

POGLAVLJE

4

Rad sa slikama

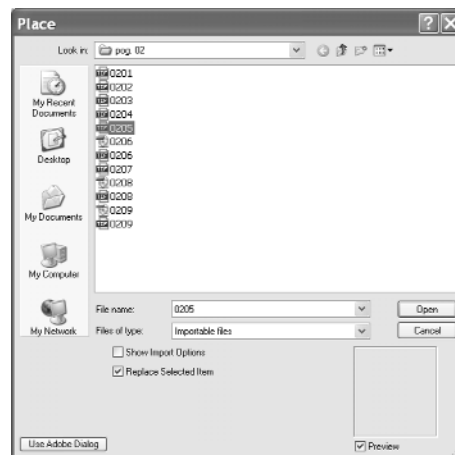
Kao i rad sa tekstom, rad sa slikama ima svoje specifičnosti. U ovom delu knjige upoznajte proceduru postavljanja slika i načine njihovog podešavanja.

InDesign CS2

Postavljanje slika u dokument

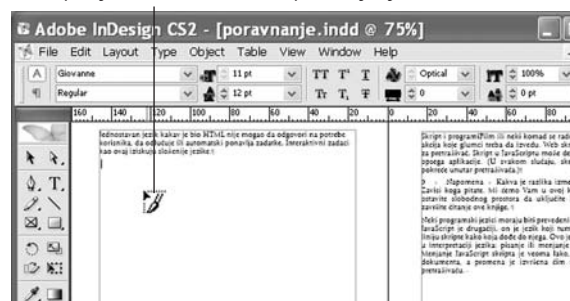
Procedura postavljanja slika je veoma laka i odvija se u tri koraka i to:

1. Iz padajućeg menija File izaberite opciju Place.
Pojava će se istoimeni okvir za dijalog prikazan na sledećoj slici.



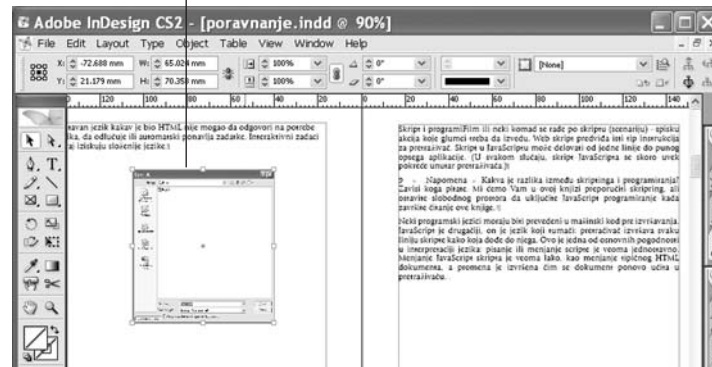
2. U okviru za dijalog izaberite željenu sliku i kliknite Open. Kursor će promeniti oblik, a to je znak da je slika spremna za postavljanje (kao na sledećoj slici).

“Napunjeni” kursor alata za postavljanje slike



3. Postavite „napunjeni“ kursor na mesto gde `elite da postavite sliku i kliknite. Slika `e biti postavljena kao na slede}oj slici.

Postavljena slika



NAPOMENA

Brisanje slika vr`ite tako {to selektujete sliku alatom Direct Selection Tool i pritisnete taster Delete, a da biste obrisali okvir selektujete ga alatom Selection Tool i nakon toga pritisnite taster Delete.

NAPOMENA

InDesign mo`e da postavi mnogo razli-itih formata slika i to: EPS, TIFF, JPEG, Photoshop (.psd), Illustrator (.ai) i PDF fajlove

NAPOMENA

Ukoliko je selektovan grafi-ki okvir, klikom dugmeta Open u okviru za dijalog Place, slika `e automatski biti postavljena u taj okvir.

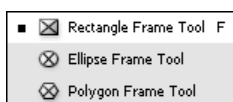
SAVET

Otvaranje okvira za dijalo mo`ete izvr`iti koriste}i pre-icu sa tastature Ctrl+E

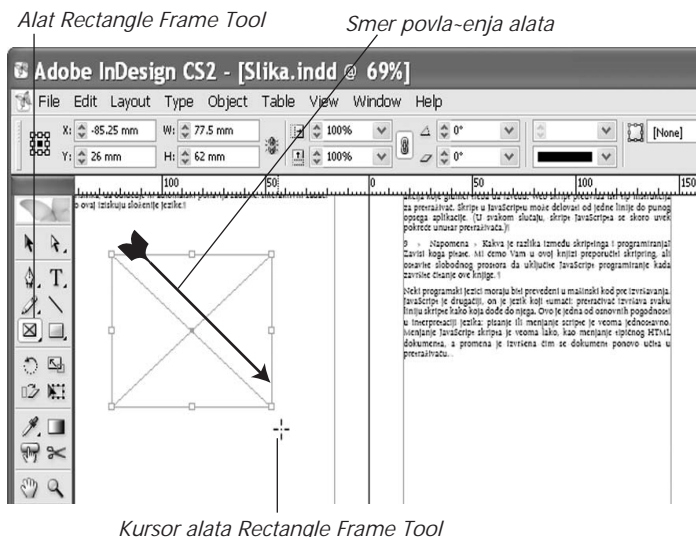
Crtanje okvira za sliku

Ukoliko `elite da nacrtate grafi~ki okvir uradite slede}e:

1. Kliknite alat Rectangle Frame Tool koji se nalazi na paleti alata. Ukoliko, na trenutak, zadr`ite pritisnut taster mi{a pojava}e se podpaleta ovog alata, prikazana na slede}oj slici, gde mo`ete izabrati oblik okvira koji }ete crtati.



2. Postavite kursor alata na mesto gde `elite da nacrtate grafi~ki okvir.
3. Pritisnite levi taster mi{a i vucite dijagonalno. Kada budete zadovoljni veli~inom konture okvira otpustite taster mi{a i okvir }e biti postavljen kao na slede}oj slici.



Pode{avanje veli~ine okvira

Da biste podesili veli~inu okvira uradite slede}e:

1. Izaberite alat Selection Tool koji se nalazi na paleti alata.
2. Kliknite grafi~ki ovir da biste ga selektovali. Pojavi}e se osam kontrolnih ru~ica za pode{avanje kao {to je prikazano na slede}oj slici.



3. Postavite kursor alata na neku od kontrolnih ru~ica i kursor alata }e promeniti izgled u dvosmernu strelicu. Pritisnite taster mi{a i vucite u `eljenom smeru.

SAVET

Ukoliko `elite da proporcionalno promenite veli~inu okvira, prilikom povla-enja kontrolne ru~ice dr`ite pritisnut taster Shift.

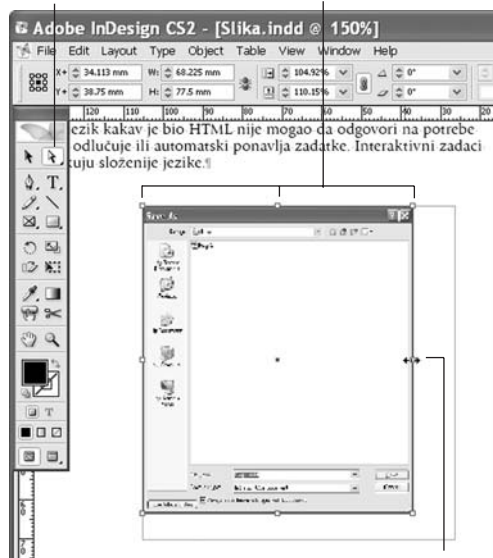
InDesign CS2

Pode{avanje veli~ine slike

Da biste podesili veli~inu slike uradite slede}e:

1. Izaberite alat Direct Selection Tool koji se nalazi na paleti alata.
2. Kliknite sliku da biste je selektovali. Pojavi}e se osam ru~ica za pode{avanje kao {to je prikazano na slede}oj slici.

Alat Direct Selection Tool Ru~ice za pode{avanje



3. Postavite kursor alata na neku od ru~ica i kursor alata }e promeniti izgled u dvosmernu strelicu. Pritisnite taster mi{a i vucite u `eljenom smeru.

SAVET

Ukoliko `elite da proporcionalno promenite veli~inu slike, prilikom povla~enja kontrolne ru~ice dr`ite pritisnut taster Shift.

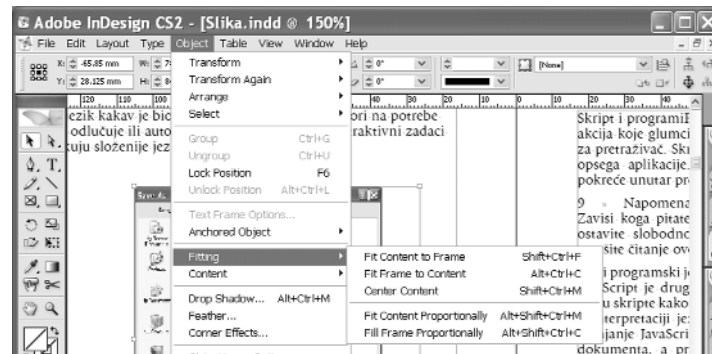
Automatsko pode{avanje slike i okvira

U InDesignu postoje komande za automatsko pode{avanje slike i okvira i to su:

- ◆ **Fit Content to Frame** - Ova komanda pode{ava sliku prema okviru bez obzira na njegovu veli-inu.
- ◆ **Fit Frame to Content** - Ova komanda pode{ava okvir prema veli-ini slike.
- ◆ **Center Content** - Ova komanda postavlja sliku u centar okvira
- ◆ **Fit Content Proportionally** - Ova komanda proporcionalno pode{ava veli-inu slike prema okviru.
- ◆ **Fill Frame Proportionally** - Ova komanda popunjava okvir proporcionalno menjaju}i veli-inu slike.

Da biste primenili neku od ovih komandi uradite slede}e:

1. Selektujte okvir sa postavljenom slikom.
2. U padaju}em meniju Object kliknite Fitting i iz konteksnog menija izaberite `eljenu opciju kao {to je prikazano na slede}oj slici.



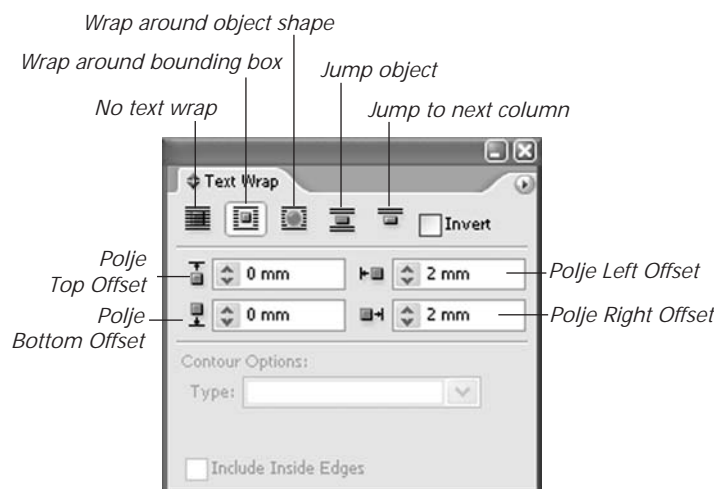
Obila`enje teksta oko objekata

U InDesignu postoji vi{e opcija obila`enja teksta oko objekata i to:

- ◆ Wrap around bounding box - Tekst obilazi objekat oko ograni-avaju}eg okvira.
- ◆ Wrap around object shape - Tekst obilazi objekat oko okvira objekta.
- ◆ Jump object - Tekst obilazi objekat tako {to prelazi u prostor ispod objekta.
- ◆ Jump to next column - Tekst obilazi objekat tako {to prelazi u slede}u kolonu.

Da biste naterali tekst da obilazi oko objekta uradite slede}e:

1. Izaberite Alatku Selection Tool koja se nalazi na paleti alata.
2. Selektujte objekat oko kojeg `elite da „te-e“ tekst.
3. Iz padaju}eg menija Window izaberite opciju Text Wrap -ime }ete otvoriti istoimenu paletu prikazanu na slede}oj slici.



The screenshot displays the Adobe InDesign CS2 workspace with a document titled "[Slika.indd @ 150%]". The top menu bar includes File, Edit, Layout, Type, Object, Table, View, Window, and Help. Below the menu is a toolbar with various icons for selection, alignment, and zooming. The main area shows a grid with a text box containing several paragraphs of text. Four callout boxes highlight different text wrap settings:

- No text wrap**: Points to the "No Text Wrap" button in the Paragraph panel.
- Wrap around bounding box**: Points to the "Wrap Around Bounding Box" button in the Paragraph panel.
- Wrap around object shape**: Points to the "Wrap Around Object Shape" button in the Paragraph panel.
- Jump to next column**: Points to the "Jump to Next Column" button in the Paragraph panel.

The text in the document reads:

Neki programski jezici moraju biti prevedeni u masinski kod pre izvršavanja JavaScript je drugi. On je jezik koji tumaci preračivač izvršava svaku liniju skripte kako koja dode do njega. Ovo je jedna od osnovnih pogodnosti u interpretaciji jezika: pisanje ili menjanje skripte je veoma jednostavno. Menjanje JavaScript skripta je veoma lako, kao menjanje tipičnog HTML dokumenta, a promena je izvršena čim se dokument ponovo učita u preračivaču.

Neki programski jezici moraju biti prevedeni u masinski kod pre izvršavanja JavaScript je drugi. On je jezik koji tumaci preračivač izvršava svaku liniju skripte kako koja dode do njega. Ovo je jedna od osnovnih pogodnosti u interpretaciji jezika: pisanje ili menjanje skripte je veoma jednostavno. Menjanje JavaScript skripta je veoma lako, kao menjanje tipičnog HTML dokumenta, a promena je izvršena čim se dokument ponovo učita u preračivaču.

Neki programski jezici moraju biti prevedeni u masinski kod pre izvršavanja JavaScript je drugi. On je jezik koji tumaci preračivač izvršava svaku liniju skripte kako koja dode do njega. Ovo je jedna od osnovnih pogodnosti u interpretaciji jezika: pisanje ili menjanje skripte je veoma jednostavno. Menjanje JavaScript skripta je veoma lako, kao menjanje tipičnog HTML dokumenta, a promena je izvršena čim se dokument ponovo učita u preračivaču.

Neki programski jezici moraju biti prevedeni u masinski kod pre izvršavanja JavaScript je drugi. On je jezik koji tumaci preračivač izvršava svaku liniju skripte kako koja dode do njega. Ovo je jedna od osnovnih pogodnosti u interpretaciji jezika: pisanje ili menjanje skripte je veoma jednostavno. Menjanje JavaScript skripta je veoma lako, kao menjanje tipičnog HTML dokumenta, a promena je izvršena čim se dokument ponovo učita u preračivaču.

1. Izaberite alat Type Tool koji se nalazi na paleti alata.
2. Postavite kursor alata na mesto gde `elite postaviti linijsku grafiku.
3. Iz padajućeg menija File izaberite opciju Place ~ime }ete otvoriti istoimeni okvir za dijalog.
4. U dijalogu obele`ite `eljenu sliku, kliknite Open i slika }e biti postavljena u tekst kao {to prikazuje slede}a slika.

Neki programski biblioteka jezici moraju biti p pre izvršavanja. JavaScript je drugačiji, on je jez izvršava svaku liniju skripte kako koja dođe do osnovnih pogodnosti u interpretaciji jezika: pisa veoma jednostavno. Menjanje JavaScript skripta je tipičnog HTML dokumenta, a promena je izvršena učita u pretraživaču.