helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

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

Real World Adobe InDesign CS2. Edycja polska



Autorzy: Olav Martin Kvern, David Blatner
Tłumaczenie: Marcin Karbowski
ISBN: 83-246-0617-3
Tytuł oryginału: Real World Adobe InDesign CS2
Format: B5, stron: 968

Poznaj profesjonalne techniki projektowania publikacji

- Zdefiniuj format publikacji
- Wykorzystaj narzędzia edycji i formatowania tekstu
- Umieść w publikacji elementy graficzne
- Przygotuj publikację do druku

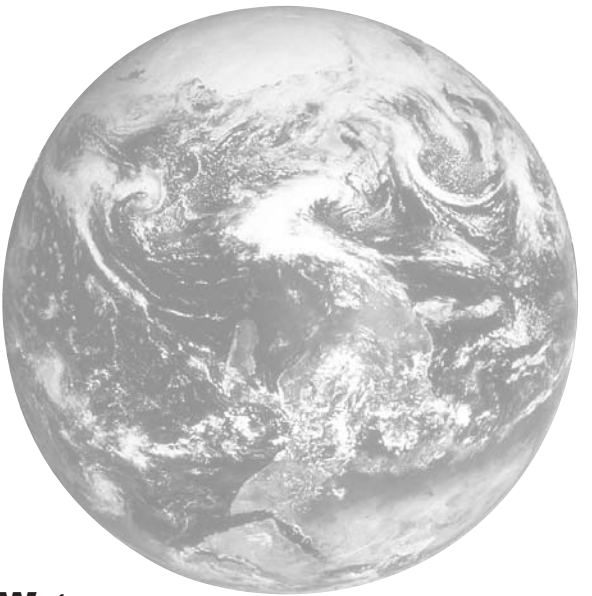
Adobe InDesign CS2 to jeden z najpopularniejszych i najbardziej rozbudowanych programów służących do projektowania i składu publikacji. Za jego pomocą można przygotować prostą ulotkę, tysiącstronicową książkę, dokument w formacie PDF oraz elementy witryny WWW. Do każdego z tych zastosowań InDesign oferuje doskonale dopracowane narzędzia i funkcje przyspieszające i ułatwiające pracę projektantów. Do jego niezaprzeczalnych atutów należy zaliczyć niesamowitą precyzję, ogromną kontrolę nad wyglądem projektowanej publikacji oraz pełną integrację z innymi produktami firmy Adobe. InDesign otwiera przed projektantami zupełnie nowe horyzonty.

W książce „Real World Adobe InDesign CS2. Edycja polska" znajdziesz szczegółowe omówienie tej znakomitej aplikacji. Poznasz stosowane przez profesjonalistów techniki, dzięki którym Twoja praca będzie przebiegała szybciej i efektywniej. Nauczysz się korzystać z narzędzi InDesigna i określać właściwości projektowanej publikacji. Dowiesz się również, w jaki sposób umieszczać w niej tekst i odpowiednio go formatować. Przeczytasz o wstawianiu do projektu elementów graficznych tworzonych za pomocą narzędzi rysunkowych oraz importowanych z plików zewnętrznych. Dobierzesz odpowiedni model barw, przygotujesz pracę do naświetlania i druku oraz wyeksportujesz ją do formatu PDF.

- Korzystanie z interfejsu użytkownika, menu i palet
- Konfigurowanie programu
- Definiowanie parametrów nowej publikacji
- Projektowanie stron wzorcowych
- Korzystanie z warstw
- Importowanie tekstu do publikacji
- Formatowanie tekstu
- Definiowanie stylów
- Tworzenie i importowanie elementów graficznych
- Eksport do formatu PDF
- Tworzenie spisów treści i skorowidzów
- Praca z kolorami
- Drukowanie publikacji
- Automatyzacja zadań za pomocą skryptów

Poznaj już dziś narzędzia przyszłości.

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



Spis treści

Wstęp 25

Jak powstała ta książka? 28

Podziękowania 28

Rozdział 1. Przestrzeń robocza 31

Okna układu i wątku 32

Pasek tytułowy 32

Obszar roboczy 34

Paski przewijania 35

Pole i przyciski strony 35

Pole Magnification (Powiększenie) 35

Rozwijane menu statusu 35

Miarki 36

Punkt zerowy 37

Zarządzanie wieloma oknami 38

Palety 40

Wszystko o uaktywnieniu 40

Wyświetlanie i ukrywanie palet 41

Krótki przegląd palet 49

Zapisywanie i wczytywanie przestrzeni roboczych 77

Paleta Tools (Narzędzia) 78

Strona domowa programu InDesign 82

Narzędzie Selection (Zaznaczanie) 82

Narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie) 82

Narzędzie Position (Pozycja) 83

Narzędzie Pen (Pióro) 83

Narzędzie Type (Tekst) 84

Narzędzie Path Type (Tekst na ścieżce) 84

Narzędzie Pencil (Ołówek) 84
Narzędzie Smooth (Wygładzanie) 84
Narzędzie Eraser (Gumka) 85
Narzędzie Line (Linia) 85
Narzędzie Ellipse (Elipsa) 85
Narzędzie Rectangle (Prostokąt) 85
Narzędzie Polygon (Wielokąt) 85
Narzędzie Rotate (Obrót) 86
Narzędzie Scale (Skalowanie) 86
Narzędzie Shear (Pochylenie) 87
Narzędzie Free Transform (Przekształć swobodnie) 87
Narzędzie Eyedropper (Kroplomierz) 87
Narzędzie Measure (Miarka) 89
Narzędzie Gradient 89
Narzędzie Button (Przycisk) 90
Narzędzie Scissors (Nożyczki) 90
Narzędzie Hand (Rączka) 90
Narzędzie Zoom (Lupka) 90
Przyciski Fill (Wypełnienie) i Stroke (Obrys) 91
Menu kontekstowe 92
Skróty klawiszowe 93
Definiowanie preferencji 96
Preferencje ogólne 97
Preferencje typografii 98
Preferencje typografii zaawansowanej 102
Preferencje składu 103
Preferencje jednostek i skoków 107
Preferencje siatek 109
Preferencje linii pomocniczych i obszaru roboczego 111
Preferencje słownika 112
Preferencje pisowni 113
Preferencje autokorekty 114
Preferencje wyświetlania edytora wątku 115
Preferencje wydajności wyświetlania 116
Ustawienia wyglądu czerni 120
Ustawienia obsługi plików 122
Ustawienia domyślne 124
Przywracanie ustawień domyślnych 124
Nawigacja 125
Powiększanie 125
Przewijanie 128
Przeskakiwanie między stronami 130
Ikony umieszczania 131
Zarządzanie rozszerzeniami InDesign 132
Pomoc 133
Dalszy ciąg wycieczki 133

Rozdział 2. Układ graficzny strony 135

Tworzenie nowej publikacji **136**
Ustawienia dokumentu 138
Zmienianie domyślnych rozmiarów stron 139
Definiowanie ustawień domyślnych nowego dokumentu 140
Otwieranie publikacji **140**
Pliki programu QuarkXPress 142
Pliki programu PageMaker 145
Zapisywanie publikacji **147**
Szablony 148
Zapisywanie plików w wersji InDesign CS 149
Odzyskiwanie danych **149**
Podstawowe opcje układu graficznego **150**
Rozmiar i orientacja strony 150
Marginesy i łamy 151
Linie pomocnicze **151**
Ukrywanie i wyświetlanie linii pomocniczych 152
Linie pomocnicze łamów 153
Blokowanie i odblokowywanie linii pomocniczych łamów 155
Tworzenie nowej linii pomocniczej miarki 155
Polecenie Create Guides (Utwórz linie pomocnicze) 156
Znikające linie pomocnicze? 157
Przyciąganie linii pomocniczych do obiektów 157
Dodawanie linii pomocniczych miarek wokół obiektów 157
Zaznaczanie linii pomocniczych miarek 158
Edycja linii pomocniczych miarek 158
Przenoszenie linii pomocniczej miarki do wybranej warstwy 159
Opcje linii pomocniczych 159
Blokowanie linii pomocniczych miarek 160
Kasowanie linii pomocniczych miarek 161
Kopiowanie linii pomocniczych miarek 161
Siatki **161**
Strony i rozkładówki **163**
Zaznaczanie stron i rozkładówek 163
Dodawanie stron **166**
Rozmieszczanie stron **168**
Rekonfigurowanie stron 169
Definiowanie sekcji **170**
Numerowanie stron **172**
Wprowadzanie tekstu znacznika sekcji **174**
Rozkładówki wzorcowe **175**
Tworzenie rozkładówek wzorcowych 175
Tworzenie rozkładówki wzorcowej na podstawie innego wzorca 177

Nadawanie stron i rozkładówek wzorcowych **178**
Edycja rozkładówek wzorcowych 180
Usuwanie rozkładówek wzorcowych 181
Ukrywanie elementów wzorca 181
Kopiowanie rozkładówek wzorcowych między dokumentami 181
Przesłanianie elementów stron wzorcowych **181**
Warstwy i strony wzorcowe **184**
Dopasowywanie układów graficznych **185**
Zaznaczanie i usuwanie zaznaczeń **187**
Zaznaczanie przez obiekty 189
Zaznaczanie obiektów za pomocą skrótów klawiszowych 190
Zaznaczanie wewnątrz obiektów 190
Zaznaczanie obiektów osadzonych 191
Tworzenie stosów **193**
Oblewanie tekstem i kolejność obiektów na stosie 196
Warstwy **197**
Informacje podstawowe 197
Paleta Layers (Warstwy) 197
Opcje warstwy 201
Kasowanie warstw 203
Zmienianie kolejności warstw w stosie 203
Łączenie warstw 204
Przenoszenie warstw między publikacjami 204
Grupowanie obiektów **205**
Blokowanie pozycji obiektów **206**
Kasowanie obiektów **207**
Solidne podstawy **207**

Rozdział 3. Tekst 209

Tworzenie ramek tekstowych **210**
Opcje ramki tekstowej **214**
Łamy 214
Ustalanie marginesów wewnętrznych ramek tekstowych 216
Określanie pozycji pierwszej linii bazowej 217
Ignorowanie oblewania tekstem 218
Vertical Justification (Justowanie pionowe) 219
Łączenie i odłączanie ramek tekstowych **221**
Łączenie ramek tekstowych 222
Zrywanie łączy między ramkami tekstowymi 225
Wycinanie i wklejanie ramek tekstowych 226
Dodawanie nowej ramki do wątku 227
Wlewanie tekstu **228**

Wpisywanie tekstu **231**
Wstawianie znaków specjalnych 231
Wstawianie glifów 233
Tekst zastępczy 236
Importowanie tekstu **237**
Opcje importu plików Microsoft Word i RTF 240
Opcje importu zwykłego tekstu 243
Opcje importu programu Microsoft Excel 245
Opcje importu tekstu oznakowanego 246
Pliki tekstowe i tworzenie łączy do plików **248**
Eksportowanie tekstu **249**
Edycja tekstu **250**
Przemieszczanie kursora 250
Wyświetlanie i ukrywanie „niewidzialnych znaków” 252
Przeciąganie i upuszczanie tekstu 252
Edytor wątków **254**
Otwieranie wielu okien naraz 255
Przypisy dolne w edytorze wątków 256
Opcje edytora wątków 257
Adobe InCopy **258**
Sprawdzanie pisowni **258**
Dodawanie słów do słownika użytkownika 260
Usuwanie słów ze słownika użytkownika 262
Przypisy dolne **265**
Tworzenie przypisu dolnego 266
Opcje przypisu dolnego 267
Find/Change (Znajdź/Zastąp) **271**
Wyszukiwanie tekstu 272
Wieloznaczne metaznaki 275
Zastępowanie tekstu 275
Skróty klawiszowe ułatwiające wyszukiwanie i zmienianie tekstu 276
Wyszukiwanie i zmienianie atrybutów formatowania 277
Automatyczne tworzenie nagłówków w wierszu 280
Żegnajcie akapity! 281
Tekst oznakowany Adobe InDesign **282**
Ziemie zapomniane przez WYSIWYG 282
Po co zawracać sobie głowę znacznikami? 283
Na początek 284
Co mogą zawierać znaczniki? 284
Struktura znaczników 285
Znaczniki stylów akapitowych 285
Znaczniki XPress 287
Podsumowując **287**

Rozdział 4. Czcionki i style 289

Zaznaczanie i formatowanie tekstu 290
Formatowanie typografii 291
Elementy sterujące formatowania typografii 292
Rodziny czcionek i czcionki 292
Rozmiar 294
Interlinia 295
Kerning 298
Ręczne definiowanie kerningu 298
Kerning automatyczny 299
Światło 301
Skalowanie poziome i pionowe 303
Przesunięcie linii bazowej 303
Pochylanie 305
Język 305
Wielkość znaków 306
Zmienianie wielkości znaków 307
Podkreślanie 308
Przekreślanie 310
Ligatury 311
Indeks górny i indeks dolny 312
Bez dzielenia 313
Czcionki Open Type 314
Znaki alternatywne 315
Znaki podniesione i opuszczone 316
Formatowanie cyfr 317
Wypełnianie i nadawanie obrysu znakom 318
Formatowanie akapitów 319
Wyrównanie 319
Wcięcia 320
Tworzenie wcięcia wiszącego 322
Tabulatory 324
Tabulatory, myszy i historia 324
Kilka dogmatów odnośnie tabulatorów 325
Wyrównywanie tabulatora 325
Tworzenie tabulatorów 327
Dodawanie odstępów przed i po akapitach 330
Wyrównywanie do siatki 331
Inicjały 334
Style zagnieżdżone 336
Inicjały 336
Układanie wielu wierszy 340
Dzielenie wyrazów 342
Kontrolowanie odstępów między literami i wyrazami 344
Polecenie Balance Ragged Lines (Balans nierównych wierszy) 347

Wyróżnianie problemów typograficznych 348
Opcje przenoszenia 348
Punktory i numeracja 350
Wstawianie punktorów i numeracji 351
Punktory 352
Numeracja 352
Pozycja punktora i numeru 353
Usuwanie punktorów i numeracji 353
Konwertowanie punktorów i numeracji na zwykły tekst 353
Style 354
Style znakowe 356
Style akapitowe 362
Tworzenie związków między stylami 370
Kopiowanie stylów z innych publikacji 372
Optyczne wyrównanie marginesu 373
Pewne rzeczy nigdy się nie zmienią 374

Rozdział 5. Rysowanie 375

Rysowanie podstawowych kształtów 377
Punkty i ścieżki 378
Myśleć jak linia 379
Rodzaje punktów 380
Kierunek ścieżki 381
Uchwyty kontrolne 381
Rysowanie ścieżek narzędziem Pencil (Ołówek) 382
Rysowanie ścieżek narzędziem Pen (Pióro) 383
Techniki rysowania 384
Porady dotyczące rysowania ścieżek 384
Uchwyty kontrolne 385
Dodawanie punktów do ścieżki 386
Usuwanie punktów 386
Zaznaczanie i przesuwanie punktów 387
Otwieranie i zamykanie ścieżek 387
Łączenie otwartych ścieżek 389
Ścieżki złożone 390
Edycja ścieżek złożonych 391
Dzielenie ścieżek złożonych 391
Wypełnianie ścieżek złożonych 391
Wygładzanie ścieżek 392
Usuwanie ścieżek 394
Operacje na ścieżkach 394
Korzystanie z palety Pathfinder (Filtry ścieżek) 395
Add (Dodaj) 396

Operacje na ścieżkach
Substract (Odjęcie) . . . 396
Intersect (Przecięcie) . . . 397
Exclude Overlap (Wyłączenie nakładki) . . . 397
Minus Back (Odjęcie spodu) . . . 398
Operacje Convert Shape (Konwersja kształtu) . . . 398
Efekty narożne . . . 400
Obrysy . . . 400
Weight (Grubość) . . . 402
Wyrównanie obrysu . . . 403
Cap (Koniec) . . . 404
Join (Złączenie) . . . 404
Miter Limit (Próg ścięcia) . . . 404
Obrysy kreskowane . . . 405
Tworzenie obrysów warstwowych . . . 406
Strzałki . . . 406
Nadruk . . . 408
Kolor i tinta odstępu . . . 408
Dopasowywanie narożników . . . 408
Edycja obrysu . . . 409
Usuwanie obrysu . . . 410
Style obrysu . . . 410
Stosowanie stylów obrysu . . . 413
Edytowanie stylów obrysu . . . 413
Usuwanie stylów obrysu . . . 414
Zapisywanie stylów obrysu . . . 414
Wczytywanie stylów obrysu . . . 414
Wypełnienia . . . 414
Usuwanie wypełnienia . . . 417
Gradienty . . . 417
Nadawanie gradientów . . . 418
Elementy sterujące gradientów . . . 418
Tworzenie próbki gradientu . . . 420
Paleta Gradient . . . 421
Edycja gradientu . . . 422
Nadawanie gradientu wielu ścieżkom . . . 423
Przezroczystość . . . 424
Nadawanie przezroczystości . . . 425
Tryby mieszania . . . 425
Opcje przezroczystości . . . 428
Nadawanie przezroczystości grupom . . . 428
Cienie . . . 430
Elementy sterujące cieni . . . 430
Wtapianie . . . 434
Menu Corner (Narożniki) . . . 435
Podsumowując . . . 436

Rozdział 6. Łączenie tekstu z grafiką 437

Linie akapitowe 437
Wstawianie linii akapitowych 438
Podstawowe zasady dotyczące linii akapitowych 438
Tworzenie kolorowego tła akapitu 440
Umieszczanie akapitu w ramce 441
Umieszczanie nagłówka w ramce 442
Dwie linie górne 443
Więcej niż dwie linie 444
Tabele 445
Anatomia tabeli 445
Tabele w programie InDesign 445
Tworzenie tabeli 447
Tekst zakryty w komórkach tabeli 449
Konwertowanie tabel na tekst 449
Edycja tabel 450
Zaznaczanie i edycja elementów tabel 451
Wstawianie tabulatorów 452
Umieszczanie grafiki w komórkach tabeli 452
Elementy sterujące tabeli na palecie Control (Sterowanie) 453
Nagłówki i stopki tabel 454
Edycja wierszy nagłówka i stopki 456
Zmienianie rozmiaru tabeli 457
Zmienianie rozmiarów wierszy i kolumn 458
Dodawanie wierszy lub kolumn 461
Usuwanie wierszy, kolumn i tabel 463
Łączenie i rozłączanie komórek tabeli 465
Dzielenie komórek tabeli 466
Obracanie zawartości komórek tabeli 466
Dwie sztuczki z wykorzystaniem tabel 467
Tworzenie ramki wokół akapitu 467
Tworzenie wiszącego nagłówka bocznego 467
Skróty klawiszowe 470
Formatowanie tabel 471
Obrysy i wypełnienia komórek 471
Oblewanie tekstem 484
Opcje konturu 484
Ignorowanie oblewania tekstem 486
Odwrócone oblewanie tekstem 486
Edytowanie oblewania tekstem 486
Konwertowanie tekstu na krzywe 488
Jeśli konwersja znaków jest niemożliwa 491

Ramki w wierszu oraz obiekty zakotwiczone 491
Tworzenie ramki w wierszu 492
Ramki w wierszu a interlinia 494
Tworzenie wiszących nagłówków bocznych 496
Zaznaczanie i usuwanie obiektów zakotwiczonych oraz umieszczonych w wierszu 498
Tworzenie obiektów nad wierszem 498
Tworzenie obiektów zakotwiczonych 500
Oblewanie tekstem a obiekty zakotwiczone i umieszczone w wierszu 504
Tworzenie wiszących nagłówków bocznych za pomocą obiektów zakotwiczonych 505
Umieszczanie tekstu w ramce 507
Style obiektowe 508
Tworzenie stylów obiektowych 508
Style domyślne 511
Nadawanie stylów obiektowych 512
Edytowanie stylów obiektowych 513
Usuwanie stylów obiektowych 514
Importowanie stylów obiektowych 514
Umieszczanie tekstu na ścieżce 514
Opcje ścieżki tekstowej 517
Usuwanie tekstu ze ścieżki 522
Szybkie nadawanie stylów 524
Alternatywna rzeczywistość 525

Rozdział 7. Importowanie i eksportowanie 527

Importowanie 528
Umieszczanie dowolnych obiektów 529
Ikona umieszczania 532
Kilka słów o formatach graficznych 532
Kilka uwag natury filozoficznej 534
Pliki EPS i PDF 535
Który format plików najlepiej wykorzystać? 535
Tworzenie własnych grafik EPS 538
Właściwości wyświetlania grafiki 540
Lokalne przesłanianie ustawień wyświetlania 541
Opcje importu obrazów 541
Grafiki rastrowe 543
Pliki EPS 544
Pliki PDF 545
Łączenie i osadzanie 548
Paleta Links (Łącza) 548
Informacje o łączu 549

Informacje o pliku łącza . . . 551
Wyszukiwanie łączy na dysku . . . 551
Aktualizowanie łącza . . . 552
Tworzenie łącza do kolejnego pliku . . . 553
Edytowanie oryginału . . . 554
Osadzanie grafiki . . . 554
Usuwanie osadzenia . . . 555
Nawigacja za pomocą palety Links (Łącza) . . . 555
Praca z obrazami . . . 556
Obrazy i rastry . . . 556
Poziomy szarości . . . 556
Częstotliwość i rozdzielczość rastra . . . 556
Grafika wektorowa . . . 557
Skalowanie w programie InDesign . . . 558
Ramki graficzne . . . 558
Zaznaczanie ramek i grafik . . . 558
Zmienianie rozmiarów zaimportowanych grafik . . . 560
Przesuwanie grafiki . . . 560
Dopasowywanie ramek i grafik . . . 561
Informacje o pliku i metadane . . . 563
Dodawanie metadanych do plików InDesign . . . 563
Odczytywanie metadanych zaimportowanych obrazów . . . 564
Wyszukiwanie metadanych . . . 564
Opcje warstw . . . 565
Ścieżki odcinania . . . 567
Do czego przydają się ścieżki odcinania? . . . 567
Zaznaczanie ścieżki odcinania . . . 568
Tworzenie ścieżki odcinania . . . 568
Usuwanie ścieżki odcinania . . . 571
Konwertowanie ścieżek odcinania na ramki . . . 571
Nadawanie koloru zaimportowanej grafice . . . 572
Eksportowanie dokumentów . . . 573
Eksportowanie plików JPEG . . . 573
Eksportowanie plików EPS . . . 574
Krótka dygresja związana z formatem EPS . . . 578
Eksportowanie plików PDF . . . 578
General (Ogólne) . . . 579
Compression (Kompresja) . . . 583
Marks & Bleeds (Znaczniki i spady) . . . 587
Output (Wyjście) . . . 587
Advanced (Zaawansowane) . . . 590
Security (Zabezpieczenia) . . . 592
Summary (Podsumowanie) . . . 594
Definiowanie ustawień eksportu PDF . . . 595
Zarządzanie ustawieniami eksportu PDF . . . 596

Data Merge (Łączenie danych) **597**
Przygotowywanie danych 597
Tworzenie szablonu 598
Łączenie danych 600
Opcje łączenia danych 602
Aktualizowanie danych 603
Format InDesign Interchange (INX) **604**
Urywki 605
Package for GoLive (Pakiet dla GoLive) **606**
Do czego służy GoLive? 607
Aktualizowanie pliku 608
Inne techniki 609
Eksportowanie plików SVG **610**
Podstawowe opcje eksportu plików SVG 610
More Options (Więcej opcji) 613
Najlepszy z możliwych światów **614**

Rozdział 8. Długie dokumenty 615

Książki **616**
Tworzenie książki 617
Dodawanie i usuwanie dokumentów książki 618
Konwertowanie książek z programu InDesign 2 619
Nawigacja z wykorzystaniem książki 620
Edycja książki 620
Status pliku 621
Książki w sieci 622
Synchronizowanie dokumentów książki 622
Dokument wzorcowy 623
Polecenie Synchronize (Książka — Synchronizuj) 623
Numerowanie stron i sekcje 624
Strony parzyste kontra nieparzyste 625
Drukowanie i eksportowanie książek 625
Spis treści **626**
Tworzenie spisu treści 626
Dodatkowe opcje spisu treści 629
Wykorzystywanie tekstu zastępczego w listach 631
Tworzenie i edycja spisów treści 631
Style spisów treści 632
Skorowidze **633**
Dodawanie nowej pozycji pierwszego poziomu 634
Przyciski Add (Dodaj) oraz Add All (Dodaj wszystkie) 638
Odsyłacze 639
Dodawanie nowego odsyłacza 641
Dodawanie nowej pozycji drugiego poziomu 642

Importowanie tematów 642
Usuwanie pozycji 643
Edytowanie pozycji 643
Edytowanie odsyłaczy 644
Wyszukiwanie pozycji 644
Generowanie skorowidza 644
Podsumowując 648

Rozdział 9. Przekształcanie 649

Podstawy przekształcania 650
Wyznaczanie punktu początkowego przekształcenia 651
Przekształcanie segmentów i punktów ścieżki 651
Przekształcanie zawartości ścieżki 653
Liczby to Wasi przyjaciele 653
Schemat zaznaczenia 654
Współrzędne strony 655
Powielanie w trakcie przekształcania 655
Opcje menu palety 655
Przesuwanie obiektów 659
Przemieszczanie obiektów przez przeciąganie 659
Przesuwanie obiektów za pomocą palet Transform (Przekształć) i Control (Sterowanie) 660
Przesuwanie obiektów za pomocą okna dialogowego Move (Przesuń) 661
Narzędzie Free Transform (Przekształć swobodnie) 662
Przesuwanie obiektów za pomocą klawiszy ze strzałkami 662
Powielanie i przesuwanie obiektów z wykorzystaniem narzędzia Step and Repeat (Powielanie z przesunięciem) 662
Skalowanie 663
Skalowanie za pomocą narzędzia Scale (Skalowanie) 664
Skalowanie z wykorzystaniem narzędzia Selection (Zaznaczanie) 664
Skalowanie z zastosowaniem narzędzia Free Transform (Przekształć swobodnie) 665
Skalowanie za pomocą palet Transform (Przekształć) i Control (Sterowanie) 665
Skalowanie z wykorzystaniem okna dialogowego Scale (Skaluj) 666
Skalowanie obiektów za pomocą skrótów klawiszowych 667
Skalowanie obrysów 668
Przywracanie poprzednich wymiarów obrysu 669
Obracanie obiektów 669
Obracanie obiektów narzędziem Rotate (Obrót) 669
Obracanie z wykorzystaniem narzędzia Free Transform (Przekształć swobodnie) 669
Obracanie za pomocą palety Transform (Przekształć) 671
Obracanie z zastosowaniem okna dialogowego Rotate (Obróć) 672
Obracanie wielu obiektów jednocześnie 673

Odbijanie obiektów 673
Pochylanie obiektów 674
Pochylanie za pomocą narzędzia Shear (Pochylenie) 674
Pochylanie z wykorzystaniem palety Transform (Przekształć). 675
Pochylanie z zastosowaniem okna dialogowego Shear (Pochyl) 675
Powtarzanie przekształceń 676
Blokowanie położenia obiektów 680
Wyrównywaniei rozmieszczanie obiektów 680
Wyrównywanie obiektów. 680
Rozmieszczanie obiektów 682
Przekształćcie swoje życie! 683

Rozdział 10. Kolor 685

Postrzeganie i drukowanie kolorów 686
Spektrum i przestrzenie kolorów 686
Proces druku. 687
Farby podstawowe i dodatkowe 687
Kolor w programie InDesign 688
Nazwane i nienazwane kolory 688
Kolory i farby 688
Kolory podstawowe czy dodatkowe? 689
Modele kolorów 689
Biblioteki próbek 690
Elementy sterujące kolorem 692
Wypełnienie i obrys 693
Paleta Swatches (Próbki) 693
Tworzenie próbki tinty 697
Tworzenie próbki gradientu. 698
Próbki mieszanych farb 700
Zarządzanie próbkami 704
Paleta Color (Kolor) i próbnik koloru 707
Skróty klawiszowe palety Color (Kolor) 708
Próbnik kolorów. 709
Nadawanie kolorów i gradientów 709
Nadawanie koloru tekstowi 710
Menedżer farb 711
Konwertowanie kolorów dodatkowych 711
Tworzenie zamienników dla kolorów dodatkowych 712
Zalewkowanie 713
Zalewkowanie ręczne 713
Zalewkowanie automatyczne 721
Zakresy zalewkowania 726
Edytowanie gęstości neutralnych farb 727

Zarządzanie kolorem 729
Dalsze informacje 730
Czy potrzebujecie zarządzania kolorem? 730
Środowisko wyświetlania kolorów 731
Czy to, co widzimy na ekranie, w ogóle przypomina końcowy efekt? 731
Elementy sterujące zarządzania kolorem 733
Ustawienia kolorów aplikacji 733
Zaawansowane ustawienia kolorów 739
Zmienianie przestrzeni roboczych dokumentu 741
Nadawanie profilów urządzeń obrazom 742
Elementy sterujące próby ekranowej 744
Zarządzanie kolorami w procesach wyjściowych 746
Podsumowując 751

Rozdział 11. Drukowanie 753

Okno dialogowe Print (Drukuj) 754
Drukarki, pliki PostScript oraz PPD 754
Ustawienia sterowników drukarki 756
Pliki PostScript kontra pliki niepostscriptowe 756
Podgląd wydruku 757
General (Ogólne) 757
Copies (Kopie) 757
Collate (Sortuj) 758
Reverse Order (Odwróć porządek) 758
Page Ranges (Zakres stron) 758
Sequence (Kolejność) 759
Spreads (Rozkładówki) 759
Print Master Pages (Drukuj strony wzorcowe) 760
Print Non-Printing Objects (Drukuj obiekty niedrukowalne) 760
Print Blank Pages (Drukuj puste strony) 760
Print Visible Guides and Baseline Grids (Drukuj widoczne linie pomocnicze i siatki linii bazowej) 760
Setup (Ustawienia) 760
Paper Size (Rozmiar papieru) 761
Offset (Przesunięcie) 761
Gap (Odstęp) 762
Orientation (Orientacja) 762
Transverse (Obrócona) 762
Scale (Skaluj) 762
Page Position (Położenie strony) 763
Thumbnails (Miniaturki) 763
Tile (Sąsiadująco) 763

Marks and Bleeds (Znaczniki i spady) 765
All Printer's Marks (Wszystkie znaczniki drukarskie) 765
Crop Marks (Znaczniki cięcia) 765
Bleed marks (Znaczniki spadu) 765
Registration Marks (Pasery) 766
Color Bars (Paski koloru) 766
Page Information (Informacje o stronie) 766
Type (Typ) 766
Weight (Grubość) 766
Offset (Przesunięcie) 767
Bleed (Spad) 767
Output (Wyjście) 767
Przestrzenie kompozytowe kontra rozbarwienia 768
Text As Black (Tekst jako czerń) 768
Trapping (Zalewki) 769
Flip (Odbij) i Negative (Negatyw) 769
Screening (Siatka) 770
Inks (Farby) 771
Simulate Overprint (Symuluj nadruk) 772
Ink Manager (Menedżer farb) 772
Graphics (Grafiki) 772
Send Data (Wyślij dane) 772
Pobieranie czcionek 775
PostScript 776
Data Format (Format danych) 776
Color Management (Zarządzanie kolorem) 777
Advanced (Zaawansowane) 777
OPI Image Replacement (Zastępowanie obrazka OPI) 778
Transparency Flattener (Spłaszczenie przezroczystości) 778
Summary (Podsumowanie) 779
Print Presets (Ustawienia drukowania) 779
Tworzenie ustawień drukowania 779
Zarządzanie ustawieniami drukowania 780
Opracowywanie znaczników drukarskich 782
Wewnątrz pliku PMD 783
Zapisywanie plików PMD 790
Przykładowe pliki PMD 790
Separations Preview (Podgląd rozbarwień) 794
Drukowanie przezroczystości 796
Spłaszczanie 797
Sztuczki związane z przezroczystością 798
Ustawienia spłaszczania 800
Nadawanie ustawień spłaszczania 804
Paleta Flattener Preview (Podgląd spłaszczania) 804

Przygotowywanie pliku InDesign do naświetlania **805**
Przesyłanie pliku 807
Polecenia Preflight (Weryfikacja) i Package (Pakiet) **808**
Preflight (Weryfikacja) 808
Package (Pakiet) 810
Podsumowując **812**

Rozdział 12. Skrypty 813

Nie lękajcie się **814**
Wymagania systemowe **814**
JavaScript 815
Mac OS 815
Windows 816
Inne języki skryptowe 818
Nauka pisania skryptów **818**
Jak czytać dokumentację? 818
Przykładowe skrypty 819
Filozofia tworzenia skryptów w InDesign 822
Odpowiednie podejście **822**
Paleta Script Label (Etykieta skryptu) **823**
Paleta Scripts (Skrypty) 823
Paleta Script Label (Etykieta skryptu) 824
Na początek **825**
AppleScript 825
JavaScript 826
VBScript 828
Testowanie skryptu CutContents 829
Tworzenie skryptów Visual Basic 830
ExtendScript Toolkit **833**
Edytowanie i uruchamianie skryptów w ESTK 834
Tworzenie punktów wstrzymania 835
Wyświetlanie komunikatów na konsoli 836
Korzystanie z przeglądarki danych 837
Profilowanie skryptu 837
Dalsza zabawa skryptami **838**
Automatyczne tworzenie mapowania stylów na znaczniki 838
Rysowanie kształtów NINA 841
JavaScript 845
Visual Basic 847
Testowanie skryptu rysującego kształt NINA 849
Dodawanie interfejsu użytkownika 849
AppleScript 850
JavaScript 852
VBScript 854
End Script **856**

Rozdział 13. Interaktywne pliki PDF 857

Tylko dla PDF 858
Hiperłącza 858
Tworzenie nowego miejsca docelowego 859
Edytowanie miejsc docelowych 861
Przypisywanie hiperłącza do źródła 861
Hiperłącza oparte o adresy URL umieszczone w tekście 863
Usuwanie i zerowanie hiperłączy 864
Nawigowanie między hiperłączami 864
Aktualizowanie hiperłączy 864
Zakładki 865
Sortowanie i edytowanie zakładek 865
Przyciski 866
Droga przycisków 868
Zachowania przycisków 868
Kolejność tabulatorów 872
Efekty rollover i stany 872
Paleta States (Stany) 872
Dwupozycyjne efekty rollover 874
Dźwięki i filmy 874
Importowanie dźwięków i filmów 875
Opcje dźwięku 877
Opcje filmu 878
Ograniczenia dotyczące filmów 879
Książki elektroniczne 880

Rozdział 14. XML 881

Kiedy język XML nie jest językiem XML 882
Terminologia XML 882
Gdzie należy korzystać z XML? 884
Przepływ pracy wykorzystujący XML 884
Struktura XML 885
Dodawanie elementów XML 889
Zmienianie elementów danych XML 889
Powielanie elementów XML 889
Przenoszenie elementów XML 890
Usuwanie elementów XML 890
Atrybuty XML 890
Znaczniki XML i paleta Tags (Znaczniki) 891
Tworzenie znacznika XML 892
Wczytywanie znaczników XML 893
Eksportowanie znaczników XML 893

Znakowanie obiektów **893**
Opcje ustawień znacznikowania 896
Mapowanie znaczników XML do stylów akapitowych 896
Mapowanie stylów do znaczników XML 898
Importowanie i eksportowanie plików XML **901**
Zamienianie struktury XML 901
Eksportowanie plików XML 904
Eksportowanie znaczników struktury do pliku PDF 904
Znaczniki XML w edytorze wątków 905
Tworzenie zablokowanych obszarów dla powtarzających się elementów **906**
DTD **909**
Podstawowe informacje 909
(Bardzo krótkie) Wprowadzenie do DTD 910
Przykładowy kod DTD 912
Importowanie DTD 912
Gotowe kody DTD 914
Zatwierdzanie struktury XML 914
DTD w praktyce 915
Przekształcanie XML za pomocą XSL **916**
Zmienianie kolejności elementów 918
Powielanie elementów 919
Przekształcanie XML w oznakowany tekst 920
Format INX **921**
Na zakończenie **923**

Skorowidz . . . . . .



5 Rysowanie

Za pomocą narzędzi dostępnych w programie InDesign narysować można niemal wszystko — od prostych linii i figur po niezwykle skomplikowane kształty.

Wspomniane narzędzia podzielić można na trzy kategorie. Narzędzia *Rectangle* (*Prostokąt*), *Polygon* (*Wielokąt*), *Ellipse (Elipsa*) oraz *Line* (*Linia*) umożliwiają tworzenie podstawowych kształtów, natomiast *Pencil* (*Ołówek*), *Smooth* (*Wygładzanie*), *Eraser* (*Gumka*), *Pen* (*Pióro*), *Add Point* (*Dodaj punkt kontrolny*), *Delete Point* (*Usuń punkt kontrolny*) oraz *Convert Point* (*Konwersja punktów kierunkowych*) służą do tworzenia i edycji bardziej złożonych ścieżek (patrz rysunek 5.1). Narzędzie *Scissors* (*Nożyczki*) pozwala na wycinanie ścieżek.

Niektóre spośród wymienionych narzędzi (na przykład *Rectangle* (*Prostokąt*), *Polygon* (*Wielokąt*) i *Ellipse (Elipsa*)) posiadają odpowiedniki przeznaczone do rysowania ramek (*Rectangular Frame* (*Ramka prostokątna*), *Ellipse Frame* (*Ramka owalna*) oraz *Polygonal frame* (*Ramka wielokątna*)). Jedyna różnica polega na tym, że zawartość utworzonych za ich pomocą ścieżek zdefiniowana jest jako graficzna (w przypadku „zwykłych" ścieżek jest ona nieokreślona). I to wszystko.

W niniejszej książce posługiwać się będziemy podstawową nazwą narzędzia w odniesieniu do jego obu wersji — nazwa *Rectangle* (*Prostokąt*) odnosi się zatem zarówno do narzędzia *Rectangle* (*Prostokąt*), jak i *Rectangular Frame* (*Ramka prostokątna*).

Których narzędzi do rysowania ścieżek najlepiej używać? Tym nie należy się zbytnio przejmować — podstawowe kształty przekonwertować można na bardziej skomplikowane, a narzędzia do rysowania kształtów swobodnych wykorzystać do tworzenia prostych elementów.

Rysunek 5.1. Narzędzia do rysowania

Narzędzia do rysowania kształtów swobodnych:

Narzędzie Pen (Pióro)

Narzędzie Pencil (Ołówek)

Narzędzia do edycji ścieżek:

Narzędzie Add Point (Dodaj punkt kontrolny)

Narzędzie Delete Point (Usuń punkt kontrolny)

Narzędzie Convert Point (Konwersja punktów kierunkowych)

Narzędzie Scissors (Nożyczki)

Narzędzie Smooth (Wygładzanie)

Narzędzie Eraser (Gumka)

Narzędzia do tworzenia podstawowych kształtów:

Narzędzie Rectangle (Prostokąt)

Narzędzie Ellipse (Elipsa)

Narzędzie Polygon (Wielokąt)

Narzędzie Rectangular Frame (Ramka prostokątna)

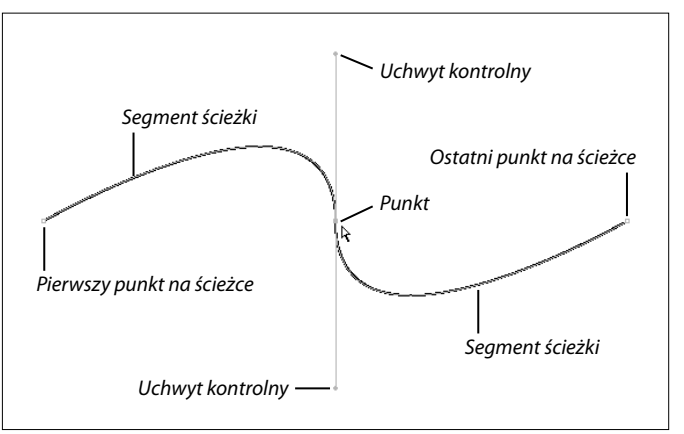
Narzędzie Ellipse Frame (Ramka owalna)

Narzędzie Polygonal frame (Ramka wielokątna)

Narzędzie Line (Linia)

Rysowane w programie InDesign ścieżki składają się z punktów połączonych liniami (patrz rysunek 5.2). Przypomina to trochę zabawę w „połącz kropki". Połączenie ich w odpowiedniej kolejności daje w rezultacie obraz lub jego część. Punkty ścieżki mają określoną kolejność i kierunek, można je więc porównać do słupków milowych umieszczanych obok dróg lub do drogowskazów wskazujących dalszy ciąg trasy.

Rysunek 5.2. Elementy ścieżki



Kilka słów odnośnie terminologii

W terminologii Adobe punkty ścieżek określane są jako „punkty kontrolne", a uchwyty kontrolne jako „linie kierunkowe". My nie będziemy stosować tej terminologii.

Rysowanie podstawowych kształtów

Wszystkie kształty tworzone za pomocą narzędzi *Rectangle* ((*Prostokąt*), *Polygon* (*Wielokąt*) i *Ellipse* (*Elipsa*) oraz *Line* (*Linia*) (a także ich odpowiedników służących do rysowania ramek) można również utworzyć za pomocą narzędzia *Pen* (*Pióro*) (omawianego w dalszej części rozdziału) lub nawet *Pencil* (*Ołówek*). Pierwsze z wymienionych narzędzi stanowią po prostu skróty ułatwiające narysowanie często wykorzystywanych kształtów.

Tworzenie podstawowych kształtów jest bardzo proste: przeciągamy narzędziem w obrębie strony i uzyskujemy ścieżkę o określonym wyglądzie. Ramki generować można za pomocą przeznaczonych do tego narzędzi lub rysując odpowiednie ścieżki i dokonując konwersji.

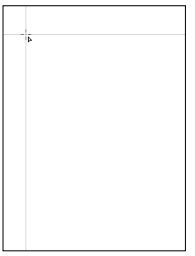
Prostokąt, owal, wielokąt i linię rysujemy, wykonując poniższe operacje (patrz rysunek 5.3).

1. Zaznaczamy odpowiednie narzędzie na palecie narzędzi.
   Rodzaj tworzonego wielokąta wybrać można klikając dwukrotnie narzędzie *Polygon* (*Wielokąt*) i określając parametry kształtu w oknie dialogowym *Polygon Settings* (*Ustawienia wielokąta*).
2. Umieszczamy kursor w punkcie, w którym ma się znaleźć jeden z rogów kształtu i przeciągamy. InDesign tworzy ścieżkę rozpoczynającą się we wskazanym punkcie.

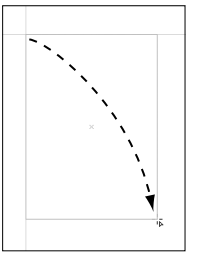
   Kwadraty rysować można przytrzymując klawisz *Shift* w trakcie przeciągania narzędziem *Rectangle* (*Prostokąt*). Wykonując tę samą operację w trakcie przeciągania narzędziem *Ellipse* (*Elipsa*), uzyskać możemy okrąg, a w przypadku narzędzia *Polygon* (*Wielokąt*) — wielokąt równoboczny. Przytrzymując klawisz *Shift* podczas przeciągania narzędziem *Line* (*Linia*) ograniczamy dostępne kąty nachylenia do wielokrotności 45 stopni.

   Aby narysować kształt w oparciu o jego geometryczny punkt środkowy, przytrzymać należy klawisz *Option/Alt*.
3. Kiedy rysowany obiekt przybierze odpowiadający nam kształt, przerywamy przeciąganie.

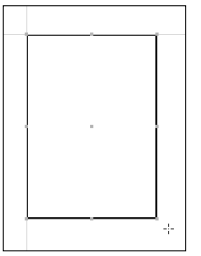
Rysunek 5.3. Rysowanie podstawowego kształtu



Wybieramy jedno z narzędzi do rysowania podstawowych kształtów (w tym przykładzie jest to narzędzie Rectangle (Prostokąt))



Przeciągamy nim w obrębie strony



Utworzony zostaje kształt o wyznaczonych w ten sposób wymiarach

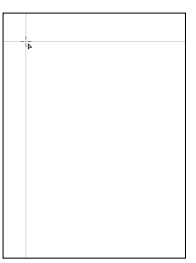
Wielokąty tworzyć również można definiując ich szerokość i wysokość (patrz rysunek 5.4).

1. Zaznaczamy narzędzie *Rectangle* (*Prostokąt*) lub *Ellipse* (*Elipsa*).
2. Umieszczamy kursor w punkcie, w którym umieścić chcemy jeden z rogów kształtu, lub przytrzymujemy klawisz *Option/Alt* i wskazujemy kursorem punkt środkowy rysowanej figury.
3. Klikamy. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Rectangle* (*Prostokąt*) lub *Ellipse* (*Elipsa*) (w zależności od wybranego narzędzia).
4. Wpisujemy wartości w polach *Width* (*Szerokość*) i *Height* (*Wysokość*), po czym klikamy przycisk *OK*.

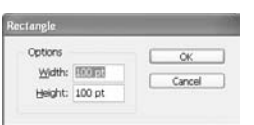


Zaznaczamy narzędzie

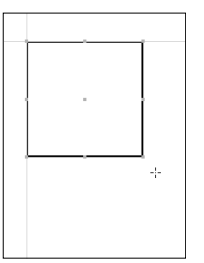
Sposób rysowania kształtu kontrolować możemy zaznaczając wybrany punkt odniesienia na palecie Transform (Przekształć)



Klikamy w obrębie strony lub obszaru roboczego



Wyświetlone zostaje okno dialogowe Rectangle (Prostokąt), Polygon (Wielokąt) lub Ellipse (Elipsa). Wpisujemy wymiary tworzonej figury i klikamy przycisk OK



Utworzony zostaje kształt o podanych wymiarach

Rysunek 5.4. Tworzenie podstawowego kształtu w oparciu o jego wymiary

Punkty i ścieżki

Najważniejszych rzeczy w życiu najtrudniej się nauczyć. Rysowanie i przekształcanie krzywych Béziera — konstrukcji geometrycznych wykorzystywanych do reprezentowania kształtów ścieżek w większości obecnie stosowanych programów do

rysowania — to jedna z nich. Kiedy po raz pierwszy zetknęliśmy się z programami FreeHand oraz Illustrator, proces tworzenia kształtów przez rozmieszczanie punktów i manipulowanie uchwytami był dla nas czymś kompletnie obcym i w ogóle nie kojarzył się z rysowaniem. Dopiero potem załapaliśmy, w czym rzecz.

Bardzo często tworzyliśmy ilustracje, patrząc na nie z każdego punktu widzenia **z wyjątkiem** perspektywy samej linii. Tymczasem w programach wykorzystujących krzywe Béziera (takich jak InDesign) jest to najlepsze podejście. Taka technika rysowania nie jest ani lepsza, ani gorsza — jest po prostu inna i trzeba się do niej przyzwyczaić. Jeśli właśnie z zakłopotaniem zerknęliście na narzędzie *Pen* (*Pióro*), nalegamy, byście mimo wszystko nadal z niego korzystali. Zacznijcie myśleć jak linia.

Myśleć jak linia

Wyobraźcie sobie, że na skutek wypicia magicznego eliksiru lub działania tajemniczego promieniowania kosmicznego skurczyliście się do rozmiarów mniejszych niż punkty w zabawie „połącz kropki". Aby dodać całej historii nieco kolorytu, niech to będą kropki w rysunkach zamieszczanych w czasopiśmie dla dzieci „Świerszczyk", którego egzemplarze często znaleźć można w poczekalniach u dentystów.

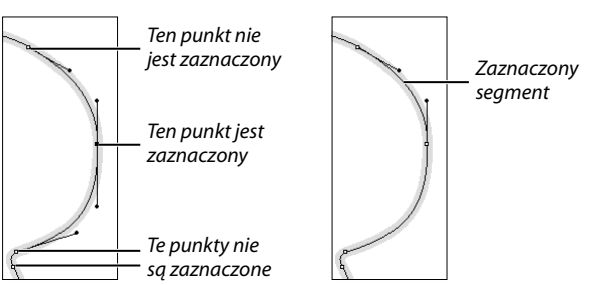
Jedynym rozwiązaniem jest ukończenie rysunku. Kiedy idziecie przed siebie, linia ciągnie się za Wami. Przy każdym punkcie znajduje się znak wskazujący aktualną pozycję i dalszą drogę.

Rozumiecie już? Kropki to punkty. Łącząca je trasa to linia. Seria połączonych kropek to ścieżka. Maszerując od punktu do punktu, myślicie jak linia.

Każdy punkt — od pierwszego do ostatniego — zawiera pewne informacje na temat segmentów łączących go z sąsiednimi punktami.

Ścieżki i ich atrybuty formatowania (wypełnienie i obrys) to dwie różne rzeczy. Ścieżka będzie istnieć, nawet jeśli określimy wypełnienie i obrys jako *None* (*Brak*) lub ustalimy zerową grubość tego drugiego.

Zaznaczenie punktu powoduje jego wypełnienie (patrz rysunek 5.5). W taki sam sposób wybrany punkt oznaczany jest w programie Illustrator, natomiast w aplikacji FreeHand stosowane jest odwrotne rozwiązanie.



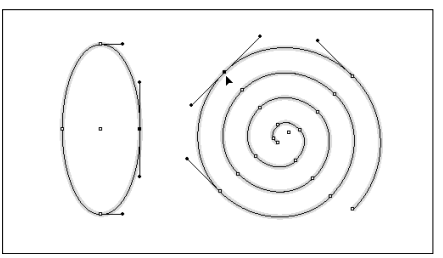
Rysunek 5.5. Zaznaczone i niezaznaczone punkty

Rodzaje punktów

W programie InDesign wyróżniamy dwa rodzaje punktów: **punkty narożne** oraz **punkty gładkie**. Każdy typ ma osobne właściwości.

- Punkt gładki łączony jest z sąsiednimi punktami linią krzywą i dysponuje dwoma uchwytami kontrolnymi. Jeden z nich kontroluje zakrzywienie segmentu występującego po punkcie, natomiast drugi — segmentu występującego wcześniej. Dodatkowo poruszanie jednym z uchwytów wpływa na pozycję drugiego. Punkty gładkie zwykle wykorzystuje się do rysowania gładkich, zakrzywionych linii (patrz rysunek 5.6).

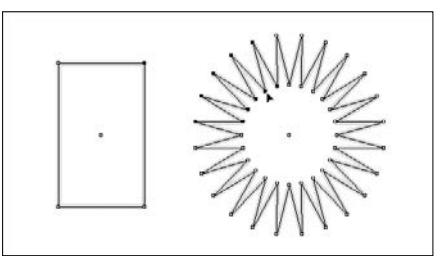
Rysunek 5.6. Punkty gładkie



Punkty gładkie zakrzywiają połączone z nimi segmenty. W przedstawionym przykładzie wykorzystano wyłącznie punkty tego rodzaju

- Punkt narożny tworzy prosty segment, prowadzący do poprzedniego punktu na rysunku (patrz rysunek 5.7). Punkty tego typu wykorzystuje się do tworzenia kształtów opartych na liniach prostych.

Rysunek 5.7. Punkty narożne



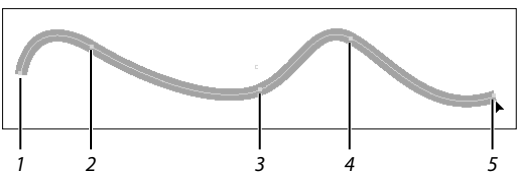
Punkty narożne domyślnie nie wprowadzają zakrzywienia do połączonych z nimi segmentów. W przedstawionym przykładzie wykorzystano wyłącznie tego typu punkty

Z jakich punktów najlepiej korzystać? Każdy typ punktu można przekonwertować na inny, a efekty osiągnięte za pomocą jednego ich rodzaju można również uzyskać wykorzystując drugi. Można zatem korzystać z najwygodniejszych dla nas punktów oraz narzędzi i osiągnąć zamierzony rezultat. Innymi słowy, nie ma „najlepszego sposobu" rysowania z użyciem narzędzia *Pen* (*Pióro*), warto jednak wiedzieć, na czym polegają poszczególne dostępne metody.

Kierunek ścieżki

Kierunek ścieżki określany jest przez kolejność rozmieszczania jej punktów (patrz rysunek 5.8). W naszej zabawie w „połącz kropki" kierunek ścieżki informuje o kolejności łączenia poszczególnych kropek.

Rysunek 5.8. Kierunek ścieżki



Kolejność tworzenia punktów wyznacza kierunek ścieżki

Aby odwrócić kierunek ścieżki, zaznaczamy ją i wybieramy polecenie *Reverse Path* (*Odwróć ścieżkę*) z menu *Object* (*Obiekt*)/*Paths* (*Ścieżki*). Kierunek ścieżki zostaje odwrócony. Ten sam efekt uzyskać można za pomocą operacji *Reverse Path* (*Odwróć ścieżkę*) omówionej w podrozdziale „Operacje na ścieżkach" (w dalszej części tego rozdziału).

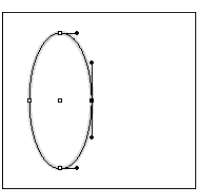
Uchwyty kontrolne

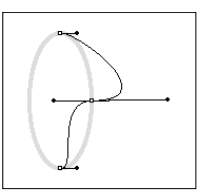
Krzywiznę segmentów ścieżki umieszczonych przed i po danym punkcie zmieniać można za pomocą jego uchwytów kontrolnych. Każdy punkt może mieć maksymalnie dwa takie uchwyty. Domyślnie nowo utworzone punkty gładkie dysponują dwoma, a punkty narożne nie mają ich wcale. Pojedynczemu segmentowi przypisane są zatem najwyżej dwa uchwyty — po jednym dla jego początkowego i końcowego punktu.

Uchwyt kontrolny można schować (przeciągając go do wnętrza punktu), likwidując jego wpływ na krzywiznę sąsiednich segmentów. Niekoniecznie jednak uzyskamy wtedy linie proste — należy pamiętać, że na kształt segmentów mają jeszcze wpływ uchwyty kontrolne punktów znajdujących się na ich drugim końcu.

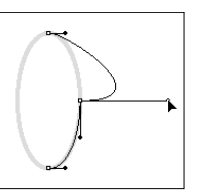
Najważniejsza różnica między punktami narożnymi a gładkimi polega na tym, że uchwyty tych pierwszych przemieszczać można niezależnie, natomiast w przypadku tych drugich zmiana położenia jednego uchwytu wpływa na pozycję drugiego (patrz rysunek 5.9). W rezultacie punkty narożne są bardziej przydatne (przynajmniej naszym zdaniem) — za ich pomocą uzyskać można wszystkie efekty możliwe do uzyskania z wykorzystaniem punktów gładkich lub mieszanych.

Rysunek 5.9. Punkty gładkie kontra punkty narożne





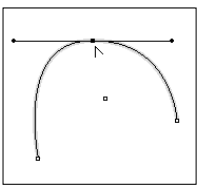
Przesunięcie jednego z uchwytów kontrolnych punktu gładkiego wpływa na pozycję drugiego



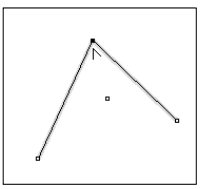
Aby zmienić krzywiznę jednego segmentu, nie wpływając jednocześnie na kształt kolejnego, wykorzystać należy punkt narożny

Jeden rodzaj punktu na inny przekonwertować można klikając go narzędziem *Convert Point* (*Konwersja punktów kierunkowych*). Kliknięcie punktu gładkiego powoduje schowanie obu jego uchwytów kontrolnych. Aby przekonwertować punkt gładki na narożny, zachowując jeden z jego uchwytów, należy przeciągnąć drugi za pomocą wspomnianego narzędzia (patrz rysunek 5.10).

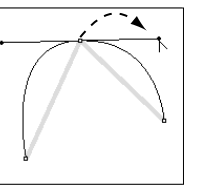
Rysunek 5.10. Konwertowanie punktów



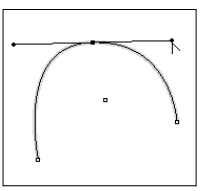
Umieszczamy narzędzie Convert Point (Konwersja punktów kierunkowych) nad punktem gładkim…



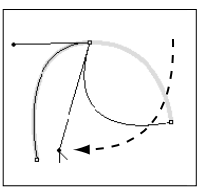
… i klikamy. Punkt przekonwertowany zostaje na punkt narożny



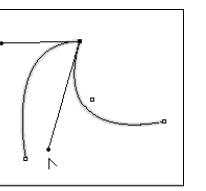
Aby przekonwertować punkt narożny na gładki, przeciągamy nad nim narzędziem Convert Point (Konwersja punktów kierunkowych)



Punkt gładki zmienić można w narożny, przeciągając omawianym narzędziem jeden z jego uchwytów kontrolnych



Punkt gładki przekształcony zostaje w punkt narożny. W trakcie przeciągania uchwytu kontrolnego…

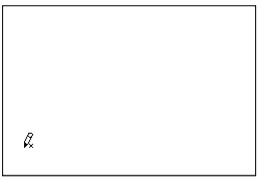


… InDesign dopasowuje zakrzywienie odpowiadającego mu segmentu. Drugi z połączonych z danym punktem segmentów pozostaje niezmieniony

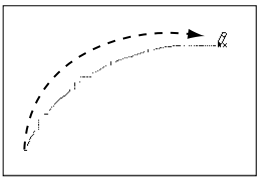
Rysowanie ścieżek narzędziem Pencil (Ołówek)

Najszybszym sposobem tworzenia ścieżek swobodnych jest wykorzystanie narzędzia *Pencil* (*Ołówek*). Klikamy jego ikonę na pasku narzędzi (lub naciskamy klawisz *N*) i przeciągamy nim w obrębie strony. W trakcie przeciągania InDesign tworzy podążającą za kursorem ścieżkę, automatycznie dodając punkty narożne i gładkie (patrz rysunek 5.11).

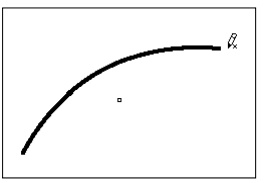
Rysunek 5.11. Rysowanie ścieżek narzędziem Pencil (Ołówek)



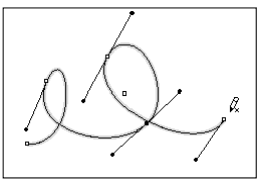
Zaznaczamy narzędzie Pencil (Ołówek) i umieszczamy je w punkcie, w którym ma się rozpocząć ścieżka



Przeciągamy narzędziem w obrębie strony lub obszaru roboczego



Kiedy ścieżka osiągnie pożądany kształt, przerywamy przeciąganie



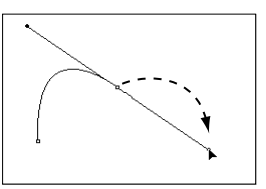
W trakcie przeciągania InDesign automatycznie dodaje kolejne punkty gładkie i narożne

Rysowanie ścieżek narzędziem Pen (Pióro)

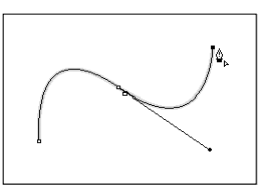
Narzędzie *Pen* (*Pióro*) oraz jego warianty: *Add Point* (*Dodaj punkt kontrolny*), *Delete Point* (*Usuń punkt kontrolny*) oraz *Convert Point* (*Konwersja punktów kierunkowych*) wykorzystać można do tworzenia i edycji ścieżek.

Po **kliknięciu** nim na stronie utworzony zostanie punkt narożny. **Przeciągnięcie** powoduje umieszczenie punktu gładkiego w miejscu, w którym zostało rozpoczęte. W trakcie przeciągania określić możemy długość uchwytów kontrolnych (i tym samym kształt krzywej) (patrz rysunek 5.12).

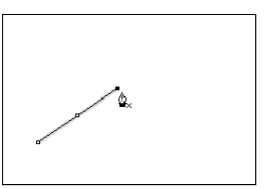
Rysunek 5.12. Umieszczanie punktów gładkich i narożnych



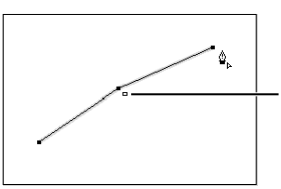
Przeciągamy narzędziem Pen (Pióro)…



… a InDesign tworzy punkt gładki



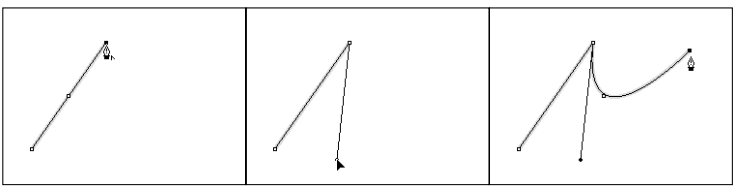
Klikając tym samym narzędziem…



… utworzyć możemy punkt narożny

Aby zakrzywić segment następujący po punkcie **narożnym**, należy wstawić wspomniany punkt, umieścić nad nim narzędzie *Pen* (*Pióro*) — zostaje ono zamienione na narzędzie *Convert Point* (*Konwersja punktów kierunkowych*) — i przeciągnąć. W trakcie przeciągania z punktu wysunięty zostanie uchwyt kontrolny (patrz rysunek 5.13).

Rysunek 5.13. Wyciąganie uchwytu kontrolnego z punktu narożnego



Umieszczamy nad punktem narzędzie Pen (Pióro) (zostaje ono zamienione na narzędzie Convert Point (Konwersja punktów kierunkowych))

Przeciągając, wysuwamy uchwyt kontrolny

Klikamy narzędziem, dodając punkt. Segment łączący oba punkty zostaje zakrzywiony

Największy problem związany z opisaną techniką polega na tym, że krzywiznę tworzonej linii ocenić możemy dopiero po umieszczeniu drugiego punktu. Logicznie rzecz biorąc, faktycznie nie potrzebujemy uchwytu kontrolnego dla segmentu, który jeszcze nie istnieje, nie zmienia to jednak faktu, że opisana metoda bywa męcząca.

Aby przekonwertować umieszczony punkt gładki na narożny, umieszczamy nad nim narzędzie *Pen* (*Pióro*) (zostanie ono zamienione w narzędzie *Convert Point* (*Konwersja punktów kierunkowych*)) i klikamy. Punkt zostaje zamieniony na narożny, a jego uchwyty zostają wsunięte.

Położenie punktów zmieniać można zaznaczając je narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i przeciągając je na nowe pozycje.

Techniki rysowania

Teraz, kiedy znamy już wszystkie elementy tworzące ścieżki, przejdziemy do ich praktycznego wykorzystywania.

Porady dotyczące rysowania ścieżek

W trakcie rysowania ścieżki należy pamiętać, że zawsze można ją jeszcze później dopracować. Widzieliśmy już przypadki kasowania całej ścieżki z powodu źle umieszczonego punktu końcowego. Początkowe rozmieszczenie punktów nie ma większego znaczenia, ponieważ na dalszym etapie pracy można je swobodnie przesuwać. Poza tym warto wspomnieć, że:

- InDesign daje możliwość dodawania i usuwania umieszczonych na ścieżkach punktów.

- W trakcie rysowania ścieżki można zmieniać narzędzia.

- Za pomocą narzędzia *Scissors* (*Nożyczki*) możemy dzielić ścieżki.

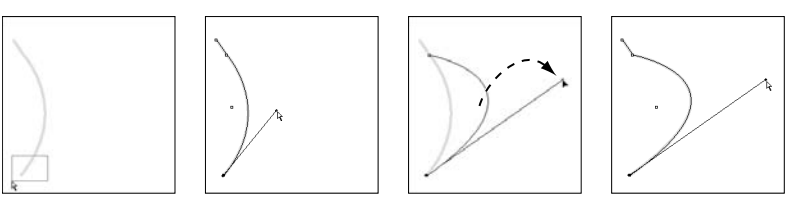
Tworząc ścieżki, najlepiej używać jak najmniejszej ilości punktów, nie jest to jednak wymagane. Zauważyliśmy, że użytkownicy stawiający pierwsze kroki w obsłudze narzędzie Béziera zwykle wykorzystują więcej punktów, niż wymagają tworzone przez nich ścieżki. Z czasem opanowują podstawową zasadę rysowania wektorowego: Każdą krzywą opisać można za pomocą dwóch punktów i ich uchwytów kontrolnych.

Uchwyty kontrolne

Obsługa uchwytów kontrolnych to najtrudniejszy aspekt rysowania w programie InDesign. Są one niezbędne podczas tworzenia krzywych, lepiej więc nauczyć się je odpowiednio wykorzystywać.

Krzywiznę segmentu dopasowujemy, zaznaczając narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) jeden z tworzących go punktów. Pojawiają się uchwyty kontrolne wskazanego punktu oraz punkty sąsiadujące z nim na ścieżce. Brak uchwytów oznacza, że krzywizna kontrolowana jest przez punkt umieszczony po drugiej stronie linii. Umieszczamy kursor nad jednym z uchwytów i przeciągamy, zmieniając krzywiznę segmentu. Kiedy osiągnie ona pożądany kształt, przerywamy przeciąganie (patrz rysunek 5.14).

Rysunek 5.14. Dopasowywanie punktów gładkich



Zaznaczamy punkt narzędziem Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)

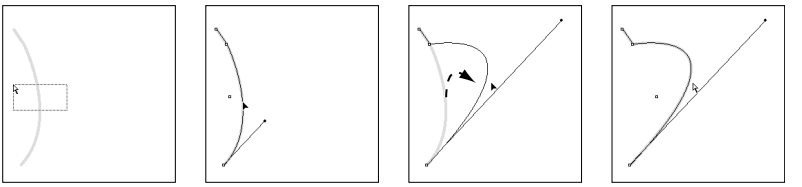
Przeciągamy uchwyt kontrolny punktu na nową pozycję

Segment zostaje zakrzywiony

Aby wsunąć (usunąć) uchwyt kontrolny, należy go przeciągnąć do wnętrza punktu.

Krzywiznę segmentu można również zmienić klikając go narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i przeciągając w wybranym kierunku. W trakcie przeciągania krzywizna linii będzie się zmieniać (patrz rysunek 5.15).

Rysunek 5.15. Inny sposób na zmianę krzywizny segmentu



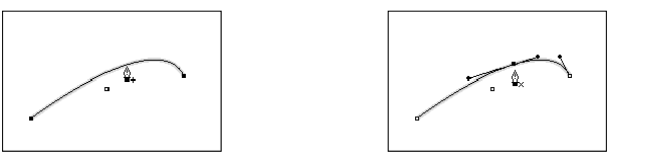
Zaznaczamy segment, klikając go lub przeciągając nad nim prostokąt zaznaczenia narzędziem Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)

Przeciągamy, zmieniając krzywiznę wskazanego odcinka ścieżki

Dodawanie punktów do ścieżki

Do utworzonej ścieżki dodawać można kolejne punkty. W tym celu zaznaczamy ją, aktywujemy narzędzie *Pen* (*Pióro*) i klikamy nim wybrany segment. We wskazanym miejscu dodany zostanie nowy punkt (patrz rysunek 5.16).

Rysunek 5.16. Dodawanie punktu do ścieżki



Umieszczamy narzędzie Pen (Pióro) nad ścieżką. Zostaje ono zmienione w narzędzie Add Point (Dodaj punkt kontrolny)

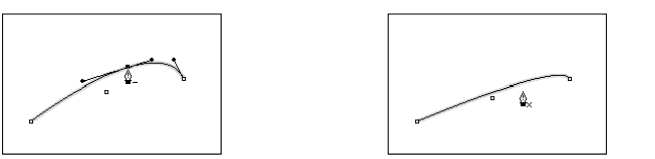
Klikamy, dodając nowy punkt

Nie ma potrzeby zaznaczania narzędzia *Add Point* (*Dodaj punkt kontrolny*) — zostanie ono automatycznie aktywowane, kiedy kursor znajdzie się nad dowolnym z segmentów ścieżki.

Usuwanie punktów

Po zaznaczeniu ścieżki możemy usuwać znajdujące się na niej punkty, klikając je narzędziem *Pen* (*Pióro*) (patrz rysunek 5.17).

Rysunek 5.17. Usuwanie punktu ze ścieżki



Umieszczamy narzędzie (Pen) Pióro nad punktem. Zostaje ono zamienione na narzędzie Delete Point (Usuń punkt kontrolny)

Klikamy, usuwając punkt ze ścieżki

Zaznaczanie i przesuwanie punktów

Skoro dotarliście tak daleko, to wiecie już pewnie, jak zaznaczać punkty. Tutaj chcemy jeszcze wspomnieć o kilku pożytecznych zasadach.

- Punkt zaznaczamy, klikając go lub przeciągając wokół niego prostokąt zaznaczenia narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*).

- Aby zaznaczyć większą ilość punktów, należy klikać je kolejno z wciśniętym klawiszem *Shift* lub przeciągnąć wokół całej grupy prostokąt zaznaczenia (tu również korzystamy z narzędzia *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*)).

- Punkty znajdujące się wewnątrz grup lub na ścieżkach złożonych zaznaczać można narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*).

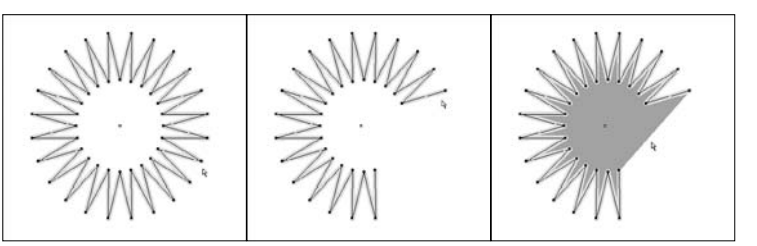
- Podczas przesuwania punktu jego uchwyty kontrolne przemieszczane są razem z nim, zachowując swoje położenie względem punktu. W rezultacie operacja ta powoduje więc zmianę krzywizny połączonych z nim segmentów (chyba że przesuniemy równocześnie punkty umieszczone na ich przeciwległych końcach).

- Segment prosty (oraz przypisane do niego punkty) przesuwamy, zaznaczając go i przeciągając narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*).

Otwieranie i zamykanie ścieżek

Ścieżki mogą być otwarte i zamknięte (patrz rysunek 5.18). Otwarta ścieżka nie posiada segmentu łączącego jej początkowy i końcowy punkt. Nie ma konieczności zamykania ścieżki w celu dodania do niej zawartości (tekstowej lub graficznej) lub wypełnienia.

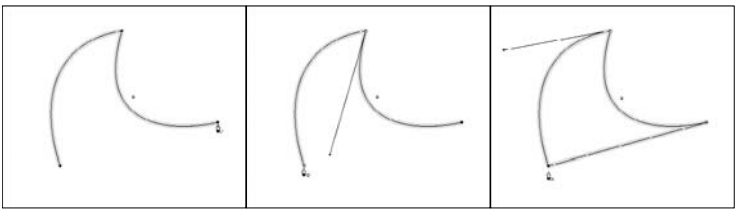
Rysunek 5.18. Otwarte i zamknięte ścieżki



Zamknięta ścieżka *Otwarta ścieżka* *Ścieżka nie musi być zamknięta przed nadaniem jej wypełnienia*

Aby zamknąć ścieżkę, należy ją zaznaczyć, wybrać narzędzie *Pen* (*Pióro*) i kliknąć jej punkt początkowy lub końcowy (nie ma znaczenia który). Następnie klikamy drugi z wymienionych punktów. Ścieżka zostaje zamknięta (patrz rysunek 5.19).

Rysunek 5.19. Zamykanie otwartej ścieżki

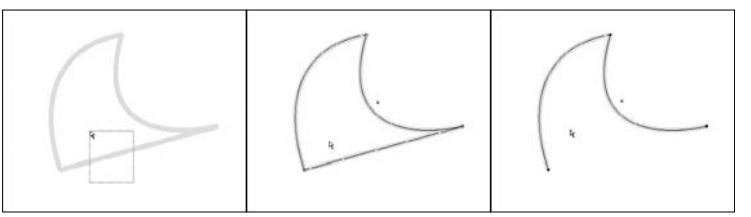


Umieszczamy narzędzie Pen (Pióro) nad punktem końcowym otwartej ścieżki | *Klikamy i przesuwamy je nad punkt wyznaczający drugi koniec ścieżki* | *Klikamy, zamykając ścieżkę*

Innym sposobem jest wykorzystanie operacji *Close Path* (*Zamknij ścieżkę*) omawianej w podrozdziale „Operacje na ścieżkach" w dalszej części rozdziału.

Ścieżkę zamkniętą można otworzyć, zaznaczając jeden z jej segmentów narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i naciskając przycisk *Delete*. InDesign usunie wskazany segment, powodując otwarcie ścieżki (patrz rysunek 5.20).

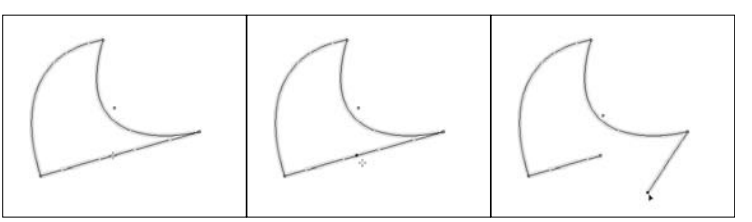
Rysunek 5.20. Otwieranie zamkniętej ścieżki przez usunięcie jednego z jej segmentów



Wybieramy narzędzie Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie) i przeciągamy prostokąt zaznaczenia nad jednym z segmentów ścieżki | *Usuwamy segment, naciskając klawisz Delete*

Aby otworzyć ścieżkę **bez** usuwania jej segmentu, należy kliknąć ją narzędziem *Scissors* (*Nożyczki*). Kliknąć można zarówno punkt, jak i segment ścieżki (patrz rysunek 5.21).

Rysunek 5.21. Otwieranie zamkniętej ścieżki



Klikamy segment lub punkt ścieżki narzędziem Scissors (Nożyczki) | *Ścieżka zostaje otwarta. W razie konieczności możemy zmienić położenie jej punktów końcowych*

Punkt najbliższy początkowi ścieżki (zgodnie z jej kierunkiem) umieszczany jest na jej końcu, a jego pozycję zajmuje punkt do tej pory traktowany jako ostatni.

Innym sposobem jest wykorzystanie operacji *Open Path* (*Otwórz ścieżkę*) omawianej w podrozdziale „Operacje na ścieżkach" w dalszej części rozdziału.

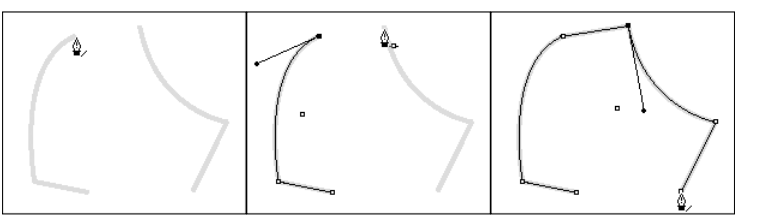
Łączenie otwartych ścieżek

Dwie otwarte ścieżki połączyć można w ścieżkę pojedynczą, a dwie zamknięte — w ścieżkę złożoną. W tym podrozdziale zajmiemy się łączeniem otwartych ścieżek. Łączenie ścieżek zamkniętych omówimy w kolejnym podrozdziale, „Ścieżki złożone".

Aby połączyć dwie otwarte ścieżki, wykonujemy następujące operacje (patrz rysunek 5.22).

1. Zaznaczamy narzędzie *Pen* (*Pióro*).
2. Umieszczamy kursor nad punktem początkowym lub końcowym jednej ze ścieżek (nie ma konieczności jej zaznaczania). Ikona narzędzia zmienia się, wskazując na możliwość dodania nowego punktu.
3. Klikamy, a następnie umieszczamy kursor nad punktem początkowym lub końcowym drugiej ścieżki. Wygląd kursora zmieni się ponownie, wskazując możliwość połączenia punktu ze ścieżką.
4. Klikamy, łącząc obie ścieżki.
5. Operację powtarzamy dla pozostałych dwóch punktów końcowych łączonych ścieżek.

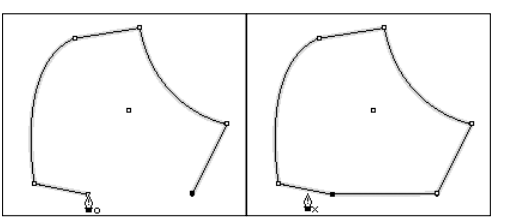
Rysunek 5.22. Łączenie otwartych ścieżek



Umieszczamy narzędzie Pen (Pióro) nad punktem końcowym jednej ze ścieżek

Klikamy i przesuwamy narzędzie nad punkt końcowy drugiej ścieżki

Ponownie klikamy, łącząc obie ścieżki nowym segmentem



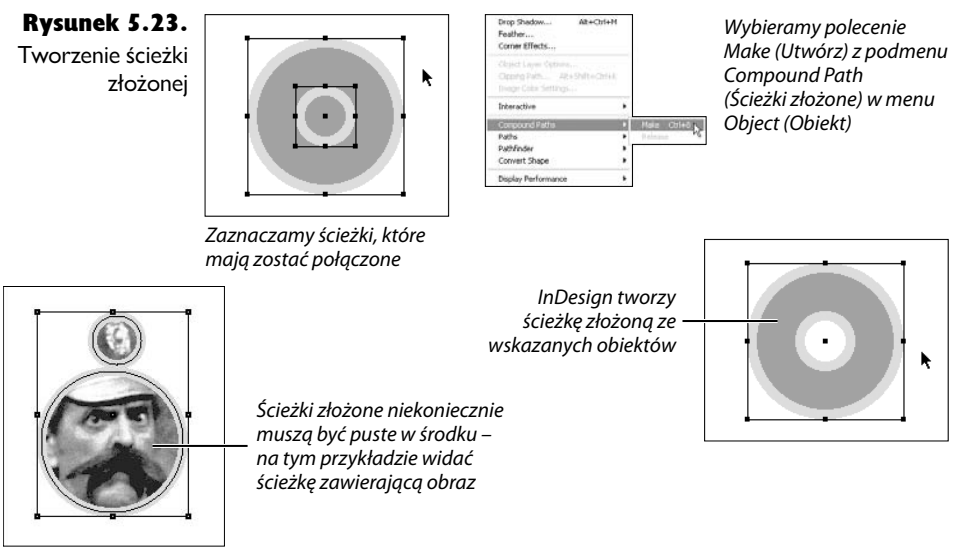
Operację powtarzamy dla pozostałych dwóch punktów końcowych

Ścieżki złożone

W dawnych czasach Ole musiał nie tylko z trudem maszerować do szkoły wiele mil, znosząc zimno i niepogodę, ale także wykonywać serie niesłychanie skomplikowanych operacji, aby utworzyć dziurę wewnątrz zamkniętej ścieżki. Sam proces był w pewnym sensie fascynujący, nie poprawiał jednak ponurego usposobienia Olego.

Obecnie tworzenie dziur w ścieżkach jest znacznie łatwiejsze — wystarczy połączyć je w ścieżkę złożoną. Składa się ona z dwóch lub więcej ścieżek (które muszą być odblokowane, rozgrupowane i zamknięte) połączonych za pomocą polecenia *Make* (*Utwórz*) z podmenu *Compound Paths* (*Ścieżki złożone*) w menu *Object* (*Obiekt*). Obszary między ścieżkami lub te, w których ścieżki się nakładają, są przezroczyste. Poniższa procedura pozwala utworzyć torusa, znanego również jako kształt „pączka z dziurką" (patrz rysunek 5.23).

1. Na palecie *Tools* (*Narzędzia*) zaznaczamy narzędzie *Ellipse* (*Elipsa*).
2. Rysujemy dwa owale, umieszczone jeden na drugim.
3. Wypełniamy je podstawowym kolorem wypełnienia.
4. Zaznaczamy oba utworzone kształty.
5. Tworzymy ścieżkę złożoną, naciskając skrót klawiszowy *Command+8*/*Ctrl+8*.



Rysunek 5.23. Tworzenie ścieżki złożonej

Ścieżki wchodzące w skład ścieżki złożonej można od niej na powrót oddzielić. W tym celu zaznaczamy ścieżkę złożoną i wybieramy polecenie *Release* (*Zwolnij*) z podmenu *Compound Paths* (*Ścieżki złożone*) w menu *Object* (*Obiekt*).

W trakcie łączenia ścieżek z innymi liniami i wypełnieniami ścieżka złożona przejmuje atrybuty obrysu i wypełnienia ścieżki położonej najniżej.

Ścieżki powstałe w wyniku konwersji tekstu na krzywe są zawsze złożone.

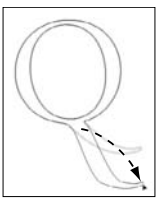
Edycja ścieżek złożonych

Punkty wchodzące w skład ścieżki złożonej zaznaczać można w taki sam sposób, jak obiekty stanowiące część grupy — klikając je narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*). Po zaznaczeniu punktu można zmieniać jego pozycję (patrz rysunek 5.24).

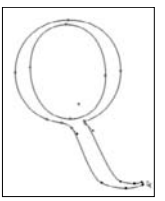
Rysunek 5.24. Edycja ścieżki złożonej



Zaznaczamy punkty narzędziem Direct Selection (Zaznaczanie bezpośrednie)



Przekształcamy (przesuwamy, skalujemy, pochylamy lub obracamy) punkty. W tym przykładzie punkty zostały przesunięte w inne miejsce



Dzielenie ścieżek złożonych

Ścieżkę złożoną można przekonwertować z powrotem na dwie lub więcej normalnych ścieżek, zaznaczając ją i wybierając polecenie *Release* (*Zwolnij*) z podmenu *Compound Paths* (*Ścieżki złożone*) w menu *Object* (*Obiekt*) (lub naciskając klawisze *Command+Option+8*/*Ctrl+Alt+8*). Ścieżka złożona zostaje podzielona na swoje ścieżki składowe, ale ich formatowanie pozostaje bez zmian.

Wypełnianie ścieżek złożonych

Jeśli mieliście wcześniej do czynienia z programami Illustrator, Freehand czy innymi aplikacjami do rysowania, prawdopodobnie jesteście przyzwyczajeni do dwóch wariantów wypełniania. W zależności od aplikacji mają one różne nazwy, zwykle jednak określane są jako zasada **Even Odd Fill (Parzyste-nieparzyste)** oraz zasada **Zero Winding Fill (Niezerowe wypełnienie)**. Określają one stosowany w danym programie sposób wypełniania ścieżki przecinającej samą siebie oraz wewnętrznych obszarów ścieżki złożonej.

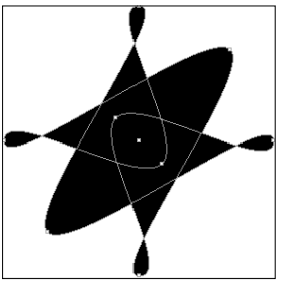
Jeśli rysowaliście ścieżki samoprzecinające się lub wklejaliście dowolne ścieżki z wymienionych aplikacji do programu InDesign, wiecie już, że obsługuje on jedynie zasadę *Zero Winding Fill* (*Niezerowe wypełnienie*).

O czym my w ogóle mówimy? Najłatwiej będzie to pokazać na przykładzie (patrz rysunek 5.25).

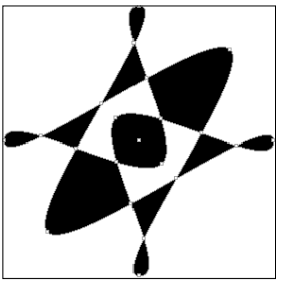
W jaki sposób uzyskać drugi rodzaj wypełniania w programie InDesign? Czy trzeba najpierw opracować ilustrację w innym programie i dopiero potem zaimportować ją do publikacji?

Pytanie to doprowadzało Olego do szaleństwa, aż w końcu odkrył, że może symulować efekt stosowania zasady *Even Odd Fill* (*Parzyste-nieparzyste*) za pomocą ścieżek złożonych i operacji *Add* (*Dodaj*) (operacje na ścieżkach omówimy w dalszej części rozdziału) (patrz rysunek 5.26).

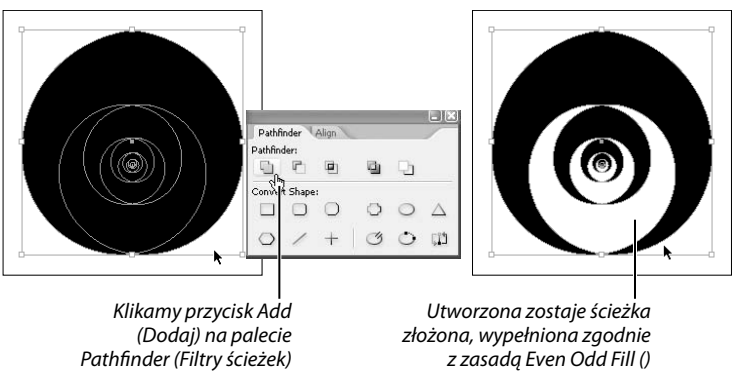
Rysunek 5.25. Zasady wypełniania ścieżek



Samoprzecinająca się ścieżka wypełniona z wykorzystaniem zasady Zero Winding Fill (Niezerowe wypełnienie) (InDesign)



Samoprzecinająca się ścieżka wypełniona z wykorzystaniem zasady Even Odd Fill (Parzyste-nieparzyste) (Illustrator)



Zaznaczamy ścieżkę, a następnie tworzymy jej duplikat, wykorzystując polecenie Paste in Place (Wklej w miejscu)

Klikamy przycisk Add (Dodaj) na palecie Pathfinder (Filtry ścieżek)

Utworzona zostaje ścieżka złożona, wypełniona zgodnie z zasadą Even Odd Fill ()

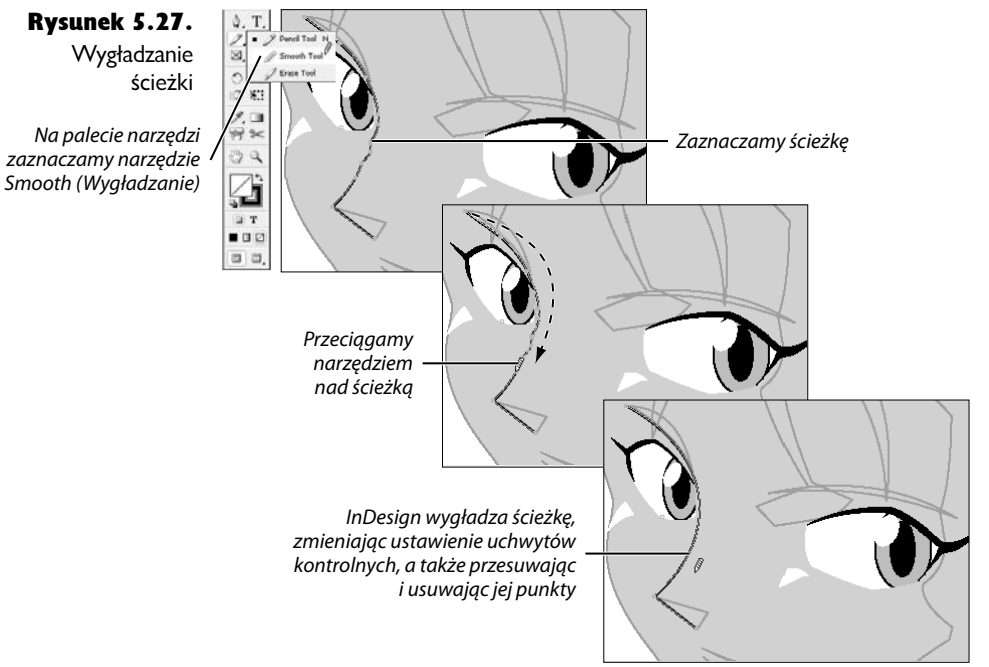
Rysunek 5.26. Symulowanie efektu zastosowania zasady Even Odd Fill (Parzyste-nieparzyste)

1. Zaznaczamy samoprzecinającą się ścieżkę.
2. Kopiujemy ją i następnie wklejamy w miejscu (skrót klawiszowy *Command+Option+Shift+V*/*Ctrl+Alt+Shift+V*), tworząc duplikat obiektu umieszczony dokładnie nad oryginałem.
3. Zaznaczamy oba elementy i klikamy przycisk *Add* (*Dodaj*) na palecie *Pathfinder* (*Filtry ścieżek*) — można również skorzystać z polecenia *Intersect* (*Przecięcie*). Utworzona zostaje ścieżka złożona, wypełniona zgodnie z zasadą *Even Odd Fill* (*Parzyste-nieparzyste*).

Wygładzanie ścieżek

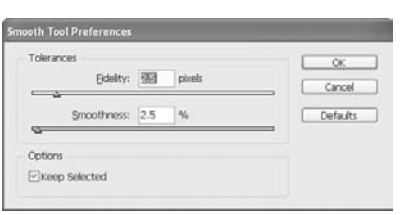
Lubicie używać narzędzia *Pencil* (*Ołówek*). Czasem jednak zadrży Wam ręka albo dowcipniś, z którym pracujecie, nie może się powstrzymać, aby nie trącać Was w trakcie rysowania. W obu przypadkach konieczne jest wygładzenie utworzonej ścieżki. Czy oznacza to, że jesteście skazani na godziny dodatkowej pracy? Nie, jeśli wykorzystacie narzędzie *Smooth* (*Wygładzanie*). Dzięki niemu wygładzanie nierównych ścieżek staje się dziecinnie proste.

Aby wykorzystać omawiane narzędzie, należy je najpierw zaznaczyć na palecie *Tools* (*Narzędzia*) (zwykle jest ono ukryte pod narzędziem *Pencil* (*Ołówek*)). Można również nacisnąć klawisz *Option/Alt* w trakcie korzystania z narzędzia *Pencil* (*Ołówek*) — powoduje to tymczasowe zmienienie go na narzędzie do wygładzania. Następnie przeciągamy narzędziem nad ścieżką, którą chcemy wygładzić (patrz rysunek 5.27). InDesign wygładza ścieżkę, przesuwając (a czasem również usuwając) znajdujące się na niej punkty, a także zmieniając ustawienie ich uchwytów kontrolnych.



Rysunek 5.27. Wygładzanie ścieżki

Lepszą kontrolę nad działaniem narzędzia uzyskać można klikając dwukrotnie jego ikonę na pasku narzędzi. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Smooth Tool Preferences* (*Preferencje narzędzia Wygładzanie*) (patrz rysunek 5.28). Suwak *Fidelity* (*Dokładność*) wyznacza odległość (w pikselach), o jaką „wygładzona" ścieżka może się różnić od ścieżki narzędzia (wyższe wartości odpowiadają większym zmianom i w rezultacie większej różnicy między obiema wersjami ścieżki). Skalę zmian określamy za pomocą suwaka *Smoothness* (*Gładkość*) (wyższe wartości odpowiadają większemu wygładzaniu).



Rysunek 5.28. Okno dialogowe Smooth Tool Preferences (Preferencje narzędzia Wygładzanie)

Usuwanie ścieżek

Załóżmy, że chcemy usunąć fragment ścieżki, którego początek i koniec nie pokrywają się z istniejącymi na niej punktami. W wersji 1.0 programu InDesign wymagałoby to przecięcia ścieżki narzędziem *Scissors* (*Nożyczki*) (na jednym z końców wybranego do usunięcia odcinka), a następnie skasowania odcinka między dwoma powstałymi punktami.

Obecnie jest to znacznie łatwiejsze. Na palecie *Tools* (*Narzędzia*) wybieramy narzędzie *Erase* (*Gumka*) i przeciągamy nim nad obszarem ścieżki przeznaczonym do usunięcia (patrz rysunek 5.29).

Rysunek 5.29. Usuwanie fragmentu ścieżki

Na palecie narzędzi zaznaczamy narzędzie Erase (Gumka), lub naciskamy klawisze Shift+N, zmieniając kolejne narzędzia aż do wybrania wyżej wymienionego

Zaznaczamy ścieżkę



Przeciągamy narzędziem Erase (Gumka) po fragmentach ścieżki, które chcemy usunąć

Usunięcie segmentu ścieżki zamkniętej powoduje jej otwarcie. Usunięcie odcinka ścieżki otwartej dzieli ją na dwie części

Operacje na ścieżkach

Operacje na ścieżkach — jak określamy polecenia reprezentowane przez przyciski zgromadzone na palecie *Pathfinder* (*Filtry ścieżek*) — umożliwiają tworzenie jednych ścieżek na podstawie innych, a także zmienianie ich kształtu w określony sposób. Pierwszy rząd przycisków widocznych na wspomnianej palecie pozwala tworzyć skomplikowane kształty z wykorzystaniem podstawowych figur geometrycznych oraz opracowywać kształty trudne do narysowania z użyciem narzędzia *Pen* (*Pióro*).

Operacje *Convert Shape* (*Konwersja kształtu*) to zbiór „użytkowych" funkcji przeznaczonych do pracy ze ścieżkami. Czemu umieszczono je na palecie *Pathfinder* (*Filtry ścieżek*) wraz z innymi operacjami, z którymi nie mają wiele wspólnego? Pomyślcie dobrze, zanim odpowiecie. Czy **naprawdę** potrzebna Wam **kolejna** paleta?

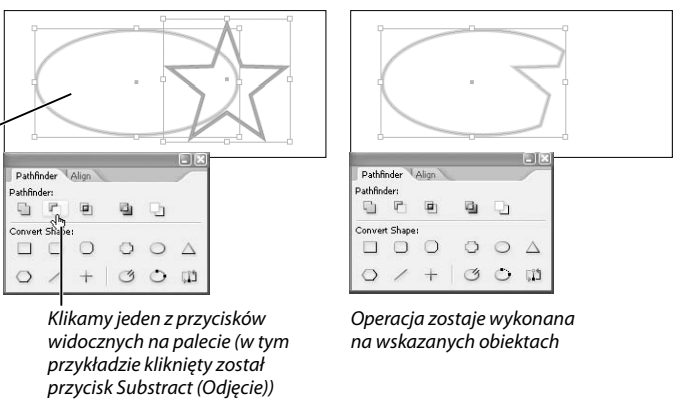
Polecenia dostępne na omawianej palecie działają w oparciu o obszar(y) przecięcia między dwoma lub więcej obiektami. Możemy dzięki nim łączyć i tworzyć nowe obiekty, a także pomniejszać jeden obiekt o obszar zajmowany przez drugi.

Wiele osób żyje w przekonaniu, że operacje na ścieżkach (na przykład w programach Illustrator, FreeHand czy QuarkXPress) to „zaawansowane" techniki rysowania. Często słyszymy: „Nie umiem rysować, więc nie korzystam z tych poleceń. Mam wystarczająco kłopotu z obsługiwaniem Ołówka".

Trudno bardziej minąć się z prawdą. Jeśli umiecie rysować, przyciski widoczne na palecie *Pathfinder* (*Filtry ścieżek*) stanowią miły dodatek. W przeciwnym jednak wypadku mogą one szybko stać się Waszymi najlepszymi przyjaciółmi. Pomyślcie o tym — nawet David umie narysować niemal wszystko, korzystając wyłącznie z prostokątów, elips oraz, okazjonalnie, wielokątów. Wykorzystując operacje na ścieżkach, możecie uzyskać takie same efekty, nie ryzykując zapełnienia dokumentu stosami nakładających się kształtów.

Korzystanie z palety Pathfinder (Filtry ścieżek)

Aby wykonać dowolną z operacji na ścieżkach, należy zaznaczyć przynajmniej dwa obiekty, wyświetlić paletę *Pathfinder* (*Filtry ścieżek*) i kliknąć przycisk odpowiadający wybranej operacji (patrz rysunek 5.30).



Rysunek 5.30. Wykonywanie operacji na ścieżce

Omówimy je wszystkie po kolei, ale najpierw kilka podstawowych zasad:

- **Oryginalne kształty są usuwane.** Operacje na ścieżkach często usuwają pierwotne kształty, wstawiając w ich miejsce nowo utworzony. W wielu przypadkach stanowi on ścieżkę złożoną. Aby zachować oryginalne kształty, należy wykonać ich kopie przed wykonaniem którejkolwiek operacji.

- **Kolejność w stosie ma znaczenie.** Większość operacji na ścieżkach wpływa w określony sposób na obiekty umieszczone u góry lub u dołu. Jeśli dana operacja nie przyniosła zamierzonego efektu, cofnijcie ją, zmieńcie wzajemne położenie obiektów za pomocą komend *Bring to Front* (*Przesuń na wierzch*), *Send to Back* (*Przesuń na spód*), *Bring Forward* (*Przesuń do przodu*) oraz *Send Backward* (*Przesuń do tyłu*) z podmenu *Arrange* (*Ułóż*) w menu *Object* (*Obiekt*) i spróbujcie ponownie.

- **Zmiany formatowania.** Generalnie wypełnienie, obrys, warstwa oraz pozostałe atrybuty formatowania obiektu położonego u góry definiują wygląd nowo utworzonego kształtu. Wyjątkiem jest operacja *Substract* (*Odejmij*), która opiera wygląd tworzonej ścieżki na formatowaniu obiektu położonego u dołu.

- **Operacje na ścieżkach i ramki tekstowe.** Wykonanie jednej z omawianych operacji na ramce tekstowej wpływa na kształt samej ramki, a nie zawartego w niej tekstu.

- **Alternatywa dla ścieżek przycinania.** Operacjami na ścieżkach można się czasem posłużyć, zamiast tworzyć ścieżki odcinania i zagnieżdżone obiekty, co poprawi szybkość wydruku.

- **Uwaga na zawartość ścieżek.** Przeprowadzanie operacji na ścieżkach posiadających zawartość — na przykład zaimportowaną grafikę — może spowodować jej usunięcie.

Add (Dodaj)

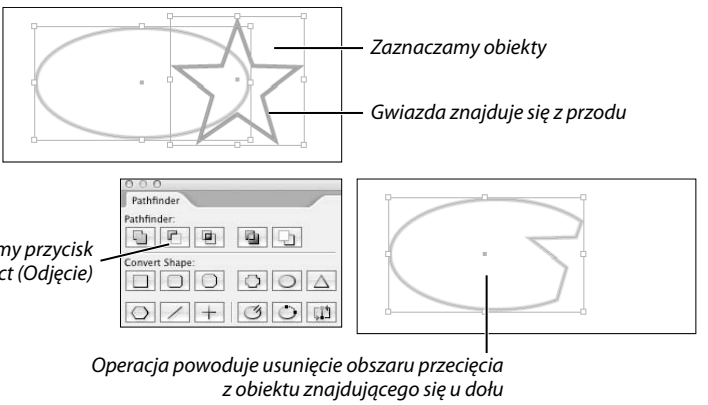
Operacja *Add* (*Dodaj*) tworzy nowy obiekt, którego linia zewnętrzna odpowiada obwodowi zaznaczonych kształtów. Obszary przecięcia oraz wszelkie wewnętrzne ścieżki są usuwane (patrz rysunek 5.31). Jeśli oryginalne figury oparte są na ścieżkach złożonych, wewnętrzne ścieżki zostaną zachowane, chyba że przecinają się wzajemnie lub znajdują w obszarze przecięcia dodawanych obiektów.



Rysunek 5.31. Operacja Add (Dodaj)

Substract (Odjęcie)

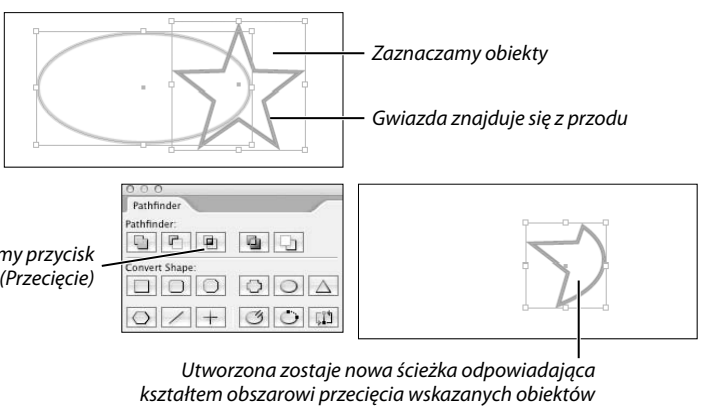
Operacją *Substract* (*Odjęcie*) posłużyć się można w celu wycięcia w ścieżce otworu o kształcie innej ścieżki. Całość działa na zasadzie foremki do ciastek — obiekt znajdujący się u góry wycina swój kształt w obiekcie umieszczonym u dołu (patrz rysunek 5.32). Powstała w rezultacie figura ma wypełnienie i obrys drugiego z nich.



Rysunek 5.32. Operacja Substract (Odjęcie)

Intersect (Przecięcie)

Ta operacja powoduje utworzenie kształtu odpowiadającego obszarowi przecięcia (części wspólnej) zaznaczonych ścieżek (patrz rysunek 5.33). Jeśli nie mają one wspólnej części, wyświetlony zostanie komunikat o błędzie.



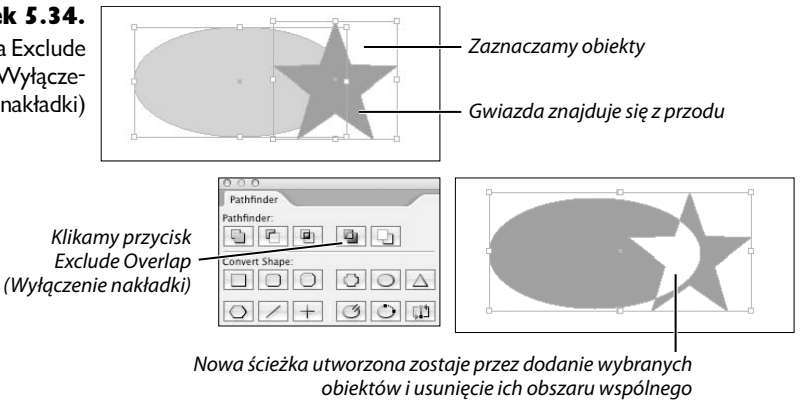
Rysunek 5.33. Operacja Intersect (Przecięcie)

Jak już wcześniej wspomnieliśmy, operacje na ścieżkach powodują usunięcie zaznaczonych obiektów. Są różne sposoby na ich zachowanie, najlepiej jednak zastosować efekt ścieżki, skopiować wynik, wydać polecenie *Undo* (*Cofnij*) przywracające oryginalne ścieżki i nacisnąć skrót klawiszowy *Command+Option+Shift+V*/*Ctrl+Alt+Shift+V* (odpowiada on poleceniu *Paste in Place* (*Wklej w miejscu*)). Metoda ta jest szczególnie przydatna w przypadku polecenia *Intersect* (*Przecięcie*).

Exclude Overlap (Wyłączenie nakładki)

Przycisk *Exclude Overlap* (*Wyłączenie nakładki*) służy do tworzenia ścieżek złożonych z zaznaczonych obiektów. W tym przypadku obszar przecięcia wskazanych kształtów pozostaje niewypełniony (patrz rysunek 5.34).

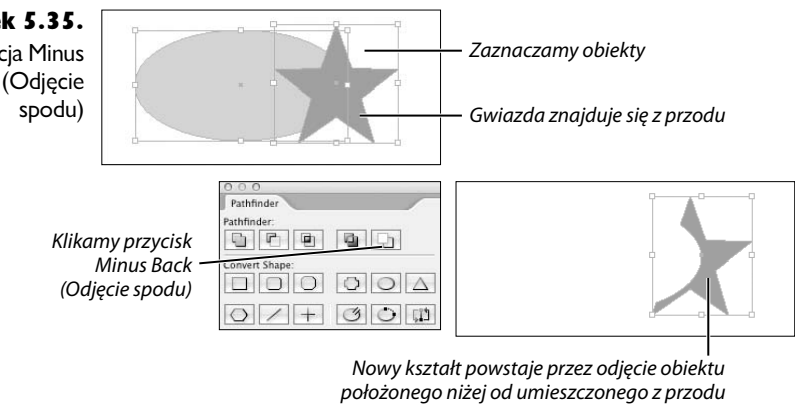
Rysunek 5.34. Operacja Exclude Overlap (Wyłączenie nakładki)



Minus Back (Odjęcie spodu)

Operacja *Minus Back* (*Odjęcie spodu*) jest przeciwna do polecenia *Substract* (*Odjęcie*) — powoduje odjęcie ścieżki położonej z tyłu od tej położonej z przodu (patrz rysunek 5.35). Powstały w jej wyniku kształt posiada formatowanie drugiego z wymienionych obiektów.

Rysunek 5.35. Operacja Minus Back (Odjęcie spodu)



Operacje Convert Shape (Konwersja kształtu)

Operacje *Convert Shape* (*Konwersja kształtu*) wykonujemy, zaznaczając obiekt i klikając wybrany przycisk na palecie *PathFinder* (*Filtry ścieżek*).

- ***Convert to Rectangle (Konwersja na prostokąt).*** Kliknięcie tego przycisku powoduje przekonwertowanie wskazanej ścieżki na prostokąt.

- ***Convert to Rounded-Corner Rectangle (Konwersja na prostokąt zaokrąglony).*** W tym przypadku po przekonwertowaniu kształtu na prostokąt następuje dodatkowe zaokrąglenie jego rogów na podstawie bieżącej wielkości promienia efektów narożnych (określonej w oknie dialogowym *Corner Effects* (*Efekty narożne*)).

- ***Convert to Beveled-Corner Rectangle (Konwersja na prostokąt z fazą).*** To polecenie powoduje przekonwertowanie wskazanej ścieżki na prostokąt i nadanie mu fazy na podstawie bieżącej wielkości promienia efektów narożnych (określonej w oknie dialogowym *Corner Effects* (*Efekty narożne*)).

- ***Convert to Inverse-Rounded-Corner Rectangle (Konwersja na prostokąt odwrotnie zaokrąglony).*** Ten przycisk umożliwia konwersję kształtu na prostokąt odwrotnie zaokrąglony. Ten typ zaokrąglenia również tworzony jest na podstawie bieżącej wielkości promienia efektów narożnych (określonej w oknie dialogowym *Corner Effects* (*Efekty narożne*)).

- ***Convert to Ellipse (Konwersja na elipsę).*** Przekształca wskazaną ścieżkę na elipsę. Zastosowanie tej operacji w stosunku do kwadratu spowoduje utworzenie okręgu.

- ***Convert to Triangle (Konwersja na trójkąt).*** Konwertuje wybrany obiekt na trójkąt.

- ***Convert to Polygon (Konwersja na wielokąt).*** To polecenie tworzy na podstawie zaznaczonej ścieżki wielokąt, wykorzystując do tego ustawienia zdefiniowane w oknie dialogowym *Polygon Settings* (*Ustawienia wielokąta*).

- ***Convert to Line (Konwersja na linię).*** Konwertuje wybrany obiekt na linię.

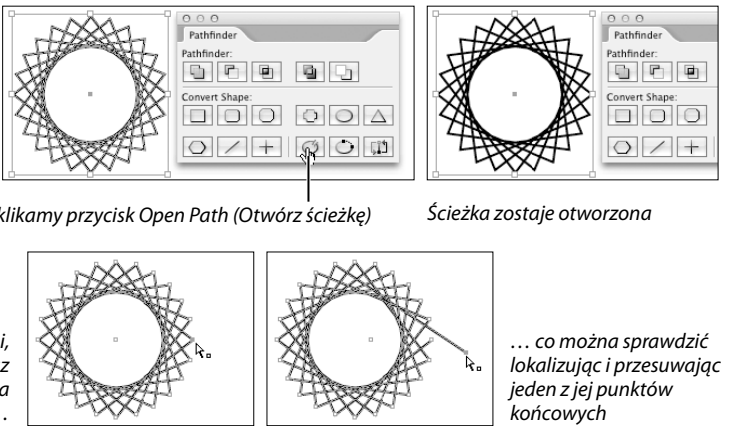
- ***Convert to Vertical or Horizontal Line (Konwersja na linię pionową lub poziomą).*** To polecenie konwertuje wskazaną ścieżkę na linię pionową lub poziomą.

- ***Open Path (Otwórz ścieżkę).*** Za pomocą tego przycisku otworzyć można zamkniętą ścieżkę. Operacja ta nie usuwa ostatniego segmentu ścieżki, a jedynie otwiera ją w miejscu, gdzie znajduje się jej pierwszy/ostatni punkt (patrz rysunek 5.36).

- ***Close Path (Zamknij ścieżkę).*** To polecenie zamyka otwartą ścieżkę.

- ***Reverse Path (Odwróć ścieżkę).*** Klikając ten przycisk, odwrócić możemy kierunek zaznaczonej ścieżki.

Rysunek 5.36. Otwieranie ścieżki



Zaznaczamy ścieżkę i klikamy przycisk Open Path (Otwórz ścieżkę)

Ścieżka zostaje otworzona

Jej wygląd się nie zmieni, niemniej jest ona teraz traktowana jako ścieżka otwarta…

… co można sprawdzić lokalizując i przesuwając jeden z jej punktów końcowych

Efekty narożne

Narożniki tworzonych ścieżek zniekształcać możemy na wiele różnych sposobów. Zniekształcenia nazywamy **efektami narożnymi**, a ich parametry określić można w oknie dialogowym *Corner Effects* (*Efekty narożne*). Ich najpopularniejszym zastosowaniem jest zaokrąglanie rogów kwadratów i prostokątów.

Efekt narożny nadajemy, zaznaczając ścieżkę i wybierając polecenie *Corner Effects* (*Efekty narożne*) z menu *Object* (*Obiekt*). Wyświetlone zostanie wspomniane wcześniej okno dialogowe. Wybieramy jeden z efektów dostępnych w menu *Effect* (*Efekt*), wpisujemy wartość w polu *Size* (*Rozmiar*) i naciskamy przycisk *Return/Enter*. InDesign nadaje efekt narożny wskazanej figurze (patrz rysunek 5.37).

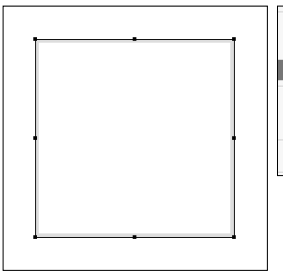
Obrysy

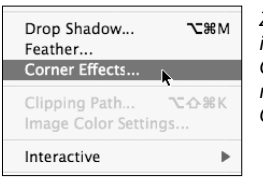
Po utworzeniu ścieżki zwykle chcemy nadać jej określoną grubość, kolor i inne atrybuty formatowania. Proces ten nazywany jest czasem **obrysowywaniem ścieżki**, natomiast mówiąc o jej ogólnym wyglądzie, używamy terminu **obrys**. Obrys określa **wygląd** linii zewnętrznej ścieżki.

Obrys ścieżki definiujemy, zaznaczając ją i otwierając paletę *Stroke* (*Obrys*) za pomocą skrótu klawiszowego *F10* (patrz rysunek 5.38). W rozwijanym menu *Type* (*Typ*) wybieramy typ obrysu — jednolity, kreskowany lub dowolny inny (na przykład wieloobrysowy).

Dodatkowo tworzyć możemy własne obrysy złożone z kresek, pasków lub kropek. Tematem tym zajmiemy się w dalszej części rozdziału.

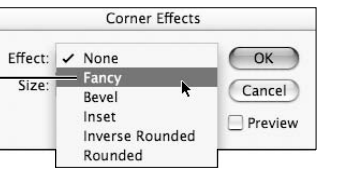
Rysunek 5.37.
Efekty narożne





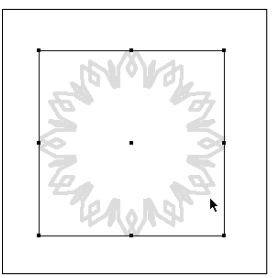
Zaznaczamy ścieżkę i wybieramy polecenie Corner Effects (Efekty narożne) z menu Object (Obiekt)

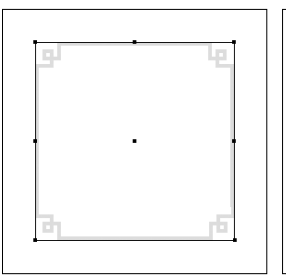
Wybieramy jeden z efektów za pomocą menu Effect (Efekt)

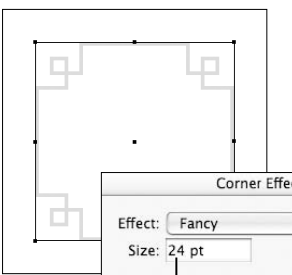


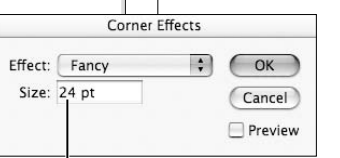
Efekty narożne InDesign

Fancy (Fantazyjny)	*Inset (Margines wewnętrzny)*	*Inverse Rounded (Odwrócone zaokrąglenie)*	*Rounded (Zaokrąglone)*	*Bevel (Faza)*
				





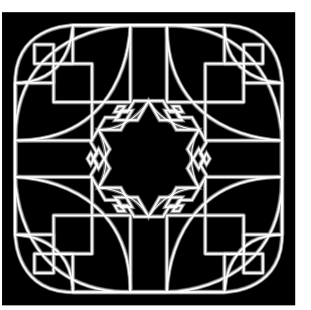




Omawiane efekty nadawać możemy każdemu punktowi narożnemu. Stosowanie ich wobec wielokątów przynieść może ciekawe rezultaty

Rozmiar efektu narożnego określamy w polu Size (Rozmiar)

Kształty utworzone przez nakładanie efektów narożnych



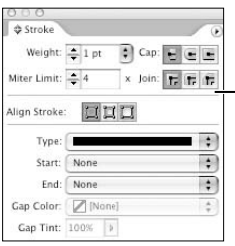


Rysunek 5.38. Paleta Stroke (Obrys)



Paletę Stroke (Obrys) wyświetlić można naciskając klawisz F10

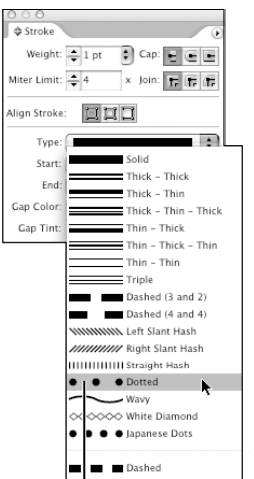
Aby rozwinąć „minimalistyczną" wersję palety, wybieramy polecenie Show Options (Pokaż opcje) z menu palety lub dwukrotnie klikamy jej zakładkę



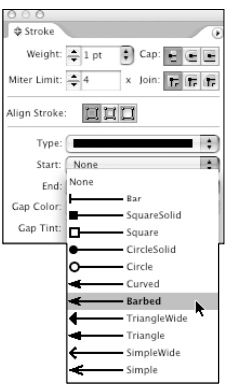
Rozwinięta wersja palety Stroke (Obrys)

Domyślne typy obrysów

- *Solid (Jednolity)*
- *Thick-Thick (Gruby-gruby*
- *Thick-Thin (Gruby-cienki)*
- *Thick-Thin-Thick (Gruby-cienki-gruby)*
- *Thin-Thick (Cienki-gruby)*
- *Thin-Thick-Thin (Cienki-gruby-cienki)*
- *Thin-Thin (Cienki-Cienki)*
- *Dashed (3 and 2) (Kreskowany (3 i 2))*
- *Dashed (4 and 4) (Kreskowany (4 i 4))*
- *Left Slant Hash (Pochylony w lewo znak hash)*
- *Right Slant Hash (Pochylony w prawo znak hash)*
- *Straight Hash (Prosty znak hash)*
- *Dotted (Kropkowany)*
- *Wavy (Falujący)*
- *White Diamond (Biały romb)*
- *Japanese Dots (Japońskie punkty)*



Wybieramy typ obrysu za pomocą rozwijanego menu Type (Typ)



W razie potrzeby możemy również określić zakończenie linii, wykorzystując rozwijane menu Start (Początek) lub End (Koniec)

Weight (Grubość)

W polu *Weight* (*Grubość*) wpisać możemy grubość obrysu wybranej ścieżki. Jedną ze standardowych wartości można również wybrać za pomocą rozwijanego menu przypisanego do omawianego pola. Wpisanie liczby 0 powoduje usunięcie obrysu.

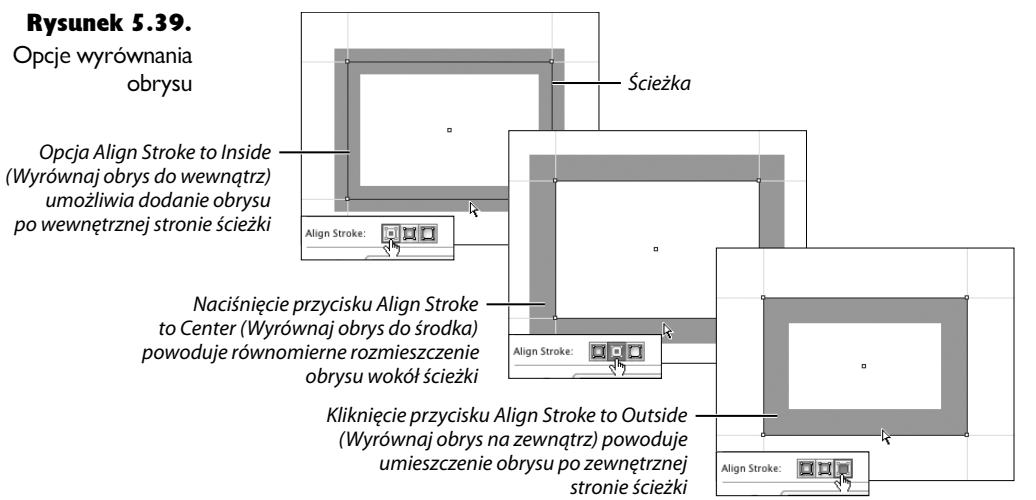
Zapisek historyczny

W dawnych czasach niektóre aplikacje tworzyły linie przerywane za pomocą wyrażenia PostScript *0 setline-width*, które tworzyło obrys o grubości jednego piksela na drukarkach PostScript. Podczas drukowania na laserowej drukarce

300 o rozdzielczości 300-dpi działało to nieźle — tworzony obrys miał rozmiar odpowiadający grubości linii przerywanej (pomiędzy *,2* a *,25* punktu). Po pojawieniu się naświetlarek opisana metoda powodowała tworzenie obrysów o grubości 1/1200 cala lub nawet mniejszych — zbyt cienkich, by możliwe było wydrukowanie ich na większości pras drukarskich. Posłuchajcie więc rady starych i doświadczonych składaczy i nie ustawiajcie zerowej grubości obrysu. W programie InDesign przynajmniej nie powoduje to żadnych negatywnych konsekwencji — wpisanie wartości 0 w polu *Weight* (*Grubość*) nie skutkuje zdefiniowaniem obrysu *0 setline-width*.

Wyrównanie obrysu

Położenie obrysu względem ścieżki kontrolujemy za pomocą trzech przycisków umieszczonych w sekcji *Align Stroke* (*Wyrównaj obrys*) palety *Stroke* (*Obrys*). Dostępne opcje to: *Align Stroke to Center* (*Wyrównaj obrys do środka*), *Align Stroke to Inside* (*Wyrównaj obrys do wewnątrz*) oraz *Align Stroke to Outside* (*Wyrównaj obrys na zewnątrz*). Ich nazwy mówią same za siebie (patrz rysunek 5.39).



Rysunek 5.39. Opcje wyrównania obrysu

Jeśli po zaznaczeniu opcji *Align Stroke to Inside* (*Wyrównaj obrys do wewnątrz*) zwiększymy grubość ramki ogłoszenia w czasopiśmie, InDesign dopasuje obrys do obszaru opłaconego przez ogłoszeniodawcę.

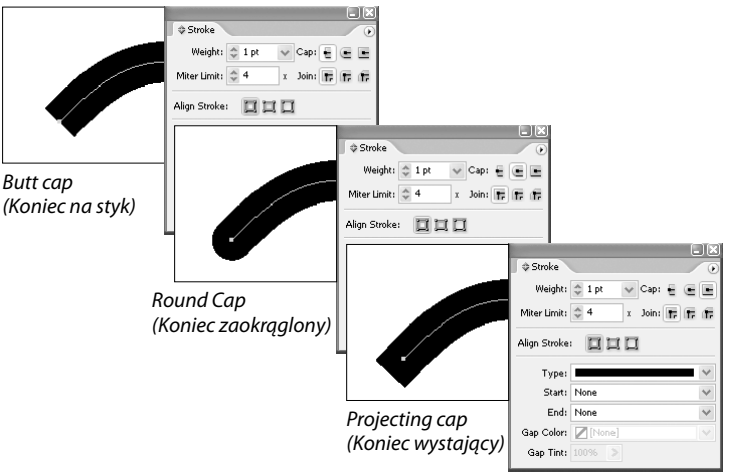
Przycisk *Align Stroke to Outside* (*Wyrównaj obrys na zewnątrz*) dodaje obrys po zewnętrznej stronie ścieżki.

Naciśnięcie przycisku *Align Stroke to Center* (*Wyrównaj obrys do środka*) powoduje równomierne rozmieszczenie obrysu wokół ścieżki.

Cap (Koniec)

Zaznaczając jedną z opcji w sekcji *Cap* (*Koniec*), określić możemy zakończenie obrysu (patrz rysunek 5.40). Wybrany wariant nie ma wpływu na wygląd samej ścieżki.

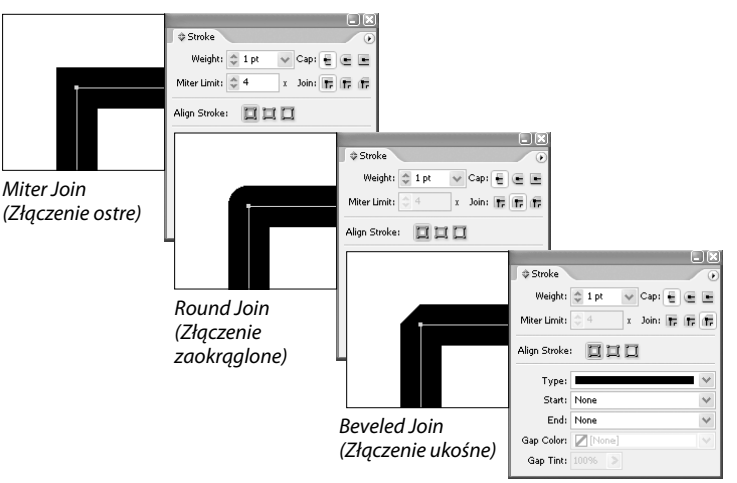
Rysunek 5.40. Sekcja Cap (Koniec)



Join (Złączenie)

Opcje zgromadzone w tej sekcji definiują sposób tworzenia rogów, czyli połączeń segmentów w punktach narożnych (patrz rysunek 5.41).

Rysunek 5.41. Sekcja Join (Złączenie)



Miter Limit (Próg ścięcia)

W punktach narożnych ścieżek z obrysem dzieją się czasem dziwne rzeczy. W przypadku bardzo ostrych kątów wymyka się on czasem spod kontroli, tworząc szpice znacznie przekraczające zdefiniowaną dla niego grubość. Wartość wpisana

w polu *Miter Limit* (*Próg ścięcia*) określa limit (wyznaczany jako wielokrotność grubości obrysu), o jaki obrys w punkcie narożnym może przekroczyć dopuszczalną odległość od punktu narożnego, zanim zostanie przekształcony w złączenie ukośne (patrz rysunek 5.42). Przykładowo, wpisanie wartości 2 oznacza, że róg zostanie spłaszczony, jeśli grubość obrysu będzie przynajmniej dwukrotnie większa od swej zdefiniowanej wartości.

Rysunek 5.42. Menu Miter Limit (Próg ścięcia)



Dla małych kątów rogi obrysu wymykają się spod kontroli. W tym przypadku efektem jest wystający „łokieć"

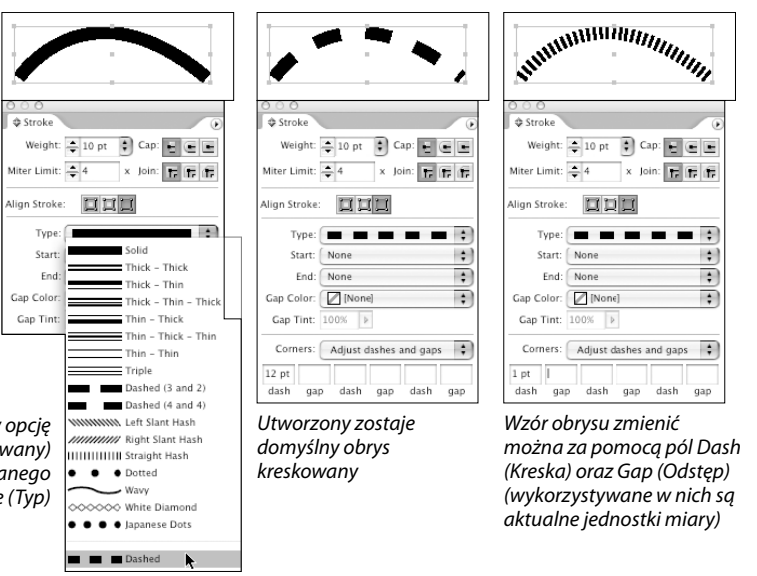
Zwiększenie wartości w polu Miter Limit (Próg ścięcia) powoduje nadawanie tego typu rogom złączenia ukośnego

Omawiane pole jest dostępne tylko po zaznaczeniu opcji *Miter Join* (*Złączenie ostre*), a zdefiniowana w nim wartość odnosi się wyłącznie do punktów narożnych.

Obrysy kreskowane

Obrys kreskowany tworzymy wybierając opcję *Dashed* (*Kreskowany*) z rozwijanego menu *Type* (*Typ*) i określając jego wygląd za pomocą wyświetlonych u dołu palety pól *Dash* (*Kreska*) oraz *Gap* (*Odstęp*) (patrz rysunek 5.43).

Rysunek 5.43. Tworzenie obrysu kreskowanego



Wybieramy opcję Dashed (Kreskowany) z rozwijanego menu Type (Typ)

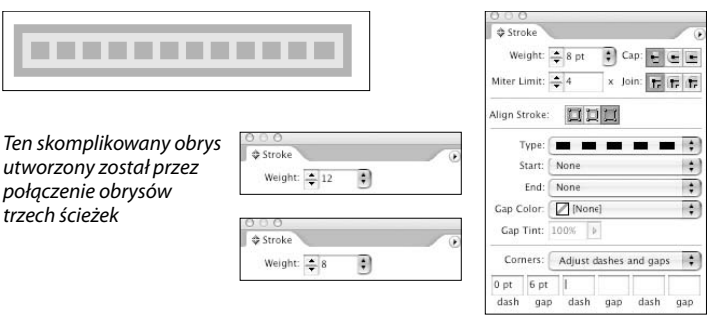
Utworzony zostaje domyślny obrys kreskowany

Wzór obrysu zmienić można za pomocą pól Dash (Kreska) oraz Gap (Odstęp) (wykorzystywane w nich są aktualne jednostki miary)

Tworzenie obrysów warstwowych

Wiele osób narzeka, że program InDesign nie zawiera ich ulubionych, „wymyślnych" poleceń. Jeśli nie możecie znaleźć tego, czego szukacie, w menu *Type* (*Tekst*) lub na palecie *Stroke* (*Obrys*) i nie jesteście w stanie utworzyć odpowiadającego Wam obrysu za pomocą stylów (style obrysów omawiamy w dalszej części tego rozdziału), możecie opracować go własnoręcznie. Prosty efekt wykorzystujący kilka obrysów utworzyć można za pomocą poniższej procedury (patrz rysunek 5.44).

1. Zaznaczamy ścieżkę.
2. Klonujemy ścieżkę. W tym celu naciskamy klawisze *Command+C/Ctrl+C*, aby ją skopiować, a następnie posługujemy się skrótem *Command+Option+Shift+V/Ctrl+Alt+Shift+V*. Kopia ścieżki zostanie wklejona dokładnie nad oryginałem.
3. Zmieniamy grubość, typ lub kolor kopii ścieżki.
4. Zaznaczamy oryginalną ścieżkę oraz jej duplikat i grupujemy je (nie możemy ich połączyć w ścieżkę złożoną, ponieważ wtedy jeden z obrysów zostałby nadany im obu, co usunęłoby opracowany właśnie efekt).

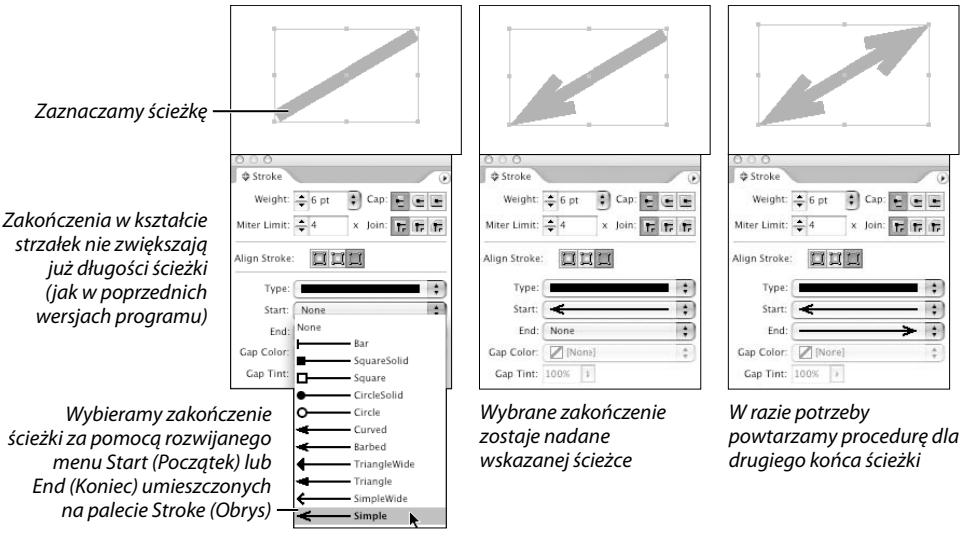


Rysunek 5.44. Tworzenie złożonego obrysu przez powielanie ścieżek

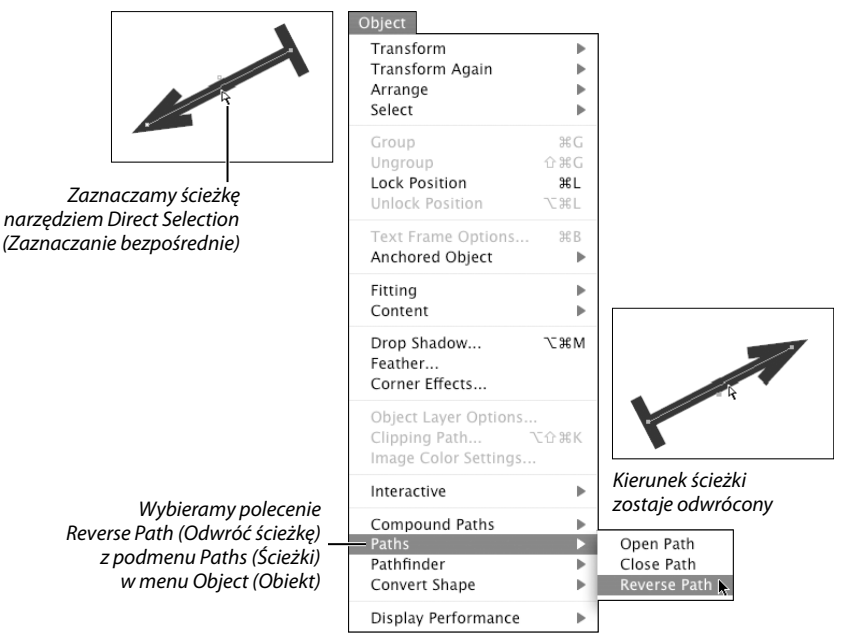
Strzałki

Zakończenia otwartych ścieżek wybierać możemy za pomocą rozwijanych menu *Start* (*Początek*) oraz *End* (*Koniec*) umieszczonych na palecie *Stroke* (*Obrys*). Pierwsze z nich zmienia wygląd punktu początkowego ścieżki (zgodnie z jej kierunkiem), a drugie — ostatniego. Nie ma konieczności definiowania zakończeń w obu wymienionych menu (patrz rysunek 5.45).

Zakończenia ścieżki można zamienić miejscami, zaznaczając ją narzędziem *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*) i wybierając polecenie *Reverse Path* (*Odwróć ścieżkę*) z podmenu *Paths* (*Ścieżki*) w menu *Object* (*Obiekt*) (patrz rysunek 5.46).



Rysunek 5.45. Tworzenie zakończenia ścieżki



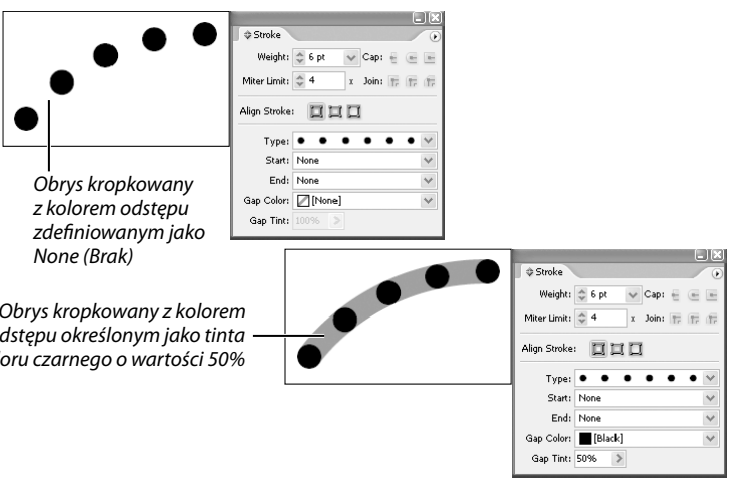
Rysunek 5.46. Odwracanie kierunku ścieżki

Nadruk

Nie znajdziecie tej podstawowej opcji związanej z obrysem w palecie *Stroke* (*Obrys*), więc nawet nie szukajcie. Umieszczono ją w palecie *Attributes* (*Atrybuty*) (otworzyć ją można, wybierając jej nazwę z menu *Window* (*Okno*)). Zaznaczenie pola *Overprint Stroke* (*Nadruk obrysu*) powoduje nadrukowywanie obrysu nad umieszczonymi pod nim obiektami (zamiast ich wycinania). Może się wydawać, że to niewiele, jeśli jednak tworzycie kolorowe publikacje, z pewnością szybko uznacie tę opcję za jedną z najważniejszych w całym programie (patrz rozdział 10. „Kolor").

Kolor i tinta odstępu

Po wybraniu jednego z przerywanych obrysów u dołu palety *Stroke* (*Obrys*) wyświetlone zostają menu *Gap Color* (*Kolor odstępu*) oraz *Gap Tint* (*Tinta odstępu*) (patrz rysunek 5.47). Za ich pomocą określić można kolor i tintę „pustych" obszarów obrysu.



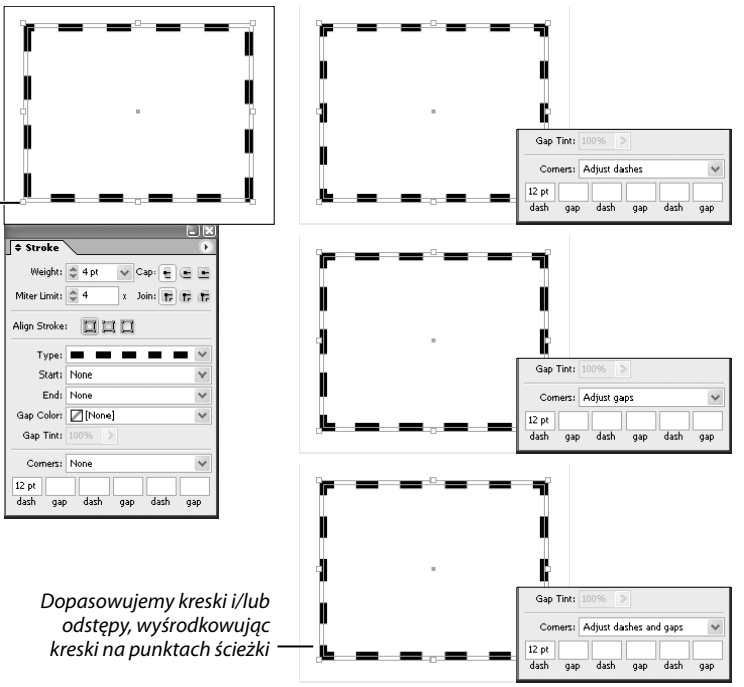
Rysunek 5.47. Określanie koloru i tinty odstępów obrysu

Dopasowywanie narożników

Po wybraniu jednego z przerywanych obrysów u dołu palety *Stroke* (*Obrys*) wyświetlone zostaje rozwijane menu *Corners* (*Narożniki*). Zawarte w nim opcje kontrolują sposób rysowania obrysu na kolejnych narożnikach ścieżki (patrz rysunek 5.48).

Opcja *Adjust Dashes* (*Dopasuj kreski*) zmienia długość kresek, wyśrodkowując je na poszczególnych punktach ścieżki. Wybranie opcji *Adjust Gaps* (*Dopasuj odstępy*) powoduje zmianę długości odstępów w tym samym celu. Jak łatwo się domyślić, opcja *Ajdust Dashes and Gaps* (*Dopasuj kreski i odstępy*) wpływa na długość obu elementów obrysu, natomiast opcja *None* (*Brak*) pozostawia go bez zmian.

Po co właściwie zmieniać długość kresek i odstępów obrysu? Otóż w przeciwnym wypadku odstępy mogą „wypaść" w narożnikach ścieżki. Jest to szczególnie widoczne w przypadku prostokątów.



Rysunek 5.48. Dopasowywanie narożników

Jeśli nie dopasujemy wyglądu obrysu kreskowanego, na rogach kształtu mogą się pojawić odstępy, powodując niezbyt atrakcyjny wizualnie efekt

Dopasowujemy kreski i/lub odstępy, wyśrodkowując kreski na punktach ścieżki

Edycja obrysu

Obrys nadany ścieżce zmieniać można za pomocą poniżej opisanych metod. Nie ma jednego, „właściwego" sposobu edycji obrysu — wszystko zależy od przyjętego stylu pracy oraz dostępnych w danej chwili palet.

- Wyświetlamy paletę *Stroke* (*Obrys*) i wprowadzamy zmiany za jej pomocą.
- Zaznaczamy pole *Stroke* (*Obrys*) na palecie *Color* (*Kolor*) i wybieramy jeden z dostępnych na niej kolorów (więcej na temat wykorzystywania tej palety powiemy w rozdziale 10. „Kolor").
- Wykorzystujemy przycisk *Stroke* (*Obrys*) umieszczony u dołu palety *Tools* (*Narzędzia*) w celu nadania lub usunięcia koloru albo gradientu nadanego ścieżce.
- Zaznaczamy ścieżkę, a następnie wybieramy nową grubość jej obrysu z menu *Stroke Weight* (*Grubość obrysu*) w menu rozwijanym.
- Za pomocą narzędzia *Eyedropper* (*Kroplomierz*) pobieramy atrybuty formatowania wybranej ścieżki, po czym nadajemy je innej.

Usuwanie obrysu

Za pomocą jednej z poniższych technik można szybko usunąć obrys ścieżki.

- Zaznaczamy ścieżkę, klikamy pole *Stroke* (*Obrys*) (umieszczone u dołu paska narzędzi) i wybieramy opcję *None* (*Brak*).
- Zaznaczamy ścieżkę, wyświetlamy paletę *Swatches* (*Próbki*), klikamy umieszczone w jej górnej części pole *Stroke* (*Obrys*) i wybieramy próbkę *None* (*Brak*).
- Wpisujemy wartość 0 w polu *Weight* (*Grubość*) na palecie *Stroke* (*Obrys*).

Style obrysu

Jeśli żaden ze standardowych obrysów dostępnych na palecie *Stroke* (*Obrys*) Wam nie odpowiada, możecie utworzyć własny, wykorzystując style obrysów (pod warunkiem że nowy styl będzie również jednolity, kropkowany lub kreskowany). InDesign nie obsługuje jeszcze obrysów utworzonych na bazie własnoręcznie wybranych przez użytkownika kształtów. Jeśli do Waszego pirackiego, gotyckiego lub metalowego biuletynu potrzebujecie obrysu wykorzystującego czaszki i skrzyżowane piszczele, będziecie musieli opracować go samodzielnie za pomocą ścieżek.

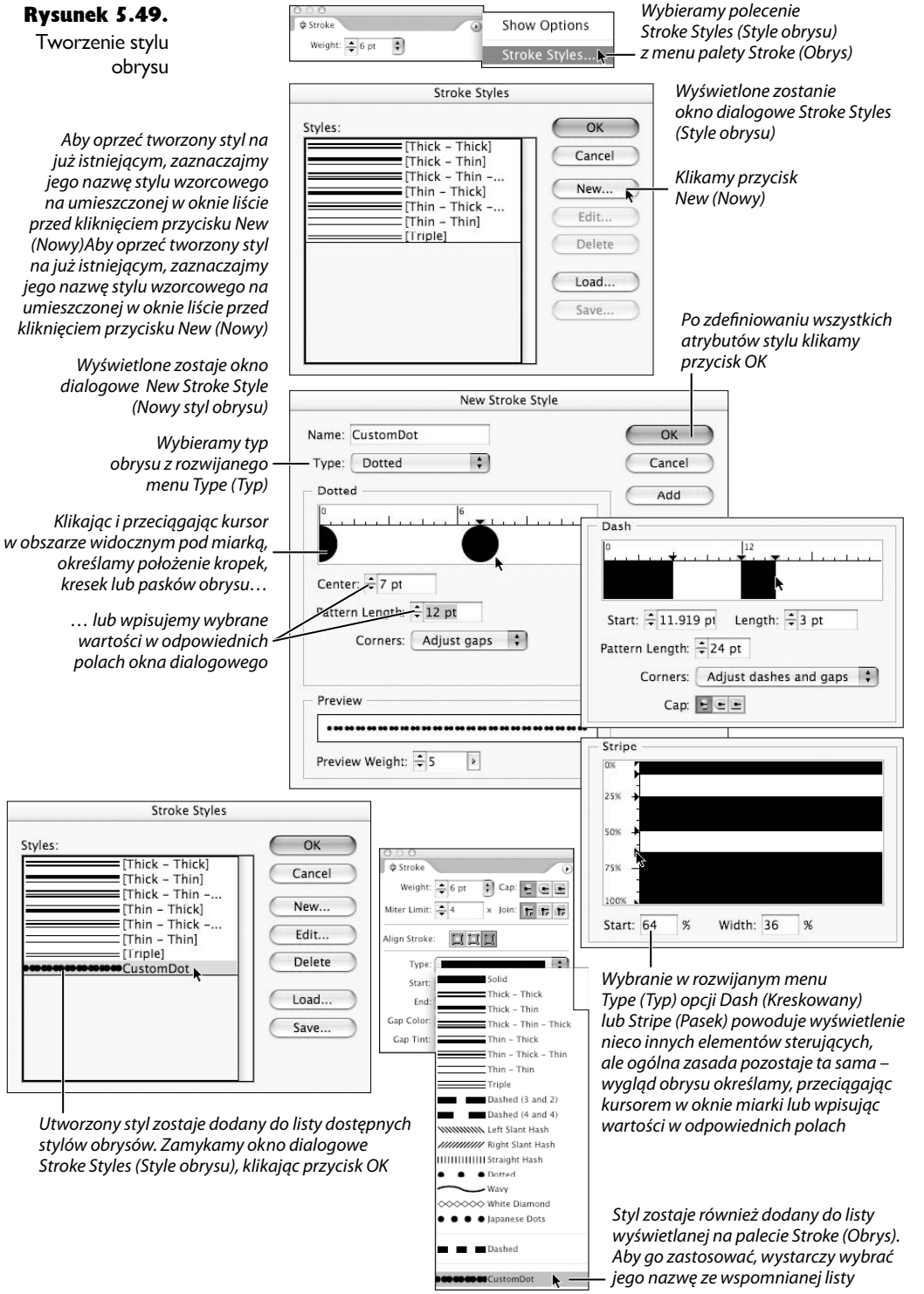
Styl obrysu tworzymy w następujący sposób (patrz rysunek 5.49).

1. Wybieramy polecenie *Stroke Styles* (*Style obrysu*) z menu palety *Stroke* (*Obrys*). Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Stroke Styles* (*Style obrysu*).
2. Tworzymy nowy styl, klikając przycisk *New* (*Nowy*). Tworzony styl można oprzeć na już istniejącym, zaznaczając jego nazwę na umieszczonej w oknie liście przed kliknięciem przycisku. Wyświetlone zostaje okno dialogowe *New Stroke Style* (*Nowy styl obrysu*).
3. Wpisujemy nazwę stylu i wybieramy typ obrysu z rozwijanego menu *Type* (*Typ*). Do wyboru mamy opcje *Dash* (*Kreskowany*), *Dotted* (*Kropkowany*) oraz *Stripe* (*Pasek*).
4. Konfigurujemy pozostałe atrybuty stylu. Dostępne opcje zależą od wybranego typu obrysu.

W oknie dialogowym *New Stroke Style* (*Nowy styl obrysu*) wyświetlony jest podgląd stylu obrysu oraz pole *Preview Weight* (*Podgląd grubości*). Wartość wpisana w tym polu wpływa wyłącznie na podgląd — sam styl nie zawiera definicji grubości obrysu. Mamy nadzieję, że to drobne niedociągnięcie zostanie poprawione w kolejnej wersji programu.

Bez względu na wybrany typ obrysu pole *Pattern Lenght* (*Długość wzorka*) określa długość wzoru zastosowanego w tworzonym stylu.

Rysunek 5.49. Tworzenie stylu obrysu



Obrys kreskowany

Długość kresek określać można przeciągając kursorem w obszarze znajdującym się pod miarką lub wpisując odpowiednie wartości w polach *Start* (*Początek*) lub *Lenght* (*Długość*). Aby umieścić we wzorze więcej niż jedną kreskę, należy kliknąć biały obszar i przeciągnąć kursor. Kreski usuwać można klikając je i przeciągając poza miarkę.

Możemy również zdefiniować zakończenia ścieżki oraz obsługę narożników. Służące do tego opcje działają identycznie jak ich odpowiedniki na palecie *Stroke* (*Obrys*), omówione w poprzednim podrozdziale.

Obrys kropkowany

Po wybraniu kropkowanego typu obrysu kolejne kropki dodawać możemy klikając biały obszar umieszczony pod miarką lub wpisując wartości w polu *Center* (*Środek*). W obu przypadkach określamy położenie środka kropki w stosunku do długości wzoru. Kropek nie można skalować — są to zawsze okręgi o wymiarach zależnych od grubości obrysu. Owalne kropki tworzyć można wybierając kreskowany typ obrysu i nadając mu zaokrąglone zakończenie.

Opcje dostępne w menu *Corners* (*Narożniki*) określają sposób rozmieszczenia kropek wokół narożników wybranej ścieżki. Po wybraniu opcji *None* (*Brak*) InDesign nie będzie dopasowywał ich położenia. Opcja *Adjust Gaps* (*Dopasuj odstępy*) powoduje zwiększenie lub zmniejszenie odstępów, tak aby na każdym punkcie ścieżki umieszczona została kropka. W rezultacie kropki będą rozmieszczone nierównomiernie, eliminujemy jednak ryzyko umieszczenia odstępu w narożniku ścieżki (co wygląda znacznie gorzej, zwłaszcza w przypadku prostokątów).

Kropki usuwać można przeciągając je poza obszar miarki.

Obrys paskowy

Sposób wypełniania ścieżki paskami określamy, przeciągając kursorem w polu umieszczonym na prawo od miarki lub wpisując odpowiadające nam wartości w polach *Start* (*Początek*) oraz *Width* (*Długość*). Nowy pasek dodać można przez przeciągnięcie kursorem w obrębie białego obszaru. Aby usunąć jeden z pasków, należy go przeciągnąć poza okno miarki.

Styl obrysu definiowany jest na poziomie dokumentu. Utworzenie go w jednej publikacji nie powoduje automatycznego dodania go do pozostałych dokumentów. Style można kopiować między publikacjami, zapisywać, wczytywać i dodawać do wszystkich nowych dokumentów. Ostatni z wymienionych efektów uzyskać można tworząc lub wczytując styl w pustym oknie publikacji.

Stosowanie stylów obrysu

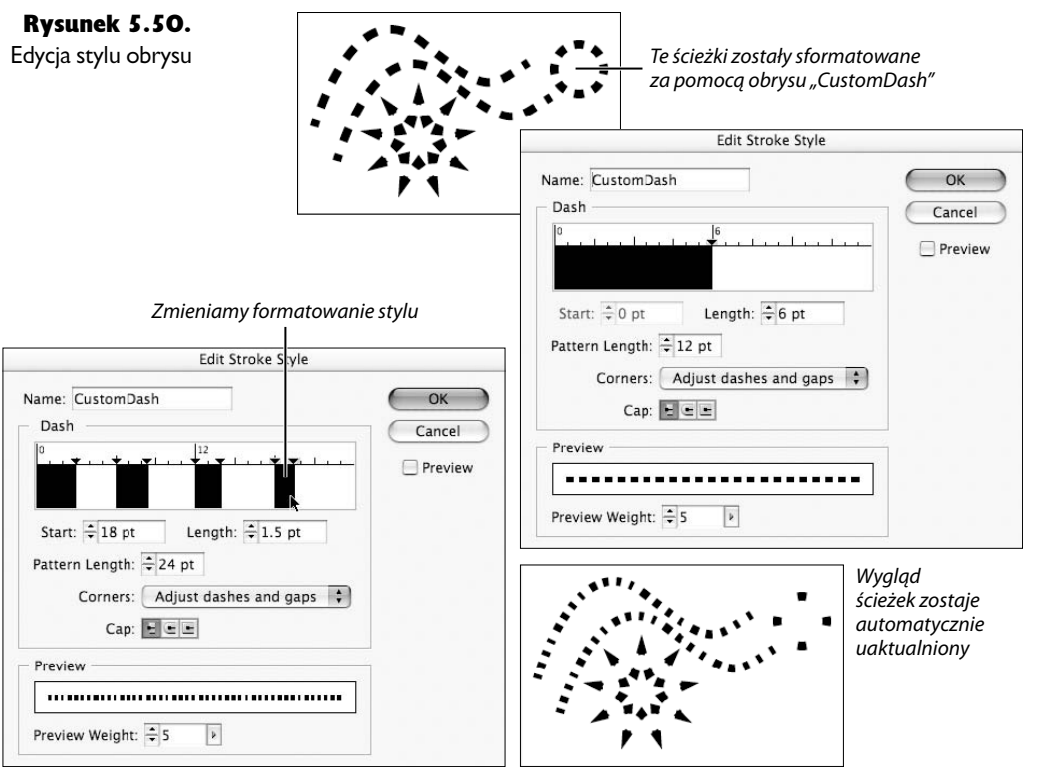
Style nadajemy zawsze w ten sam sposób: zaznaczamy obiekt i wybieramy nazwę stylu z rozwijanego menu *Type* (*Typ*) umieszczonego na palecie *Stroke* (*Obrys*).

Edytowanie stylów obrysu

W celu przeprowadzenia edycji stylu należy najpierw wybrać polecenie *Stroke Styles* (*Style obrysu*) z rozwijanego menu palety *Stroke* (*Obrys*). Następnie zaznaczamy wybrany styl na liście widocznej w oknie dialogowym *Stroke Styles* (*Style obrysu*) i klikamy przycisk *Edit* (*Edycja*). Wyświetlone zostaje okno dialogowe *Edit Stroke Style* (*Zmień styl obrysu*).

Wprowadzamy poprawki i zamykamy okno dialogowe. InDesign uaktualni wygląd wszystkich obiektów, którym nadano zmieniony styl (patrz rysunek 5.50).

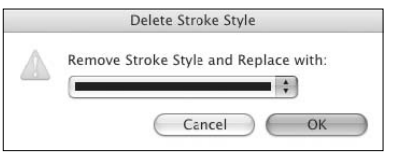
Rysunek 5.50. Edycja stylu obrysu



Usuwanie stylów obrysu

W celu usunięcia stylu należy najpierw wybrać polecenie *Stroke Styles* (*Style obrysu*) z rozwijanego menu palety *Stroke* (*Obrys*). Następnie zaznaczamy wybrany styl na liście widocznej w oknie dialogowym *Stroke Styles* (*Style obrysu*) i klikamy przycisk *Delete* (*Usuń*).

Wyświetlone zostanie okno dialogowe umożliwiające zastąpienie usuwanego stylu innym (patrz rysunek 5.51). Wybieramy jeden z dostępnych w menu stylów i klikamy przycisk *OK*. Wszystkie wystąpienia usuniętego stylu zostają zastąpione.



Rysunek 5.51. Usuwanie stylu obrysu

Zapisywanie stylów obrysu

Styl zapisać można również w postaci pliku. W tym celu należy najpierw wybrać polecenie *Stroke Styles* (*Style obrysu*) z rozwijanego menu palety *Stroke* (*Obrys*). Następnie zaznaczamy wybrany styl na liście widocznej w oknie dialogowym *Stroke Styles* (*Style obrysu*) i klikamy przycisk *Save* (*Zapisz*). Wyświetlone zostanie standardowe okno dialogowe, umożliwiające wybranie lokalizacji pliku i nadanie mu nazwy. Pliki zawierające definicje stylów obrysu programu InDesign mają rozszerzenie *.Inst*.

Wczytywanie stylów obrysu

Aby wczytać styl obrysu, należy wybrać polecenie *Stroke Styles* (*Style obrysu*) z rozwijanego menu palety *Stroke* (*Obrys*). W wyświetlonym oknie dialogowym klikamy przycisk *Load* (*Wczytaj*). Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Open File* (*Otwórz plik*). Wyszukujemy plik zawierający odpowiednie style, zaznaczamy go i klikamy przycisk *OK*.

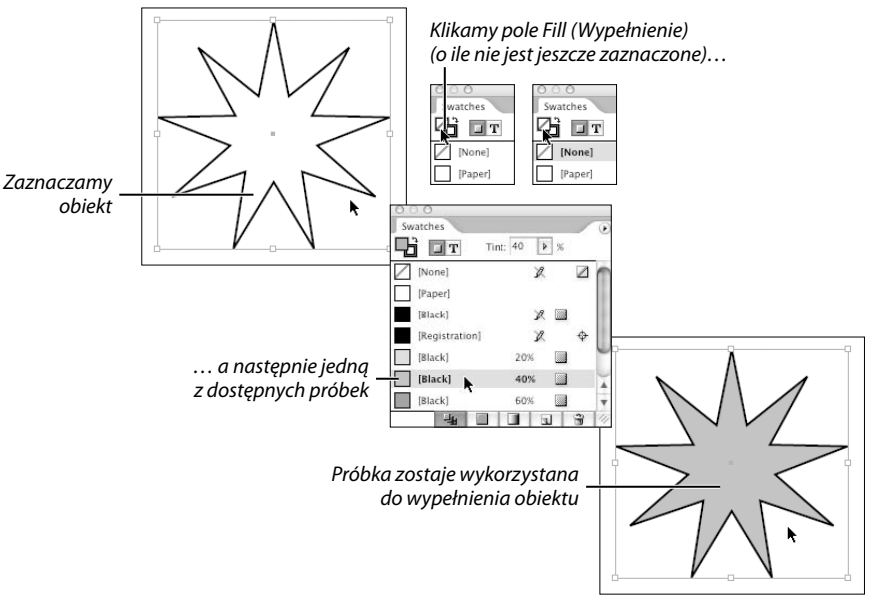
Pojedynczy styl obrysu można skopiować do innego dokumentu, zaznaczając sformatowany nim obiekt, kopiując go i wklejając w dokumencie docelowym. Styl zostanie przeniesiony wraz z obiektem, który można następnie usunąć.

Wypełnienia

Obrys określa formatowanie **zewnętrznej** części ścieżki, natomiast wypełnienie definiuje wygląd jej **wnętrza**. Dowolną (również otwartą) ścieżkę wypełnić można jednolitym kolorem, gradientem liniowym lub gradientem promienistym.

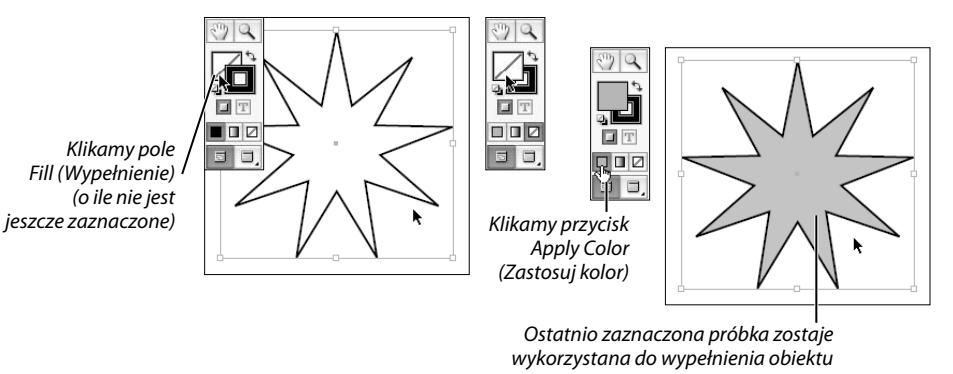
Wypełnienie nadajemy, zaznaczając ścieżkę i wykonując jedną z poniższych operacji.

- Klikamy pole *Fill* (*Wypełnienie*) umieszczone w górnej części palety *Swatches* (*Próbki*), a następnie klikamy jedną z dostępnych próbek (patrz rysunek 5.52).



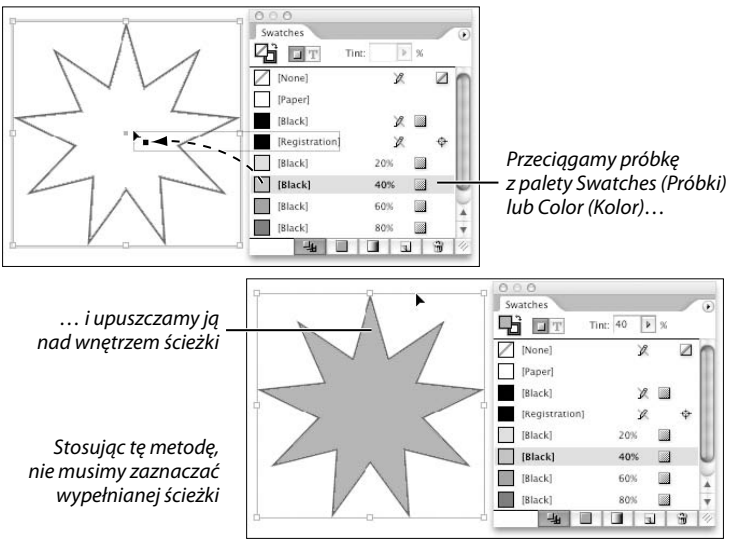
Rysunek 5.52. Nadawanie wypełnienia (metoda wykorzystująca paletę Swatches (Próbki))

- Klikamy pole *Fill* (*Wypełnienie*) umieszczone w dolnej części palety *Tools* (*Narzędzia*), a następnie klikamy przycisk *Apply Color* (*Zastosuj kolor*) (lub naciskamy przecinek). Powoduje to zastosowanie w charakterze wypełnienia ostatnio wykorzystanego koloru lub próbki (patrz rysunek 5.53).



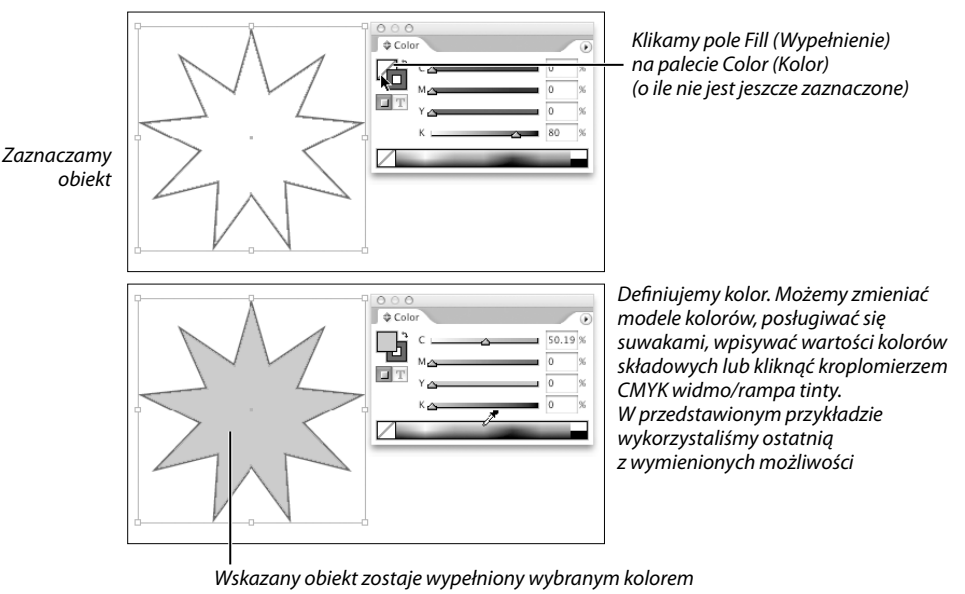
Rysunek 5.53. Nadawanie wypełnienia — metoda wykorzystująca paletę Tools (Narzędzia)

- Przeciągamy próbkę z palety *Swatches* (*Próbki*) lub *Color* (*Kolor*) i upuszczamy ją nad ścieżką (patrz rysunek 5.54). Ścieżka nie musi być zaznaczona.



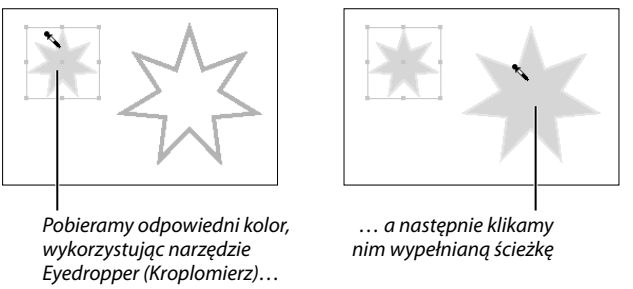
Rysunek 5.54. Nadawanie wypełnienia przez przeciąganie i upuszczanie

- Klikamy pole *Fill* (*Wypełnienie*) na palecie *Color* (*Kolor*), a następnie definiujemy kolor (patrz rysunek 5.55).



Rysunek 5.55. Nadawanie wypełnienia — metoda wykorzystująca paletę Color (Kolor)

- Wybieramy narzędzie *Eyedropper* (*Kroplomierz*) i klikamy obiekt sformatowany odpowiadającym nam wypełnieniem. Następnie tym samym narzędziem klikamy ścieżkę, której chcemy nadać wybrane wypełnienie (patrz rysunek 5.56).



Rysunek 5.56. Nadawanie wypełnienia — metoda wykorzystująca narzędzie Eyedropper (Kroplomierz)

Usuwanie wypełnienia

Wypełnienie ścieżki można łatwo usunąć, wykonując jedną z następujących operacji.

- Klikamy pole *Fill* (*Wypełnienie*) umieszczone w dolnej części palety *Tools* (*Narzędzia*), a następnie klikamy przycisk *None* (*Brak*) (lub naciskamy klawisz *X*, a następnie */*).

- Zaznaczamy pole *Fill* (*Wypełnienie*) na palecie *Color* (*Kolor*), a następnie klikamy próbkę *None* (*Brak*). Jeśli jest ona niewidoczna, należy wyświetlić opcje palety, wybierając polecenie *Show Options* (*Pokaż opcje*) z jej menu.

- Klikamy pole *Fill* (*Wypełnienie*) umieszczone w dolnej części palety *Tools* (*Narzędzia*), po czym wybieramy próbkę *None* (*Brak*) na palecie *Swatches* (*Próbki*).

Gradienty

Gradient to typ wypełnienia lub obrysu, który tworzy stopniowe przejście z jednego koloru w inny. W programie InDesign do dyspozycji mamy dwa rodzaje gradientów: *Linear* (*Liniowy*) oraz *Radial* (*Promienisty*). W obu przypadkach określić możemy wykorzystywane w gradiencie kolory (może on zawierać dwa lub więcej kolorów) oraz stopień, w jakim są one ze sobą zmieszane. Dla gradientu liniowego zdefiniować możemy dodatkowo kąt, pod którym jeden kolor przechodził będzie w drugi.

Gradient liniowy tworzy gładkie przejście (lub przejścia) między kolejnymi kolorami widocznymi na ścieżce, zgodnie z jej kierunkiem. W gradiencie promienistym efekt ten nadawany jest, począwszy od środka ścieżki i przechodzi w kierunku jej punktów końcowych. W obu przypadkach obliczenia opierają się na geometrycznych ograniczeniach ścieżki. Gradienty nadane znakom tekstu wykorzystują geometryczną obwiednię ramki zawierającej tekst (a nie poszczególne znaki).

Nadawanie gradientów

Aby nadać gradient ścieżce, postępujemy zgodnie z następującą procedurą (patrz rysunek 5.57).

1. Zaznaczamy ścieżkę za pomocą narzędzia *Selection* (*Zaznaczanie*) lub *Direct Selection* (*Zaznaczanie bezpośrednie*). Jeśli konieczne jest zaznaczenie tekstu, wykorzystujemy do tego narzędzie *Type* (*Tekst*) lub *Path Type* (*Tekst na ścieżce*).
2. Wykonujemy jedną z poniższych czynności.

   - Klikamy pole *Fill* (*Wypełnienie*) lub *Stroke* (*Obrys*) na palecie *Tools* (*Narzędzia*) (w zależności od tego, której części ścieżki gradient ma zostać nadany). Następnie klikamy przycisk *Apply Gradient* (*Zastosuj gradient*) umieszczony u dołu tej samej palety.

   - Wyświetlamy paletę *Gradient* (wybierając jej nazwę z menu *Window* (*Okno*)) i klikamy pasek gradientu.

   - Klikamy jedną z próbek gradientu na palecie *Swatches* (*Próbki*) (wyświetlić ją można, naciskając klawisz *F5*). Próbkę można również przeciągnąć z palety i upuścić nad wybraną ścieżką (nie musi ona być zaznaczona).

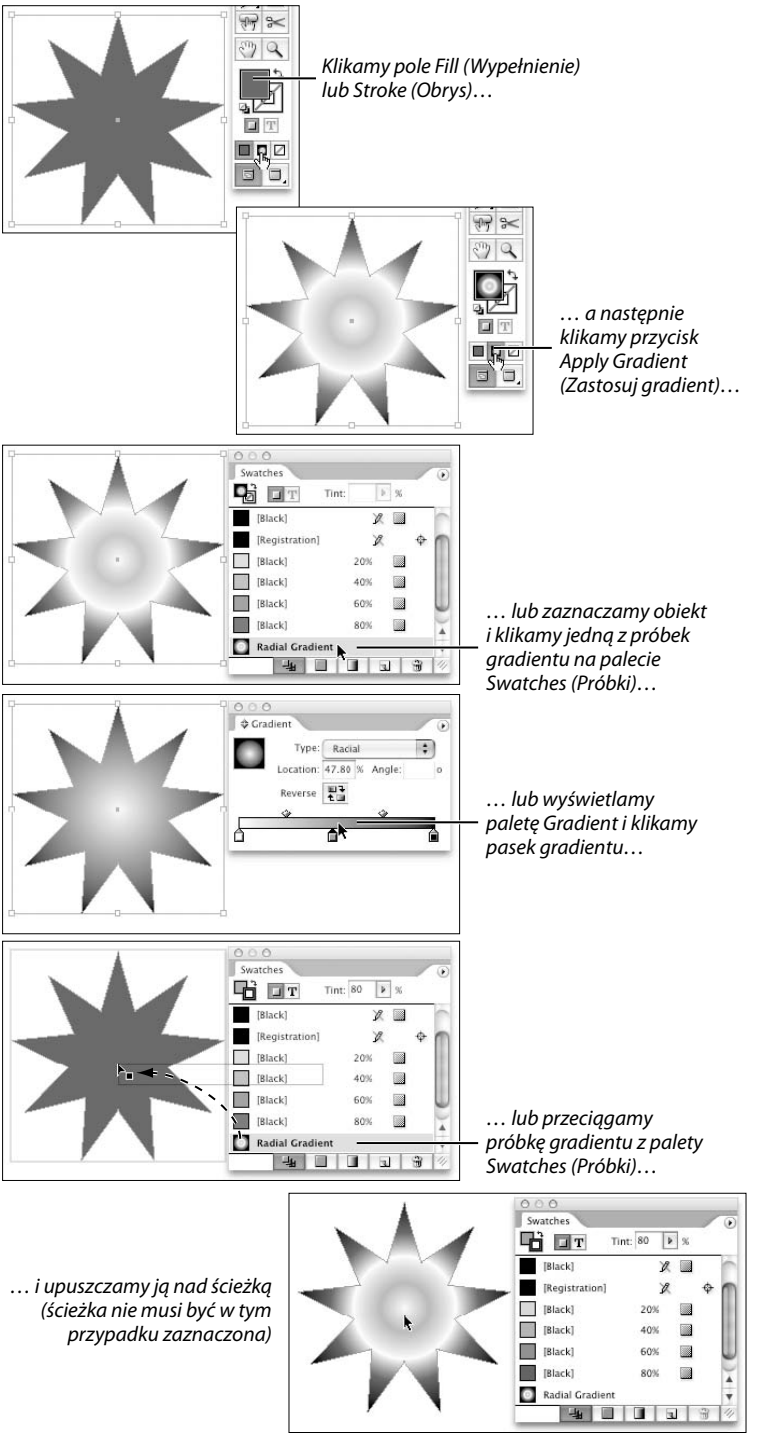
   - Zaznaczamy narzędzie *Eyedropper* (*Kroplomierz*), klikamy obiekt sformatowany za pomocą odpowiadającego nam gradientu, po czym tym samym narzędziem klikamy ścieżkę.

   - Zaznaczamy narzędzie *Gradient* i przeciągamy nim wewnątrz ścieżki.

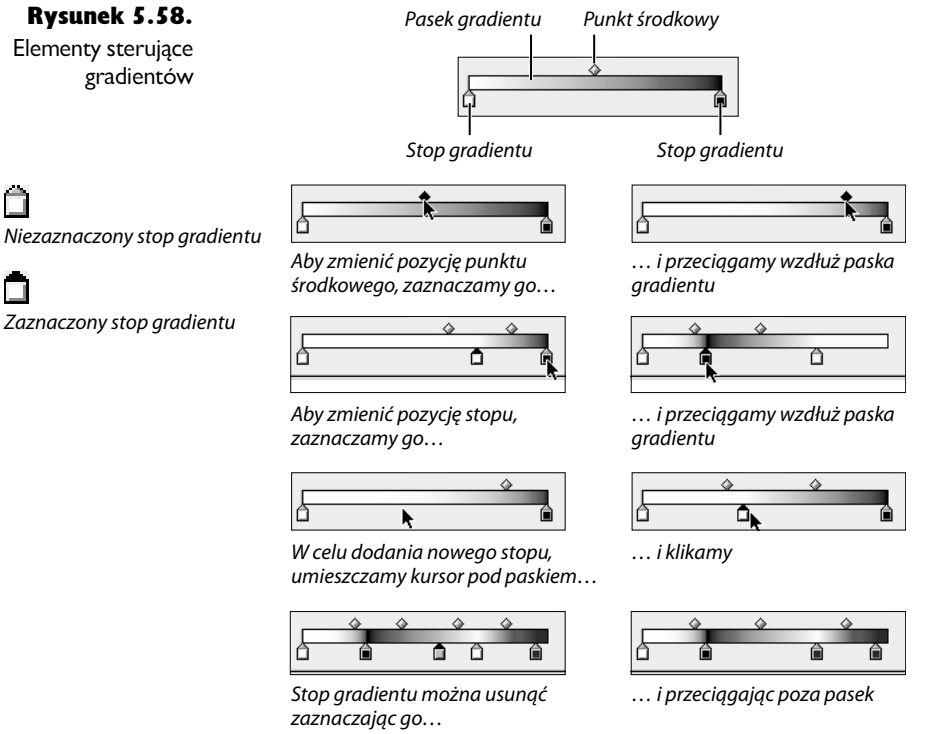
Elementy sterujące gradientów

W trakcie tworzenia i edycji gradientów posługujemy się następującymi elementami sterującymi: paskiem gradientu, ikonami stopu oraz ikonami punktów środkowych. Nie wiecie, o czym mówimy? Spójrzcie na rysunek 5.58.

Rysunek 5.57. Nadawanie gradientu



Rysunek 5.58. Elementy sterujące gradientów



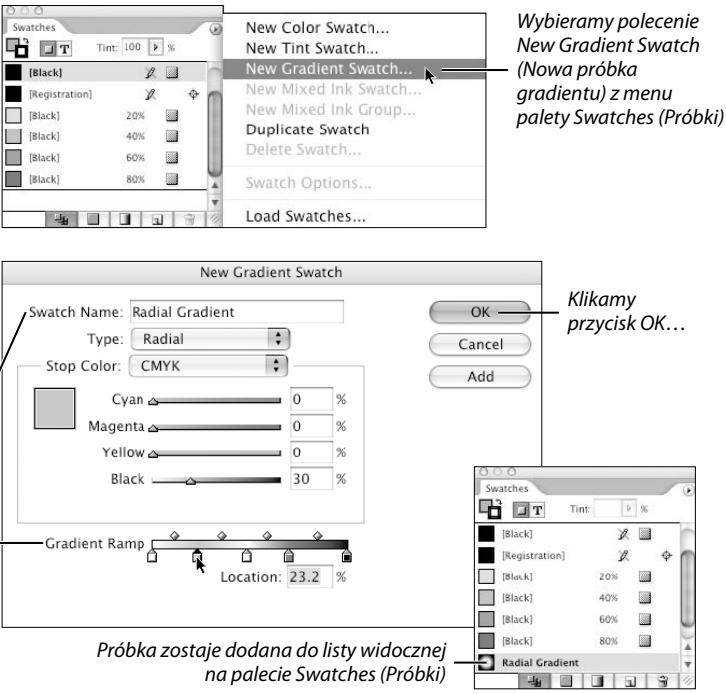
Tworzenie próbki gradientu

Naszym zdaniem najlepszym sposobem nadawania gradientów jest wykorzystanie palety *Swatches* (*Próbki*). Podobnie jak w przypadku kolorów zastosowanie próbki gradientu tworzy łącze między nią a sformatowanym w ten sposób obiektem. Oznacza to, że w razie jej późniejszej edycji wszelkie zmiany zostaną automatycznie wprowadzone do sformatowanych nią elementów.

Próbkę gradientu tworzymy w następujący sposób (patrz rysunek 5.59).

1. Zaznaczamy obiekt sformatowany odpowiadającym nam gradientem (opcjonalnie).
2. Wyświetlamy paletę *Swatches* (*Próbki*) (o ile nie jest jeszcze widoczna) i wybieramy polecenie *New Gradient Swatch* (*Nowa próbka gradientu*) z jej menu. Wyświetlone zostanie okno dialogowe *New Gradient Swatch* (*Nowa próbka gradientu*). Jeśli wykonaliśmy pierwszy krok, w oknie tym wyświetlone zostaną atrybuty gradientu nadanego wskazanemu obiektowi. W przeciwnym wypadku pokazane zostaną ustawienia gradientu domyślnego.
3. Tworząc gradient na podstawie formatowania innego obiektu, należy wpisać nazwę tworzonej próbki (opcjonalnie) i kliknąć przycisk *OK*, zapisując ją. Jeśli opracowujemy gradient od zera, musimy określić jego kolory oraz pozycje stopów na pasku. Po osiągnięciu zamierzonego efektu klikamy przycisk *OK*, zapisując próbkę. Zostaje ona dodana do listy widocznej na palecie *Swatches* (*Próbki*).

Rysunek 5.59. Tworzenie próbki gradientu

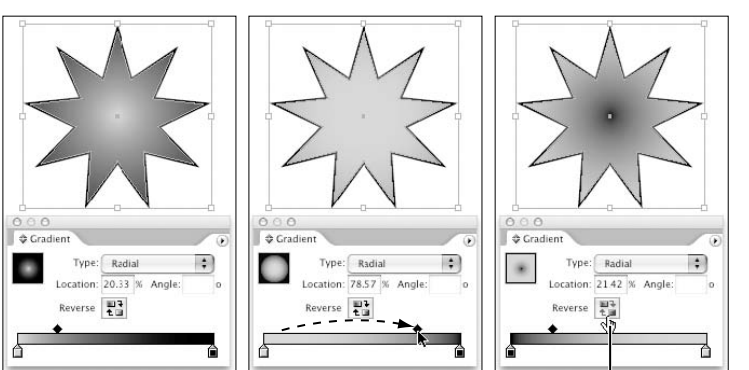


Paleta Gradient

Gradienty można również tworzyć i edytować za pośrednictwem palety *Gradient* (patrz rysunek 5.60). Podobnie jak okna dialogowe *New Gradient Swatch* (*Nowa próbka gradientu*) oraz *Gradient Options* (*Opcje gradientu*) zawiera ona pasek gradientu z umieszczonymi nad nim punktami środkowymi oraz położonymi pod nim stopami gradientu.

W celu nadania gradientu ścieżce należy ją zaznaczyć, wyświetlić omawianą paletę i kliknąć pasek gradientu. Tak zdefiniowany gradient zostanie nadany wskazanemu obiektowi.

Rysunek 5.60. Wykorzystywanie palety Gradient



Paletą Gradient posługujemy się, przeprowadzając edycję gradientów nadanych elementom publikacji. Możemy, jak w niniejszym przykładzie, zmienić położenie punktu środkowego, znajdującego się między stopami gradientu

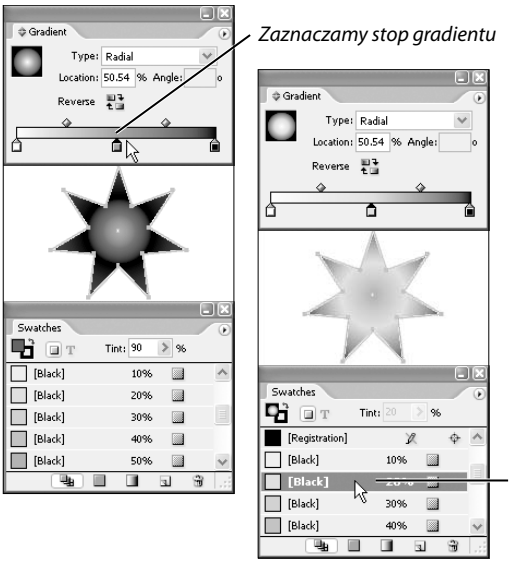
Jedyny element dostępny na palecie Gradient to przycisk Reverse (Odwrotny). Naciśnięcie go powoduje odwrócenie kierunku gradientu

Edycję gradientu przeprowadzić można zaznaczając wykorzystującą go ścieżkę i wyświetlając paletę *Gradient* (jeśli jeszcze nie jest widoczna). Ustawienia gradientu nadanego ścieżce zostaną wyświetlone na palecie. Następnie możemy dodać nowe stopy gradientu lub zmienić położenie już istniejących, a także przesunąć punkt środkowy i zdefiniować nowe kolory. Wszystkie zmiany wprowadzone zostaną do gradientu wskazanej ścieżki.

Edycja gradientu

Aby zmienić kolor, typ gradientu lub jego kąt, należy zaznaczyć obiekt, któremu nadaliśmy gradient, a następnie wyświetlić paletę Gradient. Gradient zmienić można na jeden z poniższych sposobów.

- Przeciągamy stop gradientu na nową pozycję na pasku.
- Zaznaczamy stop i wpisujemy nową wartość w polu *Location* (*Położenie*).
- Dodajemy nowy stop, klikając pod paskiem gradientu.
- Zmieniamy położenie punktu środkowego, przeciągając go nad paskiem gradientu. Można również zaznaczyć punkt i wpisać nową wartość w polu *Location* (*Położenie*).
- Usuwamy stop, przeciągając go poza pasek gradientu.
- Odwracamy gradient, klikając przycisk *Reverse* (*Odwrotny*).
- Zmieniamy kąt gradientu liniowego, wpisując nową wartość w polu *Angle* (*Kąt*).
- Wybieramy nowy kolor stopu gradientu za pomocą palety *Swatches* (*Próbki*). W tym celu należy zaznaczyć stop i kliknąć wybraną próbkę, przytrzymując jednocześnie klawisz *Option/Alt* (patrz rysunek 5.61).
- Nadajemy nienazwany kolor stopowi gradientu, zaznaczając go i określając nowy kolor za pomocą palety *Color* (*Kolor*). Kolor stopu jest na bieżąco aktualizowany w oparciu o parametry koloru wprowadzane we wspomnianej palecie.
- Zmieniamy typ gradientu za pomocą rozwijanego menu *Type* (*Typ*).



Każdy użytkownik programu InDesign musi przez to przejść przynajmniej raz – zaznaczamy stop gradientu, a następnie klikamy próbkę na palecie Swatches (Próbki), chcąc przypisać jej kolor do stopu. Zamiast tego InDesign wypełnia (lub nadaje obrys) ścieżkę wskazanym kolorem. Jakim więc sposobem zmienić można kolor stopu?

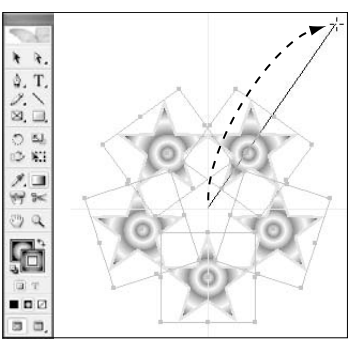
Przytrzymujemy klawisz Option/Alt i klikamy próbkę koloru na palecie Swatches (Próbki). Kolor zostaje przypisany do stopu

Rysunek 5.61. Zmienianie koloru stopu za pomocą palety Swatches (Próbki)

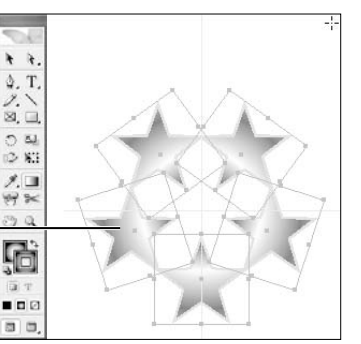
Nadawanie gradientu wielu ścieżkom

Aby nadać gradient wielu ścieżkom, należy je zaznaczyć (nie muszą one posiadać obrysów lub wypełnień sformatowanych z użyciem gradientu), a następnie przeciągnąć nad nimi narzędziem *Gradient*. Punkt, w którym rozpoczniemy przeciąganie, określa początek gradientu (patrz rysunek 5.62).

Rysunek 5.62. Nadawanie gradientu wielu obiektom



Zaznaczamy kilka ścieżek. W tym przykładzie każda z nich wypełniona jest gradientem promienistym. Umieszczamy narzędzie Gradient w punkcie wyznaczającym środek (dla typu promienistego) lub początek (dla typu liniowego) gradientu i przeciągamy



Wszystkim ścieżkom nadany zostaje ten sam gradient

Przezroczystość

Gdyby niniejsza publikacja była podręcznikiem do logiki, a nie momentami nielogiczną książką o programie komputerowym, moglibyśmy przytoczyć następujący sylogizm: Model rysowania PostScript nie dopuszcza stosowania przezroczystości; InDesign jest programem do tworzenia publikacji opartym na języku PostScript. Wynika z tego, że w programie InDesign nie można tworzyć przezroczystych obiektów. Zgadza się?

No… nie do końca.

Język PostScript nie dopuszcza przezroczystości, jej obsługa jest jednak wbudowana w model rysowania programu InDesign — część aplikacji jest odpowiedzialna za rysowanie elementów na ekranie. W jaki zatem sposób aplikacja ta przeprowadza drukowanie przezroczystych obiektów na drukarkach PostScript? To proste: oszukując. W trakcie drukowania InDesign posługuje się metodą znaną od lat użytkownikom programów Illustrator oraz Freehand (i być może również CorelDRAW, ale co do tego nie mamy pewności) — tworzy iluzję przezroczystości za pomocą ścieżek odcinania i (lub) przekształca przezroczyste obiekty na grafiki rastrowe i przesyła je osobno do drukarki. Wszystkie wymienione operacje przeprowadzane są w tle — wygląd dokumentu pozostaje bez zmian. Zmianie ulega jedynie sposób przesyłania obiektów do drukarki.

Sposób przesyłania umieszczonych na danej rozkładówce przezroczystych obiektów do drukarki zależy od ustawień zdefiniowanych w oknie dialogowym *Transparency Flattener Settings* (*Ustawienia spłaszczania przezroczystości*). Więcej informacji na ten temat znaleźć można w rozdziale 11. „Drukowanie". Generalnie jednak przezroczyste obiekty utrudniają nieco drukowanie dokumentów, a umieszczenie jednego przezroczystego elementu nad innym wyjątkowo komplikuje ten proces.

Co doprowadza nas do jednego z naszych ulubionych przemówień, zatytułowanego „Władza rodzi odpowiedzialność". Łatwo jest opracować połączenie przezroczystych obiektów i ustawień spłaszczania uniemożliwiających wydrukowanie dokumentu na drukarce PostScript. Łatwo jest również stworzyć publikacje, które powalą taką drukarkę na kolana, a także pliki zajmujące nieprawdopodobną ilość miejsca na dysku twardym.

Nie oznacza to, że należy unikać przezroczystości. Byłoby to niezbyt mądre, zwłaszcza że pewnych efektów wizualnych nie da się osiągnąć bez jej wykorzystania. Warto jednak pamiętać, iż stosowanie tego narzędzia niesie ze sobą pewne koszty. Warto więc porównać potencjalne ryzyko (drukowanie powolne lub w ogóle niemożliwe do przeprowadzenia) oraz zysk (atrakcyjność wizualna publikacji).

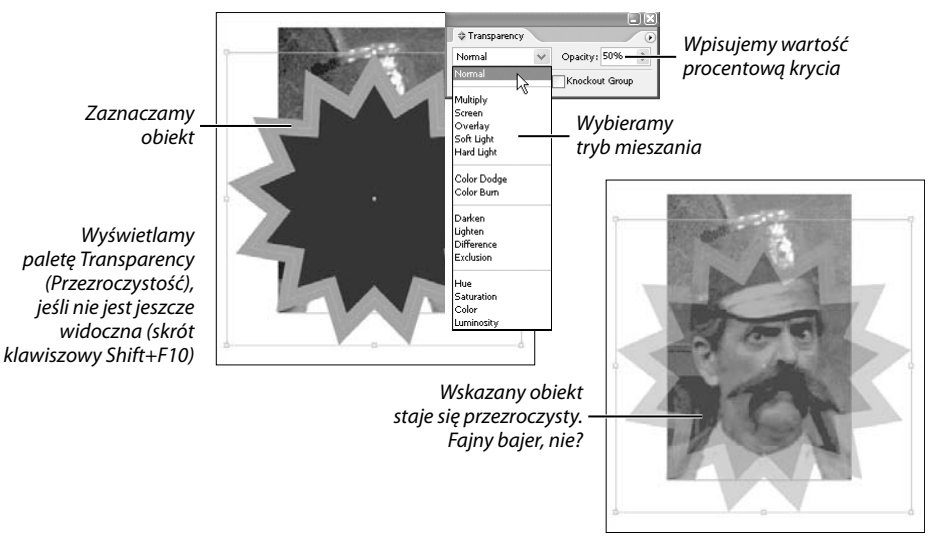
Obsługa przezroczystości w programie InDesign różni się nieco od stosowanej w aplikacji Photoshop. W drugim z wymienionych programów jest ona atrybutem przypisywanym warstwom, w pierwszym natomiast nadajemy ją po-

szczególnym elementom na stronach. Przezroczystość wypełnienia i obrysu danego obiektu zawsze jest taka sama — nie można nadać wymienionym elementom różnych jej wartości.

Nadawanie przezroczystości

Przezroczystość nadać można wybranemu elementowi strony za pomocą następującej procedury (patrz rysunek 5.63).

1. Zaznaczamy element.
2. Wyświetlamy paletę *Transparency* (*Przezroczystość*), wybierając jej nazwę z menu *Window* (*Okno*).
3. Wybieramy tryb mieszania z rozwijanego menu *Bledning Mode* (*Tryb mieszania*).
4. Przeciągamy suwak przezroczystości lub wpisujemy odpowiednią wartość w polu *Opacity* (*Krycie*).



Rysunek 5.63. Nadawanie obiektowi przezroczystości

Tryby mieszania

Tryby mieszania określają sposób, w jaki kolory przezroczystych obiektów mieszane są z kolorami elementów umieszczonych pod nimi (patrz rysunek 10.10 w rozdziale „Kolor").

Po nadaniu obiektowi przezroczystości uzyskany w rezultacie kolor opracowywany jest na podstawie wszystkich składowych kolorów — zarówno samego obiektu, jak i elementów umieszczonych pod nim. Przykładowo, jeśli nałożymy na siebie dwa kolory podstawowe, efekt zastosowanego trybu mieszania będzie niemal zawsze inny dla każdej z czterech farb. Kiedy mówimy, że dany tryb

mieszania daje pewien efekt dla określonej wartości procentowej koloru szarego, mamy na myśli procentową zawartość składowej koloru.

Efekt wykorzystania trybu mieszania zależy od aktualnych ustawień zarządzania kolorem. Przykładowo, wartości farb kolorów wykorzystanych w stosie przezroczystych obiektów nigdy nie przekroczą limitu pokrycia zdefiniowanego w bieżącym profilu zarządzania kolorami (nie próbujcie udowodnić, że nie mamy racji, jeśli zależy Wam na zdrowiu psychicznym Waszego drukarza).

Poniżej przedstawiamy opisy najczęściej wykorzystywanych trybów mieszania. Termin **kolor mieszania** odnosi się do koloru nadanego obiektowi umieszczonemu najbardziej z przodu. **Kolor bazowy** oznacza kolor elementu umieszczonego pod przezroczystym obiektem, a **kolor wynikowy** — barwę powstałą w wyniku nałożenia obu wymienionych kolorów.

Normal (Zwykłe)

Zwykły tryb mieszania dodaje kolor mieszania do koloru bazowego. Jeśli pierwszy z nich jest czarny, a wartość krycia wynosi *10%*, kolor wynikowy powstaje w wyniku dodania *10%* czerni do koloru bazowego. Wybranie tego trybu oraz wartości krycia równej *100%* jest równoważne z wyłączeniem przezroczystości.

Multiply (Mnożenie)

Zaznaczenie tego trybu zawsze daje w rezultacie ciemniejszy kolor. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, kiedy kolorem mieszanym jest biały lub *Paper* (*Papier*). Wtedy jednak zastosowanie omawianego trybu nie powoduje żadnego efektu. Mnożenie jest bardzo podobne do nadrukowywania jednego obiektu nad drugim (więcej na ten temat powiemy w rozdziale 10. „Kolor") lub rysowania mazakami nakładających się linii. Naszym zdaniem tryb ten znakomicie sprawdza się podczas tworzenia cieni (patrz poniżej).

Screen (Mnożenie odwrotności)

Ten tryb daje w efekcie kolor nieco jaśniejszy niż kolor bazowy (chyba że obiekt z przodu ma kolor czarny — wtedy jego zastosowanie nie daje żadnego efektu). Najlepszą, praktyczną definicję tego trybu przytoczył pracownik firmy Adobe, Russel Brown: Mnożenie odwrotności przypomina wyświetlanie dwóch slajdów na tym samym ekranie. Rezultat jest zawsze jaśniejszy od każdego z kolorów składowych. Jeśli tło jest białe lub czarne, jego kolor pozostaje bez zmian.

Overlay (Nałożenie)

Po wybraniu tego trybu InDesign porównuje oba kolory składowe, podkreślając występujące w nich obszary świateł i cieni poprzez rozjaśnianie pierwszych i przyciemnianie drugich. Jeśli którykolwiek z obiektów nadany ma kolor za-

wierający *50%* szarości, omawiany tryb nie powoduje żadnej zmiany. Nałożenie znacznie zwiększa kontrast i łatwo może wymknąć się spod kontroli — efekt ten można zniwelować zmniejszając wartość suwaka *Opacity* (*Krycie*).

Soft Light (Łagodne światło)

Większość ludzi porównuje rezultat zastosowania tego trybu do oświetlenia tła delikatnym światłem punktowym. Delikatne światło nie zmienia wyglądu obiektów, jeśli którykolwiek z nich jest czarny lub biały. W pozostałych przypadkach subtelnie wzmacnia występujące barwy, rozjaśniając obszary świateł i przyciemniając obszary cieni.

Hard Light (Ostre światło)

Tutaj otrzymujemy dwa tryby mieszania w cenie jednego: jeśli kolor mieszany jest jaśniejszy niż *50%* szarości, grafika jest rozjaśniana, tak jak przy mieszaniu typu *Screen* (*Mnożenie odwrotności*). W przeciwnym wypadku obraz jest przyciemniany tak samo jak w trybie *Multiply* (*Mnożenie*).

Darken (Ściemnianie)

Jako kolor wynikowy przedstawiany jest ciemniejszy z kolorów składowych.

Lighten (Rozjaśnianie)

Jako kolor wynikowy przedstawiany jest jaśniejszy z kolorów składowych.

Hue (Barwa)

Ten tryb tworzy kolor o jasności i nasyceniu koloru bazowego, a barwie koloru mieszania. Umieszczenie czarnego obiektu nad kolorowym powoduje zmniejszenie nasycenia kolorów tła.

Saturation (Nasycenie)

W tym trybie kolor wynikowy ma jasność oraz barwę koloru bazowego i nasycenie koloru mieszania.

Color (Kolor)

Ten tryb różni się nieco od trybu *Hue* (*Barwa*). Łączy on jasność koloru bazowego z barwą i nasyceniem koloru mieszania. Jest to wygodna metoda kolorowania rysunków monochromatycznych oraz podbarwiania rysunków kolorowych.

Luminosity (Jasność)

W tym przypadku jasność koloru mieszania łączona jest z barwą i nasyceniem koloru bazowego.

Opcje przezroczystości

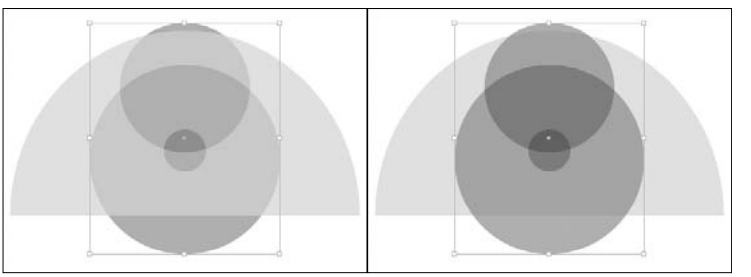
A co z polami dołu palety *Transparency* (*Przezroczystość*)? Określenia *Isolate Blending* (*Izoluj mieszanie*) oraz *Knockout Group* (*Grupa wycinania*) raczej nie mówią same za siebie. Obie opcje dotyczą wyłącznie grup obiektów.

Isolate Blending (Izoluj mieszanie)

Opcja ta dotyczy grup obiektów wykorzystujących tryb mieszania inny niż *Normal* (*Zwykłe*). Włączenie jej zmienia sposób ich interakcji z obiektami umieszczonymi w tle. Bez względu na wybrany tryb mieszania są one traktowane jakby przypisano im tryb *Normal* (*Zwykłe*). *Wewnątrz* grupy zachowywane są pierwotne ustawienia (patrz rysunek 5.64).

Zaznaczona grupa zawiera trzy okręgi. Każdy z nich wypełniono kolorem czarnym. Następnie całej grupie nadano przezroczystość o kryciu równym 50% i trybie mieszania Multiply (Mnożenie)

Półokrąg zajmuje przestrzeń za grupą i obok niej



Kiedy opcja Isolate Blending (Izoluj mieszanie) jest wyłączona, kolory okręgów w grupie mieszane są z kolorem bazowym zgodnie z przypisanymi im trybami

Włączenie omawianej opcji zmienia sposób, w jaki kolor tła wpływa na przezroczyste obiekty

Rysunek 5.64. Opcja Isolate Blending (Izoluj mieszanie)

Knockout Group (Grupa wycinania)

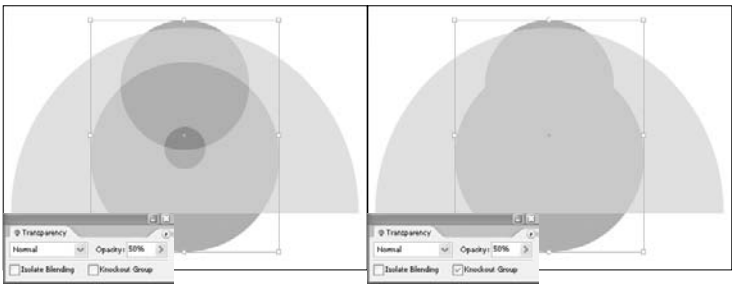
Po wskazaniu grupy przezroczystych obiektów i zaznaczeniu tego pola poszczególne obiekty w grupie staną się dla siebie nawzajem nieprzezroczyste (patrz rysunek 5.65). Innymi słowy, opcja ta powinna się raczej nazywać „Wycinanie obiektów wewnątrz grupy", ale wtedy jej nazwa nie zmieściłaby się na palecie. Obiekty spoza grupy traktowane są zgodnie ze zdefiniowanym trybem mieszania (patrz powyżej). Możliwe jest włączenie jednocześnie opcji *Knockout Group* (*Grupa wycinania*) i *Isolate Blending* (*Izoluj mieszanie*) (patrz rysunek 5.66).

Nadawanie przezroczystości grupom

Nadawanie przezroczystości całej grupie różni się nieco od nadawania jej pojedynczym obiektom wchodzącym w skład tej grupy (patrz rysunek 5.67). W pierwszym z wymienionych przypadków InDesign przesłania ustawienia przezroczystości nieprzezroczystych elementów grupy, pozostawiając przezroczyste obiekty bez zmian.

Zaznaczona grupa zawiera trzy okręgi. Każdy z nich wypełniono kolorem czarnym. Następnie całej grupie nadano przezroczystość o kryciu równym 50% i trybie mieszania Multiply (Mnożenie)

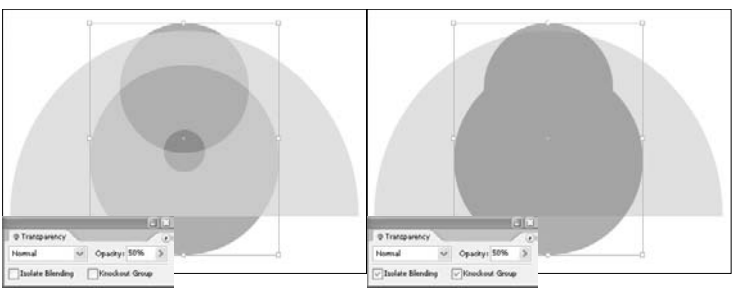
Półokrąg zajmuje przestrzeń za grupą i obok niej



Kiedy opcja Knockout Group (Grupa wycinania) jest wyłączona, obiekty w grupie wpływają na siebie nawzajem

Po jej włączeniu obiekty w grupie stają się nieprzezroczyste dla siebie, ale pozostają przezroczyste dla obiektów spoza grupy

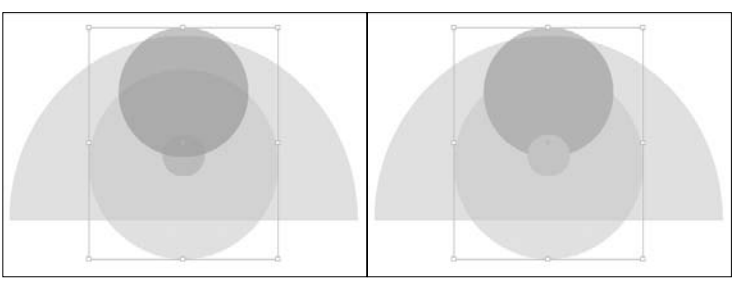
Rysunek 5.65. Polecenie Knockout Group (Grupa wycinania)



Obie opcje są wyłączone

Obiekty w grupie kryją się wzajemnie, a całej grupie nadany zostaje tryb mieszania Normal (Zwykły), stosowany względem elementów nie wchodzących w jej skład

Rysunek 5.66. Połączenie opcji Isolate Blending (Izoluj mieszanie) oraz Knockout Group (Grupa wycinania)



Ta grupa zawiera trzy okręgi. Każdy z nich wypełniono tintą koloru czarnego. Następnie całej grupie przypisano tryb mieszania Multiply (Mnożenie)

Tutaj przezroczystość równą 50% nadano grupie jako całości, a nie jej poszczególnym elementom

Rysunek 5.67. Nadawanie przezroczystości grupom

Cienie

Co takiego jest w cieniach? Czy wszyscy chcą, aby elementy ich publikacji wyglądały niczym wysoce mobilny pancernik Nadesico, unoszący się wyzywająco ponad stronami? Nie jesteśmy pewni, ale wiemy, że te wszechobecne, dwuwymiarowe iluzje przestrzeni trójwymiarowej to coś, bez czego żaden grafik nie będzie w stanie zakończyć projektowania dokumentu — chyba że klient nagle przestanie się ich domagać.

Cień nadać można każdemu elementowi dokumentu, określając dodatkowo jego przesunięcie, kolor, przezroczystość, szum oraz ostrość lub rozmycie. Efektu tego (ani żadnego innego związanego z przezroczystością) nie można nadać tekstowi, a jedynie zawierającej go ramce tekstowej. Jeśli cień rzucać ma ramka, należy ją wypełnić kolorem *Paper* (*Papier*), a jeśli rzucać go mają same znaki — wypełnić ją trzeba kolorem *None* (*Brak*).

Ograniczenia i ostrzeżenia związane z przezroczystością dotyczą także cieni. Ich przesadne stosowanie może utrudnić wydruk dokumentu. Nie będziemy tutaj powtarzać naszego kazania z poprzedniego podrozdziału — jeśli nie pamiętacie, o czym mówimy, przeczytajcie jeszcze raz fragment podrozdziału „Przezroczystość" dotyczący jej wad i zalet. W skrócie: cienie można stosować, byle ostrożnie.

Cień nadajemy, wykonując następujące czynności (patrz rysunek 5.68).

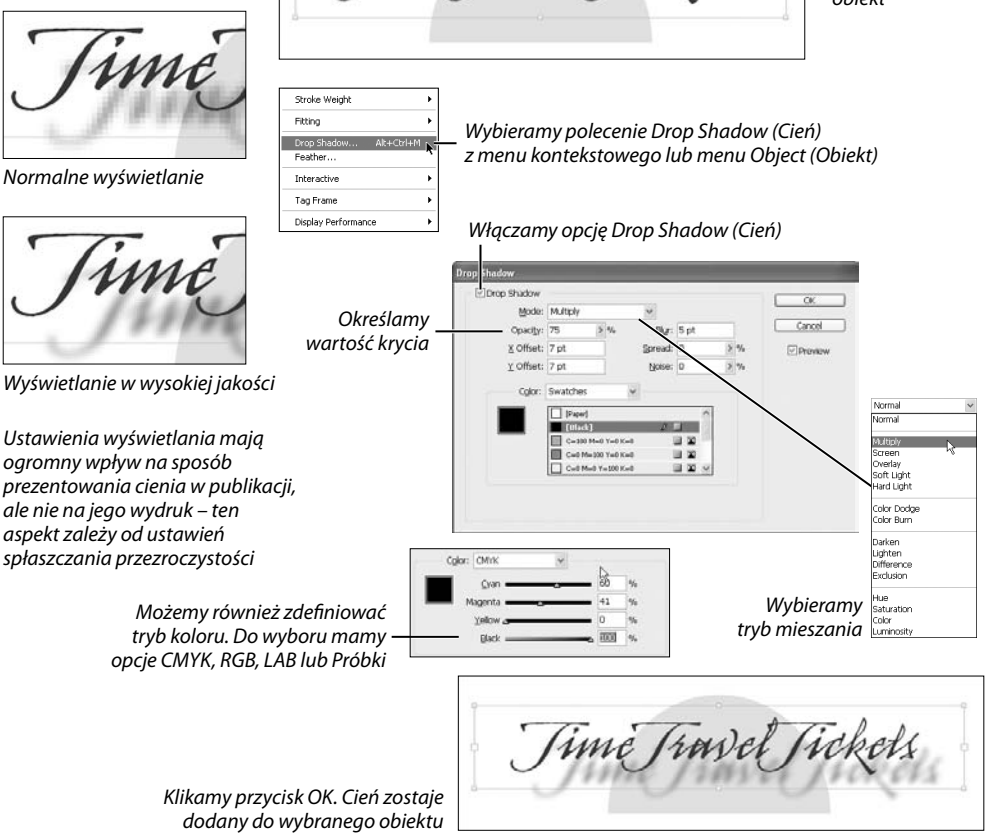
1. Zaznaczamy obiekt.
2. Wybieramy polecenie *Drop Shadow* (*Cień*) z menu rozwijanego lub menu *Object* (*Obiekt*). Wyświetlone zostanie okno dialogowe *Drop Shadow* (*Cień*).
3. Włączamy opcję *Drop Shadow* (*Cień*) (w końcu po to otworzyliśmy to okno), a następnie określamy wygląd cienia za pomocą widocznych poniżej elementów sterujących. Warto również zaznaczyć pole *Preview* (*Podgląd*) — dzięki temu możemy oceniać efekty wprowadzanych zmian bez konieczności zamykania okna.
4. Po skonfigurowaniu wszystkich ustawień klikamy przycisk *OK*.

Elementy sterujące cieni

Pole *Opacity* (*Krycie*) oraz połączone z nim rozwijane menu kontrolują krycie lub przezroczystość cienia (patrz rysunek 5.69).

Rozwijane menu *Mode* (*Tryb*) umożliwia wybranie trybu mieszania przypisanego do cienia (dostępne tryby opisaliśmy w podrozdziale „Przezroczystość"). W przypadku cieni bardzo dobrze sprawdza się tryb *Multiply* (*Mnożenie*). Z drugiej strony, utworzenie cienia o jasnej barwie, zerowym przesunięciu i trybie *Screen* (*Mnożenie odwrotności*) pozwala uzyskać ładnie wyglądający efekt poświaty otaczającej obiekt. Kolorowa prezentacja różnych trybów mieszania znajduje się na rysunku 10.10 w rozdziale 10. „Kolor".

Rysunek 5.68.
Tworzenie cienia

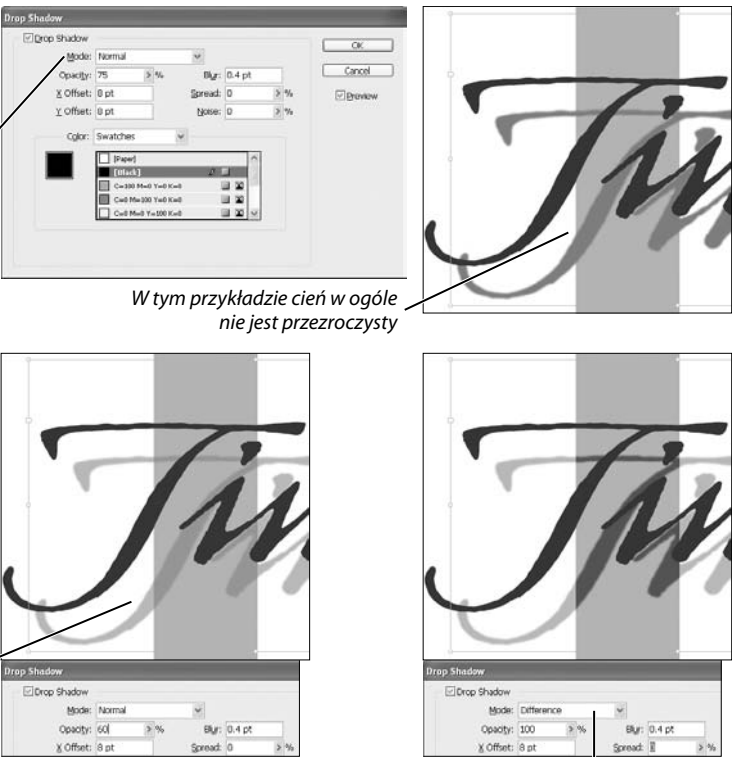


Pola *X Offset* (*Odległość X*) oraz *Y Offset* (*Odległość Y*) pozwalają na zdefiniowanie odległości (odpowiednio w poziomych i pionowych jednostkach miary), o jaką cień jest oddalony od zaznaczonego obiektu (patrz rysunek 5.70).

Najprawdopodobniej nie chcecie, aby Wasz cień miał ostre krawędzie, ich rozmycie nadaje mu bowiem bardziej naturalny wygląd. Efekt ten osiągnąć można dzięki polu *Blur* (*Rozmycie*) (patrz rysunek 5.71). Realizmu dodaje również zwiększenie szumu — zaledwie 4 lub 5% powoduje ogromną różnicę (patrz rysunek 5.72). Szum przekraczający 30 lub 40% należy stosować tylko wtedy, gdy chcemy uzyskać efekt „brudu" na stronie.

Kolor cienia określić można za pomocą próbek lub tworząc go z użyciem modelu RGB, CMYK lub LAB —wybór modelu umożliwia rozwijane menu *Color* (*Kolor*).

Rysunek 5.69. Przezroczystość cienia



Tryb mieszania oraz wartość wpisana w polu Opacity (Krycie) kontrolują przezroczystość cienia

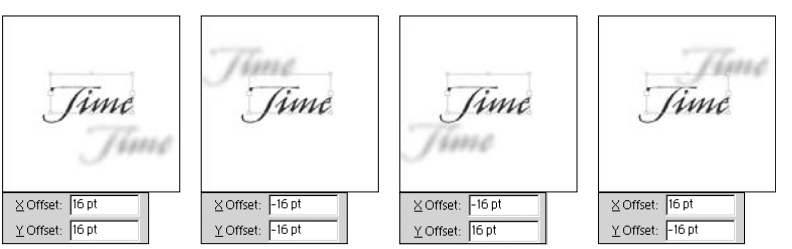
W tym przykładzie cień w ogóle nie jest przezroczysty

Rozmycie na krawędziach cienia jest zawsze częściowo przezroczyste

Zwiększenie przezroczystości uwidacznia obiekty umieszczone w tle

Do dyspozycji mamy wszystkie tryby mieszania dostępne w programie InDesign

Rysunek 5.70. Przesunięcie cienia



Pola X Offset (Odległość X) oraz Y Offset (Odległość Y) wykorzystać można do określenia położenia cienia względem obiektu

Wpisanie wartości ujemnej w polu X Offset (Odległość X) powoduje przesunięcie cienia w lewo, a w polu Y Offset (Odległość Y) – przesunięcie go w górę

Pole *Spread* (*Zasięg*) pozwala kontrolować intensywność cienia. Wpisana w nim wartość określa, jaki obszar (licząc od środka cienia) wypełniony zostanie najciemniejszym odcieniem stosowanego koloru. Wpisanie liczby 50 oznacza, że obszar ten równy będzie połowie rozmiaru cienia (powierzchnię cienia wyznaczamy za pomocą pola *Blur* (*Rozmycie*)).

Rysunek 5.71. Rozmycie i zasięg cienia

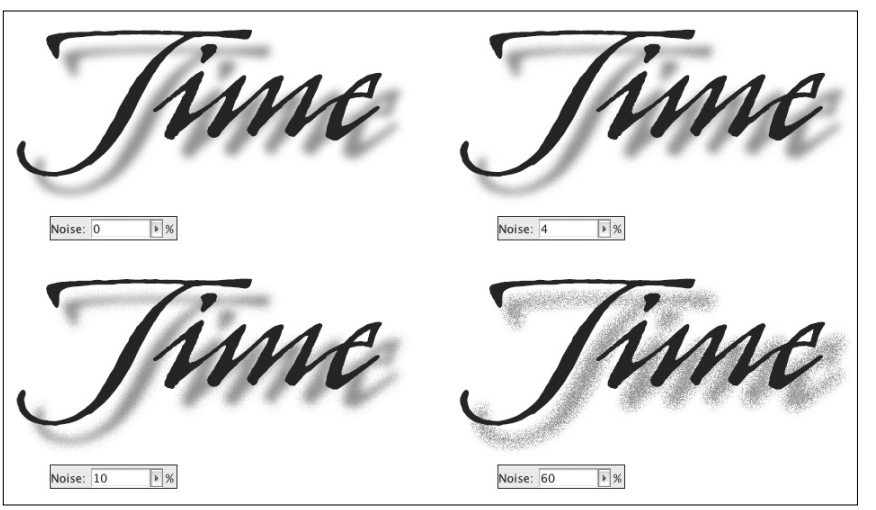


Za pomocą pola Blur (Rozmycie) kontrolować możemy rozmycie cienia. Wpisanie wartości zero powoduje utworzenie cienia o ostrych krawędziach, wykonanego techniką rastrową

Zwiększanie rozmycia powoduje stopniowe zanikanie cienia. W tym przykładzie w charakterze obiektu rzucającego cień wykorzystaliśmy tekst o rozmiarze czcionki równym 24 pkt.

Powiększanie atrybutu Spread (Zasięg) powoduje zagęszczanie cienia

Rysunek 5.72. Szum cienia



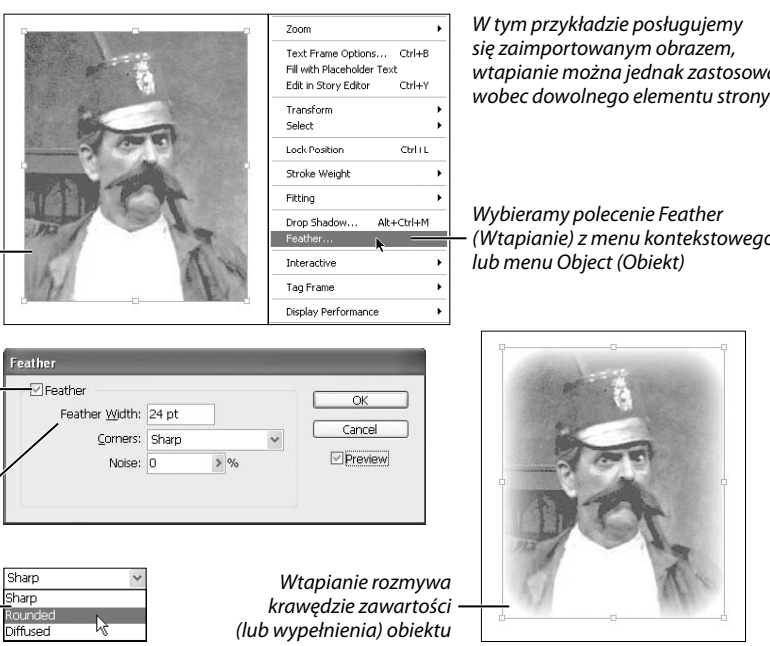
Wtapianie

Najczęściej stosowana definicja wtapiania brzmi mniej więcej tak: „Wtapianie zmniejsza ostrość krawędzi obiektów". To nie do końca prawda. Wtapianie zmniejsza ostrość **wnętrza** — wypełnienia lub zawartości — elementu strony wokół jego krawędzi. Różnicę najlepiej widać po zastosowaniu tego efektu względem tekstu. Może się wydawać, iż spowoduje to jego rozmycie (podobnie jak w przypadku nadania mu cienia), ale tak się nie dzieje. Niemniej narzędzie to jest bardzo przydatne podczas formatowania obiektów umieszczonych na stronach dokumentu.

Wtapianie zastosować można za pomocą następującej procedury (patrz rysunek 5.73).

1. Zaznaczamy obiekt.
2. Wybieramy polecenie *Feather* (*Wtapianie*) z menu rozwijanego lub menu *Object* (*Obiekt*).
3. Zaznaczamy pole *Feather* (*Wtapianie*).
4. Określamy szerokość wtapiania. Określa ona odległość (licząc od krawędzi obiektu), na jakiej zastosowany będzie efekt wtapiania. Wybieramy jedną z opcji w menu *Corner* (*Narożniki*) (patrz poniżej). Zaznaczenie pola *Preview* (*Podgląd*) umożliwia ocenę efektów wprowadzanych zmian bez konieczności zamykania okna.
5. Aby zastosować wtapianie, klikamy przycisk *OK*.

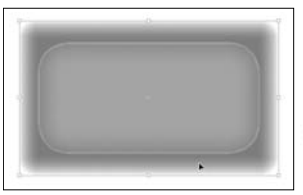
Rysunek 5.73. Wtapianie



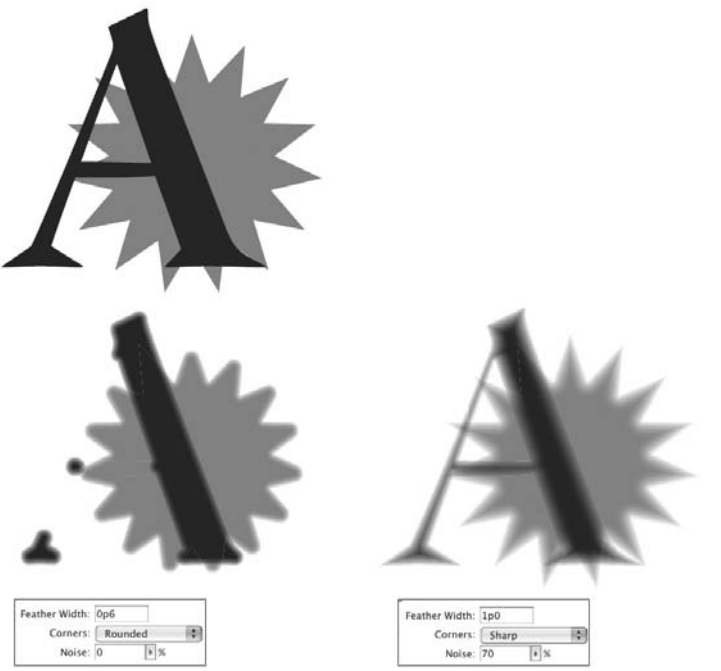
Menu Corner (Narożniki)

Opcje dostępne w menu *Corner* (*Narożniki*) pozwalają określić wygląd wtapiania w obszarze narożników wybranego obiektu (patrz rysunek 5.74).

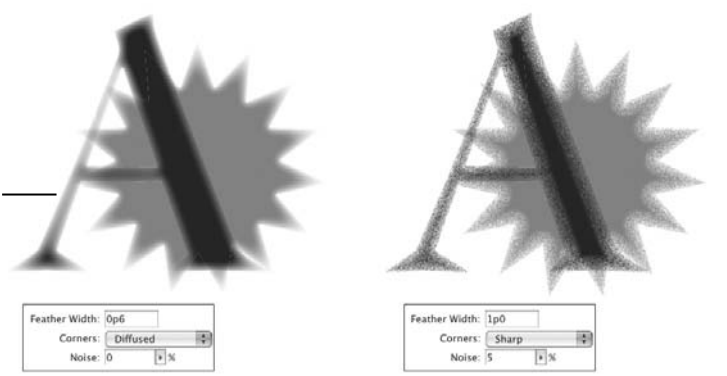
Rysunek 5.74. Menu Corner (Narożniki)



Opcja Rounded (Zaokrąglone) niezbyt pasuje do przedstawionej na przykładzie gwiazdy, świetnie natomiast sprawdza się przy tworzeniu zaokrąglonych przycisków



Wybranie opcji Diffused (Dyfuzja) powoduje stopniowe przejście krawędzi obiektu od krycia do przezroczystości



Sharp (Ostre)

Po wybraniu tej opcji efekt wtapiania zastosowany zostanie równomiernie wzdłuż całej linii zewnętrznej zaznaczonej ścieżki.

Rounded (Zaokrąglone)

Ta opcja powoduje zaokrąglenie krawędzi wtapiania w rogach obiektu.

Diffused (Dyfuzja)

Zaznaczenie tej opcji generuje stopniowe przejście od krycia do przezroczystości, oparte na geometrycznym środku obiektu, zamiast na kształcie ścieżki (jak w przypadku poprzednich dwóch opcji). Przypomina to efekt wtapiania wykorzystywany w programie Illustrator.

Noise (Szum)

Zwiększenie wartości szumu (do 4 lub 5%) dodaje realizmu efektowi wtapiania, zwłaszcza jeśli jest on tworzony na fotograficznym tle (nie należy jednak przesadzać z wartością tego atrybutu).

Podsumowując

We wcześniejszej części rozdziału wspomnieliśmy, że na początku rysowanie krzywych Béziera było dla nas dość skomplikowane. Kiedy jednak nabraliśmy doświadczenia w wykorzystywaniu dostępnych w programie InDesign narzędzi, obszary naszych mózgów do tej pory przywykłe do wykorzystywania rapidografów (przestarzałych piór stosowanych przez starożytnych Greków), trójkątów, krzywych oraz miarek szybko dostosowały się do nowych warunków. W końcu doszliśmy do wniosku, że nowy sposób rysowania jest w istocie łatwiejszy.

Potem, po lekturze związanego z tematem artykułu w brukowcu zakupionym w supermarkecie, zdaliśmy sobie sprawę, że stosowane przez nas wcześniej archaiczne metody rysowania były niczym innym jak kosmicznym spiskiem, który źli kosmiczni bogowie wymierzyli w nas jeszcze w czasach antycznych. Jego celu jak dotąd nie udało nam się odkryć.

A Wam pozostaje skorzystać z naszych doświadczeń.