

# InD101

Hřiště



**Cílem této lekce je osvojení si základních funkcí programu Adobe InDesign** jako je vytváření objektů, změna jejich tvarů a barev, úpravy textu, změny fontu a velikosti písma. Po seznámení s pracovní plochou a předvedením probíraných elementů následuje samostatná práce studenta. V této lekci si student osvojí nástědující nástroje: výběr (černá šipka), text, linka, ručička, obdelníkový a elipsový rámeček, lupa (alt+scroll), glyfy, horní a dolní index, změna barvy, změna fontu a velikosti písma, kapátko, kontrola chyb (Panel kontrola před výstupem / ctrl+shift+alt+F / cmd+shift+alt+F), přechody, kopírování (alt+tah myší), pero.

## CO JE VLASTNĚ INDESIGN?

Adobe InDesign je tzv. zlomový program, ve kterém dochází ke kompletaci tiskových dat. Tomuto procesu říkáme **Elektro-nická stránková montáž**. Po dokončení dochází k ukládání zdrojového dokumentu a k exportu do PDF.

InDesign není vhodný jen pro tvorbu publikací a návrhů určených pro tisk, ale je to účinný nástroj na tvorbu elektronických knih a animovaných prezentací.

## OTEVŘENÍ DOKUMENTU

Naši lekci začínáme otevřením připraveného dokumentu s názvem **InD01.idml**. Tento formát se používá pro svoji schopnost otevření ve starších verzích InDesignu než je, která dokument vytvářela. Jako příklad použijme situaci, kdy byl dokument vytvářen ve verzi CC a my se jej snažíme otevřít ve verzi CS6. Jako další formát se používá.indd, ten ale otevřeme jen ve stejných verzích programu.

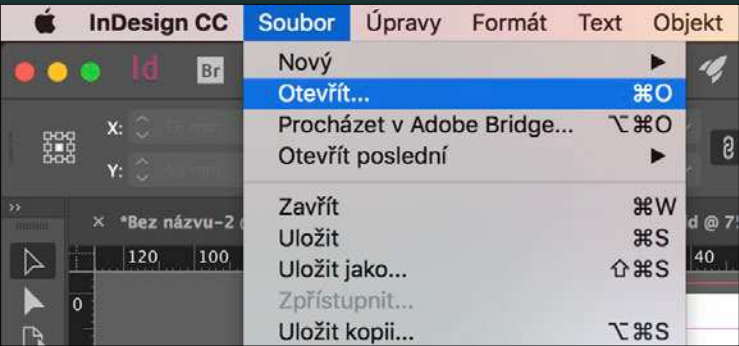
Otevření provedeme takto: V horní liště programu zvolíme **Soubor > Otevřít** nebo použijeme zkratku **ctrl+O / cmd+O**. Nalezneme požadovaný dokument a potvrdíme otevření.

Při otvírání tohoto dokumentu mohou vzniknou nesoulady profilů – tabulka, která žádá o vyjádření operátora, jak se k nim má zachovat. To je způsobeno tím, že mají různí uživatelé nastavené různé barvové prostory. To je ale jiná lekce, nyní to prostě potvrďte tlačítkem „OK“. Dále se vyskytne problém s chybějícím fontem – toto už do této lekce patří a tento problém budeme řešit později v této kapitole. Znovu potvrďte a nyní už můžeme přejít k samotné lekci.



## ÚKOL 1

Zapněte počítačový program Adobe InDesign a otevřete připravený soubor InD101-Hriste.idml







## ÚKOL 2

Rozhlédněte se po připraveném dokumentu a prohlédněte si všechny elementy, které se v něm nacházejí.

## ZKRATKY

nový dokument

⌘ + N  
ctrl + N

otevřít dokument

⌘ + O  
ctrl + O

zavřít dokument

⌘ + W  
ctrl + W

uložit

⌘ + S  
ctrl + S

uložit jako

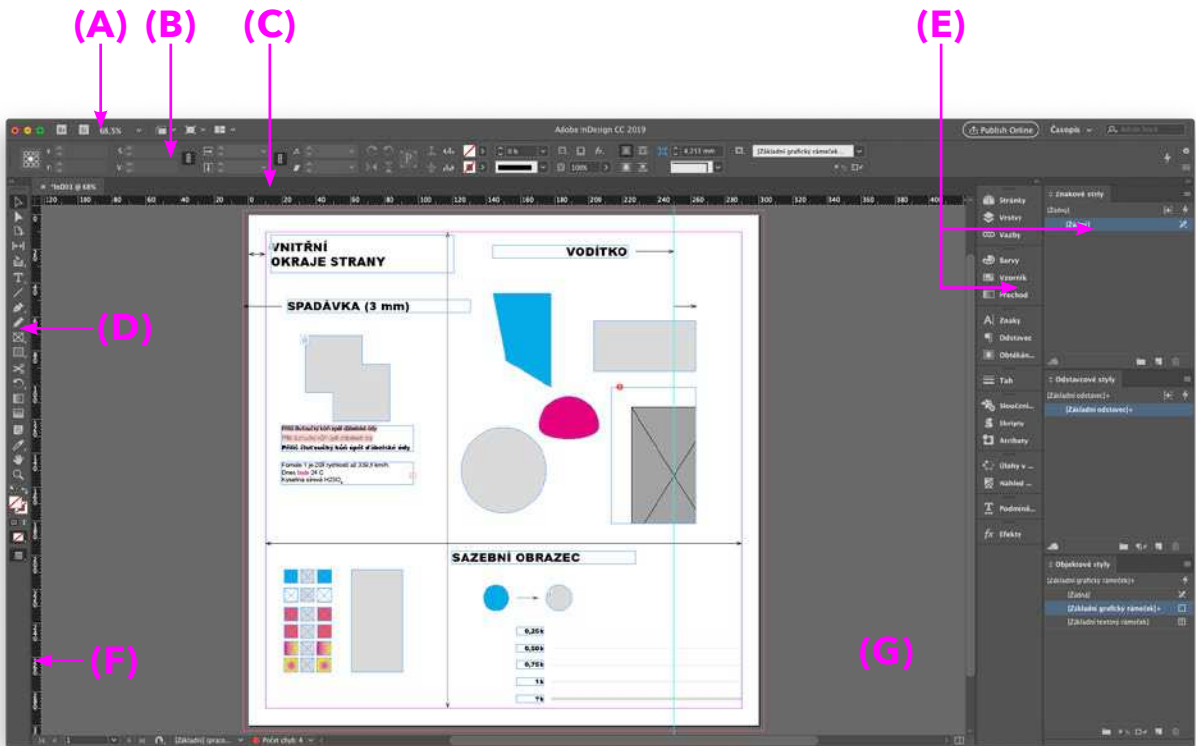
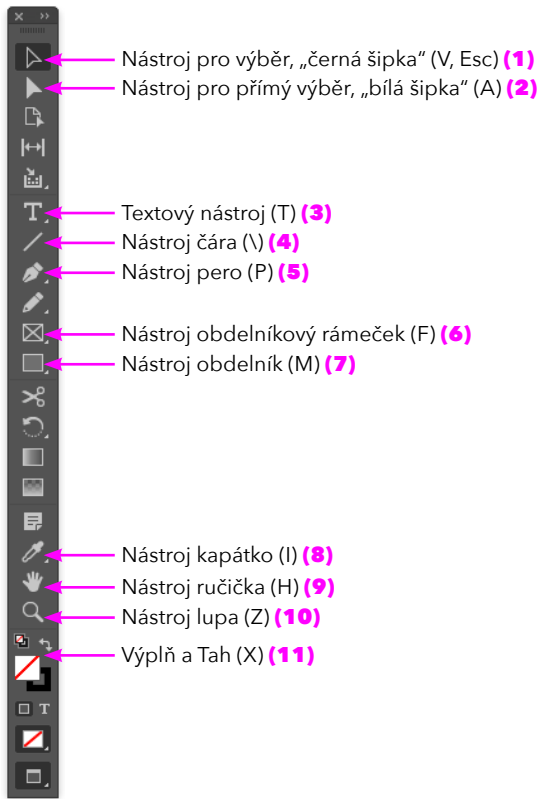
⌘ + ⌥ + S  
ctrl + shift + S

## ORIENTACE V PROGRAMU

Pracovní plocha v InDesignu zahrnuje vše, co vidíte, když poprvé otevřete nebo vytvoříte dokument.

- Panel nabídek **(A)**, panel aplikací **(B)** a ovládací panel **(C)** v horní části obrazovky
- Panel nástrojů ukotvený na levé straně obrazovky **(D)**
- Nejčastěji používané panely ukotvené na pravé straně obrazovky **(E)**
- Okno dokumentu **(F)** a Odkládací plocha (pracovní oblast) **(G)**

Pracovní plochu InDesignu si můžete libovolně upravovat podle sebe a to včetně oblíbených nástrojů na pravé straně aplikace.



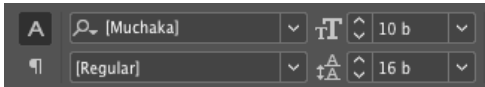
## POHYB V PROGRAMU

Pro práci v tomto programu je důležité s v něm naučit pohybovat. K tomu nám poslouží nástroje **ručička (9)** a **lupa (10)**. Pomocí ručičky se po kliknutí levým tlačítkem myši můžete po pracovní ploše pohybovat. Urychlením je samozřejmě skrolování kolečkem/kuličkou na myši nebo přidržením *mezerníku*. Zkratka s mezerníkem funguje jen tehdy, pokud není aktivovaný nástroj **text (3)**. Lupa se pro přibližování používá pouhým kliknutím levým tlačítkem myši, oddalování s přidrženu klávesou *alt*. Zlepšovákem pro lupu je přidržení klávesy *alt+skrolování* kolečkem/kuličkou na myši. Další variantou pro přibližování a oddalování je zkratka *ctrl/cmd* a + pro přiblížení, *ctrl/cmd* a - pro oddálení. Uživatelé operačního systému MacOS, kteří používají myši Magic Mouse nebo Mighty Mouse, mají navíc možnost se pohybovat ve vodorovné ose pomocí kuličky nebo dotykového senzoru na myši.

## PRVNÍ KRŮČKY

Už se umíte po aplikaci pohybovat, teď je zapotřebí se ji i naučit ovládat. V dokumentu **InD101.idml** naleznete několik úloh, které bude třeba vyřešit.

- Povšimněte si, že při otevření dokumentu vás program upozorňuje na chybějící písma. existuje způsob, jak tento problém řešit globálně, ale pro potřebu této lekce jen potvrďte „zavřít“.
- Růžově podbarvený text značí nějaký problém. Může to být buď chybějící písmo nebo jen určitý řez toho písma. Zvolte textový nástroj a problematickou část označte. V panelu aplikací **(B)** uvidíte, o jaký problém se jedná. Názvy písma nebo řezu, které jsou v těchto závorkách [] značí chybu. Nahrazením za jiný typ písma ne řez to můžete opravit.
- Spodní textový rámeček sice



podbarvením neznačí žádnou chybu, ale obsahově jsou chyby patrné.



## ÚKOL 2

Rozhlédněte se po připraveném dokumentu a prohlédněte si všechny elementy, které se v něm nacházejí.

## ZKRATKY

přiblížit pohled

⌘ + scroll  
⌘ + +  
alt + scroll  
ctrl + +

oddálit pohled

⌘ + scroll  
⌘ + -  
alt + scroll  
ctrl + -

přizpůsobit stránku oknu

⌘ + 0  
ctrl + 0



EVROPSKÁ UNIE  
Evropské strukturální a investiční fondy  
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



# Příloha komplexní úlohy



Národní pedagogický institut České republiky  
Projekt Modernizace odborného vzdělávání (MOV)  
Senovážné nám. 872/25, 110 00 Praha 1  
[www.projektmov.cz](http://www.projektmov.cz)