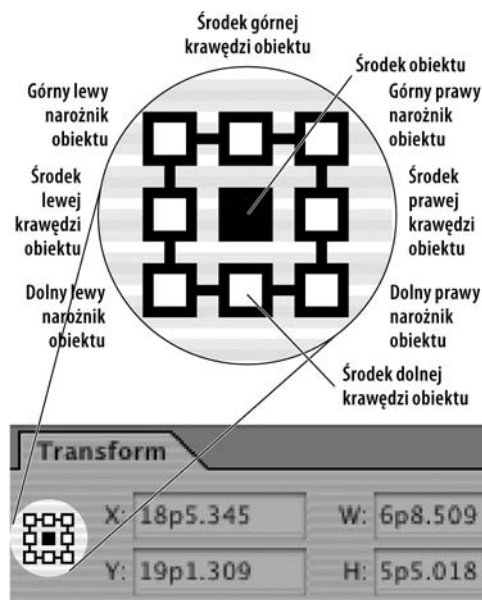
Przy pracy z panelem *Transform (Przekształć)* ważne jest, by cały czas zdawać sobie sprawę z położenia środka transformacji obiektu. Jest to ten sam środek transformacji, z którego korzystają narzędzia do przekształcania (obrotu, skalowania itp.) z przybornika.

Aby ustawić środek transformacji w panelu Transform (Przekształć):

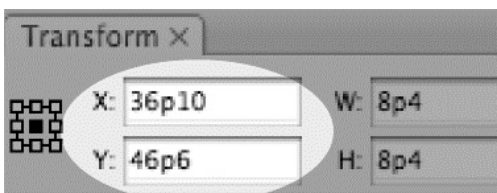
1. Zaznacz obiekt lub obiekty, które chcesz poddać transformacji.
2. Kliknij jeden z punktów w ikonie wyboru środka transformacji w panelu *Transform (Przekształć)*, aby określić położenie środka transformacji obiektu (rysunek 4.38).



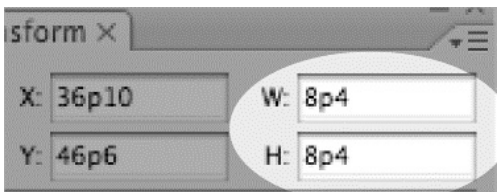
Rysunek 4.37. Panel *Transform (Przekształć)* to centrum sterowania, z którego można kierować położeniem i przekształceniami obiektów



Rysunek 4.38. Ikona wyboru środka transformacji pozwala ustalić, względem jakiego punktu będą wykonywane transformacje obiektu



Rysunek 4.39. Parametry położenia — *X i Y* — w panelu Transform (Przekształć) kontrolują położenie obiektu



Rysunek 4.40. Parametry szerokości i wysokości w panelu Transform (Przekształć), W (Sz) oraz H (W), kontrolują rozmiary obiektu

Aby zmienić rozmiar obiektu proporcjonalnie:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Wpisz nowy rozmiar w okienku W (Sz) albo w okienku H (W).
3. Nie zmieniaj wartości w drugim z okienek.
4. Wciśnij klawisz *Ctrl/Cmd*, naciskając klawisz *Enter* lub *Return*. Rozmiar w drugim okienku zmieni się tak, by obiekt zachował proporcje.

Panelu Transform (Przekształć) można użyć do numerycznego przemieszczania obiektów.

Aby przesunąć obiekt numerycznie za pomocą panelu Transform (Przekształć):

1. Zaznacz obiekt lub obiekty, które chcesz przemieścić.
2. Aby przemieścić obiekt po osi poziomej, wpisz wartość w okienku X (rysunek 4.39).
- ✓ Gdy zwiększasz wartość parametru X, obiekt przesuwa się w prawo.
3. Aby przemieścić obiekt po osi pionowej, wpisz wartość w okienku Y (rysunek 4.39).
- ✓ Gdy zwiększasz wartość parametru Y, obiekt przesuwa się w dół.
4. Wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, by zastosować przemieszczenie.

Panel Transform (Przekształć) można wykorzystać do zmiany rozmiaru obiektów.

Aby zmienić rozmiar obiektu w panelu Transform (Przekształć):

1. Zaznacz obiekt lub obiekty, które chcesz przemieścić.
2. Jeśli to potrzebne, zmień położenie środka transformacji w sposób opisany na poprzedniej stronie.
3. Aby zmienić szerokość obiektu, wpisz wartość w okienku W (w polskiej wersji programu Sz, od Szerokość) (rysunek 4.40).
4. Aby zmienić wysokość obiektu, wpisz wartość w okienku H (w polskiej wersji programu W, od Wysokość) (rysunek 4.40).
5. Wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, by zastosować zmianę rozmiaru.

Możesz zmienić rozmiar obiektu z zachowaniem jego proporcji, nawet jeśli znasz właściwy finalny rozmiar tylko dla wysokości albo tylko dla szerokości obiektu.

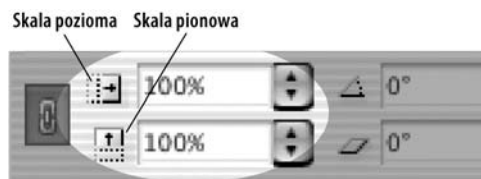
Panelu *Transform (Przekształć)* można użyć do numerycznego skalowania obiektów.

Aby zmienić skalę obiektu w panelu Transform (Przekształć):

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
- ✓ Użyj narzędzia *Selection (Zaznaczanie)* do zaznaczenia obiektu, jeśli chcesz skalować obiekt razem z jego zawartością, natomiast narzędzia *Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)*, aby skalować sam obiekt.
2. Jeśli to potrzebne, zmień położenie środka transformacji.
3. Aby zmienić skalę obiektu w poziomie, wpisz wartość w okienku *Scale X* (w polskiej wersji programu *Skala X*) (rysunek 4.41).
4. Aby zmienić skalę obiektu w pionie, wpisz wartość w okienku *Scale Y* (w polskiej wersji programu *Skala Y*) (rysunek 4.41).
- ✓ Okienka skalowania są zaopatrzone w rozwijane listy z różnymi współczynnikami skali.
5. Wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, by zastosować zmianę rozmiaru.
- ✓ Możesz przeskalować tekst umieszczony w ramce, przeciągając boczny uchwyt ramki z wciśniętym klawiszem *Ctrl/Cmd*. Wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl/Cmd+Shift* i przeciągnij narożny uchwyt ramki, aby przeskalować tekst proporcjonalnie. Stosuje się to również do ramek tekstowych umieszczonych w grupach.

Aby zmienić skalę proporcjonalnie w panelu Transform (Przekształć):

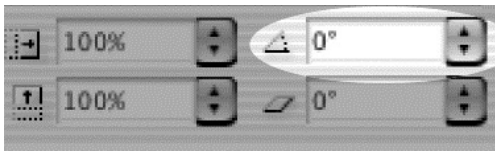
1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Jeżeli ikona sprzężenia *Link (Zachowaj proporcje skalowania)* nie jest wciśnięta — widoczne jest wtedy rozerwane ogniwo — kliknij ją. Wciśnięta ikona przybiera wygląd nienaruszonego ogniwa łańcucha (rysunek 4.42).
3. Wpisz wartość skalowania w okienku *Scale X* (*Skala X*) lub *Scale Y* (*Skala Y*). Nie musisz wypełniać obu tych pól. Włączona ikona sprzężenia powoduje, że w drugim okienku pojawi się identyczna wartość.
4. Wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, by zastosować skalowanie.



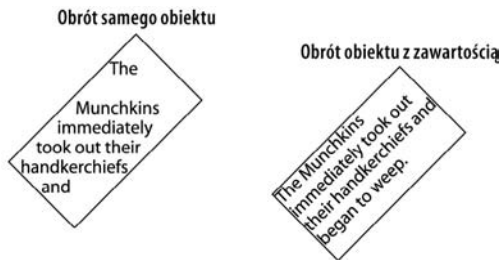
Rysunek 4.41. Współczynniki skali w panelu Transform (Przekształć), *Scale X* (Skala X) oraz *Scale Y* (Skala Y), kontrolują rozmiary obiektu



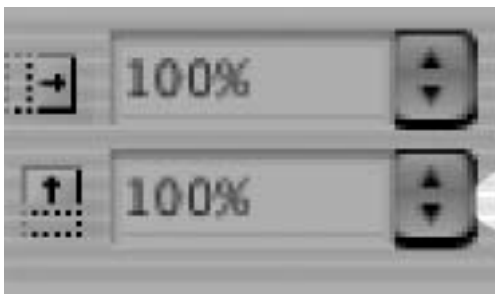
Rysunek 4.42. Ikona sprzężenia po jej włączeniu wymusza zachowanie jednakowej wartości skalowania poziomego i pionowego. Gdy jest wyłączona, w pionie i w poziomie możesz wpisać zróżnicowane wartości współczynnika skali



Rysunek 4.43. Parametr obrotu w panelu Transform (Przekształć) pozwala ustawić obiekt na stronie pod dowolnym kątem



Rysunek 4.44. Różnica między obrotem samego obiektu a obrotem obiektu z zawartością



Rysunek 4.45. Parametr pochylenia w panelu Transform (Przekształć) pozwala ukosować (zniekształcić) obiekt



Rysunek 4.46. Różnica między pochylem samym obiektu a pochylem obiektu z zawartością

W panelu Transform (Przekształć) można wykonać operację numerycznego obracania obiektów.

Aby obrócić obiekt za pomocą panelu Transform (Przekształć):

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
- ✓ Użyj narzędzia Selection (Zaznaczanie) do zaznaczenia obiektu, jeśli chcesz go obracać razem z jego zawartością. Skorzystaj z narzędzia Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie), aby obracać sam obiekt.
2. Jeśli to potrzebne, zmień położenie środka transformacji.
3. Wpisz kąt obrotu w okienku parametru obrotu (rysunek 4.43).
- ✓ Okienko parametru obrotu jest zaopatrzone w rozwijaną listę z różnymi kątami obrotu.
4. Wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, by zastosować obrót (rysunek 4.44).

Aby pochylić obiekt za pomocą panelu Transform (Przekształć):

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
- ✓ Użyj narzędzia Selection (Zaznaczanie) do zaznaczenia obiektu, jeśli chcesz pochylić obiekt razem z jego zawartością, natomiast narzędzia Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie), aby pochylić sam obiekt.
2. Jeśli to potrzebne, zmień położenie środka transformacji.
3. Wpisz kąt pochylenia w okienku parametru pochylenia (rysunek 4.45).
- ✓ Okienko parametru pochylenia jest zaopatrzone w rozwijaną listę z różnymi kątami ukosowania.
4. Wciśnij klawisz *Enter* lub *Return*, by zastosować obrót (rysunek 4.46).

Polecenia transformacji

Oprócz narzędzi transformacji oraz panelu transformacji masz też do dyspozycji bogaty zestaw poleceń menu, którymi możesz przekształcać obiekty. Polecenia te bardzo ułatwiają pewne popularne zmiany, takie jak obrót o 90° lub odbicie lustrzane.

Aby obrócić obiekt za pomocą poleceń z menu Transform (Przekształć):

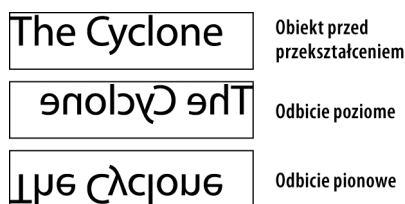
1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Kliknij, by otworzyć menu opcji panelu *Transform (Przekształć)*.
lub
Wybierz polecenie *Object/Transform (Obiekt/Przekształć)*.
3. Wybierz jedną z następujących opcji obrotu (rysunek 4.47):
 - ▲ *Rotate 180° (Obróć o 180°)*;
 - ▲ *Rotate 90° CW (Obróć o 90° w prawo)* (obróć zgodny ze wskazówkami zegara);
 - ▲ *Rotate 90° CCW (Obróć o 90° w lewo)* (obróć przeciwny do ruchu wskazówek zegara).

Aby utworzyć odbicie lustrzane obiektu za pomocą poleceń z menu Transform (Przekształć):

1. Zaznacz obiekt lub obiekty.
2. Kliknij, by otworzyć menu opcji panelu *Transform (Przekształć)*.
lub
Wybierz polecenie *Object/Transform (Obiekt/Przekształć)*.
3. Wybierz jedną z następujących opcji odbicia lustrzanego (rysunek 4.48):
 - ▲ *Flip Horizontal (Odbij w poziomie)*;
 - ▲ *Flip Vertical (Odbij w pionie)*.



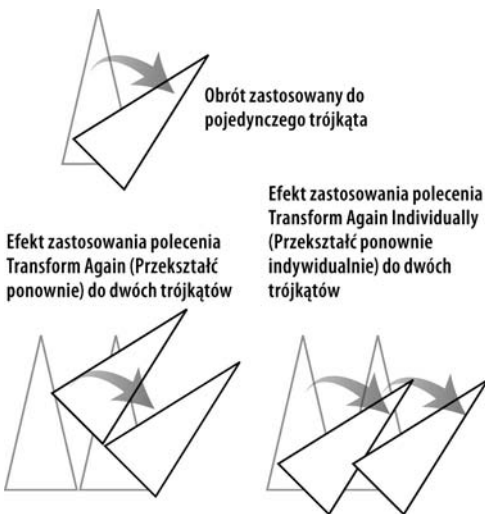
Rysunek 4.47. Efekt obrotu za pomocą poleceń z menu *Transform (Przekształć)*



Rysunek 4.48. Odbicie lustrzane obiektu za pomocą poleceń z menu *Transform (Przekształć)*



Rysunek 4.49. Polecenie *Transform Again* (*Przekształć ponownie*) pozwala powtarzać tę samą transformację dla różnych obiektów



Rysunek 4.50. Różnica pomiędzy zwykłym przekształceniem ponownym a indywidualnym przekształceniem ponownym uwidacznia się, gdy zastosujemy polecenie do zaznaczenia złożonego z kilku obiektów

Gdy dokonujesz w InDesignie transformacji obiektu, transformacje te przechowywane są w pamięci. Możesz wykonać je ponownie na innym obiekcie — nawet znajdującym się w innym dokumencie! Przypomina to działanie polecenia *Transform Again* w Adobe Illustratorze.

Aby powtórzyć transformację:

1. Użyj dowolnego polecenia transformacji dla bieżącego zaznaczenia.
 2. Zaznacz inny obiekt lub obiekty.
 3. Wybierz jedno z następujących poleceń z menu *Object/Transform Again* (*Obiekt/Przekształć ponownie*):
 - ▲ *Transform Again* (*Przekształć ponownie*) powoduje zastosowanie ostatniej (pojedynczej) transformacji do zaznaczenia jako do całości (rysunek 4.49).
 - ▲ *Transform Again Individually* (*Przekształć ponownie indywidualnie*) powoduje zastosowanie ostatniej (pojedynczej) transformacji do każdego obiektu w zaznaczeniu oddzielnie (rysunek 4.50).
 - ▲ *Transform Sequence Again* (*Przekształć ponownie sekwencję*) powoduje zastosowanie całego ciągu ostatnio wykonanych transformacji do zaznaczenia jako do całości.
 - ▲ *Transform Sequence Again Individually* (*Przekształć ponownie sekwencję indywidualnie*) powoduje zastosowanie całego ciągu ostatnio wykonanych transformacji do każdego obiektu w zaznaczeniu oddzielnie.
- ✓ InDesign pamięta wszystkie wykonane transformacje aż do zmiany zaznaczenia lub do wykonania innego zadania.
 - ✓ InDesign pamięta nawet wciśnięcie klawisza *Alt/Opt* w celu uzyskania kopii obiektu przy transformacji.

Zmiana kolejności nakładania obiektów za pomocą menu **Arrange (Ułóż)**

Obiekty w InDesignie są nakładane jeden na drugi z zachowaniem takiej samej kolejności, w jakiej były tworzone (czasem mówi się, że zajmują określoną pozycję w **stosie** obiektów). Pierwszy utworzony obiekt będzie chować się za drugim, drugi za trzecim itd. Kiedy obiekty są rozmieszczone w pewnej odległości od siebie, możesz nie zauważyć tej warstwowej budowy dokumentu. Kiedy jednak umieścisz obiekty tak, by częściowo się pokrywały, jeden z nich zawsze będzie przesłaniał drugi (rysunek 4.51).

- ✓ Warstwowe nakładanie się obiektów nie ma związku z podziałem dokumentu na warstwy (patrz rozdział 11. „Warstwy”).

Polecenia z menu *Arrange (Ułóż)* pozwalają zmienić kolejność nakładania obiektów.

Aby przesunąć obiekt o jedną pozycję w górę lub w dół stosu:

1. Zaznacz obiekt, kolejność nakładania którego chcesz zmienić.
2. Wybierz polecenie *Object/Arrange/Bring Forward (Obiekt/Ułóż/Przesuń do przodu)*, aby umieścić ten obiekt przed następnym w kolejności obiektem (rysunek 4.52).

lub

Wybierz polecenie *Object/Arrange/Send Backward (Obiekt/Ułóż/Przesuń do tyłu)*, aby umieścić ten obiekt za poprzednim w kolejności obiektem (rysunek 4.53).

Aby przesunąć obiekt na samą górę lub na sam dół stosu:

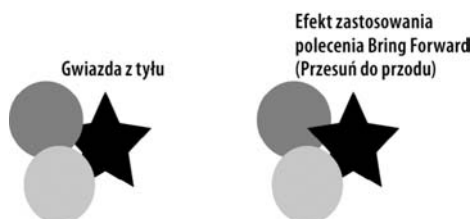
1. Zaznacz obiekt, kolejność nakładania którego chcesz zmienić.
2. Wybierz polecenie *Object/Arrange/Bring to Front (Obiekt/Ułóż/Przesuń na wierzch)*, aby umieścić ten obiekt ponad wszystkimi innymi (rysunek 4.54).

lub

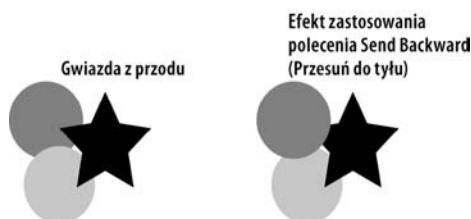
Wybierz polecenie *Object/Arrange/Send to Back (Obiekt/Ułóż/Przesuń na spód)*, aby umieścić ten obiekt za wszystkimi innymi (rysunek 4.55).



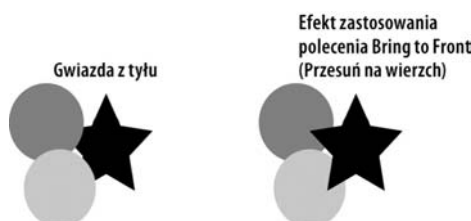
Rysunek 4.51. Gdy dwa obiekty umieścimy tak blisko, by częściowo zachodziły na siebie, jeden z nich znajdzie się „z przodu”, a drugi „z tyłu”



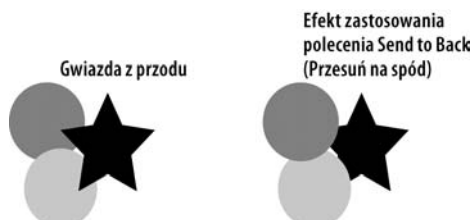
Rysunek 4.52. Efekt zastosowania polecenia *Bring Forward (Przesuń do przodu)* do gwiazdy



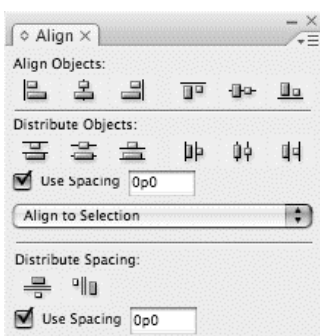
Rysunek 4.53. Efekt zastosowania polecenia *Send Backward (Przesuń do tyłu)* do gwiazdy



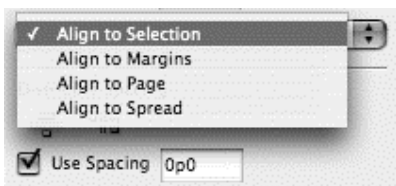
Rysunek 4.54. Efekt zastosowania polecenia *Bring to Front (Przesuń na wierzch)* do gwiazdy



Rysunek 4.55. Efekt zastosowania polecenia *Send to Back (Przesuń na spód)* do gwiazdy



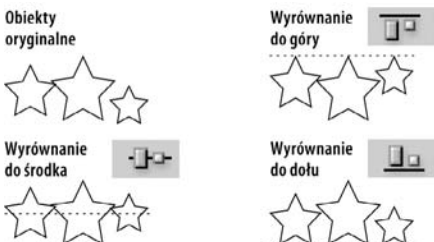
Rysunek 5.56. Panel *Align* (*Wyrównaj*) służy do wyrównywania i równomiernego rozmieszczania obiektów



Rysunek 4.57. Rozwijająca lista pozwala wybrać cel wyrównania



Rysunek 4.58. Efekt działania narzędzi do wyrównania pionowego



Rysunek 4.59. Efekt działania narzędzi do wyrównania poziomego

Wyrównywanie obiektów

Panel *Align* (*Wyrównaj*) zawiera narzędzia do wyrównywania obiektów do jednej linii oraz do równomiernego ich rozmieszczania w pionie lub w poziomie.

Aby użyć panelu *Align* (*Wyrównaj*):

1. Wybierz polecenie *Window/Object & Layout/Align* (*Okno/Obiekt i układ/Wyrównaj*). Powoduje to wyświetlenie panelu *Align* (*Wyrównaj*) (rysunek 4.56).
2. Wybierz polecenie *Show Options* (*Pokaż opcje*) z menu opcji panelu, by wyświetlić wszystkie zawarte w nim narzędzia.

Aby wyrównać obiekty:

1. Zaznacz przynajmniej dwa obiekty.
 2. Użyj rozwijanej listy wyrównania, by wybrać cel (wzorzec) dla wyrównania (rysunek 4.57):
 - ▲ *Align to Selection* (*Wyrównaj do zaznaczenia*).
Wybranie tej opcji sprawia, że zaznaczone obiekty będą wyrównywane względem siebie.
 - ▲ *Align to Margins* (*Wyrównaj do marginesów*).
Nastąpi wyrównanie względem marginesu.
 - ▲ *Align to Page* (*Wyrównaj do strony*). Nastąpi wyrównanie do granicy strony (do linii cięcia).
 - ▲ *Align to Spread* (*Wyrównaj do stron widzących*).
Zamiast granic jednej strony użyte zostaną granice całej rozkładówki.
 3. Kliknij jedną z ikon wyrównania:
 - ▲ Kliknij jedną z ikon wyrównania pionowego, by wyrównać do jednej pionowej linii lewe krawędzie obiektów, ich środki lub prawe krawędzie (rysunek 4.58).
 - ▲ Kliknij jedną z ikon wyrównania poziomego, by wyrównać do jednej poziomej linii górne krawędzie obiektów, ich środki lub dolne krawędzie (rysunek 4.59).
- ✓ Gdy wyrównujesz względem zaznaczenia, cel wyrównania jest ustalany na podstawie tego obiektu, który najlepiej spełnia wymagania. Przykładowo, wyrównanie do lewej będzie wykonywane względem obiektu znajdującego się najbardziej z lewej, wyrównanie do góry — względem obiektu położonego najwyżej itp.
 - ✓ Możesz zablokować jeden z obiektów (będzie o tym mowa w dalszej części tego rozdziału), aby uczynić go obiektem wzorcowym, do którego inne obiekty będą musiały wyrównać swe położenia.

Możesz również rozmieścić obiekty tak, by odległości między wybranymi punktami tych obiektów były równe.

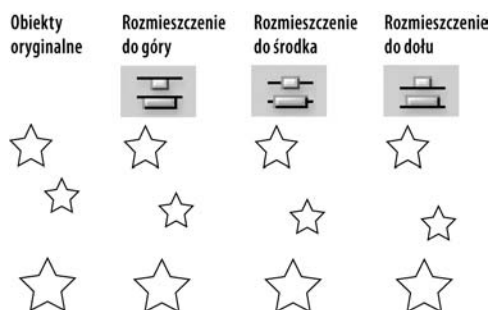
Aby rozmieścić obiekty:

1. Zaznacz przynajmniej trzy obiekty.
2. Kliknij jedną z ikon równomiernego rozmieszczania:
 - ▲ Kliknij jedną z ikon rozmieszczenia pionowego, by wyrównać górne krawędzie obiektów, ich środki lub dolne krawędzie do jednej pionowej linii (rysunek 4.60).
 - ▲ Kliknij jedną z ikon rozmieszczenia poziomego, by wyrównać lewe krawędzie obiektów, ich środki lub prawe krawędzie do jednej poziomej linii (rysunek 4.61).

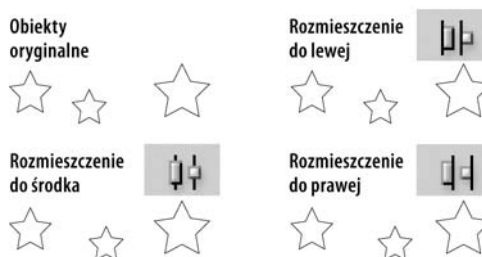
Możesz też rozmieścić obiekty w oparciu o ich wielkość. Sprawia to, że odstępy między obiektami są równe.

Aby uzyskać równe odstępy między obiektami:

1. Zaznacz przynajmniej trzy obiekty.
2. Kliknij jedną z ikon równomiernego rozmieszczania odstępów:
 - ▲ Kliknij jedną z ikon pionowego rozmieszczenia odstępów, by uzyskać równe odstępy w pionie (rysunek 4.62).
 - ▲ Kliknij jedną z ikon poziomego rozmieszczenia odstępów, by uzyskać równe odstępy w poziomie (rysunek 4.63).



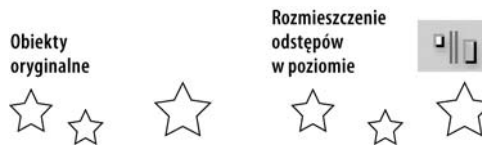
Rysunek 4.60. Efekt działania narzędzi do rozmieszczenia pionowego



Rysunek 4.61. Efekt działania narzędzi do rozmieszczenia poziomego



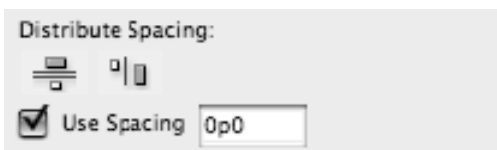
Rysunek 4.62. Efekt działania narzędzia do pionowego rozmieszczenia odstępów



Rysunek 4.63. Efekt działania narzędzia do poziomego rozmieszczenia odstępów



Rysunek 4.64. Opcja *Use Spacing* (*Rozmieść obiekty*) używana łącznie z narzędziami do rozmieszczania obiektów pozwala liczbowo ustalić odstęp między środkami obiektów lub między ich odpowiadającymi sobie krawędziami



Rysunek 4.65. Opcja *Use Spacing* (*Użyj odstępów*) używana łącznie z narzędziami do wyrównywania odstępów pozwala ustalić liczbowo odstęp (wolną przestrzeń) między obiektami

Wskazywanie obiektu docelowego dla wyrównania

Tryb *Align to Selection* (*Wyrównaj do zaznaczenia*) w panelu *Align* (*Wyrównaj*) nie przewiduje możliwości wskazania obiektu-celu, do którego inne obiekty będą wyrównywane. Co więc musisz zrobić, gdy zależy Ci na dopasowaniu położenia innych obiektów do określonego obiektu, którego nie chcesz przemieszczać?

Zaznacz obiekt, który ma stać się celem, i zastosuj polecenie *Lock* (*Zablokuj położenie*). Potem zaznacz wszystkie obiekty i zastosuj wyrównanie.

Zablokowany obiekt pozostaje nieruchomy, a więc inne obiekty muszą dopasować do niego swe położenie. Potem, jeśli to potrzebne, odblokuj obiekt-cel, by móc go przemieszczać wraz z pozostałymi.

- ✓ Jeśli dodatnia wartość parametru powoduje przemieszczenie obiektów w niewłaściwym kierunku, wypróbuj wartość ujemną.

Panel *Align* (*Wyrównaj*) pozwala również numerycznie ustalać odległości między obiektami. Mogą to być odległości między górnymi, dolnymi, lewymi lub prawymi krawędziami obiektów lub też między ich środkami.

Aby rozmieścić obiekty w określonej odległości od siebie:

1. Zaznacz przynajmniej dwa obiekty.
 2. Włącz opcję *Use Spacing* (*Rozmieść obiekty*) w tej sekcji panelu *Align* (*Wyrównaj*), która zawiera narzędzia do równomiernego rozmieszczania obiektów (pole *Distribute Objects*, w polskiej wersji programu: *Rozmieść obiekty*) (rysunek 4.64).
 3. W okienku parametru *Use Spacing* (*Rozmieść obiekty*) wpisz wartość liczbową określającą odległość, jaka powinna dzielić obiekty.
 4. Kliknij jedną z ikon rozmieszczenia obiektów. Obiekty zostaną przemieszczone tak, by podana w okienku odległość dzieliła ich górne, dolne lub boczne krawędzie lub też ich środki.
- ✓ Jeśli dodatnia wartość parametru powoduje przemieszczenie obiektów w niewłaściwym kierunku, wypróbuj wartość ujemną.

Możesz również ustawić numerycznie odstęp między obiektami. Jest to bardzo użyteczne, gdy masz na stronie obiekty o rozmaitych rozmiarach, które muszą być oddzielone od siebie nawzajem wolną przestrzenią o stałej szerokości.

Aby wprowadzić określony odstęp między obiektami:

1. Zaznacz przynajmniej dwa obiekty.
2. Zaznacz opcję *Use Spacing* (*Użyj odstępów*) w tej sekcji panelu *Align* (*Wyrównaj*), która mieści narzędzia do wprowadzania równomiernego odstępu między obiektami (pole *Distribute Spacing*, w polskiej wersji programu: *Rozmieść odstępy*) (rysunek 4.65).
3. W okienku parametru *Use Spacing* (*Użyj odstępów*) wpisz wartość liczbową określającą szerokość wolnej przestrzeni, jaka powinna dzielić obiekty.
4. Kliknij jedną z ikon wyrównywania odstępów (poziomo lub pionowo). Obiekty zostaną przemieszczone tak, by między nimi pojawił się podany w okienku odstęp w pionie lub w poziomie.

Grupowanie obiektów i wklejanie do nich

Obiekty można grupować, aby móc je zaznaczać i modyfikować jak pojedynczy obiekt.

Aby zgrupować obiekty:

1. Zaznacz obiekty, które chcesz zgrupować.
2. Wybierz *Object/Group (Obiekt/Grupuj)*. Zgrupowane obiekty zostaną otoczone przerywaną ramką (rysunek 4.66).

Można też tworzyć grupy wewnątrz innych grup. Proces ten nazywa się **zagnieżdżanie** grup.

Aby zagnieżdżyć grupę wewnątrz innej:

1. Zaznacz grupę obiektów.
2. Wciśnij *Shift* i zaznacz kolejne obiekty lub grupy.
3. Wybierz *Object/Group (Obiekt/Grupuj)*.

Po zgrupowaniu obiektów nadal masz możliwość zaznaczania ich indywidualnie.

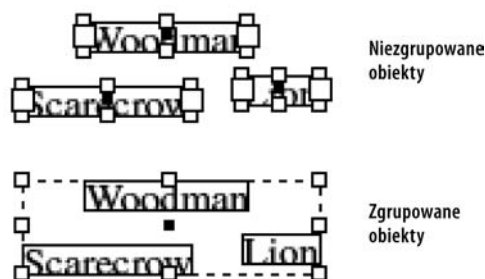
Aby zaznaczyć grupę lub obiekt umieszczony w grupie:

1. Kliknij (raz) dowolny element grupy. Grupa zostanie zaznaczona jako całość.

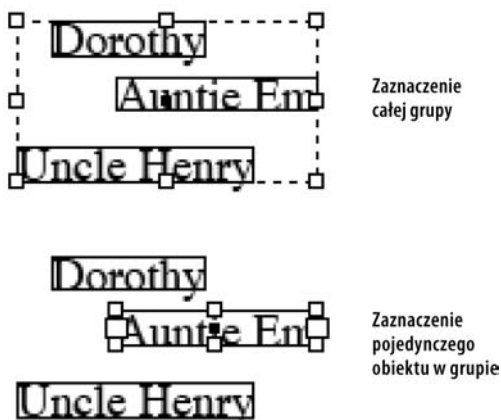
lub

Kliknij dwukrotnie element grupy, aby zaznaczyć tylko ten element (rysunek 4.67).

- ✓ Pierwsze dwukrotne kliknięcie może zadziałać jak użycie narzędzia *Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)*. W takim przypadku kliknij dwukrotnie jeszcze raz, by zaznaczyć obiekt w grupie w całości.



Rysunek 4.66. Gdy zaznaczysz grupę narzędziem *Selection (Zaznaczanie)*, wokół całej grupy wyświetlona zostanie przerywana ramka



Rysunek 4.67. W wyniku użycia narzędzia *Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)* zaznaczony zostaje pojedynczy obiekt w grupie



Rysunek 4.68. Obiekt przeznaczony do wklejenia powinien zostać umieszczony nad drugim



Rysunek 4.69. Po użyciu polecenia Paste Into (Wklej w) obiekt zostaje umieszczony wewnątrz drugiego obiektu (kontenera)

Aby zaznaczyć obiekt w grupie za pomocą poleceń górnego menu:

1. Użyj narzędzia *Selection* (Zaznaczanie) do zaznaczenia grupy.
2. Wybierz *Object/Select/Content* (Obiekt/Wybierz/Zawartość). Powoduje to zaznaczenie obiektu, który w danej grupie znajduje się na wierzchu (na górze stosu).
3. Wybierz *Object/Select/Previous Object* (Obiekt/Wybierz/Poprzedni obiekt), by zaznaczyć obiekt umieszczony bezpośrednio pod nim.

lub

Wybierz *Object/Select/Next Object* (Obiekt/Wybierz/Następny obiekt), by zaznaczyć obiekt umieszczony nad aktualnie zaznaczonym obiektem w grupie.

Aby rozgrupować obiekty:

1. Zaznacz grupę obiektów.
2. Wybierz polecenie *Object/Ungroup* (Obiekt/Rozgrupuj).
3. Jeśli w pierwszej grupie były grupy zagnieżdżone, w razie potrzeby kontynuuj rozgrupowywanie obiektów.

Możesz także wkleić obiekt do ramki. Rezultat przypomina nieco efekt użycia maski w programie ilustracyjnym. W InDesignie obiekt wklejony do ramki nazywa się **zawartość**, a sama ramka po umieszczeniu w niej obiektu staje się **pojemnikiem**.

Aby wkleić obiekt do innego:

1. Zaznacz pierwszy obiekt i umieść go nad drugim obiektem (rysunek 4.68).
 2. Wybierz polecenie *Edit/Cut* (Edycja/Wytnij), by umieścić pierwszy obiekt w schowku.
 3. Zaznacz drugi obiekt i wybierz *Edit/Paste Into* (Edycja/Wklej w). Pierwszy obiekt pojawia się jako zawartość drugiego obiektu, zwanego kontenerem. Kontury obiektu-kontenera ograniczają widoczność wklejonego obiektu (rysunek 4.69).
- ✓ Aby wkleić wiele obiektów, zgrupuj je razem.

Aby usunąć wklejoną zawartość:

1. Użyj narzędzia *Direct Selection* (Zaznaczanie bezpośrednie) do zaznaczenia wklejonej zawartości.
 2. Wybierz *Edit/Cut* (Edycja/Wytnij).
- ✓ Wycięta z wnętrza obiektu zawartość może zostać wklejona do dokumentu z powrotem za pomocą polecenia *Edit/Paste* (Edycja/Wklej).

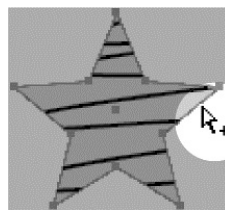
Są specjalne techniki zaznaczania samego obiektu-kontenera lub jego zawartości.

Aby zaznaczyć sam obiekt-kontener:

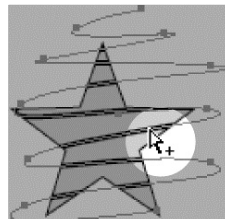
1. Zaznacz kontener, narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) klikając ramkę, w której umieszczono zawartość (rysunek 4.70).

lub

Kliknij narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*), a potem wybierz polecenie *Object/Select/Container* (*Obiekt/Wybierz/Kontener*).



Rysunek 4.70. Kliknij ramkę narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), by zaznaczyć kontener



Rysunek 4.71. Kliknij wewnątrz narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), by zaznaczyć zawartość

Aby zaznaczyć samą zawartość:

1. Kliknij wewnątrz ramki narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*), aby zaznaczyć zawartość (rysunek 4.71).

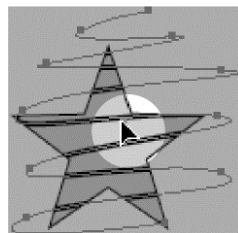
lub

Kliknij narzędziem *Selection* (*Zaznaczanie*), a potem wybierz polecenie *Object/Select/Content* (*Obiekt/Wybierz/Zawartość*).

Używając specjalnych technik można przemieszczać zawartość oraz kontener niezależnie od siebie.

Aby przemieścić samą zawartość:

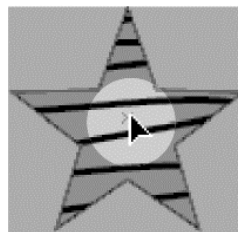
1. Zaznacz zawartość.
2. Użyj narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) lub *Selection* (*Zaznaczanie*), by przeciągnąć środkowy punkt wklejonego obiektu (rysunek 4.72). Zawartość przemieszcza się wewnątrz ramki kontenera.



Rysunek 4.72. Przeciągnij punkt środkowy wklejonego obiektu, by przemieścić zawartość

Aby przemieścić sam kontener:

1. Zaznacz kontener.
2. Użyj narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) lub *Selection* (*Zaznaczanie*), by przeciągnąć środkowy punkt obiektu-kontenera (rysunek 4.73). Kontener przemieszcza się, podczas gdy wklejony do niego obiekt pozostaje na swoim miejscu.



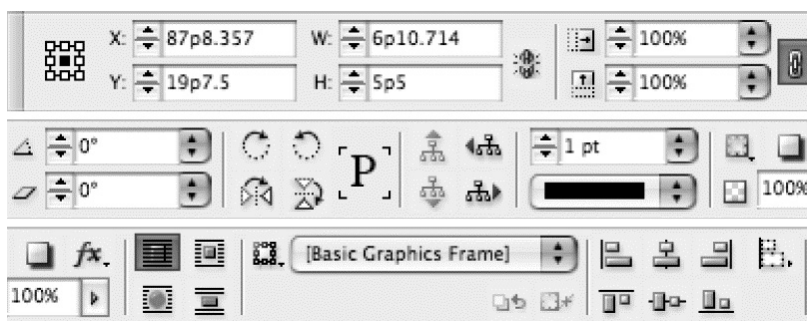
Rysunek 4.73. Przeciągnij punkt środkowy kontenera, by go przemieścić bez zawartości

Panel Control (Sterowanie) a praca z obiektami

Panel *Control (Sterowanie)* zmienia swą zawartość zależnie od sytuacji. Wyświetlane są w nim inne opcje i polecenia zależnie od liczby zaznaczonych obiektów, a także wtedy, gdy na przykład zaznaczysz obiekty zgrupowane albo wklejone jeden w drugi.

Korzystanie z panelu Control (Sterowanie) przy pracy z obiektami:

- I. Zaznacz obiekt, grupę obiektów lub kilka oddzielnych obiektów. Panel *Control (Sterowanie)* wyświetla następujące opcje (rysunek 4.74):
 - ▲ narzędzia transformacji z panelu *Transform (Przekształć)*;
 - ▲ polecenia do wykonywania odbić lustrzanych;
 - ▲ narzędzia do zaznaczania kontenera, zawartości, następnego i poprzedniego obiektu we wnętrzu;
 - ▲ opcje obrysu, stylu linii oraz jej grubości;
 - ▲ efekty;
 - ▲ opcje oblewania tekstem;
 - ▲ style obiektu;
 - ▲ narzędzia do wyrównywania.



Rysunek 4.74. Panel Control (Sterowanie) po zaznaczeniu obiektu

Narzędzie Measure (Miarka)

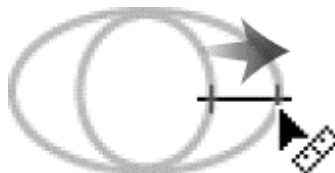
Rozmiary obiektów możesz odczytać na wiele różnych sposobów. Ale co masz zrobić, gdy musisz poznać odległość, jaka dzieli dwa obiekty umieszczone na stronie? W takich sytuacjach przydaje się narzędzie *Measure* (Miarka).

Aby zmierzyć odległość narzędziem miarki:

1. Wybierz polecenie *Window/Info* (*Okno/Informacje*), aby otworzyć panel *Info* (*Informacje*).
- ✓ Wynik każdego pomiaru wykonanego narzędziem *Measure* (Miarka) wyświetlany jest w panelu *Info* (*Informacje*).
2. Wybierz narzędzie *Measure* (Miarka) z przybornika (rysunek 4.75).
3. Umieść kursor narzędzia w punkcie początkowym mierzonego odcinka i przeciągnij do punktu końcowego. Na ekranie wyświetlana jest linia symbolizująca mierzony odcinek (rysunek 4.76). Panel *Info* (*Informacje*) wyświetla następujące informacje (rysunek 4.77):
 - ▲ współrzędna X (pozioma) punktu początkowego pomiaru (po przeniesieniu tego punktu w inne miejsce zostaną wyświetlone nowe współrzędne);
 - ▲ współrzędna Y (pionowa) punktu początkowego pomiaru (po przeniesieniu tego punktu w inne miejsce zostaną wyświetlone nowe współrzędne);
 - ▲ zmierzona odległość (*D1*), czyli długość linii pomiaru wyświetlonej na ekranie;
 - ▲ szerokość (*W*, w polskiej wersji programu *Sz*). Poziomy wymiar linii, czyli szerokość prostokątnej ramki ściśle otaczającej linię pomiaru;
 - ▲ wysokość (*H*, w polskiej wersji programu *W*). Pionowy wymiar linii, czyli wysokość prostokątnej ramki ściśle otaczającej linię pomiaru;
 - ▲ kąt, pod jakim biegnie linia pomiaru.



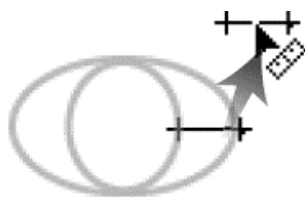
Rysunek 4.75. Narzędzie *Measure* (Miarka) w przyborniku



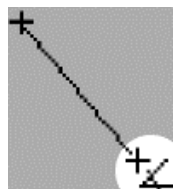
Rysunek 4.76. Przeciągnij, by zmierzyć odległość między dwoma punktami



Rysunek 4.77. Dane na temat pomiaru wykonanego narzędziem *Measure* (Miarka), wyświetlone w panelu *Info* (*Informacje*)



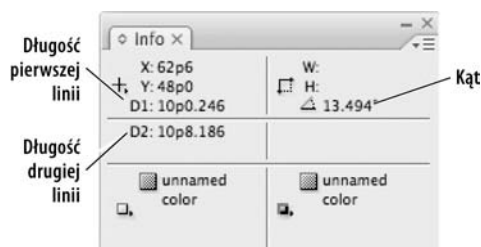
Rysunek 4.78. Przeciągnij linię pomiarową w inne miejsce, „chwytając” za jej środek



Rysunek 4.79. Kursor ze znacznikiem kąta oznacza, że możesz utworzyć drugie ramię kątomierza



Rysunek 4.80. Dwie linie pomiarowe pozwalają zmierzyć dowolny kąt



Rysunek 4.81. Dane na temat pomiaru wykonanego przy użyciu dwóch linii wyświetlone w panelu Info (Informacje)

Po narysowaniu linii pomiarowej można przemieścić ją w inny obszar strony.

Aby przemieścić linię pomiarową:

1. Mając nadal zaznaczone narzędzie *Measure* (*Miarka*), umieść kursor nad linią pomiarową.
 2. Przeciągnij linię do nowego położenia (rysunek 4.78).
- ✓ Nie umieszczaj kursora nad początkowym ani nad końcowym punktem linii.

Jest też możliwość przemieszczenia punktu początkowego albo końcowego linii pomiarowej.

Aby przemieścić początek lub koniec linii pomiarowej:

1. Mając nadal zaznaczone narzędzie *Measure* (*Miarka*), umieść kursor nad jednym z końcowych punktów linii pomiarowej.
2. Przeciągnij punkt do nowego położenia.

Możesz również rozszerzyć linię pomiarową, dodając do niej kolejny odcinek. Powstaje wtedy rodzaj komputerowego kątomierza.

Aby zmierzyć kąt:

1. Przeciągnij narzędziem *Measure* (*Miarka*), by utworzyć pierwszą linię pomiarową.
 2. Wciśnij klawisz *Alt/Opt* i przemieść narzędzie *Measure* (*Miarka*) z powrotem nad początkowy punkt linii pomiarowej. Pojawia się kursor ze znacznikiem kąta (rysunek 4.79).
 3. Przeciągnij, by utworzyć drugą linię pomiarową połączoną z pierwszą w punkcie początkowym (rysunek 4.80). Panel *Info* (*Informacje*) wyświetla teraz również długość drugiej linii pomiarowej, jak również kąt między dwoma liniami (rysunek 4.81).
- ✓ Gdy utworzone zostaną dwie linie pomiarowe, panel *Info* (*Informacje*) przestaje wyświetlać dane na temat szerokości i wysokości linii (czyli rozmiarów otaczającej tę linię prostokątnej ramki).

Panel Info (Informacje) a praca z obiektami

Panel *Info* (Informacje) przydaje się nie tylko do mierzenia obiektów. Wyświetla także informacje na temat dokumentu, tekstu oraz dołączonych obrazów.

Aby wyświetlić informacje o dokumencie:

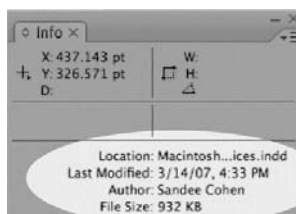
- I. Usuń zaznaczenie wszelkich obiektów na stronie.
Gdy nic nie jest zaznaczone, panel *Info* (Informacje) wyświetla następujące dane (rysunek 4.82):
 - ▲ *Location* (Polożenie) — miejsce zapisania pliku;
 - ▲ *Last Modification* (Ostatnio zmieniony) — data i godzina wprowadzenia ostatnich (zapisanych) zmian w pliku;
 - ▲ *Author* (Autor) — autor dokumentu zgodnie z danymi wprowadzonymi w oknie *File Info* (Informacje o pliku) dostępnym z menu *File* (Plik);
 - ▲ *File Size* (Rozmiar pliku) — rozmiar pliku dokumentu.

Aby wyświetlić informacje o tekście:

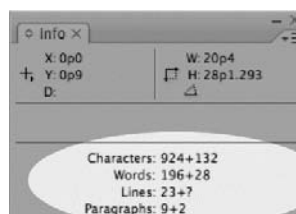
- I. Umieść kursor tekstowy w ramce z tekstem.
lub
Podświetl tekst w ramce tekstowej. Panel *Info* (Informacje) wyświetla następujące dane (rysunek 4.83):
 - ▲ *Characters* (Znaki) — liczba znaków w ramce lub w zaznaczeniu;
 - ▲ *Words* (Wyrazy) — liczba wyrazów w ramce lub w zaznaczeniu;
 - ▲ *Lines* (Wiersze) — liczba wierszy tekstu w ramce lub w zaznaczeniu;
 - ▲ *Paragraphs* (Akapity) — liczba akapitów w ramce lub w zaznaczeniu.
- ✓ Jeśli ramka zawiera więcej tekstu, niż można wyświetlić, to dane dotyczące tego nadmiarowego tekstu pojawiają się po znaku +.

Aby wyświetlić informacje o dołączonym obrazie:

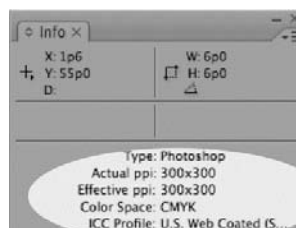
2. Zaznacz ramkę, w której umieszczono dołączony z zewnętrznego pliku obraz, lub zaznacz sam ten obraz. Panel *Info* (Informacje) wyświetla następujące dane (rysunek 4.84):
 - ▲ *Type* (Tekst)² — typ bitmapy;



Rysunek 4.82. Gdy nic nie jest zaznaczone, panel *Info* (Informacje) wyświetla informacje na temat dokumentu



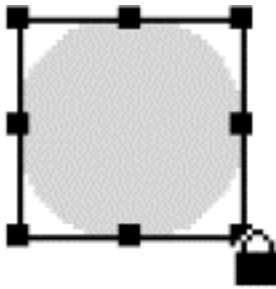
Rysunek 4.83. Gdy zaznaczony jest tekst, panel *Info* (Informacje) wyświetla informacje na jego temat



Rysunek 4.84. Gdy zaznaczony jest dołączony obraz, panel *Info* (Informacje) wyświetla informacje na jego temat

- ▲ *Actual ppi* (points per inch) (Rzeczywiste ppi) — prawdziwa rozdzielczość obrazu, mierzona w pikselach na cal;
- ▲ *Effective ppi* (Efektywne ppi) — rozdzielczość obrazu wynikająca z ewentualnego przeskalowania obrazu w InDesignie;
- ▲ *Color Space* (Przestrzeń kolorów) — przestrzeń kolorów obrazu (RGB, CMYK itp);
- ▲ *ICC Profile* (Profil ICC) — profil kolorów, jeśli został dołączony do obrazu.

² Powinno być oczywiście: Typ — *przyp. tłum.*



Rysunek 4.85. Po zastosowaniu polecenia *Lock Position* (Zablokuj położenie) obiekt zostaje zablokowany i oznaczony kłódką

Jak dobrze zabezpieczone są zablokowane obiekty?

Mam szczerą nadzieję, że wychodząc z domu, zabezpieczasz drzwi lepiej, niż polecenie *Lock Position* (Zablokuj położenie) zabezpiecza obiekt. Z drugiej strony to, co byłoby złe dla Twojego domu, może być odpowiednie przy projektowaniu układu strony.

Polecenie *Lock Position* (Zablokuj położenie) blokuje tylko położenie obiektu. Wciąż jednak można taki obiekt zaznaczać za pomocą jednego z narzędzi zaznaczenia albo polecenia *Select All* (Zaznacz wszystko).

Jeśli w zablokowanym obiekcie znajduje się tekst, może on być zaznaczany i edytowany.

Jeśli w zablokowanym obiekcie znajduje się obraz, to można go wymienić na inny, zaznaczając obiekt i wybierając polecenie *Place* (Umieść).

Jeśli zdecydujesz, że potrzebna Ci lepsza ochrona przed niepożądanymi zmianami — na przykład chcesz zabezpieczyć obiekt przed przypadkową zmianą koloru — to musisz zablokować warstwę, na której obiekt jest umieszczony.

Blokowanie obiektów

Obiekty możesz blokować, tak by nie można było ich przemieścić ani zmodyfikować. W ten sposób możesz zabezpieczyć elementy zaprojektowanego układu strony, aby ktoś niechętny nie zepsuł Ci projektu.

- ✓ Blokowanie obiektów to nie to samo, co blokowanie warstw dokumentu (więcej informacji na temat pracy z warstwami znajdziesz w rozdziale 11. „Warstwy”).

Aby zablokować położenie obiektu:

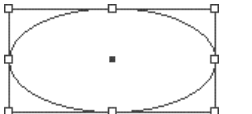
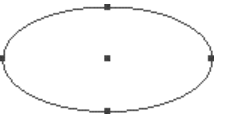
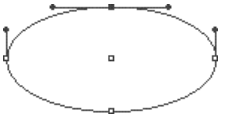
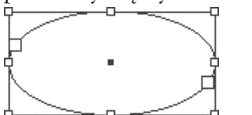
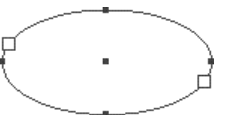
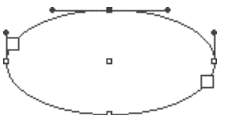
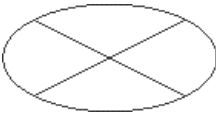
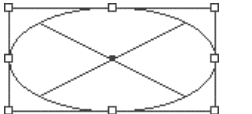
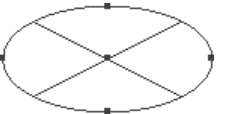
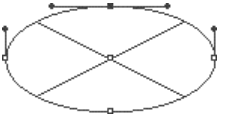
1. Zaznacz obiekt lub obiekty, które chcesz zablokować.
2. Wybierz polecenie *Object/Lock Position* (Obiekt/Zablokuj położenie). Gdy spróbujesz przemieścić lub zmodyfikować obiekt, zostanie przy nim wyświetlony znaczek kłódki (rysunek 4.85).
- ✓ Zablokowane obiekty możesz zaznaczać, kopiować i wklejać, możesz również zmieniać ich kolor oraz zawartość.

Aby odblokować obiekt:

1. Zaznacz obiekt lub obiekty, które chcesz odblokować.
2. Wybierz polecenie *Object/Unlock Position* (Obiekt/Odblokuj położenie).

Zaznaczanie ramek

Użyj poniższej tabeli jako ściągawki, tak by zawsze móc łatwo sprawdzić, jakiego typu obiekt zaznaczyłeś. Ściągawka ta przypomni Ci też, którym z narzędzi możesz zaznaczyć określone elementy obiektu.

Ramki nieokreślone (bez przypisanej funkcji)			
Nie zaznaczona	Zaznaczona narzędziem <i>Selection</i> (Zaznaczanie). Zwróć uwagę na ramkę zaznaczenia wyświetloną wokół obiektu	Zaznaczona narzędziem <i>Direct Selection</i> (Zaznaczanie bezpośrednie). Zwróć uwagę na brak ramki zaznaczenia	Jeden punkt zaznaczony narzędziem <i>Direct Selection</i> (Zaznaczanie bezpośrednie)
			
Ramki tekstowe			
Nie zaznaczona. Zwróć uwagę, że w tej chwili nic w wyglądzie ramki nie wskazuje, że jest to ramka tekstowa	Zaznaczona narzędziem <i>Selection</i> (Zaznaczanie). Zwróć uwagę na ramkę zaznaczenia wyświetloną wokół obiektu oraz na dodatkowe puste kwadraciki, przeznaczone na ikony łączenia tekstu („skąd” i „dokąd”), gdy ten jest przelewany między ramkami	Zaznaczona narzędziem <i>Direct Selection</i> (Zaznaczanie bezpośrednie). Zwróć uwagę, że brak ramki zaznaczenia, lecz miejsca na ikony łączenia tekstu są widoczne	Jeden punkt zaznaczony narzędziem <i>Direct Selection</i> (Zaznaczanie bezpośrednie)
			
Ramki graficzne			
Nie zaznaczona. Zwróć uwagę na przekątne wyświetlone wewnątrz ramki; wskazują one, że jest to ramka graficzna	Zaznaczona narzędziem <i>Selection</i> (Zaznaczanie). Zwróć uwagę na ramkę zaznaczenia wyświetloną wokół obiektu	Zaznaczona narzędziem <i>Direct Selection</i> (Zaznaczanie bezpośrednie). Zwróć uwagę na brak ramki zaznaczenia	Jeden punkt zaznaczony narzędziem <i>Direct Selection</i> (Zaznaczanie bezpośrednie)
			
Ramki graficzne z dołączonym obrazem wewnątrz			
Więcej informacji na temat dołączania obrazów znajdziesz w rozdziale 8. „Dołączanie grafiki”.			
Nie zaznaczona	Zaznaczona narzędziem <i>Selection</i> (Zaznaczanie). Zwróć uwagę na ramkę zaznaczenia o rozmiarach ramki graficznej (nie jej zawartości!)	Zaznaczona narzędziem <i>Direct Selection</i> (Zaznaczanie bezpośrednie). Zwróć uwagę, że brak ramki zaznaczenia, lecz widoczne są punkty (wierzchołki) ramki	Zawartość zaznaczona narzędziem <i>Direct Selection</i> (Zaznaczanie bezpośrednie). Kolor ramki zaznaczenia otaczającej dołączony obraz jest odwrotnością koloru ramki zaznaczenia wyświetlanej wokół samego obiektu (kontenera)
	