საგამომცემლო საქმის ტექნიკური დიზაინერი

სსიპ განათლების ხარისხის განვითარების ეროვნული ცენტრი
ავტორები: გიორგი კევლიშვილი, ვერა პაპასკირი, ნინო ლორთქიფანიძე

2015

შესავალი

საგამომცემლო საქმის ტექნიკური დიზაინერის ილუსტრირებული საგანმანათლებლო სახელმძღვანელო, ძირითადი სავალდებულო პროფესიული და ზოგადი მოდულების საფუძველზე შემუშავდა და მასში განხილულია Adobe Photoshop-ის, Adobe Illustrator-ისა და Adobe InDesign-ის ყველა მნიშვნელოვანი ფუნქციონალი.

სახელმძღვანელო დაეხმარება სტუდენტს მიღებული თეორიული და პრაქტიკული ცოდნის გაერთიანებაში და ტექნიკური დიზაინერისთვის მნიშვნელოვანი ყველა უნარის ჩამოყალიბებაში, რომ ნებისმიერი სირთულის ამოცანას თავი ეფექტურად და წარმატებით გაართვას.

სახელმძღვანელო შედგება 8 თავისა და 36 ქვეთავისგან და მოიცავს 590 გვერდს.

მოწოდებული მასალა მაქსიმალურად ითვალისწინებს დადგენილ სტანდარტებს, თუმცა ინფორმაციის კარგად აღქმისათვის მოხდა ზოგი თემატიკის გადაჯგუფება. მაგალითად, მოდულიდან „რასტრული გამოსახულების შექმნა და დამუშავება“ ავტოკორექციის საკითხები გადატანილია შემდეგ მოდულში - „რასტრული გამოსახულების რეტუშირება“, სადაც განხილულია გამოსახულების ფერთა კორექცია.

ინფორმაციის მიწოდება სტუდენტისთის ხდება ეტაპობრივად და გზადაგზა რთულდება.

პირველ რიგში, მოცემულია ზოგადი ინფორმაცია ფაილების ფორმატებისა ან/და პროგრამების სპეციფიკის შესახებ, შემდგე კი პროგრამების ტექნიკური მახასიათებლებია განხილული. ამას მოსდევს კონკრეტული ინსტრუმენტებისა და/ან ფუნქციების განხილვა, რასაც თან ერთვის შესაბამისი თვალსაჩინოებები.

საფუძვლიანადაა განხილული პროგრამების პარამეტრები (Preferences), რომელიც მომხმარებელს საშუალებას აძლევს დასახული ამოცანიდან გამომდინარე საკუთარ თავზე მოირგოს სამუშაო პროცესი. გარდა ამისა, სახელმძღვანელოში აქცენტი გაკეთებულია გამოსახულების/ტექსტის ვიზუალურად დამუშავებაზე:

გრაფიკულ რედაქტორებში (ფოტოშოპი და ილუსტრატორი) აქცენტი გადატანილია გამოსახულების დასაბეჭდად მომზადებაზე - გამოსახულების გარჩევადობა, რეტუშირება, ფერთა კორექცია, სიმკვეთრის მომატება, ვექტორული ობიექტების მომზადება;

ინდიზაინში აქცენტი გაკეთებულია ტექსტებზე, რადგან კარგი ტექსტის დიზაინი პირდაპირ კავშირშია ტექსტის თვისებების ისეთ მახასიათებლებთან, როგორებიცაა სიმბოლოს თვისებები, შრიფტის გარნიტურა, აბზაცის თვისებები, სიტყვის გადატანის პარამეტრები, ტექსტის სწორება კიდეების მიმართ, სტრიქონებს შორის მანძილის დაცვა, დაკიდული პუნქტუაციები, საბაზისო ხაზების მიხედვით ტექსტის გასწორება და სხვა.

დიდი ყურადღება ეთმობა ასევე ფერებს და ფერთა რეჟიმებს - სწორად გამართული ფერთა პროფილი საშუალებას იძლევა საბოლო პროდუქტი სტუდენტმა მიიღოს ისეთი, როგორიც ჩამიქრებული აქვს. ამასთან ერთად განხილულია ის მეთოდები, რაც დაეხმარება მას მაღალი ხარისხის საბეჭდი მასალის მიღებაში - ტრეპინგი, ფაილისა და გამოსახულებების ხარისხის შემოწმება სტამბაში გაგზავნამდე და სხვა.

სახელმძღვანელოში გარე ბმულებისა და ვიდეომასალების სახით მოცამულია დამატებითი მასალები, რაც სტუდენტს დაეხმარება კონკრეტული საკითხის უკეთ ათვისებაში, ხოლო ქვეთავების ბოლოს მოცემული თეორიული თუ პრაქტიკული სავარჯიშოების დახმარებით სტუდენტი მიღებულ ცოდნას შეამოწმებს და პრაქტიკაში გამოიყენებს.

საბოლოოდ სახელმძღვანელოში ყველა ცალ-ცალკე შესწავლილი და განხილული საკითხი ერთიანდება ერთ საკითხში - საგამომცემლო საქმის ტექნიკური დიზაინერი.

რეცენზენტები:

დათო მაჭავარიანი
მხატვარი, ილუსტრატორი, დიზაინერი, Kakadu Studios დამფუძნებელი

ირაკლი ნოზაძე
განათლების მართვის საინფორმაციო სისტემის კომპიუტერული გრაფიკის პროფესიული მასწავლებელი

ჯემალ მესხი
Adobe-ის სერტიფიცირებული ექსპერტი/ინსტრუქტორი

ლუკა გოცირიძე
„Combimap“დიზაინერი

სარჩევი

1. რასტრული გამოსახულების შექმნა და დამუშავება 6

1.1. დოკუმენტის საჭირო პარამეტრებით შექმნა 6

სავარჯიშოები 23

1.2. მარტივი გამოსახულების შექმნა 24

1.3. მარტივი გამოსახულების რედაქტირება 42

1.2-სა და 1.3-ის შემაჯამებელი სავარჯიშოები 61

1.4. ტექსტი და მისი რედაქტირება 62

სავარჯიშოები 65

1.5. ვექტორული ობიექტების შექმნა და დამუშავება 66

სავარჯიშოები 68

2. რასტრული გამოსახულების რეტუშირება 69

2.1. რასტრული გამოსახულების ფერისა და ტონალობის კორექცია 69

სავარჯიშოები 89

2.2. გამოსახულების რეტუშირება 90

სავარჯიშოები 95

2.3. გამოსახულების დამუშავება ფილტრების გამოყენებით 96

სავარჯიშოები 101

2.4. გამოსახულების დამუშავება ნიღბების გამოყენებით 102

სავარჯიშოები 109

3. ვექტორული გამოსახულების შექმნა 110

3.1. დოკუმენტის საჭირო პარამეტრებით შექმნა 110

სავარჯიშო 131

3.2. ვექტორული ობიექტის შექმნა შესაბამისი თვისებების გათვალისწინებით 132

სავარჯიშო 147

3.3. ობიექტების რედაქტირება/ტრანსფორმირება 148

სავარჯიშო 158

3.4. ეფექტების გამოყენება 159

სავარჯიშო 164

3.5. რასტრული გამოსახულების გარდაქმნა ვექტორად 165

სავარჯიშო 166

3.6. დოკუმენტის დასაბეჭდად მომზადება 167

სავარჯიშო 173

4. დოკუმენტის მაკეტის შექმნა 174

4.1. მაკეტის შექმნა და დამახსოვრება ... 174
სავარჯიშოები ... 213
4.2. მაკეტში ტექსტის განთავსება და ფორმატირება ... 214
სავარჯიშოები ... 245
4.3. იმპორტირებული ტექსტის რედაქტირება ... 246
სავარჯიშოები ... 261
4.4. მასალის გაფორმება სტილებით ... 262
სავარჯიშოები ... 280
5. მრავალგვერდიანი დოკუმენტის მაკეტის შექმნა ... 281
5.1. გვერდ ოსტატის გამოყენება, ტექსტზე ცვლადების შექმნა ... 281
სავარჯიშოები ... 299
5.2. ალტერნატიული მაკეტის შექმნა ... 300
სავარჯიშოები ... 311
5.3. სქოლიოს, სარჩევის და საგნობრივი საძიებლის შექმნა დოკუმენტისთვის ... 312
სავარჯიშოები ... 334
5.4. ცვლადი მონაცემების შექმნა მზა სკრიპტების გამოყენებით ... 335
სავარჯიშოები ... 342
5.5. წიგნის (book) ფაილთან მუშაობა ... 343
სავარჯიშოები ... 349
6. დამხმარე ვიზუალური მასალის მომზადება ... 350
6.1. გრაფიკული ჩარჩოს და ფორმების შექმნა ... 350
სავარჯიშოები ... 407
6.2. მაკეტში ობიექტების სტრუქტურის შექმნა/განლაგება ... 408
სავარჯიშოები ... 431
6.3. ცხრილების შექმნა ... 432
სავარჯიშოები ... 454
6.4. ფერებთან მუშაობა ... 455
სავარჯიშოები ... 473
6.5. ეფექტების, გადაფარვის რეჟიმების და გამჭვირვალობის მართვა ... 474
სავარჯიშოები ... 481
7. ფაილის მომზადება დასაბეჭდად (InDesign) ... 482
7.1. დოკუმენტის დასაბეჭდად მომზადება ... 482
სავარჯიშოები ... 490
7.2. ფაილის ბეჭდვა/ექსპორტი ... 491

სავარჯიშოები 499
8. ინტერაქტიული PDF ფაილის და ელექტრონული წიგნების მომზადება 500
8.1. ინტერაქტიული დოკუმენტის შექმნა/შენახვა 500
სავარჯიშოები 512
8.2. სხვადასხვა მოწყობილობისთვის ინტერაქტიული დოკუმენტის ალტერნატიული მაკეტის ვერსიების შექმნა 513
სავარჯიშოები 523
8.3. ანიმაციის შექმნა, დოკუმენტში ინტერაქტიული ელემენტების და ვიდეო-აუდიო მასალის დამატება/რედაქტირება 524
სავარჯიშოები 547
8.4. ტექსტზე ბმულების, ინტერაქტიული სანიშნეების, ჰიპერკავშირების და ღილაკების დამატება, Pdf ფორმების შექმნა 548
სავარჯიშოები 584
8.5. ინტერაქტიული დოკუმენტის ექსპორტირების საკითხები 585
სავარჯიშოები 596
გამოყენებული ლიტერატურა 597

1. რასტრული გამოსახულების შექმნა და დამუშავება

1.1. დოკუმენტის საჭირო პარამეტრებით შექმნა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- რასტრული გამოსახულება და მისი შედარება ვექტორულ გამოსახულებასთან
- ფერთა მოდელების განხილვა
- რასტრული გამოსახულების გრაფიკული ფორმატები
- გრაფიკული რედაქტორის ინტერფეისის ტიპების გაცნობა
- ფანჯრების განლაგების რეჟიმების მიმოხილვა
- გრაფიკული რედაქტორის პარამეტრების გაცნობა
- დოკუმენტის შესაბამისი ფორმატების გაცნობა

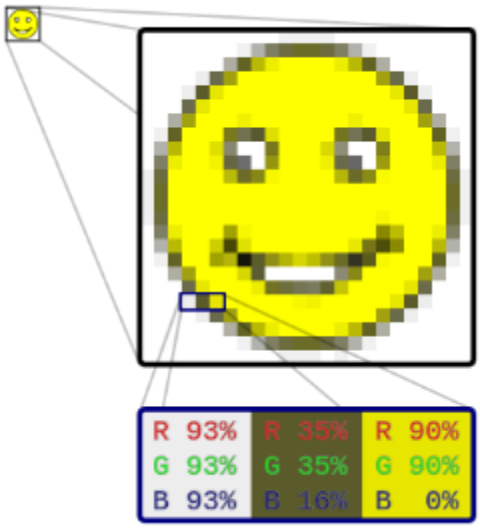
რასტრული გამოსახულება

რასტრი (raster) - გრაფიკული გამოსახულება, რომელიც წერტილოვანი სტრუქტურის სახითაა წარმოდგენილი. როგორც წესი, წერტილს გააჩნია წრის ფორმა, თუმცა სხვა ფორმის წერტილებიც გამოიყენება: ელიფსური, რომბისებური და კვადრატული.

კომპიუტერულ გრაფიკაში რასტრული გამოსახულება იყოფა კვადრატულ ელემენტებად (ე. წ. პიქსელებად), რომელთა ერთობლიობა ქმნის გამოსახულებას ქაღალდზე, მონიტორზე ან სხვა რომელიმე ამსახველ მოწყობილობაზე. სიტყვა პიქსელი (pixel), ინგლისური Picture element – ის შემოკლებული ვარიანტია.

რასტრული გამოსახულების ძირითადი მახასიათებლებია:

- გამოსახულების ზომა პიქსელებში სიგანეზე და სიმაღლეზე (800x600px, 1024x768px და სხვა);
- გამოყენებული ფერების რაოდენობა ანუ ფერის სიღრმე;
- ფერთა მოდელები (RGB, CMYK, Lab და სხვა)
- გამოსახულების გარჩევადობა - სიდიდე, რომელიც განისაზღვრება წერტილების რაოდენობით მოცემულ ფართობზე, მაგალითად დუიმზე (1 დუიმი = 2.54 სმ).



სურ. 1.1-1. რასტრული გამოსახულების მაგალითი.

არსებობს გარჩევადობის ორი სახის საზომი ერთეული - ppi და dpi.

PPI (pixel per inch) - პიქსელების რაოდენობა დუიმზე. გამოიყენება ამსახველი მოწყობილობების გარჩევადობის შესაფასებლად: მონიტორი, ციფრული კამერის ეკრანი და სხვა;

DPI (dot per inch) - წერტილების რაოდენობა დუიმზე. გამოიყენება საბეჭდი მოწყობილობების ან სკანერების გარჩევადობის შესაფასებლად.

საბოლო ჯამში გარჩევადობა ნიშნავს ინფორმაციას. რაც უფრო მეტია გარჩევადობა, მით მეტია ინფორმაცია. რაც უფრო მეტი პიქსელია გამოსახულებაში, მით უფრო დიდ ფორმატზე შეიძლება იყოს ის აღბეჭდილი; რაც უფრო მჭიდროა პიქსელების განლაგება გამოსახულებაში, მით უფრო დეტალური და ხარისხიანია გამოსახულება.

ძირითადად გვხვდება შემდეგი ხარისხები:

72-150 pixel/inch - ამ ხარისხის გამოსახულებები ძირითადად ინტერნეტისთვის ან ელექტრონული პუბლიკაციებისთვის გამოიყენება;

150-250 pixel/inch - გამოიყენება ელექტრონული პუბლიკაციებში და პრინტერზე ბეჭდვისათვის;

300 pixel/inch და მეტი - გამოიყენება პოლიგრაფიაში და ბეჭდვით ტექნოლოგიებში. *შენიშვნა:* გამონაკლის შემთხვევაში, შესაძლებელია გამოყენებული იყოს მინიმუმ 250 pixel/inch ხარისხის გამოსახულება.

რასტრულ გრაფიკას გააჩნია როგორც დადებითი ისე უარყოფითი მხარეებიც.

დადებითი მხარეებია:

- რასტრულ გრაფიკაში შეიძლება ნებისმიერი სირთულის გამოსახულების შექმნა;
- პოპულარობა - რასტრული გრაფიკა პრაქტიკულად ყველგან გამოიყენება;
- რთული გამოსახულებების სწრაფად დამუშავება;

უარყოფითი მხარეები:

- მიღებული ფაილის დიდი მოცულობა;
- გამოსახულების ზომების გაზრდისას მისი ხარისხი მკვეთრად ეცემა.

ვექტორული გამოსახულება

ვექტორულ გრაფიკაში გამოსახულება წარმოდგენილია მათემატიკური ობიექტების, კონტურების სახით, რომლებშიც ჩასხმულია ფერი. თავის მხრივ, კონტური შედგება საკვანძო წერტილებისგან, რომლებიც ერთმანეთს უკავშირდებიან მრუდეებით. საკვანძო წერტილებზე მოქმედებისას ჩვენ შეგვიძლია ვცვალოთ მრუდის მოხაზულობა და საერთო ჯამში ფიგურის ან ფორმის იერსახე.

ვექტორულ გამოსახულებას ისევე, როგორც რასტრულს, თავისი დადებითი და უარყოფითი მხარეები გააჩნია.

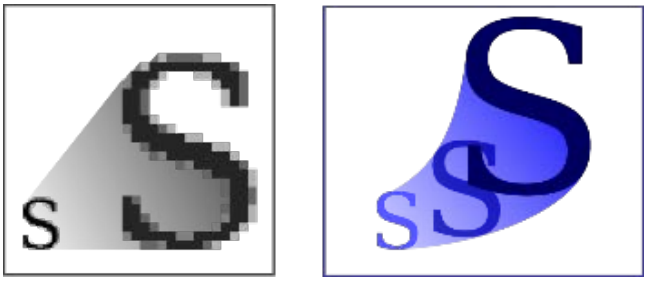
დადებითი მხარეებიდან შეგვიძლია გამოვყოთ:

- ფაილის მცირე ზომა;
- შესაძლებელია გამოსახულების გადიდება უსასრულოდ. მაგალითად თუ გავზრდით წირის მრუდეს, ის ისეთივე სუფთა დარჩება, როგორიც იყო; თუ მრუდე წარმოდგენილია ტეხილი ხაზით (რაც მცირე ზომისას არ ჩანს), გადიდებისას ის აუცილებლად გამოჩნდება;

უარყოფითი მხარეები:

- შეუძლებელია ყველა ობიექტი მარტივად გამოისახოს ვექტორული სახით; იმისათვის, რომ ვექტორული გამოსახულება დაემსგავსოს ორიგინალს, შესაძლებელია დაგჭირდეთ ძალიან დიდი რაოდენობის ვექტორები;

- ვექტორული გამოსახულების გარდაქმნა რასტრულად ძალიან მარტივია. ხოლო უკან დაბრუნება (რასტრულიდან ვექტორისკენ) საკმაოდ რთული;



სურ. 1.1-2. რასტრული და ვექტორული გამოსახულებების შედარება

ფერთა მოდელები

ცნობილია, რომ მზის სხივი შეიცავს ბუნებაში არსებულ ყველა ფერს. მზის სხივის უწყვეტ სპექტრში არჩევენ 130-მდე ფერის ტონალობას. რეალურ ცხოვრებაში ამ ფერების ნახვა ცისარტყელაზე შეიძლება. მზის სხივის უწყვეტ სპექტრში ნიუტონმა გამოყო 7 ძირითადი ფერი: წითელი, ნარინჯისფერი, ყვითელი, მწვანე, ცისფერი, ლურჯი და იისფერი. ყველა სხვა ფერი, სწორედ ამ 7 ფერის სხვადასხვა რაოდენობით შერევის გზით მიიღება.

მრავალი ცდისა და დაკვირვების შედეგად, საერთაშორისო კოლორიმეტრული სისტემის მთავარი ფერები გამოავლინეს: წითელი (Red), მწვანე (Green) და ლურჯი (Blue). ინგლისური დასახელების პირველი ასოების მიხედვით, ფერთა ამ სისტემას დაერქვა - RGB.

RGB ფერთა სისტემა საფუძვლად უდევს მონიტორებს, სკანერების ერთ ნაწილს და კომპიუტერული პროგრამების უმრავლესობას. კომპიუტერის ეკრანზე ყველა ფერის მიღება, სწორედ ამ სამი ფერის სხვადასხვა პროპორციის შერევით არის შესაძლებელი. RGB მოდელის გარდა, არის ფერთა სხვა მოდელებიც: HSB; Lab; CMY; CMKY; YIQ და YCC.

მათ შორის ძირითადი მოდელები გამოიყენება: RGB – კომპიუტერულ გრაფიკაში; CMYK – პოლიგრაფიაში; Lab – ტექნიკური მიზნებისთვის; Grayscale – შავ-თეთრი ფოტო-სურათების რეჟიმი; Bitmap (Monochrome) – ორფეროვანი გამოსახულების რეჟიმი.

ფერთა მოდელის გარდა ასევე უნდა განისაზღვროს ფერის სიღრმე, რომელიც იზომება ბიტებში. რაც უფრო დიდია ფერის სიღრმე ე. ი. რაც უფრო მეტ ბიტიანია გამოსახულება, მით უკეთესად გადმოსცემს პიქსელი ფერს. პიქსელი გრაფიკული გამოსახულების უმცირესი ელემენტია და მისი დანიშნულება არის შეინახოს და გადმოსცეს ინფორმაცია ფერის შესახებ.

გამოსახულებაზე, რომლის ფერის სიღრმე 1 ბიტია (2^1=2), არის მხოლოდ ორი ფერი: თეთრი და შავი. 2 ბიტიან (2^2=4) გამოსახულებაზე ოთხი ფერია - თეთრი, შავი და ორი ნაცრისფერი. შავ-თეთრი ფოტოსურათების ფერის სიღრმე, უმეტეს შემთხვევაში, 8 ბიტია (2^8=256): შავი, თეთრი და 254 ნაცრისფრის სხვადასხვა ტონალობა. ე. ი. ამ შემთხვევაში პიქსელს შეუძლია გადმოსცეს ფერის 256 შესაძლო ვარიანტიდან ერთი. ნულოვან მნიშვნელობას შეესაბამება შავი ფერი, ხოლო 255-ს – თეთრი.

ფერად ციფრულ ფოტოსურათს აქვს 3 არხი (წითელი, მწვანე, ლურჯი) და 8 ბიტიანი ფერის სიღრმე თითო არხზე. ამიტომ, ასეთ გამოსახულებას 24 ბიტიანს (2^{24}=16777216) უწოდებენ და ამ შემთხვევაში, პიქსელს ფერის გადმოცემის 16,7 მილიონი შესაძლო ვარიანტი არსებობს. ფერის ეს რაოდენობა სავსებით საკმარისია გამოსახულების ფერის რეალურად გადმოცემისათვის, თუმცა არსებობს 48 ბიტიანი გამოსახულებები (16 ბიტი თითო არხზე), რაც 281 ტრილიონი ფერის გადმოცემის შესაძლო ვარიანტს იძლევა. ადამიანის თვალი ამდენ ფერს ვერ არჩევს, მაგრამ გამოსახულების რედაქტირებისას, ბიტების დიდი რაოდენობა შედეგზე დადებითად აისახება. 16 ბიტიანი გამოსახულებით პროფესიონალი ფოტოგრაფები მუშაობენ.

დღესდღეობით ფოტოშოპს შეუძლია 8, 16 და 32 ბიტიან გამოსახულებებთან მუშაობა.

რასტრული გამოსახულების ფაილების ფორმატები

რასტრული გამოსახულების შესანახად ბევრი ფორმატი გამოიყენება. მუშაობის პროცესში თქვენ მოგიწევთ შეარჩიოთ, რომელ სასურველ ფორმატში გჭირდებათ გამოსახულების შენახვა. ეს შეიძლება ორ ეტაპად დავყოთ:

- **დაუმუშავებელი (ორიგინალი)** ფაილების შენახვა. ეს შესაძლოა იყოს ფოტოსურათები, მოძიებული ან შემენილი ფოტომასალა ფოტობანკებიდან, სკანირებული გამოსახულებები და სხვა. ეს მასალა მომავალში შესაძლოა გამოყენებული იყოს განმეორებით მსგავსი პროექტებისთვის.
- **დამუშავებული** ფაილების შენახვა პროექტისთვის. პროექტის დანიშნულების გათვალისწინებით (ბეჭდური თუ ელექტრონული), ფაილებისთვის შესაბამისი ფორმატის შერჩევა დაგჭირდებათ.

ქვემოთ ჩამოთვლილია ფაილების ფორმატები, რომელიც მუშაობის პროცესში შეგიძლიათ გამოიყენოთ:

JPEG (Join Photographic Expert Group) - ამ ფორმატის უპირატესობა არის მისი მოქნილობა. გამოსახულების რედაქტირების ყველა პროგრამა მუშაობს ამ ფორმატთან, შენახული ფაილების მოცულობა მცირეა, რადგან შენახვისას გამოიყენება *შეკუმშვა*. შეკუმშვისას გარკვეული ინფორმაცია *იკარგება* - ხდება ცალკეული პიქსელების ფერის გაშუალება, რის შედეგადაც მცირდება დეტალიზაცია და იცვლება ფერის ტონალობები. რაც უფრო მაღალია შეკუმშვის ხარისხი, მით უფრო მცირეა ფაილის მოცულობა, მაგრამ ამავდროულად გამოსახულების ხარისხი მკვეთრად ფუჭდება; და პირიქით, რაც უფრო მცირეა შეკუმშვის ხარისხი, ფაილის ზომა არ მცირდება და გამოსახულების ხარისხის მეტნაკლებად მისაღები ხდება. ერთი და იმავე ფაილზე მუშაობისას, ყოველ ახალ შენახვაზე ხდება ინფორმაციის მორიგი პორციის დაკარგვა. ამის გამო ამ ფორმატის გამოყენება ბეჭდვითი პროექტებისთვის მიუღებელია. მისი გამოყენება მისაღებია ელექტრონული პუბლიკაციებისთვის, ელფოსტით გასაგზავნად ან ინტერნეტში განსათავსებლად.

GIF (Graphics Interchange Format) - ფორმატი შექმნილია სპეციალურად რასტრული გამოსახულების გადასაცემად გლობალურ ქსელში. ორიენტირებულია კომპაქტურობაზე და იყენებს LZW (Lempel – Ziw - Welch) ინფორმაციის დაკარგვის გარეშე შეკუმშვის ალგორითმს, რომელიც უზრუნველყოფს შეკუმშვის ძალიან მაღალ ხარისხს. ამ ფორმატს შეუძლია ანიმირებული გამოსახულების შენახვა (ფაილში ინახება არა მარტო გამოსახულების კადრები, არამედ მისი დემონსტრაციის პარამეტრებიც). ფორმატის ნაკლად შეიძლება ჩაითვალოს, რომ ის მუშაობს მხოლოდ ინდექსირებულ ფერებთან.

PNG (Portable Network Graphics) - GIF ფორმატის ჩასანაცვლებლად შეიქმნა. მისგან განსხვავებით, მუშაობს ფერების დიდ რაოდენობასთან და ასვე შეუძლია შეინახოს ფენის გამჭვირვალობა. მასში გამოყენებულია ისეთი მძლავრი უდანაკარგო შეკუმშვის ალგორითმი, როგორიცაა LZW. GIF და PNG ფორმატში შენახული გამოსახულებები ძირითადად გამოიყენება ინტერნეტში განსათავსებლად და ელექტრონულ პუბლიკაციებში.

BMP (BitMap) - ფორმატი შექმნილია Microsoft-ის მიერ და ორიენტირებულია Windows-ის ოპერაციულ სისტემაში გამოსაყენებლად. იხმარება რასტრული გამოსახულების წარმოსადგენად პროგრამულ რესურსებში. იყენებს ინფორმაციის დაკარგვის გარეშე შეკუმშვის მარტივ ალგორითმს RLE (Run Length Encoding).

TIFF - ამ ფორმატს აქვს მრავალფენიანი დოკუმენტების მხარდაჭერა; გამოსახულება შეუძლია შეინახოს, როგორც შეკუმშვით (LZW ან ZIP), ისე შეკუმშვის გარეშე და მისი ხარისხი არ ფუჭდება. ამიტომ ეს ფორმატი შესაძლოა გამოდგეს თქვენი ნამუშევრების არქივში შესანახად. თუმცა მასთან მუშაობისათვის თქვენ დაგჭირდებათ პროგრამა Photoshop ან რომელი მსგავსი რედაქტორი. უნდა გახსოვდეთ, რომ შენახული ფაილის მოცულობა ბევრად აღემატება JPEG ფაილის მოცულობას.

PSD (PhotoShop Document) - ფორმატი არის Adobe PhotoShop-ის საკუთარი ფორმატი. ერთადერთი ფორმატი, რომელიც ინახავს ყველაფერს ნებისმიერი სახით და პროგრამის ყველა მოთხოვნას უჭერს მხარს. შენახვის დროს ინარჩუნებს დოკუმენტის ფენოვან სტრუქტურას, რათა მარტივი იყოს გამოსახულების შემდგომი რედაქტირება. ამ ფორმატში შეიძლება შუალედური ნამუშევრის შენახვა რედაქტირების დასრულებამდე.

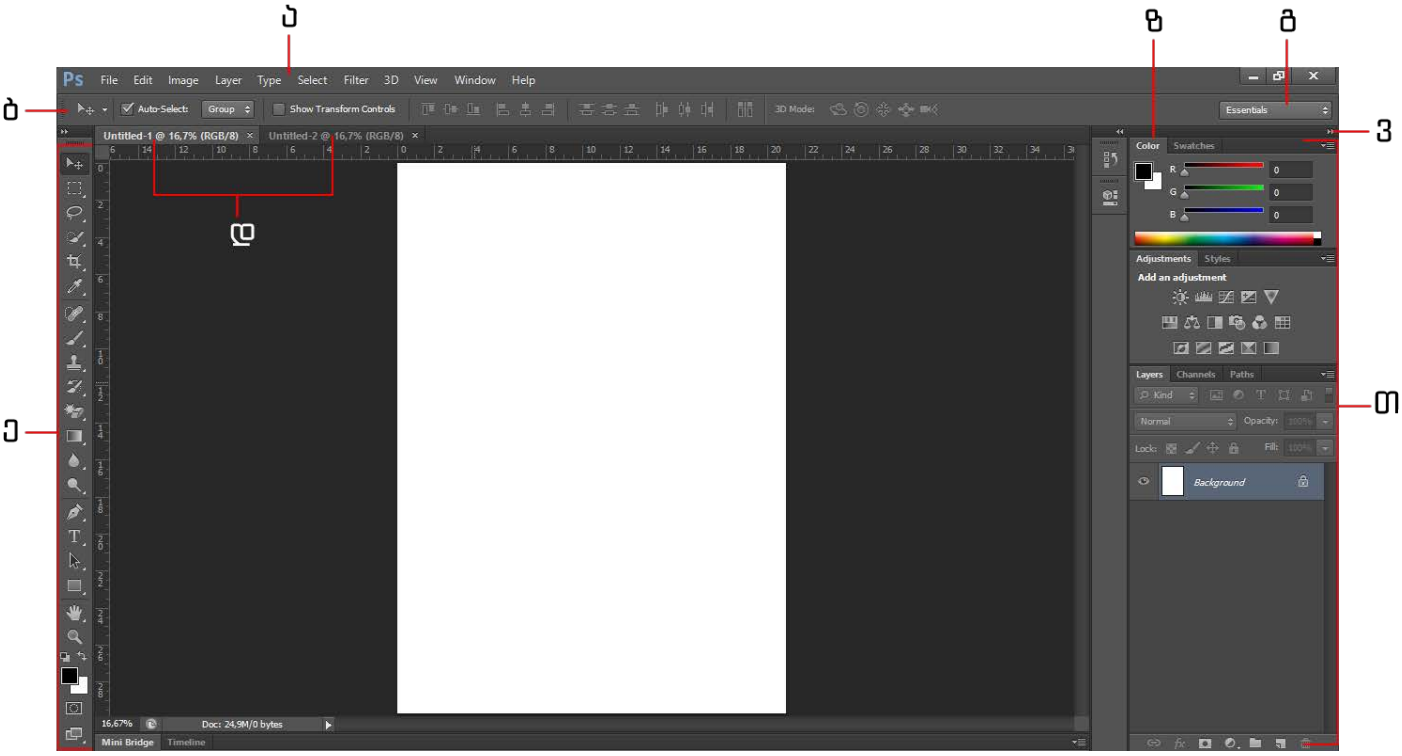
RAW - ეს არ არის რომელიმე კონკრეტული ფაილის ფორმატი. ის ზოგადად აღნიშნავს ე. წ. ნედლ, დაუმუშავებელ მონაცემებს, რომელსაც ფოტოკამერის სენსორი აფიქსირებს. ფოტოკამერების მწარმოებლებს ნედლი ინფორმაციის შესანახად საკუთარი ფორმატები აქვთ შემუშავებული. მაგალითად Canon-ს კამერები იყენებენ **CR2** გაფართოებას, ხოლო Nikon-ის კამერები **NEF**-ს. ასეთი ტიპის ფაილებთან სამუშაო შეგიძლიათ ისარგებლოთ პროგრამებით Photoshop, Bridge, Lightroom და დამუშავების შემდეგ ფაილი თქვენთვის სასურველ ფორმატში შეინახოთ (**JPEG**, **PNG**, **TIFF**, **PSD**). კომპანია Adobe-მა ასევე შეიმუშავა ფორმატი **DNG (Digital Negative)**, რომლის მიზანია მსგავსი დაუმუშავებელი მონაცემების შენახვა.

EPS (Encapsulate PostScipt) - ფაილების ფორმატი, რომელიც დაფუძნებულია PostSript[1]-ის ენაზე და განკუთვნილია პროგრამებს შორის გრაფიკული ინფორმაციის გასაცვლელად. ფორმატი ფართოდ გამოიყენება პოლიგრაფიაში და შეიძლება შეიცავდეს როგორც რასტრულ, ისე ვექტორულ გამოსახულებებს ან ორივეს ერთად. EPS ფორმატს ასევე გააჩნია Grayscale, RGB, CMYK და Lab ფერთა მოდელების მხარდაჭერა.

PDF (Portable Document Format) - ელექტრონული დოკუმენტების ფორმატი, რომელიც კომპანია Adobe System-მა შეიმუშავა. მისი პირველადი დანიშნულებაა პოლიგრაფიული პროდუქციის წარმოდგენა ელექტრონული სახით. PDF საშუალებას იძლევა ფაილში ჩაშენებული იყოს საჭირო შრიფტები, ვექტორული და რასტრული გამოსახულებები, ბმულები, ფორმები, მულტიმედია (აუდიო/ვიდეო) კონტენტი. გააჩნია Grayscale, RGB, CMYK და Lab ფერთა მოდელების მხარდაჭერა და პოლიგრაფიისათვის საჭირო საკუთარი ტექნიკური ფორმატები, მაგალითად PDF/X-1a, PDF/X-3.

[1] PostSript - გვერდების აღწერის ენა. ძირითადად გამოიყენება სამაგიდო საგამომცემლო სისტემებში.

პროგრამა Adobe Photoshop-ის ინტერფეისი



სურ. 1.1-3. ა - პროგრამის მენიუ; ბ - ფორმატირების ზოლი. მისი პარამეტრები იცვლება იმის მიხედვით, თუ რომელი სამუშაო ინსტრუმენტი გაქვთ არჩეული; გ - სამუშაოო სივრცეებს შორის გადამრთველი; დ - სანიშნეები, რომლებიც მიუთითებენ გახსნილ ფაილს. მათი საშუალებით შესაძლებელია ფაილებს შორის გადასვლა; ე - ინსტრუმენტთა პანელი; ვ - სამუშაო პანელის ნიშნულის სახით ჩაკეცვის ღილაკი; ზ - სამუშაო პანელის დასახელება; თ - ვერტიკალურად ჩამაგრებული სამუშაო პანელები.

სამუშაო სივრცე

თქვენი სამუშაო პროფილის ან კონკრეტული ამოცანის სპეციფიკიდან გამომდინარე, შესაძლოა დაგჭირდეთ სხვადასხვა ტიპის სამუშაო პანელები. გარდა იმ სამუშაო პანელებისა, რომელსაც სურათზე ხედავთ (სურ. 1.1-3, თ), შესაძლებელია კიდევ სხვების გამოჩენაც. ამისათვის უნდა შეხვიდეთ პროგრამის მენიუში Window და ჩამოშლილი სიიდან აირჩიოთ თქვენთვის სასურველი პანელი ან დამალოთ უსარგებლო.

პანელები შეგიძლიათ დააჯგუფოთ, შეურჩიოთ მას პოზიცია და დააყენოთ, როგორ უნდა ჩანდეს ის ეკრანზე (ღილაკის სახით თუ გაშლილ მდგომარეობაში) ანუ მოაწყოთ სამუშაო სივრცე ისე, როგორც თქვენ გჭირდებათ.

ფოტოშოპს გააჩნია რამდენიმე მზა სამუშაო სივრცე. სასურველი სამუშაო სივრცის არჩევისას ხდება ინტერფეისის ნაწილობრივ შეცვლა და ამ სივრცისთვის დამახასიათებელი სამუშაო პანელების გამოტანა. გარდა ამისა ეს მოცემული სამუშაო სივრცე შეგიძლიათ გადააწყოთ თქვენი სურვილისებრ.

Essentials – ძირითადი სამუშაო სივრცე. ამ დროს გამოტანილია ძირითადი სამუშაო პანელები, როგორიცაა ფერების პალიტრა და ფერის ნიმუშები, ჩვეულებრივი და კორექტირების ფენებთან სამუშაო პანელები და სხვა.

New in CS6 - მათთვის, ვინც გადმოერთო ფოტოშოპის უფრო ძველი ვერსიიდან (CS4, CS5), სასარგებლო იქნება გაიგონ, რა სიახლეებია დამატებული პროგრამაში. გამოტანილი იქნება ინსტრუმენტთა პანელების დიდი ნაწილი, ასევე მენიუში ახალი ან განახლებული ფუნქცია ფერით იქნება მონიშნული.

3D - ამ დროს გამოტანილი იქნება ის პანელები და ინსტრუმენტები, რომლებიც სამგანზომილებიან გრაფიკასთან სამუშაოდ გამოიყენება.

Motion - სივრცე, რომელიც განკუთვნილია მათთვის ვინც ვიდეო ან ანიმაციასთან მუშაობს.

Painting - სივრცე, რომელიც გამოადგება მხატვარს ან ილუსტრატორს. აქ გამოტანილია ფერების პალიტრა, მზა ფუნჯები და ფუნჯების რეგულირების ფანჯარა

Photography - ფოტომასალის დასამუშავებლად გამზადებული სამუშაო სივრცე. გამოტანილია ის აუცილებელი ინსტრუმენტები, რომლებიც მომხმარებელს დაეხმარება ფოტოს დამუშავებაში: ფერთა კორექცია, ფენები, ჰისტოგრამა და სხვა.

Typography - სამუშაო სივრცე მათთვის, ვინც აპირებს იმუშაოს შრიფტების გამოყენებით და შექმნას ტიპოგრაფიული ეფექტები პოსტერებისთვის, ბანერისთვის და სხვა მსგავსი სახის პროექტისთვის.

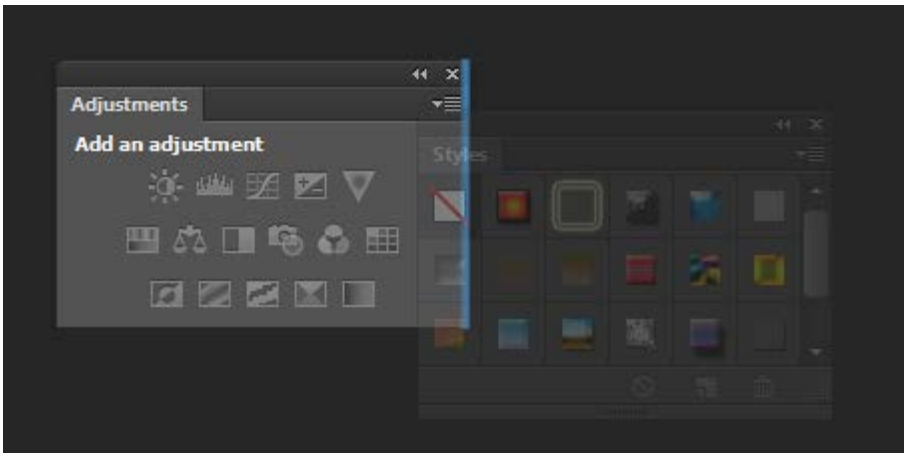
სამუშაო პანელებთან რომ გაგიადვილეთ მუშაობა, შესაძლებელია მათი დაჯგუფება. მაგალითისთვის თუ შეხედავთ გამოსახულებას (სურ. 1.1-3, თ), დაინახავთ რომ პანელები Layers, Channels და Path ერთად არიან დაჯგუფებული. შესაბამის დასახელებაზე დაჭერისას ხდება პანელებს შორის გადართვა და მისი ფუნქციების გამოჩენა. ასევე შეგიძლიათ უკვე არსებული ჯგუფების დაშლა და პანელების გადალაგება თქვენი სურვილის მიხედვით.

ჯგუფიდან რომ მოხსნათ პანელი, ამისათვის მაუსის კურსორით მოკიდეთ და გაიტანეთ ცალკე:

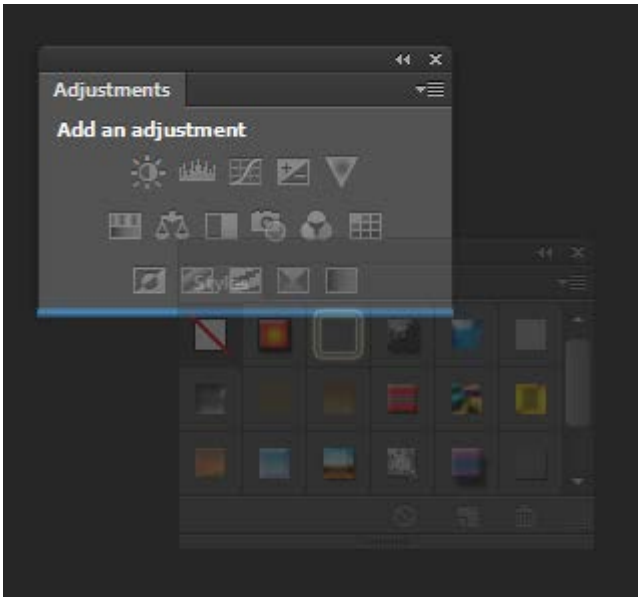


სურ. 1.1-4. პანელების ჯგუფის დაშლა

იმისათვის, რომ პანელები ჰორიზონტალურად ან ვერტიკალურად ჩაამაგროთ, პანელი მიიტანეთ მეორე პანელის კიდესთან (გვერდიდან ან ზემოდან/ქვემოდან). გამოჩნდება ლურჯი ზოლი, რაც კავშირის მაჩვენებელია:

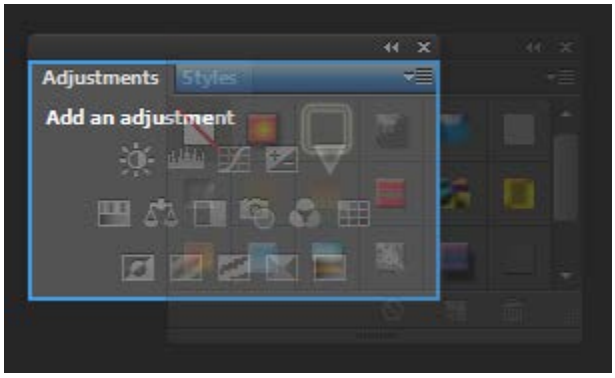


სურ. 1.1-5. პანელების ჰორიზონტალურად დაჯგუფება



სურ. 1.1-6. პანელების ვერტიკალურად დაჯგუფება

იმისათვის, რომ დააჯგუფოთ პანელები (გვერდიგვერდ), პანელი მიიტანეთ მეორე პანელის დასახელებასთან ახლოს:

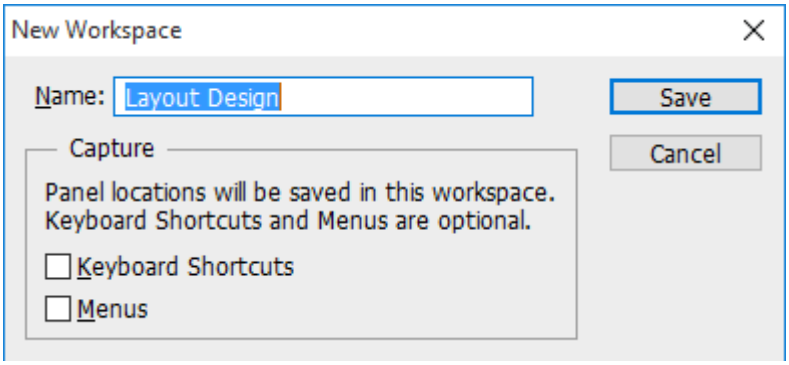


სურ. 1.1-7. პანელების დაჯგუფება

მას შემდეგ, რაც თქვენ დაალაგებთ საჭირო პანელებს, სასურველი იქნება ეს განლაგება შეინახოთ, რადგან სხვა სამუშაო სივრცეზე გადართვის შემდეგ მოგიწევთ ყველა პროცედურის (დაჯგუფების) ხელახლა გავლა.

ამისათვის შედით Window -> Workspaces. აქ თქვენ ნახავთ სამუშაო სივრცის განამზადებს და დამატებით სამ ფუნქციას.

იმისათვის, რომ შეინახოთ თქვენს მიერ დაყენებული სამუშაო სივრცე, აირჩიეთ Window -> Workspaces -> New Workspace (ახალი სამუშაო სივრცე).



სურ. 1.1-8. ახალი სამუშაო სივრცის შენახვის ფანჯარა

გამოსულ ფანჯარაში შეიყვანეთ სასურველი სახელი და დააჭირეთ OK. თქვენს მიერ შექმნილი სივრცე დაემატება სამუშაო სივრცეების სიაში.

მუშაობის პროცესში შესაძლოა დაგჭირდეთ სხვა პანელის გამოძახება, არსებულის დახურვა, ფანჯრების გადაჯგუფება და სხვა. რომ დაბრუნდეთ სამუშაო სივრცის საწყის განლაგებაზე, შედით Window -> Workspaces -> Reset Workspace (სამუშაო სივრცის გადატვირთვა). სამუშაო სივრცე აღდგება იმ სახით, რა სახითაც თქვენ შეინახეთ.

არასასურველი სამუშაო სივრცის წასაშლელად აირჩიეთ Window -> Workspaces -> Delete Workspace (სამუშაო სივრცის წაშლა). ჩამოსაშლელი მენიუდან აირჩიეთ სამუშაო სივრცე და დააწექით Delete.

ცალკე ყურადღება უნდა დაეთმოს ინსტრუმენტთა პანელს (სურ. 3: ე), რომელზეც ყველა საჭირო ინსტრუმენტია განთავსებული. ყოველი ინსტრუმენტი შეიცავს დამატებით ფუნქციებს, რომელთა მართვა შესაძლებელია ფორმატირების ზოლიდან (სურ. 3: ბ) ან მართვის პანელის (სურ. 3: თ) დახმარებით.

ინსტრუმენტთა პანელი

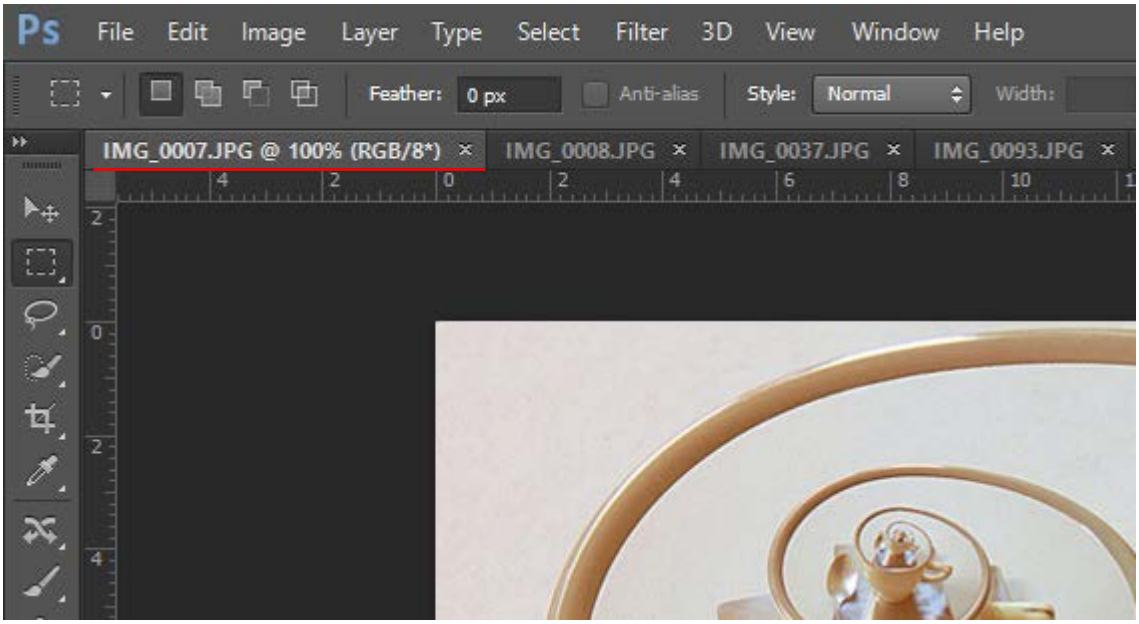


სურ. 1.1-9. ინსტრუმენტთა პანელი და მისი მიმოხილვა

ფანჯრების განლაგება

ფოტოშოპში შესაძლებელია ერთდროულად რამდენიმე ფაილის გახსნა და მათთან მუშაობა. ეს გაძლევთ საშუალებას ფენების, ობიექტების ან რაიმე ელემენტის ერთი ფაილიდან მეორეში მარტივად, უბრალო გადათრევით გადაიტანოთ, მოახდინოთ გამოსახულებების შედარება ან უბრალოდ რამდენიმე მოცემული კადრიდან გსურთ აარჩიოთ საუკეთესო პროექტში გამოსაყენებლად.

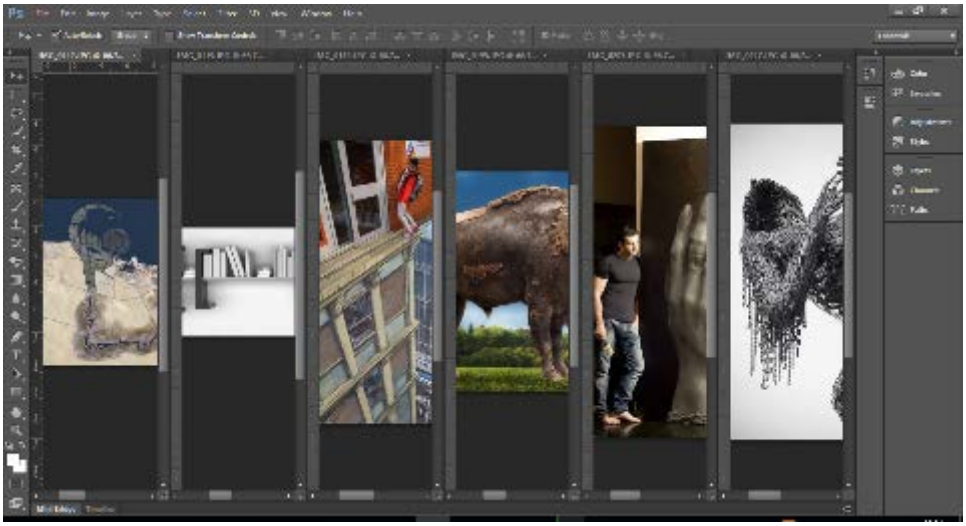
უნდა გაითვალისწინოთ, რომ თითოეული ფაილი დამოუკიდებელ ფანჯარაში იხსნება.



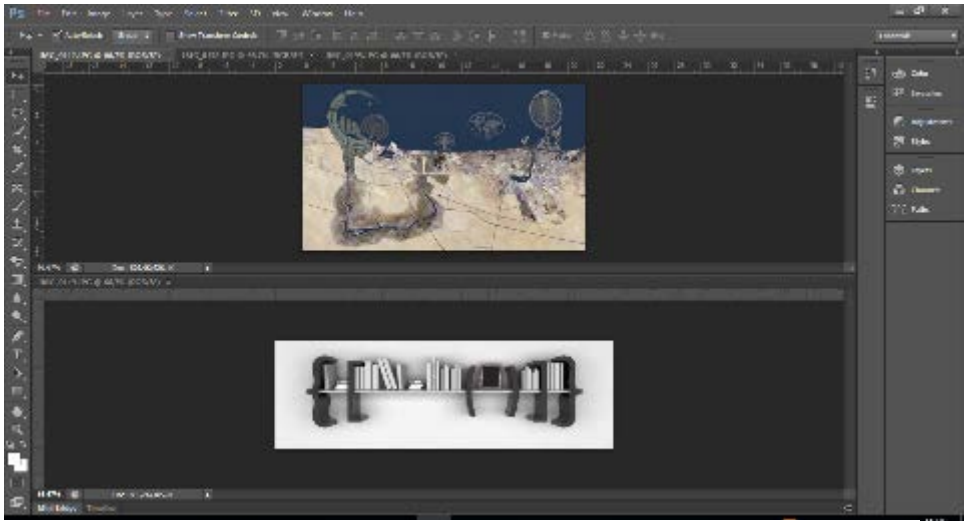
სურ. 1.1-10 ფანჯრის დასახელება ემთხვევა ფაილის სახელწოდებას. ეს გეხმარებათ დაინახოთ, რომელი ფაილები გაქვთ გახსნილი. ასევე აქ არის სხვა სახის ინფორმაციაც: IMG_0007.JPG - ფაილის სახელწოდება; @ - გამყოფი ნიშანი; 100% - გვაჩვენებს გამოსახულების სამუშაო მასშტაბს; RGB - გვაჩვენებს რა ფერთა მოდელი აღწერს გამოსახულებას; 8/16/32 - გვაჩვენებს რამდენ ბიტიანი ფერებია გამოსახულებაში; * - მიუთითებს, რომ ფაილში შეტანილია ცვლილებები.

სტანდარტულად პროგრამაში ფანჯრების განლაგება არის ჩანართის სახით (სურ. 3: დ). თუმცა ჩვენ მისი ცვლა შეგვიძლია და გამოვაჩინოთ გახსნილი ფაილები ისე, რომ გაგვიადვილდეს მათთან მუშაობა ან მთლიანობაში ინფორმაციის აღქმა.

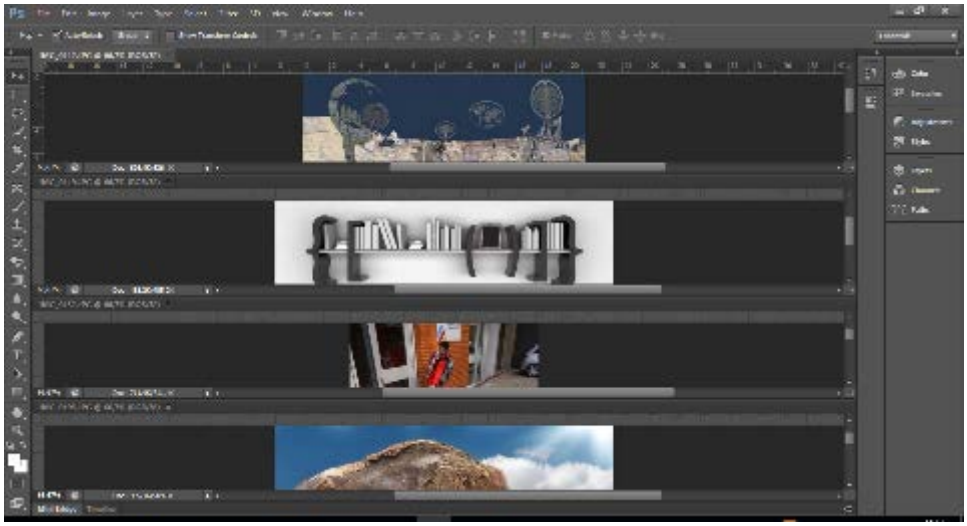
იმისათვის, რომ მართოთ ფანჯრების განლაგება, შედით Window -> Arrange. დამატებით მენიუში ჩამოთვლილია ფანჯრების განლაგების სხვადასხვა ვარიანტები:



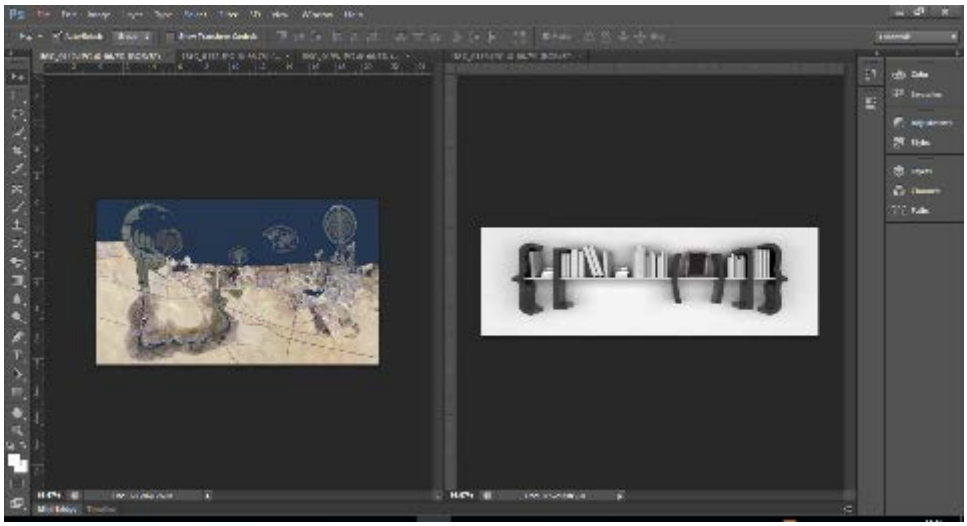
სურ. 1.1-11. Tile All Vertically - გვერდიგვერდ ვერტიკალურად დალაგება.



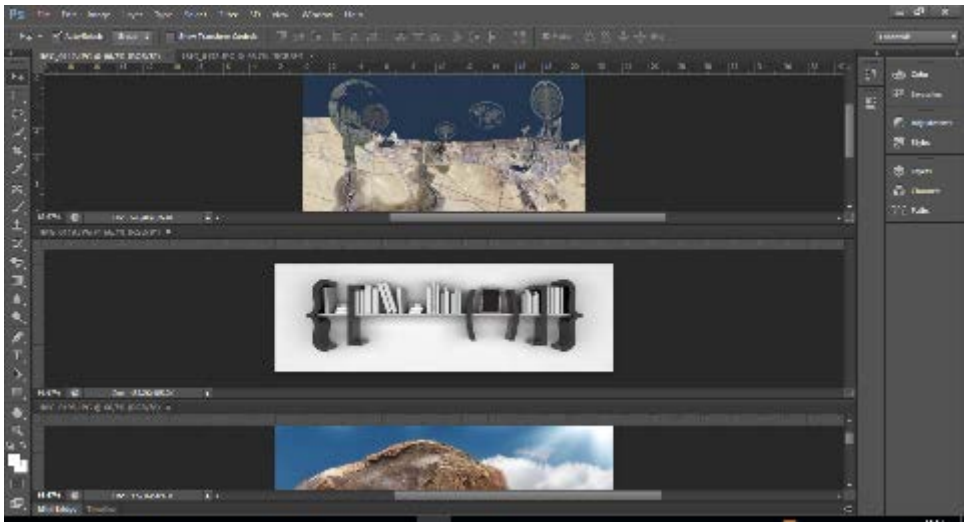
სურ. 1.1-13. 2-up Horizontal - მხოლოდ ორი გამოსახულების დალაგება ჰორიზონტალურად.



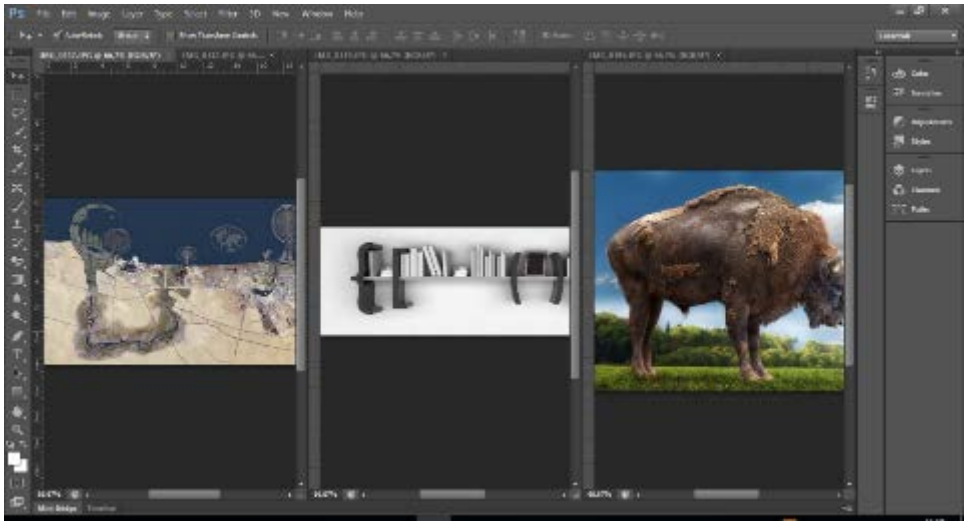
სურ. 1.1-14. All Tile Horizontally - გვერდიგვერდ ჰორიზონტალურად დალაგება.



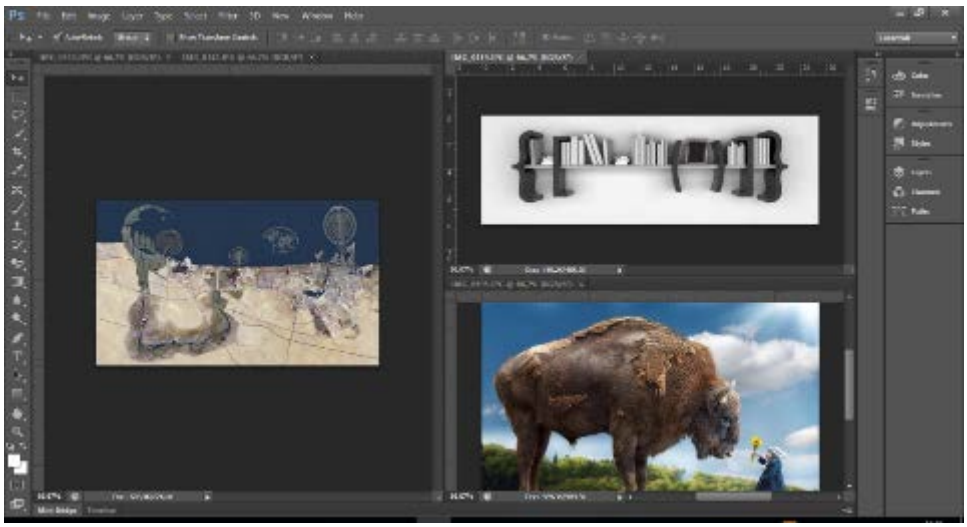
სურ. 1.1-12. 2-up Vertical - მხოლოდ ორი გამოსახულების დალაგება ვერტიკალურად.



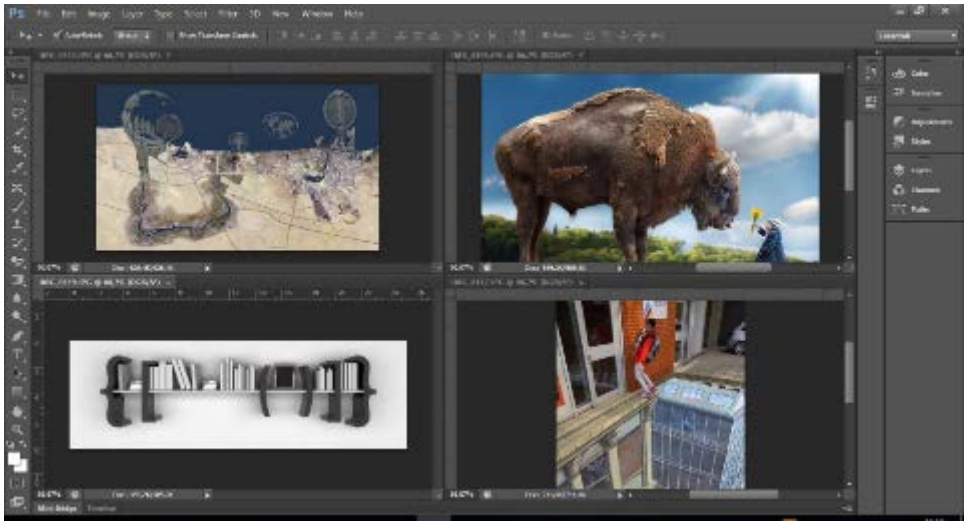
სურ. 1.1-16. 3-up Horizontal - მხოლოდ სამი გამოსახულების დალაგება ჰორიზონტალურად.



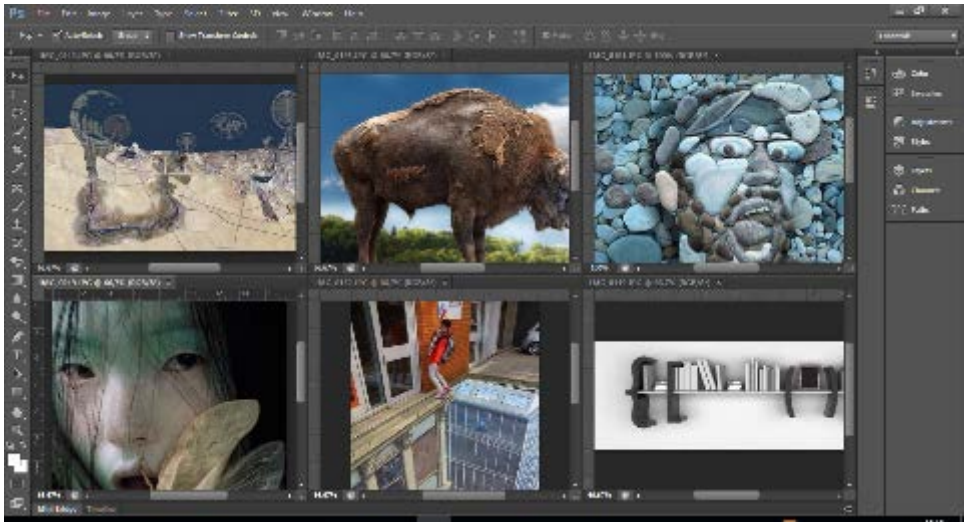
სურ. 1.1-15. 3-up Vertical - მხოლოდ სამი გამოსახულების დალაგება ვერტიკალურად.



სურ. 1.1-17. 3-up Stacked - სამად დალაგებული გამოსახულებები.

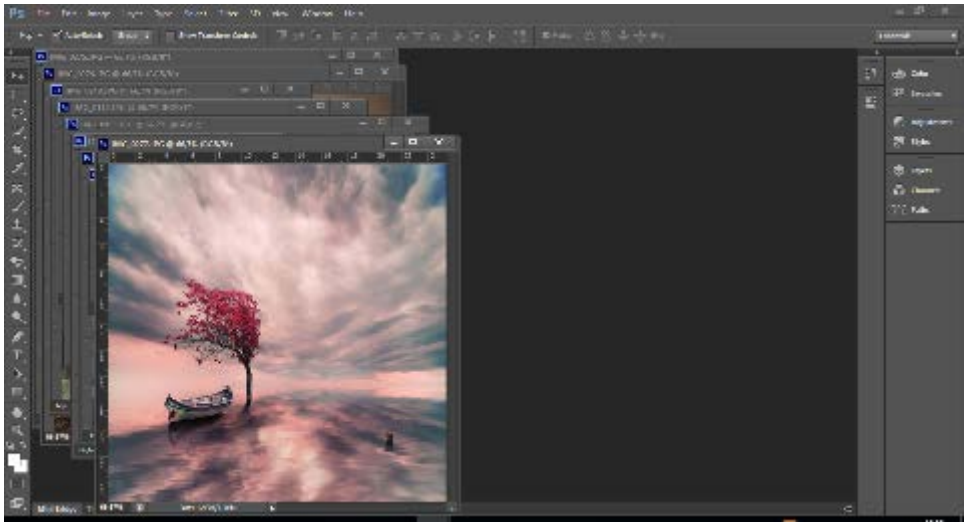


სურ. 1.1-19. 4-up - ოთხად დალაგებული გამოსახულებები.

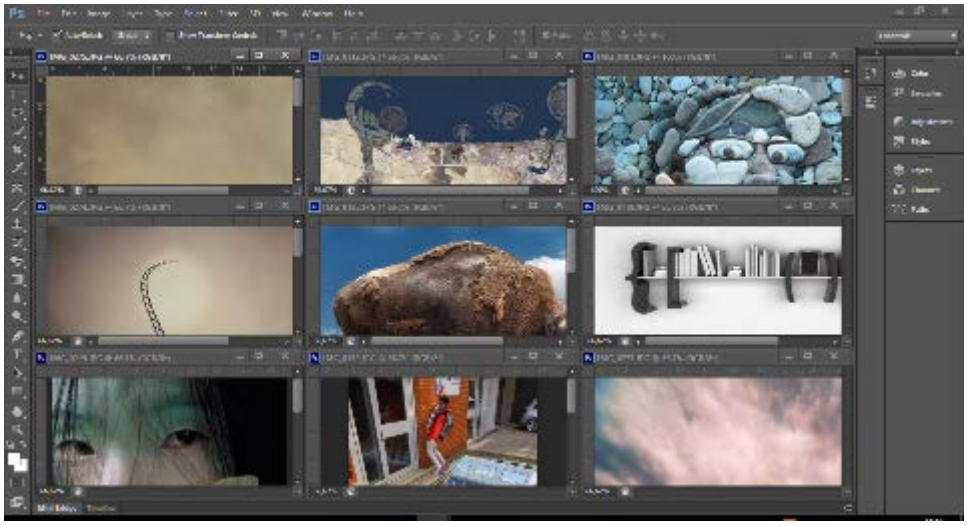


სურ. 1.1-18. 6-up - ექვსად დალაგებული გამოსახულებები.

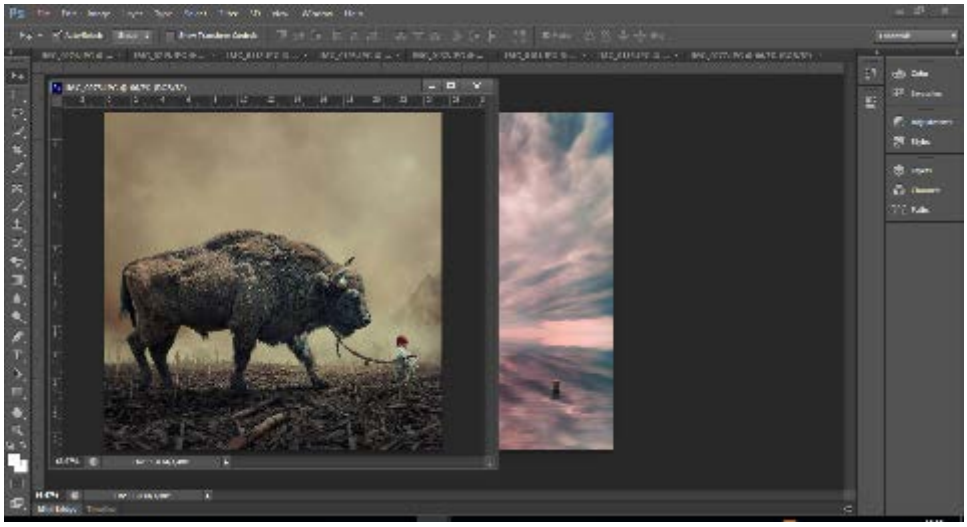
ფანჯრების ამ მეთოდებით დალაგებისას, ისინი მაინც მიმაგრებულები არიან ძირითად ფანჯარაზე ჩანართების სახით. გარდა ამისა, შეგვიძლია ფანჯრების სხვაგვარად დალაგებაც - Cascade (კასკადურად), Tile (მოზაიკურად), Float in Window (ერთი ფანჯარა თავისუფალ მდგომარეობაში), Float All in Window (ყველა ფანჯარა თავისუფალ მდგომარეობაში).



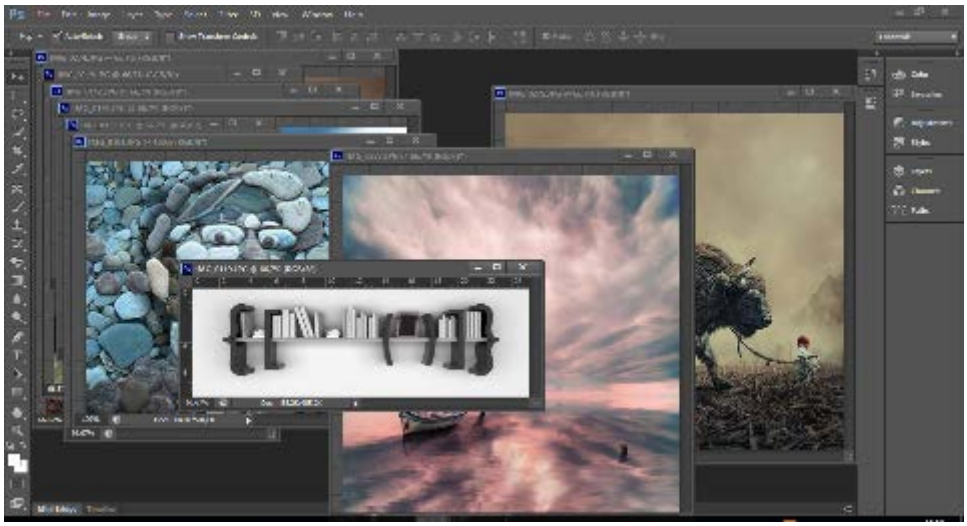
სურ. 1.1-20. Cascade - გამოსახულებების კასკადურად დალაგება.



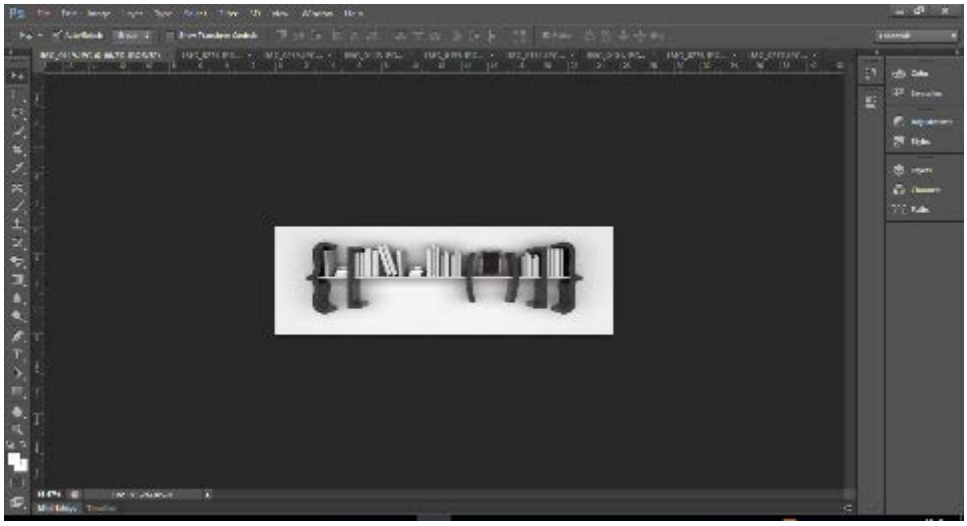
სურ. 1.1-22. Tile - გამოსახულებების მოზაიკურად დალაგება.



სურ. 1.1-21. Float in Window - ერთი გამოსახულება თავისუფალ მდგომარეობაში (ცალკე ფანჯარაში).



სურ. 1.1-23. Float All in Window - ყველა გამოსახულება თავისუფალ მდგომარეობაში (ცალკე ფანჯარაში).

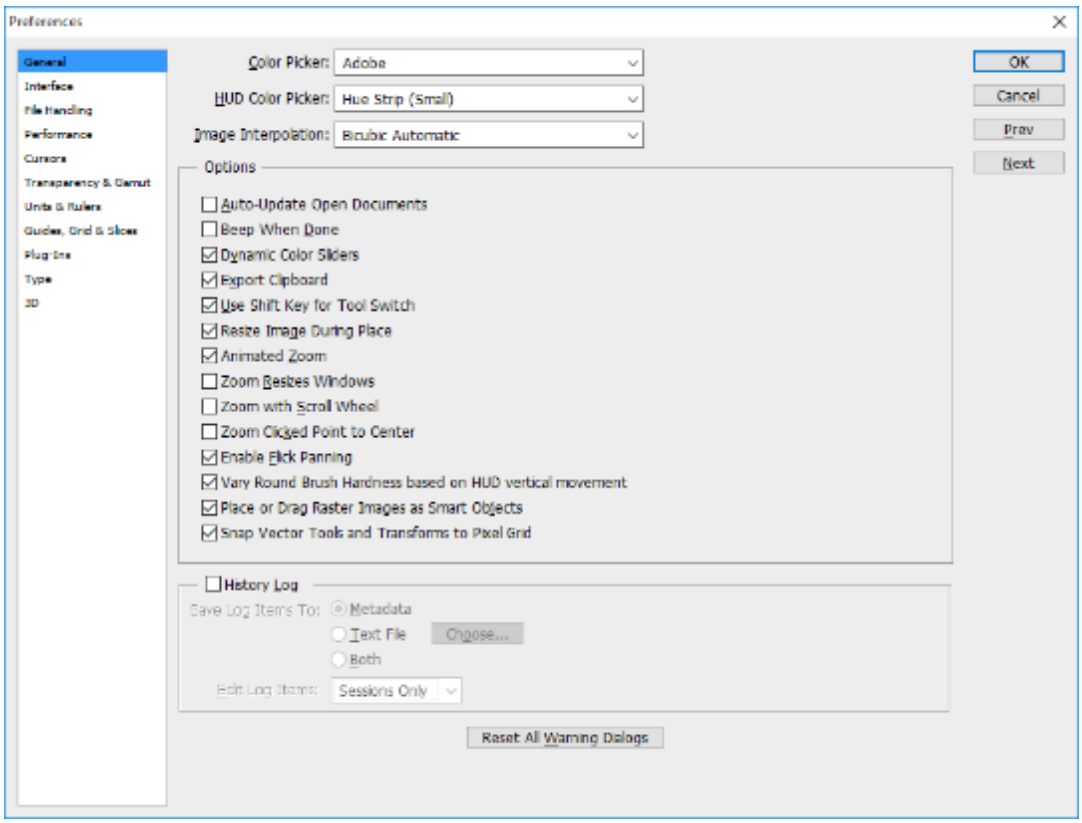


სურ. 1.1-24. Consolidate All to Tabs - ყველა ცალკე გამოტანილ ფანჯრებს ამაგრებს ისევ სანიშნის სახით.

გრაფიკული რედაქტორის პარამეტრების განხილვა/დაყენება

სანამ მუშაობას შეუდგებით სასურველია გარკვეული ცვლილებები შეიტანოთ პროგრამის პარამეტრებში. ზოგიერთი პარამეტრის შეცვლა თქვენ დაგჭირდებათ მხოლოდ ერთხელ, ხოლო ზოგიერთი შესაძლოა პერიოდულად ცვალოთ. პარამეტრების დაყენება თვენი საქმიანობიდან და დასახული ამოცანიდან გამომდინარე შეიძლება. ფოტოგრაფი, ილუსტრატორი, მხატვარი, დიზაინერი, ტექნიკური დიზაინერი, 3D მოდელების შემქმნელი, ანიმატორი - ყველა ირგებს პროგრამას სათავისოდ და აყენებენ მათთვის სასურველ პარამეტრებს.

იმისათვის, რომ შეცვალოთ პროგრამის პარამეტრები, გამოიძახეთ Edit -> Preferences -> General (Ctrl +K). გამოსულ ფანჯარა შეიცავს ყველა იმ მახასიათებელს, რომელიც მოქმედებს სამუშაო პროცესზე ან პროგრამის წარმადობაზე:



სურ. 1.1-25. პროგრამა ფოტოშოპის მოწყობის ფანჯარა.

General – პროგრამის ზოგადი მახასიათებლების დაყენება, როგორიცაა ფერების პალიტრა, მასშტაბირება ან მოქმედებების აღნუსხვა;

Interface – ინტერფეისის პარამეტრების დაყენება, როგორიცაა მაგალითად ინტერფეისის ფერის დაყენება

File Handling – პროგრამის ფაილებთან მუშაობის პარამეტრები, მაგალითად ავტომატურად შენახვის დრო, Raw ტიპის ფაილებთან მუშაობა და სხვა

Performance – წარმადობა. აქ შეგიძლიათ დააყენოთ, ოპერატიული მეხსიერების რა ნაწილი გამოიყენოს პროგრამამ. დისკი, რომელზეც პროგრამა განათავსებს ვირტუალური მეხსიერების ფაილს. მოქმედებების ისტორიის რაოდენობა და სხვა;

Cursors – აქ შეგიძლიათ დააყენოთ პროგრამაში როგორ გამოჩნდეს კურსორი სხვადასხვა ინსტრუმენტისთვის, მაგალითად ფუნჯისთვის.

Transparency & Gamut – გამჭვირვალობისა და გამა (ფერთა). აქ შეგიძლიათ დააყენოთ სამუშაო ფაილში გამჭვირვალობა როგორ გამოჩნდეს. ასევე, როდესაც მოხდება ფერთა ცდომილება, მაგალითად RGB-დან CMYK-ში გადაყვანისას, აცდენილი ფერები რა ფრად გამოისახოს ეკრანზე.

Units & Rulers – აქ შეგიძლიათ დააყენოთ თქვენი სამუშაო საზომი ერთეული. მაგალითად ჩვენ შემთხვევაში ეს იქნება სანტიმეტრი, თუმცა როდესაც იმუშავებთ გამოსახულებებზე, რომელიც ინტერნეტისთვის მზადდება, იქ შეგიძლიათ გამოიყენოთ პიქსელები. აქ ასევე შეგიძლიათ დააყენოთ ახალი დოკუმენტებისთვის ნაგულისხმევი გარჩევადობის ხარისხი. სტანდარტულად მოცემული 300 და 72 px/inch, თუმცა ეს შეგიძლიათ შეცვალოთ რასაკვირველია.

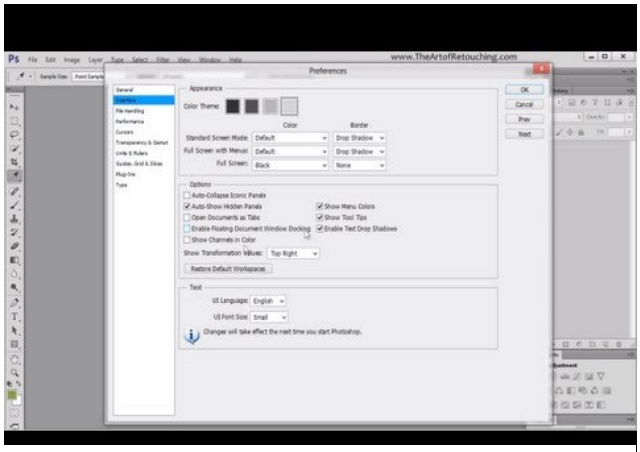
Guides, Grid & Slices – აქ შეგიძლია შეცვალოთ მიმმართველების, „ჭკვიანი“ მიმმართველების ფერები, დამხმარე ბადის დაყოფის მაჩვენებლები და სხვა.

Plug-Ins – პროგრამისთვის გამოსულია სხვადასხვა სახის დამატებები, რომელთა ადგილმდებარეობა შეგიძლიათ აქედან მიუთითოთ. ეს დამატებები გაძლევენ საშუალებას ისეთი ეფექტები შექმნათ გამოსახულებისთვის, რომელიც შეუძლებელია მიიღოთ პროგრამაში არსებული ხელსაწყოების დახმარებით.

Type – რამდენიმე პარამეტრი, რომელიც დაგეხმარებათ ტექსტთან მუშაობაში.

3D – აქ შეგიძლიათ დააყენოთ ვიდეოადაპტერის მახასიათებლები, გამოსახულების გარდაქმნის მეთოდები და სხვა.

შენიშვნა: *გახსოვდეთ, რომ ზოგიერთი პარამეტრის შეცვლა მოქმედებს კომპიუტერის წარმადობაზე, მაგალითად ოპერატიული მეხსიერების გამოყენება. ამიტომ მახასიათებლები უნდა შეირჩეს ისე, რომ არ მოხდეს მთლიანობაში კომპიუტერის წარმადობის შემცირება.*



ვიდეო 1.1-1. პროგრამის პარამეტრების მართვა

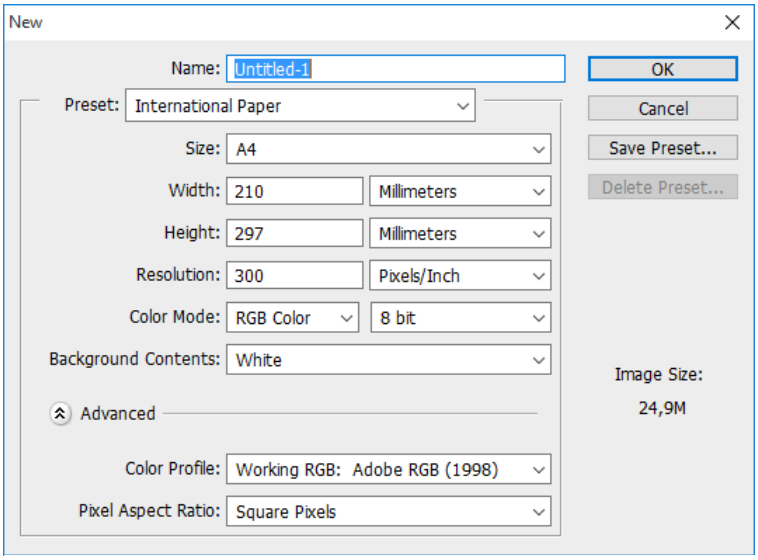
დოკუმენტის კლასიფიკაცია და საზომი ერთეულები

მას შემდეგ, რაც მოხდება სამუშაოდ ყველანაირი პარამეტრის დაყენება: პროგრამის პარამეტრები, სამუშაო სივრცე, საზომი ერთეულები და სხვა, შეგიძლიათ დაიწყოთ გამოსახულებასთან მუშაობა.

გამოსახულებასთან მუშაობა შეგიძლიათ დაიწყოთ ორი გზით: შექმნათ ახალი გამოსახულება ან/და გახსნათ უკვე არსებული.

მივყვეთ რიგს და დავიწყოთ პირველით ანუ ახალი გამოსახულების შექმნა.

ამისათვის ვიძახებთ File -> New (Ctrl + N). გამოსულ დიალოგურ ფანჯარაში ჩვენ უნდა დავაყენოთ ახალი დოკუმენტის მახასიათებლები.



სურ. 1.1-26. ახალი დოკუმენტის შექმნის ფანჯარა.

ამ ფანჯარაში უნდა შევიყვანოთ ისე მახასიათებლები, როგორებიცაა ფაილის დასახელება, მისი ზომა, გარჩევადობის ხარისხი და სხვა. პროგრამას გააჩნია წინასწარ გამზადებული დოკუმენტის ტიპები, რომლებიც თქვენ შეგიძლიათ ირჩიოთ ან შექმნათ თქვენი საკუთარი. და თუ მას ხშირად იყენებთ, შეინახოთ ის სიაში და მომავალში მიმართოთ მას.

გამზადებული დოკუმენტები მოცემულია ჩამოსაშლელ მენიუში Preset:

Clipboard - თუ თქვენ რომელიმე პროგრამაში ან თუნდაც ფოტოშოპში, დაკოპირებული გაქვთ რაიმე გამოსახულება, ფოტოშოპი ავტომატურად კითხულობს მის მონაცემებს (სიგანე, სიმაღლე, გარჩევადობა) და გთავაზობთ შესაბამისი მახასიათებლების დოკუმენტის შექმნას.

Default Photoshop Size - ფოტოშოპის ნაგულისხმევი ზომა, გამზადებული დოკუმენტის ერთ-ერთი ნაირსახეობა.

U.S. Paper - დოკუმენტის ნაირსახეობა, რომელსაც იყენებენ ა.შ.შ.-ში. ამ დროს აქტიურდება ჩამოსაშლელი მენიუ Size, სადაც ფურცლის სხვადასხვა ვარიანტებიც შეგიძლიათ შეარჩიოთ. გარჩევადობა 300 px/inch.

International Paper - დოკუმენტის ნაირსახეობა, სადაც მოცემულია საყოველთაოდ გამოყენებადი ფურცლის ზომები. მენიუ Size-ში თქვენ ამ ფურცლის ზომებს იხილავთ: A4, A3, B5 და სხვა. გარჩევადობა 300 px/inch.

Photo - აქ მოცემული დოკუმენტების ზომები განკუთვნილია ფოტოსურათებისთვის, როგორც ვერტიკალური ისე ჰორიზონტალური ორიენტაციისთვის. თუმცა ეს ფორმატები მორგებულია ამერიკაში მიღებული სტანდარტისთვის. გარჩევადობა 300 px/inch.

Web - აქ მოცემულია ფორმატები, რომლებიც ინტერნეტისთვისაა განკუთვნილი. საზომი ერთეულებიც შესაბამისია აღებული. გარჩევადობა 72 px/inch.

Mobile & Device - ფორმატები, რომლებიც მოწყობილობების ეკრანის ზომას ასახავს. საზომი ერთეულები აქაც პიქსელებშია მოცემული. გარჩევადობა 72 px/inch.

Film & Video - დოკუმენტის ნაირსახეობა, რომლის პარამეტრები ორიენტირებულია ვიდეოპროდუქციაზე. მენიუ Size-ში თქვენ ნახავთ უამრავ ვიდეო ფორმატს, რომელიც შეგიძლიათ აირჩიოთ თქვენი ამოცანიდან გამომდინარე. გარჩევადობა 72 px/inch.

Custom - მომხმარებლის მიერ დაყენებული პარამეტრები.

ახალი დოკუმენტი შეგიძლიათ შექმნათ უკვე არსებული მზა დოკუმენტების ბაზაზე ან შექმნათ თქვენი საკუთარი. რა ძირითად მონაცემებს ვუთითებთ, როდესაც გვინდა შევქმნათ ახალი გამოსახულება:

Width - გამოსახულების სიგანე

Height - გამოსახულების სიმაღლე

მათ გვერდით ჩამოსაშლელ მენიუში ვუთითებთ საზომ ერთეულს - დუიმი, სანტიმეტრი, მილიმეტრი ან პიქსელი. თუ ვმუშაობთ დუიმებში და საბოლოო შედეგი მილიმეტრებში უნდა დაიბეჭდოს, უნდა გავითვალისწინოთ, რომ 1 დუიმი = 2,54 სანტიმეტრს

Resolution - გარჩევადობა. აქ ვუთითებთ გამოსახულების გარჩევადობის ხარისხს. თუ გამოსახულება განკუთვნილი იქნება ინტერნეტისთვის, მაშინ ვუთითებთ 72-96 px/inch, ხოლო თუ პოლიგრაფიული მიზნებისთვის უნდა გამოვიყენოთ, მაშინ 300 px/inch ან მეტი.

Color Mode - ფერთა მოდელი, რომელიც გამოიყენება ამ შემთხვევაში. ისევ და ისევ RGB თუ გამოსახულებას ვამზადებთ ინტერნეტისთვის, ხოლო თუ პოლიგრაფიული მიზნისთვის, მაშინ ვირჩევთ CMYK ფერთა მოდელს. ხოლო მის გვერდით ვირჩევთ, რამდენ ბიტიანი იქნება ფერთა სიღრმე. 8 ბიტი სავსებით საკმარისია ორივე მიზნისთვის, თუ ჩვენ წინაშე არ დგას რაიმე კონკრეტული ამოცანა, რომელიც უფრო მაღალბიტიან ფერთა სიღრმეს მოითხოვს. დანარჩენი ამ ეტაპზე დავტოვოთ უცვლელად და დავაწვეთ OK. იმ შემთხვევაში თუ თქვენ საკმაოდ ხშირად გიწევთ ამ ზომებთან მუშაობა, მაშინ ღილაკი Save Preset-ის დაგეხმარებათ შეინახოთ დოკუმენტი შაბლონის სახით და შემდეგში თქვენ მას აირჩევთ დოკუმენტების სიიდან და აღარ დაგჭირდებათ მონაცემების შეყვანა ხელით.

შემდეგ ეტაპზე ჩვენ განვიხილავთ, თუ როგორ უნდა ვიმუშაოთ უშუალოდ ფაილში და გამოვიყენებთ შესაბამის ხელსაწყოებს, რომლებიც დაგვეხმარებიან გამოსახულების შექმნასა თუ რედაქტირებაში.

სავარჯიშოები

1. დაასახელეთ სხვაობა რასტრულ და ვექტორულ გამოსახულებებს შორის;
2. რა არის გარჩევადობა? ჩამოთვალეთ ყველაზე გავრცელებული.
3. ჩამოთვალეთ ფაილის ფორმატები;
4. ჩამოთვალეთ სამუშაო სივრცის ტიპები;
5. გამოაჩინეთ სასურველი სამუშაო პანელები; მოაწყეთ სამუშაო სივრცე, როგორც თქვენ ჩათვლით საჭიროდ და შეინახეთ.
6. მოიძიეთ ინფორმაცია ფბ-ს მთავარი სურათის (cover) შესახებ; გაეცანით ფბ-ს რეკომენდაციების გამოსახულების მახასიათებლებთან დაკავშირებით; შექმენით ახალი ფაილი, რომელიც დააკმაყოფილებს ამ მახასიათებლებს (ზომა, გარჩევადობა, ფერის მოდელი, ფაილის ფორმატი) და შეინახეთ ის შაბლონის სახით;
7. შექმენით ფაილი, რომელიც მომავალში გამოყენებული იქნება წიგნის ყდის გასაფორმებლად. ზომა 130 x 195 მმ. ფაილი შექმენით ბეჭდვისთვის საჭირო პირობების გათვალისწინებით (ფერთა მოდელი, გარჩევადობა, ფაილის ფორმატი).

1.2. მარტივი გამოსახულების შექმნა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- მონიშვნის ხელსაწყოების გაცნობა
- მოქმედებები მონიშნულ არეზე
- დაფარვის მეთოდების მიმოხილვა
- ფუნჯი და მისი ნაირსახეობები
- საშლელი და მისი ნაირსახეობები

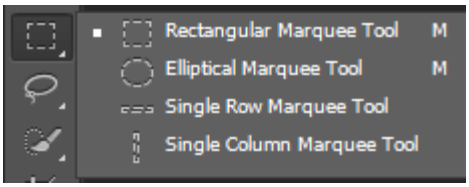
მონიშვნის ხელსაწყოები და მონიშვნა

მონიშვნის ინსტრუმენტები ერთ-ერთი უმნიშვნელოვანესია ფოტოშოპში. მოქმედების პრინციპი მარტივია: როდესაც ჩვენ ვნიშნავთ რაიმე არეს, ჩვენი შემდეგი მოქმედებები შეეხება მხოლოდ არის შიგნით მყოფ გამოსახულების ფრაგმენტს. ინსტრუმენტების დახმარებით ჩვენ შეგვიძლია მოვნიშნოთ როგორც ერთი პიქსელი, ისე პიქსელთა დიდი ჯგუფი და მათზე გარკვეული მოქმედებები მოვახდინოთ: ფერთა კორექცია, შეფერვა, კოპირება, ტრანსფორმირება და სხვა.

ფოტოშოპში მონიშვნის სხვადასხვა ხელსაწყო არსებობს. თვისებებიც განსხვავდება ერთმანეთისგან - შეგვძლია გამოსახულებაზე მოვნიშნოთ მართკუთხა, ოვალური ან თავისუფალი ფორმის ფრაგმენტი, ერთფეროვანი პიქსელები, მოვნიშნოთ გამოსახულების ორი ან მეტი ფრაგმენტი და სხვა. ინსტრუმენტთა პანელზე არსებობს მონიშვნის ხელსაწყოთა მთელი ჯგუფი (სურ. 10: ა). პროგრამის მენიუში მას ეთმობა ცალკე მენიუ Selection - აქ მოთავსებული ფუნქციები გვაძლევენ საშუალებას მოვახდინოთ ჩვენი მონიშვნა გავხადოთ უფრო ზუსტი, მოვახდინოთ მასზე სხვადასხვა მოქმედებები, რომ შემდეგში მიღებული შედეგი ჩვენს მოთხოვნებს შეესაბამებოდეს.

მონიშვნის ინსტრუმენტები (Marque Tool)

აქ გაერთიანებული ოთხი ინსტრუმენტი: Rectangular, Oval, Single Row და Single Column





სურ. 1.2-1. Rectangular Marque Tool - მართკუთხა მონიშვნის ინსტრუმენტი.

Single Row და Single Column შემთხვევაში ხდება 1 პიქსელის სიგანის არის მონიშვნა მთელი გამოსახულების გასწვრივ შესაბამისად ჰორიზონტალურად და ვერტიკალურად.

შენიშვნა: Shift კლავიშთან ერთად მონიშვნის შემთხვევაში ხდება სიმეტრიული არეების (კვადრატი და წრე) მონიშვნა. ხოლო Shift და Alt კლავიშების კომბინაციით მონიშვნა სრულდება ცენტრიდან და მიიღება კვადრატი და წრე.

ნებისმიერი ინსტრუმენტის არჩევის შემდეგ, ფორმატირების ზოლზე (სურ. 3: ბ) ჩნდება ინსტრუმენტისთვის დამახასიათებელი პარამეტრები. ამ შემთხვევაშიც აქ გამოჩნდება ის პარამეტრები, რომელიც ამ მონიშვნის ინსტრუმენტს ახასიათებს:



სურ. 1.2-2. ფორმატირების ზოლი. მასზე გამოტანილია მონიშვნის ინსტრუმენტის დამატებითი პარამეტრები.

ა. მონიშვნის მეთოდები (მარცხნიდან მარჯვნივ):

ახალი მონიშვნა (New Selection) - ახალი მონიშნული არე. ამ დროს თუ გაქვთ რამე მონიშნული, ის გაუქმდება და შეიქმნება ახალი;

მონიშვნის დამატება (Add to Selection) - უკვე მონიშნულ არეს დაემატება თქვენს მიერ მონიშნული ახალი არე;

მონიშვნის გამოკლება (Subtract from Selection) - უკვე მონიშნულ არეს შეგიძლიათ გამოაკლოთ ფრაგმენტი;

მონიშნული არეების გადაკვეთა (Intersect with Selection) – ორი (ან მეტი) მონიშნული არის გადაკვეთიდან შეგიძლიათ გამოყოთ ერთი სასურველი არე.

დეტალური ინფორმაცია, თუ როგორ უნდა გამოიყენოთ ეს ოთხი ინსტრუმენტი, შეგიძლიათ იხილოთ სტატიაში Unlock The Full Power Of Basic Selections In Photoshop.

გ. დარბილება (Feather)

მისი საშუალებით ხდება მონიშნული არის საზღვრების დარბილება. უთითებთ რამდენ პიქსელიანი იყოს საზღვრის დარბილება. რაც მეტია მაჩვენებელი, მით უფრო რბილია საზღვარი.



სურ. 1.2-3. ამ გამოსახულებაზე მოხდა მონიშნული ფრაგმენტის წაშლა. მარცხნივ დარბილება 0 პქს, მარჯვნივ დარბილება 5 პქს.

გ. მონიშვნის სტილი (Style)

ჩვეულებრივი მონიშვნის დროს ჩვენ ვხაზავთ ნებისმიერი პროპორციისა თუ ზომის არეს. თუმცა, პროპორციების დაცვა და წინასწარ განსაზღვრული ზომის მონიშნული არის შექმნა შესაძლებელია. ამისათვის ჩამოსაშლელი მენიუ Style-ში არის სამი რეჟიმი:

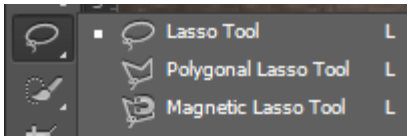
Normal (ჩვეულებრივი) მეთოდი ავტომატურად არის დაყენებული და მონიშვნის პროპორციებსა და ზომებს მომხმარებელი არეგულირებს.

Fixed Ratio (ფიქსირებული პროპორცია). ამ შემთხვევაში, აქტიურდება სიგრძისა (Width) და სიმაღლის (Height) ველები, რომლებშიც უთითებთ მონიშვნის სიგანისა და სიმაღლის პროპორციებს: 3:4, 16:9 და ა.შ.;

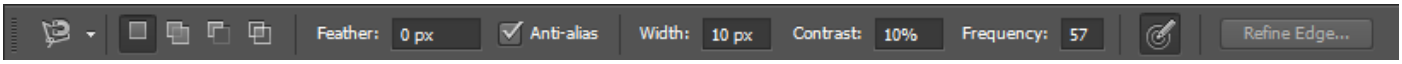
Fixed Size (ფიქსირებული ზომა). ამ დროს შესაძლებელია სიგრძისა (Width) და სიმაღლის (Height) ველებში სასურველი ზომების მითითება. შემდეგ საკმარისია გამოსახულებაზე მაუსის დაწკაპუნება და ავტომატურად შეიქმნება მითითებული ზომების შესაბამისი მონიშვნის არე.

ინსტრუმენტები ლასო (Lasso Tool)

ამ ინსტრუმენტების დახმარებით ჩვენ ნებისმიერი ფორმის ობიექტი შეგვიძლია მოვნიშნოთ. შედის სამი ინსტრუმენტი: Lasso Tool, Polygonal Lasso და Magnetic Lasso.

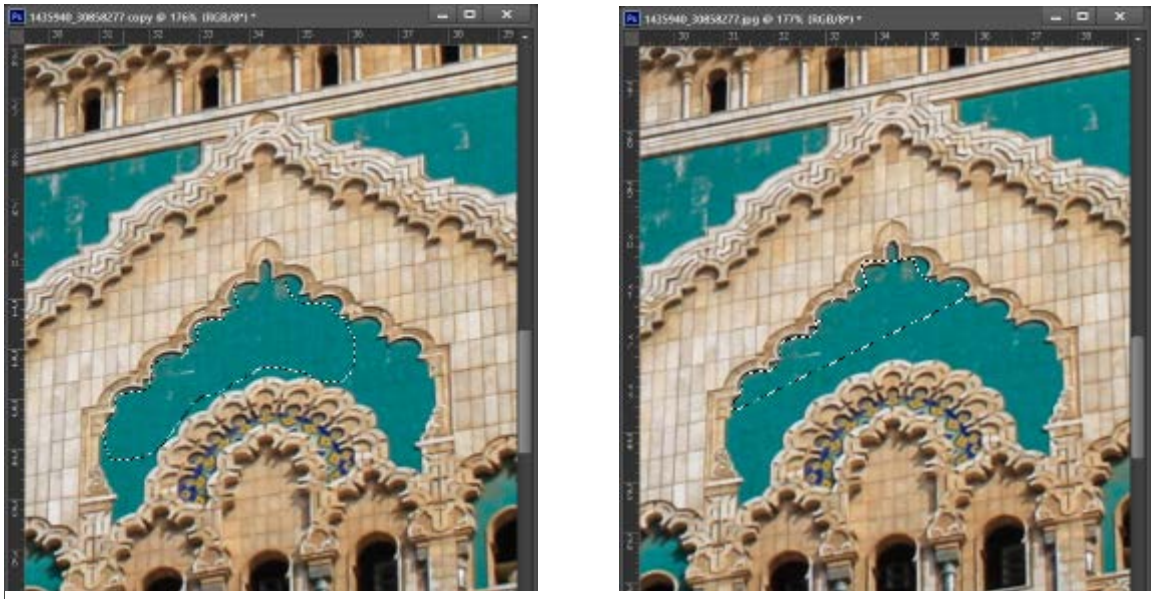


ფორმატირების ზოლზე თქვენ შეგიძლიათ დააყენოთ სხვადასხვა პარამეტრი. აქ თქვენ შეხვდებით ისეთივე ღილაკებს, როგორებიცაა მონიშნული არის დამატება, გამოკლება, დარბილება. ასევე მაგნიტური ლასოს შემთხვევაში ჩნდება კიდევ რამდენიმე დამატებითი ფუნქცია:



ა. ლასო (Lasso Tool)

მისი დახმარებით ჩვენ შეგვიძლია არასწორი ფორმის ობიექტების მონიშვნა. მუშაობის პრინციპი ესეთია: ხელაუღებლად უნდა შემოვატაროთ მოსანიშნი ობიექტის კონტურზე და მივიყვანოთ კურსორი იმ წერტილში, საიდანაც დავიწყეთ. იმ შემთხვევაში თუ გავუშვებთ ხელს, მაშინ ბოლო და თავი შეერთდებიან უმოკლესი წერტილით.



სურ. 1.2-4. მარცხენა სურათზე თქვენ ხედავთ, რომ მონიშნულია გარკვეული არე, ხოლო მარჯვენა სურათზე პირდაპირ შეერთდა ბოლო და საწყისი წერილი.

ლასოთი მუშაობა მოითხოვს გარკვეულ სიზუსტეს, იმისათვის, რომ ფრაგმენტი მოინიშნოს ისე, როგორც საჭიროა. დიდი და უსწორმასწორო ფრაგმენტების მონიშვნა მოუხერხებელია ამ ინსტრუმენტით. ასეთი მეთოდისთვის ძალიან კარგია მეორე ინსტრუმენტი - **სწორხაზოვანი ლასო** (Polygonal Lasso).

გ. სწორხაზოვანი ლასო (Polygonal Lasso)

სწორხაზოვანი ლასოს გამოყენების დროს თქვენ კი არ ხაზავთ ერთ სრულ ფორმას, არამედ წერტილ-წერტილ მიყვებით ობიექტის კონტურს და როდესაც შემოავლებთ მთლიანად, ბრუნდებით საწყის წერტილში და ბოლო წერტილს აერთებთ საწყისთან. თუ რომელიმე ადგილას ორჯერ დააწკაპებთ სწრაფად, ისევე როგორც ჩვეულებრივი **ლასოს** შემთხვევაში, ბოლო წერტილი დაუკავშირდება საწყისს უმოკლესი გზით.

სწორხაზოვანი ლასო კარგია გამოიყენოთ ისეთი ობიექტების მოსანიშნად, რომელსაც არასწორი გეომეტრიული ფორმა აქვს.



სურ. 1.2-5. სწორხაზოვანი ლასოს გამოყენების მაგალითი.

შენიშვნა: დააწექით Backspace კლავიშს, რომ წაშალოთ დასმული წერტილი; თუ მონიშვნისას შეგხვდათ გამრუდებული კონტური, დააწექით Alt კლავიშს და ინსტრუმენტი დროებით გადაიქცევა ჩვეულებრივ ლასოთ.

გ. მაგნიტური ლასო (Magnetic Lasso)

მაგნიტური ლასო ძალიან მოსახერხებელია გამოიყენოთ იქ, სადაც ჭარბობს ფერი და მისი ტონალობა. როდესაც მოსანიშნი ობიექტის ტონალობა ძალიან მიახლოებულია ფონის ფერთან, ეს ინსტრუმენტი შეუცვლელია. ფორმატირების ზოლზე სტანდარტული მახასიათებლების გარდა (მოსანიშნი არის დამატება, გამოკლება და სხვა), არის კიდევ სამი პარამეტრი:

სიგანე (Width) - ვუთითებთ, ცენტრალური წერტილიდან რა მანძილზე უნდა განისაზღვროს ობიექტის საზღვრები. მერყეობს 1-დან 256 პიქსელამდე;

კონტრასტი (Contrast) – ინსტრუმენტისთვის აქ ვუთითებთ, რამდენად კონტრასტულია ობიექტი ფონთან შედარებით. თუ ობიექტი კარგად გამოიკვეთება უკანა ფონზე, მიუთითეთ 30% და მეტი. თუ სუსტად გამოიკვეთება, მაშინ ნაკლები;

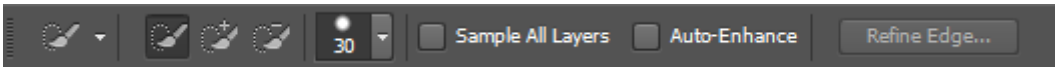
სიხშირე (Frequency) - განსაზღვრავს, რამდენად ხშირად უნდა დასვას ინსტრუმენტმა საყრდენი წერტილები. რაც უფრო მეტია სიხშირე, მით მეტ საყრდენ წერტილს დასვამს.

სწრაფი მონიშვნის ინსტრუმენტები

სწრაფი მონიშვნის ინსტრუმენტებს მიეკუთვნებიან **სწრაფი მონიშვნა** (Quick Selection), **ჯადოსნური ჯოხი** (Magic Wand). მათი მოქმედება ფერისა და მის ტონალობაზეა დამყარებული.

ა. სწრაფი მონიშვნა (Quick Selection)

ინსტრუმენტის მოქმედება დაფუძნებულია მოსაზღვრე პიქსელების მსგავსებაზე. მონიშვნის პროცედურა ფუნჯით ხატვის პროცესს გავს. **ჯადოსნური ჯოხისგან** (Magic Wand) განსხვავებით არ გააჩნია პარამეტრი **შეღწევადობა** (Tolerance) და გაძლევთ საშუალებას თქვენ თვითონ განსაზღვროთ მონიშვნის არე (მოსაზღვრე პიქსელები) გამოსახულების შემოხატვით.



მისი პარამეტრებია:

ახალი მონიშნული არე (New Selection) - გამოსახულებაზე ახალი მონიშნული არის შექმნა;

მონიშნული არის დამატება (Add to Selection) - ახალი მონიშნული არის დამატება გამოსახულებაზე უკვე არსებულ მონიშნულ არესთან;

მონიშნული არის გამოკლება (Subtract from Selection) - გამოსახულებაზე უკვე არსებულ მონიშნულ არეს ნაწილის გამოკლება;

ფუნჯი და მისი მახასიათებლები:

ზომა (Size) - ფუნჯის ზომა. მინიმალური სივრცე, რომელიც გამოსახულებაზე იქნება მონიშნული.

სიმკვეთრე (Hardness) - განსაზღვრავს მონიშნული არის კიდეების სიმკვეთრეს.

ინტერვალი (Spacing) - მონიშნულ არეებს შორის მონიმალური მანძილი, რომელიც გამოსახულებაზე ხატვისას წარმოიქმნება.

კუთხე (Angle) - გამოსახულებაზე ხატვისას ფუნჯის დახრის კუთხე.

ფორმა (Roundness) - მონიშნული არის ფორმა, რომელიც გამოსახულებაზე ხატვისას წარმოიქმნება.

ყველა ფენის ნიმუში (Sample all Layers) - თუ ეს პარამეტრი ჩართულია მონიშვნისას გათვალისწინებული იქნება ყველა არსებულ ფენაზე მყოფი პიქსელების მსგავსება;

ავტომატური გაძლიერება (Auto-Enhance) - თუ ეს ფუნქცია ჩართულია, შესაძლებელია კიდეების გასწორება მოსანიშნი ობიექტის კონტურების მიხედვით.



სურ. 1.2-6. სწრაფი მონიშვნის ინსტრუმენტის გამოყენების მაგალითი, ფოტო: გიორგი კევლიშვილი

ბ. ჯადოსნური ჯოხი (Magic Wand)

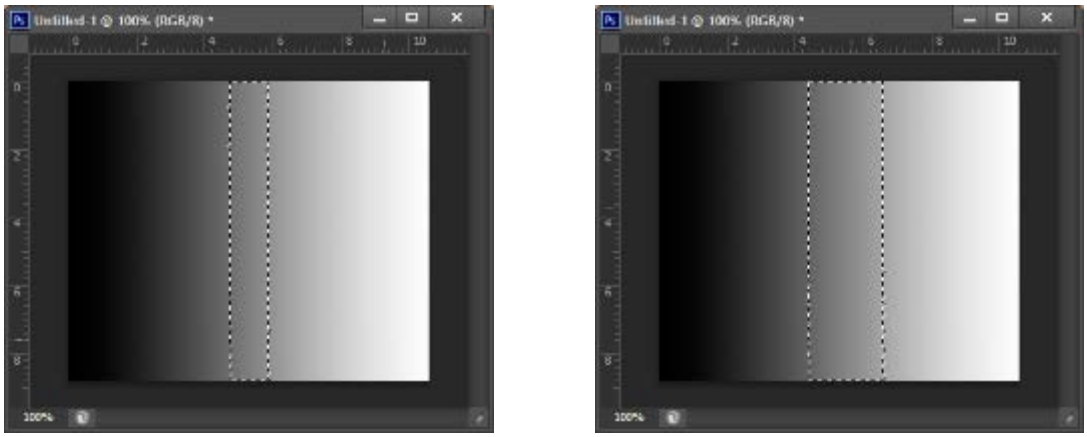
მისი მოქმედება დამოკიდებულია 4 მახასიათებელზე: **ნიმუშის ზომა** (Sample Size), **შეღწევადობა** (Tolerance), **მომიჯნავე პიქსელები** (Contiguous) და **ყველა ფენის ნიმუში** (Sample All Layers).

შეღწევადობა (Tolerance) ძირითადი პარამეტრია, რომელიც განსაზღვრავს, სიკაშკაშის რამდენ მახასიათებელს მოიცავს ინსტრუმენტი მონიშნულ არეში. მისი მნიშვნელობა მერყეობს 0-დან 255-მდე. აქ 0 არის სიკაშკაშის მხოლოდ ერთი მაჩვენებელი, 32 (რაც ნაგულისხმევად გამოიყენება) მოიცავს სიკაშკაშის 32 მაჩვენებელს, 255 კი ყველ მაჩვენებელს (ფაქტობრივად მთლიან გამოსახულებას). ინსტრუმენტი მაშინვე წყვეტს მონიშვნას, როდესაც აღმოაჩენს, რომ ფერის ტონალობა განსხვავდება **შეღწევადობაში** მითითებული მაჩვენებლისგან.

მიაქციეთ ყურადღება, რომ აქ საუბარია სიკაშკაშის დონეზე და არა ფერზე, რადგან ინსტრუმენტი ფერს საერთოდ არ ითვალისწინებს. ამის ნაცვლად ინსტრუმენტი აანალიზებს გამოსახულების RGB (CMYK) არხებს, რომლებიც წარმოადგენენ ერთმანეთზე დადებულ სამ (ოთხ) გამოსახულებას ნაცრისფერ ტონალობაში.

ქვემოთ მოცემულ მაგალითზე ნათლად ჩანს, როგორ მუშაობს **შეღწევდობა**.

მარცხენა სურათზე **შეღწევადობა** დაყენებულია 16. ეს იმას ნიშნავს, რომ დაწკაპუნების წერტილიდან ინსტრუმენტმა მონიშნა 16 პიქსელი მარცხნივ და 16 პიქსელი მარჯვნივ. მეორე სურათზე შეღწევადობის მაჩვენებელი არის 32, რაც ნიშნავს, რომ ყოველი მხრიდან მან მონიშნა 32 ტონალობა.



სურ. 1.2-7. მარცხენა სურათზე შეღწევადობის მაჩვენებელია 16, ხოლო მარჯვენაზე შეღწევადობის მაჩვენებელია 32

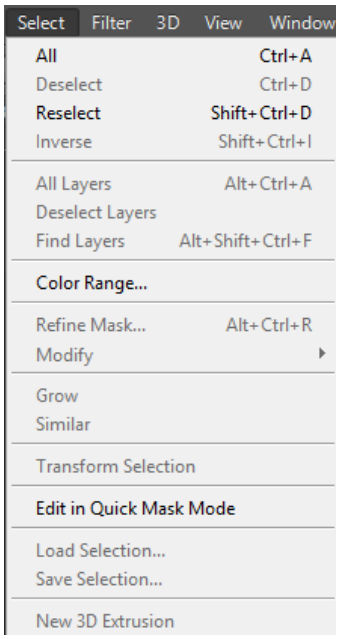
მომიჯნავე პიქსელები (Contiguous) - ეს პარამეტრი ავტომატურად ჩართულია და მიუთითებს ინსტრუმენტს, რომ უნდა მონიშნოს ის პიქსელები, რომლებიც ესაზღვრებიან იმ ადგილს, სადაც ინსტრუმენტით დააწკაპუნეთ. იმ შემთხვევაში თუ გსურთ მსგავსი ტონალობის პიქსელების მონიშვნა მთელი გამოსახულების მასშტაბით, მაშინ ეს პარამეტრი გამორთეთ.

ყველა ფენის ნიმუში (Sample All Layers) - ჩართეთ ეს პარამეტრი იმ შემთხვევაში, თუ გსურთ რომ ინსტრუმენტის მოქმედება სხვა ფენებზეც გავრცელდეს.

ნიმუშის ზომა (Sample Size) - ამ პარამეტრებს ინსტრუმენტი იყენებს ტონალობის შესაფასებლად. **წერტილოვანი ნიმუში** (Point Sample) - ითვალისწინებს ზუსტად იმ წერტილის მახასიათებელს, სადაც თქვენ დააწკაპუნეთ ინსტრუმენტი; **3x3 საშუალო** (3x3 Avarage) - ითვალისწინებს 9 პიქსელის მახასიათებელს; 5x5 საშუალო (5x5 Avarage) - ითვალისწინებს 25 პიქსელის მახასიათებელს და ა.შ.

გამოსახულებაზე არეების, პიქსელების, ცალკეული ფერის ტონალობების მონიშვნას ძალიან დიდი მნიშვნელობა ენიჭება. პროგრამაში ცალკეა გამოტანილი **მონიშვნის** მენიუ (Select), რომლის დახმარებითაც თქვენ შეგიძლიათ როგორც მონიშვნა, ისე სხვადასხვა მოქმედების შესრულება.

მონიშვნის მენიუ (Select)



სურ. 1.2-8. მონიშვნის მენიუ (Select)

ყველაფრის მონიშვნა (All – Ctrl + A) - გამოსახულებას მთლიანად მონიშვნა.

მონიშვნის გაუქმება (Deselect – Ctrl + D).

ხელახლა მონიშვნა (Reselect – Shift + Ctrl + D) - ბოლოს გაუქმებული მონიშვნის აღდგენა.

მონიშვნის შებრუნება (Inverse – Shift + Ctrl + I) - მოინიშნება გამოსახულების ის ნაწილი რაც არ არის მონიშნული.

ყველა ფენა (All Layers – Alt + Ctrl + A) - ფენების პანელში მოხდება გამოსახულების ყველა ფენის მონიშვნა.

ფენების მონიშვნის გაუქმება (Deselect Layers).

მსგავსი ფენების მონიშვნა (Similar Layers).

ფერთა დიაპაზონი (Color Range) - წარმოადგენს **ჯადოსნური ჯოხის** (Magic Wand) ინტელექტუალურ ვერსიას. საშუალებას იძლევა ფერისა და მისი ტონალობის საფუძველზე შექმნას მონიშვნა. ეს იმდენად მძლავრი ფუნქციაა, რომ ცალკე განხილვის იმსახურებს.

საზღვრის სრულყოფა (Refine Edge) - გამოიყენება მონიშვნის საზღვრის რედაქტირებისთვის. მისი დახმარებით შესაძლებელია ჩვენი მონიშნული არე უფრო ზუსტი გავხადოთ, რაც შემდგომ ეტაპზე მუშაობას გაცილებით გაგვიადვილებს.

საზღვრების ცვლილება (Modify), რომლის ქვემენიუში 5 ბრძანებაა მოთავსებული: **საზღვარი** (Border), **გასწორება** (Smooth), **გაფართოება** (Expand), **შეკუმშვა** (Contract), **დარბილება** (Feather).

ა. **საზღვარი** (Border) - აქ მითითებული მნიშვნელობის შემდეგ, პროგრამა ხელახლა გადახატავს მონიშნულ არეს ორმაგი საზღვრით, რომლის სიგანე იქნება თქვენს მიერ მითითებული მნიშვნელობის ტოლი. დიაპაზონი 1-დან 200 პიქსელამდე. მცირე მნიშვნელობების მითითება სასარგებლოა, როდესაც თქვენ გინდათ აკურატულად გააბუნდოვნოთ, ჩაამუქოთ ან სხვანაირად დაამუშაოთ მონიშნული ობიექტის საზღვრები.

ბ. **გასწორება** (Smooth) - გამოიყენება იმ შემთხვევაში, როდესაც თქვენს მიერ შექმნილ მონიშნულ არეს გააჩნია ბევრი კუთხოვანი ადგილები. ამ ბრძანებით თქვენ ახდენთ კუთხოვანი ადგილების გასწორებას. მისათითებელი დიაპაზონი მერყეობს 1-დან 100 პიქსელამდე.

გ. **გაფართოება** (Expand) - მონიშნულ არეს ზრდის მითითებული მნიშვნელობით. მისათითებელი დიაპაზონი მერყეობს 1-დან 100 პიქსელამდე.

დ. **შეკუმშვა** (Contract) - მონიშნულ არეს ამცირებს მითითებული მნიშვნელობით. მისათითებელი დიაპაზონი მერყეობს 1-დან 100 პიქსელამდე.

ე. **დარბილება** (Feather) - არბილებს მონიშნული არის საზღვრებს. მისათითებელი დიაპაზონი მერყეობს 0.2-დან 250 პიქსელამდე. (იხ. სურ. 1.2-3)

ბრძანებები **მომიჯნავე** (Grow) და **მსგავსი** (Similar), მონიშვნას ქმნიან წინასწარ განსაზღვრული ფერის ეტალონის საფუძველზე. ორივე ბრძანების მოქმედებას განსაზღვრავს **ჯადოსნური ჯოხის** (Magic Wand) ინსტრუმენტის **შეღწევადობის** (Tolerance) სიდიდე (იხ. გვ. 29). გამოსახულებაზე უნდა შევქმნათ მონიშვნა იმ ფერებზე, რომლის გამოყოფაც გვინდა და ამოვირჩიოთ ორი ბრძანებიდან ერთ-ერთი:

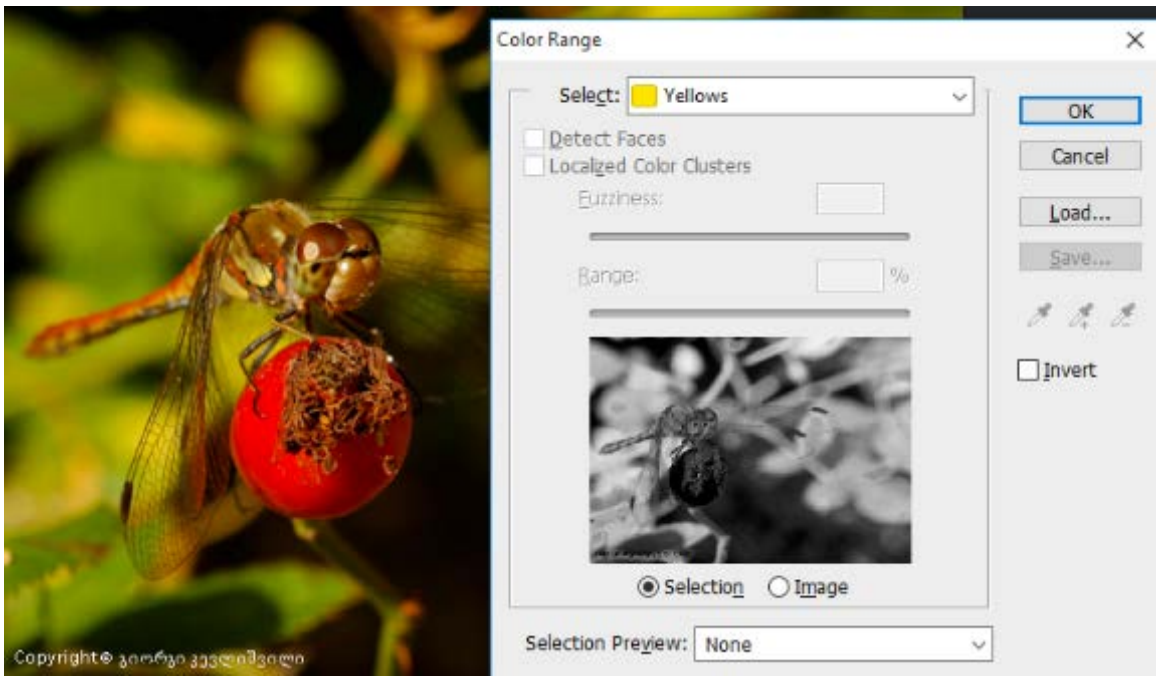
მომიჯნავე (Grow) მონიშნავს მხოლოდ იმ პიქსელებს, რომლებიც საწყის მონიშნულ არეს ემიჯნებიან.

მსგავსი (Similar) ახდენს მთლიანი გამოსახულების ანალიზს და ყველა იმ პიქსელს მონიშნავს, რომელიც **შეღწევადობაში** (Tolerance) მითითებული პარამეტრის კრიტერიუმებს აკმაყოფილებს.

ცალკე ყურადღებას იმსახურებს ორი მნიშვნელოვანი ფუნქცია: მონიშვნა **ფერის დიაპაზონით** (Color Range) და მონიშნული არის **საზღვრის სრულყოფა** (Refine Edge).

ფერის დიაპაზონი (Color Range)

ეს ფუნქცია წარმოადგენს **ჯადოსნური ჯოხის** (Magic Wand) „ინტელექტუალურ“ ვერსიას, რადგან ის ახდენს მონიშვნას ფერისა და ფერთა ტონალობის მიხედვით, გაძლევთ წინასწარ ხედს და შესაბამისად მეტი კონტროლის საშუალებას. **ჯადოსნური ჯოხი** (Magic Wand) ან ნიშნავს პიქსელს ან არა. **ფერთა დიაპაზონი** (Color Range) კი საშუალებას იძლევა პიქსელი ნაწილობრივ მონიშნოთ.

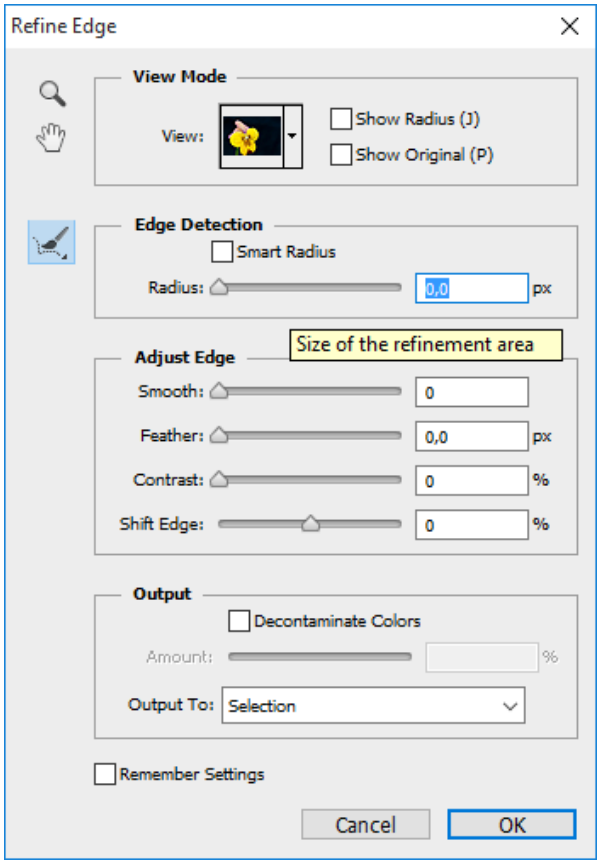


სურ. 1.2-9. ფერთა დიაპაზონის (Color Range) დიალოგური ფანჯარა. ამ შემთხვევაში მითითებულია, რომ გამოსახულებაზე მოინიშნოს ყვითელი ფერი. ფოტო: გიორგი კევლიშვილი

დიალოგური ფანჯრის დახმარებით შესაძლებელია გამოსახულებაზე რომელიმე კონკრეტული ფერის მონიშვნა ან ფერის მონიშვნა მოხდეს ჩვენს მიერ მითითებული ნიმუშის მიხედვით. ნიმუშის მითითებისას ვიყენებთ პიპეტის ინსტრუმენტს, რომელის დახმარებითაც ჩვენ შეგვიძლია შევარჩიოთ, დავამატოთ ან გამოვაკლოთ საჭირო ფერი ან მისი ტონალობა.

საზღვრის სრულყოფა (Refine Edge)

ზემოთ განხილული მონიშვნის ყველა ინსტრუმენტს ფორმატირების პანელზე და მონიშვნის (Select) მენიუში **საზღვრების სრულყოფის** (Refine Edge) ფუნქცია.



სურ. 1.2-10. საზღვრის დაზუსტების (Refine Edge) დიალოგური ფანჯარა.

მისი დახმარებით ჩვენ შეგვიძლია მონიშნული არე მაქსიმალურად დახვეწილი და სამუშაოდ გამოყენებადი გავხადოთ. ერთ ფანჯარაში არის მოთავსებული ისეთი ინსტრუმენტები, როგორებიცაა **გასწორება** (Smooth), **შერბილება** (Feather), **სიმკვეთრე** (Contrast) და სხვა. ყველაფერი ეს საშუალებას გაძლევთ თქვენი მონიშნული არე მაქსიმალურად მორგებული გახადოთ სამუშაოდ.

მონიშვნის ინსტრუმენტების და ბრძანებების კარგად ფლობა ძალიან მნიშვნელოვანია შემდეგი ეტაპისთვის, იქნება ეს ფერთა კორექცია თუ ობიექტის განცალკევება ფონისგან, მისი წაშლა თუ სხვა ფენაზე ან ფაილში გადატანა. ზემოთ ჩამოთვლილი ინსტრუმენტების დახმარებით თქვენ შეგიძლიათ შექმნათ მონიშნული არე, დააზუსტოთ მისი საზღვრები და გადახვიდეთ გამოსახულებასთან მუშაობის შემდეგ ეტაპზე:

მოქმედები მონიშნულ არეზე

როდესაც გამოსახულებაზე გვაქვს მონიშნული არე, მასთან მიმართებით შეგვიძლია სხვადასხვა მოქმედებები შევასრულოთ:

გადატანა - **გადაადგილების** (Move) ინსტრუმენტის დახმარებით შეგვიძლია გამოსახულებაზე მონიშნულ ფრაგმენტს ადგილმდებარეობა შეუცვალოთ;

კოპირება - Edit -> Copy (Ctrl + C) მონიშნული ფრაგმენტის ასლის შექმნა;

ამოჭრა -> Edit -> Cut (Ctrl + X) მონიშნული ფრაგმენტის ამოჭრა;

ჩასმა -> Edit -> Paste (Crl + V) კოპირებული ან ამოჭრილი ფრაგმენტის ჩასმა (სხვა ფენაზე, სხვა ფაილში).

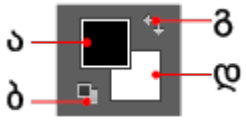
დაფერვის მეთოდები

გამოსახულებასთან მუშაობა რასაკვირველია არ შემოიფარგლება მხოლოდ მისი მონიშვნით და სტანდარტული მოქმედებების შესრულებით (ამოჭრა, კოპირება და სხვა). ჩვენ ასევე შეგვიძლია მოვახდინოთ გამოსახულების დაფერვა. ილუსტრატორები საერთოდ სუფთა ტილოდან იწყებენ მუშაობას და საოცარ შედეგებს აღწევენ. ბუნებრივია აქ მხოლოდ პროგრამის კარგად ცოდნა არ არის საკმარისი. გარდა ამისა, დაფერვა შეგვიძლია გამოვიყენოთ როგორც მთლიანად გამოსახულებასთან, ისე მონიშნულ არესთან.

პროგრამაში დაფერვის უამრავი ხერხი არსებობს. სანამ ამ მეთოდებს განვიხილავთ, მინდა დავიწყო ჯერ ფერების განსაზღვრით.

ფერების განსაზღვრა პროგრამაში

ფოტოშოპში მუშაობისას გამოიყენება ორი ფერი: მთავარი ანუ წინა ფონის ფერი (Foreground Color) და უკანა ფონის (Background Color) ფერი. ინსტრუმენტების პანელის ქვედა ნაწილში მდებარეობს ფერის მართვის ელემენტები (ორი ერთმანეთზე დადებული კვადრატი):

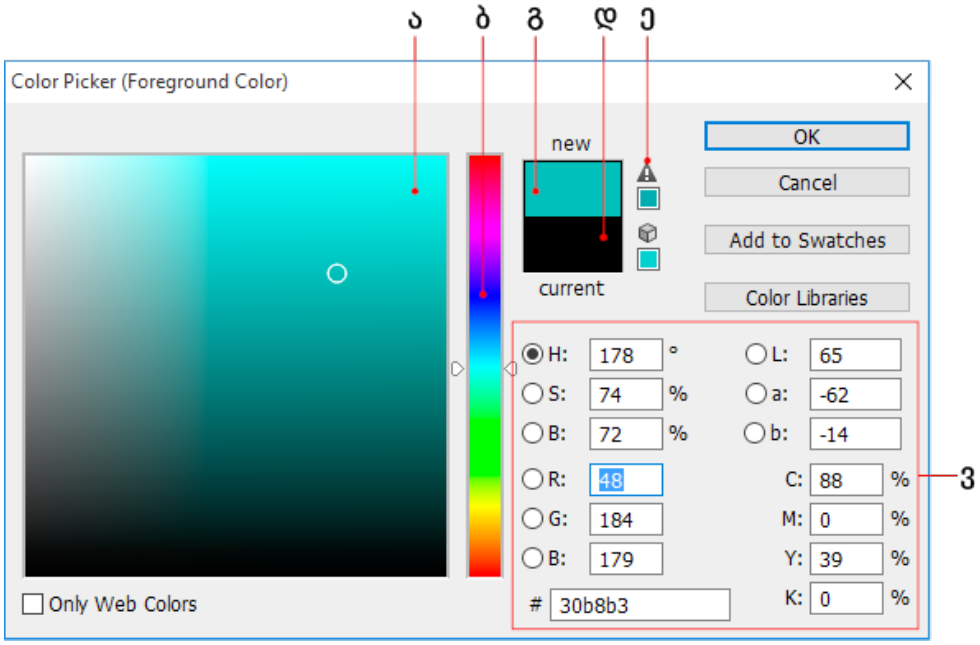


სურ. 1.2-11. ა - წინა ფონის ფერი (Foreground Color); ბ - საწყის მდგომარეობაში დაბრუნება (წინა ფონი შავი, უკანა - თეთრი); გ - წინა და უკანა ფონების ადგილების გადანაცვლება; დ - უკანა ფონის ფერი (Background Color).

რას ნიშნავს წინა და უკანა ფერები?

ინსტრუმენტები, როგორებიცაა ფუნჯი, ფანქარი, ფერის ჩასხმა და სხვა მსგავსი ინსტრუმენტები იყენებენ წინა ფონის ფერს. როდესაც ხდება სურათზე მონაკვეთის წაშლა, ამოჭრა და სხვა მსგავსი მოქმედება, ამ მონაკვეთების ჩანაცვლება ხდება უკანა ფონის ფერით.

რომელიმე კვადრატზე დაჭერისას იხსნება ფერების პალიტრა, საიდანაც ვირჩევთ სამუშაო ფერს.

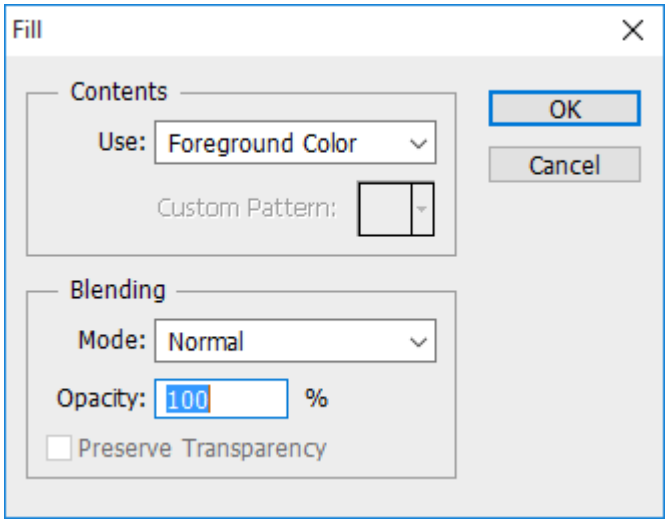


სურ. 1.2-12. ა - ფერთა ველი, რომელზეც პატარა წრით მონიშნულია შერჩეული ფერი; ბ - ფერთა შკალა, სადაც ვირჩევთ ფერს მოცემული სპექტრიდან; გ - ახალი შერჩეული ფერი; დ - მიმდინარე ფერი; ე - ნიშანი მიუთითებს, რომ ეს ფერი ვერ თავსდება CMYK ფერთა მოდელის სპექტრში; ვ - ფერთა მნიშვნელობები (ფერის შერჩევისას აისახება მისი რიცხობრივი მნიშვნელობები HSB, Lab, RGB, CMYK ფერთა მოდელებისთვის. ასევე მისი მნიშვნელობა თექვსმეტობით ფორმატში).

შევსება (Fill)

შევსება შეიძლება გამოყენებული იყოს ცარიელი ადგილების შესავსებად ან გამოსახულებიდან არასასურველი ელემენტების მოსაცილებლად.

ამისათვის Fill ბრძანება უნდა გამოიძახოთ: Edit -> Fill (Shift + F5).



სურ. 1.2-13. დიალოგური ფანჯარა Fill

გამოყენების (Use) ჩამოსაშლელი მენიუდან ირჩევთ შევსების მეთოდს:
Foreground Color, Background Color, Color... - ვიყენებთ მაშინ, როდესაც არე გვინდა ფერით შევავსოთ;

Content Aware, Patern, History - ვიყენებთ მაშინ, როდესაც გვინდა არე გამოსახულებით ან რაიმე ტექსტურით შევავსოთ. ცალკე ყურადღებას იმსახურებს Content Aware.



ვიდეო 1.2-1. Content Aware-ის გამოყენება Photoshop CS6-ში

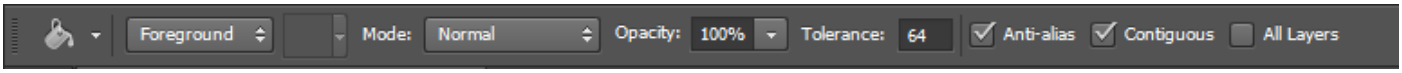
შენიშვნა: *Content Aware აქტიურია მხოლოდ მაშინ, როდესაც გამოსახულებაზე რამე ფრაგმენტია მონიშნული.*

Black, 50% Gray, White - სტანდარტული ფერებით შევსება.

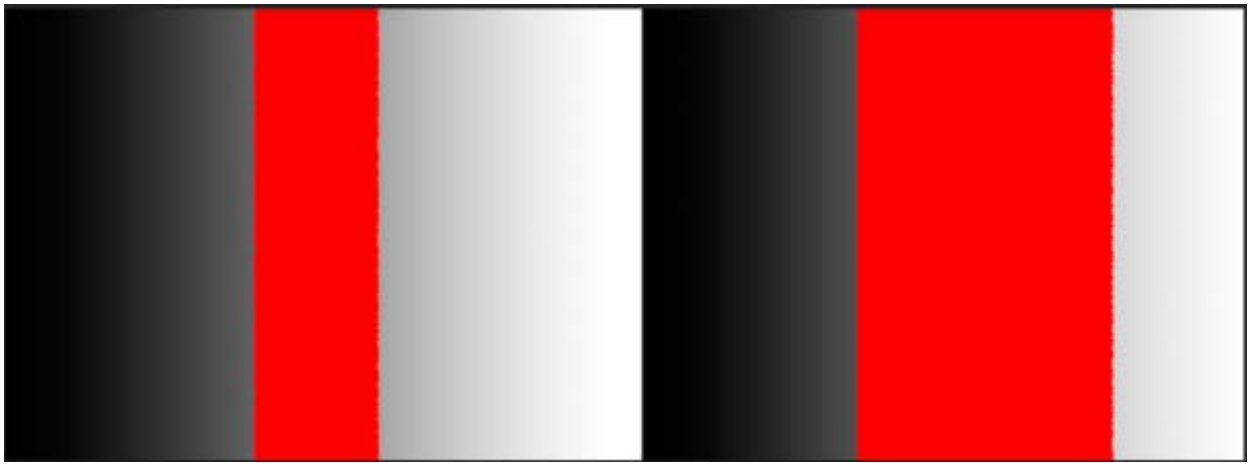
შერევისა (Blending) და **გამჭვირვალობის** (Opacity) დახმარებით შეგიძლიათ მართოთ **შევსების** პროცესი.

ფერის ჩასხმის ინსტრუმენტი (Paint Backet Tool)

მოქმედების პრინციპით ეს ინსტრუმენტი ძალიან გავს **ჯადოსნურ ჯოხს** (Magic Wand).



ფორმატირების ზოლზე თქვენ შეხვდებით ისეთივე ფუნქციებს როგორიცაა **შეღწევადობა** (Tolerance), **შერბილება** (Anti-alias), **მომიჯნავე პიქსელები** (Contiguous) და **ყველა ფენა** (All Layers). დანარჩენი ფუნქციები კი დამახასიათებელია ამ ინსტრუმენტისთვის: შეგიძლიათ აირჩიოთ ინსტრუმენტმა **ფერი** გამოიყენოს თუ **ტექსტურა** (ჩამოსაშლელი მენიუ - Foreground / Patern), აირჩიოთ **შერევის** (Mode) მეთოდები და **გამჭვირვალობა** (Opacity).



სურ. 1.2-14. სურათზე ნაჩვენებია ინსტრუმენტის მოქმედება შეღწევადობის (Tolerance) სხვადასხვა მაჩვენებლებით. მარცხენა სურათზე მაჩვენებელი მითითებულია 32, ხოლო მარჯვენაზე 64.

გრადიენტის ინსტრუმენტი (Gradient Tool)

გრადიენტის შექმნაში მონაწილეობს მინიმუმ ორი ფერი. ამ დროს პირველი ფერი ნელ-ნელა გადადის მეორეში.

გრადიენტის ინსტრუმენტის არჩევისას ფორმატირების პანელზე მისთვის დამახასიათებელი ფუნქციები ჩნდება.



აქ შეგიძლიათ აირჩიოთ გრადიენტის შეფერილობა და მისი ნაირსახეობები, დააყენოთ შერევის რეჟიმი, გამჭვირვალობა და სხვა.

გრადიენტი არის ხუთი სახის:



სურ. 1.2-15. მარცხნიდან მარჯვნივ: ხაზოვანი (Linear), წრიული (Radial), კუთხოვანი (Angular), არეკლილი (Reflected) და რომბისებრი (Dimond).

პროგრამაში მოცემული გამზადებული მაგალითების გარდა თქვენ თვითონაც შეგიძლიათ შექმნათ სასურველი მიმართულების გრადიენტი ფერების სასურველი რაოდენობით.



სურ. 1.2-16. გრადიენტის გამოყენების ერთ-ერთი მაგალითი

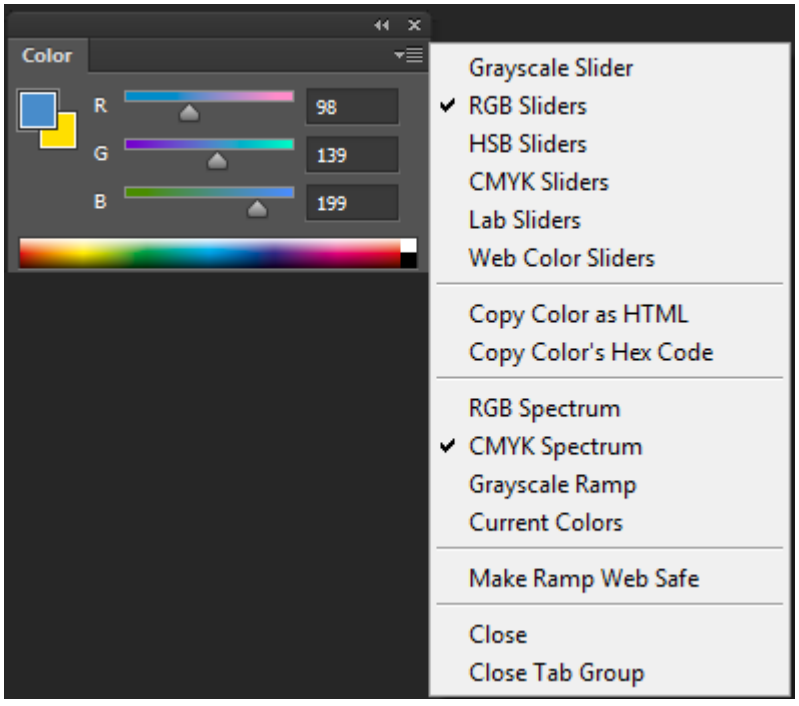
ფერთა ნიმუშები (Swatches)



მისი გამოძახება ხდება Windows -> Swatches. აქ მოცემული ძირითადი სამუშაო ფერები. გარდა ამისა მუშაობის პროცესში თქვენ შესაძლოა შექმნათ საკუთარი ფერების პალიტრა. რომ არ იზეპიროთ მათი რიცხვითი მნიშვნელობები, შეგიძლიათ შეინახოთ ნიმუშად და შემდეგში გამოიყენოთ.

ფერი დასამატებლად რამდენიმე გზა არსებობს. ყველაზე მარტივია გამოიძახოთ ფერთა პალიტრა (იხ. სურ. 1.2-12) და ფერის შერჩევის შემდეგ დააწვეთ ღილაკს **ნიმუშებში დამატება** (Add to Swathes).

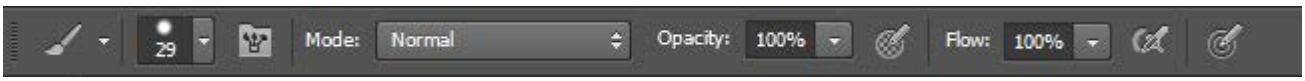
როდესაც **ფერთა ნიმუშები პანელიდან** აირჩევთ ფერს ის ჯდება როგორც წინა ფონის ფერი (Foreground Color). გარდა ამისა ის ასევე გამოისახება **ფერების** (Color) პანელზე. ამ პანელის (ისევე როგორც ფერთა პალიტრის) დანიშნულებაა შექმნათ ახალი ფერი. პანელის დამატებით მენიუში შეგიძლიათ აირჩიოთ, რომელი ფერთა მოდელისთვის ქმნით ფერს და შემდეგ მცოცავების გადაადგილებით ან გრაფებში მნიშვნელობების მითითებით, ადგენთ ახალ ფერს.



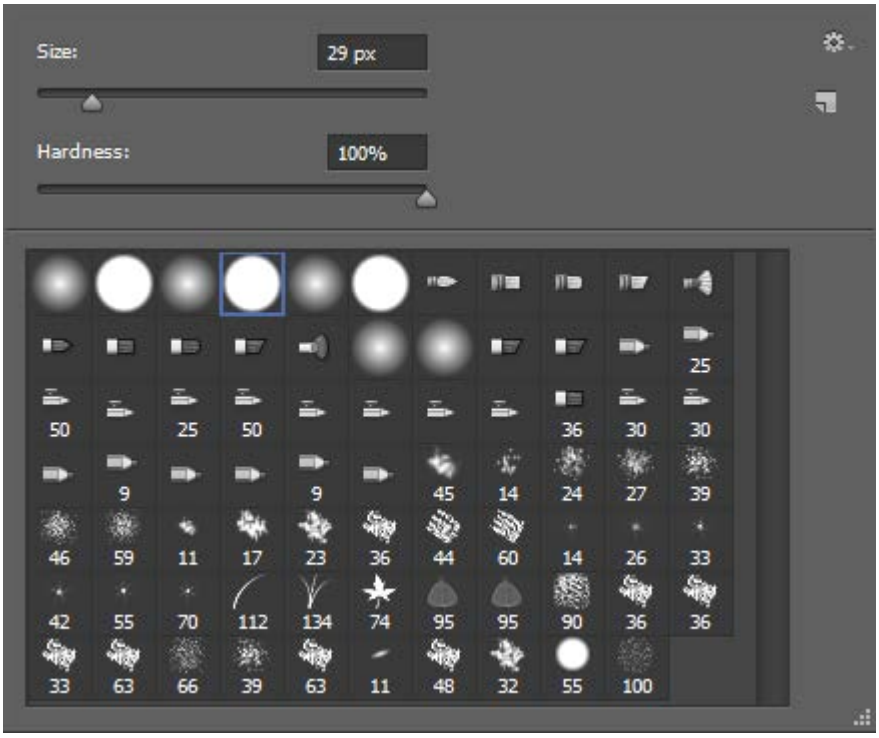
სურ. 1.2-17. პანელი **ფერი** (Color) და მისი დამატებითი მენიუ. ფერის შექმნა შეგიძლიათ როგორც წინა ფონისთვის (Foreground), ისე უკან ფონისთვის (Background)

ფუნჯი (Brush)

ფუნჯი საკმაოდ ხშირად გამოყენებადი ინსტრუმენტია. შეიძლება ითქვას უნივერსალურიც კი: შეგიძლიათ უცვალოთ ფორმა, ფერი, ზომა, შექმნათ საკუთარი ფუნჯი. გარდა ამისა ის შეიძლება გამოიყენოთ ობიექტისთვის ნიღბისა (სწრაფი ნიღბის რეჟიმში) და კონტურის შესაქმნელად.



ფორმატირების ზოლიდან თქვენ შეგიძლიათ დააყენოთ მისი ზომა, აირჩიოთ ფუნჯის ტიპი, დააყენოთ ფერის შერევის რეჟიმები, გამჭვირვალობა და სხვა.



სურ. 1.2-18. აქ შეგიძლიათ აირჩიოთ ფუნჯის ტიპი. ასევე დააყენოთ მისი ზომა და სიმკვეთრე

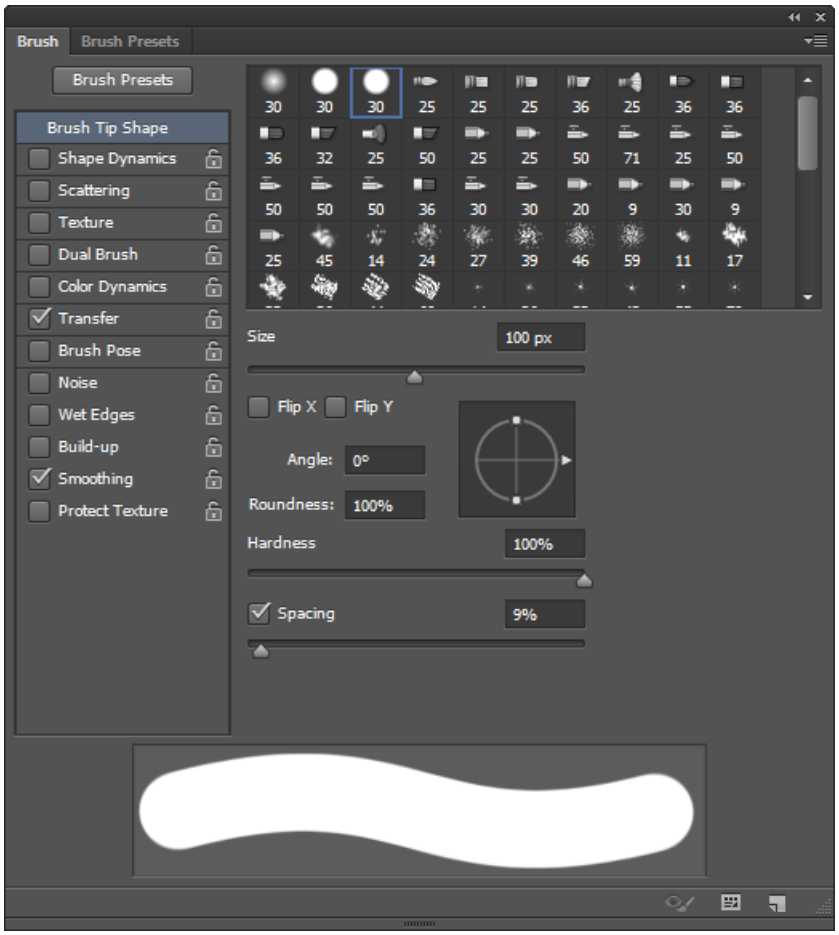
შერჩეული ფუნჯისთვის შეგიძლიათ ზომა (px) და კიდეების სიმკვეთრე/სიმსუბუქე განსაზღვროთ: 100% - მკვეთრი, 0% - მსუბუქი.



სურ. 1.2-19. ერთნაირი დიამეტრი, მაგრამ სხვადასხვა სიმკვეთრის კიდეებით. პირველი ხაზი - 100%, მეორე ხაზი - 50%, მესამე ხაზი - 0%.

შენიშვნა: *ზოგი ფუნჯი ეფექტურია გამოიყენოთ სახატავი დაფითა და ფუნჯით სარგებლობისას.*

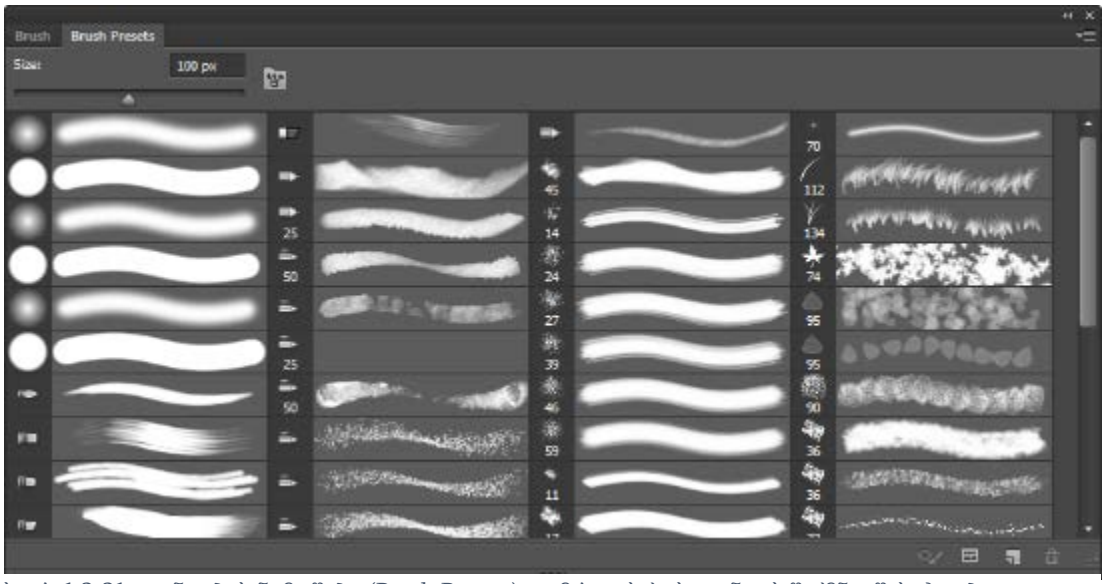
ძირითადი მახასიათებლების გარდა ასევე შეგიძლიათ ფუნჯის სხვა პარამეტრებიც ცვალოთ. ამისათვის გამოიძახეთ Window -> Brushes (F5).



სურ. 1.2-20. ფანჯარაში Brush შეგიძლიათ როგორც ფუნჯის არჩევა, ისე მისი მახასიათებლების დაყენება: სიმკვეთრე, დახრის კუთხე, ინტენსივობა და სხვა.

არჩეული ფუნჯისთვის უამრავი მახასიათებლის დაყენება შეგიძლიათ, ხოლო ფანჯრის ქვემოთ მოცემულია წინასწარი ხედის ფანჯარა, სადაც დაინახავთ, როგორ იცვლება ფუნჯი. სამომავლოდ ახალი ფუნჯის სახით შეგიძლიათ შეინახოთ.

ამავე ფანჯარაზე არის ჩანართი Brush Presets სადაც მოცემულია ფუნჯის მზა მაგალითები. ამავე ფანჯრის გამოძახება შეგიძლიათ Windows -> Brush Presets



სურ. 1.2-21. ფუნჯების ნიმუშები (Brush Presets). უამრავი სახის ფუნჯის შექმნაა შესაძლებელი.

გარდა არსებული ფუნჯებისა, რაც პროგრამას ახლავს თან, თქვენ შეგიძლიათ ჩატვირთოთ სხვა ფუნჯებიც, რომლებიც ინტერნეტში სხვადასხვა გრაფიკულ რესურსებზე მოიპოვება. ამისათვის ფორმატირების ზოლზე, ფუნჯების (Brushes) ნაირსახეობების ფანჯარაში (სურ. 1.2-18), დამატებით მენიუში აირჩიოთ ფუნჯების ჩატვირთვა (Load Brushes…) და გამოსულ ფანჯარაში მიუთითეთ ფუნჯის ადგილმდებარეობა (ფუნჯის ფაილის ფორმატია *.ABR).

თუ დაგიგროვდათ ძალიან ბევრი ფუნჯი და უკვე რთულია მათ შორის ორიენტირება, იმავე მენიუში მიუთითეთ ფუნჯების ჩამოყრა (Reset Brushes…) და ფუნჯების რაოდენობა და ტიპები დაუბრუნდება საწყის მდგომარეობას.

თქვენს მიერ შექმნილი ფუნჯების ნაკრები თუ გინდათ, რომ გაუგზავნოთ მეგობარს ან გადაიტანოთ სხვა კომპიუტერში, მენიუში აირჩიეთ ფუნჯების შენახვა (Save Brushes…). მიუთითეთ მისამართი, ფაილის დასახელება და მიღებული ფაილი (რომელშიც მოთავსებული ფუნჯები), შეგიძლიათ გაუზიაროთ სხვას.

ფუნჯის შექმნა ნებისმიერი გამოსახულებიდან შეიძლება, თუ ის აკმაყოფილებს ორ პირობას: გამოსახულების ზომა არ უნდა აღემატებოდეს 2500 X 2500 პიქსელს და უნდა ჰქონდეს გამჭვირვალე ან თეთრი ფონი.

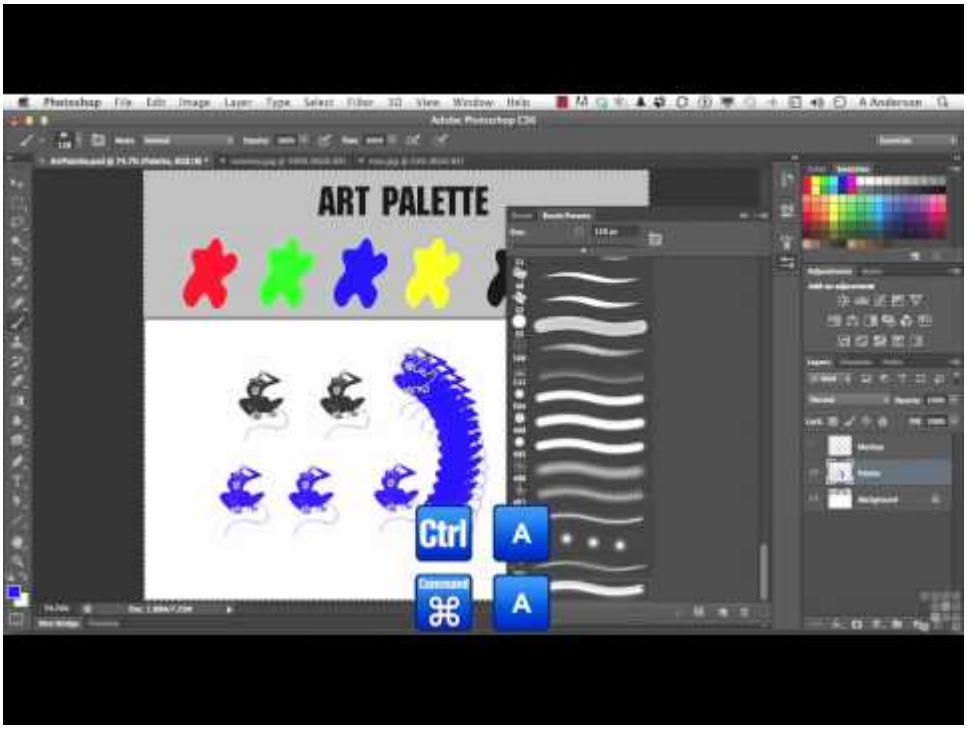
ფუნჯისათვის გამოსახულების მომზადების შემდეგ, Edit მენიუდან უნდა გავააქტიუროთ Define Brush Preset ბრძანება. ეკრანზე გამოვა სადიალოგო ფანჯარა Brush Name, რომელშიც იწერება შექმნილი ფუნჯის სახელი და ვადასტურებთ OK საბრძანებო ღილაკით.

ჩვენს მიერ შექმნილი ფუნჯი დაიკავებს ადგილს ფუნჯთა მენიუში, ფუნჯთა ნაკრების ბოლოს.

ფუნჯის მსგავსად სხვა ინსტრუმენტებიც იყენებენ ისეთ პარამეტრებს, როგორებიცაა ფუნჯის ზომა, სიმკვეთრე, დახრილობა და სხვა. ესენია: რეტუშირებისა და ხატვის ინსტრუმენტები (სურ. 1.1-9).



ვიდეო 1.2-2. ფუნჯების გამოყენება Photoshop CS6-ში



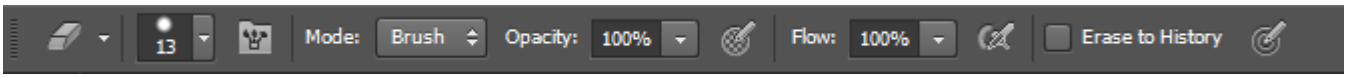
ვიდეო 1.2-3. ფუნჯის შექმნა პროგრამა Photoshop CS6-ში

საშლელი (Eraser Tools)

გამოსახულების რედაქტირებისას დაფერვის მსგავსად ჩვენ დაგვჭირდება რაიმე ფრაგმენტის წაშლა. ინსტრუმენტთა პანელზე არის სამი სახის საშლელი: ჩვეულებრივი საშლელი (Eraser Tool), ფონის საშლელი (Background Eraser Tool) და ჯადოსნური საშლელი (Magic Eraser Tool).

სამივე ინსტრუმენტს ფორმატირების ზოლზე თავისთვის დამახასიათებელი ფუნქციები გააჩნია:

ჩვეულებრივი საშლელი (Eraser Tool)



ფორმატირების ზოლიდან თქვენ შეგიძლიათ სხვადასხვა მახასიათებლების დაყენება: ზომა, საშლელის ტიპი, გამჭვირვალობა, დაჭერის ინტენსივობა და სხვა. ისევე, როგორც ფუნჯის შემთხვევაში, შეგიძლიათ დააყენოთ ფუნჯის ზომა და კიდეების სიმკვეთრე.

საშლელის მოქმედება დამოკიდებულია თუ რომელ ფენაზე (Layer – სამუშაო ფენა; Background - ფონის ფენა) ხდება მისი გამოყენება. გამოსახულების უკანა ფონზე (Background) მუშაობისას, წაშლილ პიქსელებს ჩაანაცვლებს უკანა ფონის ფერის (Background Color) პიქსელებით. თუ ფონის ფენას სამუშაო ფენად (Layer) გადავაქცევთ (Layer + New + Layer From Background), საშლელი დაიწყებს პიქსელების წაშლას სრულ გამჭვირვალობამდე (დარჩება ჭადრაკისებრი ფონი). აღნიშნულ ინსტრუმენტს ფერის შეგრძნება არ გააჩნია და შლის ყველაფერს, რაც კურსორის ქვეშ მოხვდება.

საშლელი სამ რეჟიმში მუშაობს: Brush, Pencil და Block, რომელთა არჩევა ფორმატირების ზოლზე Mode ჩამოსაშლელი მენიუდან შეიძლება. Brush ან Pencil რეჟიმების არჩევის შემთხვევაში, საშლელისთვის ხელმისაწვდომი ხდება აღნიშნული ინსტრუმენტის პარამერტები. Block რეჟიმში ხელსაწყო კვადრატის ფორმას ღებულობს, მისი ზომა გამოსახულების ზომაზე არის დამოკიდებული და პარამეტრების პანელზე ყველა პარამეტრი დაბლოკილია.

ფონის საშლელი (Background Eraser)



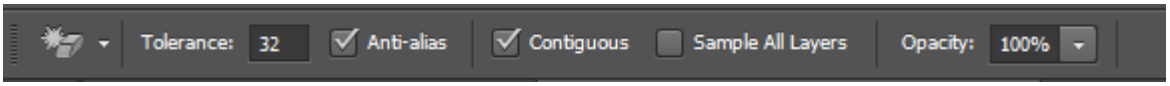
ფონის საშლელის პარამეტრების პანელი ძალიან ჰგავს ფერის ჩანაცვლების პარამეტრების პანელს და მოხმარების წესიც ანალოგიურია. განსხვავებული მხოლოდ შედეგია: ფერის ჩანაცვლების ინსტრუმენტი ფერს უცვლის პიქსელებს, ხოლო ფონის საშლელი შლის პიქსელებს.

ფუნქცია **წინა ფონის ფერის დაცვა** (Protect Foreground Color) ჩამრთველი იცავს წაშლისაგან გამოსახულების იმ ფერს, რომელიც წინა ფონის ფრად (Foreground Color) არის დაფიქსირებული.



სურ. 1.2-22. ფონის საშლელის (Background Eraser Tool) გამოყენების

ჯადოსნური საშლელი (Magic Eraser Tool)



ჯადოსნური საშლელი გამოიყენება გამოსახულებაზე ერთფეროვანი არეების მარტივად და სწრაფად წასაშლელად. მისი მოქმედების პრინციპი ისეთივეა, როგორიც ჯადოსნურ ჯოხს (Magic Wand) გააჩნია. და ფორმატირების ზოლზე მსგავსი ფუნქციები აქვს. თუმცა მონიშნული არის შექმნის ნაცვლად, საშლელი შლის გამოსახულების ფრაგმენტებს.



სურ. 1.2-23. ჯადოსნური საშლელის (Magic Eraser) გამოყენების მაგალითი.

1.3. მარტივი გამოსახულების რედაქტირება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტები და ბრძანებები
- გამოსახულების ზომის რედაქტირება - გამოსახულებისა და ტილოს ზომა, შემოჭრის ინსტრუმენტი
- ფენების შექმნა და მათი მართვა. ფენების ნაირსახეობები
- ფენების სტილების მიმოხილვა

ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტები

მუშაობის პროცესში აუცილებლად დაგჭირდებათ ისეთი მოქმედებების შესრულება, როგორიცაა ობიექტის შემოტრიალება, ზომებისა თუ ფორმის შეცვლა. ამისათვის გამოიყენება ტრანსფორმაციის ფუნქცია.

თავისუფალი ტრანსფორმაცია

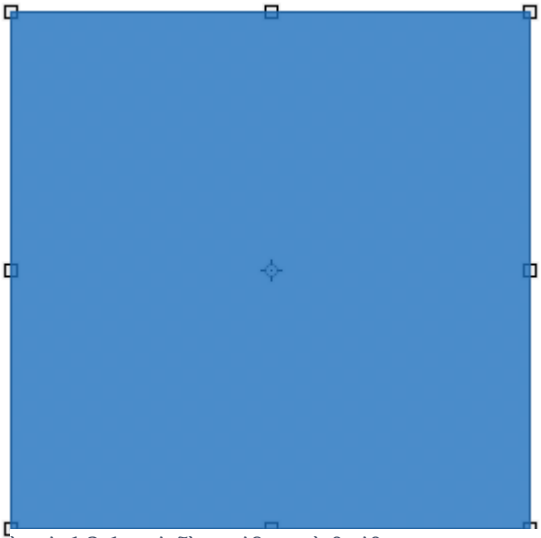
თუ ობიექტი ძირითად ფონზეა განთავსებული (Background) ის უნდა მონიშნოთ (იხ. მონიშვნის მეთოდები, გვ. 24). ასევე ტრანსფორმაცია შეგიძლიათ გაუკეთოთ ცალკე ფენაზე მოთავსებულ ობიექტს, ობიექტთა ჯგუფს და ა.შ.

თავისუფალი ტრანსფორმაციის გამოძახება ხდება Edit -> Free Transform (Ctrl +T).



ფორმატირების ზოლზე რიცხობრივი მნიშვნელობების მითითებით შეგიძლიათ ცვალოთ ობიექტის მდებარეობა, მისი ზომები, მასშტაბურობა, დახრილობის კუთხე.

მონიშნული ობიექტი (რა ფორმისაც არ უნდა იყოს) თავსდება მართკუთხედში ე.წ. **ტრანსფორმაციის ჩარჩოში**, რომელსაც ნაპირებზე და კუთხეებში გააჩნია წერტილები. მათი საშუალებით ხდება ობიექტზე ზემოქმედება. სულ ცხრა ასეთი წერტილია. ცენტრში (ნაგულისხმევად) არის კიდევ ერთი წერტილი. მას **საკონტროლო წერტილს** უწოდებენ. ის განსაზღვრავს თუ რის მიმართ უნდა მოხდეს ტრანსფორმაცია, მაგალითად ობიექტის დახრა, სარკისებურად შებრუნება ან შემოტრიალება. სხვა წერტილებისგან განსხვავებით მისი გადაადგილება თავისუფლად შეგიძლიათ როგორც ჩარჩოს შიგნით, ისე მის გარეთ.



სურ. 1.3-1. ტრანსფორმაციის ჩარჩო.

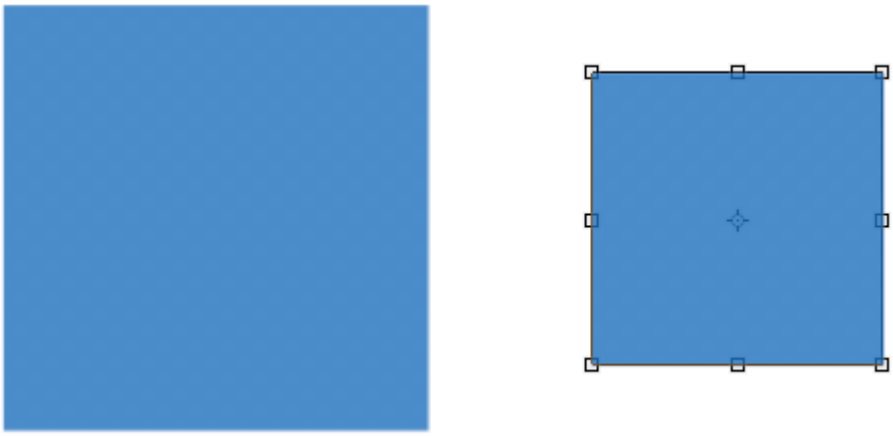
ობიექტზე ზემოქმედებისთვის კურსორი უნდა მიიტანოთ ერთ-ერთ წერტილთან ან კიდესთან. ის შეიცვლის ფორმას და ეს ფორმა მიგითითებთ მოქმედებაზე (ზომის, ფორმის შეცვლა ან შემოტრიალება).

თუ გამოიყენებთ Ctrl კლავიშს, მაშინ წერტილზე მოქმედებთ ინდივიდუალურად. Shift კლავიშის დახმარებით კი, ხდება ობიექტის ზომის ცვლილება პროპორციულად.

გარდა **თავისუფალი ტრანსფორმაციისა**, პროგრამაში ტრანსფორმაციის შესაძლებლობები ცალ-ცალკეა მოცემული. ისინი შეგიძლიათ იხილოთ Edit -> Transform მენიუში; ან, როდესაც ობიექტი მოთავსებულია **ტრანსფორმაციის ჩარჩოში**, ნებისმიერ ადგილას მაუსის მარჯვენა ღილაკზე დაჭერისას გამოსულ მენიუში:

მასშტაბირება (Scale):

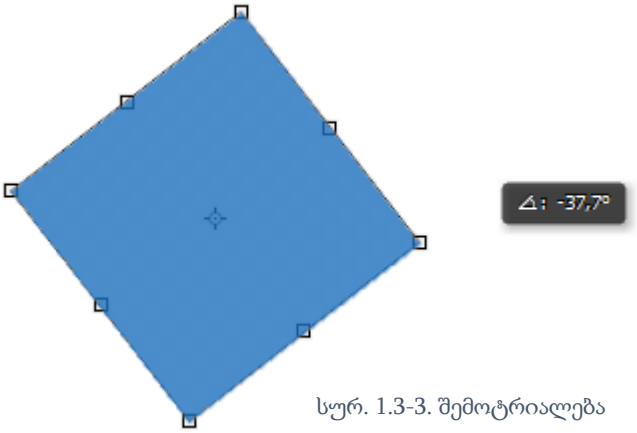
ობიექტის მასშტაბირება საკონტროლო წერილის მიმართ. მასშტაბირება შეიძლება როგორც ჰორიზონტალურად, ისე ვერტიკალურად ან ორივე მიმართულებით ერთდროულად;



სურ. 1.3-2. მასშტაბირება

შემოტრიალება (Rotate):

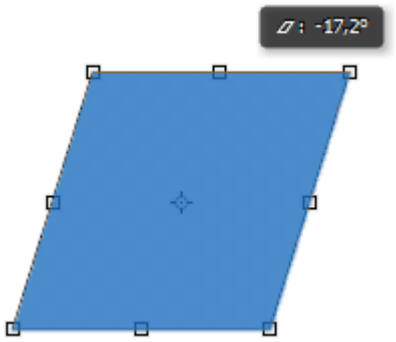
ობიექტის შემოტრიალება საკონტროლო წერტილის გარშემო. ნაგულისხმევად ეს წერტილი ცენტრშია მოთავსებული (სურ. 1.3-1);



სურ. 1.3-3. შემოტრიალება

დახრა (Skew):

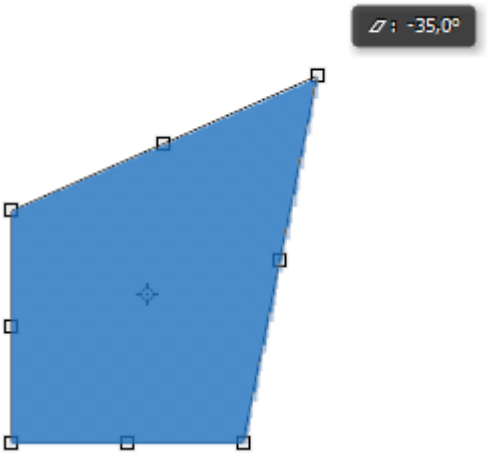
ობიექტის დახრა ჰორიზონტალურად ან ვერტიკალურად;



სურ. 1.3-4. დახრა

დამახინჯება (Distort):

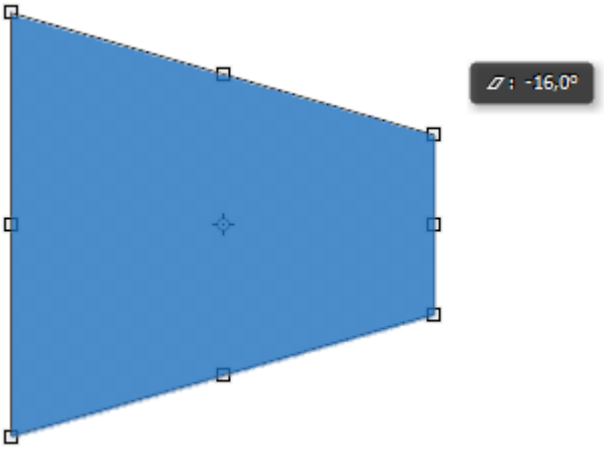
ობიექტის გაწელვა ყველა მიმართულებით;



სურ. 1.3-5. დამახინჯება

პერსპექტივა (Perspective):

ობიექტთან მიმართებაში გამოიყენება ერთ წერტილში შეკრების პერსპექტივა (ინფორმაცია პერსპექტივის შესახებ);

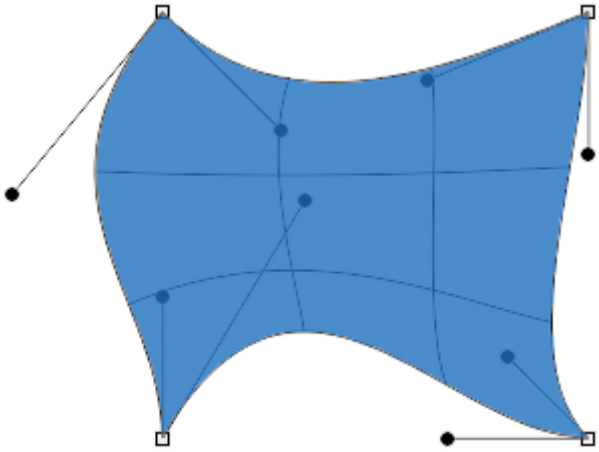


სურ. 1.3-6. პერსპექტივა

დეფორმაცია (Warp):

ობიექტის ფორმის შეცვლა; შეიცავს დამატებით მზა ფორმებს, როგორებიცაა თაღი, თევზი, დროშა და სხვა. ფორმატირების ზოლზე **დეფორმაცია** (Warp) ჩამოსაშლელი მენიუდან აირჩიეთ გამზადებული ფორმა. ამ დროს გამოჩენილ ბადეს გააჩნია ერთი საკვანძო წერტილი, რომლის დახმარებითაც თქვენ შეგიძლიათ ცვალოთ მისი ფორმა.

თუ მენიუდან აირჩევთ ფუნქციას **მორგებული** (Custom), გამოსახულებაზე დადებულ ბადეს ოთხი საკვანძო წერილი ექნება (კუთხეებში), რომელთა დახმარებითაც შეგიძლიათ თავისუფლად ცვალოთ ობიექტის ფორმა და მიანიჭოთ მას ნებისმიერი ფორმა.



სურ. 1.3-7. დეფორმაცია

შემოტრიალება 180°, 90° საათის ისრის ან მის საწინააღმდეგო მიმართულებით:

ობიექტი შემობრუნდება მოცემული კუთხით საათის ისრის ან მის საწინააღმდეგო მიმართულებით;

***ანარეკლი** (Flip Horizontal / Vertical):*

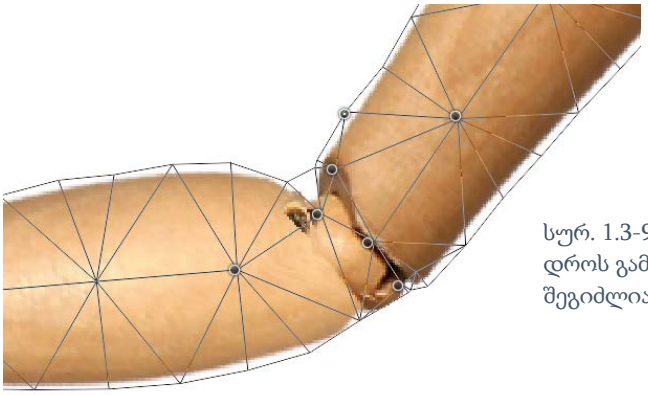
ობიექტის ანარეკლი ჰორიზონტალურ ან ვერტიკალურ სიბრტყეში.



სურ. 1.3-8. ანარეკლი (ვერტიკალურად)

მარიონეტული დეფორმაცია (Puppet Warp)

ეს ობიექტის ტრანსფორმირების ერთ-ერთი ინსტრუმენტია. მისი გამოძახება ხდება Edit -> Puppet Warp. გამოსახულება ამ დროს იფარება დეტალური ბადით. ხაზების გადაკვეთის წერტილში კი შეგიძლიათ დეფორმაციის წერტილების დამატება (). წერტილების დახმარებით კი შეგიძლიათ ცვალოთ ბადის სტრუქტურა (წანაცვლება, შემობრუნება), რაც შესაბამისად გამოიწვევ ობიექტის ფორმის შეცვლას.



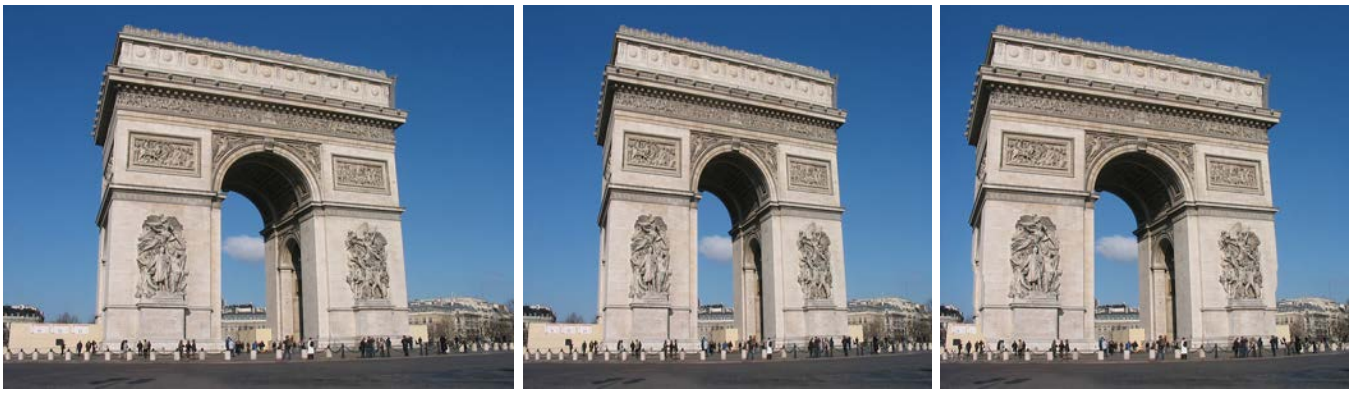
სურ. 1.3-9. მარიონეტული დეფორმაციის (Puppet Warp) დროს გამოსახულება იფარება ბადით, რომელზეც შეგიძლიათ დეფორმაციის წერტილების დამატება.



სურ. 1.3-10. ობიექტი ტრანსფორმაციამდე და ტრანსფორმაციის შემდეგ

მასშტაბირება შიგთავსის გათვალისწინებით (Content-Aware Scale)

პროგრამა გამოსახულებას აანალიზებს და მისი ზომისა და/ან პროპორციების შეცვლას ამ ინფორმაციის საფუძველზე ახდენს. თუ ჩვეულებრივი ტრანსფორმაციის დროს ხდება ერთბაშად ყველა პიქსელების შემჭიდროვება, ასეთ შემთხვევაში ხდება მხოლოდ იმ პიქსელების შემჭიდროვება სადაც მინიმალური ან მსგავსი ინფორმაცია ინახება.



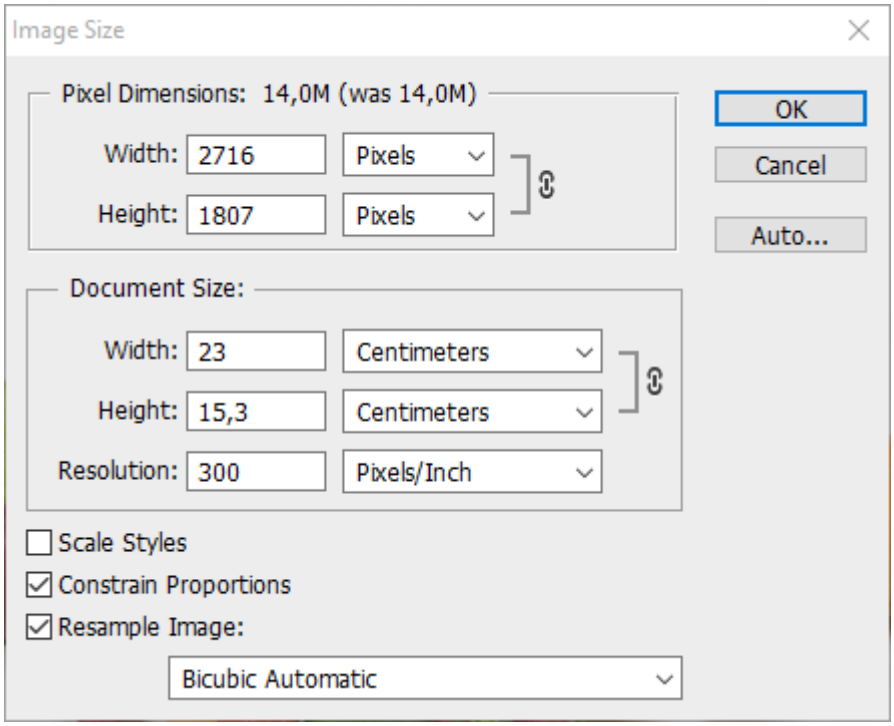
სურ. 1.3-11. პირველი საწყისი გამოსახულებაა. მეორე გამოსახულება შემჭიდროვებულია 20%-ით თავისუფალი ტრანსფორმაციის (Free Transform) გამოყენებით. მესამე გამოსახულება შემჭიდროვებულია 20%-ით მასშტაბირების შიგთავსის გათვალისწინების მეთოდით (Content-Aware Scale).

გამოსახულების ზომების რედაქტირება

გამოსახულების ზომა (Image Size)

გამოსახულების ელემენტებისა და ცალკეული ფრაგმენტების რედაქტირების გარდა, ჩვენ ასევე შეგვიძლია მისი ზომებისა და გარჩევადობის შეცვლა/რედაქტირება.

ნებისმიერ ფაილს, რომელსაც ჩვენ შექმნით თუ გავხსნით პროგრამაში გააჩნია ზომები და გარჩევადობის ხარისხი. მუშაობის პროცესში რომ ვაკონტროლოთ ზომები, ობიექტების განლაგება და სხვა მსგავსი პარამეტრები, შეგვიძლია ვისარგებლოთ სახაზავით. მისი გამოძახება/გათიშვა ხდება მენიუდან View -> Rulers (Ctrl + R). მაგრამ ეს არ არის საკმარისი იმისათის, რომ გავიგოთ დეტალური ინფორმაცია გამოძახებული ფაილის ზომების შესახებ. ამისათვის კი ვიძახებთ Image -> Image Size (Alt + Ctrl + I).

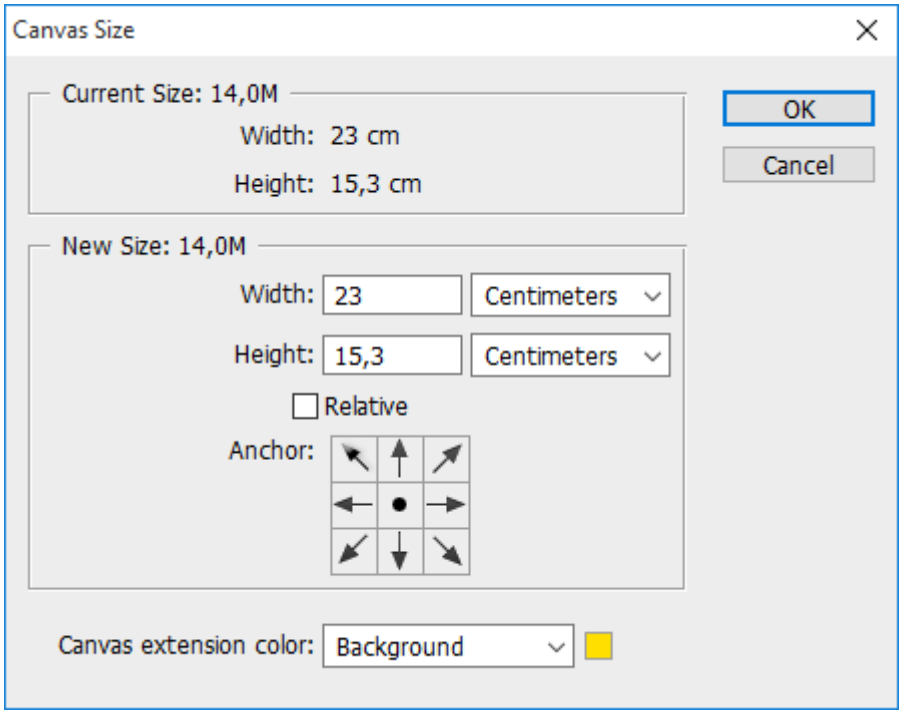


სურ. 1.3-12. გამოსახულების ზომა

აქ ჩვენ შეგვიძლია უკვე დეტალური ინფორმაცია ვიხილოთ ობიექტის შესახებ: მისი ზომა პიქსელებში და რომელიმე სხვა საზომ ერთეულში (სმ, მმ, პქს და სხვა), გარჩევადობის ხარისხი. ამავე ფანჯრიდან შეგვიძლია ვცვალოთ სიგანე, სიმაღლე ან ორივე მახასიათებელი ერთად (ასეთ შემთხვევაში უნდა იყოს მონიშნული **პროპორციების დაცვა** (Constrain Proportion).

ტილოს ზომა (Canvas Size)

მუშაობის პროცესში ასევე დაგვჭირდება არამხოლოდ ფაილის ზომების ცვლილება, არამედ სამუშაო ტილოს გაზრდა. ამისათვის ვიძახებთ Image -> Canvas Size (Alt + Ctrl + C):



სურ. 1.3-13. ტილოს ზომის ცვლილება (Canvas Size)

ამ ფანჯრის დახმარებით ჩვენ ვცვლით ტილოს ზომას - ვუმატებთ ან ვაკლებთ სამუშაო სივრცეს სიმაღლეში, სიგანეში ან ორივე მიმართულებით.

შემოჭრის ინსტრუმენტი (Crop Tool)

შემოჭრის ინსტრუმენტი გვეხმარება მოვაჭრათ გამოსახულებას ზედმეტი, არასასურველი არეები. როდესაც ამ ინსტრუმენტს ავირჩევთ, გამოსახულება მოთავსდება ჩარჩოში, რომელიც წააგავს ტრანსფორმაციისას. კიდეებზე ან კუთხეებზე თუ მოვკიდებთ კურსორს, შეგვიძლია მისი გადაადგილება (როგორც წესი ცენტრისკენ). ჩარჩოს გარეთ დარჩენილი გამოსახულება ჩამოიჭრება.

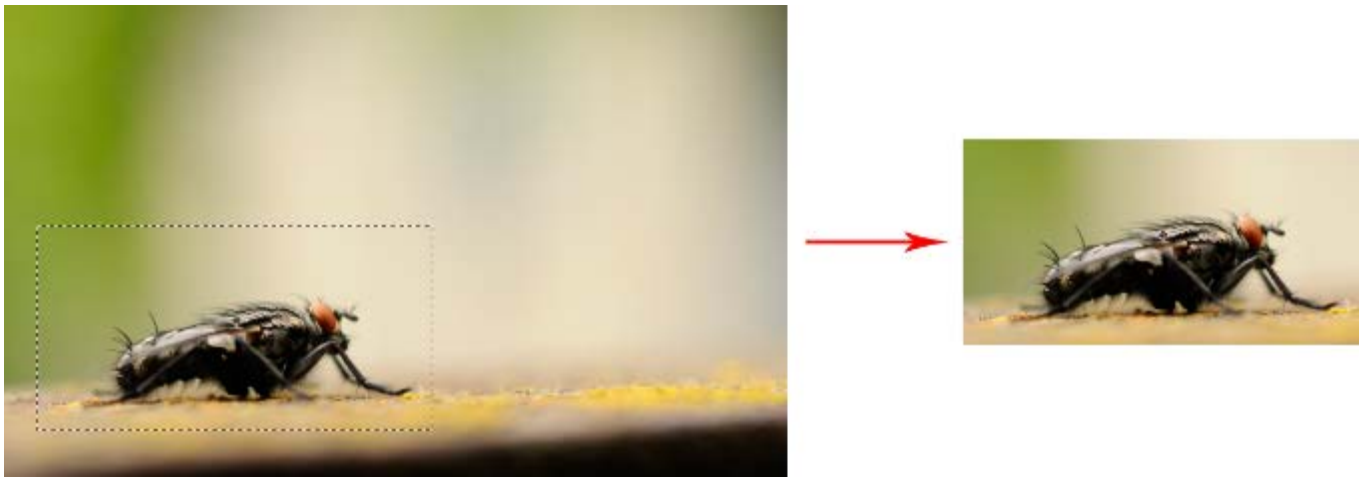


სურ. 1.3-14. გამოსახულების შემოჭრა. ჩარჩოს გარეთ მოხვედრილი სივრცე მოიჭრება, ხოლო ჩარჩოს შიგნით კი დარჩება.

გარდა ამისა, ფორმატირების ზოლზე მოცემული პარამეტრების დახმარებით ჩვენ შეგვიძლია ვმართოთ ჩამოჭრა: ზომები, დახრილობა და სხვა. საინტერესოა ჩამრთველი **ჩამოჭრილი პიქსელების წაშლა** (Delete Cropped Pixels). თუ ეს ფუნქცია ჩართულია, მაშინ ჩარჩოს გარეთ დარჩენილი პიქსელები წაიშლება, ხოლო თუ გამორთულია, მაშინ ისინი უბრალოდ დაიმალებიან. ხოლო მათი გამოჩენა შესაძლებელი იქნება თუ გამოიძახებთ ფუნქციას Image -> Reveal All.

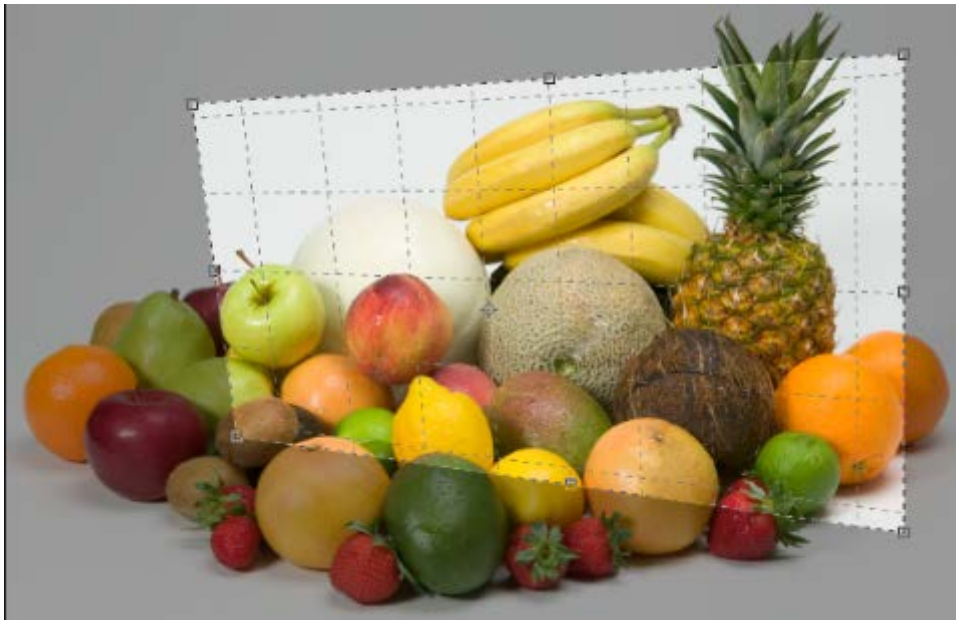
შენიშვნა: *გაითვალისწინეთ, რომ თუ პიქსელები დაიფარება და არა წაიშლება, ფაილის მოცულობა (დისკზე) არ შეიცვლება.*

შემოჭრის ინსტრუმენტის გარდა, ზედმეტი არეების მოსაჭრელად ასევე შეგიძლიათ გამოიყენოთ მართკუთხა მონიშვნის ინსტრუმენტი. მონიშნეთ სასურველი არე (რაც უნდა დარჩეს), შემდეგ გამოიძახეთ Image – Crop.



სურ. 1.3-15. მართკითხა მონიშვნის ინსტრუმენტის (Rectangular Marque Tool) გამოყენება გამოსახულების შემოსაჭრელად. ფოტო: გიორგი კევლიშვილი

პროგრამაში არსებობს ასევე მეორე სახის შემოჭრის ინსტრუმენტი, რომელსაც **პერსპექტივაში შემოჭრა** ეწოდება. გამოიყენება დეფორმირებული სურათების შემოსაჭრელად. მოქმედებით ის ძალიან წააგავს ჩვეულებრივ შემოჭრის ინსტრუმენტს. განსხვავება კი ისაა, რომ აქ შეგვიძლია ცალკეული (საკონტროლო) წერტილების გადაადგილება და შემოჭრის არისთვის ფორმის მიცემა



სურ. 1.3-16. პერსპექტივაში შემოჭრის ინსტრუმენტი (Perspective Crop Tool)

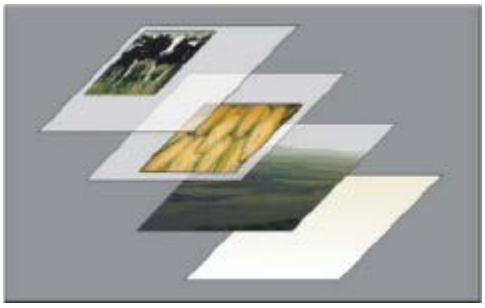
გარდა ამ მოქმედებისა, ჩვენ ასევე შეგვიძლია გამოსახულება დავატრიალოთ სხვადასვა კუთხით ან სულაც სარკულად შევაბრუნოთ. ამისათვის შედით Image -> Rotation. თქვენ შეგიძლიათ შემოაბრუნოთ გამოსახულება 180°, 90° საათის ისრის ან მის საწინააღმდეგო მიმართულებით, შეგიძლიათ შეაბრუნოთ გამოსახულება სარკულად ჰორიზონტალურ ან ვერტიკალურ სიბრტყეში, ხოლო ფუნქცია Arbitrary

დაგეხმარებათ მოაბრუნოთ გამოსახულება ნებისმიერი კუთხით - უბრალოდ მიუთითეთ კუთხის რიცხვითი მნიშვნელობა და მიმართულება (საათის ისრის ან მის საწინააღმდეგო მიმართულებით).

ფუნქცია Image -> Dublicate… გაძლევთ საშუალებას შექმნათ გამოსახულების ზუსტი ასლი, როგორც თავიდანვე, ისე მუშაობის პროცესში. კარგია გამოიყენოთ მაშინ, როდესაც არ გინდათ, რომ დაზიანდეს გამოსახულების ორიგინალი; ან მუშაობის რაღაც ეტაპზე გინდათ მოსინჯოთ რაიმე ფილტრი ან ფუნქცია, მაგრამ შედეგში არ ხართ დარწმუნებული - შექმენით ასლი და გააგრძელეთ მუშაობა.

ფენები და მათთან მუშაობა

ფენები გამჭვირვალე ქაღალდების დასტას გავს. ზემოთ მოთავსებული ფენების გამჭვირვალე არეების წყალობით ჩვენ შეგვიძლია დავინახოთ ქვედა ფენები. ჩვენ შეგვიძლია ვცვალოთ ფენების მიმდევრობა ისევე, როგორც დასტაში ფურცლები.



სურ. 1.3-17. ფენების ვიზუალური წარმოდგენა

ფენები შეგვიძლია გამოვიყენოთ ტექსტის, ვექტორული ობიექტის ან სხვა გამოსახულების დადებისას ძირითად გამოსახულებაზე. შესაძლებელია ამ ფენებზე სპეციალური ეფექტებიც გამოვიყენოთ, როგორიცაა ჩრდილი, განათება, ფერის შეცვლა და სხვა.

ფენებთან სამუშაოდ ვიყენებთ მენიუ Layer (ფენა) და ფენების პანელს - Window -> Layers (F7).

მენიუდან ჩვენ შეგვიძლია შევქმნათ სხვადასხვა სახის ფენები, დავაჯგუფოთ ან დავაკავშიროთ ისინი ერთმანეთთან, გამოვიყენოთ ეფექტები და ა.შ. ფენების პანელის დახმარებით კი ჩვენ ვიზუალურად ვხედავთ ფენებს, შეგვიძლია მათ შევუცვალოთ მიმდევრობა, გამოვიყენოთ ეფექტები, წავშალოთ, გავთიშოთ/გამოვაჩინოთ და ა.შ. ფუნქციების ნაწილი შესაძლებელია გამოიყენოთ როგორც ერთი ფენისთვის, ისე ფენათა ჯგუფისთვის.

შენიშვნა: *გაითვალისწინეთ, რომ ზოგი ფუნქცია, რაც არის ხელმისაწვდომი მენიუში, არ არის ფენების (Layers) პანელზე და პირიქით.*

ფენების ნაირსახეობები

პროგრამაში რამდენიმე ნაირსახეობის ფენა არსებობს. ყველა ფენას თავისი დანიშნულება აქვს.

ფენების ჯგუფი (Layer Group): ეს ერთგვაროვანი საქაღალდეა, რომელში შეგიძლიათ მოათავსოთ ან ამოიღოთ ფენები (იხ. ფენების დაჯგუფება/დაშლა);

ტექსტური ფენა (Type Layer): მახასიათებლებით გაქვს გამოსახულების ფენას, მაგრამ მასზე შესაძლებელია ტექსტის რედაქტირება (მაგ. ფერი, ზომა, შრიფტი) (იხ. ტექსტი და მისი რედაქტირება);

მაკორექტირებელი ფენა (Adjustment Layer): ამ ფენის დახმარებით შესაძლებელი ქვემდებარე ფენების ფერის ან/და ტონალობის შეცვლა;

ფენის ნიღაბი (Layer Mask): ნიღაბზე ფუნჯით (იხ. ფუნჯი (Brush)) ან საშლელით (იხ. საშლელი (Eraser Tools)) მოქმედების დროს თქვენ შეგიძლიათ გამოაჩინოთ ან პირიქით დამალოთ გამოსახულების ცალკეული ნაწილები;

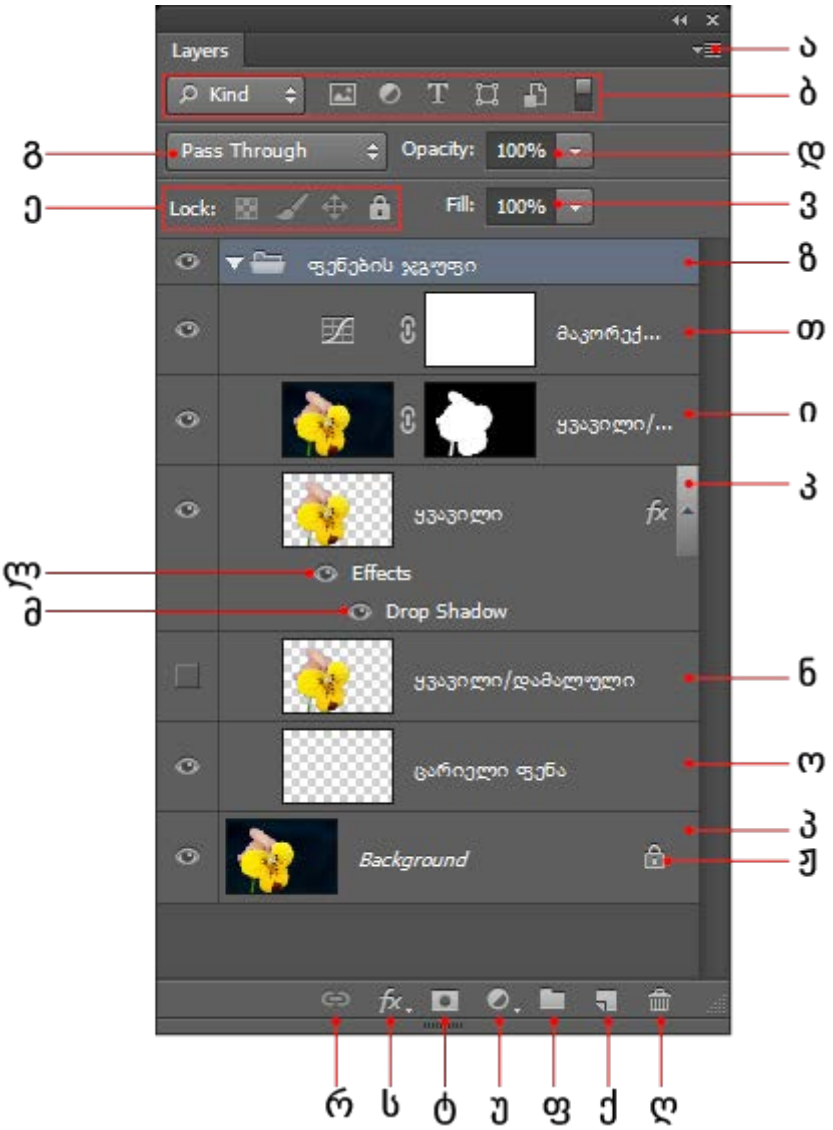
სმარტ-ობიექტი (Smart Object): ეს ფენა ერთგვარ კონტეინერს წარმოადგენს. კონტეინერში შეიძლება განვათავსოთ როგორც ერთი, ისე რამდენიმე ობიექტი (ისინი თავის მხრივ შეიძლება ფენებზე იყვნენ განლაგებული): ვექტორული ობიექტები, RAW ფაილები, ვიდეო, 3D და კიდევ უამრავი სხვა ტიპის ობიექტი;

მხატვრული ფენა (Art Layer): ძირითადი სამუშაო ფენა;

ძირითადი ფენა (Background): ფენა ყოველთვის ჩაკეტილი, მასზე განთავსებული გამოსახულების გადაადგილება შეუძლებელი და მის მიმართ ვერ გამოვიყენებთ ფენების სტილებს (იხ. ფენების სტილები).

ვიდეოს ფენა (Video Layer): ამ ფენაზე ვიდეო გამოსახულება თავსდება. შეგიძლიათ მისი ფერების კორექცია, გამოიყენოთ ფილტრები, დაჭრათ, მოახდინოთ მისი მარტივი მონტაჟი.

3D-ს ფენა (3D Layer): პროგრამაში შესაძლებელია როგორც 3D გამოსახულების იმპორტირება, ისე მათი შექმნა და მუშაობა. ბოლო ვერსიებში გაუმჯობესებულია 3D ბეჭდვის ტექნოლოგია.



სურ. 1.3-18. ფენების პანელი (Layers).
ა - პანელის მენიუ;
ბ - ფილტრაციის ინსტრუმენტები;
გ - ფენების შერევის რეჟიმები;
დ - ფენის გამჭვირვალობა;
ე - ფენის ჩაკეტვის ინსტრუმენტები;
ვ - შევსების გამჭვირვალობა;
ზ - ფენათა ჯგუფი;
თ - მაკორექტირებელი ფენა;
ი - შენიღბული ფენა;
კ - ეფექტების დამალვა/გამოჩენა;
ლ - ყველა ეფექტის დროებით გათიშვა;
მ - კონკრეტული ეფექტის დროებით გათიშვა;
ნ - დამალული ფენა;
ო - ცარიელი ფენა;
პ - ძირითადი ფენა;
ჟ - ფენის ჩაკეტვის ნიშნული
რ - ფენებს შორის ბმა/ბმის დაშლა;
ს - ფენაზე ეფექტების გამოყენება;
ტ - ფენაზე ნიღბის დამატება;
უ - მაკორექტირებელი ფენის შექმნა;
ფ - ახალი ჯგუფის შექმნა (ფენების);
ქ - ახალი ფენის შექმნა;
ღ - ფენის წაშლა.

შერევის (ზედდების) რეჟიმები

შერევის რეჟიმები დაყოფილია მცირე ჯგუფებად. სულ ექვსი ესეთი ჯგუფია.

საბაზო რეჟიმები:

Normal - ნორმალურ რეჟიმში ზედა და ქვედა ფენის პიქსელების შერევა არ ხდება. ზედა ფენის პიქსელები ავტომატურად ჩაანაცვლებენ ქვედა ფენის პიქსელებს, თუ ზედა ფენის გამჭვირვალობა 100%-ის ტოლია. პიქსელების ფერების შერევის ეფექტი, ფენის გამჭვირვალობის შემცირებით მიიღწევა, ისიც იმ შემთხვევაში, თუ ფენებზე სხვადასხვა სახის გამოსახულება არის მოთავსებული. ავტომატურ მდგომარეობაში, ყველა ფენა Normal რეჟიმში იმყოფება.

Dissolve - გახსნის რეჟიმში პიქსელების ფერი შემთხვევითი შერჩევის გზით მიიღება და მიღებულ გამოსახულებას აქვს მარცვლოვანი, ფოროვანი სახე. ეფექტი შესამჩნევია თუ ზედა ფენის გამჭვირვალობა 100%-ზე ნაკლებია.

დამუქების რეჟიმები:

Darken - მუქი ფერით ჩანაცვლება. ზედა და ქვედა ფენის პიქსელების ფერების შედარების შემდეგ, საბაზო ფენის იმ პიქსელების ფერის ჩანაცვლება ხდება ზედა ფენის პიქსელებით, რომლებიც უფრო ღია ფერისაა, ვიდრე მის ზემოთ მდებარე პიქსელი ფერი, ხოლო პიქსელი, რომელიც უფრო მუქი ფერისაა ვიდრე ზედა ფენის პიქსელი, უცვლელი რჩება.

Multiply - გამრავლება. ხდება ზედა და ქვედა ფენების ფერების გადამრავლება და შედეგად მიღებული გამოსახულების ფერი უფრო მუქია, ვიდრე ცალკე აღებული თითოეული ფენის გამოსახულების ფერი. პროცესში მონაწილეობს ყველა ფერის პიქსელი, თეთრი ფერის გარდა.

Color Burn - ფუძის დამუქება. ხდება მუქი ფერის პიქსელების დამუქება, ხოლო ღია ფერის პიქსელები უცვლელი რჩება.

Linear Burn - ხაზოვანი დამუქება. ისევე მოქმედებს, როგორც Color Burn რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Darker Color - შედარებით მუქი ფერი. ისევე მოქმედებს, როგორც Darken რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

გაღიავების რეჟიმები:

Lighten - ღია ფერით ჩანაცვლება. Darken რეჟიმის საპირისპირო რეჟიმია. ზედა და ქვედა ფენის პიქსელების ფერების შედარების შემდეგ, საბაზო ფენის იმ პიქსელების ფერის ჩანაცვლება ხდება ზედა ფენის პიქსელებით, რომლებიც უფრო მუქი ფერისაა, ვიდრე მის ზემოთ მდებარე პიქსელის ფერი, ხოლო პიქსელი, რომელიც უფრო ღია ფერისაა ვიდრე ზედა ფენის პიქსელი, უცვლელი რჩება.

Screen - განათება. Multiply რეჟიმის საპირისპირო რეჟიმია. ხდება გამოსახულების ყველა ფერის პიქსელის გაღიავება, შავი ფერის გარდა.

Color Dodge - ფუძის განათება. Color Burn რეჟიმის საპირისპირო რეჟიმია. აღიავებს გამოსახულების ღია ფერის პიქსელებს და უცვლეს ტოვებს მუქი ფერის პიქსელებს.

Linear Dodge - ხაზოვანი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Color Dodge რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Lighter Color - ღია ფერი. ორივე ფენის პიქსელების ფერის შედარების შემდეგ, რჩება უფრო ღია ფერის პიქსელი.

კონტრასტის რეჟიმები:

Overlay - გადაფარვა. ეს არის Multiply და Screen რჟიმების კომბინირებული რეჟიმი. ხდება მუქი პიქსელების დამუქება და ღია პიქსელების გაღიავება. ეფექტი არ მოქმედებს შავ და თეთრ ფერებზე. ამ რეჟიმში 50%-იანი ნაცრისფერი გაუმჭვირვალე ხდება.

Soft Light - რბილი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Overlay რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო სუსტია.

Hard Light - ძლიერი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Overlay რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Vivid Light - მკვეთრი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Overlay და Hard Light რეჟიმები, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Linear Light - ხაზოვანი განათება. Vivid Light რეჟიმივით მოქმედებს, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Pin Light - წერტილოვანი განათება. ღია ფერის პიქსელების შერევის დროს იყენებს Lighten რეჟიმს, ხოლო მუქი ფერის პიქსელების შერევისას, Darken რეჟიმს.

Hard Mix - მკვეთრი შერევა. RGB არხების მიხედვით ხდება ზედა და ქვედა პიქსელების სიმკვეთრის მაჩვენებლების გადათვლა. დაჯამების შემდეგ პიქსელი იღებს ზღვრულ მნიშვნელობას: თუ ჯამური მაჩვენებელი 255-ზე ნაკლებია, არხის რიცხვითი მაჩვენებელი 0-ს უტოლდება, ხოლო თუ ჯამური მაჩვენებელი 255 -ია ან 255-ზე მეტია - 255-ს. ამის შედეგად, გამოსახულებაზე 8 ძირითადი ფერის პიქსელი მიიღება ანუ ხდება გამოსახულების პოსტერიზაცია.

შედარების რეჟიმები:

Difference - განსხვავება. ხდება პიქსელების სიმკვეთრის მაჩვენებლების შედარება, დიდი მაჩვენებლებიდან პატერა მაჩვენებლების გამოკლება და სხვაობის შებრუნება. ერთნაირი მაჩვენებლების პიქსელები შავი ფერით აისახება.

Exclusion - გამორიცხვა. ისევე მოქმედებს, როგორც Difference რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო სუსტია.

გამოსახულების კომპონენტების რეჟიმები:

Hue - ტონი. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის ტონით და ქვედა ფენის გაჯერებულობით და სიმკვეთრით.

Saturation - გაჯერებულობა. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის გაჯერებულობით და ქვედა ფენის ტონით და სიმკვეთრით.

Color - ფერი. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის ტონით და გაჯერებულობით და ქვედა ფენის სიმკვეთრით.

Luminosity - სიმკვეთრე. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის სიმკვეთრით და ქვედა ფენის ტონით და გაჯერებულო- ბით.

ახალი ფენის შექმნა

Layer -> New -> New Layer (Ctrl + Shift + N) - ახალი ფენი შექმნა;

Layer -> New -> New Layer from Background - ახალი ფენის შექმნა ძირითადი ფენისგან;

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) -> New Layer (Ctrl + Shift + N);

მართვის პანელზე ახალი ფენის შექმნის ღილაკი (სურ. 1.3-18, ქ).

ფენის ასლის/დუბლიკატის შექმნა

Layer -> New -> Layer via Copy (Ctrl + J) - შექმნის მიმდინარე ფენის ასლს. თუ გამოსახულებაზე მონიშნული გაქვთ არე, მაშინ მოხდება მისი ასლის შექმნა და მისი განთავსება ახალ ფენაზე;

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) -> Dublicate Layer…;

ფენების პანელზე ფენის გადათრევით ახალი ფენის შექმნის ღილაკზე (სურ. 1.3-18, ქ).

ფენის დაბლოკვა/გააქტიურება

ფენების პანელზე ჩამკეტი ღილაკების (სურ. 1.3-18, ე) დახმარებით. ჩაკეტვის ოთხნაირი საშუალება არსებობს - მხოლოდ გამჭვირვალე პიქსელები, გამოსახულების პიქსელები, პოზიციის დაბლოკვა, ყველაფრის დაბლოკვა. მაგალითად ძირითადი ფენა (სურ. 1.3-18, პ) ნაგულისხმევად სრულად არის ჩაკეტილი და გვერდით შესაბამისი ნიშნული აქვს (სურ. 1.3-18, ჟ).

დასაბლოკად, მონიშნეთ სასურველი ფენა და დააწექით შესაბამის ღილაკს (სურ. 1.3-18, ე).

ბლოკის მოსახსნელად ხელმეორედ დააწექით იმავე ღილაკს.

Layer -> Lock All Layers in Group - ჯგუფში (სურ. 1.3-18, ზ) არსებულ ყველა ფენის დაბლოკვა

ფენის დამალვა/გამოჩენა

ფენა ნაგულისხმევად (არსებული თუ ახალი შექმნილი) ყოველთვის ჩანს. ამას მიუთითებს ყოველი ფენის გვერდით (მარცხნიდან) არსებული თვალის ნიშნული. ფენის დასამალად დააწექით ამ ნიშნულს - ის გაქრება, რაც მიუთითებს, რომ ფენა დამალულია ანუ მასზე არსებული გამოსახულება არ გამოჩნდება სამუშაო ტილოზე (სურ. 1.3-18, ნ). გამოსაჩენად დააწექით ცარიელ კვადრატს.

ასევე შეგიძლიათ ისარგებლოთ ფუნქციით Layer -> Hide/Show Layers.

ფენის მონიშვნა (არჩევა)

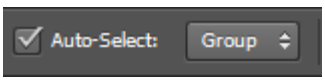
მუშაობის პროცესში გარკვეული მოქმედებები შესაძლოა არა ერთ ფენაზე, არამედ რამდენიმე ფენაზე მოგიწიოთ (დამალვა, ეფექტების გამოჩენა, ფენაზე განთავსებული ობიექტების ერთმანეთთან გასწორება და სხვა).

ფენა რომ მონიშნოთ, დააწექით შესაბამის ფენას. ფენათა ჯგუფის მოსანიშნად გამოიყენება კლავიშები Shift და Ctrl.

Shift კლავიშის გამოყენება: როდესაც ფენები გინდათ მონიშნოთ მიმდევრობით, მონიშნეთ ერთი ფენა და შემდეგ კლავიშის დახმარებით მონიშნეთ სხვა ფენა. მოინიშნება ეს ორივე ფენა და მათ შორის მდებარე ყველა ფენა.

Ctrl კლავიშის გამოყენება: მონიშნეთ ერთი ფენა და კლავიშის გამოყენებით (უნდა გეჭიროთ) შეგიძლიათ მონიშნოთ ფენები არჩევითად.

ფენების მონიშვნა შესაძლებელია ასევე გადაადგილების (Move) ინსტრუმენტის დახმარებით. ფორმატირების ზოლზე უნდა ჩართოთ ავტომატური მონიშვნა (Auto-Select), ხოლო მენიუდან აირჩიოთ რისი მონიშვნა გინდათ: ჯგუფის (სურ. 1.3-18, ზ) თუ ცალკეული ფენის.



სურ. 1.3-19. გადაადგილების (Move) ინსტრუმენტის ფუნქცია ავტომატური მონიშვნა (Auto-Select) ფორმატირების ზოლზე

შემდეგში, მუშაობის პროცესში, გამოსახულებაზე ცალკეულ ელემენტზე დაჭერისას მოინიშნება ის ფენა, რომელზეც ეს ელემენტი მდებარეობს.

იმ შემთხვევაში, თუ ფენას გააჩნია ბმა (იხ. ფენებს შორის ბმა) სხვა ფენებთან, მაშინ გამოიძახეთ ფუნქცია Layer -> Select Linked Layers. ამ დროს მოინიშნება ყველა ფენა, რომელსაც ამ ფენასთან ბმა გააჩნია.

ფენების დაჯგუფება/დაშლა

Layers -> Group Layers (Ctrl + G) - ფენების დაჯგუფება;

Layers -> Ungroup Layers (Shift + Ctrl + G) - ფენების დაჯგუფება;

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) -> New Group - შეიქმნება ცარიელი ჯგუფი, სადაც შემდეგში გადაიტანთ სასურველ ფენებს;

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) -> New Group from Layers - ჯგუფის შექმნა მონიშნული ფენებისგან;

ფენების პანელზე ახალი ჯგუფის შექმნის ღილაკი - ქმნის ახალ ცარიელ ჯგუფს (სურ. 1.3-18, ფ).

ფენებს შორის ბმა

გამოიყენება იმ დროს, როდესაც გსურთ რაიმე საერთო მოქმედების შესრულება (გადაადგილება, ტრანსფორმაცია და სხვა), მაგრამ არ არის საჭირო მათი დაჯგუფება. მონიშნული უნდა იყოს ორი ან მეტი ფენა. ბმის შექმნის შემდეგ ფენაზე (დასახელების გვერდით) ჩნდება ჯაჭვის ნიშანი.

Layer - > Link/Unlink Layers - ფენებს შორის ბმა/ბმის წყვეტა;

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) - > Link/Unlink Layers;

ფენების პანელზე ბმა/ბმის წყვეტის ღილაკი (სურ. 1.3-18, რ).

ფენების სწორება ერთმანეთის მიმართ

ხანდახან საჭიროა და აუცილებელიც კი ხდება ფენებზე განთავსებული ობიექტები ერთმანეთს გაუსწოროთ. სწორება შესაძლებელია მოხდეს კიდეზე, ცენტრის მიმართ ან განისაზღვროს თანაბარი მანძილი ობიექტებს შორის. ამისათვის უნდა მონიშნოთ ის ფენები, რომლებიც უნდა გაუსწოროთ ერთმანეთს, შემდეგ გამოიძახეთ Layer -> Align. ამ მენიუში მოთავსებული ფუნქციების დახმარებით თქვენ შეგიძლიათ ობიექტები ექვსი მახასიათებლის მიხედვით გაასწოროთ.

იმისათვის, რომ მოახდინოთ ობიექტების თანაბრად განაწილება, უნდა მონიშნოთ ფენები (მინიმუმ სამი) და გამოიძახოთ Layer -> Distribute. აქაც ექვსი მახასიათებლის მიხედვით შეგიძლიათ გაანაწილოთ ობიექტები.

თუ არჩეული გაქვთ გადაადგილების (Move) ინსტრუმენტი, მაშინ შეგიძლიათ ისარგებლოთ ფორმატირების ზოლზე განლაგებული სწორებისა და განაწილების შესაბამისი ღილაკებით.



სურ. 1.3-20. სწორებისა და განაწილები ღილაკები ფორმატირების ზოლზე.

ფენების გადაადგილება

ფენების გადაადგილება გადათრევით - მონიშნეთ ფენა, მოკიდეთ კურსორით და გადაათრიეთ იმ ფენებს შორის, სადაც გინდათ, რომ იყოს ეს ფენა განთავსებული;

ფენების გადასაადგილებლად ზემოთ ან ქვემოთ:

Layers -> Arrange -> Bring to Front (Shift + Ctrl +))

Layers -> Arrange -> Bring Forward (Ctrl +))

Layers -> Arrange -> Bring Backward (Ctrl + ()

Layers -> Arrange -> Bring to Back (Shift + Ctrl + ()

შენიშვნა: *ძირითადი ფენა (Background) ყველაზე ქვედა ფენაა. მასზე ქვემოთ ფენის გადაადგილება შეუძლებელი მანამ, სანამ ის არ გადაიქცევა სამუშაო ფენად (იხ.*

შერევის (ზედდების) რეჟიმები

შერევის რეჟიმები დაყოფილია მცირე ჯგუფებად. სულ ექვსი ესეთი ჯგუფია.

საბაზო რეჟიმები:

Normal - ნორმალურ რეჟიმში ზედა და ქვედა ფენის პიქსელების შერევა არ ხდება. ზედა ფენის პიქსელები ავტომატურად ჩაანაცვლებენ ქვედა ფენის პიქსელებს, თუ ზედა ფენის გამჭვირვალობა 100%-ის ტოლია. პიქსელების ფერების შერევის ეფექტი, ფენის გამჭვირვალობის შემცირებით მიიღწევა, ისიც იმ შემთხვევაში, თუ ფენებზე სხვადასხვა სახის გამოსახულება არის მოთავსებული. ავტომატურ მდგომარეობაში, ყველა ფენა Normal რეჟიმში იმყოფება.

Dissolve - გახსნის რეჟიმში პიქსელების ფერი შემთხვევითი შერჩევის გზით მიიღება და მიღებულ გამოსახულებას აქვს მარცვლოვანი, ფოროვანი სახე. ეფექტი შესამჩნევია თუ ზედა ფენის გამჭვირვალობა 100%-ზე ნაკლებია.

დამუქების რეჟიმები:

Darken - მუქი ფერით ჩანაცვლება. ზედა და ქვედა ფენის პიქსელების ფერების შედარების შემდეგ, საბაზო ფენის იმ პიქსელების ფერის ჩანაცვლება ხდება ზედა ფენის პიქსელებით, რომლებიც უფრო ღია ფერისაა, ვიდრე მის ზემოთ მდებარე პიქსელი ფერი, ხოლო პიქსელი, რომელიც უფრო მუქი ფერისაა ვიდრე ზედა ფენის პიქსელი, უცვლელი რჩება.

Multiply - გამრავლება. ხდება ზედა და ქვედა ფენების ფერების გადამრავლება და შედეგად მიღებული გამოსახულების ფერი უფრო მუქია, ვიდრე ცალკე აღებული თითოეული ფენის გამოსახულების ფერი. პროცესში მონაწილეობს ყველა ფერის პიქსელი, თეთრი ფერის გარდა.

Color Burn - ფუძის დამუქება. ხდება მუქი ფერის პიქსელების დამუქება, ხოლო ღია ფერის პიქსელები უცვლელი რჩება.

Linear Burn - ხაზოვანი დამუქება. ისევე მოქმედებს, როგორც Color Burn რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Darker Color - შედარებით მუქი ფერი. ისევე მოქმედებს, როგორც Darken რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

გაღიავების რეჟიმები:

Lighten - ღია ფერით ჩანაცვლება. Darken რეჟიმის საპირისპირო რეჟიმია. ზედა და ქვედა ფენის პიქსელების ფერების შედარების შემდეგ, საბაზო ფენის იმ პიქსელების ფერის ჩანაცვლება ხდება ზედა ფენის პიქსელებით, რომლებიც უფრო მუქი ფერისაა, ვიდრე მის ზემოთ მდებარე პიქსელის ფერი, ხოლო პიქსელი, რომელიც უფრო ღია ფერისაა ვიდრე ზედა ფენის პიქსელი, უცვლელი რჩება.

Screen - განათება. Multiply რეჟიმის საპირისპირო რეჟიმია. ხდება გამოსახულების ყველა ფერის პიქსელის გაღიავება, შავი ფერის გარდა.

Color Dodge - ფუძის განათება. Color Burn რეჟიმის საპირისპირო რეჟიმია. აღიავებს გამოსახულების ღია ფერის პიქსელებს და უცვლეს ტოვებს მუქი ფერის პიქსელებს.

Linear Dodge - ხაზოვანი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Color Dodge რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Lighter Color - ღია ფერი. ორივე ფენის პიქსელების ფერის შედარების შემდეგ, რჩება უფრო ღია ფერის პიქსელი.

კონტრასტის რეჟიმები:

Overlay - გადაფარვა. ეს არის Multiply და Screen რჟიმების კომბინირებული რეჟიმი. ხდება მუქი პიქსელების დამუქება და ღია პიქსელების გაღიავება. ეფექტი არ მოქმედებს შავ და თეთრ ფერებზე. ამ რეჟიმში 50%-იანი ნაცრისფერი გაუმჭვირვალე ხდება.

Soft Light - რბილი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Overlay რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო სუსტია.

Hard Light - ძლიერი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Overlay რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Vivid Light - მკვეთრი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Overlay და Hard Light რეჟიმები, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Linear Light - ხაზოვანი განათება. Vivid Light რეჟიმივით მოქმედებს, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

Pin Light - წერტილოვანი განათება. ღია ფერის პიქსელების შერევის დროს იყენებს Lighten რეჟიმს, ხოლო მუქი ფერის პიქსელების შერევისას, Darken რეჟიმს.

Hard Mix - მკვეთრი შერევა. RGB არხების მიხედვით ხდება ზედა და ქვედა პიქსელების სიმკვეთრის მაჩვენებლების გადათვლა. დაჯამების შემდეგ პიქსელი იღებს ზღვრულ მნიშვნელობას: თუ ჯამური მაჩვენებელი 255-ზე ნაკლებია, არხის რიცხვითი მაჩვენებელი 0-ს უტოლდება, ხოლო თუ ჯამური მაჩვენებელი 255 -ია ან 255-ზე მეტია - 255-ს. ამის შედეგად, გამოსახულებაზე 8 ძირითადი ფერის პიქსელი მიიღება ანუ ხდება გამოსახულების პოსტერიზაცია.

შედარების რეჟიმები:

Difference - განსხვავება. ხდება პიქსელების სიმკვეთრის მაჩვენებლების შედარება, დიდი მაჩვენებლებიდან პატერა მაჩვენებლების გამოკლება და სხვაობის შებრუნება. ერთნაირი მაჩვენებლების პიქსელები შავი ფერით აისახება.

Exclusion - გამორიცხვა. ისევე მოქმედებს, როგორც Difference რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო სუსტია.

გამოსახულების კომპონენტების რეჟიმები:

Hue - ტონი. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის ტონით და ქვედა ფენის გაჯერებულობით და სიმკვეთრით.

Saturation - გაჯერებულობა. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის გაჯერებულობით და ქვედა ფენის ტონით და სიმკვეთრით.

Color - ფერი. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის ტონით და გაჯერებულობით და ქვედა ფენის სიმკვეთრით.

Luminosity - სიმკვეთრე. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის სიმკვეთრით და ქვედა ფენის ტონით და გაჯერებულო- ბით.

ახალი ფენის შექმნა *ძირითადი ფენისგან).*

ფენების მიმდევრობა რომ შეაბრუნოთ, აირჩიეთ Layers -> Arrange -> Reverse.

ფენების წაშლა

შეგიძლიათ წაშალოთ როგორც ფენა, ისე ფენათა ჯგუფი.

Layer -> Delete -> Layer - ფენ(ებ)ის წაშლა;

Layer -> Delete -> Hidden Layers - ყველა დამალული ფენის (იხ. ფენის დამალვა/გამოჩენა) წაშლა;

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) -> Delete Layer;

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) -> Delete Hidden Layers;

ფენების პანელზე ფენის წაშლის ღილაკი (სურ. 1.3-18, ღ)

ფენების შერწყმა/გაერთიანება

Layer -> Merge Down (Ctrl + E) - ქვედა ფენასთან შერწყმა. აქტიურია ერთი მონიშნული ფენის დროს;

Layer -> Merge Layers (Ctrl + E) - ფენების შერწყმა. აქტიურია ერთზე მეტი მონიშნული ფენის დროს. მონიშვნის მიმდევრობას მნიშვნელობა არ აქვს;

Layer -> Merge Visible (Shift + Ctrl + E) - ხილული ფენების შერწყმა. დამალული ფენები ხელუხლებელი დარჩება;

Layer -> Flatten Image - ყველა ფენის შერწყმა. ამის შემდეგ დარჩება მხოლოდ ერთი ფენა, რომელიც იქნება ძირითადი (Background);

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) -> Merge Down/Layers;

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) -> Merge Visible;

ფენების პანელის მენიუ (სურ. 1.3-18, ა) -> Flatten Image;

შენიშვნა: *დამატებითი კლავიშების კომბინაცია Shift + Ctrl + Alt + E აერთიანებს ყველა ფენას, მაგრამ ამ დროს ყველა ფენა რჩება როგორც იყო, ხოლო წარმოქმნილი ფენა თავსდება ყველაზე ზემოთ.*

სმარტ-ობიექტი

სმარტ-ობიექტის შექმნა ორი გზით შეიძლება (წინასწარ ფენა უნდა მონიშნოთ):

Layer -> Smart Objects -> Convert to Smart Object;

ფენების პანელის მენიუ -> Convert to Smart Object;

სხვა ფაილის შემოტანისას მიმდინარე ფაილში - File -> Place.

ამ ფენაზე შესაძლებელია ჩვეულებრივი მოქმედებების შესრულება, როგორიცაა მისი ტრანსფორმაცია, ფენების სტილის გამოყენება ან ფენების ჯგუფში მოთავსება.

სმარტ-ობიექტის პირდაპირი რედაქტირება შეუძლებელია (მოჭრა, წაშლა და სხვა). ამისათვის უნდა გამოიძახოთ:

Layer -> Smart Objects -> Edit Content;

ფენების პანელის მენიუ -> Edit Content;

გამოსახულება გაიხსნება სხვა ფაილში, სადაც თქვენ მოახდენთ მის რედაქტირებას (წაშლა, ხატვა და ა.შ.), შეინახავთ, როგორც ჩვეულებრივ ფაილს და სამუშაო ფაილში დაბრუნებისთანავე, თქვენ დაგხვდებათ გამოსახულება რედაქტირებული.

სმარტ-ობიექტზე ფილტრის გამოყენებისას, ის იმუშავებს უკვე როგორც სმარტ-ფილტრი. ჩვეულებრივისგან ეს ფილტრი იმით განსხვავდება, რომ მისი მოქმედება შესაძლებელია შეცვლილი ან გაუქმებული იყოს მუშაობის ნებისმიერ ეტაპზე.

ჩვეულებრივ ფენაზე სმარტ-ფილტრი არ მუშაობს - ის ჯერ გარდაიქმნება სმარტ-ობიექტად და ამის შემდეგ მასზე შესაძლებელია სმარტ ფილტრით მოქმედება.

ფენების სტილები

იმისათვის, რომ ფენას რაიმე მხატვრული ან თუნდაც რეალისტური ეფექტი შევძინოთ, ამისათვის შეგვიძლია სხვადასხვა სახის ეფექტები გამოვიყენოთ. ეფექტები შესაძლებელი გამოვიყენოთ როგორც ერთ ფენაზე, ისე ფენათა ჯგუფზე. ასევე ერთდროულად შესაძლებელია გამოვიყენოთ რამდენიმე ეფექტი ერთდროულად.

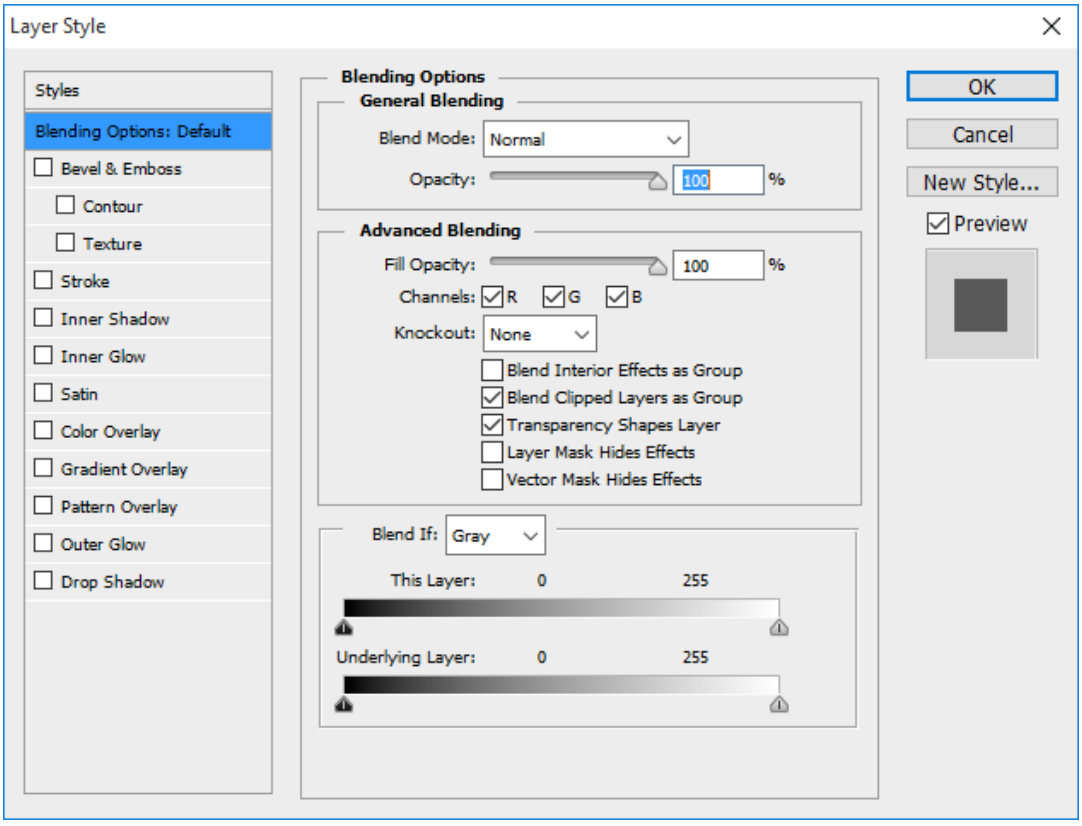
სტილი წარმოადგენს სხვადასხვა ეფექტის ერთობლიობას (ჩრდილი, ფაქტურა და ა.შ.)

სტილის მოქმედება ვრცელდება ფენაზე განთავსებულ ობიექტებზე მთლიანად. ამიტომ თუ ამავე ფენაზე დაემატება ახალი ელემენტი, მასზეც გავრცელდება ის სტილი, რაც ფენაზეა გამოყენებული.

თქვენ შეგიძლიათ გამოიყენოთ გამზადებული სტილები (Window -> Styles) ან შექმნათ საკუთარი. საკუთარი სტილები რომ შექმნათ, წინასწარ უნდა მონიშნოთ სასურველი ფენა და გამოიძახოთ:

Layer -> Layer Styles. შემდეგ მენიუდან აირჩიოთ თქვენთვის სასურველი სტილი.

ფენების მართვის პანელზე დააწვეთ ეფექტების ღილაკს (სურ. 1.3-18, ს) და გამოსული მენიუდან აირჩიეთ სასურველი სტილი.



სურ. 1.3-21. ფენის სტილის (Layer Style) დიალოგური ფანჯარა. მისი დახმარებით თქვენ შეგიძლიათ ფენის გამჭვირვალობის, შერევის მეთოდებისა და ეფექტების მართვა/გამოყენება

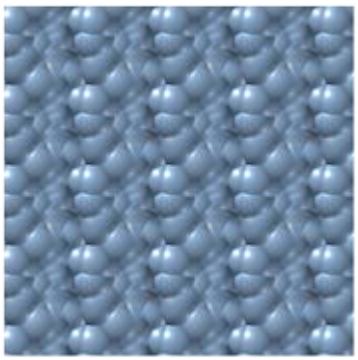
შენიშვნა: *წინა ვერსიებისგან განსხვავებით, ამ ვერსიაში (და მომდევნოებში) ეფექტების დალაგების მიმდევრობა შეცვლილია. პირველად გამოსახულებაზე გამოიყენება* ***დაცემული ჩრდილი*** *(Drop Shadow), ამიტომ ის ქვემოთ არის განთავსებული, ხოლო ეფექტი* ***დაცერება & რელიეფი*** *(Bevel & Emboss) გამოიყენება ბოლოს, ამიტომ ის ზემოთ არის განთავსებული.*



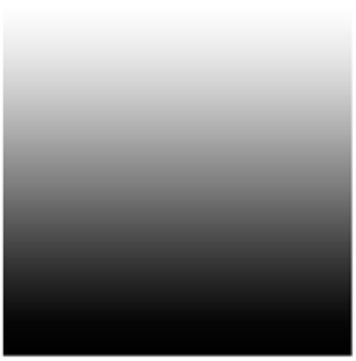
სურ. 1.3-22. დაცემული ჩრდილი (Drop Shadow)



სურ. 1.3-23. გარე მნათობი კონტური (Outer Glow)



სურ. 1.3-24. ფაქტურის გადაკვრა (Pattern Overlay)



სურ. 1.3-25. გრადიენტის გადაკვრა (Gradient Overlay)



სურ. 1.3-26. ფერის გადაკვრა (Color Overlay)



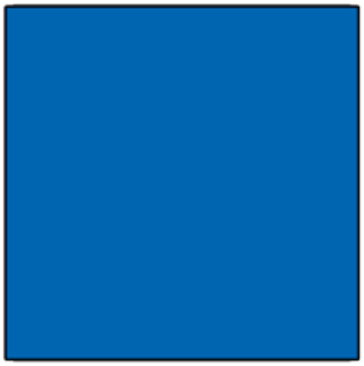
სურ. 1.3-27. ატლასის გადაკვრა



სურ. 1.3-28. შიდა მნათობი კონტური (Inner Glow)



სურ. 1.3-29. შიდა ჩრდილი (Inner Shadow)



სურ. 1.3-30. კანტი (Stroke)



სურ. 1.3-31. დაცერება და რელიეფი (Bevel & Emboss)

1.2-სა და 1.3-ის შემაჯამებელი სავარჯიშოები

1. მოიძიეთ სხვადასხვა სურათი, რომელზეც არეების მოსანიშნად გამოიყენებთ ინსტრუმენტებს: **ლასო**, **სწორხაზოვანი** ან **მაგნიტური ლასო**, **სწრაფი მონიშვნა**, მონიშვნა **გეომეტრიული ფორმების** მიხედვით, **ფერის დიაპაზონის** მიხედვით; ინსტრუმენტი სწორად შეარჩიეთ ამოცანის მიხედვით; მოახდინეთ მონიშნული არის **საზღვრების სრულყოფა** (Refine Edge).
2. ჩამოთვალეთ შერევის რეჟიმები;
3. დაფერეთ მონიშნული არე ახალი ფენის გამოყენებით; გამოიყენეთ **შერევის რეჟიმი** ფერის დასადებად გამოსახულებაზე.
4. შეარჩიეთ გამოსახულება, რომლის რედაქტირებასაც მოახდენთ შევსებით **შიგთავსის გათვალისწინებით** (Content Aware).
5. შექმენით ახალი **ფუნჯები**. შეინახეთ ისინი თქვენი საკუთარი ფუნჯების ნაკრების სახით.
6. მოიძიეთ კონტურული გამოსახულებები. მოახდინეთ მათი დაფერვა **ფუნჯის** დახმარებით და შესაბამისი **შერევის რეჟიმების** გამოყენებით; საჭიროების შემთხვევაში შექმენით ახალი ფუნჯი.
7. შეარჩიეთ რამდენიმე გამოსახულება, რომელზეც ფონს წაშლით **ჯადოსნური საშლელის** ან **ფონის საშლელის** დახმარებით.
8. ჩამოთვალეთ **ფენების სტილები**. შექმენით და შეინახეთ ახალი სტილი.
9. ჩამოთვალეთ ტრანსფორმაციის მეთოდები.
10. მოახდინეთ სხვადასხვა გამოსახულების კომბინირება. გამოიყენეთ ტრანსფორმაციის სხვადასხვა ინსტრუმენტები ფრაგმენტების მოსარგებად; გამოსახულების კომბინირებისას გამოიყენეთ **შერევის რეჟიმები;** საჭიროების შემთხვევაში გამოიყენეთ ფენების ეფექტები.
11. გამოსახულებას შეუცვალეთ ფორმა **დეფორმაციისა** და **მარიონეტული ტრანსფორმაციის** დახმარებით;
12. რა არის სმარტ-ობიექტი. მოახდინეთ გამოსახულებების კომბინირება ისე, რომ გამოიყენოთ მხოლოდ სმარტ-ობიეტები.
13. მოახდინეთ გამოსახულების ზომების შეცვლა შიგთავსის გათვალისწინებით (Conten Aware Scale).
14. შერჩეულ გამოსახულებებს შეუცვალეთ ზომები; შეცვალეთ **ტილოს** ზომა; **შემოჭრის** ინსტრუმენტის დახმარებით მოახდინეთ გამოსახულების შემოჭრა. ჩამოთვალეთ შემოჭრის მეთოდები.
15. შეარჩიეთ სურათი (გარჩევადობა 300 dpi) და მოახდინეთ მისი შემოჭრა ფბ-ს ან ტვიტერის მთავარი სურათის მახასიათებლების მიხედვით. შეინახეთ შესაბამის ფორმატში.

1.4. ტექსტი და მისი რედაქტირება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- ტექსტისთვის შრიფტის არჩევა, ზომების დაყენება, სიმბოლოებს შორის ინტერვალის რეგულირება, სტრიქონებს შორის მანძილის დაყენება, აბზაცების სწორების მართვა
- ტექსტისთვის სტილების შექმნა: აბზაცის სტილი (Paragraph Style) და სიმბოლოს სტილი (Character Style)
- ტექსტის გარდაქმნა ვექტორულ ან/და რასტრულ ობიექტად
- ტექსტის ტრანსფორმირების ინსტრუმენტები
- ტექსტური ფენისთვის ფენების სტილების (Layer Style) გამოყენება.

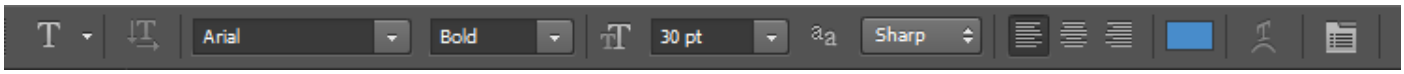
ტექსტთან სამუშაოდ გამოიყენება **ტექსტის ინსტრუმენტი** (სურ. 1.1-9, ვ).

ორი მიმართულებით შეგვიძლია ტექსტის ბეჭდვა - ჰორიზონტალურად და ვერტიკალურად.

ასევე შეგვიძია 2 ნაირსახეობის ტექსტის შექმნა - ჩვეულებრივი ვექტორული სახის ტექსტი და მონიშნული არის სახით.

პირველის შემთხვევაში ჩვენ გვაქვს ტექსტის ვიზუალური მხარე, ხოლო მეორე შემთხვევაში ჩვენ გვაქვს მხოლოდ მონიშნული არე და ამ შემთხვევაში შესაბამისი მოქმედებების შესრულება შეგვიძლია (იხ. მონიშვნის ხელსაწყოები და მონიშვნა).

მაგრამ, როგორი სახითაც ჩვენ არ უნდა ვქმნიდეთ ტექსტს - ჩვეულებრივი თუ მონიშნული არის - ორივე შემთხვევაში ჩვენ შეგვიძლია შევასრულოთ მსგავსი მოქმედებები: შრიფტის არჩევა, მისი ზომა, სწორება და სხვა. ტექსტის ინსტრუმენტის არჩევის შემდეგ, ფორმატირების ზოლზე ჩვენ შესაბამის ფუნქციებს ვნახავთ, რომელიც დაგვეხმარება ტექსტის შექმნაში და შემდეგ ფორმატირებაში.



სურ. 1.4-1. ტექსტის ფორმატირების ზოლი.

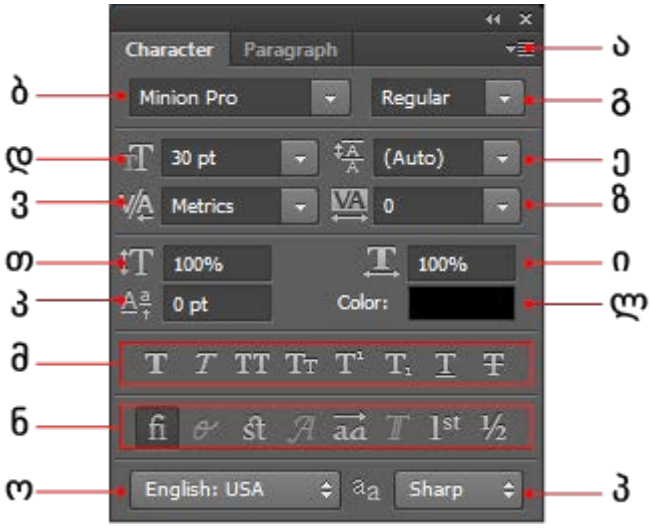
ფორმატირების ზოლიდან ჩვენ შეგვიძლია ავირჩიოთ შრიფტი, მისი ზომა, სწორება, ფერი და სხვა.

შენიშვნა: *ტექსტის ფერი ნაგულისხმევად არის წინა ფონის ფერი.*

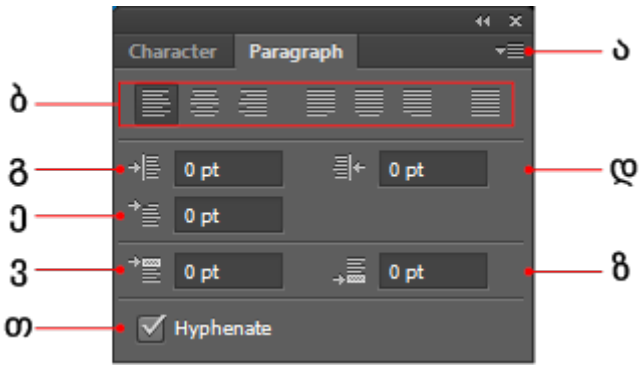
გარდა ფორმატირების ზოლისა, რომელზეც მხოლოდ ძირითადი ფუნქციებია გამოტანილი, არის კიდევ ორი პანელი, რომელიც ტექსტის ფორმატირებისთვის გამოიყენება:

Window -> Character - სიმბოლოს ფორმატირების პანელი;

Window -> Paragraph - აბზაცის ფორმატირების პანელი.



სურ. 1.4-2. ა - სიმბოლოს ფორმატირების პანელის მენიუ; ბ - შრიფტის არჩევა; გ - შრიფტის სტილის დაყენება (მუქი, დახრილი და ა.შ.); დ - შრიფტის ზომის დაყენება; ე - სტრიქონებს შორის მანძილი; ვ - კერნინგი; ზ - ინტერვალი; თ - სიმბოლოს მასშტაბირება (ვერტიკალურად); ი - თ - სიმბოლოს მასშტაბირება (ჰორიზონტალურად); კ - საბაზისო ხაზის მართვა; ლ - ტექსტის ფერი; მ - ცალკეული სიმბოლოების ფორმატირების ინსტრუმენტები; ნ - Open Type ტიპის შრიფტების ფორმატირების ინსტრუმენტები; ო - ენის არჩევა; პ - შრიფტის მოხაზულობის გასწორების მეთოდები



სურ. 1.4-3. ა - პარაგრაფის პანელის მენიუ; ბ - აბზაცის სწორების მეთოდები (მარჯვნივ, მარცხნივ, ცენტრზე და ა.შ.; გ - დაცილება მარცხენა კიდიდან; დ - დაცილება მარჯვენა კიდიდან; ე - პირველი სტრიქონის დაცილება მარცხნიდან; ვ - დაცილება აბზაცამდე; ზ - დაცილება აბზაცის შემდეგ; თ - გადატანები ტექსტისთვის.

ზემოთ ჩამოთვლილი პანელების დახმარებით თქვენ შეგიძლიათ მაქსიმალურად კარგად მოახდინოთ ნებისმიერი ზომის ტექსტის ფორმატირება.

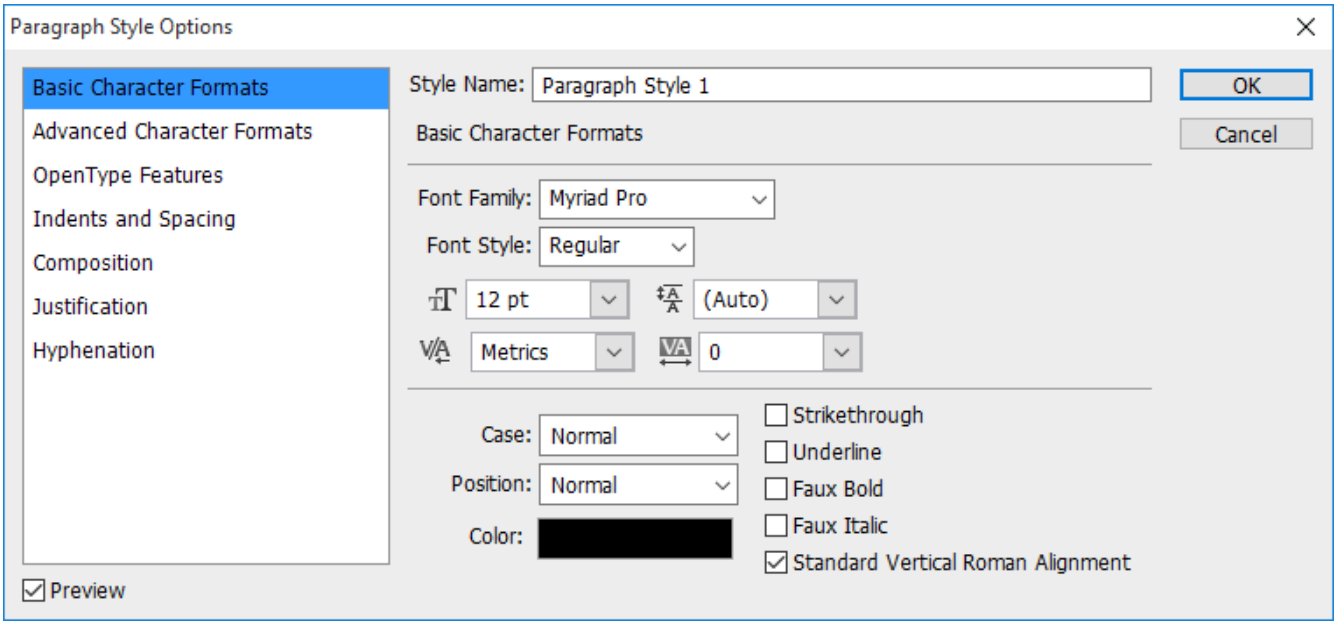
მუშაობის პროცესში არის ისეთი მომენტები, როდესაც თქვენ ხშირად გჭირდებათ ერთი და იმავე ფორმატირების გამოყენება ტექსტისთვის, მაგალითად ბანერზე ტექსტური წარწერები ან სათაურები, ცალკეული სიმბოლოს ფორმატი და სხვა.

ამისათვის თქვენ შეგიძლიათ ისარგებლოთ აბზაცისა და სიმბოლოს სტილებით. სტილები, ისევე როგორც ინდიზაინში, გაძლევენ საშუალებას სწრაფად მოახდინოთ ტექსტის ფორმატირება. მასში უკვე ჩადებულია ფორმატირების ის მახასიათებლები, რომლებიც თქვენ გამოიყენეთ აბზაცისთვის თუ ცალკეული სიმბოლოსთვის.

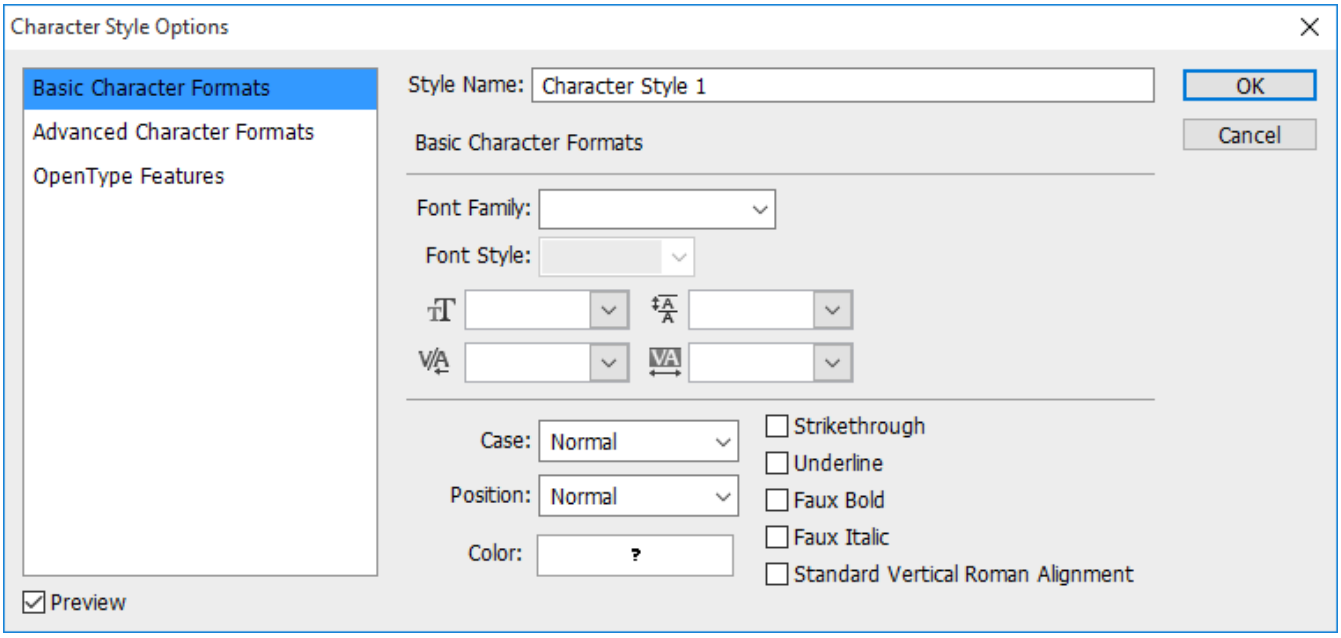
Window -> Paragraph Style - აბზაცის სტილების პანელი;

Window -> Character Style - სიმბოლოების სტილების პანელი.

უნდა გაითვალისწინოთ, რომ აბზაცის სტილი მოქმედებს მთლიანად აბზაცზე, ხოლო სიმბოლოს სტილი ვრცელდება მხოლოდ ერთ კონკრეტულ სიმბოლოზე (ის წინასწარ უნდა მონიშნოთ).



სურ. 6.4-4. ახალი აბზაცის სტილის შექმნის ფანჯარა. აქ შეგიძლიათ სტილს მიანიჭოთ დასახელება, დააყენოთ შრიფტი, ზომა, ფერი და ყველა ის მახასიათებელი რაც სიმბოლოსა და აბზაცის ფორმატირების პანელებზე იყო მოცემული. შემდეგ საკმარისია მონიშნოთ ტექსტი აირჩიოთ სტილი და ის ავტომატურად მიიღებს შესაბამის სახეს.



სურ. 6.4-5. სიმბოლოს სტილის შექმნა. აქ თქვენ გამოიყენებთ მხოლოდ სიმბოლოს ფორმატირების პანელის მახასიათებლებს. შეგიძლიათ სტილს დაარქვათ სახელი, აირჩიოთ შრიფტი, დააყენოთ ზომა, ფერი და ა.შ. შემდეგში ეს სტილი გავრცელდება მხოლოდ იმ სიმბოლოზე ან სიტყვაზე, რომელსაც მონიშნავთ. მაგალითად, როდესაც გინდათ, რომ მთელი აბზაცის მასშტაბით ერთი კონკრეტული სიტყვა იყოს ყოველთვის წითელი, ასეთ შემთხვევაში სიმბოლოების სტილი შეუცვლელია.

ტექსტი ავტომატურად თავსდება ახალ ფენაზე და თავისი მახასიათებლებით ის ვექტორული ობიექტია. საჭიროების შემთხვევაში თქვენ შეგიძლიათ მისი რედაქტირება, შრიფტისა და ზომის შეცვლა. მაგრამ ზოგიერთი მოქმედება (მაგ. ფილტრების მოქმედება, მისი ფუნჯით ან სხვა მსგავსი ინსტრუმენტით დამუშავება) შეუძლებელია და საჭირო ხდება მისი გარდაქმნა რასტრულ გამოსახულებად:

Layer -> Rasterize -> Type;

Type -> Rasterize Type Layer;

გარდა ამისა შეგიძლიათ ტექსტი ვექტორულ ფორმად გარდაქმნათ. ამის შემდეგაც ტექსტის რედაქტირება შეუძლებელი იქნება, თუმცა ის ვექტორულ ობიექტად დარჩება: Type -> Convert to Shape

ტექსტის ტრანსფორმაცია

ტექსტის აკრეფისას ფორმატირების ზოლზე არის ღილაკი  . მისი დახმარებით შეგიძლიათ ტექსტის ტრანსფორმირება და მისთვის სხვადასხვა ფორმის მინიჭება. ეს ფუნქცია ანალოგიურია ფუნქციისა **დეფორმაცია** (Warp), რომელიც ობიექტების ტრანსფორმაციისას გამოიყენება. განსხვავება მხოლოდ ისაა, რომ აქ მხოლოდ გამზადებული შაბლონების მიხედვით ახდენთ მასზე მოქმედებას.

ზოგადად ტექსტის (როგორც ობიექტის) ტრანსფორმირება შეგიძლიათ ჩვეულებრივი ობიექტის მსგავსად - შეცვალოთ მისი ზომა, ფორმა, შეატრიალოთ სარკულად ჰორიზონტალურად თუ ვერტიკალურად და ა.შ.

ტრანსფორმირების ფუნქციები იხ. ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტები.

ფენების სტილები:

რადგან ტექსტი ცალკე ფენაზე თავსდება, მასზე შესაძლებელია ფენების სტილების გამოყენება ისევე, როგორც სხვა ობიექტებზე. ფენების სტილების შესახებ იხ. ფენების სტილები.

სავარჯიშოები

1. ჩამოთვალეთ ტექსტისა და აბზაცის რედაქტირების პარამეტრები;
2. შექმენით აბზაცისა და სიმბოლოების სტილები.
3. შექმენით გამოსახულებისთვის წარწერა. მოახდინეთ მისი ფორმატირება. ვიზუალური გაფორმებისთვის გამოიყენეთ **ტექსტის ტრანსფორმაცია** და/ან **ფენის სტილები**.
4. შექმენით ტექსტი. მოახდინეთ მისი გადაყვანა რასტრში და გამოიყენეთ სხვადასხვა ინსტრუმენტები და ბრძანებები მის ვიზუალურად გასაფორმებლად.
5. გამოსახულებაზე შექმენით მონიშნული არე ტექსტის სახით. მოახდინეთ მისი **დაფერვა** ან სხვადასხვა ეფექტების გამოყენებით ვიზუალურად გააფორმეთ.
6. შეარჩიეთ სასურველი წიგნის დასახელება და შექმენით ყდის წარწერა (ქართულად). შექმნისას გამოიყენეთ შესაბამისი ინსტრუმენტები.

1.5. ვექტორული ობიექტების შექმნა და დამუშავება

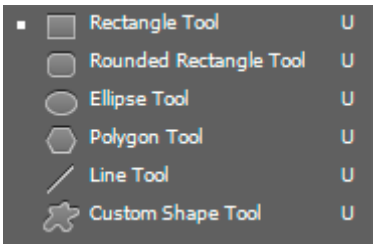
პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- მარტივი ვექტორული ობიექტების შექმნა და მათთან მუშაობა.
- ვექტორული ობიექტების შექმნა კალმის (Pen) გამოყენებით. თავისუფალი კალმის (Freeform Pen) გამოყენება, საკვანძო წერტილების დამატება წაშლა. მოქმედებები საკვანძო წერტილებზე.
- ვექტორული ობიექტის მთლიანი მონიშვნა. ცალკეული წერტილების მონიშვნა.

ვექტორული ობიექტი პროგრამაში ორი გზით შეიძლება შეიქმნას - გეომეტრიული ფორმებისა (Shape) და კალმის (Pen) გამოყენებით. ორივე ინსტრუმენტთა პანელზეა განთავსებული და მიეკუთვნება მოხაზულობის ინსტრუმენტებს (იხ. სურ. 1.1-9, ვ).

გეომეტრიული ფიგურები

გეომეტრიული ფორმების შესაქმნელად მივმართავთ **მართკუთხედის ინსტრუმენტს** (Rectangle Tool) (U). ჯგუფში შედის კიდევ დამატებითი ინსტრუმენტები:



სურ. 1.5-1. ვექტორული ფორმები: მართკუთხედი (Rectangle), მართკუთხედი მომრგვალებული კუთხეებით (Rounded Rectangle), ელიფსი (Ellipse), მრავალკუთხედი (Polygon), ხაზი (Line) და მორგებული ფორმა (Custom Shape)

ინსტრუმენტის არჩევის შემდეგ, ფორმატირების ზოლზე გამოტანილი პარამეტრების დახმარებით ჩვენ შეგვიძლია განვსაზღვროთ ფორმის შევსებისა და კონტურის ფერები, მივუთითოთ კონტურის სისქე და ნაირსახეობა, ფორმის სიგანე ან/და სიმაღლე.



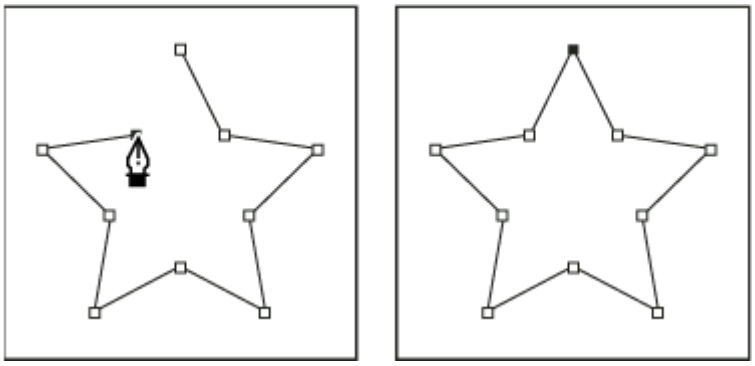
შევსებისთვის და კონტურისთვის შეგვიძლია სხვადასხვა გავაკეთოთ:

- შეგვიძლია შევსება ან კონტური საერთოდ მოვხსნათ;
- გამოვიყენოთ მხოლოდ ფერი (იხსნება ფერთა პალიტრა);
- გამოვიყენოთ გრადიენტი (იხსნება გრადიენტის პალიტრა. იხ. გრადიენტის ინსტრუმენტი (Gradient Tool));
- გამოვიყენოთ ფაქტურა (იხსნება ფაქტურების პალიტრა);
- ან ფერთა პალიტრიდან ავარჩიოთ ფერი, რომელის ფერთა ნიმუშებში არ არის მოცემული.

შექმნილი ობიექტი თავსდება ახალ ფენაზე. შეგიძლიათ გამოიყენოთ ტრანსფორმაციის ბრძანებები (იხ. ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტები) ან გამოვიყენოთ სტილები (იხ. ფენების სტილები).

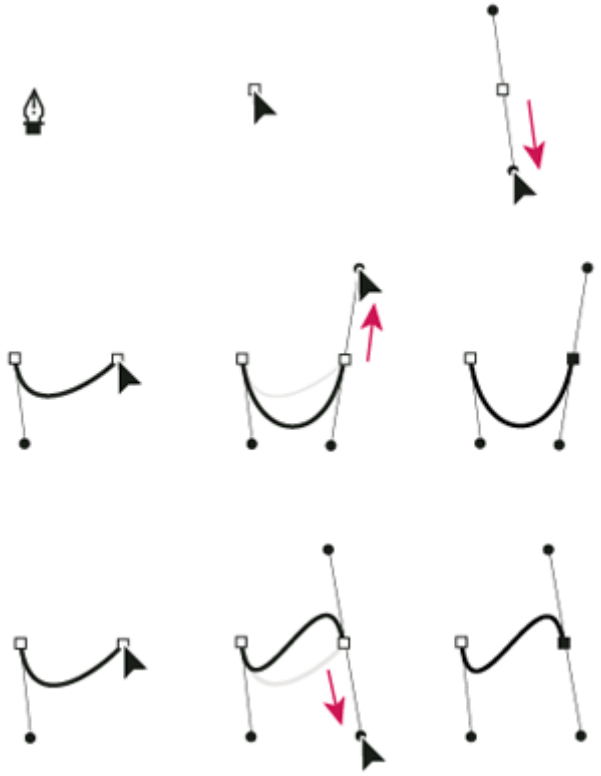
სასურველი ფორმების შექმნა (Pen Tool და Freeform Pen)

კალმის (Pen) ინსტრუმენტით შესაძლებელია როგორ უბრალოდ ფორმების შექმნა, ის გამოსახულების კონტურებზე შემოტარება. ინსტრუმენტს იყენებთ ისევე, როგორც სწორხაზოვან ლასოს (Polygonal Lasso) - უნდა დასვათ წერტილები და ბოლო წერტილი შეაერთოთ პირველ წერტილთან (სურ. 1.5-2).



სურ. 1.5-2. კალმის (Pen) ინსტრუმენტის გამოყენება.

ინსტრუმენტის გამოყენება არ შემოიფარგლება მხოლოდ სწორი წირების გავლებით. შეგიძლიათ მრუდი წირების გავლებაც. ამისათვის მომდევნო წერტილის დასმისას ნუ აუშვებთ მაუსის ღილაკს, გეჭიროთ და ისე ამოძრავებთ. დაინახავთ, რომ საკვანძო წერტილს გაუჩნდება ორი, ერთმანეთის საპირისპირო ხაზები. ამ ხაზებზე მოქმედებით თქვენ მოქმედებთ საკვანძო წერტილზე და ცვლით წირის მოხაზულობას. წირს შეიძლება ნებისმიერი ფორმა მიანიჭოთ.



სურ. 1.5-3. მრუდი წირის შექმნა.

ინსტრუმენტი თავისუფალი კალამი (Freeform Pen) მუშაობს, როგორც ჩვეულებრივი ლასო. უნდა შემოავლოთ ის გამოსახულებაზე და ინსტრუმენტი თვითონ დასვამს საკვანძო წერტილებს.

ინსტრუმენტი **საკვანძო წერტილის დამატება** (Add Anchor Point) გაძლევთ საშუალებას დაამატოთ წირზე (სწორხაზოვანზე ან მრუდზე) საკვანძო წერტილები ნებისმიერი რაოდენობის.

ინსტრუმენტი **საკვანძო წერტილების წაშლა** (Delete Anchor Point) გაძლევთ საშუალებას წაშალოთ წირზე (სწორხაზოვანზე ან მრუდზე) არსებული საკვანძო წერტილები.

დაიმახსოვრეთ: *რაც უფრო ნაკლები წერტილისგან შედგება წირი, მით ნაკლებად ტეხილი გამოვა.*

წირის ხაზვისას თქვენ შეგიძლიათ შექმნათ მრუდი, მაგრამ როდესაც საჭირო გახდება უკვე არსებული სწორხაზოვანი მონაკვეთის გამრუდება, ამაში დაგეხმარებათ კუთხის ინსტრუმენტი (Convert Point). ის კალმის ინსტრუმენტთან ერთ ჯგუფში იმყოფება. მისი დახმარებით თქვენ მოქმედებთ საკვანძო წერტილზე, რის შედეგადაც თქვენ მოქმედებთ მთლიანად წირზე - ამრუდებთ, უცვლით ფორმას და ა.შ.

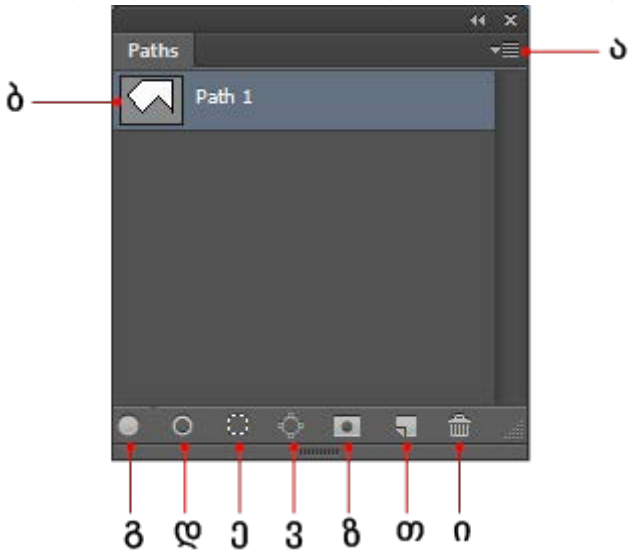
უკვე არსებულ წირის (თავისუფალი ფორმის წირი იქნება თუ გეომეტრიული ფორმა) მონიშვნა ჩვეულებრივი ინსტრუმენტებით ვერ ხერხდება. ამისათვის ინსტრუმენტთა პანელზე მოცემულია ორი ინსტრუმენტი: **კონტურის მონიშვნა** (Path Selection) და **ისარი** (Direct Selection).

პირველი ახდენს მთლიანი კონტურის მონიშვნას. მისი დახმარებით ასევე შესაძლებელი კონტურის გადაადგილება ტილოს ფარგლებში.

მეორე ინსტრუმენტის დახმარებით თქვენ ნიშნავთ საკვანძო წერტილს, რომელზეც გინდათ შემდეგ დამატებითი მოქმედებების შესრულება.

კონტურთან მუშაობისას ეს ორი ინსტრუმენტი შეუცვლელია.

კონტურთან სამუშაოდ შესაბამისი პანელის გამოძახება ხდება Window -> Path. მისი დახმარებით ჩვენ შეგვიძლია დამატებითი მოქმედებები შევასრულოთ.



სურ. 1.5-4. კონტურის პანელი (Path). ა - პანელის მენიუ; ბ - გამოსახულებაზე შექმნილი კონტური. რამდენი დამოუკიდებელო კონტური შეიქმნება, იმდენი აღმნიშვნელი იქნება აქ. კონტურებს შეგიძლიათ სახელებიც შეუცვალოთ; გ - კონტურის ფერით შევსება; დ - კონტურის მიხედვით კანტის შექმნა; ე - კონტურის გარდაქმნა მონიშნულ არედ; ვ - მონიშნული არის გარდაქმნა კონტურად; ზ - კონტურისგან გამოსახულების ნიღაბის მიღება; თ - ახალი სივრცის შექმნა, რომელზეც კონტური განთავსდება; ი - კონტურის წაშლა.

სავარჯიშოები

1. შექმენით სხვადასხვა სახის გეომეტრიული ფიგურები. გამოიყენეთ მათთვის ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტები და ფენის სტილები.
2. კალმის გამოყენებით გამოსახულების რომელიმე ობიექტის მიხედვით შექმენით ვექტორული ფორმა. შემდეგ ვექტორული ფორმა აქციეთ მონიშნულ არედ და მოახდინეთ მისი რედაქტირება.
3. ვექტორის შექმნისა და რედაქტირების ინსტრუმენტების დახმარებით, მარტივი გეომეტრიული ფიგურა აქციეთ რთულ ფორმად.

2. რასტრული გამოსახულების რეტუშირება

2.1. რასტრული გამოსახულების ფერისა და ტონალობის კორექცია

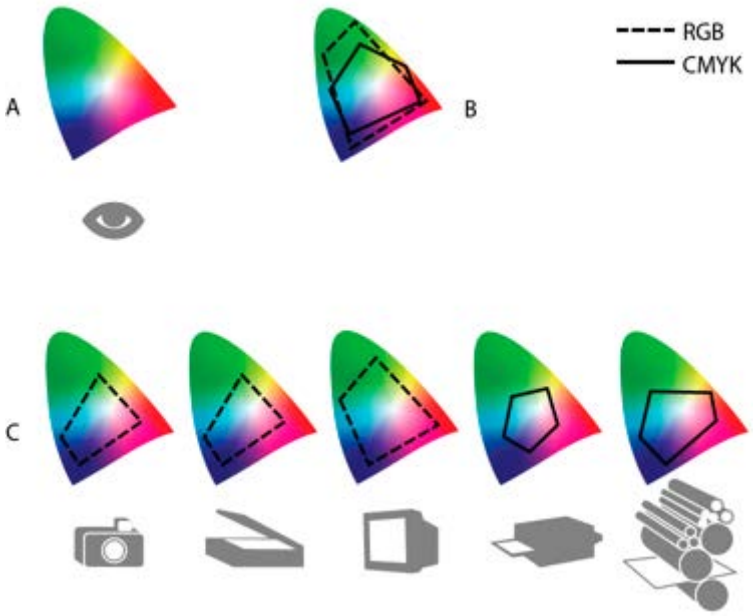
პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- ფერთა მოდელები
- ავტოკორექციის ფუნქციები
- ფერებისა და ტონალური კორექცია. მენიუ Adjustment.
- მაკორექტირებელი ფენები
- პრობლემური ფერების განსაზღვრა

ცოტა რამ თეორიიდან

არც ერთ მოწყობილობას, რომელიც საგამომცემლო პროცესში მონაწილეობს, არ შეუძლია იმ ფერების სრული დიაპაზონის ასახვა, რომელსაც ადამიანის თვალი აღიქვამს. ყოველი მოწყობილობა იყენებს განსაზღვრულ **ფერთა სივრცეს**. მის ფარგლებში მოცემულია ფერთა მხოლოდ კონკრეტული დიაპაზონი. ამას **მოცვა** ეწოდება.

ზოგ ფერთა მოდელში (მაგ. CIE L*a*b) ფერთა სივრცე ფიქსირებულია. მათში გათვალისწინებულია ადამიანის თვალის მიერ ფერის აღქმის შესაძლებლობა. ასეთ მოდელებს **მოწყობილობისგან დამოუკიდებელს** უწოდებენ. სხვა ფერთა მოდელებში (RGB, HSL, HSB, CMYK და ა.შ.) შესაძლოა ძალიან ბევრი ფერთა სივრცე არსებობდეს და რადგანაც სხვადასხვაა მოწყობილობებისთვის ისინი განსხვავდებიან, მათ **მოწყობილობაზე დამოკიდებულს** უწოდებენ.



სურ. 2.1-1. სხვადასხვა მოწყობილობისა და დოკუმენტის ფერთა მოცვა.
A – Lab ფერთა სივრცე; B - დოკუმენტები (სამუშაო სივრცე); C - მოწყობილობები.

ფერების შეთანხმების პრობლემები იმითაა გამოწვეული, რომ სხვადასხვა მოწყობილობა და პროგრამები იყენებენ სხვადასხვა ფერთა სივრცეს. ამ პრობლემის გადაწყვეტა შეიძლება იყოს მექანიზმი, რომელიც ზუსტად განსაზღვრავს ფერს და ცვლილებების გარეშე გადასცემს მას ერთი მოწყობილობიდან მეორეზე. ეს მექანიზმი **ფერთა მართვის სისტემაა**. **ფერთა მართვის სისტემა** ადარებს ფერთა

სივრცეს, სადაც შეიქმნა ფერი, იმ ფერთა სივრცეს, სადაც ეს ფერი უნდა იყოს ასახული და შეაქვს კორექტივები, რომ სხვადასხვა მოწყობილობაზე ფერების ასახვა მაქსიმალურად იყოს შეთანხმებული.

ფერთა მართვის სისტემა ფერების გარდაქმნას ფერების პროფილის დახმარებით ახდენს. პროფილი არის მოწყობილობის ფერთა სივრცის მათემატიკური აღწერა. მაგალითად, სკანერის პროფილის მიხედვით ფერთა მართვის სისტემა განსაზღვრავს, როგორ „ხედავს" სკანერი ფერებს. Adobe-ის ფერთა მართვის სისტემა იყენებს ICC პროფილებს. ამ ფორმატს ფერების საერთაშორისო კონსორციუმი (International Color Consortium, ICC) განსაზღვრავს და ის კროსპლატფორმულია.

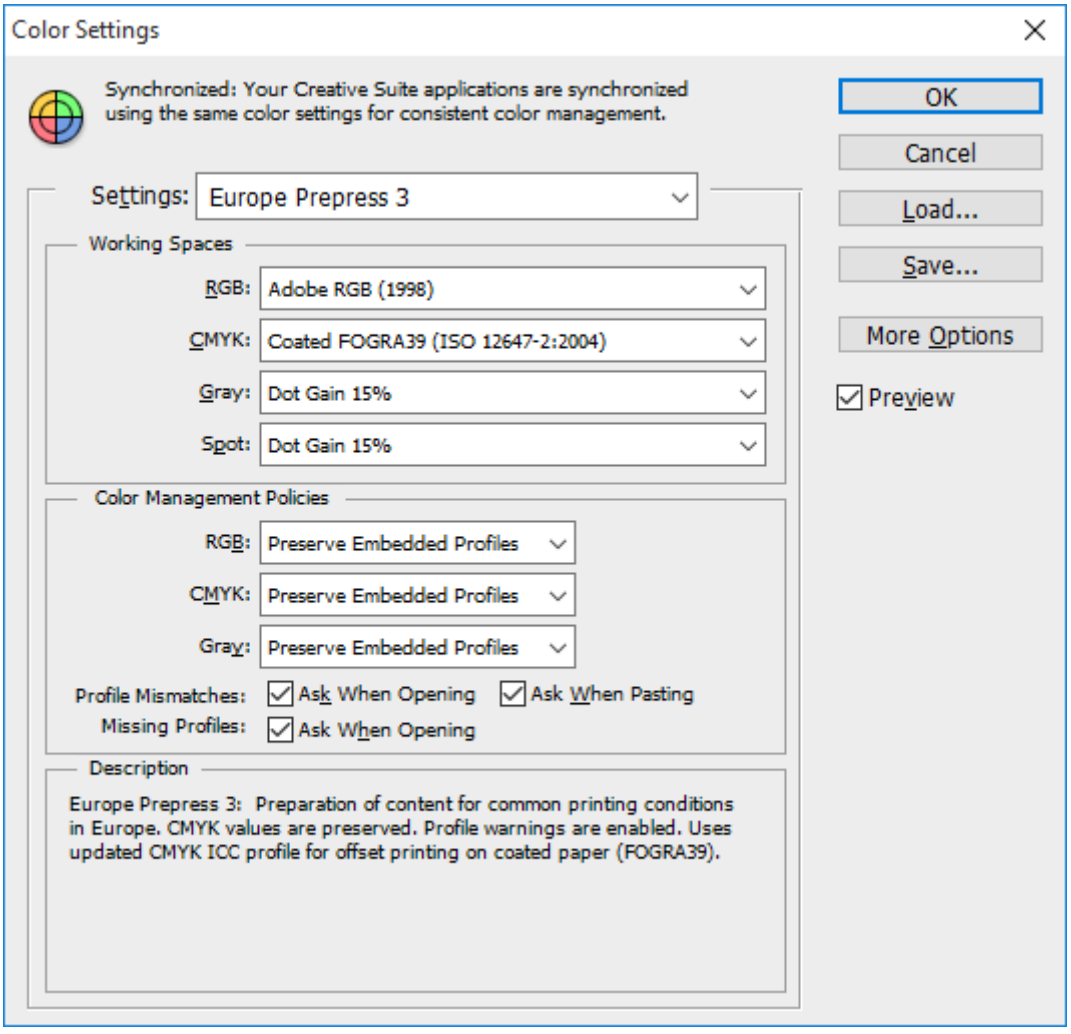
შენიშვნა: *ფერების მართვა და ფერთა კორექცია განსხვავდება ერთმანეთისგან. ფერთა მართვის სისტემა ვერ გაასწორებს გამოსახულებას, რომელიც ტონალური ან ფერთა ბალანსის დარღვევით იყო შენახული.*

ფერების ერთიანი პროფილის გამოყენება

ტექნიკური დიზაინერი მუშაობის პროცესში იყენებს ოთხ პროგრამას: ფოტოშოპს, ილუსტრატორს, ინდიზაინს და აკრობატ-პროს. ყველა ამ პროგრამებს შორის უნდა მოხდეს ერთიანი ფერთა სისტემის გამოყენება, რადგან არ მოხდეს ფერთა ცდომილება პროგრამებს შორის. ამას ჩვენ ფერების პროფილის დახმარებით ვაკეთებთ.

თითოეულ პროგრამას გააჩნია ფერების მოწყობის ფუნქცია.

ფოტოშოპს, ინდიზაინს და ილუსტრატორს ეს ფუნქცია მენიუ Edit-ში აქვთ განთავსებული: Edit -> Color Settings. აკრობატში უნდა გამოვიძახოთ პროგრამის პარამეტრები (Edit -> Preferances) და მარცხნივ ჩამონათვალში არის Color Management.



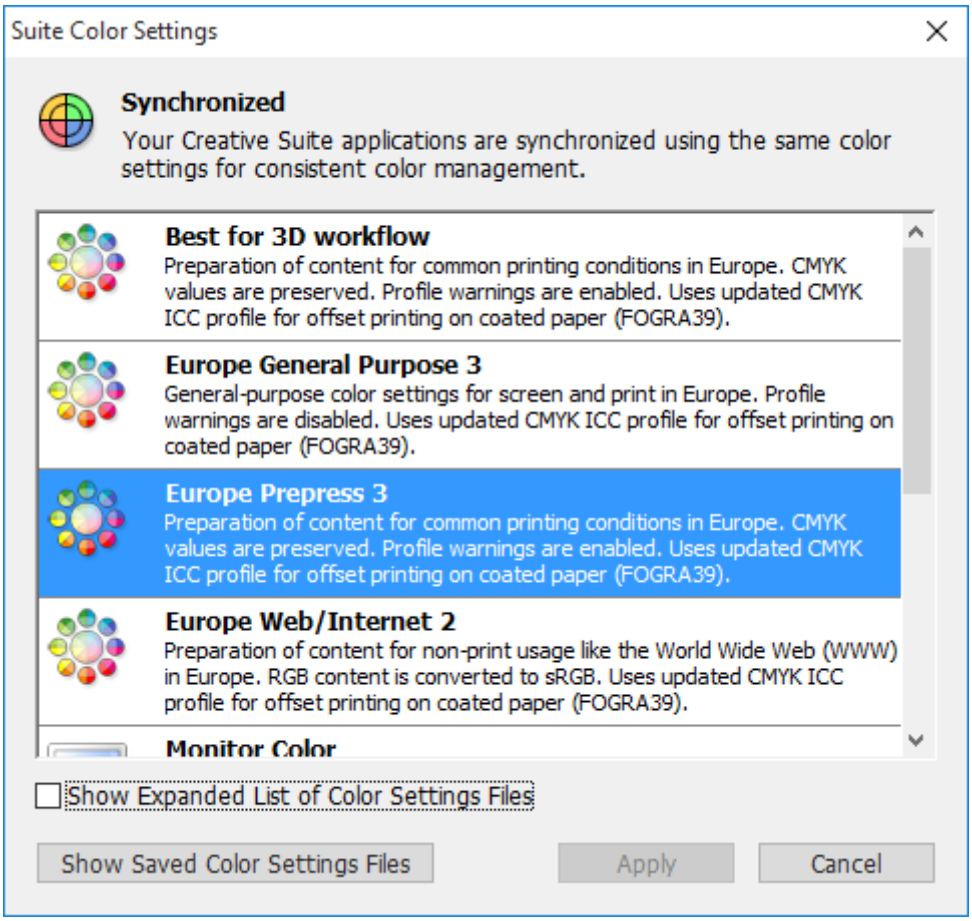
სურ. 2.1-2. ფერების პროფილის დაყენება პროგრამა ფოტოშოპში.

მიუთითებს, რომ პროგრამებს შორის ფერების პროფილები სინქრონიზებულია.

მიუთითებს, რომ პროგრამებს შორის ფერები პროფილები არაა სინქრონიზებული.

ერთიანად და ადვილად რომ მოვახდინოთ ფერების სინქრონიზაცია პროგრამებს შორის, უნდა გამოვიყენოთ პროგრამა ბრიჯი (Bridge). პროგრამა მხოლოდ ფაილების მენეჯერს არ წარმოადგენს. მასში ბევრი საინტერესო ფუნქციაა მოთავსებული და ამ პროგრამის გამოყენება საერთოდ ცალკე განხილვის თემაა.

ამ შემთხვევაში ჩვენ განვიხილავთ, თუ როგორ ვმართოთ ფერთა პროფილები პროგრამებს შორის. ამისათვის გამოიძახეთ Edit -> Creative Suite Color Settings (Ctrl + Shift + K).



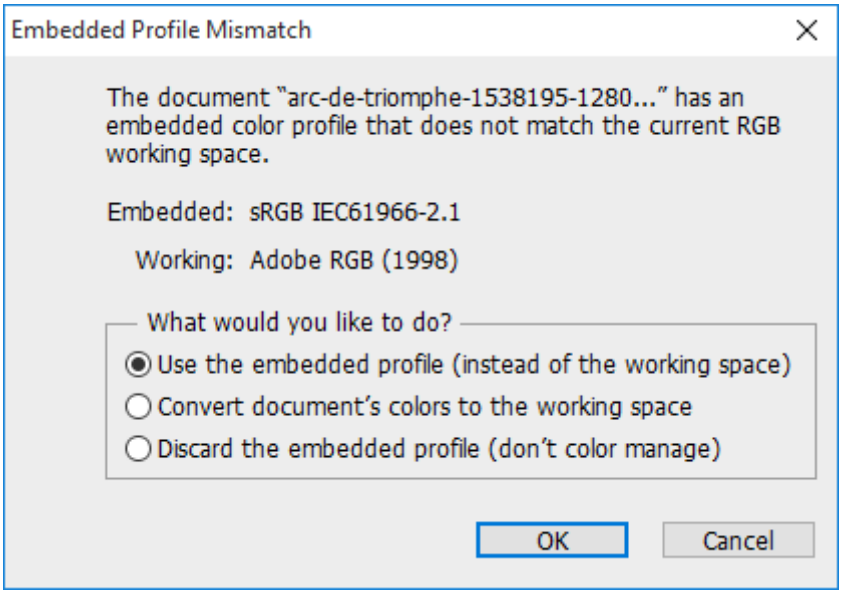
სურ. 2.1-3. ფერების ერთიანი პროფილის დაყენება პროგრამებისთვის.

ჩამონათვალში შეგიძლიათ აირჩიოთ ფერების პროფილები. ყველა პროფილს თავისი დასახელება აქვს და მცირე ზომის აღწერაც ერთვის მას. ჩვენს შემთხვევაში ყველსა გამოსადეგი არის Europe Prepress 3 პროფილი. აირჩიეთ და დააწკაპუნეთ ღილაკს Apply. ყველა შესაბამის პროგრამაში ეს პროფილი ავტომატურად დაყენდება. ამის შემდეგ, როდესაც გამოსახულების ფერთა კორექციას გააკეთებთ ფოტოშოპში, დარწმუნებული იყავით, რომ მას სწორად აღიქვამს ილუსტრატორიც, ინდიზაინიც და აკრობატიც.

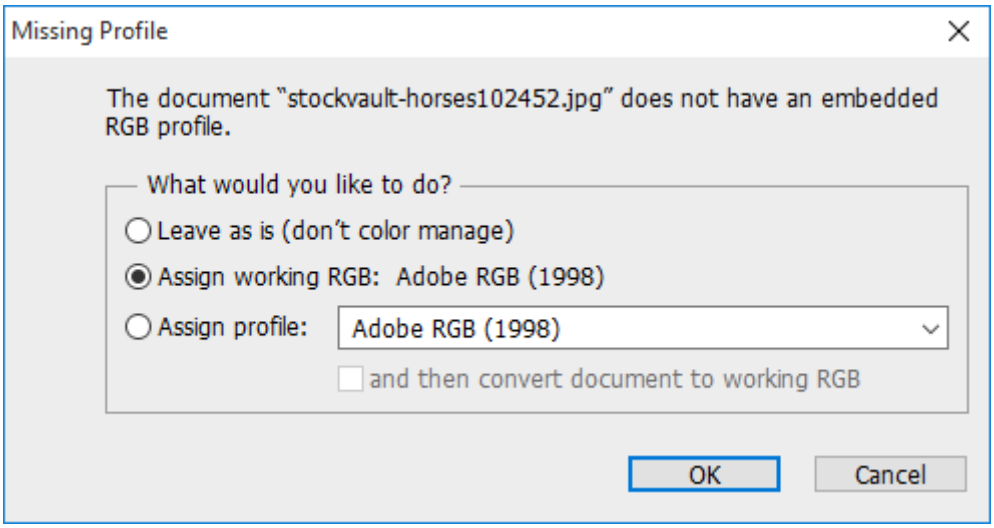
უფრო ვრცლად სინქრონიზაციის შესახებ შეგიძლიათ იხილოთ სტატია ფერების სინქრონიზაცია Adobe-ის პროგრამებს შორის.

გამოსახულების შენახვის დროს მასში შეიძლება ჩანერგილი იყოს ფერების პროფილი. ფაილში ამ ინფორმაციას ცალკე ადგილი უკავია. გამოსახულების გახსნისას, პროგრამა კითხულობს ამ ინფორმაციას.

თუ გამოსახულებაში ჩანერგილი ფერთა პროფილი ემთხვევა პროგრამაში დაყენებულ ფერთა პროფილს, მაშინ ის პირდაპირ იხსნება. მაგრამ თუ მოხდა ისე, რომ ჩანერგილი პროფილი არ ემთხვევა პროგრამისას ან საერთოდ არ გააჩნია გამოსახულებას პროფილი, მაშინ ამის შესახებ გამოდის შესაბამისი გაფრთხილება:



სურ. 2.1-4. მსგავსი ფანჯარა გამოდის იმ შემთხვევაში, როდესაც გამოსახულებაში ჩანერგილი პროფილი განსხვავდება პროგრამაში დაყენებული პროფილისგან. გამოსახულებაში ჩანერგილია პროფილი sRGB სახის პროფილი, ხოლო მიმდინარე (სამუშაო) პროფილია Adobe RGB.
აქ გვაქვს სამი ვარიანტი: გამოვიყენოთ გამოსახულების ფერის პროფილი, მოხდეს ფერების კონვერტაცია ჩვენს სამუშაო პროფილზე, წაიშალოს ინფორმაცია პროფილების შესახებ.

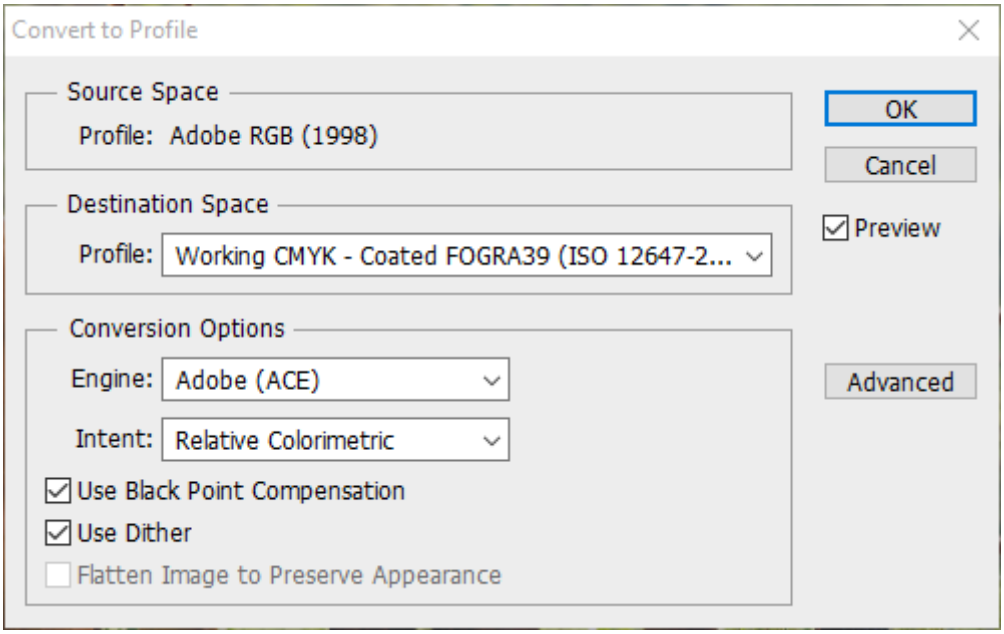


სურ. 2.1-5. მსგავსი ფანჯარა გამოდის იმ შემთხვევაში, თუ ფაილში ფერის პროფილი არ არის ჩანერგილი. ამ შემთხვევაშიც სამი ვარიანტი გვაქვს ასარჩევად: დავტოვოთ, როგორც არის (პროფილის გარეშე), მივანიჭოთ მიმდინარე (სამუშაო) პროფილი, მოვარგოთ რომელიმე პროფილი პროფილების სიიდან.

თუ თქვენ აპირებთ გამოსახულებასთან მუშაობას, მაშინ აუცილებლად მოარგეთ მას მიმდინარე (სამუშაო) ფერთა პროფილი, რომ მომავალში ფერთა კორექცია იქნება თუ რაიმე სხვა მსგავსი მოქმედება, ფერები დაჯდეს და აისახოს სწორად.

იმისათვის, რომ გამოსახულებას შეუცვალოთ ფერთა მოდელები, უნდა შეხვიდეთ Image -> Mode და აირჩიოთ ის ფერთა მოდელი, სადაც გადაგყავთ გამოსახულება. ამ მენიუს დახმარებით გამოსახულებას შეგიძლიათ შეუცვალოთ ასევე ფერების სიღრმე (8/16/32 ბიტი).

გამოსახულების ფერების მოდელის შესაცვლელად ფერთა პროფილის დაცვით, გამოიყენება ბრძანება **პროფილების კონვერტაცია** (Convert to Profile): Edit -> Convert to Profile. ჩვევად აიღეთ და ყოველთვის გამიყენეთ ეს ბრძანება და დარწმუნებული იქნებით, რომ ყველა გამოსახულებას სწორი პროფილი ექნება მინიჭებული.



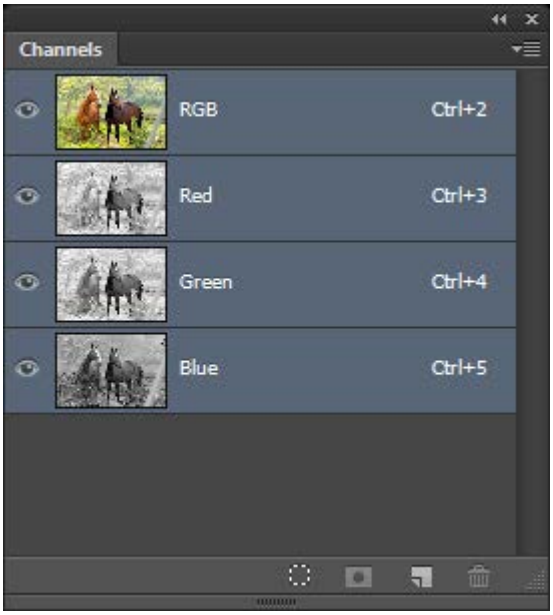
სურ. 2.1-6. პროფილის კონვერტაციის ფანჯარა. სიიდან ირჩევთ, რომელ პროფილზე გინდათ კონვერტაცია. სიაში პირველი სამი არის პროგრამის მიმდინარე (სამუშაო) პროფილი.

არხები (Channels)

ფერების მოდელების განხილვისას (იხ. ფერთა მოდელები), აღნიშნული იყო, რომ ფერი შედგება არხებისგან: RGB შედგება წითელი (Red), მწვანე (Green) და ლურჯი (Blue) არხებისგან, CMYK შედგება ცისფერი (Cyan), ჟოლოსფერი (Magenta), ყვითელი (Yellow) და შავი (Black) არხებისგან, Grayscale შედგება მხოლოდ ერთი არხისგან და ა.შ.

თითოეული არხი ატარებს ინფორმაციას, რომელი პიქსელი რა ფერს შეიცავს და რა რაოდენობით. RGB-ში ეს რაოდენობა განისაზღვრება 0-დან 255-მდე, ხოლო CMYK-ში 0%-დან 100%-მდე.

არხებს თავისი სამუშაო პანელი გააჩნიათ: Window -> Channels.



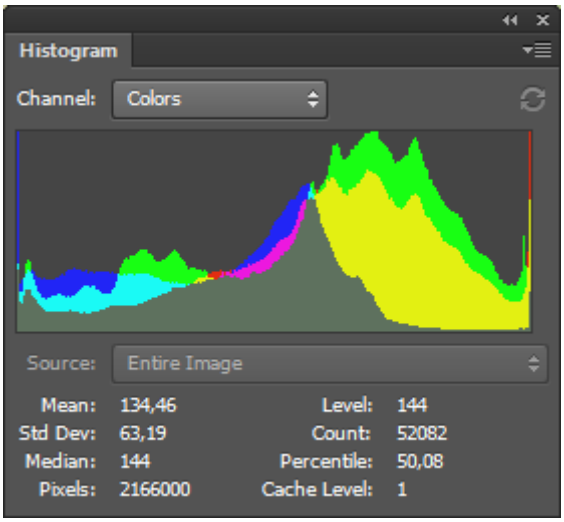
სურ. 2.1-7. არხების (Channels) სამუშაო პანელი. აქ არის ინფორმაცია, როგორც მთლიან გამოსახულებაზე (RGB), ისე ცალკეულ არხზე (Red, Green, Blue)

არხების არსებობა გაძლევთ საშუალებას იმოქმედოთ არა მხოლოდ მთლიანი გამოსახულების ფერებზე, არამედ ცალკეულ ფერზეც. განსაკუთრებით ეს მნიშვნელოვანი ტონალური და ფერთა კორექციის დროს, როდესაც გინდათ გამოსახულებაზე წამოწიოთ ან შეასუსტოთ მაგ. წითელი ფერი.

ფერისა და ტონალობების კორექციის ინსტრუმენტები

გამოსახულების შეფასება

გამოსახულებას შესაძლებელია გარკვეული ხარვეზები ჰქონდეს ფერთან დაკავშირებით. თუ რამდენად ესაჭიროება გამოსახულებას კორექცია, შეიძლება გამოსახულების ტონალური დიაპაზონის ანალიზის საფუძველზე. ტონალური დიაპაზონის ნახვა შეიძლება ჰისტოგრამის პანელზე: Windows -> Histogram.



სურ. 2.1-8. ჰისტოგრამის პანელი.

ზოგადად ტონალობა არის გამოსახულების შემადგენელი პიქსელების სიმკვეთრე, რომელთა ერთობლიობა ქმნის ტონალურ დიაპაზონს.

იმ შემთხვევაში, თუ გამოსახულებაზე ღია ფერის პიქსელები უფრო მეტია, ვიდრე მუქი, ჰისტოგრამაზე პიქსელების უმრავლესობა კონცენტრირებული იქნება მარჯვენა ნაწილში. თუ მუქი პიქსელები ჭარბობს, კონცენტრაცია გაიზრდება მარცხენა ნაწილში, ხოლო თუ მუქი და ღია ფერები თანაბრად არის წარმოდგენილი, პიქსელებიც თანაბრად იქნება განაწილებული გრაფიკის მთელ სიგრძეზე.

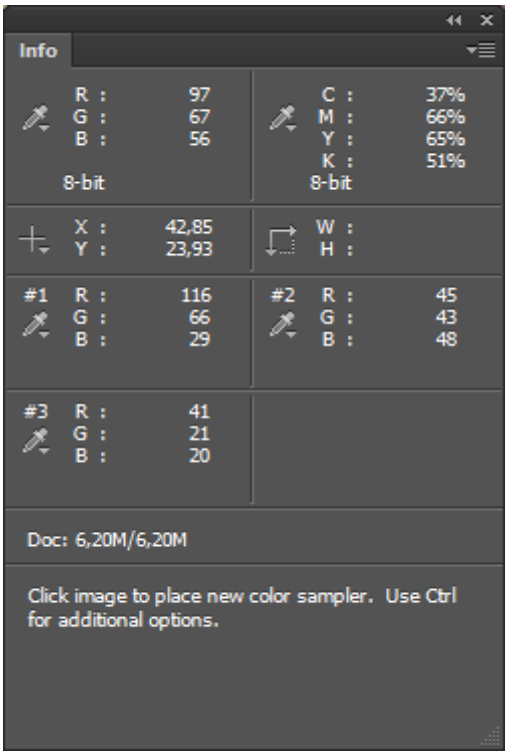
თუ ჰისტოგრამა არ არის განაწილებული X ღერძის მთელ სიგრძეზე, ე.ი. გამოსახულებას პრობლემები აქვს ტონური დიაპაზონის განაწილებაში და საჭიროა კორექცია.

ფერების ნიმუშების აღება და კონტროლი

იმისათვის, რომ გამოსახულებიდან აიღოთ ფერი სამუშაოდ - სახატავად, ფერის დასადებად თუ ტონალური კორექციისთვის - ინსტრუმენტთა პანელზე (სურ. 1.1-9, გ) აირჩიეთ პიპეტი (Eyedropper). მისი დახმარებით შეგიძლიათ გამოსახულების ნებისმიერი პიქსელიდან ფერის აღება და მისი სამუშაოდ გამოყენება.

გამოსახულების სხვადასხვა წერტილში რომ აკონტროლოთ ფერების მდგომარეობა, გამოიყენეთ ამისთვის ინსტრუმენტი ფერის ეტალონი (Color Sampler) (სურ. 1.1-9, გ). თვალისთვის ფერი შეიძლება იყოს მსგავსი, მაგრამ განსხვავდებოდეს მისი შემადგენლობა (მაგ. მუქი პიქსელები). ამიტომ, სანამ დაიწყებთ გამოსახულების ფერთა ზუსტ კორექციას, შეამოწმეთ ფერის შემადგენლობა გამოსახულებაზე. ფერის ეტალონის ინსტრუმენტით დასვამთ წერტილებს, რომელიც ავტომატურად ინომრება.

წერტილებში არსებული ფერის შესახებ ინფორმაცია ჩნდება საინფორმაციო (Info) პანელზე. მისი გამოძახება შეიძლება Window -> Info.



სურ. 2.1-9. საინფორმაციო პანელზე გამოდის სხვადასხვა სახის მონაცემები. თქვენს მიერ დასმულ წერტილებში ფერების შესახებ ინფორმაცია გამოჩნდება აქ. მას წერტილის შესაბამისი ნომერი აქ მითითებული.

ამ პანელზე ასევე ჩნდება ინფორმაცია, მაგ. ტილოზე ობიექტის მდებარეობის (მისი კოორდინატები) შესახებ, მისი ზომა და სხვა.

ავტომატური კორექცია

ავტომატური კორექციის დახმარებით ჩვენ შეგვიძლია სწრაფად გავასწოროთ ტონალობა, კონტრასტი და ფერები გამოსახულებაზე. თუმცა სიტყვა „გავასწოროთ“ ყოველთვის არ არის სწორი, რადგან ხანდახან შედეგი იმაზე უარესია, ვიდრე იყო საწყისი გამოსახულება.

ავტომატური ტონალობა (Auto Tone)

Image -> Auto Tone (Shift + Ctrl + L).

ეს ბრძანება გამოსახულებაზე ყველაზე ნათელ პიქსელს აღიქვამს როგორც თეთრს, ხოლო ყველაზე მუქს როგორც შავს. დანარჩენ ფერებს თანაბრად ანაწილებს ამ ორ უკიდურეს მნიშვნელობებს შორის.

ავტომატური კონტრასტი (Auto Contrast)

Image -> Auto Contrast (Alt + Shift + Ctrl + L).

ისევე, როგორც წინა ბრძანება, ესეც ყველაზე ნათელ პიქსელს აღიქვამს როგორც თეთრს, ხოლო მუქს როგორ შავს, მაგრამ დანარჩენ ფერებს თანაბრად კი არ ანაწილებს, არამედ უნარჩუნებს მათ თავის საწყის ბალანს.

ავტომატური ფერი (Auto Color)

Image -> Auto Color (Shift + Ctrl + B)

ისევე, როგორც წინა ორი ბრძანება, ეს ბრძანებაც იმავე მეთოდით განსაზღვრავს თეთრ და შავ პიქსელებს, შემდეგ კი ფერების ყველა შუალედურ „ცდომილებას“ ასწორებს და ამით ფერებს უფრო ნეიტრალურს ხდის.

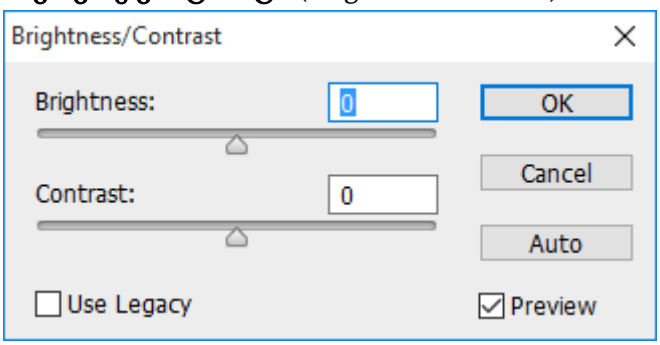
თუ რომელიმე ზემოთ ჩამოთვლილი ბრძანებების მოქმედება ძალიან მკვეთრი მოგეჩვენათ, მისი მოქმედების შემსუბუქება შეიძლება Edit -> Fade (Shift + Ctrl +F).

შენიშვნა: *ამ ბრძანების დახმარებით თქვენ შეგიძლიათ არა მხოლოდ ავტოკორექციის მოქმედების შემსუბუქება, არამედ პროგრამის ყველა ინსტრუმენტისა თუ ფილტრის. ამ დროს გამოდის დიალოგური ფანჯარა, სადაც მოქმედების ხარისხი შეგიძლიათ შეამციროთ Opacity-ის დახმარებით და ცვალოთ შერევის რეჟიმები.*

ფერებისა და ტონალობის კორექციის ინსტრუმენტები

გამოსახულების ტონალობისა ან/და ფერების კორექტირებისთვის გამოიყენება მენიუ კორექტირება (Adjustment): Image -> Adjustments. ამ ბრძანებების დახმარებით გამოსახულების დამუშავება უფრო დეტალურად ხდება, ვიდრე ავტოკორექციის დახმარებით. შესაბამისად ფერთა და ტონალობის გასწორება/ბალანსი უკეთეს შედეგს იძლევა.

სიკაშკაშე/კონტრასტი (Brightness/Contrast)

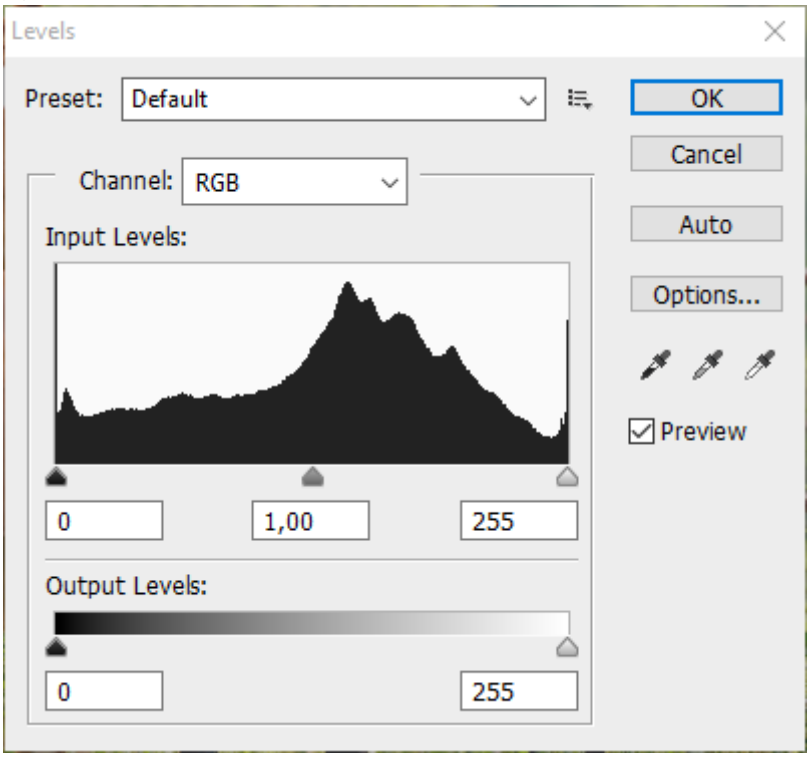


სურ. 2.1-10. სიკაშკაშისა და კონტრასტის რეგულირების ფანჯარა.

Image -> Adjustments -> Brightness/Contrast

უმარტივესი ინსტრუმენტი. მცოცავები უნდა გადაადგილოთ მარცხნივ ან მარჯვნივ. შეგიძლიათ ჩაუწეროთ რიცხობრივი მნიშვნელობები -150-დან +150-მდე დიაპაზონში.

დონე (Levels)

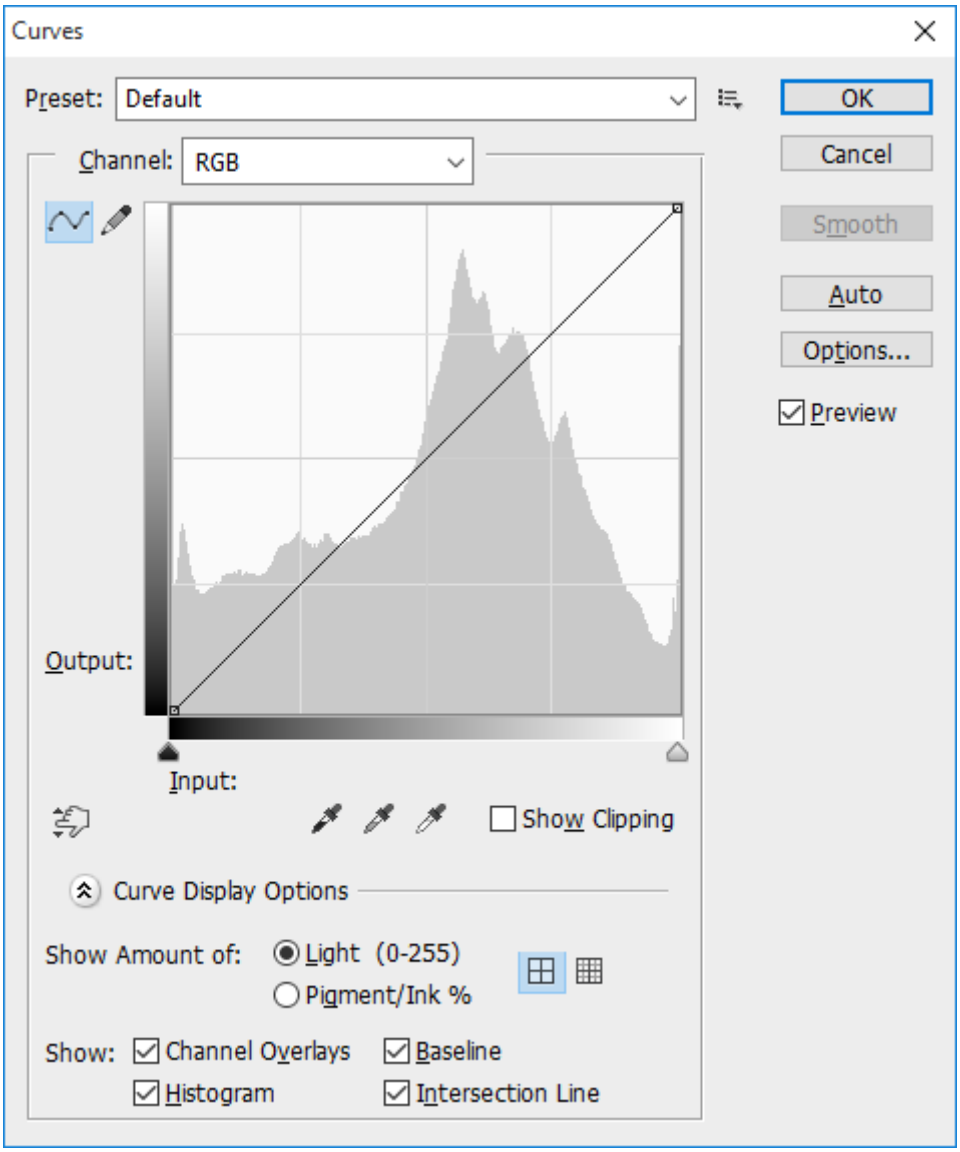


სურ. 2.1-11. გამოსახულების ფერების დონის მართვის ფანჯარა.

Image -> Adjustments -> Levels (Ctrl + L)

ფანჯარაში მოთავსებულია ჰისტოგრამა, რომელიც გვაჩვენებს გამოსახულებაზე პიქსელების გადანაწილებას მათი სიკაშკაშის მიხედვით. მისი დახმარებით შეგიძლიათ როგორც ყველა არხზე ერთდროულად მოქმედება, ისე ცალკე არჩეულ არხზე (ჩამოსაშლელი მენიუდან ირჩევთ საჭირო არხს).

მრუდე (Curves)

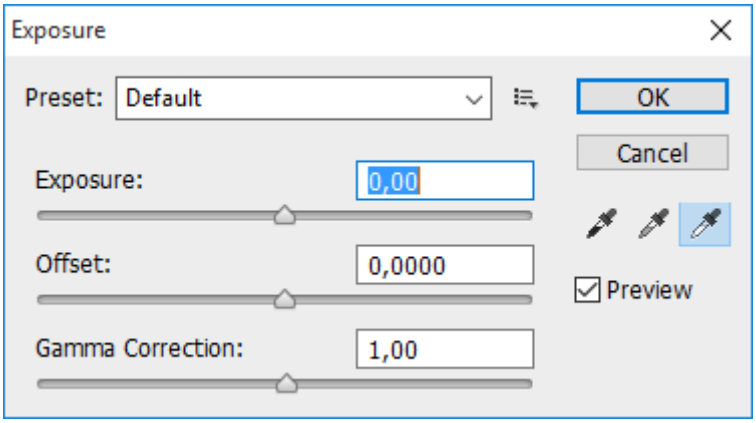


სურ. 2.1-12. გამოსახულების ტონალობისა და ფერების რეგულირება მრუდეების დახმარებით.

Image -> Adjustments -> Curves (Ctrl + M)

შეგიძლიათ გადაანაცვლოთ მრუდის საწყისი და ბოლო წერილები. ასევე შეგიძლიათ მრუდზე დაამატოთ საკვანძო წერტილები და მათი დახმარებით ცვალოთ მრუდის მოხაზულობა. ეს კი თავის მხრივ გამოსახულებაზე აისახება. როგორც წინა ინსტრუმენტი, მისი დახმარებითაც შეგიძლიათ როგორც ყველა არხზე, ისე ცალკეულ არხზე იმოქმედოთ.

ექსპოზიცია (Exposure)

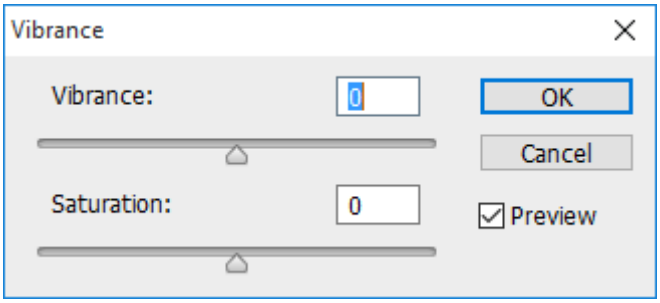


სურ. 2.1-13. გამოსახულების ექსპოზიციის მართვა.

Image -> Adjustments -> Exposure

ექსპოზიცია და HDR ტონირება პირველ რიგში განკუთვნილია 32 ბიტიანი HDR გამოსახულებისთვის. თუმცა შეგიძლია გამოიყენოთ 8 და 16 ბიტიანი გამოსახულებისთვისაც, რომ მიიღოთ HDR-ის მსგავსი ეფექტები.

ვიბრაცია (Vibrance)

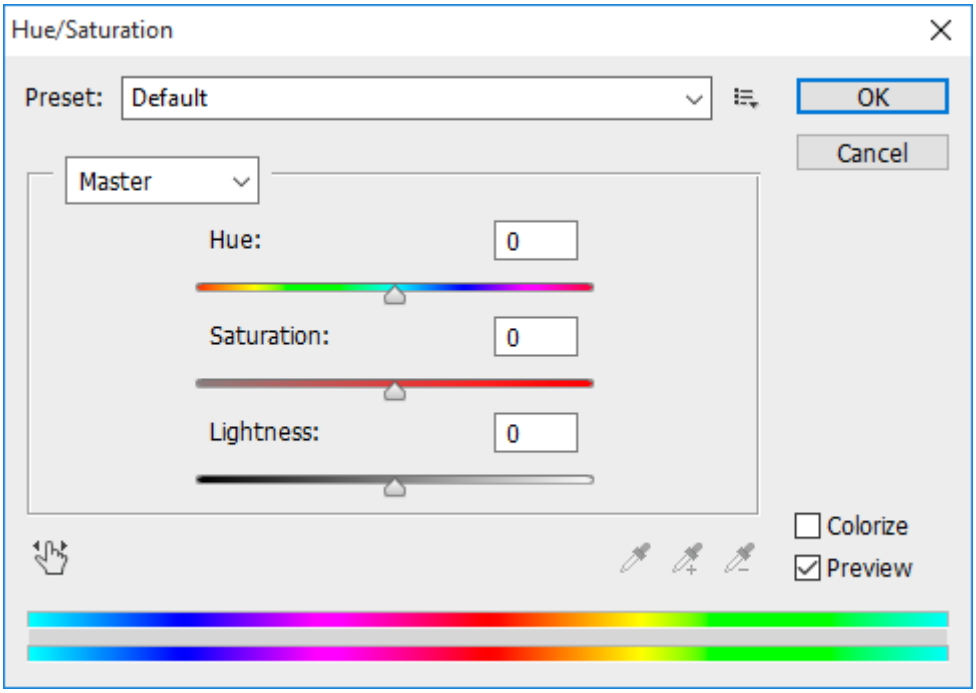


სურ. 2.1-14. გამოსახულების სიხასხასის რეგულირება ვიბრაციის საშუალებით.

Image -> Adjustments -> Vibrance

ეს ბრძანება იძლევა საშუალებას ისე დაარეგულიროს ფერის ინტენსივობა ისე, რომ არ მოხდეს ფერების დაკარგვა, როდესაც ისინი მაქსიმალურ მაჩვენებელს აღწევენ. ეს კორექცია უფრო მეტად ინტენსივობას უმატებს ნაკლებად ინტენსიურ ფერებს, ხოლო უკვე არსებულ ინტენსიურ ფერებს უცვლელად ტოვებს.

ტონალობა/ინტენსივობა (Hue/Saturation)

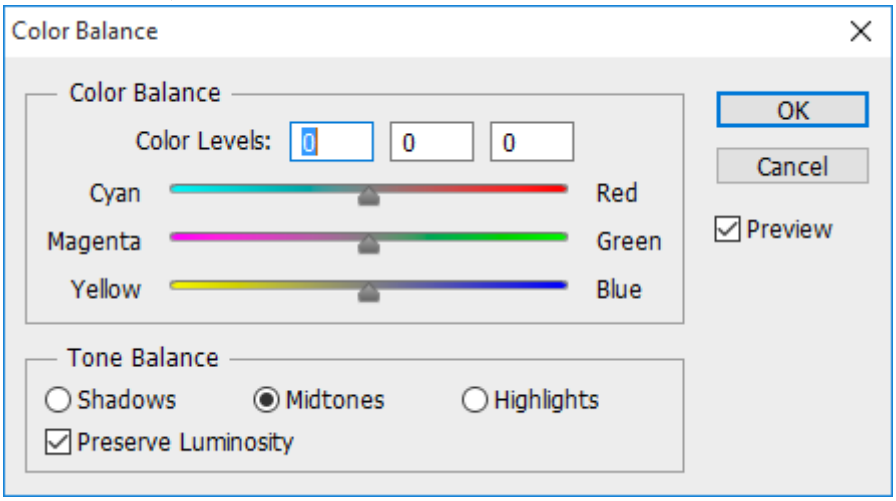


სურ. 2.1-15. ტომალობისა და სიხასხასის რეგულირება

Image -> Adjustments -> Hue/Saturation (Ctrl + U)

ეს ბრძანება საშუალებას იძლევა დაარეგულიროთ გამოსახულების ტონალობა, ინტენსივობა და სიღიავე ფერთა გარკვეული დიაპაზონისთვის ან ყველასთვის ერთად. ძალიან კარგია CMYK გამოსახულებების ფერების კორექციისთვის, რომ ფერები ზუსტად ჯდებოდეს საბეჭდი მოწყობილობის ფერთა მოცვაში.

ფერების ბალანსი (Color Balance)

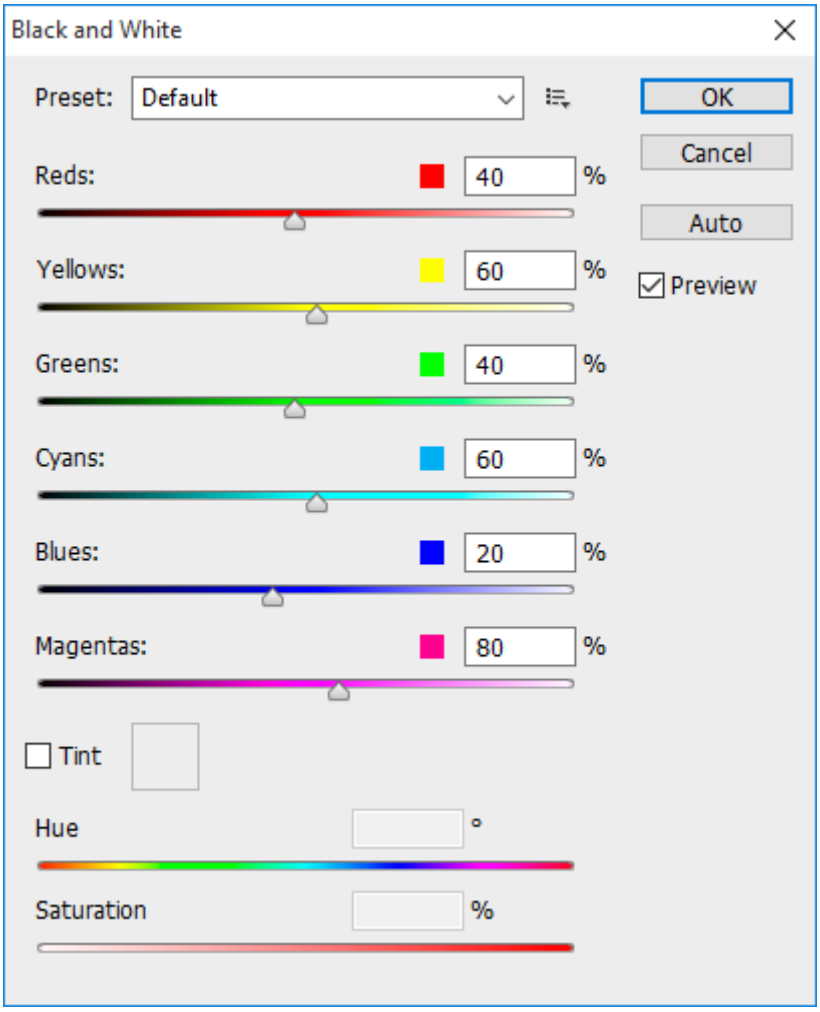


სურ. 2.1-16. გამოსახულებაზე ფერების დაბალანსების ინსტრუმენტი

Image -> Adjustments -> Color Balance (Ctrl + B)

ამ ბრძანების დახმარებით შეგიძლიათ გამოსახულებაზე წამოწიოთ რაიმე ფერი. ამავდროულად მის საპირისპიროდ მყოფი ფერის ინტენსივობა შემცირდება.

შავი-თეთრი (Black & White)

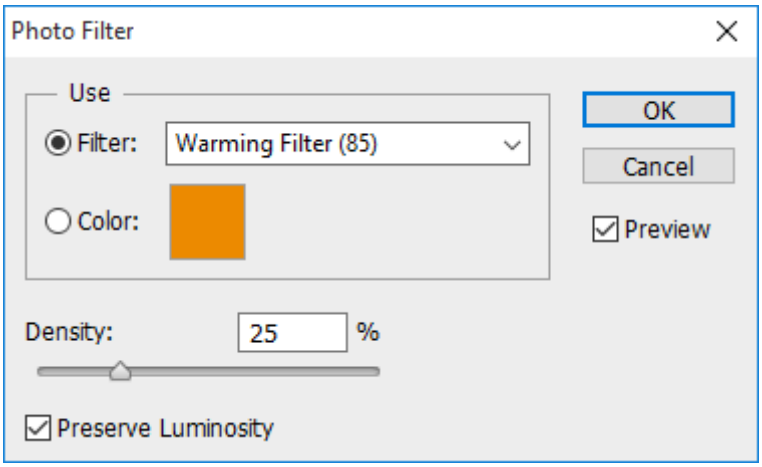


სურ. 2.1-17. გამოიყენება გამოსახულების ფერადიდან შავ-თეთრში გადაყვანისას.

Image -> Adjustments -> Black & White

ცალკეულ არხებზე მოქმედება გაძლევთ საშუალებას შავ-თეთრ გამოსახულებაში დააბალანსოთ ტონალობა და კონტრასტი.

ფოტო ფილტრი (Photo Filter)

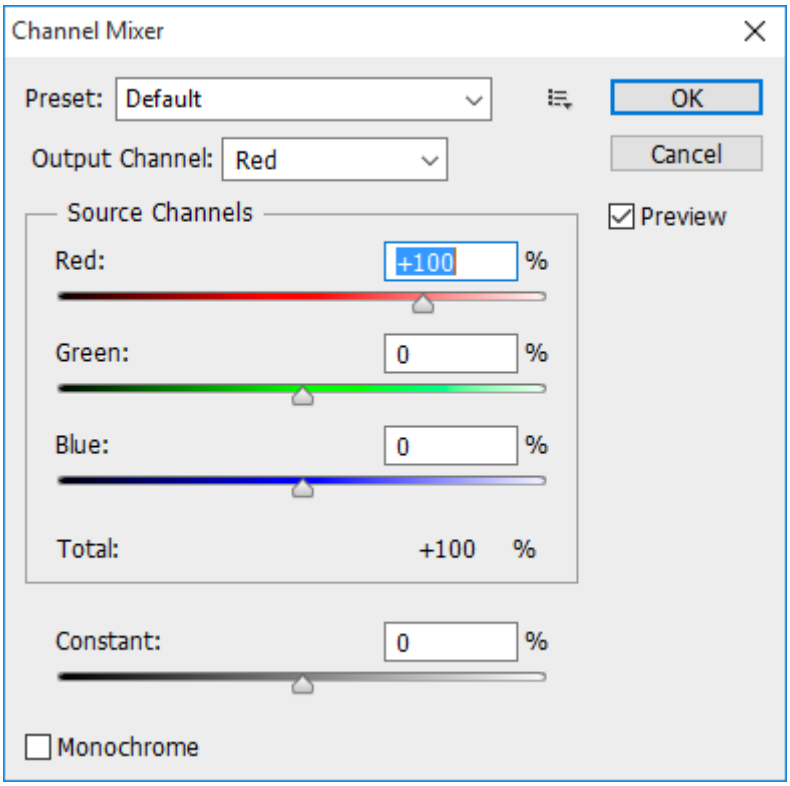


სურ. 2.1-18. ეს ბრძანება კამერის ობიექტივზე დაყენებული ფილტრის იმიტაციას ახდენს

Image -> Adjustments -> Photo Filter

კამერის ობიექტივზე დამაგრებული ფილტრი თეთრის ბალანსისა და ფერის ტემპერატურის შეცვლისთვის გამოიყენება. ეს ბრძანება ასევე გაძლევთ საშუალებას მოცემული ფერების დახმარებით მოახდინოთ ტონის კორექტირება. აქ მოცემულია როგორც თბილი, ისე ცივი ფერები. ასევე ფერთა პალიტრის დახმარებით სასურველი ფერის შერჩევა შეგიძლიათ.

არხების შემრევი (Channel Mixer)

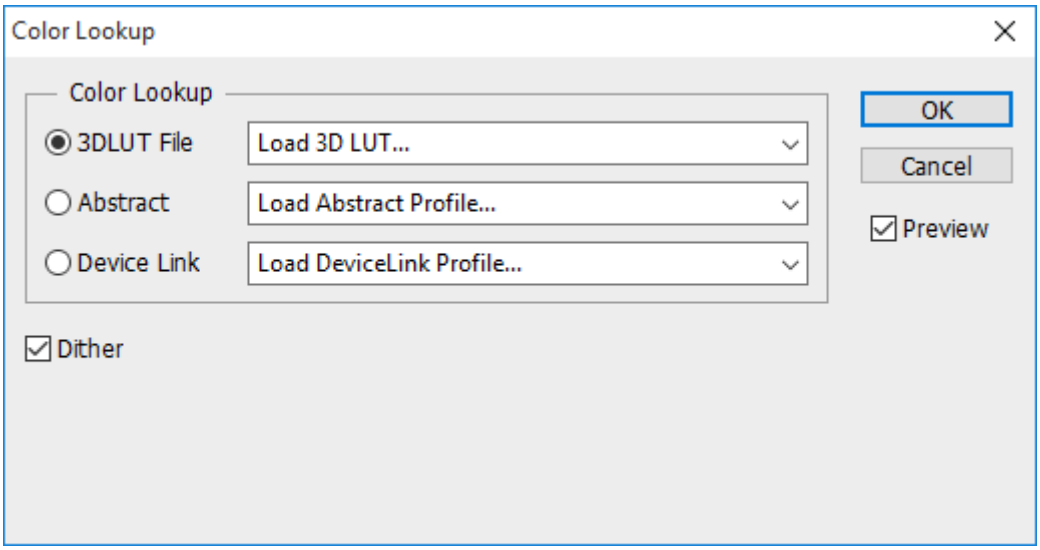


სურ. 2.1-19. გამოსახულების ფერების არხების შერევა

Image -> Adjustments -> Channel Mixer

მისი დახმარებით შესაძლებელია გამოსახულებაზე სხვადასხვა არხების პიქსელების ერთმანეთში შერევა. მაგალითად წითელ არხზე მოხდეს მწვანეს ან ლურჯის პიქსელების დამატება.

ფერების შერჩევა (Color Lookup)



სურ. 2.1-20. ფერების ცხრილის გამოყენება გამოსახულებისთვის.

Image -> Adjustments -> Color Lookup

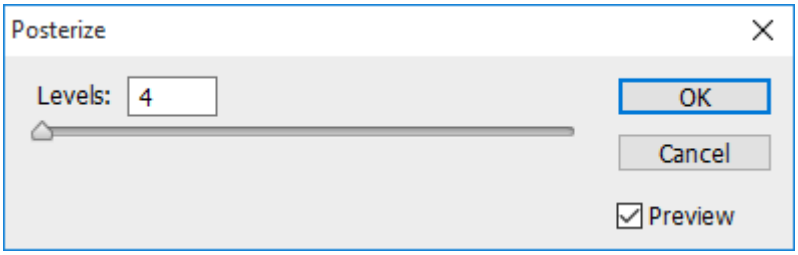
ამ ფანჯარაში გამზადებული ფერების ცხრილებია, რომლებიც გამოსახულებისთვის გამოიყენება. გამოსახულების ძირითადი ფერების ჩანაცვლება ამ ცხრილებში მოთავსებული ფერებით.

შებრუნება (Invert)

Image -> Adjustments -> Invert (Ctrl + I)

გამოსახულებაზე ახდენს ფერების საპირისპიროდ შებრუნებას. გამოდის გამოსახულების ნეგატივი.

პოსტერიზაცია (Posterize)

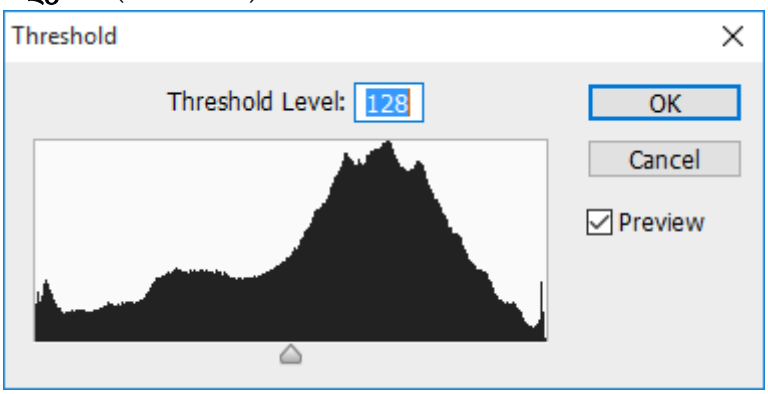


სურ. 2.1-21. გამოსახულების პოსტერიზაციის დიალოგური ფანჯარა.

Image -> Adjustments -> Posterize

იძლევა საშუალებას გამოსახულებაზე ფერების დონის რაოდენობა შეამციროს ანუ დაიყვანოს ისინი რამდენიმე ლოკალურ ფერამდე. დიაპაზონი 2-დან 255-მდე. რაც უფრო დაბალია რიცხვი, ეფექტი მით უფრო თვალსაჩინოა.

ზღვარი (Threshold)

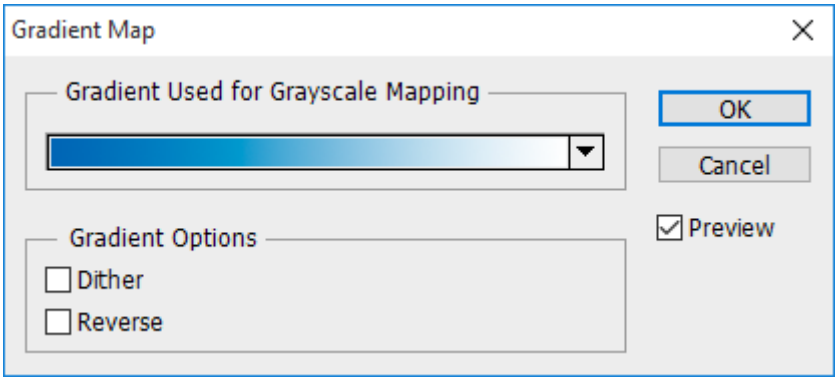


სურ. 2.1-22. სიკაშკაშის ზღუდის რეგულირება.

Image -> Adjustments -> Threshold

გამოსახულება ორფერიან შავ-თეთრში გადაყავს. ჰისტოგრამაზე მცოცავის გადაადგილებით ან რიცხობრივი მნიშვნელობის მითითებით აწესებთ სიკაშკაშის ზღვარს. მნიშვნელობაზე ღია პიქსელები აღიქმება როგორც თეთრი, ხოლო ნაკლები - შავი. მიზანშეწონილია გამოიყენოთ იმ შემთხვევაში, როდესაც გამოსახულებაზე გინდათ იპოვოთ ყველაზე ნათელი და ყველაზე მუქი პიქსელები.

გრადიენტული რუკა (Gradient Map)

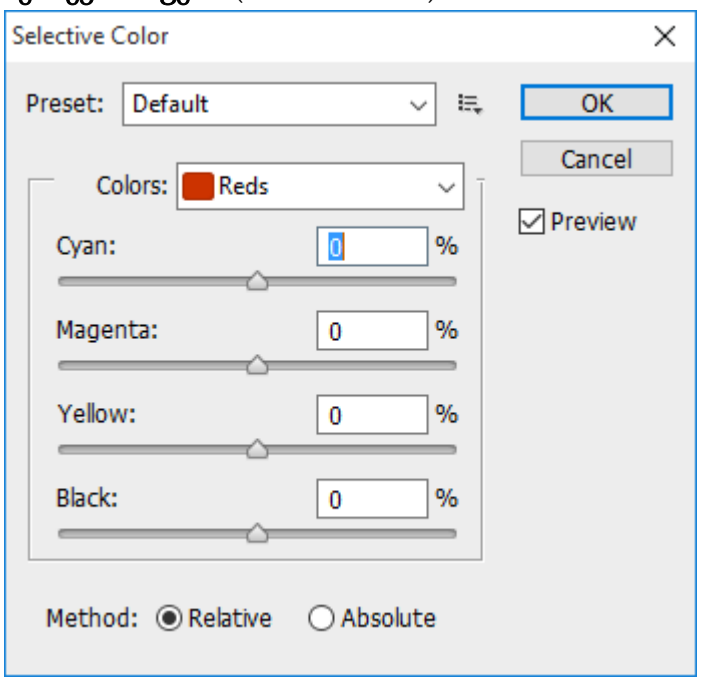


სურ. 2.1-23. გრადიენტის დადება გამოსახულებაზე.

Image -> Adjustments -> Gradient Map

გამოსახულების ტონალობის გასწორების ერთ-ერთი საშუალება. მაგალითად, როდესაც გამოსახულების ერთ მხარე უფრო განათებულია, ვიდრე მეორე, ამ ინსტრუმენტის დახმარებით შესაძლებელია მისი გათანაბრება.

შერჩევითი ფერი (Selective Color)

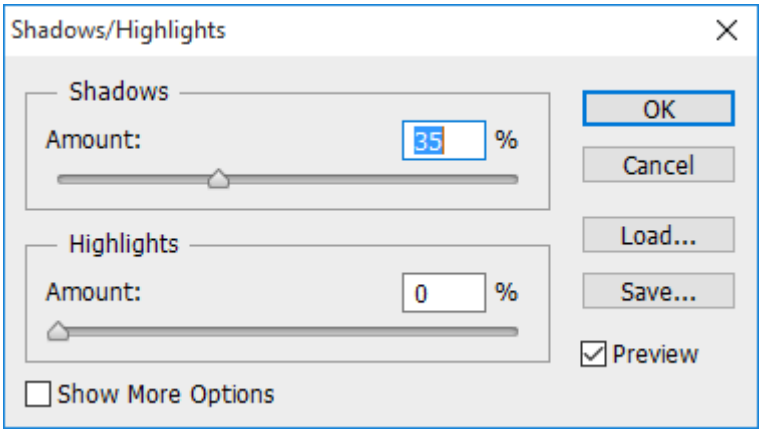


სურ. 2.1-24. ფერის შერჩევითად რეგულირება

Image -> Adjustments -> Selective Color

მისი დახმარებით შესაძლებელია ფერის წილის შემცირება რომელიმე ძირითად ფერში ისე, რომ არ იმოქმედოთ სხვა ძირითად ფერზე. მაგალითად შესაძლებელია გამოსახულების მწვანე ფერის შემადგენლობაში შეამციროთ ლურჯი ფერი ისე, რომ არ შეეხოთ ლურჯ ფერს გამოსახულების ცისფერ ნაწილში.

ჩრდილები/გადანათებები (Shadows/Highlights)

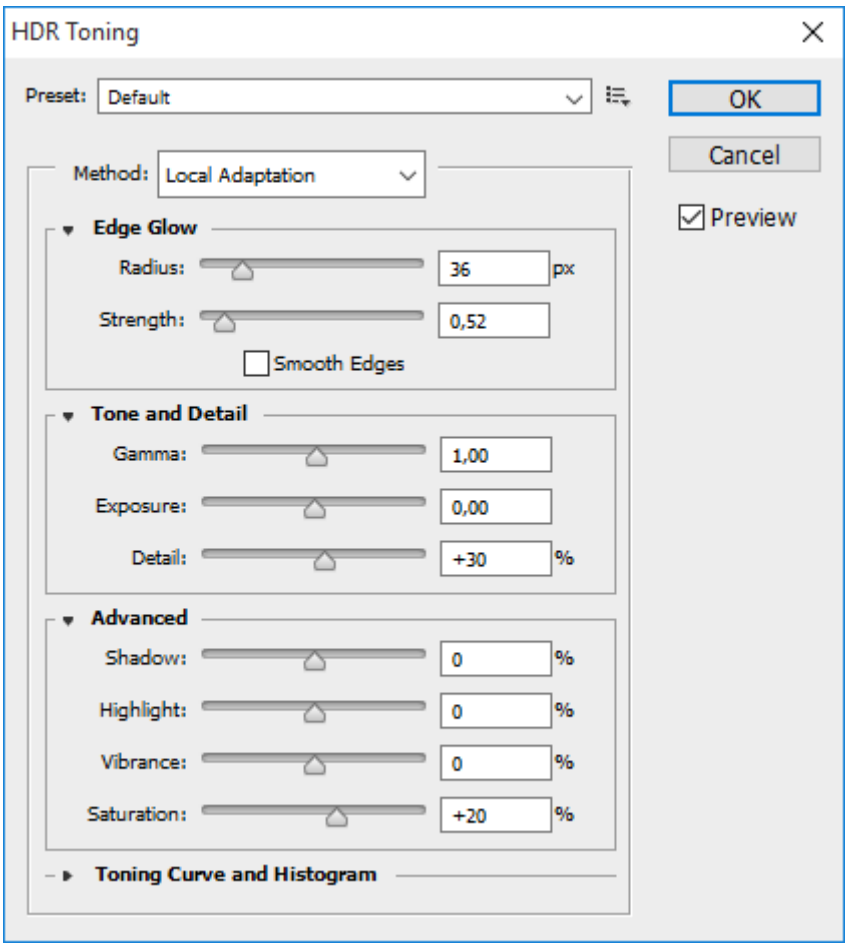


სურ. 2.1-25. გამოსახულებაზე ჩრდილებისა და განათების რეგულირება

Image -> Adjustments -> Shadows/Highlights

გამოიყენება მაშინ, როდესაც გამოსახულებაზე მუქი ადგილებისა და ზედმეტად გადანათებული ადგილების გასასწორებლად.

HDR ტონირება (HDR Toning)

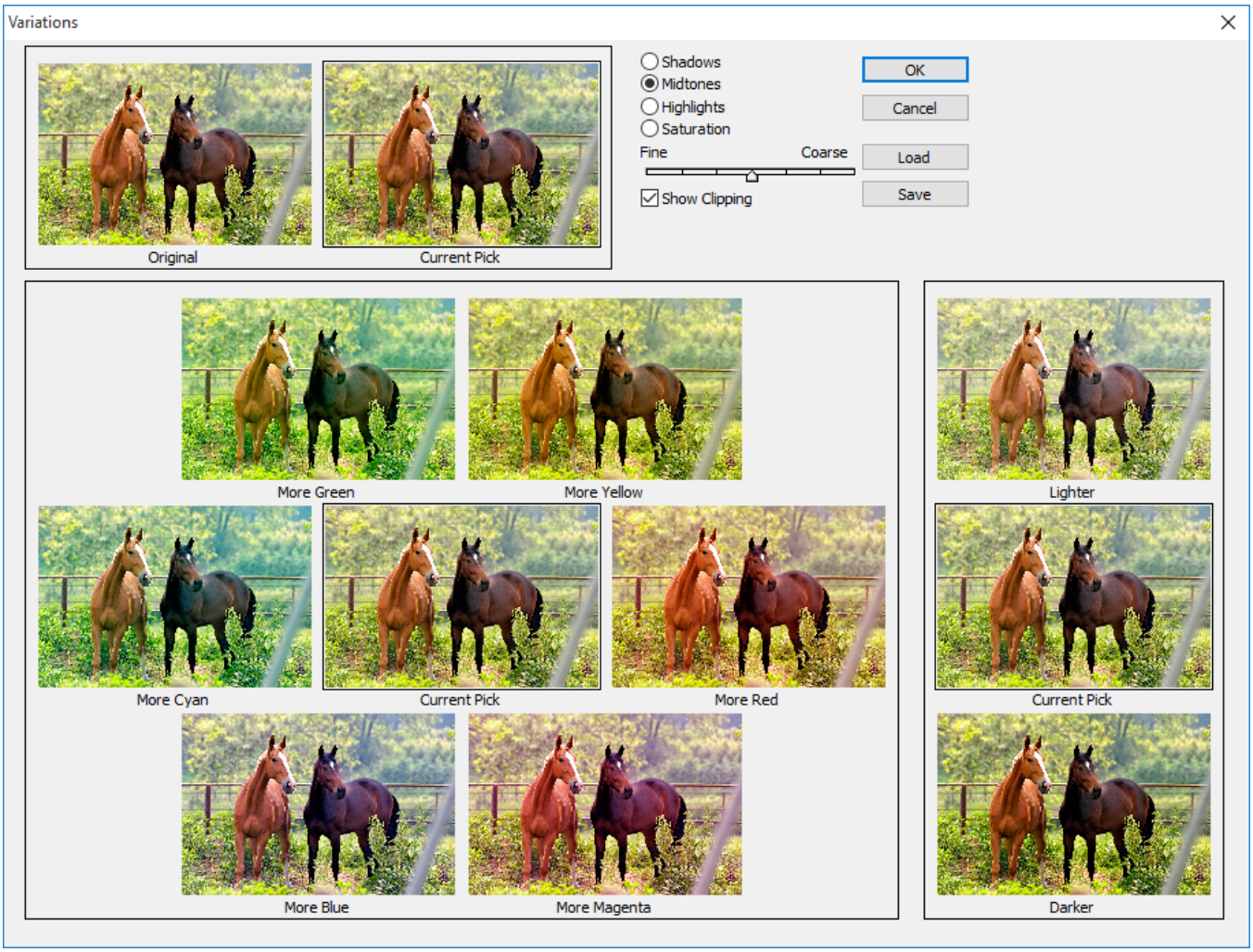


სურ. 2.1-26. HDR გამოსახულებების ტონირება

Image -> Adjustments -> HDR Toning

ექსპოზიციისგან განსხვავებით, HDR ტონირება საშუალებას იძლევა დაარეგულიროთ გამოსახულების კონტრასტისა და ექსპოზიციის სრული დიაპაზონი.

ვარიაციები (Variations)



სურ. 2.1-27. ვარიაციები ტონალურ და ფერთა კორექციებს აერთიანებს.

Image -> Adjustments -> Variations

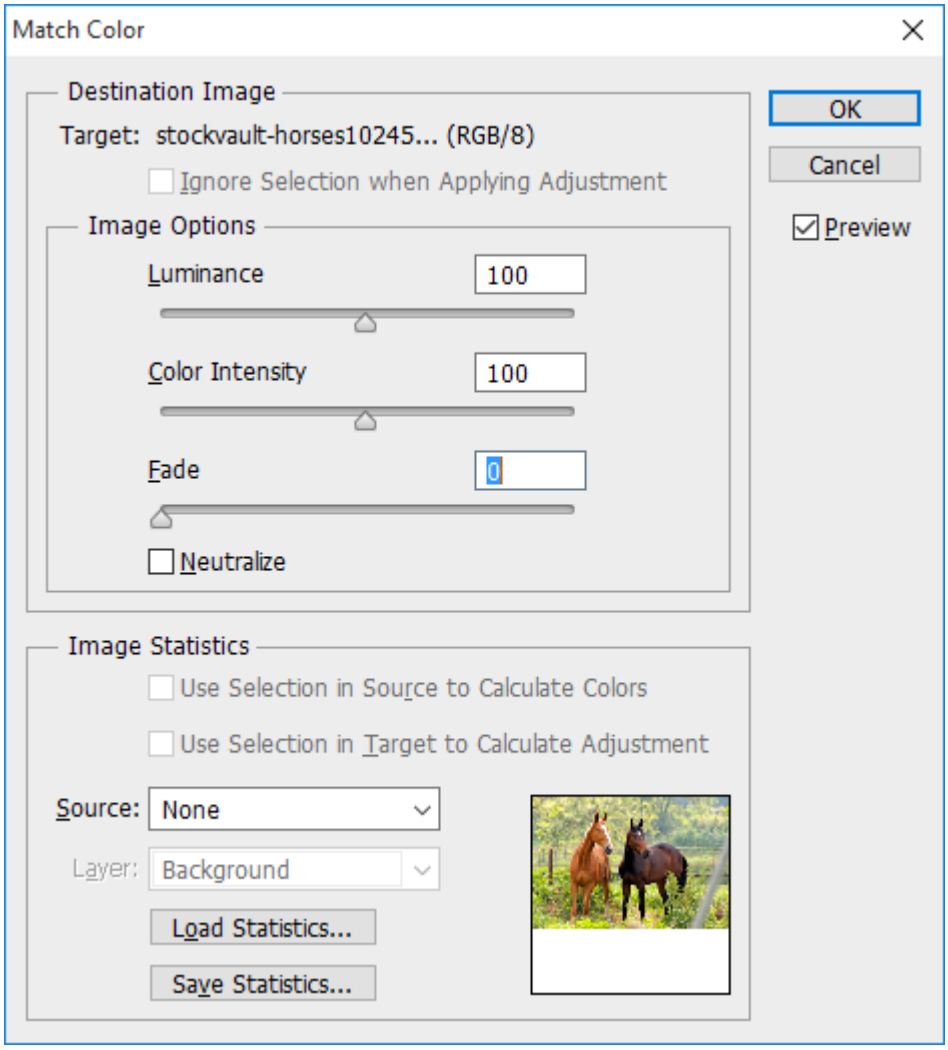
იძლევა საშუალებას ვიზუალურად აკონტროლოთ ფერებისა და ტონალობის ცვლილებები. კარგად მუშაობს ისეთ გამოსახულებებთან, რომელიც შედარებით დაბალანსებულია და არ ჭირდება ფერისა და ტონალობის მნიშვნელოვანი გასწორება.

გაუფერულება (Desaturate)

Image -> Adjustments -> Desaturate (Shift + Ctrl + U)

ახდენს ფერის შესახებ ყველანაირი ინფორმაციის წაშლას და გამოსახულება ხდება ნაცრისფერის ტონალობის.

ფერის შედარება (Match Color)

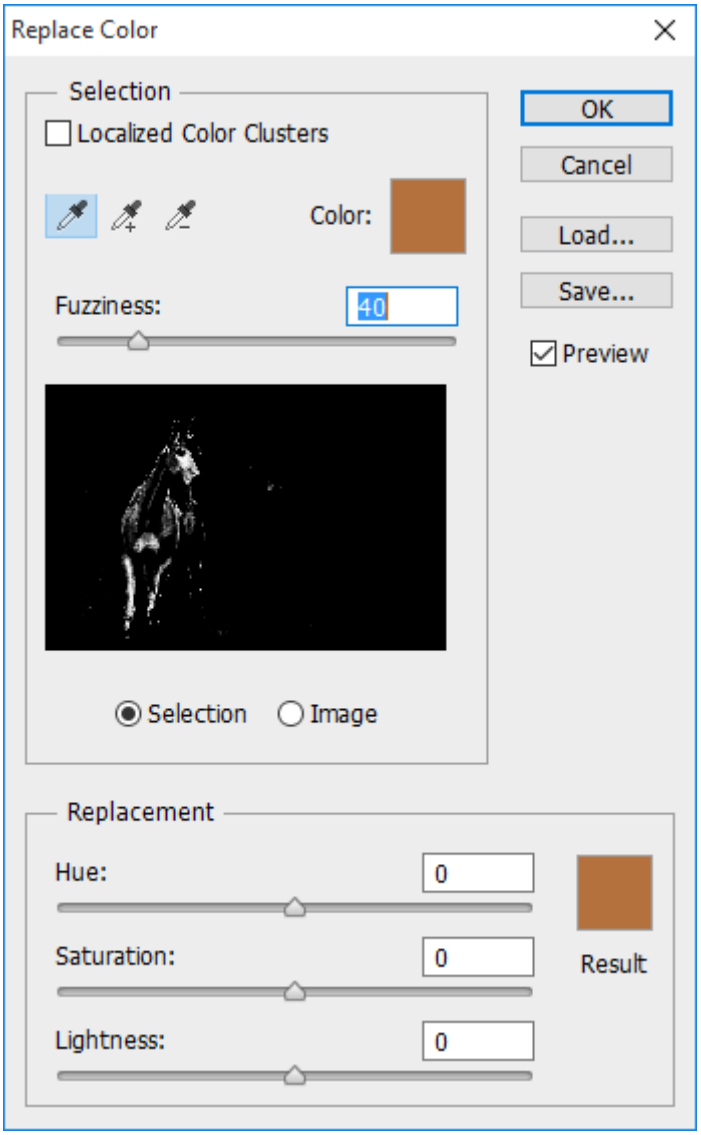


სურ. 2.1-28. ფერების შედარება გამოსახულებებს შორის.

Image -> Adjustments -> Match Color

გაძლევთ საშუალებას შეადაროთ ფერები ორ გამოსახულებას, ფენას ან მონიშნულ არეებს შორის და აქედან გამომდინარე მოახდინოთ გამოსახულებაზე ფერების კორექცია.

ფერის ჩანაცვლება (Replace Color)



სურ. 2.1-29. გამოსახულებაზე სასურველი ფერის შეცვლა.

Image -> Adjustments -> Replace Color

ეს ფანჯარა ფერის მონიშვნის მეთოდით გავს ფერის დიაპაზონი (Color Range) მონიშვნას. ფერის შესაცვლელად გააჩნია HSL მოდელის სკალა. ასევე ჩასანაცვლებელი ფერი შეიძლება ფერთა პალიტრიდან შეირჩეს.

გათანაბრება (Equalize)

Image -> Adjustments -> Equalize

გამოიყენება გამოსახულებაზე სიკაშკაშის გასათანაბრებლად. გამოსახულებაზე სიკაშკაშეს ისე ანაწილებს, რომ მისი სრული დიაპაზონი იყოს წარმოდგენილი. ყველაზე მუქი პიქსელი გახდება შავი, ყოლო ყველაზე ღია - თეთრი. დარჩენილი სიკაშკაშის დონე ისე ნაწილდება მთელ დიაპაზონზე, რომ გამოსახულება ტონალურად შედარებით დაბალანსებულად გამოიყურებოდეს.

მაკორექტირებელი ფენები

უნდა გაითვალისწინოთ, რომ ზემოთ ჩამოთლილი ბრძანებები მოქმედებს პირდაპირ გამოსახულებაზე და ცვლის პიქსელებში ინფორმაციას ფერის შესახებ. სამუშაოს პროცესის რომელიმე ეტაპზე ამ მოქმედების უკან დაბრუნება შეუძლებელი ხდება, რაც ცოტა მოუხერხებელია. ამიტომ

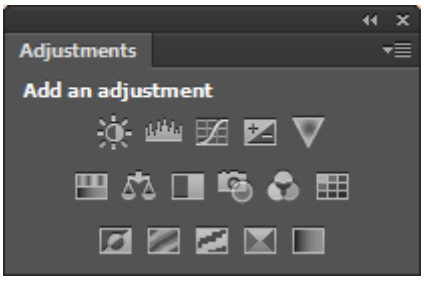
პროგრამაში გათვალისწინებულია ფენების სპეციალური კატეგორია, რომელსაც მაკორექტირებელი ფენები (სურ. 1.3-18, თ) ეწოდება.

მაკორექტირებელი ფენა რომ შექმნათ:

Layer -> New Adjustment Layer - მენიუში ირჩევთ, რა სახის მაკორექტირებელი ბრძანება გსურთ.

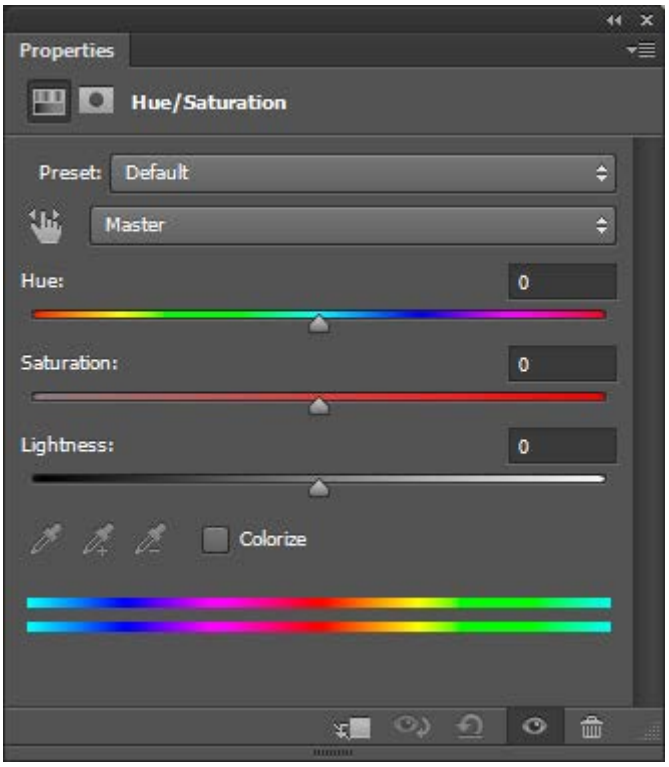
ფენების პანელიდან (სურ. 1.3-18, უ) - მენიუში ირჩევთ, რა სახის მაკორექტირებელი ბრძანება გსურთ.

Window -> Adjustments - ეს ცალკე სამუშაო პანელია მაკორექტირებელი ფენების შესაქმნელად.



სურ. 2.1-30. მაკორექტირებელი ფენების პანელი.

ამის შემდეგ აქტიურდება სამუშაო პანელი Properties, რომელზეც შესაბამისი ფუნქციები ჩნდება და თქვენ შეგიძლიათ შეიტანოთ ცვლილებები.



სურ. 2.1-31. ტონალობა/ინტენსივობის მაკორექტირებელი ფენის თვისებები

შეგიძლიათ შექმნათ რამდენიმე ფენა, დააჯგუფოთ ისინი ფენასთან ერთად და ა.შ.

ფენის დიდი უპირატესობაა ის, რომ მუშაობის ეტაპზე შეგიძლიათ შეიტანოთ ცვლილებები ამ ფენაზე: დააბრუნოთ გამოსახულება საწყის მდგომარეობაში (ფენის წაშლით ან ჩამოყრის ღილაკის დახმარებით) ან შეცვალოთ უკვე დაყენებული პარამეტრები (მაგ. კონტრასტი შეამციროთ, ფერის ინტენსივობა და სხვა).

არათავსებადი ფერების განსაზღვრა

ფერთა მოცვა არის ფერთა დიაპაზონი, რომლის ასახვაც ან დაბეჭდვაც შეუძლია ფერთა სისტემას (სურ. 2.1-1). ფერი, რომელიც აისახება RGB რეჟიმში, შეიძლება მომხმარებლის მიერ გამოყენებული CMYK-ის ფერთა მოცვის ფარგლებს გარეთ აღმოჩნდეს. შესაბამისად ის ან არ დაიბეჭდება, ან დაიბეჭდება ძალიან დიდი ცდომილებით.

RGB რეჟიმში მუშაობის დროს, რომ გაიგოთ, ცდება თუ არა ფერი მოცვის ფარგლებს:

- მაუსის კურსორის მიტანისას ესეთ ფერზე, საინფორმაციო პანელზე, CMYK-ის მნიშვნელობების გვერდით გაჩნდება ძახილის ნიშანი;
- ფერების პალიტრაზე ფერის არჩევისას ჩნდება ძახილის ნიშანი (სურ. 1.2-12, ე)

ფერების გადაყვანის დრო (RGB -> CMYK), პროგრამას ავტომატურად გადაყავს ისეთ ფერებში, რომლებიც ფერთა მოცვაში ჯდება. ამ დროს გამოსახულებაზე ზოგიერთი დეტალი იკარგება, ფერები ქრება.

მაგრამ შეგვიძლია მანამდე განსაზღვროთ და დავინახოთ პრობლემური ფერები.

ამისათვის ვიძახებთ View -> Gamut Warning (Shift + Ctrl + Y).

გამოსახულებაზე ყველა პრობლემური ფერის მქონე პიქსელები ნაცრისფრად შეიღებება. შესაბამისად პრობლემური ფერების იდენტიფიცირების შემდეგ, თქვენ შეგიძლიათ ჩაატაროთ ამ ფერების კორექცია ისე, რომ გადაყვანის შემდეგ პრობლემა არ იყოს.

შენიშვნა: *თქვენ შეგიძლიათ გამაფრთხილებელი ფერი სხვა ფერით. ამისათვის გამოიძახეთ Edit -> Preferences -> Transparency & Gamut: Gamut Warning. ფერთა პალიტრიდან აირჩიეთ სასურველი ფერი და დააყენეთ მისი გამჭვირვალობა (0%-100%).*

სავარჯიშოები

1. ჩამოთვალეთ ფერთა მოდელები. დაასახელეთ, რომელი მოდელია დამოკიდებული მოწყობილობაზე და რომელი არა.
2. ყველა პროგრამისთვის დააყენეთ ერთიანი ფერთა პროფილი. რა მნიშვნელობა აქვს ამას? მოახდინეთ გამოსახულების პროფილის კონვერტაცია.
3. რა არის ფერის არხი? რამდენი არხისგან შედგება RGB? CMYK?
4. რა არის ჰისტოგრამა და რაში გვეხმარება?
5. აირჩიეთ გამოსახულება და მოახდინეთ მისი ფერთა კორექცია.
6. მაკორექტირებელი ფენებისა და მონიშვნის ინსტრუმენტების დახმარებით მოახდინეთ გამოსახულების მხოლოდ გარკვეული არის კორექცია.
7. მოახდინეთ რამდენიმე გამოსახულების კომბინირება. გაათანაბრეთ გამოსახულებების ფერების ტონალობა.
8. გამოსახულებაზე მოახდინეთ იმ არეების იდენტიფიცირება, რომელიც არათავსებადია CMYK-თან. მოახდინეთ ამ არეების ფერების კორექტირება.

2.2. გამოსახულების რეტუშირება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- კლონირების, საკერებლისა და აღდგენის ხელსაწყოები
- პიქსელურ სტრუქტურაზე ზემოქმედების ხელსაწყოები
- ტონალობის და ფერის კორექტირების ხელსაწყოები

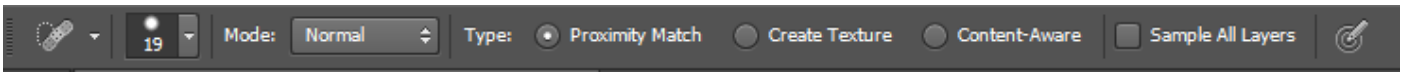
კლონირების და აღდგენის ხელსაწყოები

სურათის დამუშავება არ შემოიფარგლება მხოლოდ ტონალობისა და ფერების კორექციით. ხანდახან არის შემთხვევები, როდესაც სურათში უნდა შევიტანოთ გარკვეული ცვლილებები. ამას შეიძება ბევრი მიზეზი ქონდეს: მტვერი კამერის სენსორიდან, დაზიანებული სურათი, რომელიც შემდეგ დასკანერდა და სხვა. შესაბამისად ჩვენს წინაშე ჩნდება ამოცანა გავასუფთავოთ სურათი ზედმეტი ელემენტებისგან და დავუბრუნოთ მას პირვანდელი სახე. ნუ პირვანდელი თუ არა, მიახლოებული სახე მაინც.

ამისათვის გამოიყენება ინსტრუმენტები, რომლებიც ინსტრუმენტთა პანელზე რეტუშირების ჯგუფში შედის (სურ. 1.1-9, დ). ამ ჯგუფიდან ჩვენ უკვე განვიხილეთ საშლელი და მისი გამოყენების საშუალებები (საშლელი (Eraser Tools)). ეხლა განვიხლოთ და მივყვეთ რიგით და პირველი, რასაც განვიხილავთ არის აღდგენისა და საკერებლის ხელსაწყოები ინსტრუმენტები.

წერტილოვანი აღმდგენი ფუნჯი (Spot Healing Brush)

ინსტრუმენტი მუშაობს ფუნჯის მსგავსად: შეგიძლიათ აირჩიოთ ფუნჯის ზომა, ფორმა და სხვა.



მიზანშეწონილია გამოიყენოთ გამოსახულებაზე მცირე ზომის ლაქების წასაშლელად.

მისი მოქმედების პრინციპია გამოიყენოს გამოსახულებაზე ლაქის მიმდებარე სანიმუშო პიქსელები და შეათავსოს მათი ტექსტურა, განათება და გამჭვირვალობა აღსადგენ პიქსელებთან.

აღმდგენი ფუნჯი (Healing Brush)

აღმდგენი ფუნჯი მუშაობს იმავე პრინციპით, როგორც წერტილოვანი აღმდგენი ფუნჯი ანუ გამოსახულებაზე იღებს სანიმუშო პიქსელებს და უთავსებს მათ ტექსტურას, განათებას და გამჭვირვალობას აღსადგენ პიქსელებთან. წერტილოვანი ფუნჯისგან განსხვავებით, ამ შემთხვევაში სანიმუშო პიქსელები შეიძლება აიღოთ გამოსახულების ნებისმიერი წერტილიდან (ასევე სხვა გამოსახულებიდან).



იმისათვის, რომ აიღოთ სანიმუშო პიქსელები გამოსახულების სხვა წერტილიდან, დააწექით Alt კლავიშს. შემდეგ ფუნჯი გადაატარეთ იმ ადგილას, სადაც უნდა აღადგინოთ პიქსელები. დაინახავთ, რომ ფუნჯის პარალელურად გამოსახულებაზე ჩნდება ჯვარედინი ნიშნული. უნდა გაითვალისწინოთ, რომ სადაც ნიშნული მოძრაობს, იმ პიქსელების გადმოტანა ხდება. რა ზომის ფუნჯიც გექნებათ აღებული, იმ ზომას მოიცავს ჯვარედინი ნიშნული.

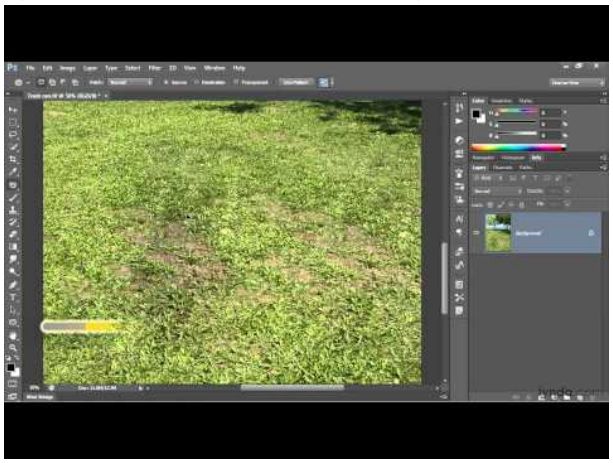
ფორმატირების ზოლიდან შეგიძლიათ აირჩიოთ ფუნჯის ზომა, ფორმა, პიქსელების წყარო (მიმდინარე ფენა თუ ყველა) და სხვა.

საკერებელი (Patch)



მისი დახმარებით შეგიძლიათ გამოსახულებიდან არასასურველი ელემენტების წაშლა. პარამეტრი შიგთავსის გათვალისწინებით (Content Aware) საშუალებას იძლევა ნეკერების გარეშე მოახდინოს კიდეების გადაბმა. უნდა გაითვალისწინოთ, რომ გარშემო მაქსიმალურად ერთგვაროვანი პიქსელები იყოს. ასეთ შემთხვევაში ინსტრუმენტი უფრო ეფექტურად მუშაობს.

ინსტრუმენტის დახმარებით (როგორც ჩვეულებრივი ლასოთი) მონიშნავთ წასაშლელ არეს და შემდეგ ამავე ინსტრუმენტის გამოყენებით ამ არეს გადააადგილებთ გამოსახულების იმ მონაკვეთზე, საიდანაც უნდა წამოიღოს სანიმუშო პიქსელები.



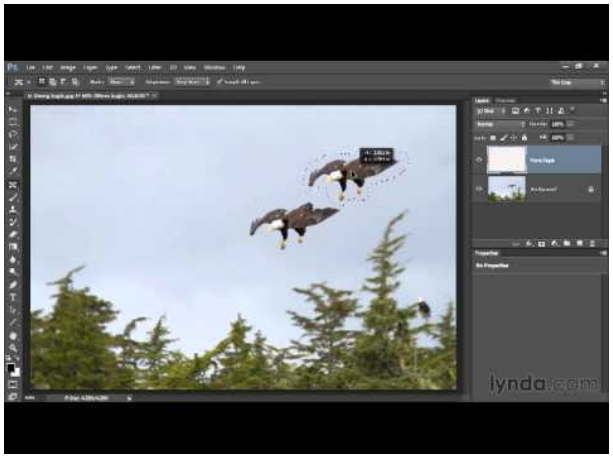
ვიდეო 2.2-1. საკერებელი ინსტრუმენტის გამოყენება.

შემცველობის გადასატანი (Content Aware Move)

გამოსახულებაზე რაიმე ელემენტის წაშლის ან ჩანაცვლების ნაცვლად, ხანდახან საჭიროა უბრალოდ შევუცვალოთ მას მდებარეობა. აი ამისათვის გამოიყენება ეს ინსტრუმენტი.



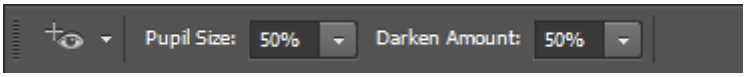
ინსტრუმენტი მუშაობს როგორც საკერებელი, მაგრამ პიქსელების ჩანაცვლების ნაცვლად, აქ ხდება ობიექტის იმ ადგილზე გადატანა, სადაც მიუთითებთ. ისევე, როგორც წინა ინსტრუმენტის შემთხვევაში, უნდა მონიშნოთ გადასატანი ობიექტი (ეს ინსტრუმენტიც მუშაობს, როგორც ჩვეულებრივი ლასო) და ამავე ინსტრუმენტის დახმარებით გადაიტანეთ მონიშნული ობიექტი.



ვიდეო 2.2-2. შიგთავსის გადატანის ინსტრუმენტის გამოყენება

წითელი თვალი (Red Eye)

წითელის თვალის ეფექტი არასასიამოვნო ელემენტია ფოტოსურათზე. მით უფრო არასასიამოვნოა, როდესაც ფოტოსურათიდან რამდენიმე წყვილი წითელი თვალები გიყურებენ და ასეთი გამოსახულების გამოყენება ცუდ ტონად ითვლება. ეს ინსტრუმენტი დაგეხმარებათ მსგავსი პრობლემის აღმოფხვრაში.



ინსტრუმენტით უნდა დააწკაპუნოთ წითელ თვალზე და ის გასწორდება. შეგიძლიათ არეგულიროთ მისი ზომა და სიმუქის მახასიათებლები

შტამპი (Stamp)

ეს ინსტრუმენტი გამოიყენება გამოსახულების ერთი ნაწილის ასლის გადასატანად ამავე გამოსახულების სხვა ნაწილში. ასლი აბსოლუტურად იდენტურია სანიმუშო პიქსელების და ამიტომაც მას კლონირების შტამპი ქვია (Clone Stamp).



ფორმატირების ზოლზე ირჩევთ შტამპის ზომას, ფორმას, შერევის რეჟიმებს, გამჭვირვალობას და სხვა. ინსტრუმენტი მუშაობს ისევე როგორც აღდგენის ფუნჯი, ხოლო მისგან განსხვავებით აქ არ ხდება მომიჯნავე პიქსლების მახასიათებლების გათვალისწინება (ფერი, განათება, ტონალობა და ა.შ.). Alt კლავიშზე დაჭერით იღებთ სანიმუშო პიქსელებს და ახდენთ მათ კლონირებას გამოსახულების ნებისმიერ ადგილას.

პატერნის (ფაქტურის) შტამპი (Patternt Stamp)

ეს შტამპი გამოიყენება გამოსახულებაზე სხვადასხვა სახის ფაქტურის დადებისთვის. ფუნჯს ამის საშუალება არ აქვს, ამიტომ ეს ფუნქცია მიანდეს ამ ინსტრუმენტს.



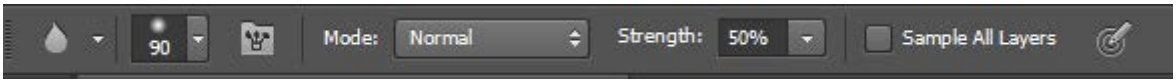
შეგიძლიათ დააყენოთ სხვადასხვა მახასიათებელი, როგორიცაა ზომა, შერევის რეჟიმები, გამჭვირვალობა და სხვა.

პიქსელურ სტრუქტურაზე ზემოქმედების ინსტრუმენტები

ამ ჯგუფში გაერთიანებულია სამი ინსტრუმენტი: გაბუნდოვნება (Blur), სიმკვეთრე (Sharpen) და სიგლუვე (Smooth). ყველა ეს ინსტრუმენტი გამოიყენება გამოსახულების მცირე ზომის მონაკვეთების დასამუშავებლად. თუ მსგავსი ეფექტი გინდათ მიიღოთ მთელ გამოსახულებაზე, მაშინ ამისთვის შეგიძლიათ მიმართოთ ფილტრებს.

გაბუნდოვნება (Blur)

ამ ინსტრუმენტის დახმარებით ხდება გამოსახულებაზე პიქსელების გაბუნდოვნდება ანუ პიქსელები კარგავენ სიმკვეთრეს. შესაბამისად გამოსახულება იმ ადგილებში, სადაც ამ ინსტრუმენტს გამოიყენებთ, გაბუნდოვნდება.



შეგიძლიათ დააყენოთ ფუნჯის ზომა ან შერევის რეჟიმი.

ეფექტურია გამოიყენოთ მაშინ, როდესაც გსურთ რაიმე ინფორმაციის დაფარვა გამოსახულებაზე. მაგალითად ბრენდის წარწერა, პირის სახელი და გვარი, მანქანის ნომერი, ნაოჭების გასწორება სახეზე...



სურ. 2.2-1. ინსტრუმენტის გამოყენების მაგალითი.

სიმკვეთრე (Sharpen)

წინა ინსტრუმენტისგან განსხვავებით, ეს გამოსახულებას უმატებს სიმკვეთრეს. გადაატარეთ ეს ინსტრუმენტი იმ ადგილებში, სადაც დეტალები გინდათ, რომ უფრო მკვეთრად გამოჩნდეს. ოღონდ ნუ გადააჭარბებთ - გაკეთების ნაცვლად შესაძლოა გამოსახულება დააზიანოთ.



ფორმატირების ზოლზე დააყენეთ შესაბამისი პარამეტრები (ზომა, შერევის რეჟიმები და სხვა).

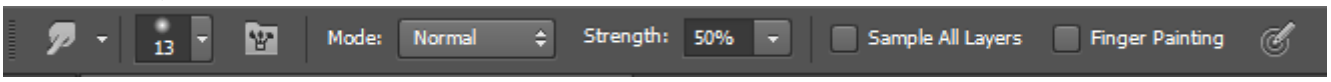
ინსტრუმენტს ვერ გამოიყენებთ ისეთი პიქსელებისთვის, რომლებიც გაბუნდოვნებით დაამუშავეთ - ამ ინსტრუმენტით დაშვებულ შეცდომას ვერ გამოასწორებთ.

სამაგიეროდ შეგიძლიათ გამოიყენოთ, როდესაც გინდათ სიმკვეთრე მოუმატოთ თვალებს ან ზოგადად სახის რომელიმე დეტალი გამოყოთ, ყვავილის შუაგულის დეტალების გამოსაკვეთად...

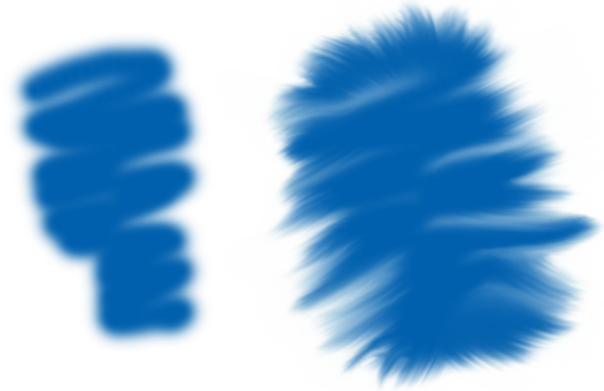
სიგლუვე (Smooth)

ინსტრუმენტი უფრო მხატვრული დანიშნულებისაა, თუმცა შეიძლება გამონახოთ ისე მომენტი, სადაც შეიძლება ის გამოიყენოთ.

ინსტრუმენტის მოქმედების პრინციპი ძალიან ადვილია: წარმოიდგინეთ, რომ თქვენ ახალ დახატულ ნახატზე (საღებავს ჯერ გაშრობაც არ დაუწყია) გაატაროთ თითი. დაინახავთ, როგორ აიზილება ფერები ერთმანეთში და შერევა. ასევე მუშაობს ეს ინსტრუმენტიც.



გამოიყენეთ, როდესაც გინდათ რაიმე მხატვრული ეფექტის მიღება გამოსახულებაზე.



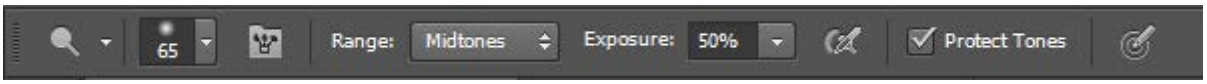
სურ. 2.2-2. სიგლუვის ინსტრუმენტის გამოყენების მაგალითი.

ტონისა და ფერის კორექციის ინსტრუმენტები

ამ ჯგუფში შეგვიძლია გავაერთიანოთ ოთხი ინსტრუმენტი. ესენია: გასაღიავებელი (Dodge), გასამუქებელი (Burn), ღრუბელი (Sponge) და ფერის შეცვლის (Color Replacement) ინსტრუმენტები.

ისევე, როგორც ზემოთ ნახსენები ინსტრუმენტები (იხ. პიქსელურ სტრუქტურაზე ზემოქმედების ინსტრუმენტები), ამ ინსტრუმენტებსაც ცვლილებები შეაქვთ მხოლოდ ლოკალურად და არა მთლიანად გამოსახულებაზე. სადმე გაღიავება ან ჩრდილის დამატება გსურთ? კი ბატონო, აგერ ინსტრუმენტები და გამოიყენეთ.

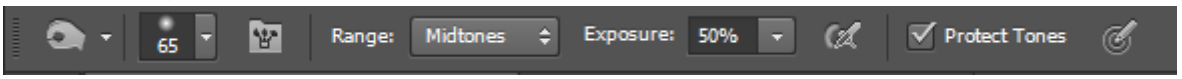
გასაღიავებელი (Dodge)



ეს ინსტრუმენტი უნდა გამოიყენოთ მაშინ, როდესაც გამოსახულებაზე გინდათ მუქი ადგილების ამონათება. ეს შეიძლება სახის დეტალები იყოს, ან ღრუბლის ან ნებისმიერი სხვა რამ.

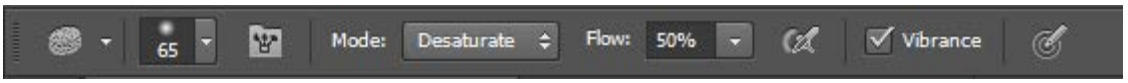
არ გადააჭარბოთ ამ ინსტრუმენტით მუშაობა. შესაძლებელია გამოსახულებაც დააზიანოთ.

გასამუქებელი (Burn)



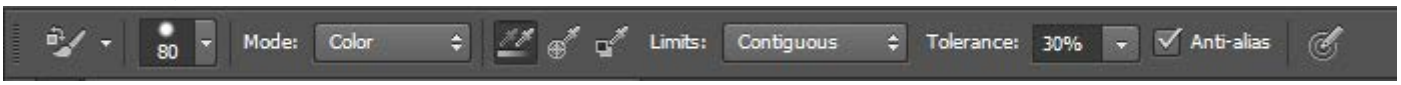
ეს ინსტრუმენტი წინისგან განსხვავებით საპირისპიროდ მოქმედებს. მისი დანიშნულება ღია ადგილების ჩამუქება. დამალოთ რაიმე დეტალები და ამით სხვა დეტალებზე გააკეთოთ ვიზუალური აქცენტი.

ღრუბელი (Sponge)

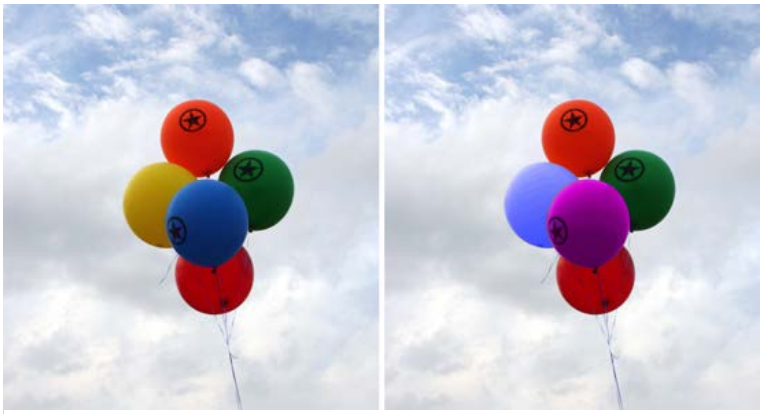


ეს ინსტრუმენტი საშუალებას იძლევა ერთდროულად ცვალოთ გამოსახულების ფერების ინტენსივობა და კონტრასტი. შეიძლება ფერები გააფერკთალოთ ან პირიქით წამოწიოთ გამოსახულების გარკვეულ უბნებში.

ფერის შეცვლა (Color Replacement)



ძალიან საინტერესო ინსტრუმენტია. მოქმედების პრინციპით გაქვს ფონის საშლელს. წაშლის ნაცვლად ახდენს ერთი ფერის ჩანაცვლებას სხვა ფერით - სწრაფად და ეფექტურად.



სურ. 2.2-3. ფერის შეცვლის ინსტრუმენტის გამოყენება

სავარჯიშოები

1. გახსენით გამოსახულება და მოახდინეთ მასზე დაზიანებების, ზედმეტი ელემენტების მოცილება **აღდგენითი** ინსტრუმენტების დახმარებით.
2. მოახდინეთ გამოსახულების რედაქტირება **საკერებლისა** და **შემცველობის გადასატანი** ინსტრუმენტების დახმარებით.
3. გამოიყენეთ **შტამპის** ინსტრუმენტი, რომ მოახდინოთ გამოსახულებაზე სხვადასხვა ელემენტების გასამრავლებლად. მაგ., ბალახი, ყვავილები, ტოტები და ა.შ.
4. მოიძიეთ და გახსენით სურათი, სადაც ადამიანებს აქვთ წითელი თვალები. მოახდინეთ ამ დეფექტის შესწორება.
5. გამოსახულებაზე გამოიყენეთ **გაბუნდოვნების** ინსტრუმენტი, რომ მოახდინოთ ვიზუალური აქცენტის გადატანა გამოსახულების სხვა წერტილზე.
6. სიმკვეთრის მოსამატებელი ინსტრუმენტის დახმარებით გაამკვეთრეთ გამოსახულების სხვადასხვა უბნები. მაგ., ყვავილები, თვალები, ტუჩები და ა.შ.
7. ფერისა და ტონის კორექციის ინსტრუმენტების დახმარებით გამოსახულებაზე მოახდინეთ სხვადასხვა უბნების გამუქება/გაღიავება ან გამოკვეთა, რომ მოხდეს მასზე ვიზუალური აქცენტის გადატანა.
8. ფერის შეცვლის ინსტრუმენტის დახმარებით მოახდინეთ გამოსახულებაზე ცალკეული უბნებისთვის ფერის შეცვლა.

2.3. გამოსახულების დამუშავება ფილტრების გამოყენებით

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- ფილტრები და მათი ზოგადი მიმოხილვა
- გაბუნდოვნების ფილტრები
- სიმკვეთრის მომატების ფილტრები
- ხმაურის ფილტრები
- თხევადი ფილტრები
- ლინზის დეფექტის კორექცია

ფილტრები დამწყები მომხმარებლებისა და პროფესიონალი ფოტოგრაფებისა თუ ილუსტრატორების საყვარელი ინსტრუმენტებია.

პირველები იყენებენ მას გასართობად: სხვადასხვა სასაცილო ეფექტების მისაღებად გამოსახულებაზე ან უბრალოდ იმისთვის, რომ ახლობლებს აჩვენონ, რა კარგ და საინტერესო რამეს ფლობენ.

მეორეები იყენებენ ფილტრებს სამუშაოდ, საინტერესო და ეფექტური გამოსახულების მისაღებად (თუმცა ისინიც ერთობიან ხანდახან. რატომაც არა?).

პროგრამაში მოცემულია უამრავი სახის ფილტრი, რომლებსაც ყველანაირი გემოვნების ადამიანი შეიძლება დააკმაყოფილოს. უფრო პრეტენზიული ადამიანებისთვის კი გამოდის დანამატები, რომლებშიც უამრავი საინტერესო ფილტრია შეგროვილი. ფილტრების დაყენების შემდეგ, ისინი ემატებიან ფილტრების მენიუში.

ფილტრების მენიუ დაყოფილია ორ ნაწილად: ქვედა ნაწილში მოთავსებულია ფილტრები, რომლებიც საერთო სახელის ქვეშ ერთიანდებიან, მაგ. გაბუნდოვნების (Blur) ან სიმკვეთრის (Sharpen) ფილტრები; ზედა ნაწილში მოთავსებული ფილტრები, რომლებიც შეიძლება ითქვას ქვედა ჯგუფებში ვერსად ვერ მოხვდნენ და ამიტომ გატანილია ისინი ცალკე. ცალკე არის გატანილი ასევე ფილტრების გელერეაც (Filter Gallery), რომელშიც მხატვრული ტიპის ფილტრებია შეგროვილი.

მუშაობისას თქვენ სწორად უნდა შეაფასოთ დასმული ამოცანა და იქიდან გამომდინარე გამოიყენოთ შესაბამისი ფილტრი. მაგალითად გადაწყვიტეთ გაბუნდოვნება (Blur)? ამ მენიუში საკმაოდ ბევრი ნაირსახეობაა ამ ფილტრების, ამიტომ თქვენი ამოცანისთვის აუცილებლად მოიძებნება საჭირო ფილტრი.

გაბუნდოვნება (Blur)

როდესაც ჩვენ განვიხილეთ (იხ. პიქსელურ სტრუქტურაზე ზემოქმედების ინსტრუმენტები) გაბუნდოვნების ინსტრუმენტი, ნახავდით, რომ მისი გამოყენება მხოლოდ ლოკალურად შეიძლება - გამოსახულების რაიმე კონკრეტულ მონაკვეთზე.

ეს ინსტრუმენტი გამოუსადეგარია, როდესაც გაბუნდოვნება გამოსახულების დიდ ნაწილზე უნდა გამოიყენოთ. გარდა ამისა ეს ეფექტი (და საერთოდ ფილტრების უმეტესობა) შეიძლება ფერის ცალკეულ არხებზეც გამოიყენოთ.

გაბუნდოვნების ფილტრი არბილებს მონიშნულ არეებს ან მთლიანად გამოსახულებას. ის აგლუვებს გადასვლებს პიქსელების მახასიათებლების გაშუალებით.

გაშუალება (Avarage)

გამოსახულების ან მონიშნული არის შუალედურ ფერს ნახულობს და შემდეგ ამავე ფერით ავსებს მას. მაგ., თუ გაქვთ მონიშნული მწვანე ბალახი, ამ ფილტრის გამოყენების შემდეგ ის გადაიქცევა ერთ დიდ მწვანე ლაქად.

გაბუნდოვნება (Blur) და **მეტი გაბუნდოვნება** (Blur More)

ფილტრი არბილებს გადასვლებს ისეთ პიქსელებს შორის, რომელიც მკვეთრ ხაზებს ან ჩრდილებს ესაზღვრება (პიქსელების მახასიათებლების გაშუალების ხარჯზე). **მეტი გაბუნდოვნების** ფილტრის მოქმედება 3-4-ჯერ აღემატება გაბუნდოვნების ფილტრის მოქმედებას.

გაბუნდოვნება ჩარჩოზე (Blur Box)

გამოსახულების გაბუნდოვნებას ახდენს მომიჯნავე პიქსელების ფერების გაშუალების საფუძველზე. გათვალისწინებულია იმ არის ფართის შეცვლა, რომელიც გამოანგარიშებისას გამოიყენება. რადიუსის გაზრდას ძლიერ გაბუნდოვნებამდე მივყავართ.

გაუსური გაბუნდოვნება (Gaussian Blur)

მითითებული მახასიათებლის მიხედვით ახდენს გამოსახულების გაბუნდოვნებას. გაუსის განაწილება ეწოდება კონუსისებრ მრუდს, რომელსაც ფოტოშოპი თვლის ცენტრშეწონილი მნიშვნელობის მქონე პიქსელებთან გამოყენებისას. ამ ფილტრის გამოყენება ამცირებს გამოსახულების დეტალიზაციას და ნისლში გახვევის ეფექტის შექმნის საშუალებას იძლევა.

ლინზური გაბუნდოვნება (Lens Blur)

მას კიდევ ფოკუსური სიღრმის მართვას უწოდებენ. აბუნდოვნებს გამოსახულებას და ქმნის გამოსახულებაზე ფოკუსური სიღრმის იმიტაციას. ეფექტის გამოყენების შედეგად ობიექტების ნაწილი (მაგ. წინა პლანზე) რჩება ფოკუსში და სხვებს (მაგ. უკანა პლანზე) სიმკვეთრე ეკარგებათ. ფოტოგრაფიაში მსგავსი ეფექტი მიიღება დიაფრაგმის სხვადასხვა ზომაზე გახსნას.

გაბუნდოვნება მოძრაობისას (Motion Blur)

ახდენს გაბუნდოვნებას მითითებული მიმართულებით (-360-დან +360-მდე) და მითითებული ინტენსივობით (1-დან 999-მდე). ეს ფილტრი ქმნის ეფექტს, რომელიც შეიძლება მიიღოთ დაბალი დაყოვნებით მოძრავი ობიექტის გადაღებისას.

რადიალური გაბუნდოვნება (Radial Blur)

ახდენს კამერით მასშტაბირებისას ან ბრუნვისას მიღებული გაბუნდოვნების იმიტაციას. გააჩნია ორი მახასიათებელი - **წრიული** და **ხაზოვანი**. წრიულის არჩევისას მიუთითეთ რამდენ გრადუსზე უნდა შესრულდეს ეფექტი. ხაზოვანის არჩევისას მიუთითეთ მაჩვენებელი 1-დან 100-მდე.

ფორმით გაბუნდოვნება (Shape Blur)

აქ გაბუნდოვნება ხდება რაიმე ფორმის მიხედვით. აქვს დართული სხვადასხვა მზა ფორმები, თუმცა შეგიძლიათ დამატებითიც ჩატვირთოთ. აირჩიეთ ფორმა და მიუთითეთ სასურველი რადიუსი. რაც უფრო მეტია რადიუსი, მით უფრო ძლიერია გაბუნდოვნება.

„ჭკვიანი“ გაბუნდოვნება (Smart Blur)

საშუალებას იძლევა გაბუნდოვნების ზუსტ მართვას. გათვალისწინებულია რადიუსის, ზღვარისა და გაბუნდოვნების ხარისხის პარამეტრები.

ზედაპირული გაბუნდოვნება (Surface Blur)

გამოსახულებას ნაპირების შენარჩუნებით აბუნდოვნებს. ეს ფილტრი სპეციალური ეფექტების შესაქმნელადაა. ასევე გამოიყენება გამოსახულებიდან ხმაურისა და მარცვლოვნობის მოცილებისთვის.

სიმკვეთრე (Sharpen)

აქ განთავსებული ფილტრების დახმარებით ხდება ბუნდოვანი გამოსახულიბის გამკვეთრება მომიჯნავე პიქსელების კონტრასტის გაზრდის ხარჯზე.

სიმკვეთრე (Sharpen) და **მეტი სიმკვეთრე** (Sharpen More)

აუმჯობესებს გამოსახულების ფოკუსს და ზრდის სიმკვეთრეს. ფილტრი **მეტი სიმკვეთრეს** მოქმედება უფრო ძლიერია **სიმკვეთრესთან** შედარებით

კიდეების სიმკვეთრე (Sharpen Edge) და **კონტურების სიმკვეთრე** (Unsharp Mask)

ეს ფილტრები გამოსახულებაზე პოულობენ ფერით მკვეთრად განსხვავებულ პიქსელებს და მათ სიმკვეთრეს უმატებენ.

ფილტრი **კიდეების სიმკვეთრე** მხოლოდ ნაპირების გამკვეთრებას ახდენს და შიდა ნაწილებს არ ეხება.

ფერთა კორექციისთვის იყენებენ **კონტურულ სიმკვეთრეს**, რომელიც ზრდის კიდეების კონტრასტს - ორივე მხრიდან ავლებს უფრო ღია და უფრო მუქ ხაზებს. ამის შედეგად კიდეები უფრო მკვეთრად გამოკვეთილები ხდებიან. ამით იქმნება ილუზია, რომ გაიზარდა გამოსახულების სიმკვეთრე.

„ჭკვიანი“ სიმკვეთრე (Smart Sharpen)

იძლევა საშუალებას მიუთითოთ ალგორითმი და მართოთ მისი ხარისხი ნათელ და მუქ არეებში და ამის საფუძველზე ხდება გამოსახულების სიმკვეთრის გაზრდა. ეს საუკეთესო ინსტრუმენტია თუ გამოსახულების გასამკვეთრებლად არცერთი სხვა ფილტრი არ გამოგადგათ.

ხმაურის ფილტრები (Noise)

გამოსახულების ხმაური არის პიქსელები შემთხვევითად განაწილებული ფერების დონეებით.

ფილტრები ამატებენ ან აქრობენ ხმაურს გამოსახულებაზე. ეს საშუალებას იძლევა მონიშნული არე დაემსგავსოს გარშემომყოფ პიქსელებს. ასევე ამ ფილტრების დახმარებით საინტერესო ტექსტურის შექმნა ან გამოსახულებიდან დეფექტების წაშლაა შესაძლებელი (მაგ. მტვერი და ნაკაწრები).

ხმაურის დამატება (Add Noise) გამოსახულებისთვის იყენებს შემთხვევით შერჩეულ პიქსელებს და ამით მაღალმგრძნობიარე ფირზე გადაღების იმიტაციას ქმნის. ორი პარამეტრი გააჩნია - **თანაბარი** და **გაუსის მიხედვით**.

პარამეტრი **თანაბარი** ახდენს ფერის ხმაურის ფერების კოდების გადანაწილებას 0-დან მითითებულ მნიშვნელობამდე დადებითი ან უარყოფითი მიმართულებით, რის შედეგადაც იქმნება ეფექტი ნაკლებად შესამჩნევი გადასვლებით.

გაუსის მიხედვით ითვალისწინებს ფერის ხმაურის ფერების კოდების განაწილებას კონუსური მრუდის მიხედვით და ლაქიანობის ეფექტს ქმნის.

პარამეტრი **მონოქრომული** საშუალებას იძლევა ფილტრი გამოიყენოთ გამოსახულების მხოლოდ ტონალურ ელემენტებთან ისე, რომ მისი ფერი არ შეიცვალოს.

რეტუში (Despeckle) გამოსახულებაში პოულობს ნაპირებს (მონაკვეთები, სადაც ფერთა მკვეთრი სხვაობაა) და მთელი მონიშნული არის გაბუნდოვნებას ახდენს ამ ნაპირების გარდა. ასეთი გაბუნდოვნების დროს ხდება ხმაურის წაშლა, ხოლო დეტალები ნარჩუნდება.

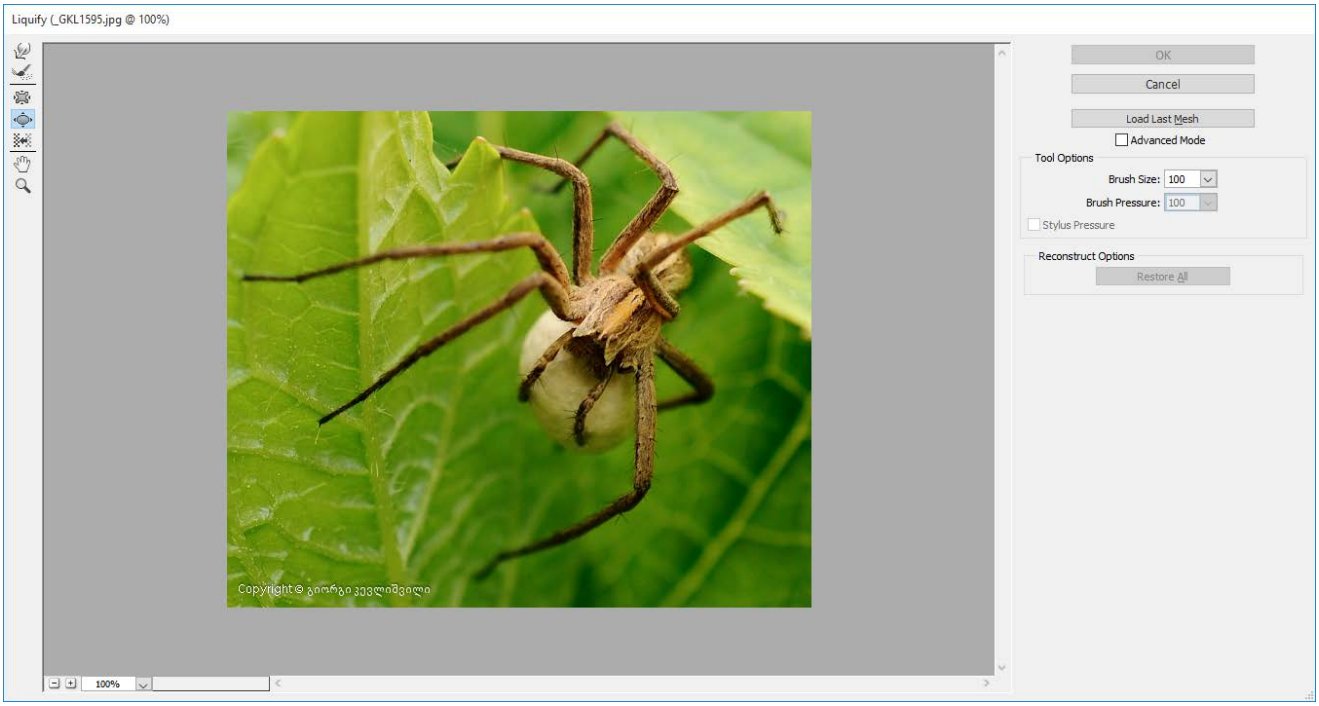
მტვერი და ნაკაწრები (Dust & Scratches) ამცირებს ხმაურს განსხვავებული პიქსელების მახასიათებლების შეცვლის ხარჯზე. იმისათვის, რომ მიაღწიოთ წონასწორობას გამოსახულების სიმკვეთრესა და დეფექტების წაშლას შორის, მოსინჯეთ ზღვარისა და რადიუსის სხვადასხვა კომბინაციები.

მედიანა (Median) გამოსახულებაში ამცირებს ხმაურს პიქსელების სიღიავის მნიშვნელობების შერევის ხარჯზე. ეს ფილტრი, მითითებული რადიუსის ფარგლებში, ეძებს ისეთ პიქსელებს, რომლებსაც სიღიავის მსგავსი მნიშვნელობები აქვთ. ამის შემდეგ, ცენტრალური პიქსელის სიღიავის მნიშვნელობა იმ პიქსელების სიღიავის საშუალო მაჩვენებლით იცვლება, რომლებიც ძიების შედეგად იყო მიღებული.

ხმაურის შემცირება (Reduce Noise) გამოსახულებისთვის ან მის ცალკეული არხისთვის სწორად შერჩეული პარამეტრების წყალობით შეიძლება ხმაურის შემცირება კიდეების დაცვით.

თხევადი/პლასტიკის ფილტრი (Liquify)

ფილტრი იძლევა გამოსახულების ამოზნექვის, ჩაზნექვის, გაწელვის, შებრუნების, ანარეკლის, გაბერვის საშუალებას. შექმნილი დამახინჯებების ხარისხი შეიძლება მეტ-ნაკლები იყოს. ამიტომ ეს ძალიან ძლიერი ინსტრუმენტია გამოსახულების რეტუშირებისთვისა და მხატვრული ეფექტების მისაღებად.



სურ. 7.3-1. ფილტრის სამუშაო ფანჯარა. მარცხენა მხარეს მოცემულია დამახინჯებისა და გამოსახულებაზე ნავიგაციის ინსტრუმენტები (ხელი - გადაადგილება, ლუპა - გამოსახულების მასშტაბირება); მარჯვენა მხარეს მოცემულია ფუნჯის პარამეტრები; თუ ჩართავთ Advanced Mode-ს იხსნება დამატებითი პარამეტრები, რომლებიც ბევრი მახასიათებლის მართვაში დაგეხმარებათ.

დამახინჯების ინსტრუმენტები

დეფორმაცია (Forward Warp) (W) - ახდენს პიქსელების წინ წანაცვლებას;

რეკონსტრუქცია (Reconstruct) (R) - დამატებულ ბოლო დამახინჯებას აბრუნებს უკან;

დანაოჭება (Pucker) (S) - პიქსელებს ფუნჯის ცენტრისკენ ანაცვლებს;

გაბერვა (Bloat) (B) - პიქსელებს ფუნჯის ცენტრიდან ანაცვლებს;

მარცხნივ წანაცვლება (Push Left) (O) - ზემოთ მოძრაობისას, მოხდება პიქსელების წანაცვლება მარცხნივ, ხოლო ქვემოთ მოძრაობისას - მარჯვნივ (Alt კლავიშის დახმარებით ეს მოქმედებები შებრუნდება). თუ ობიექტის გარშემო ამოძრავებთ საათის ისრის მიმართულებით, ობიექტი გაიზრდება მოცულობაში. საათის ისრის საწინააღმდეგო მოძრაობისას შემცირდება.

ფუნჯის მახასიათებლები

მარჯვენა მხარეს თქვენ შეგიძლიათ დააყენოთ ფუნჯის ზომა და მისი სიმჭიდროვე.

ფუნჯის ზომა (Brush Size) - არეგულირებთ ფუნჯის ზომას;

ფუნჯის სიმჭიდროვე (Brush Pressure) - ნაკლები სიმჭიდროვის ფუნჯის მოქმედებისას ეფექტი ძლიერდება ცენტრში, ხოლო ნაპირებში ის ნაკლებად იგრძნობა.

ყველაფრის აღდგენა (Restore All) - ყველანაირი დამახინჯების გაუქმება.

ადაპტირებული ფართოკუთხიანი ფილტრი (Adaptive Wide Angel) და დისტორსიის გასწორება (Lens Correction)

ეს ფილტრები გამოიყენება ობიექტივის მიერ დაშვებული დამახინჯებების გასასწორებლად.

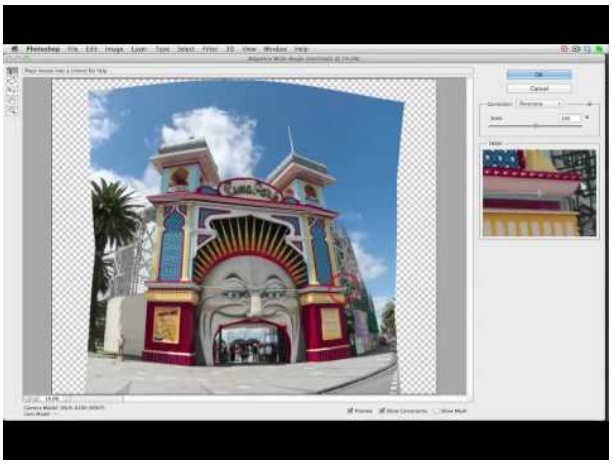
ფაილში იწერება ინფორმაცია (EXIF) რა კამერით და ობიექტივით იქნა ეს გამოსახულება მიღებული.

ეს ფილტრები ავტომატურად კითხულობენ ამ ინფორმაციის და ავტომატური რეჟიმი გაძლევთ საშუალებას მარტივად გაასწოროთ ხარვეზები. იმ შემთხვევაში, თუ ინფორმაცია ფაილიდან ვერ ამოიკითხა, თქვენ ხელით შეგიძლიათ მიუთითოთ რა ფირმის და მოდელის კამერით და რა ობიექტივით იქნა მიღებული ეს სურათი.

იმ შემთხვევაში თუ არ იცით ან მიღებული შედეგი არ გაკმაყოფილებთ, შეგიძლიათ ხელით გაასწოროთ გამოსახულება.

ადაპტირებული ფართოკუთხიანი ფილტრის დახმარებით თქვენ მარტივად შეგიძლიათ გაასწოროთ ხაზები, რომლებიც დეფორმირებული ჩანს პანორამულ გამოსახულებაზე ან ფოტოზე, რომელიც „თევზის თვალის“ ან ფართოკუთხიანი ობიექტივით არის გადაღებული. მაგ., ფართოკუთხიანი ობიექტივით გადაღებულ სურათზე შენობები შიგნითკენ არიან დახრილები.

დამატებითი ინფორმაცია ამ ფილტრების გამოყენებაზე იხილეთ ქვემოთ მოცემულ ბმულებზე:



ვიდეო 7.3-1. მუშაობა ადაპტირებული ფართოკუთხიანი ფილტრის გამოყენებით



ვიდეო 7.3-2. ობიექტივის დისტორსიის გასწორება

სავარჯიშოები

1. ჩამოთვალეთ გაბუნდოვნების ფილტრები
2. მოახდინეთ გამოსახულების რედაქტირება გაბუნდოვნების ფილტრების დახმარებით.
3. მოიძიეთ გამოსახულება, სადაც წინა პლანზე იქნება ყვავილი ან რამე საგანი, ხოლო ფოკუსი თანაბრად გადანაწილებული გამოსახულებაზე. შესაბამისი ფილტრის დახმარებით მოახდინეთ ფოკუსის გადმოტანა წინა პლანზე, ხოლო უკანა პლანი ფოკუსის გარეშე დარჩეს.
4. ჩამოთვალეთ სიმკვეთრის ფილტრები.
5. მოახდინეთ გამოსახულების ფერთა კორექცია და შემდეგ მოუმატეთ მას სიმკვეთრე.
6. გახსენით პორტრეტის გამოსახულება. მოახდინეთ მასზე გარკვეული უბნებისთვის სიმკვეთრის მომატება (თვალები, ტუჩები და სხვა).
7. რა არის ხმაური? ჩამოთვალეთ ხმაურის ფილტრები. რა საშუალებებით შეიძლება გამოსახულებაზე ხმაურის შემცირება? შესაძლებელია თუ არა ხმაურის მთლიანად აღმოფხვრა გამოსახულებაზე.
8. მოახდინეთ გამოსახულების რედაქტირება პლასტიკის ფილტრების გამოყენებით.
9. გახსენის გამოსახულება (სასურველია კამერიდან) და მოახდინეთ ლინზის დეფექტის გასწორება - ფართოკუთხიანი ან დისტორსიის დეფექტები.

2.4. გამოსახულების დამუშავება ნიღბების გამოყენებით

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

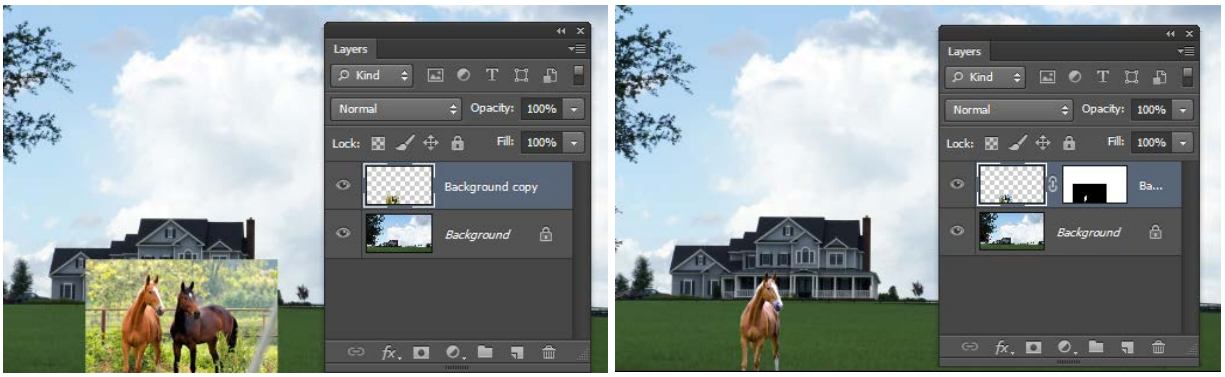
- ნიღბის შექმნა და მასთან მუშაობა
- სწრაფი ნიღაბის გამოყენება
- ვექტორული ნიღაბი
- შემოჭრის ნიღაბი

რა არის ნიღაბი?

ნიღბის მუშაობის პრინციპი ძალიან მარტივია.

აიღეთ მუყაოს ქაღალდი და მასში ამოჭერით რაიმე ფორმა და დაადეთ სურათს. ამოჭრილში ჩანს სურათის ნაწილი (ფორმის შესაბამისად), ხოლო დანარჩენი დაფარულია მუყაოთი. ზუსტად ასე მუშაობს ნიღაბი პროგრამაში. ნიღბის ფორმირებაში მონაწილეობს ორი ფერი - თეთრი და შავი: სადაც თეთრია, იქ გამოსახულება გამოჩნდება, სადაც შავია - არა. შეიძლება ითქვას, ნიღბის ქვეშ შეგვიძლია იმის დამალვა, რისი გამოჩენაც არ გვინდა და შეგვიძლია გამოვაჩინოთ სურვილის შემთხვევაში.

არსებობს მესამე ფერი - შუალედური - ნაცრისფრის სხვადასხვა ტონალობა. ის ხელს უწყობს გამჭვირვალობის ფორმირებას. რაც უფრო მუქია ნაცრისფრის ტონალობა, მით უფრო გამჭვირვალეა გამოსახულება და პირიქით.



სურ. 2.4-1. მარცხენა სურათზე გამოსახულება განთავსებულია ფენაზე დამუშავების გარეშე; მარჯვენა სურათზე იგივე გამოსახულება ნიღბის გამოყენებით.

ნიღაბს აქვს ძალიან ბევრი უპირატესობა. მთავარი კი ის არის, რომ მუშაობის ნებისმიერ ეტაპზე თქვენ შეიძლება საწყისი გამოსახულება აღადგინოთ.

ნიღბის შექმნა

ნიღბის შექმნა შეიძლება ნებისმიერი ფენისთვის, მათ შორის ძირითადი ფენისთვისაც (ის ჩვეულებრივ ფენად გადაიქცევა). მონიშნეთ ფენა, რომელზეც გსურთ გამოიყენოთ ნიღაბი, და ფენების პანელზე დააწექით ნიღბის დამატება ფენაზე (იხ. სურ. 1.3-17, ტ).

ფენას გვერდით ფენის ზომის თეთრი არე, ხოლო არხების პანელზე დაემატება კიდევ ერთი არხი, რომელსაც ალფა არხი ეწოდება.

იმ შემთხვევაში, თუ ფენაზე გაქვთ რაიმე ფორმის მონიშვნა, ნიღბის დამატებისას რაც მონიშნულია ის დარჩება ხილული, ხოლო რაც მონიშვნის არის გარეთაა, ის დაიფარება.



სურ. 2.4-2. ნიღბის შექმნა მონიშნული არის მიხედვით.

მუშაობა ნიღაბთან

ნიღაბზე სამუშაოდ შეგიძლიათ გამოიყენოთ მონიშვნის ინსტრუმენტები, ფუნჯი, საშლელი, გრადიენტის ინსტრუმენტი, ფერის ჩასხმის ინსტრუმენტი... მოკლედ ყველა ინსტრუმენტი, რომელიც სახატავად ან გამოსახულების რედაქტირებისთვის გამოიყენება.

ნიღაბზე სამუშაოდ გადასვლის დროს, წინა და უკანა ფონის ფერები იცვლება (რა ფერიც არ უნდა გქონდეთ არჩეული) და დგება შავი და თეთრი ფერები.

შენიშვნა: *სწრაფად რომ შეუცვალოთ ადგილები წინა და უკანა ფონს, გამოიყენეთ კლავიში (X).*

ფუნჯით ხატვისას, თუ წინა ფონზე გიყენიათ შავი ფერი, თქვენ ახდენთ გამოსახულების ნაწილის დაფარვას, ხოლო თუ აირჩევთ თეთრ ფერს, მაშინ დამალულ ნაწილს გამოაჩენთ.

თუ გინდათ ნიღაბზე გამოჩენილ გამოსახულებასა და დაფარულს შორის რბილი გადასვლა იყოს, დაამუშავეთ ის რბილნაპირიანი ფუნჯით. ეს იგივეა, მონიშნული არისთვის გამოიყენოთ შერბილების (Feather) პარამეტრი.

ძირითად გამოსახულებასა და ნიღაბს შორის არის ჯაჭვის (კავშირის) ნიშნული, რაც იმას ნიშნავს, რომ ორივე ერთმანეთთან არის დაკავშირებული და ნებისმიერი მოქმედება (გადაადგილება/ტრანსფორმირება) გავრცელდება ორივეზე ერთდროულად.

ამ ნიშნულზე დაჭერით ხდება ამ კავშირის გაწყვეტა. ამჯერად რასაც მონიშნავთ (გამოსახულებას თუ ნიღაბს), მხოლოდ მასზე გავრცელდება მოქმედებები (გადაადგილება/ტრანსფორმირება).

მათ შორის ისევ მაუსის დაჭერით ხდება კავშირის აღდგენა.

დამატებითი ფუნქციები

ნიღაბზე კონტექსტური მენიუს გამოძახებით თქვენ გეძლევათ საშუალება დამატებითი პარამეტრებით ისარგებლოთ.

Disable/Enable Layer Mask - ნიღბის დროებით გათიშვა/ჩართვა.

Disable-ის მითითების დროს, მოხდება ნიღბის დროებითი გათიშვა და თქვენ ორიგინალ გამოსახულებას დაინახავთ, ხოლო Enable ისევ გააქტიურებს ნიღაბს და გამოსახულების ნაწილი დაიფარება.

Delete Layer Mask - ფენის ნიღბის წაშლა.

თქვენს მიერ შექმნილი ნიღაბი წაიშლება. მუშაობის გარკვეულ ეტაპზე თუ ის ისევ დაგჭირდათ, მოგიწევთ ნიღბის თავიდან შექმნა.

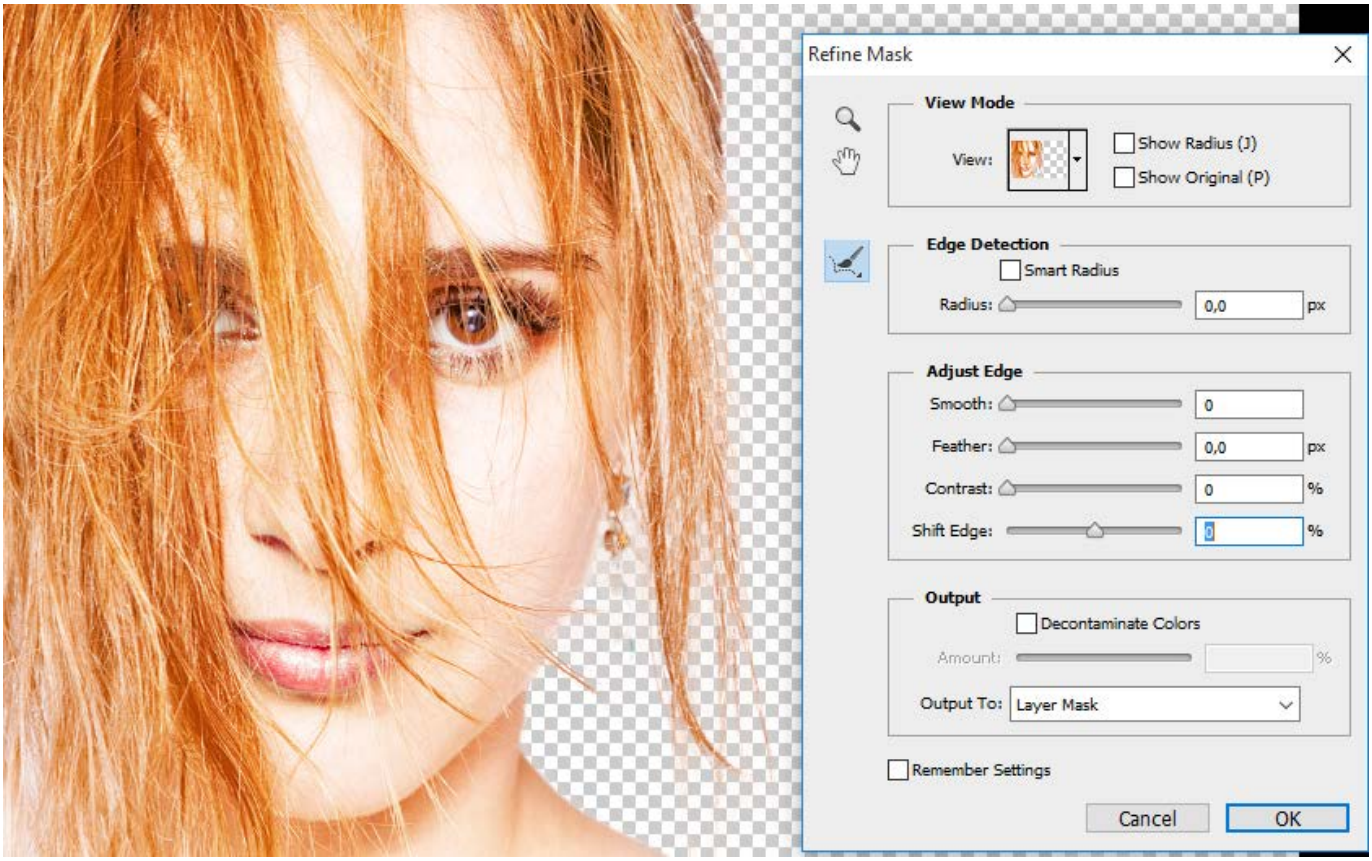
Apply Layer Mask - ნიღბის გამოყენება.

ამ დროს ნიღბის მიერ დაფარული სურათები ანუ პიქსელები წაიშლება. დაგრჩებათ მხოლოდ შემოჭრილი გამოსახულება ანუ . ამ მოქმედების შემდეგ, წაშლილი ელემენტების აღდგენა შეუძლებელი ხდება (თუ მაშინვე არ დააბრუნეთ უკან მოქმედება).

შექმნილი ნიღაბი ხანდახან არ აკმაყოფილებს ჩვენს მოთხოვნებს. ხშირად საჭიროა გამოსახულების ზუსტი შემოჭრა, რომ დამალული დარჩეს უსარგებლო პიქსელები და გამოჩნდეს რაც საჭიროა.

ამისთვის გამოიყენება ფუნქცია **ნიღაბის სრულყოფა** (Mask Edge).

მონიშნეთ ნიღაბი და გამოიძახეთ თვისებების პანელი (Properties) და იქ დააწექით ღილაკს Mask Edge: Windows -> Properties -> Mask Edge.



სურ. 2.4-3. ნიღბის სრულყოფის (Mask Edge) ფანჯარა.

ეს ფუნქცია მუშაობს იმავე პრინციპით, როგორც საზღვრის სრულყოფა (Refine Edge).

ამ შემთხვევაში ჩვენ წესრიგში მოგვყავს არა მონიშნული არის, არამედ ნიღბის საზღვრები: კიდეების შერბილება, გაფართოება ან შევიწროვება და ა.შ.

შენიშვნა: *განსაკუთრებით კარგია ამ ინსტრუმენტის გამოყენება, როდესაც თქვენ ამუშავებთ ისეთ გამოსახულებას, სადაც წვრილმანი დეტალებია, მაგალითად თმები.*



ვიდეო 7.4-1. ნიღბის გამოყენების საწყისები.

როდესაც ჩვენ ვიხილავდი მაკორექტირებელი ფენის შექმნას, შეამჩნევდით, რომ იქაც ნიღბიანი ფენა იქმნებოდა. ეს ნიშნავს, რომ მაკორექტირებელი ფენა არა მთელი ფენისთვის, არამედ მხოლოდ მისი ნაწილისთვის გამოიყენოთ.



ვიდეო 7.4-2. მაკორექტირებელი ფენის ნიღბის გამოყენება.

ვექტორული ნიღაბი

ვექტორული ნიღაბს იგივე მოქმედების პრინციპი აქვს როგორც ჩვეულებრივ ნიღაბს. ოღონდ პიქსელების ნაცვლად შემოფარგვლას აკეთებს ვექტორული წირი.

ასეთ შემთხვევაში შეგიძლიათ გამოიყენოთ ვექტორული ფორმები ან კალამი. მათი დახმარებით თქვენ ქმნით ფორმას ნიღაბისთვის. შემდეგ **კონტურის მონიშვნის** ინსტრუმენტით მონიშნეთ შექმნილი ფორმა და ფენების პანელზე Ctrl კლავიშის დახმარებით ფენების პანელზე დააწექით **ნიღბის დამატება** ფენაზე (იხ. სურ. 1.3-17, ტ),



სურ. 2.4-4. ვექტორული ნიღაბით შემოჭრილი ხაზი.

ვექტორულ ნიღაბს არ გააჩნია ნიღბის სრულყოფის (Mask Edge) ინსტრუმენტი, როგორც ეს ჩვეულებრივ ნიღაბს ქონდა. მისი კიდეების გასწორება მხოლოდ წირის რედაქტირებით ხდება.



ვიდეო 7.4-3. ვექტორული ნიღაბის გამოყენება.

შემოჭრის ნიღაბი

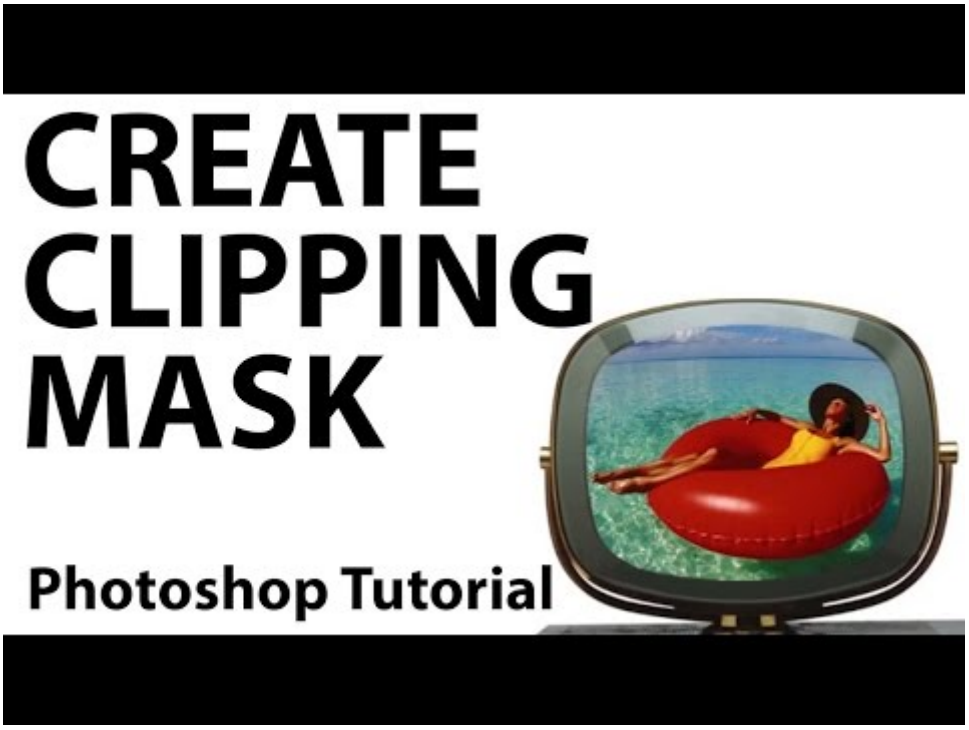
ესეც ნიღაბის ნაირსახეობაა, ოღონდ მისი მოქმედება განსხვავდება ზემოთ აღწერილი ნიღბებისგან. ნიღაბი იქმნება ორი ფენისგან. ზედა ფენა შემოიჭრება იმ ფორმის მიხედვით რომელიც ქვედა ფენაზეა განთავსებული. შემოჭრის ნიღაბი შეიძლება გამოიყენოთ, როდესაც ტექსტი (იგულისმხება დიდი ზომის ტექსტი) გინდათ შეავსოთ რაიმე გამოსახულებით ან ფაქტურით; როდესაც გამოსახულება გინდათ ჩასვათ რაიმე ფორმაში და ა.შ.

ასეთი სახით დაკავშირებული ფენები ერთმანეთისგან დამოუკიდებლებია და შეგიძლიათ ის გადაადგილოთ, შეურჩიოთ სასურველი პოზიცია (როგორც ქვედა ფენა, ისე ზედა).



სურ. 2.4-5. შემოჭრის ნიღაბის გამოყენება. ასეთ დროს ზედა ფენას უჩნდება ქვემოთ მიმართული ისარი, რაც იმის მანიშნებელია, რომ ამ ფენის მიხედვით არის შემოჭრილი.

შემოჭრის ფენის შესაქმნელად, მონიშნეთ ზედა ფენა:
Layer -> Create/Release Clipping Mask (Ctrl + Alt + G)
ფენების მართვის პანელის მენიუ -> Create/Release Clipping Mask (Ctrl + Alt + G)



ვიდეო 7.4-4. შემოჭრის ნიღბის გამოყენება.

სწრაფი ნიღაბი

ეს ფუნქცია თამამად შეიძლება განვიხილოთ როგორც კიდევ ერთი მონიშვნის მეთოდი. სხვა მონიშვნის ინსტრუმენტებისგან განსხვავებით მისი მოქმედება განსხვავებული.

სწრაფი ნიღაბის რეჟიმში გადასასვლელად უნდა ისარგებლოთ ღილაკით, რომელიც ინსტრუმენტთა პანელზე, წინა და უკანა ფონის ფერების ქვემოთ მდებარეობს ან გამოიყენეთ ღილაკი (Q). იმავე ღილაკზე ან კლავიშზე დაჭერით თქვენ გამოხვალთ ამ რეჟიმიდან.

აქ ძირითადი სამუშაო ინსტრუმენტი არის ფუნჯი. მისი დახმარებით თქვენ დაიტანთ საღებავს გამოსახულებაზე. სტანდარტულად ეს წითელი ფერი 50%-იანი გამჭვირვალობით. მაგრამ არ შეშინდეთ - გამოსახულებას ამით არაფერს ავნებთ.

დატანილი საღებავი მიუთითებს პროგრამას რა არ უნდა მოინიშნოს გამოსახულებაზე. დარჩენილი არე კი მოინიშნება.

განვიხილოთ ასეთი მაგალითი.



სურ. 2.4-6. უნდა მოვნიშნოთ ლურჯი ბურთი.

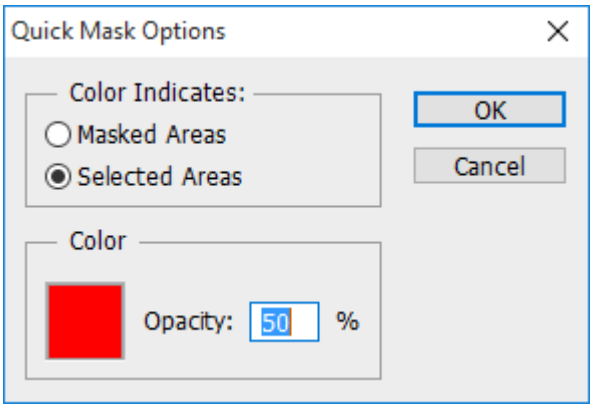
გადავიდეთ სწრაფი ნიღაბის რეჟიმში და ფუნჯის დახმარებით შევღებოთ ბურთი. იმის ნაცვლად, რომ არ შევღებო მის გარშემო (თუმცა ეგეც შეიძლება), უმჯობესი იქნება შევღებოთ ჯერ ბურთი და შემდეგ მოვახდინოთ მონიშვნის შებრუნება: Select -> Invert (Shift + Ctrl + I).



სურ. 2.4-7. მარცხნივ - ფუნჯით შეფერი ბურთი სწრაფი ნიღაბის რეჟიმში; მარჯვნივ - მიღებული შედეგი.

ხანდახან არის ისეთი მომენტი, როდესაც წითელი ფერი არ გამოდგება. მაგალითად როდესაც წითელი ფერის ობიექტი გვინდა მოვნიშნოთ სწრაფი ნიღბის დახმარებით. ამიტომ ცვალეთ ფერი, როდესაც დაგჭირდებათ. ყოველთვის აირჩიეთ საპირისპირო, კონტრასტული ტიპის ფერი, რომელი კარგად გამოჩნდება.

სწრაფი ნიღაბის ნიშნულზე ორჯერ სწრაფად დაჭერით გამოვა ფანჯარა, სადაც თქვენ შეგიძლიათ ფერთა პალიტრის დახმარებით აირჩიოთ ფერი. ასევე შეგიძლიათ მისი გამჭვირვალობა დაარეგულიროთ.



სწრაფი ნიღაბის რეჟიმი ასევე მონიშნული არის შესწორებისთვის შეგიძლიათ გამოიყენოთ. როდესაც მონიშნული გაქვთ ობიექტი, გადადით სწრაფი ნიღაბის რეჟიმში და შეხედეთ კიდეებთან როგორ ნაწილდება საღებავი. ფუნჯის, საშლელის ან სხვა ინსტრუმენტის დახმარებით შეასწორეთ ცუდი კიდეები.

შენიშვნა: თუ შეფერვის პროცესში თქვენ გამოიყენებთ რბილ ნაპირიან ან გამჭვირვალე ფუნჯს, მაშინ მონიშვნის კიდეები იქნება დარბილებული (როგორც **დარბილების** მითითებისას).

სავარჯიშოები

1. რა არის ნიღაბი და რა პრინციპით მუშაობს?
2. მოახდინეთ გამოსახულებების კომბინირება ნიღბების დახმარებით.
3. გამოსახულებას მოუხსენით ფონი ნიღბის დახმარებით. მოახდინეთ **ნიღბის სრულყოფა** (Mask Edge).
4. გამოიყენეთ შემოჭრის ნიღაბი გამოსახულების სხვადასხვა ფორმაში მოსათავსებლად. შესაძლებელია თუ არა ერთი და იმავე ფორმის მიხედვით რამდენიმე გამოსახულების შემოჭრა?
5. სწრაფი ნიღაბის დახმარებით მოახდინეთ გამოსახულებაზე სხვადასხვა უბნების მონიშვნა.
6. მოიძიეთ გამოსახულება, რომელზეც ბევრი წითელი ელემენტებია, მაგ, ბუშტები. მონიშნეთ ბუშტები სწრაფი ნიღაბის დახმარებით. შეცვალეთ სწრაფი მონიშვნის დაფერვის ფერი.

3. ვექტორული გამოსახულების შექმნა

3.1. დოკუმენტის საჭირო პარამეტრებით შექმნა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- ვექტორული გამოსახულება და მისი შედარება რასტრულ გამოსახულებასთან
- ფერთა მოდელების განხილვა
- ფერების პროფილების სინქრონიზაცია პროგრამებს შორის
- ვექტორული და რასტრული გამოსახულების გრაფიკული ფორმატები
- გრაფიკული რედაქტორის ინტერფეისის ტიპების გაცნობა
- ფანჯრების განლაგების რეჟიმების მიმოხილვა
- ილუსტრატორის პარამეტრების გაცნობა
- დოკუმენტის შესაბამისი ფორმატების გაცნობა

ვექტორული გამოსახულება

ვექტორულ გრაფიკაში გამოსახულება წარმოდგენილია მათემატიკური ობიექტების, კონტურების სახით, რომლებშიც ჩასხმულია ფერი. თავის მხრივ, კონტური შედგება საკვანძო წერტილებისგან, რომლებიც ერთმანეთს უკავშირდებიან მრუდეებით. საკვანძო წერტილებზე მოქმედებისას ჩვენ შეგვიძლია ვცვალოთ მრუდის მოხაზულობა და საერთო ჯამში ფიგურის ან ფორმის იერსახე.

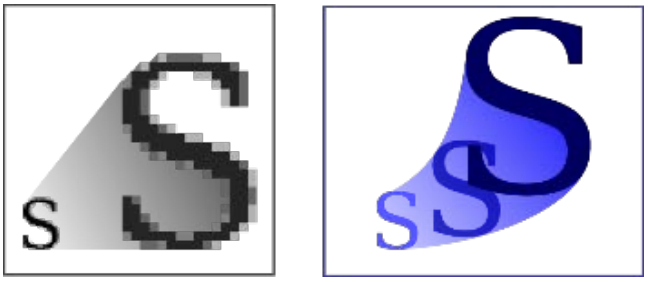
ვექტორულ გამოსახულებას თავისი დადებითი და უარყოფითი მხარეები გააჩნია.

დადებითი მხარეებიდან შეგვიძლია გამოვყოთ:

- ფაილის მცირე ზომა;
- შესაძლებელია გამოსახულების გადიდება უსასრულოდ. მაგალითად თუ გავზრდით წირის მრუდეს, ის ისეთივე სუფთა დარჩება, როგორიც იყო; თუ მრუდე წარმოდგენილია ტეხილი ხაზით (რაც მცირე ზომისას არ ჩანს), გადიდებისას ის აუცილებლად გამოჩნდება;

უარყოფითი მხარეები:

- შეუძლებელია ყველა ობიექტი მარტივად გამოისახოს ვექტორული სახით; იმისათვის, რომ ვექტორული გამოსახულება დაემსგავსოს ორიგინალს, შესაძლებელია დაგჭირდეთ ძალიან დიდი რაოდენობის ვექტორები;
- ვექტორული გამოსახულების გარდაქმნა რასტრულად ძალიან მარტივია. ხოლო უკან დაბრუნება (რასტრულიდან ვექტორისკენ) საკმაოდ რთული;



სურ. 3.1-1. რასტრული და ვექტორული გამოსახულებების შედარება

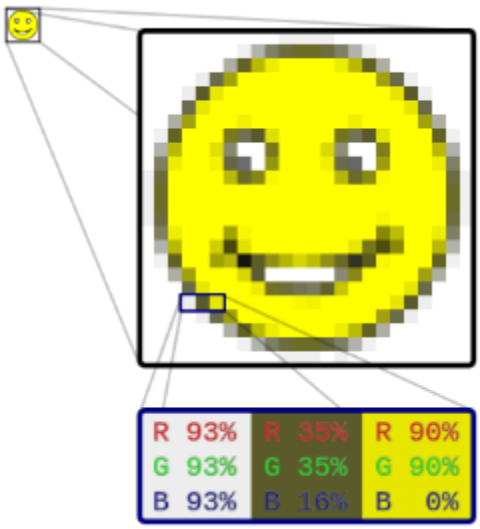
რასტრული გამოსახულება

რასტრული გამოსახულება წერტილოვანი სტრუქტურის სახითაა წარმოდგენილი. როგორც წესი, წერტილს გააჩნია წრის ფორმა, თუმცა სხვა ფორმის წერტილებიც გამოიყენება: ელიფსური, რომბისებური და კვადრატული.

კომპიუტერულ გრაფიკაში რასტრული გამოსახულება იყოფა კვადრატულ ელემენტებად (ე. წ. პიქსელებად), რომელთა ერთობლიობა ქმნის გამოსახულებას ქაღალდზე, მონიტორზე ან სხვა რომელიმე ამსახველ მოწყობილობაზე. სიტყვა პიქსელი (pixel), ინგლისური Picture element – ის შემოკლებული ვარიანტია.

რასტრული გამოსახულების ძირითადი მახასიათებლებია:

- გამოსახულების ზომა პიქსელებში სიგანეზე და სიმაღლეზე (800x600px, 1024x768px და სხვა);
- გამოყენებული ფერების რაოდენობა ანუ ფერის სიღრმე;
- ფერთა მოდელები (RGB, CMYK, Lab და სხვა)
- გამოსახულების გარჩევადობა - სიდიდე, რომელიც განისაზღვრება წერტილების რაოდენობით მოცემულ ფართობზე, მაგალითად დუიმზე (1 დუიმი = 2.54 სმ).



სურ. 3.1-2. რასტრული გამოსახულების მაგალითი.

არსებობს გარჩევადობის ორი სახის საზომი ერთეული - ppi და dpi.

PPI (pixel per inch) - პიქსელების რაოდენობა დუიმზე. გამოიყენება ამსახველი მოწყობილობების გარჩევადობის შესაფასებლად: მონიტორი, ციფრული კამერის ეკრანი და სხვა;

DPI (dot per inch) - წერტილების რაოდენობა დუიმზე. გამოიყენება საბეჭდი მოწყობილობების ან სკანერების გარჩევადობის შესაფასებლად.

საბოლო ჯამში გარჩევადობა ნიშნავს ინფორმაციას. რაც უფრო მეტია გარჩევადობა, მით მეტია ინფორმაცია. რაც უფრო მეტი პიქსელია გამოსახულებაში, მით უფრო დიდ ფორმატზე შეიძლება იყოს ის აღბეჭდილი; რაც უფრო მჭიდროა პიქსელების განლაგება გამოსახულებაში, მით უფრო დეტალური და ხარისხიანია გამოსახულება.

ძირითადად გვხვდება შემდეგი ხარისხები:

72-150 pixel/inch - ამ ხარისხის გამოსახულებები ძირითადად ინტერნეტისთვის ან ელექტრონული პუბლიკაციებისთვის გამოიყენება;

150-250 pixel/inch - გამოიყენება ელექტრონული პუბლიკაციებში და პრინტერზე ბეჭდვისათვის;

300 pixel/inch და მეტი - გამოიყენება პოლიგრაფიაში და ბეჭდვით ტექნოლოგიებში. *შენიშვნა:* გამონაკლის შემთხვევაში, შესაძლებელია გამოყენებული იყოს მინიმუმ 250 pixel/inch ხარისხის გამოსახულება.

რასტრულ გრაფიკას გააჩნია როგორც დადებითი ისე უარყოფითი მხარეებიც.

დადებითი მხარეებია:

- რასტრულ გრაფიკაში შეიძლება ნებისმიერი სირთულის გამოსახულების შექმნა;
- პოპულარობა - რასტრული გრაფიკა პრაქტიკულად ყველგან გამოიყენება;
- რთული გამოსახულებების სწრაფად დამუშავება;

უარყოფითი მხარეები:

- მიღებული ფაილის დიდი მოცულობა;
- გამოსახულების ზომების გაზრდისას მისი ხარისხი მკვეთრად ეცემა.

ფერთა მოდელები

ცნობილია, რომ მზის სხივი შეიცავს ბუნებაში არსებულ ყველა ფერს. მზის სხივის უწყვეტ სპექტრში არჩევენ 130-მდე ფერის ტონალობას. რეალურ ცხოვრებაში ამ ფერების ნახვა ცისარტყელაზე შეიძლება. მზის სხივის უწყვეტ სპექტრში ნიუტონმა გამოყო 7 ძირითადი ფერი: წითელი, ნარინჯისფერი, ყვითელი, მწვანე, ცისფერი, ლურჯი და იისფერი. ყველა სხვა ფერი, სწორედ ამ 7 ფერის სხვადასხვა რაოდენობით შერევის გზით მიიღება.

მრავალი ცდისა და დაკვირვების შედეგად, საერთაშორისო კოლორიმეტრული სისტემის მთავარი ფერები გამოავლინეს: წითელი (Red), მწვანე (Green) და ლურჯი (Blue). ინგლისური დასახელების პირველი ასოების მიხედვით, ფერთა ამ სისტემას დაერქვა - RGB.

RGB ფერთა სისტემა საფუძვლად უდევს მონიტორებს, სკანერების ერთ ნაწილს და კომპიუტერული პროგრამების უმრავლესობას. კომპიუტერის ეკრანზე ყველა ფერის მიღება, სწორედ ამ სამი ფერის სხვადასხვა პროპორციის შერევით არის შესაძლებელი. RGB მოდელის გარდა, არის ფერთა სხვა მოდელებიც: HSB; Lab; CMY; CMKY; YIQ და YCC.

მათ შორის ძირითადი მოდელები გამოიყენება: RGB – კომპიუტერულ გრაფიკაში; CMYK – პოლიგრაფიაში; Lab – ტექნიკური მიზნებისთვის; Grayscale – შავ-თეთრი ფოტო-სურათების რეჟიმი; Bitmap (Monochrome) – ორფეროვანი გამოსახულების რეჟიმი.

ფერთა მოდელის გარდა ასევე უნდა განისაზღვროს ფერის სიღრმე, რომელიც იზომება ბიტებში. რაც უფრო დიდია ფერის სიღრმე ე. ი. რაც უფრო მეტ ბიტიანია გამოსახულება, მით უკეთესად გადმოსცემს პიქსელი ფერს. პიქსელი გრაფიკული გამოსახულების უმცირესი ელემენტია და მისი დანიშნულება არის შეინახოს და გადმოსცეს ინფორმაცია ფერის შესახებ.

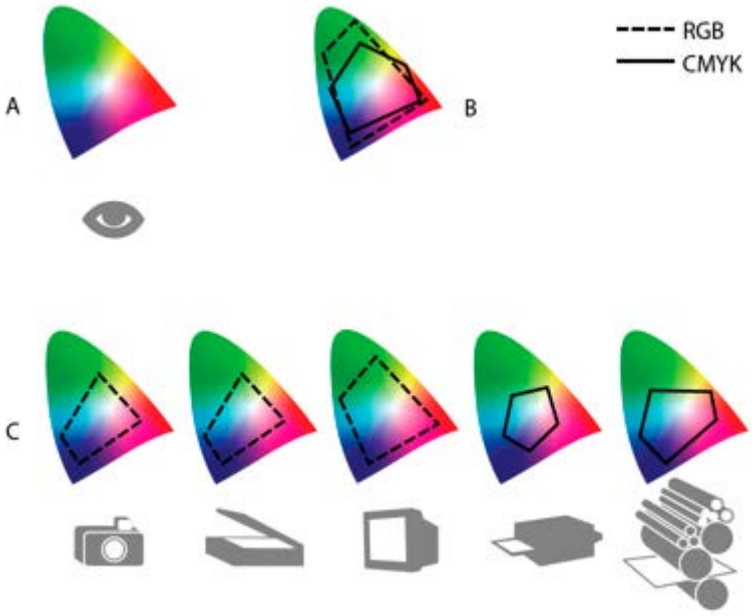
გამოსახულებაზე, რომლის ფერის სიღრმე 1 ბიტია (2^1=2), არის მხოლოდ ორი ფერი: თეთრი და შავი. 2 ბიტიან (2^2=4) გამოსახულებაზე ოთხი ფერია - თეთრი, შავი და ორი ნაცრისფერი. შავ-თეთრი ფოტოსურათების ფერის სიღრმე, უმეტეს შემთხვევაში, 8 ბიტია (2^8=256): შავი, თეთრი და 254 ნაცრისფრის სხვადასხვა ტონალობა. ე. ი. ამ შემთხვევაში პიქსელს შეუძლია გადმოსცეს ფერის 256 შესაძლო ვარიანტიდან ერთი. ნულოვან მნიშვნელობას შეესაბამება შავი ფერი, ხოლო 255-ს – თეთრი.

ფერად ციფრულ ფოტოსურათს აქვს 3 არხი (წითელი, მწვანე, ლურჯი) და 8 ბიტიანი ფერის სიღრმე თითო არხზე. ამიტომ, ასეთ გამოსახულებას 24 ბიტიანს (2^{24}=16777216) უწოდებენ და ამ შემთხვევაში, პიქსელს ფერის გადმოცემის 16,7 მილიონი შესაძლო ვარიანტი არსებობს. ფერის ეს რაოდენობა სავსებით საკმარისია გამოსახულების ფერის რეალურად გადმოცემისათვის, თუმცა არსებობს 48 ბიტიანი გამოსახულებები (16 ბიტი თითო არხზე), რაც 281 ტრილიონი ფერის გადმოცემის შესაძლო ვარიანტს იძლევა. ადამიანის თვალი ამდენ ფერს ვერ არჩევს, მაგრამ გამოსახულების რედაქტირებისას, ბიტების დიდი რაოდენობა შედეგზე დადებითად აისახება. 16 ბიტიანი გამოსახულებით პროფესიონალი ფოტოგრაფები მუშაობენ.

არც ერთ მოწყობილობას, რომელიც საგამომცემლო პროცესში მონაწილეობს, არ შეუძლია იმ ფერების სრული დიაპაზონის ასახვა, რომელსაც ადამიანის თვალი აღიქვამს. ყოველი მოწყობილობა იყენებს

განსაზღვრულ **ფერთა სივრცეს**. მის ფარგლებში მოცემულია ფერთა მხოლოდ კონკრეტული დიაპაზონი. ამას **მოცვა** ეწოდება.

ზოგ ფერთა მოდელში (მაგ. CIE L*a*b) ფერთა სივრცე ფიქსირებულია. მათში გათვალისწინებულია ადამიანის თვალის მიერ ფერის აღქმის შესაძლებლობა. ასეთ მოდელებს **მოწყობილობისგან დამოუკიდებელს** უწოდებენ. სხვა ფერთა მოდელებში (RGB, HSL, HSB, CMYK და ა.შ.) შესაძლოა ძალიან ბევრი ფერთა სივრცე არსებობდეს და რადგანაც სხვადასხვაა მოწყობილობებისთვის ისინი განსხვავდებიან, მათ **მოწყობილობაზე დამოკიდებულს** უწოდებენ.



სურ. 3.1-3. სხვადასხვა მოწყობილობისა და დოკუმენტის ფერთა მოცვა.
A – Lab ფერთა სივრცე; B - დოკუმენტები (სამუშაო სივრცე); C - მოწყობილობები.

ფერების შეთანხმების პრობლემები იმითაა გამოწვეული, რომ სხვადასხვა მოწყობილობა და პროგრამები იყენებენ სხვადასხვა ფერთა სივრცეს. ამ პრობლემის გადაწყვეტა შეიძლება იყოს მექანიზმი, რომელიც ზუსტად განსაზღვრავს ფერს და ცვლილებების გარეშე გადასცემს მას ერთი მოწყობილობიდან მეორეზე. ეს მექანიზმი **ფერთა მართვის სისტემაა**. **ფერთა მართვის სისტემა** ადარებს ფერთა სივრცეს, სადაც შეიქმნა ფერი, იმ ფერთა სივრცეს, სადაც ეს ფერი უნდა იყოს ასახული და შეაქვს კორექტივები, რომ სხვადასხვა მოწყობილობაზე ფერების ასახვა მაქსიმალურად იყოს შეთანხმებული.

ფერთა მართვის სისტემა ფერების გარდაქმნას ფერების პროფილის დახმარებით ახდენს. პროფილი არის მოწყობილობის ფერთა სივრცის მათემატიკური აღწერა. მაგალითად, სკანერის პროფილის მიხედვით ფერთა მართვის სისტემა განსაზღვრავს, როგორ „ხედავს" სკანერი ფერებს. Adobe-ის ფერთა მართვის სისტემა იყენებს ICC პროფილებს. ამ ფორმატს ფერების საერთაშორისო კონსორციუმი (International Color Consortium, ICC) განსაზღვრავს და ის კროსპლატფორმულია.

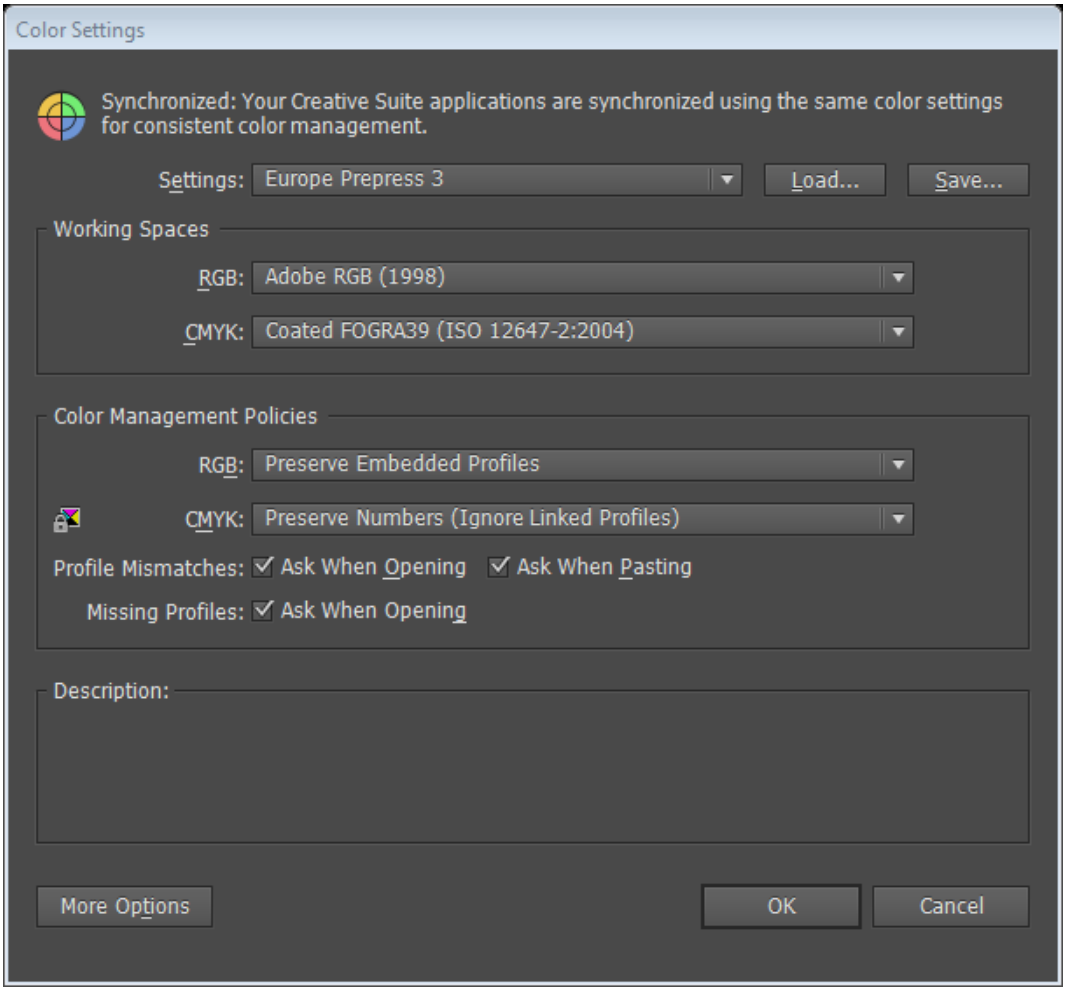
შენიშვნა: *ფერების მართვა და ფერთა კორექცია განსხვავდება ერთმანეთისგან. ფერთა მართვის სისტემა ვერ გაასწორებს გამოსახულებას, რომელიც ტონალური ან ფერთა ბალანსის დარღვევით იყო შენახული.*

ფერების ერთიანი პროფილის გამოყენება

ტექნიკური დიზაინერი მუშაობის პროცესში იყენებს ოთხ პროგრამას: ფოტოშოპს, ილუსტრატორს, ინდიზაინს და აკრობატ-პროს. ყველა ამ პროგრამებს შორის უნდა მოხდეს ერთიანი ფერთა სისტემის გამოყენება, რადგან არ მოხდეს ფერთა ცდომილება პროგრამებს შორის. ამას ჩვენ ფერების პროფილის დახმარებით ვაკეთებთ.

თითოეულ პროგრამას გააჩნია ფერების მოწყობის ფუნქცია.

ფოტოშოპს, ინდიზაინს და ილუსტრატორს ეს ფუნქცია მენიუ Edit-ში აქვთ განთავსებული: Edit -> Color Settings. აკრობატში უნდა გამოვიძახოთ პროგრამის პარამეტრები (Edit -> Preferances) და მარცხნივ ჩამონათვალში არის Color Management.



სურ. 8.1-4. ფერების პროფილის დაყენება პროგრამა ილუსტრატორში.



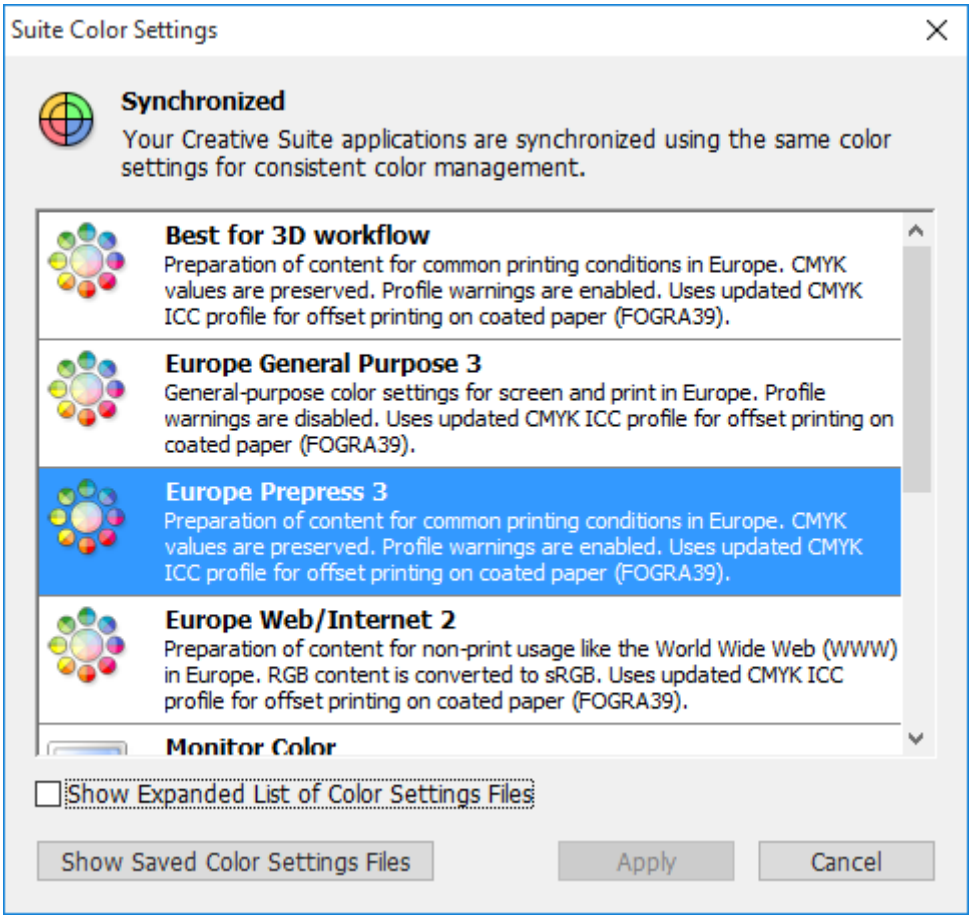
მიუთითებს, რომ პროგრამებს შორის ფერების პროფილები სინქრონიზებულია.



მიუთითებს, რომ პროგრამებს შორის ფერები პროფილები არაა სინქრონიზებული.

ერთიანად და ადვილად რომ მოვახდინოთ ფერების სინქრონიზაცია პროგრამებს შორის, უნდა გამოვიყენოთ პროგრამა ბრიჯი (Bridge). პროგრამა მხოლოდ ფაილების მენეჯერს არ წარმოადგენს. მასში ბევრი საინტერესო ფუნქციაა მოთავსებული და ამ პროგრამის გამოყენება საერთოდ ცალკე განხილვის თემაა.

ამ შემთხვევაში ჩვენ განვიხილავთ, თუ როგორ ვმართოთ ფერთა პროფილები პროგრამებს შორის. ამისათვის გამოიძახეთ Edit -> Creative Suite Color Settings (Ctrl + Shift + K).



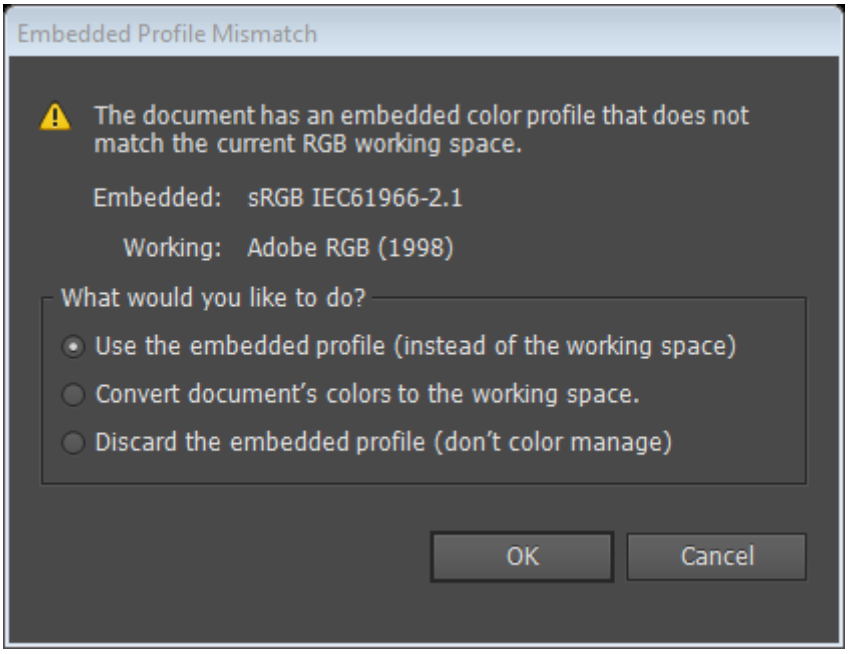
სურ. 3.1-5. ფერების ერთიანი პროფილის დაყენება პროგრამებისთვის.

ჩამონათვალში შეგიძლიათ აირჩიოთ ფერების პროფილები. ყველა პროფილს თავისი დასახელება აქვს და მცირე ზომის აღწერაც ერთვის მას. ჩვენს შემთხვევაში ყველსა გამოსადეგი არის Europe Prepress 3 პროფილი. აირჩიეთ და დააწკაპუნეთ ღილაკს Apply. ყველა შესაბამის პროგრამაში ეს პროფილი ავტომატურად დაყენდება. ამის შემდეგ, როდესაც გამოსახულების ფერთა კორექციას გააკეთებთ ფოტოშოპში, დარწმუნებული იყავით, რომ მას სწორად აღიქვამს ილუსტრატორიც, ინდიზაინიც და აკრობატიც.

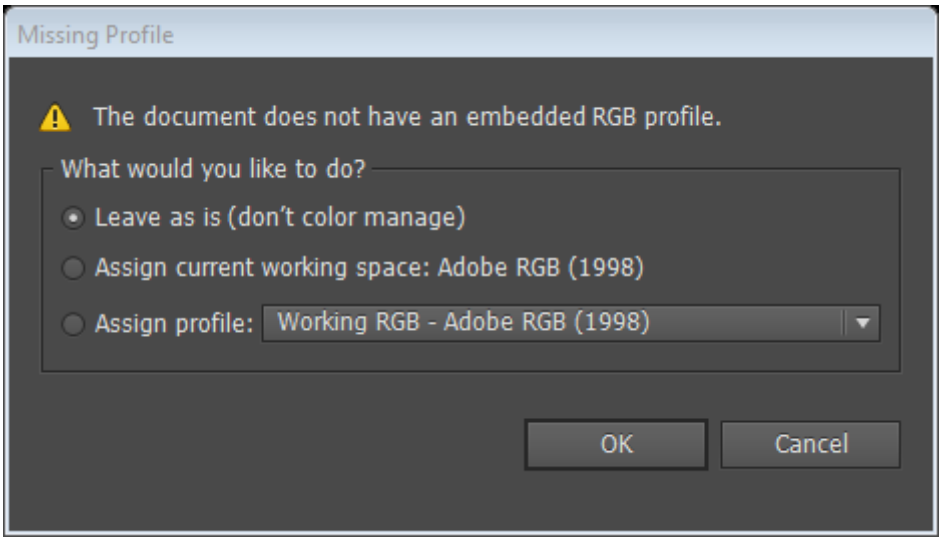
უფრო ვრცლად სინქრონიზაციის შესახებ შეგიძლიათ იხილოთ სტატია [ფერების სინქრონიზაცია Adobe-ის პროგრამებს შორის](#).

გამოსახულების შენახვის დროს მასში შეიძლება ჩანერგილი იყოს ფერების პროფილი. ფაილში ამ ინფორმაციას ცალკე ადგილი უკავია. გამოსახულების გახსნისას, პროგრამა კითხულობს ამ ინფორმაციას.

თუ გამოსახულებაში ჩანერგილი ფერთა პროფილი ემთხვევა პროგრამაში დაყენებულ ფერთა პროფილს, მაშინ ის პირდაპირ იხსნება. მაგრამ თუ მოხდა ისე, რომ ჩანერგილი პროფილი არ ემთხვევა პროგრამისას ან საერთოდ არ გააჩნია გამოსახულებას პროფილი, მაშინ ამის შესახებ გამოდის შესაბამისი გაფრთხილება:



სურ. 8.1-6. მსგავსი ფანჯარა გამოდის იმ შემთხვევაში, როდესაც გამოსახულებაში ჩანერგილი პროფილი განსხვავდება პროგრამაში დაყენებული პროფილისგან. გამოსახულებაში ჩანერგილია sRGB პროფილი, ხოლო მიმდინარე (სამუშაო) პროფილია Adobe RGB. აქ გვაქვს სამი ვარიანტი: გამოვიყენოთ გამოსახულების ფერის პროფილი, მოხდეს ფერების კონვერტაცია ჩვენს სამუშაო პროფილზე, წაიშალოს ინფორმაცია პროფილების შესახებ.



სურ. 8.1-7. მსგავსი ფანჯარა გამოდის იმ შემთხვევაში, თუ ფაილში ფერის პროფილი არ არის ჩანერგილი. ამ შემთხვევაშიც სამი ვარიანტი გვაქვს ასარჩევად: დავტოვოთ, როგორც არის (პროფილის გარეშე), მივანიჭოთ მიმდინარე (სამუშაო) პროფილი, მოვარგოთ რომელიმე პროფილი პროფილების სიიდან.

თუ თქვენ აპირებთ გამოსახულებასთან მუშაობას, მაშინ აუცილებლად მოარგეთ მას მიმდინარე (სამუშაო) ფერთა პროფილი, რომ მომავალში ფერთა კორექცია იქნება თუ რაიმე სხვა მსგავსი მოქმედება, ფერები დაჯდეს და აისახოს სწორად.

ვექტორული ფაილის ფორმატები

AI (Adobe Illustrator) - გრაფიკული ინფორმაციის შენახვის ვექტორული ფორმატი. შექმნილია Adobe Systems-ის მიერ. თავისი არსით ეს PGF (Portble Graphic Format - პორტატული გრაფიკული ფორმატი) ფორმატის ფაილია და შეიძლება განვიხილოთ, როგორც შუალედური პროდუქტი, საიდანაც შეგვიძლია მივიღოთ როგორც EPS, ისე PDF ფაილები.

EPS (Encapsulate PostScipt) - ფაილების ფორმატი, რომელიც დაფუძნებულია PostSript[1]-ის ენაზე და განკუთვნილია პროგრამებს შორის გრაფიკული ინფორმაციის გასაცვლელად. ფორმატი ფართოდ გამოიყენება პოლიგრაფიაში და შეიძლება შეიცავდეს როგორც რასტრულ, ისე ვექტორულ გამოსახულებებს ან ორივეს ერთად. EPS ფორმატს ასევე გააჩნია Grayscale, RGB, CMYK და Lab ფერთა მოდელების მხარდაჭერა.

PDF (Portable Document Format) - ელექტრონული დოკუმენტების ფორმატი, რომელიც კომპანია Adobe Systems-მა შეიმუშავა. მისი პირველადი დანიშნულებაა პოლიგრაფიული პროდუქციის წარმოდგენა ელექტრონული სახით. PDF საშუალებას იძლევა ფაილში ჩაშენებული იყოს საჭირო შრიფტები, ვექტორული და რასტრული გამოსახულებები, ბმულები, ფორმები, მულტიმედია (აუდიო/ვიდეო) კონტენტი. გააჩნია Grayscale, RGB, CMYK და Lab ფერთა მოდელების მხარდაჭერა და პოლიგრაფიისათვის საჭირო საკუთარი ტექნიკური ფორმატები, მაგალითად PDF/X-1a, PDF/X-3.

რასტრული გამოსახულების ფაილების ფორმატები

ილუსტრატორი რასტრული ფაილების მხოლოდ იმპორტი ან ექსპორტი შეუძლია, მაგრამ არა მათი რედაქტირება. რასტრული ფაილის საფუძველზე თქვენ ვექტორულ გამოსახულებას ქმნით ან ვექტორული გამოსახულება დააექსპორტოთ რასტრულ ფაილში (მაგ., ინტერნეტში განსათავსებლად).

JPEG (Join Photographic Expert Group) - ამ ფორმატის უპირატესობა არის მისი მოქნილობა. გამოსახულების რედაქტირების ყველა პროგრამა მუშაობს ამ ფორმატთან, შენახული ფაილების მოცულობა მცირეა, რადგან შენახვისას გამოიყენება *შეკუმშვა*. შეკუმშვისას გარკვეული ინფორმაცია *იკარგება* - ხდება ცალკეული პიქსელების ფერის გაშუალება, რის შედეგადაც მცირდება დეტალიზაცია და იცვლება ფერის ტონალობები. რაც უფრო მაღალია შეკუმშვის ხარისხი, მით უფრო მცირეა ფაილის მოცულობა, მაგრამ ამავდროულად გამოსახულების ხარისხი მკვეთრად ფუჭდება; და პირიქით, რაც უფრო მცირეა შეკუმშვის ხარისხი, ფაილის ზომა არ მცირდება და გამოსახულების ხარისხის მეტნაკლებად მისაღები ხდება. ერთი და იმავე ფაილზე მუშაობისას, ყოველ ახალ შენახვაზე ხდება ინფორმაციის მორიგი პორციის დაკარგვა. ამის გამო ამ ფორმატის გამოყენება ბეჭდვითი პროექტებისთვის მიუღებელია. მისი გამოყენება მისაღებია ელექტრონული პუბლიკაციებისთვის, ელფოსტით გასაგზავნად ან ინტერნეტში განსათავსებლად.

PNG (Portable Network Graphics) - GIF ფორმატის ჩასანაცვლებლად შეიქმნა. მისგან განსხვავებით, მუშაობს ფერების დიდ რაოდენობასთან და ასევე შეუძლია შეინახოს ფენის გამჭვირვალობა. მასში გამოყენებულია ისეთი მძლავრი უდანაკარგო შეკუმშვის ალგორითმი, როგორიცაა LZW. GIF და PNG ფორმატში შენახული გამოსახულებები ძირითადად გამოიყენება ინტერნეტში განსათავსებლად და ელექტრონულ პუბლიკაციებში.

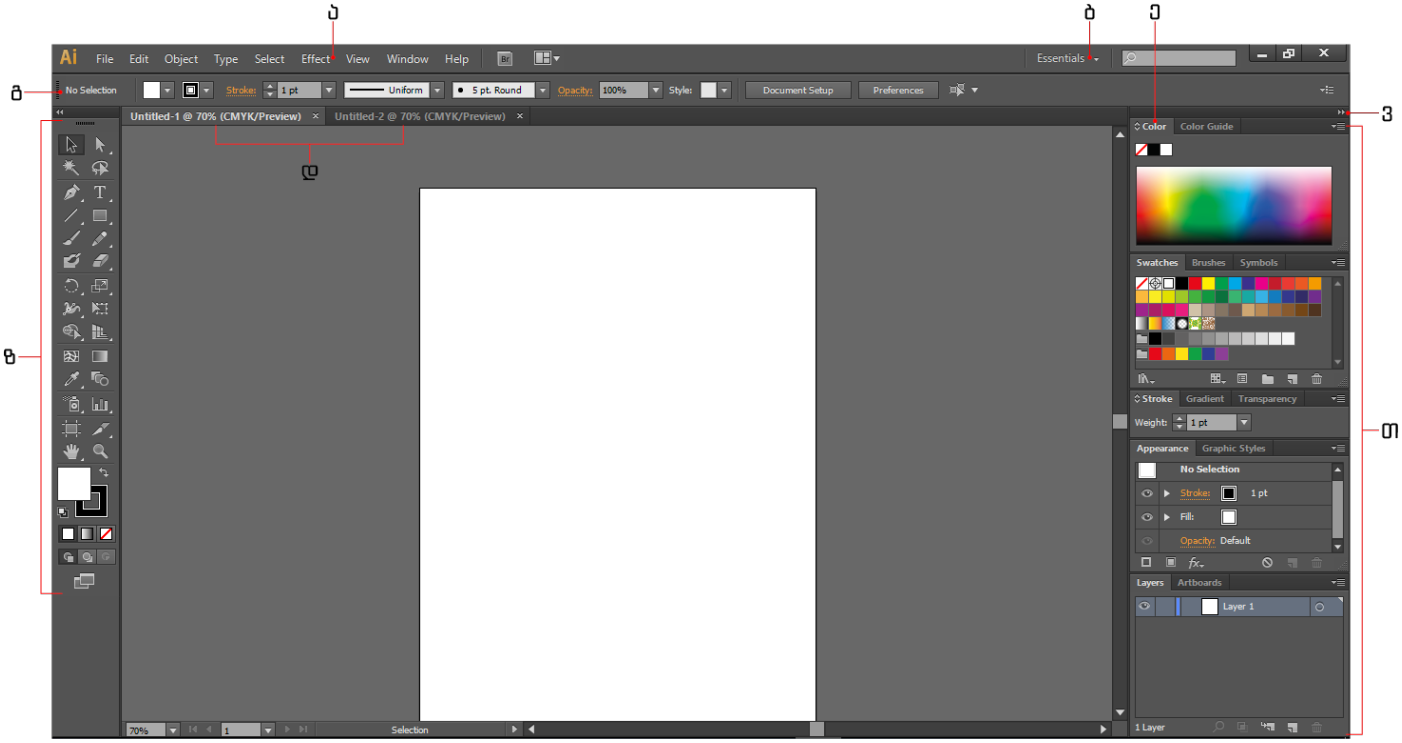
BMP (BitMap) - ფორმატი შექმნილია Microsoft-ის მიერ და ორიენტირებულია Windows-ის ოპერაციულ სისტემაში გამოსაყენებლად. იხმარება რასტრული გამოსახულების წარმოსადგენად პროგრამულ რესურსებში. იყენებს ინფორმაციის დაკარგვის გარეშე შეკუმშვის მარტივ ალგორითმს RLE (Run Length Encoding).

[1] PostScript - გვერდების აღწერის ენა. ძირითადად გამოიყენება სამაგიდო საგამომცემლო სისტემებში.

TIFF - ამ ფორმატს აქვს მრავალფენიანი დოკუმენტების მხარდაჭერა; გამოსახულება შეუძლია შეინახოს, როგორც შეკუმშვით (LZW ან ZIP), ისე შეკუმშვის გარეშე და მისი ხარისხი არ ფუჭდება. თუმცა მასთან მუშაობისათვის თქვენ დაგჭირდებათ პროგრამა ფოტოშოპი ან რომელი მსგავსი რედაქტორი.

PSD (PhotoShop Document) - ფორმატი არის ფოტოშოპის საკუთარი ფორმატი. ერთადერთი ფორმატი, რომელიც ინახავს ყველაფერს ნებისმიერი სახით და პროგრამის ყველა მოთხოვნას უჭერს მხარს. შენახვის დროს ინარჩუნებს დოკუმენტის ფენოვან სტრუქტურას, რათა მარტივი იყოს გამოსახულების შემდგომი რედაქტირება. ამ ფორმატში შეიძლება შუალედური ნამუშევრის შენახვა რედაქტირების დასრულებამდე. ილუსტრატორს შეუძლია ამ ფორმატის იმპორტი/ექსპორტი ფენების სტრუქტურის შენარჩუნებით.

პროგრამა Adobe Illustrator-ის ინტერფეისი



სურ. 3.1-8. ა - პროგრამის მენიუ; ბ - სამუშაო სივრცეებს შორის გადამრთველი; გ - ფორმატირების ზოლი. მისი პარამეტრები იცვლება იმის მიხედვით, თუ რომელი სამუშაო ინსტრუმენტი გაქვთ არჩეული; დ - სანიშნეები, რომლებიც მიუთითებენ გახსნილ ფაილს. მათი საშუალებით შესაძლებელია ფაილებს შორის გადასვლა; ე - სამუშაო პანელის დასახელება; ვ - სამუშაო პანელის ნიშნულის სახით ჩაკეცვის ღილაკი; ზ - ინსტრუმენტთა პანელი; თ - ვერტიკალურად ჩამაგრებული სამუშაო პანელები.

სამუშაო სივრცე

თქვენი სამუშაო პროფილის ან კონკრეტული ამოცანის სპეციფიკიდან გამომდინარე, შესაძლოა დაგჭირდეთ სხვადასხვა ტიპის სამუშაო პანელები. გარდა იმ სამუშაო პანელებისა, რომელსაც სურათზე ხედავთ (სურ. 3.1-8, თ), შესაძლებელია კიდევ სხვების გამოჩენაც. ამისათვის უნდა შეხვიდეთ პროგრამის მენიუში Window და ჩამოშლილი სიიდან აირჩიოთ თქვენთვის სასურველი პანელი ან დამალოთ უსარგებლო.

პანელები შეგიძლიათ დააჯგუფოთ, შეურჩიოთ მათ პოზიცია და დააყენოთ, როგორ უნდა ჩანდეს ის ეკრანზე (ღილაკის სახით თუ გაშლილ მდგომარეობაში) ანუ მოაწყოთ სამუშაო სივრცე ისე, როგორც თქვენ გჭირდებათ.

ილუსტრატორს გააჩნია რამდენიმე მზა სამუშაო სივრცე. სასურველი სამუშაო სივრცის არჩევისას ხდება ინტერფეისის ნაწილობრივ შეცვლა და ამ სივრცისთვის დამახასიათებელი სამუშაო პანელების გამოტანა. გარდა ამისა ეს მოცემული სამუშაო სივრცე შეგიძლიათ გადააწყოთ თქვენი სურვილისამებრ.

Essentials – ძირითადი სამუშაო სივრცე. ამ დროს გამოტანილია ძირითადი სამუშაო პანელები, როგორიცაა ფერების პალიტრა და ფერის ნიმუშები, ფენებთან და კონტურებთან სამუშაო პანელები და სხვა.

Layout - სივრცე, სადაც გამოტანილია ყველა საჭირო ინსტრუმენტი მაკეტთან სამუშაოდ. აქ გამოდის ბევრი სამუშაო პანელი, რომელთაგანაც ზოგი ჩაკეცილ, ზოგი კი გაშლილ მდგომარეობაში არიან.

Painting - სივრცე, რომელიც გამოადგება მხატვარს ან ილუსტრატორს. აქ გამოტანილია ფერების პალიტრა, მზა ფუნჯები და ფენებთან რეგულირების ფანჯარა.

Printing and Proofing – სამუშაო სივრცე, რომელიც მორგებულია იმ შემთხვევისათვის, როდესაც პროექტის გადამოწმება გსურთ მისი დასაბეჭდად გაგზავნამდე.

Tracing – Trace ანუ გადახატვა – ეს არის პროცესი, როდესაც ხდება პიქსელური გამოსახულების ვექტორულში გადაყვანა. ეს სამუშაო სივრცე მორგებულია ამ შემთხვევისათვის.

Typography - სამუშაო სივრცე მათთვის, ვინც აპირებს იმუშაოს შრიფტების გამოყენებით და შექმნას ტიპოგრაფიული ეფექტები პოსტერებისთვის, ბანერისთვის და სხვა მსგავსი სახის პროექტისთვის.

Web -სამუშაო სივრცე მათთვის, ვინც ამზადებს მაკეტს ინტერნეტისთვის ან მოწყობილობისათვის.

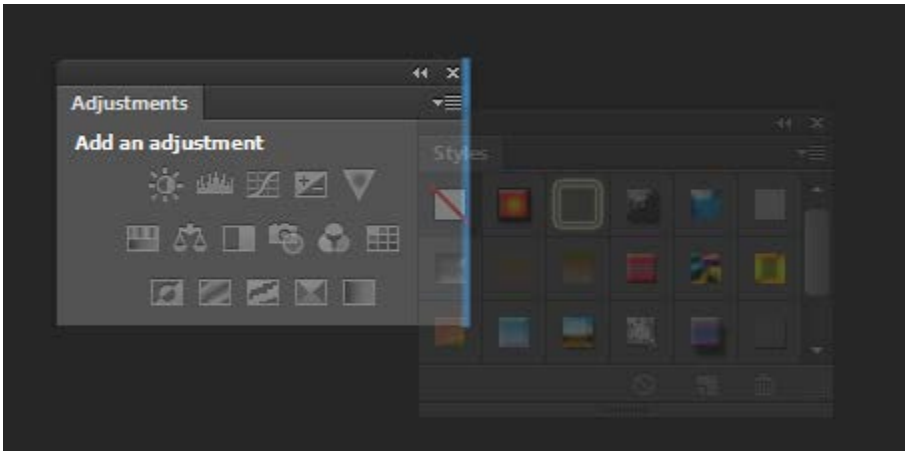
სამუშაო პანელებთან რომ გაგიადვილეთ მუშაობა, შესაძლებელია მათი დაჯგუფება. მაგალითისთვის თუ შეხედავთ გამოსახულებას (სურ. 3.1-8, თ), დაინახავთ რომ პანელები Swatches, Brushes და Symbols ერთად არიან დაჯგუფებული. შესაბამის დასახელებაზე დაჭერისას ხდება პანელებს შორის გადართვა და მისი ფუნქციების გამოჩენა. ასევე შეგიძლიათ უკვე არსებული ჯგუფების დაშლა და პანელების გადალაგება თქვენი სურვილის მიხედვით.

ჯგუფიდან რომ მოხსნათ პანელი, ამისათვის მაუსის კურსორით მოკიდეთ და გაიტანეთ ცალკე:

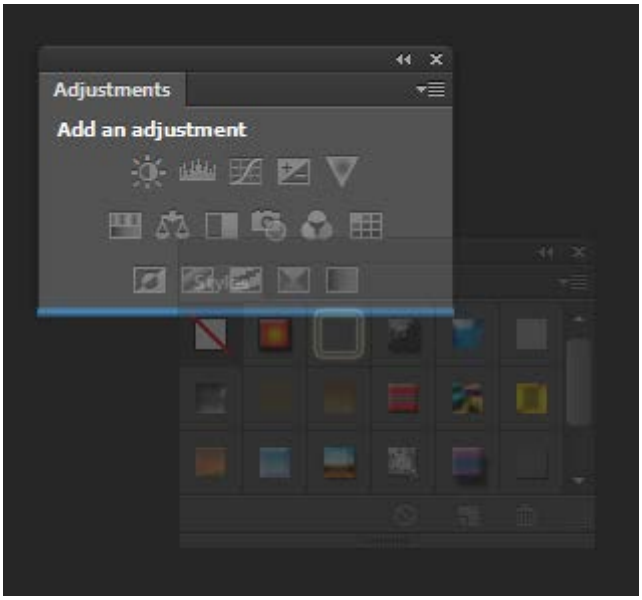


სურ. 8.1-9. პანელების ჯგუფის დაშლა.

იმისათვის, რომ პანელები ჰორიზონტალურად ან ვერტიკალურად ჩაამაგროთ, პანელი მიიტანეთ მეორე პანელის კიდესთან (გვერდიდან ან ზემოდან/ქვემოდან). გამოჩნდება ლურჯი ზოლი, რაც კავშირის მაჩვენებელია:

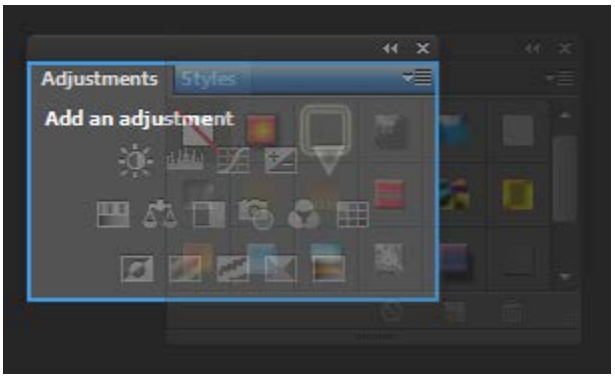


სურ. 8.1-10. პანელების ჰორიზონტალურად დაჯგუფება.



სურ. 8.1-11. პანელების ვერტიკალურად დაჯგუფება.

იმისათვის, რომ დააჯგუფოთ პანელები (გვერდიგვერდ), პანელი მიიტანეთ მეორე პანელის დასახელებასთან ახლოს:

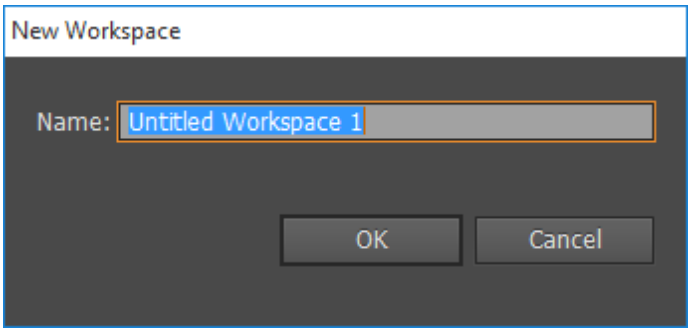


სურ. 8.1-12. პანელების დაჯგუფება.

მას შემდეგ, რაც თქვენ დაალაგებთ საჭირო პანელებს, სასურველი იქნება ეს განლაგება შეინახოთ, რადგან სხვა სამუშაო სივრცეზე გადართვის შემდეგ მოგიწევთ ყველა პროცედურის ხელახლა გავლა.

ამისათვის შედით Window -> Workspaces. აქ თქვენ ნახავთ სამუშაო სივრცის განამზადებს და დამატებით სამ ფუნქციას.

იმისათვის, რომ შეინახოთ თქვენს მიერ დაყენებული სამუშაო სივრცე, აირჩიეთ Window -> Workspaces -> New Workspace (ახალი სამუშაო სივრცე).



სურ. 3.1-13. ახალი სამუშაო სივრცის შენახვის ფანჯარა

გამოსულ ფანჯარაში შეიყვანეთ სასურველი სახელი და დააჭირეთ OK. თქვენს მიერ შექმნილი სივრცე დაემატება სამუშაო სივრცეების სიაში.

მუშაობის პროცესში შესაძლოა დაგჭირდეთ სხვა პანელის გამოძახება, არსებულის დახურვა, ფანჯრების გადაჯგუფება და სხვა. რომ დაბრუნდეთ სამუშაო სივრცის საწყის განლაგებაზე, შედით Window -> Workspaces -> Reset Workspace (სამუშაო სივრცის გადატვირთვა). სამუშაო სივრცე აღდგება იმ სახით, რა სახითაც თქვენ შეინახეთ.

თქვენ შეგიძლიათ მართოთ შექმნილი სამუშაო სივრცეები. ამისათვის შედით Window -> Workspaces -> Manage Workspace (სამუშაო სივრცის მართვა). ამ ფანჯრის დახმარებით შეგიძლიათ შექმნათ ან წაშალოთ სამუშაო სივრცე.

ინსტრუმენტთა პანელი

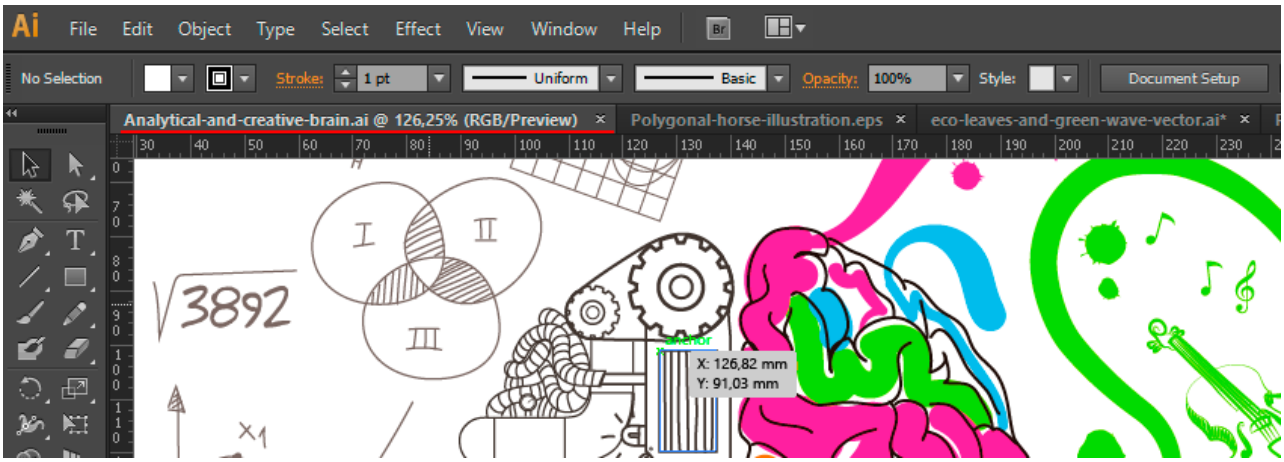


სურ. 8.1-14. ილუსტრატორის ინსტრუმენტთა პანელი. ყოველი ინსტრუმენტი შეიცავს დამატებით ფუნქციებს, რომელთა მართვა შესაძლებელია ფორმატირების ზოლიდან (სურ. 3.1-8, ბ) ან მართვის პანელის (სურ. 3.1-8, თ) დახმარებით. ასევე თუ ორჯერ სწრაფად დააწვებით ინსტრუმენტს, ხდება მისი მახასიათებლების ფანჯრის გამოტანა.

ფანჯრების განლაგება

ილუსტრატორში შესაძლებელია ერთდროულად რამდენიმე ფაილის გახსნა და მათთან მუშაობა. ეს გაძლევთ საშუალებას ობიექტების ან რაიმე ელემენტის ერთი ფაილიდან მეორეში მარტივად, უბრალო გადათრევით გადაიტანოთ, მოახდინოთ გამოსახულებების შედარება ან უბრალოდ რამდენიმე მოცემული ნამუშევრიდან გსურთ აარჩიოთ საუკეთესო პროექტში გამოსაყენებლად.

უნდა გაითვალისწინოთ, რომ თითოეული ფაილი დამოუკიდებელ ფანჯარაში იხსნება.



სურ. 8.1-15. ფანჯრის დასახელება ემთხვევა ფაილის სახელწოდებას. ეს გეხმარებათ დაინახოთ, რომელი ფაილები გაქვთ გახსნილი. ასევე აქ არის სხვა სახის ინფორმაციაც: Analytical-and-creative-brain.ai - ფაილის სახელწოდება და ფორმატი; @ - გამყოფი ნიშანი; 126,25% - გვაჩვენებს გამოსახულების სამუშაო მასშტაბს; RGB - გვაჩვენებს რა ფერთა მოდელი აღწერს გამოსახულებას; * - მიუთითებს, რომ ფაილში შეტანილია ცვლილებები.

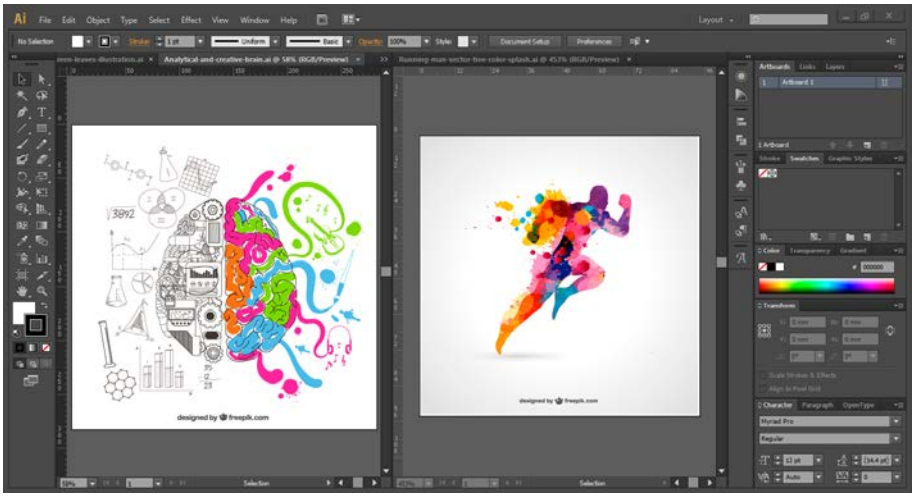
სტანდარტულად პროგრამაში ფანჯრების განლაგება არის ჩანართის სახით (სურ. 3.1-8, დ). თუმცა ჩვენ მისი ცვლა შეგვიძლია და გამოვაჩინოთ გახსნილი ფაილები ისე, რომ გაგვიადვილდეს მათთან მუშაობა ან მთლიანობაში ინფორმაციის აღქმა.

პროგრამული მენიუს გვერდით განთავსებულია ღილაკი  .

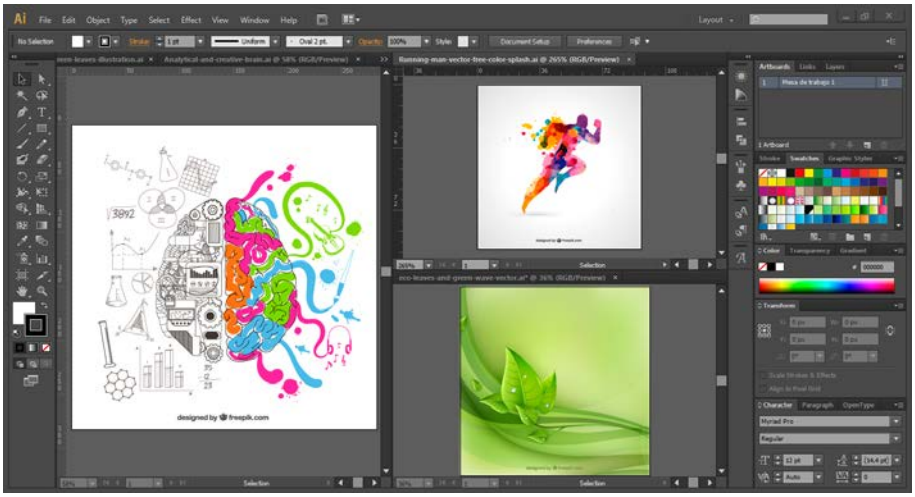
მისი დახმარებით შეგიძლიათ ბევრი გახსნილი ფანჯრის მართვა. ღილაკზე დაჭერისას იხსნება მენიუ, სადაც განთავსებული ღილაკების დახმარებით შეგიძლიათ მართოთ ფანჯრების განლაგება.



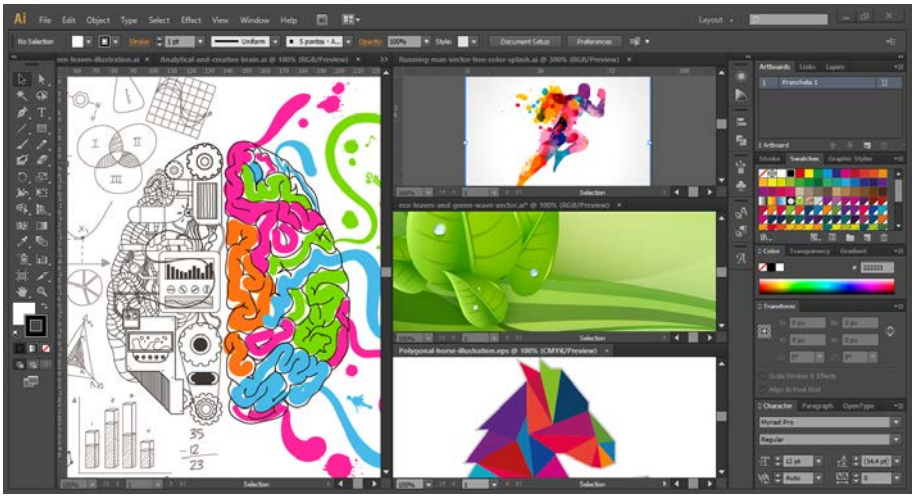
გახსნილი ფაილები შეგიძლიათ დაალაგოთ ვერტიკალურად ან ჰორიზონტალურად. სამართავი ფაილების მაქსიმალური რაოდენობაა ექვსი (განლაგების მაგალითები იხილეთ ქვემოთ).



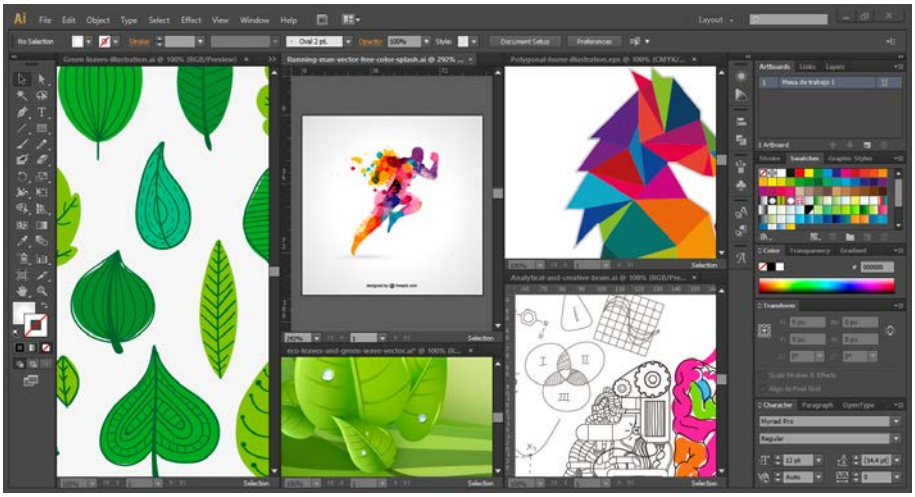
სურ. 8.1-16. 2-up Vertical - მხოლოდ ორი გამოსახულების დალაგება ვერტიკალურად.



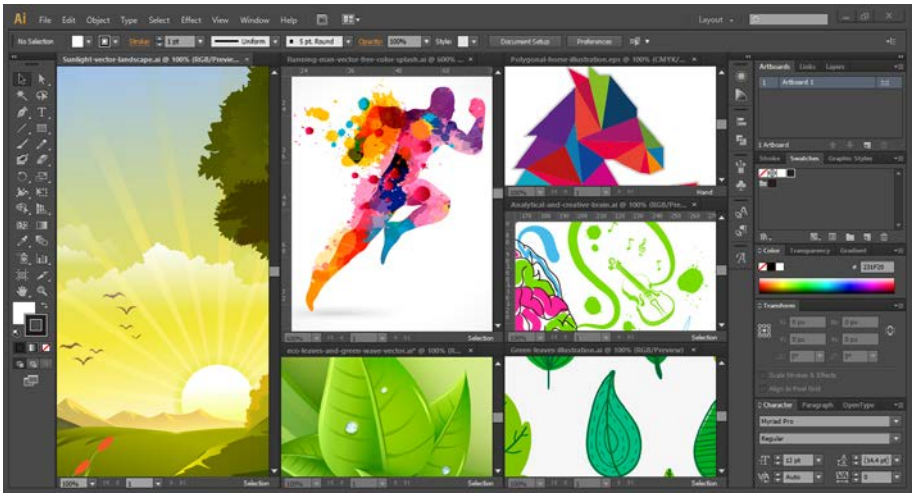
სურ. 8.1-17. 3-up Stacked - სამად დალაგებული გამოსახულებები.



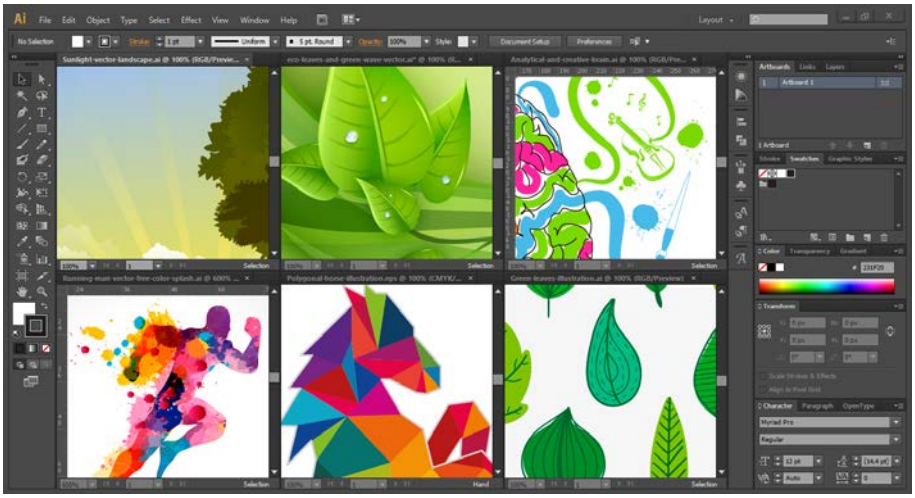
სურ. 8.1-18. 4-up - ოთხად დალაგებული გამოსახულებები.



სურ. 8.1-19. 5-up - ხუთად დალაგებული გამოსახულებები.



სურ. 8.1-20. 6-up - ექვსად დალაგებული გამოსახულებები.



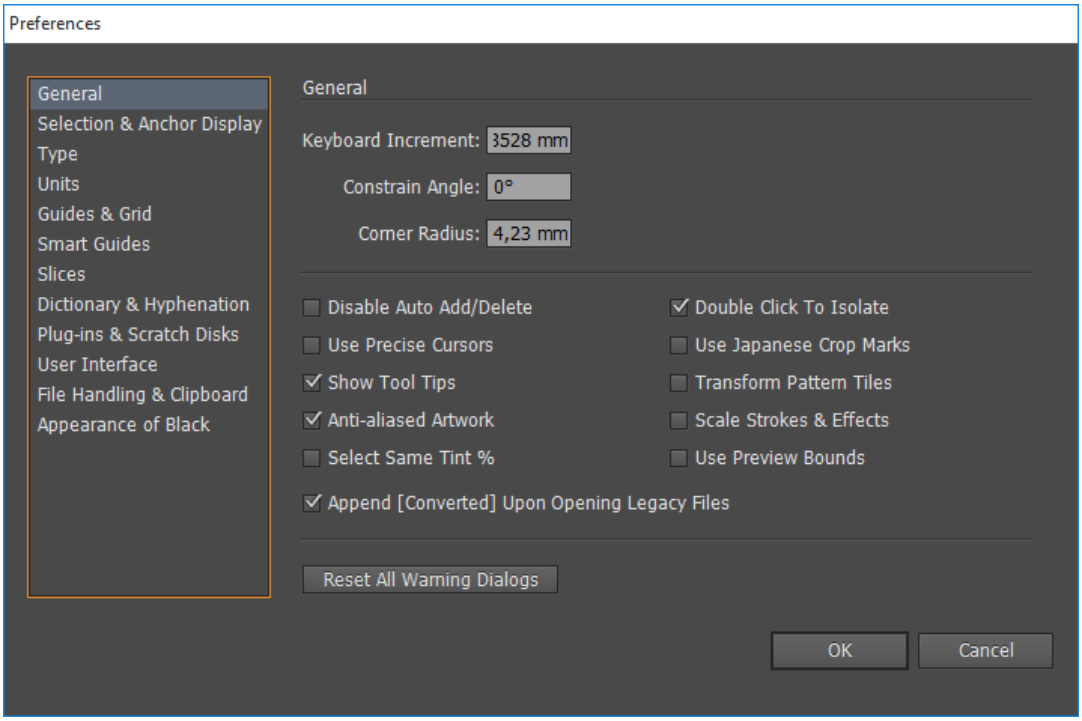
სურ. 8.1-21. Tile - გამოსახულებების მოზაიკურად დალაგება.

ფანჯრების ამ მეთოდებით დალაგებისას, ისინი მაინც მიმაგრებულები არიან ძირითად ფანჯარაზე ჩანართების სახით. გარდა ამისა, შეგვიძლია ფანჯრების სხვაგვარად დალაგებაც. ამისათვის შედით Window -> Arrange. გამოსულ ქვემენიუში შეგიძლიათ აირჩიოთ ვარიანტები: Cascade (კასკადურად), Tile (მოზაიკურად), Float in Window (ერთი ფანჯარა თავისუფალ მდგომარეობაში), Float All in Window (ყველა ფანჯარა თავისუფალ მდგომარეობაში), Consolidate All Windows (ყველა ცალკე გამოტანილ ფანჯარას ამაგრებს სანიშნეების სახით).

გრაფიკული რედაქტორის პარამეტრების განხილვა/დაყენება

მუშაობის დაწყებამდე ან პროცესში შესაძლებელია სხვადასხვა ცვლილებები შეტანა პროგრამის პარამეტრებში. ზოგიერთი პარამეტრის შეცვლა თქვენ დაგჭირდებათ მხოლოდ ერთხელ, ხოლო ზოგიერთი შესაძლოა პერიოდულად ცვალოთ. პარამეტრების დაყენება თქვენი საქმიანობიდან და დასახული ამოცანიდან გამომდინარე შეიძლება. ილუსტრატორი, მხატვარი, დიზაინერი, ტექნიკური დიზაინერი - ყველა ირგებს პროგრამას სათავისოდ და აყენებენ მათთვის სასურველ პარამეტრებს.

პროგრამის პარამეტრები გამოიძახეთ Edit -> Preferences -> General (Ctrl +K). გამოსულ ფანჯარა შეიცავს ყველა იმ მახასიათებელს, რომელიც მოქმედებს სამუშაო პროცესზე ან პროგრამის წარმადობაზე:



სურ. 8.1-22. პროგრამა ილუსტრატორის მოწყობის ფანჯარა.

General – პროგრამის ზოგადი მახასიათებლების დაყენება;

Selection & Anchor Display - მონიშვნისა და საკვანძო წერტილების მართვა;

Type – რამდენიმე პარამეტრი, რომელიც დაგეხმარებათ ტექსტთან მუშაობაში;

Units – საზომი ერთეულების მართა;

Guides, Grid - მიმმართველების და ბადის პარამეტრების მართვა;

Smart Guides – „ჭკვიანი“ მიმმართველების პარამეტრების მართვა;

Slices - ინტერნეტისთვის გამოსახულების დაყოფის პარამეტრების მართვა;

Dictionary & Hyphenation - ტექსტისთვის ლექსიკონისა და გადატანების მართვა;

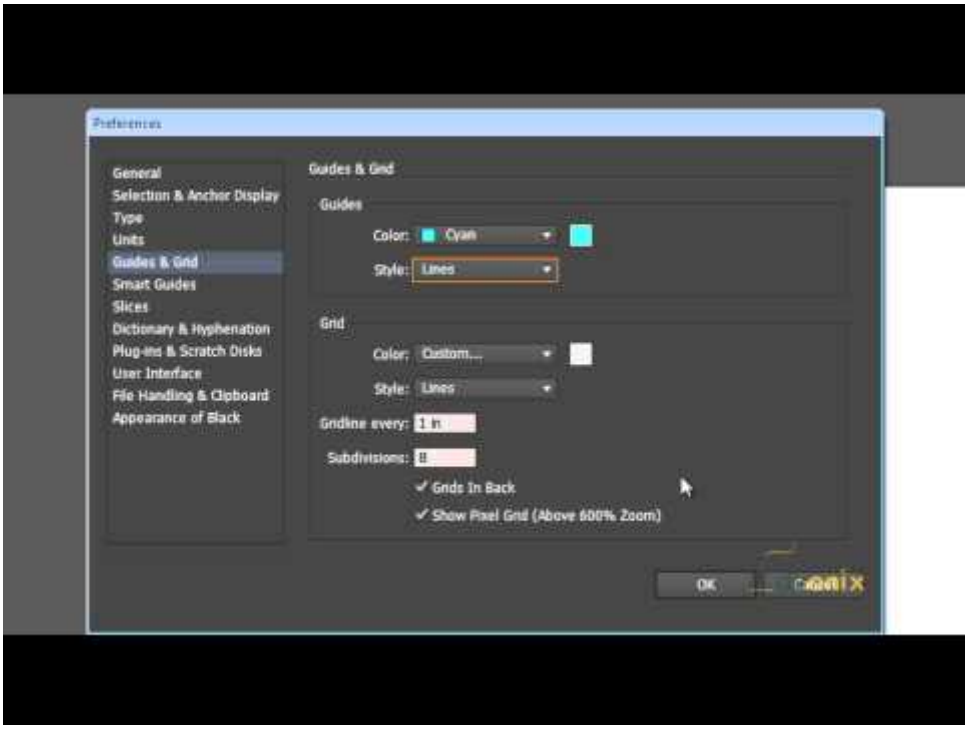
Plug-Ins & Scratch Disks – პროგრამისთვის გამოსული სხვადასხვა დამატებითი მოდულების მართა. ასევე შეგიძლიათ მიუთითოთ დისკი, რომელსაც პროგრამა გამოიყენებს ვირტუალური მეხსიერებისათვის;

User Interface – ინტერფეისის პარამეტრების დაყენება, როგორიცაა მაგალითად ფერი;

File Handling & Clipboard – ფაილის დამუშავებისა და გაცვლითი ბუფერის პარამეტრების მართვა;

Appearance of Black - შავი ფერის წარმოჩენა და მისი მახასიათებლების მართა.

შენიშვნა: *თუ ახალი ფაილის შექმნამდე დააყენებთ პარამეტრებს, მაგ., საზომ ერთეულებს, ის ავტომატურად გავრცელდება ყველა ახალ ფაილზე.*



ვიდეო 8.1-1. ილუსტრატორის პარამეტრების მიმოხილვა.

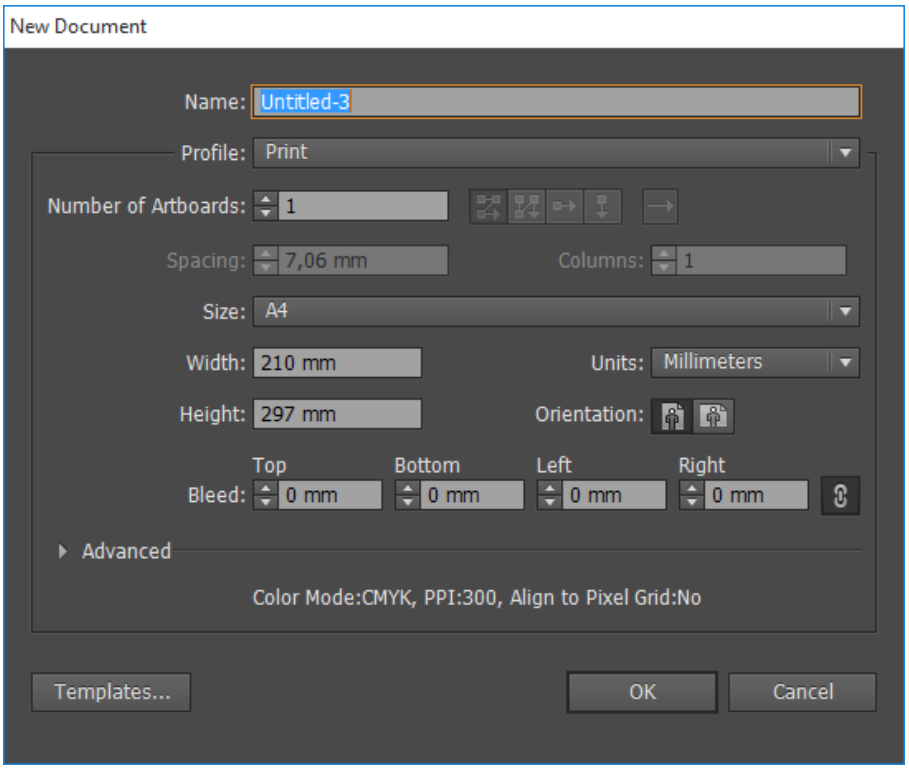
დოკუმენტის კლასიფიკაცია და საზომი ერთეულები

მას შემდეგ, რაც მოხდება სამუშაოდ ყველანაირი პარამეტრის დაყენება: პროგრამის პარამეტრები, სამუშაო სივრცე, საზომი ერთეულები და სხვა, შეგიძლიათ დაიწყოთ გამოსახულებასთან მუშაობა.

გამოსახულებასთან მუშაობა შეგიძლიათ დაიწყოთ ორი გზით: შექმნათ ახალი გამოსახულება ან/და გახსნათ უკვე არსებული.

მივყვეთ რიგს და დავიწყოთ პირველით ანუ ახალი გამოსახულების შექმნა.

ამისათვის ვიძახებთ File -> New (Ctrl + N). გამოსულ დიალოგურ ფანჯარაში ჩვენ უნდა დავაყენოთ ახალი დოკუმენტის მახასიათებლები.



სურ. 8.1-23. ახალი ფაილის შექმნის ფანჯარა.

ამ ფანჯარაში უნდა შევიყვანოთ ის მახასიათებლები, როგორებიცაა ფაილის დასახელება, ზომა, სამუშაო დაფების რაოდენობა, ბლიდის[1] ზომა და სხვა.

Profile-ში შეგიძლიათ აირჩიოთ პროფილი, რის საფუძველზე გინდათ დაიწყოთ მუშობა. ყოველ პროფილს აქვს წინასწარ გამზადებული თავისი მახასიათებლები:

Print - ამ ტიპის დოკუმენტები განკუთვნილია ბეჭდვითი მედიისათვის. მოცემული აქვს სტანდარტული ქაღალდის ზომები (A3, A4 და სხვა). მისი საზომი ერთეულები მილიმეტრებია, ხოლო წერტილების რაოდენობა 300 px/inch.

Web - აქ მოცემულია ფორმატები, რომლებიც ინტერნეტისთვისაა განკუთვნილი. საზომი ერთეულები პიქსელებია. გარჩევადობა 72 px/inch.

Devices - გამოიყენეთ იმ შემთხვევაში, როდესაც პროექტს ამზადებთ სიაში მოცემული რომელიმე მოწყობილობისათვის.

Film & Video - დოკუმენტის ნაირსახეობა, რომლის პარამეტრები ორიენტირებულია ვიდეოპროდუქციაზე. მენიუ Size-ში თქვენ ნახავთ უამრავ ვიდეო ფორმატს, რომელიც შეგიძლიათ აირჩიოთ თქვენი ამოცანიდან გამომდინარე. გარჩევადობა 72 px/inch.

Basic RGB - სტანდარტული RGB დოკუმენტი.

Flash Builder - აირჩიეთ ეს პროფილი თუ თქვენ ფაილებს ამზადებთ Flash პროგრამისათის.

Custom - მომხმარებელზე მორგებული. ავტომატურად ააქტიურდება, როდესაც ზემოთ ჩამოთვლილ პროფილში შეიტანთ ნებისმიერ ცვლილებას.

რა ძირითად მონაცემებს ვუთითებთ, როდესაც გვინდა შევქმნათ ახალი გამოსახულება?

Width - გამოსახულების სიგანე

Height - გამოსახულების სიმაღლე

Units - საზომი ერთეულები.

Orientation - სამუშაო დაფის განლაგება - ვერტიკალურად ან ჰორიზონტალურად.

Bleed - ჩამოსაჭრელი ზონის ზომა.

Advanced - აქ უთითებთ დამატებით მახასიათებლებს, როგორიცაა ფერების რეჟიმი, გარჩევადობის ხარისხი და სხვა.

Templates - ამ ღილაკის დახმარებით შეგიძლიათ გამოიძახოთ დოკუმენტის მზა შაბლონები[2].

[1] ბლიდი (bleed) - არე დოკუმენტის გარშემო. როგორც წესი 3-5 მმ-ის ზომის. გამოიყენება სრულად შევსებული ფურცლის ბეჭდვისათვის. ამ ზონაში მოხვედრილი ფონის თუ სურათის ნაწილი შემდეგში სტამბის მიერ ჩამოიჭრება და თქვენ მიიღებთ სუფთა გამოსახულებას. მინიმუმადე დაყავს ჩამოჭრის ცდომილებები.

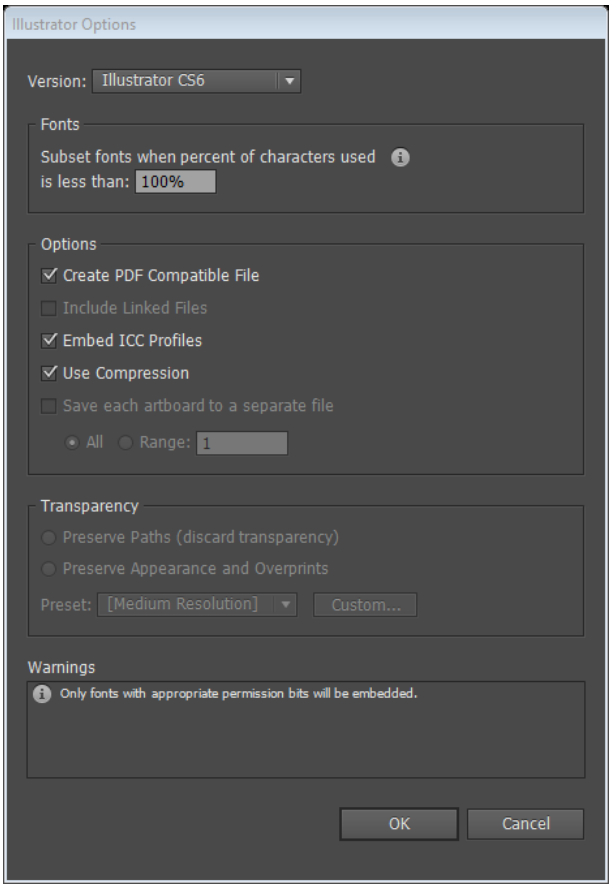
[2] თუ ხშირად გიწევთ მსგავსი ზომების ფაილებთან მუშაობა, შეინახეთ ისინი, როგორც შაბლონები და შემდეგში გამოიძახეთ ამ ღილაკის დახმარებით. აღარ მოგიწევთ ყოველთვის თავიდან მონაცემების ხელახლა დაყენება.

ფაილების შენახვა და ექსპორტი.

ილუსტრატორს, ისევე როგორც პროგრამების უმეტესობას შეუძლია სხვადასხვა ფორმატში ფაილების შენახვა.

შენახვა (Save)

ჩვეულებრივ, როდესაც პირველად ახდენთ შენახვას, პროგრამა გთავაზობთ შეინახოთ *.AI ფორმატში. ეს ილუსტრატორის საკუთარი ფორმატია.



სურ. 8.1-24. ილუსტრატორის ფაილის მახასიათებლების დაყენება.

ილუსტრატორის ფაილის შენახვისას გამოსულ ფანჯარაში სხვადასხვა მახასიათებლები შეგიძლიათ მიუთითოთ. მაგ., თუ მომავალში ეს ფაილი უფრო ძველ ვერსიაში უნდა გაიხსნას, მაშინ Version ჩამოსაშლელ მენიუში მიუთითეთ ვერსია, რომლისთვისაც გინდათ ეს ფაილი შეინახოთ[1].

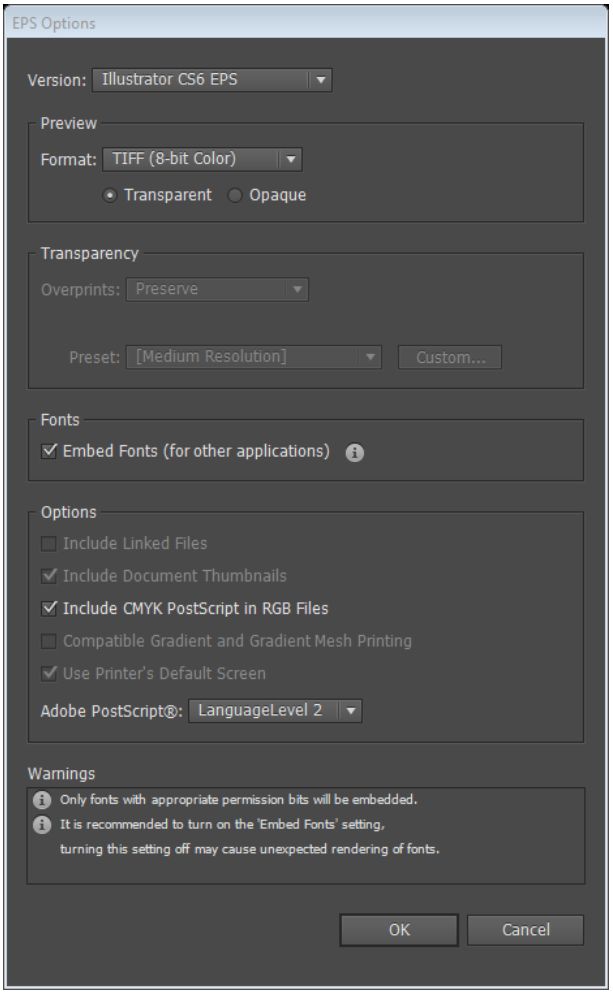
თუ ფაილს შემდეგში შეიტანთ ინდიზაინში ან ფოტოშოპში და დაყენებული ფერთა პროფილის შესაბამისად რომ მოხდეს ფაილის გახსნა აუცილებლად ჩაურთეთ Embed ICC Profiles (ფერთა პროფილის ჩაშენება). ამ ინფორმაციას ამოიკითხავენ პროგრამები და ფაილის ფერები სწორად აღიქმება სხვა პროგრამების მიერ.

შენახვა როგორც... (Save As...)

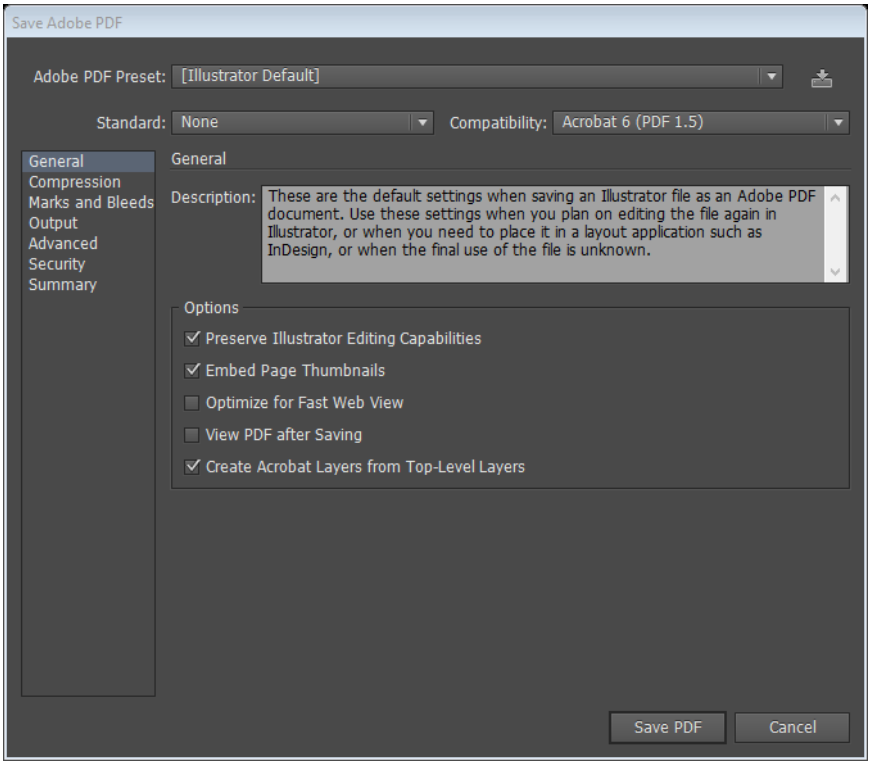
გამოიყენეთ ეს ბრძანება, როდესაც გინდათ ფაილი შეინახოთ სხვა ფორმატში ან სხვა სახელით. აქედან შეგიძლიათ აირჩიოთ *.EPS, *.PDF და სხვა ფორმატები.

ისევე, როგორც ილუსტრატორის ფორმატში შენახვისას, აქაც თქვენ წინაშე გამოჩნდება ფანჯარა, რომელიც ფაილისთვის სხვადასხვა სახის პარამეტრების დაყენებას შემოგთავაზებთ.

[1] პროგრამის ძველი ვერსიები ვერ ან არაკორექტულად ხსნიან ახალ ვერსიაში მომზადებულ ფაილებს.



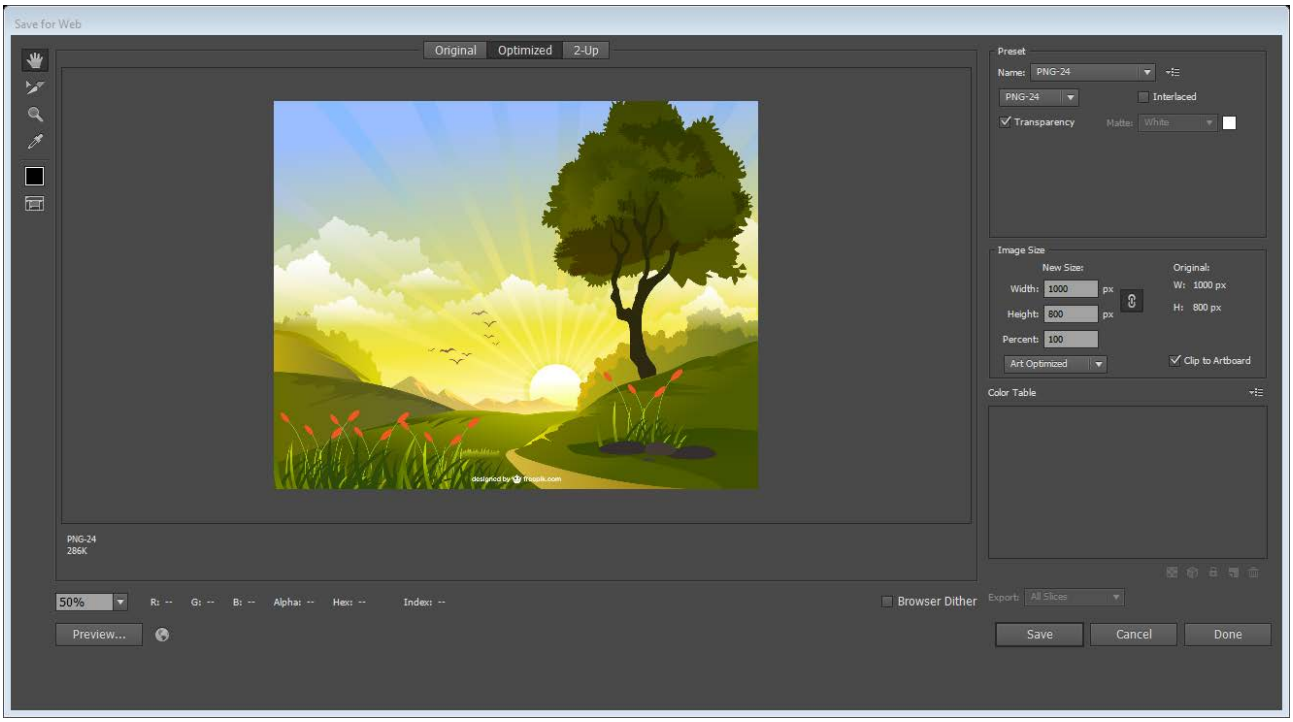
სურ. 8.1-25. EPS ფორმატის ფაილისთვის მახასიათებლების დაყენება. ისევე, როგორც ილუსტრატორის შემთხვევაში, აქაც შეგიძლიათ მიუთითოთ პროგრამის ვერსია. მაგრამ AI ფაილისგან განსხვავებით, EPS-ში თქვენ ვერ მოახდენთ ფერების პროფილის ჩაშენებას.



სურ. 8.1-26. ფაილის შენახვა PDF ფორმატში. მისი საშუალებით თქვენ შეგიძლიათ მოამზადოთ როგორც დაბალი ხარისხის (ინტერნეტისთვის, ელფოსტით გასაგზავნად), ისე მაღალი ხარისხის (დასაბეჭდად, სტამბისთვის) PDF ფაილები.

ინტერნეტისთვის შენახვა (Save for Web)

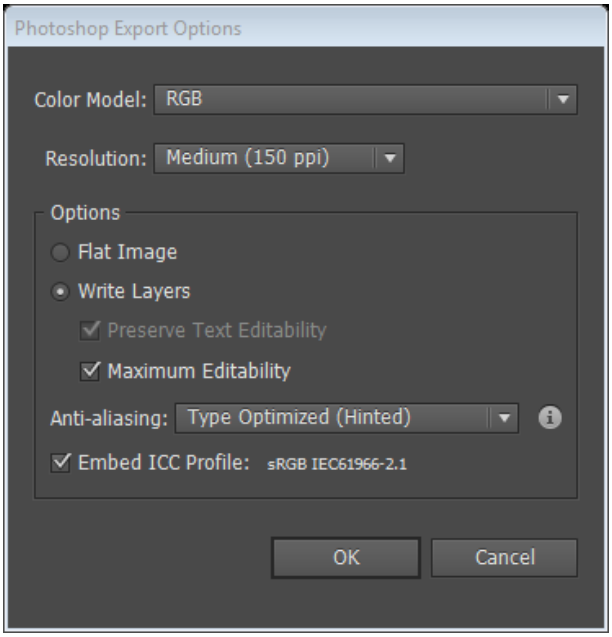
გამოიყენეთ იმ შემთხვევაში, თუ თქვენი ნამუშევარი სამომავლოდ უნდა განთავსდეს ინტერნეტში (ფბ-ზე, ტვიტერზე, საიტზე და სხვა).



სურ. 8.1-27. შეგიძლიათ შეინახოთ ინტერნეტისთვის თავსებად ფორმატში - *.JPEG ან *.PNG. აქვე არის ხედვის ფანჯარა, სადაც წინასწარ შეგიძლიათ ნახოთ, როგორი გამოვა გამოსახულება (ხარისხი, ფერები და სხვა). შეგიძლიათ შენახვის პროცესში მოახდინოთ გამოსახულების მასშტაბირება - შეამციროთ ან გაადიდოთ - მოთხოვნის შესაბამისად.

ექსპორტი (Export)

პროგრამიდან ასევე შესაძლებელია ფაილების გატანა სხვა ფორმატში, როგორებიცაა მაგ. *.TIFF ან *.PSD ფორმატები. მათთვისაც შეგიძლიათ სხვადასხვა მახასიათებლების დაყენება.



სურ. 8.1-28. PSD ფორმატში ექსპორტირება. ამ ფანჯარაში შეგიძლიათ დააყენოთ ფერთა მოდელი, გარჩევადობა, მოხდეს თუ არა ფენების გაერთიანება და ფერების პროფილის ჩაშენება ფაილში.

სავარჯიშო

1. რა განსხვავებაა ვექტორულ ობიექტსა და რასტრულ გამოსახულებას შორის?
2. ჩამოთვალეთ ვექტორული და რასტრული ფაილის ფორმატები. რას წარმოადგენს ილუსტრატორის ფაილის ფორმატი?
3. ჩამოთვალეთ ფერთა მოდელები.
4. მოახდინეთ ფერთა სინქრონიზაცია პროგრამებს შორის.
5. მოაწყეთ თქვენთვის სასურველი სამუშაო სივრცე და შეინახეთ.
6. რა სახის ფაილების შექმნაა შესაძლებელი ილუსტრატორის დახმარებით.
7. რა ფორმატშია შესაძლებელი ფაილების შენახვა/ექსპორტირება ილუსტრატორიდან.

3.2. ვექტორული ობიექტის შექმნა შესაბამისი თვისებების გათვალისწინებით

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- მარტივი გეომეტრიული ფიგურების შექმნა. სხვადასხვა მეთოდების გამოყენება
- ვექტორული ობიექტების შიგთავსისა და კონტურის თვისებები
- ფუნჯისა და სხვა სახატავი ინსტრუმენტების გამოყენება
- სიმბოლოების ბიბლიოთეკის გამოყენება
- ტექსტი და მასთან მუშაობა: რედაქტირება, ფორმატირება და სხვა
- გრაფიკული გამოსახულების შემადგენელ ნაწილებად დაშლა

გეომეტრიული და სხვა სახის ფიგურები და ფორმები

ნებისმიერი რთული გამოსახულება შესაძლებელია დაყვანილი იქნეს მარტივ გეომეტრიულ ფიგურებამდე. შესაბამისად, ნებისმიერი რთული გამოსახულების აგება მარტივი გეომეტრიული ფიგურებისგან შეიძლება.

ილუსტრატორში ბევრი ინსტრუმენტია, რომელთა დახმარებით გეომეტრიული და თავისუფალი ფორმის ფიგურების აგება, რედაქტირება და ტრანსფორმირება შეიძლება. ამისათვის გამოიყენება ხატვის ინსტრუმენტები, რომლებიც ინსტრუმენტთა პანელზეა განთავსებული (სურ. 8.1-14, B).

აქ შეგვიძლია გამოვყოთ 3 ძირითადი ჯგუფი:

გეომეტრიულ ფიგურები: (Rectangle), მომრგვალებული მართკუთხედი (Rounded Rectangle), ელიფსი (Ellipse), მრავალკუთხედი (Polygonal), ვარსკვლავი (Star) და ათინათი (Flare). (სურ. 8.2-2)

ხაზები: ხაზი (Line), რკალი (Arc), სპირალი (Spiral), მართკუთხა ბადე (Rectangular Grid) და პოლარული ბადე (Polar Grid). (სურ. 8.2-4)

თავისუფალი ფორმები: ფუნჯი (Brush), ფანქარი (Pencil), წვეთოვანი ფუნჯი (Blob Brush) და კალამი (Pen). (სურ. 8.2-5)

გეომეტრიული ფიგურები

აირჩიეთ შესაბამისი ინსტრუმენტი და დახაზეთ. დახაზვისას. ობიექტის ზომები ფაილში დაყენებული საზომი ერთეულების შესაბამისად განისაზღვრება (მმ, პქს).

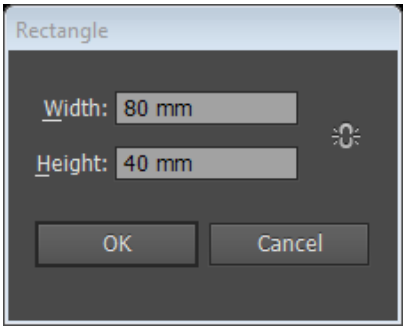
ფიგურების დახაზვისას გამოიყენეთ Shift და Alt კლავიშები:

Shift-ის დახმარებით დახაზვისას თქვენ მიიღებთ სიმეტრიულ ფიგურას, მაგალითად კვადრატს;

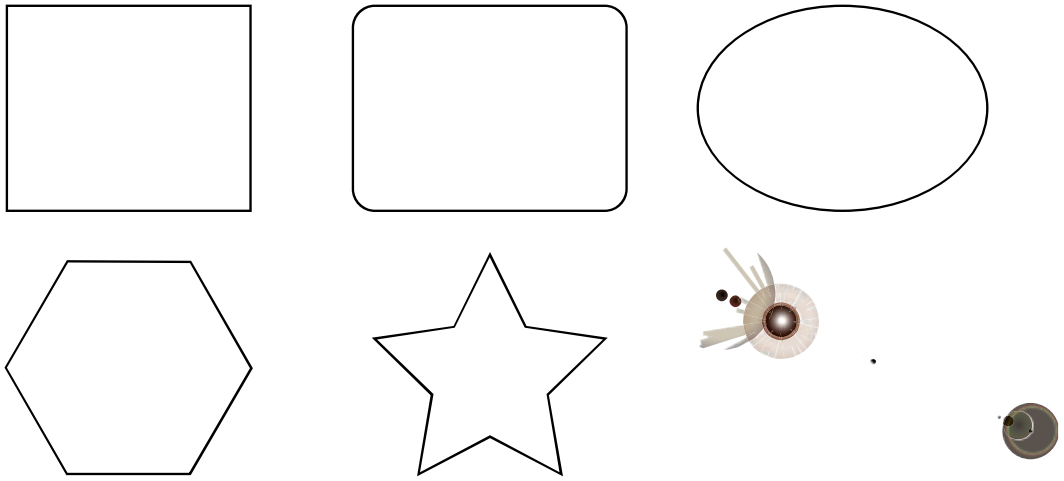
Alt-ის დახმარებით დახაზვისას ობიექტი იხაზება ცენტრიდან;

Shift-ისა და Alt-ის ერთდროულად გამოყენებისას, ცენტრიდან დაიხაზება სიმეტრიული ფიგურა.

იმ შემთხვევაში თუ წინასწარ იცით რა ზომის ან როგორი პროპორციების ფიგურა უნდა შექმნათ, გამოიყენეთ შემდეგი მეთოდი - ინსტრუმენტის არჩევის შემდეგ კურსორი დააწექით ნებისმიერ ადგილას სამუშაო დაფაზე (შეიძლება მის გარეთაც). გამოსულ ფანჯარაში მიუთითეთ სასურველი ზომები.



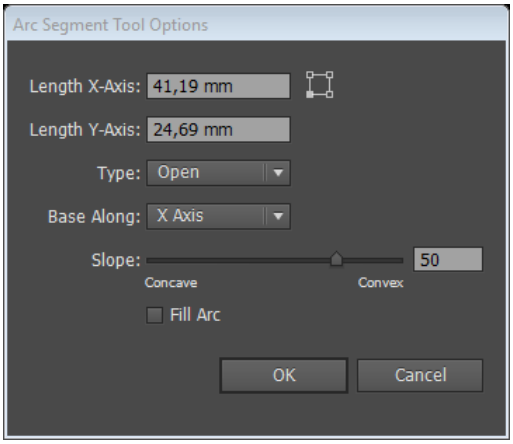
სურ. 8.2-1. მართკუთხედის შექმნა მითითებული ზომებით.



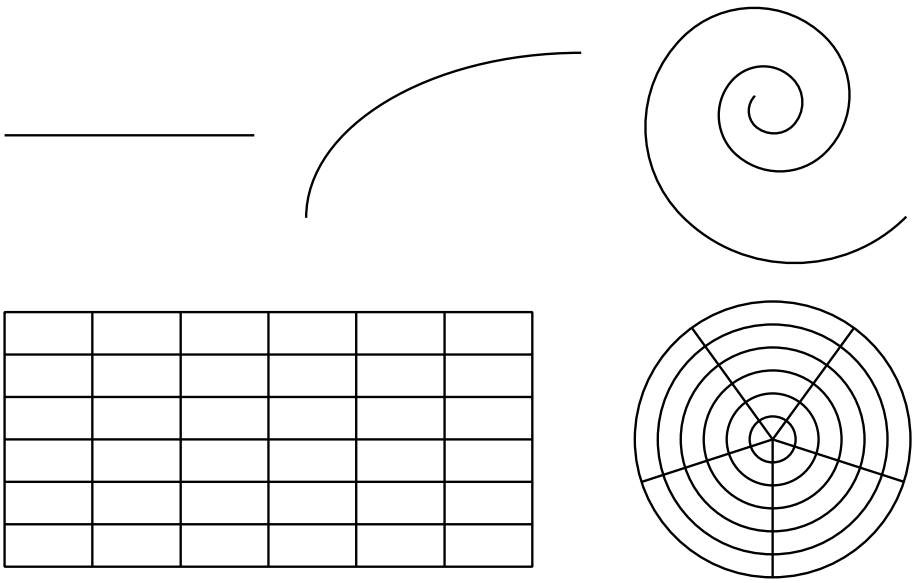
სურ. 8.2-2. გეომეტრიული ფიგურების ჯგუფი.

ხაზები

ხაზების გამოყენებისას იგივე მეთოდი შეგიძლიათ გამოიყენოთ, როგორც გეომეტრიული ფიგურების შექმნისას: შეგიძლიათ ხაზი გაავლოთ ან თავისუფალ ადგილზე დაჭერის შემდეგ მიუთითოთ სასურველი მახასიათებლები:



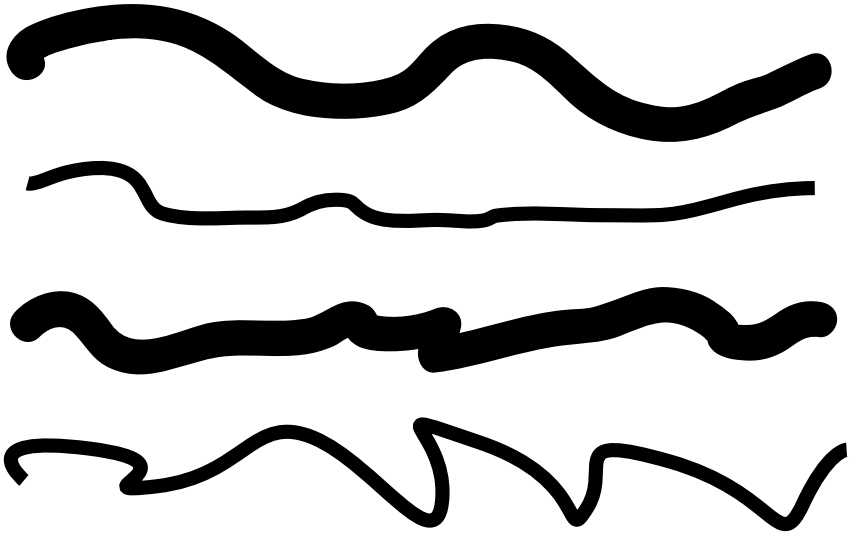
სურ. 8.2-3. ამ ფანჯარაში შეგიძლიათ დააყენოთ შესაქმნელი რკალის მახასიათებლები.



სურ. 8.2-4. ხაზების ჯგუფი

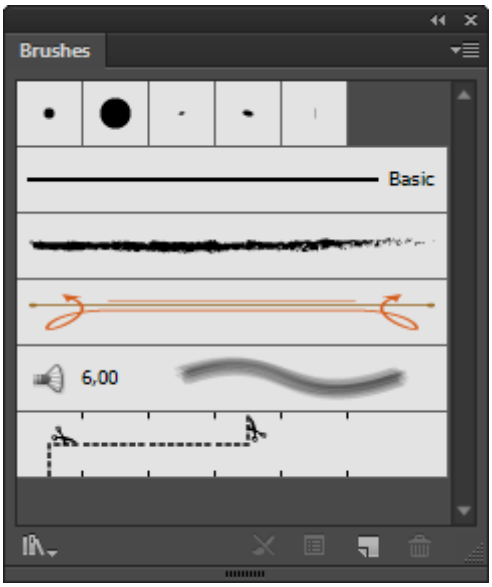
თავისუფალი ფორმები

ფუნჯი



სურ. 8.2-5. თავისუფალი ფორმების ჯგუფი

ფუნჯის დახმარებით შესაძლებელია თავისუფალი ფორმების შექმნა. იქმნება ხელგაკრული ხაზის ეფექტი. ნახატი წარმოდგენილი იქნება კონტურის სახით. ფუნჯისთვის შეგიძლიათ დააყენოთ კონტურის სისქე და ფუნჯის ტიპი:

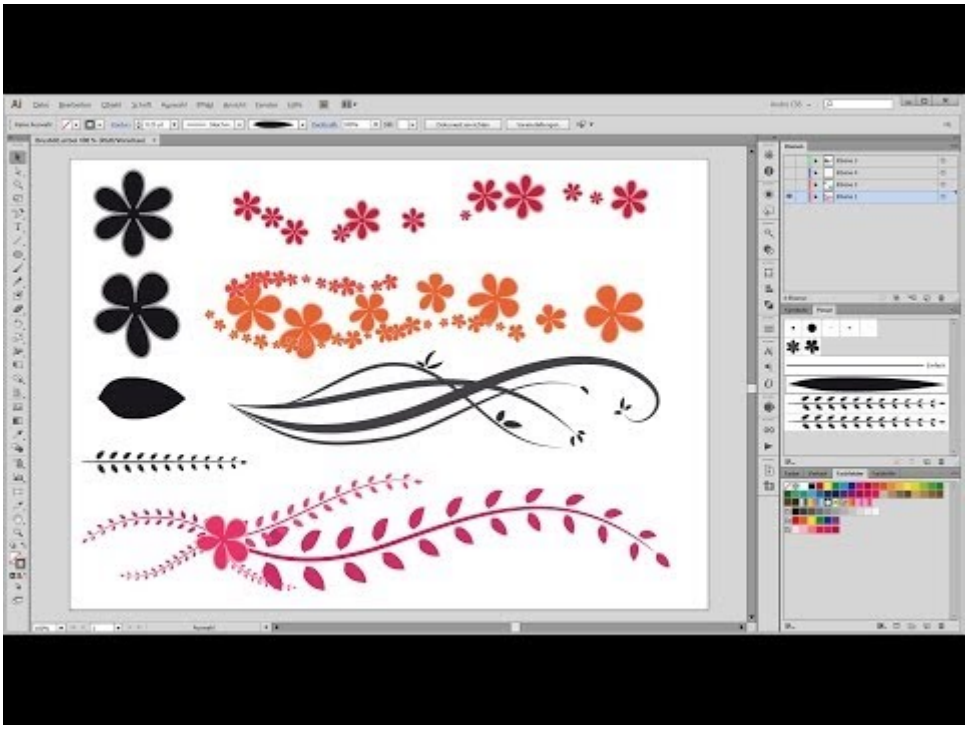


სურ. 8.2-6. ფუნჯის ტიპები.

სურათზე (სურ. 8.2-6) მოცემულია პროგრამის ფუნჯების სტანდარტული ნაკრები. გარდა ამისა თქვენ შეგიძლიათ შექმნათ საკუთარი ფუნჯი ან გამოიძახოთ ფუნჯების დამატებითი ნაკრები. ამისათვის შეგიძლიათ ისარგებლოთ ფუნჯების პანელზე მარცხენა ქვედა კუთხეში მოცემული ღილაკით ან Window -> Brush Libraries. ქვემენიუში მოცემულია ფუნჯების ნაირსახეობები, რომლებიც ჯგუფებადაა დაყოფილი.

დამატებითი ბიბლიოთეკიდან არჩეული ფუნჯი ავტომატურად ემატება ფუნჯების პანელზე.

ინსტრუმენტი **წვეთოვანი ფუნჯი** (Blob Brush) ჩვეულებრივი ფუნჯისგან განსხვავებით ხატავს არა კონტურებით, არამედ შევსებული ფორმებით.



ვიდეო 8.2-1. საკუთარი ფუნჯის შექმნა

შენიშვნა: *ინსტრუმენტთა პანელზე ფუნჯის ნიშნულზე ორჯერ სწრაფად დაჭერით შეგიძლიათ გამოიძახოთ ფუნჯის პარამეტრების მართვის ფანჯარა.*

ფანქარი

ფანქარი ახდენს ფანქრით მუშაობის იმიტაციას. ქმნის უწყვეტ თავისუფალ ფორმებს. შეგიძლიათ აირჩიოთ ხაზის სისქე, ფერი და სწრაფად დახატოთ სასურველი ფორმა. ფანქრის გამოყენების შემდეგ შექმნილ კონტურს შეგიძლიათ მიუთითოთ ასევე სხვადა ფორმები და ხაზების ნაირსახეობები და ფუნჯის ტიპები.

ფანქართან ერთად გაერთიანებულია კიდევ ორი ინსტრუმენტი, რომელთა დახმარებით შექმნილი მრუდეების ან ფორმების რედაქტირება შეგიძლიათ.



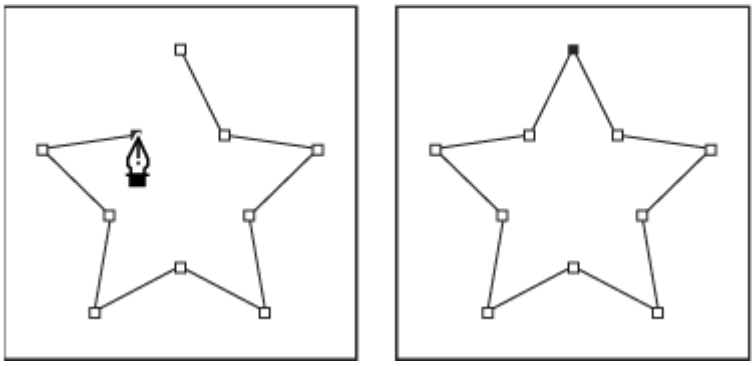
სურ. 8.2-7. მარცხნიდან მარჯვნივ: ფანქარი, სიგლუვე - მისი დახმარებით ხდება სიგლუვის მომატება მრუდის კუთხოვან ადგილებში, საშლელი - საკვანძო წერტილების წაშლა (შესაბამისად იშლება მრუდის ნაწილი).

შენიშვნა: *ინსტრუმენტთა პანელზე ფანქრის ნიშნულზე ორჯერ სწრაფად დაჭერით შეგიძლიათ გამოიძახოთ ფანქრის პარამეტრების მართვის ფანჯარა.*

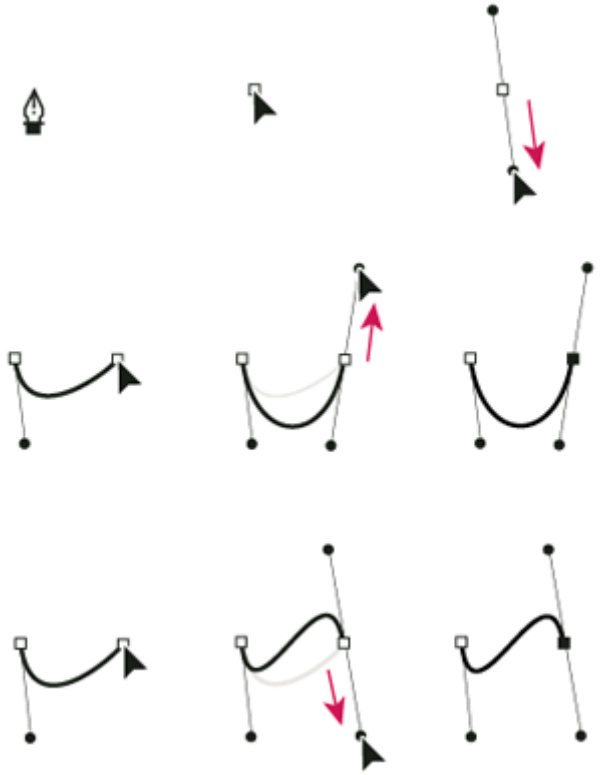
შენიშვნა: *ფუნჯით ხატვისას დააწექით Alt კლავიშს და ფუნჯი დროებით გადაიქცევა ფანქრად.*

კალამი

კალმის დახმარებით იქმნება თავისუფალი ფორმები. ფორმების შედგენა ხდება წერტილ-წერტილ და უკვე შექმნისას თქვენ შეგიძლიათ ცვალოთ მისი ფორმა და მოხაზულობა. კალმით ხატვისას თქვენ შეიძლება შექმნათ როგორც სწორკუთხოვანი, ისე მომრგვალებული ფორმები.



სურ. 8.2-8. კალმის გამოყენებით ფორმის შექმნა. შექმნილი ფორმა შეიძლება იყოს როგორც გახსნილი, ისე ჩაკეტილი. ჩაკეტილი ფორმა რომ მიიღოთ, ბოლო წერტილი შეაერთეთ პირველ წერტილთან.



სურ. 8.2-9. მრუდი წირების შექმნა კალმით ხატვისას.

კალამთან ერთად მოთავსებული სხვა ინსტრუმენტების დახმარებით შეგიძლიათ საკვანძო წერტილების რედაქტირება.



სურ. 8.2-10. მარცხნიდან მარჯვნივ: კალამი, საკვანძო წერტილის დამატება, საკვანძო წერტილის წაშლა, საკვანძო წერტილის რედაქტირება (მასზე მოქმედება რეალურად იწვევს არსებული მრუდის ფორმის შეცვლას).

ვექტორული ობიექტის თვისებები

ნებისმიერ ვექტორულ ობიექტს გააჩნია თვისებები. თვისებებში იგულისხმება არამხოლოდ მისი ზომები და მდებარეობა სამუშაო დაფაზე. თვისებებში შედის ასევე ობიექტის ფონისა და კონტურის ფერი, კონტურის სისქე, ხაზის ტიპი და სხვა.

ამ მხრივ ობიექტები იყოფიან ორ ნაწილად: ობიექტები, რომლებსაც აქვთ ფონის და კონტური; ობიექტები, რომლებსაც მხოლოდ კონტური აქვთ.

ობიექტის მონიშვნის შემდეგ, ფორმატირების ზოლზე გამოტანილი პარამეტრების დახმარებით შეგიძლიათ ცვალოთ ობიექტის თვისებები.



სურ. 8.2-11. ვექტორული ობიექტის თვისებების ნაწილი გამოტანილია ფორმატირების ზოლზე. აქედან თქვენ შეგიძლიათ მართოთ მისი ფონის ფერი, ხაზის სისქე და ბევრი სხვა მახასიათებელი. მაგ., ამ შემთხვევაში ჩანს, რომ მონიშნულია ობიექტი, რომელსაც აქვს თეთრი ფონი, შავი კონტური, კონტურის სისქე 1pt, ხაზის ტიპი ჩვეულებრივი, გამჭვირვალობა 100% და ა.შ.

გარდა ამისა, ინსტრუმენტთა პანელის ქვემოთ მოთავსებულია ფონისა და კონტურის ფერების აღმნიშვნელი. ობიექტის მონიშვნის შემდეგ ის მიიღებს შესაბამის ფერებს ფონისა და კონტურისათვის.



სურ. 8.2-12. წინა პლანზე რომელი თვისებაც იქნება წამოწეული, ფერის არჩევის შემთხვევაში, ის დაიფერება.

პატარა ისრის დახმარებით თქვენ შეგიძლიათ უცვალოთ ადგილები ფონსა და კონტურს ანუ გახადოთ მიმდინარე. მოცემულ სურათზე (
სურ. 8.2-12) აქტიური არის ობიექტის ფონი.

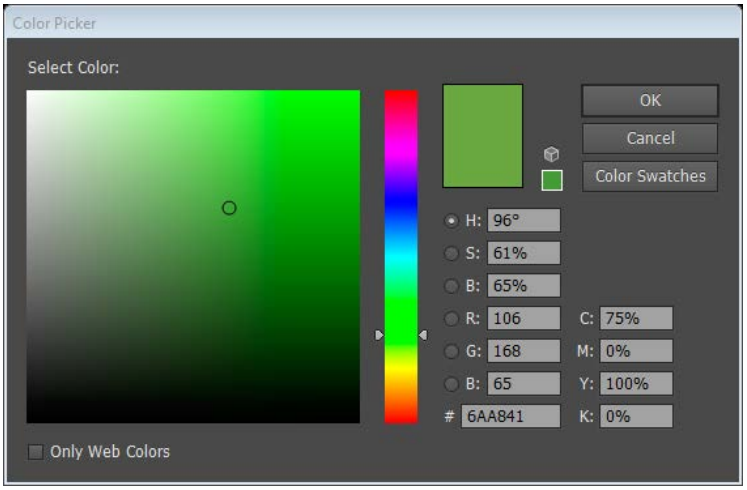
შენიშვნა: *კლავიატურიდან სწრაფად რომ უცვალოთ ადგილები ფონსა და კონტურს ანუ გახადოთ აქტიური, გამოიყენეთ კლავიში (X); ფონისა და კონტურის ფერებს რომ შეუცვალოთ ადგილი გამოიყენეთ (Shift + X). გამოიყენეთ კლავიში (D), რომ აღადგინოთ საწყისი ფერები (თეთრი ფონი და შავი კონტური).*

ფერი

ფონისა და კონტურისთვის ფერების არჩევა რამდენიმე გზით შეიძლება. ობიექტი წინასწარ უნდა მონიშნოთ ან თუ არ მონიშნავთ და ისე აირჩევთ ფერებს, შემდეგში შექმნილი ობიექტი შესაბამისად იქნება დაფერილი:

ფორმატირების ზოლის დახმარებით (სურ. 8.2-11);

ინსტრუმენტთა პანელზე ფონისა ან კონტურის (
სურ. 8.2-12) შესაბამის ნიშნულზე ოჯერ სწრაფად დაჭერით გაიხსნება ფერთა პალიტრა, საიდანაც აირჩევთ ფერს;



სურ. 8.2-13. ფერი შეგიძლიათ აირჩიოთ სხვადასხვა ფერთა მოდელების გათვალისწინებით - HSB, RGB ან CMYK.

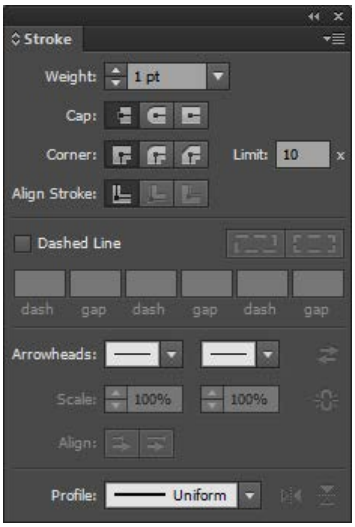
ფერთა პანელის დახმარებით: Window -> Color;

ფერთა ნიმუშების პანელის დახმარებით: Window -> Swatches;

კონტური

ობიექტის კონტურები სხვადასხვა სახით შეიძლება იყოს წარმოდგენილი.

ამისათვის შეგვიძლია შესაბამისი სამუშაო პანელი გამოვიძახოთ Window -> Stroke

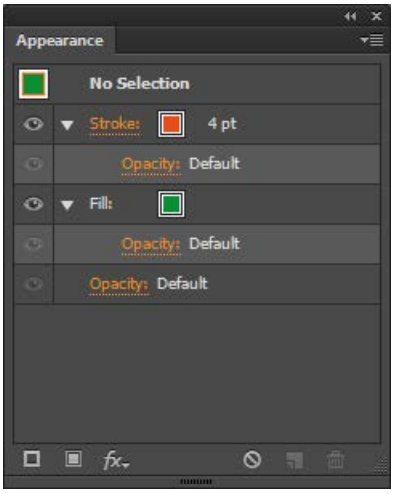


სურ. 8.2-14. პანელის დახმარებით შეგვიძლია სხვადასხვა მახასიათებელი დავაყენოთ კონტურისთვის.

შეგვიძლია ვცვალოთ ხაზის სისქე, კუთხოვანი ნაწილების მომრგვალება, სრული ხაზი ვაქციოთ წყვეტილად, საჭიროების შემთხვევაში ხაზს გავუკეთოთ ისრები ერთი ან ორივე მხრიდან (იმ შემთხვევაში თუ მრუდი შეკრული არ არის).

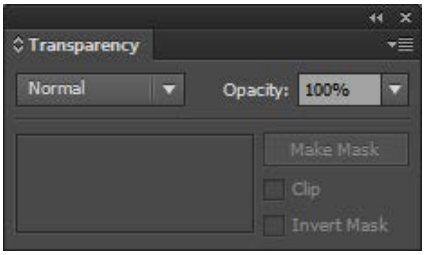
წარმოდგენის პანელი

წარმოდგენის პანელიდან შეგვიძლია ობიექტის არამხოლოდ ფონისა და კონტურის ფერი ვმართოთ, არამედ მისი სხვა თვისებებიც. პანელის გამოძახება ხდება Window -> Appearance.



სურ. 8.2-15. ამ სამუშაო პანელის დახმარებით შეგიძლიათ არამხოლოდ ფერების შერჩევა კონტურისა (Stroke) და ფონისთვის (Fill), არამედ შეგიძლიათ დააყენოთ გამჭვირვალობა (Opacity), შერევის (Blend) რეჟიმები, სხვადასხვა ეფექტები და ა.შ.

გამჭირვალობის (Opacity) ფუნქციაზე დაჭერით იხსნება დამატებითი პანელი, საიდანაც შეგვიძლია გამჭვირვალობისა და შერევის რეჟიმების დაყენება ობიექტისთვის. ამ პანელის გამოძახება შესაძლებელია მენიუ Window -> Transparency:



სურ. 8.2-16. ამ პანელის დახმარებით შეგვიძლია ვმართოთ ობიექტის გამჭვირვალობა და შერევის რეჟიმები.

პანელზე ჩანს (სურ. 8.2-15), რომ ჩვენ შეგვიძლია გამჭვირვალობა და შერევის რეჟიმები დავაყენოთ როგორც მთლიანად ობიექტისთვის, ისე ცალკე კონტურისთვის და ცალკე ფონისთვის.

შერევის რეჟიმები

Normal - ნორმალურ რეჟიმში ზედა და ქვედა ფენის პიქსელების შერევა არ ხდება. ზედა ფენის პიქსელები ავტომატურად ჩაანაცვლებენ ქვედა ფენის პიქსელებს, თუ ზედა ფენის გამჭვირვალობა 100%-ის ტოლია. პიქსელების ფერების შერევის ეფექტი, ფენის გამჭვირვალობის შემცირებით მიიღწევა, ისიც იმ შემთხვევაში, თუ ფენებზე სხვადასხვა სახის გამოსახულება არის მოთავსებული. ავტომატურ მდგომარეობაში, ყველა ფენა Normal რეჟიმში იმყოფება.

დამუქების რეჟიმები:

Darken - მუქი ფერით ჩანაცვლება. ზედა და ქვედა ფენის პიქსელების ფერების შედარების შემდეგ, საბაზო ფენის იმ პიქსელების ფერის ჩანაცვლება ხდება ზედა ფენის პიქსელებით, რომლებიც უფრო ღია ფერისაა, ვიდრე მის ზემოთ მდებარე პიქსელი ფერი, ხოლო პიქსელი, რომელიც უფრო მუქი ფერისაა ვიდრე ზედა ფენის პიქსელი, უცვლელი რჩება.

Multiply - გამრავლება. ხდება ზედა და ქვედა ფენების ფერების გადამრავლება და შედეგად მიღებული გამოსახულების ფერი უფრო მუქია, ვიდრე ცალკე აღებული თითოეული ფენის გამოსახულების ფერი. პროცესში მონაწილეობს ყველა ფერის პიქსელი, თეთრი ფერის გარდა.

Color Burn - ფუძის დამუქება. ხდება მუქი ფერის პიქსელების დამუქება, ხოლო ღია ფერის პიქსელები უცვლელი რჩება.

გაღიავების რეჟიმები:

Lighten - ღია ფერით ჩანაცვლება. Darken რეჟიმის საპირისპირო რეჟიმია. ზედა და ქვედა ფენის პიქსელების ფერების შედარების შემდეგ, საბაზო ფენის იმ პიქსელების ფერის ჩანაცვლება ხდება ზედა ფენის პიქსელებით, რომლებიც უფრო მუქი ფერისაა, ვიდრე მის ზემოთ მდებარე პიქსელის ფერი, ხოლო პიქსელი, რომელიც უფრო ღია ფერისაა ვიდრე ზედა ფენის პიქსელი, უცვლელი რჩება.

Screen - განათება. Multiply რეჟიმის საპირისპირო რეჟიმია. ხდება გამოსახულების ყველა ფერის პიქსელის გაღიავება, შავი ფერის გარდა.

Color Dodge - ფუძის განათება. Color Burn რეჟიმის საპირისპირო რეჟიმია. აღიავებს გამოსახულების ღია ფერის პიქსელებს და უცვლეს ტოვებს მუქი ფერის პიქსელებს.

კონტრასტის რეჟიმები:

Overlay - გადაფარვა. ეს არის Multiply და Screen რჟიმების კომბინირებული რეჟიმი. ხდება მუქი პიქსელების დამუქება და ღია პიქსელების გაღიავება. ეფექტი არ მოქმედებს შავ და თეთრ ფერებზე. ამ რეჟიმში 50%-იანი ნაცრისფერი გაუმჭვირვალე ხდება.

Soft Light - რბილი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Overlay რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო სუსტია.

Hard Light - ძლიერი განათება. იგივენაირად მოქმედებს, როგორც Overlay რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო ძლიერია.

შედარების რეჟიმები:

Difference - განსხვავება. ხდება პიქსელების სიმკვეთრის მაჩვენებლების შედარება, დიდი მაჩვენებლებიდან პატერა მაჩვენებლების გამოკლება და სხვაობის შებრუნება. ერთნაირი მაჩვენებლების პიქსელები შავი ფერით აისახება.

Exclusion - გამორიცხვა. ისევე მოქმედებს, როგორც Difference რეჟიმი, მაგრამ ეფექტი უფრო სუსტია.

გამოსახულების კომპონენტების რეჟიმები:

Hue - ტონი. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის ტონით და ქვედა ფენის გაჯერებულობით და სიმკვეთრით.

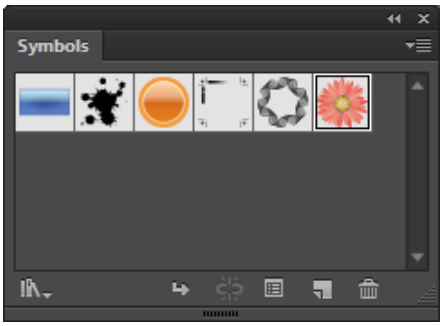
Saturation - გაჯერებულობა. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის გაჯერებულობით და ქვედა ფენის ტონით და სიმკვეთრით.

Color - ფერი. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის ტონით და გაჯერებულობით და ქვედა ფენის სიმკვეთრით.

Luminosity - სიმკვეთრე. მიიღება გამოსახულება ზედა ფენის სიმკვეთრით და ქვედა ფენის ტონით და გაჯერებულო- ბით.

სიმბოლოები

ეს არის მზა, სხვადასხვა სახის ობიექტები, რომლებიც პროგრამას მოყვება. მათი გამოძახება შეიძლება Window -> Symbols:



სურ. 8.2-17. სიმბოლოების პანელი.

დამატებითი სიმბოლოების ჩატვირთვა შესაძლებელია სიმბოლოების პანელზე, მარცხენა ქვედა კუთხეში განთავსებული ღილაკის დახმარებით ან Window -> Symbol Libraries.

მოკიდეთ ხელი სიმბოლოს და გადაიტანეთ ის სამუშაო დაფაზე. ეს არის ობიექტებისგან შემდგარი კომპლექსი და ამ ეტაპზე შეგიძლიათ მას მხოლოდ ზომები უცვალოთ.

სიმბოლოს რედაქტირებისათვის, სიმბოლოების პანელზე ორჯერ სწრაფად დააწკაპუნეთ სიმბოლოს და გადახვალთ სიმბოლოს რედაქტირების რეჟიმში, სადაც მას შეგიძლიათ შეუცვალოთ ზომა, ფერი, მოხაზულობა და სხვა. რეჟიმიდან გამოსვლისას, თქვენ შეცვლილი სიმბოლო დაგხვდებათ.

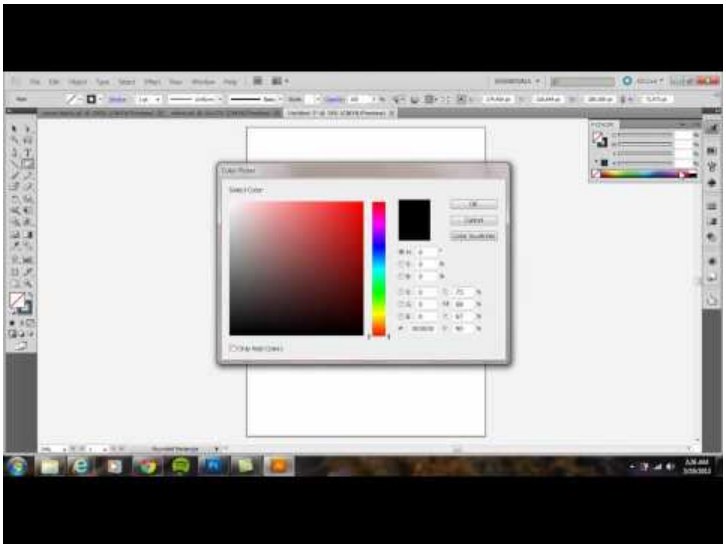
შენიშვნა: *რედაქტირების შედეგი აისახება ყველა მანამდე გამოყენებულ სიმბოლოზეც.*

ინსტრუმენტთა პანელზე არის ინსტრუმენტები, რომელთა დახმარებით შესაძლებელია სიმბოლოებთან მუშაობა:



სურ. 8.2-18. მარცხნიდან მარჯვნივ: 1. სიმბოლოების სპრეი - მისი დახმარებით ხდება არჩეულის სიმბოლოების დიდი რაოდენობით დატანა დაფაზე; 2. წანაცვლება - მჭიდროდ დაყრილი სიმბოლოების გაშლა; 3. შემჭიდროვება - სიმბოლოების ერთმანეთთან მიახლოება; 4. ზომა - სიმბოლოს ზომაში გადიდება. Alt კლავიშის გამოყენებით შემცირება; 5. შემობრუნება; 6. გაუფერულება - ერთფეროვანი სიმბოლოს შექმნა; 7. სიმბოლოს სიღიავის მართვა; 8. სიმბოლოსთვის გრაფიკული სტილის გამოყენება.

გარდა ამისა შეგიძლიათ საკუთარი სიმბოლოების შექმნა და მათი გამოყენება მუშაობაში.



ვიდეო 8.2-2. გაეცანით სიმბოლოებთან მუშაობის გაკვეთილს.

ტექსტი და მისი რედაქტირება

ჩვეულებრივი ტექსტი

ტექსტებთან სამუშაოდ გამოიყენება ტექსტის ინსტრუმენტი ინსტრუმენტთა პანელზე:



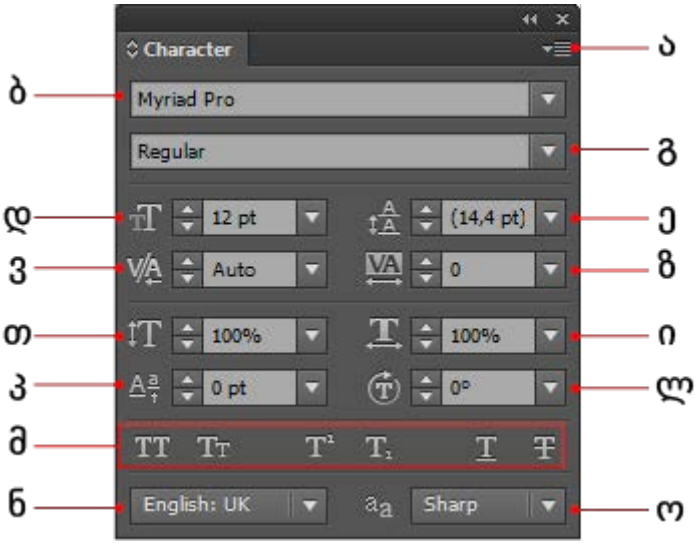
სურ. 8.2-19. მარცხნიდან მარჯვნივ: 1. ქმნის ტექსტის ბლოკს, რომელშიც ტექსტი განთავსდება; 2. ნებისმიერი ფორმის არეში ტექსტის განთავსება; 3. წირზე ტექსტის განთავსება; 4. ვერტიკალური ტექსტი; 5. ნებისმიერი ფორმის არეში ვერტიკალური ტექსტის განთავსება; 6. ვერტიკალური ტექსტის განთავსება წირზე.

ტექსტის ინსტრუმენტის არჩევის შემდეგ ფორმატირების ზოლზე ჩნდება შესაბამისი ფუნქციები. მათი დახმარებით შეგიძლიათ აირჩიოთ შრიფტი, მისი ზომა, ფერი, სწორება და სხვა.



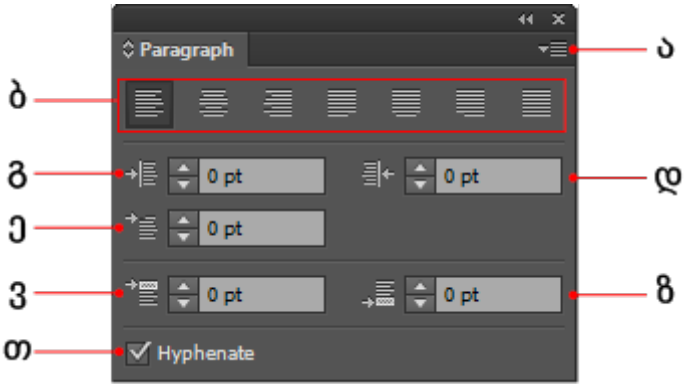
ტექსტის ფორმატირებისთვის სამუშაო პანელების მოთავსებული მენიუ Window-ში:

Window -> Type -> Character - გამოიყენება შრიფტის ფორმატირებისათვის;



სურ. 8.2-20. ა - სიმბოლოს ფორმატირების პანელის მენიუ; ბ - შრიფტის არჩევა; გ - შრიფტის სტილის დაყენება (მუქი, დახრილი და ა.შ.); დ - შრიფტის ზომის დაყენება; ე - სტრიქონებს შორის მანძილი; ვ - კერნინგი; ზ - ინტერვალი; თ - სიმბოლოს მასშტაბირება (ვერტიკალურად); ი - სიმბოლოს მასშტაბირება (ჰორიზონტალურად); კ - საბაზისო ხაზის მართვა; ლ - ტექსტის დახრა; მ - ცალკეული სიმბოლოების ფორმატირების ინსტრუმენტები; ნ - ენის არჩევა; ო - შრიფტის მოხაზულობის გასწორების მეთოდები

Window -> Type -> Paragraph - გამოიყენება აბზაცების ფორმატირებისათვის.



სურ. 8.2-21. ა - პარაგრაფის პანელის მენიუ; ბ - აბზაცის სწორების მეთოდები (მარჯვნივ, მარცხნივ, ცენტრზე და ა.შ.); გ - დაცილება მარცხენა კიდიდან; დ - დაცილება მარჯვენა კიდიდან; ე - პირველი სტრიქონის დაცილება მარცხნიდან; ვ - დაცილება აბზაცამდე; ზ - დაცილება აბზაცის შემდეგ; თ - გადატანები ტექსტისთვის.

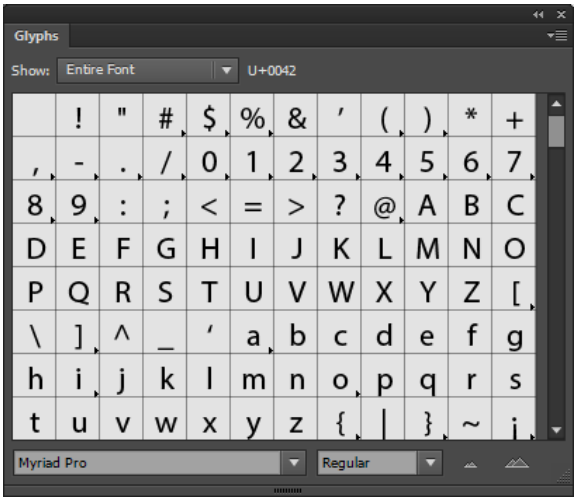
ილუსტრატორს საკმაოდ მოქნილად შეუძლია ტექსტებთან მუშაობა. მენიუ Type-ის დახმარებით შეგიძლიათ სხვადასხვა მოქმედებების შესრულება, მათ შორის შრიფტისა და მისი ზომის არჩევაც.

ხანდახან ჩნდება საჭიროება, როდესაც გვინდა ისეთი სიმბოლოების აკრეფა, რომელიც ან ვერ თავსდება სტანდარტული კლავიატურის განლაგებაზე ან უბრალოდ არ ვიცით, როგორ უნდა ავკრიფოთ. ამისათვის გამოიყენება Glyph პანელი, რომლის დახმარებითაც თქვენ შეგიძლიათ შრიფტში შემავალი ნებისმიერი სიმბოლოს აკრეფა.

მისი გამოძახება შეიძლება:

Type -> Glyph ან

Window -> Type -> Glyph



სურ. 8.2-22. ამ პანელის დახმარებით ნებისმიერი სიმბოლოს მოძიებაა შესაძლებელი.

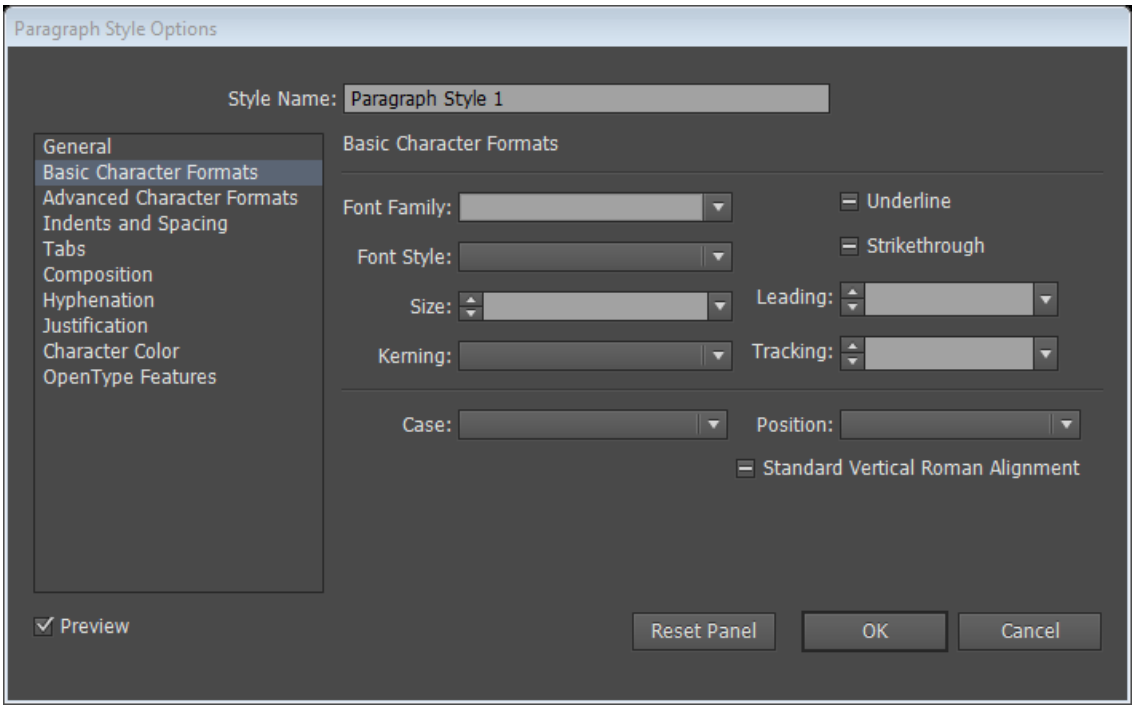
მუშაობის პროცესში არის ისეთი მომენტები, როდესაც თქვენ ხშირად გჭირდებათ ერთი და იმავე ფორმატირების გამოყენება ტექსტისთვის, მაგალითად ბანერზე ტექსტური წარწერები ან სათაურები, ცალკეული სიმბოლოს ფორმატი და სხვა.

ამისათვის თქვენ შეგიძლიათ ისარგებლოთ აბზაცისა და სიმბოლოს სტილებით. სტილები, ისევე როგორც ინდიზაინში, გაძლევენ საშუალებას სწრაფად მოახდინოთ ტექსტის ფორმატირება. მასში უკვე ჩადებულია ფორმატირების ის მახასიათებლები, რომლებიც თქვენ გამოიყენეთ აბზაცისთვის თუ ცალკეული სიმბოლოსთვის.

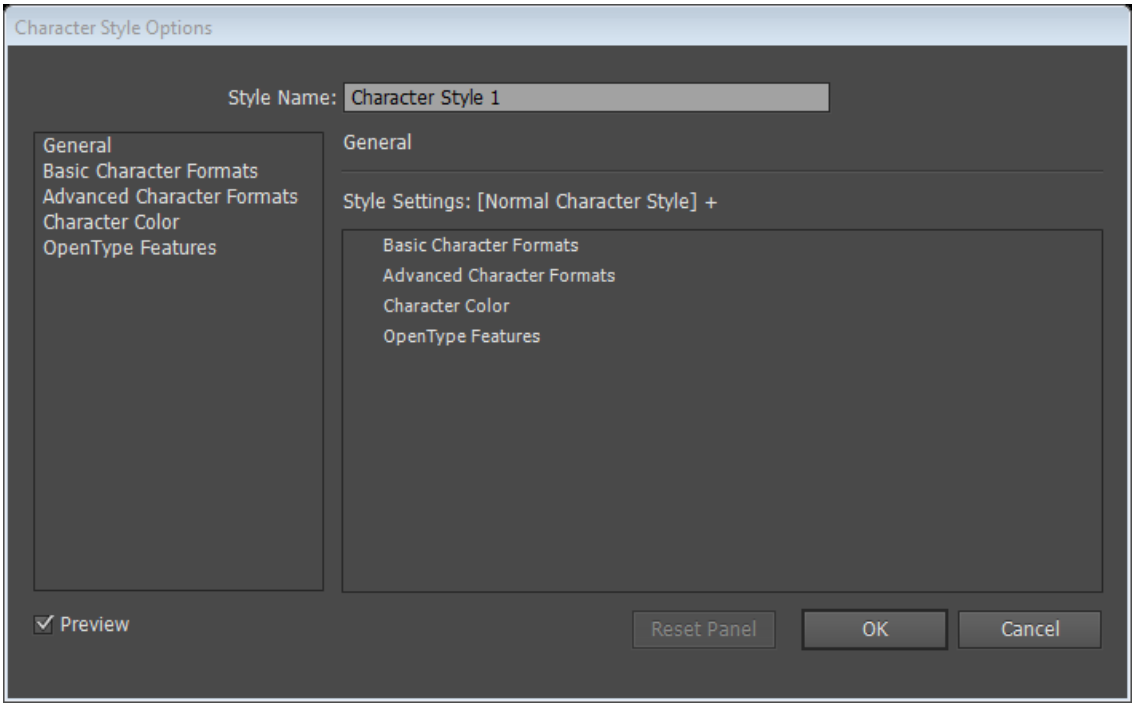
Window -> Paragraph Style - აბზაცის სტილების პანელი;

Window -> Character Style - სიმბოლოების სტილების პანელი.

უნდა გაითვალისწინოთ, რომ აბზაცის სტილი მოქმედებს მთლიანად აბზაცზე, ხოლო სიმბოლოს სტილი ვრცელდება მხოლოდ ერთ კონკრეტულ სიმბოლოზე (ის წინასწარ უნდა მონიშნოთ).



სურ. 8.2-23. ახალი აბზაცის სტილის შექმნის ფანჯარა. აქ შეგიძლიათ სტილს მიანიჭოთ დასახელება, დააყენოთ შრიფტი, ზომა, ფერი და ყველა ის მახასიათებელი რაც სიმბოლოსა და აბზაცის ფორმატირების პანელებზე იყო მოცემული. შემდეგ საკმარისია მონიშნოთ ტექსტი აირჩიოთ სტილი და ის ავტომატურად მიიღებს შესაბამის სახეს.



სურ. 8.2-24. სიმბოლოს სტილის შექმნა. აქ თქვენ გამოიყენებთ მხოლოდ სიმბოლოს ფორმატირების პანელის მახასიათებლებს. შეგიძლიათ სტილს დაარქვათ სახელი, აირჩიოთ შრიფტი, დააყენოთ ზომა, ფერი და ა,შ. შემდეგში ეს სტილი გავრცელდება მხოლოდ იმ სიმბოლოზე ან სიტყვაზე, რომელსაც მონიშნავთ. მაგალითად, როდესაც გინდათ, რომ მთელი აბზაცის მასშტაბით ერთი კონკრეტული სიტყვა იყოს ყოველთვის წითელი, ასეთ შემთხვევაში სიმბოლოების სტილი შეუცვლელია.

ტექსტის წირებში გადაყვანა

როდესაც გადაწყვეტთ ჩვეულებრივი წარწერისგან მხატვრული წარწერა შექმნათ, მაშინ ის წირებში უნდა გადაიყვანოთ. წინააღმდეგ შემთხვევაში თქვენ მხოლოდ შრიფტის ზომის და ფერის შეცვლა თუ შეგიძლიათ.

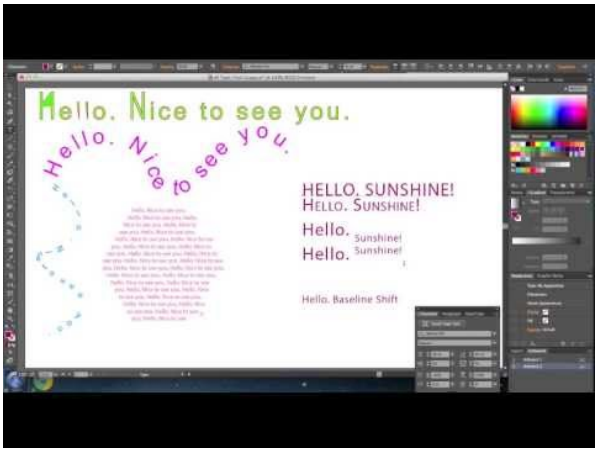
ამისათვის მონიშნეთ ტექსტი და გამოიძახეთ Type -> Create Outlines (Shift + Ctrl + O).

ტექსტი გარდაიქმნება წირებში და თქვენ მისი რედაქტირება უკვე სხვა ინსტრუმენტებით შეგიძლიათ, მაგრამ მას უკვე ვერ გაარედაქტირებთ, როგორც ტექსტს.



სურ. 8.2-25. მარცხნივ - ჩვეულებრივი ტექსტი, მარჯვნივ - წირებში გადაყვანილი.

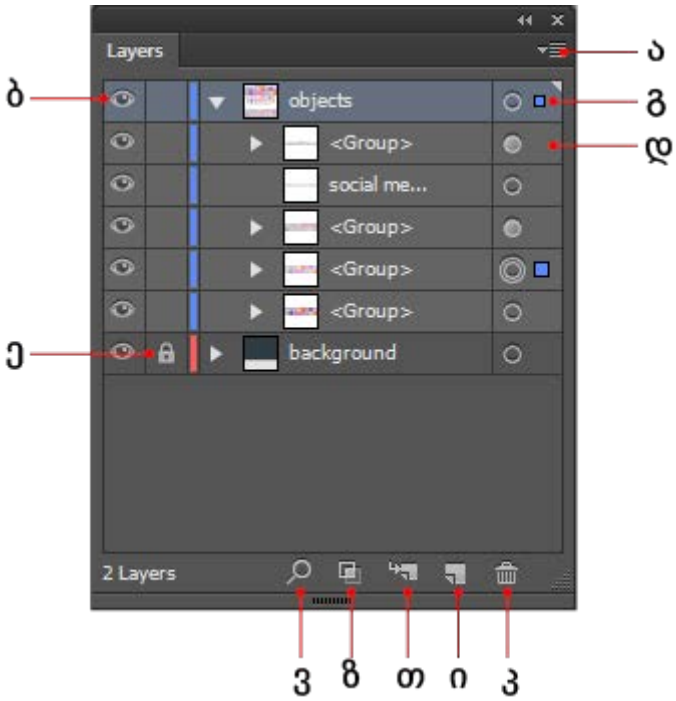
წირებში გადაყვანილი ტექსტის ფორმების შეცვლა შესაძლებელია არსებული საკვანძო წერტილების დახმარებით.



ვიდეო 8.2-3. ილუსტრატორში ტექსტთან მუშაობის საწყისები.

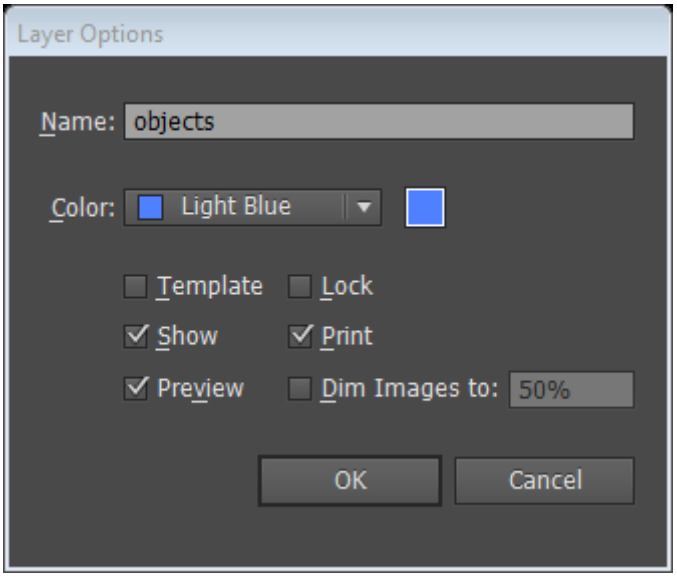
ფენები და მათთან მუშაობა

ფენებთან სამუშაოდ გამოიძახეთ Window -> Layers (F7).



სურ. 8.2-26. ფენების პანელი. ა - ფენების პანელის მენიუ;, ბ - ფენების/ობიექტების გათიშვა/გამოჩენა; გ - მიუთითებს, რომ მიმდინარე ფენაზე იმე ობიექტი მონიშნულია; დ - მიუთითებს, რომ ობიექტთან (ჯგუფთან) გამოყენებულია რაიმე ეფექტი. შესამოწმებლად გამოიძახეთ წარმოდგენის პანელი (Window –> Appearance); ე - ფენის/ობიექტის დაბლოკვა/განბლოკვა; ვ - ობიექტის მოძიება ფენების პანელზე; ზ - შემოჭრის ნიღაბის შექმნა/დაშლა; თ - ქვეფენის შექმნა; ი - ახალი ფენის შექმნა; კ - ფენის/ობიექტის წაშლა.

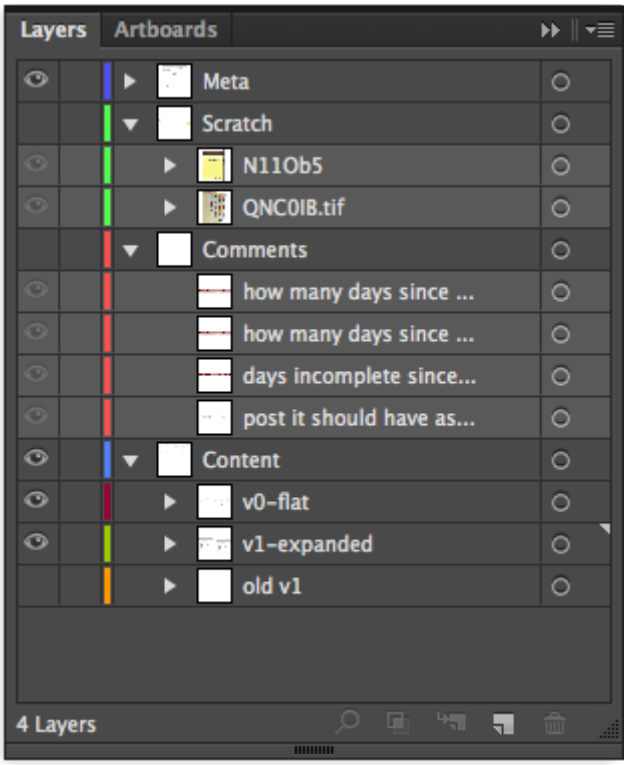
სტანდარტულად ფაილში მხოლოდ ერთი ფენაა. საჭიროების შემთხვევაში შეგიძლიათ დაამატოთ ახალი ფენები. ამისათვის გამოიყენეთ ახალი ფენის შექმნის ღილაკი (სურ. 8.2-26, ი). ფენების სტანდარტული სახელებია Layer 1, Layer 2 … და ა.შ. და მათ ავტომატურად ენიჭებათ ფერი. იმისათის, რომ შეცვალოთ ფენის მახასიათებლები, ორჯერ დააწექით ფენას და გამოვა ფენების მახასიათებლების ფანჯარა:



სურ. 8.2-27. ამ ფანჯრის დახმარებით შეგიძლიათ ფენას შეუცვალოთ სახელი, ფერი და კიდევ სხვა დამატებითი პარამეტრები ჩაურთოთ, მაგ., დაბლოკვა, გამოჩენა, ბეჭდვა. თუ ამ უკანასკნელს გამორთავთ, ამ ფენაზე განთავსებული ობიექტები არ დაიბეჭდება.

ობიექტები, რომლებიც მუშაობის პროცესში იქმნება, ავტომატურად მიმდინარე ფენაზე თავსდება. ყოველ ობიექტს, რომელსაც მონიშნავთ, გარშემო უჩნდება ჩარჩო, რომლის დახმარებითაც შეგიძლიათ სხვადასხვა მოქმედებები შეასრულოთ. იმისდა მიხედვით, რომელ ფენაზე იმყოფება ობიექტი, ჩარჩოს შეფერილობა იქნება შესაბამისი (წითელი, მწვანე, ლურჯი). ეს გეხმარებათ თქვენ მიხვდეთ, რომელ ფენაზეა განთავსებული ობიექტი და შესაბამისად თქვენ რომელ ფენაზე მუშაობთ.

შენიშვნა: აუცილებლად მიიღეთ წესად ფენებსა და ჯგუფებს დაარქვათ სახელები. როდესაც ფენებისა და ობიექტების რაოდენობა ძალიან დიდი იქნება, ეს დაგეხმარებათ თქვენ მარტივად იპოვით საჭირო ფენა და შესაბამისად ობიექტიც.



სურ. 8.2-28. ფენებისთვის და ობიექტებისთვის სახელების გამოყენების მაგალითი.

ობიექტები შეგიძლიათ გადაადგილოთ როგორც ერთი ფენის ფარგლებში, ისე ფენებს შორის. ფენების პანელზე მოკიდეთ ხელი ობიექტის შესაბამის ფენას და გადაადგილეთ ის ფენების ფარგლებში ზემოთ-ქვემოთ ან ფენიდან ფენაზე.

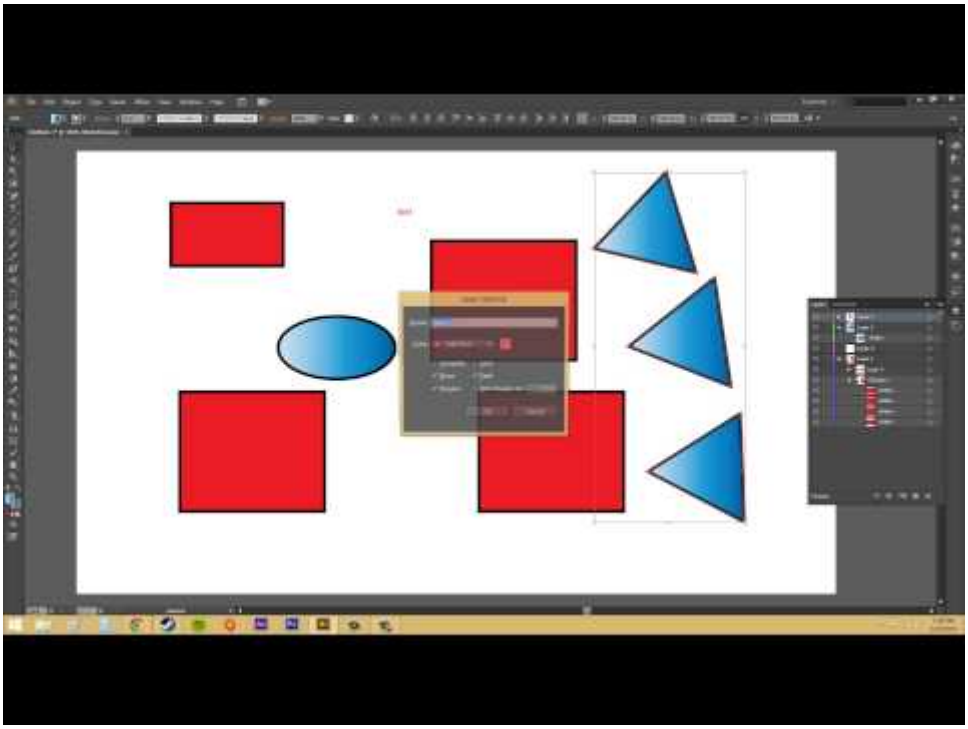
იმ შემთხვევაში, თუ ფენაზე ძალიან ბევრი კომპონენტია და თქვენ გინდათ სიაში იპოვოთ სასურველი, მონიშნეთ ის სამუშაო დაფაზე და შემდეგ ფენების პანელზე დააწექით ძიების ღილაკს (სურ. 8.2-26, ვ). ავტომატურად მოინიშნება შესაბამისი ობიექტი.

უამრავი ობიექტის მოსაწესრიგებლად შეგიძლიათ გამოიყენოთ ქვეფენის შექმნის ღილაკი (სურ. 8.2-26, თ). ეს არ მოგცემთ საშუალებას დაიბნეთ, როდესაც ძალიან ბევრი ობიექტია ერთ ფენაზე განთავსებული.

იმ შემთხვევაში, თუ ფენაზე მოთავსებული ობიექტები გინდათ გაიტანოთ ცალკე ფენაზე ანუ განაცალკევოთ ამ ფენისგან, გამოიყენეთ შემდეგი გზა. მონიშნეთ სასურველი ობიექტები, შემდეგ ფენების პანელის მენიუდან გამოიძახეთ ბრძანება Collect in New Layer. შეიქმნება ახალი ფენა და ეს ობიექტები იმ ფენაზე იქნებიან განთავსებულნი.

თუ გინდათ, რომ რამდენიმე ფენის ან ქვეფენის შიგთავსი გააერთიანოთ, მონიშნეთ სასურველი ფენები და პანელის მენიუში მიუთითეთ Merge Selected. ავტომატურად ობიექტები ერთ ფენაზე/ქვეფენაზე განთავსდებიან.

დამატებითი ინფორმაციისთვის იხილეთ ქვემოთ მოცემული ვიდეო:



ვიდეო 8.2-4. ფენების გამოყენება ილუსტრატორში.

სავარჯიშო

1. შექმენით სხვადასხვა სახის გეომეტრიული ფიგურები.
2. შექმენით თავისუფალი ფორმები ფუნჯის, ფანქრისა და კალმის დახმარებით.
3. აიღეთ რომელიმე კომპანიის ლოგო (მაგ., ადიდასი, ნაიკი) და კალმის დახმარებით შექმენით იდენტური ფორმები.
4. წარმოდგენის პანელის დახმარებით შექმნილ ფორმებს შეუცვალეთ ფონისა და/ან კონტურის ფერი.
5. შექმენით საკუთარი ფუნჯები.
6. შექმენით სხვადასხვა სახის ტექსტი.
7. წირზე ტექსტის განთავსების დახმარებით შექმენით ბეჭდის ყალიბი.
8. Warp-ის დახმარებით შექმენით სხვადასხვა სახის ტექსტური ეფექტები.
9. შექმენით სხვადასხვა სახის სიმბოლოები.

3.3. ობიექტების რედაქტირება/ტრანსფორმირება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- მონიშვნის ინსტრუმენტები და მათი მოხმარება
- მონიშნული ობიექტების გასწორება ერთმანეთის და გვერდის მიმართ. მიმმართველების გამოყენება
- საკვანძო წერტილების შეცვლა
- ობიექტების ტრანსფორმაცია და დეფორმაცია
- ობიექტის გარსის დეფორმაცია
- ობიექტების დაჯგუფება
- ობიექტების კომბინირება
- ობიექტის დაშლა

რასაკვირველია მუშაობის პროცესში მხოლოდ ფორმების შექმნა არ არის. სასურველი შედეგი რომ მივიღოთ, უნდა მოვახდინოთ შექმნილი ობიექტების რედაქტირება. ეს შეიძლება იყოს მისი ფორმის შეცვლა, შემოტრიალება, დეფორმირება და სხვა.

მონიშვნის ინსტრუმენტები

ობიექტზე რომ რაიმე მოქმედება შეასრულოთ, ამისათვის ის უნდა მონიშნოთ. მონიშვნის ინსტრუმენტები და ხერხები ერთმანეთისგან განსხვავდება: შეიძლება მონიშნოთ მთლიანი ობიექტი ან ობიექტთა ჯგუფი, ხოლო შეიძლება მონიშნოთ ობიექტის ან ობიექტთა ჯგუფის მხოლოდ რამდენიმე საკვანძო წერტილი. აქედან გამომდინარე პროგრამა ილუსტრატორში მოცემულია შესაბამისი მონიშვნის ინსტრუმენტები:

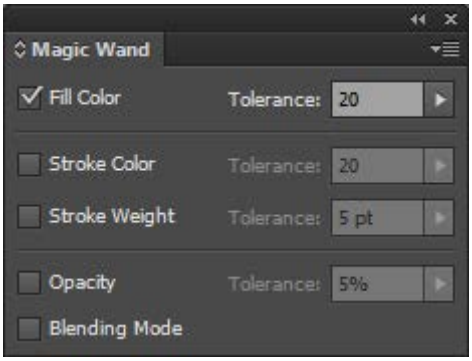


სურ. 8.3-1. ილუსტრატორის მონიშვნის ინსტრუმენტები (სურ. 8.1-14, A).

მონიშვნის ინსტრუმენტი (V) - მისი დახმარებით შესაძლებელია მთლიანი ობიექტის ან ობიექტთა ჯგუფის (Shift-ის დახმარებით) მონიშვნა;

პირდაპირი მონიშვნა (A) - მისი დახმარებით შესაძლებელია როგორც მთლიანი ობიექტის (როდესაც თვითონ ობიექტს დააწვებით), ისე ცალკეული საკვანძო წერტილების მონიშვნა;

ჯადოსნური ჯოხი (Y) - მისი დახმარებით შესაძლებელია ერთნაირი მახასიათებლების მქონე ობიექტების მონიშვნა. მახასიათებლები შეიძლება იყოს ფერი, კონტური ან ორივე ერთად და ა.შ. ჯადოსნური ჯოხის სამართავად გამოიძახეთ შესაბამისი პანელი Window -> Magic Wand:



სურ. 8.3-2. ჯადოსნური ჯოხის მართვის პანელი.

ლასო (Q) - მისი დახმარებით შესაძლებელია როგორც მთლიანი ობიექტის, ისე ცალკეული საკვანძო წერტილების მონიშვნა. ლასოს გამოყენებით მოხაზეთ არე და ამ არეში რა საკვანძო წერტილებიც მოხვდება, ყველა მოინიშნება. საკვანძო წერტილები შეიძლება ერთ და შეიძლება სხვადასხვა ობიექტებს ეკუთვნოდეს.

ობიექტების გასწორება დაფაზე და ერთმანეთის მიმართ

მიმმართველები

მიმმართველი არის დამხმარე ხაზი, რომელიც ზედა ან გვერდითი (მარცხენა) სახაზავიდან შეგვიძლია გამოვიტანოთ სამუშაო დაფაზე.

ახალი ფაილის შექმნისას სახაზავი არ ჩანს. მისი გამოჩენა შესაძლებელია View -> Rulers -> Show/Hide Ruler (Ctrl + R).

მიმმართველის გადმოსატანად სამუშაო დაფაზე, დადექით სახაზავზე, მოკიდეთ კურსორი და გადმოიტანეთ. შეგიძლიათ მიმმართველების ნებისმიერი რაოდენობის გადმოტანა სამუშაო დაფაზე.

მიმმართელების დახმარებით შეგიძლიათ ობიექტები გაასწოროთ ერთმანეთის მიმართ ან ირჩიოთ ისინი, როგორც საწყისი ათვლის წერტილები. მათი გამოყენება მრავალ საკითხში შეიძლება.

რადგან არსებობს ორი სახის სახაზავი - ჰორიზონტალური და ვერტიკალური - მიმმართველებიც შესაბამისად ორი სახისაა. გარდა ამისა, ნებისმიერი გავლებული ხაზი, ნებისმიერი კუთხით, შესაძლოა ვაქციოთ მიმმართველად. ამისათვის გამოიყენეთ ხაზის ინსტრუმენტი, გაავლეთ სასურველი ზომისა და დახრილობის ხაზი, შემდეგ მასზე გამოიძახეთ მენიუ მაუსის მარჯვენა ღილაკით და აირჩიეთ Make Guides.

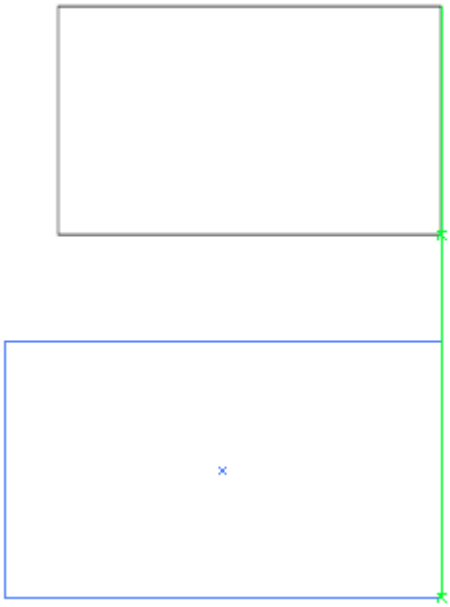
მიმმართველები, როგორც წესი ცისფერი ფერისაა. მათი ფერი რომ შეცვალოთ, გამოიძახეთ General -> Guides & Grid და ჩამოსაშლელ მენიუში Color აირჩიეთ სასურველი ფერი.

შენიშვნა: *კარგი იქნება თუ მიმმართველები განათავსებთ ცალკე ფენაზე. ეს მოგცემთ საშუალებას ნებისმიერ დროს გააქროთ ან გამოაჩინოთ ისინი და მარტივად დაბლოკოთ. დაარქვით ამ ფენას Guides და ისარგებლეთ.*

ჭკვიანი მიმმართველები

ძალიან კარგია **ჭკვიანი მიმმართელების** (Smart Guides) გამოყენება მუშაობის პროცესში. მათ გასააქტიურებლად გამოიყენეთ View -> Smart Guides (Ctrl + U).

როდესაც თქვენ გადააადგილებთ ან ხაზავთ ობიექტს, ჭკვიანი მიმმართველი ყოველთვის დაგეხმარებათ განსაზღვროთ, გაუსწორდა თუ არა ობიექტის კიდე ან ცენტრი სხვა ობიექტს, დაინახავთ ობიექტები თანაბრად არიან თუ არა დაცილებულნი ერთმანეთს და ა.შ. ძალიან მოსახერხებელია და პრაქტიკულია მისი გამოყენება. ერთადერთი ნაკლი, რაც გააჩნია ჭკვიან მიმმართველებს, არის ის, რომ როდესაც ძალიან ბევრი ობიექტია, ჭკვიანი მიმმართველი „იბნევა“ და რთული ხდება მისი დახმარებით ობიექტის გასწორება სასურველი ობიექტის მიმართ.



სურ. 8.3-3. ჭკვიანი მიმმართველის გამოყენების მაგალითი. მწვანე ფერით აღნიშნულია ჭკვიანი მიმმართველი.

ობიექტების სწორება

არის მომენტები, როდესაც ვერც ჩვეულებრივი და ვერც ჭკვიანი მიმმართველები, ვერ გვეხმარებიან ობიექტების გასწორებაში ერთმანეთის მიმართ ან მაგალითად, როდესაც საჭიროა თანაბარი მანძილების განსაზღვრა ობიექტებს შორის.

ამისთვის გამოიყენება სწორების (Align) ბრძანებები.

როდესაც მონიშნული გაქვთ ერთზე მეტი ობიექტი, ფორმატირების ზოლზე ჩნდება სწორების ღილაკები:



სურ. 8.3-4. ობიექტების ერთმანეთთან სწორების ღილაკები.

პირველი ღილაკი (შეიცავს ჩამოსაშლელ მენიუს) გამოიყენება სწორების განსაზღვრისათვის, ხოლო დანარჩენი ღილაკები დაყენებული პირობის შესაბამისად ასწორებს ობიექტებს.

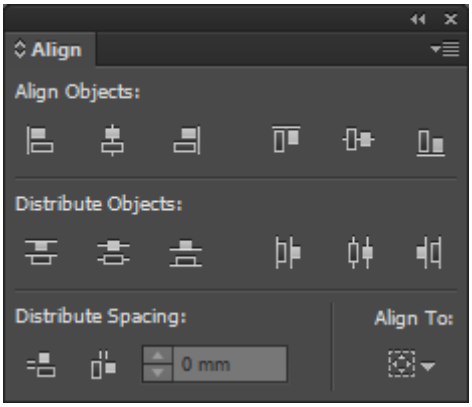
ღილაკი შეიცავს შემდეგ ფუნქციებს:

Align to Selection - მონიშნული ობიექტების სწორება ერთმანეთის მიმართ;

Align to Key Object - ობიექტ(ებ)ის სწორება საკვანძო ობიექტის მიმართ;

Align to Artboard - ობიექტ(ებ)ის სწორება სამუშაო დაფის მიმართ. ეს ფუნქცია შეგიძლიათ გააქტიუროთ, როდესაც ერთი ობიექტი გაქვთ მონიშნული და შემდეგ ისარგებლოთ სწორების ღილაკებით.

გარდა ამისა შეგიძლიათ გამოიძახოთ სწორების პანელი Window -> Align (Shift + F7):



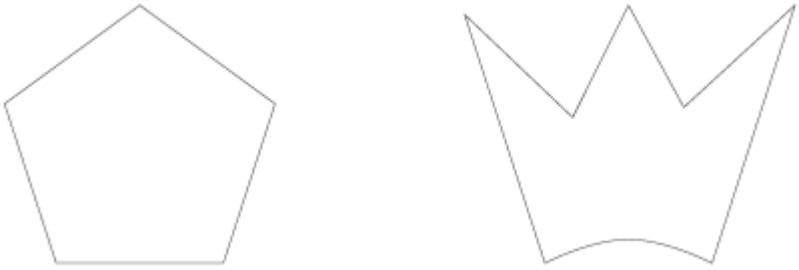
სურ. 8.3-5. ობიექტების სწორებისა და განაწილების პანელი.

როგორც ხედავთ, ეს პანელი შეიცავს ისეთივე ღილაკებს, როგორებიც ფორმატირების ზოლზე ჩნდება და ამის გარდა არის კიდევ დამატებითი ღილაკები (Distribute Spacing), რომელებიც დაგეხმარებათ ობიექტები თანაბარი მანძილით დააცილოთ ერთმანეთს. შეგიძლიათ ასევე მიუთითოთ რიცხობრივი მაჩვენებელი - რა მანძილით უნდა დაცილდნენ ობიექტები ერთმანეთს.

საკვანძო წერტილების შეცვლა

პირდაპირი მონიშვნის ან სხვა ინსტრუმენტის დახმარებით საკვანძო წერტილის მონიშვნის შემდეგ თქვენ შეგიძლიათ მასზე მოქმედებების შესრულება.

კალმის გამოყენებით ჩვენ შეგვიძლია დახატვისას, გზადაგზა ვცვალოთ ობიექტის ფორმები (იხ. სურ. 8.2-9). მაგრამ, როგორ მოვიქცეთ როცა ფიგურა უკვე შექმნილია და მისი შეცვლა გინდათ? ან მოცემულია გეომეტრიული ფიგურა და ეხლა მისი ფორმა უნდა შეიცვალოს. ამისათვის გამოიყენეთ **კუთხის** (კალამთან ერთად ერთ ჯგუფში შედის) (იხ. სურ. 8.2-10) ან იმავე **პირდაპირი მონიშვნის** ინსტრუმენტის დახმარებით. გარდა ამისა, ამ უკანასკნელით შეგიძლიათ მონიშნული საკვანძო წერტილისთვის მდებარეობის შეცვლა



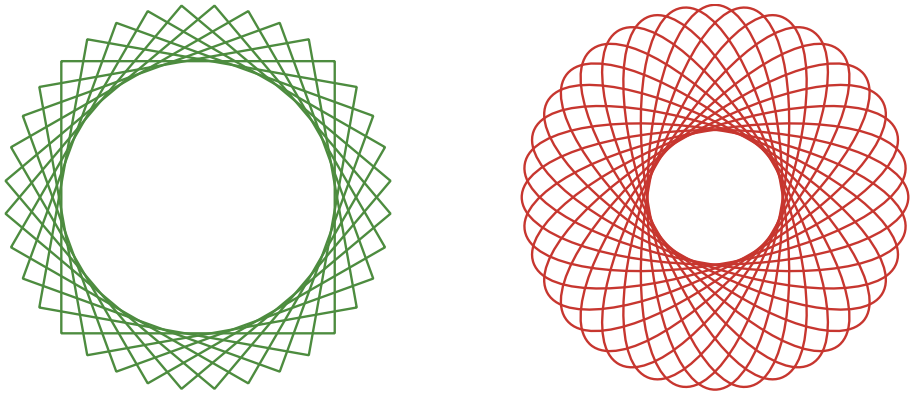
სურ. 8.3-6. ჩვეულებრივი მრავალკუთხედი და მისი სახეცვლილება.

ტრანსფორმირება

ტრანსფორმირებაში შედის: **გადაადგილება** (Move), **დატრიალება** (Rotate), **ანარეკლი** (Reflect), **მასშტაბირება** (Scale), **წანაცვლება** (Shear).

ამ ფუნქციებს მონახავთ მენიუში Object -> Transform. ყოველი ზემოთ ჩამოთვლილი ფუნქციის გამოძახებისას, გამოდის ფანჯარა, სადაც შესაბამისი მნიშვნელობების მითითებისა და დასტურის შემდეგ ხდება შესაბამისი ტრანსფორმაციის შესრულება.

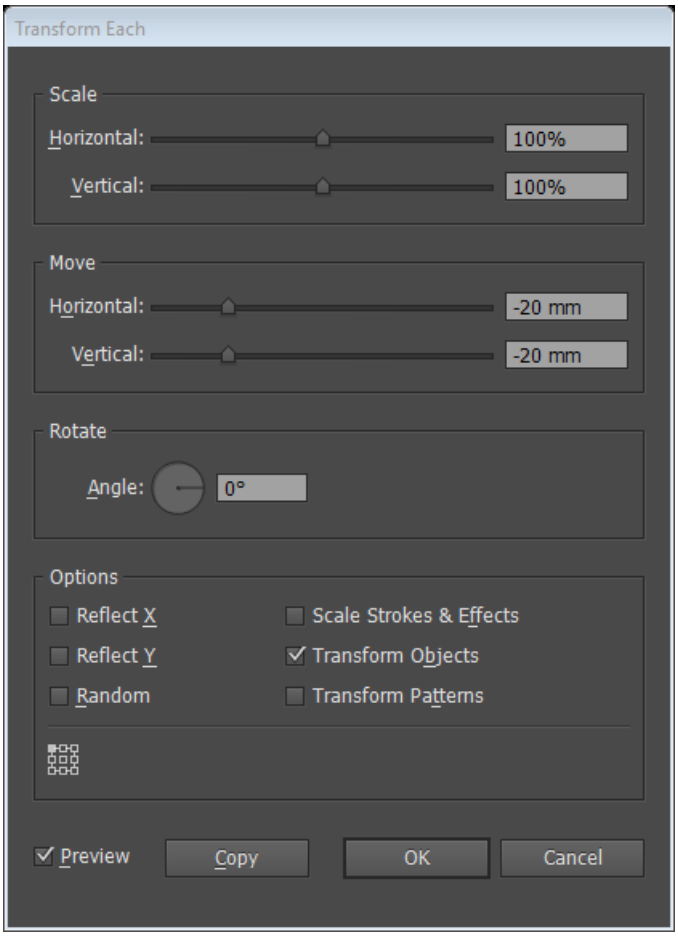
ბოლოს შესრულებული ტრანსფორმაციის ბრძანება რომ შეასრულოთ, გამოიყენეთ ბრძანება **ტრანსფორმაციის გამეორება**: Object -> Transform -> Transform Again (Ctrl + D).



სურ. 8.3-7. ეს ორი ობიექტი მიღებული იყო მხოლოდ გეომეტრიული ფიგურისა და დატრიალების ტრანსფორმაციის გამოყენებით.

ფუნქციაში Object -> Transform -> Transform Each (Alt + Shift + Ctrl +D) თავმოყრილია ყველა ზემოთ ჩამოთვლილი ფუნქცია. შეგიძლიათ აქედანვე არეგულიროთ, როგორი ტრანსფორმაცია უნდა განიცადოს ობიექტმა.

შენიშვნა: *ყველა ტრანსფორმაციის ფანჯარა შეიცავს ღილაკს Copy. მისი დახმარებით თქვენ მიიღებთ ტრანსფორმირებულ ობიექტსაც და ორიგინალიც დაგრჩებათ. თუ რამე არ მოგეწონებათ, ორიგინალი ყოველთვის ხელთ იქნება. ხშირად ისარგებლეთ ამ ღილაკით.*



სურ. 8.3-8. ფუნქცია Transform Each.

ზემოთ ჩამოთვლილი ტრანსფორმაციის ფუნქციებს შესაბამისი ინსტრუმენტები გააჩნიათ ინსტრუმენტთა პანელზე. ინსტრუმენტზე ორჯერ სწრაფად დაჭერისას, გამოვა დამატებითი პარამეტრების ფანჯარა, სადაც სასურველი მნიშვნელობების მითითება შეგიძლიათ.

გარდა ამისა პროგრამაში არის ტრანსფორმაციის პანელი. მისი გამოძახება შეიძლება Window -> Transform (Shift + F8). ამ პანელის დახმარებით შეგიძლიათ სწრაფად შემოაბრუნოთ, გაზარდოთ/შეამციროთ ან დახაროთ ობიექტი შესაბამის ველში მნიშვნელობების მითითებით.

ობიექტების დეფორმირება

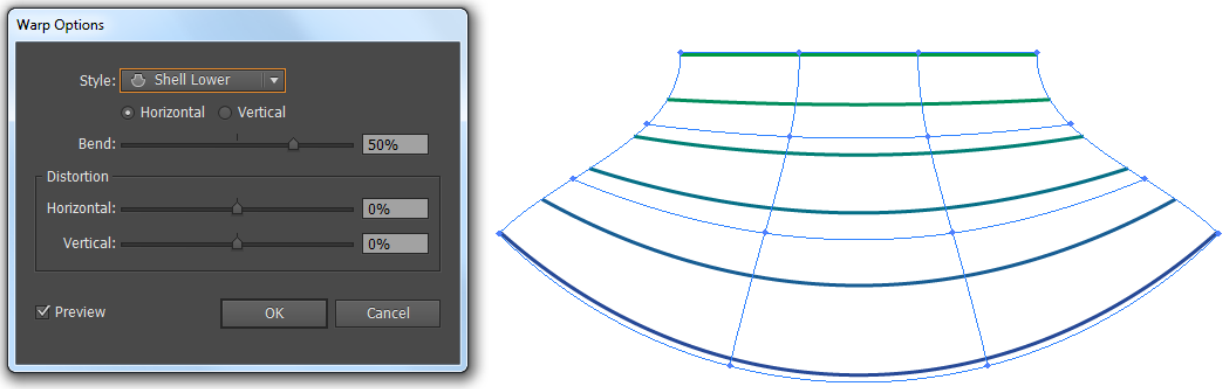


სურ. 8.3-9. დეფორმაციის ინსტრუმენტები.

სიგანე - ერთი კონტურისთვის ქმნის სხვადასხვა სისქის კანტს;
დეფორმაცია - კურსორის მოძრაობის დახმარებით ობიექტის უცვლის ფორმას;
ჩახვევა - ახდენს ობიექტის „ჩახვევას“ ცენტრალური წერტილის მიმართ;
შეკუმშვა - ახდენს ობიექტის შეკუმშვას ცენტრალური წერტილისკენ;
გაბერვა - ახდენს ობიექტის გაფართოებას ცენტრალური წერტილის მიმართ;
კბილანები - ობიექტის კონტურებს შემთხვევითობის პრინციპით უმატებს კბილანებს;
კრისტალიზაცია - შემთხვევითობის პრინციპით კონტურს იმატებს ეკლების მსგავს ელემენტებს;
ნაოჭები - კონტურს უმატებს ნაოჭების მსგავს ელემენტებს.
პირველი ინსტრუმენტის გარდა, ყველა სხვა ინსტრუმენტზე ორჯერ დაჭერისას გამოვა ფანჯარა, სადაც შეგიძლიათ მისი მახასიათებლები ცვალოთ - ზომა, ინტენსივობა და ა.შ.

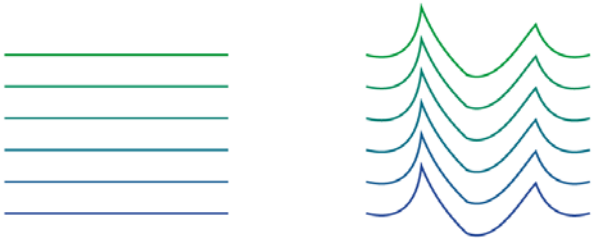
გარსის დეფორმაცია

Object -> Envelope Distort -> Make with Warp (Alt + Shift + Ctrl + W) - ობიექტის დეფორმირება . გამოსულ ფანჯარაში შეგიძლიათ აირჩიოთ, რა ფორმით უნდა მოხდეს დეფორმირება და მიუთითოთ პარამეტრები.



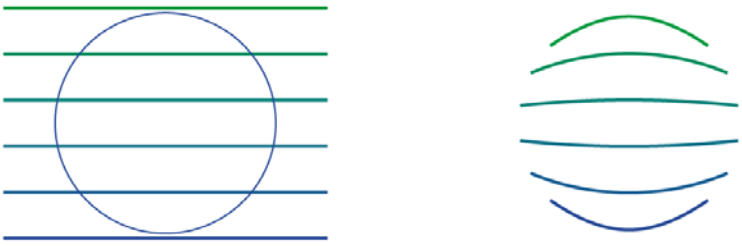
სურ. 8.3-10. გარსის დეფორმაცია.

Object -> Envelope Distort -> Make with Mesh (Alt + Ctrl + M) - ამ დროს ხდება ობიექტის ბადის სახით დაყოფა და ბადის დეფორმირების შედეგად ხდება ობიექტის დეფორმაცია.



სურ. 8.3-11. გარსის დეფორმაცია ბადის დახმარებით.

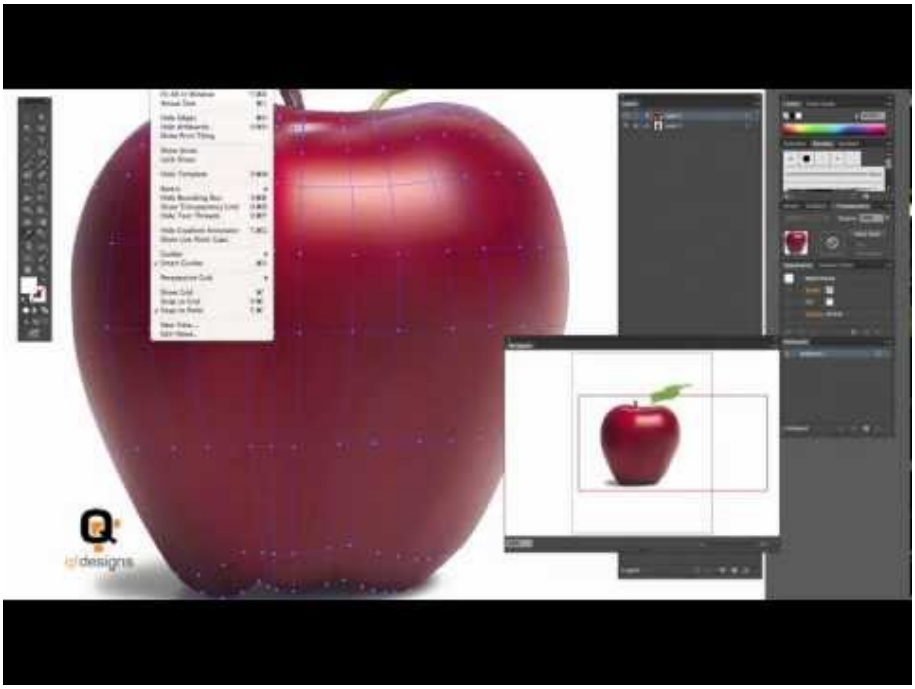
Object -> Envelope Distort -> Make with Top Object (Alt + Ctrl + C) - ამ დროს დეფორმაცია ხდება ზემოდან დადებული ობიექტის ფორმის მიხედვით.



სურ. 8.3-12. გარსის დეფორმაცია ზემოდან დადებული ფორმის მიხედვით.

გრადიენტული ბადის გამოყენება

ინსტრუმენტთა პანელზე ასევე არის ინსტრუმენტი **ბადე** (Mesh). მას ასევე გრადიენტულ ბადეს უწოდებენ. მისი დახმარებით ხდება ობიექტის ბადის სახით დაყოფა. შეგიძლიათ ცალკეულ სეგმენტს უცვალოთ ფორმა და ფერი ჩაასხათ. ფერის ჩასხმა ხდება საკვანძო წერტილის გარშემო. შედეგად ძალიან საინტერესო ეფექტების მიღება შეგიძლიათ.



ვიდეო 8.3-1. გრადიენტული ბადის გამოყენება დამწყებთათვის.

მუშაობა ობიექტების ჯგუფებთან

მუშაობის პროცესში ხანდახან საჭიროა ობიექტები ერთად დააჯგუფოთ, რომ ყველასთვის ერთიანი მოქმედება შეასრულოთ, მაგ., გადაადგილება, შემობრუნებ და ა.შ. ამ დროს ობიექტები შეიძლება იმყოფებოდნენ როგორც ახლოს, ისე მაკეტზე სხვადასხვა ადგილზე იყვნენ განთავსებულნი.

ამისათვის ისარგებლეთ Object -> Group (Ctrl + G)

ჯგუფის დასაშლელად გამოიყენეთ ბრძანება Object -> Ungroup (Shift + Ctrl +G)

როდესაც მაკეტზე ძალიან ბევრი ობიექტია, ამან შეიძლება ხელი შეგიშალოთ ცალკეული ობიექტების მონიშვნაში ან გადაადგილებაში.

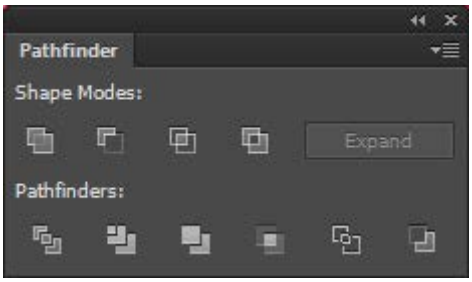
გამოიყენეთ Objcet -> Lock + Selection (Ctrl + 2), რომ დაბლოკოთ მონიშნული ობიექტ(ებ)ი. ამის შემდეგ მათი მონიშვნა ან მათზე რაიმე მოქმედების შესრულება შეუძლებელი გახდება. ბლოკის მოსახსნელად გამოიყენეთ Objcet -> Unlock All (Alt + Ctrl + 2).

ობიექტები, რომლებიც დროებით არ გჭირდებათ შეგიძლიათ. ამისათვის გამოიძახეთ Object -> Hide -> Selection (Ctrl + 3). დამალული ობიექტების გამოსაჩენად გამოიყენეთ Object -> Show All (Alt + Ctrl +3).

ობიექტების კომბინირება

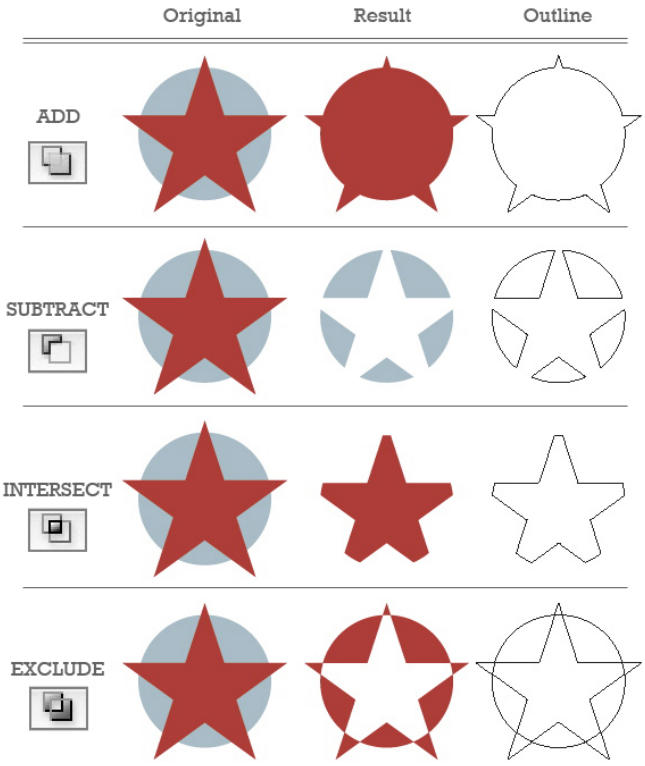
ჯგუფების შექმნის გარდა შესაძლებელია ასევე ობიექტების ერთმანეთთან კომბინირება. შედეგად თქვენ მიიღებთ განსხვავებული ფორმის ობიექტს. ამისათვის გამოიყენება Pathfinder: Window -> Pathfinder (Shift + Ctrl + F9)

მისი დახმარებით შეგიძლიათ სხვადასხვა ფორმის ობიექტების შექმნა და მათთან მუშაობს. ამ დროს შეგიძლიათ გამოიყენოთ სხვადასხვა ფორმისა და ზომის ობიექტები საბოლოო შედეგის მისაღწევად.



სურ. 8.3-13. სამუშაო პანელი Pathfinder.

პანელზე მოთავსებულია ღილაკების ორი ზოლი. ზედა ზოლი (Shape Modes) უზრუნველყოფს ფორმებთან მუშაობას, ხოლო ქვედა ზოლი (Pathfinders) კონტურებთან.



სურ. 8.3-14. ფორმების რეჟიმის მაგალითი

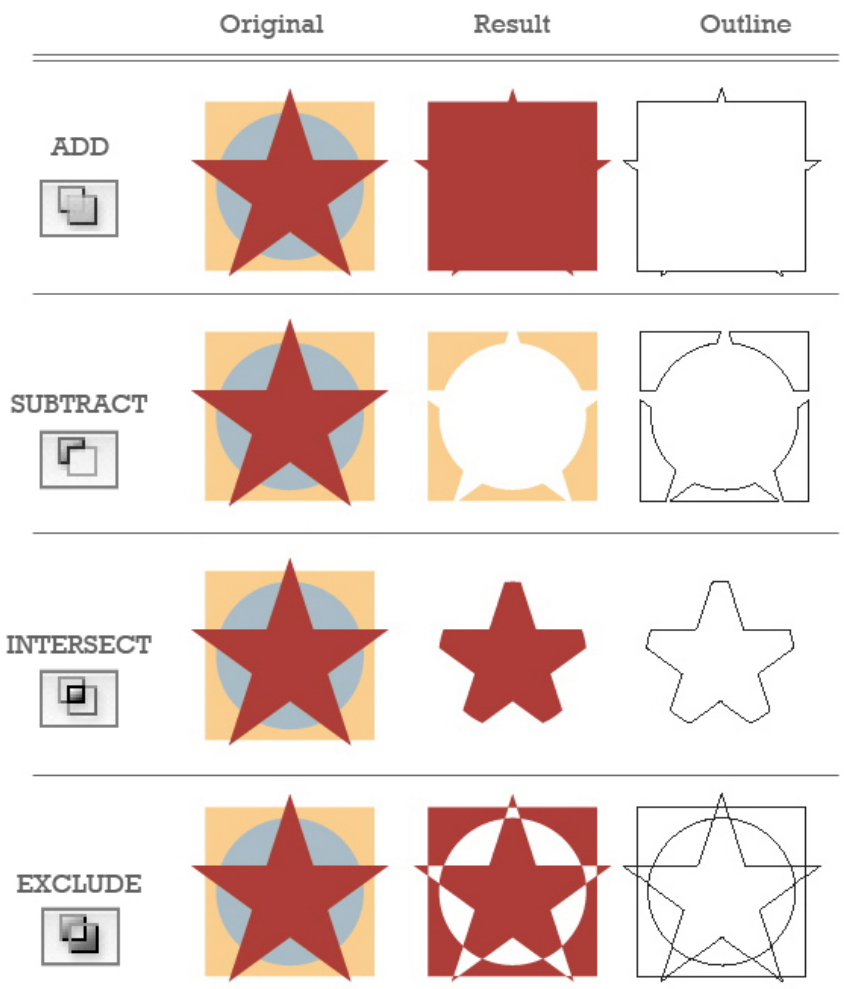
Add/Unite - დამატება/გაერთიანება. აერთიანებს ყველა მონიშნულ ობიექტს და ერთ ფიგურად აქცევს. თუ საწყისი ობიექტები სხვადასხვა ფერისაა, საბოლოო ობიექტის ფერი იქნება იმ ობიექტის, რომელიც ყველაზე ზემოდანაა განთავსებული.

Subtract/Minus Front - გამოკლება/მინუს წინა. ზემოდან დადებული ფიგურის ფორმის მიხედვით ახდენს ქვემოთ განთავსებული ობიექტებიდან ფორმის გამოჭრას.

Intersect - გადაკვეთა. ახალი ფიგურას ქმნის გადაფარვის არეების გამოყენებით. შლის ყველა იმ მონაკვეთს, რომელიც გადაფარვაში არ მონაწილეობს.

Exclude - გამორიცხვა. Intersect-ის საპირისპირო მოქმედება ანუ შლის ყველა იმ არეს, სადაც ობიექტები გადაფარავენ ერთმანეთს. ამის შედეგად მიღებული ობიექტები ხშირ შემთხვევაში ნაჭრებად არიან დაყოფილები.

რასაკვირველია, Pathfinder არა მხოლოდ ორი ფიგურის შემთხვევაში შეგიძლიათ გამოიყენოთ. აუცილებლად უნდა გახსოვდეთ ობიექტების განლაგების მიმდევრობა. ქვემოთ მოცემულია სურათი, სადაც გამოყენებულია ორზე მეტი ფიგურა.



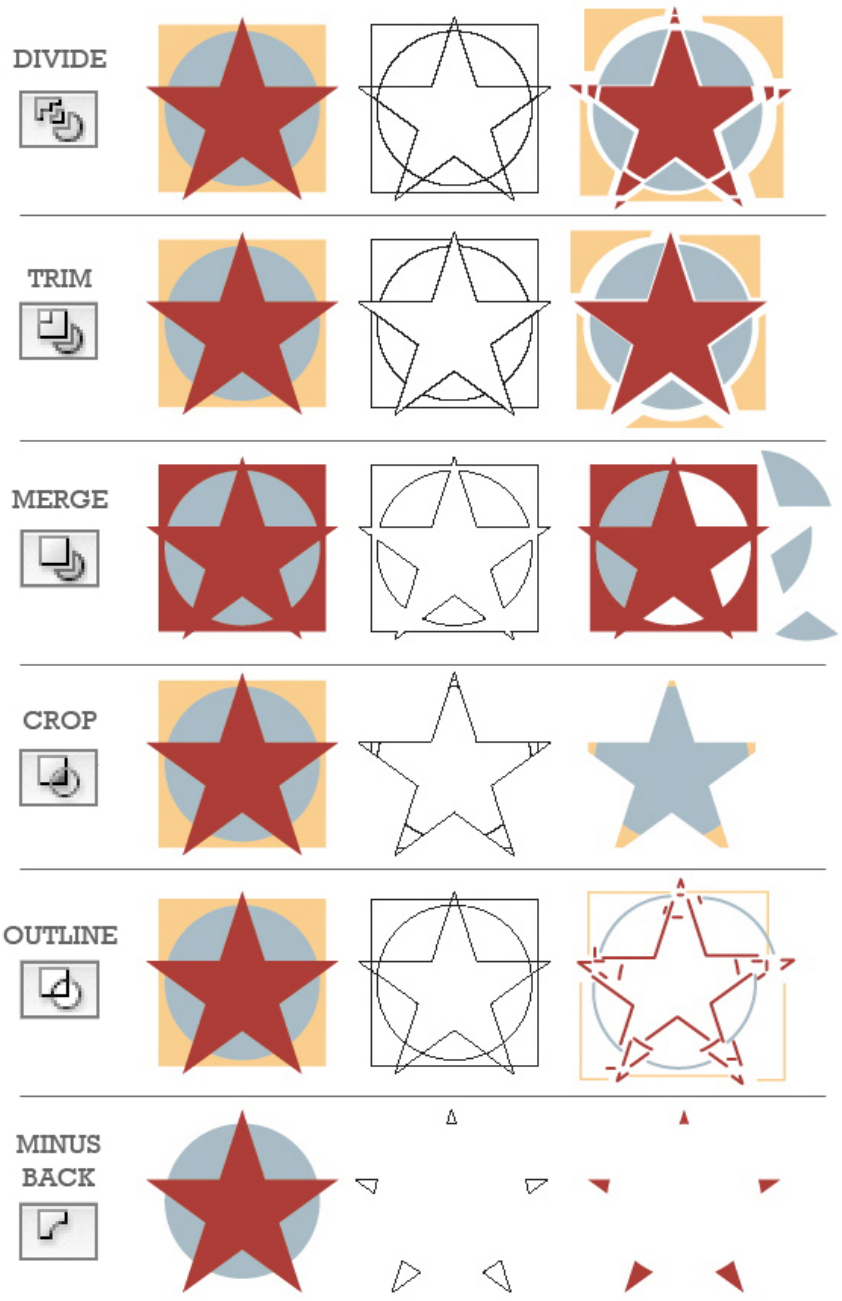
სურ. 8.3-15. Pathfinder-ის მოქმედება სამი ფიგურის გამოყენების შემთხვევაში.

ეხლა კი განვიხილოთ პანელის ქვედა ნაწილი (იხ. სურ. 8.3-16. Pathfinder-ის რეჟიმი).

Divide - დაყოფა. Divide ჭრის ფიგურებს ყველგან, სადაც ისინი გადაიკვეთებიან. მიღებული ფიგურები ფერს არ იცვლიან. მიღებული ნაჭრების მონიშვნა და/ან მათი გადაადგილება შესაძლებელია Direct Selection ინსტრუმენტის დახმარებით. თუ მათტან სამუშაოდ გინდათ გამოიყენოთ ჩვეულებრივი მონიშვნის ინსტრუმენტი Selection, მაშინ მიღებული ფიგურა უნდა დაშალოთ: Object > Ungroup.

Trim - ჩამოჭრა. მოქმედებს ისევე, როგორც Divide, მაგრამ ამავე დროს შლის გადაფარულ არეებს. თუ ობიექტს კონტურიც გააჩნია, მაშინ Trim კონტურსაც შლის. შედეგად მიღებული ფიგურები ფერს არ იცვლიან.

Merge - გაერთიანება. ერთი შეხედვით შეიძლება მოგეჩვენოთ, რომ ბრძანება მუშაობს ისევე, როგორც Trim. მაგრამ ასე არ არის. ის აერთიანებს მხოლოდ იმ არეებს, რომლებშიც ერთი და იგივე ფერია გამოყენებული.



სურ. 8.3-16. Pathfinder-ის რეჟიმი

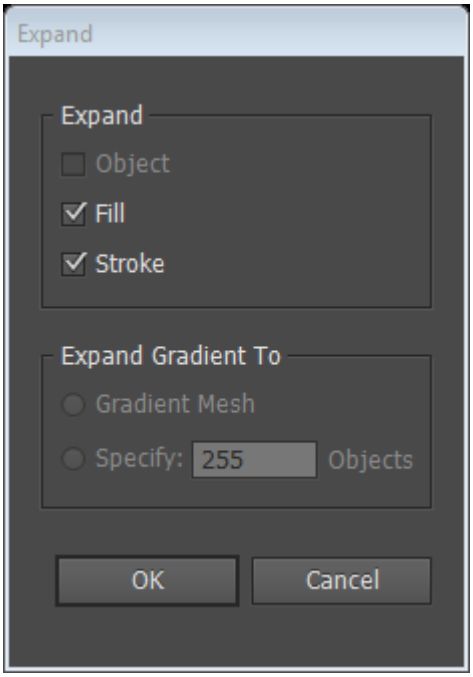
Crop - შემოჭრა. ყველაზე ზემოდან დადებულ ფიგურას იყენებს იმისათვის, რომ შემოჭრას ყველაფერი, რაც ამ ფორმის გარეთ მოხვდება. მათ შორის შლის კონტურსაც.

Outline - მოხაზულობა. შეიძლება მოგეჩვენოთ, რომ ეს ბრძანება არაფერს არ აკეთებს, მაგრამ თუ დააკვირდებით, რეალურად ეს არის Divide-ის ნაირსახეობა. ფიგურების ნაცვლად ის ყოფს კონტურებს.

Minus Back - ქვედას გამოკლება. Minus Front/Subtract საპირისპიროდ მოქმედებს. ყველა ის გადაფარვის არე, რომელიც ყველაზე დაბლა მყოფი ფიგურის ზემოდან იმყოფება - იშლება.

ობიექტის დაშლა

ვექტორული ობიექტი, შედგება კონტურისა და ფონისგან. ხანდახან არის იმის საჭიროება, რომ ეს ორი კომპონენტი ერთმანეთისგან განცალკევდეს. ამისათვის უნდა გამოიძახოთ Object -> Expand.



აქ მიუთითეთ სასურველი მახასიათებლები.

დაშლის შემდეგ, ობიექტი არის დაჯგუფული და უნდა გაჯგუფოთ (იხ. მუშაობა ობიექტების ჯგუფებთან), რომ იმუშაოთ მის ცალკეულ კომპონენტებთან.

იმ შემთხვევაში თუ ობიექტისთვის გამოყენებული გაქვთ რაიმე ეფექტი, მაშინ მის დასაშლელად ჯერ გამოიყენეთ ჯერ Object -> Expand Appearance, ხოლო შემდეგ ჩვეულებრივი Expand.

სავარჯიშო

1. გეომეტრიული ფიგურის საფუძველზე შექმენით განსხვავებული ფორმები.
2. გეომეტრიული ფიგურების დახმარებით შექმენით კბილანა.
3. შექმენით კომპანიის ლოგო.
4. შექმენით მექანიკური საათის ციფერბლატი.

3.4. ეფექტების გამოყენება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

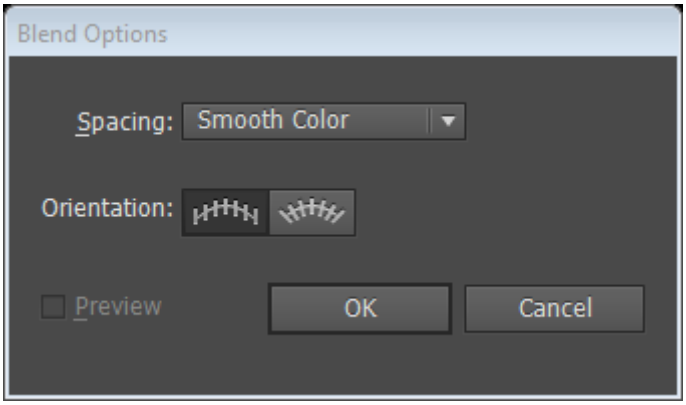
- სხვადასხვა ფორმისა და შეფერილობის ობიექტების ერთმანეთთან შერევა
- შემოჭრისა და გამჭვირვალობის ნიღბების გამოყენება
- ეფექტების გამოყენება
- გრაფიკული სტილების გამოყენება

შერევა

პროგრამაში შესაძლებელია მოვახდინოთ ობიექტების ერთმანეთთან შერევა. ამისათვის უნდა გამოვიყენოთ ბრძანება Blend (Object -> Blend). შერევის დროს ხდება არა ობიექტების კომბინირება, არამედ ერთი ფორმიდან ან ფერიდან მეორეში გადადინება.

უნდა მონიშნოთ ორი ან მეტი ობიექტი და გამოიძახოთ Object -> Blend -> Make (Alt + Ctrl + B).

შერევის მახასიათებლების სამართავად, გამოიძახეთ Object -> Blend -> Blend Options. მახასიათებლების დაყენება შეგიძლიათ როგორც შექმნამდე, ისე შექმნის შემდეგ.



სურ. 8.4-1. შერევის მახასიათებლების დაყენება.

ობიექტების ერთმანეთთან შერევა ხდება ობიექტის თვისებების - ფორმისა და ფერის - გათვალისწინებით. შერევის სამი ვარიანტია. ჩამოსაშლელი მენიუდან შეგიძლიათ აირჩიოთ ერთ-ერთი.

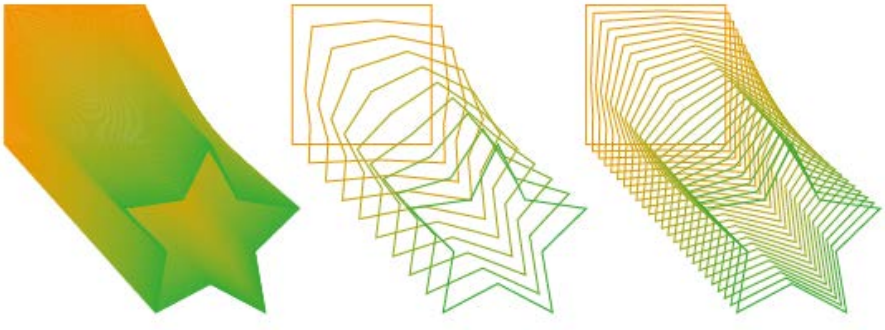
Smooth Color - ფერების შერევა.

Specified Steps - გარდამავალი ფორმების განსაზღვრული რაოდენობა. უთითებთ, რამდენი გარდამავალი კომპონენტი იქნება მონაწილე.

Specified Distance - უთითებთ, რა მანძილი უნდა იყოს გარდამავალ ობიექტებს შორის.

სამივე შემთხვევაში საწყისი ობიექტების ადგილმდებარეობა არ იცვლება.

ქვემოთ მოცემულ მაგალითში გამოყენებულია ორი სხვადასხვა ფორმისა (კვადრატი და ვარსკვლავი) და ფერის (კონტური) ფიგურა.



სურ. 8.4-2. მარცხნიდან მარჯვნივ: Smooth Color, Specified Steps, Specified Distance.

იმისათვის, რომ თითოეული ობიექტზე ცალკე იმუშაოთ გახადოთ, გამოიყენეთ Object -> Blend -> Expand.

შემოჭრის ნიღაბი

შემოჭრის ნიღაბი - ეს არის ობიექტი, რომელიც ნიღბავს სხვა ობიექტს ისე, რომ ხილული რჩება მხოლოდ ის ნაწილი, რომელიც ნიღბის ფარგლებშია მოქცეული ანუ ობიექტი იჭრება ნიღბის ფორმის მიხედვით.

შემოჭრის ნიღაბად შეიძლება გამოყენებული იყოს მხოლოდ ვექტორული ობიექტი (ნებისმიერი ფორმის). საერთოდ კი ნებისმიერი ობიექტის შენიღბვა შეიძლება.



სურ. 8.4-3. სურათი შემოჭრამდე და შემოჭრის შემდეგ.

შენიშვნა: *გაითვალისწინეთ, რომ ობიექტი, რომელიც გინდათ ნიღბად გამოიყენოთ, ფენაზე ყველაზე ზემოდან უნდა იყოს განთავსებული. იმის მიუხედავად, რა ატრიბუტები ქონდა შემნიღბავ ობიექტს, ნიღბის შექმნის შემდეგ ის გადაიქცევა ობიექტად კანტისა და ფონის გარეშე.*

ნიღბის შესაქმნელად, მოხაზეთ სასურველი ფორმა ნიღბისთვის, მონიშნეთ შემდეგ ობიექტები და გამოიძახეთ ბრძანება Object -> Clipping Mask -> Make (Ctrl + 7) ან ფენების პანელზე დააწექით შესაბამის ღილაკს (იხ. სურ. 8.2-26, ზ).

ნიღბის დასაშლელად, მონიშნეთ შენიღბული ობიექტი და გამოიძახეთ Object -> Clipping Mask -> Release (Alt + Ctrl + 7) ან ფენების პანელზე დააწექით შესაბამის ღილაკს (იხ. სურ. 8.2-26, ზ).

გამჭვირვალობის ნიღაბი

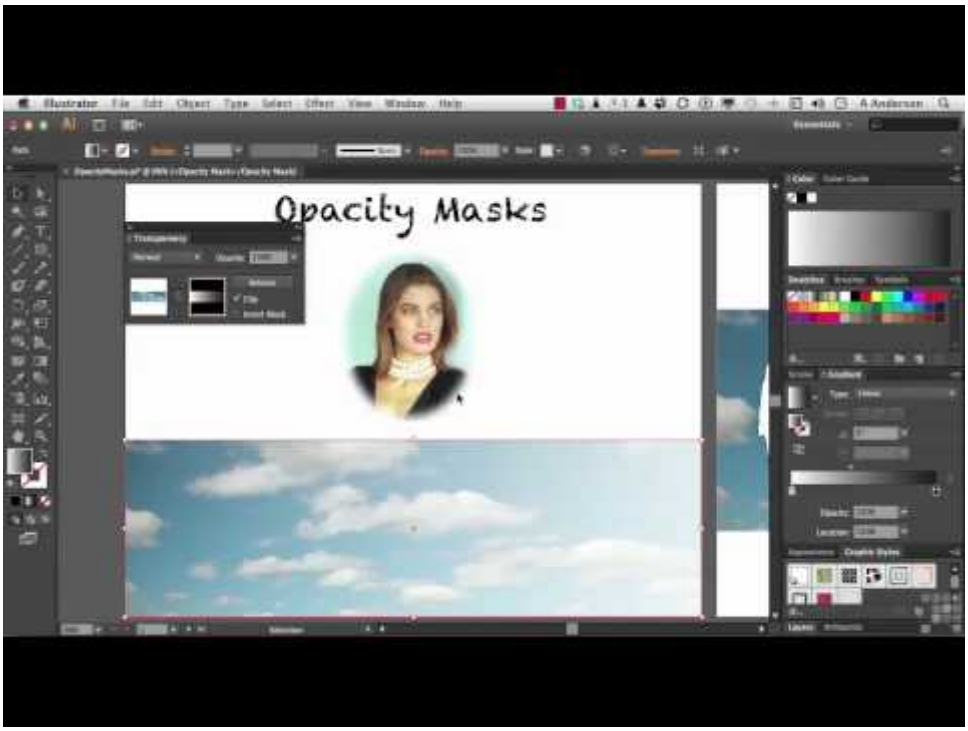
ამ ნიღბის დახმარებით შეგვიძლია ობიექტების გამჭვირვალობა ვარეგულიროთ. მისი მართვა შესაძლებელია გამჭვირვალობის პანელის დახმარებით Window -> Transparency (Shift + Ctrl + F10).

ამ პანელის დახმარებით შეგიძლიათ მართოთ ობიექტის გამჭვირვალობა და შერევის მეთოდები. ჩვეულებრივი გამჭვირვალობა მართავს მთლიანად ობიექტის გამჭვირვალობა. ნიღაბი კი განსაზღვრავს, გამოსახულების რომელი ნაწილი უნდა იყოს გამჭვირვალე და ასევე გამჭვირვალობის ხარისხს.

გამჭვირვალობის ნიღაბი ნებისმიერი ობიექტის მიმართ შეიძლება იყოს გამოყენებული. ნიღბის იმ ნაწილში, სადაც თეთრი ფერია, გამოსახულება მთლიანად ჩანს; ნიღბის იმ ნაწილში, სადაც შავი ფერია, გამოსახულება მთლიანად დაფარულია. ნაცრისფრის ტონალობა კი განსაზღვრავს გამჭვირვალობის ხარისხს - რაც უფრო მუქი ნაცრისფერია, მით უფრო გამჭვირვალეა ობიექტი.



სურ. 8.4-4. ნიღბის გამოყენების ერთ-ერთი მაგალითი.



ვიდეო 8.4-1. იხილეთ მეტი გამჭვირვალობის ნიღბის შესახებ.

ეფექტების გამოყენება

ობიექტისთვის რომ გამოიყენოთ ეფექტები, გამოიყენეთ მენიუ Effect ან პანელზე Appearance ღილაკი Fx. შემდეგში გამოყენებული ეფექტი თავსდება ამ პანელზე და მისი რედაქტირება ან წაშლა შეგიძლიათ.

ეფექტების მენიუ გამოყოფილია ორ ნაწილად: ილუსტრატორის და ფოტოშოპის ეფექტებად. ამ უკანასკნელის გამოყენების შემდეგ ვექტორული ობიექტი რასტრულ გამოსახულებად გარდაიქმნება. ფოტოშოპის ეფექტების დასათვალიერებლად გამოიძახეთ Filter Gallery. აქ თითოეული ეფექტისთვის მოცემულია მცირე ზომის მინიატურები, სადაც ნახავთ ეფექტის მოქმედებას და შეგიძლიათ ეფექტის მახასიათებლების ცვლა.

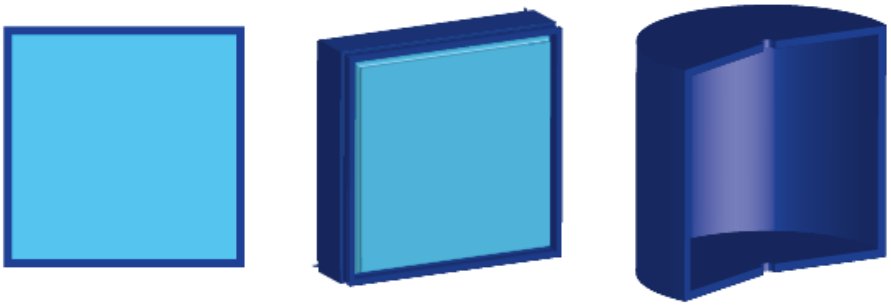
ილუსტრატორის ეფექტებში თქვენ ნახავთ ბევრ ნაცნობ ბრძანებებს, როგორებიცაა Pathfinder ან Warp. ამ შემთხვევაში ეს ბრძანებები გამოიყენება როგორც ეფექტები და ნებისმიერ დროს თქვენ მისი რედაქტირება ან სულაც წაშლა შეგიძლიათ (თუ მიღებული შედეგი არ მოგწონთ).

ეფექტით მიღებული შედეგი ობიექტად რომ გარდაქმნათ, გამოიყენეთ ამისათვის Object -> Expand Appearance.

3D ეფექტები

ამ ეფექტების დახმარებით შეგიძლიათ ორგანზომილებიანი ობიექტი სამგანზომილებიან ობიექტად აქციოთ. აქ არის სამი ბრძანება: Extrude & Bevel, Revolve და Rotate.

სამივე ბრძანების დიალოგური ფანჯარა და ფუნქციები ერთმანეთს გავს, სხვაობა მხოლოდ მიღებულ შედეგშია.



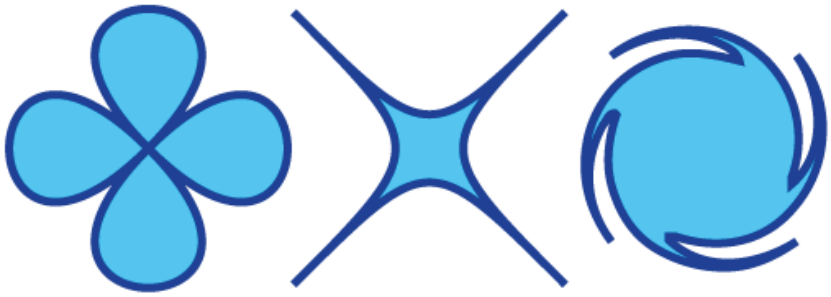
სურ. 8.4-5. სურათზე მოცემული ჩვეულებრივი ფიგურა და გამოყენებული 3D ეფექტები.

Convert to Shape

ამ ეფექტების დახმარებით შეგიძლიათ ობიექტები, რომელიმე გეომეტრიულ ფიგურად გადააქციოთ. აქ არის სამი ბრძანება: Rectangle, Rounded Rectangle და Ellipse.

Distort & Transform

ამ ეფექტების დახმარებით შეგიძლიათ მოახდინოთ ობიექტების დეფორმაცია და/ან მათი ტრანსფორმირება: Free Distort, Pucker & Bloat, Roughen, Transform, Tweak, Twist, Zig Zag.



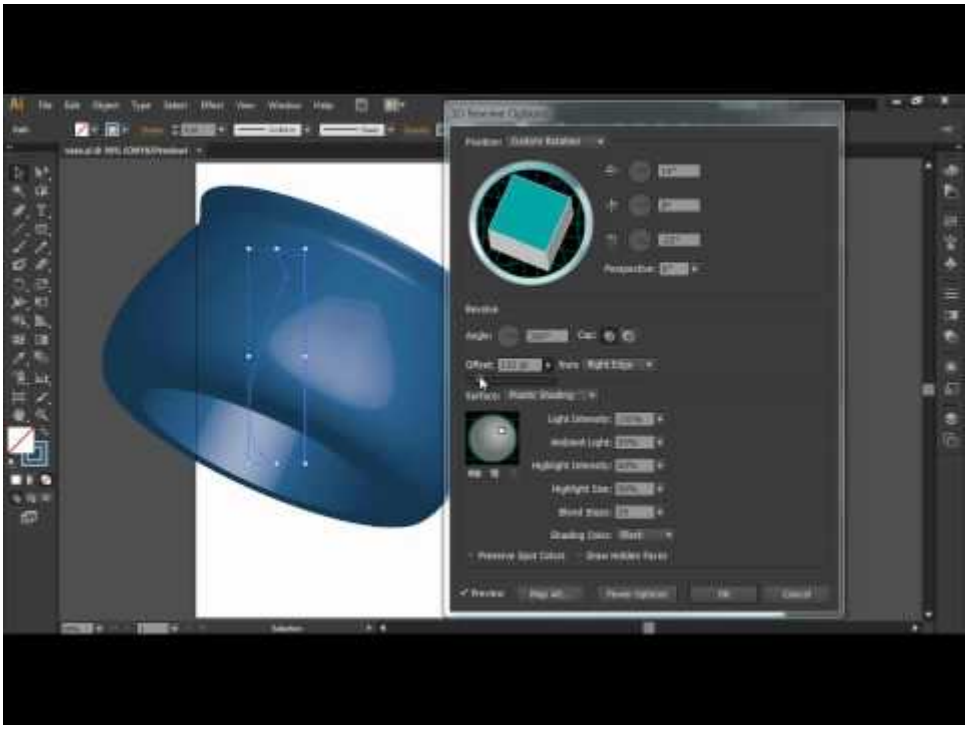
სურ. 8.4-6. პირველ და მეორე გამოსახულებაზე გამოყენებულია ეფექტი Picker & Bloat, მახასიათებლებით +100 და -100 შესაბამისად, ხოლო მესამე გამოსახულებაზე ეფექტი Twist მახასიათებლით 360°

Stylize

ამ ეფექტების დახმარებით შეგიძლიათ შექმნათ ობიექტისთვის შიდა და გარე ნათება, ჩრდილები, კუთხოვან ობიექტებს მოუმრგვალოთ კუთხეები და სხვა. აქ შედის შემდეგი ეფექტები: Drop Shadow, Feather, Inner Glow, Outer Glow, Round Corners, Scribble.



სურ. 8.4-7. გამოყენებულია ეფექტი Sribble, მახასიათებლებით Tight, Sharp და Sketch.

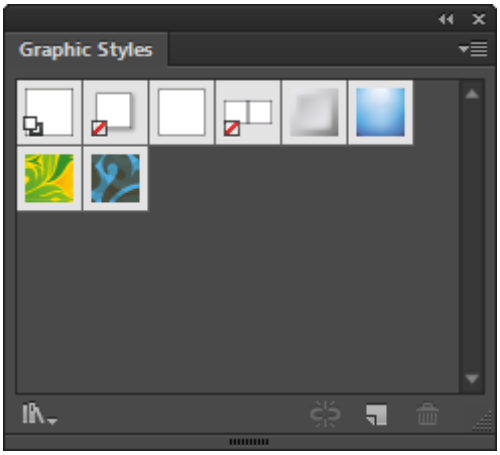


ვიდეო 8.4-2. 3D ეფექტთან მუშაობა ილუსტრატორში.

გრაფიკული სტილები

გრაფიკული სტილები საშუალებას გაძლევთ სწრაფად შეცვალოთ ობიექტის იერსახე. მაგალითად შეგიძლიათ შეცვალოთ როგორც შევსების, ისე კონტურის სტილი, გამოიყენოთ სამგანზომილებიანი ეფექტი, შეცვალოთ ობიექტის გამჭვირვალობა და ა.შ.

გრაფიკულ სტილებთან სამუშაოდ გამოიძახეთ პანელი Window -> Graphic Styles:

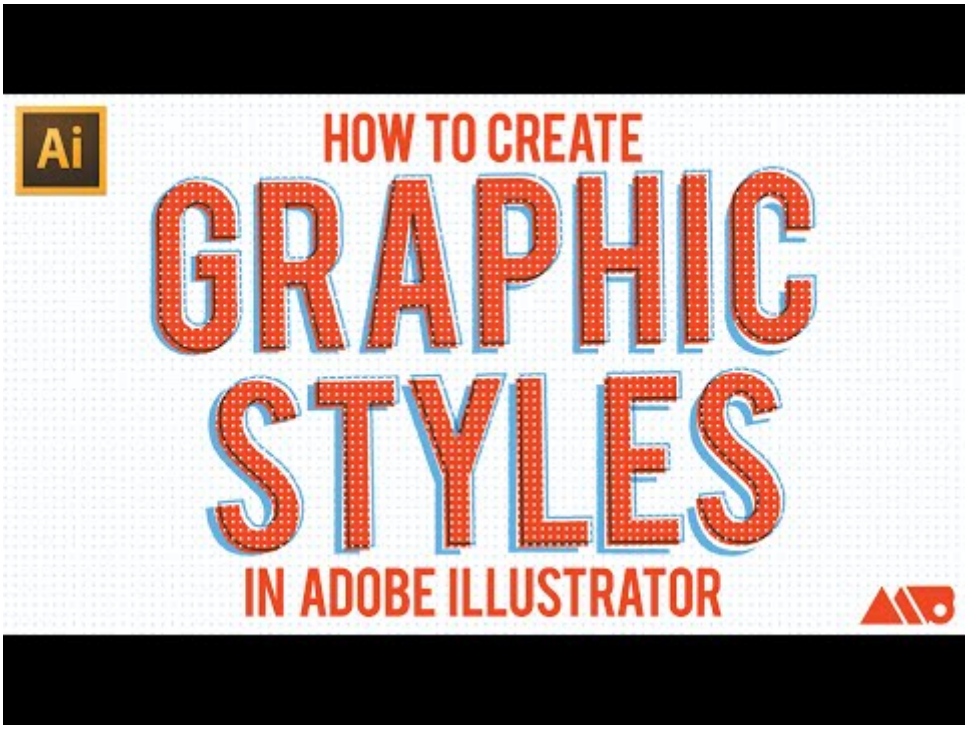


სურ. 8.4-8. გრაფიკულ სტილებთან სამუშაო პანელი.

პროგრამაში ძალიან ბევრი გრაფიკული სტილია. დამატებითი ბიბლიოთეკების გამოსაძახებლად შედით Window -> Graphic Styles Libraries ან ისარგებლეთ ღილაკით, რომელიც გრაფიკული სტილების პანელზე მარცხენა ქვედა კუთხეშია განთავსებული.

გამოსული მენიუდან აირჩიეთ სასურველი ბიბლიოთეკა.

გარდა ამისა, თქვენც შეგიძლიათ შექმნათ ახალი სტილები და დაამატოთ ის გრაფიკული სტილების პანელზე. ამისათვის შექმენით ობიექტი სასურველი შევსებისა თუ კონტურის ფერით, ეფექტებით და გაფორმებებით. შემდეგ მონიშნეთ და პანელის მენიუდან აირჩიეთ New Graphic Style და დაარქვით სახელი; ან მოკიდეთ ობიექტს კურსორი და გადაიტანეთ ის გრაფიკული სტილების პანელზე. ორივე შემთხვევაში ობიექტის გაფორმება განთავსდება, როგორც ახალი გრაფიკული სტილი.



სურ. 8.4-9. ახალი გრაფიკული სტილის შექმნა და დამატება.

სავარჯიშო

1. შექმენით აბსტრაქტული სახის შპალერი.
2. შექმენით მოცულობითი ჭადრაკის ფიგურა
3. შექმენით ღვინის ბოთლი. გადააკარით მას ეტიკეტი.
4. შექმენით სამგანზომილებიანი ეფექტები ტექსტისთვის.
5. შექმენით საკუთარი გრაფიკული სტილები.

3.5. რასტრული გამოსახულების გარდაქმნა ვექტორად

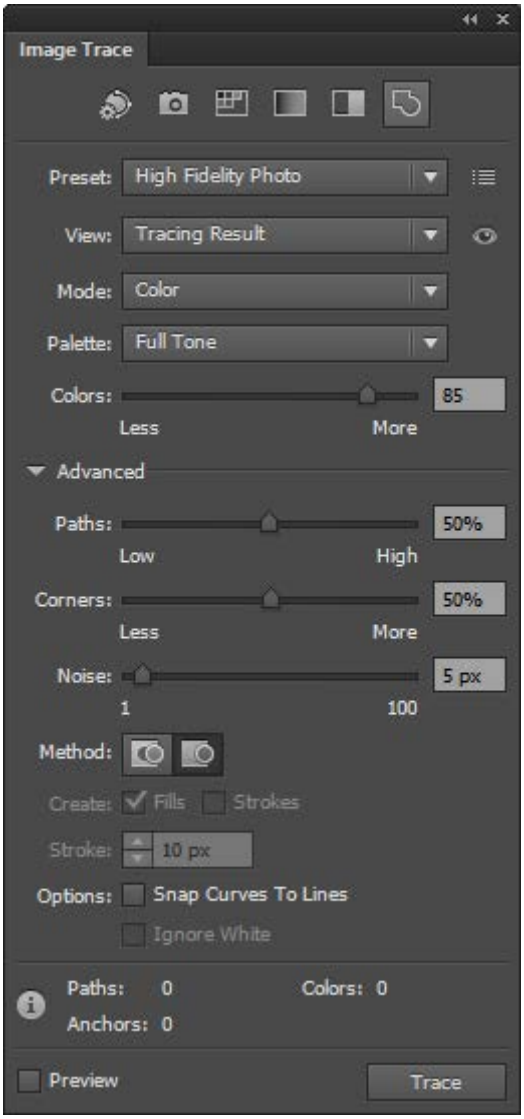
პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- რასტრული გამოსახულების ტრასირება.
- ტრასირების მახასიათებლების დაყენება

ვექტორული ობიექტის გადაყვანა რასტრში საკმაოდ მარტივი პროცედურაა, აი პირიქით კი გარკვეულ სირთულეებთან არის დაკავშირებული. არ ხერხდება გამოსახულების იდეალურად გადაყვანა რასტრიდან ვექტორში - ყოველთვის არის ხარვეზები და დანაკარგები.

მოათავსეთ ან გახსენით რასტრული გამოსახულება, რომელსაც გამოიყენებთ, როგორც საწყისს. შემდეგ გამოიძახეთ:

Object -> Image Trace -> Make ან Window -> Image Trace:



სურ. 8.5-1. ტრასირების ფანჯარა. აქედან შეგიძლიათ მართოთ ტრასირების პროცესი და ცვალოთ მისი მახასიათებლები, რომ მიიღოთ სასურველი შედეგი.

შეგიძლიათ აირჩიოთ ტრასირების მზა შაბლონები ან დააყენოთ სასურველი პარამეტრები:

Presets - აქ მოთავსებულია ნაგულისხმევი შაბლონები. აირჩიეთ სასურველი გამოსახულების ხასიათიდან გამომდინარე;

View - განსაზღვრავს ტრასირებული ობიექტის ხედს. ტრასირებული ობიექტი შედგება ორი კომპონენტისგან: საწყისისგან და შედეგისგან (შედეგი ვექტორული ობიექტია).

Mode - შედეგისთის აყენებს ფერების რეჟიმებს (ფერადი, ნაცრისფერი ტონალობის და შავ-ტეთრი).

Palette - შედეგის ფორმირებისთვის განსაზღვრავს ფერთა პალიტრას.

Colors - განსაზღვრავს, რამდენი ფერი მონაწილეობს გამოსახულების ფორმირებაში.

Paths - მართავს გამოსახულების ტრასირების სიზუსტეს. ნაკლები მნიშვნელობა საშუალებას იძლევა უფრო ზუსტი კონტური შექმნას, ხოლო მეტი მნიშვნელობა ქმნის მიახლოებით კონტურს.

Corners - განსაზღვრავს კუთხეების რაოდენობას. რაც უფრო მეტია მნიშვნელობა, მით უფრო მეტი კუთხე წარმოიქმნება.

Noise - პიქსელებში განისაზღვრება არის ზომა, რომელიც ტრასირების დროს იგნორირდება. მეტი მნიშვნელობის მითითება იწვევს ხმაურის შემცირებას.

Methods - ეთითება ტრასირების მეთოდი. პირველ შემთხვევაში ხდება კონტურების ამოჭრდა და შემადგენელი ელემენტების მიბჯენით განთავსება, ხოლო მეორე შემთხვევაში ხდება ობიექტების ერთმანეთზე გადაფარვა.



სურ. 8.5-2. რასტრული ლოგო: ტრასირებამდე და ტრასირების შემდეგ. გამოყენებულია შაბლონი "3 colors", რადგან ლოგოში ძალიან ცოტა ფერია გამოყენებული.

სავარჯიშო

1. მოიძიეთ კომპანიის რასტრული ლოგო. მოახდინეთ მისი ვექტორში გადაყვანა.
2. მოახდინეთ რასტრული გამოსახულების ვექტორში გადაყვანა
    a. გამოყავით გამოსახულებიდან მხოლოდ ძირითადი კომპონენტები
    b. გადაყვანილი გამოსახულება მაქსიმალურად მიუახლოვეთ ორიგინალს

3.6. დოკუმენტის დასაბეჭდად მომზადება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

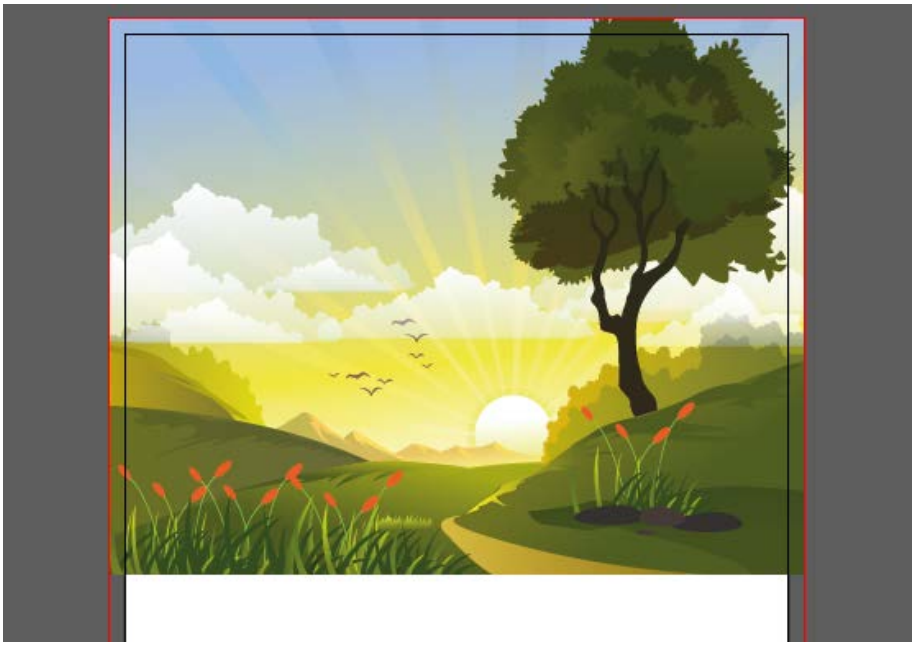
- დოკუმენტის მომზადება დასაბეჭდად
- ახალი და/ან არსებული დოკუმენტის მომზადება დასაბეჭდად
- ფაილის ამობეჭდვა პრინტერზე. შესაბამისი მახასიათებლების მითითება
- Pdf ფაილის შექმნა. შესაბამისი მახასიათებლების მითითება

პერიოდულად, მუშაობის პროცესში, საჭირო ხდება დოკუმენტის ამობეჭდვა. ამის მიზეზი შეიძლება ბევრი რამ იყოს - ტექსტების კორექტურა/რედაქტირება, კლიენტისთვის ჩვენება (დიზაინის შესათანხმებლად) და სხვა. გარდა ამისა, სამუშაოს დასრულების შემდეგ, დგება საკითხი ნამუშევრის მომზადება სტამბაში გასაგზავნად.

დოკუმენტის დასაბეჭდად მომზადება

ახალი დოკუმენტის შექმნა (ბეჭდვის გათვალისწინებით)

ახალი დოკუმენტის შესაქმნელად, ვიძახებთ File -> New (Ctrl + N). გამოსულ ფანჯარაში, Preset-ში ავირჩიოთ Print. ჩამოსაშლელი მენიუდან ავირჩიოთ ქაღალდის ზომა ან მივუთითოთ სასურველი. Bleed-ში მივუთითოთ 5 მმ (თუ აქტიურია ჯაჭვის ნიშნული, ეს მნიშვნელობა სხვა ველებში ავტომატურად გაიწერება). ბლიდი დოკუმენტს, როგორც წესი, ოთხივე მხრიდან ეთითება, თუმცა შეიძლება იყოს გამონაკლისი შემთხვევაც.



სურ. 8.6-1. წითელი კანტი, ფურცლის გარშემო, გვიჩვენებს ბლიდის საზღვარს.

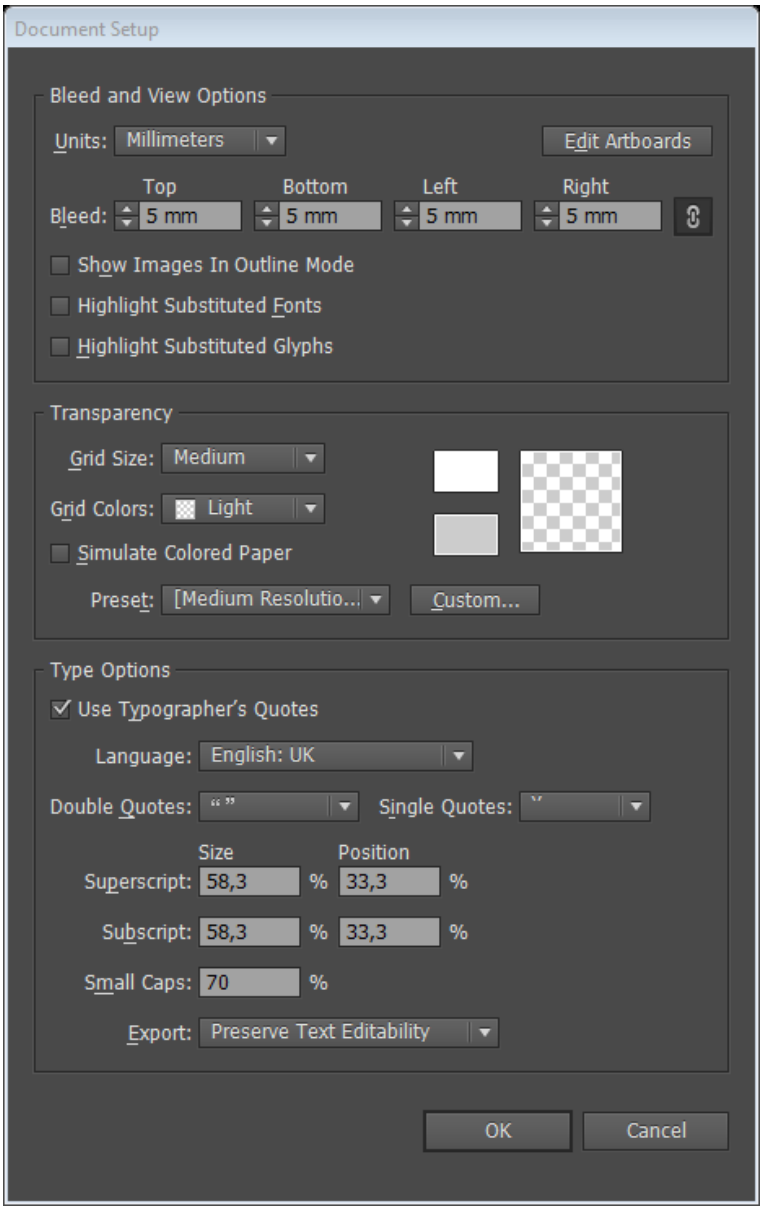
იმ შემთხვევაში, თუ გამოსახულება (ფერი ან სხვა ელემენტი) ბეჭდვისას უნდა ავსებდეს გვერდს ანუ მის კიდემდე უნდა იყოს დაბეჭდილი, მაშინ ასეთ შემთხვევაში ის აუცილებლად უნდა გადიოდეს ბლიდის საზღვრამდე. სტამბაში ბლიდის ზონის ჩამოსუფთავების შემდეგ მიიღებთ ზუსტ ფორმატს (რომელიც დააყენეთ) და ჩამოჭრისას თუ რაიმე ცდომილება იყო, ეს საბოლოო შედეგზე არ აისახება.

დოკუმენტის მახასიათებლების რედაქტირება მუშაობის პროცესის ნებისმიერ ეტაპზე შეიძლება.

ეს შეიძლება იყოს ბლიდების ზომების ან დოკუმენტის სხვა მახასიათებლების ცვლილება.

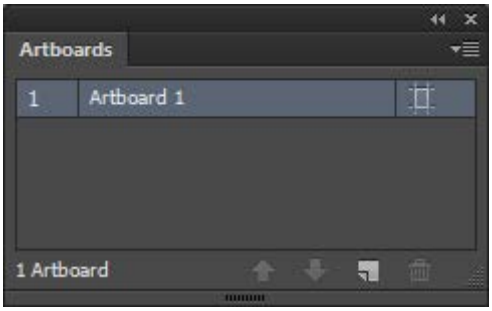
შექმნილი დოკუმენტის მახასიათებლების შეცვლა

მახასიათებლების შესაცვლელად გამოიძახეთ File -> Document Setup (Alt + Ctrl + P).



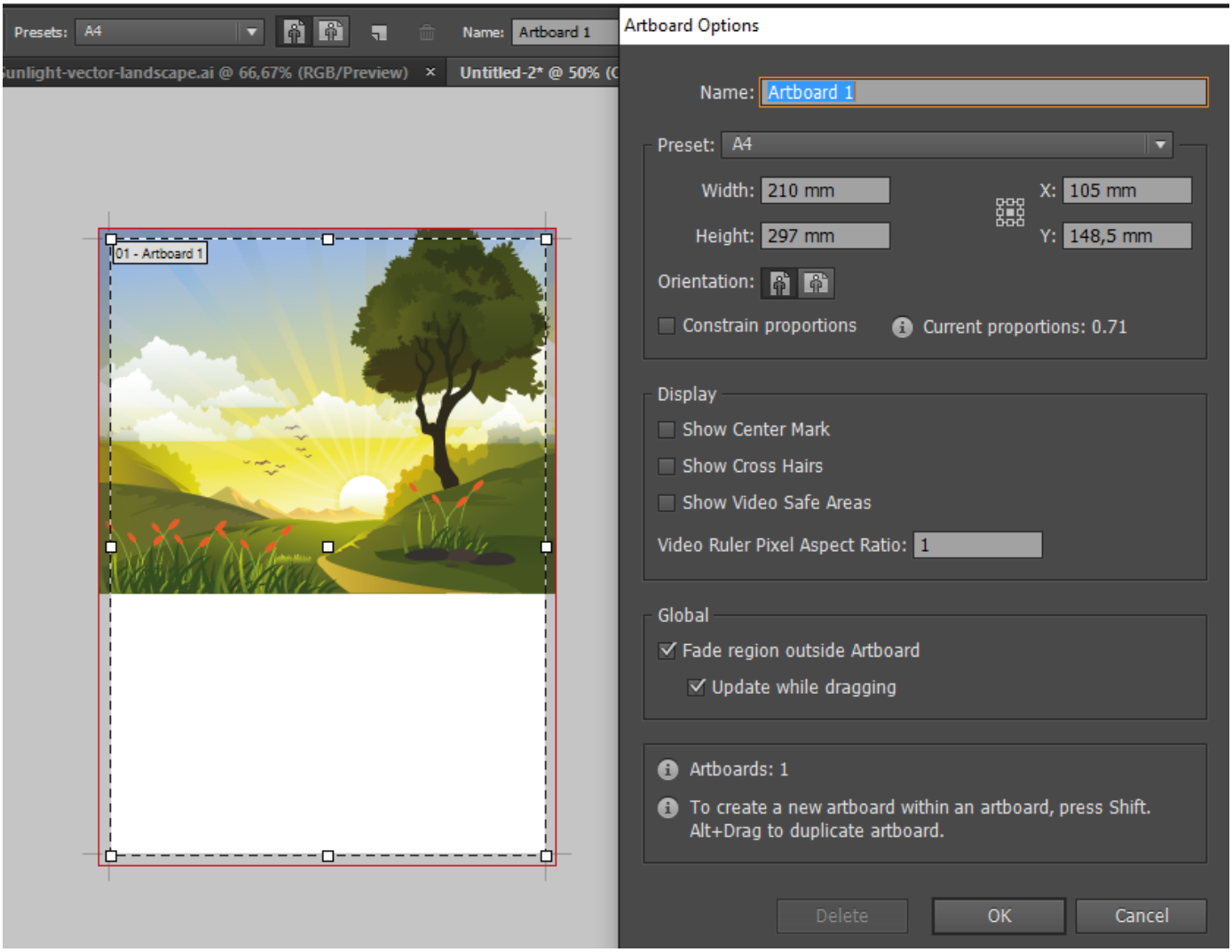
სურ. 8.6-2. აქ შეგიძლიათ ცვალოთ მრავალი მახასიათებელი, მათ შორის საზომი ერთეულები, ბლიდის ზომა, ტექსტის პარამეტრები (მხოლოდ ამ დოკუმენტს შეეხება) და ა.შ. ღილაკი Edit Artboard გაძლევთ საშუალებას შეცვალოთ დოკუმენტის ზომები, მისი ორიენტაცია (ჰორიზონტალური ან ვერტიკალური).

სამუშაო დაფასთან/ფურცელთან სამუშაოდ გამოიძახეთ შესაბამისი პანელი Window -> Artboards:



პანელის დახმარებით შეგიძლიათ დაამატოთ ახალი სამუშაო დაფები ან წაშალოთ უსარგებლო. მოახდინოთ მათი დუბლირება (მაგალითად, როდესაც ერთი და იმავე პოსტერის განსხვავებულ ვერსიებს აკეთებთ).

მონიშნეთ სასურველი სამუშაო დაფა და პანელის მენიუდან აირჩიეთ Artboard Options:



სურ. 8.6-3. სამუშაო დაფის მახასიათებლების შეცვლა.

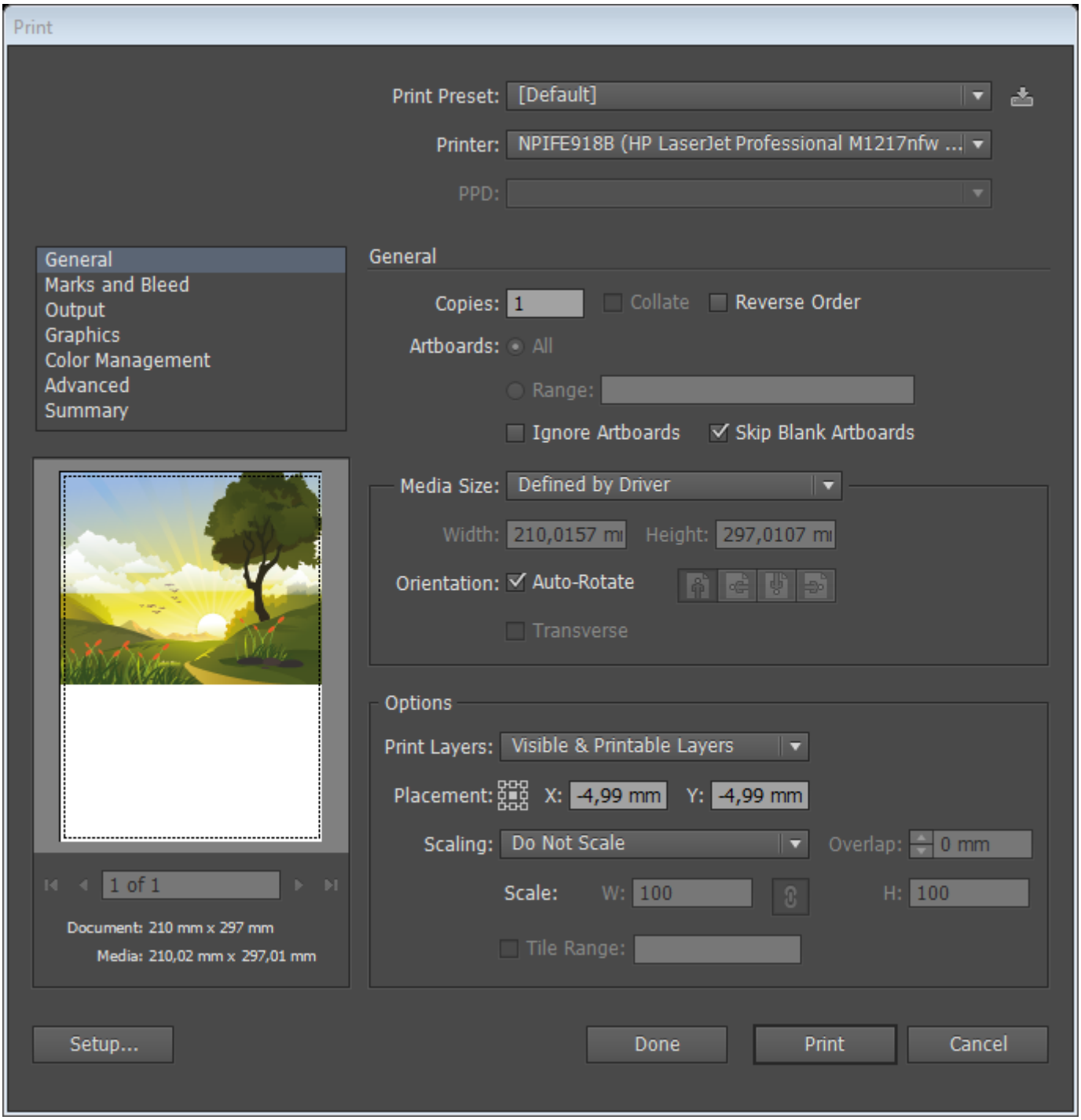
სამუშაო დაფა მოქცევა ჩარჩოში (წყვეტილი ხაზი), რომელიც გაჩვენებთ მის საზღვრებს. მარცხენა ზედა კუთხეში კი მისი დასახელება და ნუმერაციაა მოთავსებული (სამუშაო დაფები ინომრება, რომ ადვილად მიხვდეთ, რომელი ნამუშევარი, რომელ გვერდზეა განლაგებული). სამუშაო დაფას კუთხეებში აქვს ორ-ორი შავი ხაზე - ეს ჭრის ხაზებია, რომელთა მიმართულება (წარმოსახვითი) ემთხვევა სამუშაო დაფის საზღვრებს. რაც საზღვრებს სცდება, ის ჩამოიჭრება და საბოლოო პროდუქტზე ის არ იქნება ასახული.

ეს მახასიათებლები ასევე შეგიძლიათ ცვალოთ ინსტრუმენტთა პანელზე შესაბამისი ინსტრუმენტის არჩევით - Artboard Tool (Shift + O). გვერდის მახასიათებლები ასეთ შემთხვევაში ჩნდება ფორმატირების ზოლზე:



ფაილის ამობეჭდვა პრინტერზე

პრინტერზე დასაბეჭდად ვიძახებთ ბეჭდვის ბრძანებას File -> Print (Ctrl + P).



სურ. 8.6-4. დოკუმენტის პრინტერზე გაშვების ფანჯარა.

ამ ფანჯარაში შეგიძლიათ დააყენოთ პარამეტრები, რომელთა გათვალისწინებითაც ის დაიბეჭდება. დაყენებული მახასიათებლები შეგიძლიათ შეინახოთ შაბლონის სახით და საჭიროების შემთხვევაში სწრაფად გამოიძახოთ.

General - ეთითება ძირითად მახასიათებლებს, როგორებიცაა, ფურცლის ზომა, მისი ორიენტაცია, ასლების რაოდენობა და სხვა.

Marks and Bleed – ეთითება დამატებითი მახასიათებლები, მაგ., ქონდეს თუ არა ჭრის ხაზები, ბლიდების ზომა (თუ ის განსხვავდება დოკუმენტში დაყენებულისგან, შეგიძლიათ აქვე შეცვალოთ), გვერდის შესახებ ინფორმაცია.

Output - ეთითება, რა სახით უნდა დაიბეჭდოს დოკუმენტი. ზოგი ფუნქცია მიუწვდომელია იმ შემთხვევაში, თუ პრინტერს არ აქვს შესაბამისი მხარდაჭერა. მაგალითად თქვენ ვერ განახორციელებთ ფერდაშლას (ანუ CMYK-ის შემადგენელ კომპონენტებად დაშლას) თუ პრინტერს შესაბამისი მხარდაჭერა არ აქვს. როგორც წესი ასეთი რამე PostScript ტიპის პრინტერებს შეუძლიათ.

Graphic - ეთითება, რა სახით უნდა დაიბეჭდოს გრაფიკული ინფორმაცია - აქცენტი გაკეთდეს ხარისხზე თუ სიჩქარეზე (თუ გრაფიკული ინფორმაცია ძალიან დიდია, ბეჭდვის პროცესი შესაბამისად დროში გაწელილია)

Color Management - ფერების პროფილის მართვა. ავტომატურად ყენდება ის ფერთა პროფილი, რომელიც თქვენ სამუშაოდ გაქვთ არჩეული (იხ. ფერების ერთიანი პროფილის გამოყენება). საჭიროების შემთხვევაში შეგიძლიათ აირჩიოთ სხვა (სამიზნე მოწყობილობის შესაბამისი).

Advanced - ეთითება დამატებითი მახასიათებლები, მაგალითად, როგორი ხარისხით უნდა დაიბეჭდოს გამჭვირვალე ელემენტები.

Summary - აქ თავმოყრილია ყველა ის თვისება, რომელიც თქვენ დააყენეთ. შეგიძლიათ თვალი გადაავლოთ და თუ რამე ცვლილება დაგჭირდებათ, გადახვალთ შესაბამის ფუნქციაზე და შეიტანთ ცვლილებებს.

დაყენებული თვისებები, შეგიძლიათ შეინახოთ შაბლონის სახით, რომ მომავალში არ დაგჭირდეთ ყველა მახასიათებლის ხელახლა დაყენება.

PDF-ის მომზადება

ფაილის მომზადება დასაბეჭდად (pdf-ის სახით), ძალიან გაქვს ბეჭდვის პროცესს, ოღონდ მცირედი ცვლილებებით. ამ შემთხვევაშიც უნდა იყოს გათვალისწინებული ბლიდები, ფერთა მოდელი (CMYK), ფაილის გარჩევადობა და ა.შ. (იხ. ახალი დოკუმენტის შექმნა (ბეჭდვის გათვალისწინებით).

როდესაც დოკუმენტი ყველანაირად მზად იქნება და გადაწყვიტავთ მის pdf-ის სახით შენახვას, გამოიძახეთ ბრძანება Save As – File -> Save As (Shift + Ctrl + S).

გამოსულ ფანჯარაში (იხ. სურ. 8.6-5. PDF-ის მომზადების ფანჯარა.), აყენებთ ფაილის თვისებებს. დაყენებული თვისებები, შეგიძლიათ შეინახოთ შაბლონის სახით და შემდეგში სწრაფად გამოიძახებთ სასურველ მახასიათებლებს.

Presets - ირჩევთ შენახულ შაბლონებს, რის მიხედვითაც მოხდება ფაილის მომზადება. სტანდარტულად აყენია [Illustrator Default]. ჩამოსაშლელი მენიუდან შეგიძლიათ აირჩიოთ სხვა შაბლონებიც. მაგ., თუ გინდათ ფაილი გააგზავნოთ მეილით, აირჩიეთ [Smallest Files Size]. ამ დროს მცირე ზომის ფაილი გამოდის. თუმცა არის შემთხვევები, როდესაც ამ მეთოდითაც მომზადებული ფაილი საკმაოდ დიდი მოცულობის გამოდის.

Standard - უთითებთ PDF-ის სტანდარტებს

Compatibility - თავსებადობა. უთითებთ Acrobat-ის მინიმალურ ვერსიას, რომელშიც გაიხსნება ეს ფაილი კორექტულად.

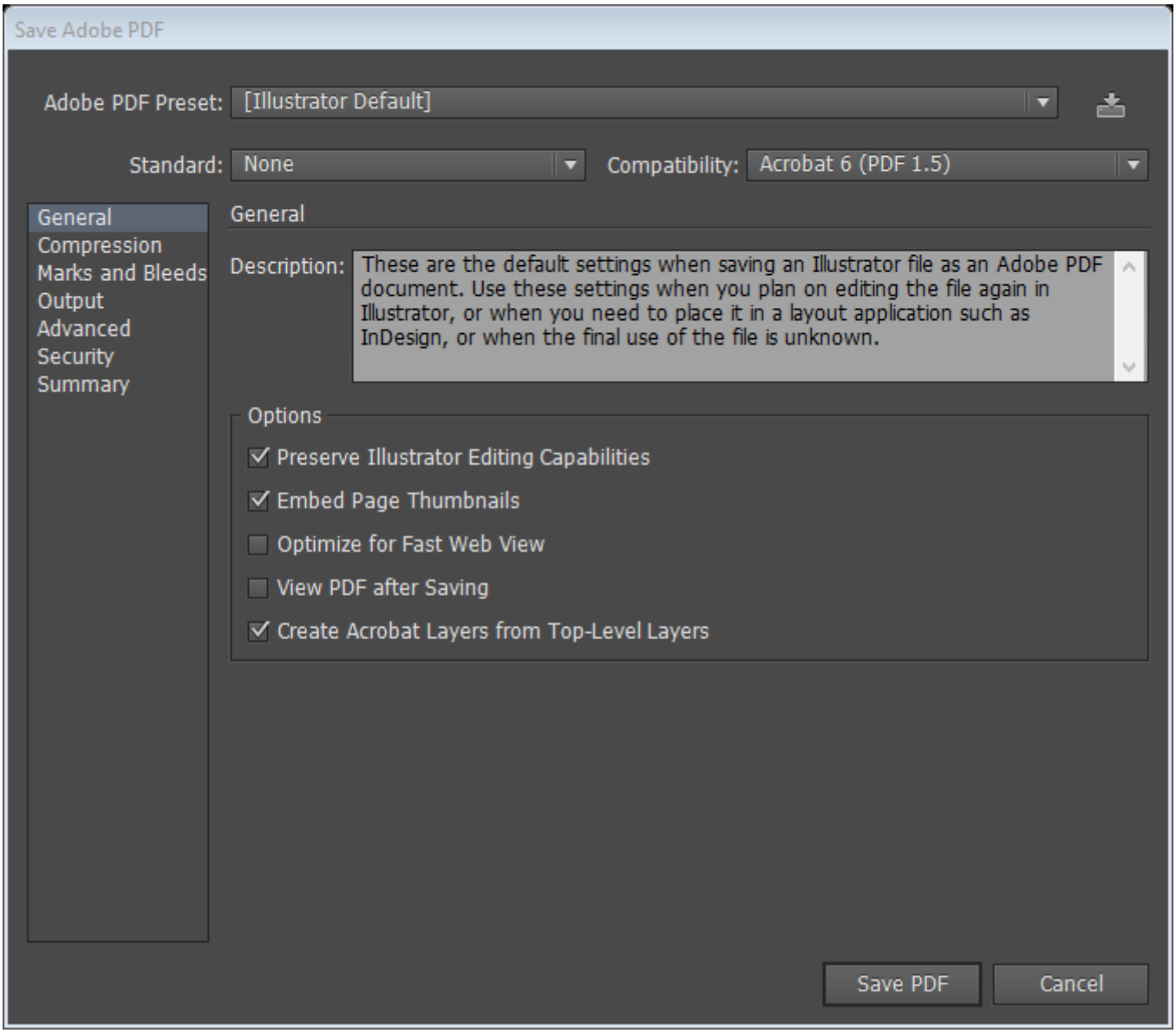
ეს სამი მახასიათებელი შეგიძლიათ ნებისმიერ დროს აირჩიოთ, რომელ ჩანართზეც არ უნდა იმყოფებოდეთ.

სხვა ფუნქციები კი ჩამოთვლილია მარცხენა მხარეს:

General - ზოგადი ინფორმაცია ფაილის შესახებ.

Compression - გამოსახულებების კომპრესიის მართვა. სამი სახის რასტრული გამოსახულების კომპრესიაზეა საუბარი - ფერადი, ნაცრისფრის ტონალობის და მონოქრომული. შეგიძლიათ დააყენოთ გარჩევადობის ზღვარი და წერტილების ოპტიმალური რაოდენობა. თუ გამოსახულების გარჩევადობა,

დაწესებულ ზღვარზე მაღალი იქნება, მოხდება მისი შემცირება (ამას Downsample ეწოდება) ოპტიმალურამდე.



სურ. 8.6-5. PDF-ის მომზადების ფანჯარა.

Marks and Bleeds – ეთითება დამატებითი მახასიათებლებს, მაგ., ქონდეს თუ არა ჭრის ხაზები, ბლიდების ზომა (თუ ის განსხვავდება დოკუმენტში დაყენებულისგან, შეგიძლიათ აქვე შეცვალოთ), გვერდის შესახებ ინფორმაცია.

Output - ფერების პროფილის მართვა. ავტომატურად ყენდება ის ფერთა პროფილი, რომელიც თქვენ სამუშაოდ გაქვთ არჩეული (იხ. ფერების ერთიანი პროფილის გამოყენება). საჭიროების შემთხვევაში შეგიძლიათ აირჩიოთ სხვა (სამიზნე მოწყობილობის შესაბამისი).

Advanced - ეთითება დამატებითი მახასიათებლები, მაგალითად, როგორი ხარისხით უნდა დაიბეჭდოს გამჭვირვალე ელემენტები.

Security - ეთითება დაცვის მახასიათებლები. შეგიძლიათ დოკუმენტზე სხვადასხვა შეზღუდვების დაყენება, მაგ., გრაფიკული ინფორმაცია დაიბეჭდოს დაბალი სახით ან საერთოდ არ დაიბეჭდოს და ა.შ.

Summary - აქ თავმოყრილია ყველა ის თვისება, რომელიც თქვენ დააყენეთ. შეგიძლიათ თვალი გადაავლოთ და თუ რამე ცვლილება დაგჭირდებათ, გადახვალთ შესაბამის ფუნქციაზე და შეიტანთ ცვლილებებს.

სავარჯიშო

1. შექმენით სხვადასხვა სახის საბეჭდი სტილები: სხვადასხვა ფორმატისთვის, ჭრის ხაზების გათვალისწინებით.
2. შექმენით pdf-ის სტილები - მაღალი და დაბალი ხარისხის ფაილების მისაღებად.

4. დოკუმენტის მაკეტის შექმნა

4.1. მაკეტის შექმნა და დამახსოვრება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

ახალი დოკუმენტის შექმნა და ამოცანის შესაბამისად პარამეტრების განსაზღვრა
პუბლიკაციების ტიპების გაცნობა
პროგრამის საზომი ერთეულები
ინტერფეისის მოწყობა

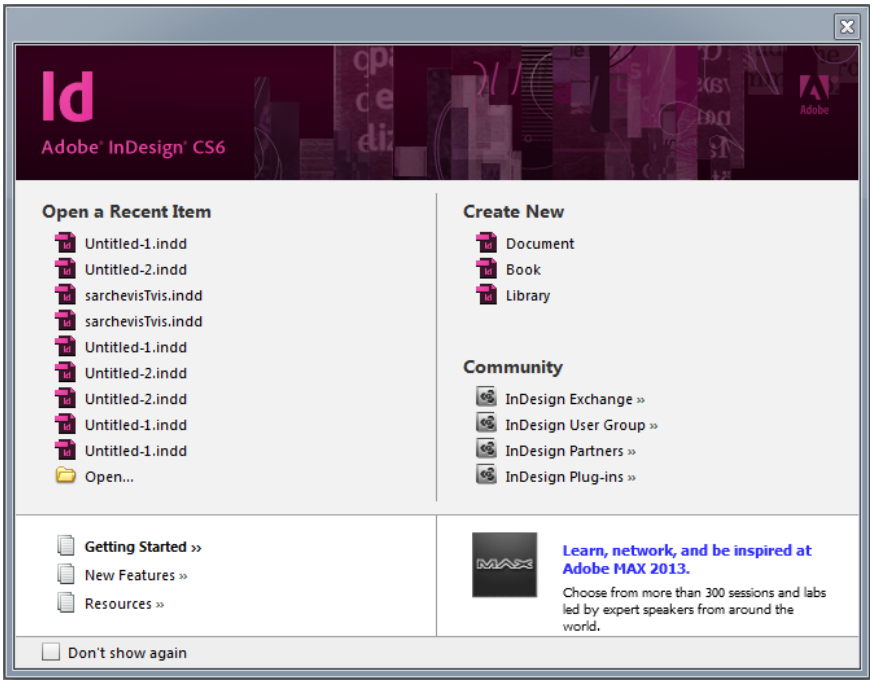
ედობის მიერ წარმოებულ პროგრამათა შორის Adobe Page maker-ის შემდეგ Adobe InDesign-ი კომპიუტერული დაკაბადონებისა და მაკეტირების სისტემათა შორის უძლიერესი პროგრამაა, რომელიც გაძლევთ საშუალებას დოკუმენტები შეინახოთ, როგორც უბრალო სამაგიდო პრინტერისთვის, ასევე სტამბისთვის — მაღალი დონის ტიპოგრაფიული ბეჭდური ნაწარმისთვის და სხვადასხვა ტიპის ელექტრონული ფორმატებისთვის.

Adobe InDesign Cs6 მომდევნო უახლეს ვერსიებში გაუმჯობესდა Adobe Creative Suite-ის პაკეტის კომპონენტებთან ინტეგრაცია. პროგრამას Cs3 ვერსიიდან Cs6, CC ვერსიამდე რადიკალური ცვლილება არ განუცდია და არც ძირითადი ფუნქციები შეცვლილა, უბრალოდ გაფართოვდა ციფრულ და ელექტრონულ პუბლიკაციებთან მუშაობის ფუნქციები.

სტანდარტულად, დოკუმენტის დიზაინის შემუშავება ისეთი ტექნიკური მოქმედებით იწყება, როგორიც არის ახალი დოკუმენტის შექმნა და პუბლიკაციის ტიპის შესაბამისად პარამეტრების გამართვა (პარამეტრები ნებისმიერ დროს შეგიძლიათ შეცვალოთ). მნიშვნელოვანია, თუ რა სახის პუბლიკაციას ამზადებთ (წიგნი, სავიზიტო ბარათი, ჟურნალი, კატალოგი და ა.შ.), ვინაიდან არსებობს დოკუმენტის პარამეტრების შემუშავების გარკვეული სტანდარტი, რომელიც აუცილებელია ყველამ გაითვალისწინოს და დაიცვას. კარგი გამოცემის ტექნიკა მხოლოდ ფურცელზე ტექსტის განთავსებას არ გულისხმობს, ეს არის დოკუმენტის მაკეტირებასთან და შექმნასთან დაკავშირებული ყველა საჭირო ოპერაციის შესრულება.

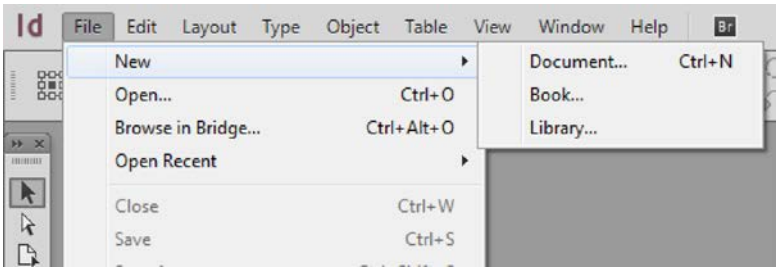
ახალი დოკუმენტის შექმნა

გახსნილ პროგრამაში ეკრანზე გამოსახულია პროგრამის შესავალი ძირითადი დიალოგური ფანჯარა — **Wellcome Screen** (სურ 4.1.1). ახალი დოკუმენტის შექმნის ჩამონათვალში — **Create New** არჩიეთ დოკუმენტი — **Document**. პროგრამაში ახალი დოკუმენტის შექმნის რამდენიმე გზა არსებობს:



4. 1 შესავალი ფანჯარა

ჩამოშალეთ ფაილ მენიუ და აირჩიეთ ბრძანება მენიუდან **File — New — Document** (მენიუ ფაილი — ახალი დოკუმენტი) (სურ 4.1.2)



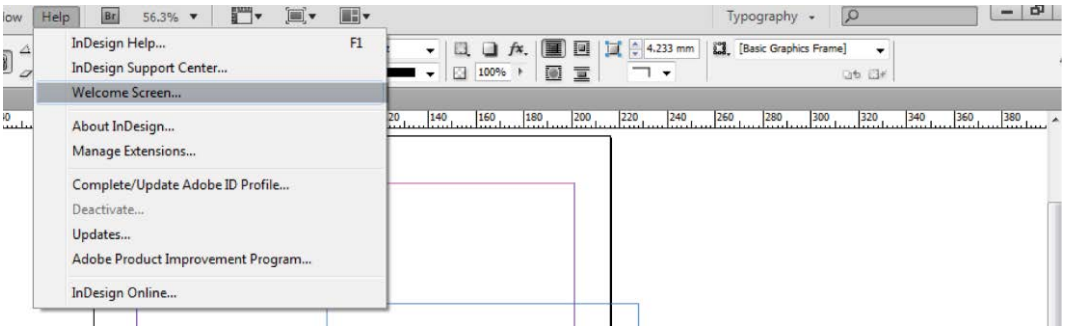
4. 2 ფაილ მენიუდან დოკუმენტის შექმნა

ან უბრალოდ **Ctrl+N** კლავიშთა კომბინაციით გამოიძახეთ ბრძანება.

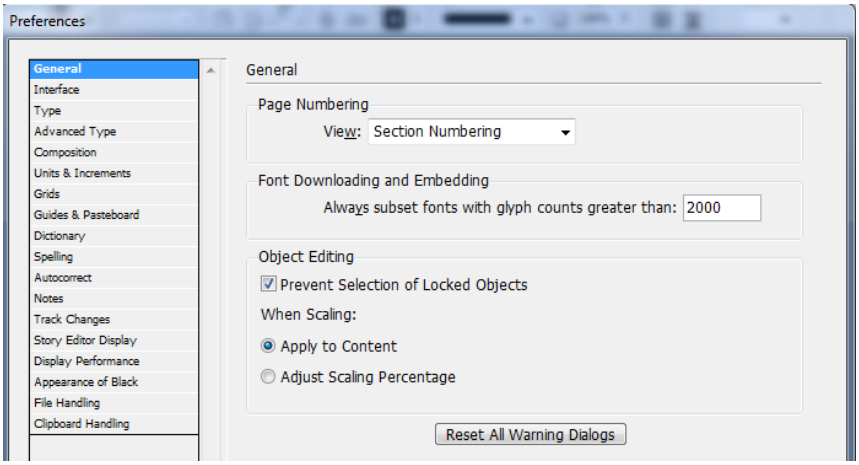
პროგრამის შესავალ დიალოგურ ფანჯარაში (**Wellcome Screen)** (სურ 4.1.1) ჩამონათვალში **Open Recent Item** (ბოლოს შენახული ფაილების გახსნა) — მოცემულია ბოლოს გახსნილი ფაილების ნუსხა, თუ ჩამონათვალში ვერ იპოვით სასურველ ფაილს შეგიძლიათ ისარგებლოთ ფუნქციით **Open** (დოკუმეტნის გახსნა)[1], რაც მოგცემთ საშუალებას კომპიუტერში იპოვოთ სასურველი ფაილი. ამავე ფანჯარაში გაქვთ წვდომა ინტერნეტ რესურსებზე, პროგრამის **მომხმარებელთა ჯგუფებზე** (Community), **სიახლეებზე და დამხმარე სახელმძღვანელოებზე** (Getting Started, New Features, Resourses). დიალოგური ფანჯრის მარცხენა ქვედა კუთხეში მოცემულ სანიშნეს **Don't Show Again** — თუ მონიშნავთ, შესავალი ფანჯარა გაქრება და პროგრამა მას ჩატვირთვისას ეკრანზე არ გამოიტანს. თუ გსურთ ავტომატურ რეჟიმში კვლავ გააქტიუროთ ჩამოშალეთ მენიუ **Help** (დახმარება) ჩამონათვალიდან აირჩიეთ ბრძანება **Wellcome screen** (სურ. 4.3) და გამორთეთ მონიშვნა, ან მენიუ **Edit — Preference — General** (რედაქტირება — ძირითადი

[1] თუ კომპიუტერში პროგრამა ახალი დაინსტალირებულია, ბოლოს გახსნილი ფაილების ბრძანების ზოლი ცარიელი იქნება.

პარამეტრები — საერთო პარამეტრები) განყოფილებაში მონიშნეთ ბრძანება **Reset All Warning Dialogs** და ყველა გაუქმებული შეტყობინების დიალოგური ფანჯარა აღდგება (სურ 4.1.4).



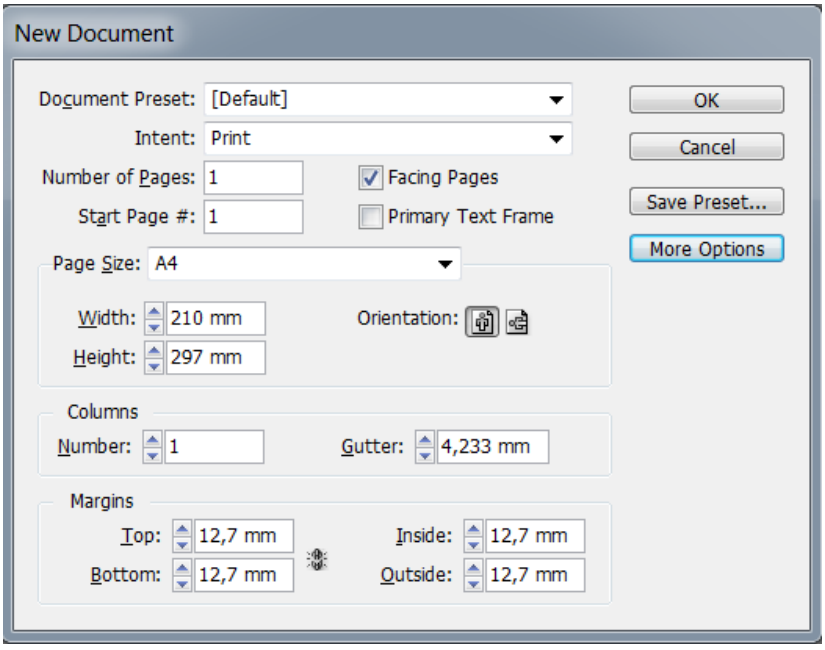
4. 3 შესავალი დიალოგური ფანჯრის Wellcome Sceen აქტივაცია



4. 4 შეტყობინების გაუქმებული ფანჯრების აღდგენა

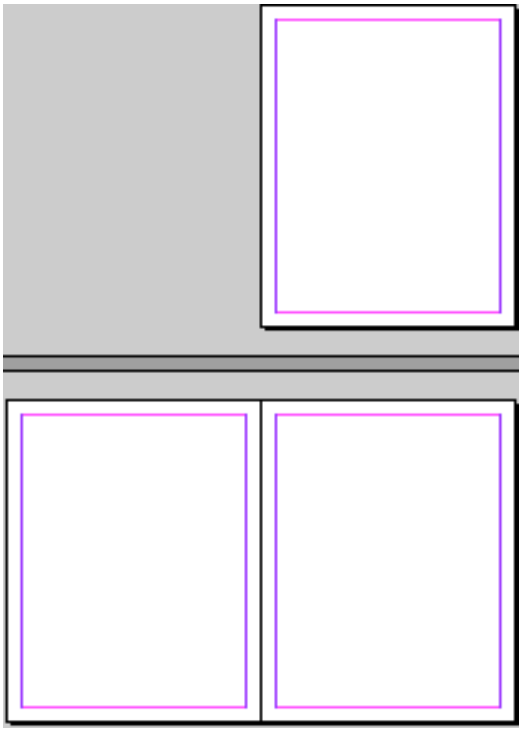
დოკუმენტის ფანჯარა

ახალი დოკუმენტის არჩევის შემდეგ ეკრანზე გამოვა დიალოგური ფანჯარა, რომელიც ერთ სივრცეში აერთიანებს მაკეტის ელემენტებს და დოკუმენტის გვერდის ტექნიკურ დეტალებს (სურ 4.1.5).



4. 5 ახალი დოკუმენტის ფანჯარა New Document

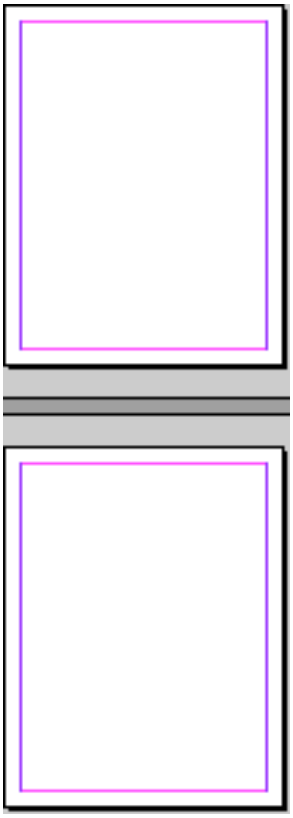
- **Intent** — პუბლიკაციის ტიპი. პუბლიკაციის ტიპები ტექნიკური მახასიათებლებით ერთმანეთისაგან განსხვავდება, მაგ: ვებისთვის, ან ციფრული ტექნოლოგიისთვის განკუთვნილ დოკუმენტში გამორთულია გვერდების განშლა, გვერდს ალბომური განლაგება აქვს, ხოლო გვერდის ზომა მონიტორის რეზოლუციაზე არის დაფუძნებული. პუბლიკაციის ტიპი განსაზღვრავს დოკუმენტში საზომი ერთეულების და ფერთა მოდელის პროფილს, დოკუმენტის ბეჭდური ვარიანტის არჩევისას საზომი ერთეულები მილიმეტრებში, ან დიუმებში გამოისახება[1], ხოლო ფერთა მოდელი **CMYK** პროფილზე გადავა (პოლიგრაფიაში **CMYK** — ფერთა მოდელი გამოიყენება) ვების, ან ციფრული პუბლიკაციის შემთხვევაში — პროგრამა **RGB** პროფილზე გადადის, საზომი ერთეულები კი პიქსელებით ჩანაცვლდება.
    - ✓ **Print** — ბეჭდური პუბლიკაცია.
    - ✓ **Web** — ვები
    - ✓ **Digital Publishing** — ციფრული პუბლიკაცია
- **Number of Page** — დოკუმენტში გვერდების რაოდენობა
- **Start Page** — დოკუმენტში გვერდის ნუმერაციის საწყისი, როგორც წესი დოკუმენტის ნუმერაცია კენტი გვერდით იწყება.
- **Facing Page** — დოკუმენტის ორგვერდიანი განშლა (სურ 4.1.6)



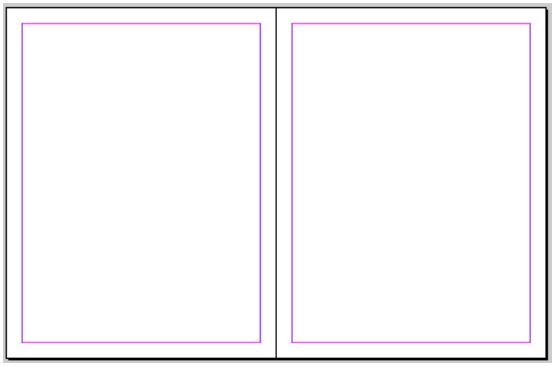
სურ 4.1. 1 Facing Page — დოკუმენტის განშლა

თუ, გვერდის ნუმერაცია ლუწი ციფრით იწყება (მაგ.2, 4 და ა.შ.) და მონიშნული გაქვთ გვერდების განშლა (**Facing Page**), პირველი განშლა ორგვერდიანი იქნება, სხვა შემთხვევაში პირველი განშლა პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე ერთგვერდიანია და ნუმერაცია კენტი ციფრით იწყება.

[1] ბეჭდურში, პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე საზომი ერთეულის ტიპად პუნქტია განსაზღვრული (Picas), საზომი ერთეულების შეცვლა აღწერილია პირველი თავის ქვეთავში — ინტერფეისის მოწყობა.



დოკუმენტის წყობა განშლის გარეშე



დოკუმენტის წყობა განშლით

- **Primary Text Frame** — გვერდ ოსტატზე (**Master Page**) ძირითადი ტექსტური ჩარჩო
- **Page Size** — დოკუმენტის გვერდის ზომა.

შენიშვნა: *წიგნის გვერდისთვის არ იყენებენ სტანდარტულ ზომებს, არამედ გვერდის ზომის მიღება საბეჭდი ფურცლის გაყოფით ხდება. ამ შემთხვევაში ზომის მითითება სიგრძე (Height) სიგანის (Width) ველში შეგიძლიათ.*

პუბლიკაციის ტიპის შესაბამისად განსხვავდება გვერდის სტანდარტული ზომები

დოკუმენტის სტანდარტული ტიპები		აღწერა
Letter	**215.9 mm- 279.4 mm**	ყველაზე გავრცელებული დოკუმენტის ტიპი კანადაში, ამერიკის შეერთებულ შტატებსა და მექსიკაში. გვერდის აღიარებული საერთაშორისო სტანდარტი (ISO), ისევე, როგორც A4 ფორმატი. გამოიყენება კატალოგებისთვის, დოკუმენტაციისთვის და ჟურნალებისთვის.

Legal	**15.9 mm- 355.6 mm**	იურიდიული დოკუმენტის ზომა, ექსკლუზიურად, მხოლოდ დიდ ბრიტანეთში, ამერიკის შეერთებულ შტატებსა და კანადაში წერილებისთვის, დოკუმენტებისთვის და სხვადასხვა ტიპის ფორმებისთვის გამოიყენება.
Tabloid	**279.4 mm- 431.8 mm**	ევროპულ ქვეყნებში გამოცემებში, კერძოდ — გაზეთებში ფართედ გამოიყენება, პირველ რიგში, იმიტომ რომ ბეჭდური გამოცემისთვის ეკონომიური და კომპაქტურია. პლაკატზე მცირე ზომის არის, თუმცა ბულვარული გამოცემის ზუსტი ზომის სტანდარტი არ არსებობს.
Letter Half	**139.7 mm- 215.9 mm**	ამერიკული სტანდარტის მიხედვით ფორმატი ბევრი პროგრამის მოთხოვნას აკმაყოფილებს. ის ასევე ცნობილია, როგორც საკანცელარიო ქაღალდი.
Legal Half	**177.8 mm- 215.9 mm**	ისეთივე საოფისე ქაღალდის ზომა, როგორიც არის Letter, Tabloid და ა.შ.
A4	**297 mm-210 mm**	ფორმატის ტიპი, რომელიც დოკუმენტაციისთვის, წერილებისთვის, ჟურნალებისთვის, ბლანკისთვის და სხვა საბეჭდი საშუალებებისთვის აქტიურად გამოიყენება. ფორმატი ISO 216 სტანდარტით არის განსაზღვრული და მეტრულ სისტემას ეფუძნება.
A3	**420 mm-297 mm**	ფორმატი ძირითადად გამოიყენება კედლის კალენდარისთვის, კატალოგებისთვის, სარეკლამო პლაკატისთვის და პრეზენტაციისთვის.
A5	**210 mm-148 mm**	ფორმატი გამოიყენება ბუკლეტების, ფლაერების, ბროშურების, საკითხავი ლიტერატურის და სხვა ტიპის პუბლიკაციებისთვის
B5	**250 mm-176 mm**	პლაკატებისთვის ძირითადად B სერიის ქაღალდს იყენებენ. რაც შეეხება თავად ამ ფორმატს, წიგნების, მენიუს, ჟურნალების, სარეკლამო ბუკლეტების და კონვერტების გასაკეთებლად იყენებენ, ზოგადად პოლიგრაფიაში აქტიურად გამოიყენება და პროფესიონალური ბეჭდვისთვის არის განკუთვნილი.
Bussines Card	**88.9 mm-50.8 mm**	საბეჭდი ვერსიისთვის სტანდარტული სავიზიტო ბარათების ზომა

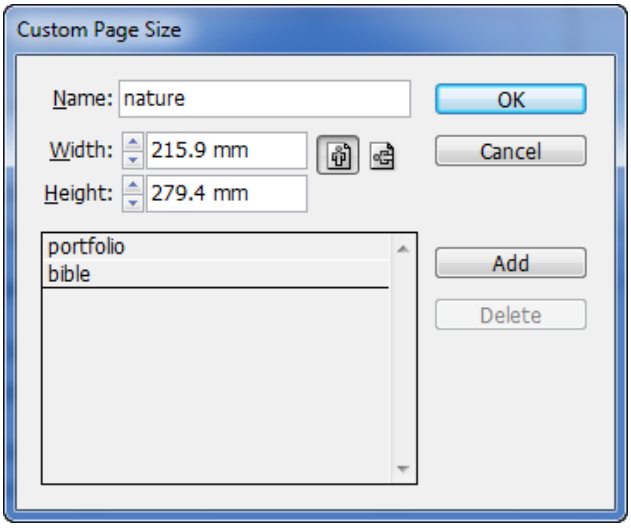
Compact Disk	**120 mm-120 mm**	სტანდარტული კომპაქტური დისკის ზომა
Custom		მომხმარებლის დოკუმენტის ზომის შექმნა და შენახვა, რომელიც დოკუმენტების ზომის ჩამონათვალში ჩაემატება და საჭიროების შემთხვევაში შეძლებთ გამოყენებას (სურ 4.1.4)

შენიშვნა: *თუ, საზომი ერთეულების ტიპი არ გაქვთ განსაზღვრული და ვერ ერკვევით მათ მნიშვნელობაში, შეგიძლიათ გვერდის ზომის ველში ციფრები, სასურველი ფორმატით ხელით შეიყვანოთ, მაგ: A4 ზომა — 297 (სიგრძე-Hight) და მიუწეროთ მილიმეტრი ანუ მმ, ხოლო (სიგანე-Weight) 210 მმ. თუმცა, როგორც უკვე იცით, ეს პარამეტრი თავიდანვე შეგიძლიათ მომართოთ პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე.*

თუ, პერიოდულად გიწევთ ერთი და იგივე სახის გამოცემაზე მუშაობა, შეგიძლიათ მომხმარებლის გვერდის ზომის შექმნა, რომელიც დოკუმენტის გვერდის ზომების ჩამონათვალში **Page Size** გამოჩნდება.

- აირჩიეთ ახალი დოკუმენტი **File — New — Document**
- დოკუმენტის ზომის ჩამონათვალში აირჩიეთ **Custom Page Size** — მომხმარებლის გვერდი (სურ 4.1.7)
- დაარქვით დოკუმენტს სახელი, მიუთითეთ გვერდის პარამეტრები: სიგრძე-სიგანე (**Width/Hight),** პორტრეტული, ან ალბომური ორიენტაცია **(Orientation Landscape/Portrait)** და **Add** ღილაკით ჩაამატეთ ჩამონათვალში, **Ok** ღილაკით კი დაადასტურეთ ბრძანება.

შენიშვნა: *ახალი დოკუმენტის ეს პარამეტრი, რომელიც გაძლევთ საშუალებას პროგრამაში მომხმარებლის გვერდის ზომები შექმნათ და დაამატოთ InDesign CS5 ვერსიიდან დაემატა.*



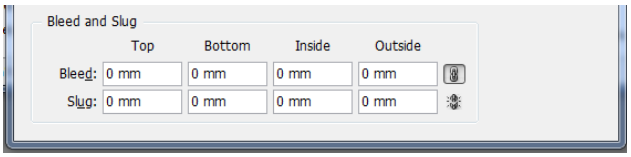
სურ 4.1. 2 Custom Page Size — მომხმარებლის გვერდი

- **Orientation** — დოკუმენტის გვერდის განლაგება, ორიენტაცია
  - ✓ **Portrait** — პორტრეტული განლაგება 
  - ✓ **Lanscape** — ალბომური განლაგება 
- **Columns** — დოკუმენტის სვეტები. **Gutter** — სვეტებს შორის მანძილი
- **Margins** — დოკუმენტის მინდვრები[1]

[1] შესავსები ველების გრაფის გვერდზე მოცემულია პიქტოგრამა Make all settings the same, რომელიც თუ შეკრულია ყველა გრაფაში ერთ მონაცემი ჩაიწერება, ხოლო ინდივიდუალური პარამეტრების შემთხვევაში ჯაჭვი პიკტოგრამაზე დაჭერით უნდა გახსნათ და შემდეგ შეიტანოთ მონაცემები

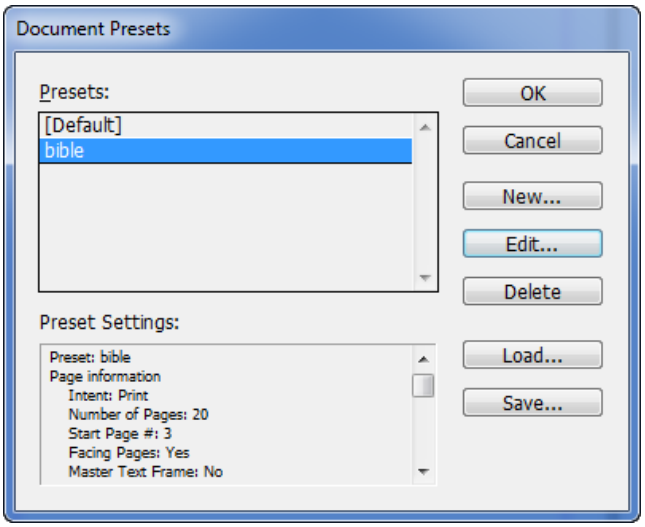
- ✓ **Top** — ზედა ველი
- ✓ **Button** — ქვედა ველი
- ✓ **Inside** — შიდა ველი
- ✓ **Outside** — გარე ველი

დოკუმენტის გვერდის პარამეტრები შეიცავს დეტალს, რომელიც უშუალოდ ბეჭდვის პროცესისთვის არის მნიშვნელოვანი, **Bleed** (ბლიდი) — დოკუმენტის ჭრის დროს დაშვებული უზუსტობის კორექტირებისთვის, საშუალოდ ბლიდის ზომა 3-5 მმ-მდე განისაზღვრება და **Slug** (სლაგი) — რომელიც საბეჭდი ინსტრუქციის, ან დამატებითი ინფორმაციის მიწოდებისთვის გამოიყენება. ხშირად, პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე ბლიდ და სლაგ არეა დამალულია და ახალი დოკუმენტის დიალოგურ ფანჯარაში არ ჩანს, მისი გამოსახვა **More Options-ის** (დამატებითი პარამეტრები) ჩამოშლით ხდება (სურ 4.1.8).



სურ 4.1. 3 ბლიდ და სლაგ არეა ახალი დოკუმენტის ფანჯარაში

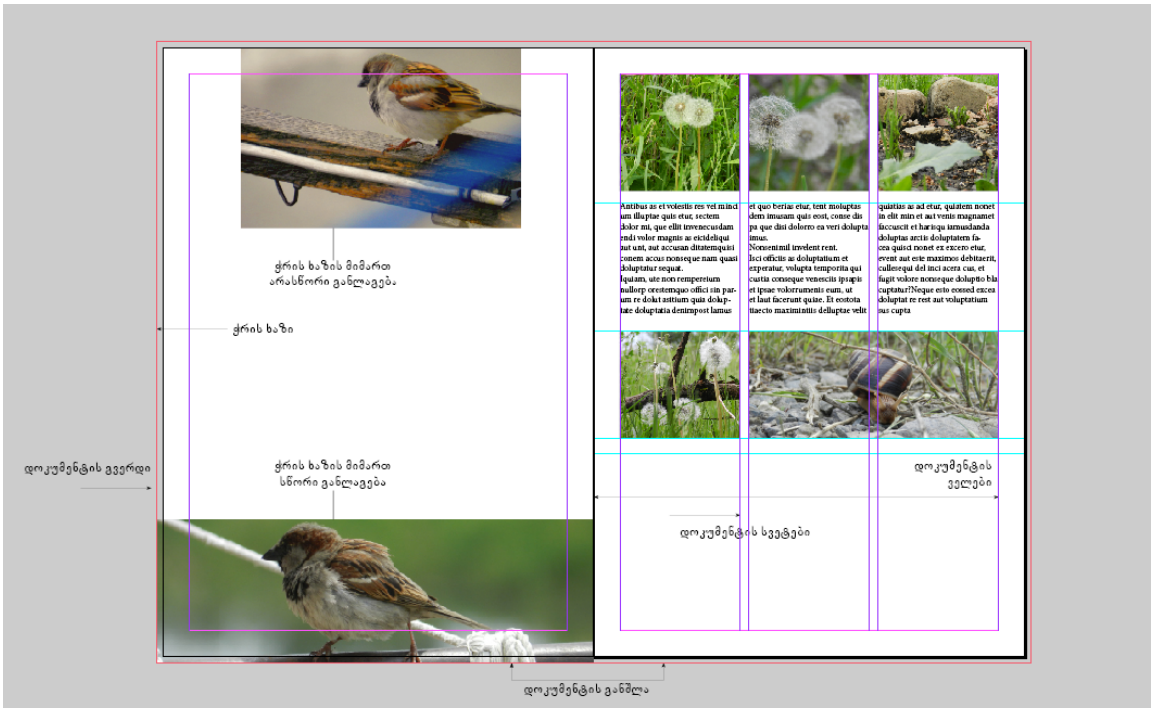
Save Preset — დოკუმენტის შედგენილი პარამეტრების შენახვა. შექმენით საკუთარი პარამეტრები, დააჭირეთ ღილაკს **Save Preset** (სურ 4.1.9), დაარქვით სახელი და დაადასტურეთ, ბრძანება ჩამონათვალში ჩაემატება.



სურ 4.1. 4 Save Preset — დოკუმენტის შედგენილი პარამეტრების ჩამონათვალი

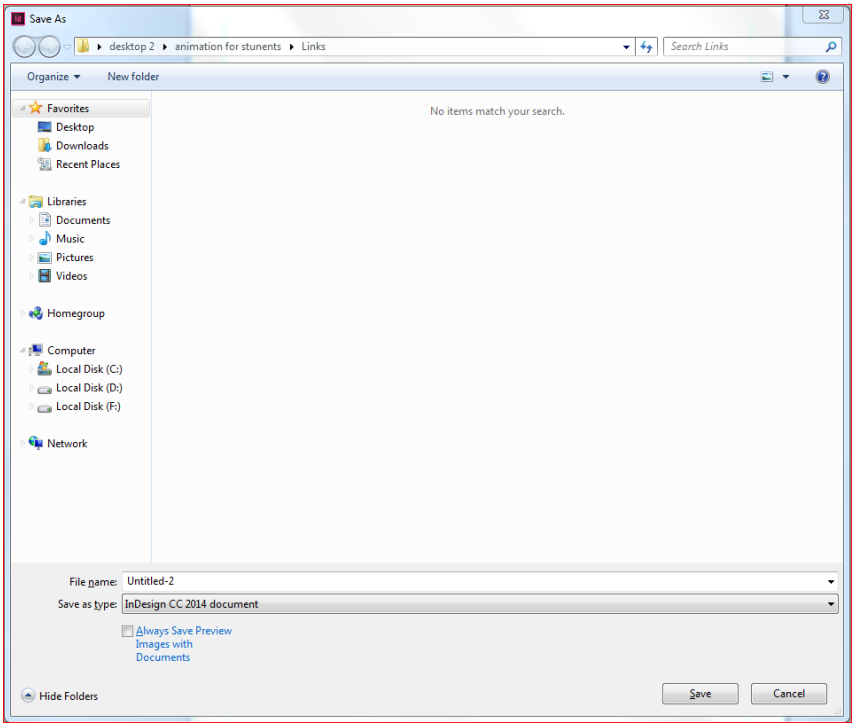
Document preset — ჩამონათვალში, გარდა თქვენს მიერ შექმნილი პარამეტრებისა დამატებით კიდევ ორი ტიპი ჩამოიშლება, **Default** — პროგრამის ძირითად პარამეტრებზე შემუშავებული და **Custom** — მომხმარებლის პარამეტრები.

პარამეტრების წაშლა, ან შეცვლა შეგიძლიათ ჩამონათვალიდან: მენიუ **File — Document Presets — Define** (ფაილი — დოკუმეტის ნიმუშები — ჩამონათვალი) დიალოგურ ფანჯარაში მონიშნეთ დოკუმენტის პარამეტრების თქვენს მიერ შექმნილი სტილი და დააჭირეთ ღილაკს **Delete** (წაშლა), სტილი ჩამონათვალიდან ავტომატურად წაიშლება.



დოკუმენტის შენახვა

ახალი დოკუმენტის გვერდის პარამეტრების შემუშავების შემდეგ დოკუმენტის სამუშაო ვერსია აუცილებლად უნდა შეინახოთ, რომ მომავალში შეძლოთ ფაილზე მუშაობის გაგრძელება, ჩამოშალეთ მენიუ **File** — ფაილი და ჩამონათვალში აირჩიეთ ბრძანება **Save** — შენახვა. ეკრანზე გამოსულ დიალოგურ ფანჯარაში (სურ 4.1.10) მყარ დისკზე მოძებნეთ საქაღალდე, სადაც გსურთ დოკუმენტის შენახვა, გრაფაში **File Name** — დაარქვით სახელი (თუ სახელს არ მიუთითებთ, პროგრამა მას ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე **Untitled**-ს დაარქმევს და პროგრამაში შექმნილი დოკუმენტის რაოდენობის მიხედვით შესაბამის ნუმერაციას მიანიჭებს). **Save as Type** — მიუთითეთ დოკუმენტის ფორმატის ტიპი და დაადასტურეთ Ok— ბრძანებით.



სურ 4.1. 5 დოკუმენტის სამუშაო ვერსიის შენახვა

პროგრამა InDesign-ს დოკუმენტის ფორმატები:

- **InDD** — ინდიზაინის დოკუმენტი — **InDesign cs6 Document** (სურ 4.1.11)
- **InDT** — ინდიზაინის შაბლონ დოკუმენტი — **InDesign Template** (სურ 4.1.11)
- **IdML** — დოკუმენტის შენახვა წინა ვერსიისთვის — **InDesign Markup Language File** (სურ 4.1.11)



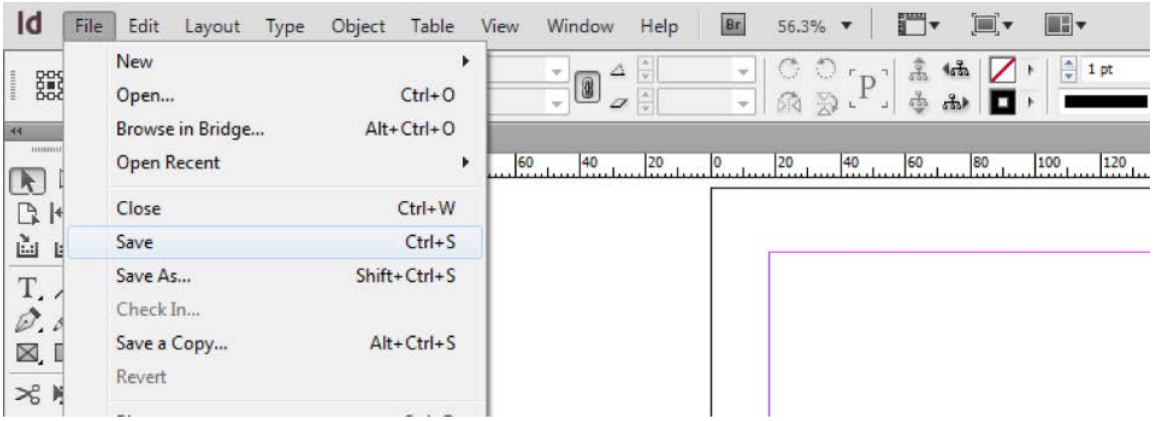
სურ 4.1. 6 პროგრამა InDesign-ს დოკუმენტის ფორმატები

InDesign-ის დოკუმენტის ფორმატებს შორის განსხვავება არსებითია, როდესაც დოკუმენტის შაბლონურ ვერსიას ხსნით, მის საფუძველზე ავტომატურად ფაილის ასლი წაროიქმნება და გაქვთ საშუალება, უკვე შექმნილი, სტრუქტურირებული დოკუმენტის საფუძველზე ფაილის რამდენიმე ვარიანტი შექმნათ და შეინახოთ. დოკუმენტის **InDD** ფორმატი ჩვეულებრივ, რეგულარული სამუშაო ვერსიაა, რომელიც შეგიძლიათ ნებისმიერ დროს გახსნათ და გააგრძელოთ მუშაობა. მნიშვნელოვანია, იმისათვის რომ პროგრამამ დოკუმენტში შეტანილი ცვლილებები დაიმახსოვროს პერიოდულად მენიუ **File — Save**, ან კლავიატურიდან **Ctrl+S** ღილაკს დააჭიროთ. ინდიზაინის **IDML** — დოკუმენტის ფორმატში შენახვა პრაქტიკულია, როდესაც გსურთ ფაილი პროგრამის ადრეულ ვერსიებში გახსნა, თუმცა აღსანიშნავია, რომ ამ ფორმატში შენახული ფაილი მხოლოდ **InDesign CS4**-ის ჩათვლით იხსნება. უფრო ადრეული ვერსიებსითვის კი მეოთხე ვერსიაში **Interchange** ბრაძანება უნდა გამოიყენოთ.

პროგრამას დოკუმენტის შენახვის სამი ვარიანტი აქვს (სურ 4.1.12)

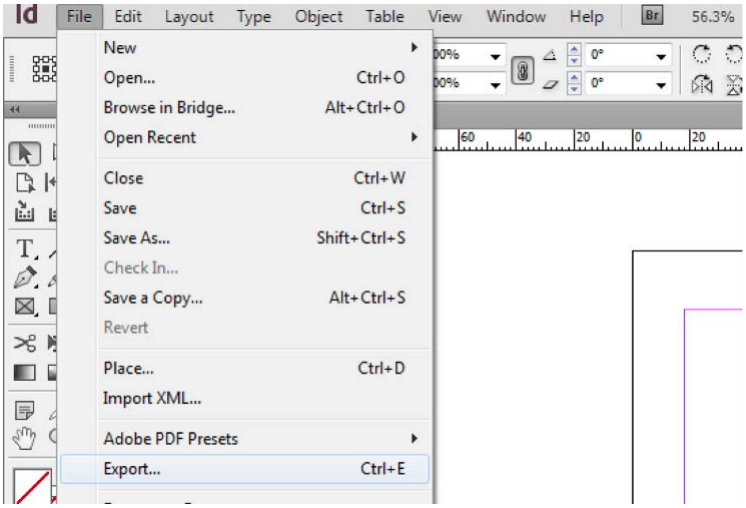
- ✓ **Save** — შენახვა
- ✓ **Save as** — სხვა სახელწოდებით, ან ლოკაციით შენახვა
- ✓ **Save a Copy** — ასლის შენახვა (ფაილის კოპირებული ვერსია, არ არის აქტიური დოკუმენტი, ის უბრალოდ იქმნება, თქვენ კი განაგრძობთ ძველ ფაილთან მუშაობას).

დააჭირეთ ღილაკს **Save as,** ეკრანზე გამოსულ დიალოგურ ფანჯარაში მყარ დისკზე მოძებნეთ საქაღალდე, სადაც გსურთ ფაილის შენახვა, გრაფაში **File Name** — დაარქვით სახელი, **Save as Type** — მიუთითეთ დოკუმენტის ფორმატის ტიპი და დაადასტურეთ **Ok** ბრძანებით.



სურ 4.1. 7 დოკუმენტის შენახვის ვარიანტები File მენიუდან

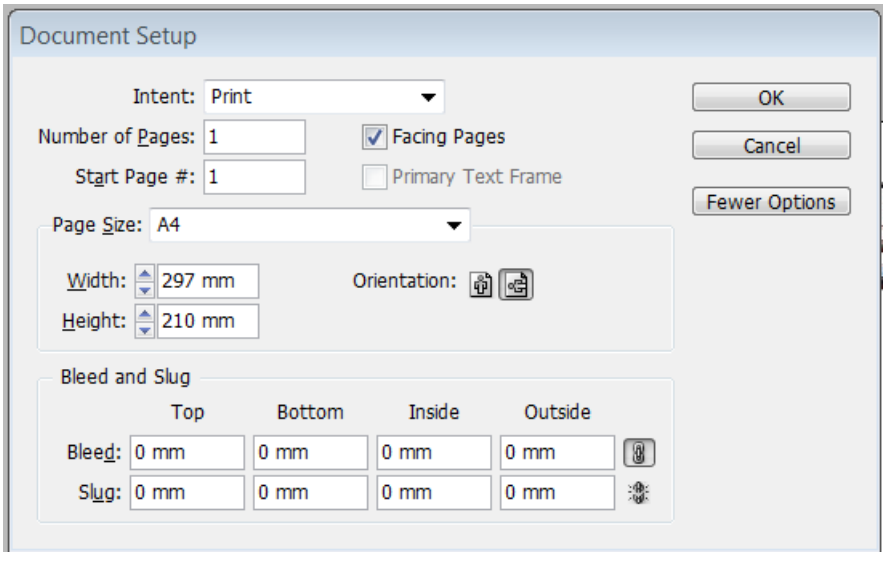
შენიშვნა: *სხვა პროგრამული რედაქტორისთვის დოკუმენტის ფაილის შენახვა განსხვავებულ ფორმატში* ***Save*** *ბრძანებით შეუძლებელია, ამისათვის უნდა გამოიყენოთ ექსპორტირების პარამეტრები მენიუ ფაილი — ექსპორტი File — Export (სურ 4.1.13)*



სურ 4.1. 8 დოკუმენტის ექსპორტირების ბრძანება File მენიუში

შექმნილი დოკუმენტის რედაქტირება

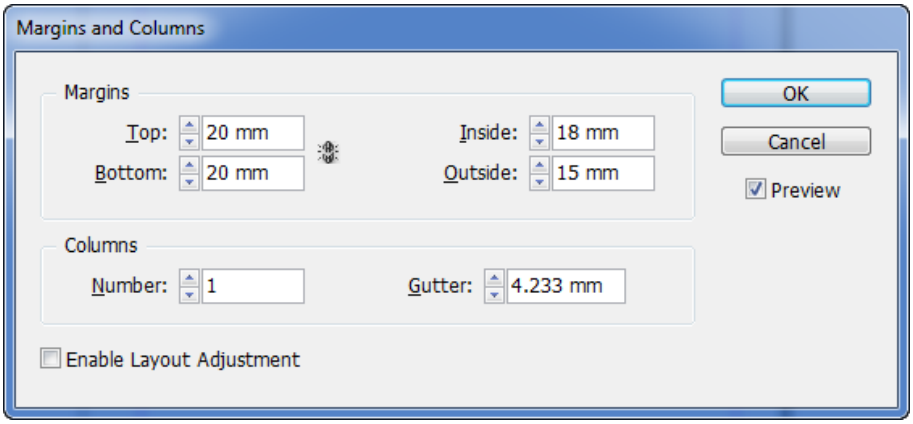
დოკუმეტის პარამეტრების რედაქტირება ფაილ მენიუდან შეგიძიათ ბრძანებით **File — Document Setup** (სურ 4.1.14), დიალოგურ ფანჯარაში მხოლოდ დოკუმენტის ტექნიკური მახასიათებლები არის მოცემული: გვერდების განშლა, გვერდის ნუმერაცია, ორიენტაცია, გვერდის ზომა, ბლიდის პარამეტრები და ა.შ, მაგრამ პარამეტრების ჩამონათვალში არ არის დოკუმენტის ველები და სვეტების რედაქტირების ბრძანებები, რადგან ეს ორი პარამეტრი დოკუმენტის მაკეტის შემადგენელი ელემენტია და ფაილის შექმნის შემდეგ, როგორც მაკეტის ელემენტი მაკეტირების მენიუში გადადის **Layout — Margins and Columns** (მაკეტირება — ველები და სვეტები) (სურ 4.1.15)



სურ 4.1. 9 დიალოგური ფანჯარა File — Document Setup

პროგრამაში ძირითად დეტალს პუბლიკაციის მაკეტის ორგანიზებისთვის მიმმართველები, სვეტები და გვერდის მინდვრები წარმოადგენს, გვერდზე ობიექტების განლაგება, კი ამ ელემენტების მიჯნის მიმართ ხდება. თუ დოკუმენტის ზომა, ან მაკეტის ჩამოთვლილი ელემენტების განლაგება შეიცვლება, ბუნებრივია, უნდა შეიცვალოს მაკეტში ტექსტის და ობიექტების მდებარეობაც, იმისათვის, რომ არ დაირღვეს გვერდზე მიმმართველების მიმართ ობიექტის და ტექსტური ბლოკების სწორების წესი.

დიალოგურ ფანჯარაში **Margin and Columns** ბრძანება **Enable Layout Adjustment** (მაკეტის ავტომატური მოწყობა) — უზრუნველყოფს დოკუმენტის ზომის, ან ველების მოდიფიკაციის შემთხვევაში ავტომატურად, პარალელურ რეჟიმში გვერდზე მოცემული ობიექტების ზომის მოდიფიკაციას. გაითვალისწინეთ, რომ ობიექტები მიმმართველების, სვეტების და დოკუმენტის მინდვრის მიჯნაზე უნდა მდებარეობდეს, სხვა შემთხვევაში გვერდზე მოცემული გრაფიკული და ტექსტური მასალის მდებარეობა უცვლელი დარჩება და მოგიწევთ ხელით სწორება.



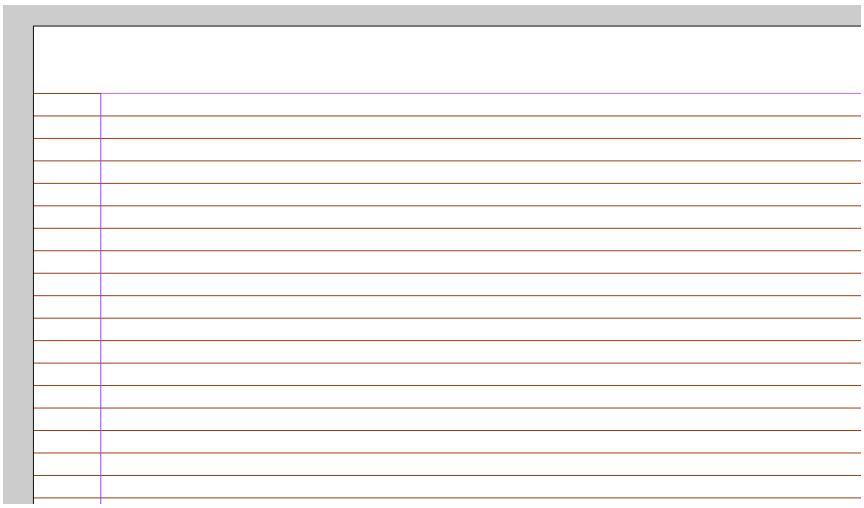
სურ 4.1. 10 დიალოგური ფანჯარა Layout — Margins and Columns (მაკეტირება — ველები და სვეტები)

დოკუმენტის დაკაბადონების მოდულური სისტემა

დაკაბადონების პროცესში მოდულური სისტემის შემუშავება მაკეტში ტექსტის და ვიზუალური მასალის კომპონირებას აადვილებს. ძირითადად, მოდულური ბადეების გამოყენება გაზეთის დაკაბადონების დროს იყო რეკომენდირებული, თუმცა დღესდღეობით დაკაბადონებაში ფართედ გამოიყენება. განსაკუთრებით ეს უხვად ილუსტრირებულ სახელმძღვანელოებს, კატალოგებს და ა.შ ეხება.

თითქმის ყველა საგამომცემლო პუბლიკაციის სტრუქტურას, გრაფიკული და ტექსტური ბლოკისთვის მკაცრად დადგენილი მინიმალური ზომა გააჩნია, რომელსაც მოდული ეწოდება. ნებისმიერი ტექსტური მასალის კომპონირება და დაკაბადონება ამ პრინციპზე უნდა იყოს დაფუძნებული და დოკუმენტის გვერდების ათვისება განსაზღვრული მოდულური სისტემით მიმდინარეობდეს.

პროგრამაში მოდულური სისტემის ორგანიზებაში მიმმართველები (სურ 4.1.18), საბაზისო ხაზები (სურ 4.1.16) და დოკუმენტის ბადე (სურ 4.1.17) დაგეხმარებათ.



სურ 4.1. 11 დოკუმენტში საბაზისო ხაზების ბადე



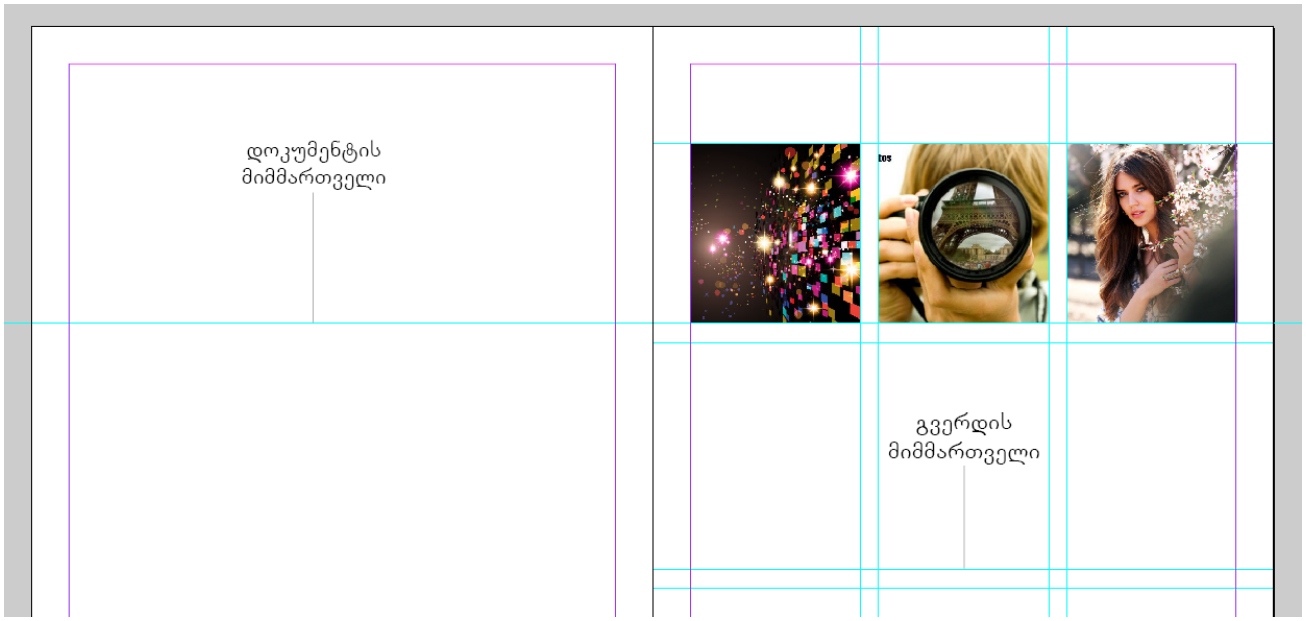
სურ 4.1. 12 დოკუმენტის ბადე

მიმმართველების შექმნა

მიმმართველები ბადისაგან იმით განსხვავდება, რომ თავისუფლად შეგიძლიათ სამონტაჟო მაგიდაზე, ან გვერდზე მათი განლაგება და გადაადგილება.

არსებობს მიმმართველის ორი ტიპი:

- მიმმართველები, რომელიც მხოლოდ იმ გვერდზე ჩანს, რომელზეც შეიქმნა
- მიმმართველები, რომელიც მთელ დოკუმეტში — მრავალგვერდიან დოკუმენტის განშლაზე და სამონტაჟო მაგიდაზე ჩანს.
- ახალი შექმნილი *მიმმართველები, მთლიანი განშლის მხოლოდ ერთ გვერდზე გამოისახება.*

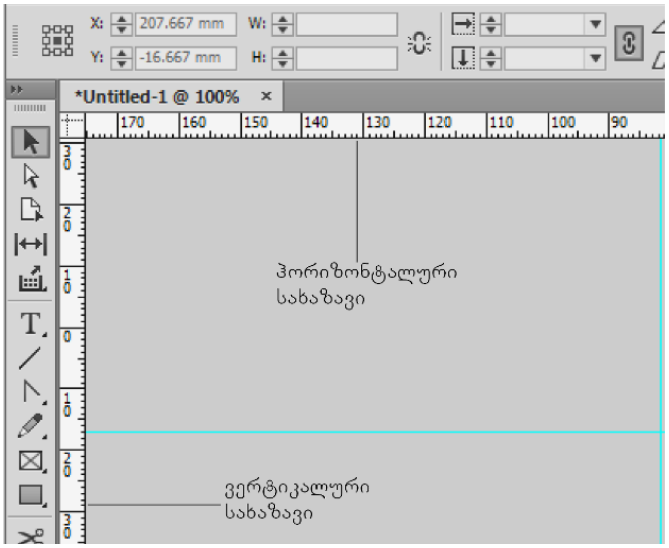


სურ 4.1. 13 დოკუმენტის მიმმართველი ხაზები

ახალი მიმმართველების შექმნა

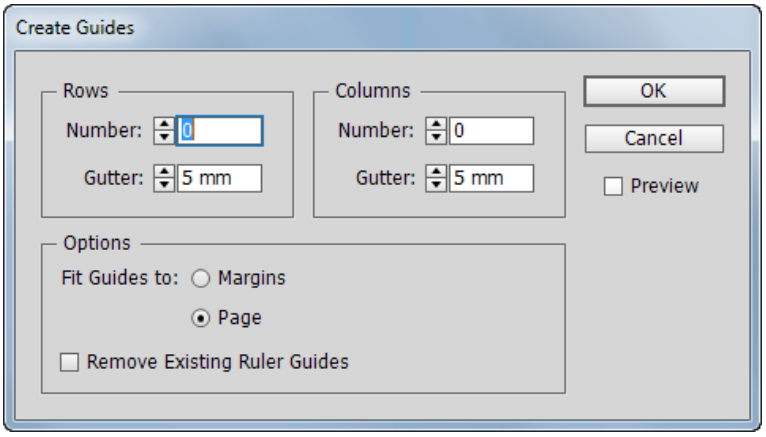
გვერდზე **მიმმართველის** (Guides) შექმნისთვის მაუსის მაჩვენებელი მიიტანეთ სახაზავის ჰორიზონტალურ, ან ვერტიკალურ კიდესთან და დოკუმენტში გვერდზე ნებისმიერ სასურველ პოზიციაზე გადაიტანეთ. თუ, მიმმართველს სამონტაჟო არეზე ჩამოიტანთ ის მთელ სამონტაჟო მაგიდას და დოკუმენტს გადაფარავს, მაგრამ თუ, პოზიციას შეუცვლით, ის კვლავ გვერდის მიმმართველად გადაიქცევა.

ჰორიზონტალური მიმმართველის ვერტიკალურ მიმმართველად გადართვა ღილაკით Alt ხდება, ხოლო ღილაკით Ctrl დოკუმენტის ისეთი მიმმართველის შექმნას შეძლებთ, რომელიც მთელ სამონტაჟო მაგიდას და დოკუმენტს გადაფარავს. იმისათვის, რომ **მიმმართველები** ავტომატურად შეიქმნას სახაზავის ვერტიკალურ, ან ჰორიზონტალურ ველზე (სურ 4.1.19) აირჩიეთ კონკრეტული პოზიცია და ორჯერ დააჭირეთ, ხოლო ჰორიზონტალური და ვერტიკალური მიმმართველების ერთდროულად შექმნისთვის დოკუმენტის მარცხენა ზედა კუთხეში სახაზავების გადაკვეთის წერტილზე Ctrl ღილაკზე დაჭერით ჩამოიტანეთ მიმმართველი.



სურ 4.1. 14 დოკუმენტის სახაზავი

გვერდზე განსხვავებული ინტერვალების მქონე მიმმართველების შექმნა



სურ 4.1. 15 მიმმართველების შექმნის დიალოგური ფანჯარა

აირჩიეთ ბრძანება **Layout — Create Guides** (მაკეტი — მიმმართველების შექმნა) (სურ 4.1.20)

სვეტების **(Columns Number)** და უჯრედის რაოდენობაში **(Rows Number)** მიუთითეთ საჭირო რაოდენობის მიმმართველები, **Gutter** ბრძანებით სვეტებს შორის ინტრევალის რეგულირება შეგიძლიათ.

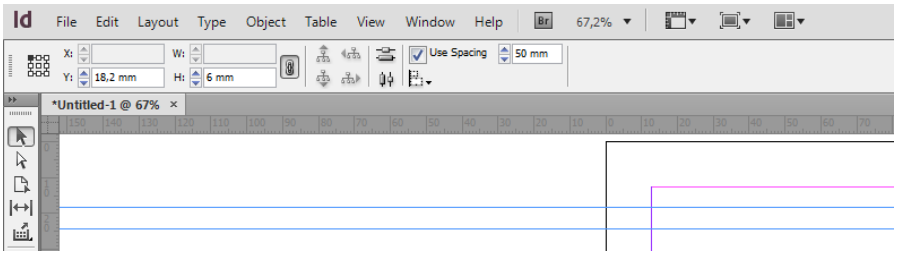
Create Guides-ით (მიმმართველების შექმნა) და **Margins and Columns** (მინდვრები და სვეტები) შექმნილი მიმმართველი სვეტები ერთმანეთისაგან განსხვავდება:

- **მიმმართველების შექმნა** (**Create Guides**)— ტექსტური ფაილის განთავსების დროს, ტექსტის ფორმატირების მართვას ვერ ახდენს, ამიტომ მიმმართველის ეს ტიპები ძირითადად ისეთი დამხმარე ელემენტების შექმნისთვის გამოიყენება, როგორიც არის: სვეტის ბადეები, მიმმართველები და ა.შ.
- **მინდვრები და სვეტები** (**Margins and Columns**) — ბრძანების საფუძველზე მაკეტის ძირითადი სვეტების შექმნა ხდება, რომელიც ტექსტის ავტომატურ ფორმატირებას ახდენს.

ბრძანების **Fit Guides to** (მიმმართველების განსაზღვრა) ჩამონათვალში, თუ მონიშნავთ **Margins** — მიმმართველები დოკუმენტის მინდვრების მიმართ გასწორდება, **Page** — მიმართველები დოკუმენტის კიდის მიმართ გასწორდება. **Remove Existing Ruler Guides** ბრძანებით გვერდიდან არსებული მიმმართველების წაშლა შეგიძლიათ, რომელიც ასევე, **Ctrl+Alt+G** კლავიშთა კომბინაციით სრულდება.

შენიშვნა: *Create Guides (მიმმართველების შექმნა) დიალოგური ფანჯრით, მხოლოდ გვერდის მიმმართველის შექმნას შეძლებთ და არა დოკუმეტნის.*

იმისათვის, რომ მიმმართველებს შორის თანაბარი შუალედები განსაზღვროთ, მონიშნეთ ისინი და **მართვის პანელზე (Control Panel)** აირჩიეთ **ინტერვალი (Use Spacing)** და ტექსტურ ველში მიუთითეთ **ინტერვალის ზომა** და დაადასტურეთ. მართვის პანელზე დამატებით მოცემულია ორი პიქტგრამა **Distribute Vertical Centre** და **Distribute Horizontal Centre** მიმმართველებისჰორიზონტალური, ან ვერტიკალური მიმართულება განაწილებისთვის.



სურ 4.1. 16 მიმმართველების პარამეტრები მართვის პანელზე

მიმმართველების დამატებითი თვისებები

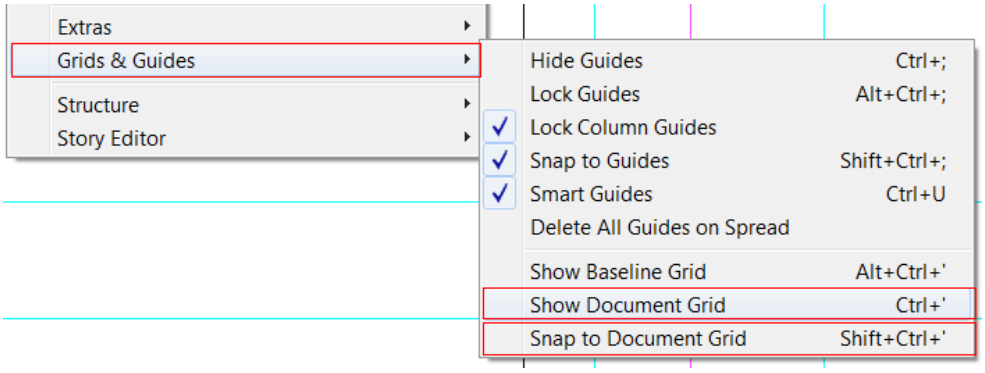
თქვენ შეგიძიათ თითოეული მიმმართველისთვის ინდივიდუალური პარამეტრი შეიმუშავოთ, ასევე, ერთდროულად ამოჭრათ, დააკოპიროთ, გადააადგილო, ან წაშალოთ. იმისათვის, რომ კონკრეტული მიმმართველები შეცვალოთ პირველ რიგში უნდა მონიშნოთ, თუ მონიშვნას ვერ აკეთებთ, ე.ი. შეზღუდული გაქვთ მათი რედაქტირება. ჩამოშალეთ მენიუ **View — Grids and Guides** (ბადეები და მიმმართველები) და გამორთეთ ბრძანება **Lock Guides** (მიმმართველების დაბლოკვა).

- დოკუმენტის სახაზავზე მონიშნულ წერტილზე მიმმართველის პოზიციის დაფიქსირებისთვის **Shift** ღილაკს და მაუსის მაჩვენებელს ორჯერ დააჭირეთ.
- ახალი მიმმართველისთვის ვერტიკალური, ან ჰორიზონტალური მიმართულების ადგილზე შეცვლისთვის **Alt** ღილაკი გამოიყენეთ.

ობიექტების მიზიდვა-მიმაგრება მიმმართველებზე და ბადეებზე

მიმმართველებზე ობიექტების ზუსტი სწორებისთვის, ბრძანება **Snap To Guides** (მიმმართველებზე მიზიდვა-მიმაგრება) და **Snap To Document Grid** (მიზიდვა-მიმაგრება დოკუმენტის ბადის მიმართ) გამოიყენეთ. ობიექტი შექმნის პროცესში (მიზიდვა) ბადეს, ან მიმმართველის უახლოეს წერტილს მიებჯინება. ობიექტის მიბჯენის ზღვარს მიზიდვა-მიმაგრების არე ეწოდება და რედაქტირებადია. თუ ორივე ბრძანება გაქვთ მონიშნული — **Snap To Guides** (მიმმართველებზე მიზიდვა-მიმაგრება) და **Snap To Document Grid** (მიზიდვა-მიმაგრება დოკუმენტის ბადის მიმართ) პრიორიტეტული — **Snap To Document Grid** არის.

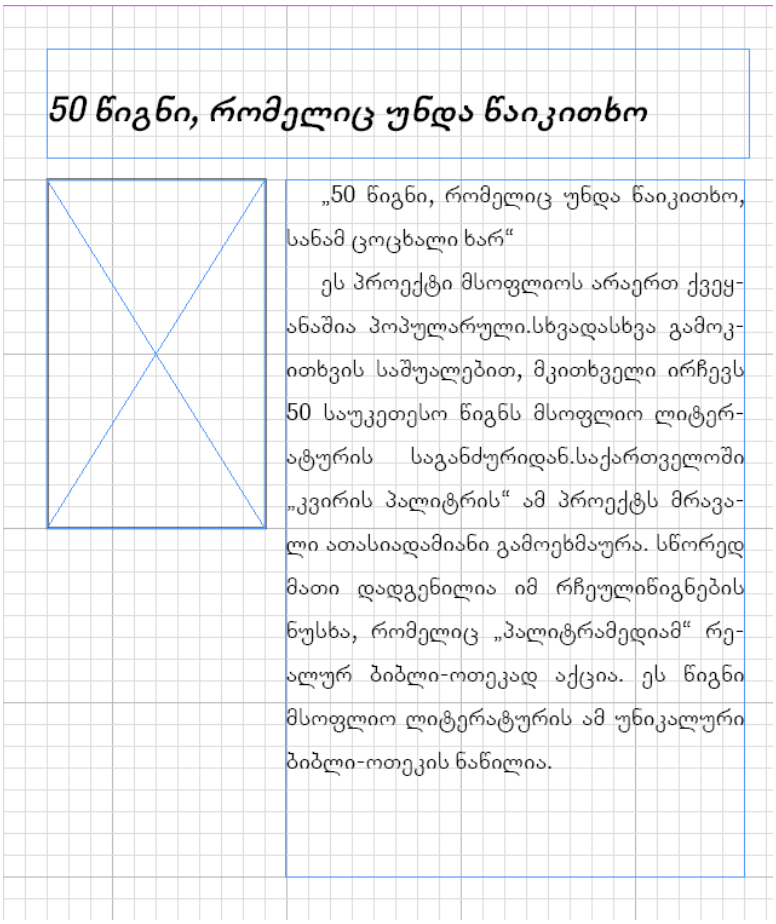
იმისათვის, რომ პარამეტრი გამოიყენოთ მენიუ **View**-ში შეამოწმეთ **Grids and Guides** (ბადეების და მიმმართველები) ჩამონათვალში, არის თუ არა გააქტიურებული ბრძანება **Snap To Guides** (მიმმართველებზე მიზიდვა-მიმაგრება) და **Snap To Document Grid.** (სურ 4.1.22)



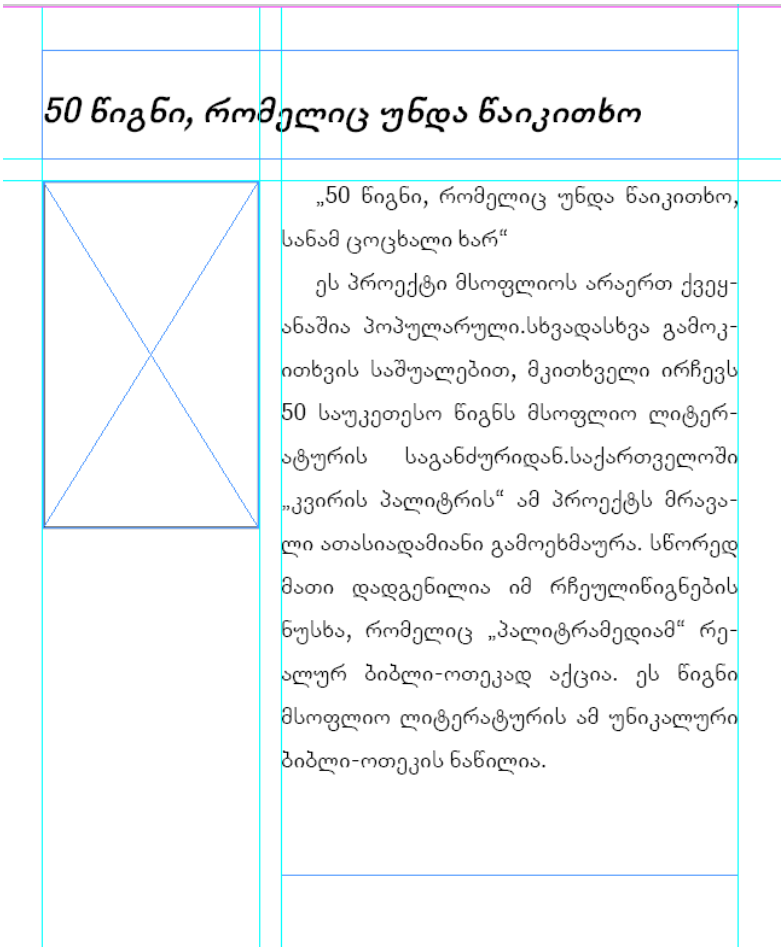
სურ 4.1. 17 მიმმართველების და ბადეების მიზიდვა-მიმაგრება

მიმმართველების კონტროლი და მართვა **View** მენიუს ჩამონათვალში მოცემული ქვემენიუ **Grids & Guides** (ბადეები და მიმმართველები) შეგიძლიათ:

1. **Show/Hide Guides** — მიმმართველების დამალვა/გამოჩენა
2. **Lock Guides** — მიმმართველების დაბლოკვა
3. **Lock Column Guides** — დოკუმენტის სვეტის მიმმართველების დაბლოკვა
4. **Snap to Guides** — მიმმართველებზე გვერდის ელემენტების მიზიდვა-მიმაგრების ბრძანება
5. **Show/Hide Baseline Grid** — საბაზისო ხაზების გამოჩენა/დამალვა
6. **Show/Hide Document Grid** — დოკუმენტის ბადის გამოჩენა დამალვა
7. **Snap to Document Grid** — დოკუმენტის ბადეზე გვერდის ელემენტების მიზიდვა-მიმაგრების ბრძანება



დოკუმენტის ბადეზე მიზიდულ-მიმაგრებული გვერდის ელემენტები



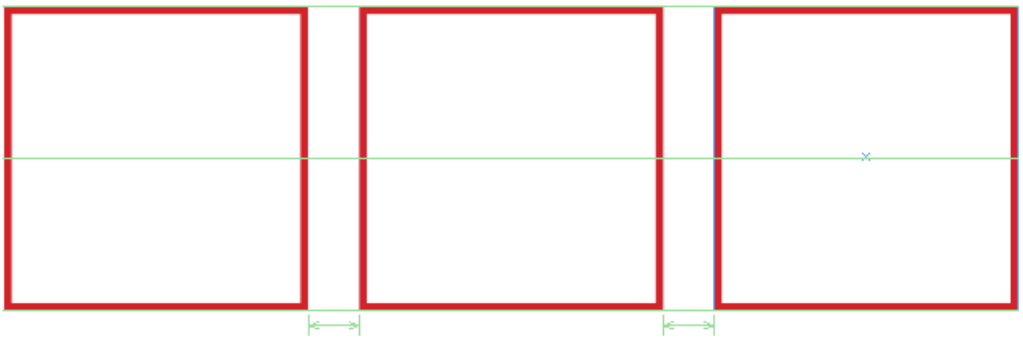
მიმმართველებზე მიზიდულ-მიმაგრებული გვერდის ელემენტები

სწრაფი მიმმართველების გამოყენება

ობიექტების განლაგების პარალელურად ეკრანზე დროებითი მიმმართველები ჩნდება, რომელსაც სწრაფი მიმმართველები **(Smart Guides)** ეწოდება და ობიექტის მაკეტის ელემენტებთან მიზიდვა-მიმაგრებისთვის პრაქტიკული საშუალებაა. სწრაფი მიმმართველები **(Smart Guides)** დოკუმენტის, ან გვერდის ჰორიზონტალური ცენტრის და ნებისმიერი ელემენტის მიმართ ობიექტის სწორებას განსაზღვრავს.

პროგრამის ძირითადი პარამეტრის საფუძველზე მითითებულია, რომ სწრაფი მიმმართველები ობიექტების მაკეტირების რეჟიმში ჩნდებოდეს, თუმცა შეგიძლიათ სრულად, ან ნაწილობრივ გამორთოთ მიმმართველის ნებისმიერი პარამეტრი:

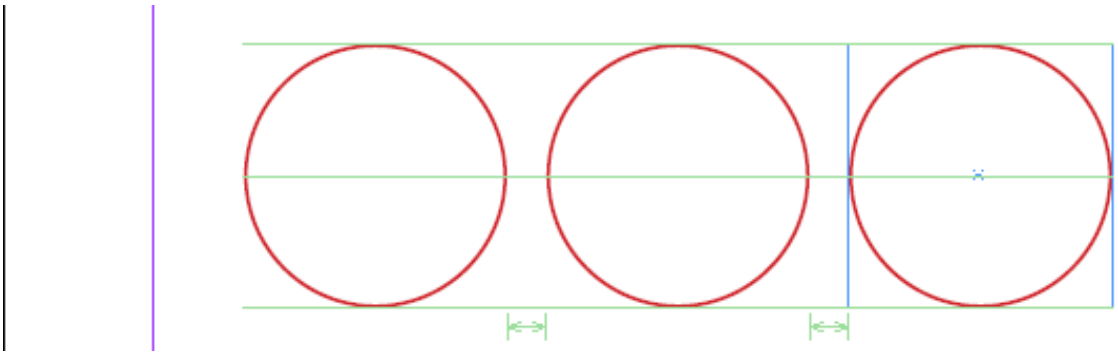
- **Smart Object Alignment**-ის მეშვეობთ გვერდის ელემენტების ცენტრის და კიდეების მიმართ მიზიდვა-მიმაგრება
- **Smart Dimensions** — მიმმართველები მაშინ ჩნდება, როდესაც გვერდის ელემენტების შცვლა, შექმნა, ან შემოტრიალება
- **Smart Spacing** — გვერდის ელემენტების ინტერვალების სწრაფი რეგულირება.
- **Smart Cursors** — ობიექტის გადაადგილების, ან ზომის ცვლილების დროს X და Y კოორდინატები ნაცრისფერ ველში გამოისახება.



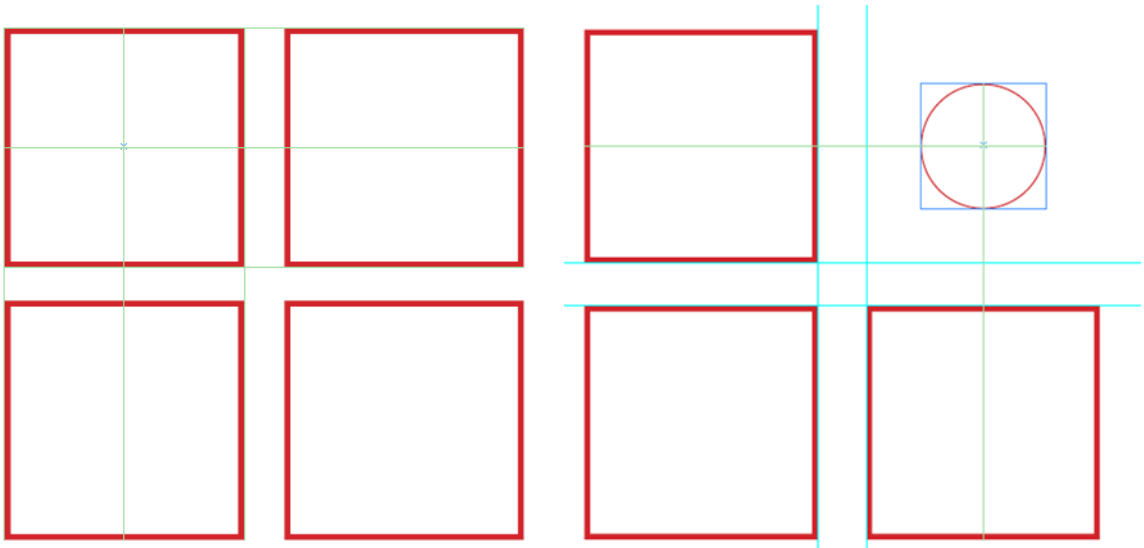
სწრაფი მიმმართველების ჩვენების მაგალითებიობიექტების განლაგების დროს

სწრაფი მიმმართველების გამორთვისთვის აირჩიეთ მენიუდან: **View ბრძანება Grids & Guides — Smart Guides** (ბადეები და მიმმართველები — სწრაფი მიმმართველები).

სწრაფი მიმმართველების პარამეტრების გათიშვისთვის მენიუდან **Edit** (რედაქტირება) აირჩიეთ **preferences** (ძირითადი პარამეტრები) ბრძანება და **Guides & Pasteboard** (მიმმართველები და სამონტაჟო მაგიდა) ჩანართში მონიშნეთ სასურველი პარამეტრები.



სწრაფი მიმმართველების ჩვენების მაგალითებიობიექტების განლაგების დროს



შენიშვნა: *სწრაფი კურსორის გათიშვისთვის, რომელიც X და Y კოორდინატს გამოსახავს, preferences დიალოგურ ფანჯარაში Interface ჩანართში გამორთეთ — Transformation Values.*

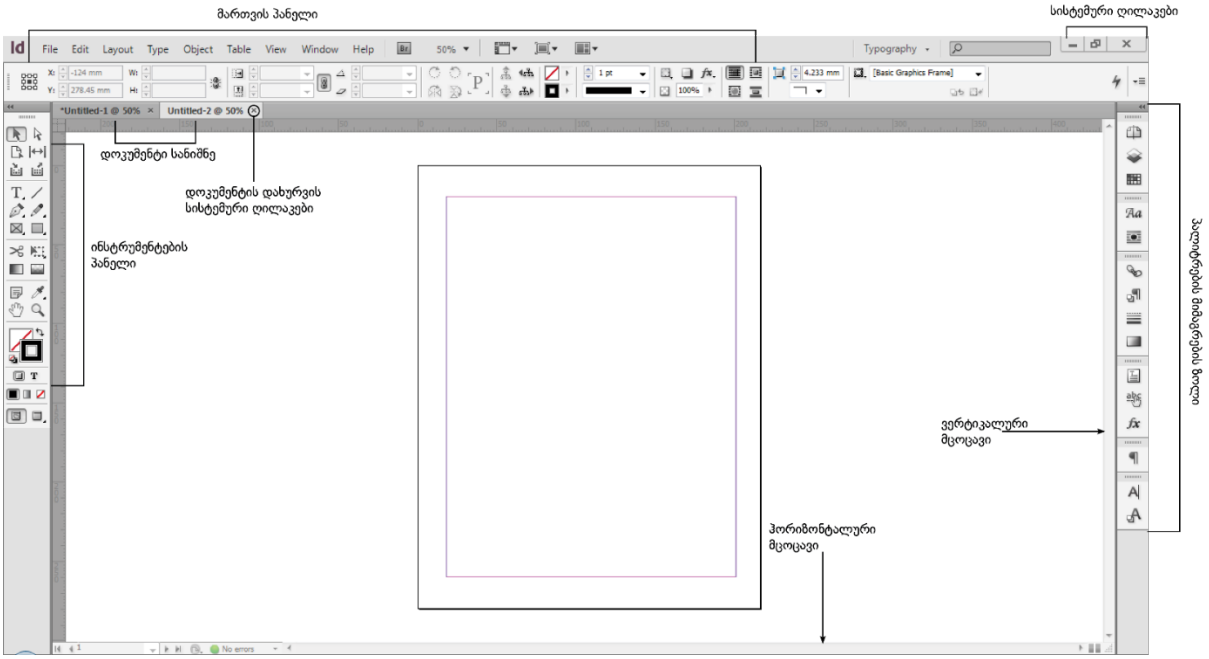
არათანაბარი ზომის სვეტების შექმნა

თუ, გვერდი რამდენიმე სვეტისაგან შედგება, რომელიც ახალი დოკუმენტის სვეტების საფუძველზე არის შექმნილი **(Columns)** დიალოგური ფანჯრიდან **Margins and Columns** (დოკუმენტის მინდვრები და სვეტები) რედაქტირების შემთხვევაში ცვლილება ავტომატურად, ყველა სვეტს შეეხება.

ინდივიდუალური რედაქტირებისთვის მენიუ **View**-ში **Grids and Guides** ჩამონათვალიდან ბრძანება **Lock Margin Guides** (სვეტის მიმმართველის დაბლოკვა) მონიშვნა მოხსენით.

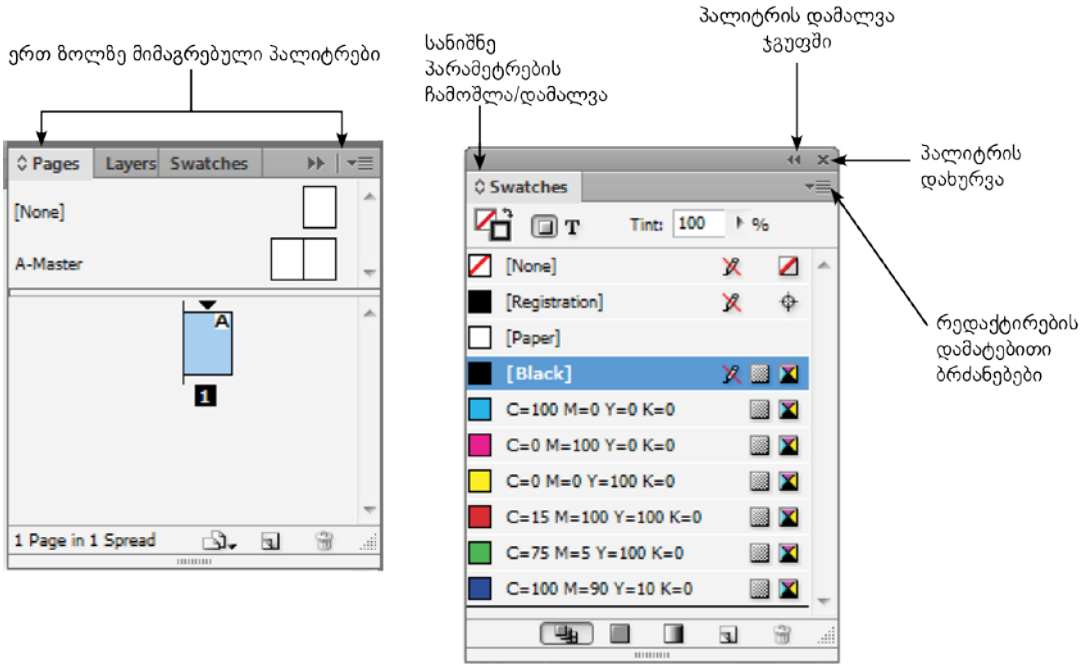
ინტერფეისის მოწყობა

ახალი დოკუმეტის შექმნის შემდეგ გაიხსნება პროგრამის ეკრანი, რომელიც განსხვავებული ტიპის ბრძანებათა ფანჯრების ნაკრებისაგან ე.წ. **პალიტრებისაგან, ინტერფეისის ელემენტებისაგან** და **პანელისაგან** შედგება (სურ 4.1.23). პროგრამის მარჯვენა ზედა კუთხეში დოკუმენტის ფანჯრის ჩაკეცვის, დახურვის და ეკრანის ზომის შემცირების სისტემური ღილაკები მდებარეობს, ხოლო ეკრანის ქვედა და და ზედა მარჯვენა ცენტრალურ ნაწილში დოკუმენტის დათვალიერების ჰორიზონტალური და ვერტიკალური მცოცავები.



სურ 4.1. 18 პროგრამის ინტრეფეისი და მისი ელემენტები

დოკუმენტის მარჯვენა მხარეს განლაგებულია პალიტრები, რომელიც დამატებითი რედაქტირების ბრძანებებს შეიცავს. პალიტრებთან მუშაობა სხვა **Creative Suite** პროგრამების მსგავსია — შეგიძლიათ მათი განცალკევება მიმაგრებებისაგან და შეერთება (სახელწოდების გადატანის გზით), გადაადგილება და დამალვა. პალიტრის მარჯვენა ზედა კიდეზე მენიუს ღილაკზე დაჭერით ჩამოიშლება რედაქტირების დამატებითი ბრძანებები (ზოგიერთ პალიტრას დამატებითი რედაქტირების პარამეტრები არ გააჩნია). მარცხენა ზედა კუთხეში მოცემული სანიშნე გადამრთველით და ასევე, ბრძანებით **Show Options\Hide Options** დამალული პარამეტრების ჩამოშლა და პირიქით — დამალვა ხდება. ფანჯარაზე ორჯერ დაჭერით პალიტრა დაიხურება და მხოლოდ სახელწოდება გამოჩნდება. ყველა პალიტრის დასამალად, დააჭირეთ კლავიატურაზე ღილაკ **Tab**, თუ გსურთ მხოლოდ პალიტრები დაიმალოს დააჭირეთ ღილაკს **Shift+Tab.** ყველა პალიტრა გამოტანილია მენიუში **Window,** საჭირო პალიტრის ჩართვისთვის უბრალოდ აირჩიეთ ის ჩამონათვალში, ასევე, პალიტრები შეიძლება დაიხუროს ჯვარედინ ღილაკზე მაუსის დაწკაპებით (სურ 4.1.24).



სურ 4.1. 19 პალიტრის ფანჯრის აღწერა

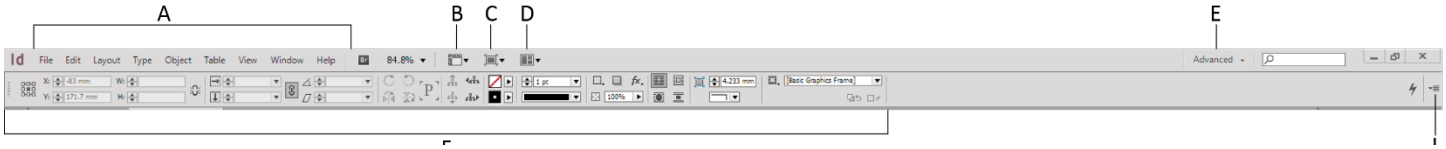
პროგრამის ზედა ნაწილში მართვის პანელი — **Control panel** (სურ. 4.25) მდებარეობს და შედგება:

A) პროგრამის პანელისაგან — **Application bar**.

B) სამუშაო გარემოს გადამრთველისაგან — **Workspace switcher.**

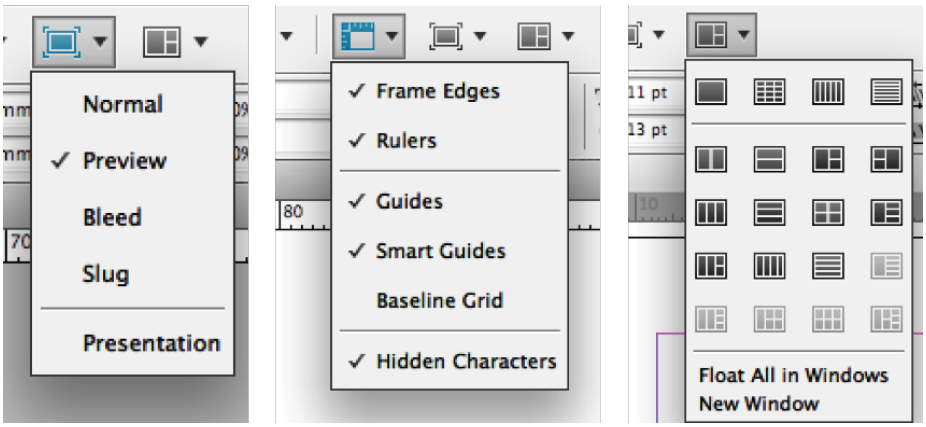
F) ბრძანებების მართვის ელემენტებისაგან, რომელზეც არჩეული ხელსაწყოს შესაბამისი პარამეტრები აქტიურდება.

J) მართვის პანელის მენიუს ღილაკისაგან.



სურ 1. 20 პროგრამა InDesign-ის მართვის პანელი

პროგრამის პანელი **Aplication bar** — მოიცავს მენიუს ბარს, კონკრეტული მოცემულობის შესასრულებლად ბრძანებათა ჩამონათვალს და დოკუმენტის მაკეტის ჩვენების ელემენტებს, როგორიც არის, დოკუმენტის ეკრანზე ჩვენების რეჟიმი — **Screen Mode,** მასშტაბირება — **Zoom Level**, მაკეტის დათვალიერების ელემენტები — **View Options**, დოკუმენტების განლაგება — **Arrange Documents** (სურ 4.1. 26)



სურ 4.1. 21 პროგრამის პანელზე დოკუმენტის მაკეტის ჩვენების ელემენტები

პროგრამაში ეკრანზე დოკუმენტის ჩვენების ხუთი რეჟიმი არის მოცემული:

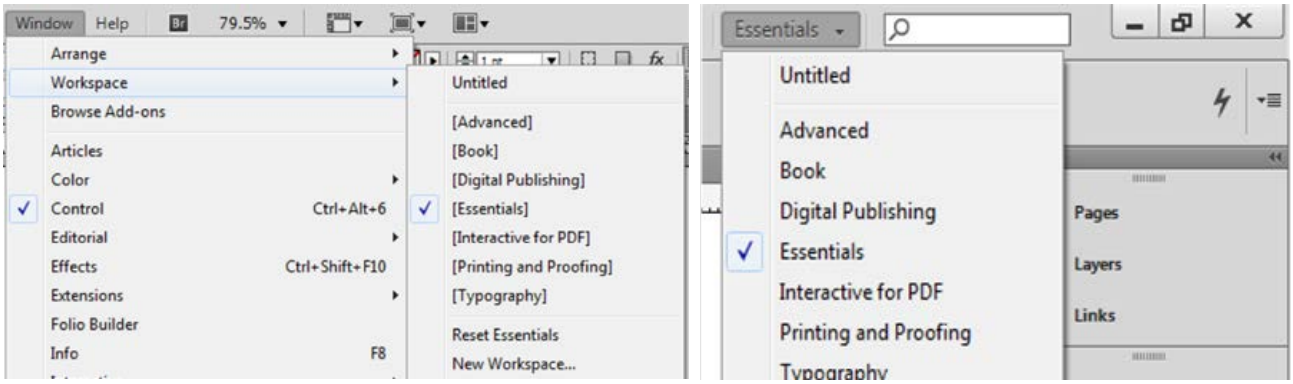
- ✓ **Normal** — დოკუმენტის ჩვენება სამუშაო რეჟიმში
- ✓ **Preview** — დოკუმენტის ჩვენება ბეჭდური ვერსიისთვის
- ✓ **Bleed** — დოკუმენტის ჩვენება ბლიდ არეას ჩათვლით
- ✓ **Slug** — დოკუმენტის ჩვენება სლაგ არეას ჩათვლით
- ✓ **Presentation** — საპრეზენტაციო ჩვენების რეჟიმი

მაკეტის დათვალიერების რეჟიმის შემადგენელი ელემენტები:

- ✓ **Frame Edge** — ჩარჩოს კიდეები დამალვა/გამოსახვა
- ✓ **Rulers** — სახაზავის დამალვა/გამოსახვა
- ✓ **Guides** — მიმმართველების დამალვა/გამოსახვა
- ✓ **Smart Guides** — სწრაფი მიმმართველების დამალვა/გამოსახვა
- ✓ **Baseline Grids** — საბაზისო ბადეების დამალვა/გამოსახვა
- ✓ **Hidden Characters** — არაბეჭდვადი ტექსტური სიმბოლოების დამალვა/გამოსახვა

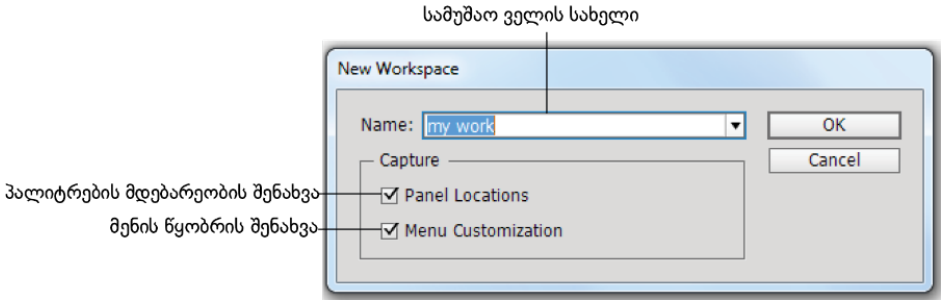
სამუშაო გარემო

სამუშაო გარემოს გადამრთველი — **Workspace switcher** (სურ. 4.27) პანელის მარჯვენა ზედა კუთხეში მდებარეობს, შავ მარკერზე დაჭერით ჩამოიშლება ჩამონათვალი სადაც შეგიძლიათ აირჩიოთ პუბლიკაციის ტიპისთვის პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე შედგენილი თემატური სამუშაო გარემო, რომელიც ჩვეულებრივ, განსხვავებული ბრძანებების მქონე პალიტრების ჯგუფისაგან შედეგება და კონკრეტულ ამოცანაზეა ორიენტირებული.



სურ 4.1. 22 პირველი სურათი — სამუშაო გარემოს აჩევა, მეორე სურათი — სამუშაო გარემოს გადამრთველი

სამუშაო გარემოს არჩევა **Window — Workspace** სურ 4.1.27) ბრძანებით ხდება. პროგრამა გაძლევთ საშუალებას საკუთარ სამუშაო გარემოს გაუკეთოთ ორგანიზება, გადაადგილოთ, ან დაამატოთ პალიტრები, შეცვალოთ წყობა, შედგენილი განლაგების შესანახად კი შეასრულეთ ბრძანება მენიუ **Windows — Workspace — New workspace.** ის ავტომატურად სამუშაო გარემოს ჩამონათვალში ჩაემატება (სურ 4.1.28).

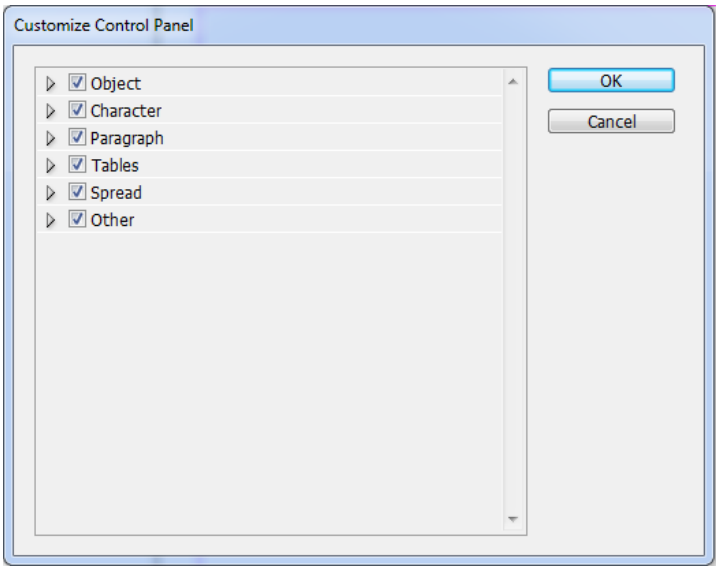


სურ 4.1. 23 დიალოგური ფანჯარა New workspace

წაშლილი, ან გადაადგილებული პალიტრების წყობის აღდგენა Reset ბრძანებით ხდება და სამუშაო გარემო პირვანდელ წყობას უბრუნდება

მართვის პანელი

Control panel-ზე მართვის პანელის მენიუ — ეკრანზე დოკუმენტის მარჯვენა ზედა კუთხეში მდებარეობს. მენიუს ჩამონათვალიდან შეგიძლიათ პანელი მიმაგრებისაგან მოხსნათ, ადგილი შეუცვალოთ, ან დამალოთ. დამატებითი ფუნქციების მომართვის საფუძველზე — **Customize** განსაზღვროთ, თუ რომელი ბრძანება გამოჩნდეს მართვის პანელზე (სურ 4.1.29).



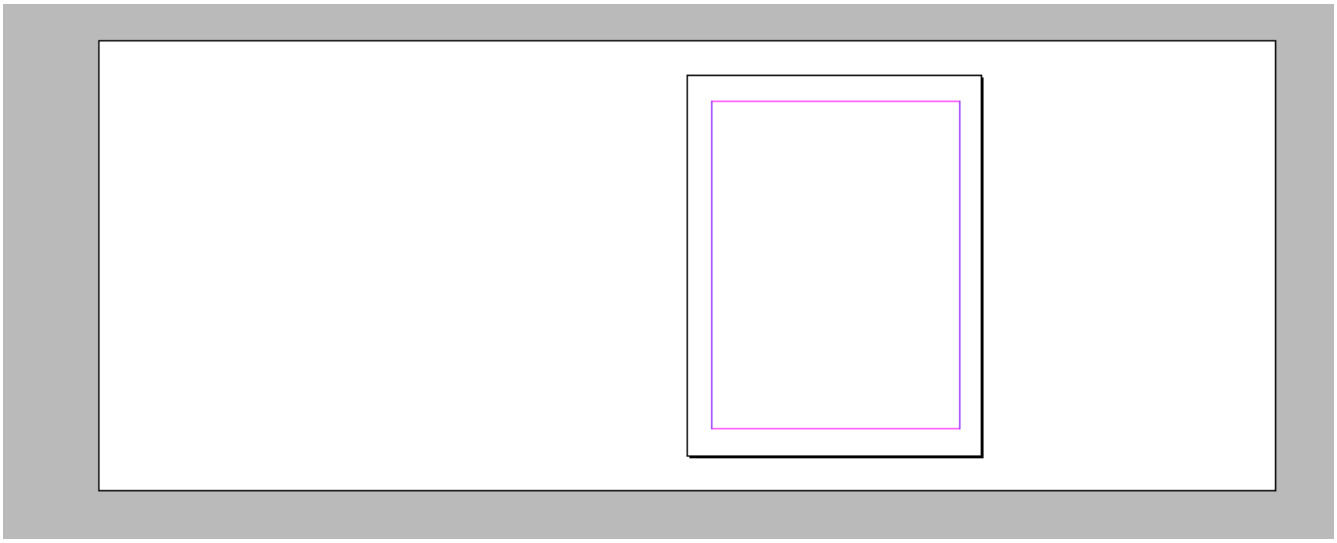
სურ 4.1. 24 მართვის პანელზე დამატებითი ფუნქციების დიალოგური ფანჯარა Customize Control Panel

სამონტაჟო მაგიდა

პროგრამის ფანჯრის ცენტრალურ ნაწილში თქვენს მიერ შექმნილი დოკუმენტი[1] და სამონტაჟო მაგიდა **(Pasterboard)** მდებარეობს, რომლის მასშტაბიც გვერდის არჩეულ ზომაზე არის დამოკიდებული და ბეჭდვაში არ ჩანს. მოკლე სამონტაჟო მაგიდა მოუხერხებელია ობიექტების და სხვა სამუშაო მასალის დალაგებისთვის, მისი მასშტაბის გაზრდა პროგრამის ძირითადი პარამეტრებიდან (Preference) ხდება.

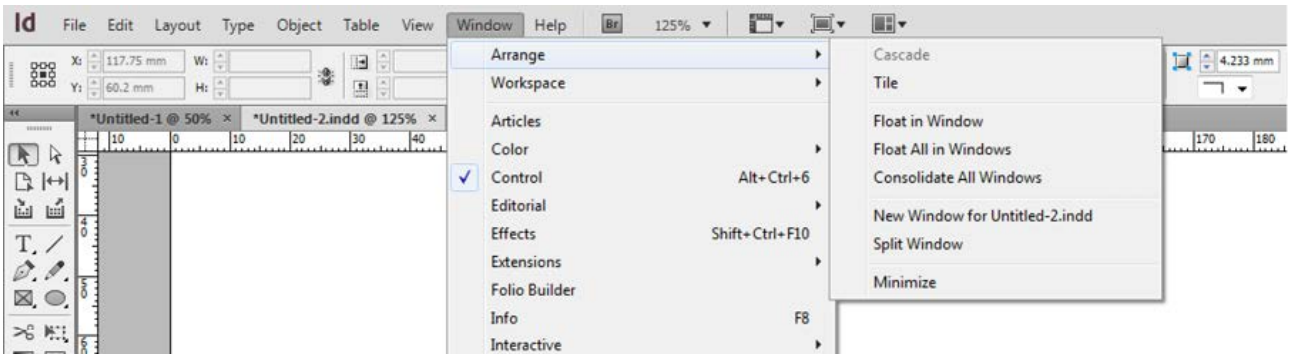
- აირჩიეთ მენიუ **Edit — Preference — Guides & Pasterboard** (რედაქტირების მენიუ — მიმმართველები და სამონტაჟო მაგიდა) (სურ 4.1.30)
- **Pasterboard Options** — სამონტაჟო მაგიდის პარამეტრებში ჰორიზონტალურ **Horizontal Margins** და ვერტიკალურ ველში **Vertical Margins** ჩაწერეთ სამონტაჟო მაგიდის ახალი ზომა და ბრძანება დაადასტურეთ.

[1] ახალ დოკუმენტს პროგრამა სტანდარტულად Untitled–ს არქმევს და პროგრამაში გახსნილი დოკუმენტის რაოდენობის მიხედვით შესაბამისი ნომერი ენიჭება, მაგ: Untitled-1,2,3 და ა.შ.



სურ 4.1. 25 დოკუმენტის გვერდი და სამონტაჟო მაგიდა Pasterboard

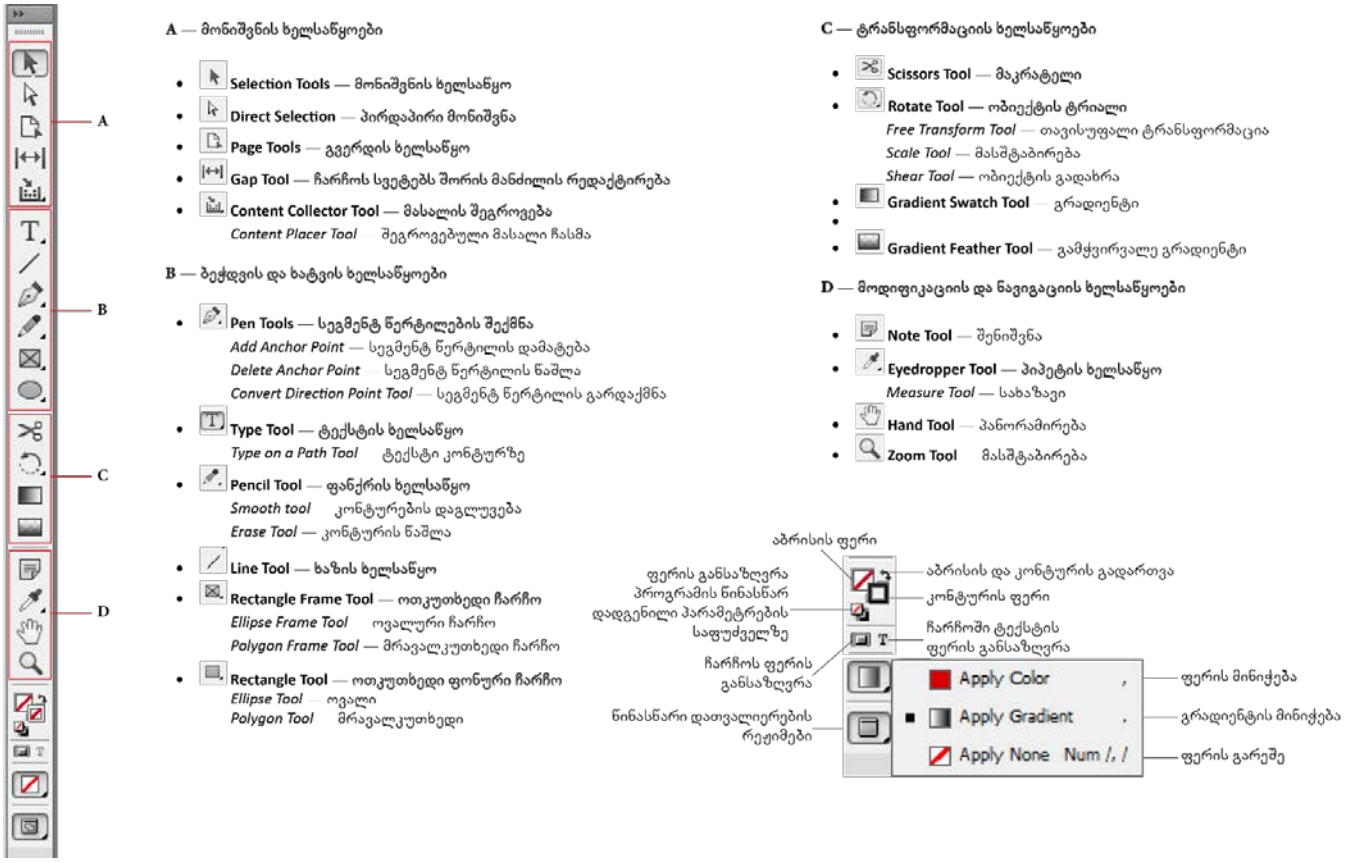
პროგრამაში ერთდროულად რამდენიმე დოკუმენტი შეგიძლიათ გახსნათ. ეკრანზე მათი განლაგების გამოტანა **Window Arrange** ბრძანებით ხდება (სურ 4.1.30) (ბრძანება მართვის პანელზეც შეგიძლიათ აირჩიოთ — **Arrange Documents**, რომელშიც განლაგების გრაფიკული სქემა არის მოცემული). დოკუმენტის ფანჯრის მარცხენა ზედა კუთხეში სისტემური ღილაკი მდებარეობს, მასზე დაჭერით გახსნილი დოკუმენტის დახურვას შეძლებთ. ერთდროულად გახსნილ რამდენიმე დოკუმენტს შორის ინფორმაციის გაცვლა ბუფერით, ან გადატანის მეთოდით ხდება. მათ შორის ნავიგაცია Ctrl+Tab კლავიშთა კომბინაციით, გახსნილი დოკუმენტის ზედა მარცხენა კიდეზე მოცემული სანიშნების გადართვით, ან მენიუს ბარ Window-დან ბრძანებების ბოლოს გახსნილი დოკუმენტების ჩამონათვალიდან შეგიძლიათ.



სურ 4.1. 26 ეკრანზე დოკუმენტის განლაგების გამოტანა

ინსტრუმენტების პალიტრა

ეკრანის მარცხენა კუთხეში ინსტრუმენტების პალიტრა არის მიმაგრებული (სურ 4.1.32), რომელიც დოკუმენტის გრაფიკული და ტექსტური მასალის დამუშავების ძირითად ელემენტს წარმოადგენს. ერთმანეთთან დაკავშირებული ინსტრუმენტები დაჯგუფებულია და ეკრანზე გამოტანა ხელსაწყოს პიქტოგრამაზე მაუსის მაჩვენებლის დაჭერით ხდება. ინსტუმენტების პალიტრა ჩვეულებრივ, ერთ ზოლიანია, თუმცა მარცხენა ზედა კუთხეში მოცემული სანიშნით შეგიძლიათ შეცვალოთ წყობა, ან მოხსნათ მიმაგრებას და გადაადგილოთ.



სურ 4.1. 27 ინსტრუმენტების პანელი, ხელსაწყოების განმარტება

ინსტრუმენტების პანელზე განთავსებულია პროგრამის ყველა ძირითადი ინსტრუმენტი (სურ.1.26), რომელზეც მაუსის მაჩვენებლის მიახლოებისას, ეკრანზე შესაბამისი სახელწოდება გამოდის. ინსტრუმენტის გასააქტიურებლად, მაუსის მარცხენა ღილაკით შესაბამის პიქტოგრამაზე დააჭირეთ. თუ ინსტრუმენტის პიქტოგრამის ქვედა მარჯვენა კუთხეში პატარა სამკუთხედი არის გამოსახული, ე.ი. მასში დამატებით რამდენიმე ინსტრუმენტია გაერთიანებული. ჩამონათვალის ნახვა მოცემულ პიქტოგრამაზე მაუსის მარჯვენა ღილაკის დაწკაპებით შეგიძლიათ (აღნიშნული მენიუ მაშინაც გამოდის, თუ მაუსის მარცხენა ღილაკით რამდენიმე წამი დააჭერთ ინსტრუმენტის პიქტოგრამას).

Page Tool — გვერდის ინსტრუმენტი, მრავალგვერდიან დოკუმენტში გვერდის განსხვავებული ზომის შექმნა. **Page Tool** (გვერდის ხელსაწყო) მონიშვნისას ინსტრუმენტების პარამეტრების მართვის პანელზე ხელსაწყოს შესაბამისი ელემენტები აქტიურდება, სადაც შეგიძლიათ გვერდის ინდივიდუალური პარამეტრების რედაქტირება.

ასევე, პროგრამა InDesign-ს განახლებულ Cs6 ვერსიაში დაემატა ხელსაწყოს ჯგუფი

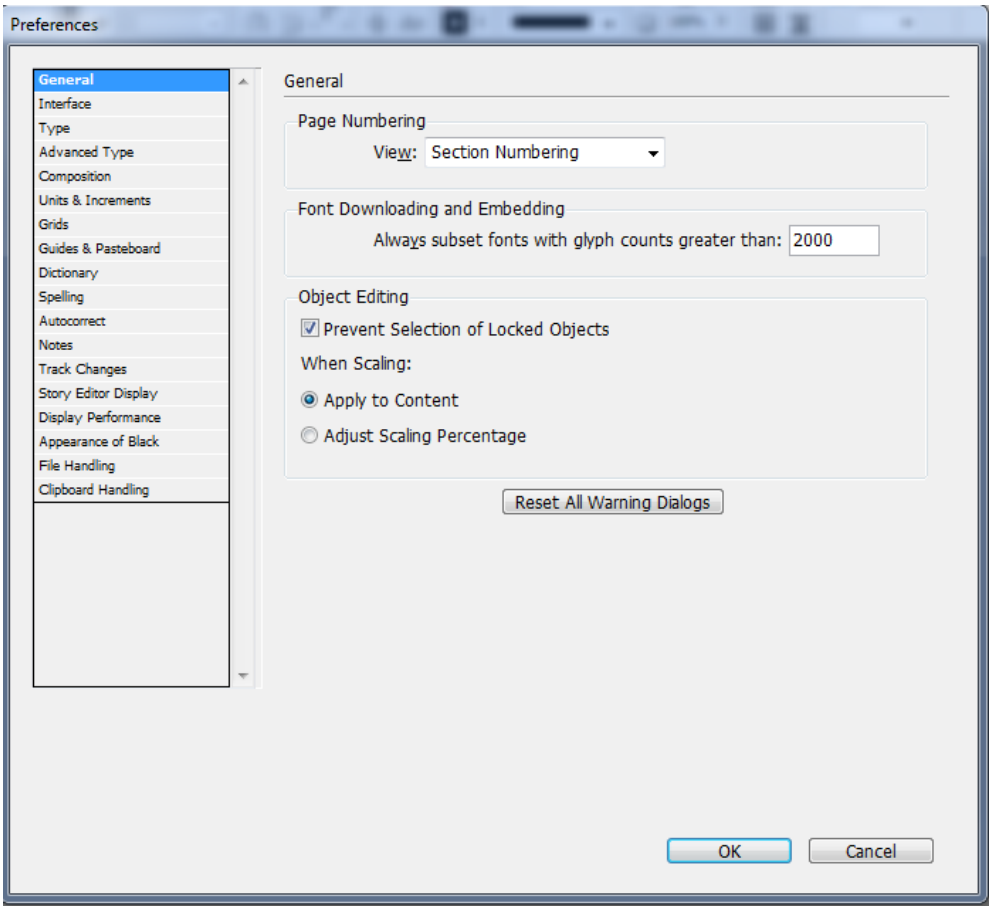
- **Content Collector Tool** — შემადგენლის შეგროვება
- **Content Placer Tool** — შემადგენლის ჩასმა

პროგრამაში, ერთი მოცემულობიდან რამდენიმე განსხვავებული მაკეტის შექმნისთვის ადაპტრებული ფუნქციები **Alternate Layout** (ალტერნატიული მაკეტი) და **Liquid Layout** (მცურავი მაკეტი) გამოიყენება, ხოლო, ერთი მოცემულობის შემადგენლის შეგროვებისთვის ინსტრუმენტი **Content Collector Tool** — შემადგენლის შეგროვება და **Content Placer Tool** — შემადგენლის ჩასმა. იხ. თავი 2. მრავალგვერდიანი დოკუმენტის მაკეტის შექმნა, მოდულის აღწერა — ალტერნატიული მაკეტის შექმნა.

პროგრამის ძირითადი პარამეტრები

მუშაობის პროცესში მნიშვნელოვანია საკუთარ თავზე მორგებული კომფორტული სამუშაო სისტემა, როგორიც არის მაკეტის ელემენტების ორგანიზება, საზომი ერთეულების განსაზღვრა, ინტერფეისის ელემენტების მოწყობა, მართლწერის შემოწმება, მიმართველების და სამონტაჟო მაგიდის ორგანიზება, ტექსტის კორექტირებისთვის დამატებითი პარამეტრების მომართვა და ა.შ. სისტემური პარამეტრების რედაქტირება მენიუ **Edit — Preferences** (რედაქტირება — მთავარი, სისტემური პარამეტრები) ჩანართიდან ხდება, სადაც აღწერილია პროგრამის ძირითადი პარამეტრები და მათი განყოფილებები.

General — ძირითადი პარამეტრების განყოფილება (სურ 4.1.33)



სურ 4.1. 28 General — ძირითადი პარამეტრების განყოფილება

განყოფილება **Page Numbering** — გვერდის ნუმერაცია

მოქმედ დოკუმენტში გვერდის განლაგებისთვის გამოიყენება — **Absolute Numbering** (აბსოლუტური ნუმერაცია), ან სექციების მიხედვით დანომვრა — **Section Numbering**. პარამეტრი გავლენას ახდენს, თუ როგორ აისახოს გვერდის ნუმერაცია პალიტრა **Page**-ზე (გვერდის გამოსახულების პალიტრა), ბეჭდვის, ან PDF ექსპორტის დიალოგურ ფანჯარაზე, თუმცა დოკუმენტის გვერდებზე ნუმერაციის ჩვენებაზე არ მოქმედებს.

ობიექტის რედაქტირების განყოფილება — **Object Editing**

- **Prevent Selection of Locked Objects** (ჩაკეტილი ობიექტების მონიშვნის შეზღუდვა) თუ ბრძანება გააქტიურებული არის ჩაკეტილ ობიექტებს ვერ მონიშნავთ და ვერ შეძლებთ რედაქტირებას. მონიშვნის მოხსნის შემთხვევაში ჩაკეტილი ობიექტის ადგილზე რედაქტირებას შეძლებთ, მაგრამ მდებარეობას ვერ შეუცვლით.

მასშტაბირების განყოფილება — When Scaling

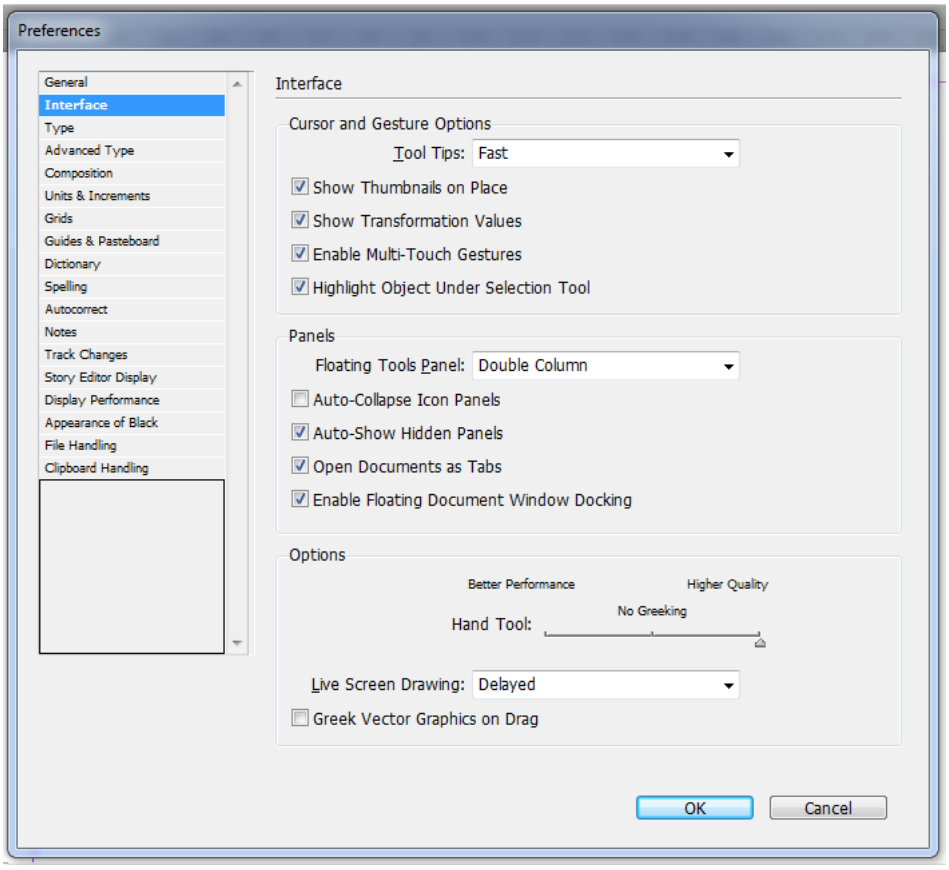
- ბრძანება **Adjust Scaling Percentage** (მასშტაბის პროცენტებში გამოსახვა) გრაფიკული ობიექტების მასშტაბირებისას, ან რედაქტირებისას, ჩარჩოს და ჩარჩოს შემადგენლის ზომა მითითებული საზომი ერთეულების ნაცვლად პროცენტებში გამოისახება, ხოლო ტექსტის რედაქტირებისას პუნქტის ნაცვლად პროცენტული ზომაში. **Apply to content** — პროგრამაში მითითებული საზომი ერთეულების შესაბამისი ზომა.

Reset All Warning Dialogs (შეტყობინების დიალოგური ფანჯრების აღდგენა) შეტყობინებების ფანჯრების მართვა, რომელსაც პროგრამა ავტომატურად გთავაზობთ. ღილაკზე დაჭერით და დადასტურებით გაუქმებული ფანჯრების აღდგენა ხდება. მაგ: ხშირად ბრძანების შესრულების დროს პროგრამას ეკრანზე გამოაქვს დიალოგური ფანჯარა, რომელიც დამატებით გეკითხებათ, გსურთ თუ არა ცვლილების დამატება, ან უბრალოდ, ეს შეიძლება იყოს სისტემური შეტყობინება, თუ დიალოგურ ფანჯარაში მონიშნავთ **Don't Show again** პროგრამა ეკრანზე ამ ფანჯარას აღარ გამოიტანს.



სანიშნე Don't Show again (დიალოგური ფანჯრის გაუქმება)~

Interface — პროგრამის ინტერფეისის განყოფილება (სურ 4.1.34)



სურ 4.1. 29 Interface — პროგრამის ინტერფეისის განყოფილება

Cursor and Gesture Options (კურსორის და სენსორული ტექნოლოგიის პარამეტრები)

ჩამოსაშლელი მენიუ **Tools Tips** ხელსაწყოების დამატებითი პარამეტრების ჩვენების მინიშნებებს აჩენს. თუ მაუსის მაჩვენებელს მიიტანთ მართვის პანელის და ხელსაწყოების მართვის პარამეტრების ელემენტებზე, ეკრანზე შესაბამისი მინიშნება გამოდის. სასურველია ჩამონათვალში **Fast** —მინიშნების სწრაფი ჩვენება აირჩიოთ, **None** — მინიშნების გარეშე, **Normal** — დროში დაყოვნებული მინიშნება.

Show Trumbnails on Place — პროგრამაში გრაფიკული ფაილი იმპორტირების დროს, მაუსის მაჩვენებელზე ფაილის გამოსახულების მინიატურა იტვირთება, ტექსტის შემთხვევაში კი პირველი სამი სტრიქონი. თუ პარამეტრს გათიშავთ მაუსის მაჩვენებელზე მინიატურები არ გამოჩნდება

- **Show Transformation Value** — გრაფიკული და ტექსტური ჩარჩოების ტრანსფორმაციის **X** და **Y** ღერძის კოორდინატების ჩვენება
- **Enable Multi Touch Gesture** — მაუსის გამოყენებით მრავალფეროვანი სენსორული ტექნოლოგიით სარგებლობა.
- **Highlight Object Under Selection Tool** — მაუსის მაჩვენებლის მიტანით, ან გადატარებით ობიექტის გამოყოფა.

Panels — პალიტრები

Floating Tools Panel ინსტრუმენტების პალიტრის მიმაგრების სამი პოზიცია:

✓ **Single Column** — ერთსვეტიანი განლაგება

✓ **Double Column** — ორსვეტიანი განლაგება

✓ **Single Row** — ჰორიზონტალური, ერთ სტრიქონიანი განლაგება

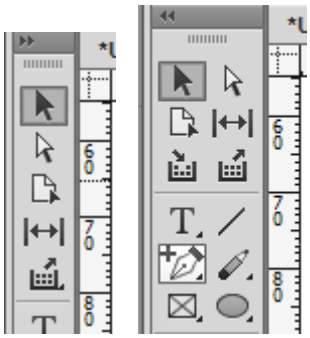
- **Auto Collapse Icon Panels** — როდესაც პარამეტრი მონიშნული არის, პალიტრა გამოყენების შემდეგ ავტომატურად იხურება.
- **Auto Show Hidden Panels** — როდესაც **Tab** ღილაკზე დაჭერით ინტერფეისის სამუშაო გარემოს ეკრანული ვერსიიდან გამოდიხართ — პალიტრები ქრება, მაუსზე დაჭერით და დოკუმენტის კიდეზე მაუსის მაჩვენებელის მიტანით პალირტების ჯგუფი დროებით გამოჩნდება. თუ გსურთ კვლავ აღადგინოთ სამუშაო გარემოს ეკრანული ვერსია **Tab** ღილაკს დააჭირეთ.
- **Open Documents as Tabs** — პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე ჩვეულებრივ, ნებისმიერი დოკუმენტი ფანჯრის სანიშნის წყობის ზოლზე არის მიმაგრებული, თუ მონიშვნას მოხსნით, ის ახალ ფანჯარაში დამოუკიდებელ, მცოცავ დოკუმენტად გაიხსნება და შეძლებთ ნებისმიერ ადგილზე გადატანას..
- **Enable Floating Document Window Docking** — თუ დოკუმენტს სანიშნე წყობის ზოლზე მიმაგრებიდან მოხსნით სანიშნეს ვეღარ მიამაგრებთ.

Options — პარამეტრები

Hand Tool — მცოცავი მარეგულირებლით დოკუმენტის დათვალიერების პროცესში მოქმედებისა და გამოსახულების ვიზუალურ ხარისხს შორის ბალანსის განსაზღვრას შეძლებთ.

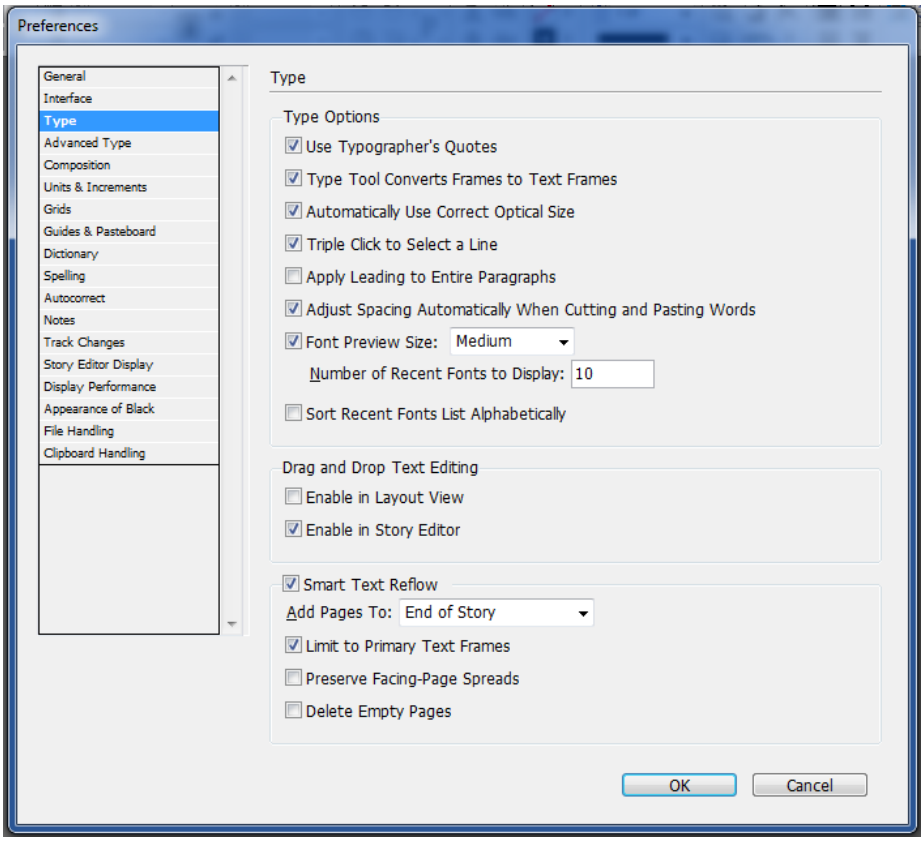
- **Live Screen Drawing** — ეკრანის ინტერაქტიული გამოსახულება. მენიუს ჩამონათვალში მოცემულია სამი ვარიანტი **Never** — არასდროს, **Immediate** — დაყოვნების გარეშე, **Delayed** — დაყოვნებით. პარამეტრის უზრუნველყოფს რეალურ დროში გამოსახულების მოძრაობის, ან ცვლილების ხარისხის ჩვენებას.

- **Greek**[1] **Vector Graphics on Drug** — პარამეტრი ეკრანზე გამოსახულების გამეორების გარეშე, ვექტორული ობიექტების სწრაფ გადაადგილებას უზრუნველყოფს.



ინსტრუმენტების პალიტრის განლაგება

Type Options — ტექსტის პარამეტრები (სურ 4.1.35)



სურ 4.1. 30 ტექსტის პარამეტრები

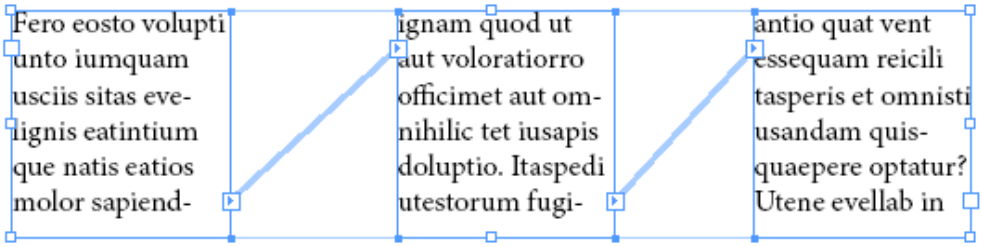
- **Use Typographer's Quotes** — ტიპოგრაფიული ბრჭყალების გამოყენება. ტიპოგრაფიული ბრჭყალების შესაბამისი ტიპის დაყენება ლექსიკონიდან ხდება.
- **Type Tool Convert Frames To Text Frame** — ტექსტის ინსტრუმენტით, ნებისმიერი გრაფიკული ჩარჩოს ტექსტურ ჩარჩოდ გარდაქმნა. როდესაც სანიშნე აქტიური არის, ტექსტის ხელსაწყოს **Type Tool**-ს თუ ჩააწკაპუნებთ ნებისნიერი გრაფიკული ჩარჩოს კონტეინერში (მიუხედავად ფიქსირებული თვისებისა) ჩარჩო გრაფიკულ თვისებას დაკარგავს და ტექსტურ ბლოკად გარდაიქმნება, ვინაიდან პროგრამა ტექსტურ ხელსაწყოს უპირეტეს მდგომარეობას ანიჭებს. თუ პარამეტრს გამორთავთ, ჩარჩოები ტექსტური ხელსაწყოს ჩაწკაპუნების შემთხვევაში უცვლელი დარჩება.

[1] ობიექტის რეალური ხარისხის შემცვლელი დაბალი რეზოლუციით

შენიშვნა: ბრძანება პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე მონიშნული არის.

- **Automatically Use Correct Optical Size** — პარამეტრით შრიფტში შემავალი სიმბოლოების კორექტირება ხდება, ვინაიდან შიფტის გამოსახულების ზომა ყოველთვის არ ემთხვევა კეგლის ციფრულ ზომას.
- **Triple Click To Select a Line** — ტექსტზე კურსორის სამჯერ დაჭერით სტრიქონი გამოიყოფა (მოინიშნება)
- **Apply Leading to Entire Paragraphs** — აბზაცისთვის ინტერლინიაჟის (სტრიქონებს შორის მანძილი) მინიჭება
- **Adjust Spacing Automatically When Cutting Pasting Words** — ტექსტში სიტყვების კოპირების, ან ადგილიდან ამოჭრის შემთხვევაში ინტერვალები ავტომატურად ყენდება
- **Font Rreview Size** — ფონტის ნიმუშის ჩვენება. ჩამონათვალში ჩვენების სამი ვარიანტი არის მოცემული: **small** — მცირე ზომა, **Large** — დიდი ზომა, **Medium** — საშუალო ზომა.
- **Number of Recent Fonts to Displey** — ბოლოს გამოყენებული ფონტების რაოდენობის ჩვენება
- **Sort Recent Font List Alphabetically** — ბოლოს გამოყენებული ფონტების ანბანური წყობით დალაგება
- **Drag and Drop Text Editting** — ტექსტში მონიშნული ფრაგმენტის სხვა ადგილზე გადატანა და ჩასმა, ისევე, როგორც ეს Ms. Word-ია შესაძლებელი. რეკომენდირებულია პროგრამაში ბრძანების ჩართვა.
    - ✓ **Enable in Layout View** — დაკაბადონების რეჟიმში ჩართვა
    - ✓ **Enable in Story Editor** — ტექსტურ რედაქტორში ჩართვა

Smart Text Reflow — ტექსტის გადადინება მაკეტში



Smart Text Reflow — ტექსტის გადადინება მაკეტში

Add Page to — პარამეტრი განსაზღვრავს, დოკუმენტში, როგორი თანმიმდევრობით დაემატოს გვერდები. მაგ: სამ გვერდიანი დოკუმენტის პირველ ორ გვერდზე გაქვთ ტექსტი, მომდევნო მესამე გვერდზე — ილუსტრაციები ტექსტის გარეშე, ხოლო, თუ დოკუმენტის მეორე გვერდიდან განაგრძეთ ტექსტის წერა, ჩარჩო ტექსტით გადაივსება და გვერდების დამატების ჩამონათვალიდან ტექსტის ფრაგმენტის დასასრული არჩევის შემთხვევაში **(End of Story)** გვერდები ავტომატურად, პირველი ორი გვერდის შემდეგ დაემატება, ხოლო დოკუმენტის დასასრულის შემთხვევაში **(End of Document)** გვერდები მესამე ილუსტრირებული გვერდიდან დაემატება. **End of Section** — დოკუმენტის სექციის დასასრული. თუ პროგრამაში დოკუმენტი სექციებად გაქვთ დაყოფილი, გვერდები შესაბამისი სექციის ბოლოს დაემატება.

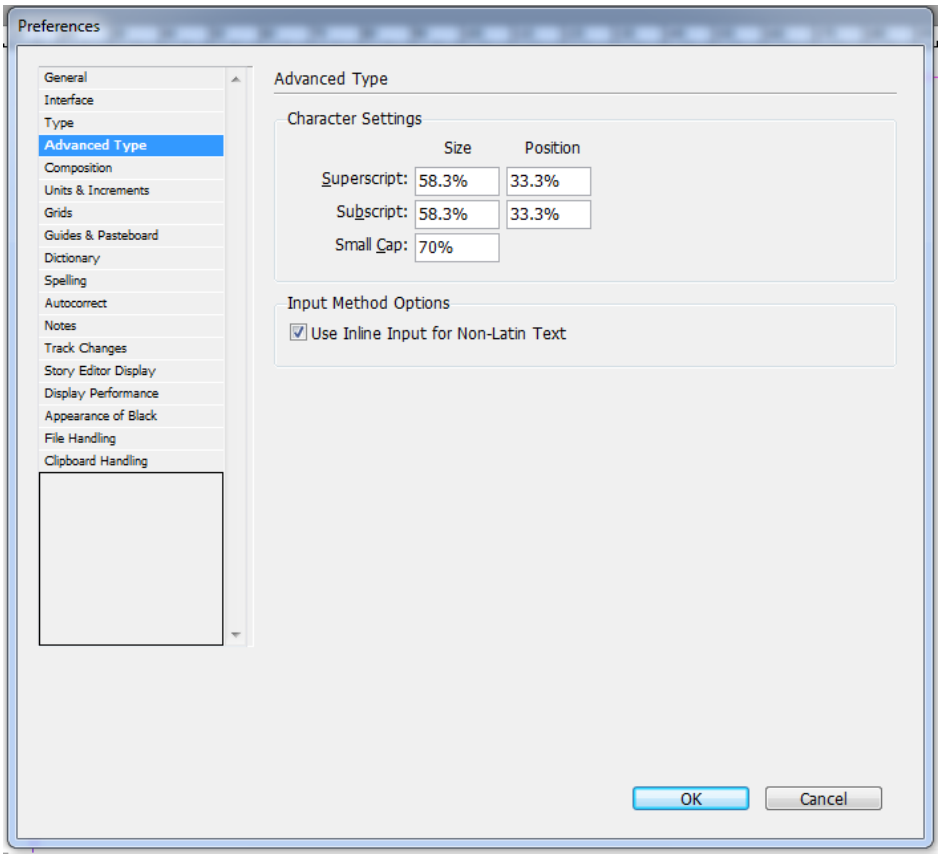
- **Limit to Primery Text Frame** — ძირითადი ტექსტური ჩარჩოს განსაზღვრა.

Preserve Facing-Page Spreads — ტექსტის გადადინების დროს გვერდების განშლის დაფიქსირება (თუ გამორთულია, ცალკეული გვერდის დამატება).

პარამეტრის ჩართვა რეკომენდირებულია, პროგრამაში გარე რედაქტორიდან ტექსტების იმპორტირების დროს, ვინაიდან, როდესაც მონიშნული გაქვთ ბრძანება **Limit to Primery Text Frame** (ძირითადი ტექსტური ჩარჩოს განსაზღვრა) ტექსტის რედაქტირების დროს, თუ მოცულობა გაიზრდება — ჩარჩოები ავტომატურ რეჟიმში არ დაემატება და მოგიწევთ წინამდებარე ტექსტური ბლოკიდან მომდევნო ტექსტურ ბლოკში ტექსტების ხელით გადატანა. რეკომენდირებულია, პარამეტრი გააქტიუროთ ახალი დოკუმენტის შექმნამდე, რომ პროგრამამ მითითებული პარამეტრები დაიმახსოვროს.

- **Delete Empty Page** — თუ ტექსტის რედაქტირება გამოიწვევს ტექსტის მოცულობის შემცირებას ცარიელი გვერდები ავტომატურად წაიშლება.

Advanced Type — ტექსტის დამატებითი პარამეტრები (სურ 4.1.36)



სურ 4.1. 31 ტექსტის დამატებითი პარამეტრები

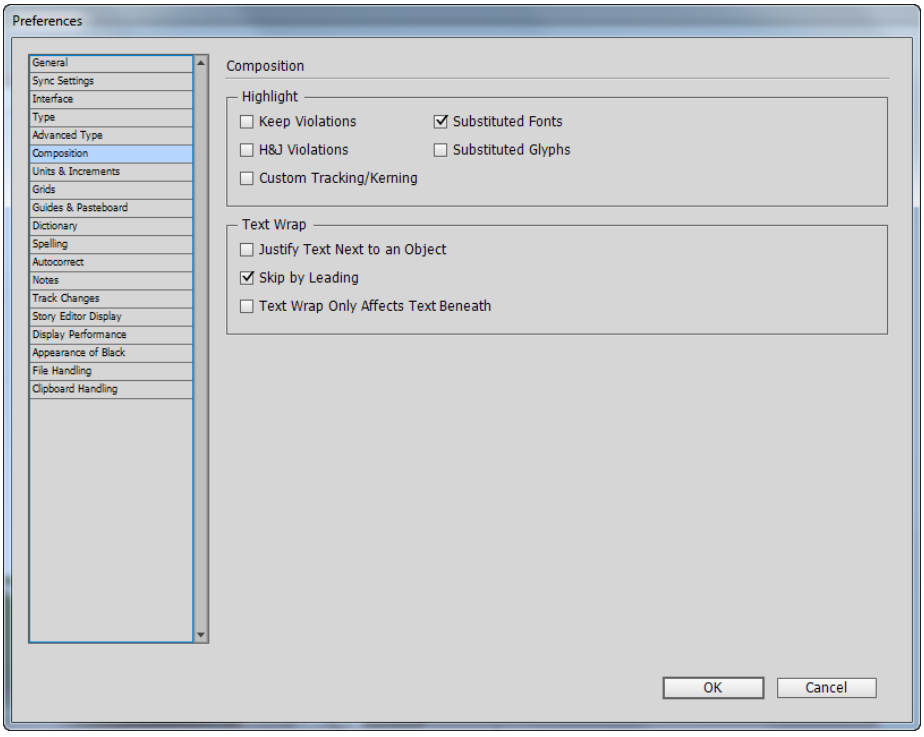
Character Settings — სიმბოლოს თვისებები

სქრიქონზედა **(Superscript)** და სტრიქონქვედა **(Subscript)** რეგისტრის (ხარისხის ნიშნების) და კაპიტელების **(Small Cap)** ზომის განსაზღვრა. ველებში კეგლის პროცენტული ზომა არის მითითებული.

Input Method Options — აზიური ტექსტის ჩაშენების მეთოდი. პარამეტრი განკუთვნილია აზიურ სიმბოლოებთან მუშაობის რეჟიმის განსაზღვრისთვის.

Composition — კომპოზიცია (სურ 4.1.37)

- **Highlight** — პრობლემური სტრიქონების, სიტყვების და სიმბოლოების მონიშვნის ჯგუფი
  - ✓ **Keep Violations** — პარამეტრის ტექსტში კომპოზიციური პრობლემების გამოვლენას ყვითელი ფონით ახდენს.
  - ✓ **H&J Violations** — პარამეტრი სტრიქონების სიმჭიდროვისა და ტექსტში გადატანის დარღვევის დროს, პრობლემურ ადგილებს ყვითელი ფონით ავლენს. ფერის სიმუქის ინტენსივობა პრობლემური ადგილების სიმძიმეს განსაზღვრავს.
- **Custom Tracking/Kerning** — ხელის ტრეკინგი და კერნინგი. მწვანე ფონით ნიშნავს ადგილებს, სადაც ხელით არის შეცვლილი სიმბოლოებსა და სიტყვებს შორის მანძილი.



4.37 დიალოგური ფანჯარა Composition — კომპოზიცია

- **Substituted Fonts** — ფონტის შემცვლელები. კომპიუტერიდან ფონტის წაშლის, ან დოკუმენტის სხვა კომპიუტერში გადატანის დროს, პროგრამა თუ დოკუმენტში გამოყენებულ ფონტს ვერ იპოვის, იძულებული ხდება სხვა ფონტით ჩაანაცვლოს, ასეთ პრობლემურ ადგილები ვარდისფერი ფონით ინიშნება, ხოლო შრიფტების ჩამონათვალში ფონტი კვადრატებში არის ჩასმული.
    - ✓ **Substituted Gliphs** — ჩანაცვლებული სიმბოლოები (გლიფები). პროგრამის მიერ ხელოვნურად მოდიფიცირებულ სიმბოლოებს ნარინჯისფერი ფონით ნიშნავს

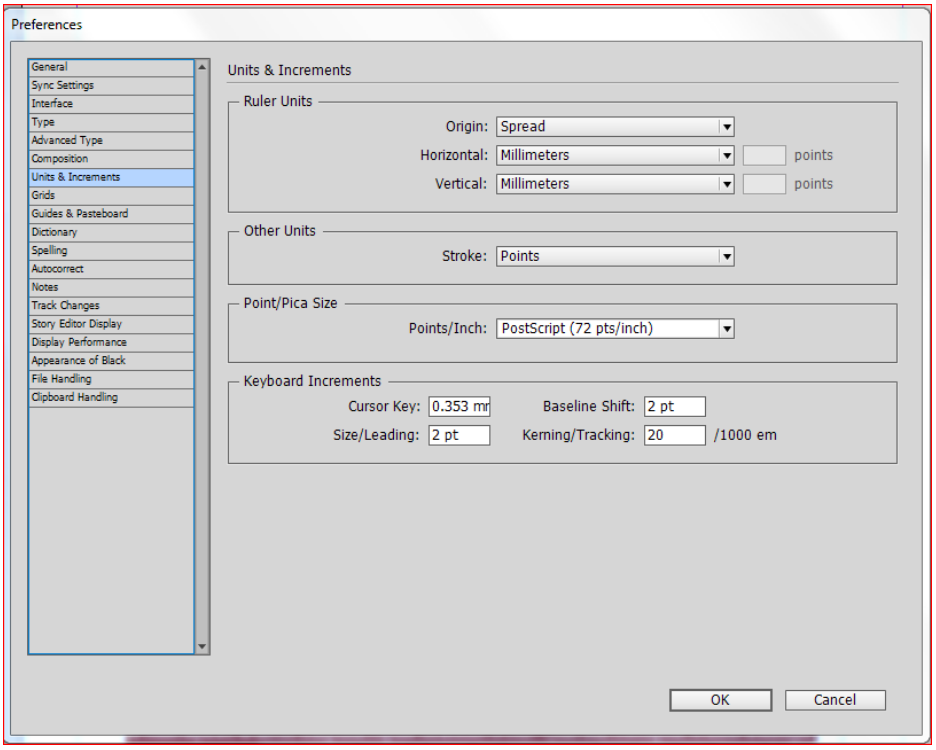
Text Wrap — ობიექტზე გარსშემოდენილი ტექსტის ავტომატური მართვის პარამეტრები.

- **Justify Text Next to an Object** — ობიექტზე სიგანის მიხედვით გარსშემოდენილი ტექსტის ნაკადის ფორმატირება.
- **Skip by Leading** — გრაფიკული ობიექტით ტექსტის გახლეჩის შემთხვევაში, მომდევნო სტრიქონი ინტერლინიაჟის (სტრიქონებს შორის მანძილი) ხაზის განლაგების მიხედვით დაიწყება.
- **Text Wrap Only Affects Text Beneath** — გარშემოწერილი ობიექტისა და ტექსტის კომბინაცია. მაგ: თუ ობიექტს მინიჭებული აქვს გარსშემოდინების პარამეტრი და შეეცდებით ობიექტზე დამატებით ტექსტის ფრაგმენტის დადებას — ტექსტის ფრაგმენტი დაიკარგება და არ გამოჩნდება. თუ ამ ფუნქციას გააქტიურებთ, შეზღუდვა მოიხსნება და ჩვეულებრივ შეძლებთ ტექსტის დამატებას.

Units & Increments — საზომი ერთეულები და დამატებები

- **Ruler Units** — პროგრამის სახაზავისთვის საზომი ერთეულების განსაზღვრა. პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე საზომი ერთეულების ტიპად **Pica** (დიუმი) არის მითითებული. პროგრამაში ცხრა საზომი ერთეულის პიტი არის ჩამოთვლილი.
    - ✓ **Points** — პუნქტები
    - ✓ **Picas** — დიუმი
    - ✓ **Inches Decimal** — ათი ერთეული დიუმი

- ✓ **Millimeters** — მილიმეტრი
- ✓ **Centimeters** — სანტიმეტრი
- ✓ **Ciceros** — ციცერო
- ✓ **Agates** — აგატი
- ✓ **Pixels** — პიქსელი



სურ. 4.38 Units & Increments დიალოგური ფანჯარა

შენიშვნა: *პროგრამაში საზომი ერთეულების ტიპი არ იცვლება ისეთი პარამეტრისთვის, როგორიც არის — კეგლის ზომა, ის ყოველთვის პუნქტებში გამოისახება.*

სახაზავისთვის ვერტიკალური **(Vertical)** და ჰორიზონტალური **(Horizontal)** მიმართულებით საზომი ერთეულების განსზღვრა ცალ-ცალკე ხდება, რაც მოგცემთ საშუალებას ჰორიზონტალური და ვერტიკალური მიმართულებისთვის განსხვავებული ტიპის ერთეულები გამოიყენოთ.

ათვლის წერტილის ჩამონათვალში **Origin** სახაზავების ნულოვანი წერტილის მდებარეობის არჩევა შეგიძლიათ.

- ✓ **Spread** (განშლა) — მარცხენა ზედა კუთხის მიხედვით განსაზღვრავს სახაზავის ნულოვანი წერტილის მდებარეობას.
- ✓ **Page** (გვერდი) — მარცხენა ზედა კუთხე ყველა გვერდისთვის (ამ ლოგიკით განშლაზე სახაზავის ცალ-ცალკე თითოეული გვერდისთვის ორი ნულოვანი წერტილი გამოდის)
- ✓ **Spine** — დოკუმენტის მრავალგვერდიანი განშლის დროს იყენებენ.[1]

- **Other Units** (სხვა ერთეულები) მილიმეტრებში და **Points** კონტურის საზომი ერთეულის ტიპის განსაზღვრა, რეკომენდირებულია, რომ ჩამონათვალში **Points** იყოს მითითებული.

[1] პროგრამა გაძლებთ საშუალებას გვერდის პარამეტრების საფუძველზე განშლა 2,3,4,5 ა.შ. გვერდიანი გახადოთ.

Point/Pica Size — პროგრამაში პუნქტის ზომასთან მცირე ტექნიკური შეუთავსებლობაა, **InDesign**-ი გაძლევთ საშუალებას ამ საბაზისო ზომის ერთეული **Point/Pica Size** ჩამონათვალიდან მომართოთ. **PostScript (72 pts/inch)** — ტრადიციული კომპიუტერული ზომა, **PostScript** სტანდარტის მიხედვით 72 პუნქტი დიუმზე. **Traditional (72.27 pts/inch)** — ტრადიციული ტიპოგრაფიული 72,27 პუნქტი დიუმზე.

შენიშვნა: *რეკომენდირებული არ არის საწყისი პარამეტრის (72 პუნქტი დიუმში) შეცლა. მეტწილად სხვა კომპიუტერული პროგრამები არ ფლობენ პუნქტის შეცვლის პარამეტრს. შესაბამისად, თუ InDesign-ში მსგავს ცვლილებებს შეიტანთ, სხვადასხვა პროგრამა კეგლის ზომას განსხვავებულად აღიქვამს.*

- **Keyboards Increments** — მაუსით და ღილაკ მოდიფიკატორებით **(Shift, Alt, Ctrl)** ობიექტის გადაადგილების მანძილის და ტექსტის რედაქტირების პარამეტრების მართვა.

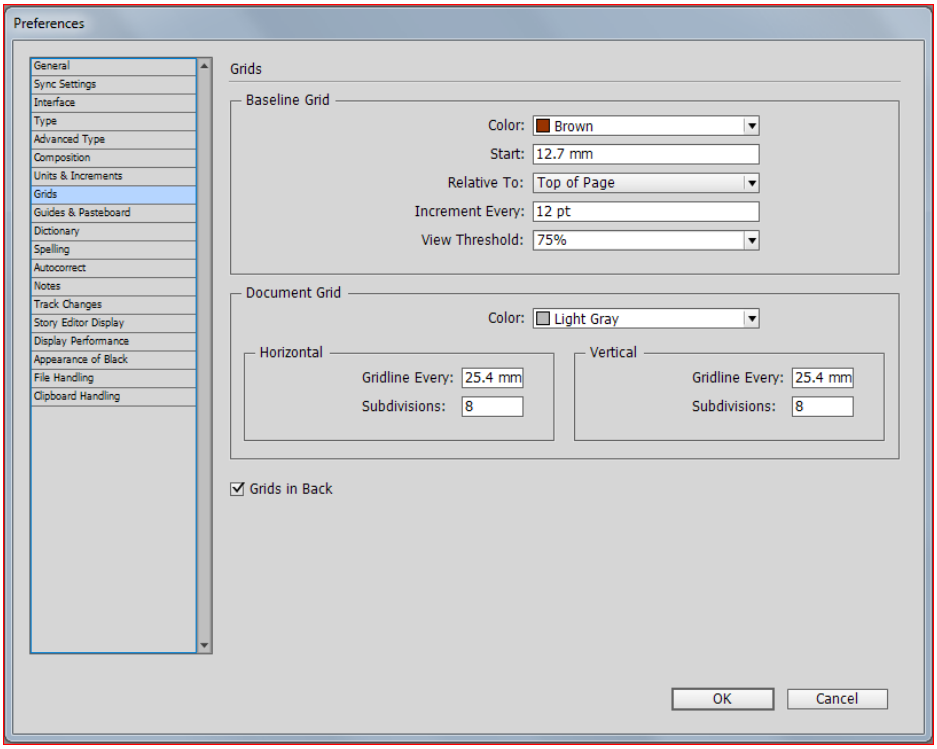
Cursor Key — პარამეტრი კურსორის და კლავიშ მოდიფიკატორის კომბინირებული მრავალჯერადი გამოყენებით ობიექტის გადაადგილების მანძილის განსაზღვრა.

Size/Leading — კეგლი და ინტერლინიაჟი (სტრიქონებს შორის დაშორება). კურსორის და კლავიშ მოდიფიკატორის კომბინირებული მრავალჯერადი გამოყენებით შრიფტის ზომის და სტრიქონებს შორის მანძილების გაზრდა.

Baseline Shift — საბაზისო ხაზების გადაადგილება.

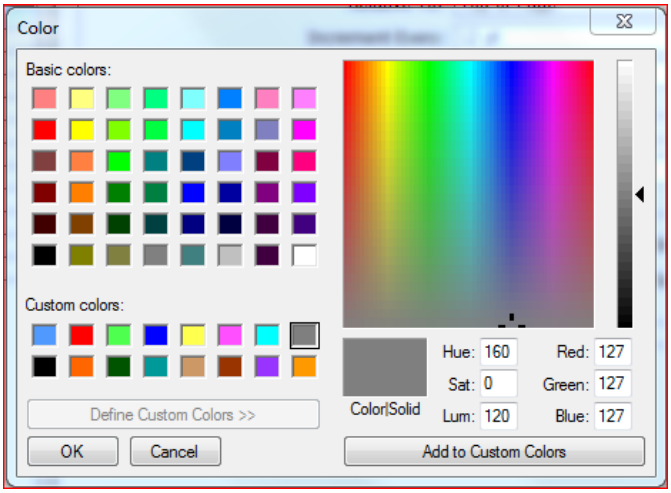
Kerning/Tracking — კერნინგი და ტრეკინგი. კურსორის და კლავიშ მოდიფიკატორის კომბინირებული მრავალჯერადი გამოყენებით სიტყვებსა და სიმბოლოებს შორის მანძილის კორექტირება.

Grids — დოკუმენტის ბადის პარამეტრები (სურ 4.1.39)



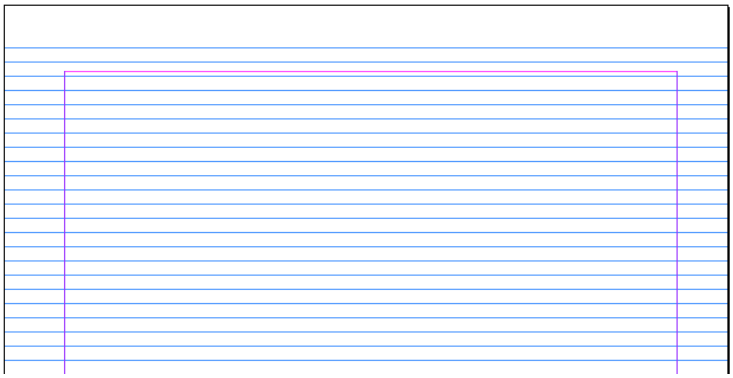
4.39 დიალოგური ფანჯარა Grids — დოკუმენტის ბადის პარამეტრები

Baseline Grid (საბაზისო ბადე). საბაზისო ხაზებზე ორიენტირებით სტრიქონების სწორი განლაგება. **Color** (ფერი) საბაზისო ხაზის ფერის განსაზღვრისთვის არის მოცემული, მაგრამ ფერების ჩამონათვალში, თუ ვერ იპოვით სასურველ ტონალობას შეგიძლიათ ისარგებლოთ პარამეტრით **Custom** (მომხმარებლის ფერი), რომლის მეშვეობითაც შეძლებთ შეიმუშავოთ თქვენთვის სასურველი ფერის ტონალობა (სურ 4.1.40)

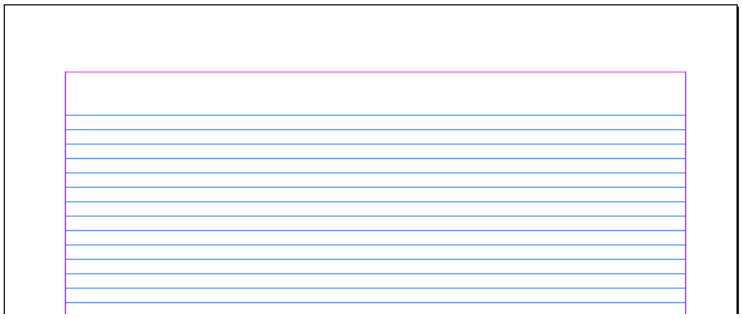


სურ. 4.40 საბაზისო ხაზის ფერის დიალოგური ფანჯარა

- **Start** — საბაზისო ხაზების მდებარეობის დაშორების განსაზღვრა დოკუმენტის კიდის და დოკუმენტის ველების მიმართ (სურ 4.1.41).
- **Relative To** — საბაზისო ხაზების საწყისი მდებარეობის განსაზღვრა დოკუმენტის კიდის (**Top of Page**) და დოკუმენტის ველების (**Top of Margin**) მიმართ (სურ 4.1.42).



სურ. 4.41 საბაზისო ხაზების სწორება დოკუმენტის კიდის მიმართ



სურ. 4.41 საბაზისო ხაზების სწორება დოკუმენტის ველების მიმართ

- **Increment Every** — ბადის ბიჯი (ჩვეულებრივ ტექსტის ინტერლინიაჟს შეესაბამება), პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე სტანდარტულად, ინტერლინიაჟის და ბადის ბიჯის ზომა 12 pt — არის.
- **View Threshold** — საბაზისო ხაზების მასშტაბი, სანამ ბადე ჯერ კიდევ ჩანს

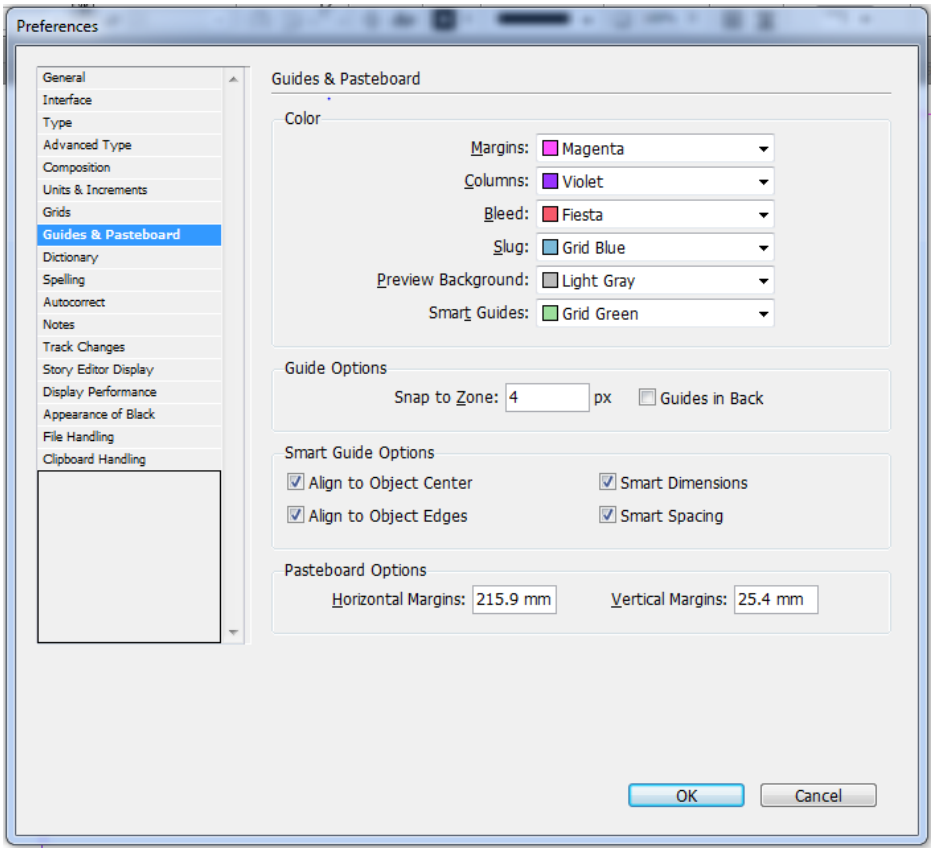
Document Grid — დოკუმენტის ბადე საბაზისო ხაზებისაგან დამოუკიდებლად არსებობს. თუ პირველი პარამეტრი სტრიქონების განლაგების კონტროლისთვის გამოიყენება, მეორე პარამეტრით — მაკეტში ობიექტების განლაგების ხდება. ბადე ჰორიზონტალური და ვერტიკალური ხაზებისაგან შედგება, ამიტომაც ჰორიზონტალურ და ვერტიკალურ მიდამოებში დოკუმენტის ბადის დუბლირება ხდება.

- **Color** — ბადის ფერის განსაზღვრა. Custom — გაძლევთ საშუალებას შეიმუშავოთ თქვენთვის სასურველი ფერის ნიმუში (სურ 4.1.40).

Horizontal &Vertical — ჰორიზონტალური და ვერტიკალური

- **Gridline Every —** პარამეტრით დოკუმენტის ბადის ჰორიზონტალური/ვერტიკალური სტრიქონის ზომის გაზრდა ხდება.
- **Subdivisions** — ბადის სტრიქონების ქვედანაყოფების ჰორიზონტალური/ვერტიკალური რაოდენობის ზომის განსაზღვრა.
- **Grids in Back —** ბადის განლაგება ობიექტებს მიღმა.

Guides & Pasteboard — მიმართველი ხაზები და სამონტაჟო მაგიდა (სურ 4.1.42)



სურ. 6. 42 მიმართველი ხაზები და სამონტაჟო მაგიდა

Color — დამხმარე მიმმართველი ხაზების ფერის განსაზღვრა.

დოკუმენტის მაკეტის ყველა ტექნიკურ მახასიათებელს ცალ-ცალკე ენიჭება ფერი, თუმცა საბაზისო პარამეტრების საფუძველზე ყველა მახასიათებელს ფერის საკუთარი ნიმუში გააჩნია

- ✓ **Margins** (ველები) — ძოწისფერი
- ✓ **Columns** (სვეტები) — იასამნისფერი
- ✓ **Bleed** (ბლიდი) — წითელი
- ✓ **Slug** (სლაგი) — ცისფერი
- ✓ **Preview Background** — წინასწარი დათვალიერების რეჟიმის ფონის ფერი.
- ✓ **Smart Guides** (სწრაფი მიმმართველები) — მწვანე

Guides Options — მიმმართველების პარამეტრები

- **Snap to Zone** — მიზიდვის ზონა. პროგრამაში მიმმართველების მაგნიტური რეჟიმის ჩართვა არის შესაძლებელი, რომელიც ობიექტების მიზიდვას იწვევს.
- **Guides in Back** — მიმმართველების განლაგება ობიექტებს მიღმა.

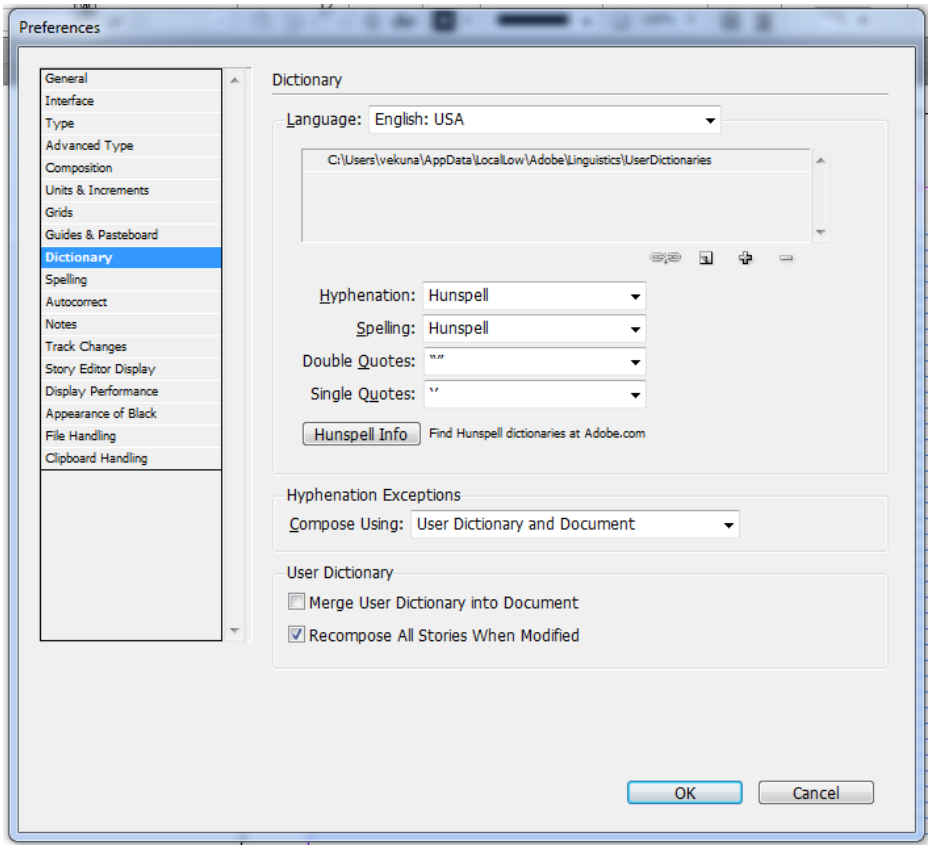
Smart Guides Options — სწრაფი მიმმართველების პარამეტრები

✓ **Align to Object** — ცენტრის მიმართ სწორება, **Align to Object Edges** — ობიექტის კიდეების მიმართ სწორება, **Smart Dimensions** — პარამეტრი, **Smart Spacing** — ინტერვალების სწრაფი დადგენა

Pasteboard Options — სამონტაჟო მაგიდის მასშტაბის პარამეტრები. **Horizontal Margins** — ჰორიზონტალური ველი, **Vertical Margins** — ვერტიკალური ველი

Dictionary — ლექსიკონი (მართლწერის შემოწმება) (სურ 4.1.43)

InDesign CS6-ს **Open Source** კატეგორიის 90 მეტი ენობრივი ლექსიკონის გამოყენების ახალი შესაძლებლობა დაემატა. ღილაკ **Hunspell Info**-ზე დაჭერით გადადიხართ ედობის ვებ გვერდზე, სადაც მოცემულია ლექსიკონის გადმოსაწერი ბმულები. ამავე ვებ გვერდზე მითითებული არის **Hunspell** ლექსიკონების წაშლის და დაყენების ბრძანება.



სურ. 4.43 დიალოგური ფანჯარა Dictionary — ლექსიკონი (მართლწერის შემოწმება)

ჩამოსაშლელი მენიუდან **Language** — მართლწერის შემოწმებისთვის ენა უნდა აირჩიოთ. პარამეტრის ქვედა ველში მოცემულია გამოყენებული ლექსიკონების ჩამონათვალი, რომელიც შეგიძლიათ შეცვალოთ, შექმნათ, ან ჩართოთ თქვენი ლექსიკონი.

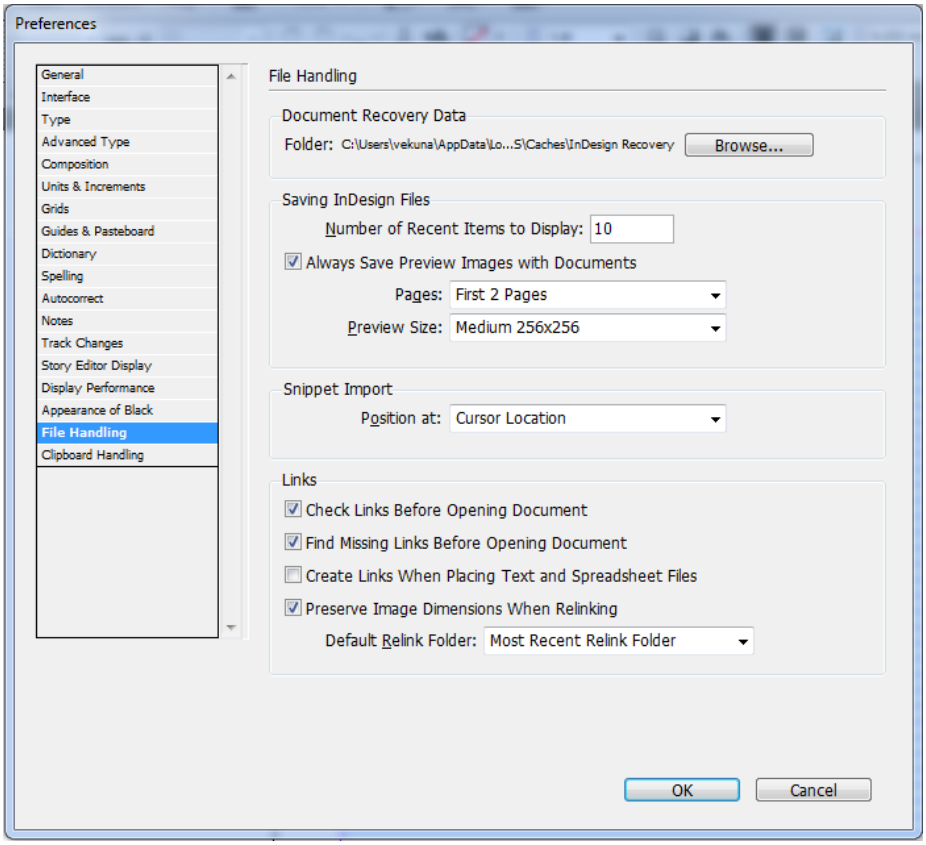
- **Hyphenation** (სიტყვის გადატანა) და **Spelling** (მართლწერის შემოწმება) ამ ველებში ჩამონათვალიდან შეგიძლიათ ჩატვირთული ლექსიკონის ერთ-ერთი ვარიანტი მიუთითოთ. სამწუხაროდ, **InDesign**-ში ქართული მართლწერის შემოწმება შეუძლებელია, რადგან არ გაჩნია ქართული ლექსიკონის მხარდაჭერა.
- **Double Quotes** (ორმაგი ბრჭყალი) და **Single Quotes** (ერთი ბრჭყალი) ჩამონათვალის ველში ტექსტის იმპორტირების, ან დაბეჭდვის დროს შეგიძლიათ მიუთითოთ ტიპოგრაფული სიმბოლოების ავტომატურად ჩანაცვლება.

Hyphenation Exceptions — გადატანის პარამეტრების გამორიცხვა

Compose Using — სანიშნე გაძლევთ საშუალებას აირჩიოთ ინფორმაციის წყარო სიტყვებზე, რომელიც უნდა გადაიტანოს, ან საერთოდ არ შეიძლება გადატანა. ეს შეიძლება იყოს მომხმარებლის მიერ თვითნებურად შედგენილი ლექსიკონი — **User Dictionary** (მომხმარებლის ლექსიკონი), **Document** (დოკუმენტი), ან **User Dictionary and Document** (მომხმარებლის ლექსიკონი და დოკუმენტი). **User Dictionary** (მომხმარებლის ლექსიკონი) მომხმარებლის ლექსიკონის პარამეტრების უზრუნველყოფა.

- **Merge User Dictionary into Document** — დოკუმენტში მომხმარებლის ლექსიკონის გაერთიანება
- **Recompose All Stories When Modified** — ცვლილებების შემთხვევაში ტექსტის გადაკაბადონება.

File Handling — ფაილების დამუშავება (სურ 4.1.44)



სურ. 4.44 File Handling — ფაილების დამუშავება

File Handling — ფაილის შენახვა, ბუფერში გაცვლის პარამეტრები

Document Recovery Data — ინფორმაცია დოკუმენტის აღდგენის შესახებ, რომელიც ფაილებს ავტომატურად ინახავს. ფაილების აღდგენა დროებითი ფაილების საფუძველზე, დისკზე, სპეციალური კატალოგიდან ხდება. კატალოგის ასარჩევად დააჭირეთ ღილაკს **Browse**.

Saving InDesign Files — ფაილი შენახვის რეჟიმის გაძლევთ საშუალებას, კონკრეტულად შეინახოს თუ არა წინასწარი დათვალიერების გამოსახულება, რომელსაც ბრძანება **Always Save Preview Images with Documents** (ყოველთვის შეინახოს წინასწარი დათვალიერების გამოსახულება დოკუმენტთან ერთად) უზრუნველყოფს, ასეთი გამოსახულების დამატება შენახული ფაილის მოცულობას გაზრდის, მაგრამ სამუშაო პროცესში პრაქტიკულია, კერძოდ: ჩვეულებრივი InDesign-ის პიქტოგრამის ნაცვლად, პროგრამა დოკუმენტის პირველი გვერდის გამოსახულებას გამოსახავს, თუმცა ფაილს ასეთი სახით მხოლოდ მაშინ აჩვენებს, თუ კატალოგის დასათვალიერებლად პროგრამა **Adobe Bridge** იყენებთ.

- **Number of Recent Items for Display** — შენახული ფაილების რაოდენობა.
- **Pages** — გვერდების წყობა
- **Preview Size** — ჩამონათვალიდან შეგიძლიათ სასურველი ზომის არჩევა, რომელიც ფაილთან ერთად შეინახება. ფაილის მზარდ მოცულობას გამოსახულების ჩვენების ზომა განაპირობებს და გამოსახულება მეტად დეტალიზებულია.

პროგრამაში შეგიძლიათ დოკუმენტის ფრაგმენტების **(Snippet)** იმპორტირება. ფრაგმენტი, შეიძლება წარმოადგენდეს ობიექტების ჯგუფს, ტექსტურ ბლოკებს, ან უბრალოდ გვერდის დიზაინის ერთ, ან რამდენიმე ელემენტს. იმპორტირების შემდეგ მაკეტში პირვანდელი განლაგება არ ირღვევა.

- **Snippet Import** — ფრაგმენტების იმპორტირება, შეგიძლიათ აირჩიოთ ფაილის განლაგების ადგილი.
    - ✓ **Position at Original Location** — განლაგება, ორიგინალის მიხედვით
    - ✓ **Position at Cursor Location** — განლაგება, კურსორის მითითებით

წყარო ფაილის, ბმულის შემოწმების ბრძანებები — **Links**

- **Check Links Before Opening Document** — დოკუმენტის გახსნამდე ბმულის სტატუსის შემოწმება
- **Find Missing links Before Opening Document** — ფაილის გახსნამდე დაკარგული ბმულების მოძიება
- **Create Links When Placing Text and Spreadsheet Files** — მასალის იმპორტირებისას, ავტომატურად მხოლოდ გრაფიკულ ფაილზე იქმნება ბმული, პარამეტრის მონიშვნისას ტექსტის და ცხრილების იმორტირების დროს ორიგინალ ფაილზე ბმულის (**Link**) პალიტრაში ბმული ავტომატურად შეიქმნება (სურ 4.1.27) შეიქმნება.
- **Preserve Image Dimensions When Relinking** — ფაილის ბმულის აღდგენის, ან სხვა ფაილით ჩანაცვლების დროს, თუ პარამეტრი მონიშნულია ფაილების ორიგინალი ზომა არ იცვლება.

Clipboard Handing — ბუფერში მუშაობის პარამეტრები[1]

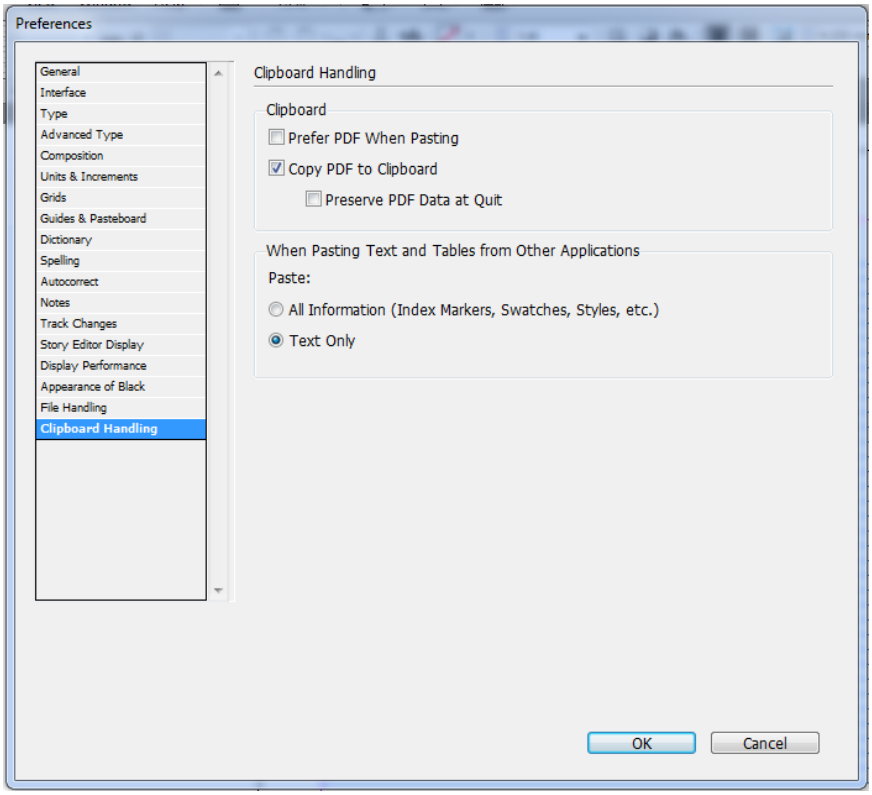
პარამეტრები გაძლევთ საშუალებას Window-სისთვის ბუფერში მუშაობის პარამეტრები დააყენოთ, ამ პარამეტრების საფუძველზე ედობის ოჯახის, ან სხვა აპლიკაციების ნებისმიერ პროგრამასთან პროგრამა InDesign-ი სრულყოფილად იმუშავებს.

სანიშნე **Prefer PDF When Pasting — PDF-ისთვის** უპირატესობის მინიჭება. ვექტორული ობიექტის ჩადგმის დროს, რედაქტირების საშუალება იზღუდება.

- **Copy PDF to Clipboard** — ბუფერში Pdf ფორმატში კოპირება.
- **Prefer PDF When Pasting** — Pdf-სთვის უპირატესობის მინიჭება

[1] გაითვალისწინეთ, რომ გამოსახულების ჩასმა ბუფერის გამოყენებით არასასურველია, რადგან ეწინააღმდეგება გამოსახულებებთან მუშაობის სტანდარტული პროცესს.

✓ **Preserve PDF Data at Quit** — პროგრამისთვის ბუფერის გასუფთავების შეზღუდვა, კოპირებული ინფორმაცია შეინახება და შეგიძლიათ ნებისმიერ დროს ჩასვათ.



სურ. 4.45 Clipboard Handing — ბუფერში მუშაობის პარამეტრები

When Pasting Text and Tables from Other Applications Paste — ტექსტის, ან ცხრილების დაკოპირების შემთხვევაში ორი რეჟიმის არჩევის საშუალებას გაქვთ:

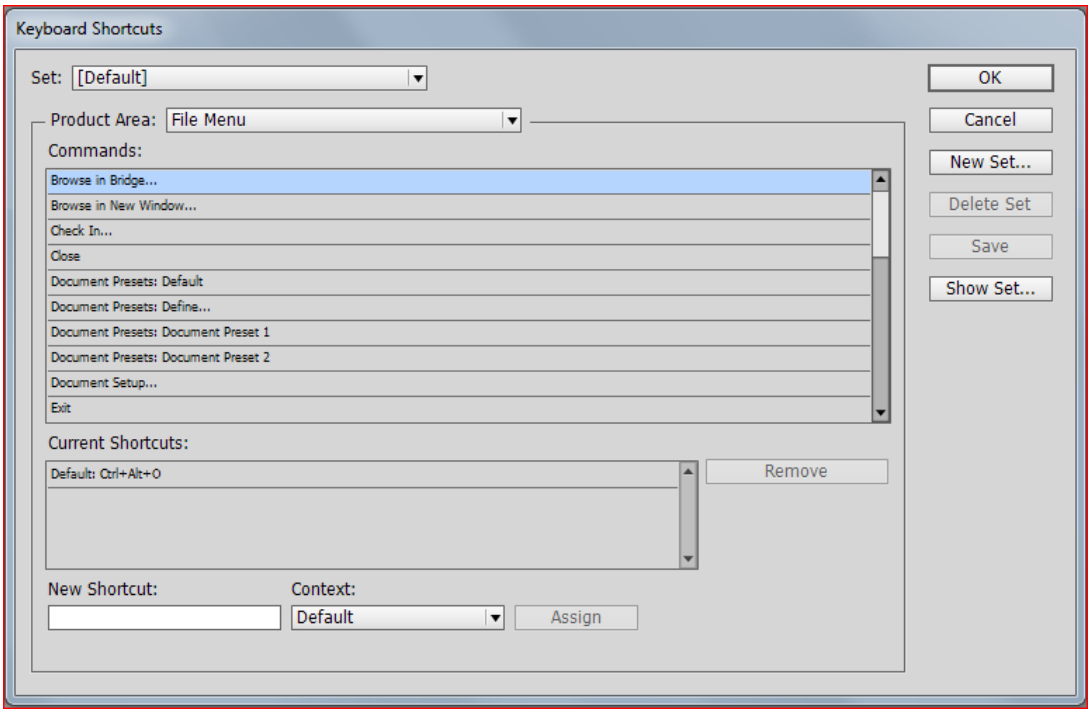
- **All Information** — ყველა ინფორმაცია, ტექსტთან ერთად ტექსტის ყველა ატრიბუტი დაკოპირდება
- **Text Only** — მხოლოდ ტექსტი. პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე მეორე რეჟიმი არის მითითებული.

Keyboard shortcut — ცხელი კლავიშები (სურ 4.1.46)

მენიუს შესაბამისი ბრძანება კლავიატურის ღილაკ მოდიფიკატორებისა **(Ctrl, Shift, Alt, Tab)** და სიმბოლოების კომბინაციის გამოყენებით. პირველ რიგში, ცხელი კლავიშები დროის ეკონომიასთან არის დაკავშირებული და სამუშაოს ეფექტურად წარმართვაში დაგეხმარებათ. ყოველ ჯერზე, რომ არ მოგიწიოთ მენიუს ჩამონათვალში კონკრეტული ბრძანების მოძებნა, პარამეტრების რედაქტირება, დადასტურება და ამ პროცესის მრავალჯერ განმეორება, სწორედ ცხელი კლავიშები დაგეხმარებათ რუტინული პროცესის გამარტივებაში, რომელიც თუ ყურადღებით დააკვირდებით მენიუს ბრძანებათს ჩამონათვალის გასწვრივ არის მითითებული, მაგრამ ყველა ბრძანებას არ გააჩნია ეკრანზე სწრაფად გამოტანის შესაბამისი კლავიშთა კომბინაცია, მენიუ **Edit — Keyboard Shortcut** (რედაქტირება, ცხელი კლავიშები) თქვენი საკუთარი ცხელი კლავიშების დამატების, ან შეცვლის საშუალებას მოგცემთ (სურ 4.1.46)

Product Area — ბრძანებების ჩამონათვალში უნდა აირჩიოთ ერთერთი ძირითადი მენიუს ბრძანება, **Command** (ბრძანებები) ველში, კი თქვენს მიერ არჩეულ ჩამონათვალში ძირითადი მენიუს ყველა ბრძანება გამოჩნდება. ბრძანება რომელსაც კლავიატურული ღილაკების ნაკრები გააჩნია, მონიშვნის შემთხვევაში **Current Shortcuts**-ში გამოჩნდება. თუ, ბრძანებას ასეთი ნაკრები არ გააჩნია **New Shortcuts**-ის ველში უნდა შეიყვანოთ ღილაკები, ღილაკების ნაკრების თანხვედრის გამოსარიცხად

პროგრამა თავად მიგანიშნებთ — არის თუ არა თქვენს მიერ მითითებული ნაკრები დაკავებული, **Currently Assigned To** — როცა ნაკრები დაკავებულია, **Unassigned** — როცა ნაკრები თავისუფალია. **Assign** — შექმნილი ნაკრების მინიჭება



სურ 4.1. 46 Keyboard shortcut — ცხელი კლავიშების დიალოგური ფანჯარა

სავარჯიშოები

1. შექმენით A4 ფორმატის ოთხ გვერდიანი დოკუმენტი ლუწგვერდიანი განშლით, მიუთითეთ პუბლიკაციის ტიპი, ჭრის ხაზები 3 მმ, სვეტების რაოდენობა სამი, მიუთითეთ ალბომური ორიენტაცია და შეინახეთ დოკუმენტის ნიმუში.
2. აირჩიეთ ბეჭდური პარამეტრების შესაბამისი სამონტაჟო მაგიდის ტიპი და გაზარდეთ მაგიდის ჰორიზონტალური სიგანე 500 მმ.
3. პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე განსაზღვრეთ ისეთი პარამეტრები, როგრიც არის: საზომი ერთეულები მილიმეტრებში, პალიტრების ავტომატური დამალვის პარამეტრები.
4. დოკუმენტში მოდულური ბადის განსაზღვრისთვის გამოიყენეთ მიმმართველები და მათი პარამეტრები.
5. შექმენით ბეჭდური პუბლიკაციის ტიპის სამუშაო მაგიდა, გადაადგილეთ პალიტრები, ინსტრუმენტების პალიტრის სანიშნე და შეინახეთ.
6. გვერდის ინდივიდუალური პარამეტრების საფუძველზე მესამე გვერდისთვის A5 და ალბომური ორიენტაცია აირჩიეთ.
7. შექმენით ცხელ კლავიშთა თქვენი ნაკრები.

4.2. მაკეტში ტექსტის განთავსება და ფორმატირება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

მაკეტში ტექსტის განთავსება და ფორმატირება,
ტექსტური ხელსაწყოების გამოყენება,
სიმბოლოების ფორმატირება,
აბზაცის ფორმატირება.

ტიპოგრაფიკა — არის ცალკე მეცნიერება, ტექსტის გაფორმების მთელი სისტემა, რომელიც აერთიანებს დაკაბადონების წესებს და მეთოდებს. წარმოუდგენელია, ნებისმიერი ბეჭდური გამოცემა ტექსტის გარეშე, ამიტომ მნიშვნელოვანია, დიზაინერი და დამკაბადონებელი ფლობდეს ტექსტის გაფორმების ძირითად წესებს. სწორედაც, რომ ტიპოგრაფიკის წესების უგულებელყოფა იწვევს თანამედროვე გამოცემებში დაშვებულ უხეშ შეცდომებს. გაუაზრებელი ტექსტის მხატვრული მხარე ართულებს ტექსტის კითხვადობას და აღქმას, რაც პირველ რიგში მკითხველს აზარალებს.

საგანმანათლებლო რესურსის ამ თემაში ყველა ის პარამეტრი იქნება განხილული, რომელიც ტექსტის მაკეტირებისა და მხატვრული მხარის შემუშავებისთვის მნიშვნელოვან კომპონენტს წარმოადგენს.

ტექსტური ჩარჩო

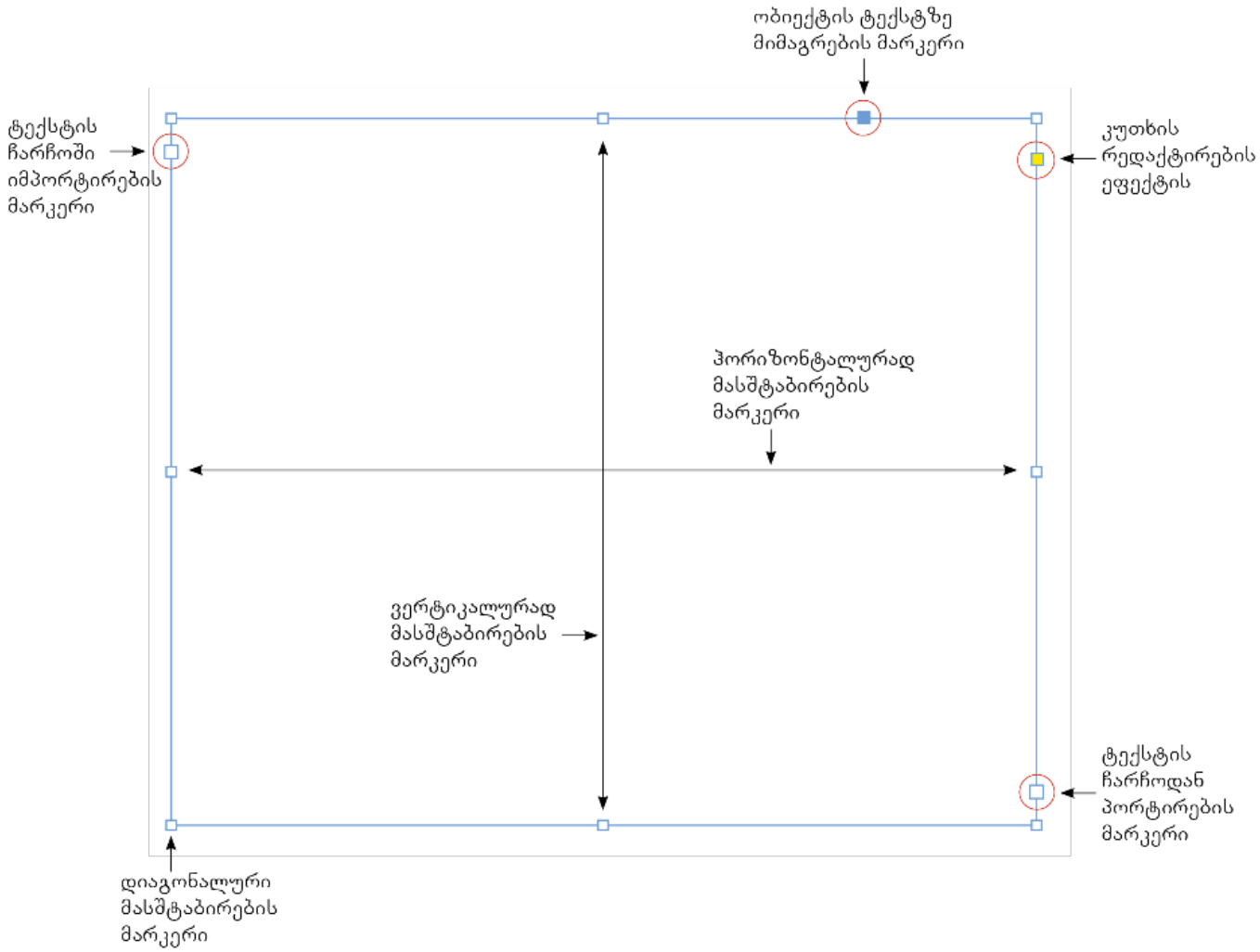
კონტეინერი, რომელიც ტექსტურ ინფორმაციას შეიცავს ტექსტური ჩარჩო ეწოდება, ტექსტური ჩარჩოს ბლოკი რამდენიმე მახასიათებლისაგან შედგება.

1.ყვითელი მარკერი **Corner option** — კუთხის ეფექტები[1] **2**.ტექსტური ბლოკის ჰორიზონტალური, ვერტიკალური და დიაგონალური მასშტაბირების მარკერები. **3**.მარცხენა გარე და მარჯვენა ქვედა კიდეზე ტექსტის გადინების პორტები. **4**. ცისფერი მარკერი **Anchor object** [2]— ობიექტზე ტექსტის მიმაგრება სურ 4.2.1).

ჩვეულებრივ, ტექსტური ჩარჩოს, როგორც გრაფიკული ელემენტის მონიშვნა, გადაადგილება და ზომის მოდიფიკაცია **Selection Tool-ით** (მონიშვნის ხელსაწყო) ხდება, რომელიც მონიშვნის ჯგუფის ხელსაწყოებს განეკუთვნება. ტექსტის დაბეჭდვისთვის, ბლოკში ჩასმისთვის და რედაქტირებისთვის **Type Tool** (ტექსტის ხელსაწყო) გამოიყენება. ტექსტის ჩარჩოს მოხაზულობა არ უნდა გაცდეს დოკუმენტის ველის საზღვრებს.

[1] გრაფიკული ობიექტების თვისებები სრულად არის აღწერილი მესამე მოდულში — „დამხმარე ვიზუალური მასალის მომზადება“.

[2] ობიექტის ტექსტზე მიმაგრების პარამეტრები სრულად არის აღწერილი მესამე მოდულში — „დამხმარე ვიზუალური მასალის მომზადება“.



სურ 4.2. 1 ტექსტური ბლოკის მახასიათებლები

ტექსტის გადადინების ორი პორტი — ტექსტურ ჩარჩოს მარცხენა ზედა კიდეზე ტექსტის შემომავალი და მარჯვენა ქვედა ველზე გამავალი პორტის მარკერი აქვს, რომელიც ტექსტის პორტირებას[1] (გადადინებას) ახდენს მეორე ტექსტურ ჩარჩოში სურ 4.2.1). პორტის მარკერი ერთმანეთთან დაკავშირებული ტექსტური ბლოკების შექმნისთვის არის განკუთვნილი და აქვს თვისება — ავტომატურად, ან ხელის ტექნიკის გამოყენებით, ორ, ან მეტ ინდივიდუალურ ჩარჩოს შორის უწყვეტი კავშირი შექმნას.

შენიშვნა: *როდესაც ტექსტის შემოგაქვთ სხვა ტექსტური რედაქტორიდან, ან კოპირება/ჩასმის მეთოდს იყენებთ, თქვენ არ გიწევთ ხელით ტექსტური ჩარჩოების შექმნა, რადგან პროგრამა InDesign-ი ავტომატურად, გვერდის ჩარჩოს პარამეტრების საფუძველზე, ტექსტის მოცულობის შესაბამის ჩარჩოს რაოდენობას ამატებს.*[2]

ჩარჩოებში ტექსტის ასეთ უწყვეტ ბმას **Text Threads** (დაკავშირებული ტექსტის ნაკადი) ეწოდება, ხოლო ტექსტის სახეობას **(story)** ტექსტის ფრაგმენტი, რომელიც კომპოზიციაში ცალ-ცალკე ბლოკებად არის წარმოდგენილი, მაგრამ ერთ უწყვეტ ტექსტს წარმოადგენს. ასეთი ტიპის ტექსტური ბლოკები, როგორც დოკუმენტის ერთ გვერდზე, ისე დოკუმენტის ერთ განშლაზე, ან ცალ-ცალკე გვერდებზე მდებარეობს. ახალი დაკავშირებული ტექსტური ჩარჩოს შექმნისთვის გააქტიურეთ მონიშვნის ხელსაწყო **Selection Tool**, დააჭირეთ შემავალი, ან გამავალი პორტის მარკერს, მაუსის მაჩვენებელზე გამოჩნდება ჩატვირთული

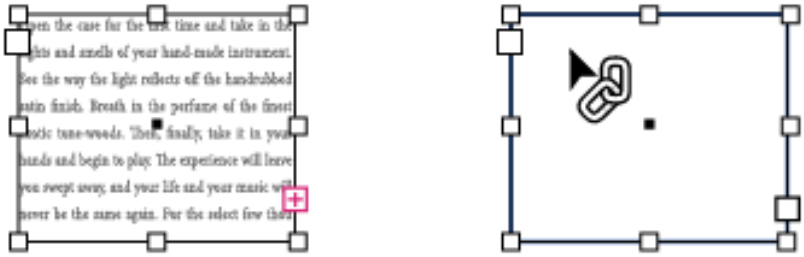
[1] ამ შემთხვევაში ტექსტის ნაკადის დინებების შესვლა/გამოსვლის ადგილი

[2] პარამეტრის დამატებითი დეტალები სრულად არის აღწერილი პირველ თავში Type — განყოფილებაში, ჩანართში — *Smart Text Reflow — ტექსტის გადადინება მაკეტში*

ტექსტის მინიატურა სურ 4.2.2) და გადაიტანეთ მომდევნო ჩარჩოზე, მაჩვენებელზე მინიატურა ავტომატურად შეიცვლება და მის ნაცვლად უწყვეტი ჯაჭვის სიმბოლო ჩაიტვირთება (სურ 4.2.3) და კავშირის შესაქმნელად სასურველ ჩარჩოს დააჭირეთ.



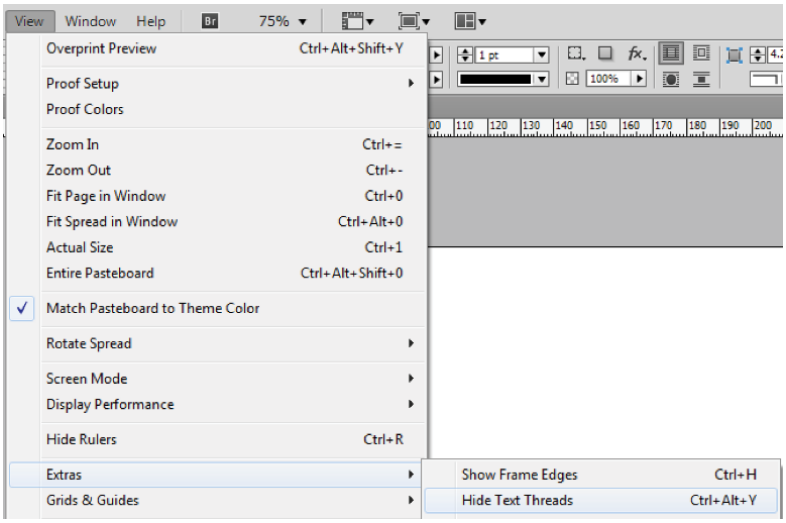
სურ 4.2. 2 მაუსის მაჩვენებელზე
ჩატვირთული ტექსტის მინიატურა



სურ 4.2. 3 განდევნილი ტექსტის ინდიკატორი და უწყვეტი ჯაჭვის პიქტოგრამა

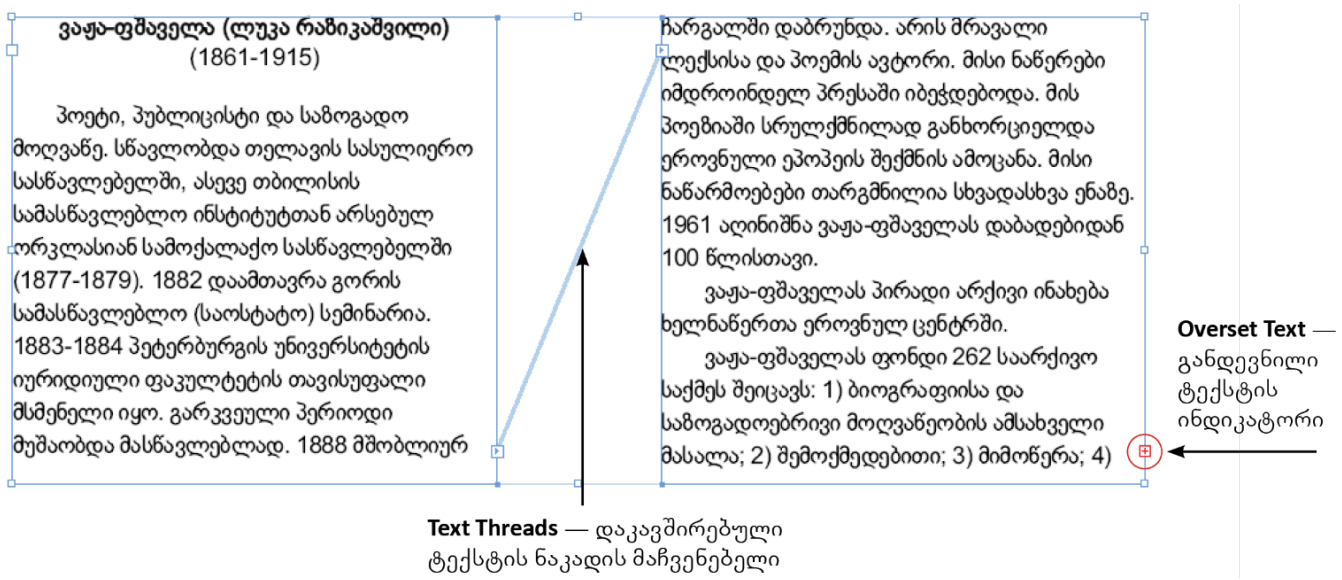
შენიშვნა: *თუ ახალი დოკუმენტის შექმნის დიალოგურ ფანჯარაში გააქტიურეთ ბრძანება Master Text Frame (ტექსტური შაბლონ ჩარჩო), ავტომატურად, ყველა გვერდზე მთავარი ტექსტური ჩარჩო შეიქმნება, რომლებიც პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე ტექსტის გადადინების და შემოდინების პორტებით იქნება დაკავშირებული.*

ტექსტურ ჩარჩოებს შორის კავშირის გაუქმების შემთხვევაში, ტექსტი წინამდებარე ჩარჩოში გადადინდება, ხოლო სხვა დანარჩენი ტექსტური ბლოკი ცარიელი დარჩება. მონიშვნის ხელსაწყოს დახმარებით **(Selection Tool)** ორჯერ დააჭირეთ ტექსტის შემავალი, ან გამომავალი პორტის მარკერს, მაუსის მაჩვენებელზე გამოისახება უწყვეტი ჯაჭვის მინიატურა და დააჭირეთ სასურველ ჩარჩოს კავშირის გაუქმებისთვის სურ 4.2.4). დაკავშირებული ტექსტური ჩარჩოების სტრუქტურის გამოსახვა მენიუს ბრძანებით **View — Extras — Show/Hide Text Threads** (მაკეტის სტრუქტურა — დამატებითი პარამეტრები — ტექსტის ნაკადის ჩვენება ბლოკებში) ხდება სურ 4.2.4).



სურ 4.2. 4 View — Extras — Show/Hide Text Threads

თუ, რომელიმე ტექსტურ ბლოკს წაშლით, ავტომატურად, ტექსტის ის ნაკადი, რომელიც ტექსტურ ჩარჩოში მდებარეობდა წინამდებარე ბლოკში გადადინდება და ჩარჩოს ქვედა მარცხენა კუთხეში პლიუს სიმბოლო — განდევნილი ტექსტის ინდიკატორი გამოისახება სურ 4.2.5).



სურ 4.2. 5 ტექსტურ ბლოკზე განდევნილი ტექსტის ინდიკატორი

- ტექსტის სხვა ბლოკში გადასატანად გააქტიურეთ ხელსაწყო **Selection Tool** (მონიშვნის ხელსაწყო) დააჭირეთ პლიუს სიმბოლოს — განდევნილი ტექსტის ინდიკატორს. მაუსის მაჩვენებელზე ტექსტის მინიატურა ჩაიტვირთება და გადაიტანეთ სხვა ნებისმიერ სასურველ, ან ახალ ჩარჩოში.
- მონიშნეთ ტექსტური ჩარჩო **Selection Tool** (მონიშვნის ხელსაწყო) და ორჯერ დააჭირეთ ტექსტური ჩარჩოს ქვედა ცენტრალურ მასშტაბირების მარკერს, ჩარჩო ტექსტის სრულ ზომამდე გაიზრდება
- ან მონიშნეთ ტექსტის ფრაგმენტი და კონტექსტური მენიუდან გამოიძახეთ **Fitting — Fit Frame to Content** (შევსება — ჩარჩოს გაზრდა შიგთავსის დონემდე) ჩარჩო ტექსტის სრულ ზომამდე გაიზრდება.



პორტირებისთვის მაუსის მაჩვენებელზე ჩატვირთული ტექსტი

ჩარჩოს ტექსტით შევსების ოთხი მეთოდი კლავიშ მოდიფიკატორების გამოყენებით

ტექსტის გადატანის მეთოდი	მოქმედების არეალი
ტექსტის ხელით გადატანა	დაკლიკებაზე მხოლოდ ერთ ტექსტურ ჩარჩოს ამატებს, გადატანის გასაგრძელებლად საჭიროა მოქმედების განახლება.

არასრული, ავტომატური გადატანა კლავიშ Alt-ის გამოყენებით	იგივე პრინციპით მოქმედებს, როგორც ხელით გადატანის რეჟიმი. თუმცა ამ შემთხვევაში პორტზე დაჭერით მოქმედების განახლება არ გიწევთ, რადგან მაუსის მაჩვენებელი მუდმივად გიჩვენებთ ჩატვირთული ტექსტის მინიატურას.
ავტომატური გადატანა კლავიშ Shift გამოყენებით	ავტომატურად, ტექსტის მოცულობის შესაბამისი გვერდების რაოდენობის და ტექსტური ჩარჩოს დამატება ხდება
ავტომატური გადატანა დოკუმენტის საზღვრების მიმართ Alt+Shift-ის გამოყენებით	ავტომატურად ემატება ჩარჩოები, უკვე არსებული გვერდების რაოდენობის მიხედვით, მაგრამ არ ემატება ახალი გვერდების რაოდენობა.

ტექსტური ფრეიმის შევსება შაბლონური ტექსტით

მაკეტის შექმნის დროს ტექსტი შინაარსი არც თუ ისე მნიშვნელოვანია, მეტად მნიშვნელოვანია ტექსტური ბლოკის შევსება. რისთვისაც გამოიყენება **Type — Fill with Placeholder Text** (ტექსტის მენიუ — შაბლონური ტექსტით).

- გააქტიურეთ ტექსტის ხელსაწყო **Type Tool,** ჩასვით კურსორი ჩარჩოში, მენიუს ბრძანებიდან აირჩიეთ **Type — Fill With Placeholder Text** (ტექსტის მენიუ — შაბლონ ტექსტით შევსება)**,** ჩარჩო ავტომატურად ლათინური ტექსტით შეივსება.

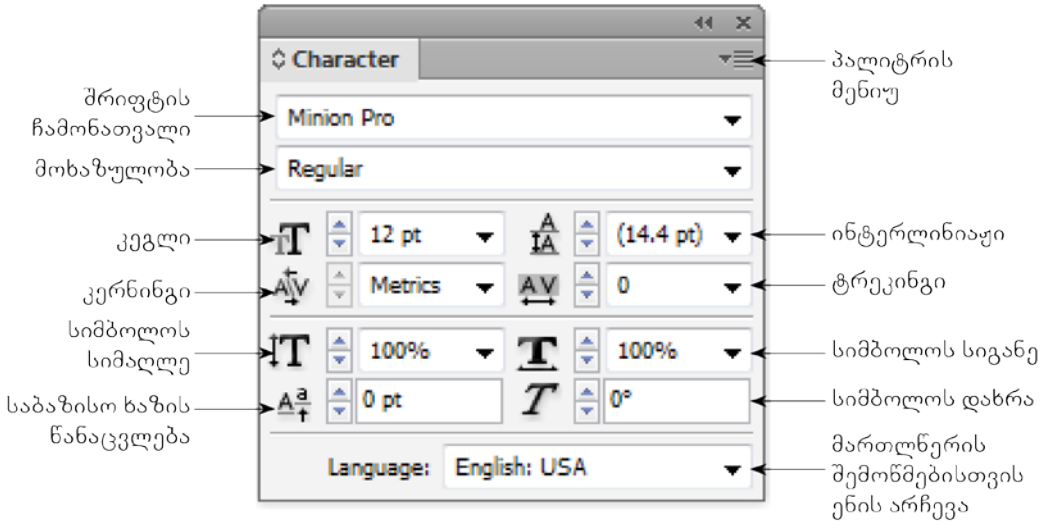
შენიშვნა*: პროგრამა მომხმარებელს შაბლონ ტექსტის შექმნის საშუალებას აძლევს. შექმენით ტექსტური ფაილი სასურველი ტექსტით, დაარქვით Placeholder.txt და შეინახეთ აპლიკაციის საქაღალდეში.*

სიმბოლოსა და აბზაცის პარამეტრების ბრძანებები

ტექსტის პარამეტრები ორ ჯგუფად იყოფა — სიმბოლოს **(Character)** და აბზაცის **(Paragraph**) თვისებები. სიმბოლოს თვისებები ცალკეული სიმბოლოსთვის არის განკუთვნილი, ხოლო აბზაცის პარამეტრები მთლიანად აბზაცის ფორმატირებისთვის.

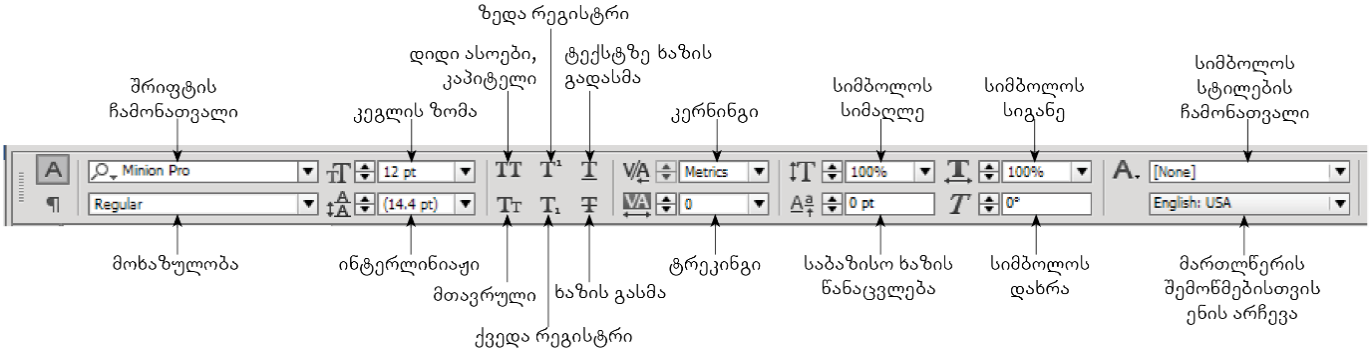
სიმბოლოს პარამეტრები (Character)

სიმბოლოს თვისებები ცალკე პალიტრაში არის გამოტანილი სურ 4.2.6), თუმცა იგივე პარამეტრები ტექსტური ხელსაწყოს **(Type Tool)** მონიშვნის შედეგად ბრძანებების მართვის პანელზე გამოისახება სურ 4.2.7).

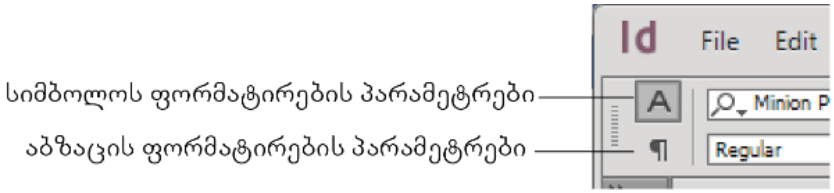


სურ 4.2. 6 სიმბოლოს პარამეტრები (Character)

ბრძანებების პანელის მარცხენა ცენტრალურ კიდეზე მოცემული არის ტექსტის თვისების ორი სანიშნე გადამრთველი სურ 4.2.8) ფონტის ფორმატირების პარამეტრები **(Character Formatting Controls)** და აბზაცის ფორმატირების პარამეტრები **(Paragraph Formatting Controls)**.



სურ 4.2. 7 სიმბოლოს პარამეტრები (Character) მართვის პანელზე



სურ 4.2. 8 სიმბოლოს და აბზაცის სანიშნეები

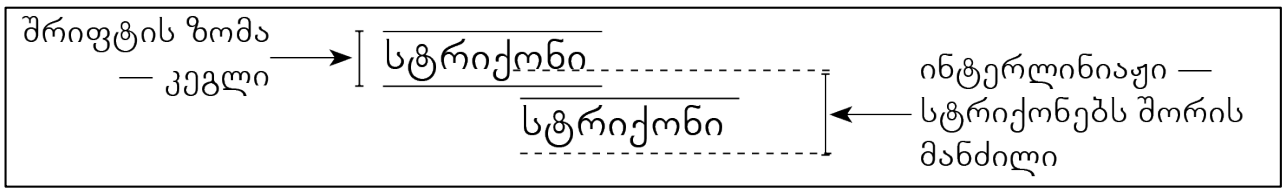
სიტყვა სიმბოლოთა ნაკრებისაგან შედგება, რომელსაც **შრიფტი** ეწოდება. შრიფტი სამი ძირითადი პარამეტრისაგან შედგება:

1. **გარნიტურა** — შრიფტის ერთობლიობა, ერთი, ან რამდენიმე შრიფტის ნაკრებისაგან შედგება, რომლებსაც გააჩნიათ სტილისტური ერთობლიობა და წარმოადგენს ტიპოგრაფიულად შეთანხმებულ ნაკრებს.

2. **ფონტის მოხაზულობა** — ფონტი მოიცავს განსხვავებული სტილის მოხაზულობებს

   - **regular** — ტექსტის ძირითადი ნაწილის მოხაზულობა
   - **bold** — მსხვილი მოხაზულობა
   - **semibold** — ნახევრად მსხვილი მოხაზულობა
   - **italic** — კურსივი (გადახრილი მოხაზულობა)
   - **bold italic** — მსხვილი კურსივი

3. **კეგლი**[1] — ფონტის სიმაღლე, იზომება ტიპოგრაფიულ პუნქტებში სურ 4.2.9). ტიპოგრაფიული პუნქტის ზომა:



სურ 4.2. 9 ინტერლინიაჟის მაგალითები

[1] პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე ფონტის ზომა პუნქტებში იზომება (ერთი პუნქტი 1/72 დიუმის ან 0,35 მმ თანაფარდია). შრიფტის გარნიტურის ზომის მითითება 0,1pt-დან 1296 pt-მდე ხდება.

დიდოს სისტემაში — 1pt = 0,376 მმ (გერმანია, საფრანგეთი, რუსეთი), ანგლო-ამერიკული სისტემაში — 0,353 მმ (1/72 დიუმი). **Adobe InDesign** ამ მნიშვნელობას იყენებს. კეგლის არჩევა დამოკიდებულია დოკუმენტის მოთხოვნაზე და ჩვეულებრივი ტექსტისთვის კეგლის ზომა შეადგენს 9-დან 14 pt-მდე.

ინტერლინიაჟი (Leading) — მეზობელ სტროფებში, სტრიქონებს, იგივე ბაზისურ ხაზებს შორის დაშორება არის. როგორც წესი ინტერლინიაჟი 1-2 პუნქტით მეტია კეგლზე. ავტომატური ინტერლინიაჟი კეგლიდან 120% (შესაძლებელია ამ მნიშვნელობის შეცვლა) უდრის. InDesign-ში ინტერლინიაჟის განსაზღვრა ტექსტის თითოეული სტრიქონისთვის არის შესაძლებელი სურ 4.2.9).

გარნიტურის კლასიფიკაცია დანიშნულების მიხედვით:

ტექსტური — იწერება ტექსტის ძირითადი ნაწილი

აქციდენტური — ტიტულიანი გვერდების, ყდების გასაფორმებლად

პროპორციულობით:

- **მონოსიგანიანი** (ოპტიკური სიგანით)
- **პროპორციული** (სხვადასხვა სიგანის)
- შერეული ტიპის.

კონტრასტით:

- **კონტრასტული შრიფტი** (ძირითადი და გამაერთიანებელი შტრიხების თანაფარდობა 1/3)
- **ზომიერად კონტრასტული შრიფტი** - 1/2 .. 2/3
- **დაბალკონტრასტული შრიფტი** — 2/3 .. 1/1

ნაჭდევობის მიხედვით:

- ფორმით: სამკუთხედი, მართკუთხა, , წვეტისებრი
- განლაგებით და რითმული მიმართულებით:
- ჰორიზონტალურად, ან ვერტიკალურად მიმართული,
- ორმხრივი, ან ცალმხრივი

- **სირთულით:** მარტივი და დეკორატიული

კლასიფიკაციის სხვა ვარიანტი:

- **ნაჭდევი ფონტები (სერიფიანი ფონტები).**

შრიფტის ეს სახეობები ყველაზე სწრაფად აღიქმება, ამიტომ ხშირად გამოიყენება წიგნებში. ყველაზე ხშირად გამოყენებული შრიფტის სახეობა არის — **Times,** რომელიც ყველაზე მეტი მახასიათებლით გამოირჩევა.

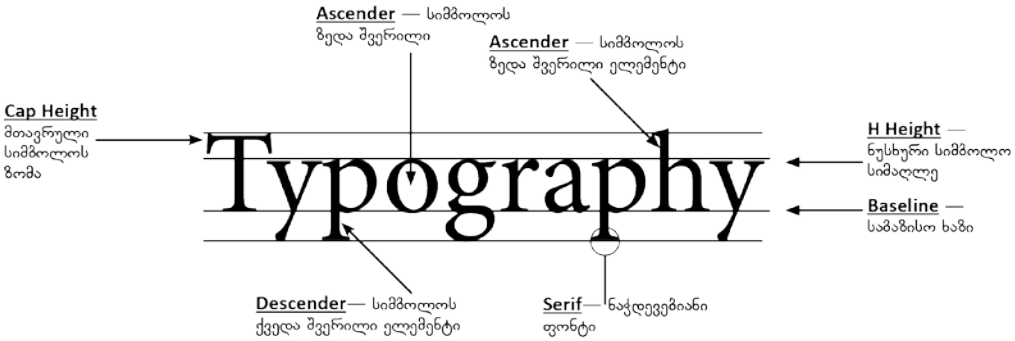
ფონტები ნაჭდევების გარეშე (არასერიფიანი შრიფტები (Sans Serif, Gotic)

შრიფტის ეს სახეობები შედარებით ნელა იკითხება, მაგრამ უფრო მსხვილად გამოიყურება, ამიტომ ძირითადად სათაურებისთვის გამოიყენება.

შრიფტის დახრა False Italic

ხშირად ფონტების უმრავლესობა არ აქვს კურსივული[1] მოხაზულობა (განსაკუთრებით ქართული შრიფტის სახეობებს), პარამეტრის გამოყენებით შრიფტს ხელოვნურად ენიჭება კურსივული მოხაზულობა.

[1] სასტამბო შრიფტი, რომელიც ხელით ნაწერს წააგავს (ოდნავ მარჯვნივ არის გადახრილი).



კერნინგი (Kerning) — ასოების ფორმის მიხედვით, ორ მონიშნულ სიმბოლოს შორის ინტერვალის არჩევითი შეცვლა.

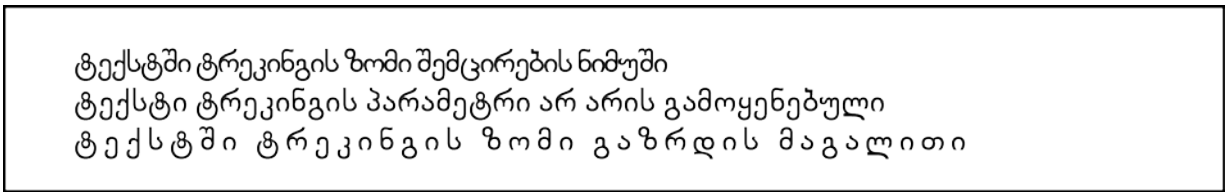
ჩამონათვალში კერნინგის სამი ვარიანტი არის მოცემული:

- **None** — კერნინგის გარეშე
- **Metrics** —ცხრილი, კერნინგის წყვილების მიხედვით
- **Optical** — ოპტიკური. დამოუკიდებლად, ტექსტში სიმბოლოების სწორი მდებარეობის განსაზღვრა. როდესაც **Metrics**-ის ვარიანტი ნორმალური შედეგისთვის არადამაკმაყოფილებელ შედეგს იძლევა, პროგრამა სიმბოლოს ფორმის შეფასების რთულ მექანიზმს იყენებს. ნებიმიერ შემთხვევაში რეკომენდირებულია ამ ვარიანტის არჩევა (2.10).



სურ 4.2. 10 კერნინგის მაგალითები

კერნინგის ხელით შეყვანის დროს, სიმბოლოებს შორის კურსორის დაყენებისას, კერნინგის ველში გამოჩნდება მიმდინარე ციფრული მნიშვნელობა (ციფრები ფრჩხილებში, ნიშნავს, რომ ეს მნიშვნელობა ავტომატურად პროგრამის მიერ კერნინგული წყვილების ცხრილთან შეთანხმებით, ან საკუთარი გამოთვლის საფუძველზე იყო გამოტანილი).



სურ 4.2. 11 ტრეკინგის მაგალითები

ტრეკინგი (Tracking) — ტექსტის ფრაგმენტში სიმბოლოებსა და სიტყვებს შორის ინტერვალის შეცვლა. ფონტის წარუმატებელი განლაგების კომპენსირება სურ 4.2.11).

InDesign-ში კერნინგის და ტრეკინგის მნიშვნელობა განისაზღვრება 1/1000 კეგლის, ე.ი. თუ კეგლი 10 pt, სიმბოლოებს შორის დაშორებაში კერნინგი 10 დაამატებს 0.01 pt.

შენიშვნა: *ტექსტის პარამეტრების სტანდარტული გამართვისთვის დროს, როდესაც არ არის გამოყოფილი არც ერთი ფრეიმი, ან ტექსტის ფრაგმენტი, და ამასთან, არც ერთი დოკუმენტი არ არის გახსნილი — ეს გამართვა შეეხება მხოლოდ ახალ დოკუმენტებს.*

სპეციალური ეფექტის შექმნისთვის, პროგრამა სიმბოლოს რედაქტირების ორ თვისებას გთავაზობთ: **Horizontal Scale** (ფორიზონტალური მაშტაბირება) და **Vertical Scale** (ვერტიკალური მასშტაბირება), თუმცა იდეალური ვარიანტია შრიფტის სპეციალური ფართე და ვიწრო სიმბოლოებით სარგებლობა სურ 4.2.12). პარამეტრების გამოყენება ვიზუალურად შთაბეჭდილება ქმნის, თითქოს კეგლის ზომა გაიზარდა, თუმცა ფონტის ამ თვისების გამოყენებით მინიჭებული კეგლის ზომის ფარგლებში იცვლება ფონტის სიგრძე-სიგანეს და არა კეგლის ზომა.

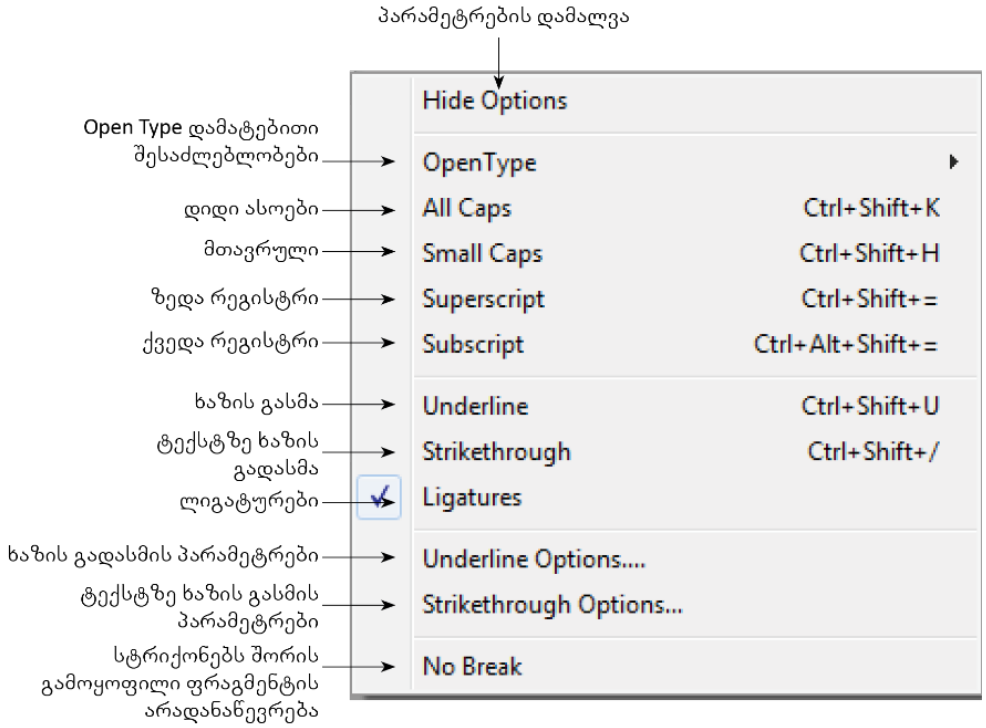
ტექსტის ზომის ჩვეულებრივი ნიმუში
ტექსტის ზომი ხელოვნურად შემჭიდროვების მაგალითი
ტექსტის ზომის ხელოვნურად გაფართოების მაგალითი
ტექსტის ზომის ხელოვნურად სიმაღლეში გაზრდის მაგალითი
ტექსტის ზომის ხელოვნურად ზომაში შემცირების მაგალითი

სურ 4.2. 12 ტექსტის ჰორიზონტალური და ვერტიკალურ მასშტაბირების მაგალითები

პალიტრაზე, დამატებით მონიშვნის რამდენიმე ტიპი არ არის მითითებული, მათ შორის: ხაზის გასმა, ხაზის გადასმა, რეგისტრები და ა.შ. პარამეტრები ეკრანზე, პალიტრის მენიუს ჩამონათვალიდან გამოდის, რომელიც ცალკე გამოყოფილ სიმბოლოების რედაქტირებაზე არის ორიენტირებული სურ 4.2.13).

ტექსტზე ხაზის გასმის და ხაზის გადასმის პარამეტრების რედაქტირება მენიუს ჩამონათვალიდან **Underline Options** (ხაზის გასმის პარამეტრები) და **Strikethrough Options** (ხაზის გადასმის პარამეტრები) პარამეტრებიდან ხდება.

OpenType-ი წარმოადგენს სპეციფიური ფონტების პარამეტრებს, რომელსაც დამატებით ლიგატურების[1] და კალიგრაფიული მოხაზულობის მხარდაჭერა აქვს, ეს პარამეტრები მიუწვდომელია **PostScript** და **TrueType** შრიფტებისთვის. შრიფტები OpenType Windows-ისთვის MAC -თან თავსებადია.



სურ 4.2. 13 სიმბოლოს პარამეტრების დამატებითი მენიუ

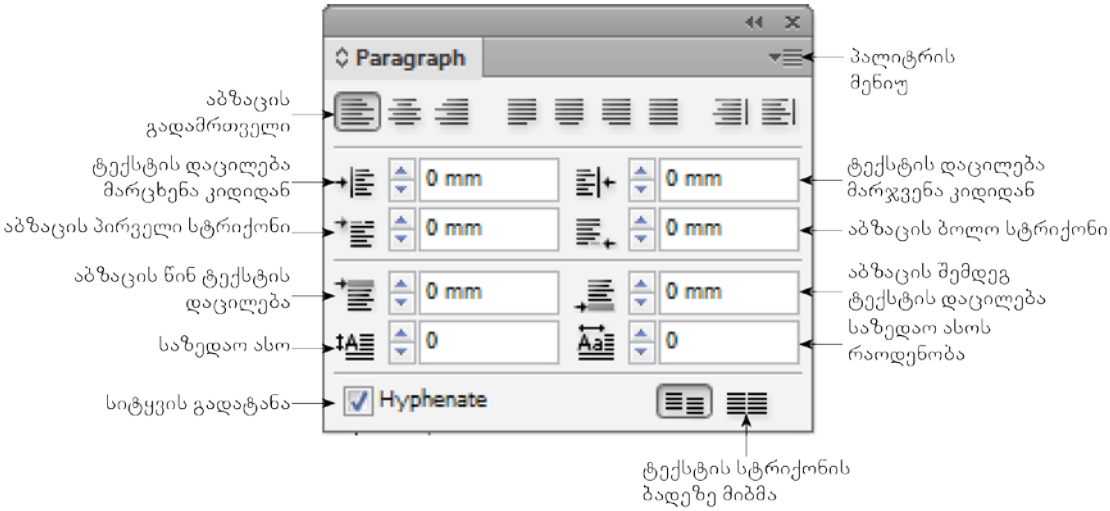
[1] ასო-ნიშანი, რომლითაც გადმოცემულია ორი, ან ორზე მეტი ბგერა

ტექსტის ფორმატირების სარეკომენდაციო მეთოდები:

1. ტექტის ფორმატირებისთვის ინსტრუმენტით **Type Tool**-ის მეშვეობით გამოყავით ტექსტის ფრაგმენტი და აირჩიეთ ფორმატირების ელემენტი.
2. აბზაცის ფორმატირებისთვის გამოყავით აბზაცის ნებისმიერი დეტალი (მნიშვნელობა არა აქვს ტექსტს სრულად, თუ ნაწილობრივ მონიშნავთ).
3. დოკუმენტში ფორმატირების პარამეტრების წინასწარი განსაზღვრისთვის, პროგრამაში მოხსენით სრულად მონიშვნა მენიუდან **Edit — Deselect All** (რედაქტირების მენიუ — ყველა მონიშნული ობიექტის გადანიშვნა), ან გამოიყენეთ კლავიშთა შემდეგი კომბინაცია — **Ctrl+Shift+A**. ხოლო ახალი დოკუმენტის ფორმატირების პარამეტრების განსაზღვრისთვის დახურეთ ყველა გახსნილი დოკუმენტის ფანჯარა და პარამეტრების ველში სასურველი კოეფიციენტები შეიყვანეთ, პროგრამა მას ავტომატურად დაიმახსოვრებს და ნებისმიერი დოკუმენტის გახსნის, ან შექმნის შემდეგ, რედაქტირების ელემენტების ველში კოეფიციენტები უცვლელად იქნება მოცემული.

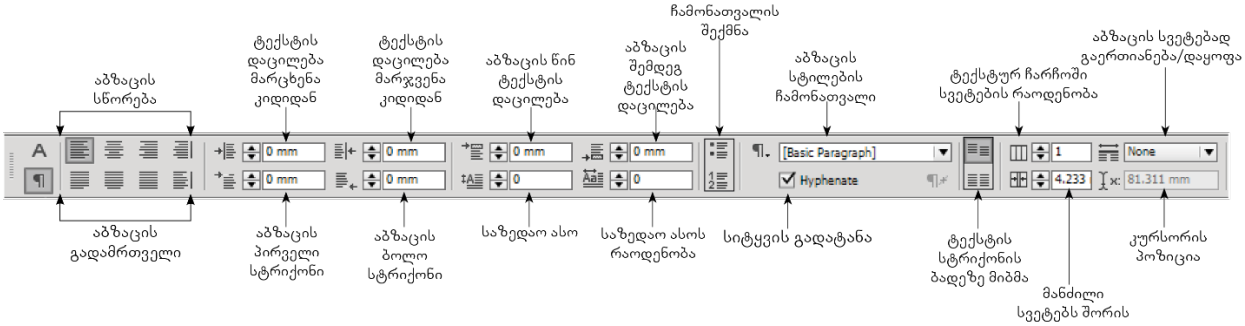
აბზაცის პარამეტრები

აბზაცების რედაქტირების ბრძანებები, ისევე როგორც სიმბოლოს პარამეტრები ცალკე პალიტრაში **Paragraph (აბზაცი)** არის გამოტანილი სურ 4.2.14), იგივე პარამეტრები ტექსტური ხელსაწყოს **(Type Tool)** მონიშვნის შედეგად ბრძანებების მართვის პანელზე გამოისახება. თუმცა, როგორც უკვე იცით, ტექსტის პარამეტრების გადართვა მართვის პანელზე ტექსტის თვისებების სანიშნით ხდება.



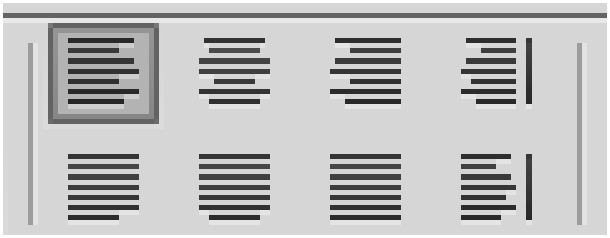
სურ 4.2. 14 აბზაცის პარამეტრები (Paragraph)

აბზაცის ფორმატირების პარამეტრები **(Paragraph Formatting Controls)** სურ 4.2.15)).



სურ 4.2. 15 აბზაცის პარამეტრები (Paragraph) მართვის პანელზე

ჩამოთვლილი აბზაცის თვისებებიდან, რამდენიმე პარამეტრი უცხოური ტიპოგრაფიკის ტრადიციაზეა ორიენტირებული, მაგალითისთვის: **Adobe InDesign**-ი კიდეების მიმართ ტექსტის სწორების ცხრა ვარიანტს იყენებს, ძირითადი გადართვის მეთოდი, რომელიც ჩვეულებრივ გამოიყენება, არის — სწორება მარჯვენა მხარეს, სწორება მარცხენა მხარეს, ცენტრის და ფორმატის მიმართ სწორება.



პროგრამა InDesign-ში ტექსტის სწორების ვარიანტები

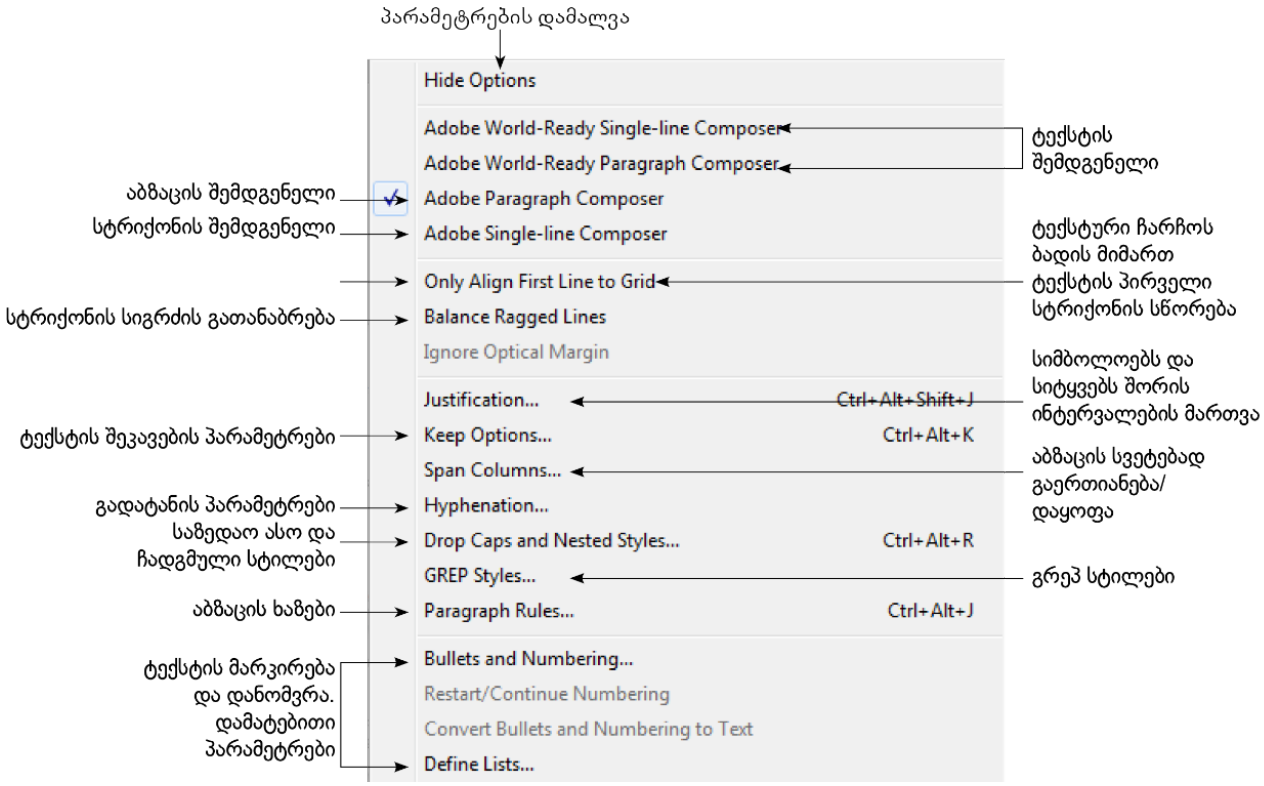
ფორმატის მიმართ სწორების ვარიანტები — აბზაცის ბოლო სტრიქონის სწორება მარცხენა, მარჯვენა კიდის, ან დოკუმენტის ცენტრის მიმართ. ქართულ ენაში, დოკუმეტნის ფორმატის მიმართ აბზაცის ბოლო სტრიქონის მარცხენა კიდეზე სწორება გამოიყენება. დანარჩენი ორი ვარიანტი ევროპული ტიპოგრაფიკისთვის არის დამახასიათებელი. რაც შეეხება ერთი გვერდის მიხედვით ტექსტის სწორებას, ძირითადად სარეკლამო ხასიათის პუბლიკაციებში გამოიყენება.

გვერდზე ტექსტის ვიზუალურ მხარეს კომპლექსური პროცესების ურთიერთქმედება განაპირობებს. პროგრამაში ტექსტის შედგენა სიტყვებს შორის დაშორების და სიმბოლოებს შორის მანძილის განსაზღვრის საფუძველზე ხდება. **InDesign** სიმბოლოების მასშტაბის და გადატანის პარამეტრების განლაგებით ცდილობს იპოვოს მითითებული პარამეტრების ოპტიმალური შედეგი. პროგრამაში, პალიტრა **Paragraph**-ის მენიუში სურ 4.2.16) ტექსტის ორი შემდგენელი არის მოცემული:

- **Adobe Paragraph Composer** — აბზაცის შედგენელი
- **Adobe Single-line Composer** — სტრიქონის შედგენელი

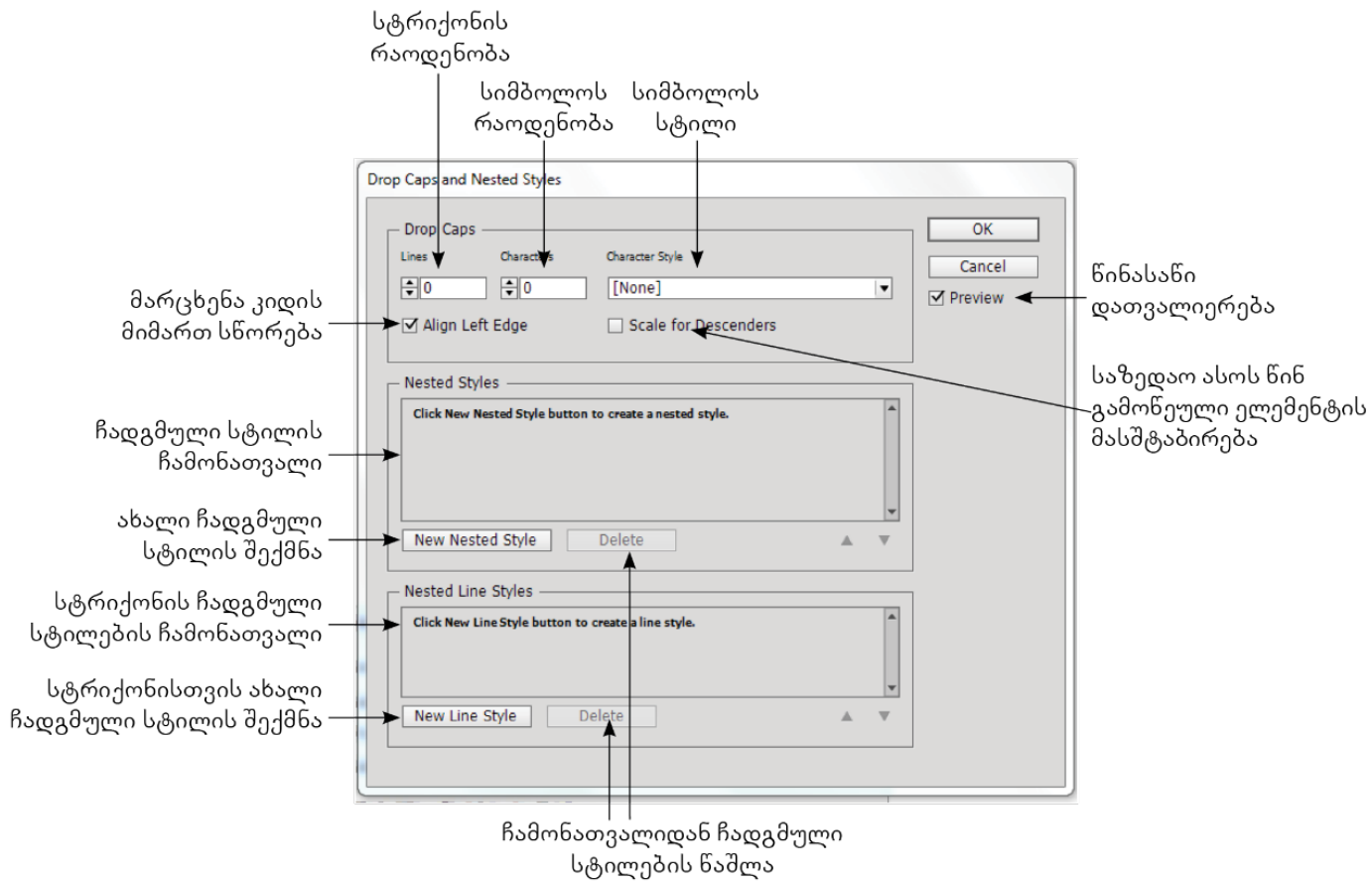
ბრძანება **Adobe Paragraph Composer** (აბზაცის შედგენელი) — უზრუნველყოფს ტექსტის დაკაბადონების საშუალო ხარისხს, რამდენადაც თითოეულ აბზაცთან ინდივიდუალურად მუშაობს, ტექსტში გადატანების განლაგებისას და სტრიქონების ფორმატირებისას ტრეკინგის რედაქტირების ისეთ მეთოდს იყენებს, რომელითაც ოპტიმალური შედეგი მიიღება.

ბრძანება **Adobe Single-line Composer** (სტრიქონის შედგენელი) თითოეულ სტრიქონთან წინამდებარე სტრიქონებთან მიბრუნების გარეშე — თანმიმდევრულად მუშაობს, რაც ზოგჯერ ართულებს ოპტიმალური შედეგის მიღებას. წინამდებარე სტრიქონში დასმულმა გადატანამ (წარმატებული ამ სტრიქონის თვალსაზრისით) შეიძლება გაართულოს მომდევნო სტრიქონის დაკაბადონება. ერთადერთი, ეს მეთოდი ხელს უწყობს ავტომატურ დაკაბადონებაში წარმოქმნილი პრობლემის ზუსტ ლოკალიზებას, რამდენადაც პროგრამა მთელი აბზაცის გადაკაბადონებით ასეთ პრობლემებს არ გამოასწორებს.



სურ 4.2. 16 აბზაცის პარამეტრების დამატებითი მენიუ

Drop Cap — საზედაო სიმბოლოს ზომა სტრიქონებში იზომება, სიმბოლოების რაოდენობის გაზრდა მიღებულია, თუ აბზაცი ციტატით იწყება და აუცილებელი არის სასვენი ნიშნების გამოყენება სურ 4.2.17)



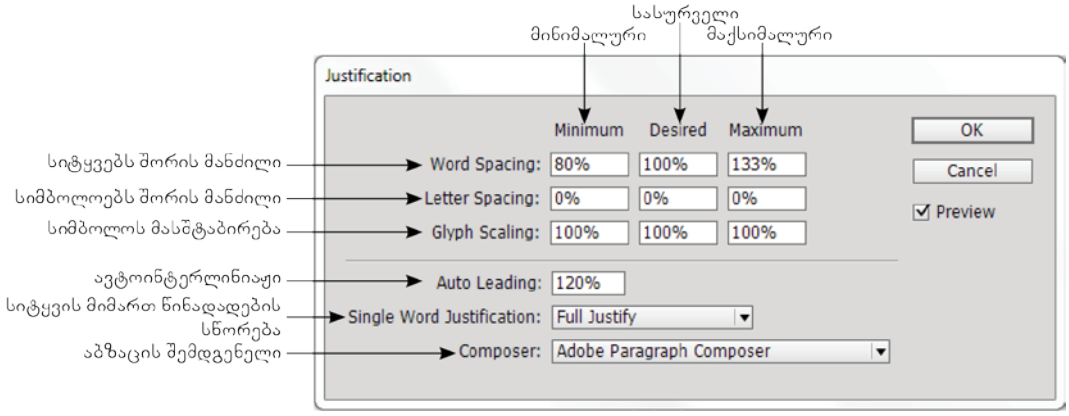
სურ 4.2. 17 საზედაო სიმბოლოს რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა

- **Lines** — საზედაო ასოს მზარდი ზომა სტრიქონის რაოდენობაზეა დამოკიდებული, თუ მიუთითებთ ორ სტრიქონს, შესაბამისად ორი სტრიქონის დონეზე გაიზრდება, სამი — სამი სტრიქონის დონეზე და ა.შ.
- **Characters** — სიტყვაში საზედაო ასოს რაოდენობა.
- **Character Style** — საზედაო ასოს სტილით გაფორმება
- **New Nested Style** — პირველი ჩადგმული სტილი საზედაო ასოს შემდეგ, ან აბზაცის დასაწყისში[1]

Justification (ტექსტის სწორების პარამეტრები)

ავტომატური დაკაბადონების პარამეტრები, რომელიც ყველა სავარაუდო პარამეტრს განიხილავს და საუკეთესო ვარიანტს არჩევს სურ 4.2.18).

- **Justification** დიალოგურ ფანჯარაში სურ 4.2.18) სტრიქონის ჩარჩოს ფარგლებში სწორების სამი მეთოდი არის მოცემული: **Word Spacing** (სიტყვებს შორის მანძილი), **Letter Spacing** (სიმბოლოებს შორის მანძილი) და **Glyph Scaling** (სიმბოლოების მასშტაბირება), ჩამოთვლილ მეთოდთაგან თითოეულისთვის სამი გრაფა არის გამოყოფილი: **Minimum** (მინიმალური), **Desired** (სასურველი) და **Maximum** (მაქსიმალური), რომელიც ტექსტის ფორმატირებისთვის ოპტიმალურ პარამეტრებს შეიმუშავებს.



სურ 4.2. 18 ტექსტის სწორების დიალოგური ფანჯარა Justification

- **Auto Leading** — სტრიქონებს შორის ინტერვალის ავტომატური გამოთვლა. პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე გრაფაში 120% არის დაყენებული, ანუ კეგლის 10 პუნქტზე სტრიქონებს შორის დაშორება 12 პუნქტი იქნება, რომელიც სავსებით საკმარისია მეტწილად ფონტის სხვადასხვა სახეობისთვის.
- **Single Word Justification** — (ერთის სტყვის მიმართ სწორება) ერთი სიტყვიდან სტრიქონის ფორმატირების მეთოდის კონტროლი, მაგ: — თუ გრძელი სიტყვა ვიწრო სვეტში მოხვდა, ან ის შეადგენს აბზაცის ბოლო სტრიქონს.

გრძანების ჩამონათვალში სულ ოთხი სწორების ვარიანტი არის მოცემული:

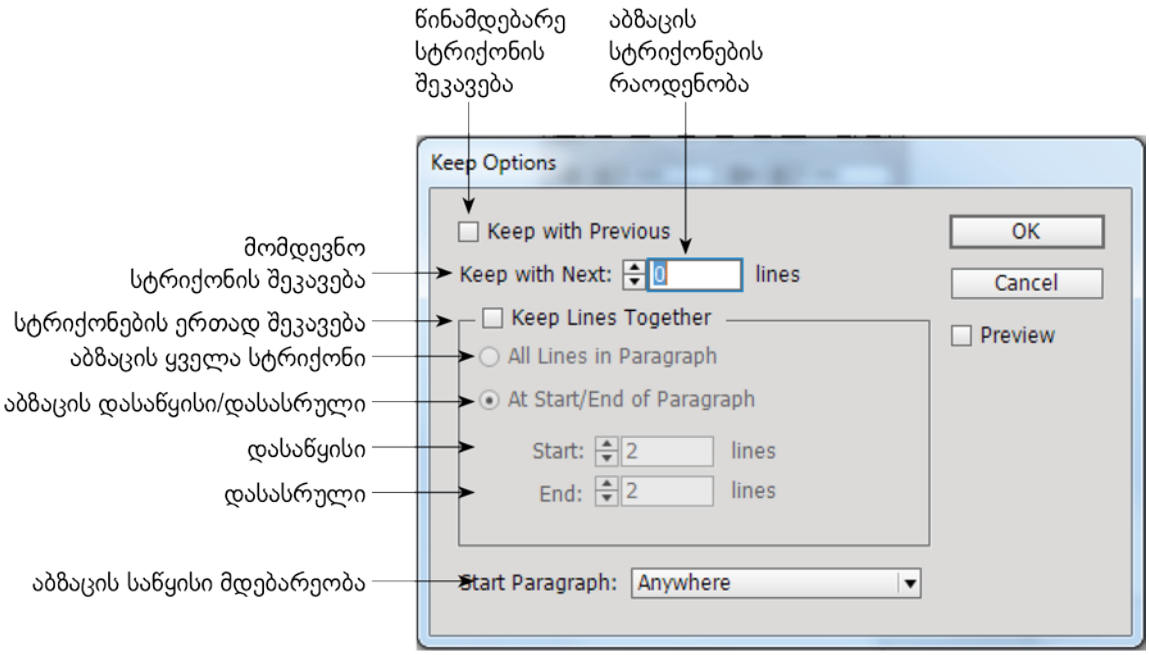
- ✓ **Full Justify** — სიგანით სწორება
- ✓ **Align Left** — სწორება მარცხენივ
- ✓ **Align Center** — სწორება ცენტრით
- ✓ **Align Right** — სწორება მარჯვნივ

[1] დეტალურად სიმბოლოს და აბზაცის სტილები მესამე თავში არის განხილული

ჩამოსაშლელ მენიუში **Composer** (დაკაბადონების ალგორითმი[1]) დაკაბადონების ორი ვარიანტი არის მოცემული: **Adobe Paragraph Composer** (აბზაცის შემდგენელი) და **Adobe Single-line Composer** (სტრიქონის შემდგენელი), როგორც უკვე განხილული იყო — პირველი ვარიანტით უმეტესად ხარისხიანი შედეგი დგება, მეორე ვარიანტი — იოლად პოულობს ტექსტში პრობლემურ ადგილებს, ხოლო მათი გამოსწორება ხელის ტექნიკით მიმდინარეობს.

Keep Option — ტექსტის შეკავების პარამეტრები

განცალკევებული, აბზაცისაგან მოგლეჯილი და მომდევნო გვერდზე გადატანილი სტრიქონები, ცალსახად აფუჭებს დიზაინს და ართულებს ტექსტის აღქმას. ბრძანება **Keep Option** (ტექსტის შეკავების პარამეტრები), ტექსტის აბზაცის და სტრიქონების გაწყვეტის წესებს ადგენს და ავტომატურად, ტექსტის გვერდებს შორის გადასვლას აკონტროლებს სურ 4.2.19).



სურ 4.2. 19 ტექსტის შეკავების პარამეტრები დიალოგური ფანჯარა

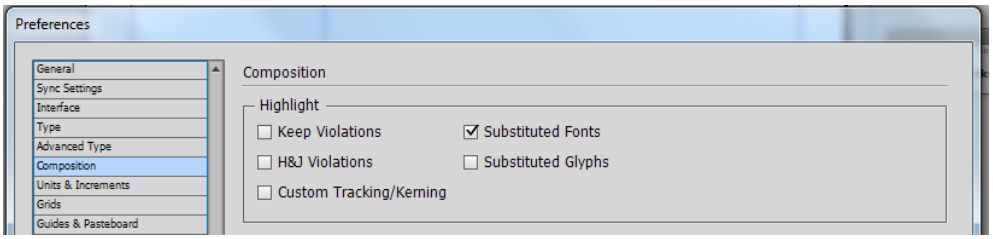
- **Keep With Next** — მომდევნო აბზაცის სტრიქონების რაოდენობა (სტანდარტულად, ხუთი), აბზაცი რომელიც მოქმედ გვერდზე მიმდინარე სვეტში უნდა დარჩეს, ტიპოგრაფიკის წესების მიხედვით კატეგორიულად არ შეიძლება მომდევნო ტექსტისაგან სახელწოდების მოგლეჯვა!
- **Keep Lines Together** — სტრიქონის გაწყვეტის წესების დამატებითი პარამეტრები
- **All Lines in Paragraph** — აბზაცის ყველა სტრიქონის ერთად შეკავება
- **At Start/End of Paragraph** — აბზაცის დასაწყისში, ან ბოლოში ტექსტის შეკავება.
    - ✓ **პირველი ვარიანტი** — აბზაცის სტრიქონების გაწყვეტის შეზღუდვა. ძირითადად სახელწოდების ფორმატირებისთვის გამოიყენება.
    - ✓ **მეორე ვარიანტი** — ჩამოკიდული სტრიქონების კონტროლი
- **Start** (დასაწყისი) და **End** (დასასრული) — გაწყვეტილი სტრიქონების მინიმალური რაოდენობის დაგენა.

[1] იმ მოქმედებათა ერთობლიობის ზუსტი და სრული აღწერა, რომელთა მკაცრად განსაზღვრული თანმიმდევრობით შესრულება განაპირობებს დასმული ამოცანის ამოხსნას.

- **Start Paragraph** (აბზაცის საწყისი მდებარეობა) — დაკაბადონების პროცესში აბზაცის მდებარეობის განსაზღვრა. მენიუში ჩამოთვლილია შემდეგი ტიპები:
    - ✓ **Anywhere** — ნებისმიერ ადგილზე. ამ მინიშნებით აბზაცისთვის დადგენილი ნორმა არ არსებობს.
    - ✓ **In Next Column** — ახალი სვეტიდან
    - ✓ **In Next Frame** — აბზაცი ახალი ჩარჩოდან
    - ✓ **On Next Page** — აბზაცი მომდევნო გვერდიდან
    - ✓ **On Next Even Page** — აბზაცი ლუწი გვერდიდან
    - ✓ **On Next Odd Page** — აბზაცი კენტი გვერდიდან

ტიპოგრაფიკის წესების მიხედვით ლუწი გვერდების მდებარეობა განისაზღვრება მარცხენა მხარეს, ხოლო კენტი გვერდების — მარჯვენა მხარეს!

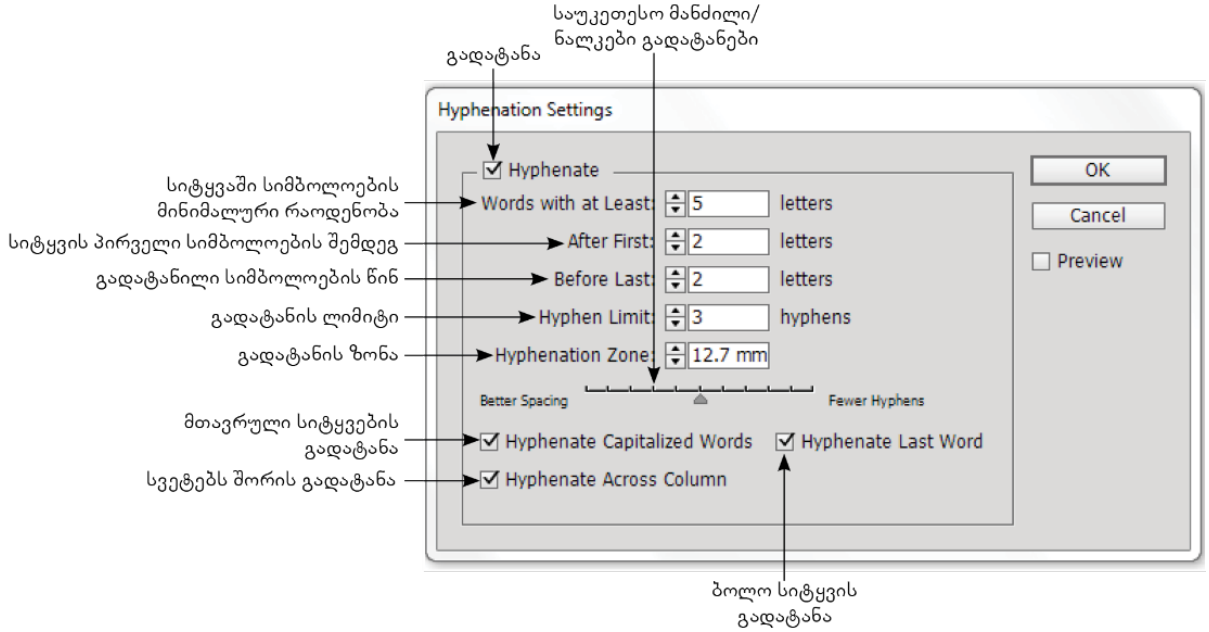
რეკომენდაცია: *მითითებული სარეკომენდაციო მოთხოვნების დარღვევის მოსანიშნად* ***Edit — Preferences — Composition*** *განყოფილებიდან მონიშნეთ* ***Highlight Keep Violations*** *და დაადასტურეთ.*



Edit — Preferences — Composition განყოფილება

Hyphenation — ტექსტში გადატანის პარამეტრები

Hyphenation ტექსტში გადატანის პარამეტრების გამართვა. გადატანების მოწესრიგება ძირითადად ლექსიკონზე არის დამოკიდებული. სურ 4.2.20).



სურ 4.2. 20 ტექსტის გადატანის დიალოგური ფანჯარა

Hyphenate — თუ პარამეტრი გამორთულია, ტექსტში არც ერთი გადატანა არ გაკეთდება. ძირითადად პარამეტრის გამორთვა სახელწოდების ფორმატირების დროს არის რეკომენდირებული.

- **Words with at Least** სიტყვაში სიმბოლოს მინიმალური რაოდენობის დადგენა, თუ რის საფუძველზე მოხდეს სიტყვის გადატანა.
- **After First —** სტრიქონის ბოლოს დარჩენილი სიმბოლოების რაოდენობის განსაზღვრა.
- **Before Last** — ახალ სტრიქონზე გადასატანი სიმბოლოების რაოდენობის დადგენა.
- **Hyphen Limit** — ერთ აბზაცში გადატანების რაოდენობის დაგენა.
- **Hyphenation Zone** (გადატანის ზონა) — ტექსტსა და ჩარჩოს კიდეს შორის მანძილი. რაც უფრო მცირეა მნიშვნელობა, სტრიქონი მით უფრო ახლოს მთავრდება ტექსტის საზღვართან. განსხვავებულ სტრიქონებში სიტყვებსა და სიმბოლოებს შორის მარეგულირებლის მნიშვნელობის გაზრდა ბევრ არათანაბარ მანძილს გამოიწვევს, რადგან გადატანების შემდეგ სტრიქონის განსხვავებული ზომა სტრიქონის დაჭიმვას გამოიწვევს.
- **Better Spacing/Fewer Hyphens** (საუკეთესო მანძილი/ნაკლები გადატანები) **—** რაც უფრო მეტ გადატანას გააკეთებს პროგრამა, მით უფრო ნაკლებად გახდება საჭირო სტრიქონების დაჭიმვა და პირიქით. მცოცავი მარეგულირებლით „ოქროს შუალედის“ პოვნა არის შესაძლებელი სურ 4.2.21).



სურ 4.2. 21 გადატანისთვის ოპტიმალური მანძილის რეგულირება

- **Hyphenate Capitalized Words** — გადატანის შეზღუდვა ისეთი სიტყვებისთვის, როგორიც არის: აბრევიატურა და შემოკლებები, რომლის გადატანაც არ შეიძლება. (ძირითადად უცხოენოვანი ტექსტებისთვის გამოიყენება)
- **Hyphenate Last Word** — აბზაცში ბოლო სიტყვის გადატანის განსაზღვრა. თუ სიტყვა მოკლეა, ან მთელი ტექსტის სვეტი ერთ სიტყვაზე არის დაბჯენილი დაკაბადონების თვალსაზრისით არ არის რეკომენდირებული და გამართლებული.
- **Hyphenate Across Column** — ჩარჩოს ტექსტის სვეტში სტრიქონის ბოლო სიტყვის გადატანის შეზღუდვა. ტიპოგრაფიკის წესების მიხედვით რეკომენდირებულია პარამეტრის გამორთვა.

გადატანის არაავტომატური დაყენება:

- დააყენეთ კურსორი ტექსტის შესაბამის ადგილზე
- დააჭირეთ **CTRL SHIFT** — ხელით გადატანის ჩასართავად.

გადატანებისა და წყვეტებისგან თავის არიდება

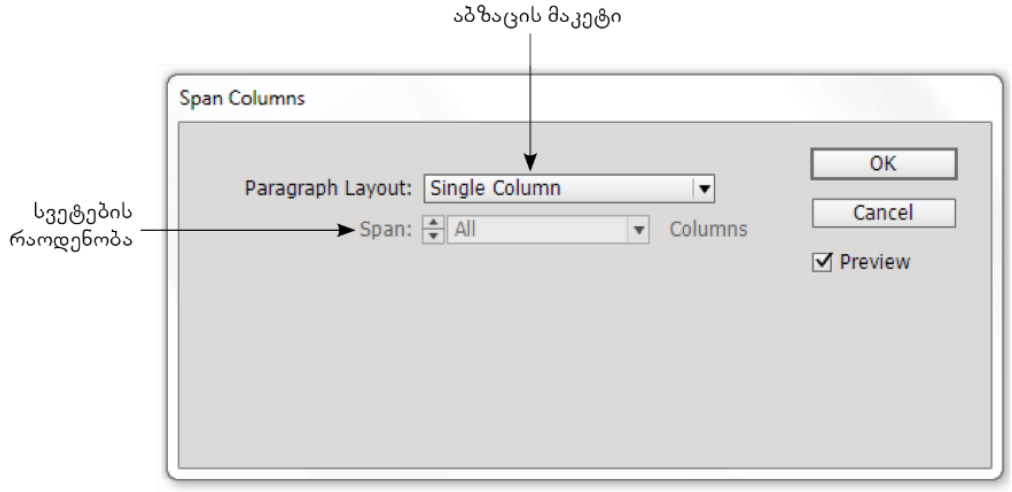
- **ვარიანტი №1:** დააყენეთ კურსორი სიტყვის წინ და შეიყვანეთ ხელით გადატანა **CTRL SHIFT** –
- **ვარიანტი №2:** მონიშნეთ სიტყვა, ან ფრაგმენტი და პარამეტრების მენიუში ჩართეთ **No Break**
- ორი სიტყვა რომ არ დაიყოს (გვარი და ინიციალები) გააერთიანეთ უწყვეტი ჰარით **CTRL –ALT- X**
- სტრიქონის ბოლოს დეფისი რომ არ გამოჩნდეს უწყვეტი დეფისის გამოყენება **CTRL ALT**

გადატანის მექანიზმის არჩევა: ინგლისური ენისთვის შესაძლებელია ორი მოცემული ვარიანტიდან ერთერთი მექანიზმის შერჩევა:

- მენიუ — **Edit — Preferences — Dictionary** აირჩიეთ **Language: Russian**, English uk, ან სხვ
- **Hyphenation** აირჩიეთ **Proximity, ან Winsoft:**

Span columns — აბზაცის სვეტებად გაერთიანება/დაყოფა

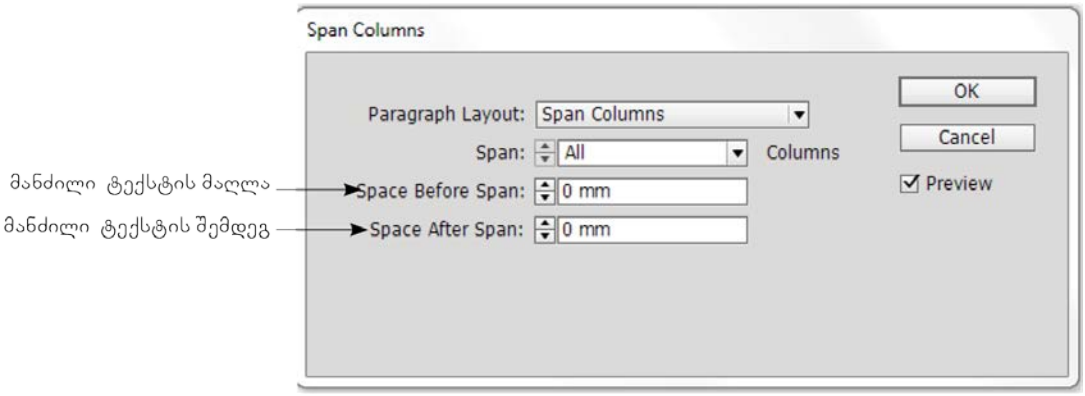
Span columns მრავალსვეტიან ტექსტურ ჩარჩოში ერთი, ან რამდენიმე აბზაცის გადაჭიმვა სასურველი ტექსტის სვეტის რაოდენობაზე, ან ჩარჩოს შიგნით ტექსტის სვეტებად დაყოფა სურ 4.2.22).



სურ 4.2. 22 Span columns — აბზაცის სვეტებად გაერთიანება/დაყოფის დიალოგური ფანჯარა

- **Paragraph Layout** (აბზაცის მაკეტი) — მენიუში განსაზღვრული არის აბზაცის მაკეტის სამი ფორმა:
  - ✓ **Single Columns** — ერთსვეტიანი მაკეტი სურ 4.2.22)
  - ✓ **Span Columns** — სვეტებში გაერთიანებული აბზაცი სურ 4.2.23)
  - ✓ **Split Columns** — ტექსტის დაყოფა სვეტებად სურ 4.2.24)

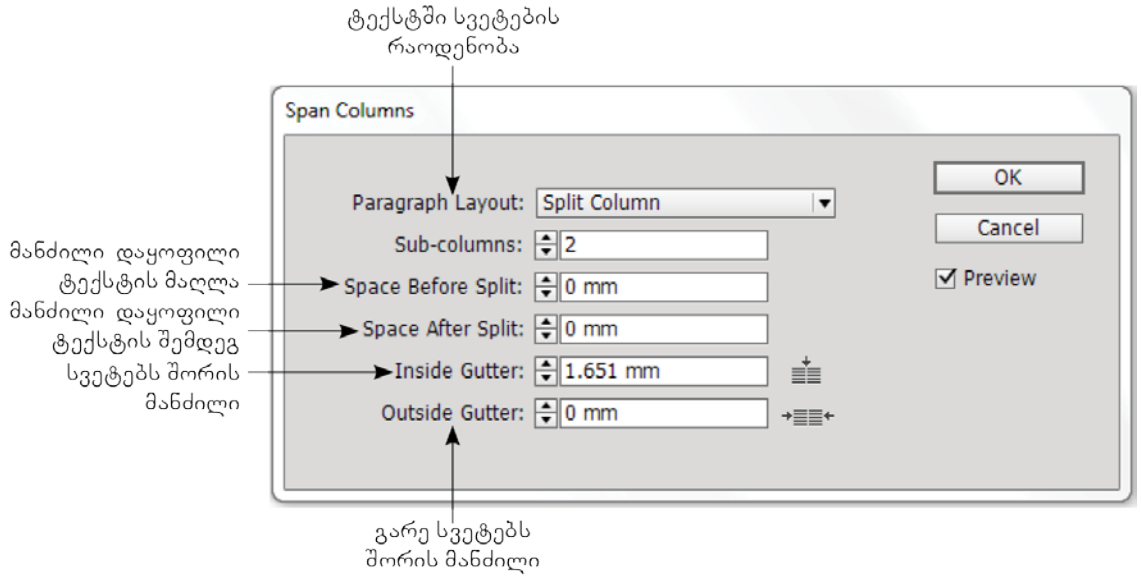
Span გაერთიანებული აბზაცის მდებარეობის განსაზღვრა სვეტის რაოდენობის მიხედვით.



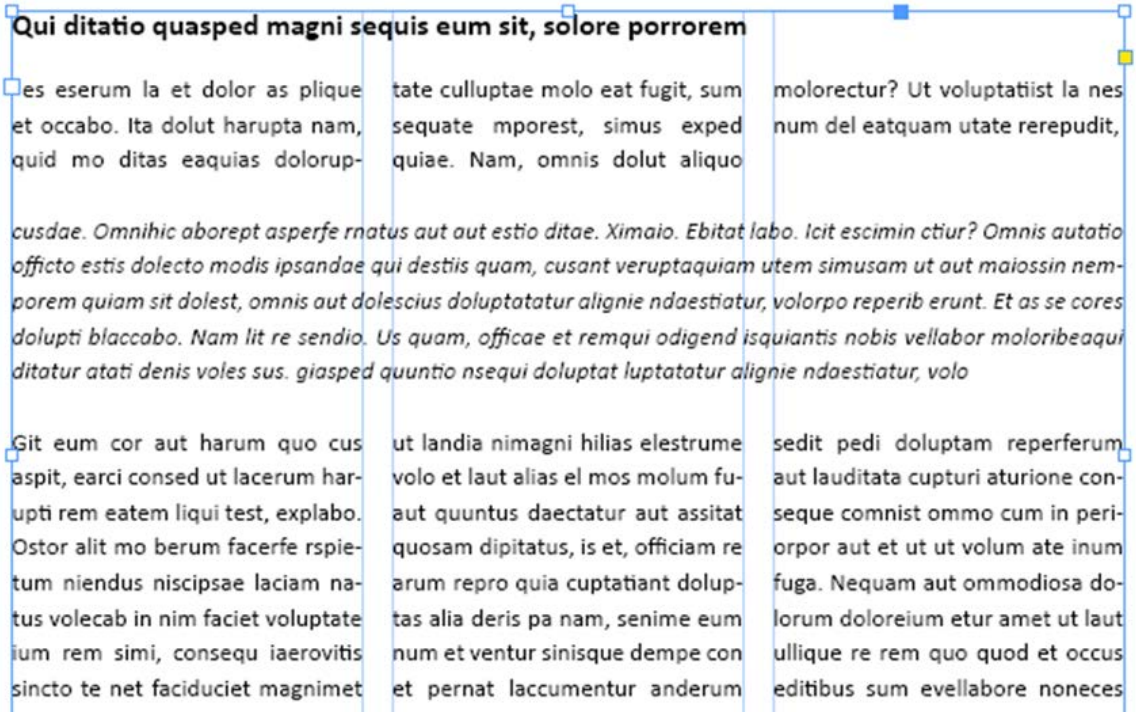
სურ 4.2. 23 Span columns — აბზაცის სვეტებად გაერთიანება/დაყოფის დიალოგური ფანჯარა

- **Span Columns** — ტექსტში აბზაცისთვის სვეტების რაოდენობის მიხედვით გადაფარვის დადგენა, კონკრეტულად შეგიძლიათ მიუთითოთ, რამდენი სვეტი გადაფაროს აბზაცის ტექსტმა.
- **Space Before Span** — აბზაცებს შორის ზედა დაშორების განსაზღვრა
- **Space After Span** — აბზაცებს შორის ქვედა დაშორების განსაზღვრა

Split columns — ერთ ტექსტურ ბლოკში აბზაცების სვეტებად დაყოფა (სურ 4.2.24).



სურ 4.2. 24 Span columns — აბზაცის სვეტებად გაერთიანება/დაყოფის დიალოგური ფანჯარა



Qui ditatio quasped magni sequis eum sit, solore porrorem

es eserum la et dolor as plique et occabo. Ita dolut harupta nam, quid mo ditas eaquias dolorup- tate culluptae molo eat fugit, sum sequate mporest, simus exped quiae. Nam, omnis dolut aliquo molorectur? Ut voluptatiist la nes num del eatquam utate rerepudit,

cusdae. Omnihic aborepti asperfe rnatus aut aut estio ditae. Ximaio. Ebitat labo. Icit escimin ctiur? Omnis autatio officto estis dolecto modis ipsandae qui destiis quam, cusant veruptaquiam utem simusam ut aut maiossin nem- porem quiam sit dolest, omnis aut dolescius doluptatatur alignie ndaestiatur, volorpo reperib erunt. Et as se cores dolupti blaccabo. Nam lit re sendio. Us quam, officae et remqui odigend isquiantis nobis vellabor moloribeaqui ditatur atati denis voles sus. giasped quuntio nsequi doluptat luptatatur alignie ndaestiatur, volo

Git eum cor aut harum quo cus aspit, earci consed ut lacerum har- upti rem eatem liqui test, explabo. Ostor alit mo berum facerfe rspie- tum niendus niscipsae laciam na- tus volecab in nim faciet voluptate ium rem simi, consequ iaerovitis sincto te net faciduciet magnimet ut landia nimagni hilias elestrume volo et laut alias el mos molum fu- aut quuntus daectatur aut assitat quosam dipitatus, is et, officiam re arum repro quia cuptatiant dolup- tas alia deris pa nam, senime eum num et ventur sinisque dempe con et pernat laccumentur anderum sedit pedi doluptam reperferum aut lauditata cupturi aturione con- seque comnist ommo cum in peri- orpor aut et ut ut volum ate inum fuga. Nequam aut ommodiosa do- lorum doloreium etur amet ut laut ullique re rem quo quod et occus editibus sum evellabore noneces

ერთ ტექსტურ ბლოკში აბზაცების სვეტებად დაყოფის და გაერთიანების მაგალითი

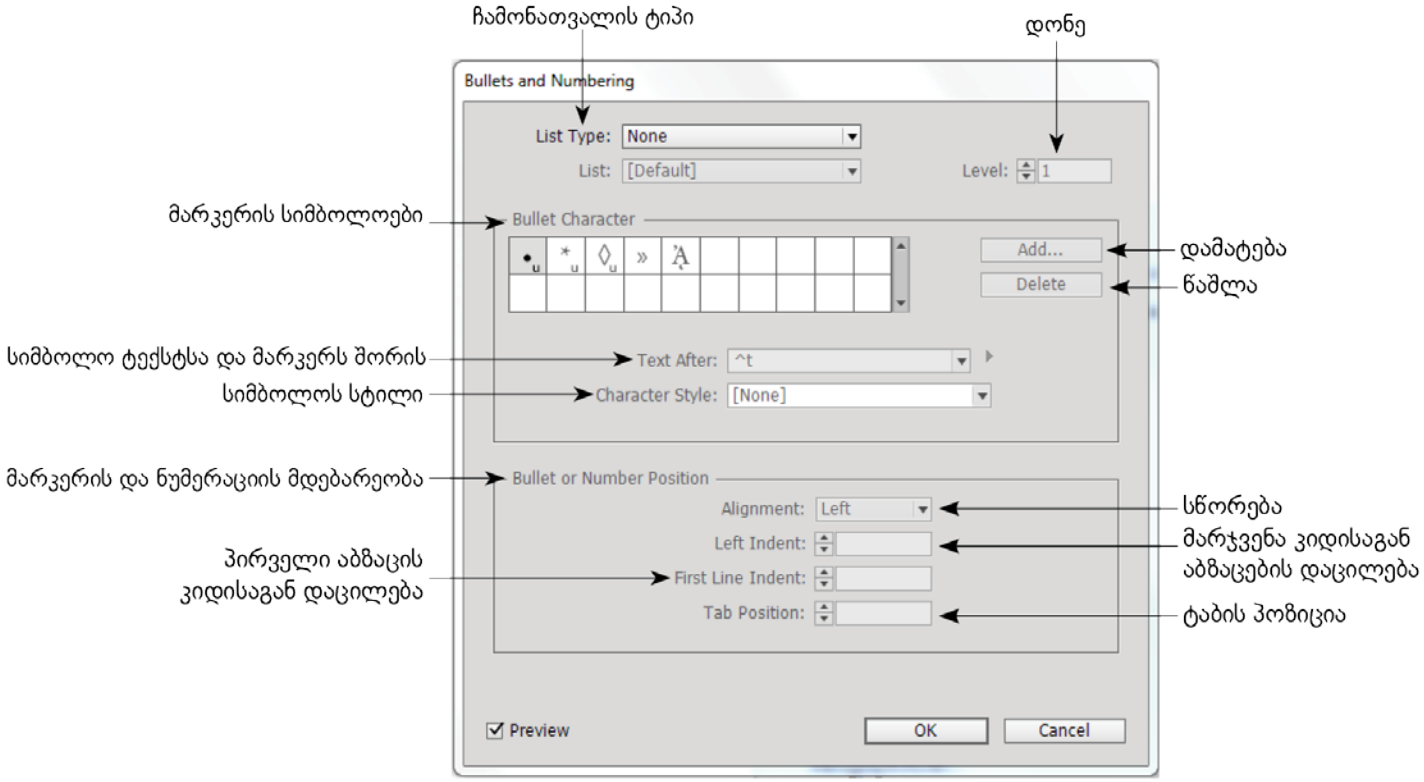
Bullets and Numbering — ტექსტის მარკირება და ნუმერაცია სურ 4.2.25).

- **ჩამოსაშლელ ველში List Type** — მენიუში ჩამონათვალის სამ ტიპს შეხვდებით:

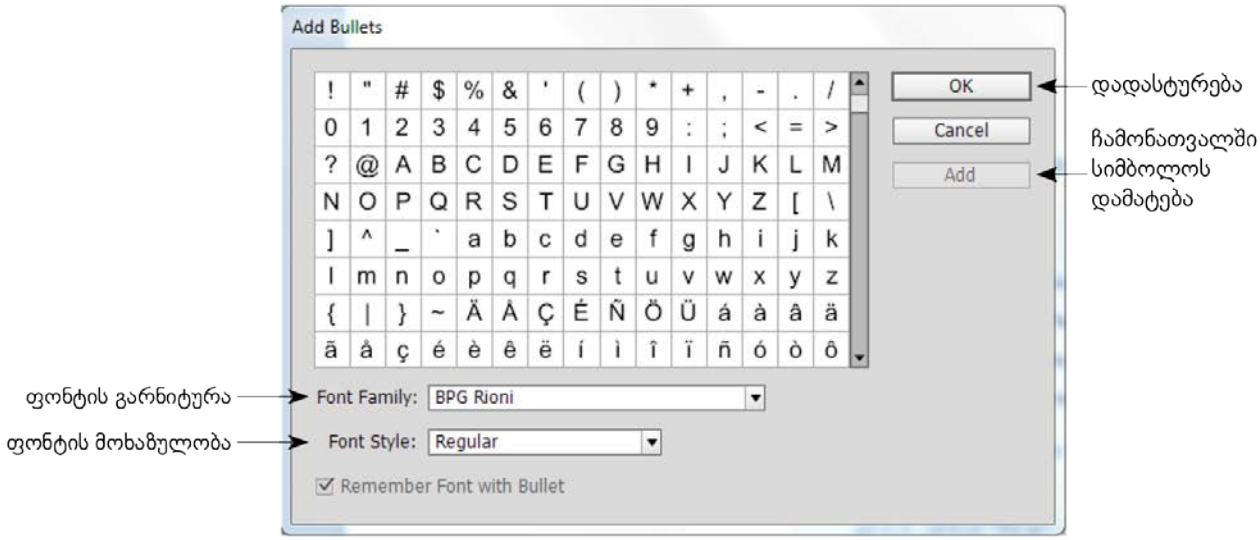
  None — მარკირების გარეშე

  Bullets — მარკირება, მარკირებული ჩამონათვალი. პარამეტრის არჩევისას **Bullet Charactres** (მარკერის სიმბოლოები) აქტიურდება, სადაც შეგიძლიათ ფონტის გარნიტურის მიხედვით სასურველი მარკერი აირჩიოთ, ან დაამატოთ ღილაკით **Add** სურ 4.2.26)

  Numbers — ნუმერაცია



სურ 4.2. 25 Bullets and Numbering — ტექსტის მარკირება და ნუმერაციის დიალოგური ფანჯარა



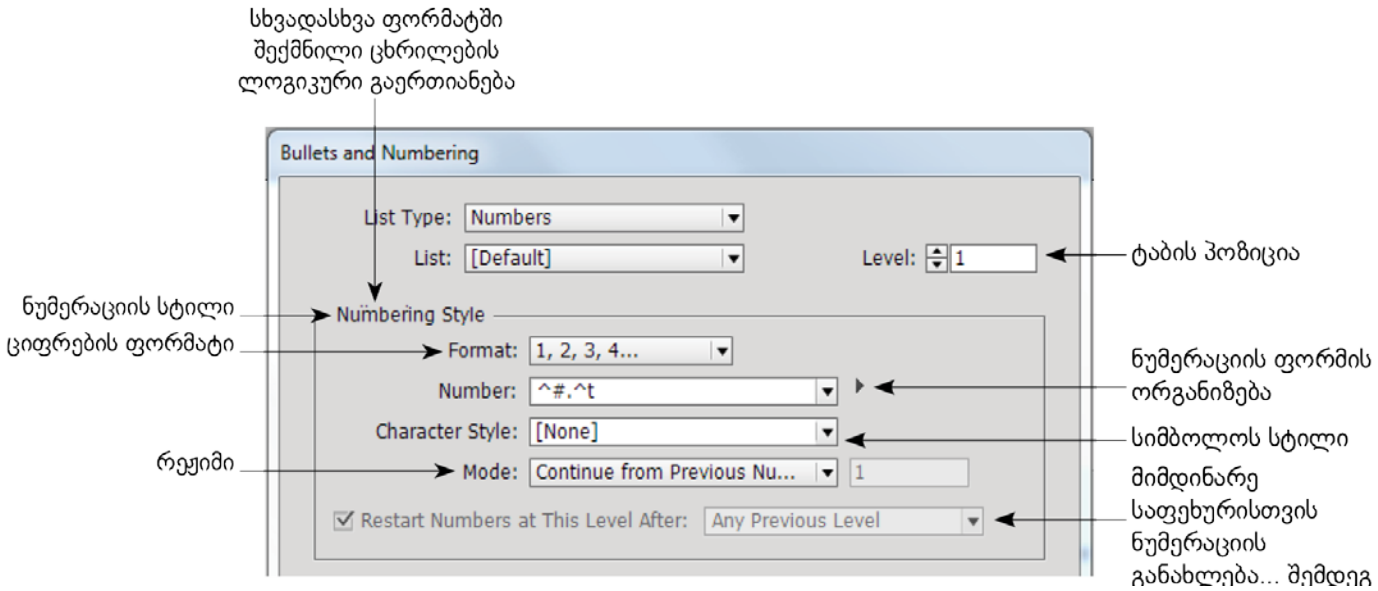
სურ 4.2. 26 ფონტის გარნიტურიდან სიმბოლოების დამატება

პარამეტრები დიალოგურ ფანჯარაში ჩამონათვალის ტიპის მიხედვით იცვლება.

- **Text After** (სიმბოლო ტექსტსა და მარკერს შორის) — ჩამონათვალში, სპეციალური სიმბოლოების არჩევა, მაგ: პრობელის სხვავებული ზომების, ტაბულაციის სიმბოლოს, ტირე და ა.შ.
- **Character Style** — სტილის დახმარებით მარკერის გაფორმება
- **Bullet or Number Position** — განყოფილებაში მარკერის და ნუმერაციის მდებარეობის განსაზღვრა
    - ✓ **Aligment** — სწორება
    - ✓ **Left Indent** — მარჯვენა კიდისაგან აბზაცების დაცილება
    - ✓ **First Line Indent** — პირველი აბზაცის კიდისაგან დაცილება

✓ **Tab Position** — ტაბის პოზიცია

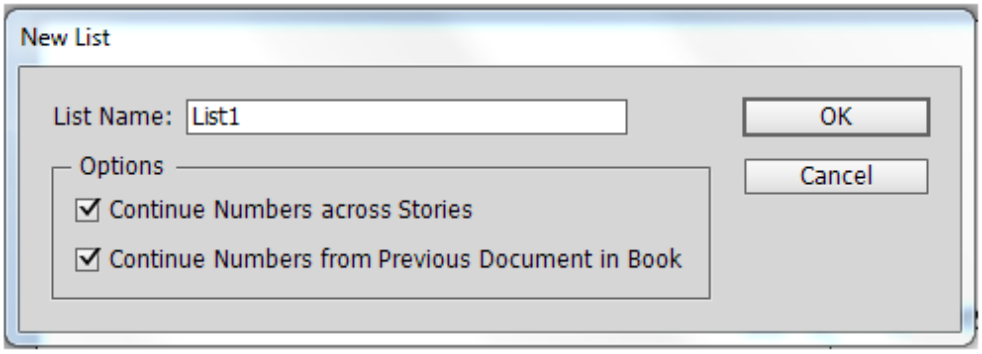
List Type ფორმატირების პარამეტრები ჩამონათვალის ტიპის მიხედვით იცვლება. ნუმერაცია **Numbers** — გაძლევთ საშუალებას დონეების მიხედვით შექმნათ ჩამონათვალი, განსაზღვროთ ნუმერაციის საწყისი და მომდევნო ნომერი, რეჟიმები და ა.შ სურ 4.2.27).



სურ 4.2. 27 ნუმერაციის ჩამონათვალი

List — სხვადასხვა ფორმატში შექმნილი ცხრილების ლოგიკური გაერთიანება, როდესაც ნუმერაცია არ არის დამოუკიდებელი, არამედ ის ერთი დიდი ჩამონათვალის რომელიღაც ნაწილს წარმოადგენს, ან სულაც სხვადასხვა დოკუმენტებიდან არის შეკრებილი და უნდა გაერთიანდეს ერთ დიდ ჩამონათვალში, ამ შემთხვევაში ლოგიკურად დაკავშირებული ჩამონათვალი იქმნება ნუმერაციის თანმიმდევრობის დაცვისთვის სურ 4.2.28)

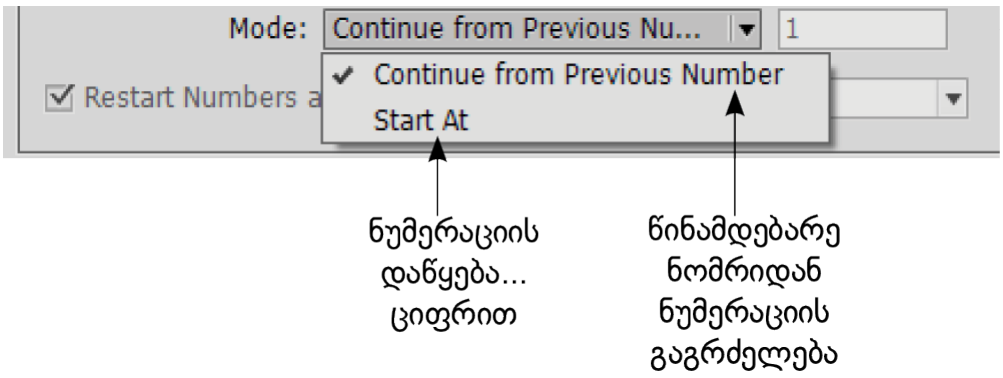
- **List Name** — სახელწოდება
- **Optons** — პარამეტრები ჩამონათვალის განსაზღვრა
  - ✓ **Continue Numbers Across Stories** — ტექსტურ ფრაგმენტებს შორის ნუმერაციის გაგრძელება
  - ✓ **Continue Numbers From Previous Document in Book** — პირველი დოკუმენტიდან ნუმერაციის გაგრძელება წიგნის ფაილში.



სურ 4.2. 28 ცხრილების ლოგიკური გაერთიანების ფანჯარა

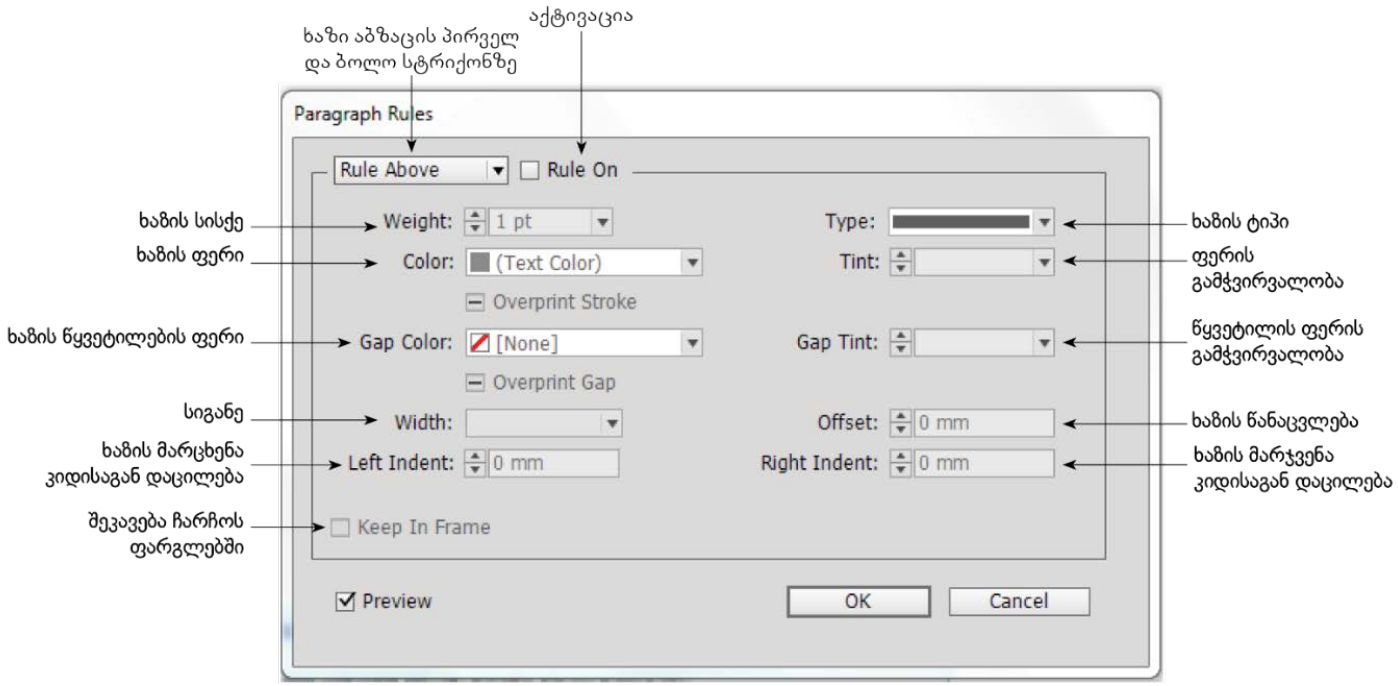
- **Level** (ნუმერაციის დონე) — ჩამონათვალის დონის განსაზღვრა, პირველი დონის ჩამონათვალში მეორე დონის ჩადგმა. პირველი დონე დამოუკიდებელ ჩამონათვალს ნიშნავს, ხოლო მეორე პირველი დონის ჩადგმულ ჩამონათვალს და ა.შ.

- **Numbering Style** — სტრიქონების ნუმერაციის პარამეტრებს მართავა.
- ბრძანება **Format** — ნუმერაციის ფორმატის განსაზღვრა
- **Character Style** — სტილის დახმარებით მარკერის გაფორმება
- **Format** — ციფრების ფორმატი
    - ✓ **1, 2, 3, 4** — აბზაცის დანომვრა არაბული ციფრებით.
    - ✓ **01,02,03** — აბზაცის დანომვრა არაბული ციფრებით, წინ ნულით.
    - ✓ **I, II, III, IV** — აბზაცების ნუმერაცია რომაული ციფრებით.
    - ✓ **i, ii, iii, iv** — აბზაცების ნუმერაცია მწკრივში, არაბული ციფრებით
    - ✓ **A, B, C, D** — აბზაცების ნუმერაცია მთავრული ლათინური ასოებით.
    - ✓ **a, b, c, d** — აბზაცის ნუმერაცია მწკრივში, ლათინური ასოებით.
- **Number** — სტრიქონების ნუმერაციის, ან საჭირო სიმბოლოების ჩასმა. პარამეტრის დამატებით მენიუში სპეციალური სიმბოლოების ნაკრების და ჩვეულებრივი ნიშნების საშუალებით, რომელიც ხელით იწერება, ნუმერაციის ნებისმიერი ფორმის ორგანიზება შეგიძლიათ.
- **Character Style** — სტილის დახმარებით ნუმერაციის გაფორმება
- **Mode** — ნუმერაციის თანმიმდევრობის დაცვა და ახალი საწყისი ციფრის განსაზღვრა.
    - ✓ **Continue from Previous Number** (ნუმერაციის გაგრძელება წინამდებარე ნომრიდან) — ნუმერაცია, ჩვეულებრივ თავისი წესრიგით გაგრძელდება, ხოლო **Start at** (ნუმერაციის დაწყება... ციფრით) აბზაცში ნუმერაციის ნომრის განსაზღვრა შეგიძიათ
    - ✓ **Restart Numbers at This Level After** (მიმდინარე საფეხურისთვის ნუმერაციის განახლება) — პარამეტრი პირველი დონის ჩამონათვალისთვის არ აქტიურდება სურ 4.2.29).



სურ 4.2. 29 ნუმერაციის განახლების მართვის ფანჯარა

Paragraph Ruler (ხაზის გასმა) — აბზაცის პირველ და ბოლო სტრიქონზე ხაზგასმის ეფექტის შექმნა სურ 4.2.30).



სურ 4.2. 30 ხაზის გასმის დიალოგური ფანჯარა

პროგრამაში ხაზგასმის ეფექტისთვის შექმნისთვის ორი პარამეტრი არის მოცემული — **Ruler Above** (ხაზი აბზაცის პირველ სტრიქონზე) და **Ruler Below** (ხაზი აბზაცის ბოლო სტრიქონზე), ხაზის ტიპები იდენტური პარამეტრები ნაკრებისაგან შედგება, თუმცა მათი რედაქტირება ცალ-ცალკე განყოფილებებში ხდება. **Ruler On** -ით პარამეტრი აქტიურდება, ხოლო ჩამოსაშლელ მენიუში უნდა მიუთოთოთ ხაზის რომელი ტიპი გააქტიურდეს, რომელიც შესაბამისი პარაგრაფის ხაზის განყოფილებაზე გადართვას იწვევს.

- სანიშნე **Width** — სიგანის ტიპი მორგება სტრიქონის, ან ტექსტის მიმართ. სვეტი (Columns) — მორგება სვეტის სიგანეზე, ტექსტი (Text) — მორგება ტექსტის სიგანეზე
- **სანიშნეები** — **Left Indent** (ხაზის მარცხენა კიდისგან დაცილება) და **Right Indent** (ხაზის მარჯვენა კიდისგან დაცილება) ტექსტის მიმართ ხაზის სიგანის კორექტირება.
- **Offset** — ხაზის საბაზისო სტრიქონზე გადაადგილება
- სანიშნე **Keep In Frame** — სტრიქონის ხაზის მდებარეობის კონტროლი, როდესაც სანიშნე მონიშნული არის ხაზი ჩარჩოს ფარგლებს არ სცილდება

Grep Style — გრეპის სტილი

პარამეტრი განკუთვნილია რთული საძიებო და საკვანძო სისტემის შექმნისთვის. ტექსტში გრეპ კონსტრუქციის საფუძველზე პრობლემური ადგილების სწორი ფორმით მოძიება და ჩანაცვლება ხდება. ძირითადად გრეპი კომბინირებული არის არაბეჭდვადი სიმბოლოების და ფონტის გარნიტურაში შემავალი ელემენტების ნაკრებისაგან, რომლის სინთეზიც ტექსტში ცვლილებას ახდენს.

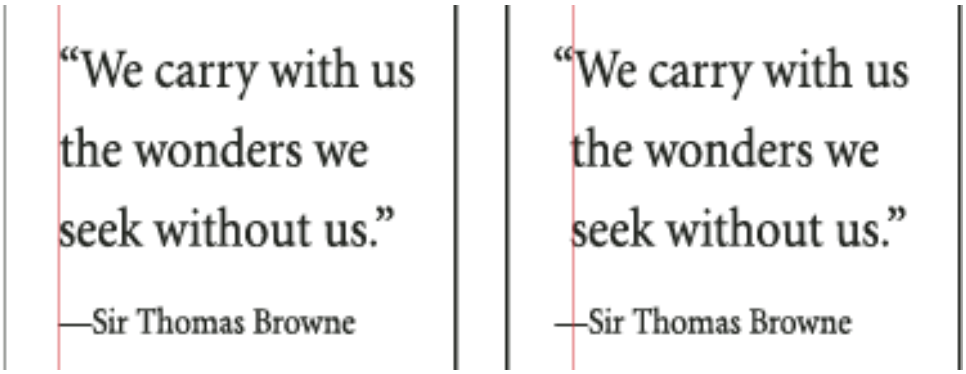
დაკიდებული პუნქტუაციის წესები

მაღალპროფესიონალური დაკაბადონების ერთ-ერთი მაგალითია — დაკიდებული პუნქტუაცია, რომელიც უცხოენოვანი ტიპოგრაფიკისთვის არის დამახასიათებელი. პუნქტუაციის სიმბოლოები წერტილი, დეფისი, ტირე, მძიმე, ნაკლებ ოპტიკურ სიმჭრიდროვეს ფლობენ, ამიტომ პუნქტუაციის

სიმბოლოების სწორება ჩარჩოს კიდეების მიმართ სტრიქონების განლაგების უთანაბრობის ილუზიას ქმნის. ასეთი დეფექტის გამოსწორება სასვენი ნიშნების ტექსტური ჩარჩოს მიღმა გატანით ხდება.

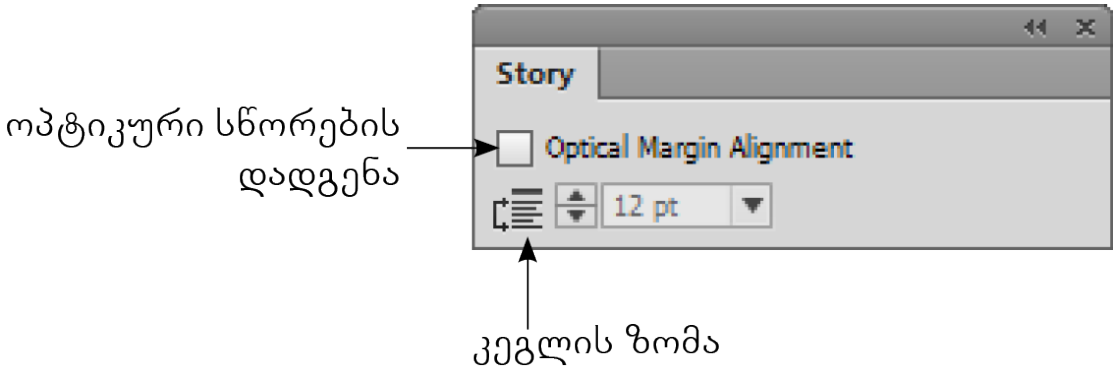
დაკიდებული პუნქტუაციების მიმართ ორი მიდგომა არსებობს:

- **პირველი** — ტექსტური ბლოკის მიღმა სასვენი ნიშნების სრულად გატანა.
- **მეორე** — სასვენი ნიშნების ნაწილ-ნაწილ გატანა, იმის გათვალისწინებით, რამდენად დიდია მათი ოპტიკური სიმჭიდროვე. ეს შედარებით სწორი გადაწყვეტილებაა, რამდენადაც კიდიდან ბრჩხილების, ბრჭყალების, ან ტირეს, სრული გატანა ტექსტის საზღვარს არღვევს უკუ მიმართულებით და კარგად ჩანს დაკიდებული სიმბოლოები.



ვიზუალური სწორების მინიჭებამდე და — მერე

პროგრამა InDesign-ი ავტომატურად აკაბადონებს დაკიდებულ პუნქტუაციებს, ამასთან ავტომატურად საზღვრავს სიმბოლოების ოპტიკურ სიმჭიდროვეს და თავად წყვეტს, რამდენად შორს გაიტანოს ტექსტური ჩარჩოდან პუნქტუაციის სიმბოლოები. პარამეტრის რედაქტირებისთვის პალიტრა **Story** (ტექსტი) გამოიძახეთ სურ 4.2. 31).



სურ 4.2. 31 ჩამოკიდული პუნქტუაციის წესების დიალოგური ფანჯარა

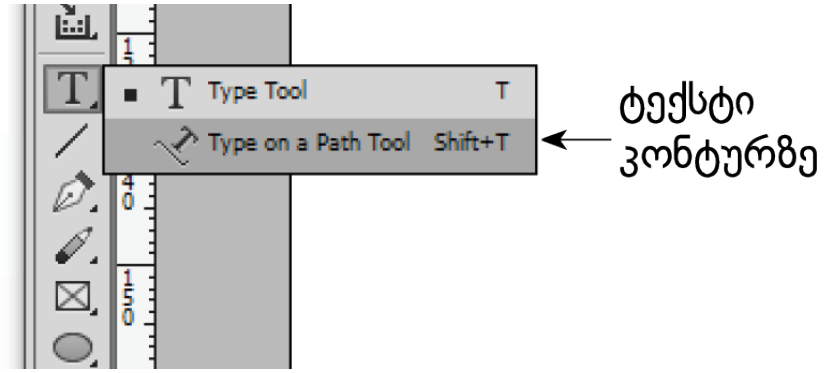
Story (ფრაგმენტი) პალიტრაზე სანიშნე **Optical Margin Alignment** (ვიზუალური სწორების მინიჭება) — დაკიდებული პუნქტუაციების დაკაბადონების რეჟიმის გააქტიურებას იწვევს. დამატებით, კეგლის ზომის დადგენისთვის ციფრების ფუნქციის ველით ისარგებლეთ, რომელიც სიმბოლოების გადაადგილებას ანგარიშობს და სხვადასხვა სიმბოლოს შრიფტის განსხვავებული ზომის კომპენსირებას ახდენს.

შენიშვნა: *თუ ჩარჩოები დაკავშირებულია სხვა ტექსტურ ჩარჩოებთან, ეს პარამეტრი გავრცელდება ყველა დაკავშირებულ ტექსტურ ჩარჩოზე.*

ტექსტის კონტურზე შემოწერა

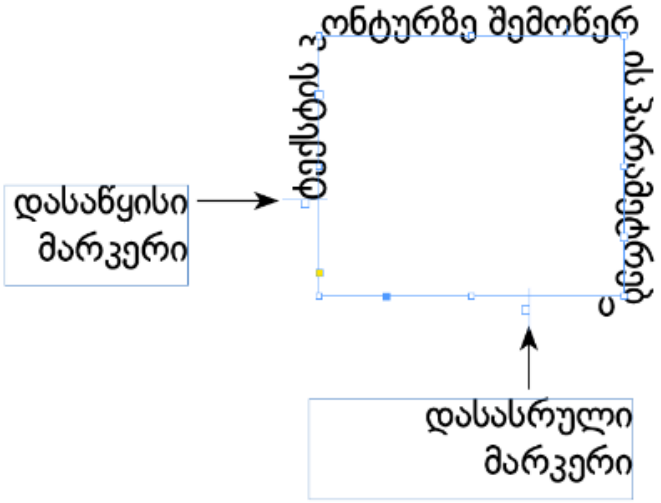
ხელსაწყო **Type on a Path Tool** (ტექსტი კონტურზე) — ტექსტის წერის ჩვეულებრივი მეთოდისაგან იმით განსხვავდება, რომ ტექსტის ჩასმა არა ჩარჩოში, არამედ ნებისმიერ კონტურულ ფორმაზე ხდება.

ტექსტის კონტურზე შემოწერისთვის ინსტრუმენტი **Type on a Path** (ტექსტი კონტურზე) — გამოიყენება, რომელიც ტექსტური ხელსაწყოს **Type Tool** — ჯგუფში არის გაერთიანებული სურ 4.2.32).



სურ 4.2. 32 ტექსტის კონტურზე შემოწერის ხელსაწყო

კონტურზე შემოწერილი ტექსტის ფორმატირების მეთოდები ჩვეულებრივი რედაქტირებისაგან არაფრით განსხვავდება, უბრალოდ ამ შემთხვევაში ტექსტის მონიშვნა და რედაქტირება **Type on a Path** (ტექსტის კონტურზე) ხდება. გარდა ამ თვისებებისა არსებობს ტექსტის კონტურზე განლაგების სპეციფიური პარამეტრები სურ 4.2.33).

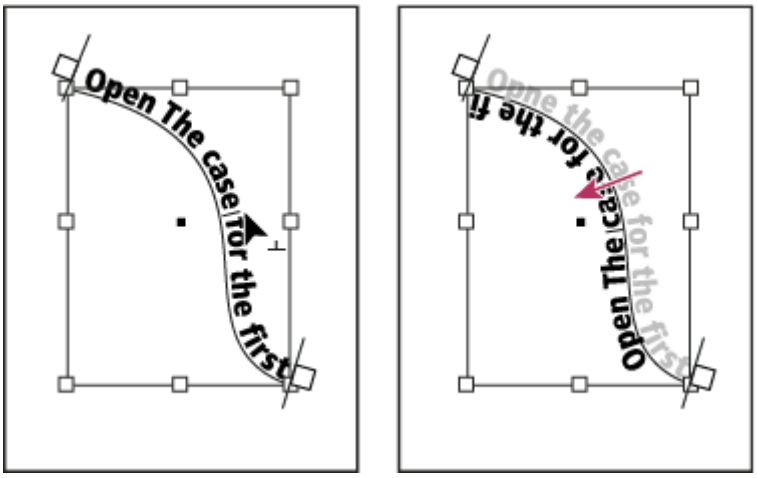


სურ 4.2. 33 ტექსტის კონტურზე შემოწერის მაგალითი

დასაწყისი და დასასრული მარკერების გადაადგილებით კონტურზე შემოწერილი ტექსტის მდებარეობის რეგულირება შეგიძლიათ.

ტექსტის კონტურზე შექმნისთვის ამ ეტაპზე ჩვეულებრივი ტექსტური ბლოკი იქნება გამოყენებული. გააქტიურეთ ხელსაწყო **Type on a Path** და მიიტანეთ კონტურთან, კურსორზე დახრილი ხაზი და პლიუს სიმბოლო გამოისახება ამის შემდეგ შეგიძლიათ ტექსტის განათავსოთ კონტურზე, ან დაბეჭდოთ.

შენიშვნა: *ტექსტის სტრიქონის განლაგება კონტურის ფორმას იმეორებს.*

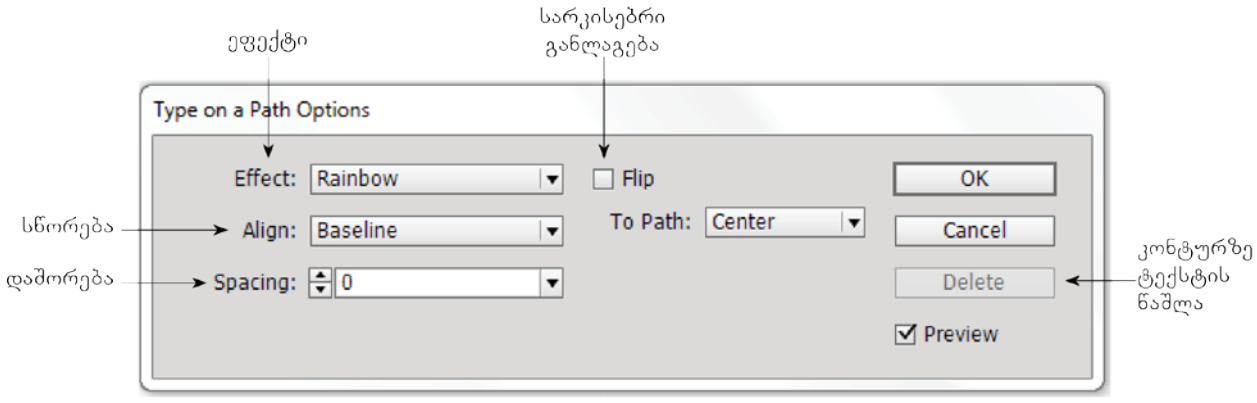


კონტურზე ტექსტის შემოწერის მაგალითი



კონტურზე ტექსტის შემოწერის მაგალითი

კონტურზე შემოწერილი ტექსტის დამატებითი პარამეტრების რედაქტირები ბრძანება გამოიზახეთ მენიუ **Type — Type on a Path — Options** (ტექსტი — ტექსტი კონტურზე — პარამეტრები), ან იმავე ხელსაწყოს პიქტოგრამაზე ორჯერ დაკლიკებით (სურ 4.2.34)



სურ 4.2. 34 ტექსტის კონტურზე შემოწერის რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა

- გრაფაში **Effect** (ეფექტები) — ჩამოთვლილია ტექსტში სიმბოლოების განლაგების ხუთი მეთოდი: **Rainbow, Skew, 3D Ribbon, Stair Step, Gravity**
- სანიშნე **Flip** — კონტურზე წარწერის სარკისებრი განლაგება
- **Align** (სწორება) — კონტურის მიმართ სტრიქონის სწორება
    - ✓ **Ascender** — სიმბოლოს ზედა შვერილი ელემენტები კონტურთან
    - ✓ **Descender** — სიმბოლოს ქვედა შვერილი ელემენტები კონტურთან

- ✓ **Center** — სიმბოლოების ცენტრი
- ✓ **Baseline** — სტრიქონის საბაზისო ხაზი

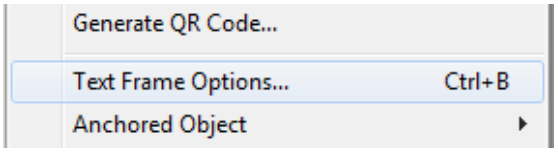
- **Spacing** (მდებარეობა) — სიმბოლოების ინტერვალების მიახლოვება და დაცილება

შენიშვნა: *ტექსტის კონტურზე შემოწერის მეთოდი ძირითადად დიზაინის ელემენტების გაფორმებისთვის გამოიყენება*

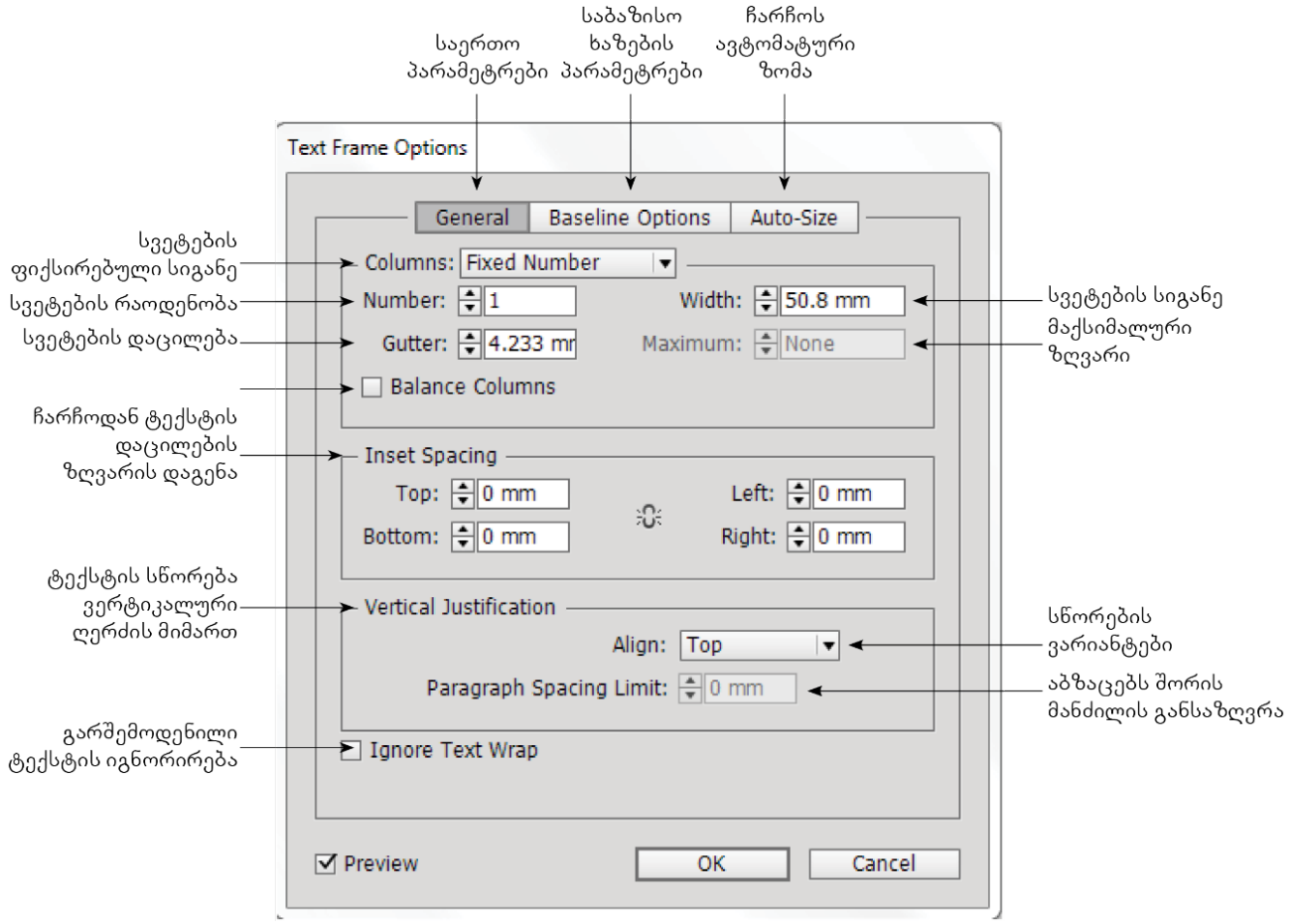
ტექსტის კონტურიდან წასაშლელად გამოიყენეთ ბრძანება: **Type** > **Type on a Path** > **Delete Type from Path** (კონტურზე ტექსტის წაშლა).

ტექსტური ჩარჩოს პარამეტრები

შესავალში საუბარი იყო ტექსტური ბლოკის რედაქტირების დამხმარე ელემენტებზე, რომელიც ჩარჩოს გარე კიდეებზე მდებარეობს და მათ მნიშვნელობაზე, ხოლო უშუალოდ ჩარჩოს შიდა მაკეტის პარამეტრები ცალკე ფანჯარაში არის გამოტანილი მენიუ **Object — Text Frame Options**-ში (ტექსტური ჩარჩოს პარამეტრები) (სურ 4.2.35/სურ 4.2.36), მართვის პანელზე (სურ 4.2.37)

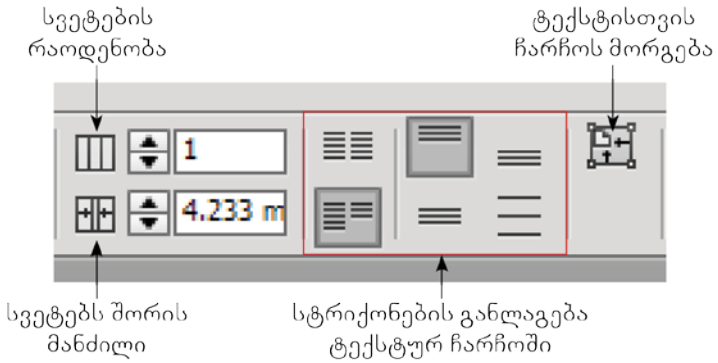


სურ 4.2. 35 ტექსტური ჩარჩოს პარამეტრები Object მენიუდან



სურ 4.2. 36 ტექსტური ჩარჩოს პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა

მართვის პანელზე ტექსტური ჩარჩოს პარამეტრების განლაგება (სურ 4.2.37)

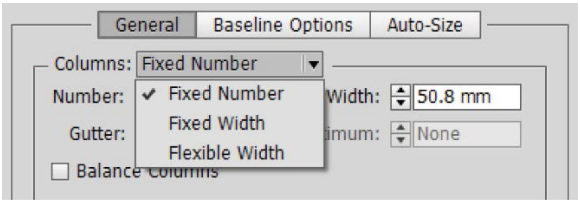


სურ 4.2. 37 ტექსტური ჩარჩოს პარამეტრები მართვის პანელიდან

შენიშვნა: *ხშირად მონიტორის რეზოლუციიდან გამომდინარე მართვის პანელზე რედაქტირების ყველა ელემენტი ვერ თავსდება და პარამეტრების მცირე ნაწილს მოიცავს, რომელიც საფუძვლიანი რედაქტირებისთვის საკმარისი არ არის. იმისათვის რომ, რედაქტირების პარამეტრები სრულად განთავსდეს მართვის პანელზე კომპიუტერიდან ეკრანის რეზოლუცია უნდა შეცვალოთ.*

ტექსტური ჩარჩო სამი განყოფილებისაგან შედგება: **General** — საერთო პარამეტრები, **Baseline Options** — საბაზისო ხაზის პარამეტრები, **Auto-Size** — ტექსტის ჩარჩოს ავტომატური ზომა. ძირითადად, პირველ განყოფილებაში სვეტების რაოდენობის და ჩარჩოში ტექსტის მდებარეობის რედაქტირება შეგიძლიათ, ხოლო ჩამონათვალი **Columns** — ჩარჩოში სვეტების ფორმირების მეთოდს განსაზღვრა (სურ 4.2.38):

- ✓ **Fixed Number** — სვეტების რაოდენობის და სვეტებს შორის მანძილის გაზრდის შემდეგ ჩარჩოს საერთო სიგანის ფიქსირებული ზომა
- ✓ **Fixed Widht** — სვეტების რაოდენობის დამატების შემთხვევაში თითოეული სვეტის სიგანის ფიქსირებული ზომა და ჩარჩოს საერთო სიგანის გაზრდა.
- ✓ **Flexible Widht** — სვეტების სიგანის დადგენილი მაქსიმალური ზღვარის გადაკვეთის შემთხვევაში სვეტების რაოდენობის ავტომატური შეცვლა.



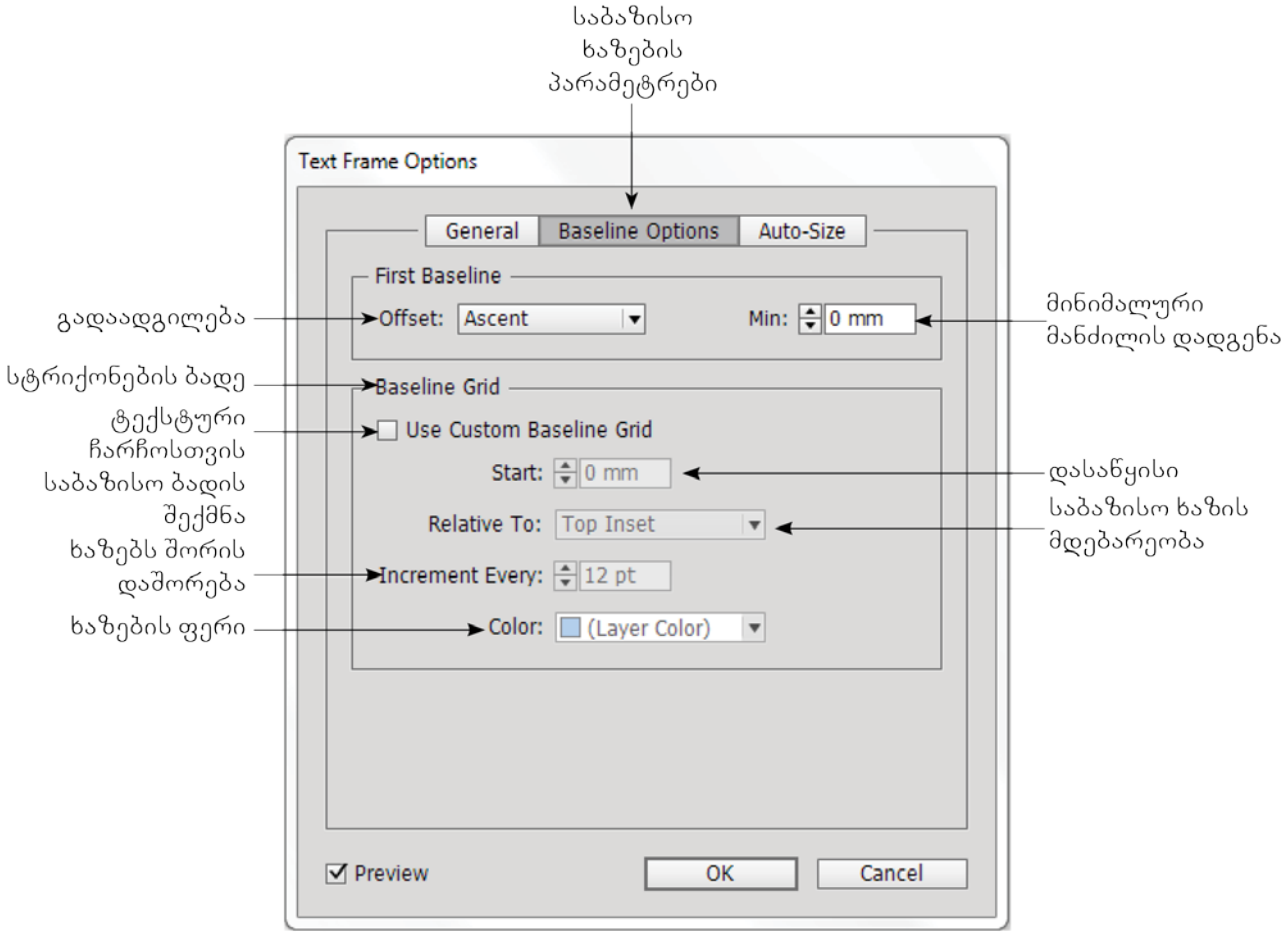
სურ 4.2. 38 ჩარჩოში სვეტების ფორმირების მეთოდი

- **Inset Spacing** — ჩარჩოს კიდიდან ტექსტის დაცილება ოთხი მიმართულებით — **Top** (ზედა კიდე) **Bottom** (ქვედა კიდე) **Left** (მარცხენა კიდე) **Right** (მარჯვენა კიდე)
- სანიშნე **Vertical Justification** — ტექსტის ვერტიკალური ღერძის მიმართ სწორების ვარიანტები:
  - ✓ **Top** — სწორება ზედა ხაზზე
  - ✓ **Center** — სწორება ცენტრით
  - ✓ **Bottom** — სწორება ქვედა ხაზზე
  - ✓ **Justife** — ტექსტის ზედა და ქვედა ხაზებს შორის გაფანტვა.

- **Paragraph Spacing Limit** — აბზაცებს შორის მაქსიმალური ინტერვალის დადგენა, პარამეტრი მაშინ აქტიურდება თუ ვერტიკალური სწორების ვარიანტში მითითებულია **Justife** (ტექსტის ზედა და ქვედა ხაზებს შორის გაფანტვა)
- **Ignore Text Wrap** — გარშემოწერილი ტექსტის იგნორირება, მიმდინარე ტექსტურ ბლოკში გრაფიკული ობიექტების მიმართ გარშემოწერილი ტექსტის პარამეტრების გათიშვა.

საბაზისო ხაზის პარამეტრების განყოფილებაში **Baseline Options** — ტექსტურ ჩარჩოში საბაზისო ხაზების გააქტიურება ხდება ბრძანებით **Use Custom Baseline grid**, ხოლო დანარჩენი ბრძანებით ხაზების განლაგების, ფერის და შუალედების განსაზღვრა (სურ 4.2.39)

- **First Baseline** (პირველი საბაზის ხაზი) — ტექსტური ჩარჩოდან პირველის სტრიქონის საბაზისო ხაზის დაცილება



სურ 4.2. 39 ტექსტური ჩარჩოს დიალოგურ ფანჯარაში საბაზისო ხაზების განყოფილება

- ჩამოსაშლელ მენიუში **Offset** (გადაადგილება) პირველი სტრიქონის მდებარეობის განსაზღვრის ხუთი ვარიანტი არის მოცემული:
  - ✓ **Ascent** — (სიმბოლოს შვერილი ელემენტები) — სიმბოლოს ზედა შვერილი ელემენტები ჩარჩოს ფარგლებში.
  - ✓ **Cap Height** (მთავრული სიმბოლოების ზომა) — მთავრული სიმბოლოები ჩარჩოს ფარგლებში.
  - ✓ **Leading** (ინტერლინიაჟი) — პირველი სტრიქონის საბაზისო ხაზის და ჩარჩოს კიდეს შორის ინტერლინიაჟის თანაბარი მანძილი.
  - ✓ **Fixed** (ფიქსირებული) — პირველი სტრიქონის საბაზისო ხაზის და ჩარჩოს კიდის მანძილი **Minimum** ველის (მინიმალური მანძილის დადგენა) თანაბარია.

- ✓ **x Height** (ნუსხური სიმბოლოს სიმაღლე) — პირველი სტრიქონის საბაზისო ხაზის და ჩარჩოს კიდეს მანძილი შვერილი ელემენტების და დიაკრიტიკული[1] ნიშნების გათვალისწინების გარეშე ნუსხური სიმბოლოების თანაბარია.

- საბაზისო ხაზებს შორის მანძილის განსაზღვრა **Increment Every** ველით შეგიძლიათ. პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე ინტერლინიაჟის ზომის თანაფარდია 12 pt.
- **Color** — საბაზისო ხაზების ფერის არჩევა

ჩამოსაშლელ მენიუში **Relative To** — საბაზისო ხაზის მდებარეობა **Top of Page** — გვერდის ზედა კიდის მიმართ, **Top Margin** — დოკუმენტის ზედა მინდვრის მიმართ, **Top of Frame** — ჩარჩოს ზედა კიდის მიმართ და **Top Inset** — ტექსტური ჩარჩოდან დაცილება.

ტექსტის საბაზისო ხაზებზე მიმაგრებისთვის (და არ იყოს ინტერლინიაჟზე დამოკიდებული (სტრიქონებს შორის მანძილი)) ტექსტური ჩარჩოს და დოკუმენტის საბაზისო ხაზების პარამეტრები უნდა შეცვალოთ საბაზისო ხაზის პარამეტრების განყოფილების **Baseline Options**-ის მიხედვით.

ლოკალურად, კი შეგიძიათ მონიშნოთ ტექსტი და მართვის პანელზე აირჩიოთ პიქტოგრამა **Align Baseline Grid** (საბაზისო ხაზების მიმართ სწორება), თუმცა, როგორც უკვე აღინიშნა — პარამეტრის სრულფასოვანი რედაქტირებისთვის ტექსტური ჩარჩოს დამატებით ბრძანებებში (**Text Frame Options**) განყოფილება **Baseline Options უნდა** გამოიყენეთ.

მართვის პანელზე პიქტოგრამა (**Do Not Align to Baseline Grids**) ნიშნავს, რომ ტექსტში სტრიქონებს შორის ინტერვალებს მხოლოდ ინტერლინიაჟის ზომა განსაზღვრავს.

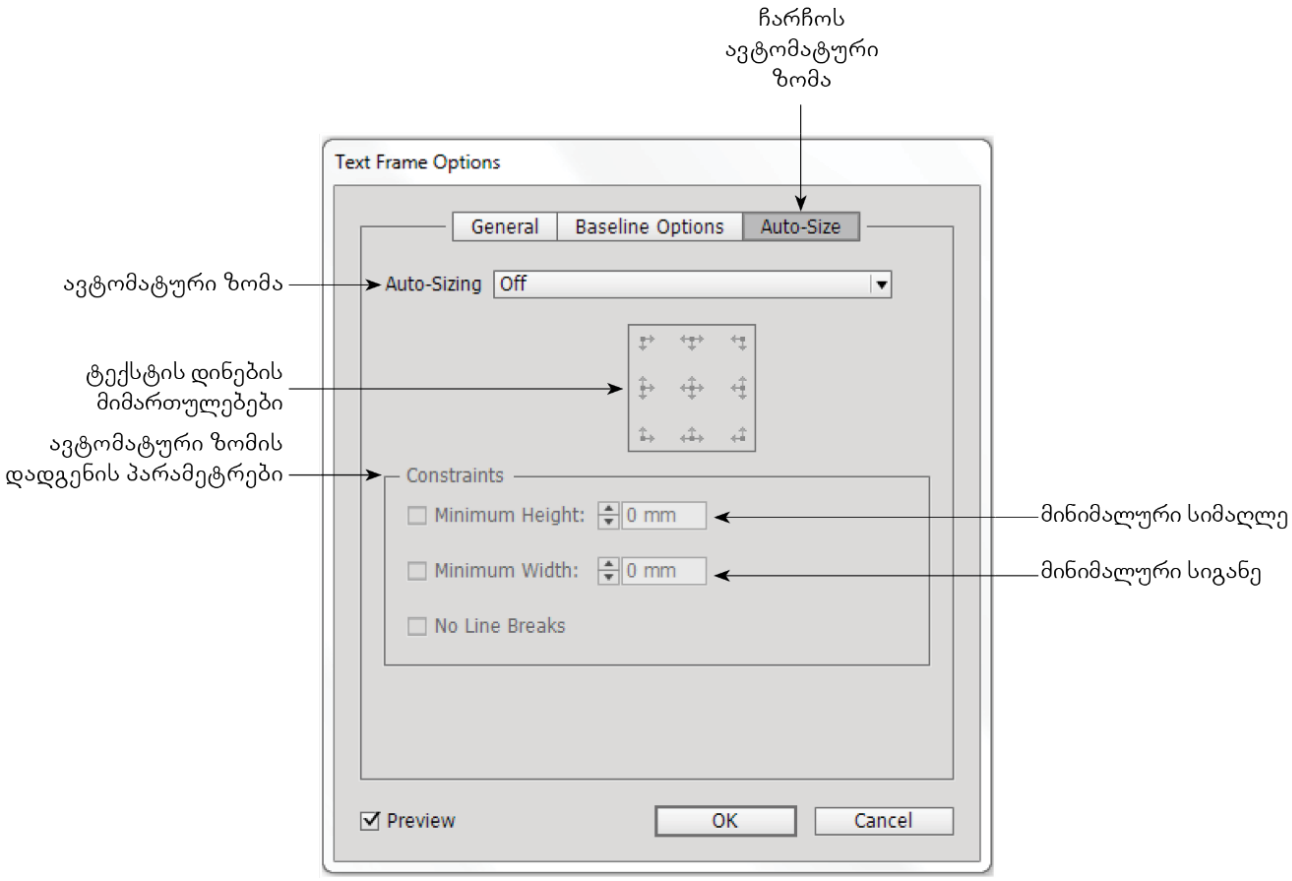
რაც შეეხება პროგრამის ძირითადი პარამეტრებიდან საბაზისო ხაზების რედაქტირებას, **Edit — Preference —Grid** ჩანართი უნდა გამოიყენოთ, რომელიც სრულად არის აღწერილი პირველ შედეგში — მაკეტის შექმნა და დამახსოვრება.

ტექსტური ჩარჩოს ზომების ავტომატური ცვლილება

ტექსტურ ჩარჩოში შეგიძლიათ ტექსტის ნაკადი აკონტროლოთ ისე, რომ ტექსტის დამატებისას ჩარჩოს ზომა ავტომატურად გაიზარდოს, ან პირიქით შემცირდეს. პარამეტრი წინა ვერსიებში არ იყო ხელმისაწვდომი, ტექტური ჩარჩოს რედაქტირების პარამეტრებს (**Text Frame Options**) განყოფილება **Auto Size** (ავტომატური ზომა) პროგრამის Adobe InDesign Cs6 ვერსიაში დაემატა .(სურ 4.2.40).

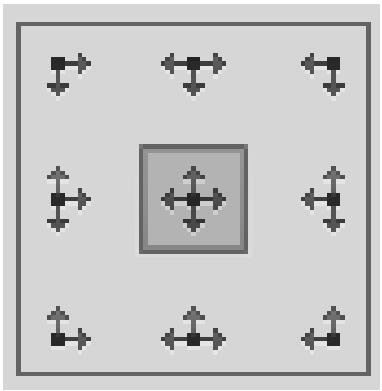


[1] სტრიქონზედა ან სტრიქონქვედა გრაფიკული ნიშნები, რომლებიც შემოღებულია ანბანურ დამწერლობაში რომელიმე ასოს მნიშვნელობის დასაზუსტებლად.



სურ 4.2. 40 ტექსტური ჩარჩოს დიალოგურ ფანჯარაში ავტომატური ზომის განყოფილება

Auto-Sizing (ავტომატური ზომა) — ჩამონათვალში ტექსტის ჩარჩოს მორგების ოთხი ვარიანტი არის მოცემული, თითოეულ ვარიანტს თავისი მიმაგრების წერტილი გააჩნია, ტექსტის დინების მიმართულების დადგენისთვის, რომელიც პარამეტრის განყოფილებაში გრაფიკულ დიაგრამაზე არის ასახული **(fixed point)** (სურ 4.2.41)



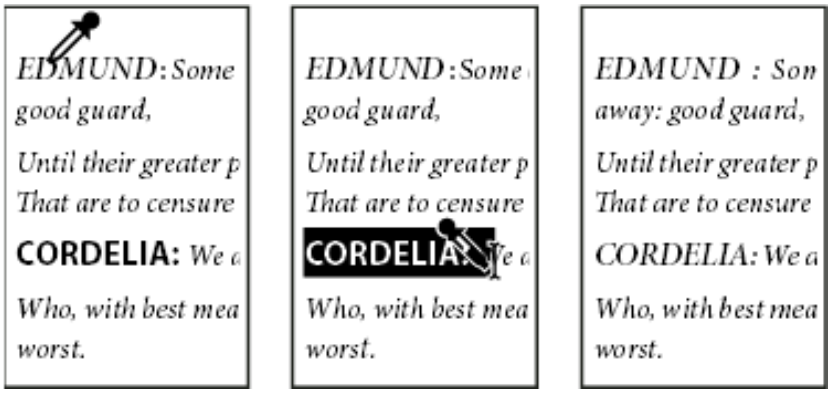
სურ 4.2. 41 ტექსტის დინების გრაფიკული დიაგრამა Fixed Point

Heigh Only — სიმაღლით მორგება, **Width Only** — სიგანით მორგება, **Height and Widht** — სიგრძე/სიგანით მორგება, **Height and Widht (Keep Proportional)** — სიგრძე/სიგანით მორგება (პროპორციის დაცვა)

გარდა ავტომატური პარამეტრებისა შეგიძლიათ ტექსტის განლაგება ხელით აკონტროლოთ. **გრაფაში Constraints** — მოცემულია მინიმალური ზომის ავტომატური განსაზღვრის პარამეტრები, რომლის მეშვეობითაც მინიმალური სიმაღლის და სიგანის დადგენა შეგიძლიათ.

ტექსტის ატრიბუტების კოპირება

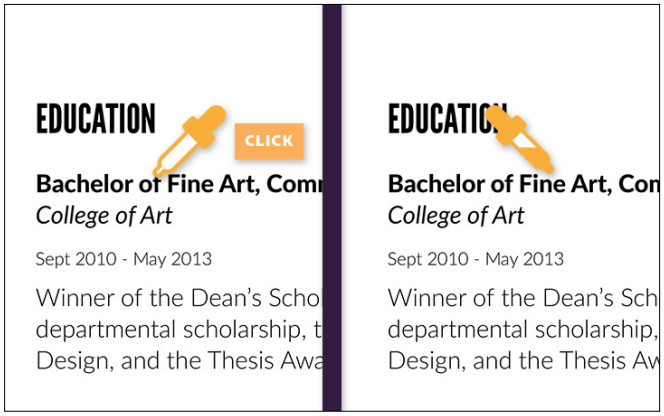
Eyedropper (პიპეტის ხელსაწყო) — ინსტრუმენტი ერთი ობიექტიდან მეორე ობიექტზე მონაცემების კოპირებისთვის და გადაცემისთვის არის განკუთვნილი, როგორიც არის ტექსტის სიმბოლოს და აბზაცის პარამეტრები, ფერის თვისებები, გამჭვირვალობა, კონტურის და ობიექტების სრული მონაცემები. მონაცემების კოპირებისთვის გააქტიურეთ პიპეტის ხელსაწყო და წინასწარ დააჭირეთ წყარო ობიექტს, ან გადაატარეთ ტექსტზე. პროგრამის პარამეტრების საფუძველზე უკლებლივ ყველა მონაცემის კოპირება მოხდება.



პიპეტის ხელსაწყოს გამოყენების მაგალითები

— პიპეტის კონტეინერის საწყისი გამოსახულება
— პიპეტის კონტეინერის გამოსახულება მონაცემების კოპირების შემდეგ
I — პიპეტის გამოსახულება მონაცემების გადაცემის დროს

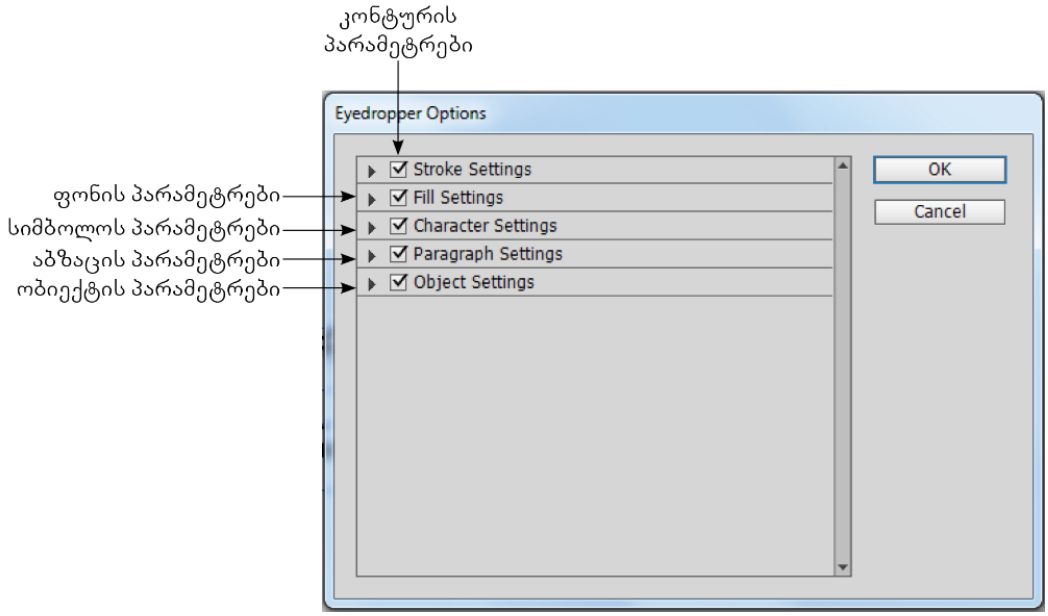
თითო ჯერზე თითო ობიექტის მონაცემების კოპირება ხდება. პიპეტის მონაცემებისაგან გასასუფთავებლად დააჭირეთ კლავიშ Alt, ან I-ს. პიპეტის კონტეინერის გამოსახულება შეიცვლება და ცარიელი გახდება.



პიპეტის ხელსაწყოს გამოყენების მაგალითები

პიპეტის ხელსაწყოს დაამტებითი პარამეტრების რედაქტირება

პიპეტის ხელსაწყოს დამატებითი პარამეტრის საფუძველზე შეგიძლიათ მონაცემების განსაზღვრა პიპეტის პარამეტრების დიალოგურ ფანჯარაში (**Eyedropper Options**). ინსტრუმენტების პალიტრაზე პიპეტის ხელსაწყოს პიქტოგრამაზე ორჯერ დააჭირეთ, ეკრანზე გამოვა ხელსაწყოს დამატებითი რედაქტირების პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა, სამკუთხა ჩამოსაშლელი მარკერის მეშვეობით დამატებითი პარამეტრის თვისებები ჩამოიშლება და მონიშნოთ თვისებები, რომლის კოპირებაც გსურთ.(სურ 4.2.42)



სურ 4.2. 42 პიპეტის ხელსაწყოს დამატებითი რედაქტირების პარამეტრები

სავარჯიშოები

1. სარეკლამო ბუკლეტის შექმნისთვის შექმენით არასტანდარტული ზომის ერთგვერდიანი ახალი დოკუმენტი, განსაზღვრეთ ალბომური ორიენტაცია, სვეტების რაოდენობა 2, და შეინახეთ დოკუმენტის ნიმუში.
2. შექმენით მოდულარული ბადეები, მოდულარული ბადეების მიხედვით დოკუმენტში გაანაწილეთ ტექსტური ბლოკები, გადინების პორტების მეშვეობით ერთმანეთს დაუკავშირეთ და შაბლონ ტექსტით შეავსეთ.
3. ტექსტურ ბლოკებში ჩარჩოს დამატებითი რედაქტირების პარამეტრის საფუძველზე გააქტიურეთ საბაზისო ხაზები, და ტექსტი გაუთანაბრეთ.
4. განსაზღვრეთ სახელწოდების და ჩვეულებრივი ტექსტის მახასიათებლები, ტექსტში გამოიყენეთ გაზრდილი ზომის სიმბოლოს თვისებები და რაოდენობა.
5. შეარჩიეთ სახელწოდებისთვის და ტექსტისთვის ფონტის სახეობები და მოხაზულობები (სახელწოდების ფონტის ზომა 12 pt, ტექსტის ფონტის ზომა 11 pt, ინტერლინიაჟი 15)
6. ტექსტურ ჩარჩოში დააყენეთ ტექსტის ავტომატური ნაკადის მიმართულება სიმაღლეზე ზედა კიდიდან ქვედა მიმართულებით.
7. ტექსტის გაფორმებისთვის გამოიყენეთ ხაზგასმის პარამეტრები და შექმენით მარკირებული ტექსტის ეფექტები
8. შექმენით ტექსტის სამდონიანი ჩამონათვალი
9. ტექსტებში გამოიყენეთ გადატანის პარამეტრები და დააყენეთ დაკიდებული პუნქტუაციის პარამეტრები
10. ტექსტურ ბლოკებში სვეტის რაოდენობის მიხედვით გააერთიანეთ და განსაზღვრეთ აბზაცის მდებარეობა და გამოყავით კურსივული ფონტის მოხაზულობით.
11. დახაზეთ ტექსტური ჩარჩოები და გამოიყენეთ ტექსტის კონტურზე შემოწერის ეფექტი — ცენტრის მიმართ კიბისებრი განლაგება.

4.3. იმპორტირებული ტექსტის რედაქტირება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

იმპორტირებული ტექსტის მარტივი დამუშავება,
ტექსტის რედაქტირების საშუალებების გაცნობა,
მართლწერის შემოწმება

იმპორტირებული ფაილების ფორმატები

როდესაც დიდ ტექსტებთან მუშაობთ, შეგიძლიათ გამოიყენოთ წინასწარ მომზადებული ტექსტის ფაილი, რომელიც სხვა რედაქტორში ბევრად უფრო ადვილად და სწრაფად კეთდება.

ტექსტის იმპორტირებისთვის InDesign-ი **TXT** (ჩვეულებრივი ტექტსტი, ან ტექსტი დამატებითი მონიშვნით), **DOC** (MS. Word-ის ფორმატი), **PDF**[1] (დოკუმენტის პორტაბელური ფაილი) და **XLS**[2] (MS. Excel-ის ფორმატი) ფორმატებს იყენებს.

პროგრამა InDesign-ი ტექსტური ფაილებიდან სიმბოლოების და აბზაცების ატრიბუტების უმეტესი ნაწილის იმპორტირებას ახდენს, მაგრამ უარყოფს დოკუმენტის გვერდების, სვეტების და ველების განლაგების პარამეტრებს, რომელიც ახალი დოკუმენტის პარამეტრების საფუძველზე ინდიზაინში მაკეტის შექმნის დროს წინასწარ დგინდება.

პროგრამაში ტექსტის იმპორტირება მენიუს ბრძანებით **File — Place** (ფაილი — განთავსება) ხდება, ხოლო ტექსტის შემადგენელი ატრიბუტების კონტროლი ბრძანებით **Show Import Options** (დამატებითი პარამეტრების ჩვენება).

- აირჩიეთ **File — Place,** ან დააჭირეთ ღილაკს **Ctrl+D**, ეკრანზე დიალოგის ფანჯარა **Place** — გაიხსნება (სურ 4.3.1) მარცხენა ქვედა რიგში მონიშნეთ ბრძანება **Show Import Options** (დამატებითი პარამეტრების ჩვენება).

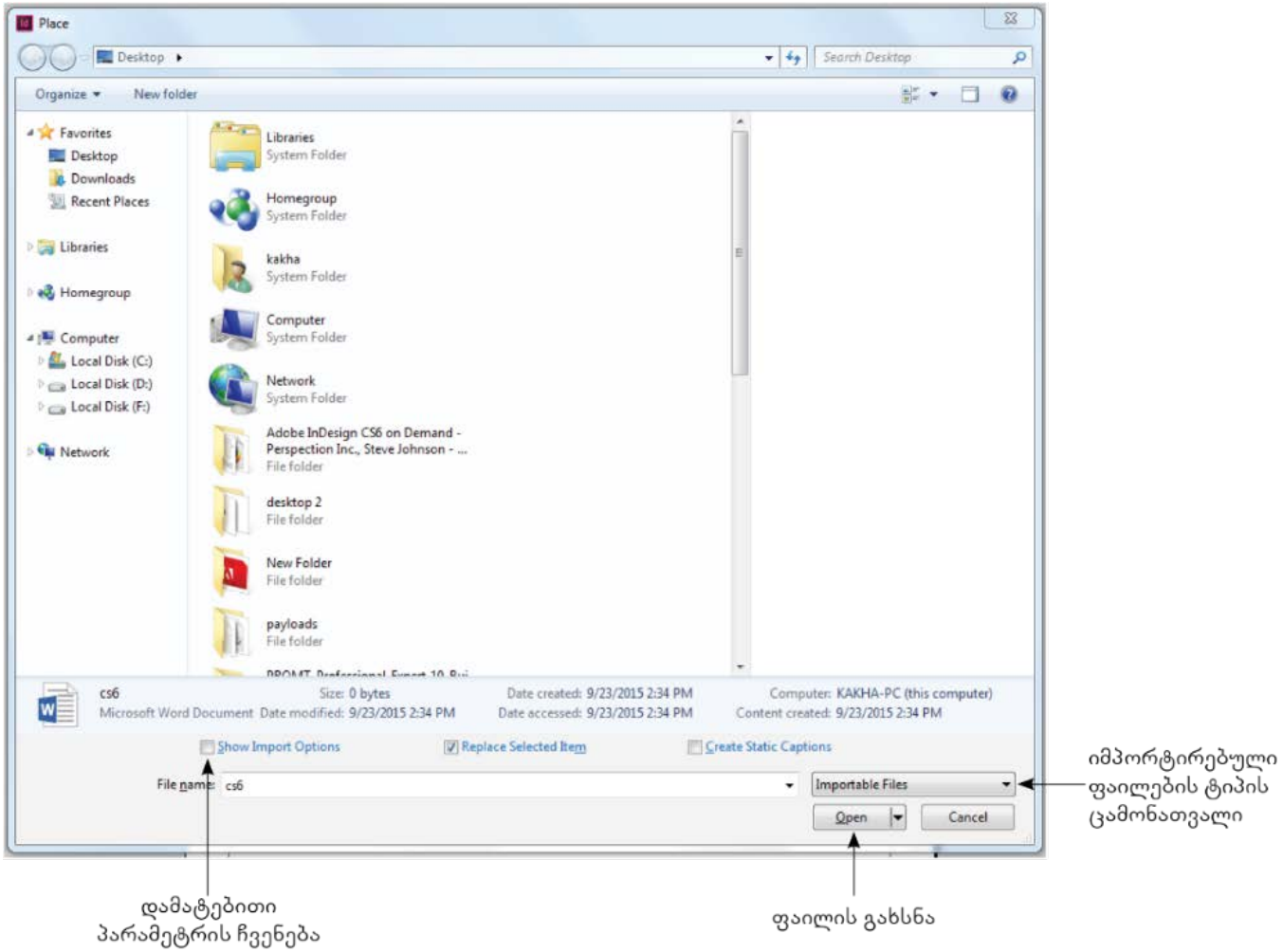
***შენიშვნა**: თუ ფაილი ბრძანება — Show Import Options მონიშვნის გარეშე შემოიტანეთ, პროგრამა ინახავს ბოლოს იმპორტირებული ფაილის დამატებითი რედაქტირების პარამეტრებს და ტექსტური ფაილი მაკეტში ამ პარამეტრების საფუძველზე იმპორტირდება.*

ტექსტური ფორმატები	
DOC, DOCX, RTF	ტექსტის, ცხრილის, ფორმატირების, სტილების, ჩასმული გრაფიკის იმპორტირება
TXT	მხოლოდ ტექსტის იმპორტირება. იმპორტირების დროს განსაზღვრეთ კოდირება.
XLS, XLSX	მხოლოდ Excel ცხრილის იმპორტირება
INCP, INCX	Adobe InCopy ფაილები

[1] PDF ფაილის იმპორტირებას ვერ შეძლებთ, თუ ჩართულია უსაფრთხოების სისტემა და აკრძალულია ტექსტის კოპირება.

[2] Microsoft Excel იმპორტირებისას ფორმულები არ მუშაობს და ტექსტი სტატიურია.

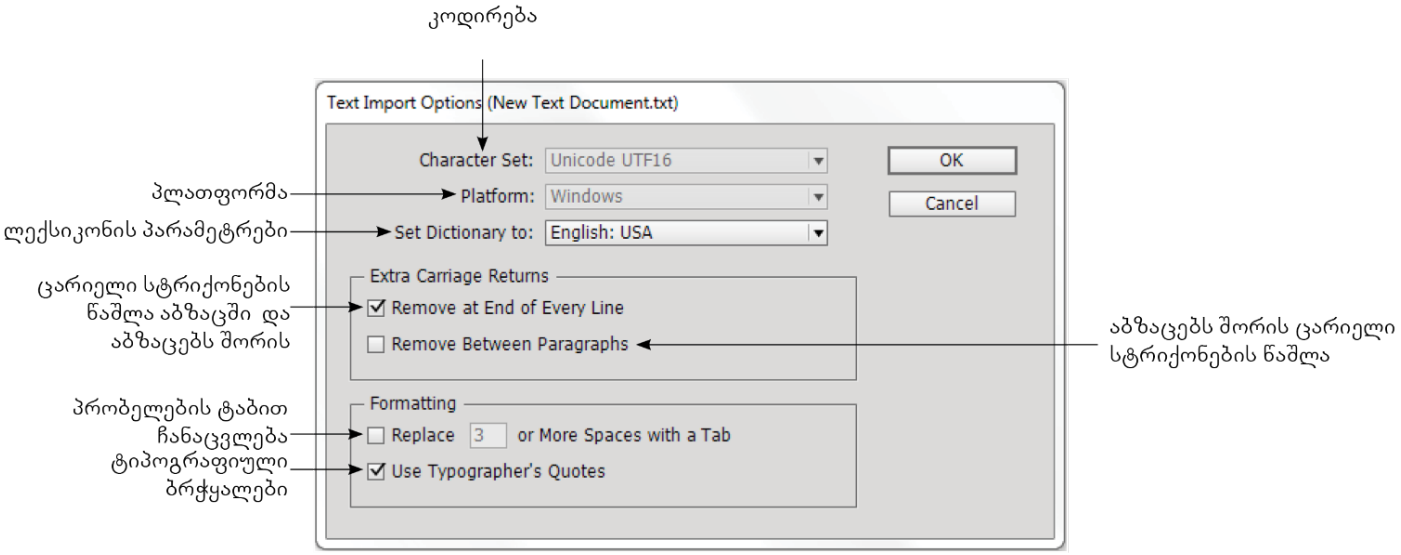
რასტრული გრაფიკა	
PSD	ყველაფრის, მათ შორის შრეების, არხების, გზების და სხ. იმპორტირება
TIFF	ყველაფრის, მრავალშრიანი გამოსახულების იმპორტირებაც კი
JPG	გამოსახულების და გზების იმპორტირება
GIF, PNG, BMP, PCX	არ აქვს CMYK მხარდაჭერა
ვექტორული გრაფიკა	
PDF	Adobe Acrobat ფორმატი
AI	Adobe Illustrator ფორმატი
EPS	უნივერსალური ვექტორული ფორმატი (გამჭვირვალობის მხარდაჭრის გარეშე)
WMF, EMF	არ აქვს CMYK მხარდაჭერა
სხვა ფორმატები	
INDD, IDML	InDesign ფაილები
AVI, MOV	ვიდეო ფაილები
WAV,AIFF	აუდიო ფაილები
SWF	Flash ფაილები



სურ 4.3. 1 ფაილის იმპორტირების დიალოგური ფანჯარა Place

Plain Text ფორმატის ტექსტის იმპორტი

ჩვეულებრივი ტექსტის იმპორტირებისას ხელმისაწვდომი არის რამდენიმე პარამეტრი (სურ 4.3.2)



სურ 4. 3. 2 Plain Text ფორმატში ტექსტის იმპორტირების დიალოგური ფანჯარა

- მენიუში **Character Set** (კოდირება) — ფაილის შექმნის დროს გამოყენებული კოდირება
- ჩამონათვალი **Platform** (პლათფორმა) — ფაილის შექმნის ფორმატის ჩვენება: Apple Macintosh, სისტემა Windows.
- **Set Dictionary to** (ლექსიკონისთვის ენის განსაზღვრა) — მართლწერის, სიტყვებს შორის მანძილის და სხვა პარამეტრების შემოწმება.
- **Extra Carriage Returns** (ზედმეტი სიმბოლოები, კურსორის დაბრუნება) — გაძლევთ საშუალებას გაამარტივოთ ტექსტის შემდგომი ფორმატირება. პრობლემა შემდგომში მდგომარეობს — მრავალი დოკუმენტი, რომელიც შენახულია Plain Text-ის ფორმატში, იმისათვის, რომ აბზაცის სიგრძიდან გამომდინარე მარტივ ტექსტურ რედაქტორებში თავი აარიდოს **ჰორიზონტალური გადახვევის** გამოჩენას, ყოველი სტრიქონის ბოლოს აბზაცის ნიშანს იყენებს. აბზაცები ასეთ შემთხვევაში ჩვეულებრივ ცარიელ სტრიქონებად იყოფა. შედარებით რთულ ტექსტურ რედაქტორებში მიდგომა სხვანაირია: აბზაცის ნიშანი მხოლოდ აბზაცის ბოლოს ისმევა, ხოლო ტექსტური რედაქტორი ბეჭდვისას, ან ეკრანზე გამოტანისას აბზაცებს ცალკე სტრიქონებად თვითონვე ყოფს.
- **Remove at End of Every Line** — სტრიქონების ერთ აბზაცში გაერთიანება და ცარიელი სტრიქონების ნაცვლად აბზაცების დატოვება.
- **Remove Between Paragraphs** — აბზაცებს შორის ცარიელი სტრიქონების წაშლა.

შენიშვნა: *პროგრამა InDesign-ში ტექსტის პირდაპირი იმპორტირებისას ტექსტი შემოდის პატარა მოკლე ერთსტრიქონიანი აბზაცით. ასეთი ტექსტის დაკაბადონება დიდ სირთულესთან არის დაკავშირებული.*

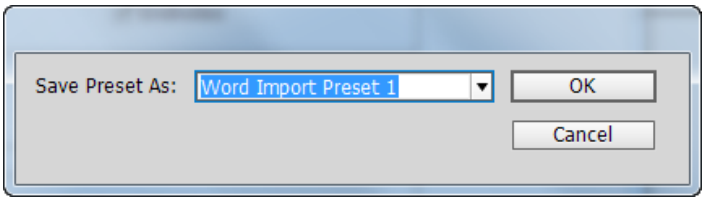
- **Formatting** (ფორმატირება) განყოფილებაში ორი სანიშნე — **Replace... or More Spaces with a Tab** — (ჩანაცვლება... სამი, ან მეტი პრობელის ტაბის სიმბოლოთი ჩანაცვლება) პრობელების თანმიმდევრული განლაგების პოვნა (სპეციალურ ველში მიეთითება პრობელების თანმიმდევრული განლაგების რაოდენობა, რომელსაც პროგრამა InDesign იპოვის). **Use Typographer's Quotes** (ტიპოგრაფიული ბრჭყალების გამოყენება) — ეძებს აპოსტროფებს და სწორი ტიპოგრაფიული ბრჭყალებით ანაცვლებს.

Plain Text ფორმატი — არ შეიცავს ტექსტის ფორმატირების ბრძანებებს, არ აქვს შრიფტის მოხზულობის, კეგლის, გარნიტურის მხარდაჭერა. ზოგადად, Plain Text-ის მთლიანი შესაძლებლობები ტექსტის გაფორმების მხრივ პრაქტიკულად ნულის ტოლია.

Microsoft Word ფორმატის ტექსტის იმპორტი

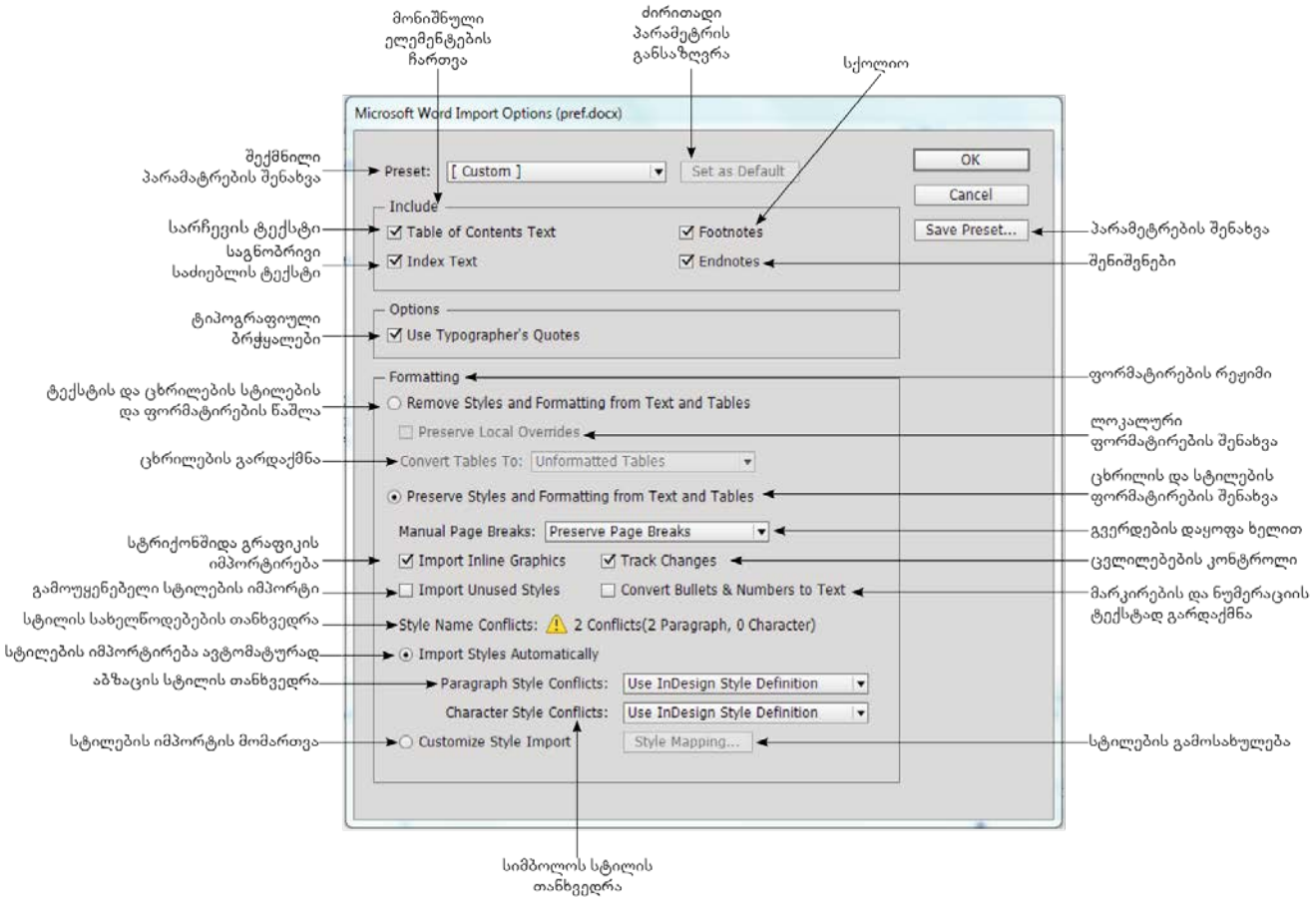
პროგრამა **InDesign-ს Ms.Word**-ის ფაილებისთვის იმპორტირების პარამეტრების სრულყოფილი ნაკრები გააჩნია, რომლის მეშვეობითაც ტექსტური ფაილებიდან სიმბოლოების და აბზაცების ატრიბუტების იმპორტირების კონტროლი შეგიძიათ.

დროის ეკონომიის თვალსაზრისით, პროგრამა გაძლევთ საშუალებას განმეორებით გამოყენებისთვის შეინახოთ იმპორტირების პარამეტრები ბრძანებით **Save Preset** (პარამეტრების შენახვა)(სურ 4.3.3) დიალოგურ ფანჯარაში **Microsoft Word Import Options**, რის შედეგადაც **Preset** — წინასწარ განსაზღვრული პარამეტრების ჩამონათვალში გამოჩნდება.



სურ 4. 3. 3 წინასწარ განსაზღვრული პარამეტრების შენახვა

Microsoft Word Import Options (სურ 4.3.4) — ფანჯარა აქტიურდება თუ ფაილების იმპორტირების დიალოგურ ფანჯარაში მონიშნულია სანიშნე — **Show Import Options** (დამატებითი პარამეტრების ჩვენება).



სურ 4.3. 4 Microsoft Word ფორმატში ტექსტის იმპორტირების დიალოგური ფანჯარა

- **Preset** (წინასწარ განსაზღვრული პარამეტრების ჩამონათვალი) — ჩამოსაშლელ მენიუში აირჩიეთ წინასწარ შენახული პარამეტრები. პარამეტრების შენახვა **Save Preset.** წინა პარამეტრების მოცემული პარამეტრების რეჟიმში შენახვა — **Set as Default.**

შენიშვნა: *ეს პარამეტრები იქნება გამოყენებული ყველა Ms.Word-ის ფაილის იმპორტის დროს, სანამ არ აირჩევთ ახალ სტანდარტულ პარამეტრებს, ან დიალოგურ ფანჯარაში არ შეიტანთ ცვლილებებს.*

- **Include** განყოფილება (მონიშნული ელემენტების ჩართვა) — სქოლიოს, შენიშვნების, სარჩევის, საგნობრივი საძიებელის შემოწმებისთვის და ტექსტის იმპორტირებისთვის.
- **Use Typographer's Quotes —** პროგრამაში კლავიატურის ღილაკებს წყარო ფაილიდან გარდაქმნის ('დოკუმენტი") ტიპოგრაფიულ ელემენტებად (‘, ‘, “, „დოკუმენტი “).

განყოფილება **Formatting** (ფორმატირება) — გაძლევთ საშუალებას აირჩიოთ ტექსტი ფორმატირების გარეშე, ან ფორმატირებით. **Remove Styles და Formatting Text and Tables** — სტილების და ცხრილების ფორმატირების წაშლა, ამ პარამეტრს ორი საკონტროლო ელემენტი აქვს:

- **Preserve Local Overrides** (ლოკალური ფორმატირებსი შენახვა) — რომელიც ტოვებს სიმბოლოს ფორმატირების ელემენტებს, როგორიცაა დახრილი ასოები, პარაგრაფის სტილის ატრიბუტები და სხვ. ჩვეულებრივ, პარამეტრი უნდა მოინიშნოს, რათა ფორმატირებული ელემენტების შენარჩუნება მოხდეს.
- **Convert Tables To** — (ცხრილების გარდაქმნა) ჩამოსაშლელ მენიუში მოცემულია ორი ვარიანტი:
    - ✓ **Unformatted Tabbed Text** (არაფორმატირებული ტექსტი ტაბით) — ტაბულაციის ელემენტებით ცხრილი ტექსტად გარდაიქმნება.
    - ✓ **Unformatted Tables** (არაფორმატირებული ცხრილი) — ჩვეულებრივი ცხრილის დიაგრამა ფორმატირების გარეშე.

Preserve Styles and Formatting Text and Tables — ცხრილის და სტილების ფორმატირების შენახვა. პარამეტრი მოიცავს რამდენიმე საკონტროლო ელემენტს და ინფორმაციას:

- **Manual Page Breaks** (გვერდების იძულებით დაყოფა ხელით) —Word-ში გამოყენებული გვერდების დაყოფის პარამეტრის შენარჩუნება, სვეტებად გარდაქმნა, ან წაშლა (პარამეტრი არ ეხება სახელწოდებებს ახალი გვერდიდან, ასეთი ეფექტები აბზაცის პარამეტრების საფუძველზე მიიღება).
    - ✓ **Preserve Page Breaks** — გვერდების დაყოფის შენახვა
    - ✓ **Convert to Column Breaks** — ტექსტი გაწყვეტის შემდეგ შეიძლება იმავე გვერდზე ახალი სვეტიდან, ან ახალი ტექსტური ჩარჩოდან დაიწყოს.
    - ✓ **No Breaks** — დაყოფის გარეშე
- **Import Inline Graphics** — სტრიქონში და და სიმბოლოებს შორის ჩასმული გრაფიკული გამოსახულების იმპორტირება.
- **Import Unused Styles** — ღილაკის მონიშვნით Ms.Word-ის ყველა გამოუყენებელი სტილი ჩაიტვირთება პროგრამა InDesign-ში. თუ გსურთ ყველა Ms.Word-ის სტილის შენარჩუნება არ მონიშნოთ ეს ღილაკი.
- **Track Changes** — ინახავს ცვლილებებს Word-ის ინფორმაციის მიხედვით, ისე რომ შეგიძლიათ დაათვალიეროთ Adobe InCopy-ის პროგრამაშიც, მაგრამ თავად InDesign არ აჩვენებს და არ გაძლევთ საშუალებას თვალი ადევნოთ ამ ინფორმაციას.
- **Convert Bullets & Numbers to Text** — Ms.Word-ის ტაბულაციას შლის და მათ რეალურ ნიშნებად გარდაქმნის. თუ პარამეტრი მონიშნულია იმპორტირებულ დანომრილ ჩამონათვალში, მისი გადანომვრა არ მოხდება ავტომატურად, როგორც ეს გადანიშვნის შემთხვევაში ხდება.

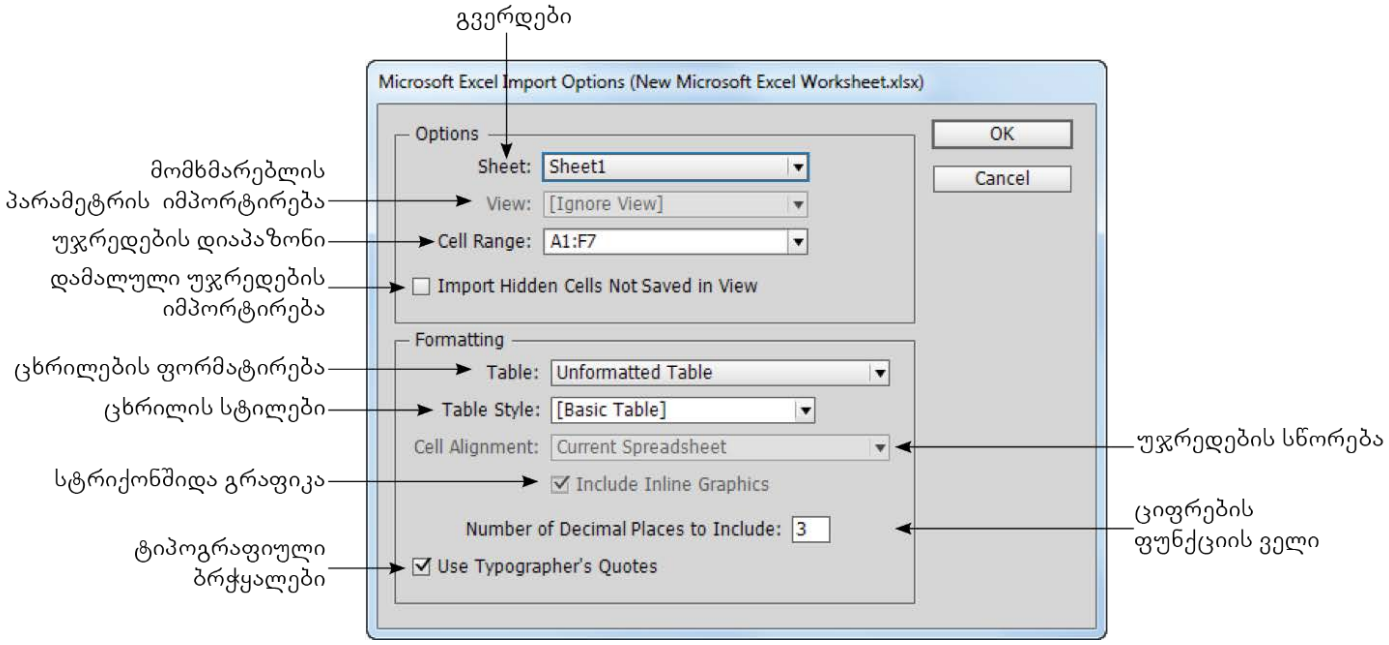
თუ პროგრამა აღმოაჩენს, რომ Ms.Word-ის და InDesign-ის დოკუმენტის ფაილში თანხვედრი სტილის სახეობის არსებობას, **Style Name Conflicts**-ში სტილების რაოდენობა გამოაისახება. ასეთ სიტუაციაში პროგრამა რამდენიმე არჩევანს გთავაზობთ:

- **Use InDesign Style Definition** — იცავს მიმდინარე სტილს და იყენებს მას ნებისმიერ გვერდზე მსგავსი სახელით.
- **Redefine InDesign Style** — ssახელწოდებების თანხვედრის შემთხვევაში InDesign-ის სტილების ცვილება შესაბამისი იქნება იმპორტირებული დოკუმენტის სტილის გაფორმებასთან.
- **Auto Rename** — **Ms.Word** ფაილის სტილის თანხვედრის შემთხვევაში, პროგრამა InDesign ჩაამატებს **Paragraph Styles**, **ან Character Styles** პანელში.

Customize Style Import — სტილების იმპორტირების მართვა და კონტროლი. სანიშნის გააქტიურების შემდეგ გაქვთ საშუალება ეკრანზე გამოიტანოთ ბრძანება **Style Mapping**, და **Ms.Word**-ის სტილები **InDesign**-ის სტილებით ჩაანაცვლოთ, იგნორირება გაუკეთოთ, ან გათიშოთ, ასევე განსაზღვროთ სიმბოლოს და აბზაცის სტილები, ან ჩაანაცვლოთ ახალი სტილებით, რომლის შექმნის საშუალებასაც პროგრამა ადგილზევე გთავაზობთ, ან უკვე არსებული სტილით დააფორმატოთ.

იმპორტირების პარამეტრები Microsoft Excel ფაილებისთვის

Microsoft Excel — შემოკლებით **XLS** ფაილიდან ტექსტური ინფომაციის ნაცვლად ცხრილების იმპორტირება ხდება, რის შემდეგაც ექსელის ცხრილები InDesign მარტივ ცხრილებად გარდაიქმნება, რადგან პროგრამას სრულფასოვანი, ცხრილებთან მუშაობის მძლავრი და გრაფიკული შესაძლებების მქონე თვისებები არ გააჩნია (სურ 4.3. 5).



სურ 4.3. 5 Microsoft Excel ფორმატში ტექსტის იმპორტირების დიალოგური ფანჯარა

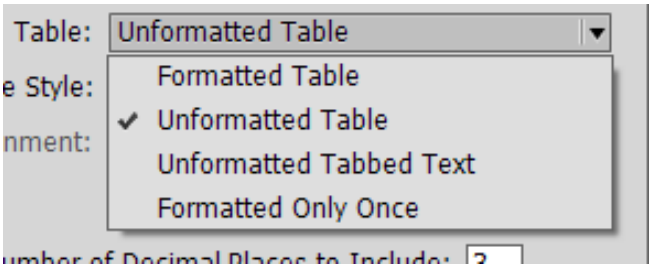
Excel ცხრილების იმპორტირების დიალოგურ ფანჯარაში **Microsoft Excel Import Options** — განყოფილებიდან **Options** შეგიძლიათ აკონტროლოთ შემდეგი პარამეტრები:

- **Sheet** (გვერდები) — ჩამოსაშლელ მენიუში ჩამოთვლილია Excel-ში შექმნილი გვერდები, პროგრამა მხოლოდ ერთი გვერდის არჩევის გაძლევთ საშუალებას, თუ საჭიროა რამდენიმე გვერდის შემოტანა, იმპორტირება უნდა მოხდეს რამდენჯერმე, ყოველ ჯერზე სხვა გვერდის არჩევით. სტანდარტულად ეს არის პირველი გვერდი — Sheet 1, სანამ არ გადაარქმევთ სახელს.

- **View** — Excel-ის მომხმარებლის პარამეტრების იმპორტირება. თუ არ არის დამატებითი პარამეტრები, ეს მენიუ არ არის აქტიური. ასევე შეგიძლიათ მოახდინოთ ამ პარამეტრების იგნორირება მენიუში **Ignore View**-ს არჩევით.
- ჩამონათვალში **Cell Range** (უჯრების დიაპაზონი) — უჯრედის იმპორტირების არეალის განსაზღვრა, მონაცემების ნაწილი, ან ცარიელი უჯრების იმპორტირება. სტანდარტულად არჩევა ხდება Excel-ში გამოყენებული ალფანუმერული სისტემის გამოყენებით
- **Import Hidden Cells Not Saved** — დამალული უჯრედის იმპორტირება.

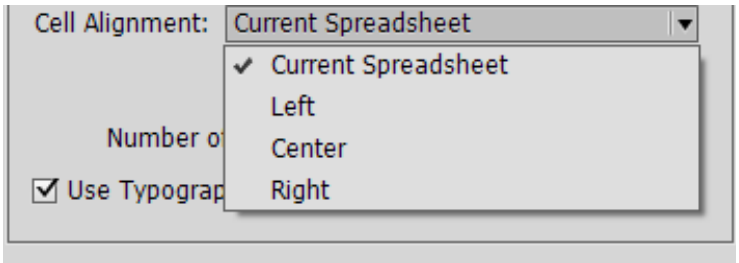
შენიშვნა: *სიფრთხილე გმართებთ ფუნქციასთან, რადგან როგორც წესი, დამალულია ეგრეთ წოდებული შიდა მოხმარების უჯრედები, მაგალითად როგორიც არის შიდა კალკულაცია და მსგავსი რამ.*

Formatting (ფორმატირება) — განყოფილებაში შეგიძლიათ აკონტროლოთ შემდეგი პარამეტრები (სურ 4.3.6):



სურ 4.3. 6

- **Table** ჩამოსაშლელი მენიუ ოთხი ვარიანტისაგან შედგება:
  - ✓ **Formatted Table** — ფორმატირებული ცხრილი. ცხრილის ფორმატირება თითქმის წყარო ფაილის ფორმატირების იდენტური იქნება, მაგრამ თუ ცხრილს შეცვლით და Excel-ის დოკუმენტთან კავშირს განაახლებთ, პროგრამა ექსელის ფაილის ნიმუშის მიხედვით აღადგენს ფორმატირებას.
  - ✓ **Unformatted Table** — ცხრილის იმპორტირება ფორმატირების გარეშე.
- **Unformatted Tabbed Text** — ტექსტის იმპორტირება ტაბულაციის სახით
- **Formatted Only Once** — ერთხელ ფორმატირებული ცხრილის არჩევის შემთხვევაში აქტიურდება ჩამოსაშლელი მენიუ **Cell Alignment** (უჯრედის სწორება) — რომელიც გაძლევთ საშუალებას უჯრედში ტექსტის სწორების ვარიანტი მიუთითოთ, შეგიძლიათ დატოვოთ მიმდინარე პარამეტრი **Current Spreadsheet,** ან გააუქმოთ ის **Left, Right**, ან **Center**-ის არჩევით (სურ 4.3.7). სანიშნე **Include Inline Graphics** (სტრიქონშიდა გრაფიკა) — Excel-ის უჯრედში სიმბოლოებს შორის განთავსებული გრაფიკის იმპორტირება.



სურ 4.3. 7 უჯრედების სწორების ვარიანტები

- **Table Style** — მენიუში აირჩიეთ InDesign-ის სტილი, რომ დაურთოთ იმპორტირებულ ცხრილს, ან დატოვოთ ის ცალკე, ფორმატირების გარეშე (No Table Style-ის არჩევით).
- **Number of Decimal Places to Include** — ციფრების ფუნქციის ველი.

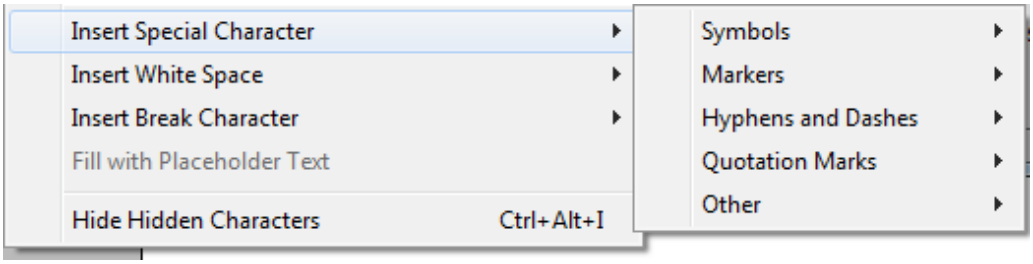
- **Use Typographer's Quotes** (ტიპოგრაფიული ბრჭყალების გამოყენება) — ღილაკი პროგრამაში კლავიატურის ღილაკებს წყარო ფაილიდან გარდაქმნის ('დოკუმენტი") ტიპოგრაფიულ ელემენტებად (‘, ‘, “, „დოკუმენტი “). რეკომენდირებულია, ღილაკის გააქტიურება

ტექსტის პირველადი რედაქტირება

ტექსტის დამუშავება და გასუფთავება პროგრამისთვის დამახასიათებელი ტიპიური პროცესია, რომელიც ტექსტური სიმბოლოების და სტრიქონების მოძიება/ჩანაცვლებით ხორციელდება **Find/Change** ბრძანებით. თუმცა, სანამ უშუალოდ ფუნქციის მოქნილობაზე ვისაუბრებთ, მნიშვნელოვანია სპეციალური სიმბოლოების გაცნობა, რომელთა კომბინაციითაც სრულდება ოპერაცია Find/Change ფანჯარაში. სიმბოლოების ნაწილი არ ექსპორტირდება და ბეჭდვაში არ ჩანს. ეკრანზე კი მათი გამოტანა ბრძანებით **Type — Show Hidden Character** (ტექსტი — დამალული სიმბოლოების ჩვენება) ხდება.

სიმბოლოების ჩამონათვალი

Insert Special Character (სპეციალური სიმბოლოს ჩასმა) რამდენიმე ქვე მენიუს შეიცავს (სურ 4.3.8):



სურ 4.3. 8 სპეციალური სიმბოლოების ჩამონათვალი

Symbols — სიმბოლოები
Markers — მარკერები
Hyphens and Dashes — გადატანები და ტირე
Quatation Marks — ბრჭყალები
Other — სხვ. დამატებითი სიმბოლოები
Insert White Space — პრობელის ჩასმა
Insert Break Character — გაწყვეწყვეტის სიმბოლოს ჩასმა

შენიშვნა: *სპეციალური სიმბოლოების ეკრანზე გამოტანა მოკლე კლავიატურილი კომბინაციითაც შეიძლება, რომელიც მენიუს სტრიქონში ჩანს.*

ქვემენიუს პუნქტში **Type — Insert Special Character — Symbols** ჩამოთვლილია შემდეგი სიმბოლოები:

Bullet Character მარკერი — მარკერის სიმბოლო
Copyright Symbol —საავტორო უფლებების სიმბოლო **©**
Ellipsis — მრავალწერტილი
Paragraph Symbol — აბზაცის ამერიკული სიმბოლო **¶**;
Registered Trademark Symbol — დარეგისტრირებული სავაჭრო ნიშანი **®**
Section Symbol — ამერიკულ ტიპოგრაფიკაში სექციის სიმბოლო **§**;
Trademark Symbol — სავაჭრო მარკის სიმბოლო. სიმბოლოები TM, ზედა რეგისტრში არის ატანილი **™**

ქვემენიუ **Type — Insert Special Character — Markers**

Current Page Number (გვერდების ავტომატური ნუმერაცია) — ამ სიმბოლოს ნაცვლად დოკუმენტში მიმდინარე გვერდის ნუმერაცია გამოისახება

Next Page Number (მომდევნო გვერდის ნომერი) — ამ სიმბოლოს ნაცვლად დოკუმენტში მომდევნო გვერდის ნუმერაცია გამოისახება
Previous Page Number (წინამდებარე გვერდის ნუმერაცია) — ამ სიმბოლოს ნაცვლად დოკუმენტში წინამდებარე გვერდის ნუმერაცია გამოისახება
Section Marker (სექციის დასახელება) — სიმბოლოს ნაცვლად განყოფილების აბრევიატურა, ან სახელი გამოისახება (ჩვეულებრივ გვერდის ნუმერაციის წინ ისმევა), თუ განყოფილების სახელი იყო განსაზღვრული
Footnote Number — სქოლიოს მითითება

ქვემენიუ — Type — Insert Special Character — Hyphens and Dashes

Em Dash — დიალოგის ტირე
En Dash — დეფისი
Discretionary Hyphen (დისკრეციული გადატანა) — სიტყვაში გადატანის ადგილი
Nonbreaking Hyphen (უწყვეტი გადატანა) — გამოისახება როგორც დეფისის ნიშანი, მაგრამ ამ ადგილზე სიტყვის გადატანას კრძალავს.

ქვემენიუ — Type — Insert Special Character — Quatation Marks

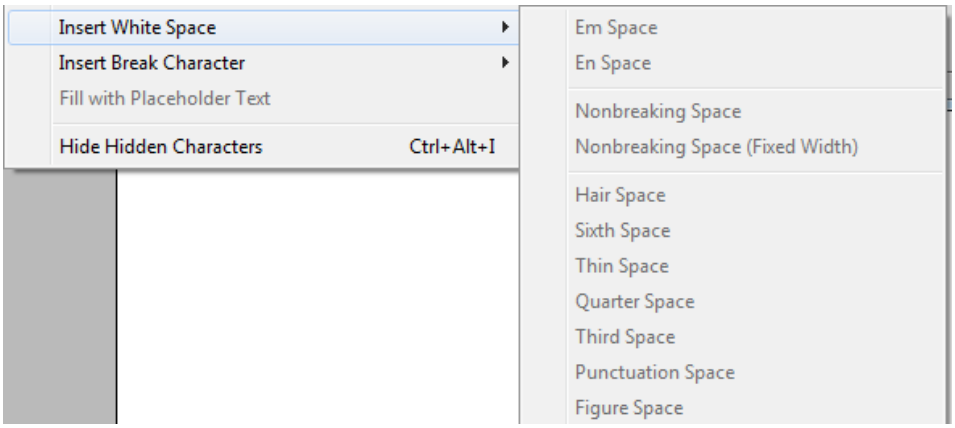
Double Left Quotation Marks — ორმაგი მარცხენა ბრჭყალი
Double Right Quotation Marks — ორმაგი ჩამკეთი ბრჭყალი
Single Left Quotation Mark — ორმაგი მარცხენა ბრჭყალი
Straight Double Quotation Marks — პირდაპირი ორმაგი ბრჭყალი
Straight Single Quotation Mark — ერთმაგი ბრჭყალი, აპოსტროფი

ქვემენიუ Type — Insert Special Character — Other

Tab — ტაბულაციის სიმბოლო (არაბეჭდვავი სიმბოლო)
Right Indent Tab — ტაბულაციით ტექსტის მარჯვენა კიდით სწორება (არაბეჭდვავი სიმბოლო)
Indent to Here (დაშორება) — აბზაცის მარჯვენა კიდისაგან დაშორება (არაბეჭდვავი სიმბოლო)
End Nested Style Here — ჩადგმული სტილის დასასრული (არაბეჭდვავი სიმბოლო)

მენიუ Type — Insert White Space (სურ 4.3.9):

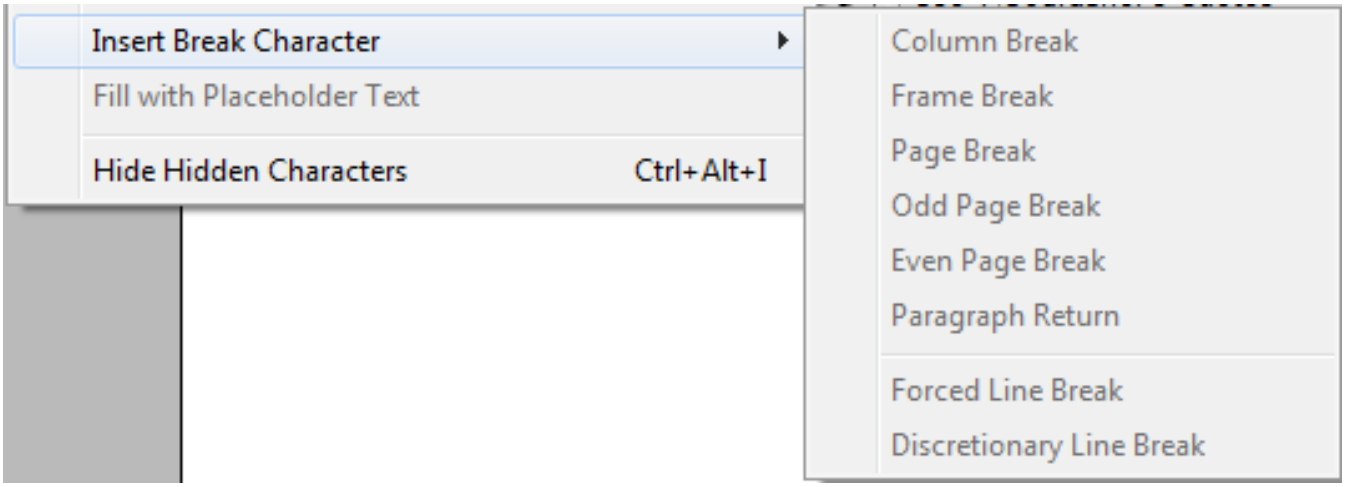
Em Space — პრობელი, კეგლის შრიფტის ზომის თანაბარია (ისტორიულად ლათინურუი მთავრული ასო მ-ს სიგანიდან გამომდინარეობს)არაბეჭდვადი სიმბოლო))
En Space — პრობელი, კეგლის შრიფტის ნახევარის თანაბარია (ისტორიულად ლათინური მთავრული ასო ნ-ს სიგანიდან გამომდინარეობს)არაბეჭდვადი სიმბოლო))



სურ 4.3. 9 მენიუ Type — Insert White Space

Nonbreaking Space (უწყვეტი პრობელი) — საზომი ერთეულების, ციფრების, ინიციალების და სახელების შორის ისმევა.
Nonbreaking Space (Fixed Width) — უწყვეტი პრობელი, ფიქსირებული სიგანე
Hair Space — ყველაზე წვრილი პრობელი, სიგანე კეგლის ზომის 1/24
Sixth Space — პრობელი სიგანით კეგლის ზომის 1/6
Thin Space (წვრილი პრობელი) — პრობელი სიგანით კეგლის ზომის 1/8
Quarter Space (პრობელი მთავრული ასო მ-ში 1/4) — პრობელი სიგანით კეგლის ზომის 1/4
Third Space (პრობელი მთავრული ასო მ-ში 1/3) — პრობელი სიგანით კეგლის ზომის 1/3
Punctuation Space (პუნქტუაციური პრობელი) — მისი სიგანე ძახილის ნიშნის, ორწერტილის და წერტილიდ სიგანის თანაბარია.
Figure Space — ციფრული პრობელი
Flush space — სპეციალური სიმბოლო, რომელიც აბზაცის ბოლოს ისმევა და უზრუნველყოფს ბოლო სიმბოლოს, ან სიმბოლოების სწორებას ჩარჩოს მარჯვენა კიდის, ან სვეტების მიმართ

მენიუ **Type — Insert Break Character** (წყვეტის ჩასმა)სურ 4.3.10)):



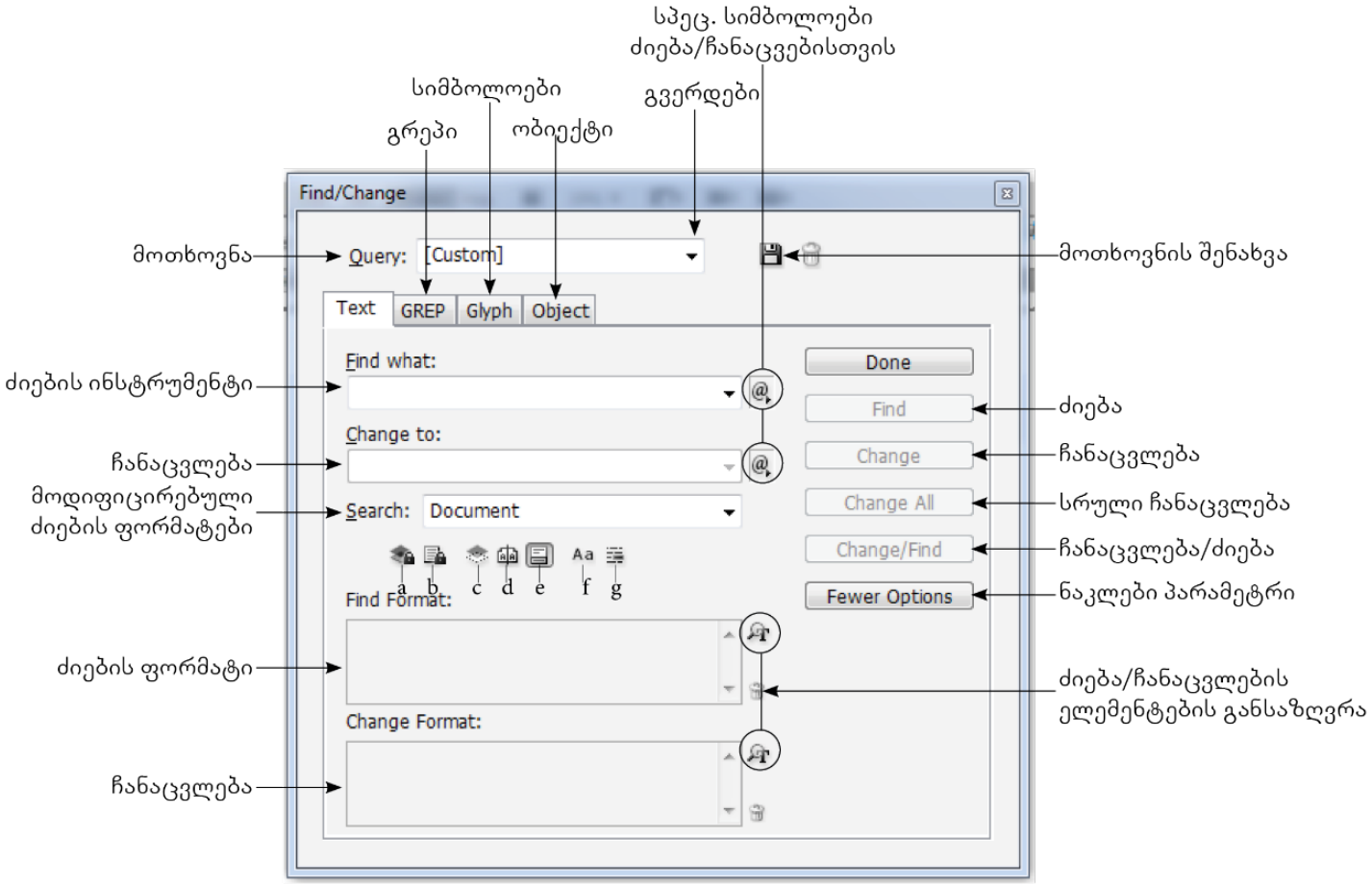
სურ 4.3. 10 Type — Insert Break Character (წყვეტის ჩასმა)

Column Break (სვეტების წყვეტა) — სიტყვის გადატანა ახალ სვეტში
Frame Break (ჩარჩოს წყვეტა) — სიმბოლოს შემდეგ გამოაქვს ტექსტი მომდევნო დაკავშირებულ ჩარჩოში.
· **Page Break** (გვერდების წყვეტა) — ტექსტი სიმბოლოს შემდეგ დაკავშირებულ ჩარჩოებში გადააქვს, რომელიც აუცილებლად სხვა გვერდზე მდებარეობს.
Odd Page Break (კენტ გვერდზე გადატანა) — ტექსტის სიმბოლოს შემდეგ დაკავშირებულ ჩარჩოებში გამოაქვს, რომელიც აუცილებლად მომდევნო კენტ გვერდზე მდებარეობს.
Even Page Break (ლუწ გვერდზე გადატანა) — ტექსტის სიმბოლოს შემდეგ დაკავშირებულ ჩარჩოებში გამოაქვს, რომელიც აუცილებლად მომდევნო ლუწ გვერდზე მდებარეობს.
Paragraph Return (აბზაცის დასასრული) — აბზაცის დასასრულისთვის Enter კლავიშზე დაჭერის ანალოგიურია.
Forced Line Break — სტრიქონის სავალდებულო გადატანა.

Find/Change ტექსტური სტრიქონების, სიტყვების, სიმბოლოების მოძიება და ჩანაცვლება

ტექსტის პირველადი რედაქტირებისთვის ყველაზე ეფექტური ფუნქცია **Find/Change** არის, რომელიც მენიუ **Edit** (რედაქტირება) — მდებარეობს. ფუნქციის შესაძლებლობები პირველად InDesign Cs3 ვერსიაში

განახლდა და დღემდე განაგრძობს გაფართოებას. ფუნქციით პროგრამაში ტექსტში გამოყენებული შრიფტების ნაკრების, კონკრეტული შრიფტით აკრეფილი ტექსტის, ზედმეტი პრობელების, ტირეების და ა.შ. მოძიება/ჩანაცვლდება ხდება. ეკრანზე დიალოგური ფანჯრის გამოტანა მენუ **Edit — Find/Change,** ან კლავიშთა კომბინაციით **Ctrl+F** შეგიძლიათ (სურ 4.3.11)



***a.** Include Locked Layers and Locked Objects — დაბლოკილი ფენების და ობიექტების ჩათვლით **b.** Include Locked Stories — დაბლოკილი ტექსტის ფრაგმენტების ჩათვლით **c.** Include Hidden Layers and Hidden Objects — დამალული ფენების და ობიექტების ჩათვლით **d.** Include Master Pages — გვერდ ოსტატის ჩათვლით **e.** Include Footnotes — სქოლიოს ჩათვლით **f.** Case Sensitive — რეგისტრის გათვალისწინებით **g.** Whole Word — მთლიანი სიტყვის პოვნა*

სურ 4.3. 11 Find/Change ტექსტების მოძიება და ჩანაცვლების დიალოგური ფანჯარა

Text — განყოფილების საძიებო ველში **Find What** (ძიების ინსტრუმენტი) — იწერება ტექსტი, რომელიც უნდა ჩაანაცვლოთ **Change** (ჩანაცვლება) ველში მითითებული ტექსტით, ხოლო ძიების გასამარტივებლად დამატებითი მენიუს საშუალებით სპეციალური სიმბოლოების (მაგ: ტაბულატორი, მრავალფერვანი პრობელები) და ცვლადების (ნებისმიერი სიმბოლო, ნებისმიერი ციფრი) მითითება და გამოყენება შეგიძლიათ. ასეთი სიმბოლოები და ცვლადები სპეციალური თანამიმდევრული სიმბოლოებით აღინიშნება, რომელიც ^ (დიაკრეტული ნიშანი და კომპიუტერული სიმბოლო, ხარისხის ნიშანი) სიმბოლოთი იწყება. მაგ: ტაბ-ის სიმბოლო **^t** და ნებისმიერი ციფრი **^9** აღინიშნება.

- **GREP** — შაბლონურ პრინციპზე დაფუძნებული საძიებო სისტემა.
- **გლიფი** — **Unicode, ან GID/CID** მნიშვნელობის გლიფების ძიება/ჩანაცვლება.
- **ობიექტი** — ფრეიმებში და ობიექტებში ფორმატირების ეფექტების და ატრიბუტების ძიება/ჩანაცვლება.

Find Format (ძიების ფორმატი) — ძიების გასამარტივებლად შეგიძლიათ განსაზღვროთ ტექსტის გაფორმების ფორმატი, ეს ველები მხოლოდ ფორმატირების ტიპის დადგენისთვის არის გამოყოფილი, ხოლო ფორმატირების სტილის დადგენა მარჯვნივ ველის გასწვრივ მდებარე ღილაკით **Specify Attributes to find/ Specify Attributes to Change** (ძიება/ჩანაცვლების ელემენტების განსაზღვრა) ხდება, რომელიც ძალიან გავს პარაგრაფის და აბზაცის სტილების ფანჯარას და ტექსტის ძიების მრავალფეროვანი პარამეტრებით გამოირჩევა. **Search** (ძიება) — ჩამოსაშლელ მენიუში დოკუმენტის განყოფილებების მიხედვით ჩამოთვლილია ძიების ვარიანტები:

- **All Documents** (ყველა გახსნილი დოკუმენტი) — თუ პროგრამაში ერთდროულად რამდენიმე **InDesign**-ის ფაილი გაქვთ გახსნილი, ძიება ყველა გახსნილ დოკუმენტში შესრულდება.
- **Document** — მოქმედი დოკუმენტი

თუ ტექსტის ფრაგმენტი მონიშნულია, ან კურსორი ტექსტში არის ჩაყენებული, ჩამონათვალში დამატებით სამი ბრძანება აქტიურდება:

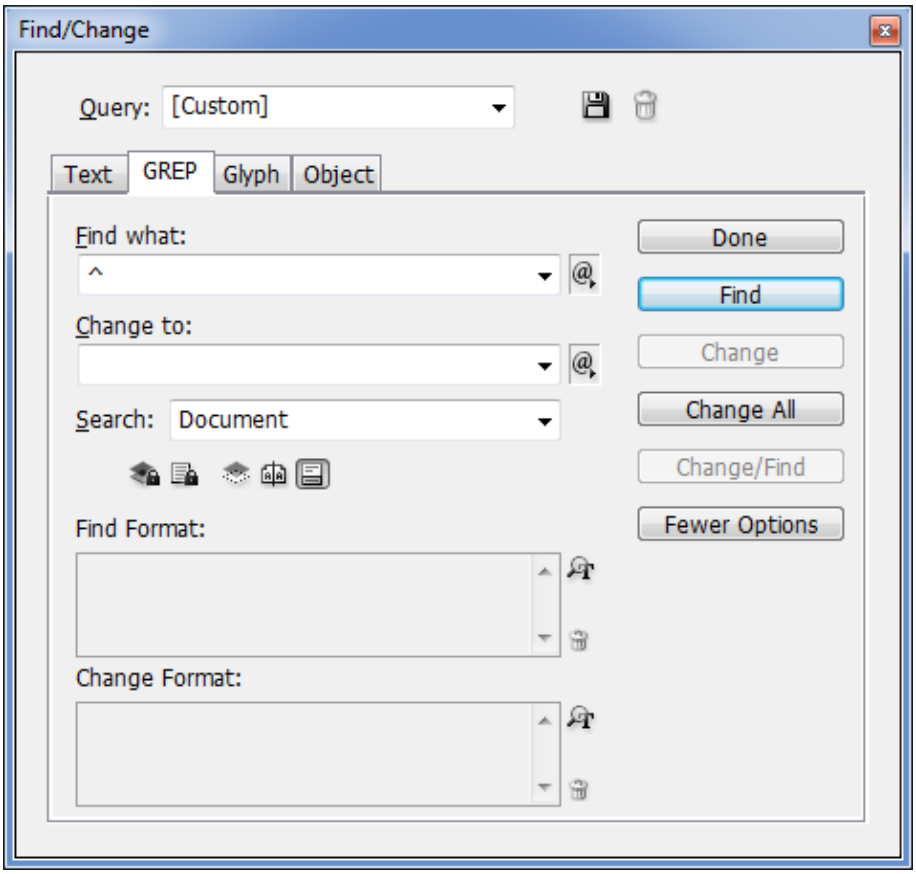
- **Story** — ძიება მიმდინარე ჩარჩოში და მასთან დაკავშირებულ ყველა ჩარჩოში
- **To End of Story** — ძიება კურსორის პოზიციიდან ტექსტის დასასრულამდე
- **Selection** — ძიება ტექსტის მონიშნულ ფრაგმენტში

იმავე ბრძანების ქვეშ შვიდი პიქტოგრამა მდებარეობს, რომლითაც ძიების სისტემის მოდიფიცირება ხდება.

- **Include Locked Layers and Locked Objects** — ძიება დაბლოკილ ფენებზე და ობიექტებზე. გაითვალისწინეთ, რომ ასეთ ადგილებში მხოლოდ ძიება სრულდება და არა ჩანაცვლება.
- **Include Locked Stories** — ძიება დაბლოკილ ტექსტის ფრაგმენტებში. გაითვალისწინეთ, რომ ასეთ ადგილებში მხოლოდ ძიება სრულდება და არა ჩანაცვლება.
- **Include Hidden Layers and Hidden Objects** — ძიება დამალული ფენებზე და ობიექტებზე, ძიება/ჩანაცვლება სრულდება ისეთ ტექსტურ ჩარჩოებში, რომელიც ფენებზე დამალულია
- **Include Master Pages** — გვერდი ოსტატი, ძიება/ჩანაცვლება სრულდება ოსტატ გვერდზე მდებარე ტექსტურ ბლოკებში.
- **Include Footnotes** — სქოლიო, ძიება/ჩანაცვლება სრულდება არამარტო ძირითად ტექსტში, არამედ ტექსტურ ბლოკებში ავტომატურად შექმნილ სქოლიოებში.
- **Case Sensitive** — პიქტოგრამა ეძებს სიტყვებს, რომელიც ზუსტად ემთხვევა მოსაძებნი სიმბოლოების რეგისტრს. უცხო ენაზე არსებული ტექსტის შემთხვევაში, (მაგ.თუ მოსაძებნი სიტყვა იწყება დიდი სიმბოლოთი, საკუთარი სახელი, ქალაქი და ა.შ. საძიებო ველში დიდი სიმბოლო უნდა მიუთითოთ) ქართულ ტექსტზე ეს არ ვრცელდება.
- **Whole Word** — მთლიანი სიტყვა, ძიების შესაბამისი კრიტერიუმის მიხედვით ეძებს მხოლოდ მთლიან სიტყვას, მაგალითად თუ მიუთითებთ „ადამიანი“ არ იპოვის „ადამიანურს“, „ადამიანმა“, რამდენადაც აქ კრიტერიუმის მიხედვით მხოლოდ ფუძე „ადამიან“ — ემთხვევა.

ფუნქცია თავისთავად ძალიან სასარგებლოა, თუმცა მხოლოდ ტექსტის და ტექსტის სიმბოლოების ძიება/ჩანაცვლების მეთოდით ვერ მიიღებთ იმ შედეგს, რომლის გადაწყვეტაც სირთულიდან გამომდინარე კრიტიკულ მომენტში ძალიან მნიშვნელოვანია და დროის თვალსაზრისით — ეფექტური. **Grep** განყოფილება (სურ 4.3.12) სწორედ ასეთი რთული ამოცანების გადაწყვეტაში დაგეხმარებათ, რომლის საძიებო სისტემა დიდ დიაპაზონს მოიცავს, ხოლო შესაძლებლობები — ამოუწურავია. ძიების ამ ენამ 21 საუკუნეში ტექსტის ელექტრონულად დამუშავების თვალსაზრისით დიდი გარდატეხა შეიტანა. GREP ალფა-ნუმეროლოგიური და შაბლონური თანამიმდევრობით იქმნება,

ხოლო საძიებო კონსტრუქციის შედგენისთვის და სპეციალური სიმბოლოების გამოსახვისთვის კვადრატული ფრჩხილები და წილადის ნიშნები გამოიყენება.



სურ 4.3. 12 Find/Change დიალოგურ ფანჯარაში Grep განყოფილება

ხშირად ინტერნეტიდან შემოტანილ ტექსტებში აბზაცებს შორის დაშორება პრობელებით არის შესრულებული, რაც დაკაბადონებისთვის პრობლემას წარმოადგენს, ან დეფისის ტირეს ნაცვლად გამოყენებულია დიალოგის ტირე, ან პირიქით. იმისათვის რომ, ტექსტი დაკაბადონებისთვის მომზადდეს, პირველ რიგში ზედმეტი პრობელებისაგან უნდა გასუფთავდეს.

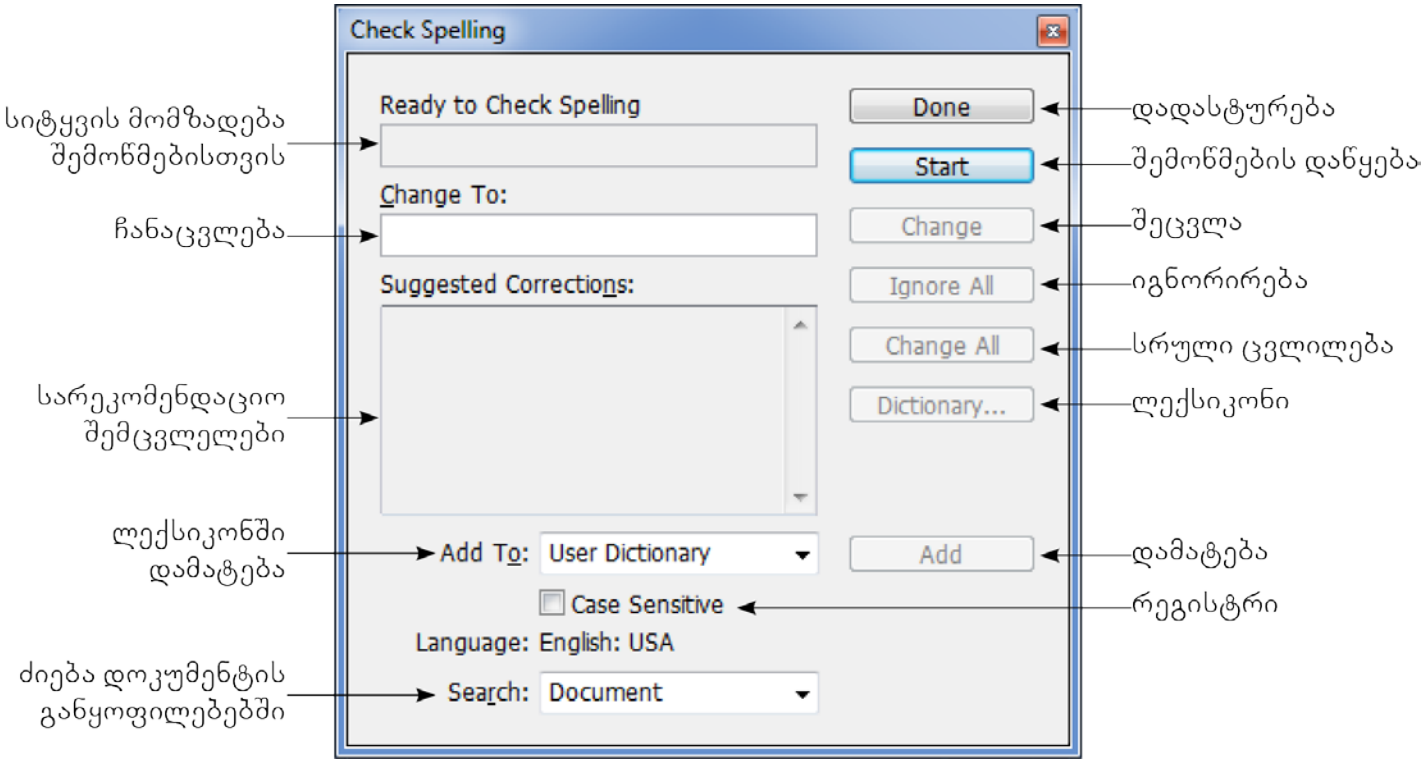
აბზაცებს შორის პრობელების წაშლის მაგალითი: გამოიძახეთ **Find/Change** დიალოგური ფანჯარა, გადართეთ **Grep** განყოფილებაზე და **Find What** — ველში ჩაწერეთ შემდეგი კონსტრუქცია: **(^/s)** ხოლო **Change to** — ველში არაფერი ჩაწეროთ, რატომ? იმიტომ რომ მიზანი არის ცარიელი პრობელების წაშლა და მათ ადგილზე აბზაცების დაბრუნება. დააჭირეთ ღილაკს **Change All.**

განმარტება: () — მრგვალი ფრჩხილები, ჯგუფში საძიებო სიტყვების მონაცვლეობით დათვალიერება, **^** — ყოველი აბზაცის დასაწყისი (რადგან უნდა განსაზღვროთ ლოკაცია, ანუ ადგილმდებარეობა სად უნდა მოხდეს პრობელების წაშლა, თუ არ მიუთითებთ ლოკაციას, ბუნებრივია, ტექსტში ყველა პრობელი წაიშლება **Locations – Beginning of Paragraph**), **/s** — ნებისმიერი პრობელი, ვინაიდან არ არის ცნობილი, პრობელის რომელი სიმბოლო იყო ტექსტში გამოყენებული **(Wildcards – Any White Space).**

მეტი გრეპის შესახებ: https://helpx.adobe.com/indesign/using/find-change.html

მართლწერის შემოწმება

პროგრამა Adobe InDesign-ში მართლწერის შემოწმება დიალოგური ფანჯრიდან **Edit — Spelling — Dynamic Spelling** ხდება (რედაქტირება — მართლწერა — მართლწერის დინამიკური შემოწმება) (სურ. 4.3.13) მართლწერის შემოწმების დროს შეცდომები ეკრანზე ხაზგასმით გამოისახება.



სურ 4.3. 13 მართლწერის შემოწმების დიალოგური ფანჯარა

შენიშვნა: *მართლწერის შემოწმებისთვის ტექსტის პარამეტრებში ტექსტის ენა სწორად უნდა იყოს განსაზღვრული. ერთდროულად რამდენიმე ენის გამოყენების შემთხვევაში, თითოეულ სიტყვას შესაბამისი ენა შეურჩიეთ, სხვა შემთხვევაში პროგრამა, როგორც არასწორად აკრეფილ სიტყვას ისე გამოიტანს.*

დააჭირეთ ღილაკს **Start** (დასაწყისი) და დიალოგურ ფანჯარაში **Check Spelling** (მართლწერის შემოწმება) დაიწყება მართლწერის შემოწმება. სიტყვა რომელიც ლექსიკონში არ არის **Ready to Check Spelling** — ველში გამოისახება წარწერით — **Not in Dictionary,** თუმცა პროგრამა — **Suggested Corrections** (სარეკომენდაციო შემცვლელები) ჩამონათვალში გთავაზობთ სიტყვის სავარაუდო შემცვლელებს, მაუსზე დაჭერით სასურველი სიტყვა ჩაემატება **Change To** (ჩანაცვლება) ველში. თუ პროგრამის მიერ შემოთავაზებულ სიტყვებში ვერ იპოვით სწორ ვარიანტს, შეგიძლიათ **Change To** — ველში სიტყვა ხელით ჩაწეროთ სიტყვა, რომელიც ლექსიკონში **Add** ღილაკით დაემატება. **Add To** (დამატება კონკრეტულ ლექსიკონში) — მენიუ აჩვენებს ლექსიკონს, რომელშიც მუშაობს პროგრამა სიტყვების შექმნა/დამატების პროცესში, ავტომატურად ეს სიტყვები იმ ლექსიკონში ჩაემატება.

შენიშვნა: *თუ მუშაობთ ტექსტთან, რომელიც რამდენიმე ენაზე არის დაწერილი, ყურადღებით შეამოწმეთ, რომელ ლექსიკონში ამატებთ სიტყვას.*

- სანიშნით **Case Sensitive** (რეგისტრი) — მწკრივში დაწერილ და რეგისტრით შესრულებულ (სახელები, აბრევიატურა) სიტყვებს ინახავს.

ფანჯრის მარჯვენა მხარეს მოცემული ღილაკები მართლწერის პროცესებს მართავს.

- **Skip** — არასწორად დაწერილი სიტყვის გატარება
- **Ignore All** — მართლწერის შემოწმების პროცესში გამოტოვებული სიტყვები არ გამოიტანოს, როგორც შეცდომით დაწერილი.

- **Change** — შეცვლა/ჩანაცვლება
- **Change All** — მთელ ტექსტში არასწორად დაწერილი სიტყვების სწორი ვარიანტით ჩანაცვლება

Search (ძიება განყოფილების მიხედვით) — მართლწერის შემოწმება დოკუმენტის განყოფილებების მიხედვით:

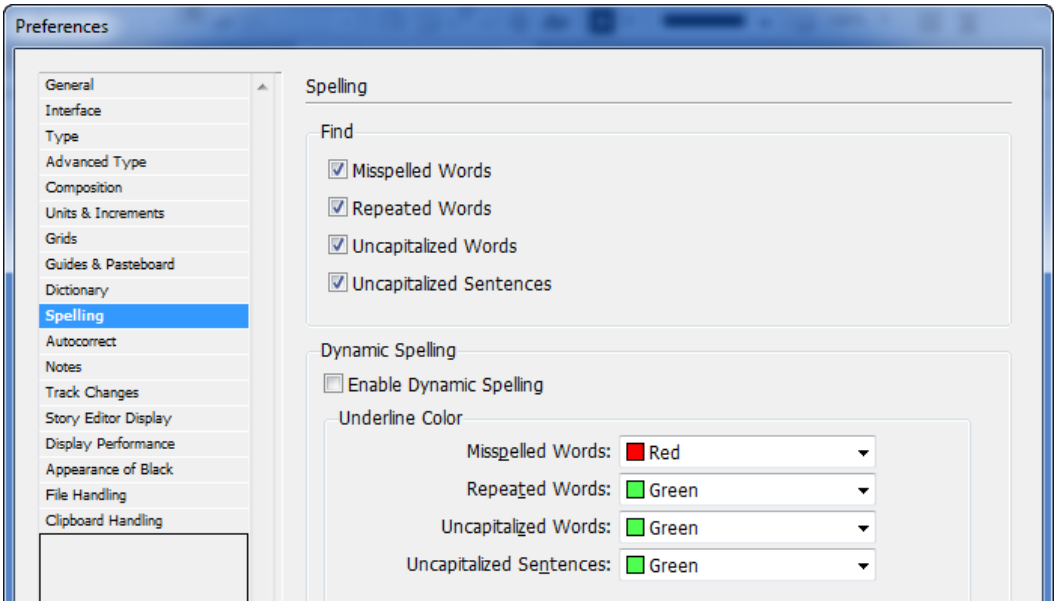
- **All Documents** (ცვლილების შეტანა ყველა გახსნილ დოკუმენტში) — თუ პროგრამაში ერთდროულად რამდენიმე **InDesign**-ის ფაილი გაქვთ გახსნილი, ცვლილება ყველა გახსნილ დოკუმენტში შესრულდება.
- **Document** — ცვლილებები მიმდინარე, გახსნილი დოკუმენტი
- **Story** — ცვლილებები მიმდინარე ტექსტურ ბლოკში და ყველა მასთან გადაბმულ ჩარჩოში
- **To End of Story** — ცვლილება კურსორის პოზიციიდან ტექსტის დასასრულამდე
- **Selection** — ცვლილება ტექსტის მონიშნულ ფრაგმენტში

მართლწერის პარამეტრებმა, რომ გამართულად იმუშაოს, მნიშვნელოვანია პროგრამის ძირითადი პარამეტრებიდან — **Preferences და განყოფილებიდან — Spelling (მართლწერა)** შესაბამისი ელემენტების მონიშვნა და ბრძანებების გამართვა. პროგრამის ძირითადი პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა გამოიძახეთ ბრძანებით **Edit— Preferences — Spelling, ჩანართში სრულად არის მართლწერის დამატებითი პარამეტრების მნიშვნელობა მოცემული: Find** (ძებნა) ველში იმ შეცდომების ჩამონათვალი განისაზღვრება, რომელსაც პროგრამა სამომავლოდ იპოვნის:

- **Misspelled Words** — შეცდომით დაწერილი სიტყვები
- **Repeated Words** — ზედიზედ დაწერილი ერთნაირი სიტყვები
- **Uncapitalized Words** — ნუსხური ასოებით დაწერილი სახელები და სახელწოდებები (ლათინურ, რუსულ და ინგლისურენოვან ტექსტებში)
- **Uncapitalized Sentences** — ნუსხურით დაწერილი წინადადების პირველი სიტყვა (ლათინურ, რუსულ და ინგლისურენოვან ტექსტებში)

განყოფილებაში — **Dynamic Spelling** (დინამიური შემოწმება) მართლწერის შემოწმების გამორთვა ხდება, ხოლო მუშაობის პროცესში შეცდომები ტალღოვანი ხაზებით ინიშნება. შემოწმებას **Enable Dynamic Spelling** (დინამიური შემოწმების ჩართვა) — უზრუნველყოფს.

Underline Color (ხაზგასმის ფერი) განყოფილებაში, შეცდომების შემოწმებისთვის მოცემული არის ოთხი განსხვავებული ფერის მქონე ჩამოსაშლელი მენიუ



სურ 4.3. 14 Spelling — მართლწერის ძირითადი პარამეტრების ფანჯარა

სავარჯიშოები

1. იმპორტირება გაუკეთეთ ტექსტურ დოკუმენტს Word-იდან და პროგრამაში შეინახეთ Word-ის ფორმატირება.
2. პროგრამის ძირითადი პარამეტრებიდან იმპორტირებისთვის გამართეთ ისეთი პარამეტრები, რომელიც იმპორტირებული ტექსტების რედაქტირების დროს ცარიელი გვერდების წაშლას იწვევს, ხოლო მოცულობის გაზრდის შემთხვევაში დამატებას.
3. Find/Change დიალოგური ფანჯრიდან შეასრულეთ ტექსტის პირველადი რედაქტირების ისეთი ბრძანებები, როგორიც არის დიალოგის ტირეების მოძიება/ჩანაცვლება, სტრიქონებში ზედმეტი პრობელების წაშლა, აბზაცებში ზედმეტი პრობელების წაშლა, ტიპოგრაფიული ბრჭყალების მოძიება და სწორი ფორმით ჩასმა.
4. შექმენით მომხმარებლის ლექსიკონი და დაამატეთ სიტყვები.

4.4. მასალის გაფორმება სტილებით

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

იმპორტირებული ტექსტის რთული დამუშავება სტილების საშუალებით

პროფესიონალური დაკაბადონება სტილების გარეშე წარმოუდგენელია, ვინაიდან სტილებთან მუშაობა დროის ეკონომიურ ხარჯვასთან არის დაკავშირებული, და თუ, ჩვეულებრივ, ტექსტის პარამეტრების სათითაოდ ხელით რედაქტირებისთვის პუბლიკაციაზე საშუალოდ 5 საათზე მეტ დროს ხარჯავდით, სტილების გამოყენების შემთხვევაში დროის ხანგრძლივობა ეფექტურობის თვალსაზრისით საშუალოდ — 30 წთ შემცირდება.

სახელწოდების, ტექსტის, შენიშვნების, სქოლიოს და ა.შ გაფორმების წესების დაცვა მნიშვნელოვანია, ხოლო ამ გაფორმების პარამეტრების ერთობას **სტილი** ეწოდება. ჩვეულებრივ, დიფერენცირებულია სიმბოლოს და აბზაცის გაფორმების მცნება და ისინი ცალ-ცალკე პალიტრების სახით არის წამოდგენილი:

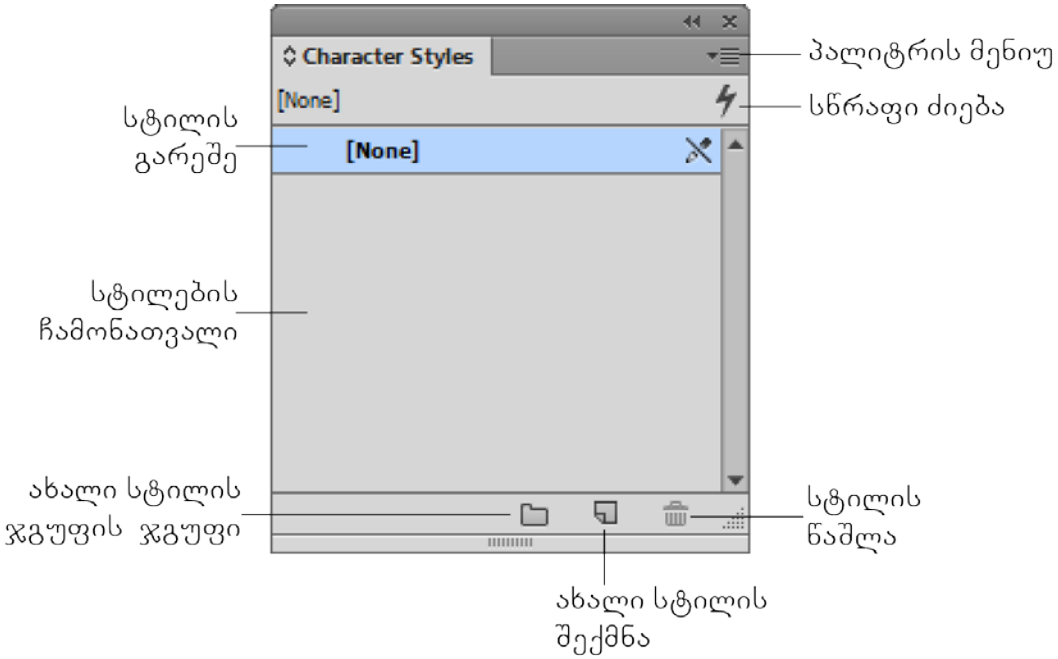
- **Character Styles** — სიმბოლოს სტილი, დამხმარე სტილი, რომელიც გამოიყენება ტექსტში ლოკალური ფორმატირებისთვის და მოიცავს მხოლოდ სიმბოლოების ფორმატირების თვისებებს.
- **Paragraph Styles** — აბზაცის სტილი, ტექსტის რედაქტირების ძირითადი სტილი, მოიცავს ტექსტის რედაქტირების ყველა თვისებას, მათ შორის სიმბოლოს სტილის თვისებებს.

სიმბოლოს და აბზაცის სტილში ჩამოთვლილი ყველა პარამეტრი რა თქმა უნდა, თქვენთვის უკვე ცნობილია მეორე ქვეთავიდან **„მაკეტში ტექსტის განთავსება და დამუშავება“.** ხოლო ამ ქვეთავში მხოლოდ სტილის დიალოგური ფანჯრის და ტექსტის რედაქტირების დამატებითი პარამეტრები იქნება აღწერილი.

სიმბოლოს სტილი ატრიბუტები ტექსტის გაფორმების ყველა ელემენტს არ შეიცავს, ტექსტში მხოლოდ **ფონტის გარნიტურას, ფერს, მოხაზულობას და კეგლის ზომას ცვლის,** დანარჩენი პარამეტრები კი უცვლელი რჩება. მისი გამოყენება ცალკეულ შემთხვევაში არის რეკომენდირებული — სტრიქონის ფარგლებში ტექსტის მცირე მონაკვეთის, სიმბოლოს, ან სიტყვის ფორმატირებისთვის. ძირითადად, კი აბზაცის სტილებში ჩაშენებისთვის და ლოკალური ფორმატირებისთვის გამოიყენება. სიმბოლოს სტილისაგან განსხვავებით აბზაცის სტილის ატრიბუტები ტექსტის სრული ფორმატირების ელემენტებს შეიცავს, ორივე სტილის სახეობა შესაბამის პალიტრაში დოკუმენტთან ერთად ინახება.

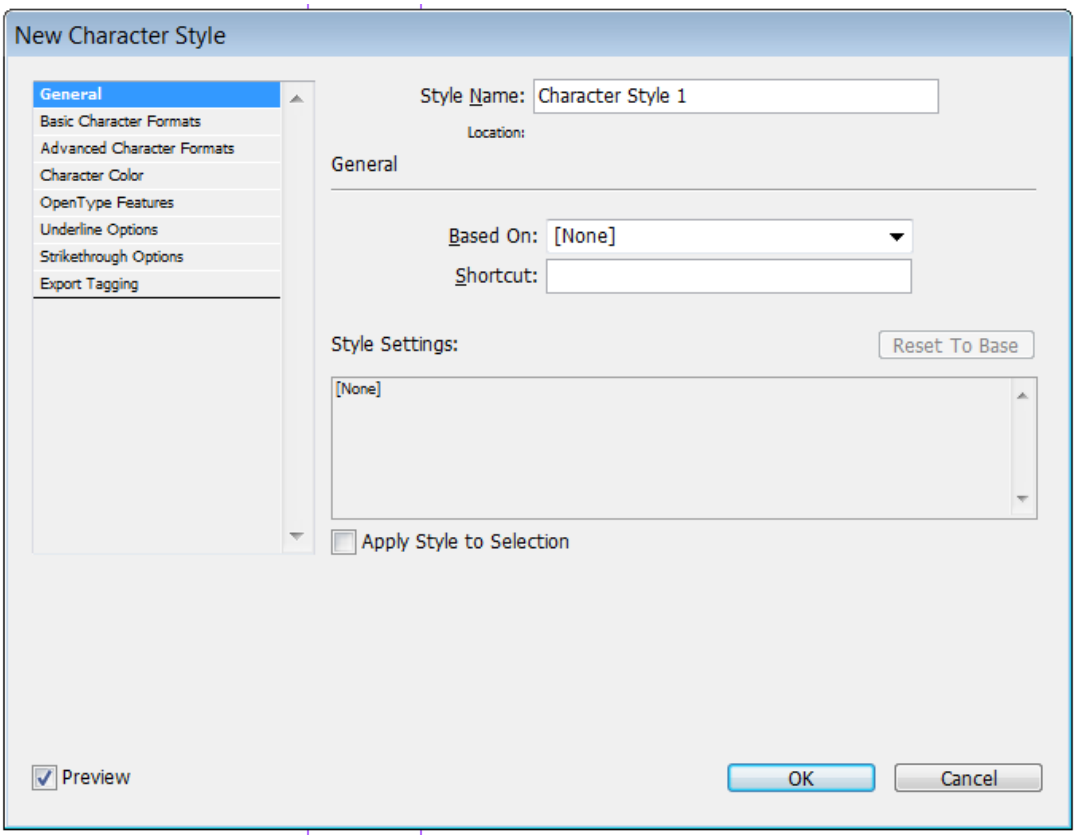
სიმბოლოს სტილის ატრიბუტები

ისევე, როგორც სიმბოლოს და აბზაცის თვისებები, სიმბოლოს და აბზაცის სტილები ეკრანზე ბრძანებით მენიუ **Window — სტილების** (Style) ჩამონათვალიდან **Character Style (სიმბოლოს სტილი) და Paragraph Style** (აბზაცის სტილი) გამოდის.



სურ 4.4. 1 სიმბოლოს სტილის დიალოგური ფანჯარა

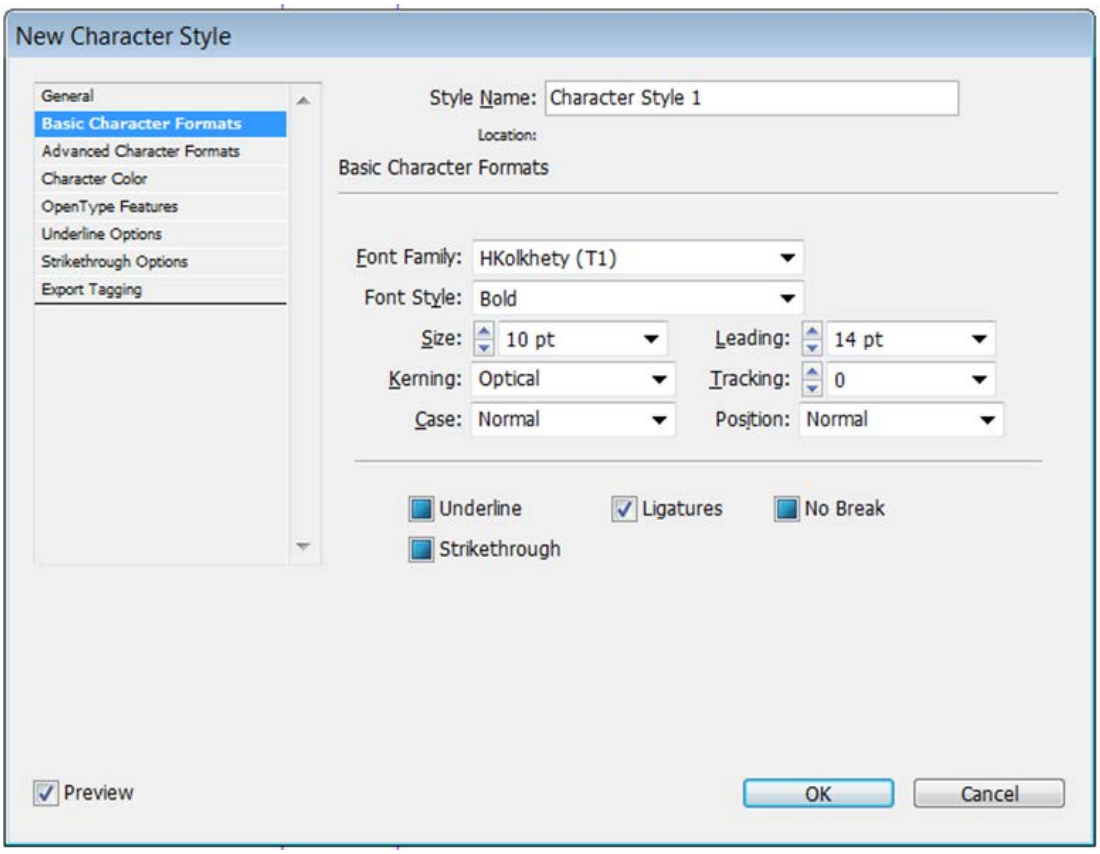
Character Styles (სიმბოლოს სტილები) — სტილის გალერეის ველში მხოლოდ ერთი ჩანაწერი — **None** (სტილის გარეშე) არის მოცემული, იმისათვის რომ სიმბოლოს სტილი შექმნათ პალიტრის მარჯვენა ზედა კუთხეში ჩამოშალეთ დამატებითი მენიუ და აირჩიეთ ბრძანება **New Character Style** (სიმბოლოს ახალი სტილი), ან პალიტრის ქვედა ზოლში დააჭირეთ ახალი სტილის შექმნის პიქტოგრამას **Create New Style (ახალი სტილის შექმნა)** (სურ 4.4.1) ახალი სიმბოლოს სტილის ფანჯარა შვიდი განყოფილებებისაგან შედგება, თითოეული განყოფილება ერთი ჯგუფის თვისებებს აერთიანებს.



სურ 4.4. 2 General — განყოფილება პროგრამის საერთო პარამეტრები

General — განყოფილება პროგრამის საერთო პარამეტრებს აერთიანებს, როგორიც არის სახელი დარქმევა, სტილების ერთმანეთზე დაფუძნება, სტილის პარამეტრების აღწერა, ცხელი კლავიშის მინიჭება და ა.შ (სურ 4.4.2).

- **Style Name** (სტილის სახელწოდება) — სტილებისთვის სახელის დარქმევა, ან პროგრამა ავტომატურად, რიგის ნომერის გათვალისწინებით სახელს თვითონვე მიანიჭებს **Character Style 1, Character Style 2** და ა.შ. რეკომენდირებულია სტილებისთვის სახელის დარქმევა, რაც მუშაობის პროცესს ამარტივებს.
- **Based On** (სტილის დაფუძნება) — ერთმანეთზე დაფუძნებული სტილების გამოსახვა, ან დაფუძნება. თუ სტილების გალერეიდან, რომელიმე უკვე შექმნილ სტილს მონიშნავთ და გამოიძახებთ სიმბოლოს ახალ სტილს, პროგრამა ავტომატურად პირველი სტილის პარამეტრებს დაიმახსოვრებს და **Based On** — ჩამოსაშლელ მენიუში გიჩვენებთ დედა სტილის სახელწოდებას. თუ არ გსურთ სტილების ერთმანეთზე დაფუძნება Based On მენიუში მონიშნეთ None (სტილის გარეშე) და Style Settings (სტილის პარამეტრები) განყოფილებაში დააჭირეთ ღილაკს პარამეტრების განულება (Reset to Base), რომ დაფუძნებული სტილიდან გადმოყოლილი პარამეტრები განულდეს.
- **Shortcut** (ცხელი კლავიში) — სტილის სწრაფი გამოყენებისთვის ეფექტურია ცხელი კლავიშის გამოყენება. პროგრამაში სტილებისთვის ცხელი კლავიშების მინიჭება კლავიატურის ციფრული ბლოკის და Ctrl, Shift, Alt კლავიშ მოდიფიკატორების კომბინირებით შეგიძლიათ, რომელიც **ცხელი კლავიშის** (Shortcut) ველის გასწვრივ ჩაიწერება.
- **Style Setting (სტილის პარამეტრები)** — ინფორმაცია სიმბოლოს სტილის მონაცემებზე.
- **Apply Style to Selection** — მონიშნული ტექსტის ფრაგმენტისთვის სტილის ავტომატურად მინიჭება, რომ წინასწარი დათვალიერების ფანჯარაში შეძლოთ პარამეტრების ცვლილებებისთვის თვალის მიდევნება.
- **Preview** — წინასწარი დათვალიერების რეჟიმი



სურ 4.4. 3 Basic Character Formats სიმბოლოს საბაზისო პარამეტრები

Basic Character Formats (სიმბოლოს საბაზისო პარამეტრები) (სურ 4.4.3) — განყოფილება ჯგუფში სიმბოლოს ძირითად პარამეტრებს აერთიანებს, **შრიფტის გარნიტურას** (Font Family), **კეგლის ზომას** (Size), **მოხაზულობას** (Font Style), **ინტერლინიაჟს** (Leading), **ტრეკინგს** (Tracking), **კერნინგს** (Kerning), **რეგისტრებს (Case)**. ჩამოსაშლელ მენიუ **Case** (რეგისტრი) მოცემულია ოთხი ვარიანტი:

- **Normal** — ჩვეულებრივი. **All Caps** — მთავრული სიმბოლოები, **Small Caps** — კაპიტელები, **OpenType All Small Caps —** კაპიტელები **OpenType** სიმბოლოს შრიფტის გამოყენებით.

InDesign INDESIGN

InDesign

რეგისტრების მაგალითები

ჩამოსაშლელ მენიუში **Position** (პოზიცია) — ჩამოთვლილია სიმბოლოს პოზიციის შვიდი ვარიანტი:

- **Normal** — ჩვეულებრივი
- **Superscript** — ზედა ინდექსი
- **Subscript** — ქვედა ინდექსი
- **OpenType Superior/Superscript —** ზედა ინდექსი OpenType სიმბოლოს შრიფტის გამოყენებით
- **OpenType Inferior/Subscript** — ქვედა ინდექსი OpenType სიმბოლოს შრიფტის გამოყენებით
- **OpenType Numerator** — ჩამონათვალი OpenType სიმბოლოს გამოყენებით
- **OpenType Denominator** — ჩამონათვალის მნიშვნელი OpenType სიმბოლოს გამოყენებით

შენიშვნა: *OpenType სიმბოლოს გამოყენებით სიმბოლოების მდებარეობაია დაყენებისთვის, OpenType შრიფტთან უნდა მუშაობდეთ, რომელიც სესაბამის სიმბოლოებს შეიცავს. ჩვეულებრივ ზედა და ქვედა ინდექსი პროგრამაში სიმბოლოს შრიფტების გადაადგილების და შემცირების გზით ავტომატურად იქმნება.*

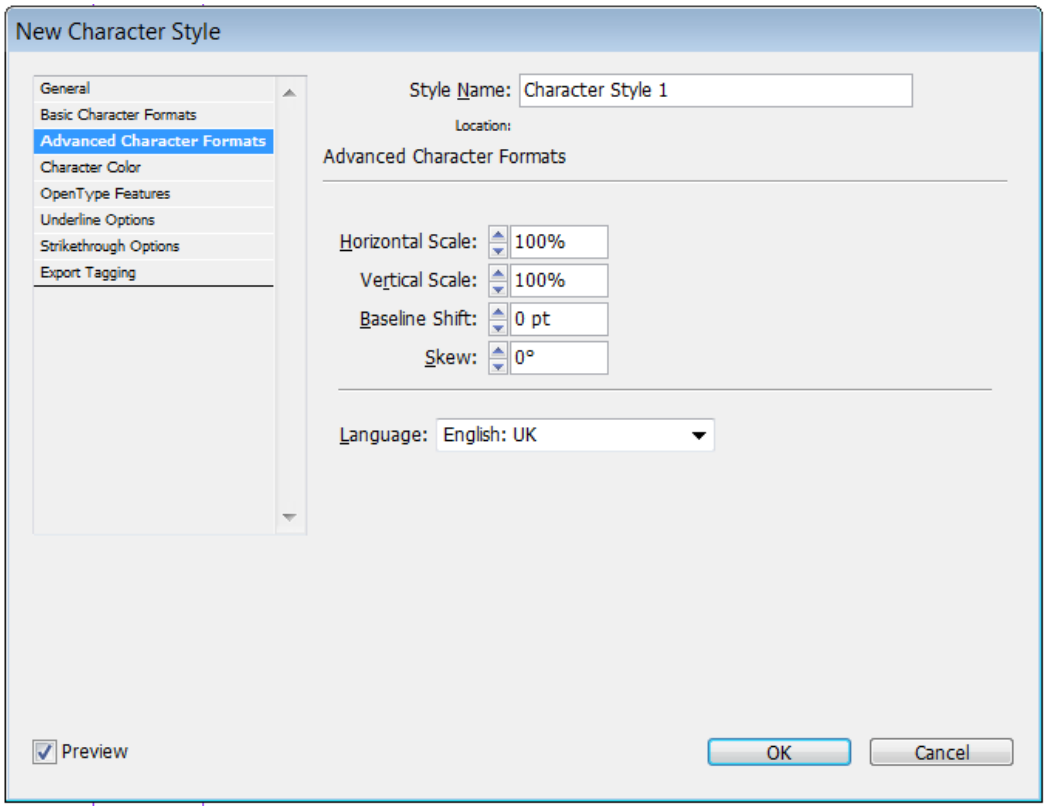
Underline (ხაზის გასმა)და **Strikethrough** (ხაზის გადასმა) — თუ ამ სანიშნეებს მონიშნავთ, პარამეტრები ავტომატურად გააქტიურდება, მაგრამ საფუძვლიანი რედაქტირებისთვის **Underline Options** და **Strikethrough Options —** განყოფილებაზე უნდა გადახვიდეთ.

Ligatures (ლიგატურები) — ლიგატურა არის სიმბოლო, რომელიც ორ, ან მეტ ასოს აერთიანებს. ძირითადად ლათინურ ანბანში გამოიყენება და 9 სტანდარტული ლიგატურა არის მიღებული **ae, AE, oe, OE, fi, fl, ff, ffi, ffl** — აქედან მხოლოდ პირველი 6 შედის ძირითად ლათინურ კოდირებაში. პრაქტიკულად, ლიგატურების გამოყენების ტრადიცია ინგლისურენოვანი ტიპოგრაფიკისთვის არის დამახასიათებელი.

No Break (წყვეტის გარეშე) — სტილის შესაბამისად კრძალავს სახელების ინიციალების, წელის ციფრებისაგან ასოების გამოყოფას.

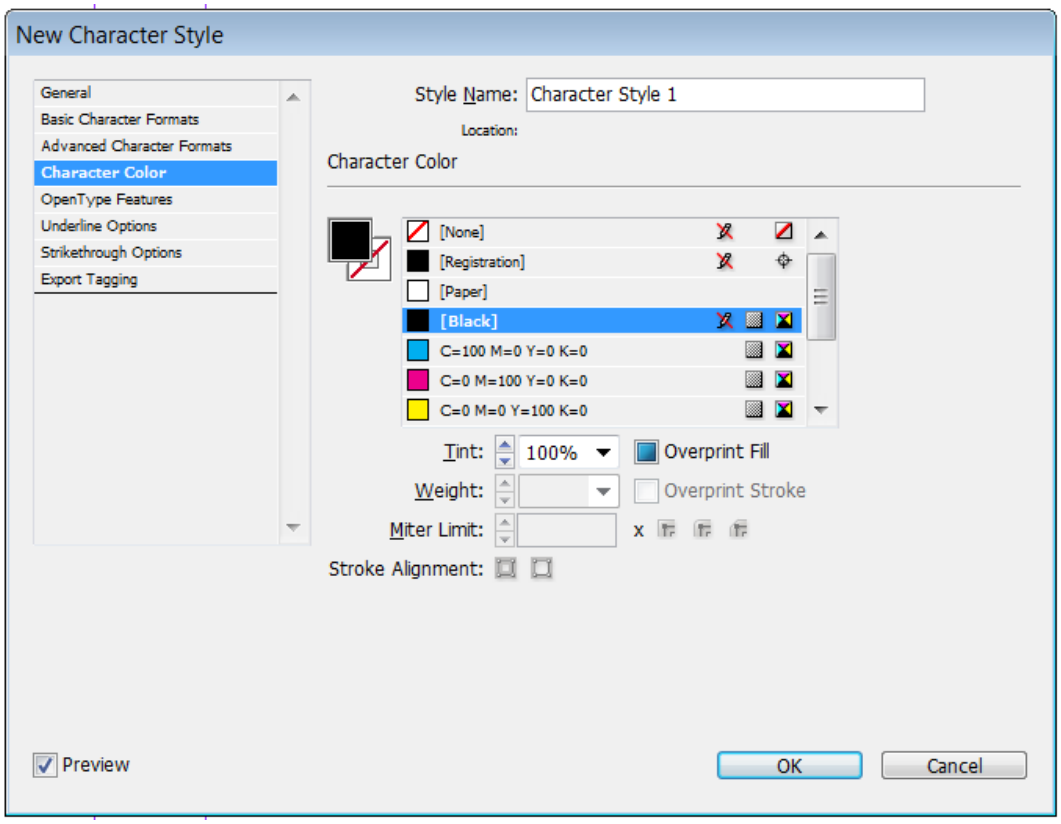
(პარამეტრები სრულადაა ასახული ქვეთავში „შექმნილ მაკეტში ტექსტის განთავსება და დამუშავება“).

Advanced Character Formats (სიმბოლოს დამატებითი პარამეტრები) (სურ 4.4.4) — სიმბოლოების **ჰორიზონტალური** და **ვერტიკალური მასშტაბირება**, **სიმბოლოს დახრა** და **ტექსტის გასწორებისთვის ენის არჩევა**, რომელიც ტექსტის შემოწმებისთვის მართლწერის დროს იქნება გამოყენებული.



სურ 4.4. 4 Advanced Character Formats სიმბოლოს დამატებითი პარამეტრები

Character Color (სიმბოლოს ფერი) (სურ 4.4.5)— ამ განყოფილებში ტექსტის სიმბოლოს კონტურის და მონახაზის ფერის განსაზღვრა.



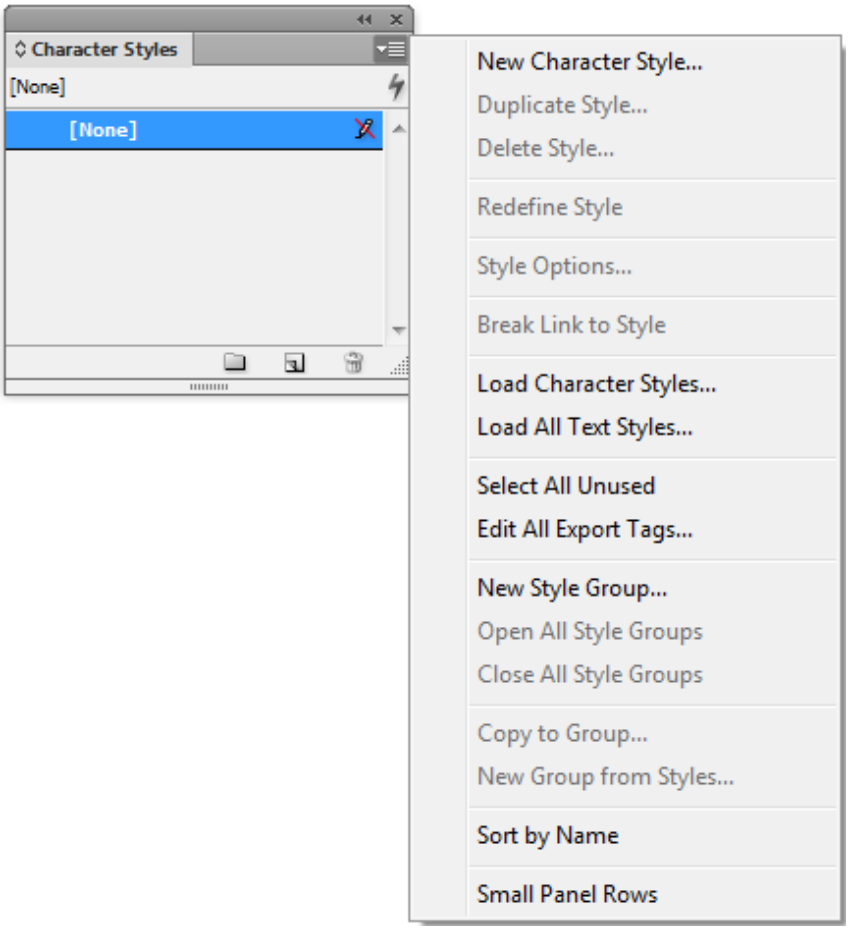
სურ 4.4. 5 Character Color სიმბოლოს ფერი

- **Swatches** (ფერების ნიმუშები) — სიმბოლოს ფერის განსაზღვრა.
- **Overprint Fill** და **Overprint Stroke** — სიმბოლოს შიდა ფართობის და კონტურის ფერის ზედდების რეჟიმი.
- **Tint** — ფერის ინტენსივობა. როგორც წესი ფერის ფერის გაუმჭვირვალობის ზღვარი 100% არის
- **Weight** — კონტურის სისქე, პარამეტრის გამოყენება რეკომენდირებულია, თუ ფონტი მსხვილი მოხაზულობას არ შეიცავს

OpenType Features (OpenType შრიფტის თვისება) — ანგლო-ამერიკული ტიპოგრაფიისთვის არის დამახასიათებელი, ჩვეულებრივ ქართულში არ გამოიყენება.

Underline Options — ხაზის გასმის და **Strikethrough Options** — ხაზის გადასმის დამატებითი რედაქტირების განყოფილების ფუნქციები იდენტურია, განსხვავება მხოლოდ ხაზის მდებარეობებს შორის არის. პარამეტრები მარკერის ეფექტის ან ხაზგასმის ეფექტის შექმნისთვის შეგიძლიათ გამოიყენოთ, ან ტექსტის სხვა სტილში გაფორმებისთვის.

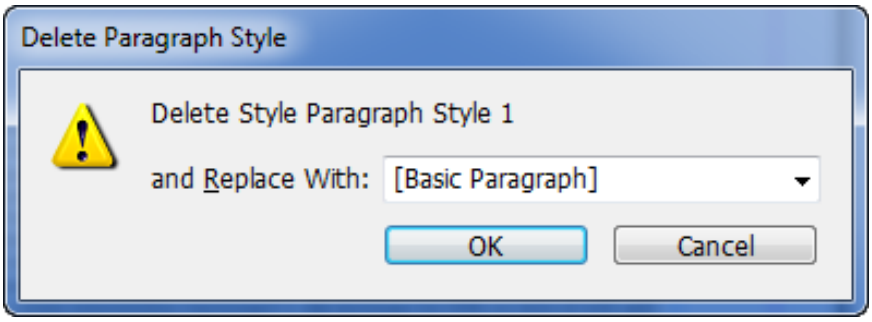
Character Style (სიმბოლოს სტილი) (სურ 4.4.6) მენიუში ჩამოთვლილი პარამეტრები, შექმნილი სტილის რედაქტირებისთვის და სხვადასხვა ტიპის ამოცანების შესრულებისთვის არის განკუთვნილი.



სურ 4.4. 6 სიმბოლოს სტილის ჩამოსაშლელი მენიუ

Duplicate Style — შექმნილი სტილების დუბლირება
Delete Style — მონიშნული სტილების წაშლა, თუ სტილი უკვე გამოყენებულია წაშლის მოთხოვნის შემთხვევაში, ეკრანზე გამოვა სტილების წაშლის დიალოგური ფანჯარა (სურ 4.4.7) **And Replace With** (ჩანაცვლება) — შეგიძლიათ ტექსტი, რომელიც წასაშლელი სტილით იყო რედაქტირებული სხვა

სტილით ჩაანაცვლოთ, ან საერთოდ უარი თქვათ ფორმატირებაზე (**No Character Style**) გარდა ამისა ჩამონათვალიდან სტილის წაშლა მისი კალათაში გადატანით შეგიძლიათ

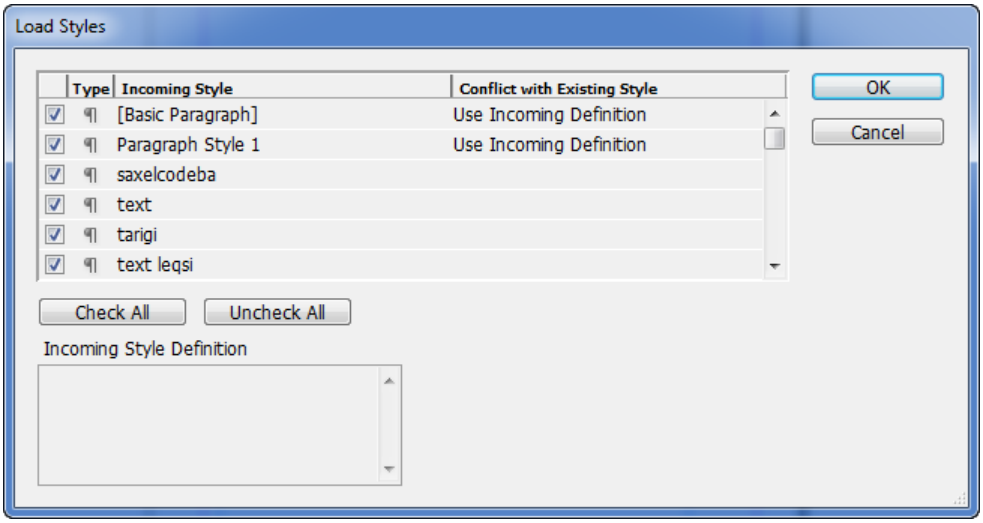


სურ 4.4. 7 Delete Style — მონიშნული სტილების წაშლის დიალოგური ფანჯარა

Redefine Style — ტექსტის ფორმატირების ახალი პარამეტრების სტილში ჩამატება. თუ ტექსტში ლოკალურ ფორმატირებას შეიტანთ სტილზე პლიუს სიმბოლო გამოისახება, რაც ტექსტში სტილთან შეუსაბამო პარამეტრების ინდიკატორია. თუ გსურთ სტილში ლოკალური ფორმატირების დამატება დააჭირეთ ბრძანებას **Redefine Style** (ფორმატირების გადაწერა), თუ არ ეთანხმებით ცვლილებას ღილაკ **Alt**-ით და მაუსის მაჩვენებლის სტილის სახელწოდებაზე დაჭერით ცვილება გაუქმდება.

- **Style Options** — შექმნილი სტილების რედაქტირება
- **Break Link to Style** — ფორმატირების შენარჩუნებით ტექსტისა და სტილის კავშირის გაწყვეტა.

Load Character Styles — პროგრამა InDesign-ში ბრძანებით სხვა ფაილიდან მხოლოდ სიმბოლოს სტილების ჩატვირთვა შეგიძლიათ (სურ 4.4.8). ბრძანების დიალოგურ ფანჯარაში აირჩიეთ **InDesign** ფაილი, რომლის სტილებიც უნდა ჩატვირთოთ სტილების გალერეაში, ხოლო ეკრანზე გამოსულ დიალოგურ ფანჯარაში **Load Style** (სტილების ჩატვირთვა) — სტილის **ტიპის** მიხედვით (Type) ჩამონათვალიდან პუბლიკაციაში შექმნილი სტილები აირჩიეთ. შემომავალი სტილების (**Incoming Style**) ზოლში მონიშნეთ ბრძანება **Check All** სრულად თუ გსურთ სტილების ჩატვირთვა, ხოლო თუ არ გსურთ მონიშნული სტილების სრულად ჩატვირთვა მონიშნეთ **Uncheck All** — მონიშნული სტილების გადანიშვნა. სტილის პარამეტრები სრულად **Incoming Style Definition** (შემომავალი სტილის პარამეტრების აღწერა) ველში არის აღწერილი.



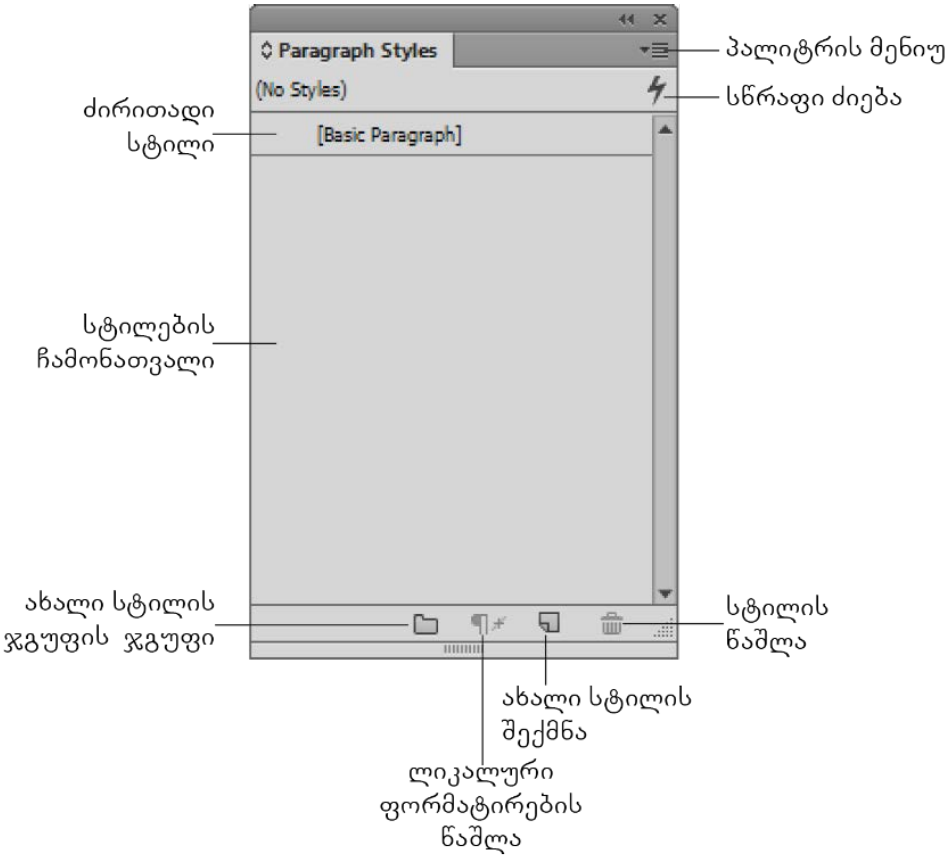
სურ 4.4. 8 Load Character Styles — სტილების ცატვირთვის დიალოგური ფანჯარა

Load All Text Styles — ყველა ტექსტური სტილის ჩატვირთვა. პროგრამაში სტილების ჩატვირთვის პრინციპი **Load Character Styles**-ის იდენტურია, განსხვავება მხოლოდ აბზაცის და სიმბოლოს სტილების კომბინირებულ არჩევანში არის.

- **Select All Unused** — ყველა გამოუყენებელი სტილის მონიშვნა და წაშლა.
- **New Style Group** — ახალი სტილის ჯგუფი, სადაც თემატურად შეგიძლიათ გააერთიანოთ სტილები, ბრძანება მოსახერხებელია, როდესაც სტილის გალერეაში ბევრი სტილი გაქვთ შექმნილი.
- **Open All Style Groups** — ბრძანების მონიშვნის შემთხვევაში, ყველა სტილის ჯგუფი ერთდროულად ჩამოიშლება
- **Close All Style Groups** — ყველა ჩამოშლილი სტილის ჯგუფის დახურვა
- **Copy to Group** — მონიშნული სტილების უკვე არსებულ ჯგუფში ჩაკოპირება (არჩევით)
- **New Group From Style** — მონიშნული და ამოკრებილი სტილებისაგან ახალი თემატური ჯგუფის შექმნა
- **Sort by Name** — სტილის სახელწოდების მიხედვით დახარისხება
- **Small Panel Rows** — პალიტრაში ჩამონათვალის მასშტაბის შემცირება.

აბზაცის სტილის ატრიბუტები

Paragraph Style (აბზაცის სტილები) (სურ 4.4.9)— აბზაცის სტილის გალერეის ველში მხოლოდ ერთი ჩანაწერი — **Basic Paragraph Style** (აბზაცის პირველადი სტილი) არის მოცემული, იმისათვის რომ აბზაცის სტილი შექმნათ პალიტრის მარჯვენა ზედა კუთხეში ჩამოშალეთ დამატებითი მენიუ და აირჩიეთ ბრძანება **New Paragraph Style** (აბზაცის ახალი სტილი), ან პალიტრის ქვედა ზოლში დააჭირეთ ახალი სტილის შექმნის პიქტოგრამას

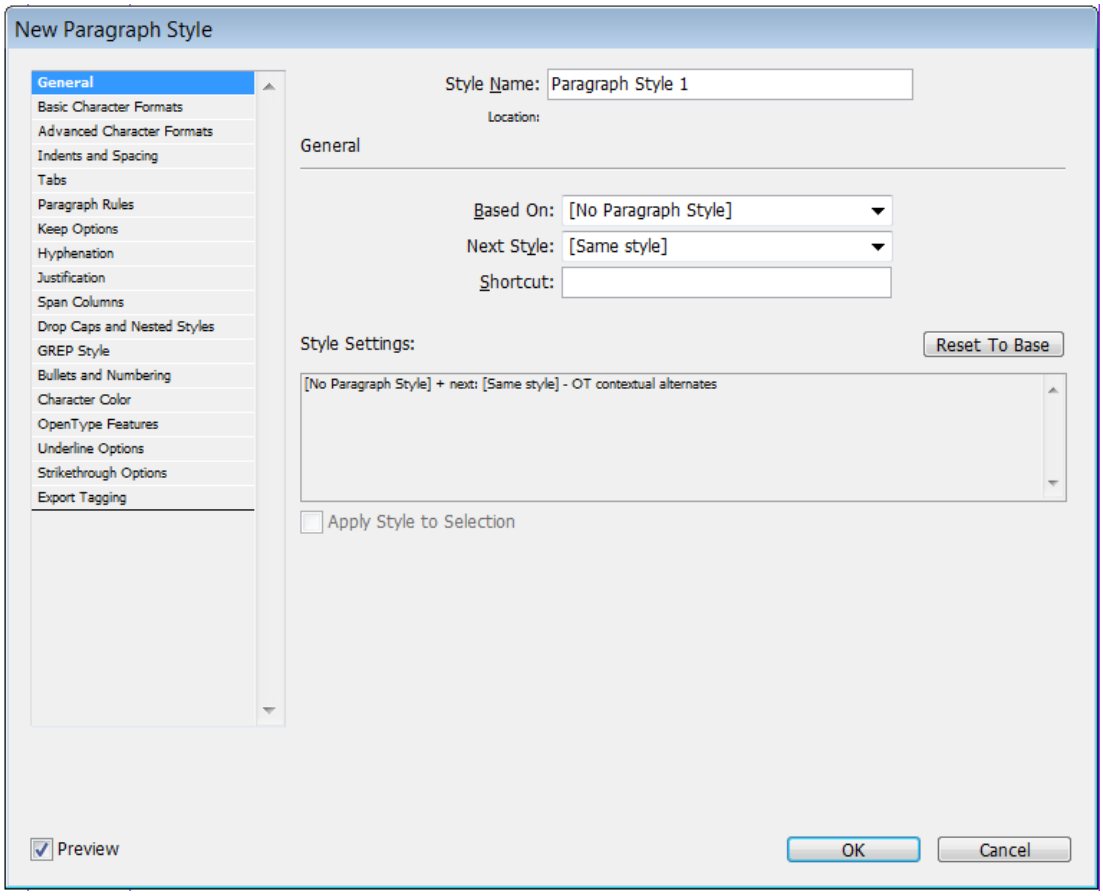


სურ 4.4. 9 Paragraph Style აბზაცის სტილების პალიტრა

Create New Style (ახალი სტილის შექმნა) ახალი აბზაცის სტილის ფანჯარაში გაერთიანებულია სიმბოლოს სტილის და დამატებით აბზაცის სტილის პარამეტრები. თითოეული განყოფილება ერთი ჯგუფის თვისებებს აერთიანებს. აბზაცის სტილის უპირატესობა იმაში მდგომარეობს, რომ თუ სიმბოლოს სტილი მხოლოდ სიმბოლოების ფორმატირებისთვის იყო განკუთვნილი, აბზაცის სტილი სრულად ახდენს ტექსტის ფორმატირებას, მაგრამ ლოკალური ფორმატირების დროს სიმბოლოს სტილის ფორმატირება უპირატესია.

General (სურ 4.4.10) — როგორც ხედავთ, საერთო პარამეტრების განყოფილება თანხვედრაშია სიმბოლოს სტილის საერთო პარამეტრების განყოფილებასთან, თუმცა მცირე განსხვავებებით. განყოფილება პროგრამის **სახელწოდებას**, **დაფუძნებულ სტილებს, სტილის პარამეტრების აღწერას, მომდევნო სტილის განსაზღვრას, ცხელი კლავიშის მინიჭებას** და ა.შ. პარამეტრებს შეიცავს.

- **Style Name** (სტილის სახელწოდება) — სტილებისთვის სახელის დარქმევა, ან პროგრამა ავტომატურად, რიგის ნომერის გათვალისწინებით სახელს თვითონვე მიანიჭებს Paragraph Style 1, Paragraph Style 2 და ა.შ. რეკომენდირებულია სტილებისთვის სახელის დარქმევა, რაც ამარტივებს მუშაობის პროცესს.
- **Based On** (სტილის დაფუძნება) — ერთმანეთზე დაფუძნებული სტილების გამოსახვა, ან დაფუძნება, თუ სტილების გალერეიდან, რომელიმე უკვე შექმნილ სტილს მონიშნავთ და გამოიძახებთ აბზაცის ახალ სტილს, პროგრამა ავტომატურად პირველი სტილის პარამეტრებს დაიმახსოვრებს და **Based On** ჩამოსაშლელ მენიუში გიჩვენებთ დედა სტილის სახელწოდებას, თუ არ გსურთ სტილების ერთმანეთზე დაფუძნება **Based On** მენიუში მონიშნეთ **No Paragraph Style** (აბზაცის სტილის გარეშე) და **Style Settings** (სტილის პარამეტრები) განყოფილებაში დააჭირეთ ღილაკს დამახსოვრებული პარამეტრების განულება (**Reset to Base**). გაითვალისწინეთ, დედა სტილის თვისებების რედაქტირების შემთხვევაში რედაქტირება დაფუძნებულ სტილზეც აისახება, რაც მისი პარამეტრების ცვლილებას გამოიწვევს.



სურ 4.4. 10 General პროგრამის საერთო პარამეტრები

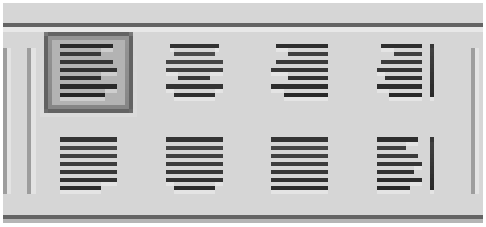
- **Next Style** (მომდევნო სტილი) — პროგრამაში აბზაცის დასრულების შემდეგ სტილი ავტომატურად ჩამოსაშლელ მენიუში მითითებულ სტილზე გადაირთვება და იმ სტილით განაგრძობს მომდევნო აბზაცის ფორმატირებას. ჩამონათვალში **Same Style** — იგივე სტილს ნიშნავს. მაგ: სახელწოდების სტილს მომდვნო სტილად შეგიძლიათ ჩვეულებრივი ტექსტის სტილი განუსაზღვროთ, რომ სახელწოდებიდან ახალ აბზაცზე გადასვლის დროს სტილის ავტომატური გადართვა მოხდეს.
- **Shortcut** (ცხელი კლავიში) — სტილის სწრაფი გამოყენებისთვის ეფექტურია ცხელი კლავიშის მინიჭება. პროგრამაში სტილებისთვის ცხელი კლავიშების მინიჭება კლავიატურის ციფრული ბლოკის და **Ctrl, Shift, Alt** კლავიშ მოდიფიკატორების კომბინირებით ხდება, რომელიც **Shortcut** ველის გასწვრივ ჩაიწერება.

შენიშვნა: *გაითვალისწინეთ, რომ სიმბოლოს და აბზაცის სტილებისთვის სხვადასხვა კლავიშ მოდიფიკატორები უნდა გამოიყენოთ, რომ არ მოხდეს ერთ-ერთი სტილისთვის კლავიშ მოდიფიკატორის შეზღუდვა.*

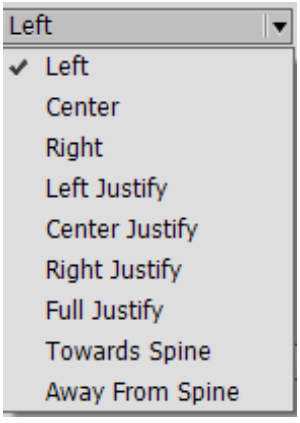
Indents and Spacing — ტექსტის ჰორიზონტალური მდებარეობა და დაცილება ჩარჩოს კიდეების მიმართ

Indents and Spacing — ამ განყოფილებაში აბზაცის ფორმატირებისთვიდ ძირითადი პარამეტრების შერჩევა ხდება.

- **Alignment** (ტექსტის სწორება) — ტექსტის კიდეების მიმართ სწორების რეჟიმის არჩევა, როგორც უკვე იცით პროგრამა ტექსტის კიდეების მიმართ სწორებისთვის რვა რეჟიმს იყენებს.



ტექსტის ჰორიზონტალური მდებარეობა და დაცილება ჩარჩოს კიდეების მიმართ



სიტყვიერად ტექსტის სწორების ვარიანტები

- **Balance Rugged Lines** (სტრიქონის სიგრძის სწორება) — პროგრამა ანალიზის შედეგად სტრიქონებს ისე გაწყვიტავს, რომ მათი სიგრძე ძალიან არ განსხვავდებოდეს ერთმანეთისგან. ფუნქცია ძირითადად გრძელ სახელწოდებებში გამოიყენება.

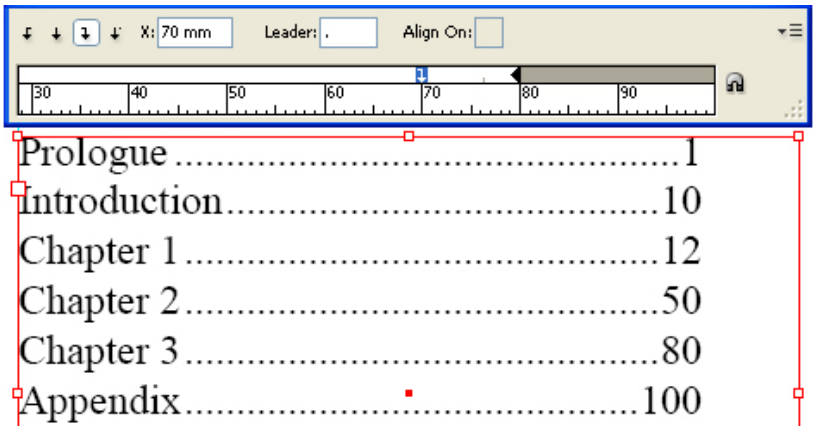
შენიშვნა: *ფუნქცია Balance Ragged Lines მხოლოდ იმ შემთხვევაში მუშაობს, თუ გააქტიურებულია ავტომატური დაკაბადონების რეჟიმი Adobe Paragraph Composer (აბზაცების შემდგენი). ხოლო Adobe Single-Line Composer (სტრიქონების შემდგენი) რეჟიმის შემთხვევაში, სანიშნე აქტიურია, მაგრამ ბრძანებას არ შეასრულებს.*

- **Left Indent** — მარცხენა კიდიდან ტექსტის დაცილება
- **Right Indent** — მარჯვენა კიდიდან ტექსტის დაცილება
- **First Line Indent** — მარცხენა კიდიდან აბზაცის პირველი სტრიქონის დაცილება
- **Last Line Indent** —მარჯვენა კიდიდან აბზაცის პირველი სტრიქონის დაცილება
- **Space Before —** დაშორება აბზაცამდე
- **Space After** — დაშორება აბზაცის შემდეგ
- **Align to Grid** (ბადის მიმართ ტექსტის სწორება) —აბზაცის სტრიქონების სწორება საბაზისო ბადის მიმართ (**All Lines**), ან აბზაცის პირველი სტრიქონის (**First Line Only**) სწორება საბაზისო ბადის მიმართ. ამ პარამეტრის გამოყენების შემდეგ პრაქტიკულად ინტერლინიაჟის (სტრიქონებს შორის მანძილი) მოქმედება — ნულოვანია, ხოლო საბაზისო ხაზების დაცილებისთვის **ტექსტური ჩარჩოს პარამეტრებში** (Text Frame Option) საბაზისო ხაზის განყოფილების პარამეტრები უნდა გაასწოროთ.

შენიშვნა: *აბზაცის ყველა სტრიქონის ბადის მიმართ სწორების შემთხვევაში თუ მათი მნიშვნელობა არ არის თანაბარი სტრიქონებს შორის მანძილი დაირღვევა.*

Tabs (ტაბულატორი)

Tabs (ტაბულატორი) — ჩვეულებრივ, ტაბულატორი ტექსტის სწორებისთვის გამოიყენება. იმისათვის, რომ ტაბულატორით ტექსტი გაასწოროთ ტექსტი და მოცემული სიმბოლო კლავიატურიდან Tab ღილაკით უნდა გამოიძახოთ. სტილში უკლებლივ ყველა აბზაცისთვის ხდება ტაბულატორის პარამეტრების მომართვა (სურ 4.4.11).



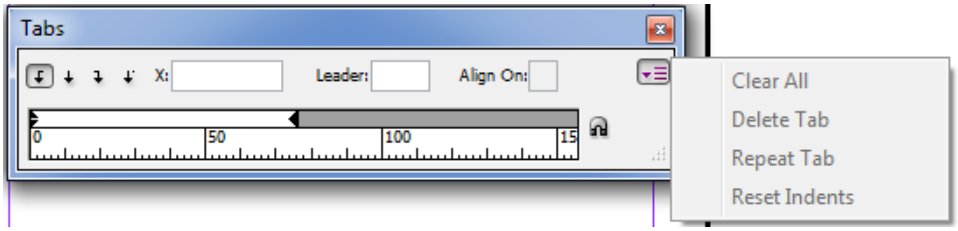
ტაბულატორით გასწორებული ტექსტი

პალიტრა შეიცავს შემდეგი სახის პარამეტრებს:

ოთხი ისარი ტაბულატორის ოთხი ტიპის შესაბამისია (**ტაბულოსტოპი**):

- ტაბულატორით ტექსტის მარცხენა კიდით სწორება
- ტაბულატორით ტექსტის ცენტრით სწორება
- ტაბულატორით ტექსტის მარჯვენა კიდით სწორება
- ტაბულატორით მოცემული სიმბოლოს მიმართ სწორება

ტაბულატორის გასწორება **Tab** დიალოგურ ფანჯარაში სახაზავის თავზე მდებარე თეთრ ზოლზე შესაბამისი პოზიციის დაფიქსირების შემდეგ დაჭერით ხდება, სახაზავზე მარცხენა და მარჯვენა მხარეს მდებარე შავი სამკუთხედები აბზაცის შეწევის არეალის რეგულირებისთვის არის მოცემული.



სურ 4.4. 11 Tabs ტაბულატორი

- **X** ველი — გამოყოფილი ტაბულატორის ზუსტ კოორდინატს შეიცავს, ტაბულატორის დაყენების შემდეგ შეგიძლიათ სანიშნის მარცხენა და მარჯვენა მიმართულებით გადაადგილება, ან ციფრების მნიშვნელის შეყვანით ზუსტი პოზიციის მინიჭება.
- **Leader** — წინასწარ გამოყოფილ ტაბულატორზე ნებისმიერი სიმბოლოს, ან სიმბოლოების ნაკრების შეყვანა. სიმბოლოები ტაბის გასწვრივ მითითებულ პოზიციამდე განლაგდება.
- **Aligh On** — ტაბულატორის ტიპი.
- **Position Panel Above Text Frame** — ნალის ფორმის სიმბოლო  ტაბულატორის კურსორით მონიშნულ ტექსტურ ჩარჩოზე მიმაგრება.

ტაბულატორის მენიუ შეიცავს ბრძანებებს, რომლითაც პარამეტრების განულება **(Clear All)**, ჩამოყრა **(Reset Tab)**, განმეორება **(Repeat Tab)** და წაშლა **(Delete Tab)** ხდება, ჩვეულებრივ ტაბულატორის პოზიციის სანიშნის წაშლა მისი დაბლა დაქაჩვით შეგიძლიათ.

Drop Caps and Nested Style საზედაო სიმბოლო და ჩადგმული სტილები

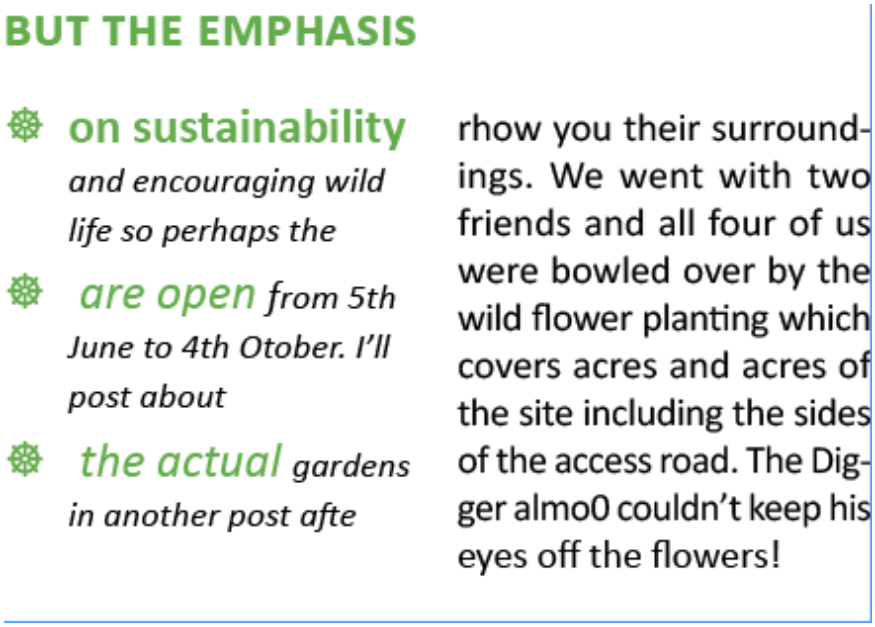
საზედაო სიმბოლო და ჩადგმული სტილების განყოფილების პირველი დანაყოფი თქვენთვის ცნობილია მესამე ქვეთავიდან, ამიტომ დაწვრილებით, მხოლოდ სტილის მეორე და მესამე დანაყოფზე იქნება აქცენტები გაკეთებული. ამ ფუნქციით სხვადასხვა ტიპის ტიპოგრაფიული ეფექტები მიიღება. **საზედაო ასოს (Drop Cap) ავტომატური** გაფორმება (ფერი, სიმბოლოს ტიპი, მოხაზულობა) ტექსტში ჩადგმული სტილის საფუძველზე ხდება, ფუნქციის გასწვრივ მოცემულია **სიმბოლოს სტილის** (Character Style) ჩამოსაშლელი მენიუ, ჩამონათვალში ყველა წინასწარ შექმნილი სიმბოლოს სტილი არის მოცემული, თუმცა პროგრამა ადგილზეც გთავაზობთ სტილის შექმნას და დამატებას, იმ განსხვავებით, რომ ვიდრე სტილს არ შექმნით და არ დაადასტურებთ წინასწარი დათვალიერების რეჟიმში ცვლილებებს თვალს ვერ მიადევნებთ.

	A	B	C	D	E	F	G
JAN	0.003	0.088	0.164	0.249	0.332	0.416	0.499
FEB	0.005	0.090	0.167	0.252	0.334	0.419	0.501
MAR	0.008	0.093	0.170	0.255	0.337	0.422	0.504
APR	0.011	0.096	0.173	0.258	0.340	0.425	0.507
MAY	0.014	0.099	0.175	0.260	0.342	0.427	0.510
JUN	0.016	0.101	0.178	0.263	0.345	0.430	0.512

ჩადგმული სტილების მაგალითი



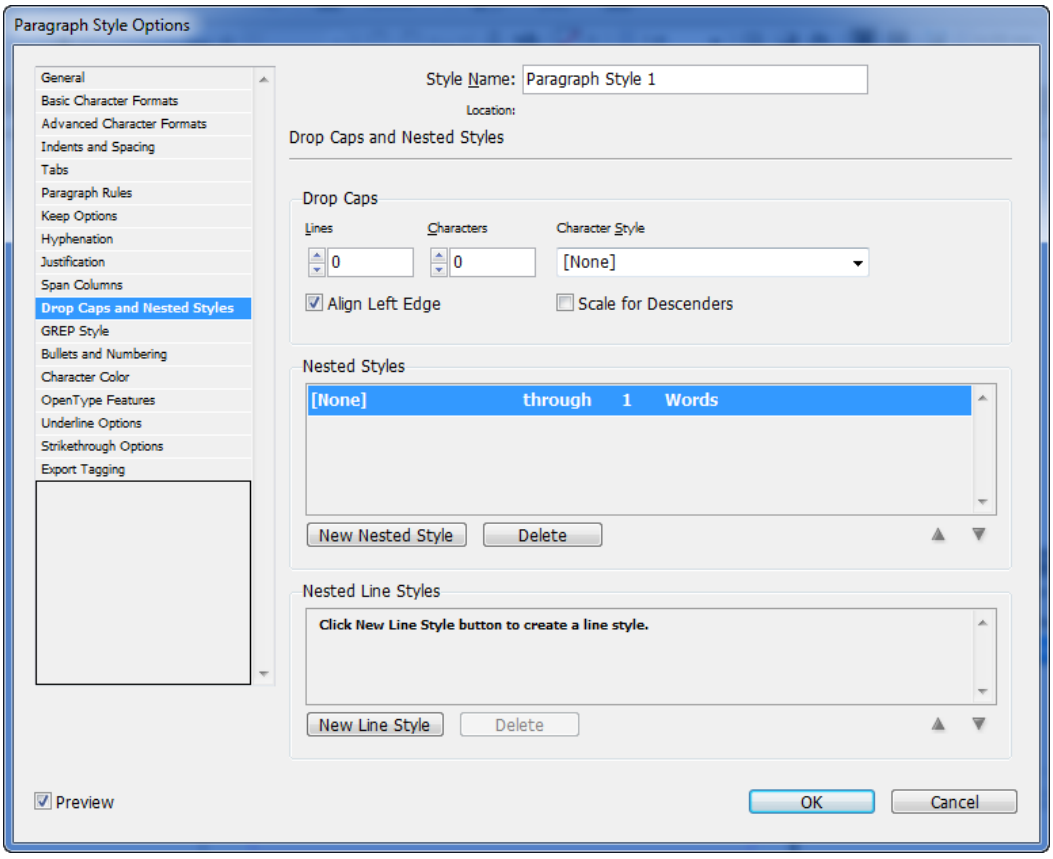
Drop Caps and Nested Style საზედაო სიმბოლოს მაგალითი



სურ 4.4. 12 Drop Caps and Nested Style საზედაო სიმბოლო და ჩადგმული სტილების მაგალითები

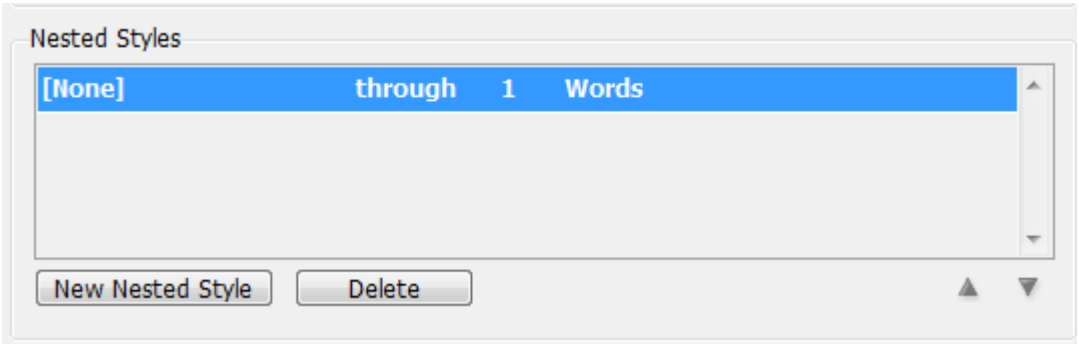
Nested Styles (ჩადგმული სტილები) — ჩადგმული სტილების ფუნქცია ტექსტის ვიზუალიზაციის თვალსაზრისით კიდევ უფრო მეტ, გაზრდილ შესაძლებლობებს გთავაზობთ. მათი გამოყენებით ისევ სიმბოლოს სტილს უბრუნდებით, რომლითაც აბზაცის დასაწყისში ავტომატურად არამარტო საზედაო სიმბოლოების, არამედ პირველი სიტყვის, პირველი სიმბოლოს, პირველი წინადადების გაფორმება ხდება, თუმცა აქაც არსებობს გარკვეული წესები, რომლის დაცვა აუცილებელია. პირველ რიგში, უნდა მიუთითოთ, სტილის მოქმედების არეალი. პირველი ჩადგმული სტილი საზედაო ასოს შემდეგ იწყება, ან აბზაცის დასაწყისში, თუ რა თქმა უნდა ტექსტში საზედაო ასო არ არის გამოყენებული, ხოლო მეორე

ჩადგმული სტილის მოქმედების არეალი პირველი სტილის დასრულების შემდეგ იწყება და ა.შ (სურ 4.4.13).



სურ 4.4. 13 Drop Caps and Nested Style საზედაო სიმბოლო და ჩადგმული სტილები

- დანაყოფში **Nested Style** (ჩადგმული სტილი) ბრძანებით New Nested Style — **ახალი ჩადგმული სტილის** შექმნა შეგიძლიათ, რომელიც ჩამონათვალში ავტომატურად გამოჩნდება, რომელშიც პირველ რიგში ირჩევთ სიმბოლოების ფორმატირების სტილს (სურ 4.4.14).



სურ 4.4. 14 Nested Style ჩადგმული სტილი

- სტილის სახელწოდების გასწვრივ ჩამოსაშლელ მენიუში ბრძანების **through** (მანძილის დაფარვა) — არჩევით სტილს უთითებთ, რომ სტილის მოქმედების არეალი მაგ: ხუთ სიტყვაზე გავრცელდეს, ან ხუთ სიმბოლოზე და ა.შ. ხოლო მეორე ვარიანტი — **up to** (მდე), რომ სტილის მოქმედების არეალი მაგ: სტრიქონში, რომელიმე სპეციალურ სიმბოლომდე გავრცელდეს, ან წინადადებამდე, სიტყვამდე და ა.შ.

CONTACTS:
174 Shirland Road,
Maida Vale, London W9 3JE
Phone: 020 7289 5375
Email: info@grandunionpets.co.uk
http://www.grandunionpets.co.uk/

Tore Opening Hours: *Mon - Fri 10.30am - 6.30pm**
(please note that the grooming salon opens earlier for customers with appointments);*
Sat - 9.30am - 6pm;
Sun - Closed

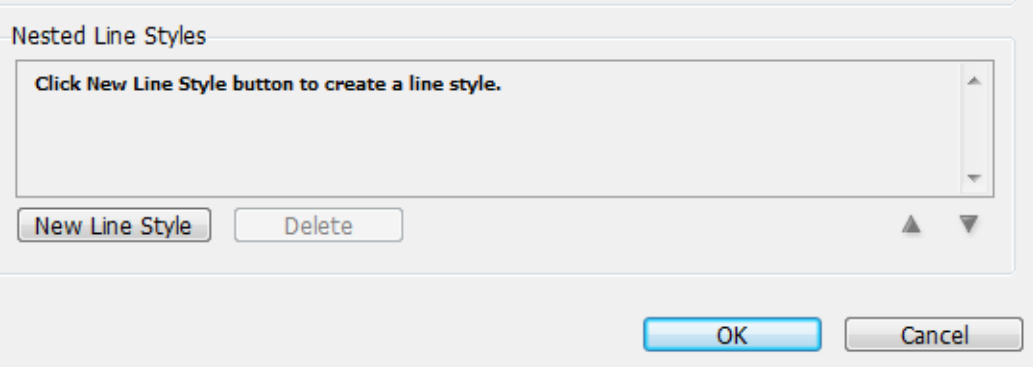
სურ 4.4. 15 სტილით შექმნილი ჩადგმულის სტილების ნიმუშები



სტილით შექმნილი ჩადგმულის სტილების ნიმუშები

- ციფრების ველში სიტყვების, წინადადების, სიმბოლოების და ა.შ. რაოდენობა უნდა მიუთითოთ, რომელიც შესაბამისი სტილის საფუძველზე დაფორმატდება.
- ჩადგმული სტილის (**Nest Style**) ბოლო ჩამოსაშლელი მენიუ შეიცავს სტილის არეალი გავრცელების განსაზღვრის ჩამონათვალს: **Forced Line Break** (სტრიქონის გაწყვეტა), **Words** (სიტყვები),**Digits** (ციფრები), **Characters** (ნებისმიერი სიმბოლო), **Sentences** (წინადადებები), **Letters** (ასოები),**Tab Characters** (ტაბის სიმბოლოები) და დანარჩენ პარამეტრებს.

Nest Line Style — (აბზაცის პირველი სტრიქონის ჩადგმული სტილი) დანაყოფში თანმიმდევრულად აბზაცის სტრიქონებისთვის ხდება სტილის ჩადგმა, ველში მხოლოდ სტრიქონების რაოდენობის მითითება ხდება. პარამეტრი მოქმედებას **Nested Style** (ჩადგმული სტილი) დასრულების შემდეგ იწყებს (სურ 4.4.16).

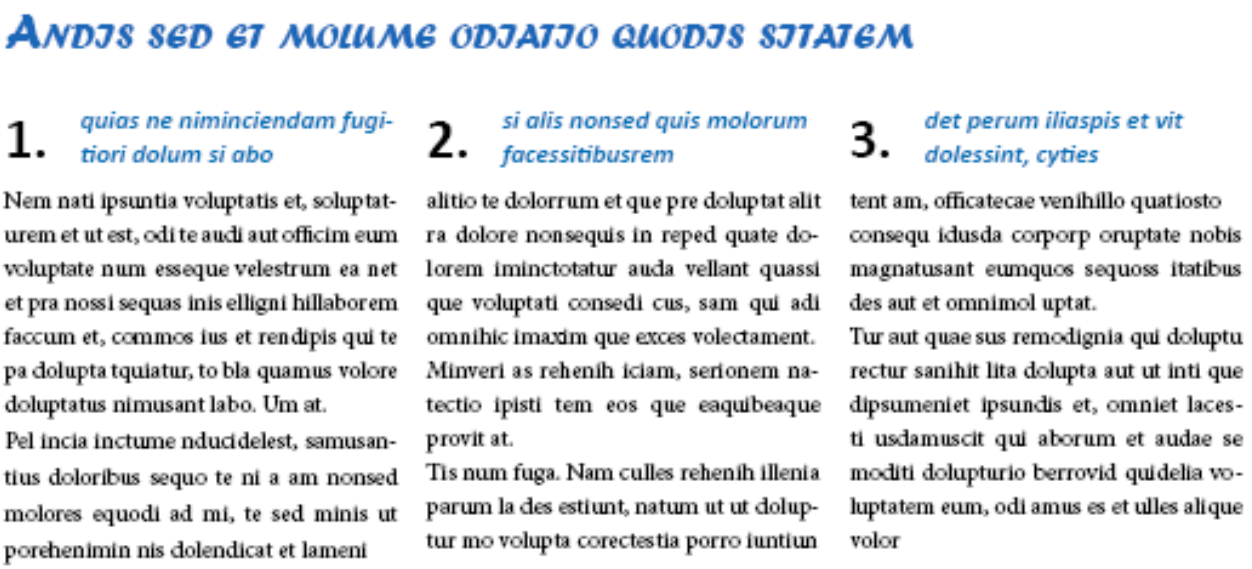


სურ 4.4. 16 Nest Line Style აბზაცის პირველი სტრიქონის ჩადგმული სტილი

Bullets and Numbering (მარკირება და ნუმერაცია)

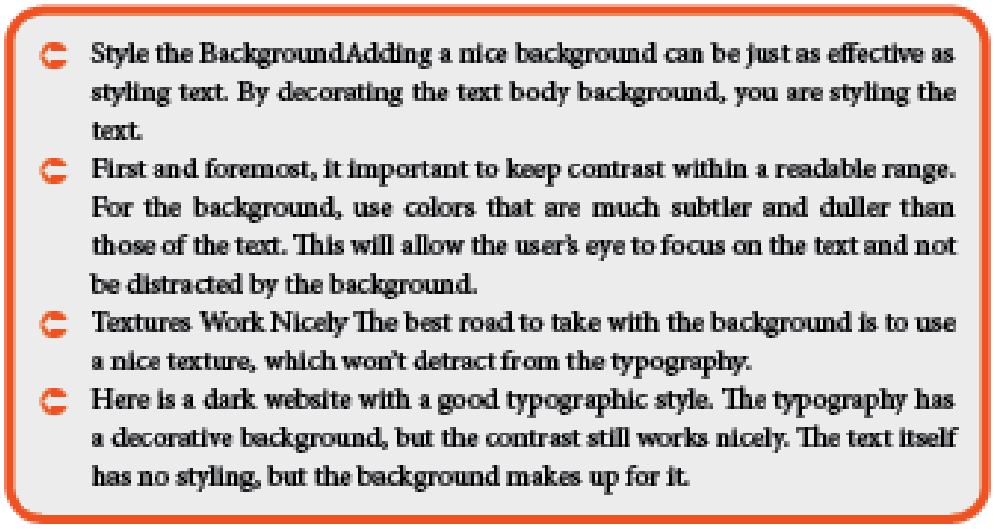
Bullets (მარკირება) — მარკირების რეჟიმში ჩამონათვალში მარკერების ვიზუალური გაფორმებისთვის სიმბოლოს სტილის (**Character Style**) არჩევა შეგიძლიათ (ფერის, ზომის, ფონტის განსაზღვრა).

Number (ნუმერაცია) — ტექსტში აბზაცების დანომრილი ჩამონათვალის რეჟიმში ნუმერაციის ვიზუალური გაფორმებისთვის სიმბოლოს სტილის არჩევა (**Character Style**) შეგიძლიათ (ფერის, ზომის, ფონტის განსაზღვრა).



სურ 4.4. 17 სტილის პარამეტრების კომბინირებული მაგალითები

1. Ratur? Quis ea quatem facerum et verspeliquos entorerrum essum repudipicae velliciliquo et dolupta tempossuntis doluptae volo volupt atate aliquunt as sitatur maximi, quiatisciis aliquam faceped ion-secate pe cusame
2. volorias quiberi onsecusapiet maiorum volor aut la bo. Aquostion et hillab int, tectio ist, quo int, volupta temoluptae peris exerisc ienempo remquaestio conserum ut et es doluptae in ratur
3. te comniatem quiam is qui quibus eveliam ut isqui doluptatus sitatur? Qui isciissum rae perio. Ut la-bor sunt ut ea nume coritio omnimus nis elluptas ad quatur aceatio ipsum harumente volum faccum haritia nulpari busanisquiam eaquisquae
4. viditatis et quissi audi quaestiae. Nam, erum il ipsamus, te nos aut aut fugiatur, coria quis volo te officiene sit aruptam uscipsam utempor emporrum la nonseri berspelibus eos porrovid mos atem volorep eruptiis eatio et molupis es dest, nestiaspisit as ant lam velendit qui andem



სურ 4.4. 18 მარკირების მაგალითი

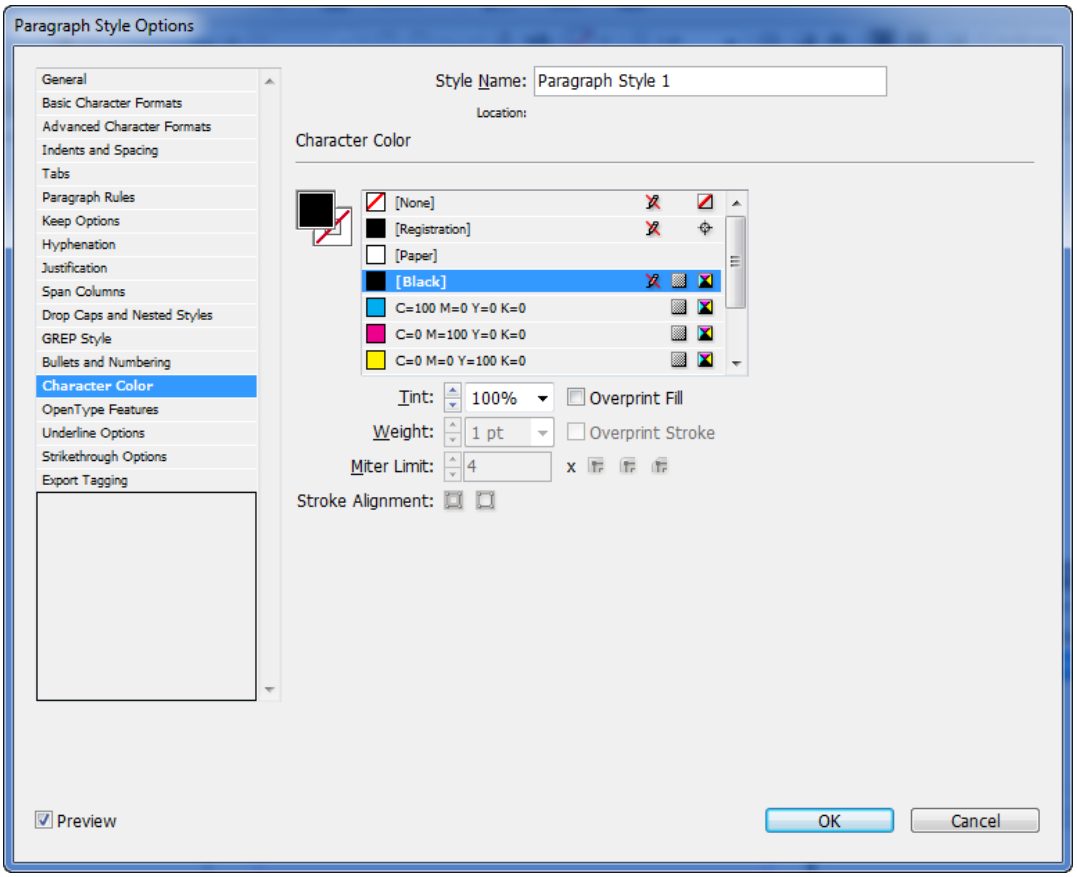
Character Color სიმბოლოს ფერი

სიმბოლოს ფერი სტილის მიმდინარე განყოფილებაში სიმბოლოს ფერის განსაზღვრა შეგიძლიათ (სურ 4.4.19) სიმბოლოს აქვს ფერის მინიჭების ორი **მანიპულატორ-გადამრთველი** (Swap): **კონტური** (Stroke) და **შიდა ფართობი** (Fill), იმისათვის რომ ფერის მინიჭება შესაბამისი თვისების მიხედვით მოხდეს თვისებების მანიპულატორი მონაცვლეობით უნდა გადართოთ (სურ 4.4.20).

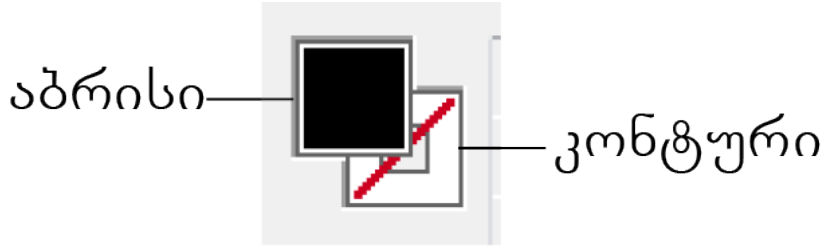
Tint — ფერის ინტენსივობის განსაზღვრა

Weight — კონტურის სისქის გაზრდა

Overprint Fill, Overprint Stroke — სიმბოლოს ფართობის და კონტურის ფერის ზედდების რეჟიმი.



სურ 4.4. 19 Character Color სიმბოლოს ფერი



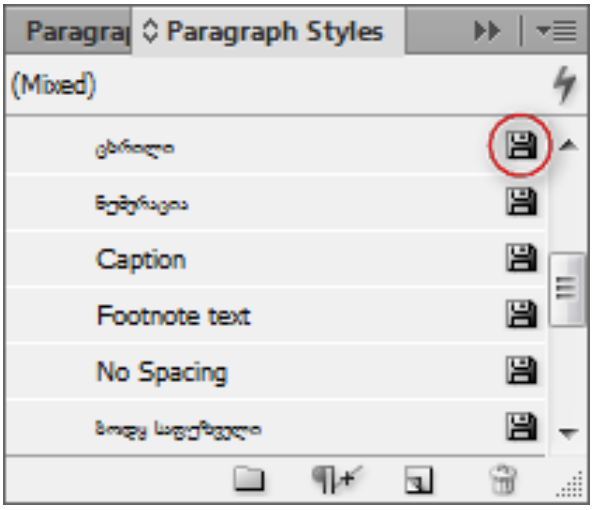
სურ 4.4. 20 ფერის გადამრთველი

სტილების იმპორტი

ერთ დოკუმენტში შექმნილი სტილები, სხვა ნებიმიერ პუბლიკაციაში შეგიძლიათ გამოიყენოთ. პროგრამაში მათი ჩატვირთვა იმპორტირებით ხდება. InDesign-ში სტილების იმპორტირების რამდენიმე გზა არსებობს: სხვა პუბლიკაციიდან ტექსტის ბუფერით კოპირების შემთხვევაში ყველა სტილი, რომლითაც კოპირებული ტექსტი იყო დაფორმატებული მიმდინარე პუბლიკაციაში აბზაცის, ან სიმბოლოს სტილის პალიტრაში შესაბამისი თვისებების მიხედვით განთავსდება. სტილის მენიუს ბრძანებების ჩამონათვალიდან **Load All Text Styles** (ყველა ტექსტური სტილის ჩატვირთვა), **Load Paragraph Styles** (აბზაცის სტილის ჩატვირთვა), **Load Character Styles** (სიმბოლოს სტილის ჩატვირთვა) ბრძანებების გამოძახების შემთხვევაში ეკრანზე სტანდარტული დიალოგური ფანჯარა გამოისახება, რომელიც გაძლევთ საშუალებას აირჩიოთ InDD ფაილი, რომლის სტილების ჩატვირთვაც გსურთ,

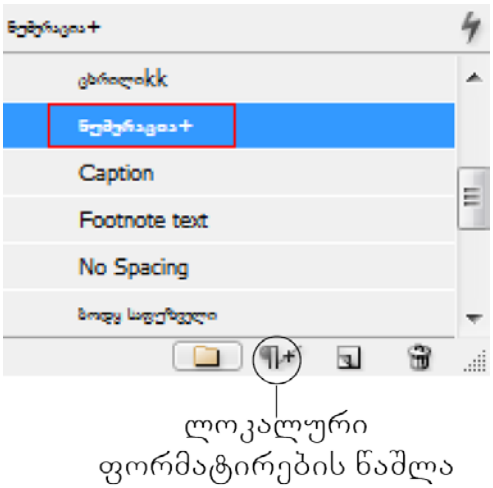
შენიშვნა: *პროგრამაში სტილების ჩატვირთვის დროს იმპორტირდება შერჩევით მხოლოდ ინდიზაინის სიმბოლოს და აბზაცის სტილები, ხოლო თვითონ ფაილი არ იხსნება.*

Word-იდან პირდაპირ შემოტანილი ტექსტი სტილებთან ერთად იმპორტირება, რადგან პროგრამა **InDesign**-ის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე ფაილების **იმპორტირების დამატებითი რედაქტირების ფანჯარაში** (Show Import Options) ბრძანება **ცხრილის და სტილების ფორმატირების შენახვა** (Preserve Styles and Formatting Text and Tables) არის მონიშნული, რაც ავტომატურად უზრუნველყოფს, რომ **Word**-იდან იმპორტირებული ტექსტის ფაილი სტილებთან ერთად ჩაიტვირთოს. Word-იდან იმპორტირებული სტილის გამოსახულება პროგრამა **InDesign**-ში იცვლება და დისკის პიქტოგრამა ეხატება, ხოლო რედაქტირების შემდეგ დისკეტის სიმბოლო ქრება და ის ჩვეულებრივ, **InDD** სტილად გარდაიქმნება (სურ 4.4.21).



სურ 4.4. 21 Word-იდან იმპორტირებული სტილების პიქტოგრამა

თუ, ჩვეულებრივ, უკვე დაფორმატებულ სამუშაო ტექსტში ლოკალური ცვლილება შეიტანეთ, სტილზე პლიუს სიმბოლოს ინდიკატორი გამოისახება, რომელიც მიგანიშნებთ, რომ ტექსტში სტილის პარამეტრებთან შეუსაბამო ფორმატირება მოხდა, თუ გსურთ სტილში მთელი ტექსტისთვის ლოკალური ფორმატირების შენარჩუნება, მონიშნეთ სტილი, ან მაუსის მაჩვენებლით დადექით სტილის თავზე და პალიტრის მარჯვენა მენიუდან, ან მარჯვენა კონტექსტური მენიუდან მიანიჭეთ ბრძანება **Redefine Style** (ფორმატირების გადაწერა) და სტილი ცვლილებას ავტომატურად შეინახავს. თუ არ გსურთ სტილში ლოკალური ცვლილების ასახვა, მაშინ მარჯვენა კონტექსტური მენიუდან, ან მარჯვენა მენიუდან, ან პალიტრის ქვედა ზოლიდან დააჭირეთ ბრძანებას **Clear Overrides, ან Alt+Shift** ღილაკს ფორმატირების გაუქმებისთვის (სურ 4.4.22)



სურ 4.4. 22 ფორმატირების გაუქმება

სავარჯიშოები

1. შექმენით ერთ გვერდიანი A5 ფორმატის დოკუმენტი, გვერდის ნომრის საწყის ველში განსაზღვრეთ კენტი ციფრი 5, მიუთითეთ დოკუმენტის ველები 15 მმ-იანი დაცილებით და შიდა ველი 18 მმ-იანი დაცილებით, ჭრის ხაზები 3 მმ, შეინახეთ დოკუმენტის პარამეტრები.
2. მრავალგვერდიანი დოკუმენტის გვერდის პარამეტრების გასწორებისთვის და ტექსტის ნაკადის მართვისთვის გამოიყენეთ პროგრამის ძირითადი პარამეტრები.
3. Word-იდან იმპორტირებული სტილები ჩაანაცვლეთ InDesign სტილებით, იმპორტირების ფანჯარაში იგნორირება გაუკეთეთ სტილებს, რომელიც არ უნდა ჩაიტვირთოს ფანჯარაში.
4. ტექსტური ფრაგმენტების აბზაცებისთვის გამოიყენეთ საზედაო ასოს, მარკირების, ტექსტის ხაზგასმის ლოგიკურად შედგენილი პარამეტრები.
5. ტექსტის პირველადი რედაქტირებისთვის და პრობლემური ადგილების აღმოფხვრისთვის გამოიყენეთ ძიება/ჩანაცვლების პარამეტრები
6. ძიება/ჩანაცვლების პარამეტრით მოძებნეთ ტექსტის ფრაგმენტები და ფორმატირება ლოკალურად შეცვალეთ.
7. შეინახეთ დოკუმენტი სხვადასხვა ფორმატებში.

5. მრავალგვერდიანი დოკუმენტის მაკეტის შექმნა

5.1. გვერდ ოსტატის გამოყენება, ტექსტზე ცვლადების შექმნა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

გვერდ ოსტატის შექმნა
ტექსტზე ცვლადების და კოლონტიტულების დამატება
ნუმერაციის ფორმატირება

პროგრამა InDesign-ის მთავარი დანიშნულება მრავალგვერდიანი პუბლიკაციის მაკეტის შექმნა არის, მათ შორის წიგნების, ჟურნალების, გაზეთების და სხვა გამოცემისთვის მაკეტის მომზადება და დამუშავება. მოდულის თემატიკაში აღწერილია მრავალგვერდიანი პუბლიკაციის მაკეტთან მუშაობის ძირითადი მეთოდები და პრინციპები. გარდა ამისა, სწორედ შედგენილი მაკეტისთვის მხოლოდ პროგრამის საბაზისო პარამეტრების და ბრძანებების ცოდნა საკმარისი არ არის, ასევე მნიშვნელოვანია დაკაბადონების წესების ცოდნა და გათვალისწინება.

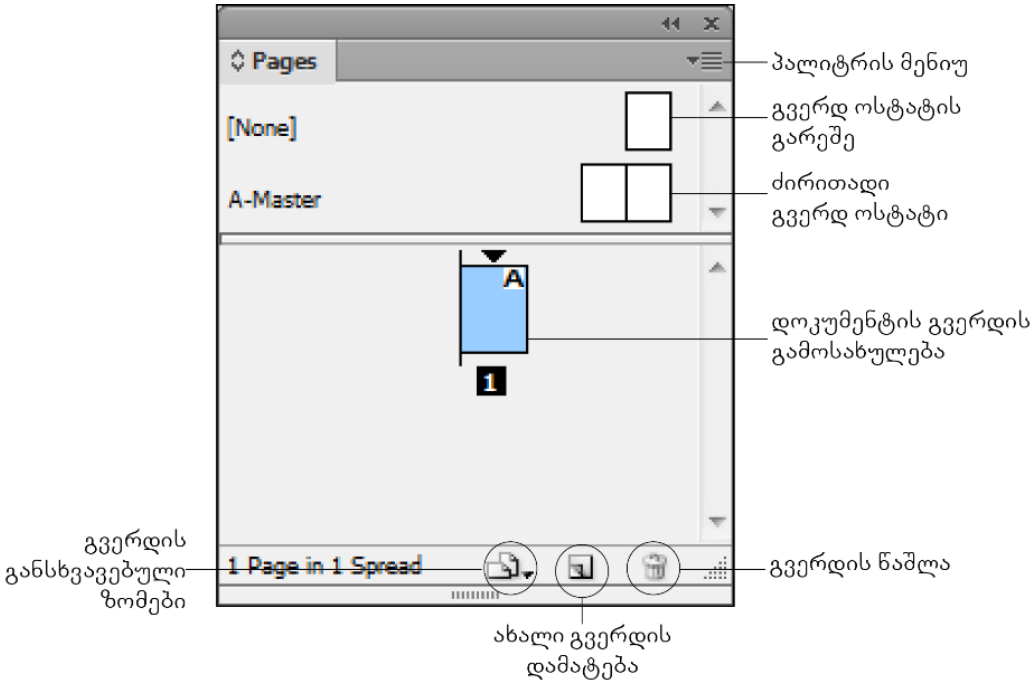
გვერდ ოსტატის შექმნა

პროგრამა InDesign-ში შექმნილი ნებისმიერი ახალი დოკუმენტი გვერდ ოსტატს შეიცავს, ე.წ. შაბლონს ანუ **Master Page**-ს, რომელიც დოკუმენტის გვერდების გაფორმებისთვის არის განკუთვნილი. ახალი დოკუმენტის შექმნის დროს დადგენილი პარამეტრები გვერდ ოსტატისთვისაც საერთოა და პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე მის პარამეტრებს წარმოადგენს. ამ გვერდზე დამატებული ნებისმიერი ელემენტი ავტომატურად დოკუმენტის ყველა გვერდზე გამოჩნდება. პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე დოკუმენტის ყველა გვერდი A-Master-ზე არის დაფუძნებული, რომელიც საბაზისო შაბლონ გვერდს წარმოადგენს.

გვერდი ოსტატის საშუალებით შეგიძლიათ შექმნათ მასზე დაფუძნებული, ან დამოუკიდებელი დამატებითი ოსტატ გვერდები და დოკუმენტის გვერდების დიაპაზონისთვის განსხვავებული ფორმატირების ელემენტების შეიმუშავოთ, როგორიც არის გვერდის განსხვავებული ველის ზომები, სვეტების რაოდენობა, კოლონტიტულები, ნუმერაცია და ა.შ.

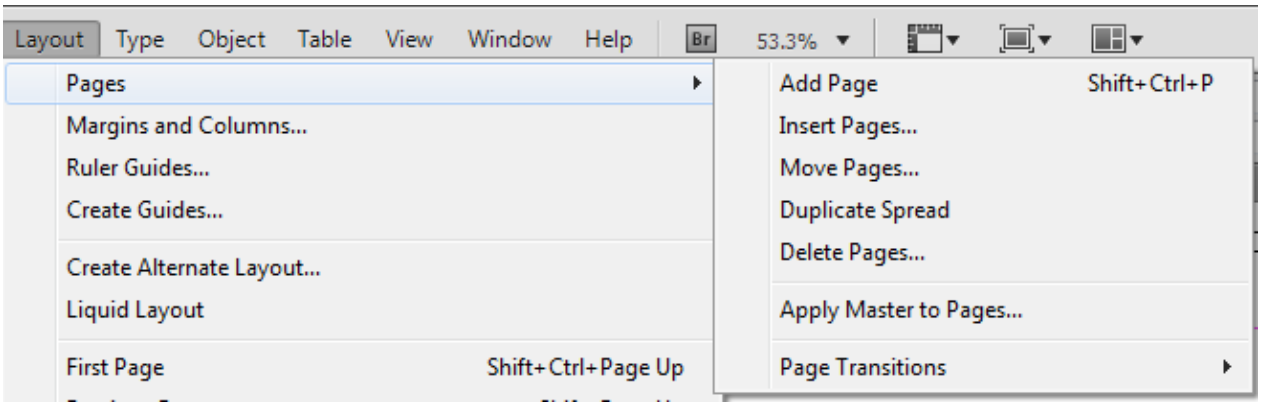
გარდა ამისა, გვერდ ოსტატზე დიზაინის ელემენტების განლაგება ხდება — ობიექტები, გამოსახულება, ფონი, თემატური სანიშნეები და ა.შ. რაც იმას ნიშნავს, რომ გაფორმების ეს ელემენტები ყველა იმ გვერდზე განლაგდება, რომელზეც კონკრეტული ოსტატ გვერდი არის მინიჭებული.

გვერდი ოსტატი პალიტრა **Pages** (გვერდების) (სურ 5.1.1) ჩამონათვალში მდებარეობს, მისი საშუალებით დოკუმენტში გვერდების წაშლა, დამატება, გადაადგილება, გვერდების განშლის მრავალგვერდიანი განშლით გარდაქმნა და სხვა გვერდებთან დაკავშირებული ოპერაციების შესრულება ხდება, ასევე ყველა ეს ბრძანება მენიუდან **Layout — Page** სრულდება (სურ 5.1.2).



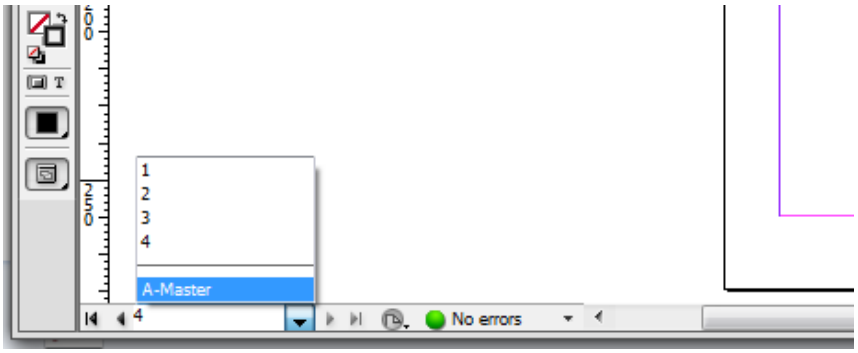
სურ 5.1. 1 Page — პალიტრა

შენიშვნა: *არსებობს გვერდის ორი სახეობა — **დოკუმენტის გვერდი და შაბლონის გვერდი.** დოკუმენტის გვერდი არის ძირითადი ინფორმაციის მატარებელი, შაბლონი კი მოიცავს ყველა გვერდის საერთო ინფორმაციას (გვერდის ნომერი, გაფორმება და ა.შ)*



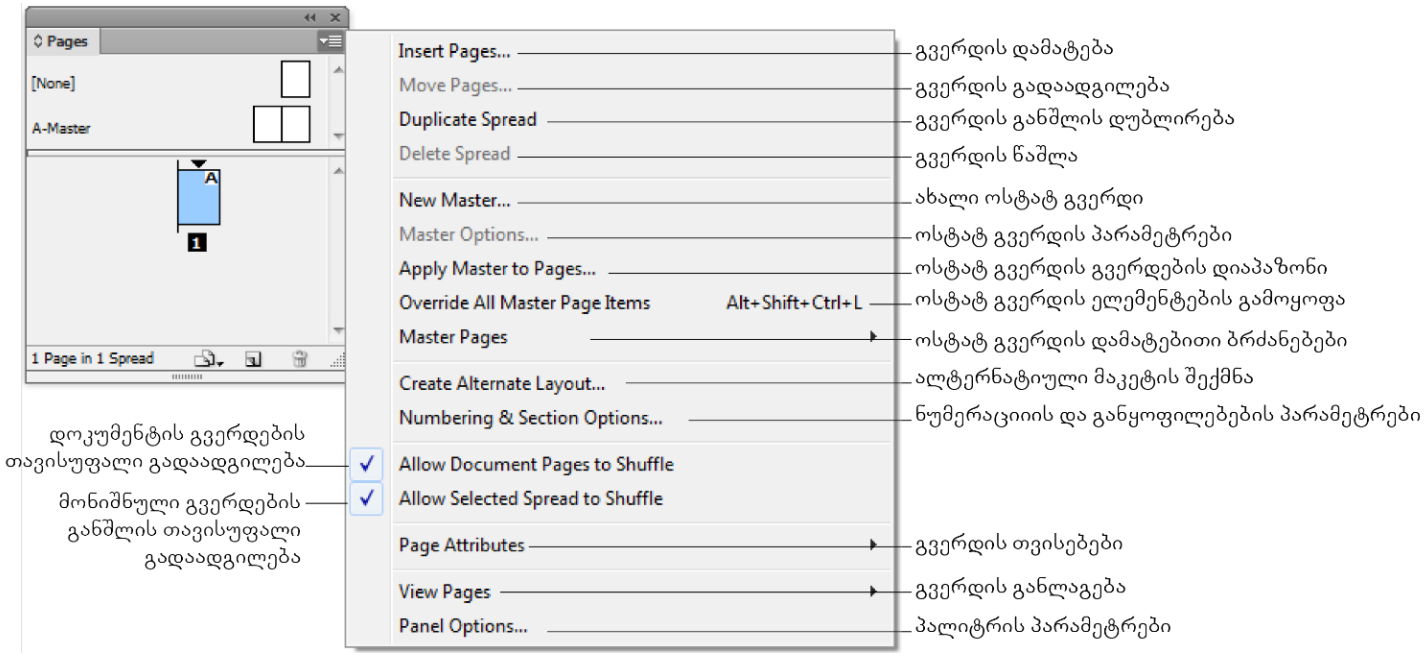
სურ 5.1. 2 Layout-იდან დოკუმენტის გვერდის პარამეტრები

ოსტატ გვერდზე გადასვლა გვერდის პიქტოგრამაზე ორჯერ დაწკაპებით ხდება, ან დოკუმენტის ეკრანის მარცხენა ქვედა ნაწილში გვერდების ჩამონათვალიდან შეგიძლიათ აირჩიოთ (სურ 5.1.3).



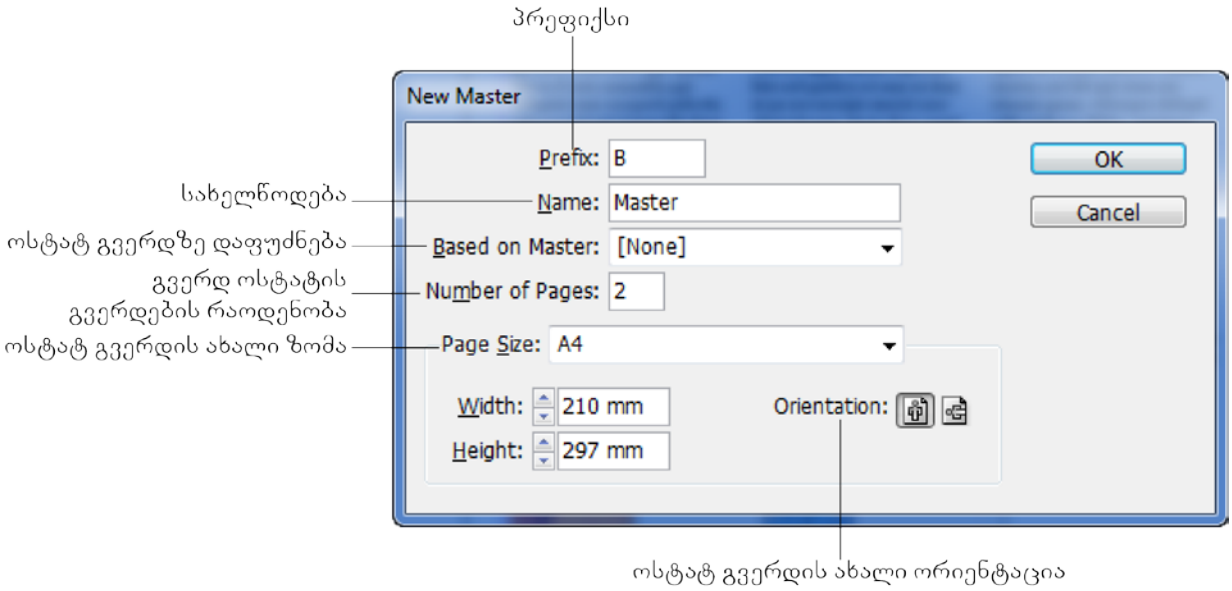
სურ 5.1. 3 გვერდ ოსტატის არჩევა პროგრამის ინტერფეისში

Page — პალიტრაზე ორი შაბლონი არის გამოსახული **None** — შაბლონის გარეშე და **A-Master** — ოსტატ გვერდი, რომელიც დოკუმენტის შექმის პარალელურად იქმნება. **Page** — პალიტრაზე გვერდის გამოსახულებას ქვედა ცენტრალურ ველში მითითებული აქვს იმ ოსტატ გვერდის თავსართი, რომელზეც დოკუმენტის გვერდი არის დაფუძნებული. სტანდარტულად, ყველა გვერდი **A-Master**-ზე არის დაფუძნებული.



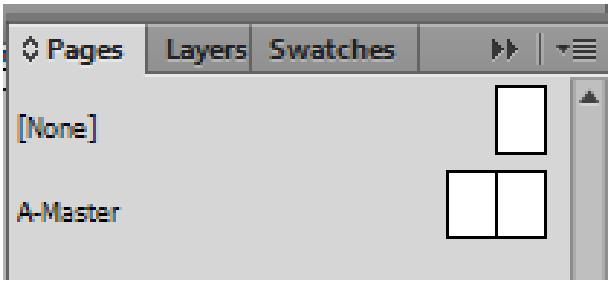
სურ 5.1. 4 გვერდების გამოსახულების პალიტრა Page

ახალი ოსტატ გვერდის შექმნისთვის ჩამოშალეთ გვერდების გამოსახულების პალიტრის მენიუ (სურ 5.1.4) და აირჩიეთ ბრძანება **New Master** — ახალი ოსტატ გვერდი (სურ 5.1. 5), ეკრანზე გამოსულ დიალოგურ ფანჯარაში ბრძანება **Prefix** (თავსართი) — ავტომატურად, შექმნილი რაოდენობის მიხედვით ანბანური თანმიმდევრობა განისაზღვრება. **Name —** სახელწოდება. ოსტატ გვერდის სახელი თავსართის და სახელწოდების ნაკრებისაგან შედგება. მაგ: B-Master, C-Master და ა.შ.



სურ 5.1. 5 ახალი ოსტატ გვერდის დიალოგური ფანჯარა

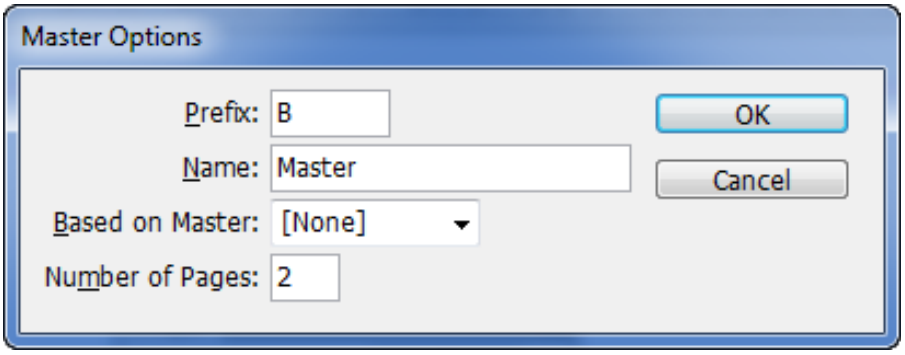
ჩამოსაშლელ მენიუში Based on Master (ოსტატ გვერდზე დაფუძნება) მოცემულია:



- **None** — გვერდი შაბლონის ელემენტების გარეშე. გვერდის საშუალებით კონკრეტულ, ან რამდენიმე გვერდზე ერთდროულად ყველა გვერდ ოსტატის ელემენტი იშლება. მაგ: გვერდების გამოსახულების პალიტრაზე მონიშნეთ ნებისმიერი გვერდის მინიატურა და გადაიტანეთ შაბლონი None (შაბლონის გარეშე), ავტომატურად, მიმდინარე გვერდიდან ოსტატ გვერდზე შექმნილი ყველა ელემენტი წაიშლება, ხოლო ელემენტების ინდივიდუალური რედაქტირებისთვის **Ctrl+Shift ღილაკებზე დააჭირეთ** და კონკრეტულ ობიექტზე მაუსის მაჩვენებლით დააწკაპუნებით ობიექტი რედაქტირებადი გახდება.
- **A-Master** — პროგრამის საწყისი პარამეტრის საფუძველზე შექმნილი ძირითადი ოსტატ გვერდი ჩამონათვალში, თუ შექმნილი ახალი ოსტატ გვერდი მაგ: **B-Master** არ არის დაფუძნებული ძირითად **A-Master** — ოსტატ გვერდეზე, შესაბამისად ყველა ის ელემენტი, რომელიც მოცემულია **A-Master**-ზე არ გამოჩნდება ახალ ოსტატ გვერდ მაგ: **B-Master-ზე**, და მეტიც, თუ პალიტრის მენიუს ბრძანებიდან **Apply Master to Pages** (ოსტატ გვერდზე დოკუმენტის გვერდების დაფუძნება) მითითებული არის დოკუმენტის კონკრეტული გვერდები, ხოლო **A-Master და B-Master** შაბლონებმა ერთმანეთი გადაკვეთეს, დოკუმენტის გვერდებზე ძირითადი ოსტატ გვერდის **A-Master**-ის ელემენტები არ გამოჩნდება. სურათი იცვლება, თუ **Based on Master** (ოსტატ გვერდზე დოკუმენტის გვერდების დაფუძნება) ჩამონათვალში **A-Master**-ს აირჩევთ, დოკუმენტის გვერდებზე ორივე ოსტატ გვერდის ელემენტები გამოჩნდება. როგორც წესი **A-Master**-ს ძირითადად გვერდის ისეთი ელემენტების გაფორმებისთვის იყენებენ, რომელიც ყველა გვერდისთვის საერთოა, მაგ: ნუმერაცია, კოლონტიტული, ტექსტზე ცვლადები და ა.შ.
- **Number of Pages** (გვერდების რაოდენობა) — ოსტატ გვერდის გვერდების რაოდენობა. ბეჭდურში **(Intent Print)**, პროგრამის საწყისი პარამეტრების საფუძველზე ახალი დოკუმენტის შექმნის დიალოგურ ფანჯარაში — **Facing Page** (გვერდების განშლა) მუდმივად მონიშნული არის, რაც თავისთავად განაპირობებს გვერდ ოსტატის ორგვერდიან წყობას, თუ ახალი დოკუმეტნის დიალოგურ ფანჯარაში თავიდანვე გამორთავთ გვერდების განშლას, შესაბამისად გვერდ ოსტატის განშლა — ერთგვერდიანი იქნება. გვერდების განშლა გვერდის ფიქსირებულ წყობას გამოსახავს, ამ განშლის მიხედვით ოსტატ გვერდის მარჯვენა გვერდზე შემუშავებული ელემენტები დოკუმენტის ყველა კენტ გვერდზე გამოჩნდება, ხოლო მარცხენა გვერდზე შემუშავებული ელემენტები — ყველა ლუწ გვერდზე.
- **Page Size** — ოსტატ გვერდის ახალი დოკუმენტის გვერდის ზომა
- **Orientation** — ოსტატ გვერდის ორიენტაცია **Landscape** — ალბომური, **Portrait** — პორტრეტული

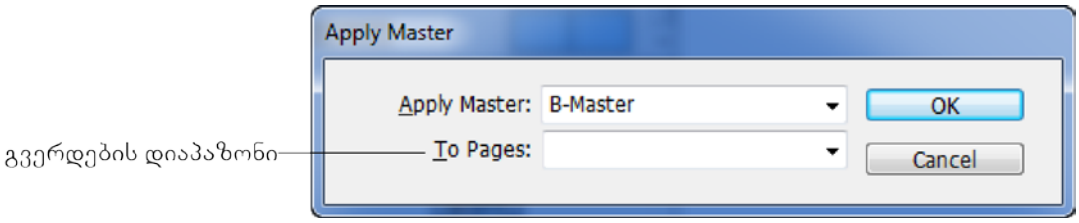
გვერდების გამოსახულების პალიტრა (Pages) გვერდ ოსტატის დამატებითი ბრძანებები:

- **Master Options for** — ოსტატ გვერდის რედაქტირების პარამეტრები (სურ 5.1.6)



სურ 5.1. 6 ოსტატ გვერდის რედაქტირების პარამეტრები

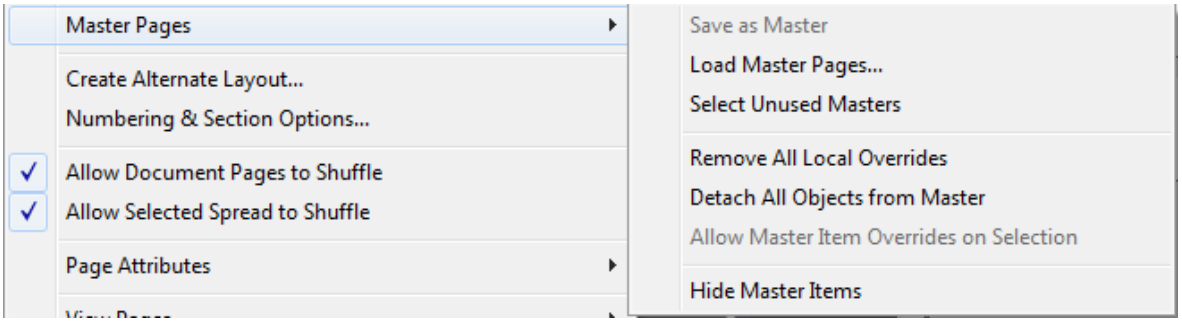
Apple Master to Pages — ახალ ოსტატ გვერდზე დოკუმენტის გვერდების დიაპაზონის განსაზღვრა. ჩვეულებრივ, ახალი ოსტატ გვერდი დამოუკიდებელი შაბლონია, ხოლო ბრძანებით Apple Master (გვერდების დიაპაზონი განსაზღვრა) შერჩეულ დოკუმენტის გვერდებზე მისი მინიჭება ხდება To Pages-ის (გვერდების დიაპაზონი) საშუალებით. გვერდის დიაპაზონის მითითებისას კონკრეტული გვერდების ინტერვალების განსაზღვრისთვის დეფისი და მძიმე გამოიყენება. მაგ: თუ გვერდის დიაპაზონი პირველიდან მეოცე გვერდამდე უნდა განსაზღვროთ გამოიყენეთ ტირე, მაგ: 1-20 თუ გვერდების მიმაგრება შერჩევით გსურთ, მაშინ — მძიმე, მაგ: 1,5,10,15,19,20... და ა.შ (სურ 5.1.7).



სურ 5.1. 7 ოსტატ გვერდზე დოკუმენტის გვერდების დიაპაზონის განსაზღვრა.

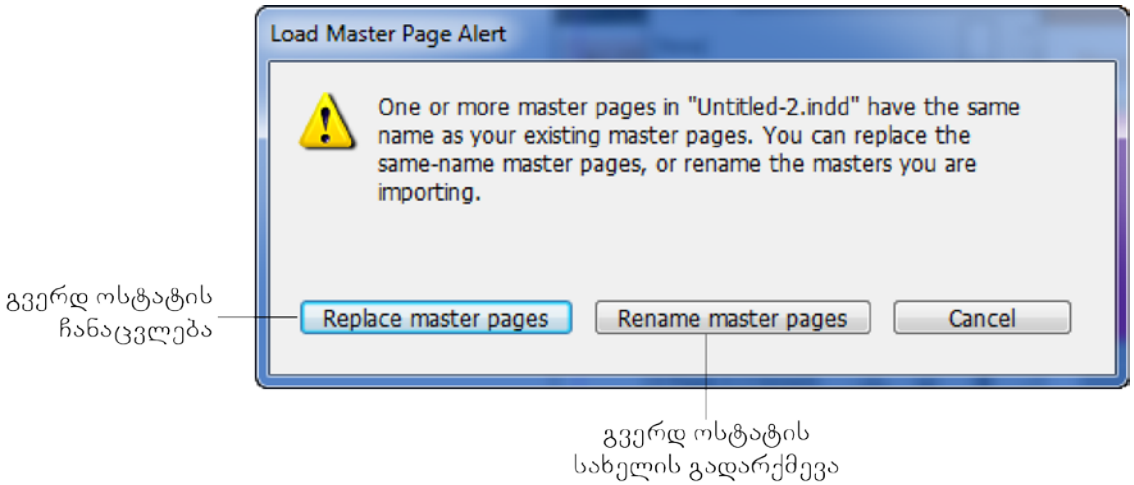
- **Override All Master Page Items** — დოკუმენტის გვერდებზე გვერდ ოსტატის ელემენტების გამოყოფა. გაითვალისწინეთ, რომ გვერდ ოსტატზე შექმნილი ობიექტების რედაქტირება დოკუმენტის გვერდებზე შეუძლებელია — ისინი თავიდანვე არ ექვემდებარება ცვლილებას. ე.ი. გვერდის გაფორმების ელემენტების რედაქტირება გვერდ ოსტატზე შესაძლებელია, დოკუმენტის გვერდებზე კი — არა. ცვლილებების გაუქმებისთვის აირჩიეთ **Pages** პანელში **Remove All Local Overrides** — ყველა ლოკალური ცვლილების გაუქმება (ოპერაციის დასახელება სხვადასხვაგვარად გამოიყურება გამომდინარე იქედან თუ რა არის გამოყოფილი) (სურ 5.1.8).

გვერდების გამოსახულების პალიტრის (Pages) ქვემენიუ ოსტატ გვერდები (Master Page) (სურ 5.1.8):



სურ 5.1. 8 გვერდების გამოსახულების პალიტრის (Pages) ქვემენიუ ოსტატ გვერდები (Master Page)

- **Save as Master** (ოსტატ გვერდად გვერდის შენახვა) — მიმდინარე გვერდზე მოცემული ტექსტი და გრაფიკული ელემენტები შეინახება როგორც შაბლონი, ანუ ახალი ოსტატ გვერდი, თუმცა ჩვეულებრივ დოკუმენტის გვერდზე ეს ელემენტები რედაქტირებადია.
- **Select Unused Masters** (გამოუყენებელი ოსტატ გვერდების მონიშვნა) — გამოუყენებელი ოსტატ გვერდების მონიშვნა და წაშლა.
- **Detach All Object from Master** — ოსტატ გვერდზე შექმნილი ობიექტების მიმაგრებიდან მოხსნა, რის შემდეგაც ეს ობიექტები არ იქნება ოსტატ გვერდზე დამოკიდებული (ბრძანება ხელმისაწვდომია, თუ ობიექტები გვერდ ოსტატიდან გამოყოფილი არის)
- **Load Master Pages** — უკვე არსებული InDD დოკუმენტიდან ოსტატ გვერდის ჩატვირთვა, თუ დოკუმენტში იმპორტირებული ოსტატ გვერდის ზომა განსხვავებულია პროგრამას ეკრანზე გაფრთხილების დიალოგური ფანჯარა გამოაქვს (სურ 5.1.9)

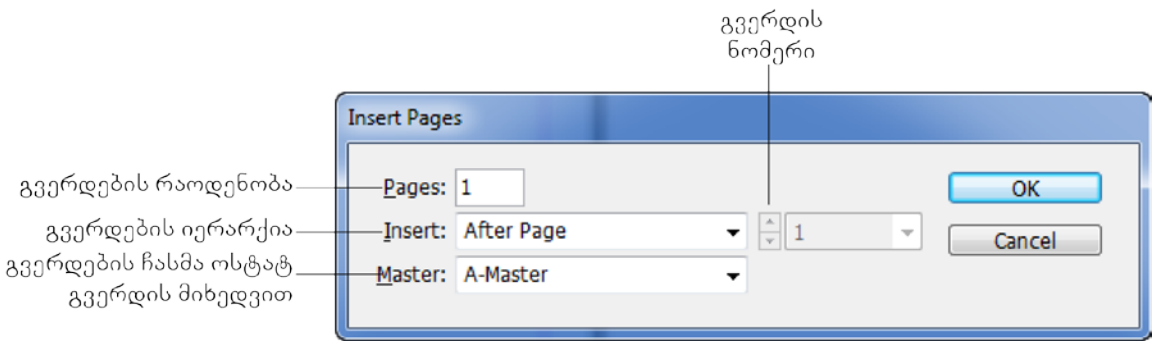


სურ 5.1. 9 გვერდ ოსტატის იმპორტირების დროს ეკრანზე გამოტანილი გაფრთხილების დიალოგური ფანჯარა

- **All Master Items Overrides on Selection — მონიშნულ** დოკუმენტის გვერდებზე გვერდ ოსტატის ელემენტების გამოყოფა.
- **Hide Master Items — ერთ, ან რამდენიმე დოკუმენტის გვერდზე გვერდ ოსტატის ელემენტის დამალვა**. გვერდ ოსტატის დამალული ელემენტები ეკრანზე არ გამოისახება და არ არის ბეჭდვადი.

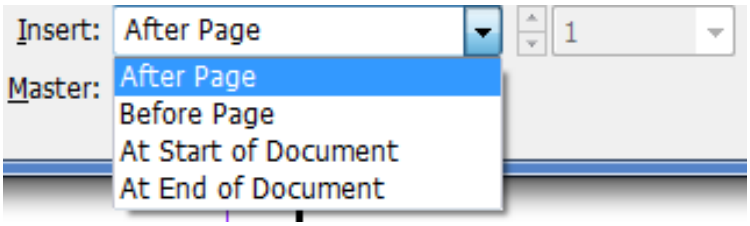
დოკუმენტში ახალი გვერდების შექმნა და დამატება

გვერდების გამოსახულების **Page** მენიუს ჩამონათვალში გვერდების დამატება — **Insert Pages** ბრძანებით ხდება (სურ 5.1.10). გვერდების რაოდენობის ველში — **Pages** დასამატებელი გვერდების რაოდენობა უნდა მიუთითოთ. **Insert** მენიუ გვერდის იერარქიულ განლაგებას განაგებს (სურ 5.1.11)



სურ 5.1. 10 დოკუმენტში გვერდების ჩასმის დიალოგური ფანჯარა

- **After Page** — მონიშნული გვერდის შემდეგ, **Before Page** — მონიშნულ გვერდამდე, **At Start of Document** — დოკუმენტის დასაწყისში, **At End of Document** — დოკუმენტის ბოლოს.

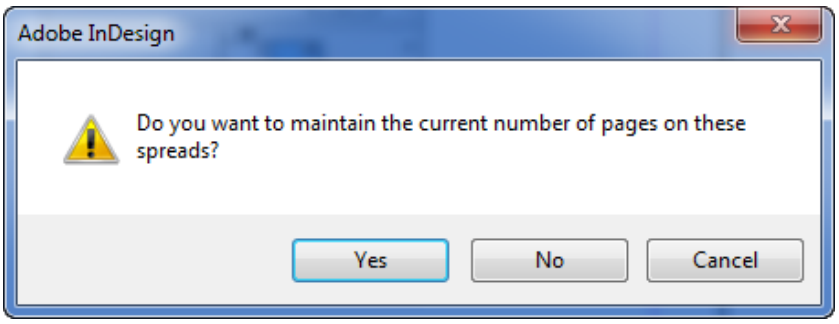


სურ 5.1. 11 დოკუმენტში გვერდების თანმიმდევრობის დაცვა

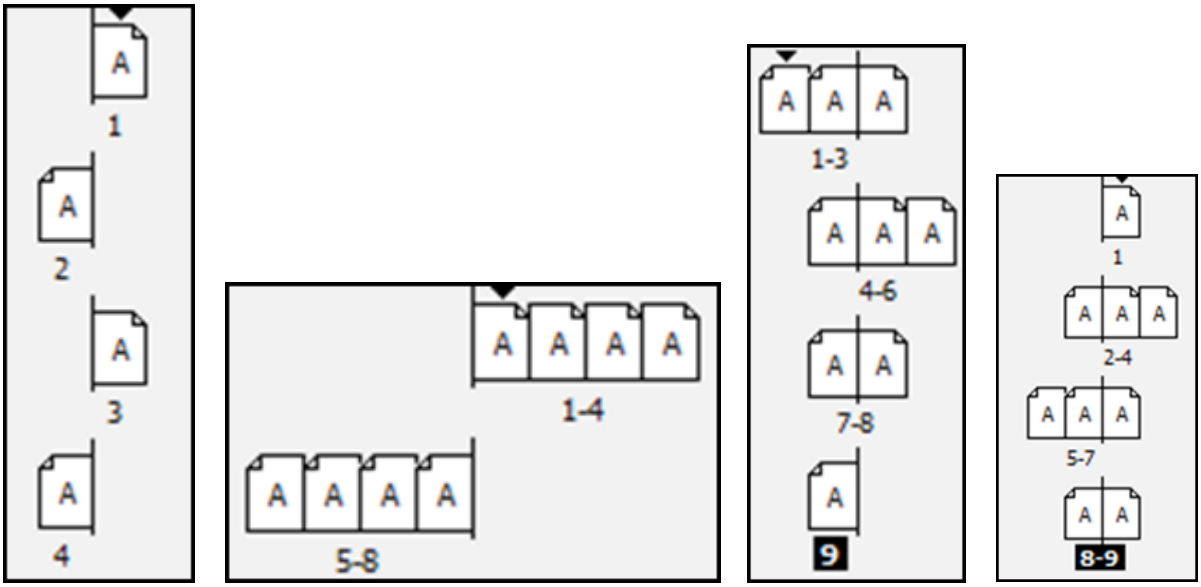
გვერდების გამოსახულების მენიუს ჩამონათვალი:

- **Move Pages** — დოკუმენტის გვერდების გადაადგილება.
- **Duplicate Spread** — დოკუმენტში გვერდების განშლის კოპირება
- **Delete Spread** — დოკუმენტში გვერდების განშლის წაშლა

5.5.12-ზე მოცემულ სურათზე გვერდების თავისუფალი განლაგებისთვის **Pages** პანელის მენიუში გამორთეთ ბრძანება **Allow Document Page to Shuffle** — (დოკუმენტის გვერდების თავისუფალი გადაადგილება), ან **Allow Selected Spread to Shuffle** (დოკუმენტის გვერდის განშლის თავისუფალი გადაადგილება) — თუ საჭირო გახდა საწყისი განლაგების დაბრუნება, ჯერ მონიშნეთ ბრძანება **Allow Document Page to Shuffle,** ეკრანზე გამოჩნდება გაფრთხილების დიალოგური ფანჯარა (სურ 5.1.13), **და შემდეგ** კი ბრძანება **Allow Selected Spread to Shuffle**.



სურ 5.1. 12

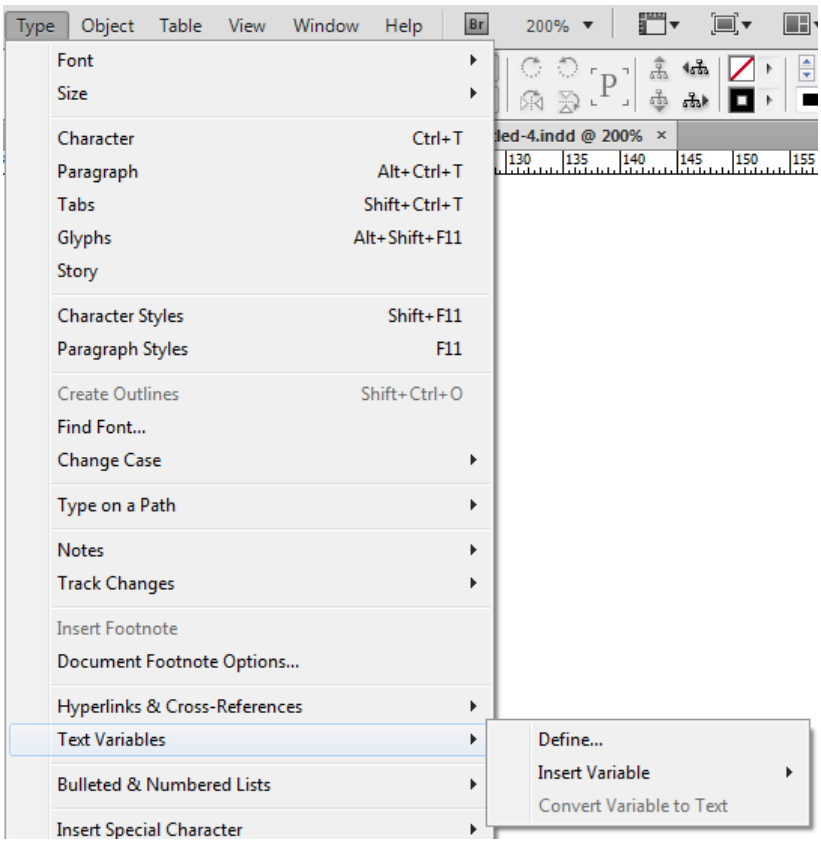


სურ 5.1. 13 დოკუმენტის გვერდის განშლის თავისუფალი გადაადგილების მაგალითები

ტექსტზე ცვლადების და კოლონტიტულების შექმნა

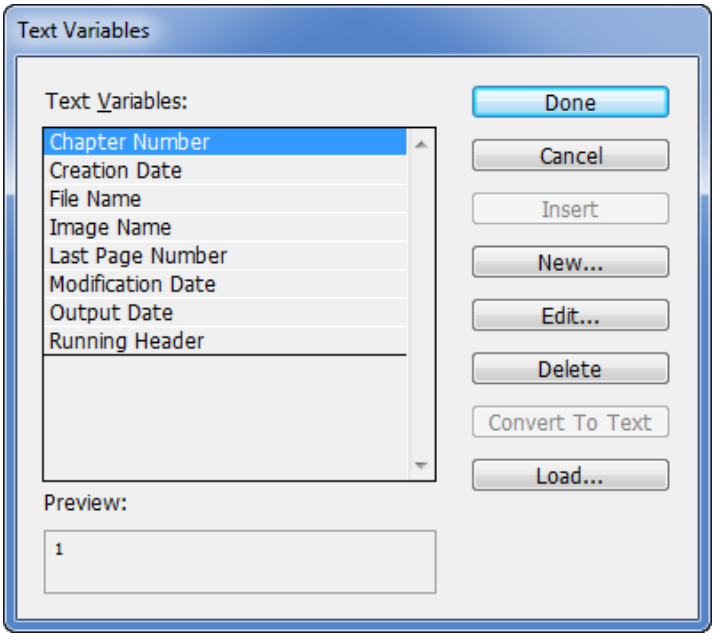
ტექსტის ცვლადები **Text Variables** კონტექსტიდან გამომდინარე განსხვავებული შემადგენლობის და ფორმის არის. მაგ: თუ ველში შეიყვანთ ცვლად ელემენტს „ბოლო გვერდის ნუმერაცია“, გვერდის წაშლის, ან დამატების შემთხვევაში გვერდის ნომერი ზუსტი თანმიმდევრობით ავტომატურად განახლდება.

პროგრამაში, ტექსტის ცვლადები **Type** მენიუს ჩამონათვალში მდებარეობს **Text Variables** (სურ 5.1.14)



სურ 5.1. 14

დოკუმენტისთვის რამდენიმე სტანდარტული ტიპის ცვლადი არის მოცემული (სურ 5.1.15)



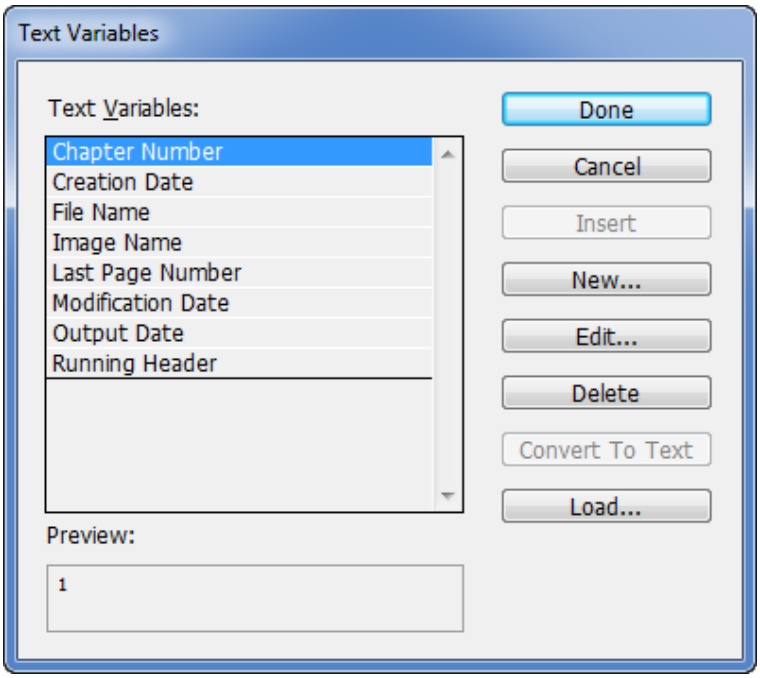
სურ 5.1. 15 ცვლადის შექმნის დიალოგური ფანჯარა

ჩვეულებრივ, ცვლადები რედაქტირდება, თქვენ კი პროგრამაში საკუთარი ცვლადების შექმნა და დამატება შეგიძლიათ. ყველაზე პოპულარულ ცვლადის ტიპებს **ზედა კოლონტიტული** (Running Header (Paragraph Style) და **ნაწარმოების თავის ნომერი** წარმოადგენს (Chapter Number), რომელიც უზრუნველყოფს გვერდის და ნაწარმოების თავის, ან სახელწოდების მიხედვით შეთანხმებულ ფორმატირებას და ნუმერაციას.

შენიშვნა: *გაითვალისწინეთ, რომ Adobe InDesign ტექსტურ ბლოკში ცვლადის ტექსტს სტრიქონებად არ ყოფს, ამიტომ, ზედმეტად გრძელი ტექსტი შეიძლება ძალიან მჭიდროდ გამოიყურებოდეს!*

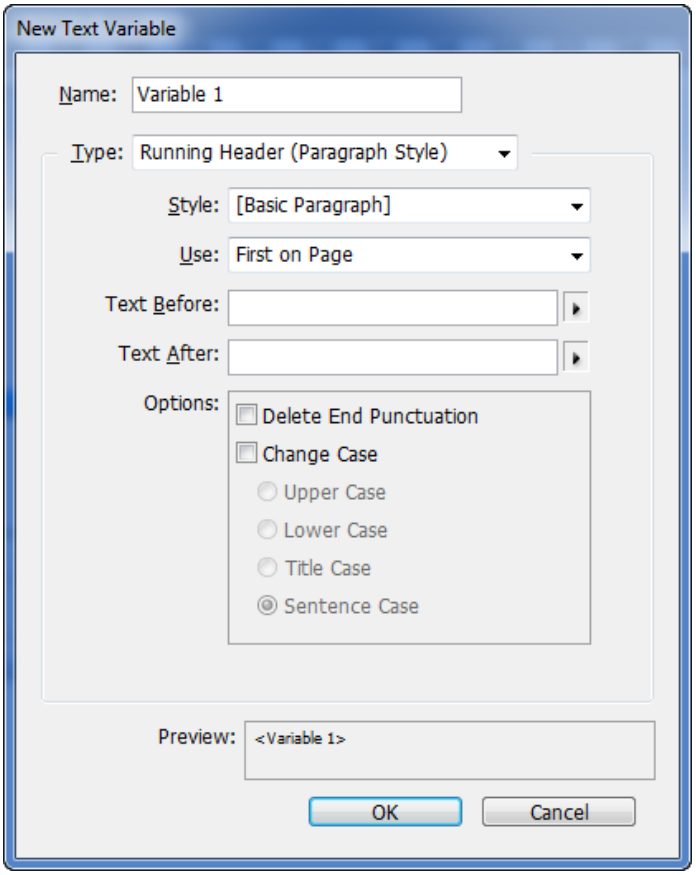
Chapter Number	წიგნის ნაწილის ნომერი
Creation Date	პირველი შენახვის თარიღი
File Name	ფაილის სახელი
Image Name	გამოსახულების დასახელება
Last Page Number	ბოლო გვერდის ნომერი
Modification Date	ბოლო შენახვის თარიღი
Output Date	ამობეჭდვის, ან ექსპორტის თარიღი
Running Header (Character Style)	მცოცავი კოლონტიტული სიმბოლოების სტილების საფუძველზე
Running Header (Paragraph Style)	მცოცაცი კოლონტიტული აბზაცების სტილების საფუძველზე

მცოცავი კოლონტიტული შეიცავს ტექსტს, რომელიც ტექსტის სახელწოდებაზე და ქვესახელწოდებაზე არის დამოკიდებული. ჩვეულებრივ მათი შექმნისთვის ოსტატ გვერდი გამოიყენება. პირვე რიგში კი უნდა განსაზღვროთ ცვლადის შინაარსი, ამისათვის გამოიძახეთ დიალოგური ფანჯარა **Text Variables** (სურ 5.1.16)



სურ 5.1. 16 დიალოგური ფანჯარა Text Variables

ჩამონათვალში მონიშნეთ **Running Header (Paragraph Style)** — მცოცაცი კოლონტიტული აბზაცების სტილების საფუძველზე და დააჭირეთ ღილაკს **New** (ახალი ცვლადი), ან **Edit** (რედაქტირება), დიალოგურ ფანჯარში (სურ 5.1.17)



სურ 5.1. 17 კოლონტიტულის რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა

- **Name** — ცვლადის სახელწოდება
- **Type** — ცვლადის ტიპი. ყურადღება მიაქციეთ, კოლონტიტულის ტექსტი, რომელი სტილის თვისებებით არის ფორმატირებული — სიმბოლოს თუ აბზაცის სტილით.
- **Style** — ტექსტის სტილი, რომლის საფუძველზეც ფორმირდება კოლონტიტულის ტექსტი. კონკრეტულად, კი კოლონტიტულისთვის განკუთვნილი ტექსტის ფრაგმენტი, რომელიც ამ ველში არჩეული აბზაცის სტილით არის ფორმატირებული, რადგან პროგრამა გვერდების მიხედვით სწორედ მითითებული აბზაცის საფუძველზე ამოიცნობს და ტექსტებს ზედა და ქვედა კოლონტიტულში განალაგებს.
- **Use** — ჩამონათვალში კოლონტიტულის გვერდზე სახელწოდების, ან ქვესახელწოდების გამოსახვის ორი მეთოდი არის მოცემული **Firs on Page** — გვერდზე პირველი სახელწოდება, **Last on Page** — გვერდზე ბოლო სახელწოდება, თუ მარჯვენა გვერდისთვის აირჩევთ **Firs on Page , ხოლო** დოკუმენტის ერთ გვერდზე ორი სახელწოდება არის მოცემული, კოლონტიტულის ველში პროგრამა პირველ ჩანაწერს გაიტანს, მარცხენა გვერდისთვის **Last on Page** არჩევის შემთხვევაში ბოლო ჩანაწერს გაიტანს.

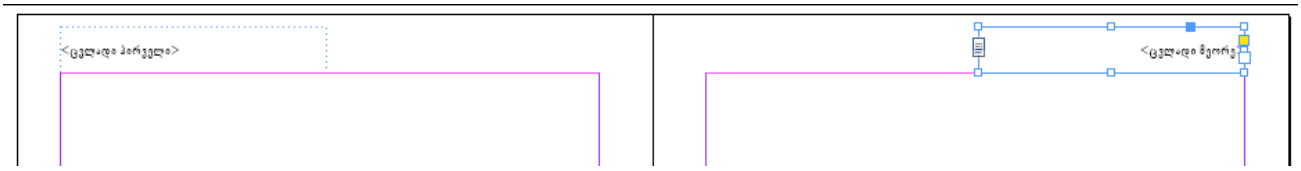
შენიშვნა: *როგორც წესი, დოკუმენტის წყობა თუ ორგვერდიანია, კოლონტიტულის მონაცემი მარცხენა და მარჯვენა გვერდისთვის ორჯერ უნდა უნდა შეავსოთ. ცვლადის პარამეტრები კოლონტიტულისთვის უცვლელი რჩება, იცვლება მხოლოდ* ***Use*** *ჩანაწერები.*

- **Text Before და Text After Options** ველში, განსხვავებული ტექსტის, ან სპეციალური სიმბოლოს დამატება ხდება, თუმცა კოლონტიტულებისთვის სპეციალური სიმბოლოების გამოყენება არ არის რეკომენდირებული.

Options — დამატებითი პარამეტრები

- ✓ **Delete End Punctuation** — ტექსტის ბოლოს სასვენი ნიშნების წაშლა, სახელწოდებაში და კოლონტიტულში ტექსტის ბოლოს არ არის რეკომენდირებული სასვენი ნიშნების დასმა, პარამეტრის საფუძველზე პროგრამა ამ ნიშნებს ავტომატურად წაშლის.
- ✓ **Change Case** — რეგისტრები, რომელიც ჩვეულებრივ, ქართულშ ენაში არ გამოიყენება
- ✓ **Preview** — წინასწარი დათვალიერების რეჟიმი, კოლონტიტულის მინიატურა.

მაგალითი: მითითებული ინსტრუქციის მიხედვით კოლონტიტულისთვის შექმენით ცვლადები და დამატების (**Add**) ღილაკით ჩაამატეთ ჩამონათვალში. გადადით ოსტატ გვერდზე და განშლის პირველ გვერდზე მოხაზეთ ტექსტური ბლოკი, ჩასვით კურსორი, მარჯვენა კონტექსტური მენიუდან, ან მენიუ **Type — Text Variables — Insert Variebles** (ტექსტი — ტექსტის ცვლადები — ჩვლადების დამატება) ჩამონათვალში აირჩიეთ თქვენს მიერ შექმნილი გვერდის ცვლადი, ჩარჩოში ცვლადის სახელწოდება ჩაიწერება, მაგ: <ცვლადი პირველი>, ხოლო მომდევნო გვერდზე — <ცვლადი მეორე> (სურ 5.1.18). ჩვეულებრივ, დოკუმენტის გვერდების რეჟიმზე გადასვლის შემდეგ ტექსტის ცვლადები კოლონტიტულის ველში სახელწოდების მიხედვით განლაგდება. ნაწარმოების წაშლის, ან დამატების შემთხვევაში (რომელიც აუცილებლად იმავე სტილზე უნდა იყოს ფორმატირებული) პროგრამა ავტომატურად განაახლებს მონაცემებს.



სურ 5.1. 18 ცვლადის მაგალითი გვერდ ოსტატზე

რეკომენდაციები:

1. კოლონტიტული შედის აკრეფვის სვეტში. კოლონციფრი, თუ ის არ ეკუთვნის კოლონტიტულს არ შედის აკრეფვის სვეტში და თავსდება ველებზე.
2. კოლონტიტულები და კოლონციფრები ძირითად ტექსტზე უფრო მსხვილი შრიფტით არ იკრიფება.
3. კოლონსახაზავი — ღია ფერის (0,5—0,7 პუნქტი).
4. კოლონტიტულიდან, ან კოლონციფრიდან ძირითად ტექსტამდე დაშორება — 0,5. კოლონტიტულის ზედა ნაწილიდან ძირითად ტექსტამდე ძირითადი ტექსტის დაშორება ინტერლინიაჟის ჯერადია.

რეკომენდაციები სასვენ ნიშნებთან მიმართებაში:

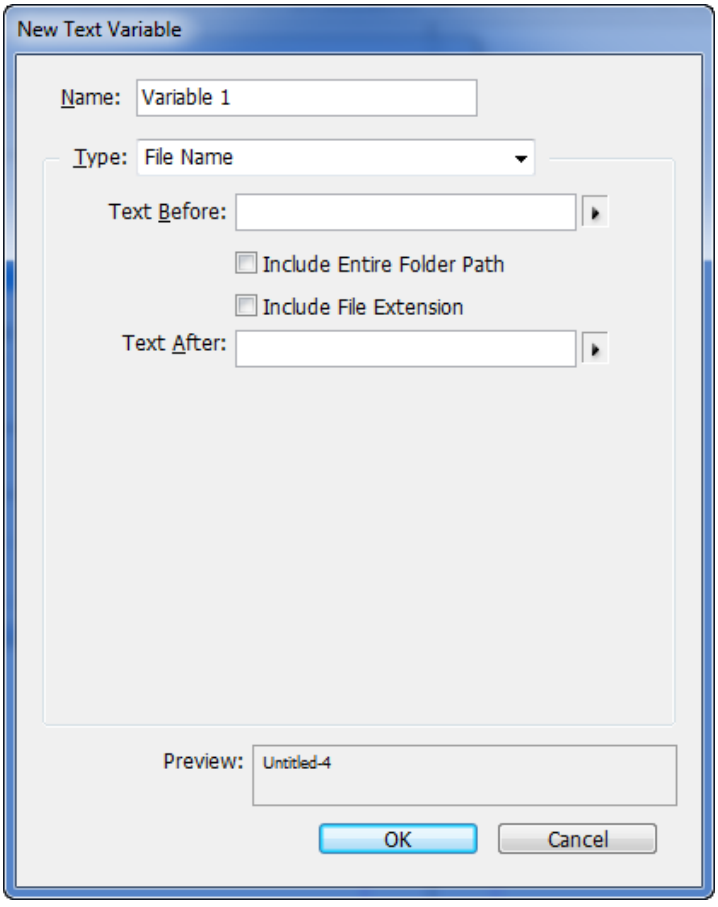
1. წერტილი დასმა არ შეიძლება:
   - სათაურში და ქვესათაურში
   - გამოსახულების ქვეშ არსებულ წარწერაში
   - ცხრილის სათაურში და ცხრილის შიგნით
2. მეათედის გამოყოფის დროს დასასმელია მძიმე **(0,158)** და არა წერტილი **(0.158).**

3. წერტილ-მძიმეს, ორ წერტილს, ძახილის და კითხვის ნიშანს წინამდებარე ასოებისგან არ ყოფენ.
4. დეფისი არასდროს არ იყოფა წინამდებარე და შემდგომი ელემენტებისგან, გარდა იმ შემთხვევებისა, როდესაც ის არ არის გადატანის ნიშანი.
5. ტირეს ტექსტის შიგნით ყოფენ ორი მხრიდან 2 პუნქტით (ვიწრო, უწყვეტი ჰარი), ციფრებს შორის მნიშვნელობით „დან-მდე“ ტირე არ იყოფა **(125-199).**
6. პირდაპირი საუბრის გამოხატვისას ტირე ყოფს მომდევნო სიტყვებისგან ვიწრო ჰარით. ბრჭყალები არ იყოფა.

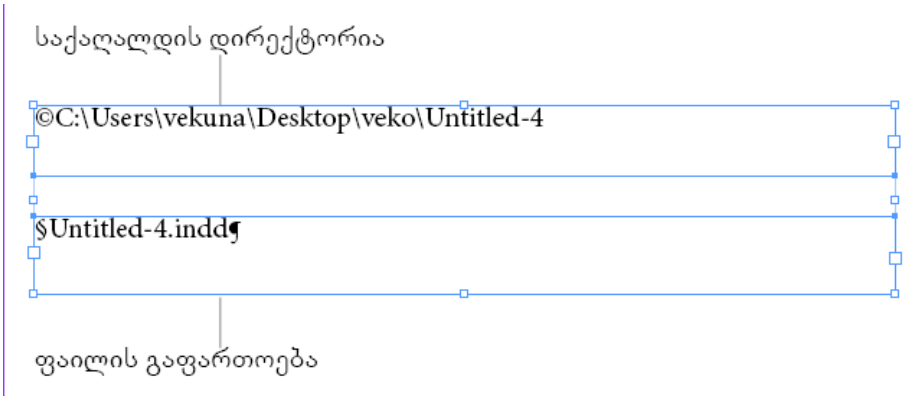
ფაილის სახელწოდება

ცვლადის სახეობა **ფაილის სახელწოდება** (**File Name)** დოკუმენტში მოქმედი ფაილის სახელწოდების განსაზღვრა (სურ 5.1.19). ჩვეულებრივ ცვლადი, ბეჭდური პროცესის დამხმარე ველში გამოისახება, ან ზედა და ქვედა კოლონტიტულისთვის გამოიყენება. **Text Before** და **Text After Options** ველში პარამეტრები შემდეგი თანმიმდევრობით ემატება: ტექსტის დასაწყისში გამოყენებული სიმბოლოს გრაფის ქვედა ველში, თუ მონიშნავთ ბრძანებას **Include Entire Folder Path** (საქაღალდის დირექტორია) ჯერ სიმბოლო გამოისახება და შემდეგ — საქაღალდის დირექტორია. ტექსტის ბოლოს სიმბოლო კი მხოლოდ ბრძანების **Include File Extention** (ფაილის გაფართოება) შემდეგ გამოისახება (სურ 5. 5.20)

შენიშვნა: *ცვლადი „ფაილის სახელწოდება“ ფაილის სხვა სახელწოდებით შენახვის, ან საქაღალდის ახალ ადგილზე გადატანის შემთხვევაში ინფორმაცია ავტომატურად ახლდება.*



სურ 5.1. 19 დოკუმენტში მოქმედი ფაილის სახელწოდების განსაზღვრა



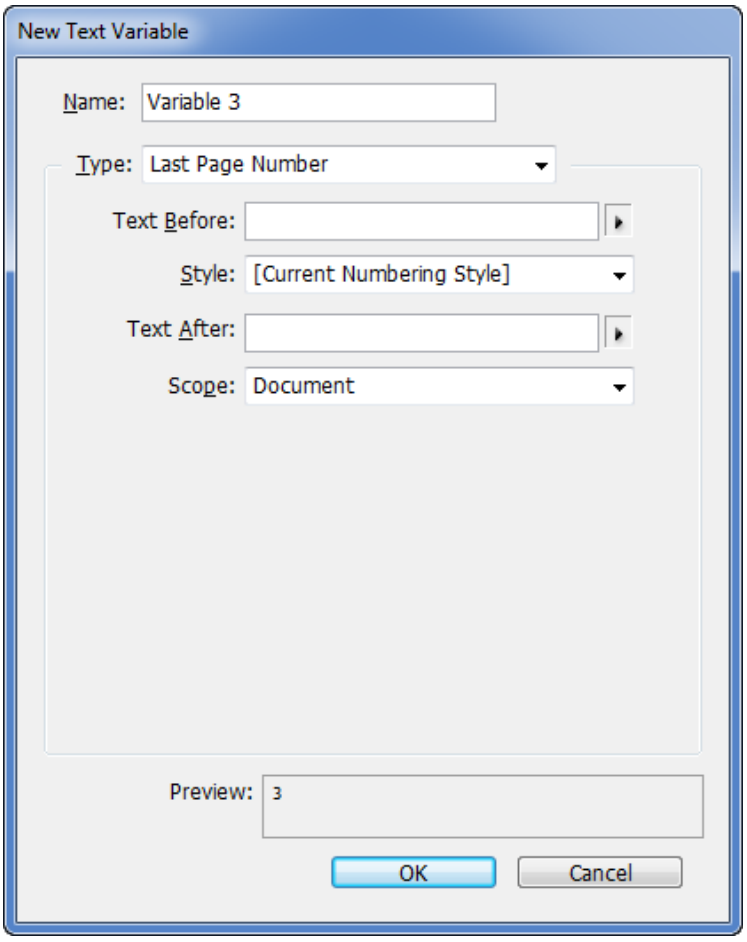
სურ 5.1. 20 საქაღალდის დირექტორია

გამოსახულების სახელწოდება

ცვლადი **გამოსახულების სახელწოდება** (Image Name) მეტამონაცემების საფუძველზე ტიტრები ავტომატურად იქმნება. თუ ცვლადის ტექსტური ბლოკი შედგება დაჯგუფებული, ან მოსაზღვრე გამოსახულებისაგან, ცვლადი ამ გამოსახულების მეტამონაცემებს გამოსახავს.

ბოლო გვერდის ნომერი

ცვლადი **ბოლო გვერდის ნომერი** (Last Page Number) ძირითადად დოკუმენტში, ზედა და ქვედა კოლონტიტულში გვერდების საერთო რაოდენობის მითითებისთვის გამოიყენება, ფორმატით: „გვერდი 5/30“. ამ შემთხვევაში გვერდების რაოდენობის რიცხვი ცვლადიდან 30 გამოდის „ბოლო გვერდის ნომერი“ და დოკუმენტის გვერდების დამატების, ან წაშლის შემთხვევაში გაახლებს (სურ 5.1.21).



სურ 5.1. 21 ბოლო გვერდის ნომერი

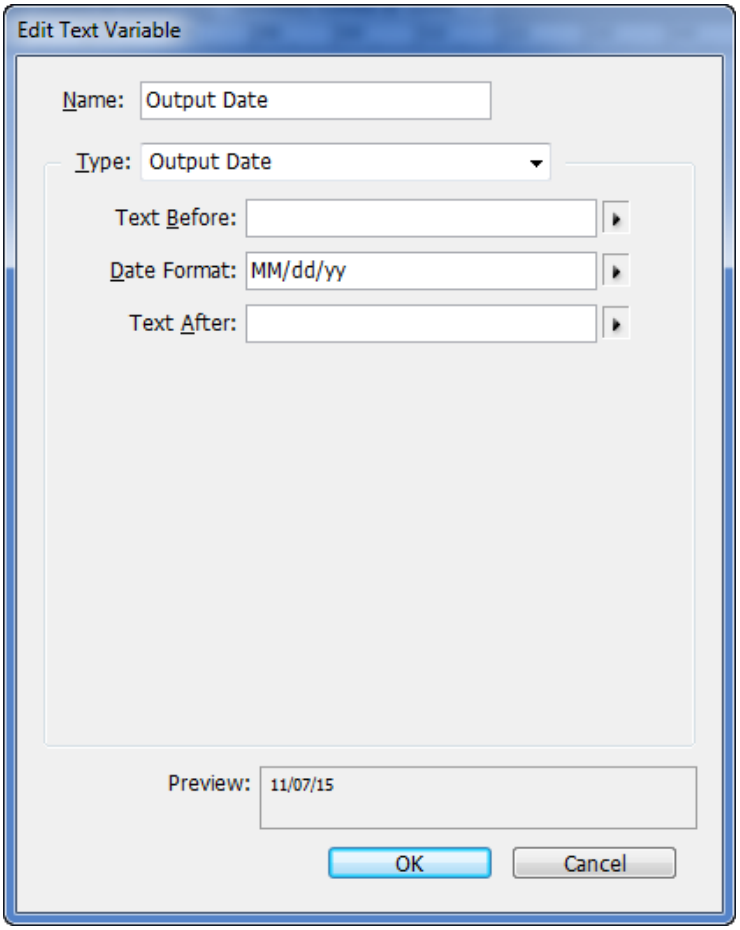
Style — ნუმერაციის სტილი განსაზღვრა. **Scope** — კონტექსტი, **Document** — მთლიანი დოკუმენტის ბოლო გვერდის ნომერი, **Section** — განყოფილების ბოლო გვერდის ნომერი.

წიგნის ნაწილის ნომერი

ცვლადს **წიგნის ნაწილის ნომერი** (Chapter Number) გვერდზე ნაწარმოების თავის ნომერი გამოაქვს. ტექსტის დასაწყისში და დასასრულში შეგიძლიათ დაამატოთ ტექსტი და ასევე, მიუთითოთ ნუმერაციის სტილი. თუ დოკუმენტში წინამდებარე დოკუმენტის თავის გაგრძელების ნომერი არის მითითებული, წიგნში ნუმერაციის შეცვლა ისეთი მეთოდით უნდა მოხდეს, რომ თავის შესაბამისი ნომერი გამოისახოს.

შექმნის, ამობეჭდვის, ან ექსპორტის თარიღი

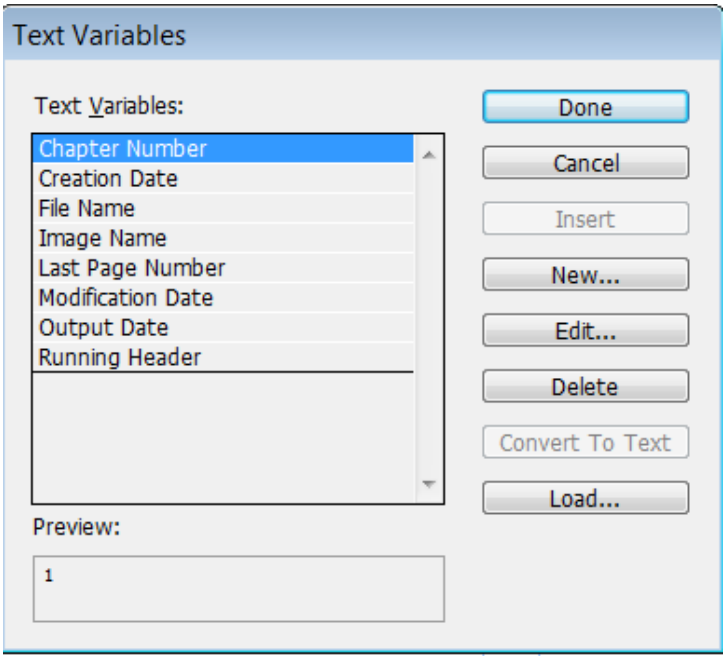
ცვლადს **შექმნის თარიღი** (Create Date) ეკრანზე ფაილის პირველი შენახვის თარიღი, ან დრო გამოაქვს. ცვლადი **შეცვლის თარიღი** (Modification Date) მყარ დისკზე ბოლო შენახვის თარიღი, ხოლო ცვლადის **ექსპორტის თარიღი** (Output Date) PDF ექსპორტირების, დოკუმენტის პაკეტირების და ამობეჭდვის ბრძანებების შესრულების დასაწყისი გამოაქვს. ჩამოთვლილი ცვლადებისთვის ბრძანებით **თარიღის ფორმატის** (**Date Format)** განსაზღვრა ხდება (სურ 5.1.22)



სურ 5.1. 22 შექმნის, ამობეჭდვის, ან ექსპორტის თარიღი

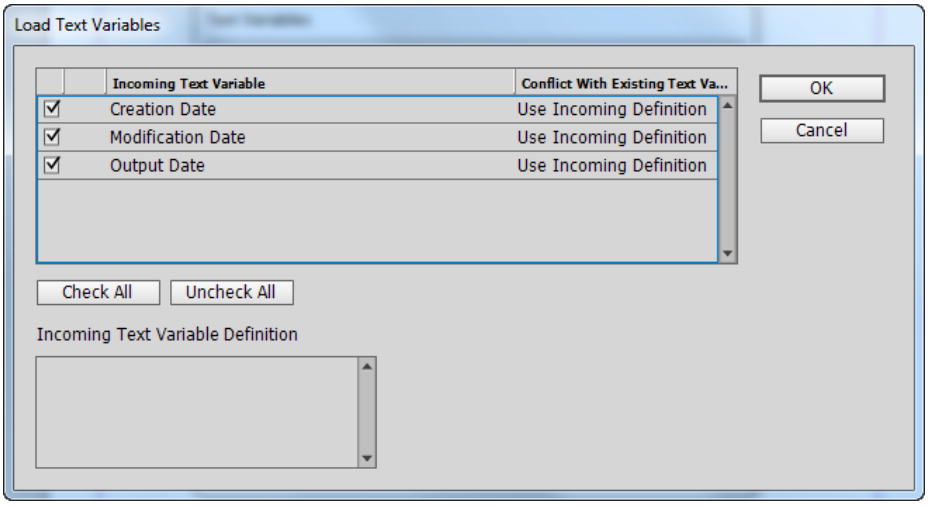
ცვლადი მონაცემების იმპორტირება

როგორც უკვე იცით, **ტექსტის ცვლადები** (Text Variables) კონტექსტიდან გამომდინარე განსხვავებული შემადგენლობის და ფორმის არის, იმისათვის, რომ პროგრამაში, უკვე შექმნილი ცვლადები გამოიყენოთ უნდა მოახდინოთ InDesign ფაილის იმპორტირება. **ტექსტის** (Type) მენიუდან გამოიძახეთ ბრძანება **Text Variables** —**Define List** (ტექსტის ცვლადები — განსაზღვრება) (სურ 5.1.23)



სურ 5.1.23 სტანდარტული ტექსტის ცვლადების დიალოგური ფანჯარა

დააჭირეთ **ჩატვირთვის** ღილაკს (**Load**). ეკრანზე გაიხსნება დიალოგური ფანჯარა დოკუმენტის **შერჩევის** და **გახსნის** დიალოგური ფანჯარა (**Open a File**) მონიშნეთ სასურველი დოკუმენტი და ორჯერ ჩააწკაპუნეთ ცვლადის იმპორტირებისთვის.



სურ 5.1.24 ტექსტური ცვლადების ჩატვირთვა

დიალოგის ფანჯარაში **Load Text Variables** (ტექსტური ცვლადების ჩატვირთვა) შემომავალი ტექსტის ცვლადების (**Incoming Text Variable)** ზოლში მონიშნეთ ის ცვლადები, რომლის იმპორტირებაც უნდა მოხდეს. სანიშნე **check All,** ან **Uncheck All** — უზრუნველყოფს ცვლადების სრულ მონიშვნას, ან გადანიშვნას. თუ მოქმედი ცვლადის სახელი ემთხვევა იმპორტირებული ცვლადის სახელს **Conflict With Existing Text variable** (თანხვედრა არსებულ ტექსტურ ცვლადს შორის) ზოლში მონიშნეთ ცვლადი და ჩამოსაშლელი მენიუს საშუალებით შეუცვალეთ დასახელება (სურ 5.1.24).

პროგრამაში არსებულ ცვლადს იმპორტირებულით ანაცვლებს და მისი ახალი ატრიბუტები მიმდინარე დოკუმენტი ყველა ტექსტზე ვრცელდება, რომელზეც უკვე გამოყენებული იყო ძველი ცვლადი.

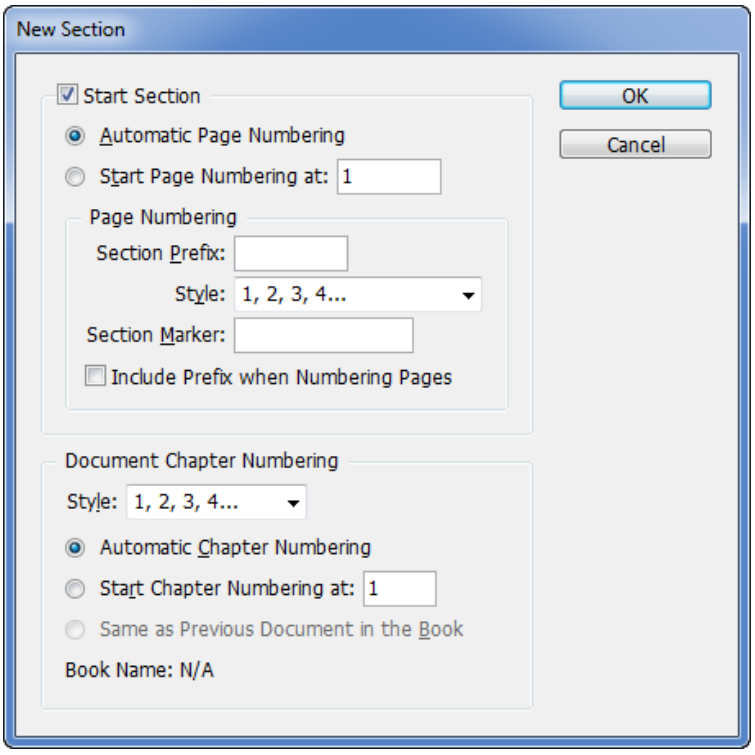
შენიშვნა: *სხვა დოკუმენტებში ცვლადების კოპირება წიგნის ფაილის სინქრონიზაციის საფუძველზე ხდება*

ცვლადების გარდასახვა და წაშლა

თუ, დოკუმენტში ცვლადის ნიმუშის წაშლა აუცილებელია, მონიშნეთ ცვლადი და დააჭირეთ ღილაკს **Delete** (წაშლა). ცვლადი თუ გამოყენებული იყო დოკუმენტში, აუცილებელი გახდება შემცვლელის მითითება. იმისათვის, რომ გვერდზე ცვლადის ცალკეული ნიმუში წაშალოთ, გამოყავით დოკუმენტის ფანჯარაში ტექსტის ცვლადი, აირჩიე მენიუ **Type — Text Variable (ტექსტი — ტექსტის ცვლადები)** და ბრძანებით **Convert Variable To Text** (ცვლადის ტექსტად გარდასახვა) ცვლადი ჩვეულებრივ ტექსტად გარდაიქმნება.

ნუმერაციის ფორმატირება

დიდ პუბლიკაციებთან მუშაობის პროცესში გარდაუვალ აუცილებლობას გვერდების და სექციების ნუმერაცია წარმოადგენს. პროგრამა InDesign-ს ყველა მექანიზმი გააჩნია, რომ გვერდების და სექციების დანომვრის პროცესი ავტომატიზირებული იყოს. დიალოგური ფანჯარა შესაბამისი ბრძანებებით გვერდის გამოსახულების პალიტრის **Page** მენიუში მდებარეობს, **Layout — Numbering & Section Options** (მაკეტი — ნუმერაციის და სექციის პარამეტრები) დიალოგური ფანჯარა **New Section** (ახალი განყოფილება)(სურ 5.1.25).

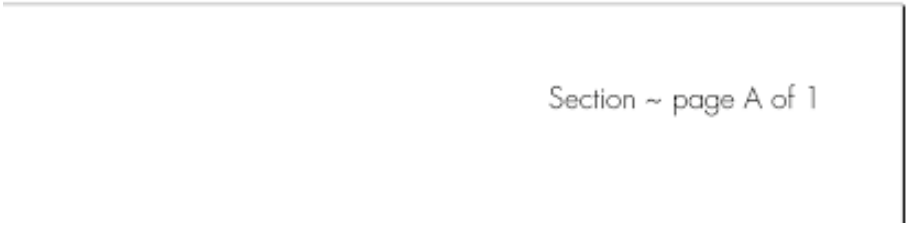


სურ 5.1. 25 დიალოგური ფანჯარა New Section

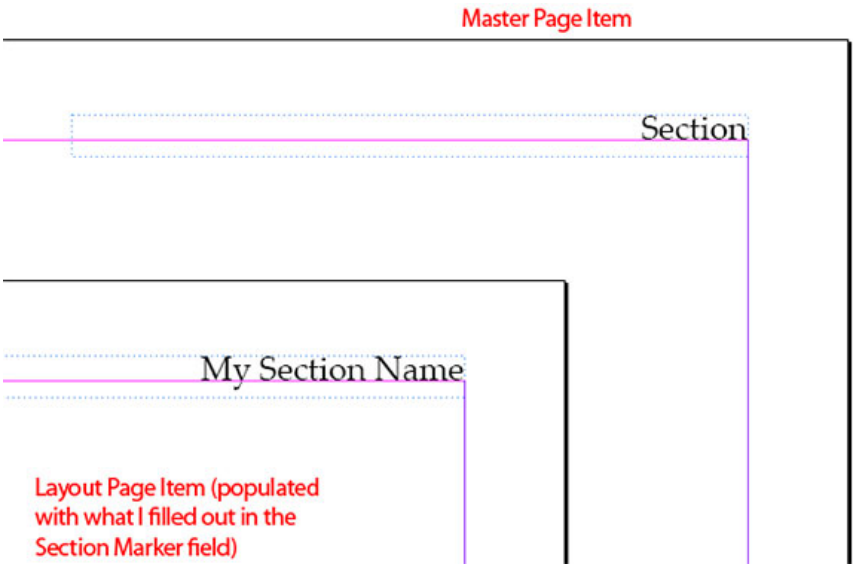
შენიშვნა: *პროგრამას 9999 გვერდის შექმნა შეუძლია, თუმცა ამ მასშტაბის დოკუმენტთან მუშაობა აზრს მოკლებულია, გამომდინარე იქიდან, რომ პროგრამა ძალიან იტვირთება და რთულდება ფაილთან მუშაობა და სწრაფი ნავიგაცია. ამიტომ, რეკომენდირებულია მრავალგვერდიანი დოკუმენტის, რომლის გვერდების საერთო რაოდენობა 100-200 გვერდს აღემატება დაიყოს რამდენიმე ნაწილად, მათი გაერთიანება კი წიგნის ფაილით ხდება, რომელზეც მოდულის დასასრულს იქნება საუბარი.*

Start Section (განყოფილების დასაწყისი) — მიმდინარე ბრძანება აქტიურდება, თუ ბრძანების გამოძახების მომენტში არა პირველი, არამედ ნებიმიერი სხვა გვერდი იყო მონიშნული, შესაბამისად პროგრამა ამ პარამეტრის საფუძველზე დოკუმენტის ახალ განყოფილებას შექმნის და მასზე ნუმერაციის სხვა პარამეტრები იმოქმედებს. თუ დიალოგური ფანჯრის — ახალი განყოფილების (**New Section**) გამოძახების მომენტში დოკუმენტის პირველ გვერდზე იმყოფებით, დიალოგურ ფანჯარაში ეს სანიშნე დაბლოკილი დაგხვდებათ, ვინაიდან დოკუმენტის პირველი გვერდი ნებისმიერ შემთხვევაში ახალი განყოფილების დასაწყისს ნიშნავს.

- **Automatic Page Numbering** — გვერდის ავტომატური ნუმერაცია. გვერდის ნომერი დოკუმენტში მითითებული საწყისი ნომრის (Start at) საფუძველზე გენერირდება.
- **Start Page Numbering at** (გვერდის ნომერის დადგენა) — ამ შემთხვევაში ხელით ხდება გვერდის მიმდინარე ნომრის განსაზღვრა. თქვენ შეგიძლიათ მიუთითოთ, ნუმერაცია მეოთხე გვერდიდან გაგრძელდეს, თუ მეათე.
- **Section Prefix** (განყოფილების თავსართი) — ტექსტი, რომელიც კოლონციფრის წინ იწერება, მაგ: „Sec1:“— რომელსაც პროგრამა ავტომატურად გთავაზობთ, თუ ამ თავსართს გამოიყენებთ მიიღებთ ნუმერაციის შემდეგ ნიმუშს „Sec1:32“, ანუ პირველი განყოფილების 32 გვერდი.



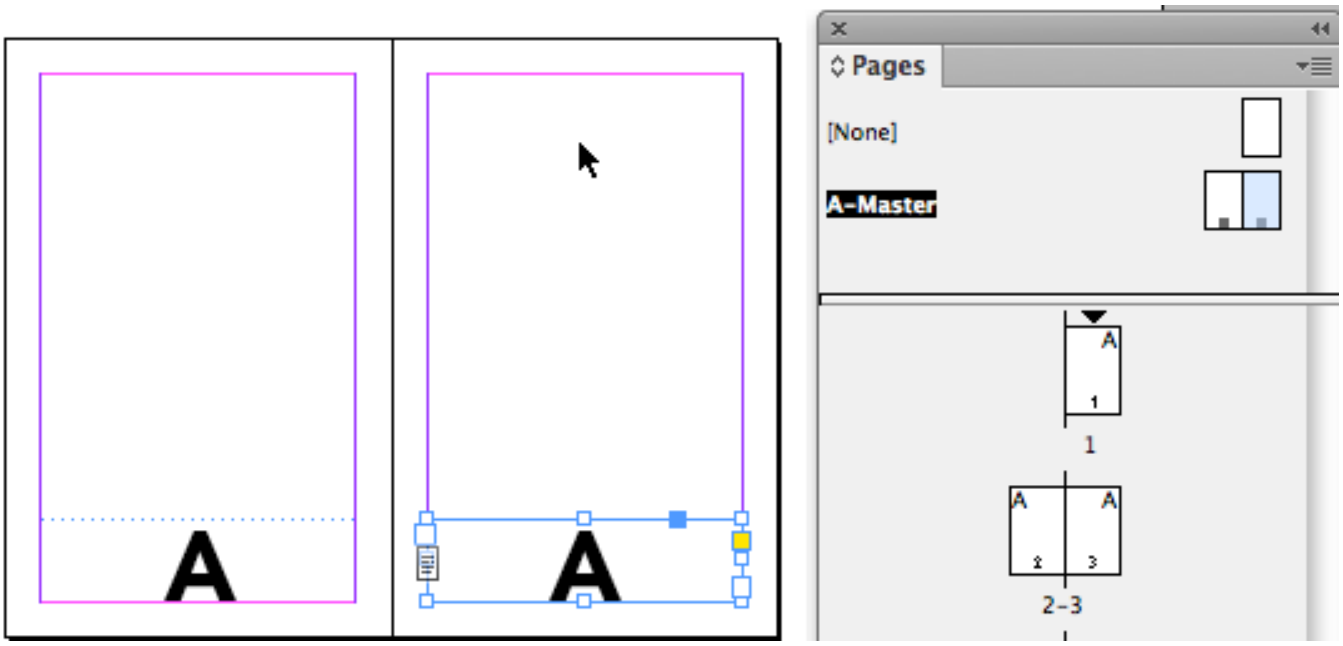
განყოფილების თავსართი და გვერდის ნომერი



განყოფილების თავსართი და გვერდის ნომერი

- **Include Prefix When Numbering Pages** — გვერდების ნუმერაციისას თავსართის შეტანა
- ჩამოსაშლელ მენიუში **Style** (სტილი) — მოცემულია ნუმერაციის ხუთი სტილი.
- **Section Marker** (მარკერის სექცია) ველში ნებისმიერი გამოთქმის, სიტყვის, ან სიმბოლოს შეტანა შეგიძლიათ, რომელიც სპეციალური სიმბოლოს **Section Marker**-ის ნაცვლად გამოისახება.

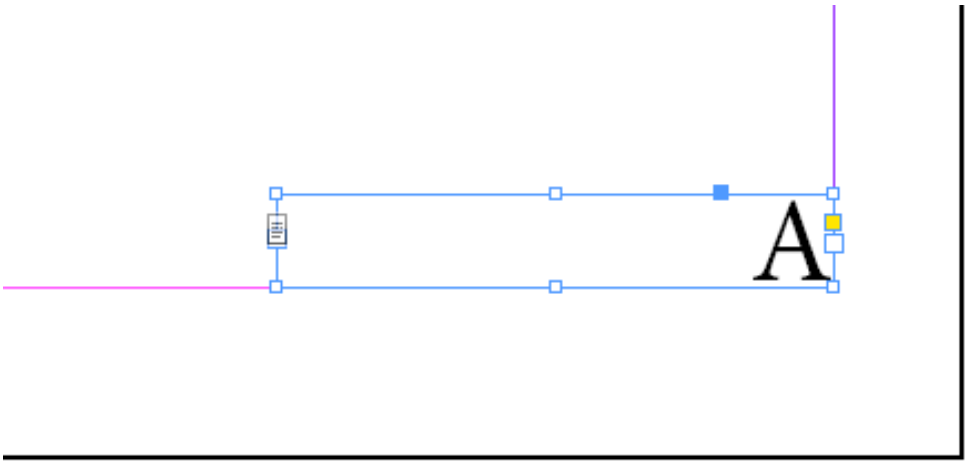
ნუმერაციის შექმნისთვის სპეციალური სიმბოლო **Current Page Number** (გვერდის ავტომატური ნუმერაცია) გამოიყენება, რომელსაც შემდეგი კლავიატურული ღილაკები შეესაბამება **Ctrl+Alt+Shift+N.** ამ სიმბოლოს ჩასმით გვერდზე მიმდინარე გვერდის ნომერი გამოისახება, თუმცა მრავალგვერდიანი დოკუმენტის დანომვრის შემთხვევაში გვერდ ოსტატით ანუ ე.წ. **Master Page**-ით უნდა ისარგებლოთ, რომელიც ნუმერაციის შეყვანის შემდეგ ციფრის ველში გვერდ ოსტატის შესაბამის თავსართის სიმბოლოებით გამოისახება. ხოლო ჩვეულებრივი გვერდების რეჟიმში ჩვეულებრივი — მიმდინარე გვერდის ნომრით.



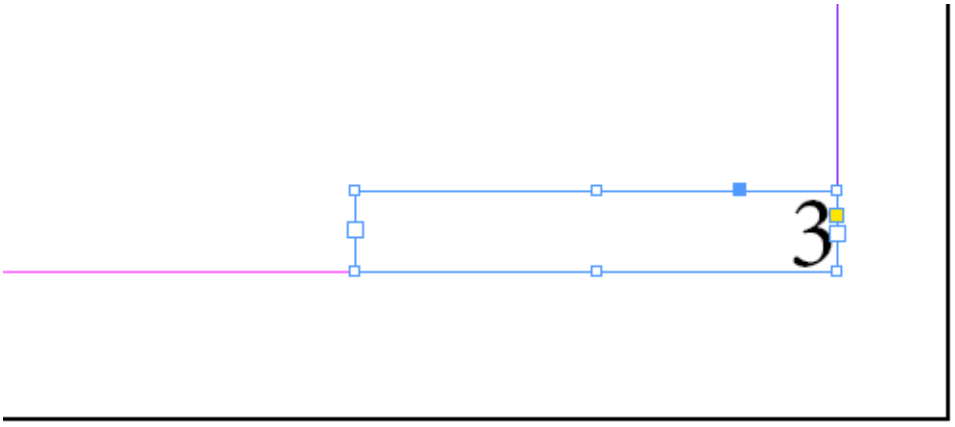
ნუმერაციის თავსართი ოსტატ გვერდზე და გვერდების გამოსახულების ალიტრაზე

გადადით ოსტატ გვერდზე, დოკუმენტის ქვედა ზოლში მოხაზეთ ტექსტური ჩარჩო და ჩასვით გვერდის ავტომატური ნუმერაციის სიმბოლო ბრძანებით **Type — InserT Special Character —Marker — Current Page Number** (მენიუ ბეჭდვა — სპეციალური სიმბოლოების დამატება — მარკერები — გვერდის ავტომატური ნუმერაცია), ან კლავიატურით ჩასვით **Ctrl+Alt+Shift+N.**

ოსტატ გვერდზე შექმნილი ნუმერაცია ოსტატ გვერდის შესაბამისი თავსართით გამოსახული (სურ 5.1.26). ნუმერაცია ჩვეულებრივი მიმდინარებ გვერდების რეჟიმში გამოსახული (სურ 5.1.27).

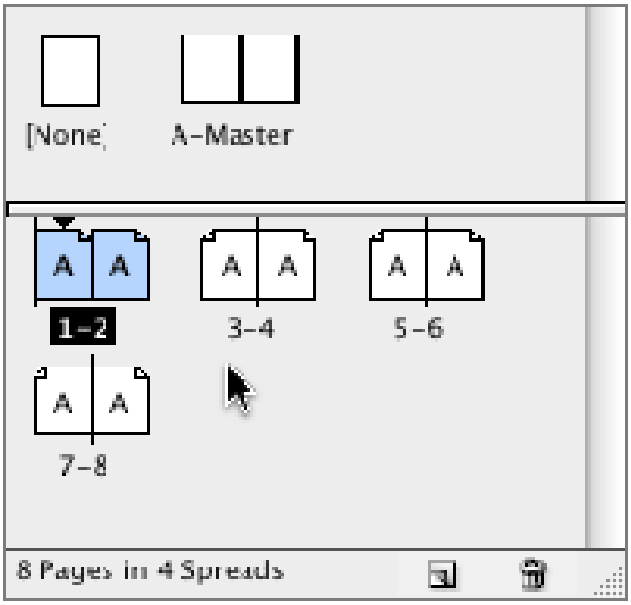


სურ 5.1. 26 ნუმერაცია გვერდ ოსტატზე



სურ 5.1. 27 ნუმერაცია ჩვეულებრივ გვერდზე

ნუმერაცია გვერდების წაშლის, დამატების, ან გადაადგილების შემთხვევაში ავტომატურად განახლდება.



სავარჯიშოები

1. შექმენით A5 ფორმატის ახალი დოკუმენტი, განსაზღვრეთ მინდვრის პარამეტრები ზედა მინდორი 20 მმ, ქვედა მინდორი 20 მმ, შიდა მინდორი 18 მმ და გარე მინდორი 15 მმ. დააყენეთ ჭრის ხაზები 3 მმ და შეინახეთ მომხმარებლის პარამეტრები.
2. Word-იდან იმპორტირებული ტექსტი ჩაანაცვლეთ InDesign-ის სტილებით. სახელწოდების სტილებისთვის მომდევნო სტილად ჩვეულებრივი ტექსტის სტილი განსაზღვრეთ.
3. გვერდის ნუმერაციის საწყისი ნომრისთვის აირჩიეთ ნებისმიერი კენტი ციფრი 7-მდე და ნუმერაციის შემუშავებისთვი და ჩასმისთვის გამოიყენეთ გვერდ-ოსტატი.
4. გვერდი ოსტატის გამოყენებით ტექსტის სახელწოდებები ჩაამატეთ ცვლადებში და აიტანეთ კოლონტიტულებში
5. მრავალგვერდიანი დოკუმენტი დაყავით სამ სექციად და ნუმერაციაც შესაბამისად განსაზღვრეთ.

5.2. ალტერნატიული მაკეტის შექმნა

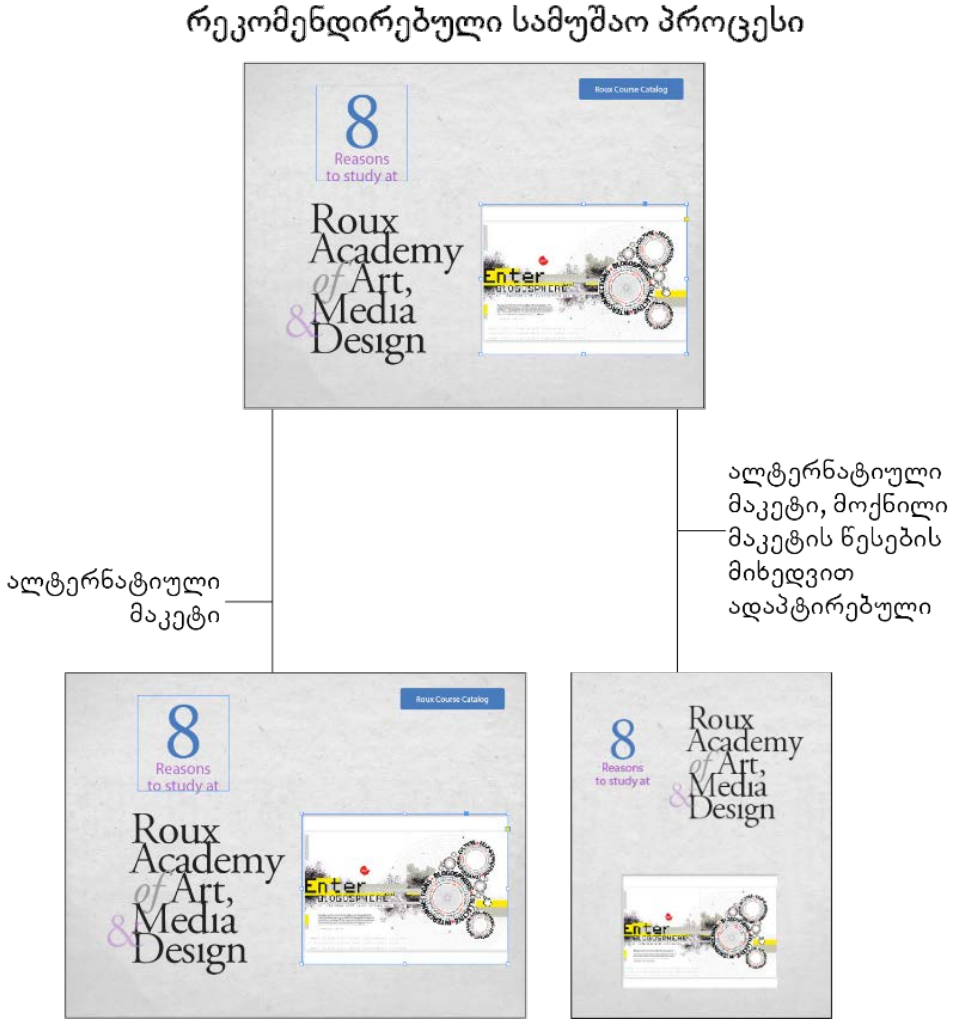
პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

ალტერნატიული მაკეტის შექმნა
მდებარეობის და პროპორციების განსაზღვრა

თანამედროვე, ახალი ტექნოლოგიების სამყარო ყოველწლიურად ტექსტის სხვადასხვა წამკითხველების და პლანშეტური მოწყობილობების ფართე არჩევანს გთავაზობთ, თითოეული მათგანი სხვადასხვა ფორმატის მაკეტებთან არის ადაპტირებული და განსხვავებული ეკრანის ზომით, ორიენტაციით და რეზოლუციით გამოირჩევა, რომელიც მკითხველის მოთხოვნას და გემოვნებას ერგება. მნიშვნელოვანია, ტექსტი ეკრანზე ხარვეზების გარეშე იტვირთებოდეს და იკითხებოდეს, ხოლო დიზაინის, ან ტიპოგრაფიკის ზუსტი კონტროლი — პიქსელების დონეზე ხდებოდეს. ერთიდაიგივე მონაცემების მქონე შემადგენლობის განსხვავებულ მაკეტში მოქცევა და რეალიზება ერთგვარ გამოწვევას წარმოადგენდა ისეთი საგამომცემლო პროგრამული უზრუნველყოფისთვის, როგორიც არის **Adobe InDesign**, თუმცა კომპანიამ აღნიშნულ ამოცანას თავი წარმატებით გაართვა და ბოლო, განახლებულ ვერსიებში პუბლიკაციის შემადგენლობასთან (Content) მუშაობის უნივერსალური აპლიკაცია წარმოადგინა, რომელშიც ყველა აღწერილი ტექნიკური დეტალი გაითვალისწინა. **Adobe InDesign CS6**-ში **Alternative Layout** (ალტერნატიული მაკეტი) და **Liquid Layout**-ის (მოქნილი მაკეტი) ფუნქციის საშუალებით შექმნილი მაკეტი პლანშეტურ მოწყობილობებზე და განსხვავებულ გვერდის ზომებზე ავტომატურად ადაპტირდება, ვინაიდან ის შეიცავს ისეთ ფუნქციებს, როგორიც არის: შემადგენლის ერთ კონტეინერში მოგროვება, შემადგენლის ბმულები, Html ინტერაქტიული დოკუმენტები, გვერდის ინსტრუმენტი და ა.შ.

Liquid Layout — მოქნილი მაკეტი

ტერმინი **Liquid Layout** (მოქნილი მაკეტი) web-დიზაინიდან არის გადმოტანილი. ვებ გვერდებზე ასეთი მაკეტის საფუძველზე ობიექტები დათვალიერების ფანჯრის ზომასთან ერთად მასშტაბირდება და იცვლება.



სურ 5.2. 1 რეკომენდირებული სამუშაო პროცესი

- **ნაბიჯი პირველი:** პუბლიკაციის შერჩევა
- **მეორე ნაბიჯი: მოქნილი მაკეტის** პარამეტრებით განსხვავებული ზომის მაკეტთან შემადგენლის ადაპტაცია.
- **ნაბიჯი მესამე:** ერთიდაიგივე დოკუმენტში ახალი გვერდების შექმნისთვის, **ალტერნატიული მაკეტის** ფუნქციების გამოყენება

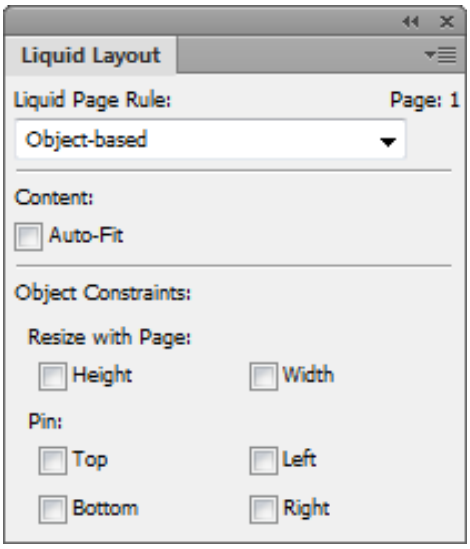
Liquid Layout (მოქნილი მაკეტი) გამოყენება ამარტივებს **შემადგენელის** (content) შექმნას გვერდის განსხვავებული ზომის და ორიენტაციისთვის. **Liquid Page Rule**-ის (მოქნილი გვერდის წესები) ფუნქციები დოკუმენტის ალტერნატიული მაკეტის (**Alternative Layout**) ბრძანების გამოყენების შემთხვევაში მაკეტების ადაპტაციას უზრუნველყოფს (სურ 5.2.1).

Page Tool (გვერდის ინსტრუმენტი) — გააქტიურების შემდეგ დოკუმენტის გვერდი სქელი ცისფერი კონტურით გამოიყოფა, ხოლო მართვის პანელზე გვერდის სხვა პარამეტრებტან ერთად მენიუ — **Liquid Page Rule** (მოქნილი გვერდის წესები) (სურ 5.2.2) აქტიურდება, იგივე ბრძანებები ეკრანზე გამოდის მენიუ **Window — Interactive პალიტრა — Liquid Layout** (მოქნილი მაკეტი)(სურ 5.2.3) მთელი

მასშტაბირების პროცესში ეს წესები განსაზღვრავენ გვერდზე ნებისმიერი ობიექტის ზომას და ადგილმდებარეობას



სურ 5.2. 2 მართვის პანელზე მოქნილი გვერდის პარამეტრები



სურ 5.2. 3 მოქნილი გვერდის წესების პალიტრა

შენიშვნა: *Page Tool ინსტრუმენტით დოკუმენტის ცენტრალური და დიაგონალური მარკერების გადაადგილებით წინასწარი დათვალიერების რეჟიმში შეგიძლიათ ნახოთ მაკეტის გადაადგილება, როგორც კი მარკერს მაუსს აუვებთ, გვერდის საწყის ზომას იბრუნებს.*

გვერდის ზომის მოდიფიკაციისთვის ღილაკს Alt-ს დააჭირეთ და გადაქაჩეთ მარკერი, თუმცა მაუსით გვერდის ზომის კორექტირება უბრალოდ წინასწარი დათვალიერების რეჟიმში განსხვავებულ ზომას მოგცემთ, მეტი სიზუსტისთვის მართვის პანელიდან **სიმაღლის** (Height) და **სიგანის** (Width) კონტროლირების **გაჯეტები** (მრიცხველი) გამოიყენეთ (სურ 5.2.4).



სურ 5.2. 4 სიგრძე/სიმაღლის გაჯეტები (მრიცხველი) მართვის პანელზე

დასახული ამოცანიდან და მაკეტიდან გამომდინარე, განსხვავებული გვერდებისთვის დადგენის განსხვავებული წესების გამოყენება არის შესაძლებელი. გვერდს ერთ ჯერზე მხოლოდ ერთი მოქნილი გვერდის წესების გამოყენება შეუძლია. **Liquid Layout** (მოქნილი მაკეტი) გლობალური ტერმინი არის, რომელიც მოქნილი გვერდის განსაზღვრული წესების ნაკრებს მოიცავს:

- **Scale** — მასშტაბირება. გვერდის ყველა **შემადგენელი** აღქმულია, როგორც ჯგუფი და გვერდის ზომის ცვლილების დროს ყველა ელემენტი პროპორციულად მაშტაბირდება.

- **Re-Center —** ცენტრის მიმართ განმეორებითი სწორება. გვერდის ყველა **შემადგენელი** ავტომატურად სიგანისაგან დამოუკიდებლად განმეორებით ცენტრის მიმართ გადაადგილდება. მასშტაბირების ინსტრუმენტისაგან განსხვავებით **შემადგენელი ელემენტები** პირველად ზომას ინარჩუნებს.
- **Object-Based —** ობიექტზე ორიენტირება. **მოქნილი მაკეტის** მოქმედების მითითება ისეთ პარამეტრებთან მიმართებაში, როგორიცაა — ნებისმიერი ობიექტის ზომა და განლაგება გვერდის საზღვართან მიმართებაში, იქნება ეს ფიქსირებული, თუ დაკავშირებული ობიექტი.
- **Gudes-Based —** მიმმართველებზე ორიენტირება. ჰორიზონტალური და ვერტიკალური მიმმართველები დოკუმენტს ჯვარედინად კვეთენ, რომელზეც ადაპტირდება შემადგენელი ელემენტები. რაც გამოიწვევს:
    - ✓ პრობელების დამატებას (სიტყვებს შორის ინტერვალი)
    - ✓ ტექსტური ბლოკის ზომის ცვლა და ტექსტი გადაწყობას (თუმცა მასშტაბი არ იცვლება)
    - ✓ გამოსახულების ჩარჩოს ზომის მასშტაბირებისას, მხოლოდ ჩარჩო-კონტეინერი მაშტაბირდებას

იმისათვის, რომ **მოქნილი მიმმართველები** გამოიყენოთ, პირველ რიგში, უნდა აირჩიოთ **გვერდის ინსტრუმენტი** (Page Tool) და შემდეგ სახაზავის ჰორიზონტალური, ან ვერტიკალური ზოლიდან დაამატოთ მიმმართველები

შენიშვნა: *იმისათვის, რომ ჩვეულებრივი სახაზავის მიმმართველი „მოქნილ“ მიმმართველად გადააქციოთ, აირჩიეთ გვერდის ინსტრუმენტი Page Tool და დააჭირეთ სანიშნეს — მიმმართველის გარდაქმნა „მოქნილ“ მიმმართველად, რომელსაც წყვეტილი ხაზის ფორმა ექნება.*

ალტერნატიული მაკეტი

ბეჭდური, ან ციფრული პუბლიკაციის ერთ დოკუმენტში, განსხვავებული გვერდების ფორმატის შესაქმნელად **ალტერნატიული მაკეტი** (Alternative Layout) გამოიყენება (სურ 5.2.7). მაგალითად: ერთი სარეკლამო გამოცემისთვის, ან სავიზიტო ბარათისთვის და ა.შ. განსხვავებული ფორმატების შექმნა.

ალტერნატიული მაკეტის და **მოქნილი მაკეტის** ფუნქციის კომბინირებული გამოყენება, სამუშაოს მოცულობას მნიშვნელოვნად ამცირებს, ვინაიდან ხელის რეჟიმში ფორმატის და გვერდის ორიენტაციის მიხედვით გვერდის შემადგენელის გადაწყობა და მაკეტირება დიდ დროს მოითხოვს.

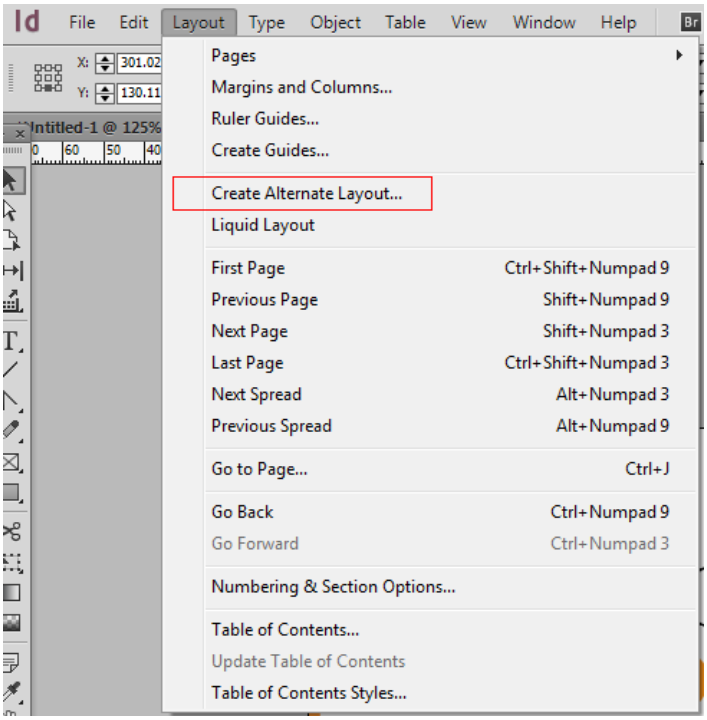


ალტერნატიული მაკეტის რამდენიმე ვარიანტი

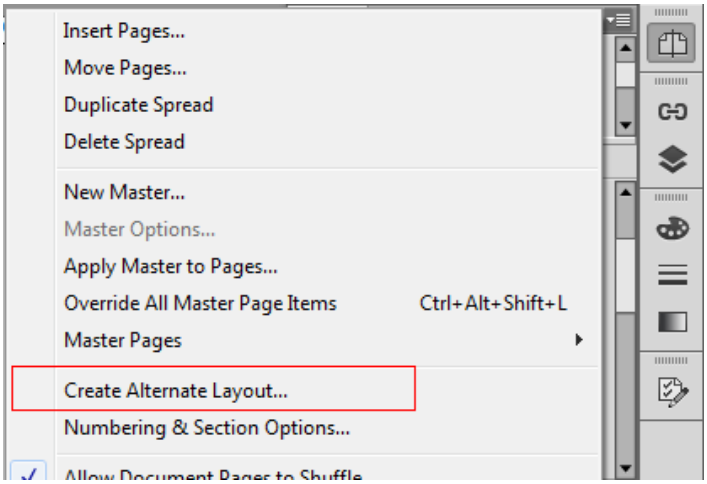
ალტერნატიული მაკეტის შექმნა

პროგრამაში **ალტერნატიული მაკეტის** შექმნის რამდენიმე ვარიანტი არის მოცემული:

- მენიუ **Layout — Create Alternate Layout** (ალტერნატიული მაკეტის შექმნა) (სურ 5.2.5), ან
- გვერდების გამოსახულების პალიტრა **Page**-ის ჩამოსაშლელი მენიუდან აირჩიეთ **Create Alternate Layout** (ალტერნატიული მაკეტის შექმნა) (სურ 5.2.6)



სურ 5.2. 5 ალტერნატიული მაკეტის ბრძანება მაკეტირების მენიუდან



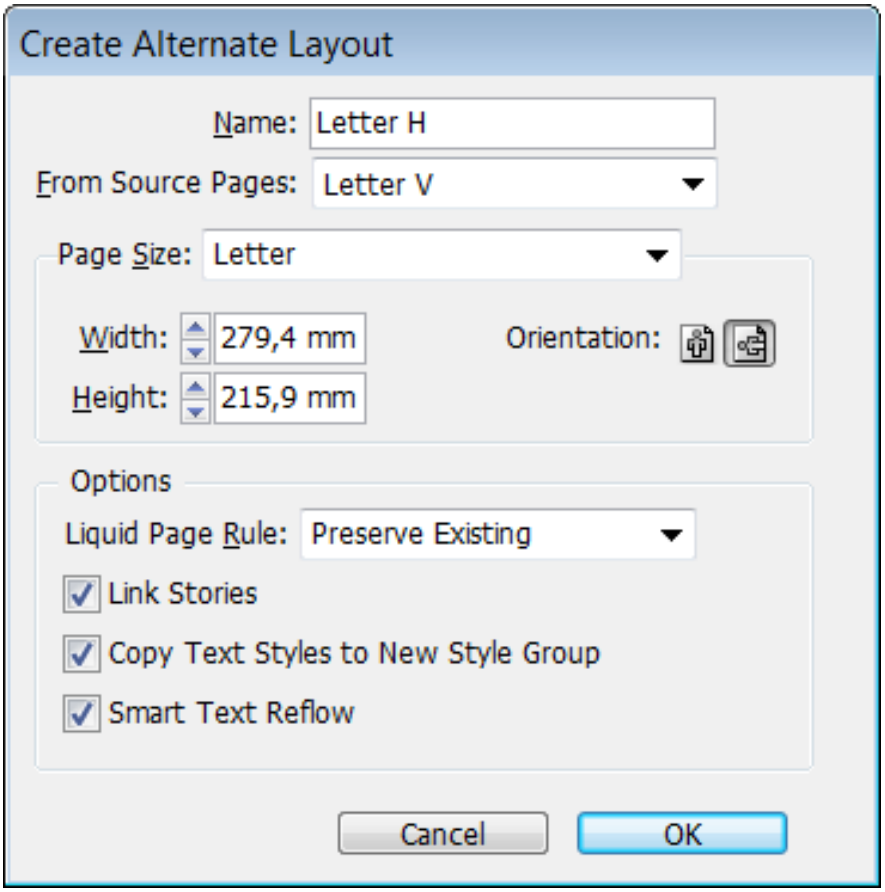
სურ 5.2. 6 ალტერნატიული მაკეტის შექმნა გვერდების გამოსახულების პალიტრის მენიუდან

Create Alternate Layout (ალტერნატიული მაკეტის შექმნა) — დიალოგურ ფანჯარაში შემდეგი პარამეტრების არის ჩამოთვლილი (სურ 5.2.7):

- **Name** — ალტერნატიული მაკეტის სახელწოდება
- **From Source Pages** — მიუთითეთ **შემადგენლის** (Content) წყარო მაკეტი.
- **Page Size** — გვერდის ზომის განსაზღვრა, ან ალტერნატიული მაკეტისთვის მომხმარებლის ზომის შექმნა
- **Width and Height** — სიგრძე/სიგანე. ალტერნატიული მაკეტის ზომის ერთეულები
- **Orientation** — ორიენტაციის განსაზღვრა. თუ პორტრეტულ ორიენტაციას ალბომურით ჩაანაცვლებთ, სიგრძე/სიგანის ველებში პარამეტრები ავტომატურად განახლდება.

Options: პარამეტრები

- **Liquid Page Rule** — მოქნილი გვერდის დადგენის წესები. მაკეტის ვარიანტების შემუშავებისთვის აუცილებელია **მოქნილი გვერდის** არჩევა. ჩამონათვალში ოთხი ძირითადი პარამეტრია: **მასშტაბირება** (**Scale**), **ცენტრის მიმართ განმეორებითი სწორება** (Re-Center), **ობიექტზე ორიენტირება** (Object-Based), **მიმმართველებზე ორიენტირება** (Gudes-Based) და **მოქმედი პარამეტრების შენახვა** (Preserve Existing) აირჩიეთ ეს პარამეტრი იმისათვის, რომ **მოქნილი გვერდის დადგენის წესების** პარამეტრები წყარო გვერდებზე გადავიდეს.



სურ 5.2. 7 ალტერნატიული მაკეტის დიალოგური ფანჯარა

- **Link Stories** — მასალების დაკავშირება. პარამეტრი **შემადგენლის** ელემენტების ჩასმის დროს წყარო მაკეტის შემადგენელთან კავშირს წარმოქმნის, თუ წყარო ფაილში ორიგინალ ელემენტებს განაახლებთ, ან შეცვლით, ცვლილება ავტომატურად დაკავშირებულ ელემენტებზე აისახება.
- **Copy Text Styles to New Style Group** — ყველა ტექსტის სტილის კოპირება და მათი ახალი სტილების ჯგუფში ჩასმის ბრძანება. თავისთავად სასარგებლო პარამეტრია, თუ მაკეტებში ტექსტის მრავალფეროვანი სტილები უნდა გამოიყენოთ.
- **Smart Text Reflow** — ტექსტის გადადინება. პარამეტრი ახალი სტრიქონის **ხელოვნურად შექმნილ** (Manual Breaks) სიმბოლოს აუქმებს, ამის შემდეგ ტექსტს ახალი სტილი ენიჭება. ტექსტის **არაბეჭდვადი სიმბოლოების გამოსახვისთვის** გამოიყენეთ ტექსტის მენიუდან, ან ხედის პარამეტრებიდან (View Options) ბრძანება **Show Hidden Characters.**

შემადგენლის (Content) შექმნა

ერთიდაიგივე **შემადგენლის** რამდენიმე გვერდზე განმეორება და მაკეტირება რთულია, მით უფრო კოპირება/ჩასმის მეთოდით, რომელიც დროში გაწელილი და არაეფექტური პროცესია. **დაკავშირებული შემადგენლის ფუნქციების გამოყენება შემადგენლის** განსხვავებული ვარიაციების შემუშავებისთვის არის მოსახერხებელი. თქვენ შეგიძლიათ ერთ, ან რამდენიმე დოკუმენტში **შემადგენლები** ჩასვათ და დააკავშიროთ. დაკავშირებული შემადგენლები ტრადიციულ საგამომცემლო და ბეჭდურ ტექნოლოგიებში სხვადასხვა გვერდებზე შაბლონური ტექსტის სინქრონიზაციისთვის წარმატებით გამოიყენება.

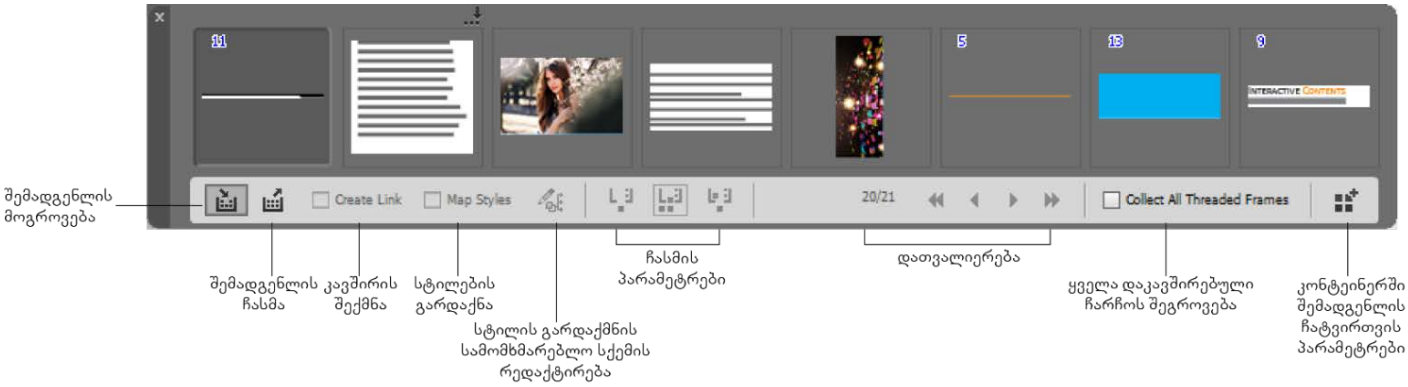
ობიექტების ჩასმა ინსტრუმენტით **Content Collector Tools**-ით, ან ბრძანებით **Edit — Place and Link** ბრძანებათა მენიუთი ხდება.

შენიშვნა: *დაკავშირებული ობიექტის მარცხენა ზედა კუთხეში — ბმულის ნიშანი ჩნდება.*

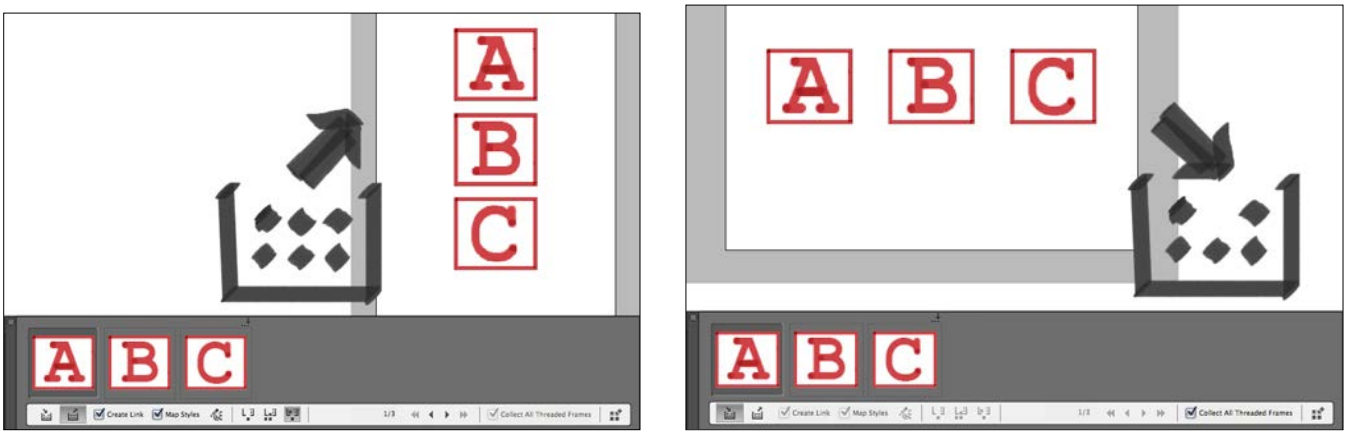
ინსტრუმენტის ჯგუფი Content Collector Tools

- **Content Collector Tool** — შემადგენლის შეგროვება
- **Content Placer Tool** — შემადგენლის ჩასმა

ხელსაწყოს გააქტიურების შემდეგ ეკრანზე დოკუმენტის ქვედა ცენტრალურ ნაწილში **კონტეინერი** გამოისახება (სურ 5.2.8), რომელშიც ხდება InDesign დოკუმენტიდან შეგროვებული შემადგენლის დუბლირება და ჩატვირთვა ინსტრუმენტით **Content Collector Tool** (შემადგენლის შეგროვება), **Content Placer Tool** (შემადგენლის ჩასმა) კი კონტეინერიდან შემადგენლის ნებისმიერ გახსნილ InDesign დოკუმენტში ჩასმა.

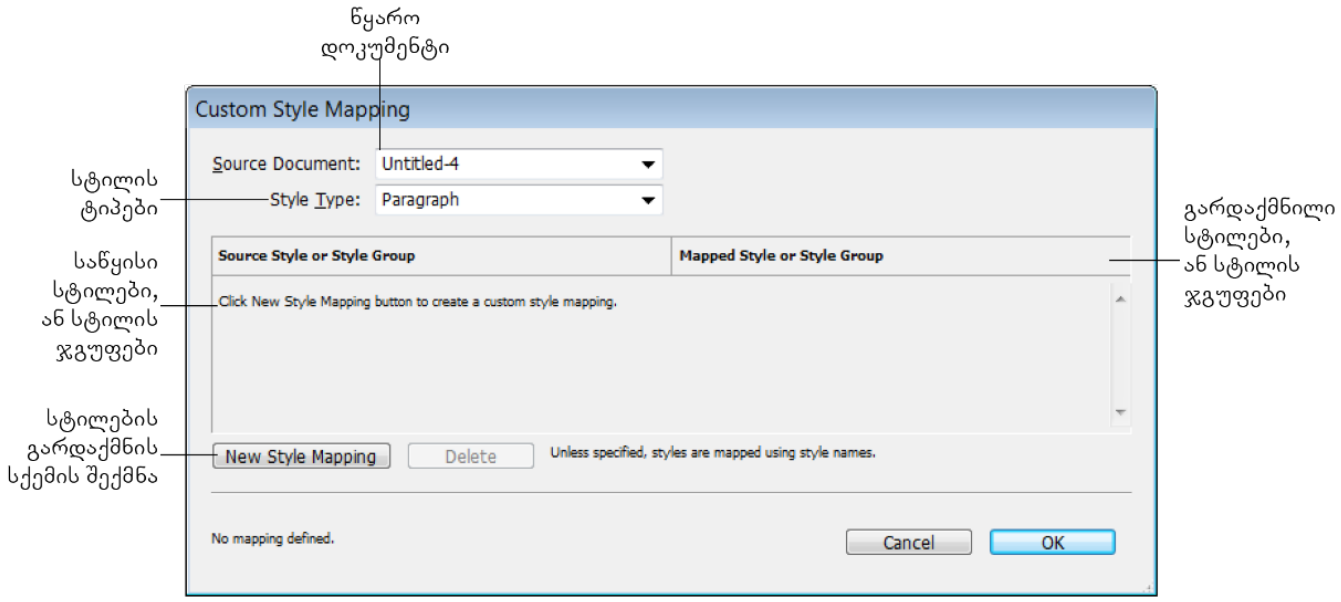


სურ 5.2. 8 ობიექტების კონტეინერი



მაკეტში კონტეინერში ჩასმული მასალის განთავსება Content Placer Tool — შემადგენლის ჩასმის ინსტრუმენტით

- **Create Link** (კავშირის შექმნა) — ჩასმული ელემენტის მიბმა შეგროვებული შემადგენლის ელემენტის საწყის მდებარეობასთან.
- **Map Styles** (სტილების გარდაქმნა) — ჩასმულ და ორიგინალ ელემენტებთან სიმბოლოს, აბზაცის, ცხრილების და სხვა ელემენტების სტილების შეპირისპირება და გარდაქმნა. საწყისი პარამეტრების საფუძველზე გარდაქმნისთვის სტილების სახელების გამოყენება ხდება, რომელიც **სტილების გარდაქმნის სამომხმარებლო სქემის განსაზღვრის** ბრძანებით სრულდება (**Custom style mapping**) (სურ 5.2.9)



სურ 5.2. 9 სტილების გარდაქმნის სამომხმარებლო სქემის განსაზღვრა

გარდაქმენით სტილები, რომ ორიგინალი სტილები ჩასმულ ობიექტებში ავტომატურად ჩაანაცვლოთ.

კონტეინერზე შემადგენელთნ მუშაობის სამი ვარიანტის გამოყენება შეგიძლიათ:

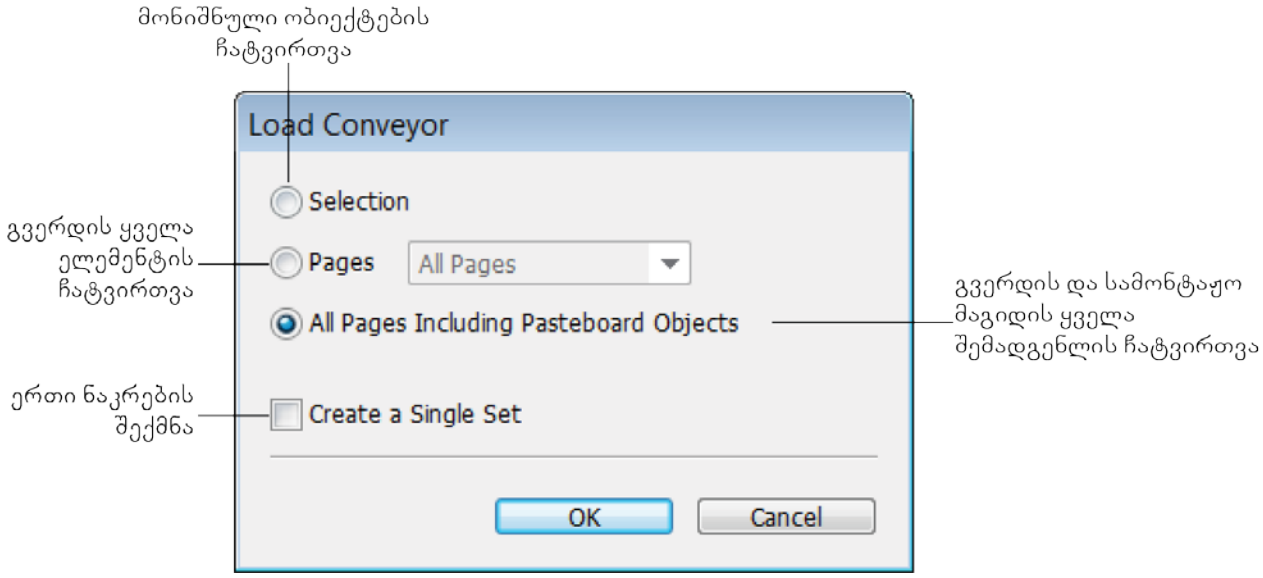
- **Place, Remove From Conveyor and Load Next** — ჩასმული ობიექტის კონტეინერიდან ამოშლა და მომდევნო ობიექტის ჩატვირთვა. **Place Multiple and Keep in Conveyor** — მრავალჯერადი ჩასმა და ჩასმული ობიექტების კონტეინერში შენახვა. **Place, Keep in Conveyor and Load Next** — ჩასმული ობიექტების კონტეინერში შენახვა და მომდევნო ობიექტის ჩატვირთვა.

სამკუთხა ფორმის მარკერები კონტეინერში შემადგენლების დათვალიერებას უზრუნველყოფს.



ობიექტების დათვალიერების მარკერები

- მასალა ერთ ჩარჩოში გროვდება, თუ მონიშნული გაქვთ ბრძანება — **Collect All Threaded Frames** — **Load Conveyor** — მონიშვნის ტიპის მიხედვით კონტეინერში შემადგენლის ელემენტის დამატება (სურ 5.2.10).



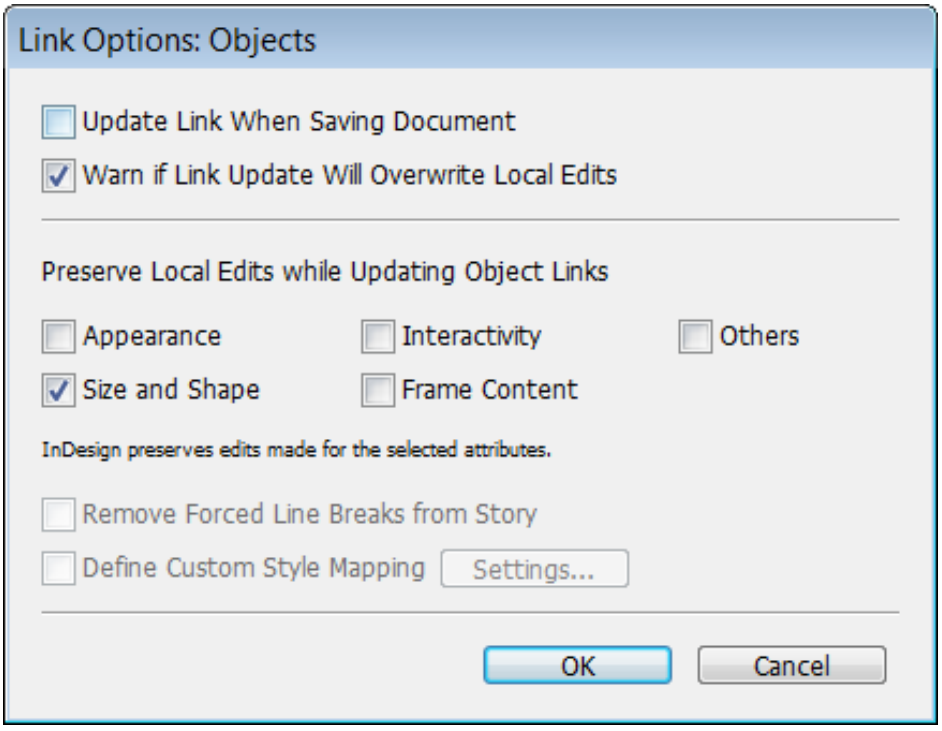
სურ 5.2. 10 კონტეინერში შემადგენლის ტიპის ჩასმის ბრძანება

ჩასმა და დაკავშირება

მონიშნეთ გვერდის ელემენტი, შეგიძლიათ ტექსტურ ბლოკში ჩასვათ კურსორი, ან ერთდროულად რამდენიმე ელემენტი გამოყოთ Shift ღილაკით.

- აირჩიეთ მენიუ **Edit — Place and Link** (რედაქტირება — ჩასმა და კავშირის შექმნა,) ამის შემდეგ კურსორზე ჩატვირთული ელემენტები შემადგენლის კონტეინერში გამოჩნდება.
- დაკავშირებული ელემენტები რომ დოუკემენტში განათავსოთ, გვერდზე დააწკაპუნეთ, ან შექმენით ჩარჩო.

ბმულის პარამეტრების მითითება **Link** (ბმული) — პალიტრიდან ხდება. პალიტრაზე მონიშნეთ დაკავშირებული ელემენტი და მარჯვენა კონტექსტური მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება **ბმულის პარამეტრები** (Links Options) (სურ 5.2.11).



სურ 5.2. 11 ბმულის პარამეტრების დიალოგის ფანჯარა

- **Update Link When Saving Document** — დოკუმენტის შენახვის დროს ბმულის განახლება
- **Warn if Link Update Will Overwrite Local Edits** — ბმულებზე განახლების დროს ლოკალური თვისებების გადაწერის გაფრთხილების ბრძანება/სანიშნე

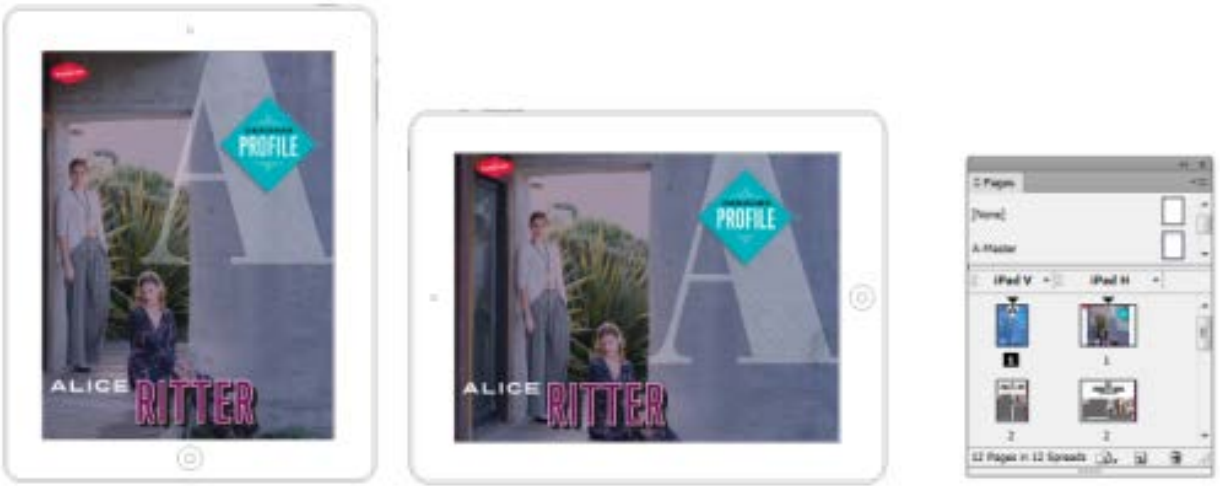
Preserve Local Edits while Updating Object Links — ობიექტის ბმულის განახლების დროს ლოკალური თვისების შენახვა. ჯგუფში მოცემული პარამეტრებიდან აირჩიეთ ერთ-ერთი, იმისათვის რომ ბმულების განახლების დროს, რომელიც ლოკალური თვისების შენახვა მოხდეს. **Remove Forced Line Breaks from Story** — მასალიდან ახალი სტრიქონის ხელოვნურად შექმნილი სიმბოლოს წაშლა. ტექსტის არაბეჭდვადი **სიმბოლოების გამოსახვისთვის** გამოიყენეთ ტექსტის მენიუდან, ან **ხედის პარამეტრებიდან** (View Options) ბრძანება **Show Hidden Characters.**

Define Custom Style Mapping — სტილების გარდაქმნის სამომხმარებლო სქემის განსაზღვრა.

დაკავშირებული ელემენტების განახლება

წყარო ელემენტის ცვლილების შემდეგ ჩარჩოსთან ერთად ბმულის პალიტრაზე გამოჩნდება ⚠ ყვითელი გაფრთხილების ნიშანი, რომელიც გაფრთხილებთ, რომ დაადასტუროთ ცვლილება შემდეგი მოქმედებებით:

- დააჭირეთ გაფრთხილების ნიშანს ჩარჩოს ზედა მარცხენა კუთხეში, ან
- ორჯერ დააჭირეთ ჩარჩოზე გაფრთხილების ნიშანს ბმულის პალიტრაზე.



ალტერნატიული მაკეტის ვარიანტი



ალტერნატიული მაკეტის ვარიანტი

სავარჯიშოები

1. შექმენით სამი B5 ფორმატის დოკუმენტი, მიუთითეთ დოკუმენტის ველები 15 მმ-იანი დაცილებით, ჭრის ხაზები 3 მმ, შეინახეთ დოკუმენტის პარამეტრები.
2. მაკეტის ორგანიზებისთვის გამოიყენეთ მიმმართველები და დოკუმენტის ბადე. ტექსტის ინტერლინიაჟის მიხედვით გაასწორეთ საბაზისო ხაზის პარამეტრები.
3. Word-იდან იმპორტირებული სტილები ჩაანაცვლეთ InDesign სტილებით, იმპორტირების ფანჯარაში იგნორირება გაუკეთეთ სტილებს, რომელიც არ უნდა ჩაიტვირთოს ფანჯარაში.
4. შექმენით უკვე შექმნილი და დაკაბადონებული დოკუმენტის საფუძველზე ალტერნატიული მაკეტი მოქნილი მაკეტის დადგენის წესების გამოყენებით პროპორციულად პორტრეტული ორიენტაცია ალბომურით შეცვალეთ.
5. შემადგენლის მოგროვების ინსტრუმენტით ჩასვით ობიექტები კონტეინერში და ობიექტის მონიშვნის ტიპები გაითვალისწინეთ.
6. ჩასმულ და ორიგინალ ელემენტებთან სიმბოლოს, აბზაცის, ცხრილების და სხვა ელემენტების სტილები შეაპირისპირეთ და გარდაქმენით.
7. მიუთითეთ წყარო ფაილები და დამატებით ბმულები შექმენით.

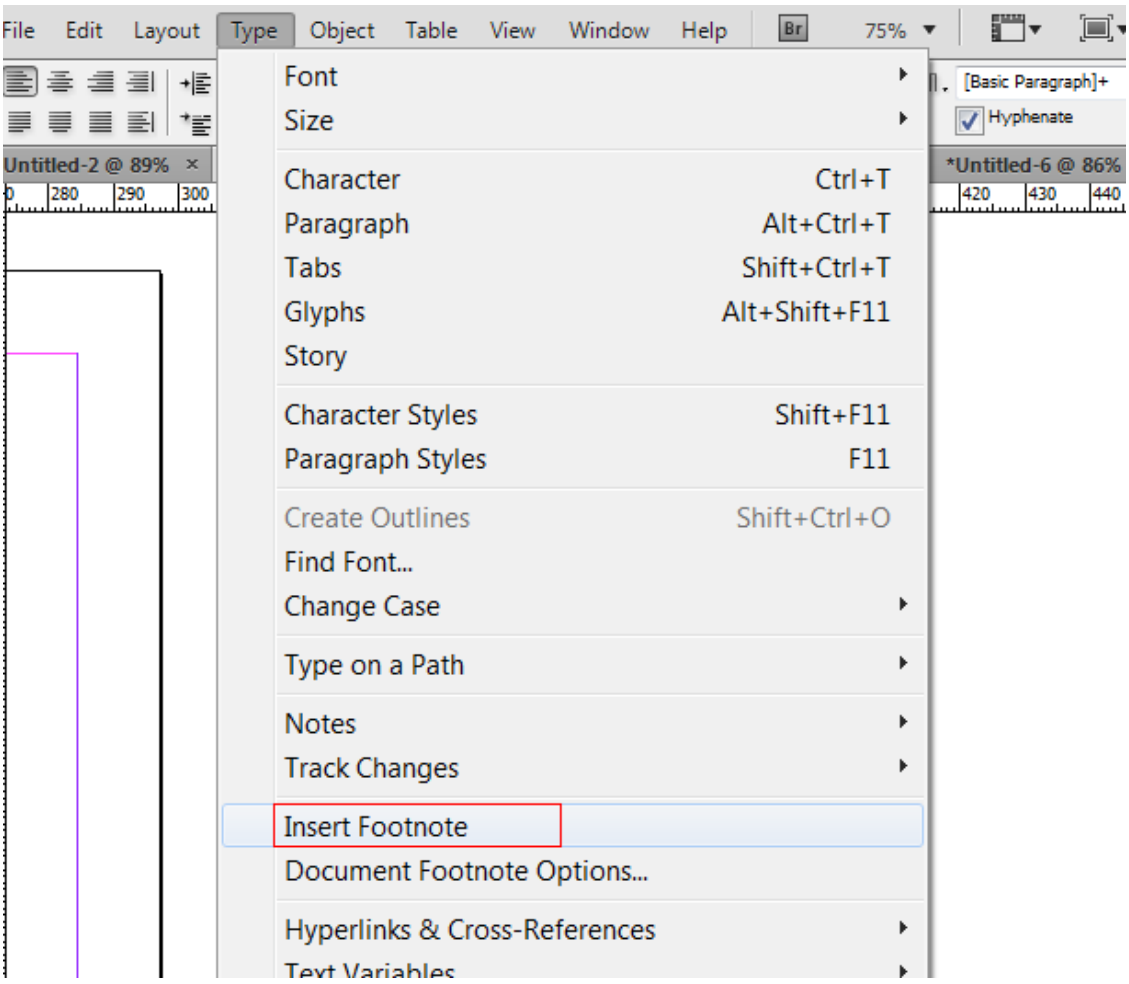
5.3. სქოლიოს, სარჩევის და საგნობრივი საძიებლის შექმნა დოკუმენტისთვის

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

სქოლიოს შექმნა, სარჩევის შექმნა
სარჩევის სანიშნეების დამატება ელექტრონული ვერსიისთვის
საგნობრივი საძიებელის გენერირება

მრავალგვერდიანი პუბლიკაციის უმნიშვნელოვანეს ელემენტს სქოლიო წარმოადგენს, დამატებითი ტექსტი (განმარტება, წყარო, რედაქტორის შენიშვნა და ა. შ.), რომელიც ტექსტური ბლოკის ძირში არის მოთავსებული. სქოლიო, ძირითადი ტექსტისგან გამოყოფილია სწორი ხაზით, აწყობენ წვრილი კეგელით და დასმული აქვს ნიშანი, რომელიც ძირითადი ტექსტის განსამარტავ ადგილთან დასმული ნიშნის იდენტურია, სქოლიოს ნიშნები შეიძლება იყოს სხვადასხვა ტიპის სიმბოლო, ან ნუმერაცია.

სქოლიოს ხელით კეთება რთული არის, ვინაიდან ტექსტის შეცვლის, წაშლის ან ჩასმის შემთხვევაში, ხელით მოგიწევთ გვერდების მიხედვით სქოლიოს გადაწყობა და დალაგება. პროგრამა **Adobe InDesign**-ში სქოლიოს შექმნა და ტექსტური ბლოკის ძირში ჩამოტანა ავტომატიზირებულია და დიალოგური ფანჯარა ყველა იმ პარამეტრს შეიცავს, რომლის მიხედვითაც სქოლიოს გაფორმების წესი მკაცრად უნდა დაიცვათ. სქოლიოს შექმნისთვის კონკრეტული სიტყვის ბოლოს კურსორი დააყენეთ და გამოიზახეთ **Type — Insert Footnote** (ტექსტის — შენიშვნის დამატება) (სურ 5.3.1), ამ მოქმედების შემდეგ ტექსტის სვეტის ძირში განმარტებისთვის ტექსტის შესაბამისი ნიშანი, ან ნუმერაცია გამოჩნდება (სურ 5.3.2).

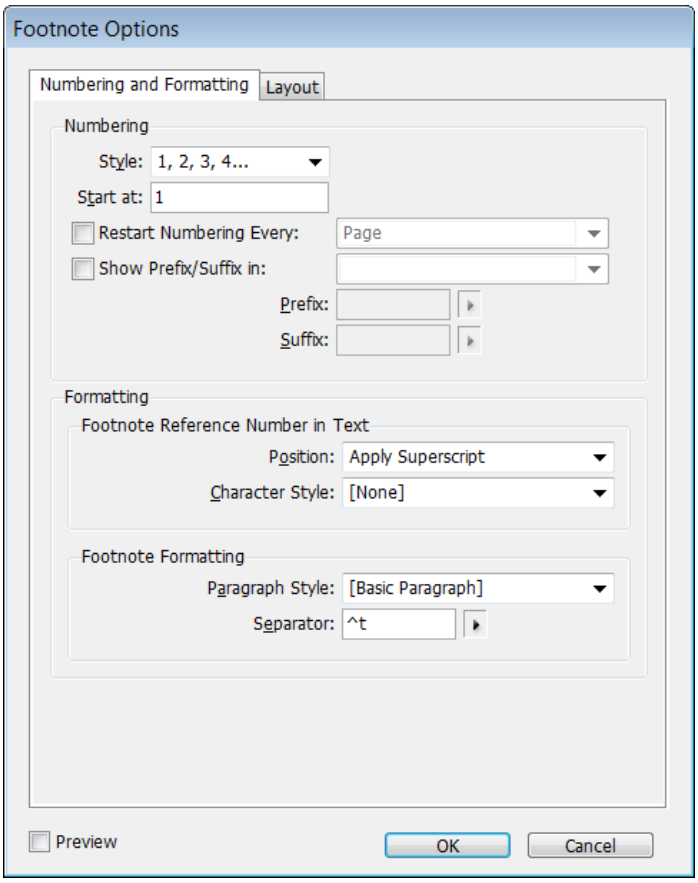


სურ 5.3. 1 სქოლიოს შექმნის ბრძანება ტექსტის მენიუდან



სურ 5.3. 2 ტექსტის სვეტის ძირში სქოლიოს განმარტების ტექსტი

სქოლიოს გაფორმების პარამეტრების რედაქტირება **Document Footnote Options** (ტექსტის — სქოლიოს პარამეტრების რედაქტირება) (სურ 5.3.3).



სურ 5.3. 3 სქოლიოს პარამეტრების რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა

დიალოგის ფანჯარაში **Footnote Options** (სქოლიოს პარამეტრები) ორი განყოფილებისაგან შედგება:

ნუმერაცია და ფორმატირების (Numbering and Formatting) და **მაკეტირების** (Layout) განყოფილებები:

ჩამოსაშლელ მენიუში **სტილი** (Style) შეგიძლიათ აირჩიოთ სქოლიოს ნუმერაციის ლათინური, არაბული, ან რომაული ვარიანტი, ჩამონათვალში ასევე შეხვდებით ორი სიმბოლოს ტიპს: **ასტერისკს** (ვარსკვლავი)[1] და ნუმერაციას **სპეციალური ტიპოგრაფიული ნიშნებით.**

- **Start at** (დასაწყისი) — ნუმერაციის საწყისი ციფრის განსაზღვრა.

ჩამოსაშლელი მენიუ **Restart Numbering Every** (ნუმერაციის განახლება) — ჩამოსაშლელ მენიუში შეგიძლიათ განსაზღვროთ **გვერდზე** (Page), **განშლაზე** (Spread), ან **სექციის** (Section) მიხედვით ნუმერაციის განახლება.

[1] ტიპოგრაფიული ნიშანი, ვარსკვლავი

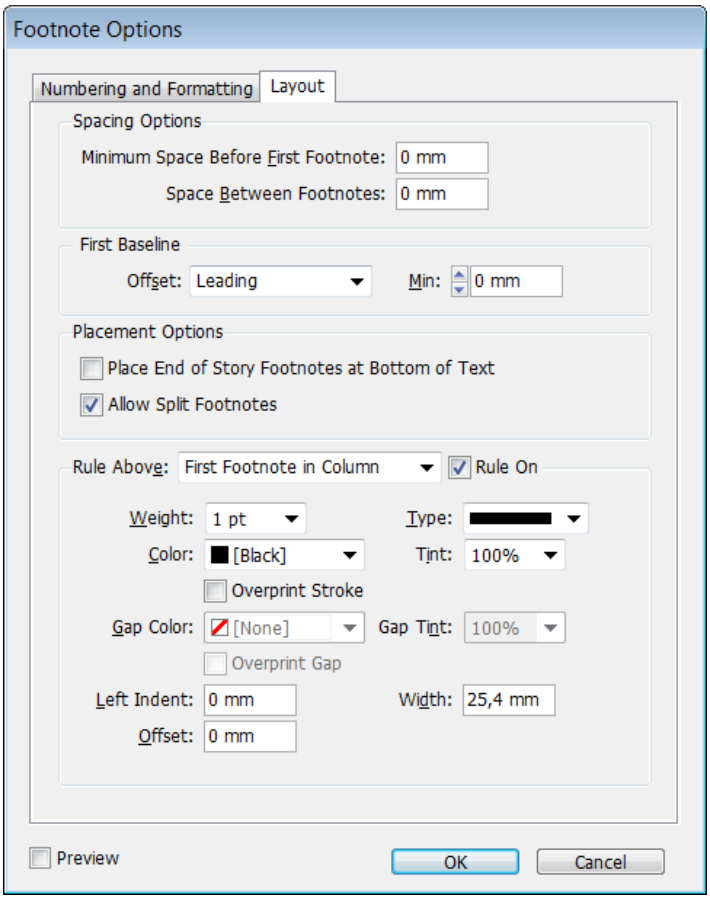
- სანიშნე **Show Prefix/Suffix in** (თავსართის/ბოლოსართის ჩვენება) დამატებითი სიმბოლოების ჩასმა სქოლიოს ნუმერაციის და სიმბოლოს დასაწყისში, ან დასასრულს. თავსართის/ბოლოსართის ჩვენების ჩამოსშლელ მენიუში სიმბოლოების მიმაგრების სამი ვარიანტი არის მოცემული:
    - ✓ **Footnote Reference** — სიმბოლოს მიმაგრება მხოლო ტექსტზე
    - ✓ **Footnote Text** — სიმბოლო მიმაგრება მხოლოდ სქოლიოს განმარტებითი ტექსტზე
    - ✓ **Both Reference and Text** — სიმბოლო მიმაგრება ტექსტზე და სქოლიოს განმარტებით ტექსტზე

ფორმატირების განყოფილებაში (Formatting) სქოლიოს ტექსტის სიმბოლოებისა და ტექსტის სანიშნეების ფორმატირების პარამეტრებს შეიცავს.

ტექსტში სქოლიოს ინდექსის (Footnote Reference Number in Text) განყოფილება დამატებით ჩამოსაშლელ მენიუს **მდებარეობას** (Position) შეიცავს, რომელიც სამი ინდექსისაგან შედგება: **ზედა ინდექსი (Apply Superscript), ქვედა ინდექსი (Apply subscript) რეგულარული ზომა (Apply Normal),** სიმბოლოს სტილით (Character Style) კი სქოლიოს ინდექსის გაფორმება ხდება (ფერი, ფონტი, მოხაზულობა, ხაზგასმა და ა.შ).

სქოლიოს განმარტების (Footnote Formatting) განყოფილებაში მოცემულია ორი ჩამოსაშლელი მენიუ: **Paragraph Style** (აბზაცის სტილის პარამეტრები) სქოლიოს ტექსტის ფორმატირებისთვის და **Separator** (გამყოფი) ტექსტსა და სქოლიოს ნუმარაციას შორის სპეციალური სიმბოლოს ჩასმისთვის.

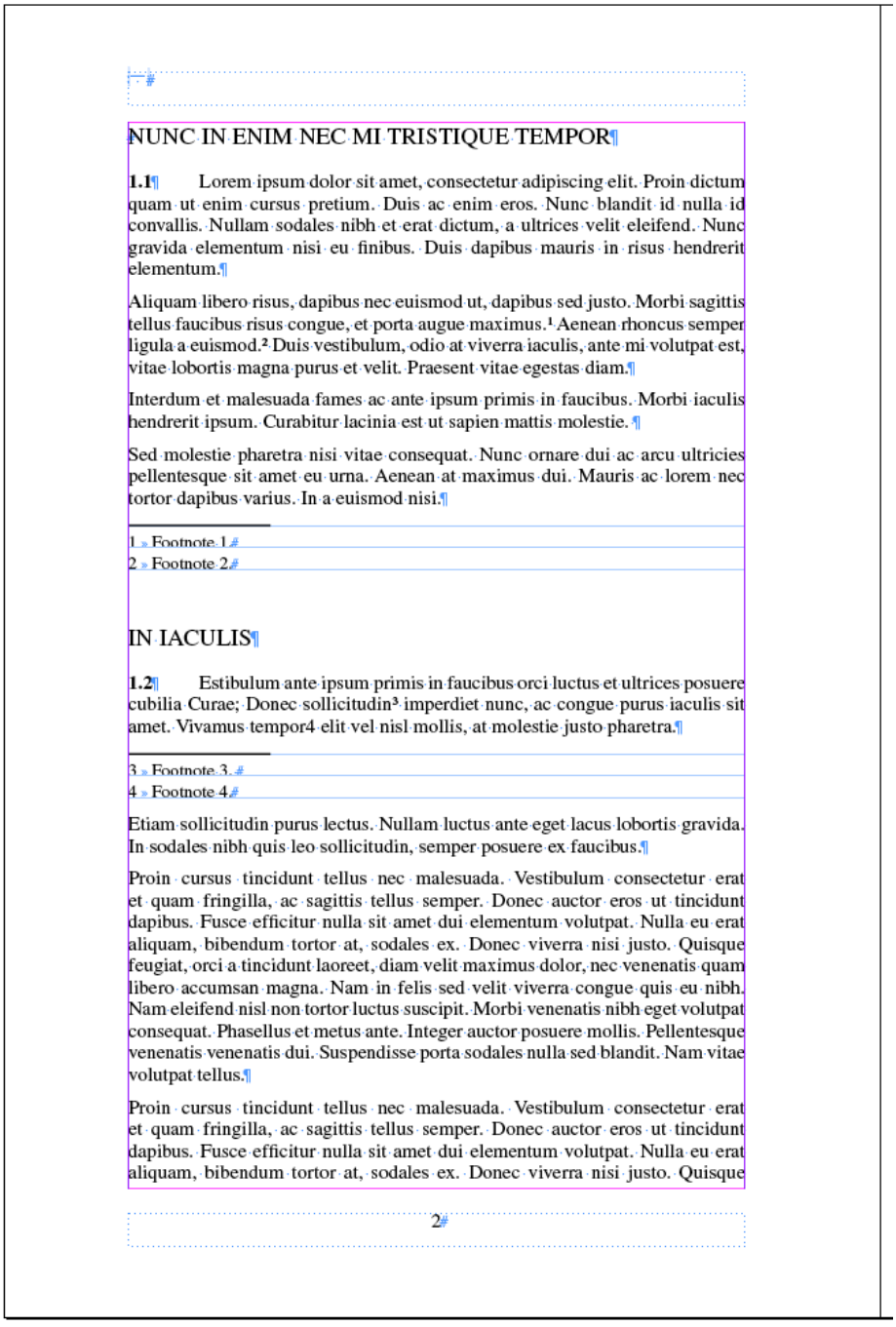
განყოფილებაში **Layout** (მაკეტი) მაკეტში სქოლიოს დიზაინის შემუშავება შეგიძლიათ (სურ 5.3.4).



სურ 5.3. 4 მაკეტის განყოფილება სქოლიოს დიალოგურ ფანჯარაში

სქოლიოს პირველ ტექსტსა და სქოლიოს **ტექსტებს შორის ინტერვალების რეგულირებისთვის** (Spacing Options) და ციფრებში მნიშვნელების დაფიქსირებისთვის — **მანძილი სქოლიოს პირველ ტექსტამდე**

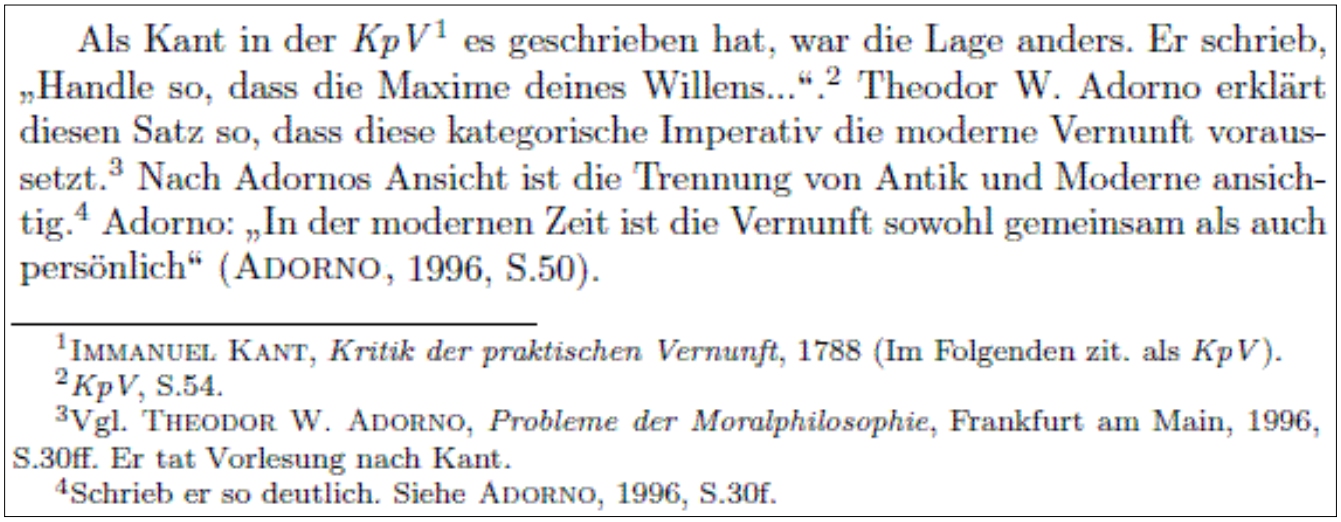
(Minimum Space Before First Footnote) და **სქოლიოს ტექსტებს შორის მანძილი** (Space Between Footnotes) ველები გამოიყენეთ. **პირველი საბაზისო სტრიქონის** (First baseline) ჩამოსაშლელი მენიუ საბაზისო ხაზების მიმართ ტექსტის **გადაადგილების** (Offset) პარამეტრებს შეიცავს.



გვერდზე, ტექსტში უკანასკნელი აბზაცის მიხედვით ჩასმული სქოლიოს ტიპები

დოკუმენტის გვერდზე სქოლიოს განთავსების სანიშნე **Place End of Story Footnotes at Bottom of Text** — გვერდზე, ტექსტის უკანასკნელი აბზაცის ბოლოს სქოლიოს ჩასვამს, რომელიც შეიძლება დოკუმენტის ცენტრში, ან დასაწყისში დასრულდეს და არა სტანდარტულად, როგორც ეს გვერდის უკიდურეს ქვედა ველში არის მიღებული. სანიშნით **Allow Split Footnotes** — თუ სქოლიოს ტექსტის განმარტებითი შინაარსი მიმდინარე გვერდზე არ თავსდება, ტექსტის გახლეჩა და ნაწყვეტი ფრაგმენტის მომდევნო გვერდზე გადატანა მოხდება. თუ ბრძანება არ არის მონიშნული, ტექსტის სანიშნე სქოლიოს ტექსტთან ერთად სრულად, მომდევნო გვერდზე გადავა.

ჩანართში **Rule Above** — სქოლიოს გამყოფი ხაზის რედაქტირების პარამეტრები არის მოცემული. Adobe InDesign-ში სქოლიო MS Word ფაილებიდან ავტომატურად იმპორტირება.



Als Kant in der *KpV*[1] es geschrieben hat, war die Lage anders. Er schrieb, „Handle so, dass die Maxime deines Willens...“.[2] Theodor W. Adorno erklärt diesen Satz so, dass diese kategorische Imperativ die moderne Vernunft voraussetzt.[3] Nach Adornos Ansicht ist die Trennung von Antik und Moderne ansichtig.[4] Adorno: „In der modernen Zeit ist die Vernunft sowohl gemeinsam als auch persönlich“ (ADORNO, 1996, S.50).

[1] IMMANUEL KANT, *Kritik der praktischen Vernunft*, 1788 (Im Folgenden zit. als *KpV*).
[2] *KpV*, S.54.
[3] Vgl. THEODOR W. ADORNO, *Probleme der Moralphilosophie*, Frankfurt am Main, 1996, S.30ff. Er tat Vorlesung nach Kant.
[4] Schrieb er so deutlich. Siehe ADORNO, 1996, S.30f.

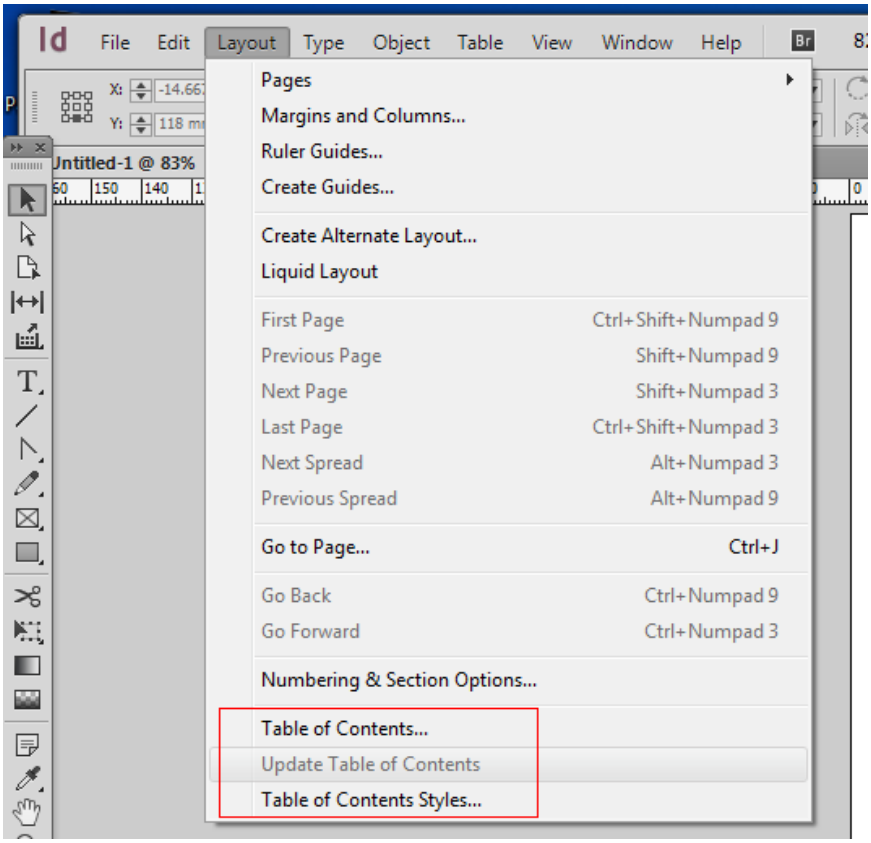
სქოლიო ჩვეულებრივ ტექსტში

სქოლიოს დაკაბადონების წესები

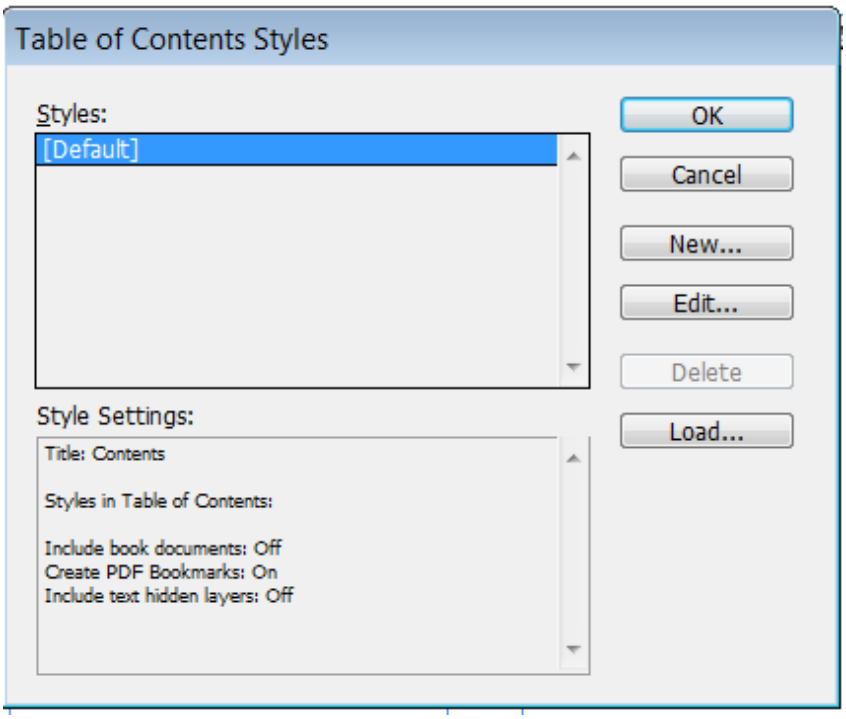
- სქოლიოს კეგლი უნდა იყოს ძირითადი ტექსტის კეგლზე 1-2 პუნქტით ნაკლები. ინტერლინიაჟის ზომა კეგლს დაახლოებით 110-120% უნდა შეესაბამებოდეს.
- სქოლიო ინომრება თითოეულ გვერდზე, თუ არ არის სპეციალური მითითება მიყოლებით დანომრვაზე.
- სქოლიოს ინდექსი ტექსტში, ან თავად სქოლიოში უნდა იყოს აკრეფილი მე-6 კეგლით, ღია ფერით, დამოუკიდებლად კეგლისგან და ტექსტისგან, რომელსაც ის ეკუთვნის.
- სქოლიოს აბზაცი ემთხვევა ძირითადი ტექსტის აბზაცს.
- სქოლიოს ხაზის სიგრძე შეიძლება იყოს ნებისმიერი. რეკომენდირებულია 1-1,5 ოთხუთხედი (18-27 მმ), სიგანე — 0,5-0,7 პუნქტი.
- ტექსტსა და სქოლიოს შორის დაშორება შეადგენს დაახლოებით სტრიქონის ნახევარს (~6 პუნქტი), ხაზიდან ძირითად ტექსტამდე დაშორება ოდნავ უფრო მეტია (დაახლოებით 8—10 პუნქტი).
- სქოლიოს შორის უნდა იყოს მცირე დაშორება (1—2 პუნქტი).
- თუ სქოლიო იწყება ერთ გვერდზე და სრულდება (ან გრძელდება) მეორეზე, გაწყვეტა არ უნდა მოხდეს ორი აბზაცის ზღვარზე, ანუ სქოლიოს გაგრძელება მეორე გვერდზე ახალი აბზაცით არ უნდა დაიწყოს. თითოეულ გვერდზე უნდა იყოს სქოლიოს მინიმუმ სამი სტრიქონი.

სარჩევის შექმნა

პროგრამა Adobe InDesign-ში სარჩევი აბზაცის სტილების საფუძველზე ავტომატურად იქმნება, მრავალდონიანი და რთული ფორმატირებისთვის პროგრამა სხვადასხვა აბზაცის სტილებს იყენებს. იმისათვის, რომ სარჩევის შექმნა ავტომატიზირებული იყოს, მკაცრად განსაზღვრეთ სახელწოდებებისთვის და ქვესახელწოდებებისთვის აბზაცის სტილები, რამდენადაც პროგრამა სარჩევის შექმნისთვის მხოლოდ აბზაცის სტილებს აღიქვამს და იყენებს. მენიუდან **მაკეტი** (**Layout**) **გამოიძახეთ ბრძანება Table of Contents Styles** (მაკეტი — სარჩევის სტილები) (სურ 5.3.5) ეკრანზე გამოვა სარჩევის სტილების დიალოგური ფანჯარა (5.3.6).



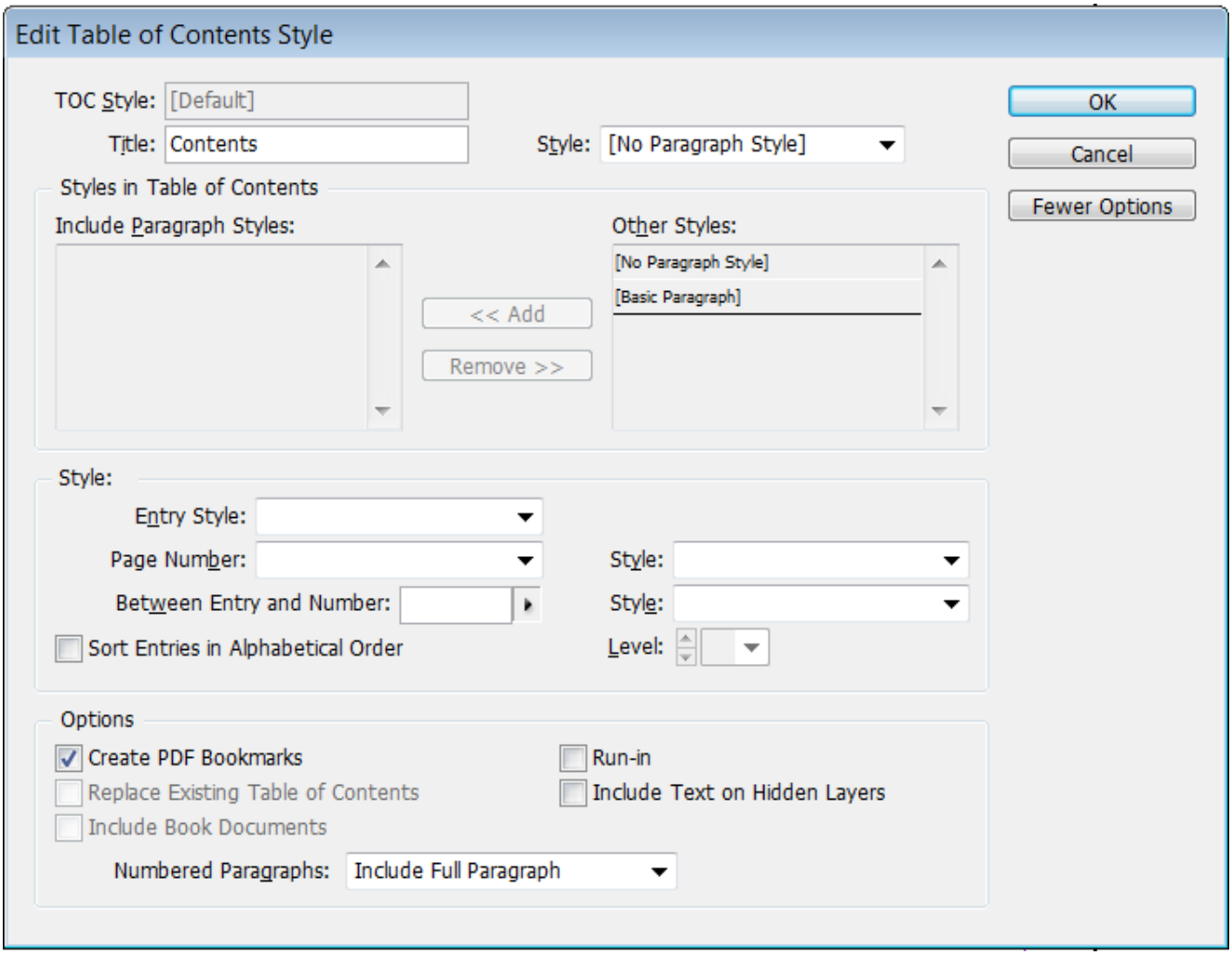
5.3. 5 მაკეტირების მენიუდან სარცევის სტილის გამოტანა



5.3. 6 სარჩევის სტილების დიალოგური ფანჯარა

დიალოგური ფანჯარა გაძლევთ საშუალებას სარჩევის შექმნილი პარამეტრები შეინახოთ როგორც სტილი და სხვადასხვა პუბლიკაციებში გამოიყენოთ. ჩამონათვალში მხოლოდ პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე შემუშავებული ერთი სარჩევის სტილი **Default** — არის მოცემული, პროგრამა არ მოგცემთ სარჩევის ამ სტილის წაშლის საშუალებას, მაგრამ ამავე სტილის საზუძველზე შეგიძლიათ შექმნათ **ახალი სარჩევის სტილი** (New), ან გაუკეთოთ **რედაქტირება** (Edit).

სარჩევის სტილის შექმნისთვის დააჭირეთ ღილაკს **ახალი** (New), ეკრანზე დიალოგური ფანჯარა **ახალი სარჩევის სტილი** (New Table of Contents Style) გამოვა (სურ 5.3.7)



სურ 5.3. 7 სარჩევის სტილის დიალოგური ფანჯარა

TOC Style (სარჩევის სტილი) სარჩევის სტილის სახელწოდების განსაზღვრა, აბრევიატურა Table of Content Style-ის პირველი ასოების ნაკრებისაგან შედგება.

Title (სარჩევის სათაური) — ამ ველში შეტანილი ტექსტი სარჩევის ტექსტის თავზე გამოჩნდება, მაგ: „სარჩევი“, „საძიებელი“ და ა.შ. პროგრამის პირველადი პარამეტრების საფუძველზე სიტყვა **Contents** არის მითითებული, რაც **შემადგენელს** ნიშნავს. ველის გასწვრივ, ჩამოსაშლელ მენიუში **Style** (სტილი) სარჩევის სახელწოდების გაფორმებისთვის სტილის მითითება შეგიძლიათ. პროგრამა სტილების ჩამონათვალში ტექსტის გაფორმებისთვის ავტომატურად **TOC Titles**-ს გთავაზობთ, შეგიძლიათ აირჩიოთ ეს ვარიანტი, რომელშიც დაცულია სარჩევის ტექსტის სტანდარტი, ან შექმნათ ახალი **New Paragraph Style**-ს საფუძველზე.

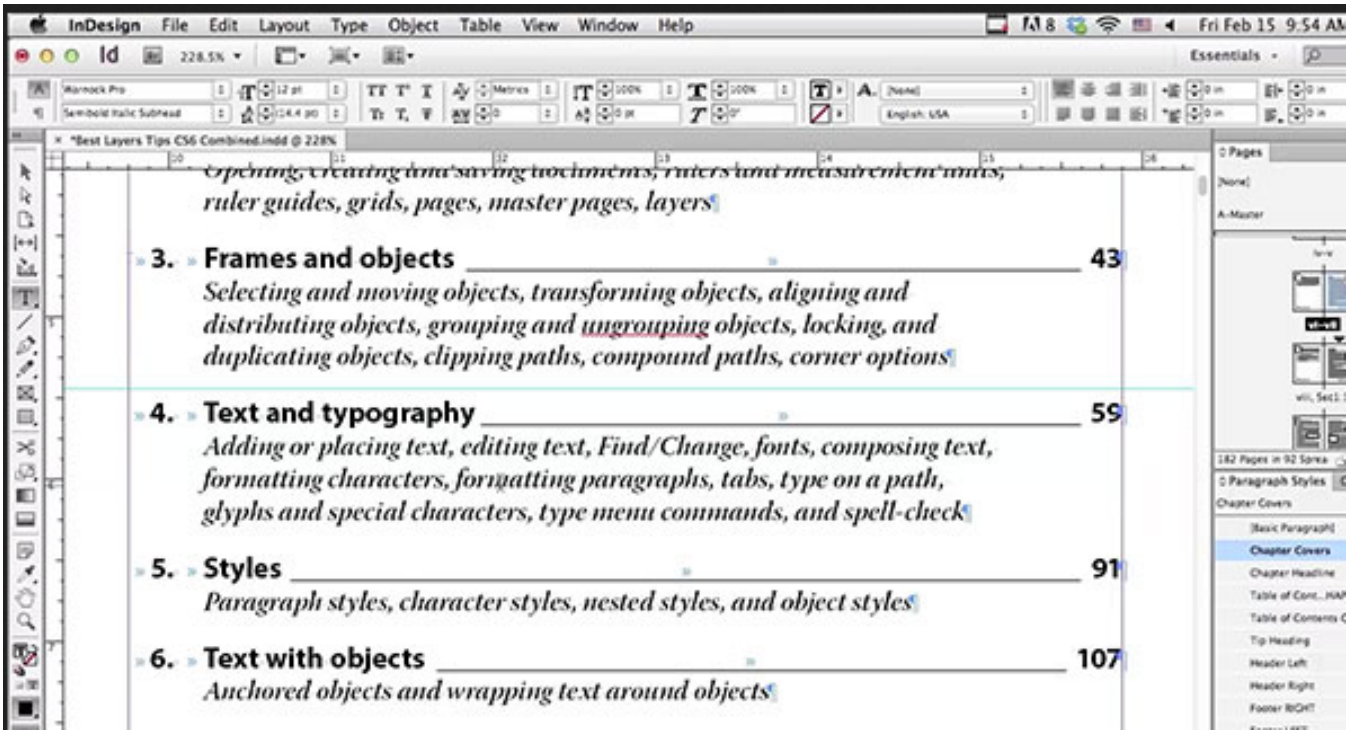
Styles in Table of Contents (სარჩევის სტილები) ამ განყოფილებაში იმ სტილების ჩამონათვალის შედგენა ხდება, რომლის საფუძველზეც სარჩევი გენერირდება. **Include Paragraph Styles**-ს (აბზაცის სტილების ჩართვა) ველის ჩამონათვალში მხოლოდ იმ სტილების ჩამატება ხდება, რომელიც **დამატების** (**Add**) ღილაკით **სხვა სტილების** (**Other Styles**) ჩამონათვალიდან შეგყავთ. **Remove** ღილაკით თქვენ შეგიძიათ დამატებული სტილების **გაუქმება.**

შენიშვნა: Other Styles-ს *(სხვა სტილები) ჩამონათვალში მხოლოდ ის სტილები არის ასახული, რომელიც აბზაცის სტილის გალერეაში არის შექმნილი და დამატებული.*

აბზაცის სტილების ჩართვის განყოფილების ზოლში მოცემული ბრძანება **Style** (სტილი) — სარჩევისთვის შერჩეული სტილების ინდივიდუალური გაფორმების პარამეტრებს შეიცავს. ჩამოსაშლელი მენიუ **Entry Style** (ფორმატირების სტილი) დამატებით იმ აბზაცის სტილის გაფორმებას გთავაზობთ, რომელიც **Include Paragraph Styles**-ს (აბზაცის სტილების ჩართვა) ჩამონათვალში არის მონიშნული. უკვე მითითებული აბზაცის სტილები გაფორმებისთვის სათითაოდ უნდა მონიშნოთ და **ფორმატირების სტილის (Entry Style)** ჩამონათვალში, ან უნდა აირჩიოთ პროგრამის მიერ შემოთავაზებული სტილი TOC Body Text, ან შექმნათ ახალი სტილი. თუ ფორმატირების სტილის (Entry Style) ბრძანების ველში Same Style-ს (იგივე სტილი) დატოვებთ, ავტომატურად, ტექსტი იმავე სტილზე დაფორმატდება.

Page Number (გვერდის ნომერი) — პროგრამა გაძლევთ საშუალებას დანომვრის სამი ვარიანტიდან ერთ-ერთი აირჩიოთ:

- **After Entry** — გვერდის ნომერი ტექსტის შემდეგ
- **Before Entry** — გვერდის ნომერი ტექსტის წინ
- **No Page Number** — ტექსტი, გვერდის ნომრის გარეშე (სურ 5.3.8)



სურ 5.3. 8 სარჩევის ნიმუში გვერდის ნომრის პარამეტრებით შედგენილი

შენიშვნა: No Page Number *— ვარიანტი მხოლოდ იმ შემთხვევაში გამოიყენება, თუ მრავალდონიანი სახელწოდება ერთიდაიგივე გვერდზე მდებარეობს. ამ შემთხვევაში ასეთი სახელწოდებებისთვის გვერდის ნომერის მინიჭება აზრს მოკლებულია.*

- გვერდის ნომერის მოპირდაპირე მხარეს მოცემული ჩამოსაშლელი მენიუ **Style** (სტილი) გვერდის ნომერის სიმბოლოს სტილით (**Character Style**) გაფორმებისთვის გამოიყენება.

- **Between Entry and Number** (გვერდის ნომერსა და ტექსტ შორის მანძილი) — ამ ველში ჩამოსაშლელი სამკუთხა მარკერის საშუალებით სპეციალურ სიმბოლოებს სვამენ, რომ ტექსტისა და გვერდის ნომრის გამიჯვნა მოხდეს. პროგრამაში ძირიტადი პარამეტრების საფუძველზე ტაბის სიმბოლოს არის მითითებული, რომელიც გვერდის ნომრებს ტექსტის ჩარჩოს კიდეების მიმართ ერთ წყობაზე ასწორებს. ტექსტსა და გვერდის ნომერს შორის მოცემული მანძილის გაფორმებისთვის **Style** (სტილი) ჩამოსაშლელ მენიუში სიმბოლოს სტილი შეგიძლიათ მიუთითოთ.
- სანიშნე **Sort Entries in Alphabetical Order** — სარჩევის ტექსტის ანბანური დახარისხება
- **Level** — სარჩევში სახელწოდების მნიშვნელობის **დონის** განსაზღვრა.

Options განყოფილებაში (პარამეტრები) — სარჩევის დამატებითი პარამეტრები არის მოცემული:

- **Create PDF Bookmarks** — PDF სანიშნეების შექმნა. თუ ამ სანიშნეს მონიშნავთ, დოკუმენტის PDF ფორმატში ექსპორტირების შემდეგ პუბლიკაციაში მოცემულ მასალებზე სწრაფი წვდომისთვის სანიშნეები შეიქმნება
- სანიშნე **Run-In** (მწკრივში) — სახელწოდების აბზაცების დაცალკევების შეზღუდვა.
- სანიშნე **Replace Existing Table of Contents** — მოქმედი სარჩევის ჩანაცვლება ახალი სარჩევით, ან ახალი, დამატებითი სარჩევის შექმნა.
- სანიშნე **Include Text on Hidden Layers** — დამალულ ფენებზე (Layer) მოცემული ტექსტის ჩართვა
- სანიშნე **Include Book Documents** — წიგნის ყველა ფაილის ჩართვა.
- ჩამონათვალი **Numbered Paragraphs** — დანომრილი აბზაცები, მართავს, თუ როგორ აისახოს სარჩევზე დანომრილი სათაურები, რომელიც ძირითადად სამეცნიერო ლიტერატურაში გვხვდება. ჩამონათვალში სამი მნიშვნელობა არის მოცემული:
    - ✓ **Include Full Paragraph** — სარჩევში სახელწოდება ნომერთან და თემატურ სახელწოდებასთან ერთად სრულად დაემატება.
    - ✓ **Include Numbers Only** — სარჩევში მხოლოდ ნომერი გამოჩნდება
    - ✓ **Exclude Numbers** — ნომრის გამორიცხვა

დოკუმენტთან მუშაობის პროცესში სარჩევი ავტომატურად არ განახლდება, ამიტომ საჭიროებს ხელით განახლებას:

- დააყენეთ კურსორი სარჩევის შიგნით
- განაახლეთ სარჩევი: **Layout** — **Update Table of Content**

Contents

Chapter 1-Basic of InDesign 1

History of InDesign 1

InDesign in Ancient Greek 1

The Birth of InDesign 1

The Death of InDesign 2

The Best Publishing Software 2

What About Quark 3

What About Office 3

Why Use inDesign? 3

I Love InDesign. 4

I Also Love Photoshop 4

Who Create InDesign? 4

Chapter 2-Typography. 5

Definition of Typography. 5

Typography is Text In Visual 5

Typhography as Art. 5

Dealing With Typography 6

Mr. Typhography Himself. 6

მრავალდონიანი სარჩევის მაგალითი

რეკომენდაციები:

სარჩევში, მნიშვნელოვანი სახელწოდებების გაფორმება მსხვილი შრიფტებით ხდება.
ხოლო ქვესახელწოდებების გაფორმება კი ჩვეულებრივი შრიფტით ხდება.

საგნობრივი საძიებლის შექმნა

ძირითადად, საგნობრივი (ან ანბანური) საძიებელი სამეცნიერო, ან ტექნიკურ ლიტერატურაში, ტექსტში მკითხველის სწრაფი ორიენტირებისთვის გამოიყენება. სპეციალური განყოფილება წიგნის ბოლოში შეიცავს თემების ცხრილს, წარმოდგენილს მასში და ფურცლებს, რომელზეც ამ თემებზეა საუბარი. ანბანის მიხედვით დაწყობილი ელემენტები შედგება თემისგან, თემის სათაურისგან და მიუთითებს გვერდს (გვერდის ნომერს, ან გვერდების დიაპაზონს, სადაც გვხვდება ეს ელემენტი). საგნობრივი საძიებელი შეიძლება შევადაროთ სარჩევს, თუმცა აქ შემადგენელი არა გვერდების ნომრის, არამედ თემების მიხედვით არის დახარისხებული. მარტივ შემთხვევაში, საგნობრივი საძიებელი ფაქტიურად შინაარსის ასლია (დუბლიკატია), ოღონდ დახარისხებულია არა გვერდების ნუმერაციის, არამედ თემების მიხედვით. უფრო რთულ შემთხვევში, როცა საჭიროა ერთი და იგივე ტერმინის

მრავალჯერ მოხსენიება, მაშინ საჭირო ხდება ყოველი დასახელებისათვის არა ერთი, არამედ ათობით გვერდის მითითება.

საგნობრივი საძიებელი იქმნება დოკუმენტში არსებული სიტყვების საფუძველზე.

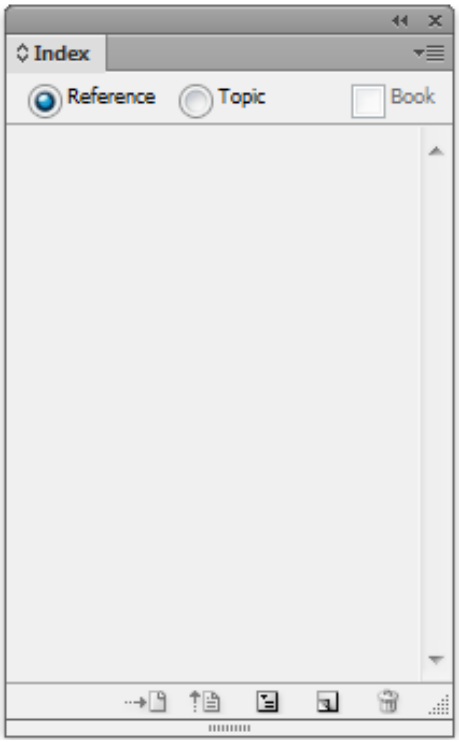
შენიშვნა: *პროგრამა Adobe InDesign ეს ფუნქცია ქართულ ენაში გამართულად არ მუშაობს, პრობლემა ბრძანება Symbols (სიმბოლო) მდგომარეობს, რომელიც ანბანურად მხოლოდ ინგლისურ ენაზე შექმნილ სიტყვებს ანაწილებს და ალაგებს. შესაბამისად, ქართულ ენაზე შექმნილი საგნობრივი საძიებლი არ იქნება ქართული ანბანური თანმიმდევრობით დალაგებული. ამ შემთხვევაში ხელით მოგიწევთ ანბანური თანმიმდევრობის დაცვა. ქართულენოვანი საგნობრივი საძიებლის განახლების შემთხვევაში, ხელახლა მოგიწევთ ტექსტის ანბანური თანმიმდევრობით დალაგება.*

მუშაობის თანმიმდევრობა:

- საძიებლის ფორმირება
- საძიებლის გამართვა
- საძიებლის შექმნა

შეგიძლიათ შექმნათ მარტივი საძიებელი, საკვანძო სიტყვის საფუძველზე და რთული საძიებელი. დოკუმენტში და წიგნში მხოლოდ ერთი საგნობრივი საძიებელი იქმნება. საგნობრივი საძიებლის პალიტრა გამოიძახეთ მენიუ **Window —Type & Table — Index** (დამატებითი ფანჯრები — ტექსტი და ცხრილები — საგნობრივი საძიებელი) (სურ 5.3.12).

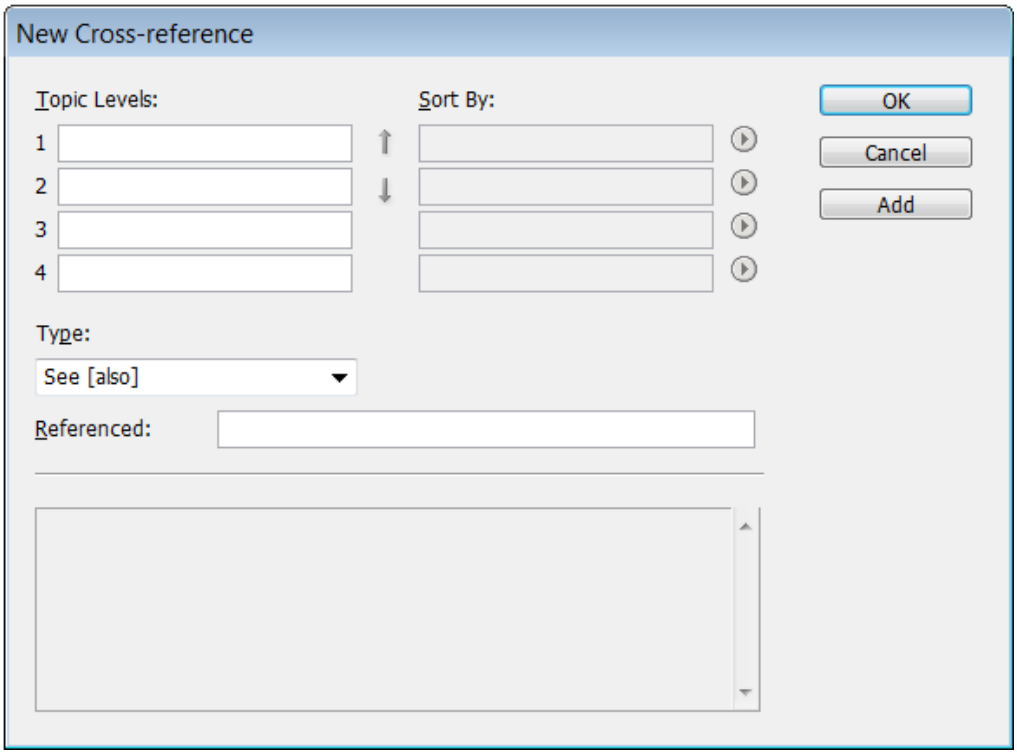
ახალი სიტყვის, ან ტერმინის დასამატებლად კურსორით ჩააყენეთ შესაბამის სიტყვასთან, ან უბრალოდ მონიშნეთ და **საგნობრივი საძიებლის** მენიუდან გამოიძახეთ **New Cross Reference** (ფურცელზე ახალი შესვლა), ან დააჭირეთ **Ctrl+F8** ღილაკს, ეკრანზე გამოისახება დიალოგური ფანჯარა **New Cross-Reference (**ფურცელზე ახალი შესვლა) (სურ 5.3.13), დიალოგურ ფანჯარაში თქვენ შეგვიძლიათ სიტყვის საძიებელში ჩართვისთვის ყველა საჭირო ოპერაციების შესრულება.



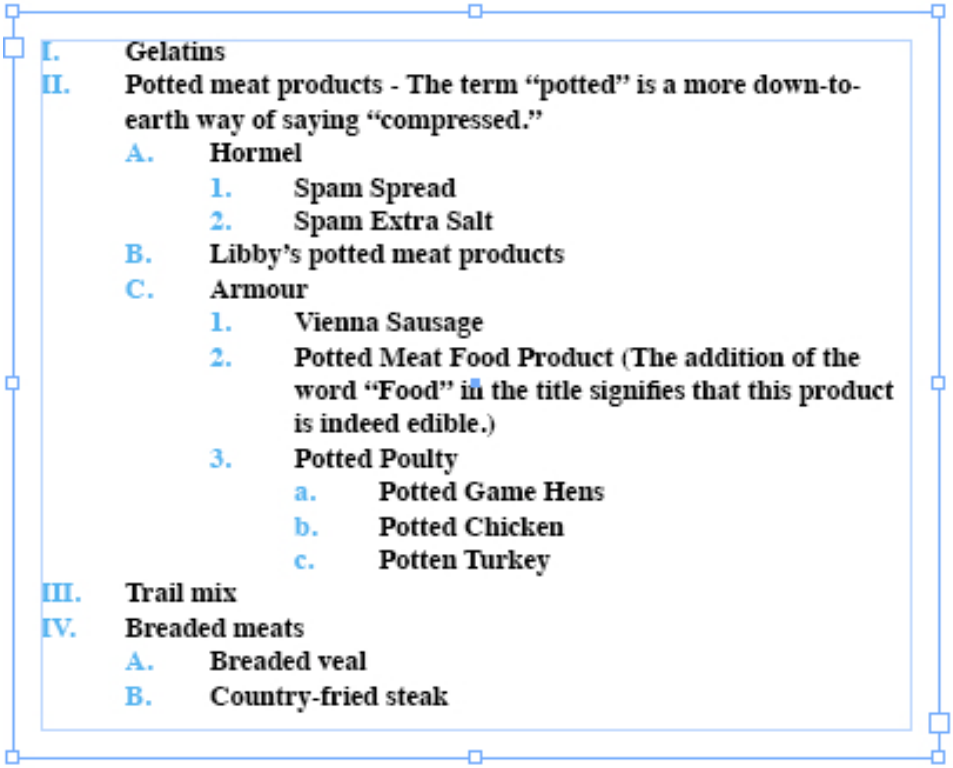
სურ 5.2. 12 საგნობრივი საზიებლის პალიტრა

ოთხი ველის Topic Levels (თემატური დონეების) სრულად გამოყენება არ არის აუცილებელი. მარტივ შემთხვევაში, თქვენ შეგიძლიათ შევიყვანოთ მხოლოდ თემის პირველი დონე და ამგვარად საძიებელში ახალი სიტყვა დაამატოთ.

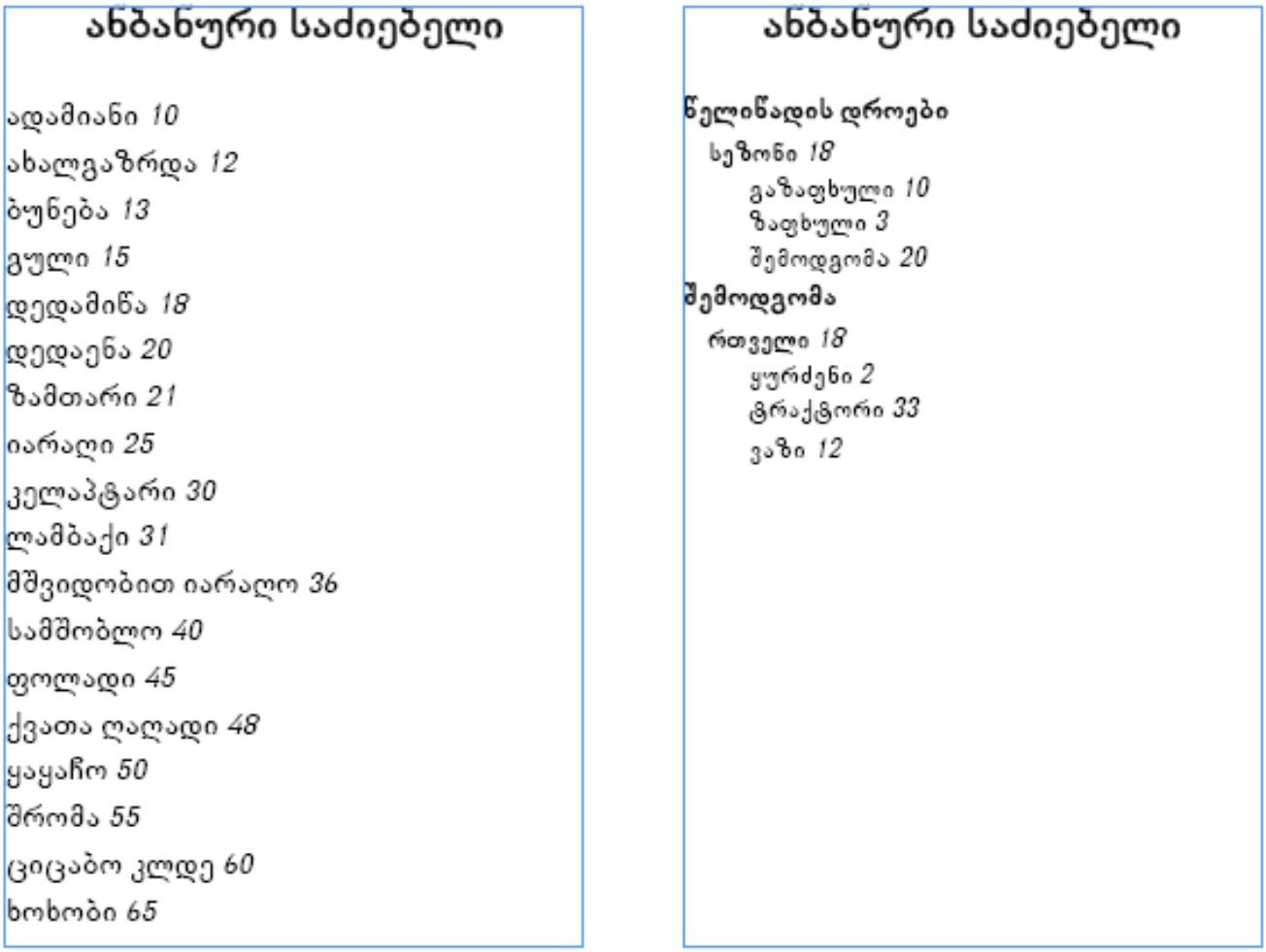
- **Topic Levels** (თემატური დონეები) — თუ თქვენ დაგჭირდებათ თემებად დაჯგუფებული საძიებლის შექმნა (ანუ, არა მარტივი ჩამონათვალი სიტყვებისა, არამედ მათი თემატურ ქვეჯგუფში გაერთიანება), მაშინ საჭირო იქნება რამოდენიმე ველის გამოყენება.



სურ 5.3. 13 თემატური დონეების განსაზღვრა



სურათზე 5.3.14. მოყვანილია ორი საგნობრივი საძიებლის მაგალითი, თემებად **დაჯგუფების გარეშე** და **დაჯგუფებული**. პირველი მაგალითის საფუძველზე, ყოველი სიტყვა დამატებულია თემის პირველ ველში ტექსტის ჩაწერით და მიღებულია მარტივი ჩამონათვალი. მეორე მაგალითის შემთხვევაში გამოყენებულია თემის რამოდენიმე დონე. „Adobe“-ში **შესვლა** საძიებელში დამატებული იყო ორი შევსებული ველით — პირველ ველში „პროგრამა“, ხოლო მეორეში „Adobe“. შესვლა „InDesign“, დამატებული იყო, იგივე პირველი ველებით და დამატებით მესამე ველში InDesign-ით.. სიტყვა „პროგრამები“, საერთოდ არ დამატებულა საძიებელში, ის თითქოს „თავის-თავად“ გაჩნდა. რამეთუ თქვენ შექმენით ასეთი თემა სხვა ჩანაწერების დამატებისას.



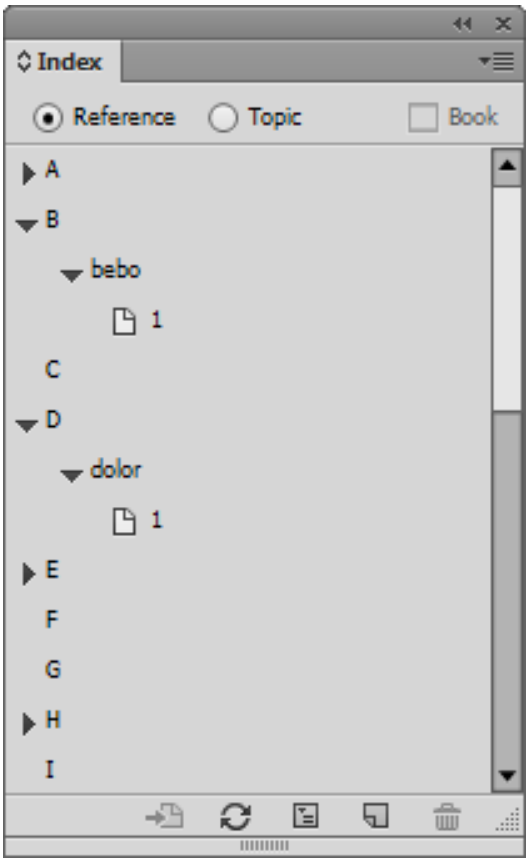
სურ 5.3. 14 საგნობრივი საძიებელი თემებად დაჯგუფებული და დაჯგუფების გარეშე

Sort By (დახარისხება) — ველი გამოიყენება ანბანური დახარისხების წესის შესაცვლელად. ინდექსში სიტყვა „Adobe InDesign“-ს დამატებისას, თქვენ შეიძლება სურვილი გაგიჩნდეთ, რომ მისი დახარისხება მოხდეს არა სიმბოლო A-ს მიხედვით (სიტყვა Adobe შესაბამისად), არამედ სიმბოლო I-ს მიხედვით. (სიტყვა InDesig-ის შესაბამისად). ამ შემთხვევაში, თქვენ ამოწერთ სიტყვა Adobe InDesign-ს თემის ველში, ხოლო დახარისხების ველში სიტყვა InDesign მნიშვნელობები გამოყენებული იქნება მხოლოდ პროგრამის შიდა ოპერაციებისთვის.

Current Page	მიმდინარე გვერდის ნომერი, რომელზეც არის მოცემული სიტყვა ან ტერმინი
To Next Style Change	ტერმინის მდებარეობად მიიჩნევა ტექსტის ფრაგმენტი მდებარეობიდან აბზაცის ახალ სტილამდე.
To Next Use of Style	ტერმინის მდებარეობად მიიჩნევა ტექსტის ფრაგმენტი მითითებული მდებარეობიდან აბზაცის მითითებულ სტილამდე.
To End of Story	ტერმინის მდებარეობად მიიჩნევა ტექსტის ფრაგმენტი მითითებული მდებარეობიდან ტექსტის დასარულამდე, რომელიც შეიძლება რამდენიმე ჩარჩოში ნაწილდებოდეს ტექსტის გადადინების პორტის საშუალებით.
To End of Document	ტერმინის მდებარეობად მიიჩნევა ტექსტის ფრაგმენტი მითითებული მდებარეობიდან დოკუმენტის ბოლო გვერდამდე.
To End of Section	ტერმინის მდებარეობად მიიჩნევა ტექსტის ფრაგმენტი მითითებული მდებარეობიდან დოკუმენტის ბოლო განყოფილებამდე.
For Next # of Paragraphs	ტერმინის მდებარეობად მიიჩნევა ტექსტის ფრაგმენტი მითითებული ადგილმდებარეობიდან აბზაცების მითითებული რაოდენობის ბოლომდე.
For Next # of Pages	ტერმინის მდებარეობად მიიჩნევა ტექსტის ფრაგმენტი მითითებული ადგილმდებარეობიდან გვერდების მითითებული რაოდენობის ბოლომდე.
Suppress Page Range	გვერდის ნომრები, რომელზეც ტერმინი მდებარეობს — არ გამოჩნდება.
See	გვერდის ნომერის არ ეთითება, მაგრამ ამის ნაცვლად ჯვარედინი ბმული იქნება მითითებული საგნობრივი საძიებლის სხვა ტერმინის მინიშნებით
See also	ჯვარედინი ბმულის მინიშნების სხვა ვარიანტი
See [also]	პირველი ჯვარედინი ბმული მინიშნებული იქნება სიტყვით იხ. მომდევნო კი — იხ. შემდეგი
See herein	იხ.აქ
See also herein	იხ. ასევე, აქ
Custom Cross-Reference	ეს არის ერთადერთი მეთოდი, რომ ჯვარედინი ბმული ქართულენოვანი ტექსტისთვის შექმნათ.

- ჩამოსაშლელ ველში **Type** (ტიპი) შეიძლება საძიებელში ჩანაწერის გამოსახვის ვარიანტებიდან ერთ-ერთი აირჩიოთ. არჩეული გვერდის ნომრის მნიშვნელობის მიხედვით გამოისახება სხვადასხვანაირად, ან გვერდის ნომრის მაგივრად გამოისახება ბმული, რომელიმე სხვა ტერმინით საძიებელში.
- სანიშნე **Number Style Override** (ციფრების სტილებით გაფორმება), გაძლევთ საშუალებას აირჩიოთ სიმბოლოს სტილი, რომელიც მიმდინარე ბმულს მიენიჭება. სამეცნიერო ლიტერატურაში მიღებულია კურსივული, ან ნახევრად მსხვილი ციფრების მოხაზულობის გამოყენება.

დიალოგური ფანჯრის ქვედა ველში შეგიძლიათ დაინახოთ ყველა დამატებული ტერმინი. საგნობრივი საძიებლის შექმნის პროცესში შევსების მიდევნება შეგიძლიათ პალიტრაზე **Index** (საძიებელი), ხოლო საძიებელის **Topic** ველში მხოლოდ თემები და ქვეთემები ჩანს. **Reference** (შესვლა) სანიშნის ზოლში, საძიებელის ყველა დამატების დათვალიერება და რედაქტირება შეგიძლიათ (5.3.15).

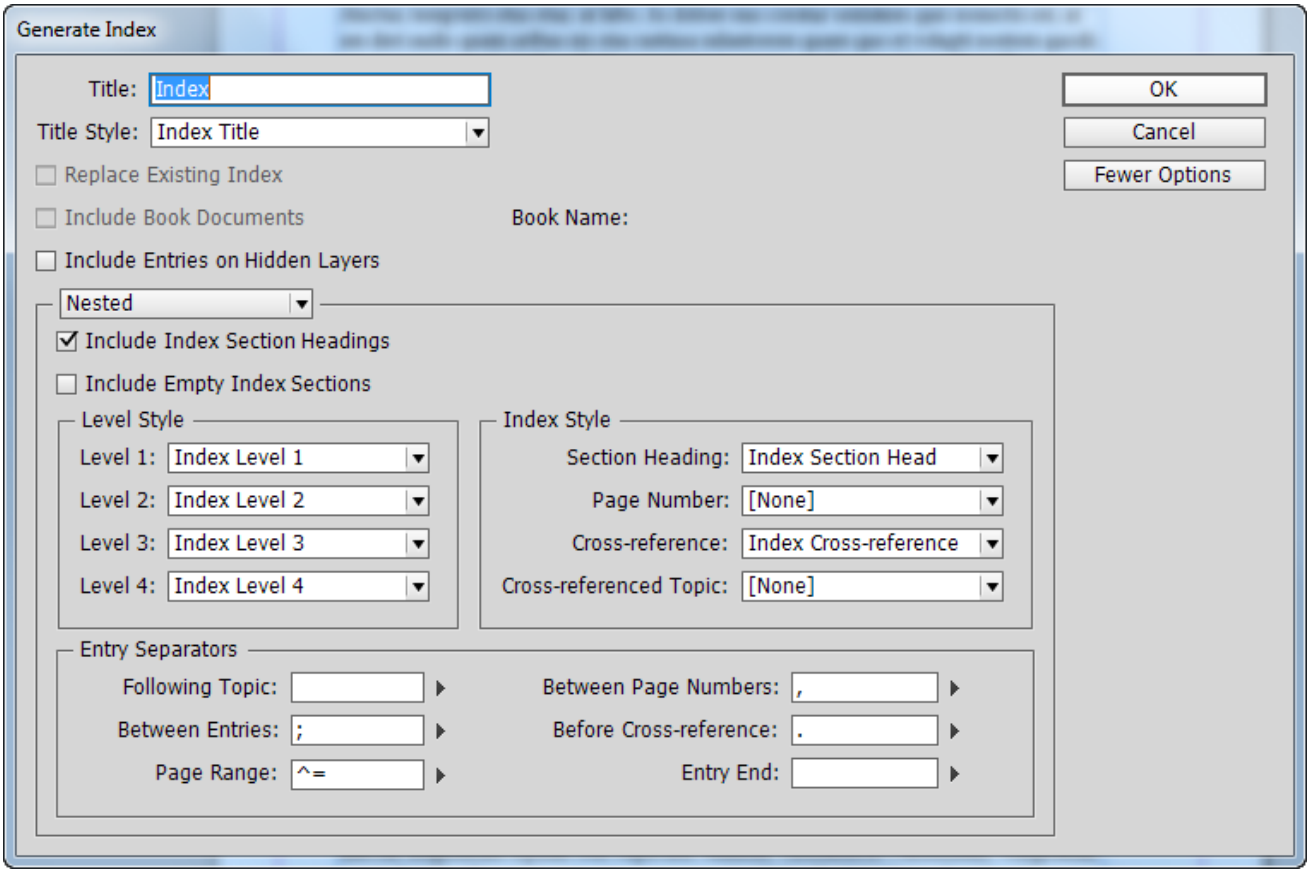


სურ 5.3. 15 საგნობრივი საძიებელის პალიტრა

ყოველი შესვლა გვერდის შესაბამისი ნომრით აღინიშნება. გვერდის ნომრების გარშემო შეიძლება გამოისახოს ისეთი სპეციალური სიმბოლოები, როგრიც არის:

- **HL (Hidden Layer)** — შესვლის ტექსტი დამალულ ფენაზე მდებაროებს
- **PN** — შესვლის ტექსტის არ ეტევა ჩარჩოში
- **Master** — შესვლის ტექსტი გვერდ ოსტატზე მდებარეობს

საგნობრივი საძიებელის ტექსტის შექმნა და გაფორმება დიალოგური ფანჯრიდან **Generate Index** (საგნობრივი საძიებლის შექმნა) ხდება, რომელიც პალიტრა Index-ის მარჯვენა მენიუს ჩამონათვალიდან უნდა აირჩიოთ, ან პალიტრის ქვედა ბარის ზოლზე დააჭიროთ პიქტოგრამას **Generate Index** (საგნობრივი საძიებლის შექმნა) (სურ 5.3.16) ეკრანზე გამოისახება დიალოგური ფანჯარა **Generate Index** (საგნობრივი საძიებლის შექმნა) საძიებლის სტილებით გაფორმების და რედაქტირების ბრძანებებით.



სურ 5.2. 16 დიალოგური ფანჯარა Generate Index (საგნობრივი საძიებლის შექმნა)

- **Title** — საგნობრივი საძიებლის დასახელება, ჩამოსაშლელი მენიუ **Title Style** — საგნობრივი საძიებლის დასახელების გაფორმებისთვის სტილის არჩევა შეგიძლიათ. პროგრამა სტილის თავის ვერსიას გთავაზობთ, თუმცა თქვენ შეგიძლიათ სტილის თქვენი პარამეტრები შეიმუშავოთ და აირჩიოთ.
- **Replace Existing Index** — ახალი საგნობრივი საძიებლის შექმნის ნაცვლად, მოქმედი საძიებლის განახლება
- სანიშნე **Include Book Documents** — წიგნის ფაილების ჩართვა
- **Book Name** — წიგნის სახელწოდება, რომელშიც მოქმედი დოკუმენტი არის ჩართული. პარამეტრი არ იქნება აქტიური, თუ მოქმედი დოკუმენტი წიგნის ფაილში არ არის ჩართული.
- **Include Entries on Hidden Layers** — საძიებელში დამალულ ფენებზე მოცემული შესვლების დამატება.
- **Nested** სტრუქტურირებული და **Run-In** (მწკრივში) საგნობრივი საძიებლის ტიპები: პირველი, თემების და ქვეთემების ცალ-ცალკე აბზაცებად დაყოფა, მეორე — ერთ მწკრივში გაფორმება.
- **Include Index Section Headings** — საძიებელში სექციების დასახელების ჩართვა
- **Include Empty Index Sections** — სექციების ცარიელი დასახელებების ჩართვა
- **Level Style** — საძიებლის დონეების სტილებით გაფორმება

Index Style — საგნობრივი საძიებელის დამატებით სტილებით გაფორმება, ბრძანების ზოლში შემდეგი ჩამონათალი არის მოცემული:

- ✓ **Section Heading** — სექციების დასახელებები.
- ✓ **Page Number** — გვერდის ნომრების სიმბოლოს სტილით გაფორმება
- ✓ **Cross-reference** — სიმბოლოს სტილით გაფორმება ისეთი ჩანაწერების, როგორიც არის: See, See Also და ა.შ.

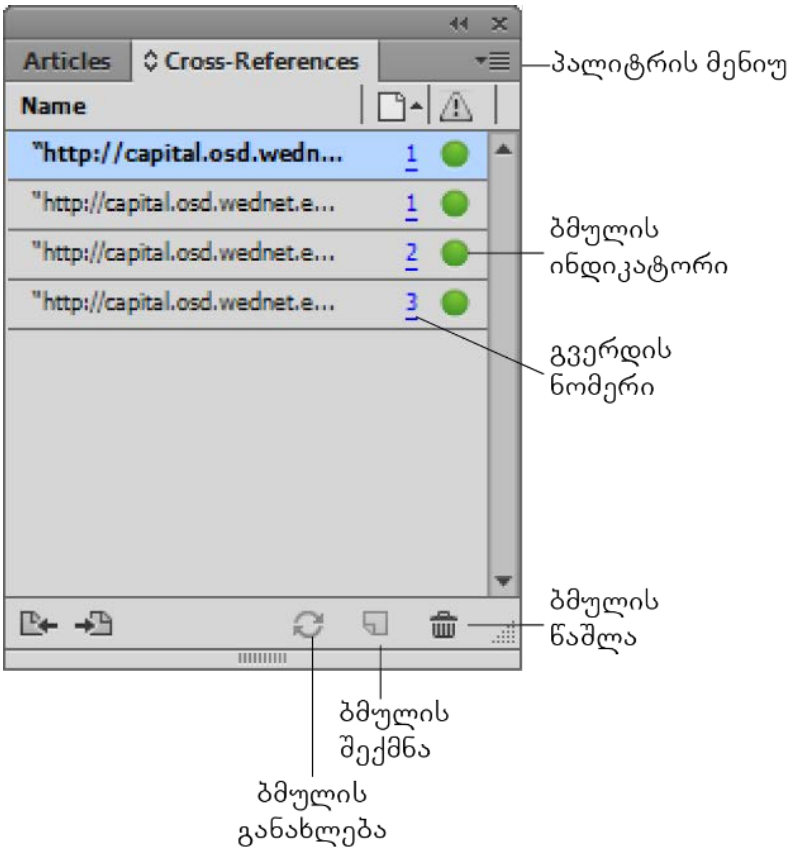
- ✓ **Cross-referenced Topic** — თემის დასახელებებისთვის, რომელზეც მიუთითებს ჯვარედინი ბმული

Entry Separators — საძიებლის სტრიქონში სპეციალური სიმბოლოების დამატება

- ✓ **Following Topic** — სტრიქონის ტექსტსა და გვერდის ნომერს შორის სიმბოლოების ჩასმა
- ✓ **Between Entries** — შესვლებს შორის სიმბოლოების განსაზღვრა
- ✓ **Page Range** — გვერდების დიაპაზონის აღსანიშნავად სიმბოლოების მითითება. მაგ: 50-70.
- ✓ **Between Page Numbers** — გვერდების ჩამონათვალისთვის სიმბოლოების ჩასმა, მაგ: წერტილ-მძიმე, ან მძიმე).
- ✓ **Before Cross-reference** — ტექსტისა და ჯვარედინი ბმულის სიმბოლოებით გამიჯვნა.
- ✓ **Entry End** — საძიებელის ბოლოს დასმული სიმბოლოები

ჯვარედინი ბმული

ჯვარედინი ბმული დოკუმენტის ერთი ნაწილიდან მეორე ნაწილში მითითების შესაქმნელად გამოიყენება. ჯვარედინი ბმულის ფორმატის განსაზღვრა **Page Number Only** (გვერდის ნომერი), ან **Full Paragraph & Page Number** (გვერდის ნომერი და სრული აბზაცი) ხდება. დოკუმენტში ჯვარედინი ბმულების ჩასმისთვის პალიტრა **Cross References** გამოიყენება. ეკრანზე პალიტრის გამოსატანად შედით მენიუს ბრძანება **ფანჯარა — ტექსტის და ცხრილები — ჯვარედინი ბმული** (**Window — Type &Table — Cross References**). პროგრამა გაძლევთ საშუალებას აირჩიოთ წინასწარ განსაზღვრული ფორმატი, ან შექმნათ საკუთარი (სურ 5.3.17).

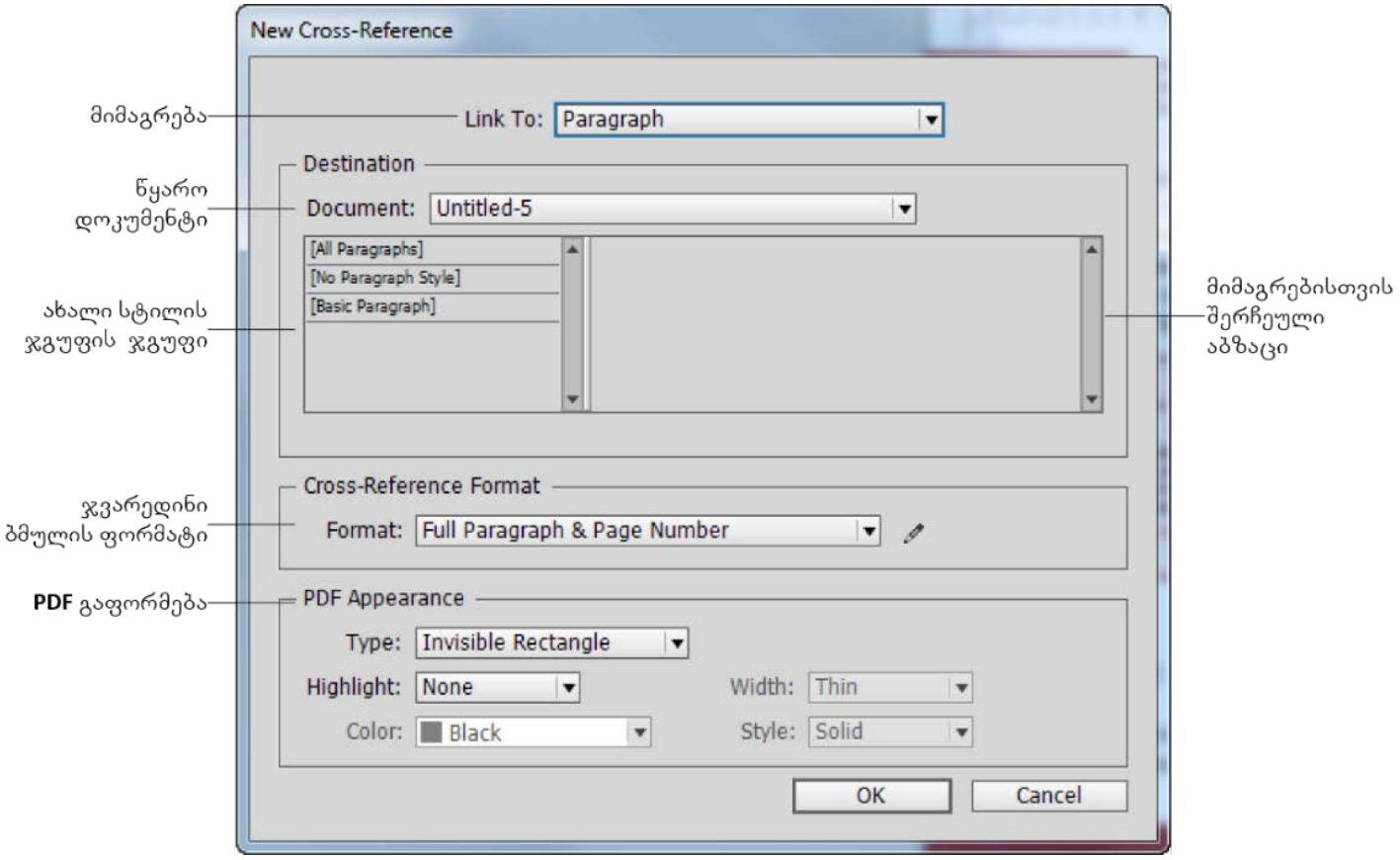


სურ 5.3. 17 ჯვარედინი ბმულის შექმნის პალირა

ტექსტი ბმულზე არის მიმაგრების ტექსტი. ხოლო მიმაგრების საფუძველზე შექმნილი ტექსტი **ჯვარედინი ბმულის** წყაროს წარმოადგენს.

შენიშვნა: *ჯვარედინი ბმული ჩართულია ექსპორტირებულ Adobe PDF ფაილებში, თუ InDesign-ის დიალოგურ ფანჯარაში Export Adobe PDF მონიშნული არის სანიშნე Hyperlinks.*

ჯვარედინი ბმული შექმნა



სურ 5.3. 18 ჯვარედინი ბმულის დანიშნულების დიალოგური ფანჯარა

ჯვარედინი ბმულის შექმნისთვის მონიშნეთ ტექსტი, ან განათავსეთ კურსორი, სადაც უნდა განთავსდეს ჯვარედინი ბმული, აირჩიეთ მენიუ ტექსტი — **ჰიპერკავშირი და ჯვარედინი ბმულები — ჯვარედინი ბმულის დამატება** (Type — Hyperlinks & Cross-References — Insert Cross-Reference), ან მენიუ Window —Type & Tables ჩამონათვალიდან გამოიძახეთ პალიტრა Cross-References (სურ 5.5.17). პალიტრაზე დააჭირეთ ღილაკს **Create New Cross Reference** (ახალი ჯვარედინი ბმულის შექმნა) ეკრანზე გამოისახება დიალოგური ფანჯარა **New Cross Reference** (ახალი ჯვარედინი ბმული) შემდეგი პარამეტრებით (სურ 5.3.18)

- **მიმაგრების** (Link To) — ჩამონათვალში აირჩიეთ: **აბზაცი** (Paragraph), ან **მიმაგრება ტექსტზე** (Text Anchor) თუ აირჩევთ **აბზაცს**, დოკუმენტის ნებისმიერ მითითებულ აბზაცზე შეიქმნება ბმული, ხოლო თუ აირჩევთ **მიმაგრება ტექსტზე**, ბმული ნებისმიერი იმ ტექსტისთვის შეიქმნება, რომელშიც ჰიპერკავშირის დანიშნულება არის შექმნილი.
- **Document** — ჩამონათვალში მონიშნეთ დოკუმენტი, რომელზეც ბმული არის მითითებული. ჩამოსაშლელ მენიუში ყველა შენახული დოკუმენტი არის მითითებული, მაგრამ თუ საჭირო

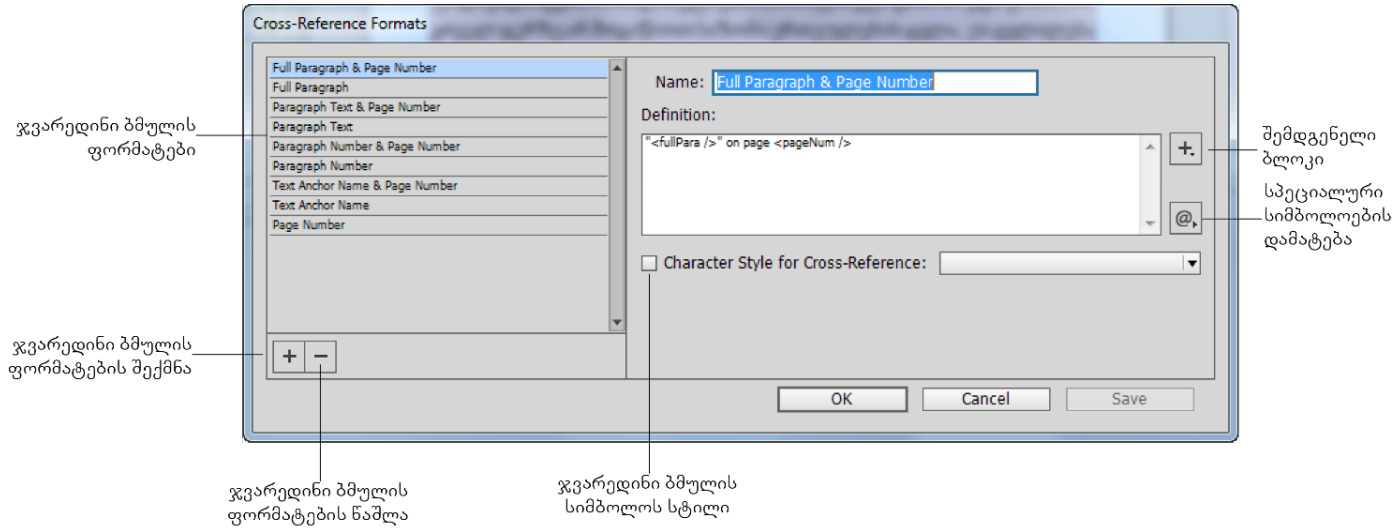
დოკუმენტი ვერ იპოვით ჩამონათვალში, აირჩიეთ **Browse,** განათავსეთ ფაილი და შემდეგ დააჭირეთ **გახსნის** ღილაკს **Open.**

- აბზაცის სტილების ჩამონათვალში აირჩიეთ აბზაცის სტილი, რომელიც ჩამონათვალში სტილზე ფორმატირებულ ტექსტებს გამოაჩენს, ხოლო ტექსტების ჩამონათვალიდან აირჩიეთ კონკრეტული აბზაცი, რომელზეც უნდა მიეთითოს ბმული.
- **Format** — მენიუში ჯვარედინი ფორმატის შერჩევა ხდება, ან შეგიძლიათ თქვენი ფორმატი შექმნათ.

ჯვარედინი ბმულის ფორმატების შექმნა/რედაქტირება

სხვა პარამეტრებისგან განსხვავებით შეგიძლიათ ფორმატების **რედაქტირება,** ან **წაშლა.** ჯვარედინი ბმულის ფორმატის რედაქტირებისას ნებისმიერი წყარო, რომელშიც გამოიყენება მიმდინარე ფორმატი ავტომატურად განახლდება.

- პალიტრაზე **Cross-References** (ჯვარედინი ბმული) მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება **ჯვარედინი ბმულის ფორმატების განსაზღვრა** (Define Cross-Reference Formats) (სურ 5.3.19)



სურ 5.3. 19 ჯვარედინი ბმულის ფორმატების განსაზღვრის დიალოგური ფანჯარა

ჯვარედინი ბმულის რედაქტირებისთვის, ან შექმნისთვის დააჭირეთ ღილაკს **ჯვარედინი ბმულის ფორმატების შექმნა/რედაქტირება** (Create Or Edit Cross-Reference Formats button) (სურ 5.3.18)

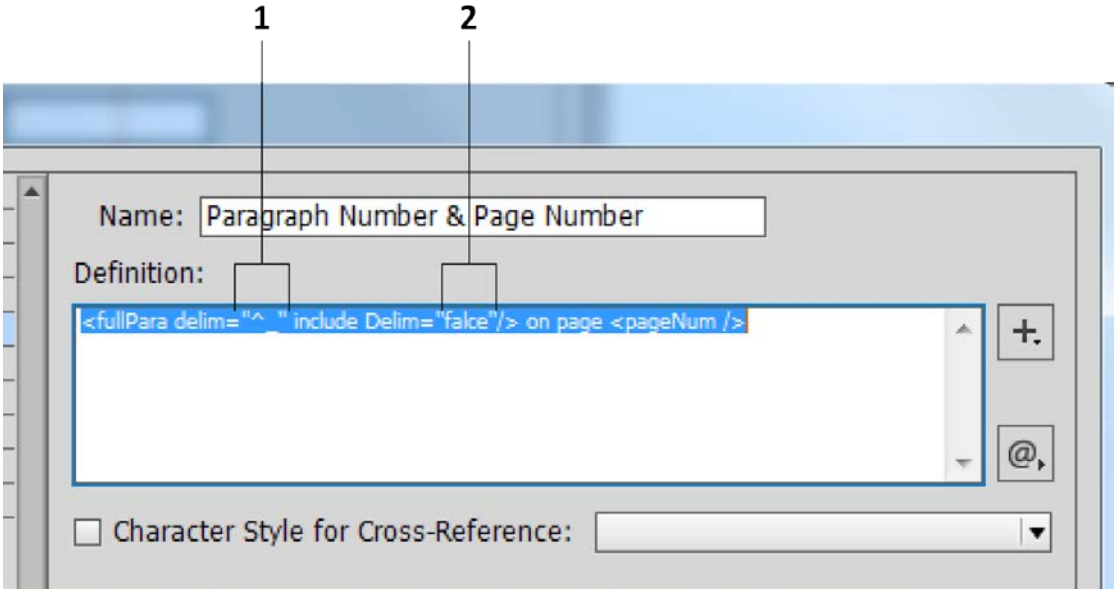
- ფორმატის რედაქტირებისთვის დიალოგური ფანჯრის მარცხენა მხარეს მონიშნეთ ჩამონათვალში ნებისმიერი ფორმატი
- ახალი ფორმატის შექმნისთვის მონიშნეთ ფორმატი და დააჭირეთ **ფორმატის შექმნის** (Create Format) ღილაკს. მონიშნული ფორმატის ასლი შეიქმნება.
- **Definition** (განსაზღვრა) — ტექსტურ ველში ნებისმიერი საჭირო ტექსტის დამატება, ან წაშლა. **შემდგენელი ბლოკის** (Building Block) მენიუდან შემდგენელი ბლოკების ჩასმა. **Special Characters** — სპეციალური სიმბოლოების ჩასმა (დეფისი, ტირე, ბრჭყალები და ა.შ.)

ჯვარედინი ბმულის შემდგენელი ბლოკები

ბლოკი	ფუნქცია
Page Number	გვერდის ნომრის ჩასმა
Paragraph Number	ჯვარედინ ბმულში დანომრილ ჩამონათვალში აბზაცის ჩასმა.
Paragraph Text	აბზაცის ტექსტის ჩასმა ნომრის გარეშე
Full Paragraph	მთლიანი აბზაცის (აბზაცის ნორმის და ტექსტის ჩათვლით) ჩასმა.
Partial Paragraph	ბმულის შექმნა აბზაცის პირველი ნაწილისითვის
Text Anchor Name	ტექსტზე მიმაგრებული სახელის ჩასმა. შექმნა შესაძლებელია New Hyperlink Destination არჩევით Hyperlinks პანელის მენიუდან
Chapter Number	თავის ნომრის ჩასმა
File Name	ფაილის სახელის ჩასმა მიმაგრებულ დოკუმენტში
Character Style	სიმბოლოების სტილის გამოყენება ჯვარედინ ბმულში

ჯვარედინი ბმულების შექმნა არასრული აბზაცისთვის

შესაძლებელია ჯვარედინი ბმულის შექმნა არასრული აბზაცისთვის, მაგალითად მხოლოდ პირველი ნაწილისთვის. მაგალითად **თავი 3 — სამშობლო,** შეგიძლიათ შემქნათ ბმული მხოლოდ **თავი 3** (5.3.20)



სურ 5.3. 20 ჯვარედინი ბმულის შექმნა არასრული აბზაცისთვის,

ბმული არასრული აბზაცისთვის

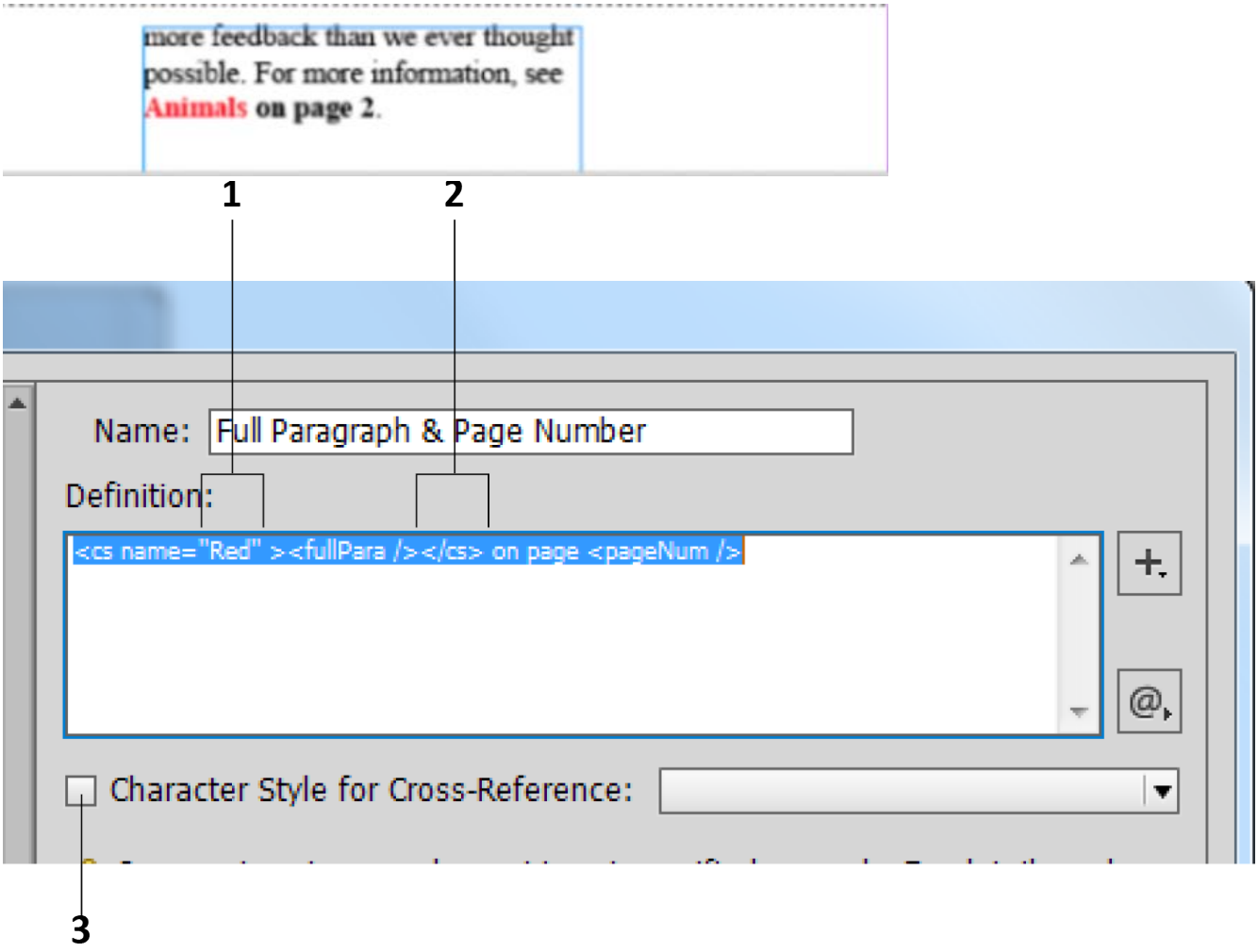
1. ჯვარედინი ბმულის წყარო სრულდება გრძელი ტირეთი (^_) **2.** თუ ჩართულია პარამეტრი ''false''ტირე ამოღებულია წყაროდან.

არასრული აბზაცის (Partial Paragraph) ჩასმისას ორი რამ უნდა გაითვალისწინოთ, და შეასრულოთ:

- განსაზღვროთ ბრჭყალებს შორის გამყოფი. გამყოფი არის სიმბოლო, რომლითაც სრულდება აბზაცი. როგორც წესი გამყოფი მოიცავს ორ წერტილს (თავი3:სამშობლო), წერტილს (თავი3.სამშობლო), და ტირეს (თავი3 — სამშობლო). სპეციალური სიმბოლოს ჩასამელად (^_) დიდი ტირე, (^m) სიტყვებს შორის პრობელი, (^8) მარკერის სიმბოლო, აირჩიეთ პარამეტრი მენიუდან **Special Characters** (სპეციალური სიმბოლოები).
- მიუთითეთ თუ ამოღებულია გამყოფი (თავი3) თუ ჩასმულია (თავი3 —).— გამყოფის ამოსაღებად გამოიყენეთ კონსტრუქცია includeDelim=”false”, ხოლო გამყოფის ჩასასმელად —includeDelim=”true”. “false” ან “true”-ს ნაცვლად შეგიძლიათ გამოიყენოთ “0” ან “1”.

სტილების გამოყენება ჯვარედინი ბმულის შიგნით

თუ გსურთ ტექსტის ნაწილის გამოყოფა ჯვარედინი ბმულის შიგნით, გამოიყენეთ სიმბოლოს **სტილის ბლოკი** (Character Style), რომელიც შედგება ორი ტეგისგან. **<cs name=”stylename”>** — მიუთითებს გამოყენებულ სტილზე, **</cs>** — ასრულებს სიმბოლოების სტილს. ამ ორ ტეგს შორის ნებისმიერი ტექსტი იქნება ფორმატირებული მითითებული სტილის მიხედვით (სურ 5.3.21).



სურ 5.3. 21 სტილის ბლოკები (სტილების გამოყენება ჯვარედინი ბმულის შიგნით)

1. ტეგი იყენებს სიმბოლოების სტილს Red.

2. ტეგი ასრულებს სიმბოლოების ფორმატირების სტილს

3. სტილი, რომელიც **Character Style For Cross-Reference** ჩამონათვალში იქნება მითითებული, გამოიყენება ბმულის წყაროს დანარჩენი ნაწილისთვის.

- შექმენით სიმბოლოების სტილი
- **Cross-Reference Formats** დიალოგურ ფანჯარაში შექმენით, ან დაარედაქტირეთ ფორმატი.
- **Definition** (განსაზღვრება) ქვედა ველში, მონიშნეთ ტექსტი, ან ბლოკი, რომლისთვისაც უნდა გამოიყენოთ სიმბოლოების სტილი.
- **Character Style** მენიუდან აირჩიეთ სიმბოლო სტილი, მიანიჭეთ სახელი
- ბრჭყალებს შორის ზუსტად ისე ჩაწერეთ სტილის სახელი, როგორც ის **Character Styles** პანელზე არის წარმოდგენილი.
- ფორმატის შესანახად ჯერ დააჭირეთ ღილაკს **Save** და შემდეგ დაადასტურეთ ბრძანება **ok** ღილაკით

ფორმატების წაშლა

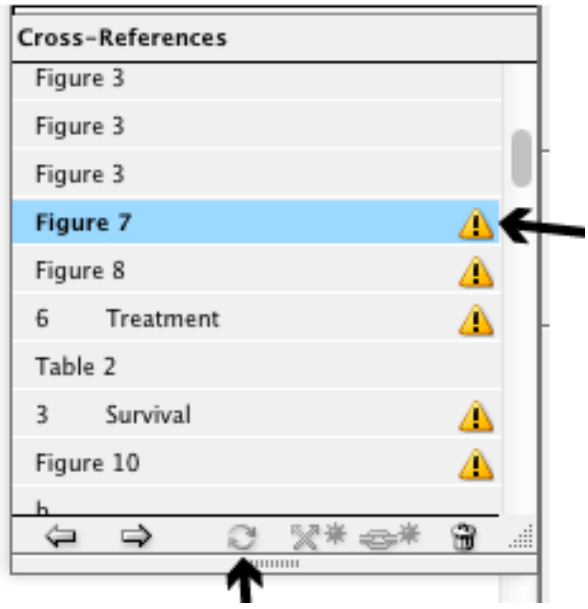
გამოყენებული ბმულის ფორმატი არ იშლება. Cross-Reference Formats დიალოგურ ფანჯარაში მონიშნეთ წასაშლელი ფორმატი და დააჭირეთ Delete Format ღილაკს.

ჯვარედინი ბმულების მართვა

ბმულის ჩასმისას **Hyperlinks** პანელი მიუთითებს ბმულის სტატუსს. მაგალითად, პიქტოგრამები განსაზღვრავენ ბმულის ტექსტის გამოჩენის ადგილს სამონტაჟო მაგიდაზე (pasteboard) PB, გვერდ ოსტატზე (Master Page) MP, დამალულ ფენაზე (Hidden Layer) HL, დამალულ ტექსტზე (overset text) OV, ფარულ ტექსტზე (Hidden text) HT. ასევე პალიტრაზე ჩანს რედაქტირებული ⚠ ან გამოტოვებული ⚑ ბმული.

ბმულის განახლება

ბმულის განახლებისთვის მონიშნეთ ბმული და დააჭირეთ ღილაკს Update Cross-References ღილაკს Hyperlinks პანელზე და მიუთითეთ Update Cross-Reference (ჯვარედინი ბმულის განახლება), ან აირჩიეთ მენიუ Type — Hyperlinks & Cross-References — Update Cross-Reference (სურ 5.3.22).



სურ 5.3. 22 ბმულის განახლება

სავარჯიშოები

1. შექმენით A5 ფორმატის ახალი დოკუმენტი, განსაზღვრეთ მინდვრის პარამეტრები ზედა მინდორი 20 მმ, ქვედა მინდორი 20 მმ, შიდა მინდორი 18 მმ და გარე მინდორი 15 მმ. დააყენეთ ჭრის ხაზები 3 მმ და შეინახეთ მომხმარებლის პარამეტრები.
2. Word-იდან იმპორტირებული ტექსტი ჩაანაცვლეთ InDesign-ის სტილებით. სახელწოდების სტილებისთვის მომდევნო სტილად ჩვეულებრივი ტექსტის სტილი განსაზღვრეთ.
3. გვერდის ნუმერაციის საწყისი ნომრისთვის აირჩიეთ ნებისმიერი კენტი ციფრი 7-მდე და ნუმერაციის შემუშავებისთვი და ჩასმისთვის გამოიყენეთ გვერდ-ოსტატი.
4. გვერდი ოსტატის გამოყენებით ტექსტის სახელწოდებები ჩაამატეთ ცვლადებში და აიტანეთ კოლონტიტულებში
5. დანომრეთ გვერდები
6. დაამატეთ ტექსტში სქოლიოები
7. შექმენით სამ დონიანი სარჩევი, ხოლო ქვეთავებისთვის არ განსაზღვროთ ნუმერაცია
8. სარჩევში ჩაამატეთ ელექტრონული ვერსიისთვის სანიშნეები
9. შექმენით თემატური საგნობრივი საძიებელი და დაამატეთ გვერდის სანიშნეები
10. ტექსტებში დაამატეთ ჯვარედინი ბმულები

5.4. ცვლადი მონაცემების შექმნა მზა სკრიპტების გამოყენებით

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

მიღებული დავალების შესაბამისად შემოაქვს სხვა აპლიკაციებში წინასწარ დამუშავებული ცვლადი მონაცემები
მიღებული დავალებიდან გამომდინარე პროგრამაში იყენებს მზა სკრიპტებს;

ცვლადი მონაცემების შექმნა

პროგრამაში, სავიზიტო ბარათების, წერილების, საფოსტო მარკების შექმნა ერთ მთლიან დოკუმენტში ცვლადი მონაცემების გაერთიანებით ხდება. ცვლადის წყარო ფაილი **Excel** -ში იქმნება, სადაც ყოველი სვეტის პირველი უჯრა სვეტში მოთავსებული ინფორმაციის ტიპს შეიცავს, როგორიც არის: კომპანიის სახელწოდება, სახელი/გვარი, მისამართი, ქალაქი პოზიცია და ა.შ. ამ მონაცემებისაგან განსხვავებით, მეტად სპეციფიურია **Excel**-ში იმ სვეტის დაფორმატება, სადაც სურათებია მოთავსებული, რადან **Excel**-ში იმპორტირდება არა სურათი, არამედ სურათის ბმული (სურ 5.4.1). პროგრამა InDesign გასაგები რომ იყოს, თუ რას ნიშნავს ეს ბმულები, სურათის სვეტის პირველ უჯრაში ინფორმაციის წინ **ეტას** სიმბოლო @ უნდა ჩასვათ, მაგრამ ეს საკმარისი არ არის ბმულის გადაცემისთვის, რადგან პროგრამა **ეტას** სიმბოლოს აღიქვამს (სურ 5.4.2), როგორც ფორმულის ერთ–ერთი ნაწილის შემადგენელს, ხოლო იმისათვის, რომ **Excel**-მა ეს სიმბოლო აღიქვას, როგორც ტექსტი და არა, როგორც ფორმულა, საჭიროა **ეტას** სიმბოლოს წინ ჩასვათ აპოსტროფი (').

F4 C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\Cody.psd

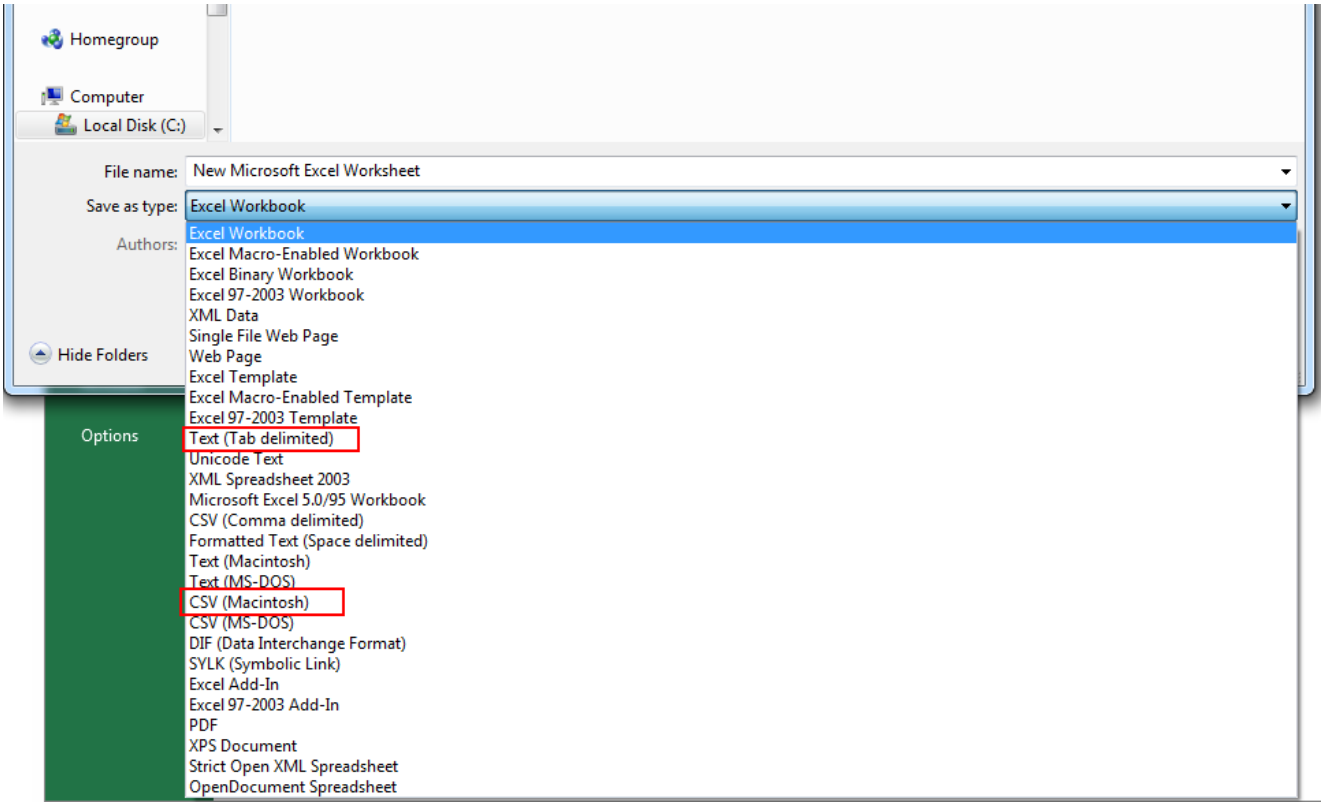
	D	E	F	G	H	I
1	phone_number	email	employee_photo			
2	555-555-5555	Ericka@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\ericka.psd			
3	555-555-5555	Lance@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\Lance.psd			
4	555-555-5555	Cody@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\Cody.psd			
5	555-555-5555	Christian@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\Christian.psd			
6	555-555-5555	Odessa@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\Odessa.psd			
7	555-555-5555	Erik@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\Erik.psd			
8	555-505-9131	Jessie@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\Jessie.psd			
9	555-945-1134	Julio@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\Julio.psd			
10	555-564-1132	Neil@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\Andrea.psd			
11	555-885-4654	Tania@woodysbbq.com	C:\Documents and Settings\eddie\My Documents\photos\David.psd			

სურ 5.4. 1 წინასწარ დამუშავებული მონაცემები ექსელის ფაილში



სურ 5.4. 2 ეტას და აპოსტროფის სიმბოლო

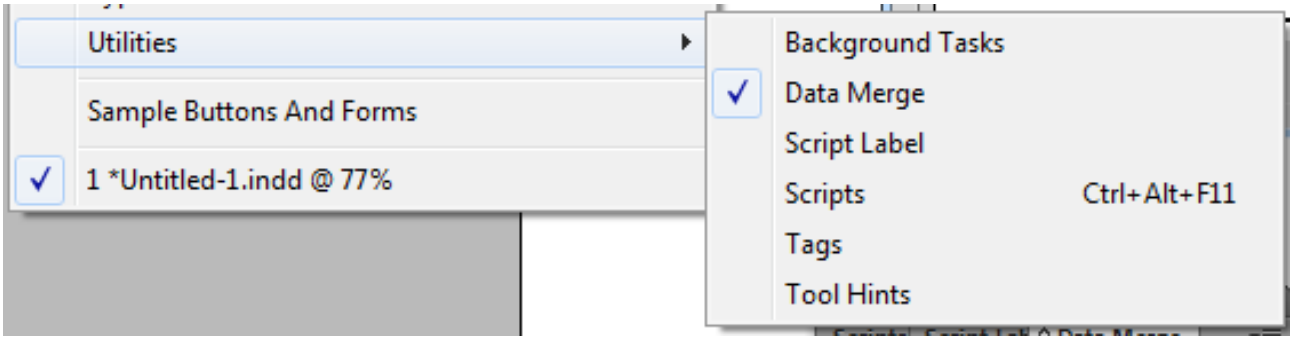
როგროც წესი, წყარო ფაილი ინახება, არა, როგორც Excel-ის ფაილი, არამედ ელექტრონული, ან მონაცემთა ფაილი .csv და .txt გაფართოებით, რომელიც InDesign-ს შეუძლია წაიკითხოს (სურ 5.4.3).



სურ 5.4. 3 ფაილის შენახვის ფორმატები

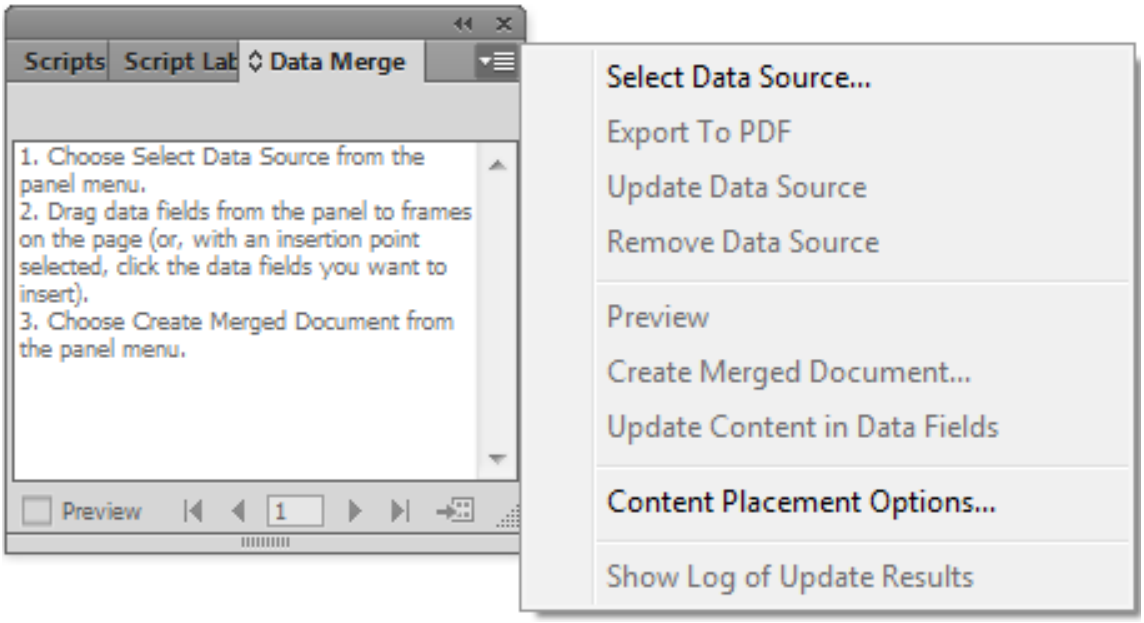
ცვლადი მონაცემების გაერთიანება InDesign-ში

ცვლადი მონაცემების მრავალგვერდიან დოკუმენტში გაერთიანებისთვის **გვერდ ოსტატი** უნდა გამოიყენოთ. გაითვალისწინეთ, რომ მონაცემებისთვის ახალი დოკუმენტის პარამეტრების შემუშავების დროს, ერთ გვერდზე მეტი არ მიუთითოთ. დოკუმენტში ცვლადი მონაცემების რაოდენობის მიხედვით გვერდების განსაზღვრა თითოეული მონაცემის განსაზღვრული გვერდის რაოდენობის მიხედვით განმეორებას იწვევს. დოკუმენტში გვერდის რაოდენობას მონაცემის რაოდენობა განსაზღვრავს.

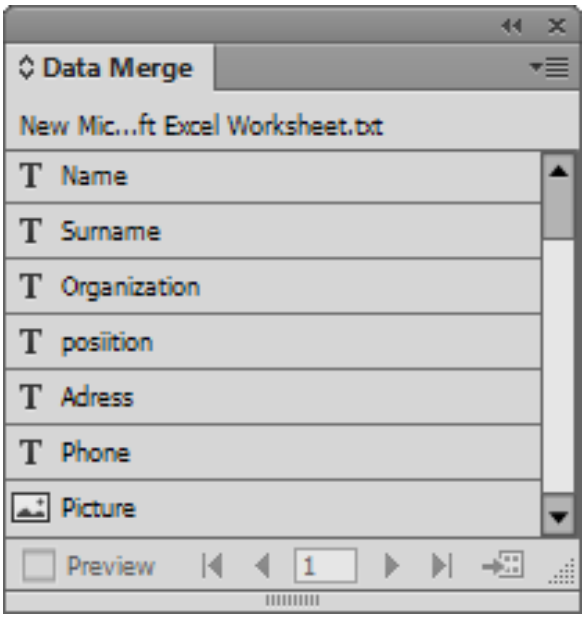


სურ 5.4. 4 Window მენიუდან ცვლადი მონაცემების პალიტრის გამოტანა

პროგრამაში ცვლადი მონაცემების იმპორტირებისთვის **Window** მენიუდან ჩამონათვალში აირჩიეთ ბრძანება უტილიტები — **მონაცემების გაერთიანება** (Utilities — Data Merge) (სურ 5.4.4). ხოლო პალიტრის მარჯვენა მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება **წყარო ფაილის არჩევა** (Select Data Source) (სურ 5.4.5), რომ მოხდეს წყარო ფაილთან დაკავშირება. ფაილის არჩევის შემდეგ პალიტრაზე ჩაიტვირთება ინფორმაცია, რომელიც **Excel-ში** არსებული სვეტების სახელწოდებების მიხედვით არის ფორმირებული (სურ 5.4.6).

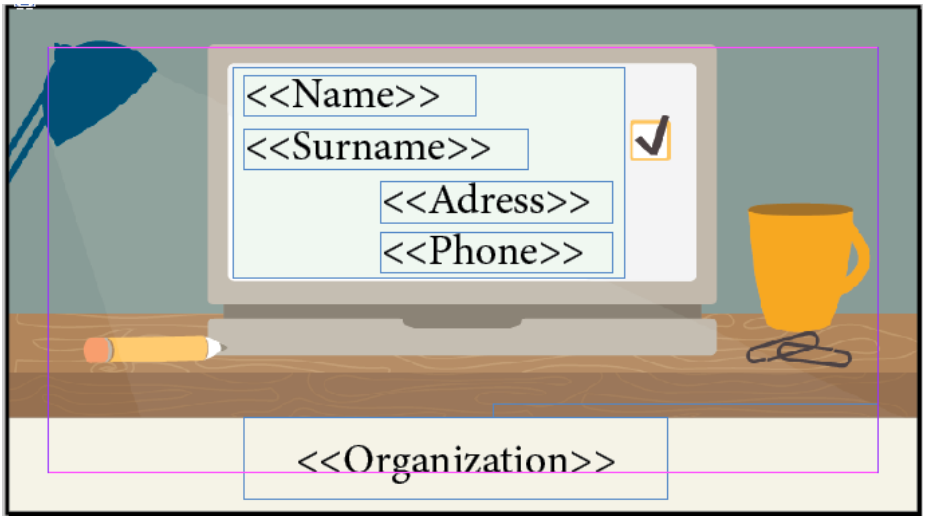


სურ 5.4. 5 ცვლადი მონაცემების პალიტრა Data merge-ის მენიუ



სურ 5.4. 6 ცვლადი მონაცემების პალიტრა Data merge

ცვლადი მონაცემების (Data Merge) პალიტრაზე ჩატვირთული მონაცემების დოკუმენტის გვერდზე წინასწარ მოხაზულ ტექტურ ბლოკში ჩასმა მონაცემის გადათრევით ხდება (სურ 5.4.6), ან მონიშნეთ ტექსტური ჩარჩო და პალიტრაში მოცემულ მონაცემს ორჯერ დააჭირეთ, იგივე პრინციპით ხდება გრაფიკულ ჩარჩოში სურათის ჩასმა. ცვლადი მონაცემების ჩასმის შემდეგ ტექსტურ ბლოკში გამოჩნდება ინფორმაცია, რომელიც **Excel**-ში არსებული სვეტების სახელწოდებების შესაბამისი არის (სურ 5.4.7).



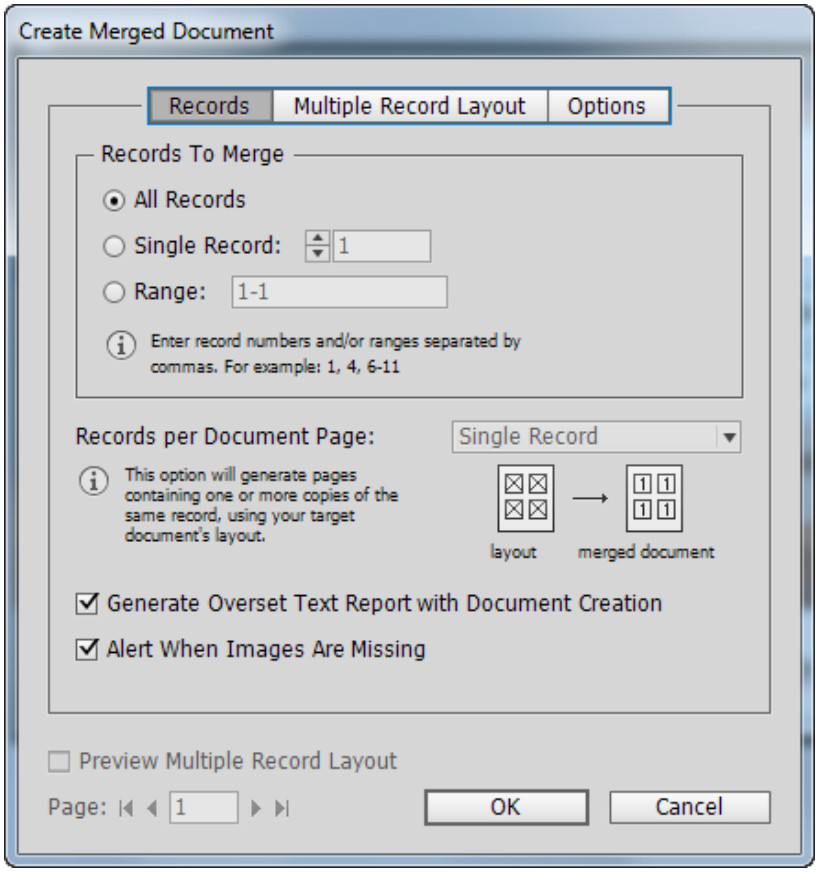
სურ 5.4. 7 გვერდზე ცვლადი მონაცემების განაწილება



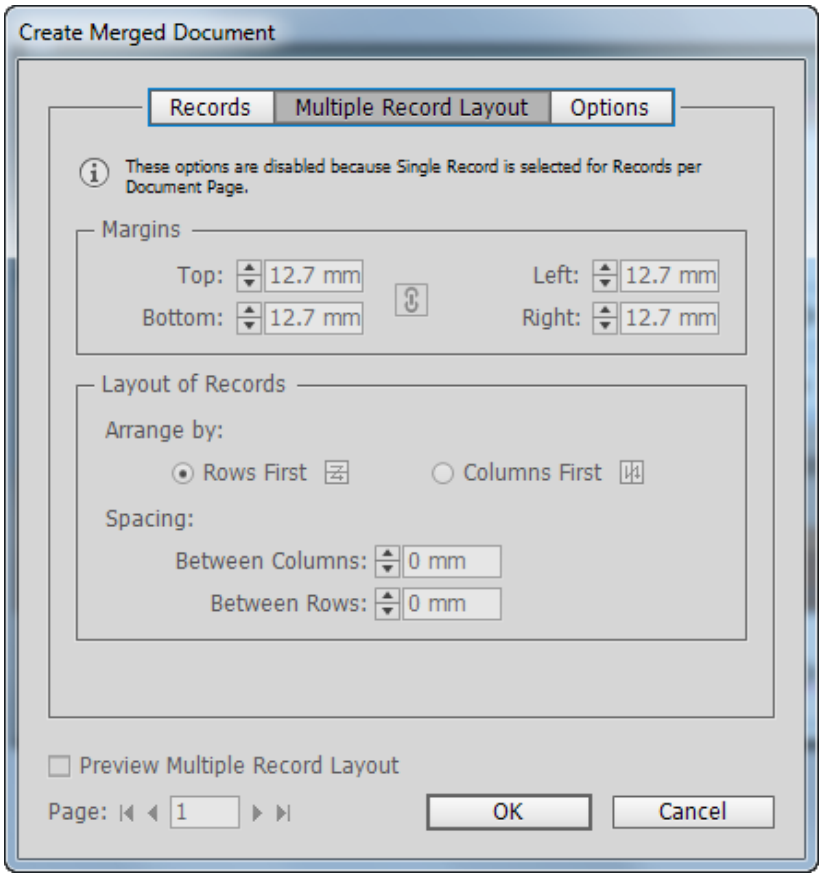
გვერდზე ცვლადი მონაცემების განაწილება

გვერდზე ჩანაწერების შექმნა

დოკუმენტის გვერდზე **ცვლადის ტექსტების** ჩასმის შემდეგ, მეორე ეტაპი თითოეული გვერდისთვის ჩანაწერების შექმნა არის. **ცვლადის ტექსტების** (Data Merge) პალიტრის მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება **გაერთიანებული დოკუმენტის შექმნა** (ჩრეატე ერგედ ოცუმენტს), ან პალიტრის ქვედა ზოლზე დააჭირეთ იმავე ბრძანების პიქტოგრამას . ეკრანზე მონაცემების გაერთიანების დიალოგური ფანჯარა **გაერთიანებული დოკუმენტის შექმნა** გამოვა (სურ 5.4.8), რომელიც სამი განყოფილებისაგან შედგება. ძირითადი პარამეტრების გასწორება პირველ განყოფილებაში **Records** (ჩანაწერები) ხდება. ჩანაწერების გაერთიანების ველში ჩანაწერის რაოდენობის განსაზღვრა შეგიძლიათ: **ყველა ჩანაწერი** (All Records) **ერთი ჩანაწერი** (**Records** შინგლე) **დიაპაზონი** (Range)



სურ 5.4. 8 ცვლადი მონაცემების დიალოგური ფანჯრა
Create Merged Documents (გაერთიანებული დოკუმენტის შექმნა)



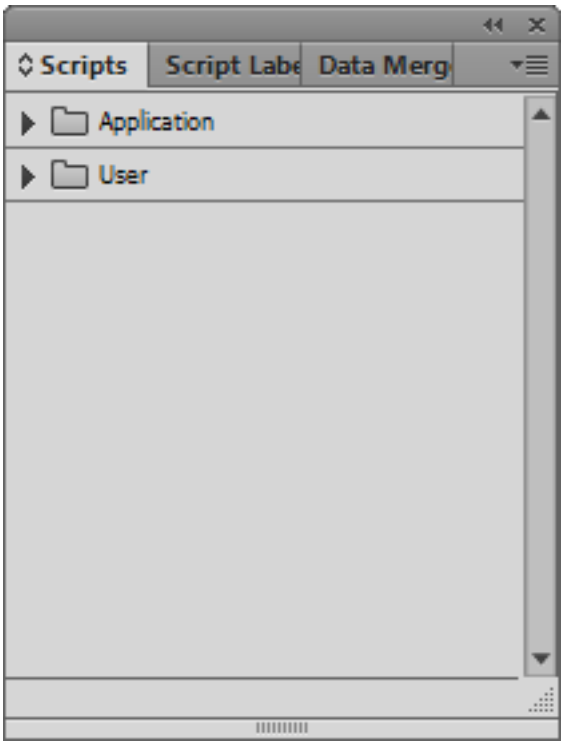
სურ 5.4. 9 ცვლადი მონაცემების დიალოგური ფანჯრა,
განყოფილება — Multiply Records Layout (გვერდზე მრავალი ჩანაწერის მაკეტირება)

ბრძანების ჩამონათვალიდან **Records per Document page** — გვერდზე ჩანაწერების რაოდენობის განსაზღვრას შეძლებთ. თუ ჩამონათვალში მიუთითებთ **გვერდზე მრავალი ჩანაწერი** (Multiply Records) გვერდზე მრავალი ჩანაწერის მაკეტირება (Multiply Records Layout) განყოფილებაში სვეტებსა და უჯრედებს შორის მანძილის რეგულირების პარამეტრები აქტიურდება (სურ 5.4.9). მესამე განყოფილებაში შემადგენლის პარამეტრები (Options) მითითებულია ისეთი პარამეტრები, როგორიც არის სურათის ჩარჩოსთვის მორგება, სურათებზე ბმულის შექმნა და ჩანაწერების ლიმიტირებული რაოდენობა.

სკრიპტინგი InDesign

სკრიპტინგი დავალებების სწრაფი შესრულებისთვის მოსახერხებელი ინსტრუმენტია და ავტომატიზირებულ მოქმედებას წარმოადგენს. პროგრამაში სკრიპტებთან მუშაობისთვის ორი პალიტრა არის მოცემული **Script Labels** და **Scripts** (სურ 5.4.10). პალიტრა **Scripts**-ის ჩამონათვალში მოცემული სკრიპტები პროგრამა **InDesign**-ის საინსტალაციო პაკეტში **Scripts** საქაღალდეში მდებარეობს. თუ თქვენ შექმნით, ან ინტერნეტიდან ჩამოწერთ სკრიპტის სახეობას აღნიშნულ საქაღალდეში უნდა ჩააკოპიროთ, რომ სკრიპტის პალიტრის ჩამონათვალზე გამოჩნდეს.

საქაღალდის დირექტორია: Windows XP: Documents and Settings\ Application Data\Adobe\InDesign\ Scripts\Scripts Panel



სურ 5.4. 10 სკრიპტის დიალოგური ფანჯარა

სკრიპტის ტიპიური სახეობები

AddGuides	მონიშნული ობიექტის გარშემო მიმმართველების დამატება
AddPoints	სეგმენტ წერტილების დამატება მონიშნული ობიექტის, ან კონტურის გარშემო
AdjustLayout	ობიექტების გადაადგილება
AlignToPage	ობიექტების სწორება გვერდის კიდეების მიმართ.
AnimationEncyclopedia	ანიმაციის პარამეტრების ავტომატური გენერაცია
BreakFrame	მასალიდან მონიშნული ტექსტური ბლოკის და შემადგენელი ტექსტის წაშლა
CornerEffects	მონიშნული ელემენტების კუთხის ეფექტების რედაქტირება, ან დამატება
CreateCharacterStyles	მონიშნული ტექსტის ფრაგმენტისთვის სიმბოლოს სტილი განსაზღვრა
CropMarks	ჭრის ხაზების და ბეჭდვისთვის მარკერების დასმა
ExportAllStories	დოკუმენტის მასალების ექსპორტირება ტექსტურ ფაილებად
FindChangeByList	ძიება/ჩანაცვლების ოპერაციების შესრულება
ImageCatalog	განსაზღვრულ მაკეტის საქაღალდეში გრაფიკის სრულად განთავსება
MakeGrid	მონიშნული ობიექტების საფუძველზე, ობიექტის დუბლირების და გაყოფის გზით ბადისებრი განლაგების ორგანიზება
PathEffects	ეფექტების დამატება
PlaceMultipagePDF	დოკუმენტის გვერდებზე PDF ფაილის განლაგება
SelectObjects	ტიპის მიხედვით გვერდზე ობიექტების მონიშვნა
SortParagraphs	მონიშნული ტექსტის ფრაგმენტის აბზაცის სტილების ალფავიტური განლაგებით დახარისხება.
SplitStory	მონიშნულ ტექსტის ნაწილში ტექსტური ჩარჩოების დაუკავშირებელ ტექსტურ ჩარჩოებად დაყოფა
TabUtilities	მონიშნული ტექსტის ფრაგმენტისთვის ტაბულაციის მინიჭება

სავარჯიშოები

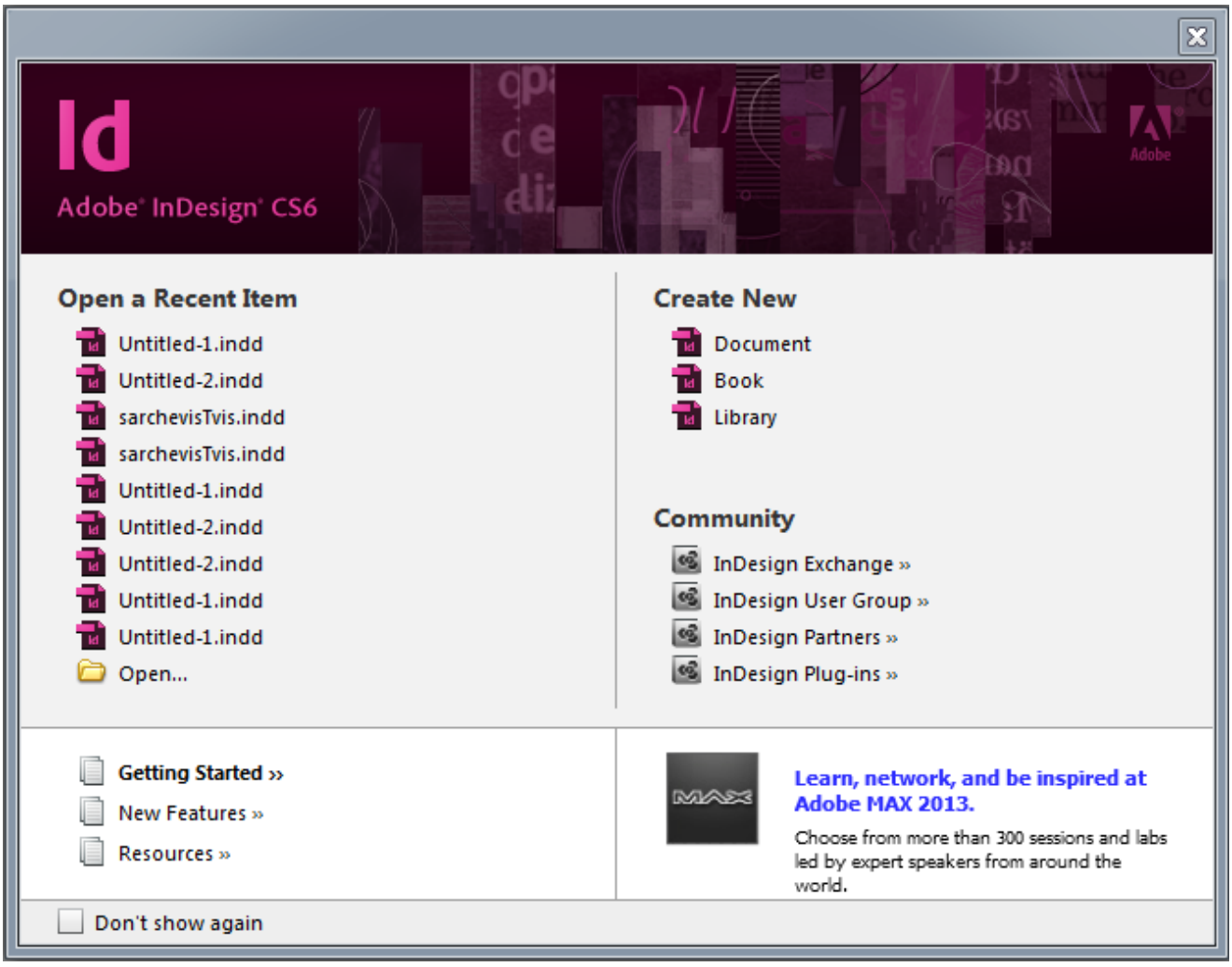
1. შექმენით სავიზიტო ბარათის ზომის 1 გვერდიანი დოკუმენტის, ჭრის ხაზები განსაზღვრეთ 3მმ, დუკუმენტის ველები 3მმ, ალბომური ორიენტაცია
2. შექმენით მოდულური ბადე წინასწარ ჩაფიქრებული დიზაინის მიხედვით
3. მოამზადეთ ექსელის ფაილი და გარდაქმენით ჩვეულებრივ ტექსტურ ფაილად.
4. შემოიტანეთ ცვლადი მონაცემები და ჩასვით მაკეტში
5. ტექსტის გაფორმებისთვის შექმენით აბზაცის სტილი და პირველი ორი სიტყვის ლოკალური ფორმატირებისთვის ჩააშენეთ სიმბოლოს სტილი.
6. დააგენერირეთ მონაცემები.
7. ცალკე შექმენით A4 ფორმატი და ერთდროულად განალაგეთ 6 მონაცემი
8. პროგრამაში მრავალგვერდიანი PDF ნიმუშის იმპორტირებისთვის გამოიყენეთ სკრიპტები.
9. მონიშნული ტექსტის ფრაგმენტის მიხედვით აბზაცების სტილები ალფავიტური განლაგებით დახარისხეთ

5.5. წიგნის (book) ფაილთან მუშაობა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

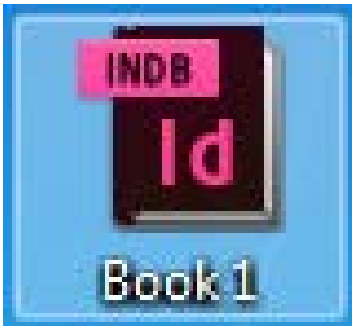
წიგნის ფაილებთან მუშაობა

დოკუმენტების გაერთიანების ფუნქციის მეშვეობით შესაძლებელია მუშაობა ერთდროულად რამდენიმე დოკუმენტთან, რომლებსაც გააჩნიათ ერთიანი ნუმერაცია, ერთიანი გაფორმება, ერთიანი საგნობრივი საძიებელი, ერთიანი სტილები და ა.შ. ამასთან დოკუმენტებს შეიძლება ჰქონდეთ სხვადასხვა ფორმატები, პარამეტრები და ა.შ. საბოლოოდ, რომელთა აკინძვა-გაერთიანება პალიტრა **Book**-ის (წიგნი) საშუალებით მოხდება.



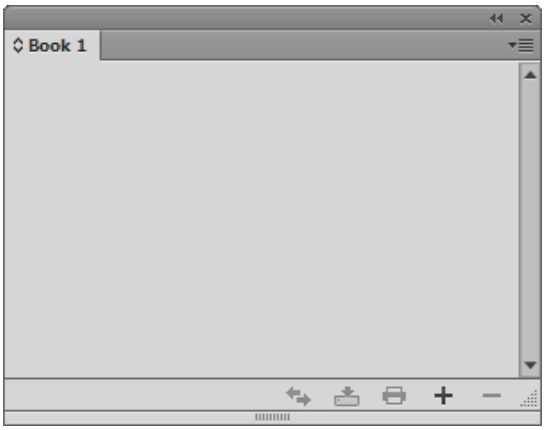
5.5. 1 წიგნის ფაილის შექმნის დიალოგური ფანჯარა

პირველ რიგში, უნდა შექმნათ წიგნის ფაილი ახალი დოკუმენტის დიალოგური ფანჯრიდან **ახალი დოკუმენტის — წიგნის ფაილი** (**New Document — Book**) (სურ 5.5.1), ან მენიუდან **File — Book**, ეკრანზე გამოვა დიალოგური ფანჯარა, იმისათვის, რომ შეინახოთ **წიგნის ფაილი** და მიუთითოთ ადგილმდებარეობა. წიგნის ფაილი **INDB** გაფართოებით ინახება (სურ 5.5.2) ამის შემდეგ დოკუმენტში **გამოდის წიგნის** (Book) პალიტრა (სურ 5.5.3) (უკვე შექმნილი Book-ის ფაილის გამოძახება შეგიძლიათ: File-Open).

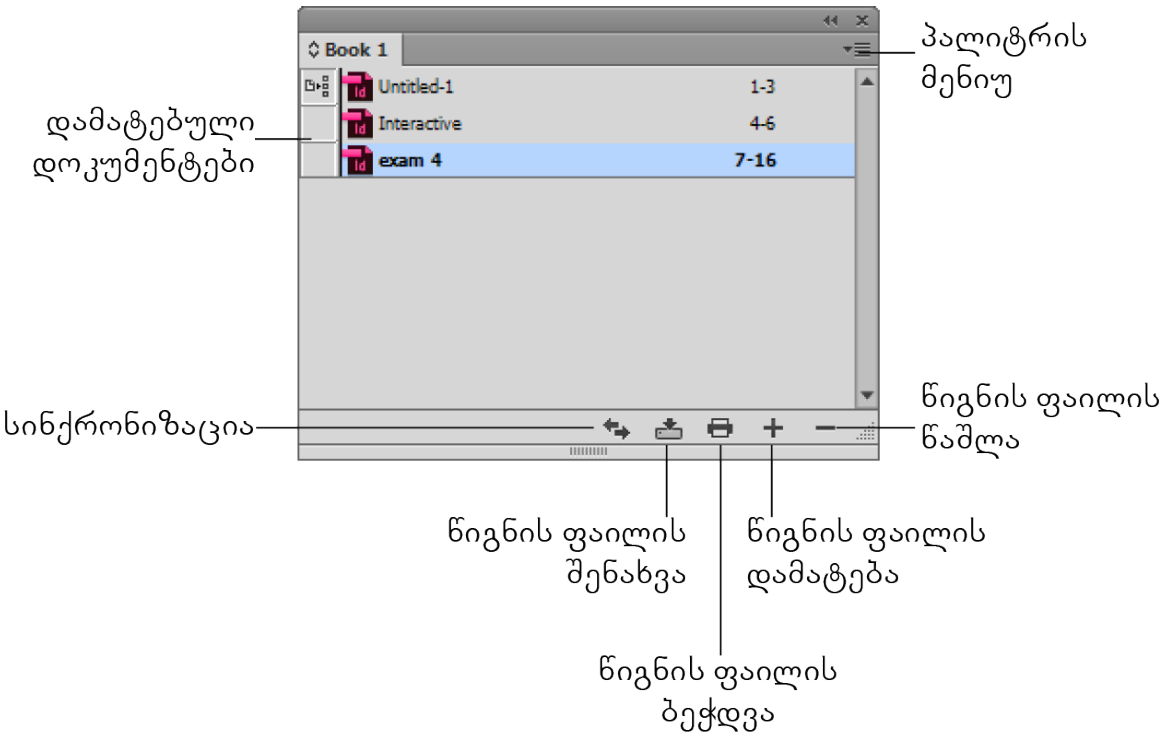


5.5. 2 Book-ის ფაილის პიქტოგრამა

წიგნის პალიტრის ქვედა ზოლში მოცემული არის პლიუს ნიშანი (**Add Documents**), რომლის საშუალებითაც პროგრამაში **InDesign**-ის ფაილების დამატება და ფაილების სასურველი თანმიმდევრობით დალაგება-დახარისხება ხდება (სურ 5.5.4), ხოლო მინუს ნიშნით (**Delete Documents**) დამატებული ფაილების წაშლა, თუმცა ეს არ ნიშნავს, რომ ფაილი სრულიად წაიშლება, ისინი მხოლოდ მხოლოდ **წიგნის** (Book) პალიტრიდან წაიშლება.



სურ 5..5. 3 წიგნის ფაილის ცარიელი პალიტრა

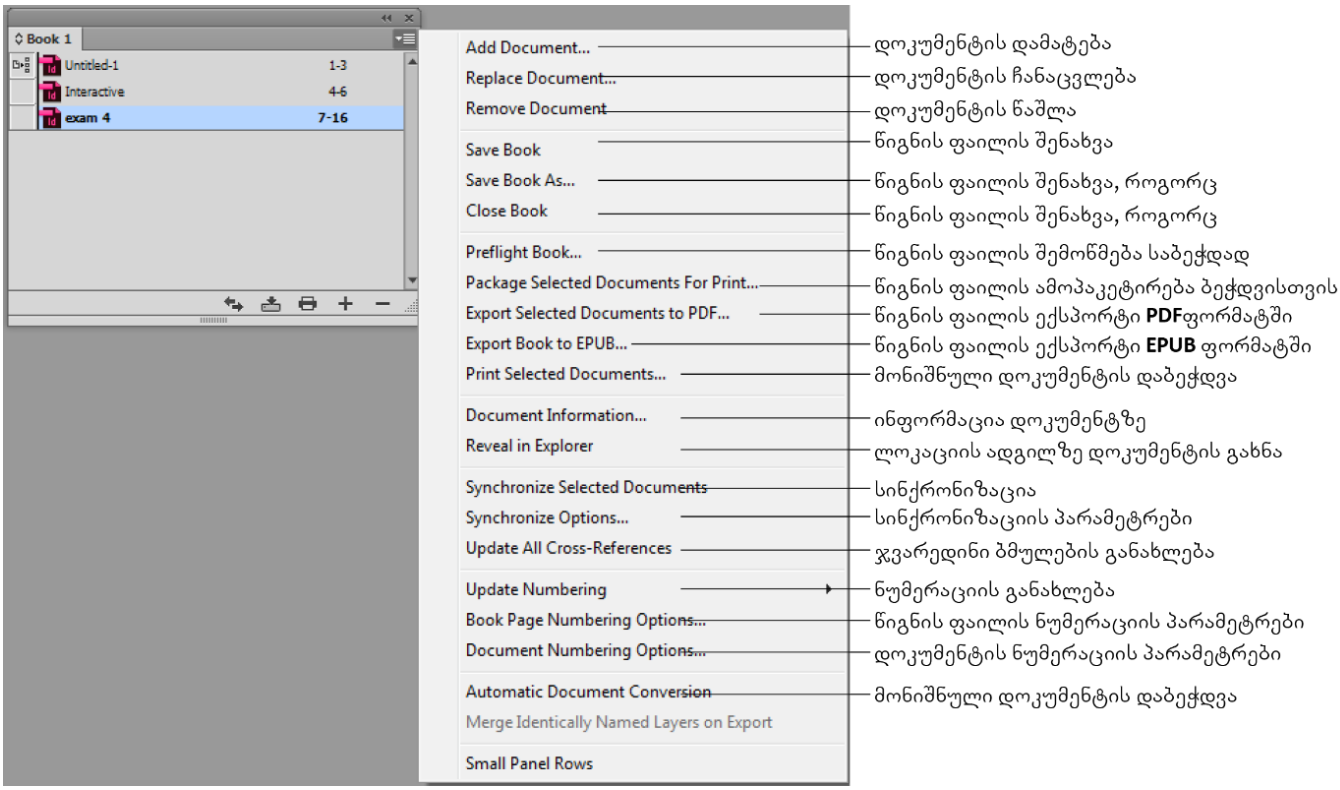


სურ 5..5. 4 წიგნის ფაილის პალიტრა დამატებული დოკუმენტებით

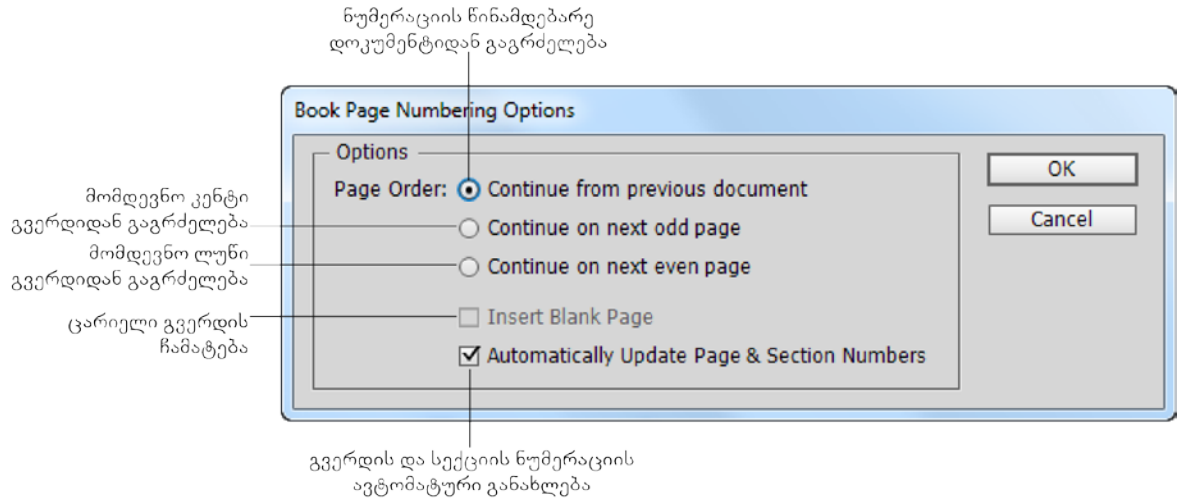
წიგნის პალიტრაზე (Book) დოკუმენტები გამოსახავენ წიგნის თავებს. თანამიმდევრობის დასაცავად თავები გადატანის მეთოდით დაალაგეთ. ამ დროს გვერდების ნუმერაციაც ავტომატურად იცვლება.

ზოგიერთ შემთხვევაში საჭიროება მოითხოვს, რომ წიგნის ყოველი თავი დაიწყოს კენტი გვერდიდან, გადააფორმატეთ წიგნი ისე, რომ ყოველი ახალი თავი დაიწყოს კენტი გვერდიდან:

ჩამოშალეთ პალიტრის მენიუ (სურ 5.5.5) და აირჩიეთ ბრძანება **წიგნის ნუმერაციის პარამეტრები** (Book Page Numbering Options), გამოსულ დიალოგურ ფანჯარაში (სურ 5.5.6) ჩართეთ ჩამრთველი **Continue on Next Odd Page** (გაგრძელება მომდევნო კენტი გვერდიდან)



სურ 5.5. 5 წიგნის პალიტრის მენიუ



სურ 5.5. 6 წიგნის ნუმერაციის პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა

ან, გააქტიურეთ სანიშნე **ცარიელი გვერდის ჩამატება** (Insert Blank Page). ყოველი მომდევნო დოკუმენტის ბოლოს ავტომატურად ჩაემატება ცარიელი გვერდი და ყოველი მომდევნო დოკუმენტის ნუმერაცია დაიწყება კენტი გვერდიდან.

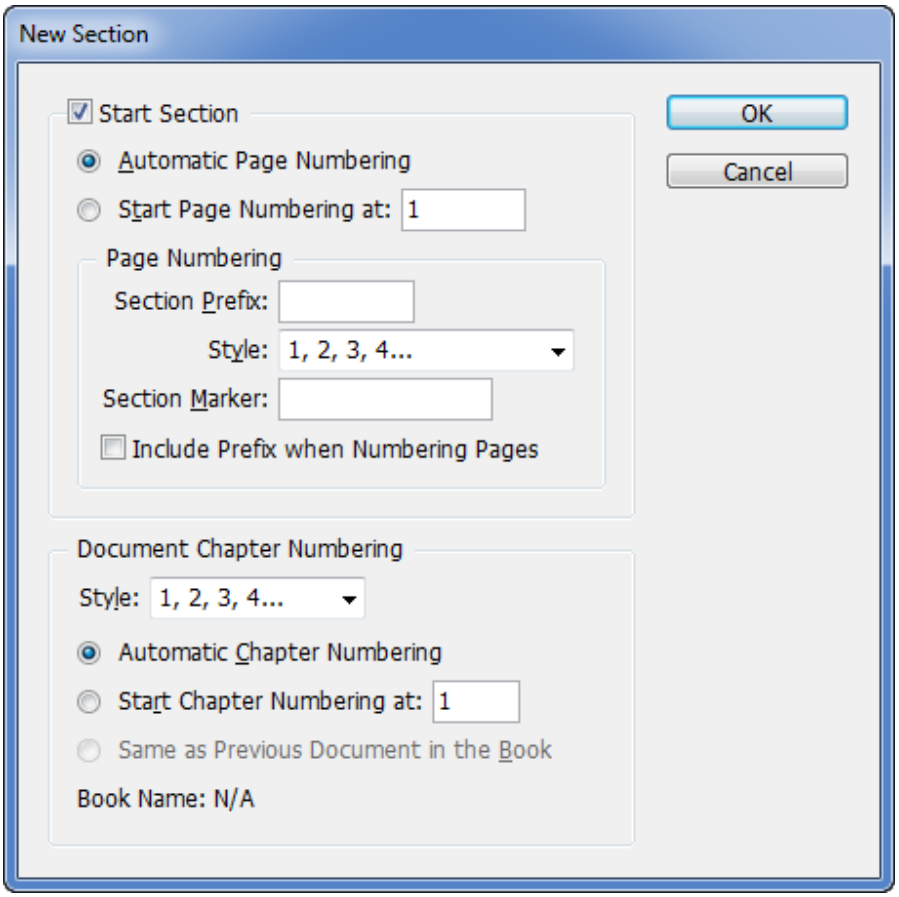
წიგნის ფაილის ავტომატური დანომვრა

ფაილების ნუმერაცია ავტომატურად თანამიმდევრობის მიხედვით უნდა მოხდეს (რა თქმა უნდა, ნომრის გამოსახვა ხდება რეალურ ფურცელზე, გვერდ ოსტატზე დანომვრის შემდეგ).

რაც შეეხება ნუმერაციას, ის სულ ბოლოს სრულდება, როდესაც ყველა გვერდი, მათ შორის სატიტულო გვერდი მზად იქნება.

ავტომატური დანომვრის პარამეტრები და მინიჭება

თუ, **წიგნის ფაილში** ავტომატური დანომვრა გსურთ, ე. წ. სექციის ფორმირება უნდა მოახდინოთ. პირველ რიგში, მონიშნეთ ის თავი, რომლიდანაც დაიწყება სექცია. მაგალითად, თუ გსურთ, რომ საწყისი დოკუმენტის ნუმერაცია ციფრით 3-ით დაიწყოს, დადექით საწყის დოკუმენტზე, გახსენით მენიუ და გამოიძახეთ **Document Numbering Options** (დოკუმენტის ნუმერაციის პარამეტრები)(სურ 5.5.7).



სურ 5.5. 7 დოკუმენტის ნუმერაციის არამეტრების დიალოგური ფანჯარა

დიალოგური ფანჯრის პარალელურად შესაბამისი დოკუმენტიც გაიხსნება, სტანდარტულად, ჩართულია ღილაკი **ავტომატური ნუმერაცია** (Automatic), რომელიც უნდა გადართოთ **ნუმერაციის საწყისზე** (Start At) და ჩაწეროთ ის რიცხვითი მაჩვენებელი, საიდანაც გსურთ ნუმერაციი განახლება.

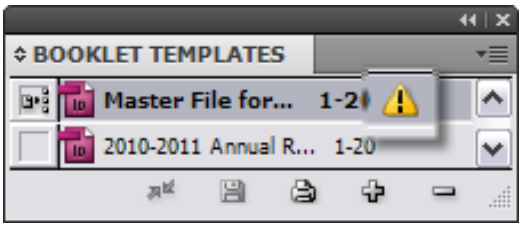
- თუ, წიგნში შემავალი დოკუმენტებისგან ერთი PDF ფაილის მიღება გსურთ, ამისათვის უნდა მონიშნოთ წიგნში ყველა დოკუმენტი და წიგნის პალიტრის მენიუდან აირჩიოთ ბრძანება **Export Book to PDF** (წიგნის ფაილის ექსპორტირება **PDF** ფაილად) (სურ 5.5.5)
- თუ მთლიანი წიგნის ფაილის პრინტერზე ამობეჭდვა გსურთ, წიგნის პალიტრაზე მონიშნეთ დოკუმენტები და მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება **წიგნის ბეჭდვა** (**Print Book**) (სურ 5.5.5) ეკრანზე გამოვა ბეჭდვის პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა, სადაც შეგიძლიათ მიუთითოთ პრინტერის პარამეტრები და ფაილი პრინტერზე დასაბეჭდად გაუშვათ.

წიგნის ფაილების მართვა

თუ, ერთდროულად წიგნის პალიტრაზე რამდენიმე დოკუმენტი არის მოცემული, სასურველ დოკუმენტს ორჯერ დააჭირეთ და ის გაიხსნება.

წიგნის ფაილის პალიტრაზე მოცემული პიქტორგამები დოკუმენტის მიმდინარე **სტატუსს** აჩვენებს

- — **გახსნილი** დოკუმენტი
- — **წაშლილი, დასახელება შეცვლილი, ან გადაადგილებული** დოკუმენტი.
- — დოკუმენტი, **რომელიც საჭიროებს განახლების დადასტურებას.**
- — **მოქმედი** დოკუმენტი

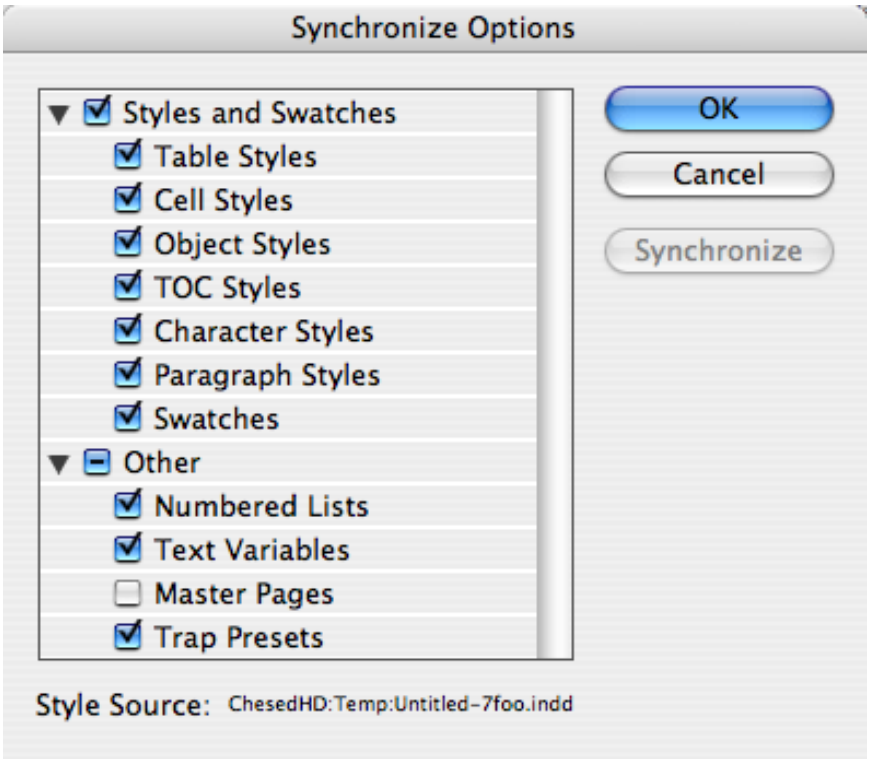


წიგნის ფაილის სინქრონიზაცია

დოკუმენტების **სინქრონიზაციის** პროცესში წიგნში მითითებული ყველა ელემენტი (ცვლადები Text Variables, გვერდ ოსტატები A-Master, მარკირებული ტექსტები Bullets and Numbering List და ა.შ) წიგნის დოკუმენტის სტილებიდან კოპირდება, რომელიც ერთნაირი დასახელების მქონე ელემენტებს ანაცვლებს.

სინქრონიზაციის ელემენტების პარამეტრები

წიგნის ფაილში **სინქრონიზაციის** პარამეტრების დადგენისთვის პალიტრის მენიუდან გამოიძახეთ დიალოგური ფანჯარა **სინქრონიზაციის პარამეტრები** (Synchronize Options) (სურ სურ 5.5.8)



სურ 5.5. 8 სინქრონიზაციის პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა

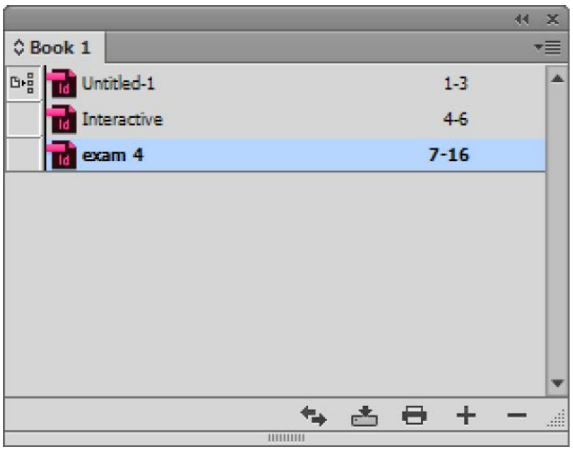
მნიშვნელოვანია, **სინქრონიზაციისთვის** დასაკოპირებელი ელემენტები სწორად შეარჩიოთ. დიალოგურ ფანჯარაში ორი ჩამოსაშლელი სანიშნე არის მოცემული, რომლის საშუალებითაც თქვენ შეგიძლიათ სინქრონიზაციისთვის ელემენტები განსაზღვროთ.

შენიშვნა: *თუ დოკუმენტი ერთიდაიგივე დასახელების სტილებს შეიცავს, პროგრამა InDesign ამ სტილებს არ ამოიცნობს, ამიტომ ყურადღება მიაქციეთ სტილის სახელწოდებებს.*

წიგნის ფაილში დოკუმენტების სინქრონიზაცია

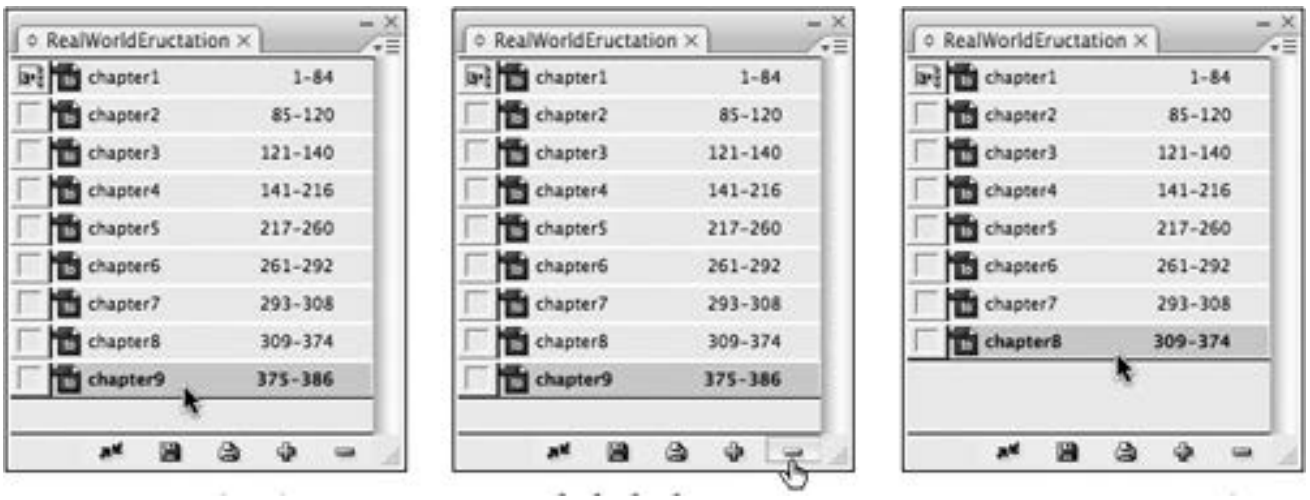
პროგრამაში არ არის აუცილებელი წიგნში შემავალი დოკუმენტების გახსნა, პროგრამა ამას თვითონ გააკეთებს, პარალელურ რეჟიმში კი შეიტანს ცვლილებებს და შეინახავს. **სინქრონიზაციის** პროცესში გახსნილი დოკუმენტი იცვლება, მაგრამ არ ინახება.

წიგნის პალიტრაზე დოკუმენტთან არსებული სანიშნე , მიუთითებს, რომ ეს დოკუმენტი სტილების წყაროს წარმოადგენს (სურ 5.2.9).



სურ 5.5. 9 წიგნის პალიტრაზე წარმოდგენილი დოკუმენტი ჩამონათვალი

თუ **წიგნის პალიტრაზე** (Book) სასურველ დოკუმენტებს არ მონიშნავთ, პროგრამა **სინქრონიზაციას** მთელი წიგნისთვის გააკეთებს. პალიტრის მენიუდან აირჩიეთ **წიგნის ფაილის სინქრონიზაცია** (Synchronize Book) და სინქრონიზაცია პალიტრის ქვედა ზოლში დააჭირეთ ღილაკს **წყარო ფაილთან სტილების და ფერის ნიმუშების სინქრონიზაცია** (Sinqronize Style and Swatches With the Style Sourse)



წიგნის ფაილში გვერდ ოსტატის სინქრონიზაცია

გვერდ ოსტატები ჩეულებრივ, ისევე სინქრონიზირდება, როგორც წიგნის სხვა ელემენტები. მათი სინქრონიზაცია მოსახერხებელია, თუ დოკუმენტებში ერთიდაიგივე ფორმატირების ელემენტები არის გამოყენებული, მაგრამ თუ საჭირო გახდა დოკუმენტის გვერდებზე ოსტატ გვერდის ისეთი ელემენტების შენახვა, რომელიც განსხვავდება წყარო სტილების ელემენტებისაგან, სინქრონიზაცია არ გაუკეთოთ, ან შეინახეთ სხვა დასახელებით. ოსტატ გვერდის ყველა ელემენტი დაკოპირების და სინქრონიზაციის შემდეგ კავშირს კარგავს მისსავე გვერდ ოსტატთან. რეკომენდირებულია წიგნში გაფორმების პროცესამდე ყველა დოკუმენტის სინქრონიზაცია, რის საფუძველზეც ოსტატ გვერდის ყველა ელემენტი დაკოპირების და სინქრონიზაციის შემდეგ გვერდ ოსტატთან კავშირს ინახავს, რომელიც მოსახერხებელია წყარო სტილებში ელემენტების შეცვლა/განახლებისთვის.

სავარჯიშოები

1. შექმენით წიგნის ფაილი და შეინახეთ თქვენს საქაღალდეში
2. შექმენით ოთხი სხვადასხვა ტიპის დოკუმენტი, თითოეულში ტექსტის და გვერდის ელემენტების გამფორმებისთვის გამოიყენეთ ტექსტის სტილები და ოსტატ გვერდები
3. გვერდზებზე ჩასვით ტექსტის კოლონტიტულები, ხოლო ქვედა კოლონტიტულისთვის ფაილის სახელწოდება განსაზღვრეთ
4. დაამატეთ ტექსტებში სქოლიოები.
5. შექმნილ წიგნის ფაილში გააერთიანეთ ოთხი ფაილი, განსაზღვრეთ საერთო ნუმერაცია, სინქრონიზაცია გაუკეთეთ ფაილის ატრიბუტებს და ოთხივე ფაილისთვის შექმენით ერთი სარჩევი.
6. შეინახეთ წიგნის ფაილი და ცალკე საქაღალდეში ამოაპაკეტირეთ

6. დამხმარე ვიზუალური მასალის მომზადება

6.1. გრაფიკული ჩარჩოს და ფორმების შექმნა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

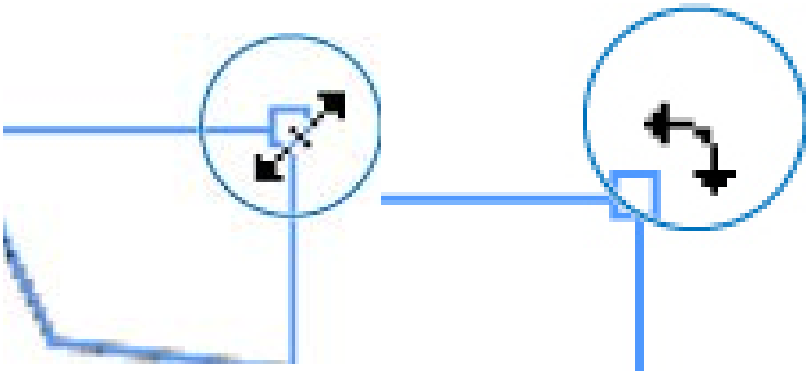
გრაფიკული ჩარჩოს შექმნა და ჩარჩოს თვისებების განხილვა
გრაფიკული ჩარჩოს მონიშვნის ხელსაწყოების გაცნობა
გრაფიკული ფაილის ტიპების მიმოხილვა
სურათის იმპორტის პარამეტრების განხილვა
შემოაქვს სურათები და სვამს გრაფიკულ ჩარჩოში
მინი ბრიჯის გამოყენება
სურათის ჩარჩოში მორგების მეთოდების გარჩევა

გრაფიკული ჩარჩოს შექმნა და ჩარჩოს თვისებების განხილვა

ტექსტის მაკეტირებისა და რედაქტირების შემდეგ, პროგრამაში გვერდის მნიშვნელოვან შემადგენელ ელემენტს — **გრაფიკული ობიექტი** წარმოადგენს. პროგრამაში მოცემული სტანდარტული ობიექტების გარდა, ვექტორული გრაფიკის[1] (გეომეტრიული ფიგურები: წრეები, წრფეები, მრავალკუთხედი, ოთკუთხედი და ა.შ) საშუალებით მაღალი ხარისხის ობიექტების ფორმების შექმნა შეგიძლიათ.

გრაფიკული ჩარჩოს ხელსაწყოები

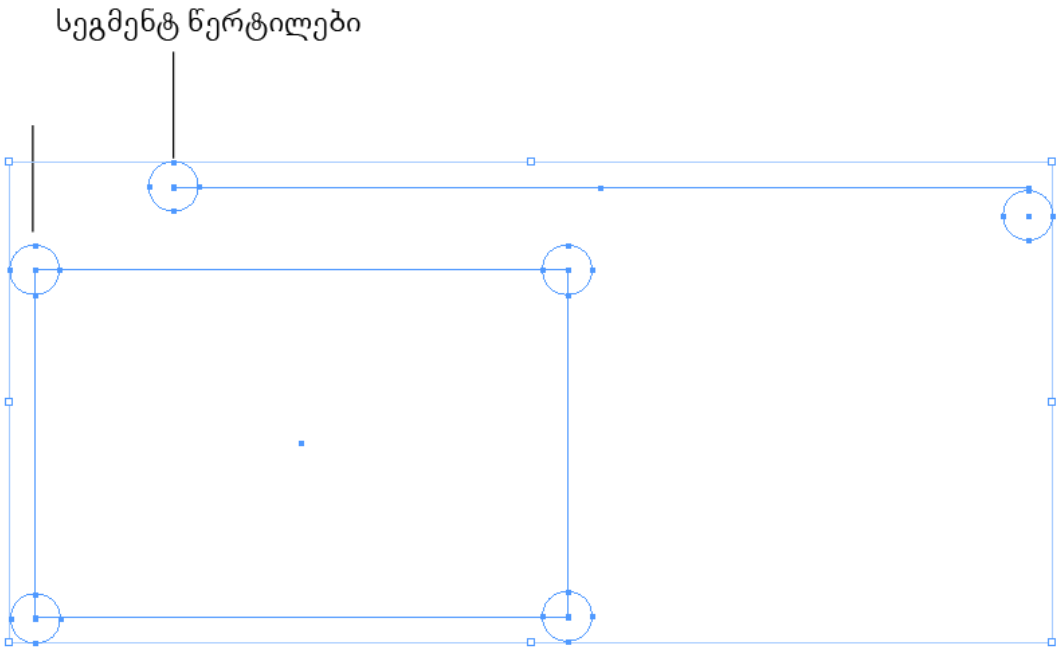
ხელსაწყო **Selection Tool**-ით (მონიშვნის ხელსაწყო) ობიექტის მონიშვნის, ან გამოყოფის დროს კონტეინერზე მაშტაბირების და ტრანსფორმაციის ღილაკები აქტიურდება, მასშტაბირების ღილაკები ჩარჩო კონტეინერის დიაგონალურ კიდეებზე და ჰორიზონტალური და ვერტიკალური კიდეების ცენტრში მდებარეობს, თუ მაუსის მაჩვენებელს ჩარჩო კონტეინერის ნებისმიერ დიაგონალურ მარკერთან მიიტანთ, მონიშვნის ხელსაწყო ტრანსფორმაციის ღილაკად გარდაიქმნება და დამატებით, ადგილზე ობიექტის ტრანსფორმაციას შეძლებთ.



დიაგონალური მასშტაბირების და ტრანსფორმაციის მარკერები

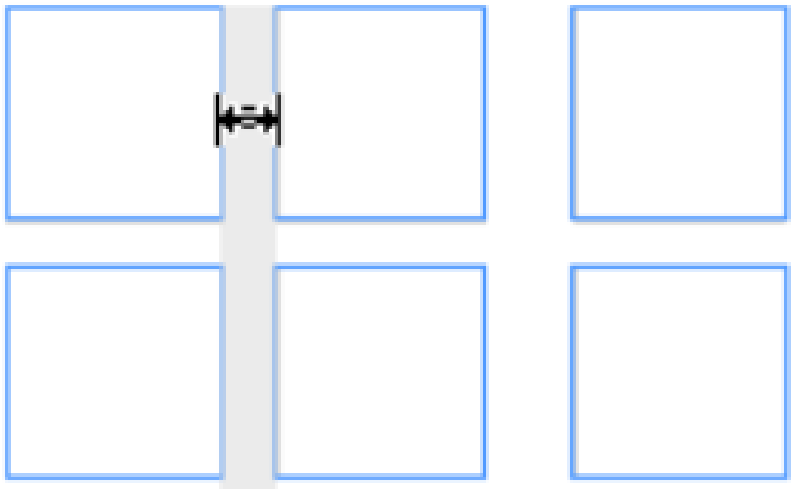
ხელსაწყო **Direct Selection Tool** (ობიექტის პირდაპირი მონიშვნა), ხელსაწყო განკუთვნილია ჩარჩო კონტეინერში სურათ შემადგენლის, ჯგუფში გაერთიანებული სურათის, ან კონტურის თითოეული **სეგმენტ წერტილის** პირდაპირი წესით მონიშვნისთვის და რედაქტირებისთვის (სურ 6.1.1).

[1] ვექტორული ნახატი — გამოსახულების შექმნა გეომეტრიული ობიექტების მეშვეობით, რომლებსაც ფორმის, ფერის, ან სხვა ატრიბუტები გააჩნიათ და გამოსახულების შექმნის საშუალებას იძლევიან.

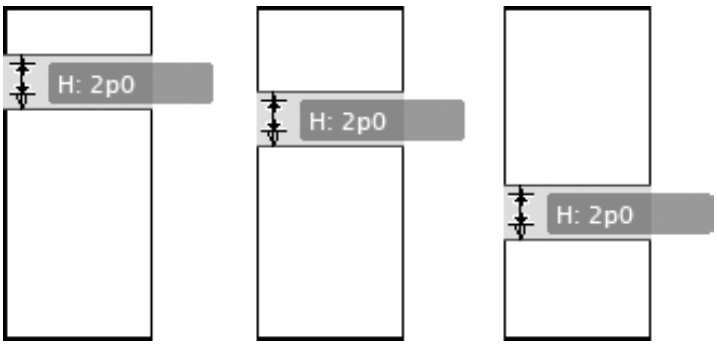


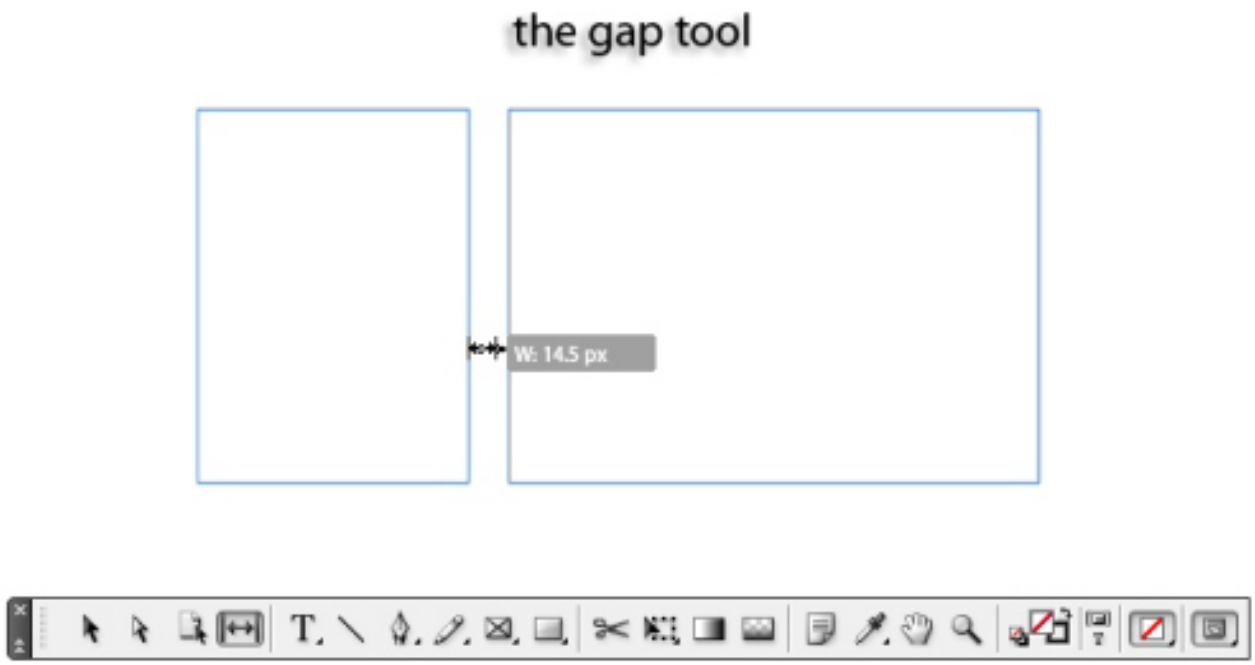
სურ 6.1. 1 ჯგუფში მონიშნული ობიექტის სეგმენტ წერტილები

ხელსაწყო **Gap Tool-ი**  ობიექტებს შორის **თავისუფალი სივრცის სწრაფი კორექციისთვის** შეგიძლიათ გამოიყენოთ, ასევე, ინსტრუმენტი გაძლევთ საშუალებას ერთდროულად შეცვალოთ რამდენიმე ობიექტის ზომა არსებული ინტერვალების შენარჩუნებით.



ორ ობიექტს შორის თავისუფალი სივრცის კორექსიის მაგალითები



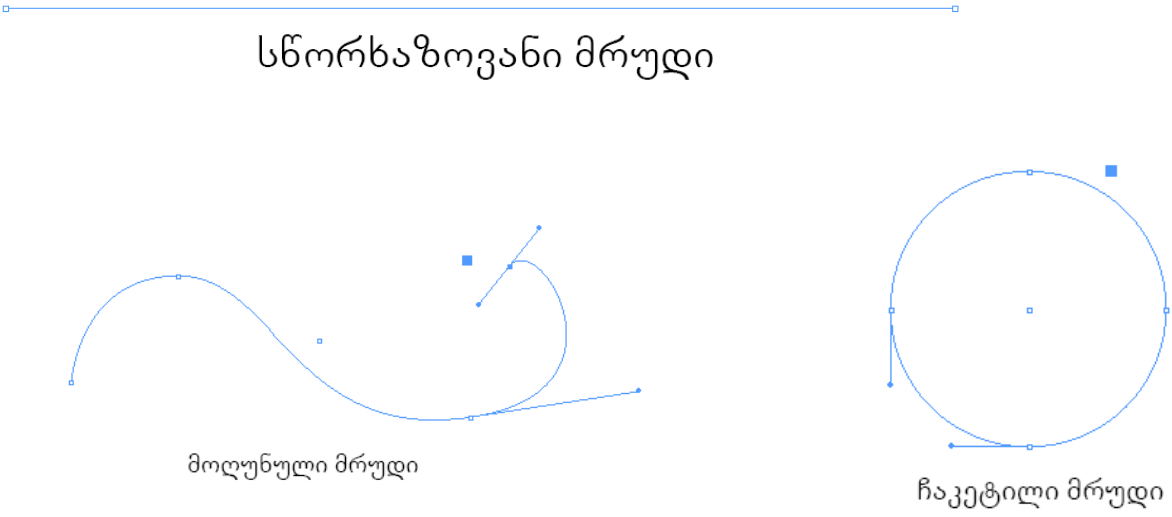


ორ ობიექტს შორის თავისუფალი სივრცის კორექსიის მაგალითები

სეგმენტ წერტილები

ორგანზომილებიან გრაფიკას პრინციპულად განსხვავებული ორი ფორმატის ტიპი გააჩნია: **რასტრული** და **ვექტორული** გრაფიკა (იხ.გრაფიკული ფაილის ფორმატები). ვექტორული გრაფიკით შედგენილი ფიგურები, ტექსტური ჩარჩოს კონტურები და სხვადასხვა ფორმის ობიექტები სრულდება, რომელსაც ფერის ჩასხმის და რედაქტირების ელემენტები გააჩნია.

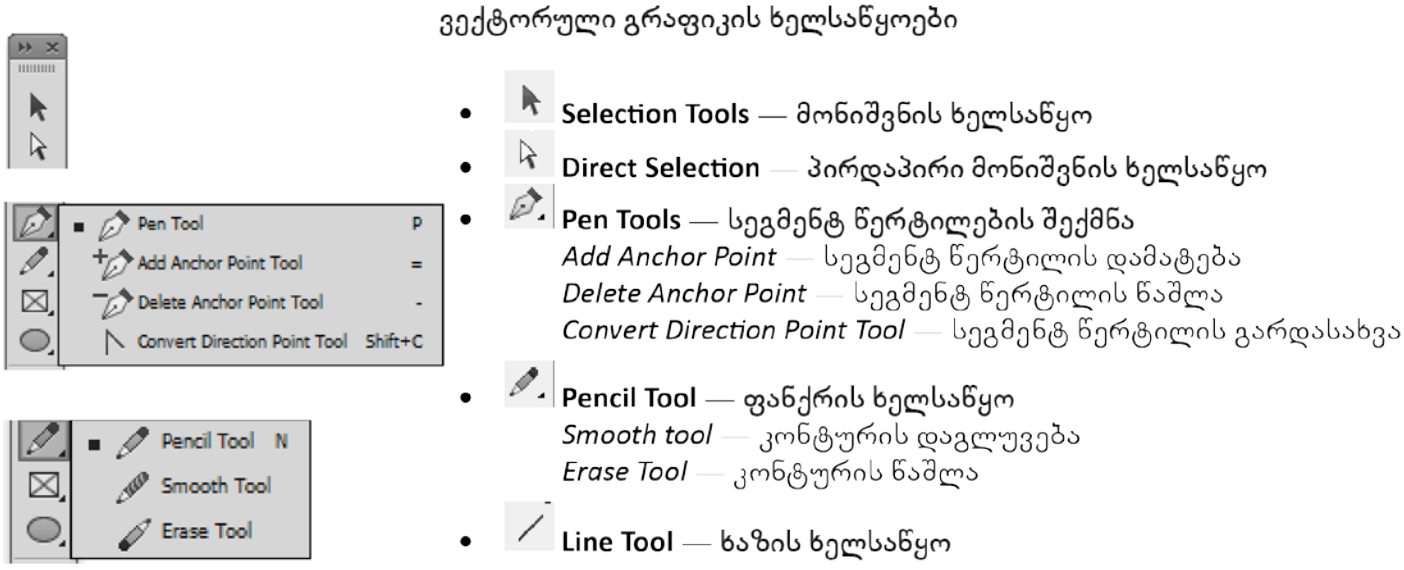
ფიგურების შექმნა კონტურის ერთი და იგივე თვისების, მაგრამ განსხვავებული ფუნქციური მახასიათებლის მატარებელი ხელსაწყოების ნაკრებით ხდება. კონტური, რომელიც ამ ხელსაწყოების ნაკრებით სრულდება **შემაერთებელი ხაზისაგან** და **სეგმენტ წერტილებისაგან** შედგება, კონტურის, ან მრუდის ფორმას ავტორის ფანტაზია განაპირობებს, ხოლო შექმნილი ფორმის მონახაზის მიმაგრებას და შენახვას ე.წ. **სეგმენტ წერტილები.** კონტური შეიძლება იყოს სწორხაზოვანი, ან გაღუნული. ყველა წერტილიდან ორი სეგმენტი გამოდის და იქმნება ჯაჭვისებრი ფორმა, ხოლო სეგმენტების ჩაკეტვით — სრულფასოვან ვექტორულ გრაფიკა.



სურ 6.1. 2 კონტური და მრუდის სახეობების გრაფიკული გამოსახულება

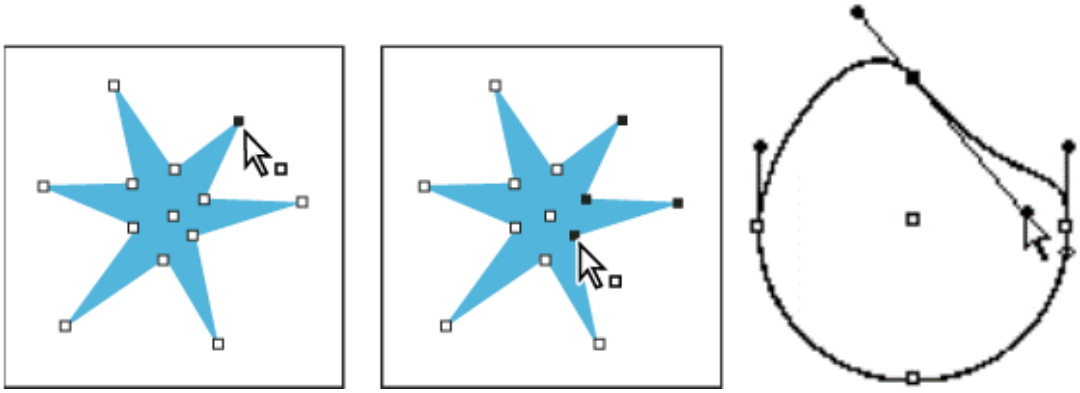
სეგმენტ წერტილების შექმნის და რედაქტირების ხელსაწყოები

ვექტორული კონტურების შექმნის და რედაქტირების ინსტრუმენტების ნაკრები (სურ 6.1.3):



სურ 6.1. 3 ვექტორული გრაფიკის და სეგმენტ წერტილების ხელსაწყოების ჩამონათვალი

როგორც უკვე აღინიშნა, სეგმენტ წერტილებთან მუშაობა **Direct Selection** ინსტრუმენტით (პირდაპირი მონიშვნა) ხდება, რომელიც გაძლევთ საშუალებას **სეგმენტ წერტილებთან** ინდივიდუალურად იმუშაოთ, მონიშნოთ და გადაადგილოთ, ან მიმართულება შეუცვალოთ (სურ 6.1.4).

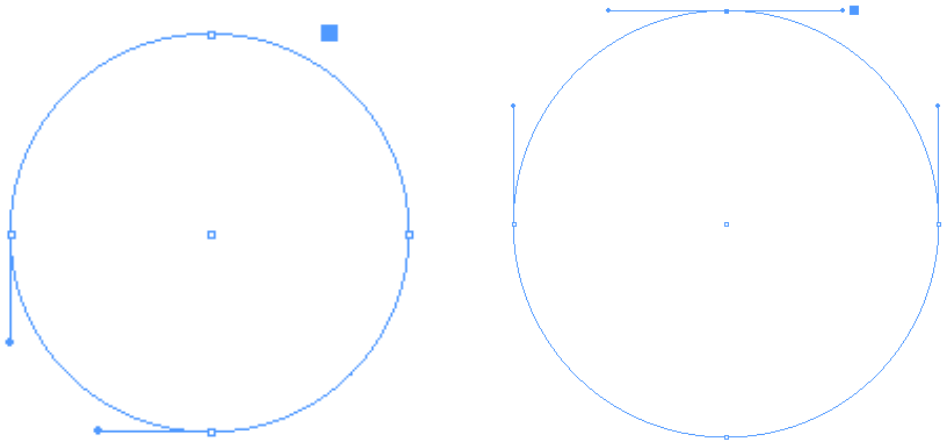


სურ 6.1. 4 Direct Selection ინსტრუმენტით სეგმენტ წერტილების ინდივიდუალურად რედაქტირების მაგალითი

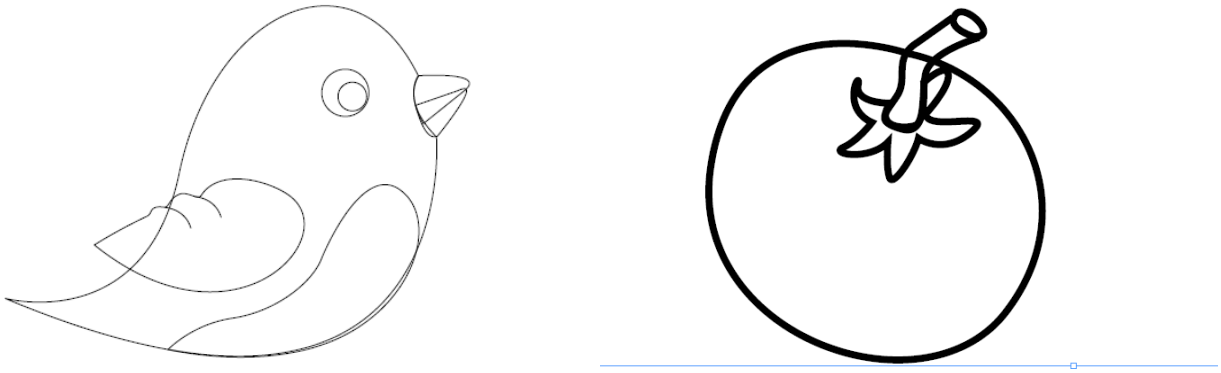
ახალი ვექტორული კონტურის და სეგმენტ წერტილების შექმნის მთავარ ხელსაწყოთა ნაკრებს **Pen Tool**-ის (პეროს ხელსაწყო) ჯგუფში გაერთიანებული ინსტრუმენტები წარმოადგენს. დოკუმენტის გვერდზე ხელსაწყოს დაჭერით პირველი, სასტარტო **სეგმენტ წერტილი** შეიქმნება, კონტურის გაგრძელებით და **სეგმენტ წერტილების** ლოგიკური დამატებით კი ერთი მთლიანი ფორმა.

სრულფასოვანი ვექტორული გრაფიკის შექმნისთვის პირველი, სასტარტო და უკანასკნელი **სეგმენტ წერტილის** ჩაკეტვა უნდა მოხდეს. როდესაც **Pen Tool**-ს (კალამი) სასტარტო სეგმენტ წერტილთან მიიტანთ, ავტომატურად ოვალური სიმბოლოს ინდიკატორი გამოჩნდება, თუ ინდიკატორს დააჭერთ, გამოსახულების სეგმენტ წერტილები ჩაიკეტება და სრულფასოვანი ობიექტი შეიქმნება (სურ 6.1.5) ჩვეულებრივ, ვექტორული კონტური სწორხაზოვანი არის, ხოლო ფორმის სიგლუვეს სეგმენტ წერტილის მიმართულება განაპირობებს. თუ, სეგმენტ წერტილს მხოლოდ ერთი ვექტორი აქვს, ფორმის გარდასახვა

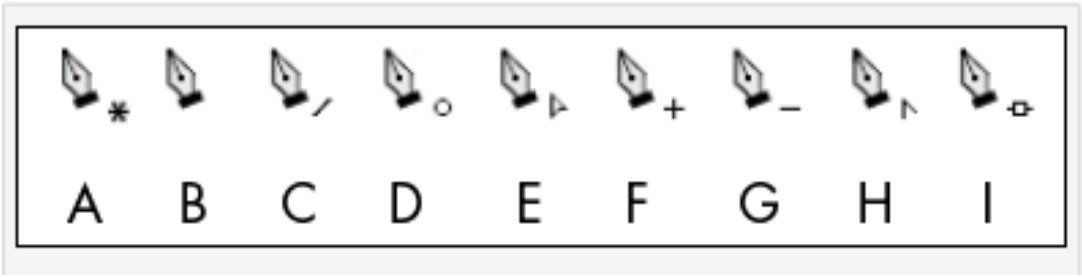
ერთი მიმართულებით მოხდება, ხოლო, თუ სეგმენტ წერტილს ორი ვექტორი აქვს ფორმის გარდასახვა და რედაქტირება ორივე მიმართულებით იქნება შესაძლებელი.



სურ 6.1. 5 პირველი სურათი — ერთ ვექტორიანი ფიგურა, მეორე სურათი — ორვექტორიანი



სურ 6.1. 6 Pen Tool-ით დახატული ჩიტი, პომიდორი



A. ახალი კონტურის ინდიკატორი

B. კალმის სტატუსი კონტურის ხატვის პროცესში

C. მოქმედი კონტურიდან დასრულებულ კონტურზე გადასვლის და ხაზვის გაგრძელების ინდიკატორი

D. ჩაკეტილი მრუდის ინდიკატორი

E. ინდიკატორი აქტიურია, თუ გააქტიურებული არის — **მიმმართველზე მიმაგრება** (Snap To Guides)

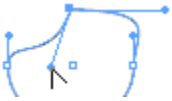
F. სეგმენტ წერტილის დამატების ინდიკატორი

G. სეგმენტ წერტილის წაშლის ინდიკატორი

H. სეგმენტ წერტილის გარდასახვის ინდიკატორი

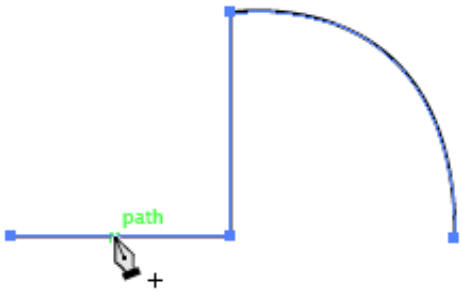
I. მონიშნული სეგმენტ წერტილების გაერთიანების ინდიკატორი

ტიპიური ოპერაციები სეგმენტ წერტილებთან:

 სეგმენტ წერტილის დამატება
 სეგმენტ წერტილის წაშლა
 მეზობელი სეგმენტების გარდაქმნა სწორხაზოვნად
 მრუდის გარდაქმნა სიმეტრიულად
 სეგმენტ წერტილის გარდაქმნა მახვილ კუთხედ

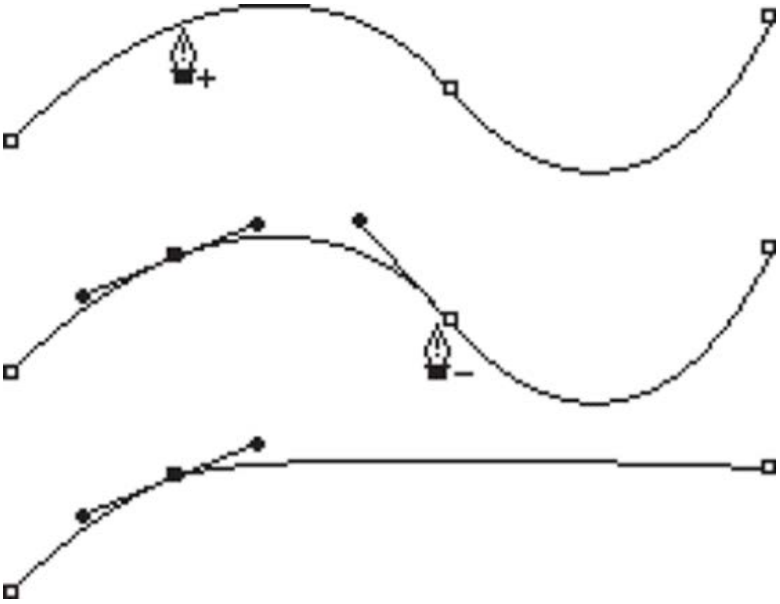
როგორც უკვე იცით, ვექტორული მრუდების რედაქტირებისთვის პირდაპირი მონიშვნის ინსტრუმენტი **(Direct Selection)** გამოიყენება, მაგრამ აღნიშნულ ხელსაწყოს კონკრეტული სეგმენტ წერტილი, ან ჯგუფში მონიშნული სეგმენტ წერტილები სხვა ადგილზე გადააქვს. მაგრამ უფრო რთული ამოცანის შესრულება, მაგ: როგორიც არის **სეგმენტ წერტილის დამატება** (Add Anchor Point), **წაშლა** (Delete Anchor Point), ან **გარდაქმნა** (Convert Direction Point Tool), **Pen Tool-ის** (კალამი) ჯგუფში ჩამოთვლილი ინსტრუმენტების ნაკრების გამოყენებით ხდება.

მაგ: თუ მრუდის ფორმის კორექტირება დაგჭირდათ, მაგრამ ფიგურის შედგენისთვის სეგმენტ წერტილის საკმარისი რაოდენობა არ გაქვთ, ინსტრუმენტის ჩამონათვალში **Pen Tool** (კალამი) აირჩიეთ **Add Anchor Point** (სეგმენტ წერტილის დამატება) და მიიტანეთ ობიექტთან, ავტომატურად ინსტრუმენტის თავზე პლიუს სიმბოლოს ინდიკატორი გამოჩნდება, რაც მიუთითებს, რომ ფომრის კორექციისთვის, შეგიძლიათ სეგმენტ წერტილის დამატება (სურ 6.1.7).

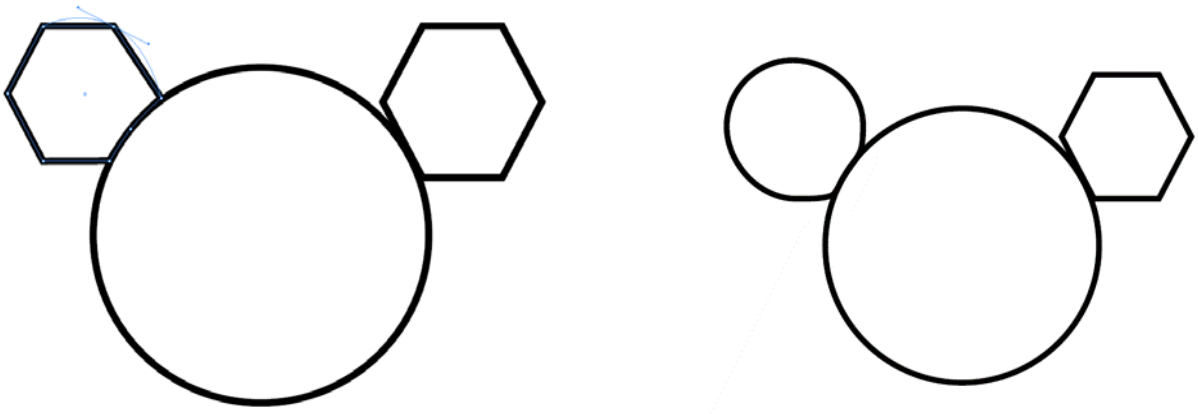


სურ 6.1. 7 Add Anchor Point — სეგმენტ წერტილის ინდიკატორი

სეგმენტ წერტილის წაშლისთვის კი ინსტრუმენტის ჩამონათვალში **Pen Tool** (კალამი)**Delete Anchor Point** (სეგმენტ წერტილის წაშლა) აირჩიეთ და მიიტანეთ ობიექტთან, ავტომატურად ინსტრუმენტის თავზე მინუს სიმბოლოს ინდიკატორი გამოჩნდება, რაც მიუთითებს, რომ შეგიძლიათ ზედმეტი სეგმენტ წერტილი წაშალოთ, რაც ფორმის მომენტალურ ცვლილებას და ჩამოშლას გამოიწვევს.



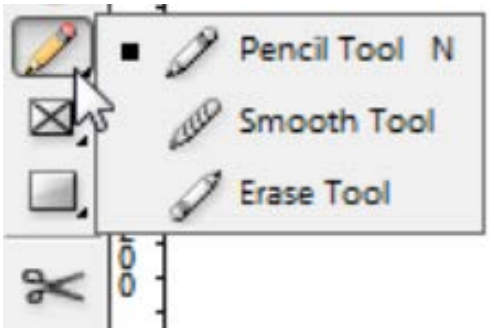
გეომეტრიული, სწორხაზოვანი და სწორკუთხოვანი **სეგმენტ წერტილების** სიგლუვისთვის **Pen Tool** (კალამი) ჩამონათვალიდან ინსტრუმენტი **Convert Direction Point** (სეგმენტ წერტილების გარდაქმნა) გამოიყენეთ.



სურ 6.1. 8 პირველი სურათი — წერტილის გარდაქმნის პროცესი, მეორე სურათი — დასრულებული პროცესი

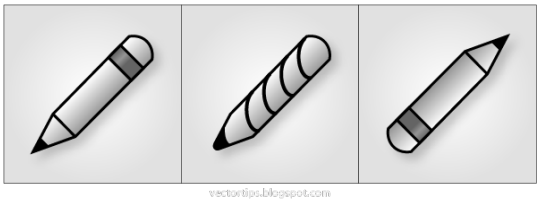
ხატვის ინსტრუმენტები Adobe InDesign-ში

კიდევ ერთი ინსტრუმენტი, რომელიც ვექტორული გრაფიკის შექმნისთვის გამოიყენება **ფანქრის ინსტრუმენტი** (Pencil Tool) არის, ამ ინსტრუმენტის ფუნქციები Adobe InDesign და Adobe Illustrator-ში თითქმის იდენტურია.



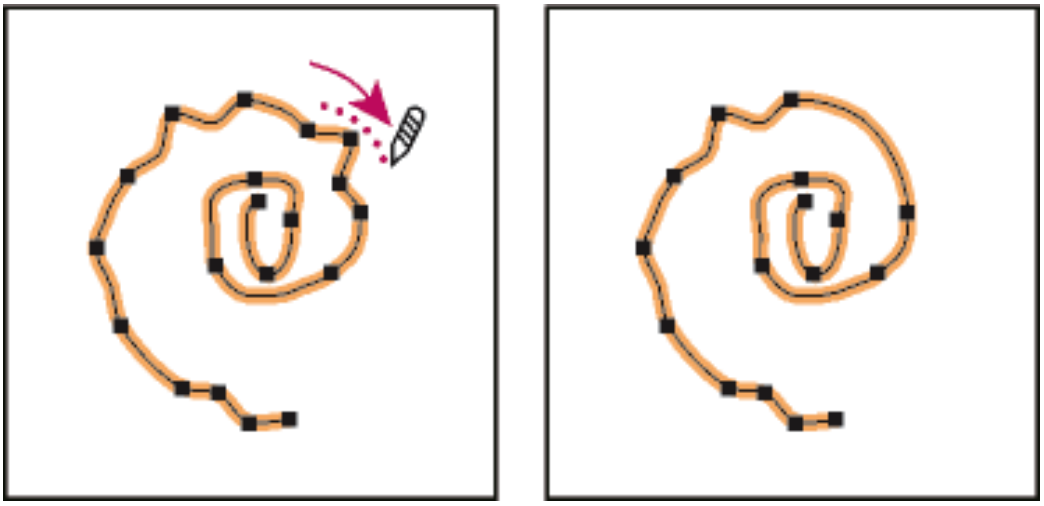
სურ 6.1. 9 ფანქრის ინსტრუმენტის ჯგუფი

ფანქრის ინსტრუმენტი (**Pencil Tool**) ჯგუფში ორ დამეტებით ინსტრუმენტს გამოსახავს (სურ 6.1.10):



სურ 6.1. 10

Pencil Tool — ფანქრის ინსტრუმენტი, ვექტორული კონტურის შექმნისთვის (სურ 6.1.11):



სურ 6.1. 11 ფანქრის ინსტრუმენტი შექმნილი ვექტორული კონტური

Smooth Tool — წერტილების დაგლუვება/გასწორება

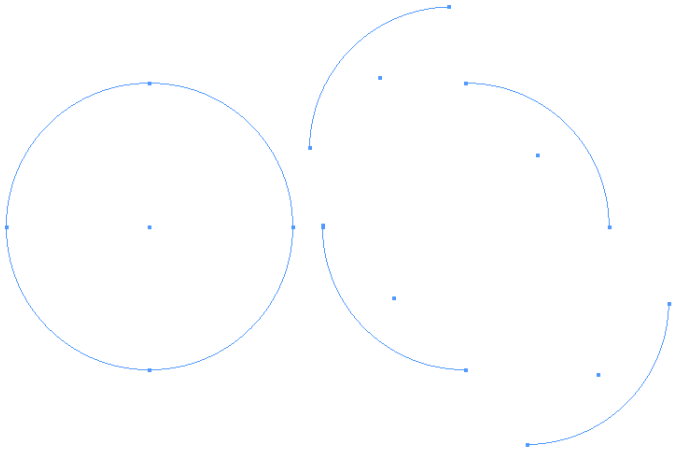
წერტილების დაგლუვება/გასწორების ინსტრუმენტის დახმარებით კონტურზე სეგმენტ წერტილების რაოდენობის შემცირება და გამარტივება ხელის ტექნიკით შეგიძლიათ. განსხვავება ავტომატურ პროცესსა და ხელის ტექნიკას შორის ის არის, რომ აქ, ცალკეული დეტალების დამუშავების საშუალება გაქვთ და კონტური მეტად რეალისტურად გამოიყურება, ავტომატური რედაქტირების შემთხვევაში ლოკალური ფორმატირება შეზღუდულია (სურ 6.1.12).



სურ 6.1. 12 წერტილების დაგლუვება/გასწორების ინსტრუმენტით რედაქტირებული კონტური

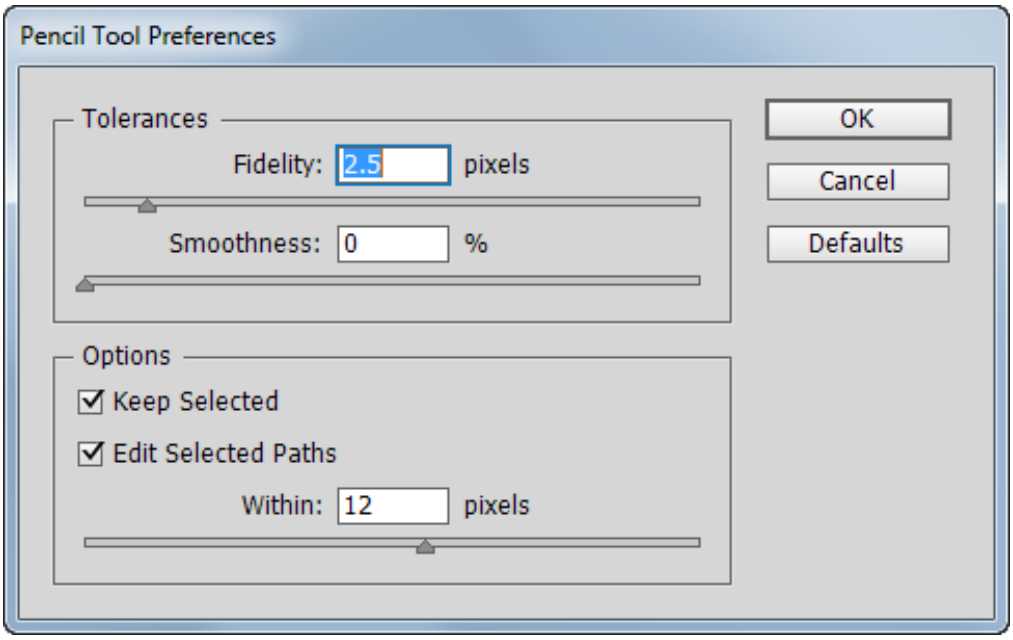
Erase Tool — წერტილების წაშლა

წერტილების წაშლის ინსტრუმენტით კონტურის გარკვეული მანძილების წაშლა შეგიძლიათ, დააკვირდით სურათზე 6.1.13 მოცემულ ორ ობიექტს: პირველი სურათზე ჩაკეტილი ობიექტის კონტური არის მოცემული, მეორე ობიექტზე — წერტილების წაშლის ინსტრუმენტით დანაწევრებული ობიექტის მანძილები. **გაითვალისწინეთ:** მანძილების კვეთა უშუალოდ სეგმნტ წერტილებზე უნდა მოხდეს.



სურ 6.1. 13 კონტურის მანძილების წაშლის მაგალითი

ფანქრის ინსტრუმენტით თავისუფალი ფორმის ობიექტი იქმნება და მოსახერხებელია ფიგურების სწრაფი შექმნისთვის. **ფანქრის ინსტრუმენტით** (Pencil Tool) შემუშავებული კონტური ბევრი სეგმენტ წერტილისაგან შედგება, რომელიც კონტურის გავლების პარალელურად ავტომატურად იქმნება. სეგმენტ წერტილების რაოდენობას კონტურის სიგრძე და ფორმის სირთულე განაპირობებს. ამ წერტილების კორექცია ნებისმიერ დროს შეგიძლიათ **წერტილების დაგლუვება/გასწორების** (Smooth Tool) ინსტრუმენტით, ან **ფანქრის ინსტრუმენტის პარამეტრის** საშუალებით (Pencil Tool Preference), რომელიც ეკრანზე ინსტრუმენტის პიქტოგრამაზე ორჯერ დაჭერით გამოდის. დიალოგურ ფანჯარაში მოცემული პარამეტრები მაუსის მოძრაობის მიმართ ფანქრის ინსტრუმენტის სენსიტიურობას (მგრძნობელობას) მართავს (სურ 6.2.14).



სურ 6.1. 14 ფანქრის ინსტრუმენტის პარამეტრის დიალოგური ფანჯარა

სეგმენტ წერტილების სიმჭიდროვის მარეგულირებელი მცოცავებით — **სიზუსტის დონე** (Fidelity) და **სისწორის დონე** (Smoothness) მაუსით ობიექტის ხატვის დროს დაშვებული ხარვეზების კომპენსირება ხდება. დიალოგის ფანჯარაში სანიშნე **კონტურის მონიშვნის შენახვა** (**Keep Selected**) უზრუნველყოფს თქვენს მიერ შემუშავებული კონტურის ავტომატურ მოინიშვნას, რომ შეძლოთ ხატვის გაგრძელება. **გამოყოფილი მრუდების რედაქტირების ბრძანება** (Edit Selected Paths) უკვე შექმნილი კონტურის დამუშავების საშუალებას გაძლევთ. ფანქრის ინსტრუმენტით რედაქტირებისთვის **უკვე შექმნილ ვექტორულ კონტურთან** მაუსის მაჩვენებელის მაქსიმალურ მანძილს სანიშნე — **ფარგლებში** (Within) განსაზღვრავს.

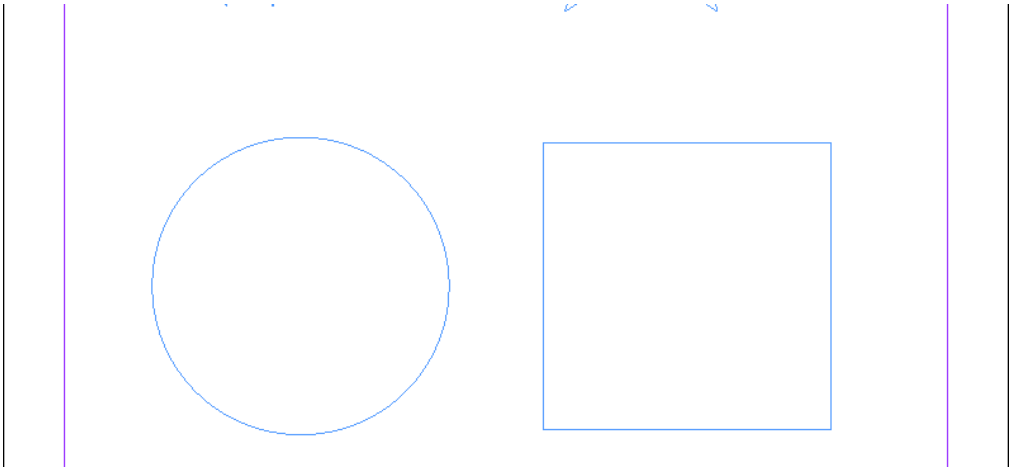
გრაფიკული ჩარჩოს შექმნა

პროგრამა **InDesign**-ს სტანდარტული ობიექტების ფორმის თვისებების და გრაფიკული ჩარჩო ობიექტების შექმნის ხელსაწყოების სრული ნაკრები გააჩნია. თითოეული გრაფიკული ჩარჩო, კი განსხვავებული თვისებების მატარებელია და გამოყოფილი არის ძირითადი სამი ჯგუფი:

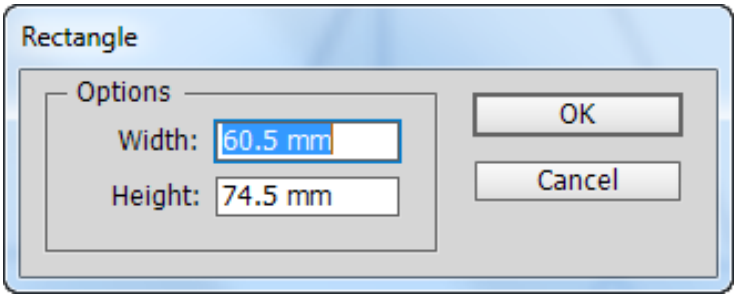
- **Text Box** — ტექსტის კონტეინერი ტექსტური ინფორმაციის განთავსებისთვის
- **Rectangle Frame Tool** — გრაფიკული კონტეინერი ილუსტრაციების განთავსებისთვის . ჯგუფში დამატებით მოცემული არის ორი ხელსაწყო:
  - ✓ **Ellipse Tool** — ოვალური ჩარჩოს ხელსაწყო
  - ✓ **Polygon Tool** — მრავალკუთხედი ჩარჩოს ხელსაწყო
- **Rectangle Tool** — ოთკუთხედი
  - ✓ **Ellipse Tool** — ოვალი (სურ 6.1.15)
  - ✓ **Polygon Tool** — მრავალკუთხედი (სურ 6.1.15)

ჯგუფში მოცემული ნებისმიერი ხელსაწყოს და მაუსის გამოყენებით სტანდარტული ფორმების შექმნა შეგიძლიათ. ასეთ ობიექტებთან მუშაობის ტექნიკა მარტივია და განსაკუთრებულ ძალისხმევას არ მოითხოვს. ობიექტის ხაზვის დროს **Shift** ღილაკის გამოყენებით თანასწორგვერდიანი ჩარჩო შეიქმნება, ხოლო თუ გამოიყენებთ **Alt** ღილაკს დოკუმენტის გვერდის ცენტრში სიმეტრიული ჩარჩო შეიქმნება.

პროგრამა **InDesign**-ში გააქტიურებული ხელსაწყოს პიქტოგრამას ორჯერ თუ დააჭერთ, პროგრამა ეკრანზე ხელსაწყოს **დამატებით პარამეტრებს** გამოიტანს. ინსტრუმენტების პანელზე მონიშნეთ **გრაფიკული კონტეინერი** (**Rectangle Frame**) და პიქტოგრამას ორჯერ დააჭირეთ, ეკრანზე **ფონური ჩარჩოს** დიალოგური ფანჯარა გამოვა შემდეგი პარამეტრებით (სურ 6.1.16):

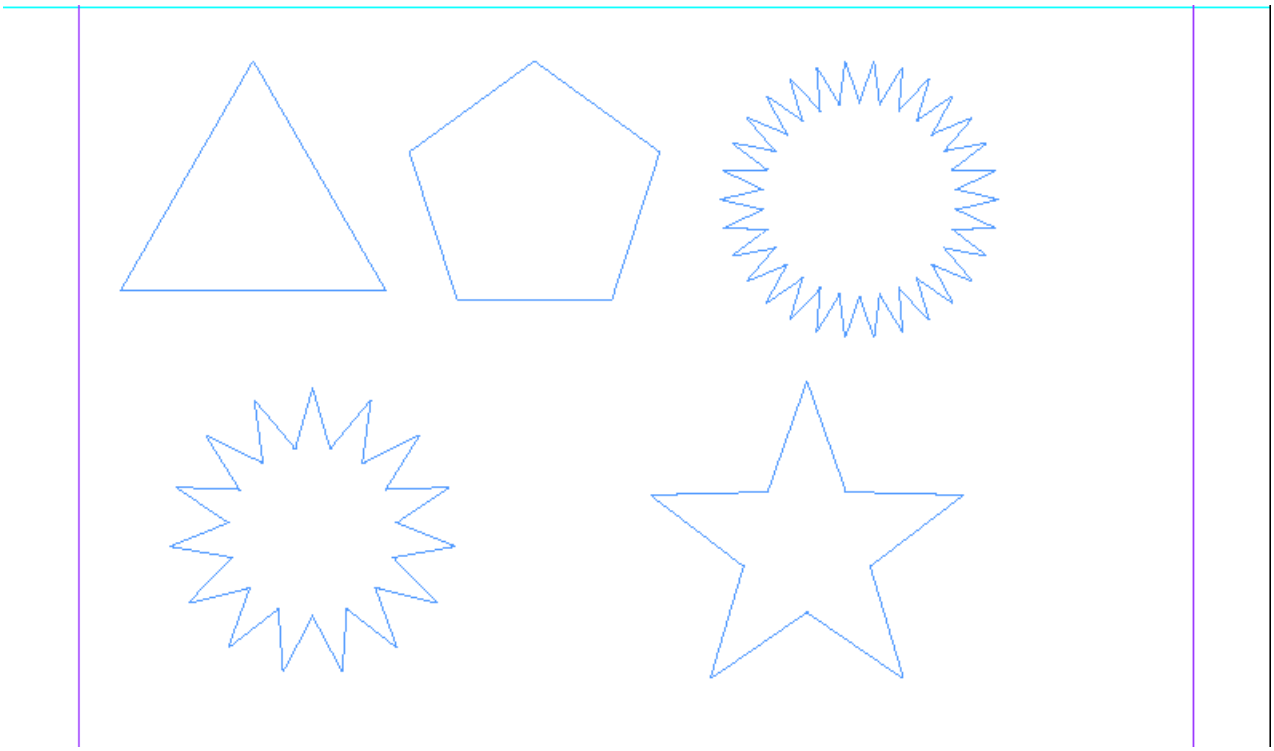


სურ 6.1. 15 სტანდარტული ოვალური და ოთკუთხედი ჩარჩოს ტიპი



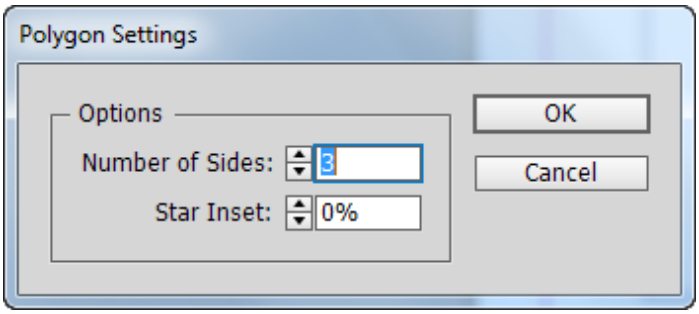
სურ 6.1. 16 ოვალური ჩარჩოს Rectangle დიალოგური ფანჯარა

ხელსაწყოს მიხედვით განსხვავებულია ჯგუფში გაერთიანებული ინსტრუმენტების პარამეტრები. მრავალკუთხედის შემთხვევაში გაქვთ საშუალება მრავალკუთხა ჩარჩოს და **ვარსკვლავის** მრავალფეროვანი ვარიანტები შექმნათ (სურ 6.1.17).



სურ 6.1. 17 მრავალკუთხედი ჩარჩოს პარამეტრების ვარიაციებით შექმნილი ვარსკვლავი, სამკუთხედი და ა.შ

მონიშნეთ მრავალკუთხედის ხელსაწყო **(Poligon tool)** და პიქტოგრამაზე ორჯერ დააჭირეთ. სურათზე მოცემულ დიალოგურ ფანჯარაში — **Poligon Setting** (მრავალკუთხედის პარამეტრები) (სურ 6.1.18) მოცემულია ორი ძირითადი პარამეტრი: **Number of Side** (გვერდების რაოდენობა) და **Star Inset** (ვარსკვლავის სიღრმე).



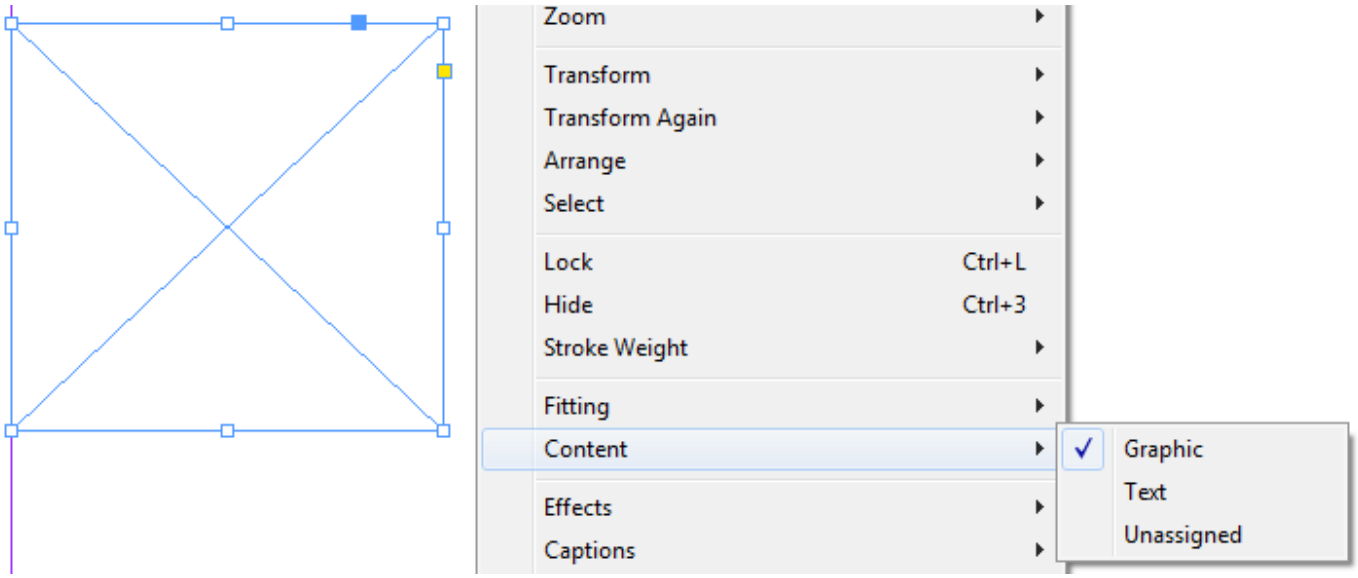
სურ 6.1. 18 მრავალკუთხედის პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა

ჩარჩოს სახეობის ფიქსირებული თვისების შეცვლა

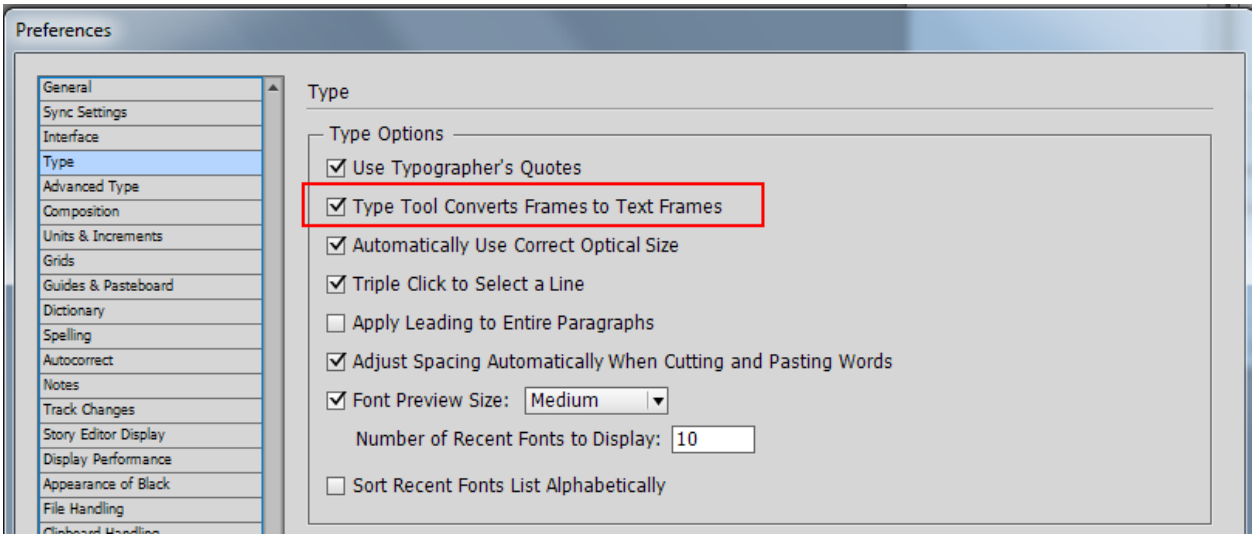
ჩარჩოს სახეობის **ფიქსირებული თვისების შეცვლა** მარჯვენა კონტექტური მენიუდან, ან მენიუ **ობიექტის** (Object) ჩამონათვალიდან ბრძანება **შემადგენელით** (Content) შეგიძლიათ, რომელიც ჩარჩოს თვისების სამი ვარიანტისაგან შედგება

- **Text** — ტექსტური
- **Graphic** — გრაფიკული
- **Unassigned** — თვისების გარეშე

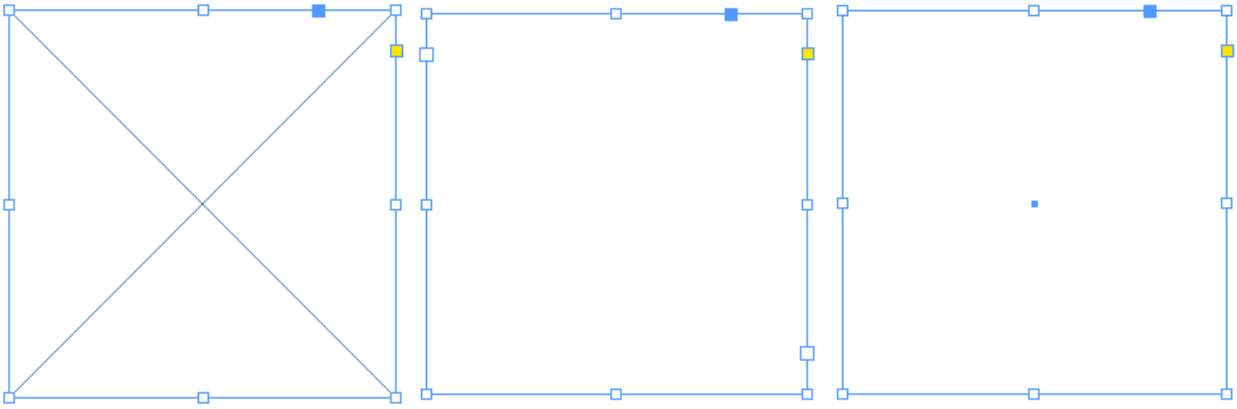
ტექსტურ ხელსაწყოს **Type Tool**-ს, თუ ნებისმიერი გრაფიკული ჩარჩოს კონტეინერში ჩააწკაპუნებთ (მიუხედავად ფიქსირებული თვისებისა), ჩარჩო გრაფიკულ თვისებას დაკარგავს და ტექსტურ ბლოკად გარდაიქმნება, მიზეზი რედაქტირების მენიუს — ძირითადი პარამეტრების ჩამონათვალში (Edit — Preferences) ტექსტის (Type) განყოფილებაში გააქტიურებული ბრძანება ტექტის ხელსაწყოთი ჩარჩოების ტექსტურ ბლოკად გარდაქმნა (Type Tool Converts Frame to Text Frame) არის, რომელიც პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე მონიშნულია და ტექსტურ ხელსაწყოს უპირეტეს მდგომარეობას ანიჭებს, თუმცა თუ პარამეტრს გამორთავთ, ჩარჩოები ტექსტური ხელსაწყოს ჩაწკაპუნების შემთხვევაში უცვლელი დარჩება (სურ 6.1.6).



სურ 6.1. 19 კონტექსტური მენიუდან ჩარჩო კონტეინერის თვისებების გარდაქმნა



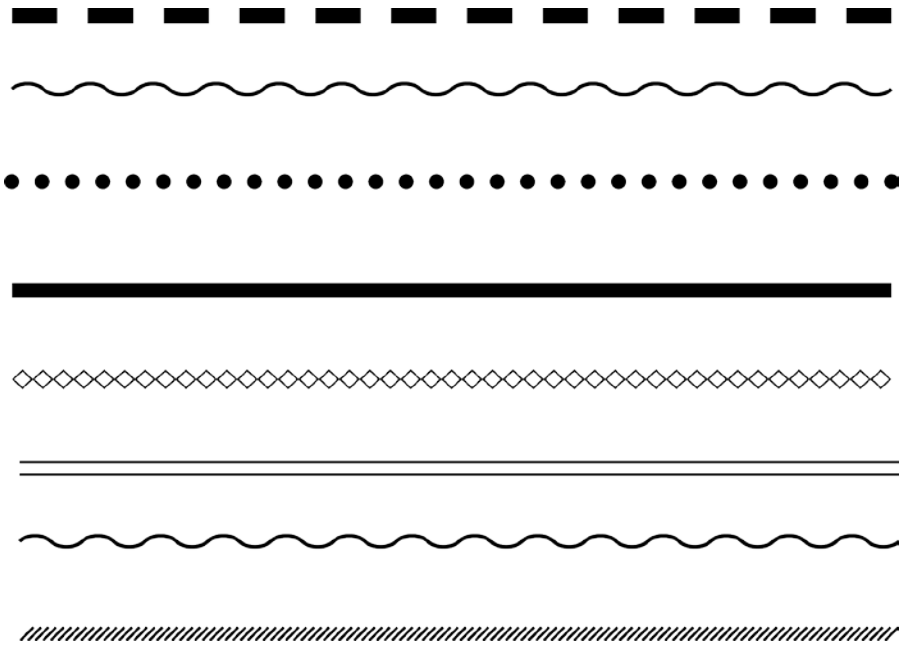
ტექტის ხელსაწყოთი ჩარჩოების ტექსტურ ბლოკად გარდაქმნის ბრძანება



პირველი სურათი — გრაფიკული ჩარჩოს კონტეინერი; მეორე სურათი — ტექტური ჩარჩოს კონტეინერი; მესამე სურათი — ჩარჩო კონტეინერი თვისების გარეშე. როგორც უკვე აღინიშნა, ჩარჩო კონტეინერის თვისებები ნებისმიერ დროს შეგიძიათ შეცვალოთ.

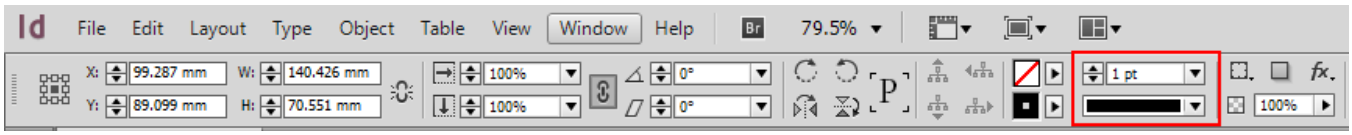
Line Tool — ხაზის ხელსაწყო

სტანდარტული ობიექტების ჯგუფს განეკუთვნება **Line Tool** — ხაზის ხელსაწყო  , რომელსაც კონტეინერი არ გააჩნია და მხოლოდ კონტურის თვისებებისაგან შედგება (სურ 6.1.20).



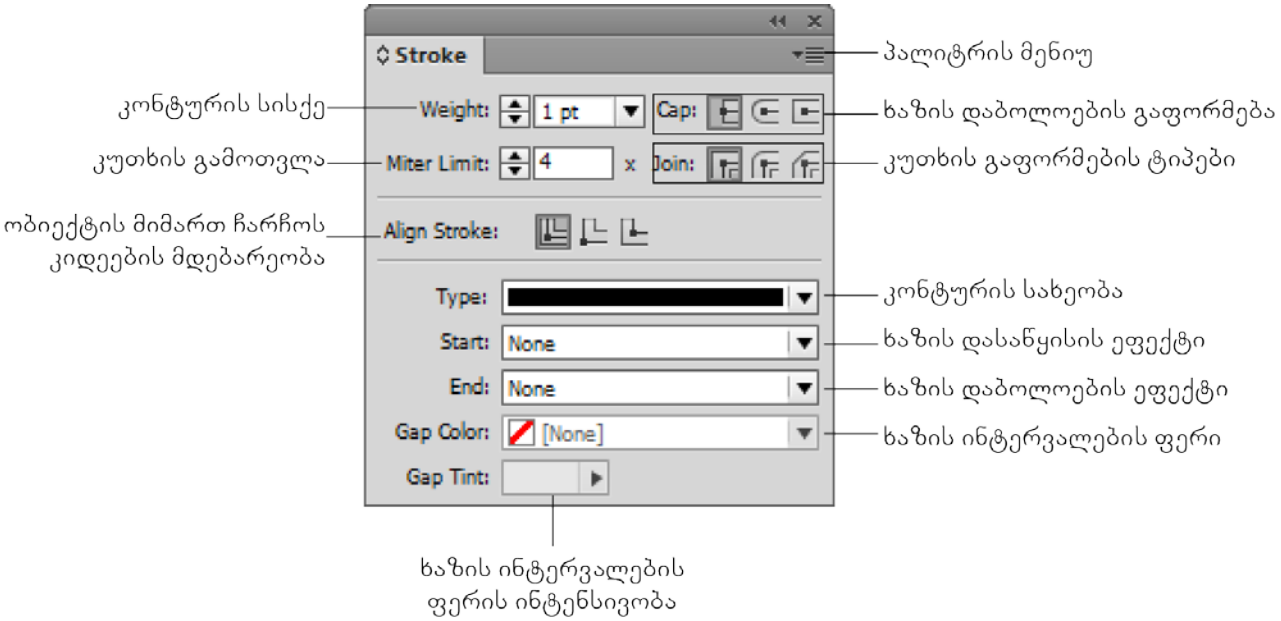
სურ 6.1. 20 Line Tool — ხაზის ხელსაწყოთი შექმნილი კონტურის ტიპები

მართვის პანელზე ხაზის რედაქტირებისთვის ორი ძირითადი პარამეტრი არის მოცემული (სურ 6.1.21)



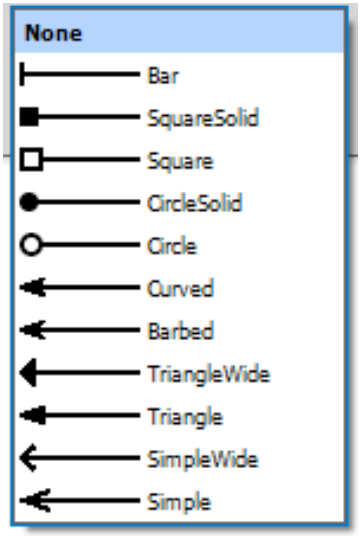
სურ 6.1. 21 მართვის პანელზე ხაზის ხელსაწყოს რედაქტირების პარამეტრები

ხაზის კონტური ძირითადად დიზაინის ელემენტების შემუშავებისთვის გამოიყენება. ხაზის ხელსაწყო **Line Tool**-ით გაავლეთ კონტური და საფუძვლიანი რედაქტირებისთვის **Window** მენიუდან პალიტრა **კონტური** (Stroke) გამოიძახეთ (სურ 6.1.22)

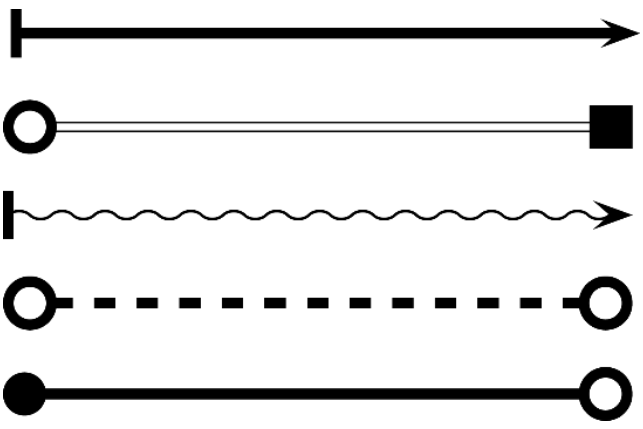


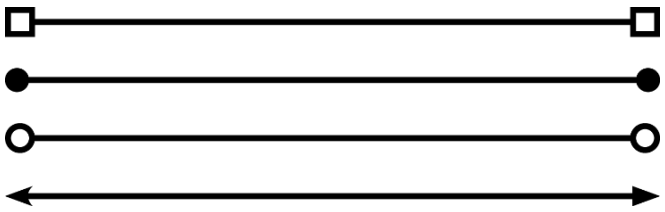
სურ 6.1. 22 კონტურის რედაქტირების პალიტრა Stroke

გარდა ხაზის ტიპებისა ჩამონათვალიდან ისეთი ელემენტი შეგიძლიათ განსაზღვროთ, როგორიც არის **ხაზის დასაწყისის** (Start) და **დაბოლოების** (End) ეფექტი. რომელიც მხოლოდ **ხაზის ინსტრუმენტით** (Line Tool) შექმნილი კონტურისთვის არის ხელმისაწვდომი (სურ 6.1.23)



სურ 6.1. 23 კონტურის ხაზის დასაწყისის და დაბოლოების ეფექტის ტიპები

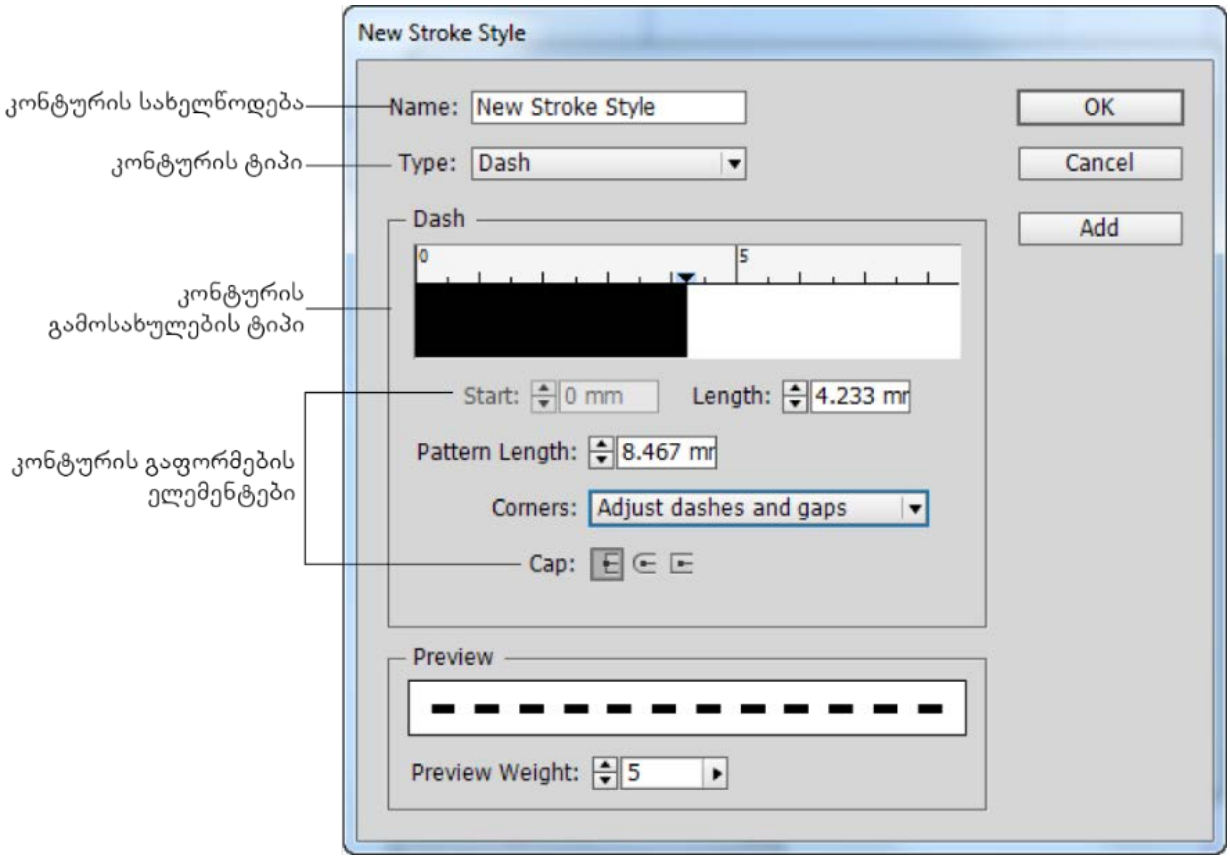




ხაზის კონტურის დაბოლოებების სხვადასხვა ეფექტებით გაფორმების მაგალითი

კონტურის (Stroke) პალიტრის მენიუდან საკუთარი კონტურის სტილის შემუშავება/ჩამატება შეგიძლიათ. **კონტურის** (Stroke) პალიტრიდან ჩამოშალეთ მენიუ და აირჩიეთ ბრძანება **Stroke Style** (კონტურის სტილები) (სურ 6.1.24).

შენიშვნა: *დიალოგურ ფანჯარაში New Stroke Style პარამეტრები Type — ჩამონათვალში არჩეული კონტურის სახეობის მიხედვით იცვლება.*



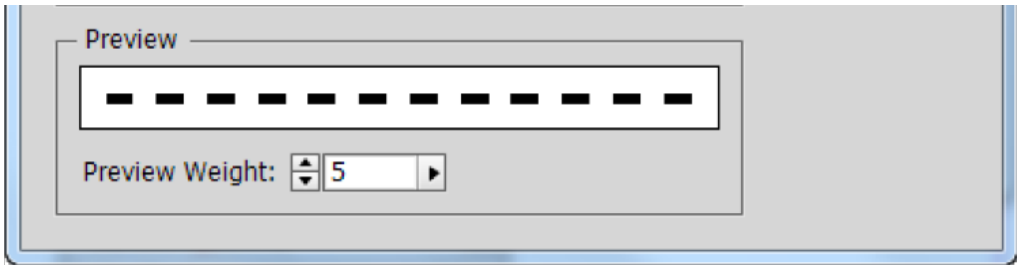
სურ 6.1. 24 კონტურის სტილის დიალოგური ფანჯარა

Type — ჩამონათვალში კონტურის სამი ვარიანტი არის მოცემული:

- **Strippe** — დაშტრიხული კონტურის სტილი
- **Dotted** — წერტილოვანი კონტურის სტილი
- **Dash** — ერთი მთლიანი, ან პარალელური ხაზებისაგან შედგენილი სტილი

ტიპის (Type) ჩამონათვალში აირჩიეთ **ერთი მთლიანი, ან პარალელური ხაზებისაგან შედგენილი სტილი** (Dash), კონტურის გამოსახულების ტიპის დიაგრამაზე მოცემული მარკერების გადაადგილებით, კი ხაზის ტიპის საკუთარი ვერსია შეიმუშავეთ, **დასაწყისის** (Start) და **სიგრძის** (Length) გაჯეტები

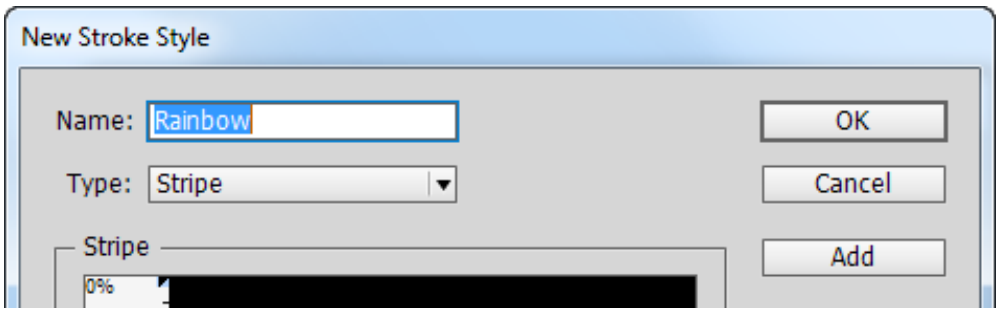
(მრიცხველი) დაგეხმარებათ საწყისი პოზიციის და სიგრძის დარეგულირებაში, რომელიც წინასწარი დათვალიერების (**Preview**) ფანჯარაში შეგიძლიათ გააკონტროლოთ (სურ 6.1.25).



სურ 6.1. 25 კონტურის სტილის წინასწარი დათვალიერების ფანჯარა

გარდა სტანდარტული, პროგრამაში მოცემული ხაზი სახეობებისა თქვენ შეგიძლიათ ხაზის ორიგინალური ფორმა შექმნათ.

1. აირჩიეთ **კონტურის სტილი** (Stroke Styles) პალიტრა კონტურის (Stroke) მენიუდან
2. დააჭირეთ ღილაკს **ახალი** (New).
3. **კონტურის ტიპის ჩამონათვალში** (Type) აირჩიეთ **დაშტრიხული კონტურის სტილი** (Stripe)
4. **სახელწოდების** ველში (name) კი ჩაწერეთ: **Rainbow** (ზუტად ისე, როგორც ტექსტი არის აკრეფილი) (სურ 6.1.26)



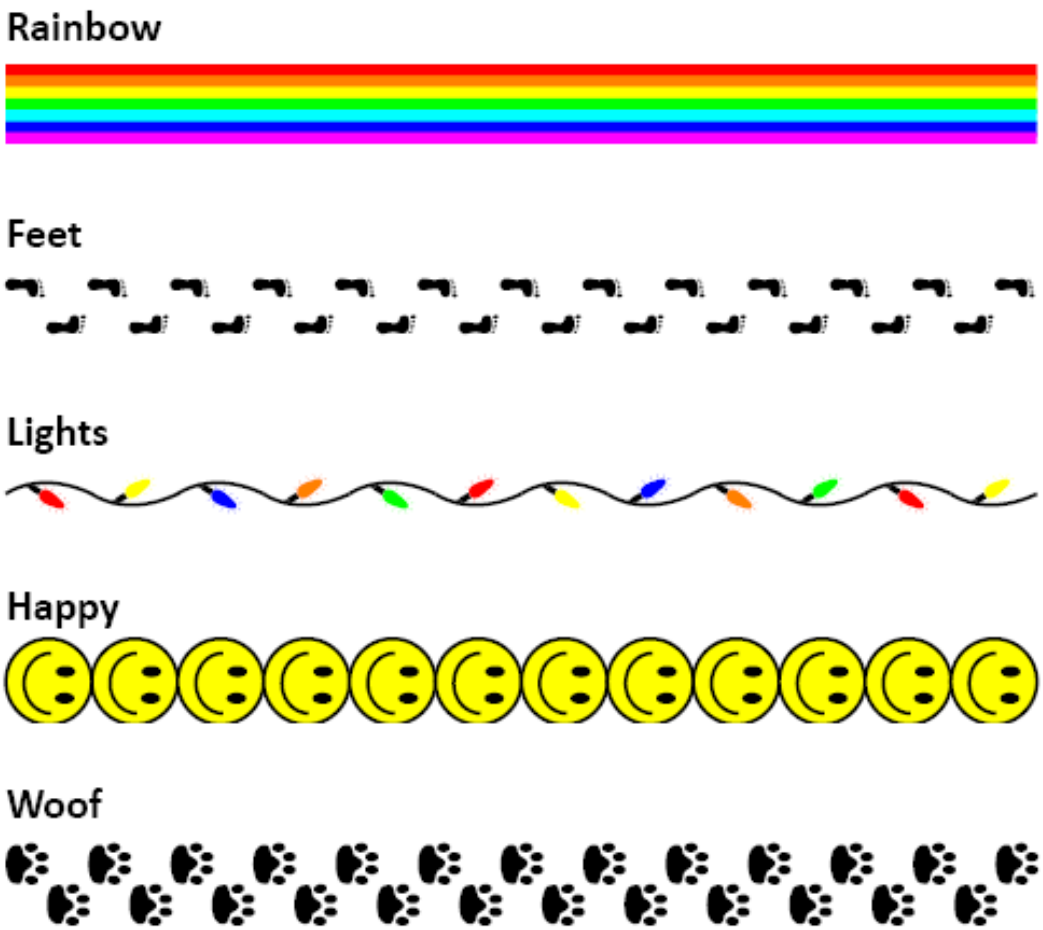
სურ 6.1. 26 ორიგინალური ხაზის ტიპის შექმნა

5. და დაამატეთ ღილაკს დამატება **(Add)** (სურ 6.1.27)



სურ 6.1. 27 შექმნილი ორიგინალური ხაზის ტიპი ცისარტყელა (Rainbow)

ასეთივე თანმიმდევრობით შეგიძლიათ შექმნათ ორიგინალური ხაზის ტიპები იმ განსხვავებით, რომ კონტურის **ტიპის ჩამონათვალში** (Type) უნდა აირჩიოთ **ერთი მთლიანი, ან პარალელური ხაზებისაგან შედგენილი სტილი** (Dash) ხოლო სახელწოდების **ველში** (Name) მიუთითოთ შემდეგი დასახელებები Woof, Happy, Feet, or Lights (სურ 6.1.28).



სურ 6.1. 28 ორიგინალური ხაზის ტიპები

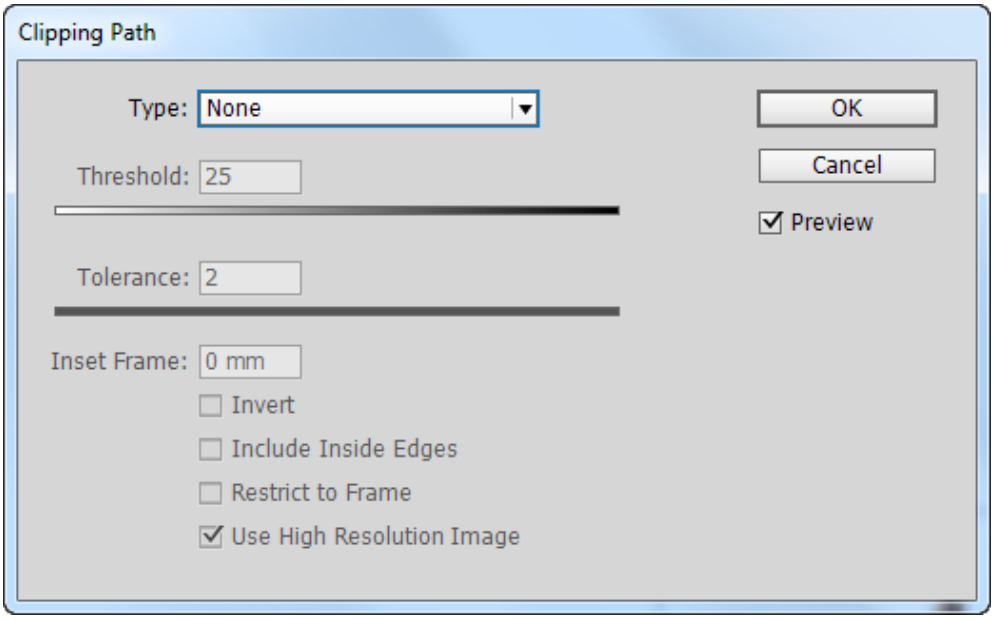
ველის ჩამოსაჭრელი კონტურები

იმპორტირებული გრაფიკული გამოსახულებისთვის ფონის მოცილება და არასასურველი ნაწილების დაფარვა **ველის ჩამოსაჭრელი კონტურის** (clipping Path) საშუალებით შეგიძლიათ. შავ-თეთრი ფონის მოცილება მარტივია, მაგრამ საქმე რთულდება, როდესაც გამოსახულების ფონი სხადასხვა მკვეთრ ტონალობებს შეიცავს, რადგან ასეთ დროს ადვილი შესაძლებელია ამოჭრის პროცესში გამოსახულების ფრაგმენტის მნიშვნელოვანი ნაწილი დაზიანდეს.

ველის **ჩამოსაჭრელი კონტურების** შექმნის რამდენიმე მეთოდი არსებობს:

- ისეთი გამოსახულებების ჩასმა, რომელიც წინასწარ არის დამუშავებული პროფესიონალურ გრაფიკულ რედაქტორებში და დამატებული აქვს **ალფა-არხი** (ნიღბები), ან **კონტურები,** ასეთ საიზოლაციო არეებს პროგრამა InDesign ავტომატურად ამოიცნობს.
- ველის ჩამოსაჭრელი კონტურის პარამეტრის — **საზღვრის დაფიქსირება** (Detect Edge) ფონის იგნორირებით.

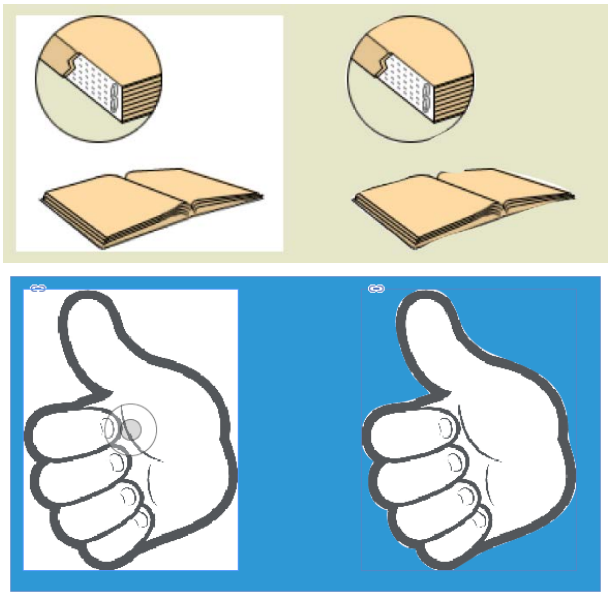
ველის ჩამოსაჭრელი კონტურის დიალოგური ფანჯარა ობიექტების რედაქტირების მენიუს ჩამონათვალში მდებარეობს ობიექტი **— ველის ჩამოსაჭრელი კონტური — პარამეტრები** (Object — Clipping path — Options) (სურ 6.1.29)



სურ 6.1. 29 ველის ჩამოსაჭრელი კონტურის დიალოგური ფანჯარა

ჩამოსაშლელ მენიუში **კონტურის ტიპი** (Type) ჩამოთვლილი არის კონტურების ამოჭრის შემდეგი სახეობები:

- **Detect Edge** — **საზღვრის დაფიქსირების პარამეტრი** ველის ჩამოსაჭრელი კონტურის გარეშე შენახული ფონის ავტომატური მოცილებისთვის გამოიყენება. პარამეტრი გამოსახულებას ყველაზე **კაშკაშა** და **მუქ ტონალობებს** აცილებს, ამ ლოგიკიდან გამომდინარე ამოჭრა ყველაზე ეფექტური მაშინ არის, როდესაც გამოსახულების ფონი შავ-თეთრი ტონალობებისაგან შედგება (სურ 6.1.30).



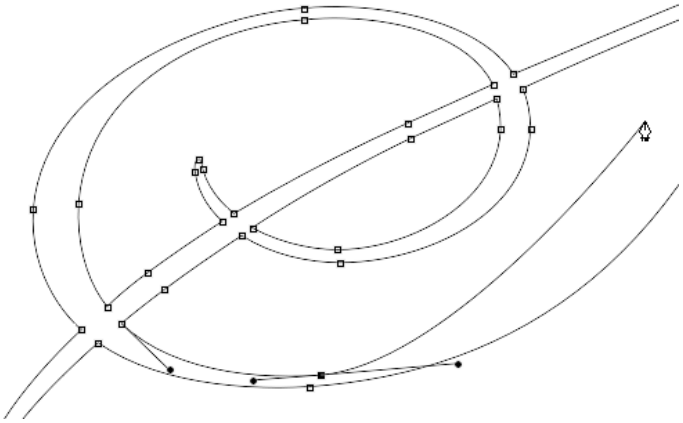
სურ 6.1. 30 გამოსახულება საზღვრის დაფიქსირების პარამეტრით ამოჭრილი

- **Alpha-Channel** — აფლა არხი არის უხილავი არხი, რომელიც ობიექტის გამჭვირვალე ადგილების განსაზღვრისთვის გამოიყენება, პროგრამა InDesign ავტომატურ რეჟიმში ამოიცნობს ასეთ ადგილებს.



სურ 6.1. 31 გამოსახულება აფლა არხის მიხედვით ამოჭრილი

- **Photoshop Path** — რასტრული გამოსახულების კონტური, ველის ჩამოსაჭრელი კონტურის ბრძანებით ჩამოჭრა ასეთი კონტურების შესაბამისი იქნება.



სურ 6.1. 32 რასტრული გამოსახულების კონტური

- **User Modified Path** — მომხმარებლის კონტური



სურ 6.1. 33 გამოსახულება მომხმარებლის კონტურით მიხედვით ამოჭრილი

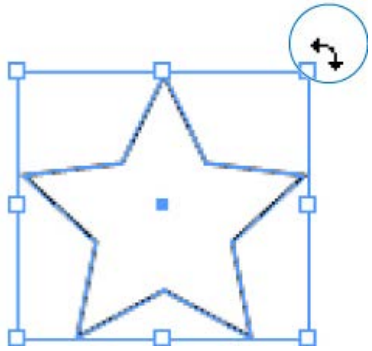
დიალოგურ ფანჯარაში მცოცავი მარეგურილებელი — **ზღვარის (Threshold)** პარამეტრის მნიშვნელის გაზრდა მაქსიმალურად ფარავს თეთრ ფონს და არ იწვევს ობიექტის შედარებით მუქი ტონალობების წაშლას, ხოლო **შეღწევადობის (Tolerance)** პარამეტრი ავტომატურად შექმნილ ჩარჩოში წერტილების რაოდენობას განსაზღვრავს. თუ მარეგულირებელით პარამეტრის მნიშვნელს გაზრდით ნაკლები წერტილები იქნება გამოყენებული, რაც ფორმის კონტურის წარუმატებელ გამეორებას გამოიწვევს. კონტურის შეკუმშვის ველში — **Inset Frame** ისეთი მნიშვნელი უნდა შეიყვანოთ, რომელიც ფონის დარჩენილი ნაწილების წაშლას გამოიწვევს.

დიალოგურ ფანჯარაში ასევე მოცემული არის სხვადასხვა შინაარსის სანიშნეები:

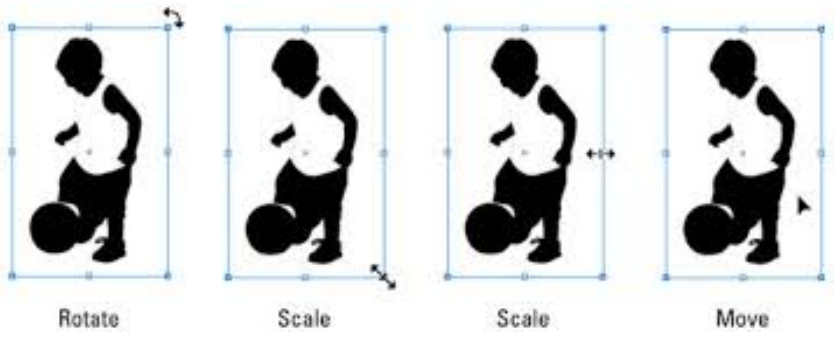
შებრუნების სანიშნე — Invert: გამოსახულების ხილული და დამალული არეების შემობრუნებას გამოიწვევს. **შიდა საზღვრების გათვალისწინება** — Include Inside Edge: პარამეტრი ყველაზე გამართულად მაშინ მუშაობს, როდესაც გამჭვირვალე არეების სიკაშკაშის დონე, ხილულ არეებს არ შეესაბამება. **Restrict to Frame:** ისეთი ველის ჩამოსაჭრელი კონტურის შექმნა, რომელიც გამოსახულების ხილულ კიდეზე მთავრდება. **Use High Resolution Image**: გამოსახულების მაღალი რეზოლუციის გამოყენება გამჭვირვალე არეების მაქსიმალური სიზუსტით წაშლისთვის.

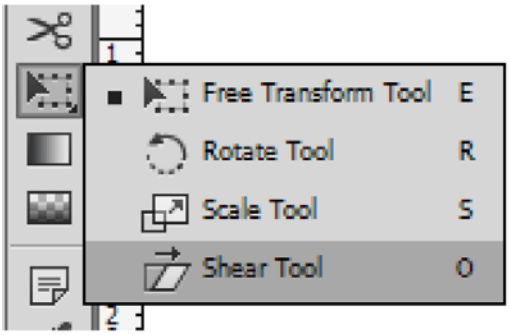
ობიექტების ტრანსფორმაცია

ობიექტთან და გამოსახულების კონტეინერებთან მუშაობა მხოლოდ მათ შექმნას და მაკეტირებას არ გულისხმობს, ის გაცილებით მეტი რედაქტირების ბრძანებებისაგან შედგება. გაითვალისწინეთ, რომ კომპოზიციიდან გამომდინარე, ნებისმიერ დროს შეიძლება გვერდის დიზაინში ცვლილების შეტანა მოგიწიოთ, ეს შეიძლება იყოს ობიექტის **დახრა, გადახრა, მაშტაბის** გაზრდა, **შემობრუნება, დატრიალება** და ა.შ. ყველა ეს შესაძლებლობა **ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტებში** (სურ 6.1.35) და **რედაქტირების დამატებით პარამეტრებში** არის გაერთიანებული. ყველაზე გავრცელებულ ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტს **Free Transform**-ი (თავისუფალი ტრიალი) წარმოადგენს, რომელიც იმ შემთხვევაშიც კი აქტიურდება, თუ მაუსის მაჩვენებელს ობიექტის დიაგონალურ წერტილთან მიიტანთ (სურ 6.1.34). ძირითადი ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტები ნაჩვენებია სურ 6.1.35



სურ 6.1. 34 Free Transform ინსტრუმენტის გამოსახულება





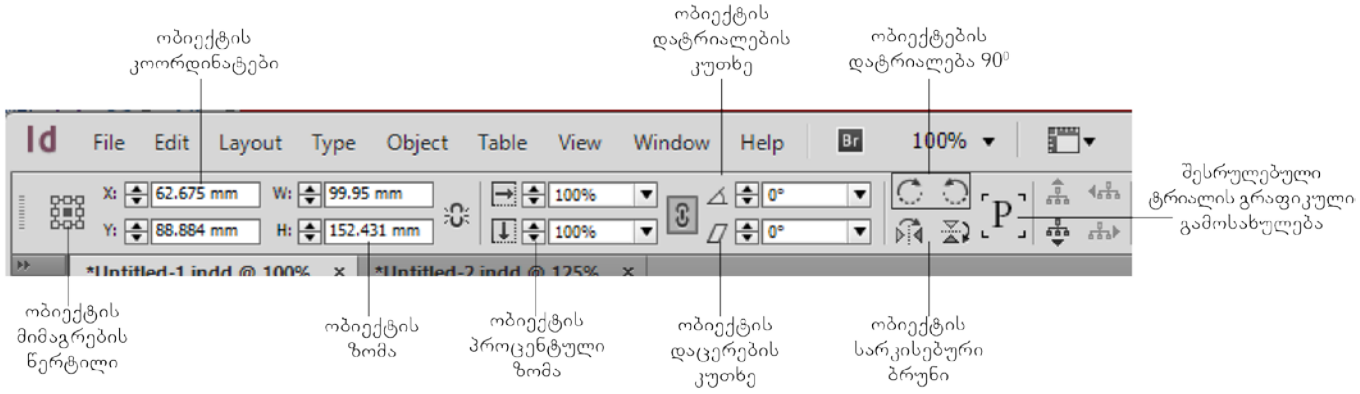
ტრანსფორმაციის ხელსაწყოები

- **Scissors Tool** — მაკრატელი
- **Rotate Tool** — ტრიალის ხელსაწყო

Free Transform Tool — თავისუფალი ტრანსფორმაცია
Scale Tool — მასშტაბირების ხელსაწყო
Shear Tool — დაცერების ხელსაწყო

სურ 6.1. 35 ტრანსფორმაციის ხელსაწყოები

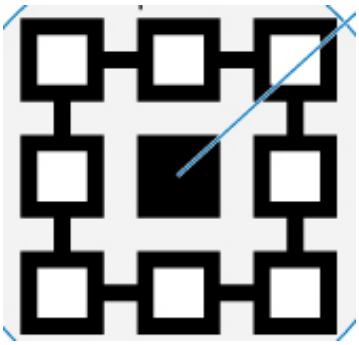
ობიექტის მონიშვნის შემდეგ მართვის პანელზე ტრანსფორმაციის ძირითადი პარამეტრები აქტიურდება (სურ 6.1.36)



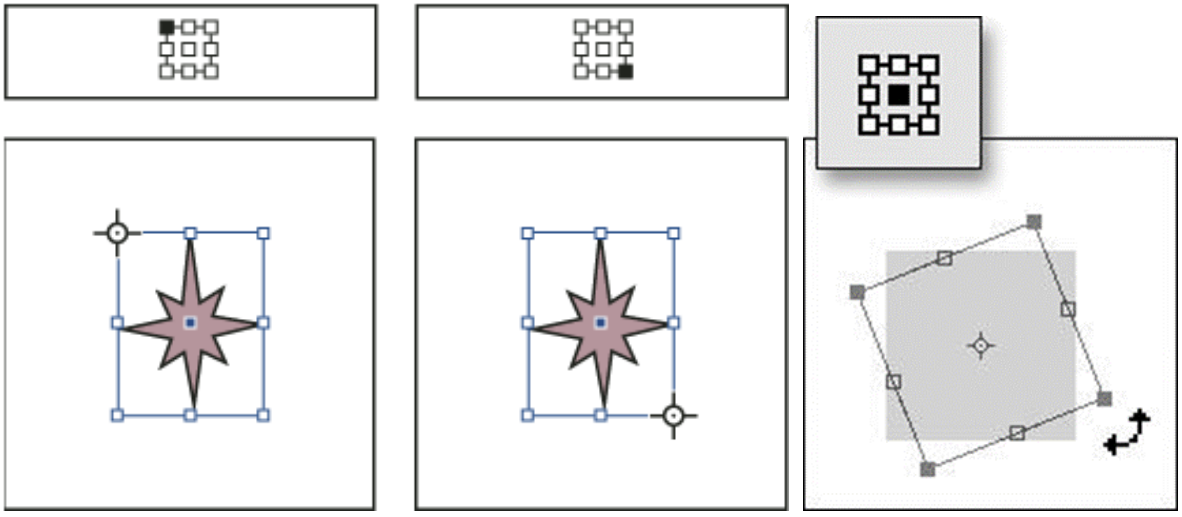
სურ 6.1. 36 მართვის პანელზე ტრანსფორმაციის პარამეტრები

მართვის პანელზე და პალიტრა **Transform**-ზე (ტრანსფორმაცია) **X** და **Y** კოორდინატები მდებარეობს, რომელიც დოკუმენტის გვერდზე ჰორიზონტალური და ვერტიკალური ღერძის მიმართ ობიექტის მდებარეობას აჩვენებს და ობიექტების ზუსტი პოზიციონირებისთვის გამოიყენება (სურ 6.1.37, 3.1.38).

ობიექტის კუთხეების, ან ცენტრის კოორდინატების მიხედვით პოზიციონირებისთვის გამოიყენეთ **Reference Point** (მიმაგრების წერტილი). მიმაგრების წერტილის გადართვა ხელით ხდება (სურ 6.1.37).

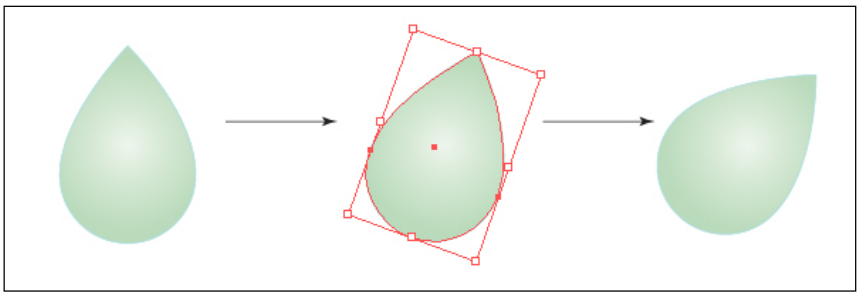


სურ 6.1. 37 Reference Point — მიმაგრების წერტილი

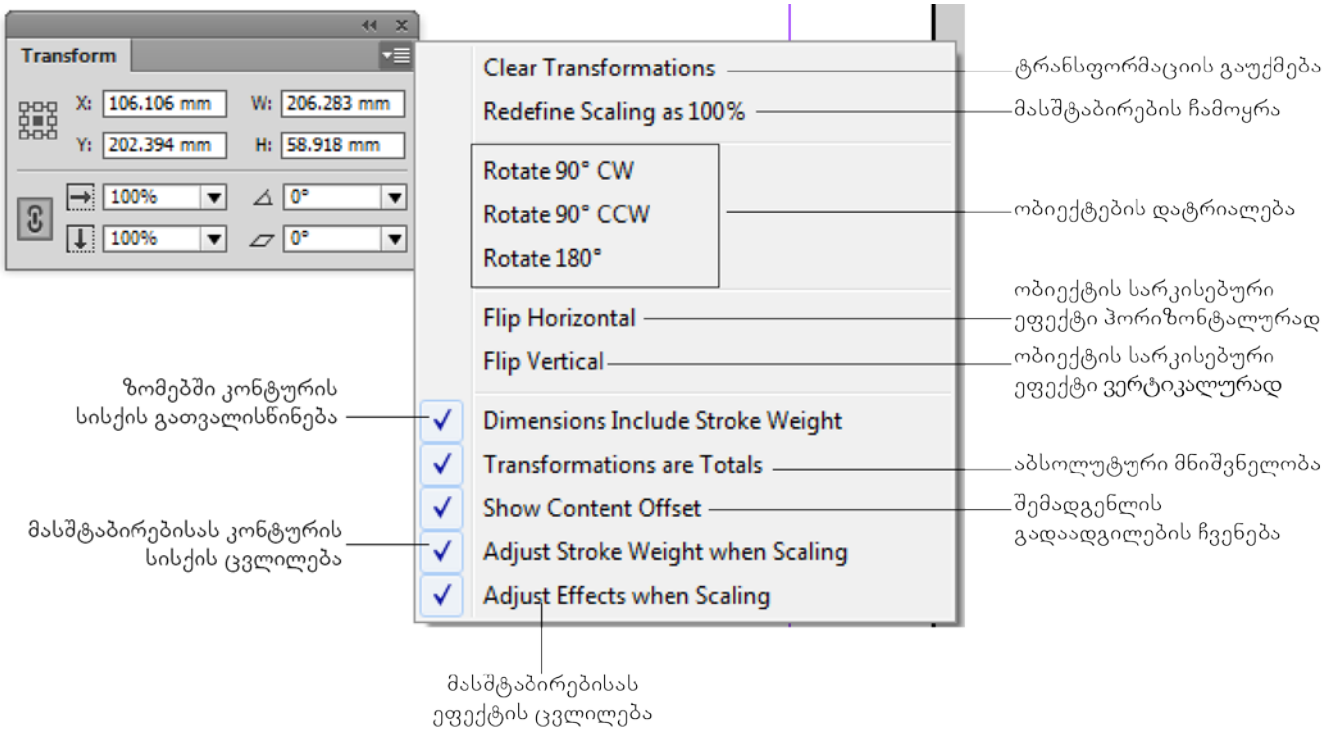


სურ 6.1. 38 პირველი სურათი — ობიექტის ტრიალი მარცხენა ზედა კუთხის მიმართ, მეორე სურათი — ობიექტის ტრიალი მარჯვენა ქვედა კუთხის მიმართ, მესამე სურათი — ობიექტის ტრიალი ცენტრის მიმართ.

ობიექტების ტრანსფორმაციისთვის განკუთვნილია პალიტრა **Transform** (ტრანსფორმაცია), რომელიც **Window** მენიუს ქვემენიუდან **Object and Layout** (ობიექტები და მაკეტირება) უნდა აირჩიოთ (სურ 6.1.39)

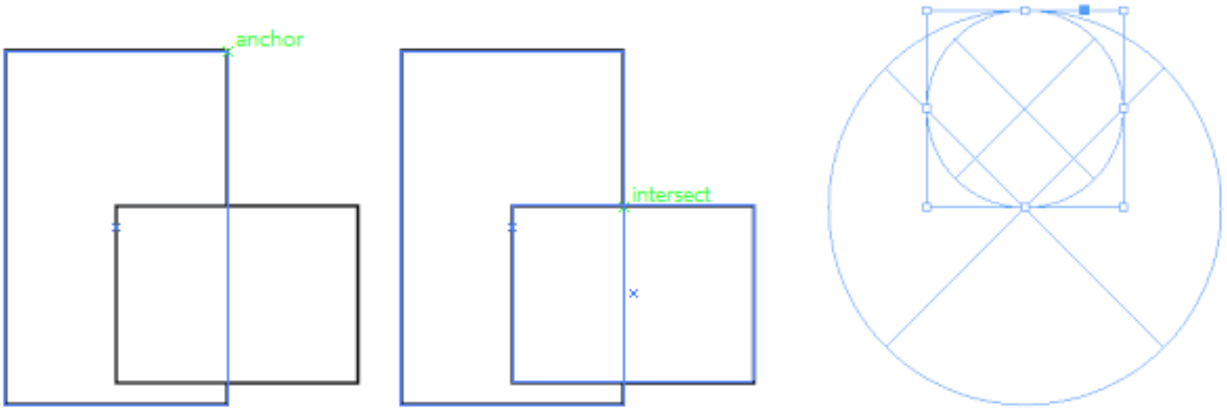


ობიექტის ტრიალის მიმართულებები და მაგალითები

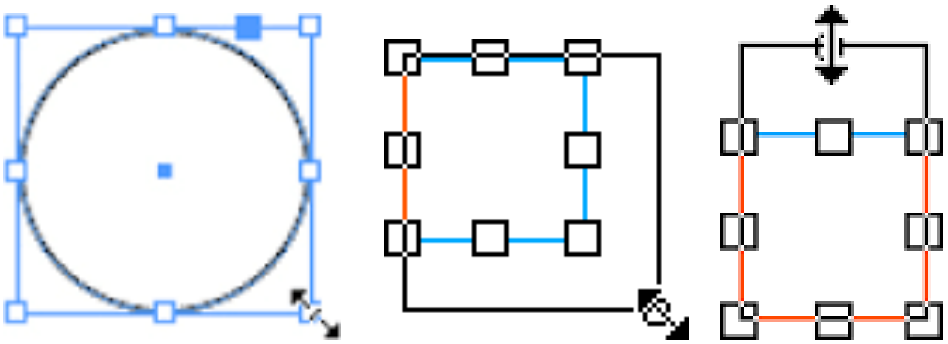


სურ 6.1. 39 ტრანსფორმაციის Transform პალიტრის მენიუ

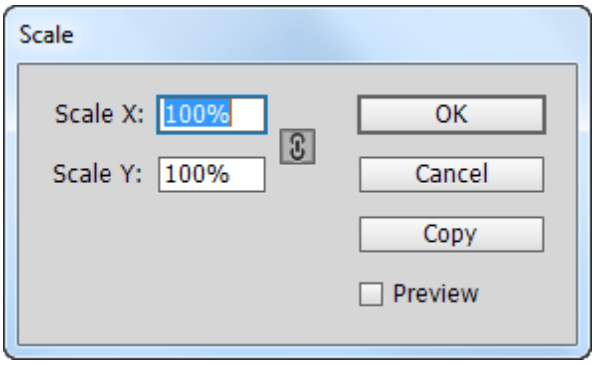
მასშტაბირების ხელსაწყო — **Scale Tool**  . მასშტაბირებისთვის მონიშნეთ ობიექტი, განსაზღვრეთ **მიმაგრების წერტილი** (Reference Point), გააქტიურეთ ხელსაწყო და შეცვალეთ მასშტაბი, თუ ობიექტში ცვლილების დროს **Shift** ღილაკს დააჭერთ ობიექტი პროპორციულად გაიზრდება



სურ 6.1. 40 მასშტაბირების მაგალითები



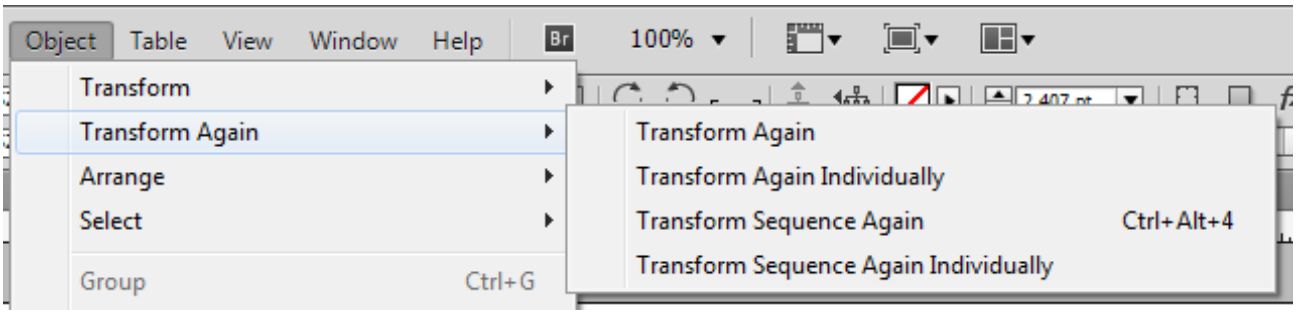
მასშტაბირების ხელსაწყოს დამატებითი პარამეტრები ეკრანზე მენიუ **Object — Transform — Scale** (ობიექტი — ტრანსფორმაცია — მასშტაბირება) ბრძანებით გამოიტანეთ, ან ხელსაწყოს პიქტოგრამას ორჯერ დააჭირეთ (სურ 6.1.41).



სურ 6.1. 41 მასშტაბირების ხელსაწყოს დამატებითი პარამეტრები Scale

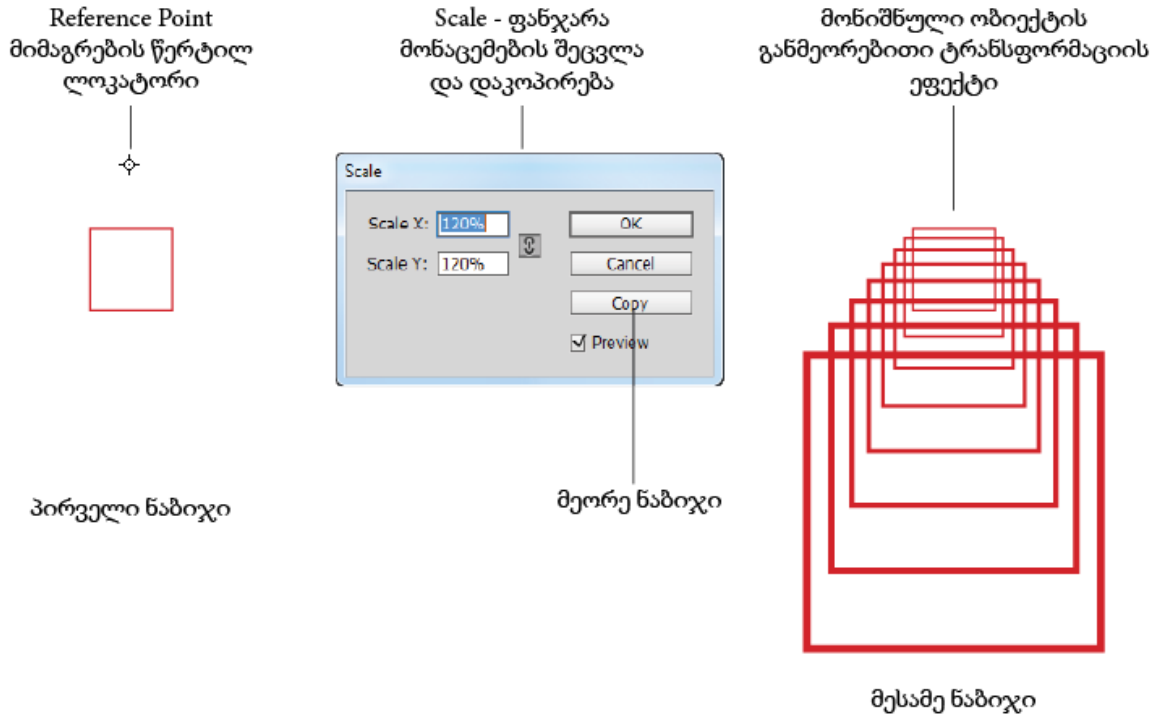
დიალოგურ ფანჯარაში მოცემული ღილაკი **Copy** (კოპირება) მოცემული პარამეტრების საფუძველზე შემუშავებული ობიექტის კოპირებული ვერსიის შექმნას გამოიწვევს, თუ გსურთ იმავე ობიექტის ბევრი კოპირებული ვერსიის შექმნათ Object მენიუდან გადადით ქვემენიუ **Transform Again — Transform Sequence Again** (განმეორებითი ტრანსფორმაცია — მონიშნული ობიექტის განმეორებითი ტრანსფორმაცია), ან

Ctrl+Alt+4 კლავიშთა კომბინაციას დააჭირეთ. გაითვალისწინეთ, რომ ობიექტის მასშტაბირების მიმართულება **Reference Point**-ზე (მიმაგრების წერტილი) არის დამოკიდებული (სურ 6.1.42).



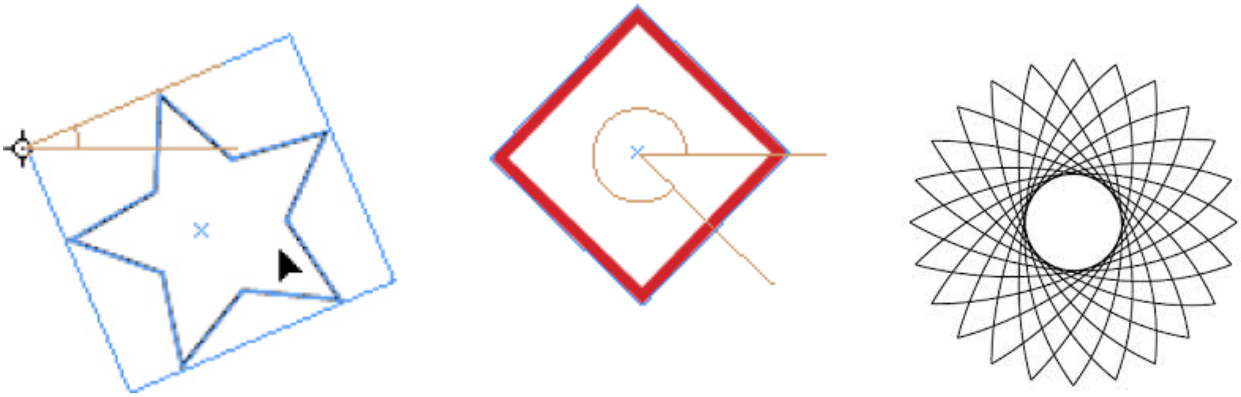
სურ 6.1. 42 Object მენიუდან ობიექტის განმეორებითი ტრანსფორმაციის ბრძანებები

მენიუ — Object —Transform Again — ობიექტების განმეორებითი ტრანსფორმაცია
• **Transform Again:** მონიშნული ობიექტის განმეორებითი ტრანსფორმაცია
• **Transform Again Individually:** ყოველი ცალკეული მონიშნული ობიექტის განმეორებითი ტრანსფორმაცია
• **Transform Sequence Again:** მონიშნული ობიექტის ტრანსფორმაციების ჯგუფის გამეორება (მეორდება მიყოლებით, ბოლო ობიექტზე ზედიზედ შესრულებული მოქმედება)
• **Transform Sequence Again Individually:** (ცალკეული ობიექტის ტრანსფორმაციების ჯგუფის გამეორება)

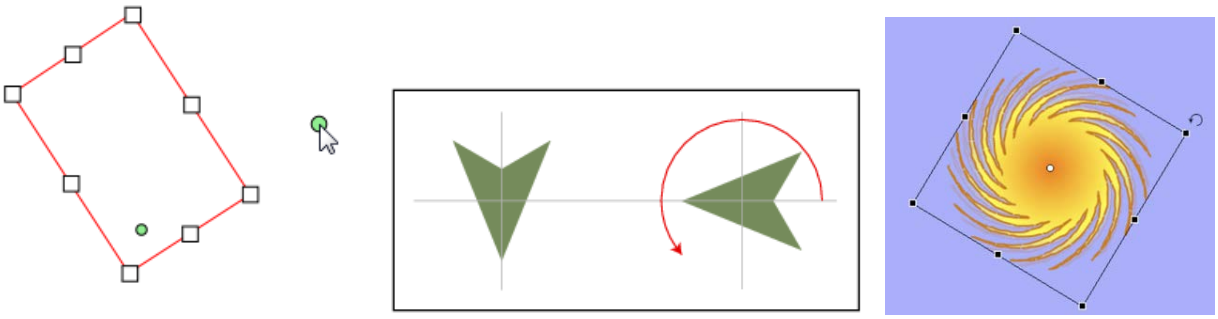


სურ 6.1. 43 ობიექტის განმეორებითი ტრანსფორმაციის ეფექტი Transform Sequence Again და Scale Tool-ით.

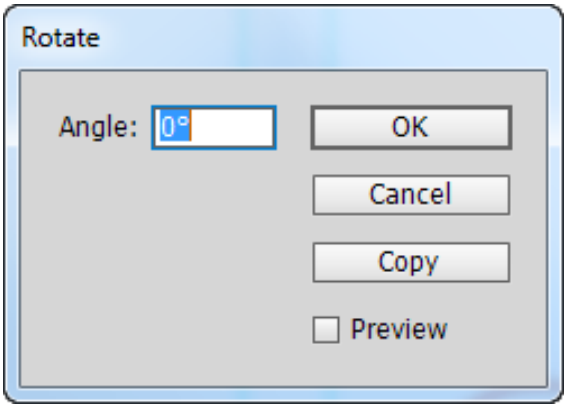
ობიექტის დატრიალების ხელსაწყო — **Rotate Tool**  . ობიექტის დატრიალება განსაზღვრული კუთხის, წერტილის, ან მდებარეობის მიხედვით შეგიძლიათ, გარდა ამისა, მოქმედი ობიექტის საფუძველზე დაკოპირებული ვერსიის დატრიალება.



დატრიალების ხელსაწყოს დამატებითი პარამეტრები ეკრანზე მენიუ **Object — Transform — Rotate** (ობიექტი — ტრანსფორმაცია — ტრიალი) ბრძანებით გამოიტანეთ, ან ხელსაწყოს პიქტოგრამას ორჯერ დააჭირეთ (სურ 6.1. 44).



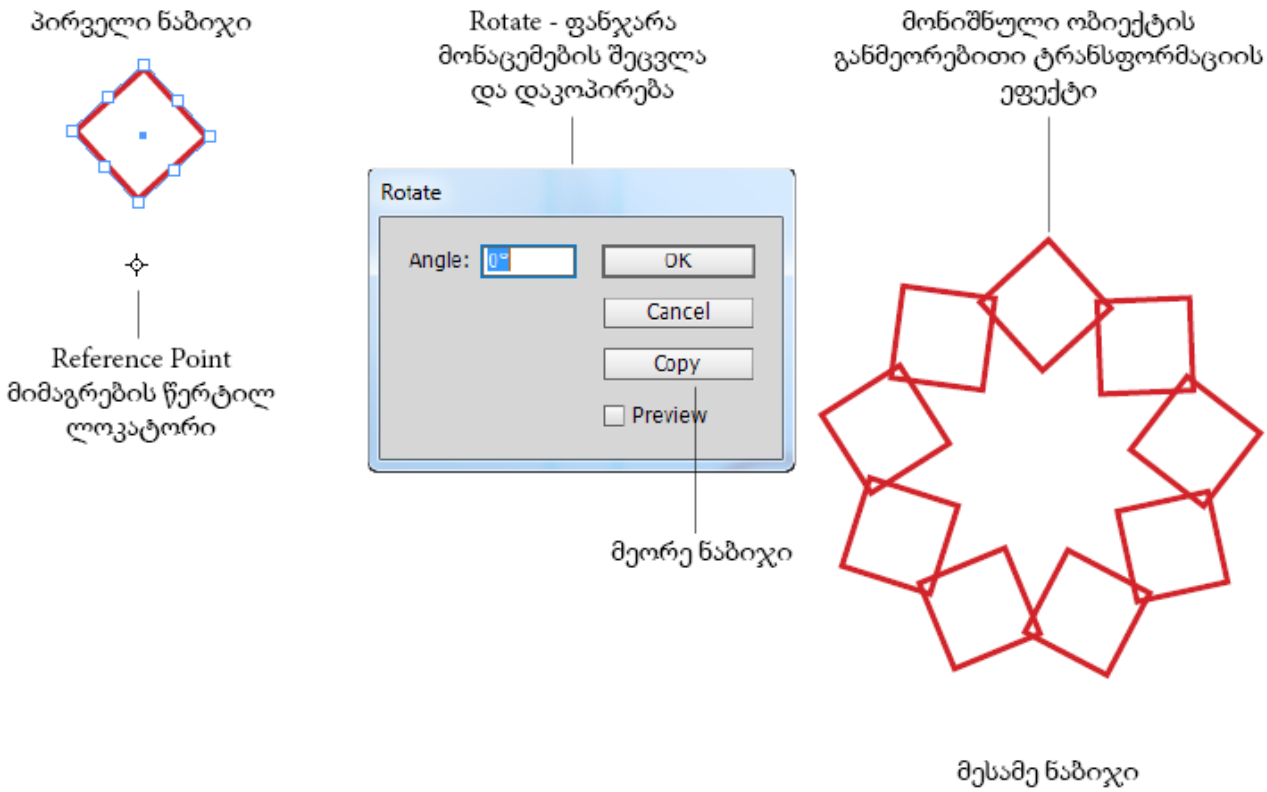
ობიექტის ღერძლის გარშემო დატრიალების მაგალითები



სურ 6.1. 44 ობიექტის დატრიალების დიალოგური ფანჯარა

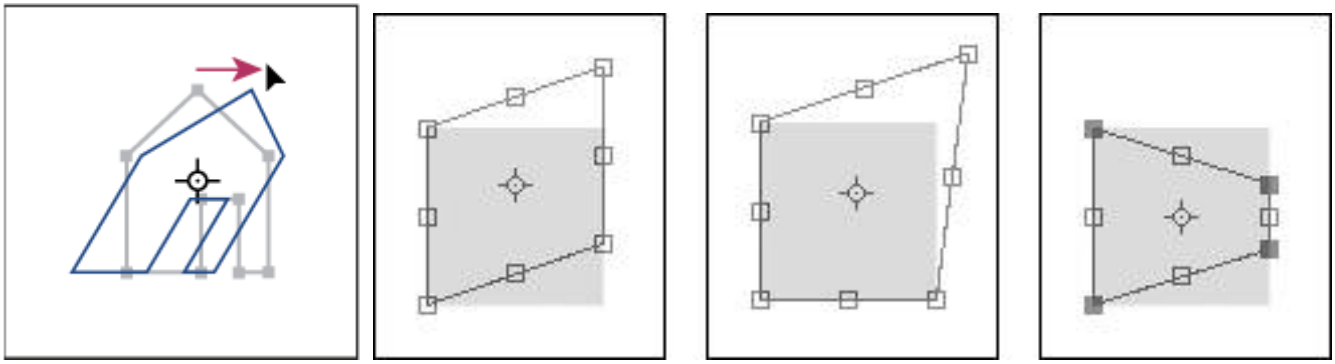
დიალოგურ ფანჯარაში მოცემული ღილაკი **Copy** (კოპირება) მოცემული პარამეტრების საფუძველზე შემუშავებული ობიექტის კოპირებული ვერსიის შექმნას იწვევს, თუ გსურთ იმავე ობიექტის ბევრი კოპირებული ვერსიის შექმნა და ორიგინალური ობიექტის ჯგუფის წყობის შემუშავება Object მენიუდან აირჩიეთ ქვემენიუ **Transform Again — Transform Sequence Again** (განმეორებითი ტრანსფორმაცია —

მონიშნული ობიექტის განმეორებითი ტრანსფორმაცია), ისე როგორც ეს მაშტაბირების ხელსაწყო **Scale Tool** (მასშტაბირება) შემთხვევაში იყო შესაძლებელი (სურ 6.1.45).



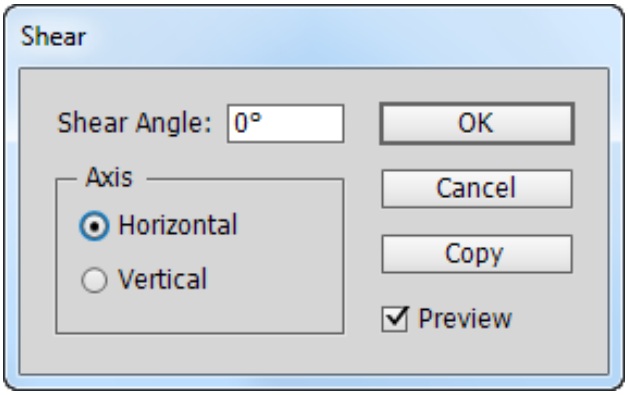
სურ 6.1. 45 ობიექტის განმეორებითი ტრანსფორმაციის ეფექტი Transform Sequence Again და Rotate Tool-ით.

ობიექტის დაცერების ხელსაწყო — **Shear Tool**  . ობიექტის დაცერება განსაზღვრული კუთხის, წერტილის, ან მდებარეობის მიხედვით შეგიძლიათ, გარდა ამისა, მოქმედი ობიექტის საფუძველზე კოპირებული ვერსიის დაცერება და შეცვლა (სურ 6.1.46).



სურ 6.1. 46 ობიექტის დაცერების მაგალითები

დაცერების ხელსაწყოს დამატებითი პარამეტრები ეკრანზე მენიუ **Object — Transform — Shear** (ობიექტი — ტრანსფორმაცია — დაცერება) ბრძანებით გამოიტანეთ, ან ხელსაწყოს პიქტოგრამას ორჯერ დააჭირეთ (სურ 6.1.47).



სურ 6.1. 47 დაცერების დამატებითი პარამეტრები

დიალოგური ფანჯრის პარამეტრები ანალოგიური მეთოდით რედაქტირდება, ისე როგორც ეს მაშტაბირების ხელსაწყო **Scale Tool** (მასშტაბირება) და ტრიალის ხელსაწყოს (**Rotate Tool**) შემთხვევაში იყო შესაძლებელი. განსხვავება კოპირებული ობიექტების ჰორიზონტალუტი და ვერტიკალური ღერძის მიმართ განლაგება არის.

პროგრამაში იმპორტირებული გრაფიკული ფაილის ტიპები

პროგრამა InDesign-ში, გარდა ადგილზე შექმნილი სტანდარტული ობიექტებისა, როგორიც არის **ოთკუთხედი, ვარსკვლავი, ოვალი** და ა.შ. გაძლევთ საშუალებას იმპორტირება გაუკეთოთ სხვადასხვა გრაფიკულ რედაქტორებში შექმნილ **რასტრულ,** თუ **ვექტორულ** გრაფიკას, ან სურათს. ბრძანება, თუ როგორ მოხდეს პროგრამაში გრაფიკული გამოსახულებების იმპორტირება File ჩამონათვალიდან ქვემენიუ Place-ის (ჩასმა) დიალოგური ფანჯრის სანიშნით **იმპორტირების პარამეტრების გამოჩენა** (Show Import Options), იდენტურია ტექსტური და გრაფიკული გამოსახულებისთვის, უბრალოდ მასალის იმპორტირების ველში გრაფიკული გამოსახულებისთვის დიალოგური ფანჯრის ბრძანებები იცვლება.



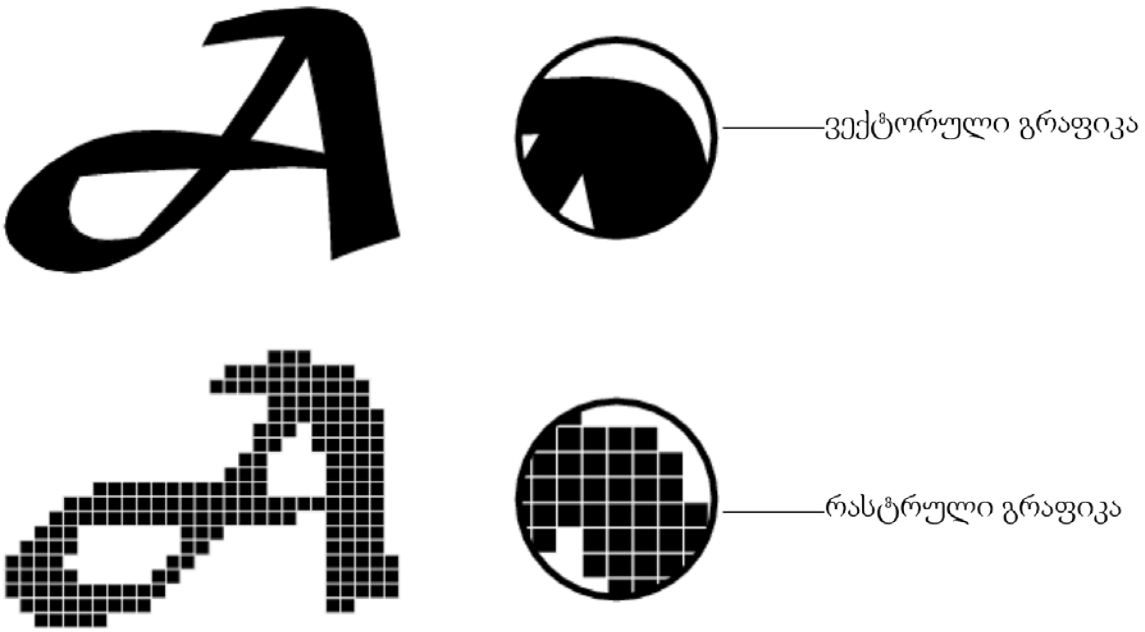
სურ 6.1. 48 პირველი სურათი — შესაბამისი ზომით, მეორე სურათი — გაზრდილ მასშტაბზე პიქსელური გამოსახულება

გრაფიკული ფაილის ფორმატები

პროგრამა Adobe InDesign-ს ისეთი გავრცელებული გრაფიკული ფაილების ტიპების იმპორტირება შეუძლია, როგორიც არის: **AI, BMP, EPS, GIF, JPEG, PDF, PSD, TIFF**, **PNG.**

ყველა გრაფიკული ფორმატი და ფაილი ინფორმაციის ტიპის მიხედვით იყოფა. კომპიუტერული გრაფიკა **რასტრული** და **ვექტორული** გამოსახულებისაგან შედგება. ორივე ტიპს გააჩნია დადებითი და უარყოფითი მხარე. თუმცა ფაილის არჩევანს ჩვენს მიერ დასახული ამოცანა განაპირობებს.

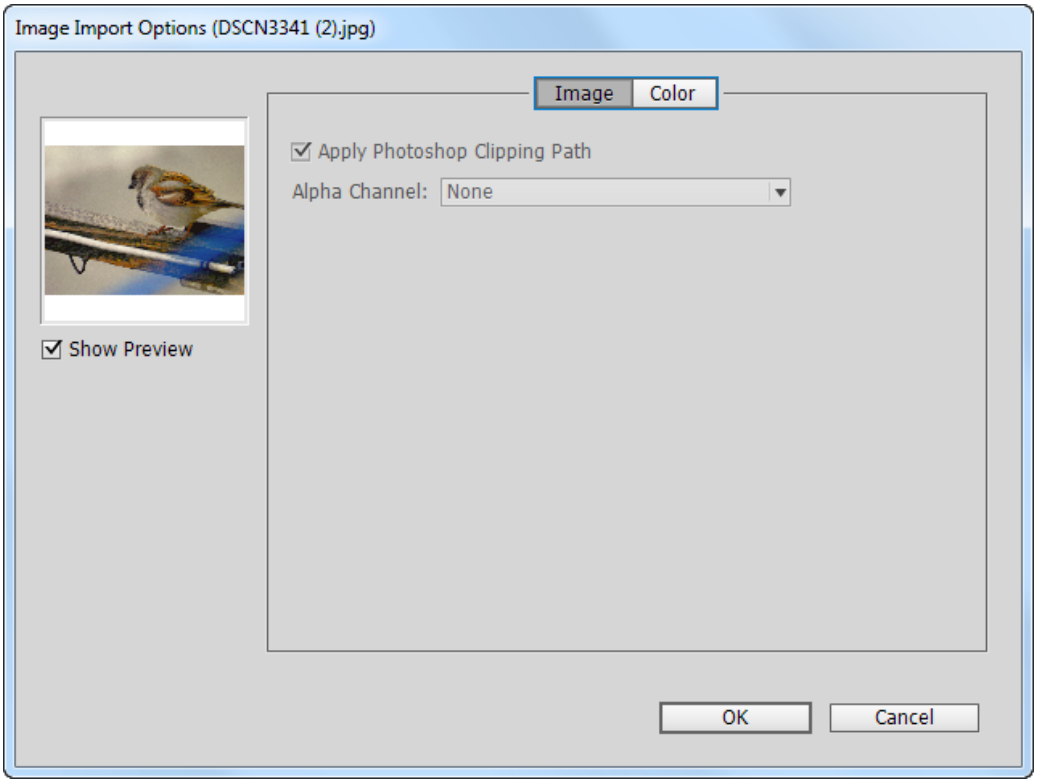
რასტრული გრაფიკა — მოზაიკის პრინციპზე არის აგებული, რომელიც ცალკეული კვადრატებისაგან შედგება და **პიქსელი** ეწოდება. ყველა პიქსელი ფორმის და ზომის მიხედვით ერთმანეთის იდენტურია, თუმცა განსხვავებული ტონალობის მატარებელი, რაც განაპირობებს, რომ თითოეულ პიქსელს მისთვის განკუთვნილი ადგილი გააჩნია. საკმარისია, რასტრული გამოსახულების მასშტაბი გაზარდოთ, რომ დაირღვევა სურათის ერთიანობის ილუზია და შეუარაღებელი თვალითაც კარგად გამოჩნდება პიქსელების კვადრატული გამოსახულება (სურ 6.1.48).



ვექტორული გრაფიკა — სრულად კომპიუტერული გამოსახულებაა, რომელიც ფორმის აღწერისთვის მათემატიკურ ფორმულებს იყენებს, რომლისგნაც შედგება გამოსახულება. ვექტორულ გრაფიკაში არასოდეს ირღვევა სურათის ერთიანობის ილუზია, რადგან გამოსახულების კონტურების აღმწერი ფორმულები საჭირო სიზუსტით ყოველთვის თავიდან იქნება დათვლილი. თუმცა ვექტორული გრაფიკის უარყოფითი მხარე, არის ის, რომ მხოლოდ კომპიუტერში იქმნება და გამორიცხავს შესაძლებლობას — დასკანირებული გამოსახულება ვექტორულ გრაფიკად გადააქციოთ, რადგან ყველა დეტალის თავიდან დახატვა მოგიწევთ, რასტრულში კი პირიქით არის.

Adobe InDesign-ში იმპორტირებადი რასტრული ფორმატები

1. BMP (BitMap Picture) — ამ ტიპის ფორმატთან ძალიან ბევრი პროგრამა მუშაობს, რამდენად ის ინტეგრირებულია ოპერაციულ სისტემა Windows-სთან, რომელიც ამ ფორმატის ფაილებს პროგრამულ რესურსებში იყენებს და იშვიათად არის გამოყენებული პროფესიონალურ გრაფიკაში.
2. JPEG (Joint Photographic Experts Group) — გრაფიკული ფორმატის ყველაზე გავრცელებული ტიპი, რომელთანაც ყველა გრაფიკული რედაქტორი მუშაობს. ფორმატი ძირითადად სურათების შენახვისთვის გამოიყენება. თუმცა ასეთი ფაილების გამოყენება ძირითადად ელექტრონულ პუბლიკაციებში ხდება, და ბეჭდური პუბლიკაციისთვის არ არის რეკომენდირებული (სურ 6.1.49).

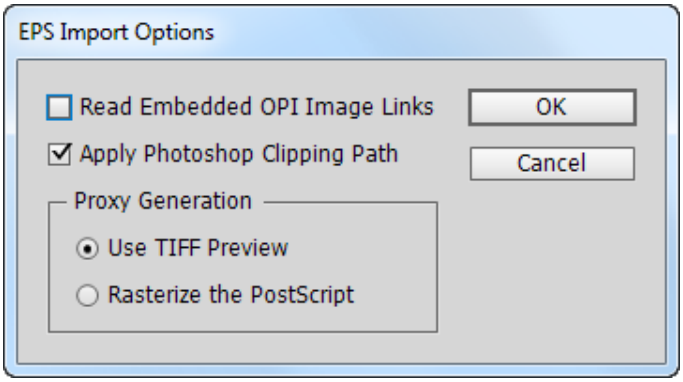


სურ 6.1. 49 Jpg ფორმატში იმპორტირებული გამოსახულების დამატებითი პარამეტრები

Image (გამოსახულება) განყოფილება — გრაფიკული ფორმატების უმრავლესობა გამჭვირვალობის შესახებ პირდაპირი ინფორმაციის შენახვის საშუალებას არ იძლევა და გამჭვირვალობის შენახვა ვექტორული კონტურების საფუძველზე ხდება, რაც სურათის გამჭვირვალე ადგილების იმიტაციას ქმნის. ასეთი კონტურების გამოსახვა **Apply Photoshop Clipping Path** (ფოტოშოპის ველის ჩამოსაჭრელი კონტურის მინიჭება) სანიშნით ხდება. ჩამონათვალი **Alpha Channel** (ალფა არხი) დამატებით, ინფორმაციას გამჭვირვალე და ნახევრად გამჭვირვალე არეებზე ინახავს.

Color (ფერი) განყოფილებაში **აირჩიეთ დოკუმენტში შენახული** (Use Document Default), ან ჩამონათვალიდან ნებისმიერი **ფერის პროფილი,** რომელიც ეკრანზე და ბეჭდვაში გამოსახულების ფერების კორექტირებისთვის არის რეკომენდირებული. **Rendering Intent** (ალგორითმის გარდაქმნა) ველში განსხვავებული შედეგებისთვის ფერების გარდაქმნის ალგორითმის ვარიანტების არჩევა შეგიძლიათ.

3. **EPS** (Encapsulated PostScript) — უნივერსალური ვექტორულ-რასტრული ფორმატი, რომელსაც ყველა პროფესიონალური გრაფიკული რედაქტორი იყენებს. (სურ 6.1.50)

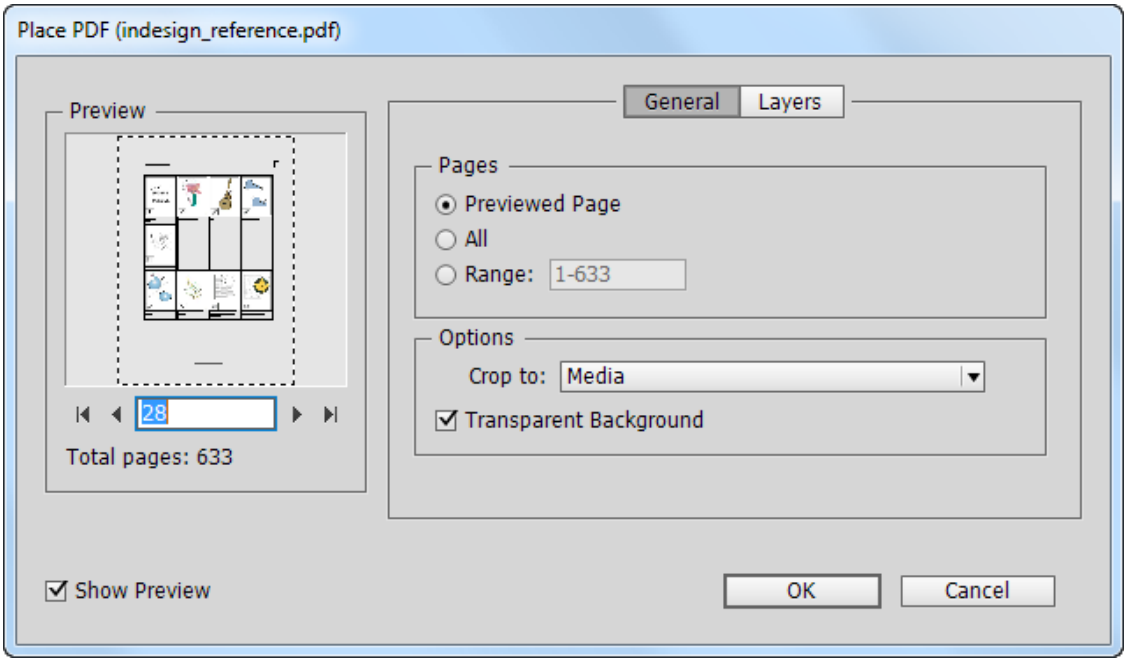


სურ 6.1. 50 EPS ფაილის დამატებითი პარამეტერების დიალოგური პანჯარა

ბრძანება **Read Embedded OPI Image Links** (დოკუმენტში მითითებული გამოსახულების ბმულების წაკითხვა) პროგრამა InDesign-ში ისეთ რასტრულ გამოსახულებებს ეძებს და მიუთითებს, რომელიც **EPS**-ს ფაილში არ იყო შენახული და უბრალოდ შენახვის წინ ბმულები იყო მითითებული. წინასწარი დათვალიერებისთვის გამოსახულების შექმნის ველში (**Proxy Generation**) მოქმედ ფაილში გამოსახულების ჩვენების ორი რეჟიმი არის მითითებული: **EPS** ფაილები მაკეტირების პროგრამებში არ ჩანს და მათ ნაცვლად, დაბალი ხარისხის კოპირებული გამოსახულებები თავსდება. ორი გადამრთველიდან პირველი — **Use TIFF** (TIFF ფორმატის ნიშანი) გამოსახულების ჩვენებისთვის მასში შენახული დაბალი რეზოლუციის რასტრული კოპიო იქნება გამოყენებული. მეორე — **Rasterize the PostScript** (ფაილის რასტერიზება) წინასწარი დათვალიერებისთვის რასტერიზაციის პროცესი და გამოსახულების შექმნა მცირე დროს წაიღებს, მით უფრო თუ დიდი მოცულობის რთულ ფაილებთან გიწევთ მუშაობა

4. PDF (Portable Document Format) — პროგრამა **Adobe Acrobat**-ის ელექტრონული დოკუმენტების ფორმატი, რომელიც Post Script-ის ენას იყენებს. რასტრულ და ვექტორულ გრაფიკასთან ერთად ტექსტსაც შეიცავს. PDF დოკუმენტის შექმნისთვის ტრადიციულ მეთოდს ვირტუალური პრინტერი წარმოადგენს (სურ 6.1.51).

PDF-ის ფაილის ფორმატის იმპორტირების დიალოგური ფანჯარა **Place PDF** (PDF-ს ჩასმა) ორი განყოფილებისაგან შედგება: საერთო პარამეტრები (General) და **ფენები**[1] (Layers) დოკუმენტში სხვადასხვა ფენების იმპორტირების მართვისთვის. **საერთო პარამეტრების** (General) განყოფილებაში გაქვთ საშუალება განსაზღვროთ **ყველა გვერდის რაოდენობა** (All), **რანგი** (Range), **ნაჩვენები გვერდის იმპორტი** (Previewed Page).



სურ 6.1. 51 Pdf ფორმატში იმპორტირებული გამოსახულების დამატებითი პარამეტრები დიალოგური ფანჯრიდან Show Import Options

Layers-ის (ფენები) განყოფილების **პარამეტრების ველში** (Option) **Crop to** (ჩამოჭრა... მდე) ჩამოსაშლელ მენიუში დოკუმენტის ჩასმამდე შემოჭრის ვარიანტის არჩევა შეგიძლიათ:

[1] ძირითადად, PDF ფორმატი ასეთ ფენებს არ შეიცავს

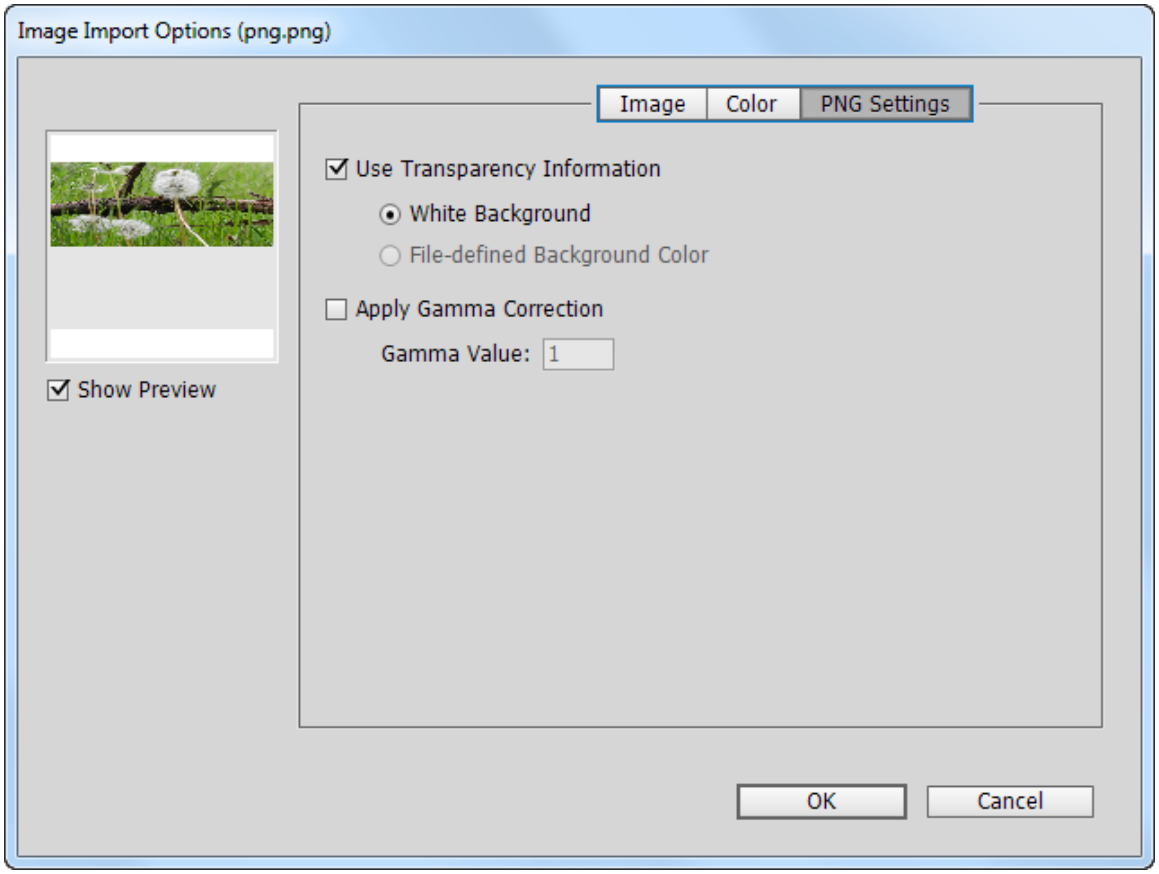
- **Bounding Box** — ყველა ობიექტი
- **Art** — გრაფიკა
- **Media** — გვერდის კიდეების მიხედვით

სანიშნე **გამჭვირვალე ფონი** (Transparent Background) საინტერესო ჩანართია, რომლის საშუალებითაც პროგრამაში დოკუმენტი გვერდების გამოსახულების გარეშე გამჭვირვალედ, მხოლოდ გვერდზე მოცემული ობიექტების ჩვენებით იმპორტირდება.

5. PNG (Portable Network Graphics) — GIF ფორმატის შემცვლელი ვებ-გრაფიკის ფაილების ფორმატი. ფორმატს შეუძლია შეინახოს ფერის გამჭვირვალობა.

გამოსახულების იმპორტირების დიალოგურ ფანჯარაში **გამოსახულების** (Image) განყოფილებაში სანიშნე **გამჭვირვალობის ინფორმაციის გამოყენება** (Use Transparency Information) გამოსახულების იმპორტირებას ახდენს ისე, რომ გამჭვირვალე არეების წაშლა არ მოხდეს. სანიშნის ქვედა ზოლში მოცემული გადამრთველების საშუალებით შეგიძლიათ მიუთითოთ სასაზღვრო, ნახევრად გამჭვირვალე პიქსელები **თეთრი ფონის** (White Background) გათვალისწინებით, თუ **მითითებული ფაილის ფონის გათვალისწინებით** (File-Defined Background Color) გამოისახოს.

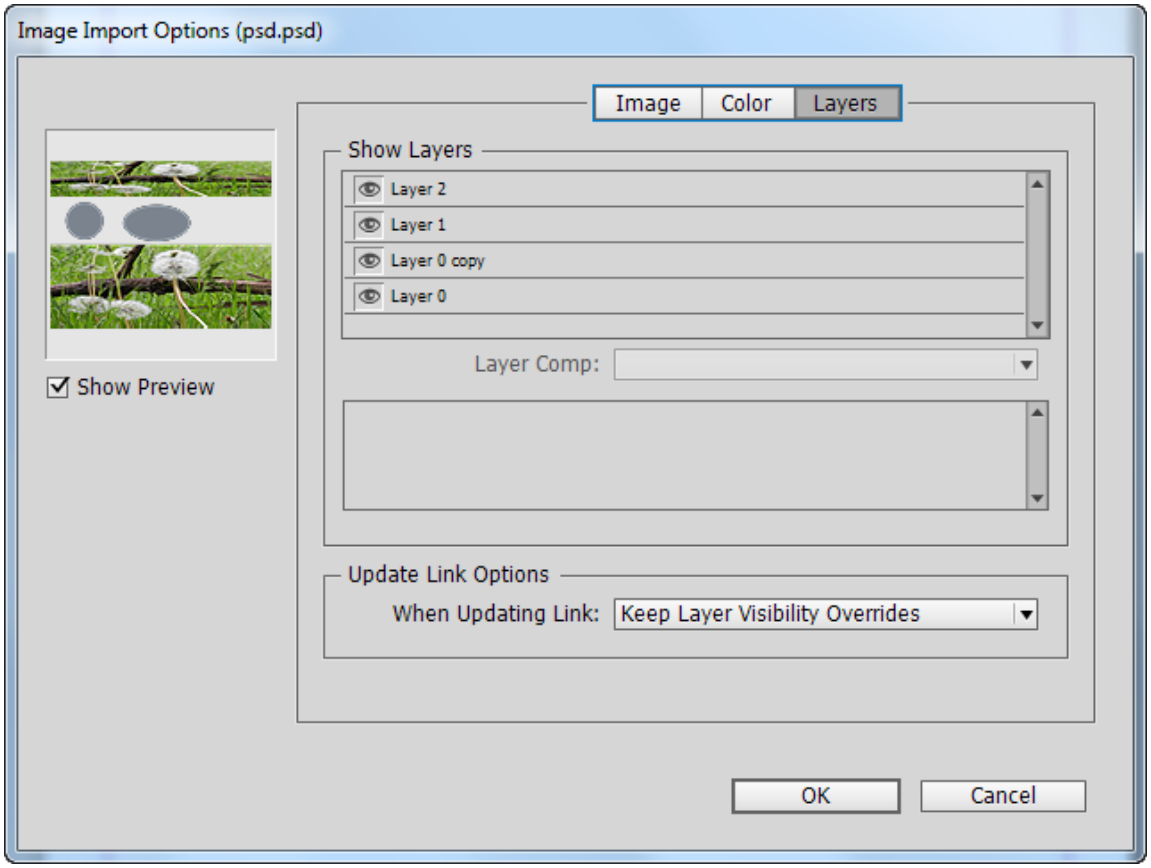
გამოსახულების იმპორტირების დიალოგურ ფანჯარაში განყოფილება **Color** (ფერი) **გამა-კორექციის მინიჭება** (Apply Gamma Correction) და **გამის მნიშვნელი** (Gamma Value) პროგრამის და მოწყობილობის ხარვეზების კომპენსირებისთვის ფერის განათებისთვის, ან გამუქებისთვის გამოიყენება.



სურ 6.1. 52 Png ფორმატში იმპორტირებული გამოსახულების დამატებითი პარამეტრები

6. **TIFF** (Tagged Image File Format) — გამოსახულების პროფესიონალური ფორმატი, რომელიც ინფორმაციის შეკუმშვის დროს ხარისხს არ კარგავს.

7. **PSD (Photoshop Document)** — გრაფიკული ინფორმაციის შენახვის რასტრული ფორმატი, რომელიც სპეციალურად Photoshop-ისთვის შეიქმნა. ინახავს გამჭვირვალობას, ფენების საქაღალდეს და ვექტორულ ელემენტებს ისე, როგორც ეს პროგრამაში არის — ცალ-ცალკე ფენებზე.

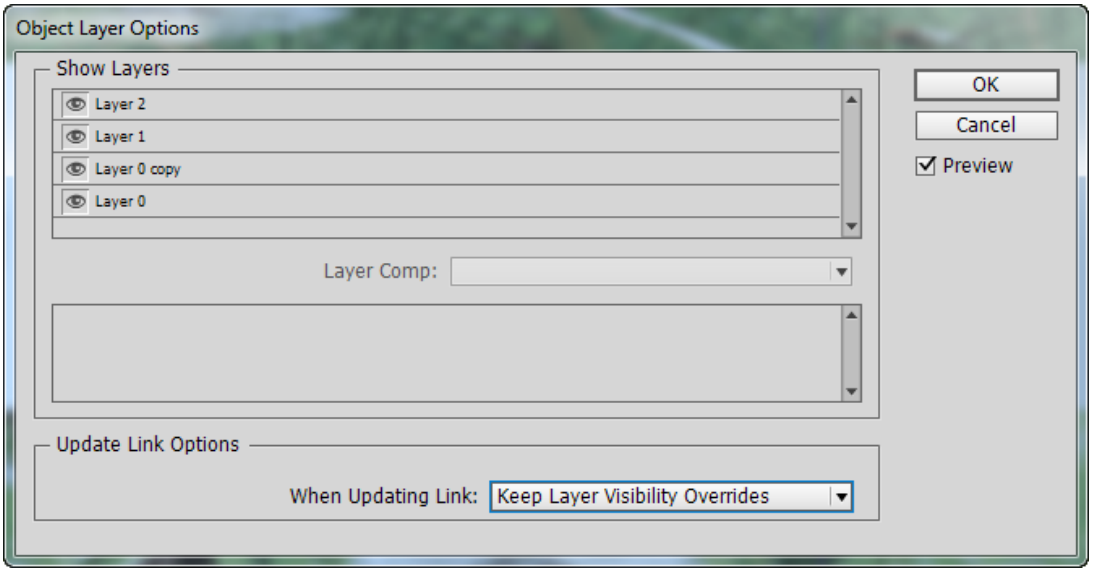


სურ 6.1. 53 Psd ფორმატში იმპორტირებული გამოსახულების დამატებითი პარამეტრები

Adobe Photoshop-ის ფაილის იმპორტირების დროს გამოსახულების **იმპორტირების პარამეტრების დიალოგურ ფანჯარას** (Image Import Options) ერთი განყოფილება ემატება **ფენები** (Layers) რომელიც Adobe Photoshop-ში შექმნილი სასურველი ფენებისთვის მონიშვნის და იმპორტირების პარამეტრებს შეიცავს. ფენების (Layers) განყოფილების ფანჯარაში ფენების **ჩვენების ველის ზოლი** (Show Layers) საშუალებას გაძლევთ Photoshop-ში შექმნილი კომპოზიციის იმპორტირების დროს არასასურველი ფენის, ან ჯგუფში გაერთიანებული ფენების ხილვადობა **დამალოთ** (Hide) და თვალი გამორთოთ. ჩამოსაშლელ მენიუში **ფენების ნაკრები** (Layer Comp) შეგიძლიათ Adobe Photoshop-ში შექმნილი თემატურად გაერთიანებული ფენების ნაკრების ამორჩევა, ერთდროულად გათიშვა, ან ჩართვა.

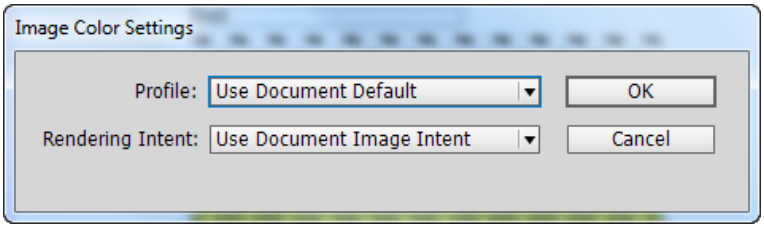
ბმულის განახლების ველში ჩამოსაშლელი მენიუ **When Updating Link** (ბმულების განახლების პროცესში) შეგიძლიათ მიუთითოთ, შეიცვალოს თუ არა ფენების გამოსახულების პარამეტრები, როცა პროგრამა Photoshop-ში PSD წყარო ფაილის კორექტირება მოხდება და გრაფიკულ რედაქტორში ფენების გამოჩენა/დამალვის შემთხვევაში ცვლილება აისახოს თუ არა იმპორტირებულ **PSD** ფაილზე.

PSD ფაილისთვის იმპორტირების დროს გამორთული, ან ჩართული ფენების ხილვადობის შეცვლა თუ დაგჭირდათ, Object მენიუს ჩამონათვალში აირჩიეთ დიალოგური ფანჯარა **გამოსახულების ფენის პარამეტრები** (Object Layer Options) (სურ 6.1.54) .



სურ 6.1. 54 დიალოგური ფანჯარა Object Layer Options (გამოსახულების ფენის პარამეტრები)

ფერის პროფილის რედაქტირებისთვის (რომელიც ეკრანზე, ან ბეჭდვაში გამოსახულების ფერების კორექტირებისთვის არის რეკომენდირებული) Object მენიუს ჩამონათვალში აირჩიეთ დიალოგური ფანჯარა **გამოსახულების ფერის პარამეტრები** (Image Color Settings)

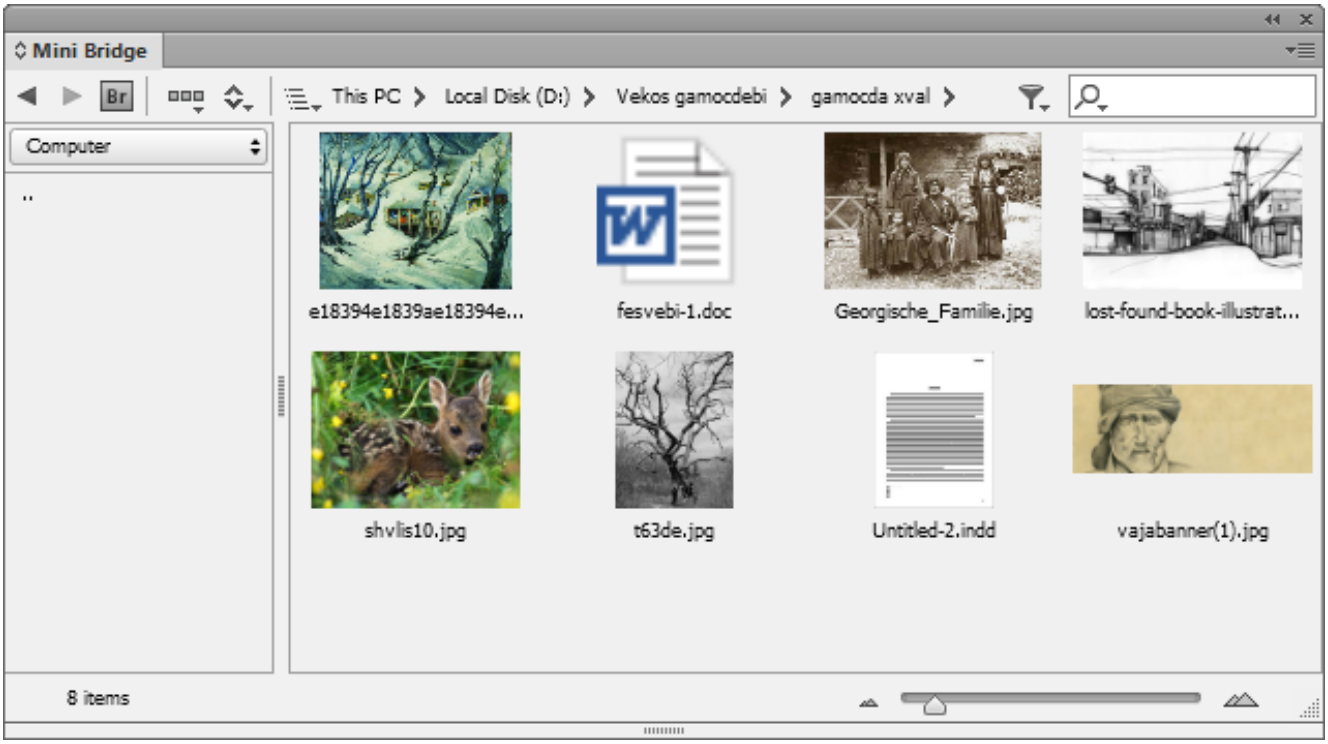


სურ 6.1. 55 დიალოგური ფანჯარა Image Color Settings
(გამოსახულების ფერის პარამეტრები).

მინი ბრიჯის გამოყენება

Mini Bridge — Adobe InDesign-ის ფუნქციონალური დანამატია, რომელიც გაძლევთ საშუალებას პროგრამაში **Mini Bridge პალიტრიდან** Adobe Bridge-ის ყველა რესურსი უფრო მარტივად და ორგანიზებულად გამოიყენოთ. Mini Bridge პროგრამიდან გასვლის გარეშე, ფაილის და გამოსახულებების მინიატურის დათვალიერების და იმავე პალიტრიდან დოკუმენტში ამ ფაილების გადატანის საშუალებას გაძლევთ (სურ 6.1.56).

გახსენით **მინი ბრიჯის** პალიტრა (Mini Bridge) მენიუდან Window — Mini Bridge.



სურ 6.1. 56 პალიტრა Mini Bridge (მინი ბრიჯი)

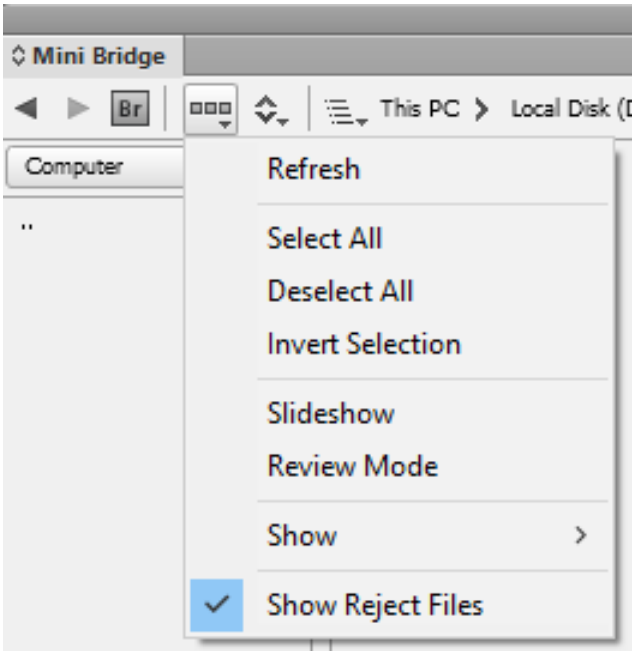
Mini Bridge-ში ფაილების დათვალიერება

- ფაილებზე გადასასვლელად პალიტრის მარცხება ზედა კუთხეში ჩამოშალეთ ჩამოსაშლელი მენიუ და დააჭირეთ შესაბამის საქაღალდეს, ან დირექტორიას.

- გამოიყენეთ ძიების **ღილაკი** (Search) და მითითებული კრიტერიუმის საფუძველზე მოძებნეთ ფაილები
- **Sort** (დახარისხება) — ღილაკის ჩამონათვალში მოცემული მეტამონაცემების: ფაილის სახელის, შექმნის თარიღის, ტიპის მიხედვით მოხდება ფაილის დახარისხება
- **Filter By** (ფილტრაცია) — ფაილების ფილტრაცია რეიტინგის და ნიშნების საფუძველზე

თუ დაგჭირდათ **Mini Bridge პალიტრაზე** უარყოფილი ფაილების გამოტანა, დააჭირეთ მენიუ **დათვალიერება** (View) და ჩამონათვალში აირჩიეთ სანიშნე **უარყოფილი ფაილების ჩვენება** (Show Reject File) (სურ 6.1.57). გარდა ამისა, მენიუს ღილაკი **View** (დათვალიერება) Mini Bridge-ის პალიტრაზე გამოსახულების წინასწარი დათვალიერების საშუალებას გაძლევთ:

- ✓ აირჩიეთ **პრეზენტაცია** (Slideshow), რომ Adobe Bridge-ში არჩეული გამოსახულებებისაგან პრეზენტაცია გახსნათ.
- ✓ აირჩიეთ **რეცენზირების რეჟიმი** (Review Mode), რომ არჩეული გამოსახულებები Adobe Bridge-ში **რეცენზირების** რეჟიმში გაიხსნას.
- ✓ აირჩიეთ **მთელ ეკრანზე ჩვენება** (Full Screen), რომ **დათვალიერება** Adobe Bridge-ში მთელ ეკრანზე მოხდეს.



სურ 6.1. 57 Show Reject File (უარყოფილი ფაილების ჩვენება)
პალიტრა Mini Bridge-ზე

პალიტრის მარჯვენა კუთხის ქვედა ზოლზე მოცემული არის მცოცავი მარეგულირებელი, რომელიც მინიატურების ზომის რეგულირებისთვის და მასშტაბირებისთვის გამოიყენება.

Mini Bridge საშუალებით ფაილების გახსნა და ჩასმა

Mini Bridge-ის პალიტრიდან ფაილების გახსნისთვის, ან ჩასმისთვის გამოიყენეთ შემდეგი ბრძანებები:

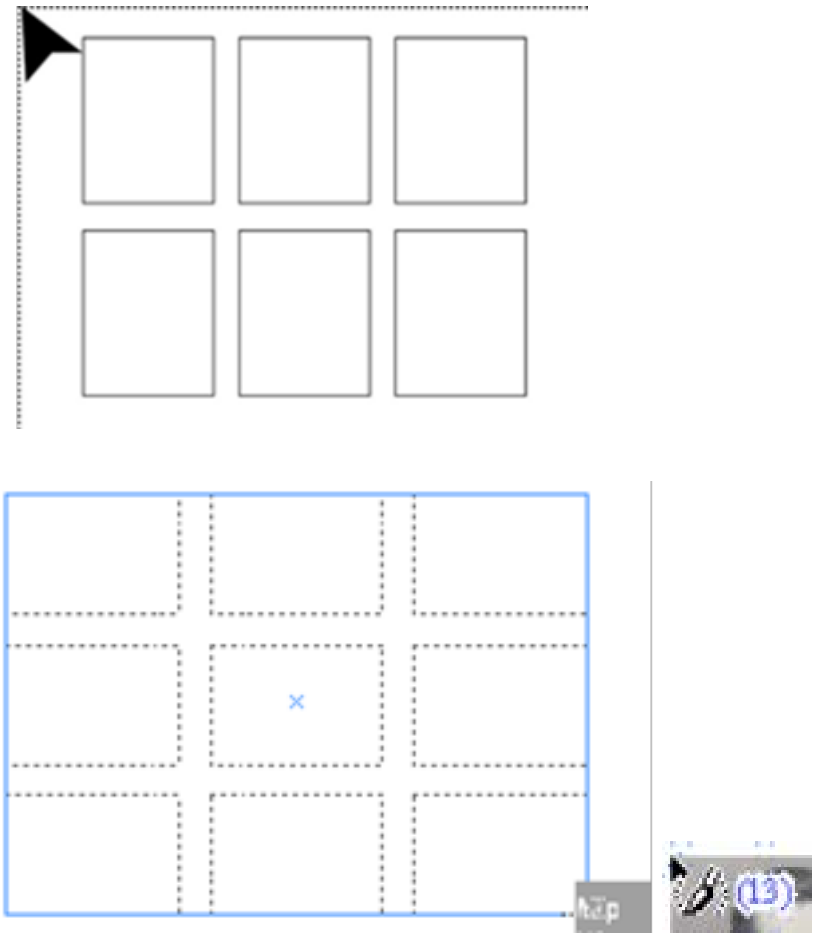
1. მონიშნეთ ფაილის მინიატურა და გადაიტანეთ ძირითად აპლიკაციაში, ან აპლიკაციის პიქტოგრამაზე,
2. ფაილის მინიატურას დააჭირეთ ორჯერ, რომ ნაგულისხმევ პროგრამაში გაიხსნას.
3. ფაილის მინიატურა Ctrl კლავიშით და მაუსის მარჯვენა ღილაკზე დაჭრით მონიშნეთ და ბრძანება **ჩასმის** (Place), ან **გახსნის** (Open With) ბრძანებით შემდეგ შესაბამისი აპლიკაცია აირჩიეთ.
4. პროგრამა InDesign-ში **მონიშნული ფრაგმენტი** (Snippet) Mini Bridge-ის პალიტრიდან დოკუმენტში გადაიტანეთ. კურსორზე ჩატვირთული მინიატურა დააყენეთ იმ ადგილზე, სადაც უნდა მოათავსოთ **Snippet**-ი (ფრაგმენტი).
5. ავტომატიზირებული ამოცანის შესრულებისთვის, მონიშნეთ ერთი, ან რამდენიმე მინიატურა, Ctrl კლავიშით და მაუსის მარჯვენა ღილაკზე დაჭერით აირჩიეთ **ძირითადი აპლიკაცია** (Host Application), ან **ავტომატიზირებული ამოცანა** (Automated Task).
6. Adobe Bridge-ში ფაილის გახსნისთვის პალიტრა Mini Bridge-ის ზედა ბარზე დააჭირეთ ღილაკს **Adobe Bridge**, ან Ctrl კლავიშით და მაუსის მარჯვენა ღილაკზე დაჭერით აირჩიეთ **ძიება ბრიჯში** (Reveal In Bridge).

გრაფიკული გამოსახულებისთვის მოდულარული ბადის შექმნა

პროგრამაში შეგიძლიათ ერთდროულად რამდენიმე გრაფიკული გამოსახულების იმპორტირება და ვირტუალურად დადგენილი წესრიგის მიხედვით მოდულარულ ბადეში განლაგება. გრაფიკული

გამოსახულების მოდულარული ბადის მაკეტის ორგანიზებაში კლავიშ მოდიფიკატორები (Ctrl, Alt, Shift) და კლავიატურის ისარ მიმმართველები დაგეხმარებათ.

გამოიძახეთ ბრძანება File — Place (ჩასმა) შეარჩიეთ საჭირო გრაფიკული გამოსახულებები (რაოდენობრივად) და დაადასტურეთ ბრძანება, მაუსის მაჩვენებელზე ჩატვირთული გრაფიკული გამოსახულების მინიატურებთან ერთად სურათის რაოდენობა ციფრებში გამოისახება (3.1.58). თქვენ შეგიძლიათ გამოსახულებები ცალ-ცალკე, სწრაფი მიმმართველების საფუძველზე პროპორციულად განალაგოთ, მაგრამ ეს დროსთან და ზუსტი გამოთვლების წარმოებასთან არის დაკავშირებული, როდესაც გაცილებით მარტივია კლავიშ მოდიფიკატორებით სურათის რაოდენობის მიხედვით დოკუმენტის გვერდზე მოდულური ბადის შემუშავება. როგორც უკვე აღინიშნა, გამოსახულებები მაუსის მაჩვენებელზე იტვირთება რაოდენობის შესაბამის ციფრთან ერთად, პარალელურად მეორე ხელით მონიშნეთ ღილაკები Ctrl+Shift ავტომატურად მაუსის მაჩვენებელზე ჩატვირთული გამოსახულების მინიატურები მოდულურ ბადედ გარდაიქმნება (სურ 6.1.58) ღილაკებიდან ხელის აშვების გარეშე დოკუმენტში მოხაზეთ ჩარჩო, ეკრანზე ჰორიზონტალურ და ვერტიკალურ წყვეტილ ხაზებიან სვეტებად დაყოფილი ბადე დაიხაზება.

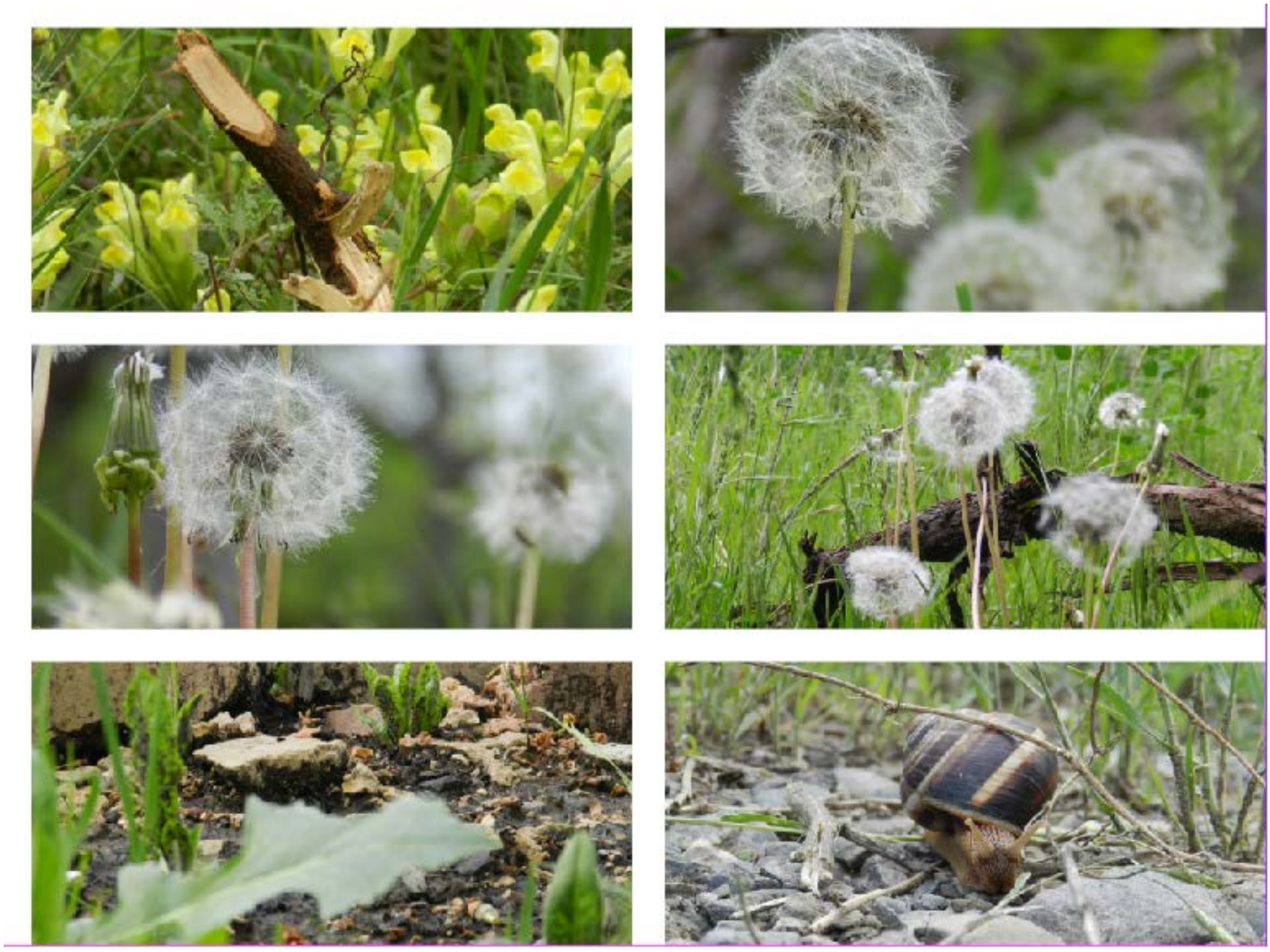


სურ 6.1. 58 პირველი სურათი — კურსორის სტატუსი კლავიშ მოდიფიკატორებზე დაჭერის დროს, მეორე სურათი — კურსორის სტატუსი მოდულარული ბადის სვეტების ორგანიზების დროს

მნიშვნელოვანია გაითვალისწინოთ, თქვენს მიერ შერჩეული გამოსახულებების რაოდენობა და მოდულური ბადე ამ ციფრების მიხედვით ააგოთ, ამისათვის კლავიატურის ისარ მიმმართველების გამოყენება დაგჭირდებათ (დაიმახსოვრეთ, ვიდრე მოდულურ ბადეს არ ააგებთ მაუსის მარჯვენა ღილაკს ხელი არ აუშვათ), თუ ვერტიკალური სვეტების რაოდენობის გაზრდა გსურთ, გამოიყენეთ კლავიატურის მარჯვენა ისარი →(მარცხენა ისარი რაოდენობის შემცირებას იწვევს), ხოლო, ჰორიზონტალური

სვეტების რაოდენობის დამატებისთვის გამოიყენეთ კლავიატურის ზედა მიმმართველი ისარი ↑ (ქვედა მიმმართველი ისარი რაოდენობის შემცირებას იწვევს), როდესაც ვირტუალური მოდულური ბადის მაკეტს შექმნით მაუსის მარჯვენა ღილაკს ხელი აუშვით — გამოსახულებები ბადის მიხედვით განლაგდება (სურ 6.1.59)

შენიშვნა: *ვირტუალური მოდულური ბადის ორგანიზების დროს, სვეტებს შორის მანძილი თუ არ დაგაკმაყოფილებთ, სურათების პარალელურად კლავიშ მოდიფიკატორ **Ctrl** ღილაკზე დაჭერით კლავიატურის ისარ მიმმართველები გადაათამაშეთ.*



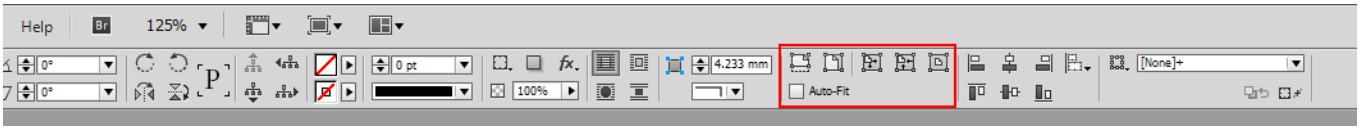
სურ 6.1. 59 ვირტუალური მოდულური ბადის მიხედვით ორგანიზებული სურატების განლაგება

იმპორტირებული გამოსახულების ჩარჩოში მორგების პარამეტრები

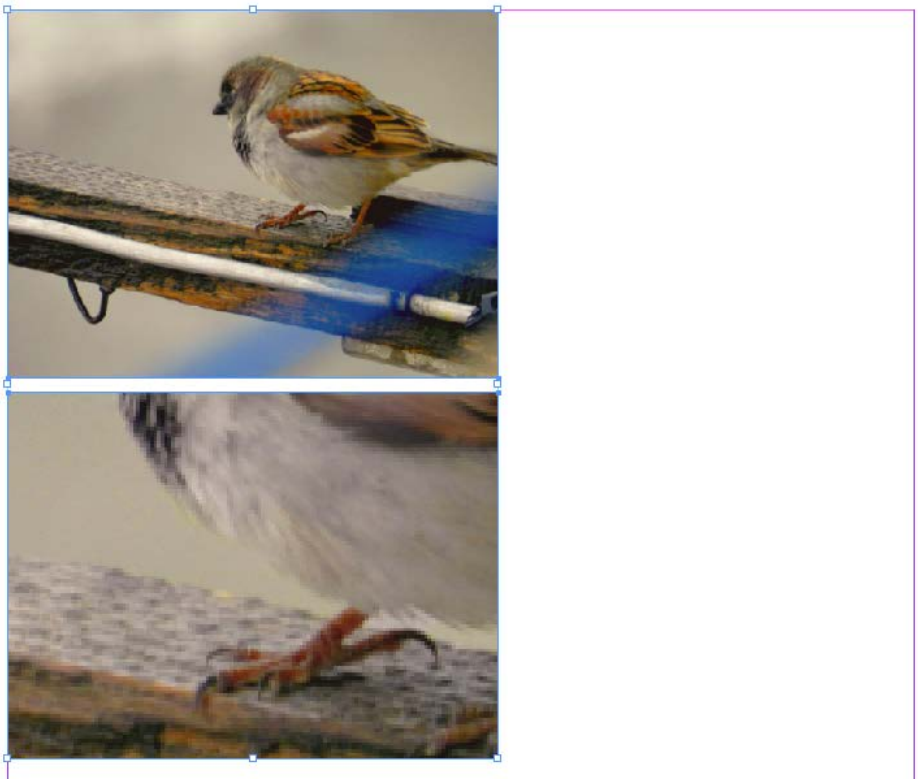
პროგრამაში იმპორტირებული ნებისმიერი გრაფიკული გამოსახულების ზომა დამოკიდებული არის თქვენ მიერ გამოყენებულ მეთოდზე, თუ პირდაპირი წესით გახსნით გამოსახულებას, თავისი **ზომით გაიხსნება** (Dimension), მაგრამ იმპორტირებისას გამოსახულებას, თუ წინასწარ მოხაზულ კონტეინერში ჩასვამთ — ნაწილობრივ გამოჩნდება, მიზეზი მისი ზომაა, რომელიც კონტეინერის ზომასთან შეუსაბამო არის. კონტეინერში გამოსახულების სწრაფი მასშტაბირებისთვის **მორგების პარამეტრები** უნდა გამოიყენოთ (Fitting), ან გადახვიდეთ სურათის შესაბამის აპლიკაციაში და კონტეინერის ზომების გათვალისწინებით შეცვალოთ გამოსახულების სიგანე და სიმაღლე. გაითვალისწინეთ, რომ პროპორცია მეტად მნიშვნელოვანია, მაგ: კონტეინერში თუ შემოიტანთ გამოსახულებას, რომელიც კვადრატის

პროპორციულია, ხოლო თქვენს მიერ **InDesign**-ში შექმნილი კონტეინერი მართკუთხედის პროპორციული — ჩარჩო კონტეინერში გამოსახულების რაღაც ნაწილი მაინც დაიფარება.

Fitting-ის (მორგება) პარამეტრები მართვის პანელზე მდებარეობს (სურ 6.1.60) და მენიუში Object — Fitting (მორგება)

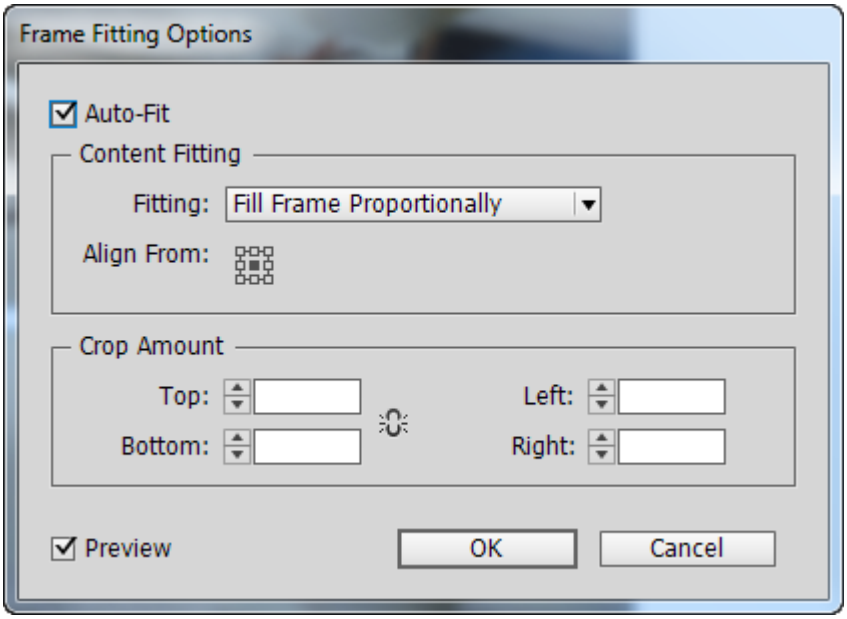


სურ 6.1. 60 Fitting-ის (მორგება) პარამეტრები მართვის პანელზე



სურ 6.1. 61 პირველი სურათზე მორგების პარამეტრი შესრულებულია, მეორე სურათზე არ არის მორგების პარამეტრი შესრულებული.

Fit Content to Frame	ჩარჩოს შემადგენელი პროპორციების გარეშე
Fit Frame to Content	ჩარჩოს შემადგენლის მიხედვით
Center Content	შემადგენელი ცენტრის მიმართ
Fit Content Proportionally	შემადგენელი ჩარჩოს პროპორციებით
Fill Frame Proportionally	ჩარჩოს შევსება შემადგენლით
Frame Fitting Options	მორგების პარამეტრები: შეუვსებელი ჩარჩოსთვის მასშტაბირების საწყის პარამეტრებს უთითებს შევსებულისთვის — ასრულებს მასშტაბირებას (სურ 6.1.37)



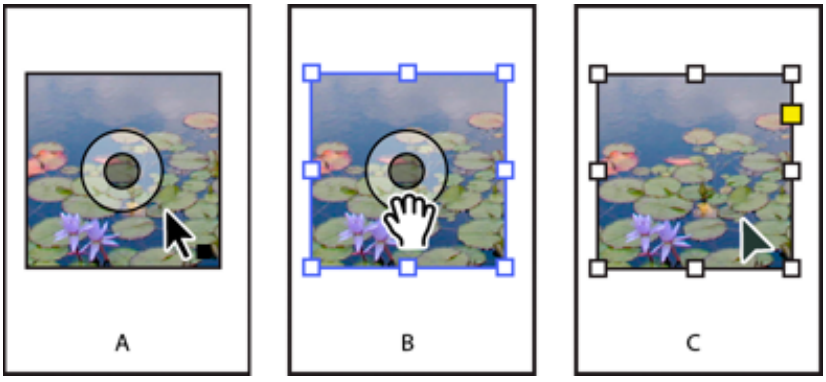
სურ 6.1. 62 ჩარჩოსთვის გამოსახულების მორგების დამატებითი პარამეტრები

პარამეტრების პანელში შემადგენლის **ავტომატური მორგებისთვის** (Auto-Fit) პარამეტრი გამოიყენეთ. **ავტომატური მორგების** (Auto-Fit) პარამეტრი თავისთავად ძალიან სასარგებლო არის, თუ გამოსახულების კონტეინერის წინასწარ დადგენილ ზომას კორექტირებას გაუკეთებთ, კონტეინერის ზომის პარალელურად გამოსახულების ზომაც შეიცვლება. ავტომატური მორგების პარამეტრის გააქტიურება მართვის პანელიდანაც შეგიძლიათ, მონიშნეთ გამოსახულება და მართვის პანელზე გააქტიურეთ ბრძანება — **Auto Fit.**

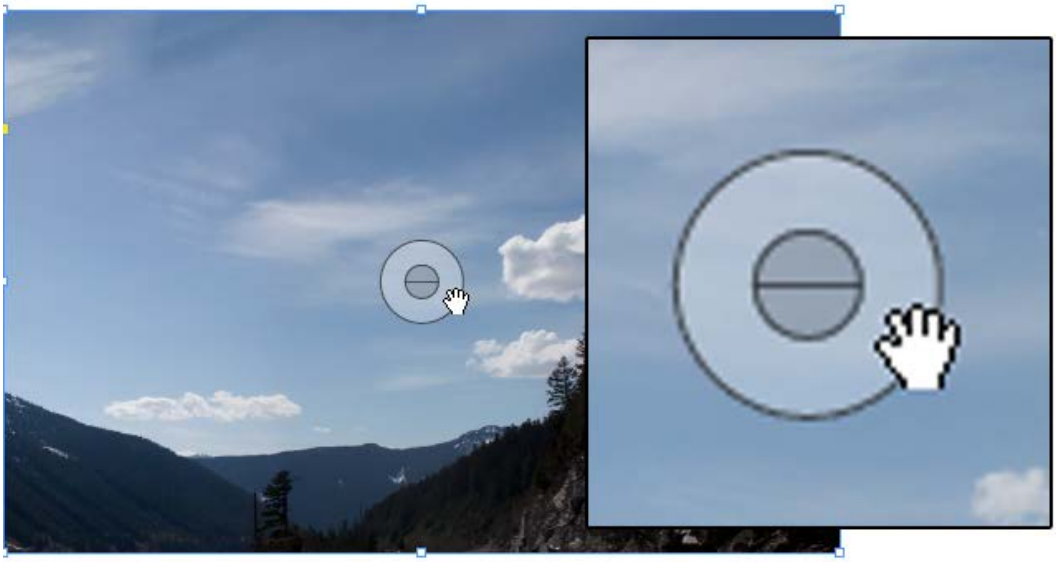
Crop Amount (კადრირების ჩამოჭრა) ველში შეგიძლიათ მიუთითოთ კონტეინერს მიღმა გამოსახულების რომელი ნაწილი დაიფაროს. Reference Point (მიმაგრების წერტილი) მონიშნული მიმაგრების წერტილის მიმართ ჩარჩოში გამოსახულების გასწორება.

შემადგენლის ჩავლების მარკერი (Content Grabber)

ჩარჩოში გამოსახულების დამალული ფრაგმენტის დათვალიერებისთვის და გადადგილებისთვის მონიშვნის ინსტრუმენტით დააჭირეთ გამოსახულებაზე **შემადგენლის ჩავლების** (Content Grabber) **მარკერს** (სურ 6.1.63), რომელიც გამოსახულებაზე კურსორის მიტანით აქტიურდება და მაუსი ხელის ფორმას ღებულობს. პროგრამის ძირითადი პარამეტრის საფუძველზე შემადგენლის ჩავლების მარკერი აქტიურია, მაგრამ თუ მუშაობის პროცესში ხელს შეგიშლით, შეგიძლიათ გამორთოთ View მენიუში ქვემენიუდან Extra — Hide/Show Content grabber.



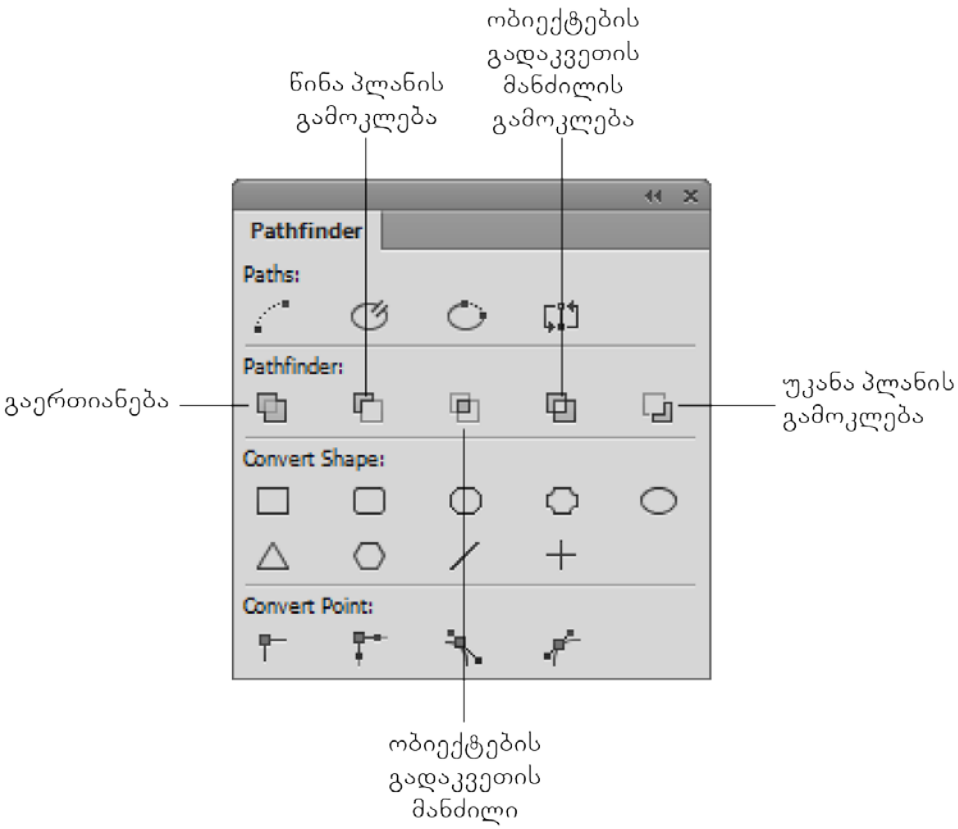
სურ 6.1. 63 ჩარჩოში შემადგენლის ჩავლების მარკერით გამოყოფა



გრაფიკული ჩარჩოს თვისებების რედაქტირების ბრძანებები

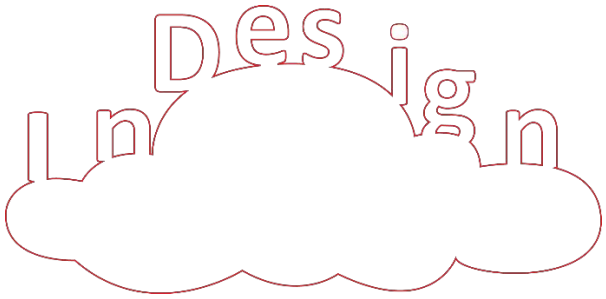
რთული ობიექტების და ფიგურების შედგენისთვის პროგრამას მეტად მარტივი საშუალება გააჩნია, ვიდრე ობიექტის ნულიდან დაწყება და შექმნა არის, ასეთი ლოგიკური ამოცანების შესრულება **Pathfinder** (კონტურების დამუშავება) პალიტრით ხდება, რომელიც მენიუ **Window — Object and Layout — Pathfinder** (ობიექტი და მაკეტირება — კონტურების დამუშავება) მდებარეობს.

შენიშვნა: *პალიტრა განსხვავებული ტიპის ღილაკებისაგან შედგება, რომელიც პირდაპირ კავშირში არ არის კონტურის დამუშავების ბრძანებებთან. მაგ: შეგიძლიათ მარტივად, ფიგურის ერთი ფორმა მეორე ფორმად გარდა*



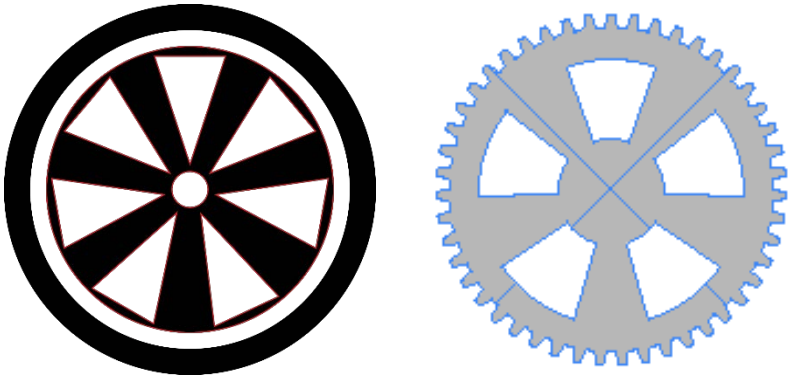
სურ 6.1. 64 Pathfinder კონტურების დამუშავების პალიტრა


ღილაკით Add (გაერთიანება) (სურ 6.1.65) ერთი, ან რამდენიმე ელემენტის გაერთიანება

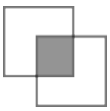


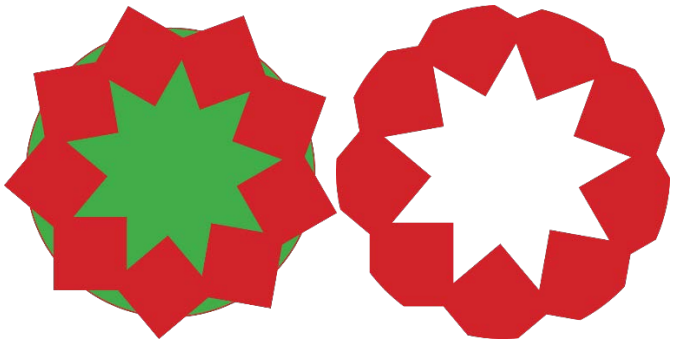
სურ 6.1. 65 ღილაკით Add კომბინირებული ელემენტები


ღილაკი Subtract (წინა პლანის გამოკლება) ფიგურებიდან ერთი, ან რამდენიმე ელემენტის ამოჭრა, აქ მნიშვნელოვანია ელემენტი, რომლითაც ფორმა უნდა ამოიჭრას მაღლა იყოს მოქცეული **(სურ 6.1.66)**



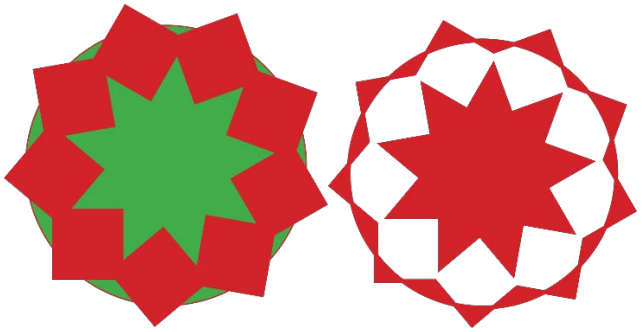
სურ 6.1. 66 ღილაკ Subtract-ით შედგენილი ელემენტები


ღილაკი Intersect (ობიექტების გადაკვეთის მანძილი) შედგენილი, რამდენიმე ობიექტისაგან მხოლოდ საერთო ელემენტს ტოვებს — გადაკვეთის წერტილს (სურ 6.1.67)



სურ 6.1. 67 პირველი სურათი — დაჯგუფებული ობიექტები, მეორე სურათი — ობიექტების გადაკვეთის მანძილით შესრულებული

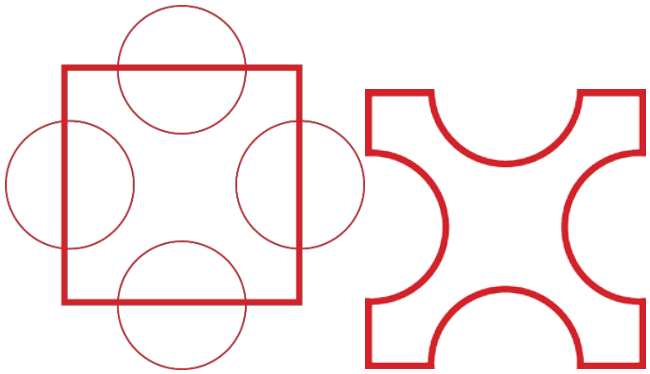

ღილაკი Exclude Overlap (ობიექტის გადაკვეთის მანძილის გამოკლება) (სურ 6.1.68)



სურ 6.1. 68 პირველი სურათი — დაჯგუფებული ელემენტები, მეორე სურათი — ელემენტების *გადაკვეთის გამოკლების მანძილით შესრულებული*



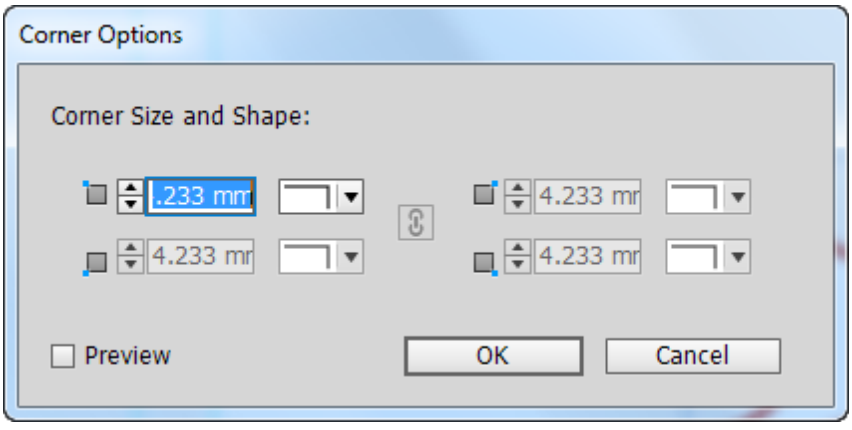
Minus Back (უკანა პლანის გამოკლება) აქ მნიშვნელოვანია ელემენტი, რომლითაც ფორმა უნდა ამოიჭრას, უკანა პლანზე იყოს მოქცეული (სურ 6.1.69).



სურ 6.1. 69 პირველი სურათი — დაჯგუფებული ელემენტები, მეორე სურათი — უკანა პლანის გამოკლება

ჩარჩოს კუთხის ეფექტები

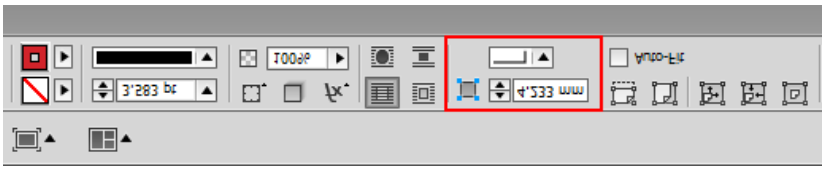
პროგრამაში გრაფიკული ჩარჩოს კუთხის გაფორმებისთვის Corner Options (კუთხის პარამეტრები) გამოიყენება, რომელიც ობიექტის (Object) მენიუს ჩამონათვალში არის მოცემული (სურ 6.1.70)



სურ 6.1. 70 Corner Options — კუთხის პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა

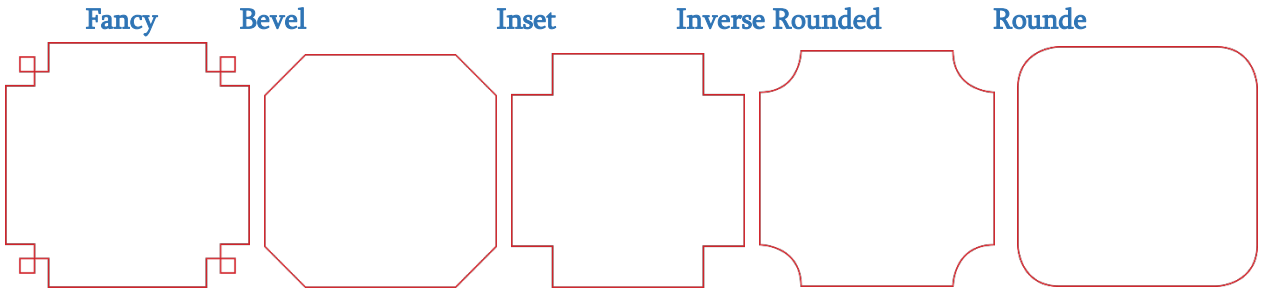
ველი Size (ზომა) მილიმეტრებში, კუთხისთვის მინიჭებული ეფექტის ზომის ცვლილების საშუალებას იძლევა. გარდა ამისა ჯაჭვით Make All Settings the Same (ერთიდაიგივე პარამეტრები) შეგიძლიათ ეფექტის ზომა, ან ეფექტის ტიპი ერთდროულად ჩაწეროთ, ინდივიდუალური პარამეტრების შეყვანის შემთხვევაში ჯაჭვი მაუსის მაჩვენებელით გაწყვიტეთ.

იგივე პარამეტრებით მართვის პანელზე შეგიძლიათ ისარგებლოთ, Alt ღილაკზე და კუთხის პარამეტრების პიქტოგრამაზე დაჭერით ეკრანზე **კუთხის ეფექტის** რედაქტირების პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა (Corner Options) გამოვა. (სურ 6.1.71).

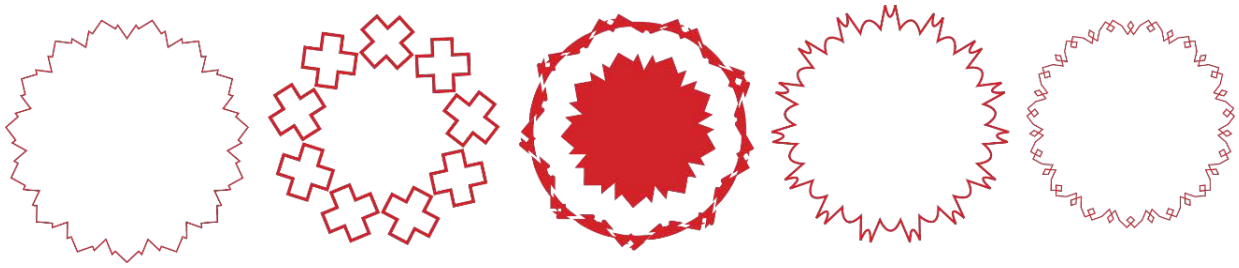


სურ 6.1. 71 Corner Options (კუთხის პარამეტრები) მართვის პანელზე

ჩამოსაშლელი მენიუს ღილაკი **Effect** (ეფექტი) რამდენიმე სტანდარტული ტიპის ეფექტის ჩამონათვალისაგან შედგება: **None** (ეფექტის გარეშე), **Fancy** (ფიგურული), **Bevel** (ღარი), **Inset** (ამოჭრა), **Inverse Rounded** (მრგვალი ამოჭრა) და **Rounded** (მომრგვალება).



სურ 6.1. 72 კუთხის ეფექტის ტიპები დიალოგური ფანჯრიდან Corner Options (კუთხის პარამეტრები)



სხვადასხვა ფორმის ობიექტზე მორგებული კუთხის პარამეტრების ორიგინალური ეფექტები

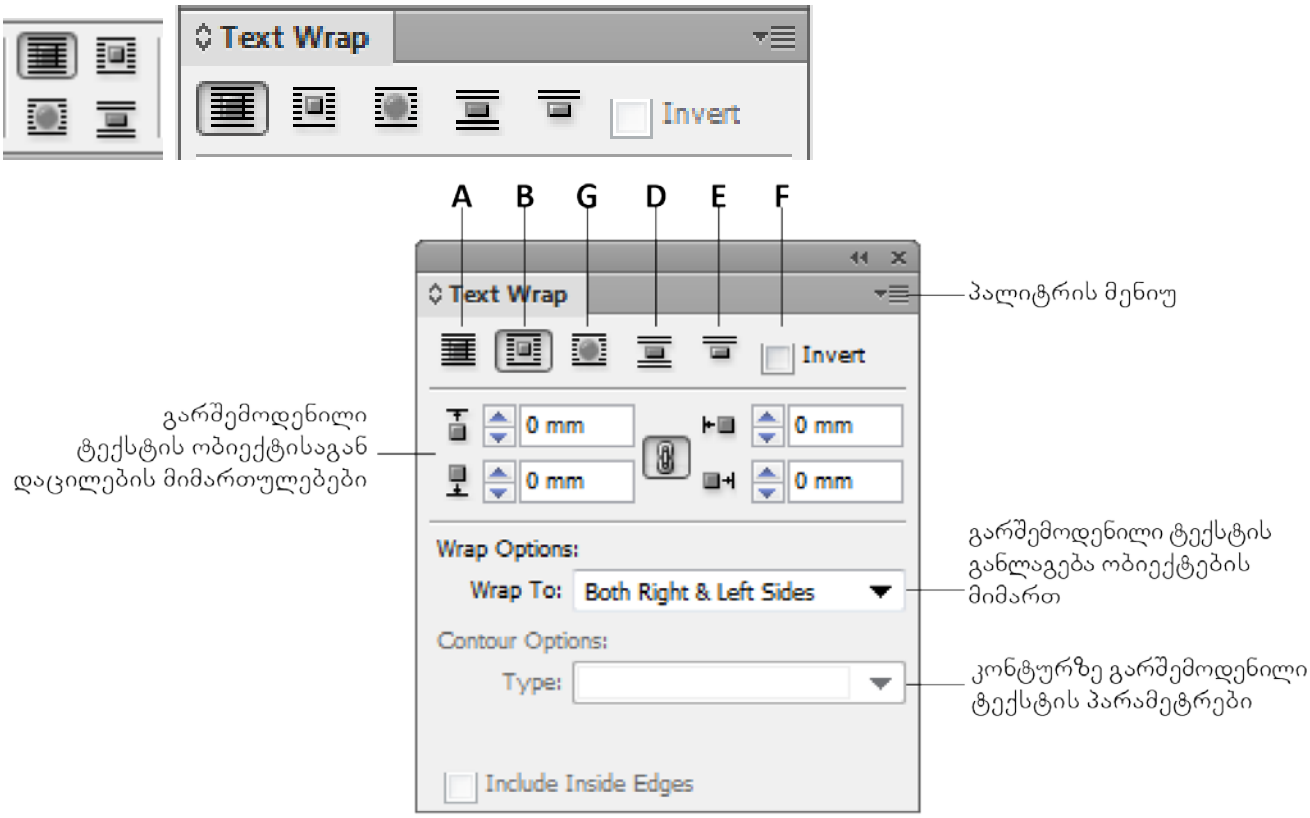
ფექტებს განსაკუთრებულ ღირებულებას ის ფაქტი სძენს, რომ მათი მინიჭება შეიძლება არა მარტო სწორკუთხა ობიექტებზე, არამედ ნებისმიერ ვექტორულ ფიგურაზე. კუთხის ეფექტები ტექსტსაც შეიძლება მიანიჭოთ, თუ წინასწარ გადაიყვანთ ვექტორულ წირებში. ეფექტი მხოლოდ იმ ფიგურებზე გამოჩნდება, რომლებსაც აქვთ კუთხეები, ხოლო ელიფსზე და წრეზე არ გამოჩნდება.

კუთხის ეფექტების შეცვლა, არამარტო **კუთხის ეფექტების** დიალოგური ფანჯრიდან და მართვის პანელიდან შეგიძლიათ, არამედ კლავიშ მოდიფიკატორების დახმარებით. ნებისმიერი ჩარჩოს მარჯვენა კიდეზე **ყვითელი მარკერი** არის გამოსახული, რომელიც საშუალებას გაძლევთ ადგილზე შეცვალოთ ჩარჩოს კუთხის ეფექტი. დააჭირეთ ყვითელ მარკერს, როდესაც ის დიაგონალურ კუთხეებში გადაინაცვლებს, გადაქაჩეთ ცენტრისკენ და ჩარჩოს კუთხეები მომრგვალდება, გვერდის ინდივიდუალური რედაქტირებისთვის მარკერი Shift ღილაკზე დაჭერით გადაიტანეთ, ყველა კუთხისთვის ეფექტის შერჩევისთვის Alt ღილაკთან ერთად მაუსის მაჩვენებლით კუთხის მარკერს რამდენჯერმე დააჭირეთ, ხოლო კუთხის ეფექტის ინდივიდუალური შერჩევისთვის Shift+Alt ღილაკზე და მასუსის მაჩვენებლით ასევე, კუთხის მარკერს რამდენჯერმე დააჭირეთ.

გარშემოწერილი ტექსტი

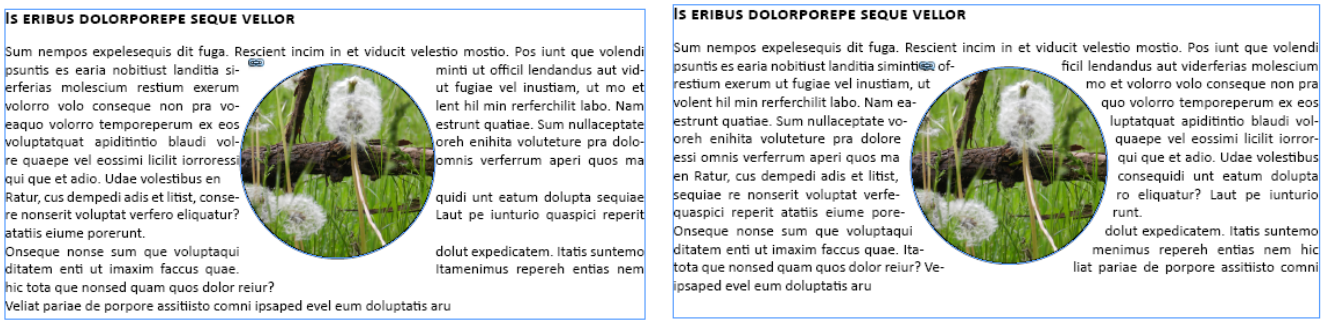
პროფესიონალური დაკაბადონების მაგალითს ობიექტზე გარშემოწერილი ტექსტის ეფექტი წარმოადგენს, რომელიც ავტომატურად განსხვავებული მეთოდებით სრულდება. პარამეტრი შეიძლება გამოყენებული იყოს გრაფიკული ობიექტისთვის, ნებისმიერი ფრეიმისთვის, ან ობიექტების ჯგუფისთვის. ამასთან ეს პარამეტრი ვრცელდება, როგორც წინა პლანის ობიექტებზე, ისე უკანა პლანის ობიექტებზე.

ტექსტის გარშემოწერის ეფექტი პალიტრა **Text Wrap**-ით (ტექსტის გარშემოწერა) სრულდება (სურ 6.1.73), იმისათვის, რომ შექმნათ ტექსტის ეფექტი გრაფიკული გამოსახულება განათავსეთ ტექსტური ბლოკის მაღლა, რომელიც ტექსტური ფრაგმენტის ნაწილობრივ გადაფარვას გამოიწვევს, პალიტრა **Text Wrap** (ტექსტის გარშემოწერა) გარშემოწერის სასურველი ღილაკი აირჩიეთ

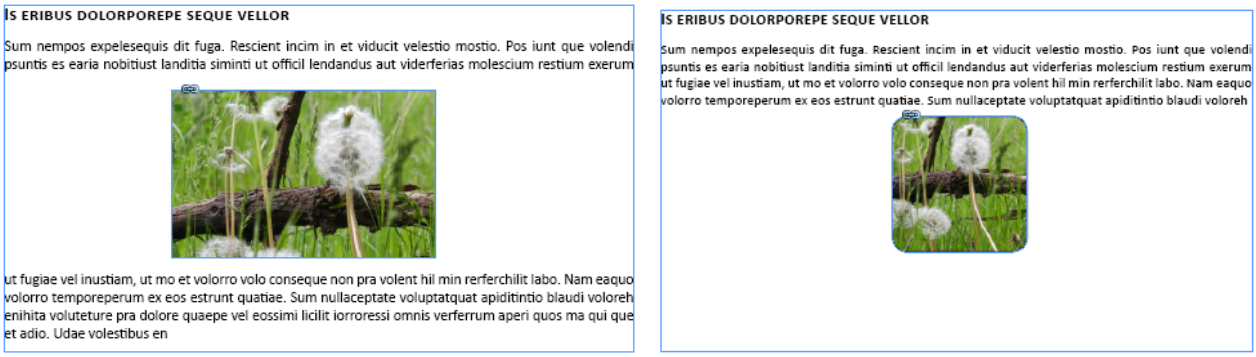


A.** გარშემოდენის გარეშე — **No Text Wrap. B.** გარშემოდენა ჩარჩოს მიხედვით — **Wrap Around Bounding Box. C.** გარშემოდენა კონტურის მიხედვით — **Wrap Around Object Shape. D.** ტექსტის გახლეჩა — **Jump Object. E.** ტექსტის გადატანა — **Jump to Next Columns. F.** ინვერტირება — **Invert

სურ 6.1. 73 Text Wrap — ტექსტის გარშემოწერის პალიტრა



სურ 6.1. 74 პირველი სურათი Wrap Aroun Bounding Box, მეორე სურათი — Wrap Around Object Shape



სურ 6.1. 75 პირველი სურათი — Jump Object, მეორე სურათი — Jump to Next Columns

შებრუნების (Invert) მინიჭება მაშინ ხდება, როდესაც უკუ ეფექტის მიღება გსურთ. ტექსტი გამოსახულების მაღლა, ან ქვეშ განთავსდება, ხოლო პირველადი ეფექტით მიღებული ტექსტის ადგილზე — ცარიელი ადგილები დარჩება.

Wrap to — გარშემოწერის ეფექტი ობიექტის მიხედვით ტექსტის მდებარეობას განსაზღვრავს: სურათის მარჯვნივ (Right Side), მარცხნივ (Left Side), სრული გარშემოწერა (Both Right & Left Sides), ყდისკენ (Side Towards Spine) ყდის საპირისპიროდ (Side Away from Spine) და დიდი მხრიდან (Large Area).

შენიშვნა: *რეკომენდირებულია, გარშემორტყმის რეჟიმის (Wrap To) ჩართვა Largest Area (დიდი მხარიდან), სტრიქონი რომ არ გაწყდეს.*

Contour Options-ის (კონტურის პარამეტრები) ჩამონათვალში კონტურზე გარშემოწერის ეფექტს თუ აირჩევთ, პალიტრაზე ჩამოსაშლელ მენიუ **Type** (ტიპი) შემდეგი კონტურის ტიპები აქტიურდება:

Bounding Box (მონიშვნის ჩარჩო) — შემადგენლის კონტეინერის ფორმის დაფიქსირება

Detect Edges (კიდეების დიაგნოსტირება) — ფონის გარეშე მხოლოდ კიდეებს აფიქსირებს

Alpha Channel (ალფა არხი) — რასტრულ გამოსახულებაში გამოყენებული ალფა არხის მიხედვით კონტურების შემოჭრა

Photoshop Path (რასტრული გამოსახულების კონტური) — რასტრულ გამოსახულებაში შენახული ობიექტის კონტურის მიხედვით შემოჭრა

Graphic Frame (გრაფიკული ჩარჩო) — ჩარჩოს კონტურის დაფიქსირება

Same as Clipping (ჩამოჭრის ველი) — ჩამოჭრის ველის მიხედვით დაფიქსირება

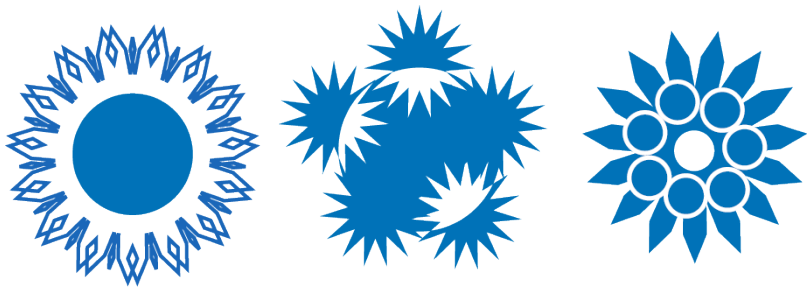
User-Modified Path (მომხმარებლის კონტური) — პარამეტრი ავტომატურად აქტიურდება პირდაპირი მონიშვნის ინსტრუმენტით **Direct Selection** გარშემოწერილი ჩარჩოს მონიშვნის დროს, რაც გარშემოწერილი ტექსტის საზღვრების რედაქტირების საშუალებას მოგცემთ.

Include Inside Edges (შიდა საზღვრების გათვალისწინება) — ობიექტში იმ ცარიელ ადგილებს შეავსებს, რომელიც ალფა-არხის, ან ვექტორული კონტურის საფუძველზე შეიქმნა პროგრამაში.

Make Compound Path ობიექტის შედგენილი ფორმები

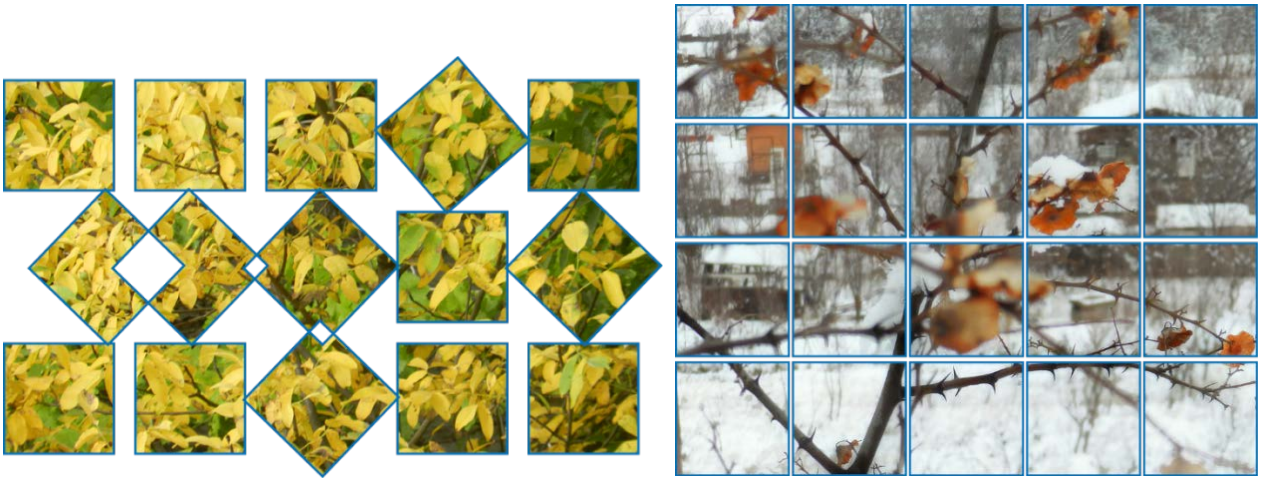
პროგრამას ლოგიგური ამოცანების შექმნისთვის კიდევ ერთი პარამეტრი **Make Compound Path** (შედგენილი ფორმები) გააჩნია. პარამეტრის გამოყენება რეკომენდირებულია, თუ აუცილებელია კონტურებში გამჭვირვალე ღრიჩოების დამატება, დაჯგუფებული ვექტორული კონტურებისაგან სხვადასხვა ფორმის ფიგურების შედგენა, ან გამოსახულებისთვის ვექტორული კონტურის საფუძველზე

ჩარჩოს ორიგინალური ფორმის შექმნა. კონტურის შექმნისტვის წინასწარ შექმნილი ვექტორული კონტურების უნდა მონიშნოთ და **Object — Path — Make Compound Path** დააჭირეთ.



სურ 6.1. 76 შედგენილი ვექტორული ფორმები

ასეთივე მეთოდით შეგიძლიათ ვექტორულ კონტურზე შედგენილი ფორმების ბრძანებით **Release Compound Path** (შედგენილი ფორმის დანაწევრება) დამუშავება.



სურ 6.1. 77 შედგენილი ვექტორული კონტურისაგან შექმნილი გრაფიკული ჩარჩო

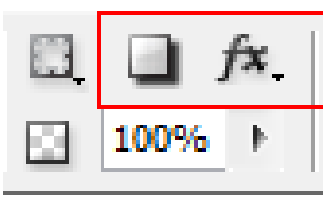
სპეციალური ეფექტები

პროგრამა Adobe InDesign-ს შეუძლია შექმნას საინტერესო და საჭირო **ეფექტები,** რომლებიც ტექსტის გაფორმებისთვის გამოიყენება. ეს ეფექტები Adobe Photoshop-თან საერთო ეფექტებს წარმოადგენს. სხვადასხვა ეფექტების მინიჭება შეიძლება, როგორიცაა: **კუთხის ეფექტები, ჩრდილის ეფექტები, გაბუნდოვნება**, **მოცულობის** და სხვ.

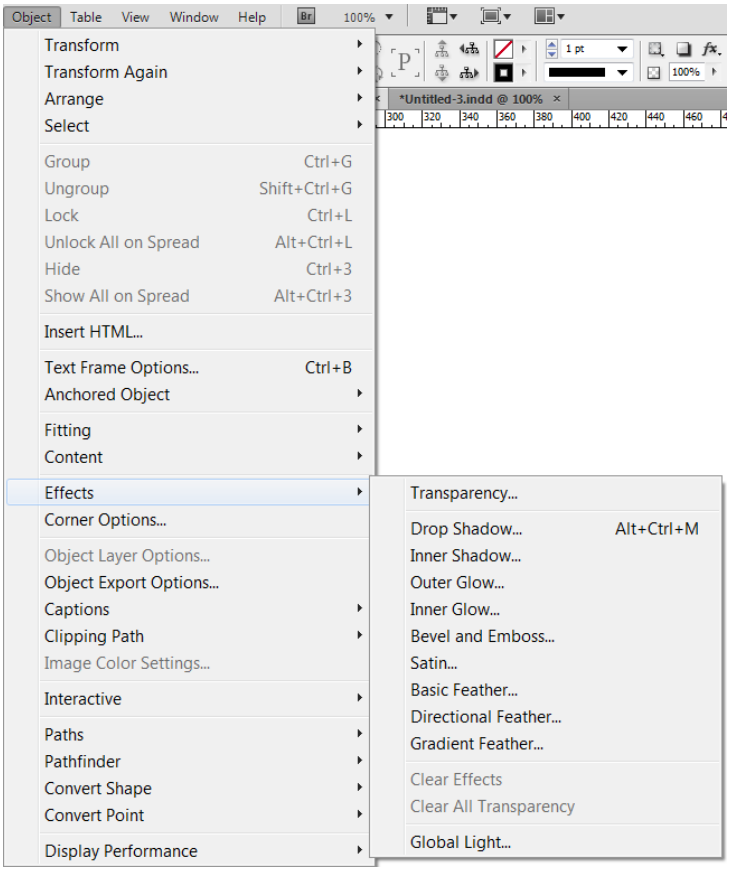
შენიშვნა: *ყველა ეფექტი განეკუთვნება დინამიურ ეფექტებს. ისინი თითქოს არარეალურია. მართალია მონიტორზე ჩანს, მაგრამ ობიექტების რედაქტირებაზე არ გამოისახება და ობიექტების რეალური ფორმა და რაოდენობა არ იცვლება. ასეთი მიდგომა, საშუალებას იძლევა ეფექტი ნებისმიერ მომენტში შეიცვალოს, ან გაუქმდეს.*

მენიუდან **Object — Effects** (ობიექტი — ეფექტები) გაიხსნება ფანჯარა **Effects** (ეფექტები)(სურ 6.1.79).

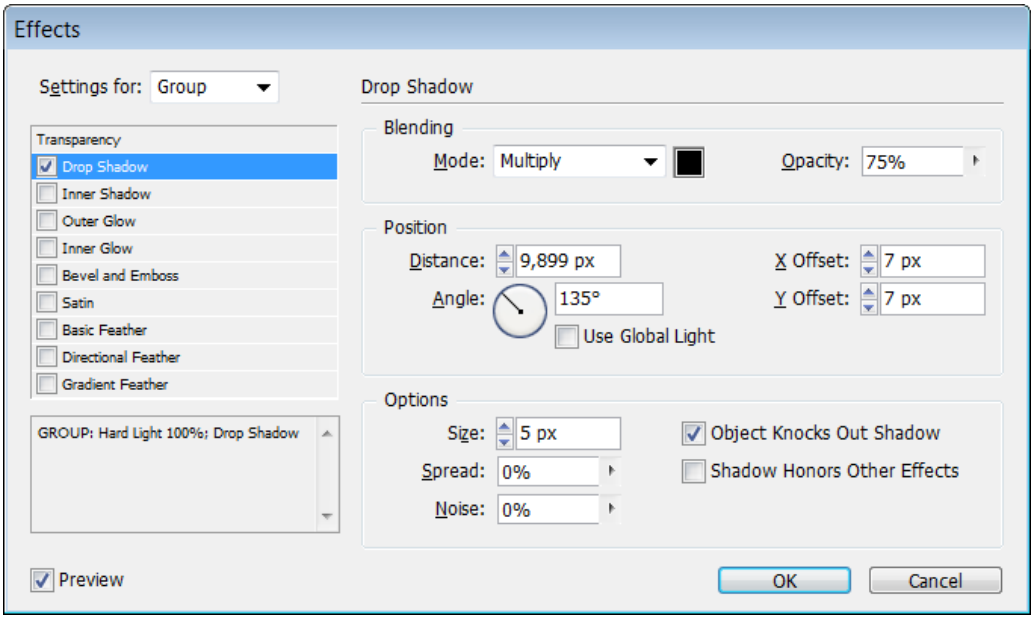
განყოფილებაში **დაცემული ჩრდილი** (Drop Shadow) თავმოყრილია პარამეტრები), რომლებიც ჩრდილის ეფექტის მუშაობას უზრუნველყოფს (სურ 6.1.78)



სურ 6.1. 78 ჩრდილის ეფექტების სანიშნეები მართვის პანელზე



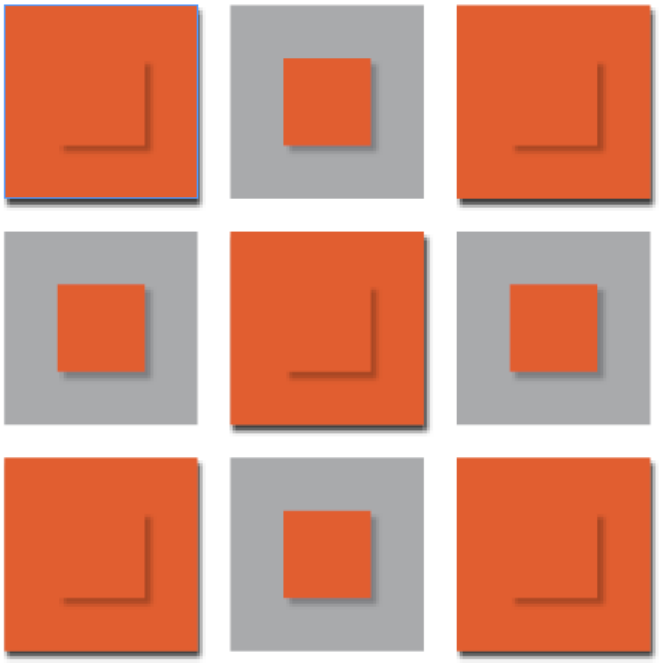
სურ 6.1. 79 მენიუდან Object — Effects (ობიექტი — ეფექტები)



სურ 6.1. 80 დიალოგური ფანჯარა Effects (ეფექტები) ჩრდილის პარამეტრები



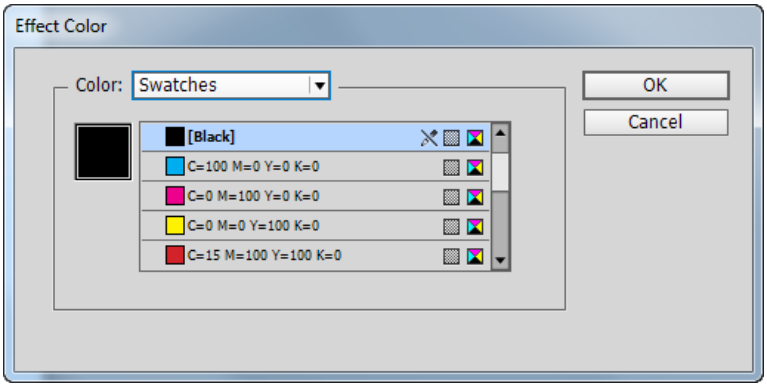
სურ 6.1. 81 ეფექტი — Drop Shadow (დაცემული ჩრდილი)



სურ 6.1. 82 ეფექტი — Drop Shadow (დაცემული ჩრდილი)

პარამეტრები ველში **შერევა** (Blending) მართავს ჩრდილის გარეგნულ სახეს. ჩამოსაშლელ ველი **ფერის ზედდების რეჟიმი** (Mode) ჩრდილის და ქვევით მოთავსებული ობიექტების შერწყმის ერთ-ერთი საშუალების არჩევა ხდება.

რეჟიმი **დაჩრდილვა** (Multiply) გამოიყენება, თუ რელისტური ჩრდილის მიღება არის საჭირო. უჩვეულო ეფექტების მისაღებად შეიძლება სხვა რეჟიმების გამოყენება. ფერის პიქტოგრამაზე დაჭერით **ფერის ზედდების რეჟიმის** (Mode) გვერდით, გამოდის **ფერის ეფექტი** (Effect Color) ფანჯარა (სურ 6.1.83), რომელშიც შეიძლება ჩრიდილის ფერის განსაზღვრა. ფერის დაყენება შესაძლებელია ჩამოსაშლელ ველში **ფერი** (Color) ფერის არჩევის, ან პალიტრა **ფერთა ნიმუშების** (Swatches) საშუალებით.

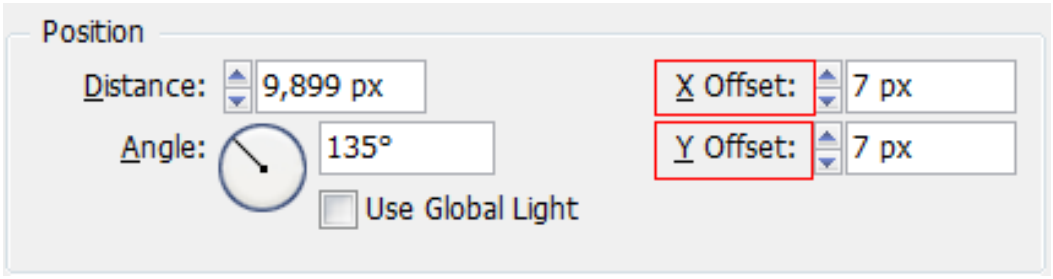


სურ 6.1. 83 ფერის ეფექტის დიალოგური ფანჯარა

Opacity (გაუმჭვირვალობა) ველში ჩრდილის გამჭვირვალობა განისაზღვრება. შედარებით მაღალი ინტენსივობა შედარებით მკვრივი და გაუმჭვირვალე ჩრდილის შესატყვისია. პარამეტრები ველში **პოზიცია** (Position) ობიექტთან მიმართებაში ჩრდილის მდებარეობას განსაზღვრავს. **დისტანცია** (Distance) განსაზღვრავს ობიექტთან მიმართებაში რამდენად ქვევით იქნება ჩრდილი მიმართული. რაც უფრო მაღალი არის მნიშვნელი, მით უფრო ზედაპირზე ჩანს ობიექტის მდებარეობა. **რადიალური რეგულიატორის კუთხის** (Angle) საშუალებით ჩრდილის ვარდნის კუთხის დაყენება შეიძლება, ანუ კუთხის, რომლის ქვეშ სინათლე ობიექტზე დაეცემა. სანიშნე **გლობალური განათების გამოყენება** (Use

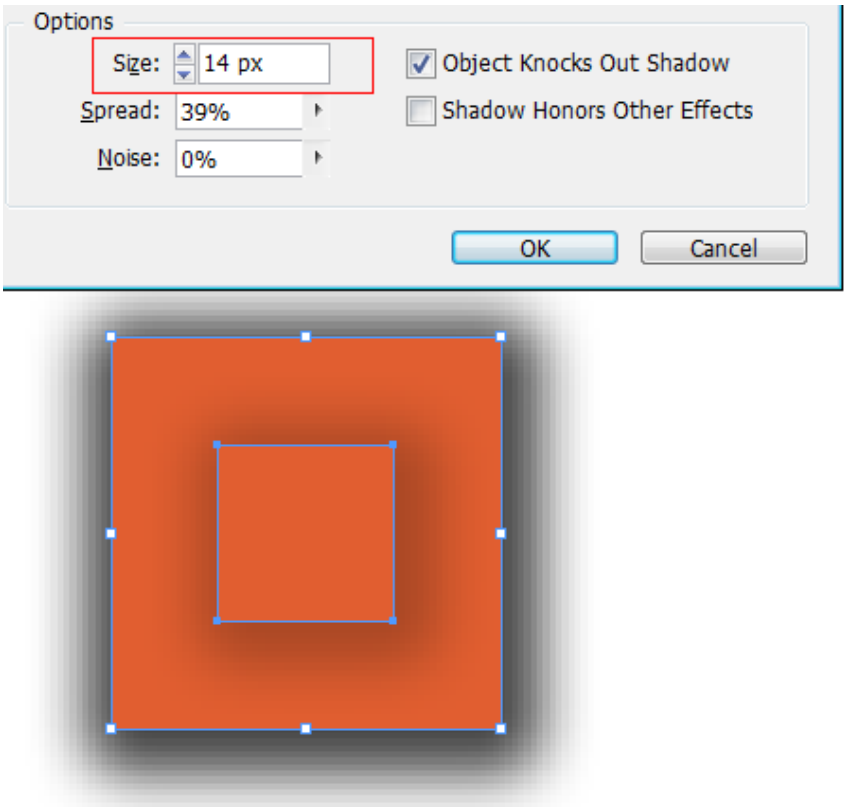
Global Light) ყველა ობიექტისთვის სინათლის ერთნაირი პარამეტრების მინიჭების საშუალებას იძლევა: უფრო რელისტური ეფექტის მისაღწევად აუცილებელია, რომ ობიექტზე იყოს ყველა ჩრდილი განთავსებული და ათინათი, რომლებსაც სინათლის წყაროს ერთი მდებარეობა ექნებათ.

ველები **X Offset** (X ღერძის მიმართ დაცურება) და **Y Offset (**Yღერძის მიმართ დაცურება) მართავს ჩრდილის დაცურებას ობიექტის მიმართ (სურ 6.1.84)



სურ 6.1. 84 ჩრდილის დაცურებას ობიექტის მიმართ

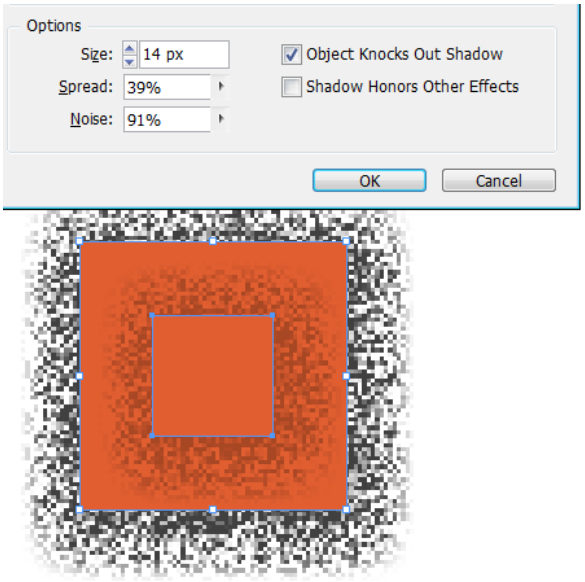
ველი **Size** (ზომა) არიდან **Options** (პარამეტრები) ჩრდილის გაბუნდოვნების დონის დაყენების საშუალებას იძლევა. უფრო დიდი რიცხვითი მნიშვნელობა შედარებით რბილი და გაფანტული ჩრდილის შესატყვისია.



სურ 6.1. 85 რბილი და გაფანტული ჩრდილის მაგალითი

შევსების ველი (Spread) **ზომის ველის** (Size) გაგრძელებაა და საშუალებას იძლევა, ჩრდილის საზღვრის გაფანტვის შემცირების ხარჯზე, ჩრდილი უფრო ინტენსიური და მყარი გახდეს.

ველი **ციფრული ხმაური** (Noise) ჩრდილში ამატებს **ხმაურის ეფექტს** (დაბალი მნიშვნელობების არჩევისას) და ამით ჩრდილს მეტად ხაოიანს ხდის. ჩრდილში ციფრული **ხმაურის** დამატებით არაპრიალა, ხაოიან ზედაპირზე შეიძლება ჩრდილის დადების ეფექტის იმიტაციის მიღება (სურ 6.1.86).



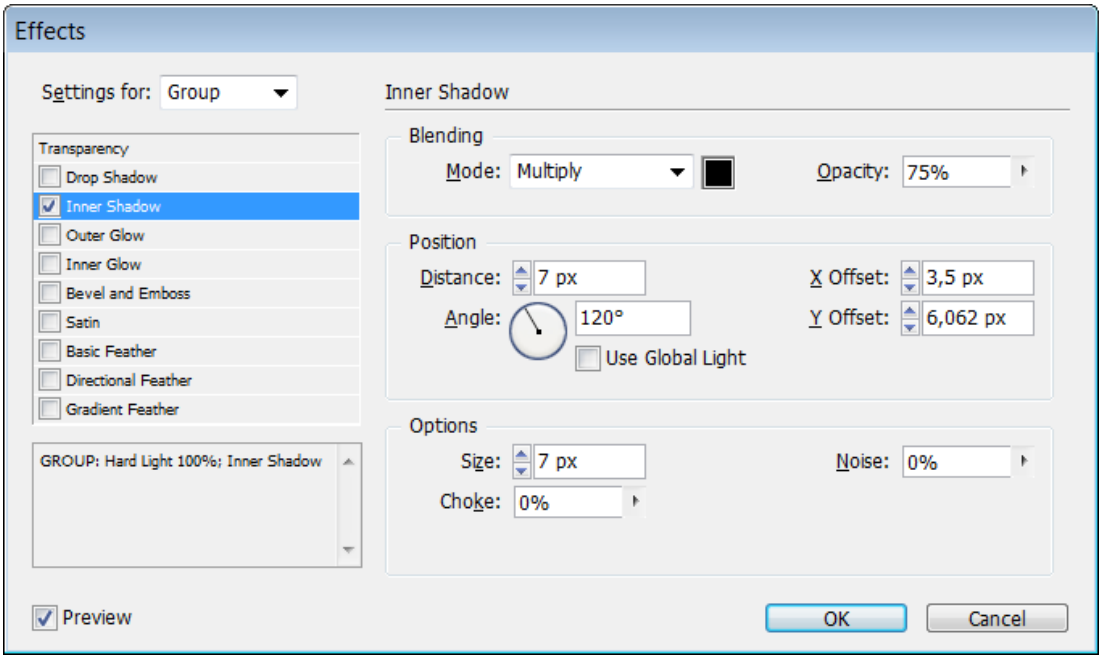
სურ 6.1. 86 ობიექტის ჩრდილზე ხმაურის ეფექტის დამატება

სანიშნის **ობიექტით დაცემული ჩრდილის კვეთა** (Object Knocks Out Shadow) მხოლოდ ნახევრადგამჭვირვალე ობიექტებთან არის მიზანშეწონილი მისი გამოყენება. სანიშნის ჩართვის შემთხვევაში ობიექტის ქვევიდან არ გამოისახება ჩრდილი, ამიტომ ნახევრადგამჭვირვალე ობიექტის მიღმა ჩრდილი არ გამოჩნდება, თუმცა შეიძლება გამოჩნდეს უფრო ქვევით მდებარე ობიექტები. სანიშნის გამორთვის შემთხვევაში, მისი გამჭვირვალეობის მიუხედავად, ჩრდილი, მთელი ობიექტის ქვეშ გამოისახება.

სანიშნე **Shadow Honors Other Effects** (ჩრდილის სხვა ეფექტების გათვალისწინება) ერთდროულად სხვა ეფექტების გამოყენებით, შედარებით რეალისტური გამოსახულების მიღების საშუალებას იძლევა.

ჩარჩოების, ან ობიექტისთვის **დაცემული ჩრდილის** (Drop Shadow) ეფექტის მინიჭებისას შევსების ფორმით ხდება ჩრდილის დაცემა. ტექსტურ ჩარჩოზე დაცემული ჩრდილის მინიჭებისას, თუ ფერი არ არის მასში, ჩრდილი იღებს ტექსტის ფორმას. ეს ეფექტი მსხვილ წარწერებზე კარგად ჩანს.

განყოფილებით **შიდა ჩრდილი** (Inner Shadow) ჩრდილს ობიექტის შიგნით ქმნის. მისი საშუალებით შეიძლება უკუდაცემული ჩრდილის ეფექტის მიღწევა (სურ 6.1.87)

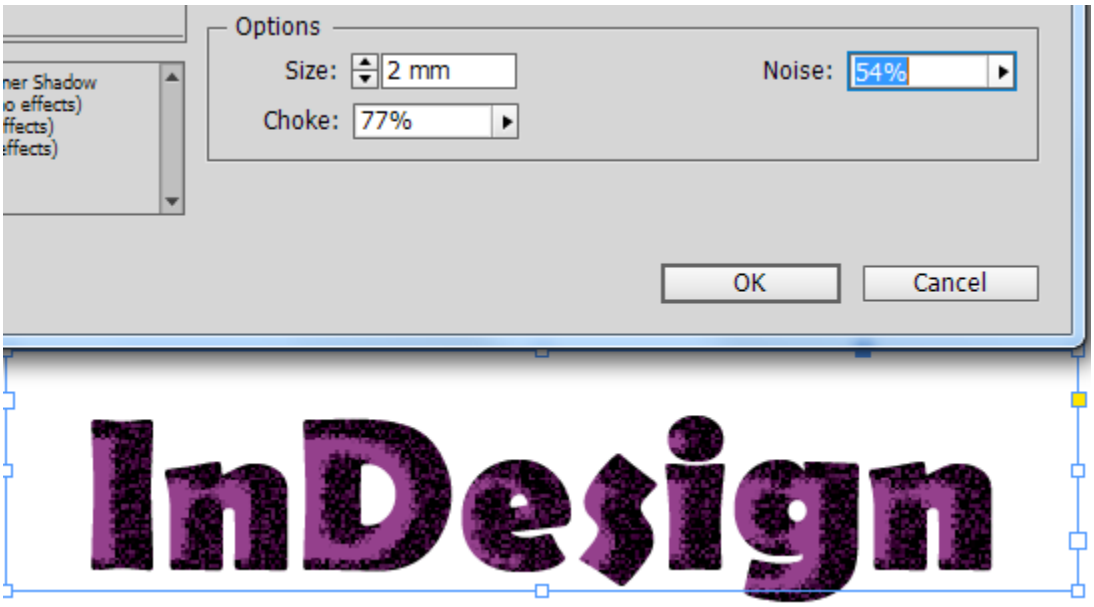


სურ 6.1. 87 დიალოგური ფანჯარა Effects, Inner Shadow განყოფილება

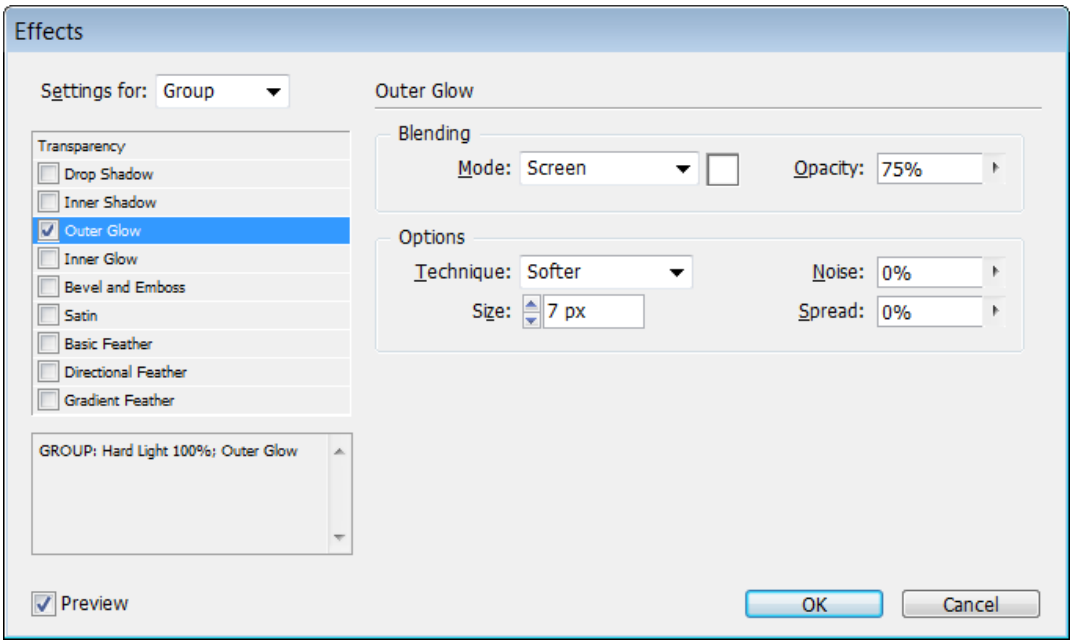
შიდა ჩრდილის (Inner Shadow) განყოფილების პარამეტრები, აბსოლუტურად იდენტურია **დაცემული ჩრდილი** (Drop Shadow) პარამეტრებისა. ერთადერთი სხვაობა — ჩრდილის მდგომარეობაა: ჩრდილი ობიექტის შიდა საზღვარში ვრცელდება. ჩრდილის სიმყარის მართვას აქ არა **გავრცელება** (Spread) ქვია, არამედ **შეკუმშვა** (Choke), თუმცა შინაარსობრივად იგივე არის.



სურ 6.1. 88 ეფექტი — Inner Shadow (შიდა ჩრდილი)



განყოფილებაში **Outer Glow** (შიდა ნათება) ნათების ეფექტის შექმნა შეგიძლიათ, რომელიც ისეთ ეფექტს ქმნის, რომ თითქოს სინათლის წყარო ობიექტის უკან, ობიექტსა და ფონს შორის არის მოქცეული (სურ 6.1.89).



სურ 6.1. 89 დიალოგური ფანჯარა Effects — Outer Glow (შიდა ნათება) ნათების ეფექტის შექმნა

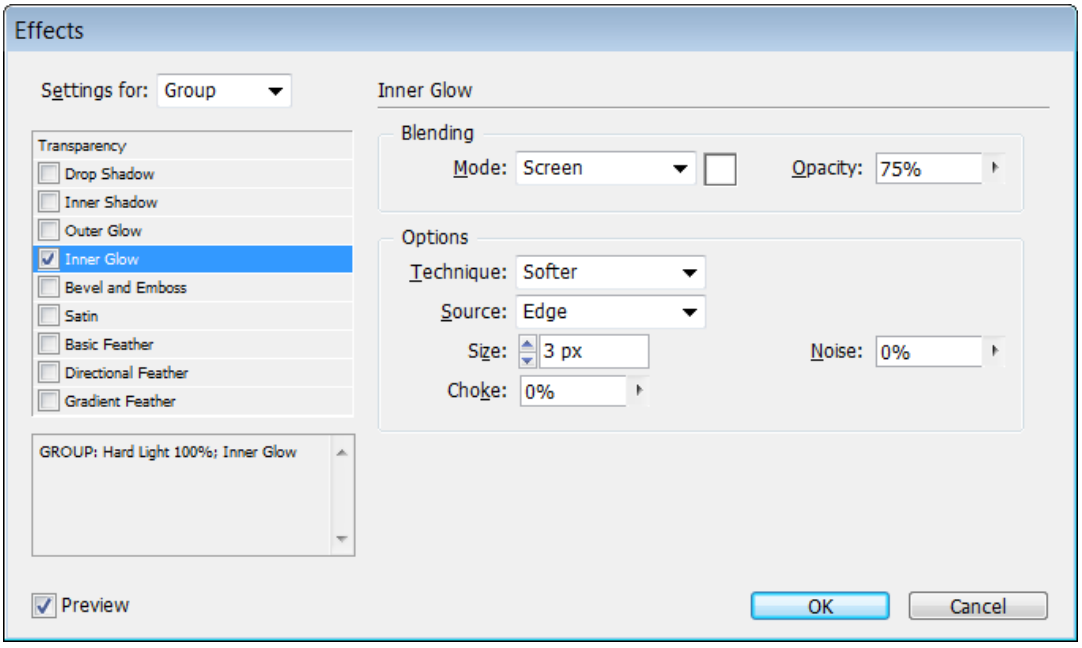


სურ 6.1. 90 Outer Glow (შიდა ნათება) ნათების ეფექტი

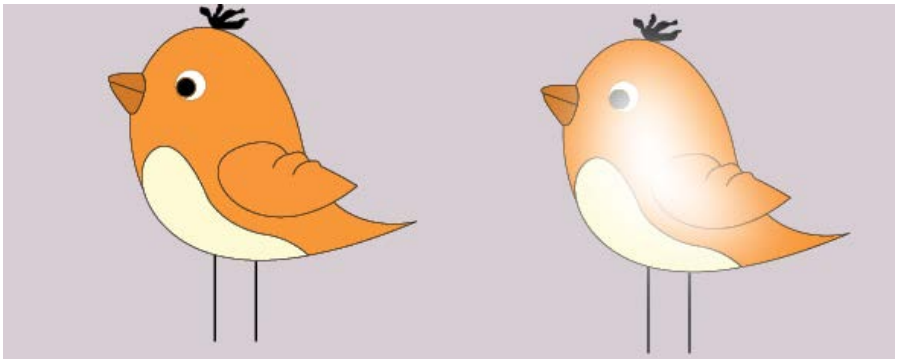
Outer Glow (გარე ნათება) განყოფილების რიგი პარამეტრები **Inner Shadow** (შიდა ჩრდილი) პარამეტრების მსგავსია. **Blending Mode** მენიუდან ფერების ზედდების რეჟიმები ირჩევა, **ფერი** (Color), **ზომა** (Size) და **ნათების გაფანტვა** (Spread), **გაუმჭვირვალობა** (Opacity) და **ხმაური** (Noise). მაგრამ განსხვავება ის არის რომ, ზედდების რეჟიმის ნაცვლად, რომელიც დაჩრდილვის იმიტირებას ახდენს, გამოიყენება რეჟიმები, რომლებიც ნათების იმიტირებს. შედარებით რეალისტური შედეგის რეჟიმის Screen (განათება) არჩევისას მიიღება. ნათების შედარებით ინტენსიური და გამოკვეთილი ფერების მისაღებისთვის შეგიძლიათ **ფერადოვანი ნათების** (Color Dodge) რეჟიმის გამოყენება.

ჩამოსაშლელ მენიუში **გამოხატვის ტექნიკა** (Techniques) შეიძლება **ნიმბის** (შარავანდედი) გამოხატვის ორი საშუალებიდან ერთ-ერთის არჩევა: **რბილი** (Softer) შედარებით რეალისტური, ან **ზუსტი** (Precise), რომლის საშუალებითაც მოცულობის პრიმიტიული ეფექტი იქმნება.

განყოფილება **Inner Glow** (შიდა ნათება) ნათებას ობიექტის შიგნით წარმოქნის. განყოფილებაში აღწერილი პარამეტრების უმრავლესობა **Outer Glow** (გარე ნათება) განყოფილების პარამეტრების იდენტურია. ამ ორ ეფექტს შორის განსხვავება მხოლოდ ნათების პოზიციაში მდგომარეობს- ობიექტის გარეთ, ან მის სიბრტყეზე. ეფექტის **Inner Glow** (შიდა ნათება) (სურ 6.1.91)



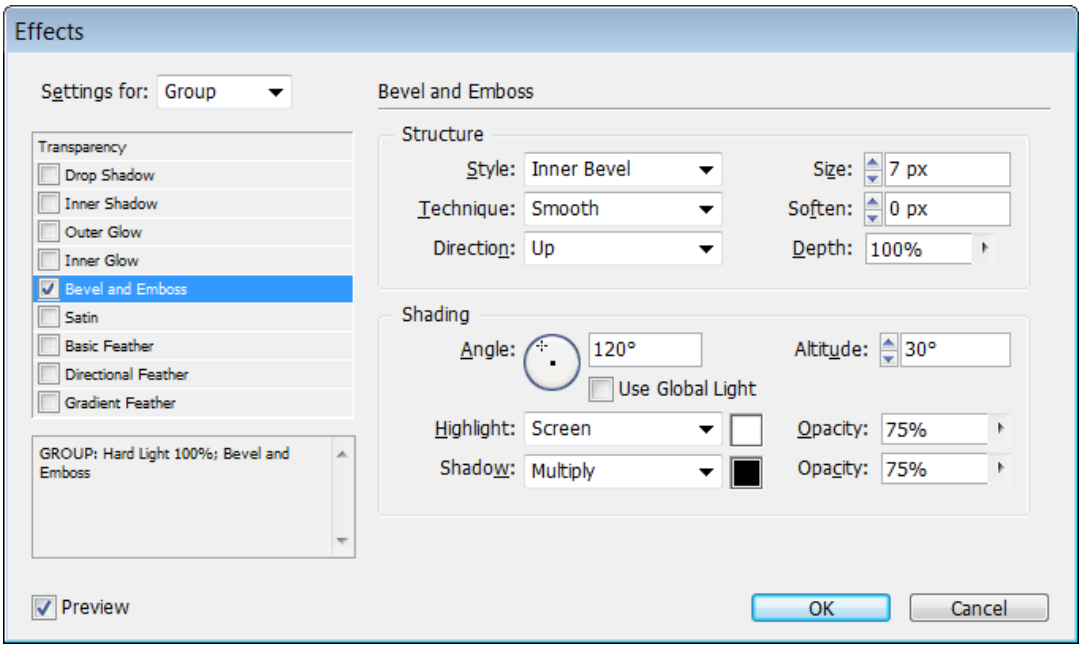
სურ 6.1. 91 ეფექტების დიალოგური ფანჯარა ეფექტი — Inner Glow (შიდა ნათება)



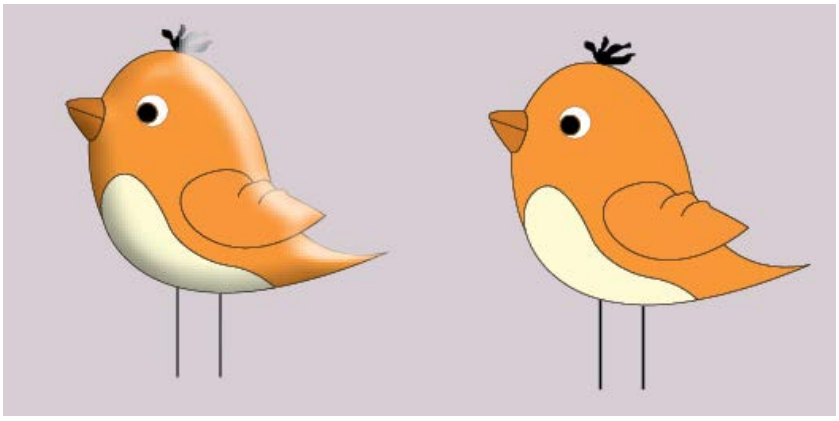
სურ 6.1. 92 Inner Glow (შიდა ნათება) ნათების ეფექტი

შიდა ნათების პარამეტრებთან მნიშვნელოვან განსხვავებას ჩამონათვალი **Source** (წყარო) წარმოადგენს, რომელიც ენიჭება სინათის წყაროს: **Edge** (ზღვარი), ან **Center** (ცენტრი). შესაბამისად, სინათლე ობიექტზე გავრცელდება, ან საზღვრიდან, ან ცენტრიდან. რეჟიმი **Precise** (ზუსტი) კომბინაციაში, ნათება ცენტრიდან ქმნის მარტივ რელიეფურ ეფექტს.

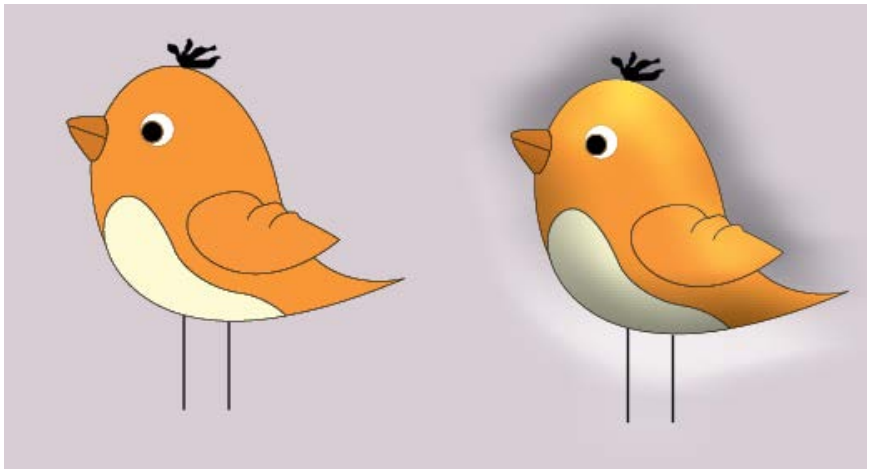
განყოფილებაში **ჭედურობა და ამობურცვა** (Bevel and Emboss) თავმოყრილი არის რელიეფის და მოცულობის პარამეტრები. ეს ეფექტი რელიეფური ობიექტის მოჭედილ საზღვრის და ამობურცვის ეფექტს ქმნის (სურ 6.1.93)



სურ 6.1. 93 ეფექტების დიალოგური ფანჯარა. ეფექტი — ჭედურობა და ამობურცვა (Bevel and Emboss)



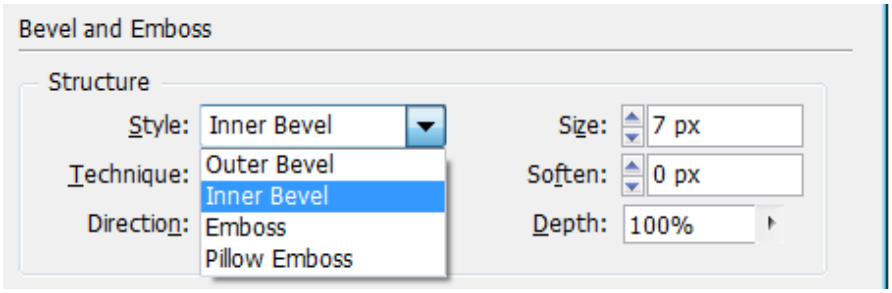
სურ 6.1. 94 ჭედურობის და ამობურცვის (Bevel and Emboss) ეფექტი



ჭედურობის და ამობურცვის (Bevel and Emboss) ეფექტი

- პარამეტრების ჯგუფი Structure (სტრუქტურა) გარესახის და მოცულობის შექმნის ეფექტს მართავს.

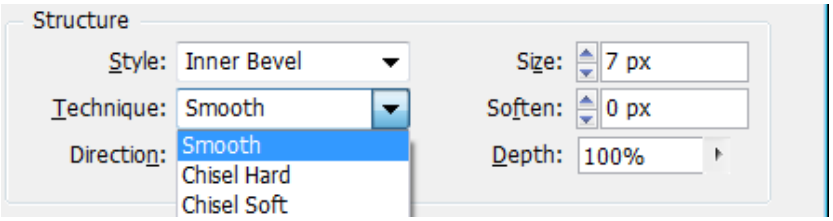
ჩამოსაშლელი მენიუ **სტილი** (Style) რელიეფურობის ოთხი ვარიანტიდან ერთ-ერთის არჩევის საშუალებას იძლევა:



სურ 6.1. 95 რელიფურობის სტილები

- ✓ **Inner Bevel** (შიდა ჭედურობა) ჩრდილები და ათინათები განთავსდებიან ობიექტის შიდა მხარეს და ამობურცვის ეფექტს ქმნიან (სურ 6.1.95)
- ✓ **Outer Bevel** (გარეთა ჭედურობა) ჩრდილები და ათინათები განთავსდებიან ობიექტის გარეთა მხარეს და ფონიდან ჩაბურცვის ეფექტს შექმნიან (სურ 6.1.95)
- ✓ **Emboss** (ამობურცვა) ჩრდილები და ათინათები განთავსდებიან ობიექტის საზღვარზე, ნაწილობრივ შიგნით, ან გარეთ და შექმნიან არაზუსტი ამობურცვის ეფექტს (სურ 6.1.95)
- ✓ **Pillow Emboss** (ამოტვიფრა) ჩრდილების და ათინათები საშუალებით იქმნება ობიექტის საზღვრების ჩაჭყლეტვის ეფექტი (სურ 6.1.95)

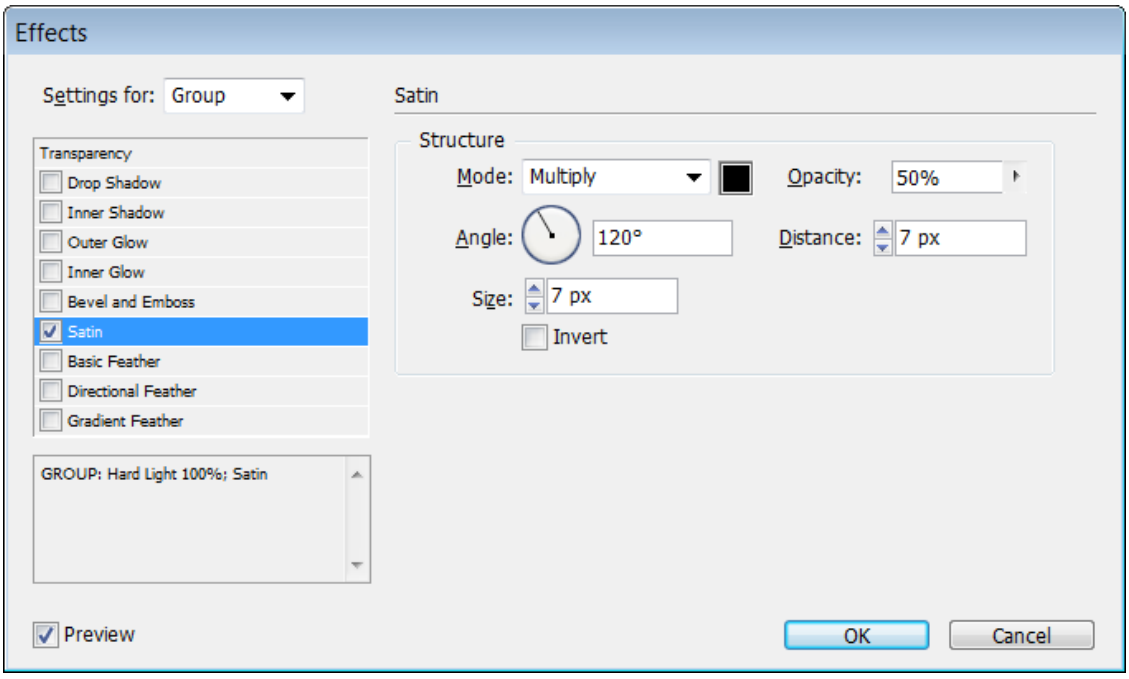
- ჩამოსაშლელი მენიუ **ტექნიკა** (Technique) საშუალებით შეიძლება რელიეფის იმიტირების ორი ვარიანტიდან ერთ-ერთის არჩევა — **Smooth** (რბილი), ან უფრო მკვეთრი **Chisel Hard** (მკვეთრი ჭედურობა) და **Chisel Soft** (რბილი ჭედურობა) (სურ 6.1.96).



სურ 6.1. 96 რელიეფის იმიტირების ვარიანტების ჩამოსშლელი მენიუდან Technique (ტექნიკა)

- ჩამოსაშლელი მენიუ **Direction** (მიმართულება) საშუალებით შეიძლება ეფექტის ერთი ქვესახის არჩევა: ამობურცვის ეფექტის ილუზიის მნიშვნელობა **Up** (ზევით) ან, თუ არჩეულია **Down** (ქვევით) ჩაღრმავება.
- ველში **Size** (ზომა) ობიექტის ჭედურობის ზომა განსაზღვრა ხდება, რაც უფრო დიდია მნიშვნელი, მით უფრო დიდ ფართობს იკავებს მოჭედილი საზღვარი. ველი **Soften** (დარბილება) — ჭედურის კიდეს უხეში საზღვრებისგან ათავისუფლებს.
- ველში **Depth** (სიღრმე) განსაზღვრავს ეფექტის სიძლიერეს: რაც უფრო დიდია მაჩვენებელი, მით უფრო მჭიდროა ჩრდილი და ათინათი. შესაბამისად მკვეთრი და ძლიერი რელიეფურობის ეფექტი იქმნება.
- **Shading** (დაჩრდილვა) პარამეტრების ჯგუფი მართავს, როგორც ობიექტის დაჩრდილვას, ასევე განათებას, რომლის საშუალებითაც იქმნება მოცულობის ეფექტი.
- **Angle** (კუთხე) და **Altitude** (სიმაღლე) პარამეტრები სინათლის წყაროს მდგომარეობას განსაზღვრავს. ისე როგორც ჩრდილის ეფექტისთვის აქაც არსებობს სანიშნე **Use Global Light** (განათების გლობალური პარამეტრების გამოყენება).
- ჩამოსაშლელ ველებში **Highlight** (ათინათები) და **Shadow** (ჩრდილები), ზედდების რეჟიმის ფერის არჩევა ობიექტის ათინათისთვის და ჩრდილისთვის ხდება. ჩამონათვალის გვერდით პიქტოგრამები — ათინათისთვის და ჩრდილისთვის ფერის მინიჭების საშუალებას გაძლევთ. ათინათის ფერის შეცვლით ფერადი განათების იმიტირების საშუალება გაქვთ.

განყოფილება **Satin** (ატლასი) ობიექტის ზედაპირის დაჩრდილვის და პრიალა გადადინებისთვის გამოიყენება (სურ 6.1.97).



სურ 6.1. 97 ეფექტების დიალოგურ ფანჯარაში Satin (ატლასი) განყოფილება



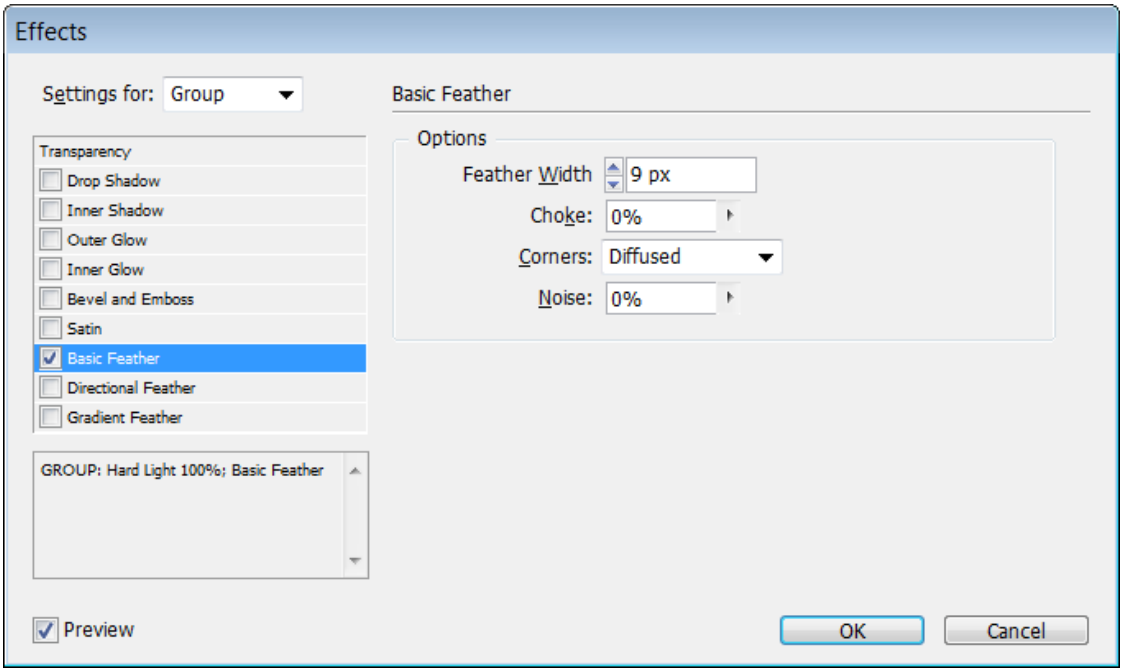
სურ 6.1. 98 **Satin** (ატლასი) ეფექტი

ველი **Distance** (დაშორება), ისევე, როგორც წინა შემთხვევებში, ფენის საზღვართან მიმართებაში შერევის ეფექტის დონეს განსაზღვრავს, ხოლო ველი **Size** (ზომა) საზღვრის გაბინდვის გადავსების, ან დაჩრდილვის დონეს. სანიშნე **Invert** (ინვერსია) დაჩრდილვას და გადავსებას ადგილებს უცვლის.

განყოფილებაში **საბაზისო გაბუნდოვნება** (Basic Feather) თავმოყრილია პარამეტრები, რომლის საშუალებითაც ობიექტისთვის, ან ტექსტისთვის რბილი, შერბილებული საზღვრის მქონე ეფექტები იქმნება. ეს ძალიან მნიშვნელოვანი ეფექტი არის, რადგან ვექტორული ობიექტისთვის საზღვრის რბილი და გაბუნდოვნებული ეფექტის მინიჭების ერთადერთი საშუალებაა (სურ 6.1.99). **Feather Width** (გაბუნდოვნების სიგანე) ველი ობიექტის საზღვრებში გაბუნდოვნების ეფექტის სიძლიერისთვის კორექტირება. **შეკუმშვის** (Choke) ველიდან გაბუნდოვნების სიმყარის მართვა არის შესაძლებელი. ჩამოსაშლელ ველში **კუთხეები** (Corners) შესაძლებელია გაბუნდოვნების ერთ-ერთი რეჟიმის აჩევა:

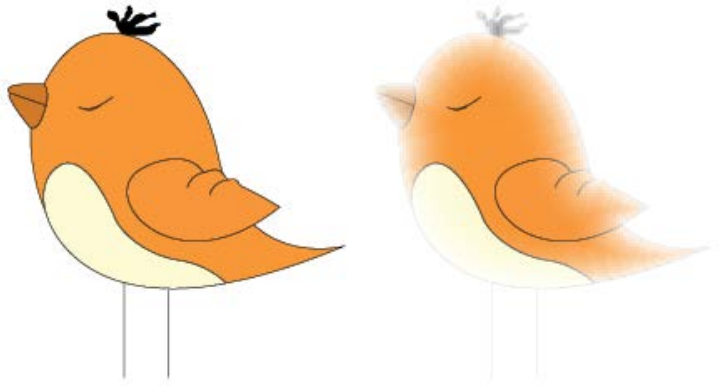
- ✓ **Diffused** (გაფანტული)
- ✓ **Rounded** (მომრგვალებული)
- ✓ **Sharp** (უხეში)

Noise (ხმაური) ველი გაფანტვის საზღვრებზე ხმაურის დამატების საშუალებას გაძლევთ.

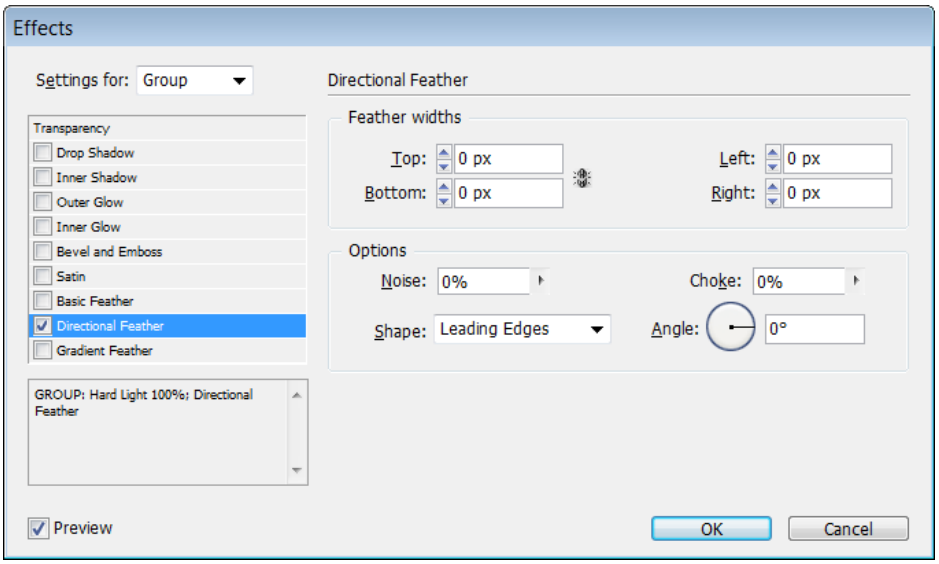


სურ 6.1. 99 საბაზისო გაბუნდოვნების ეფექტი (Basic Feather)

განყოფილებაში **Directional Feather** (მიმართული გაბუნდოვნება) ობიექტისთვის გაბუნდოვნების მინიჭება ხდება, ეფექტის ეს სახეობა საშუალებას გაძლევთ ობიექტის სხვადასხვა საზღვარი სხვადასხვანაირად გაბუნდოვანდეს (სურ 6.1.100): მაგალითად, ობიექტის ქვედა საზღვარი სხვა საზღვრებთაან შედარებით უფრო ძლიერ გაბუნდოვანდეს. გაბუნდოვნების სიგანე ყველა საზღვრისთვის ცალ-ცალკე ჩანართ **გაბუნდოვნების სიგანეს** (Feather Width) შესატყვის ველებში ირჩევა. წინა ეფექტების მსგავსად ენიჭება **ხმაური** (Noise) და გაბუნდოვნების სიმკვეთრის დონე, ჩამონათვალი **Shape** (ფორმა) — ობიექტის საზღვრის გაბუნდოვნების ერთ-ერთი ვარიანტის არჩევის საშუალებას გაძლევთ, ხოლო ჩამონათვალი **Angle** (კუთხე) — **გაბუნდოვნების კუთხის.**

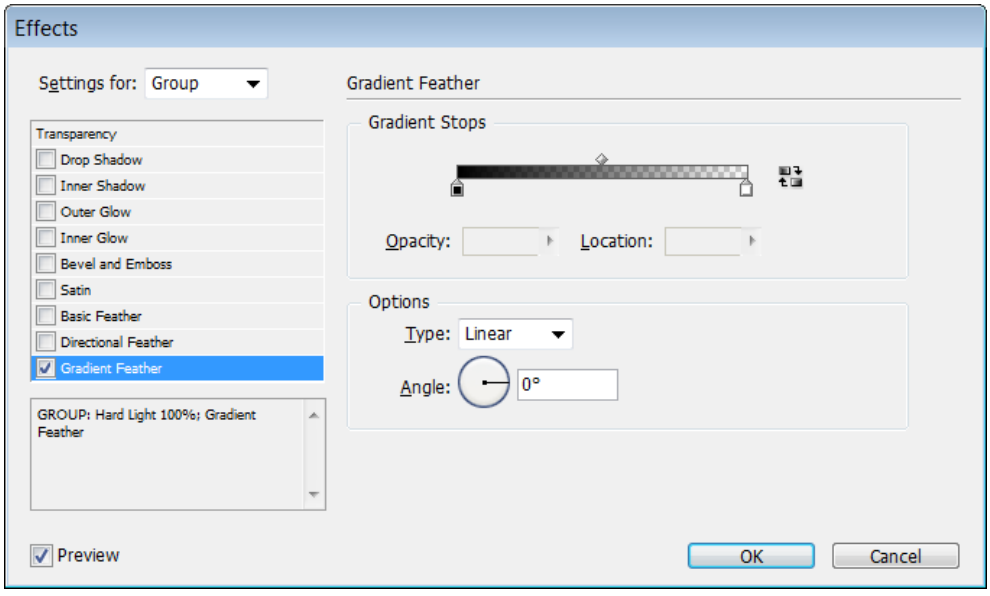


მიმართულების გაბუნდოვანების ეფექტი (Directional Feather)



სურ 6.1. 100 Directional Feather (მიმართული გაბუნდოვნება) ეფექტი

განაყოფში **Gradient Feather** (გრადიენტული შერბილება) შეიძლება ისეტი ეფექტის მინიჭება, რომელიც გამჭვირვალეობასთან არის მიახლოებული.



სურ 6.1. 101 დიალოგური ფანჯარა Effects (ეფექტები), განყოფილება Gradient Feather (გრადიენტული შერბილება)

გამჭვირვალეობის პარამეტრების გარდა, **გრადიენტული შერბილების** (Gradient Feather) ეფექტი ობიექტის ჩვეულებრივი გრადიენტით შევსებისგან არაფრით არ გამოირჩევა. ეფექტისთვის Gradient Feather (გრადიენტული შერბილება) იგივე წესით ირჩევა ტიპი (ხაზოვანი, ან მრგვლოვანი), განისაზღვრება ფერის მდგომარეობა და დახრის კუთხე. გარდა ამისა ინსტრუმენტ **გრადიენტული შერბილების** (Gradient Feather) საშუალებით, შეგიძლიათ მიუთითოთ, რომელი კუთხით, ან ობიექტის რა ნაწილში უნდა გაიაროს მართულმა გამჭვირვალე გრადიენტმა.

ქვემებიუში Effects (ეფექტები)-ობიექტისთვის ეფექტის მინიჭება შესატყვისი ეფექტის დასახელების საწინააღმდეგო მხარეს ალამის ჩართვით გამოისახება.

სავარჯიშოები

1. შექმენით A4 ფორმატის ახალი დოკუმენტი და პარალელურად ამოცანის შესაბამისად ააგეთ მოდულური ბადე გრაფიკული გამოსახულებების და ტექსტების მდებარეობის განსაზღვრისთვის
2. გრაფიკული ფაილების იმპორტირებისთვის გააქტიურეთ დამატებითი პარამეტრები
3. გვერდები წყობის და გამოყენებული მასალის შენახვისთვის გამოიყენეთ მინი ბრიჯის ფუნქციები
4. გრაფიკული გამოსახულების ჩარჩოში მორგებისთვის გამოიყენეტ მორგების პარამეტრები
5. შექმენით მარტივი გეომეტრიული ფიგურები და ტრანსფორმაციის ინსტრუმენტების გამოყენებით შეუცვალეთ მიმართულებები, ობიექტების გაფორმებისთვის გამოიყენეთ კუთხის ეფექტები
6. შექმენით სხვადასხვა ფიგურები კალმის და ფანქრის ინსტრუმენტის გამოყენებით
7. გამჭვირვალე ობიექტებისთვის გამოიყენეთ ველის ჩამოსაჭრელი კონტურები და ტექსტის გარშემოწერა ჩამოჭრის მიხედვით მოახდინეთ.
8. შექმენით სხვადასხვა ხაზის ტიპები
9. სხვადასხვა ფიგურებისაგან შეადგინეთ გრაფიკული ჩარჩოები და ამ ჩარჩოებში ჩასვით გამოსახულებები.

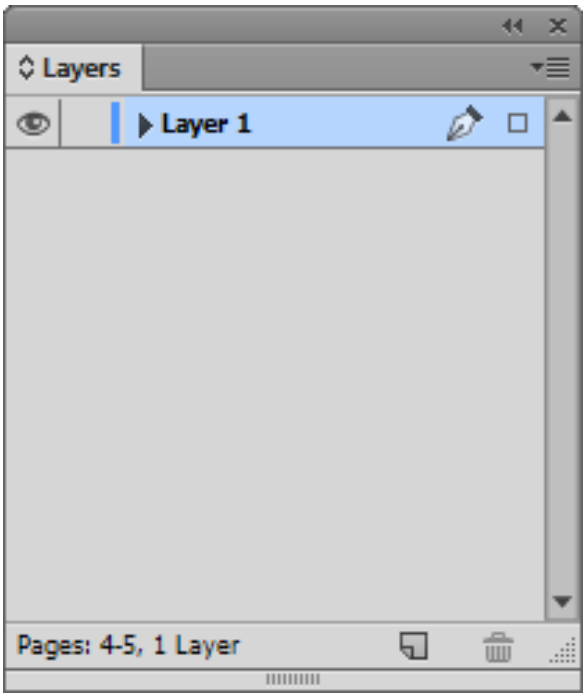
6.2. მაკეტში ობიექტების სტრუქტურის შექმნა/განლაგება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

ფენის შექმნა
ფაილების დაკავშირების მეთოდების გამოყენება
გაწყვეტილი კავშირის მოძიება და აღდგენა
ვიზუალური მასალის ბიბლიოთეკის შექმნა/გამოყენება/მართვა
ობიექტების იერარქია, თანმიმდევრული დალაგება და დაჯგუფება
დოკუმენტის მაკეტის მიმართ ობიექტების განლაგების განსაზღვრა
ობიექტის თვისებების კოპირების ხელსაწყოები და მისი თვისებების მართვა

ფენებთან (Layer) მუშაობა

მრავალგვედიან დოკუმენტებში მუშაობის დროს რეკომენდირებულია, მასალის ორგანიზებისთვის ახალი შრეების **(Layer)** გამოყენება (სურ 6.2.1), რომელიც პალიტრაზე სხვადასხვა ფერებით არის გამოყოფილ და ამარტივებს ობიექტის იდენტიფიკაციას, რადგან შრეზე მოცემული ობიექტების სრული კომპლექტი შესაბამისი ფერით აღინიშნება. სტანდარტულად, პროგრამა ერთ შრეს შეიცავს, რომელიც პალიტრა **Layer**-ზე, არის მოცემული. ნებისმიერ შრეს ჩამოსაშლელი სამკუთხა მარკერი აქვს, რომელზე დაჭერის შემთხვევაში ყველა იმ ობიექტის ქვეფენის ჩამონათვალი ჩამოიშლება (სურ 6.2.2), რომელზეც მოქმედ ფენაზე შექმნლი ობიექტები არის მოცემული, რომელთა თანმიმდევრობის შეცვლა გადატანით შეგიძლიათ. ასევე შეგიძლიათ შრეებზე დროებით დაბლოკოთ, ან დამალოთ ობიექტები.

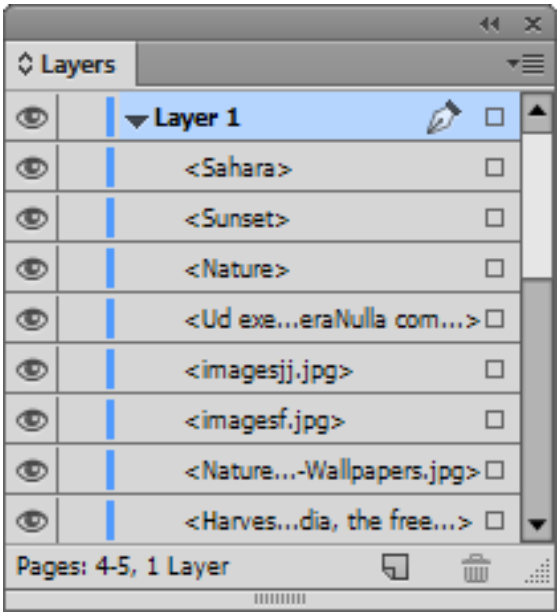


სურ 6.2. 1 შრეების პალიტრა Layer

შრეები დოკუმენტის ყველა გვერდს მოიცავს გვერდ ოსტატის ჩათვლით. მასზე დამალული ობიექტები არამარტო ეკრანზე, არამედ ბეჭდვაშიც არ გამოჩნდება

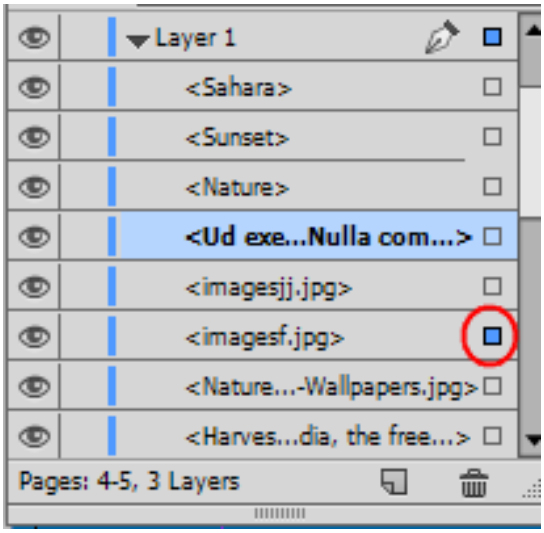
ახალი ფენის შექმნა

შრის შექმნა პალიტრის მენიუდან შეგიძლიათ, ან პალიტრის ქვედა ზოლზე მოცემული ღიკალით **New Layer** (ახალი შრე). InDesign-ში შრეების რაოდენობა პროგრამისთვის მისაწვდომ ოპერატიულ მეხსიერებაზე არის დამოკიდებული.



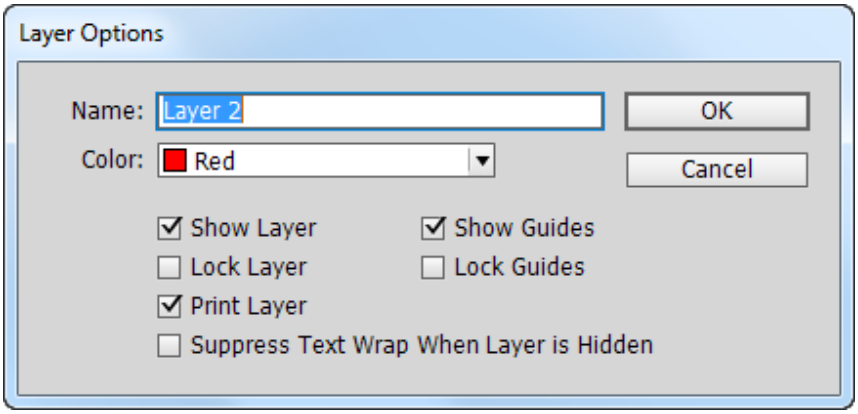
სურ 6.2. 2 შრეების პალიტრა Layer-ის ქვეფენები

ნებისმიერი ახალი ობიექტი მიზნობრივ შრეზე თავსდება, რომელიც კალმის (Pen) ინდიკატორით არის გამოყოფილი. ობიექტების მიზნობრივ შრეებზე განლაგებისთვის, შესაბამისი შრე უნდა გამოყოთ. შრეებზე ობიექტის მონიშვნისთვის ჩამოშალეთ ქვეფენები და ოთკუთხედ პიქტოგრამას — მონიშვნის ინდიკატორს დააჭირეთ, ხოლო მაუსის მაჩვენებლით და **Shift** ღილაკზე დაჭერით ერთდროულად რამდენიმე ობიექტის გამოყოფას შეძლებთ (სურ 6.2.3).



სურ 6.2. 3 პალიტრა Layer-ზე გამოყოფილი ქვეფენა

დაბლოკილ და დამალულ შრეებზე ობიექტების განლაგება შეუძლებელია, შესაბამისად არც მათი რედაქტირება ხდება. თუ მიზნობრივი შრე დაბლოკილია მონიშვნის, ან ტექსტის ინსტრუმენტის მონიშშვნის შემთხვევაში კურსორი დაბლოკილი ფანქრის ფორმას მიიღებს, ხოლო ფენაზე გადახაზული კალმის პიქტოგრამა გამოჩნდება. შრის ობიექტების სრული დამალვისთვის დააჭირეთ თვალის პიქტოგრამას. ცალკეული ობიექტებისთვის, კი შავი მარკერით ქვეფენები ჩამოშალეთ და გამორთეთ თვალის პიქტოგრამები



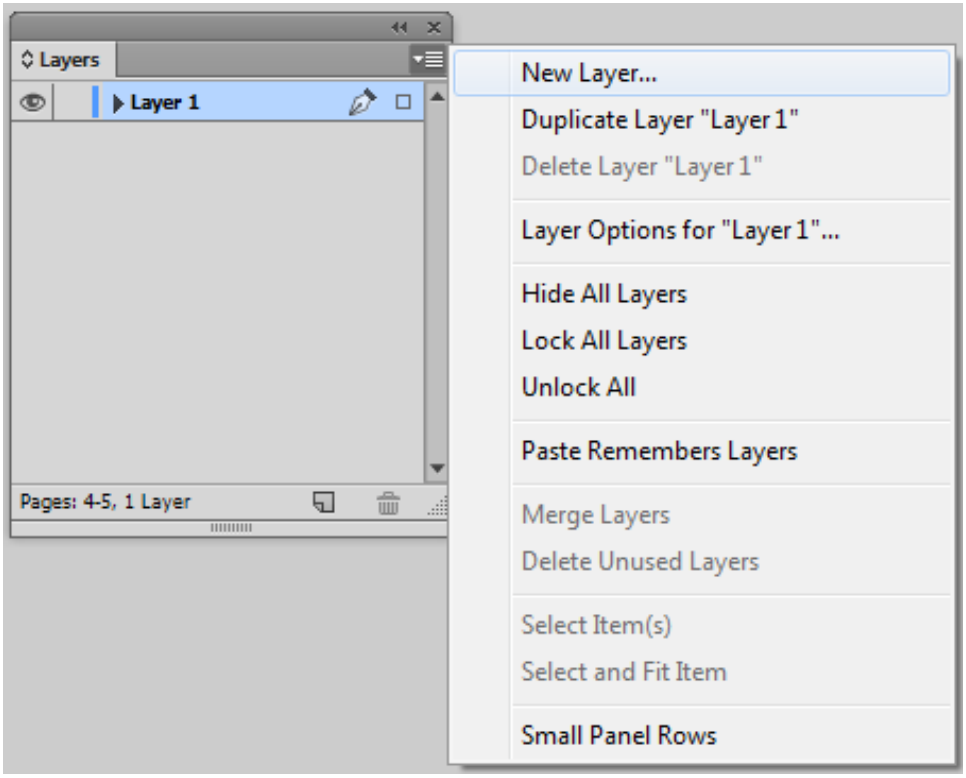
სურ 6.2. 4 Layer Options შრის რედაქტირების პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა

ჩამონათვალში ფერი (**Color)** აირჩიეთ შრეზე განლაგებული ობიექტების გამოყოფის ფერი. სანიშნით **Show Layer** (შრის ჩვენება/დამალვა) და **Lock Layer** რედაქტირების შეზღუდვა) შრეების რედაქტირების შეზღუდვა და დამალვა/გამოჩენა შეგიძლიათ. ფენის დაბეჭდვის (**Print Layer**) სანიშნეს თუ მოხსნით ამ შრის ობიექტები არ დაიბეჭდება. შრეზე შეიძლება განლაგებული იყოს მაკეტის ელემენტების, მაგ: მიმმართველები (**Guides**), რომელიც ასევე შრის შესაბამისი ფერით იქნება გამოყოფილი.

Show Guides — მიმმართველების ჩვენება

Lock Guides — მიმმართველების დაფიქსირება, რომ შეიზღუდოს მათი უნებლიე გადაადგილება.

Suppress Text Wrap When Layer is Hidden — შრის დამალვის შემთხვევაში ტექსტის გარშემოწერის ეფექტის გამორთვა.



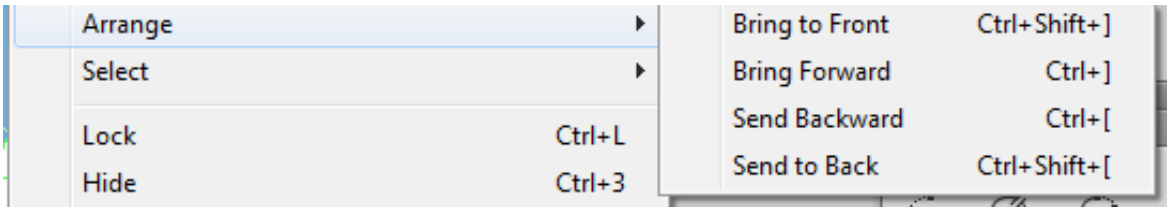
სურ 6.2. 5 პალიტრა Layer-ის მენიუ

პალიტრა **Layer**-ის მენიუში (სურ 6.2.5) ასახულია ფენის დამატებითი პარამეტრები, როგორიც არის ფენების დუბლირება (**Dublicate Layer**), ფენის პარამეტრების რედაქტირება (**Layer Options For…**), დაბლოკვა, დამალვა, სრული დაბლოკვა, ან დამალვა. **Paste Remembers Layer**-ის (დამახოვრებულ ფენაზე ჩასმა) გააქტიურების შემთხვევაში პარამეტრი ბოლო მიზნობრივ შრეზე ინფორმაციას ინახავს და

ობიექტების იმპორტირების, ან შექმნის დროს ყველა ობიექტი დამახსოვრებულ შრეზე განლაგდება. **Merge Layer** — ფენების გაერთიანება.

ობიექტების წყობის მოწესრიგება

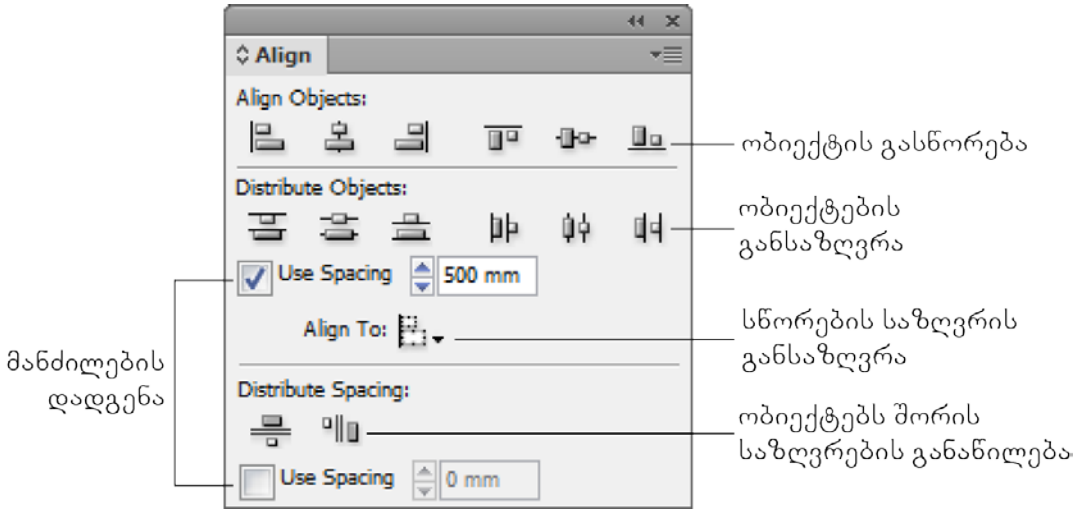
ობიექტების იმპორტირებისას პროგრამა მათ თანმიმდევრობას იმახსოვრებს და განლაგდება ამ თანმიმდევრობით ხდება, მაგრამ **Arrange** (მოწესრიგება)ბრძანებით თქვენ შეგიძლიათ ადგილზე შეცვალოთ ეს წყობა, რომელიც ავტომატურად შრეების ქვეფენების ჩამონათვალზეც აისახება. მონიშნეთ ნებისმიერი წინამდებარე ობიექტი და მარჯვენა კონტექსტური მენიუდან, ან **Object — Arrange** (მოწესრიგება) ჩამონათვალიდან აირჩიეთ **Send to Back** — მონიშნული ელემენტის უკანა პლანზე გადატანა, **Bring Forward** — მონიშნული ელემენტის ერთი პლანით წინ გადატანა, **Send Backward** — მონიშნული ელემენტის ერთი პლანით წინ გადმოტანა, **Send to Back** — მონიშნული ელემენტის წინა პლანზე გადმოტანა



ობიექტების თამნიმდევრული წყობის მოწესრიგება

ობიექტების სინქრონული განლაგება

პროგრამაში შექმნილი ობიექტების თანმიმდევრული, სწრაფი და კონკრეტული ობიექტის მიხედვით გასწორებისთვის პალიტრა **Align** (სწორება) გამოიყენება (სურ 6.2.6)



სურ 6.2. 6 Align — ობიექტების სწორების პალიტრა

ობიექტების სწორების ბრძანების გამოყენებით ისეთი განლაგების ორგანიზება ხდება, როდესაც ობიექტის გვერდები, ან ცენტრი ერთ ხაზზე განლაგდება.

პალიტრაზე მოცემული ღილაკების საშუალებით ობიექტების სწორება ჰორიზონტალური და ვერტიკალური ღერძის მიმართ ობიექტის ცენტრის და კიდეების გათვალისწინებით შეგიძლიათ.

სწორების ათვლის წერტილის განსაზღვრა ავტომატურად, პალიტრის ველში მოცემული ღილაკ პიქტიგრამების (**Align Objects**) და **Align To** (სწორების დადგენა) ბრძანების საფუძველზე შეგიძლიათ (სურ 6.2.7) მონიშნეთ ობიექტი **Align To** (სწორების საზღვრის განსაზღვრა) ჩამონათვალში მიუთითეთ

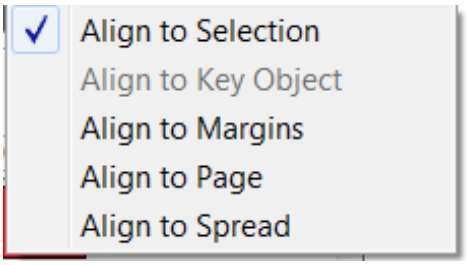
დოკუმენტის მინდვრების მიმართ სწორება (**Align to Margins**), გვერდის მიმართ სწორება (**Align to Page**), ან განშლის მიმართ სწორება (**Align to Spread**) (სურ 6.1.8) და შემდეგ დააჭირეთ გვერდზე ობიექტის სწორების ღილაკ-პიქტოგრამებს. მონიშნულ ობიექტებს შორის საზღვრების განაწილებისთვის **Use Spacing** (მანძილის დადგენა) ველში მიუთითეთ ზუსტი მნიშვნელობა ციფრებში, ხოლო მონიშნული ობიექტების ერთმანეთის მიმართ სწორებისთვის (**Align to Selection**) ბრძანება გამოიყენეთ.



სურ 6.2. 7 ღილაკ პიქტიგრამები Align Objects პალიტრაზე

ობიექტების კიდის მიმართ სწორების დროს ჰორიზონტალურ, ან ვერტიკალურ ცენტრებს შორის, ან ქვედა, ზედა, მარჯვენა და მარცხვენა კიდეებს შორის თანაბარი, ან განსაზღვრული მანძილის განაწილებისთვის **Align** (სწორება) პალიტრაზე **Distribute Spacing** (ობიექტებს შორის საზღვრების განაწილება) გამოიყენეთ.

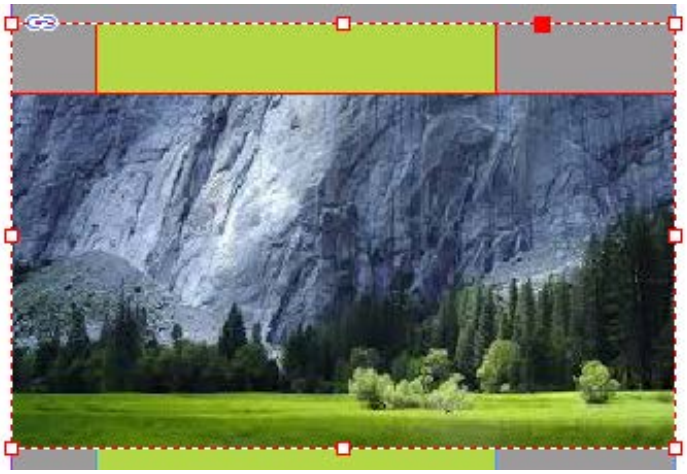
Align Left Edges	მარცხენა კიდის მიმართ სწორება
Align Horizontal Centres	სწორება ჰორიზონტალური ცენტრის მიმართ
Align Right Edges	მარჯვენა კიდის მიმართ სწორება
Align Top Edges	ზედა კიდის მიმართ სწორება
Align Vertical Edges	სწორება ვერტიკალირი კიდეების მიმართ
Align Bottom Edges	ქვედა კიდის მიმართ სწორება



სურ 6.2. 8 Align To — სწორების საზღვრის განსაზღვრა

ობიექტების ჯგუფში გაერთიანება

ერთდროულად რამდენიმე ობიექტის მონიშვნისთვის და გადატანისთვის გამოიყენეთ **Group** (დაჯგუფება) ბრძანება. **Shift** ღილაკით და მაუსის მაჩვენებლით მონიშნეთ კონკრეტული ობიექტები და მენიუ **Object — Group** (დაჯგუფება) ბრძანებით გააერთიანეთ ჯგუფში. გაერთიანებული ობიექტების ჩარჩო წყვეტილხაზოვანი იქნება (სურ 6.2.9/6.2.10) და დაჯგუფების შემდეგ მაუსით მათი მონიშვნა ერთდროულად მოხდება. ჯგუფის დაშლისთვის გამოიყენეთ ბრძანება **Ungroup** (ჯგუფის დაშლა).



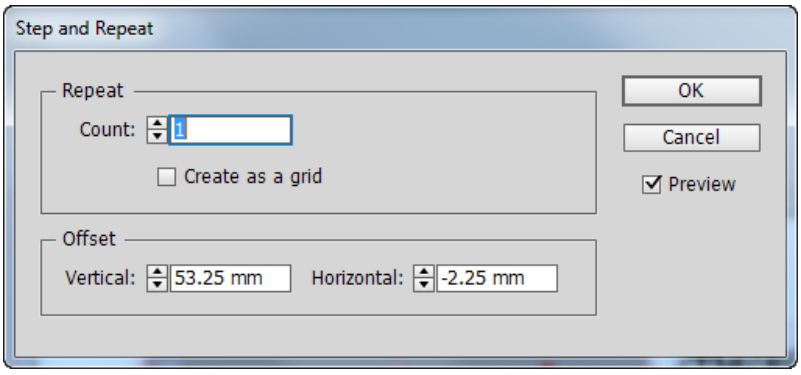
სურ 6.2. 9 დაჯგუფებული ობიექტების კონტური



სურ 6.2. 10 დაჯგუფებული ობიექტების კონტური

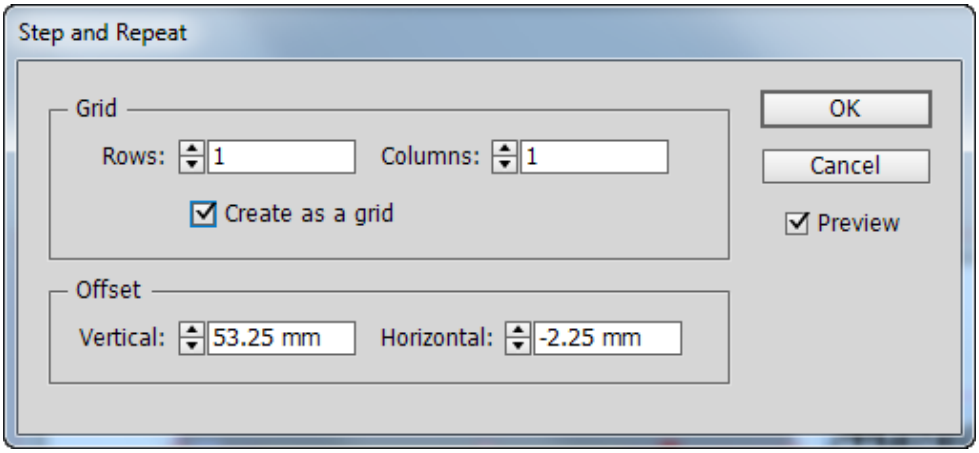
ობიექტების სინქრონული განლაგება

ბრძანება **Step and Repeat** (დუბლირებული ობიექტების სერიის შექმნა) (სურ 6.2.10) ობიექტებს დუბლირებას უკეთებს და ერთ მწკრივში თანმიმდევრულად განალაგებს. მონიშნეთ ის ობიექტი, რომლის რამდენიმე დუბლირებული ვარიანტიც უნდა შექმნათ თანაბარი ინტერვალებით და რედაქტირების (**Edit**) მენიუდან დუბლირებული ობიექტების სერიის შექმნის (**Step and Repeat**) ბრძანება აირჩიეთ, ეკრანზე გამოსული დიალოგური ფანჯარა გარდა ობიექტების ერთ მწკრივში განლაგებისა, ასევე შეიცავს ობიექტის ჰორიზონტალურ და ვერტიკალურ მწკრივში მოდულური განლაგების ბრძანებებს (სურ 6.2.11).



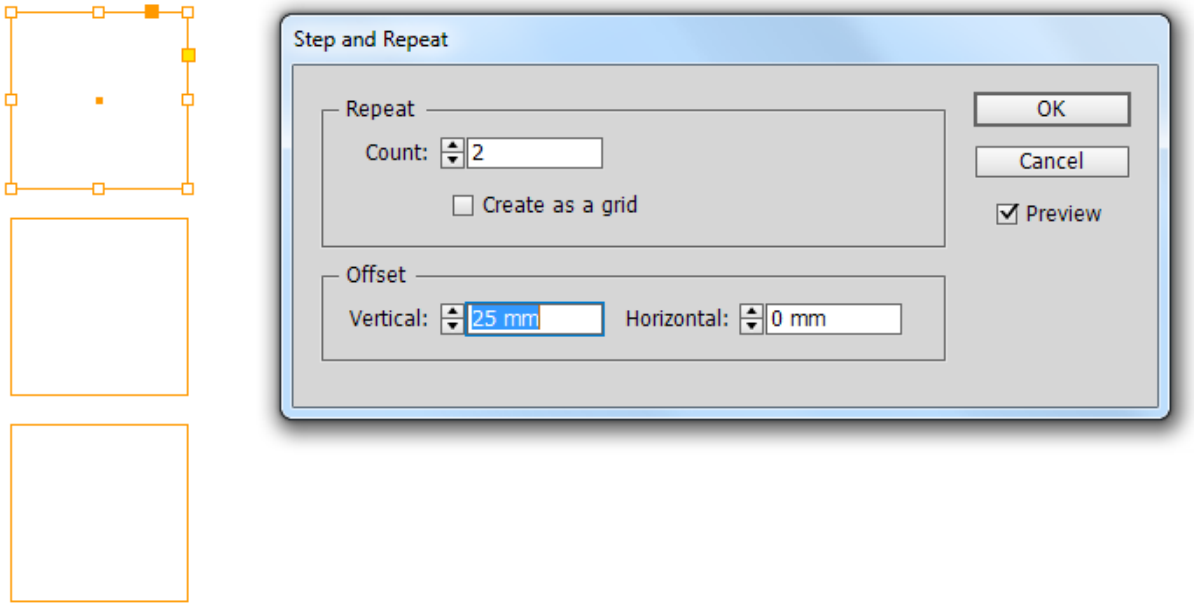
სურ 6.2. 11 Step and Repeat — დუბლირებული ობიექტების სერიის შექმნის დიალოგური ფანჯარა

დიალოგურ ფანჯარაში განსაზღვრეთ დუბლირებული ობიექტების რაოდენობა (**Count**). ჰორიზონტალური (**Offset Horizontal**) და ვერტიკალური გადანაცვლების (**Offset Vertical**) ველში კი მიუთითეთ ის მნიშვნელი რა მანძილზეც გსურთ **X** და **Y** ღერძზე ობიექტების გადაადგილება.

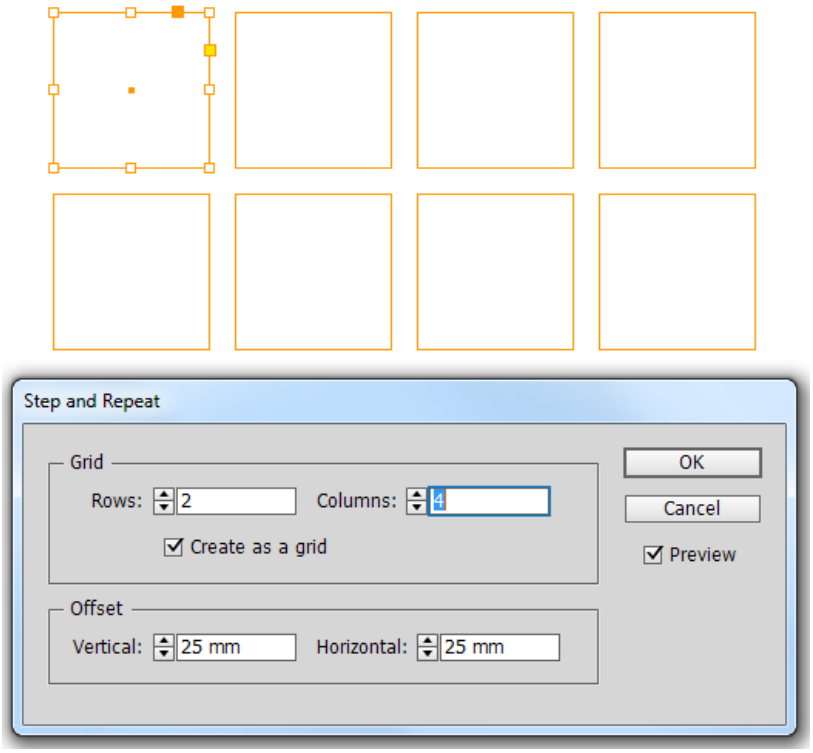


სურ 6.2. 12 Step and Repeat — დუბლირებული ობიექტების სერიის შექმნის დიალოგური ფანჯარა

დუბლირებული ობიექტების ჰორიზონტალურ და ვერტიკალურ მწკრივში განლაგებისთვის გააქტიურეთ სანიშნე ბადისებრი განლაგება (**Create as Grid**), სვეტების (**Columns**) და უჯრედის (**Row**) ველში მიუთითეთ რაოდენობა (სურ 6.2.12).



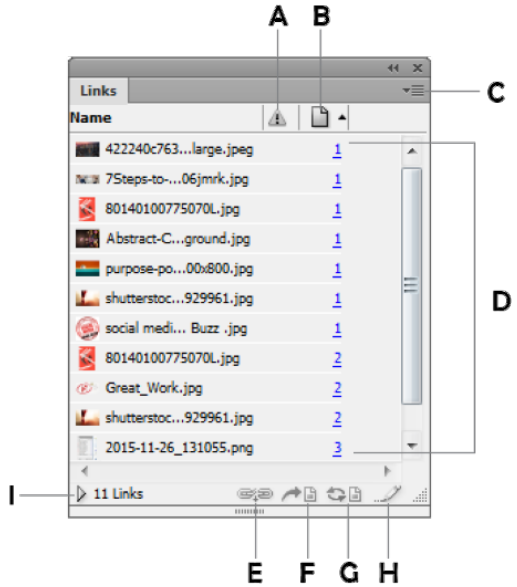
ობიექტების განლაგება ერთ მწკრივზე დიალოგური ფანჯრიდან დუბლირებული სერიის ობიექტების შექმნა



ობიექტების მოდულური განლაგება დიალოგური ფანჯრიდან დუბლირებული სერიის ობიექტების შექმნა

ბმულების შექმნა

დაკაბადონების პროგრამებში იმპორტირებული გრაფიკული ფაილების დაკავშირება, ან ჩაშენება ხდება. პროგრამა იმახსოვრებს გრაფიკული გამოსახულებების ადგილმდებარეობას და საჭიროების შემთხვევაში, იმპორტირდების, პაკეტირების, ან ბეჭდვისთვის ფაილის შემოწმების დროს ის ამ რესურსებს იყენებს. წყარო ფაილს და პროგრამაში იმპორტირებული გრაფიკულ გამოსახულებებს შორის კავშირს ბმული ეწოდება, პროგრამა ბმულებს პალიტრა **Link** (ბმული) ინახავს და გამოსახავს (სურ 6.2.13).



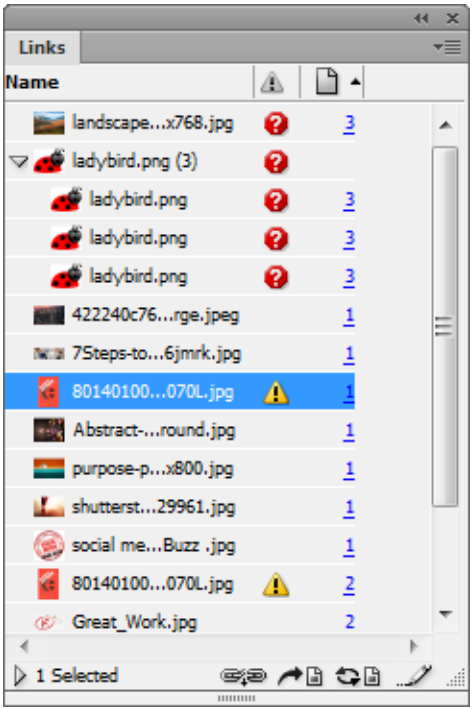
A. *ბმულის სტატუსის ზოლი.* **B.** *გვერდის ნომერის ზოლი.*
C. *პალიტრის მენიუ.* **D.** *გვერდის ნომერი.* **E.** *ბმულის ჩანაცვლება.*
F. *ბმულზე გადასვლა.* **G.** *ბმულის განახლება.* **H.** *ორიგინალის რე-დაქტირება (შესაბამის აპლიკაციაში ან წამკითხველში გახსნა)*
I. *ბმულის ინფორმაციის ჩვენება/დამალვა.*

სურ 6.2. 13 პალიტრა ბმული (Links)

ბმულის პალიტრა (**Link**) ეკრანზე **Window** მენიუდან შეგიძლიათ გამოიტანოთ. პალიტრა გამოსახულებაზე ნებისმიერ ინფორმაციის გაწვდით.

შენიშვნა: *თუ, პროგრამაში იმპორტირებული რასტრული გამოსახულება 48 კილობაიტს (Kb) აღემატება, InDesign-ი მაკეტში გამოსახულებას ავტომატურად ჩააშენებს სრული, და არა დაბალი გაფართოებით.*

დოკუმენტის სხვა კომპიუტერზე, დისკზე თუ საქაღალდეში გადატანის დროს აუცილებელია ფაილთან ერთად გამოყენებული გრაფიკული გამოსახულებების გადატანაც, ვინაიდან, რამდენადაც უკვე იცით, დოკუმენტი გამოსახულებებს არ შეიცავს და მხოლოდ წყარო ფაილებიდან იღებს ინფორმაციას. ასეთ დროს რეკომენდირებულია პაკეტირების ბრძანების გამოყენება (**Package**), რომელიც დოკუმენტთან ერთად, გამოსახულებებს და გამოყენებული ფონტის სახეობებს ერთ საქაღალდეში ამოაპაკეტირებს. ჩაშენებული, დაკარგული, ან რედაქტირებული ბმულები პალიტრაზე შესაბამისი პიქტოგრამით გამოიყოფა (სურ 6.2.14) პროგრამა დაკარგული, ან წაშლილი გამოსახულების გვერდით ბმულის პალიტრაზე წითელ, ოვალურ სიმბოლოს აჩვენებს , რომელიც დაკარგული ბმულის (**Missing Link**) პიქტოგრამას გამოსახავს. ასეთ შემთხვევაში ბმულებთან კავშირის აღდგენა უნდა მოხდეს, სხვა შემთხვევაში დოკუმენტი არასრულფასოვნად, ხარვეზებით დაიბეჭდება. მონიშნეთ ბმულები და დააჭირეთ გრაფიკული გამოსახულების ჩარჩოზე დაკარგული ბმულის პიქტოგრამას (**Missing**), ან ხელახალი კავშირის შექმნის პიქტოგრამას (**Relink**) პალიტრის ქვედა ზოლზე . დიალოგურ ფანჯარაში აირჩიეთ სანიშნე —**დაკარგული ბმულების ძიება საქაღალდეში** (Search for Missing Links in This Folder) და ორჯერ დაჭერით განაახლეთ კავშირები.



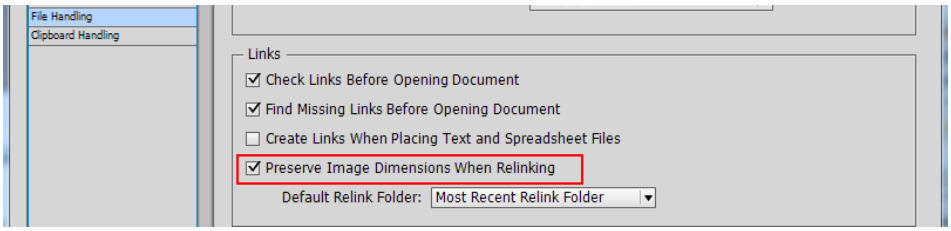
სურ 6.2. 14 პალიტრა ბმული (Links)

ყვითელი სამკუთხედის სიმბოლო გამოყენებული გამოსახულების რედაქტირებულ ვერსიას გამოსახავს, პიქტოგრამაზე ორჯერ დაჭერით ბმული განახლდება (**Modified**) და სიმბოლო გაქრება.

დოკუმენტში რამდენიმე გვერდზე გამოყენებული ერთი გრაფიკული გამოსახულება სამკუთხა ჩამოსაშლელ მარკერს იკეთებს, რომელიც ჯგუფში გაერთიანებულ ბმულების ჩამონათვალს გამოსახავს.

გრაფიკული გამოსახულების ჩაშენებით (**Embed**) წყარო გამოსახულებებთან კავშირი ირღვევა, ხოლო დოკუმენტის ზომა იზრდება.

გრაფიკული გამოსახულებების რედაქტირების და განახლების შემდეგ შეიძლება გამოსახულების ზომა დაირღვეს, ზომის შენარჩუნებისთვის რედაქტირების (**Edit**) მენიუდან გამოიძახეთ ფაილების დამუშავების ბრძანება (**File Handling**) და გააქტიურეთ სანიშნე ხელახალი დაკავშირების შემთხვევაში გამოსახულების ზომის შენარჩუნება (**Preserve Images Dimensions When Relinking**) (სურ 6.2.15).



სურ 6.2. 15 გამოსახულების ზომის შენარჩუნების ბრძანება რედაქტირების მენიუდან

წყარო ფაილის რედაქტირების ბრძანება (**Edit Original, Edit With**) საშუალებას გაძლევთ, პროგრამიდან გასვლის გარეშე გრაფიკული გამოსახულება შესაბამის რედაქტორში გახსნათ, რედაქტირება გაუკეთოთ და ეს ცვლილება პროგრამაში ასახოთ. პალიტრის მენიუს ზოლში წყარო ფაილის რედაქტირების ბრძანება ფანქრის ფორმის პიქტოგრამით არის აღნიშნული.

ბიბლიოთეკის გამოყენება

პროგრამაში ხშირად გამოყენებული გრაფიკული, ტექსტური, დოკუმენტის, თუ მაკეტის ელემენტების ორგანიზებაში ბიბლიოთეკის პალიტრა დაგეხმარებათ (**Library**), თქვენ შეგიძიათ პროექტის ხასიათიდან გამომდინარე, ან განსხვავებული ტიპის ობიექტებისა და ტექსტებისთვის ცალკე ბიბლიოთეკების განყოფილებები შექმნათ და გამოიყენოთ. ბიბლიოთეკის ფაილის შექმნა პროგრამის შესავალი ფანჯრიდან (**Wellcome Screen**) შეგიძლიათ, ან ფაილ მენიუდან აირჩიეთ ახალი ბიბლიოთეკა (**File — New — Library**). მიუთითოთ შენახვის ადგილი, სახელწოდება და დაადასტურეთ. ფაილის შექმნის შემდეგ ეკრანზე ბიბლიოთეკის პალიტრა გაიხსნება (სურ 6.2.16). ბიბლიოთეკის ფაილის გაფართოება **INDL** არის.



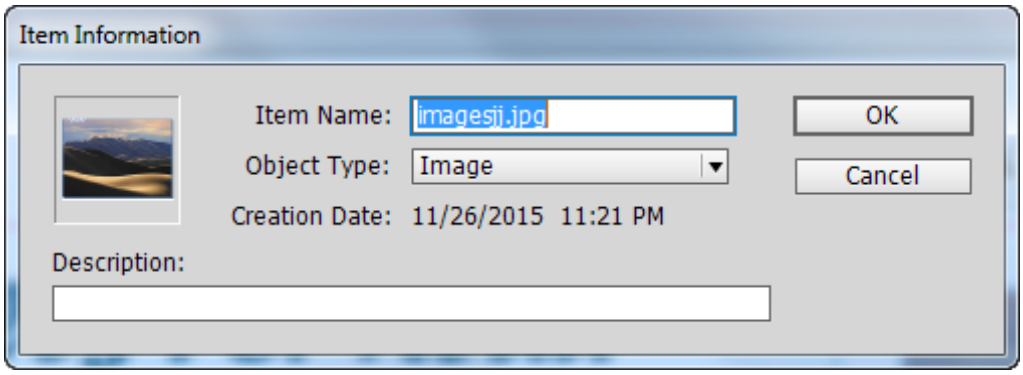
A. *ბიბლიოთეკის განყოფილებების სანიშნეები;* **B.** *ბიბლიოთეკაში დამატებული ელემენტების მინიატურები;* **C.** *ინფორმაცია ბიბლიოთეკაში დამატებული ელემენტებზე* **D.** *ბიბლიოთეკის კარტოთეკის ჩვენება;* **E.** *ბიბლიოთეკის ახალი ელემენტი;* **F.** *ბიბლიოთეკაში დამატებული ელემენტების წაშლა*

სურ 6.2. 16 ბიბლიოთეკის (Library) პალიტრა

ბიბლიოთეკაში (**Library**) გვერდის ელემენტების დამატებისას პროგრამა იმპორტირებული გრაფიკული ობიექტების ყველა ატრიბუტს ინახავს. თუ დოკუმენტში ბიბლოთეკაში (**Library**) დამატებულ ელემენტებს წაშლით, პალიტრა ამ ელემენტების მინიატურას წყარო ფაილებთან ერთად ინახავს.

გვერდის ელემენტების და გვერდების დამატება ბიბლიოთეკაში:

1. მონიშნეთ ელემენტები და ბიბლიოთეკის პალიტრაზე გადაიტანეთ
2. მონიშნეთ ელემენტები და ბიბლიოთეკის პალიტრის ქვედა ზოლზე აირჩიეთ ბრძანება ბიბლიოთეკის ახალი ელემენტი (**New Library Item**)
3. მონიშნეთ ელემენტები და პალიტრის მენიუში აირჩიეთ ბრძანება ელემენტების დამატება (**Add Items**)
4. კონკრეტული გვერდის ელემენტების ინდივიდუალური დამატებისთვის აირჩიეთ გვერდის ელემენტების ცალ-ცალკე დამატების ბრძანება გვერდის ნომერთან ერთად — **Add Items on Page as Separate Objects**.
5. თუ, გვერდის მონიშნული ელემენტის ბიბლიოთეკაში გადატანის დროს **Alt** ღილაკს დააჭერთ, ეკრანზე ამ ელემენტების ინფორმაციის დიალოგური ფანჯარა გამოვა (სურ 6.2.17)



სურ 6.2. 17 ელემენიტს ინფორმაციის დიალოგური ფანჯარა

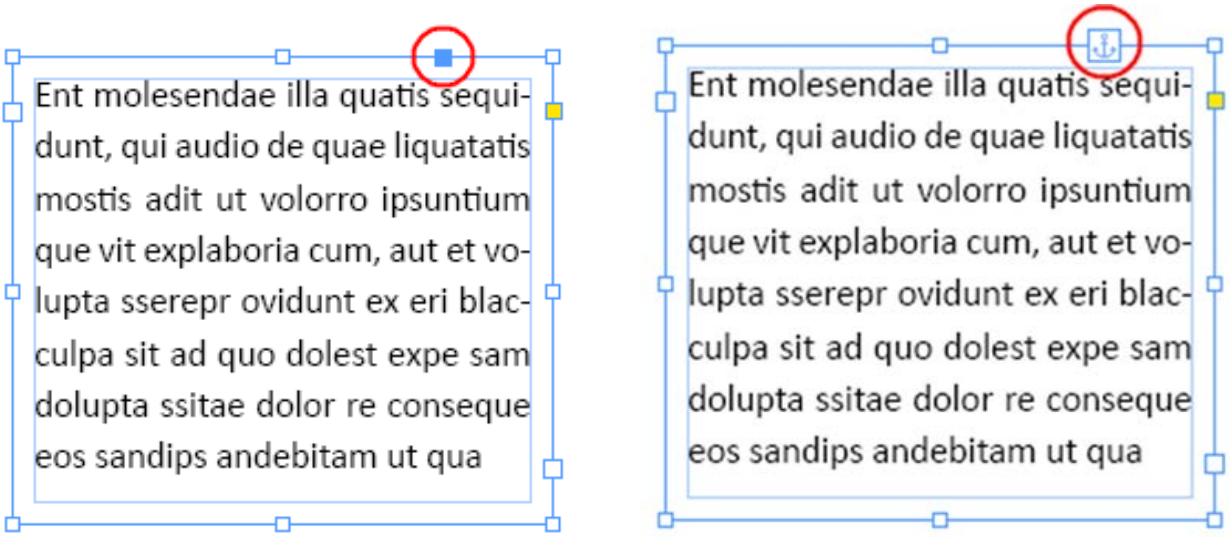
ბიბლიოთეკიდან ელემენტების დამატებისთვის მონიშნული მინიატურა დოკუმენტის გვერდზე გადაიტანეთ, ან ბიბლიოთეკის პალიტრის მენიუს ჩამონათვალიდან ელემენტების ჩასმა აირჩიეთ (**Place Items**).

ტექსტზე ობიექტის მიმაგრების ბრძანებები

Anchor Point — ტექსტზე მიმაგრებულ გრაფიკულ, ან ტექსტურ ელემენტს წარმოადგენს, რომელიც უშუალოდ სტრიქონს, ან ტექსტურ ბლოკს ეჭიდება. ტექსტის გადაწყობის დროს ასეთი ფორმით ჩამული ელემენტები ტექსტთან ერთად გადაადგილდება. ტექსტში, სიმბოლოებს შორის ელემენტების მიმაგრება ტექსტური ხელსაწყოთი (**Type Tool**), ან ტექსტზე მიმაგრების შექმნის (**Insert Anchored Object**) ბრძანებით ხდება. გარდა ამისა, ტექსტურ ბლოკზე მოცემულ ცისფერ მარკერზე მაუსის მაჩვენებლის ჩავლებით შეგიძლიათ ტექსტზე მიმაგრების შექმნა (სურ 6.2.18).

ტექსტზე ობიექტის მიმაგრების შექმნისთვის, გამოიყენეთ შემდეგი მეთოდები:

1. ტექსტური ინსტრუმენტი ჩასვით მიმაგრებისთვის განსაზღვრულ ადგილზე და გამოსახულება მოათავსეთ, ან ბუფერის საშუალებით ჩასვით.

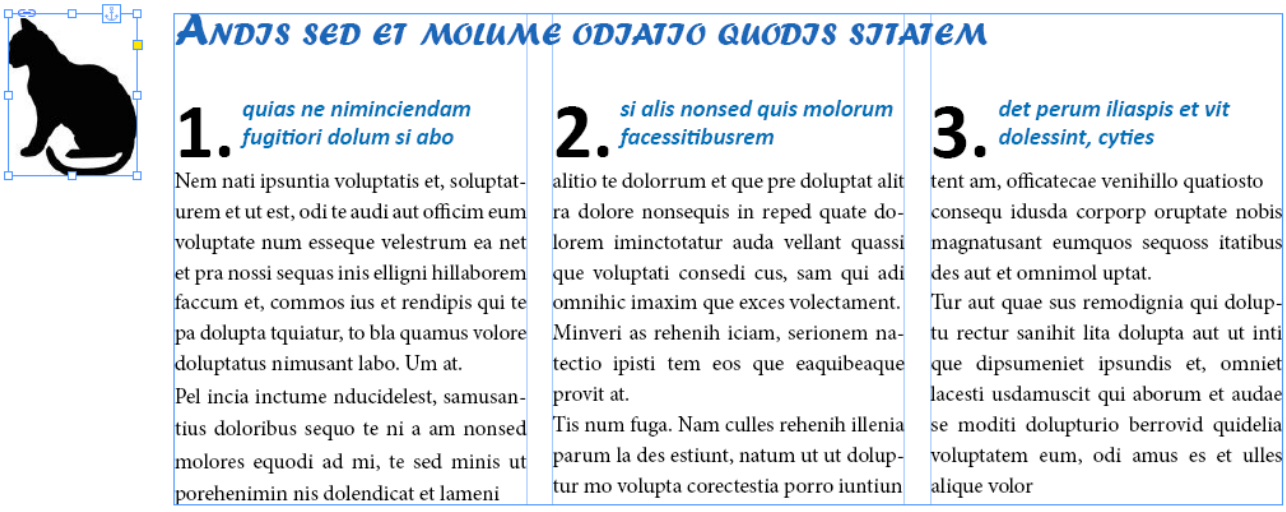


სურ 6.2. 18 პირველი სურათი — ტექსტზე მიმაგრების შექმნის მარკერი, მეორე სურათი — ტექსტზე შექმნილი მიმაგრების სიმბოლო „ღუზა“

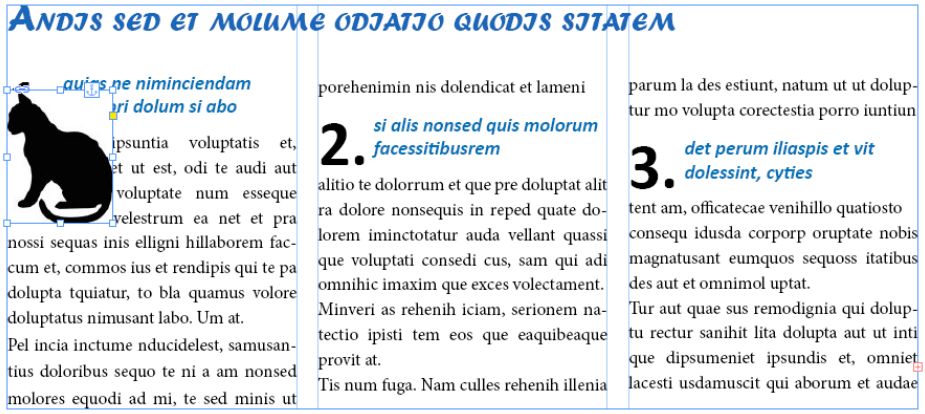
2. მონიშნული ელემენტი ამოჭერით (**Cut**), ან დააკოპირეთ (**Copy**). ტექსტის ინსტრუმენტი დააყენეთ ელემენტის მიმაგრებისთვის განსაზღვრულ ადგილზე და დაკოპირებული ელემენტი სტრიქონში ჩასვით (**Paste**).
3. მიმაგრების მარკერზე **Shift** ღილაკზე დაჭერით და მაუსით ტექსტში ობიექტის ჩაგდებით სტრიქონშიდა მიმაგრება შეიქმნება, ხოლო **Alt** ღილაკზე დაჭერით და ობიექტის ტექსტზე გადატანით ეკრანზე ტექსტზე ობიექტის მიმაგრების რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა (**Anchored Object Options**) გამოვა (სურ 6.2.19).

პროგრამა ტექსტზე მიმაგრებული იბიექტის სამი პოზიციის შექმნის საშუალებას გაძლევთ:

- **Inline** — სტრიქონშიდა მიმაგრება, ასეთი პოზიციის არჩევის შემთხვევაში გამოსახულება ყოველთვის სიმბოლოებს შორის იქნება მოქცეული და ათვლის წერტილიდან სტრიქონების მიმართ მხოლოდ ვერტიკალური პოზიციის (**Y Offset**) შეცვლას შეძლებთ (სურ 6.2.19/ 6.2.20/6.2.22).

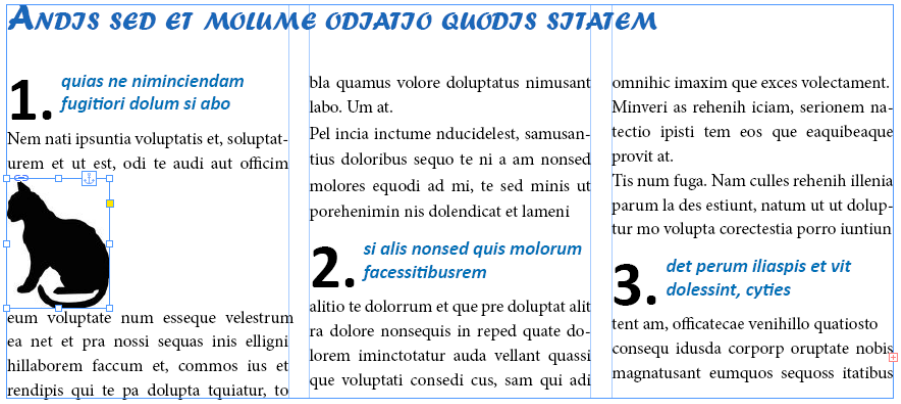


სურ 6.2. 19 ტექსტზე მიმაგრებული ობიექტი პარამეტრების რედაქტირებამდე

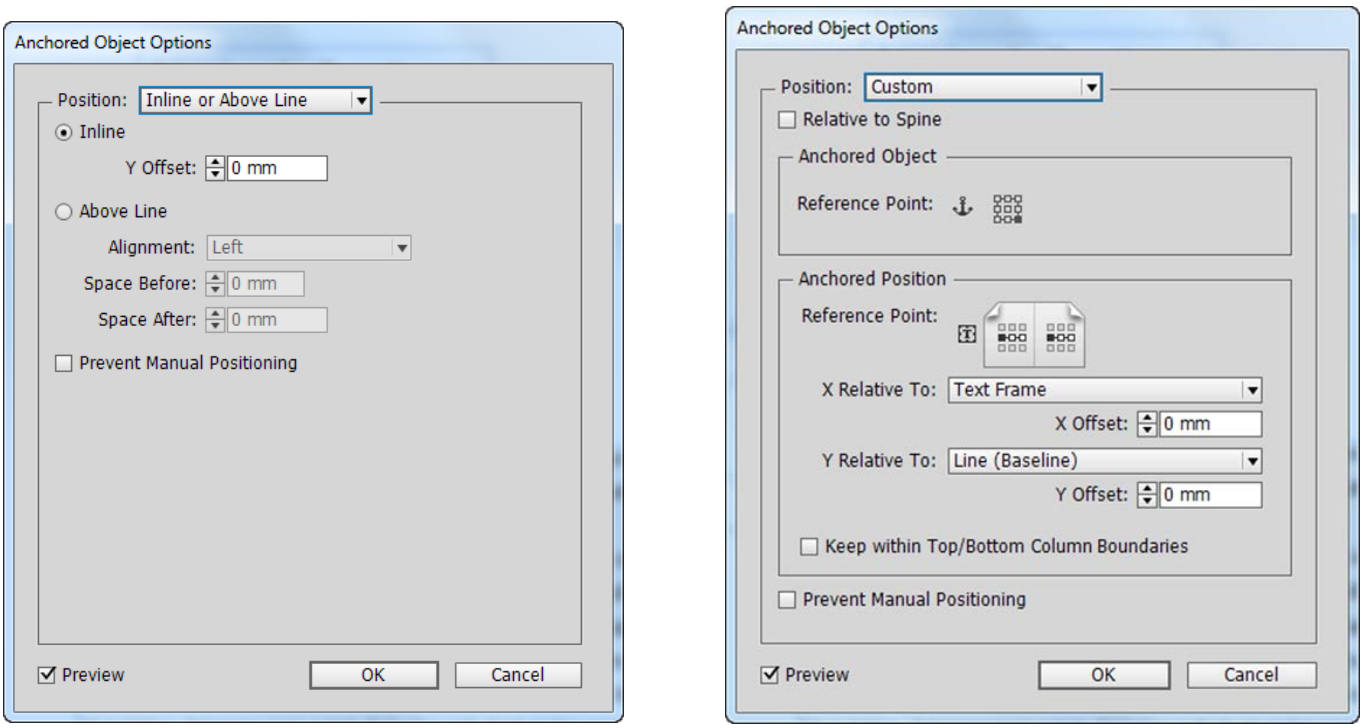


სურ 6.2. 20 ტექსტზე მიმაგრებული ობიექტის პოზიცია — სტრიქონშიდა მიმაგრება (Inline)

- **Above Line** — ასეთ შემთხვევაში ობიექტის განთავსებას ტექსტის სასურველი ფრაგმენტის მიხედვით შეძლებთ და ტექსტის კადაკაბადონების დროს ობიექტი ტექსტთან ერთად იმოძრავებს (სურ 6.2.21/6.2.22).



სურ 6.2. 21 ტექსტზე მიმაგრებული ობიექტის პოზიცია — სტრიქონზედა მიმაგრება (Above Line)



სურ 6.2. 22 პირველი დიალოგური ფანჯარა — ტექსტზე ობიექტის მიმაგრების რედაქტირების პარამეტრები **Above Line or Inline** (სტრიქონზედა და სტრიქონშიდა მიმაგრება). მეორე დიალოგური ფანჯარა — მომხმარებლის პარამეტრები **(Custom)**

- **Custom** — მომხმარებლის მიერ შედგენილი პოზიცია, რომელსაც ელემენტების პოზიციის დაფიქსირებისთვის შეუზღუდავი პარამეტრებით შეუძლია ისარგებლოს მიმაგრების რედაქტირებისთვის დიალოგური ფანჯრიდან (**Anchored Object Options**) (სურ 6.2.22)

სტრიქონშიდა (**Inline**) მიმაგრების ბრძანებისაგან განსხვავებით სტრიქონზედა (**Above Line**) მიმაგრება მრავალფეროვანი პარამეტრებით გამოირჩევა. ილუსტრაციების კიდეების მიმართ გასწორების ჩამოსაშლელ მენიუში **Aligment** — ელემენტების გასწორება ჩარჩოს ცენტრის (**Centre**), მარცხენა (**Left**) და მარჯვენა (**Right**) საზღვრების მიმართ ხდება. ყუასთან (**Toward Spine**) და ყუისაგან (**Away From Spine**) სწორების ტიპები, კი გვერდების განშლის გათვალისწინებით ელემენტებს მარჯვენა, ან მარცხენა კიდის მიხედვით ასწორებს. **Aligment Text** — ელემენტებს აბზაცში გამოყენებული ტექსტის გასწორების ვარიანტის საფუძველზე ასწორებს. მრიცხველი გაჯეტები (მრიცხველი) — მანძილი ელემენტამდე (**Space Before**) და მანძილი ელემენტის შემდეგ (**Space After**) ტექსტსა და მიმაგრებულ ობიექტებს შორის ინტერვალებს არეგულირებს. ელემენტების ხელით შეცვლის შეზღუდვისთვის ბრძანება — **Prevent Manual Positioning** გამოიყენეთ.

მომხმარებლის პარამეტრები

თუ, მონიშნავთ ელემენტების დოკუმენტის ყუის მიხედვით გასწორების ბრძანებას (**Relative to Spine**) ავტომატურად მიმაგრებული ობიექტის საკონტროლო წერტილის სარკისებრი ანარეკლის გამოსახულება გამოჩნდება, რომელიც ორგვერდიანი განშლით გამოისახება. თუ რომელიმე საკონტროლო წერტილს მონიშნავთ ერთ გვერდზე მდებარე ელემენტები ჩარჩოს მიღმა აღმოჩნდებიან.

სანიშნე — **ტექსტში ელემენტის მდებარეობა** (Anchored Position) დოკუმეტნის გვერდზე ობიექტების განლაგების სქემა გთავაზობთ, კონკრეტულად, კი ობიექტი ტექსტზე მიმაგრებულად ითვლება, მაგრამ ის შეიძლება გვერდზე ნებიმიერ ადგილზე განთავსდეს, **X Relative To** (ვერტიკალური პოზიციის მიმართ) და **Y Relative To** (ჰორიზონტალური პოზიციის მიმართ) მენიუს ჩამონათვალიდან ობიექტის განთავსებისთვის საორიენტაციოდ დოკუმენტის კიდეების, გვერდის სვეტების, მიმაგრების წერტილის, ტექსტის ჩარჩოს მიხედვით შეგიძლიათ ათვლის წერტილი დააყენოთ. გვერდის სვეტების საზღვრის გადაკვეთის შეზღუდვისთვის გამოიყენეთ სანიშნე — **Keep Within Top/Bottom Column Boundaries**.

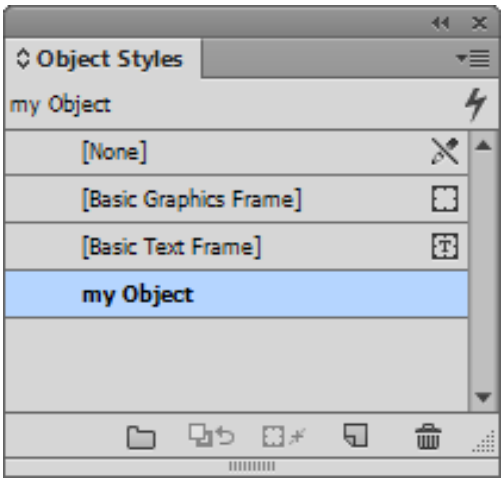
ტექსტზე ელემენტების მიმაგრების მოხსნისთვის გამოიყენეთ ბრძანება **Object — Anchored Object Release** (მენიუ ობიექტი — მიმაგრებული ობიექტი — გამონთავისუფლება).

გრაფიკული ობიექტის სტილები

პროგრამის პირველ მოდულში თქვენ გაეცანით სიმბოლოს და აბზაცის სტილებს, რომელიც სტილის დიალოგურ ფანჯარაში აერთიანებს ტექსტის ყველა თვისებას და ტექსტებს ავტომატურ რეჟიმში აფორმატებს. პროგრამა ობიექტის და გამოსახულებების ავტომატურ რეჟიმში გაფორმებისთვის სტილებს გთავაზობთ (**Object Styles**), რომელიც ასევე ობიექტის სტილის დიალოგურ ფანჯარაში ობიექტის ყველა თვისებას აერთიანებს. იმისათვის, რომ სხვადასხვა დროს შექმნილ სტილებში ერთიდაიგივე პარამეტრების ხელახლა შეყვანა და გამეორება არ მოგიხდეთ, გამოიყენეთ სტილების ერთმანეთზე **დაფუძნების ბრძანება** — Based on ჩამონათვალი, რომელიც ავტომატურად იმ სტილის პარამეტრებს შეინახავს, რომელზეც იქნება დაფუძნებული.

პროგრამაში სტილებთან მუშაობის ძირითადი პრინციპები უცვლელია, იქნება ეს — სიმბოლოს, აბზაცის, ობიექტის, თუ ცხრილის სტილები. პალიტრის მენიუს ჩამონათვალიც თითქმის იდენტური ბრძანებების ჩამონათვალისაგან შედგება, თუ არ ჩავთვლით მათ თვისობრივ განსხვავებებს. უკვე **შექმნილი სტილის იმპორტირებისთვის** Load Object Styles ბრძანება გამოიყენება, ხოლო **ახალი სტილის შექმნისთვის** New Object Style ბრძანება, რომელიც ასევე პალიტრის მენიუს ქვედა ზოლზე არის მოცემული. იდენტურია **დუბლირების** (Duplicate Style), **კოპირების, პარამეტრების რედაქტირების** (Style Options) და **წაშლის** (Delete

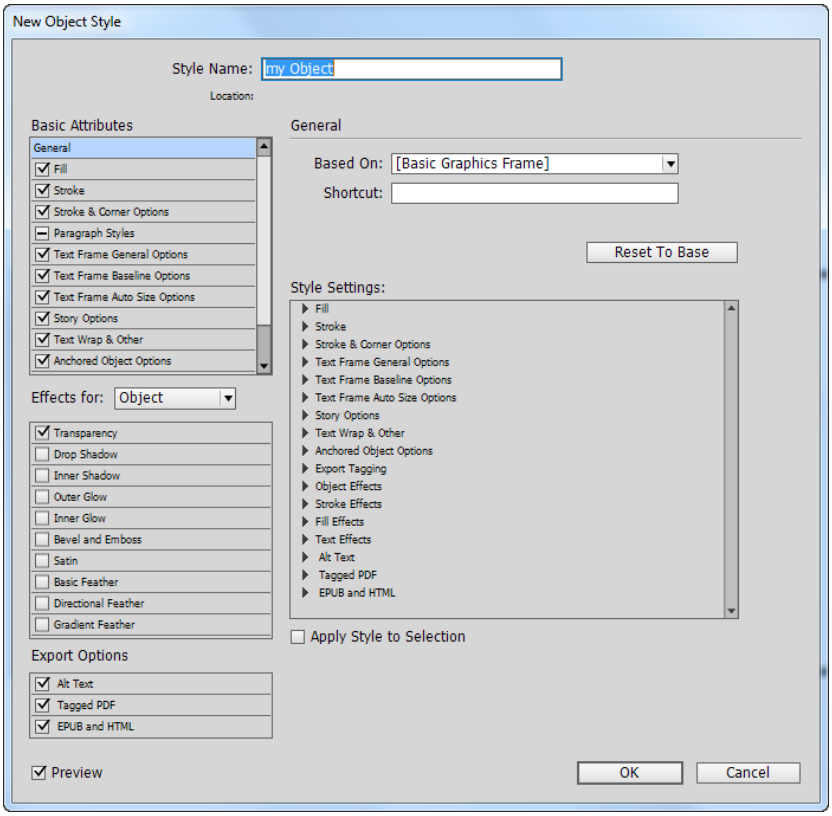
Style) ბრძანებები, გარდა ამისა, პალიტრიდანვე შეგიძლიათ ჩამონათვალში არასასურველი სტილი მონიშნოთ და წაშლისთვის კალათაში გადატანოთ.



სურ 6.2. 23 ობიექტის სტილის პალიტრა

ობიექტის სტილის შექმნის დროს ყველა პარამეტრის შევსება სავალდებულო არ არის, როგორც ეს ტექსტის სტილების შემთხვევაში იყო, რადგან ტექსტის ვიზუალური სრულყოფისთვის მაქსიმალური პარამეტრების ჩართვა და გამოყენება ხდება.

ობიექტის სტილების პალიტრა Window მენიუს ჩამონათვალიდან შეგიძლიათ გამოიძახოთ, ან დააჭირეთ ღილაკს **Ctrl+F7** (სურ 6.1.23)



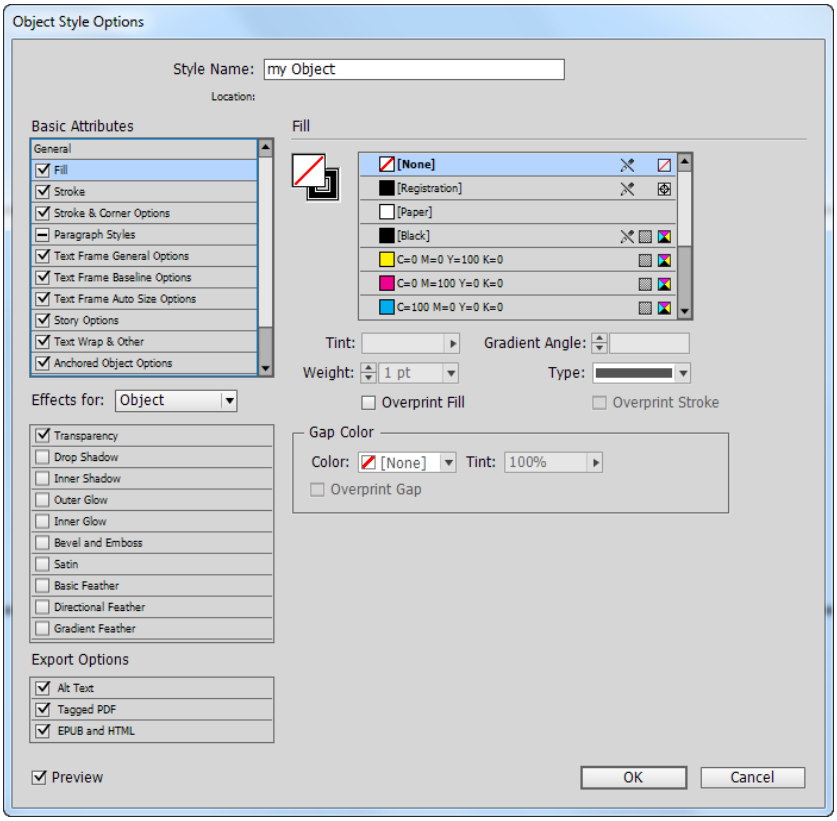
სურ 6.2. 24 საერთო პარამეტრების განყოფილება

ობიექტის სტილები დოკუმენტთან ერთად ინახება და ყოველი გახსნის შემდეგ პალიტრაზე გამოისახება. ტექსტური ბლოკებისთვის სტილის სახეობა შესაბამისი სიმბოლოს ნიშნით არის გამოსახული T, ხოლო გრაფიკული ჩარჩოს კი — . სტილის ფანჯარა თორმეტი განყოფილებისაგან

შედგება (სურ 6.2.23) და დამატებით, ეფექტების სტილების სრულ კომპლექტაციას შეიცავს, რომელიც დიალოგური ფანჯრის პირველი კატეგორიის განყოფილებების ეფექტები შემდეგ არის მოცემული.

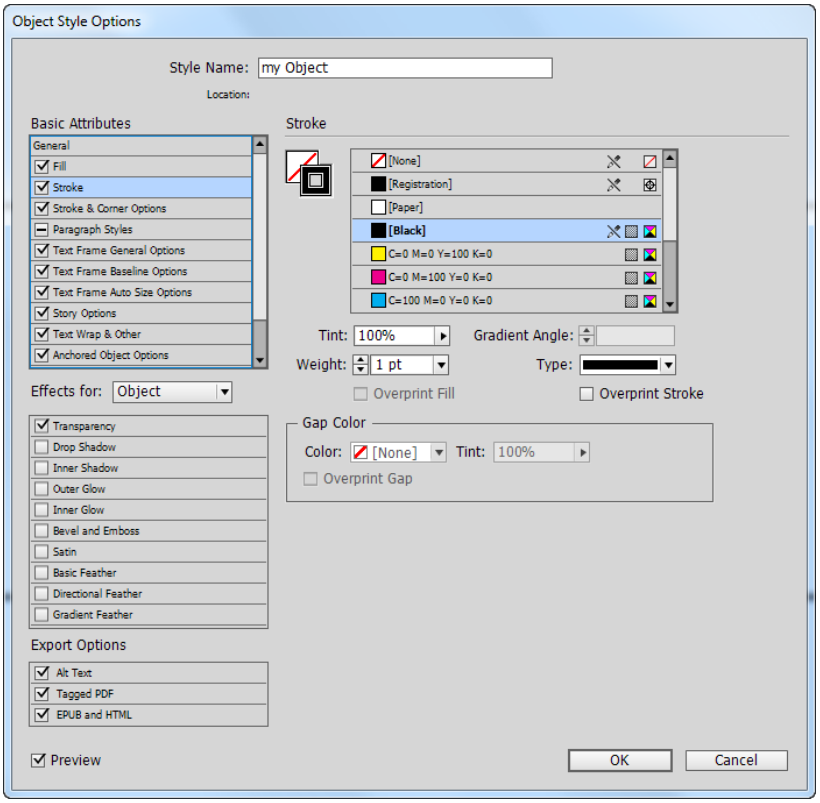
General — საერთო პარამეტრების განყოფილებაში ტექსტის სტილებიდან თქვენთვის უკვე კარგად ნაცნობი რამდენიმე სანიშნე პარამეტრი შეგხვდებათ, როგორიც არის **რედაქტირების წინასწარი ჩვენების** გააქტიურება (Apply to Selection), **ცხელი კლავიშები** (Shortcut), სტილში შეყვანილი **პარამეტრების განულება** (Reset to Base). **საბაზისო ატრიბუტების განყოფილებაში** (Basic Attributes) ჩამოთვლილი ყველა კატეგორიიდან განყოფილება პარამეტრების გვერდზე მოცემული სანიშნის მონიშვნით აქტიურდება, ხოლო უშუალოდ განყოფილებაზე გადასასვლა შესაბამის კატეგორიზე დაჭერით შეგიძლიათ (სურ 6.2.24).

Fill — ობიექტის შიდა ფართობის რედაქტირების პარამეტრების ნაკრები საშუალებას გაძლევთ ჩარჩოსთვის ფონის და ფერის ინტენსივობის დონე განსაზღვროთ, ობიექტის სტილის ეს განყოფილება აბზაცის სტილის განყოფილების იდენტურია (სურ 6.2.25).



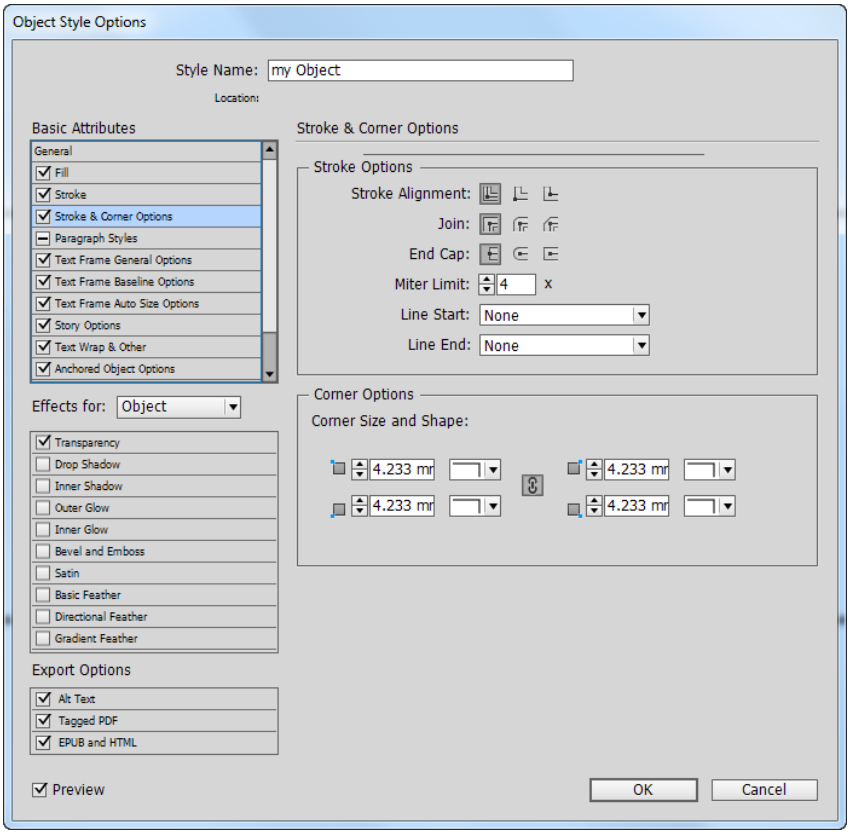
სურ 6.2. 25 ობიექტის შიდა ფართობის რედაქტირების პარამეტრების ნაკრები

Stroke — კონტურის განყოფილებაში ობიექტის ფერის თვისებების მანიპულატორზე (**Swap**) წინა პლანზე კონტური გადმოდის. კონტურისთვის ფერის მინიჭების გარდა, შეგიძიათ კონტურებს შორის **წყვეტილების ფერის** განსაზღვრა (Gap Color), რომელიც მხოლოდ მაშინ აქტიურდება, თუ კონტურის **ტიპის სახეობაში** (Type) ნებისმიერ წყვეტილი ფორმის **ხაზის ტიპს** აირჩევთ. კონტურის **მოცულობისთვის** Weight — მნიშვნელი გაზარდეთ, ან შეამცირეთ, ხოლო ფერის **ინტენსივობისთვის** — Tint ველი გამოიყენეთ (სურ 6.2.26).



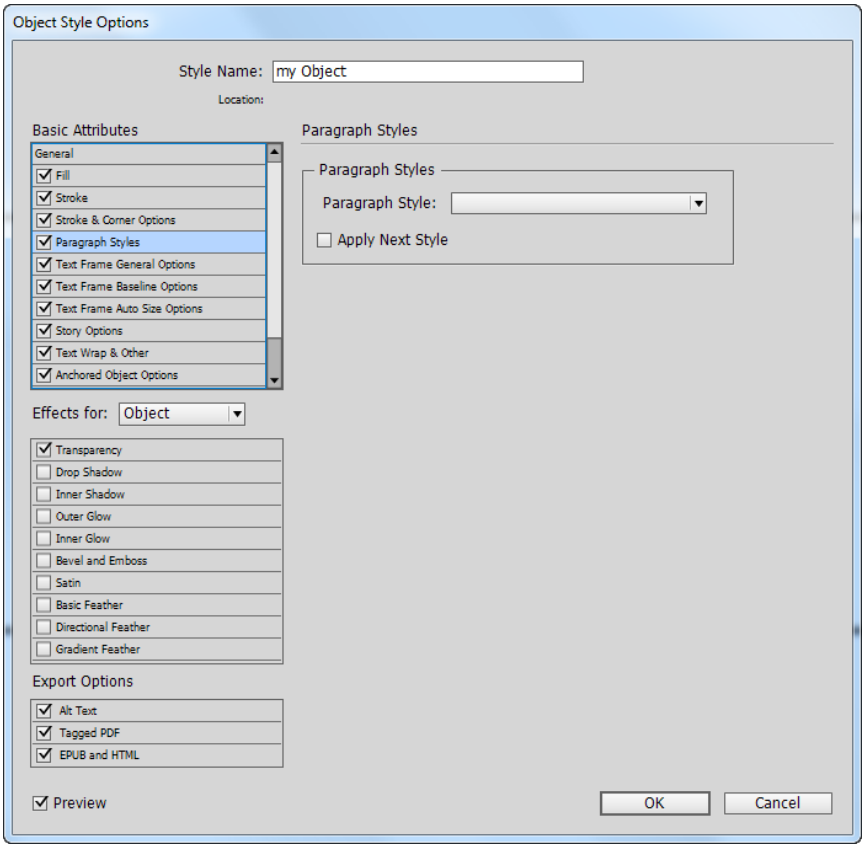
სურ 6.2. 26 კონტურის განყოფილება

Stroke and Corner Options — კონტურის და კუთხის სპეციფიკური ეფექტების პარამეტრების რედაქტირების ბრძანებები თქვენთვის უკვე კარგად ნაცნობი არის **Stroke Options** პალიტრიდან და **Corner Options** დიალოგური ფანჯრიდან, თუმცა პროგრამა ხაზის პარამეტრის და კუთხის ეფექტების თვისებებს ერთ განყოფილებაში აერთიანებს (სურ 6.2.27).



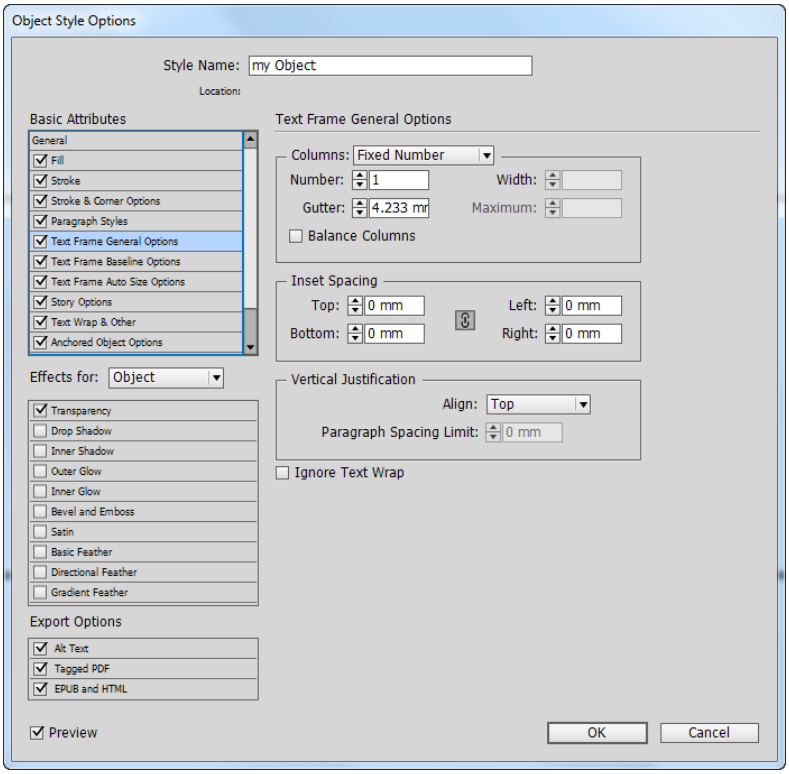
სურ 6.2. 27 კონტურის და კუთხის სპეციფიკური ეფექტების პარამეტრები

Paragraph Styles — თუ, ობიექტის სტილს ტექსტური ბლოკისთვის მოამზადებთ, გამოიყენეთ ეს განყოფილება, რომ ტექსტურ ბლოკებში ჩასმული ტექსტი ავტომატურად **Paragraph Style** ჩამონათვალში მითითებული აბზაცის სტილის საფუძველზე დაფორმატდეს. სანიშნე მომდევნო სტილის მინიჭება (Apply Next Style) უზრუნველყოფს, რომ ტექსტში აბზაცის მომდევნო სტილზე გადასვლის შემთხვევაში აბზაცის სტილი ავტომატურად შეიცვალოს, ასეთი ცვლილებას აბზაცის სტილის საერთო პარამეტრებში **Next Style** ჩამოსაშლელ მენიუში მითითებული მომდევნო სტილი განაპირობებს (სურ 6.2.28).



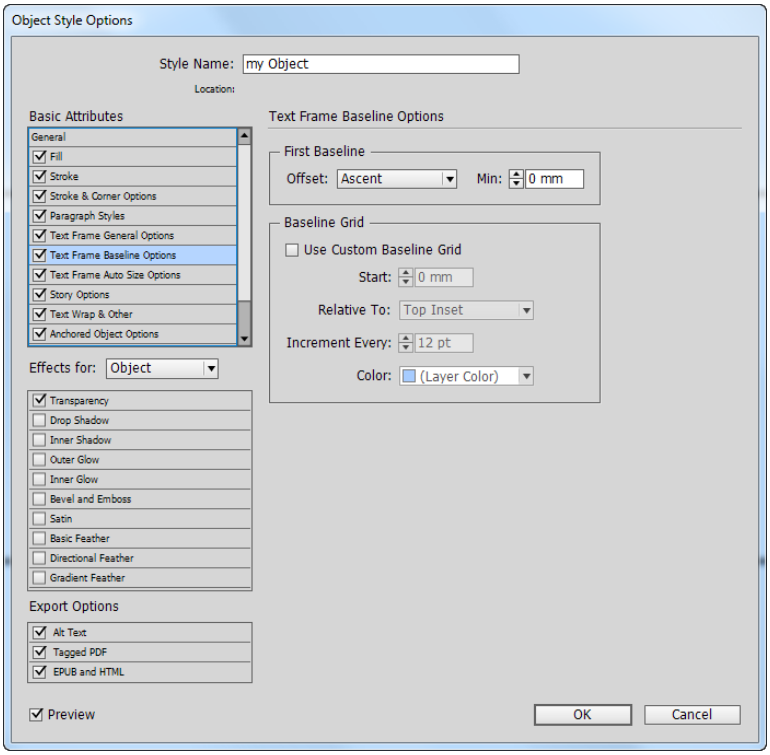
სურ 6.2. 28 აბზაცის სტილის პარამეტრები ობიექტის სტილისთვის

Text Frame General Options — ტექსტური ჩარჩოს საერთო პარამეტრები, განვლილი მასალიდან როგორც უკვე იცით, ეს და მომდევნო ორი განყოფილება ჩვეულებრივ სამუშაო გარემოში ერთ დიალოგურ ფანჯარაში არის გაერთიანებული. ყურადღება მიაქციეთ, რომ ობიექტის სტილებში ტექსტური ბლოკის და გრაფიკული ჩარჩოს პარამეტრები კომბინირებულად არის წარმოდგენილი, თვისებების იმის მიხედვით უნდა განსაზღვროთ, თუ რომელი ტიპის ჩარჩოსთვის ამზადებთ სტილს. სტილში განსაზღვრულია ისეთი პარამეტრები, როგორიც არის სვეტების რაოდენობა, სვეტების ფიქსირებული ზომები (ჩარჩოში სვეტების ფორმირების მეთოდს განსაზღვრა) სვეტებს შორის მანძილები და ტექსტის კიდეების მიმართ განლაგების ბრძანებები (სურ 6.2.29).



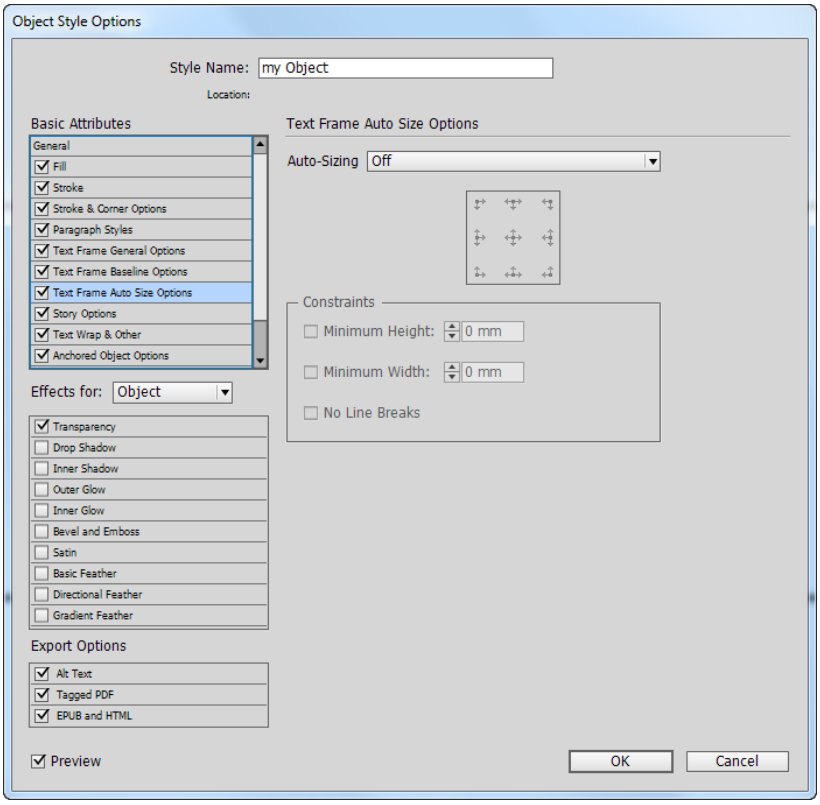
სურ 6.2. 29 ტექსტური ჩარჩოს საერთო პარამეტრები,

Text Frame Baseline Options — ტექტური ჩარჩოს საბაზისო ხაზების პარამეტრების რედაქტირების განყოფილება ისეთი პარამეტრებით არის კომბინირებული, როგორიც არის: ტექსტის საბაზისო ხაზებზე მიმაგრება, ტექსტური ჩარჩოდან პირველის სტრიქონის საბაზისო ხაზის დაცილება, პირველი სტრიქონის მდებარეობის განსაზღვრა და ა.შ. მაგრამ ნიშვნელოვანია გაითვალისწინოთ, რომ პარამეტრის გააქტიურებას აზრი მხოლოდ მაშინ აქვს, თუ შერჩეული აბზაცის სტილის **Indent and Spacing** განყოფილებაში **Align To Grid** (საბაზისო ხაზებზე მიმაგრება) ჩამოსაშლელ მენიუში მითითებული გაქვთ **All Line** (ყველა საბაზისო ხაზი), ან **Only First Line** (მხოლოდ პირველი საბაზისო ხაზი) (სურ 6.2.30).

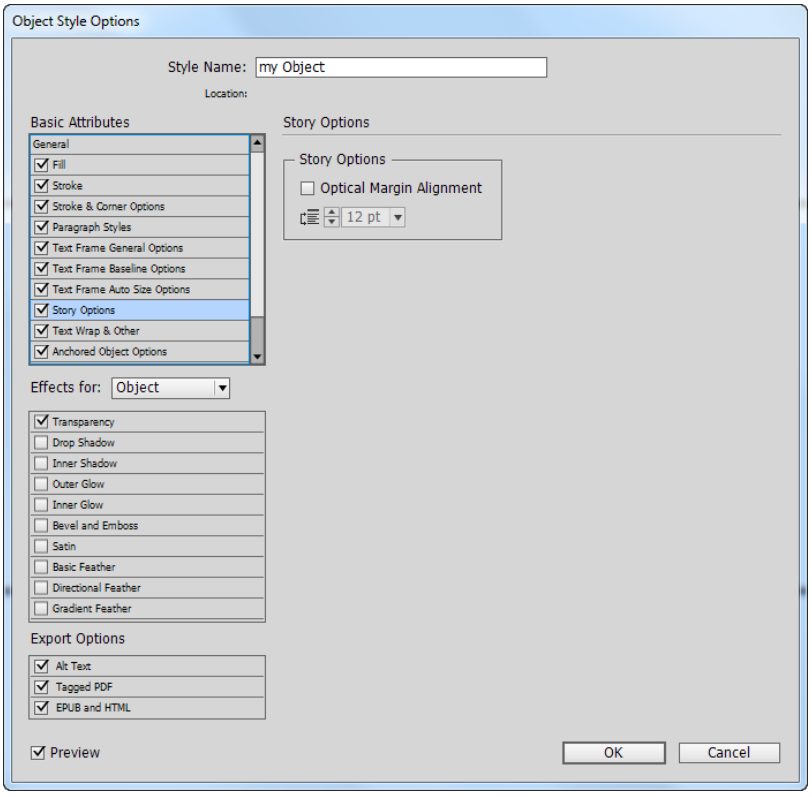


სურ 6.2. 30 ტექტური ჩარჩოს საბაზისო ხაზების პარამეტრები

Text Frame Auto Size Options — ტექსტურ ბლოკში ტექსტის ნაკადის ზრდის პარალელურად შეგიძლიათ ტექსტური ჩარჩოს ფიქსირებული და ავტომატური ზომის პარამეტრების დაყენება. გარდა ამისა, ტექსტის დინების მიმართულების დადგენისთვის მიმაგრების წერტილის განსაზღვრა (Fixed Point) (სურ 6.2.31).

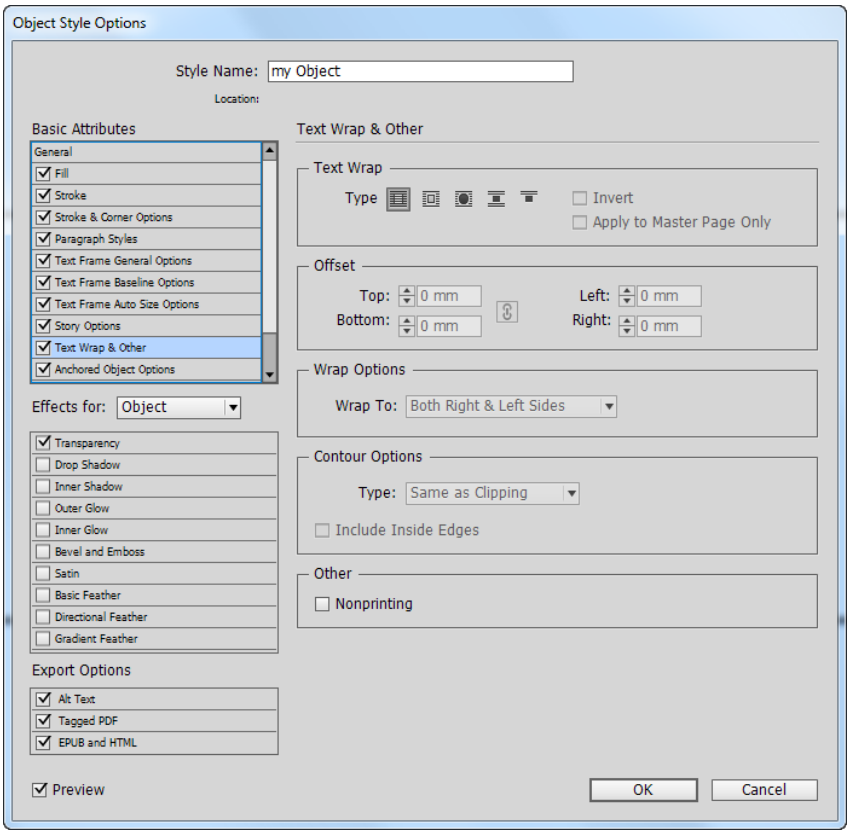


სურ 6.2. 31 ტექსტურ ბლოკში ტექსტის ნაკადის ზრდის კონტროლი



სურ 6.2. 32 დაკიდებული პუნქტუაციის წესები

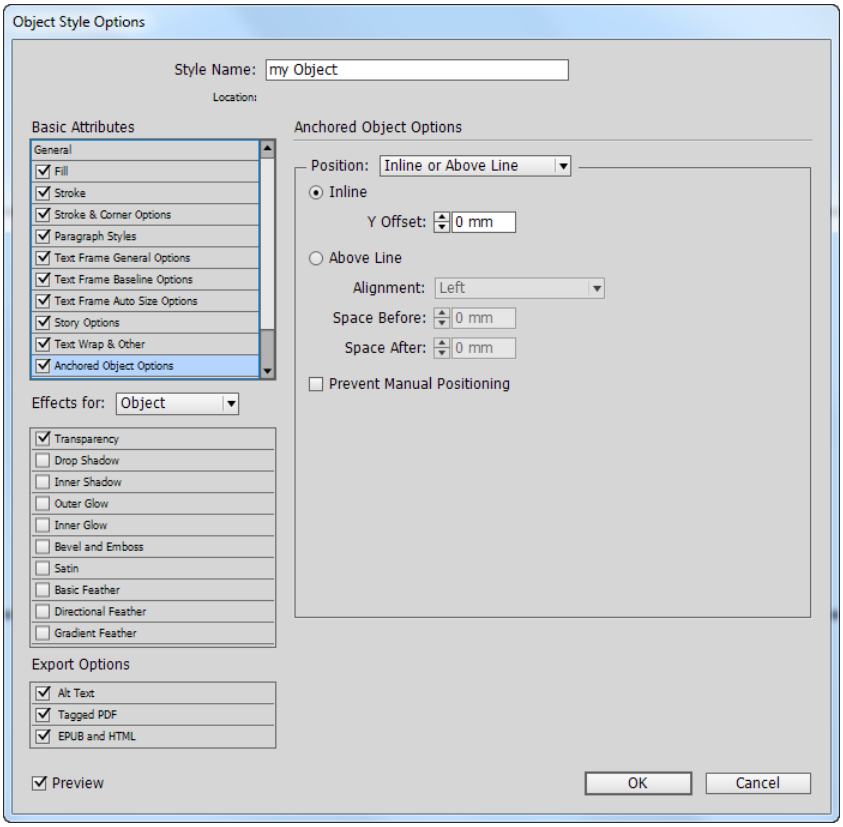
Story Options — დაკიდებული პუნქტუაციის წესები, რომელიც უცხოენოვანი ტიპოგრაფიკისთვის არის დამახასიათებელი. პუნქტუაციის სიმბოლოები წერტილი, დეფისი, ტირე, მძიმე, ნაკლებ ოპტიკურ სიმჭრიდროვეს ფლობენ, ამიტომ პუნქტუაციის სიმბოლოების სწორება ჩარჩოს კიდეების მიმართ სტრიქონების განლაგების უთანაბრობის ილუზიას ქმნის. ტექსტში ასეთი დეფექტის გამოსწორებისთვის ეს პარამეტრი გააქტიურეთ, ხოლო კეგლის ზომის დადგენისთვის ციფრების ფუნქციის ველით ისარგებლეთ, რომელიც სიმბოლოების გადაადგილებას ანგარიშობს და სხვადასხვა სიმბოლოს შრიფტის განსხვავებული ზომის კომპენსირებას ახდენს (სურ 6.2.32).



სურ 6.2. 33 ტექსტის გარშემოწერის პარამეტრები

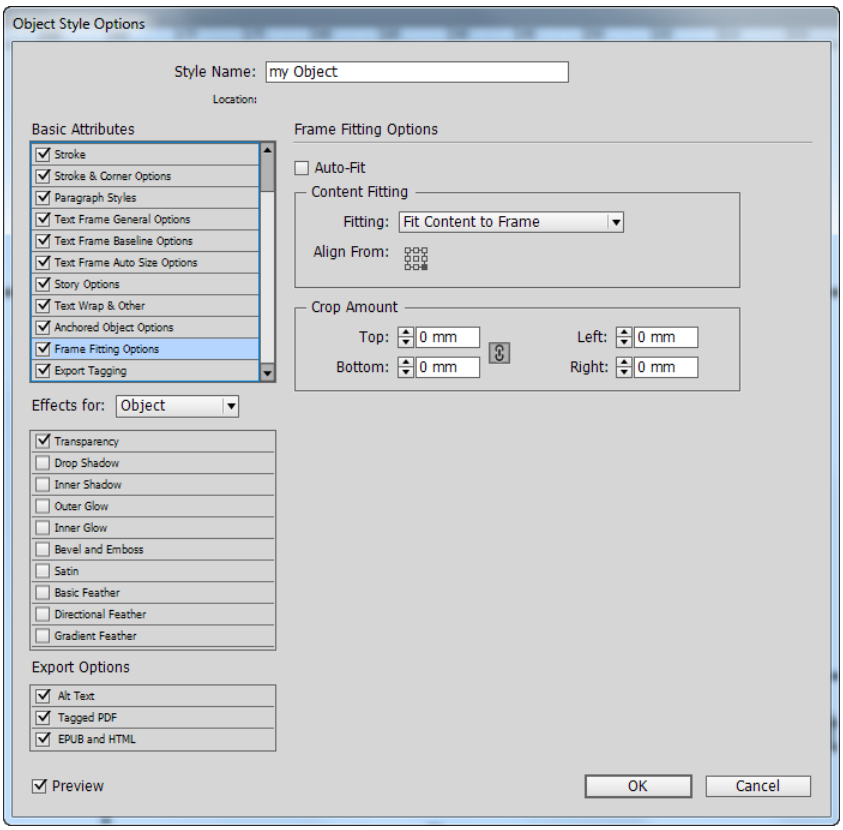
Text Wrap and Other — ტექსტის გარშემოწერის პარამეტრები და სხვა განყოფილება ყველა თქვენთვის ნაცნობ პარამეტრს შეიცავს, რომელიც გარშემოწერის ეფექტის რედაქტირებისთვის არის განკუთვნილი, ერთი განსხვავებით, რომ სხვა (Other) პარამეტრის ველში მოცემული სანიშნე **არა ბეჭდვადი** (Nonprinting) ექსპორტირების დროს ეს ობიექტი არ გამოჩნდება და არ არის ბეჭდვადი (სურ 6.2.33).

Anchored Object Options — ტექსტში გამოსახულების მიმაგრების პარამეტრები (სურ 6.2.34)



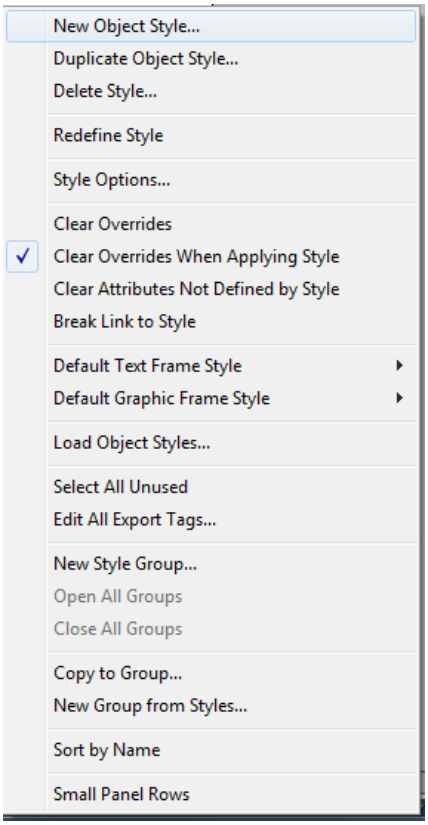
სურ 6.2. 34 ტექსტში გამოსახულების მიმაგრების პარამეტრები

Frame Fittings Options — ჩარჩოში შემადგენლის რედაქტირების პარამეტრები. **შემადგენლის მორგების** (Fitting) და მორგების მიხედვით **მიმაგრების წერტილის** (Reference Point) მითითებით ჩარჩოში გამოსახულების გასწორება. **კადრების ჩამოჭრის** (Crop Amount) ველში შეგიძლიათ მიუთითოთ გამოსახულების ნაწილი, რომელიც კონტეინერს მიღმა უნდა დარჩეს (სურ 6.2.35).



სურ 6.2. 35 ჩარჩოში შემადგენლის რედაქტირების პარამეტრები

რედაქტირების დროს თუ ობიექტის სტილზე წითელი პლიუსი გამოისახა, რომელიც სტილისაგან განსხვავებული, ლოკალური ფორმატირების ინდიკატორი არის, თუ სტილში ლოკალური ფორმატირების შენარჩუნება გსურთ ობიექტებისთვის, მონიშნეთ სტილი, ან მაუსის მაჩვენებლით დადექით სტილის თავზე და პალიტრის მარჯვენა მენიუდან, ან მარჯვენა კონტექსტური მენიუდან დააჭირეთ ბრძანებას **ფორმატირების გადაწერა** (Redefine Style) და სტილი ცვლილებას ავტომატურად შეინახავს. თუ არ გსურთ სტილში ლოკალური ცვლილების ასახვა, მაშინ მარჯვენა კონტექსტური მენიუდან, ან მარჯვენა მენიუდან, ან პალიტრის ქვედა ზოლიდან დააჭირეთ სანიშნეს **Clear Overrides, ან Alt+Shift** ღილაკს ფორმატირების გაუქმებისთვის (სურ 4.4.22) მენიუს ჩამონათვალში ბრძანება **სტილით გაუთვალისწინებელი პარამეტრების გასუფთავება** (Clear Attributes Not Defined By Style) იგნორირებული ობექტის ატრიბუტებს აუქმებს. **ობიექტსა და სტილს შორის კავშირის გაუქმებისთვის** პალიტრის მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება Break Link to Style, ასეთ დროს ობიექტსა და სტილს შორის კავშირი უქმდება, მაგრამ ობიექტი სტილით გათვალისწინებულ ფორმატირებების პარამეტრებს ინარჩუნებს.



სურ 6.2. 36

სავარჯიშოები

1. შექმენით A4 ფორმატის ახალი დოკუმენტი და პარალელურად ამოცანის შესაბამისად ააგეთ მოდულური ბადე გრაფიკული გამოსახულებების და ტექსტების მდებარეობის განსაზღვრისთვის
2. იმპორტირებული გრაფიკული გამოსახულებები განათავსეთ ერთ ფენაზე, ტექსტისთვის კი მეორე დამოუკიდებელი ფენა გამოიყენეთ.
3. შექმენით მიმმართველებისთვის ცალკე ფენა და ფენებზე მიმმართველები დაბლოკეთ
4. განაახლეთ დაკარგული ბმულების კავშირები, ხოლო განახლებული და კორექტირებული ბმულებისთვის კააავშირი განაახლეთ.
5. შექმენით ვიზუალური მასალის ბიბლიოთეკა და გვერდის ელემენტები ცალ-ცალკე შეინახეთ.
6. იმპორტირებული და პროგრამაში შექმნილი გამოსახულებებისთვის გამოიყენეთ ტექსტზე ობიექტის მიმაგრების პარამეტრები
7. გამოიყენეთ ობიექტის სტილები
8. ტექსტური ჩარჩოს სტილისთვის განსაზღვრეთ აბზაცის სტილის თვისებები და ჩააშენეთ სტილში.
9. ცალკე შექმენით ობიექტის სტილები და გაითვალისწინეთ მხოლოდ კუთხის ეფექტები და ამ ობიექტის ტექსტზე მიმაგრების პარამეტრები.

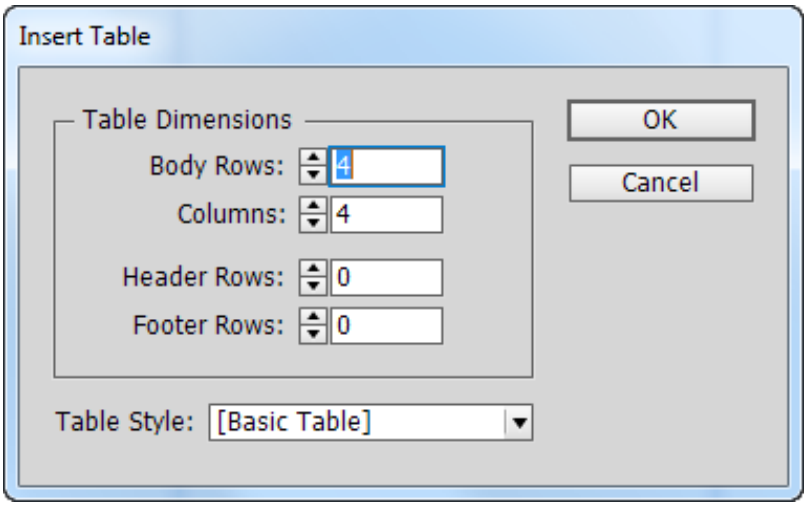
6.3. ცხრილების შექმნა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

ცხრილების შექმნა, დაფორმატება, ცხრილში ტექსტის და სურათების ჩასმა. მოცემული ტექსტის საფუძველზე ცხრილების აგება და საჭიროების შემთხვევაში ცხრილის გარდაქმნა ტექსტად
ცხრილის სტილების შექმნა და გამოყენება
სხვა აპლიკაციებიდან მზა ცხრილების შემოტანა

ცხრილების შექმნა

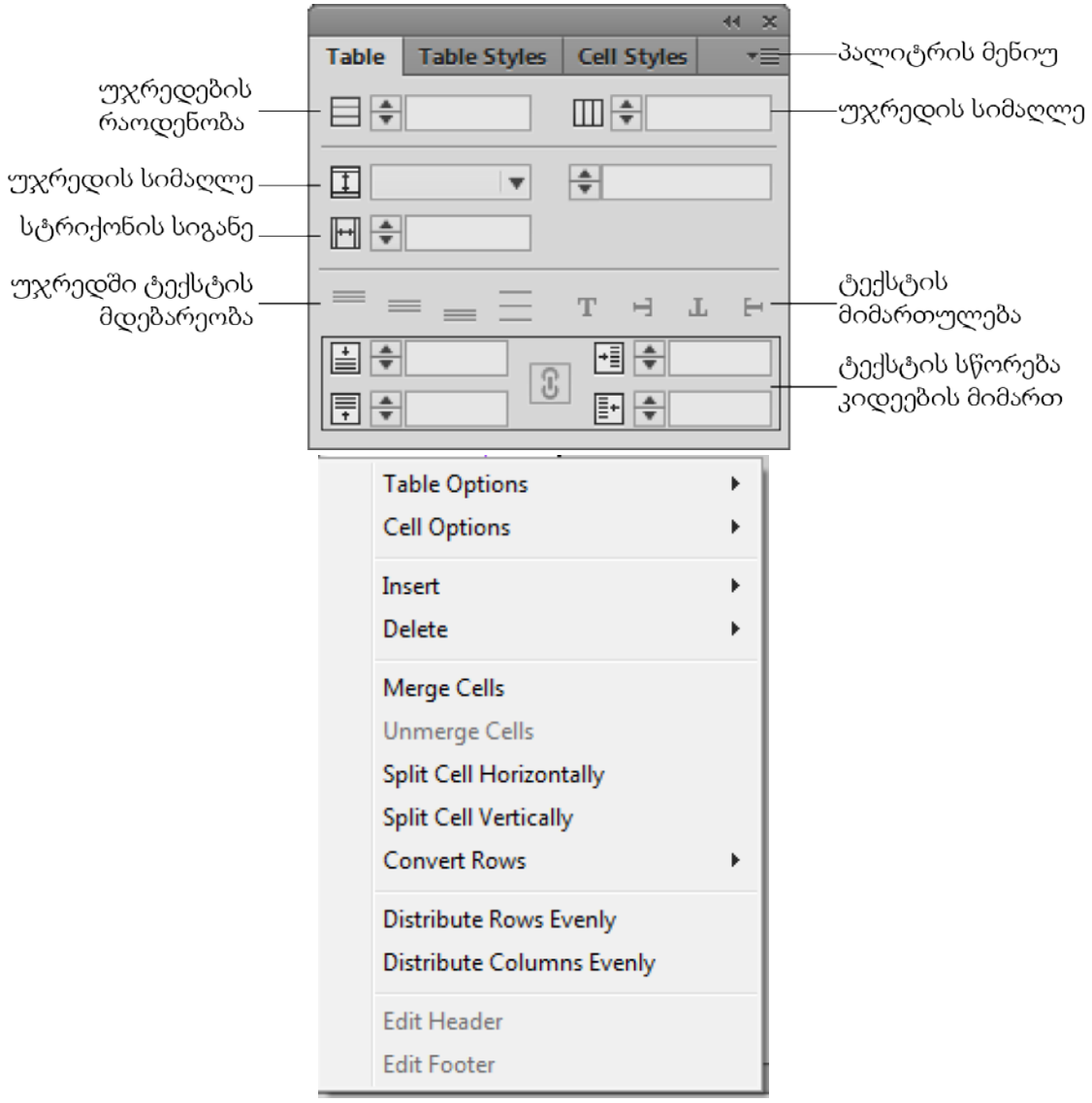
ცხრილები სვეტებისაგან და უჯრედისაგან შედგება, რომელშიც ტექსტის, სხვა ცხრილების და გრაფიკული გამოსახულებების ჩასმა შეგიძლიათ. პროგრამა Adobe InDesign ცხრილების რედაქტირების სრულყოფილ ინსტრუმენტებს ფლობს, გარდა ამისა ცხრილებთან მუშაობისთვის გამოყოფილია **Table** მენიუ, რომელიც სრულად მოიცავს **ცხრილის რედაქტირების** პარამეტრებს. პროგრამაში გარდა InDesign-ში შექმნილი ცხრილებისა Excel-ის და Ms.Word-ის ცხრილები იმპორტირდება და ის InDesign-ისთვის გასაგებ ობიექტად გარდაიქმნება. ცხრილი მხოლოდ **ტექსტის ხელსაწყოს** (Type Tool) გამოყენებით იქმნება, ამისთვის უნდა მოხაზოთ ტექსტური ჩარჩო, ჩასვათ კურსორი და მხოლოდ ამის შემდეგ აქტიურდება **ცხრილის შექმნის** (Table — Insert Table) ბრძანება.



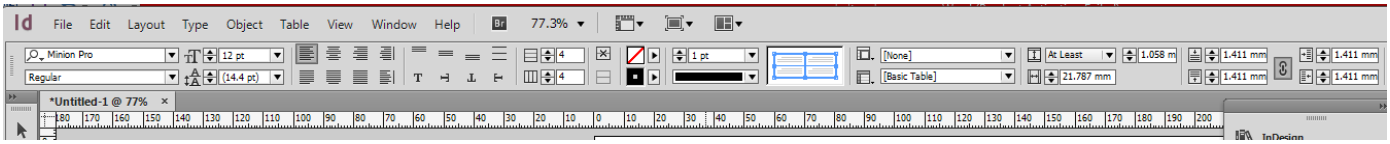
სურ 6.3. 1 ცხრილის შექმნის დიალოგური ფანჯარა

ცხრილის შექმნის დიალოგურ ფანჯარაში **ცხრილის ზომა** (Table Dimensions) **ცხრილის შექმნა** (Insert Table) **უჯრედების** (Body Rows) და **სვეტების** (Columns) შექმნისთვის გამოყოფილ ველებში შეგიძლიათ სვეტების და უჯრედის რაოდენობა განსაზღვროთ, ასევე, საჭიროებიდან გამომდინარე **ზედა** (Header Rows) და **ქვედა კოლონტიტულების** (Footer Rows) რაოდენობა მიუთითოთ. **ცხრილის სტილები** (Table Style) მოგვიანებით იქნება განხილული.

ცხრილების ფორმატირებისთვის,როგორც უკვე აღინიშნა სრულად **Table** მენიუ გამოიყენება, მაგრამ ყველა ეს პარამეტრი ასევე, თავმოყრილი არის **ცხრილის** (Table) პალიტრაზე, რომელიც Window მენიუდან გამოდის ეკრანზე ბრძანებით **Type and Table Table** (სურ 6.3.2) გარდა ამისა იგივე პარამეტრები ცხრილის შექმნის და მონიშვნის შემდეგ **მართვის პანელზეც** აქტიურდება (სურ 6.3.3)



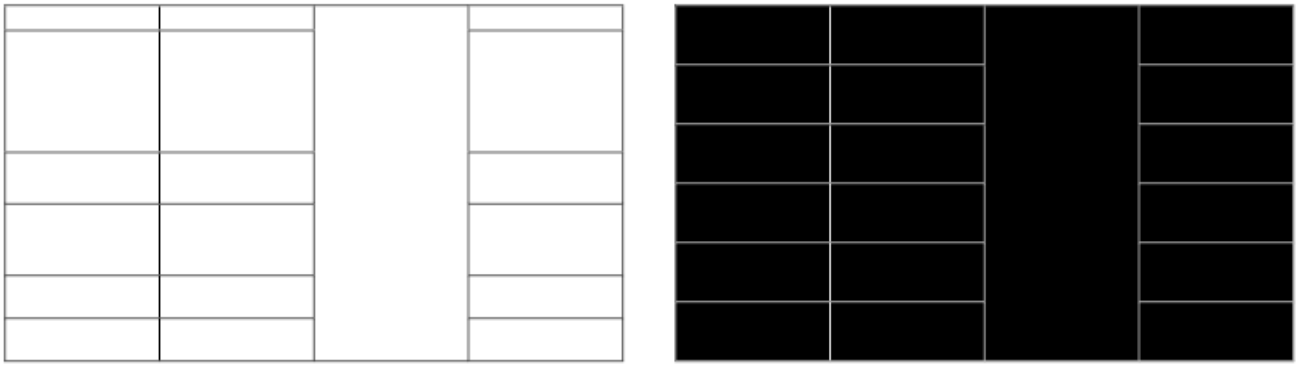
სურ 6.3. 2 ცხრილის პალიტრა და ცხრილის მენიუ



სურ 6.3. 3 ცხრილის რედაქტირების პარამეტრების მართვის პანელზე

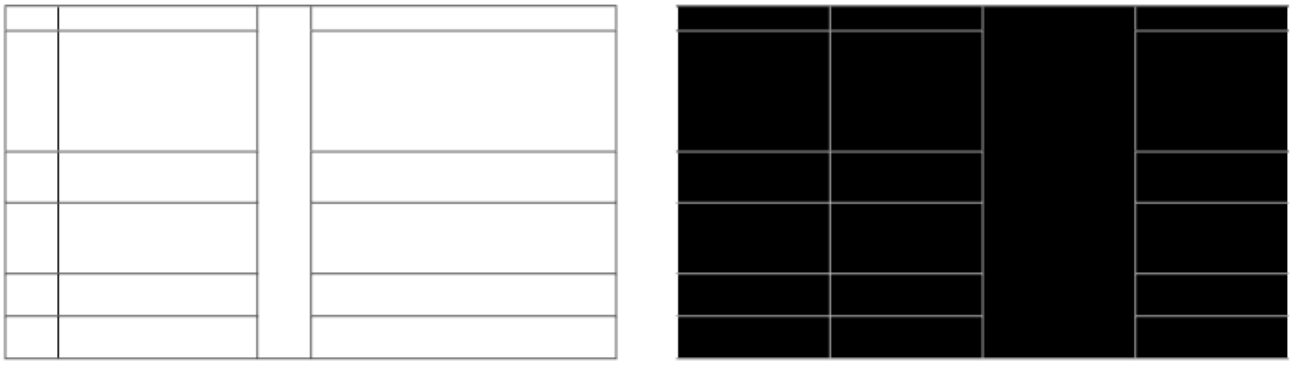
ცხრილის პალიტრის მარჯვენა მენიუში მოცემული ბრძანებები პროგრამის მთავარი მენიუს **Tables**-ის (ცხრილი) იდენტურია. პალიტრის მენიუდან **ცხრილის პარამეტრები** (Table Options) და **უჯრედის პარამეტრები** (Cell Options) მთლიანი ცხრილის რედაქტირებისთვის არის განსაზღვრული, თუმცა როგორც ხედავთ ზოგადად ცხრილის და უჯრედის პარამეტრები ერთმანეთისაგან გამიჯნულია. **დამატების** (Insert) და **წაშლის** (Delete) ბრძანებით შეგიძლიათ განსაზღვროთ **სტრიქონების,** თუ **სვეტების** მიხედვით მოხდეს რაოდენობის დამატება, ან წაშლა, გარდა ამისა წაშლის ბრძანებით გაქვთ საშუალება მთლიანი ცხრილი წაშალოთ. უჯრედების გაერთიანებისთვის — **Merged Cell** გამოიყენეთ, ხოლო გაერთიანებული უჯრედების გაუქმებისთვის — **Unmerge Cells.** უჯრედების **ვერტიკალური** და **ჰორიზონტალური გაყოფისთვის** — Split Cells Vertically და Split Cells Horizontally ბრძანებები გამოიყენეთ.

Distribute Rows Evently — უჯრედების არათანაბრად განაწილებული მანძილების გათანაბრება (3.3.4).



სურ 6.3. 4 უჯრედების არათანაბრად განაწილებული მანძილების გათანაბრება.

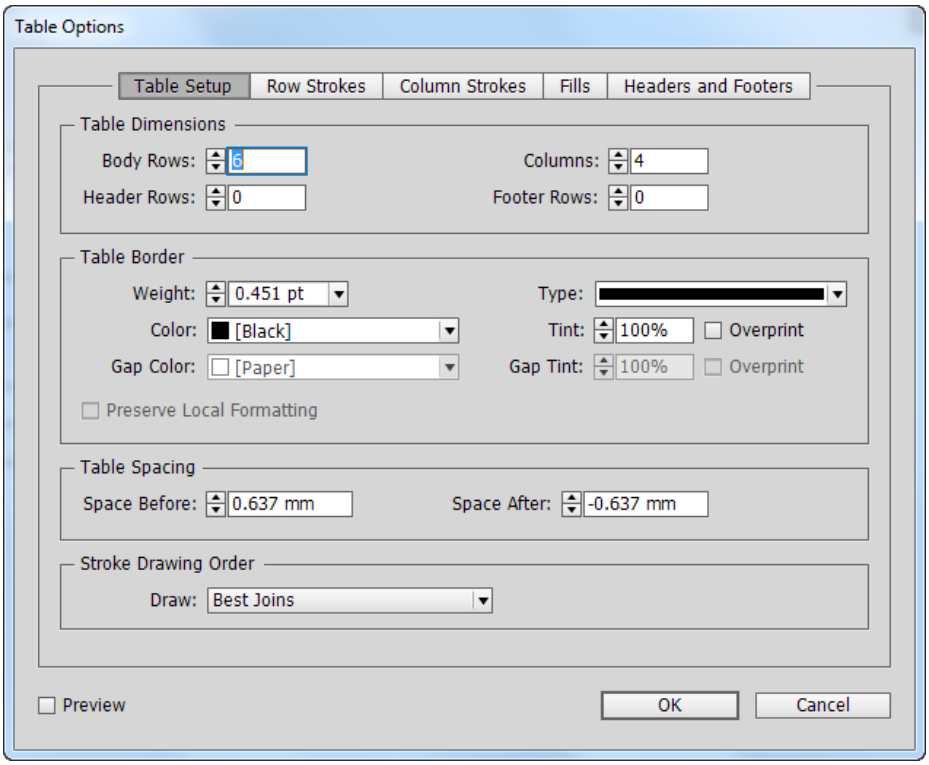
Distribute Columns Evently — სვეტების არათანაბრად განაწილებული მანძილების გათანაბრება (3.3.5).



სურ 6.3. 5 სვეტების არათანაბრად განაწილებული მანძილების გათანაბრება.

ცხრილის პარამეტრების განყოფილება Table Setup

ცხრილის გაფორმებისთვის, როგორც უკვე ვთქვით **ცხრილის პარამეტრები** (Table Options) გამოიყენება, რომელიც რამდენიმე განყოფილებისაგან შედგება (სურ 6.3.6)



სურ 6.3. 6 ცხრილის რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა

ცხრილის პარამეტრების (Table Setup) რედაქტირების განყოფილებაში **ცხრილის ზომა** (Table Dimensions) სტანდარტულად იმეორებს ცხრილის შექმნის დიალოგურ ფანჯარაში ჩამოთვლისლ ბრძანებებს.

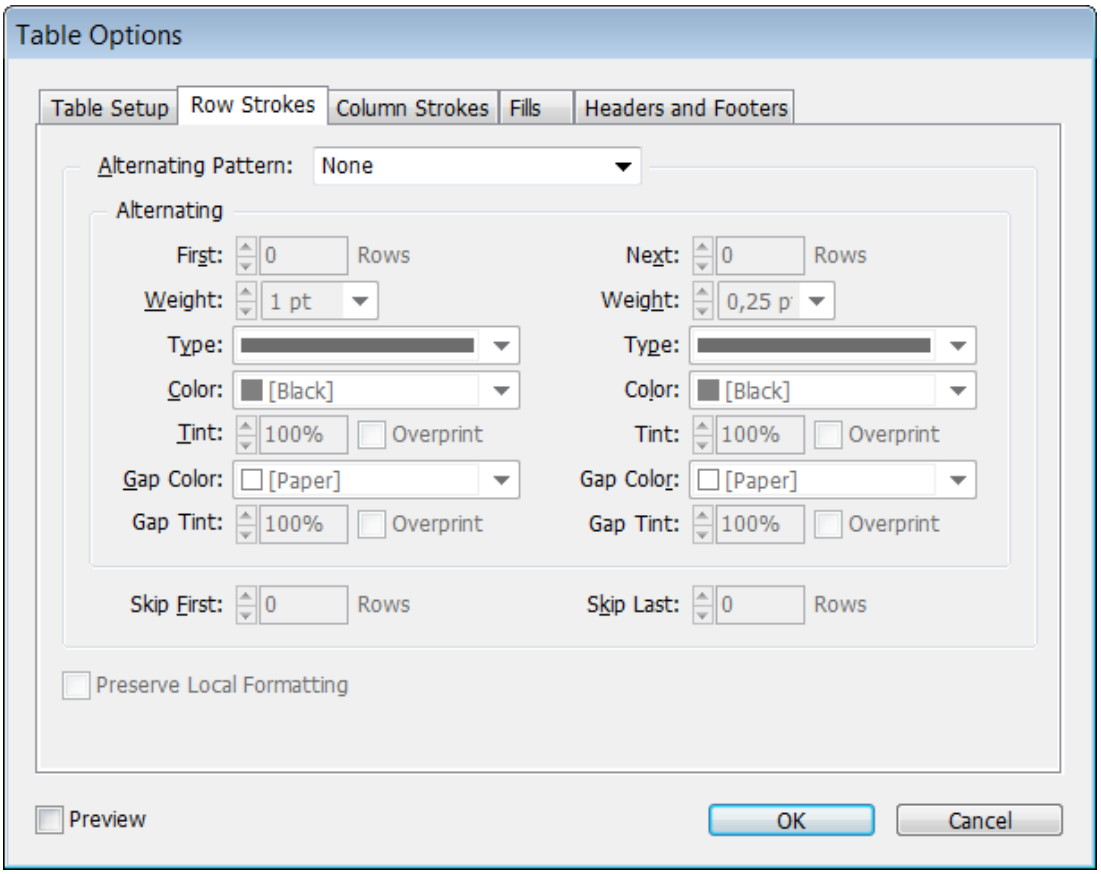
ცხრილის ჩარჩოს რედაქტირებისთვის — Table Border ბრძანება გამოიყენეთ, რომელიც საშუალებას გაძლევთ **ცხრილის ჩარჩოს** გაფორმებისთვის შეარჩიოთ — **ფერი** (Color), **კონტურის სახეობა** (Type), **წყვეტილი ფერი** (Gap Color), და **ფერის ინტენსივობა** (Tint). გაითვალისწინეთ, რომ ცხრილების გაფორმებისთვის არ არის სავალდებულო ყველა პარამეტრის გამოყენება, ამიტომ ცხრილის დიზაინი, რომ არ გადაიტვირთოს პარამეტრები გემოვნებით და სიფრთხილით შეარჩიეთ. **ცხრილის დაშორების** (Table Spacing) ველში მითითებული პარამეტრები ტექსტსა და ცხრილს შორის ინტერვალების განსაზღვრისთვის არის მოცემული **მანძილი მდე** (Space Before) და **მანძილი შემდეგ** (Space After).

ცხრილის გარშემო ჩარჩოს რედაქტირების ბრძანების ველში **Stroke Drawing Order** ჩამოსაშლელ მენიუში **ხატვა** (Draw) ჩამოთვლილი ბრძანებები უჯრედების ხაზების განმსაზღვრელების ხატვის პარამეტრებს მართავს:

- **Best Joins** — კონტურის საუკეთესო შეერთება, რომლის საფუძველზეც განსხვავებული ფერის კონტურების გადაკვეთის წერტილში წინა პლანზე იქნება წარმოდგენილი,
- **Row Strokes in Front** — უჯრედების ჰორიზონტალური ხაზები წინა პლანზე.
- **Column Strokes in Front** — სვეტების ხაზები წინა პლანზე
- **InDesign 2.0 Compatibilty** — თავსებადობა InDesign 2.0. ასეთ დროს ხაზების კონტური წინა პლანზე არის გამოსახული.

Preserve Local Formating — თუ კონკრეტული უდრედისთვის ინდივიდუალური კონტურის ფორმის შენარჩუნება გსურთ, ასეთ დროს მონიშნეთ — **ლოკალური ფორმატირების შენარჩუნება.**

ცხრილის პარამეტრების განყოფილება **ცხრილის ჰორიზონტალურად გამყოფი ხაზები** (Row Stroke)

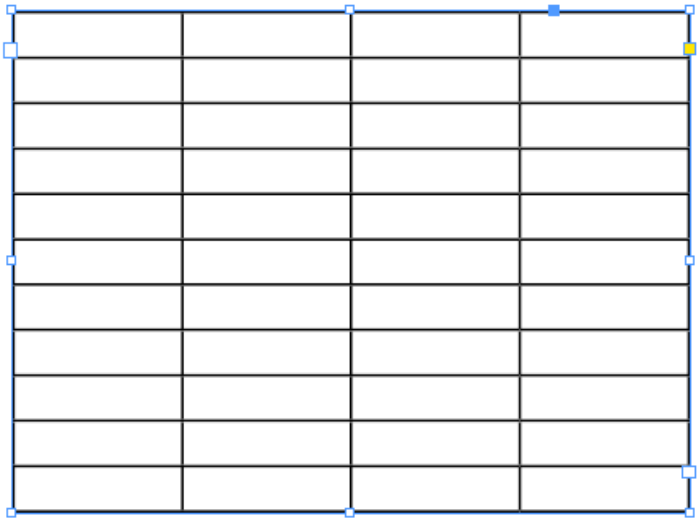


სურ 6.3. 7 ცხრილი ჰორიზონტალურად გამყოფი ხაზების განყოფილება (Row Stroke)

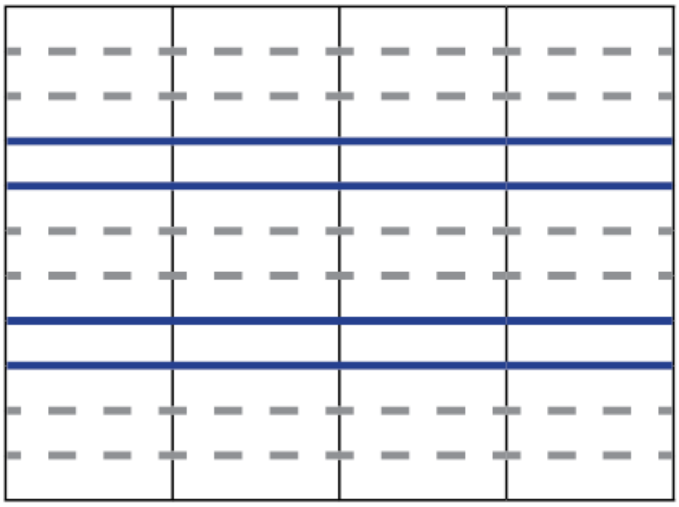
მიმდინარე განყოფილებაში **ცხრილის ჰორიზონტალური გამყოფი ხაზების** დიზაინის შემუშავებისთვის კონტურის, ან შევსების მონაცვლეობის გამოყენება შეგიძლიათ (სურ 6.3.7). პარამეტრის გამოყენება რეკომენდირებულია, როდესაც გსურთ ერთმანეთისაგან განსხვავებული ხაზის ფერების და კონტურების სახეობების შემუშავება.

Alternating Pattern (მონაცვლეობა) განყოფილების ველში **შევსების** (Fill) და **კონტურის** (Row, Columns Stroke) პარამეტრები მეტად პრიორიტეტულია, ვიდრე უჯრედების კონტურის პარამეტრები, გარდა იმ შემთხვევისა, თუ ცხრილის პარამეტრების განყოფილების ველში არ არის მონიშნული **ლოკალური ფორმატირების შენარჩუნება** (Preserve Local Formating).

ჩამოსაშლელი მენიუ **Alternating** (მონაცვლეობა) ორი იდენტური პარამეტრების ჯგუფისაგან შედგება, რომელიც ორი ხაზის ტიპის მონაცვლეობისთვის დიზაინის განსხვავებული ელემენტების შერჩევის საშუალებას გაძლევთ. მაგ: პირველი ორი სვეტი რუხი შეფერილობის წყვეტილი ხაზებისაგან შედგენილი 3 pt მოცულობის, ხოლო მომდევნო ორი სვეტი ლურჯი შეფერილობის ერთი უწყვეტი ხაზის ტიპისაგან შედგენილი 3 pt მოცულობის (სურ 6.3.8 და სურ 6.3.9):



სურ 6.3. 8 ცხრილი კონტურის მონაცვლეობის გარეშე



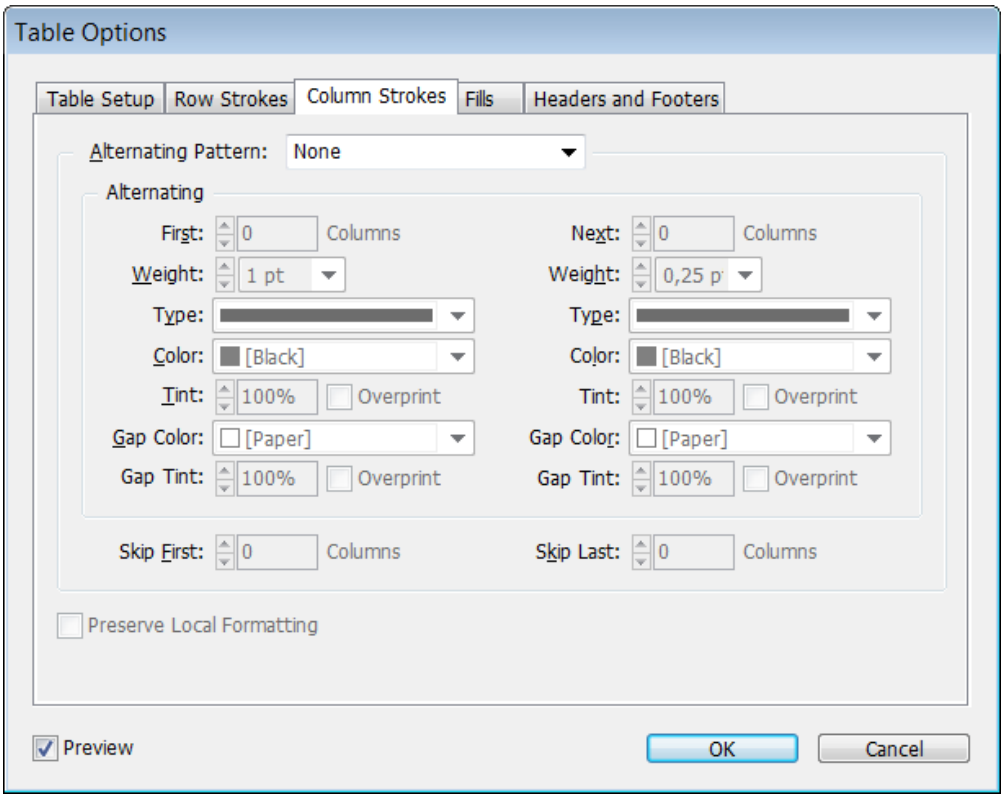
სურ 6.3. 9 ცხრილი კონტურის მონაცვლეობის შემდეგ

კონტურების ხაზების მონაცვლეობის დიზაინის შემუშავებისთვის ჩამოსაშლელ მენიუში (Alternating Pattern) მოცემული არის მონაცვლეობის შაბლონის რამდენიმე ტიპი:

- **None** — მონაცვლეობის გარეშე
- **Every Other Row** — განსხვავებული ხაზების მქონე სვეტების მონაცვლეობა თითო-თითო სვეტის თანმიმდევრობით;
- **Every Second Row** — განსხვავებული ხაზების მქონე სვეტების მონაცვლეობა ორ-ორი სვეტის თანმიმდევრობით
- **Every Third Row** — განსხვავებული ხაზების მქონე სვეტების მონაცვლეობა სამ-სამი სვეტის თანმიმდევრობით
- **Custom Row** — მომხმარებლის მიერ განსხვავებული ხაზების მქონე სვეტების მონაცვლეობის შაბლონის ხელით შედგენა

პირველი მითითებული რაოდენობის ხაზი (First … Rows) და **მომდევნო მითითებული რაოდენობის ხაზი** (Next … Rows) ველები შაბლონის ტიპის მიხედვით ივსება, დანარჩენ შემთხვევაში ველების მაჩვენებლების რედაქტირება პარამეტრების ხელით შეყვანის შემთხვევაში ხდება. **Skip First … Rows** (პირველი რამდენიმე ხაზის გამოტოვება) და **Skip Last … Rows** (მომდევნო რამდენიმე ხაზის გამოტოვება) გამორიცხვის მეთოდით საშუალებას გაძლევთ მონაცვლეობის იგნორირებისათვის ხაზების სასურველი რაოდენობა გამოტოვოთ. **ლოკალური ფორმატირების შენარჩუნების** (Preserve Local Formatting) ბრძანების საშუალებით, ყველა იმ უჯრედების ფორმატირების შეზღუდვა შეგიძლიათ, რომლებიც ხელის ტექნიკით, ან ინდივიდუალურად იყო დაფორმატებული.

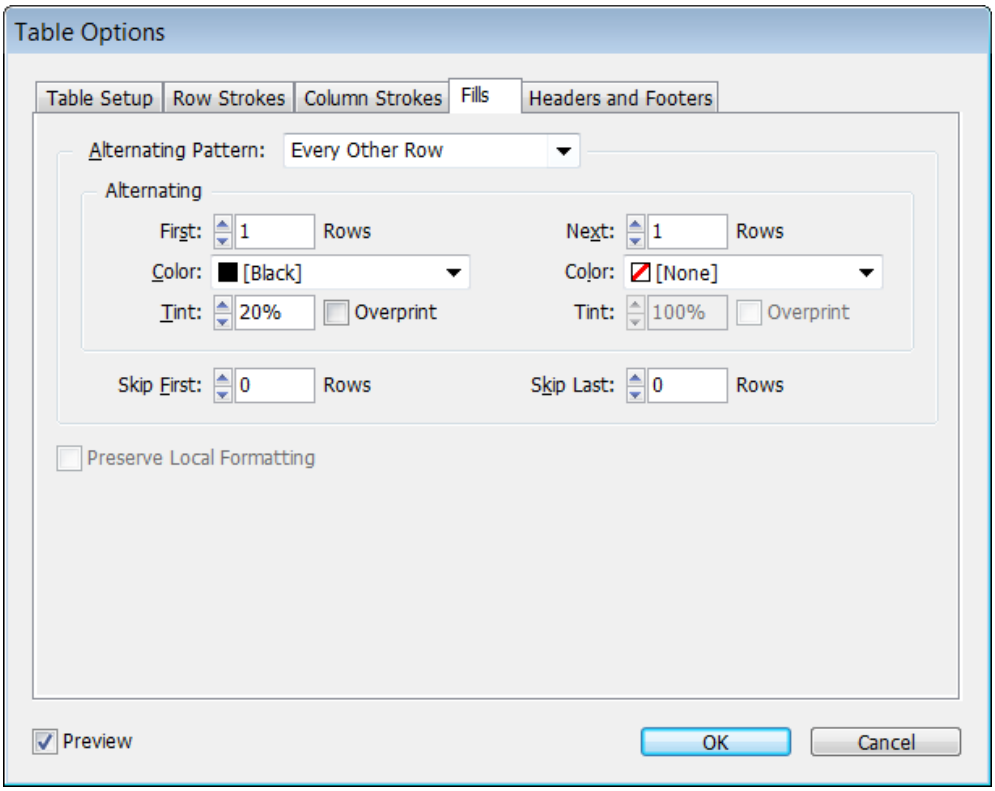
ცხრილის ვერტიკალურად გამყოფი სვეტების (Column Strokes) და **ცხრილის ჰორიზონტალურად გამყოფი ხაზების** (Row Strokes) განყოფილება იდენტური ბრძანებებისაგან და პარამეტრებისაგან შედგება, განსხვავება მხოლოდ ხაზის მიმართულებებს შორის არის (სურ 6.3.10).



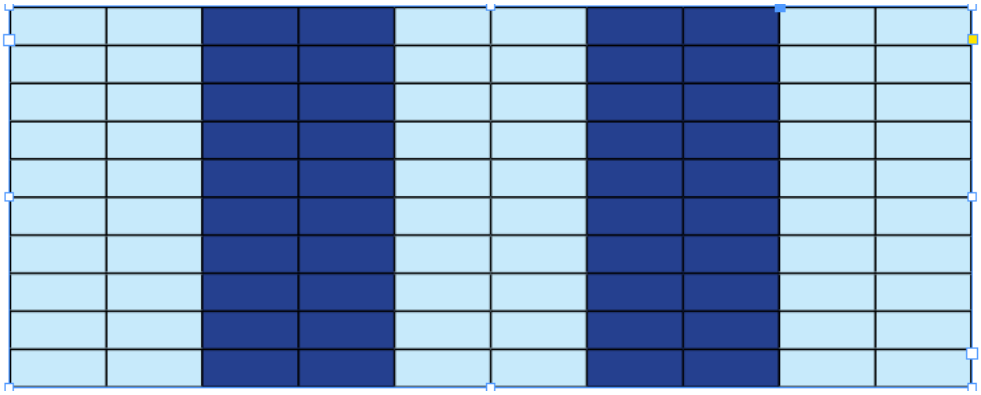
სურ 6.3. 10 ცხრილის ვერტიკალურად გამყოფი სვეტების პარამეტრები

ფერით **შევსების** (Fills) განყოფილებაში მონაცვლეობა არა კონტურის ხაზის მიხედვით, არამედ თითოეული უჯრედის და სვეტის ფონის შევსების მიხედვით სრულდება (სურ 6.3.11). ამ განყოფილების პარამეტრებიც სრულად იდენტურია **ვერტიკალური სვეტების** და **ჰორიზონტალური ხაზების** მონაცვლეობის განყოფილებებისა, განსხვავება მხოლოდ **შევსების ფონის** თვისებაშია, და **Alternating**

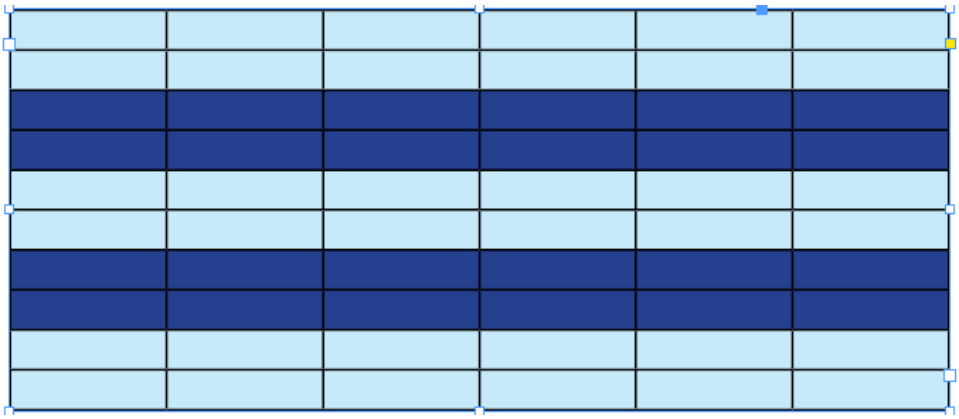
Pattern ჩამოსაშლელ მენიუში გაერთიანებული არის სვეტის ჰორიზონტალური და ვერტიკალური **ფონის შევსების შაბლონები** (სურ 6.3.12/3.3.13).



სურ 6.3. 11 მონაცვლეობის ფერით შევსების პარამეტრები



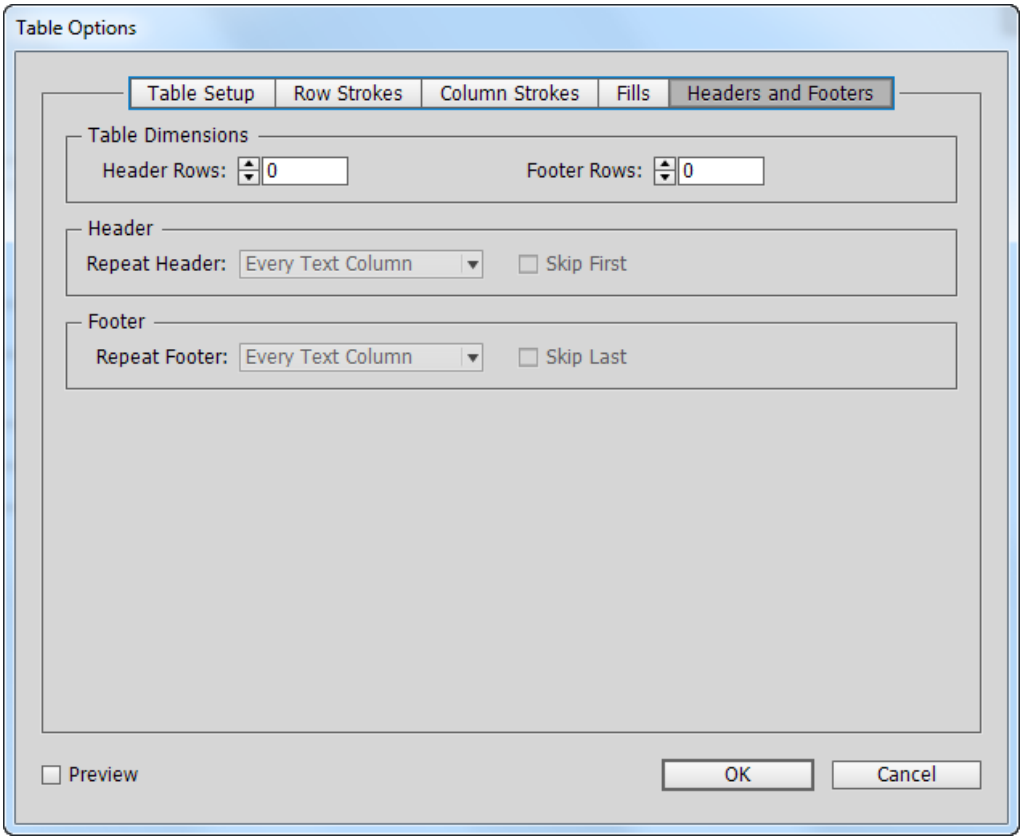
სურ 6.3. 12 ცხრილი სვეტის ფონი მონაცვლეობის შემდეგ



სურ 6.3. 13 ცხრილი სვეტის ფონი მონაცვლეობის შემდეგ

ზედა და ქვედა კოლონტიტულების (Headers and Footers) განყოფილება

თუ ძალიან გრძელი ცხრილის შექმნას გადაწყვიტავთ, შეიძლება ის სხვა გვერდებზე და ჩარჩოებში გადანაწილდეს, ხოლო იმისათვის, რომ ყველა სხვა გვერდზე, ან ჩარჩოში გარდამავალ ცხრილზე ქვედა და ზედა კოლონტიტულში ველების შევსებისთვის განსაზღვრული ინფორმაცია განმეორდეს, რეკომენდირებულია **Headers and Footers** — ზედა და ქვედა კოლონტიტულების გამოყენება, რომლისთვისაც ფორმატირება ცალკე სრულდება **Headers and Footers**-ს განყოფილებაში (სურ 6.3.14).

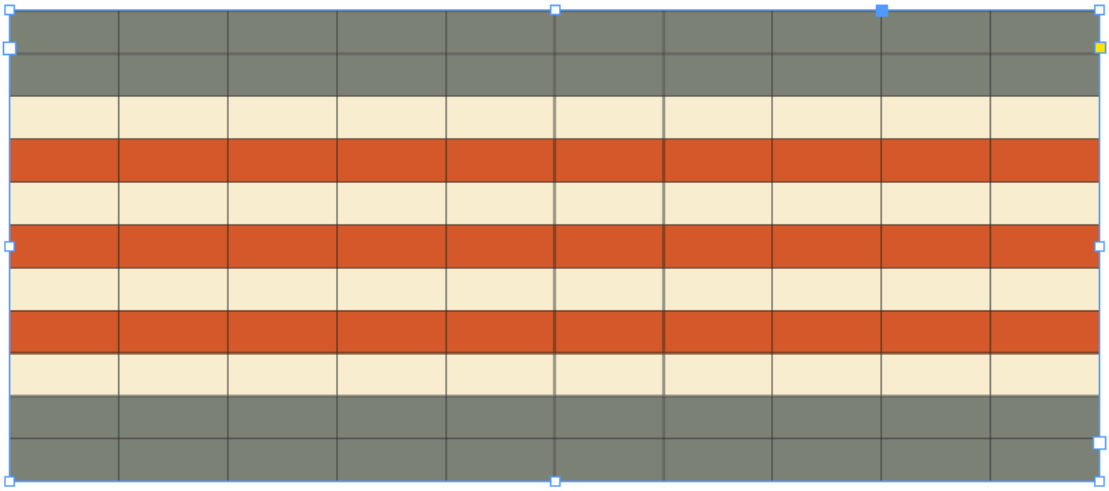


სურ 6.3. 14 ზედა და ქვედა კოლონტიტულების (Headers and Footers) განყოფილება

Table Dimensions (ცხრილის ზომა) ველში უნდა მიუთითოთ **ზედა** (Header Rows) და **ქვედა კოლონტიტულების** რაოდენობა (Footer Rows). თუ ცხრილებში განმეორებით დაგჭირდათ კოლონტიტულების ჩასმა ისრგებლეთ ჩამოსაშლელი მენიუთი **კოლონტიტულის გამეორება** (Repeat Header):

- Every Text Column — ჩარჩოს ყველა სვეტში
- **Once per Frame** — ყველა ახალ გვერდზე
- **Once per Page** — ყველა გვერდზე

რა თქმა უნდა, პარამეტრი მხოლოდ იმ შემთხვევაში იმოქმედებს, თუ ცხრილის გაყოფა ცალკე სვეტებად, ჩარჩოებად მოხდება, ან ახალ გვერდზე გადავა. ანალოგიური პარამეტრების მეორდება **Footer** (ქვედა კოლონტიტული) ველში, განსხვავება უბრალოდ მათ მდებარეობაშია.

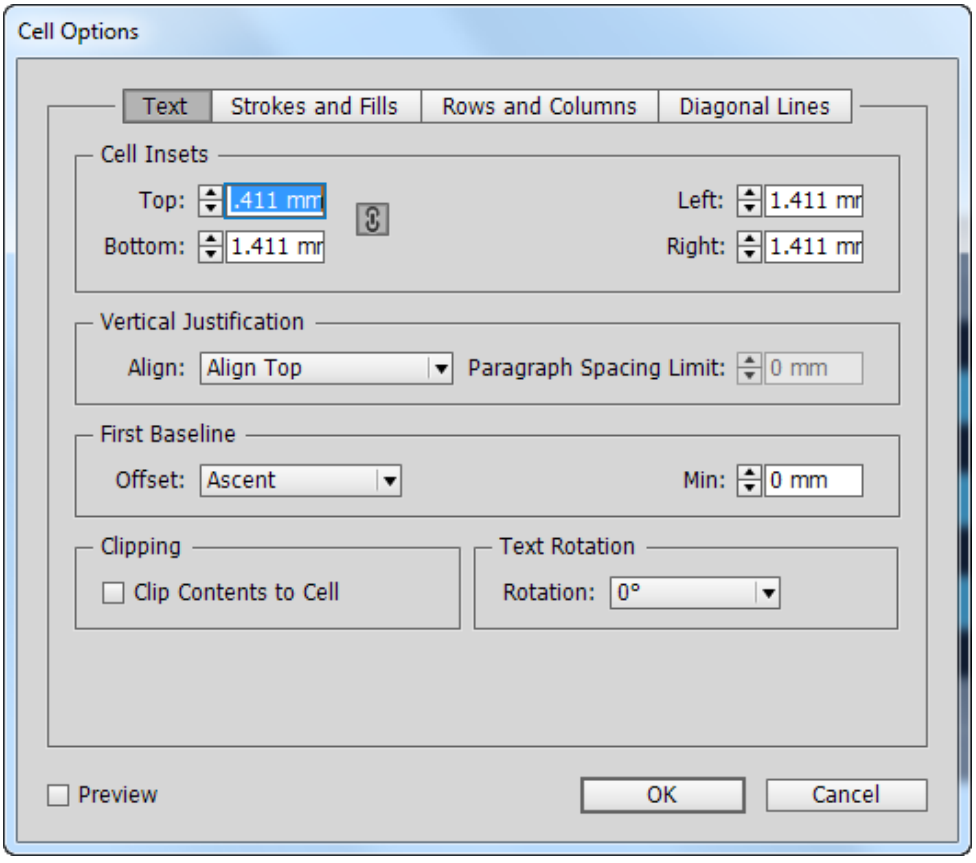


სურ 6.3. 15 ზედა და ქვედა კოლონტიტულების მაგალითი ცხრილში, რომელიც ცალკე, ცხრილის პარამეტრებისაგან დამოუკიდებლად ფორმატირდება

Skip First (პირველის გამოტოვება) და **Skip Last** (მომდევნოს გამოტოვება), თუ ამ პარამეტრებს გამოიყენებთ, ზედა კოლონტიტული პირველ სვეტში, პირველ ჩარჩოში და არც პირველ გვერდზე არ გამოჩნდება, ხოლო ქვედა კოლონტირული უკანასკნელ სვეტში, უკანასკნელ ჩარჩოში, ან გვერდზე არ გამოჩნდება.

უჯრედის რედაქტირების პარამეტრები

უჯრედის რედაქტირების პარამეტრები მენიუ **Table**-იდან, ან ცხრილის პალიტრის მენიუდან გამოიძახეთ ბრძანებით **Cell Options** — **Text** (ცხრილი — უჯრედების პარამეტრები — ტექსტი) (სურ 6.3.16).



სურ 6.3. 16 უჯრედის რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა

უჯრედის რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა რამდენიმე განყოფილებისაგან შედგება, თითოეულ განყოფილებაზე გადასვლა სახელწოდების სანიშნეებზე დაჭერით შეგიძლიათ., **Text** (ტექსტი) განყოფილებაში ჩამოთვლილი ყველა ბრძანება უჯრედში შეყვანილი ტექსტის რედაქტირებისთვის არის მოცემული. **Cell Insets** — ველში ჩამოთვლილი პარამეტრები უჯრედში ტექსტის გასწორების ოთხ რეჟიმს შეიცავს, თითოეულისთვის საერთო, ან ინდივიდუალური მნიშვნელის განსაზღვრა შეგიძლიათ: **Top** (ზედა კიდე), **Bottom** (ქვედა კიდე), **Left** (მარცხენა კიდე) და **Right** (მარჯვენა კიდე).

ტექსტის **ვერტიკალური განაწილების** ველი — **Vertical Justification,** უჯრედში ტექსტის მდებარეობას განსაზღვრავს და **სწორების** (Align) ჩამონათვალში განაწილების ოთხ პოზიციას შეიცავს:

- **Align Top** — ზედა კიდის მიმართ სწორება
- **Align Center —** ცენტრის მიმართ სწორება
- **Align Bottom** — ქვედა კიდის მიმართ სწორება
- **Justify Vertically —** ზედა და ქვედა კიდეების მიმართ გაფანტვა

Diagonal in Front Icimagni minulpa rumquam eum, imus et, nobit	Diagonal in Front Icimagni minulpa rumquam eum, imus et, nobit
Diagonal in Front Icimagni minulpa rumquam eum, imus et, nobit	Diagonal in Front Icimagni minulpa rumquam eum, imus et, nobit

ტექსტის ვერტიკალური განაწილების ველის პოზიციების მაგალითები

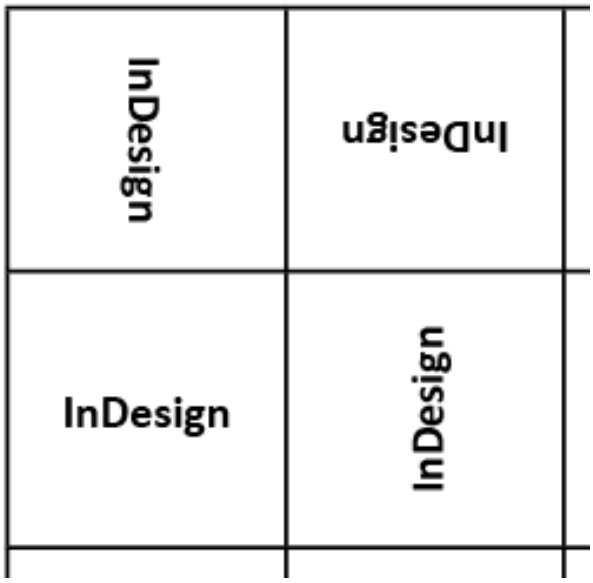
მიმდინარე ველში მოცემული გაჯეტი (მრიცხველი) **Paragraph Spacing Limit** (აბზაცებს შორის მაქსიმალური ინტერვალი) საშუალებას გაძლევთ ტექსტის გაფანტვის ზღვარი დაადგინოთ.

პირველი საბაზისო ხაზის ჩამონათვალში ცხრილის მიმართ პირველი სტრიქონის მდებარეობის განსაზღვრა **Offset**-ში (გადაადგილება) ჩამოთვლილი ხუთი პოზიციის მიხედვით ხდება:

- **Ascent** — შვერილი ელემენტები
- **Cap Height —** მთავრული სიმბოლოების სიმაღლე
- **Leading** — ინტერლინიაჟი, სტრიქონებს შორის მანძილი
- **x Height** — ნუსხური სიმბოლოს სიმაღლე
- **Fixed** — ფიქსირებული

თუ უჯრედში შემადგენელი არ ეტევა, სანიშნე **უჯრედის ზომაზე შემადგენლის ჩამოჭრა** (Clip Contents to Cell) ზღუდავს უჯრედის შემადგენლის ზომაზე გაზრდას და შემადგენლის ჩამოჭრა უჯრედის ზომაზე ხდება.

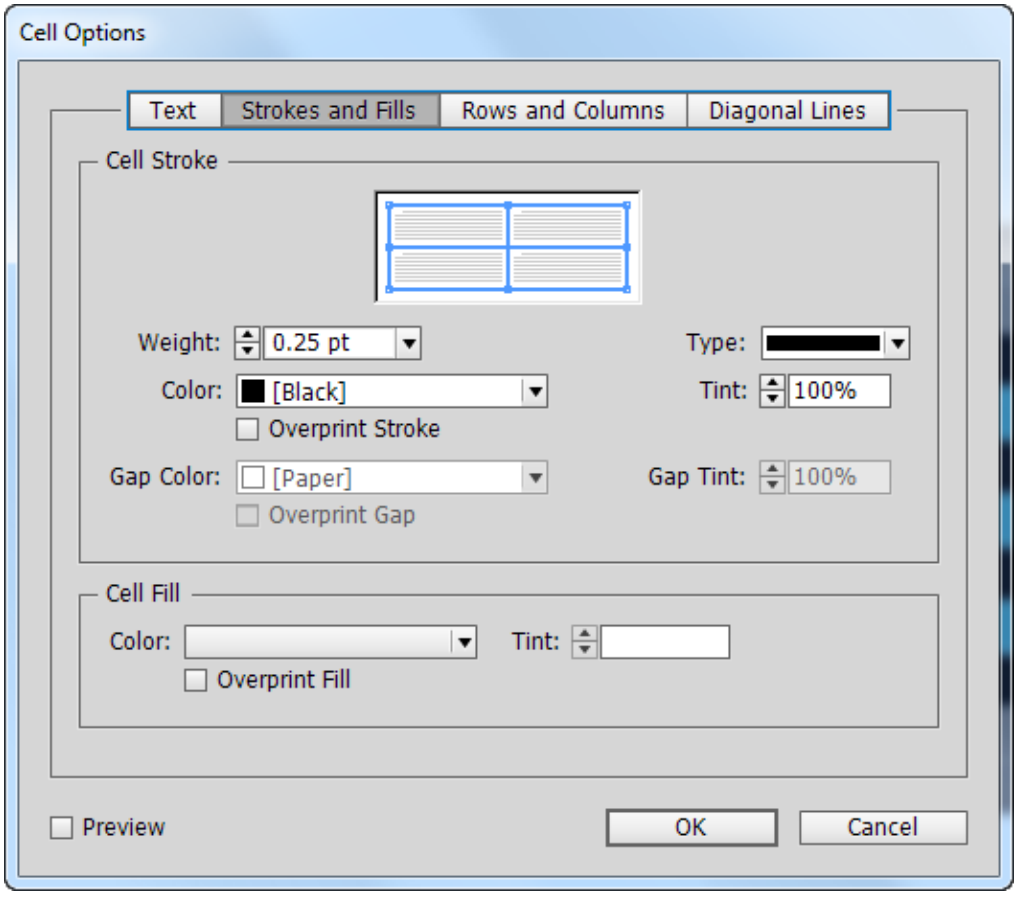
უჯრედში ტექსტის მიმართულებას **Text Rotation** ველი განსაზღვრავს.



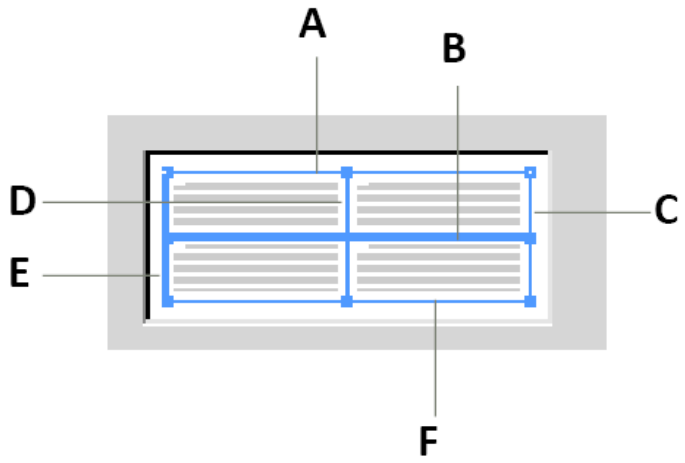
უჯრედში ტექსტის მიმართულებები Text Rotation

შევსების და კონტურის (Strokes and Fills) პარამეტრების განყოფილება

უჯრედების ინდივიდუალური გაფორმებისთვის დიალოგური ფანჯრის **შევსების და კონტურის** (Strokes and Fills) განყოფილებაში ცხრილის უნიკალური მაკეტი არის წარმოდგენილი, რომელიც გაძლევთ საშუალებას მაუსის მაჩვენებლით მონიშნოთ უჯრედის კონტურები მიმართულების და მდებარეობის მიხედვით. უჯრედის ფონის ერთიანი ფერისთვის **Cell Fill** ველში (უჯრედის შევსების ფერი) ჩამოსაშლელ მენიუში აირჩიეთ **ფერი** (Color), გამჭვირვალობის **ინტენსივობა** — **Tint** ველში დაარეგულირეთ (სურ 6.3.17)



სურ 6.3. 17 შევსების და კონტურის (Strokes and Fills) პარამეტრების განყოფილება

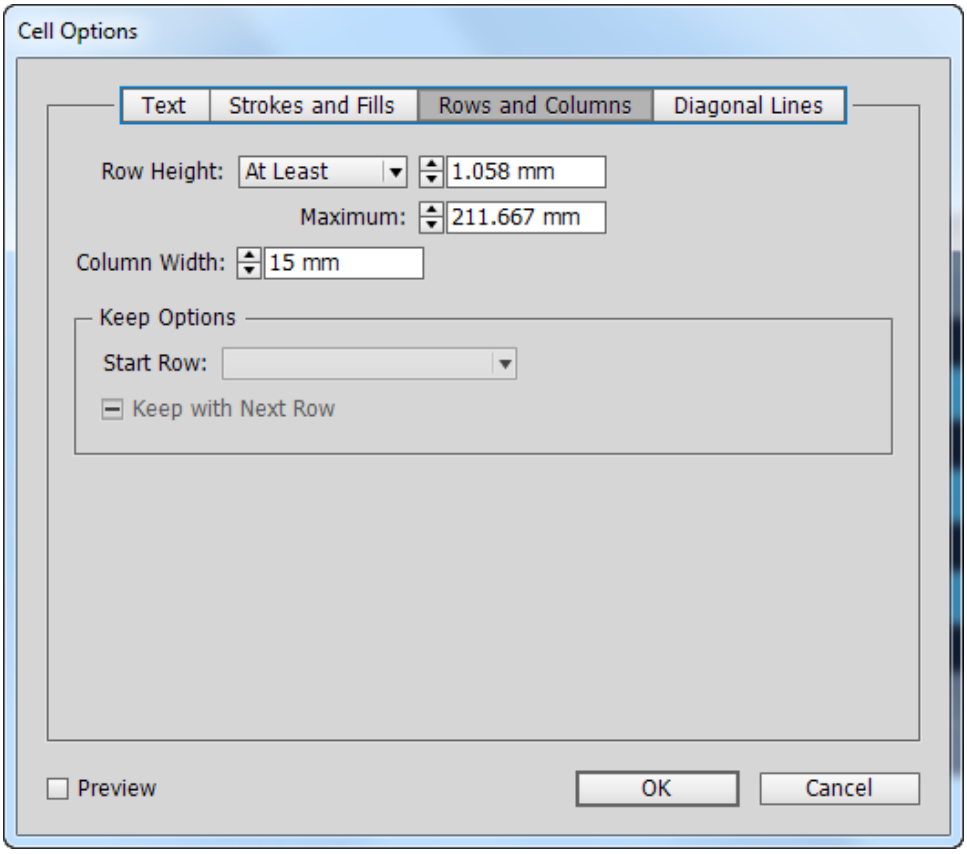


A. ცხრილის ჩარჩოს ზედა კონტური
B. ცხრილის ჰორიზონტალური ხაზები
C. ცხრილის ჩარჩოს მარჯვენა კონტური
D. ცხრილის ვერტიკალური კონტურები
E. ცხრილის ჩარჩოს მარცხენა კონტური
F. ცხრილის ჩარჩოს ქვედა კონტური

შევსების და კონტურის (Strokes and Fills) განყოფილებაში წარმოდგენილი ცხრილის უნიკალური მაკეტი

უჯრედების და სვეტების (Rows and Columns) პარამეტრების განყოფილება

განყოფილება **უჯრედების** (Rows) და **სვეტების** (Columns) ზომების რედაქტირებას უზრუნველყოფს, რამდენადაც, თუ მნიშვნელოვანია, რომ ცხრილში ყველა სვეტის და უჯრედის მანძილი თანაბარი იყოს (სურ 6.3.18).



სურ 6.3. 18 უჯრედების და სვეტების (Rows and Columns) პარამეტრების განყოფილება

ჩამოსაშლელ მენიუ **უჯრედის სიმაღლე** (Row Height) ორ მნიშვნელს შეიცავს: **მინიმალური** (At Least) და **ზუსტი მნიშვნელი** (Exactly), უჯრედის მაქსიმალური და მინიმალური ზომის განსაზღვრისთვის. **სვეტების სიგანის** ველი — Column Width გაზრდისთვის, ან შემცირებისთვის

Keep Options (შეკავების პარამეტრი) მიმდინარე უჯრედისთვის ცხრილის გახლეჩის პარამეტრებს არეგულირებს. ჩამოსაშლელი მენიუ **უჯრედის დასაწყისი** (Start Row) მართავს, თუ სად უნდა განთავსდეს ცხრილის მიმდინარე უჯრედი:

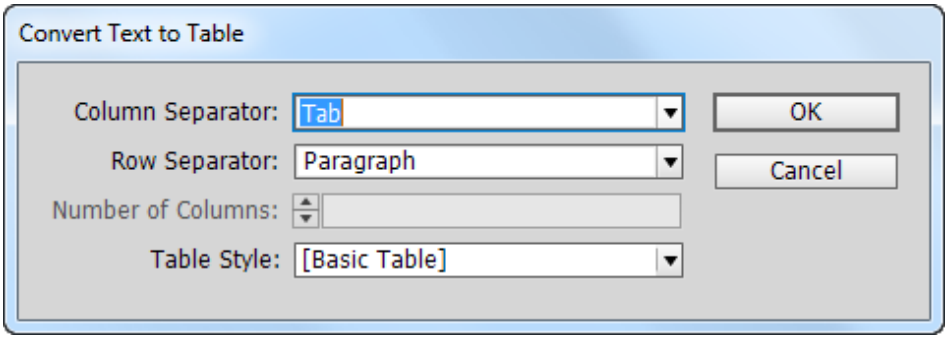
- **Anywhere** — ნებისმიერ ადგილზე
- **In Next Column** — ახალ სვეტში
- **In Next Frame** — ახალ ჩარჩოში
- **On Next Page** — მომდევნო გვერდზე
- **On Next Odd Page** — მომდევნო კენტ გვერდზე
- **On Next Even Page** — მომდევნო ლუწ გვერდზე

დიაგონალური ხაზების (Diagonal Lines) პარამეტრების განყოფილება:

ცხრილის დიზაინის ელემენტების შემუშავებისთვის დიალოგური ფანჯარა კიდევ ერთ განყოფილებას — **Diagonal Lines** (დიაგონალური ხაზები) წარმოადგენთ. საკმარისია ჩამოთვლილი ოთხი ღილაკიდან ერთ-ერთი მონიშნოთ უჯრედზე შესაბამისი დიაგონალური ხაზის ტიპი დაიხაზება, **Line Stroke** (კონტურის პარამეტრები) — კი ამ ელემენტების გაფორმების პარამეტრებს წარმოგიდგენთ. Draw ველში მოცემული არის ორი ბრძანება: **დიაგონალური ხაზი წინა პლანზე** (Diagonal in Front), ან **შემადგენელი წინა პლანზე** (content in Front).

ცხრილის გარდაქმნა ტექსტად და პირიქით — ცხრილად

იმისათვის, რომ ტექსტი ცხრილად გარდაქმნათ, მნიშვნელოვანია — ტექსტი სწორად იყოს ფორმატირებული, ანუ ტექსტში გამყოფები — აბზაცის დასაწყისი, ტაბულატორი და სხვა სიმბოლოები სწორად იყოს მითითებული. გააქტიურეთ **ტექსტის ხელსაწყო** (Type Tool) და მონიშნეთ ტექსტის ფრაგმენტი, ცხრილის მენიუდან — Table გამოიძახეთ ბრძანება **Convert Text to Table** (ტექსტის ცხრილად გარდაქმნა) (სურ 6.3.19). დიალოგის ფანჯარაში — **სვეტების გამყოფის** (Columns Separator) და **უჯრედების გამყოფის** (Row Separator) ველებში გამოყენებული სიმბოლოების მიხედვით მიუთითეთ სვეტების და უჯრედების დაწყების ადგილი, მაგ: ტაბულატორი, მძიმე, ან აბზაცი. თუ უჯრედებისთვის და სვეტებისთვის ერთნაირ გამყოფ სიმბოლოებს მიუთითებთ, აუცილებლად განსაზრვრეთ **სვეტების რაოდენობა** (Number of Columns).



სურ 6.3. 19 Convert Text to Table ტექსტის ცხრილად გარდქმნის დიალოგური ფანჯარა

ამავე მეთოდით სრულდება ცხრილის ტექსტად გარდაქმნის ბრძანება

ცხრილში გრაფიკული გამოსახულების ჩასმა

უჯრედში ჩასვისთ კურსორი და ფაილ მენიუდან გამოიძახეთ **ჩასმის** (Place) ბრძანება, გრაფიკული გამოსახულების იმპორტირების დიალოგურ ფანჯარაში საჭიროებიდან გამომდინარე მონიშნეთ ერთი, ან რამდენიმე გამოსახულება და შემოიტანეთ პროგრამაში. გამოსახულების დამატების დროს, თუ უჯრედის ზომა არ შეესაბამება გამოსახულების ზომას — უჯრედი სიმაღლე გაიზრდება გამოსახულების ზომაზე, ხოლო სიგანე უცვლელი დარჩება.

თუ უჯრედი, რომელშიც გრაფიკული გამოსახულება განათავსეთ ფიქსირებული სიმაღლისაგან შედგება, ხოლო გამოსახულება ამ ფიქსირებულ სიმაღლეს აჭარბებს ეს უჯრედის შემადგენლის გამოდევნას გამოიწვევს, ასეთი შემთხვევის გამორიცხვისთვის იმპორტირებული გრაფიკა განათავსეთ ცხრილს მიღმა, შეუცვალეთ ზომა და მხოლოდ ამის შემდეგ ჩასვით ცხრილში, ან გამოიყენეთ ობიექტის მიმაგრების ბრძანება (Anchor Object). კურსორი ჩააყენეთ უჯრედში, **ობიექტის** მენიუდან გამოიძახეთ **ტექსტზე ობიექტის მიმაგრების** ბრძანება Anchored Object — Insert (ჩასმა), მიუთითეთ **ჩასმული** ჩარჩოს პარამეტრები დაადასტურეთ და ამ მიმაგრებულ ჩარჩოში ჩასვით გრაფიკული გამოსახულება (სურ 6.3.20)



სურ 6.3. 20 ცხრილში ჩასმული გრაფიკული გამოსახულებები

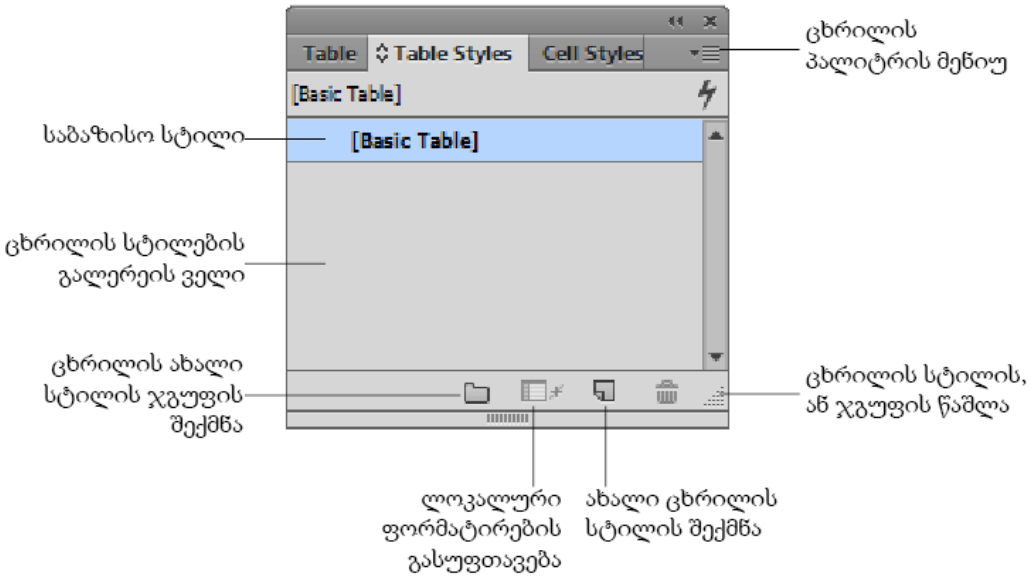
ცხრილის სტილების შექმნა და გამოყენება

ცხრილების დიზაინის შემუშავება დიდ დროს მოითხოვს, რთულია, პროგრამაში თითოეული ცხრილის ცალ-ცალკე დამუშავება და დაფორმატება, ამიტომ სირთულეების მიხედვით მრავალფეროვანი ცხრილების შექმნისთვის სტილები უნდა გამოიყენოთ. თქვენ უკვე ძალიან კარგად იცნობთ სტილებს სიმბოლოს და აბზაცების თემიდან, და მით უფრო, მათი გამოყენების ეფექტურობის ტექნიკას.

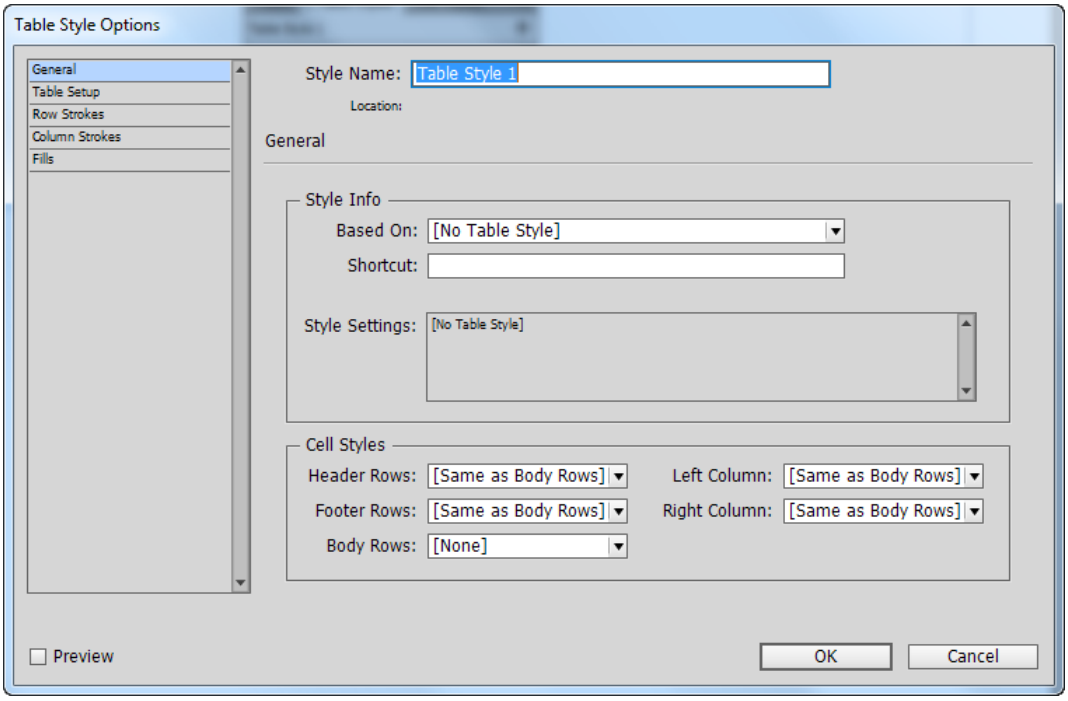
ცხრილის სტილების შემუშავებამდე და შექმნამდე, თავდაპირველად აუცილებლად უნდა განსაზღვროთ აბზაცის სტილები, რომელსაც ცხრილებში ჩააშენებთ ტექსტების რედაქტირებისთვის. რა თქმა უნდა, თქვენ უკვე იცით, რომ პროგრამაში ახალი სტილის შექმნისთვის აღარ არის დიალოგის ფანჯრის დახურვა საჭირო, მაგრამ, როდესაც ახალ სტილს ასეთ რეჟიმში ქმნით, თქვენ არ გაქვთ საშუალება თვალი მიადევნოთ სტილის პარამეტრებს წინასწარი დათვალიერების რეჟიმში.

ცხრილის სტილების პალიტრა Window მენიუდან გამოიძახეთ ბრძანებით **Styles — Table Style** (სტილების — ცხრილის სტილი) (სურ 6.3.21). სტილის დიალოგურ ფანჯარაში გაერთიანებული პარამეტრები თქვენთვის უკვე ნაცნობ პარამეტრებს წარმოადგენენ, ამიტომ ამ თემაში აქცენტი

ძირითადად სტილის დამატებით პარამეტრებზე და ჩაშენებულ სტილებზე გაკეთდება. **ცხრილის სტილის** (Table Style) პალიტრის ქვედა ზოლიდან, ან ჩამოსაშლელი მენიუდან გამოიძახეთ ბრძანება **ახალი ცხრილის სტილის შექმნა** (New Table Style) (სურ 6.3.22)



სურ 6.3. 21 ცხრილის სტილის პალიტრა

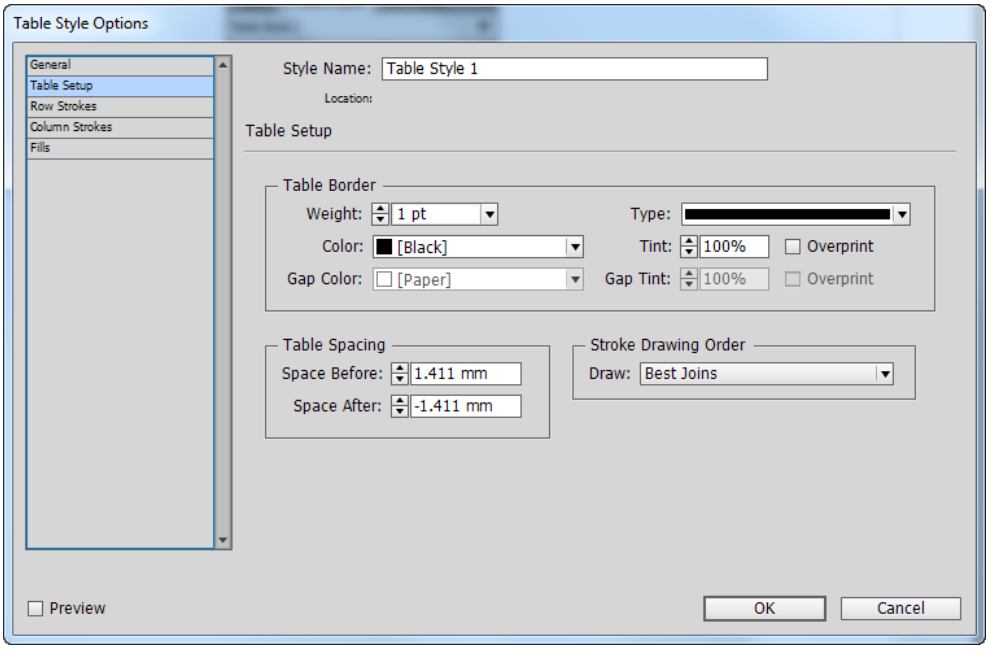


სურ 6.3. 22 ცხრილის სტილის დიალოგური ფანჯრის პარამეტრები

დიალოგური ფანჯარა ხუთი განყოფილებისაგან შედგება, რომლებზე გადასვლა სახელწოდებების სანიშნეებზე დაჭერით ხდება. General — განყოფილებაში სტილის **საერთო პარამეტრები** არის აღწერილი, **სახელწოდება** (Style name), **ცხელი კლავიშები** (Shortcut), **ჩამონათვალში ერთმანეთზე დაფუძნებული სტილები** (Based On) და **სტილის შედგენილი პარამეტრების სრული აღწერილობა** (Style Settings). განყოფილების ველში Cell Style — **უჯრედის სტილები,** ცხრილების ინდივიდუალური და ლოგიკური სტრუქტურის შემუშავებისთვის სტილების ძალიან დიდი დიაპაზონი არის წარმოდგენილი. მაგალითად თქვენ საშუალება გაქვთ ცალკე დააფორმატოთ **ზედა კოლონტიტული** (Header Rows), **ქვედა კოლონტიტული** (Footer Rows) **ცხრილის პირველი მარცხენა სვეტი** (Left Columns) და **ცხრილის**

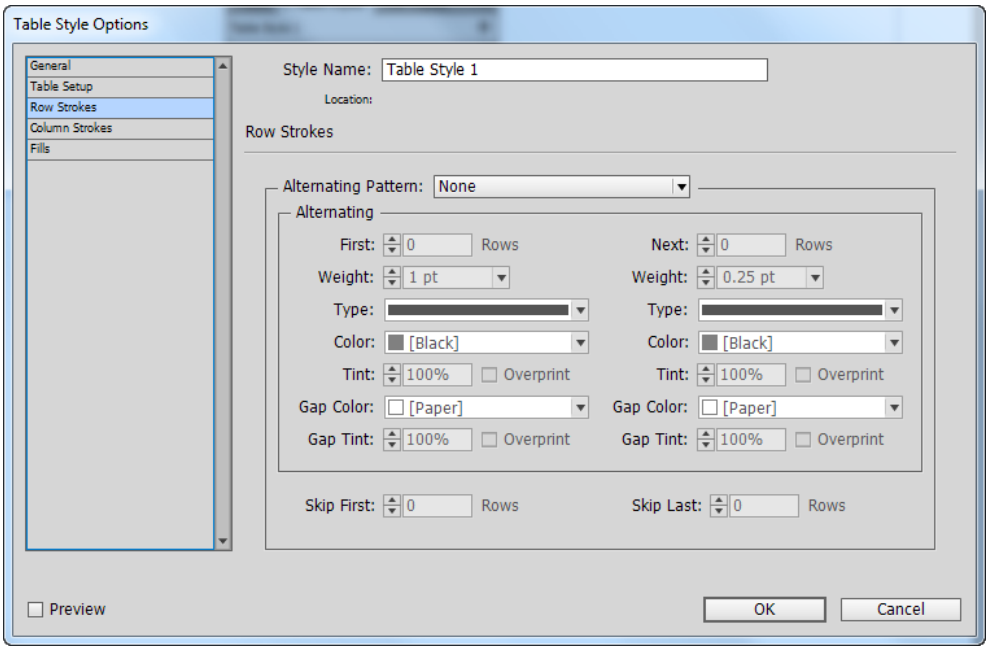
უკანასკნელი მარჯვენა სვეტი (Right Columns), გარდა ამისა ცხრილში **ძირითადი სვეტების და უჯრედების ფორმატირებისთვის,** კიდევ დამატებით ცხრილის განსხვავებული ელემენტები შეიმუშავოთ (Body Rows), როგორც ხედავთ პროგრამა უნიკალურ საშუალებას გთავაზობთ, მართოთ ცხრილის განუსაზღვრელი პარამეტრები, თუმცა მთავარი შესაძლებლობებსა და გემოვნებას შორის ზღვარის დაცვაა.

Table Setup — ცხრილის ორგანიზების განყოფილება
ცხრილის ჩარჩოს კონტურის პარამეტრების რედაქტირები



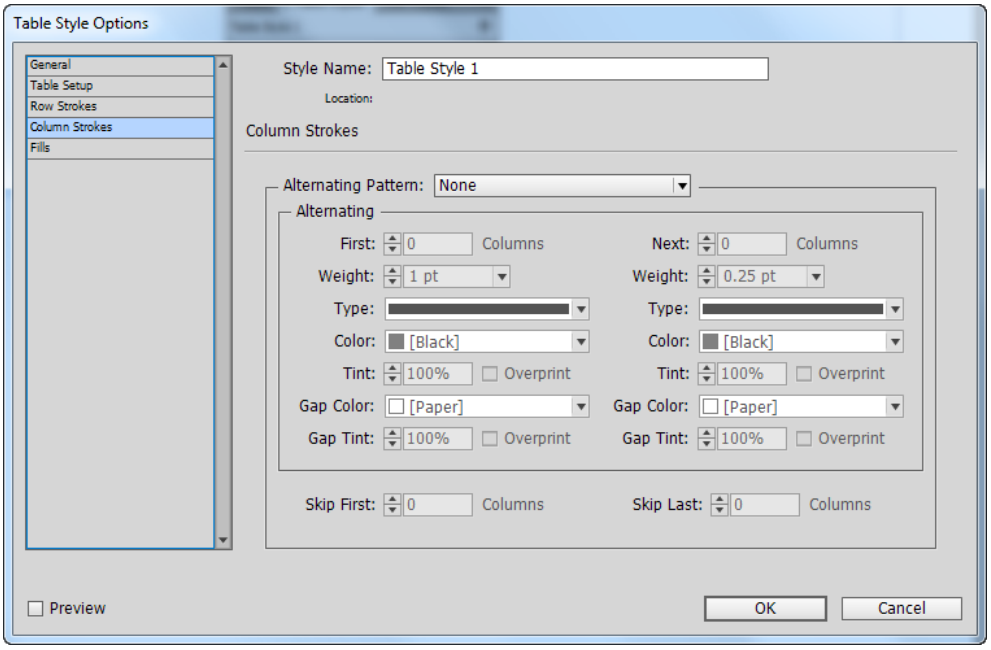
სურ 6.3. 23 Table Setup — ცხრილის ორგანიზების განყოფილება

Row Strokes — ცხრილის ჰორიზონტალური ხაზის მონაცვლეობის პარამეტრები



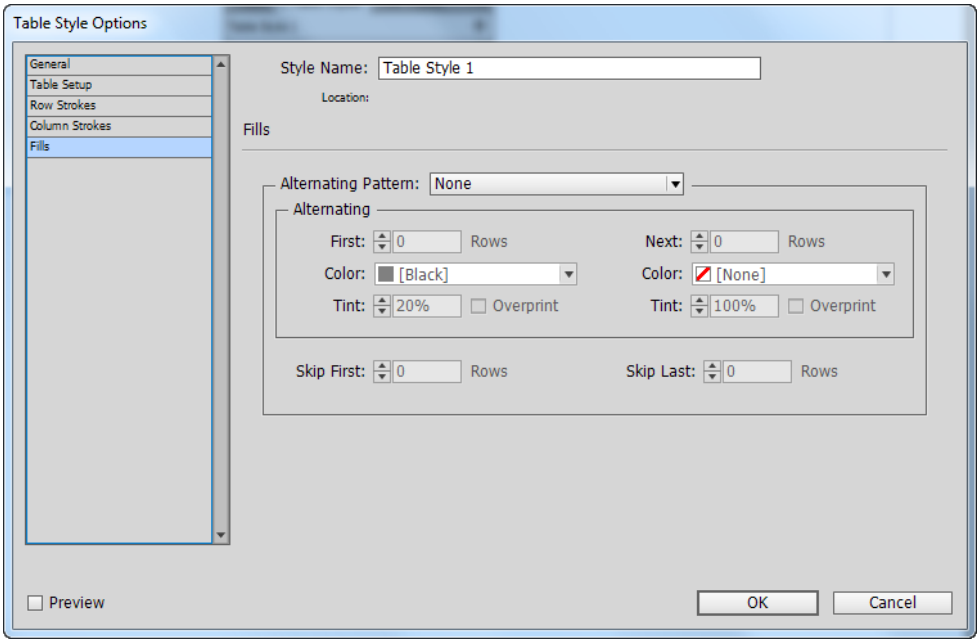
სურ 6.3. 24 Row Stroke — ცხრილის ჰორიზონტალური ხაზის მონაცვლეობის პარამეტრები

Column Strokes — ცხრილის ვერტიკალური ხაზის მონაცვლეობის პარამეტრები



სურ 6.3. 25 Column Strokes — ცხრილის ვერტიკალური ხაზის მონაცვლეობის პარამეტრები

Fill Strokes — ცხრილის შევსების ფონის ფერის მონაცვლეობის პარამეტრები

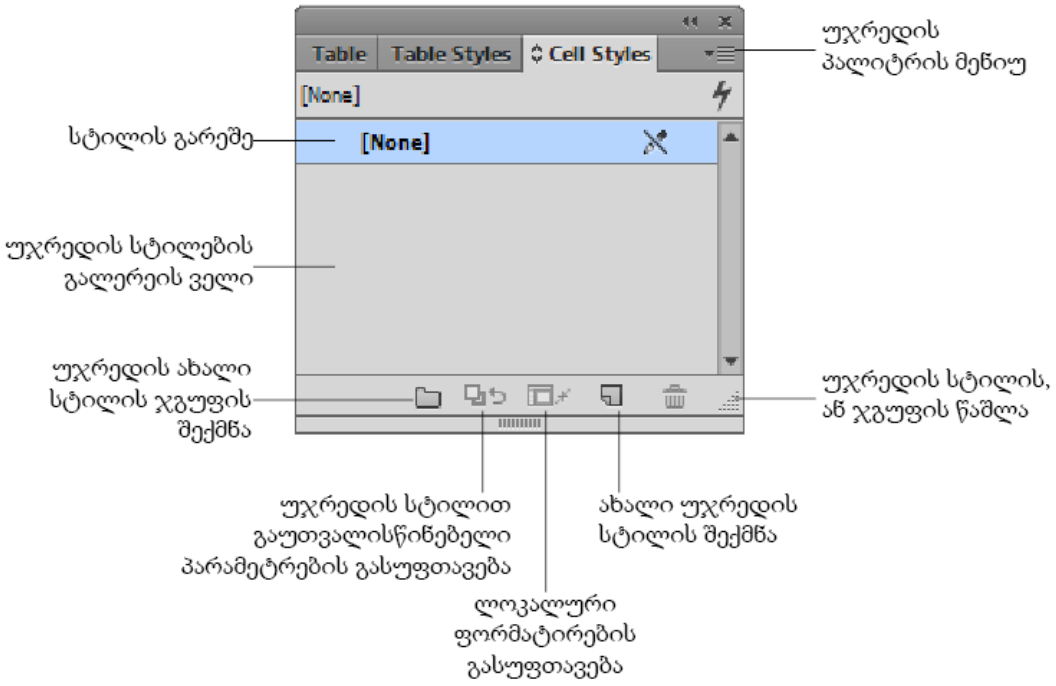


სურ 6.3. 26 Fill Strokes — ცხრილის შევსების ფონის ფერის მონაცვლეობის პარამეტრები

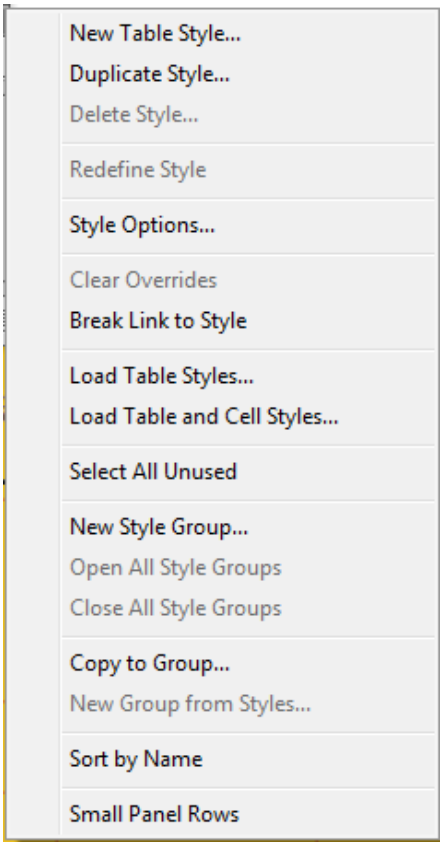
უჯრედების სტილი (Cell Style), ძირითადად ლოკალური ფორმატირებისთვის არის განკუთვნილი და სტილში მხოლოდ ის პარამეტრები არის აღწერილი, რომელიც ცხრილის სტილთან თანხვედრაში არ არის. **უჯრედების** ფორმატირებისთვის Window მენიუს ბრძანებიდან **Styles — Cell Style** (სტილების — უჯრედის სტილი) (სურ 6.3.27) გამოიძახეთ. სტილი ეს სახეობა ძირითადად ცხრილის ჩასხმის (Fill), დიაგონალური ხაზების (Diagonall Lines), ტექსტის სწორების (Align Text) და კონტურის (Stroke) პარამეტრებს ინახავს,

ასევე ცხრილში ჩასმული ტექსტის დიზაინს (Paragraph Style). სტილის შექმნისთვის პალიტრის მენიუდან, ან ქვედა ზოლიდან შექმენით **ახალი უჯრედის სტილი** (New Cell Style) (სურ 6.3.27).

შენიშვნა: *უჯრედის ფორმატირების სტილი ცხრილის სტილის ფორმატირებასთან მიმართებაში უპირატესია.*



სურ 6.3. 27 უჯრედის სტილის პალიტრა

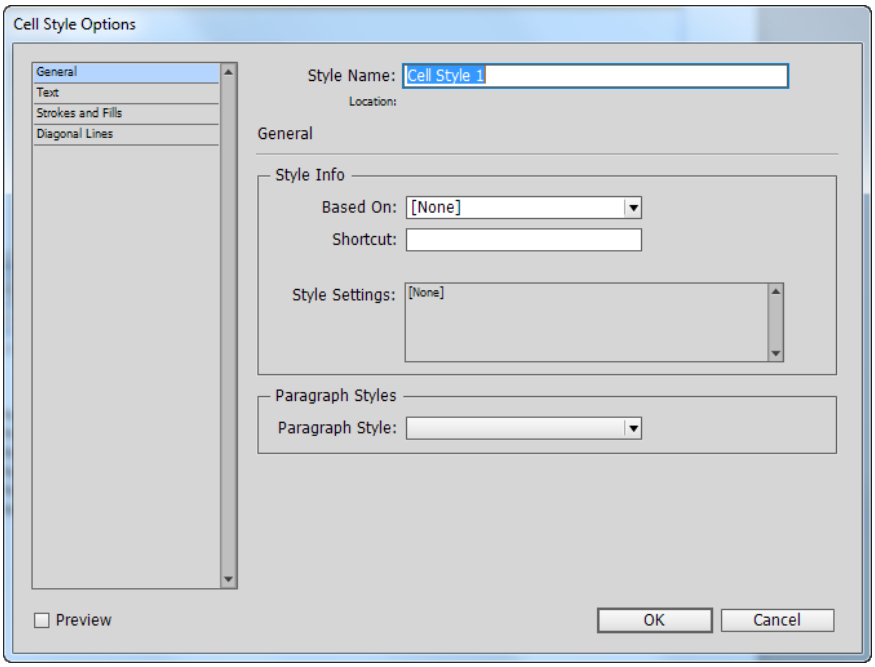


სურ 6.3. 28 ცხრილის სტილის მენიუ

ცხრილის სტილის პალიტრის მენიუს სტანდარტული ჩანაწერებისაგან შედგება, რომლის მნიშვნელობებიც კარგად არის ცნობილი აბზაცის და სიმბოლოს ტილის მენიუს ჩანაწერებიდან.

General — ცხრილის საერთო პარამეტრების განყოფილება

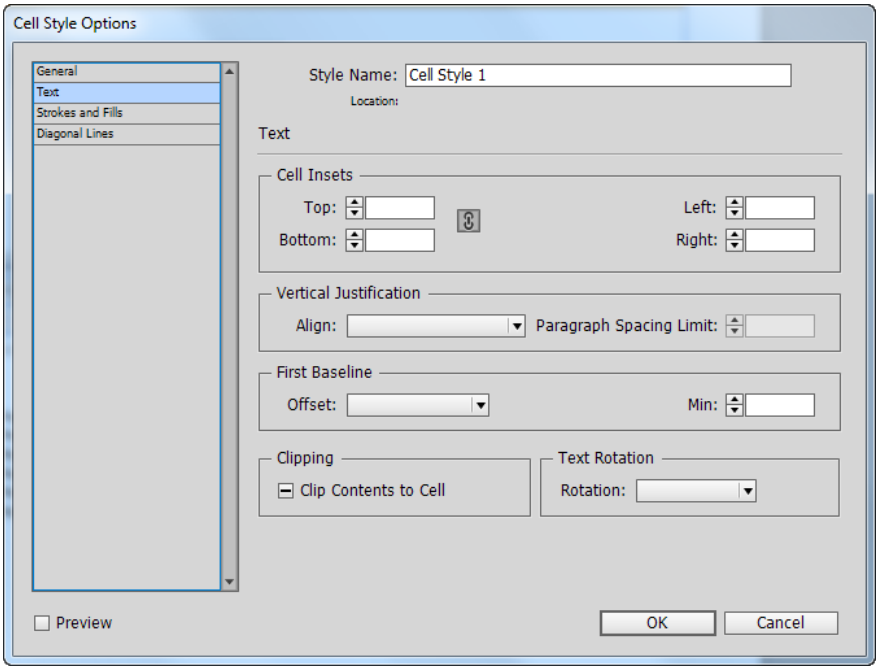
ცხრილის დიალოგური ფანჯარა ოთხი ძირითადი განყოფილებებისაგან შედგება, ჩვეულებრივ სტილის ამ განყოფილებების ჩამონათვალი არ განსხვავდება სხვა დიალოგური ფანჯრის **საერთო** პარამეტრებისაგან. ცხრილისა და უჯრედის სტილს შორის სხვაობა უჯრედში შემადგენლის ფორმატირებისთვის გამოყოფილი გრაფა **Paragraph Style** (აბზაცის სტილი) არის, რომელიც ტექსტის დიზაინის შემუშავების საშუალებას გაძლევთ.



სურ 6.3. 29 უჯრედის დიალოგური ფანჯარის საერთო პარამეტრები

Text — ცხრილის უჯრედის ტექსტის ფორმატირების განყოფილება

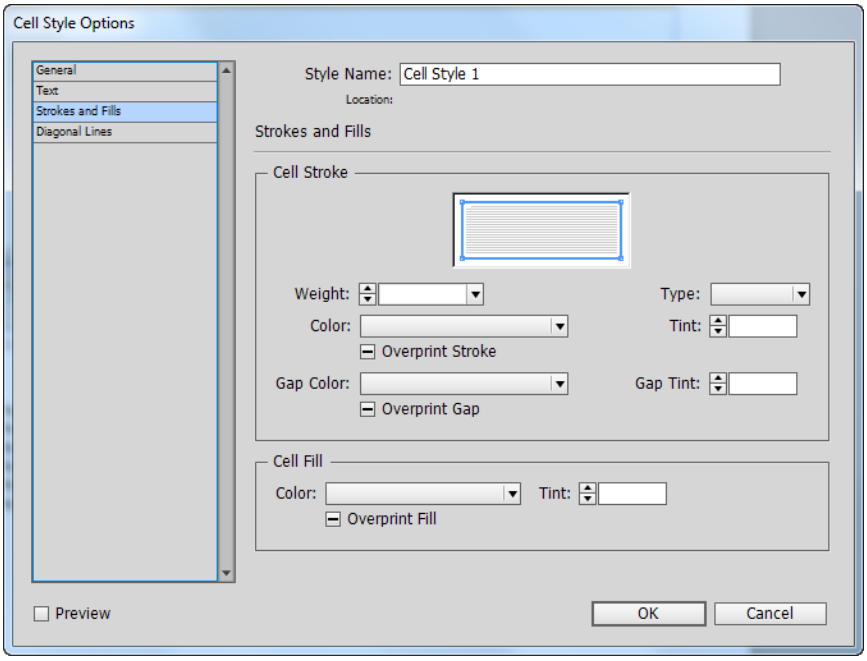
როგორც უკვე იცით, განყოფილება ყველა იმ ელემენტს მოიცავს, რომელიც უშუალოდ უჯრედში მოცემული ტექსტ-შემადგენლის რედაქტირებისთვის არის საჭირო. გარდა ამისა, თქვენ შეგიძლიათ ტექსტების მიმართულების ცვლილებისთვის ტექსტის შემოტრიალების ფუნქციის გამოყენება.



სურ 6.3. 30 ცხრილის უჯრედის ტექსტის ფორმატირების განყოფილება

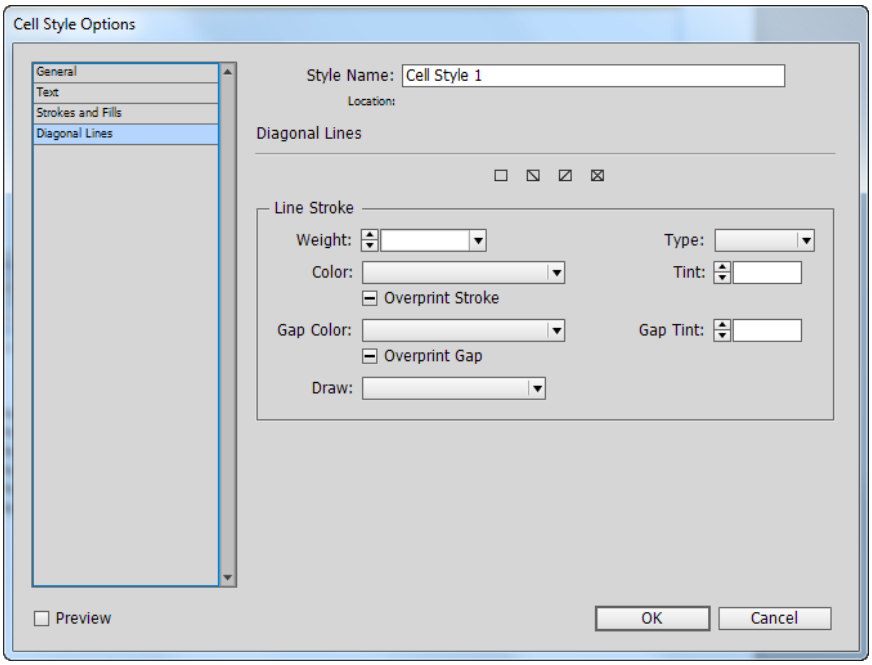
Fill and Sroke — ცხრილის შევსების და კონტურის ფერის განყოფილება

როგორც უკვე ავღნიშნეთ, დიალოგურ ფანჯარაში უნიკალური მაკეტის ტიპი არის წარმოდგენილი, რომელიც გაძლევთ საშუალებას ცხრილის ხაზები ფორმატირებისთვის ინდივიდუალურად მონიშნოთ და დააფორმატოთ. გარდა ამისა, ცხრილის სვეტებისთვის ფონის ერთიანი ფერი განსაზღვროთ.



სურ 6.3. 31 Sroke and Fill — ცხრილის შევსების და კონტურის ფერის განყოფილება

Diagonal Lines — დიაგონალური ხაზების შექმნის განყოფილება



სურ 6.3. 32 Diagonal Lines — დიაგონალური ხაზების შექმნის განყოფილება

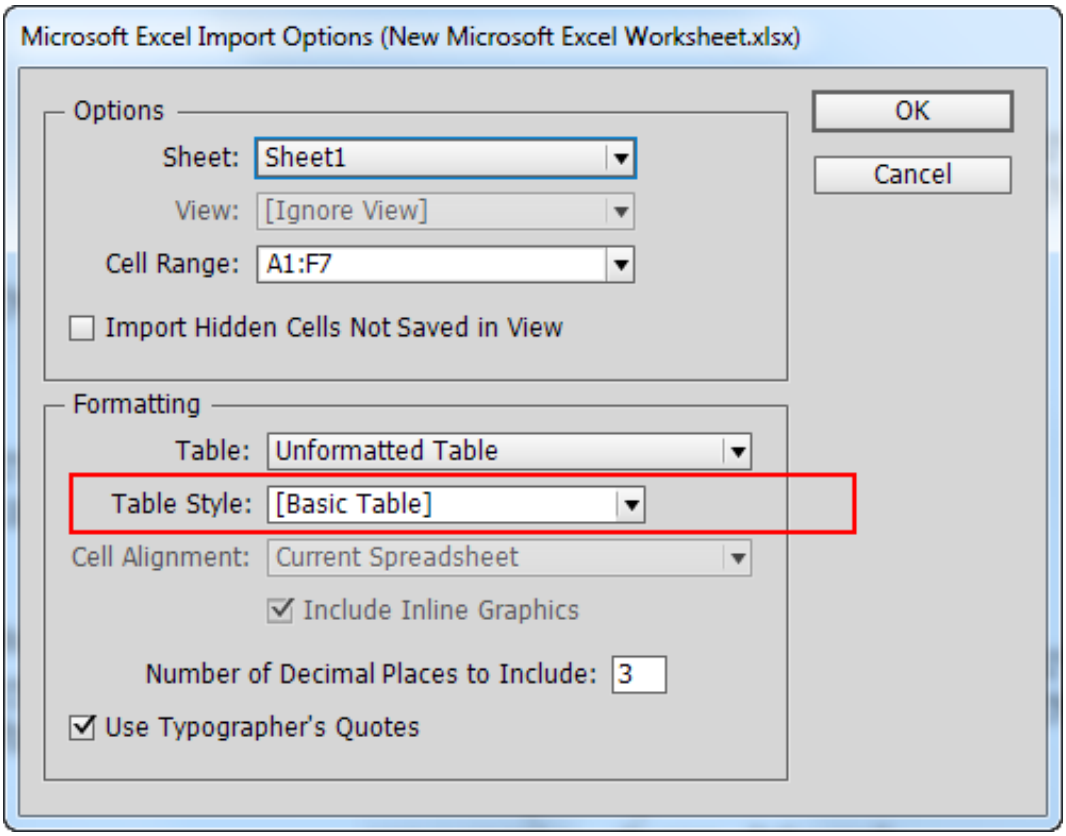
ცხრილებთან მუშაობის დროს გაითვალისწინეთ, რომ ცხრილის ლოკალურ ფორმატირებას პროგრამა სტილისთვის ავტომატურად არ ინახავს, ამიტომ ცხრილის სტილების პალიტრაზე თქვენთვის უკვე კარგად ნაცნობი პლიუს სიმბოლოს ინდიკატორი გამოისახება, რომელიც ცხრილში დამატებულ ლოკალურ ფორმატირებაზე მიგითითებთ, თუ გსურთ ფორმატირება სტილში დაემატოს, როგორც

განმსაზღვრელი — პალიტრის მენიუდან, ან უშუალოდ სტილზე მაუსის მიტანით დააჭირეთ ბრძანებას **Redefine Style** (ფორმატირების გადაწერა), ან **გაუქმებისთვის** (Clear Overrides)

სხვა აპლიკაციებიდან მზა ცხრილების შემოტანა

მოდულის ეს თემატიკა სრულად არის აღწერილის „დოკუმენტის მაკეტის შექმნის“ მოდულში — **იმპორტირებული ტექსტის რედაქტირების** შედეგში.

Microsoft Excel — შემოკლებით **XLS** ფაილიდან ტექსტური ინფომაციის ნაცვლად ცხრილების იმპორტირება ხდება, რის შემდეგაც ექსელის ცხრილები InDesign მარტივ ცხრილებად გარდაიქმნება, რადგან პროგრამას სრულფასოვანი, ცხრილებთან მუშაობის მძლავრი და გრაფიკული შესაძლებების მქონე თვისებები არ გააჩნია. დამატებით, ფაილის იმპორტირების დროს დიალოგურ ფანჯარაში — **Microsoft Excel Import Options** (სურ 6.3.33) **ფორმატირების** (Formatting) ველში **Table Style** (ცხრილის სტილი) ჩამონათვალში ფორმატირებისთვის შეგიძლიათ სტილები განსაზღვრა.



სურ 6.3. 33 Microsoft Excel-ის დიალოგური ფანჯარა

რეკომენდაციები ცხრილებთან მუშაობისთვის

- ცხრილი შეიძლება გასცდეს ტექსტური ჩარჩოს საზღვრებს ჰორიზონტალურად, ამიტომ ყურადღებით განათავსეთ მრავალსვეტიან მაკეტში.
- თუ ცხრილი ძალიან გრძელია (მოიცავს ათობით და მეტ გვერდს) სისტემის მოქმედება ნელდება და ნებისმიერი ოპერაცია ცხრილთან ძლიერ შეფერხებას იწვევს. ამიტომ გრძელი ცხრილი სასურველია დაიყოს რამდენიმე ცხრილად.
- ორი ცხრილის გაერთიანების შემთხვევაში სასურველია ბოლო ცხრილში დაამატოთ საჭირო უჯრედების რაოდენობა და ჩასვათ ბრძანებით Edit — Paste (რედაქტირება — ჩასმა)

ამოცანა	მოქმედება
გადატანის დროს უჯრედების და სვეტების წაშლა	გადატანის პარალელურად Alt ღილაკს დააჭირეთ
სვეტის და უჯრედის ცომის პროპორციული ცვლა	გადაიტანეთ მარჯვენა, ან მარცხენაცხრილის ქვედა კიდე Shift ღილაკზე დაჭერით
მომდევნო, ან წინამდებარე უჯრედზე გადასვლა	Tab / Shift+Tab
პირველ, ან უკანასკნელ უჯრედზე გადასვლა	Alt+Page Up / Page Down
სტრიქონში პიირველ, ან უკანასკნელ უჯრედზე გადასვლა	Alt+Home / End
ჩარჩოში პირველ, ან უკანასკნელ სტრიქონზე გადასვლა	Page Up/Page Down
ერთუ უჯრედის დაბლა, ან მაღლა გადასვლა	↑ / ↓
მარცხენა, ან მარჯვენა უჯრედზე გადასვლა	← / →
მოქმედი უჯრედის ზედა, ან ქვედა უჯრედის მონიშვნა	Shift+↑ / ↓
მოქმედი უჯრედის მარცხენა, ან მარჯვენა უჯრედის მონიშვნა	Shift+→ / ←
სტრიქონის მომდევნო სვეტში დაწყება	Enter (ციფრების პანელიდან)
სტრიქონის დაწყება მომდევნო ჩარჩოში	Shift+Enter (ციფრების პანელიდან)
ტექსტის და უჯრედის მონიშვნის გადამრთველი	Esc

სავარჯიშოები

1. შექმენით ახალი დოკუმენტი
2. შექმენით ორი ცხრილი, მეორე ცხრილს დაამატეთ ზედა და ქვედა კოლონტიტული
3. შექმნილი ცხრილების საფუძველზე შექმენით ორი ცხრილის სტილი, სტილების ჩაშენების მეთოდით დააფორმატეთ ზედა და ქვედა კოლონტიტული და გამოიყენეთ სვეტის ფონის მონაცვლეობის პარამეტრი ნაცრისფერი და ლურჯი ტონალობით, ხოლო ძირითადი ცხრილის ფონის მონაცვლეობისთვის გამოიყენეთ ნაცრისფერი ტონალობა.
4. კოლონტიტულების ტექსტის მიმართულება ჰორიზონტალური პოზიციიდან შეცვალეთ ვერტიკალურ პოზიციაზე.
5. ცხრილის სტილებში უჯრედების ფორმატირებისთვის გამოიყენეთ აბზაცის სტილები.
6. ზედა კოლონტიტულის პირველ და ქვედა კოლონტიტულის ბოლო სვეტში ჩასით გრაფიკული გამოსახულებები ობიექტის მიმაგრების ბრძანებით.
7. პროგრამაში შემოიტანეთ ექსელში დაფორმატებული ცხრილი, შეინარჩუნეთ ლოკალური ფორმატირება
8. იგივე ცხრილი შემოიტანეთ პროგრამაში და ცხრილის სტილის ჩამონათვალიდან გამოიყენეთ პროგრამის ცხრილის გაფორმების ელემენტები.

6.4. ფერებთან მუშაობა

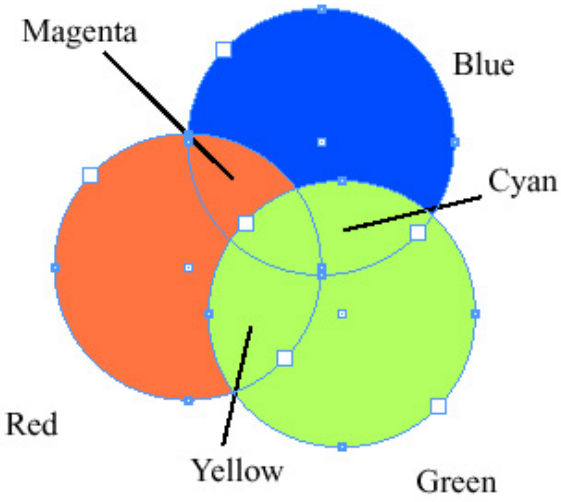
პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

ახალი ფერის შექმნა
გამოუყენებელი ფერების წაშლა და შემოტანილი შემთხვევით შემოტანილი ფერების ჩამატება
ფერების სინქრონიზაცია Adobe Bridge - ში Adobe-ის ყველა აპლიკაციისთვის
ფერების პარამეტრების განსაზღვრა პროგრამა Indd-ში ინდივიდუალურად დოკუმენტისთვის
გამოსახულების ჩვენების რეჟიმების მართვა
ეკრანზე ფერების შემოწმების მეთოდები

სანამ მუშაობას შეუდგებოდეთ მნიშვნელოვანია, განსაზღვროთ ფერის მოდელი, რომელსაც დოკუმკენტში გამოიყენებთ. თუ დოკუმენტს მხოლოდ ინტერნეტისთვის, მონიტორისთვის, ან პლანშეტური მოწყობილობებისთვის ქმნით — მიზანშეწონილი არის RGB მოდელის გამოყენება. ფერების შექმნა და მინიჭება პროგრამაში ინსტრუმენტების პალიტრაზე მოცემული ხელსაწყოებით ხდება — Swaches (ფერების ნიმუშები), Color (ფერი), Transparency (გამჭვირვალობა), Gradient (გრადიენტი). რედაქტირების პროცესში მათი პარამეტრები სინქრონულად მართვის პანელზე აქტიურდება.

RGB მოდელი

RGB ფერის მოდელი დაფუძნებული არის სამ საბაზისო ფერზე — **წითელი** (Red), **მწვანე** (Green) და **ცისფერი** (Blue), დანარჩენი ფერები ამ სამი ფერის გადარევით მიიღება. ძირითადი, პირველადი ორი ფერის სპექტრის შერევით შემადგენელზე ნათელ ტონალობას მიიღებთ. ასეთი ფერის ტიპებს **დანამატებს** უწოდებენ.



RGB ფერის მოდელი

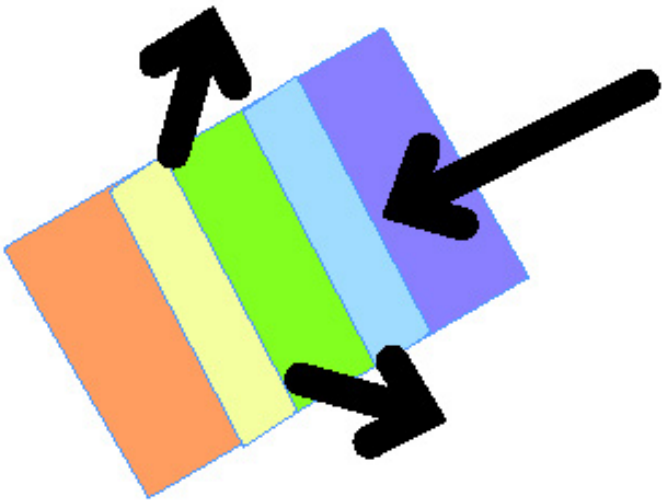
RGB კომპონენტების რაოდენობა 0-დან 256 აღწევს, კომპიუტერის მეხსიერებაზე გამოსახულების თითოეულ არხს გარკვეული რაოდენობის ბიტი ენიჭება. მონოქრომული ფერებისთვის 1 ბიტიც საკმარისია, ამ შემთხვევაში ფერების შესაძლო მაქსიმალური რაოდენობა 2 აღწევს, ნახევარტონალობიან გამოსახულებას კი 8 ბიტი ენიჭება. რვა ბიტიანი ფერების შესაძლო მაქსიმალური რაოდენობა კი მხოლოდ 256 არის, რაც საკმარისია რუხი ტონების გადაცემისთვის. ფერადი გამოსახულების ნებისმიერი არხი 8 ბიტიან ნახევარტონიან გამოსახულებას წარმოადგენს, ამ მეთოდით არხის გრადაციის მაქსიმალური რაოდენობა 256 შეადგენს.

სკანერი გამოსახულების კოდირებას RGB მოდელში ახდენს, მონიტორი RGB მოდელში გამოსახავს გამოსახულებას და, როგორც ცნობილია — ბუნებაში ადამიანი ამ მოდელში აღიქვამს ტონალობებს, ამიტომ ფერის ეს მოდელი ძირითად ფერის მოდელად არის მიჩნეული.

CMYK ფერის მოდელი

CMYK მოდელში ძირითადი ფერები თეთრი ფერიდან RGB მოდელის დანამატი ფერების გამოკლებით (Subtract) მიიღება. ამ ლოგიკით ძირითადი სინთეზირებული ფერების ნაკრებს ცისფერი (თეთრს გამოკლებული წითელი), იასამნისფერი (თეთრს გამოკლებული მწვანე) და ყვითელი (თეთრს გამოკლებული ლურჯი) წარმოადგენს. როდესაც ეს ფერები თეთრ ქაღალდზე ერთმანეთს თანაბარი პროპორციით გადაერევა იგულისხმება, რომ უნდა შედგეს შავი ფერი, მაგრამ რეალურად მიიღება რუხი ტონალობის ყავისფერი[1].

ფერის ეს მოდელი ფერადი პუბლიკაციების ბეჭდვისთვის გამოიყენება. ცისფერი, იასანმისფერი და ყვითელი ფერი ე.წ. **პოლიგრაფიულ ტრიადას** წარმოადგენს.



სინთეზირებული ფერების მოდელი CMY

ბეჭდვის ხარისხის გაუმჯობესებისთვის ძირითად პოლიგრაფიული საღებავების (და მოდელის) რაოდენობას დაემატა შავი ფერი, რომელიც K ასოთი, ხოლო აბრევიატურა **CMYK** ასოთა წყობით არის გამოსახული. K ასო საკვანძო ფერს, ანუ K Black-ს ნიშნავს. **CMYK** კომპონენტების რაოდენობაც K საკვანძო ფერის გამოკლებით, ასევე, RGB მოდელის მსგავსად 0-256 გრადაციულ ფერში გამოისახება.

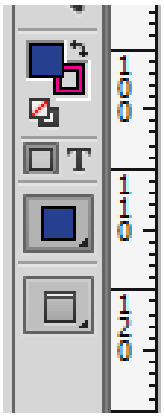
CMYK-ის ცნობილ პრობლემას ის წარმოადგენს, რომ ფერების ვიწრო მოდება აქვს, რომელი ბეჭდვის დროს შეუძლებელს ხდის ლურჯი, ნარინჯისფერი და მწვანე ტონალობის ფერის ადეკვატურ გადმოცემას.

ახალი ფერის შექმნა

ზოგადად ობიექტი ორი მახასიათებლისაგან შედგება: — **კონტური** (Stroke) და **ფერით შევსება** (Fill) ერთი ფერით დაფარული ფართობი. პრაქტიკულად InDesign-ში შექმნილ ყველა ობიექტს გააჩნია **შევსება** გარდა **ხაზის** ინსტრუმენტით (Line Tool) შემუშავებული კონტურისა.

[1] ამ უზუსტობის კორექციისთვის და რეალური შავი ფერის წარმოდგენისთვის პრინტერში შავი საღებავის მცირე დოზას ამატებენ,

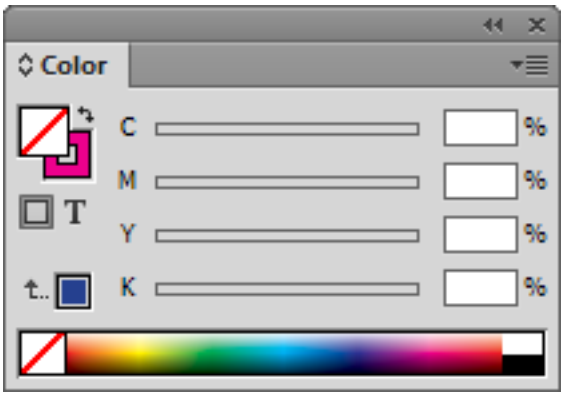
ინსტრუმენტების პალიტრა ობიექტზე ფერის მინიჭების საშუალებას **მანიპულატორ-გადამრთველს** (Swap) შეიცავს (სურ 6.4.1), რომელიც საშუალებას გაძლევთ ადგილზე მონიშნოთ ფერი და მიანიჭოთ ობიექტს. გარდა ამისა, კლავიატურის ღილაკები — **მძიმე, წერტილი** და **სლეში** (/) ობიექტის თვისებების მიხედვით ფერის სწრაფი მინიჭებისთვის გამოიყენება, რომელიც ინსტრუმენტების პალიტრაზე შესაბამისი პიქტოგრამით არის გამოსახული (სურ 6.4.2). მძიმე — ფერის ჩასხმა, წერტილი — გრადიენტის ჩასხმა, ხოლო სლეშის სიმბოლო — მინიჭებულ ფერის გაუქმება.



სურ 6.4. 1

პროგრამა Adobe InDesign ფერის გამოყენების და მინიჭების განსხვავებული მეთოდებისაგან შედგება. **ფერი** (Color) (სურ 6.4.2) **ფერის ნიმუშები** (Swatches) (სურ 6.4.3) **გრადიენტი** (Gradient) გრადაციულად გარდამავალი ფერები (სურ 6.4.7) და **ფერების შერჩევის პალიტრა** (Color Picker) (სურ 6.4.8)

ფერი (Color)

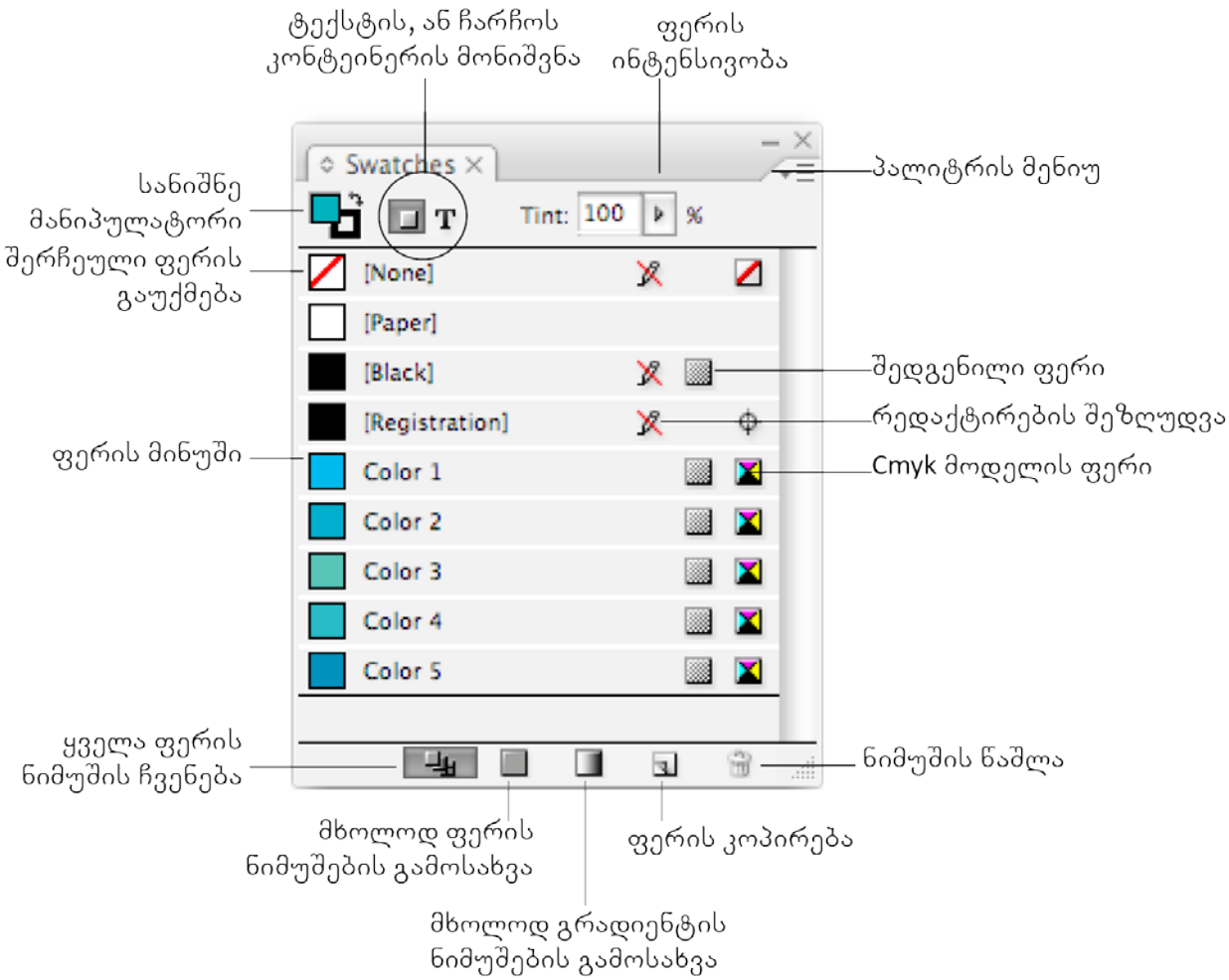


სურ 6.4. 2 ფერის პალიტრა

ფერებთან მუშაობის დროს რეკომენდირებულია **ფერის ნიმუშების** (Swatches) პალიტრის გამოყენება, თუმცა ფერების გადარევით ტონალობის მიღება **ფერის** (Color) პალიტრაზე მცოცავი მარეგულირებლების საშუალებითაც არის შესაძლებელი.

ფერის პალიტრის (Color) საშუალებით კონტურისთვის და შევსებისთვის ფერების დანიშვნა ცალ-ცალკე ხდება, ამისთვის კი **სანიშნე-გადამრთველი** (Swap Fill and Stroke) უნდა გამოიყენოთ, ხოლო კონტეინერის და ტექსტის ფერების განსაზღვრისთვის მიმდინარე პალიტრის ქვედა ველში გამოიყენეთ ორი პიქტოგრამა: **კონტეინერის ფორმატირება** (Formatting Affects Container) და **ტექსტის ფორმატირება** (Formatting Affects Text), რაც საშუალებას მოქცემთ ტექსტზე მონიშვნის მოხსნის გარეშე შეცვალოთ კონტეინერის, ან ტექსტის ფერი განსხვავებულ ტონალობებში. პიქტოგრამა **Last Color** — ბოლოს გამოყენებული ფერის ტონალობაზე ინფორმაციას ინახავს, თუ პიქტოგრამას მაუსის მაჩვენებელს დააჭერთ მონიშნული კონტეინერის მიმდინარე ფერით შევსება მოხდება.

ფერის ნიმუშების (Swatches) პალიტრა



სურ 6.4. 3 ფერის ნიმუშების პალიტრა

ფერის ნიმუშების (Swatches) პალიტრა ჩამონათვალში რამდენიმე სტანდარტულ ფერს შეიცავს, გარდა ამისა თქვენ შეგიძლიათ თქვენ მიერ შედგენილი ფერების დამატება, რედაქტირება, ან წაშლა, ასეთი მიდგომა ამარტივებს მუშაობის პროცესს, რადგან საშუალებას გაძლევთ ადგილზე აირჩიოთ უკვე გამზადებული ფერები. პალიტრაზე შენახული ყველა ფერი შესაბამისი ფერის მოდელით და არხებზე არჩეული ფერის გაჯერების პროცენტული მაჩვენებელით არის გამოსახული. პალიტრა ყველა იმ პიქტოგრამას იმეორებს, რომელიც **ფერის პალიტრაზე** (Color) არის გამოსახული.

პალიტრაზე გამოსახული რამდენიმე ძირიტადი ფერის მნიშვნელობა:

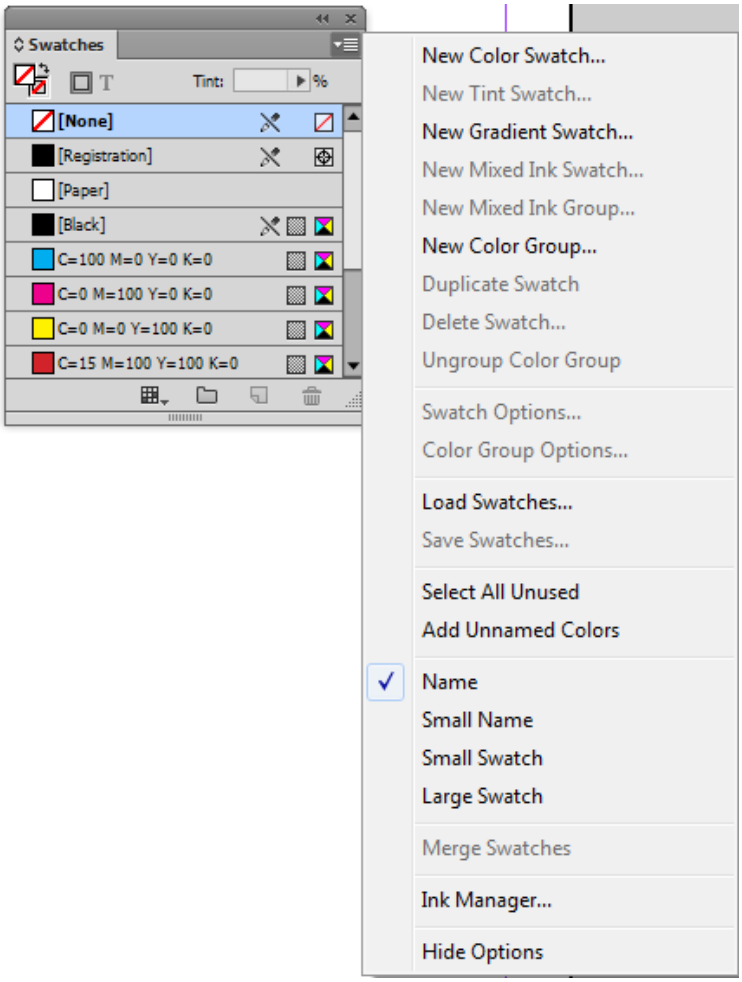
ფერის გარეშე (None) — ამ პიქტოგრამის გამოყენების შემთხვევაში **კონტურის** და **შევსების ფერის** გაუქმება ხდება. გარდა ამისა, პროგრამაში ამ ნიმუშის წაშლა, ან რედაქტირება შეუძლებელია.

თეთრი ფერი, ანუ ქაღალდის ფერი (Paper) — ქაღალდის ფერის იმიტირებული ნიმუში, რომელზეც დოკუმენტის ბეჭდვა ხდება. პროგრამაში ამ ნიმუშის წაშლა, ან რედაქტირება შეუძლებელია.

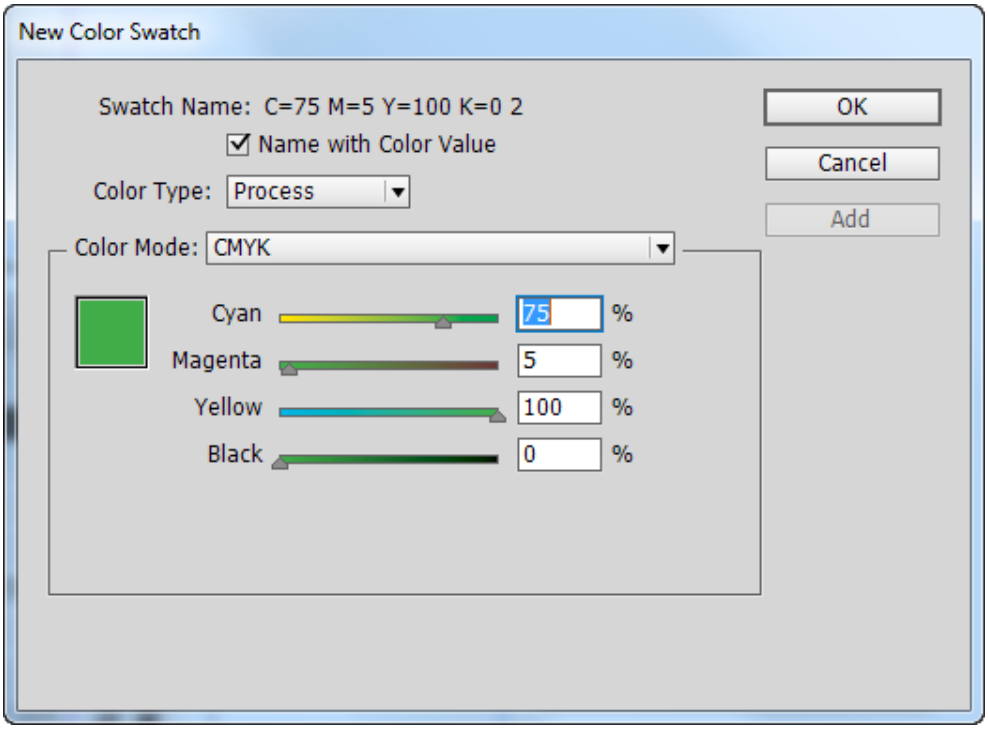
შავი ფერი (Black) — ეს არის ჩაშენებული 100%-იანი შავი ფერი, რომელიც პროგრამაში ასევე არ რედაქტირდება და არ იშლება.

Registration — ჩანერგილი ფერის მოდელი, რომელიც საბეჭდი ფორმებისთვის გამოიყენება. არ რედაქტირდება და არ იშლება, ჩვეულებრივ ობიექტებში ფერის გამოყენება არ არის რეკომენდირებული.

ფერის შექმნისთვის **ფერის ნიმუშების** (Swatches) პალიტრის მენიუდან (სურ 6.4.3) გამოიძახეთ ბრძანება **ახალი ფერის ნიმუში** (New Color Swatch) დიალოგური ფანჯარა (სურ 6.4.4)



სურ 6.4. 4 ფერის ნიმუშის პალიტრის მენიუ

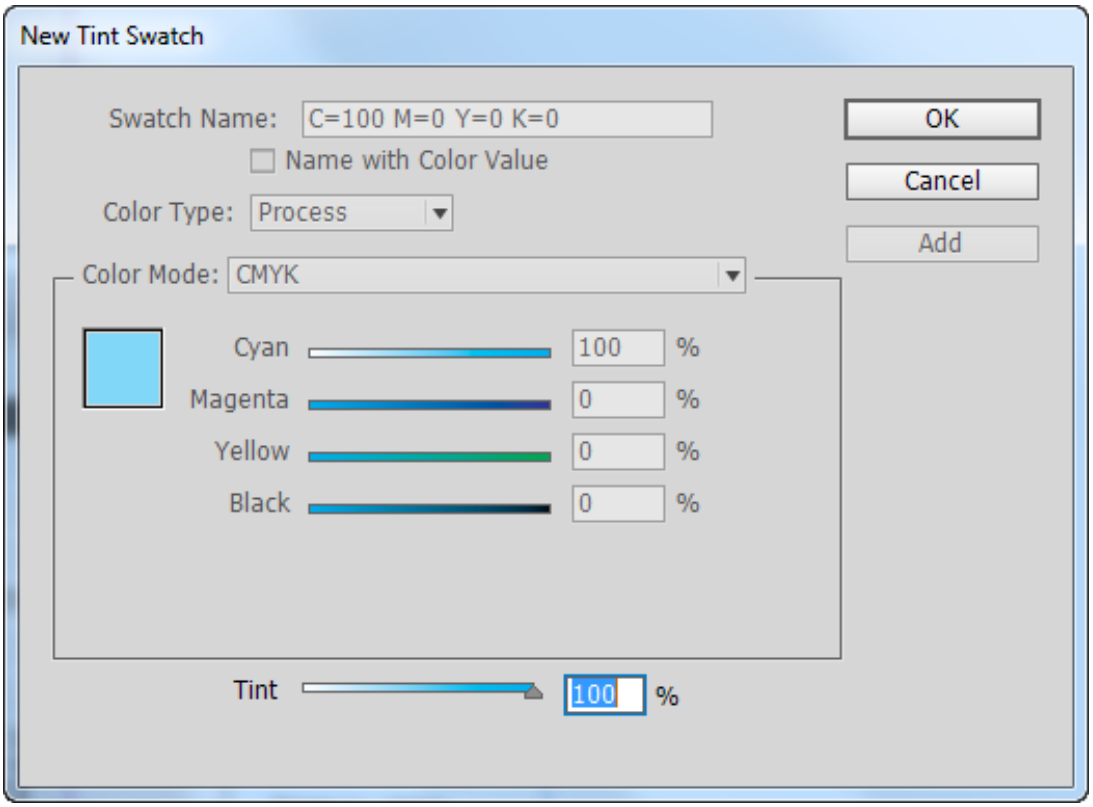


სურ 6.4. 5 ფერის ნიმუშის დიალოგური ფანჯარა

სანიშნე **Name with Color Value** (ფერის სახელწოდება მნიშვნელებში) როდესაც ეს ბრძანება მონიშნული არის, ფერის ნიმუშის სახელწოდება ფერის გაჯერების პროცენტული მნიშვნელებისაგან შედგება, სანიშნის მოხსნის შემთხვევაში შეძლებთ სახელის მინიჭებას. **ფერის ტიპის** (Color Type) მიხედვით შეგიძლიათ განსაზღვროთ **შედგენილი** (Process), ან **პლანშეტური** (Spot) ფერის ტიპები (სურ 6.4.5). შედგენილი ფერები ჩვეულებრივ საღებავების გადარევით სტანდარტული ტიპოგრაფიული (ტრიადული) ფერებისაგან სინთეზირდება, ხოლო პლანშეტური ფერები ცალკე იბეჭდება, როგორც **ლაქა** ფერი.

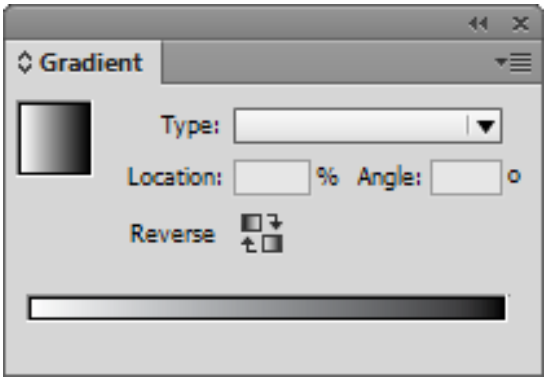
ფერის მოდელის (Color Mode) ჩამოსაშლელ მენიუში ფერის ნიმუშისთვის ფერების გამოთვლის სისტემის განსაზღვრა ხდება: RGB, CMYK, Lab და სხვა ჩამოთვლილი რეჟიმები. მცოცავი მარეგულირებლების გადარევით ფერის ნიმუშის შედგენა შეგიძლიათ, მაგრამ დაიმახსოვრეთ ოთხივე მარეგულირებელზე დაჯამებით ფერის გაჯერების ზღვარი 300% არ უნდა აღემატებოდეს. დამატებისთვის **Add** ღილაკს დააჭირეთ, რომელიც საშუალებას გაძლევთ ერთ გახსნილ დიალოგურ ფანჯარაში ერთდროულად, რამდენიმე ფერი ჩაამატოთ და შემდეგ დაადასტუროთ, რომ ეს ფერის ნიმუშები ფერების გალერეაში დაემატოს.

პროგრამაში **გამჭვირვალე ტონალობის** ფერების შექმნისთვის ბრძანება — **Tint**-ის გამოყენება ხდება, ამისთვის, კი უკვე შექმნილი ფერის ნიმუში უნდა მონიშნოთ, მხოლოდ ამის შემდეგ აქტიურდება **გამჭვირვალე ტონალობის** ფერის ბრძანება (New Tint Swatches) (სურ 6.4.6). დიალოგურ ფანჯარაში ერთადერთი **ფერის ინტენსივობის** მცოცავი მარეგულირებელი **Tint** არის აქტიური, რომელიც პროცენტული მნიშვნელის გაზრდით, ან შემცირებით ფერის ინტენსივიბის ზღვარს არეგულირებს.



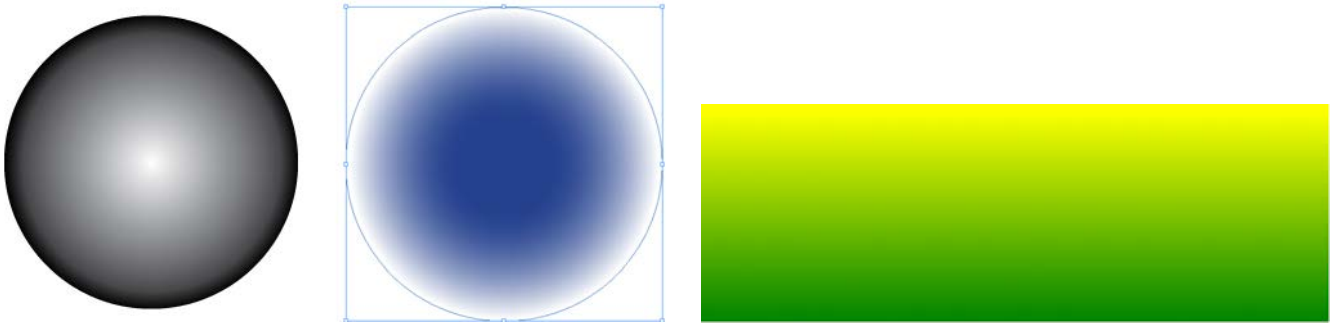
სურ 6.4. 6 გამჭვირვალე ტონალობის ფერის დიალოგური ფანჯარა

გრადიენტი (Gradient) გრადაციულად გარდამავალი ფერები



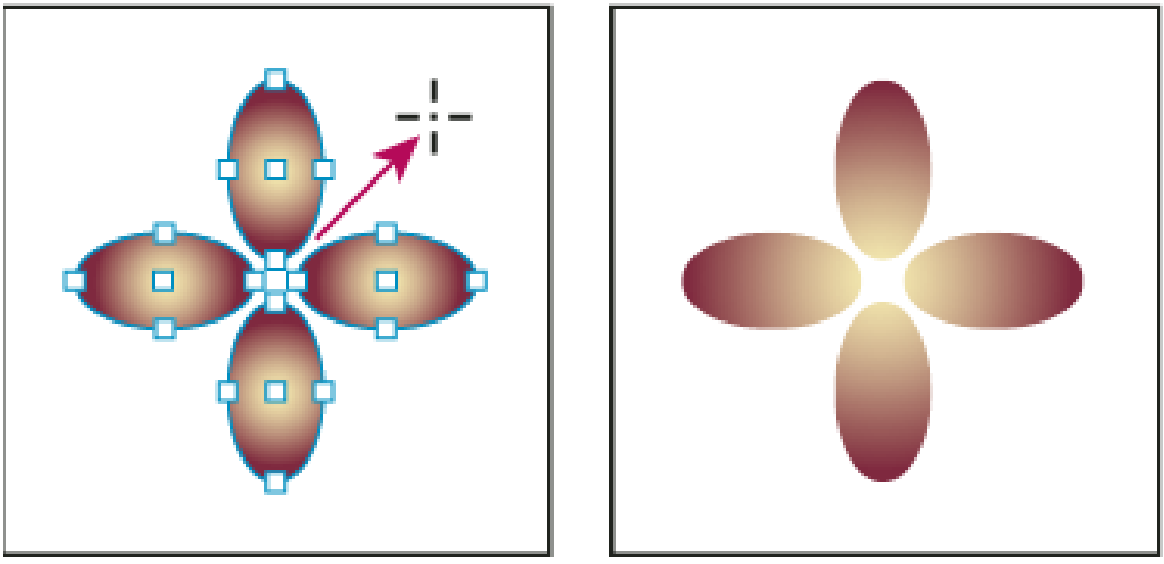
სურ 6.4. 7 გრადიენტის პალიტრა

Adobe InDesign-ი გარდამავალი ფერების, **გრადიენტის** (Gradient) ორ სახეობას შეიცავს — **ხაზისებრი** (Linear) და **წრიული** (Radial) გრადიენტი.



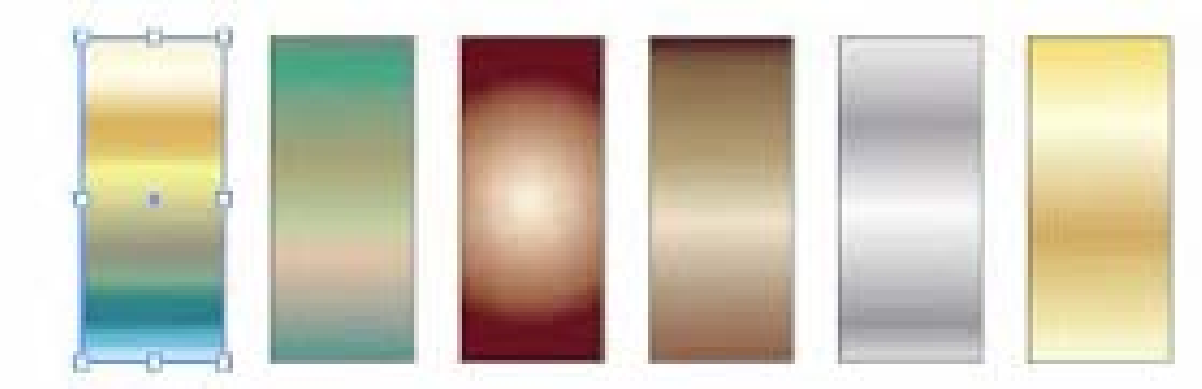
ხაზისებრი (Linear) და წრიული (Radial) გრადიენტის ნიმუშები

გრადიენტის პალიტრა Window მენიუს ქვებრძანებაში **ფერი** (Color) არის მოცემული (სურ 6.4.7). პალიტრა, როგორც უკვე იცით, ორი ტიპის გრადიენტის სახეობისაგან შედგება: **ხაზისებრი** (Linear) და **წრიული** (Radial) გრადიენტი. **მდებარეობის** (Location) ველი ობიექტზე გრადიენტის მდებარეობას გამოსახავს, ციფრების მანიპულაციით კი გრადიენტის ზუსტი პოზიციის დადგენის მითითება შეგიძლიათ. პალიტრა დამატებით, ასევე ორ ახალ ელემენტს შეიცავს, ღილაკს **რევერსი** (Reverse) და **კუთხე** (Angle), პირველი ღილაკი ობიექტის მიმართ გრადიენტს სარკისებური ეფექტით ატრიალებს, მეორე კი — ხაზისებრი გრადიენტის დახრის კუთხეს აკონტროლებს.



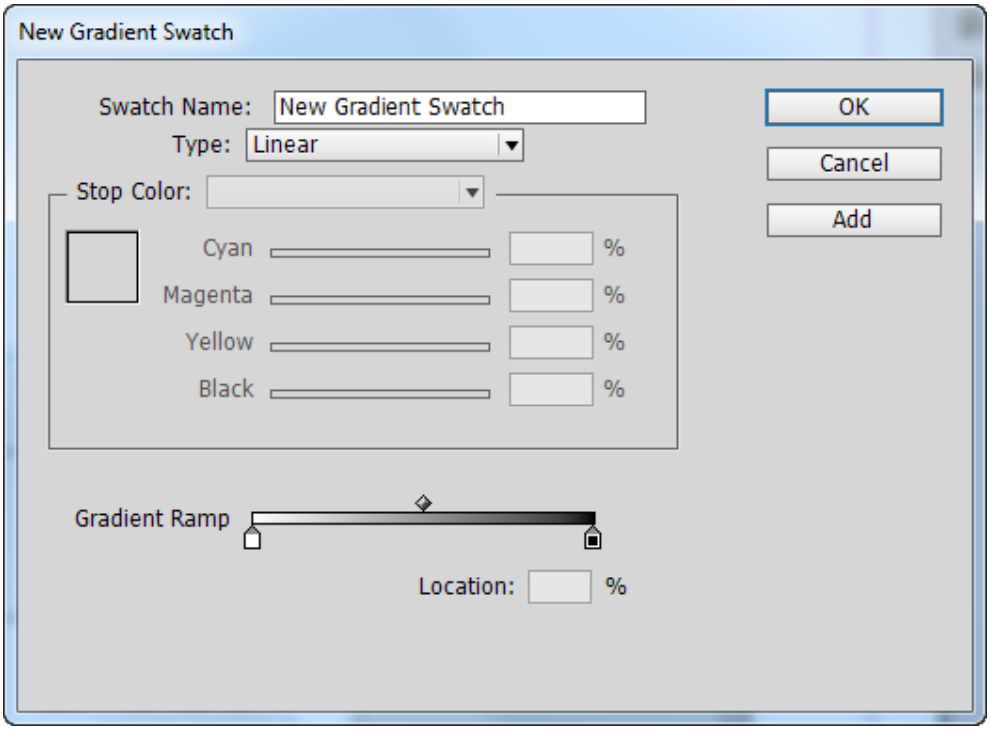
გრადიენტის ნიმუშები

პროგრამაში გრადიენტის ფერები **ფერის ნიმუშის** (Swatches) პალიტრის მენიუდან იქმნება. აღსანიშნავია, რომ ფერის ნიმუშებისაგან განსხვავებით პროგრამა გრადიენტის სტანდარტულ ნიმუშებს არ შეიცავს, ის ერთადერთი ნიმუშით შავ-თეთრი გარდამავალი ტონალობით არის წარმოდგენილი, რომელიც მაშინ აქტიურდება, როდესაც ინსტრუმენტების პალიტრიდან **გრადიენტული შერბილების** (Gradient Feather Tool), ან **გრადიენტის** (Gradient Tool) ხელსაწყოს გამოიყენებთ.



ხაზისებრი და წრიული გრადიენტის ნიმუშები

ფერის ნიმუშის (Swatches) პალიტრიდან **გრადიენტის ახალი ნიმუშის** (New Gradient Swatch) არჩევის შემდეგ ეკრანზე დიალოგური ფანჯარა გამოვა (სურ 6.4.8), რომელიც ფერის ნიმუშის დიალოგური ფანჯრიდან სახელწოდების და ფერით გაჯერების რეგულირების პარამეტრებს იმეორებს. ჩვეულებრივ გრადიენტი არააქტიური დიალოგური ფანჯარაა, იმისათვის, რომ რედაქტირება შეძლოთ **გრადიენტის ფერების სკალაზე** (Gradient Ramp) ნებისმიერი მარკერი ჩამოქაჩეთ. პირველი ფერის რეგულირების მარკერებისაგან სკალის მარკერები იმით განსხვავდება, რომ თითოეული მარკერი ფერების გრადაციული გადასვლისთვის კონკრეტული ფერის მატარებელია, რომელიც ფერების მცოცავი მარკერების რეგულირების გაჯერების ზღვარით არის მიღებული.



სურ 6.4. 8 გრადიენტის შექმნის დიალოგური ფანჯარა

თქვენ შეგიძლიათ გრადიენტში მრავალფეროვანი გრადაციული გადასვლისთვის ფერები სკალაზე დაჭერით ჩაამატოთ, ან წაშალოთ. თუმცა თანაბარი და გლუვი გადასვლისთვის, რეკომენდირებულია ორი ფერის კომბინაციის გამოყენება. გრადიენტის სკალის თავზე რომბისებრი მარკერი მდებარეობს, რომელიც ფერებს შორის გლუვი გადასვლის ზღვარს აკონტროლებს. მეტი სიზუსტისთვის დამატებითი პიქტოგრამების მნიშვნელობები გამოიყენეთ, რომელიც თქვენთვის უკვე გრადიენტის პალიტრიდან არის ცნობილი.

გრადიენტის ჩასხმის ინსტრუმენტები

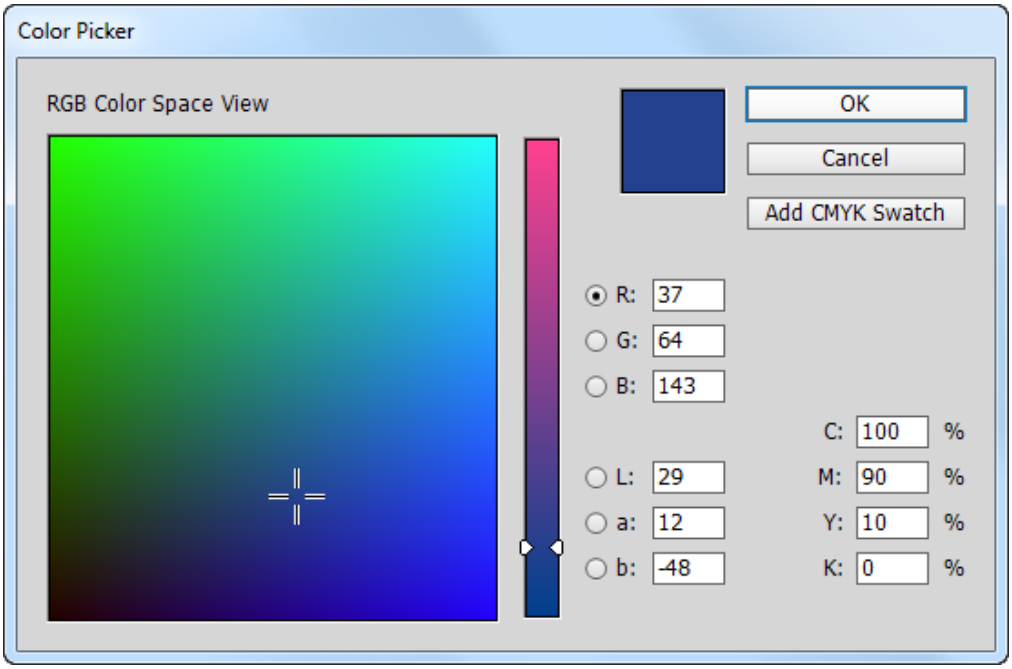
პეოგრამაში ობიექტში გრადიენტის ჩასხმის ორი ინსტრუმენტი არის წარმოდგენილი:

- **Gradient Swatch Tool** — გრადიენტის ინსტრუმენტი
- **Gradient Feather Tool** — გრადიენტული შერბილების ინსტრუმენტი

გრადიენტის ინსტრუმენტებიის გამოყენებით გრადიენტის საწყისი წერტილის და მიმართულების კონტროლი შეგიძლიათ, ან ერთდროულად რამდენიმე ობიექტში ჩაასხათ გრადიენტის ფერი.

გააქტიურეთ **გრადიენტის ინსტრუმენტი** (Gradient Swatch Tool)ა, ან **გრადიენტული შერბილების ინსტრუმენტი** (Gradient Feather Tool) და განსაზღვრეთ ეფექტის გავრცელებისთვის საწყისი წერტილი, გადაიტანეთ მაუსი ობიექტის ჩაფიქრებული მიმართულების შესაბამისად, რაც არბილებს ფერებს შორის გრადაციული გადასვლის არეებს. Shift ღილაკთან ერთად შეგიძლიათ მაუსის მოძრაობის კონტროლი 45%-იანი კუთხის შესაბამისად.

ფერების შერჩევის პალიტრა



სურ 6.4. 9 ფერის შერჩევის პალიტრა

ინსტრუმენტების პალიტრაზე **ფერების შერჩევის** პიქტოგრამაზე (Color Picker) ორჯერ დაჭერით ეკრანზე ფერების შერჩევის პალიტრა გაიხსნება, რომელიც RGB, LAB და CMYK ფერების მოდელების გადამრთველებისაგან და თითოეული ფერის მნიშვნელის ველისაგან შედგება. თითოეული გადამრთველის მონიშვნის შემთხვევაში პალიტრის ფერების დიაპაზონის ველში შესაბამისი ფერის ტონალობები აქტიურდება, რაც საშუალებას გაძლევთ ადგილზე თვალის სიზუსტით, ან ჯვარედინი მარეგულირებელით შეარჩიოთ თქვენთვის სასურველი ფერის ტონალობა და დაამატოთ **ფერების ნიმუშის პალიტრაზე** (Swatches). ფერების დიაპაზონის ველის გვერდზე მოცემული არის ფერების სკალა, რომელიც ორ მარკერს შეიცავს, ფერის ნიმუშის ზუსტი შედგენისთვის (სურ 6.4.9).

პროგრამაში შემთხვევითი ფერების დამატება

პროგრამაში იმპორტირებული გრაფიკული ობიექტებიდან **პიპეტის** ინსტრუმენტით კოპირებული **ნებისმიერი შემთხვევითი ფერის დამატება** (Add Unnamed Color) ფერის ნიმუშის პალიტრაზე **Swatches** მენიუს ბრძანებით შეგიძლიათ, ან მონიშნეთ ობიექტი, რომელიც შემთხვევითი ფერის ნიმუშით არის შევსებული და ფერის ნიმუშის პალიტრაზე ქვედა ზოლზე დააჭირეთ ღილაკს **ახალი ფერი** (New Swatches), ფერი ავტომატურად ფერის გალერეაში დაემატება

ტექსტის ატრიბუტების კოპირება

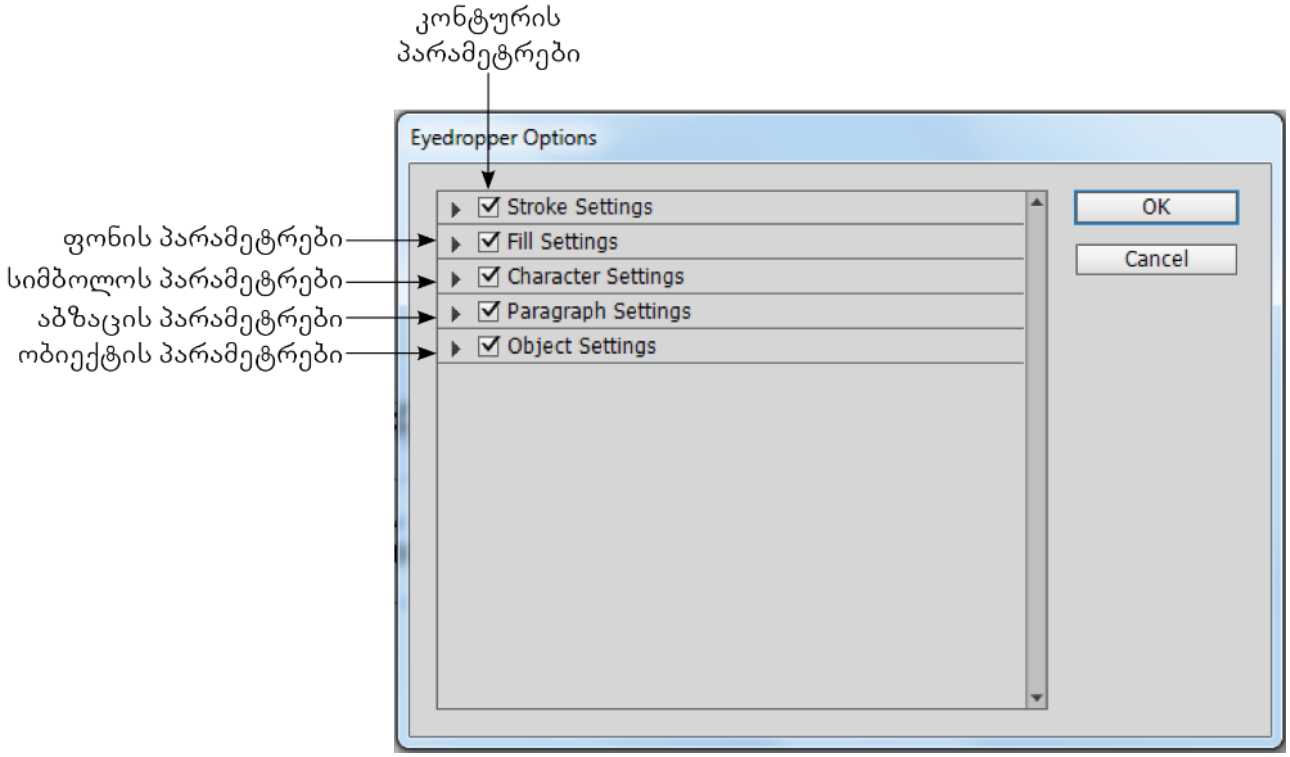
Eyedropper (პიპეტის ხელსაწყო) — ინსტრუმენტი ერთი ობიექტიდან მეორე ობიექტზე მონაცემების კოპირებისთვის და გადაცემისთვის არის განკუთვნილი, როგორიც არის ტექსტის სიმბოლოს და აბზაცის პარამეტრები, ფერის თვისებები, გამჭვირვალობა, კონტურის და ობიექტების სრული მონაცემები. მონაცემების კოპირებისთვის გააქტიურეთ პიპეტის ხელსაწყო და წინასწარ დააჭირეთ წყარო ობიექტს, ან გადაატარეთ ტექსტზე. პროგრამის პარამეტრების საფუძველზე უკლებლივ ყველა მონაცემის კოპირება მოხდება.

 — პიპეტის კონტეინერის საწყისი გამოსახულება

 — პიპეტის კონტეინერის გამოსახულება მონაცემების კოპირების შემდეგ

 — პიპეტის გამოსახულება მონაცემების გადაცემის დროს

თითო ჯერზე თითო ობიექტის მონაცემების კოპირება ხდება. პიპეტის მონაცემებისაგან გასასუფთავებლად დააჭირეთ კლავიშ Alt, ან I-ს. პიპეტის კონტეინერის გამოსახულება შეიცვლება და ცარიელი გახდება.

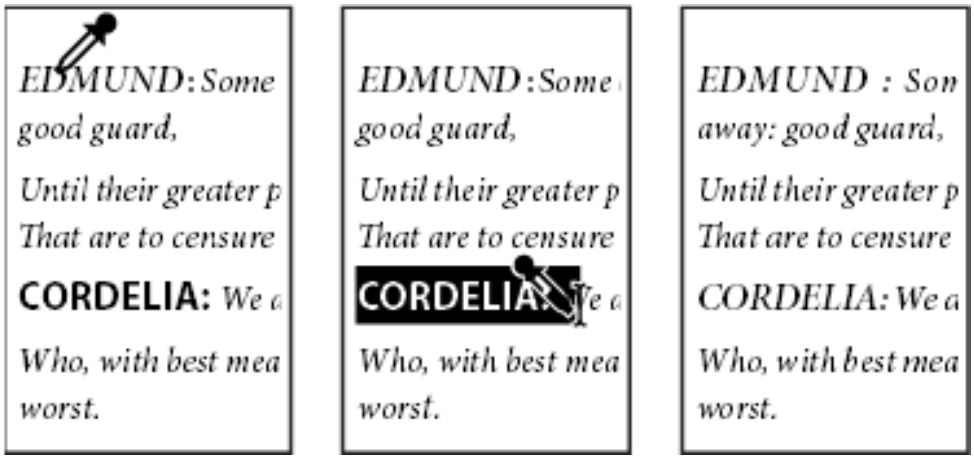


სურ 6.4. 10 პიპეტის ხელსაწყოს დამატებითი რედაქტირების პარამეტრები

პიპეტის ხელსაწყოს დაამატებითი პარამეტრების რედაქტირება

პიპეტის ხელსაწყოს დამატებითი პარამეტრის საფუძველზე შეგიძლიათ მონაცემების განსაზღვრა პიპეტის პარამეტრების დიალოგურ ფანჯარაში (**Eyedropper Options**). ინსტრუმენტების პალიტრაზე

პიპეტის ხელსაწყოს პიქტოგრამაზე ორჯერ დააჭირეთ, ეკრანზე გამოვა ხელსაწყოს დამატებითი რედაქტირების პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა, სამკუთხა ჩამოსაშლელი მარკერის მეშვეობით დამატებითი პარამეტრის თვისებები ჩამოიშლება და მონიშნოთ თვისებები, რომლის კოპირებაც გსურთ.(სურ 6.4.10)

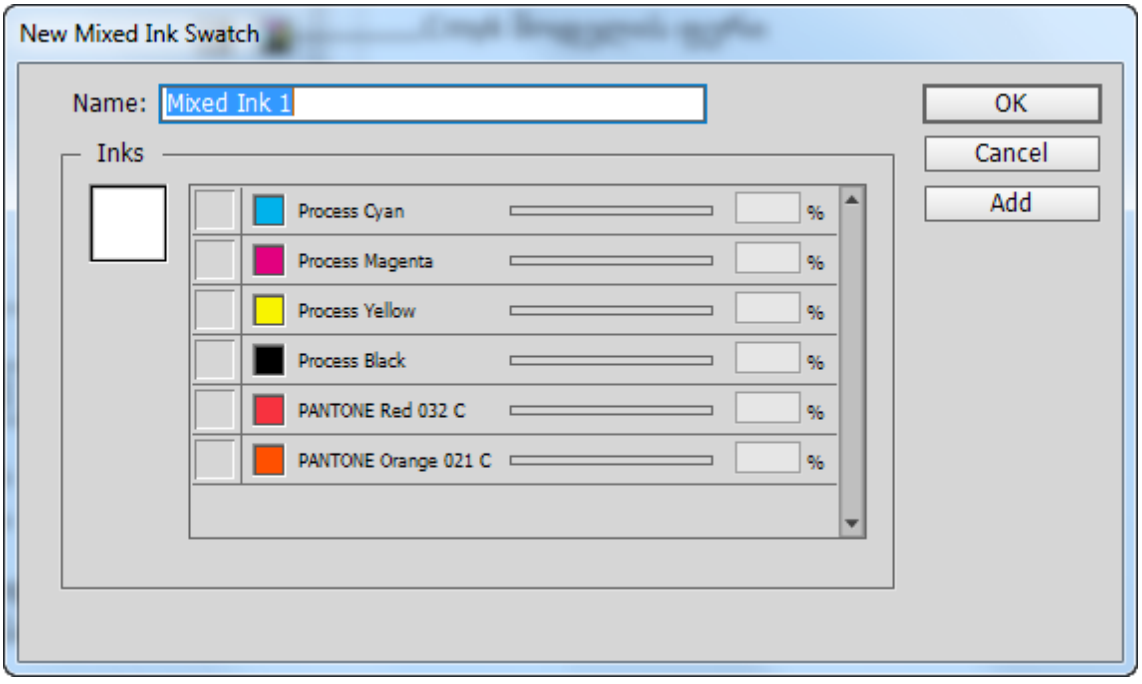


პიპეტის ხელსაწყოს გამოყენების მაგალითები

ნარევი ფერის შექმნა

დამატებითი ფერის ნიმუშებისთვის პროგრამაში ახალი ფერის მიღება, ორი პლანშეტური, ან პლანშეტური საღებავის რამდენიმე ტრიადული ფერების ნარევით შეგიძლიათ. ასეთი ნარევი ფერების მიღება **Swatches** პალიტრიდან **ახალი ნარევი ფერის ნიმუშის** (New Mixed Ink Swatches) და **ახალი ნარევი ფერის ჯგუფის** (New Mixed Ink Group) ბრძანებებით ხდება. პლანშეტური საღებავების ჯგუფი სხვადასხვა ტრიადული და ნარევი ფერებისაგან არის კომბინირებული.

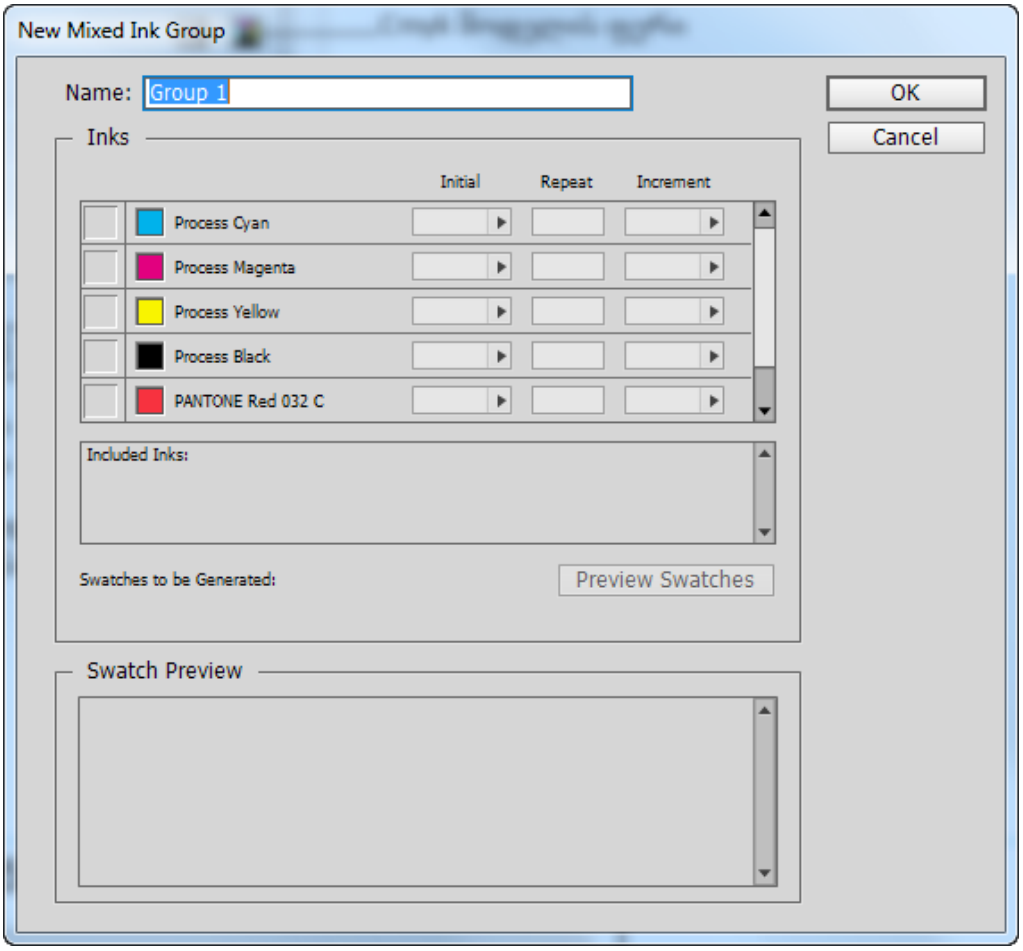
ნარევი ფერების ნიმუშის შექმნისთვის Swatches პალიტრიდან **ახალი ნარევი ფერის ნიმუშის** (New Mixed Ink Swatches) გამოიძახეთ (სურ 6.4.11) პარამეტრი არ იქნება გააქტიურებული, თუ პროგრამა თუნდაც ერთ პანშეტურ ფერს არ შეიცავს.



სურ 6.4. 11 ახალი ნარევის ფერის შექმნის დიალოგური ფანჯარა

ნარევი ფერის მიღებისთვის დიალოგის ფანჯარაში მოცემული ფერების გვერდით გააქტიურეთ იმ ფერების სანიშნეები, რომლის კომბინირებული ნაერთითაც გსურთ ასეთი ფერის შედგენა, სანიშნის გააქტიურების შემდეგ მცოცავ მარეგულირებელის სკალაზე ფერის გაჯერების ზღვარი შეგიძლიათ დაარეგულიროთ და დაადასტურეთ ბრძანება. ფერების გალერეაზე ნარევი ფერის სანიშნეზე ორი წვეთის ფორმა გამოისახება, რომლითაც ნარევი ფერების პიქტოგრამა არის გამოსახული.

ახალი ნარევი ფერის ჯგუფის (New Mixed Ink Group) მიღებისთვის დიალოგის ფანჯრის მენიუდან გამოიძახეთ ბრძანება New Mixed Ink Group (სურ 6.4.12)



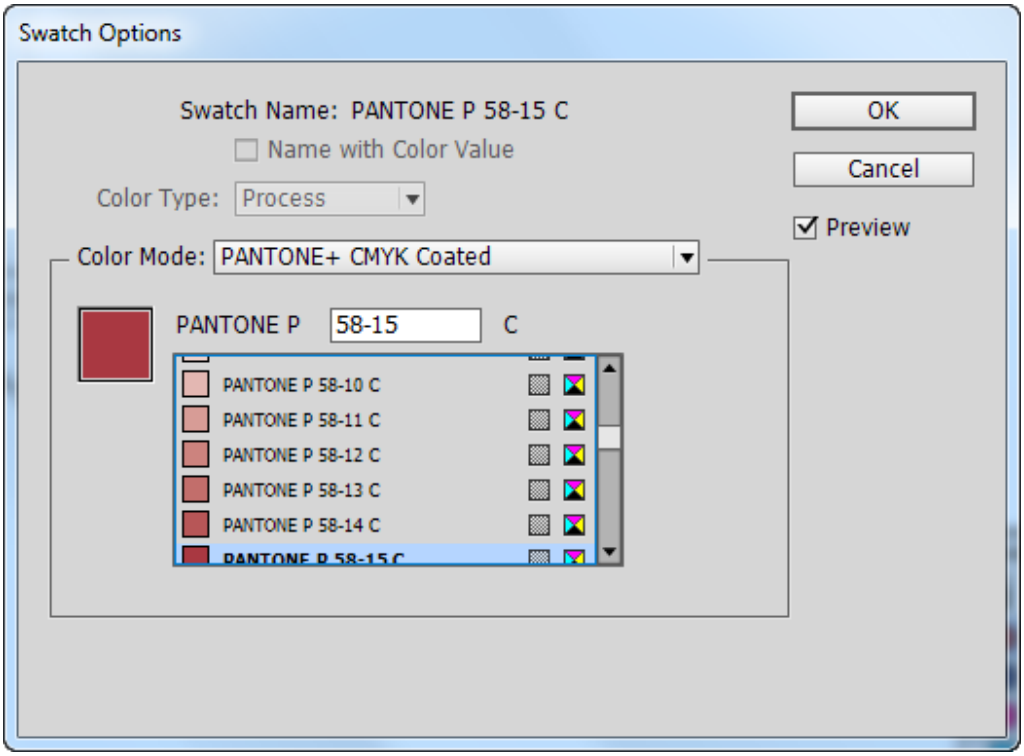
სურ 6.4. 12 ახალი ნარევი ფერის ჯგუფის დიალოგური ფანჯარა

ნარევი ფერის მიღებისთვის დიალოგის ფანჯარაში მოცემული ფერების გვერდით გააქტიურეთ იმ ფერების სანიშნეები, რომლის კომბინირებული ნაერთითაც გსურთ ასეთი ფერის ჯგუფის შედგენა. დიალოგურ ფანჯარაში ფერების გაჯერების სამი ველი არის წარმოდგენილი: **საწყისი მნიშვნელი** — Initial, **გამეორება** — Repeat, **ნაბიჯი** — Increment ყველაპარამეტრისთვის ნარევის ფერით გაჯერების ზღვარი მიუთითეთ და დაადასტურეთ ბრძანება. თუ საღებავების გაჯერების 100%-იან ნიშნულს გადაკვეთავთ, პროგრამა ეკრანზე გაფრთხილების ბრძანება გამოიტანს.

პანტონი

პანტონი, არის პლანშეტური ფერების წარმოების სტანდარტი, რომელიც 3000-ზე მეტ ფერს შეიცავს. პუბლიკაციაში ასეთი ფერების გამოყენება ბეჭდვის ღირებულებას აძვირებს. პანტონის ეტალონად მიღებული დანომრილი ფერები დაბეჭდილია წიგნში, რომელიც მარაოსებურად იშლება და თითოეულ ფერს თავისი შესაბამისი კოდი აქვს მინიჭებული, რომლითაც ხდება ფერის იდენტიფიკაცია. პროგრამაში

ასეთი ფერების გამოყენების საშუალება **ფერის ნიმუშის** (Swatches) პალიტრის მენიუდან გაქვთ. გამოიძახეთ ბრძანება **New Color Swatches** და **ფერის რეჟიმის** (Color Mode) მენიუს ჩამონათვალიდან აირჩიეთ ნებისმიერი პანტონის ფერი (სურ 6.4.13).



სურ 6.4. 13 ფერის ნიმუშის პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა

დიალოგის ფანჯარაში, როგორც ხედავთ, მონიშნული პანტონის ფერი **მნიშვნელის ველში** შესაბამის **კოდს გამოსახავს,** ხოლო მისთვის დაბლოკილი არის ისეთი პარამეტრები, როგორიც არის **ფერების გაჯერების პროცენტული მაჩვენებელი,** სახელწოდების ველი და **ფერის ტიპი** (Color Type), თუმცა პანტონის ფერი არ იშლება და ის, როგორც ერთი ლაქა ფერი იბეჭდება. თუ გსურთ პანტონის ფერები

გამოუყენებელი ფერების წაშლა

პროგრამაში ყველა გამოუყენებელი ფერის ერთდროულად მონიშვნა და წაშლა ფერების ნიმუშის პალიტრის მენიუდან ბრძანების **ყველა გამოუყენებელი ფერის მონიშვნით** ხდება (Select All Unused), ბრძანების გააქტიურების შემდეგ პალიტრაზე ყველა გამოუყენებელი ფერი მოინიშნება,რომელიც Delete Swatches ბრძანებისთ შეგიძიათ წაშალოთ.

ფერის ნიმუშების იმპორტირება

გრადიენტის და ჩვეულებრივი ფერის ნიმუშების **იმპორტირება** ფერების ნიმუშის პალიტრის მენიუს ბრძანებით — **Load Swatches** შეგიძლიათ. ფერების **ჩატვირთვა** (Load Swatches) **InDesign**-ის ფაილიდან (.indd), InDesign-ის **შაბლონიდან** (.indt), **Illustrator**-ის ფაილიდან (.ai ან .eps) და **Adobe Swatch Exchange** ფაილიდან (.ase) შეგიძლიათ, რომლებიც InDesign, Illustrator და Photoshop პროგრამებში არის შექმნილი. პალიტრის მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება ფერების **ჩატვირთვა** (Load Swatches) დიალოგურ ფანჯარაში მონიშნეთ შესაბამისი ფაილი და დააჭირეთ ღილაკს **გახსნა** (Open) იმპორტირებული დოკუმენტის ყველა ფერის ნიმუში ფერების გალერეაში ჩაიტვირთება.

ფერის ნიმუშების ექსპორტირება

იმისათვის, რომ ფერის ნიმუშები ედობის სხვადასხვა პროგრამებში, ან დოკუმენტებში გამოიყენოთ, წინასწარ მონიშნული ფერის ნიმუშები უნდა **შეინახოთ** (Save Swatches) Adobe Swatch Exchange (.ase) ფორმატში (სურ 6.4.14), რომელიც ნებისმიერ ედობის პროგრამაში იმპორტირდება.



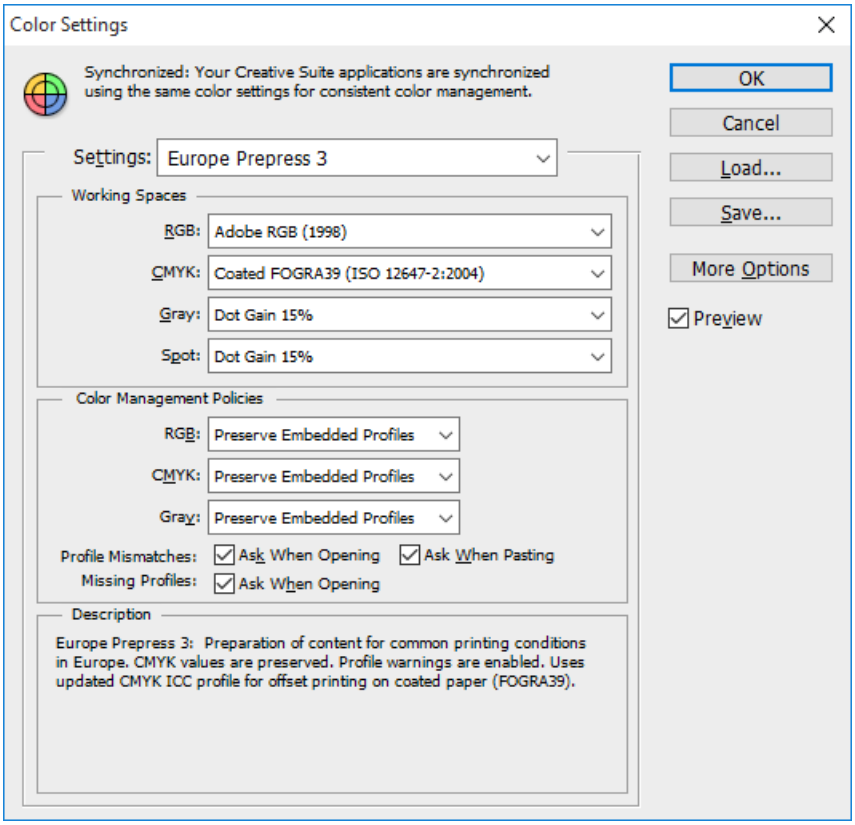
სურ 6.4. 14 Adobe Swatch Exchange (.ase) ფორმატი

ფერების ერთიანი პროფილის გამოყენება

ტექნიკური დიზაინერი მუშაობის პროცესში იყენებს ოთხ პროგრამას: ფოტოშოპს, ილუსტრატორს, ინდიზაინს და აკრობატ-პროს. ყველა ამ პროგრამებს შორის უნდა მოხდეს ერთიანი ფერთა სისტემის გამოყენება, რადგან არ მოხდეს ფერთა ცდომილება პროგრამებს შორის. ამას ჩვენ ფერების პროფილის დახმარებით ვაკეთებთ.

თითოეულ პროგრამას გააჩნია ფერების მოწყობის ფუნქცია.

ფოტოშოპს, ინდიზაინს და ილუსტრატორს ეს ფუნქცია მენიუ Edit-ში აქვთ განთავსებული: Edit — Color Settings. აკრობატში უნდა გამოიძახოთ **პროგრამის პარამეტრები** (Edit — Preferances) და მარცხნივ ჩამონათვალში არის Color Management.



სურ 6.4. 15 ფერების პროფილის დაყენება პროგრამა ფოტოშოპში.



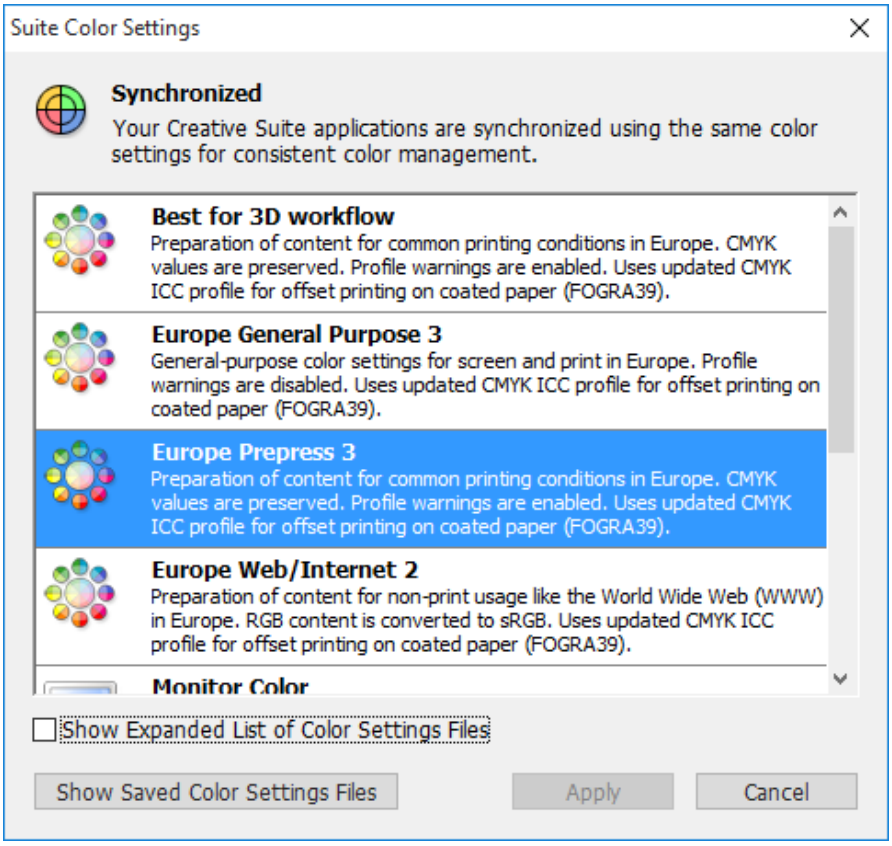
მიუთითებს, რომ პროგრამებს შორის ფერების პროფილები სინქრონიზებულია.



მიუთითებს, რომ პროგრამებს შორის ფერები პროფილები არაა სინქრონიზებული.

ერთიანად და ადვილად რომ მოვახდინოთ ფერების სინქრონიზაცია პროგრამებს შორის, უნდა გამოვიყენოთ პროგრამა ბრიჯი (Bridge). პროგრამა მხოლოდ ფაილების მენეჯერს არ წარმოადგენს. მასში ბევრი საინტერესო ფუნქციაა მოთავსებული და ამ პროგრამის გამოყენება საერთოდ ცალკე განხილვის თემაა.

ამ შემთხვევაში ჩვენ განვიხილავთ, თუ როგორ ვმართოთ ფერთა პროფილები პროგრამებს შორის. ამისათვის გამოიძახეთ Edit — Creative Suite Color Settings (Ctrl + Shift + K).



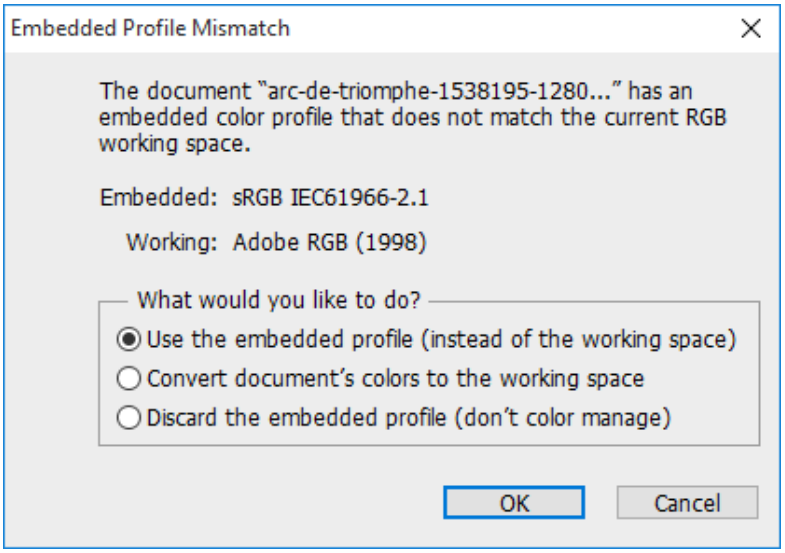
სურ 6.4. 16 ფერების ერთიანი პროფილის დაყენება პროგრამებისთვის.

ჩამონათვალში შეგიძლიათ აირჩიოთ ფერების პროფილები. ყველა პროფილს თავისი დასახელება აქვს და მცირე ზომის აღწერაც ერთვის მას. ჩვენს შემთხვევაში ყველსა გამოსადეგი არის Europe Prepress 3 პროფილი. აირჩიეთ და დააწექით ღილაკს Apply. ყველა შესაბამის პროგრამაში ეს პროფილი ავტომატურად დაყენდება. ამის შემდეგ, როდესაც გამოსახულების ფერთა კორექციას გააკეთებთ ფოტოშოპში, დარწმუნებული იყავით, რომ მას სწორად აღიქვამს ილუსტრატორიც, ინდიზაინიც და აკრობატიც.

უფრო ვრცლად სინქრონიზაციის შესახებ შეგიძლიათ იხილო სტატია ფერების სინქრონიზაცია Adobe-ის პროგრამებს შორის.

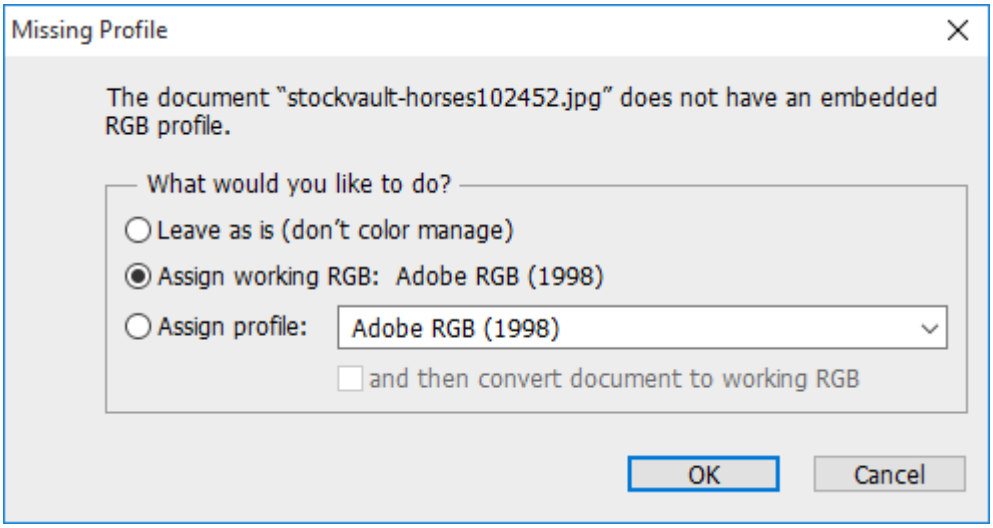
გამოსახულების შენახვის დროს მასში შეიძლება ჩანერგილი იყოს ფერების პროფილი. ფაილში ამ ინფორმაციას ცალკე ადგილი უკავია. გამოსახულების გახსნისას, პროგრამა კითხულობს ამ ინფორმაციას.

თუ გამოსახულებაში ჩანერგილი ფერთა პროფილი ემთხვევა პროგრამაში დაყენებულ ფერთა პროფილს, მაშინ ის პირდაპირ იხსნება. მაგრამ თუ მოხდა ისე, რომ ჩანერგილი პროფილი არ ემთხვევა პროგრამისას ან საერთოდ არ გააჩნია გამოსახულებას პროფილი, მაშინ ამის შესახებ გამოდის შესაბამისი გაფრთხილება:



სურ 6.4. 17 მსგავსი ფანჯარა გამოდის იმ შემთხვევაში, როდესაც გამოსახულებაში ჩანერგილი პროფილი განსხვავდება პროგრამაში დაყენებული პროფილისგან. გამოსახულებაში ჩანერგილია პროფილი sRGB სახის პროფილი, ხოლო მიმდინარე (სამუშაო) პროფილია Adobe RGB.

აქ გვაქვს სამი ვარიანტი: გამოვიყენოთ გამოსახულების ფერის პროფილი, მოხდეს ფერების კონვერტაცია ჩვენს სამუშაო პროფილზე, წაიშალოს ინფორმაცია პროფილების შესახებ.

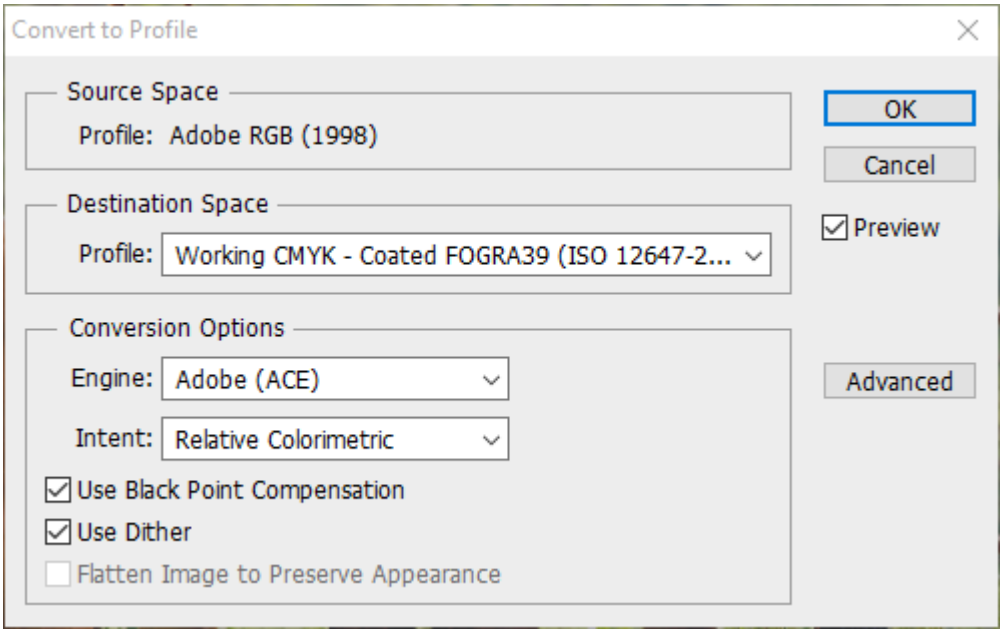


სურ 6.4. 18 მსგავსი ფანჯარა გამოდის იმ შემთხვევაში, თუ ფაილში ფერის პროფილი არ არის ჩანერგილი. ამ შემთხვევაშიც სამი ვარიანტი გვაქვს ასარჩევად: დავტოვოთ, როგორც არის (პროფილის გარეშე), მივანიჭოთ მიმდინარე (სამუშაო) პროფილი, მოვარგოთ რომელიმე პროფილი პროფილების სიიდან.

თუ თქვენ აპირებთ გამოსახულებასთან მუშაობას, მაშინ აუცილებლად მოარგეთ მას მიმდინარე (სამუშაო) ფერთა პროფილი, რომ მომავალში ფერთა კორექცია იქნება თუ რაიმე სხვა მსგავსი მოქმედება, ფერები დაჯდეს და აისახოს სწორად.

იმისათვის, რომ გამოსახულებას შეუცვალოთ ფერთა მოდელები, უნდა შეხვიდეთ Image -> Mode და აირჩიოთ ის ფერთა მოდელი, სადაც გადაგყავთ გამოსახულება. ამ მენიუს დახმარებით გამოსახულებას შეგიძლიათ შეუცვალოთ ასევე ფერების სიღრმე (8/16/32 ბიტი).

გამოსახულების ფერების მოდელის შესაცვლელად ფერთა პროფილის დაცვით, გამოიყენება ბრძანება **პროფილების კონვერტაცია** (Convert to Profile): Edit — Convert to Profile. ჩვევად აიღეთ და ყოველთვის გამიყენეთ ეს ბრძანება და დარწმუნებული იქნებით, რომ ყველა გამოსახულებას სწორი პროფილი ექნება მინიჭებული.



სურ 6.4. 19 პროფილის კონვერტაციის ფანჯარა. სიიდან ირჩევთ, რომელ პროფილზე გინდათ კონვერტაცია. სიაში პირველი სამი არის პროგრამის მიმდინარე (სამუშაო) პროფილი.

დოკუმენტისთვის ფერის პროფილის შეცვლა

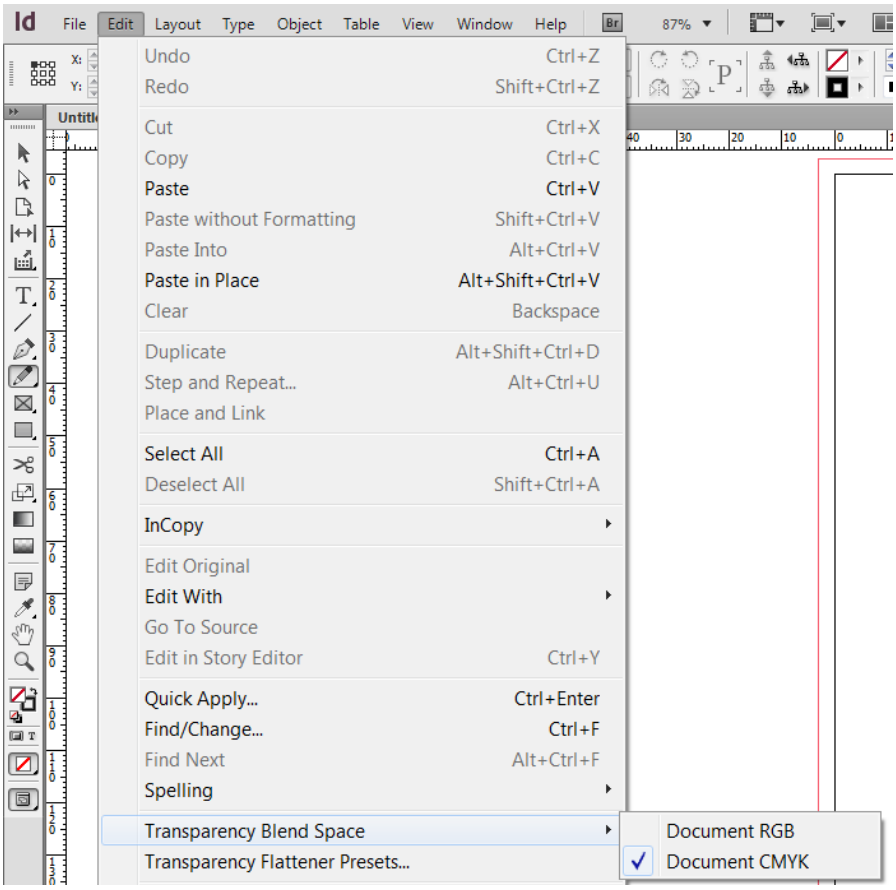
დოკუმენტისთვის ფერის პროფილის შეცვლა იშვიათ შემთხვევაში ხდება საჭირო, რაც იმასთან არის დაკავშირებული, რომ როცა თქვენ **ახალ დოკუმენტს** (New Document) ქმნით და **პუბლიკაციის ტიპს** ირჩევთ (Intent), პროგრამა პუბლიკაციის ტიპის შესაბამისად დოკუმენტის სამუშაო გარემოს კონვერტირებას უკეთებს. თქვენ უკვე იცით, რომ პროგრამაში სამი პუბლიკაციის ტიპი არსებობს და თითოეულისთვის **CMYK** და **RGB** ფერების პროფილების არის განსაზღვრული:

- **Web** — დოკუმენტის პარამეტრები ვებისთვის
- **Print** — დოკუმენტის პარამეტრები ბეჭდური პუბლიკაციისთვის
- **Digital Publishing** — დოკუმენტის პარამეტრები ციფრული პუბლიკაციისთვის.

დოკუმენტის ფერის პროფილის შეცვლა ხელით მხოლოდ მაშინ ხდება, თუ საჭირო გახდა სხვა მოწყობილობისთვის დოკუმენტის გამოყვანა, ან დოკუმენტებთან მუშაობის სტრატეგიის შეცვლა.

პროგრამაში დოკუმენტის ფერის პროფილის შეცვლა შემდეგი მეთოდით ხდება:

შეცვალეთ პროფილი, ფერების მოდელი ამ შემთხვევაში არ იცვლება, თუმცა ეკრანზე მხოლოდ ფერების სიმკვეთრე შეიცვლება (სურ 6.4.20)



სურ 6.4. 20 დოკუმენტისთვის ფერის პროფილის შეცვლა

იმპორტირებული გრაფიკის ფერების მართვა (Illustrator და InDesign)

იმპორტირებული გრაფიკის ინტეგრაცია დოკუმენტის ფერის სამუშაო გარემოსთან დამოკიდებული არის, აქვს თუ არა გამოსახულებას ასეთი ჩაშენებული პროფილი.

- ჩაშენებული პროფილის გარეშე იმპორტირებული გრაფიკული გამოსახულების დროს Adobe ფერის აღწერისთვის მოქმედი დოკუმენტის პროფილს იყენებს.
- ხოლო, ჩაშენებული პროფილის მქონე გრაფიკული გამოსახულების იმპორტირების დროს მისი დამუშავებისთვის Adobe-ის აპლიკაციაში დამოკიდებული არის ფერის სტრატეგიაზე, რომელიც მინიჭებული აქვს დიალოგური ფანჯრიდან **ფერების პარამეტრები.**

რეკომენდაცია: Adobe აპლიკაციებში გამოსახულების ფერის მართვა და მომზადება

- ფაილების შენახვის დროს პროფილები ჩააშენეთ, რომელიც ICC სტანდარტს შეესაბამება. ჩაშენებული ფაილები შემდეგი ფორმატის მხარდაჭერით სარგებლობენ: JPEG, PDF, PSD (Photoshop), AI (Illustrator), INDD (InDesign), EPS (Photoshop), Large Document Format (PSB) და TIFF.
- თუ ფერადი გამოსახულებების გამოყენება ისეთ დოკუმენტებში ხდება, რომელიც სხვადასხვა მოწყობილობებზე გამოდის, ან იტვირთება წამკითხველზე, უნდა გამოიყენოთ RGB, ან Lab სამუშაო სივრცე.
- თუ გამოსახულება სხვა ფერის მოდელში უნდა შეინახოთ, საწყისი გამოსახულების ასლი შეინახეთ.

ფერების ეკრანზე შემოწმების პარამეტრები

Proof Colors (ფერის საცდელი შემოწმება) და **Proof Setup** (ფერის საცდელი შემოწმების პარამეტრები) ბრძანების საშუალებით შერჩეული **CMYK**, ან **RGB** პროფილის ფონზე გამოსახულების წინასწარ დათვალიერება შეგიძლიათ. გამოსახულების ეკრანული ვარიანტი ზუსტ ინფორმაციას გაწვდით, თუ როგორ დაიბეჭდება საბოლოოდ გამოსახულება. აირჩიეთ მენიუს ბრძანებიდან **View —Proof Setup — Custom** (ფერის საცდელი შემოწმების პარამეტრები — მომხმარებლის პარამეტრები) აირჩიეთ პროფილის ტიპი, რომლის მიხედვითაც გსურთ ეკრანზე ბეჭდვის ფერების და გამოსახულების შემოწმება.

სავარჯიშოები

1. შექმენით ფერის ახალი ნიმუშები და ფერის მოდელების მიხედვით დაახარისხეთ
2. შექმენით გრადიენტის ფერები და ჩაამატეთ ფერთა პალიტრაზე.
3. შექმნილი ნახევარტონალობის ფერები.
4. შექმენით ახალი ნარევი ფერი და ნარევი ფერის ჯგუფი, ჩაამატეთ ფერების გალერეაში.
5. გამოიყენეთ ფერების ერთიანი პროფილი და მოახდინეთ ფერების სინქრონიზაცია.
6. მოახდინეთ ფერების ექსპორტი და იმპორტი Adobe-ის პროგრამებს შორის
7. შეინახეთ პროგრამაში გამოყენებული ფერების კატალოგები სხვადასხვა ფორმატებში

6.5. ეფექტების, გადაფარვის რეჟიმების და გამჭვირვალობის მართვა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

დავალების შესაბამისად იყენებს ობიექტის ეფექტების პალიტრას
დავალების შესაბამისად ფერების ზედდების რეჟიმებს
დავალების შესაბამისად იმპორტირებულ გრაფიკას ანიჭებს გამჭვირვალობის პარამეტრს
დავალების შესაბამისად უცვლის პროფილს იმპორტირებულ გრაფიკას
სწორად იყენებს ტექსტისთვის გამჭვირვალობას.

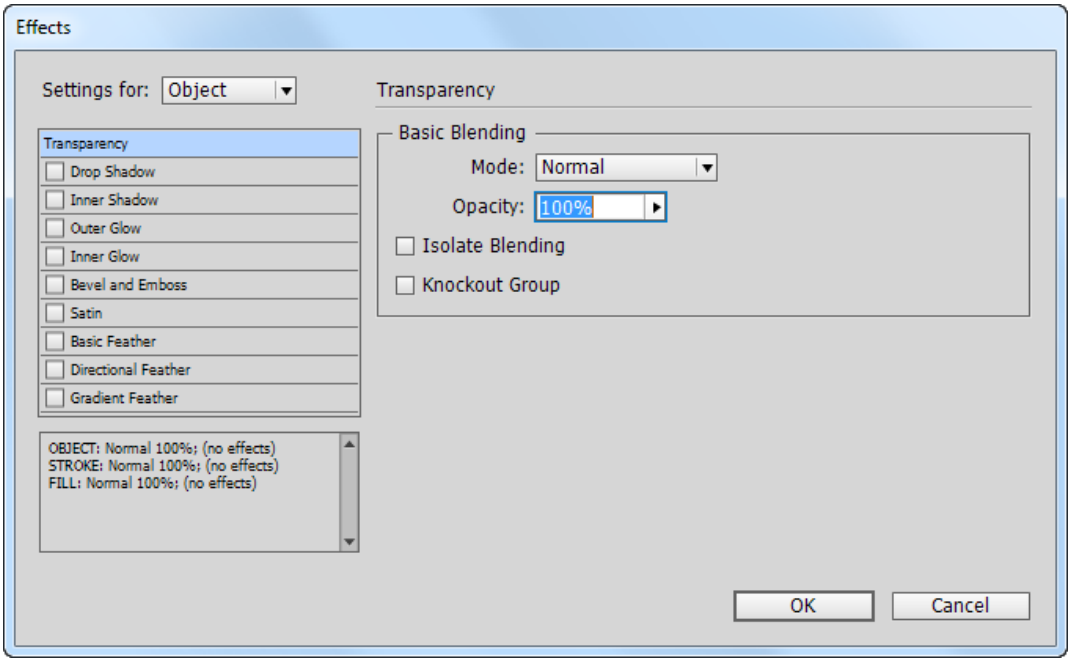
Adobe InDesign-ში ვექტორულ გრაფიკასთან მუშაობისთვის სპეციალური **ეფექტების** გამოყენება შეგიძლიათ, რომელიც თითქმის იდენტურია Adobe Photoshop-ის ეფექტებისა, თუმცა პროგრამაში ეს ეფექტები შემოკლებული ფორმით არის წარმოდგენილი.

ეფექტები, რომლებიც შეგიძლია მიანიჭოთ ობიექტებს და ტექსტებს InDesign-ში, შეიცავს **გამჭვირვალობას, ნიღბებს** და **დინამიური ეფექტების ჯგუფს** — როგორიც არის **ჩრდილი, დაბინდვა, კუთხის ფორმის** შეცვლა და სხვ. რა თქმა უნდა, ამ ეფექტების მინიჭება ყოველთვის არ არის მიზანშეწონილი. კონსერვატორულად გაფორმებული წიგნის და სამეცნიერო ჟურნალის შექმნისას ეფექტების გამოყენება არ არის რეკომენდირებული და უადგილოა. ეფექტების გამოყენება ჟურნალების, სარეკლამო ფურცლების და მსგავსი მრავალფეროვანი პოლიგრაფიული პროდუქციის გაფორმებისთვის არის რეკომენდირებული.

გამჭვირვალობასთან მუშაობა

პროგრამაში ელემენტების გაფორმებისთვის შეგიძლიათ გამჭვირვალეობის ეფექტების გამოყენება, რომელიც სრულად, ან ნაწილობრივ ფარავს დიზაინს და ფერების ზედდების რეჟიმებს მოიცავს. ფერების ზედდების რეჯიმის კონცეფცია იმაში მდგომარეობს, რომ ობიექტებს შეუძლიათ არა მარტო გადაფარონ ერთმანეთი, არამედ (თუ გამჭვირვალობას ფლობენ) ქვედა დონეზე არსებული ობიექტები ნაწილობრივ გამოაჩინონ. გარდა ამისა, ობიექტების ფერები რიგ შემთხვევებში ურთიერთქმედებენ და ფერთა ახალ შეხამებას ქმნიან. ზედა დონეზე არსებულმა ობიექტებმა, შეიძლება გამჭვირვალობის გარკვეული წესების მიხედვით გაამუქონ, ან გააღიავონ ქვედა დონეზე არსებული ობიექტები სიმკვეთრის და ფერის ზემოქმედებით.

გამჭვირვალობის ეფექტების (Transparency) მართვა პალიტრა **Effects**-იდან ხდება (სურ 6.5.1), ან დიალოგური ფანჯრიდან **გამჭვირვალობა**, რომელიც ეკრანზე შემდეგი ბრძანებით გამოდის Object — Effects — Transparency (სურ 6.5.2), რომელშიც განხილულია პროგრამმის სხვა ეფექტებიც, რომელიც მოგვიანებით იქნება განხილული.



სურ 6.5. 1 ეფექტების პალიტრა

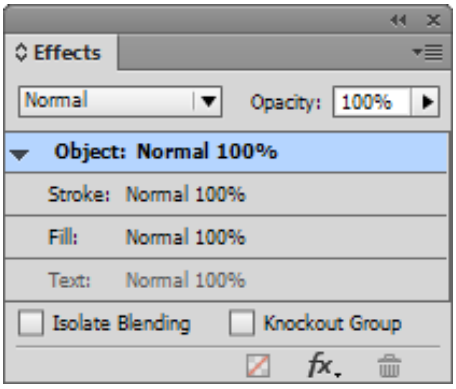
ჩამონათვალი **მოწყობა ეფექტითვის** (Settings for) საშუალებას გაძლევთ აირჩიოთ თუ რას უნდა მიანიჭოთ ეფექტი, მაგ: მონიშნეთ ტექსტის ჩარჩო ტექსტთან ერთად, თქვენ შეგიძლიათ ეფექტი მიანიჭოთ ცალკე ჩრჩოს, ან მასში მოთავსებულ ტექსტს.

Object — გამჭვირვალობის ეფექტი ობიექტის ყველა ელემენტზე ვრცელდება

Stroke — გამჭვირვალობის ეფექტი მხოლოდ კონტურზე მოქმედებს

Text — გამჭვირვალობის ეფექტი მხოლოდ ტექსტზე მოქმედებს და არა ტექსტის კონტურზე. ტექსტზე მინიჭებული ეფექტი მთელ ტექსტზე ვრცელდება, კონკრეტული სიტყვისთვის კი პარამეტრის დადგენა შეუძლებელია.

Fill — გამჭვირვალობის ეფექტი მხოლოდ შიდა ფართობზე იმოქმედებს.



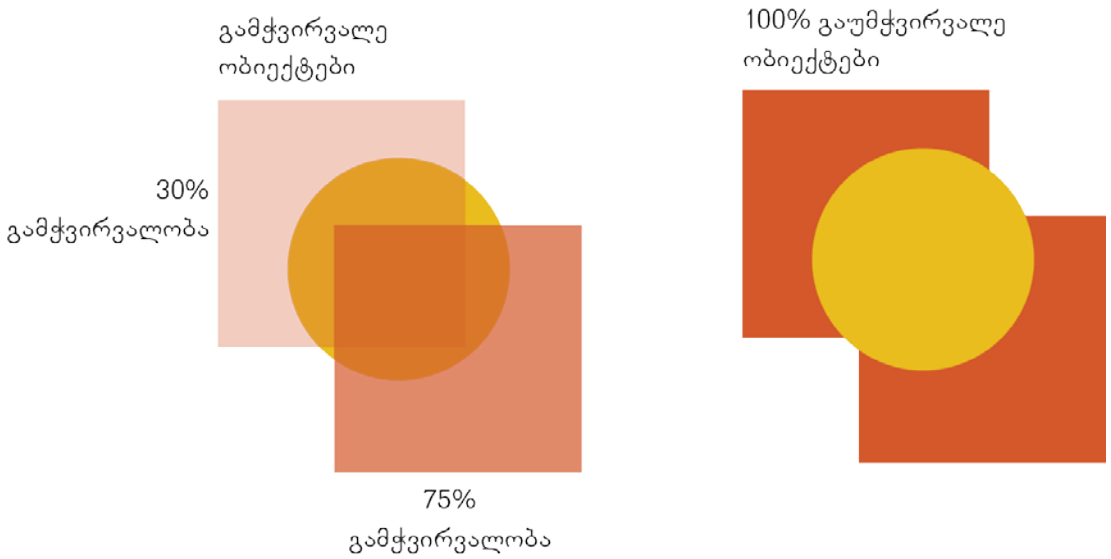
სურ 6.5. 2 ეფექტების პალიტრა

ჩამონათვალში შესაძლო ვარიანტებიდან ერთ-ერთი შეგიძლიათ აირჩიოთ: **ობიექტი** (Object), **კონტური** (Stroke), **შევსება ფერით** (Fill) **ტექსტი** (Text). ამგვარად, ჩრჩოსთვის ეფექტის მისანიჭებლად უნდა აირჩიოთ ბრძანება **ობიექტი** (Object), ხოლო ჩრჩოში მოთავსებული ტექსტისთვის — **ტექსტი** (Text). ასევე, ტექსტს და ობიექტს სხვადასხვა ეფექტები შეგიძლიათ ერთდროულად მიანიჭოთ. ქვედა მარცხენა მხარეს მოთავსებული **საინფორმაციო ველი** ობიექტის, მისი შემადგენელი ნაწილების და შემცველობის (ფერი, კონტური, ტექსტი) მდგომარეობას გამოსახავს. სტანდარტულად, ობიექტის მდგომარეობა მიახლოებით ასეთია: **Object: Normal 100%;** (no effects) — ეს იმას ნიშნავს, რომ ობიექტს არ აქვს მინიჭებული არანაირი

ფერის ზედდების ეფექტი (უფრო სწორად მინიჭებული აქვს ნეიტრალური რეჟიმი Normal), ობიექტის გაუმჭვირვალობა — 100% და არ არის გამოყენებული ეფექტები. ობიექტზე ეფექტების მინიჭებისას ეს ინფორმაცია შეიცვლება.

გამჭვირავლობის შექმნა

Opacity (გაუმჭვირვალობა) ველი საშუალებას გაძლევთ ობიექტის გაუმჭვირვალეობის დონე განსაზღვროთ. 100% ნიშნავს, რომ ობიექტი არ იქნება გამჭვირვალე, ხოლო ობიექტი, რომელსაც ექნება მინიჭებული 0% გაუმჭვირვალობა, საერთოდ არ გამოჩნდება (სურ)



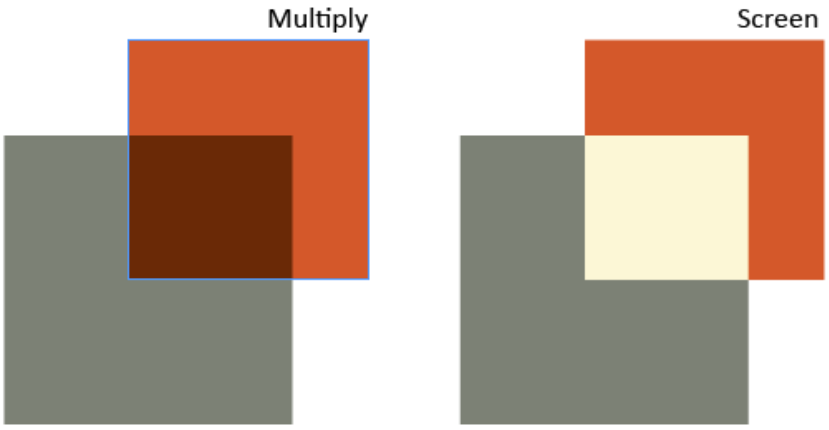
სურ 6.5. 3 ობიექტის გამჭვირვალობა

ჩამოსაშლელ მენიუში **ფერის ზედდების რეჟიმი** (Mode) ფერების გადაფარვის რეჟიმის დაყენების საშუალება გაქვთ. რთული ალგორითმების ხარჯზე ფერთა შერევით, გაუმჭვირვალე ობიექტიც კი მისთვის მინიჭებული გადაფარვის რეჟიმის არჩევის შემდეგ, მის ქვევით მოთავსებულ ობიექტებს უბრალოდ არ გადაფარავს — მათი ფერები ერთმანეთზე ზემოქმედებას მოახდენენ და ქვემოთმდებარე ობიექტები გამოჩნდებიან. ამიტომ გამჭვირვალობის და გადაფარვის რეჟიმის ერთად გამოყენება ძალიან იშვიათად ხდება, უფრო ხშირად — **ფერის გადაფარვის ეფექტის შესასუსტებლად.**

შენიშვნა: *ზედდების რეჟიმის გამოყენება საუკეთესო შედეგს გაძლევთ, თუ გამოიყენებთ ნახატებისთვის და გრაფიკული გამოსახულებებისთვის*

- რეჟიმი **ჩვეულებრივი** (Normal) გამოყენება ყველა შემთხვევაში ხდევა, როცა სპეციალური ეფექტების მინიჭების საჭიროება არ არის. რეჟიმი **ჩვეულებრივი**ს შემთხვევაში გაუმჭვირვალე ობიექტები უბრალოდ გადაფარავენ ერთმანეთს.
- რეჟიმი **Multiply** (დაჩრდილვა) – დამჩრდილავი რეჟიმი. ზედა ობიექტები ჩრდილავენ მაქსიმალურად რეალისტურად, ამიტომ რეჟიმი **Multiply** (დაჩრდილვა) გამოიყენება ჩრდილის ან დაჩრდილვის ეფექტის მისაღებად.
- რეჟიმი **განათება** (Screen). სინათლის წყაროების ურთიერთქმედებების მსგავსად ზედა ობიექტები რეალისტურად ანათებენ ქვედა ობიექტებს. ეს ეფექტი ნათების, ათინათის და სხვა სინათლის ეფექტების შექმნისთვის გამოიყენება.

სურათზე 6.5.4 ქვედა მარჯვენა წრე ორივე მაგალითზე ნეიტრალური რუხი ფერით არის შეფერილი. დამჩრდილავი **რეჟიმის** გამოყენებისას ის წითელ სწორკუთხას უფრო მუქ და ჩამქრალ ელფერს აძლევს და თეთრ ფურცელზე (ფონზე) მინიჭებისას რუხად რჩება. გამანათებელი რეჟიმის გამოყენებისას, რუხი წრე სწორკუთხას ანათებს და ხილული არ არის. თეთრ ფონზე-მას მეტად ვერ გაანათებთ.

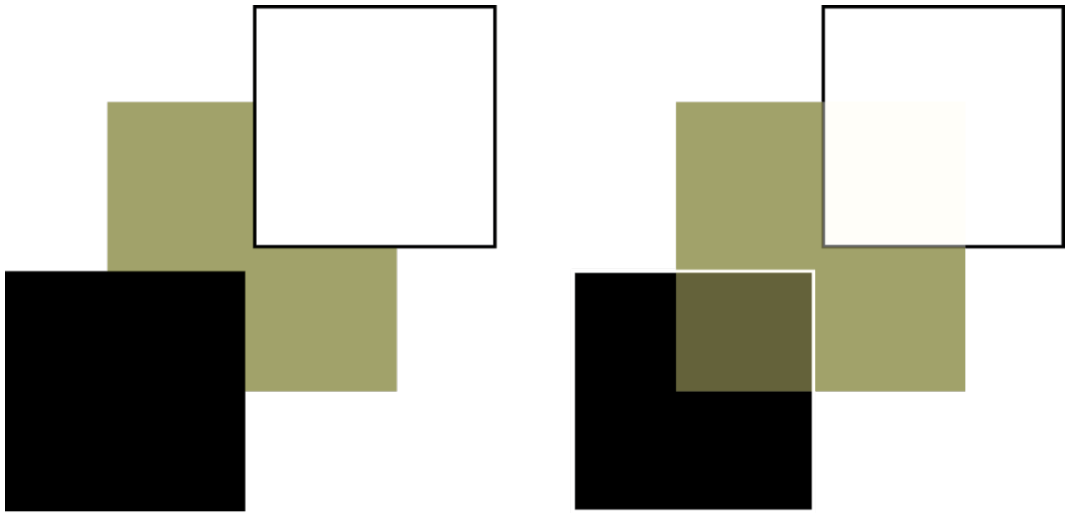


სურ 6.5. 4 Multiply (დამჩრდილავი) და Screen (გამანათებელი) რეჟიმები

შენიშვნა: *ფერების შერევის შედეგი დამოკიდებულია არა მხოლოდ არჩეული ობიექტის ფერზე, არამედ იმ ფერთა მოდელზეც, რომლის საშუალებითაც იგი შეიქმნა. ორი ობიექტის ფერთა ურთიერთქმედება RGB-ის სისტემაში უფრო პროგნოზირებადია ვიდრე იმ ობიექტების ურთიერთქმედება, რომელთაგან ერთი შეფერილია RGB ფერთა მოდელში, ხოლო მეორე- CMYK ფერთა მოდელში.*

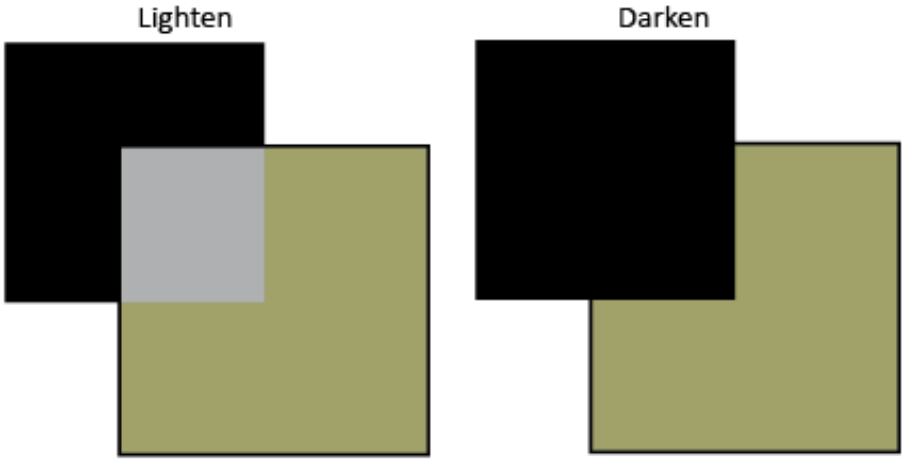
პრაქტიკაში შეიძლება გამოიყენოთ ზედდების დამჩრდილავი და გამანათებელი რეჟიმები იმისათვის, რომ შექმნათ ობიექტების არჩევითი გამჭვირვალობა. შავ-თეთრი ფანქრით შესრულებული ნახატი შეიძლება დავდოთ ფერად ფონზე რეჟიმ **დამჩრდილავის** (Multiply) გამოყენებით, ამავე დროს ნახატის თეთრი ფრაგმენტები გამჭვირვალე იქნება, რადგან ისინი არ ჩრდილავენ ფონს, ხოლო შავი ხაზები, შავად დარჩება, რადგან ბოლომდე დაჩრდილავენ ფონს. ამგვარად ნახატზე გამჭვირვალე ადგილების შექმნის გარეშე შეიძლება შეიქმნას გამჭვირვალეობის ილუზია.

რეჟიმი **ზედდება** (Overlay) წარმოადგენს კომბინირებულ რეჟიმს: **ის ერთდროულად გამანათებელიც და დამჩრდილავიც** არის. ამ რეჟიმში ღია ფერები გაანათებენ ქვედა ობიექტებს, ხოლო მუქი ფერები-დაჩრდილავენ. სურ 6.5.5-ზე გამოყენებულია შავი და თეთრი ობიექტები **Overlay** (ზედდება) რეჟიმში სწორკუთხას გასანათებლად და დაჩრდილვისთვის; ნაკლებად კონტრასტული ფერები იძლევა შედარებით რბილ და ნაკლებად შესამჩნევ ეფექტს.



სურ 6.5. 5 რეჟიმი Overlay (ზედდება)

- **მსუბუქი ნათების** (Soft Light) და **ხისტი ნათების** (Hard Light) კომბინირებულ რეჟიმებს წარმოადგენს და ძირითადად **ზედდების** (Overlay) რეჟიმისგან ქვემოთ მდებარე ობიექტებზე მოქმედების სიძლიერით განსხვავდება. **ფერადოვანი განათების** (**Color Dodge**) და **ფერადოვანი დაჩრდილვის** (Color Burn) რეჟიმები მსგავსია რეჟიმებისა **განათება** (Screen) და **დაჩრდილვა** (Multiply), მაგრამ განსხვავება ის არის, რომ ამ რეჟიმების გამოყენებისას ქვედა ობიექტების ფერები ძლიერდება.
- რეჟიმები **პირობითი დაჩრდილვა** (Darken) და **პირობითი განათება** (Lighten) საინტერესო პრინციპით **ანათებენ** და **ჩრდილავენ** ობიექტებს: ფერები ედრება, მაგრამ არ ერევა ერთმანეთში. ობიექტების ზედდების ყოველ წერტილში რჩება, ან ქვედა ობიექტის ფერი რჩება, ან ზედა ობიექტის ფერი — ეს შედარების შედეგზე არის დამოკიდებული. რეჟიმში — **პირობითი დაჩრდილვა** (Darken) ორი ფერიდან უფრო მუქი რჩება, ხოლო რეჟიმში — **პირობითი განათება** (Lighten), ორი ფერიდან უფრო ღია.

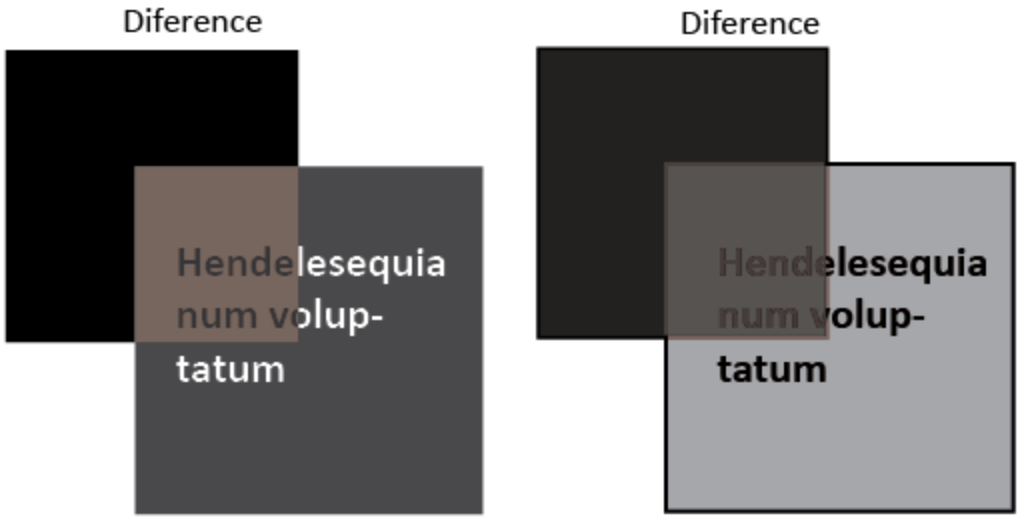


სურ 6.5. 6 რეჟიმები Darken (პირობითი დაჩრდილვა) და Lighten (პირობითი განათება)

სურ 6.5.7-ის მაგალითზე ტექსტის სტრიქონები სწორკუთხასა და წრეს შუა არის მოთავსებული,თუმცა მაინც ჩანან-ეს პირობითი დაჩრდილვის და განათების დამსახურებაა. ასე რომ ეს ეფექტი ასევე შეიძლება გამოყენებულ იქნეს გამჭვირვალე არეების გამოსახულებების შესაქმნელად.

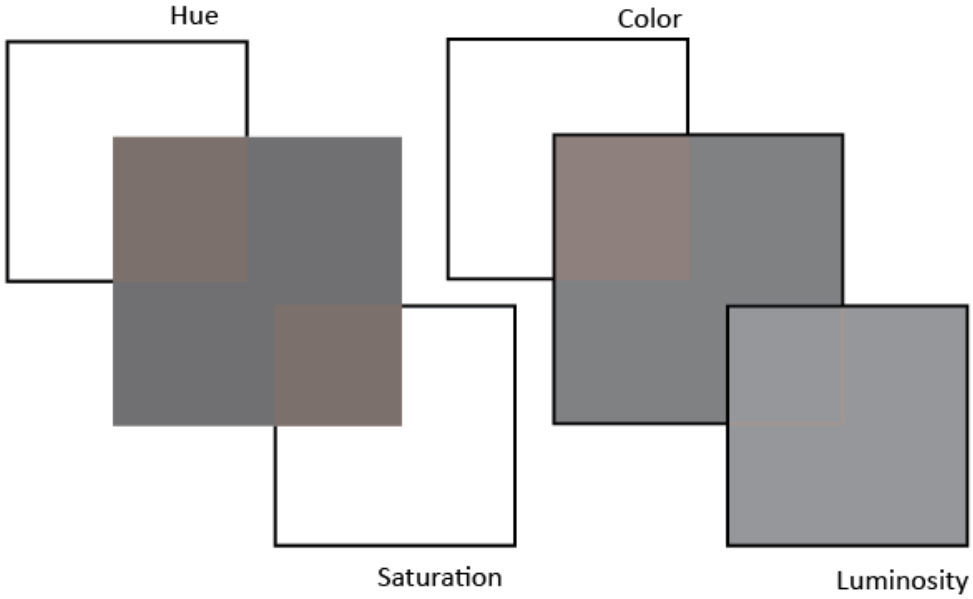
შენიშვნა: *რეჟიმი **Darken** (პირობითი დაჩრდილვა) და რეჟიმი **Lighten** (პირობითი განათება) ფერად ობიექტებზე გამოყენებისას, შედეგი კარდინალურად განსხვავებული იქნება. სიკაშკაშის შედარებას პროგრამა ცალკე თითოეული ფერის არხისთვის ახდენს, ამიტომაც ფერების ერთმანეთთან შერევა და ურთიერთზემოქმედება დაიწყება.*

რეჟიმი **განსხვავება** (Difference) და **გამორიცხვა** (Exclusion) ინვერტირებულ მოქმედებას ასრულებენ. ობიექტზე ასეთი რეჟიმის მინიჭებისას, ქვემოთ მოთავსებული ობიექტი საწინააღმდეგოდ შეიცვლება: შავი ობიექტი თეთრად გარდაიქმნება, შავი ფერი ცისფრად და ა.შ. ზედა ობიექტების ფერი განსაზღვრავს შეტანილი ცვლილებების დონეს: შავი ობიექტი არ მოახდენს ფერის **ინვერტირებას,** რუხი-ნაწილობრივ, ხოლო თეთრი ზუსტ **ინვერსიას** განახორციელებს (ფერადოვანი ობიექტების გამოყენებისას შედეგი იქნება რთული და არაპროგნოზირებადი) (სურ 6.5.7)



სურ 6.5. 7 რეჟიმი Difference (განსხვავება)

- განსხვავება რეჟიმებს შორის **განსხვავება** (Difference) და გამორიცხვა (Exclusion) გამოიხატება სიმკვეთრის ცვლილებაში. რეჟიმში **Difference** (განსხვავება) რუხი ელფერი ქმნის შედარებით ნათელ და მყვირალა ფერებს, მაშინ როდესაც რეჟიმში **Exclusion** (გამორიცხვა) ისინი შექმნიან ნეიტრალურ და მკრთალ ფერებს.
- რეჟიმი **Hue** (ელფერი), **Saturation** (ინტენსივობა), **Color** (ფერი) და **Luminosity** (სიკაშკაშე) ფერების და განთების განცალკევებული მართვის საშუალებას იძლევა. ამ რეჟიმებიდან თითოეული ზემოქმედებს განსაზღვრული მახასიათებლების მქონე ფერზე. (სურ 6.5.8).



სურ 6.5. 8 მართვის ფერის მახასიათებლებზე განცალკევებული ხელმძღვანებლობის რეჟიმი.

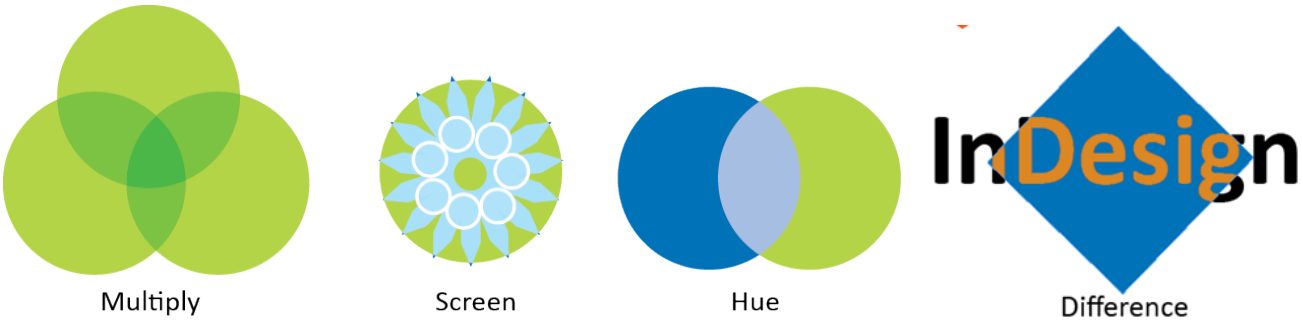
რეჟიმი **ელფერის** (Hue) გამოყენებით, შესაძლებელია ფერის ელფერის შეცვლა (მაგალითად წითელი შეიცვალოს მწვანედ), ისე რომ ფერის ინტენსივობა და სიმკვეთრე არ შეიცვალოს (ანუ, გაცრეცილი ფერები არ გახდება ნათელი, ხოლო ღია ფერები-მუქი). რეჟიმი **ინტენსივობა** (Saturation) ფერის **ინტენსივობის** მართვის საშუალებას იძლევა. რეჟიმი **სიკაშკაშე** (Luminosity) ფერების სიკაშკაშეს ცვლის ისე, რომ ობიექტებს ფერს არ უცვლის. რეჟიმი **ფერი** (Color) თითქოსდა აერთიანებს **ელფერის** (Hue) და **ინტენსივობის** (Saturation) რეჟიმებს, სრულად ცვლის ფერებს, მაგრამ სიკაშკაშეს არ ცვლის.

ფერთა ზედდების რეჟიმები პროგრამაში InDesign-ში არ წარმოადგენს მუშაობის მნიშვნელოვან საშუალებას და იშვიათად გამოიყენება. **ფერთა ზედდების** რეჟიმები რასტრულ გრაფიკაში Adobe Photoshop-ში მუშაობისას წარმოადგენს მნიშვნელოვან ელემენტს. მხოლოდ გრაფიკული გამოსახულების და ნახატების შემთხვევაში არის შესაძლებელი სრულყოფილი შედეგის მიღწევა. უმრავლესი რეჟიმების გამოყენება ერთფერიან ობიექტებზე აზრს კარგავს. InDesign-ში **ზედდების რეჟიმების** არსებობა Adobe-ის პროგრამების პროდუქტის ურთიერთინტეგრაციით არის გამოწვეული და არა აუცილებლობით. ამიტომ, **ზედდების სხვადასხვა რეჟიმებში** ფერების ურთიერთქმედებაზე სიღრმისეული ცოდნის შესაძენად Adobe Photoshop-ის ლიტერატურას უნდა მიმართოთ.

სანიშნე **იზოლირებული შერევა** (Isolate Blending) ერთ ობიექტზე მინიჭებული **ფერის ზედდების მოქმედების** გავრცელების საშუალებას იძლევა, მაგრამ ქვემოთ მოთავსებულ ყველა ობიექტზე კი არა, არამედ, ობიექტებზე, რომლებიც იგივე ჯგუფში არის.

სანიშნე **გამოკლების ჯგუფი** (Knockout Group) შებრუნებული ეფექტის შესრულების საშუალებას ილევა. ფერის ზედდების რეჟიმის მოქმედება მხოლოდ იმ ობიექტებზე ვრცელდება, რომლებიც არ არიან ჯგუფში გაერთიანებულნი. ახლა აღწერილ ორი ჯგუფში გაერთიანებული ობიექტის მაგალითზე, ზედა ობიექტი სანიშნე **გამოკლების ჯგუფის** (Knockout Group) ჩართვისას დაჩრდილავს ობიექტებს, რომლებიც არ არიან ჯგუფში, და გადაფარავს მეორე ობიექტს ჯგუფში. ეს ეფექტი ხშირად გამოიყენება, როგორც ლოგიკური ოპერაციების ალტერნატივა, იმდენად, რამდენადაც ფერის ზედდების რეჟიმის მინიჭების საშუალებას იძლევა, როგორც ერთ ობიექტზე, ისევე მთელ ჯგუფზე.

გამჭვირვალობის ეფექტის მინიჭებისთვის ობიექტები პირდაპირი მონიშვნის ინსტრუმენტით (**Direct Selection Tool**) გამოყავით.



სურ 6.1. 9 ფერის ზედდების რეჟიმების გამოყენებით მიღებული ობიექტები

ეფექტის გაუქმებისთვის

მონიშნეთ ობიექტი ან ობიექტების ჯგუფი, რომლისთვისაც იყო გამოყენებული ეფექტი. Effects პალიტრის მენიუში აირჩიეთ **Clear All Effects** ყველა ეფექტის გაუქმებისთვის (გამჭვირვალეობის გარდა), ან აირჩიეთ **Clear All Transparency** გამჭვირვალეობის ეფექტის გასაუქმებლად.

რეკომენდაცია: ეფექტების დაბეჭდვის მაღალი ხარისხისთვის ჩართეთ რეჟიმი **High Resolution (Advanced**-ში).

თავი რომ აარიდოთ რასტრირებასთან, ან ვექტორიზებასთან დაკავშირებულ პრობლემებს, მოათავსეთ ტექსტი ცალკე ზედა შრეზე.

სავარჯიშოები

1. დიზაინის ელემენტების გაფორმებისთვის გამოიყენეთ ზედდების ეფექტები
2. დავალების შესაბამისად იყენებს ობიექტის ეფექტების პალიტრას
3. დავალების შესაბამისად ფერების ზედდების რეჟიმებს
4. დავალების შესაბამისად იმპორტირებულ გრაფიკას ანიჭებს გამჭვირვალობის პარამეტრს
5. დავალების შესაბამისად უცვლის პროფილს იმპორტირებულ გრაფიკას
6. სწორად იყენებს ტექსტისთვის გამჭვირვალობას.

7. ფაილის მომზადება დასაბეჭდად (InDesign)

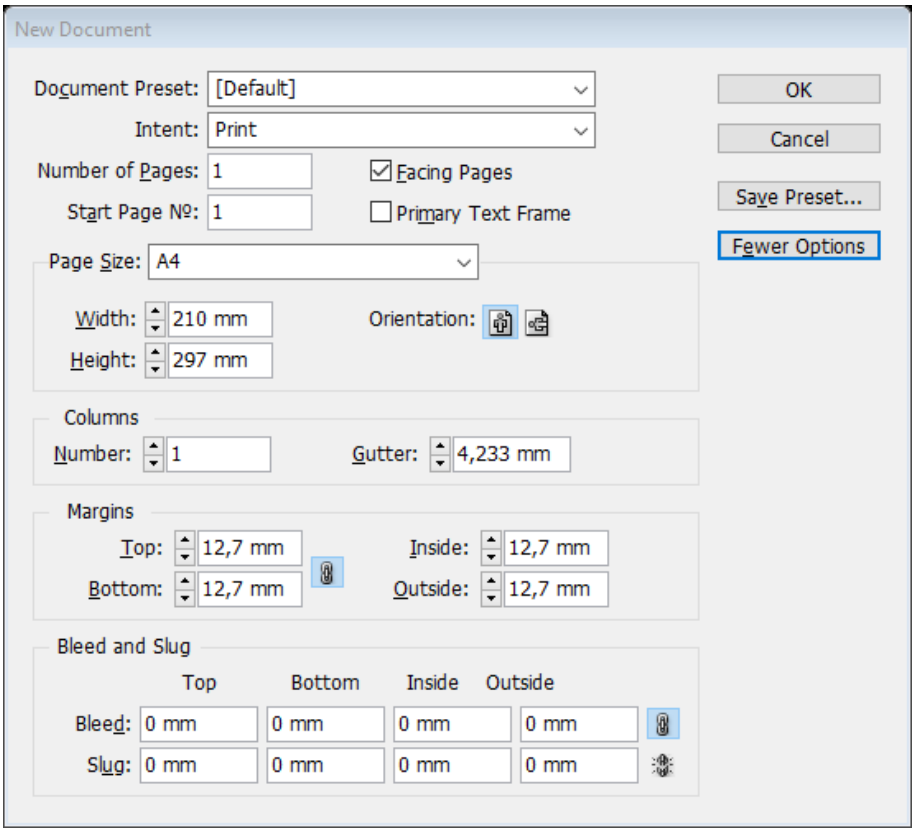
7.1. დოკუმენტის დასაბეჭდად მომზადება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- დოკუმენტის შემოწმება და მომზადება დაბეჭდვამდე
- მომზადების პანელის გამოყენება და პროფილების შექმნა
- ტრეპინგი, ოვერპტინტი, ატრიბუტები
- ფერდაშლის შემოწმება

ახალი დოკუმენტის შექმნა და მისი მართვა

ახალი დოკუმენტის შესაქმნელად, ვიძახებთ File -> New (Ctrl + N). გამოსულ ფანჯარაში, Preset-ში ავირჩიოთ Print. ჩამოსაშლელი მენიუდან ავირჩიოთ ქაღალდის ზომა ან მივუთითოთ სასურველი. Bleed-ში მივუთითოთ 5 მმ (თუ აქტიურია ჯაჭვის ნიშნული, ეს მნიშვნელობა სხვა ველებში ავტომატურად გაიწერება). ბლიდი დოკუმენტს, როგორც წესი, ოთხივე მხრიდან ეთითება, თუმცა შეიძლება იყოს გამონაკლისი შემთხვევაც. მაგალითად, ზოგი სტამბა, განშლის (Spread) არსებობის შემთხვევაში, არ იყენებს შიდა (Inside) ბლიდს. ამიტომ ეს საკითხო ყოველთვის სტამბასთან შეათანხმეთ. ასევე შეათანხმეთ ბლიდის ზონის ზომა. როგორც წესი ის მერყეობს 3-დან 5 მმ-დე.



სურ. 5.1-1. ინდიზაინში არის კიდევ მახასიათებელი Slug. სლაგი არის არე, რომელიც მდებარეობს გვერდისა და ბლიდის გარეთ. ის გამოიყენება საბეჭდი ინსტრუქციის, დამატებითი ინფორმაციის, კომენტარებისა და სხვა ნებისმიერი ინფორმაციისთვის, რომელიც არ იბეჭდება. მაგალითად, მაგ ზონაში შეგიძლიათ მიუთითოთ, რომელი პანტონის[1] ფერი გამოიყენება დოკუმენტში.

[1] პანტონი - ფერის შერჩევის სტანდარტიზებული სისტემა. თითოეულ ფერს თავისი კოდი (იდენტიფიკატორი) გააჩნია. გამოიყენება იმ შემთხვევაში, როდესაც სასურველი ფერის მიღება ვერ ხერხდება CMYK-ის დახმარებით.

იმ შემთხვევაში, თუ გამოსახულება (ფერი ან სხვა ელემენტი) ბეჭდვისას უნდა ავსებდეს გვერდს ანუ მის კიდემდე უნდა იყოს დაბეჭდილი, მაშინ ასეთ შემთხვევაში ის აუცილებლად უნდა გადიოდეს ბლიდის საზღვრამდე. სტამბაში ბლიდის ზონის ჩამოსუფთავების შემდეგ მიიღებთ ზუსტ ფორმატს (რომელიც დააყენეთ) და ჩამოჭრისას თუ რაიმე ცდომილება იყო, ეს საბოლოო შედეგზე არ აისახება.

დოკუმენტის მახასიათებლების რედაქტირება მუშაობის პროცესის ნებისმიერ ეტაპზე შეიძლება. ეს შეიძლება იყოს ბლიდების ზომების ან დოკუმენტის ფორმატის ცვლილება და ა.შ.

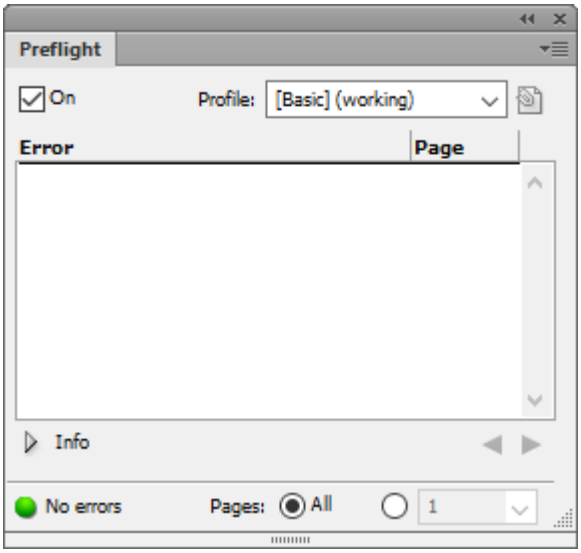
მახასიათებლების შესაცვლელად გამოიძახეთ File -> Document Setup (Alt + Ctrl + P).

დოკუმენტის კონტროლი დაბეჭდვამდე

მაკეტის დასაბეჭდად გაგზავნამდე უნდა მოხდეს მისი შემოწმება.

ინდიზაინს გააჩნია ფუნქცია, რომელისაც **მომზადება** (Preflight) ეწოდება. ის პირდაპირ რეჟიმში აკონტროლებს დოკუმენტს და თუ სადმე დაკარგული ბმული ან ჩაყლაპულია ტექსტი (აკეცილი ტექსტური ბლოკი), მაშინ ის შეგვატყობინებს ამის შესახებ.

პანელის გამოძახება შესაძლებელია Window -> Output -> Preflight (Alt + Shift + Ctrl + F).



სურ. 5.1-2. მომზადების პანელი, საიდანაც ახორციელებთ დოკუმენტის კონტროლს ხარვეზებზე.

თუ მონიშნულია On, მაშინ ეს ფუნქცია მუშაობის პროცესში სულ ამოწმებს ფაილებს ხარვეზებზე. Profile ნაგულისხმევად არჩეულია [Basic]. ის შეიცავს შემოწმების სტანდარტულ ფუნქციებს, როგორიცაა ბმულების არსებობა, ჩაყლაპული ხომ არ არის სადმე ტექსტი და ა.შ.

ხარვეზების არსებობის შემთხვევაში მას გამოაქვს შესაბამისი შეტყობინებები ამის შესახებ. ხარვეზები შეიძლება ეხებოდეს ტექსტს ან გამოსახულებას (Basic პროფილის შემთხვევაში). გამოტანილი იქნება შესაბამისი შეტყობინება და მითითებული ექნება გვერდის ნომერი, სადაც ეს ხარვეზი არსებობს.

მომხმარებელს თვითონაც შეუძლია შექმნას პროფილი სასურველი მახასიათებლების მიხედვით.

ამისათვის პანელის მენიუდან გამოიძახეთ Define Profile (იხ. სურ. 5.1-3).

ფანჯრის მარცხენა მხარეს მოცემულია შექმნილი პროფილები, ხოლო მარჯვენა მხარეს საზღვრავთ იმ კრიტერიუმებს, რომელსაც უნდა აკმაყოფილებდეს ფაილი და მასში განთავსებული ობიექტები თუ ტექსტები.

დააწექით (+) ნიშანს, რომ შექმნათ ახალი პროფილი და (-) ნიშანს, რომ წაშალოთ.

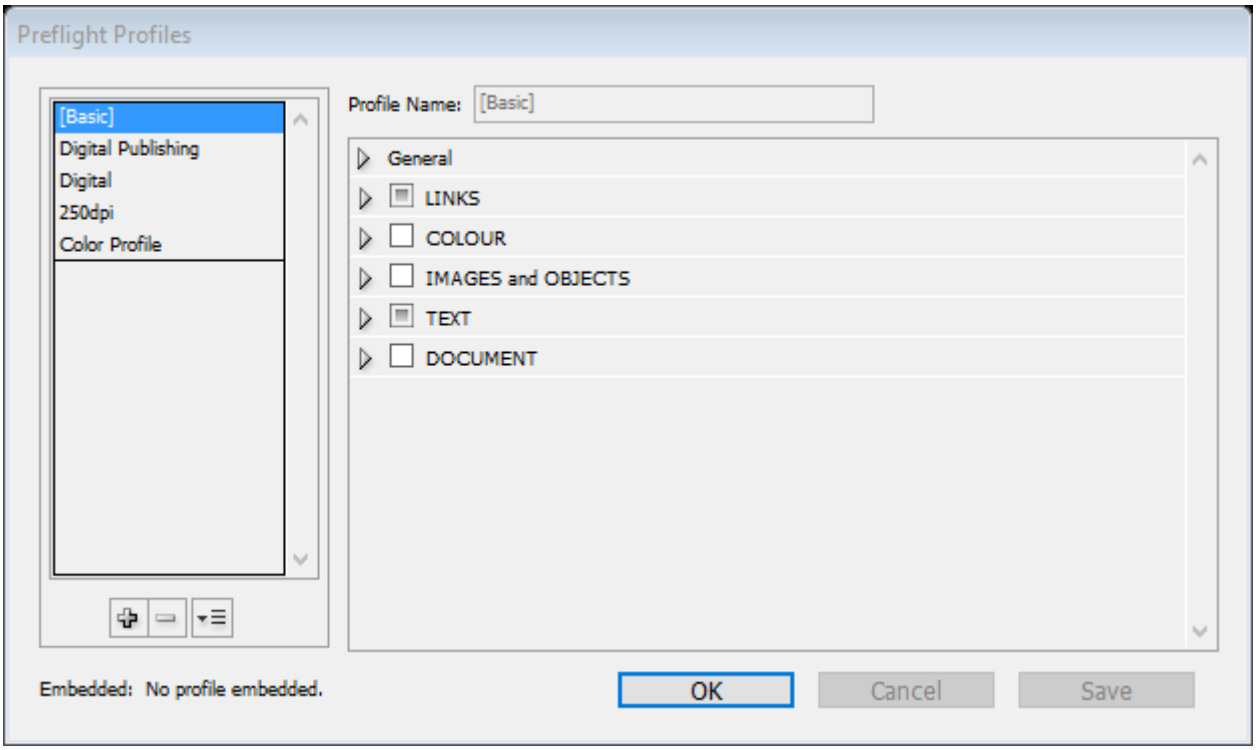
ახალი პროფილის შექმნისას მარჯვენა მხარეს უნდა შეიყვანოთ პროფილის დასახელებ (Profile Name), შემდეგ კი დააყენოთ შესაბამისი მახასიათებლები:

General - მოკლე აღწერა, რას აკეთებს და რას ემსახურება ეს კონკრეტული პროფილი;

Links - ინფორმაცია ბმულების შესახებ. რას უნდა ამოწმებდეს პროფილი ბმულებთან დაკავშირებით;

Colour - ინფორმაცია ფერების შესახებ. რას უნდა ამოწმებდეს პროფილი ფერებთან დაკავშირებით. მაგალითად შეგიძლიათ დააყენოთ, რომ გაგაფრთხილოთ RGB მოდელის გამოსახულებებისა და ფერების არსებობის შესახებ;

Images and Objects - ამოწმებს ობიექტების მდგომარეობას მითითებული კრიტერიუმების შესახებ. მაგალითად შეგიძლიათ აკონტროლოთ გარჩევადობის მინიმალური ზღვარი, გამოსახულების ფერთა პროფილის თავსებადობა და სხვა.



სურ. 5.1-3. მომზადების პროფილის შექმნის ფანჯარა.

Text - ინფორმაცია ტექსტის შესახებ. ამოწმებს ტექსტების მდგომარეობას, შრიფტი ხომ არ აკლია დოკუმენტს, ხომ არ არის ჩაყლაპული ტექსტი და ა.შ.

Document - დოკუმენტის ზოგადი მახასიათებლები. უთითებთ, რა უნდა გააკონტროლოს ზოგადად დოკუმენტთან დაკავშირებით, მაგ., ცარიელი გვერდები, ბლიდები, სხვადასხვა გვერდის ზომა და ა.შ.

ყველა ზემოთ ჩამოთვლილი მახასიათებლების დაყენების შემდეგ დააწექით შენახვის (Save) ღილაკს პროფილის შესანახად და შეგიძლიათ დახუროთ ეს ფანჯარა.

პროფილის გამოსაყენებლად **მომზადების** პანელზე (იხ. სურ. 5.1-2), პროფილების სიიდან აირჩიეთ პროფილი, რის მიხედვითაც მოხდება დოკუმენტის შემოწმება.

მუშაობის პროცესში გამოიყენეთ ძირითადი პროფილი, რადგან ის ამოწმებს პირველ ეტაპზე აუცილებელ მახასიათებლებს - ბმულებისა და შრიფტების სისწორეს. როდესაც მაკეტთან დაკავშირებით ძირითადი სამუშაოები დასრულდება, გამოიყენეთ უკვე დამატებითი შექმნილი პროფილები, რომ შეამოწმოთ, ხომ არ იპარება სადმე RGB გამოსახულება ან რაიმე სხვა ხარვეზი.

შენიშვნა: *სხვადასხვა კრიტერიუმები გადაანაწილეთ სხვადასხვა პროფილში, რომ ერთ პროფილზე არ მოვიდეს ბევრი დავალების დაკისრება. როდესაც ფაილის ზომა დიდი იქნება და/ან მასში გამოყენებული გამოსახულებების რაოდენობა ბევრია, მაშინ შემოწმებას დიდი დრო დასჭირდება. განაცალკევეთ ერთმანეთისგან, მაგ., გარჩევადობის და ფერთა პროფილის შემოწმება.*

ობიექტის ატრიბუტები

გამჭვირვალე ობიექტების გაერთიანება

როდესაც დოკუმენტში გამოიყენება გამჭვირვალობა, ბეჭდვისას ან ექსპორტირებისას გამოიყენება **გამჭვირვალობის გაერთიანების** პარამეტრები. მათი მართა შესაძლებელია პროგრამიდან და შედგება სამი გამზადებული პროფილისგან (მათი შეცვლა ან წაშლა არ შეიძლება). მომხმარებელს ასევე შეუძლია შექმნას საკუთარი პროფილი და გამოიყენოს ის საჭიროების შემთხვევაში.

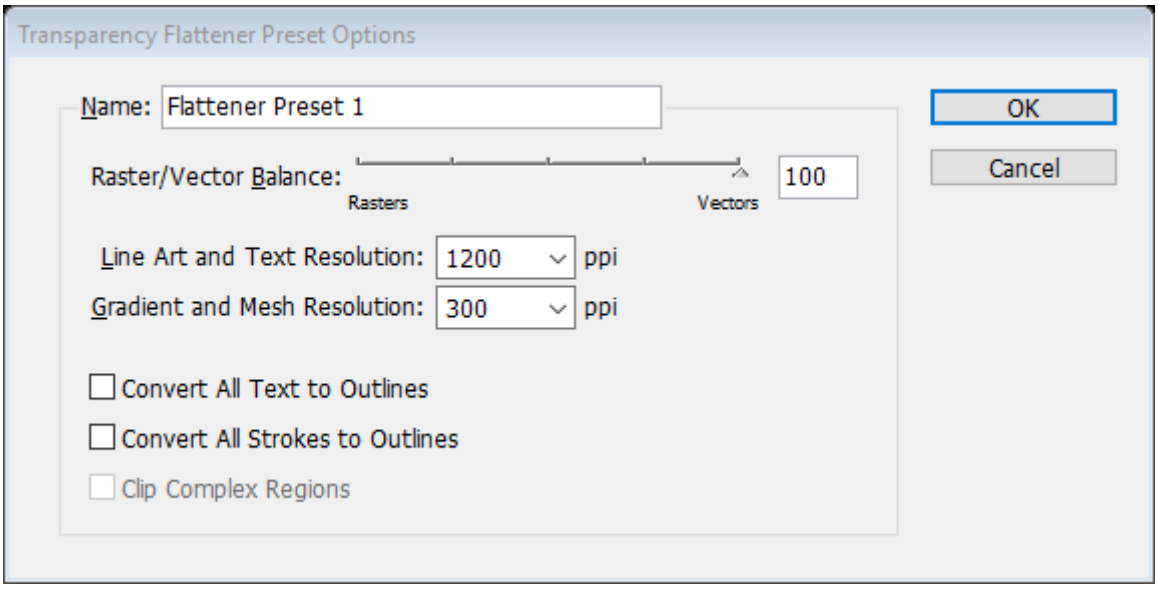
გამჭვირვალობის გაერთიანების პარამეტრების სანახავ გამოიძახეთ Edit -> Transparency Flattener Presets. აქ ნახავთ გამზადებულ შაბლონებს. შაბლონის მონიშვნისას ქვემოთ გამოჩნდება მისი აღწერა, ხოლო საკუთარი პროფილის შესაქმნელად გამოიყენეთ ღილაკი **ახალი** (New).

შაბლონების დახასიათება:

Low Resolution - დაბალი ხარისხი. განკუთვნილია დაბალი ხარისხის ციფრული ანაბეჭდის მისაღებად და დოკუმენტების შავ-თეთრ პრინტერზე საბეჭდად ან ინტერნეტში განსათავსებლად.

Medium Resolution - საშუალო ხარისხი. გამოიყენება საშუალო ხარისხის ციფრული ანაბეჭდის მისაღებად ან დოკუმენტის დასაბეჭდად ფერადი პრინტერის საშუალებით (პრინტერს უნდა ქონდეს Adobe PostScript-ის მხარდაჭერა).

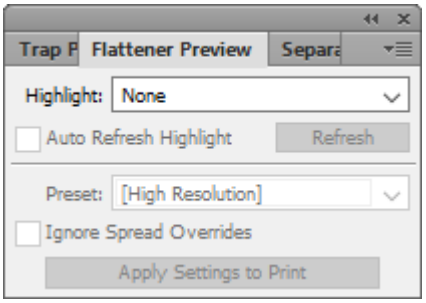
High Resolution - მაღალი ხარისხი. გამოიყენება მაღალი ხარისხის ციფრული ანაბეჭდების მისაღებად ან სტამბაში გასაგზავნად, საბოლოო შედეგის მისაღებად.



სურ. 5.1-4. გამჭვირვალობის გაერთიანების ახალი პროფილის შექმნის ფანჯარა.

შენიშვნა: ***გამჭვირვალობის გაერთიანების*** *პარამეტრები მოქმედებს იმ შემთხვევაში, თუ ფაილში გამჭვირვალობა გამოიყენება ან pdf-ად ექსპორტირებისას, ჩანართში* ***გამოტანა*** *(Output) ჩართულია* ***ზედდების იმიტაცია*** *(Simulate Overprint).*

სტამბაში გაგზავნამდე, აუცილებელია დოკუმენტის შემოწმება ხარვეზებზე. არ არის აუცილებელი გავაკეთოთ მაღალი ხარისხის pdf და იქ ვეძებოთ ხარვეზები. მითუმეტეს თუ ფაილი აჭრელებულია ნაირნაირი ტექსტებით, სურათებით და სხვა ინფორმაციით, რთული იქნება რაიმე ხარვეზის შემჩნევა თუ ის ძალიან თვალშისაცემი არაა. ამისთვის გამოიყენება გამჭვირვალობის გაერთიანების წინასწარი შემოწმების პანელი Window -> Output -> Flattener Preview (სურ. 5.1-5).



სურ. 5.1-5. ჩამოსაშლელ მენიუში მონიშვნა (Highlight) შეგიძლიათ აირჩიოთ მახასიათებლები, ხოლო გრაფაში შაბლონები (Presets) დააყენოთ გამჭვირვალობის გაერთიანების ხარისხი.

ნებისმიერი პარამეტრის არჩევისას, მაკეტზე განთავსებული ინფორმაცია (ტექსტები, გამოსახულებები, ვექტორები) განაცრისფერდება, ხოლო პრობლემური რეგიონები (ასეთის არსებობის შემთხვევაში) შეფერადდება წითლად. თუ დაინახავთ პრობლემურ რეგიონს, იზრუნეთ მის შესწორებაზე.

Rasterized Complex Regions (რთული რეგიონების რასტრირება)

გამოყოფს ყველა იმ რეგიონს, რომელიც წარმადობის ამაღლებისთვის, რასტრში იქნება გადაყვანილი.

Transparent Objects (გამჭვირვალე ობიექტები)

გამოყოფს ობიექტებს, რომლებსაც გამჭვირვალობა გააჩნიათ. მაგ., ნაწილობრივ გაუმჭვირვალე ობიექტები, მათ შორის ობიექტები, რომლებსაც ალფა არხი გააჩნიათ (გამჭვირვალე ფონის მქონე გამოსახულებები). ობიექტები, რომლებზეც გამოყენებულია შერევის რეჟიმი და სხვა.

All Affected Objects (ყველა ქვეშდებული ობიექტი)

მოინიშნება ყველა ობიექტი, რომელზეც გამჭვირვალობა მოქმედებს: გამჭვირვალე ობიექტები და ის ობიექტები, რომლებზეც ისინი დევს. **გამჭვირვალობის გაერთიანება** მოქმედებს აღნიშნულ ობიექტებზე - კონტურები ან ფაქტურები შეიძლება გაიწელოს, ნაწილი შეიძლება რასტრირებული აღმოჩნდეს და ა.შ.

Affected Graphics (დამუშავებული ობიექტები)

გამოყოფს ყველა იმ ობიექტს, რომელსაც გააჩნია გამჭვირვალობა ან გამჭვირვალობის ეფექტი.

Outlined Strokes (კანტის გარდაქმნა კონტურად)

გამოყოფს ყველა იმ კანტს, რომელიც გარდაიქმნება კონტურად, თუ მას გააჩნიათ გამჭვირვალობა ან თუ არჩეულია პარამეტრი „კანტის გარდაქმნა კონტურად“.

Outlined Text (ტექსტის წირებში გადაყვანა)

გამოყოფს იმ ტექსტს, რომელიც წირებში იქნება გადაყვანილი, თუ მას გააჩნია გამჭვირვალობა ან თუ არჩეულია პარამეტრი „მთელი ტექსტის წირებში გადაყვანა“.

Raster-Fill Text And Strokes (ტექსტი და კონტურები რასტრული შევსებით)

გამოყოფს იმ ტექსტსა და კანტს, რომელიც გაერთიანების შედეგად რასტრით შეივსება.

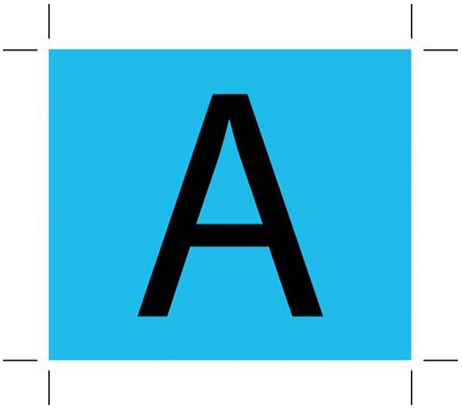
All Rasterized Regions (ყველა რასტრირებული რეგიონი)

გამოყოფს ობიექტებსა და გადაკვეთებს, რომლებიც რასტრში იქნება გადაყვანილი, რადგან არ არსებობს მათი PostScript-ში სხვაგვარად აღწერა; ან როდესაც ობიექტების სტრუქტურის სირთულე სცდება „რასტრი/ვექტორის“ დაყენებულ მნიშვნელობას. მაგ., ორი ერთმანეთზე გადადებული გამჭვირვალე გრადიენტი ყოველთვის იქნება გადაყვანილი რასტრში, მიუხედავად იმისა, რომ „რასტრი/ვექტორის“ მნიშვნელობა შეიძლება 100 ტოლი იყოს.

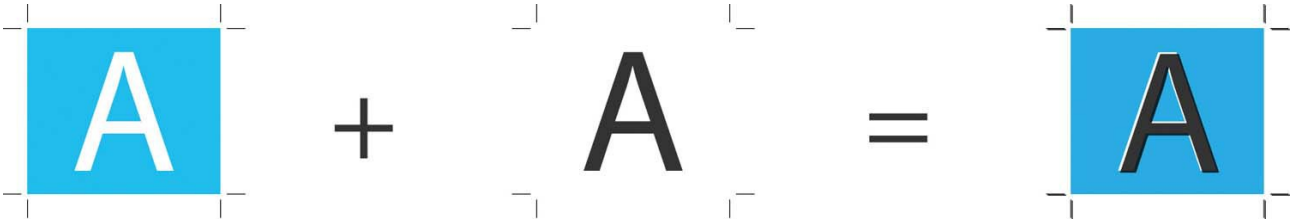
ზედდება (Overprint)

ზედდება არის რეჟიმი, როდესაც ხდება ერთი ელემენტის მეორეზე დადება ამოკვეთის[1] გარეშე. უფრო მარტივად რომ გავიგოთ, განვიხილოთ მცირე მაგალითი.

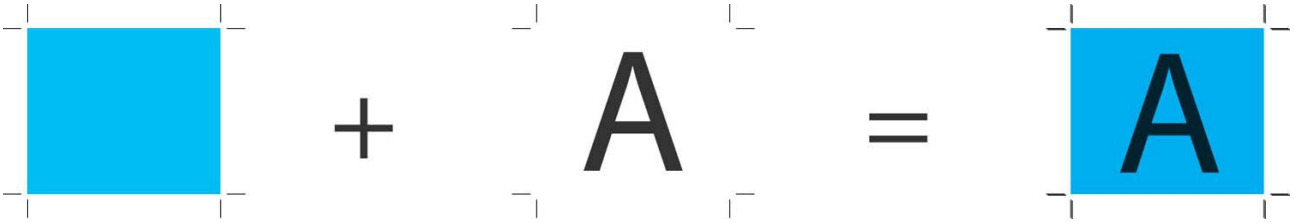
სიმბოლო A არის 100% შავი (Black) და დაბეჭდილია 100% ცისფერზე (Cyan)



იმ შემთხვევაში, თუ ზედდება არ არის ჩართული: ჯერ დაიბეჭდება ცისფერი ფერი, რომელშიც A იქნება ამოკვეთილი, ხოლო შემდეგ ამ ამოკვეთაში ჩაიბეჭდება ეს სიმბოლო. ფერების ოდნავი წანაცვლება გამოიწვევს თეთრი კანტის წარმოქმნას:

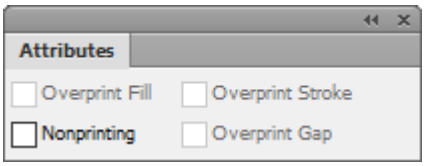


ამ პრობლემის გადაჭრა შესაძლებელია, თუ A სიმბოლოსთვის გამოვიყენებთ ზედდებას. ამის შედეგად ქვედა ფენა დაიბეჭდება ამოკვეთის გარეშე:



პროგრამა ინდიზაინში ისე მოწყობილი, რომ ფერთა ნიმუშის პანელზე განთავსებული შავი (Black) ფერისთვის, ზედდება სულ ჩართულია. მისი ჩართვა/გამორთვა შესაძლებელია მოხდეს პროგრამის პარამეტრების რეგულირებიდან: Edit -> Preferences -> Appearance of Black -> Overprint [Balck] Swatch at 100%.

სხვა ობიექტებისთვის რომ არეგულიროთ ზედდება, ამისათვის გამოიძახეთ Window -> Output -> Attributes:



სურ. 5.1-6. ამ პანელის დახმარებით, ობიექტებისთვის შეგიძლიათ ჩართოთ/გამორთოთ ზედდება. ასევე შეგიძლიათ ობიექტი არაბეჭდვადი (Nonprinting) გახადოთ.

[1] ამოკვეთა - დაუბეჭდავი სივრცე.

ტრეპინგი (Trapping)

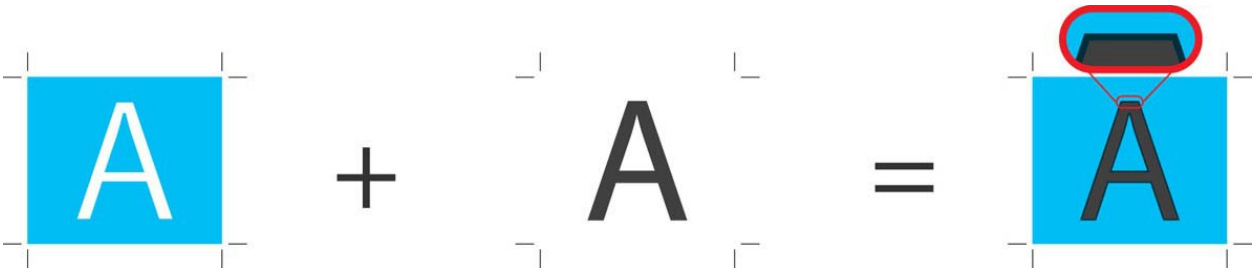
როგორ მოვიქცეთ იმ შემთხვევაში, თუ ზედდების გამოყენება მიუღებელია?

არსებობს კიდევ ერთი გზა, იმისათვის, რომ არ მოხდეს ფერების აცდენა - ტრეპინგი. ტრეპინგის დროს ფერები ერთმანეთზე პირგადადებით იბეჭდება.

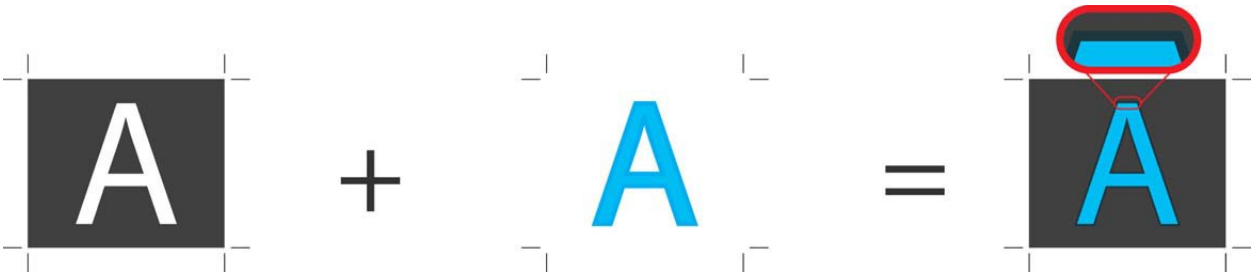
ტრეპინგის ორი ნაირსახეობა არსებობს - შიდა და გარე.

შიდა ტრეპინგის დროს ზედა ობიექტის ქვეშ კეთდება უფრო მცირე ზომის ამოკვეთა, ვიდრე თვითონ ობიექტია.

გარე ტრეპინგის დროს, ზედა ობიექტის გარშემო კეთდება ქვედა ობიექტზე ზედდების კონტური.



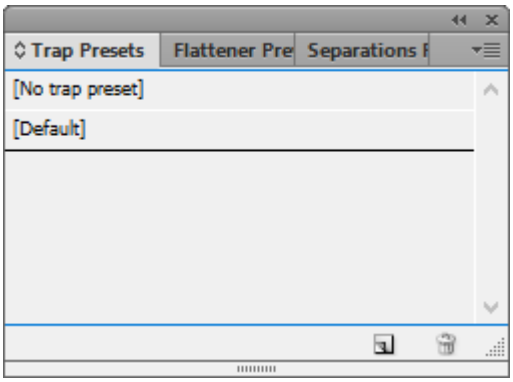
სურ. 5.1-7. შიდა ტრეპინგი.



სურ. 5.1-8. გარე ტრეპინგი.

შიდა ტრეპინგი გამოიყენება იმ შემთხვევაში, როდესაც ზედა ობიექტი უფრო მუქია, ვიდრე ქვედა ობიექტი. გარე ტრეპინგი კეთდება მაშინ, როდესაც ზედა ობიექტი უფრო ღიაა, ვიდრე ქვედა ობიექტი.

ტრეპინგის გამოსაყენებლად გამოიძახეთ Window -> Output -> Trap Presets.



აქ არის ორი გამზადებული სტილი:

No Trap Presets - არ იყოს გამოყენებული ტრეპინგი.

Default - ნაგულისხმევი მახასიათებლების გამოყენება.

ტრეპინგის მითითება ხდება არა ცალკეული ობიექტისთვის, არამედ მთლიანი გვერდისთვის. ამისათვის პანელის მენიუდან გამოიძახეთ Assign Trap Presets.

აირჩიეთ ტრეპინგის სტილი და მიუთითეთ, რომელ გვერდზე გავრცელდეს.

შენიშვნა: *ნაგულისხმევად ყველა გვერდზე გამოიყენება Default სტილი.*

ახალი სტილის შესაქმნელად, პანელის მენიუდან აირჩიეთ New Preset.

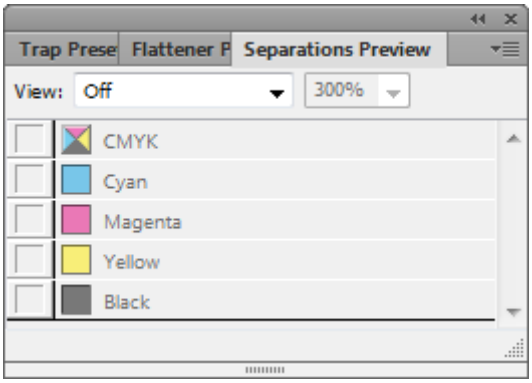
შენიშვნა: *სტილი Default შეიცავს ოპტიმალურ მახასიათებლებს. ახალ სტილის შექმნა/გამოყენებამდე, სტამბასთან შეათანხმეთ ტრეპინგის მახასიათებლები.*

ფერდაშლის წინასწარი შემოწმება

საბოლოო PDF ფაილის შექმნამდე სასურველია გამოიყენოთ ეს ფუნქცია დოკუმენტის შესამოწმებლად (ბეჭდურ ხარვეზებზე). შემოწმებისას, შესაძლოა ისეთი წუნი იპოვოთ, რომელიც აუცილებლად უნდა შესწორდეს საბოლოო ფაილის შექმნამდე და მის სტამბაში გაგზავნამდე. წუნის გასწორების შემდეგ თამამად გააკეთეთ PDF ფაილი.

შენიშვნა: *ეს ფუნქცია არ გამორიცხავს საბოლოო PDF ფაილის შემოწმებას, სადაც შესაძლოა ისეთი წუნი იპოვოთ, რომელიც ფაილში შემოწმებისას ვერ შეამჩნიეთ.*

ფერდაშლის შემოწმების პანელი გამოიძახეთ Window -> Output -> Separations Preview.

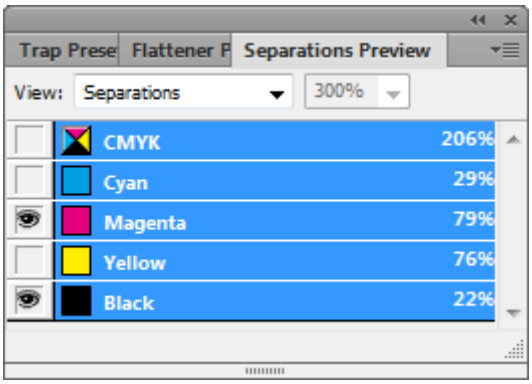


სურ. 5.1-9. ფერდაშლის შემოწმების ფანჯარა.

სტანდარტულად ეს ფუნქცია გამორთულია. ჩამოსაშლელ მენიუში View ირჩევთ ხედის ტიპებს:

Off - წინასწარი ხედის გამორთვა.

Separations - ფერდაშლა. ამ დროს აქტიურდება დოკუმენტში გამოყენებული ძირითადი ფერები. ფერი შეგიძლიათ დროებით დამალოთ (თვალის ნიშნულზე დაჭერით). ამით შეამოწმებთ, როგორი გამოჩნდება ფაილი ამ კონკრეტული ფერის გარეშე. მაგალითად, შეგიძლიათ დამალოთ შავი ფერი, რომ დაინახოთ, ხომ არ მოხდება მისი ამოკვეთა სხვა ფერზე. ძირითადად ეს ეხება სხვა პროგრამაში (ფოტოშოპი, ილუსტრატორი ან სხვა გრაფიკული პროგრამა) დამზადებულ შავი ფერის ობიექტს.

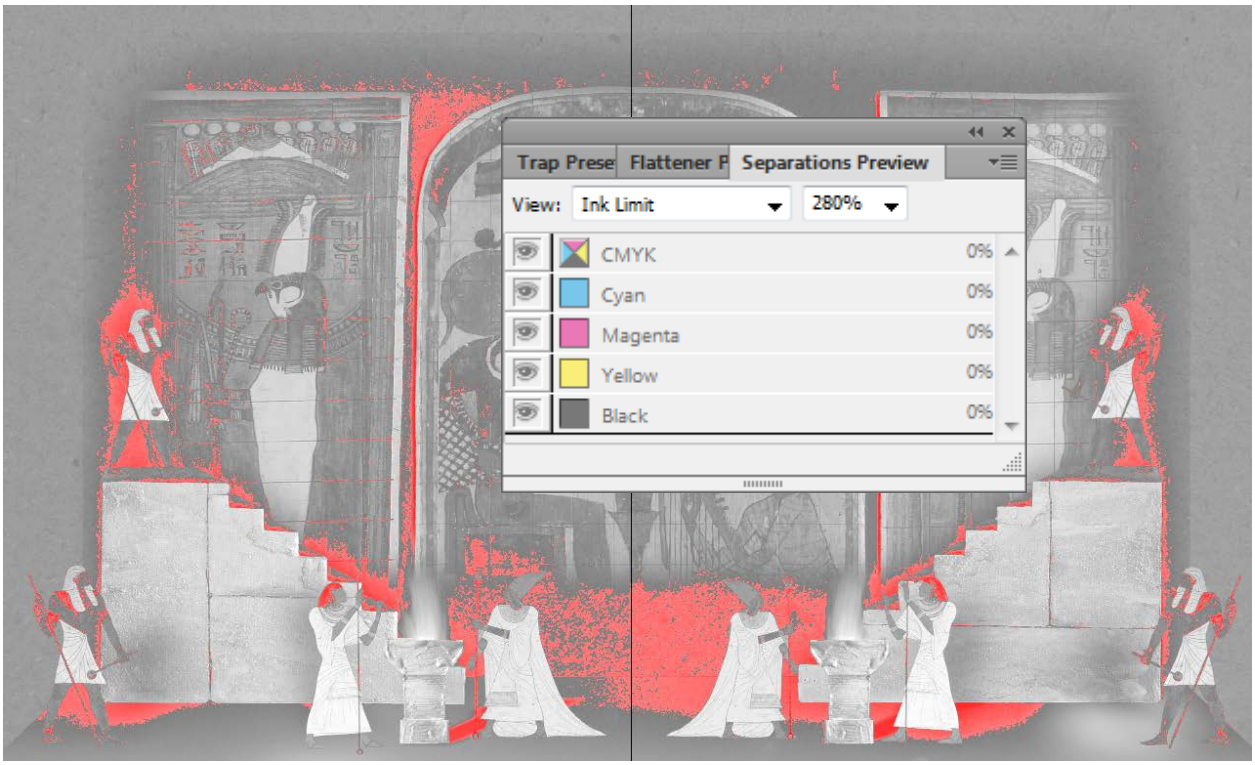


სურ. 5.1-10. თითოეული ფერის გასწვრივ იწერება მისი რიცხობრივი მნიშვნელობა გამოსახულების იმ წერტილისთვის, სადაც კურსორი იმყოფება. ზემოთ კი მითითებულია ამ წერტილში ოთხივე ფერის ჯამური მნიშვნელობა.

Ink Limit - საღებავის გაჯერების შემოწმება.

არის შემთხვევა, როდესაც CMYK-ის ოთხივე ფერის ჯამი საკმაოდ მაღალია. სურ. 5.1-10-ზე ნაჩვენებია, რომ გამოსახულების გარკვეულ წერტილში ფერების ჯამი 206%. შესაძლებელია ასეთი ჯამი უფრო მაღალიც იყოს. ძირითადად ეს გამოსახულების მუქი არეებია.

საქმე იმაშია, რომ ქაღალდი ცუდად შრება, როდესაც მასზე დატანილია საღებავის დიდი ოდენობა. ამიტომ სტამბასთან უნდა დააზუსტოთ ფერთა ჯამური ზღვარი.



სურ. 5.1-11. არეები, სადაც ფერების ჯამური მნიშვნელობა აღემატება დაწესებულ ზღვრს, ინიშნება წითლად. ამ კონკრეტულ შემთხვევაში დაშვებული ზღვარი 280%-ის ტოლია.

ასეთი გამოსახულებების შესწორება უნდა მოხდეს იმავე პროგრამებში, სადაც მომზადდა ეს გამოსახულება (ფოტოშოპი, ილუსტრატორი და სხვა).

სავარჯიშოები

1. შეადგინეთ დოკუმენტის მოსამზადებელი პროფილი, რომელიც შეამოწმებს ფაილში 250 dpi-ზე ნაკლები გარჩევადობის მქონე ფაილების არსებობას.
2. შეადგინეთ დოკუმენტის მოსამზადებელი პროფილი, რომელიც შეამოწმებს ფაილში RGB ფერთა მოდელის მქონე ობიექტების არსებობას.
3. შექმენით გამჭვირვალობის გაერთიანების საკუთარი პროფილი: დაბალი და მაღალი ხარისხის.
4. განმარტეთ, რა არის ზედდება და როგორ უნდა გამოვიყენოთ. იმუშავებს თუ არა ზედდება თეთრი ან სხვა ფერის ობიექტებისთვის.
5. სწავლების პროცესში თქვენს მიერ შედგენილი პროექტი (მრავალგვერდიანი წიგნი, კატალოგი და სხვა) შეამოწმეთ თქვენს მიერ შექმნილი მოსამზადებელი პროფილების დახმარებით. შეამოწმეთ გამოსახულებებზე ფერის გაჯერებულობა ()დაშვებული ზღვარი 280%).

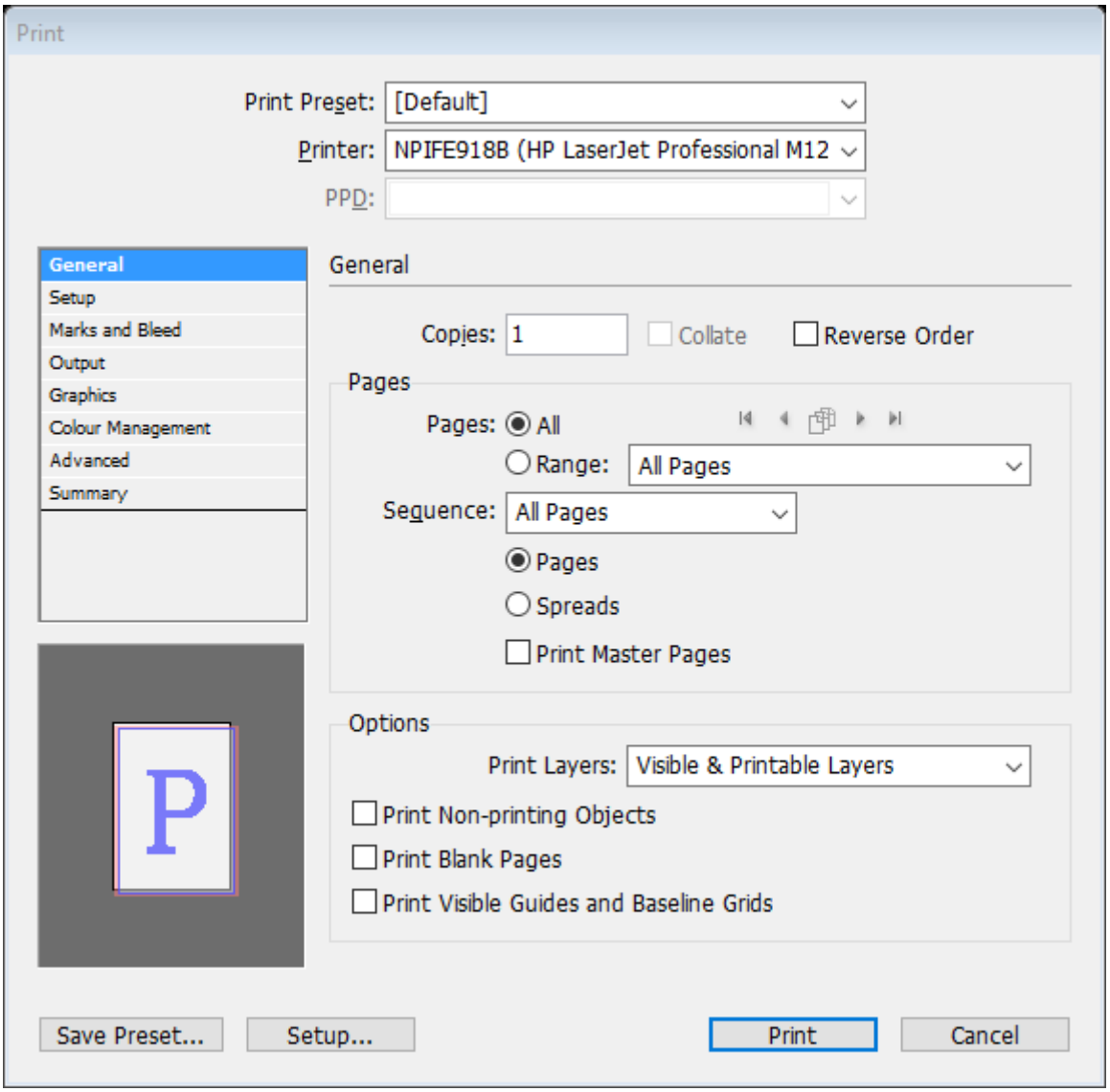
7.2. ფაილის ბეჭდვა/ექსპორტი

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

- დოკუმენტის პრინტერზე დაბეჭდვა და პრინტერის პროფილების შედგენ
- დოკუმენტის ექსპორტი საბეჭდი pdf-ის სახით და pdf-ის პროფილების შედგენა
- ბუკლეტის მომზადება დასაბეჭდად

დოკუმენტის პრინტერზე დაბეჭდვა

პრინტერზე დასაბეჭდად ვიძახებთ ბეჭდვის ბრძანებას File -> Print (Ctrl + P).



სურ. 5.2-1. დოკუმენტის პრინტერზე გაშვების ფანჯარა.

ამ ფანჯარაში შეგიძლიათ დააყენოთ პარამეტრები, რომელთა გათვალისწინებითაც ის დაიბეჭდება. დაყენებული მახასიათებლები შეგიძლიათ შეინახოთ შაბლონის სახით და საჭიროების შემთხვევაში სწრაფად გამოიძახოთ.

General - ეთითება ძირითად მახასიათებლებს, როგორებიცაა, ასლების რაოდენობა, დასაბეჭდი გვერდების დიაპაზონი, ცალკე გვერდები უნდა დაიბეჭდოს თუ განშლების სახით და სხვა.

Setup - ეთითება ფურცლის ზომა, მისი ორიენტაცია, შიგთავსის პოზიციონირება გვერდზე, შესაძლებელია საბეჭდის მასშტაბირება და სხვა.

Marks and Bleed – ეთითება დამატებითი მახასიათებლები, მაგ., ქონდეს თუ არა ჭრის ხაზები, ბლიდების ზომა (თუ ის განსხვავდება დოკუმენტში დაყენებულისგან, შეგიძლიათ აქვე შეცვალოთ), გვერდის შესახებ ინფორმაცია.

Output - ეთითება, რა სახით უნდა დაიბეჭდოს დოკუმენტი. ზოგი ფუნქცია მიუწვდომელია იმ შემთხვევაში, თუ პრინტერს არ აქვს შესაბამისი მხარდაჭერა. მაგალითად თქვენ ვერ განახორციელებთ ფერდაშლას (ანუ CMYK-ის შემადგენელ კომპონენტებად დაშლას) თუ პრინტერს შესაბამისი მხარდაჭერა არ აქვს. როგორც წესი ასეთი რამე PostScript ტიპის პრინტერებს შეუძლიათ.

Graphic - ეთითება, რა სახით უნდა დაიბეჭდოს გრაფიკული ინფორმაცია - აქცენტი გაკეთდეს ხარისხზე თუ სიჩქარეზე (თუ გრაფიკული ინფორმაცია ძალიან დიდია, ბეჭდვის პროცესი შესაბამისად დროში გაწელილია). ასევე (პრინტერიდან გამომდინარე), შეგიძლიათ მიუთითოთ, როგორც მოიქცეს დოკუმენტში გამოყენებულ შრიფტებთან დაკავშრებით.

Color Management - ფერების პროფილის მართვა. ავტომატურად ყენდება ის ფერთა პროფილი, რომელიც თქვენ სამუშაოდ გაქვთ არჩეული (იხ. ფერების ერთიანი პროფილის გამოყენება). საჭიროების შემთხვევაში შეგიძლიათ აირჩიოთ სხვა (სამიზნე მოწყობილობის შესაბამისი).

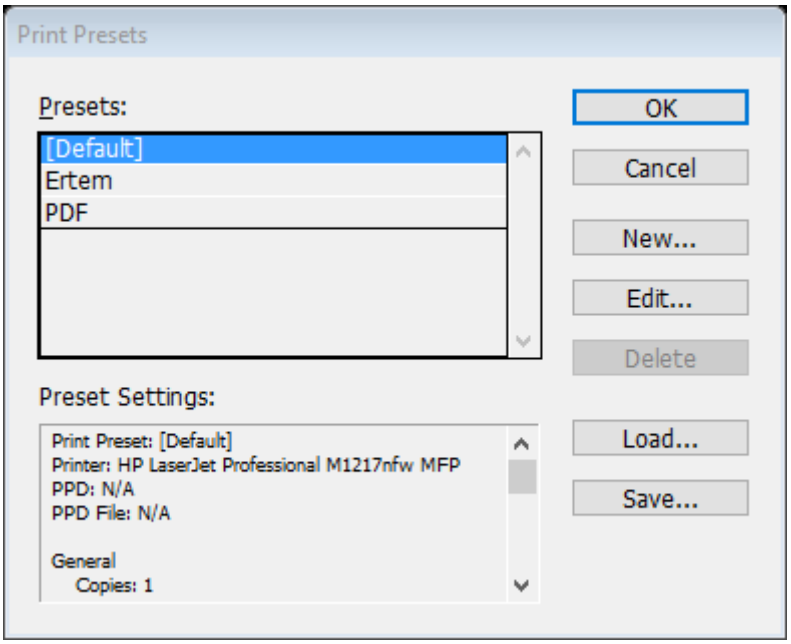
Advanced - ეთითება დამატებითი მახასიათებლები, მაგალითად, როგორი ხარისხით უნდა დაიბეჭდოს გამჭვირვალე ელემენტები.

Summary - აქ თავმოყრილია ყველა ის თვისება, რომელიც თქვენ დააყენეთ. შეგიძლიათ თვალი გადაავლოთ და თუ რამე ცვლილება დაგჭირდებათ, გადახვალთ შესაბამის ფუნქციაზე და შეიტანთ ცვლილებებს.

დაყენებული თვისებები, შეგიძლიათ შეინახოთ შაბლონის სახით, რომ მომავალში არ დაგჭირდეთ ყველა მახასიათებლის ხელახლა დაყენება.

პრინტერის პროფილების მართვა

პრინტერის ახალი პროფილების შექმნა და მართვა შეგიძლიათ Print Preset-ის დახმარებით: File -> Print Preset -> Define.



სურ. 5.2-2. მოცემულია არსებული პრინტერების პროფილები. სტანდარტულად აქ არის მხოლოდ Default პროფილი.

ღილაკი New-ს დახმარებით შეგიძლიათ შექმნათ ახალი პროფილი. ეს არის სტანდარტული, ბეჭდვის დიალოგური ფანჯარა (იხ. სურ. 5.2-1), სადაც აყენებთ საბეჭდ მახასიათებლებს. პროფილი შეინახება და განთავსდება ამ სიაში.

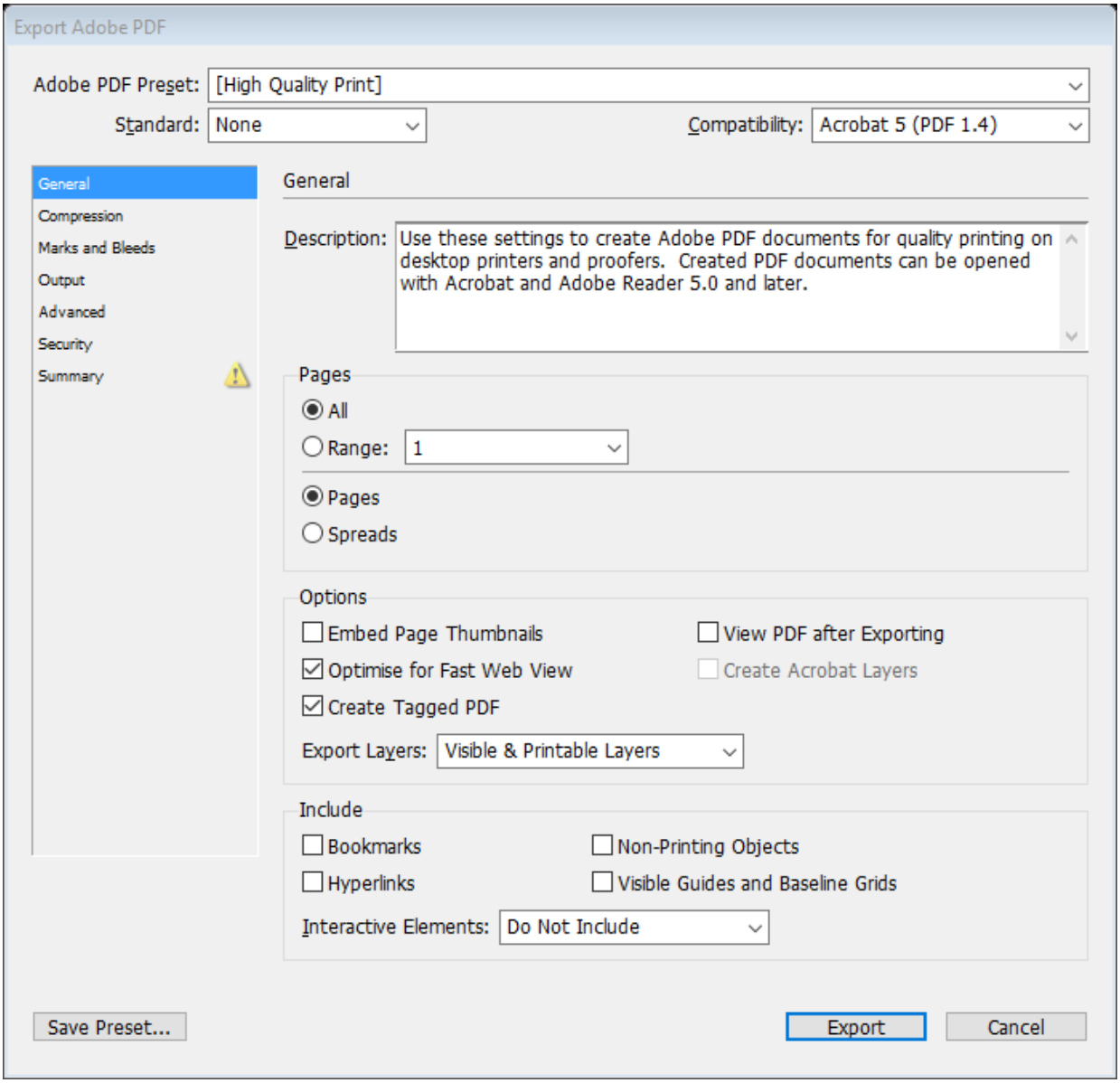
მომავალში, პროფილის ასარჩევად, ბეჭდვის ფანჯარაში ისარგებლეთ Print Preset-ის ჩამოსაშლელი მენიუთი ან პირდაპირ ირჩიეთ პროფილი File -> Print Presets მენიუდან.

ღილაკი Save გაძლევთ საშუალებას პროფილი ცალკე ფაილად შეინახოთ, ხოლო Load ღილაკის დახმარებით ჩატვირთოთ გამზადებული პროფილი. გამოიყენეთ, როდესაც პროფილების გადატანა გიწევთ ერთი კომპიუტერიდან მეორეზე ან როდესაც განაახლებთ პროგრამულ უზრუნველყოფას.

დოკუმენტის ექსპორტირება PDF-ის სახით

ფაილის მომზადება დასაბეჭდად (pdf-ის სახით), ძალიან გაქვს ბეჭდვის პროცესს, ოღონდ მცირედი ცვლილებებით. ამ შემთხვევაშიც უნდა იყოს გათვალისწინებული ბლიდები, ფერთა მოდელი (CMYK), ფაილის გარჩევადობა და ა.შ.

როდესაც დოკუმენტი ყველანაირად მზად იქნება და გადაწყვიტავთ pdf-ის მომზადებას, გამოიძახეთ ბრძანება File -> Export (Ctrl + E) და ფაილის ფორმატში აირჩიეთ Adobe PDF (Print).



სურ. 5.2-3 PDF-ის მომზადების ფანჯარა.

გამოსულ ფანჯარაში (იხ. სურ. 5.2-3), აყენებთ მოსამზადებელი ფაილის თვისებებს. დაყენებული თვისებები, შეგიძლიათ შეინახოთ შაბლონის სახით და მომავალში სწრაფად გამოიძახოთ.

Presets - ირჩევთ შენახულ შაბლონებს, რის მიხედვითაც მოხდება ფაილის მომზადება. მაგ., თუ გინდათ ფაილი გააგზავნოთ მეილით, აირჩიეთ [Smallest Files Size]. ამ დროს მცირე ზომის ფაილი მზადდება. თუმცა არის შემთხვევები, როდესაც ამ მეთოდითაც მომზადებული ფაილი საკმაოდ დიდი მოცულობის გამოდის.

Standard - უთითებთ PDF-ის სტანდარტებს.

Compatibility - თავსებადობა. უთითებთ Acrobat-ის მინიმალურ ვერსიას, რომელშიც გაიხსნება ეს ფაილი კორექტულად.

სხვა ფუნქციები კი ჩამოთვლილია მარცხენა მხარეს:

General - ზოგადი ინფორმაცია ფაილის შესახებ.

Compression - გამოსახულებების კომპრესიის მართვა. სამი სახის რასტრული გამოსახულების კომპრესიაზეა საუბარი - ფერადი, ნაცრისფრის ტონალობის და მონოქრომული. შეგიძლიათ დააყენოთ გარჩევადობის ზღვარი და წერტილების ოპტიმალური რაოდენობა. თუ გამოსახულების გარჩევადობა, დაწესებულ ზღვარზე მაღალი იქნება, მოხდება მისი შემცირება (ამას Downsample ეწოდება) ოპტიმალურამდე.

Marks and Bleeds – ეთითება დამატებითი მახასიათებლებს, მაგ., ქონდეს თუ არა ჭრის ხაზები, ბლიდების ზომა (თუ ის განსხვავდება დოკუმენტში დაყენებულისგან, შეგიძლიათ აქვე შეცვალოთ), გვერდის შესახებ ინფორმაცია.

Output - ფერების პროფილის მართვა. ავტომატურად ყენდება ის ფერთა პროფილი, რომელიც თქვენ სამუშაოდ გაქვთ არჩეული. საჭიროების შემთხვევაში შეგიძლიათ აირჩიოთ სხვა ფერთა პროფილი.

Advanced - ეთითება დამატებითი მახასიათებლები, მაგალითად, როგორი ხარისხით უნდა დაიბეჭდოს გამჭვირვალე ელემენტები.

Security - ეთითება დაცვის მახასიათებლები. შეგიძლიათ დოკუმენტზე სხვადასხვა შეზღუდვების დაყენება, მაგ., გრაფიკული ინფორმაცია დაიბეჭდოს დაბალი სახით ან საერთოდ არ დაიბეჭდოს და ა.შ.

Summary - აქ თავმოყრილია ყველა ის თვისება, რომელიც თქვენ დააყენეთ. შეგიძლიათ თვალი გადაავლოთ და თუ რამე ცვლილება დაგჭირდებათ, გადახვალთ შესაბამის ფუნქციაზე და შეიტანთ ცვლილებებს.

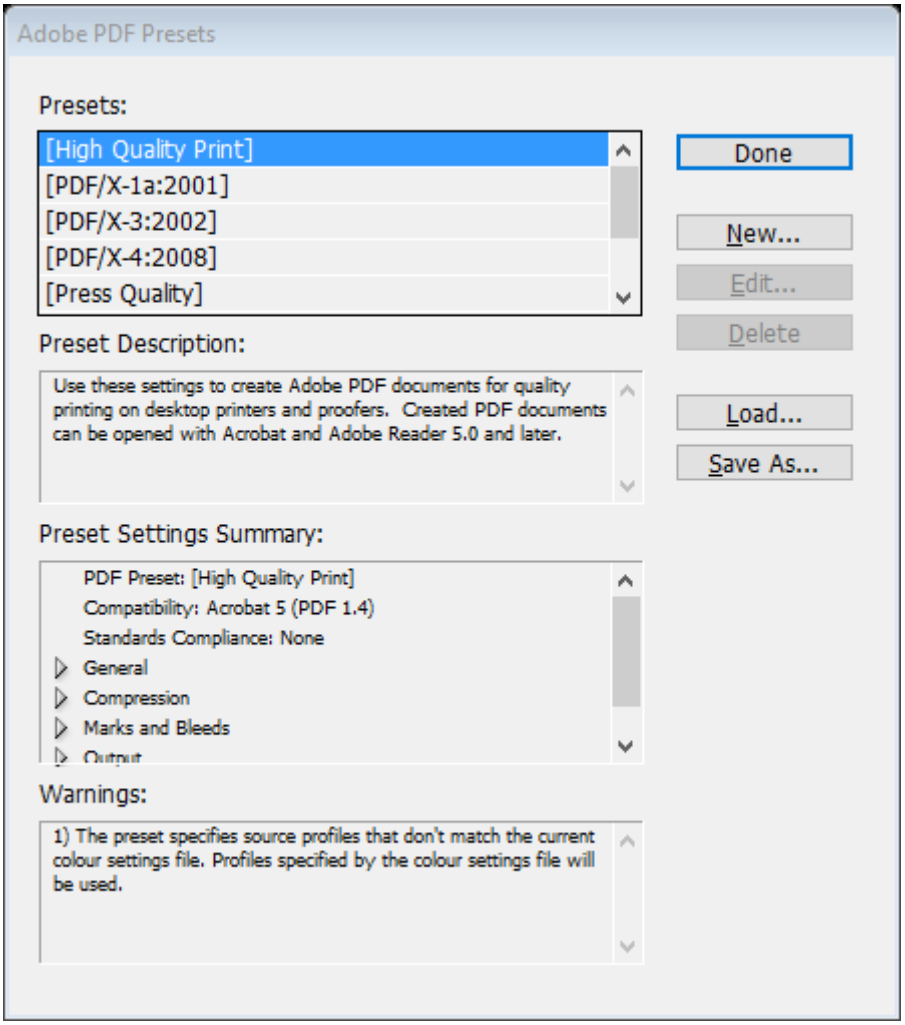
Pdf-ის პროფილის შექმნა

თუ გიწევთ ფაილების მომზადება სხვადასხვა სტამბისთვის და სხვადასხვა მახასიათებლებით ცალკეული პროდუქტისთვის, მაშინ აუცილებლად შექმენით პროფილები.

PDF-ის პროფილების შესაქმნელად და სამართავად გამოიძახეთ File -> Adobe PDF Presets -> Define (სურ. 5.2-4).

ღილაკი New-ს დახმარებით შეგიძლიათ შექმნათ ახალი პროფილი. ეს არის სტანდარტული, PDF-ის მომზადების დიალოგური ფანჯარა (იხ. სურ. 5.2-3), სადაც აყენებთ PDF-ის მახასიათებლებს. პროფილი შეინახება და განთავსდება ამ სიაში.

მომავალში, პროფილის ასარჩევად, PDF-ის მომზადების ფანჯარაში ისარგებლეთ Adobe PDF Preset-ის ჩამოსაშლელი მენიუთი ან პირდაპირ ირჩიეთ პროფილი File -> Adobe PDF Presets მენიუდან.



სურ. 5.2-4. PDF-ის პროფილების მართვის ფანჯარა.

ღილაკი Save As გაძლევთ საშუალებას პროფილი ცალკე ფაილად შეინახოთ, ხოლო Load ღილაკის დახმარებით ჩატვირთოთ გამზადებული პროფილი. გამოიყენეთ, როდესაც პროფილების გადატანა გიწევთ ერთი კომპიუტერიდან მეორეზე ან როდესაც განაახლებთ პროგრამულ უზრუნველყოფას.

Pdf-ის მომზადების ალტერნატიული გზა

დღევანდელ დღეს იშვიათად, მაგრამ მაინც, ზოგი სტამბა ითხოვს, რომ მათთვის მიწოდებული PDF ფაილი მომზადებული იყოს არა პირდაპირი ექსპორტირების საშუალებით, არამედ შუალედური - (*.ps) ფორმატის ფაილის დახმარებით.

ასეთი ფაილის მომზადების პროცედურა ძალიან გავს ბეჭდვის პროცედურას. ისევე, როგორც ჩვეულებრივი ბეჭდვის მახასიათებლები, ესეც შეგიძლიათ შეინახოთ, როგორც ბეჭდვის პროფილი.

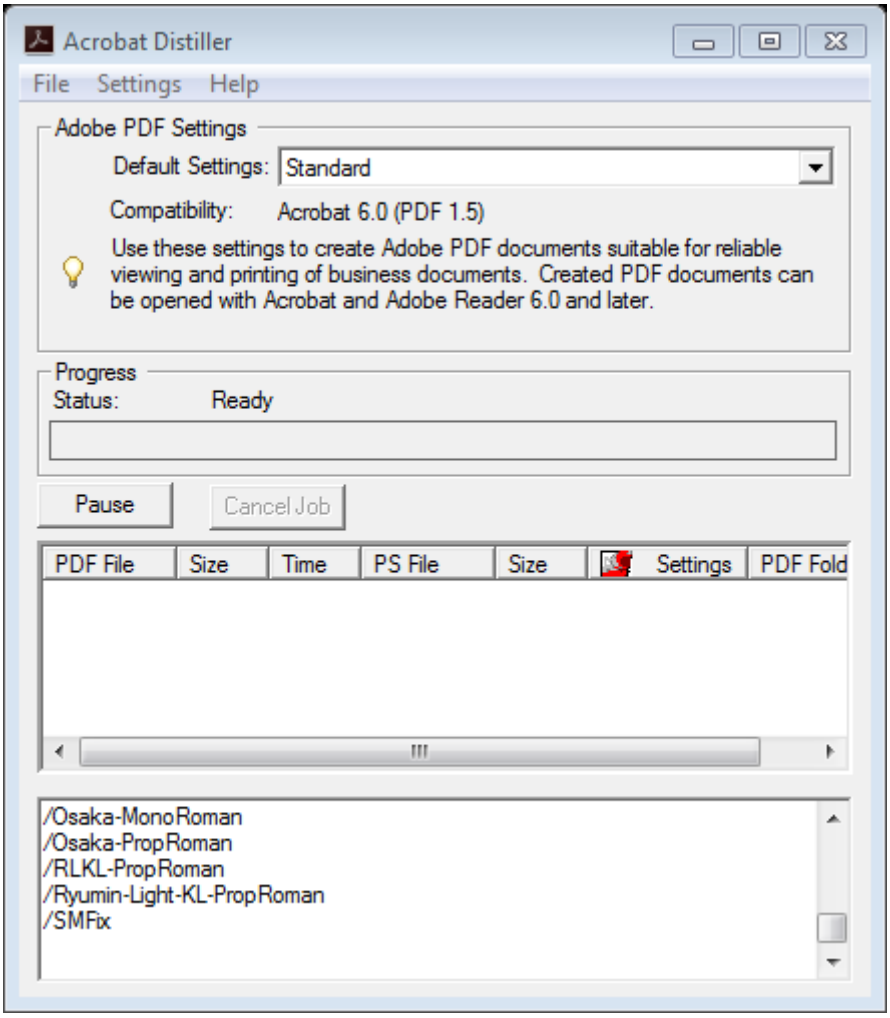
გამოიძახეთ File -> Print (Ctrl + P).

პრინტერების სიიდან არჩიეთ PostScript® File (როგორც წესი, ის პირველია სიაში).

დააყენეთ სასურველი მახასიათებლები, როგორც ჩვეულებრივი ბეჭდვის დროს (გვერდის ზომა, ჭრის ხაზები, ფერების პროფილები და სხვა) და დააწექით შენახვის (Save) ღილაკს. მიუთითეთ შენახვის ადგილი.

გარკვეული დროის შემდეგ, დისკზე მითითებულ ადგილას მზად იქნება .ps ფორმატის ფაილი.

ამის შემდეგ გამოიძახეთ პროგრამა Adobe Acrobat Distiller (მოიძიეთ კომპიუტერში დაყენებულ პროგრამებს შორის).



სურ. 5.2-5. პროგრამა Adobe Acrobat Disttiler (.ps) ფორმატის ფაილს PDF ფაილად გარდაქმნის.

სასურველი ხარისხის PDF-ის მისაღებად, Default Settings-ში აირჩიეთ სასურველი pdf-ის პროფილი.

შენიშვნა: *InDesign-ისა ან Illustrator-ის დახმარებით შექმნილი pdf-ის პროფილი ავტომატურად ხელმისაწვდომი ხდება ამ სიაში.*

შემდეგ გამოიძახეთ File -> Open და მიუთითეთ მიღებული .ps ფორმატის ფაილი ან გადმოათრიეთ ამ ფანჯარაზე .ps ფორმატის ფაილი.

გარკვეული დროის შემდეგ pdf ფაილი იქნება მზად და ის მოთავსდება იქ, სადაც .ps ფორმატის ფაილია განთავსებული.

ბუკლეტის დაბეჭდვა

მართალია იშვიათად, მაგრამ მაინც დგას საკითხი სტამბაში გაიგზავნოს ფაილი ისე, რომ გვერდები წინასწარ იყოს დალაგებული (იმის მიხედვით, რა სახის პროდუქტს ამზადებთ). მეორე მხრივ, ასეთი საკითხის ცოდნა კარგია იმ შემთხვევაში, როდესაც თქვენით გინდათ დაბეჭდოთ ნამუშევარი რამდენიმე ეგზემპლარად.

ბუკლეტზე გვერდები განლაგდება ისეთნაირად, რომ როდესაც დაბეჭდვის შემდეგ ფურცლები დაიკეცება და აიკინძება, ყველა გვერდი საჭირო თანმიმდევრობით განლაგდება.

შენიშვნა: *გვერდების რაოდენობა დოკუმენტში 4-ის ჯერადი უნდა იყოს. წინააღმდეგ შემთხვევაში დაემატება საჭირო რაოდენობის ცარიელი გვერდები.*

არსებობს სამი სახის ბუკლეტი:

ბროშურა - როდესაც ფურცელი შუაზე იკეცება (Saddle Stitch).

წიგნი - რამდენიმე რვეულის სახით უნაკეროდ ასაკინძად (Perfect Bound).

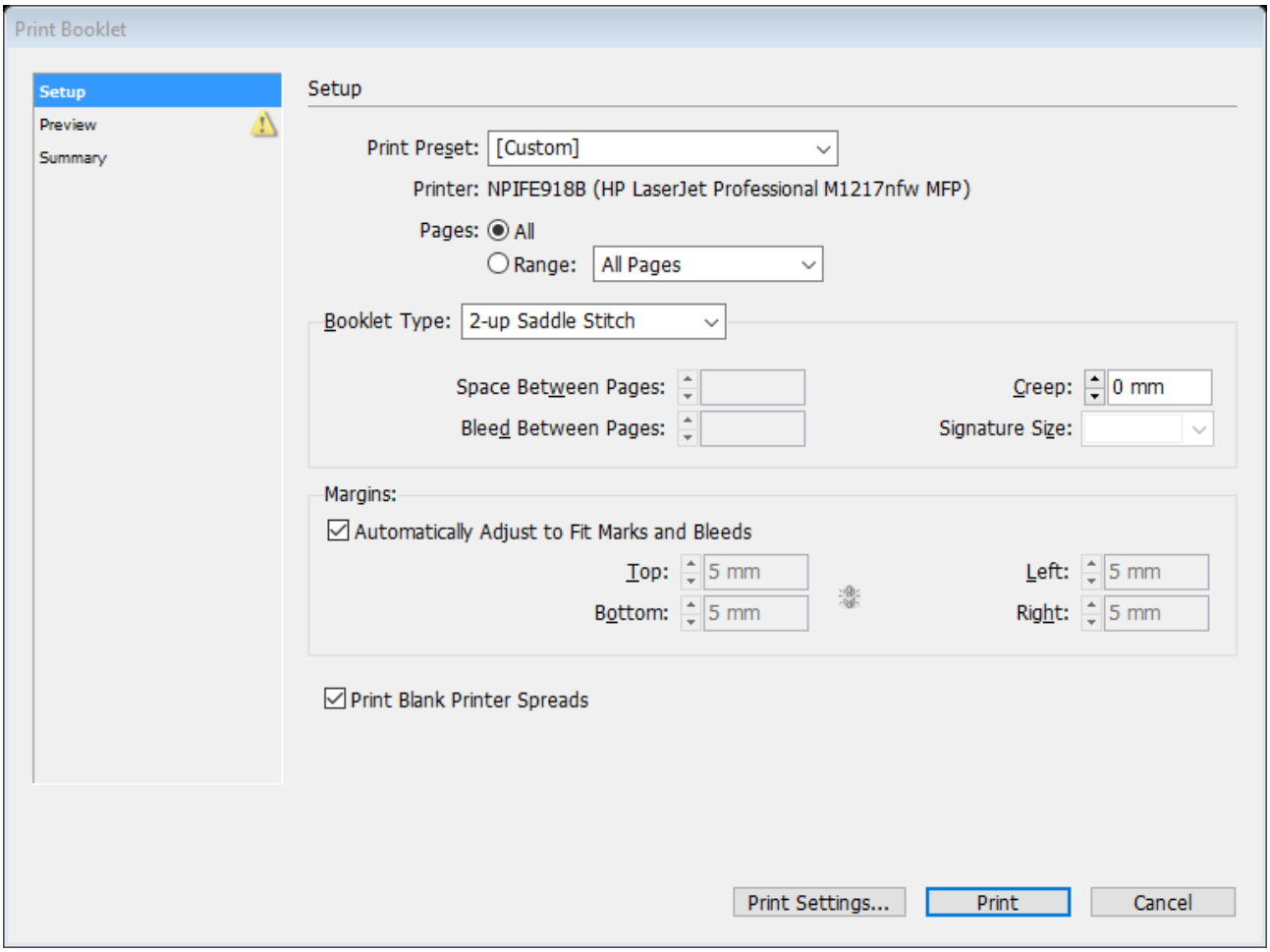
ბუკლეტი - როდესაც ფურცელი რამდენჯერმე იკეცება (Consecutive).

ასეთი შემთხვევებისთვის ინდიზაინში გათვალისწინებულია ფუნქცია Print Booklet. მის გამოსაძახებლად მიმართეთ File -> Print Booklet (სურ. 5.2-6).

Setup - აქ აყენებთ ბუკლეტის მახასიათებლებს.

Preview - წინასწარი ხედის ფანჯარაში ამოწმებთ, როგორ განლაგდება გვერდები ერთმანეთთან.

Summary - ჯამური ინფორმაცია ბუკლეტის პარამეტრების შესახებ.



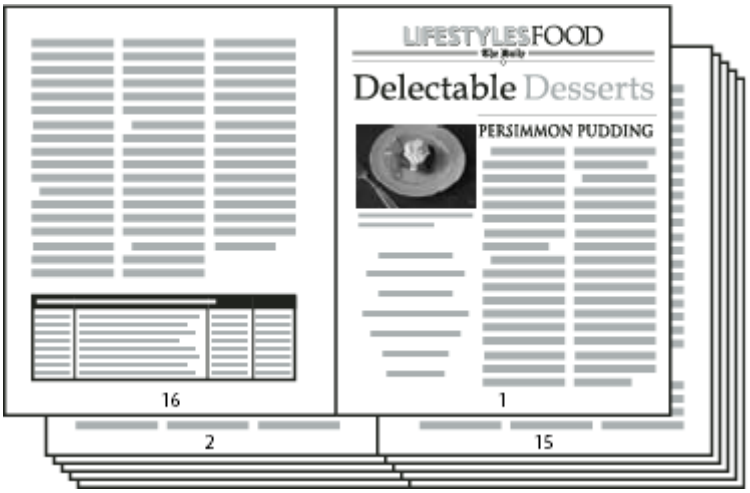
სურ. 5.2-6. ბუკლეტის მოსამზადებელი ფანჯარა. ჩანართში Setup, ჩამოსაშლელ ფანჯარაში Print Presets აირჩიეთ, რომელი პროფილის დახმარებით დაიბეჭდება ბუკლეტი; მიუთითეთ, რომელი გვერდები უნდა დაიბეჭდოს; აირჩიეთ ბუკლეტის ტიპი (Booklet Type)

ბროშურა (შუაზე გაკეცილი ფურცელი) (2-up Saddle Stitch)

იქმნება ორგვერდიანი განშლები, რომელიც განკუთვნილია ორმხრივი ბეჭდვისათვის. შემდეგ ხდება მისი დაკომპლექტება, დალაგება და აკინძვა. საჭიროების შემთხვევაში პროგრამა დოკუმენტის ბოლოს ცარიელ გვერდებს ამატებს.

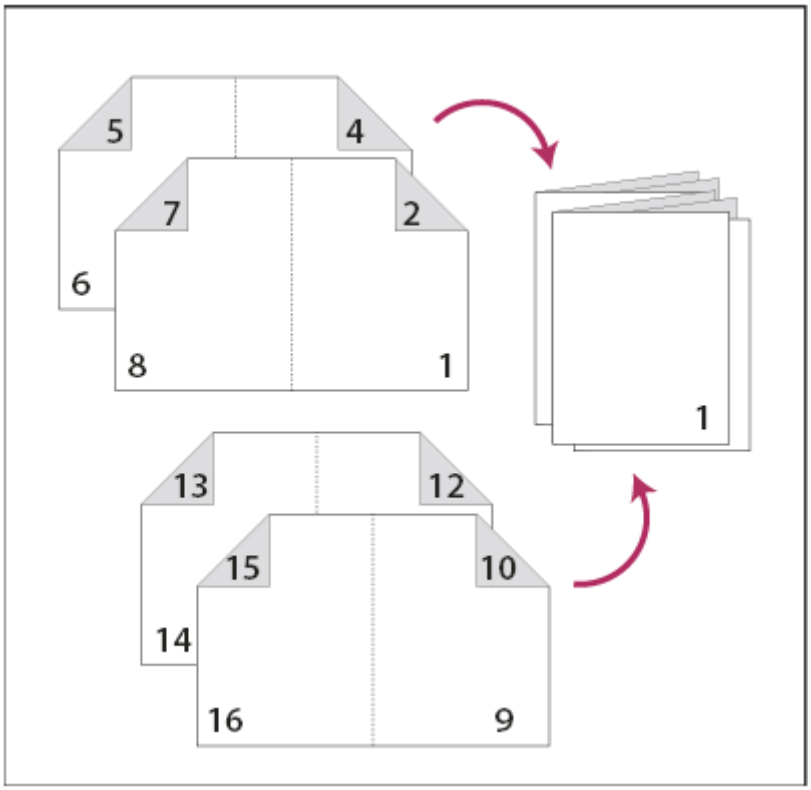
ამ დროს ფუნქციები **გვერდებს შორის მანძილი** (Space Between Pages), **შიდა ბლიდი** (Bleed Between Pages) და **რვეულის ზომა** (Signature Size) მიუწვდომელია.

დალაგების პრინციპი ასეთია (8 გვერდიანი დოკუმენტის შემთხვევაში): 8-1, 2-7, 6-3, 4-5.



წიგნი (რამდენიმე რვეულად შეკვრა უნაკერო კინძვისათვის)

იქმნება ორგვერდიანი განშლები, რომელიც განკუთვნილია ორმხრივი ბეჭდვისათვის და გვერდები ჯგუფდება მითითებული **რვეულის ზომის** (Signature Size) მიხედვით (4, 8, 16…). თუ გვერდების რაოდენობა არ იყოფა ორ თანაბარ ნაწილად, პროგრამა ამატებს ცარიელ გვერდებს დოკუმენტის ბოლოს.



ბუკლეტი („გარმონის“ სახით დაკეცვა) (2-, 3-, 4-up Consecutive)

ქმნის ორად, სამად ან ოთხად დასაკეც ფურცელს.

ამ დროს ფუნქციები **შიდა ბლიდი** (Bleed Between Pages), **წანაცვლება** (Creep) და **რვეულის ზომა** (Signature Size) მიუწვდომელია.

მაგალითად, ეს ფუნქცია შეგიძლიათ გამოიყენოთ, როდესაც გინდათ შექმნათ ტრიპლეტი (სამად გაკეცილი, 6 გვერდიანი ბროშურა).



სავარჯიშოები

1. დააყენეთ პრინტერის პარამეტრები, სადაც გათვალისწინებული იქნება ჭრის ხაზები, ბლიდები და ინფორმაცია გვერდების შესახებ. შეინახეთ ის პრინტერის პროფილის სახით. ამობეჭდეთ გვერდები ამ პროფილის გამოყენებით.
2. მოახდინეთ დოკუმენტის ექსპორტირება PDF ფაილის სახით. დააყენეთ ახალი მახასიათებლები და შეინახეთ პროფილის სახით. გამოიყენეთ თქვენს მიერ შექმნილი გამჭვირვალობის გაერთიანების სტილი.
3. მოახდინეთ PDF ფაილის მომზადება .ps ფორმატის ფაილის დახმარებით. დაყენებული მახასიათებლები შეინახეთ პრინტერის პროფილის სახით.
4. თქვენს მიერ აწყობილი მრავალგვერდიანი დოკუმენტი ამობეჭდეთ ბროშურის სახით (სტეპლერზე ასაკინძად)
5. თქვენს მიერ აწყობილი მრავალგვერდიანი დოკუმენტი ამობეჭდეთ წიგნის სახით (რვეულის ზომა 8 ტოლია)
6. შეადგინეთ 6 გვერდიანი დოკუმენტი, სადაც ფურცლის ზომა იქნება თაბახის ფურცლის მესამედის ტოლი. მიღებული დოკუმენტი ამობეჭდეთ ტრიპლეტის სახით (სამად გაკეცილი ფურცელი).

8. ინტერაქტიული PDF ფაილის და ელექტრონული წიგნების მომზადება

8.1. ინტერაქტიული დოკუმენტის შექმნა/შენახვა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა
ანიმაციის შესაბამისი სამუშაო მაგიდის შექმნა და პროგრამის საერთო პარამეტრების დაყენება ინტერაქტიული დოკუმენტის შესაბამისად ელექტრონული პუბლიკაციის ტიპების არჩევა ელექტრონული პუბლიკაციის ტიპისა და ფორმატის განსაზღვრა ინტერაქტიული დოკუმენტის საჭირო პარამეტრებით შექმნა ინტერაქტიული დოკუმენტის შექმნილი პარამეტრების შაბლონად შენახვა

უკანასკნელი ათწლეულის განმავლობაში საგამომცემლო საქმის — ბეჭდური და დიზაინერული მომსახურების ბაზარმა მნიშვნელოვანი ცვლილება განიცადა. ციფრულ ტექნოლოგიასთან ერთად გაუმჯობესდა მონაცემების შენახვის, გამოსახვის, პაკეტირების და გადაცემის სისტემური ცლილებები. ინფორმაციის მიწოდების განსხვავებული მეთოდების ერთ სტრუქტურაში გაერთიანებას **შემადგენელი** (Content) ეწოდა. ინფორმაციის წარმოდგენის ფორმის სტრუქტურულმა ცვლილებამ და მულტიმედიური შესაძლებლობების ფუნქციების გაზრდამ ხელი შეუწყო ახალი ციფრული პუბლიკაციის ბაზარის ჩამოყალიბებას. დღესდღეობით ამ შესაძლებლობების მხრივ, საგამომცემლო ბიზნესის საჭიროებიდან გამომდინარე ბეჭდური მაკეტის და ელექტრონული პუბლიკაციების შემუშავების თვალსაზრისით პროგრამული უზრუნველყოფა Adobe InDesign CS6 დომინანტი არის ბაზარზე.

გარდა საბაზისო ფუნქციების ნაკრებისა, მომხმარებელი უზრუნველყოფილი არის ისეთი ფუნქციებით, როგორიც არის აუდიო-ვიდეო მასალის ჩასმა, ანიმაციის, პანორამული გამოსახულებების და სხვა მეგა შესაძლებლობები, რაც მას ინტერაქტიულ ფაილებთან მუშაობისთვის შეუცვლელს ხდის.

მოდულის ამ თავში განხილული იქნება ელექტრონული მაკეტის შემუშავების პროცესი, და ინფორმაციის მიწოდებისთვის ინტერაქტიული ელემენტების გამოყენების თავისებურებები.

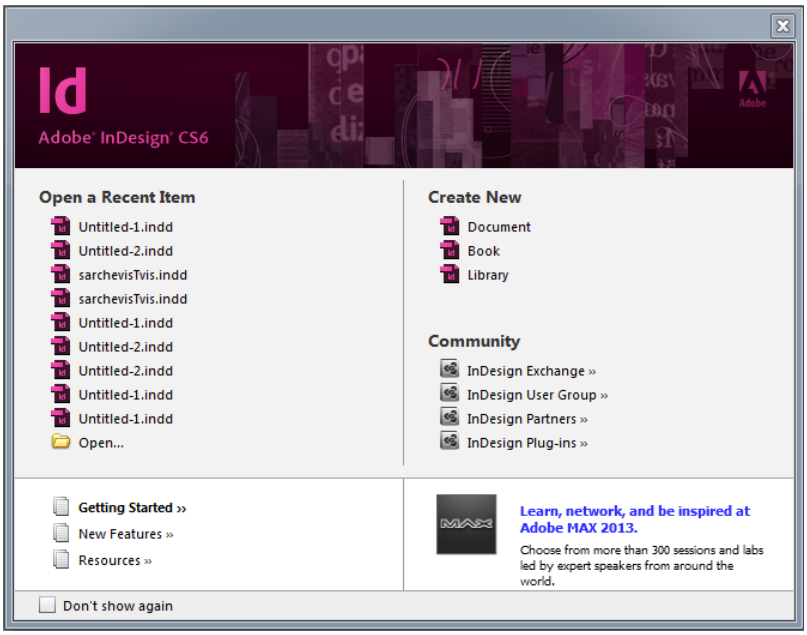
ინფორმაციის გადაცემის რევოლუციური სისტემების შექმნა ახალი პლანშეტური და პერსონალური ციფრული წამკითხველი მოწყობილობების გამოჩენას უკავშირდება. კითხვაზე, თუ რა არის ელექტრონული პუბლიკაცია, პასუხი მარტივია — შინაარსობრივად, ეს არის ქაღალდის წიგნის ელექტრონული ვერსია, ანუ ციფრული ინფორმაცია. ელექტრონული წიგნების მთავარი მახასიათებელი არის, ინტერაქტიულობა, მასშტაბირება, რომელიც განსხვავებულ ფორმატებში პროდუცირდება.

პროგრამა Adobe InDesign CS6-ში ინტერაქტიული ფაილის შექმნის ორი საშუალება არის წარმოდგენილი: **Interactive PDF** და **Adobe Flash**. მუშაობის პროცესში აღმოაჩენთ, რომ პროგრამაში ინტერაქტიული ელემენტების შექმნის ინსტრუმენტის სამი სახეობა არის მოცემული — უნივერსალური, მხლოლოდ **PDF** ფაილისთვის შექმნილი, ან **Flash**-ისთვის განკუთვნილი. ასეთ დაყოფას ექსპორტირების განსხვავებული სტანდარტები და ფუნქციური შესაძლებლობების განსხვავება იწვევს. მაგრამ სანამ ექსპორტირების საკითხებს შეისწავლით მნიშვნელოვანია, პუბლიკაციის ტიპები და საჭირო სტანდარტებით უზრუნველყოფილი ინტერაქტიული დოკუმენტის შექმნა.

ინტერაქტიული დოკუმენტის საჭირო პარამეტრებით შექმნა

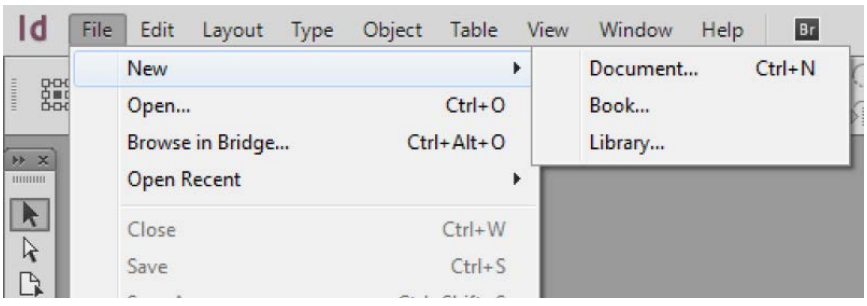
პროგრამა InDesign-ისთვის გასაგები რომ იყოს, თუ რა სახის პუბლიკაციას ამზადებთ, მნიშვნელოვანი არის პუბლიკაციის ტიპის ლოგიკური დახარისხება. პირველ რიგში, **ფერებთან მუშაობის რეჟიმიდან** (Blend Space), როგორც უკვე იცით, პროგრამა პუბლიკაციის ტიპის მიხედვით აკონვერტირებს სამუშაო სივრცის და ფერის მოდელს, ამიტომ, თქვენ ხელით არაფრის შეცვლა არ გიწევთ, გარდა იმისა, რომ სწორად განსაზღვროთ **პუბლიკაციის ტიპი** (Intent).

ახალი დოკუმენტის შექმნის დიალოგური ფანჯრიდან (New), ან **შესავალი ფანჯრიდან** (Wellcome Screen) აირჩიეთ ახალი დოკუმენტი (File — New — Document) (სურ 8.1.1/ 8.1.2).

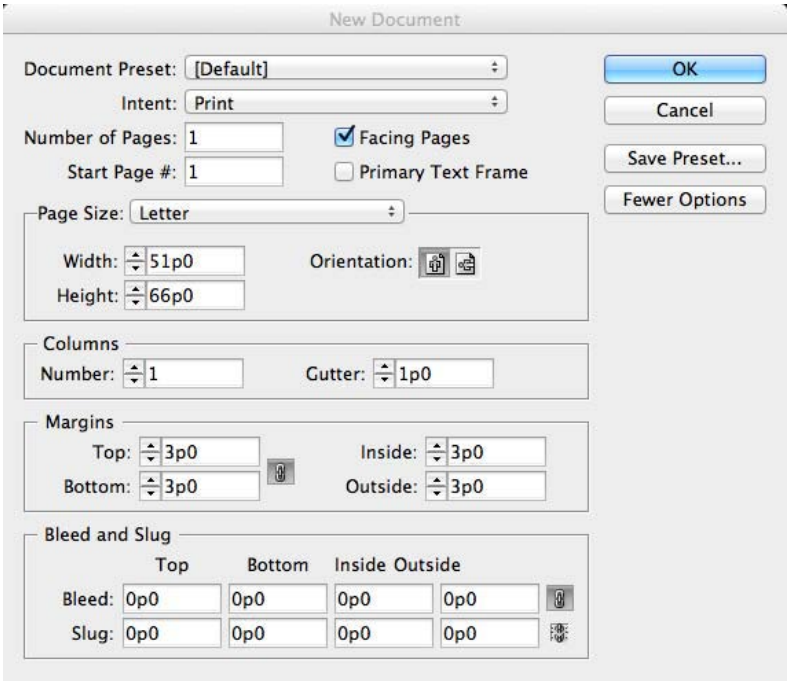


სურ 8.1. 1 პროგრამის შესავალი ფანჯარა

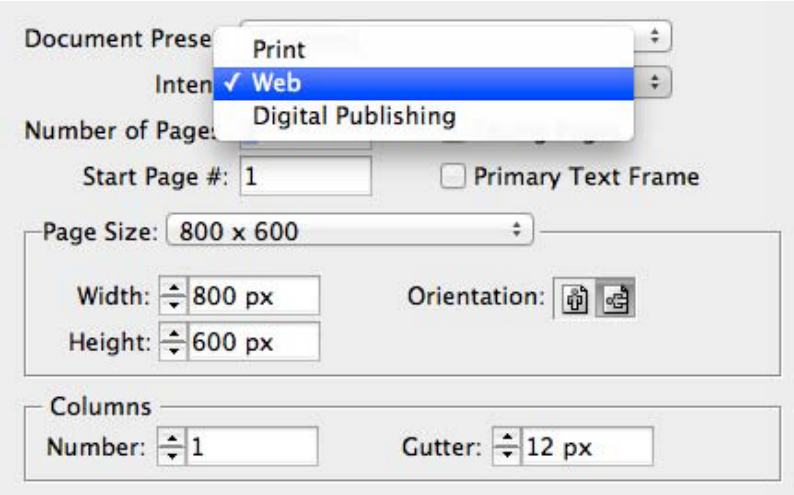
ან, ჩამოშალეთ ფაილ მენიუ და აირჩიეთ მენიუდან **File — New — Document** (მენიუ ფაილი — ახალი დოკუმენტი), ან უბრალოდ **Ctrl+N** კლავიშთა კომბინაციით გამოიძახეთ ბრძანება (სურ 8.1.3).



სურ 8.1. 2 ფაილ მენიუდან დოკუმენტის შექმნა



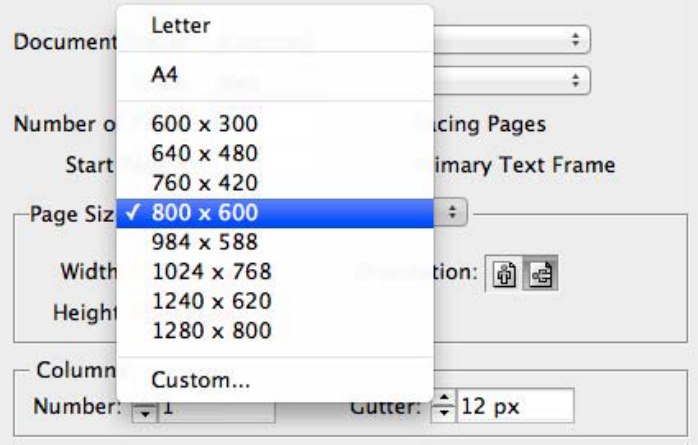
სურ 8.1. 3 ახალი დოკუმენტის დიალოგური ფანჯარა, რომელსაც თქვენ უკვე კარგად იცნობთ განვლილი მოდულებიდან



სურ 8.1. 4 პუბლიკაციის ტიპის ჩამონათვალიდან ელექტრონული წიგნისთვის შესაბამისის ფორმატის შერჩევა

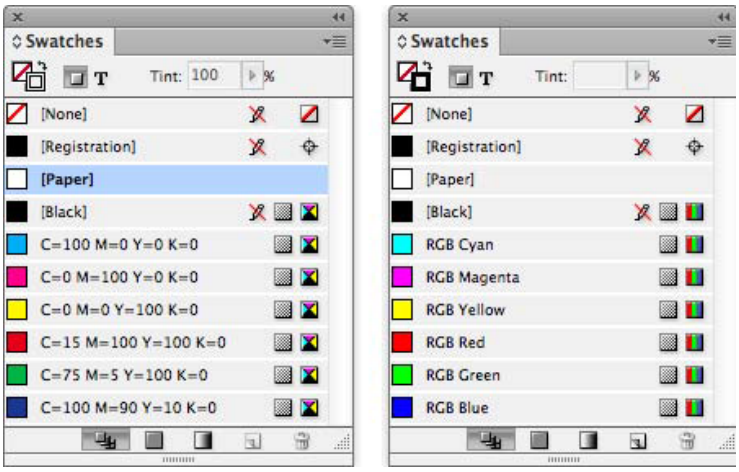
ახალი დოკუმენტის დიალოგურ ფანჯარაში მთავარ ელემენტს **Intent** — პუბლიკაციის ტიპი წარმოადგენს (სურ 8.1.4) **პუბლიკაციის ტიპები** ტექნიკური მახასიათებლებით ერთმანეთისაგან განსხვავდება, მაგ: **ვებისთვის,** ან **ციფრული ტექნოლოგიისთვის** განკუთვნილ დოკუმენტში გამორთულია **გვერდების განშლა** (Facing Page), **გვერდებს ალბომური განლაგება** აქვთ (Orientation — Landscape), ხოლო **გვერდის ზომა** (Page Size) მონიტორის რეზოლუციაზე არის დაფუძნებული. პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე ახალი დოკუმენტის დიალოგურ ფანჯარაში **პუბლიკაციის ტიპის** ჩამონათვალში (Intent) მუდამ **ბეჭდური** (Print) ფაილის ტიპი არის მითითებული, რაც საზომი ერთეულების ტიპზე მოქმედებს, რამდენადაც თქვენ უკვე იცით, რომ ბეჭდური პულიკაციისთვის საზომი ერთეულების ტიპის შერჩევა მილიმეტრებში, ან დიუმებში ხდება. პუბლიკაციის ტიპის ჩამონათვალში **ვებ** (Web), ან **ციფრული დოკუმენტის** (Digital Publishing) არჩევის შემთხვევაში საზომი ერთეულები **პიქსელებში** (Pixel-ი შემოკლებით — px) გარდაისახება. ყურადღება მიაქციეთ, რომ **გვერდის ზომების** (Page Size) ჩამონათვალიც განიცდის ცვლილებებს და თქვენთვის კარგად ნაცნობი **Letter** და **A4** ფორმატის

გარდა ინტერაქტიული პუბლიკაციებისთვის მონიტორის ზომის გაფართოებები არის ჩამოთვლილი (სურ 8.1.5).

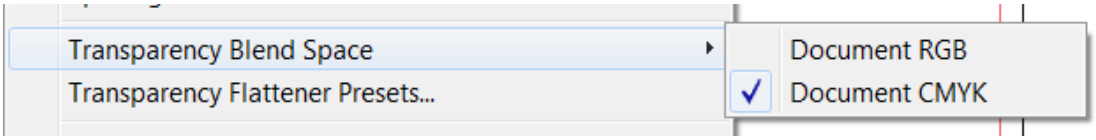


სურ 8.1. 5 ვებ დოკუმენტისთვის გვერდის ზომის ჩამონათვალი

როგორც უკვე ავღნიშნეთ, პუბლიკაციის ტიპი სამუშაო გარემოს ფერის რეჟიმს განსაზღვრავს, ამიტომ რა თქმა უნდა ეს მნიშვნელოვანი სისტემური ცვლილება ფერის ჩვენებაზე და მოდელზეც მოქმედებს (სურ 8.1.6/8.1.7).



სურ 8.1. 6 ფერების კონვერტაციის მაგალითი CMYK-იდან RGB-ზე



სურ 8.1. 7 ფერებთან მუშაობის ორი ძირითადი რეჟიმი, რომლის გააქტიურებაც პუბლიკაციის ტიპის არჩევანზე არის დამოკიდებული

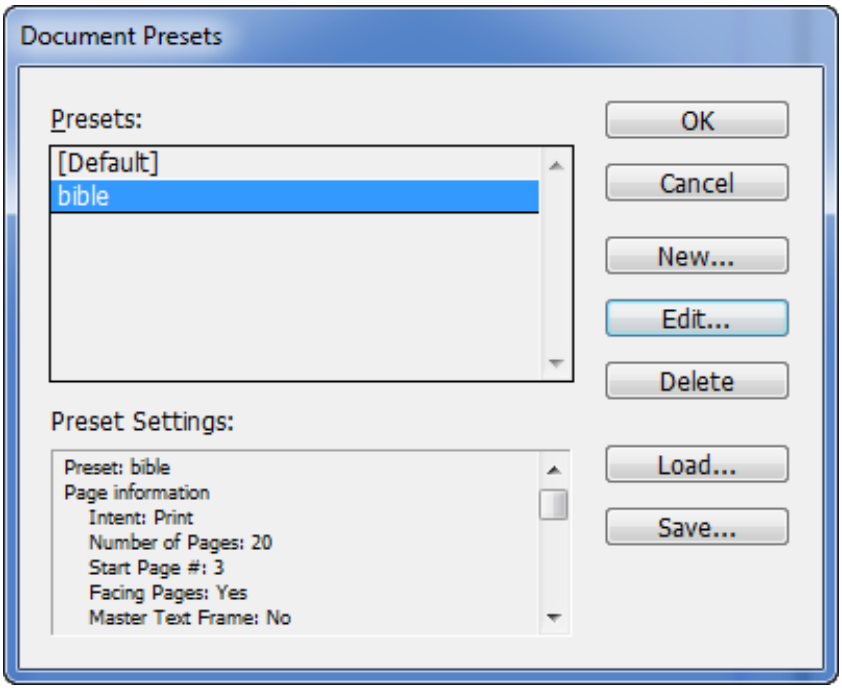
- **გვერდების განშლის** (Facing Pages) მონიშვნა აზრს მოკლებულია, რადგან მონიტორს მხოლოდ ერთი გვერდის ჩვენება შეუძლია. შესაბამისად, ეს სანიშნე პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზეც გამორთულია.
- ყველაზე მნიშვნელოვანი ამოცანა ახალი დოკუმენტის შექმნის დროს ეკრანის ზომა და რეზოლუცია არის, რომელზეც მოხდება ელექტრონული პუბლიკაციის რეპროდუცირება, ძალიან მნიშნელოვანია

პროპორციების დაცვა დოკუმენტის კიდეებსა და მოწყობილობებს შორის შავი ფონის გამოჩენისაგან დაცვისთვის.

-

ინტერაქტიული დოკუმენტის შექმნილი პარამეტრების ნიმუშის შენახვა

დოკუმენტის შედგენილი პარამეტრების შენახვა — **Save Preset** ღილაკით ხდება. შექმენით ახალი დოკუმენტის ხშირად გამოყენებული პარამეტრები, დააჭირეთ ღილაკს **Save Preset** (სურ 8.1.8), დაარქვით სახელი და დაადასტურეთ ბრძანება, ნიმუში **Document Presets** — ჩამონათვალში ჩაემატება.



სურ 8.1. 8 Save Preset — დოკუმენტის შედგენილი პარამეტრების ჩამონათვალი

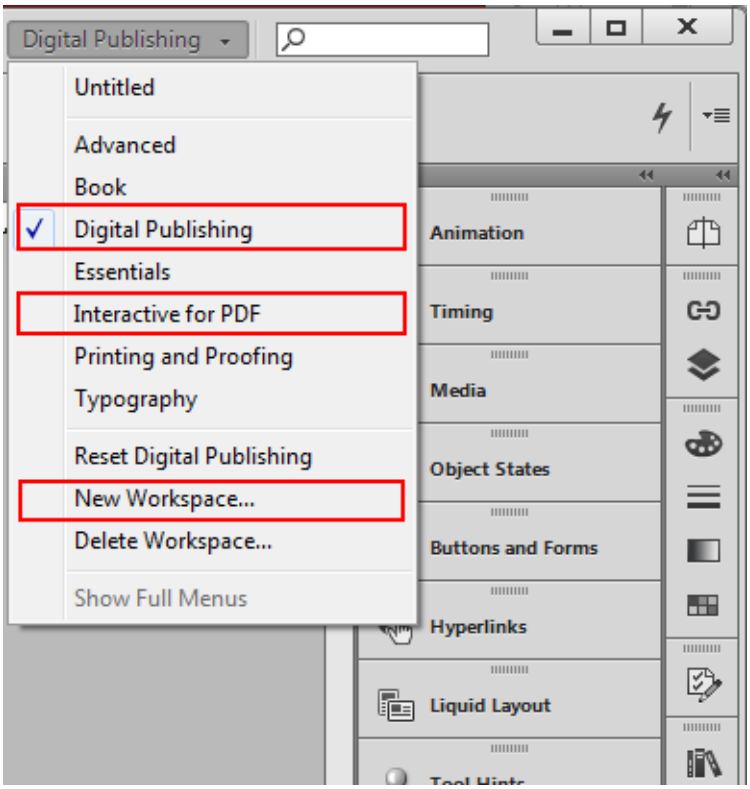
დოკუმენტის პარამეტრების (Document preset) ჩამონათვალში, გარდა თქვენს მიერ შექმნილი პარამეტრებისა დამატებით კიდევ ორი ტიპი ჩამოიშლება, **Default** — პროგრამის ძირითად პარამეტრებზე შემუშავებული და **Custom** — მომხმარებლის პარამეტრები. პარამეტრების წაშლა, ან შეცვლა შეგიძლიათ ჩამონათვალიდან: მენიუ **File — Document Presets — Define** (ფაილი — დოკუმეტის ნიმუშები — ჩამონათვალი) დიალოგურ ფანჯარაში მონიშნეთ დოკუმენტის პარამეტრების თქვენს მიერ შექმნილი სტილი და დააჭირეთ ღილაკს **Delete** (წაშლა), ჩამონათვალიდან სტილი ავტომატურად წაიშლება.

ინტერაქტიული ფაილისთვის სამონტაჟო მაგიდის ტიპის შერჩევა

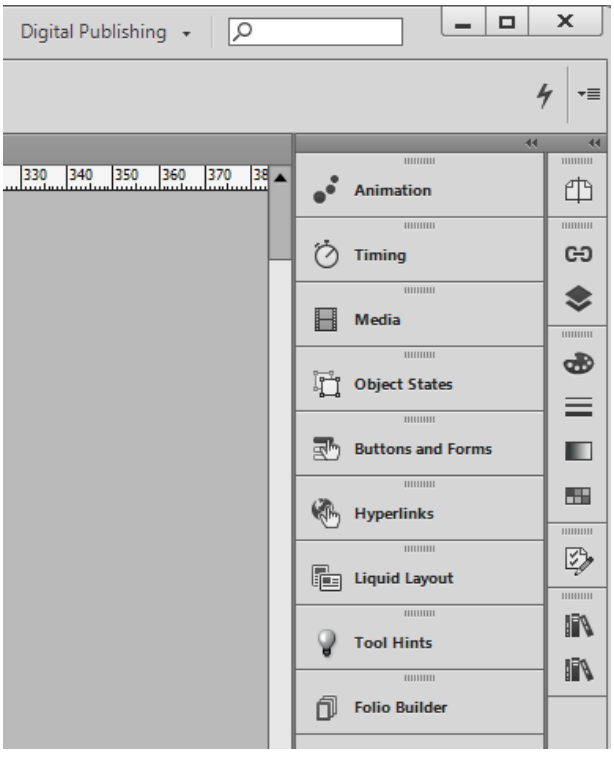
ინტერაქტიული პუბლიკაციის სამუშაო გარემოს ორგანიზებისთვის პრინციპული მნიშვნელობა აქვს მართვის ელემენტების განლაგებას, რომელიც რამდენიმე ჯგუფად იყოფა.

- **მართვის პანელი** — რომელზეც მონიშნული ინსტრუმენტის ბრძანებების დუბლირება და სინქრონიზაცია ხდება.
- **დიალოგური ფანჯრები** — რომლებიც ინსტრუმენტის, თუ ფუნქციის ზუსტ გაზრდილ შესაძლებლობებს გთავაზობთ.
- **პალიტრები** — დიალოგური ფანჯრის და მართვის პანელის ელემენტების გაერთიანებული ნაკრები, რომელიც ნებისმიერ დროს შეგიძლიათ მიმაგრებას მოხსნათ და გადაადგილოთ, შეცვალოთ პალიტრების განლაგება ზოლში, ან საერთოდ დამალოთ. თუ რომელიმე პალიტრა სამუშაო გარემოს ელემენტების ჩამონათვალში არ არის მოცემული მათი ეკრანზე გამოტანა მენიუ Window-ის მეშვეობით ხდება.

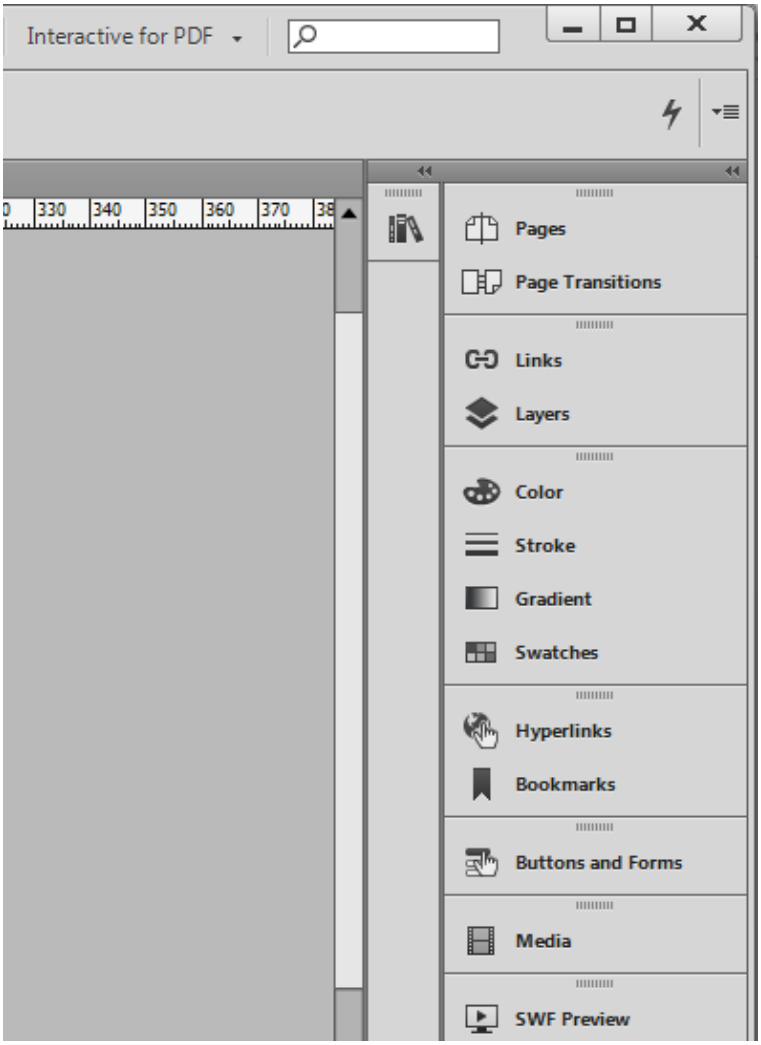
- **სამუშაო გარემო** (Workspace) — რომელიც ერთ ნაკრებში ყველა ჩამოთვლილ ელემენტს და ჯგუფს აერთიანებს. ეკრანზე მათი გამოტანა კი ერთდროულად მენიუ Window — Workspace — **Interactive** (ინტერაქტიულობა), ან **Interactive for Pdf** (ინტერაქტიული PDF) ბრძანებით ხდება (სურ 8.1.9) თითოეული **სამუშაო გარემოს** სამაგიდო ტიპს დააკვირდით, როგორ იცვლება პალიტრების განლაგება და თვისებები —მახასიათებლებიდან გამომდინარე (სურ 8.1.10/8.1.11).



სურ 8.1. 9 სამუშაო მაგიდის ტიპის არცევა მართვის პანელიდან

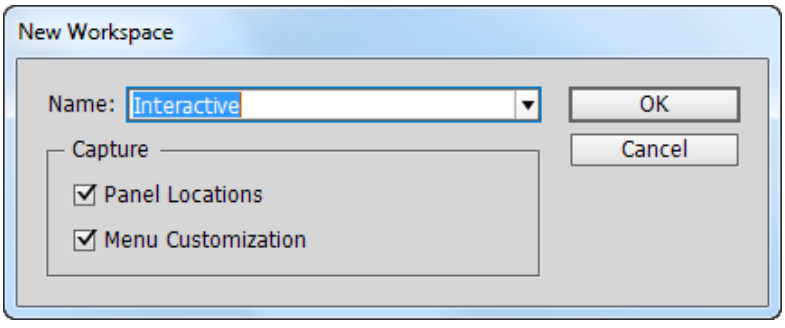


სურ 8.1. 10 ინტერაქტიული სამუშაო მაგიდის პალიტრების სტანდარტული განლაგება



სურ 8.1. 11 ინტერაქტიული სამუშაო მაგიდის პალიტრების სტანდარტული განლაგება

პროგრამაში თქვენთვის სასურველი სამუშაო გარემოს სამაგიდო ტიპის ორგანიზების შემდეგ შეგიძლიათ წყობა შეინახოთ და ეკრანზე სამუშაო გარემოს ჩამონათვალიდან ნებისმიერ დროს გამოიტანოთ. მენიუ Window-დან აირჩიეთ ბრძანება **Workspace — New Workspace** (სამუშაო გარემო — ახალი სამუშაო გარემო) და დააჭირეთ ღილაკს **Save** (შენახვა) (სურ 8.1.12). **Panel Location** — პალიტრების მიმაგრების შენახვა, **Menu Customization** — მენიუს დაყენების შენახვა

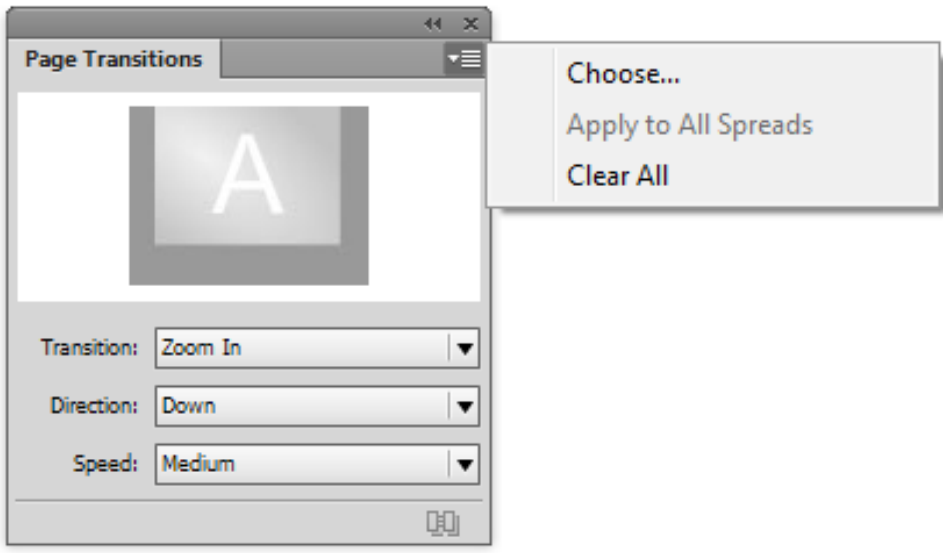


სურ 8.1. 12 ახალი სამუსაო გარემოს შექმნის დიალოგური ფანჯარა

ინტერაქტიული სლაიდ შოუს (Page Transitions)

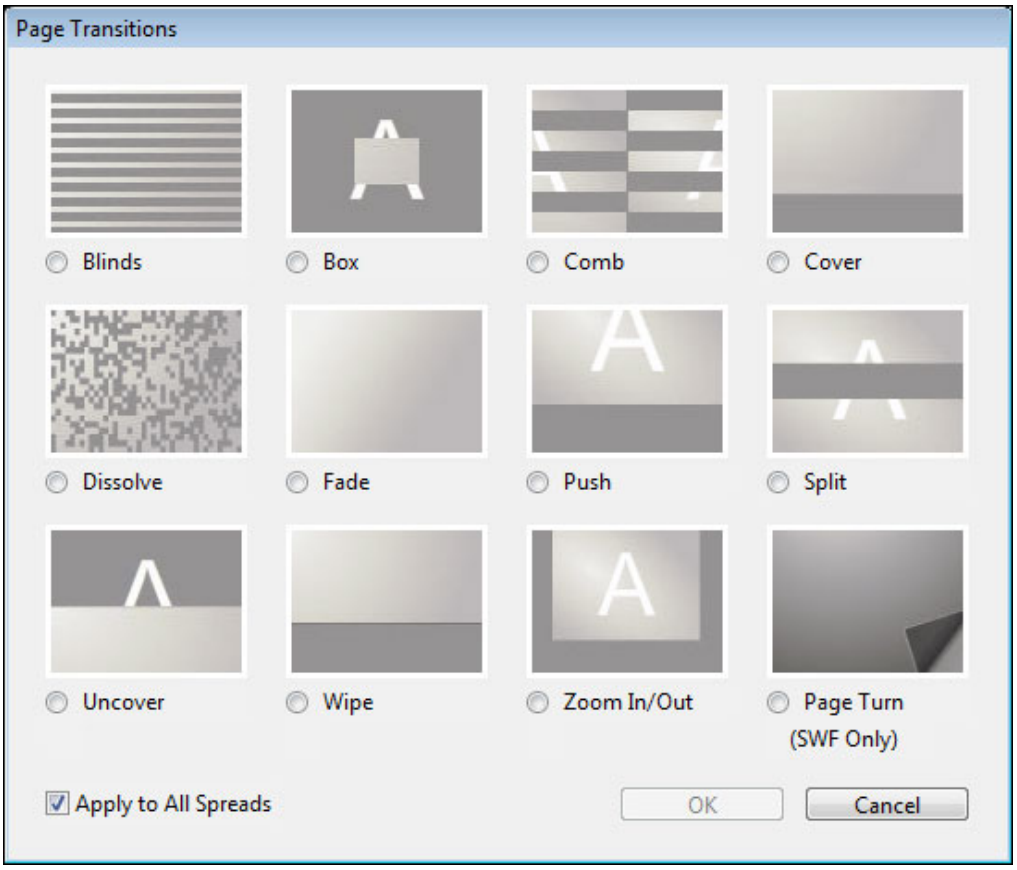
გაშლილ გვერდებს შორის ინტერაქტიული გადასვლის გაფორმებისთვის პალიტრა — Page Transitions გამოიყენება (სურ 8.1.13), რომელიც **PDF** და **ფლეშ** ექსპორტირებისას მუშაობს. პალიტრა **Page Transitions**

(გაშლილ გვერდებს შორის გადასვლა) სამუშაო გარემოს — Interactive-ის ტიპის შემადგენელ ელემენტს წარმოადგენს, თუმცა მისი გამოტანა ასევე, შესაძლებელია **გვერდების გამოსახულების** (Page) პალიტრის მენიუს ჩამონათვალიდან **Page — Page Attributes — Page Transitions — Choose...** (გვერდი — გვერდის ატრიბუტები — გაშლილ გვერდებს შორის გადასვლა — ეფექტის არჩევა) (სურ 8.1.14)



სურ 8.1. 13 გაშლილ გვერდებს შორის გადასვლის პალიტრა

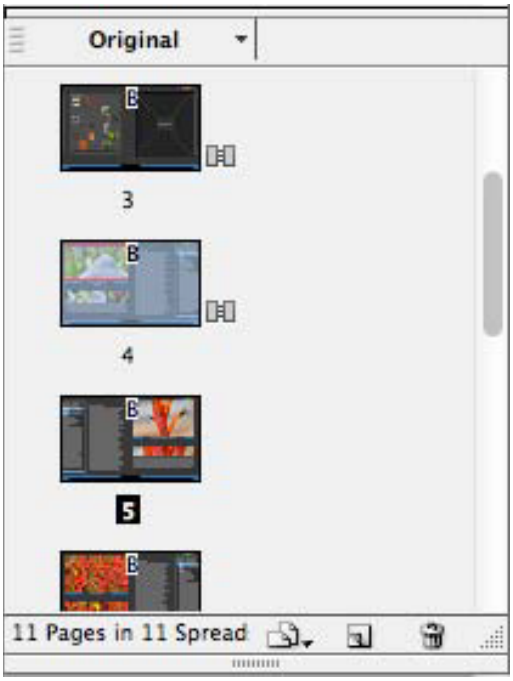
პალიტრაზე გამოსახული ბრძანებები არჩეული ეფექტის მოძრაობების და დინამიკის შეცვლის საშუალებას გაძლევთ. **Direction** — გავრცელების არეალი, **Speed** — სიჩქარე, თუმცა რიგი ეფექტების შემთხვევაში პარამეტრის რედაქტირება იზღუდება.



სურ 8.1. 14 გაშლილ გვერდებს შორის გადასვლის ეფექტების დიალოგური ფანჯარა

გაშლილ გვერდებს შორის გადასვლის (Page Transitions) დიალოგური ფანჯრაში ეფექტების დინამიკა მომცრო მართკუთხედ ფანჯრებში არის წარმოდგენილი, რომელიც მაუსის მაჩვენებლის მიტანაზე პროდუცირდება. ეფექტის სახელწოდების წინ სანიშნეზე დაჭერით გვერდზე ეფექტის მონიშვნას და მინიჭებას შეძლებთ. ფანჯრის ქვედა ველზე მოცემული აქტიური სანიშნე **Apply to All Spreads** — მონიშნული ეფექტის ტიპის ყველა გვერდზე გავრცელებას გამოიწვევს, ხოლო გვერდებისთვის ინდივიდუალური გადასვლის ეფექტის შერჩევისთვის სანიშნე უნდა გამორთოთ. ამ შემთხვევაში სათითაოდ მოგიწევთ სხვადასხვა გაშლილი გვერდის მინიატურის მონიშვნა **გვერდების გამოსახულების პალიტრაზე** (Page) და ეფექტის შერჩევა. დიალოგურ ფანჯარაში ეფექტი — **Page Turn** (SWF Only) (გადაფურცვლის ეფექტი) მხოლოდ ფლეშ ექსპორტირებისთვის არის განკუთვნილი. გაშლილი გვერდის ეფექტების შერჩევის შემდეგ გვერდის გამოსახულების პალიტრაზე ყველა გვერდს პატარა ზომის მინიატურა გაუჩნდება (სურ 8.1.15), რაც იმას ნიშნავს, რომ გვერდზე **გაშლილი გვერდის გადასვლის ეფექტი** არის გამოყენებული.

გადაფურცვლის ეფექტის წაშლისთვის გვერდების გამოსახულების პალიტრაზე (Pages) მონიშნეთ სასურველი გვერდის მინიატურები და **Page Transition** (გაშლილ გვერდებს შორის გადასვლა) პალიტრის მენიუში აირჩიეთ **None** (ეფექტის გარეშე). ხოლო ეფექტების ყველა გვერდიდან წასშლისთვის Page Transition პალიტრის მენიუში აირჩიეთ **Clear All Page Transitions** (გვერდებზე გადასვლის ეფექტის სრულად წაშლა)

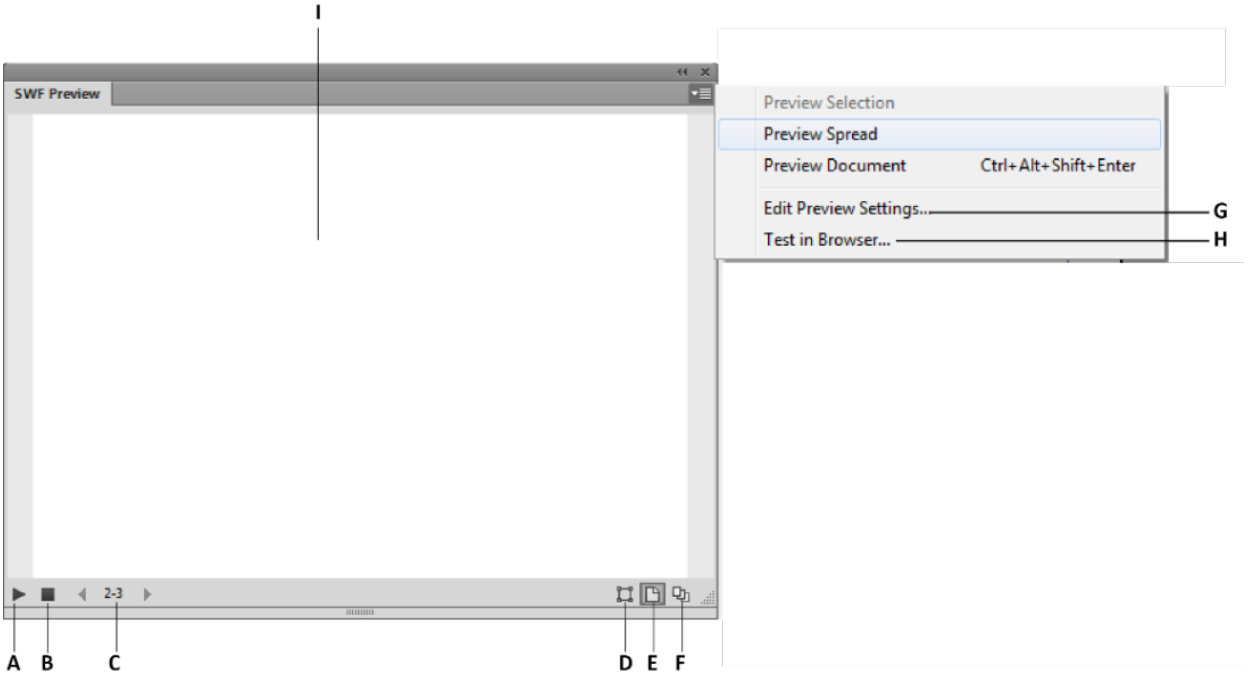


სურ 8.1. 15

ინტერაქტიული დოკუმენტის წინასწარი დათვალიერება და საპრეზენტაციო რეჟიმები

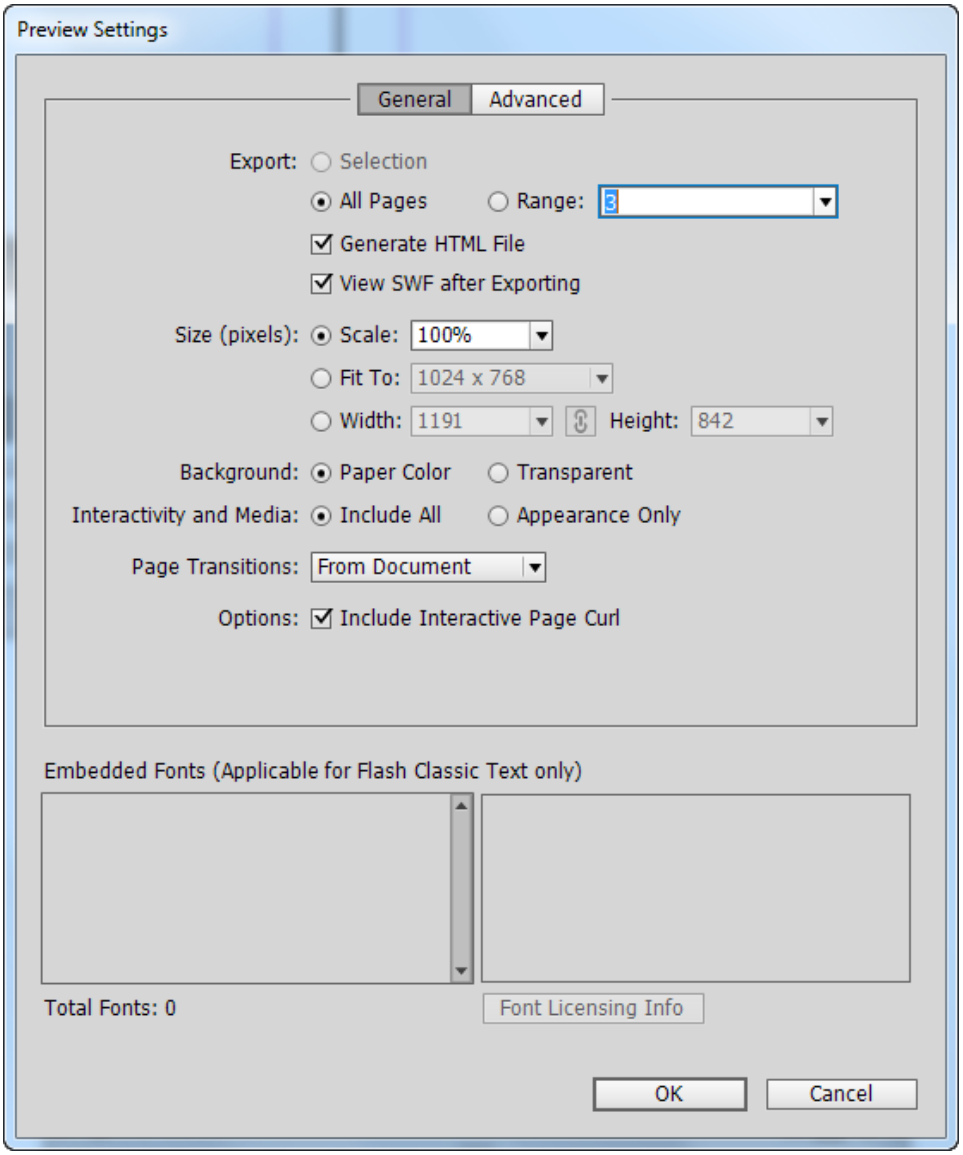
Adobe InDesign CS4 ვერსიაში დოკუმენტში შემუშავებული ინტერაქტიული ელემენტებისთვის პროგრამაში გათვალისწინებული არ იყო **წინასწარი დათვალიერების** ფანჯარა (Preview), იმისათვის, რომ ინტერაქტიული ელემენტების მოქმედება დაგეთვალიერებინათ დოკუმენტის სრული ექსპორტი უნდა მოგეხდინათ. Adobe InDesign CS5 ვერსიიდან შესაძლებელი გახდა ინტერაქტიული ელემენტების მოქმედებისთვის ექსპორტირების გარეშე მიგედევნებინათ თვალი პალიტრიდან **Preview** (წინასწარი დათვალიერება).

InDesign-ში ინტერაქტიულ ელემენტებს პირდაპირ დოკუმეტში ვერ დაათვალიერებთ, როგორც უკვე ვთქვით პროგრამა ამისათვის **SWF Preview** (ფლეშ ელემენტების წინასწარი დათვალიერება) პალიტრას იყენებს, რომელიც ეკრანზე მენიუ Window — Interactive — SWF Preview ბრძანებით გამოდის, ან უნდა დააჭიროთ Ctrl+Alt+Shift+Enter ღილაკებს (სურ 8.1.16).



სურ 8.1. 16 ინტერაქტიული ელემენტების წინასწარი დათვალიერების პალიტრა

- **A — Play Preview** (Alt + კლიკი — წინასწარი დათვალიერების ფანჯრის განახლება) — მონიშნული ობიექტის, გაშლილი გვერდის, ან დოკუმენტის დათვალიერება
- **B — Clear Preview —** წინასწარი დათვალიერები პარამეტრების გასუფთავება.
- **C — Go to Next/Previous Page** — გვერდების დათვალიერების მარკერები, მარკერებს შორის გვერდების დიაპაზონის მიმდინარე ნომერი გამოისახება.
- **D — Set Preview Selection Mode** — მონიშნული ელემენტის ჩვენება, თქვენ შეგიძლიათ კონკრეტულად ერთი მონიშნული ელემენტის ინტერაქტიულობის დათვალიერება.
- **E — Set Preview Spread Mode —** მიმდინარე გაშლილი გვერდის ჩვენება
- **F — Set Preview Document Mode —** მიმდინარე დოკუმენტის ჩვენება, ამ შემთხვევაში დოკუმენტი სრულად გენერირდება და გვერდის დათვალიერება პირველი, საწყისი გვერდიდან იწყება.
- **G — Edit Preview Settings** — წინასწარი დათვალიერების პარამეტრების რედაქტირება. **Preview** პალიტრის მარჯვენა მენიუდან აირჩიეთ **Edit Preview Settings** (წინასწარი დათვალიერების პარამეტრების რედაქტირება) **Preview Settings** დიალოგური ფანჯარა იმეორებს **Export SWF** (ფლეშ ექსპორტირება) დიალოგური ფანჯრის მიმდინარე პარამეტრებს (სურ 8.1.17). დიალოგურ ფანჯარაში შეგიძლიათ განსაზღვროთ გვერდის დათვალიერებისთვის გვერდების დიაპაზონი — **მონიშნული გვერდი** (Selection), **გვერდების დიაპაზონი** (Range), **ყველა გვერდი** (All Pages)

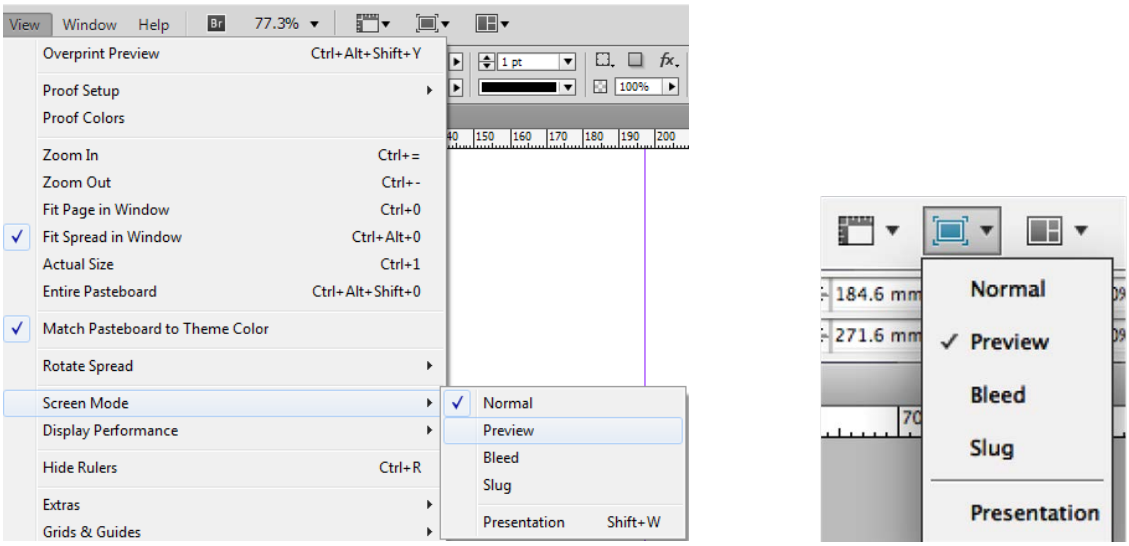


სურ 8.1. 17 წინასწარი დათვალიერების პარამეტრების რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა

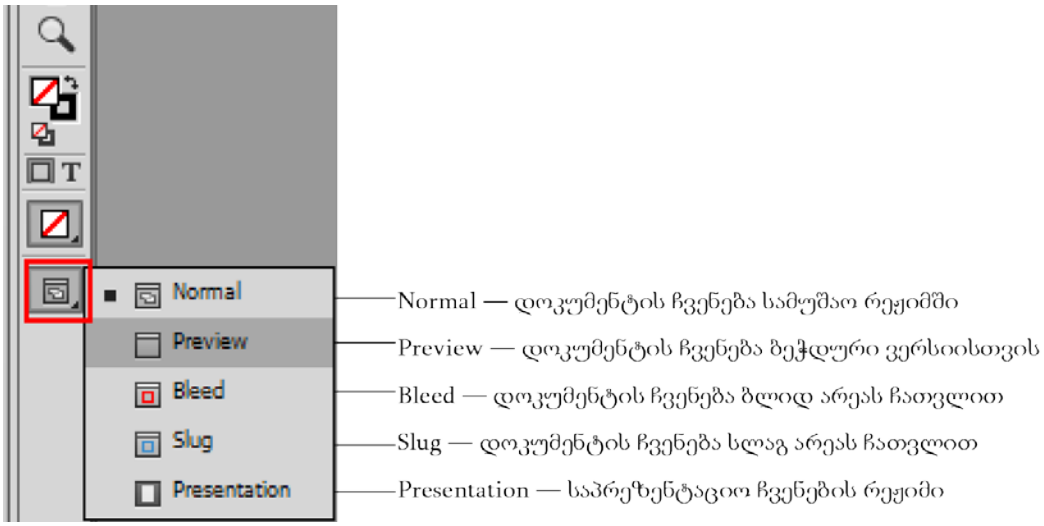
- **H — Test in Browser** — დოკუმემნტის წინასწარი დათვალიერება ვებ ბრაუზერში. პალიტრის მარჯვენა მენიუდან აირჩიეთ **Test In Browser Preview** და დააჭირეთ ინტერაქტიურ ელემენტებს მათი მუშაობის შესამოწმებლად
- **I** — ჩატვირთული გვერდის დათვალიერების ველი

პრეზენტაციის რეჟიმის გამოყენება

დოკუმენტის დათვალიერების არსებულ ოთხ რეჟიმს Adobe InDesign Cs5 ვერსიიდან **პრეზენტაციის** (Presentation Mode) რეჟიმი დაემატა, რომელშიც InDesign-ის აქტიური დოკუმენტი პრეზენტაციის სახითარის წარმოდგენილი. პრეზენტაციის რეჟიმში ჩარჩოს საზღვრები არ ჩანს. თუ დოკუმენტის ფორმატი განსხვავდება მონიტორის პროპორციისაგან, ფონი სტანდარტულად მუქი იქნება. აირჩიეთ **View — Screen Mode — Presentation** (ეკანული რეჟიმი — პრეზენტაცია) (სურ 8.1.18), ან ინსტრუმენტების პანელზე (სურ 8.1.19) იგივე რეჟიმები წარმოდგენილი არის მართვის პანელზე — **ეკრანზე დოკუმენტის ჩვენების რეჟიმი** (**Screen Mode**)



სურ 8.1. 18 პრეზენტაციის და დოკუმენტის ჩვენების რეჟიმები View ჩამონათვალში და მართვის პანელზე



სურ 8.1. 19 დოკუმენტის ჩვენების რეჟიმები ინსტრუმენტების პანელზე

გამოიყენეთ შემდეგი ღილაკები

ოპერაცია	ქმედებები
მაუსის ღილაკზე დაჭერით, კლავიატურის მარჯვენა ისრების გამოყენებით, ან ღილაკი Page Down	შემდეგი ორი გაშლილი გვერდი
Shift + მაუსზე დაჭერით, მარჯვენა ღილაკით დაწკაპება, კლავიატურის მარცხენა ისრების გამოყენებით, ან ღილაკი Page Up	წინა ორი გაშლილი გვერდი
Esc	პრეზენტაციის რეჟიმიდან გამოსვლა
Home	პირველი გაშლილი გვერდი
End	ბოლო გაშლილი გვერდი
B	ფონისთვის შავი ფერის დაყენება
W	ფონისთვის თეთრი ფერის დაყენება
G	ფონისთვის ნაცრისფერი დაყენება

შენიშვნა: *პრეზენტაციის რეჟიმში დოკუმენტის შეცვლა შეუძლებელია. თუმცა ორი მონიტორის შემთხვევაში შესაძლებელია დოკუმენტი ორ ფანჯარაში გაიხსნას და ხოლო ერთი გადავიდეს პრეზენტაციის რეჟიმში. მონიტორზე ჩვეულებრივი დათვალიერების რეჟიმით შეიტანეთ ცვლილებები, პრეზენტაციის რეჟიმით მონიტორზე კი ნახავთ შეტანილი ცვლილებების შედეგებს.*

სავარჯიშოები

1. შექმენით ახალი 10 გვერდიანი დოკუმენტი ვების პარამეტრებით და შეინახეთ დოკუმენტის ნიმუში
2. აირჩიეთ ინტერაქტიული სამუშაო გარემოს ტიპი, დაამატეთ აბზაცის და სიმბოლოს სტილის პალიტრები და შეინახეთ.
3. შექმნილ დოკუმენტის ათივე გვერდზე გვერ ოსტატის დახმარებით ჩასვით ფონი და დანომრეთ გვერდები. ფოტოები შემოიტანეთ და გვერდებზე სათითაოდ განათავსეთ, გამოიყენეთ გაშლილ გვერდებზე გადასვლის ეფექტი. უკვე შექმნილი დოკუმენტი შეინახეთ სხვა სახელწოდებით და გვერდებისთვის გამოიყენეთ ინდივიდუალური გადასვლის ეფექტები.
4. თითოეული გვერდისთვის შეცვალეთ ეფექტების გავრცელების არეალის პოზიცია და მიმართულება, შეცვალეთ გვერდებს შორის გადასვლის სიჩქარეები.
5. შეინახეთ დოკუმენტის რეგულარული ვერსია.

8.2. სხვადასხვა მოწყობილობისთვის ინტერაქტიული დოკუმენტის ალტერნატიული მაკეტის ვერსიების შექმნა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

ალტერნატიული მაკეტის შექმნა
მაკეტის სახელის დარქმევა ფაილზე წყაროს მითითება
დოკუმენტის ზომის და ორიენტაციის განსაზღვრა
დოკუმენტის მოჭიდების წერტილის განსაზღვრა
წყარო ფაილზე ბმულის შექმნა, ალტერნატიული მაკეტისთვის კოპირება და ჯგუფების სტილების შემუშავება
ინტერაქტიული დოკუმენტის ინდივიდუალური გვერდების და მაკეტის ზომის შეცვლა ობიექტების მდებარეობისა და პროპორციის შეუცვლელად
გახსნილ სამუშაო დოკუმენტში გამოყენებული მასალის შეგროვება და შენახვა სპეციალურ კონტეინერში

თანამედროვე, ახალი ტექნოლოგიების სამყარო ყოველწლიურად სხვადასხვა მოწყობილობების ფართე არჩევანს გთავაზობთ, თითოეული მათგანი განსხვავებული ფორმატის მაკეტებთან არის ადაპტირებული და განსხვავებული ეკრანის ზომით, ორიენტაციით და რეზოლუციით გამოირჩევა, რომელიც მკითხველის მოთხოვნას და გემოვნებას ერგება. მნიშვნელოვანია, ტექსტი ეკრანზე ხარვეზების გარეშე იტვირთებოდეს და იკითხებოდეს, ხოლო დიზაინის, ან ტიპოგრაფიკის ზუსტი კონტროლი — პიქსელების დონეზე ხდებოდეს. ერთიდაიგივე მონაცემების მქონე შემადგენლობის განსხვავებულ მაკეტში მოქცევა და რეალიზება ერთგვარ გამოწვევას წარმოადგენდა ისეთი საგამომცემლო პროგრამული უზრუნველყოფისთვის, როგორიც არის **Adobe InDesign**, თუმცა კომპანიამ აღნიშნულ ამოცანას თავი წარმატებით გაართვა და ბოლო, განახლებულ ვერსიებში პუბლიკაციის შემადგენლობასთან (Content) მუშაობის უნივერსალური აპლიკაცია წარმოადგინა, რომელშიც ყველა აღწერილი ტექნიკური დეტალი გაითვალისწინა. **Adobe InDesign CS6**-ში **Alternative Layout** (ალტერნატიული მაკეტი) და **Liquid Layout**-ის (მოქნილი მაკეტი) ფუნქციის საშუალებით შექმნილი მაკეტი პლანშეტურ მოწყობილობებზე და განსხვავებულ გვერდის ზომებზე ავტომატურად ადაპტირდება, ვინაიდან ის შეიცავს ისეთ ფუნქციებს, როგორიც არის: შემადგენლის ერთ კონტეინერში მოგროვება, შემადგენლის ბმულები, Html ინტერაქტიული დოკუმენტები, გვერდის ინსტრუმენტი და ა.შ.

Liquid Layout — მოქნილი მაკეტი

ტერმინი **Liquid Layout** (მოქნილი მაკეტი) web-დიზაინიდან არის გადმოტანილი. ვებ გვერდებზე ასეთი მაკეტის საფუძველზე ობიექტები დათვალიერების ფანჯრის ზომასთან ერთად მასშტაბირდება და იცვლება.



სურ 8.2. 1 რეკომენდირებული სამუშაო პროცესი, მაკეტების ადაპტაცია

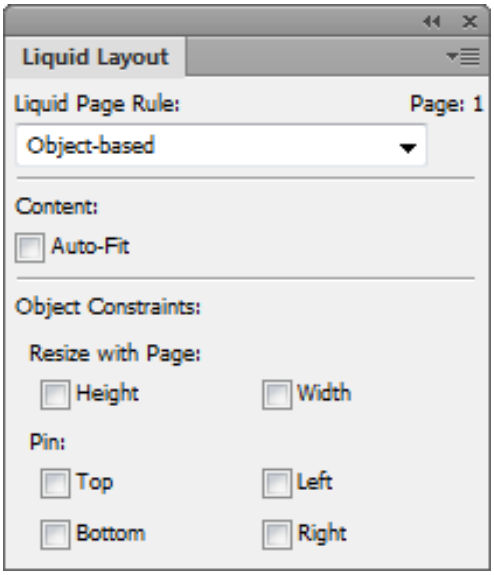
- **ნაბიჯი პირველი:** პუბლიკაციის შერჩევა
- **მეორე ნაბიჯი: მოქნილი მაკეტის** პარამეტრებით განსხვავებული ზომის მაკეტთან შემადგენლის ადაპტაცია.
- **ნაბიჯი მესამე:** ერთიდაიგივე დოკუმენტში ახალი გვერდების შექმნისთვის, **ალტერნატიული მაკეტის** ფუნქციების გამოყენება

Liquid Layout (მოქნილი მაკეტი) გამოყენება ამარტივებს **შემადგენელის** (content) შექმნას გვერდის განსხვავებული ზომის და ორიენტაციისთვის. **Liquid Page Rule**-ის (მოქნილი გვერდის წესები) ფუნქციები დოკუმენტის ალტერნატიული მაკეტის (**Alternative Layout**) ბრძანების გამოყენების შემთხვევაში მაკეტების ადაპტაციას უზრუნველყოფს (სურ 8.2.1).

Page Tool (გვერდის ინსტრუმენტი) — გააქტიურების შემდეგ დოკუმენტის გვერდი სქელი ცისფერი კონტურით გამოიყოფა, ხოლო მართვის პანელზე გვერდის სხვა პარამეტრებტან ერთად მენიუ — **Liquid Page Rule** (მოქნილი გვერდის წესები) (სურ 8.2.2) აქტიურდება, იგივე ბრძანებები ეკრანზე გამოდის მენიუ **Window — Interactive** პალიტრა — **Liquid Layout** (მოქნილი მაკეტი)(სურ 8.2.3) მთელი მასშტაბირების პროცესში ეს წესები განსაზღვრავენ გვერდზე ნებისმიერი ობიექტის ზომას და ადგილმდებარეობას



სურ 8.2. 2 მართვის პანელზე მოქნილი გვერდის პარამეტრები



სურ 8.2. 3 მოქნილი გვერდის წესების პალიტრა

შენიშვნა: *Page Tool ინსტრუმენტით დოკუმენტის ცენტრალური და დიაგონალური მარკერების გადაადგილებით წინასწარი დათვალიერების რეჟიმში შეგიძლიათ ნახოთ მაკეტის გადაადგილება, როგორც კი მარკერს მაუსს აუვებთ, გვერდის საწყის ზომას იბრუნებს.*

გვერდის ზომის მოდიფიკაციისთვის ღილაკს Alt-ს დააჭირეთ და გადაქაჩეთ მარკერი, მაუსით გვერდის ზომის კორექტირება უბრალოდ წინასწარი დათვალიერების რეჟიმში განსხვავებულ ზომას მოგცემთ, მეტი სიზუსტისთვის მართვის პანელიდან **სიმაღლის** (Height) და **სიგანის** (Width) კონტროლირების **გაჯეტები** (მრიცხველი) გამოიყენეთ (სურ 8.2.4).



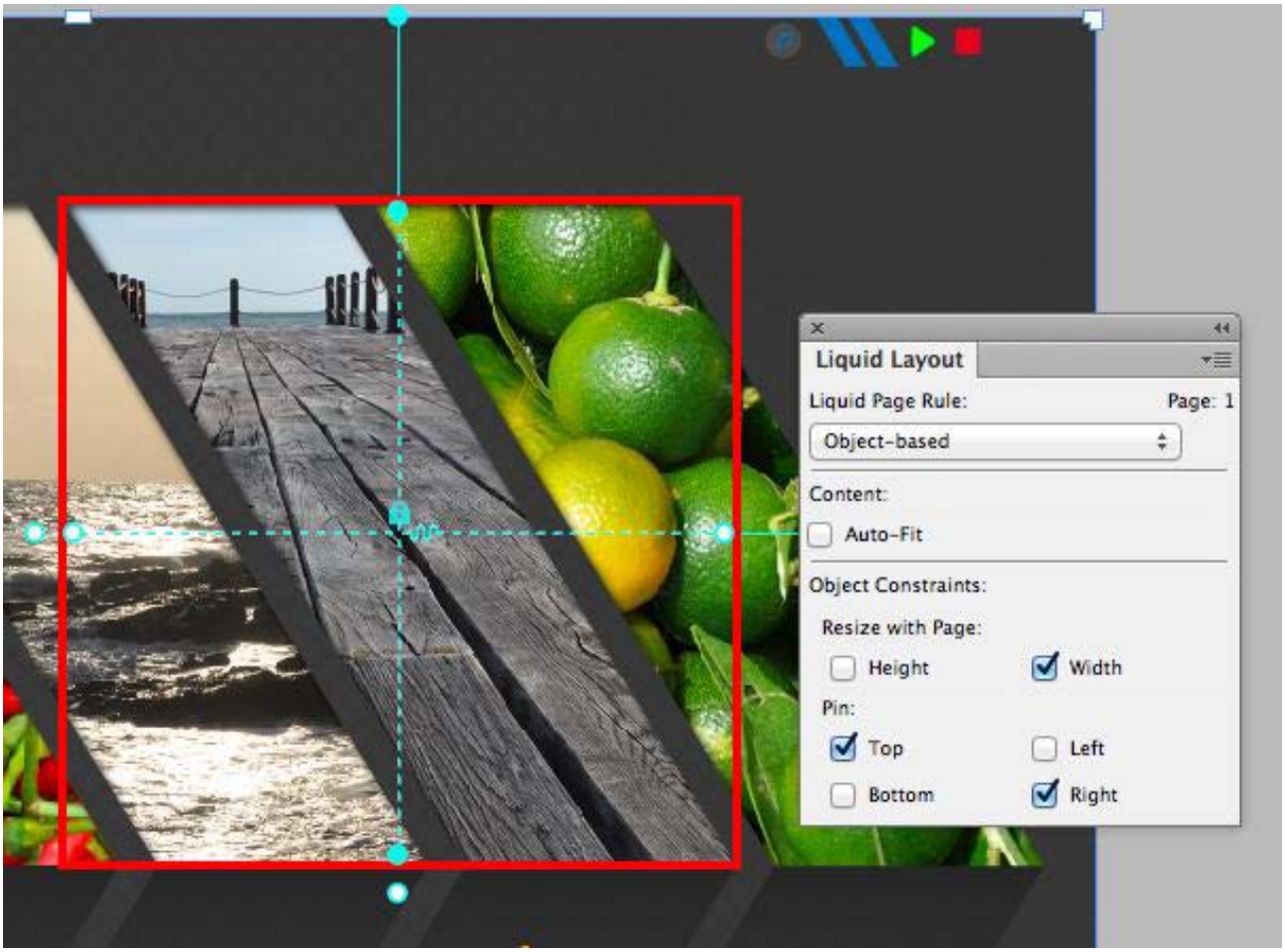
სურ 8.2. 4 სიგრძე/სიმაღლის გაჯეტები (მრიცხველი) მართვის პანელზე

დასახული ამოცანიდან და მაკეტიდან გამომდინარე, განსხვავებული გვერდებისთვის დადგენის განსხვავებული წესების გამოყენება არის შესაძლებელი. გვერდს ერთ ჯერზე მხოლოდ ერთი **მოქნილი გვერდის წესების** გამოყენება შეუძლია. **Liquid Layout** (მოქნილი მაკეტი) გლობალური ტერმინი არის, რომელიც **მოქნილი** გვერდის განსაზღვრული წესების ნაკრებს მოიცავს:

Scale — მასშტაბირება. გვერდის ყველა **შემადგენელი** აღქმულია, როგორც ჯგუფი და გვერდის ზომის ცვლილების დროს ყველა ელემენტი პროპორციულად მაშტაბირდება.

Re-Center — ცენტრის მიმართ განმეორებითი სწორება. გვერდის ყველა **შემადგენელი** ავტომატურად სიგანისაგან დამოუკიდებლად განმეორებით ცენტრის მიმართ გადაადგილდება. მასშტაბირების ინსტრუმენტისაგან განსხვავებით **შემადგენელი ელემენტები** პირველად ზომას ინარჩუნებს.

Object-Based — ობიექტზე ორიენტირება. **მოქნილი მაკეტის** მოქმედების მითითება ისეთ პარამეტრებთან მიმართებაში, როგორიცაა — ნებისმიერი ობიექტის ზომა და განლაგება გვერდის საზღვართან მიმართებაში, იქნება ეს ფიქსირებული, თუ დაკავშირებული ობიექტი.



პალიტრის Liquid Layout-ის სამუშაო პროცესი

Gudes-Based — მიმმართველებზე ორიენტირება. ჰორიზონტალური და ვერტიკალური მიმმართველები დოკუმენტს ჯვარედინად კვეთენ, რომელზეც ადაპტირდება შემადგენელი ელემენტები. რაც გამოიწვევს:

- **პრობელების დამატებას** (სიტყვებს შორის ინტერვალი)
- **ტექსტური ბლოკის ზომის ცვლა და ტექსტი გადაწყობას** (თუმცა მასშტაბი არ იცვლება)
- **გამოსახულების ჩარჩოს ზომის მასშტაბირებისას, მხოლოდ ჩარჩო-კონტეინერი მაშტაბირდებას**

იმისათვის, რომ **მოქნილი მიმმართველები** გამოიყენოთ, პირველ რიგში, უნდა აირჩიოთ **გვერდის ინსტრუმენტი** (Page Tool) და შემდეგ სახაზავის ჰორიზონტალური, ან ვერტიკალური ზოლიდან დაამატოთ მიმმართველები

შენიშვნა: *იმისათვის, რომ ჩვეულებრივი სახაზავის მიმმართველი „მოქნილ“ მიმმართველად გადააქციოთ, აირჩიეთ გვერდის ინსტრუმენტი Page Tool და დააჭირეთ სანიშნეს — მიმმართველის გარდაქმნა „მოქნილ“ მიმმართველად, რომელსაც წყვეტილი ხაზის ფორმა ექნება.*

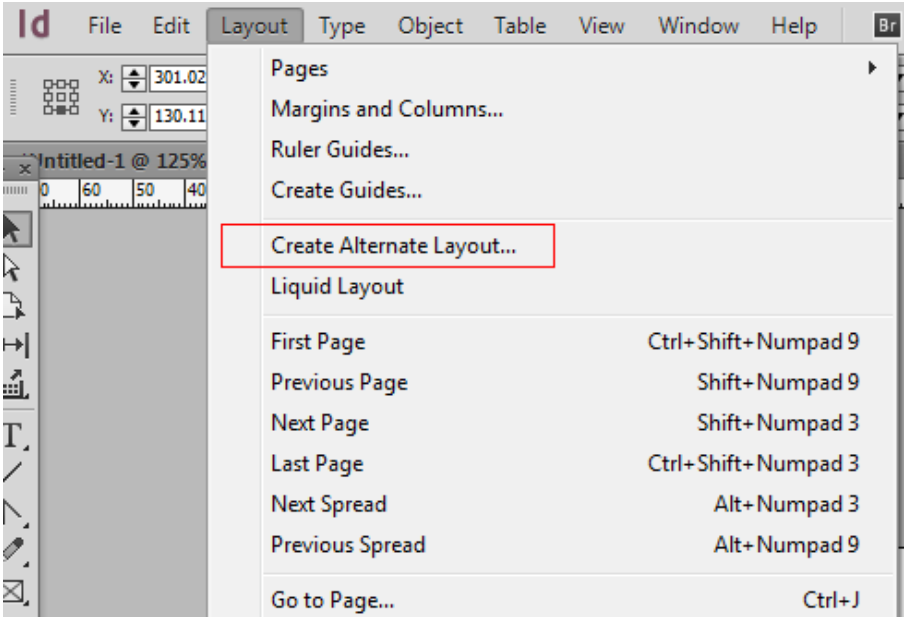
ალტერნატიული მაკეტი

ბეჭდური, ან ციფრული პუბლიკაციის ერთ დოკუმენტში, განსხვავებული გვერდების ფორმატის შესაქმნელად **ალტერნატიული მაკეტი** (Alternative Layout) გამოიყენება (სურ 2.2.7). მაგალითად: ერთი სარეკლამო გამოცემისთვის, ან სავიზიტო ბარათისთვის და ა.შ. განსხვავებული ფორმატების შექმნა.

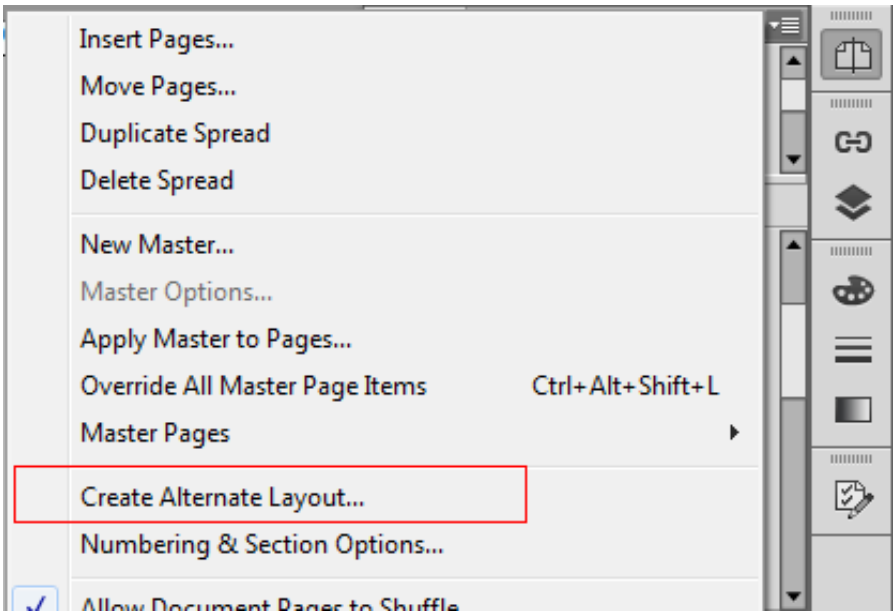
ალტერნატიული მაკეტის და **მოქნილი მაკეტის** ფუნქციის კომბინირებული გამოყენება, სამუშაოს მოცულობას მნიშვნელოვნად ამცირებს, ვინაიდან ხელის რეჟიმში ფორმატის და გვერდის ორიენტაციის მიხედვით გვერდის შემადგენელის გადაწყობა და მაკეტირება დიდ დროს მოითხოვს.

ალტერნატიული მაკეტის შექმნა

პროგრამაში **ალტერნატიული მაკეტის** შექმნის რამდენიმე ვარიანტი არის მოცემული: მენიუ **Layout — Create Alternate Layout** (ალტერნატიული მაკეტის შექმნა) (სურ 8.2.5), ან გვერდების გამოსახულების პალიტრა **Page**-ის ჩამოსაშლელი მენიუდან აირჩიეთ **Create Alternate Layout** (ალტერნატიული მაკეტის შექმნა) (სურ 8.2.6)



სურ 8.2. 5 ალტერნატიული მაკეტის შექმნა მაკეტირების მენიუდან



სურ 8.2. 6 ალტერნატიული მაკეტის შექმნა გვერდების გამოსახულების პალიტრიდან

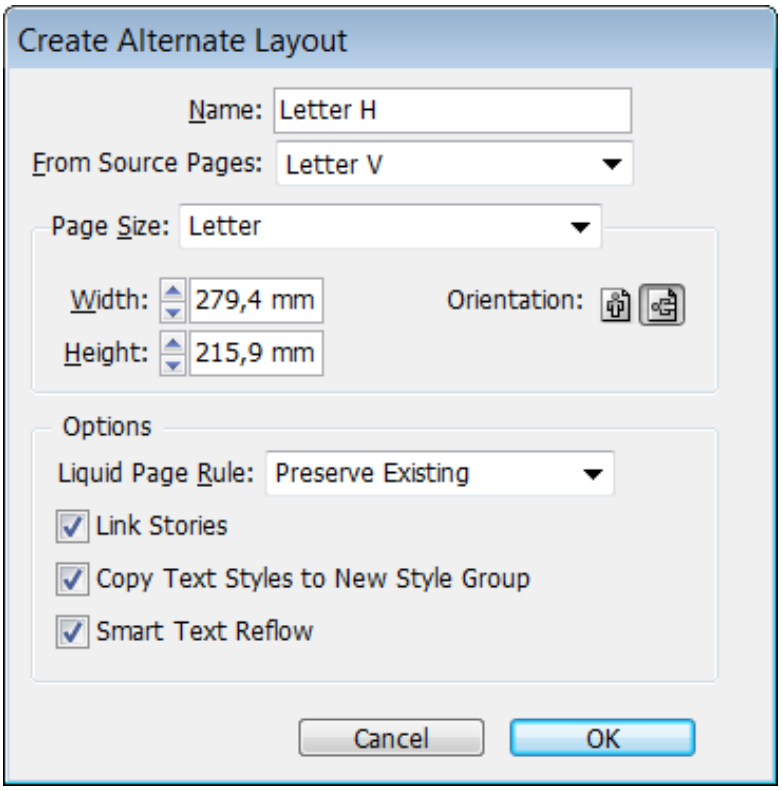
Create Alternate Layout (ალტერნატიული მაკეტის შექმნა) — დიალოგურ ფანჯარაში შემდეგი პარამეტრების არის ჩამოთვლილი:

- **Name** — ალტერნატიული მაკეტის სახელწოდება
- **From Source Pages** — მიუთითეთ **შემადგენლის** (Content) წყარო მაკეტი.

- **Page Size** — გვერდის ზომის განსაზღვრა, ან ალტერნატიული მაკეტისთვის მომხმარებლის ზომის შექმნა
- **Width and Height** — სიგრძე/სიგანე. ალტერნატიული მაკეტის ზომის ერთეულები
- **Orientation** — ორიენტაციის განსაზღვრა. თუ პორტრეტულ ორიენტაციას ალბომურით ჩაანაცვლებთ, სიგრძე/სიგანის ველებში პარამეტრები ავტომატურად განახლდება.

Options: პარამეტრები

Liquid Page Rule — მოქნილი გვერდის დადგენის წესები. მაკეტის ვარიანტების შემუშავებისთვის აუცილებელია **მოქნილი გვერდის** არჩევა. ჩამონათვალში ოთხი ძირითადი პარამეტრია: **მასშტაბირება** (Scale), **ცენტრის მიმართ განმეორებითი სწორება** (Re-Center), **ობიექტზე ორიენტირება** (Object-Based), **მიმმართველებზე ორიენტირება** (Gudes-Based) და **მოქმედი პარამეტრების შენახვა** (Preserve Existing) აირჩიეთ ეს პარამეტრი იმისათვის, რომ **მოქნილი გვერდის დადგენის წესების** პარამეტრები წყარო გვერდებზე გადავიდეს.

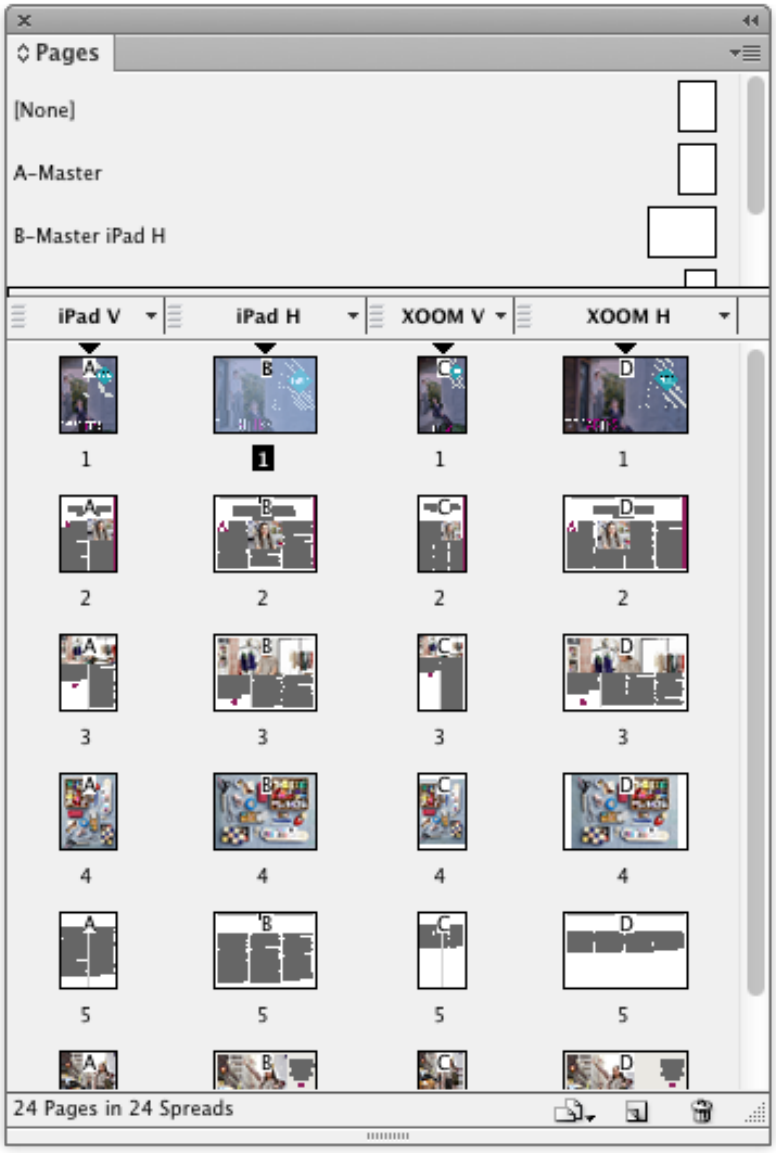


სურ 8.2. 7 ალტერნატიული მაკეტის დიალოგური ფანჯარა

Link Stories — მასალების დაკავშირება. პარამეტრი **შემადგენლის** ელემენტების ჩასმის დროს წყარო მაკეტის შემადგენელთან კავშირს წარმოქმნის, თუ წყარო ფაილში ორიგინალ ელემენტებს განაახლებთ, ან შეცვლით, ცვლილება ავტომატურად დაკავშირებულ ელემენტებზე აისახება.

Copy Text Styles to New Style Group — ყველა ტექსტის სტილის კოპირება და მათი ახალი სტილების ჯგუფში ჩასმის ბრძანება. თავისთავად სასარგებლო პარამეტრია, თუ მაკეტებში ტექსტის მრავალფეროვანი სტილები უნდა გამოიყენოთ.

Smart Text Reflow — მაკეტში ავტომატურ რეჟიმში დამატებითი გვერდების დამატება, თუ ზომის ცვლილების დროს ტექსტური ჩარჩოები ტექსტით გადაივსო.



რამდენიმე სახეობის ალტერნატიული მაკეტის მაკეტის შექმნის
შემდეგ გვერდების გამოსახულების პალიტრაზე დოკუმენტების განლაგება

შემადგენლის (Content) შექმნა

ერთიდაიგივე **შემადგენლის** რამდენიმე გვერდზე განმეორება და მაკეტირება რთულია, მით უფრო კოპირება/ჩასმის მეთოდით, რომელიც დროში გაწელილი და არაეფექტური პროცესია. **დაკავშირებული შემადგენლის ფუნქციების გამოყენება შემადგენლის** განსხვავებული ვარიაციების შემუშავებისთვის არის მოსახერხებელი. თქვენ შეგიძლიათ ერთ, ან რამდენიმე დოკუმენტში **შემადგენლები** ჩასვათ და დააკავშიროთ. დაკავშირებული შემადგენლები ტრადიციულ საგამომცემლო და ბეჭდურ ტექნოლოგიებში სხვადასხვა გვერდებზე შაბლონური ტექსტის სინქრონიზაციისთვის წარმატებით გამოიყენება.

ობიექტების ჩასმა ინსტრუმენტით **Content Collector Tools**-ით, ან ბრძანებით **Edit — Place and Link** ბრძანებათა მენიუთი ხდება.

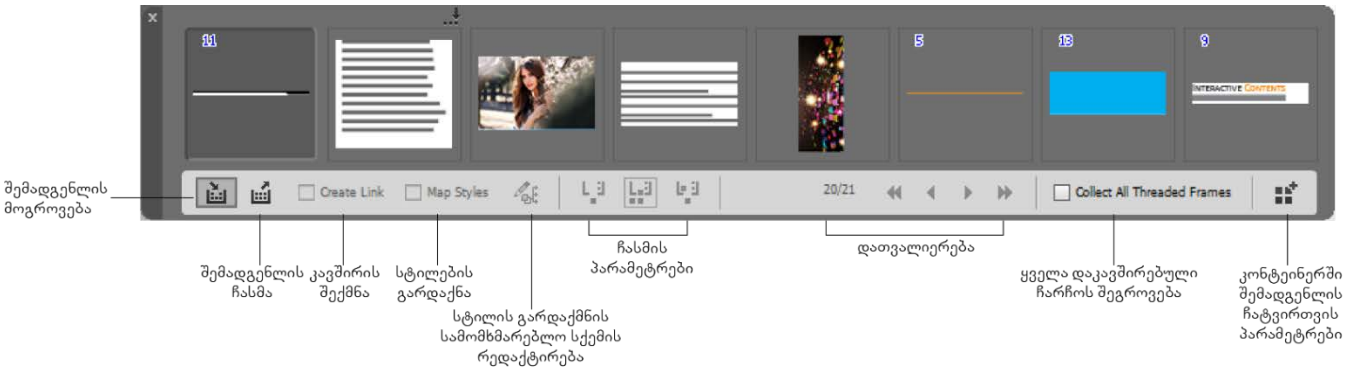
შენიშვნა: *დაკავშირებული ობიექტის მარცხენა ზედა კუთხეში — გმულის ნიშანი ჩნდება.*

ინსტრუმენტის ჯგუფი Content Collector Tools

Content Collector Tool — შემადგენლის შეგროვება

Content Placer Tool — შემადგენლის ჩასმა

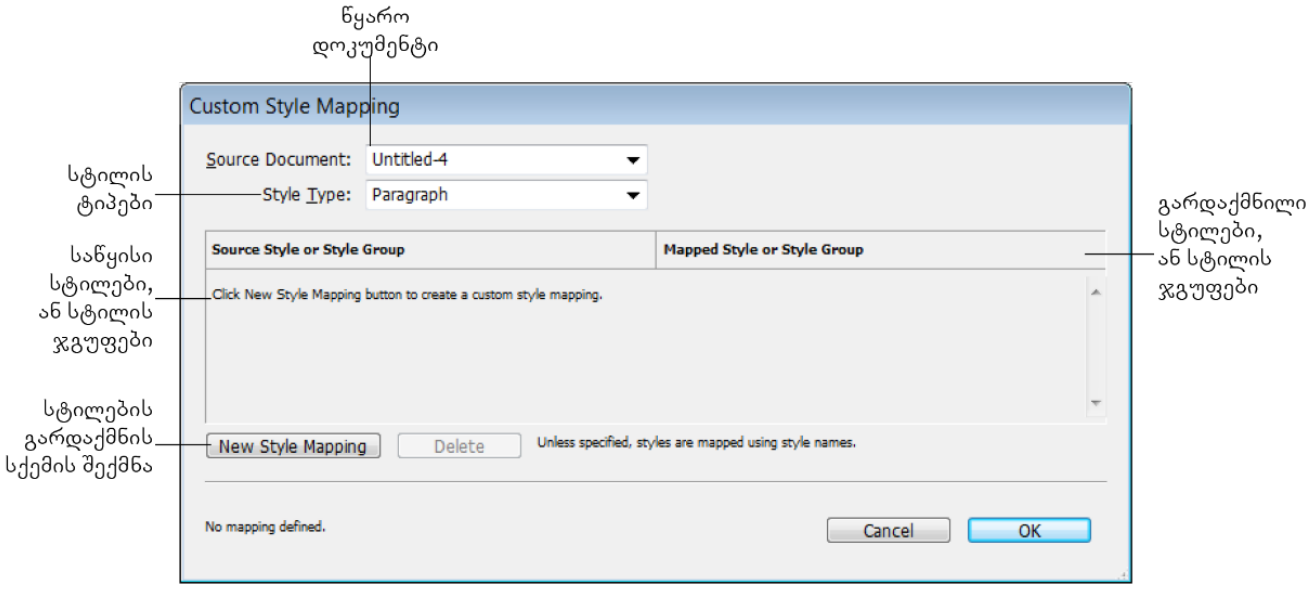
- ხელსაწყოს გააქტიურების შემდეგ ეკრანზე დოკუმენტის ქვედა ცენტრალურ ნაწილში **კონტეინერი** გამოისახება (სურ 8.2.8), რომელშიც ხდება InDesign დოკუმენტიდან შეგროვებული შემადგენლის დუბლირება და ჩატვირთვა ინსტრუმენტით **Content Collector Tool** (შემადგენლის შეგროვება), **Content Placer Tool** (შემადგენლის ჩასმა) კი კონტეინერიდან შემადგენლის ნებისმიერ გახსნილ InDesign დოკუმენტში ჩასმა.



სურ 8.2. 8 ობიექტების კონტეინერი

Create Link (კავშირის შექმნა) — ჩასმული ელემენტის მიბმა შეგროვებული შემადგენლის ელემენტის საწყის მდებარეობასთან.

Map Styles (სტილების გარდაქმნა) — ჩასმულ და ორიგინალ ელემენტებთან სიმბოლოს, აბზაცის, ცხრილების და სხვა ელემენტების სტილების შეპირისპირება და გარდაქმნა. საწყისი პარამეტრების საფუძველზე გარდაქმნისთვის სტილების სახელების გამოყენება ხდება, რომელიც **სტილების გარდაქმნის სამომხმარებლო სქემის განსაზღვრის** ბრძანებით სრულდება (Custom style mapping) (სურ 8.2.9)



სურ 8.2. 9 სტილების გარდაქმნის სამომხმარებლო სქემის განსაზღვრა

გარდაქმენით სტილები, რომ ორიგინალი სტილები ჩასმულ ობიექტებში ავტომატურად ჩაანაცვლოთ.

კონტეინერზე შემადგენელთან მუშაობის სამი ვარიანტის გამოყენება შეგიძლიათ:

Place, Remove From Conveyor and Load Next — ჩასმული ობიექტის კონტეინერიდან ამოშლა და მომდევნო ობიექტის ჩატვირთვა. **Place Multiple and Keep in Conveyor** — მრავალჯერადი ჩასმა და ჩასმული

ობიექტების კონტეინერში შენახვა. **Place, Keep in Conveyor and Load Next** — ჩასმული ობიექტების კონტეინერში შენახვა და მომდევნო ობიექტის ჩატვირთვა.

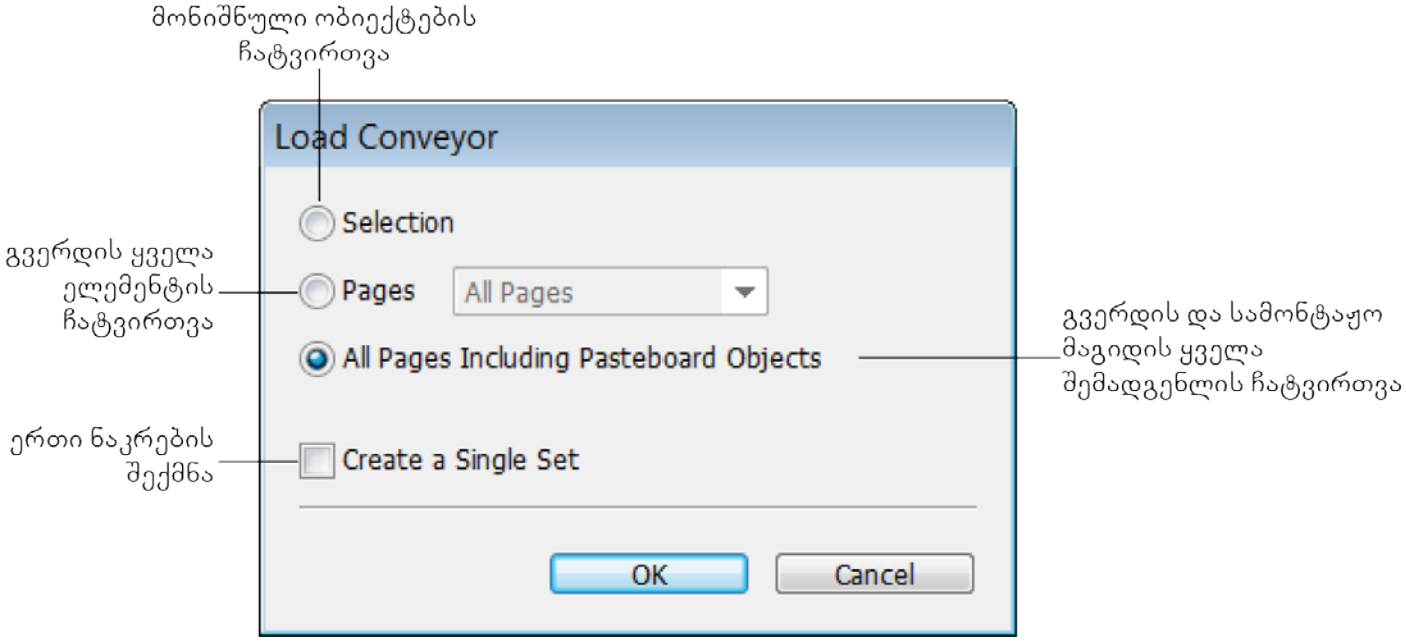
სამკუთხა ფორმის მარკერები კონტეინერში შემადგენლების დათვალიერებას უზრუნველყოფს.



ობიექტების დათვალიერების მარკერები

მასალა ერთ ჩარჩოში გროვდება, თუ მონიშნული გაქვთ ბრძანება — **Collect All Threaded Frames** —

Load Conveyor — მონიშვნის ტიპის მიხედვით კონტეინერში შემადგენლის ელემენტის დამატება (სურ 8.2.10).

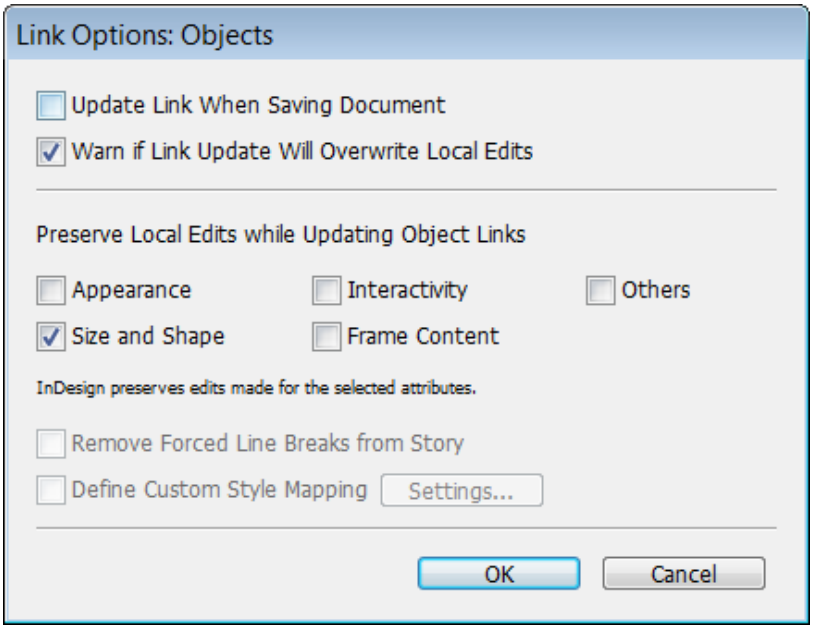


სურ 8.2. 10 მონიშვნის ტიპის მიხედვით კონტეინერში შემადგენლის ელემენტის დამატება

ჩასმა და დაკავშირება

მონიშნეთ გვერდის ელემენტი, შეგიძლიათ ტექსტურ ბლოკში ჩასვათ კურსორი, ან ერთდროულად რამდენიმე ელემენტი გამოყოთ Shift ღილაკით. აირჩიეთ მენიუ **Edit — Place and Link** (რედაქტირება — ჩასმა და კავშირის შექმნა,) ამის შემდეგ კურსორზე ჩატვირთული ელემენტები შემადგენლის კონტეინერში გამოჩნდება. დაკავშირებული ელემენტები რომ დოკუმენტში განათავსოთ, გვერდზე დააწკაპუნეთ, ან შექმენით ჩარჩო.

ბმულის პარამეტრების მითითება **Link** (ბმული) — პალიტრიდან ხდება. პალიტრაზე მონიშნეთ დაკავშირებული ელემენტი და მარჯვენა კონტექსტური მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება **ბმულის პარამეტრები** (Links Options) (სურ 8.2.11).



სურ 8.2. 11 ბმულის პარამეტრების დიალოგის ფანჯარა

Update Link When Saving Document — დოკუმენტის შენახვის დროს ბმულის განახლება

Warn if Link Update Will Overwrite Local Edits — ბმულებზე განახლების დროს ლოკალური თვისებების გადაწერის გაფრთხილების ბრძანება/სანიშნე

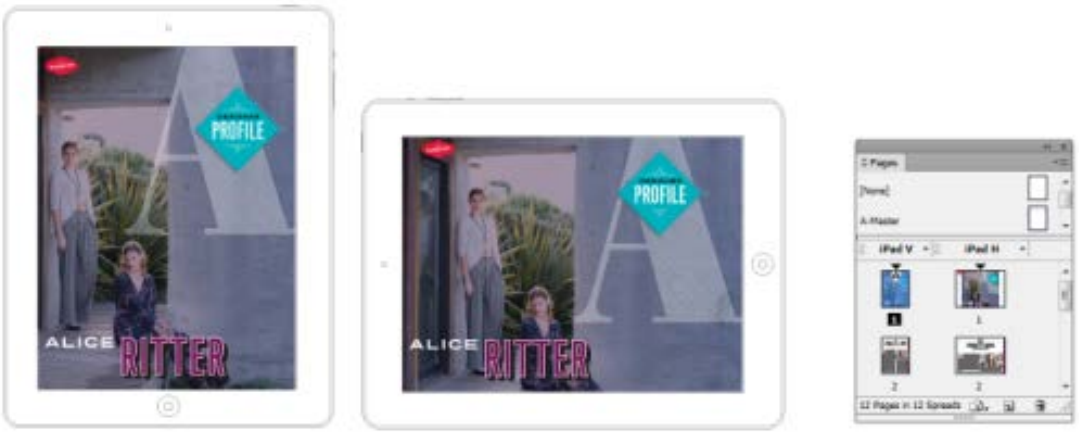
Preserve Local Edits while Updating Object Links — ობიექტის ბმულის განახლების დროს ლოკალური თვისების შენახვა. ჯგუფში მოცემული პარამეტრებიდან აირჩიეთ ერთ-ერთი, იმისათვის რომ ბმულების განახლების დროს, რომელიც ლოკალური თვისების შენახვა მოხდეს. **Remove Forced Line Breaks from Story** — მასალიდან ახალი სტრიქონის ხელოვნურად შექმნილი სიმბოლოს წაშლა. ტექსტის არაბეჭდვადი **სიმბოლოების გამოსახვისთვის** გამოიყენეთ ტექსტის მენიუდან, ან **ხედის პარამეტრებიდან** (View Options) ბრძანება **Show Hidden Characters.**

Define Custom Style Mapping — სტილების გარდაქმნის სამომხმარებლო სქემის განსაზღვრა.

დაკავშირებული ელემენტების განახლება

წყარო ელემენტის ცვლილების შემდეგ ჩარჩოსთან ერთად ბმულის პალიტრაზე გამოჩნდება ⚠ ყვითელი გაფრთხილების ნიშანი, რომელიც გაფრთხილებთ, რომ დაადასტუროთ ცვლილება შემდეგი მოქმედებებით:

- დააჭირეთ გაფრთხილების ნიშანს ჩარჩოს ზედა მარცხენა კუთხეში, ან
- ორჯერ დააჭირეთ ჩარჩოზე გაფრთხილების ნიშანს ბმულის პალიტრაზე.



ალტერნატიული მაკეტის ვარიანტი



ალტერნატიული მაკეტის ვარიანტი

სავარჯიშოები

1. შექმენით სამი B5 ფორმატის დოკუმენტი, მიუთითეთ დოკუმენტის ველები 15 მმ-იანი დაცილებით, ჭრის ხაზები 3 მმ, შეინახეთ დოკუმენტის პარამეტრები.
2. მაკეტის ორგანიზებისთვის გამოიყენეთ მიმმართველები და დოკუმენტის ბადე. ტექსტის ინტერლინიაჟის მიხედვით გაასწორეთ საბაზისო ხაზის პარამეტრები.
3. Word-იდან იმპორტირებული სტილები ჩაანაცვლეთ InDesign სტილებით, იმპორტირების ფანჯარაში იგნორირება გაუკეთეთ სტილებს, რომელიც არ უნდა ჩაიტვირთოს ფანჯარაში.
4. შექმენით უკვე შექმნილი და დაკაბადონებული დოკუმენტის საფუძველზე ალტერნატიული მაკეტი მოქნილი მაკეტის დადგენის წესების გამოყენებით პროპორციულად პორტრეტული ორიენტაცია ალბომურით შეცვალეთ.
5. შემადგენლის მოგროვების ინსტრუმენტით ჩასვით ობიექტები კონტეინერში და ობიექტის მონიშვნის ტიპები გაითვალისწინეთ.
6. ჩასმულ და ორიგინალ ელემენტებთან სიმბოლოს, აბზაცის, ცხრილების და სხვა ელემენტების სტილები შეაპირისპირეთ და გარდაქმენით.
7. მიუთითეთ წყარო ფაილები და დამატებით ბმულები შექმენით.

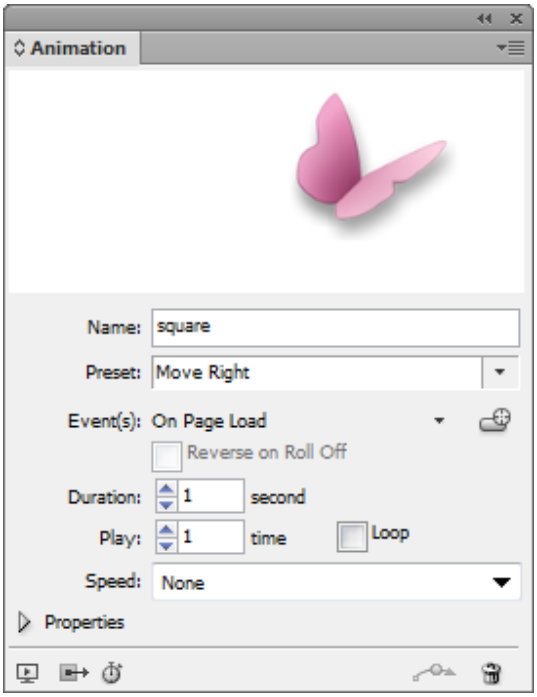
8.3. ანიმაციის შექმნა, დოკუმენტში ინტერაქტიული ელემენტების და ვიდეო-აუდიო მასალის დამატება/რედაქტირება

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

სხვადასხვა ტიპის ანიმაციის შექმნა, ანიმირებულ ობიექტებზე მოძრაობის სტილების მინიჭება
ExploringtheAnimationEncyclopediascript
ანიმაციის რედაქტირების სახელის დარქმევა, ანიმაციის გაშვების ფორმის განსაზღვრა, მოძრაობის და დაყოვნების ხანგრძლივობა
საეკრანო ვერსიის ობიექტის მოძრაობის ტრაექტორიის საწყისი წერტილის განსაზღვრა
საეკრანო ვერსიის გამოტანისთვის მოძრაობის ტრაექტორიის დიაპაზონის გამოსახვა
ანიმაციური ობიექტის მოძრაობის კონტურის რედაქტირება შესაბამისი ხელსაწყოების გამოყენებით

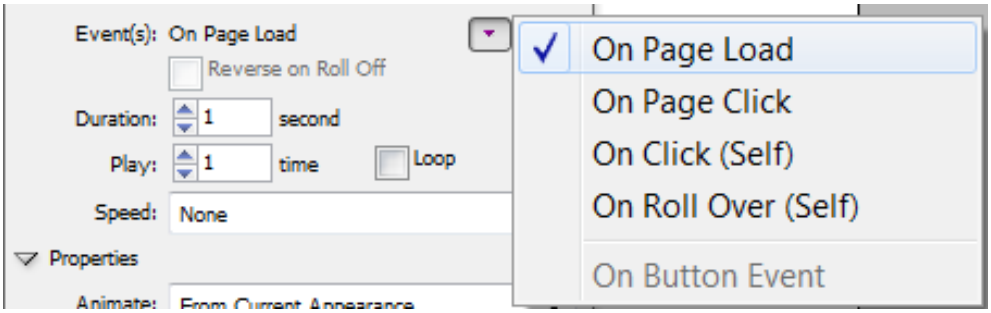
მიმდინარე თემა მარტივი ანიმაციის შექმნას და მის პარამეტრებს დაეთმობა, სადაც დეტალურად არის აღწერილი ყველა პროცესი, რომელიც შექმნილი ანიმაციის პროდუცირებას უკავშირდება

პალიტრა **Animation** ანიმაციის შექმნის ყველა პარამეტრს შეიცავს (სურ 8.3.1). პალიტრა ინტერაქტიული ელემენტების გამომსახველ სამუშაო გარემოზე არის მიმაგრებული (Window — Interactive — Animation), გარდა ამისა, ანიმაციის პალიტრა Window მენიუს Interactive ქვემენიუს პუნქტიდან შეგიძლიათ გამოიტანოთ. პალიტრა მინიატურულ ზომის ჩაშენებულ წინასწარი **დათვალიერების ფანჯარას** (Preview) შეიცავს, რომელიც მაუსის მაჩვენებლის მიახლოებაზე არჩეული ანიმაციის ეფექტის მოძრაობას გამოსახავს. პალიტრაზე პირველი ველი (Name) **სახელწოდებისაგან** შედგება, თუ კარგად დააკვირდებით შეამჩნევთ, სტანდარტულად პროგრამაში შექმნილ ყველა ობიექტს შექმნის პროცესში გამოყენებული ინსტრუმენტების სახელწოდება ენიჭება. ანიმაციის დემონსტრირებისთვის პარამეტრის გამართვისას სახელის მითითება მეტად მნიშვნელოვანია.



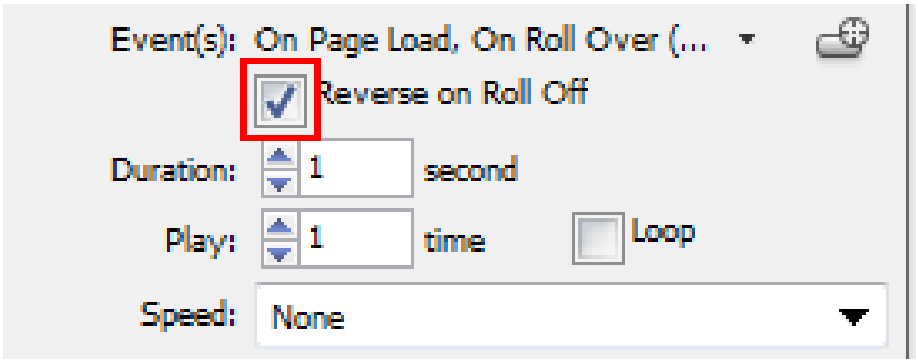
სურ 8.3. 1 ანიმაციის პალიტრა — Animation

- **Preset** (ანიმაციის სტილი) — ჩამოსაშლელ მენიუში წარმოდგენილი არის ყველა **წინასწარშემუშავებული ეფექტის სტილი,** ნებისმიერი ეფექტის დათვალიერება, როგორც უკვე იცით, ანიმაციის პალიტრაში ჩაშენებული წინასწარი დათვალიერების ფანჯარაში შეგიძლიათ.
- **Event(s)** — (მაუსის მოქმედების ტიპი) ანიმაციის ჩვენებისთვის მეტად მნიშვნელოვანია მაუსის მოქმედების სტატუსი, რომელიც ოთხი ვარიანტისაგან შედგება. სტანდარტულად, პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე მუდამ ანიმაციის ჩვენება SWF ფაილის **გვერდის გახსნისთანავე** (On Page Load) არის მონიშნული.
    - ✓ **On Page Load** — ანიმაციის ჩვენება გვერდის გახსნისთანავე
    - ✓ **On Page Click** — ანიმაციის ჩვენება მაუსით გვერდეზე დაკლიკებით
    - ✓ **On Click (Self)** — ანიმაციის ჩვენება თავად ობიექტზე დაკლიკებით
    - ✓ **On Roll Over —** ანიმაციის ჩვენება ობიექტზე მაუსის შეხებით
    - ✓ **On Button Event** — ანიმაციის ჩვენება ღილაკების საშუალებით, რომელიც ოდნავ მოგვიანებით იქნება განხილული, როდესაც ღილაკების ფუნქციებს შევეხებით.



სურ 8.3. 2 მაუსის მოქმედების ტიპების ჩამონათვალი

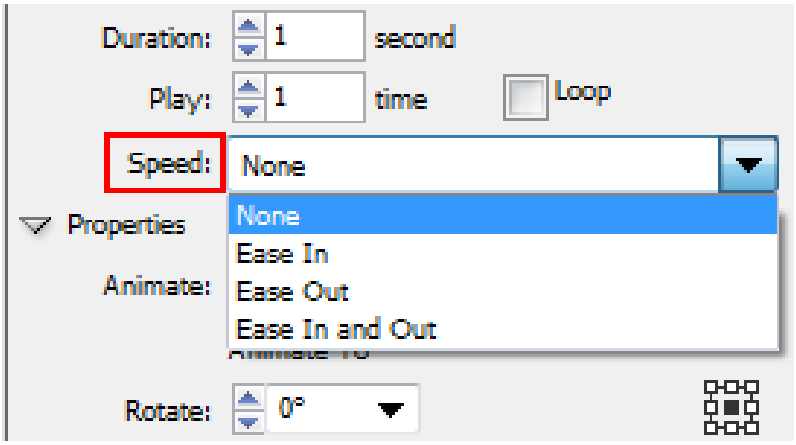
On Roll Over (Self) (ანიმაციის ჩვენება ობიექტზე მაუსის შეხებით) მაუსის სტატუსის ტიპის არჩევის შემდეგ პალიტრაზე დამატებით სანიშნე — **Reverse on Roll Off** აქტიურდება, იმისათვის, რომ ობიექტის ფარგლებიდან მაუსის მაჩვენებლის საპირისპირო მიმართულებით გადატანის დროს ანიმაცია უკუ მიმართულებით მოხდეს.



სურ 8.3. 3 ანიმაციის უკუ მიმართულებით მოძრაობის სანიშნე — Reverse on Roll Off

ანიმაციის დემონსტრირებისთვის დროის ხანგრძლივობას, ან ანიმაციის ჩვენების განმეორებით ჩატვირთვას მისი ინფორმატიულობა განაპირობებს, დროის ხანგრძლივობის გაზრდა, ან შემცირება **Duration** (ხანგრძლივობა) ველიდან ხდება, სტანდარტულად 1წმ არის მითითებული, **Play** (ჩართვა) —

ანიმაციის განმეორებითი ჩვენების რაოდენობის განსაზღვრა, **Loop** — ანიმაციის დაუსრულებელი, განმეორებითი ციკლის ჩვენება.

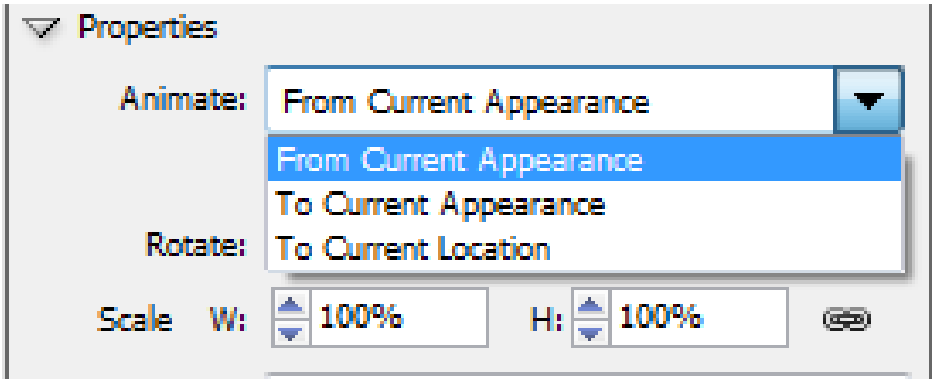


სურ 8.3. 4 სიჩქარეების მართვის ლოგიკური ჯგუფის პარამეტრები

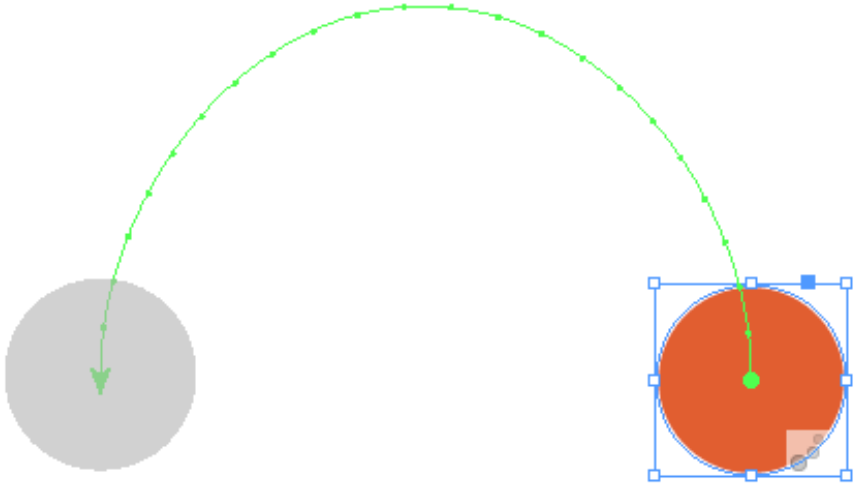
სიჩქარეების მართვის ლოგიკური ჯგუფის უკანასკნელ პარამეტრს **Speed** (სიჩქარე) წარმოადგენს, რომელიც განსაზღვრავს **ანიმაციის მოძრაობის სიჩქარეების** თავისებურობებს: **None** (შეუცვლელი სიჩქარე, სტანდარტული ტემპი), **From Preset** (ანიმაციის სტილებში გათვალისწინებული პარამეტრი), **Ease In** (მოძრაობა ტემპის მატებით) და **Ease Out** (მოძრაობა ტემპის კლებით) (სურ 8.3.4)

ანიმაციის პალიტრაზე (Animation), გარდა პირველ ნაწილში ჩამოთვლილი სტანდარტული პარამეტრების ვარიანტებისა, სამკუთხა შავი მარკერის ჩამოშლით ანიმირებული ობიექტის დამატებითი თვისებები აქტიურდება (სურ 8.3.6):

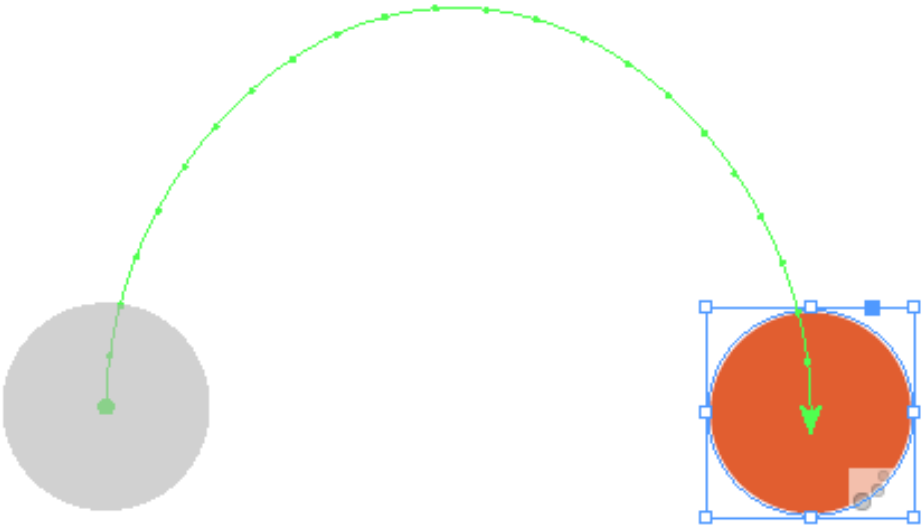
- **Animate** (ანიმირება) პარამეტრი განსაზღვრავს, ობიექტის მდებარეობისთვის ანიმაციის სტილით გათვალისწინებული მოძრაობის მიმართულების რედაქტირებას, მაგ: **From Current Appearance** — ანიმირებული ობიექტის მოძრაობა მიმდინარე ადგილმდებარეობიდან, **To Current Appearance** — ობიექტის (უკუ) მოძრაობა მიმდინარე მდებარეობამდე (წერტილამდე) ამ პარამეტრის გამოყენება განსაკუთრებით გამოსადეგია სლაიდ შოუს შექმნის დროს)) და **To Current Location** — ობიექტის მიმდინარე მდებარეობის განსაზღვრა საწყის წერტილად, ხოლო ობიექტის პოზიცია — დასრულების წერტილად. პარამეტრი **From Current Appearance-ის** მსგავსია, მხოლოდ იმ განსხვავებით, რომ რომ ანიმაცია სრულდება მიმდინარე პოზიციაში და მოძრაობის ტრაექტორია შეცვლილია. პარამეტრი განსაკუთრებით საჭიროა ობიექტის თანდათან გამოჩენის, ან გაუჩინარების ეფექტისთვის, რომ ანიმაციის ბოლოს ობიექტი არასასურველ პოზიციაში არ გამოჩნდეს (სურ 8.3.5).



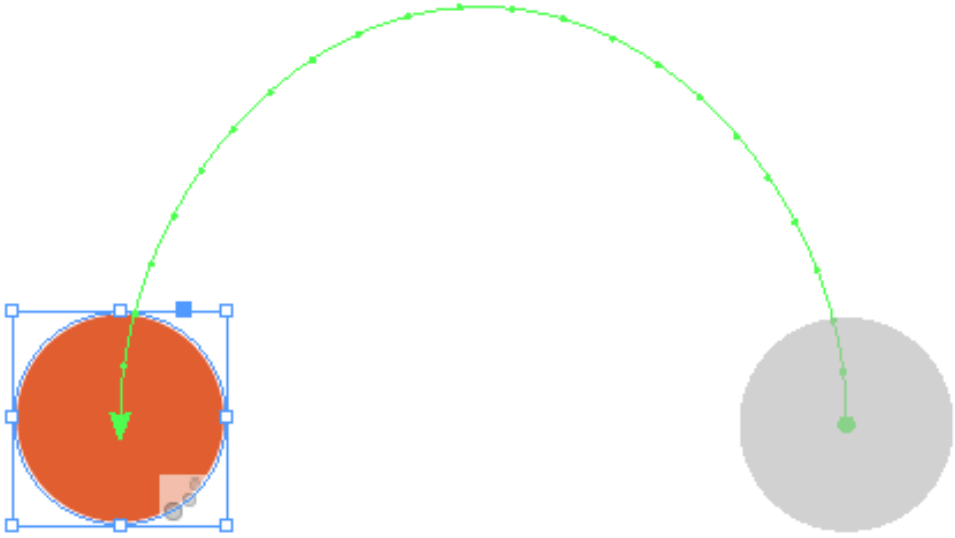
სურ 8.3. 5 ობიექტის მდებარეობისთვის ანიმაციის
სტილით გათვალისწინებული მოძრაობის მიმართულები



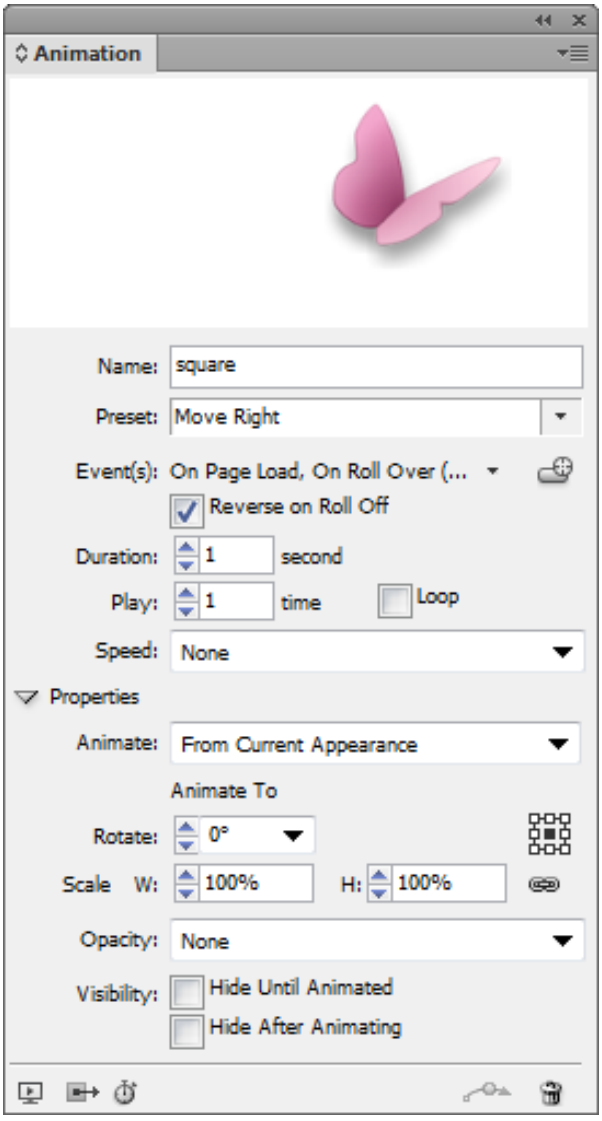
From Current Appearance — ანიმირებული ობიექტის მოძრაობა მიმდინარე ადგილმდებარეობიდან



To Current Appearance — ობიექტის (უკუ) მოძრაობა მიმდინარე მდებარეობამდე (წერტილამდე)



To Current Location — ობიექტის მიმდინარე მდებარეობის განსაზღვრა საწყის წერტილად, ხოლო ობიექტის პოზიცია — დასრულების წერტილად.



სურ 8.3. 6 ანიმაციის პალიტრაზე ანიმირებული ობიექტის დამატებითი თვისებების ჩამონათვალი

პალიტრა ობიექტის ტრანსფორმაციის პარამეტრებს შეიცავს, **Rotate** — ობიექტის ტრიალ და **Scale** — ობიექტის მასშტაბირება სიგრძე (W) სიგანის (H) მიხედვით. პარამეტრების ველის გვერდზე მოცემული არის **პროპორციების დაცვის ინდიკატორის** ჯაჭვი (Constrain the Scale Value), რომელიც თუ შეკრულია — ობიექტი პროპორციულად მასშტაბირდება, თუ გაწყვეტილია — ობიექტის სიგრძე/სიგანის რედაქტირებას ინდივიდუალურად შეძლებთ. როგორც ხედავთ, პალიტრა ობიექტის წერტილზე მიმაგრების გრაფიკულ პიქტოგრამას შეიცავს, რომელიც საშუალებს მოგცემთ კონკრეტული წერტილის მიმართ მოახდინოთ ობიექტის ტრანსფორმაცია, ან მასშტაბრება.

ობიექტის დემონსტრირების დროს გამჭვირვალობის კონტროლისთვის **Opacity** (გაუმჭვირვალობა) პარამეტრები გამოიყენეთ: **Fade In** — ანიმაციის ჩვენების დროს — ობიექტის რბილი, ეტაპობრივი გამოჩენა, **Fade Out** — ანიმაციის დასრულების შემდეგ — ობიექტის რბილი, ეტაპობრივი გაქრობა.

ანიმაციის **ხილვადობა** (Visibility):

- **Hide Until Animated** — ანიმაციის დამალვა დემონსტრირებამდე
- **Hide After Animating** — ანიმაციის დამალვა დემონსტრირების შემდეგ

ანიმირებული ობიექტებისთვის პარამეტრების შერჩევის შემდეგ, ანიმაციის **დათვალიერებისთვის** პალირტის ქვედა ზოლზე მოცემულ SWF Preview ღილაკს დააჭირეთ (სურ 8.3.7).



A. *ობიექტის ტრაექტორია.* **B.** *ობიექტის გარდაქმნა მოძრაობის ტრაექტორიად.* **C.** *წინასწარი დათვალიერების ფანჯარა.* **D.** *ობიექტების თანმიმდევრობის განსაზღვრა.* **E.** *ანიმაციის გაუქმება/წაშლა*

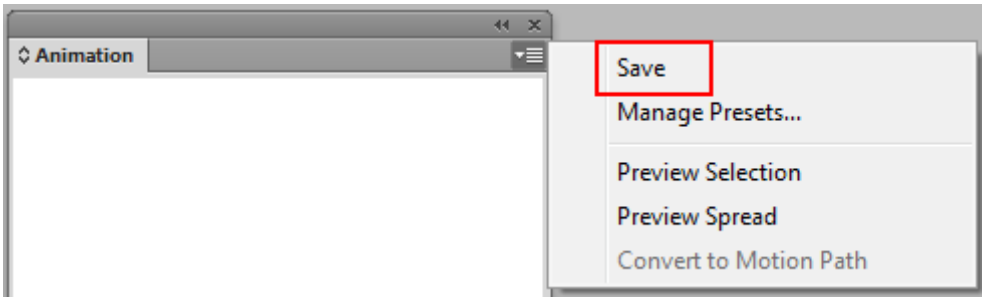
სურ 8.3. 7 ანიმაციის პალიტრის ტექნიკური მახასიათებლები (ღილაკები)

ანიმაციის პალიტრის (Animation) ქვედა ზოლზე **ობიექტის მოძრაობის ტრაექტორიის** საეკრანო ვერსიის გამოტანისთვის დააჭირეთ ღილაკს — Show Animation Proxy, ხოლო ანიმაციის ეფექტის **გაუქმებისთვის** ღილაკს — Remove Animation (სურ 8.3.7).

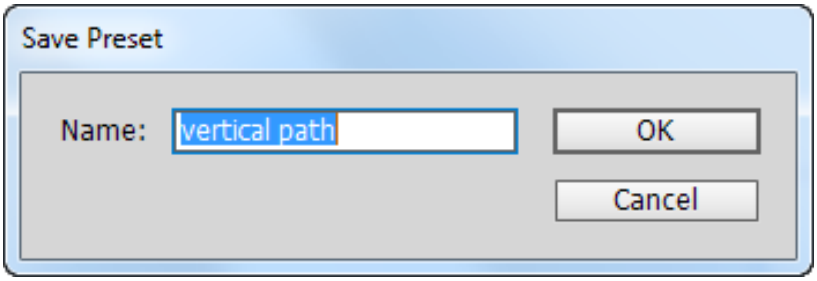
ობიექტის მოძრაობის სტილების შექმნა (Presets)

პროგრამაში ანიმაციის სტილების შენახვა და განმეორებით გამოყენება შესაძლებელია. ასევე შესაძლებელია წინასწარ განსაზღვრული პარამეტრების იმპორტირება XML ფაილებიდან, რომლებიც შეიძლება გაიხსნას Flash Professional-ში, ან გაზიარებულ იქნას InDesign-ის სხვა მომხმარებლებთან.

პროგრამაში თქვენს მიერ შექმნილი და რედაქტირებული ანიმაციის სტილების მრავალჯერადი გამოყენებისთვის აირჩიეთ ნებისმიერი თქვენთვის სასურველი წინასწარშემუშავებული ეფექტის სტილი, დაარედაქტირეთ პარამეტრები (რაც ავტომატურად სტილის სახელწოდებაში ცვლილებას გამოიწვევს და სახელწოდების გვერდზე ფრჩხილებში გამოჩნდება წარწერა, მაგ: Custom (Shrink), ან Custom (Grow) და ა.შ.) ანიმაციის პალიტრის მარჯვენა მენიუდან გამოძახეთ ბრძანება **Save** (შენახვა) (სურ 8.3.8) **Save Preset** (სტილის შენახვა) (5.3.9) ველში მიუთითეთ სტილის სახელწოდება და დაადასტურეთ, ავტომატურად თქვენს მიერ შექმნილი სტილი ანიმაციის პარამეტრების ჩამონათვალში გამოჩნდება.



სურ 8.3. 8 ანიმაციის მომხმარებლის პარამეტრების შენახვა



სურ 8.3. 9 ანიმაციის მომხმარებლის პარამეტრების შენახვა

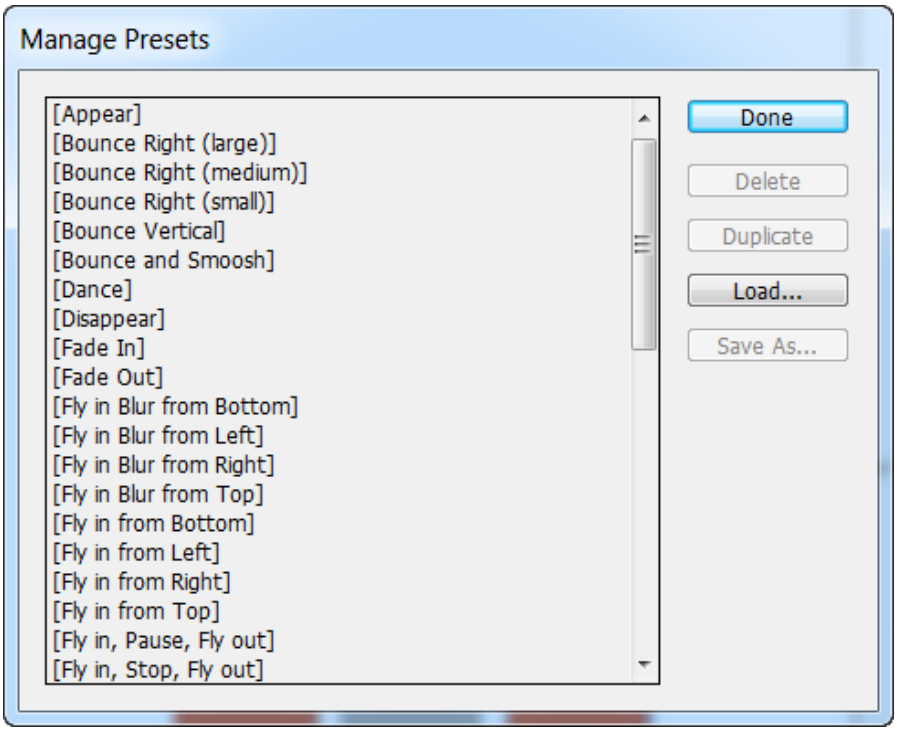
მომხმარებლის მიერ ანიმაციის სტილების შენახვის შემდეგ ორი მნიშვნელოვანი ხარვეზი იჩენს თავს, პირველი — **Event** (მაუსის მოქმედების ტიპი), და მეორე — **Speed** (სიჩქარე), რომელთა შეცვლაც ყოველ ჯერზე ხელით მოგიწევთ.

მოძრაობის სტილების შენახვა XML ფაილებად გამოსადეგია, თუ სტილის გაზიარება სხვა მომხმარებლებთან, ან სტილის გახსნა Flash Professional-ში გსურთ. XML ფაილად შენახულ სტილში ასევე ინახება **Duration** (ხანგრძლივობა), **Speed** (სიჩქარე), **Scale** (მასშტაბირება), **Rotate** (ტრიალი) და **Opacity** (გაუმჭვირვალობა) პარამეტრები.

- აირჩიეთ **Manage Presets Animation** (ანიმაციის სტილების მართვა) პალიტრის მენიუში.
- მონიშნეთ სტილი და დააჭირეთ **Save As** (შენახვა, როგორც).
- განსაზღვრეთ სახელი და ადგილმდებარეობა და დააჭირეთ **Save.**

XML ფაილებად ექსპორტირებული მოძრაობის **სტილების იმპორტირება** შესაძლებელია პროგრამა InDesign, ან Flash Professional-დან.

- აირჩიეთ **Manage Presets Animation** (ანიმაციის სტილების მართვა) პალიტრის მენიუში (სურ 8.3.10).
- დააჭირეთ **Load** (ჩატვირთვა).
- ორჯერ დააჭირეთ .xml ფაილს, რომლის იმპორტი უნდა მოხდეს

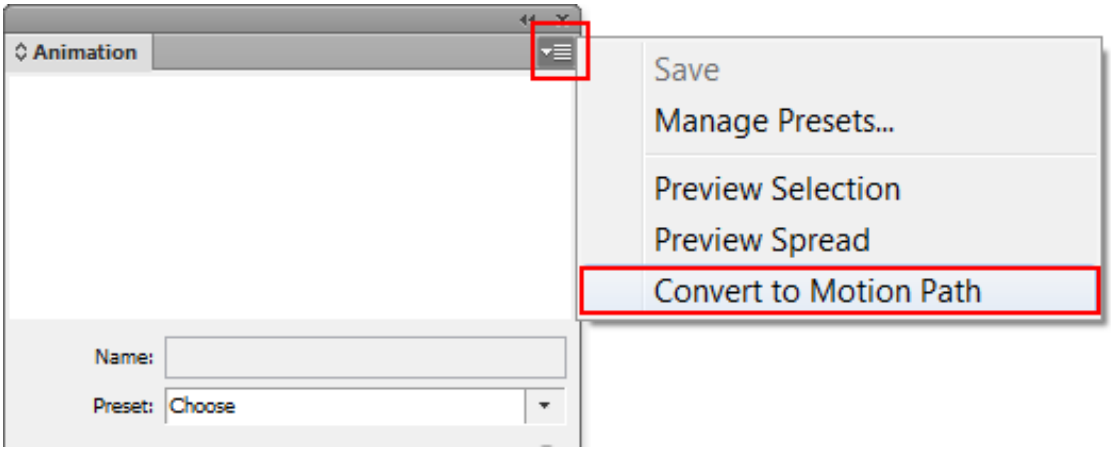


სურ 8.3. 10 Manage Presets Animation (ანიმაციის სტილების მართვა) პალიტრა

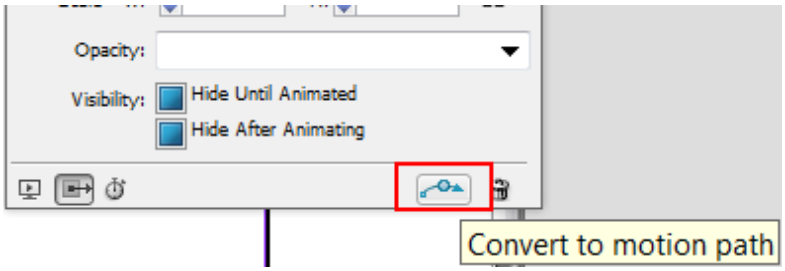
ელემენტის გარდაქმნა მოძრაობის ტრაექტორიად (Convert to Motion Path)

ანიმაციის მოძრაობის ეფექტის ვექტორული კონტურის ფორმის მიხედვით შექმნა **Convert to Motion Path** (ელემენტის გარდაქმნა მოძრაობის ტრაექტორიად) ბრძანებით ხდება.

Motion Path, ჩვეულებრივი ვექტორული კონტური არის, რომლის გარდასახვა სამოძრაო ტრეკად შეგიძლიათ. ერთდროულად მონიშნეთ ნებისმიერი სასურველი კონტურის ფორმა და ობიექტი, რომელმაც უნდა იმოძრაოს კონვერტირებულ ტრეკზე (მიშვნელოვანია, რომ წინასწარ დააფიქსიროთ მოძრაობის კუთზე), ანიმაციის პალიტრაზე მონიშვნის შემდეგ გააქტიურდება ღილაკი **Convert to Motion Path** (ელემენტის გარდაქმნა მოძრაობის ტრაექტორიად), რომელიც ასევე ანიმაციის პალიტრის მენიუდანაც შეგიძლიათ გამოიძახოთ (სურ 8.3.11/5.3.12).

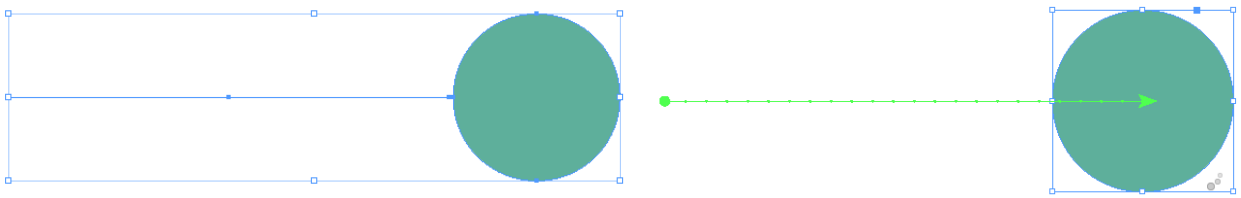


სურ 8.3. 11 მოძრაობის ტრაექტორიის ბრძანება

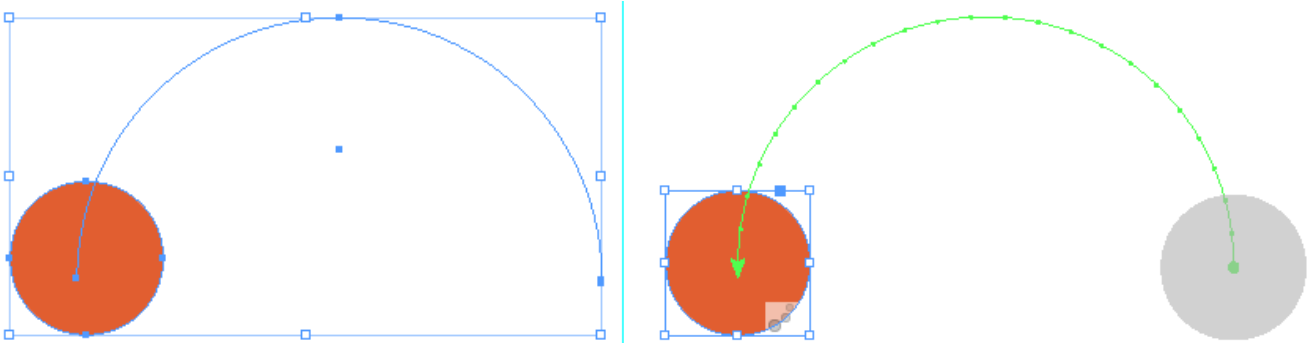


სურ 8.3. 12 მოძრაობის ტრაექტორიის ინდიკატორი

ვექტორული კონტური სამოძრაო ტრეკად გარდაქმნის შემდეგ მწვანე ფერს მიიღებს, რომელზეც წერტილები არის ჩამწკრივებული, ეს წერტილები დროის ხანგრძლივობას გამოსახავენ, ანუ ე.წ. დროის სკალას. რაც უფრო მჭიდროდ არის წერტილები წარმოდგენილი, მით უფრო შენელებულია ანიმაციის მოძრაობა, ხოლო ძალიან დიდი ინტერვალები ანიმაციის ჩვენების სისწრაფეზე მიუთითებს. ტრაექტორიის ბოლოს მოცემული ისარი ანიმაციის მიმართულებას გამოსახავს.



სურ 8.3. 13 ელემენტების გარდაქმნა მოძრაობის ტრაექტორიად

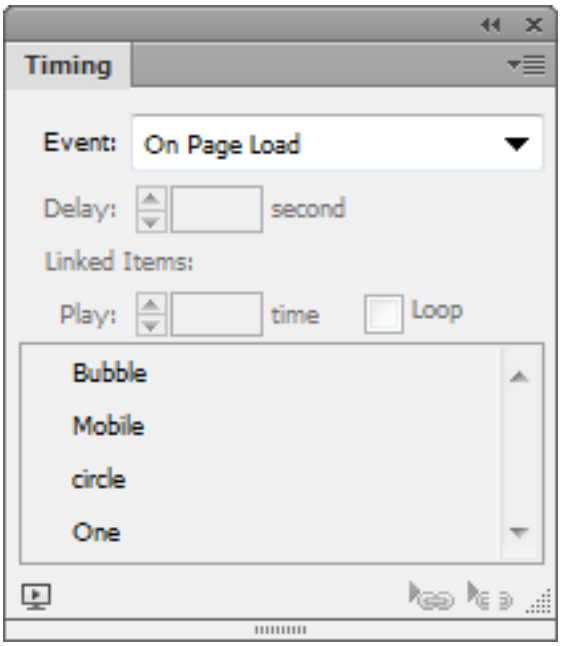


სურ 8.3. 14 პირველი სურათი — ელემენტების მომზადება კონვერტირებისთვის, მეორე სურათი — მოძრაობის ტრაექტორიად კონვერტირებული ელემენტი, მწვანე კონტური მოძრაობის ტრაექტორიას გამოსახავს, ხოლო ნაცრისფერი ფონი — ობიექტის ეკრანული მოძრაობის საწყისი, ან საბოლოო პოზიცია. ტრაექტორიის ისარი — მოძრაობის მიმართულება

კონტურის მომზადების შემდეგ შეგიძლიათ ანიმაციის პარამეტრების გამართვა.

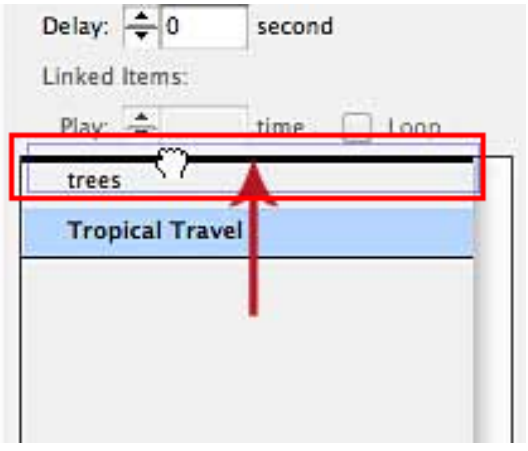
ელემენტების განლაგება და სინქრონიზაცია დროში (Timing)

როგორც უკვე იცით, **ანიმაციის პალიტრა** (Animation) ანიმირებული ობიექტების მოძრაობის ხანგრძლივობის რეგულირებისთვის რამდენიმე ლოგიკური პარამეტრების ჯგუფს იყენებს, რომელიც თანმიმდევრულად შექმნილი ანიმაციების მოძრაობის სიხშირეს განსაზღვრავს და ეკრანზე დემონსტრირებისთვის ობიექტები ზედიზედ ამ იერარქიული წესრიგით გამოაქვს. მაგალითად, თქვენ თუ შექმენით ანიმირებული ბურთი და მოგვიანებით დაამატეთ მოძრავი ტექსტი, ნებისმიერ შემთხვევაში ჯერ ბურთი ანიმირდება და შემდეგ — მოძრავი ტექსტი, მიუხედავად იმისა, მოძრავი ტექსტის დროის ხანგრძივობა ანიმირებული ბურთის დროზე ნაკლები არის, თუ არ არის. ობიექტების თანმიმდევრობის განსაზღვრისთვის პროგრამაში **Timing** (სინქრონიზაცია) პალიტრა არის მოცემული (სურ 8.3.16), რომელიც პროგრამის მიერ განსაზღვრული თანმიმდევრობის კონტროლის საშუალებას გაძლევთ. პალიტრის ეკრანზე გამოტანისთვის აირჩიეთ ბრძანება Window — Interactive — Timing.



სურ 8.3. 15 Timing (სინქრონიზაცია) პალიტრა

თითოეული აქტიური გვერდისთვის ანიმირებული ელემენტების ჩამონათვალს პალიტრა ცალკე გამოსახავს, რომელიც პალიტრაზე თქვენს მიერ შექმნილი თანმიმდევრობით იქნება წარმოდგენილი, ხოლო ნებისმიერ ჩამოთვლილ პუნქტზე მაუსის ჩავლებით და გადატანით თანმიმდევრობის შეცვლას შეძლებთ, რომელიც უშუალოდ ანიმაციის ჩვენების თანმიმდევრობაზეც აისახება.

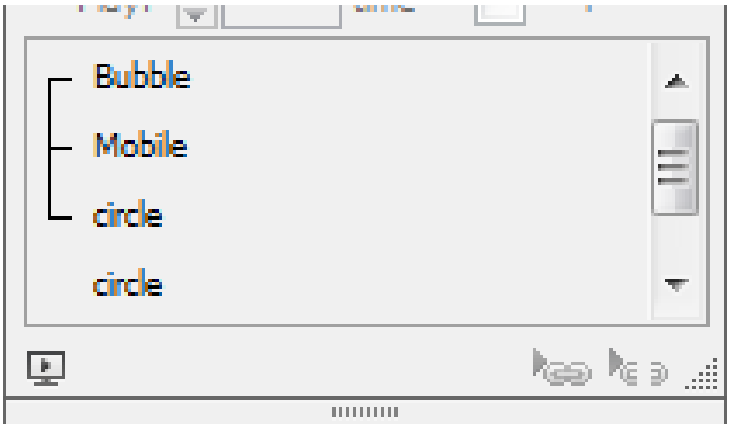


სურ 8.3. 16 Timing (სინქრონიზაცია) პალიტრიდან ელემენტების თანმიმდევრობის გადაადგილება

პალიტრა დამატებით **Delay** — ანიმირებულ ელემენტებს შორის დროს დაყოვნების და **Play Together** — ანიმირებული ელემენტების ერთდროულად ჩვენების ფუნქციებს შეიცავს.

Play (ჩვენება) ველში **Time** (დრო) გაჯეტით (მრიცხველი) ჯგუფში გაერთიანებული ობიექტებისთვის ანიმაციის გამეორების მითითება, ხოლო **Loop** — ანიმაციის დაუსრულებელი, გამეორებითი ციკლის ჩვენება.

ანიმირებული ელემენტების არა თანმიმდევრული, არამედ ერთდროულად ჩვენებისთვის პროგრამაში მოცემული არის ღილაკი **Play Together** (ერთდროულად ჩვენება), იმისათვის, რომ ობიექტები ჯგუფში გააერთიანოთ და ერთდროულად წარმოადგინოთ (მიუხედავად მათი განსხვავებული პარამეტრებისა), პალიტრა ჩამონათვალზე Ctrl ღილაკთან ერთად სათითაოდ მონიშნეთ ისინი და პალიტრის ქვედა ზოლზე დააჭირეთ ღილაკს **Play Together,** ავტომატურად მონიშნულ ელემენტებს შორის უწყვეტი ჯაჭვი წარმოიქმნება (სურ 8.3.18) მათი დაცალკევებისთვის კი გამოიყენეთ **Play Separately** (ცალ-ცალკე ჩვენება)



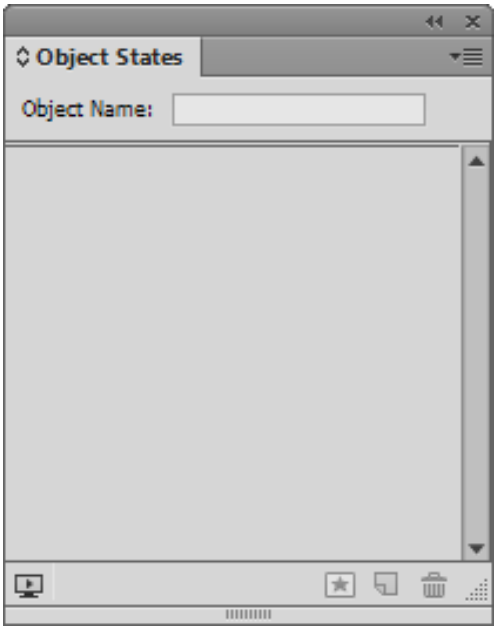
სურ 8.3. 17 ანიმირებული ელემენტების ერთდროულად ჩვენება

მრავალ სტატუსიანი ობიექტების შექმნა (Object State)

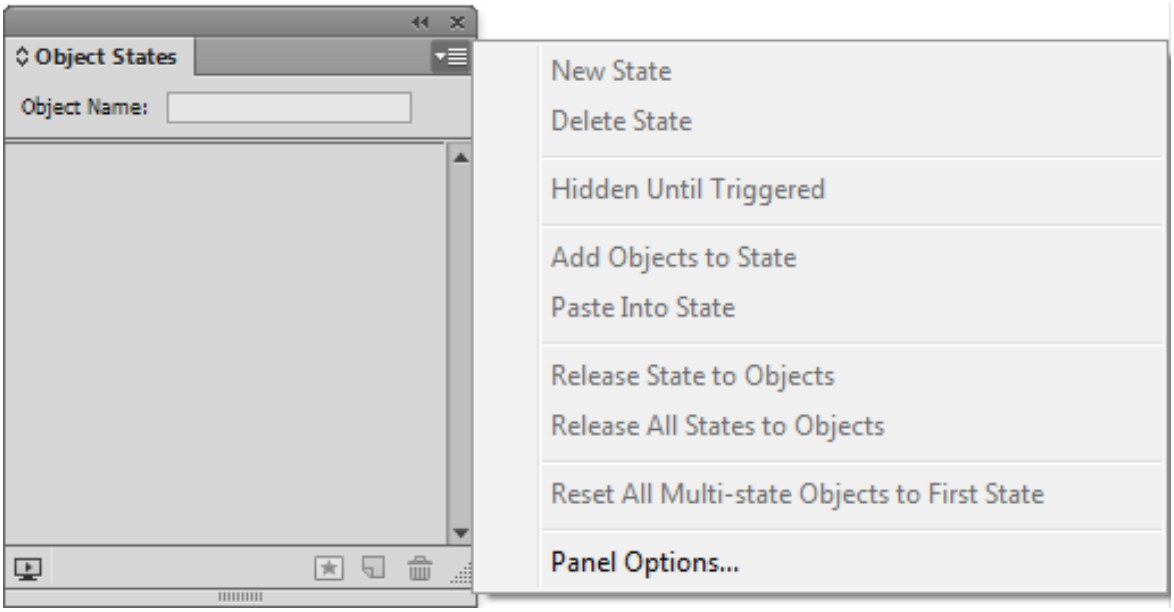
მიმდინარე თემა InDesign-ში **მრავასტატუსიან ობიექტებთან** მუშაობის და გამოყენების საშუალებებს დაეთმობა. აღსანიშნავია, რომ ასეთი ობიექტების ეკრანზე პროდუცირება მხოლოდ Flash ფორმატის გავლით ხდება, ამ ელემენტების პირდაპირ PDF ფორმატით ექსპორტირება ანიმირებული ობიექტების სტატიურობას და უფუნქციობას იწვევს.

მრავალსტატუსიანი ობიექტის გამოყენება ძირითადად სლაიდ შოუს, ე.წ. პრეზენტაციის შექმნისთვის ხდება, რომელიც საშუალებას მოგცემთ Swf ფორმატი დაათვალიეროთ, როგორც გამოსახულებების ნაკრები, ანუ ერთ გვერდზე დათვალიერებისთვის 30-ზე მეტი ფოტო განათავსოთ, როდესაც ჩვეულებრივ შემთხვევაში 20 ფოტოს საპრეზენტაციო დათვალიერების ორგანიზებისთვის ოცი გვერდი დაგჭირდებათ.

მრავალსტატუსიანი ობიექტის სტრუქტურის შექმნისთვის Window მენიუდან Interactive — **Object States** (ობიექტის სტრუქტურა) გამოიძახეთ (სურ 8.3.18). პალიტრა **ობიექტის სტრუქტურა** — ერთი ობიექტისთვის რამოდენიმე განსხვავებული სტატუსის შექმნის საშუალებას გაძლევთ, სტატუსი — ეს არის გვერდის ელემენტის ვერსია.



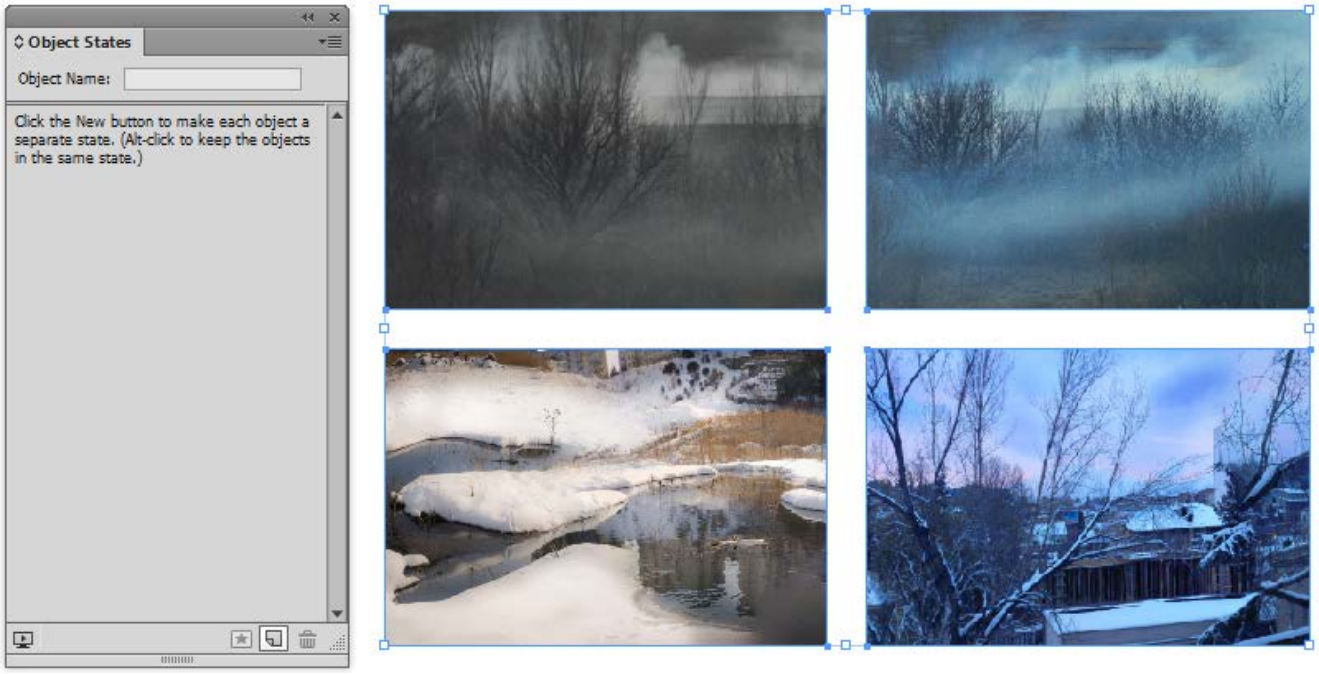
სურ 8.3. 18 ობიექტის სტრუქტურის პალიტრა Object State



სურ 8.3. 19 ობიექტის სტრუქტურის პალიტრა Object State-ის მენიუ



სურ 8.3. 20 მონიშნული ობიექტების მრავალსტატუსიან სტრუქტურად გარდაქმნა



სურ 8.3. 21 მონიშნული ობიექტების მრავალსტატუსიან სტრუქტურად გარდაქმნა

მონიშნეთ რამდენიმე გრაფიკული გამოსახულება და **ობიექტის სტრუქტურის** (Object States) პალიტრის ქვედა ზოლში დააჭირეთ ღილაკს — **Convert Selection to Multi-state Object** (მონიშნული ობიექტის მრავალსტატუსიან სტრუქტურად გარდაქმნა) (სურ 8.3.20/8.3.21), როგორც კი ობიექტები ერთ სტრუქტურაში გაერთიანდება ჩარჩოს წყვეტილი კონტურის მოხაზულობას მიიღებს (სურ 8.3.22).

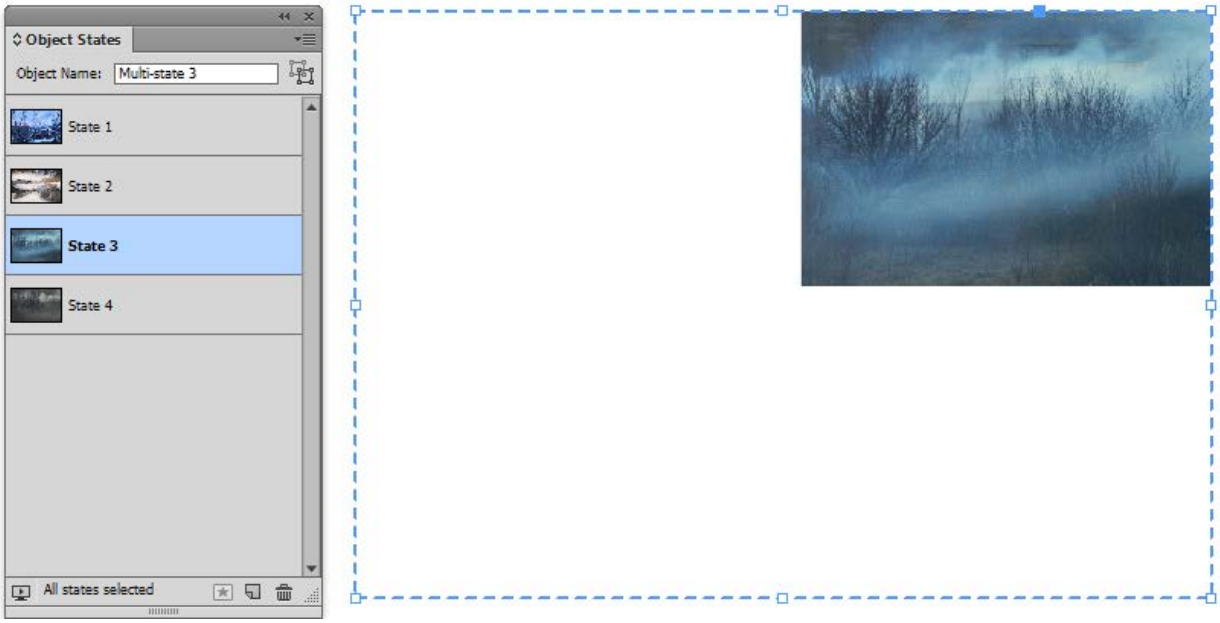


სურ 8.3. 22 ერთ სტრუქტურაში გაერთიანდებული ჩარჩოს კონტურის მოხაზულობა

ობიექტის სტრუქტურის (Object State) პალიტრაზე ერთი ობიექტისთვის განუსაზღვრელი რაოდენობის სტატუსის შექმნა შეგიძლიათ (სურ 8.3.23), ხოლო მათი დათვალიერება კი პალიტრის ჩამონათვალზე ობიექტის თითოეულ სტატუსზე დაჭერით (სურ 8.3.24).



სურ 8.3. 23 ობიექტის სტატუსების დათვალიერება ობიექტის სტრუქტურის პალიტრის ჩამონათვალიდან.



სურ 8.3. 24 ობიექტის სტატუსების დათვალიერება ობიექტის სტრუქტურის პალიტრის ჩამონათვალიდან

პირდაპირ სტრუქტურაში გამოსახულების რედაქტირება არ ხდება, ამისათვის გამოსახულებას მაუსით ორჯერ უნდა დააჭიროთ, რომ სტრუქტურიდან სლაიდის გამოყოფა მოხდეს, გამოსახულებაზე რედაქტირების ყველა ელემენტი მხოლოდ ამის შემდეგ აისახება და შეინახავს ცვლილებებს.

- არსებულ სტრუქტურაში ობიექტის დასამატებლად მონიშნეთ ობიექტი და მრავალ სტატუსიანი ობიექტი ერთად, შემდეგ კი პალიტრის მენიუდან დააჭირეთ ღილაკს — **Add Objects To Visible State** (ობიექტის ჩამატება მიმდინარე სტრუქტურაში)
- ობიექტის სტრუქტურაში დასამატებლად მონიშნეთ ობიექტი და მრავალსტატუსიანი ობიექტი ერთად, შემდეგ კი დააჭირეთ ღილაკს **Convert Selection To Multi-State Object button** (მონიშნული ელემენტის გარდაქმნა მრავალსტატუსიან ობიექტად)
- სტრუქტურის დუბლირებისთვის მონიშნეთ სტატუსი, აირჩიეთ New State პანელის მენიუში. დაამატეთ, წაშალეთ, ან დაარედაქტირეთ სტატუსის შემადგენელი (Content)
- ობიექტის არსებულ სტრუქტურაში ჩასმისთვის ამოჭერით (Cut), ან დააკოპეთ (Copy) ერთი, ან მეტი ობიექტი, მონიშნეთ სტატუსი **ობიექტის სტრუქტურაში** (Object States) და პალიტრის მენიუში აირჩიეთ **Paste Into State** (სტატუსში ჩასმა)

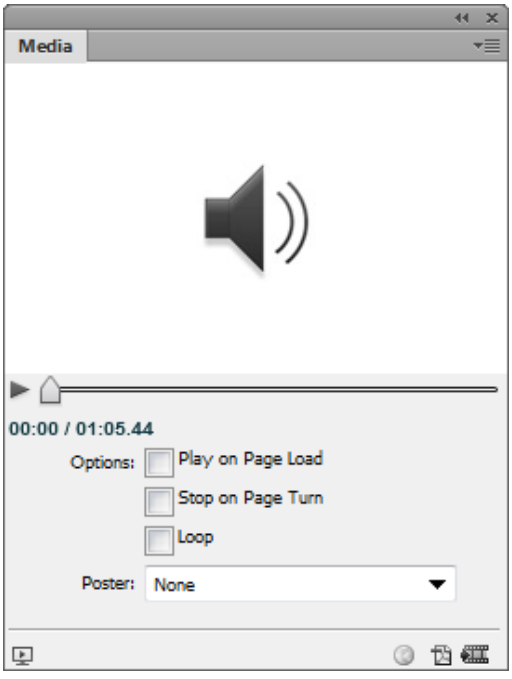
- ობიექტის სტრუქტურის ცალკე ობიექტებად გარდაქმნისთვის მონიშნეთ სტატუსი **Object States** პალიტრაზე და აირჩიეთ — **სტატუსის ობიექტად გარდაქმნა** (Release State To Object), ან **ყველა მრავასტატუსიანი ობიექტის ცალკე ობიექტად გარდაქმნა** (Release All States To Objects)
- სტატუსის და მისი შემადგენლის (Content) წაშლისთვის მონიშნეთ სტატუსი და აირჩიეთ **Delete State** (სტატუსის წაშლა)
- ექსპორტირებულ ფაილში **მრავალსტატუსიანი ობიექტის დასამალად** აირჩიეთ — Hide Until Triggered.
- მრავალსტატუსიანი ობიექტების **საწყის მდგომარეობაში დასაბრუნებლად** აირჩიეთ — **Reset All Multi-State Objects To First State.**

ვიდეო-აუდიო მასალის იმპორტირების საკითხები

პროგრამაში ინტერაქტიული ფაილების გაფორმებისთვის შეგიძლიათ ვიდეო-აუდიო მასალის დამატება და თითოეული მათგანისთვის დამატებითი პარამეტრების შერჩევა. ვიდეო-აუდიო მასალის მართვა პალიტრა **Media**-ის (მულტიმედია) საშუალებით ხდება, რომელიც ეკრანზე Window მენიუდან Interactive — Media (მულტიმედია) ბრძანებით გამოდის.

დამატებული ვიდეო-აუდიო ფაილების ექსპორტირება Adobe PDF და SWF ფორმატში ხდება. ხოლო ვიდეოფაილების კი Flash (.FLV და .F4V) ვიდეო ფორმატში, ასევე, H.264 (მაგალითად MP4) ალგორითმის გამოყენებით შექმნილი და SWF ფაილის ფორმატების. ვიდეო ფაილები PDF ექსპორტირებისთვის უზრუნველყოფილი არის ისეთი ფორმატების მხარდაჭერით, როგორიც არის QuickTime (.MOV), AVI და MPEG, მაგრამ შეუძლებელია მათი ექსპორტირება SWF და FLA ფორმატებში. რეკომენდირებულია მულტიმედიური ფაილების FLV, F4V, SWF, MP4 და MP3 ფორმატებში ექსპორტირება, რომ Acrobat 9, Adobe Reader 9 და Adobe Flash Player 10 ან, უფრო გვიან ვერსიებში ყველა მულტიმედიური შესაძლებლობების მხარდაჭერით ისარგებლოთ. პროგრამაში იმპორტირებულ ვიდეო-აუდიო ფაილს თუ გადაადგილებთ, აუცილებლად განაახლეთ ბმული მედია ფაილზე **link** — ბმულის პალიტრაზე.

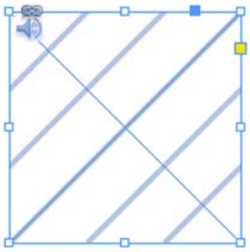
მულტიმედიურ (Media) პალიტრაზე (სურ 8.3.25) ფუნქციების ჩამონათვალი მულტიმედიური **შემადგენელის** (Content) მიხედვით იცვლება. პირველ რიგში, განვიხილოთ აუდიო ფაილის პარამეტრები. პროგრამაში აუდიო ფაილი სტანდარტულად **ფაილ** (File) მენიუდან იმპორტირდება. როგორც უკვე ვთქვით, პროგრამა InDesign CS6 მხოლოდ MP3-ის აუდიო ფაილებს აღიქვამს.



სურ 8.3. 25 პალიტრა Media

მულტიმედიის (Media) პალიტრაზე სამკუთხა ფორმის ღილაკით აუდიოფაილის ჩართვა ხდება, ხოლო ოთკუთხა ფორმის მარკერით — დროებით დაპაუზება (გაჩერება). პროგრამაში იმპორტირებული აუდიოფაილის შეიძლება იყოს წარდგენილი აფიშით, ან მის გარეშე. თუ InDesign აფიშა ფაილზე დიდია, ექსპორტირებულ PDF, ან SWF ფაილში ის ვიდეოკლიპის ზომას გაუტოლდება. **გარეკანის** პარამეტრების რედაქტირება **Poster** — ჩამონათვალიდან ხდება, ჩამონათვალში **გარეკანის** სამი ვარიანტი არის მოცემული (სურ 8.3.26):

None — გარეკანის გარეშე



აუდიოფაილის გარეკანის პიქტოგრამა — None

Standart — სტანდარტული ტიპის გარეკანი, რომელიც არ ემთხვევა აუდიო-ვიდეო ფაილის **შემადგენელს** (Content) და რომლის გარეკანზე ხმოვანი სიგნალის პიქტოგრამა არის წარმოდგენილი. თუ გსურთ სტანდარტული ტიპის გარეკანის პარამეტრების რედაქტირება, შეინახეთ გამოსახულება „StandardSoundPoster.jpg“ სახელწოდებით და შეცვალეთ არსებული ფაილი, რომელიც აპლიკაციის კატალოგში Presets/Multimedia საქაღალდეში მდებარეობს.



სურ 8.3. 26 აუდიოფაილის
გარეკანის პიქტოგრამა — Standart

Choose Image — გარეკანისთვის გამოსახულების შერჩევა.

შენიშვნა: *მედიაფაილებთან მუშაობის დროს მნიშვნელოვანია, გაითვალისწინოთ, რომ პროგრამაში მედიაფაილები მხოლოდ მაშინ არის ხელმისაწვდომი, როდესაც დოკუმენტის სამუშაო სივრცის შიდა ველში არის განთავსებული.*

InDesign-ში ინტერაქტიული დოკუმენტის ექსპორტირება რეკომენდირებულია FLV და F4V ვიდეო ფორმატების და ასევე MP3 აუდი ფორმატის გამოყენებით. MOV, AVI და MPG ვიდეო ფორმატები PDF ექსპორტირდება, მაგრამ მათი ექსპორტირება ისეთ Flash ფორმატში, როგორიც SWF არის — შეუძლებელია. ვიდეოფაილების FLV, F4V და MP4 ფორმატში გარდასახვისთვის პროგრამა Adobe Media Encoder გამოიყენეთ.

ხმოვანი ფაილების პარამეტრების გასწორებისთვის შემდეგი ტიპის სანიშნეები არის გათვალისწინებული:

Play on Page Load —ხმოვანი ფაილის ჩართვა გვერდის გახსნისთანავე. თუ მოქმედ გვერდზე არის კიდევ მსგავსი ობიექტები გამოიყენეთ **სინქრონიზაციის** (Timing) პალიტრა რიგითობის განსაზღვრისთვის.

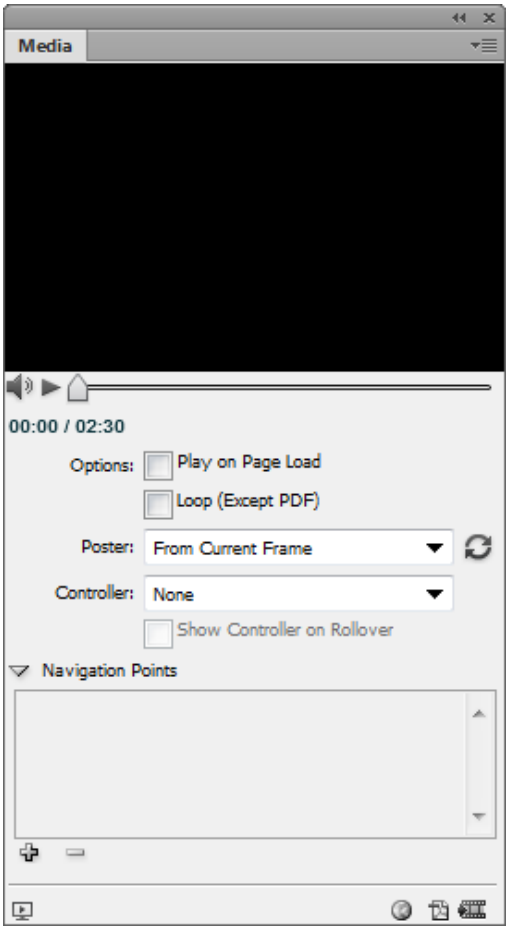
Stop on Page Turn — გაშლილ გვერდებზე გადასვლის დროს ხმოვანი ფაილის დროებით შეწყვეტა.

Loop — კომპოზიციის დაუსრულებელი, განმეორებითი ციკლი. ფუნქცია მხოლოდ MP3 ფაილის ფორმატში მოქმედებს

სტანდარტულად, მედიაფაილის ზომა 60×60 პიქსელს შეადგენს, იმისათვის, რომ ინტერაქტიულ დოკუმენტში ჩარჩო არ გამოჩნდეს, მისი ზომა 1 პიქსელამდე დაიყვანეთ, შესაბამისად **ჩართვის** (Play) ღილაკზე დაჭერით ჩარჩო არ გამოჩნდება

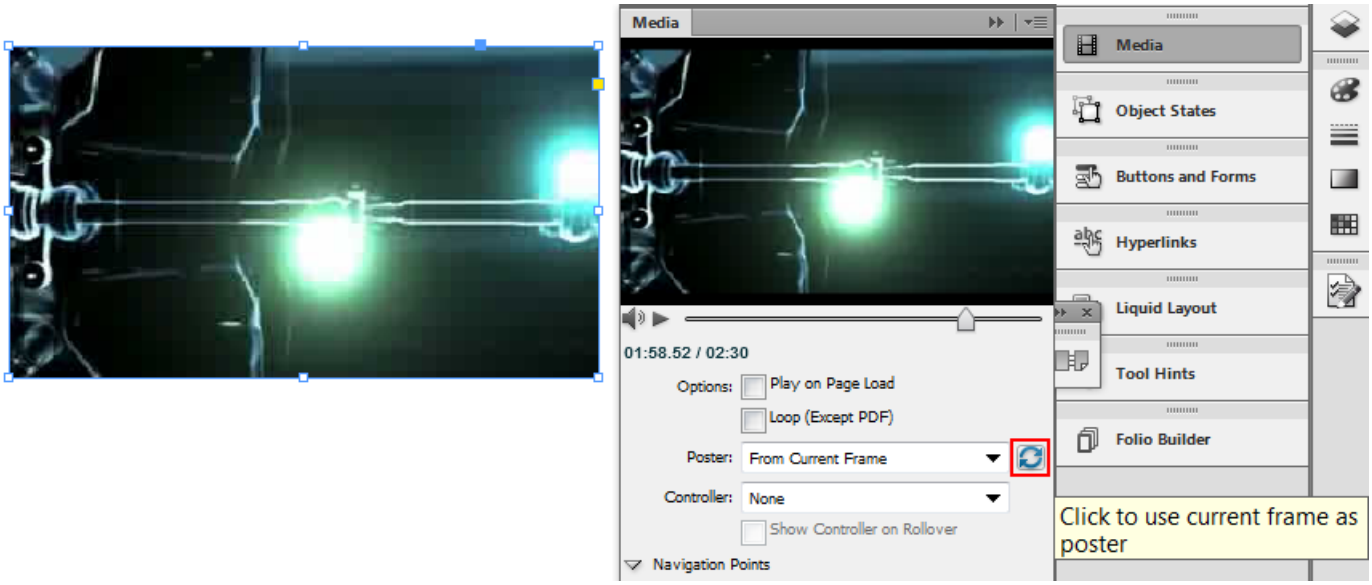
ვიდეო ფაილის იმპორტირება

ვიდეო ფაილის იმპორტირების შემდეგ **მულტიმედიის** (Media) პალიტრაზე განსხვავებული ტიპის პარამეტრები აქტიურდება, რასაც ვიდეო და აუდიო ფაილის თვისებები განაპირობებს (სურ 8.3.27). რამდენიმე საერთო პარამეტრი, უკვე აღწერილი არის აუდიო ფაილის იმპორტირების თემაში, მიმდინარე თემაში მხოლოდ განსხვავებული პარამეტრები იქნება აღწერილი. **პარამეტრების** (Option) ჩამონათვალში Loop (Except PDF) — **კომპოზიციის დაუსრულებელი, განმეორებითი ციკლი**, მხოლოდ ფლეშ ფორმატში ექსპორტირების დროს იმუშავებს.



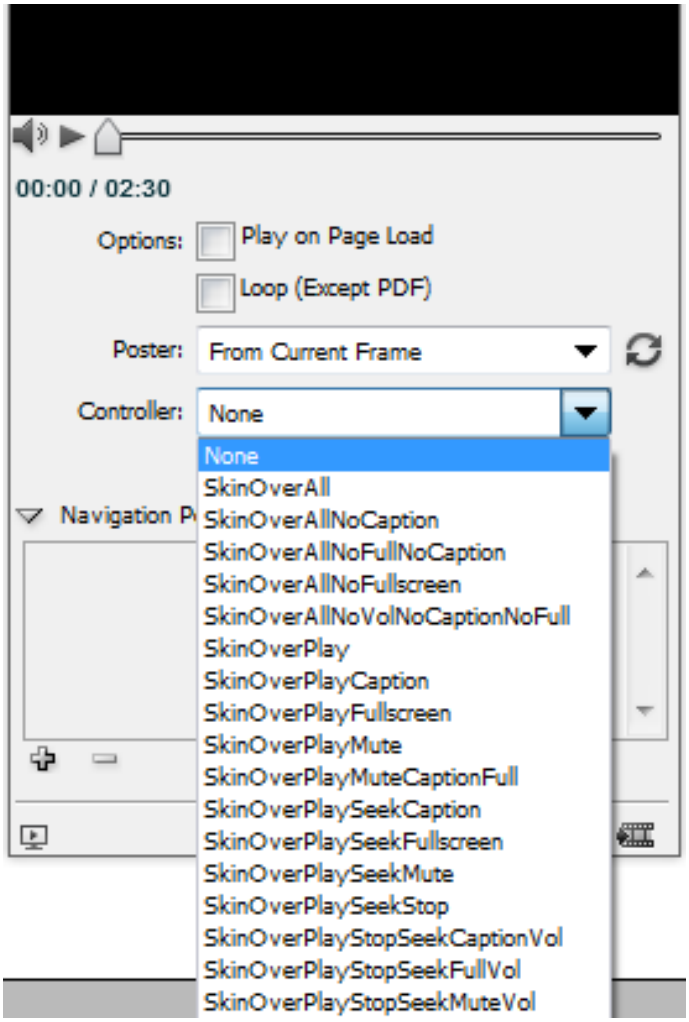
სურ 8.3. 27 მულტიმედიის (Media) პალიტრაზე ვიდეო ფაილის პარამეტრები

გარეკანის (Poster) პარამეტრების რედაქტირების ჩამონათვალში დამატებით ერთი ოფცია აქტიურდება **გარეკანის აფიშა მიმდინარე კადრიდან** (From Current Frame), რომელიც დაპაუზების დროს პალიტრაზე არის გამოსახული. თუ გარეკანის აფიშის ცვლილებას გადაწყვეტთ სხვა დაპაუზებული კადრიდან — პალიტრაზე დააჭირეთ ღილაკს **Click to Use Current Frame as Poster** (მიმდინარე კადრის აფიშად გამოყენება) (სურ 8.3.28)

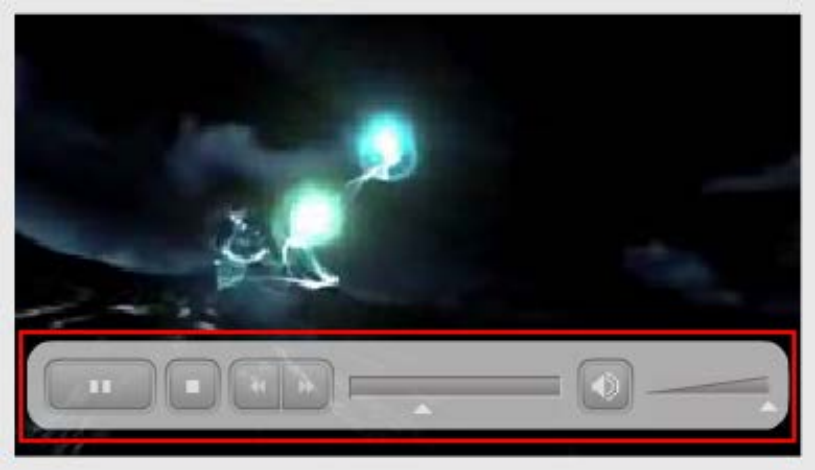


სურ 8.3. 28 მულტიმედიის პალიტრაზე დაპაუზებული კადრის აფიშად გამოყენება

პალიტრაზე ვიდეო ფაილის პროდუცირების კონტროლისთვის — **Controller** (მართვის ელემენტები) (5.3.30). ჩამოსაშლელი მენიუ არის მოცემული, რომელიც განსხვავებული ღილაკის ნაკრებისაგან კომბინირებულ მართვის ელემენტებს შეიცავს (სურ 8.3.29).

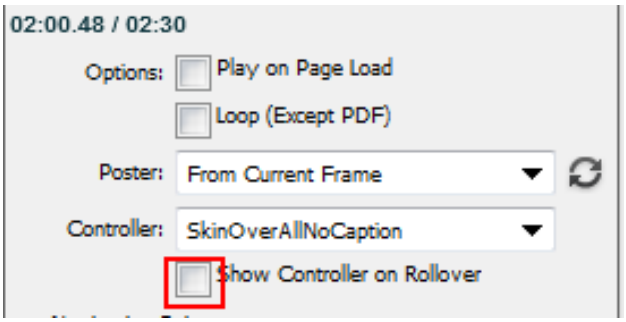


სურ 8.3. 29 მართვის ელემენტების ნაკრები



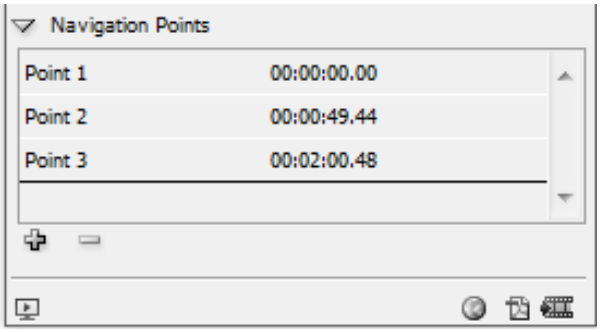
სურ 8.3. 30 ვიდეო ფაილი მართვის ელემენტებით

თუ ვიდეო ფაილი წარმოდგენილია Flash Video (FLV or F4V) H.264-ფორმატში, სხვადასხვა მეთოდების გამოყენებით შეგიძლიათ განსაზღვროთ სტანდარტული ელემენტები (დაპაუზება, გაშვება, ან შეწყვეტა). მიმდინარე პარამეტრის ქვედა ველზე წარმოდგენილი არის სანიშნე — **Show Controller on Rollover**, რომლის მონიშვნის შემთხვევაში **მართვის ელემენტები** (Controller) ვიდეოზე მაუსის მაჩვენებლის მიტანით აქტიურდება (სურ 8.3.31).



სურ 8.3. 31 ვიდეოზე მაუსის მაჩვენებლის მიტანით მართვადი მართვის ელემენტის

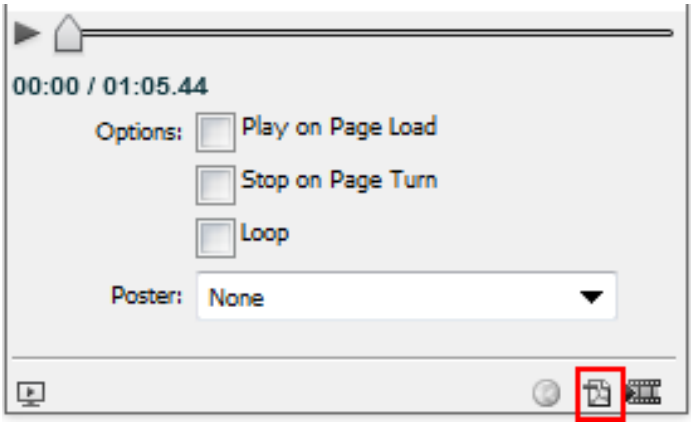
პალიტრა კიდევ ერთ მნიშვნელოვან პარამეტრს — **ნავიგაციის ღილაკებს** (Navigation Points) შეიცავს, რომელიც საშუალებას გაძლევთ კლიპში სასურველ კადრებზე სანიშნეები დაამატოთ. ასეთი ღილაკების დამატებისთვის მონიშნეთ კონკრეტული ვიდეო კლიპი და **მულტიმედიის** (Media) პალიტრის ქვედა ველში **ნავიგაციის ღილაკები** (Navigation Points) ჩამოშალეთ სამკუთხა შავი მარკერი (თუ არ არის გააქტიურებული), დააპაუზეთ ვიდეო სასურველ კადრზე და დააჭირეთ პლიუს ნიშანს, კადრები მითითებული დროდან პალიტრის სანავიგაციო ღილაკების ჩამონათვალში გამოჩნდება, რომელსაც შეგიძლიათ სახელები მიაკუთვნოთ (სურ 8.3.32). მინუსის სიმბოლო დამატებული კადრების წაშლისთვის გამოიყენება.



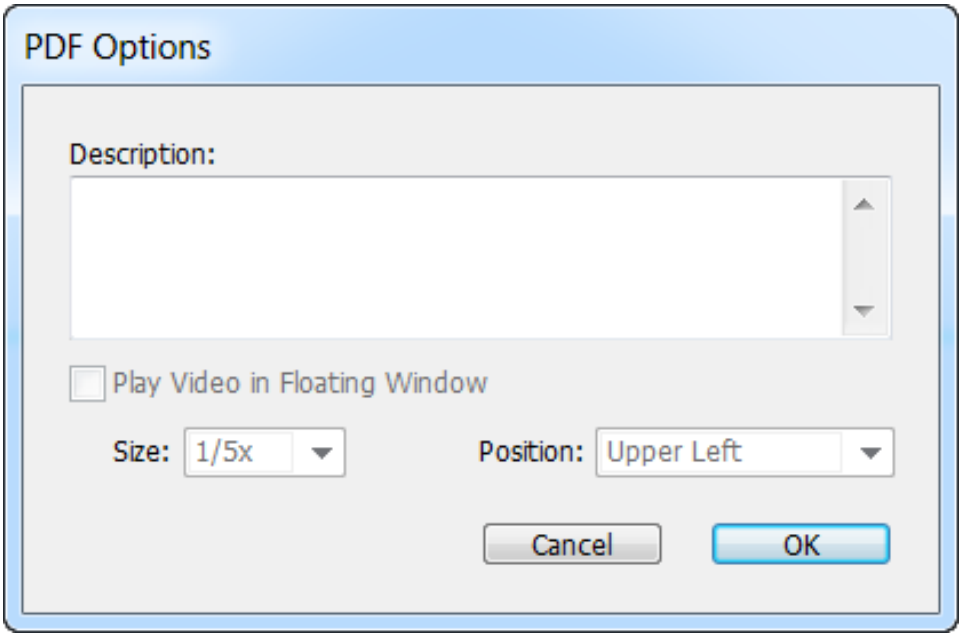
სურ 8.3. 32 სანავიგაციო ღილაკების ჩამონათვალი

მულტიმედიური პარამეტრების რედაქტირება PDF ინტერაქტიული ფაილებისთვის

მულტიმედიის (Media) (პალიტრაზე ქვედა ზოლიდან, ან მენიუს ჩამონათვალიდან აირჩით PDF პარამეტრი (სურ 8.3.33/8.3.34)



სურ 8.3. 33 პალიტრის ზოლზე PDF პარამეტრი



სურ 8.3. 34 PDF პარამეტრი დიალოგურ ფანჯარაში

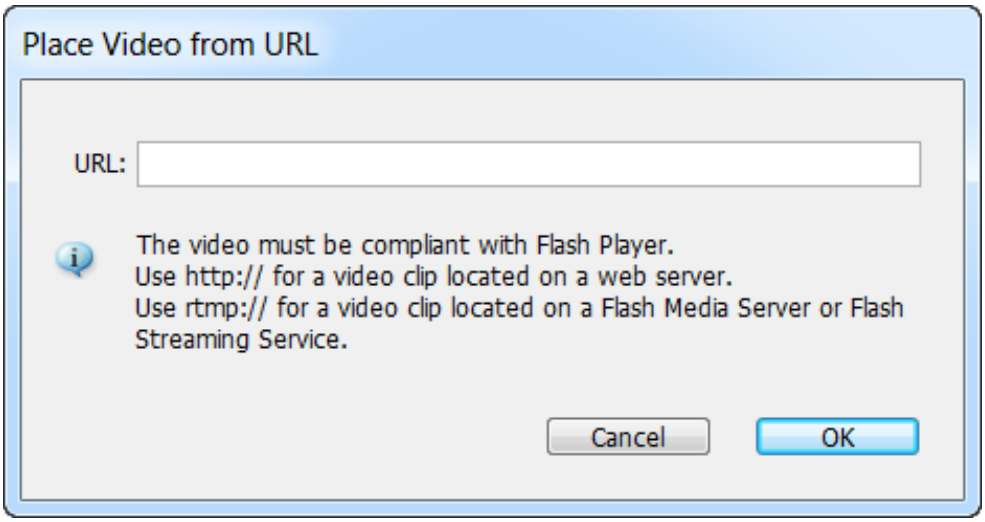
PDF პარამეტრის დიალოგურ ფანჯარაში **Description — აღწერის** ველში შეიტანეთ აღწერა, რომელიც გამოჩნდება მაშინ, თუ პროგრამა Acrobat-ში ფაილის გაშვება ვერ მოხერხდება. ასევე, ეს აღწერა მხედველობადაქვეითებულ მომხმარებელისთვის არის მნიშვნელოვანი. თუ **აღწერის** (Description) დიალოგურ ფანჯარაში მონიშნავთ პარამეტრს **ვიდეო ფაილის გახსნა მოძრავ ფანჯარაში** (Play Video In Floating Window), განსაზღვრეთ მოძრავი ფანჯრის **ზომა** (Size) და ეკრანის **პოზიცია** (Position). ფანჯრის ზომის გაზრდამ შეიძლება შეამციროს გამოსახულების ხარისხი. როგრც წესი, მოძრავი ფანჯრის ზომა ორიგინალი ვიდეოკლიპის ზომას ეფუძნება და არა მასშტაბირებული ვიდეოკლიპის ზომას. პარამეტრი არ მუშაობს SWF, ან აუდიო ფაილებში.

ვიდეო ფაილის URL მისამართიდან განთავსებისთვის გამოყენებული ფაილის ფორმატები Flash Video file (FLV ან F4V) ან H.264- (MP4) უნდა შეესაბამებოდეს.

მონიშნეთ ცარიელი ჩარჩო, ან ვიდეო ელემენტი

აირჩიეთ Video From URL **მულტიმედიური** (Media) პალიტრის მენიუში

განსაზღვრეთ (მიუთითეთ) URL მისამართი და დააჭირეთ OK ღილაკს (სურ 8.3.35).

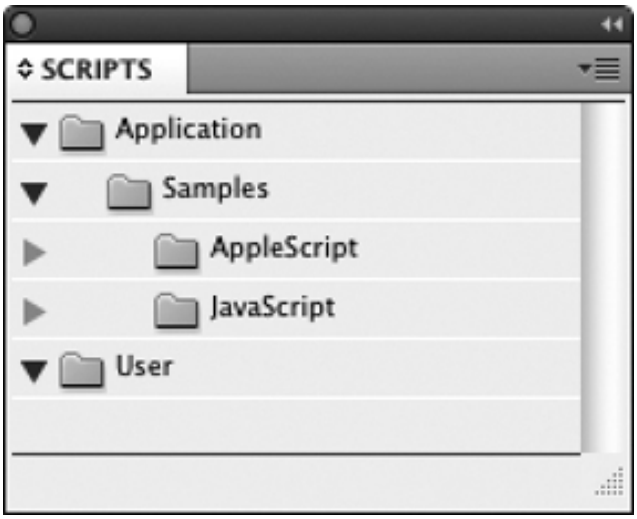


სურ 8.3. 35 ვიდეო ფაილის URL-დან მისამართიდან განთავსების დიალოგური ფანჯარა

ანიმაციის ენციკლოპედიის შექმნა სკრიპტის საშუალებით

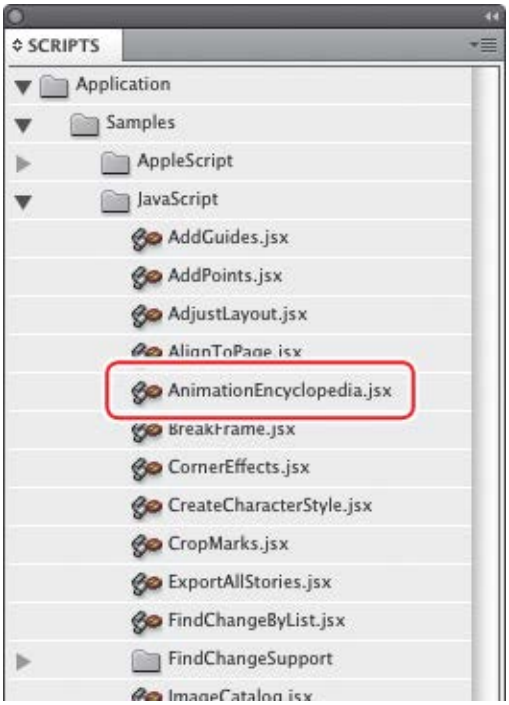
როგორც უკვე იცით, პროგრამაში მარტივი ანიმაციის შექმნის პარამეტრები პალიტრა **Animation** (ანიმაცია) არის მოცემული, თუმცა თქვენ შეგიძლიათ ავტომატურ რეჟიმში სკრიპტის **Animation Ancyclopedia** (ანიმაციის ენციკლოპედია) საშუალებით დააგენერიროთ InDD დოკუმენტი, რომელშიც ანიმაციის ყველა თვისება ცალ-ცალკე გვერდზე მზა სახით იქნება წარმოდგენილი.

გახსენით **Scripts** (სკრიპტების) პალიტრა Window — Utilities — Scripts მენიუდან, რომელშიც ორი საქაღალდე არის მოცემული, **აპლიკაციის** (Application) და **მომხმარებლის** (User) სკრიპტები (სურ 8.3.36).



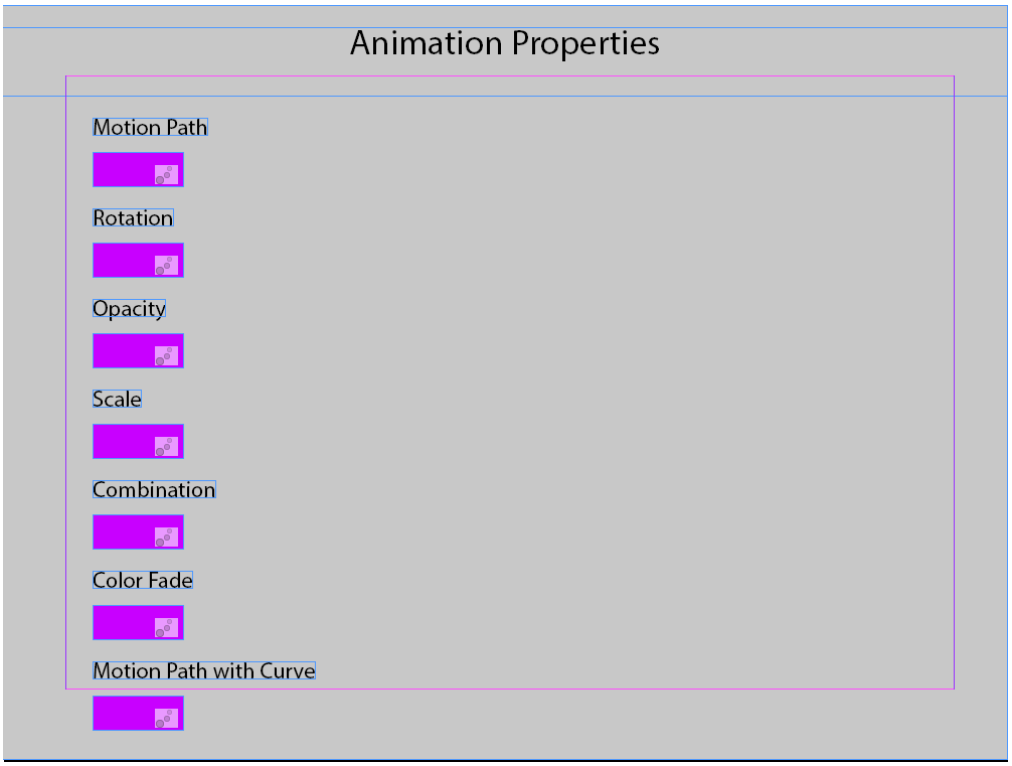
სურ 8.3. 36 სკრიპტის პალიტრა

სკრიპტის საქაღალდეში **აპლიკაციის სკრიპტები** (Application) აირჩიეთ **Animation Ancyclopedia** (ანიმაციის ენციკლოპედია) სახეობა, რომ ავტომატურ რეჟიმში დაგენერირდეს სხვადასხვა ანიმაციის თვისებებისაგან და პარამეტრებისაგან შემდგარი დოკუმენტი.



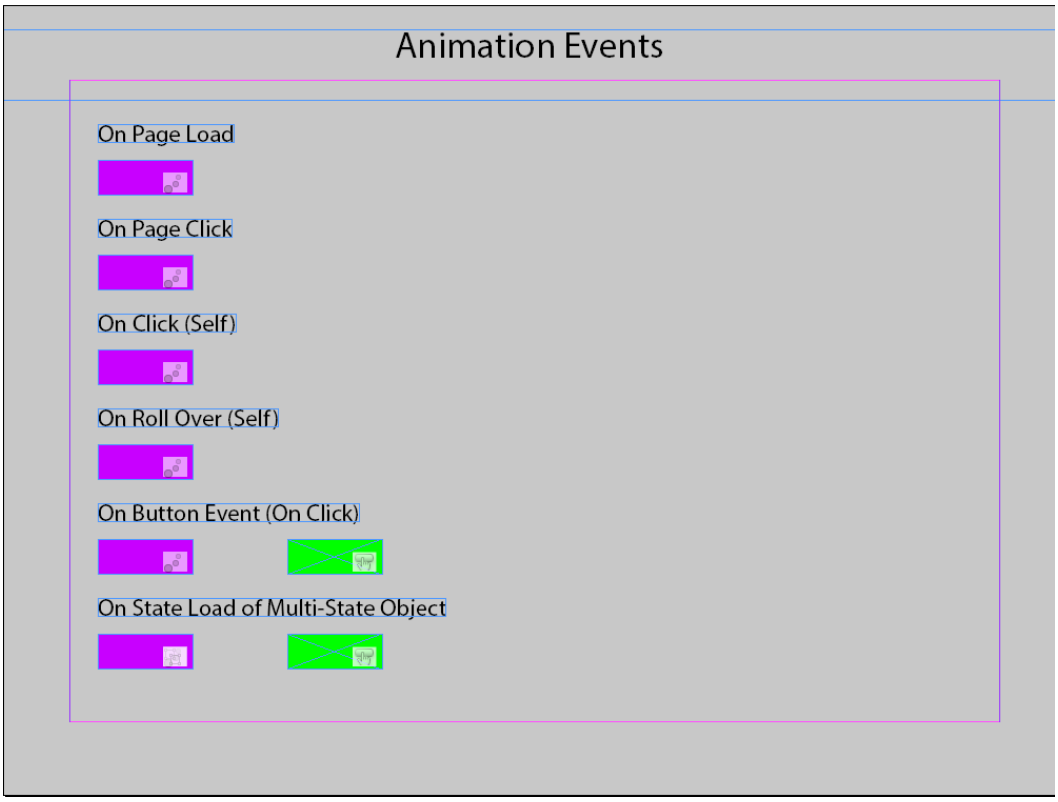
სურ 8.3. 37 სკრიპტი Animation Ancyclopedia (ანიმაციის ენციკლოპედია)

პროგრამაში დაგენერირებული 6 გვერდიან დოკუმენტზე წარმოდგენილი ანიმაციის პარამეტრები მარტივი თვისებების გარდა, რთულად კომბინირებული პარამეტრებისაგანაც არის წარმოდგენილი. მაგ: როგორ ქრება — ფერი, ეფექტი.



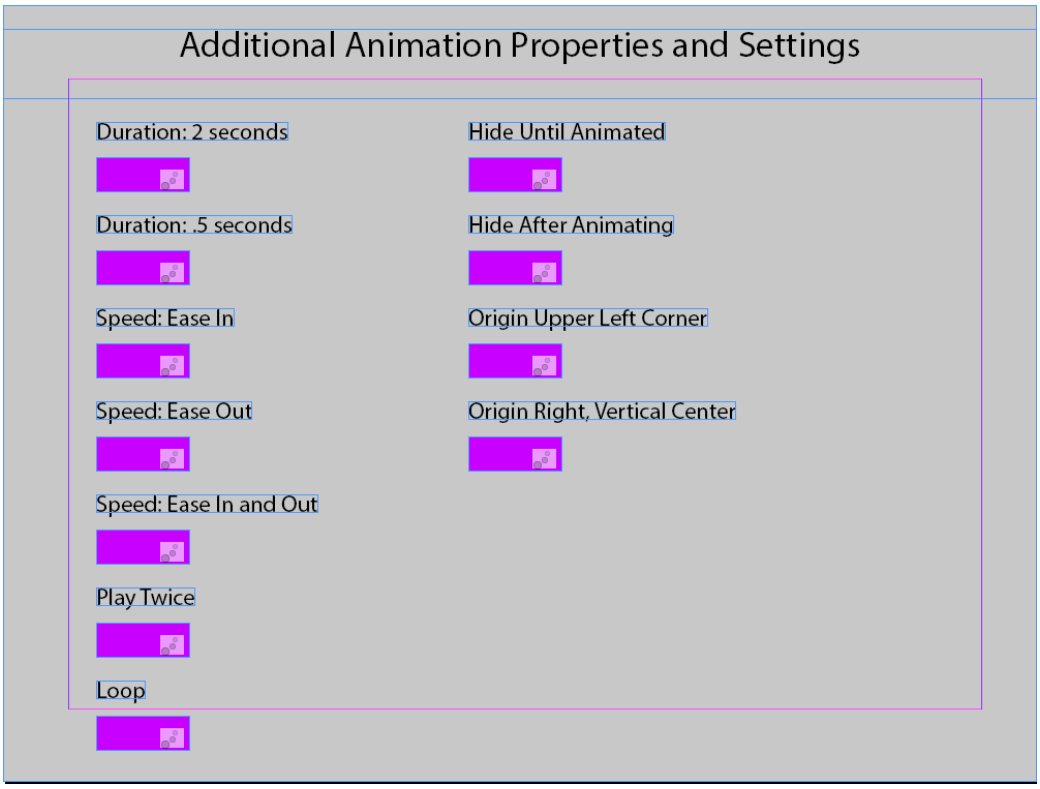
სურ 8.3. 38 ანიმაციის დამატებითი პარამეტრების შაბლონი

პირველ გვერდზე ჩამოთვლილი ანიმაციის პარამეტრები დამატებითი თვისებებისაგან შედგება, დოკუმენტის ჩატვირთვის შემდეგ თქვენ მათ უბრალოდ უნდა დააჭიროთ, რომ დაინახოთ მოქმედება (სურ 8.3.38).



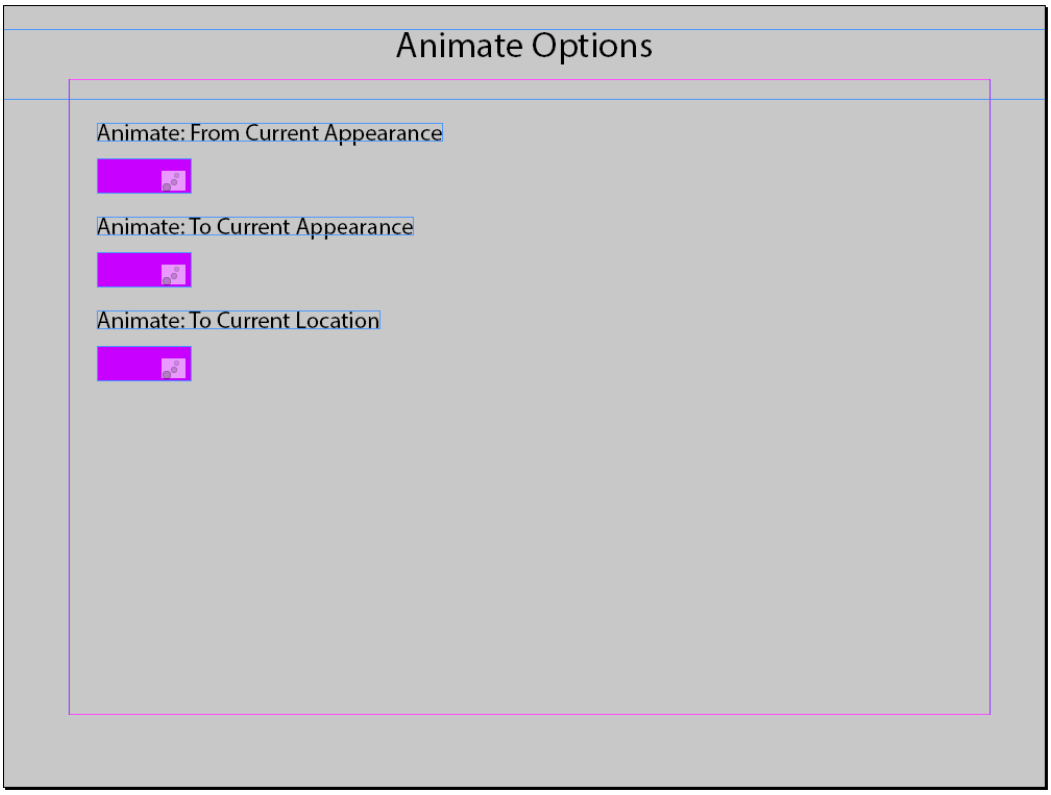
სურ 8.3. 39 შაბლონი — ანიმაციის მოქმედება მაუსის მაჩვენებელზე

დოკუმენტის მიმდინარე გვერდზე ანიმაცია ობიექტზე მაუსის კონტაქტით ხდება, და ჩამოთვლილი არის მაუსის მოქმედების ტიპები (სურ 8.3.39).



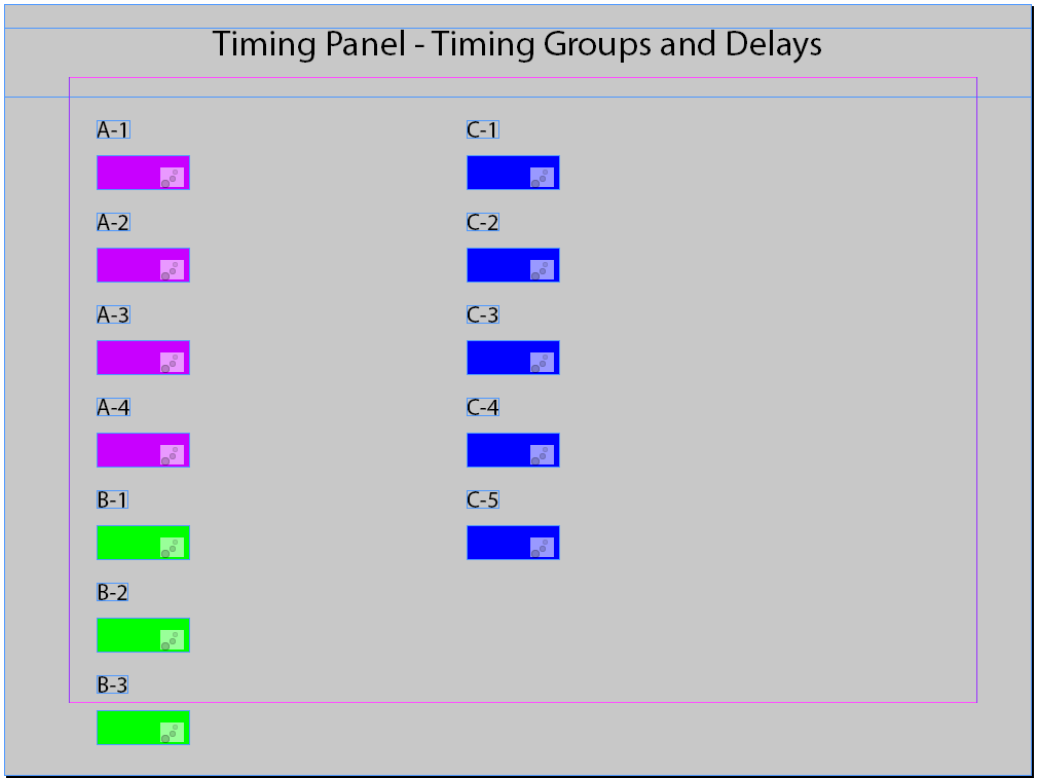
სურ 8.3. 40 ანიმაციის ძირითადი თვისებების შაბლონი

დოკუმენტის მიმდინარე გვერდზე აღწერილი არის კომბინირებულად შექმნილი ანიმაციის საბაზისო და ძირითადი თვისებები (სურ 8.3.40).

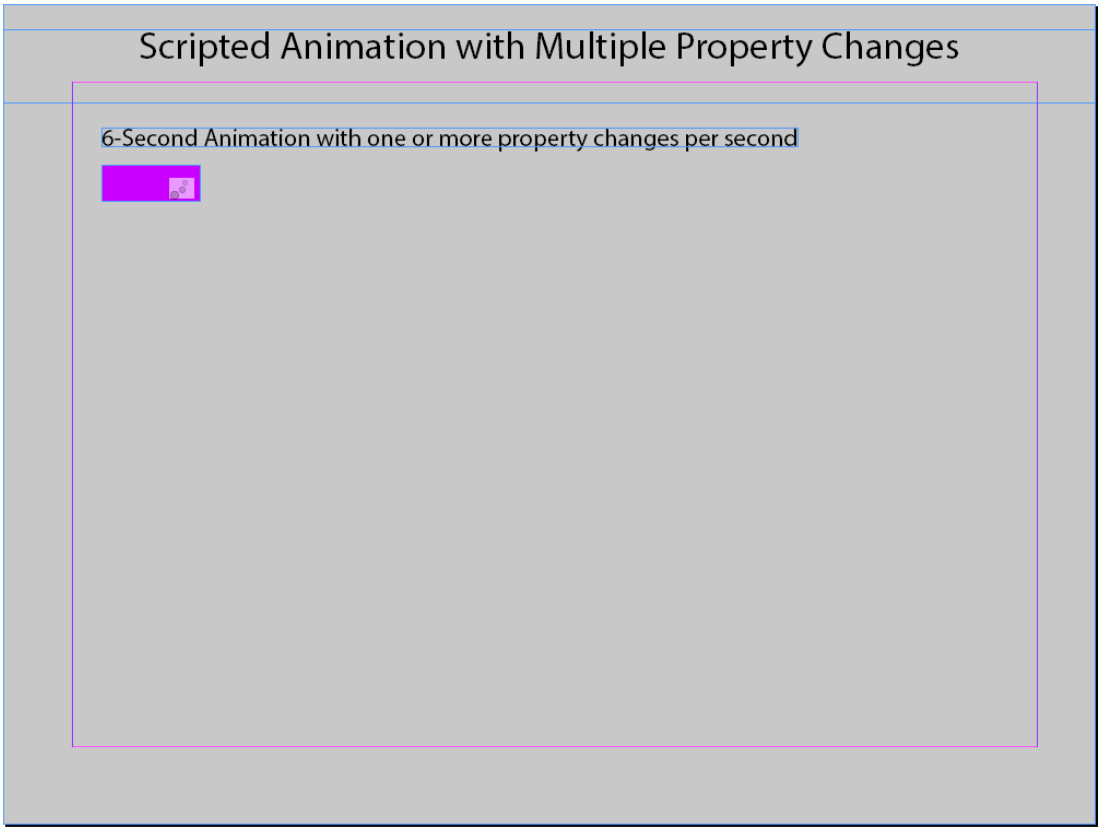


სურ 8.3. 41 ანიმაციის მიმართულების პარამეტრების შაბლონი

მიმდინარე გვერდზე ანიმაციის მიმართულების პარამეტრები არის აღწერილი, რომელიც შექმნილი ანიმაციის მიმართულების რედაქტირების საშუალებას გაძლევთ სხვადასხვა, საპირისპირო მიმართულებით (5.3.41).



სურ 8.3. 42 ანიმაციის სინქრონიზაციის პარამეტრების პალიტრა Timing — გამოყენებით



სურ 8.3. 43 ანიმაციის ყველა ეფექტის გამოყენებული ანიმირებული ობიექტი

სავარჯიშოები

1. შექმენით გეომეტრიული ფიგურები და მინიჭეთ მოძრაობის სტილები და სტილების გაფორმებისთვის გამოიყენეთ მხოლოდ საბაზისო პარამეტრები
2. შექმენით გეომეტრიული ფიგურები და მინიჭეთ მოძრაობის სტილები. სტილების გაფორმებისთვის ანიმაციის ყველა პარამეტრი კომბინირებულად გამოიყენეთ, მოახდინეთ ობიექტების სინქრონიზაცია და თითოეული ობიექტისთვის დროში დაყოვნების პარამეტრები განსაზღვრეთ
3. პროგრამაში შემოიტანეთ ანიმაციის მზა სკრიპტი და ერთდროულად რამდენიმე პროექტში გამოიყენეთ.
4. ვექტორული ინსტრუმენტების ხელსაწყოთი შექმენით კონტურები და ობიექტებთან ერთად გარდაქმენით მოძრაობის ტრაექტორიად, შეცვალეთ ტრაექტორიის მიმართულება სამი ძირითადი პარამეტრის საფუძველზე.
5. შექმენით რამდენიმე მრავალსტრუქტურიანი ობიექტის გალერეა
6. დოკუმენტში ვიდეო კლიპებს გაუკეთეთ იმპორტირება, დაამატეთ სანავიგაციო ღილაკები და მართვის ელემენტები, განსაზღვრეთ გარეკანის აფიშის პარამეტრები.
7. პროგრამაში ვიდეო კლიპი დაამატეთ URL-იდან
8. ვიდეო კლიპებისთვის გადასატანი მოძრავი ფანჯრები დაამატეთ
9. პროგრამაში აუდიო კომპოზიციის იმპორტირება მოახდინეთ, შეცვალეთ გარეკანის აფიშის პარამეტრები, განსაზღვრეთ გვერდებს შორის გადასვლის დროს კლიპის დაპაუზები, ან ჩატვირთვის პარამეტრები.

8.4. ტექსტზე ბმულების, ინტერაქტიული სანიშნეების, ჰიპერკავშირების და ღილაკების დამატება, Pdf ფორმების შექმნა

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

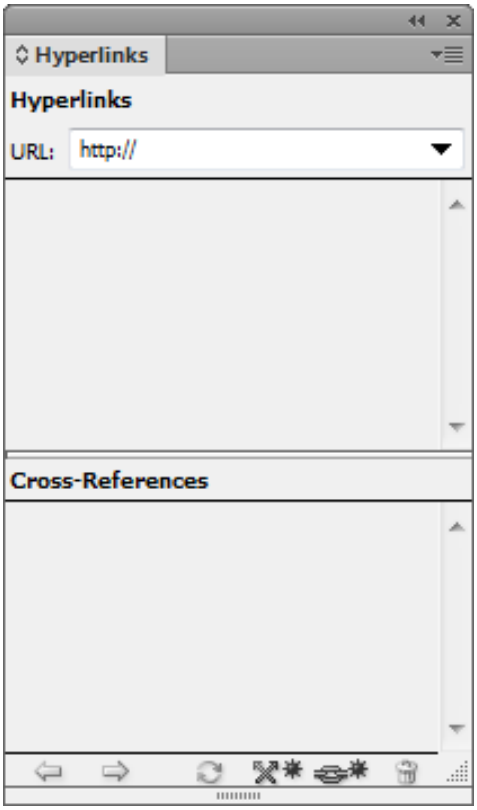
ჰიპერკავშირების შექმნა ვებსაიტებსა და ელექტრონულ ფოსტაზე
ჰიპერკავშირის წყაროს სახელის გადარქმევა, დანიშნულების რედაქტირება, წაშლა, აღდგენა, განახლება ან ჰიპერკავშირის წყაროზე გადასვლა
Pdf სანიშნეს (ლინკის სახეობა) შექმნა
ჯვარედინი ლინკების მართვა, განახლება, გადამისამართება, რედაქტირება და წაშლა

ჰიპერკავშირების შექმნა

InDesign შექმნილი ჰიპერკავშირები Adobe PDF, ან SWF ფორმატში ექსპორტის შემდეგ სხვა გვერდებზე, ან **ვებ საიტებზე** გადასვლის საშუალებას იძლევა. InDesign-ის დოკუმენტში ჰიპერკავშირების შექმნას პალიტრა **Hyperlinks** (ჰიპერკავშირები) უზრუნველყოფს, რომელიც Window — მენიუს ჩამონათვალში არის მოცემული Interactive — Hyperlinks (ჰიპერკავშირები) ბრძანებით. როგორც ხედავთ, პალიტრა ორ ბლოკად არის დაყოფილი — **ჰიპერკავშირები** (Hyperlinks) და **ჯვარედინი ბმულები** (Cross-References).

InDesign CS6 ჰიპერკავშირები მონაცემის ორ ტიპთან მუშაობს — **მონაცემი წყარო ფაილზე** და **მონაცემი დანიშნულების ადგილზე. მონაცემის წყაროს** ჰიპერლინკს ტექსტი, ტექსტური, ან გრაფიკული ჩარჩო წარმოადგენს, ხოლო **დანიშნულების ადგილს** — URL-მისამართი, ფაილი, ელექტრონული ფოსტის მისამართი, გვერდის ტექსტთან, ან საერთო მიზმა, რომელზეც ჰიპერკავშირი მიუთითებს. ერთი მონაცემის წყაროდან მხოლოდ ერთ ბმულზე არის შესაძლებელი გადასვლა, მაგრამ ერთი და იგივე ბმული ნებისმიერი წყაროს რაოდენობისთვის შეიძლება იყოს მითითებული.

დოკუმენტში სხადასხვა ადგილებზე გადასვლა დანიშნულების ადგილზე ბმულების შექმნით ხდება, დანიშნულების ადგილზე ბმულის მითითება **ჰიპერკავშირის** (Hyperlinks) მენიუდან New Hyperlink Destination (სურ 8.4.1)



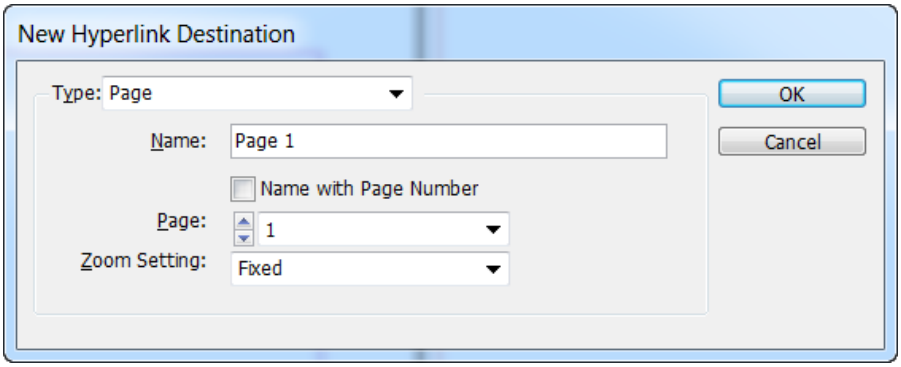
სურ 8.4. 1 ჰიპერკავშირის პალიტრა

ჰიპერლინკის დანიშნულების შექმნა აუცილებელია მხოლოდ მაშინ, როდესაც ქმნით ჰიპერბმულს ან ჯვარედინ ჰიპერბმულს მიბმულს ტექსტზე.

ჰიპერკავშირის (Hyperlinks) პალიტრის მენიუდან გამოიძახეთ დიალოგური ფანჯარა New Hyperlink Destination (ახალი დანიშნულების ბმული), რომელშიც აღწერილი პარამეტრების საფუძველზე დანიშნულების შექმნა შეგიძლიათ.

დიალოგურ ფანჯარაში **New Hyperlink Destination** (ახალი დანიშნულების ბმული) ჩამონათვალში **Type** — მონაცემისთვის ტიპისთვის დანიშნულების განსაზღვრა ხდება:

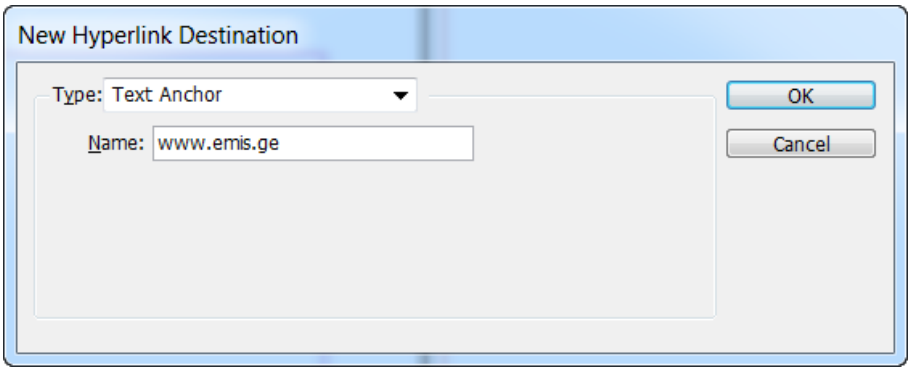
- **Page** — გვერდი. მონიშნეთ გვერდი დოკუმენტში, რომელიც შეიცავს იმ დანიშნულებას, სადაც გსურთ გადახვიდეთ, ხოლო **Page** (გვერდი) განსაზღვრეთ გადასასვლელი გვერდის ნომერი. **Name with Page Number** — თუ სანიშნეს გამოიყენებთ, პროგრამა დანიშნულების სახელწოდებას ავტომატურად გვერდის ნომერს მიანიჭებს. **Zoom Setting** (მასშტაბირების პარამეტრები) ეკრანზე გვერდის დათვალიერების რეჟიმი (სურ 8.4.2).
-



სურ 8.4. 2 ახალი გვერდზე დანიშნულების ბმულის დიალოგური ფანჯარა

შენიშვნა: *მასშტაბირების პარამეტრები მხოლოდ PDF ექსპორტირების დროს არის აქტუალური და Flash ფორმატთან არ მუშაობს*

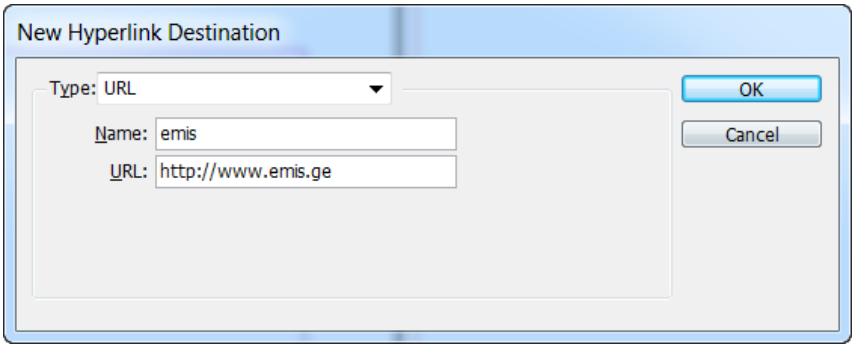
- **Text Anchor** — მიბმული ტექსტი. თუ ბმული მიბმულია ტექსთან, გამოიყენეთ Type ინსტრუმენტი, რომ განათავსოთ ჩასმის წერტილი, ან მონიშნოთ ტექსტის არეალი, რომელიც წარმოადგენს წყაროს (სურ 8.4.3).



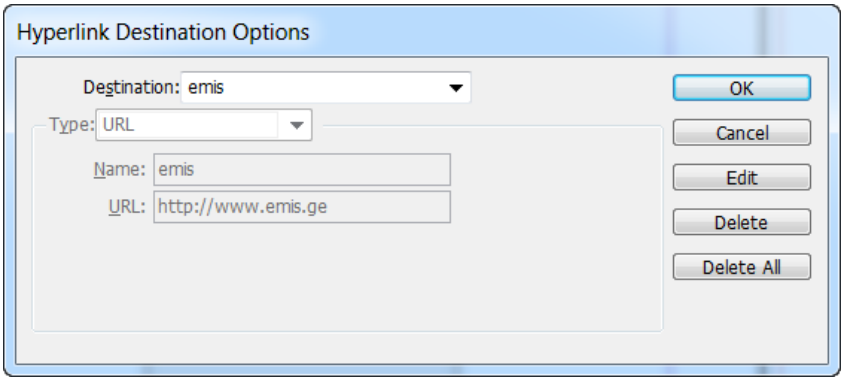
სურ 8.4. 3 ახალი ტექსტზე დანიშნულების ბმულის დიალოგური ფანჯარა

- **Url** — ინტერნეტის ქსელში რესურსების მისამართების მითითების სტანდარტიზირებული მეთოდი, მაგ: http://www.adobe.com. შეგიძლიათ გამოიყენოთ ნებისმიერი მოქმედი ინტერნეტ რესურსის პროტოკოლი: http://, file:///, ftp://, ან mailto:// (სურ 8.4.4). რესურსის მითითების შემდეგ არაფერი შეიცვლება, მაგრამ თუ **ჰიპერკავშირის** (Hyperlink) პალიტრის მენიუდან აირჩევთ **Hyperlink Destination**

Options (დანიშნულების ბმულის პარამეტრები) დაინახავთ ბმულზე ხელახლა შექმნილ დანიშნულებას. ამავე დიალოგურ ფანჯარაში გაქვთ საშუალება დოკუმენტში წაშალოთ, დაარედაქტიროთ, ან გააუქმოთ ბმულები.

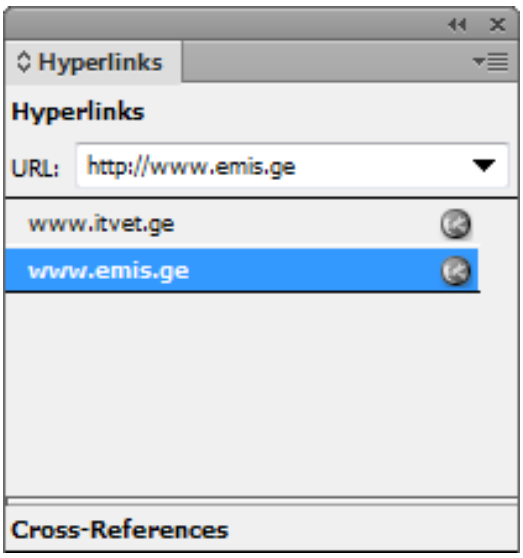


სურ 8.4. 4 ახალი Url დანიშნულების ბმულის დიალოგური ფანჯარა



სურ 8.4. 5 Url დანიშნულების ბმულის რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა

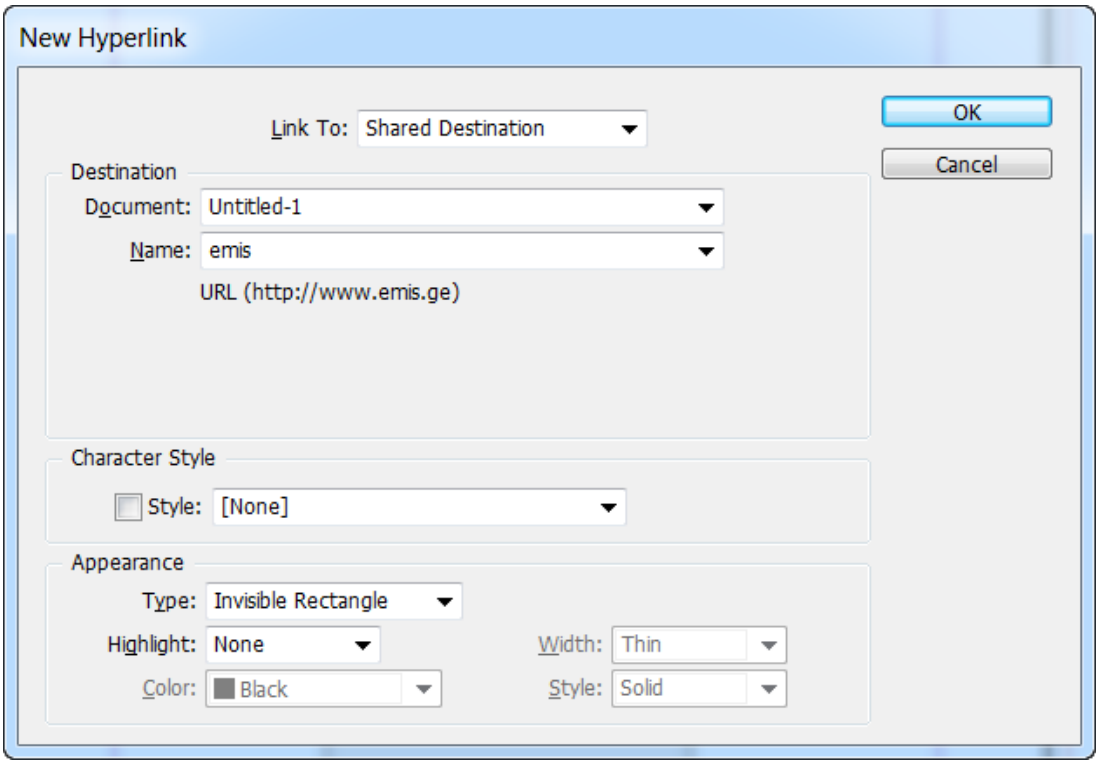
პროგრამაში განსხვავებული მეთოდები არსებობს ჰიპერკავშირების შექმნისთვის, ამისთვის გამოყავით ტექსტის ფრაგმენტი და დააჭირეთ ღილაკს **Create New Hyperlink** (ახალი ჰიპერკავშირის შექმნა) (სურ 8.4.6) **ჰიპერკავშირის** (Hyperlink) პალიტრის ქვედა ზოლზე, რის შემდეგაც ეკრანზე **New Hyperlink** (ახალი ჰიპერკავშირის) დიალოგური ფანჯარა გაიხსნება (სურ 8.4.6/5.4.7).



სურ 8.4. 6 ჰიპერკავშირის პალიტრაზე
დამატებული საერთო დანიშნულების ბმულები



სურ 8.4. 7 ახალი ჰიპერკავშირის შექმნის ღილაკი



სურ 8.4. 8 ახალი ჰიპერკავშირის შექმნის და რედაქტირების დიალოგური ფანჯარა

დიალოგურ ფანჯარაში პირველი ჩამოსაშლელი მენიუ **Link To** — (მიბმა) მიუთითებს ბმულის საერთო დანიშნულების ჰიპერკავშირზე.

Shared Destination — ჰიპერლინკის შექმნისას შეგიძლიათ განსაზღვროთ ნებისმიერი წინასწარ შექმნილი დანიშნულება, რომელიც **სახელწოდების** (Name) ველში ჩამოიშლება. **ახალი ჰიპერკავშირის** დიალოგურ ფანჯარაში (New Hyperlink) ჩამოსაშლელ მენიუში **Document** (დოკუმენტი) საშუალება გაქვთ აირჩიოთ ბმულის დანიშნულება არა მარტო მოქმედი დოკუმენტიდან, არამედ ნებისმიერი შექმნილი დოკუმენტიდან.

- **Style** — ბმულის გაფორმებისთვის სიმბოლოს სტილი გამოიყენეთ. **Character Style** (სიმბოლოების სტილი) პარამეტრი ხელმისაწვდომია მხოლოდ ჰიპერლინკის ტექსტისთვის და არა მონიშნული ჩარჩოსთვის, ან გრაფიკისთვის.

შენიშვნა: *ჰიპერლინკებისთვის შეიძლება სიმბოლოების სტილის შექმნა. ჰიპერლინკები გამოისახება ხაზგასმული ლურჯი შრიფტით.*

- დიალოგის ფანჯარაში მოცემული ელემენტები, რომელიც **Appearance** ჯგუფში არის გაერთიანებული უზრუნველყოფს ბმულის საერთო, გარეგნული ფორმას, არა InDesign სამუშაო ფაილში, არამედ PDF დოკუმენტში, მაგალითად, როგორიც არის: Adobe Acrobat Reader.

- **Type** (ტიპი) — ჩამონათვალში შეგიძლიათ განსაზღვროთ, გამოჩნდეს თუ არა ბმულის გარშემო მონიშვნა **Visible Rectangle** (ხილული) ან **Invisible Rectangle** (უხილავი), **Highlight** (გამოყოფა) ველში ჩამოთვლილი პარამეტრები განსაზღვრავენ PDF, ან SWF ფაილის ჩართვის დროს ჰიპერლინკის გაფორმების სტატუსს.

  URL — პირდაპირი ბმულის შექმნა ვებ-საიტზე

შენიშვნა: *თუ დოკუმენტში ერთიდაიგივე დანიშნულების ფაილზე ორი ბმული იქმნება, რეკომენდირებულია Shared Hyperlink Destination-ის გამოყენება.*

File — ბმულზე დაჭერით წინასწარ მითითებული ფაილი გაიხსნება, მნიშვნელოვანია, გაითვალისწინოთ — თუ ინტერაქტიულ დოკუმენტებთან მუშაობთ შერჩეული ფაილები გახსნისთვის და პროდუცირებისთვის სპეციალურ პროგრამულ უზრუნველყოფას საჭიროებს. მაგ: PDF, ან SWF ფორმატში ექსპორტირებულ ფაილებში ჰიპერლინკზე დაჭერით საწყისი პროგრამა იხსნება. *.doc — Microsoft Word-ში გაიხსნება და ა.შ.

Email — საფოსტო მისამართზე ბმულის განსაზღვრა.

Page — დოკუმენტში გვერდის განსაზღვრა, რომელზეც უნდა მოხდეს გადასვლა. არამარტო დოკუმენტში, არამედ ნებისმიერ სხვა მიმდინარე პროექტებში.

Text Anchor — მიბმული ტექსტი.

ჰიპერლინკის წყაროს სახელის გადარქმევა

სახელის გადარქმევა **ჰიპერკავშირის** (Hyperlinks) პალიტრაზე წყაროს სახეს შეცვლის. მონიშნეთ ჰიპერბმული და სახელის რედაქტირებისთვის პალიტრაზე აირჩიეთ **Rename Hyperlink** (სახელის გადარქმევა)

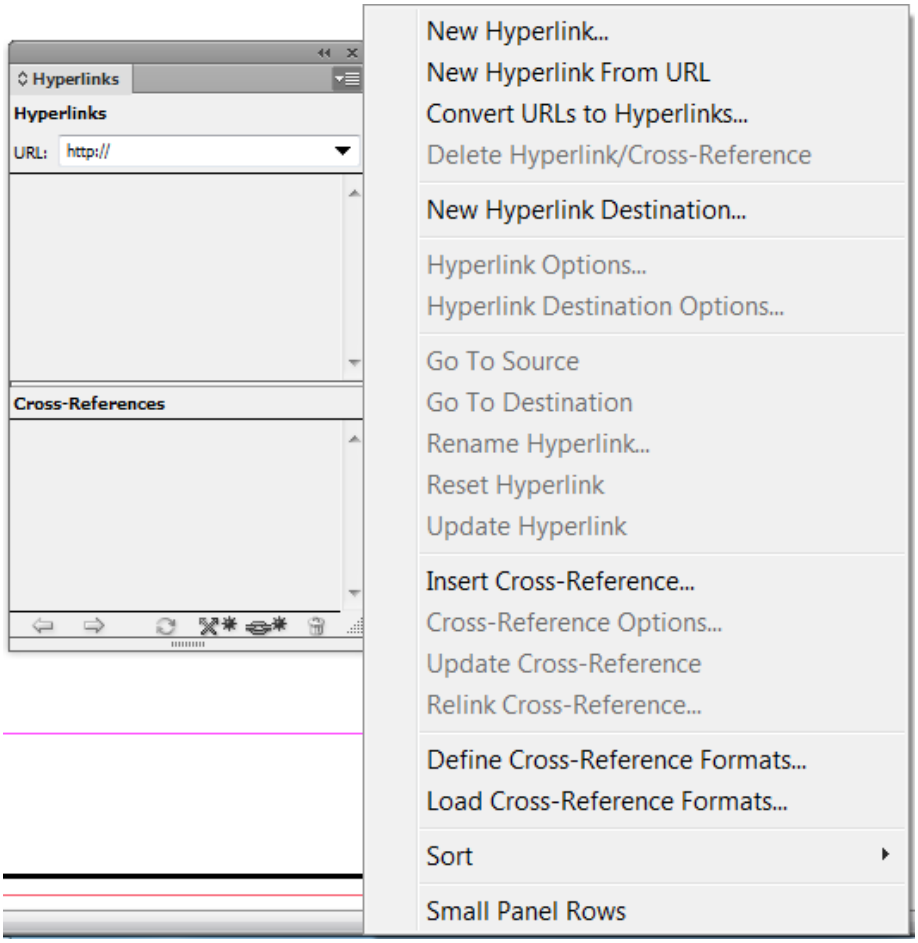
ჰიპერლინკის დანიშნულების რედაქტირება, ან წაშლა

გახსენით დოკუმენტი, რომელშიც იხსნება ბმულის დანიშნულება და **ჰიპერკავშირის** (Hyperlinks) პალიტრის მენიუში აირჩიეთ **Hyperlink Destination Options** (ჰიპერკავშირის დანიშნულიების პარამეტრები) **Destination** (დანიშნულებისთვის) მონიშნეთ სახელი, რომელიც უნდა დაარედაქტიროთ. დააჭირეთ ღილაკს **რედაქტირება** (Edit) და შეიტანეთ საჭირო ცვლილებები, ან წაშალეთ ღილაკით Delete.

ჰიპერლინკის აღდგენა, ან განახლება

მონიშნეთ ტექსტის არეალი, ტექსტის ჩარჩო, ან გრაფიკული ჩარჩო, რომელიც წყაროს წარმოადგენს. მონიშნეთ ჰიპერკავშირი **Hyperlinks** პალიტრაზე და აირჩიეთ **Reset Hyperlink** (ჰიპერკავშირების აღდგენა) **Hyperlinks** პალიტრის მენიუში.

ჰიპერკავშირების განახლებისთვის გარე დოკუმენტებში აირჩიეთ **Update Hyperlink** (ჰიპერკავშირების განახლება).



სურ 8.4. 9 ჰიპერკავშირის პალიტრის მენიუს ჩამონათვალი

ჰიპერლინკის წყაროზე გადასვლა

წყაროს, ან ჯვარედინი ჰიპერბმულის განთავსებისთვის მონიშნეთ ელემენტი, რომელიც **ჰიპერკავშირის** (Hyperlinks) პალიტრაზე უნდა განთავსდეს და პალიტრის მენიუდან აირჩიეთ **Go To Source Hyperlinks** (წყარო ბმულზე გადასვლა), რომლითაც მოინიშნება ტექსტი ან ჩარჩო. მონიშნეთ ელემენტი, რომელიც უნდა განთავსდეს **ჰიპერკავშირის** (Hyperlinks) პალიტრაზე. პალიტრის მენიუში აირჩიეთ **Go To Destination Hyperlinks** (დანიშნულების ჰიპერკავშირზე გადასვლა) თუ არის ეს URL, პროგრამა InDesign გადავა ვებ ბრაუზერზე, ხოლო თუ ტექსტი არის, ან გვერდი, პროგრამა InDesign მასზე გადავა.

Pdf სანიშნების შექმნა და ტექსტური ბმულების შექმნა (ლინკის სახეობა)

პროგრამაში გამზადებული ინტერაქტიული დოკუმენტის ექსპორტირების რამდენიმე ვარიანტი არსებობს, პირველი — Interactive PDF (ინეტრაქტიული PDF), მეორე, ორ ფორმატში — SWF და FLA წარმოდგენილი Flash-პუბლიკაცია.

პირველ რიგში მოცემულ განყოფილებაში იმ ფუნქციებთან მოხდება გაცნობა, რომლის გამოყენების საშუალებასაც PDF ფორმატის ინტერაქტიული ვერსია გაძლევთ. პირველი ფუნქცია არის — **სანიშნეების** ჩასმა. **სანიშნე** — სტრუქტურულად დალაგებული და დახარისხებული ბმულის სახეობაა აღწერითი ტექსტით, რომელიც ამარტივებს Adobe PDF ფორმატში ექსპორტირებულ დოკუმენტებში გადაადგილებას და ძიებას. InDesign დოკუმენტში შექმნილი სანიშნეები ჩანართში Acrobat, ან Adobe Reader-ის ფანჯრის მარცხენა ნაწილში აისახება. თითოეული სანიშნე ტექსტთან, ან გვერდთან ბმაზე მიუთითებს.

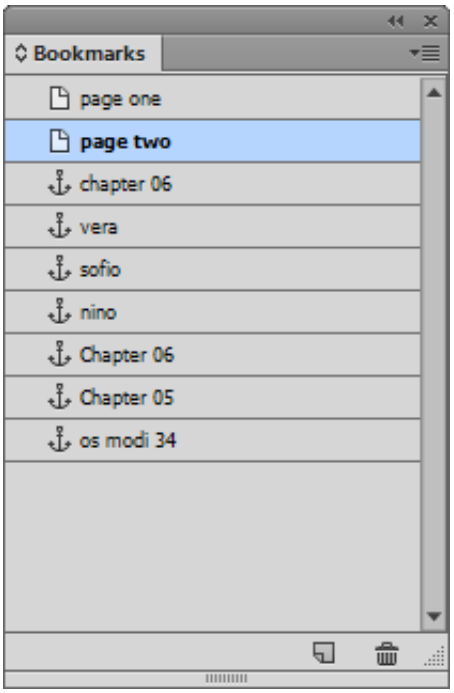
პროგრამა InDesign CS6-ში სანიშნეების შექმნა პალიტრა **Bookmarks** (სანიშნეები) ხდება (სურ 5..4.10).



სურ 8.4. 10 სანიშნის პალიტრა

სანიშნეების გამოყენება განსხვავებული მეთოდით შეგიძლიათ, პირველი — როგორც წიგნის სარჩევი, გარდა ამისა სანიშნეები ბმულებს წარმოადგენენ, რომლის საშუალებითაც დოკუმენტის ნებისმიერ განყოფილებაზე შეგიძლიათ გადასვლა. სანიშნე შეიძლება იყოს პუბლიკაციის თავის, ან სექციის დასაწყისის მანიშნებელი ბმული, ისევე როგორც პარაგრაფების და ქვეგანყოფილებებისა.

სარჩევის ელემენტები ავტომატურად ემატება **სანიშნის** (Bookmarks) პალიტრას. დამატებით სანიშნეებს ტექსტში მკითხველის ყურადღების მისაქცევად, ან ნავიგაციის გასამარტივებლად ამატებენ. ერთი **სანიშნეს** არეალი შეიძლება იყოს ჩასმული სხვა სანიშნეებში.



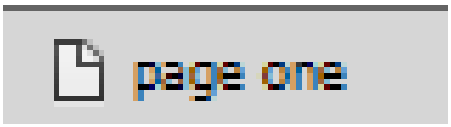
სურ 8.4. 11 სანიშნის პალიტრაზე ჩასმული სანიშნეები

შენიშვნა: *თუ გჭირდებათ სანიშნეები PDF დოკუმენტის Bookmarks ჩანართში, მაგრამ არ გსურთ, რომ გამოჩნდეს სარჩევი, შექმენით ის დოკუმენტის ბოლო გვერდზე და ბოლო გვერდი PDF-ში ექსპორტის დროს არ ჩართოთ, ან თუ ჩართეთ — წაშალეთ ის Acrobat-ში*

თუ სანიშნის პალიტრაზე სახელწოდების გვერდით გვერდის ნიშანი არის გამოსახული, ეს მიუთითებს, რომ სანიშნე დოკუმენტის კონკრეტულ გვერდზე გადადის. გარდა ამისა, სანიშნეები სხვა სანავიგაციო ინფორმაციის ტიპზე იქმნება, მაგ: ტექსტის ფრაგმენტებზე. მონიშნეთ ტექსტური ხელსაწყო — **Type Tool** და პუბლიკაციის შიგნით კურსორით ნებისმიერი ტექსტი მონიშნეთ, დააჭირეთ ღილაკს **New Bookmark** (ახალი სანიშნე) (სურ 8.4.12), შეიქმნება ახალი სანიშნე, რომელსაც პროგრამა ავტომატურად მონიშნული ტექსტის ფრაგმენტის სახელს მიანიჭებს. აკონტროლეთ, რომ შეიქმნას არა გვერდის სანიშნე, არამედ ტექსტის სანიშნე (ღუზის ნიშანი). ეს იმ შემთხვევაში მოხდება, თუ მონიშნული გაქვთ გვერდის ნებისმიერი ელემენტი და არა — ტექსტის ფრაგმენტი (სურ 8.4.13).



სურ 8.4. 12 სანიშნის შექმნა Bookmarks (სანიშნის) პალიტრიდან

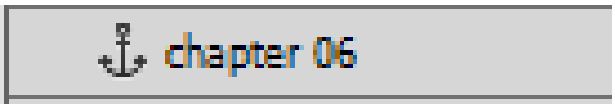


სურ 8.4. 13 გვერდის ელემენტის გამოსახულება სანიშნის პალიტრაზე

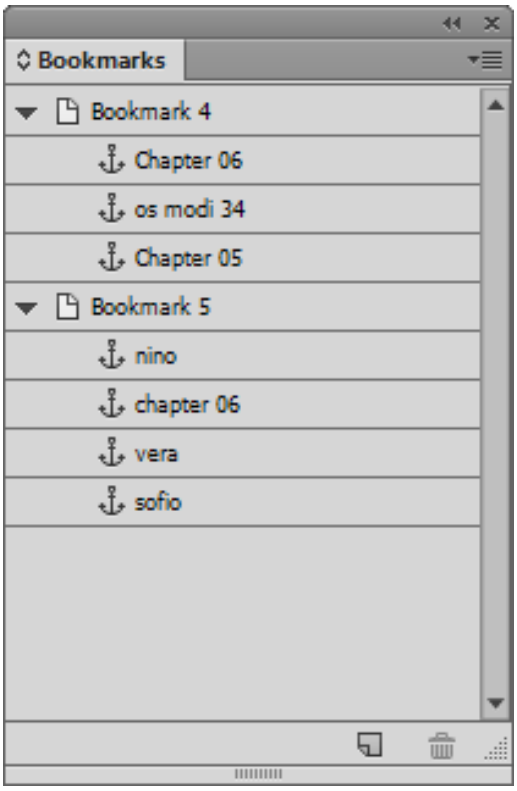
სანიშნეების დაწყობა, დაჯგუფება და დახარისხება

სანიშნეების ჩამონათვალი შეიძლება ისე იყოს ჩასმული, რომ ჩანდეს ელემენტებს შორის დამოკიდებულება. სანიშნეების ჩასმის დროს ფორმირდება **მშობლიური** და **შვილობილი** ელემენტები და მათ შორის დამოკიდებულება. იერარქიული ჩამონათვალი ჩამოსაშლელი მარკერის ფორმას იღებს და უზრუნველყოფს ამ ჩამონათვალის ჩამოშლას და აკეცვას, ისე რომ ეს დოკუმენტის გარეგნულ მხარეზე არ აისახება. ჩასმული ბმულების შექმნისთვის, მონიშნეთ ბმული, რომელზეც ღუზის სიმბოლო არის გამოსახული და მაუსის მაჩვენებლით გადაიტანეთ თემატურ ჯგუფში, ამის შემდეგ ძირითად სანიშნეზე

გამოჩნდება ჩასმული ბმულის სიმბოლო, მაუსის დაჭერით კი სტრუქტურაში მოცემული ელემენტები გამოისახება (სურ 8.4.14/8.4.15).



სურ 8.4. 14 ტექტზე მიმაგრების
გამოსახულება სანიშნის პალიტრაზე



სურ 8.4. 15 პანელი Bookmarks, რომელშიც
ჩანს მშობლიურ სანიშნეში ჩასმული სანიშნეები.

შენიშვნა: *გადატანილი სანიშნეები იქნება ჩასმული* ***მშობელ*** *სანიშნეში, მაგრამ გვერდი, რომელზეც ფაქტობრივად არის სანიშნე, დოკუმენტში თავდაპირველ მდგომარეობაში რჩება.*

სანიშნეების წყობის შეცვლისთვის აირჩიეთ სანიშნე და ახალ ადგილზე გადაიტანეთ. გამოჩნდება შავი ზოლი, რომელიც აჩვენებს ადგილს, სადაც სანიშნეები იქნება განთავსებული.

სანიშნეების დახარისხებისთვის აირჩიეთ **Sort Bookmarks** (სანიშნეების დახარისხება) Bookmarks პალიტრის მენიუში. სანიშნეები იმ თანმიმდევრობით შესაბამისი გვერდის თანმიმდევრობით განლაგდება.

ჯვარედინი ბმული

ჯვარედინი ბმული დოკუმენტის ერთი ნაწილიდან მეორე ნაწილში მითითების შესაქმნელად გამოიყენება. ჯვარედინი ბმულის ფორმატის განსაზღვრა **Page Number Only** (გვერდის ნომერი), ან **Full Paragraph & Page Number** (გვერდის ნომერი და სრული აბზაცი) ხდება. დოკუმენტში ჯვარედინი ბმულების ჩასმისთვის პალიტრა **Cross References** გამოიყენება. ეკრანზე პალიტრის გამოსატანად შედით

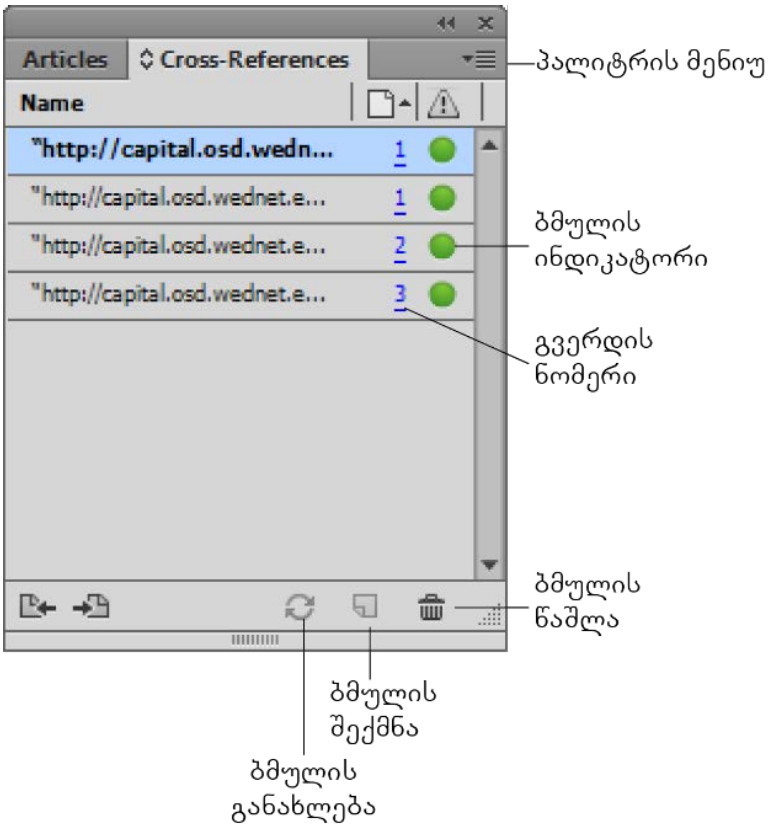
მენიუს ბრძანება **ფანჯარა — ტექსტის და ცხრილები — ჯვარედინი ბმული** (**Window — Type &Table — Cross References**). პროგრამა გაძლევთ საშუალებას აირჩიოთ წინასწარ განსაზღვრული ფორმატი, ან შექმნათ საკუთარი.

ტექსტი ბმულზე არის მიმაგრების ტექსტი. ხოლო მიმაგრების საფუძველზე შექმნილი ტექსტი **ჯვარედინი ბმულის** წყაროს წარმოადგენს.

შენიშვნა: *ჯვარედინი ბმული ჩართულია ექსპორტირებულ Adobe PDF ფაილებში, თუ InDesign-ის დიალოგურ ფანჯარაში Export Adobe PDF მონიშნული არის სანიშნე Hyperlinks.*

ჯვარედინი ბმული შექმნა

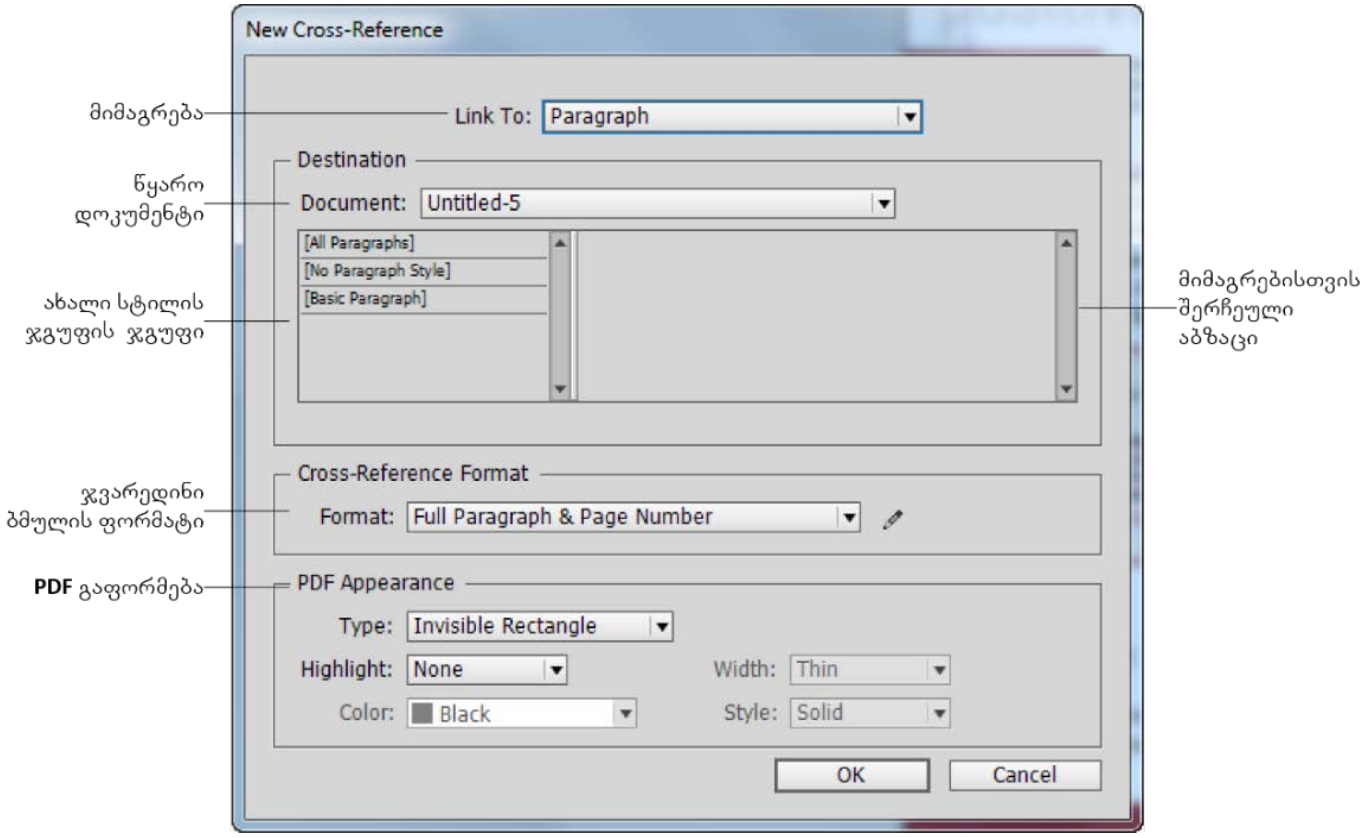
ჯვარედინი ბმულის შექმნისთვის მონიშნეთ ტექსტი, ან კურსორი იმ ადგილზე განათავსეთ, სადაც უნდა განთავსდეს ჯვარედინი ბმული, აირჩიეთ მენიუ ტექსტი **— ჰიპერკავშირი და ჯვარედინი ბმულები — ჯვარედინი ბმულის დამატება** (Type — Hyperlinks & Cross-References — Insert Cross-Reference), ან მენიუ Window —Type & Tables ჩამონათვალიდან გამოიძახეთ პალიტრა Cross-References (სურ 8.4.16).



სურ 8.4. 16 ჯვარედინი ბმულის შექმნის პალიტრა

პალიტრაზე დააჭირეთ ღილაკს **Create New Cross Reference** (ახალი ჯვარედინი ბმულის შექმნა) ეკრანზე გამოისახება დიალოგური ფანჯარა **New Cross Reference (ახალი ჯვარედინი ბმული) შემდეგი პარამეტრებით (სურ 8.4.**17)

- **მიმაგრების** (**Link To**) — ჩამონათვალში აირჩიეთ: **აბზაცი** (Paragraph), ან **მიმაგრება ტექსტზე (Text Anchor)** თუ აირჩევთ **აბზაცს**, დოკუმენტის ნებისმიერ მითითებულ აბზაცზე შეიქმნება ბმული, ხოლო თუ აირჩევთ **მიმაგრება ტექსტზე**, ბმული ნებისმიერი იმ ტექსტისთვის შეიქმნება, რომელშიც ჰიპერკავშირის დანიშნულება არის შექმნილი.



სურ 8.4. 17 ჯვარედინი ბმულის დანიშნულების დიალოგური ფანჯარა

- **Document** — ჩამონათვალში მონიშნეთ დოკუმენტი, რომელზეც ბმული არის მითითებული. ჩამოსაშლელ მენიუში ყველა შენახული დოკუმენტი არის მითითებული, მაგრამ თუ საჭირო დოკუმენტი ვერ იპოვით ჩამონათვალში, აირჩიეთ **Browse,** განათავსეთ ფაილი და შემდეგ დააჭირეთ **გახსნის** ღილაკს **Open.**
- აბზაცის სტილების ჩამონათვალში აირჩიეთ აბზაცის სტილი, რომელიც ჩამონათვალში სტილზე ფორმატირებულ ტექსტებს გამოაჩენს, ხოლო ტექსტების ჩამონათვალიდან აირჩიეთ კონკრეტული აბზაცი, რომელზეც უნდა მიეთითოს ბმული.
- **Format** — მენიუში ჯვარედინი ფორმატის შერჩევა ხდება, ან შეგიძლიათ თქვენი ფორმატი შექმნათ.

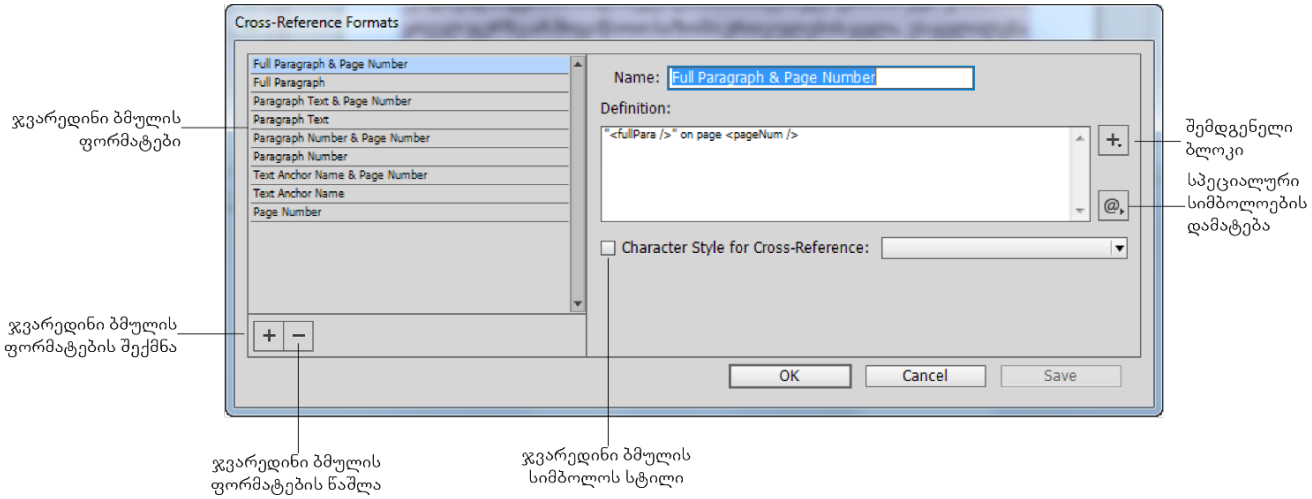
ჯვარედინი ბმულის ფორმატების შექმნა/რედაქტირება

სხვა პარამეტრებისგან განსხვავებით შეგიძლიათ ფორმატების **რედაქტირება,** ან **წაშლა.** ჯვარედინი ბმულის ფორმატის რედაქტირებისას ნებისმიერი წყარო, რომელშიც გამოიყენება მიმდინარე ფორმატი ავტომატურად განახლდება.

- პალიტრაზე **Cross-References** (ჯვარედინი ბმული) მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება **ჯვარედინი ბმულის ფორმატების განსაზღვრა** (Define Cross-Reference Formats) (სურ 8.4.16)

ჯვარედინი ბმულის რედაქტირებისთვის, ან შექმნისთვის დააჭირეთ ღილაკს **ჯვარედინი ბმულის ფორმატების შექმნა/რედაქტირება** (Create Or Edit Cross-Reference Formats button) (სურ 8.4.18)

- ფორმატის რედაქტირებისთვის დიალოგური ფანჯრის მარცხენა მხარეს მონიშნეთ ჩამონათვალში ნებისმიერი ფორმატი



სურ 8.4. 18 ჯვარედინი ბმულის ფორმატების განსაზღვრის დიალოგური ფანჯარა

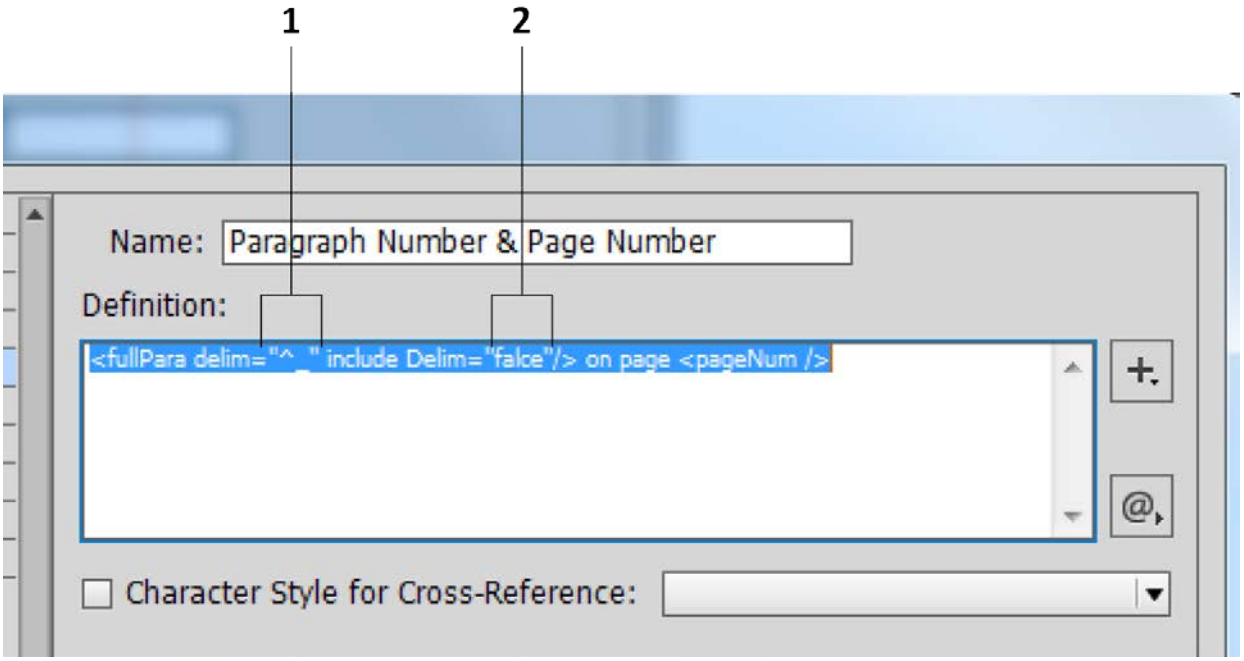
- ახალი ფორმატის შექმნისთვის მონიშნეთ ფორმატი და დააჭირეთ **ფორმატის შექმნის** (Create Format) ღილაკს. შეიქმნება მონიშნული ფორმატის ასლი.
- **Definition** (განსაზღვრა) — ტექსტურ ველში ნებისმიერი საჭირო ტექსტის დამატება, ან წაშლა. **შემდგენელი ბლოკის** (Building Block) მენიუდან შემდგენელი ბლოკების ჩასმა. **Special Characters** — სპეციალური სიმბოლოების ჩასმა (დეფისი, ტირე, ბრჭყალები და ა.შ.)

ჯვარედინი ბმულის შემდგენელი ბლოკები

ბლოკი	ფუნქცია
Page Number	გვერდის ნომრის ჩასმა
Paragraph Number	ჯვარედინ ბმულში დანომრილ ჩამონათვალში აბზაცის ჩასმა.
Paragraph Text	აბზაცის ტექსტის ჩასმა ნომრის გარეშე
Full Paragraph	მთლიანი აბზაცის (აბზაცის ნორმის და ტექსტის ჩათვლით) ჩასმა.
Partial Paragraph	ბმულის შექმნა აბზაცის პირველი ნაწილისითვის
Text Anchor Name	ტექსტზე მიმაგრებული სახელის ჩასმა. შექმნა შესაძლებელია New Hyperlink Destination არჩევით Hyperlinks პანელის მენიუდან
Chapter Number	თავის ნომრის ჩასმა
File Name	ფაილის სახელის ჩასმა მიმაგრებულ დოკუმენტში
Character Style	სიმბოლოების სტილის გამოყენება ჯვარედინ ბმულში

ჯვარედინი ბმულების შექმნა არასრული აბზაცისთვის

შესაძლებელია ჯვარედინი ბმულის შექმნა არასრული აბზაცისთვის, მაგალითად მხოლოდ პირველი ნაწილისთვის. მაგალითად **თავი 3 — სამშობლო,** შეგიძლიათ შემქნათ ბმული მხოლოდ **თავი 3 (სურ 8.4.19).**



სურ 8.4. 19 ჯვარედინი ბმულის შექმნა არასრული აბზაცისთვის

ბმული არასრული აბზაცისთვის

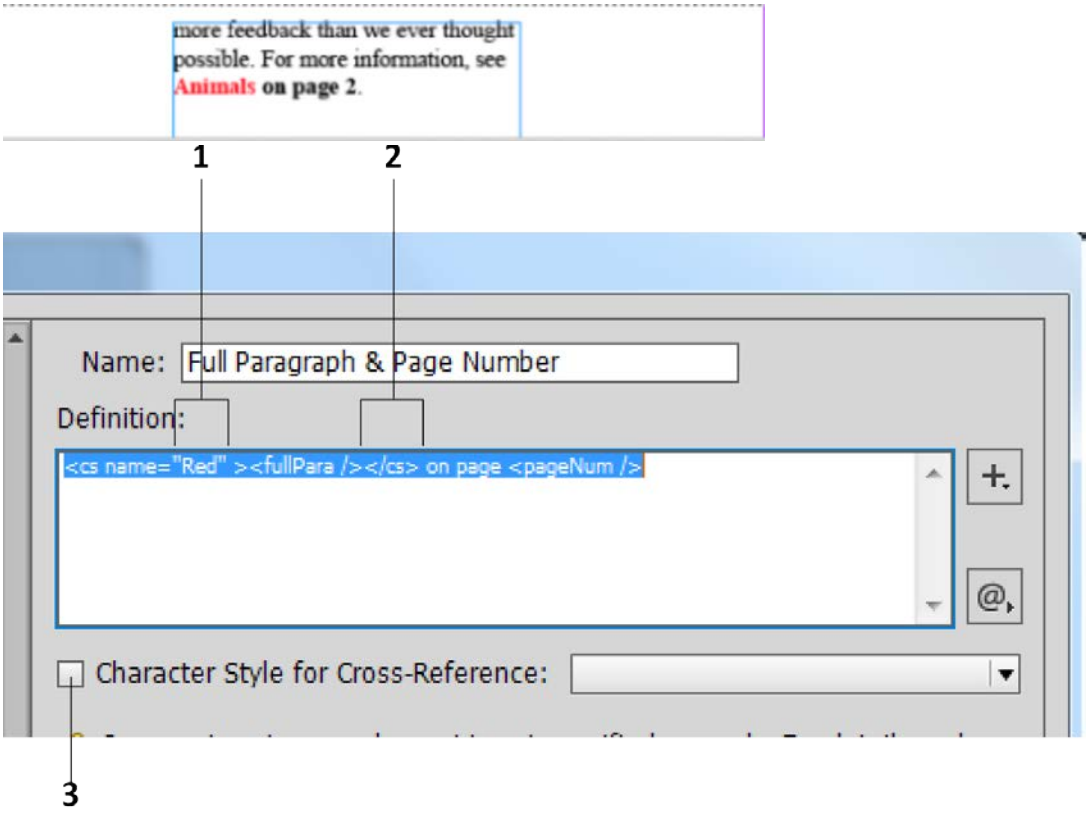
1. ჯვარედინი ბმულის წყარო სრულდება გრძელი ტირეთი (^_) **2.** თუ ჩართულია პარამეტრი ‘’false’’ტირე ამოღებულია წყაროდან.

არასრული აბზაცის (Partial Paragraph) ჩასმისას ორი რამ უნდა გაითვალისწინოთ, და შეასრულოთ:

- განსაზღვროთ ბრჭყალებს შორის გამყოფი. გამყოფი არის სიმბოლო, რომლითაც სრულდება აბზაცი. როგორც წესი გამყოფი მოიცავს ორ წერტილს (თავი3:სამშობლო), წერტილს (თავი3.სამშობლო), და ტირეს (თავი3—სამშობლო). სპეციალური სიმბოლოს ჩასამელად (^_) დიდი ტირე, (^m) სიტყვებს შორის პრობელი, (^8) მარკერის სიმბოლო, აირჩიეთ პარამეტრი მენიუდან **Special Characters** (სპეციალური სიმბოლოები). მიუთითეთ თუ ამოღებულია გამყოფი (თავი3) თუ ჩასმულია (თავი3 —).— გამყოფის ამოსაღებად გამოიყენეთ კონსტრუქცია includeDelim=”false”, ხოლო გამყოფის ჩასასმელად —includeDelim=”true”. “false” ან “true”-ს ნაცვლად შეგიძლიათ გამოიყენოთ “0” ან “1”.

სტილების გამოყენება ჯვარედინი ბმულის შიგნით

თუ გსურთ ტექსტის ნაწილის გამოყოფა ჯვარედინი ბმულის შიგნით, გამოიყენეთ სიმბოლოს **სტილის ბლოკი** (Character Style), რომელიც შედგება ორი ტეგისგან. **<cs name=”stylename”>** — მიუთითებს გამოყენებულ სტილზე, **</cs>** — ასრულებს სიმბოლოების სტილს. ამ ორ ტეგს შორის ნებისმიერი ტექსტი იქნება ფორმატირებული მითითებული სტილის მიხედვით (სურ 8.4.20).



სურ 8.4. 20 სტილის ბლოკები

1. ტეგი იყენებს სიმბოლოების სტილს Red. **2**. ტეგი ასრულებს სიმბოლოების ფორმატირების სტილს. **3**. სტილი, რომელიც **Character Style For Cross-Reference** (სიმბოლოს სტილი ჯვარედინი ბმულისთვის) ჩამონათვალში იქნება მითითებული, გამოიყენება ბმულის წყაროს დანარჩენი ნაწილისთვის.

შექმენით სიმბოლოების სტილი. **Cross-Reference Formats** (ჯვარედინი ბმულის ფორმატი) დიალოგურ ფანჯარაში შექმენით, ან დაარედაქტირეთ ფორმატი. **Definition** (განსაზღვრება) ქვედა ველში, მონიშნეთ ტექსტი, ან ბლოკი, რომლისთვისაც უნდა გამოიყენოთ სიმბოლოების სტილი. **Character Style** მენიუდან აირჩიეთ სიმბოლო სტილი, მიანიჭეთ სახელი. ბრჭყალებს შორის ზუსტად ისე ჩაწერეთ სტილის სახელი, როგორც ის **Character Styles** (სიმბოლოს სტილი) პანელზე არის წარმოდგენილი. ფორმატის შესანახად დააჭირეთ ღილაკს **Save** (შენახვა) და შემდეგ დაადასტურეთ ბრძანება ღილაკით **ok**.

ფორმატების წაშლა

გამოყენებული ბმულის ფორმატი არ იშლება. **Cross-Reference Formats** (ჯვარედინი ბმულის ფორმატი) დიალოგურ ფანჯარაში მონიშნეთ წასაშლელი ფორმატი და დააჭირეთ **Delete Format** (ფორმატის წაშლა).

ჯვარედინი ბმულების მართვა

ბმულის ჩასმისას **Hyperlinks** (ჰიპერკავშირი) პალიტრა მიუთითებს ბმულის სტატუსს. მაგალითად, პიქტოგრამები სამონტაჟო მაგიდაზე ბმულის ტექსტის გამოჩენის ადგილს განსაზღვრავენ (pasteboard) PB, **გვერდ ოსტატზე** (Master Page) MP, **დამალულ ფენაზე** (Hidden Layer) HL, **დამალულ ტექსტზე** (overset text) OV, **ფარულ ტექსტზე** (Hidden text) HT. ასევე პალიტრაზე ჩანს რედაქტირებული ⚠ ან გამოტოვებული 🚩 ბმული.

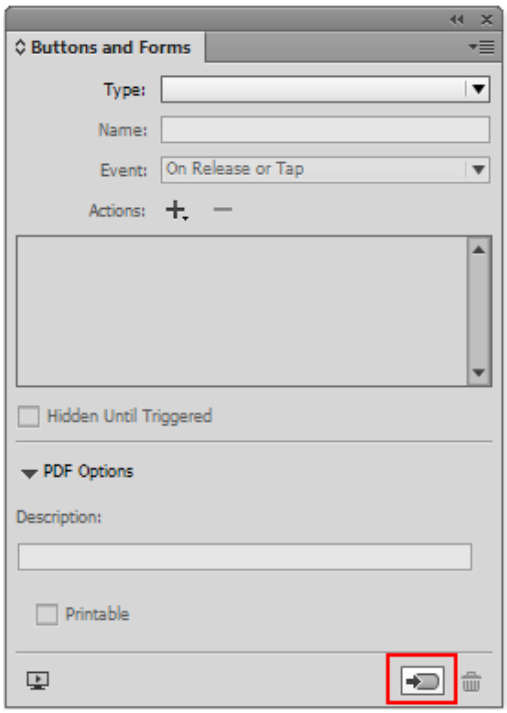
ბმულის განახლება

ბმულის განახლებისთვის მონიშნეთ ბმული და დააჭირეთ ღილაკს Update Cross-References (ჯვარედინი ბმულის განახლება) ღილაკს **Hyperlinks** (ჰიპერკავშირი) პალიტრაზე და მიუთითეთ **Update**

Cross-Reference (ჯვარედინი ბმულის განახლება), ან აირჩიეთ მენიუ **Type — Hyperlinks & Cross-References — Update Cross-Reference.**

ინტერაქტიული ღილაკების შექმნა

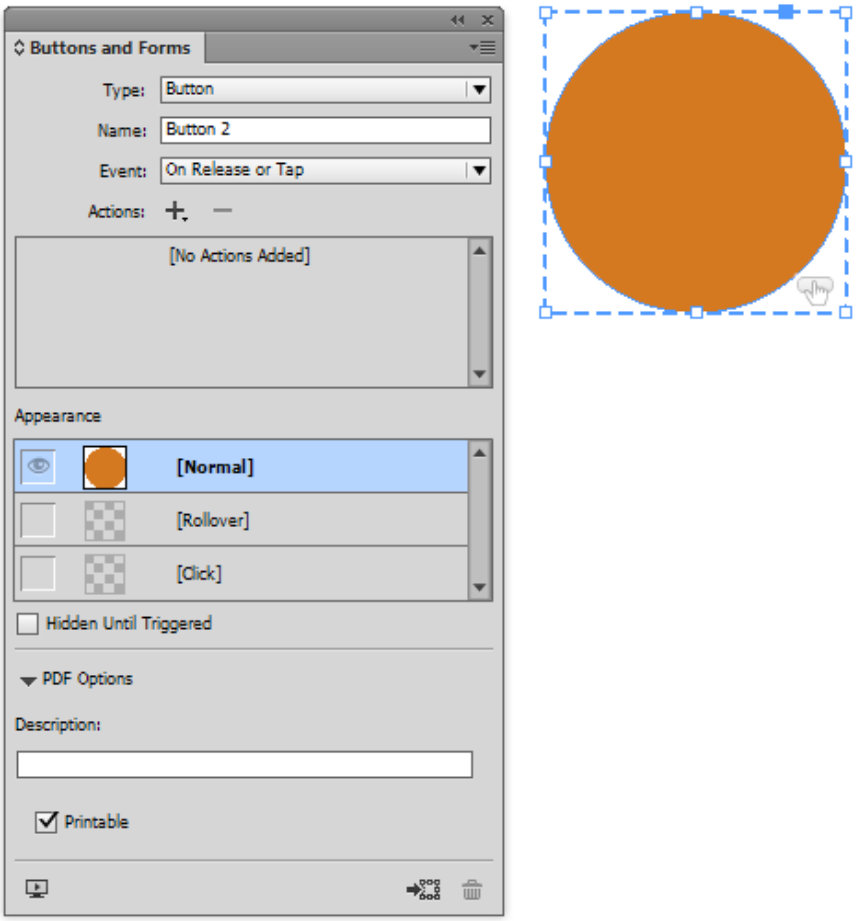
პროგრამა Indesign-ში ინტერაქტიული დოკუმენტის ერთ-ერთ უმნიშვნელოვანეს ელემენტს — **ღილაკები** (Butons) წარმოადგენს. განსხვავებულია ღილაკებთან მუშაობის სპეციფიკა და მეთოდები, ვიზუალური ეფექტების გამოყენების ტექნოლოგია და თვისებები, რომელიც Window მენიუს ჩამონათვალში Interactive — Buttons and Forms (ღილაკები და PDF ფორმები) არის მოცემული (სურ 8.4.21). პროგრამაში ღილაკები SWF და PDF ფორმატში ექსპორტირდება.



სურ 8.4. 21 Buttons and Forms პალიტრა

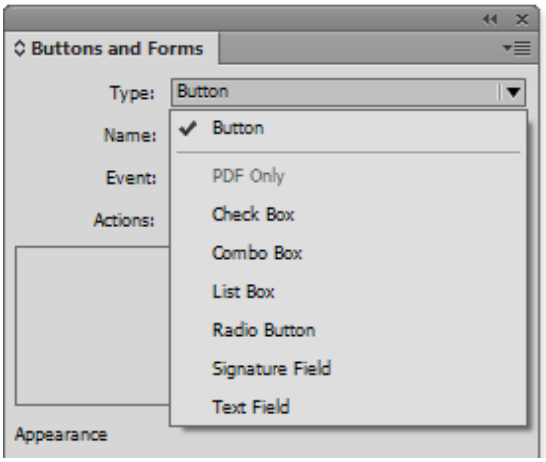
ღილაკების გამოყენება ლოგიკურად უნდა მოხდეს, რადგან ღილაკების ყველა ფუნქცია — ერთმანეთთან ლოგიკურად დაკავშირებულ ჯაჭვს ქმნიან. ასევე ძალიან მნიშვნელოვანია ღიალაკებისთვის სახელწოდების სწორად შერჩევა, რომ ადვიად იპოვოთ.

ღილაკების პალიტრა არა აქტიური პალიტრა არის და ის მხოლოდ ობიექტის მონიშვნის და მისთვის ღილაკის სტატუსის მინიჭებით შემდეგ აქტიურდება. ერთი ობიექტისაგან ღილაკის რამდენიმე აქტივობის შექმნა შეგიძლიათ. ღილაკის შექმნისთვის მონიშნეთ ობიექტი და **ღილაკის და ფორმების** (Buttons and Forms) პალიტრის ქვედა ზოლიდან, ან მარჯვენა მენიუდან აირჩიეთ ბრძანება — **Convert to Button** (ღილაკად გარდაქმნა), ავტომატურად ჩარჩოს კონტური შეიცვლება და წყვეტილხაზოვანი გახდება, რომელზეც ღილაკის პიქტოგრამა იქნება გამოსახული (სურ 8.4.22).



სურ 8.4. 22 ღილაკის შექმნის პროცესი და კონტურის წყვეტილხაზოვანი მოხაზულობა ღილაკის ფუნქციის მინიჭების შემდეგ

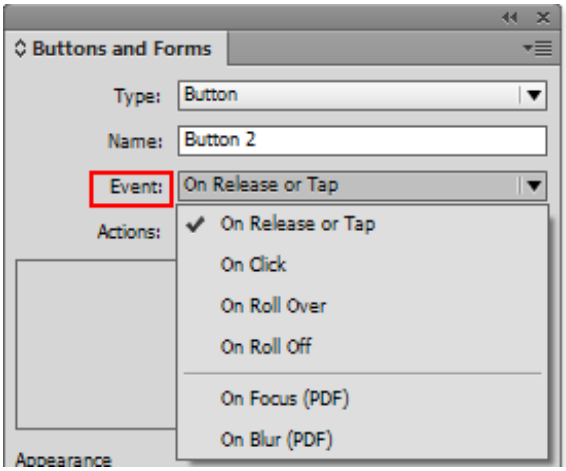
ღილაკის და ფორმების (Buttons and Forms) პალიტრა სხვადასხვა ტიპის ფუნქციონალური პარამეტრებისაგან შედგება — პირველი ველი ღილაკის **ტიპის** (Type) არჩევისთვის არის გამოყოფილი (სურ 8.4.23), მოგვიანებით თქვენ ნახავთ, რომ პროგრამა ელექტრონული მზა ფორმების შექმნის საშუალებას გაძლევთ.



სურ 8.4. 23 ღილაკის ტიპების ჩამონათვალი ღილაკების და ფორმების პალიტრაზე

სახელწოდების ველში, როგორც უკვე ვთქვით ზუსტი **სახელწოდება** მიუთითეთ (Name), რომ არ გაგიჭირდეთ ღიალკების მოძიება.

Event (ღონისძიება) — ჩამონათვალი მაუსის ღონისძიების ტიპის პარამეტრებისაგან არის დაკომპლექტებული, ანუ როგორც უკვე ანიმაციიდან იცით — **ობიექტის მოქმედება მაუსის კონტაქტის დროს** (სურ 8.4.24):



სურ 8.4. 24 მაისის ღონისძიების ტიპები ღილაკების და ფორმების პალიტრაზე

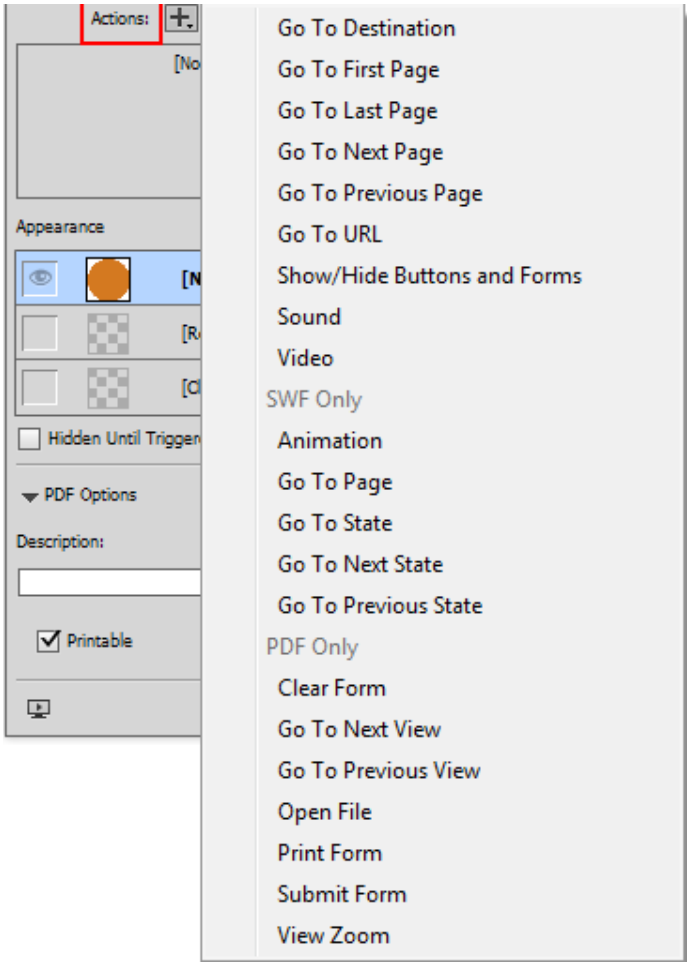
- **On Release or Tap** — სენსორული ტექნოლოგიის გამოყენების შემთხვევაში ღილაკზე დაჭერით მოქმედების დასრულება, ან მაუსის ღილაკის გაშვება დაჭერის შემდეგ. ეს ყველაზე გავრცელებული ღონისძიებაა. რაც განსაზღვრავს ქმედების შესრულების რეჟიმს.
- **On Click** — ძალიან გავს პირველი ღილაკის **On Release or Tap** სტატუსს, მაგრამ მათ შორის პრინციპულ სხვაობას მაუსის ღილაკზე დაკლიკება წარმოადგენს, რომელიც ავტომატურად გაუქმების გარეშე ამისამართებს სხვა ბმულზე, ან დანიშნულების ადგილზე.
- **On Roll Over** — მაუსის ობიექტზე მიახლოების, ან კონტაქტის დროს ობიექტის სენსიტიურობა.
- **On Roll Off** — ობიექტიდან მაუსის აცდენის დროს On Roll Over ბრძანების უკუ პროცესი.
- **On Focus (PDF)** — (ფოკუსი) პარამეტრი სპეციფიური ფუნქციონალისაგან შედგება და მხოლოს PDF ფორმატისთვის არის დამახასიათებელი. ფუნქციონალი ნებისმიერ შემთხვევით ელემენს მხოლოდ Tab ღილაკის გამოყენებით ნიშნავს.
- **On Blur** (PDF) — PDF ფაილში ფოკუსი გადაადგილება სხვა ღილაკზე, ან ველზე.

Actions — ღილაკის ფუნქციონალური მოქმედების ტიპი. მოქმედების დამატებისთვის პლიუს ნიშანს უნდა დააჭიროთ, რომელიც სამი პუნქტისაგან შედგება (სურ 8.4.25)

პირველ პუნქტში მოცემული აქტივობები ფაილის PDF და ფლეშ ფორმატში ექსპორტირდება

მეორე — მხოლოდ ფლეშ ელემენტების ექსპორტირებისთვის არის განკუთვნილი

მესამე — მხოლოდ PDF ფორმატში.

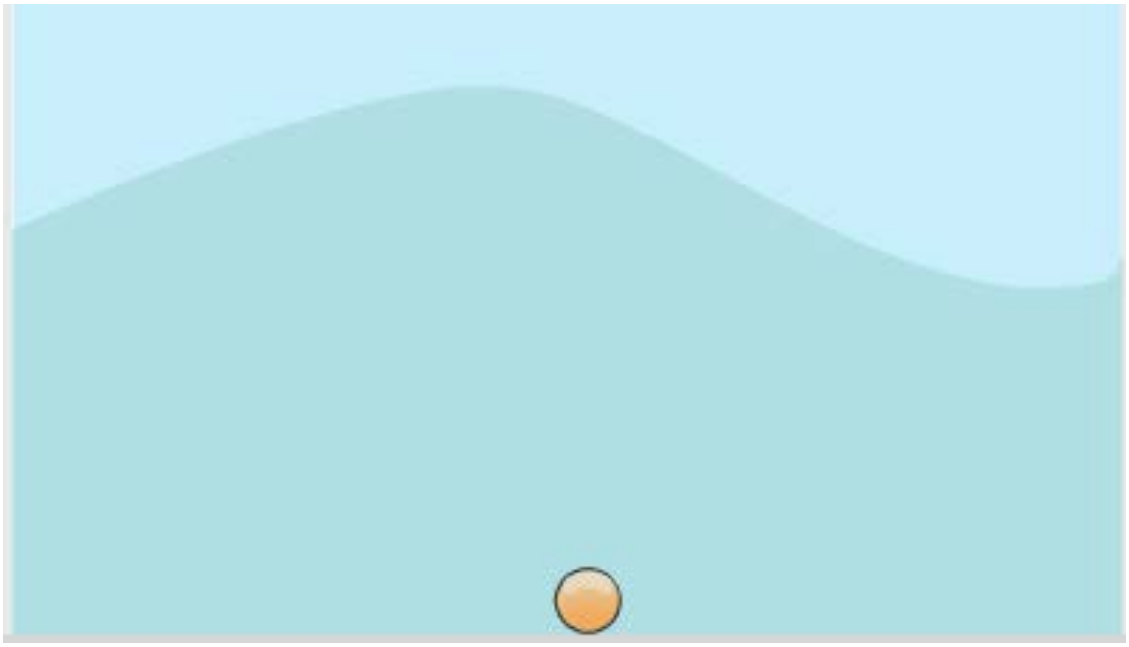


სურ 8.4. 25 ღილაკის ფუნქციონალური მოქმედების ტიპების ჩამონათვალი

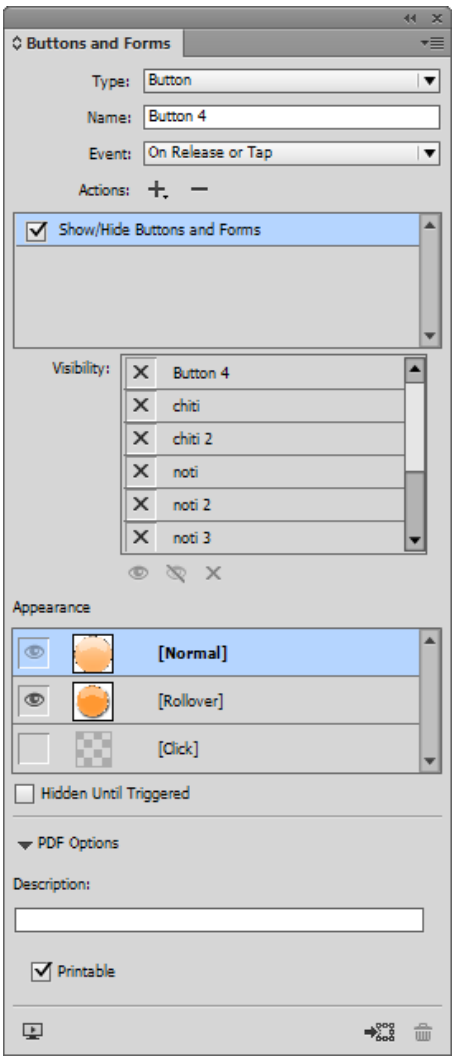
ღილაკების უპირატესობას ის წარმოადგენს, რომ მაუსის რამდენიმე მოცემულ სტატუსზე ერთდროულად სხვადასხვა ფუნქციონალური მოქმედების ტიპი შეგიძლიათ დაამატოთ.

ქმედების ტიპები (ფუნქციონალები)

- **Go To Destination** —კონკრეტულ ტექსტურ ბმულზე გადასვლა Bookmarks, ან Hyperlinks პანელის გამოყენებით.
- **Go To First/Last/Next/Previous Page** — PDF ან SWF ფაილში პირველ, ბოლო, წინა, ან მომდევნო გვერდზე გადასვლა. **Zoom** (მასშტაბი) მენიუში ეკრანზე დოკუმენტის მორგების პარამეტრები მონიშნეთ.
- **Go To URL.** — ვებ გვერდის გახსნა.
- **Show/Hide Buttons** — ექსპორტირებულ PDF, ან SWF ფაილებისთვის განსაზღვრული ღილაკების დამალვა/გამოჩენა. ღილაკის ფუნქციონალი იმით არის საინტერესო, რომ საშუალებას გაძლევთ ღილაკების საშუალებით ობიექტის ეკრანზე გამოჩენა მართოთ. მაგ: ეკრანზე ჩიტების კომპოზიცია არის მოცემული სადაც თავდაპირველად ვერაფერს დაინახავთ, რადგან ყველა ობიექტი ღილაკად არის ქცეული და სათითაოდ მინიჭებული აქვს სანიშნე **Hidden Until Triggered** — რაც ნიშნავს, რომ დემონსტრირებამდე ღილაკი დამალულია და მხოლოდ მაშინ გამოისახება, თუ გააქტიურებისთვის, რომელიმე სხვა, სპეციალურ ელემენტს მიუთითებთ (სურ 8.4.26). ქვედა ველში კი მოჩანს ერთი ნარინჯისფერი ღილაკი, რომელიც ყველა წინასწარ დამალული ელემენტის გამოსახვისთვის უნდა გამოვიყენოთ და მინიჭებული აქვს **Show/Hide Buttons** (ღილაკის გამოჩენა/დამალვა) ფუნქციონალი, როგორც სურათზე ხედავთ ყველა შექმნილი ღილაკი პალიტრაზე არის გამოსახული — **Visibility** (ხილვადობა) ველში (სურ 8.4.27).



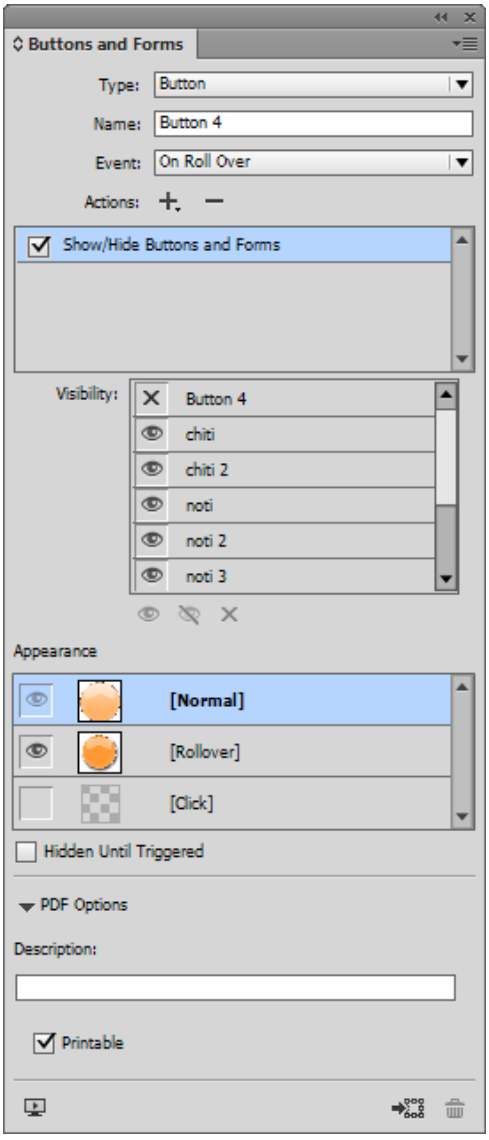
სურ 8.4. 26 სანიშნე Hidden Until Triggered ღილაკით წინასწარ დამალული ელემენტების კომპოზიცია



სურ 8.4. 27 ღილაკზე მინიჭებული ფუნქციონალის Show/Hide Buttons (ღილაკის გამოჩენა/დამალვა) პარამეტრები

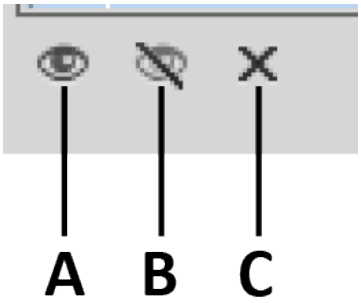
ყურადღება მიაქციეთ, რომ პირველ რიგში ყველა ელემენტი ღილაკად გარდაქმნათ, სხვა შემთხვევაში ღილაკების ჩამონათვალში ისინი ვერ მოხვდება, შესაბამისად ვერც მათი ხილვადობის და დამალვის თვისებების მართვას შეძლებთ.

ჩვენს შემთხვევაში ღილაკებს სახელები წინასწარ აქვს მინიჭებული, რომ ჩამონათვალში ადვილად ამოსაცნობი გახდეს. მაშ, ასე ახლა აქ მნიშვნელოვანია, პირველ რიგში ღილაკის სტატუსი ავირჩიოთ, ეკრანზე მაუსის რომელ მოქმედებაზე გამოჩნდნენ ელემენტები, ამ სემთხვევაში შერჩეული გვაქვს **On Roll over** (მაუსის ობიექტზე მიახლოების, ან კონტაქტის დროს ობიექტის სენსიტიურობა) და მხოლოდ იმ ობიექტებისთვის არის თვალი ჩართული, რომელიც ღილაკზე მაუსის მიტანის შემთხვევაში პროდუცირდება (სურ 8.4.28).

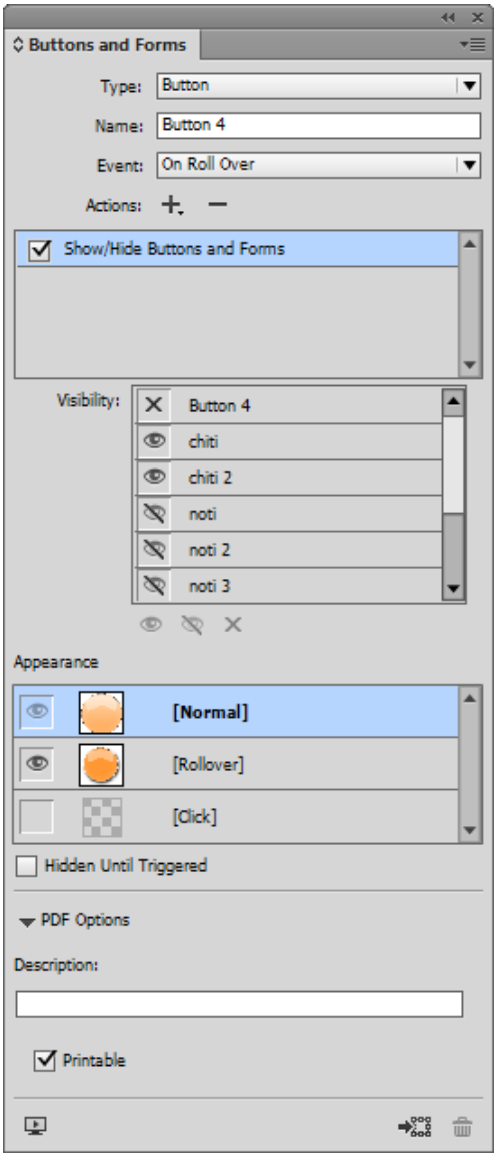


სურ 8.4. 28 ღილაკზე მინიჭებული ფუნქციონალის Show/Hide Buttons (ღილაკის გამოჩენა/დამალვა) ელემენტების სტატუსები

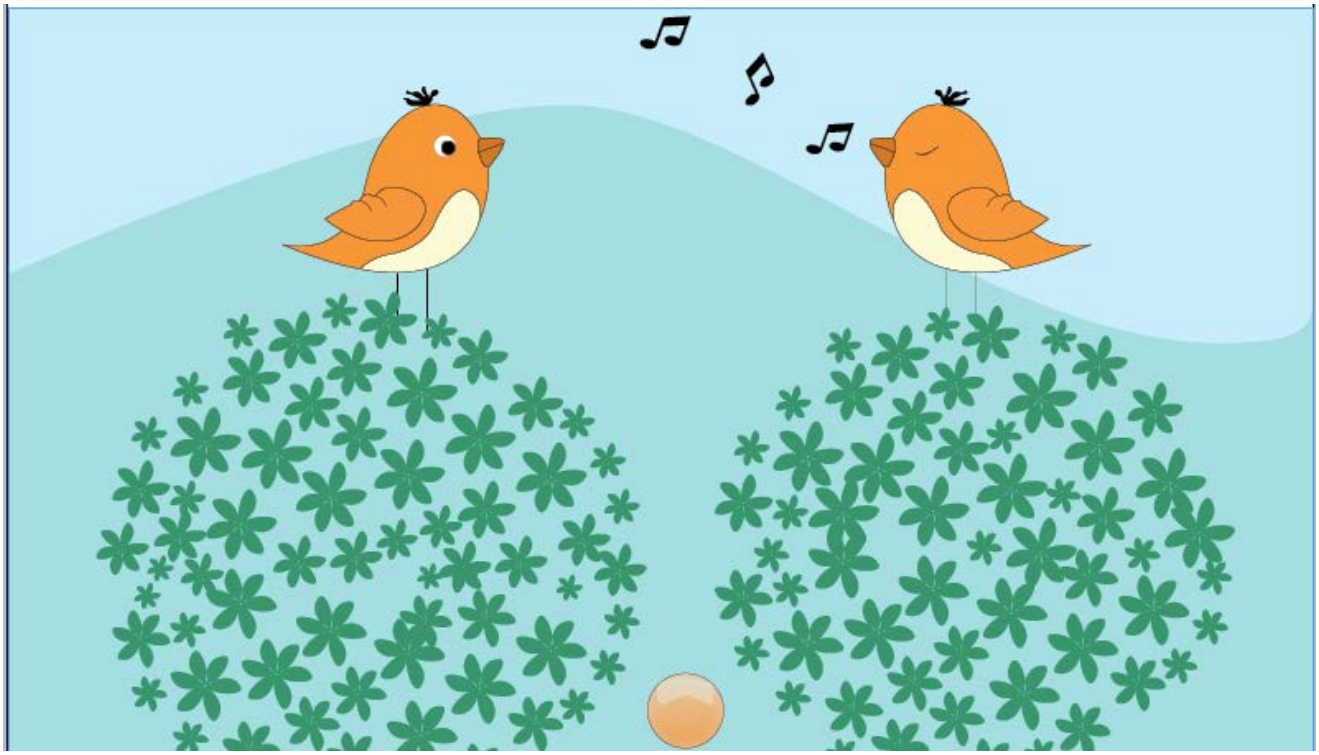
ჩამონათვალის ველის ბოლო ხაზზე, მოცემული არის დოკუმენტში ჩართული, ან გამორთული ელემენტების სტატუსები: **A. Show** — ჩვენება, **B. Hide** — დამალვა, **C.Ignore** — იგნორირება (უფუნქციო, სტატიური ობიექტი ელემენტი, მოქმედების გარეშე)



სურ 8.4. 29 Show/Hide Buttons ღილაკის სტატუსები

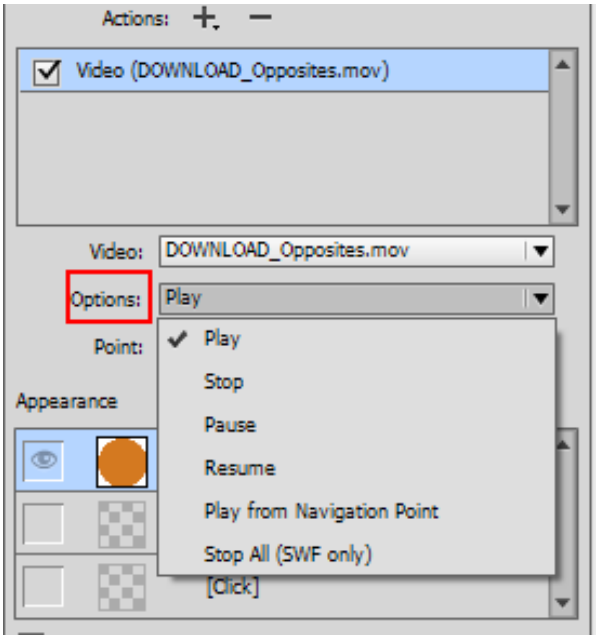


სურ 8.4. 30 სურათზე ნაჩვენები არის ხილული/უხილავი ელემენტები, რომელიც ღილაკზე დაჭერით გაქრება და გამოჩნდება. ღილაკს ერთდროულად ელემენტის გამოსახვა და დამალვა შეუძლია.



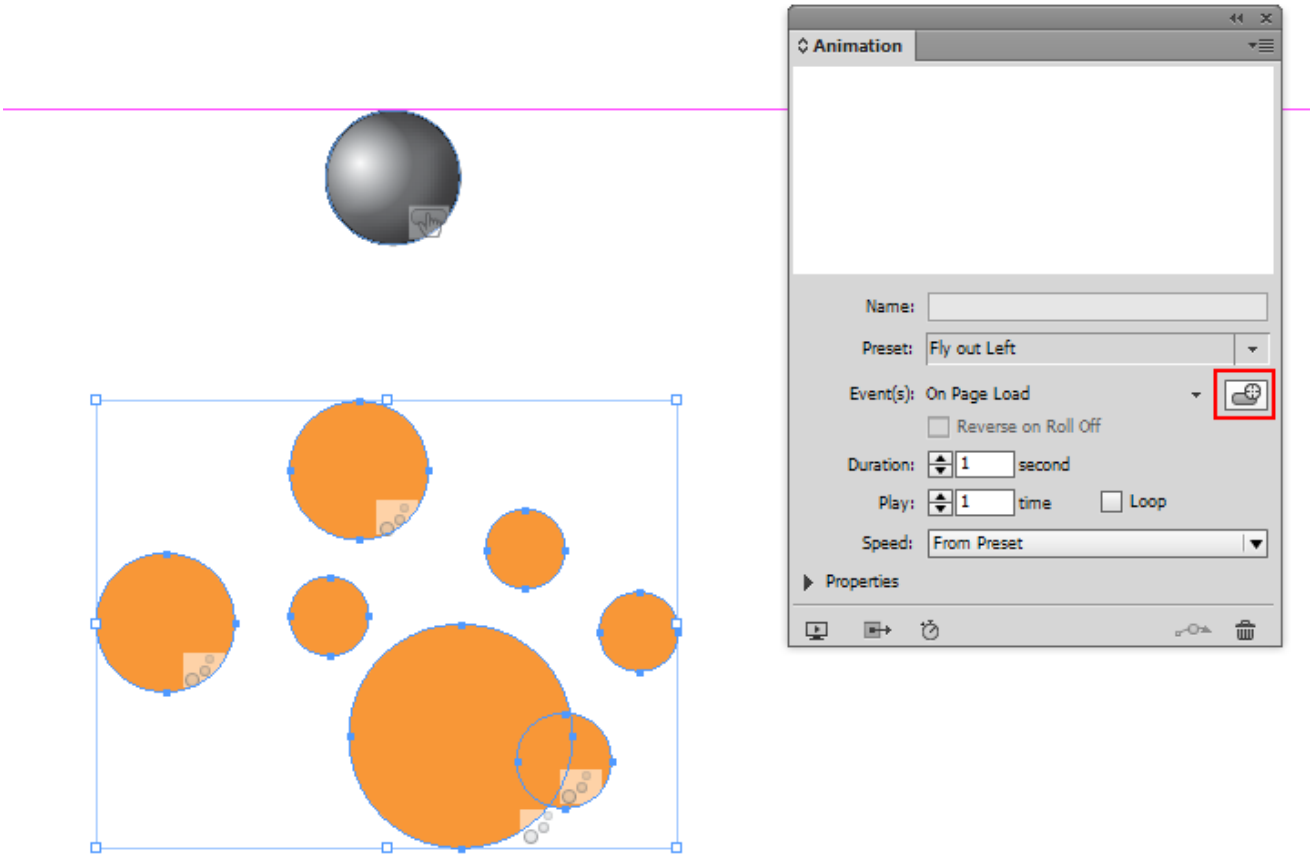
სურ 8.4. 31 საბოლოო კომპოზიცია ეკრანზე ღილაკების მანიპულაციით გამოტანილი

- **Video** — ვიდეოკლიპის გაშვება/შეჩერება. **Video** მენიუში გამოჩნდება მხოლოდ დოკუმენტში დამატებული ვიდეოკლიპები. ხოლო **პარამეტრების** (Options) ჩამონათვალში მიუთითეთ ვიდეოს მოქმედების ტიპი: **ჩართვა** — Play, **გაჩერება** — Stop, **დაპაუზება** — Pause, **დაპაუზებული ადგილიდან გაგრძელება** — Resume, **ჩართვა სანავიგაციო ღილაკებიდან** — Play From Navigation Point, **ყველა კომპოზიციის გაჩერება** — Stop All (SWF Only — მხოლოდ SWF). ყურადღება მიაქციეთ, რომ თუ პარამეტრების ჩამონათვალში კომპოზიციის ჩართვას სანავიგაციო ღილაკებით მიუთითებთ, ავტომატურად **Points** — ღილაკების ჩამონათვალში ყველა წინასწარ შექმნილი სანავიგაციო ღილაკი გააქტიურდება, რომელიც შეგიძლიათ ღილაკის სტატუსის გაფორმებისთვის გამოიყენოთ (სურ 8.4.32).
-



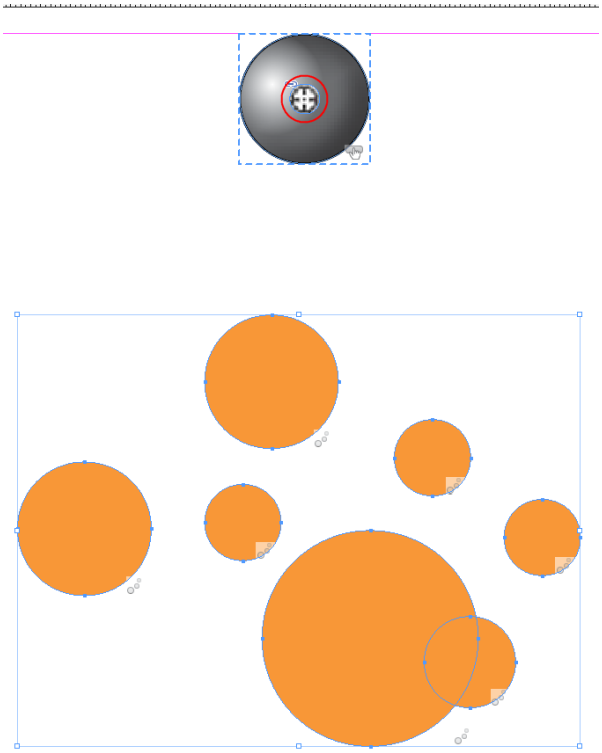
სურ 8.4. 32 ვიდეო კომპოზიციის გაშვების პარამეტრები ღილაკების და ფორმების პალიტრიდან

- **Sound** — აუდიოკლიპის გაშვება/შეჩერება. **Sound** მენიუში გამოჩნდება მხოლოდ დოკუმენტში დამატებული აუდიოკლიპები. აუდიოკლიპიც შეიცავს ისეთ **პარამეტრებს** (Options) რომლის საშუალებითაც სასურველი ფორმით აუდიოკლიპის ჩართვას შეძლებთ: **ჩართვა** —Play, **გაჩერება** — Stop, **დაპაუზება** — Pause, **დაპაუზებული ადგილიდან გაგრძელება** — Resume, **ყველა კომპოზიციის გაჩერება** — Stop All (SWF Only — მხოლოდ SWF)
- **Animation** (SWF) — ანიმაციის გაშვება, შეჩერება. **Animation** მენიუში მხოლოდ დოკუმენტში დამატებული ანიმაცია გამოჩნდება. ყურადღება მიაქციეთ, რომ ღილაკის შექმნის შემდეგ ჩამონათვალში მხოლოდ ის ანიმაცია გამოჩნდება, რომელიც იმავე გვერდზე მდებარეობს, რომელზეც — ანიმაციაა მოცემული. გარდა ამისა, ანიმაციის პალიტრაზე მოცემული ინსტრუმენტი **Create Button Trigger** (ღილაკის ტრიგერის შექმნა), იმავე ფუნქციას ასრულებს, რასაც აქტივობის ეს ფუნქციონალი. მაგ: მონიშნეთ რამდენიმე ანიმაცია, გააქტიურეთ **ტრიგერის ინსტრუმენტი** (სურ 8.4.33)



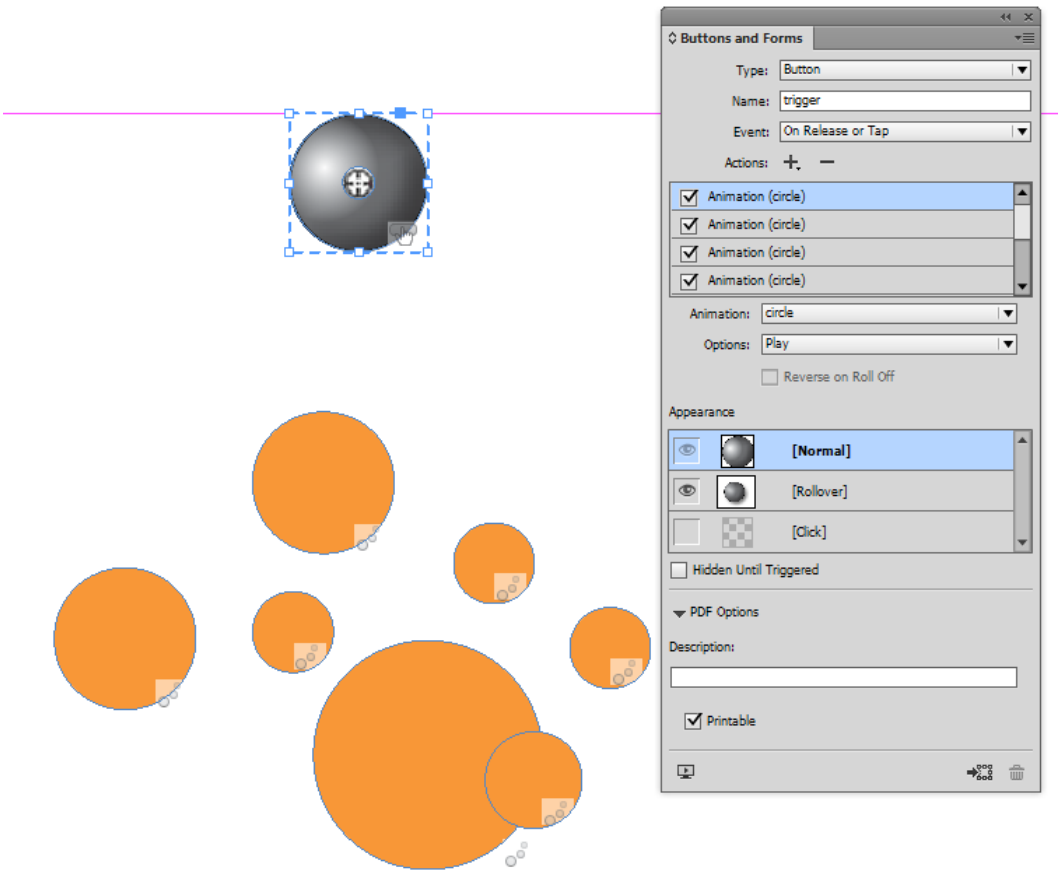
სურ 8.4. 33 ტრიგერის ინსტრუმენტით სახელდახელოდ შექმნილი ანიმაციის ღილაკი

და რომელიმე წინასწარ გათვალისწინებულ ობიექტს დააკლიკეთ (სურ 8.4.34)



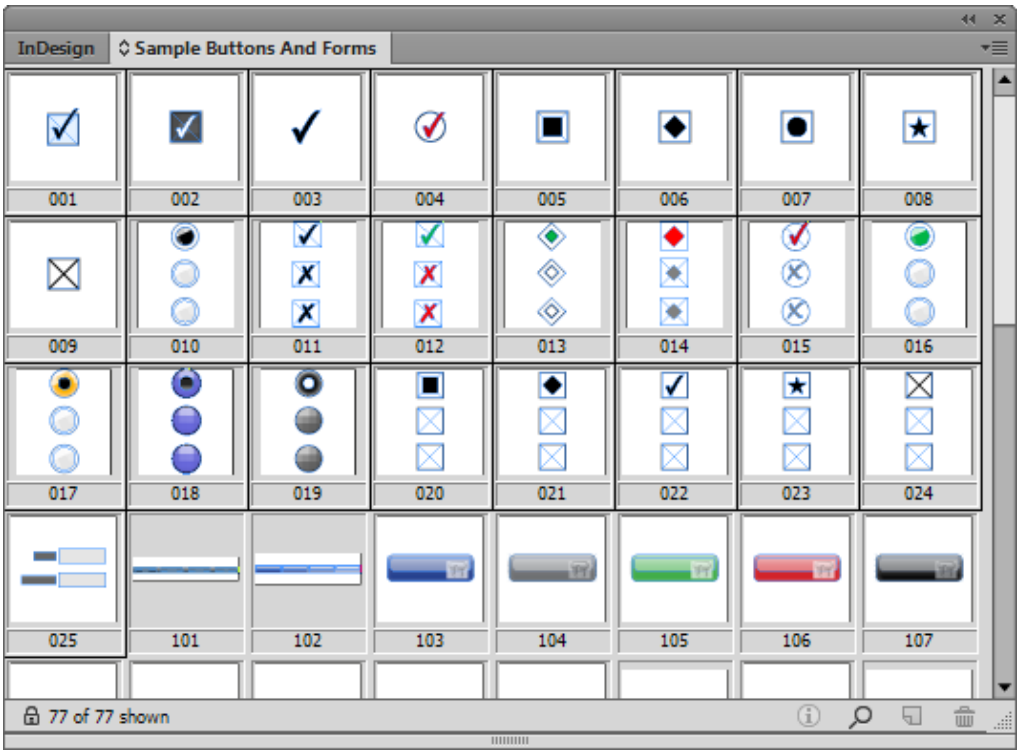
სურ 8.4. 34 ტრიგერის ინსტრუმენტით სახელდახელოდ შექმნილი ანიმაციის ღილაკი

ავტომატურად **ღილაკების და ფორმების** (Buttons and Forms) პალიტრაზე ამ ანიმაციების ჩამონათვალი ჩამოიშლება (სურ 8.4.35), ხოლო მონიშნული ობიექტი, თუ მას ღილაკის სტატუსი არ ქონდა მინიჭებული — ღილაკად გარდაიქმნება და ამ ანიმაციებისთვის ჩამრთველის, გამომრთველის, ან ჩამონათვალში მოცემული ნებისმიერი ფუნქციონალის როლს შეასრულებს.



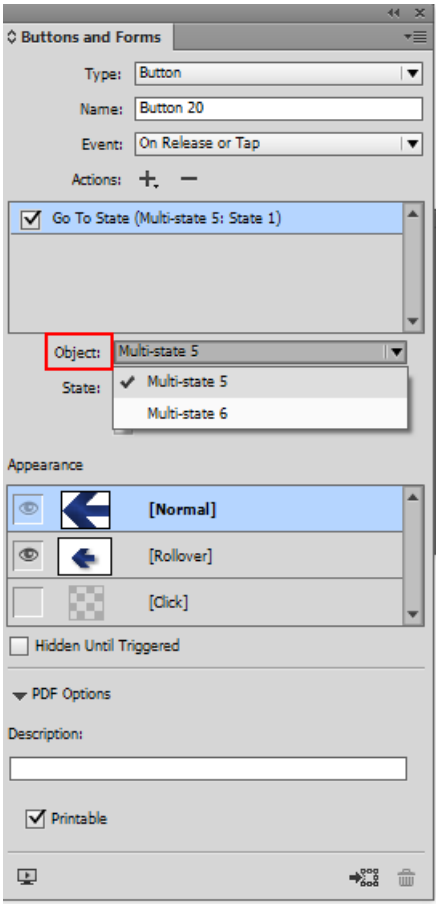
სურ 8.4. 35 ტრიგერის ინსტრუმენტით სახელდახელოდ შექმნილი ანიმაციის ჩამონათვალი

- **Go To Page** (SWF) — SWF ფაილის განსაზღვრულ გვერდზე გადასვლა.
- **Go To State** (SWF) — მრავალსატუსიანი ობიექტის განსაზღვრულ სტატუსზე გადასვლა. მრავალსტატუსიანი ობიექტის შექმნის შემდეგ სლაიდების დემონსტრირებისთვის აუცილებელია ღილაკების შექმნა, რომელსაც განსაზღვრულ ფუნქციონალს მიანიჭებთ, ობიექტის სტრუქტურიდან მხოლოდ ერთი სტატუსი წარმოადგინოს, თუ მთლიანი სტრუქტურა. პროგრამაში **ღილაკების და ფორმების** (Buttons and Forms) პალიტრა მოიცავს **წინასწარ შექმნილ ღილაკებს** (Sample Button), რომლებიც დოკუმენტში შეგიძლიათ გამოიტანოთ (სურ 8.4.36).

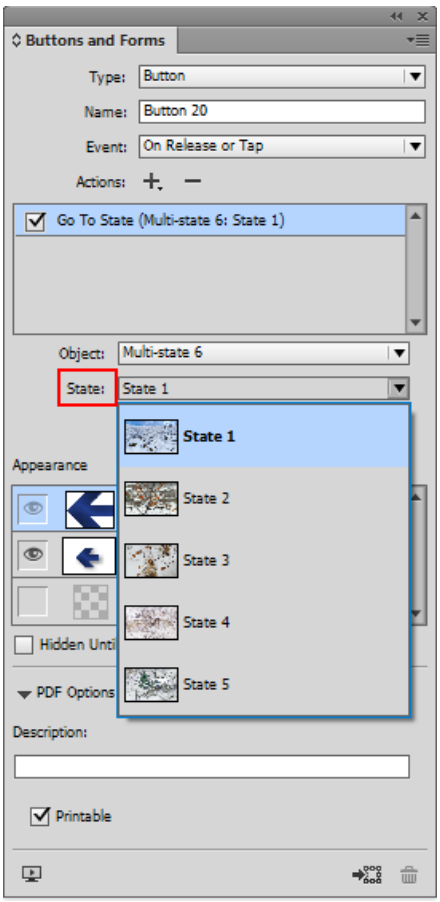


სურ 8.4. 36 წინასწარ შექმნილ ღილაკების (Sample Button) პალიტრა

- **წინასწარ შექმნილ ღილაკების** მენიუში (Sample Button) აირჩიეთ ნებისმიერი ღილაკის ფორმა, რომელიც უკვე ფლობს წინასწარ განსაზღვრულ სტატუსს, მაგრამ თქვენ შეგიძიათ სტატუსების რედაქტირება **ღილაკების და ფორმების** (Buttons and Forms) პალიტრაზე. ჩამოშალეთ ღილაკების ფუნქციონალური მოქმედების მენიუ — **Action** და აირჩიეთ, მაგ: **Go To State** (SWF) — მრავალსატუსიანი ობიექტის განსაზღვრულ სტატუსზე გადასვლა, **ღილაკების და ფორმების** (Buttons and Forms) პალიტრაზე გამოისახება ორი პარამეტრი: Object — **ობიექტის სტრუქტურა,** სადაც ჩამოთვლილი იქნება პროგრამაში შექმნილი ყველა ობიექტის სტრუქტურა და State — **სტატუსი,** სადაც ცალ-ცალკე იქნება სტრუქტურაში გაერთიანებული ყველა სტატუსი წარმოდგენილი. ამ შემთხვევაში ღილაკით მხოლოდ ცალკეული სტატუსის ჩვენებას შეძლებთ, მთლიანი სტრუქტურის ჩვენებისთვის გამოიყენეთ — **Go To Next/Previous State** (SWF) — მრავალსატუსიანი ობიექტის მომდევნო, ან წინა გვერდზე გადასვლა (სურ 8.4.37/8.4.38).



სურ 8.4. 37 ღილაკის შექმნა ერთი სტატუსის დემონსტრირებისთვის

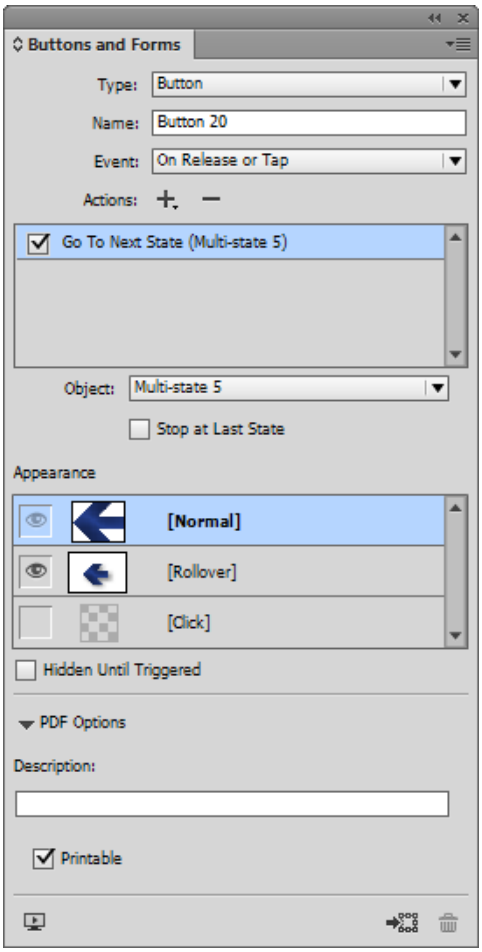


სურ 8.4. 38 ღილაკის შექმნა ერთი სტატუსის დემონსტრირებისთვის



ობიექტის სტრუქტურა, რომელშიც სტატუსების სათითაოდ გამოსახვა ღილაკებზე არის დამოკიდებული

- **Go To Next/Previous State (SWF).** მრავალსატუსიანი ობიექტის მომდევნო, ან წინა გვერდზე გადასვლა. გამოიყენეთ სანიშნე Stop at Last State — რომ ღილაკი სტრუქტურაში გაერთიანებულ ბოლო სტატუსზე გაჩერდეს. წინამდებარე სტატუსების დათვალიერებისთვის იგივე მოქმედება გაიმეორეთ ფუნქციონალით — **Go To Previous State** (სურ 8.4.39).



სურ 8.4. 39 ღილაკის შექმნა მთლიანი სტატუსის დემონსტრირებისთვის

- **Go To Next View** (PDF) — გვერდზე გადასვლა წინა დათვალიერების შემდეგ. ვებ ბრაუზერში Forward ღილაკის მსგავსი, რომელიც ხელმისაწვდომია Back ღილაკზე დაჭერის შემდეგ.
- **Go To Previous View** (PDF) — PDF დოკუმენტში ბოლო დათვალიერებულ გვერდზე გადასვლა, ან ბოლოს გამოყენებული ზომის პარამეტრზე გადასვლა.
- **Open File** (PDF) — განსაზღვრული ფაილის გაშვება და გახსნა. თუ PDF ფაილი არ არის, გახსნისთვის საწყისი პროგრამა არის საჭირო (მიუთითეთ დირექტორია სრულად: მაგალითად, C:\docs\sample.pdf).
- **View Zoom** (PDF) — გვერდის განსაზღვრული პარამეტრების მიხედვით ზომის გამოტანა. შესაძლებელია გვერდის ზომის (მაგალითად Actual Size), გვერდის განლაგების (Continuous — Facing), ან ბრუნვის მიმართულების შეცვლა.

ღილაკის გაფორმების შეცვლა მასზე კურსორის დაყენების და დაწკაპების შემთხვევაში

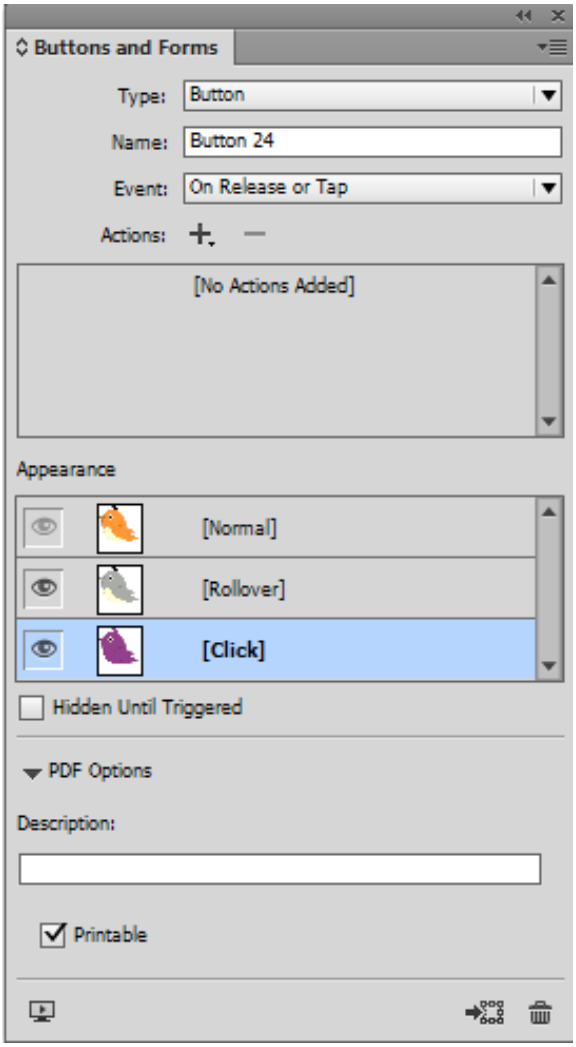
ღილაკების და ფორმების (Buttons and Forms) პალიტრაზე **Appearance** — ღილაკების გაფორმების ველში ღილაკის სამი მდგომარეობა არის წარმოდგენილი:

Normal — შექმნილი ღილაკის სტატიური მდგომარეობა (სურ 8.4.40)

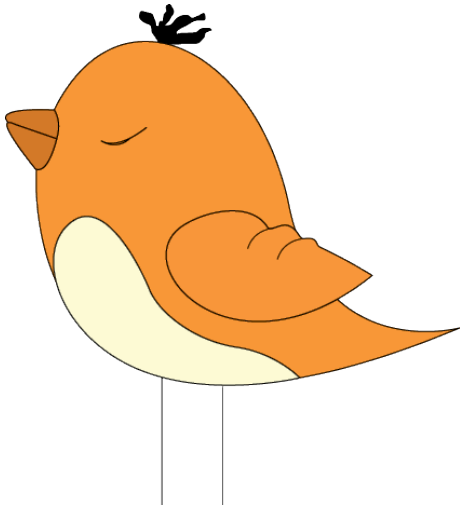
Rollover — მაუსის კონტაქტით ობიექტის მდგომარეობა (სურ 8.4.41)

Click — მაუსის დაჭერით ობიექტის მდგომარეობა (სურ 8.4.42)

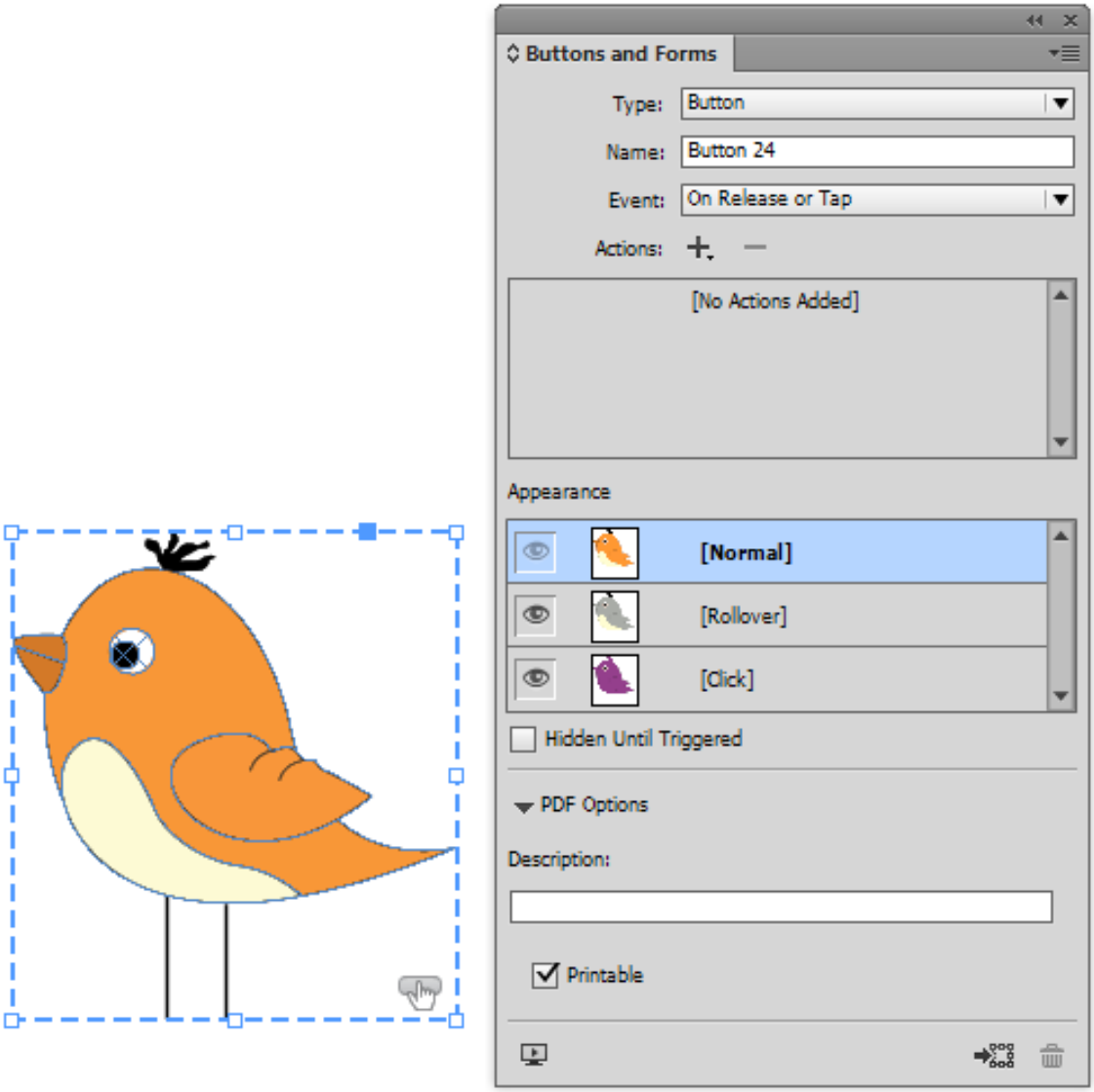
ჩამოთვლილი ობიექტის სამივე **მდგომარეობის** მოდიფიცირება ერთმანეთისაგან დამოუკიდებლად ხდება (სურ 8.4.34).



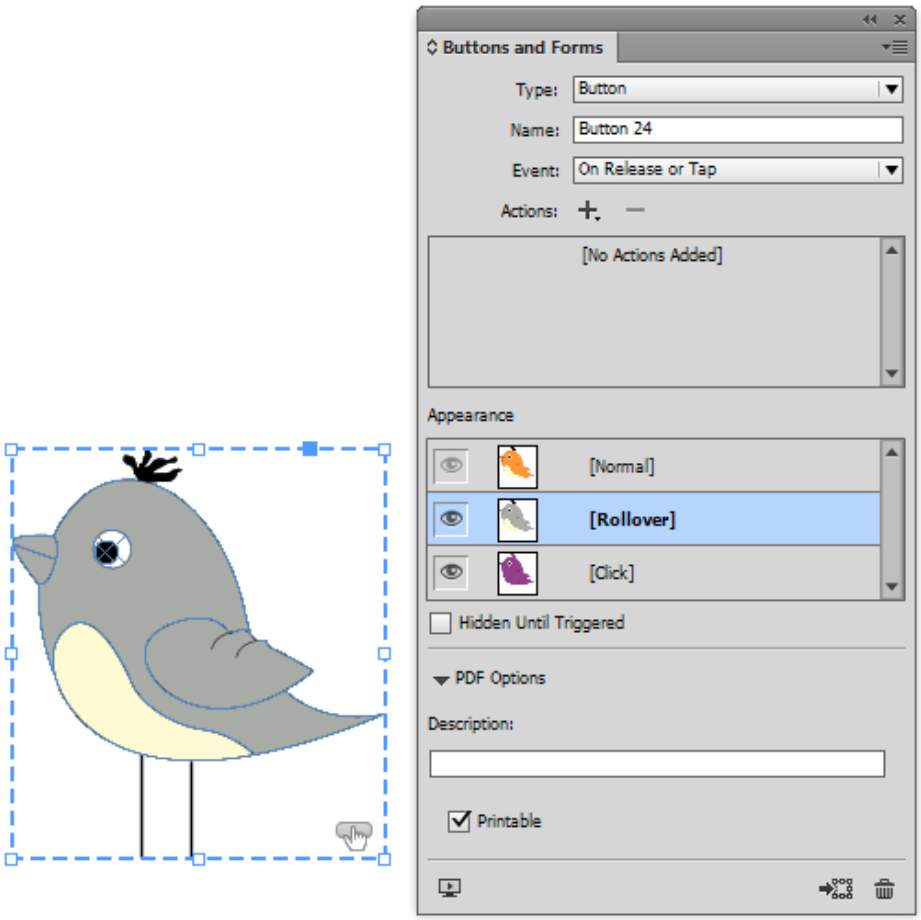
სურ 8.4. 40 შექმნილი ღილაკის სამი სტატუსი



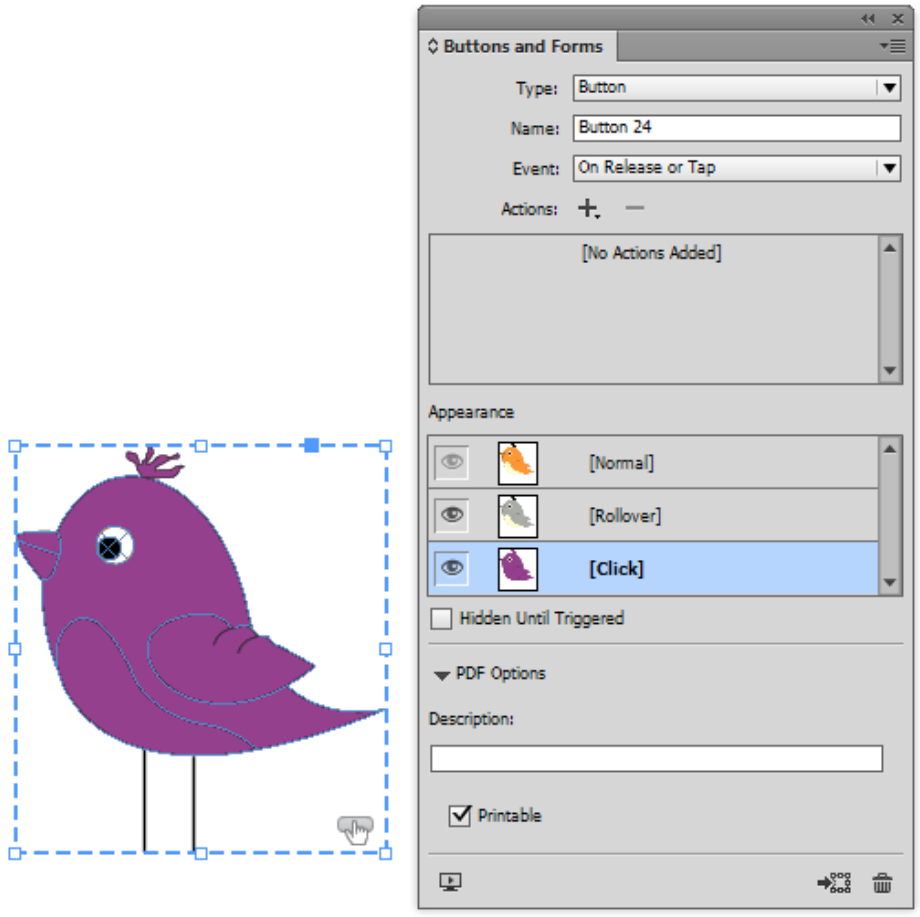
ამ შემთხვევაში ამ ობიექტის მაგალითზე
იქნება ნაჩვენები მაუსის ცვლადი სტატუსები



სურ 8.4. 41 შექმნილი ღილაკის სტატიური მდგომარეობა — Normal

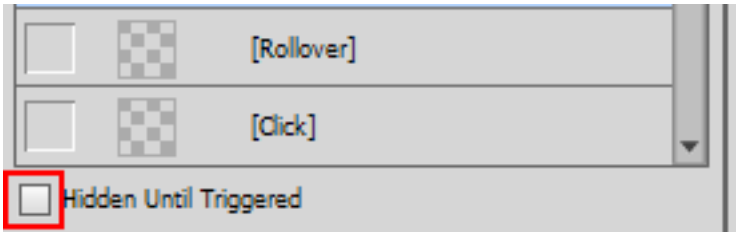


სურ 8.4. 42 მაუსის კონტაქტით ობიექტის მდგომარეობა — Rollover



სურ 8.4. 43 მაუსის დაჭერით ობიექტის მდგომარეობა — Click

Buttons and Forms პალიტრაზე სანიშნე **Hidden Until Triggered** — მიუთითებს, რომ პროექტის დემონსტრირების დროს ღილაკი დამალული იქნება და გამოისახება მხოლოდ მაშინ, როდესაც გააქტიურებისთვის, რომელიმე სხვა სპეციალური ელემენტის მითითება მოხდება (სურ 8.4.44).



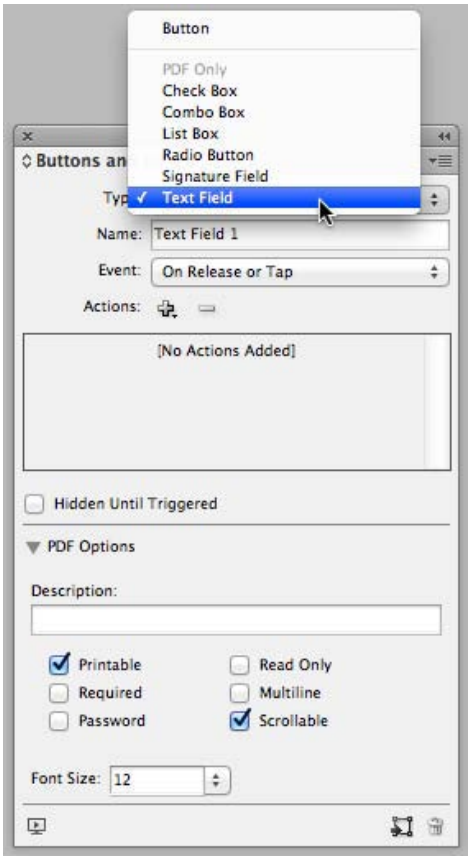
სურ 8.4. 44 ღილაკის დამალვის ფუნქცია დემონსტრირებამდე Hidden Until Triggered

Pdf ინტერაქტიული ფორმების შექმნა

InDesign CS6-ში ინტერაქტიულობის დონე მკვეთრად გაიზარდა და რთული PDF ფორმების შექმნის შესაძლებლობები დაემატა, რომლისთვისაც PDF სტანდარტის უნიკალური ინსტრუმენტები არის წარმოდგენილი. აუცილებელია, რომ ინტერაქტიული ფორმების შემოწმებისთვის კომპიუტერზე Adobe Acrobat იყოს დაინსტალირებული. ინტერაქტიული ფორმების გამართული მუშაობის შემოწმებისთვის ამ ეტაპზე **წინასწარი დათვალიერების** (SWF Preview) ფანჯარა არ გამოგადგებათ.

პირველ რიგში იდეის განხორციელებისთვის ინტერაქტიული ფორმის დიზაინის შემუშავება არის საჭირო, რომ ზუსტად განსაზღვროთ ჩანაწერების მდებარეობები და შინაარსი (სურ 8.4.45)

შემდგომ კი დამატებული ტექსტური, თუ გრაფიკული ჩარჩოებისთვის ღილაკის ფუნქციების მინიჭება, სადაც შესაბამისი ინფორმაციის მითითება, ან შეყვანა მოხდება.



სურ 8.4. 45 ღილაკების ჩამონათვალი ღილაკების და ფორმების პალიტრიდან

ღილაკების და ფორმების (Buttons and Forms) პალიტრაზე ინტერაქტიული სანიშნეების არჩევის შემდეგ, თითქმის ყველა ფუნქციონალისთვის რამდენიმე იდენტური პარამეტრი აქტიურდება:

Printable — ობიექტები, რომლებიც **ბეჭდვის** დროს გამოჩნდება

Required — **სავალდებულო** ველები, რომლის შევსების გარეშე ფორმა არ დადასტურდება და არ გაიგზავნება

Read Only — კონკრეტულ ელემენტს მხოლოდ **ინფორმაციული** სტატუსი ექნება მინიჭებული, ხოლო რედაქტირება — **შეზღუდული.**

ტექსტური ველებისთვის კი არსებობს სამი დამატებითი პარამეტრი:

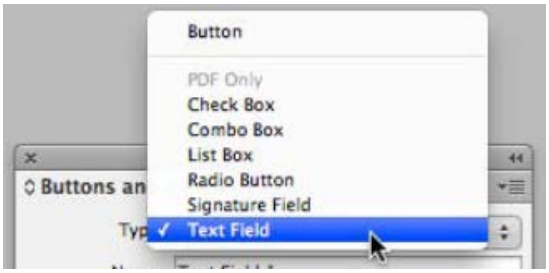
Password — პაროლის ველი

Scrollable — ჩარჩოს ტექსტით გადავსების შემთხვევაში ლიფტის გამოსახვა

Multiline — იმისათვის, რომ ერთი უწყვეტი სტრიქონი არ წარმოიქმნას, სანიშნის გააქტიურების შემთხვევაში რამდენიმე სტრიქონიანი ველი შეიქმნება.

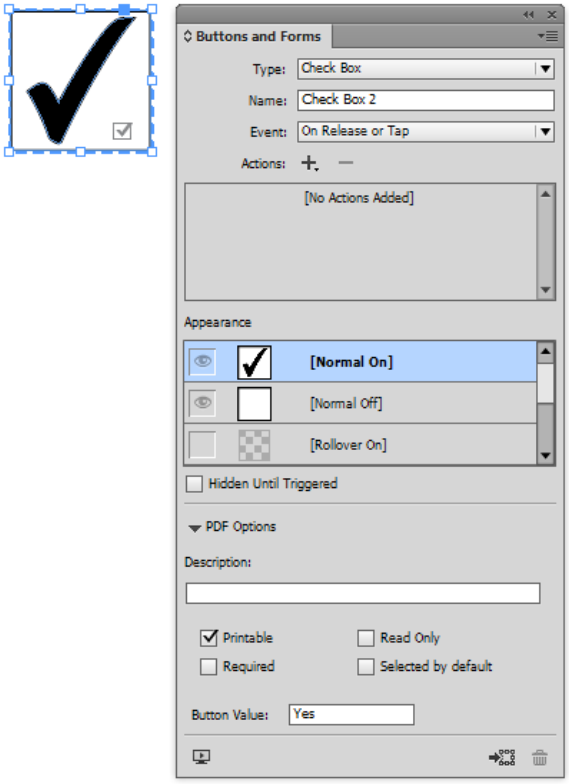
Font Size — ფონტის ზომის დადგენა.

პალიტრაზე **Type** ჩამონათვალში მოცემული ინტერაქტიული ფორმის ტიპები (სურ 8.4.46):



სურ 8.4. 46 ინტერაქტიული ფორმების ჩამონათვალი

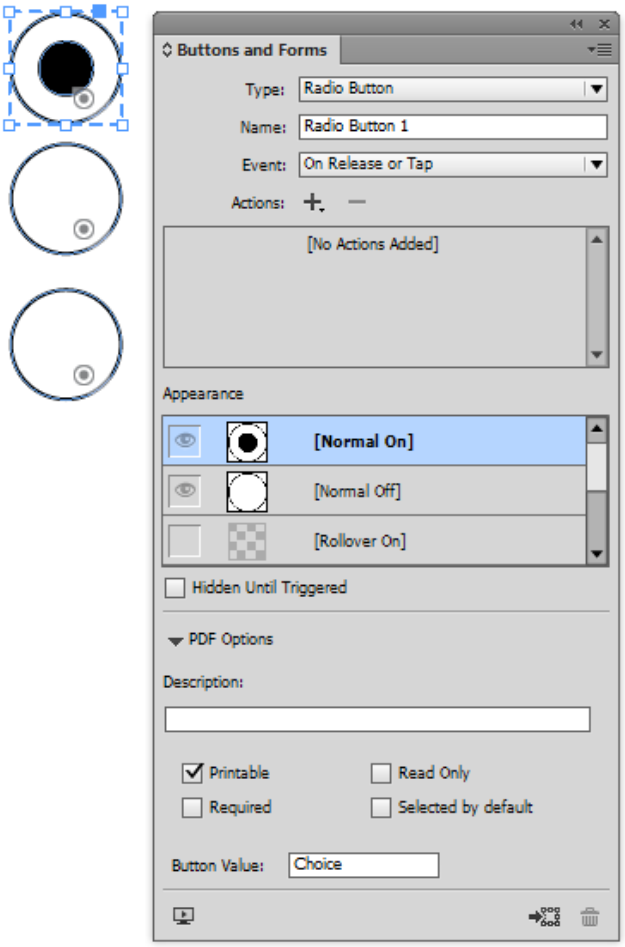
Check Box — ხშირად სანიშნე ალმით, ან ჯვარედინი სიმბოლოთი არის წარმოდგენილი. ამ ტიპის სანიშნე საშუალებას გაძლევთ ჩამონათვალიდან ერთი, ან რამდენიმე პუნქტი აირჩიოთ (სურ სურ 8.4.47)



სურ 8.4. 47 Check Box — სანიშნე

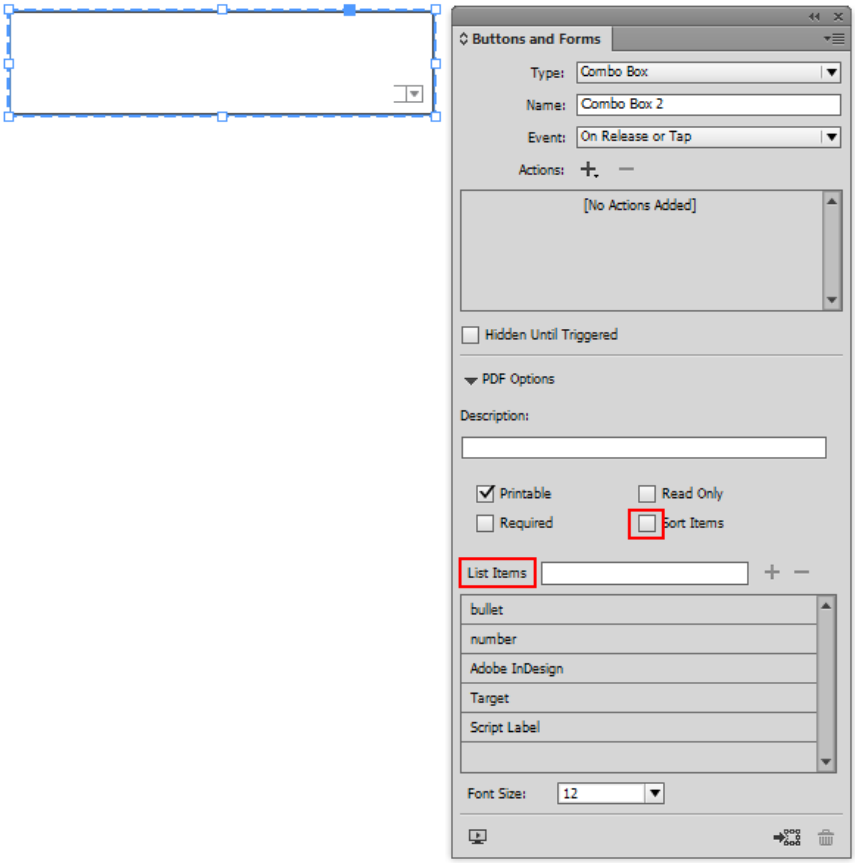
იმისათვის, რომ შევსებამდე ინტერაქტიულ ფორმებში ფუნქციონალის სანიშნე არააქტიურ მდგომარეობაში იყოს წარმოდგენილი **ღილაკების და ფორმების** (Buttons and Forms) პალიტრაზე Appearance — **ღილაკის გაფორმების** ველში მონიშნეთ **Normal Off**. კიდევ ერთი მნიშვნელოვანი დეტალი ფუნქციონალთან მუშაობის დროს არის, რომ აუცილებელია **Button Value** (ღილაკის მნიშვნელი — კი, ან არა) ველში განსაზღვროთ მოცემული ელემენტის მნიშვნელობა. **Selected by default** — განსაზღვრავს, ფორმის ჩაშვების შემდეგ პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე იქნება, თუ არა ფუნქციონალი **Check Box** სანიშნეები ჩართული (მონიშნული).

Radio button — დახურული ტიპის მონიშვნისთვის ღილაკ-გადამრთველი, კონკრეტულ შემთხვევაში მოცემული რამდენიმე სავარაუდო ჩამონათვალიდან მხოლოდ ერთის არჩევის საშუალებას იძლევა. ღილაკ-გადამრთველების შემთხვევაში მნიშვნელოვანია, დანარჩენი ღილაკები პირველის დუბლირებულ ვერსიებს წამოადგენდნენ, ხოლო Appearance — **ღილაკის გაფორმების** ველში დანარჩენი ორი ღილაკის გაფორმების სტატუსზე **Normal Off** იყოს მითითებული (სურ 8.4.48).



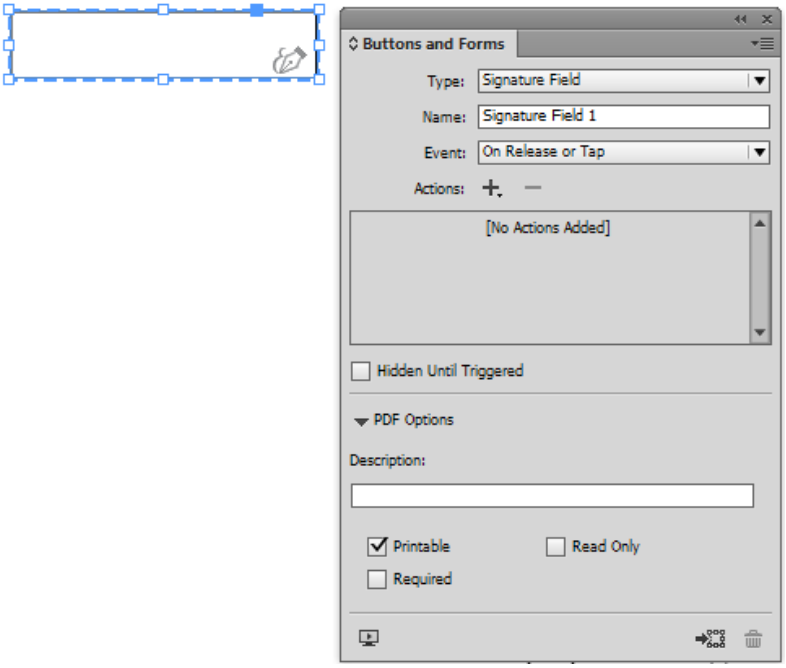
სურ 8.4. 48 დახურული ტიპის მონიშვნისთვის ღილაკ-გადამრთველი,

Combo Box — ჩამოსაშლელი მენიუს ჩამონათვალის შექმნის ფუნქციონალი. პლიუს სიმბოლოთი სპეციალურ ტექსურ ველში — **List Items** (საგნების ჩამონათვალი) ჩაბეჭდილი ინფორმაციის დამატებას შეძლებთ, ხოლო **Sort Items** — სანიშნე ტექსტურ ჩამონათვალს ანბანურად დაახარისხებს (სურ 8.4.49).



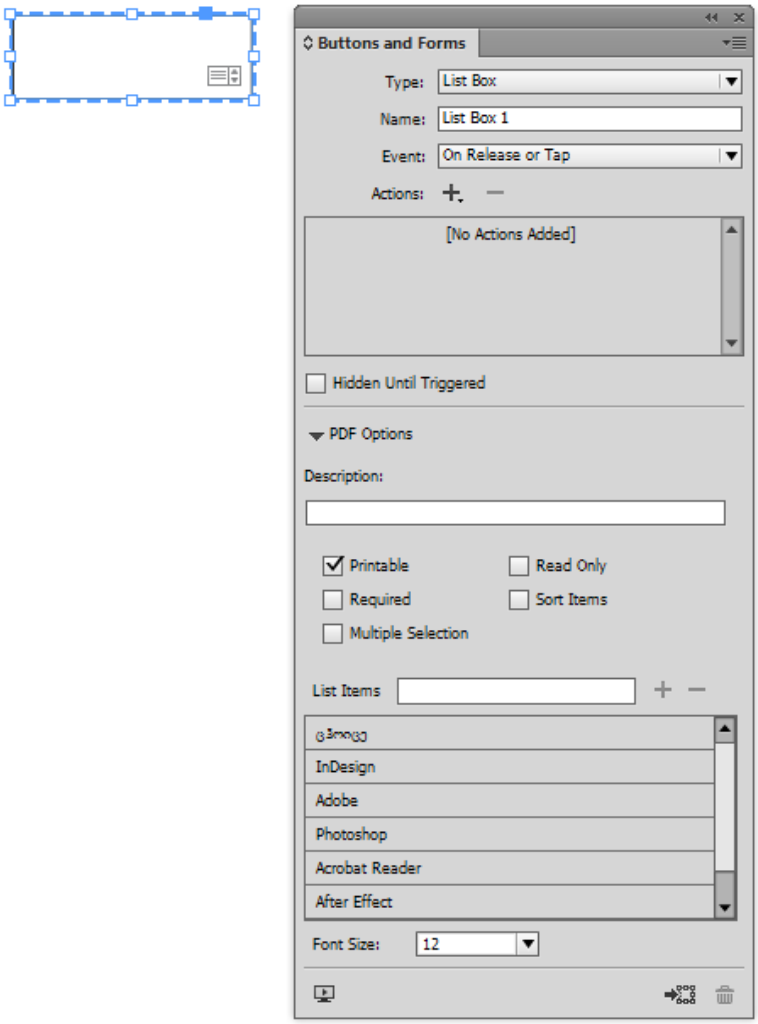
სურ 8.4. 49 ინტერაქტიული ღილაკი Combo Box

Signature Field — ციფრული ხელმოწერის ველი. ციფრული ხელმოწერა ელექტრონული ფორმის რეკვიზიტს წარმოადგენს, რომლითაც საკუთრების იდენტიფიცირება ხდება (5.4.50).



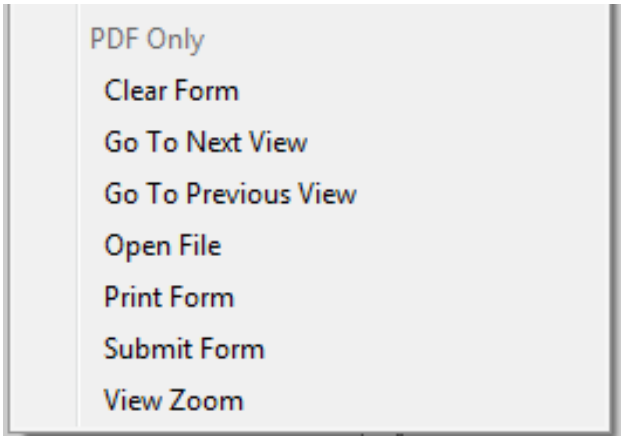
სურ 8.4. 50 ციფრული ხელმოწერის ველი.

List Box — ჩამონათვალის ფანჯარა. ფუნქციონალი Combo Box-ისაგან იმით განსხვავდება, რომ ყველა ელემენტი ჩამონათვალიდან ერთდროულად გამოისახება. გარდა ამისა თუ გააქტიურებთ სანიშნეს — **Multiple Selection** — საშუალება გექნებათ ერთდროულად რამდენიმე ელემენტი მონიშნოთ (სურ 8.4.51).



სურ 8.4. 51 ჩამონათვალის ფანჯარა

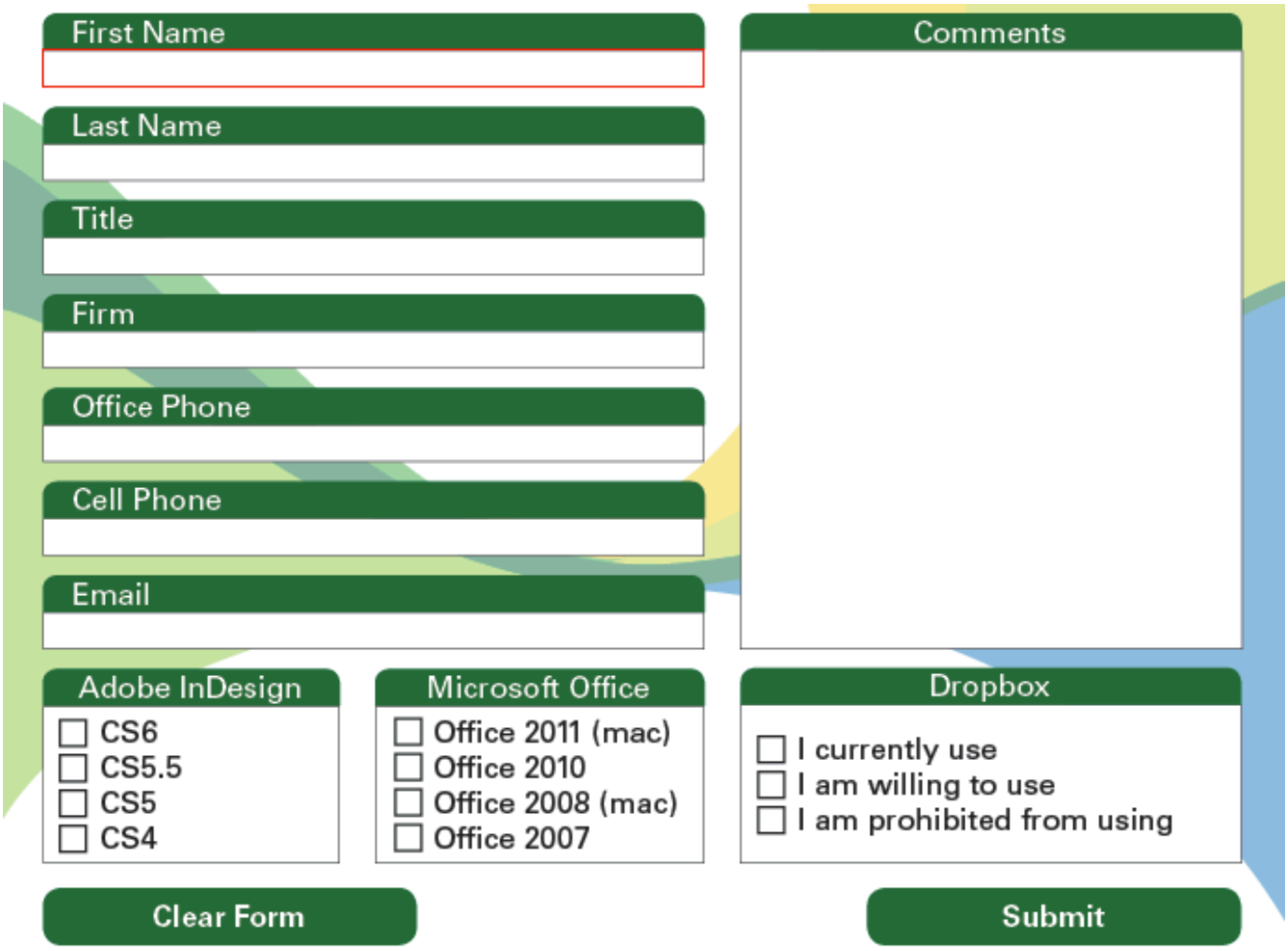
შექმნილი ფორმის, ან შევსებული ფორმის პროგრამირებისთვის **ღილაკების და ფორმების** (Buttons and Forms) პალიტრაზე **მოქმედების ტიპების ჩამონათვალში** (Action) სამი ღილაკი არის მოცემული სურ (სურ 8.4.52):



სურ 8.4. 52 ინტერაქტიული ფორმების პროგრამირების ღილაკები

პირველი პროგრამირების ღილაკი — **Clear Form**, რომელიც შევსებულ ფორმებს ასუფთავებს და საწყის მდგომარეობაში აბრუნებს. შეგიძიათ ღილაკის ამ ფუნქციონალის ტიპით ღილაკების შაბლონური

ჩამონათვალიდან ისარგებლოთ. მეორე — **Print Form**, ფორმის დაბეჭდვა (თქვენ მიერ მითითებული პარამეტრების გათვალისწინებით) მესამე — **Submit Form**, ფორმის მიბმა. მიუთითეთ, ნებისმიერი სასურველი ვებ აპლიკაციის URL მისამართი, ან ექტრონული ფოსტა (e-mail), რომელზეც ეს ფორმები გაიგზავნება.



სავარჯიშოები

1. შექმენით ჰიპერკავშირები დანიშნულების ადგილზე, გააფორმეთ სიმბოლოს სტილების გამოყენებით
2. შექმენით სტანდარტული ტიპის ჰიპერკავშირები ტექსტური ბმულებისთვის
3. შექმენით ჰიპერკავშირები ვებ-საიტებსა და ელექტრონულ ფოსტაზე და გააფორმეთ სტატუსები დამატებითი პარამეტრების გამოყენებით, ისე რომ დიზაინის ელემენტები არ დაირღვეს
4. ტექსტური სანიშნეების გამოყენებით შექმენით ინტერაქტიული სარჩევი მრავალდონიანი სანავიგაციო სისტემით.
5. ტექსტებში დაამატეთ ჯვარედინი ბმულები
6. ჯვარედინი ბმულებისთვის დაახარისხეთ შემდგენელი ბლოკები და დოკუმენტში შექმენით სანავიგაციო სისტემა
7. შექმენით ინტერაქტიული ღილაკები ობიექტის სტრუქტურის დათვალიერებისთვის და ასევე, ცალ-ცალკე ობიექტის სტატუსის დათვალიერებისთვის, ღილაკის გაფორმებისთვის სამივე სტატუსი გამოიყენეთ
8. ანიმაციის შექმნისთვის გამოიყენეთ ტრიგერის ფუნქცია და ღილაკებს მიანიჭეთ ანიმაციის პროდუცირების ფუნქცია, გარდა ამისა იგივე სტატუსის გამოყენებით ღილაკებს ჩამოშლილი ანიმაციის სხვადასხვა მიმართულებით მართვის ფუნქცია
9. ერთი ვიდეო კლიპისთვის შექმენით რამდენიმე სანავიგაციო ღილაკი კლიპის სხვადასხვა ადგილიდან და გამოიყენეთ ვიდეოს პროდუცირებისთვის.
10. ღილაკებისთვის ფუნქციონალის განსაზღვრა ღილაკის ოთხი სხვადასხვა სტატუსით მოახდინეთ.
11. Cv-ის ფორმის მიხედვით შექმენით PDF ინტერაქტიული ფორმის დიზაინი და დაამატეთ ფორმის — ბეჭდვის, ფორმის გასუფთავების და ელექტრონულად გაგზავნის ღილაკები.
12. გვერდ ოსტატის გამოყენებით შექმენით გვერდებს შორის გადასვლის ღილაკები, ასევე დაამატეთ საწყის და ბოლო გვერდზე გადასვლის ღილაკები.
13. პუბლიკაციის ეკრანზე მორგებისთვის დაამატეთ მასშტაბირების ღილაკები

8.5. ინტერაქტიული დოკუმენტის ექსპორტირების საკითხები

პარაგრაფის შესაბამისი თემატიკა

ინტერაქტიული დოკუმენტის სამუშაო და საპრეზენტაციო ვერსიის შენახვა
SWF-ში ექსპორტისთვის ინტერაქტიური ფაილის შექმნა

ფორმატი **ePub** (Electronic Publication) — ციფრული წიგნების და დოკუმენტების ფორმატია, რომელიც IDPF (International Digital Pubishing Forum) ასოციაციის მიერ ციფრული გამოცემის ინდუსტრიისთვის არის სტანდარტიზირებული. ციფრული პუბლიკაციის ამ ფორმატში — დოკუმენტების, ელექტრონული გამოცემების, HTML — გვერდების და სხვა პუბლიკაციების კონვერტირება მარტივი არის, რომელიც გარდა ტექსტური მასალისა — გრაფიკულ მასალებს და სხვა მულტიმედიურ ელემენტებს შეიცავს.

InDesign დოკუმენტი ePub (Electronic Publication) ფორმატშიც ექსპორტირდება. ფაილის გაფართოება — .epub. არის, რომელიც საშუალებას გაძლევთ, ციფრული პუბლიკაცია ერთ ფაილში დაამზადოთ და გაავრცელოთ პროგრამული და აპარატურული შეთავსების უზრუნველყოფით, რომელიც აუცილებელია ციფრული წიგნების და სხვა პუბლიკაციების მოქნილ მაკეტთან ერთად წარმოებისთვის.

დოკუმეტის ექსპორტირება **ფიქსირებული** და **გადაწყობის მაკეტის ფორმატში** შეგიძლიათ. **ფიქსირებული მაკეტის ფორმატი** საშუალებას მოგცემთ დოკუმენტში აუდიო და ვიდეო მასალები ჩასვათ, ასევე შესაძლებელია ინტერაქტიული დოკუმენტების ჩასმა, რომელიც მართვის ელემენტების ისეთ ფუნქციონალებს შეიცავს, როგორიც არის — **სანავიგაციო ღილაკები, გვერდებს შორის გადასვლა, ანიამცია** და **ჰიპერკავშირები.** ყველაზე კარგად ეს ფორმატი ისეთ დოკუმენტებს ერგება, რომელიც ბევრ გრაფიკულ და ვიდეო-აუდიო ელემენტს შეიცავს.

ფიქსირებულ მაკეტში ექსპორტირებისას ტექსტის პარამეტრების მხარდაჭერა:

- ტექსტის რასტრირება არ ხდება, შესაძლებელია ინტერაქტიული ტექსტის მონიშვნის საფუძველზე ძიების შესრულება.
- ინტერაქტიული ტექსტი ვერტიკალურად და ჰორიზონტალურად მასშტაბირდება
- ენობრივი ატრიბუტები ტეგებში გამოისახება
- ტექსტში ჰიპერკავშირები და ჯვარედინი ბმულები მხარდაჭერილია URL მისამართებისთვის, ტექსტური მიმაგრებებისთვის და გვერდებისთვის.

შეზღუდვა ტექსტის პარამეტრებისთვის დოკუმენტის EPUB ფორმატში ექსპორტირების დროს:

- ცალკეულ სიმბოლოებში კერნინგი არ არის მხარდაჭერილი და სიტყვაში ყველა სიმბოლო, როგორც სიტყვებსშორისი ინტერვალი ისე დიდდება.

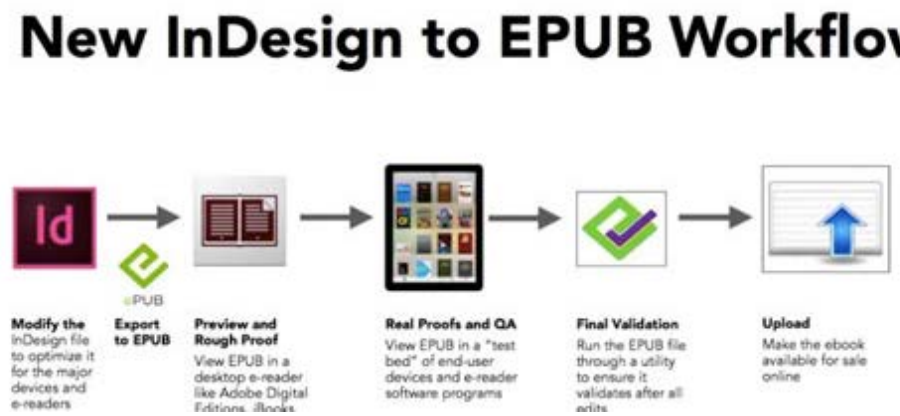
დოკუმენტის ფიქსირებული მაკეტის ექსპორტირება უზრუნველყოფს ჰიპერკავშირების მხარდაჭერას:

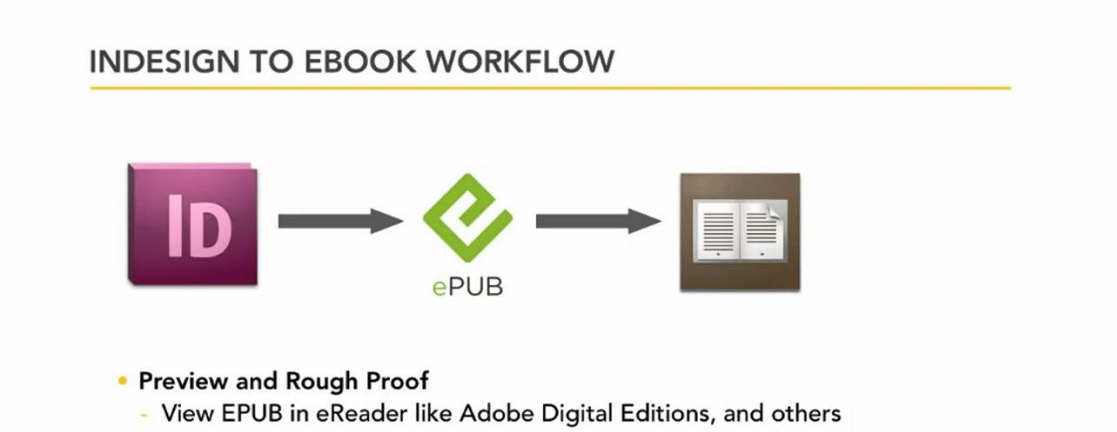
- ტექსტის საფუძველზე შექმნილი ჰიპერკავშირები და ჯვარედინი ბმულები
- ობიექტის საფუძველზე შექმნილი ჰიპერკავშირები
- ჰიპერკავშირები გვერდზე ტექსტის და ობიექტის საფუძველზე შექმნილი

პროგრამა InDesign ექსპორტირების შემდეგ XHTML შინაარსზე დაფუძნებულ ერთ EPUB ფაილს ქმნის. ფაილის გახსნისთვის EPUB წამკითხველის გამოყენება არის აუცილებელი. ხოლო წაკითხვა კი პროგრამა Adobe Digital Editions-ში არის შესაძლებელი.

შემადგენლის დათვალიერებისთვის და რედაქტირებისთვის EPUB ფაილის გაფართოება „.epub“ უნდა შეიცვალოს„.zip“.

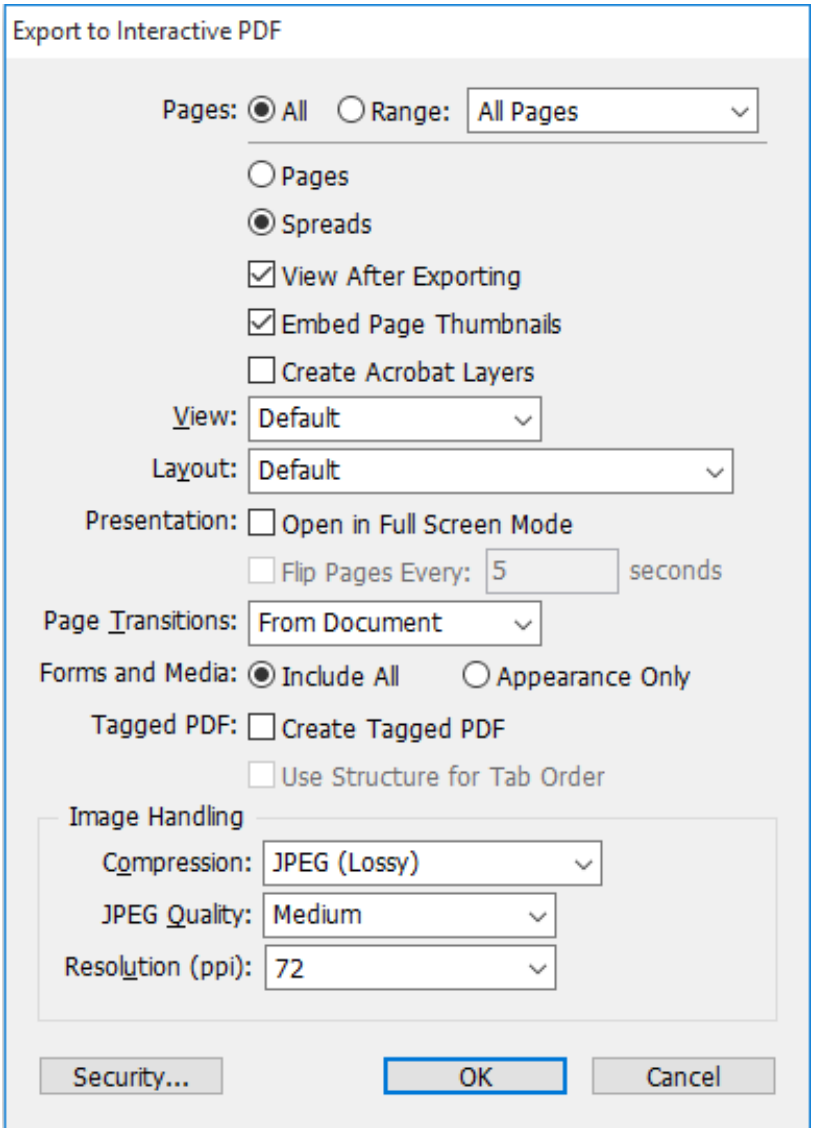
ექსპორტირებული EPUB ფაილს ხშირად გარეკანიც მოყვება, ან, გარეკანისთვის შეგიძლიათ გამოსახულება აარჩიოთ და ექსპორტირებულ დოკუმენტში პირველ გვერდს რასტრირება გაუკეთოთ.





ინტერაქტიულ დოკუმენტის PDF (ინტერაქტიულ) ფორმატში ექსპორტირება

პროგრამაში უკვე გამზადებული ინტერაქტიული ფაილების ექსპორტირებისთვის ორი მთავარი ფორმატი არის მოცემული: Interactive PDF და Flash. პროგრამაში ფაილების ექსპორტირება ფაილ მენიუდან არის შესაძლებელი ბრძანებით File — **Export** (ექსპორტირება), ექსპორტირებისთვის ეკრანზე გამოტანილ დიალოგურ ფანჯარაში **Save as Type** (პუბლიკაციისთვის შენახვის ტიპის განსაზღვრა) აირჩიეთ **Adobe PDF (Interactive),** რომ ყველა ინტერაქტიულმა ელემენტა იმუშაოს. ექსპორტირებული დოკუმენტის ლოკაციის მითითების შემდეგ გაიხსნება მეორე დიალოგური ფანჯარა **Export to Interactive PDF** (ინტერაქტიულ PDF-ში ექსპორტირება) (სურ 8.5.1)



სურ 5.5 1 დოკუმენტის ინტერაქტიულ PDF-ში ექსპორტირების დიალოგური ფანჯარა

დიალოგური ფანჯრის პირველი ნაწილი დოკუმენტის **ყველა** (All) და **ცალკეული გვერდების დიაპაზონის** (Range) ექსპორტირების საკითხებს ეთმობა, გარდა ამისა თქვენ შეგიძიათ **კონკრეტული მონიშნული** (Selection) ელემენტის ექსპორტირება.

სანიშნე **Pages** — დოკუმენტის **ერთგანშლიანი** წყობით ექსპორტირება

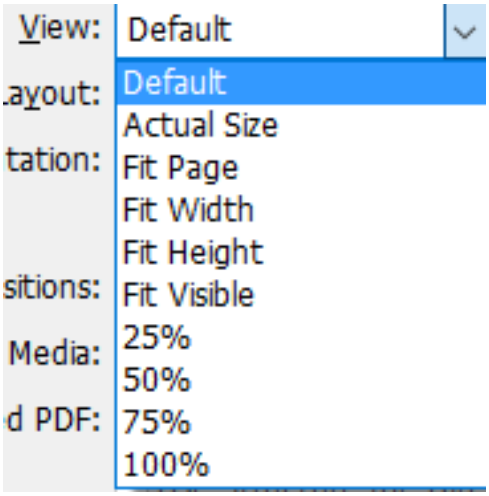
სანიშნე **Spreads** — დოკუმენტის **ორგანშლიანი** წყობით ექსპორტირება

View After Exporting — ექსპორტირების შემდეგ დათვალიერებისთვის ეკრანზე დოკუმენტის ავტომატური გახსნა.

Embeded Page Thumbnails (გვერდების მინიატურების ჩასმა). თითოეული ექსპორტირებული გვერდის დათვალიერებისთვის მინიატურას ქმნის, ან თითოეულ გაშლილ გვერდზე თითო მინიატურას, რომელიც გამოისახება **InDesign Open,** ან **Place** დიალოგურ ფანჯარაში. ასეთი მინიატურების დამატება PDF-ფაილის ზომის გაზრდას იწვევს.

Create Acrobat Layers — ფაილში დოკუმენტის შროვანი სტრუქტურის კოპირებული ვერსიის ჩადგმა, რაც Acrobat 6.0 და უფრო ახალი ვერსიის მომხმარებელს ერთი PDF ფაილის რამდენიმე ვერსიის შექმნის საშუალებას აძლევს.

ჩამოსაშლელ მენიუში View (დათვალიერება) — მოცემული არის დოკუმენტის ექსპორტირებული დოკუმენტის მონიტორზე გახსნის ზომები (სურ 8.5.2)



სურ 5.5 2 დოკუმენტის ზომები

Layout (მაკეტი) — გახსნილი PDF ფაილის საწყისი განლაგება

Presentation (ეკრანზე ჩვენება) — ექსპორტირებული დოკუმენტის ჩვენების რეჟიმი Adobe Acrobat-ში, ან Adobe Reader-ში PDF ფორმატში ეკრანზე სრულად ჩვენებისთვის. თუ აირჩევთ სანიშნეს **Flip Pages Every** (გვერდებზე ავტომატურად გადასვლა) მიუთეთ ავტომატურ გადასვლებს შორის დაყოვნების მანძილი (წამებში).

Page Transitions (გვერდებს შორის გადასვლა) განსაზღვრეთ ერთი ტიპის გადასვლის ეფექტი, რომ ყველა ექსპორტირებულ გვერდზე გამოიყენოთ, თუ დოკუმენტში უკვე გამოყენებული გაქვთ **Page Transitions** (გაშლილ გვერდებს შორის გადასვლა) პალიტრიდან ეფექტები აირჩიეთ — **From Document** (მოქმედი დოკუმენტიდან) პარამეტრი.

Buttons And Media (ღილაკები და მულტიმედიური ფაილები) მონიშნეთ **Include All** (ყველა ელემენტის ჩათვლით), რომ დოკუმენტში მართვის ელემენტების ყველა ფუნქციონალმა გამართულად და ორგანიზებულად იმუშაოს, ან მხოლოდ **Appearance Only** — ღილაკის ჩვეულებრივი სტატუსის ჩართვა და ვიდეო პოსტერები სტატიკური ელემენტების სახით.

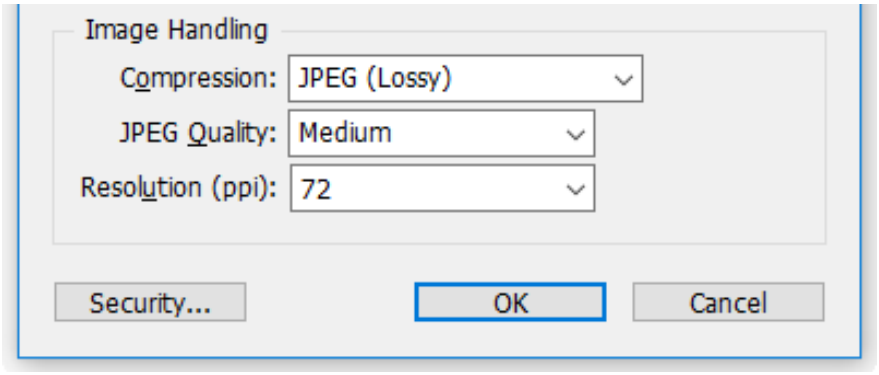
Tagged PDF ველში სანიშნე — **Create Tagged PDF** (ტეგებიანი PDF ფაილის შექმნა), მეტად სპეციფიური პარამეტრი არის, ექსპორტირების პროცესში Acrobat-ის ჩანართებიდან ავტომატურად ამატებს ელემენტებს, რომელიც პროგრამა InDesign-ის მხარდაჭერით სარგებლობს. ეს ეხება ძირითადი ტექსტის ფორმატირებას, ჩამონათვალს და ცხრილებს (ასევე შესაძლებელია ჩანართის დამატება და გასწორება PDF -ში ექსპორტამდე). ფუნქცია სასარგებლოა, ინტერაქტიული ფორმებისთვის, ასეთი ექსპორტირების დროს თუ პარალელურად **Use Structure for Tab Order**-ს (სტრუქტურის გამოყენება ტაბ ბრძანებისთვის) გამოიყენებთ, მაშინ ღილაკ Tab-ზე დაჭერით დათვალიერების დროს ინტერაქტიულ ელემენტებს შორის გადართვა მოხდება.

მესამე განყოფილება აბსოლუტურად განსხვავებული პარამეტრებისაგან შედგება, რომელიც გამოსახულების და ინტერაქტიული დოკუმენტის ხარისხს განსაზღვრავს.

Compression (შეკუმშვა) — JPEG (Lossy) გამოსახულების მონაცემების წასშლა ხარისხის შესაძლო დანაკარგით (თუმცა, ფაილის ზომა მცირდება ინფორმაციის მინიმალური დაკარგით). თუ აირჩევთ — JPEG 2000 (Lossless) ფაილი დანაკარგების გარეშე ექსპორტირდება. Automatic, პროგრამა InDesign ფერადი და შავ-თეთრი გამოსახულების საუკეთესო ხარისხს განსაზღვრავს.

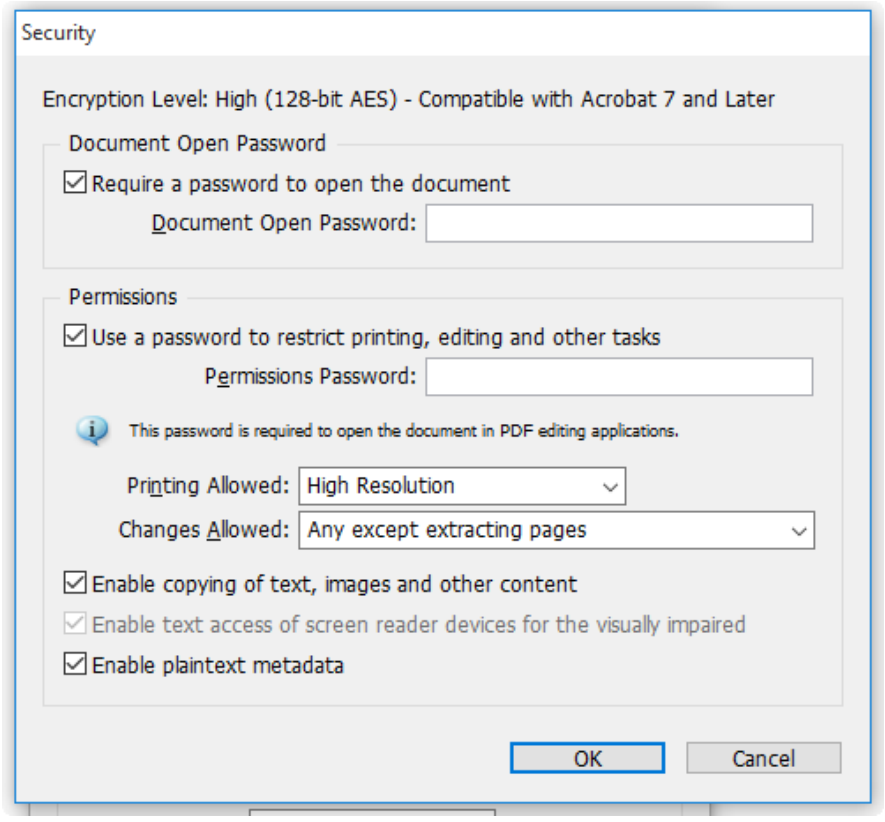
JPEG Quality (JPEG ხარისხი) — ექსპორტირებული გამოსახულების დეტალიზების დონეს განსაზღვრავს. რაც უფრო მაღალია ხარისხი, მით უფრო დიდი იქნება ფაილის ზომა. ეს პარამეტრი ხელმიუწვდომელია, თუ გამოსახულების შეკუმშვისთვის JPEG 2000 (Lossless) for Compression იყო არჩეული.

Resolution (გაფართოება) — ექსპორტირებულ PDF ფაილში რასტრული გამოსახულების გაფართოება მიუთითეთ. მაღალი გაფართოების არჩევა განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია პიქსელური გამოსახულების გადიდების თვალსაზრისით. მაღალი გაფართოების შემთხვევაში შესაძლებელია ფაილის ზომის მომატება (სურ 8.5.3).



სურ 8. 5 3 გამოსახულების და ინტერაქტიული დოკუმენტის ხარისხის პარამეტრები

ღილაკი — **Security** (უსაფრთხოება), რომელიც დიალოგური ფანჯრის ქვედა მარცხენა ველში მდებარეობს საშუალებას გაძლევთ დოკუმენტისთვის უსაფრთხოების პარამეტრების დიალოგური ფანჯარა გახსნათ და ჩაბეჭდოთ პაროლი დოკუმენტის გახსნაზე, ბეჭდვაზე და რედაქტირებაზე (სურ 8.5.4).



სურ 8.5 4 დოკუმენტის უსაფრთხოების დიალოგური ფანჯარა

ექსპორტირების პარამეტრების შერჩევის და მითითების შემდეგ, დაადასტურეთ დიალოგური ფანჯარა, მითითებული სანიშნის საფუძველზე **View After Exporting** (ექსპორტირების შემდეგ დათვალიერება) ეკრანზე ექსპორტირებული დოკუმენტი გაიხსნება.

ინტერაქტიულ დოკუმენტის Flash (ფლეშ) ფორმატში ექსპორტირება

Flash Player (SWF)

ინტერაქტიული დოკუმენტების ფლეშ ფორმატში რედაქტირებისთვის ორი ფორმატის ტიპი არის მოცემული: ფორმატი **SWF** — რომელიც ვებ-ბრაუზერებსა და სპეციალურ პროგრამებში პუბლიკაციების და პრეზენტაციების ჩვეულებრივი დათვალიერებისთვის არის მოცემული. ფორმატი **FLA** — ამ ფორმატში ექსპორტირებული დოკუმენტების დამუშავება გრძელდება პროგრამა — Adobe Flash Professional-ში.

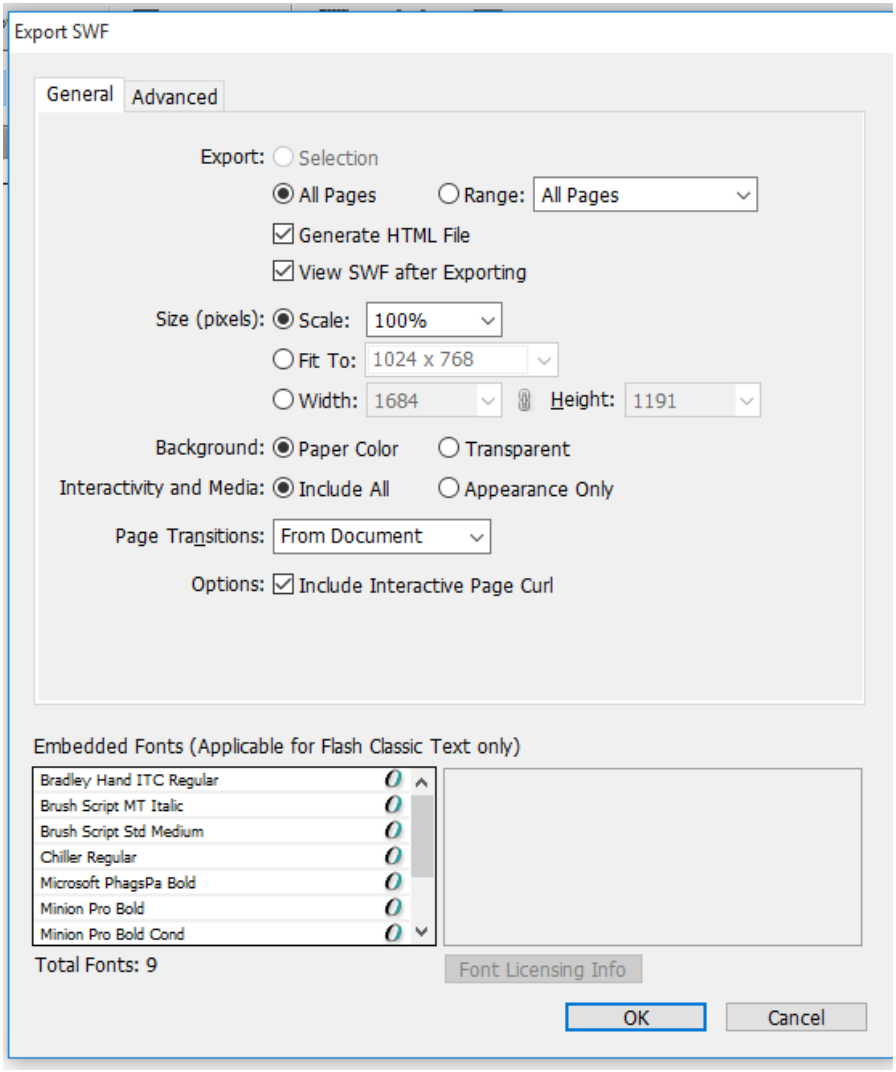
ჩვეულებრივ, დოკუმენტების ექსპორტირება კვლავ ფაილ მენიუს **Export** (ექსპორტირება) ბრძანებით ხდება. ექსპორტირების დიალოგურ ფანჯარაში დოკუმენტის ჩამონათვალის ტიპში — **Save as Type** აირჩიეთ **Flash Player** (SWF), ეკრანზე **Export SWF** (SWF ექსპორტირება) დიალოგური ფანჯარა გაიხნება, რომელიც ორი განყოფილებისაგან **General** (საერთო) და **Advanced** (ძირითადი) პარამეტრებისაგან შედგება (სურ 8.5.5).

პირველი განყოფილება გვერდების არჩევით, ან სრული ექსპორტირების საშუალებას გაძლევთ:

Selection — მონიშნული ფრაგმენტი, პარამეტრი მხოლოდ მაშინ აქტიურდება, ექსპორტირებისთვის მიმდინარე დოკუმენტში თუ კონკრეტული ფრაგმენტი გაქვთ გამოყოფილი.

All Pages — ყველა გვერდი

Range — კონკრეტული გვერდების დიაპაზონი



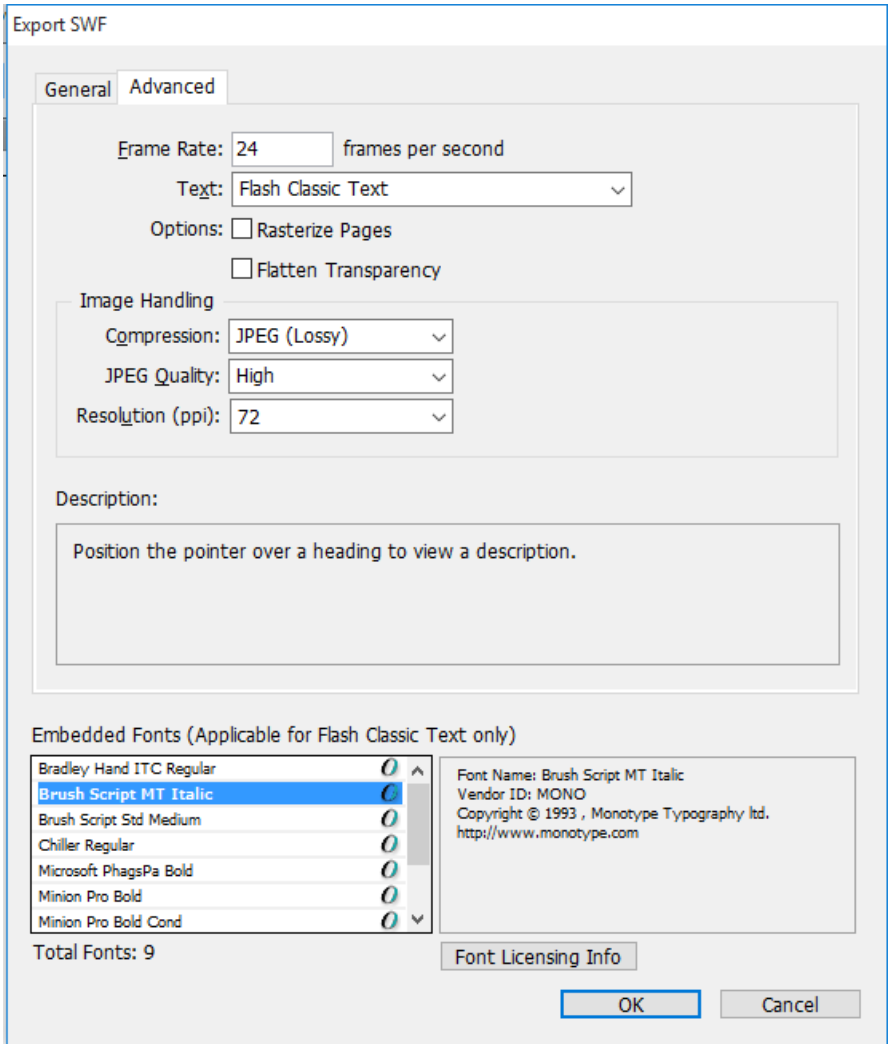
სურ 8.5 5 Export SWF (SWF ექსპორტირება) დიალოგური ფანჯარა

სანიშნე **Generate HTML File** — პარამეტრი SWF პრეზენტაციასთან ერთად ფლეშ შემადგენელთან ერთად ვებ გვერდს ქმნის, რომელიც შეგიძლიათ ინტერნეტში განათავსოთ. აირჩიეთ პარამეტრი, რომ HTML გვერდის გენერირება მოხდეს. პარამეტრი განსაკუთრებით გამოსადეგია ვებ ბრაუზერში SWF ფაილის სწრაფი დათვალიერებისთვის.

View SWF After Exporting (SWF დათვალიერება ექსპორტირების შემდეგ). მიუთითეთ პარამეტრი, რომ SWF ფაილი სტანდარტულ ვებ ბრაუზერში გაუშვათ. ეს ოპცია ხელმისაწვდომია მხოლოდ HTML ფაილის გენერირების შემთხვევაში.

Size (Pixels — ზომა) — განსაზღვრავს SWF ფაილის მასშტაბირება პროცენტულად თქვენს მიერ მითითებულ სიმაღლეს და სიგანეს, თუ მონიტორის ზომებს ემთხვევა.

Background (ფონი). განსაზღვრავს SWF ფაილის ფონს — არის ის გამჭვირვალე, თუ იყენებს მიმდინარე **Paper color**-ს (თეთრი) **Swatches** (ფერის ნიმუში) პალიტრიდან. პარამეტრი განსაკუთრებით სასარგებლოა, თუ **Selection** (მონიშნული ფრაგმენტი) სანიშნით მონიშნული ფრაგმენტის ექსპორტირებას ახდენთ. **Transparent**-ის (გამჭვირვალობა) არჩევა **Page Transitions** (გვერდებს შორის გადასვლა) და **Interactive Page Curl** (გადაფურცვლის ეფექტი) პარამეტრებს გამორთავს.



სურ 8.5 6 Export SWF (SWF ექსპორტირება) დიალოგური ფანჯრის გადყოფილება Advanced

Interactivity And Media (ინტერაქტივობა და მულტიმედიური ფაილები). მონიშნეთ **Include All** (ყველა ელემენტის ჩათვლით), რომ დოკუმენტში მართვის ელემენტების ყველა ფუნქციონალმა გამართულად და

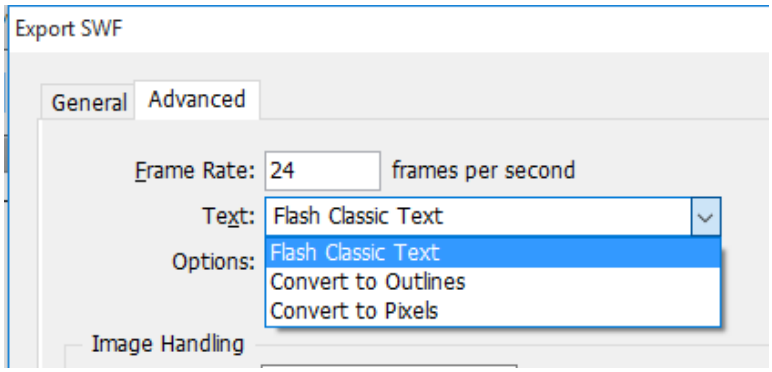
ორგანიზებულად იმუშაოს, ან მხოლოდ Appearance Only — ღილაკის ჩვეულებრივი სტატუსის ჩართვა და ვიდეო პოსტერები სტატიკური ელემენტების სახით.

Export SWF (SWF ექსპორტირება) დიალოგური ფანჯრის მეორე გადყოფილება **Advanced**, რომელიც ძირითად პარამეტრებს შეიცავს (სურ 8.5.6):

Frame Rate (კადრების რაოდენობა წამში) კადრების მონაცვლეობის მაღალი სიჩქარე უფრო დახვეწილ ანიმაციას ქმნის, მაგრამ ამასთან ფაილის ზომა იზრდება. პროგრამის ძირითადი პარამეტრების საფუძველზე კადრების რაოდენობა წამში 24 კადრს შეადგენს. კადრების მონაცვლეობის სიხშირის შეცვლა არ მოქმედებს ანიმირებული ელემენტის გაშვების ხანგრძლივობაზე.

ჩამოსაშლელ მენიუში **Text** (ტექსტი), პროგრამა InDesign-ში ტექსტის გამოსვლას განსაზღვრავს, დამატებით შეიცავს სამ ვარიანტს (სურ 8.5.7):

- **Flash Classic Text** — გამოიტანს ტექსტს პატარა ზომის ფაილად
- **Convert to Outlines** — ტექსტს ვექტორულ კონტურებში აკონვერტირებს
- **Convert to Pixels** — ტექსტს რასტრირებას უკეთებს და პიქსელურ გრაფიკად აქცევს

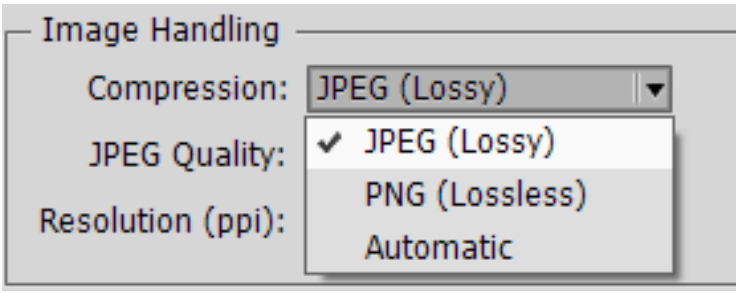


სურ 8.5 7 ტექსტის პარამეტრები ექსპორტირების დროს

Rasterize Pages (გვერდების რასტრირება) — პარამეტრი ყველა InDesign გვერდის ელემენტს რასტრულ ელემენტად გარდაქმნის. პარამეტრის არჩევის შედეგად SWF ფაილი უფრო დიდი ხდება ზომით.

Flatten Transparency (გამჭვირვალეობის დამუშავება) — პარამეტრი SWF ფაილში ბუნებრივ გამჭვირვალეობას შლის და გამჭვირვალეობის ეფექტს ინახავს. თუმცა, თუ ეს პარამეტრი არჩეულია ინტერაქტივობა ექსპორტირებულ SWF ფაილში ამოღებულია.

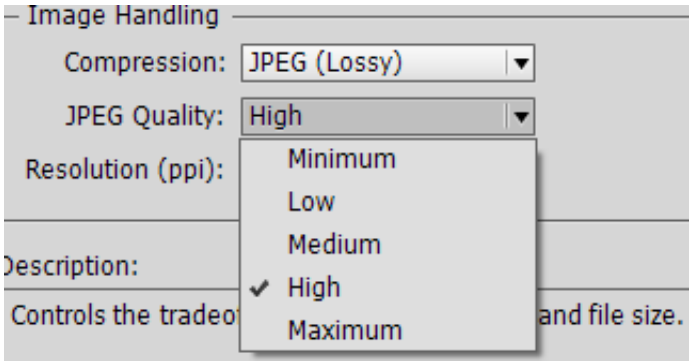
Compression (შეკუმშვა) — აირჩიეთ **Automatic** იმისთვის, რომ InDesign საუკეთესო ფერის ხარისხი და შავ-თეთრი სკალის გამოსახულებები განსაზღვროს. ფაილების უმეტეს ნაწილში პარამეტრის გამოყენება დამაკმაყოფილებელ შედეგს იწვევს. JPEG (Lossy) არჩევა ხელსაყრელია შავ-თეთრი, ან ფერადი გამოსახულებებისთვის. JPEG შეკუმშვის დროს შესაძლებელია გამოსახულების ხარისხის და მონაცემების შემცირება. თუმცა, ფაილის ზომის შემცირება ინფორმაციის მინიმალური დანაკარგებით ხდება, რადგან JPEG შეკუმშვისას მონაცემები იკარგება, ის გაცილებით უფრო მცირე ფაილის ზომებში შეიძლება იყოს მიღწეული. PNG (Lossless) არჩევა ფაილს დანაკარგების გარეშე დააექსპორტებს (სურ 8.5.8).



სურ 8.5 8 გამოსახულების შეკუმშვის პარამეტრები

შენიშვნა: *თუ შეამჩნიეთ გამოსახულების ხარისხის შემცირება გამჭვირვალე გამოსახულებებში SWF ფორმატში ექსპორტისას, აირჩიეთ PNG (Lossless) ხარისხის გასაუმჯობესებლად.*

JPEG Quality (JPEG ხარისხი) — ექსპორტირებულ გამოსახულებაში დეტალების რაოდენობას განსაზღვრავს. რაც უფრო მაღალია ხარისხი, მით უფრო დიდია ფაილის ზომა. ეს პარამეტრი არ არის აქტიური, თუ არჩეული არის PNG (Lossless) Compression (სურ 8.5.9).



სურ 8.5 9 გამოსახულების ხარისხის პარამეტრები

Resolution (გაფართოება) — ექსპორტირებულ SWF ფაილში რასტრული გამოსახულების გაფართოებას განსაზღვრავს. მაღალი გაფართოების არჩევა განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია პიქსელებზე დაფუძნებული შემადგენლის გასადიდებლად. მაღალი გაფართოების არჩევა საგრძნობლად ადიდებს ფაილის ზომას.

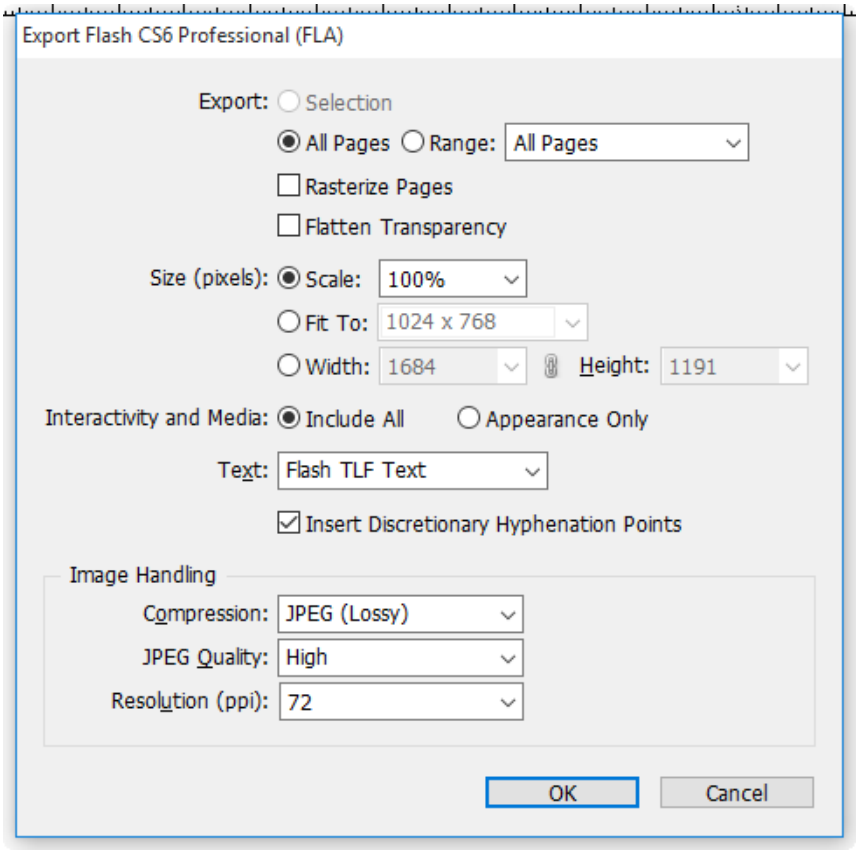
Flash CS6 Professional (FLA) ფაილის შექმნა

InDesign დოკუმენტის FLA ფორმატში ექსპორტირებისას შეგიძლიათ გახსნათ ფაილი Flash CS6 Professional-ში შიგთავსის რედაქტირებისთვის. გამოიყენეთ Flash საავტორო გარემო — ვიდეო, აუდიო, ანიმაციის და რთული ინტერაქტივობის რედაქტირებისთვის, ან დამატებისთვის. ექსპორტირებული FLA ფაილი მხოლოდ რამდენიმე ინტერაქტიურ ელემენტს მოიცავს. FLA ფაილი შეიძლება გაიხსნას Flash Pro-ში, სადაც SWF ფორმატში ექსპორტირებამდე შეიძლება დაემატოს დახვეწილი ეფექტები.

როგორც უკვე იცით — ინტერაქტიული დოკუმენტების ფლეშ ფორმატში რედაქტირებისთვის ორი ფორმატის ტიპი არის მოცემული: პირველ **SWF** ფორმატზე უკვე ვისაუბრეთ, ახლა კი ფორმატი **FLA** განვიხილოთ, რომელშიც ექსპორტირებული დოკუმენტების დამუშავება პროგრამა — Adobe Flash Professional-ში გრძელდება.

ჩვეულებრივ, დოკუმენტების ექსპორტირება კვლავ ფაილ მენიუს **Export** (ექსპორტირება) ბრძანებით ხდება. ექსპორტირების დიალოგურ ფანჯარაში დოკუმენტის ჩამონათვალის ტიპში — **Save as Type** აირჩიეთ **Flash CS6 Professional** (FLA), ეკრანზე **Export Flash CS6 Professional** დიალოგური ფანჯარა გაიხნება (სურ 8.5.10).

მიმდინარე ექსპორტირების დიალოგურ ფანჯარაში განსხვავება მხოლოდ ერთ პარამეტრში, ჩამოსაშლელ მენიუში — Text (ტექსტი) არის, ცამონათვალს დაემატა კიდევ ერთი პუნქტი — Flash TLF Text, რომელიც იშიფრება, როგორც — Text Layout Framework.



სურ 8.5 10 Export Flash CS6 Professional დიალოგური ფანჯარა

Flash ექსპორტის საკითხები

InDesign დოკუმენტის SWF ან FLA ფორმატებისთვის მომზადების დროს გაითვალისწინეთ შემდეგი ფაქტორები:

დოკუმენტის პარამეტრების საკითხები

- **InDesign გვერდების გარდაქმნა** — SWF, ან FLA ფორმატში ექსპორტის დროს InDesign ელემენტები ცალკე კლიპებად ნაწილდება, პრეზენტაციაში სლაიდების მსგავსად. თითოეული ელემენტი თავის კადრში არის. Flash Player-ში კადრებში მოძრაობა ისრებზე, ან ინტერაქტიურ ღილაკებზე დაჭერით არის შესაძლებელი.
- ვებისთვის განკუთვნილ დოკუმენტში **Intent** (პუბლიკაციის ტიპი) — აირჩიეთ Web **ახალი დოკუმენტის** (New Document) დიალოგურ ფანჯარაში
- **Page size** (გვერდის ზომა) — დოკუმენტის შექმნისას შეგიძლიათ აირჩიოთ კონკრეტული გაფართოება, მაგალითად 800x600, **ახალი დოკუმენტის** (New Document) დიალოგურ ფანჯარაში **Page Size** მენიუში (გვერდის ზომა). ექსპორტირების დროს შეგიძლიათ გაასწოროთ სკალა, ან გაფართოება (Resolition) ექსპორტირებულ SWF, ან FLA ფაილში.

ინტერაქტივობის მახასიათებლები

- ექსპორტირებულ SWF და FLA ფაილებში შესაძლებელია ღილაკების, გვერდის გადასვლების, ჰიპერლინკების, ანიმაციის და მედია ფაილების ჩართვა.
- **Buttons** (ღილაკები) — **Next Page** (შემდეგი გვერდი) და **Previous Page** (წინა გვერდი) განსაკუთრებით გამოსადეგია Flash Player-ში. თუმცა, ზოგიერთი ფუნქცია, რომელიც ინტერაქტიურ PDF ფაილში არის

აქტიური, არ მუშაობს Flash Player-ში. როდესაც ირჩევთ ქმედებას Buttons (ღილაკების) პალიტრიდან, PDF Only სექციიდან პარამეტრი არ მონიშნოთ.

- შეგიძლიათ წინასწარ ფორმატირებული სანავიგაციო ღილაკები დაამატოთ **Go To Next Page** (მომდევნო გვერდზე გადასვლა) და **Go To Previous Page** (წინამდებარე გვერდზე გადასვლა) გამოყენებით. აირჩიეთ **Sample Buttons** (წინასწარ შექმნილი ღილაკები) Buttons პალიტრის მენიუდან.
- **Page Transitions** (გვერდების გადასვლა/მოძრაობა) — ფურცლის მოძრაობა Flash Player-ში კარგად ფუნქციონირებს. ექსპორტირების დროს, ასევე შესაძლებელია გვერდის ქვედა კუთხით გადაფურცვლის ფუნქციის დამატება.
- Hyperlinks (ჰიპერკავშირები) ბმულების შექმნა. FLA ფაილებში ირღვევა.
- ვიდეო და აუდიო კლიპები — ვიდეო და აუდიო კლიპების ჩართვა SWF ფაილში შესაძლებელია თუ არის შესაბამისი ფორმატი, მაგალითად ვიდეოსთვის — SWF, FLV, F4V და MP4 MP3 აუდიო კლიპებისთვის. FLA ფაილში ექსპორტირებისას მხოლოდ აფიშა ირთვება. მულტიმედია ფაილები თავსდება საქაღალდეში რესურსებთან ერთად, რომელიც იმავე ადგილზე ინახება, სადაც ექსპორტირებული FLA ფაილი.

კონვერტაციის საკითხები

- **ფერი —** SWF და FLA ფაილები იყენებენ RGB ფერის მოდელებს.
- **SWF, ან FLA ფორმატში** დოკუმენტის ექსპორტის დროს, InDesign აკონვერტირებს ფერის მთლიან სივრცეს (მაგალითად CMYK, ან LAB) sRGB -ში. InDesign ფერებს ექვივალენტურ RGB ფერებში გარდაქმნის.
- ფერის **არასასურველი ცვლილებებისგან** თავის არიდების მიზნით აირჩიეთ მენიუში Edit > Transparency Blend Space > Document RGB.
- **Text ტექსტი —** SWF, ან FLA ფორმატში ექსპორტისას შესაძლებელია ფლეშ-ტექსტის მიუთითოთ ტექსტის გადატანის პარამეტრი, ვექტორული კონტურების, ან რასტრული ტექსტის სახით.
- **Images გამოსახულებები —** SWF, ან FLA ფორმატში გამოსახულების ექსპორტის დროს შესაძლებელია შეკუმშვის პარამეტრების, JPEG ხარისხის და გაფართოების პარამეტრების შეცვლა.
- **FLA ფორმატში** ექსპორტისას InDesign დოკუმენტში რამდენჯერმე განთავსებული გამოსახულება საერთო წვდომის საქაღალდეში ერთიან გრაფიკულ რესურსად ინახება.
- უნდა გახსოვდეთ, რომ ვექტორული გამოსახულების დიდმა რაოდენობამ InDesign დოკუმნეტში შეიძლება ექსპორტირებული ფაილის გამოყენების ეფექტურობის ხარისხის შემცირება გამოიწვიოს.
- ფაილის ზომის შესამცირებლად განმეორებადი გამოსახულებები გამოსახულებების კოპირების და ჩასმის გარეშე შაბლონის გვერდებზე განათავსეთ.
- თუ ერთი და იგივე გამოსახულება გარდაქმნის და მოჭრის გარეშე მრავალჯერ განთავსდა დოკუმენტში, FLA ფაილში გამოსახულების მხოლოდ ერთი კოპია იქნება ექსპორტირებული.
- **კოპირებით და ჩასმით** დამატებული გამოსახულებები როგორც ცალკეული ობიექტები ისე მუშავდება.
- სტანდარტულად FLA ფაილში Illustrator-ის ფაილი, როგორც ცალკე გამოსახულება მუშავდება
- საუკეთესო შედეგის მისაღწევად კოპირების და ჩასმის ნაცვლად Illustrator-ის გამოსახულება PDF ფაილის სახით განათავსეთ.
- კოპირების და ჩასმის შედეგად ბევრი რედაქტირებადი კონტური იქმნება.
- შესაძლებელია პარამეტრების შეცვლა ისე, რომ Illustrator-ის ობიექტების ჩასმა ხდებოდეს ერთი ობიექტის სახით და არა მცირე ვექტორების ნაკრების სახით.
- File Handling & Clipboard -ში მონიშნეთ PDF და მოხსენით მონიშვნა AICB
- **Transparency** (გამჭვირვალობა) — SWF-ში ექსპორტის დაწყებამდე დარწმუნდით, რომ გამჭვირვალე ობიექტები არ ფარავენ ინტერაქტიურ ელემენტებს, მაგალითად ღილაკს, ან ჰიპერკავშირს.

- თუ გამჭვირვალე ობიექტი ფარავს ინტექრატიურ ელემენტს, ექსპორტის დროს ინტერაქტიურობა არ შენარჩუნდება.
- FLA ფორმატში ექსპორტამდე შესაძლებელია საჭირო გახდეს გამჭვირვალობის მოშორება.
- ცალკეულ შემთხვევაში გამჭვირვალეობით გამოსახულების ხარისხი მცირდება.
- ხარისხის გაუმჯობესების მიზნით უნდა აირჩიოთ PNG პარამეტრი.
- **3D attributes** — SWF და FLA ექსპორტირებულ ფაილებს არ გააჩნიათ **3D-ატრიბუტების** მხარდაჭერა.

სავარჯიშოები

1. შექმენით ფლეშ საპრეზენტაციო ვერსია და შეიტანეთ InDesign-ში Pdf ექსპორტირებისთვის
2. გვერდებს შორის გადასვლის ეფექტით გაფორმებული ინტერაქტიული დოკუმენტი შეინახეთ სწორ ფორმატში
3. შეინახეთ რამდენიმე ანიმირებული ობიექტი გამჭვირვალე ფონით და PDF დოკუმენტში გაუკეთეთ ექსპორტირება.

გამოყენებული ლიტერატურა

1. ე. ჩიკაშუა. კომპიუტერული გრაფიკული სისტემა Adobe Photoshop. საქართველოს უნივერსიტეტი. თბილისი, 2013.
2. Кэтрин Айсманн. МАСКИ И КОМПОЗИЦИЯ в PHOTOSHOP. Издательский дом "Вильямс", 2007.
3. (Виктор Родионов) Родионов В. И. — Подготовка электронных публикаций в InDesign CS6. 2013
4. https://helpx.adobe.com/photoshop/topics.html. Learn & Support / InDesign Help (ფოტოშოპის მხარდამჭერი ოფიციალური საიტი). Copyright © 2015 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.
5. http://fototips.ru/obrabotka/sloi-v-fotoshope-i-rezhimy-nalozheniya/
6. http://rugraphics.ru/photoshop/color-lookup-v-photoshop-cs6
7. https://helpx.adobe.com/illustrator/topics-cs6.html. Learn & Support / InDesign Help (ილუსტრატორის მხარდამჭერი ოფიციალური საიტი). Copyright © 2015 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.
8. http://hronofag.ru/2012/01/pathfinder-illustrator/
9. http://indesigncookie.com/ - რჩევები, ხრიკები და სახელმძღვანელო მასალები. © გიორგი კევლიშვილი.
10. https://helpx.adobe.com/indesign/topics.html. Learn & Support / InDesign Help (ინდიზაინის მხარდამჭერი ოფიციალური საიტი). Copyright © 2015 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.
11. http://layersmagazine.com/