

DIZAJNIRAJ SVOJ POSAO II

edukativni program





Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

DISCLAIMER:

“Any communication or publication related to the action, made by the beneficiaries jointly or individually in any form and using any means, shall indicate that it reflects only on author’s view and that the Agency or Commission are not responsible for any use that may be made from information it contains.”

“Пројекат „Дизајнирај свој посао 2“, спроводи ЦОДР „RES POLIS“, суфинансира Министарство омладине и спорта РС”

PROJEKAT IMPLEMENTIRAN OD STRANE:



RES POLIS
Centar za omladinski i društveni razvoj

... UZ PARTNERE:



НАЦИОНАЛНА СЛУЖБА
ЗА ЗАПОШЉАВАЊЕ



Center of Non-formal Education and Lifelong Learning
Tirana - Albania



99 VERY NICE
VERY VERY NICE
VERY VERY VERY NICE
VERY VERY VERY VERY NI
VERY VERY VERY VERY VER
Y NICE VERY VERY VERY VER
Y VERY VERY VERY NICE”

Mihael Nikolić
polovina harizmatičnog dua/
princ sobe br. 308

Hello !

Naslovi radionica:

UVOD.....	strana 1
PHOTOSHOP.....	strana 3-17
ILLUSTRATOR.....	strana 19-30
INDESIGN.....	strana 33-44
REZIME.....	strana 45

Upotrebljeni simboli:



Vodič



Definicija Alatki



Bitno / Poželjno znati



Ne zaboraviti potragu za novim resursima / linkovima / tutorialima
napomena

> pre svake radionice, pre preporuke linkova - budite upućeni u njihov sadržaj/deskripciju <

UVOD

Ciljevi:

Uopšteni uvod, sveobuhvatni koncept rada/programa.

Podsticaj i motivacija

Vremenski okvir i Metode:

Introdukcija

Međusobno upoznavanje

Upoznavanje sa pravilima časova, domaćim zadacima; tehnička priprema+instaliranje

Photoshop-a

Upoznavanje sa formom časova kao i formom programa

Icebreakers - ' **Name Game** ' - Igra upoznavanja **25min**

Photoshop uvodna prezentacija + Photoshop or not - igra primera - **30 min**

Konverzacija o očekivanjima

Očekivanja učesnika i multiplikatora//poželjno da učesnici naprave beleške o svojim

očekivanjima od multiplikatora

Izlaganje dizajnerskih radova

KAHOOT quiz - **20min**

Očekivano trajanje radionice: **75min**

Inspirativni linkovi:

<https://dribbble.com/>

<https://www.behance.net/>

<https://www.instagram.com/?hl=en>

<https://www.pinterest.com/categories/design/>

<http://www.flatuicolorpicker.com/>

<https://color.adobe.com/create/color-wheel/>

<https://www.ronenbekerman.com/freebies/>

<http://www.thedieline.com/>

<http://prettycolors.tumblr.com/>

<http://www.freepik.com/>

<https://thenounproject.com/>

<https://www.lipsum.com/>

<http://slipsum.com/lite/>

<http://www.sleepyti.me/>

<http://radiooooo.com/>

Naslovi radionica:

Radionica 2

PHOTOSHOP 1:

SELECTION TOOLS.....strana 3-4

CONTENT-AWARE MOVE TOOL.....strana 4

Radionica 3

PHOTOSHOP 2:

PATCH TOOL.....strana 5

HEALING BRUSH.....strana 5

STAMP TOOL.....strana 5

BRUSH/FILL TOOL.....strana 6

COLOR REPLACEMENT TOOL.....strana 6

Radionica 4

PHOTOSHOP 3:

LAYERS - OBJAŠNJENJA.....strana 7-12

REFINE EDGE TOOL.....strana 10-11

LAYER MASKS.....strana 12

Radionica 5

PHOTOSHOP 4:

BLENDING MODES.....strana 13-14

ADJUSTMENT LAYERS.....strana 15

MOCKUPS.....strana 16-17

SELECTION TOOLS

CONTENT-AWARE MOVE TOOL

Ciljevi:

Uvod u osnove Photoshop-a, upoznavanje sa primenom alatki za selekcije, plus *Content-aware move tool* & metod;
Napraviti komparaciju među alatka za selekciju

Timeframe & Methods:

Lekcija kroz teoriju i demonstraciju - **30min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**

Praktični deo/vežbe učesnika - **45min**

Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**

Očekivano trajanje radionice: **95min**

PREDAVANJE:

Upoznavanje sa:



- veoma značajnim osnovama Photoshop-a (otvaranje, čuvanje, izvoz dokumenta)
- korisnim prečicama koje se najčešće primenjuju
- osnovnim alatka (uopšteno; lokacija, primena)

Selection Tools:

Uz alatke iz palete *Selection tools* označavamo ona područja fotografije koja želimo da definišemo, odnosno menjamo na bilo koji način.

Selekciju je moguće napraviti uz pomoć *Selection tool* ili Selection command.

Moguće je **menjati**, **kopirati** ili **brisati** piksele unutar granica selekcije, ali ne i vršenje uticaja na prostor izvan tih granica sve dok se ne poništi označeno.

O Selection tools:

Selection tools pripadaju paleti alatki, smeštenoj na levoj strani vašeg ekrana.

Rectangular Marquee Tool - granice selekcije kvadratnog ili pravougaonog oblika.

Elliptical Marquee Tool - granice selekcije kružnog ili elipsastog oblika.

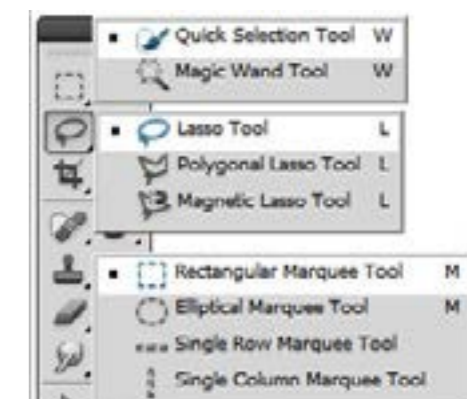
Lasso Tool - slobodoručne granice selekcije (uglavnom najpreciznije).

Polygonal Lasso Tool - višebrojni pravolinijski segmenti granice selekcije.

Magnetical Lasso Tool - granice selekcije koje automatski prepoznaju ('hvataju') ivice kada prevučete mišem preko fotografije.

Magical Wand Tool

Selektuje piksele sličnih boja jednim klikom.



SELECTION TOOLS CONTENT-AWARE MOVE TOOL

PHOTOSHOP 1

O Selection tools:

Quick Selection Tools - Pri kliku na željeno područje, brzo i automatski pravi selekciju **sličnih delova slike**, baziranu na boji i teksturi.



Select Brush Tools - automatski selektuje, odnosno de-selektuje područje koje bojite, u zavisnosti od toga da li ste na **Selection** ili **Mask mode**.

Smart Brush Tool - primena boja, prilagođavanje nijansi i efekata na selektovano. Navedena alatka automatski kreira Adjustment layer (lejer podešavanja) za nepromenjeni prikaz.



Content-Aware Move:

Content-Aware Move Tool primenjuje se za **selekciju** i **pomeranje** dela slike. Kompozicija slike je izmenjena, a preostali prazan prostor **popunjen** je odgovarajućim/podudarnim elementima slike.



U paleti alatki, dugi klik na Spot Healing Brush i selektovati Content-Aware Move Tool u panelu za opcije, uraditi sledeće:



Content-Aware Move opcije

Primeniti *Move mode* kako bi se selektovani objekti premestili **na drugu lokaciju**.
Primeniti *Extend mode* kako bi se objekti **proširili** ili **smanjili**.

Linkovi:

<https://www.youtube.com/watch?v=zgi74GhtJk4>
<https://www.youtube.com/watch?v=DCJjEA4WrOc>
<https://cdn.makeawebsitehub.com/wp-content/uploads/2015/04/photoshop-a4-keyboard-shortcuts-print-pdf.pdf>
Ne zaboraviti potragu za novim resursima i linkovima za teme ovog časa!



PATCH TOOL, HEALING BRUSH, STAMP TOOL, BRUSH&FILL TOOLS, COLOR REPLACEMENT TOOL

Ciljevi:

Upoznavanje sa primenom Retouching alatki / demonstracija
Dodatno istaći *Paint Bucket Tool* (sa tri načina menjanja boja)

Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka - **15min**

Lekcija kroz teoriju i demonstraciju - **30min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**

Praktični deo/Vežbe učesnika - **45min**

Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**

Očekivano trajanje radionice: **110min**

PREDAVANJE:



Patch Tool

Patch Tool je deo *Healing Brush* seta alatki, i smeštena je odmah ispod alatke *Healing Brush Tool*.

Pretežno se primenjuje pri retuširanju i prepavci fotografija, u vidu pravljenja tzv. *zakrpa* željenog dela slike.

Vrlo je korisna alatka ukoliko želite da je primenjujete za prepravku većih područja.

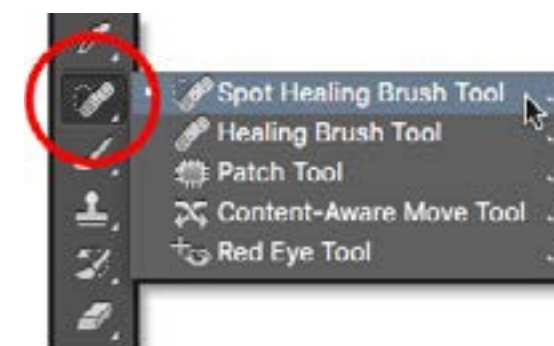
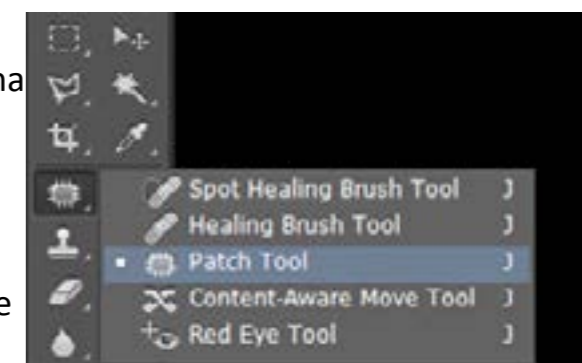
Healing brush/ Stamp Tool:

Spot healing brush je uobičajena 'healing' alatka u Photoshop-u, može se koristiti za kloniranje područja slike i blendiranje piksela uzorka sa pikselima ciljanog područja. Drugačije rečeno, ove alatke koriste uzorke obližnjih područja kako bi prepravile ciljano područje.

Stamp tool je prilično slična alatka, ali je bazirana na principu pečata/žiga, odnosno, selektovano područje možete upotrebiti kao uzorak za vaš pečat.



PHOTOSHOP 3



PATCH TOOL, HEALING BRUSH, STAMP TOOL, BRUSH&FILL TOOLS

PHOTOSHOP 2

Brush i Fill Tool:

Fill tool (popunjavanje) omogućuje vam menjanje boje selektovanog područja. Možete ih pronaći na *Gradient Tool* ili prosto primeniti prečicu *Alt+f*. Kako biste koristili *Fill Tool*, selektujte (označite) područje, označite željenu boju, i potom jednostavno kliknite na vaše označeno područje.

Color Replacement Tool:

Kada želite da promenite boju nekog objekta, a da pritom ne menjate njegove prvobitne karakteristike (teksturu i sl.), koristite ovu alatku.

(primer među linkovima ispod)

Linkovi:

<https://www.youtube.com/watch?v=YNg1sqsQhol>
<http://tricky-photoshop.com/healing-brush-tool-in-photoshop/>
<https://www.youtube.com/watch?v=82GH2H7I4DQ>



Ne zaboraviti potragu za resursima i linkovima na temu časa!

LAYERS - OBJAŠNJENJA REFINE EDGE TOOL, LAYER MASKS

PHOTOSHOP 3

Ciljevi:

Upoznavanje sa Lejerima, demonstracija primene *Refine edge tool*, obrazloženje Lejer maski.

Vremenski okvir i Metode::

Pregled domaćeg zadatka - **15min**

Lekcija kroz teoriju i demonstraciju - **30min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**

Praktični deo/Vežbe učenika - **45min**

Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**

Očekivano trajanje radionice: **110min**

PREDAVANJE:

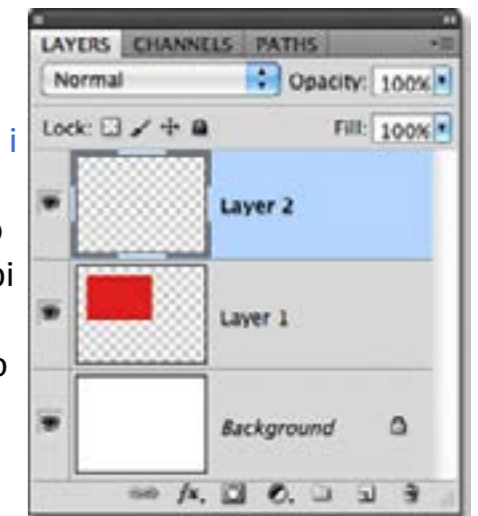


Jedna od najbitnijih stvari u Photoshop-u jesu **Layers** (lejeri, slojevi). Zamislite ih kao **prazne listove papira**, koje možete **slagati** jedne na druge.

Recimo da želimo da na fotografiju polja, dodamo sliku **kuće i psa**.

Polje bi nam bilo poput osnovne fotografije, one koju želimo da zadržimo u postojećem stanju. Upravo ta slika polja bila bi nam **Background layer** - onaj na koji dodajemo različite 'listove papira', odnosno lejere/slojeve novih slika (konkretno u ovom primeru - kuća, pas).

Smeštajući sliku kuće i sliku psa u nove lejere, možemo ih **pomerati nezavisno/zasebno**, **brisati ih**, **editovati**, ili šta god drugo imamo za cilj, i, pritom se **Background layer** ne menja (slika polja). Pokušajmo!



LAYERS - OBJAŠNENJA

REFINE EDGE TOOL, LAYER MASKS

PHOTOSHOP 3

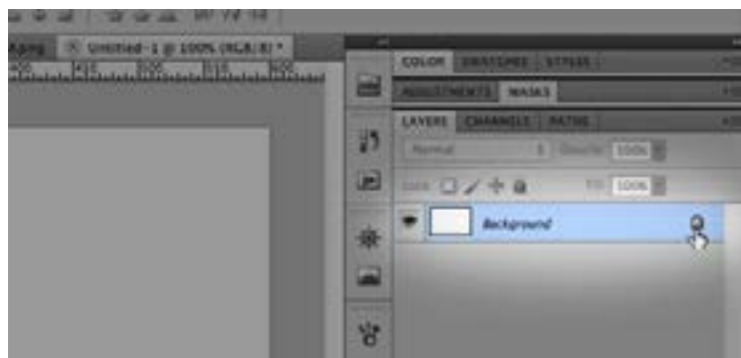


Otvorimo novi dokument (sliku polja), potom kliknemo na tab **window/ layers** Ukoliko je **označen**, trebalo bi da se pojavi na desnoj strani ekrana. Možete videti samo jedan lejer, sliku polja.

Ikonica malog oka do lejera predstavlja njegovu vidljivost, i klikom na nju videćete da funkcioniše principom ON/OFF.

Klikom na Lock icon, **ikonice lokota(katanca)** - smeštenoj iznad kartice lejera - omogućavamo ili onemogućavamo prikaz slike, npr. ukoliko je slika zaključana, ne može se editovati.

Kako bismo dodali novi lejer, kliknućemo na malu ikonu na kartici lejera/ili **Layer>New Layer**. Označeni lejer je transparentni 'list papira', možete videti desno - **označeni lejer je aktivan**.



Označeni lejer



Zaključani Background



Ikonica vidljivosti - Eye Icon



Dodaćemo sliku kuće i sliku psa u dva odvojena lejera.

Više lejera je uvek bolji izbor !

Pokazaćemo vam kako ih možete spojiti u jedan lejer, ili ih grupisati.

Ukoliko vam lejeri nisu potrebni i želite da ih izbrišete, dugim levim klikom miša, možete ih **prevući** i 'spustiti' na ikonicu kante za otpatke (*Trash Can*) smeštenoj na dnu kartice za lejere.

Promenom naziva vaših lejera pospešujete njihovu organizovanost, što je jednostavno učiniti - duplim klikom na njih.

LAYERS - OBJAŠNENJA

REFINE EDGE TOOL, LAYER MASKS

PHOTOSHOP 3

Nešto što je usko povezano sa lejerima jeste:

Adjustment palett(Paleta za prilagođavanje) - smeštena upravo iznad kartice lejera.

Primenom ove palete podešavanja, možemo menjati stil našeg lejera, poput

Contrast, Saturation, Hue, Color Balance..., i na taj način učiniti da naše slike izgledaju bolje, svetlije ili tamnije, da im damo dubinu, ili, uostalom, šta god mi želimo.



Da ponovimo, lejeri su dodati i zato **ne** moramo

trajno menjati **karakteristike slike**, ali dodavanjem ovih promena u stilu lejera, trajno menjamo sam **stil lejera**.



Clipping Masks(isečak):

Služimo se **Maskama**, koje su poput lejera, i koje mogu izolovati deo slike a sačuvati je od trajne promene. Upravo kao što tipične maske to čine.

Maskirajmo samo neke delove slike, kako bismo mogli **menjati** određeni deo slike ili ga **zaštiti** od izmena. Postoji mnogo tipova maski u Photoshop-u.



Nastojaćemo da koristimo **najjednostavniji** način primene maske.

Imamo **Background** fotografiju, počnimo sa upotrebom maske.

Na **Background** lejeru koristite koju god alatku za selektovanje želite:

Lasso, Rectangle, Ellipse... Pri označavanju dela fotografije, možete videti da se oko njega pojavuju **tanke linije**, sa **uglovima koji blago trepere**.

Sada možete da napravite masku !

4 LAYERS - OBJAŠNENJA

REFINE EDGE TOOL, LAYER MASKS

PHOTOSHOP 3



Ovaj deo slike je izolovan od celine. Proverimo. Primenimo *Paintbrush tool* kako bismo obojili selektovani deo.



Okej, pogledajmo - primenjena boja ne prelazi granice označenog područja. Ali, ukoliko vam ne odgovaraju promene, možete ih **obrisati** upotrebom tipke **Delete** na tastaturi. Na primer, upravo sada primenjujemo masku na *Background layer*, bez dodavanja *transparentnog/prozirnog 'papira'* između, pa sada imamo prazan prostor na našem polju. *Zato su lejeri veoma bitni.* Vratimo se na nepromenjenu sliku.

LAYERS - OBJAŠNENJA

REFINE EDGE TOOL, LAYER MASKS

PHOTOSHOP 3

Vežbajmo sada na ovaj način: Napravite novi, *transparentni lejer*, preko *Background lejera*. Selektujte nešto i napravite masku. Pokušajte ponovo, sa upotrebom *Paintbrush* alatke, i možete videti da je željeni deo izolovan. Zatim probajte da ga izbrišete, videćete da ste uspeali. **Bravo!**

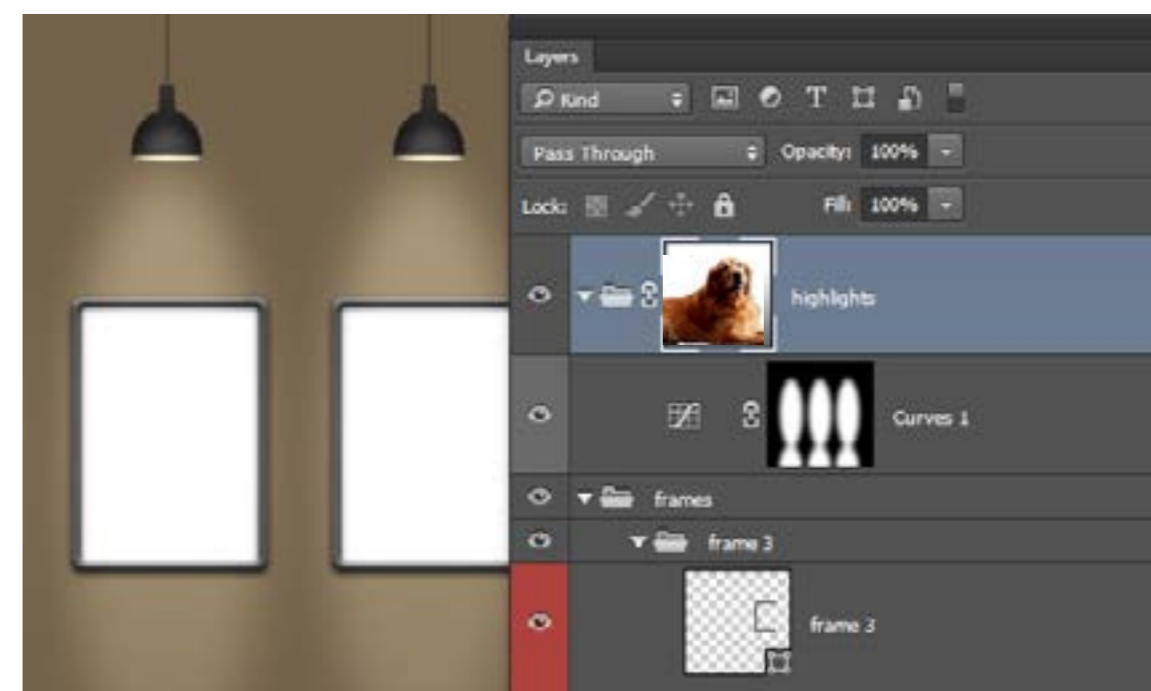
Drugi način: Pravljenjem *Pixel Mask Tool*.

Za početak možete koristiti *Selection Tools* i *Brushes* (paletu četkica) za *bojenje maske* koju kreirate. Selektujte uz pomoć ovih alatki, potom kliknite na ikonicu *Add layer mask* smeštenoj pri dnu kartice za lejere.

U opciji *Foreground color*, kada je maska označena, pojavljuju se samo crna i bela boja. *Foreground color* paleta prikazana je u vidu *dva mala kvadrata sa leve strane - pri dnu monitora*, koji mogu biti različitih boja.

Crna boja koristi se za skrivanje selektovanih delova maske, dok se *bela boja* koristi za njihovo otkrivanje.

Društvo, pokušajte, isprobajte... nije komplikovano!



Kako bismo uvežbali, hajde da napravimo masku ovog lepog psa gore prikazanog. Možete uočiti da bi bilo pogodno da se njegovo krzno malo niveliše/poravna, zato ćemo doraditi ivice maske.

Upravo ovo činimo uz pomoć **Refine Edge** (prečice **Alt+Ctrl+R** za **Windows**, **a** za **Mac Opt+Cmd+R**)



De-selektujte sve (ponišтите celу selekciju). Pritisnite **CTRL** tipku na tastaturi i kliknite na umanjeni prikaz maske. Među panelima pri vrhu, kliknite na **Refine Edge**.

PHOTOSHOP 3



Ovde postoji više opcija koje su nam na raspolaganju. *Sliders* (rulere), možete pomerati i primetiti šta čini bolju, efikasniju *prepravku ivica - Refining the edges*. Isprobajte **View mode**, da biste videli kako funkcioniše (odaberite ga u padajućem meniju-Drop down menu).

Takođe, istražujte primenjujući *Feather Slider*, *Smooth* i *Contrast*.



Linkovi:

<https://www.youtube.com/watch?v=jl-9Mr7cLBY>



Ne zaboraviti potragu za resursima i linkovima na temu radionice !

PHOTOSHOP 4

Ciljevi:

Upoznavanje sa lejerima/slojevima i demonstracija *Blending* opcija, *Adjustment* lejeri, ukazivanje na značaj *Mockup*-a/njegovo kreiranje. Poželjno je napraviti *trening-zadatak* za primenu *Blending* opcija i *Adjustment* lejera

Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka- **15min**

Lekcija kroz teoriju i demonstraciju - **30min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**

Praktični deo/Vežbe učesnika - **45min**

Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**

Očekivano trajanje radionice: **110min**

PREDAVANJE:

**Blending modes:**

Blending opcije pružaju kontrolu načina mešanja(spajanja) *boja piksela* svakog lejera zasebno i slike koju možete videti na *pregledu lejera(panel lejera)*. Svaka-ko, poželjno je da ovo činite u lejerima, ukoliko ne želite da pravite promene koje mogu dovesti do *oštećenja vaše slike*.

Kada otvorite *Blending Modes* padajući meni, koji se nalazi pri vrhu panela lejera, primetićete višebrojne opcije *sortirane po grupama*:

Normal modes

Normal

Darken modes - potamnjanje slike

Multiply - Darken Color- burnLinear- burnDark color

Lighten modes - posvetljivanje slike

Lighten - screen - Colordodge - Lineardodge - Lighter color

Contrast modes - for making contrast

Overlay - Hard light - Soft light - Linear light - Pin mix

Comparative modes - poređenja (sličnosti/razlike)

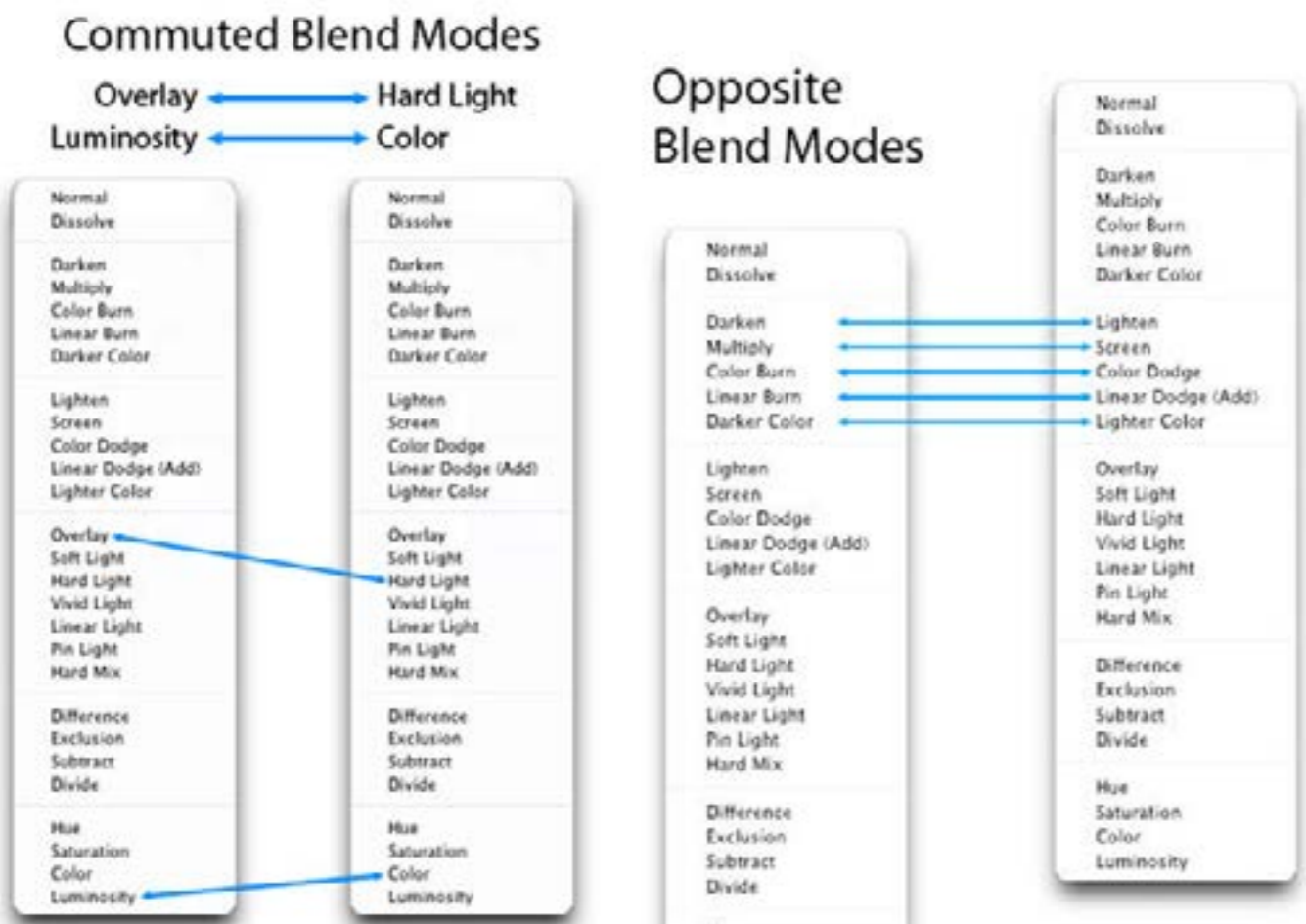
Diference- Exclusion - Subtrcact - Divide

Composite modes - mešanje nijansi, saturacije(zasićenja), osvetljenja - sa osnovnom bojom

Hue - Saturation - Color - luminosity

5 BLENDING MODES, ADJUSTMENT LAYERS, MOCKUPS

PHOTOSHOP 4



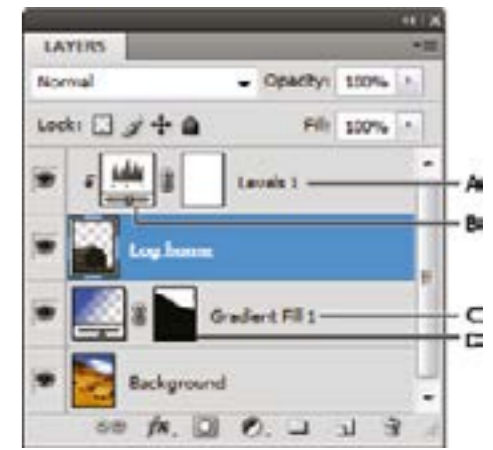
When 2 blend modes are commuted versions of each other, if you apply one blend mode to the active layer, you will get the same results if you add the other (commuted) blend mode to the underlying layer, and then reverse the order of the layers.

BLENDING MODES, ADJUSTMENT LAYERS, MOCKUPS

PHOTOSHOP 4



Adjustment Layer: Adjustment (regulisanje/podešavanje) layer je lejer koji omogućuje primenu boja, i tonalno (ravnomerno/nijansirano) regulisanje vaše slike, bez promene kvaliteta piksela. Možete koristiti Adjustment layer kako biste eksperimentisali sa nijansama boja i videli njihov uticaj na vašu sliku. Pokušajte da Adjustment layer zamislite kao prozirni veo/zavesu kroz koju je moguće videti lejere smeštene pod njom. Kreiranje Adjustment lejera: Selektovati onaj lejer koji želite da korigujete, kliknuti na njega-kreiranje *New Adjustment layer*, odaberite *Adjustment* i potom klik na *OK*.



PHOTOSHOP 4



Mock-Up:

U grafičkom dizajnu, *Mockup*(mopak), ili *Mock-up*, je **model**(skalirani ili u punoj veličini) dizajna ili objekta/uređaja/predmeta, koji se koristi za **demonstracije, promocije, prezentacije...** i za slične svrhe. Pretežno, dizajneri ih koriste kako bi dobili realniju povratnu informaciju od strane korisnika.

U praktičnom smislu, oni predstavljaju **objekte**, na koje možete postaviti svoj dizajn u cilju dobijanja **realističnijeg** utiska o tome kako bi vaš rad izgledao.



Prvobitno otvoriti novi dokument- *New Document*.

Kliknite na **/File - Place - Choose/** odaberite sliku sa vašeg računara (otvorite je).

Podesite *Mockup*- sliku na vašem **'umetničkom platnu/prostoru'** koristeći

Shift na tastaturi.

Linkovi:

<https://www.mockupworld.co/all-mockups/>

<https://www.behance.net/free-psd-templates>

<https://freedesignresources.net/category/free-mockups/>

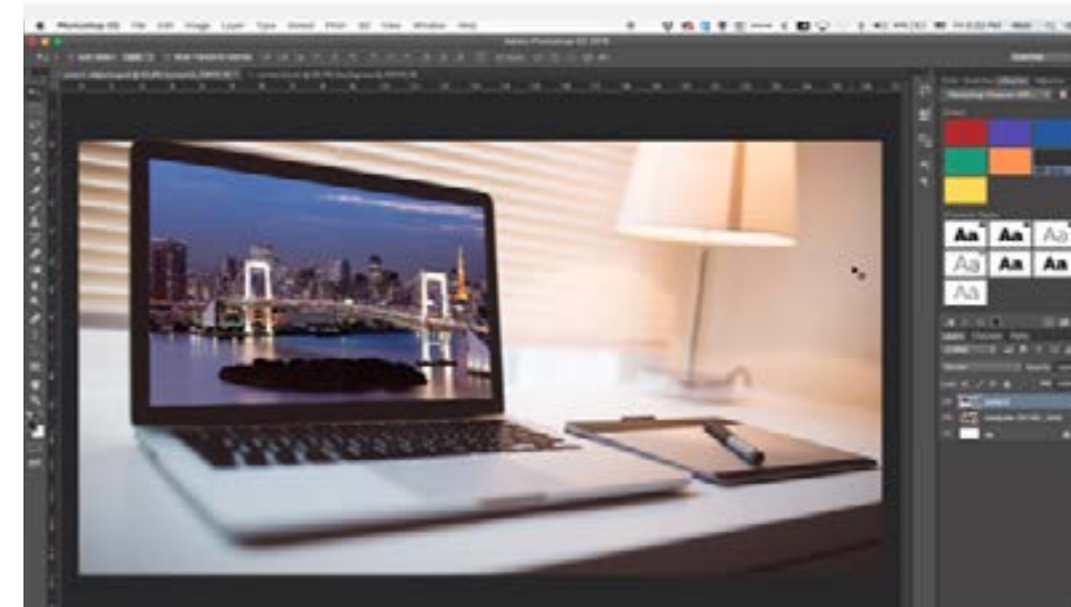
POSEBNU PAŽNJU
usmeriti na preuzimanje
Mockup-a / pojasniti, ispratiti
NOVI LINKOVI SU DOBRODOŠLI

Podesite rulere unutar prostora u kome želite da smestite vaš dizajn.



File - Place - Choose / odabrati sliku dizajna sa računara (**otvoriti je**)

Transformisati sliku koristeći **CTRL**, komandu, kako bi sa preciznošću uklopili sliku u ekran.



Linkovi:

<https://99designs.com/blog/design-tutorials/how-to-use-adobes-adjustment-layers-photoshop-cs6/>



Ne zaboraviti potragu za novim resursima i linkovima za ovaj čas !

PHOTOSHOP 4

Naslovi radionica:

Radionica 6

ILLUSTRATOR 1:

RECTANGLE TOOL.....	strana 19-20
ELIPSE TOOL.....	strana 19-20
FILL/GRADIENT TOOL.....	strana 21-22
STROKE.....	strana 21-22
ALIGN OPTIONS.....	strana 22

Radionica 7

ILLUSTRATOR 2:

SHAPE BUILDER TOOLS.....	strana 23-24
PATHFINDER - OPTIONS.....	strana 24
DIRECT SELECTION TOOL (MOVING ANCHOR POINTS).....	strana 25

Radionica 8

ILLUSTRATOR 3:

PEN TOOL.....	strana 27
BRUSH TOOL (WITH LIBRARIES).....	strana 27-28
WORKING WITH TYPOGRAPHY.....	strana 28

Radionica 9

ILLUSTRATOR 4:

TRACING IMAGES.....	strana 29-30
---------------------	--------------

RECTANGLE TOOL, ELIPSE TOOL, FILL/GRADIENT TOOL & STROKE, ALIGN OPTIONS

Ciljevi:

Uvod u Illustrator - Prvobitno *Interface* programa
paralele Illustrator - Photoshop
Primena alatki i opcija - *Shape tools, Fill and Stroke,
Align options*

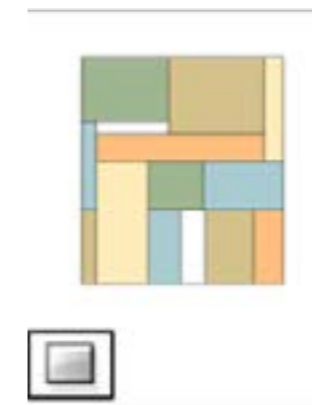
Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka - **15min**
Illustrator uvertira - **10min**
Lekcija kroz teoriju i demonstracija- **30min**
Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**
Praktični deo/Vežbe učesnika- **45min**
Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**
Očekivano trajanje radionice: **110min**

PREDAVANJE:

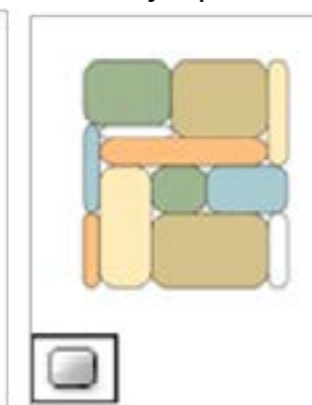


Pri otvaranju Illustrator-a, **Tools** paneli pojaviće se sa leve strane ekrana. Alatke iz Tools panela primenjujete za **kreiranje, selekciju, kao i manipulaciju objekata** u Illustrator-u. Opcije nekih alatki pojavljuju se **duplim klikom** na njih. U ove alatke svrstavaju se one koje omogućuju selekciju, pisanje, bojenje, crtanje, upotrebu uzoraka, prikazivanje, pomeranje slika (**select, type, paint, draw, sample, edit, move images**) Za prikaz naziva alatke, strelicu miša centrirajte preko ikonice alatke.



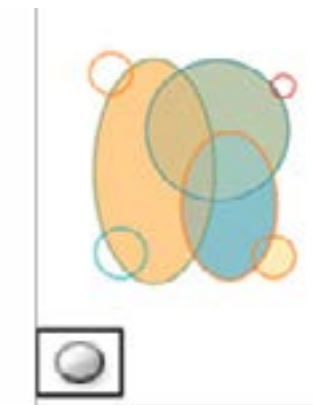
The Rectangle tool

M
kvadrati i pravougaonici.



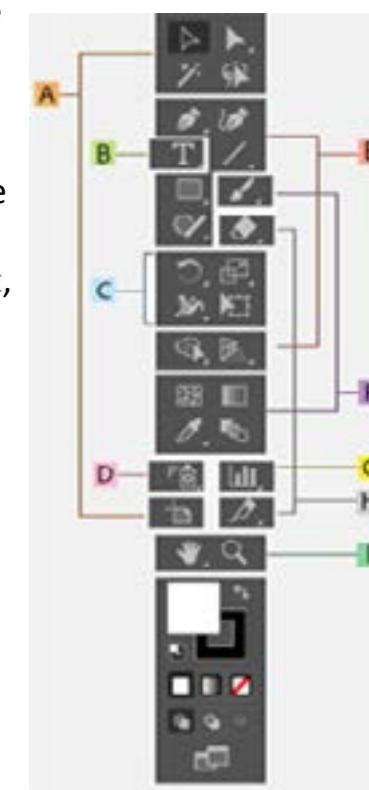
The Rounded

kvadrati i pravougaonici zaobljenih uglova



The Ellipse tool

L
krugovi, elipse ovalni objekti





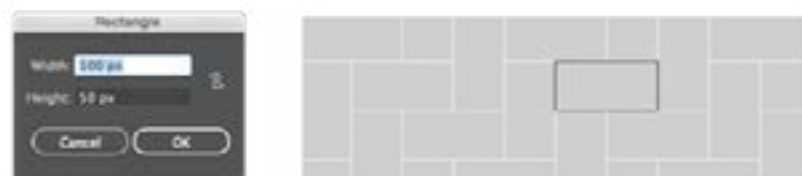
RECTANGLE TOOL, ELIPSE TOOL, FILL/GRADIENT TOOL & STROKE, ALIGN OPTIONS

ILLUSTRATOR 1



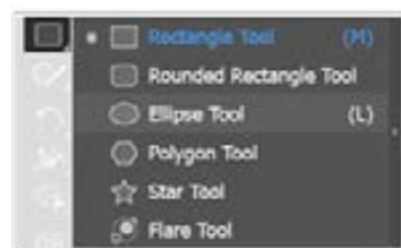
Crtanje pravougaonika i kvadrata:

Selektovati Rectangle tool  ili Rounded Rectangle tool 
Za crtanje pravougaonika, **vući** dijagonalno dok pravougaonik nije željene veličine.
Za crtanje kvadrata, **držati Shift**, **vući** dijagonalno dok kvadrat nije željene veličine.
Za kreiranje pravougaonika ili kvadrata **određenih dimenzija**, kliknite tamo gde želite da bude levi ugao. Odredite **širinu** i **visinu** (kao i ugao radijusa za zaobljene uglove), kada unesete vrednosti, **klik** na **OK**.



Crtanje ovalnih oblika:

Duži klik na Rectangle tool . Selektovati **Ellipse tool** 



Uraditi sledeće:

Vući dijagonalno dok elipsasti objekat nije željene veličine.

Kliknuti tamo gde želite da se nalazi gornji levi ugao graničnog okvira elipse. Odrediti **širinu** i **visinu** elipse, potom **klik** na **OK**.

Za kreiranje **kruga**, dugi klik na **Shift** dok vučete mišem. Da odredite dimenzije, unesite vrednost za širinu, kliknite na **Height** i kopirajte unešenu vrednost širine u sanduče za visinu - **Height box**.



RECTANGLE TOOL, ELIPSE TOOL, FILL/GRADIENT TOOL i STROKE, ALIGN OPTIONS

ILLUSTRATOR 1

Illustrator pruža dve metode crtanja/'slikanja':

Dodavanjem linija objektu (**stroke**), popunjavanjem objekta (**fill**), ili kombinacija **fill** i **stroke**.

Konvertovanjem objekta u **Live Paint Group** i popunjavanjem objekta/dodavanjem linija zasebnim ivicama i **Faces of paths unutar** njih.

Trenutne boje **fill** i **stroke** opcija, pojavljuju se među **Tools panel**.



Fill i Stroke Podešavanja:


Konfiguracija ovih podešavanja može se obaviti koristeći **Tools panel**, **Control panel**, i **Color panel**.

Upravljači nekim od sledećih kontrola iz **Tools panela** za određivanje boje:

Fill button: Dupli klik za odabir boje za popunjavanje uz pomoć **Color Picker**.

Stroke button: Dupli klik za odabir boje za linije uz pomoć **Color Picker**.

Swap Fill i **Stroke button:**  Klik za zamenu boja između **fill** i **stroke**.

Default Fill i **Stroke button:**  Klik na vraćanje prvobitnih podešavanja boje (**fill** bele boje i **stroke** crne boje).

Color button: Klik za dodavanje **poslednje selektovane** boje objektu uz pomoć **Gradient fill** ili **No stroke** ili **fill**.

Gradient button: Klik za **promenu** sa trenutno odabranog **fill** na poslednje selektovani **gradient**.

None button: Klik za **uklanjanje** odabranog **fill** ili **stroke**.

Primenom dole navedenih opcija iz **Control panel-a**, takođe se mogu podešavati boje, linije:

Fill color:

Klik za otvaranje **Swatches panel** ili **Shift-klik** za otvaranje panela **alternativnih boja**, potom izabrati boju.

Stroke color

Klik za otvaranje **Swatches panel** ili **Shift-klik** za otvaranje panela **alternativnih boja**, potom izabrati boju.

Stroke panel

Klik na **Stroke** za otvaranje **Stroke panel**, odabrati opciju.

Selektovati objekat upotrebom **Selection Tool**  ili **Direct Selection Tool** .

Klik na **Fill box** u **Tools panel** ili na **Color panel** kako biste dali komandu da biste **radije** odabrali **fill** nego **stroke**



RECTANGLE TOOL, ELIPSE TOOL, FILL/GRADIENT TOOL i STROKE, ALIGN OPTIONS

ILLUSTRATOR 1

Selektovani Fill Box. *Fill box nalazi se iznad Stroke box.*



Odabrati **Fill color** prateći sledeće:

Klik na boju u **Control Panel**, **Color Panel**, **Swatches Panel**, **Gradient Panel**, ili **Swatch Library**.

Dupli-klik na **Fill box** i odabir boje na **Color Picker**.

Selektovati **Eyedropper tool** i Alt + klik (Windows) ili Option + klik (Mac OS)

objekat za primenu **trenutnih atributa**, uključujući trenutni **Fill** i **Stroke**.

Klik na **None button**  za uklanjanje trenutnog odabira Fill.

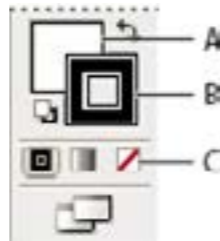
Takođe, ikonicu **None** možete pronaći u **Fill**-meniju ili meniju **Stroke Color** među **Control panelu**.



Fill i Stroke boxes:

A. Fill box B. Stroke box C. None button

Selektujte objekte sa istim odabirom za Fill i Stroke
Možete selektovati objekte koji imaju iste **atribute**,
poput **fill color**, **stroke color**, i **stroke weight**.




Align i Distribute objects:

Koristite **Align panel (Window > Align)** i Align opcije na Control panelu kako biste napravili celinu ili odredli prostor među označenim objektima prateći osu/putanju koju ste definisali. Za referentne tačke možete koristiti **uglove objekata** ili Anchor points (fiksne tačke), i možete izvršiti poravnanje osa prema selekciji, prema vašem **Artboard-u**, ili prema **ključnom objektu**. Upravo ključni objekat jeste jedan specifični/određeni objekat u selekciji **višebrojnih objekata**.

Align options prikazane su na **Control panel** onda kada je objekat selektovan. Međutim, ukoliko se ne prikazuju, potrebno je odabrati **Align** iz **Control panel menija**.

Selekcija objekata za primenu opcija Align ili Distribute:

Na **Align panelu** ili **Control panelu**, selektovati **Align To Selection** , potom kliknuti za unos željenog poravnanja ose, odnosom medju objektima.

Ukoliko koristite Anchor point kao referentnu tačku:

Klik na **Direct-Selection Tool**, držeći stisnutim **Shift**

označite Anchor tačku na koju želite da primenite Align ili Distribute. **Poslednja** Anchor tačka koju ste selektovali postaje **ključna Anchor tačka**.



Ne zaboraviti potragu za resursima i linkovima !

SHAPE BUILDER TOOLS, PATHFINDER (OPTIONS), DIRECT SELECTION TOOL (MOVING ANCHOR POINTS)

ILLUSTRATOR 2

Ciljevi:

Teorijsko upoznavanje sa navedenim alatima, opcijama, demonstracija njihove primene
Shape Builder Tool, Pathfinder, Direct Selection Tool;
Napraviti komparaciju među alatima za selekciju

Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka - **15min**

Predavanje i demonstracija(Alatke za retuširanje)- **30min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**

Praktični deo/Vežbe učenika - **45min**

Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**

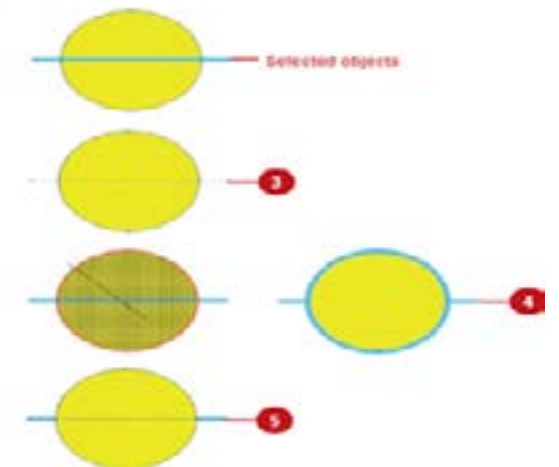
Očekivano trajanje radionice: **110min**

PREDAVANJE:

Shape Builder Tool:

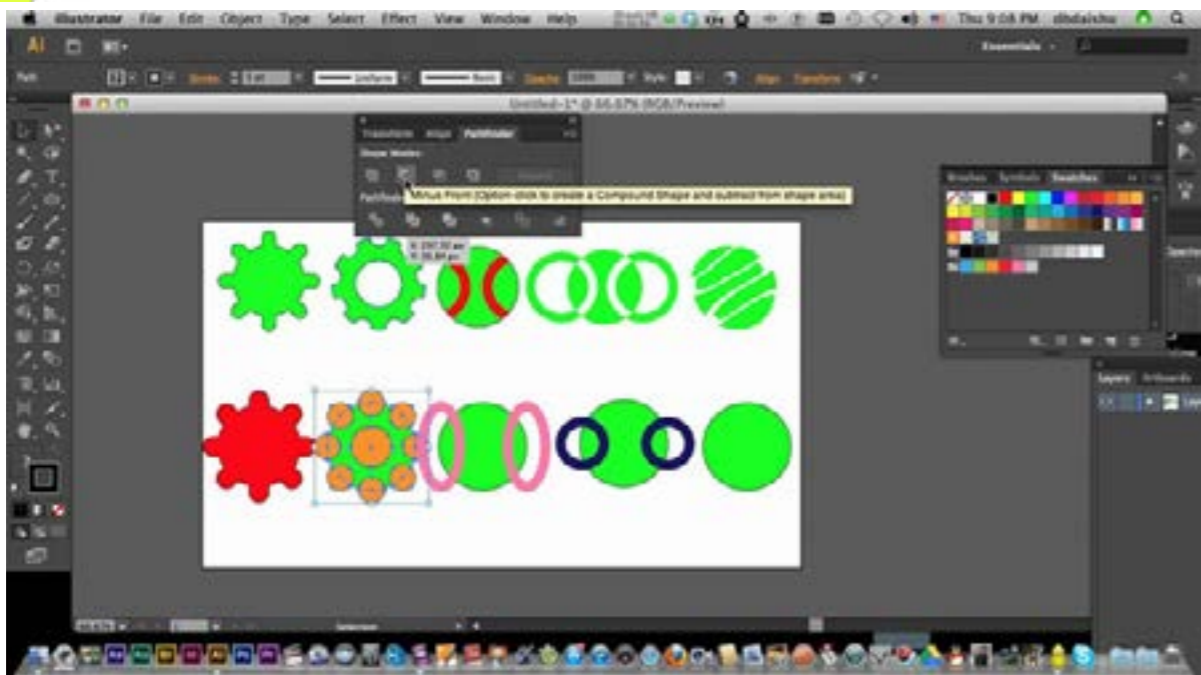
Primenom Shape builder alatke, možete **combinovati**, **prikazivati** i **popunjavati objekte** na vašem umetničkom 'platnu' - na **'artboard'**.

Prvi korak jeste kreiranje nekog oblika, na primer, **zvezde** (ili više njih). Potom **klik** na **Selection Tool** da biste pomerili objekte tamo gde želite, kombinovali ih ili slično. Naredni korak jeste **bojenje** - samo klikom na **Fill** možete odabrati boju i tako obojiti željeni oblik/objekat. Takođe, ako želite da primenite odabranu boju samo na liniju, opcija se nalazi odmah do **Fill** - **Fill a stroke**. Ukoliko želite menjati širinu linije, klik na **Stroke weight** (smeštena na gornjoj paleti opcija).



7 SHAPE BUILDER TOOLS, PATHFINDER (OPTIONS), DIRECT SELECTION TOOL (MOVING ANCHOR POINTS)

ILLUSTRATOR 2

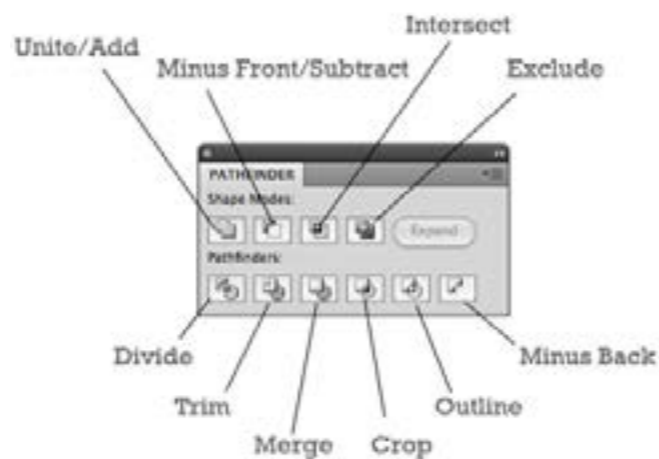


Pathfinder:

Pathfinder alatka omogućava najbrži način manipulacije putanjama i oblicima (deliti/spajati objekte/oblike, i tome slično).

Pathfinder pronaći ćete klikom na Window meni, kao i Shape modes uz pomoć kojih je moguće spojiti više oblika u celinu, ukloniti neke i sl.

Možete kombinovati višebrojne objekte i odrediti u kakvom će odnosu svaki od njih biti sa drugim objektima (odrediti njihovu interakciju). Kao prvi korak, napravite bilo koja dva oblika (primer-pravougaonik i zvezdu). Kombinovaćemo putanje (Paths) dva oblika kako bismo napravili jednu/zajedničku putanju.



/napomena/
Za vežbanje rada sa Pathfinder alatkom napraviti zaseban zadatak/vežbu.



SHAPE BUILDER TOOLS, PATHFINDER (OPTIONS), DIRECT SELECTION TOOL (MOVING ANCHOR POINTS)

R7

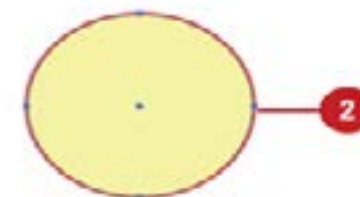
ILLUSTRATOR 2



Direct Selection Tool:

Direct selection tool omogućuje selekciju i modifikovanje putanje unutar oblika. Ovom alatkom može se označiti jedna/individualna Anchor point ili cela putanja. Ukoliko kliknete na jedan deo, nećete selektovati celu grupu objekata/oblika.

Potrebno je dugim klikom povlačiti kako bismo mogli da pomeramo objekte. Krug sa slike primera desno, u svom okviru sadrži četiri mala kvadrata plave boje. Upravo oni predstavljaju tzv. fiksne tačke - Anchor points. Držeći klik na njih, možete da ih pomerate. Neophodno je pomenuti Direction points, uz čiju primenu možete izvršiti promene oblika, pravca..

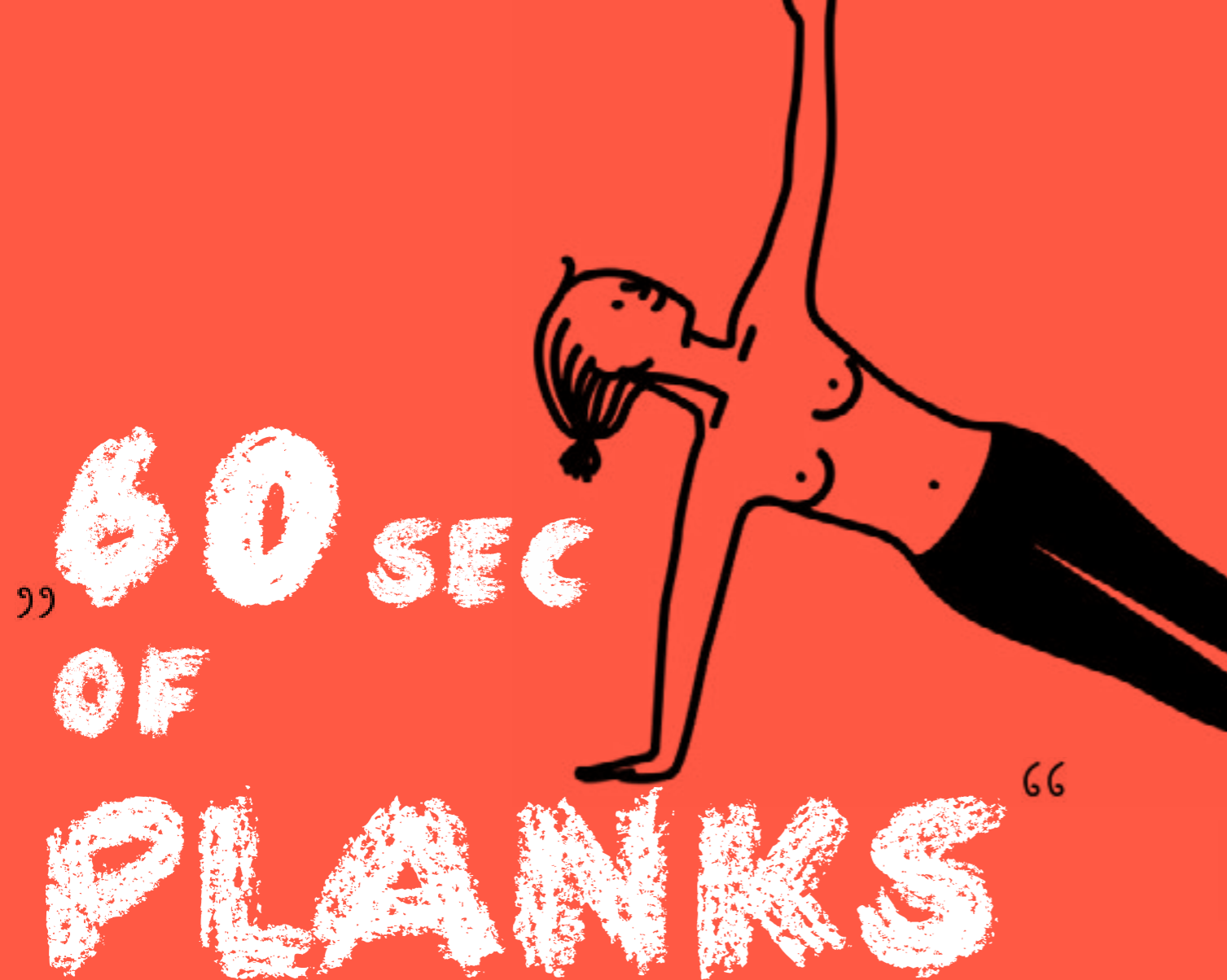


Linkovi:

https://www.youtube.com/watch?v=WPP7Nh_waNs



Ne zaboraviti potragu resursa i linkova za ovaj čas!



Boris Negeli
reflection&energizer expert



PEN TOOL, BRUSH TOOL (WITH LIBRARIES), WORKING WITH TYPOGRAPHY

R8

ILLUSTRATOR 3

Ciljevi:

Uvesti i razraditi temu radionice

Alatke *Pen tool*, *Brush tool*(sa datotekom)

Working with Typography - *Tipografija* + demonstracija *uvoza novih fontova*

Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka- **15min**

Uvid u lekciju i demonstracija primene navedenih alatki - **30min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**

Praktični rad učesnika/Vežbe - **45min**

Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**

Očekivano trajanje radionice: **110min**

PREDAVANJE:

Pen Tool:

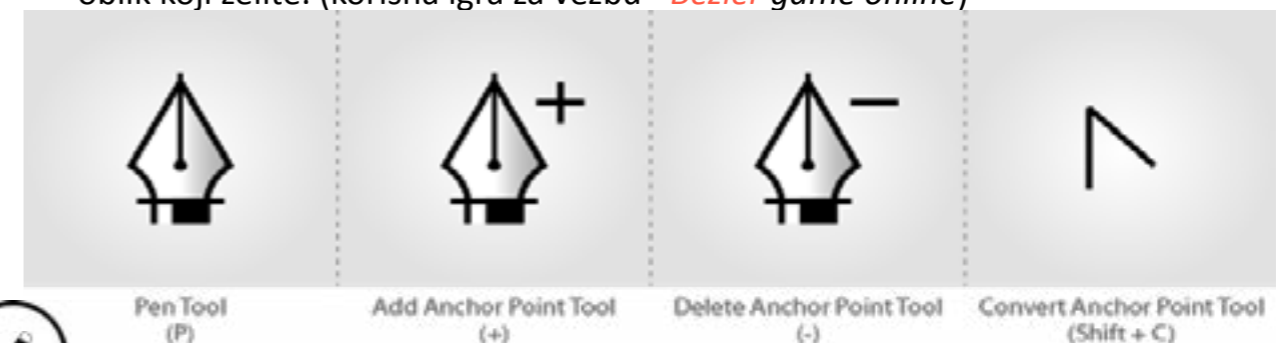


Pen tool je alatka koja se u Illustrator-u najčešće primenjuje a ujedno predstavlja i najmoćniju alatku.

Omogućuje vam određivanje vaših **Anchor points**(fiksni tački), ali i **prilagođavanje k r i v e**.

Podkategorije ove alatke: **Adding anchor points** (dodavanje), **Deleting anchor points**(brisanje/oduzimanje).

Kada zadržite klik na **ctrl**, selektujete i crtate/pomerate **Anchor**, možete napraviti oblik koji želite. (korisna igra za vežbu - *Bezier game online*)



Brush Tool:

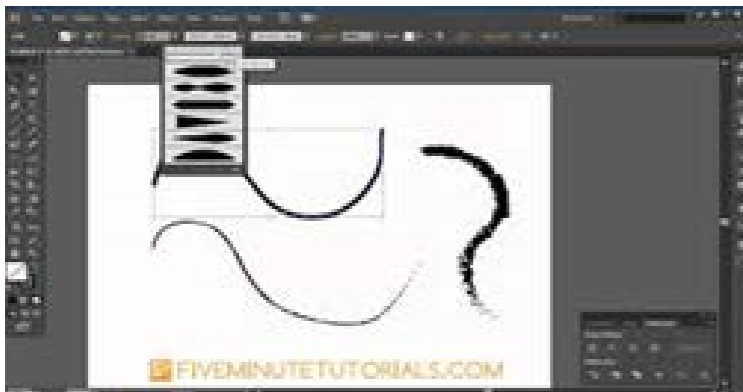
Brush tool je alatka koja se primenjuje istim principom kao i u Photoshop-u, (**odaberete boju** i **pomerate četkicu** kako biste bojili), ali u Illustrator-u prisutno je više opcija koje se odnose na četkicu, poput **više modela i tipova četkice**.

PEN TOOL, BRUSH TOOL (SA DATOTEKOM), TIPOGRAFIJA

ILLUSTRATOR 3

Brush Library:

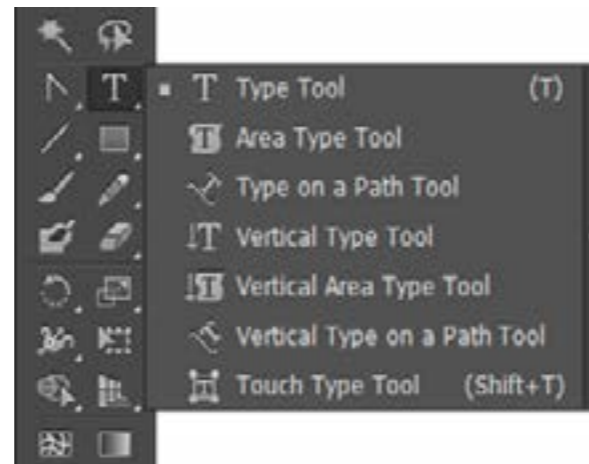
Kao što možete zaključiti prema fotografiji, postoji mnogo tipova četkica u Illustrator-u.



Type Tool:

Selektujte *Type Tool*, **podesite okvir za pisanje** tamo gde želite, i počnite sa unosom teksta. Možete korigovati veličinu svakog slova zasebno, prostor između njih, smer teksta...

Takođe, možete menjati raspored slova, pisati po željenim oblicima (*Type on a Path Tool*)..



Linkovi:

<http://bezier.method.ac>

<https://www.1001freefonts.com/> - pojasniti instalaciju novih fontova



Ne zaboraviti potragu za resursima i linkovima !

TRACING IMAGES

ILLUSTRATOR 3

Ciljevi:

Teorijski i praktični pristup >> metode i opcije, alatke *Tracing images* (nacrt fotografija-konture-precrtavanje) Osvrt na prethodnu radionicu, porediti i nadovezati se

Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka - **15min**

Predavanje i rad sa navedenom alatkom - **30min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**

Praktični rad učesnika/Vežbe - **45min**

Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**

Očekivano trajanje radionice: **110min**

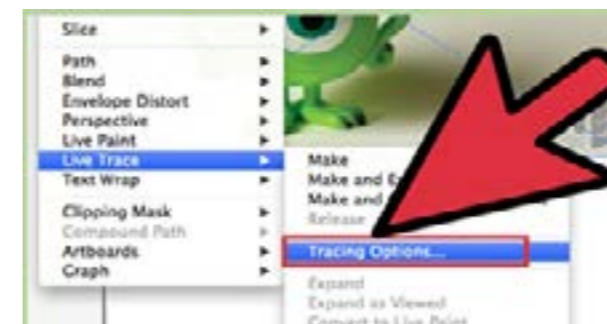
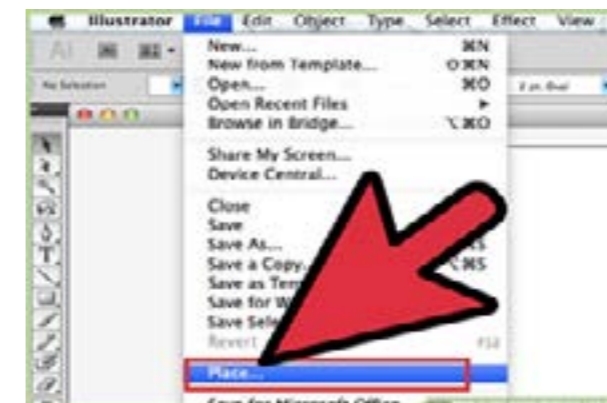
PREDAVANJE:



Tracing Tools:

Live Trace alatka Adobe Illustrator-a dizajnirana je tako da **menja** vaše **Bitmap slike/ dokumenta** u **Vektorske crteže**. Najveća prednost vektorskih slika jeste to što se njihova veličina može menjati **bez gubitka kvaliteta**.

Ova alatka sadrži mnogo opcija (*Tracing options*) koje možete primenjivati i videti kakve promene/rezultate pruža !



TRACING IMAGES

ILLUSTRATOR 4



Pre i Nakon primene *Live Trace* komande na Bitmap sliku.

Linkovi:

https://www.youtube.com/watch?v=olaNSI_J36Q

<https://www.youtube.com/watch?v=tGfdd037kQM&t=341s>

<https://www.youtube.com/watch?v=RdfPy6j6TRM&t=77s>

https://www.youtube.com/watch?v=6c_aoAjhcB8



Ne zaboravite potragu za resursima i linkovima !



Naslovi radionica:

Radionica 10

**INDESIGN 1:
CREATING MULTI-PAGE
DOCUMENT.....**strana 33-34
BLEED ADJUSTMENT.....strana 35-36
MASTER PAGE - OBJAŠNJENJA.....strana 34

Radionica 11

**INDESIGN 2:
WORKING WITH IMAGES
AND TEXT BOXES.....**strana 37-38
**IMPORTING DATA
FROM ILLUSTRATOR.....**strana 39

Radionica 12

**INDESIGN 3:
PAGE NUMERATION.....**strana 41-42
MULTI-MASTER PAGES.....strana 43-44
EXPORTING DATA.....strana 44

Radionica 13

**REZIME CELOG PROGRAMA
I PONAVLJANJE
PROPUŠTENIH TRENINGA.....**strana 45

CREATING MULTI-PAGE DOCUMENT, BLEED ADJUSTMENT, MASTER PAGE - OBJAŠNJENJA

R10

INDESIGN 1

Ciljevi:

Uvod u osnove InDesign-a - Prvobitno *Interface* programa
Paralele/komparacija programa (Photoshop, Illustrator).
Demonstracija-kreiranja dokumenta sastavljenog od više strana,
podešavanja Bleed-a (*bezbednog prostora*)
Predavanje i značaj *Master Page*.

Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka - **15min**
Predavanje i demonstracija - **30min**
Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**
Praktični rad učesnika/Vježbe - **45min**
Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**
Očekivano trajanje radionice: **110min**

PREDAVANJE:



KREIRANJE MULTIPAGE DOCUMENT (više-stranog dokumenta):

Prvi korak koji ćete napraviti u vašem procesu rada jeste pravljenje poglavlja/
zaglavlja vašeg prvog-osnovnog pisma.

Format ovo dokumenta je klasični **A4** format.

Otvoriti InDesign i odabrati **File > New Document** kako biste napravili novi
dokument.



Podesiti **Intent** za **Print** i **Number of Pages** na **1** (kasnije dodajemo više strana).
De-selektovati Facing Pages. Pod **Page Size** odabrati **A4**.

Postaviti *Bleed* na **.125** na sve četiri strane.

Za početak, dizajniraćemo **prednju stranu** koverta, zato **dodajemo** samo **jednu** stranicu.
Udvostručite stranicu koju ste upravo napravili **klikom** i **povlačenjem** stranice iz **Pages panel**
do **New Page** ikonice - smeštenoj sa leve strane ikonice *Kantice za otpatke*.

Kada se uverite u to da je druga stranica **aktivna** na **Pages panel**, selektujte *Page Tool*.
Primetićete da je stranica označena **novim fiksnim tačkama/Anchors** oko uglova.
To vam omogućuje da **promenite veličinu** klikom i povlačenjem bilo koje fiksne tačke.
Kako želimo da budemo precizniji, koristićemo *svojstva-Properties* na vrhu

O

CREATING MULTI-PAGE DOCUMENT, BLEED ADJUSTMENT, MASTER PAGE - OBJAŠNJENJA

INDESIGN 1



Kreirajmo **dve stranice**. Jednu kao prednju, drugu kao zadnju stranicu vizit-kartice. Za početak, umesto **unos**a širine/visine, selektovaćemo **Custom drop down** i US Business Card. Sada u InDesign-u imate dokument koji ima **četiri strane različitih dimenzija**. Jednu za **pismo**, jednu za **kovertu** i dve za **vizit-karticu**. Ukoliko odzumirate, primetićete da su dimenzije strana drugačije u **Radnom prostoru** od onih u **Pages panel**(panel sa prikazom stranica, desni prostor ekrana). Ovo vam pomaže da imate uvid u to na kojoj stranici radite, uvid u poglavlja, zaglavlja, uopšte da imate jasniji pregled procesa vašeg rada.

OBJAŠNJENJA MASTER PAGE-a:

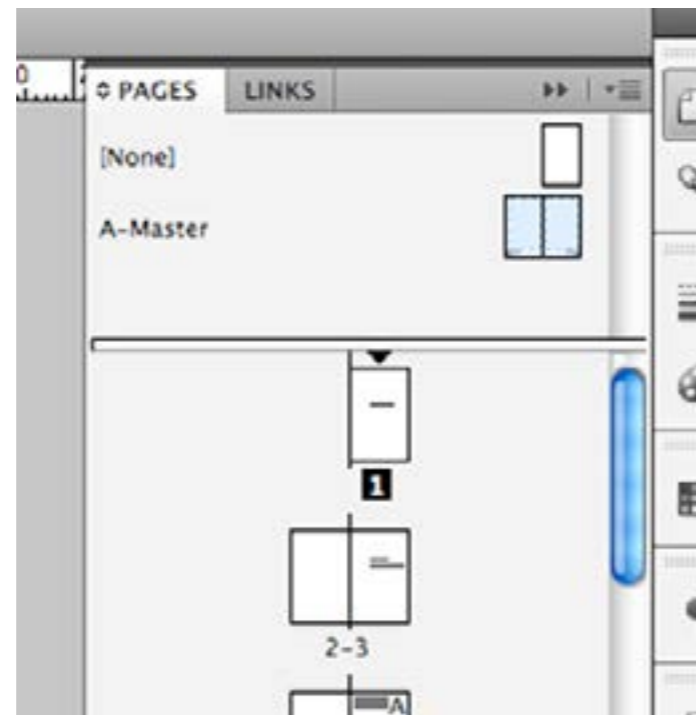


Master Page je strana koja se **ne štampa**, a koju možete koristiti kao **uzorak/šablon** za ostale strane vašeg dokumenta.

Master strana može sadržati **tekst** / neki **grafički element** koji će se pojavljivati na ostalim stranama (npr. u vidu poglavlja/ zaglavlja, numeracije strana itd.) (**headers, footers, page numbers..**) Master strana je poput pozadine koju brzo možete primeniti na strane. Elementi sa Master strane pojaviće se na svim stranama ukoliko je ta Master strana označena/aktivna. Takođe, promene koje pravite na Master stranici, automatski se prenose na ostale strane i prikazuju na njima. //**vežbe posebno za ovu temu** **Master pages** često sadrže logo-e koji se ponavljaju, brojeve strana(numeracija), poglavlja/zaglavlja i sl. Takođe, mogu sadržati i prazan okvir za tekst koji može služiti kao prostor za smeštanje.



Ne zaboraviti potragu za resursima i linkovima!



Indicates A-Master is selected

These pages have A-Master set as their master page



R10

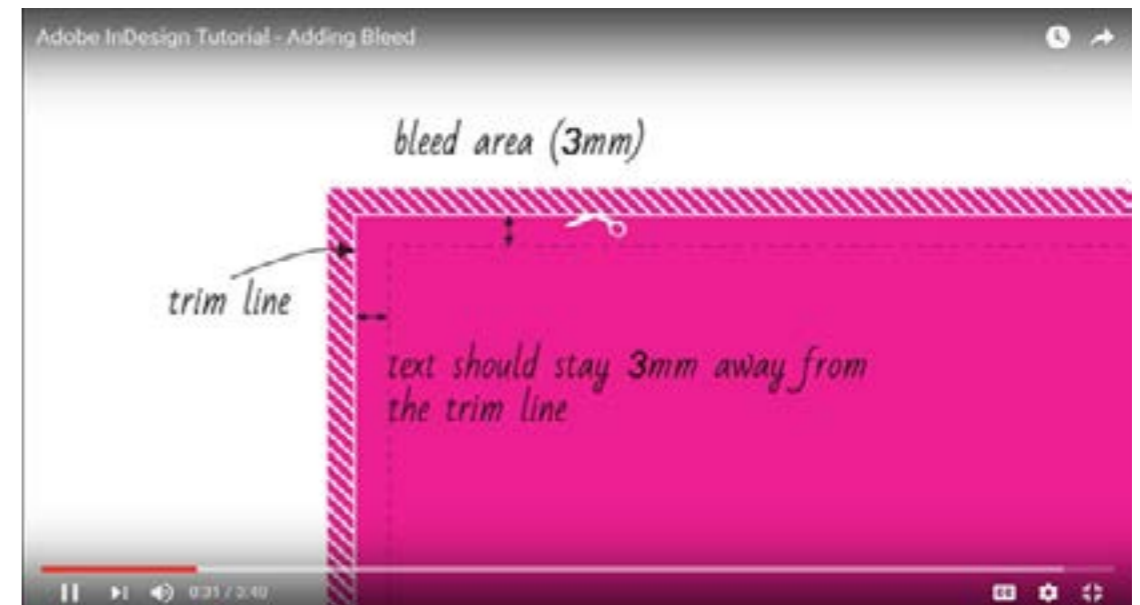
CREATING MULTI-PAGE DOCUMENT BLEED ADJUSTMENT, MASTER PAGE - OBJAŠNJENJA

INDESIGN 1



Bleed

Bleed je područje izvan okvira dokumenta koje se seče pri štampanju. Smatra se merom predostrožnosti / sigurnosti kako bismo zaštitili naš dokument od suvišnog belog prostora koji preostaje nakog sečenja. Prilikom pripreme dokumenta za štampu, vrlo je važno da **Bleed** bude podešen **tačno do ivica** dokumenta i da je sadržaj dokumenta na **bezbednoj udaljenosti** od linije po kojoj se sečenje vrši.



Za novi dokument

File > New document > Bleed **3mm**



Potom, sledi:

File – Doc setup—Bleed option=visible—podesiti **Bleed** na **3mm**

O CREATING MULTI-PAGE DOKCUMENT, BLEED ADJUSTMENT, MASTER PAGE - OBJAŠNENJA

INDESIGN 1

Iako Bleed nije podešen:

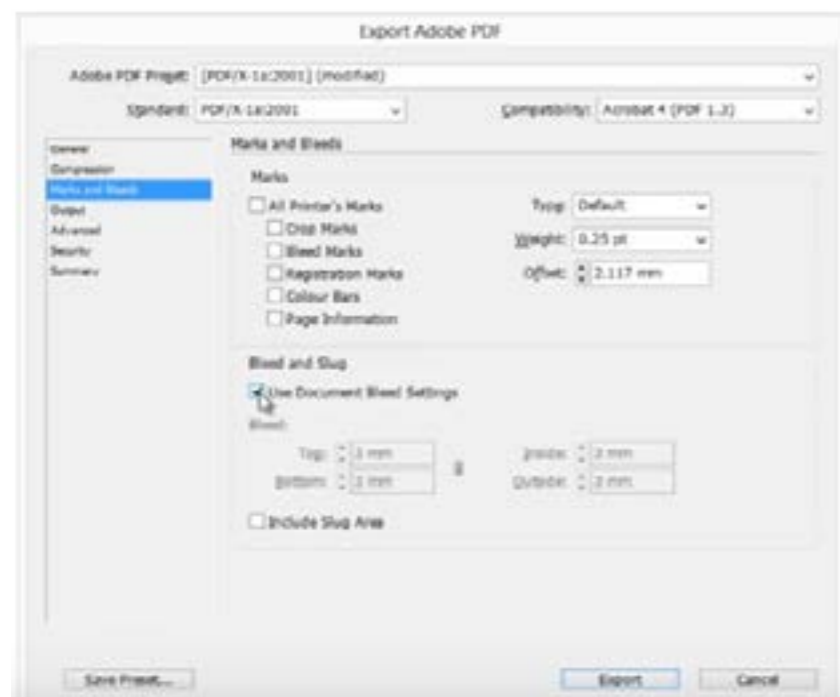
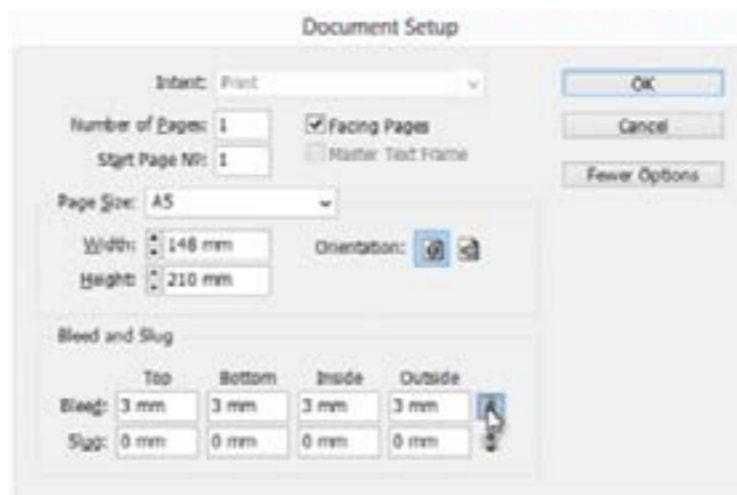
Klik na **W** i crvene linije će se pojaviti u dokumentu

Proširiti do **crvenih linija**

File>Export>pdf (pdf /x-10;2008)

Pripazite i obratite pažnju na **Bleed** opcije dok izvozite/eksportujete.

Hvala !



Linkovi:

<http://guides.lib.umich.edu/c.php?g=282834&p=1884599>



Ne zaboraviti potragu za resursima i linkovima na ovu temu!

WORKING WITH IMAGES AND TEXT BOXES; IMPORTING DATA FROM ILLUSTRATOR

R11

INDESIGN 2

Ciljevi:

Upoznavanje sa radom sa slikama i tekstom u InDesign-u, uvozom podataka/dokumenata iz Illustrator-a.

Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka - **15min**

Predavanje i demonstracija - **30min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**

Praktični rad učesnika - **45min**

Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**

Očekivano trajanje radionice: **110min**

PREDAVANJE:

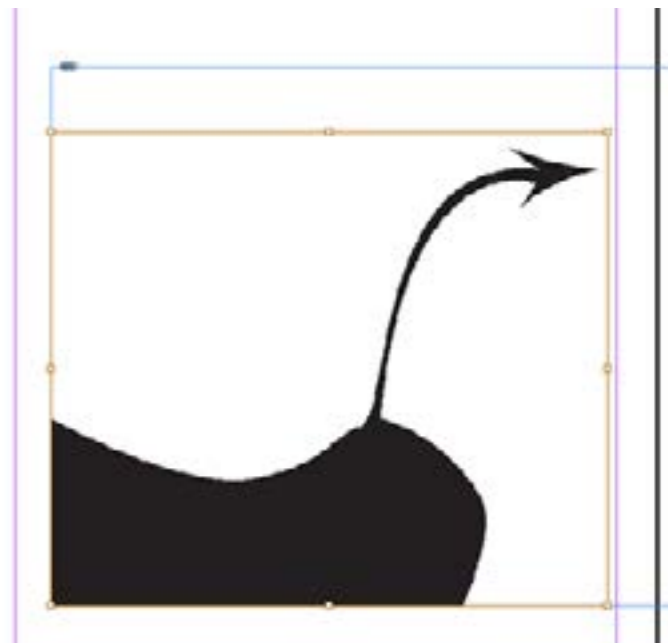


Najbrži način za uvoz slike u InDesign je primena **Place** komande (File>Place).

Klikom (**ctrl - d**) možete pronaći sliku koju želite, koristeći Microsoft explorer.

Slika će biti smeštena tamo gde nam je strelica miša, kursor. Nešto što treba **imati na umu** pri radu sa slikama u InDesign-u jeste to da ovaj program koristi **okvire za smeštanje slike u dve veličine**, jedan za sliku u njenoj prvobitnoj veličini, a drugi za prikaz samo željenog dela slika.

Ako koristimo desni klik miša, ponudiće nam se opcije (**image alignment, effects, color modes**) koje se odnose na okvir za prikaz slike-Image box.



1

WORKING WITH IMAGES AND TEXT BOXES, IMPORTING DATA FROM ILLUSTRATOR

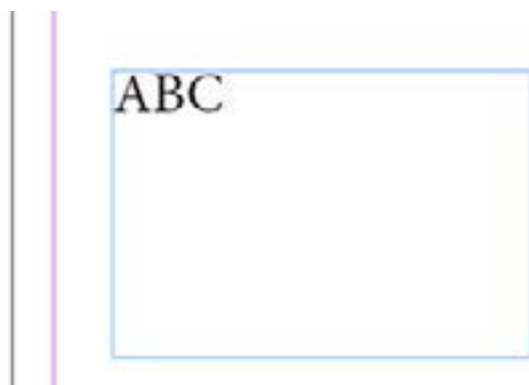
INDESIGN 2

Tekst:

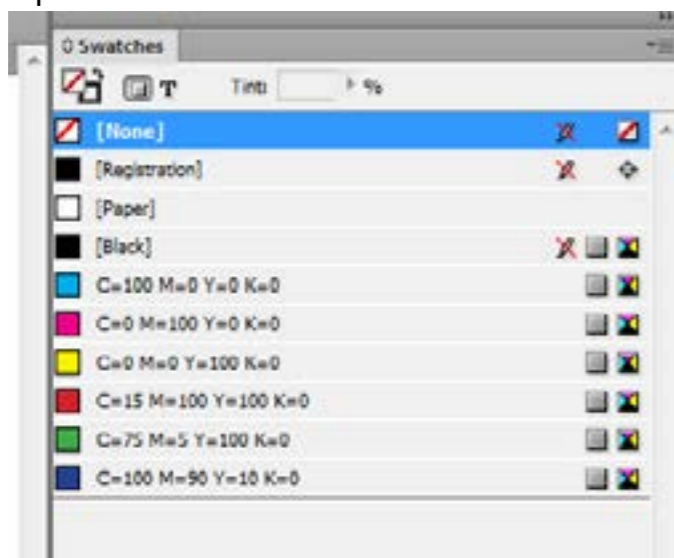
Text box (prostor u kome se tekst prikazuje) kreirati: klikom na **Type Tool** **T**, potom na radnoj površini vući stisnutim klikom miša i jednostavno pustiti kada nam se pojavi odgovarajući Text box (čiju veličinu možemo korigovati i kasnije)



Bitno je znati to da **veličina teksta** ne zavisi od veličine *Text box*-a.



Možemo menjati veličinu teksta oprema našoj želji, kao i u programima o kojima smo prethodno govorili, ali za menjanje boje teksta potrebno je da koristimo **Swatches**, paletu za pozadinu teksta takođe.



Desnim klikom možemo videti listu opcija, poput - **effects**, **alignments** i slično. Važno je istaći i to da okvir za prikaz teksta možemo popuniti i **nasumice** odabranim tekstom, radi prezentacije koncepta ideja (npr. *Lorem ipsum* tekstovi online).

R11

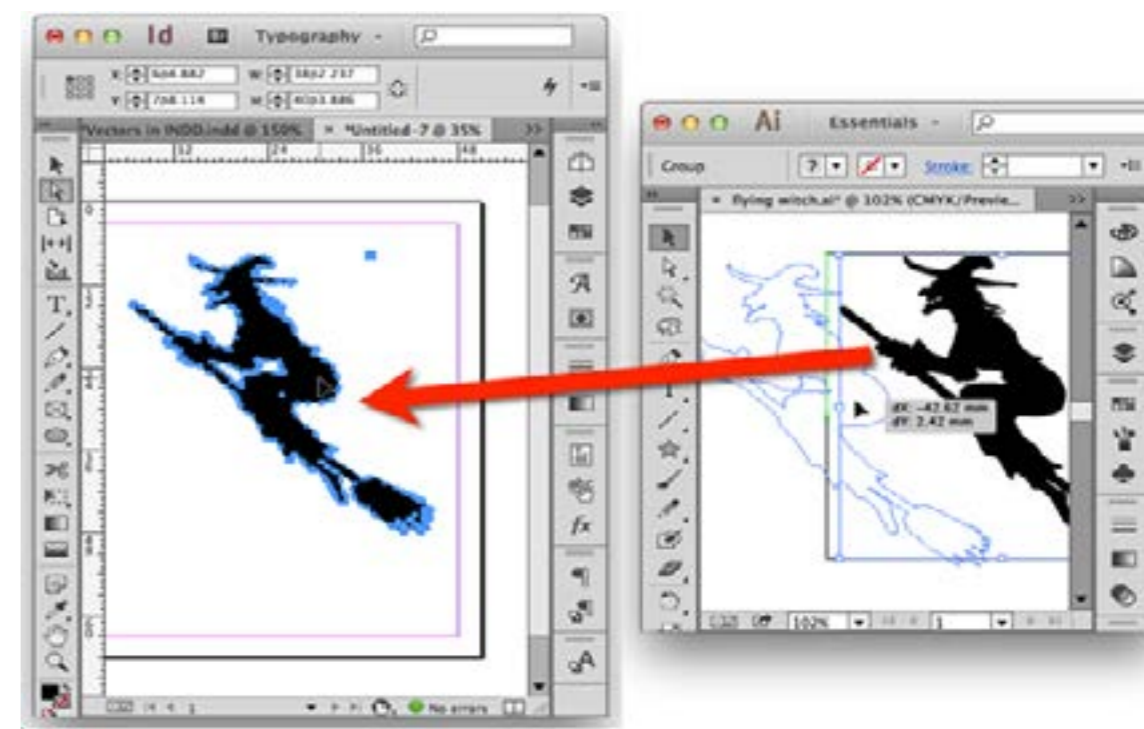
WORKING WITH IMAGES AND TEXT BOXES, IMPORTING DATA FROM ILLUSTRATOR

INDESIGN 2



UVOZ U INDESIGN IZ ILLUSTRATOR-a

Uz **Place** komandu možemo jednostavno uvesti dokument u InDesign iz Illustrator-a, međutim, uveženi dokument biće baziran na **pikselima**, ne na **vektorima**. Kada želimo da vektorski rad uvezemo iz Illustrator-a, potrebno ga je otvoriti upravo u Illustrator-u a kopirati (*copy-paste*) ga u InDesign, tada će rad/slika/dokument/ biti **kopiran u InDesign u vektorima** i moći će tako da se prikazuje.



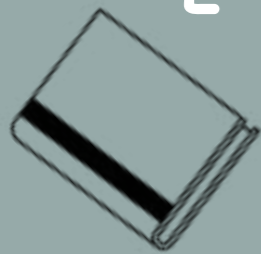
Linkovi:

<http://www.dummies.com/software/adobe/indesign/create-text-frames-in-indesign-cs5/>
https://www.youtube.com/watch?v=_TIV8fRsqyc



Ne zaboraviti na potragu za resursima i linkovima na ovu temu!

BEHOLD



STUDENTS ARE
BECOMING
THE
TEACHERS !



PAGE NUMERATION, MULTI-MASTER PAGES, EXPORTING DATA

R12

INDESIGN 3

Ciljevi:

Demonstracija i upoznavanje sa:

Numeracijom strana

Opcijama Multi-Master-a

Izvozom podataka/dokumenata // Eksportovanje - *Export data*

Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka - **15min**

Predavanje, demonstracija - **30min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **10min**

Praktični rad učesnika/Vežbe - **45min**

Uputstva za naredni domaći zadatak - **10min**

Očekivano trajanje radionice: **110min**

PREDAVANJE:



PAGE NUMERATION (NUMERACIJA STRANA):

Zajednički zadaci numeracije: **odavanje brojeva stranica dokumentima knjige**, **odavanje broja nekoj sekciji** i **odavanje brojeva poglavlja**.

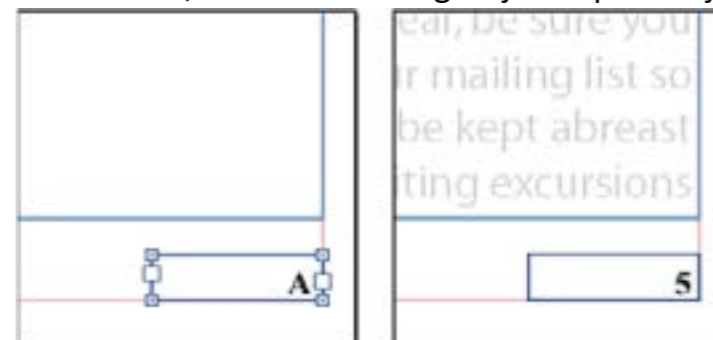
Vašim stranicama može se dodati marker/oznaku/simbol sa trenutnim brojem strane-**Page number marker**, kako biste odredili gde na njoj je broj smešten i kako izgleda.

Ažuriranje markera **broja** strane je **automatsko**, prema tome, broj koji je prikazan je uvek tačan - čak iako **odajete**, **uklanjate**, ili **reorganizujete** strane u dokumentu. Ti markeri mogu se formatirati i slilizovati **kao tekst**.

Dodavanje Page number marker za Master page:

Često se vrši **odavanje markera na Marker stranu**.

Kada su Master strane primenjene na dokument, numeracija strana se ažurira automatski, slično kao sa zaglavljima i podnožjima.



Ako je **automatska numeracija** aktivna na Master strani, prikazuje **Prefix Master strane**, i na stranici dokumenta, automatska numeracija omogućuje prikaz Broja stranice.

Numeracija na Master A (levo) i strana 5 bazirana na istom Master-u (desno)

2

PAGE NUMERATION, MULTI-MASTER PAGES, EXPORTING DATA

INDESIGN 3



Dodajemo broj na odabranu *Master* stranu duplim klikom na nju (na panelu sa prikazom stranica).

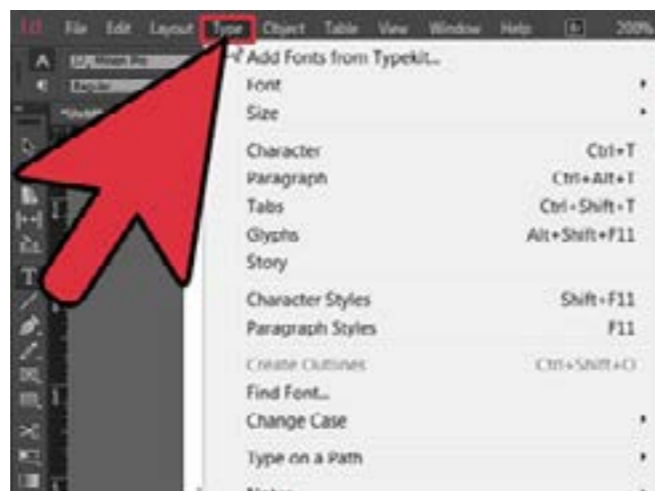
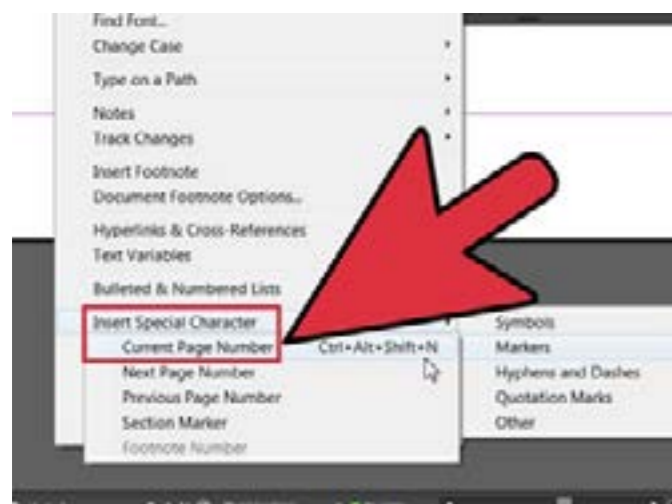
Napraviti okvir za tekst dovoljno velik da u njega možete smestiti najduži broj strane kao i tekst koji želite uz njega. **Odredite mesto** okvira za tekst **na kome želite da se broj vaše strane prikaže**. Ukoliko je na vaš dokument primenjena opcija **Facing pages**, kreirajte **odvojene okvire za tekst za levu i desnu Master stranu**.

U okviru za tekst u kome upisujete broj strane, možete dodati i neki željeni tekst, iza ili ispred broja (na primer - *Strana 9*)

Kada odaberete poziciju na kojoj želite da se vaš broj pojavi, izaberite:

Type > Insert Special Character > Markers > Current Page Number.

Primenite Master stranu na strane dokumenta na kojima želite da broj bude prikazan.



R12

PAGE NUMERATION, MULTI-MASTER PAGES, EXPORTING DATA

INDESIGN 3



MULTI – MASTER STRANE

Master je poput pozadine koja se brzo može primeniti na više stranica.

Objekti sa onog Mastera koji je aktivan/odabran, prikazuju se na **svim stranama** dokumenta, i pri tome okruženi su tačkastom granicom.

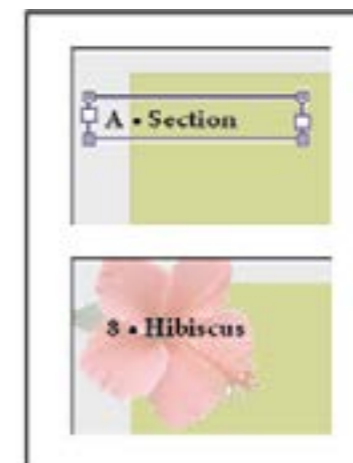
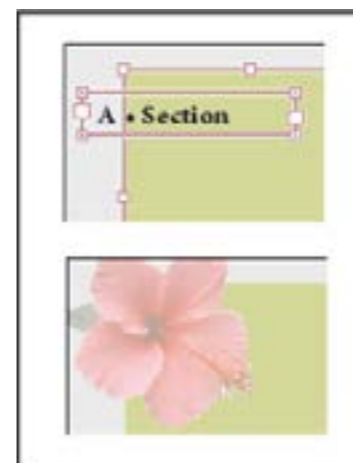
Takođe, sve promene koje vršite na Masteru **automatski** se prikazuju na svim ostalim povezanim stranama. Master strane uglavnom sadrže **logo-e koji se ponavljaju, brojeve stranica, poglavlja, zaglavlja...** Mogu sadržati i prazne **okvire za tekst i grafike**, koji imaju svrhu prostora u koji želite nešto da smestite na stranama dokumenta. Važno je znati - objekat sa Master strane ne može biti selektovan na stranama dokumenta, izuzev onda kada je taj objekat preuređen za ponovno specifikovanje.



Masteri, kao i strane vašeg dokumenta, mogu imati **više lejera/slojeva**.

Objekti jednog zasebnog lejera mogu imati **sopstveni poredak slaganja** unutar lejera.

Objekti lejera Mastera pojavljuju se **iza objekata** koji su određeni za **isti lejer** strane dokumenta.



Ukoliko želite da se objekat sa Master strane pojavi ispred objekta sa dokument strane, objekat sa Mastera postavite na **viši lejer**.

Taj objekat postavljen na viši lejer, pojavljiće se ispred svih objekata smeštenih na nižim lejerima(lejerima ispod).

Spajanje svih lejera dovodi do postavke objekata Mastera ispod objekata strana dokumenta.

Objekti Mastera (**gore levo**) pojavljuju se iza objekata **istog lejera** strane dokumenta (**dole levo**); pomerajući objekat Mastera na viši lejer (**gore desno**), postavljamo ga ispred svih objekata koji pripadaju nižim lejerima(**dole desno**).

Kreiranje Master-a:

Uobičajeno, svaki dokument koji kreirate ima Master stranu.

Možete kreirati dodatne/naknadne Mastere ispočetka, ili iz postojeće Master strane ili strane dokumenta. Nakon primenjivanja Master stranica na ostale stranice, **sve promene načinjene na izvornom/prvobitnom Masteru, prenosiće se** na druge mastere i na strane dokumenta koje su bazirane na njemu.

Uz pažljivo osmišljanje i planiranje idejnog rešenja, ovo pruža **lak način** za menjanje kompozicije, rasporeda detalja, preloma i primenu drugih željenih promena na **više strana** vašeg dokumenta.

2

PAGE NUMERATION, MULTI-MASTER PAGES, EXPORTING DATA

INDESIGN 3

Kreiranje mastera ispočetka:

Odaberi **New Master** u meniju **Pages** panel-a.

Odaberite sledeće opcije, potom klik na **OK:**

Kao **Prefix**, uneti prefiks koji će identifikovati primenjeni Master za svaku stranu u Pages panelu. Mogu se uneti četiri podatka/karaktera. Pod **Name** uneti naziv osnovnog/glavnog Mastera.

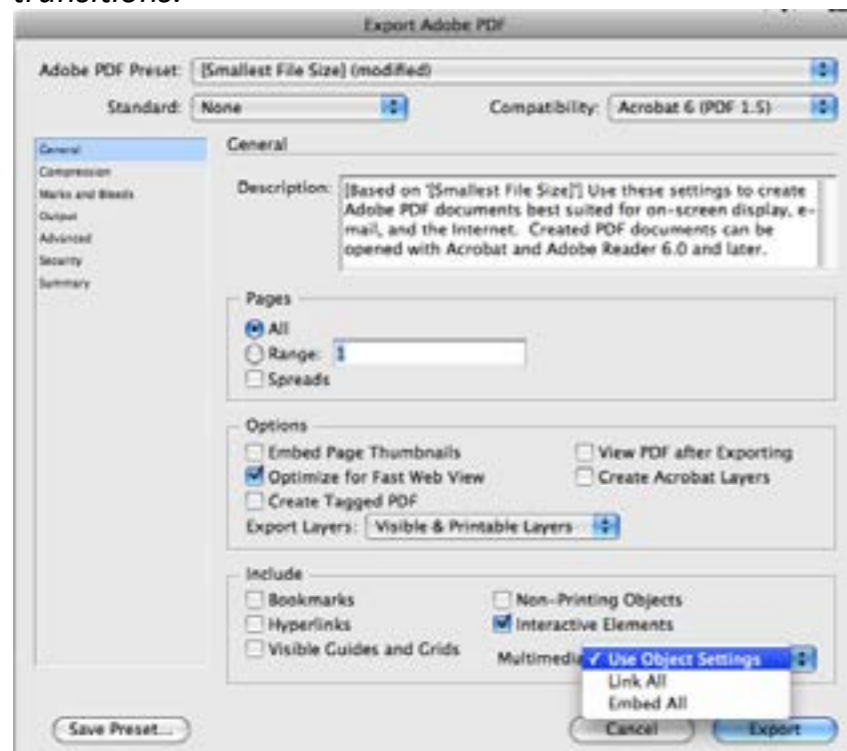
Za **Based On Master**, izabrati **postojeći osnovni** raspon mastera, za koji želimo da bude baza novom Masteru, ili odabrati **None**.

Za **Number Of Pages**, type a value for the number of pages you want in the master spread

EXPORT TO ADOBE PDF (IZVOZ PODATAKA):

Izvesti/Eksportovati dokument kao **Adobe PDF**, ili postaviti PDF na internet, ili iskoristiti kao pripremni materijal za štampu.

PDF za internet može sadržati **interaktivne elemente**, poput snimaka/filmskih zapisa ili zvučnih zapisa, navigacijskih tastera - *Buttons*, prelaza/kretanja strana - *Page transitions*.



 **Potražiti nove resurse na temu !**

Linkovi:

<https://www.youtube.com/watch?v=hM5eRzJfkCI>

REZIME CELOG PROGRAMA I PONAVLJANJE PROPUSHTENIH TRENINGA

R13

REZIME

Ciljevi:

Prolazak kroz propuštene radionice

Evaluacioni upitnik >> Odgovori

Osvrt na sva tri obrađivanja programa - beneficije, rezultati > zaključak

Vremenski okvir i Metode:

Pregled domaćih zadataka - **20min**

Teorija i demonstracija sadržaja propuštenog- **40min**

Online video/korak-po-korak tutorijal primeri - **20min**

Vežbe učesnika - **40min**

Očekivano trajanje radionice: **120min**

Linkovi:

<https://www.youtube.com/watch?v=yAidvTKX6xM>

<https://www.youtube.com/watch?v=t9OTcdc2mwc>



Ne zaboraviti na potragu za resursima i linkovima !

Pripremili:

Sadržaj ovog Edukativnog programa kreiran je izučavanjem i odobravanjem od strane: Benard Palushi, Danijela Šnajder, Darrjel Novaku, Dijana Makijević, Grisilda Mema, Igor Srdanović, Jelena Dragić, Jovana Dragaš, Kristina Jurić, Matea Koreny, Matej Gregec, Nina Šešlija, Silva Isufi i Stela Plaku.

Mentorstvo i smernice: Boris Negeli, Nikola Radman i Tanja Mirković.

Dizajn prednje i zadnje korice - Dijana Makijević

Dizajn unutrašnjih stranica i prelomi teksta - Jovana Dragaš

Dizajn piktograma:

PNGs taken from the **Noun Project**, under the Creative Commons licence:

post-its by **Jack Knoebber**

Pencil by **Peter Parničan**

Pencil by **Landan Lloyd**

chaturanga by **Minjeong Kim**

plank by **Minjeong Kim**

yoga by **Minjeong Kim**

sticky notes by **Giannis Choulakis**

Quote by **AfterGrind**

Sticky Note by **Camila Quintero**

Brain by **Jaime Serra**

company by **faisalovers**

Glasses by **corpus delicti**

Book by **Vladimir Belochkin**

Marker by **Darren Dutch**

Mortarboard hat by **Phil Smith**

okay by **Meg Clingman**

Fontovi:

Arial

Calibri

Cat_Meow - **Maxin Feld**

Fun_Crayon - **Jonathan Harris**

Loud_and_Clear - **Skyhaven Fonts**

Stale_Marker - **Maxin Feld**

Fontovi prednje/zadnje korice:

DK Southside_Fizz - **Hanoded**

Myriad Pro

Orator Std

Lithos Pro

Courier New

Fotografija:

Smeštena na prednjoj korici

autor - **Dijana Makijević**

Ilustracija:

Live a Less Electrical Life

by Hudson-Powell

strana 31

DYII logo:

Smešten na Zadnjoj Korici

Tanja Mirković

Boje koncepta:

Prednja i zadnja korica



Boje kroz unutrašnje strane



PROJEKAT SUFINANSIRA:



SARADNICI PROJEKTA:



DESIGN YOUR JOB

"Good design is all about making other designers feel like idiots because that idea wasn't theirs"
FRANK CHIMERO

Behold!
students
are
becoming
the
teachers


T. MIRKOVIC

"good design is as little design as possible"

"..back to purity
..back to simplicity."

DIETER RAMS

"very nice"
MIHAEL NIKOLIC_Princ
sobe 308_

".. IT
LET'S
DO IT"

TANJA MIRKOVIC

".. so on and so on.."

BORIS NEGELI

<http://www.designyourjob.org/>
2017