



מדריך למשתמש בתוכנת InDesign CS3

כתיבה מקצועית ועריכה: מירי פרידמן, דקל מועלם

תוכן העניינים

- פרק 1: נעים להכיר, InDesign | עמוד 3
- פרק 2: מסמך חדש ותכונותיו | עמוד 23
- פרק 3: חלון הכלים | עמוד 29
- פרק 4: מיקום תמונות במסמך | עמוד 51
- פרק 5: תכונות המילוי | עמוד 65
- פרק 6: תכונות הקו | עמוד 75
- פרק 7: עיצוב וארגון אובייקטים | עמוד 82
- פרק 8: אובייקט טקסט | עמוד 106
- פרק 9: עימוד משטחי מלל | עמוד 116
- פרק 10: הקלדה, ייבוא ועריכת מלל | עמוד 123
- פרק 11: חלון העמודים | עמוד 158
- פרק 12: ארגון מסמכים ארוכים | עמוד 166
- פרק 13: טאבולטורים וטבלאות | עמוד 176
- פרק 14: טיפים לעבודה בעברית | עמוד 190



הערה חשובה למשתמשי מקינטוש:

קיצורי המקשים המופיעים במדריך זה מותאמים אמנם לשימוש במחשבי PC אולם הם פעילים גם עבור משתמשי מקינטוש.

* בכל קיצורי המקשים העושים שימוש במקש CTRL, יש ללחוץ על מקש Command במקום.

* כל קיצורי המקשים העושים שימוש בלחצן הימני בעכבר פעילים גם באמצעות לחיצה על לחצן העכבר בתוספת לחיצה על מקש CTRL.

נעים להכיר, InDesign

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

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

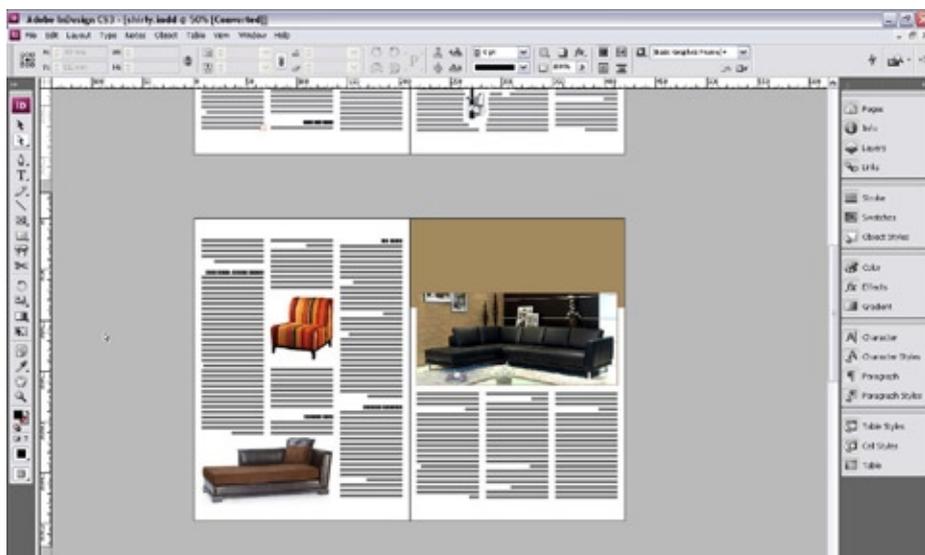
קריאה נעימה!

1

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

היכרות עם התוכנה:

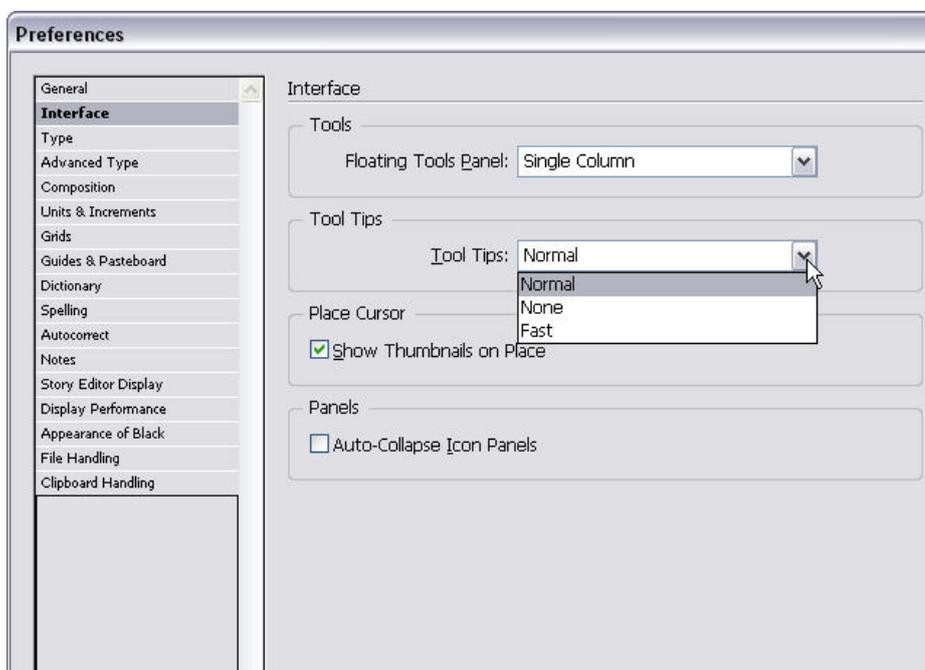
חלון המסמך מחולק לשטח המודפס ולשטח שמחוץ לדף המודפס (Board) בו ניתן לאחסן תיבות מלל, הערות ואובייקטים דומים. החלונות זהים בתפעול לאלו של פוטושופ וניתן לפתוח/לסגור אותם באמצעות תפריט Window.



ממשק התוכנה

הגדרות תצוגה בתפריט העדפות:

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



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

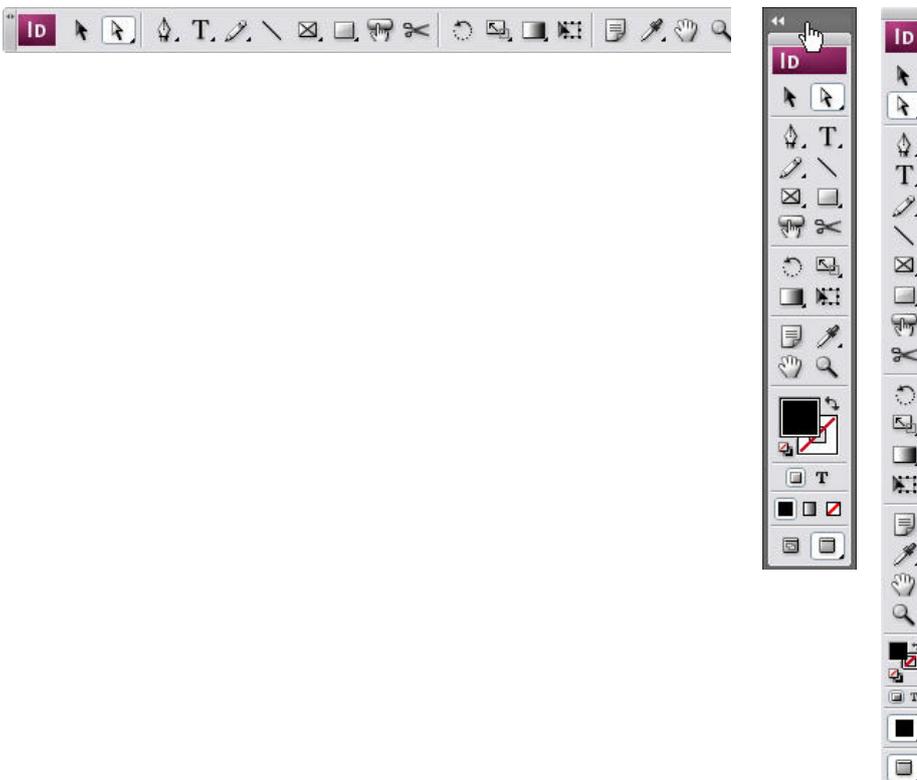
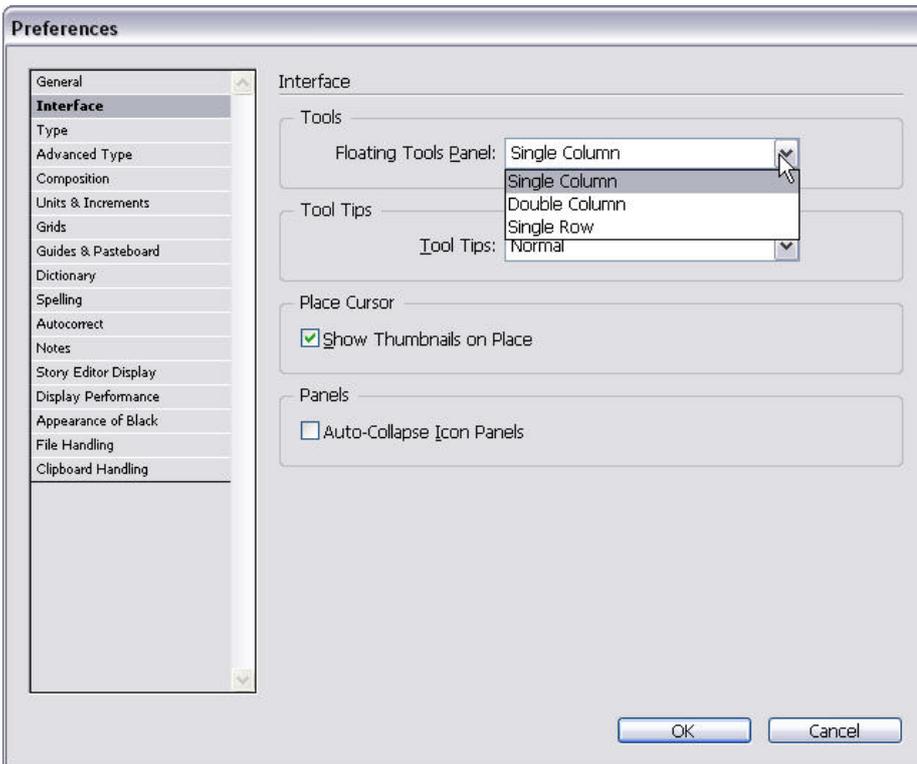
היכרות עם התוכנה

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

היכרות עם התוכנה



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



רשתות עבודה וקווי עזר

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

היכרות עם התוכנה



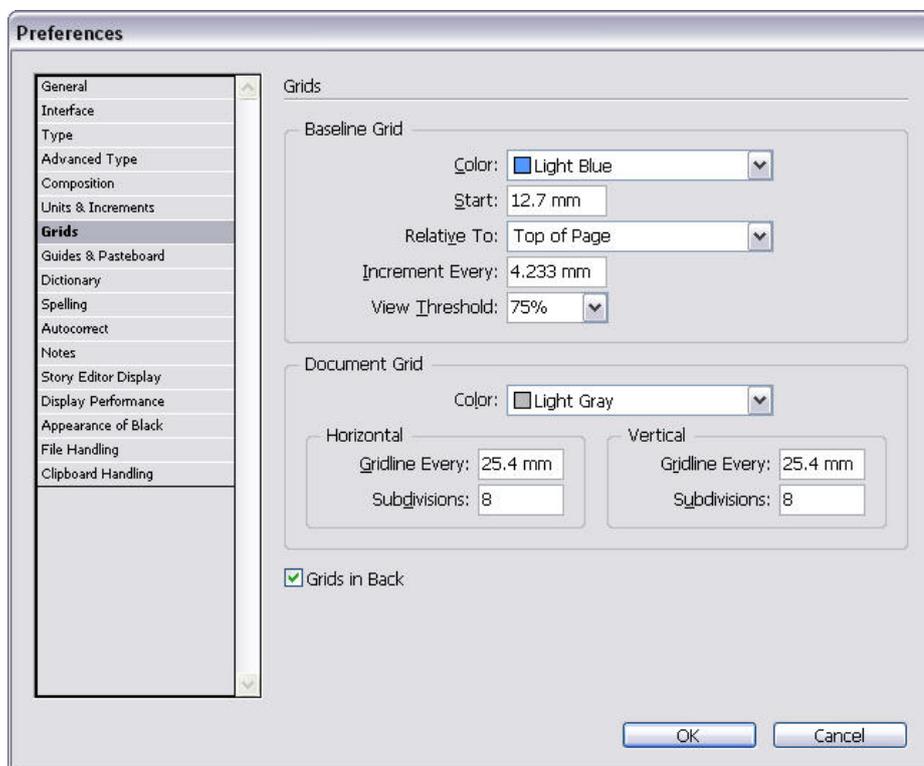
Document Grid 



Baseline Grid 

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

היכרות עם התוכנה



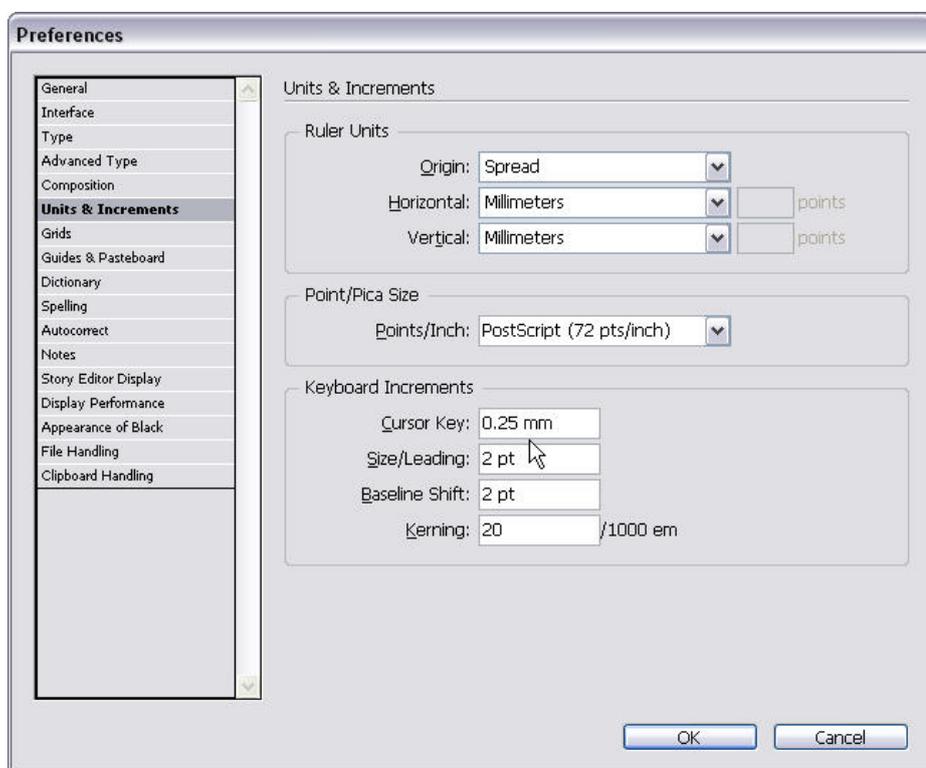
בהעדפות Grids ניתן לקבוע בחלק התחתון (Document Grid) את מאפייני הרשת הכללית של המסמך: צבע הרשת (Color, כולל צבעים מותאמים אישית), גודל החלוקה הראשית (Guideline Every), מספר החלוקות המשניות (Subdivisions) כשניתן לקבוע ערכים שונים לרשת האופקית (Horizontal) ולרשת האנכית (Vertical) ולקבוע האם הרשת תופיע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



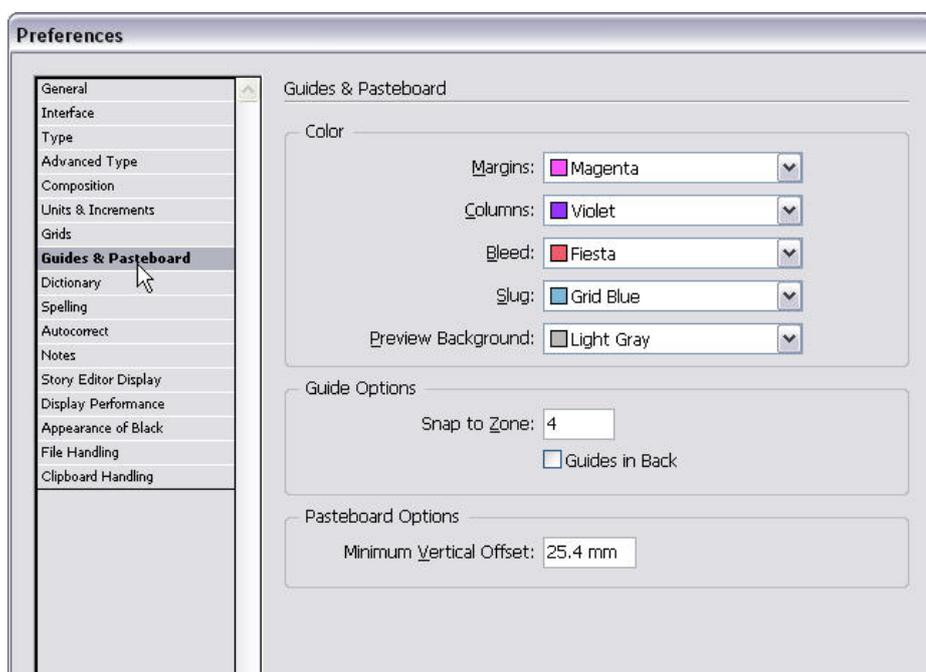
מרחק היצמדות ותנועות האובייקטים באמצעות חצי המקלדת

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

היכרות עם התוכנה



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



קווי עזר

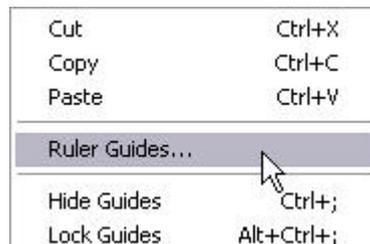
קווי עזר ניתן לגרור מהסרגלים לגוף המסמך, כשניתן למקמם גם מחוץ למסמך. באמצעות החץ השחור ניתן לסמן אותם כמו צורה רגילה.



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



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



היכרות עם התוכנה

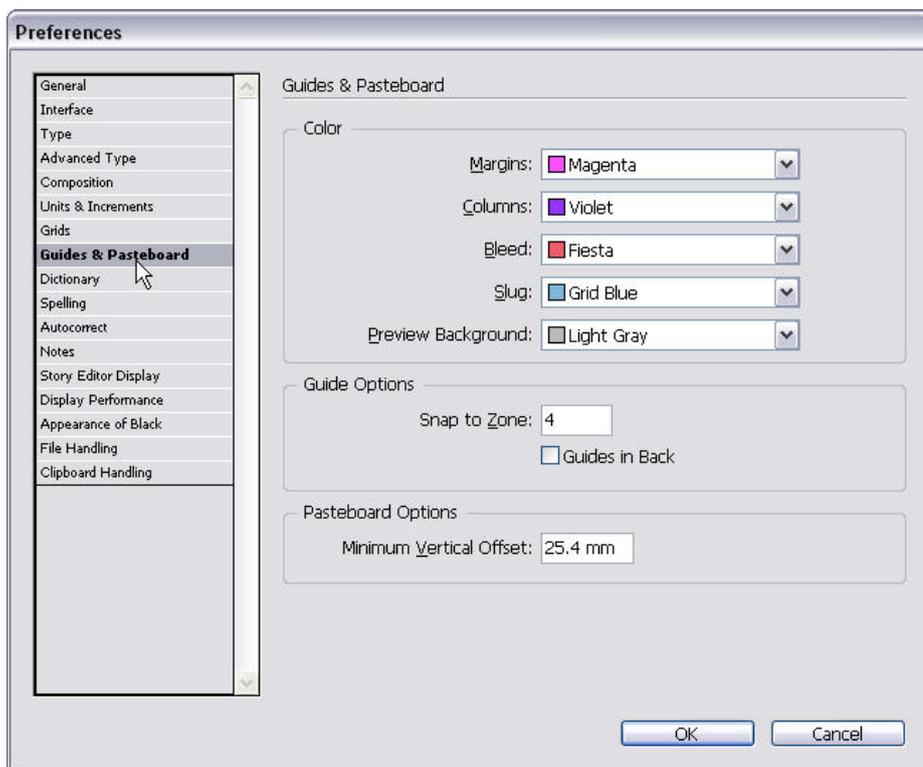
דרך מהירה להוסיף קו עזר במיקום מדויק היא ללחוץ פעמיים על הסרגל בקואורדינטה הרצויה.

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

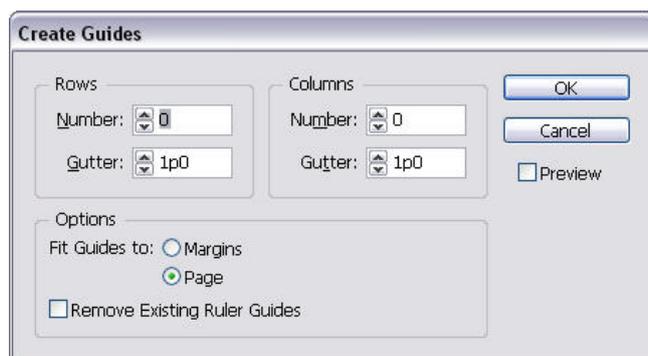


הפקודה View<Guides & Grids<Hide Guides מסתירה את קווי העזר.
 הפקודה View<Guides & Grids<Lock Guides נועלת את קווי העזר.
 הפקודה View<Guides & Grids<Snap to Guides יוצרת היצמדות
 אוטומטית לקווי העזר, על פי ההגדרות שבחלון Preferences.

היכרות עם התוכנה



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

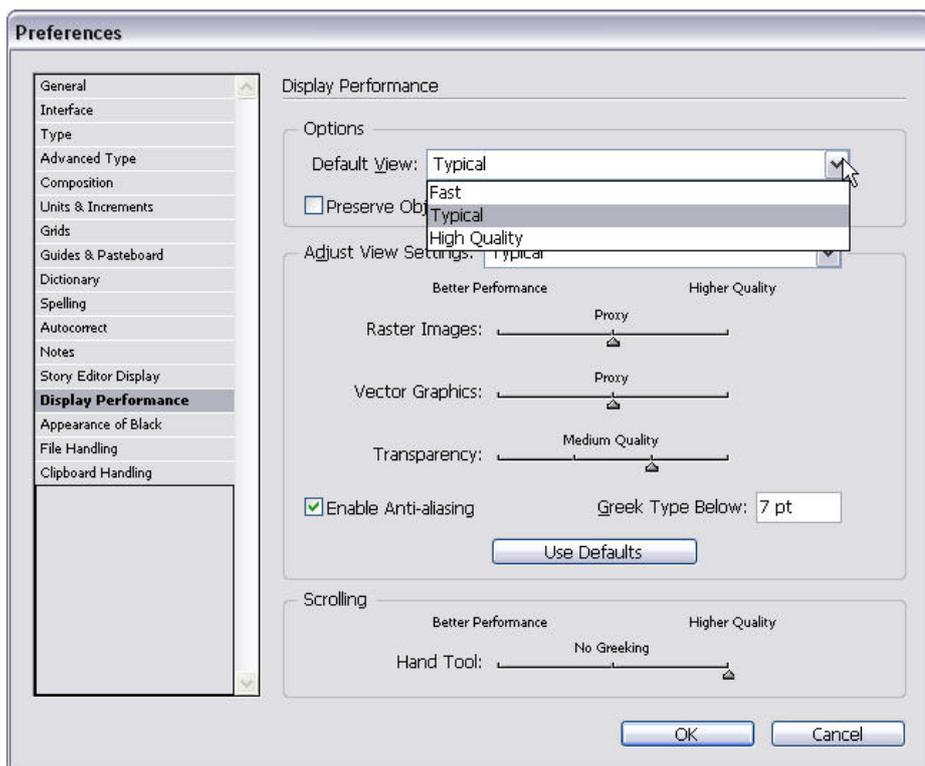


שליטה באיכות התצוגה:

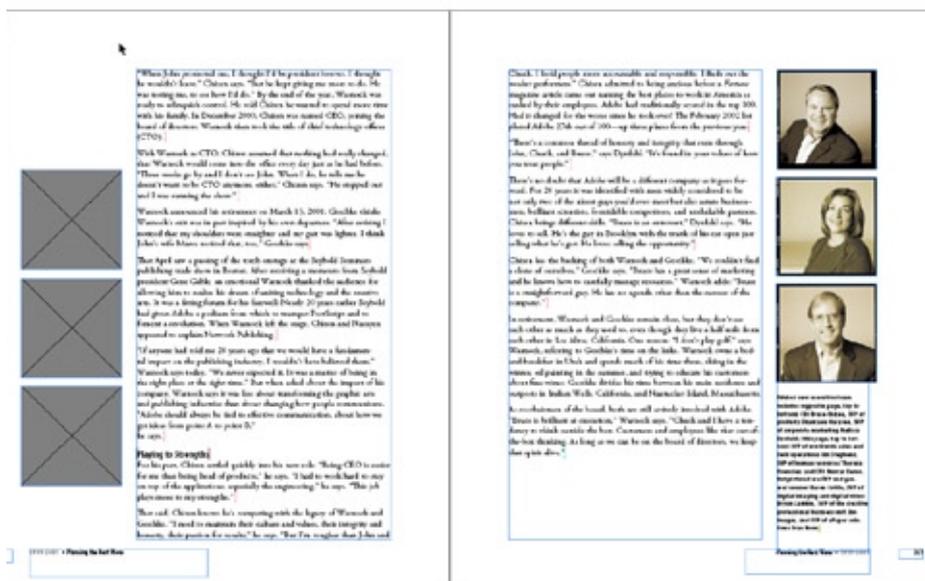
על מנת לקבוע את איכות התצוגה (אין השפעה על איכות ההדפסה), יש לגשת ל: **View > Display Performance** ולבחור מהאפשרויות: **Fast**, **Typical** או **High Quality** (איכות נמוכה, רגילה או גבוהה, בהתאמה). כמובן שכל שהאיכות גבוהה יותר, זה דורש משאבים רבים יותר מהמחשב.

היכרות עם התוכנה

על מנת לקבוע את איכות התצוגה בביררת המחדל, ניתן לגשת לחלון ההעדפות ולקבוע בקטגורייה **Display Performance** את איכות התצוגה הרצויה.



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



התמונות מימין בתצוגה גבוהה, התמונות משמאל בתצוגה נמוכה



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

היכרות עם התוכנה

מצבי תצוגה

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

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

היכרות עם התוכנה



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



The Quest for Security

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



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



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

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

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

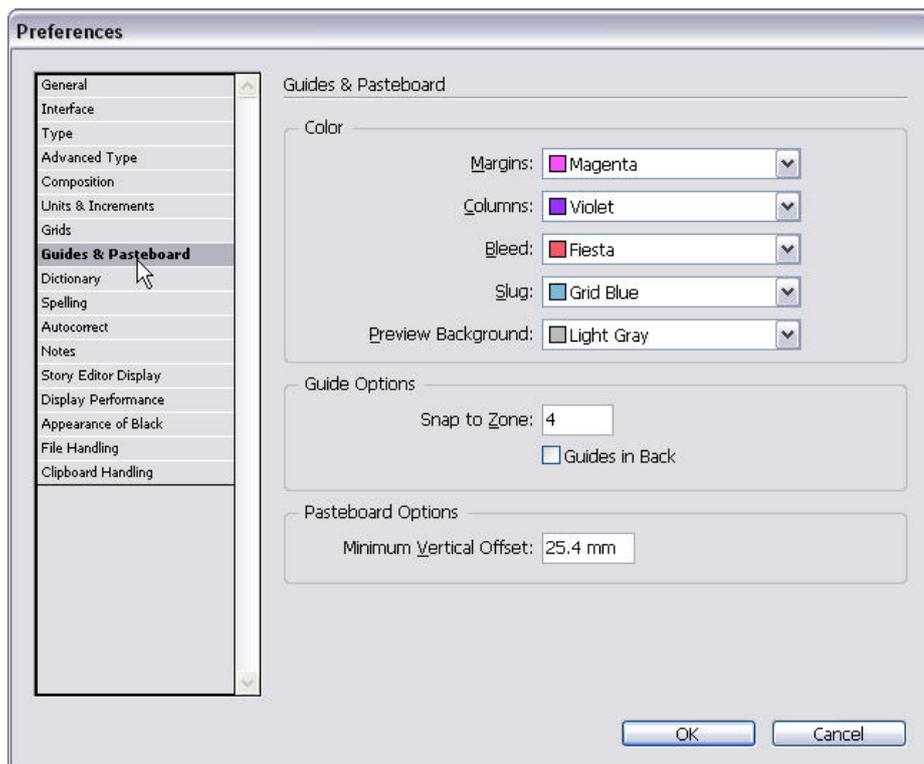
Moving Ahead

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

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



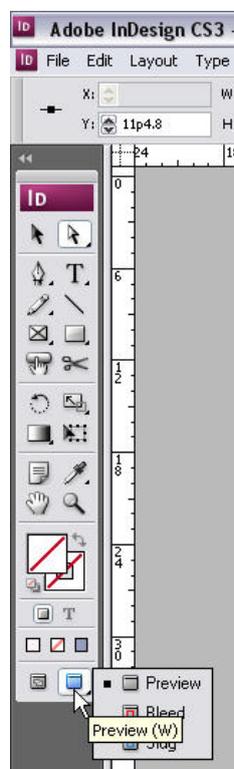
במצב זה מופיע רקע אפור מסביב למסמך. את צבע הרקע ניתן לשנות בחלון Preferences במחיצת Guides & Pasteboard.



היכרות עם התוכנה

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

באמצעות סרגל הכלים ניתן במהירות לעבור בין מצבי התצוגה השונים.

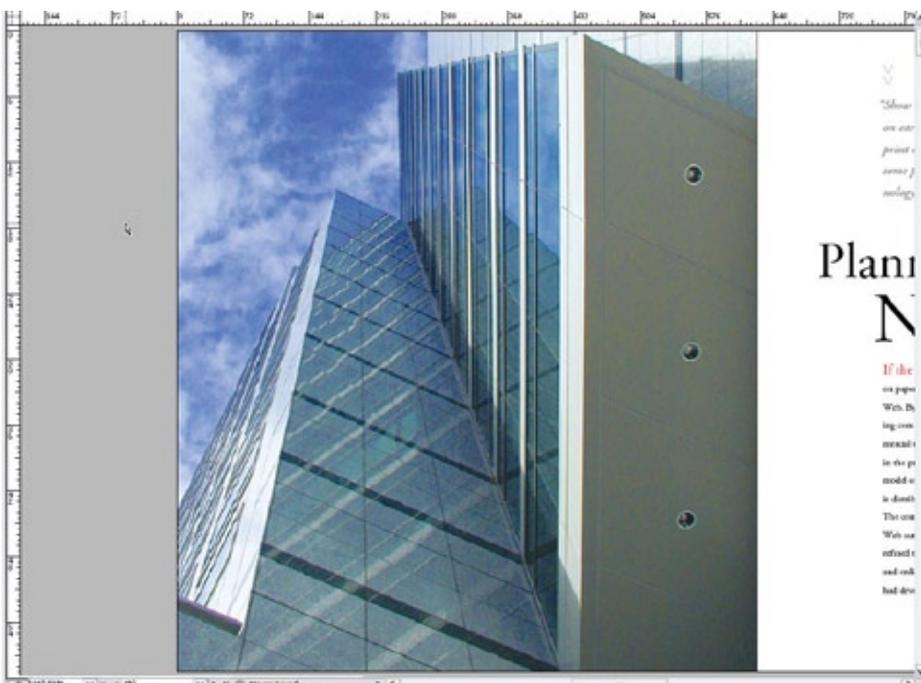


דרך מהירה לדפדוף בין שני הכפתורים היא באמצעות מקש W במקלדת.

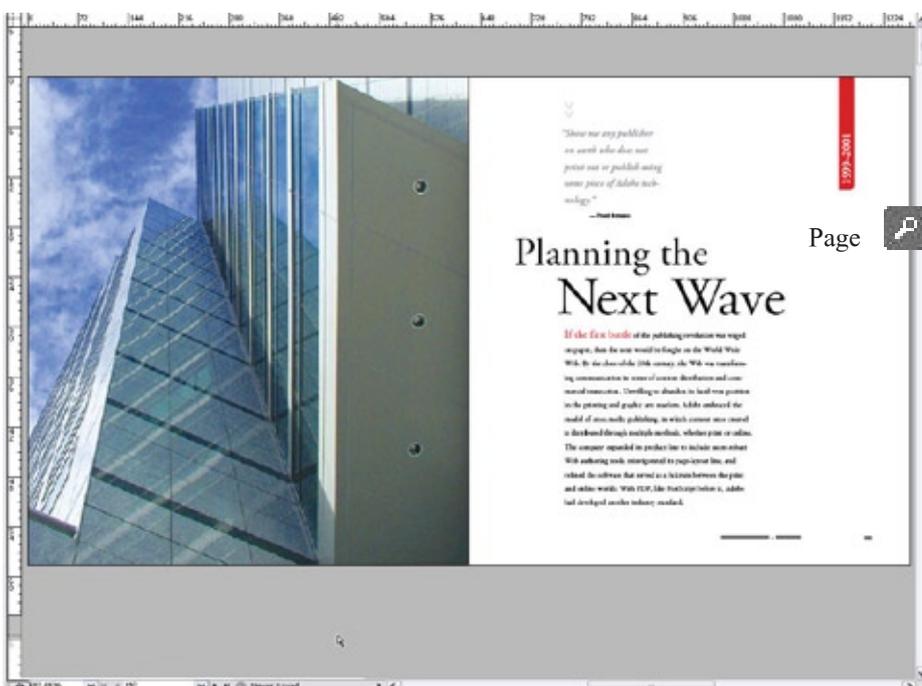
לחיצה על הכפתור השמאלי למטה תחזיר את התצוגה למצב Normal.

מרחק תצוגה

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



Page 



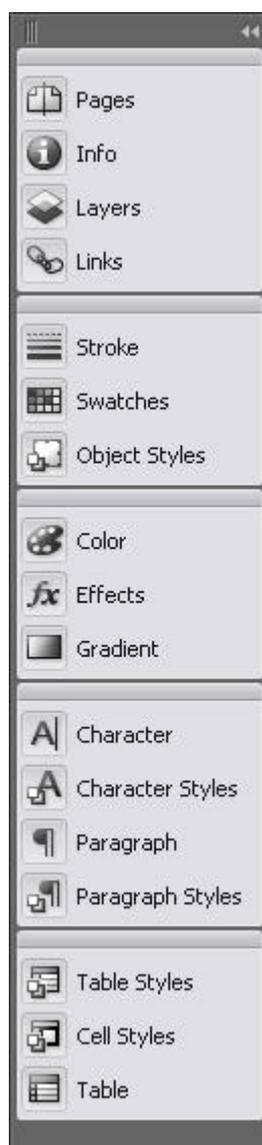
Spread 

היכרות עם התוכנה

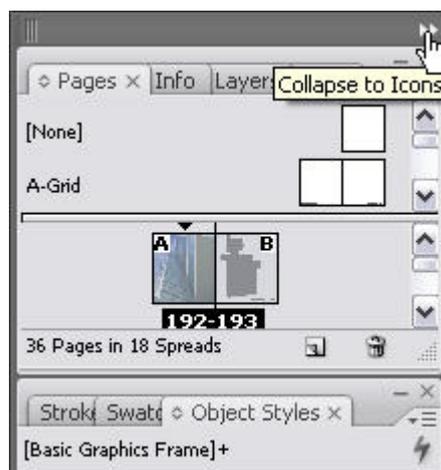
ניהול חלונות

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

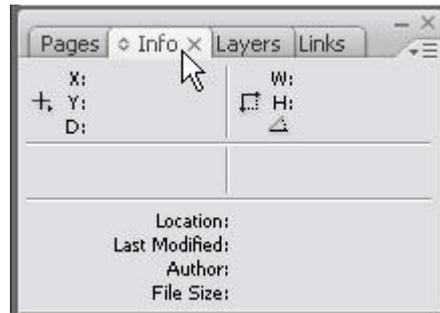
היכרות עם התוכנה



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



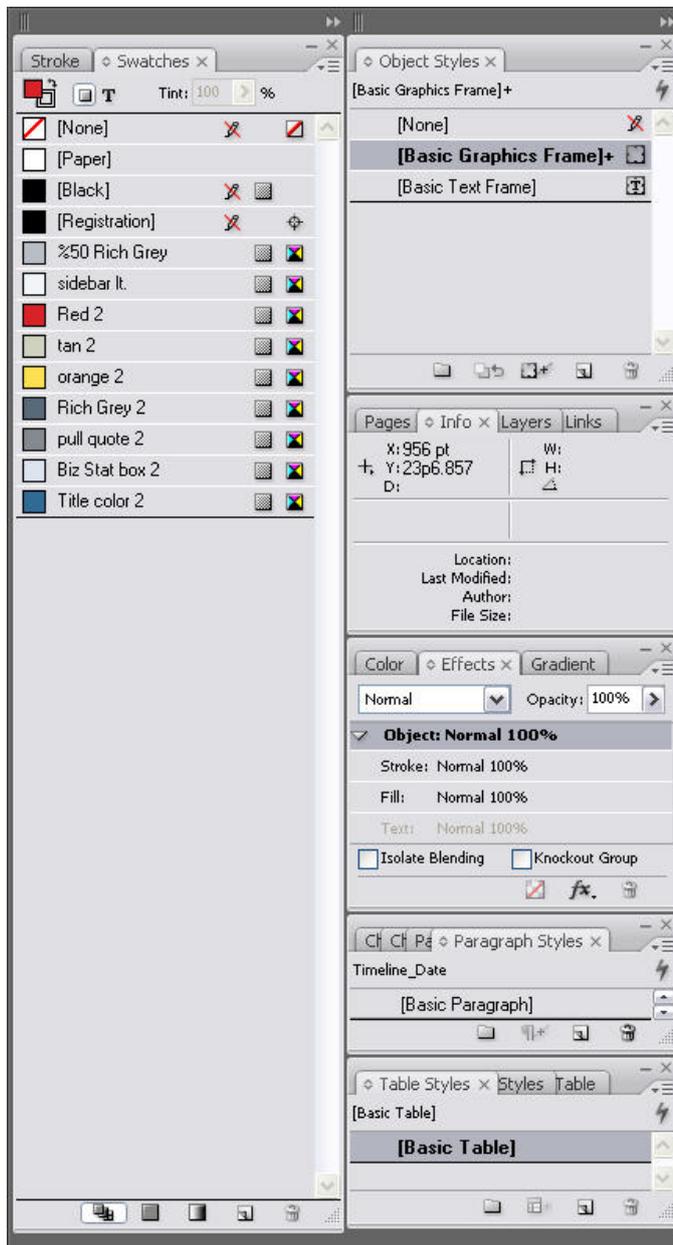
על מנת להפעיל חלון יש ללחוץ על השם שלו.



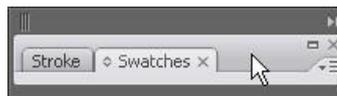
היכרות עם התוכנה

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

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



ניתן למזער אותם בקלות (לחיצה על הכותרת האפורה).



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

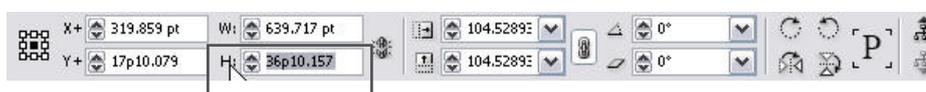


מאפייני מלל

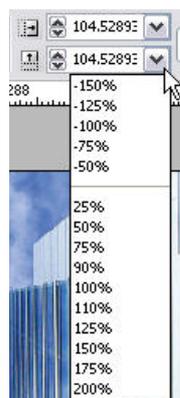


מאפייני תמונה

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



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



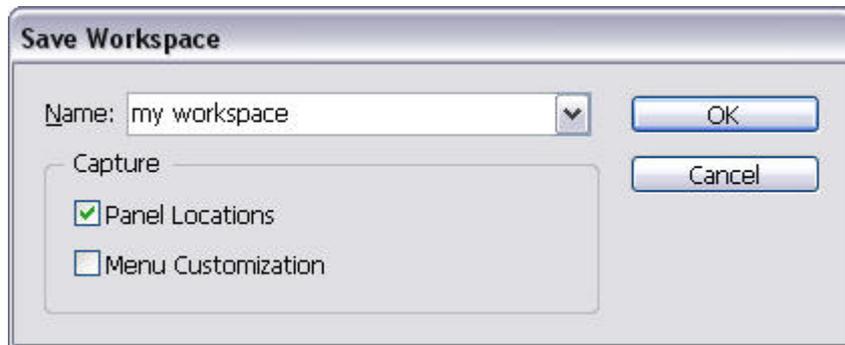
2. להקליד את הערך הרצוי.
3. לדפדף באמצעות החיצים ליד השדה (בשדות מספריים).
4. לדפדף באמצעות חיצו המקלדת (עם Shift הקפיצות הן +10).

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

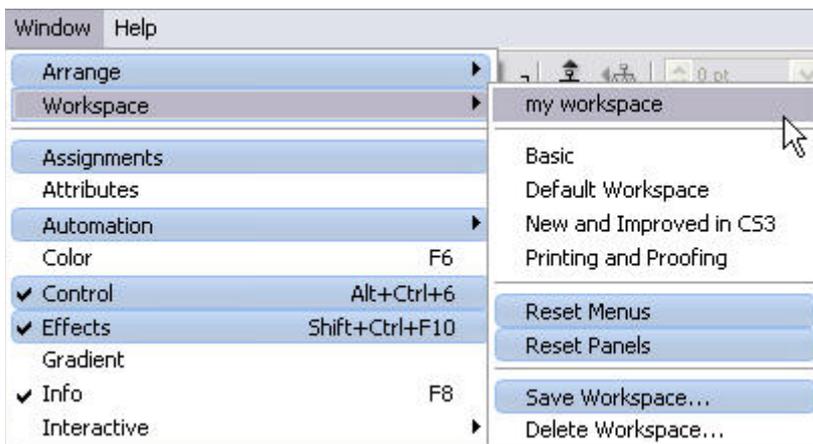
שמירת סביבת העבודה

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

היכרות עם התוכנה



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



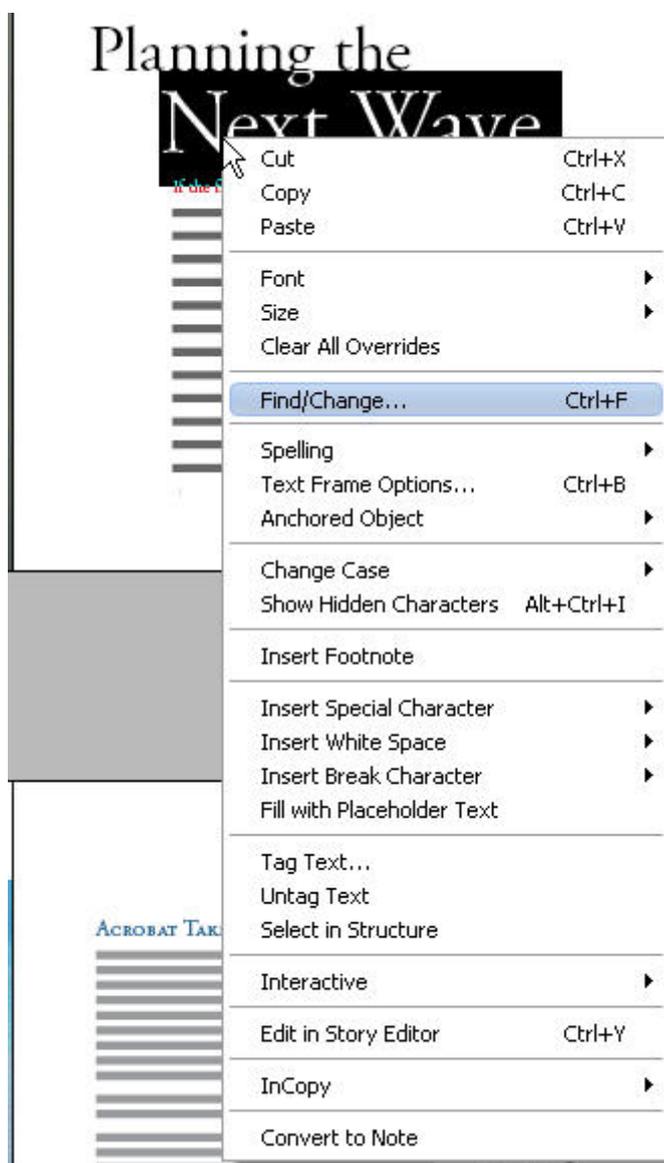
באמצעות הפקודה Window > Workspaces > Delete Workspaces ניתן למחוק את סביבת העבודה המיותרת.



תפריטים נפתחים

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

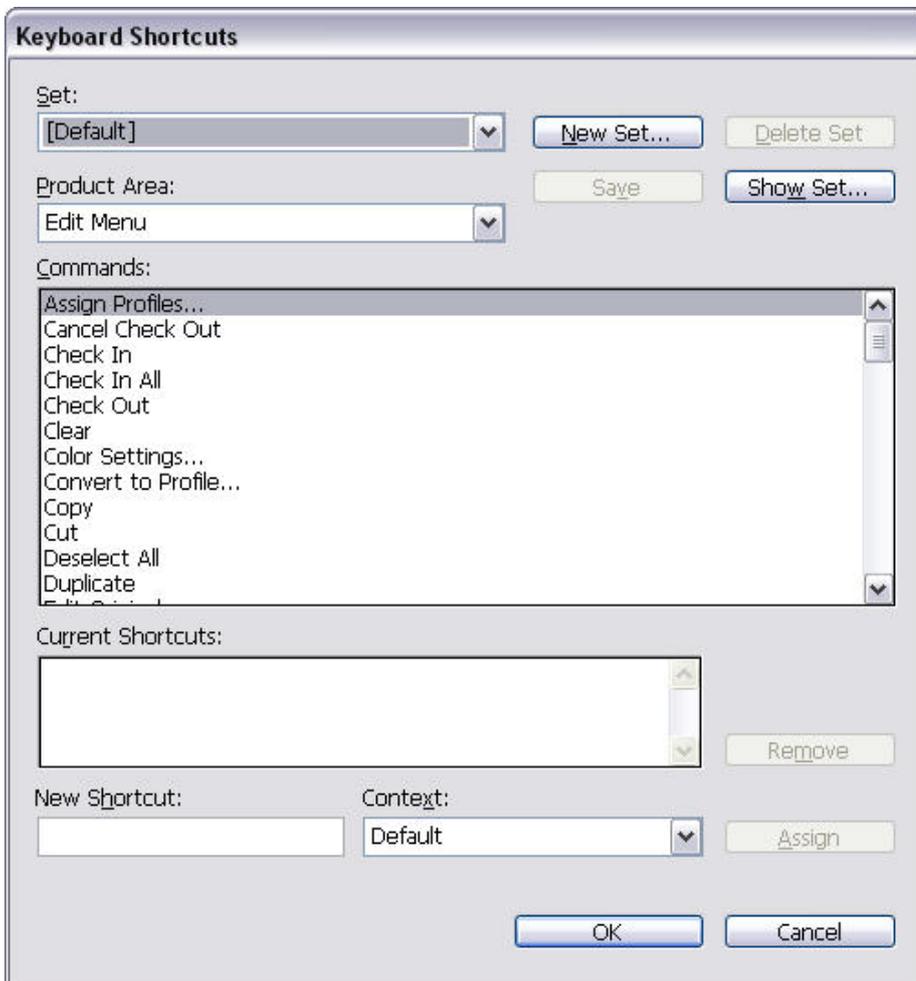
היכרות עם התוכנה



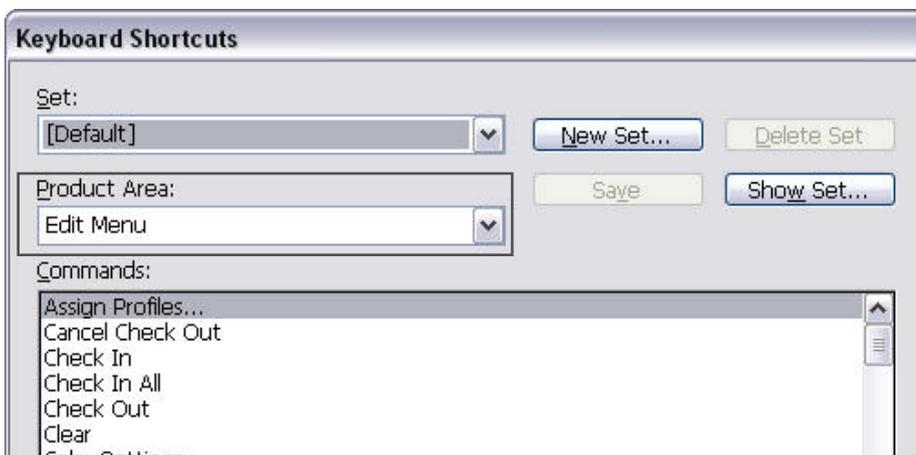
קיצורי מקלדת

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

היכרות עם התוכנה



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



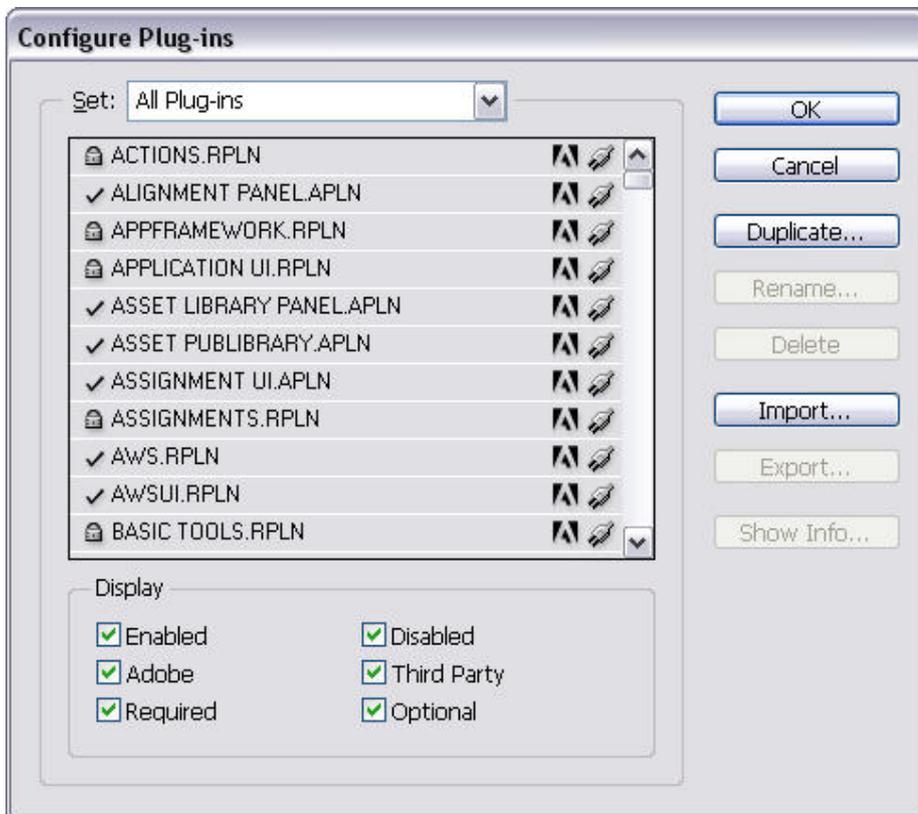
בשדה Current Shortcuts ניתן לראות את הקיצור המוקצה לפעולה המסומנת ואז ניתן להקליד את הקיצור הרצוי.



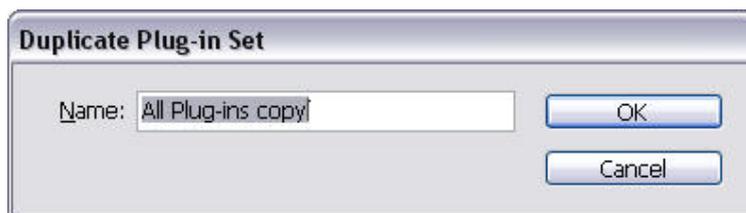
ניהול Plug-Ins

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

היכרות עם התוכנה



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



השינויים יתרחשו רק אחרי סגירה והפעלה של התוכנה מחדש.

2

מסמך חדש ותכונותיו

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

- יצירת קובץ חדש

- קובץ ספרייה חדש

יצירת קובץ חדש

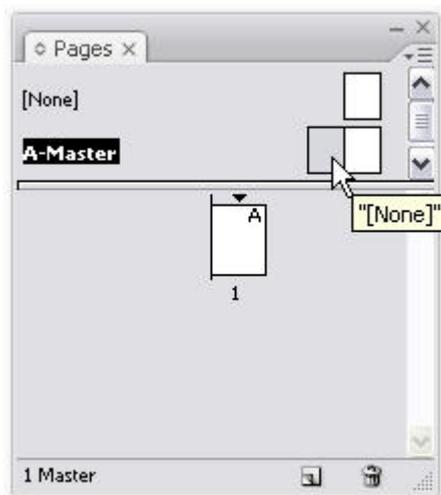
על מנת ליצור קובץ עבודה חדש וריק (לא מבוסס על תבנית) יש לבחור בפקודה `File<New<Document`. בחירה בפקודה זו תציג תיבת שיחה בה יש להגדיר את מאפייניו השונים של הקובץ החדש.

יצירת קובץ חדש

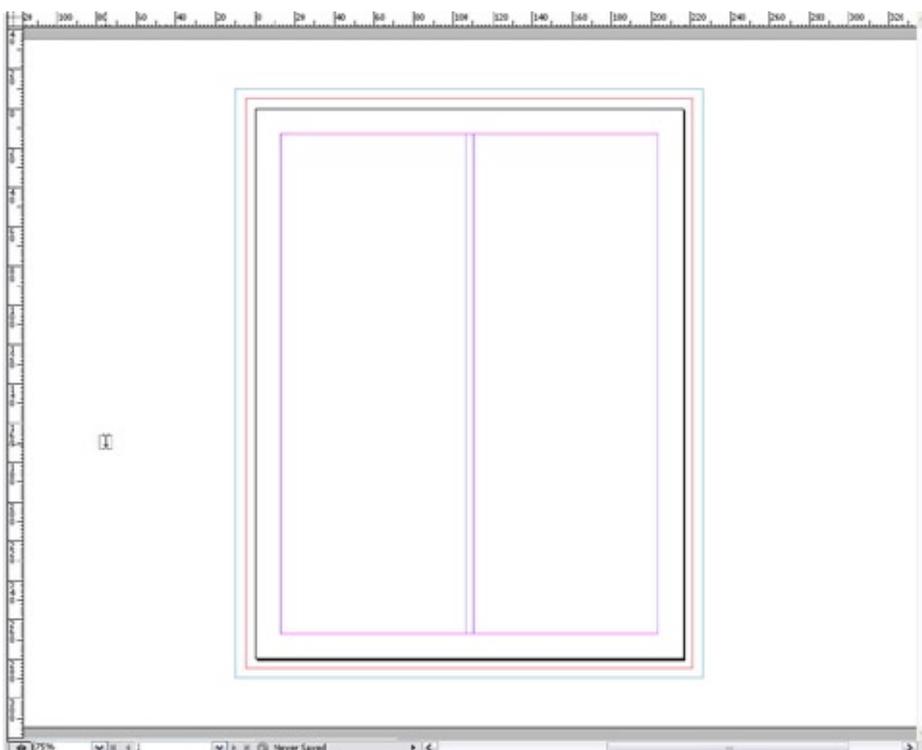
לחיצה על הכפתור `More Options` תציג אפשרויות נוספות.

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

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



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



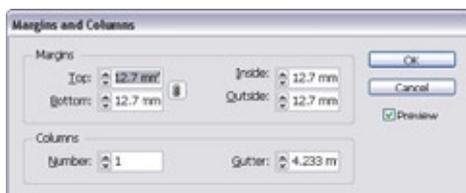
כאמור, לחיצה על Save Preset תשמור את הגדרת העמוד.



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

2

יצירת קובץ חדש

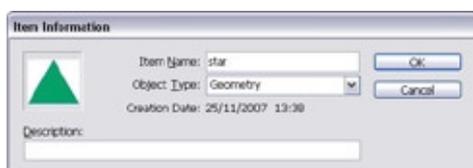


קובץ ספרייה חדש

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



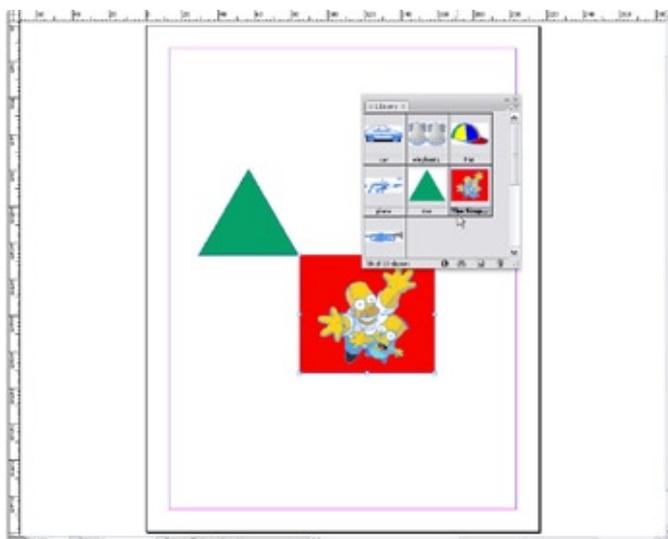
לאחר יצירת האובייקט אותו רוצים למקם בספרייה יש לסמן אותו וכעת יש לגרור אותו לספרייה. לחיצה כפולה עליו תאפשר לכם להעניק לו שם.



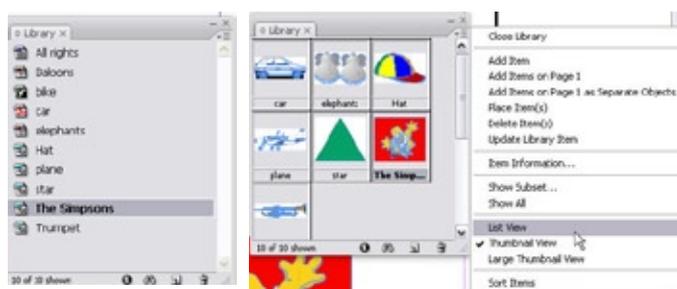
באופן דומה יש להמשיך ולמלא את הספרייה.



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



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



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



3

חלון הכלים

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

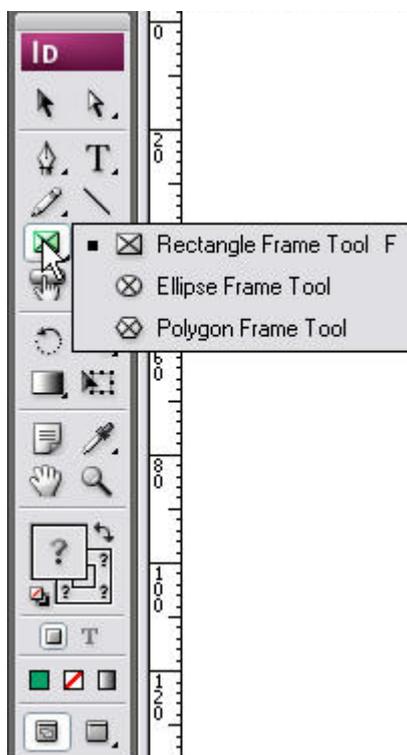
חלון זה מחולק לשני חלקים: חלק עליון של הכלים קבוע וחלק תחתון שמשתנה בהתאם לכלי שנבחר ומציג אפשרויות נוספות של אותו כלי.



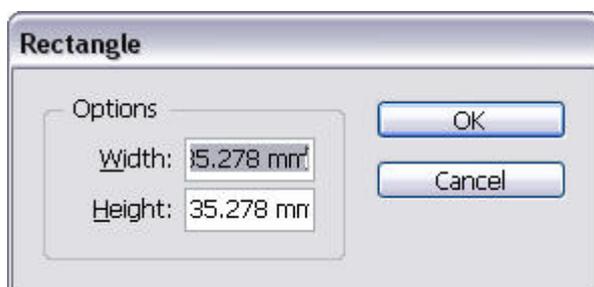
- כלי המסגרות
- כלי הצורות
- כלי המלל
- כלי הבחירה השחור
- כלי הבחירה הלבן
- כלי הבחירה המשולב
- כלי העיפרון
- כלי המספריים
- כלי הסיבוב
- כלי ההטיה
- כלי שינוי הגודל
- פעולות טרנספורמציה
- כלי הסרגל והטפטפת

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

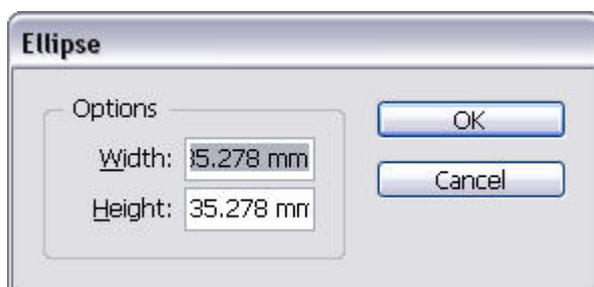
כלי המסגרות



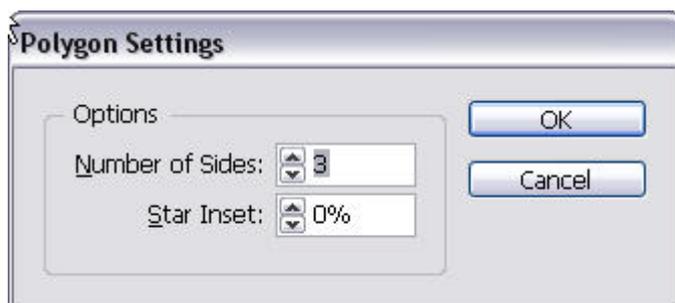
בכל פעם שנרצה לייבא אובייקט גרפי (Place) לכתוב או לייבא מלל (Place) יש לפתוח מסגרת. במידה ולא פתחת מסגרת בכוחות עצמך, כתיבת מלל או ייבוא תמונה (Place) ייצרו מסגרת באופן אוטומטי. יצירת מסגרת מאד דומה ליצירת מלבן: לחיצה וגרירה. תוסיפו מקש Shift והנה לכם ריבוע מדויק, הוספתם Alt? המסגרת תיבנה מהמרכז כלפי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



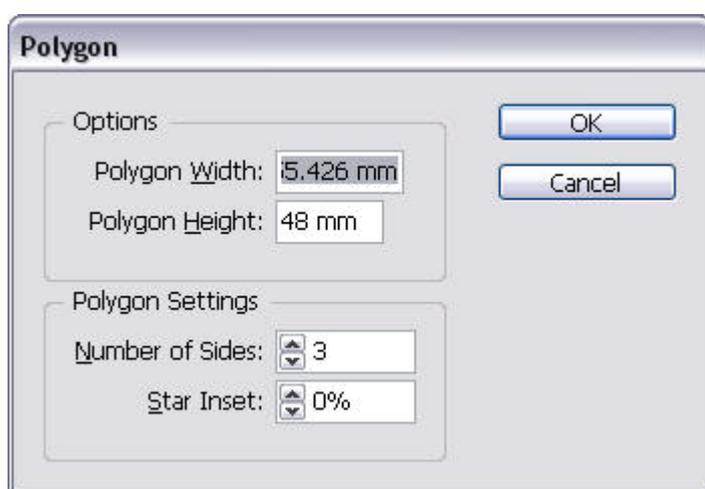
מסגרת עגולה עובדת על אותו עיקרון בדיוק.



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



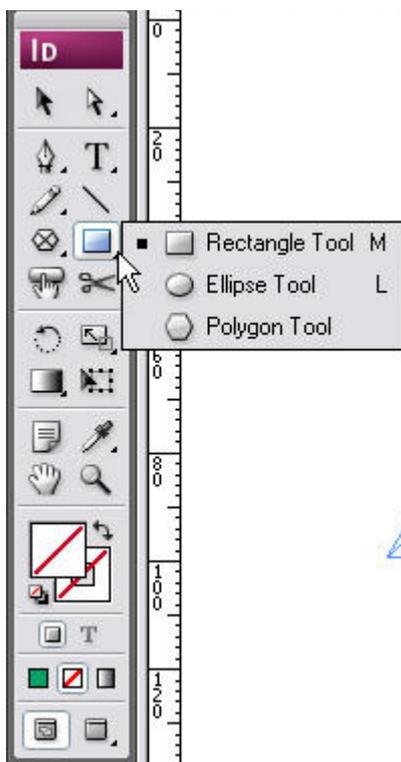
לחיצה על החיצים במקלדת תוך כדי גרירה של העכבר מאפשרת לשנות באופן דינאמי את מספר הצלעות (למעלה ולמטה) ואת צורת הזוויות (ימינה ושמאלה) של הכוכב / מצולע. לחיצה בודדת עם הכלי על הדף תפתח חלון עם מעט יותר אפשרויות.



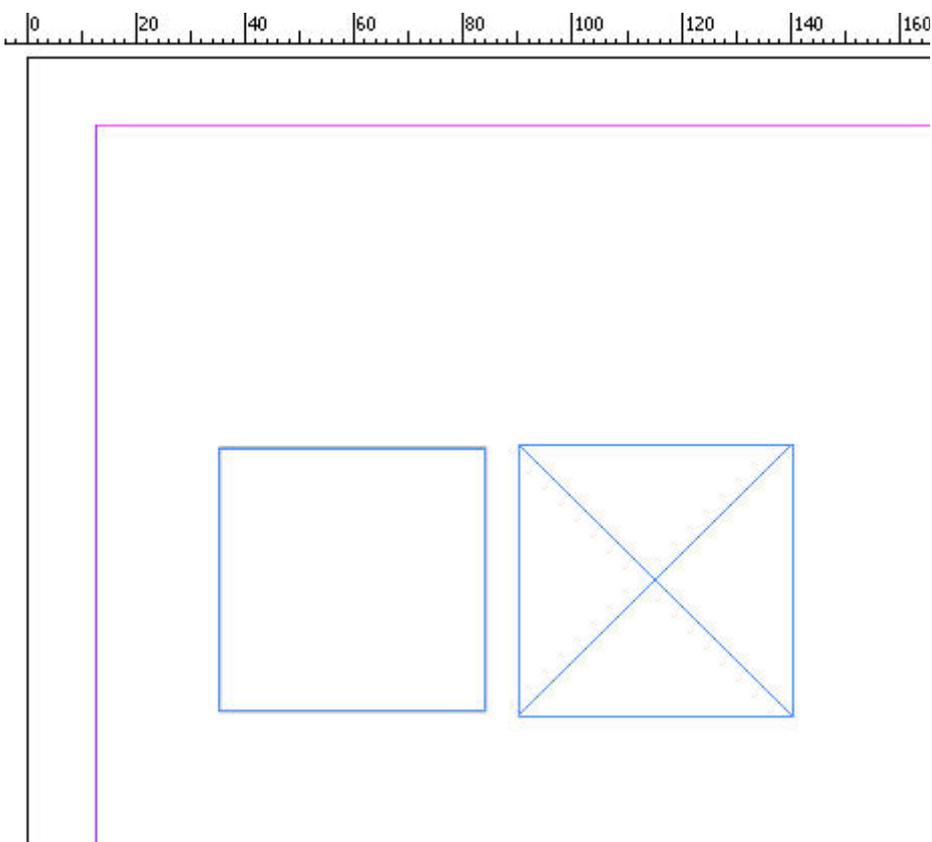
מה שכעת צריך לעשות זה לקבוע את ההגדרות הרצויות ולאשר את החלון.

כלי הצורות הגראפיות

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



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



מסגרת מול צורה "רגילה" 

3

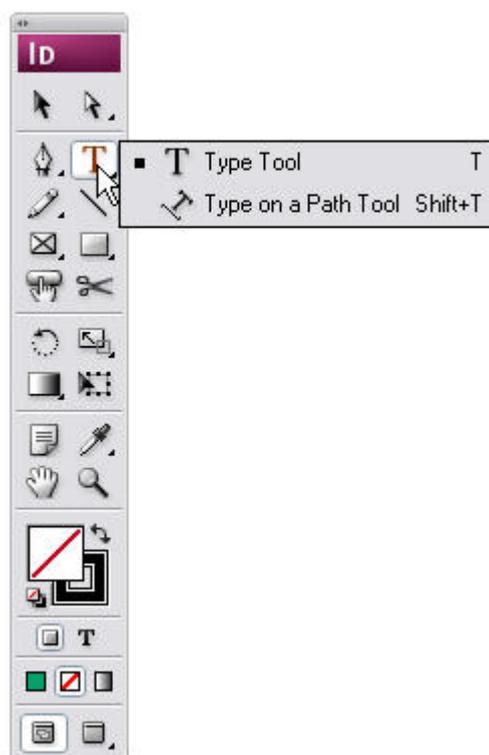
חלון הכלים



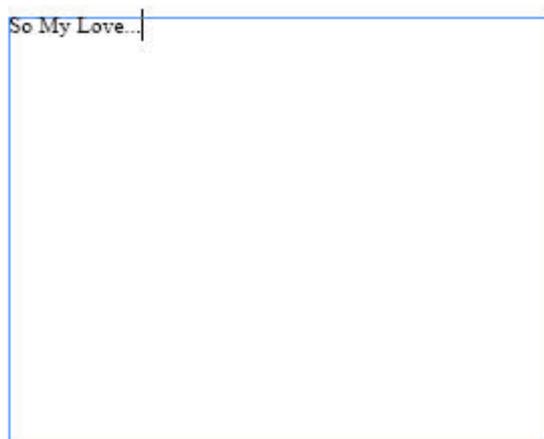
במידה ונבחרה הפקודה
View < Hide frame Edges לא
יראו את המסגרות גם במסמך.

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

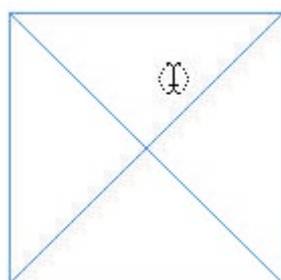
כלי המלל:

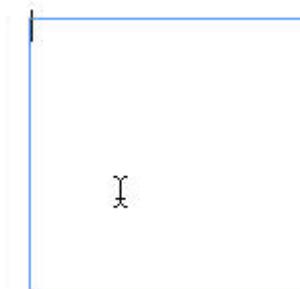


כלי המלל משמש לסימון מלל, הפיכת צורות למשטח מלל או לפתיחה של משטח מלל (לחיצה וגרירה).

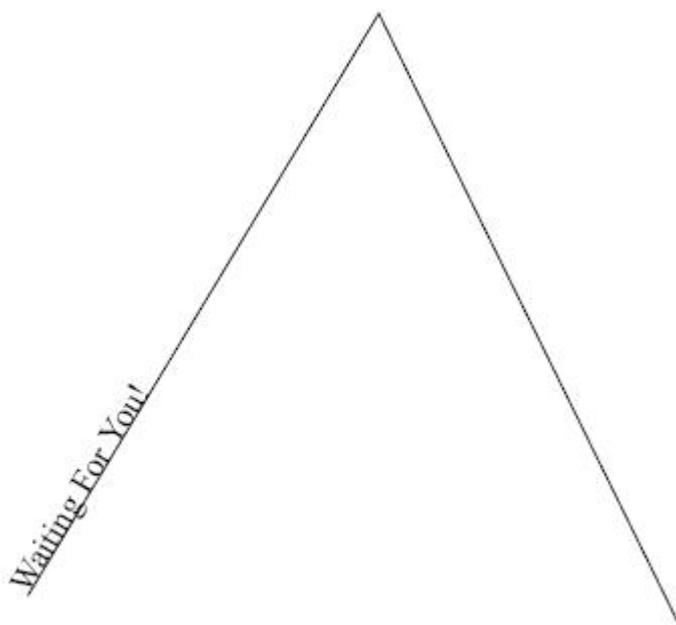


לחיצה בתוך צורה או מסגרת, תהפוך אותם למשטח מלל כשלמסגרת ייעלם אייקון ה-X.



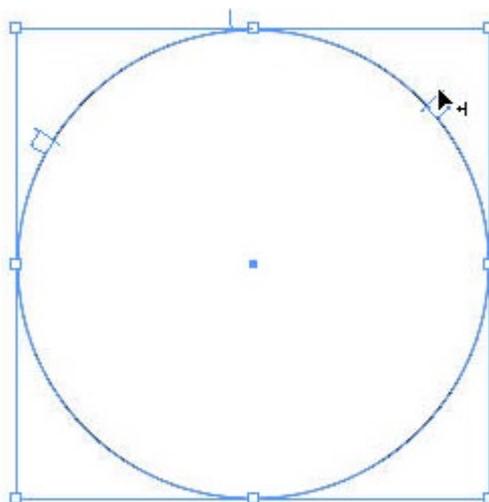


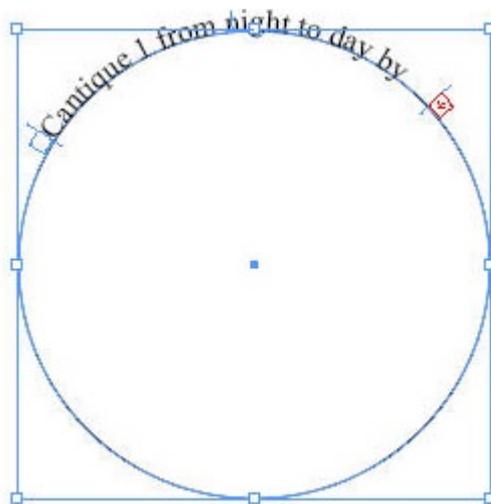
כלי המלל השני מאפשר לכתוב מלל על מסלול (Path) פתוח או סגור. לחיצה על קו המסלול כשהכלי צמוד אליו (ומופיע אייקון של +) תאפשר להתחיל לכתוב.



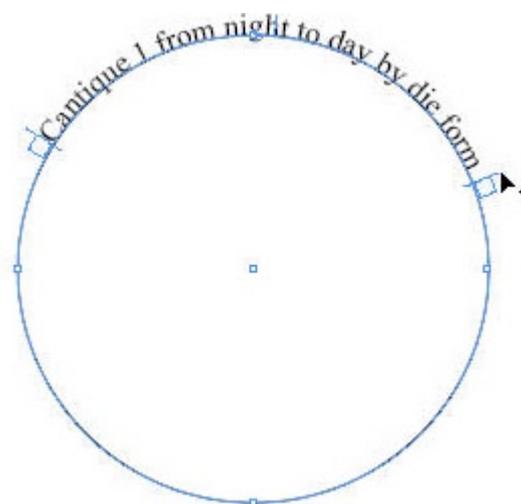
אין צורך שהמסלול יהיה מסומן על מנת להתחיל ולכתוב עליו מלל.

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

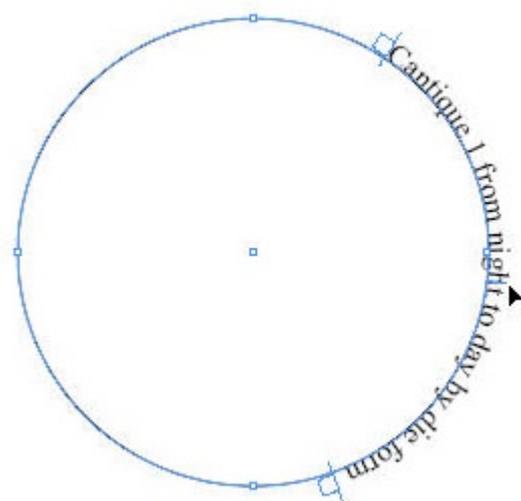




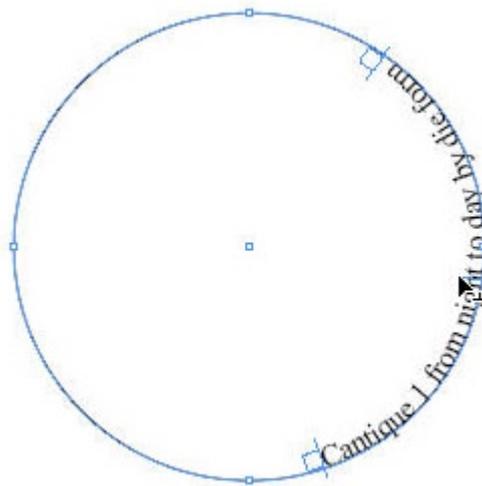
לאחר מכן ניתן לקחת את החץ הלבן, למקם אותו על הקו, עד שהאייקון שלו משתנה ולשנות את רוחב הפסקה.



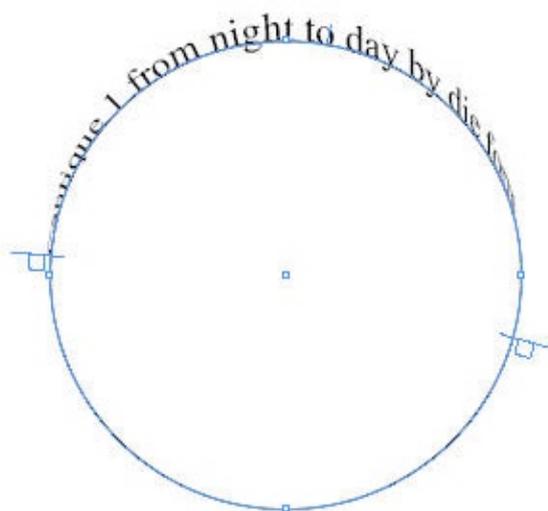
לחיצה על נקודת המרכז של טקסט על מסלול תאפשר לשנות את מיקום הפסקה כולה.



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

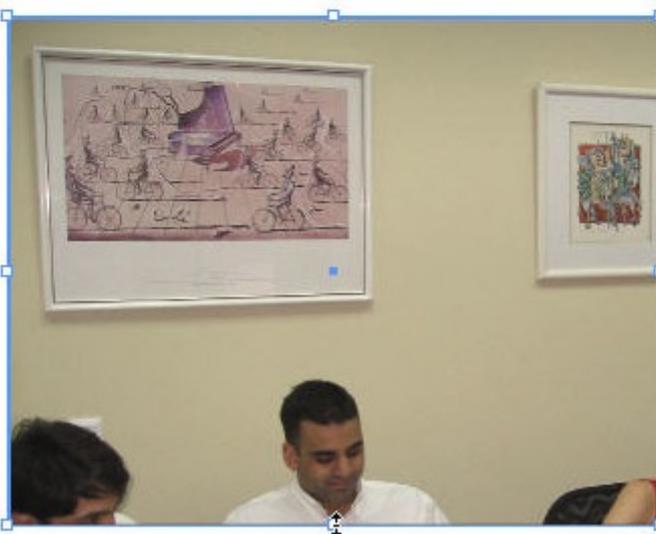


לחיצה כפולה על כלי טקסט המסלולים תפתח תיבת שיחה בה ניתן להגדיר את האפקט, מיקום המלל, מרווח בין תווים, מיקום ביחס למסלול ומיקום ביחס לקונטור.



כלי הבחירה השחור

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



לעומת זאת שינוי גודל עם Ctrl ישנה גם את התמונה.



כלי הבחירה הלבן

באמצעות החץ הלבן ניתן לבחור רק את התוכן שבמסגרת.

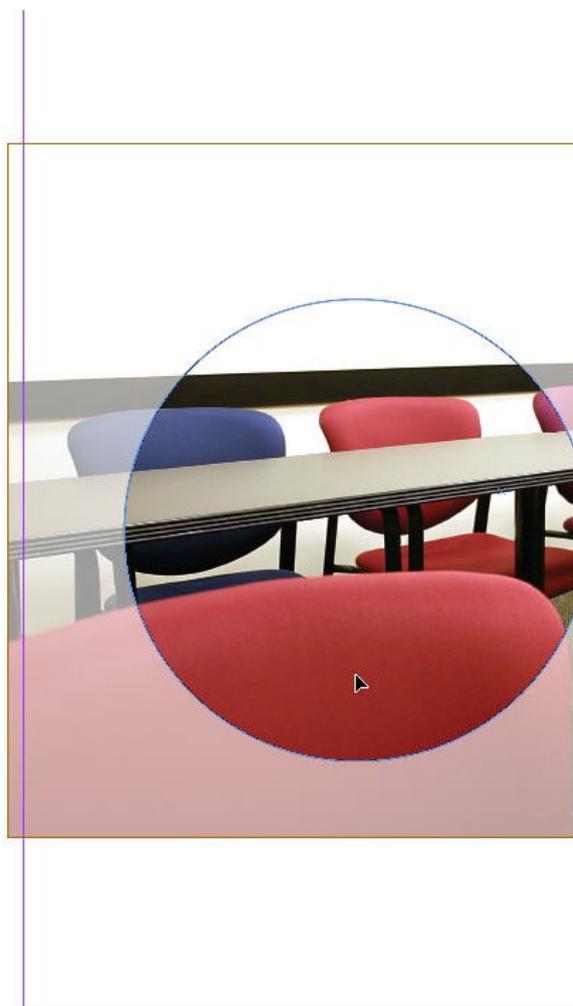


או את הנקודות של המסגרת.



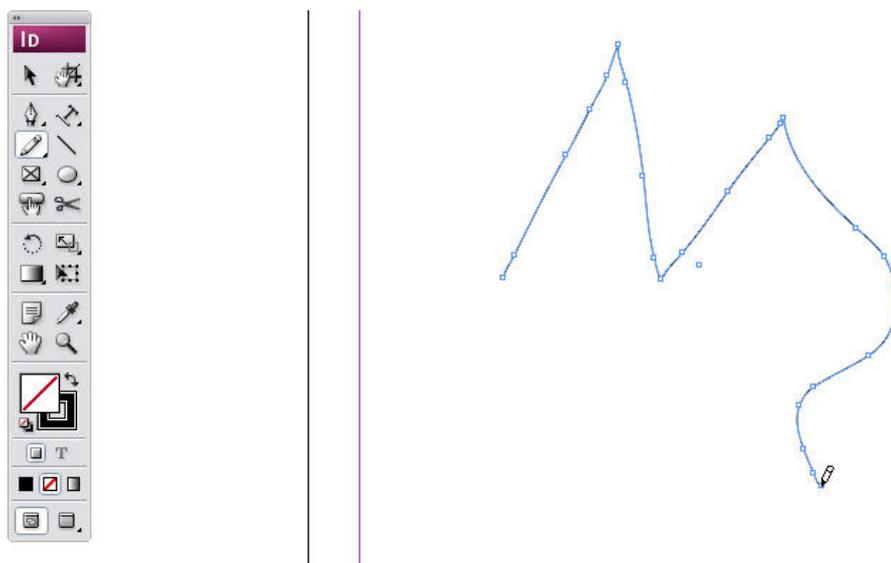
כלי הבחירה המשולב

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

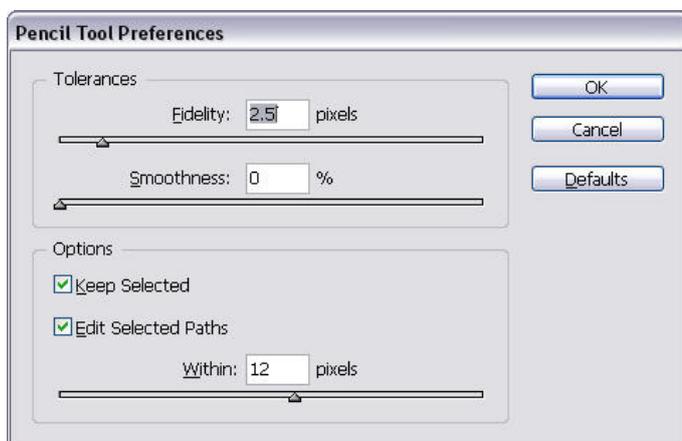


כלי העיפרון

כלי העיפרון מאפשר ליצור מסלולים ביד חופשית.



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

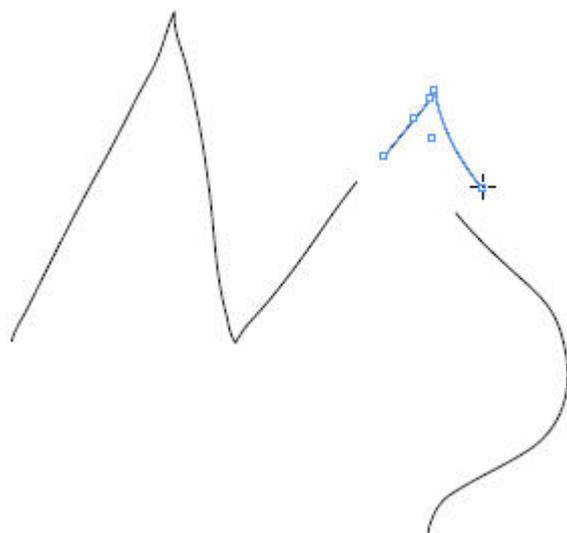


במידה והצורה פתוחה, נוכל לסגור אותה באמצעות כפתור הסגירה בחלון Path Finder.

כלי המספריים



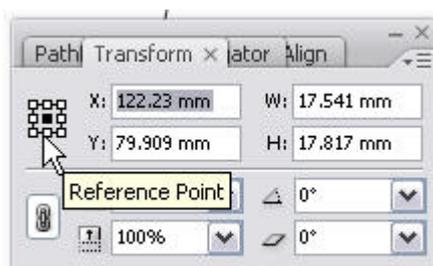
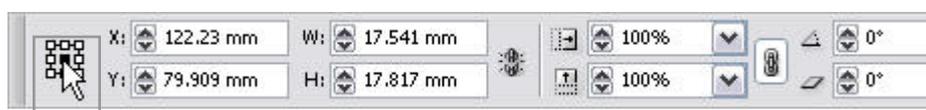
כלי המשמש לחיתוך סגמנטים בצורה. קליק על נקודה וקליק נוסף מאפשר לבחור את הסגמנט הדורש חיתוך.



כלי הסיבוב



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



סיבוב מסגרת יסובב את המסגרת והתוכן.



3

חלון הכלים

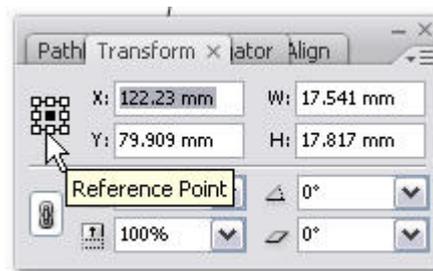
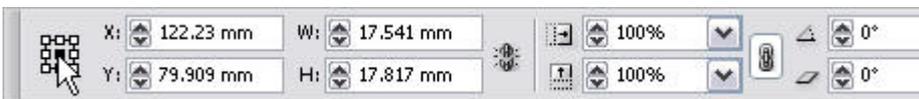
סיבוב מסגרת אחרי סימונה בחץ לבן יסובב את התוכן בלבד.



כלי ההטיה



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



הטית מסגרת תטה את המסגרת והתוכן.



3

חלון הכלים

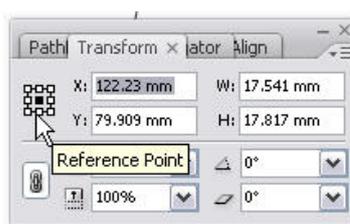
סיבוב מסגרת אחרי סימונה בחץ לבן יסובב את התוכן בלבד.



כלי שינוי הגודל



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



שינוי גודל מסגרת ישנה את גודל המסגרת והתוכן.



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

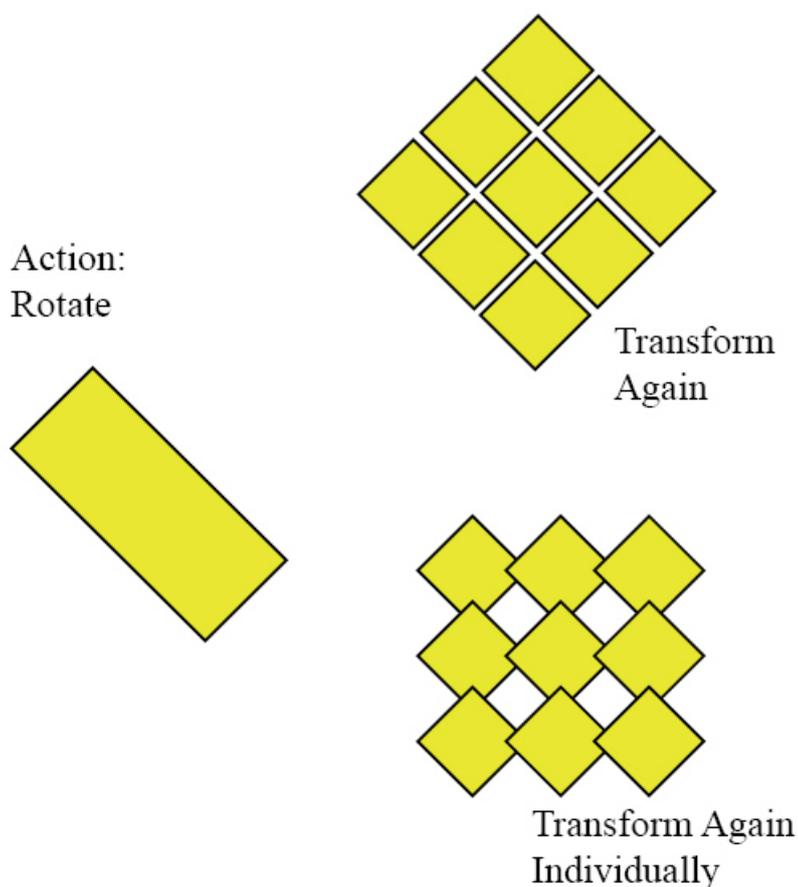


פעולות טרנספורמציה

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

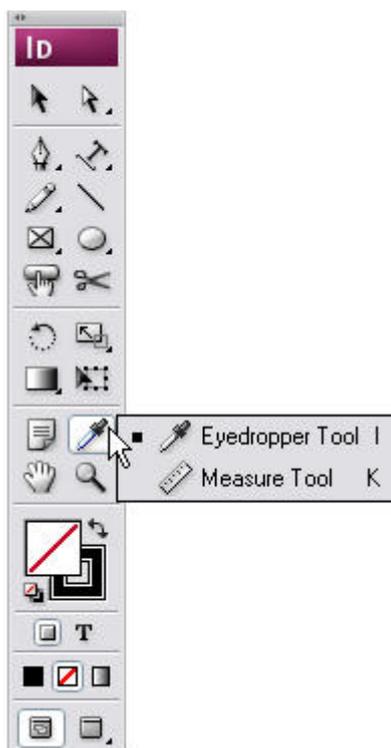
הפעולה Object<Transform Again<Transform Sequence Again מבצעת את רצף פעולות הטרנספורמציות האחרון.

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

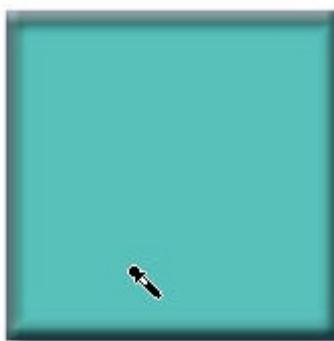
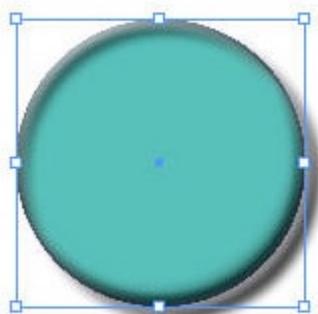
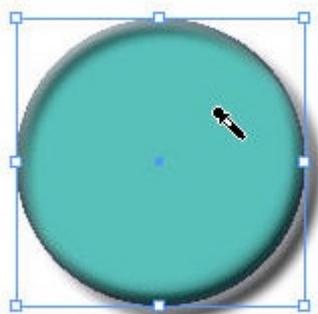


הפעולה Object<Transform Again<Transform Sequence Again Individually מבצעת את רצף פעולות הטרנספורמציה האחרון על קבוצה של אובייקטים, כל אובייקט סביב הציר שלו (בניגוד ל- Transform Again שמתייחס אליהם כצורה בודדת עם ציר אחד).

כלי הסרגל והטפטפת



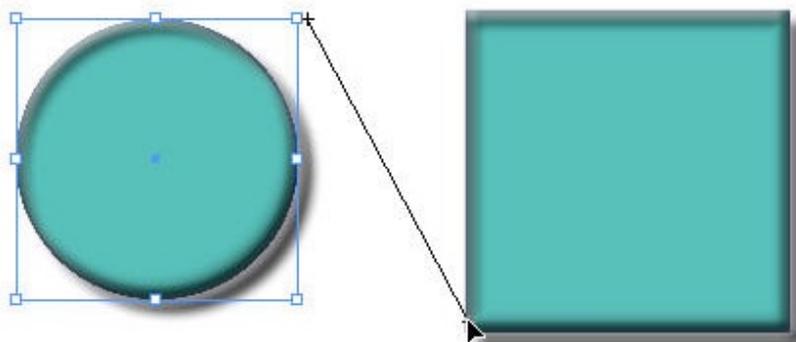
כלי הטפטפת בלחיצה על אובייקט דוגם את הסגנון שלו, בלחיצה שנייה על אובייקט אחר הוא מעביר לו את התכונות שלו, כולל העברת תכונות למלל.



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



כלי הסרגל מאפשר מדידה של מרחקים וזוויות.



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

4

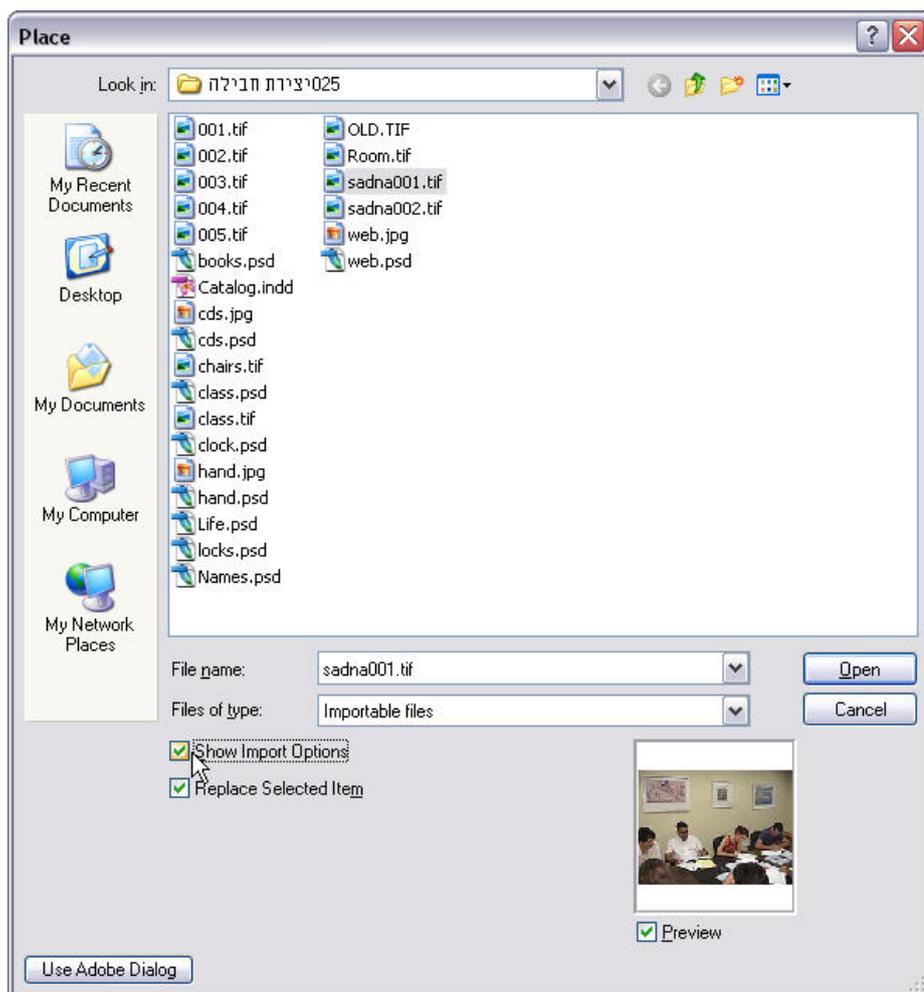
מיקום תמונות במסמך

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

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



בגרסה הנוכחית ניתן למקם מספר תמונות בו זמנית.



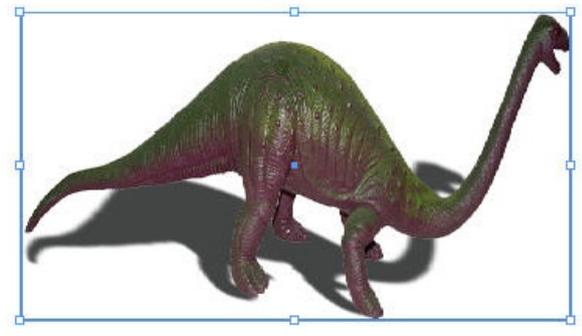
לכל פורמט תיבת שיחה משלו. למשל EPS או JPG יציגו תיבות שיחה שונות.



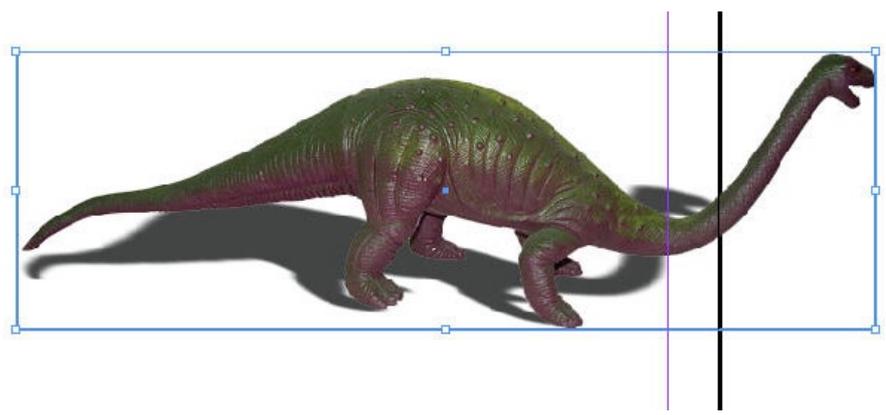
באמצעות הפקודה Object Fitting ניתן להתאים את התמונה למסגרת ולהפך.



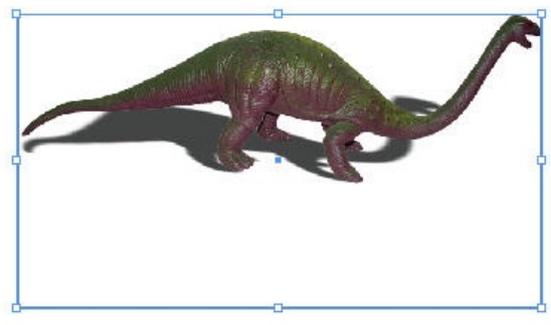
האפשרות Fit Content to Frame תשנה את התמונה לפי המסגרת, בלי שמירה על פרופורציות.



האפשרות Fit Frame to Content תשנה את המסגרת לפי התמונה.



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

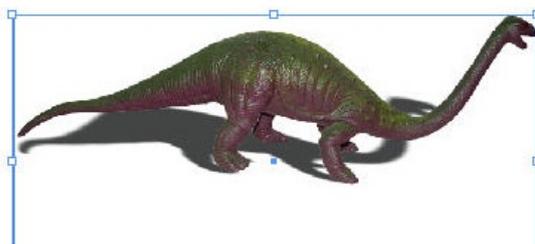


האפשרות Fit Frame Proportionally תשנה את המסגרת לפי התמונה עם שמירה על פרופורציות והאפשרות Center Content תמרכז את התמונה לפי המסגרת.

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

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

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



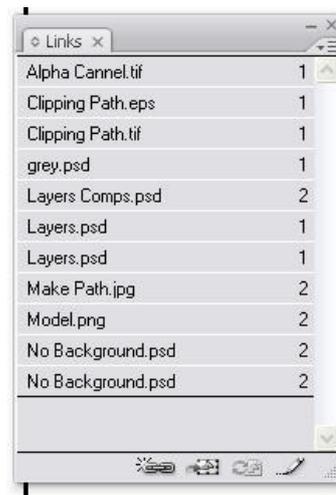
לחיצה וגרירה תיצור מסגרת בגודל מסוים, ובתוכנה התמונה.



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

ניהול תמונות

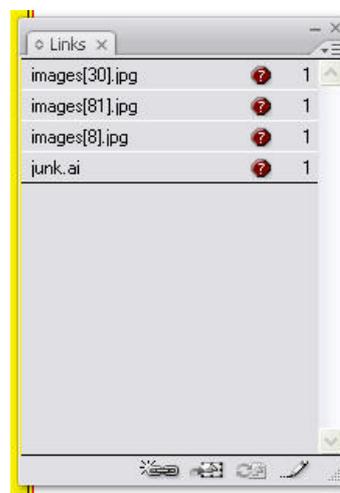
כל התמונות שייבאתם לקובץ מוצגות בחלון הקישורים (Window > Links).
כברירת מחדל כולן מקושרות ולא מוטמעות.



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



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



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



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

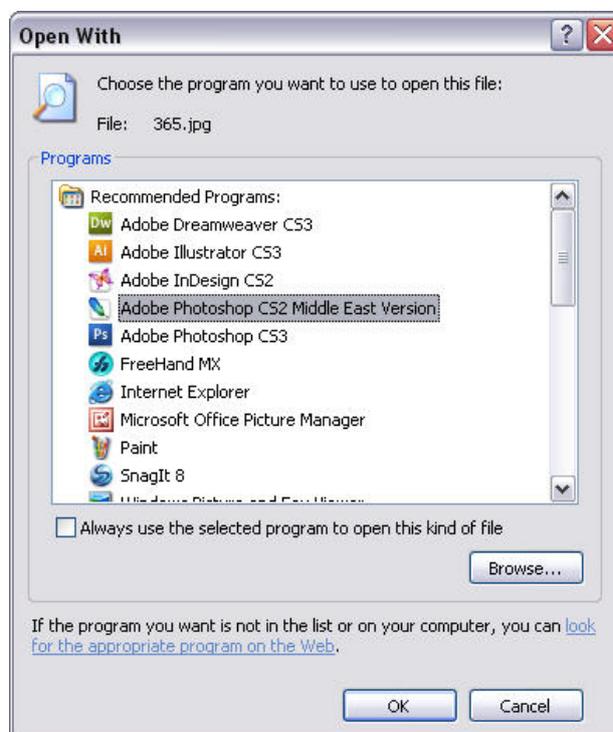
כפתור Go to link: עובר להתמקדות (Zoom) בתמונה המסומנת בחלון ובוחר בה.

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



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

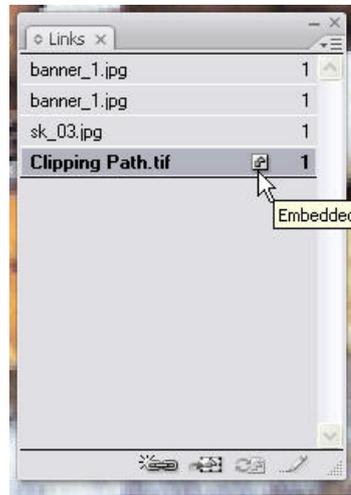
כפתור Edit Original: פותח את התמונה לעריכה בפוטושופ. במידה והוא פותח את התמונה בתוכנה אחרת יש לשנות את ברירות המחדל של המחשב.



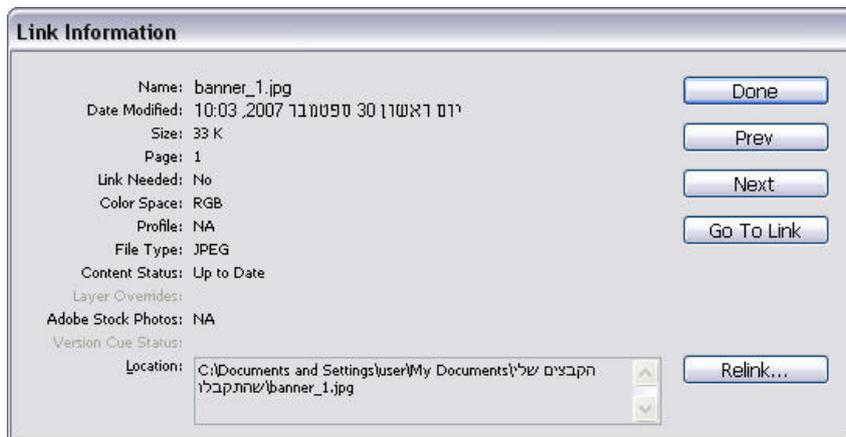
במידה ורוצים להטמיע תמונה יש לבחור בפקודה Embed File בחלון.

4

מיקום תמונות

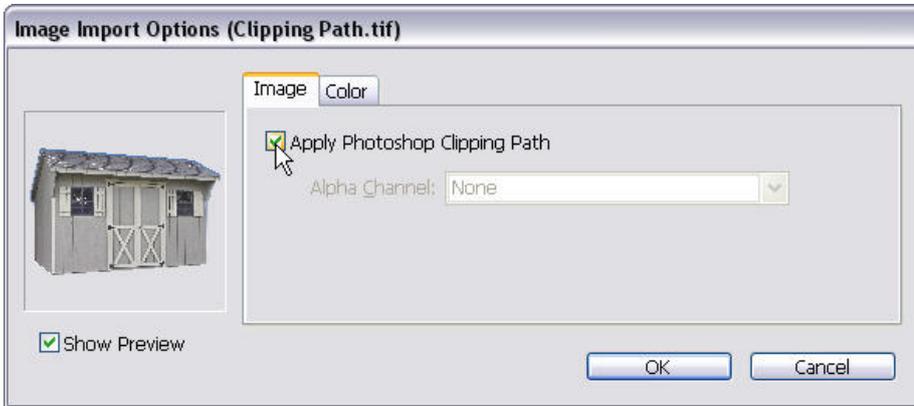


הפקודה Unembed File תבטל את הפעולה (בתנאי שנשמר קובץ המקור).
הפקודה Link Information תציג מידע אודות התמונה.



שימוש ב- Clipping Path ו- Alpha Channel

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



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



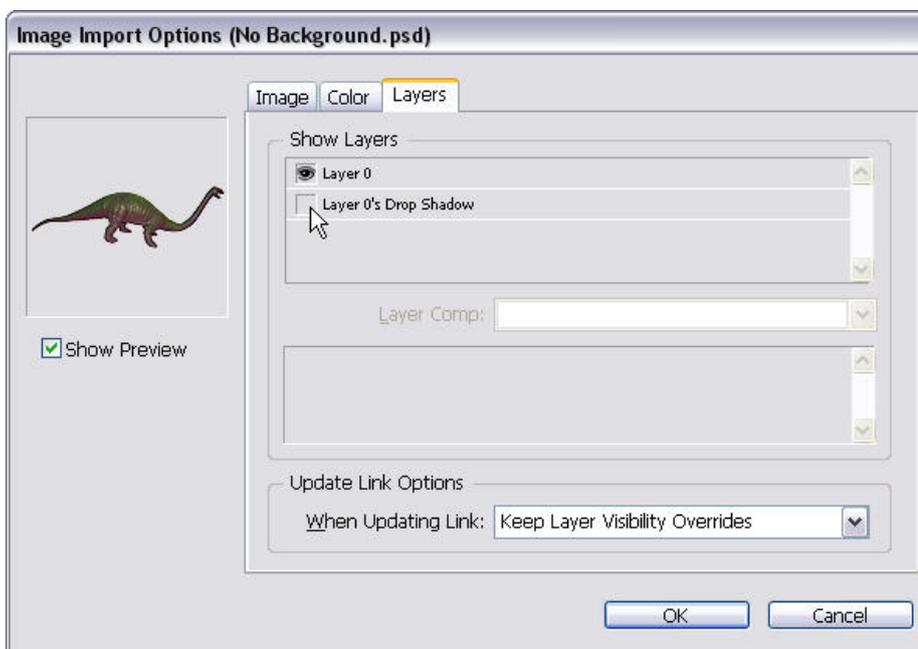
שים לב שבתמונות בפורמט Tiff יש אפשרות לגלות אזורים שלא רואים בתמונה המקורית בעוד שבקבצים מסוג EPS ניתן רק להסתיר פיקסלים, אך הגדלת המסלול לא תגלה חלקים מהתמונה המקורית.



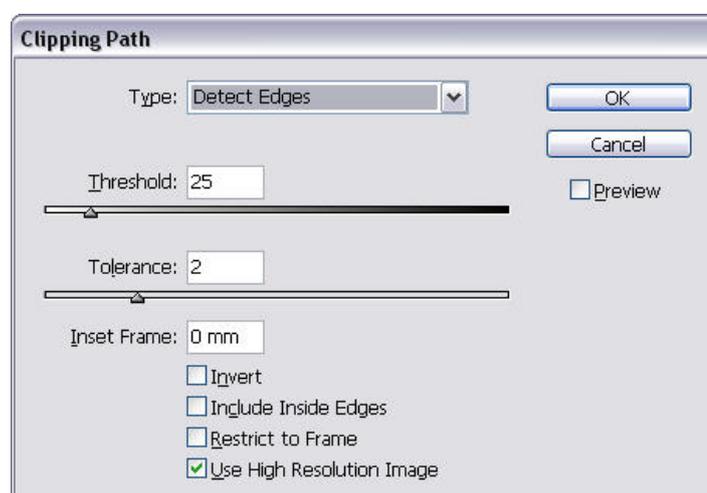
במידה ולתמונה יש ערוץ אלפא, ניתן לייבא את התמונה עם האלפא, מה שמאפשר ליצור 256 רמות שונות של שקיפות.



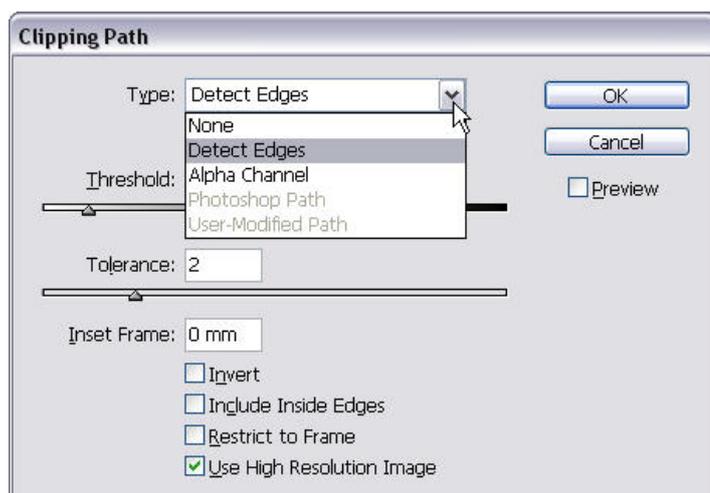
אפשר כמובן פשוט גם לייבא קובץ PSD עם רקע שקוף, כשניתן אפילו לבחור איזו שכבות להציג ואילו לא.



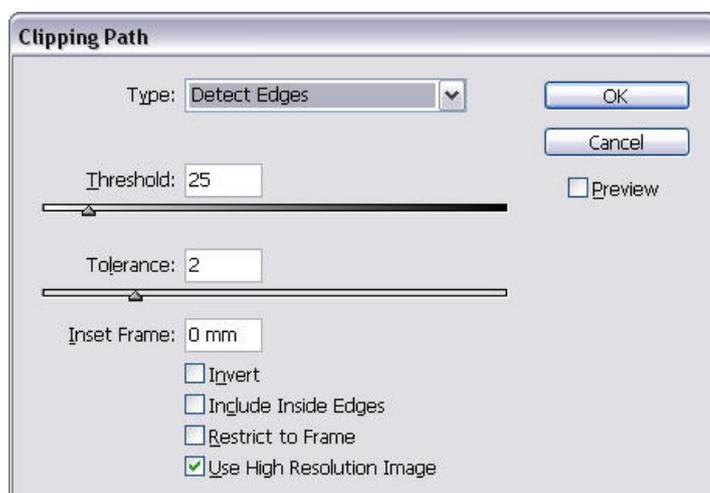
במידה וייבאת תמונה שיש בה Clipping Path או Alpha Channel אך לא סימנת את האפשרות בחלון, תוכל לחזור ולהחיל אותה באמצעות הפקודה Object > Clipping Path > Options.



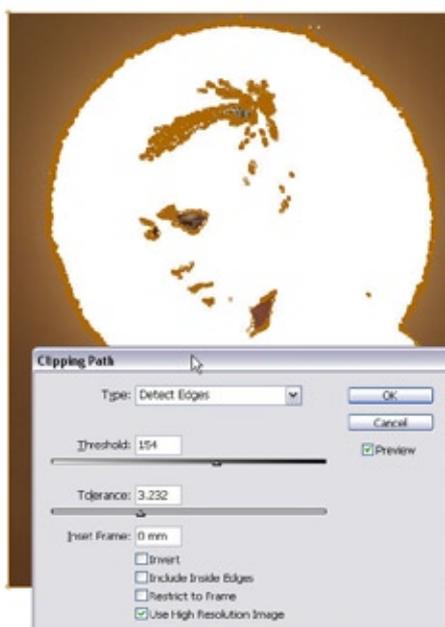
בתיבת השיחה ניתן לבחור את סוג המסלול החותר (Type).



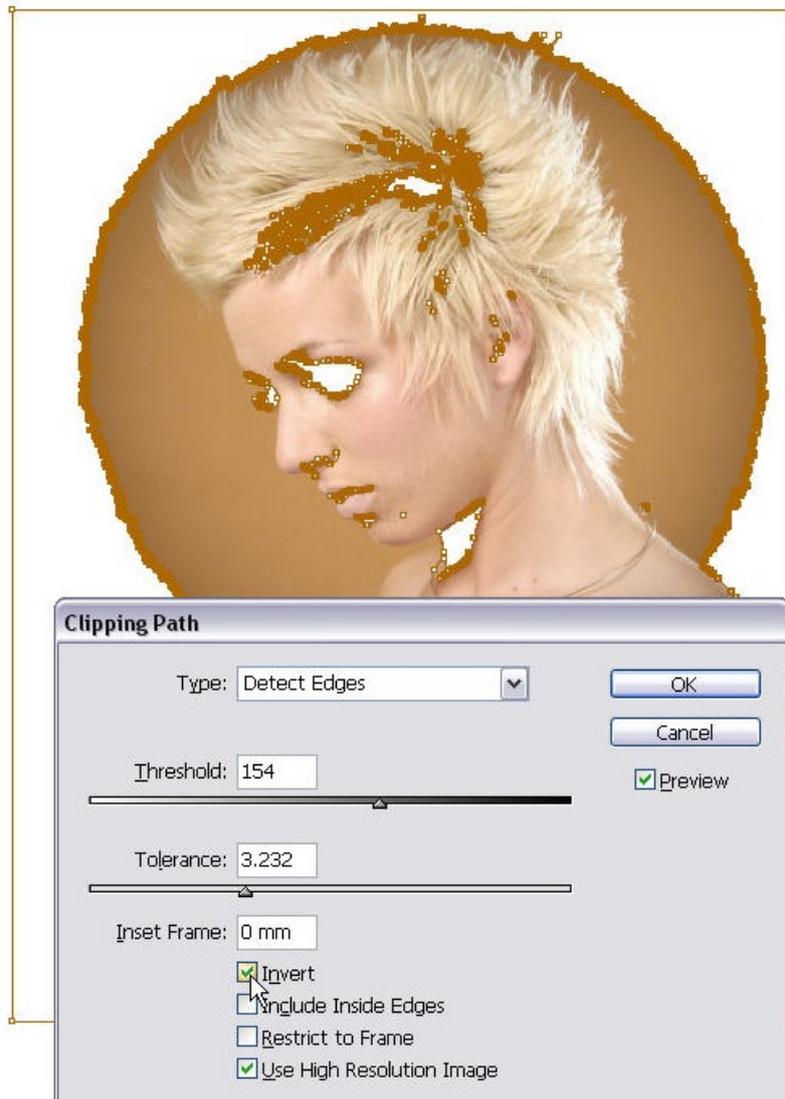
האפשרות Detect Edges מאפשרת ליצור רקע שקוף על פי צבעוניות התמונה.



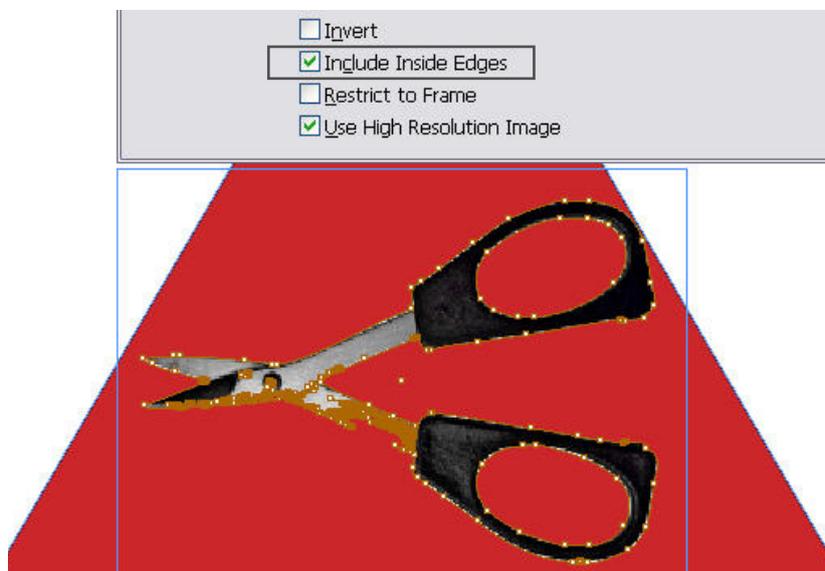
השדה Threshold מסתיר את הפיקסלים הלבנים בהתחלה עד הפיקסלים השחורים ו-Tolerance מחליק את האזורים השקופים.



לחיצה על תיבת הסימון Invert תהפוך את המסכה.



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



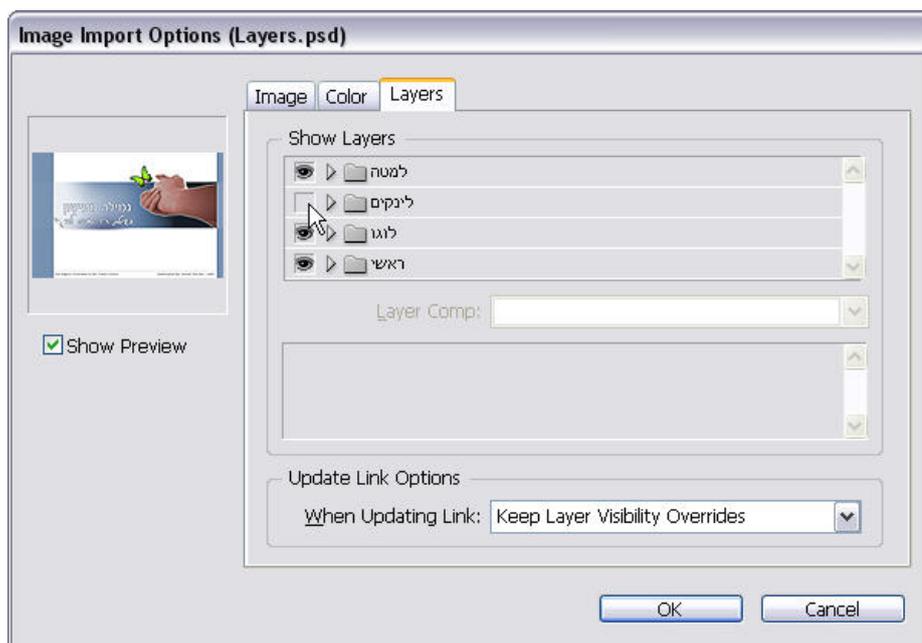
אפשרויות תמונה מתקדמות

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

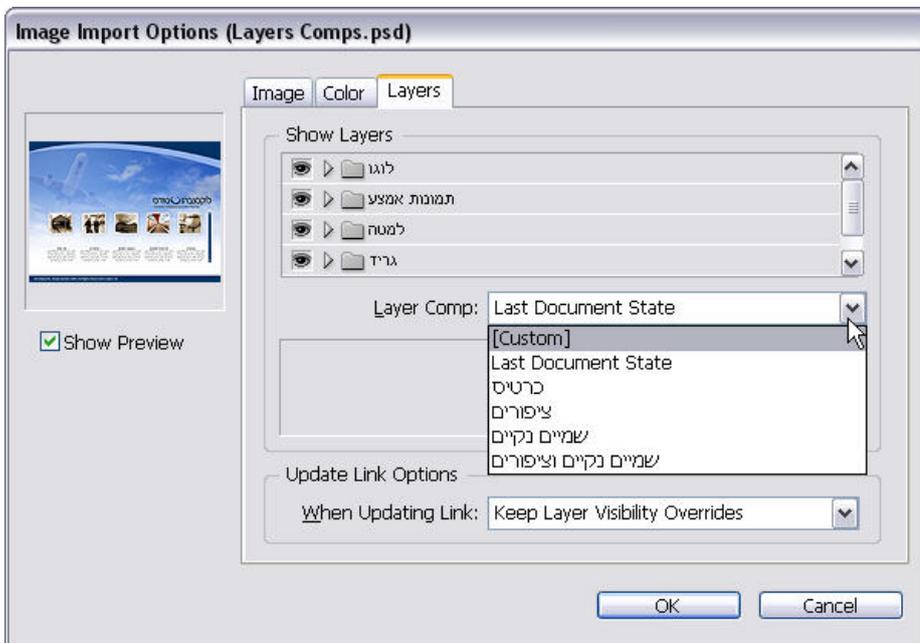


במידה והתמונה המקורית נשמרה עם תיקיות (Layer Groups), תוכנת אינדיזיין תזהה את התיקיות.

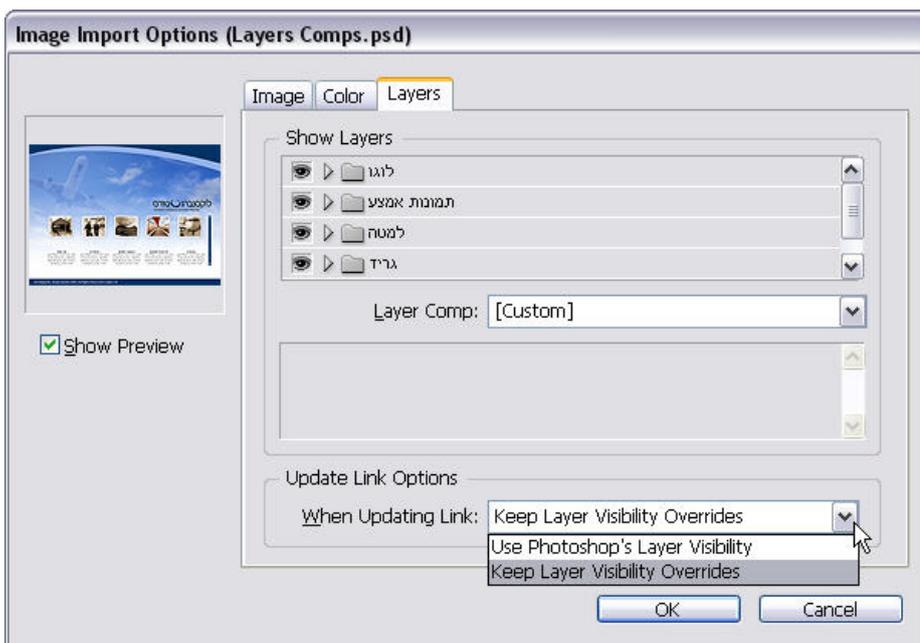
במידה ומופיע אייקון של עין ליד השכבה בחלון הקישורים, סימן שאחת השכבות (או יותר) של התמונה מוסתרת.



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



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



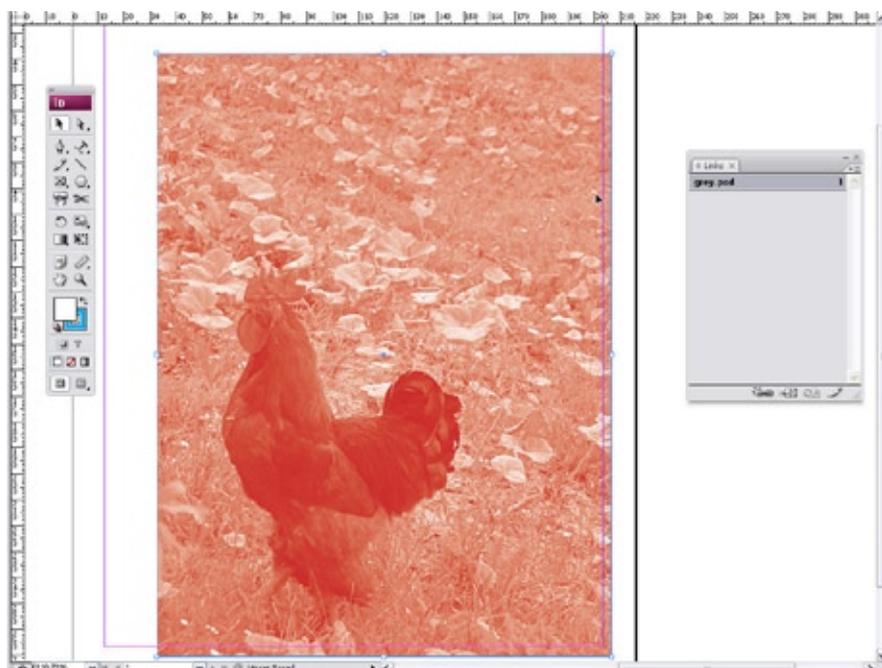
אפשרות הראשונה קובעת שאם נפתח את הקובץ בפוטושופ ונעשה שינוי בתצוגת השכבות ונחזור לאינדיזיין, השינויים ישתקפו במסמך. האפשרות השנייה קובעת שהוא ישמור על הגדרות התצוגה שנקבעו באינדיזיין.

במידה ומייבאים PDF אפשר לבחור גם כמה מהעמודים לייבא.

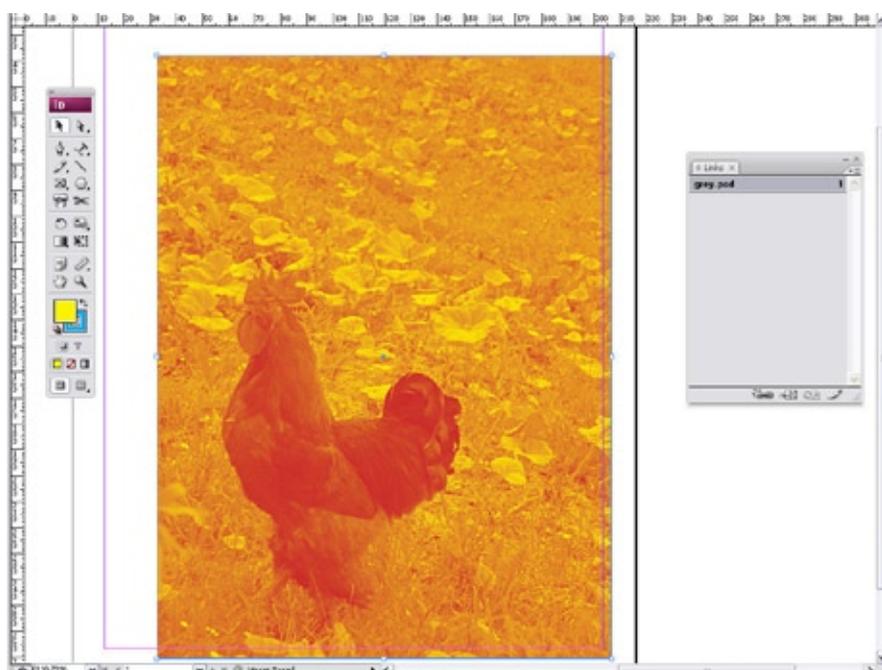


צביעת תמונת שחור לבן

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



בחירה של צבע תבחר את הצבע הנגטיבי של השחור לבן.



תכונות מילוי

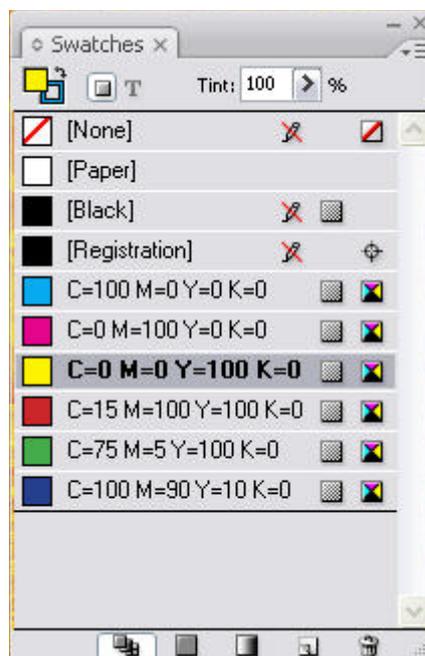
בפרק זה נראה כיצד ניתן לשנות את צבעה של צורה (במספר דרכים), כיצד ליצור ולשמור ספריות צבע וכיצד לערוך צבעים קיימים.

5

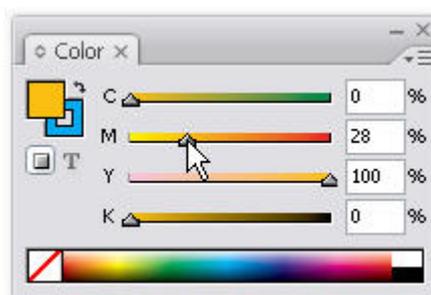
- חלונות הצבע
- מעברי צבע
- אפשרויות Overprint
- שקיפויות וערבוב צבע

חלונות הצבע

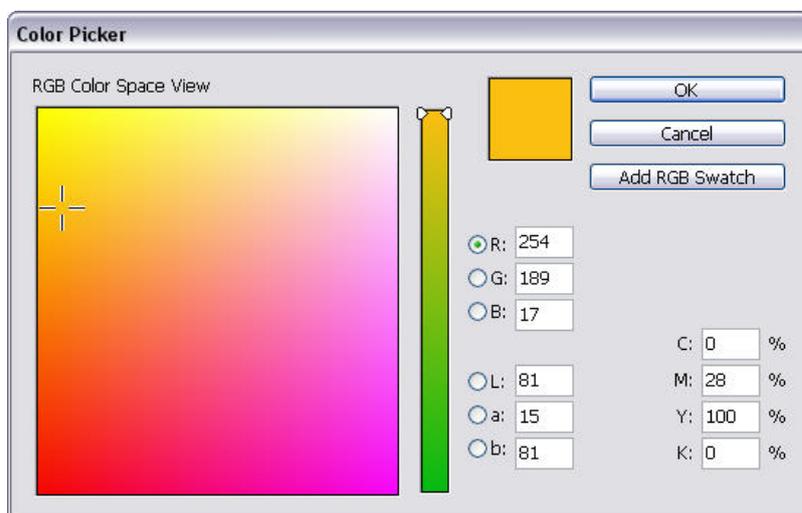
פתיחת חלון הצבעים מתבצעת באמצעות הפקודה **Window > Swatches**. בחלון זה ניתן לראות את הצבעים השמורים עם הקובץ כשסימון אובייקט ולחיצה על צבע בחלון תצבע אותו (כשאפשרות המילוי היא הפעילה).



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



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



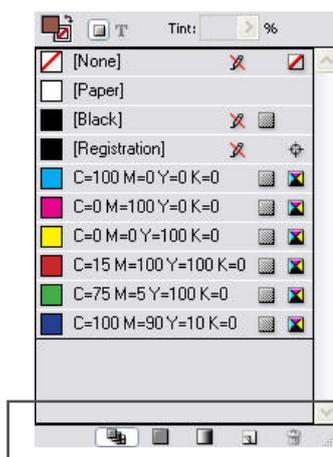
מתחת ל- Color Picker ממוקם כפתור המאפשר לצבוע בצבע האחרון בו נעשה שימוש בתוכנה.



דרך נוספת לבחירת צבע, היא כמונן דגימת צבע מתמונה.

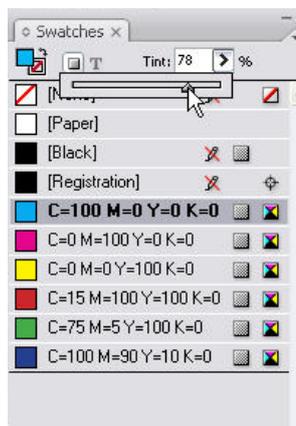


בתחתית חלון Swatches ממוקמים מספר כפתורי תצוגה.

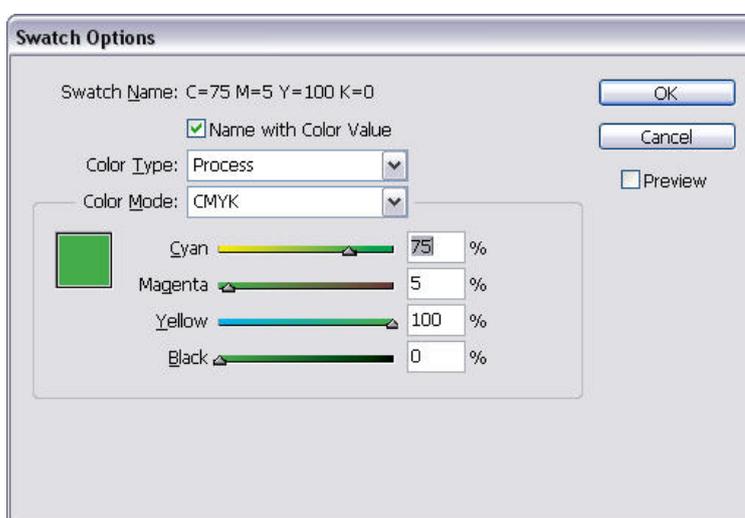


באמצעותם ניתן לבחור האם להציג את כל הצבעים, רק את הצבעים האחידים (Solid Colors) או מעברי הצבע (Color Gradients).

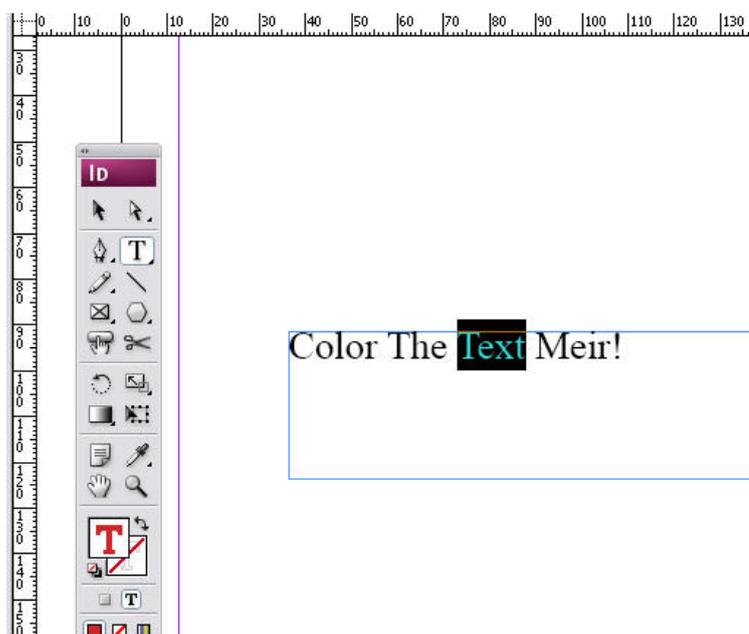
חלקו העליון של החלון מציג מכוון גוונים (Tints) שמאפשר ליצור גוונים של הצבע הנבחר.



לחיצה כפולה על צבע תפתח חלון עריכת צבע.



על מנת לצבוע מלל יש להדגיש אותו ולצבוע.

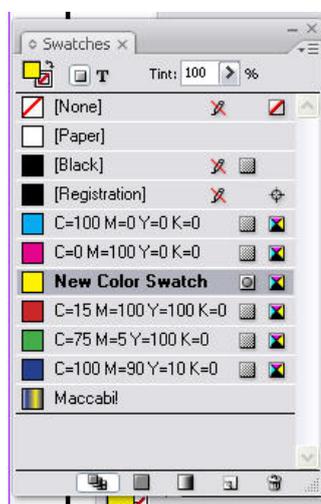


במידה ומסמנים את המלל עם החץ השחור הוא יצבע את המשטח.

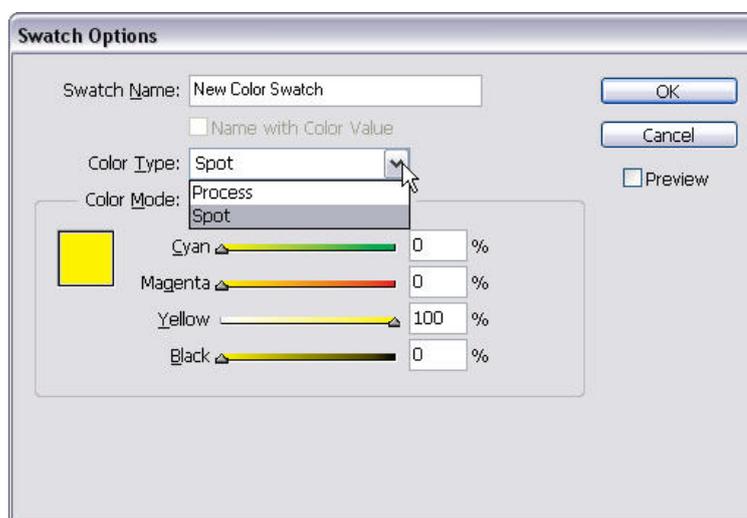
במידה ומסמנים את המשטח עם החץ השחור ובחרים באפשרות צביעת מלל, הוא יצבע את הטקסט בלבד.



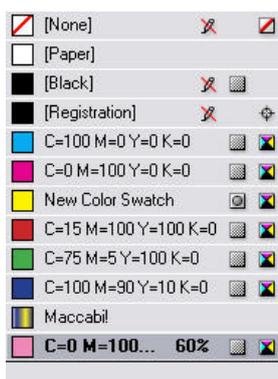
בחלון Swatches ניתן להבחין בין צבעי ספוט לצבעי פרוצס.



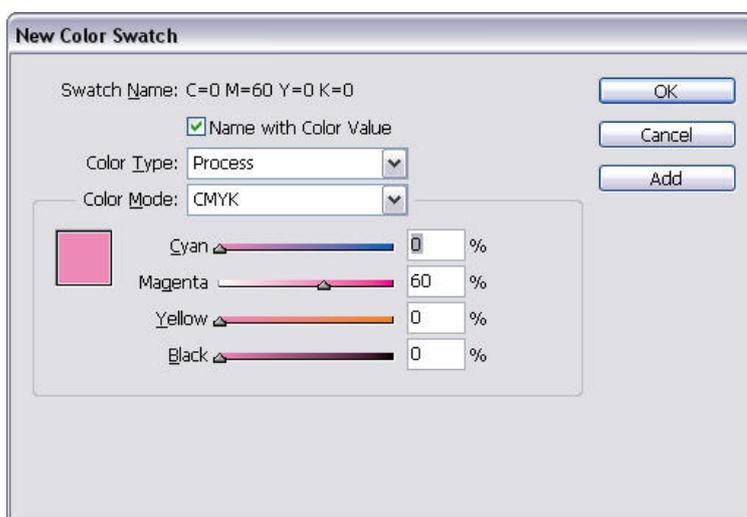
ברגע שמוסיפים צבע לחלון (בגרירה מחלון Color או חלון כלים) אפשר ללחוץ עליו פעמיים ולקבוע אם הוא ספוט או פרוצס.



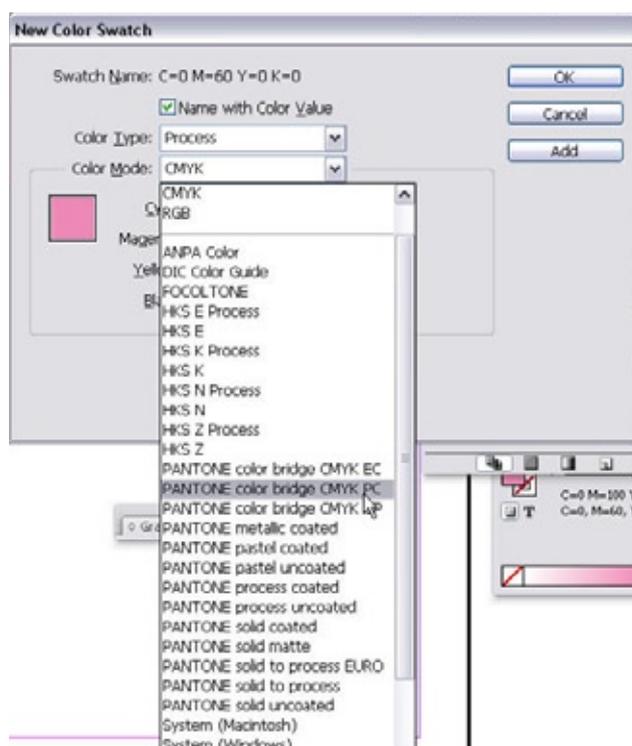
כמו כן יכולים להופיע בחלון גם מדורגים וגם גוונים (Tints).



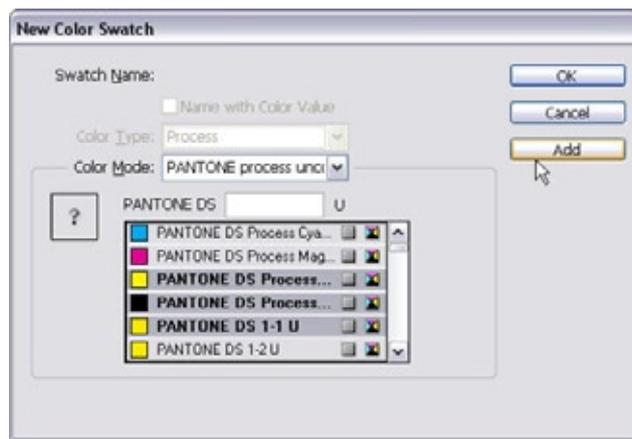
אם רוצים ליצור כמה צבעים במקביל, אפשר לבחור בפקודה New Color Swatch בתפריט הצדי של החלון, ליצור צבע חדש וללחוץ על Add כשהחלון יישאר פתוח ליצירת צבעים חדשים.



בשדה Color Mode אפשר לגשת גם לספריות הפנטונים השונות.



ואז ניתן לבחור בצבעים הרצויים לייבוא לחלון.



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

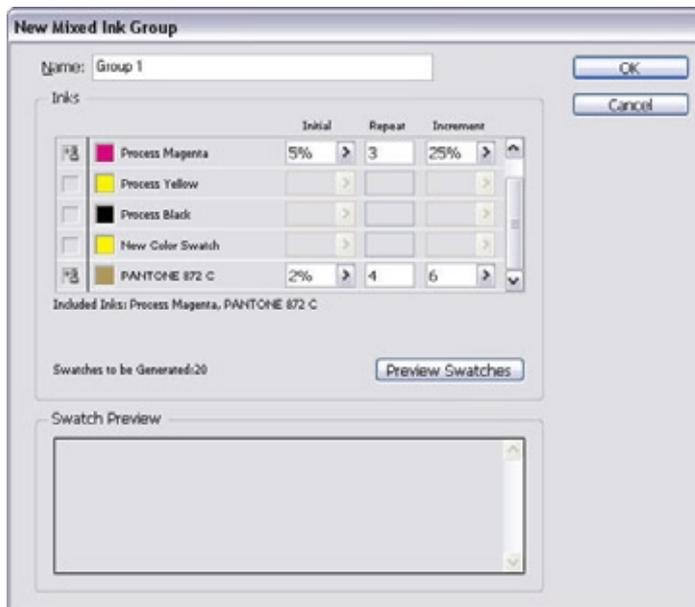


אחרי אישור החלון יופיע בחלון צבע חדש שנקרא Mixed.



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

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



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



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

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

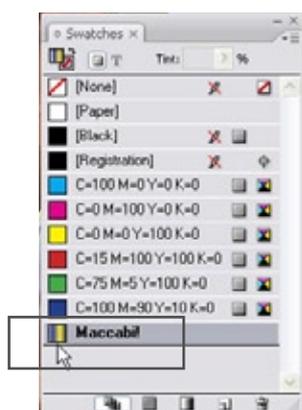
הפקודה all Unnamed Colors מכניסה פנימה את כל הצבעים שנעשה בהם שימוש בקובץ ולא הוכנסו לחלון.

מעברי צבע

באמצעות חלון Gradient ניתן ליצור מילוי צבע מדורג.



כשגם אותו ניתן לשמור בחלון Swatches.



תכונות מילוי

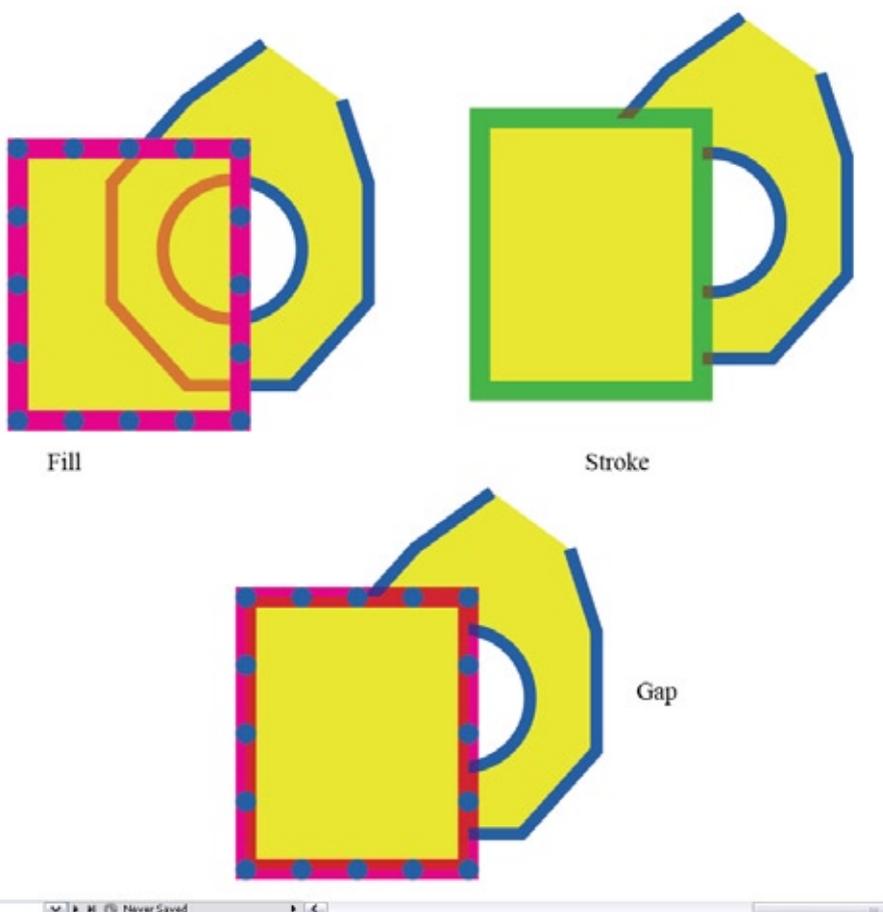
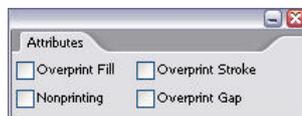
אפשר לצבוע מלל במילוי מדורג.



אפשרויות Overprint

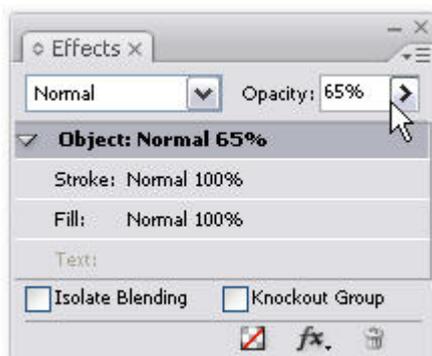
חלון Attributes מאפשר יצירת 3 סוגי Overprint:

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

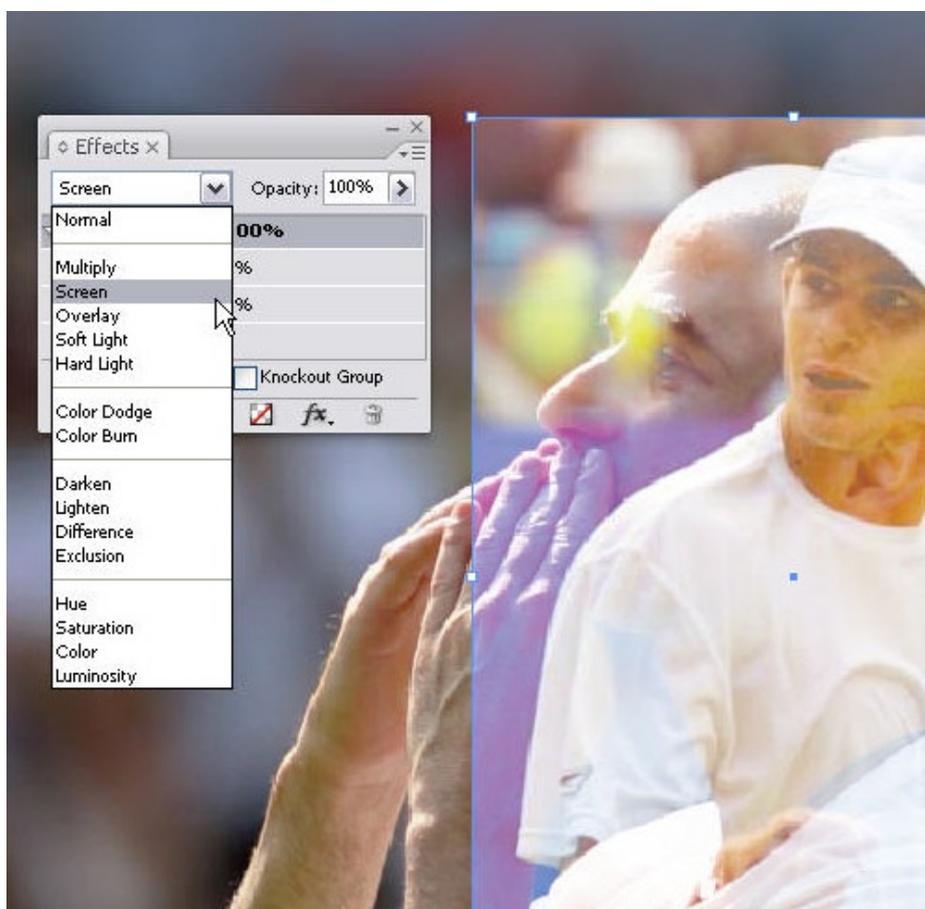


שקיפיות

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



כמו כן ניתן להקנות שיטות ערבוב צבע.



פירוט על האפקטים השונים בפרקים הבאים.

תכונות הקו

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

6

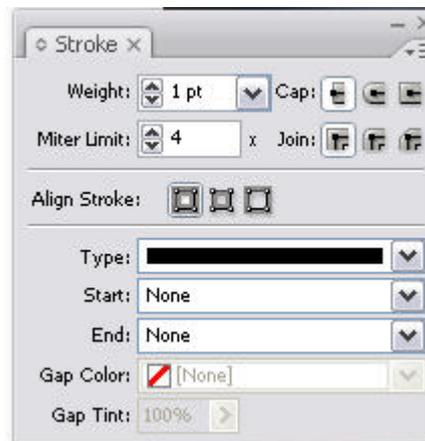
• צביעת קווים

צביעת קווים

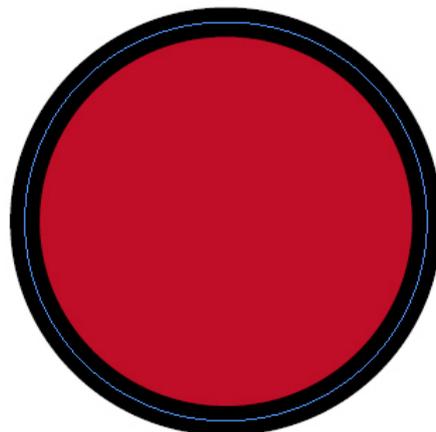
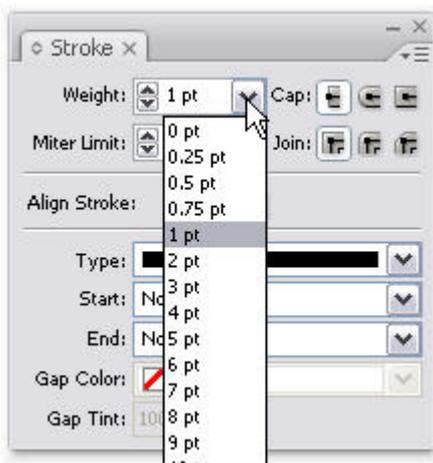
כדי לצבוע קו יש לבחור אפשרות צביעת קו.



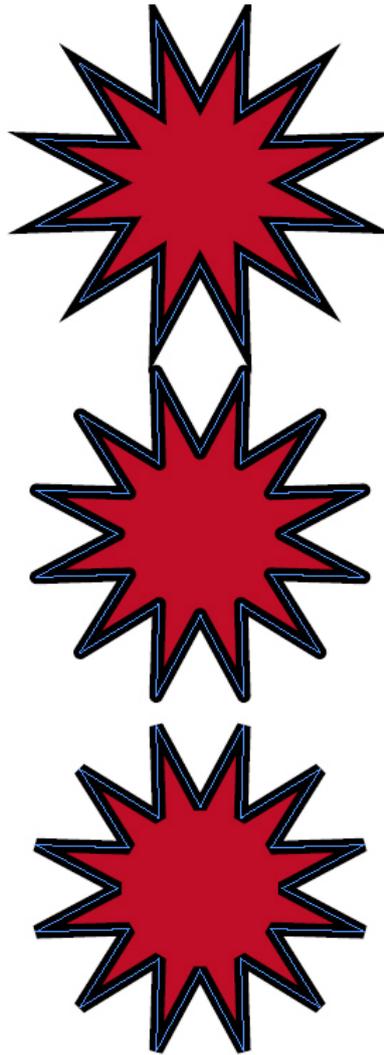
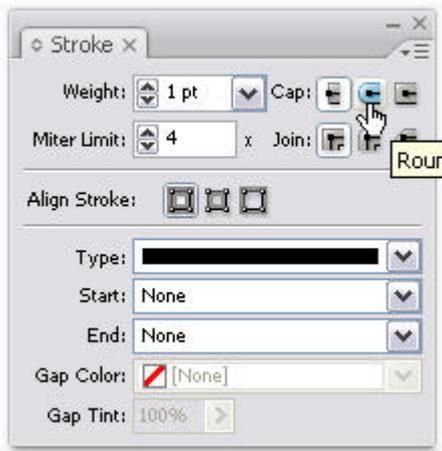
בחלון Control או בחלון Strokes אפשר להגדיר את תכונות הקו.



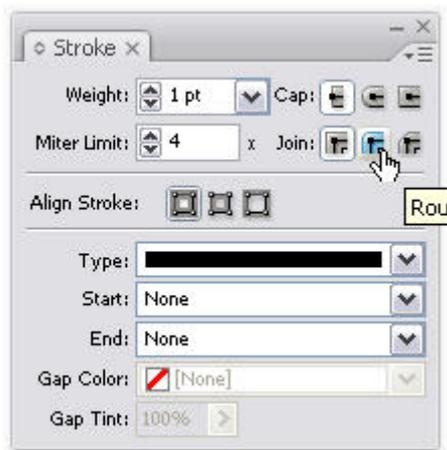
בחלון ניתן לקבוע את עובי הקו.



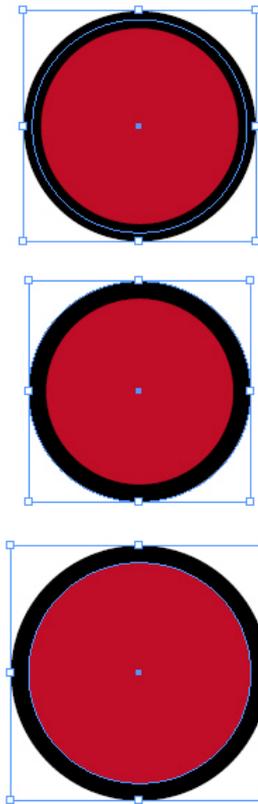
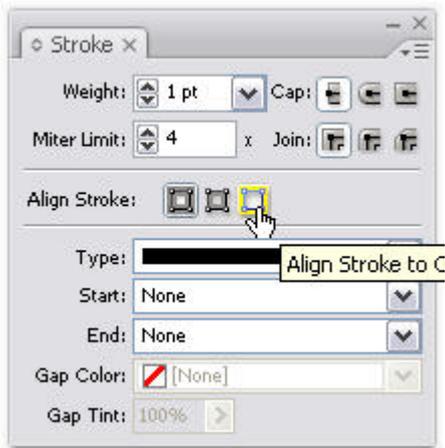
כמו כן ניתן להגדיר את צורת קצות הקו (Cap). חשוב לזכור שלא ניתן לקבוע קצוות שונים לשני קצוות השייכים לאותו קו.



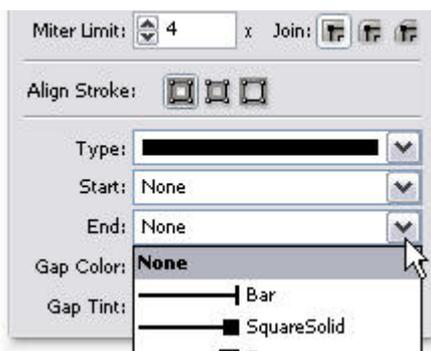
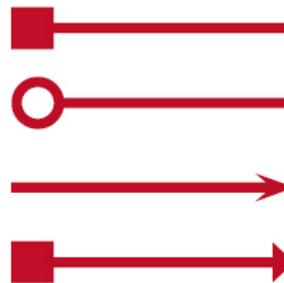
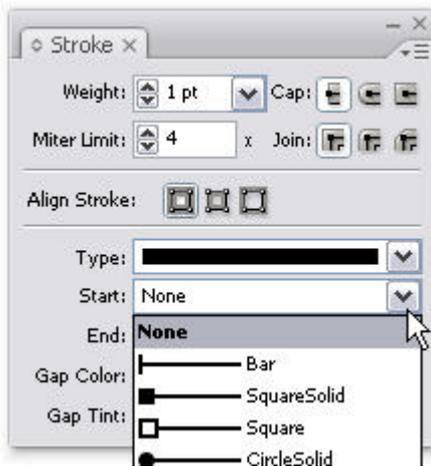
ניתן גם לשנות את צורת קצוות נקודות המפגש (Join). ניתן לבחור בין נקודת שפיצית, קטומה או מעוגלת.



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



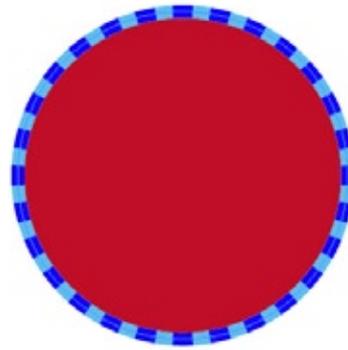
כמו כן ניתן להקנות לקו ראש חץ (Start או End או שניהם).



6

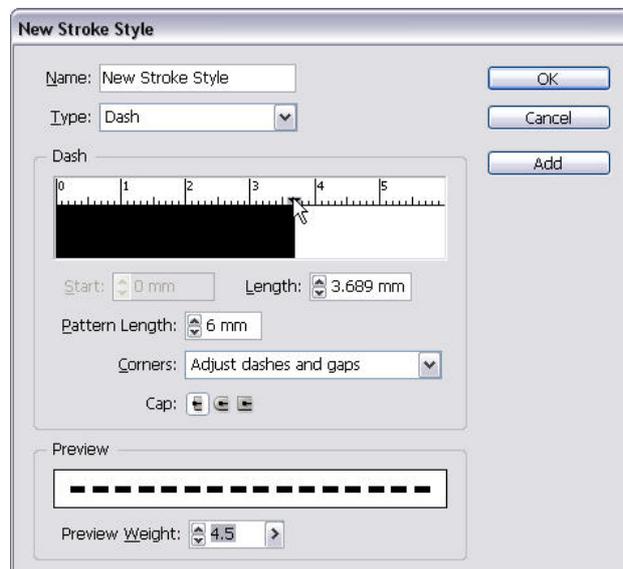
תכונות הקו

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

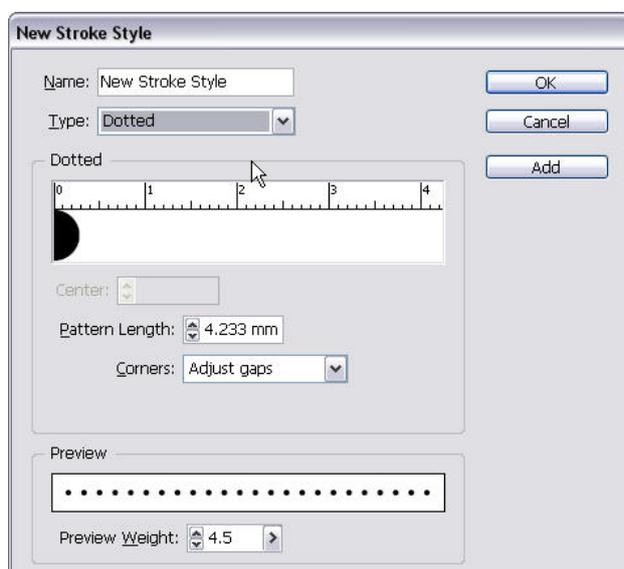
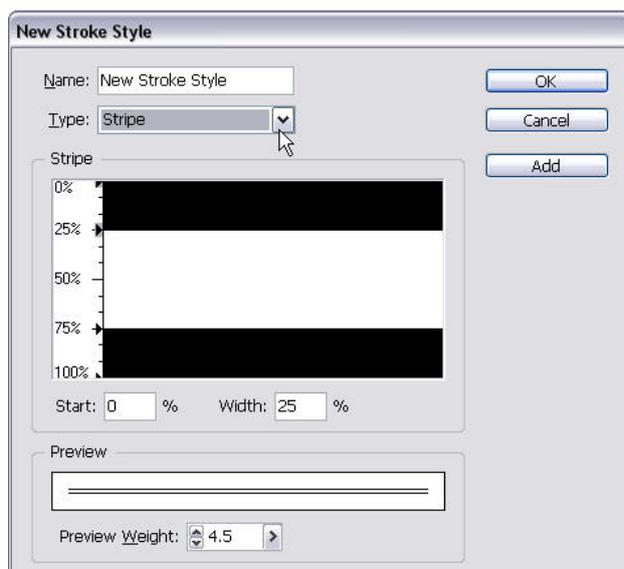


באותו אופן ניתן לצבוע גם קו מתאר של מלל.

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



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



7

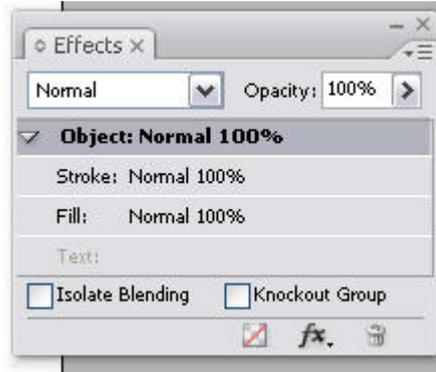
עיצוב וארגון אובייקטים

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

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

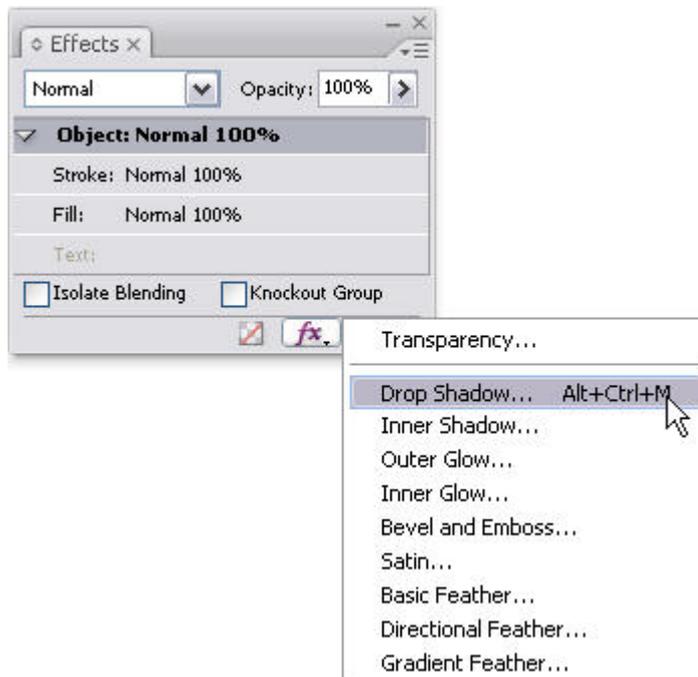
אפקטים:

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

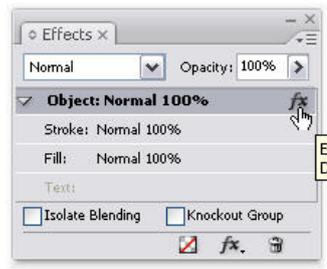


עיצוב וארגון אובייקטים

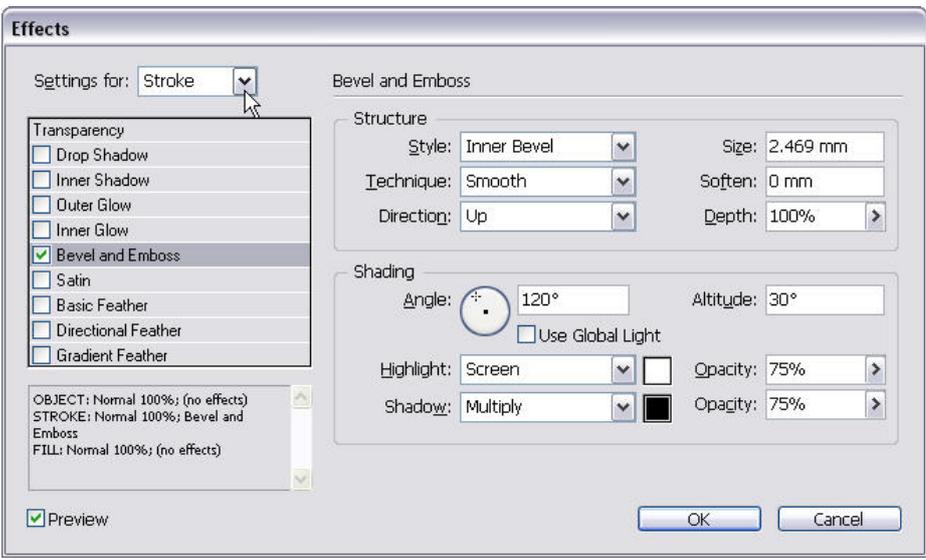
לחיצה על הכפתור FX בחלון תאפשר בחירה באפקט מתוך רשימה של אפקטים שונים.



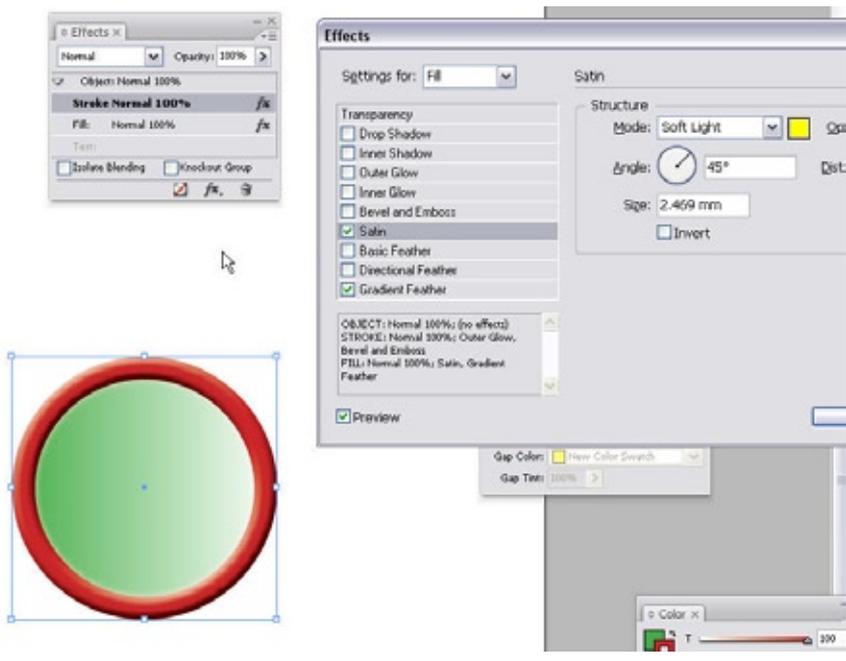
אובייקט עליו ממוקם אפקט יוצג בחלון Effect בתוספת האפקט, כשליחצה כפולה על אייקון האפקט תפתח אותו לעריכה.



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

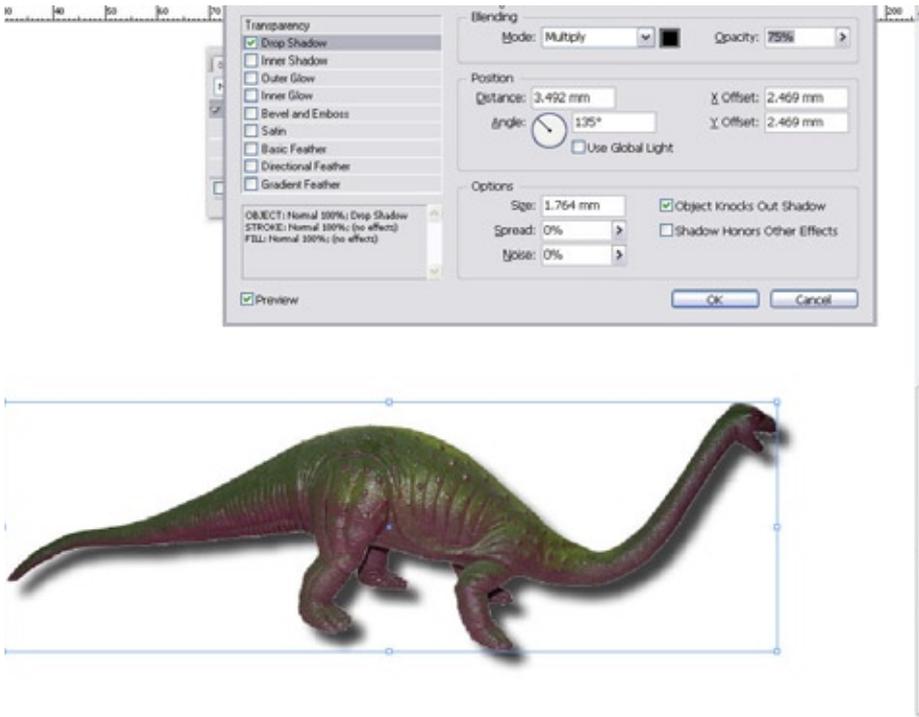


כמובן שניתן להוסיף לכל אובייקט גם מספר של אפקטים.



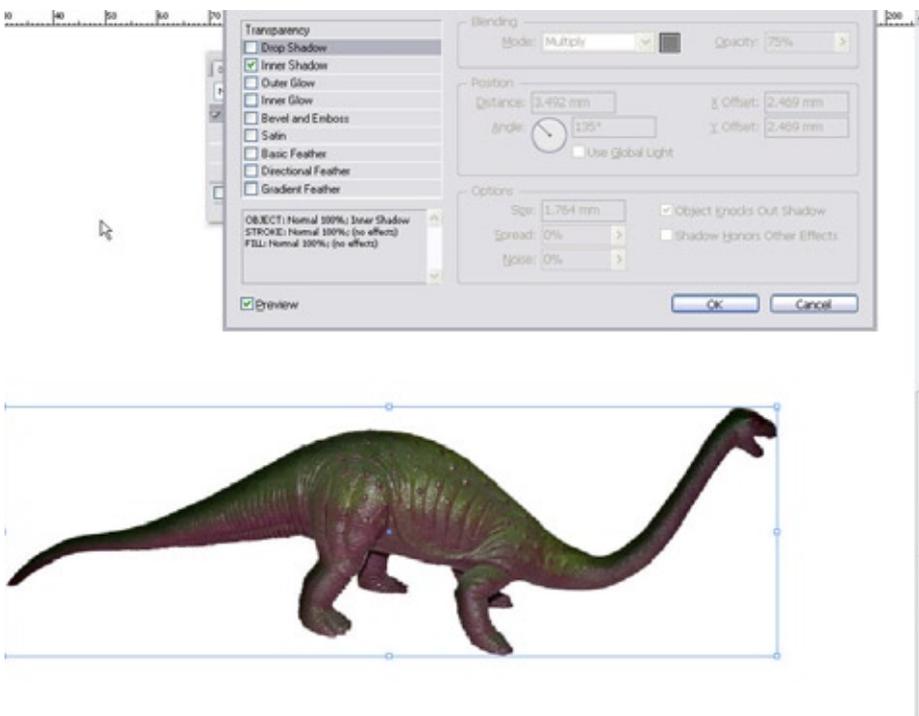
בחלון האפקטים ניתן למצוא את האפקטים הבאים:

Drop Shadow

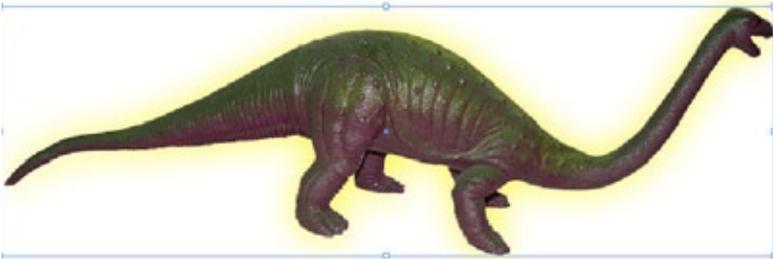


עיצוב וארגון אובייקטים

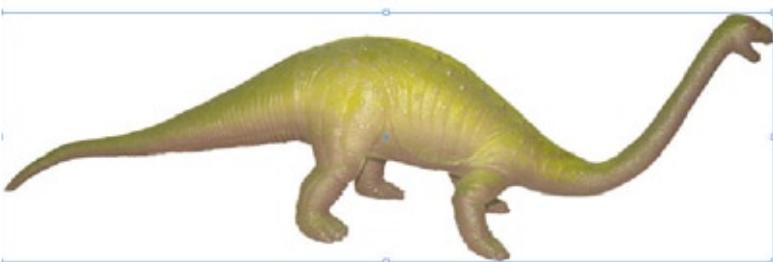
Inner Shadow



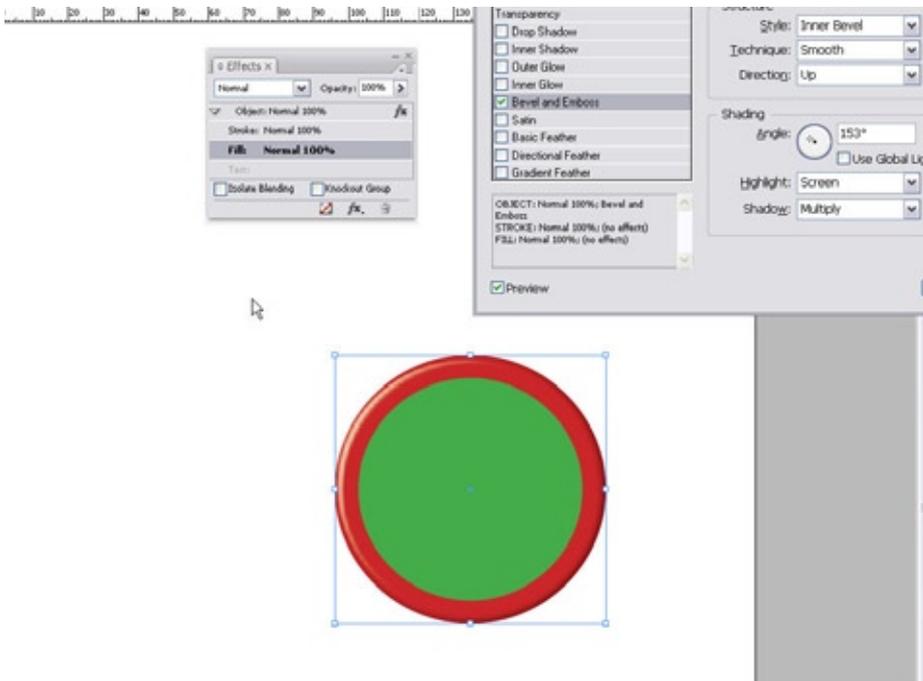
Outer Glow



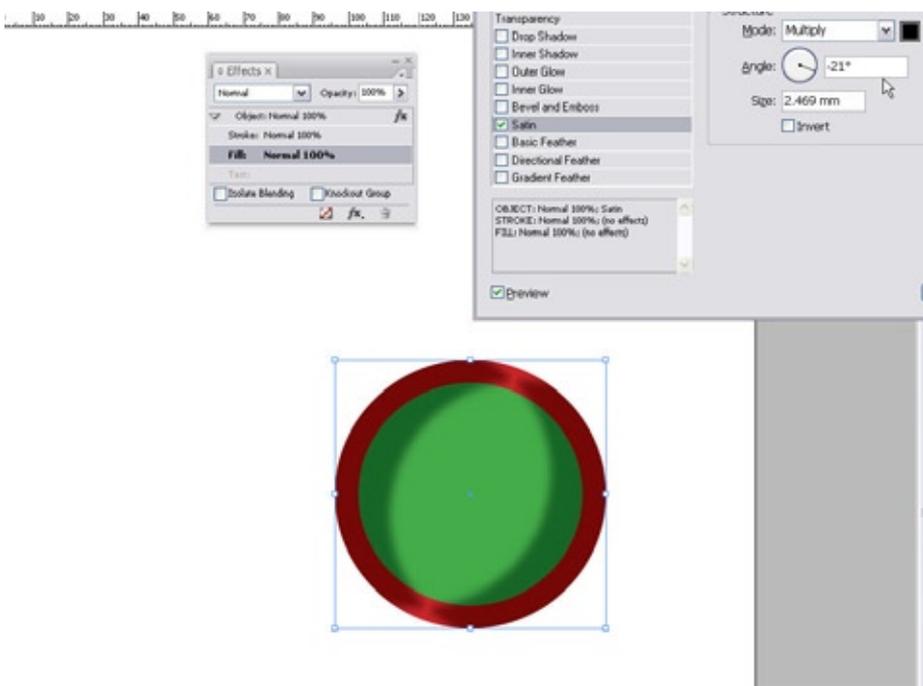
Inner Glow



Bevel & Emboss

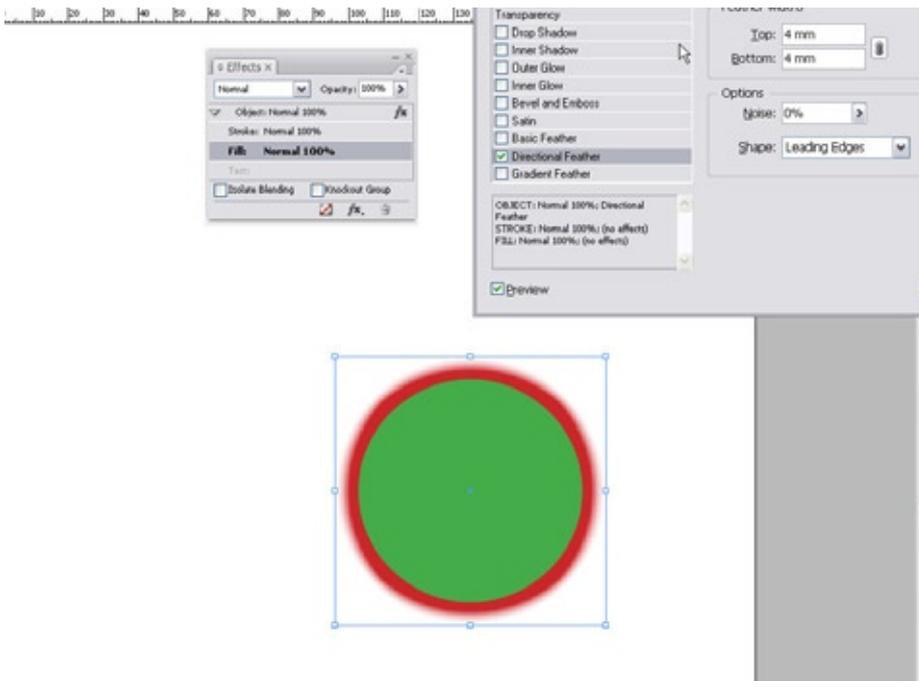


Satin



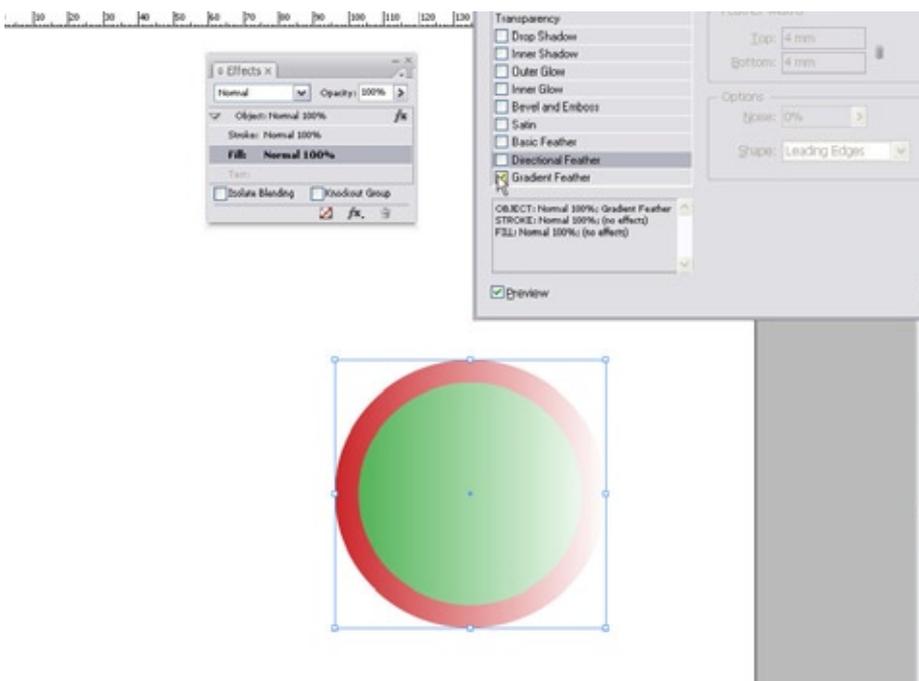
Basic Feather



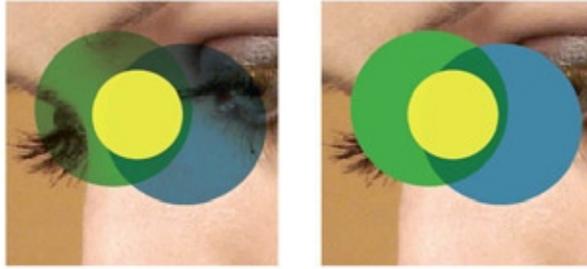


עיצוב וארגון אובייקטים

Gradient Feather

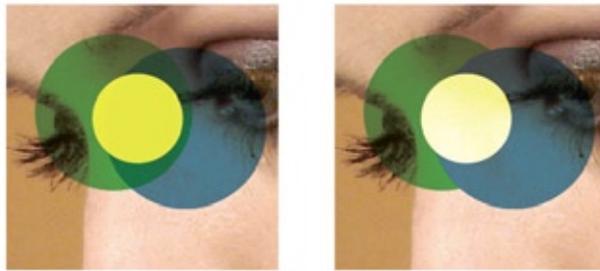


האפשרות Isolate Blending בחלקו התחתון של החלון מתייחסת למצב בו ישנם מספר עצמים מאוחדים בעלי שיטות ערוב צבע. סימון האפשרות יקבע שהאפקט יוחל רק במעברים ביניהם.



שימוש (מימין) באפשרות Isolate Blending 

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



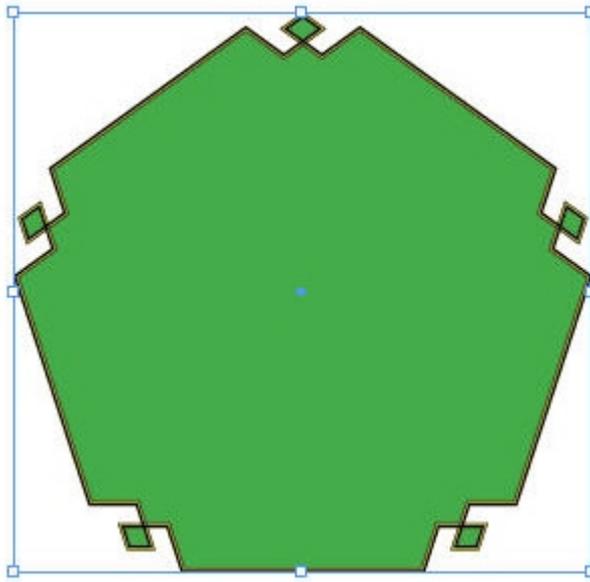
שימוש (מימין) באפשרות Knockout Group 

פינות מסוגנות

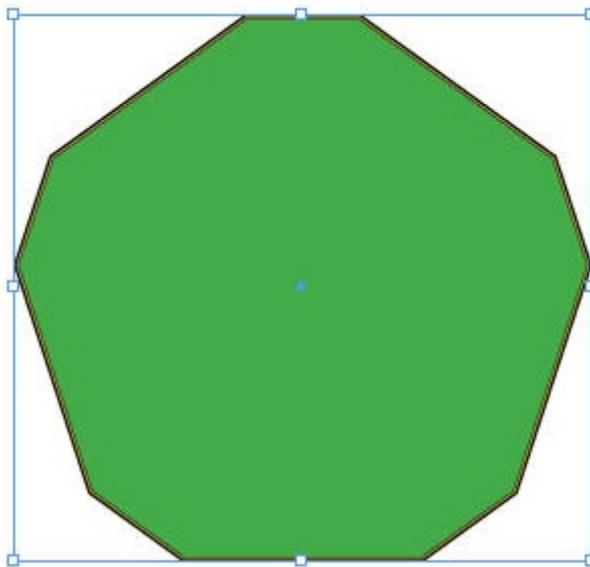
על מנת להקנות פינות מסוגנות לעצם יש לגשת לפקודה Object > Corner Options.



בתיבת השיחה ניתן להגדיר את צורת הפינות של הצורה.
Fancy

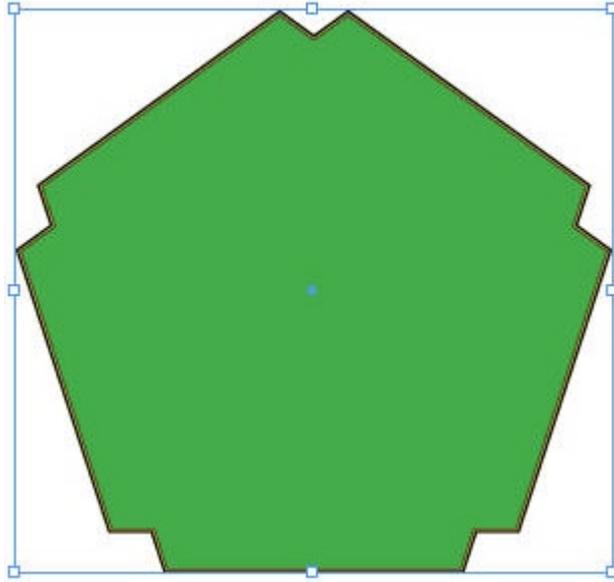


Bevel

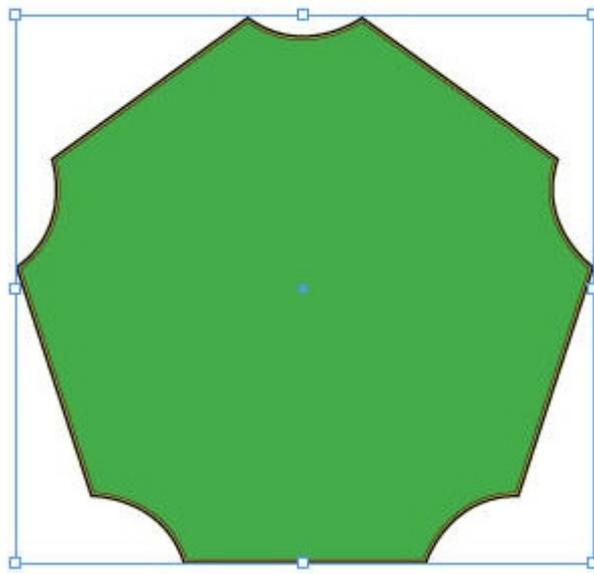


עיצוב וארגון אובייקטים

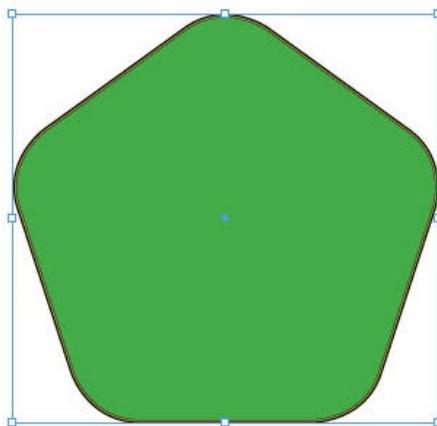
Inset



Inverse Rounded



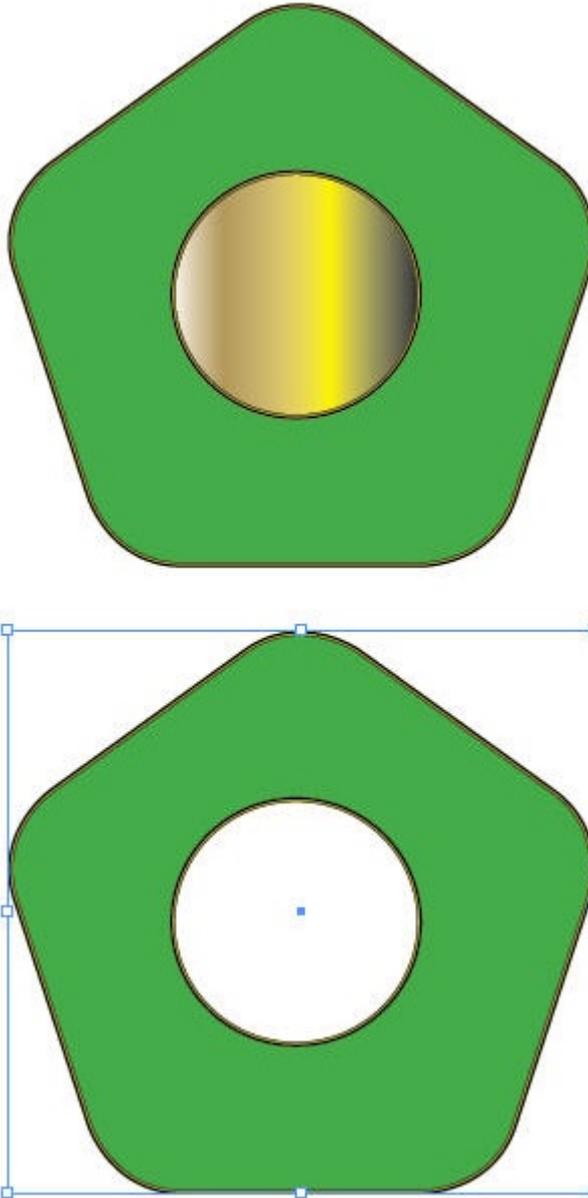
Rounded



יצירת מסלולים מורכבים:

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

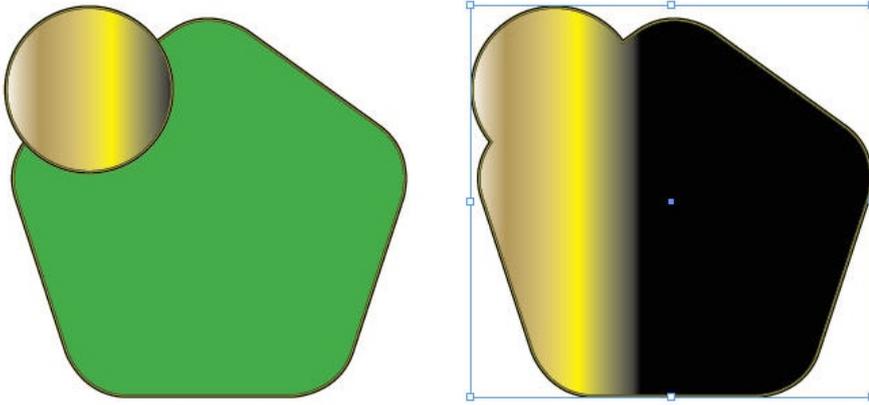
עיצוב וארגון אובייקטים



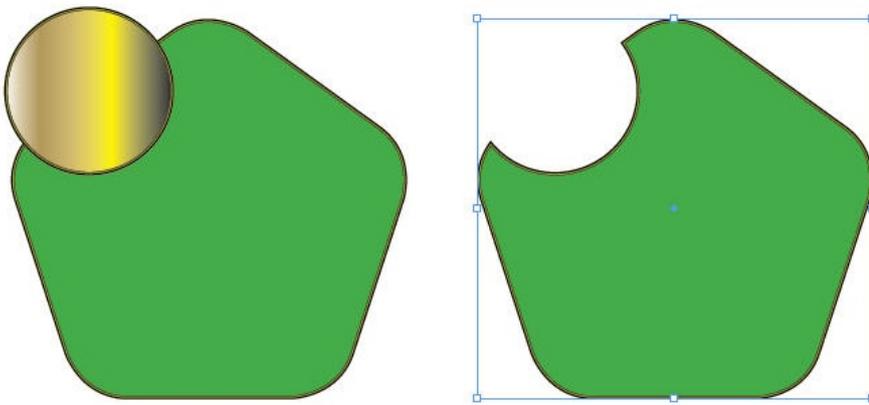
בחירה בפקודה Object > Paths > Release Compound Path תחזיר את הצורות למקור.

חלון Pathfinder

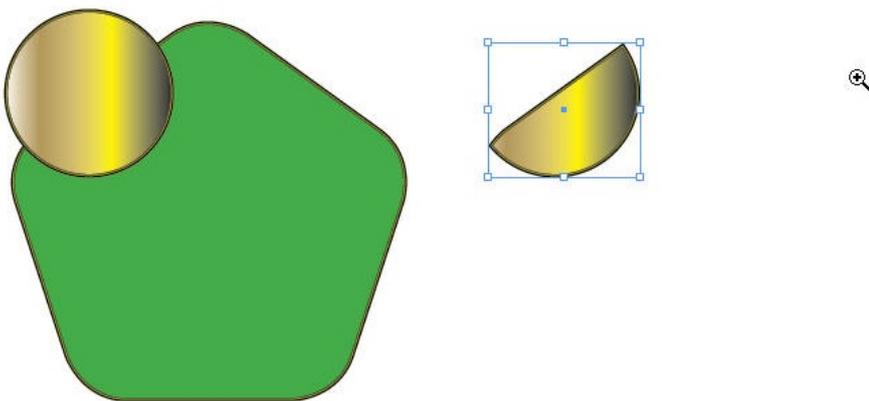
חלון זה מאפשר ליצור פעולות עריכה מתקדמות (סוגי מיזוגים שונים, למשל) על עצמים במסמך. בחלקו העליון של חלון זה ניתן לסמן שני אובייקטים או יותר ולבצע עליהם פעולות קומבינציה שונות. בחלקו התחתון ניתן לבצע פעולות על צורה בודדת. הפקודה Add ממזגת את הצורות לצורה אחת.



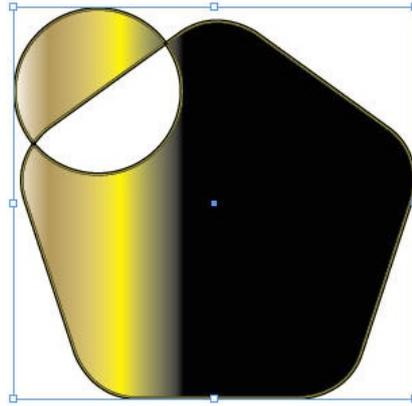
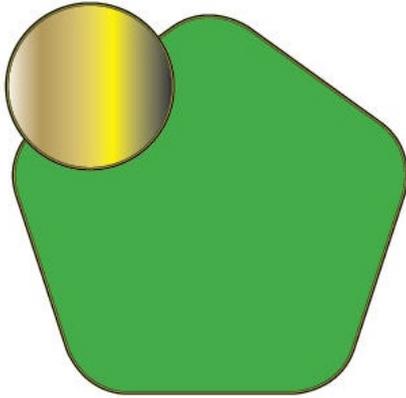
הפקודה Subtract מבצעת הפחתה של הצורה העליונה מהצורה התחתונה.



הפקודה Intersect תותיר רק את החלק החופף בין הצורות המסומנות.



הפקודה Exclude מבצעת חורים באזורי החפיפה.



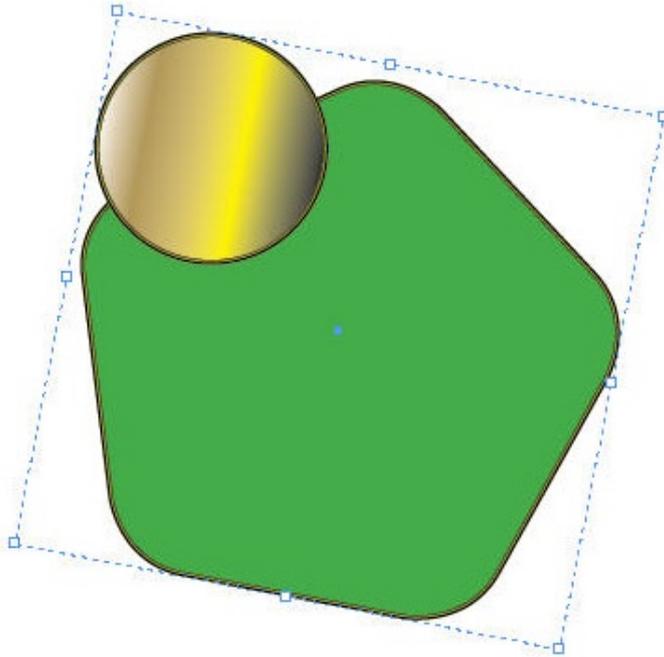
עיצוב וארגון אובייקטים



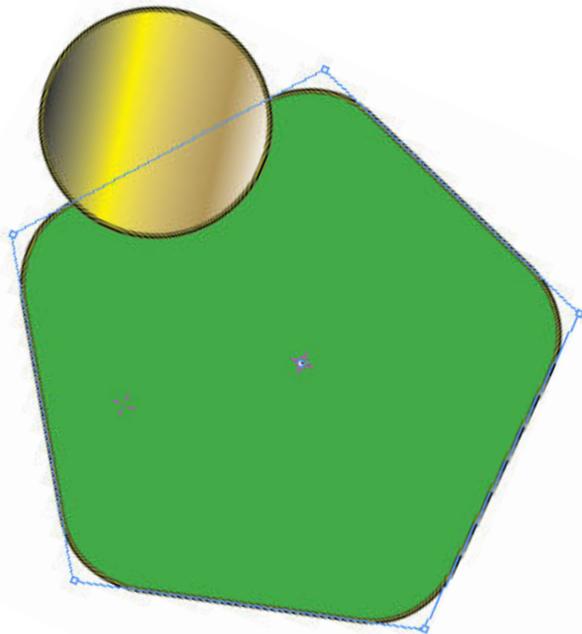
הפקודה Exclude מבצעת חורים באזורי החפיפה הזוגיים בלבד (שמשותפים למספר זוגי של צורות).

איחוד עצמים

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



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

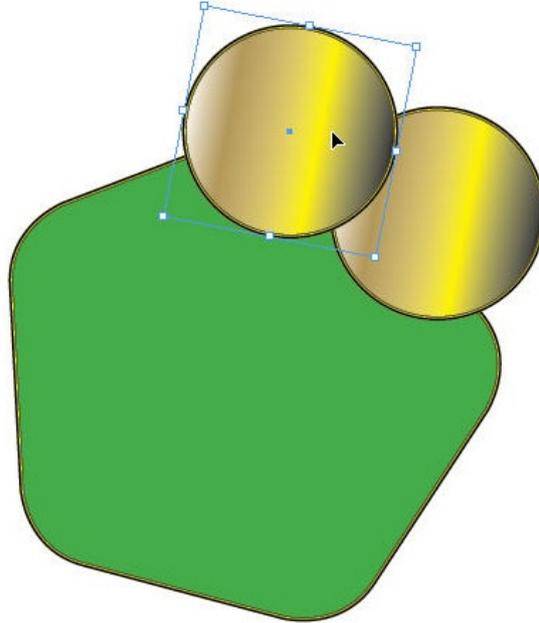


עיצוב וארגון אובייקטים

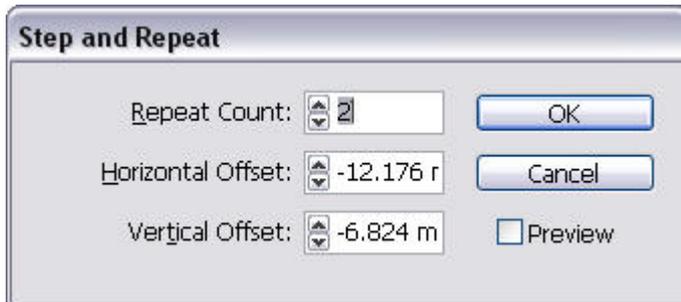
שכפול עצמים

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

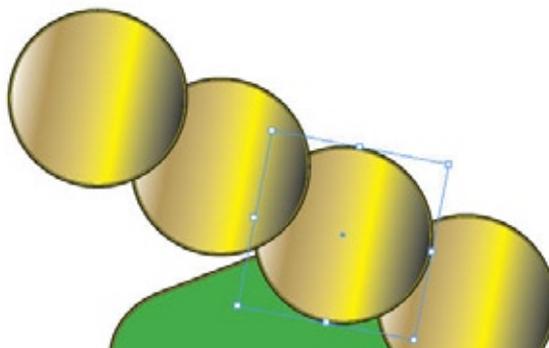
עיצוב וארגון אובייקטים



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



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



יישור ופיזור עצמים

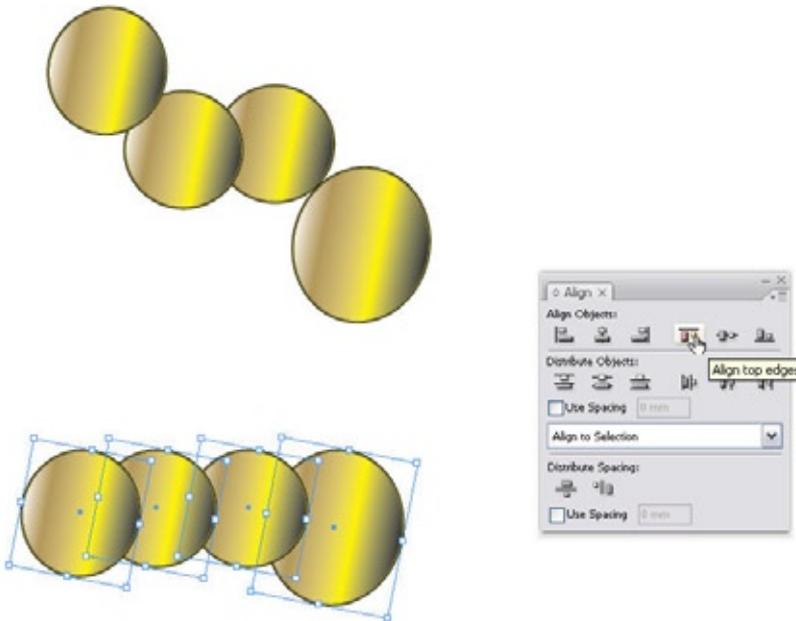
חלון Align מאפשר פיזור ויישור עצמים בינם לבין עצמם או יחסית למסמך. בתפריט הצידי יש לבחור ב- Show Options כדי לראות את כל האפשרויות בחלון.

יישור פיזור והתאמת גודל בהתאם למסמך

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

יישור

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



פיזור

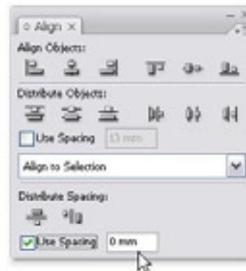
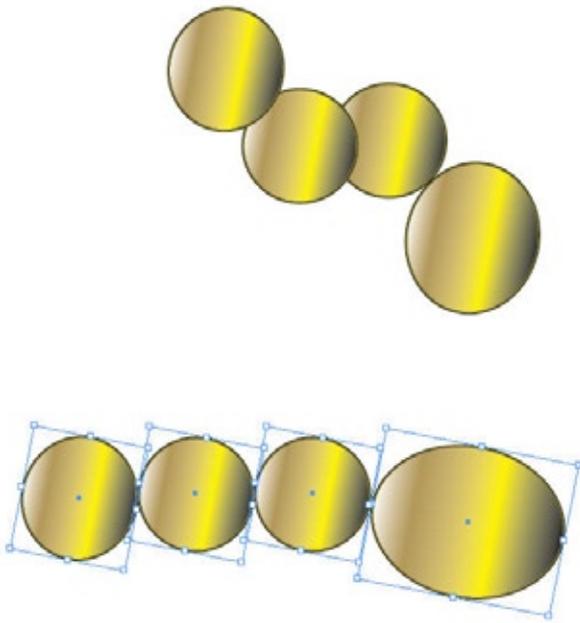
פיזור הצורות מתבצע כך ששתי הצורות הקיצוניות לא זזות ואילו הפיזור מתבצע על ידי הזזת הצורות הממוקמות בין שתי הצורות הקיצוניות. לפיכך יש לסמן לפחות שלוש צורות על מנת לבצע פיזור.

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



Space

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



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

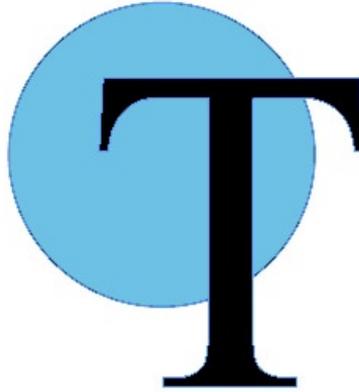
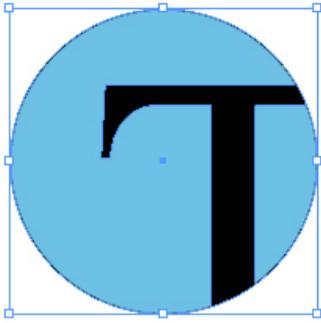
ארגון מתקדם של עצמים

הפקודה Object < Arrange מאפשרת לשנות את מיקום האובייקטים בציר ה-Z.

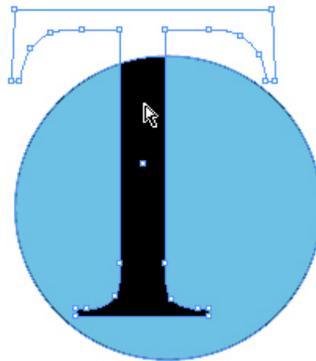
כדי לנעול עצמים יש לסמן אותם ולגשת לפקודה Object < Lock Position. נעילה זו היא לפעולות טרנספורמציה בלבד בניגוד לנעילת שכבה שהיא נעילה מוחלטת.

קינון עצמים

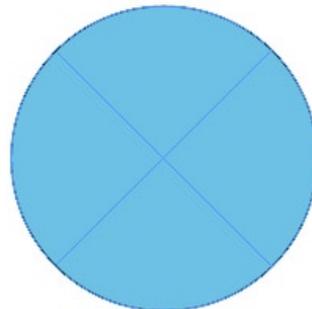
אפשרות נחמדה לעריכת אובייקטים היא למקם אותם אחד בתוך השני. ראשית יש למקם אותם על המסמך. כעת יש לסמן את העצם העליון ולבחור ב-Cut, לסמן את התחתון ולבחור ב-Edit < paste Into.



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



מחיקה של התוכן תהפוך את הצורה למסגרת.

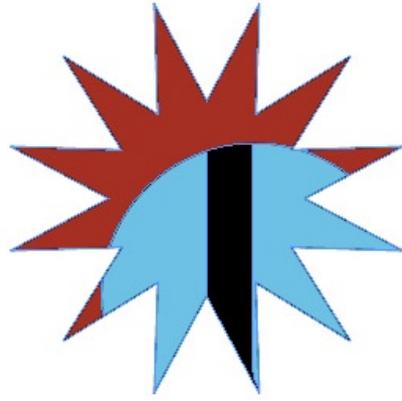


עיצוב וארגון אובייקטים



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

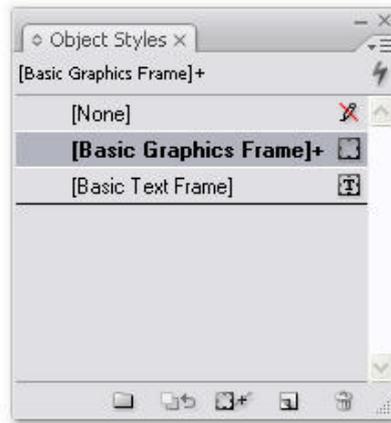
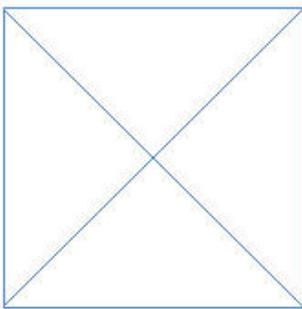
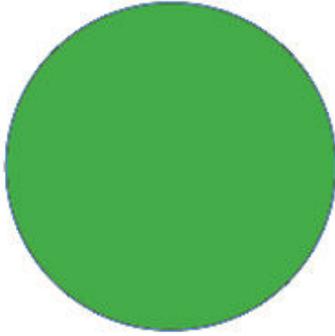
באותו אופן אפשר להמשיך לקנן כמה וכמה צורות באותה מסגרת.



עיצוב וארגון אובייקטים

סגנונות גרפיים

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

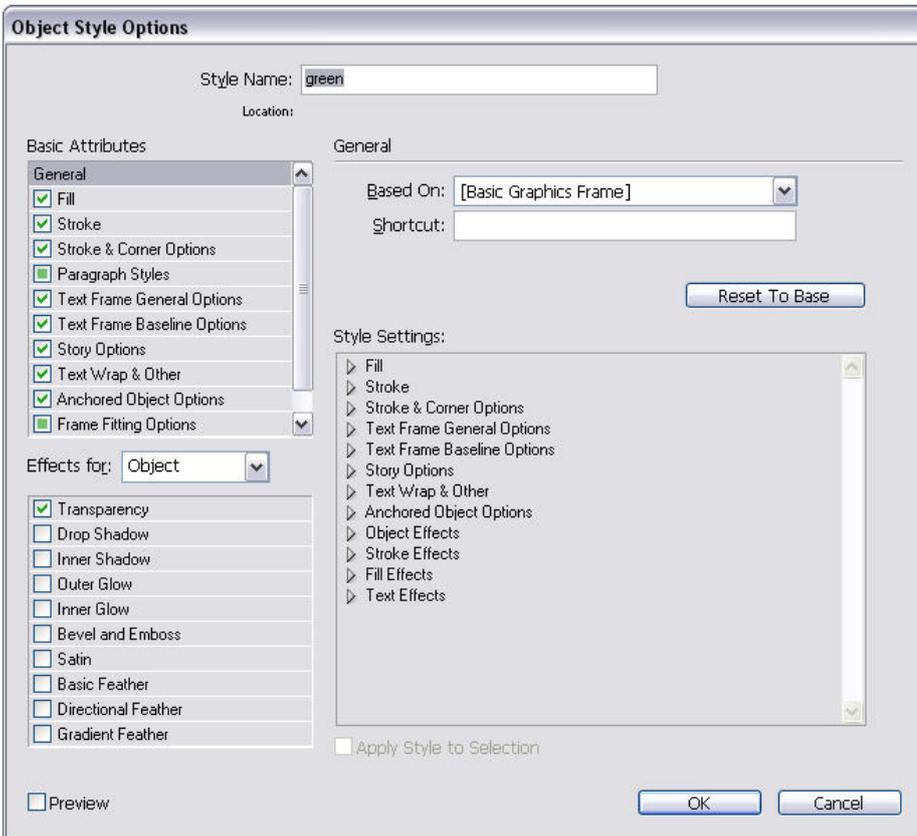


עיצוב וארגון אובייקטים

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

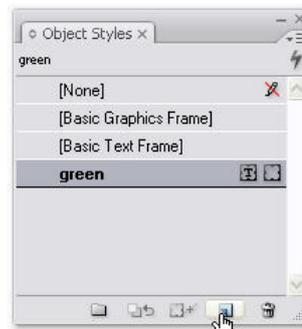


ניתן להשתמש באותו סגנון כברירת מחדל של שני סוגי הסגנונות (מסגרת ומסגרת מלל). לחיצה כפולה על סגנון קיים תציג את המאפיינים שלו.

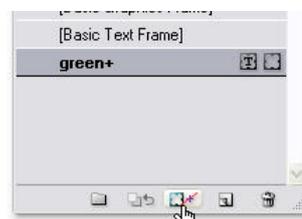


קיימת אפשרות לכבות קטגוריה מסוימת, כך שהיא לא תהיה חלק מהסגנון.

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



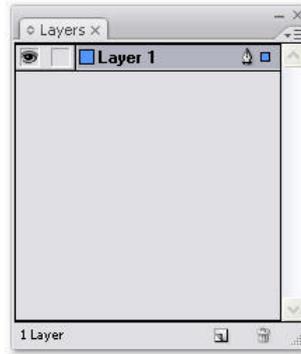
בתחתית החלון יש שני כפתורים מיוחדים: Clear ו-Clear Overrides. הכפתור Clear Overrides מסלק הגדרות מקומיות של אובייקט שמבוסס על סגנון (נאמר ויצרתם סגנון של מילוי אדום וקו ירוק ואז שיניתם את הקו של הצורה המקומית לכחול). הכפתור Clear Attributes not Defined by Style מסלק הגדרות מקומיות של אובייקט שנמצאות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



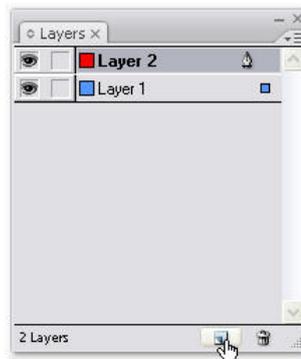
עבודה בשכבות

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

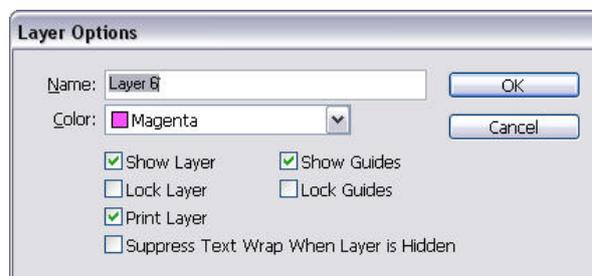
עיצוב וארגון אובייקטים



לחיצה על אייקון שכבה חדשה יוצרת שכבה מעל כל השכבות.

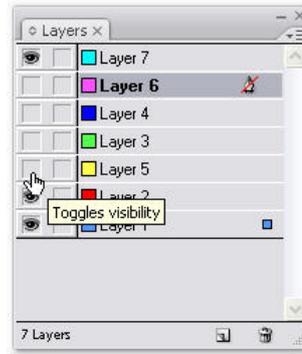


לחיצה על מקשים **Ctrl+Alt** ולחיצה על האייקון תוסיף שכבה מתחת לשכבה הפעילה.
 לחיצה על מקשים **Ctrl** ולחיצה על האייקון תוסיף שכבה מעל לשכבה הפעילה.
 לחיצה כפולה על אייקון השכבה תפתח את חלון המאפיינים שלה. אם מחזיקים מקש **Alt** בעת יצירת שכבה חדשה התוכנה תפתח מראש את חלון המאפיינים שלה.

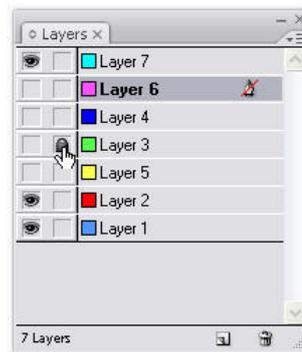


בתיבת השיחה ניתן להגדיר את שמה, את צבע סימון העצמים בה, האם השכבה מוצגת, נעולה, והאם קווי העזר שלה מוצגים או נעולים.

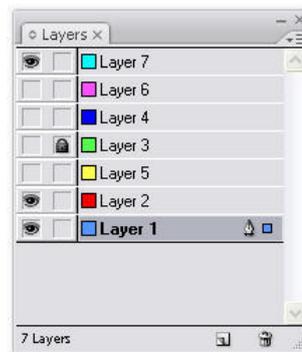
לחיצה על עין השכבה מסתירה אותה. לחיצה על עין השכבה עם מקש **Alt** מציג אותה ומסתיר את האחרות.



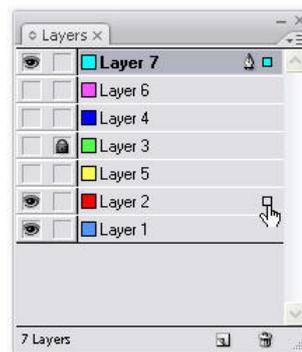
בין העין לבין השכבה יש כפתור נעילה. לחיצה על מנעול השכבה נועלת אותה. לחיצה על מנעול השכבה עם מקש Alt נועלת רק את האחרות.



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



גרירה של האייקון לשכבה אחרת תעביר את העצמים לשכבה האחרת.



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

עיצוב וארגון אובייקטים

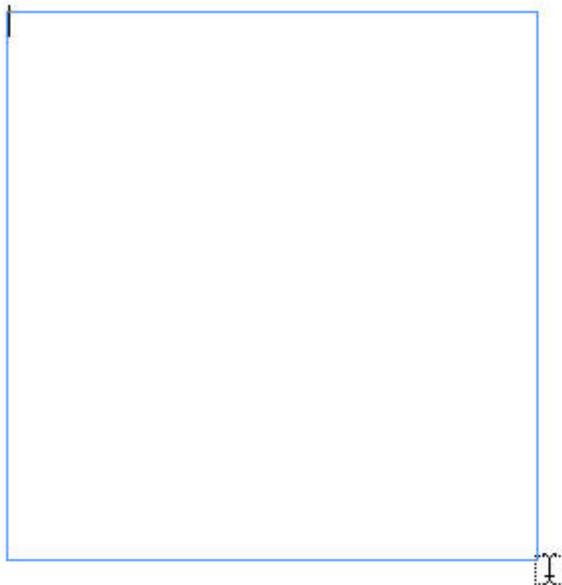
אובייקט טקסט

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

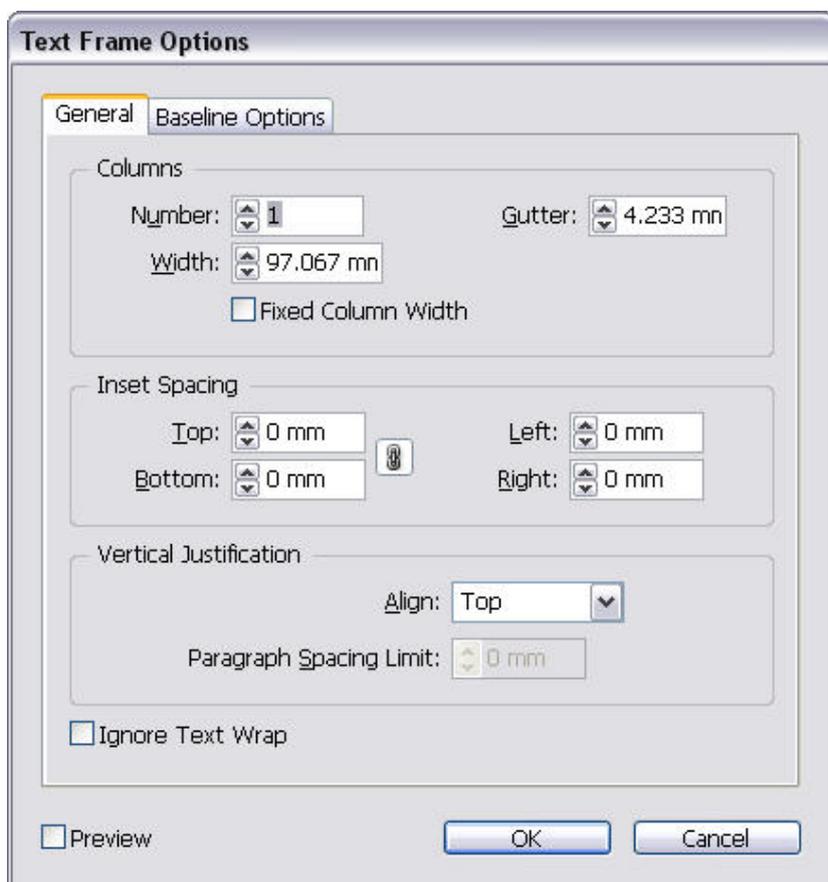
- יצירת אובייקט טקסט
- מיקום אובייקטים גראפיים במסגרת מלל

יצירת אובייקט טקסט

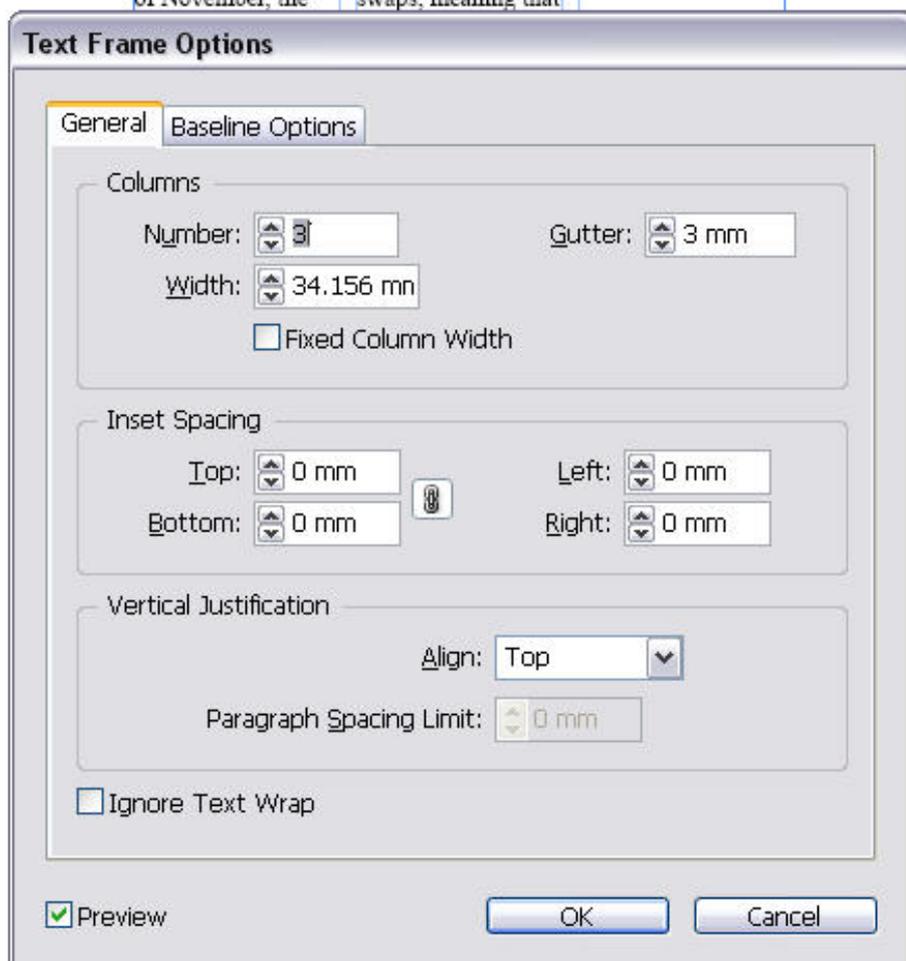
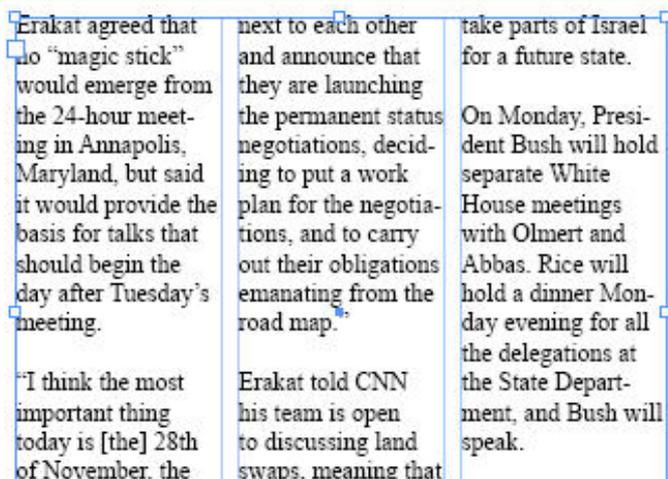
באמצעות כלי המלל (T) ניתן ליצור משטחי מלל על ידי ביצוע של פעולת לחיצה וגרירה. רוחב המשטח החדש הוא רוחב הפסקאות שימוקמו בתוך אובייקט המלל והגובה תוחם (לעת עתה) את גובה המשטח. את המשטח ניתן כמובן לערוך בכל שלב של העבודה.



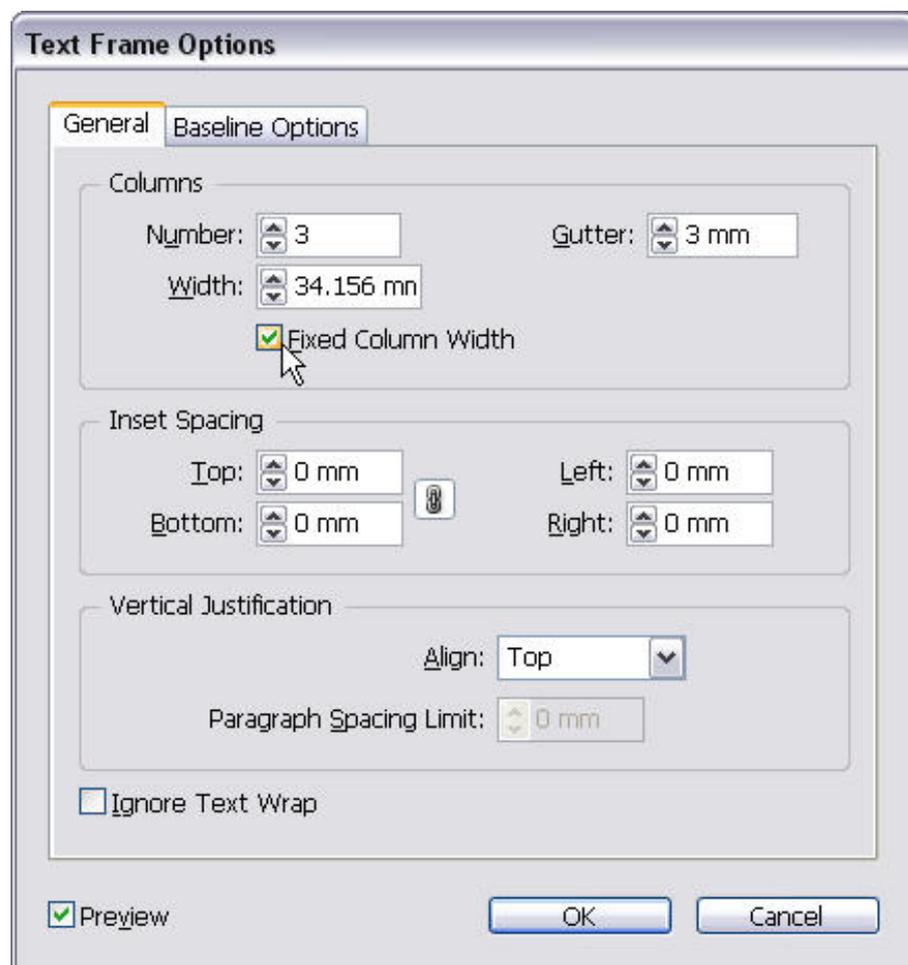
כדי לערוך את מאפייני המסגרת, יש לגשת לפקודה: Object > Text Frame Options.



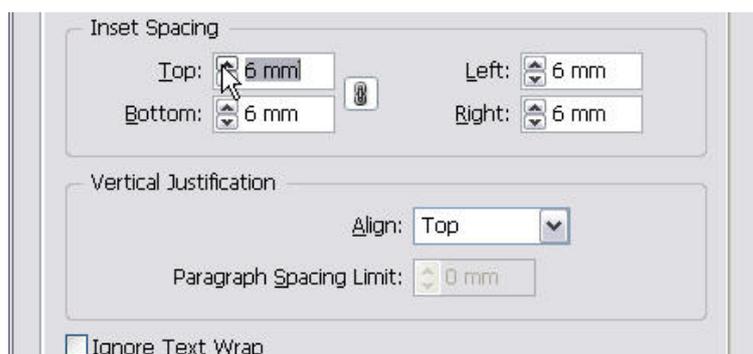
המאפיינים תחת הלשונית General מאפשרים להגדיר את מאפייני המשטח הבסיסיים. השדה Columns מאפשר להגדיר את המשטח כמשטח טורי (מחולק לטורים) על-ידי קביעת מספר הטורים להם הוא מחולק (Number), המרווחים הפיזיים ביניהם (Gutter) והרוחב של כל טור וטור (Width).



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

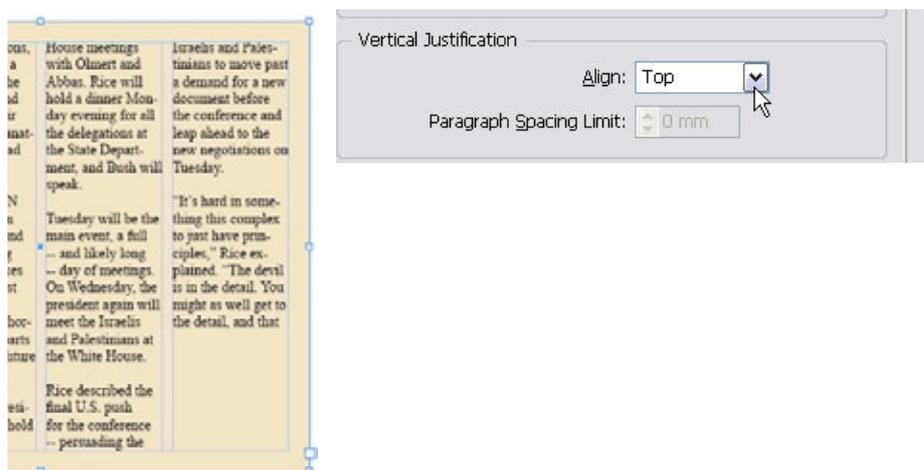


בשדה Inset Spacing ניתן להגדיר את גודל השוליים הפנימיים של משטח המלל (באזור השוליים לא ייכתב מלל).





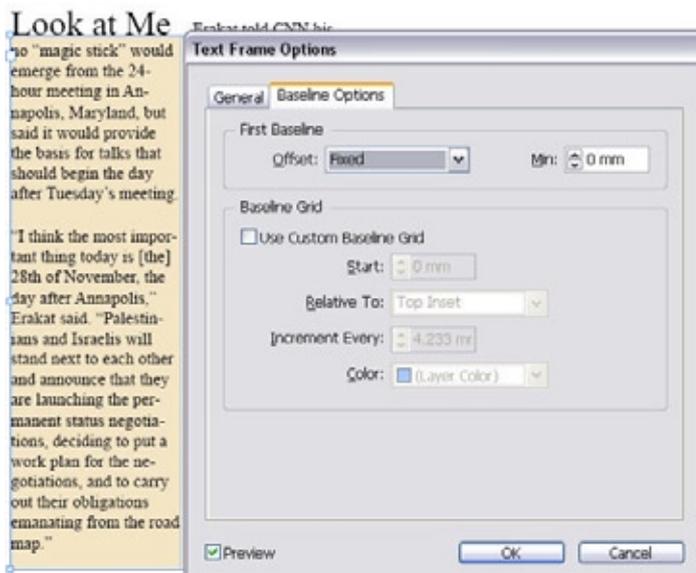
בשדה Vertical Justification ניתן להגדיר את הגדרות היישור האנכי של המלל שבמסגרת, יישור זה יבוא לידי ביטוי במקרה בו אין מספיק מלל למלא את הטור.



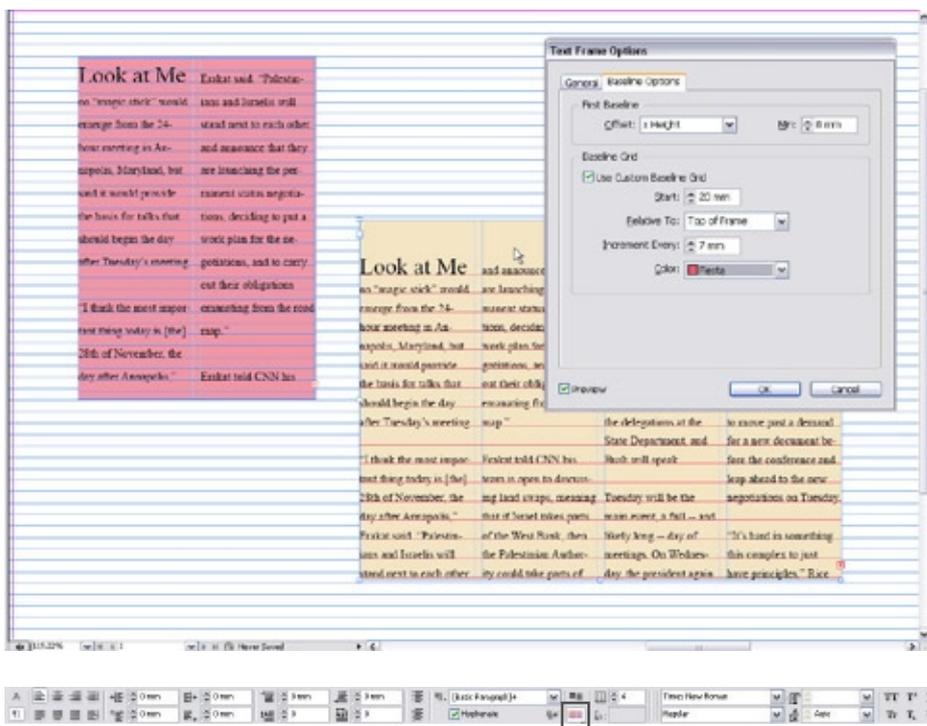
בשדה Paragraph Spacing Limit ניתן לקבוע רמת הסף למרווח בין שורות ופסקאות שהתוכנה מייצרת על מנת לבצע יישור לשני הצדדים (Justify).

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

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

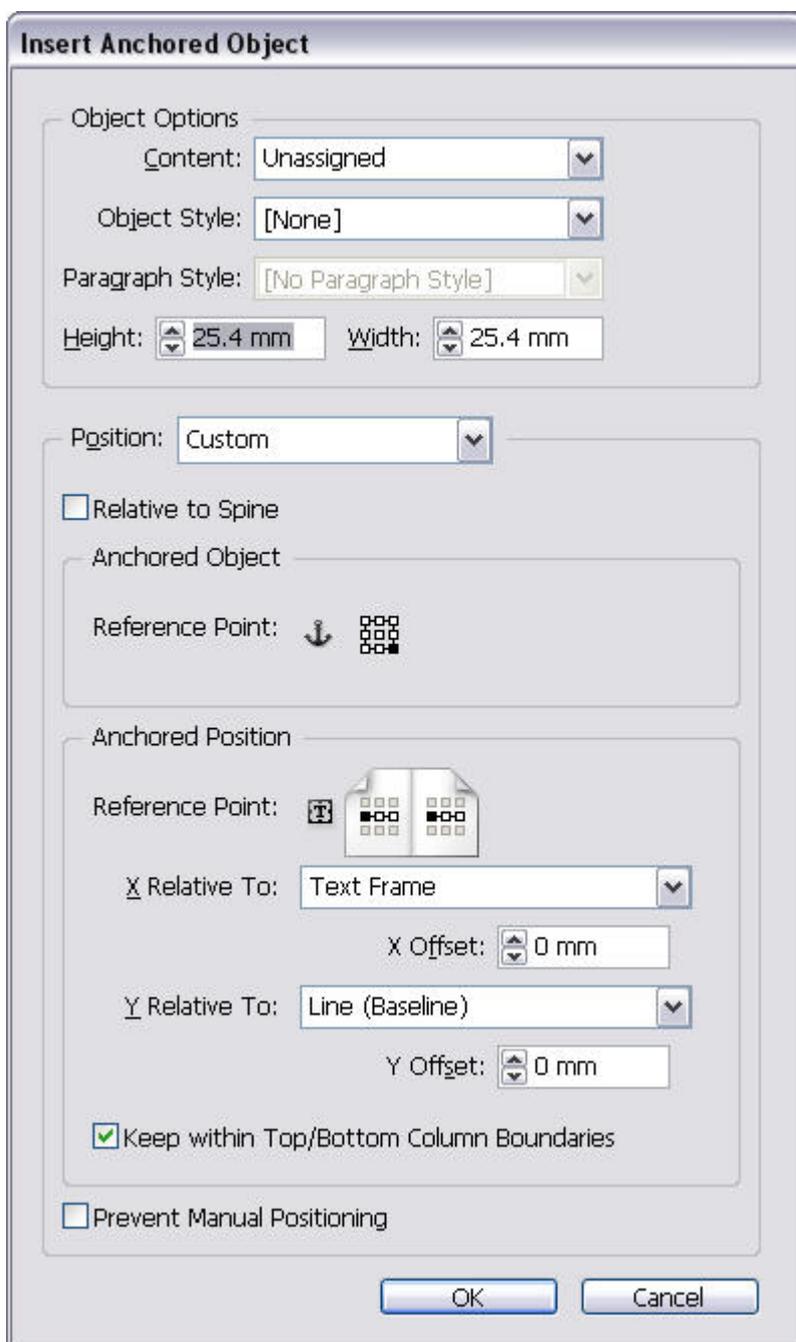


השדה Baseline Grid מאפשר להגדיר Baseline Grid שונה מזה המוגדר במסמך עצמו. את המשמעות לכך ניתן לראות רק במצב בו המשטח מיושר יחסית לאותו Grid.

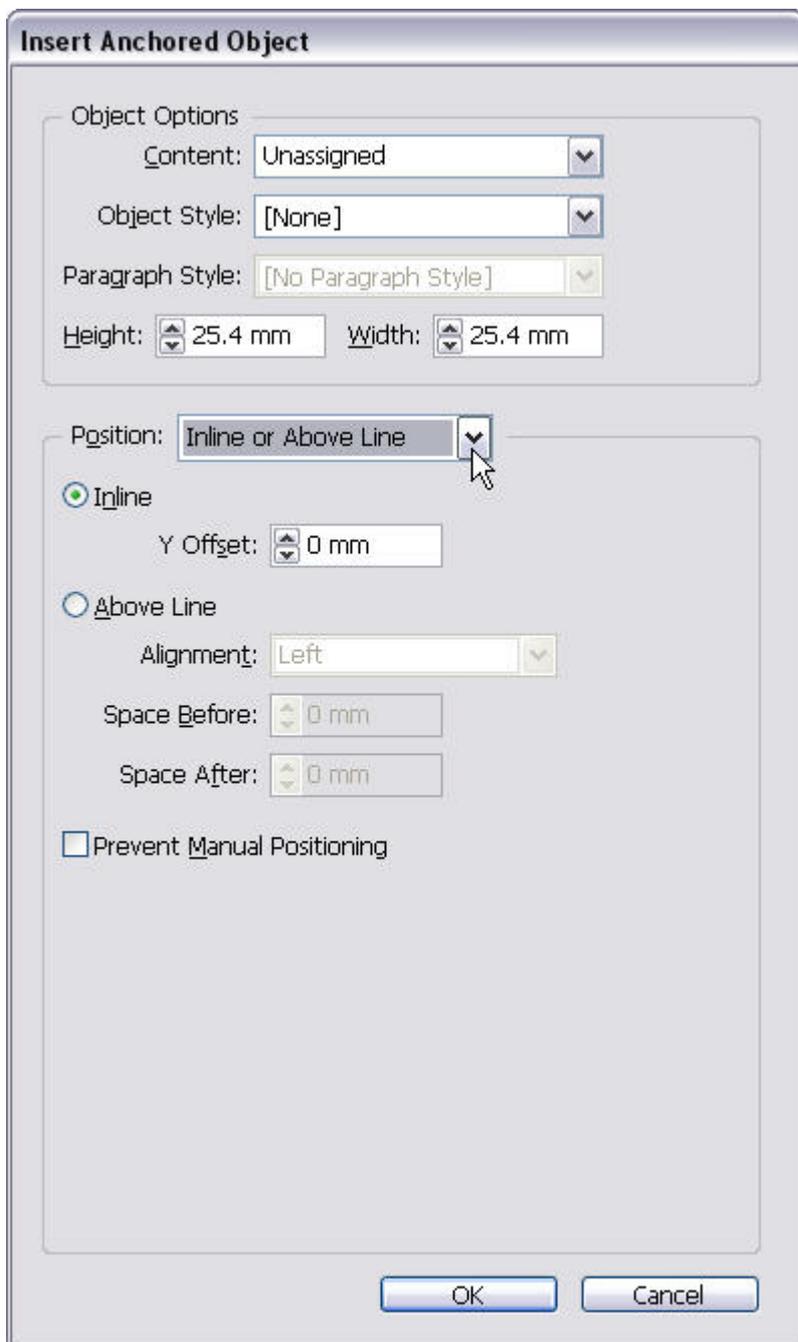


מיקום אובייקטים גראפיים במסגרת מלל

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



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



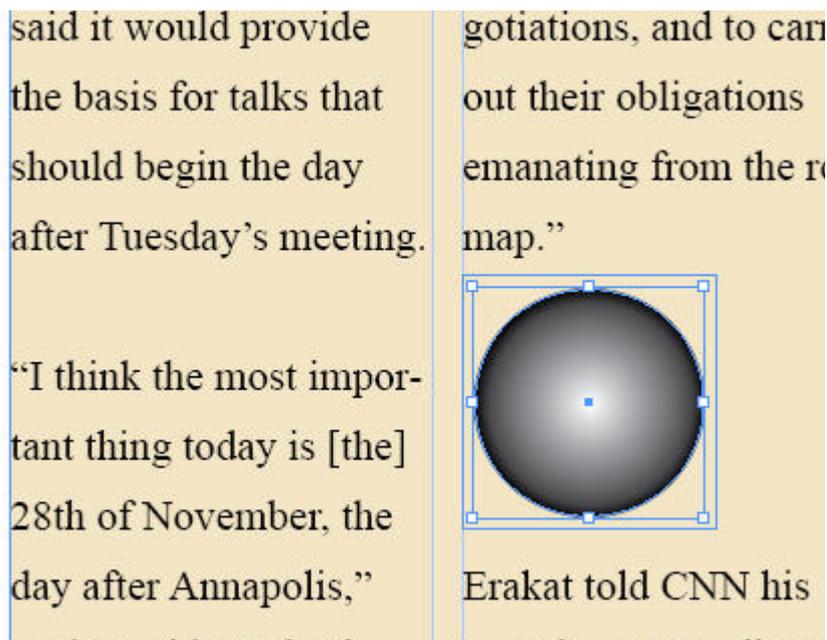
the basis for talks that should begin the day after Tuesday's meeting.

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

out their obligations emanating from the road map."

Erakat told CNN his team is open to discuss-

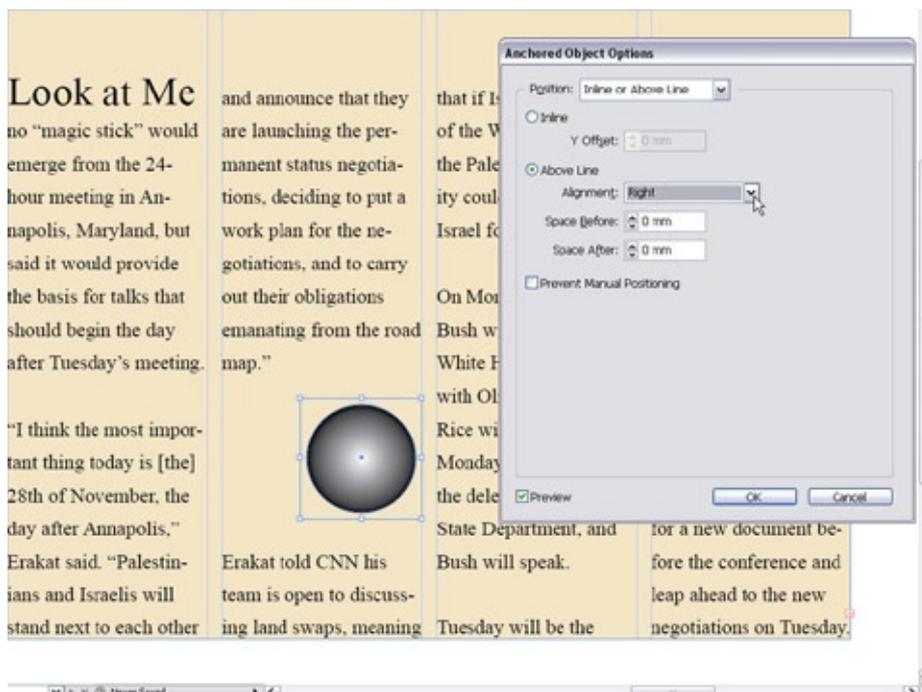
כעת ניתן למקם אובייקט גרפי בתוך המסגרת באמצעות הפקודות Copy ו-Paste Into ולהתאים אותו לתוכן.



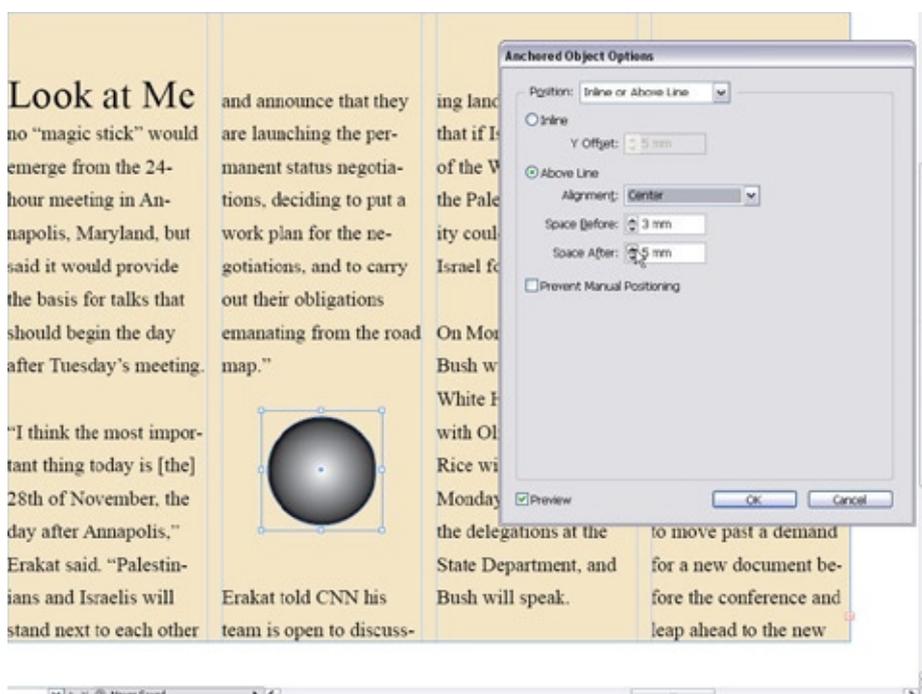
עריכת האובייקט ניתנת לביצוע באמצעות הפקודה Object > Anchored > Objects > Options.



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



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



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



עימוד משטחי מלל

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

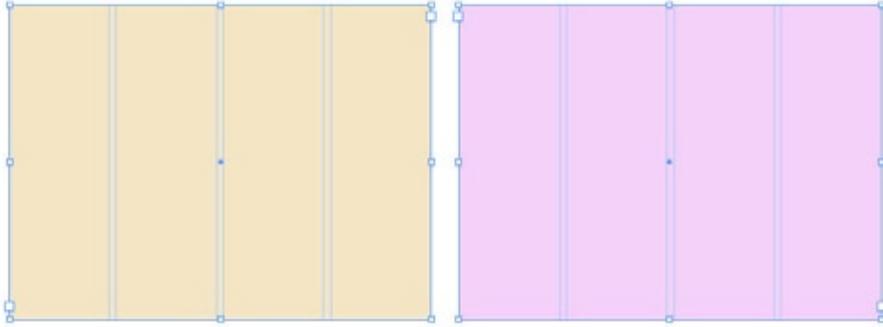
• קישור משטחי מלל

• דחיפת מלל

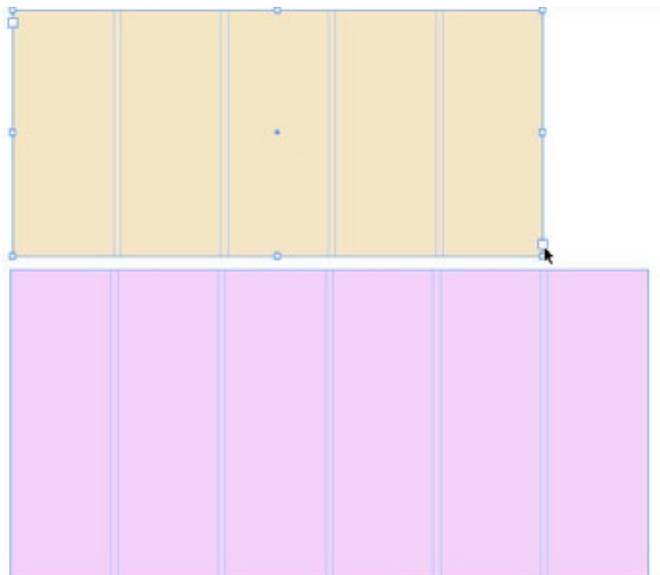
קישור משטחי מלל:

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

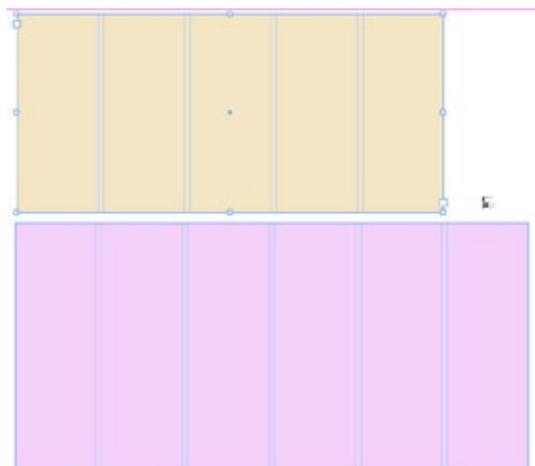
עימוד משטחי מלל



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



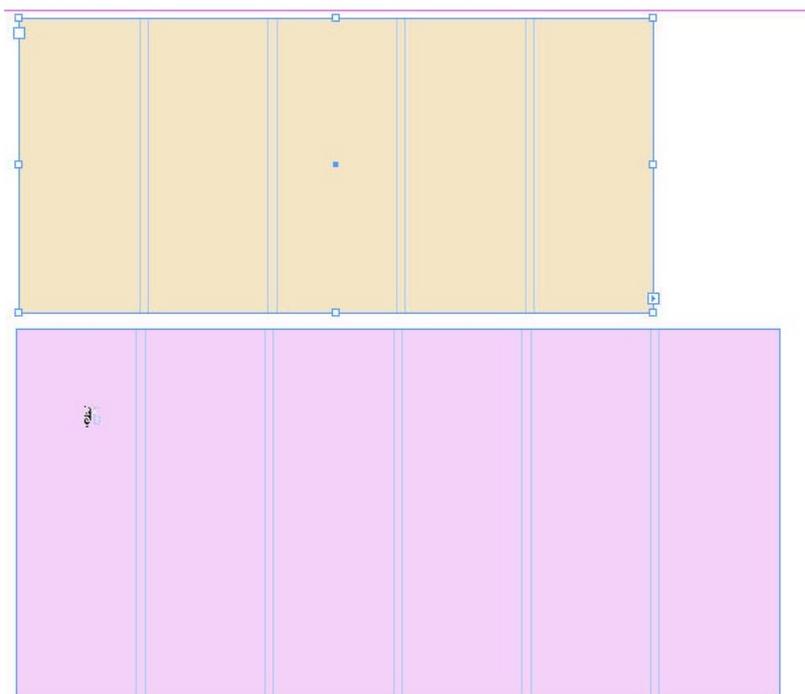
לחיצה בתוך המשטח הבא תקשר בין המשטחים.



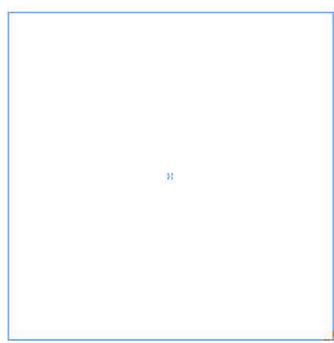
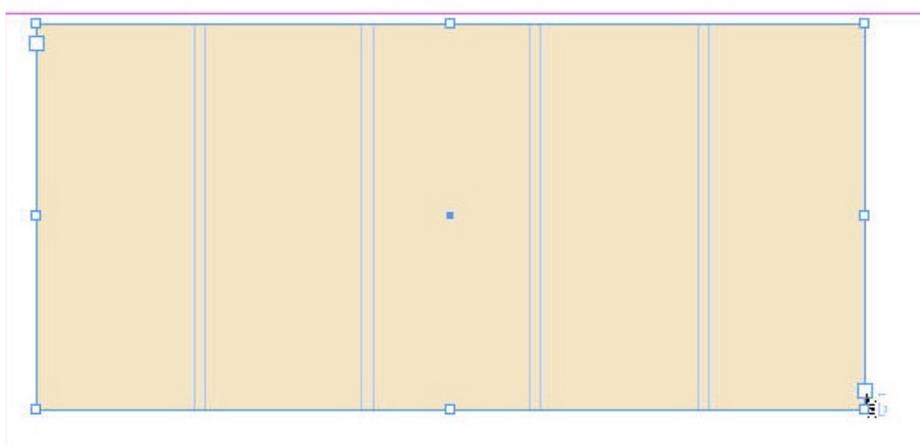
עימוד משטחי מלל



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

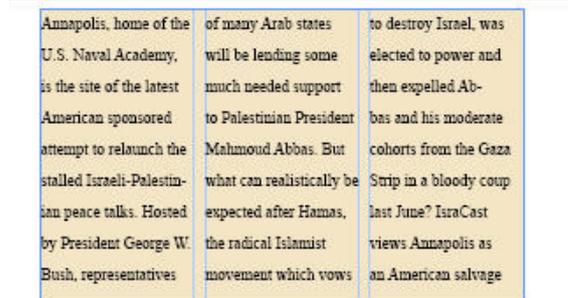
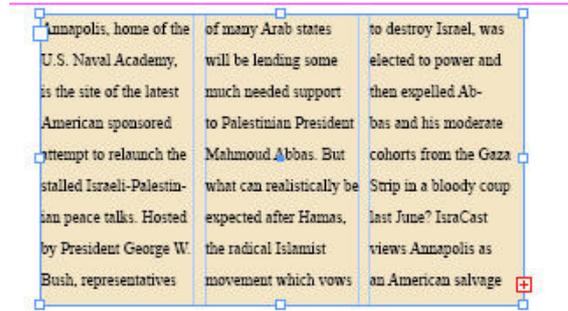


דרך נוספת לקישור משטחים היא ליצור משטח חדש תוך כדי יצירת הקישור. איך עושים זאת? פותחים משטח חדש, לוחצים פעם אחת בריבוע יציאת המלל ואז יוצרים משטח מלל חדש שמקושר אליו באופן אוטומטי.



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

עימוד משטחי מלל

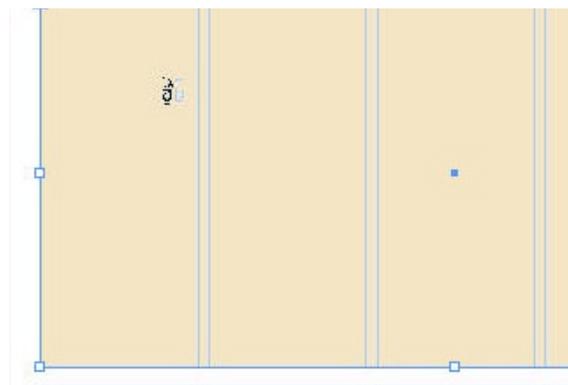


⦿
⦿
⦿
⦿



⦿ generation that will try to keep the Israeli-Palestinian process a
⦿ the increasingly dangerous waters of the Middle East.

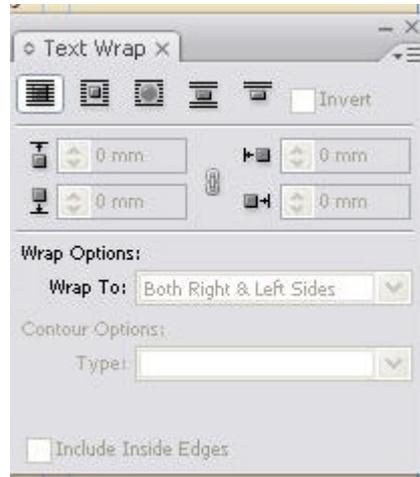
כדי לבטל קישור משטחים, יש ללחוץ ביציאת המסגרת ממנה רוצים לשבור את הקישור וללחוץ בתוך המסגרת עצמה.



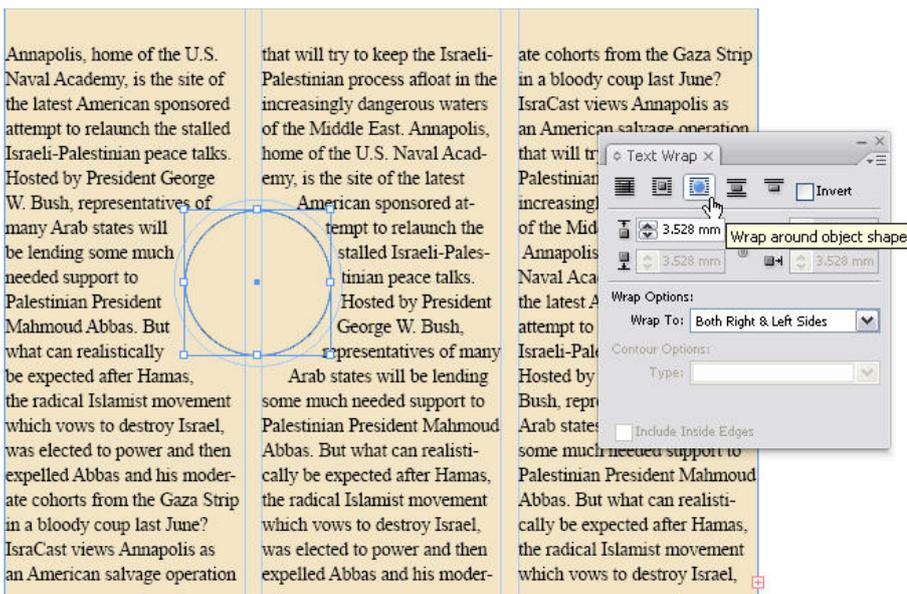
דחיפת מלל

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

עימוד משטחי מלל



אולי האפשרות השימושית ביותר היא **Wrap Around Object Shape**.



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



בשדה Wrap to ניתן להגדיר לאיזה כיוון הוא דוחף את המלל.



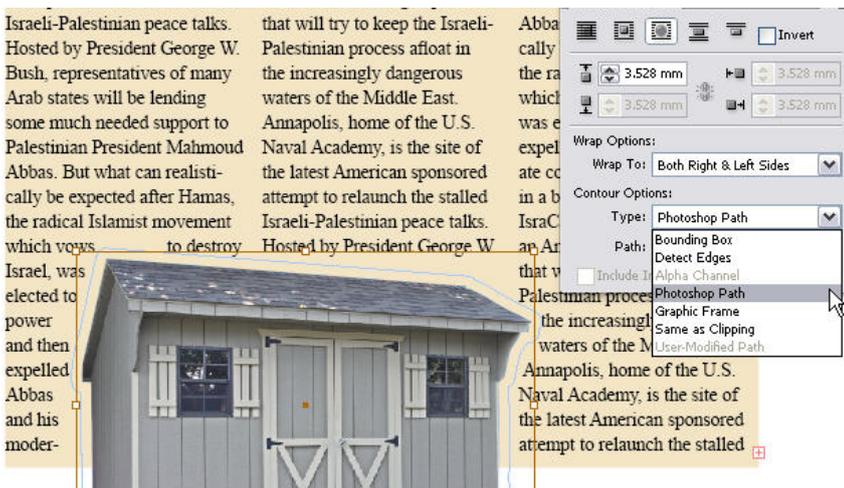
האפשרות Wrap Around Bounding Box זוה לאפשרות הקודמת, אלא שהפעם ניתן לקבוע מרחק שונה מכל פינה של האובייקט.



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



גם במקרה של Clipping Path ניתן לבצע את אותה פעולה.



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

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

האפשרות Jump Object יוצרת דחיית מלל מעל או מתחת לצורה.



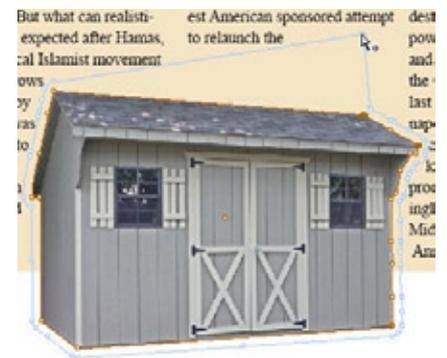
עימוד משטחי מלל

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

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

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

את הנקודות של דוחף המלל אפשר לערוך באמצעות החץ הלבן.



הקלדה, ייבוא ועריכת מלל

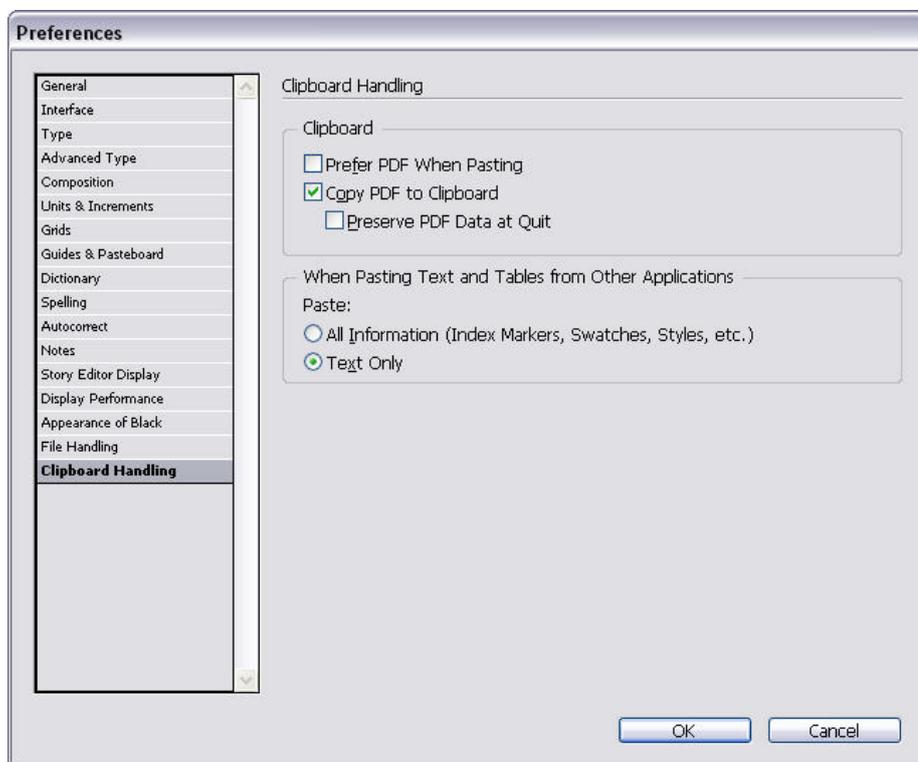
את המלל בקובץ ניתן להקליד ישירות בתוכנה עצמה או לייבא אותו מתוכנת וורד. בפרק זה נסקור את האפשרויות השונות למיקום מלל במסמך. לאחר מיקום המלל במסגרות המלל ועימוד משטחי המלל, נלמד כיצד לערוך אותו במגוון כלים שונים, תוך הבחנה בין סגנונות תו (Character Style) וסגנונות פסקה (Paragraph Style).

10

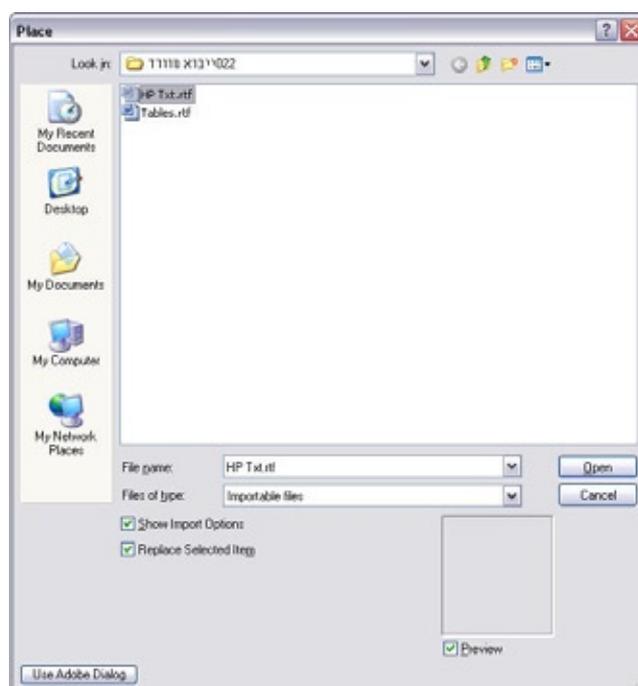
- ייבוא מלל מוורד
- ייצוא מקטע מלל
- בדיקת איות
- סימנים מיוחדים
- עיצוב תווים
- עיצוב פסקאות
- אות פתיח

ייבוא מלל מוורד

את המלל מוורד ניתן לייבא לקובץ או באמצעות הפקודה Place או באמצעות הפקודות Copy ו-Paste. לפני ייבוא מלל באמצעות העתקה והדבקה (בפורמט Doc או RTF) לתוכנה כדאי לקבוע את הגדרות המלל בחלון ההעדפות במחיצה Clipboard Handling.



בחלק התחתון ניתן לקבוע כיצד יועבר מלל בפעולת "הדבק". האפשרות הראשונה היא ללא עיצוב המלל, האפשרות השנייה היא מלל בלבד ללא עיצוב - אפשרות זו מומלצת בעת ייבוא מוורד. כאמור, ניתן לייבא את המלל גם באמצעות פקודת Place.



סימון האפשרות Show Import options יפתח תיבת שיחה בה יש הגדרות מתקדמות לייבוא מלל.



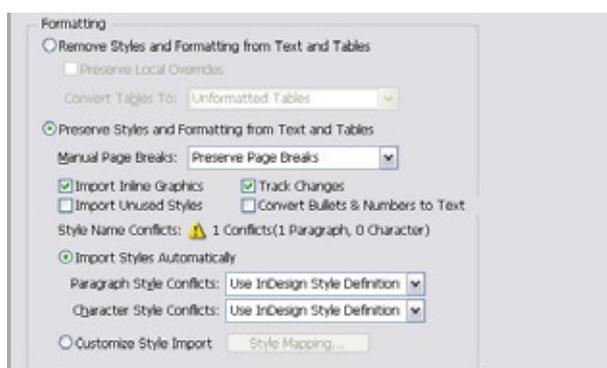
בחלק העליון של החלון (Include) תישאלו האם לייבא למסמך גם אובייקטים מתקדמים: תוכן עניינים, אינדקס והערות שוליים.



בשדה השני (Options) תישאלו לגבי אופן כתיבת המירכאות (עם כיוון הכתיבה או מירכאות ישרות).



בשדה האמצעי והמרכזי (Formatting) תישאלו בנוגע לייבוא מלל מעוצב מוורד. סימון האפשרות Remove Styles ייבא את המלל ללא הסגנונות שהוקצו לו בוורד וללא מאפייני העיצוב שהוקנו לו באופן פרטני. במידה וביטלתם סימון שדה זה תישאלו כיצד להמיר טבלאות (אם היו כאלו). תוכלו לבחור בין טבלאות לא מעוצבות (Unformatted Tables) או לטקסט לא מעוצב מופרד בטאבים (Unformatted Tabbed Text).



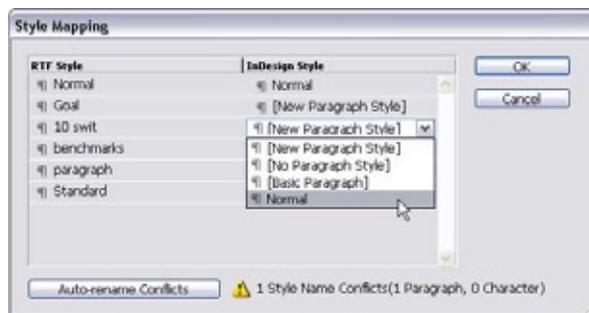
במידה וסימנתם את אפשרות שמירת הסגנונות, תוכלו לבחור לייבא את מעברי העמוד כמעברי טור, לבטל אותם או לשמור אותם.

כמו כן תוכלו לייבא את האלמנטים הגראפיים וסגנונות שלא נעשה בהם שימוש.

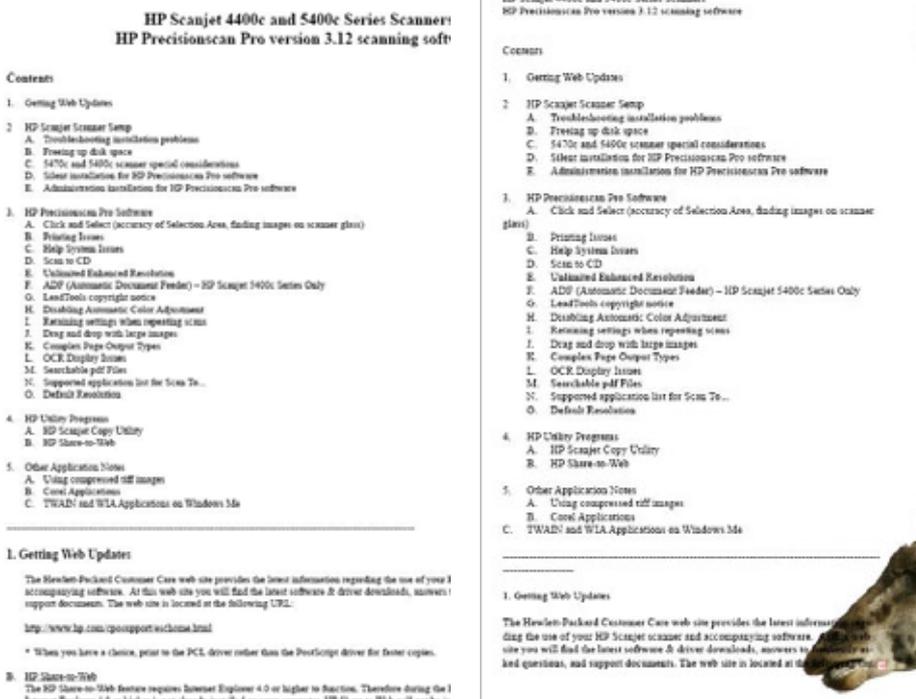
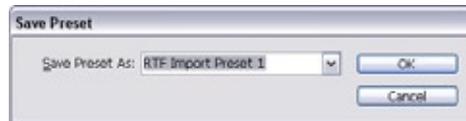
החלק הבא הוא עוסק בקונפליקטים של סגנונות. ברגע שישנם שמות סגנונות זהים בין הוורד לאינדיזיין. הוא מחלק את הקונפליקטים לסגנונות תו וסגנונות פסקה. יש שלוש אפשרויות לפתרון הקונפליקטים: להשתמש בסגנונות של וורד, לבחור בסגנונות של אינדיזיין או לתת להם שמות מחדש באופן אוטומטי על מנת למנוע את ההתנגשויות.



בחלק האחרון (Style Mapping) אפשר לבחור ייבוא סגנונות באופן מותאם אישי ולבחור כל סגנון ולאיזה סגנון הוא מומר.

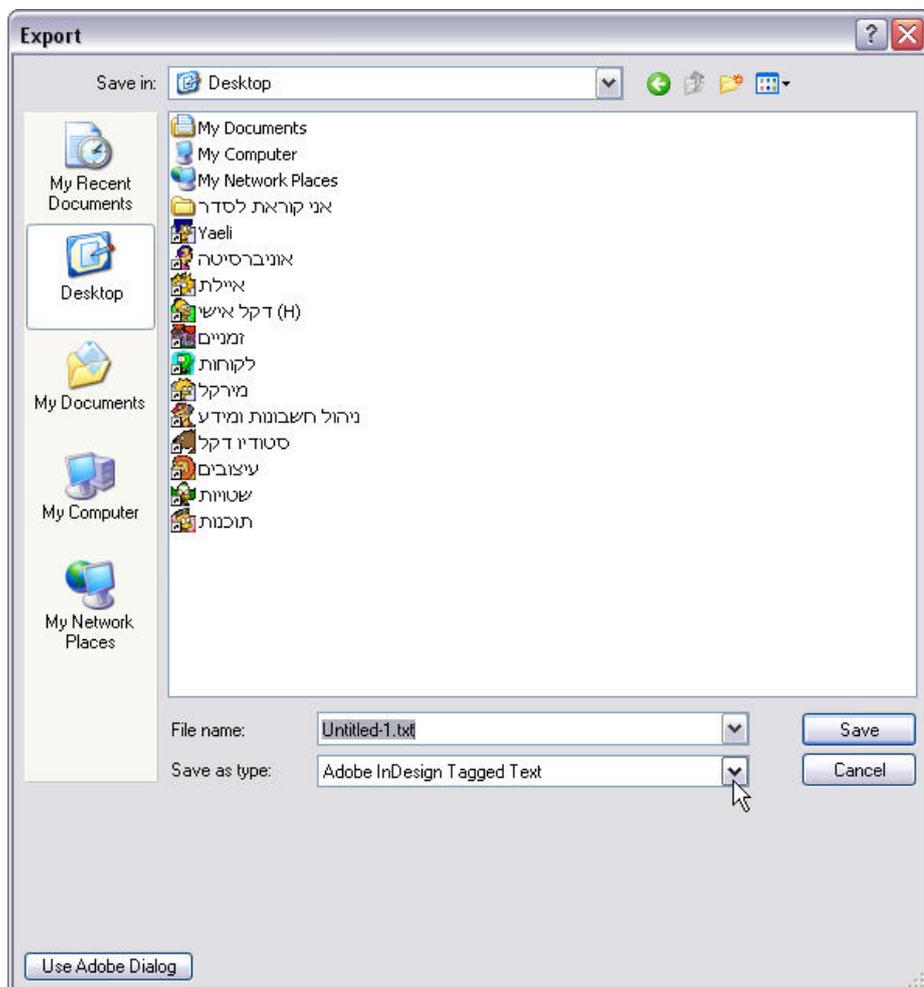


כמו כן ניתן לשמור את הגדרות החלון באמצעות הכפתור Save Preset.



ייצוא מקטע מלל

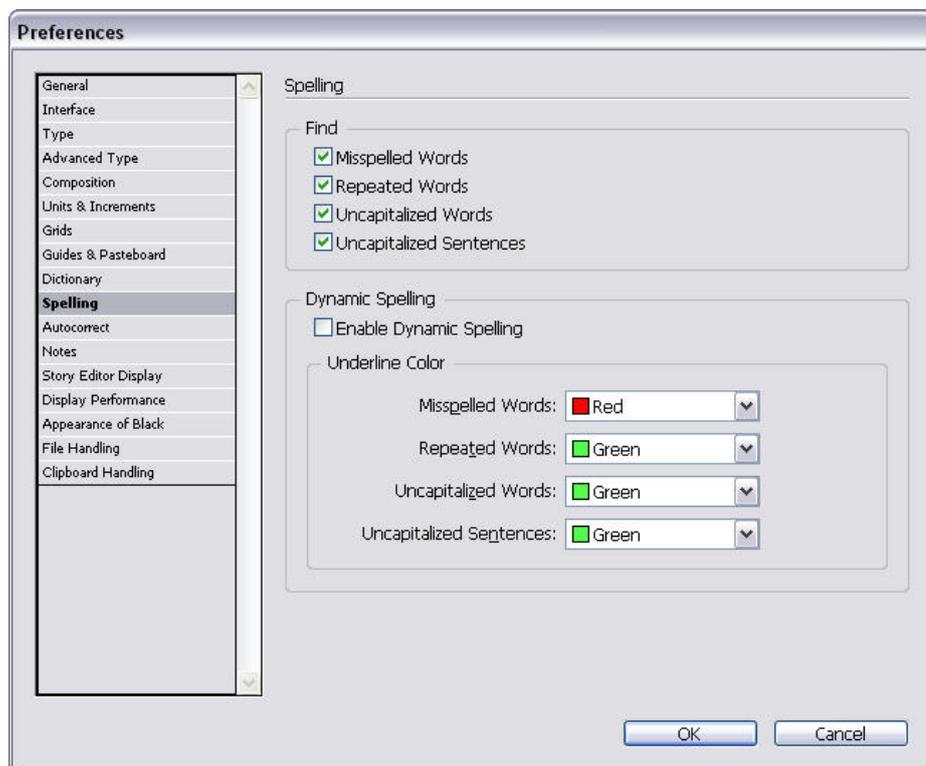
כשמספר אנשים עובדים על פרויקט אחד, ניתן לייצא מקטע מלל מאינדיזיין כולל עיצוב ואז לייבא אותו פנימה למסגרת מלל בקובץ אחר, כולל הסגנונות שלו. ראשית יש לייצא את הקטע הרצוי באמצעות הפקודה File > Export > InDesign Tagged Text.



כדי שאפשרות זו תהיה פעילה יש לסמן את המלל לפני הייצוא עם כלי המלל ולא כלי החץ! לאחר מכן יש לפתוח את הקובץ הרצוי לייבא אליו ולבחור בפקודה Place.

בדיקת איות

לפני שמתחילים בבדיקת איות במסמך כדאי להגדיר את ההעדפות של האיות (Edit<Preferences<Spelling).



הקלדה, ייבוא ועריכת מלל

בשדה Find ניתן להגדיר את סוגי הטעויות שהתוכנה מזהה (מילים שאינן מאויתות נכון, מילים כפולות, מילים באנגלית שלא מתחילות באות גדולה ומשפטים שלא מתחילים באות גדולה). בשדה Dynamic Spelling ניתן לשנות את ההגדרה של בדיקות האיות הדינאמי ואת האופן בו התוכנה תציג את הטעויות. על מנת לבצע איות דינאמי יש לגשת לפקודה Edit<Spelling<Dynamic Spelling.

וכעת ניגש לבדיקת האיות הידנית. לאחר מיקום הסמן במשטח ובחירה בפקודה Edit<Spelling<Check Spelling תיפתח תיבת האיות.



לחיצה על כפתור Start תתחיל בבדיקה כשבחלק התחתון של החלון ניתן לקבוע היכן תבצע בדיקת האיות.



הכפתור Add מאפשר להוסיף מילה למילון (וניתן לבחור לאיזה מילון). לחיצה על מקש Dictionary מאפשרת לראות את המילים שהוספנו למילים, שהתעלמנו מהן או שמחקנו מהמילון (פירוט בהמשך).



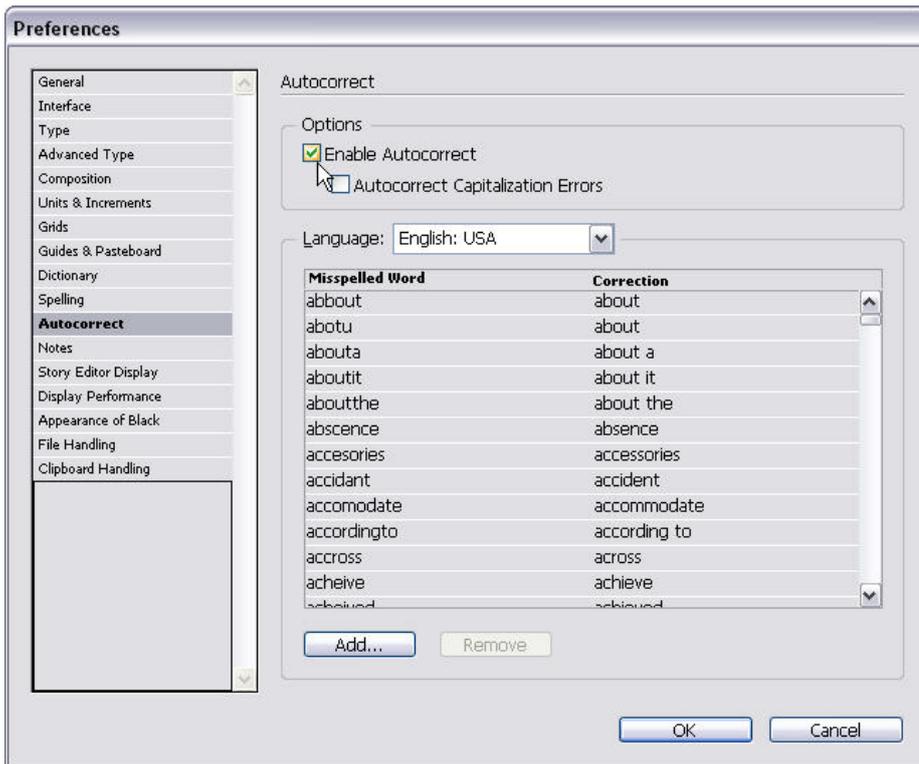
ברגע שתזוהה שגיאת כתיב המילה תסומן במסמך ובשדה Change to תופיע המילה שאינדיזיין תציע במקומה.

HP Scanjet 4400c and 5400c HP Precisionscan Pro version 3.

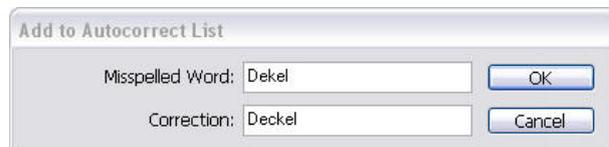


לחיצה על הכפתור Skip תדלג על המילה. לחיצה על ההכפתור Change תבצע את השינוי שהציעה InDesign. לחיצה על הכפתור Change תבצע את השינוי שהציעה InDesign על כל המילים הזרות שזיהתה התוכנה. לחיצה על הכפתור Ignore all תדלג על כל המילים הזרות למילה שהתוכנה מצאה וכאמור לחיצה על הכפתור Add תצרף את המילה למילון, כך שהיא לא תוצג יותר כשגיאה בקובץ זה או בקבצים אחרים. אפשרות איות נוספת היא Auto Correct (תיקון אוטומטי). בחלון העדפות ניתן לקבוע את ההגדרות לתיקון

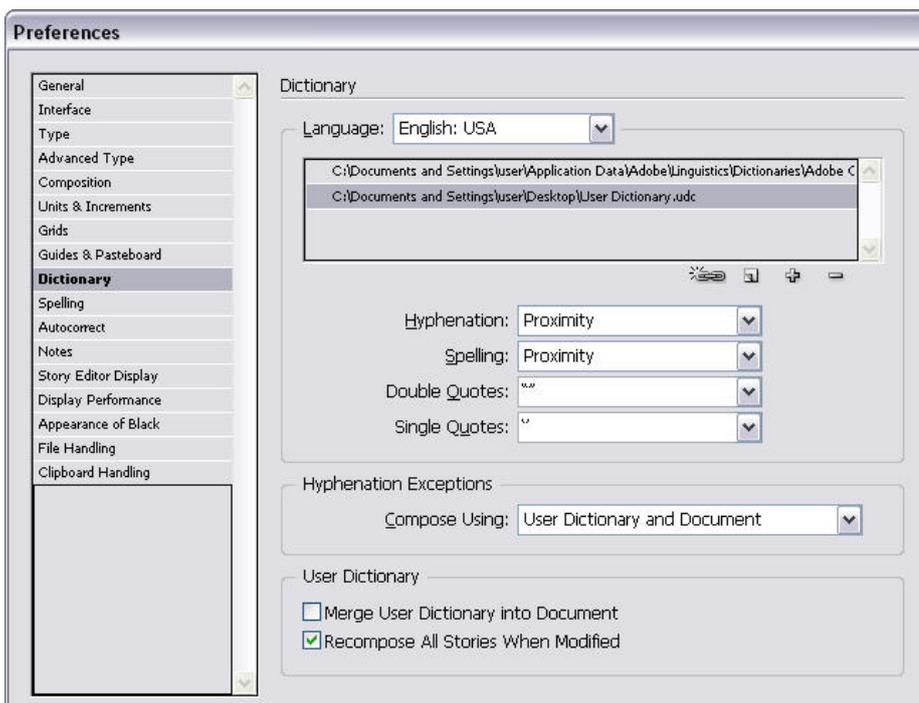
האוטומטי (אותו ניתן להפעיל דרך Edit > Spelling > Auto Correct).



כאן ניתן להפעיל את הפעולה ולקבוע תיקון אוטומטי של רישיות. כמו כן ניתן לראות רשימה של תיקונים אוטומטיים. לחיצה על Add תאפשר ליצור תיקונים מותאמים אישית.



הפקודה Edit > Spelling > Dictionary מאפשרת לערוך את המילונים בתוכנה. צירוף מילים ניתן לבצע רק דרך חלון האיות עצמו.



טיפים וקיצורים לסימון מלל

- * קליק בודד מניח את הסמן במשטח המלל.
- * קליק כפול מסמן את המילה.
- * קליק משולש מסמן את השורה. ביטול אפשרות זו בחלון העדפות יסמן את הפיסקה בלחיצה משולשת.
- * לחיצה מרובעת מסמנת פסקה.
- * לחיצה מחומשת מסמנת את הסיפור כולו.
- * קליק + Shift מאפשר לסמן רצף של מלל.
- * שימוש במקש Shift וחיצי המקלדת מאפשר לסמן את המלל מאותה נקודה עם כיוון החיצים.
- * שימוש במקש Shift ומקש Home מסמן מאותה נקודה לתחילת השורה.
- * שימוש במקש Shift ומקש End מסמן מאותה נקודה לסוף השורה.
- * שימוש במקש Shift+Ctrl ומקש חץ למעלה יסמן מהנקודה המסומנת עד לתחילת הפסקה.
- * שימוש במקש Shift+Ctrl ומקש חץ למטה יסמן מהנקודה המסומנת עד לסוף הפסקה.

במידה ורוצים לאפשר מיקוף של המילה לוחצים על כפתור Hyphenate והתוכנה תציג כיצד היא מעדיפה למקף את המילה.



כדי ליצור מיקוף משלך יש לשים סימן טילדה. אם תמקמו שני סימני טילדה, זו בעצם ההעדפה השנייה שלכם ושלושה טילדה היא ההעדפה השלישית.



בשדה Removed Words אפשר לרשום מילה, ללחוץ על Add ולהוריד אותה מהמילון.



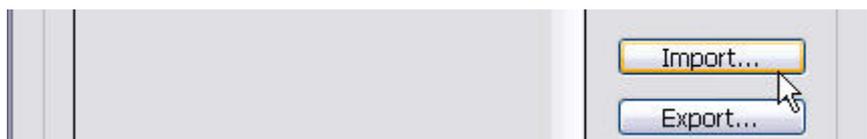
השדה Ignored מציג את כל המילים שנכנסו לשם לאחר לחיצה על כפתור Ignore all בחלון האיות.



10

הקלדה, ייבוא
ועריכת מלל

כפתור Import מאפשר לייבא קובץ TXT עם כל המילים שבו למילון. כפתור Export מאפשר לייצא את המילים שהוספו לקובץ TXT.

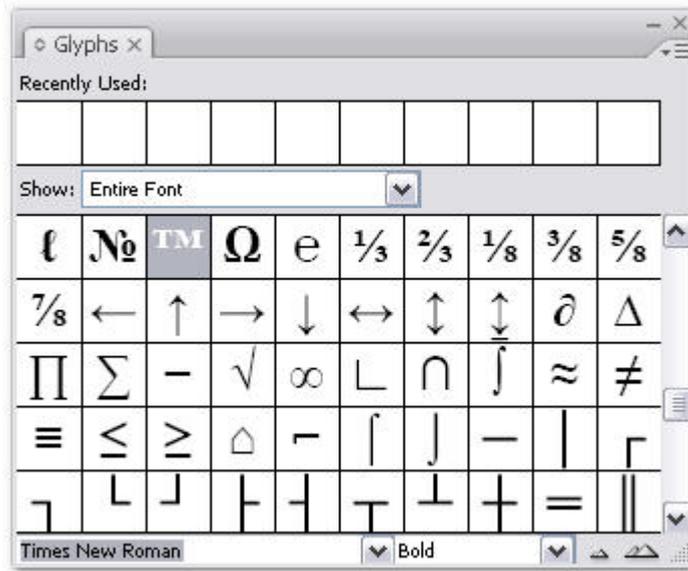


סימנים מיוחדים

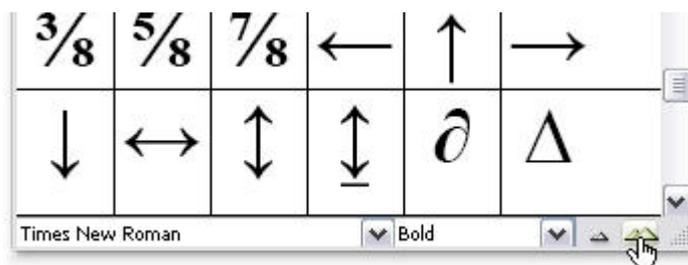
באמצעות הפקודה Type > Insert Special Character אפשר להוסיף תווים מיוחדים למסגרת המלל.

strip in a bloody coup last June?]
at will try to keep the Israeli-Pale
e Middle East tindersticks Ann
st American sponsored attempt to

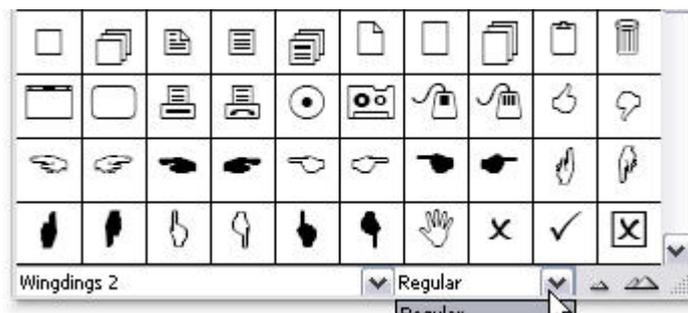
בתפריט זה ניתן למצוא סימנים מיוחדים כמו: זכויות יוצרים, סמן חברות, תבליטים ועוד. סימנים מיוחדים נוספים ניתן למצוא בחלון Window > Type and Tables > Glyphs.



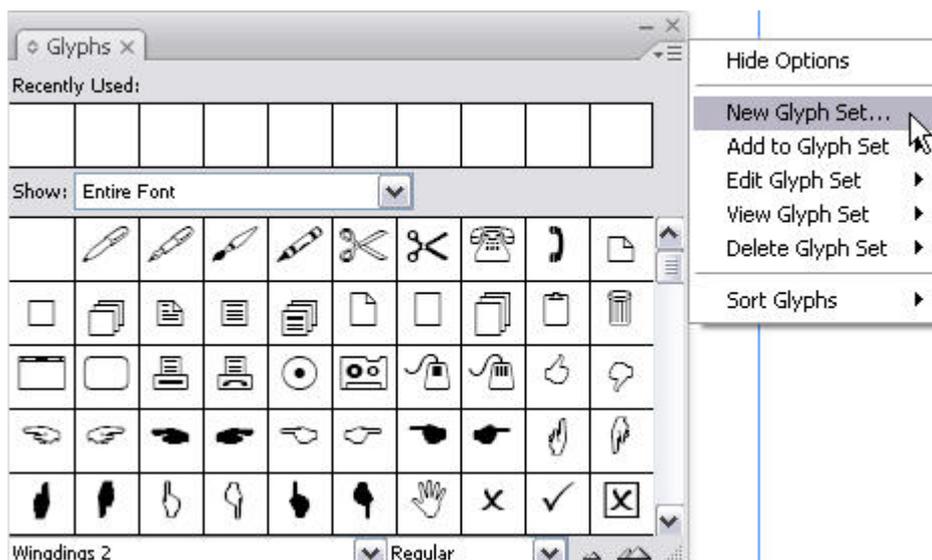
באמצעות הכפתור Zoom In ניתן להגדיל את התצוגה של האותיות בחלון.



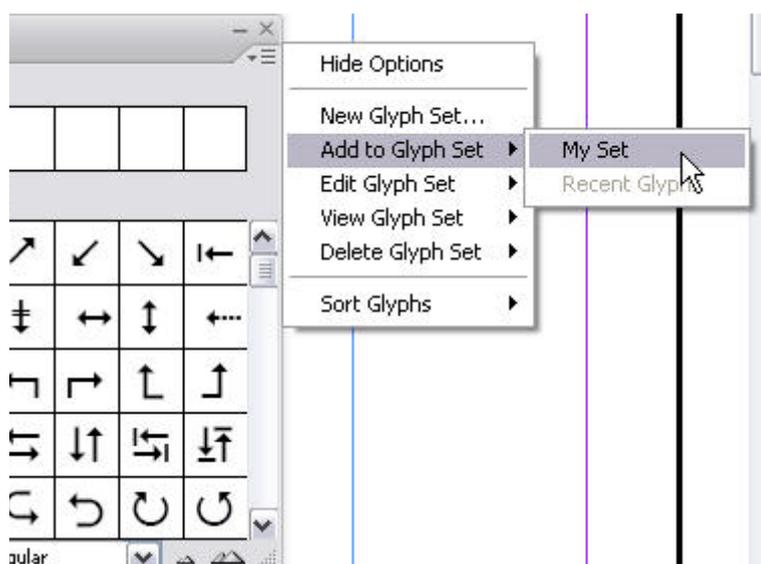
לחיצה כפולה על אחד הסימנים תכניס אותו למסמך במיקום סמן המלל. בחלק התחתון ניתן לבחור את הפונט הרצוי והסגנון שלו.



במידה ויש סימנים שאתם רוצים לחזור ולהשתמש בהם, בחרו בפקודה New Glyph Set בתפריט הצידי וצרו לכם סט.

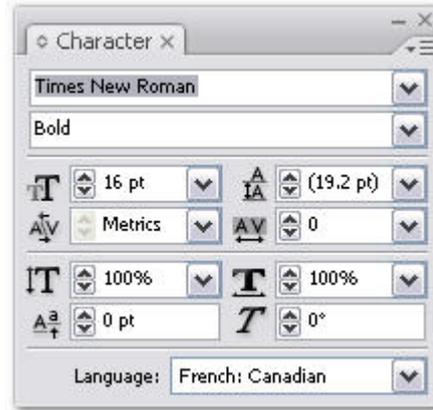


כעת תוכלו לבחור את הסימן הרצוי לכם ולבחור בפקודה Add To Glyph Set ולהוסיף אותה לסט שלכם.

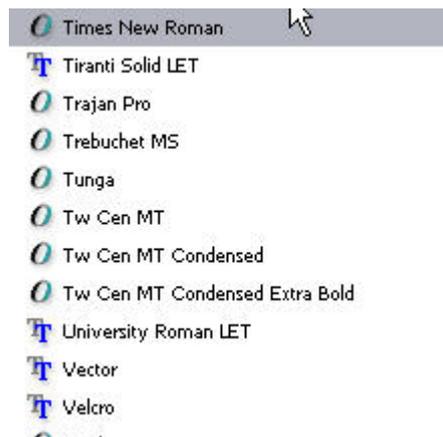


עיצוב Characters

עריכת תווים מתאפשרת או דרך סרגל Control או דרך חלון Character.



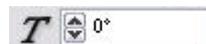
ליד כל פונט יש את האייקון שמציין את הסוג שלו.



A - פונט פוסטסקריפט, O - Open Type, TT - True Type.

אם נקליד אות בשדה, אז רשימת הפונטים תקפוץ לפונט הראשון באותה אות.

סרגל העיצוב של המלל מכיל את כל הסגנונות המוכרים מאילוסטרטור ופוטושופ. כדאי לשים לב לכמה אייקונים מיוחדים. מלל נטוי על פי זווית מותאמת אישית. עם זאת, אם קיימת גרסה נטויה של הפונט עדיף לבחור

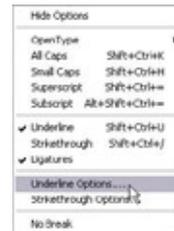
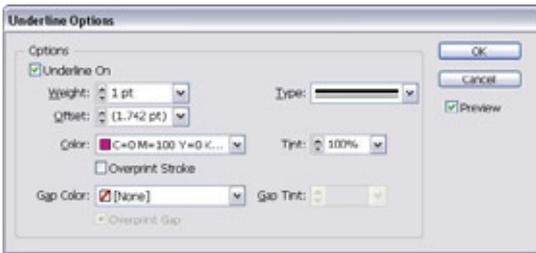


Style
Costume
Regular

הקלדה, ייבוא
ועריכת מלל

במידה ופונטים מסוימים (מסיבות מסוימות) לא מוצגים, ניתן להתקין אותם בתיקיית הפונטים של InDesign עצמה. לא לשכוח להפעיל את התוכנה מחדש כדי שהיא תראה אותם.

במידה ובחרת במלל עם קו תחתי / חוצה, תוכל לערוך אותם באמצעות התפריט הצידי בחלון.



Costume

השדות Kerning ו-Kerning עוסקים בריווח תווים. ההבדל בין Kerning ל-Tracking הוא ש-Kerning הוא ריווח בין שני תווים בלבד. הסט Matrix הוא בעצם קביעה על פי מעצב הפונט. האפשרות Optical היא הגדרה שבה InDesign היא שקובעת את המרווח בין התווים - בדרך כלל היא עושה את זה באופן שווה.



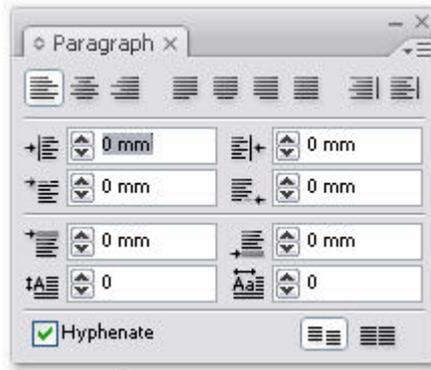
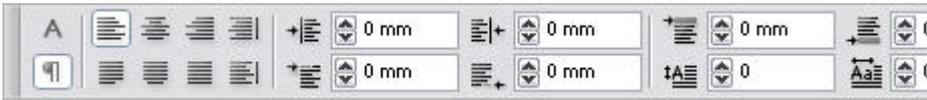
ברגע שממקמים את הסמן בין שני תווים אפשר לעשות Kerning מותאם אישית. השדה Tracking יוצר ריווח בין תווים בעת סימון של סדרה של תווים. הערך שנקבע הוא בתוספת למה שנקבע ב-Kerning.



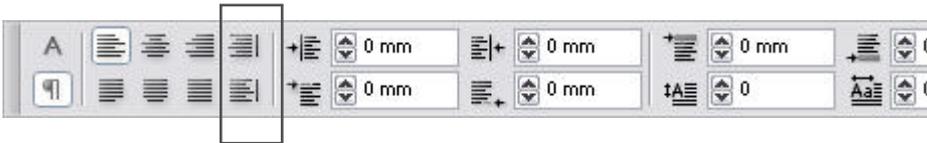
עיצוב Paragraph

על מנת לעצב את תכונות הפסקה, יש ללחוץ על סמן הפסקה בחלון או לפתוח את חלון Paragraph.

הקלדה, ייבוא ועריכת מלל



סרגל העיצוב של המלל מכיל את כל הסגנונות המוכרים מאילוסטרטור ופוטושופ. כדאי לשים לב לכמה אייקונים מיוחדים. יישור לשדרה / מחוץ לשדרה: בחירה באפשרויות אלה קובעות את יישור המלל על פי מיקום המסגרת של המלל, משמאל או מימין לשדרה.



Annapolis, home of the U.S. Naval Academy, is the site of the latest American sponsored attempt to relaunch the stalled Israeli-Palestinian peace talks. Hosted by President George W. Bush, representative of many Arab states will be leading some much needed support to Palestinian President Mahmoud Abbas. But what can realistically be expected after Hamas, the radical Islamist movement which vows to destroy Israel, was elected to power and then expelled Abbas and his moderate cohorts from the Gaza Strip in a bloody coup last June? Israel's view: Annapolis is an American sabotage operation that will try to keep the Israeli-Palestinian process afloat in the increasingly dangerous waters of the Middle East. Annapolis, home of the U.S. Naval Academy, is the site of the latest American sponsored attempt to relaunch the stalled Israeli-Palestinian peace talks. Hosted by President George W. Bush, representative of many Arab states will be leading some much needed support to Palestinian President Mahmoud Abbas. But what can realistically be expected after Hamas, the radical Islamist movement which vows to destroy Israel, was elected to power and then expelled Abbas and his moderate cohorts from the Gaza Strip in a bloody coup last June? Israel's view: Annapolis is an American sabotage operation that will try to keep the Israeli-Palestinian process afloat in the increasingly dangerous waters of the Middle East.

Annapolis, home of the U.S. Naval Academy, is the site of the latest American sponsored attempt to relaunch the stalled Israeli-Palestinian peace talks. Hosted by President George W. Bush, representative of many Arab states will be leading some much needed support to Palestinian President Mahmoud Abbas. But what can realistically be expected after Hamas, the radical Islamist movement which vows to destroy Israel, was elected to power and then expelled Abbas and his moderate cohorts from the Gaza Strip in a bloody coup last June? Israel's view: Annapolis is an American sabotage operation that will try to keep the Israeli-Palestinian process afloat in the increasingly dangerous waters of the Middle East.

במצב של יישור בלוק מלא ניתן לקבוע כניסה ימנית של השורה האחרונה.



Annapolis, home of the U.S. Naval Academy, is the site of the latest American sponsored attempt to relaunch the stalled Israeli-Palestinian peace talks. Hosted by President George W. Bush, representative of many Arab states will be leading some much needed support to Palestinian President Mahmoud Abbas. But what can realistically be expected after Hamas, the radical Islamist movement which vows to destroy Israel, was elected to power and then expelled Abbas and his moderate cohorts from the Gaza Strip in a bloody coup last June? Israel's view: Annapolis is an American sabotage operation that will try to keep the Israeli-Palestinian process afloat in the increasingly dangerous waters of the Middle East.

הגדרות יישור בלוק מתקדמות

בתפריט הצדדי של החלון יש שני מצבים בהם התוכנה מגדירה כיצד ליצור מרווח בין מילים ושורות כשעושים יישור בלוק. ניתן לבחור בין Adobe Paragraph Composer (ברירת המחדל ובדרך כלל נראה טוב יותר) לבין Adobe Single Line Composer. האפשרות הראשונה עושה חישוב לפי כל המלל בפסקה והאפשרות השנייה לפי כל שורה ושורה בנפרד.

10

הקלדה, ייבוא
ועריכת מלל





הכפתור של אות פתיח מאפשר ליצור אות פתיח במסגרת המלל הפעילה. מספיק להניח את הסמן בתוך מסגרת המלל ואז לבחור את האפשרות של אות פתיח בחלון עריכת המלל. בשדה הראשון אפשר לבחור את מספר השורות שהיא תופסת.

home of the U.S. Naval attempt to relaur by President George W. Bush, re much needed support to Palesti istically be expected after Ham: stroy Israel, was elected to powe from the Gaza Strip in a bloody

home of the U sponsoi peace t: tives of many Arab states will be l ident Mahmoud Abbas. But wha Islamist movement which vows to Abbas and his moderate cohorts f

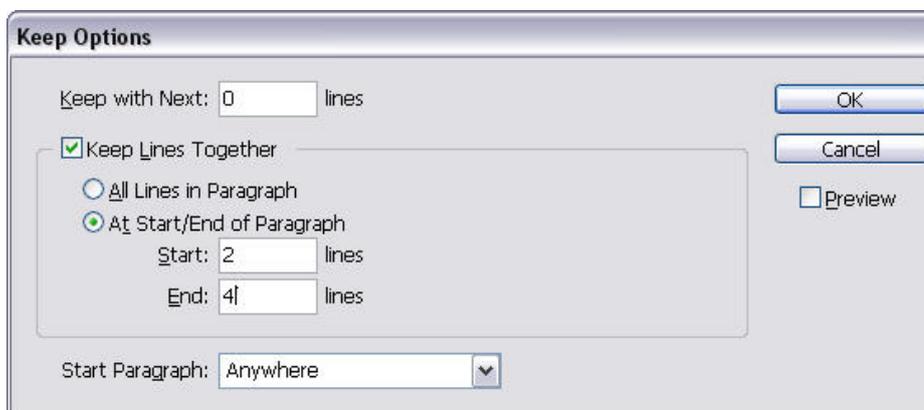
מעבר לכך, אות פתיח היא תו לכל דבר שניתן לעיצוב.

HOMIE of cal Pa W. Bush, representatives of man port to Palestinian President Ma after Hamas, the radical Islamis ed to power and then expelled A





כעת יש לסמן את האפשרות **Keep Together** ואת האפשרות **At Start/End of Paragraph**. כאן יש לבחור מה מספר השורות המינימאלי שיכול להיות "בודד" בטור בתחילת הפסקה או בסופה.



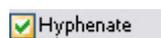
אפשר גם לסמן את האפשרות **All Lines in Paragraph**, מה שאומר שהפסקה לעולם לא תישבר, אך זו אפשרות בעייתית מבחינת קומפוזיציה. בחלק התחתון ניתן לקבוע היכן תתחיל הפסקה.



באפשרות **Keep With Next _ Lines** נשתמש כשיש לנו פסקה בת שורה בודדת שהיא כותרת, למשל, ונרצה להצמיד אותה לפסקה הבאה אחריה. כאן נוכל לקבוע לכמה שורות מהפסקה הבאה היא נצמדת.

מיקוף

על מנת לשלוט באפשרויות המיקוף השונות יש לגשת לחלון הפסקאות. ראשית אפשר להגדיר בחלון הפסקה האם אפשרות המיקוף קיימת או לא.

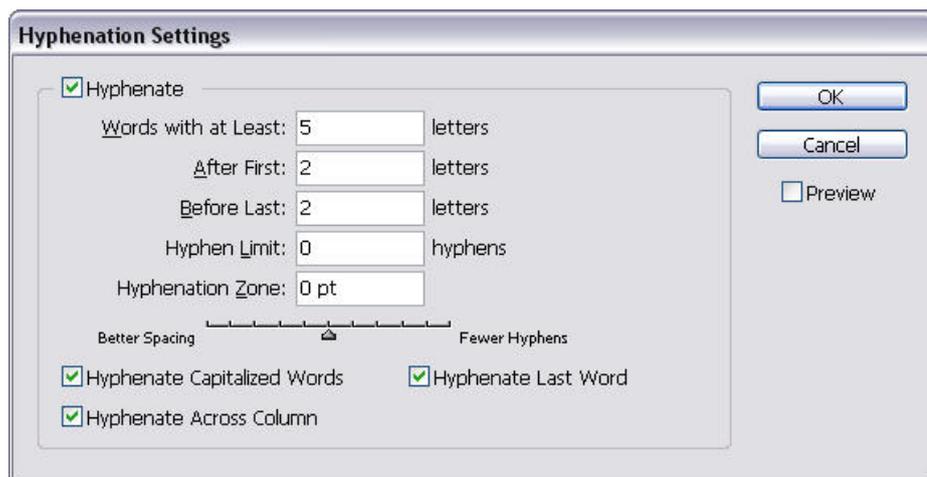


כדי להגדיר אפשרויות מיקוף מתקדמות יש לגשת לפקודה **Hyphenation** מהתפריט הצדדי של החלון.

בחלון תמצאו את האפשרויות הבאות:



* ביטול התיבה Hyphenation יבטל את המיקוף.
* בשדה Words With At Least ניתן לקבוע את אורך המילה המינימאלי



למיקוף.

* בשדות After First/Before Last ניתן לקבוע את מיקום המקף בתוך המילה (אחרי לפחות כמה אותיות או לפני לפחות כמה אותיות).

* בשדה Hyphen Limit ניתן להגביל את מספר המיקופים העוקבים המותרים בטור בצדה השמאלי של הפסקה (או הימני, בעברית).

* האפשרות Hyphenation Zone עובדת רק במצב של יישור לשמאל (אנגלית) או ימין (עברית). שדה זה קובע את היחס בין מספר מיקופים רב (ורוחים פחות מורגשים בצד) או להפך.

* בשני השדות האחרונים ניתן למנוע מיקוף למילים שמתחילות באות רישית או מניעת מיקוף של המילה האחרונה (אם סימנת Keep Options זה ימנע את זה בכל מקרה).

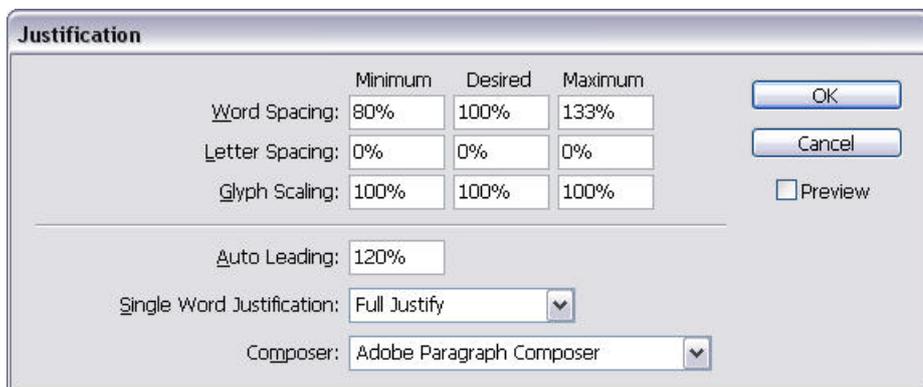
הגדרות בלוק מתקדמות

קיים סוג נוסף של "אלמנה" והוא מילה בודדת בשורה בסוף פסקה.

If you're switching from other page layout programs, or learning layout for the first time, InDesign CS2 Essential Training covers what you need to know. Through task-oriented, movie-based tutorials, you'll be able to learn the program and be up and running in little time. Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles. The projects walk you through the real-world process of creating documents, working with text and objects, applying formatting and styles, placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your pace.

כדי לפתור בעיה מסוג זה (מבלי לעשות Enter או Shift Enter או לשנות הגדרות מרווחים של תווים וכדומה) היא להשתמש בתיבת השיחה של יישור בלוק, על ידי בחירה של הפקודה Justification מהתפריט הצידי של חלון עריכת הפסקה.





בחלון זה ניתן להגדיר את ההעדפות של יישור הבלוק, בשדה הראשון ניתן להגדיר את הגדרות ריווח המילים שנוצרות כתוצאה מהבלוק ולקבוע מה הריווח המינימאלי, הרצוי או המקסימאלי.

בשדה השני ניתן להגדיר את הגדרות ריווח האותיות שנוצרות כתוצאה מהבלוק ולקבוע מה הריווח המינימאלי, הרצוי או המקסימאלי. בשדה השלישי ניתן להגדיר את הגדרות הרחבת/הצרת המילים שנוצרות כתוצאה מהבלוק ולקבוע מה הריווח המינימאלי, הרצוי או המקסימאלי (לא מאד מומלץ). בשדה Auto ניתן לקבוע מה הערך באחוזים של מרווח השורות ברגע שבחרים את האפשרות Leading בריווח שורות. בשדה Single Word Justification ניתן לבחור מה קורה כשיש מילה בודדת בשורה או שהטור מאד צר וכיצד הוא ינהג לגבי אותה מילה (בלוק, יישור לימין, יישור לשמאל או יישור לאמצע).

If you're switching from other page layout programs, or learning layout for the first time, InDesign CS2 Essential Training covers what you need to know. Through task-oriented, movie-based tutorials, you'll be able to learn the program and be up and running in little time. Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles. The projects walk you through the real-world process of creating documents, working with text and objects, applying formatting and styles, placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your

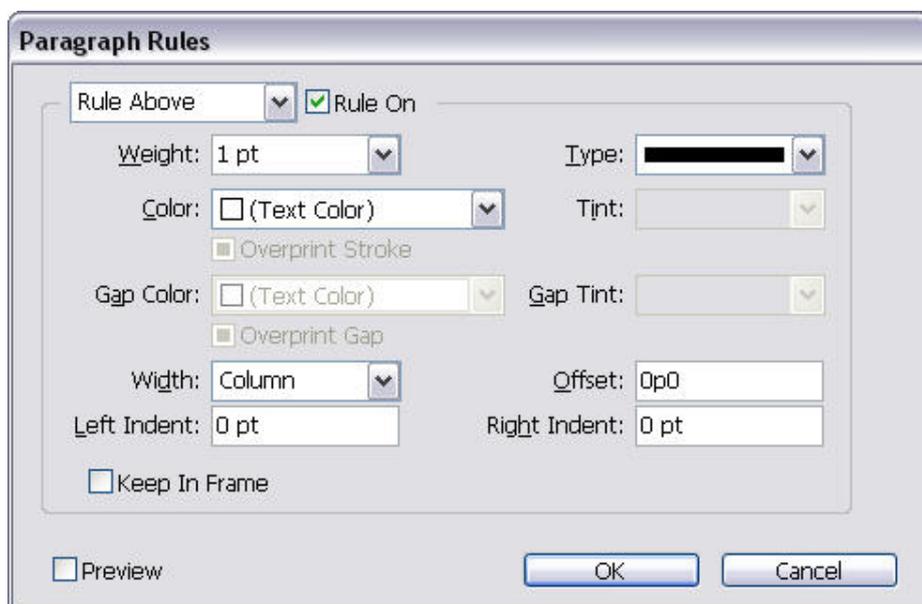
p a c e

בשדה האחרון מופיעה האפשרות שהוצגה כבר, לגבי חישוב אופן יצירת הבלוק.

יצירת קווים מפרידים

במקום לבנות קווים גראפיים או להשתמש בכלי העט, ניתן להשתמש בפונקציה שנקראת Paragraph Rules שמאפשרת ליצור קווים מפרידים בין פסקאות. יש לבחור בפקודה Paragraph Rules בתפריט הצידי של חלון הפסקאות.





סימון האפשרות Rule Above וסימון התיבה Rule On ימקמו קו שאמור להיות מעל הפסקה, אך למעשה הוא יופיע בקו הבסיס של השורה הראשונה, על פי העיצוב שהגדרת (צבע, עובי, סגנון, צבע פערים וכדומה). כדי לשנות את מיקום הקו יש לבחור בשדה Offset ולשנות את הערך המופיע בו.

.....

The projects walk you through the real-world process of creating documents, working with text and objects, applying formatting and styles, placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your own pace.

באותה מידה אפשר ליצור קו מתחת לפסקה, אפילו בסגנון שונה. על מנת להעביר את הסגנון ליתר הפסקאות, השתמשו בכלי הטפטפת. סמנו את הפסקה שאתם רוצים לשנות, קחו את כלי הטפטפת ולחצו על זו שאתם רוצים לשאוב את העיצוב ממנה.

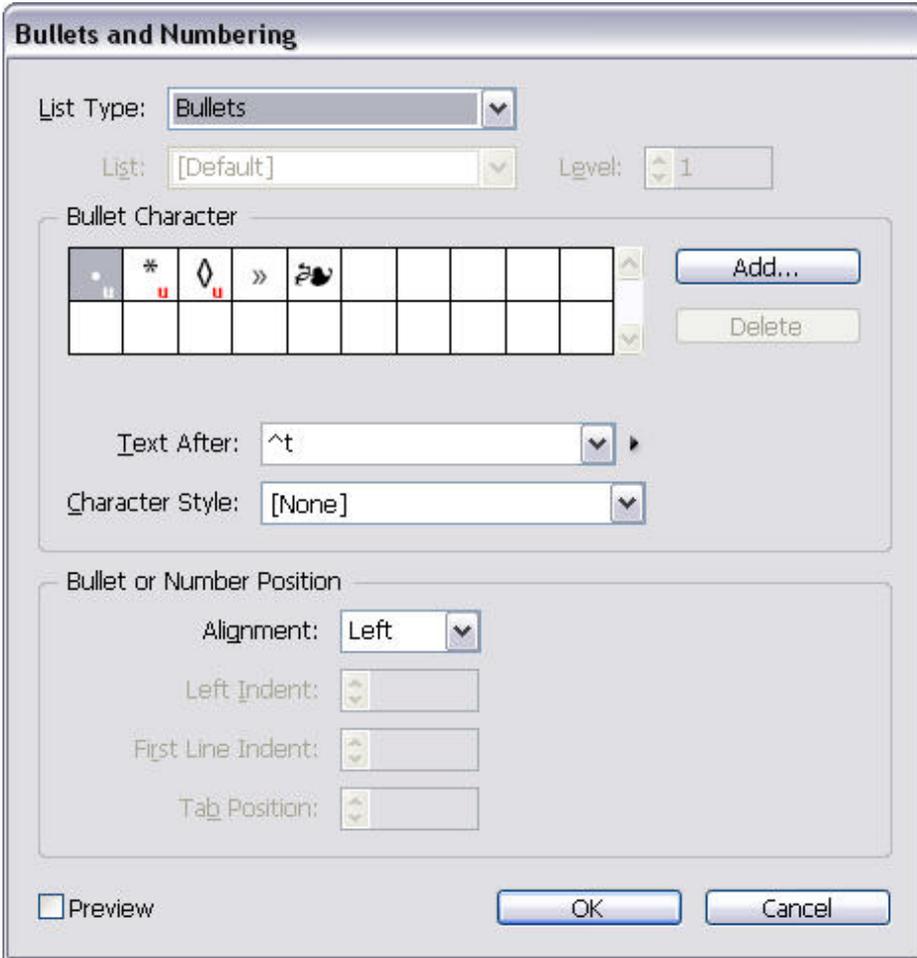
.....

The projects walk you through the real-world process of creating documents, working with text and objects, applying formatting and styles, placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your own pace.

.....

Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles.

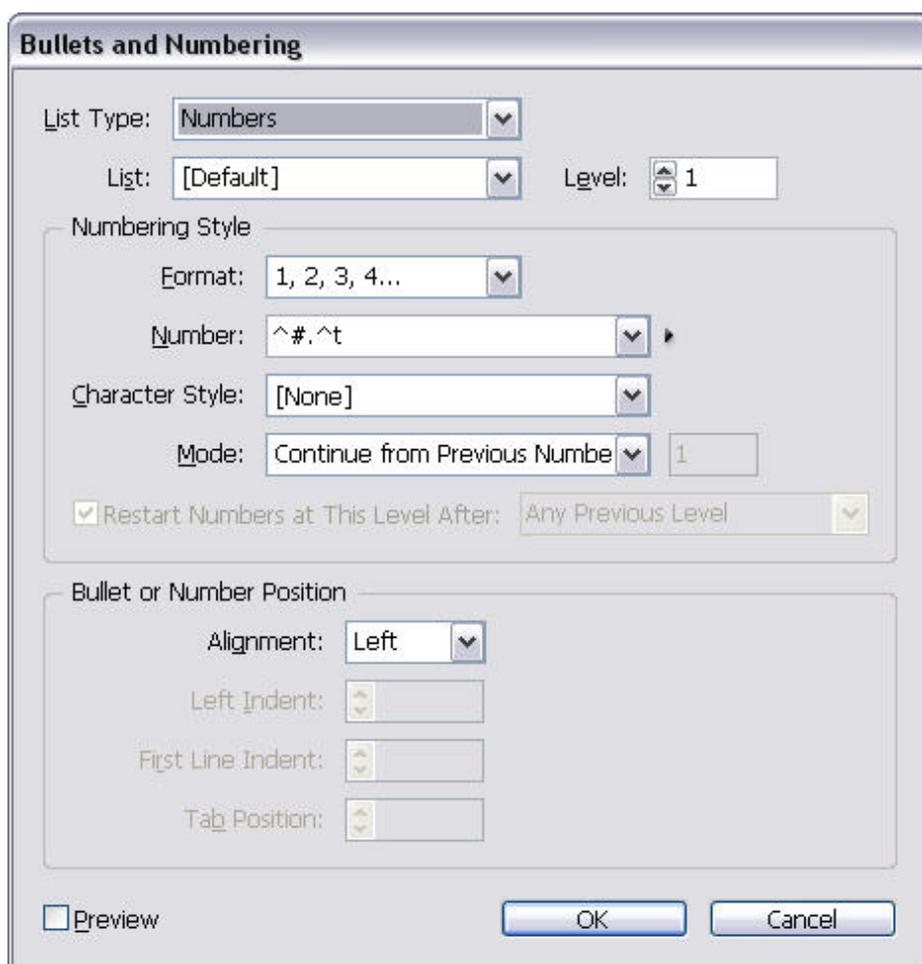
על מנת למספר רשימות (או ליצור תבליטים) יש לבחור בפקודה & Bullets & Numbering בתפריט הצידי של חלון הפסקאות.



בשדה הראשון יש לבחור את סוג הרשימה (סדורה או לא סדורה). במידה ובחרת בלא סדורה (תבליטים), תוכל לראות בשדה Bullet Character את האפשרויות העומדות בפניך. במידה ותרצה תבליטים נוספים, לחץ על הכפתור Add.



בחלק התחתון אפשר לשלוט במיקום של התבליטים. (Bullet or Number Position). את אותו דבר ניתן לעשות עם רשימות ממוספרות.



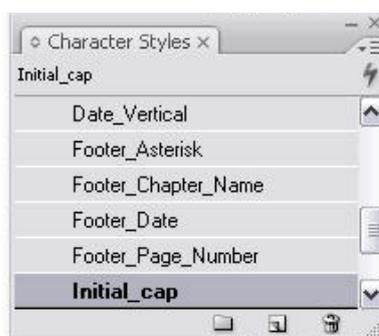
דרך מהירה ליצירת רשימות היא באמצעות הכפתורים המתאימים בחלון הפסקאות.

כאן ניתן לבחור סגנון מספור, מפריד בין מספור למלל, מספר התחלה, פונט, צבע, סגנון ומיקום.



סגנונות מלל ופסקה

ישנם שני סוגים של סגנונות לעיצוב מלל - סגנונות תו (Character) וסגנונות פסקה (Paragraph). סגנון תו שומר מאפייני סגנון של תו (פונט, גודל, צבע וכדומה). חלון הסגנונות של התווים נמצא ב- Window > Type & Tables > Character Styles. ברגע שמסמנים שם סגנון בחלון הוא הופך להיות ברירת המחדל של מסגרות מלל חדשות. חלון הסגנונות של הפסקאות נמצא ב- Window > Type & Tables > Paragraph Styles. ברגע שמסמנים שם סגנון בחלון הוא הופך להיות ברירת המחדל של מסגרות מלל חדשות. סגנון זה שומר מאפייני תו ומאפייני פסקה.

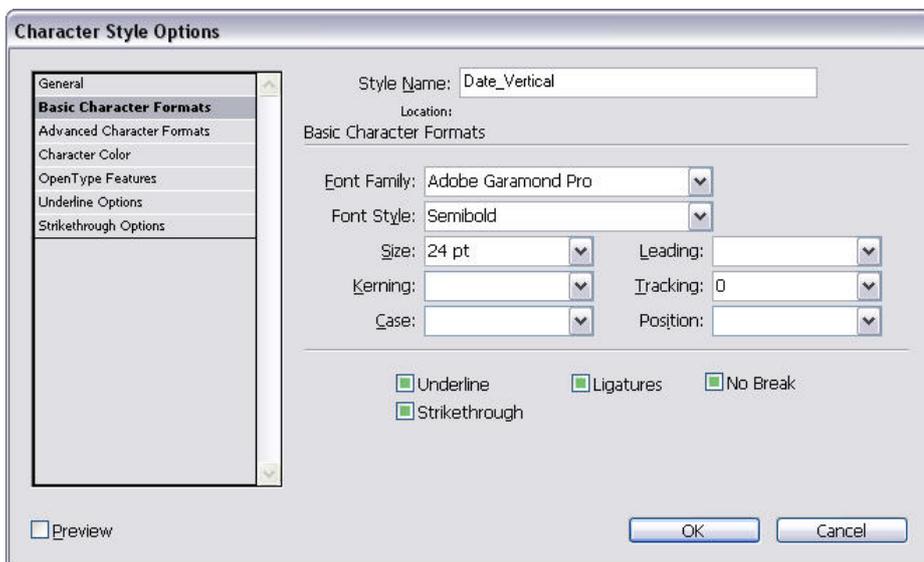


ישנן שתי דרכים ליצור סגנון: ליצור סגנון חדש לגמרי יש מאין או לעצב מלל במסמך וליצור סגנון שמבוסס על העיצוב שלו. לחיצה על כפתור New בחלון תיצור סגנון בחלון. לחיצה כפולה על שמו בחלון עריכת סגנון תפתח אותו לעריכה. במידה וסימנת משטח מלל בזמן יצירת הסגנון הוא ייקח את המאפיינים שלו, אם לא סימנת כלום, הסגנון יהיה חסר מאפיינים ותצטרך להגדיר לו את המאפיינים עתה.

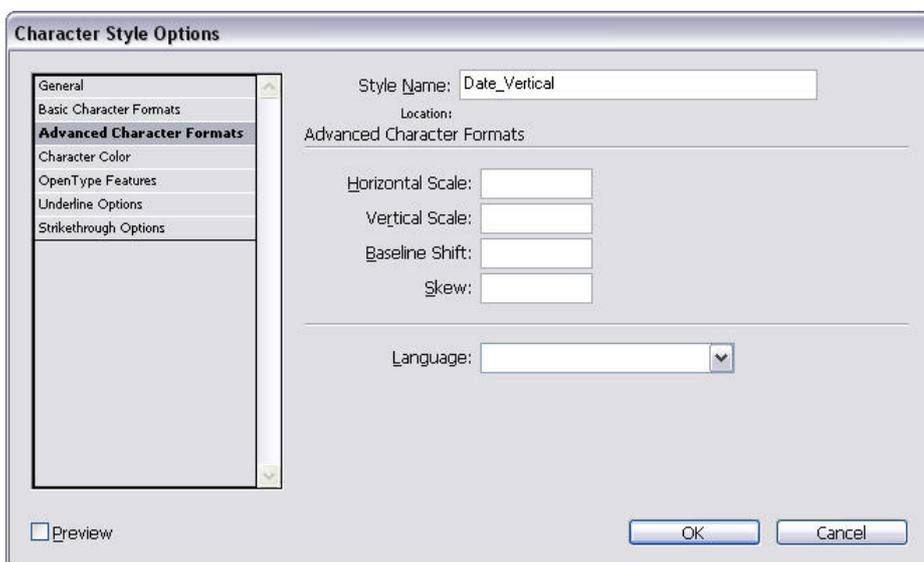


בחלון ניתן להעניק שם לסגנון, לבסס אותו על סגנון אחר ולהקצות עבורו קיצור מקשים. בשדה Basic Character Formats ניתן להגדיר את המאפיינים הבאים: פונט, סגנון, גודל, מרווח שורות, מרווח תווים, מרווח אותיות, אותיות רישיות וכדומה.

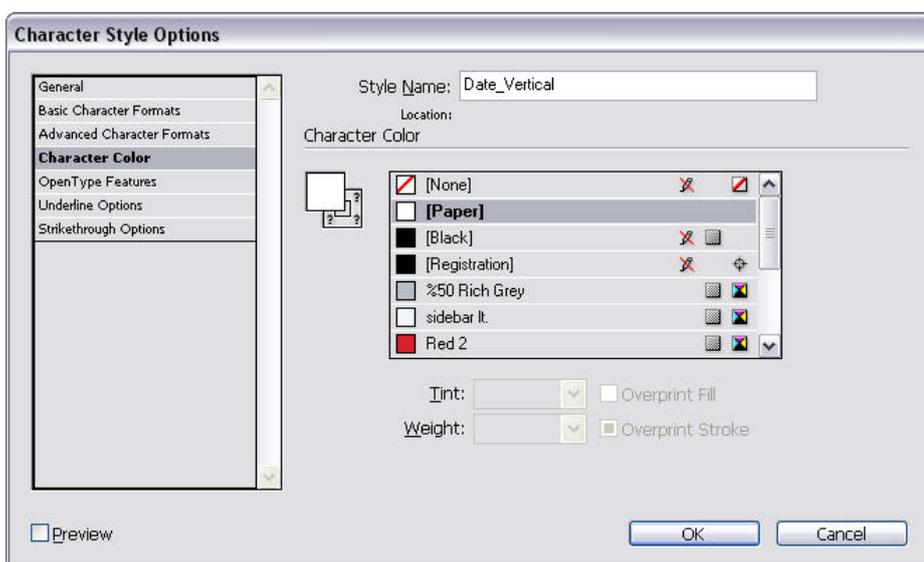




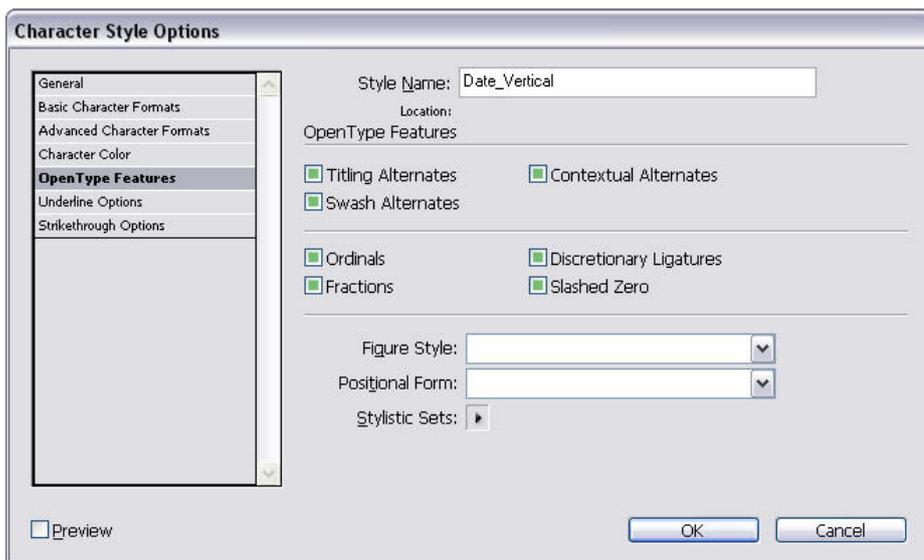
בשדה Advanced Character Formats ניתן להגדיר את המאפיינים הבאים:
הצרה/הרחבה, הגבהה/הנמכה, קו הבסיס, זווית הטיה.



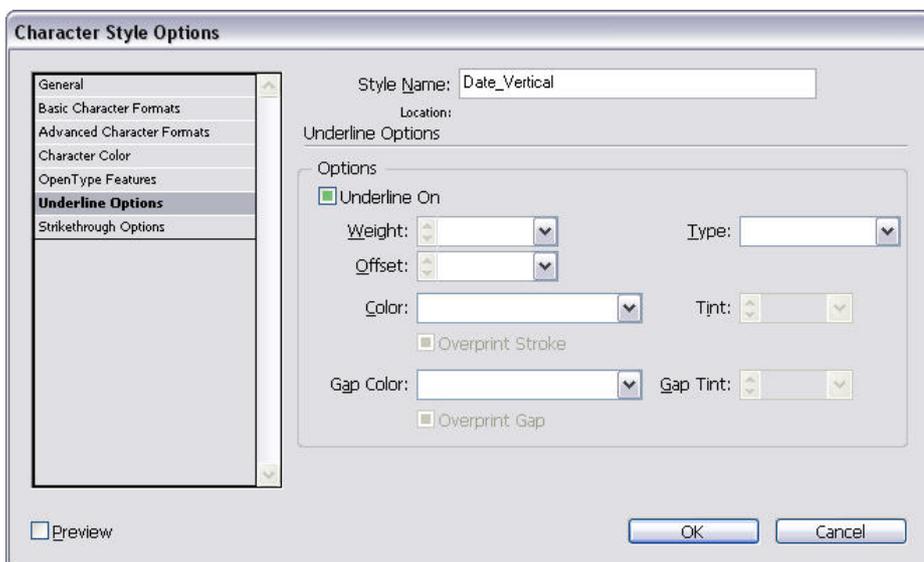
בשדה Character Color ניתן לבחור צבע עבור האותיות.



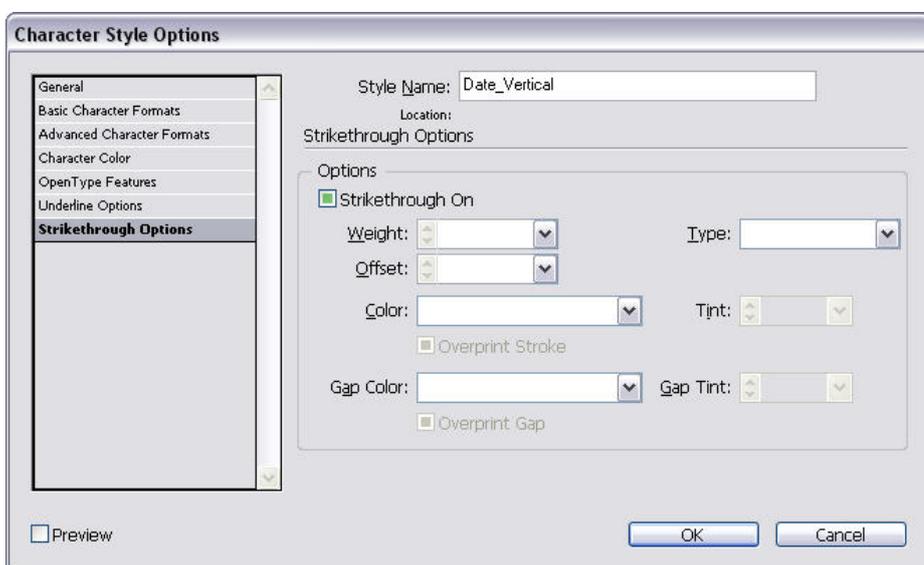
בשדה Open Type Features ניתן להגדיר הגדרות עבור פונטים מסוג Open Type.



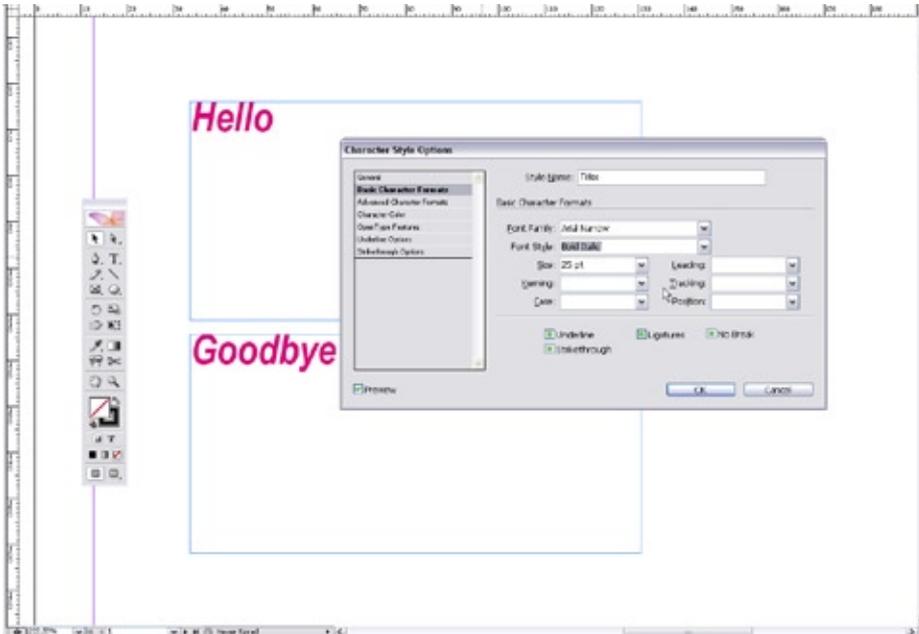
בשדה Underline Options ניתן להוסיף קו תחתי לסגנון ולקבוע את מאפייניו.



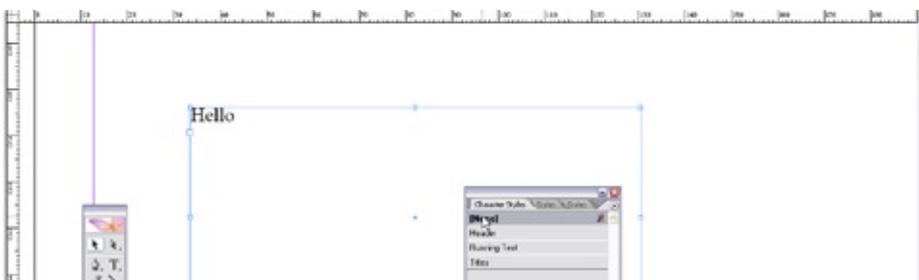
בשדה Strikethrough Options ניתן להוסיף קו חוצה לסגנון ולקבוע את מאפייניו.



כעת בכל פעם שתלחצו על שם הסגנון תגדיר את המשטח מלל המסומן או את זה שאתם עומדים לבנות לפי המאפיינים שלו. במידה ויצרתם סגנון ממשטח קיים, המשטח לא משתייך אוטומטית לסגנון ויש ללחוץ על שם הסגנון לאחר יצירתו. לחיצה כפולה על שם הסגנון ושינוי המאפיינים שלו ישנו את כל מסגרות המלל המבוססות על הסגנון.

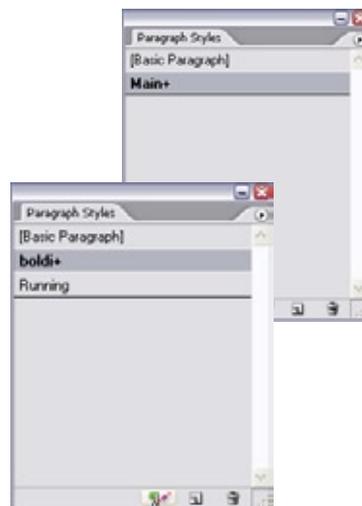


במידה ותבחרו משטח מלל ותלחצו על None בחלון הוא יאבד את המאפיינים שלו.



במידה ותבחרו משטח מלל ותבחרו בפקודה Break Link To Style הוא יאבד את הקשר לסגנון, אך לא יאבד את המאפיינים שלו. בכל פעם שמופיע סימן + ליד סגנון, זה אומר שזה משטח שמבוסס על סגנון וחלק מההגדרות שלו שונו מקומית.

לחיצה על הכפתור Clear Overrides בחלון הפסקאות תבטל את השינויים המקומיים.

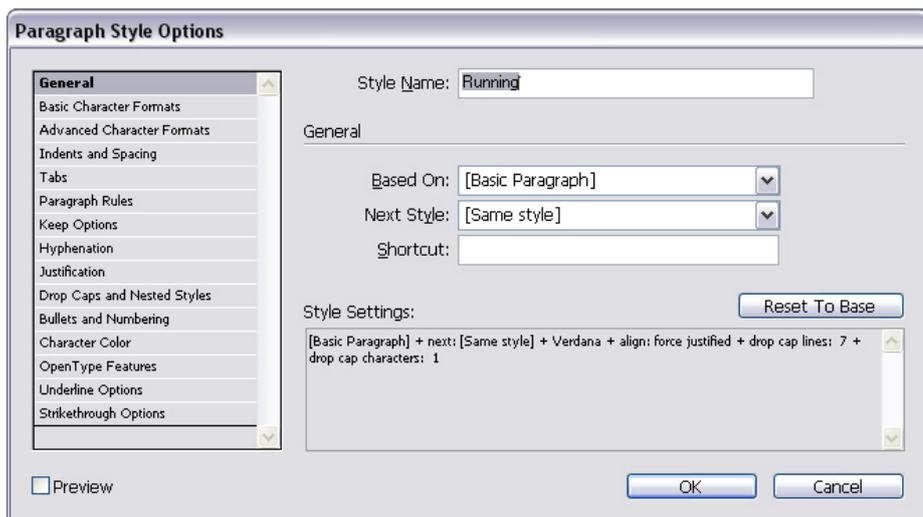


לחיצה עם CTRL תבטל רק את השינויים בתו ולחיצה עם CTRL+Shift תבטל את השינויים בסגנון פסקה בלבד.

כשמוחקים סגנון מהחלון, התוכנה תשאל איזה סגנון אמור להחליף אותו.



חלון הסגנון של הפסקה מכיל הרבה יותר אפשרויות מסגנון תו פשוט.



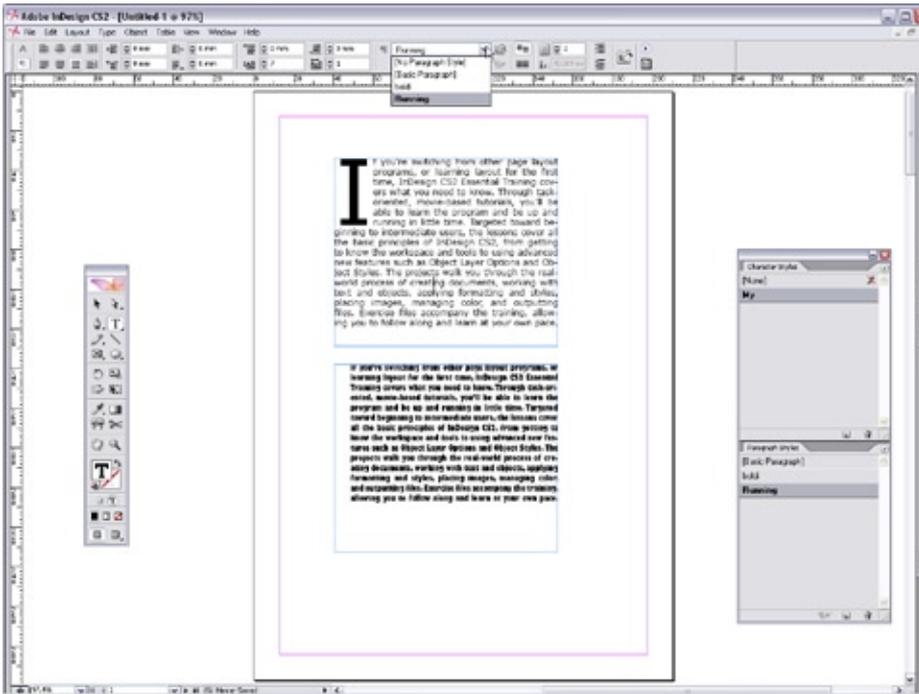
כל העמודות בצד מציגות את מאפייני התו מחלון סגנון הקו ואת כל אפשרויות עיצוב הפסקה שכבר ראינו. הרבה יותר נוח לעצב את הפסקה במסמך וליצור ממנה סגנון. דרך מהירה לבחור סגנון היא מחלון עריכת הפסקה.

[No Paragraph Style] 🗑️
[Basic Paragraph]
Timeline_Date
Article_Body
Article_Credit
Article_Head
Article_Intro_Paragraph_Body
Article_Title
BizStats_Body_with_Indent
BizStats_Head_Bold
BizStats_Subhead
Body
Body_Subhead
Caption_Black
Caption_Black_Large
Caption_Head_Black_Large
Caption_White
Chapter_Title
Headline_Red
Opener_Body
Opener_Head_Large
Opener_Head_Small
Quote_Black_Left_Align
Quote_Black_Right_Align
Quote_Credit
Quote_Grey
Timeline_Caption

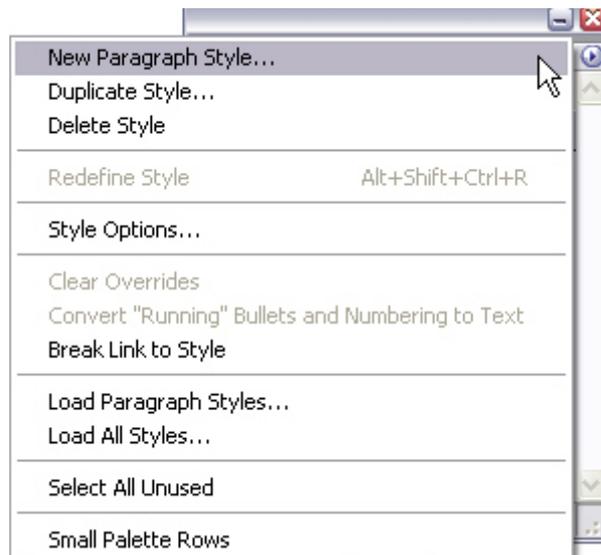
סוג סגנון מיוחד הוא סגנון מקושר שמאד מזכיר את הנושא של דף אב המבוסס על דף אב (יחסי הורה-ילד). שינוי של סגנון אב ישנה את כל המאפיינים המשותפים גם בסגנון ילד.



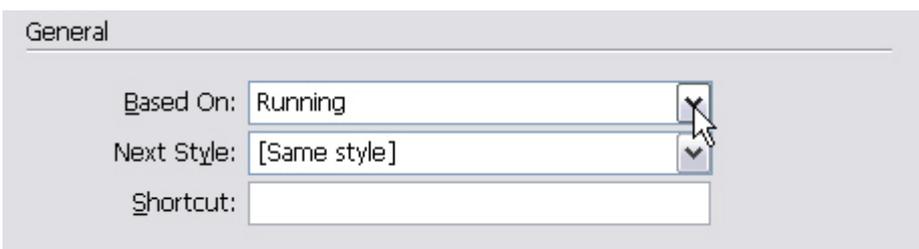
בדוגמא, למשל, הפסקה השנייה צריכה לקבל את אותו סגנון של הראשונה, למעט האות פתיח.



ממקמים את הסמן בפסקה הראשונה ויוצרים סגנון פסקה חדש (מהפקדה בתפריט הצידי שפותחת מייד תיבת שיחה).



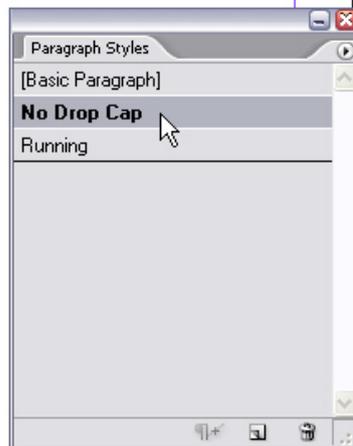
נותנים לו שם חדש, בשדה Based on בוחרים את הסגנון עליו מבססים אותו על הסגנון הקודם.



מחילים אותו על הפסקה השנייה.

If you're switching from other page layout programs, or learning layout for the first time, InDesign CS2 Essential Training covers what you need to know. Through task-oriented, movie-based tutorials, you'll be able to learn the program and be up and running in little time. Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles. The projects walk you through the real-world process of creating documents, working with text and objects, applying formatting and styles, placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your own pace.

If you're switching from other page layout programs, or learning layout for the first time, InDesign CS2 Essential Training covers what you need to know. Through task-oriented, movie-based tutorials, you'll be able to learn the program and be up and running in little time. Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles. The projects walk you through the real-world process of creating documents, working with text and objects, applying formatting and styles, placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your own pace.



מבצעים את השינוי שרוצים וכשהסגנון מסומן בחלון בוחרים בפקודה **Redefine Styles** מהתפריט הצידי.

If you're switching from other page layout programs, or learning layout for the first time, InDesign CS2 Essential Training covers what you need to know. Through task-oriented, movie-based tutorials, you'll be able to learn the program and be up and running in little time. Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles. The projects walk you through the real-world process of creating documents, working with text and objects, applying formatting and styles, placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your own pace.

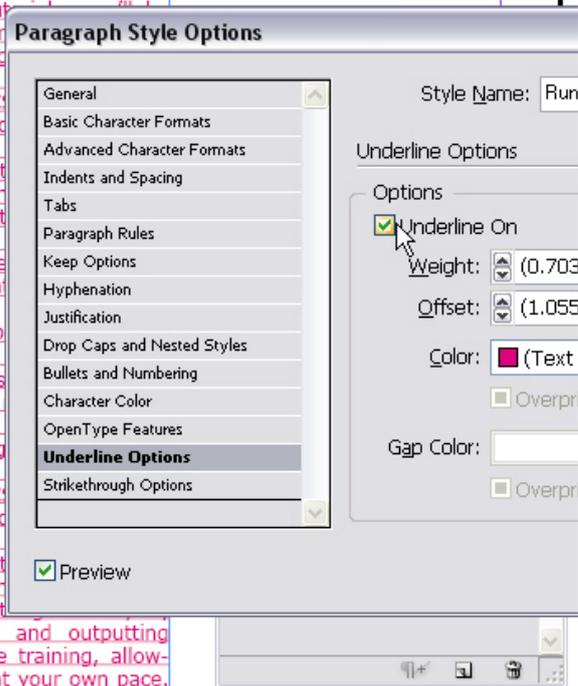
If you're switching from other page layout programs, or learning layout for the first time, InDesign CS2 Essential Training covers what you need to know. Through task-oriented, movie-based tutorials, you'll be able to learn the program and be up and running in little time. Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles. The projects walk you through the real-world process of creating documents, working with text and objects, applying formatting and styles, placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your own pace.



אם נחזור כעת לסגנון הורה ונבצע שינוי בו שמשותף גם לסגנון ילד, השינוי ישתקף בשניהם.

If you're switching from other page layout programs, or learning layout for the first time, InDesign CS2 Essential Training covers what you need to know. Through task-oriented, movie-based tutorials, you'll be able to learn the program and be up and running in little time. Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles. The projects walk you through the real-world process of creating documents, text and objects, applying format and placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your own pace.

If you're switching from other programs, or learning layout for the first time, InDesign CS2 Essential Training covers what you need to know. Through task-oriented, movie-based tutorials, you'll be able to learn the program and be up and running in little time. Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles. The projects walk you through the real-world process of creating documents, text and objects, applying format and placing images, managing color, and outputting files. Exercise files accompany the training, allowing you to follow along and learn at your own pace.

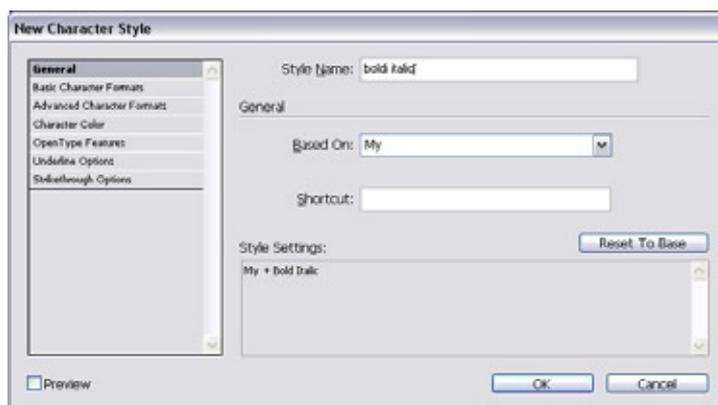


סגנון מקוון

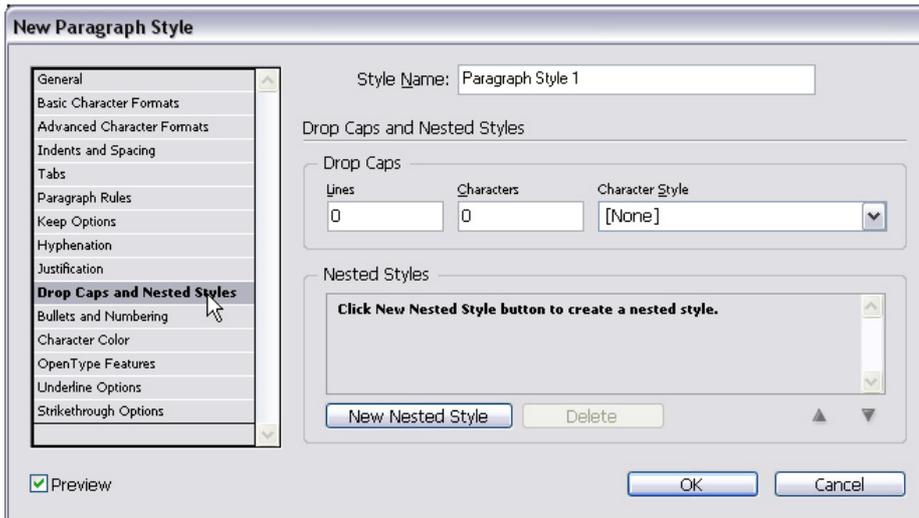
דבר נוסף שניתן לעשות הוא להשתמש בסגנון מקוון. סגנון מקוון הוא סגנון פסקה שלחלק מהתווים בו יש סגנון תו שונה מהתווים האחרים. כדי לעשות את זה יש לעצב פסקה עם סגנון משתנה.

If you're switching from other page layout programs, or learning layout for the first time, InDesign CS2 Essential Training covers what you need to know. Through task-oriented, movie-based tutorials, you'll be able to learn the program and be up and running in little time. Targeted toward beginning to intermediate users, the lessons cover all the basic principles of InDesign CS2, from getting to know the workspace and tools to using advanced new features such as Object Layer Options and Object Styles. The projects walk you through the real-world process of creating

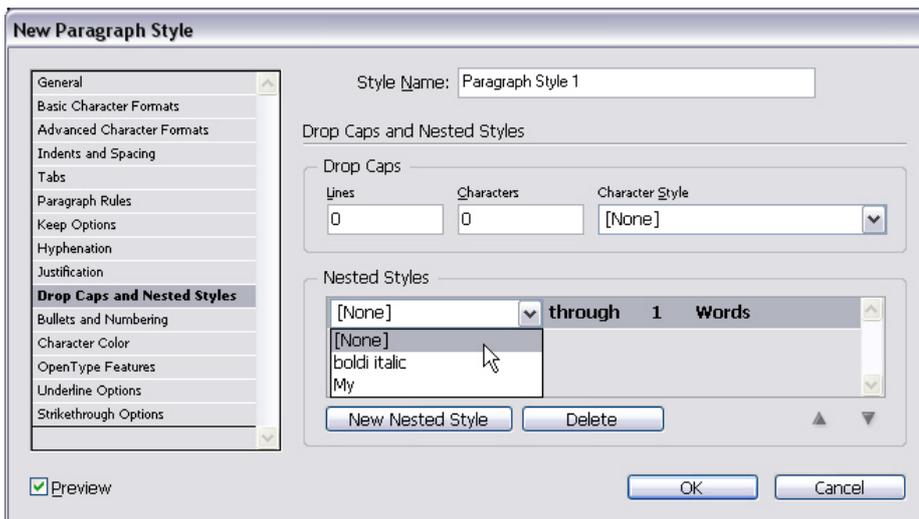
נסמן את המילים השונות וניצור מהן סגנון תו.



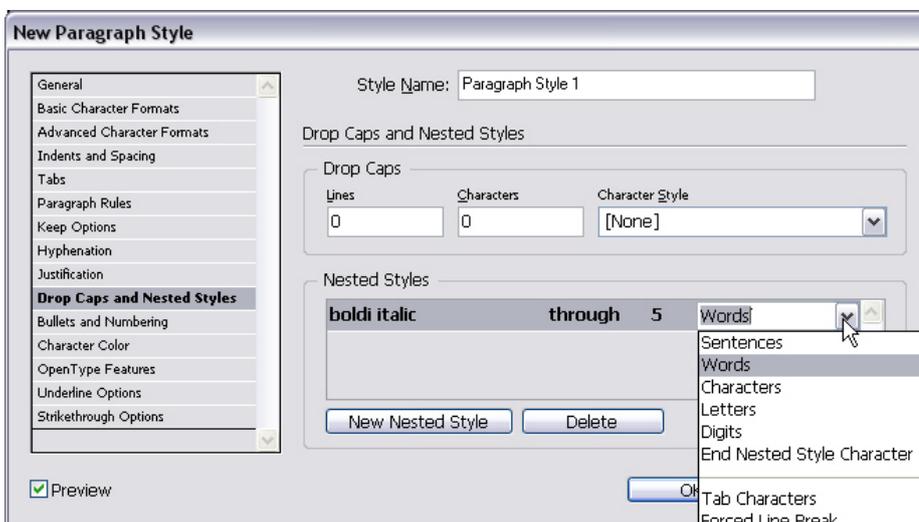
כעת נמקם את הסמן בפסקה (לא היכן שיש מילים בסגנון שיצרנו הרגע)
וניצור סגנון פסקה.



בחלון סגנון הפסקה נבחר בקטגוריה Drop Caps and Nested Styles. במידה וכבר יש בשדה Nested Styles סגנון כלשהו, נמחק אותו. כעת לחץ על כפתור New Nested Styles ונבחר את הסגנון שיצרנו מקודם.



שימו לב שכל שדה ליד שם הסגנון הוא מאפיין ניתן לשינוי.

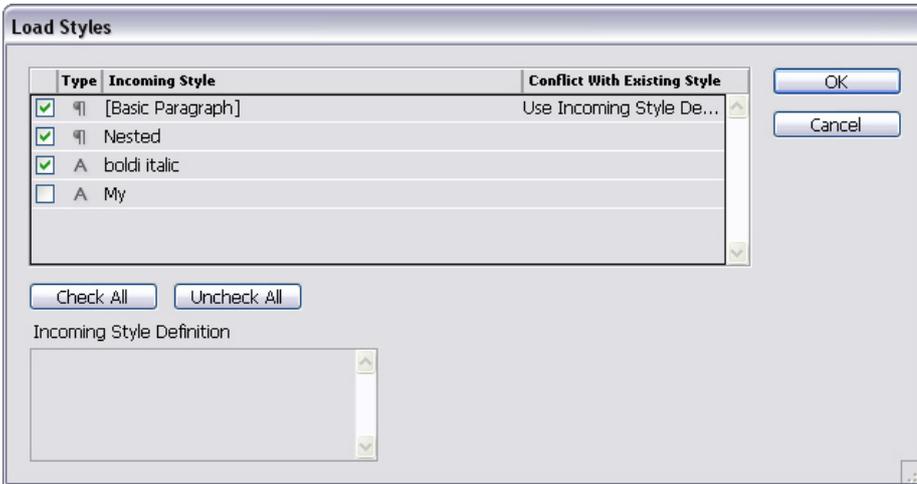


כעת כשנכיל את הסגנון על פסקה הוא יקבל את שניהם.

כל שינוי של אחד מהם ישתקף מייד במסמך.

טעינת סגנון

על מנת לטעון סגנונות מקובץ אחר יש לגשת לתפריט הצידי בחלון ולבחור בפקודה Load Paragraph / Character Styles (תלוי באיזה חלון סגנון אתם נמצאים) או לבחור בפקודה Load All Styles (אין הרבה הבדל ביניהן, תמיד תוכלו לבחור את מי לייבא). כעת בחרו את הקובץ ממנו אתם רוצים לייבא את הסגנונות ובחלון שייפתח בחרו את הסגנונות הרצויים לכם.



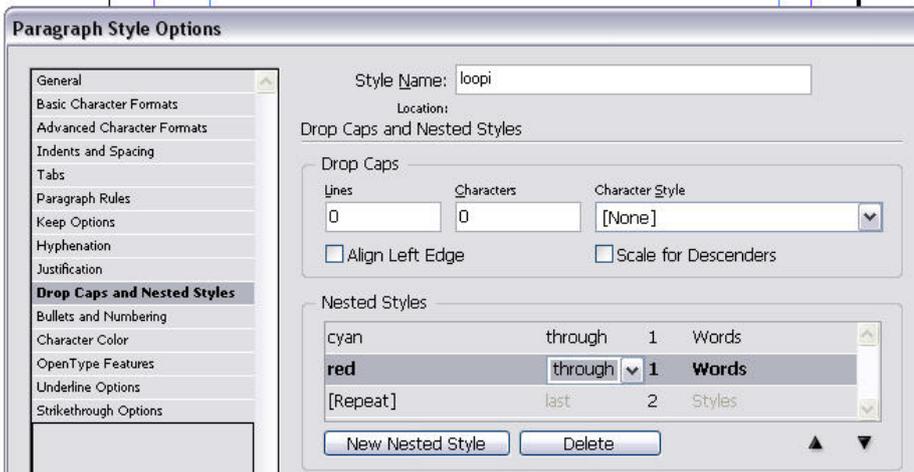
דרך מהירה מאד להחיל סגנון היא באמצעות לחיצה על כפתור Quick Apply בחלון Control.

סגנון מקוון בלולאה

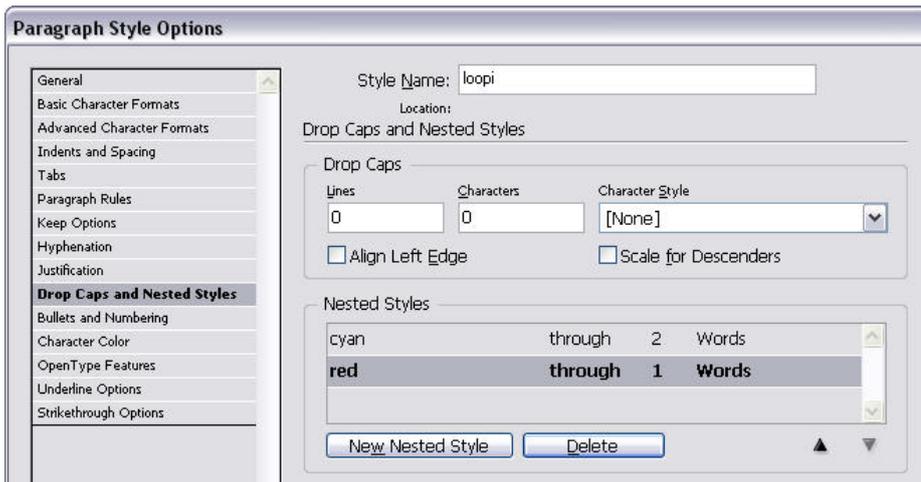
אחד החידושים המבריקים בתוכנה באמצעותו ניתן ליצור סגנון מלל מתחלף בפסקה (לכל מילה, לכל שתי מילים וכדומה).

1. יוצרים לפחות שני סגנונות תו.
2. יוצרים סגנון פסקה והולכים לשדה - Drop Caps and nested styles.
3. יוצרים לפחות שתי שורות בחלונית Nested styles ובחרים בסגנונות הרצויים.

The integument covers the body and protects the deeper tissues from injury, from drying and from invasion by foreign organisms; it contains the peripheral endings of many of the sensory nerves; it plays an important part in the regulation



4. יוצרים שורה שלישית ובוחרים באפשרות Repeat.



והנה התוצאה:

The integument covers the body and protects the deeper tissues from injury, from drying and from invasion by foreign organisms; it contains the peripheral endings of many of the sensory nerves; it plays an important part in the regulation

חלון העמודים

יתרונה הגדול של תוכנת אינדיזיין נעוץ, כמובן, ביכולת שלה ליצור ולנהל מסמכים מרובי עמודים באמצעות פיצ'רים מתקדמים כמו: מספור עמודים או מסמכי אב.

1 1

• **ניווט בין עמודי המסמך**

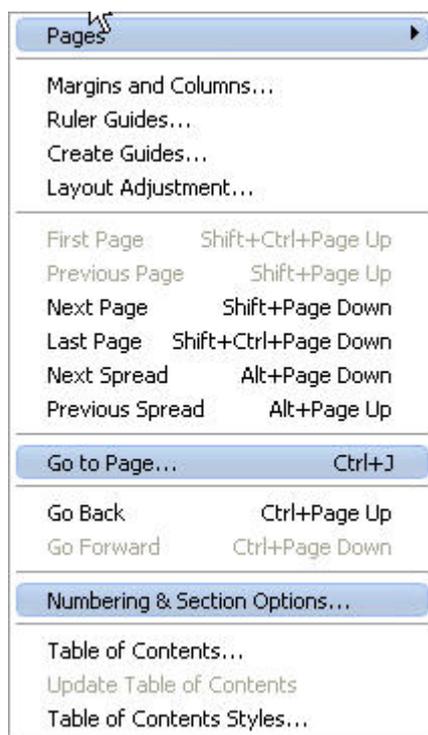
• **יצירת דפי אב**

ניווט בין עמודי המסמך

ניווט בין העמודים השונים יכול להתבצע באמצעות דפדוף בחלון ה- Status. כולל הקלדה של העמוד הרצוי.

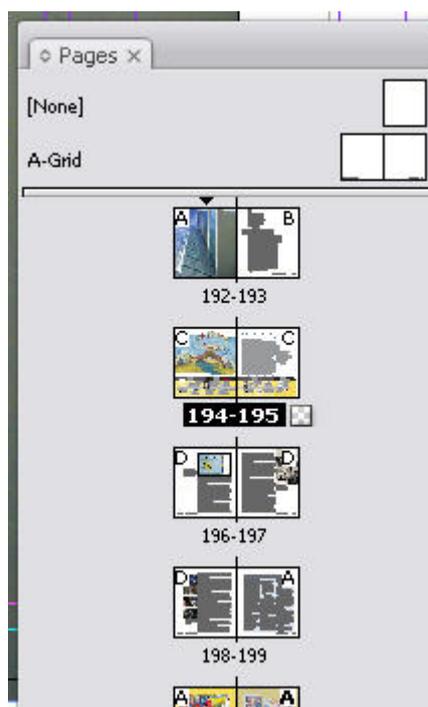
192

הניווט יכול להתבצע גם דרך תפריט Layout ובחירה בפקודות הדפדוף: First, Previous, Next, Last Page לדפדוף בין עמודים או Next/Previous Spread לדפדוף בין צמדי עמודים.



קיצור חביב- צירוף המקשים **ctrl+j** ולאחר מכן הקשת מספר העמוד, יובילו אל העמוד הרצוי (הקיצור פשוט מסמן את מספר העמוד בחלון סטאטוס).

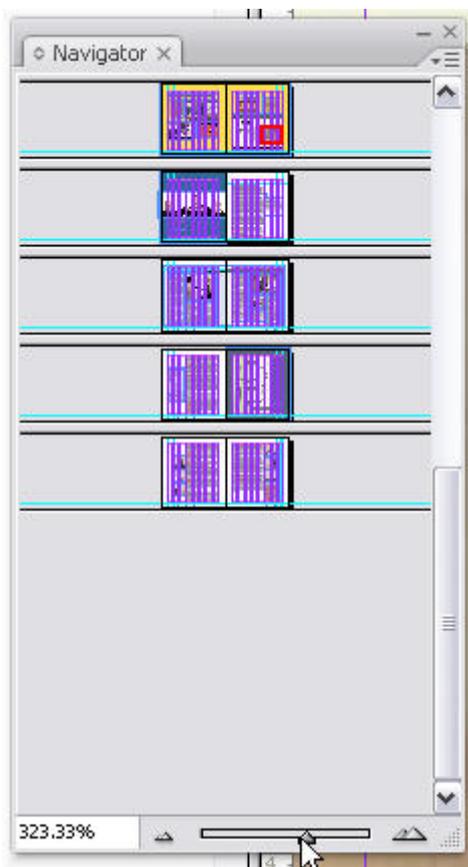
לחיצה כפולה על אייקון העמוד הרצוי בחלון Pages (F12) תוביל גם היא לעמוד המתאים.



ניתן גם לגשת לחלון ה-Navigator שמתפקד בדיוק כמו המקביל שלו בפוטושופ. הנתיב Window > Object & Layout > Navigator יפתח את החלון. חשוב לשים לב לפקודה View all Spreads בתפקיד הצדי של החלון.

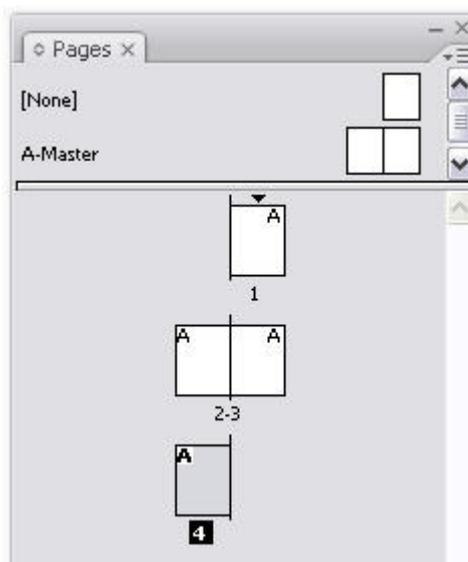


פקודה זו מאפשרת לדפדף בין צמדי עמודים בחלון.

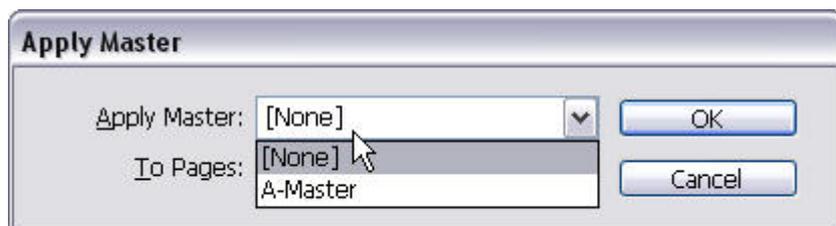


וכמובן שתמיד ניתן לחזור לכלי היד הישן והטוב.

שימו לב שעל כל עמוד בחלון Pages במסמך חדש כתוב A, כלומר שייך למאסטר A.

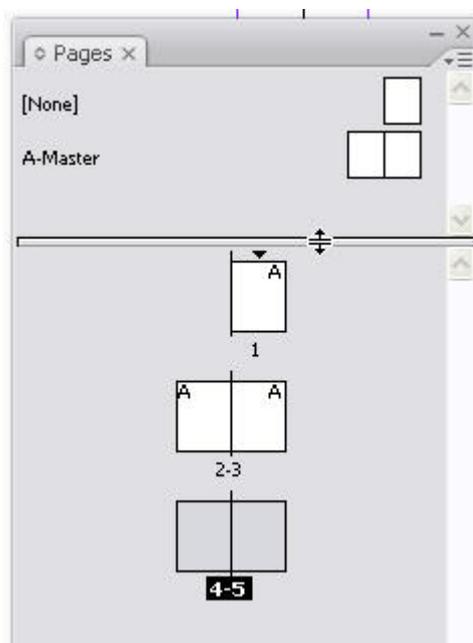


אם לוחצים פעמיים על המאסטר A ומבצעים בו את העריכה, זה ישפיע על כל העמודים המשויכים למסמך אב זה. כדי להחיל אותו על עמודים שאינם שייכים לו, יש ללחוץ עליהם קליק ימני ולבחור ב: Apply Master to Pages ולבחור באיזה מאסטר מדובר.

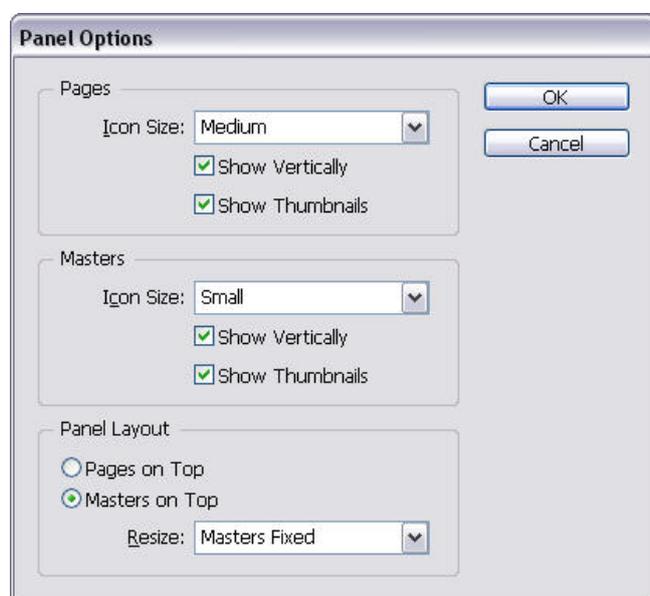


ארגון דפים בחלון Pages

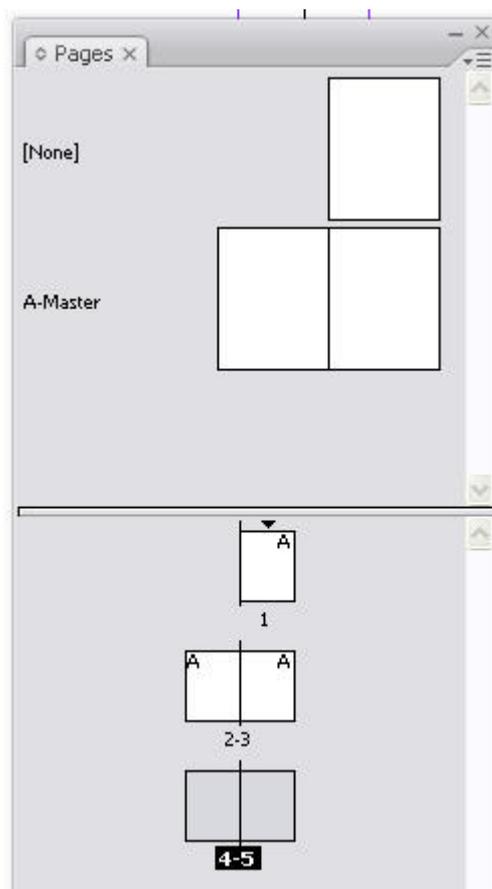
החלק העליון של החלון מציג את דפי האב, החלק התחתון את דפי המסמך, ניתן לשנות את הגודל של כל חלק.



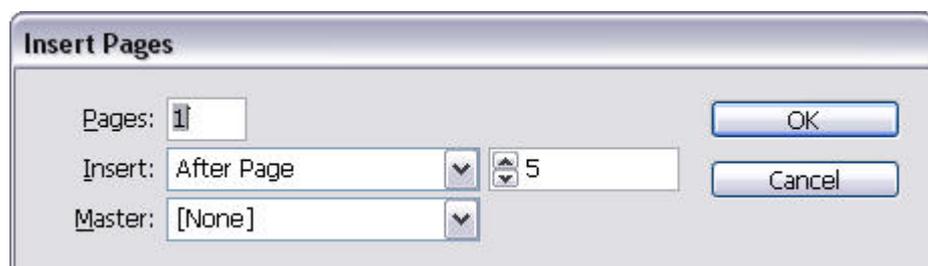
הפקודה Panel Options בחלון הצידי מאפשרת לשנות את מאפייני התצוגה.



ניתן לקבוע את גודל האייקונים של דפי האב והדפים הרגילים, לקבוע אם הם מוצגים אנכית, להפוך את הסדר שלהם ולקבוע מה קורה לשטח של האייקונים (המלבן של דפי האב והמלבן של דפים רגילים) כשמגדילים את החלון (Resize).



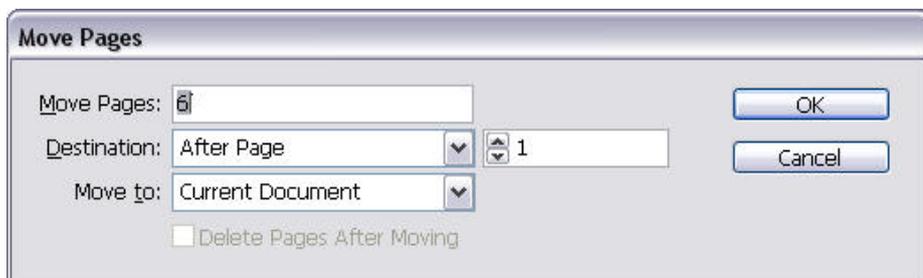
כדי להוסיף דפים למסמך יש מספר דרכים. דרך אחת היא לסמן את העמוד שאחריו רוצים להוסיף עמוד (לחיצה כפולה עליו) ולחיצה על האייקון של דף חדש. דרך שנייה היא להשתמש בפקודה `Layout > Pages > Add Page`. כשרוצים להוסיף מספר עמודים, יש להשתמש בפקודה `Layout > Pages > Insert Pages` או ללחוץ עם מקש `Alt` על האייקון של הוספת דף חדש.



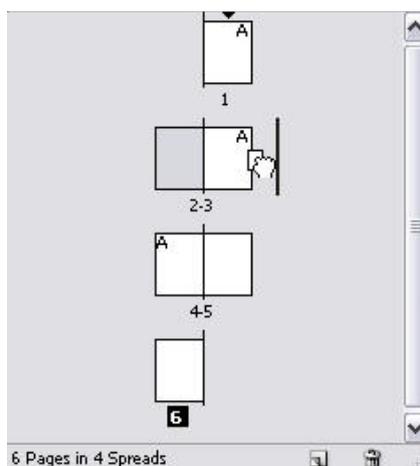
בתיבת השיחה שתיפתח ניתן להגדיר כמה דפים להוסיף, אחרי איזה דף ועל איזה דף אב הוא מבוסס. אפשר גם לגשת לתפריט הצדדי בחלון ולבחור בפקודה `Insert Pages`.

מיקום עמודים

על מנת לשנות מיקום של דפים, יש לסמן את הדפים ולגשת לפקודה `Move Pages` שבתפריט הצדדי בחלון.



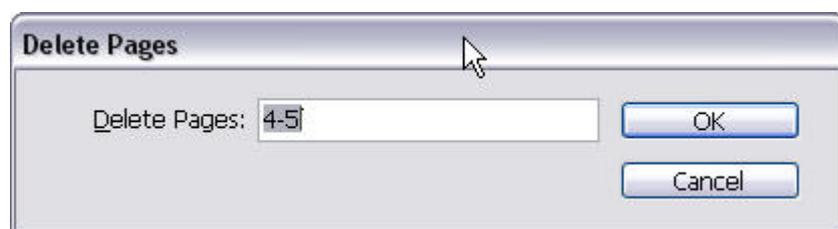
בחלון יש לבחור את העמוד אותו רוצים להזיז, לבחור את היעד שלו (אחרי או לפני איזה עמוד) כשניתן גם להעבירו למסמך אחר (בתנאי שהוא פתוח). ניתן גם להשתמש בפקודה `Layout > Pages > Move Page`. אך כמובן שהדרך הפשוטה והאינטואיטיבית ביותר היא פשוט לגרור אותם (את העמודים הרצויים) לאן שרוצים (כולל כמה עמודים יחד).



מחיקת דפים

על מנת למחוק דפים, יש לסמן את הדפים ולגשת לפקודה `Delete Page` או `Delete Spread` שבתפריט הצדדי בחלון.

שימוש בפקודה `Layout > Pages > Delete Page` יפתח תיבת שיחה בה ניתן להגדיר מחיקה מאיזה עמוד לאיזה עמוד.



הדפים הנבחרים הם אלו שפעולות העריכה עובדות עליהן, ה"מוצבעים" הם אלה שרואים.

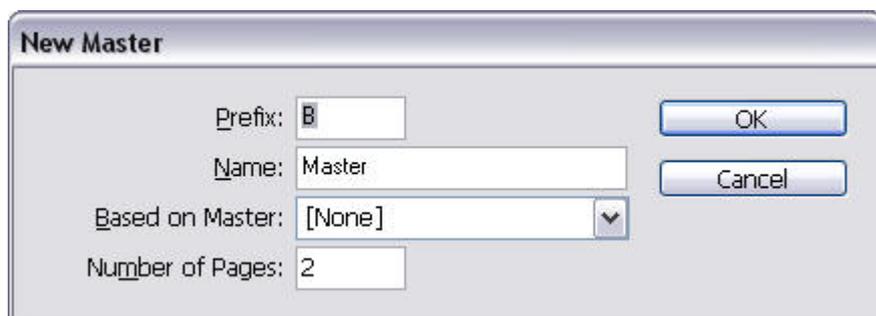


צריך לזכור שיש הבדל בין לסמן דפים בחלון לבין להצביע על דפים. דף שהמספר שלו מושחר הוא "מוצבע", דף שהאייקון שלו אפור הוא "נבחר".



יצירת דפי אב

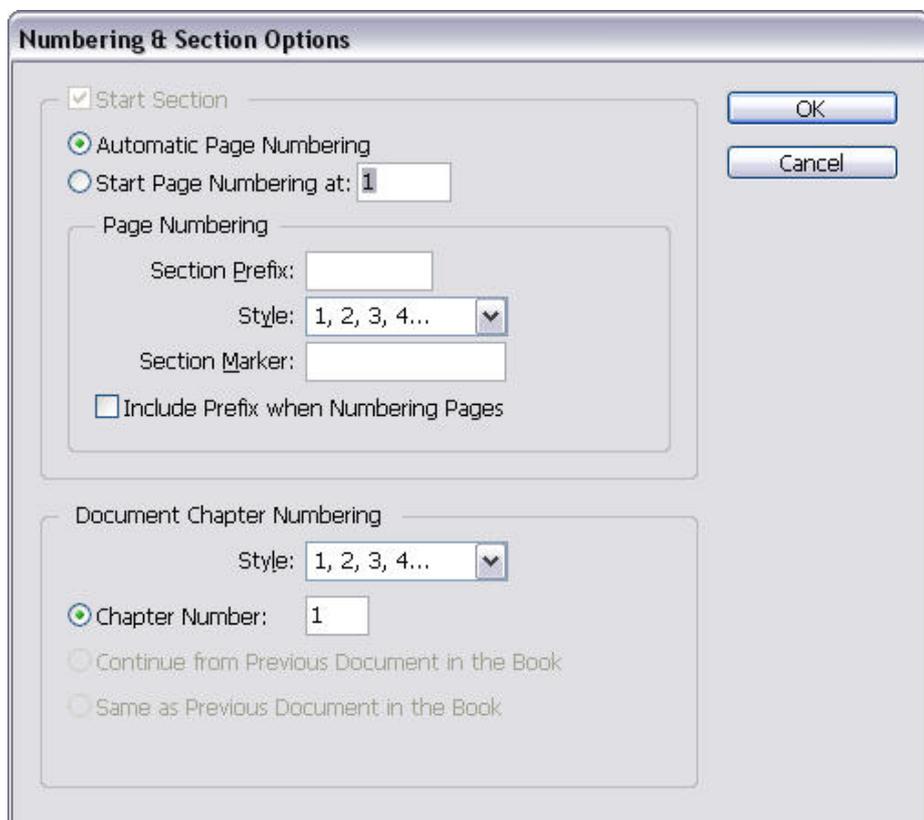
כאמור כשיוצרים מסמך חדש דף האב A מופעל על כולם. כדי ליצור מסמך אב חדש יש לבחור בפקודה New Master מהתפריט הצידי בחלון.



בתיבת השיחה אפשר לקבוע את אות הקידומת של הדף, את שמו ואת מספר העמודים בו (בהמשך ביסוס על דף אב אחר).

מספור עמודים

כדי למספר באופן אוטומטי, יש לגשת לעמוד האב, לבנות משטח מלל ולבחור בפקודה Type > Insert Special character > Markers > Current Page Number. פקודה זו תוסיף את האות "A" שמסמלת את Auto. כל עמוד פנימי שמבוסס על העמוד אב יקבל מספור אוטומטי. כדי לשנות את התחלת המספור, יש לסמן בחלון הדפים את הדף הרצוי ובתפריט הצידי לבחור בפקודה Numbering & Sections Options ובשדה Start Page Numbering להקליד את הערך הרצוי.



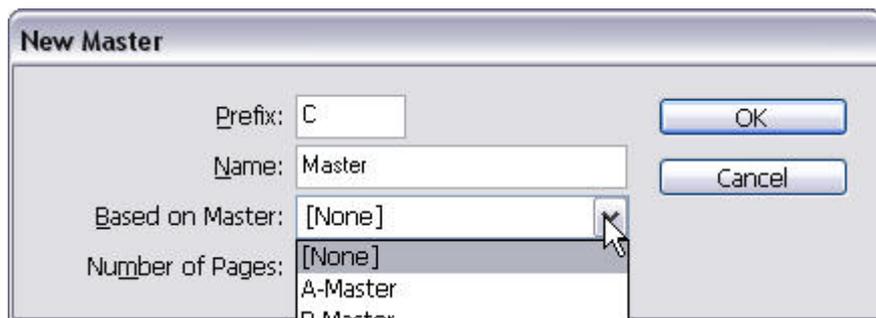
פעולה זו תשנה את מספור העמודים. כמו כן אפשר לשנות את סוג המספור (Style), לבחור קידומת (Section Prefix) ולבקש להציג אותה (Include Prefix When Numbering Pages).

המשך בעמוד...

כדי ליצור המשך בעמוד מסוים, יש לבנות מסגרת מלל שחופפת על המסגרת ממנה רוצים להמשיך, לכתוב מה שרוצים (למשל: "המשך בעמוד...") ואז להוסיף Special Character <<Markers <Next Page Number.

מסמך אב מבוסס מסמך אב

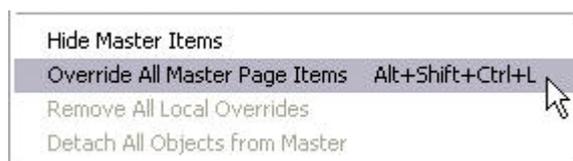
מסמך מסוג זה מאפשר יצירת תתי קטגוריות. למשל, מסמך אב של מגזין ומסמך אב-ילד של עמודי קומיקס במגזין שמבוסס על מסמך האב. דרך אחת לעשות את זה היא להגדיר בעת יצירת מסמך אב חדש שהוא מבוסס על מסמך אב אחר.



דרך אחרת היא לסמן את מסמך האב הרצוי ועם Alt ללחוץ על מסמך האב עליו רוצים לבסס אותו.

עריכת אובייקט המשויך לדף אב

במידה ורוצים לערוך אובייקט ששייך לדף אב וממוקם בדף "רגיל", זה בלתי אפשרי. על מנת לערוך בכל זאת (לעשות לו Override) יש ללחוץ עליו עם המקשים Shift+CTRL וזה מסמן אותו. עם זאת הוא עדיין קשור לאובייקט המקורי בדף אב. בחירה בפקודה Override all Master Page Items תאפשר עריכה של כל העצמים בעמוד המבוסס על עמוד האב.



החלת דף אב על עמוד

ישנן מספר דרכים להחלת דף אב על דף רגיל.

1. סימון הדף ובחירה בפקודה Apply Master to Pages מהתפריט הצדדי בחלון הדפים. (אפשר גם עם קליק ימני על הדף ובחירה באותה פקודה).
2. גרירה של אייקון דף אב אל העמוד המתאים.
3. סימון העמוד הרצוי והקלקה עם מקש Alt על עמוד האב הרצוי.



ארגון מסמכים ארוכים

בפרק זה נסקור כמה מהכלים המתקדמים של התוכנה שיעזרו לנו בארגון והתמצאות במסמכים מרובי עמודים.

12

הערות שוליים

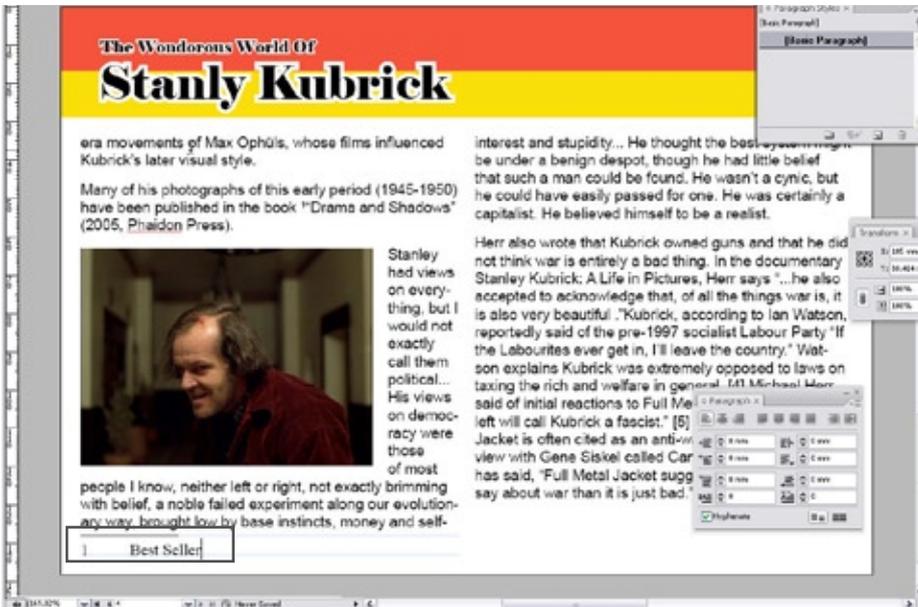
חלוקה לרמות

חיפוש והחלפה של מלל

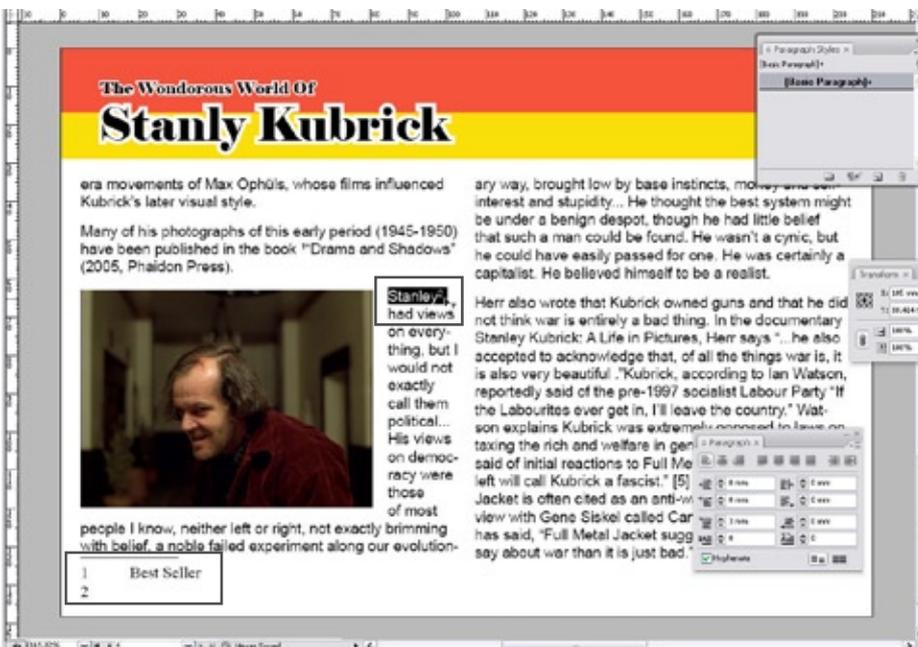
חלון הערות

הערות שוליים

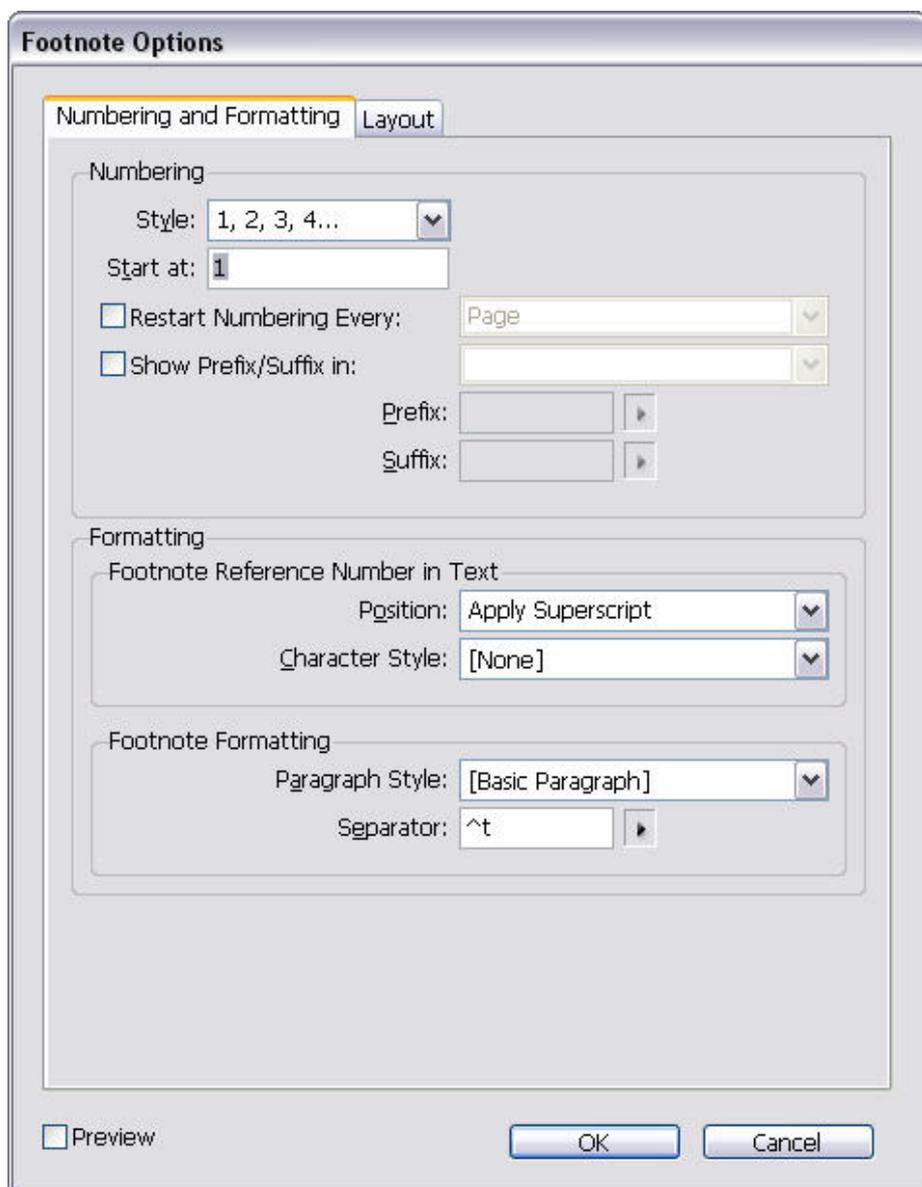
על מנת להוסיף הערת שוליים, יש לסמן את המילה הרצויה, ולגשת ל-
 Type > Insert Foot Note. מייד מתחת לטור הוא מוסיף את הספרה (1) ואז
 ניתן להקליד את ההערה הרצויה.



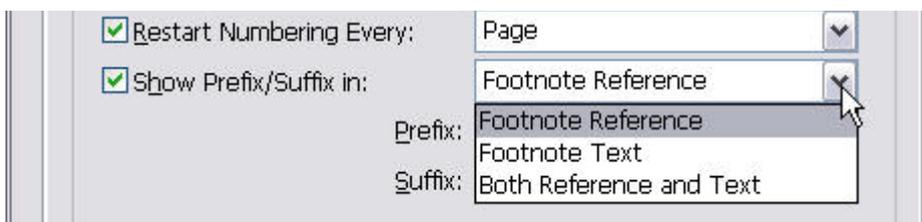
באותה מידה ניתן להמשיך ולהוסיף הערות, כשמעל המילה המוערת תתווסף
 הספרה המתאימה בקטן.



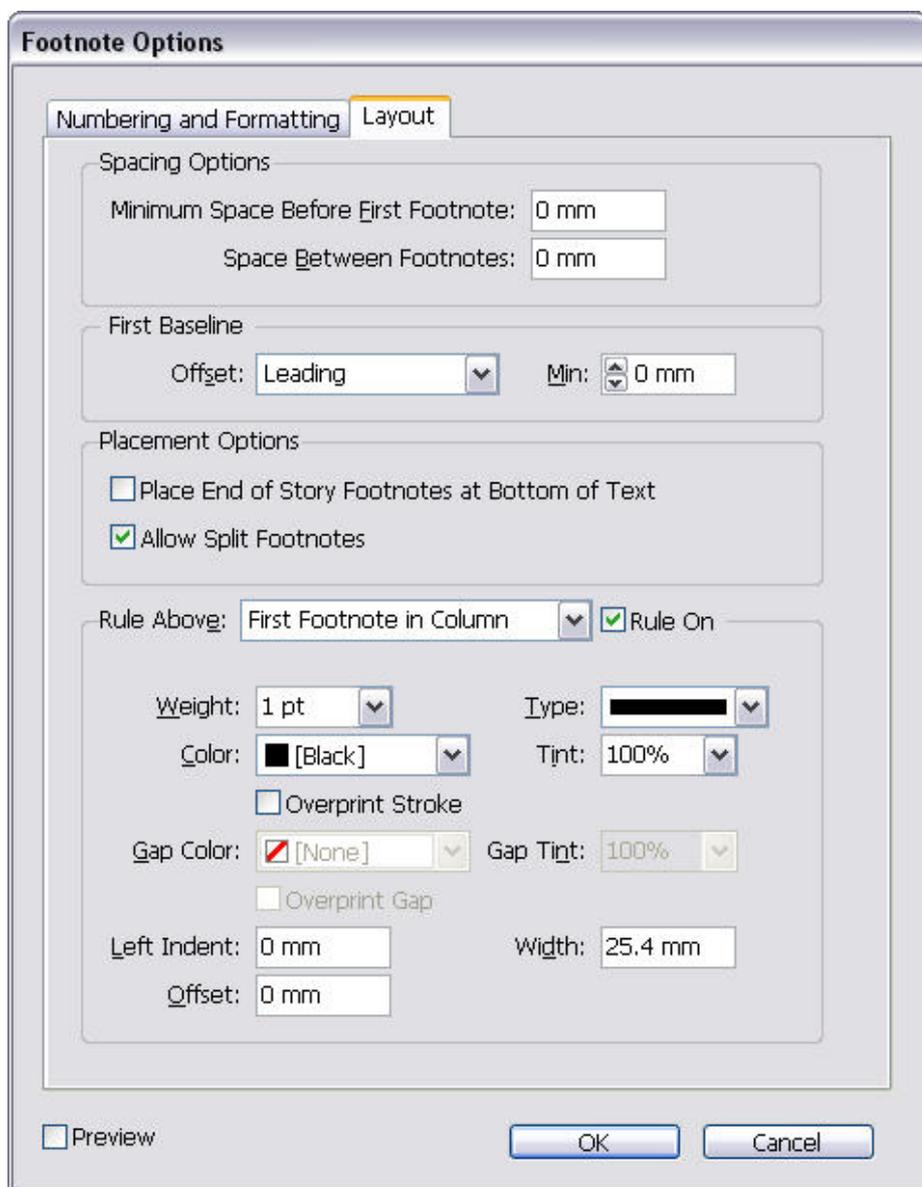
על מנת לערוך את הערות השוליים ניתן לגשת לפקודה Type > Document
 Footnotes Options.



בלשונית Numbering and Formatting ניתן לבחור את ההגדרות הבאות:
 Style - סוג המספור.
 Start At - התחלת המספור.
 Restart Numbering Every - אפשרות ההגדרה מתי המספור מתחיל מחדש.
 Show Prefix/Suffix - מאפשר להוסיף קידומת או סיומת למלל המוער או להערה.



Footnote Reference - עיצוב המלל המוער: האם הוא כתב עילי (Superscript), כתב תחתי (Subscript) או ללא סגנון. כמו כן ניתן לבחור באיזה סגנון (Style) הוא מעוצב.
 Footnote : עיצוב המלל המעיר - בשדה זה ניתן להגדיר את סגנון ומרחק המספור מההערה (כולל אפשרות הקלדה).
 Layout ניתן להגדיר הגדרות עיצוב מתקדמות:

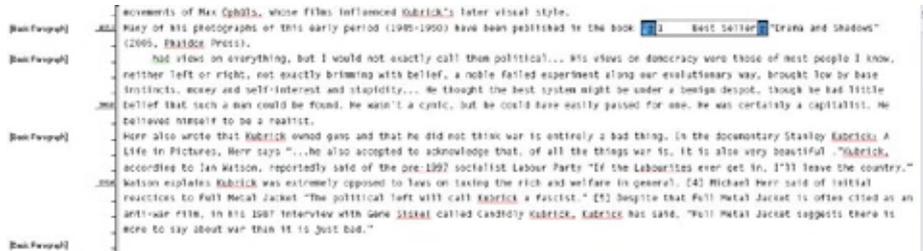


Spacing Options - מרחק לפני ההערה הראשונה (Minimum Space before First Footnote) ובין ההערות (Space between Footnotes).
 First Baseline - היצמדות ההערות לקו העליון שמעל המלל המוער.
 Rule Above - עיצוב הקו שמעל המלל המוער.



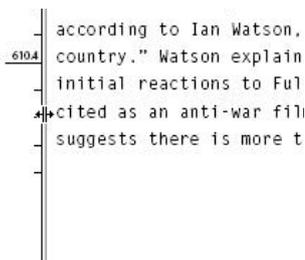
חלוקה לרמות (Story Editor)

יש שני מצבי עריכה למלל בתוכנה, Layout View הוא ברירת המחדל ומצב תצוגה נוסף שנקרא Story Editor. עריכה של מלל במצב תצוגה רגיל, בעיקר כשהוא קטן עשויה להיות לא נוחה. כדי לעבור למצב עריכה של סיפור, יש למקם את הסמן במשטח הרצוי (וזה כולל את אלה שהוא משורשר אליהם) ולבחור בפקודה Edit<Edit in Story Editor. או בקיצור CTRL+Y על מנת להיכנס או לצאת ממצב עריכה זה.



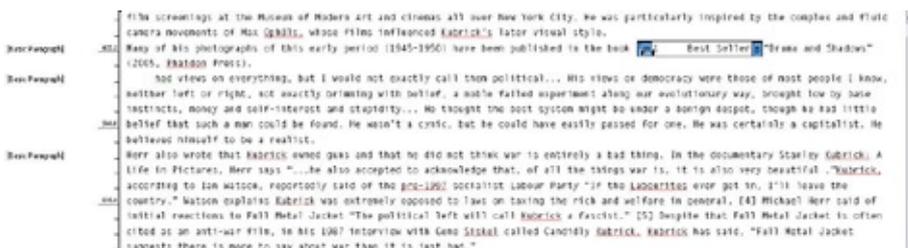
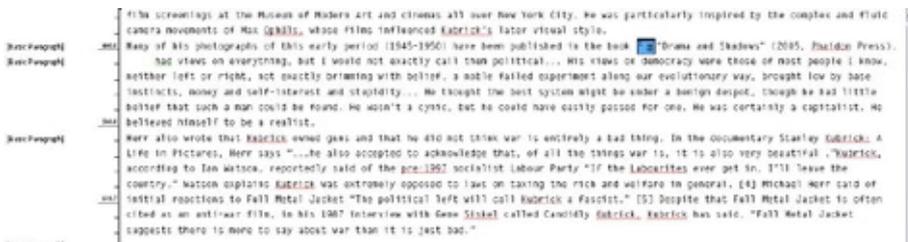
מצב עריכה זה נועד לעריכת מלל. עיצוב מלל יכול להתבצע במצב זה, אך השינויים ישתקפו אך ורק במצב Layout View. במצב עבודה זה כלי העבודה הפעיל היחיד הוא כלי המלל. בצדו השמאלי של החלון ניתן לראות את שם הסגנון שמוחל על אותה פסקה ואת החלוקה לפסקאות. ליד שם הסגנון יש את הסרגל האנכי של הקובץ וקו מפריד בין העמודות שניתן לגרירה.

[Basic Paragraph]

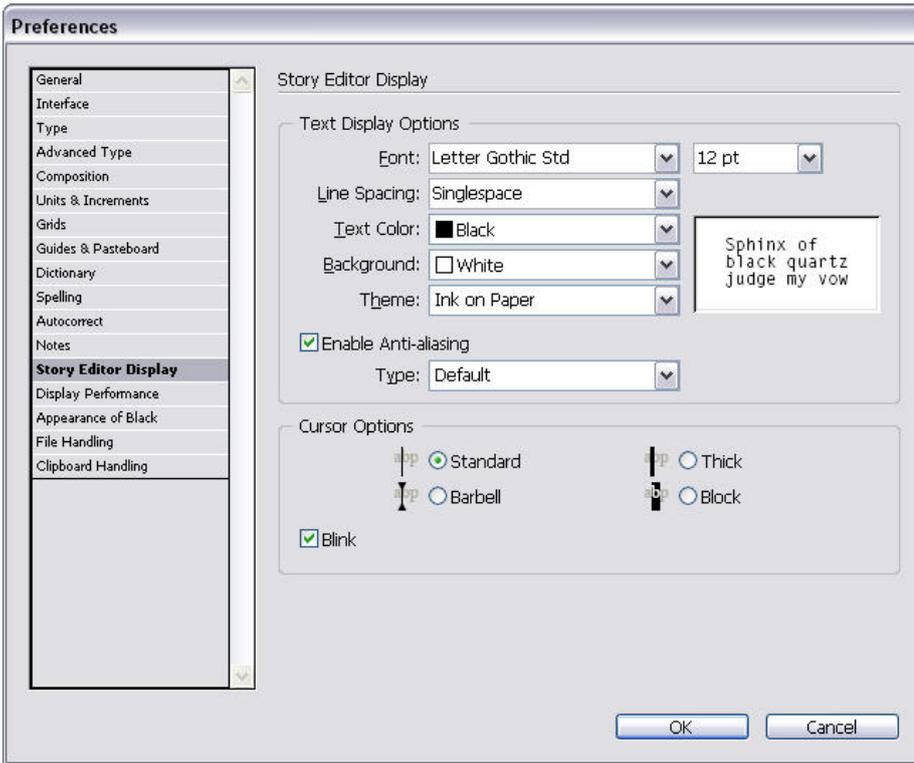


על מנת לשנות את מצב התצוגה של החלון, ניתן לבחור בפקודה Story Editor<View שכמוון פעילה רק במצב תצוגה של חלוקה לרמות. דרך פקודה זו ניתן להציג/להסתיר את עמודות הסגנונות, להציג/להסתיר את הסרגל האנכי ולהציג את הערות השוליים.

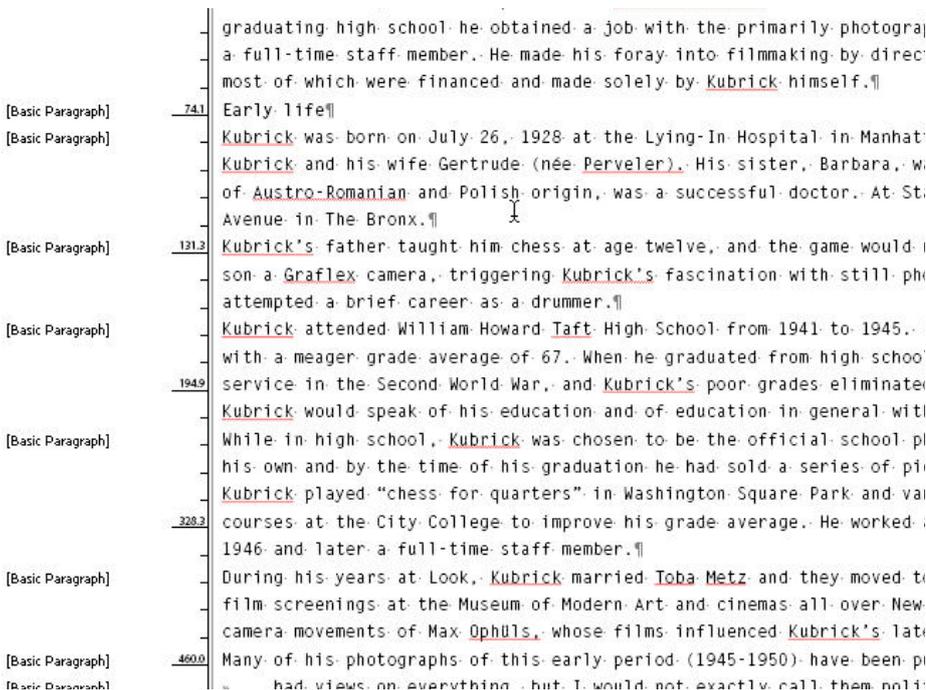
- Hide Style Name Column
- Hide Depth Ruler
- Collapse All Footnotes



ניתן לפתוח ולסגור הערת שוליים גם באמצעות לחיצה עליה.



בחלון זה ניתן לבחור פונט תצוגה שונה, גודל שונה, מרווח שורות שונה, צבע מלל וצבע רקע שונים. מימין יש תצוגה מקדימה קטנה. בשדה Theme ניתן לבחור בערכות תצוגה מוכנות. בשדה Enable Anti Aliasing ניתן לבחור תצוגה מוחלקת של המלל (סימון התיבה) ואת סוג ההחלקה. בחלק Cursor Options ניתן לקבוע את צורת המצביע בחלון ולקבוע האם הוא יכול להבהב או לא. בנוסף ניתן להציג סימנים מיוחדים (מרווחים כפולים, סוף טור, מעבר פסקה וכדומה). ניתן לעשות זה על ידי שימוש בקיצור CTRL+Alt+I (או הפקודה Type<Show Hidden Characters).



חיפוש והחלפה של מלל

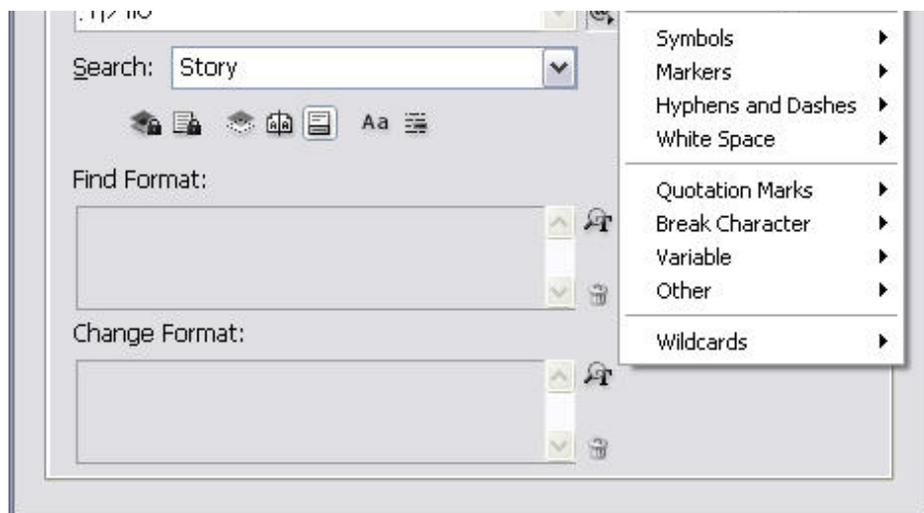
בחירה בפקודה Edit<Find/Change תפתח את חלון חיפוש והחלפת המלל.



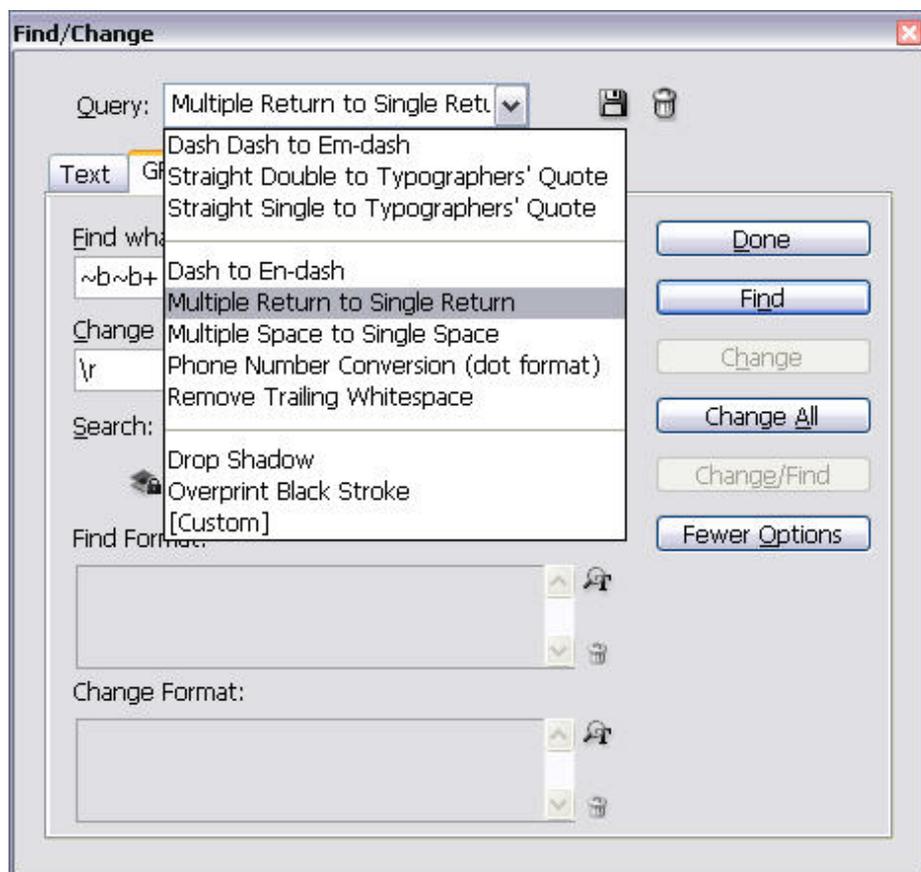
בשדה הראשון כותבים מה המלל שמחפשים, בשדה Change to לאיזה מלל מחליפים אותו, בשדה Search היכן מחפשים ובחלק התחתון מסמנים האם לחפש רק מילים שלמות (Whole Words) והאם החיפוש רגיש לרישיות (Case Sensitive).

הכפתור Find Next מדלג על המילה ומחפש את הבאה, לחיצה על הכפתור Change תחליף את המילה שנמצאה, לחיצה על הכפתור Change All תחליף את כל המילים שהיא תמצא במסמך שזהות למילה שבוצע עליה חיפוש, לחיצה על כפתור Change/Find תחליף את המילה הפעילה ומיד תחפש את המילה הבאה.

לחיצה על החץ ליד שדה החיפוש תאפשר חיפוש של סימנים מיוחדים והחלפתם בסימנים מיוחדים, למשל, החלפה של פסקה חדשה בסוף שורה וכדומה.



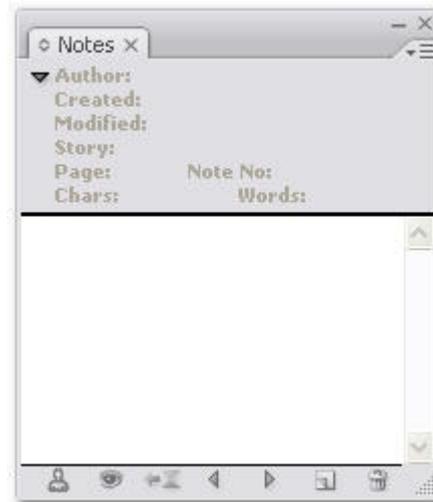
לחיצה על כפתור More Options תפתח חלון בו ניתן להחליף מלל על פי העיצוב שלו. למשל, כל המילים הנטויות יוחלפו למילים מודגשות. אפשר לשלב בין שיטות החיפוש, למשל לחפש את כל המילים «InDesign», אך רק אלו שמודגשות. בנוסף ניתן לבחור חיפושים פופולאריים (ולשמור כאלו), כמו החלפת מירכאות רגילות לטיפוגרפיות (או להפך), מספר Enter ל- Enter בודד, מספר מרווחים בין תווים למרווח אחד וכדומה.



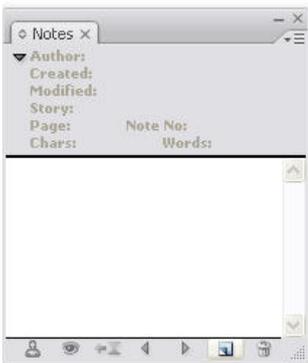
כמו כן ניתן לבצע מספר סוגים של החלפה (מלל, צורות, גליפים) וניתן להגדיר שהחיפוש יעבוד גם על אובייקטים נעולים, עמודי אב אושכבות נסתרות.

חלון Notes

באמצעות חלון זה ניתן לשמור הערות בטקסט עבור משתמש אחר בקובץ.

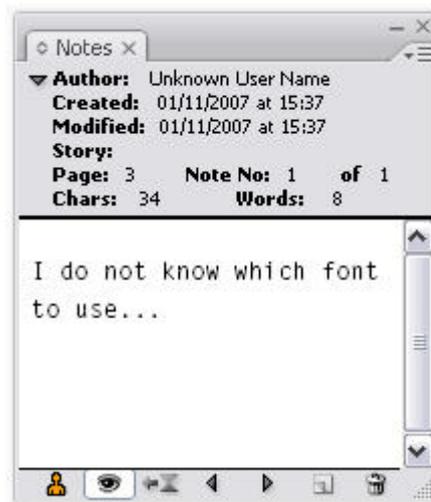


ראשית פותחים משטח מלל וממקמים את הסמן במקום בו רוצים את ההערה ובוחרים ב-New Note.



On March 27, 2007, Adobe finally stopped teasing us with pre-announcements of announcements and officially revealed full details of 13 newly upgraded products that are in some version of the Creative Suite 3. Let me repeat: 13 apps upgraded at the same time. It's like Adobe was a giant can of Coke someone put in a commercial paint mixer turned on high, then popped open so all the new stuff came foaming out at high velocity. To avoid splashing your nice clothes with too much information, I've focused this overview on five of the upgraded CS3 apps: Photoshop, InDesign, Illustrator, Dreamweaver, and Flash. Note that I'm not reviewing the apps. A team is working on the reviews right now, but the apps aren't even shipping yet. I until those writers

ואז כותבים את ההערה הרצויה:



במשטח המלל יופיע אייקון מיוחד:

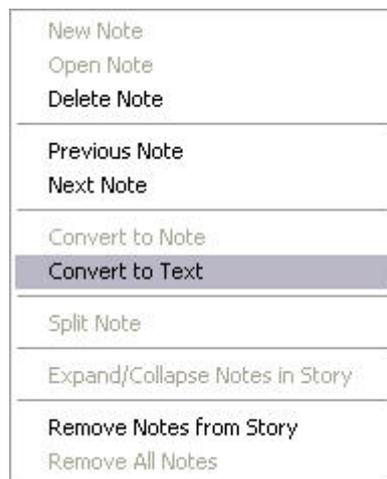
On March 27, 2007, Adobe finally stopped teasing us with pre-announcements of announcements and officially revealed full details of 13 newly upgraded products that are in some version of the Creative Suite 3. Let me repeat: 13 apps upgraded at the same time. It's like Adobe was a giant can of Coke someone put in a commercial paint mixer turned on high, then popped open so all the new stuff came foaming out at high velocity. To avoid splashing your nice clothes with too much information, I've focused this overview on five of the upgraded CS3 apps: Photoshop, InDesign, Illustrator, Dreamweaver, and Flash. Note that I'm not reviewing the apps. A team is working on the reviews right now, but the apps aren't even shipping yet. Until those writers receive final code in a couple weeks, I won't unleash their opinions on you. Instead, what you'll see in the articles linked below is my distillation of the major new features

לחיצה על האייקון תציג אותה בחלון:



are in some version of the Creativ
at: 13 apps upgraded at the same ti
was a giant can of Coke someone p
paint mixer turned on high, then p
ew stuff came foaming out at high
l splashing your nice clothes with
tion, I've focused this overview or
d CS3 apps: Photoshop, InDesign,
reaver, and Flash. Note that I'm nc
. A team is working on the review:
tups aren't even shipping yet. Unti
final code in a couple weeks, I won
nions on yo
linked below

באמצעות חלון ההערות ניתן לדפדף ביניהן ובתפריט הצדדי ניתן להמירן למלל רגיל או להפך.

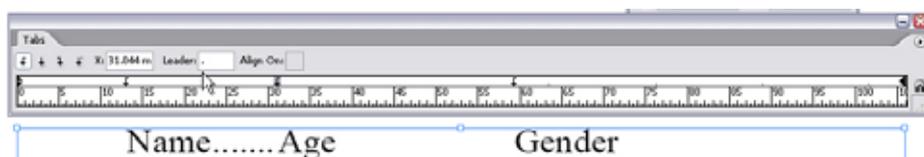


טבולאטורים וטבלאות

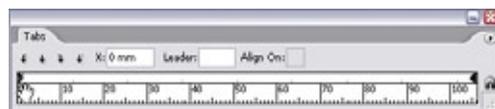
באמצעות טבולטורים ניתן לארגן מלל באמצעות «קפיצות» מסוימות בתוך המלל ליצירת אלמנטים כדוגמת: תוכן עניינים או אינדקס. טבלאות מאפשרות לארגן את המידע הטאבולרי בצורה גראפית.

13

- שימוש בטאבולטורים
- טבלאות
- סגנון טבלה
- סגנון תא



באמצעות חלון הטאבים ניתן ליצור גם כניסות תלויות. בצד השמאלי של החלון ממוקמים שני אייקונים של משולשים שחורים. המשולש העליון (ניתן לקבוע את מיקומו על ידי גרירה או על ידי קביעת ערך מספרי) קובע את הכניסה של השורה הראשונה בפסקה.



גרירה של המשולש התחתון עם מקש Shift, תיצור כניסה תלויה.

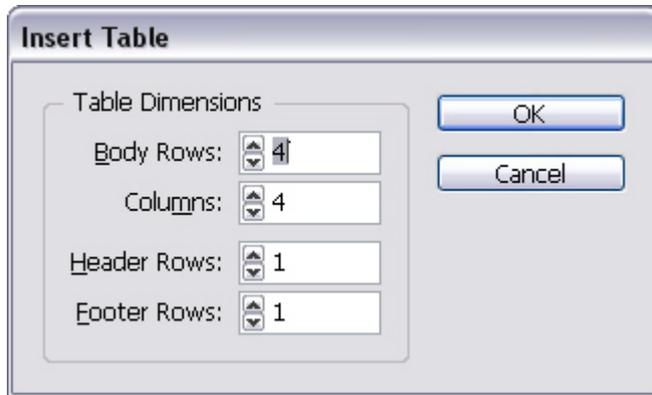


טבלאות

יצירת טבלה

על מנת ליצור טבלה, יש למקם את הסמן בתוך אובייקט מלל ולבחור בפקודה **Table > Insert Table**.

טבולאטורים וטבלאות



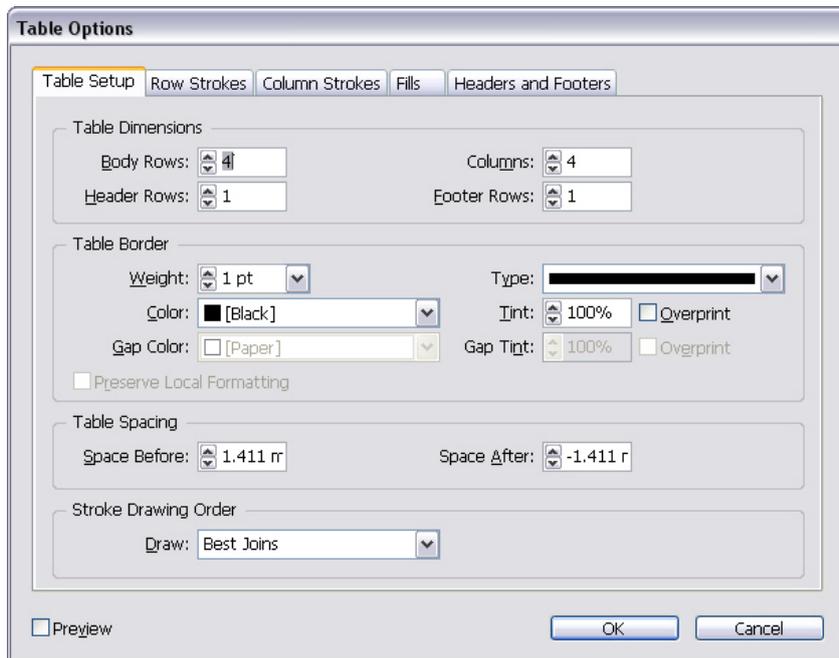
Day	Company	Contact Man	Hour
Sunday	Osem	Joe	1330
Monday	Elite	Bill	1425
Tuesday	Shaar	Gil	1635
wednesday	Dimgo	David	1755
Thurthday	Miracle	Nehama	0848

עריכת טבלה

סימון הטבלה יציג בחלון Control את מאפייניה.



בחירה בפקודה **Table > Table Options > Table Setup** תפתח תיבת שיחה עם המאפיינים של הטבלה.

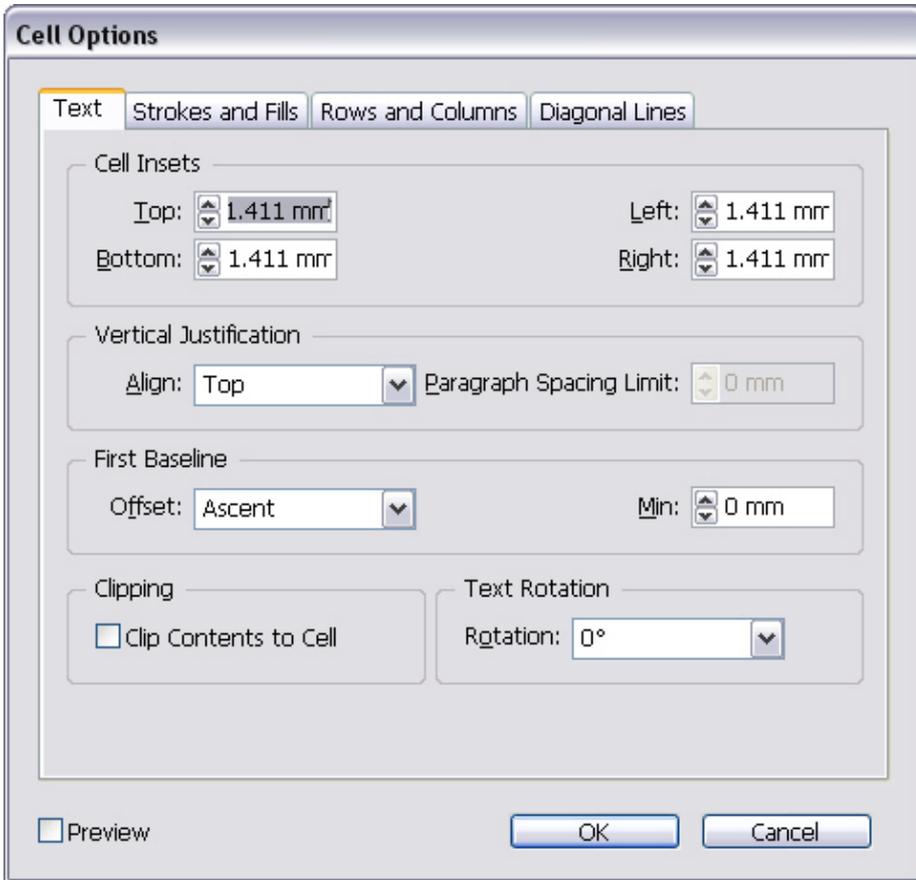


סימון הטבלה יציג בחלון Control את מאפייני התאים.



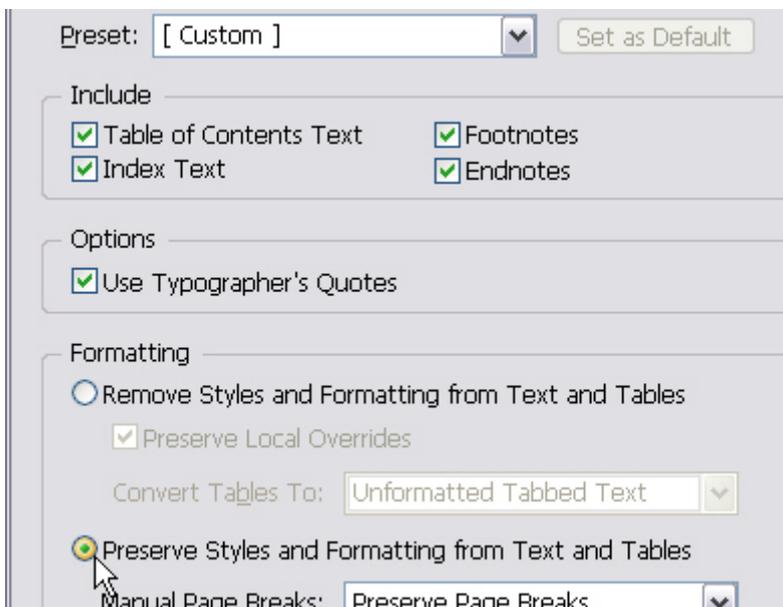
בחירה בפקודה Table > Cell Options ואחת הפקודות הפנימיות תפתח תיבת שיחה עם המאפיינים של התאים.

טבולאטורים וטבלאות



ייבוא טבלה מוורד

במקום ליצור את הטבלה באינדיזיין אפשר גם לייבא טבלה מתוכנת וורד. אם בוחרים לשמור את מאפייני העיצוב של קובץ הוורד בעת מיקומו במסמך אינדיזיין, הטבלה תשמור על נתונה והיא תיבוא כטבלה.



לעומת זאת אם תבחרו להסיר את מאפייני העיצוב של הקובץ, היא תבוא בצורה של מלל מופרד בטאבים. במידה ויביאתם את המלל מופרד בטאבים, תוכלו תמיד לסמן את המלל ולבחור בפקודה `Table<Convert Text to Table`.

סימון טבלה וחלקיה

כדי לסמן שורה בטבלה יש למקם את הסמן מחוץ לטבלה וללחוץ על העכבר מצידה של הטבלה.

Day	Company	Contact Man
Sunday	Osem	Joe
Monday	Elite	Bill
Tuesday	Shaar	Gil
wednesday	Dimgo	David
Thurthday	Miracle	Nehama

כדי לסמן טור בטבלה יש למקם את הסמן מחוץ לטבלה וללחוץ על העכבר מעל לטבלה

Day	Company	Contact Man
Sunday	Osem	Joe
Monday	Elite	Bill
Tuesday	Shaar	Gil
wednesday	Dimgo	David
Thurthday	Miracle	Nehama

לחיצה על העכבר בתוספת מקש Shift אפשר לסמן כמה שורות או כמה טורים, לחיצה בקצה הטבלה תסמן את כולה.

Day	Company	Contact Man
Sunday	Osem	Joe
Monday	Elite	Bill
Tuesday	Shaar	Gil
wednesday	Dimgo	David
Thurthday	Miracle	Nehama

על מנת לסמן תא בודד יש ללחוץ ולגרור את העכבר או להשתמש בקליק ימני בעכבר ולבחור בפקודה `Select Cell`. במידה וקיימים מספר רב של תאים, ורוצים לגשת לתא מסויים ניתן לבחור בפקודה `Table<Go to Row`.

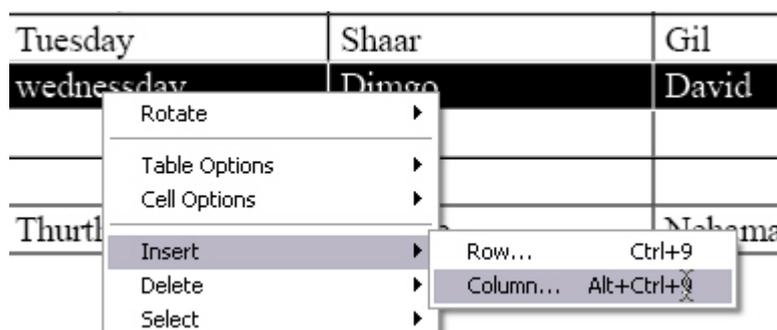


הוספת ומחיקת שורות וטורים, מרווחים ויישור תאים

בחירה בפקודה Table > Insert Row/Column מאפשרת להוסיף עמודות או שורות.

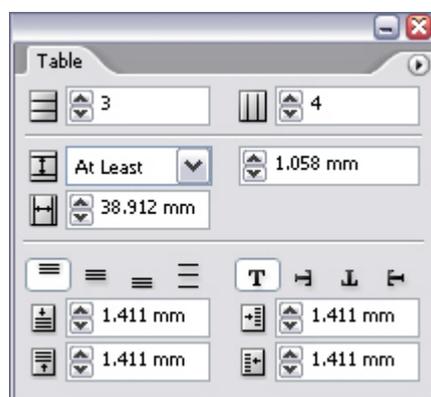


אפשר לבצע זאת גם בקליק ימני. מחיקה של שורות או עמודות נעשית גם היא בעזרת הקליק הימני בעכבר.



דרך נוספת למחיקה היא באמצעות הפקודה Table > Delete.

עריכה של טבלה יכולה להתבצע דרך Window > Type & Tables כשבחלון יש להקליד את מספר השורות / תאים הרצוי.



גרירה עם Alt של קו בטבלה תשכפל את השורה / עמודה. (קודם לגרוח, אז להוסיף Alt).

כמו כן ניתן למזג תאים דרך החלון Control (או בעזרת קליק ימני בעכבר). הפעולה תבצע על התאים המסומנים במסמך.

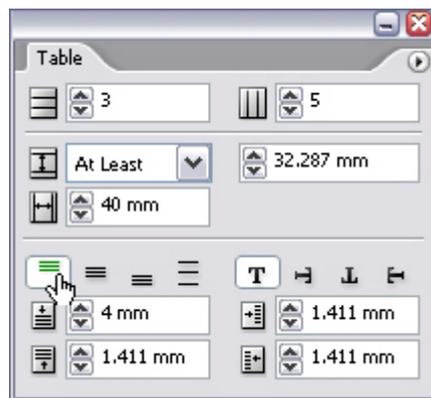


באמצעות הפקודות Split Cell Vertically / Horizontally ניתן לפצל תא לשני תאים.

שינוי מרווחים בין תאים יכול להתבצע באופן ידני.

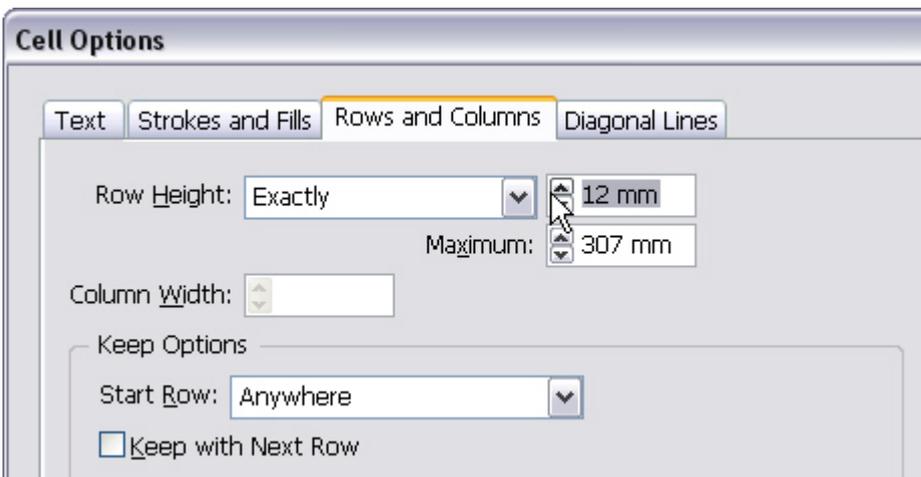
Company		Contact Man
Osem		Joe
Elite		Bill
Shaar		Gil

כמו כן אפשר בחלון לשלוט ביישור האנכי של המלל בטבלה.



בחלון Cell Options ניתן לבחור את מרווחי התאים (Cell Insets). שינוי גודל של טבלה יכול להתבצע ידני עם כלי המלל.

שינוי אחת המסגרות הקיצוניות + Shift ישנה את כולן (רוחב או גובה). אפשרות אחרת היא האפשרות המספרית. מסמנים את התא הרצוי וניגשים ל- Table > Cell Options > Rows & Columns וקובעים את הערך הרצוי.



שינוי גודל טבלה ידני משנה רק את הטבלה עצמה, ללא התוכן שנמצא בה.

שינוי גודל עם החץ של המסגרת + לחיצה על מקש Ctrl ישנה את גודל הטבלה עם תוכנה.

החזקת Shift תשנה את גודל המסגרת מבלי לצאת מהטור (חוץ ממסגרות הקצה).

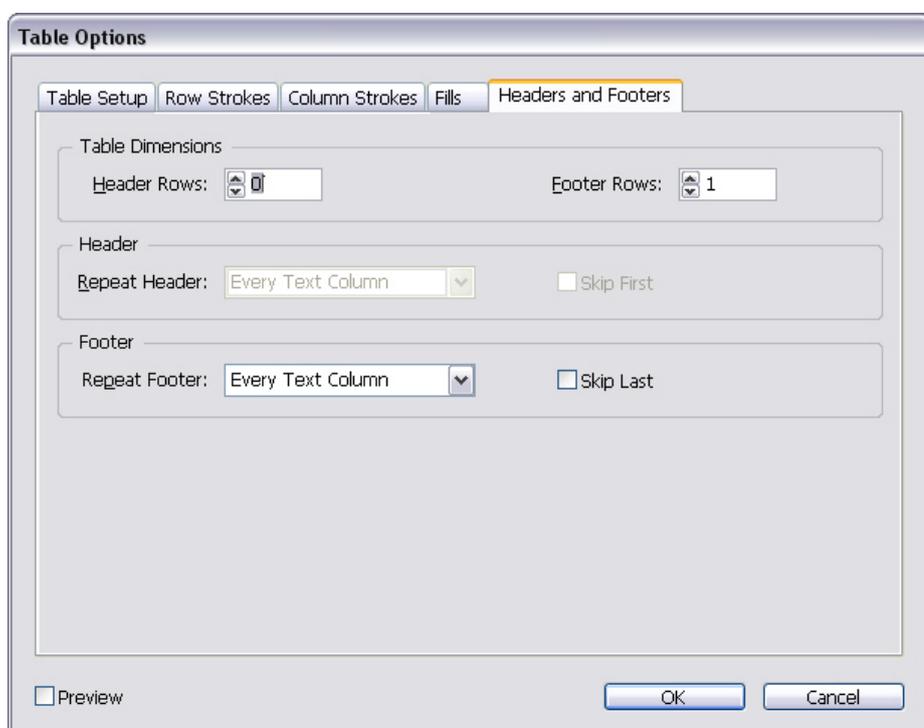
פעולה זו ניתנת לביצוע גם בחלון Control או בחלון Table. אם מוצגת נקודה אדומה בקצה הטבלה זה אומר שלא רואים את כל התוכן הממוקם בטבלה.

Top	Rank	Company
jhkjh	jhjk	hjkh
khj	khjk	Hjkhkj
hkjh	jkjhk	hjkh
kjhjk	hjk	hjkh
kj	hjk	hjkh
Created By	Joe levi	1925

כדי לפזר את השורות והעמודות במרחקים שווים, יש לבחור ב-
Table <Distribute Columns Evenly או Table <Distribute rows Evenly.

Header & Footers

לכל טבלה אפשר ליצור תאים מסוג Header או Footer (או שניהם). תאים אלו הם למעשה שורה עליונה ותחתונה קבועים בטבלה. הרעיון הוא שלא משנה כמה הטבלה ארוכה ולאן היא נמשכת, הם יוצגו תמיד. באמצעות הפקודה Table <table Options <Headers and Footers אפשר להוסיף תאים מסוג זה גם במידה ולא קבענו מראש את האפשרות בעת יצירת הטבלה.



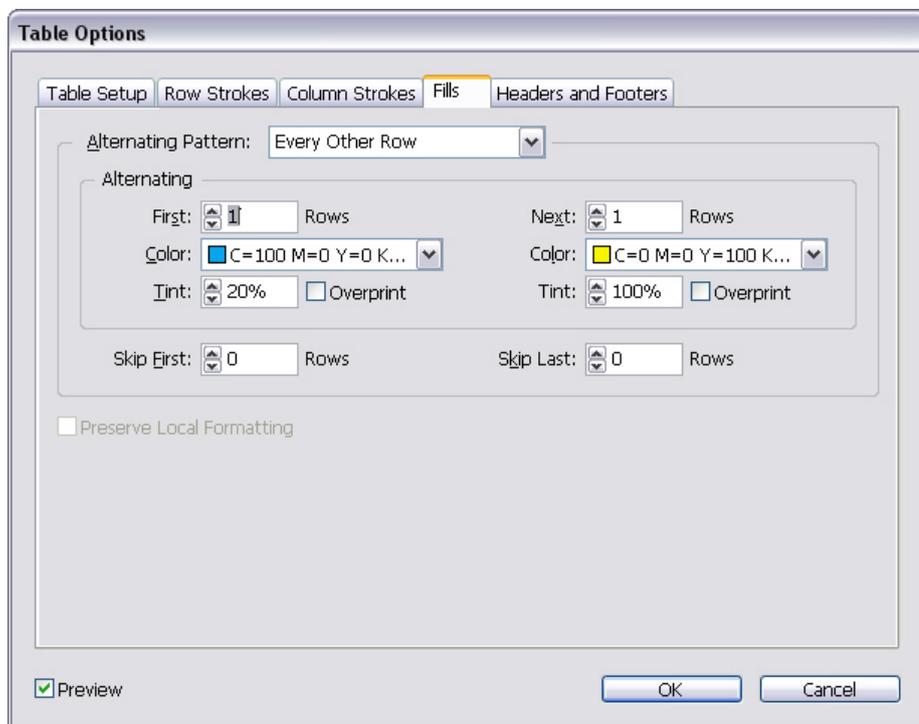
לחילופין אפשר להשתמש בקליק ימני להמרת שורה קיימת לאחת מהשורות הרצויות.

אפשר גם לסמן שורה עליונה / תחתונה ולבחור בפקודה Table<Convert Header to Body באפשרות Rows<to header/footer או לשורה רגילה.

עיצוב תאים

בתפריט Table<table Options<Alternating Fills מתחלף כל כמה שורות.

טבלאות וטבלאות



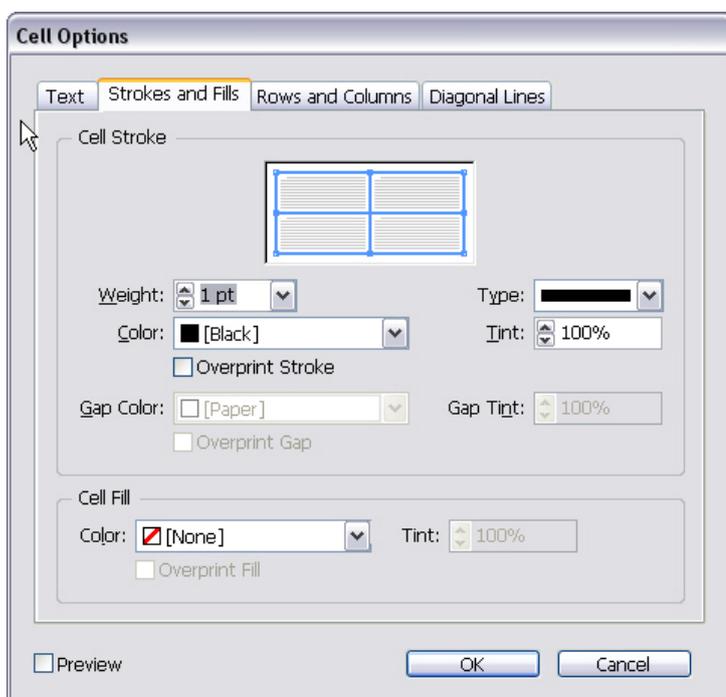
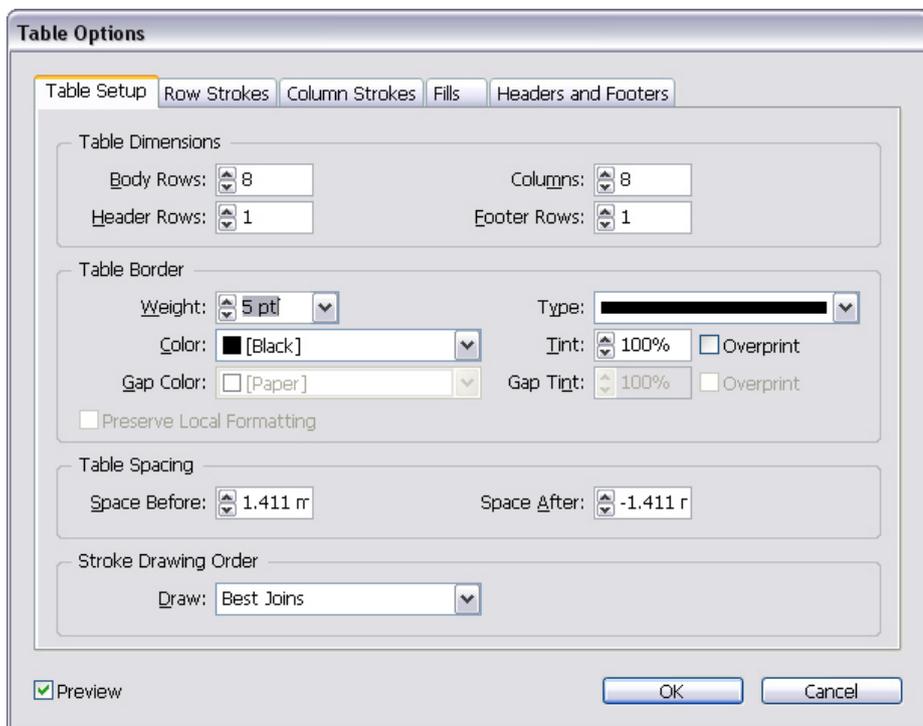
אפשרות זו לא תחול על ה-Header וה- Footer.

hkhj	hjk	hkh
khj	khjk	Hjkhkj
hkjh	khjk	hkh
khjk	hjk	hkh
khj	hjk	hkh
khj	khj	khjk
hjk	khkh	khj
khj	khj	hkh
Created By	Joe levi	1925

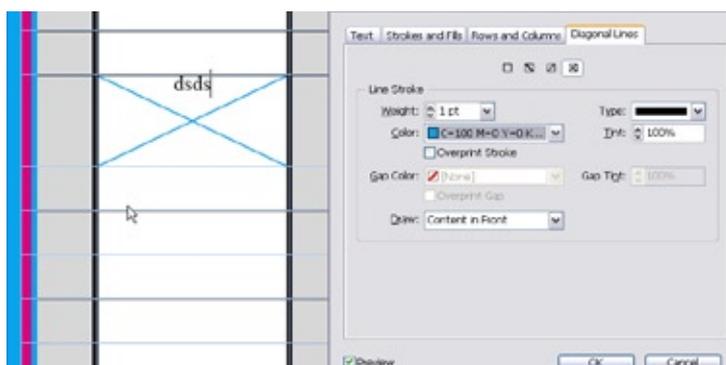
שימו לב לאפשרות בחלק התחתון של החלון ששומרת על הגדרות העיצוב הקיימות של התא.

Preserve Local Formatting

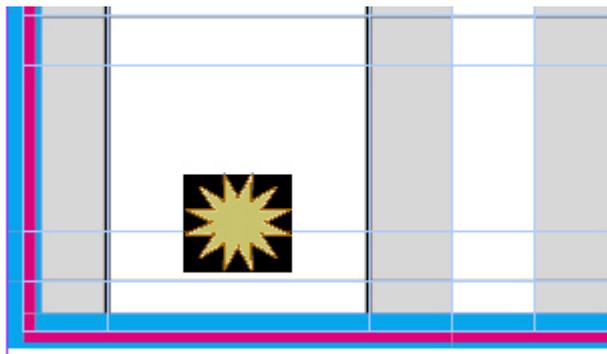
כשמעצבים טבלה יש להבדיל בין עיצוב בחלון טבלאות לבין חלון תאים.



עיצוב תאים נקרא עיצוב מקומי, ואילו עיצוב הטבלה הוא כללי. בדיאגרמה הבאה (ראו צילום מסך) אפשר לבטל את הקווים עליהם לא רוצים להחיל את המאפיינים. בחלון תאים אפשר גם ליצור קווים אלכסוניים.



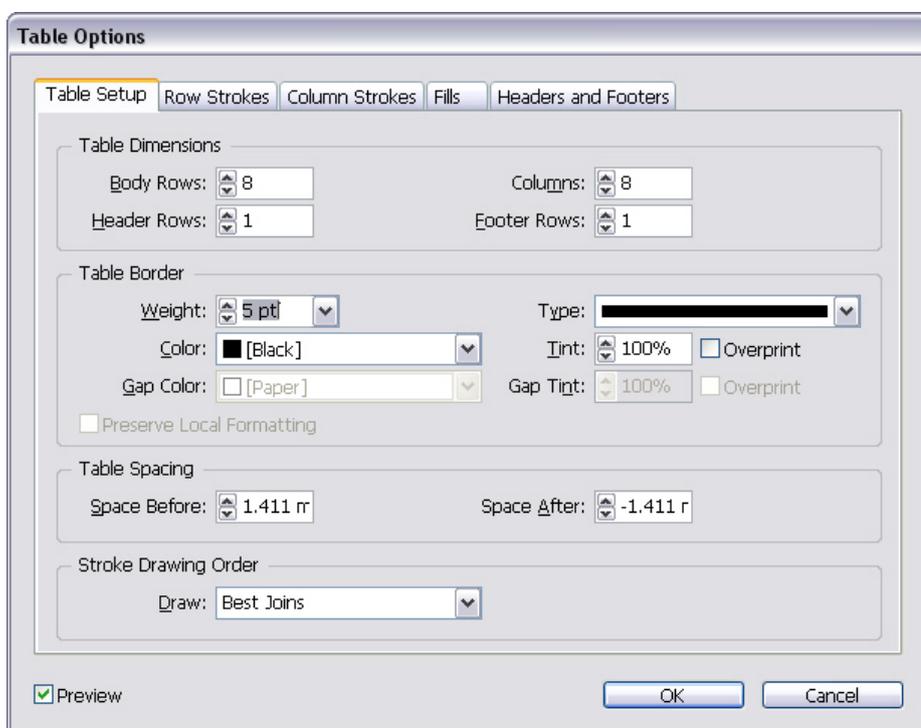
על מנת למקם אובייקטים גראפיים בטבלה, ניתן לעשות כן באמצעות הפקודות Copy <> Paste



טבלאות וטבלאות

עיצוב טבלה

בשדה עריכת טבלה ניתן למצוא את המאפיינים הבאים.

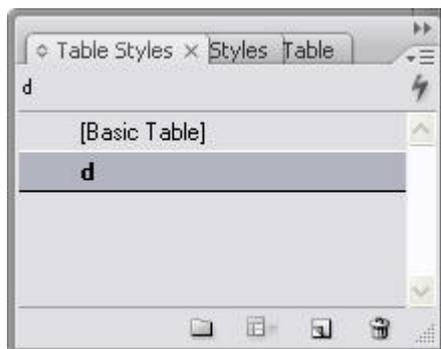


בשדה Table Dimensions ניתן לקבוע את מספר התאים בטבלה. בשדה Table Border ניתן להגדיר את גבולות הטבלה. בשדה Table Spacing ניתן להגדיר האם גבולות השורה מעל ומתחת לטבלה. בשדה Stroke Header ניתן להגדיר



חלון Table Styles

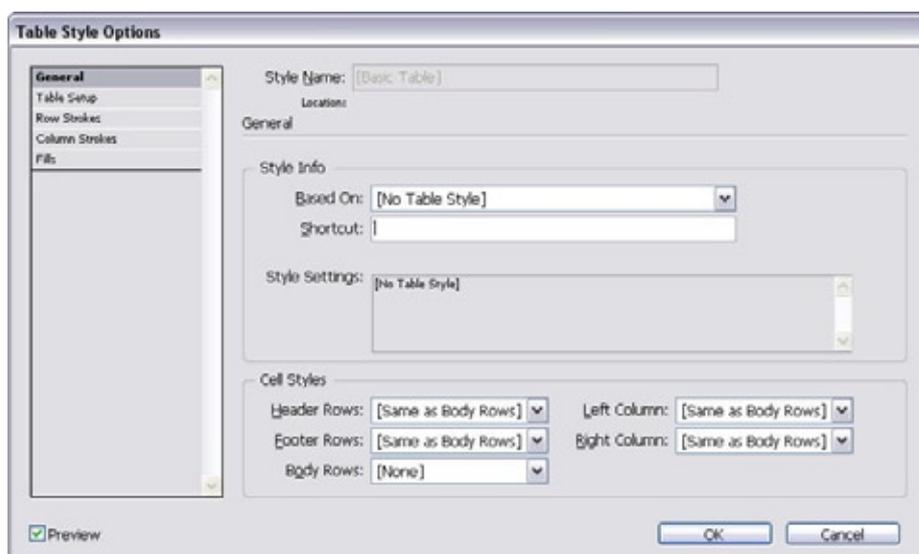
חלון זה (חלון חדש בגרסה הנוכחית) מאפשר לשמור סגנון עבור טבלה שלמה.



טבלאות וטבלאות

המאפיינים הניתנים להגדרה כחלק מהסגנון הם:

עובי המסגרת, המרחק לפני ואחרי המסגרת, עיצוב קווים לסירוגין (Alternate) - על פי שורות או עמודות ומילוי לסירוגין.



כמו כן ניתן להגדיר בקטגוריה General הגדרות עיצוב לתאים בודדים (כותרות, כותרות תחתונות, גוף הטבלה, עמודה שמאלית או עמודה ימנית) על פי סגנון תאים (ראה בהמשך).

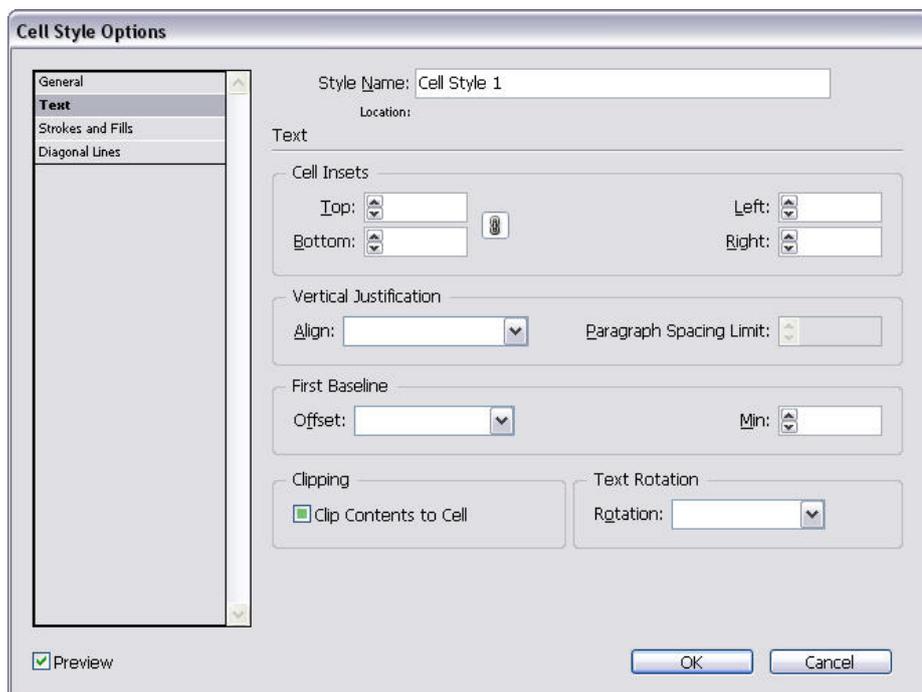
כמו כן ניתן לארגן את הסגנונות בתיקיות (חידוש המשותף לכל חלונות הסגנון).



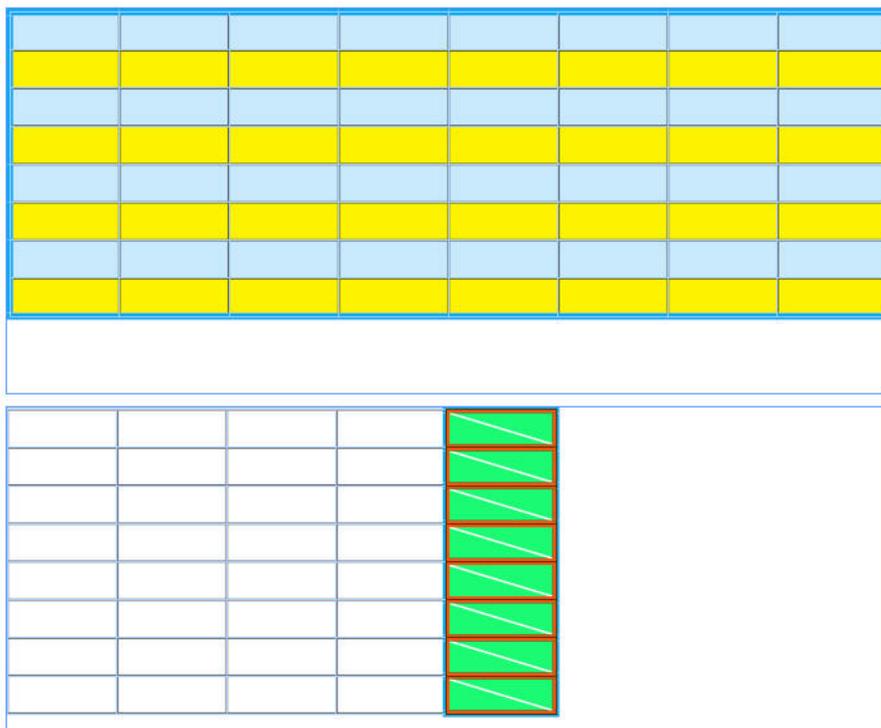
חלון Cell Styles

חלון זה (חלון חדש בגרסה הנוכחית) מאפשר לשמור סגנון עבור תאים בודדים.

טבלאות וטבלאות



מאפייני התא שניתנים לשמירה הם: כניסות של מלל, צבע קו ומילוי, קווים אלכסוניים, סגנון הפסקה שיוחל על המלל בתא. בהמשך ניתן למקם בסגנון טבלה סגנון התא הרצוי.



עבודה עברית

בפרק זה נסקור כמה מהפעולות הנדרשות לצורך כתיבת מסמך בעברית, כולל סקירה של ההעדפות החשובות.

14

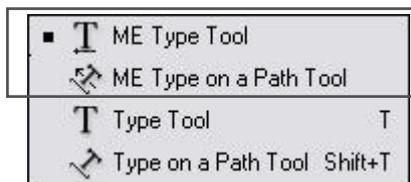
כיוון הכתיבה

העדפות חשובות

הגדרות חלון התווים

כלי המלל

ראשית עבודה יש לשים לב שקיימים שני סטים של כלי מלל בתוכנה. כלי מלל לכתובה משמאל לימין וכלי מלל לכתובה מימין לשמאל (ME) בהם נשתמש בעת הקלדת מלל עברי.

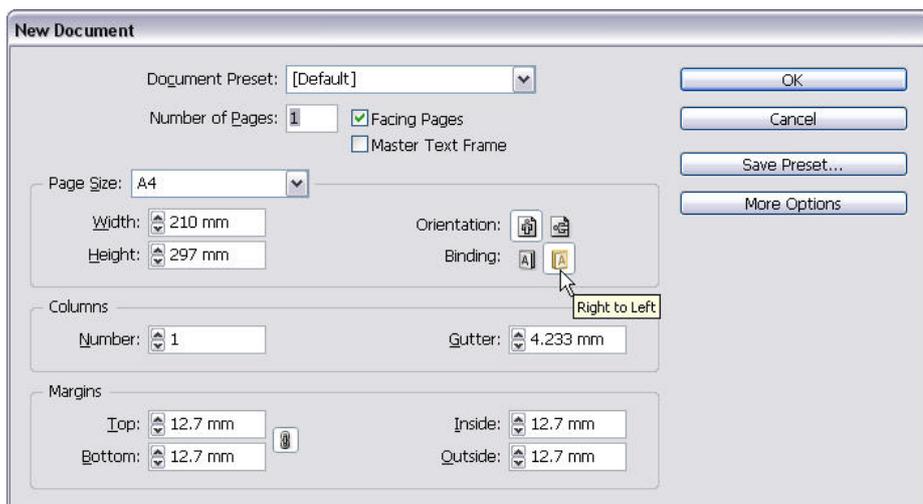


כיוון הכתיבה

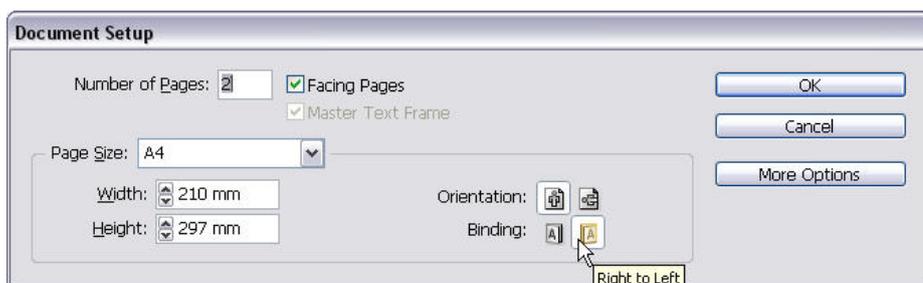
אינדיזיין מטפלת במלל ברמה גבוהה ומסוגלת לאחסן אותו בסוגי משטחים שונים (משטחי מלל, טבלאות, דפים וכדומה). לכל אחד ממשטחים אלו קיימות הגדרות כיוון הכתיבה ויש לסמן בהם את אפשרות הכתיבה מימין לשמאל.

כיוון הכריכה

אמנם לא מדובר בהגדרה הקשורה ישירות למלל, אלא לעימוד המסמך, אך כמובן שיש לבחור בכיוון הכריכה הנכון בעת הכנת מסמך מרובה עמודים בעברית. הגדרה זו ניתן לקבוע בעת יצירת מסמך חדש (File New).



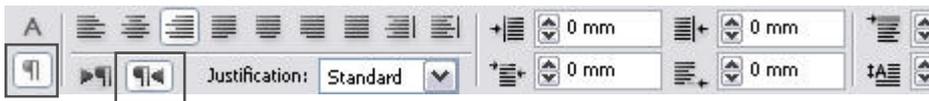
את הגדרה זו ניתן לשנות תמיד בפקודה File > Document Setup.



כיוון הפסקה

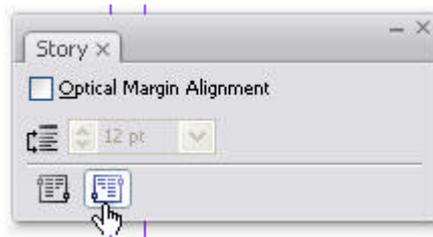
לאחר קביעת כיוון הכריכה, יש לקבוע גם את כיוון הכתיבה של הפסקה. את שינוי הגדרה זו ניתן לבצע בחלון הפסקאות או בסרגל Options בעת סימון

כלי מלל ובחירה באפשרות Paragraph.



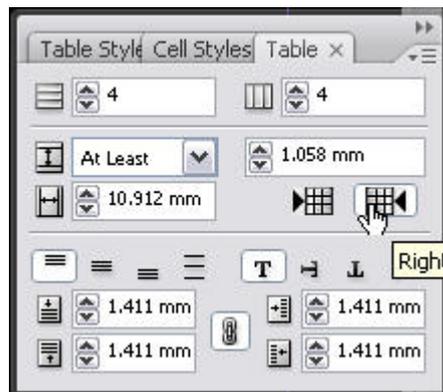
כיוון הסיפור

בעת שרשור משטחי מלל זה לזה, או בעת כתיבת מלל במשטח המחולק לטורים, יש לקבוע את כיוון היציאה והכניסה של המשטח. על מנת לעשות זאת יש לבחור בכפתור הכיוון הרצוי מחלון Window > Type and Tables > Story.



כיוון הטבלה

בעת מיקום מלל בטבלה, יש לקבוע את כיוון הכתיבה של הטבלה למימין לשמאל. על-מנת לעשות כן יש ללחוץ על כפתור הכיוון הרצוי בחלון הטבלאות (Window > Type and Tables > Table).



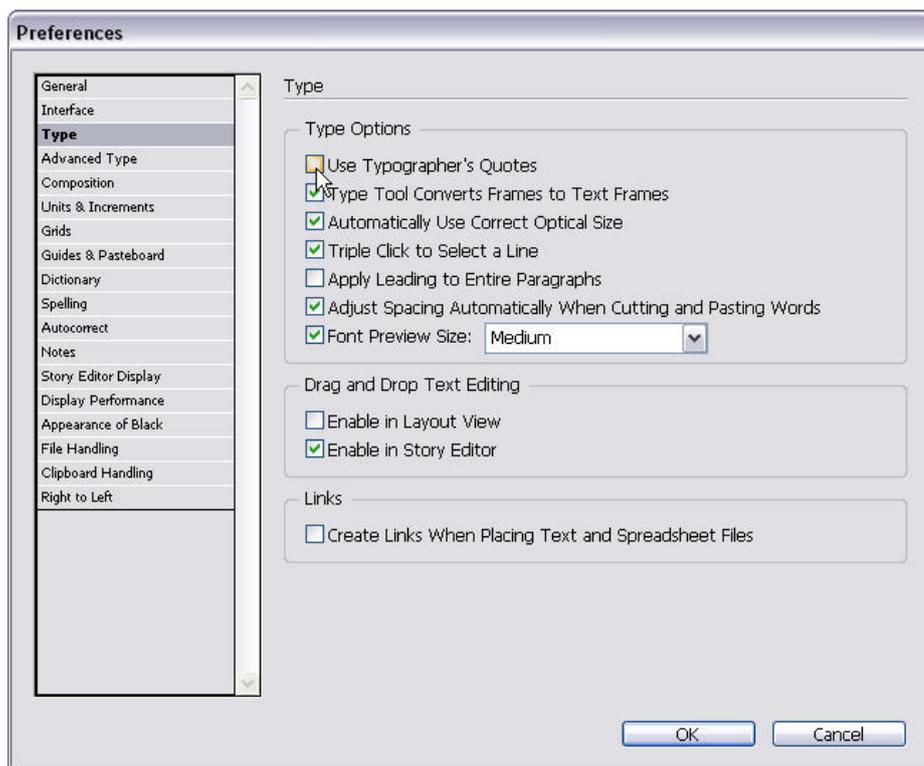
העדפות חשובות

בחלון העדפות (Preferences) ניתן לקבוע העדפות כתיבה בעברית.

מרכאות חכמות (Use Smart Quotes)

לכותבים בעברית מומלץ לבטל אפשרות זו (Edit<Preferences<Type). כשאפשרות זו מסומנת, המלל יופיע עם מרכאות מסולסלות על-פי הכיוון של המלל, בעוד שביטול אפשרות זו, יציג מרכאות ישרות.

טיפים לעבודה
בעברית



מרכאות חכמות

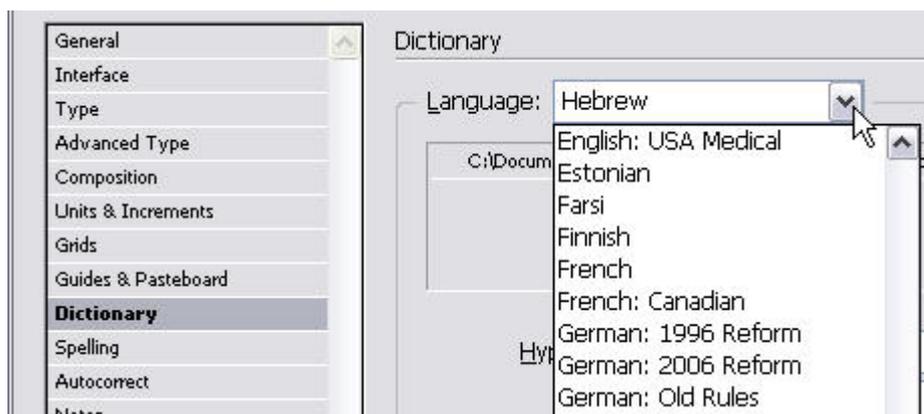
”תדע כל אם עברייה!”

מרכאות ישרות

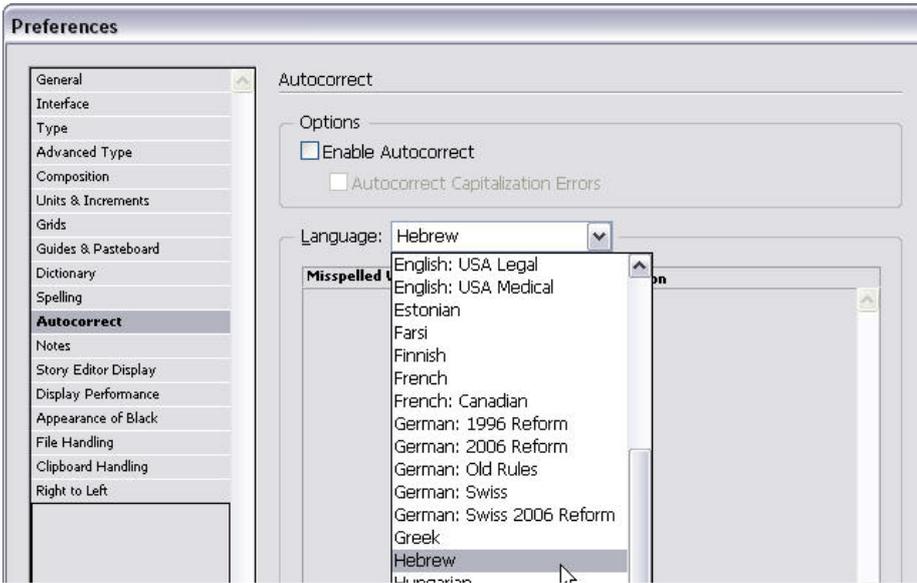
"תדע כל אם עברייה!"

הגדרת מילון עברי

בפקודה Edit<Preferences<Type ניתן לבחור בשפת המילון, כמובן, על-פי השפה הרצויה לכם.



בפקודה Edit>Preferences>AutoCorrect ניתן לבחור בשפת האיות, כמובן, על-פי השפה הרצויה לכם.



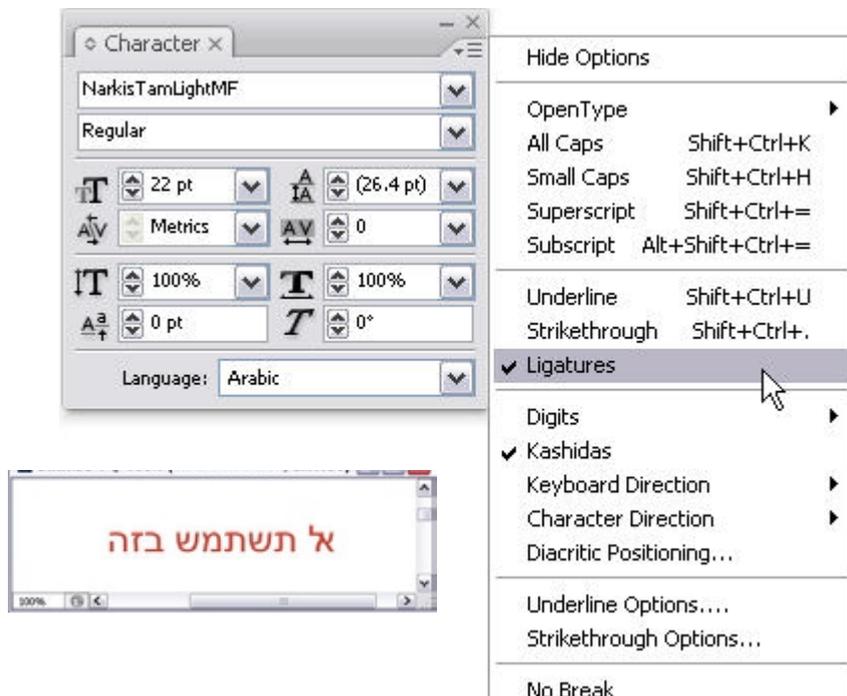
טיפים לעבודה
בעברית

הגדרות בחלון Characters

גם בחלון התווים (Characters) ניתן למצוא הגדרות העוסקות בכיוון המלל ובתמיכה במלל עברי.

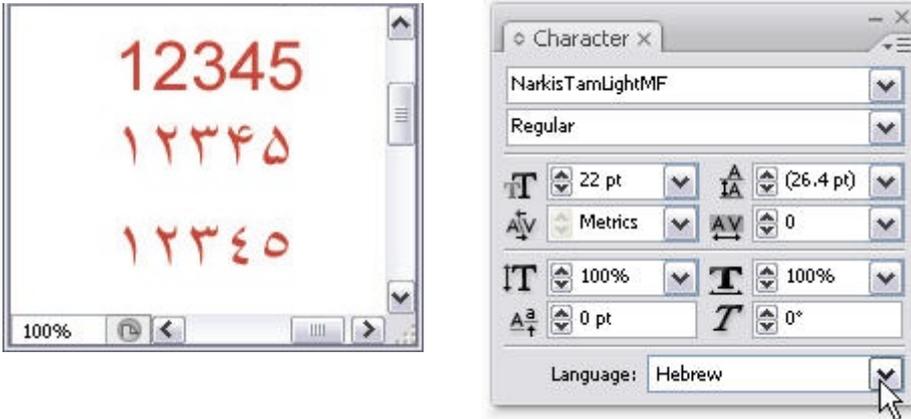
ליגטורות

אפשרות שמומלץ לבטל היא אפשרות הצגת תווים כליגטורות. ליגטורות הם הגדרות מראש של תווים שנועדו להתחבר זה עם זה (בעיקר נפוץ בצימוד התווים א' ו- ל'). על-מנת להמנע מאפשרות זו, יש לגשת לחלון Characters ולבטל את הכפתור שמפעיל ליגטורות.

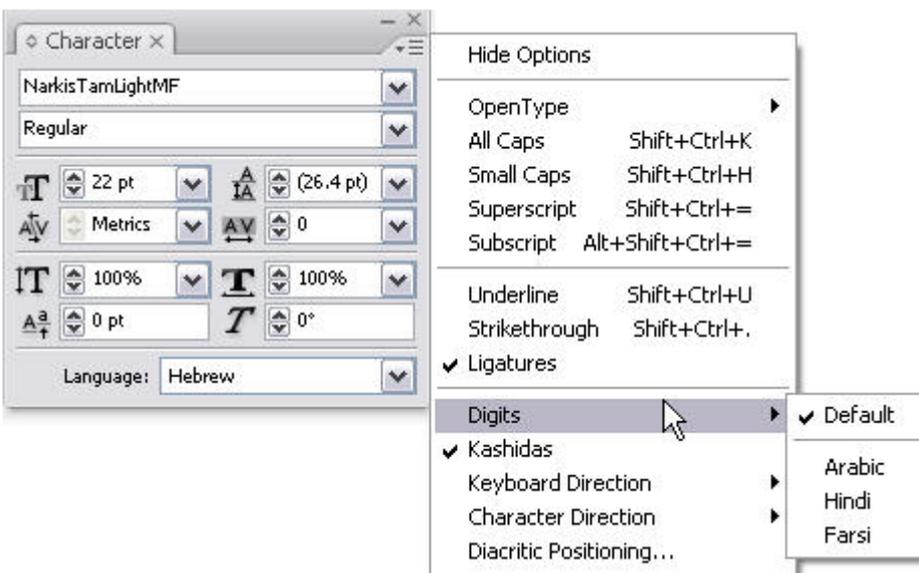


ספרות

במידה והספרות שאתם מקלידים מופיעים בערבית או בקידוד אחר שאינו עברי, תוכלו לשנות גם את ההגדרות הללו באמצעות חלון Character ראשית, בשדה Language בחרו באפשרות Hebrew.

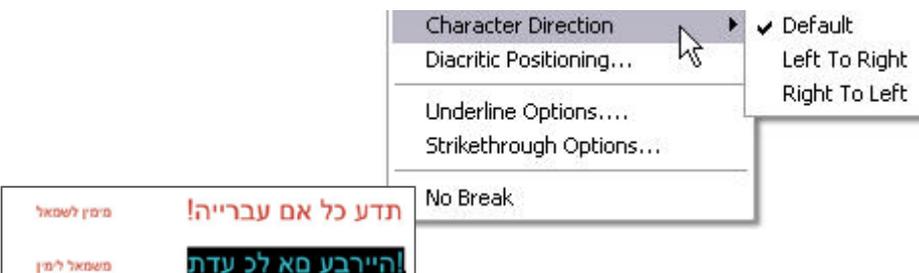


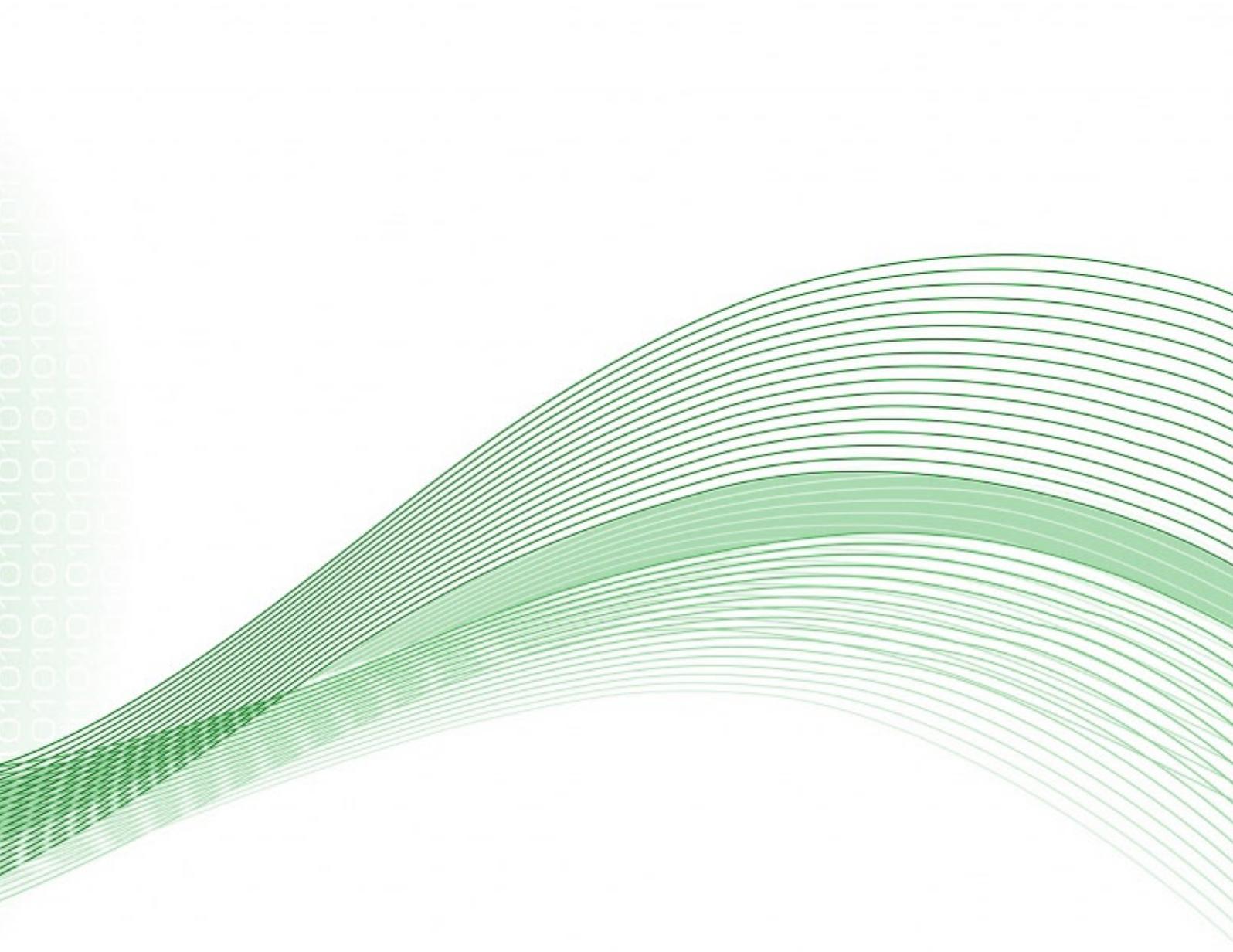
שימו לב לבחור בתפריט הצדי של החלון את סוג הספרות הרצוי לכם (Default Digits).



כיוון כתיבת התווים

במידה וכיוון האותיות הפוך (לרוב קורה בעת פתיחת קובץ שנכתב בגרסה ללא תמיכה עברית) יש לגשת לחלון Character ולבחור באפשרות Right to Left או Left Direction.





מדריך למשתמש בתוכנת InDesign CS3

כתיבה מקצועית: מירי פרידמן, דקל מועלם
עריכה: מירי פרידמן ודקל מועלם
ייעוץ מקצועי: זהר שלו

אודות המחברים:

- **מירי פרידמן** מנהלת שותפה במרכז ההדרכה - מירקל (www.miracle-school.co.il), מעצבת אתרים, מרצה לעיצוב אתרים.
- **דקל מועלם** (ACE - Adobe Certified Expert). מומחה מוסמך של Adobe העולמית. בעל סטודיו לעיצוב אתרים - סטודיו דקל (www.deckel.co.il), מנהל שותף במרכז ההדרכה - מירקל (www.miracle-school.co.il) ומנהל תחום גרפיקה ועיצוב אתרים במכללת Ness בירושלים.