



Moduł Kreator Wydruków

Omówienie tworzenia szablonów

Opracowanie: zespół iwarePRINT / Czerwiec 2020

Spis treści

Tworzenie szablonów w Photoshopie	4
Prawidłowe szablony PSD.....	4
Tutorial: Tworzenie szablonu w Photoshop	5
Zarządzanie zachowaniem elementów projektu	6
Dodanie stworzonego szablonu PSD do systemu iP.....	7
Przygotowywanie szablonów bazowych dla klienta z istniejących plików PSD (Photoshop)	8
Potrzebujesz pomocy z szablonem? Prześlij nam go	10
Placeholdery Obrazów	10
Oznaczanie warstwy jako placeholdera	11
Tworzenie nieprostokątnych symboli zastępczych	13
Zachęcanie użytkowników do wybierania obrazów do placeholderów.....	13
Konfigurowanie funkcji manipulacji symbolami zastępczymi	15
Definiowanie trybu wstawiania obrazu.....	15
Używanie tego samego obrazu w kilku placeholderach	17
Dodawanie transformowanych placeholderów	17
Przeciągnij i upuść zawartość placeholdera	18
Placeholdery o nieregularnych kształtach.....	19
Tworzenie placeholders z warstw kształtów (shape layers)	21
Zmiana kształtów elementów obrazu	22
Tworzenie placeholderów z masek wektorowych	23
Placeholdery z ramkami	25
Ramki w kreatorze.....	25
Przykład placeholdera z ramką.....	26
Ramki z galerii.....	28
Korzystanie z obiektów inteligentnych w szablonach PSD.....	28
Inteligentne obiekty	28
Dodawanie Obiektów Inteligentnych do szablonów PSD	29
Otwieranie inteligentnych obiektów w kreatorze.....	30
Tekst punktu i akapitu	31
Tekst punktowy (Point Text)	31

Tekst akapitu	33
Efekty obrysu i cienia tekstu.....	35
Zakrzywiony tekst.....	37
Przykład	38
Copyfitting	40
Rich Text Formatting	40
Tekst wielokolumnowy.....	41
Projekty typograficzne.....	42
Konfigurowanie pól z predefiniowanymi wartościami.....	45
Predefiniowana treść.....	45
Tworzenie szablonów PSD z elementami o wielu wartościach.....	46
Zawijanie tekstu	50
Zawijanie tekstu wokół obrazu.....	50
Zawijanie tekstu wewnątrz kształtu	53
Tworzenie szablonów InDesign	55
Obrazy	55
Kształty	55
Tekst	56
Grupy	56
Tutorial: Tworzenie szablonu w InDesign.....	56
Konwertowanie szablonów na IDML.....	57
Zarządzanie zachowaniem elementów projektu	58
Dodanie stworzonego szablonu IDML do systemu iP	59
Przygotowywanie szablonów bazowych dla klienta z istniejących plików IDML (InDesign).....	60
Potrzebujesz pomocy z szablonem? Podeślij nam go	61
Inne instrukcje w Module Kreator Wydruków:	62

Tworzenie szablonów w Photoshopie

Kreator może importować szablony z plików PSD. W rezultacie konwertuje je do wewnętrznego formatu `.st` opartego na JSON. W większości scenariuszy nie powinieneś bezpośrednio zajmować się plikami `.st`, więc prawdopodobnie łatwiej jest myśleć o nich bardziej jako o „otwieraniu” plików PSD w kreatorze.

Uwaga:

Wewnątrz kreatora nie ma wszystkich dostępnych funkcji PSD i odwrotnie, niektóre funkcje kreatora nie występują w Photoshopie. Podczas tworzenia szablonów PSD ważne jest, aby pamiętać o wszystkich możliwościach i konwersjach kreatora. Często po otrzymaniu pliku PSD od grafika będziesz musiał go edytować i przetworzyć przed importem do kreatora. Ten artykuł wyjaśnia, jak to zrobić.

Prawidłowe szablony PSD

Nie możesz dodać dowolnego pliku PSD do kreatora. Jakiego rodzaju pliki PSD można otworzyć?

Kreator działa z wielowarstwowymi plikami PSD zawierającymi obrazy, teksty, kształty i inteligentne warstwy. Format koloru powinien być RGB, CMYK lub Grayscale. Nie powinien zawierać skomplikowanych efektów warstw - należy je upraszczać gdy tylko jest to możliwe.

Warstwy z tekstem mogą zawierać następujące ustawienia czcionek:

- Nazwa i rozmiar czcionki
- Styl: pogrubienie, kursywa, faux pogrubienie, faux kursywa itp.
- Kolor
- Odstępy między wierszami i akapitami

I następujące ustawienia akapitu:

- Wyrównanie
- Wcięcie pierwszego wiersza, lewe i prawe
- Spacja przed i spacja po

Inne parametry są ignorowane.

Kreator obsługuje zarówno tekstowe warstwy punktowe, jak i akapitowe. Te warstwy tekstowe mogą być zorientowane pionowo lub poziomo. W tekście punktowym zawsze masz

jedną pozycję, która określa położenie tekstu (w zależności od wybranego trybu wyrównania, który określa lewą, środkową lub prawą pozycję warstwy), podczas gdy tekst akapitowy określa granice. Jeśli tekst przekroczy to pole, zostanie przycięty.

Ważne jest, aby pamiętać, że jeśli użytkownik edytuje warstwę tekstu punktowego, można ją podzielić na wiele linii, naciskając klawisz Enter. Jeśli chcesz ograniczyć użytkownika do jednego wiersza tekstu, użyj warstw tekstu akapitowego (Paragraph Text Layer) o wysokości równej rozmiarowi czcionki.

Oprócz warstw tekstowych możesz dodawać ścieżki do tekstów zakrzywionych.

5

Teraz spróbujmy utworzyć szablon PSD zgodny z kreatorem.

Tutorial: Tworzenie szablonu w Photoshop

Wyobraźmy sobie, że chcemy stworzyć szablon dla wizytówki o wymiarach 90mm x 50mm. Składa się z trzech elementów: obrazu tła, wieloliniowego pola tekstowego i logo. Oczywiście bardziej skomplikowany szablon wizytówki składałby się z większej liczby elementów (takich jak oddzielne pola na nazwę firmy, nazwisko osoby itp.), Ale dla uproszczenia zacznijmy od pojedynczej warstwy tekstowej.

Po przygotowaniu tła i logo możemy przystąpić do tworzenia szablonu. Uruchamiamy Photoshop'a, a następnie:

1. **Utwórz nowy dokument.** Określ rozmiar 90 x 50 mm, oraz orientację pionową.
2. **Otwórz obraz tła.** W menu **Plik (File)** wybierz **Otwórz (Open)** i wybierz plik.
3. **Dodaj Logo.** Na przykład przeciągnij je z Eksploratora plików systemu Windows do Photoshopa.
4. **Utwórz warstwę tekstową.** Aby utworzyć warstwę tekstu punktowego, kliknij opcję Narzędzie **Tekst** w panelu Narzędzia (po lewej stronie litera **T**), a następnie kliknij miejsce, w którym chcesz umieścić tekst. Wpisz przykładowy tekst, aby użytkownicy wiedzieli, jakie dane mają wprowadzić (np. Imię i Nazwisko).

W rezultacie powinieneś dostać coś takiego:



Zarządzanie zachowaniem elementów projektu

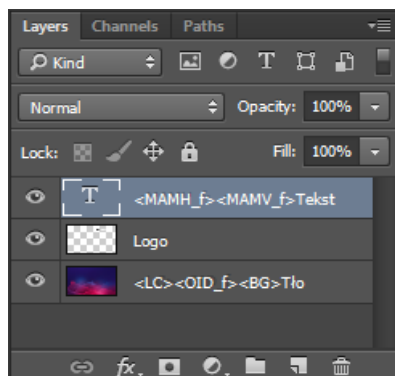
Możesz zarządzać zachowaniem szablonu, na przykład blokując pozycję tła (uniemożliwiając jej przesunięcie lub usunięcie przez użytkownika), ale umożliwiając edycję ciągu tekstowego. Formatowanie w Photoshopie nie jest wystarczająco elastyczne. Dlatego używamy systemu tak zwanych znaczników - specjalnych symboli, które dodajesz do nazwy warstwy, używanych przez kreator do zarządzania uprawnieniami dla każdego elementu. Szczegółowe informacje na temat składni markerów i ich pełną listę można znaleźć w temacie (osobna instrukcja) **Obsługiwane markery**.

Tak więc, jako ostatni krok tego samouczka, skonfigurujemy szablon tak, aby nie pozwalał na zmianę tła i położenia tekstu. To ćwiczenie daje wyobrażenie o tym, jak pracować z markerami.

Aby zaznaczyć tło jako nieedytowalny obraz, kliknij dwukrotnie odpowiednią nazwę warstwy w Photoshopie i dodaj do niej **<LC>** **<OID_f>**. Nie ma różnicy w jakiej pozycji umieszczasz znacznik - na początku nazwy, na końcu lub gdzieś w środku. Co więcej, możesz zostawić tylko znacznik, jeśli chcesz.

Możesz zablokować pozycję tekstu w podobny sposób. Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy tekstowej i dodaj znaczniki **<MAMH_f>** i **<MAMV_f>**, aby uniemożliwić przenoszenie tekstu w poziomie i w pionie.

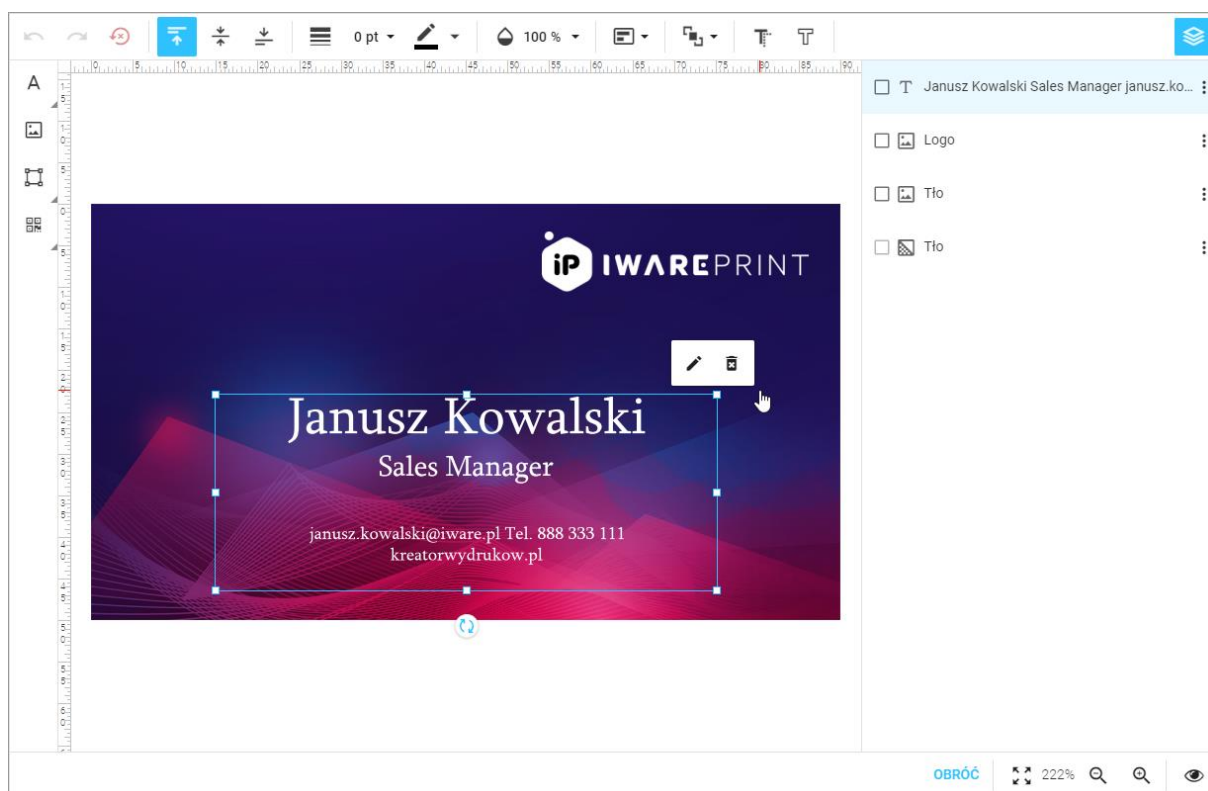
W rezultacie lista nazw warstw wygląda następująco:



Teraz, jeśli prześlesz zmodyfikowany szablon na serwer, zobaczysz, że tło znika z listy edytowalnych obiektów, a pozycja tekstu jest ustalona.

Dodanie stworzonego szablonu PSD do systemu iP

W rezultacie stworzonego projektu, podczas wgrywania szablonu do kreatora powinien zostać wyświetlony następujący widok:



Szczegółowa instrukcja techniczna jak dodać stworzony szablon w programie Adobe Photoshop do Kreatora w Panelu Administracyjnym systemu iwarePRINT opisana została w instrukcji Technicznej

Instrukcja_tekniczna_SYSTEM_M.KREATOR_23_06_20.PDF

Przygotowywanie szablonów bazowych dla klienta z istniejących plików PSD (Photoshop)

Łatwo jest zachować zgodność plików PSD z kreatorem, gdy tworzysz je od zera. Co jednak, jeśli masz już kilka plików PSD utworzonych przez projektanta, zanim zdadzą sobie sprawę ze współpracy systemów? Jeśli załadujesz te pliki do kreatora, mogą nie wyglądać tak, jak byś się spodziewał.

Oto lista najczęstszych problemów z plikami PSD i wskazówki, jak je rozwiązać.

Nie można otworzyć pliku PSD

Przyczyn może być kilka, ale najprawdopodobniej ma to związek z nietypową przestrzenią kolorów lub dodatkowymi kanałami. Kreator działa z obrazami RGB, CMYK lub Grayscale, a głębina kolorów powinna wynosić 8 bitów na kanał.

Rozwiązanie: Konwertuj obraz na RGB lub CMYK i usuń wszystkie dodatkowe kanały. Jeśli nadal masz problemy z ładowaniem tego pliku, prześlij go do naszego zespołu technicznego za pomocą 'ticketa' lub drogą mailową.

Niewidoczne warstwy są widoczne

Kreator ignoruje widoczną flagę warstwy.

Rozwiązanie: Zdecydowanie zaleca się usunięcie wszystkich nieużywanych warstw, aby zmniejszyć rozmiar pliku PSD i zwiększyć wydajność, ale jeśli uważasz, że warstwa musi być przechowywana w szablonie, możesz użyć znaczników **<VNP>** i **<VNS>**.

Opcje warstwy są ignorowane

Kreator ignoruje opcje warstw, takie jak Zablokuj, Wypełnij, Krycie itp.

Rozwiązanie: Należy unikać korzystania z tych opcji. Spróbuj spłaszczyć warstwy z takimi opcjami w warstwie obrazu. Możesz także utworzyć kanał alfa za pomocą maski warstwy. Aby to zrobić, kliknij prawym przyciskiem myszy maskę na karcie Warstwy, a następnie kliknij Zastosuj maskę warstwy.

Bez efektów wizualnych

Kreator nie może odczytać informacji o efektach wizualnych (blask, satyna itp.).

Rozwiązanie dla stałych warstw: zamień efekty wizualne w osobne warstwy obrazu. Aby to zrobić, kliknij prawym przyciskiem myszy w widoku Warstwy, a następnie kliknij polecenie Utwórz warstwę.

Warstwy dopasowania, efektu i wypełnienia są ignorowane

Kreator obsługuje warstwy rastrowe (kształty graficzne), kształty wektorowe, obiekty inteligentne i warstwy tekstowe.

Rozwiązanie: Zastosuj lub spłaszcz wszystkie te warstwy przed otwarciem szablonu w kreatorze.

Niektóre ustawienia czcionek / akapitów nie są stosowane

Kreator czyta tylko następujące parametry czcionki:

Nazwa i rozmiar czcionki

Styl: pogrubienie, kursywa, faux pogrubienie, faux kursywa itp.

Kolor

Śledzenie (odstęp między znakami) i prowadzenie (odstęp między liniami bazowymi)

I następujące ustawienia akapitu:

Wyrównanie

Wcięcie pierwszego wiersza, lewe i prawe

Spacja przed i spacja po.

Szablon ładuje się zbyt wolno

Dzieje się tak, jeśli szablon ma wiele warstw, zwłaszcza warstw obrazu. Dobrym pomysłem jest optymalizacja szablonów przed zaimportowaniem ich do kreatora.

Rozwiązanie: Po pierwsze, zaleca się scalenie wszystkich nieedytowalnych warstw razem. Na przykład, jeśli utworzysz szablon dla pracowników określonej korporacji, możesz połączyć tło, nazwę firmy i logo razem. Jeśli niektóre nieedytowalne warstwy powinny mieć wyższą kolejność niż warstwy edytowalne, możesz scalić je w osobną warstwę, ale ogólną zasadą jest minimalizowanie liczby warstw, ponieważ są one ładowane jako osobny obraz.

Niewidoczne warstwy należy usunąć, a przynajmniej ustawić odpowiednie markery.

Na koniec sprawdź warstwy obrazu i sprawdź, czy są większe niż widoczny obszar. Jeśli widoczne jest tylko 10% warstwy, nie ma potrzeby ładowania całej warstwy. Przytnij niepotrzebną część.

Jeśli chodzi o warstwy tekstowe, rozważ użycie pojedynczej wielowierszowej warstwy tekstowej (Tekst punktowy) zamiast wielu pojedynczych linii. W większości przypadków wypełnienie pojedynczego bloku tekstu jest bardziej przyjazne dla użytkownika, a kreator może szybciej przetwarzać te pola. Jednak zignoruj tę radę, jeśli naprawdę chcesz podzielić warstwy, na przykład, jeśli wstępnie wypełnisz niektóre pola z bazy danych.

Potrzebujesz pomocy z szablonem? Prześlij nam go

Jeśli plik PSD nadal wyświetla się nieprawidłowo, możesz skontaktować się z naszym zespołem technicznym i wysłać do nas zapakowany szablon. Zobaczymy na czym polega problem i zaproponujemy rozwiązanie.

Placeholdery Obrazów

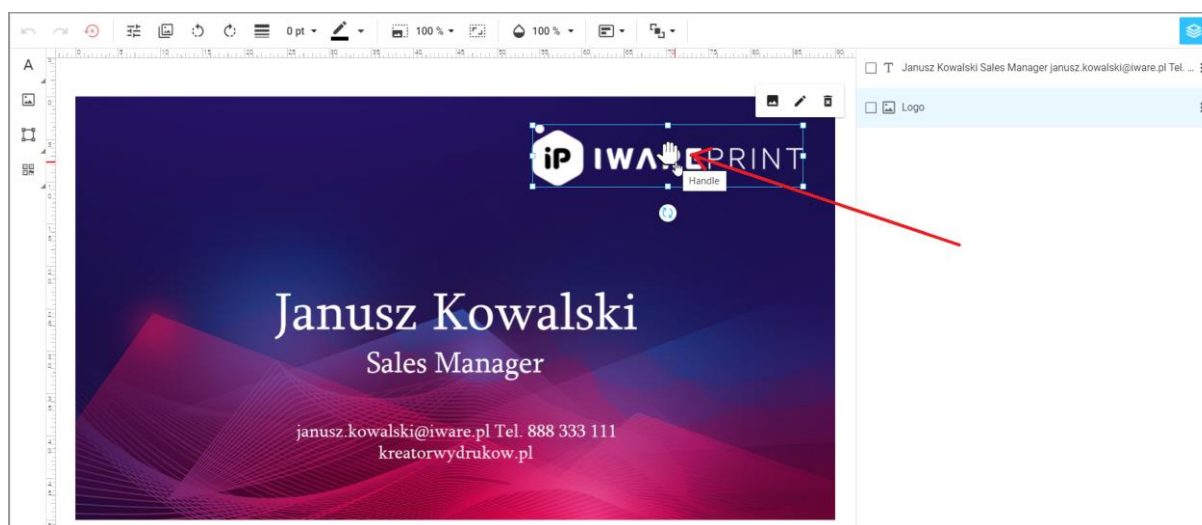
Czasami możesz nie tylko pozwolić użytkownikowi na dodanie lub zmianę obrazu, ale także ograniczyć obraz o pole o określonym rozmiarze. Gdy użytkownik zmienia rozmiar lub przesuwa taki obraz, nie wychodzi poza to pole, ale jest powiększany i przycinany zgodnie z granicami symboli zastępczych.

W tym temacie nauczysz się wykonywać następujące czynności, m.in.:

- Utwórz placeholderów obrazów
- Zastosuj dowolne kształty do placeholderów
- Zachęcaj użytkowników do wybierania obrazów do placeholderów
- Ustaw uprawnienia dla placeholderów
- Zdefiniuj tryb wstawiania obrazu
- Połącz kilka placeholderów mających ten sam obraz
- Przekształć placeholder
- Podaj obrazy dla placeholderów
- Przeciągnij i upuść zawartość

Oznaczanie warstwy jako placeholdera

Aby włączyć tę funkcję i dodać symbol zastępczy do szablonu, należy dodać obraz (w naszym przypadku logo IP) i dodać znacznik **<PH>** do jego nazwy w szablonie **Photoshop** lub **InDesign**. Po otwarciu tego szablonu w kreatorze wygląda to tak:



Aby edytować obraz, możesz kliknąć Uchwyt na placeholderzy. Alternatywnie możesz włączyć tryb automatycznej edycji. W tym trybie kreator ukrywa Uchwyt, a wystarczy kliknąć placeholder, aby edytować jego obraz.



Możesz zmienić rozmiar, przyciąć, obrócić lub przenieść obraz. Kliknij przycisk **Gotowe**, aby zakończyć edycję.

Aby wybrać inny obraz z **Galerii** obrazów, kliknij dwukrotnie symbol placeholdera.

Możesz także kliknąć prawym przyciskiem myszy placeholder obrazu, a następnie kliknąć **Wybierz obraz**, aby otworzyć Galerię obrazów.



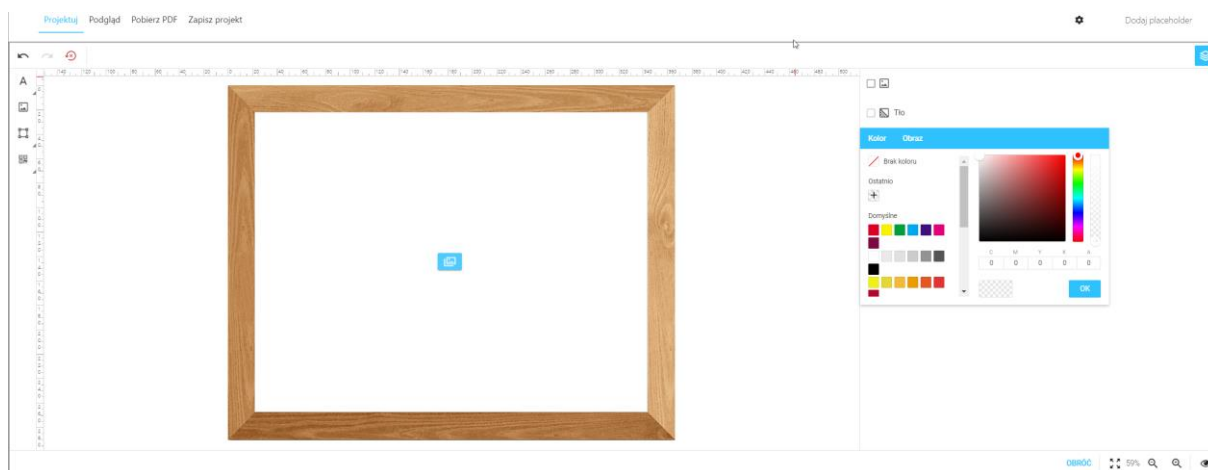
Tworzenie nieprostokątnych symboli zastępczych

Znacznik **<PH>** pozwala nie tylko ustawić prostokątne placeholder'y określające pozycję i rozmiar wybranego obrazu na produkcie, ale także artystyczne placeholder'y o dowolnych kształtach. Aby zdefiniować takie placeholder'y w programie Adobe Photoshop, użyj kształtów wektorowych, aby wyciąć część obrazu w kreatorze (więcej informacji znajduje się w Rozdziale Placeholder'y o nieregularnych kształtach). W programie InDesign możesz po prostu utworzyć ramkę obrazu o pożądanym kształcie.

Zachęcanie użytkowników do wybierania obrazów do placeholderów

Możesz zdefiniować puste placeholdery w swoich szablonach. Te placeholdery wymagają od użytkowników wybrania obrazów, zanim będą mogli edytować lub wysłać zawartość placeholdera. Aby to włączyć, dodaj zmodyfikowany znacznik **<PH_empty>** do nazwy warstwy obrazu. Kreator nie ładuje obrazów do takich placeholderów, gdy edytor otwiera produkt na stronie. Zamiast tego placeholder jest wyświetlany jako pusty z jasnoszarą ramką i przyciskiem Wybierz obraz.

14



Zamiast pokazywać pusty placeholder, możesz umieścić obraz zachęcający użytkowników do wybrania dla niego obrazów. Może to być na przykład dodanie obrazu lub podwójne kliknięcie, aby dodać wiadomość graficzną. Znacznik **<PH_stub>** pozwala wdrożyć to podejście. Kreator wyświetla ten obraz, ale nie dołącza go do wyjścia wysokiej rozdzielczości.



O ile użytkownik nie wybierze obrazu, ani znak placeholdera, ani napis zachęcający nie pojawią się na wyjściu wysokiej rozdzielczości.

Konfigurowanie funkcji manipulacji symbolami zastępczymi

Oprócz znacznika **<PH>** możesz ustawić jeden lub więcej znaczników ograniczających możliwości interakcji między użytkownikami a placeholderami:

15

<PSSB_f> - usuwa przycisk Wybierz obraz.

<PAEC_f> - zabrania manipulowania zawartością placeholdera.

<MAMH_f> - zabrania przesuwania placeholdera w poziomie.

<MAMV_f> - zabrania przesuwania placeholdera w pionie.

<MAR_f> - nie zezwala na obracanie.

<MRC> - nie zezwala na zmianę rozmiaru.

Na przykład połącz znacznik **<PH>** z **<MAMH_f><MAMV_f><MAR_f><MRC>**, aby zablokować element. Zapewnia to, że użytkownik nie będzie mógł przenosić, obracać ani zmieniać rozmiaru placeholdera. Możesz także użyć **<PAEC>**, aby kontrolować, czy użytkownik ma manipulować obrazem w placeholderze i czy zastąpić obraz.

Definiowanie trybu wstawiania obrazu

Znacznik **<PHRM>** umożliwia określenie sposobu zmiany rozmiaru obrazów, gdy użytkownicy wstawiają je do placeholdera obrazu. Obrazy można proporcjonalnie zmniejszyć, aby dopasować do placeholdera lub zachować oryginalny rozmiar. Ten znacznik stoi razem z **<PH>**. Możesz określić tryb dopasowania, wypełnienia lub oryginału:

- **<PH> <PHRM_fit>** powoduje, że rozmiar obrazu jest równy lub mniejszy niż rozmiar placeholdera.



16

- **<PH> <PHRM_fill>** powoduje, że rozmiar obrazu jest równy lub większy niż rozmiar symbolu zastępczego.



- **<PH> <PHRM_original>** powoduje, że oryginalny obraz pozostaje niezmienny i jest umieszczony na środku placeholdera.
- Aby wyrównać zawartość placeholdera obrazu w poziomie i w pionie, możesz użyć znaczników **<PCHA>** i **<PCVA>**.

Używanie tego samego obrazu w kilku placeholderach

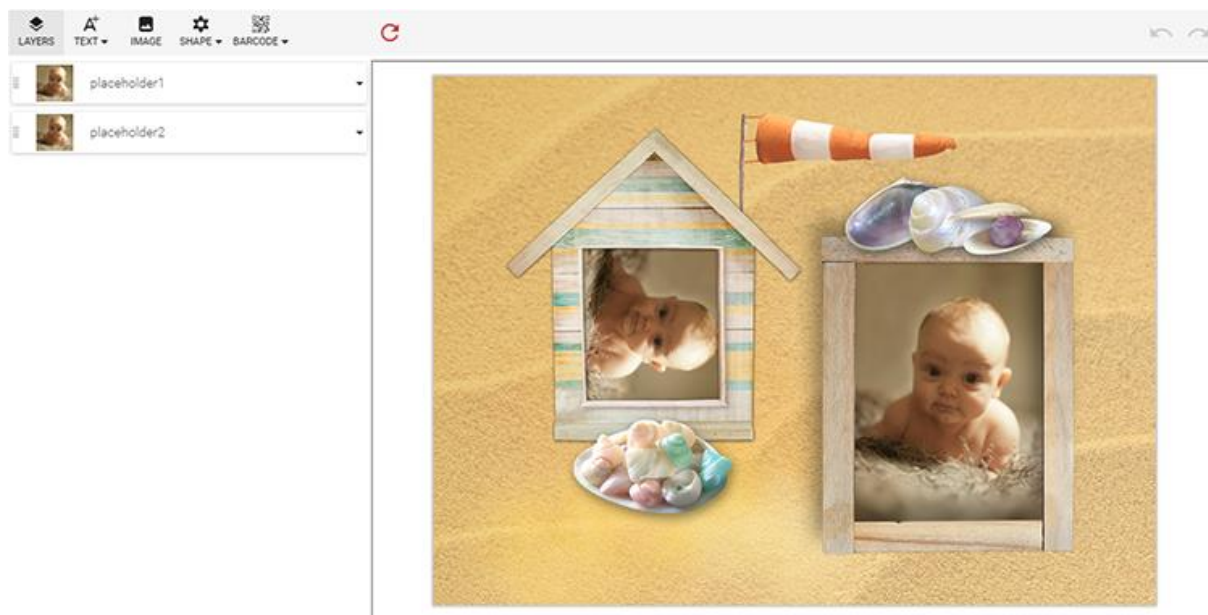
Kreator umożliwia wypełnianie wielu placeholderów tą samą zawartością jednocześnie. Aby użyć tej funkcji i połączyć placeholdery ze sobą, użyj znacznika **<PLID>** w żądanych warstwach. W ten sposób warstwy zawierające wspólny obraz są oznaczane za pomocą **<PH>** **<PLID_id>**. Taka grupa placeholderów jest połączona z nazwą identyfikatora, co umożliwia utworzenie wielu grup w ramach jednego szablonu (z różnymi identyfikatorami). Wszystkie symbole zastępcze obrazu zawarte w grupie są wyświetlane w Inspektorze obiektów. Gdy użytkownik zmienia obraz w jednym symbolu zastępczym w grupie, jest on zmieniany we wszystkich połączonych symbolach zastępczych.

Powiedzmy, że masz ulotkę, a w niej obraz, który pojawia się w kilku miejscach. Jeśli zaznaczysz takie placeholdery obrazu tagiem **<PLID_id>** w szablonie, zostaną one połączone na podstawie tego identyfikatora. Gdy tylko użytkownik zastąpi obraz, nowy obraz zostanie zastosowany do wszystkich powiązanych placeholderów. Pamiętaj, że aktualizowany jest tylko sam obraz, ale transformacje wykonane przez użytkownika są nadal stosowane. Tak więc, jeśli masz pierwszy obraz w grupie w pełnym rozmiarze bez transformacji, a drugi obrócony o 90 stopni i zmniejszony o 50%, zmiana obrazu w pierwszej warstwie spowoduje aktualizację w drugiej warstwie i jest wciąż obracane i zmniejszane.

Dodawanie transformowanych placeholderów

Kreator obsługuje przekształcenia placeholderów obrazu, takich jak skalowanie, tłumaczenie i obracanie. Aby użyć ich w szablonach Photoshop, przekonwertuj warstwy obrazu na obiekty inteligentne, które są specjalnymi warstwami, które pozwalają zastosować transformacje geometryczne do obiektów. Zauważ, że w takim przypadku znacznik **<PH>** należy dodać do obiektu inteligentnego.

Na przykład poniższy obraz pokazuje dwa połączone placeholdery. Obrócony placeholder to obiekt inteligentny. Gdy użytkownik przesyła obraz do jednego z placeholderów, oba otrzymują tę samą treść, ale drugi obraz jest obracany o 90 stopni i zmniejszany o 20%.



W przypadku elementów projektu zdefiniowanych w grupie warstw, takich jak placeholdery z ramkami lub placeholdery inne niż prostokątne, do wszystkich warstw należy zastosować tę samą transformację. Jeśli taka grupa zawiera warstwy rastrowe, przekonwertuj je na obiekty inteligentne. Kształty zachowują transformacje bez przekształcania ich w inteligentne obiekty. Na przykład, jeśli chcesz obrócić placeholder o 90 stopni, musisz przekonwertować warstwy rastrowe na obiekty inteligentne i zastosować obrót o 90 stopni do wszystkich warstw w grupie placeholderów. Jeśli kąty się różnią, to analiza szablonu PSD powoduje błąd.

Więcej informacji na temat inteligentnych obiektów można znaleźć w temacie **Korzystanie z inteligentnych obiektów w szablonach PSD**.

Przeciągnij i upuść zawartość placeholdera

Aby zamienić zawartość placeholderów w kreatorze, wystarczy przeciągnąć i upuścić obrazy. Aby włączyć tryb przeciągania i upuszczania, wyłącz poziome i pionowe ruchy placeholderów, używając następujących znaczników: `<PH><MAMH_f> <MAMV_f>`. Aby wyłączyć tryb przeciągania i upuszczania, gdy potrzebujesz tej kombinacji znaczników, dodaj znacznik `<MADND_f>`.

Podczas przeciągania obrazu kreator wyróżnia placeholder, w którym można upuścić ten obraz, za pomocą ikon wymiany lub umieszczania, w zależności od tego, czy mają treść. Na poniższym zrzucie ekranu możesz zamienić obraz na drugi placeholder lub przenieść obraz na trzeci (pusty) placeholder. Czwarty placeholder nie oferuje zamiany treści.



Możesz usunąć zawartość placeholderów, przesuając ją z obszaru roboczego.

Jeśli Twój projekt zawiera połączone placeholderzy, zostaną one wyczyszczone lub wypełnione jednocześnie.

Uwaga: jeśli zdefiniujesz placeholder za pomocą znaczników `<AT>` lub `<IASF>` ograniczających kartę galerii lub folder, możesz zamieniać obrazy tylko między placeholderami, które mają takie same ograniczenia.

Placeholderzy o nieregularnych kształtach

W Rozdziale **Placeholderzy Obrazów** dowiedzieliśmy się, jak dodać placeholder do produktu. Użytkownik może przesłać obraz w tym placeholderze, ale jego kształt jest zawsze prostokątny. Co jeśli chcesz uczynić go bardziej artystycznym, na przykład o dowolnym kształcie jak na poniższym zdjęciu?



Typowym sposobem jest nałożenie nakładki na obraz. Graficy wiedzą, jak działają nakładki obrazu. Możesz wyciąć dowolny kształt z warstwy rastrowej za pomocą innego obrazu na nim umieszczonego. Obrazy muszą być dokładnie ustawione względem siebie, a nakładający się obraz powinien być przezroczysty w obszarach, w których pierwszy obraz powinien być widoczny. Tej techniki można użyć do dodania artystycznych granic do warstw obrazu. Wymaga to jednak dodatkowych wysiłków, a w niektórych przypadkach zastosowania nakładki obrazu nie są odpowiednie.

Alternatywnie możesz użyć masek wektorowych. W takim przypadku dowolny pożądaný obszar obrazu można wyciąć za pomocą kształtu wektora i umieścić na produkcie. Domyślnie symbole zastępcze obrazów mają kształty prostokątne, ale można ustawić dowolny kształt wektorowy lub maskę wektorową i użyć ich do wycięcia części obrazu. Pamiętaj, że możesz także użyć masek wektorowych, aby wykadrować inne elementy projektu, takie jak obrazy i warstwy tekstowe.

Zobaczmy, jak kształty wektorowe i maski wektorowe są używane w kreatorze do tworzenia nie-prostokątnych symboli zastępczych.

Tworzenie placeholders z warstw kształtów (shape layers)

Nie-prostokątne placeholders są ustawiane w taki sam sposób jak prostokątne, ale znacznik **<PH>** jest stosowany do nazwy warstwy kształtu, a nie warstwy obrazu. Gdy użytkownik otwiera taki szablon w kreatorze widzi pusty pojemnik o pożądanym kształcie i może przesłać do niego obraz.

Stwórzmy prosty szablon z takim placeholderem:

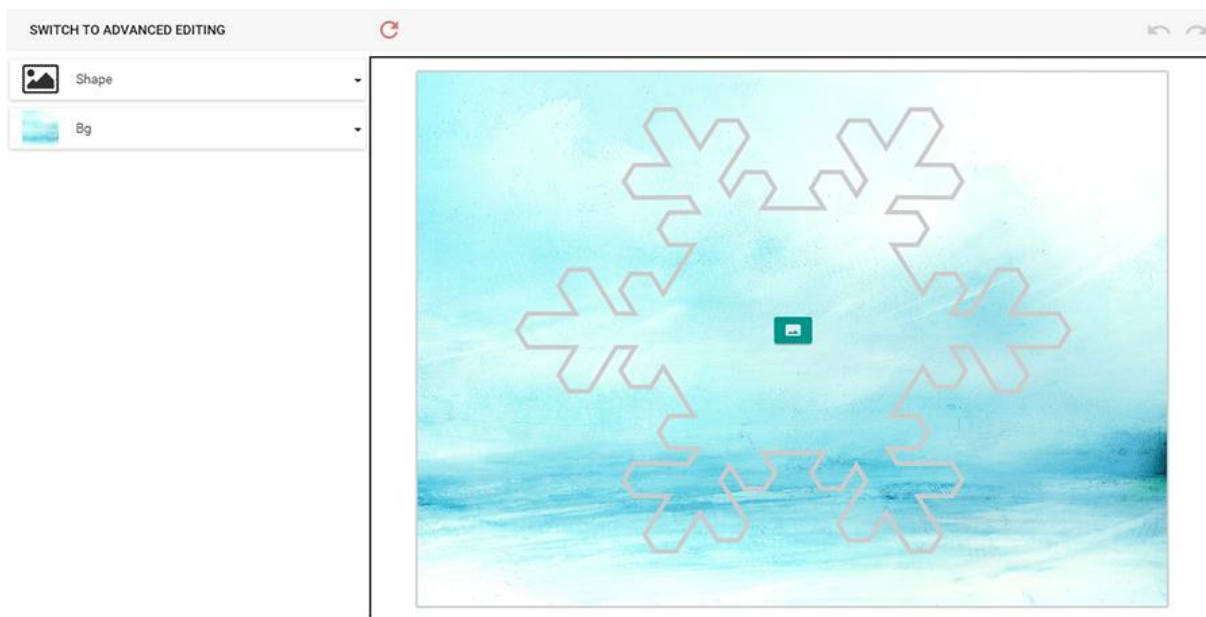
21

1. Utwórz nowy szablon. W menu **Plik** kliknij polecenie **Nowy**.
2. **Dodaj obraz tła**. Na przykład przeciągnij go z Eksploratora plików Windows.
3. W panelu **Narzędzia** kliknij **Narzędzie kształtu** lub naciśnij **U na klawiaturze**, przełącz się do **narzędzia kształtu** (prostokąt, elipsa, kształt niestandardowy) i narysuj kształt za pomocą myszy.
4. Dodaj znacznik **<PH>**. Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy kształtu na karcie **Warstwy** i dodaj znacznik **<PH>** do jej nazwy. To powinno wyglądać tak:



5. Zapisz wynik. W menu **Plik** kliknij **Zapisz** i wybierz format PSD

Umieść plik PSD wśród szablonów w kreatorze i otwórz go. Zobaczysz coś takiego:



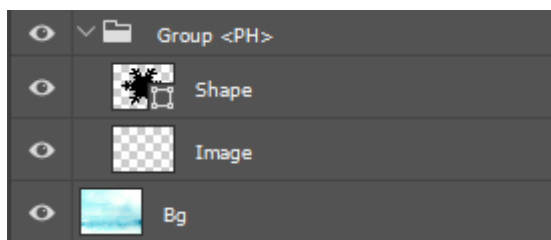
Ten placeholder nie zawiera obrazu, więc wydaje się pusty w projekcie. Gdy użytkownik prześle obraz, kształt zostanie zastosowany do obrazu.

Zmiana kształtów elementów obrazu

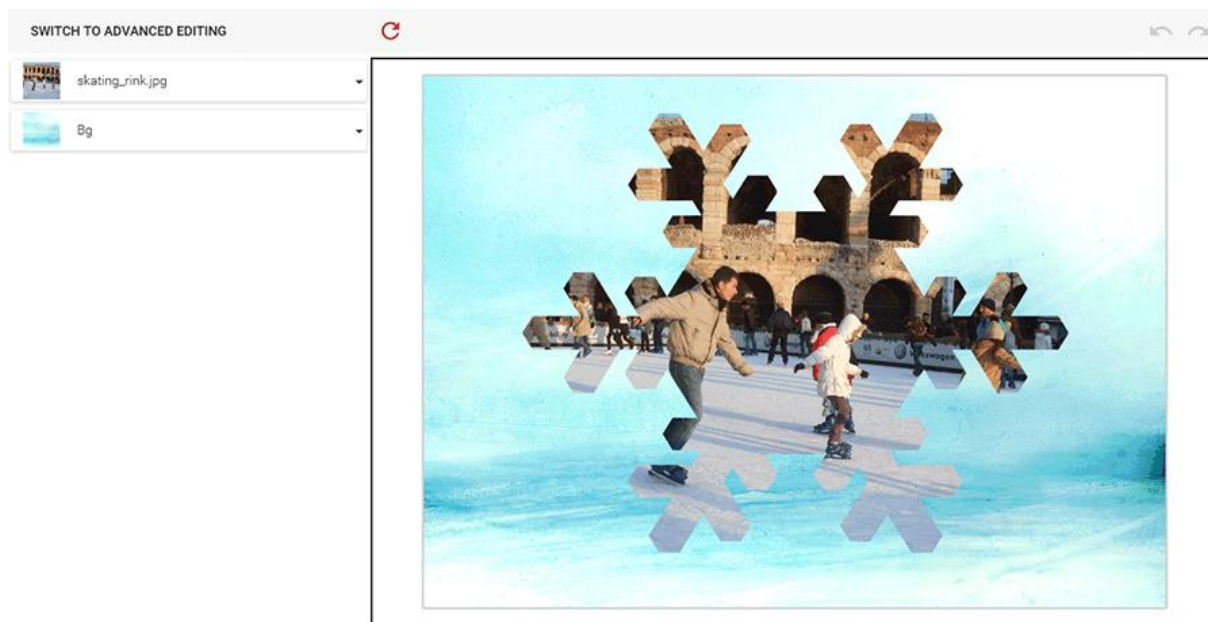
Możesz stworzyć nieprostokątny element nie tylko z pustego symbolu zastępczego, ale także z dowolnego obrazu. Aby zastosować dowolny kształt do obrazu, należy wstawić warstwę obrazu do szablonu PSD, utworzyć warstwę kształtu wektorowego definiującą maskę, a następnie umieścić je w jednej grupie:

22

1. Utwórz nowy szablon. W menu **Plik** kliknij polecenie **Nowy**.
2. **Dodaj obraz tła**. Na przykład przeciągnij go z Eksploratora plików Windows.
3. **Dodaj warstwę obrazu**. Na karcie **Warstwy** kliknij ikonę menu, a następnie kliknij opcję **Nowa warstwa**.
4. **Dodaj warstwę kształtu**. W panelu **Narzędzia** kliknij **Narzędzie kształtu** lub naciśnij **U na klawiaturze**, przełącz się do **narzędzia kształtu** (prostokąt, elipsa, kształt niestandardowy) i narysuj kształt za pomocą myszy.
5. Pogrupuj warstwę obrazu i warstwę kształtu. Wybierz **warstwy**, kliknij zaznaczenie prawym przyciskiem myszy, kliknij opcję **Grupuj z warstw**.
6. **Dodaj znacznik <PH>**. Kliknij dwukrotnie nazwę grupy na karcie **Warstwy** i dodaj znacznik **<PH>** do jej nazwy. Warstwy powinny wyglądać następująco



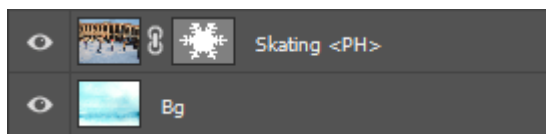
W przeciwieństwie do poprzedniego przykładu tutaj możemy przypisać kształt do obrazu, aby nie był pusty. Zobaczmy, jak ten szablon wygląda w kreatorze. Poniższy zrzut ekranu pokazuje placeholder obrazu zamaskowany kształtem wektorowym. Z perspektywy użytkownika mogą wybrać nowy obraz dla placeholdera i jest on automatycznie rzeźbiony.



Tworzenie placeholderów z masek wektorowych

Można również tworzyć nieprostokątne placeholdery za pomocą masek wektorowych:

1. Utwórz nowy szablon. W menu **Plik** kliknij polecenie **Nowy**.
2. **Dodaj obraz tła.** Na przykład przeciągnij go z Eksploratora plików Windows.
3. **Dodaj warstwę obrazu.** Na karcie **Warstwy** kliknij ikonę menu, a następnie kliknij opcję **Nowa warstwa**.
4. **Dodaj obraz lub inteligentny obiekt.** Przeciągnij obraz na warstwę obrazu.
5. **Utwórz maskę wektorową.** Możesz to zrobić, **rysując ścieżkę** na warstwie obrazu lub **kopiując maskę**:
 - **Aby narysować ścieżkę**, wybierz warstwę obrazu, kliknij **Narzędzie Pióro** w panelu Narzędzia i narysuj ograniczoną ścieżkę za pomocą myszy. Kliknij obraz prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij polecenie **Utwórz maskę wektorową**.
 - **Aby przygotować i skopiować maskę**, kliknij **Narzędzie kształtu** w panelu Narzędzia i narysuj kształt za pomocą myszy. Wybierz ścieżkę kształtu i skopiuj ją za pomocą Ctrl + C. Wklej ścieżkę do warstwy obrazu za pomocą Ctrl + V.
6. **Dodaj znacznik <PH>.** Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy obrazu na karcie Warstwy i dodaj znacznik **<PH>**. Jeśli zastosujesz maskę do obrazu zasteryzowanego, warstwy powinny wyglądać następująco:



Podczas tworzenia nieprostokątnych symboli zastępczych (placeholders) za pomocą masek wektorowych należy dodać znacznik **<PH>** z wartością lub bez wartości. Możesz uzyskać takie same wyniki jak opisano powyżej z wartościami:

- **<PH>** włącza symbol zastępczy z maską, która dotyczy obrazu z szablonu PSD. Użytkownicy mogą zamienić obraz podczas edycji produktu.
- **<PH_empty>** włącza pusty symbol zastępczy z maską. Użytkownicy muszą załadować obraz w edytorze do drukowania w Internecie. Gdy użytkownik przesyła obraz, maska wektorowa jest nakładana na obraz.
- **<PH_stub>** włącza symbol zastępczy z maską, ale obraz importowany z szablonu nie wyświetla się na wyjściu wysokiej rozdzielczości. Możesz użyć go jako wiadomości zachęcającej użytkowników do wybierania obrazów.

Na przykład symbol zastępczy **<PH_stub>** może wyglądać w Kreatorze w następujący sposób:



Korzystając z tych metod, możesz tworzyć imponujące szablony zawierające nieprostokątne obrazy bez użycia dużych nakładek. Zastępcze obrazkowe maski wektorowe pomagają tworzyć zaawansowane szablony, takie jak puzzle.

Placeholerdy z ramkami

25

Projektując takie produkty fotograficzne, jak fotoksiążki lub karty fotograficzne, użytkownicy często chcą tworzyć zastępcze zdjęcia, które są bardziej kreatywne niż zwykłe prostokąty. Kreator pozwala na tworzenie symboli zastępczych z dodatkowymi elementami dekoracyjnymi, tzw. Ramkami. Te elementy są dołączane do splaceholderów, a jeśli użytkownik zmieni ich rozmiar lub obróci, wówczas ramki zastosują te same transformacje. Jednocześnie zmiany w zawartości placeholderów nie wpływają na same ramki. Ramy te mogą mieć złożony kształt, a także placeholderzy obrazu. Poniższe obrazy ilustrują przykłady ram zaprojektowanych w kreatorze.



Możesz zaimplementować te ramki w szablonych Photoshop.

Ramki w kreatorze

Aby utworzyć placeholderzy z ramką w szablonie PSD, wykonaj następujące czynności:

1. Dodaj jedną lub więcej warstw rastrowych reprezentujących ramki do szablonu. Dodaj znacznik **<FR>** do nazw tych warstw.
2. Dodaj jedną warstwę rastrową reprezentującą zawartość tego placeholdera. Pozostaw to wolne od markerów.

3. Zgrupuj te warstwy razem i dodaj znacznik **<PH>** do grupy.

Ta grupa może być skrótem, pustym lub zwykłym placeholderem. Może zawierać dowolną liczbę warstw ramki. Kolejność tych warstw ma znaczenie. Możesz więc umieścić warstwę obrazu niższą lub wyższą niż ramka na liście Warstwy. W pierwszym przypadku masz nakładającą się ramkę. W tym drugim przypadku ramka może zachowywać się jak tło.

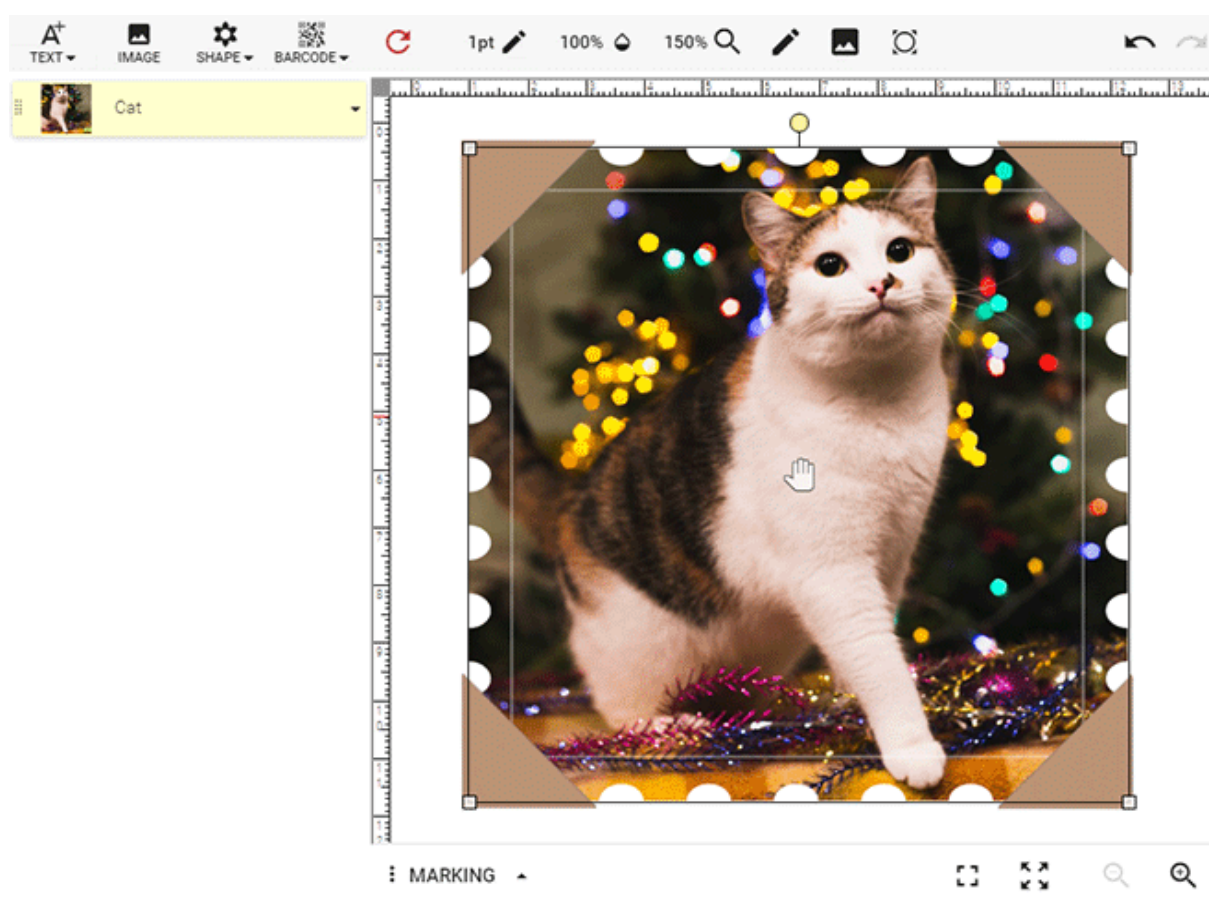
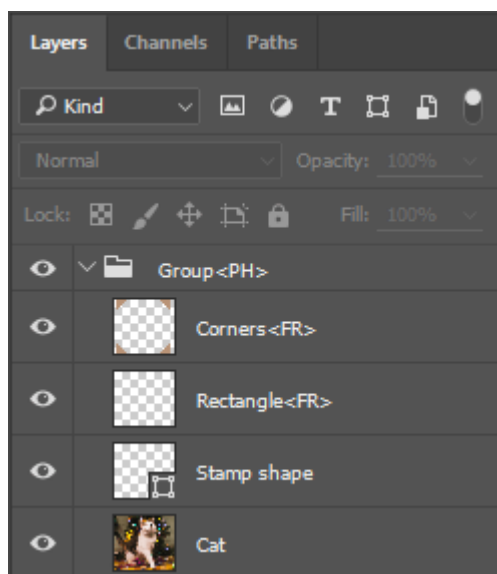
Jeśli potrzebujesz ramki o dowolnym kształcie, po prostu dodaj warstwę kształtu do tej grupy, jak opisano w temacie **Nieprostokątne placeholderzy obrazów**.

Ramki ozdabiają tylko placeholderzy obrazu, dzięki czemu można edytować zawartość produktu i zachować nienaruszone ramki. Aby zmienić ramki, musisz zmienić szablon PSD w Photoshopie.

Przykład placeholdera z ramką

Jako przykład opiszmy, jak zaprojektować zdjęcie o kształcie stempla. Ten projekt ma dwie nakładające się ramki: półprzezroczysty prostokąt i rogi do montażu zdjęć. W Photoshopie wykonaj następujące kroki:

1. Utwórz nowy szablon. W menu **Plik** kliknij polecenie **Nowy**.
2. **Dodaj zdjęcie**. Na przykład przeciągnij go z Eksploratora plików Windows.
3. **Dodaj warstwę kształtu**. W panelu **Narzędzia** kliknij **Narzędzie kształtu** lub **naciśnij U na klawiaturze**, przełącz się do niestandardowego narzędzia kształtu i narysuj kształt stempla za pomocą myszy.
4. **Dodaj prostokąt**. Dodaj kształt prostokąta w taki sam sposób, jak dodałeś kształt stempla w poprzednim kroku.
5. **Rasteryzuj warstwę prostokąta**. Kliknij tę warstwę prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij opcję **Rasteryzuj warstwę**.
6. **Dodaj znacznik <FR>**. Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy i wpisz **<FR>**.
7. **Dodaj rogi zdjęć**. Przeciągnij obraz narożników montażowych zdjęć z Eksploratora plików Windows.
8. **Dodaj znacznik <FR>**. Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy i wpisz **<FR>**.
9. Zgrupuj wszystkie warstwy razem. **Wybierz warstwy**, kliknij zaznaczenie prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij polecenie **Grupuj z warstw**.
10. **Dodaj znacznik <PH>**. Kliknij dwukrotnie nazwę grupy na karcie Warstwy i dodaj znacznik **<PH>** do jej nazwy. Warstwy powinny wyglądać następująco:



Ramki z galerii

Poprzedni przykład ilustruje sposób tworzenia placeholderów z ramkami w szablonie PSD i otwierania tych szablonów jako produktów w edytorze. Możesz także przygotować kolekcję ramek i zezwolić użytkownikom na stosowanie ich do swoich produktów.

Opis jak przygotować to w Kreatorze, zostanie uzupełniony w instrukcji wkrótce.

28

Korzystanie z obiektów inteligentnych w szablonach PSD

Podczas dodawania obrazów do szablonu możesz zastosować do nich transformacje, na przykład obrót. Photoshop pozwala na obracanie obrazów, ale jeśli załadujesz taki szablon i zastąpisz ten obraz, obrót nie zostanie zastosowany do nowego obrazu.

Aby rozwiązać ten problem, należy oddzielić obraz od samej transformacji. Na szczęście Photoshop oferuje wbudowany mechanizm do tego, a mianowicie inteligentne obiekty.

Inteligentne obiekty

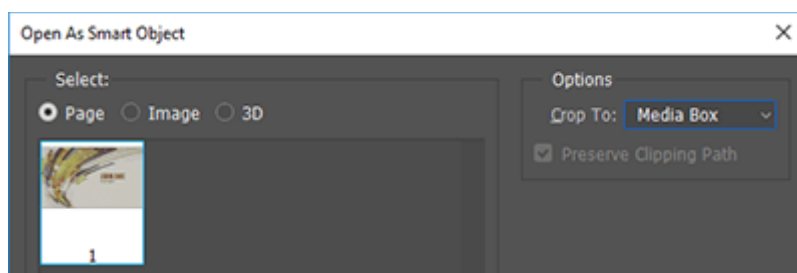
Inteligentny obiekt jest potężnym narzędziem w programie Adobe Photoshop, reprezentującym kontenery dla danych obrazu rastrowego / wektorowego i stosującym na nich transformacje geometryczne. Najważniejszym aspektem jest to, że transformacje i dane obrazu są przechowywane osobno, dzięki czemu można niezależnie zmieniać transformacje i obrazy. Na przykład, jeśli zastąpimy obraz rastrowy wewnątrz inteligentnego obiektu, nowy obraz zostanie przekształcony w taki sam sposób, jak oryginalny. Następujące funkcje związane z inteligentnymi obiektami są istotne dla kreatora:

- Zastosowanie przekształceń geometrycznych (obracanie, skalowanie, wypaczenie itp.) Do obrazu rastrowego / wektorowego pozostawia dane obrazu niezmienione. Pozwala to zatem na stosowanie transformacji geometrycznych i korekt tonów osobno.
- Udostępnianie źródła. Pozwala użytkownikowi utworzyć kilka inteligentnych obiektów odwołujących się do tego samego obrazu, a po jego zastąpieniu wszystkie inteligentne obiekty są aktualizowane jednocześnie.

W kreatorze obsługiwane są tylko skalowanie, tłumaczenie i obracanie transformacji. Są one stosowane do warstw obrazu i placeholders obrazu. W ten sposób użytkownik może edytować je w edytorze po załadowaniu szablonu. W tym przypadku transformacje wykonane przez użytkownika końcowego na obszarze roboczym łączą się z oryginalnymi transformacjami załadowanymi z obiektu inteligentnego. Na przykład, jeśli warstwa obrazu jest obrócona w szablonie o 90 stopni, użytkownik może obrócić ją z powrotem do 0 stopni.

Nieobsługiwane transformacje (wszystkie transformacje oprócz skalowania, tłumaczenia i obracania) nie są stosowane do przesyłanych obrazów w kreatorze. Innymi słowy, obraz prezentowany w szablonie PSD jest transformowany, ale jak tylko zastąpisz obraz w placeholderze, transformacja jest odrzucana.

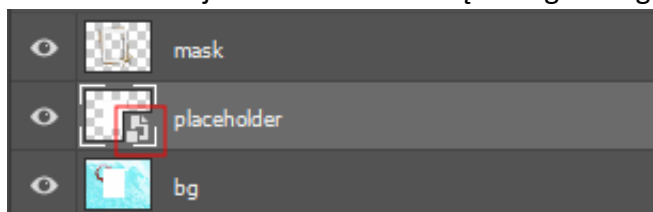
Uwaga: Kiedy dodajesz pliki PDF do szablonów PSD, ustaw opcję Przytnij na Media Box



Dodawanie Obiektów Inteligentnych do szablonów PSD

Oto najprostszy sposób na utworzenie Obiektów Inteligentnych w szablonie PSD, który zastosuje obrót na obrazie:

1. Otwórz szablon PSD.
2. Kliknij warstwę obrazu prawym przyciskiem myszy na liście **Warstwy**. W menu kontekstowym kliknij polecenie **Konwertuj na obiekt inteligentny**
3. Teraz warstwa jest oznaczona ikoną inteligentnego obiektu:



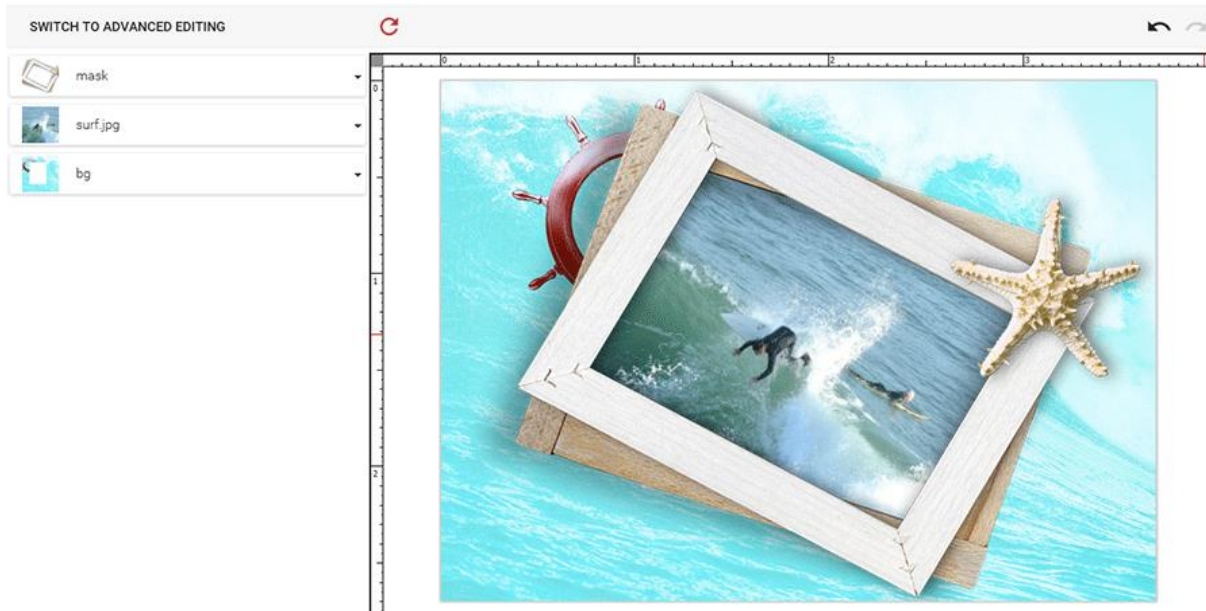
4. Przekształć warstwę za pomocą **Edycja > Przekształć > Obróć**.
5. Zapisz szablon PSD.

Istnieje również kilka alternatywnych sposobów dodawania inteligentnych obiektów. Kreator rozpoznaje również następujące inteligentne obiekty:

- W menu **głównym** kliknij opcję **Plik**, a następnie kliknij opcję **Umieść osadzony**, aby wstawić inteligentny obiekt do załadowanego szablonu PSD lub kliknij **Otwórz jako inteligentny obiekt**, aby załadować inteligentny obiekt jako nowy plik PSD.
- W menu **Warstwa** wskaż polecenie **Obiekt inteligentny**, a następnie kliknij polecenie **Konwertuj na obiekt inteligentny**, aby przekonwertować warstwę na obiekt inteligentny.

Otwieranie inteligentnych obiektów w kreatorze

Teraz spróbujmy otworzyć nasz szablon PSD za pomocą inteligentnego obiektu w edytorze kreatora. Zobaczysz, że obraz jest obrócony, a jeśli załadujesz tam inny obraz, nadal będzie on obrócony.



Takie samo zachowanie otrzymasz nie tylko dla zwykłych obiektów obrazu, ale także dla placeholderów obrazu.

Tekst punktu i akapitu

W zależności od zadania możesz wybrać jeden z dwóch rodzajów warstw tekstowych dostępnych w Photoshopie: **tekst punktowy** lub **akapitowy**. Kreator może załadować oba z nich zarówno pionowo, jak i poziomo (użytkownicy nie mogą jednak zmienić orientacji ustawionej wcześniej w szablonie PSD). Załadowane warstwy tekstowe są umieszczane w kreatorze i są dostępne dla użytkownika do ich edycji.

Uwaga:

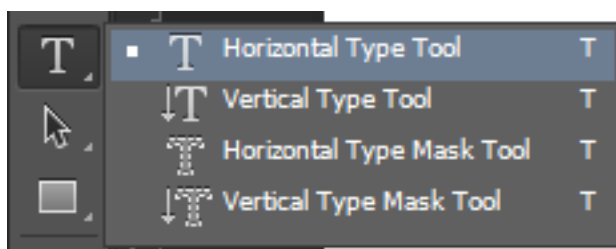
W niektórych przypadkach skalowany tekst może wyglądać na zamazany w kreatorze, w przeciwieństwie do tego samego ciągu z tymi samymi ustawieniami czcionek w programie Adobe Photoshop. Aby zapobiec takim problemom, nie stosuj transformacji skali do warstw tekstowych w szablonach PSD. Zamiast tego zwiększ rozmiar czcionki.

Tekst punktowy (Point Text)

Każdy punkt tekstu punktowego powinien być jednolicie sformatowany, aby poprawnie załadować go do kreatora. Jeśli do warstwy tego typu zastosowano różne style czcionek, pierwszy styl zostanie zastosowany do całego tekstu, a pozostałe zostaną zignorowane.

Aby utworzyć punktową warstwę tekstową w Photoshopie:

1. W panelu Narzędzia kliknij **Narzędzie Tekst**, a następnie kliknij **Narzędzie Tekst poziomy** lub **Narzędzie Tekst pionowy**.



2. **Kliknij miejsce**, w którym chcesz umieścić tekst, i **wpisz tekst**. Aby rozpocząć nowy wiersz, naciśnij enter.

Some point text
Each line has its own length

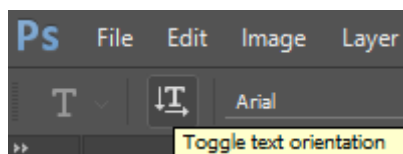
3. Po zakończeniu kliknij **Gotowe**.



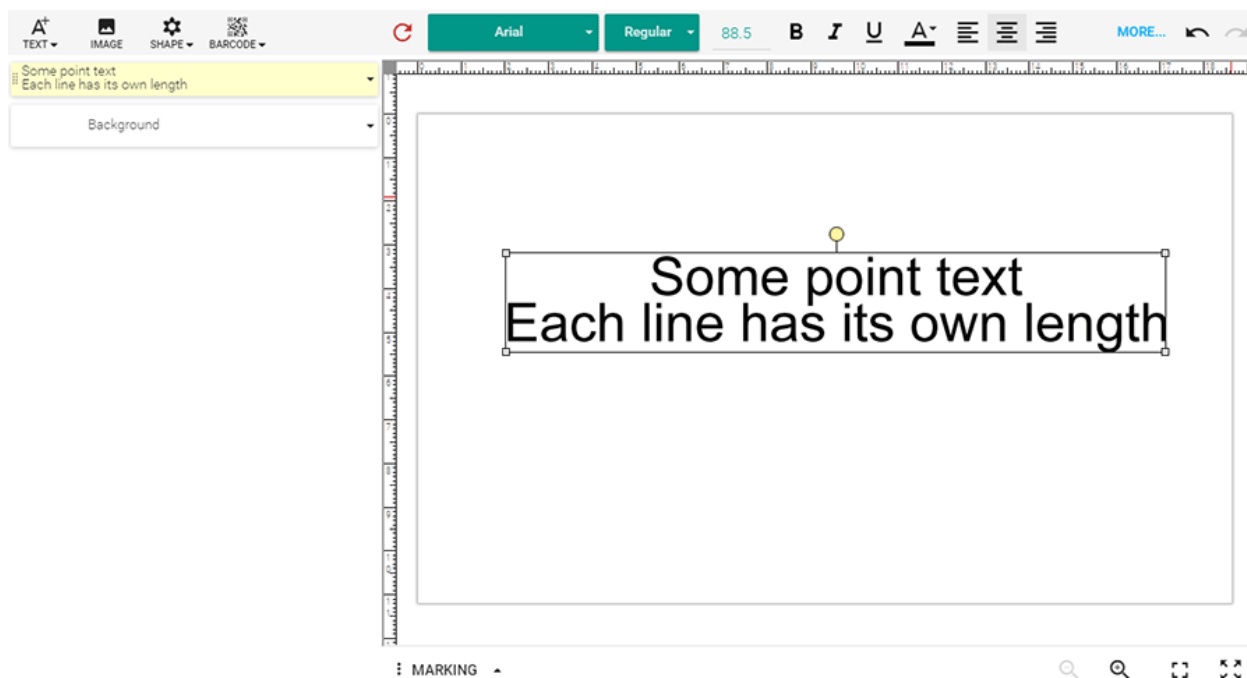
32

Możesz przekonwertować tekst punktowy na tekst akapitowy. Aby to zrobić, kliknij prawym przyciskiem myszy punktową warstwę tekstową, a następnie kliknij polecenie **Konwertuj na tekst akapitowy**.

Aby przełączyć między orientacją poziomą i pionową, na pasku opcji kliknij opcję **Przełącz orientację tekstu**.



Poniższy zrzut ekranu pokazuje wcześniej utworzony tekst załadowany do edytora.

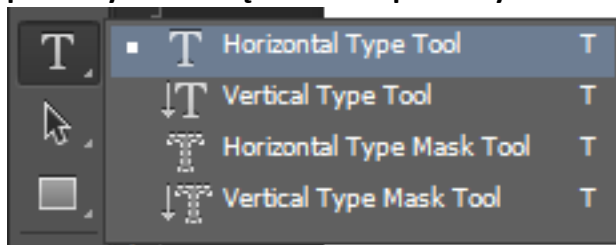


Tekst akapitu

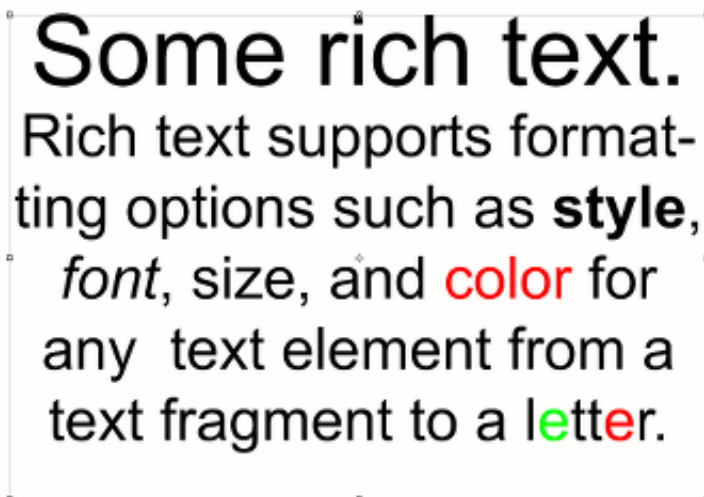
Tekst akapitu, w przeciwieństwie do tekstu punktowego, ma ograniczenia. Kreator ładuje tekst akapitowy jako bogaty format tekstu (RTF) lub w formacie zwykłego tekstu. RTF pozwala na wiele stylów czcionek na jednej warstwie wraz z zaawansowanym formatowaniem akapitów, podczas gdy tekst z ograniczonym dostępem ma jeden styl dla warstwy. Domyślnie edytor obsługuje tekst akapitowy jako RTF.

Aby utworzyć warstwę tekstu akapitowego w Photoshopie:

1. W panelu **Narzędzia** kliknij **Narzędzie Tekst**, a następnie kliknij **Narzędzie Tekst poziomy** lub **Narzędzie Tekst pionowy**.



2. **Przeciągnij**, aby utworzyć **prostokąt obwiedni**, a następnie wprowadź tekst. Aby rozpocząć nowy akapit, naciśnij klawisz Enter.

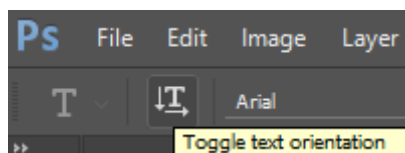


3. Po zakończeniu kliknij **Gotowe**.

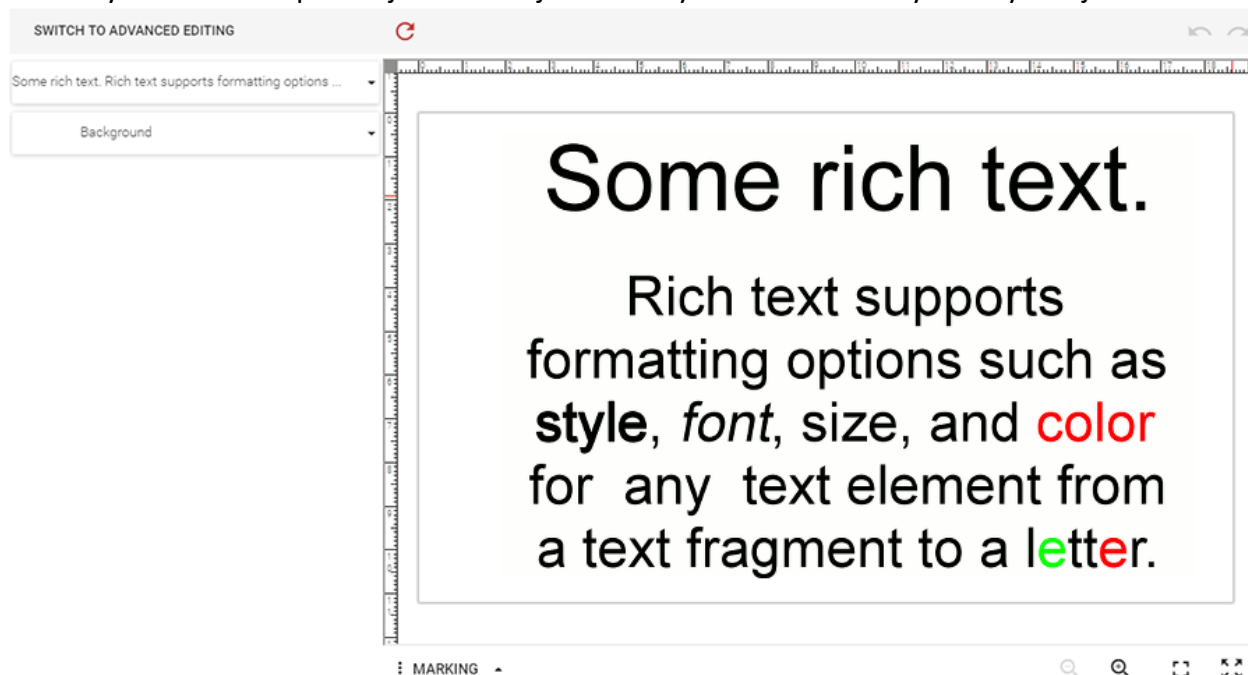


Możesz przekonwertować tekst akapitowy na tekst punktowy. Aby to zrobić, kliknij **prawym przyciskiem myszy warstwę tekstu akapitowego**, a następnie kliknij polecenie **Konwertuj na tekst punktowy**. W ten sam sposób możesz przekonwertować tekst punktowy na tekst akapitowy.

Aby przełączyć między orientacją poziomą i pionową, na pasku opcji kliknij opcję **Przełącz orientację tekstu**.



Poniższy zrzut ekranu pokazuje wcześniej utworzony tekst załadowany do edytora jako RTF.



Kreator obsługuje **zawijanie tekstu**, co pozwala wstawić obraz do obszaru tekstowego w szablonach PSD. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Rozdział **Zawijanie tekstu**.

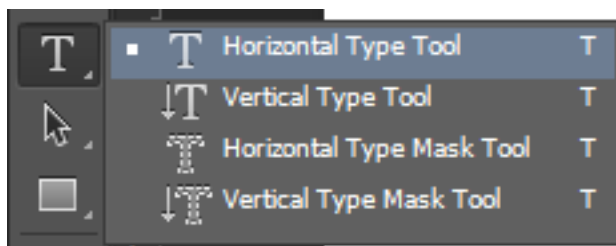
Efekty obrysu i cienia tekstu

Tworzenie efektów w Photoshopie jest dość łatwe przy użyciu polecenia **Dodaj styl warstwy**:



Przejdźmy przez proces tworzenia szablonu PSD z efektami obrysu i cienia.

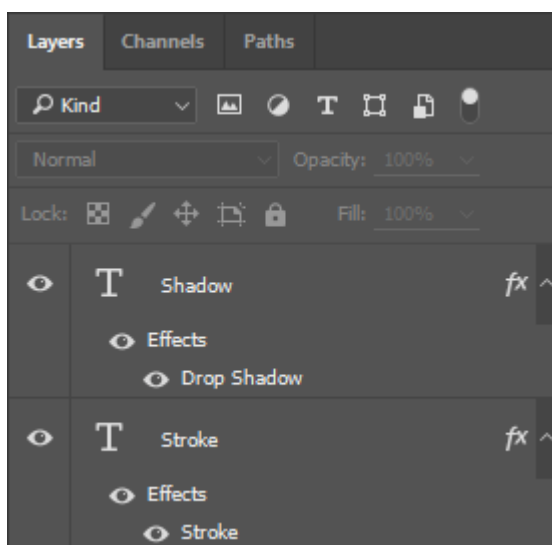
1. Utwórz nowy szablon w Photoshopie
2. W panelu **Narzędzia** kliknij opcję **Narzędzie Tekst**.



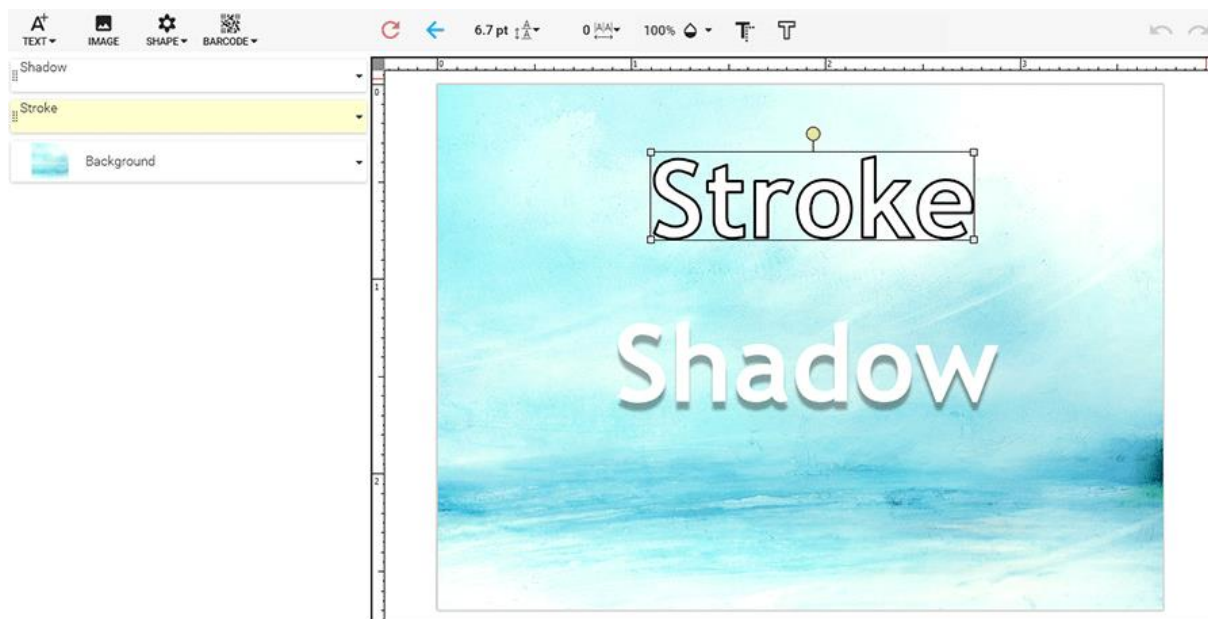
3. **Kliknij miejsce, w którym chcesz umieścić tekst, i wpisz tekst.** Po zakończeniu kliknij przycisk **Gotowe** w panelu **Opcje**.



4. Na karcie Warstwy kliknij **Dodaj styl warstwy**, a następnie kliknij **Obrys**.
5. W oknie dialogowym **Styl warstwy** kliknij przycisk **OK**, aby ustawić domyślne ustawienia obrysu.
6. Powtórz kroki 2–5, aby uzyskać **efekt cienia**.
7. Teraz karta Warstwy wygląda następująco:



8. Zapisz szablon i otwórz go w kreatorze.



W kreatorze możesz edytować te efekty za pomocą przycisków obrysu i cienia. Więcej informacji można znaleźć w Rozdziale **Obrys i cień**.

Uwaga: Kreator pokazuje pociągnięcia wewnątrz i na zewnątrz w pozycji środkowej. W przeciwieństwie do Photoshopa, kreator Kienta używa kąta cienia, a nie kąta źródła światła.

Zakrzywiony tekst

Kluczową cechą wielu produktów drukowanych jest możliwość wyświetlania tekstu na krzywej. Dobrym przykładem tego jest pieczęć.

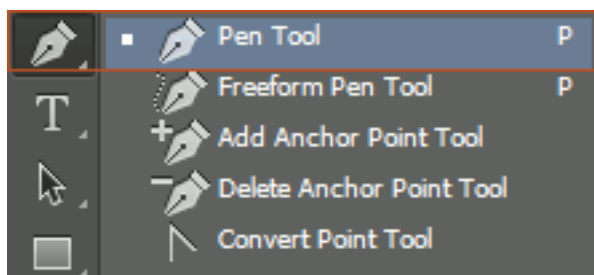


Kreator pozwala wyświetlać i edytować tekst na krzywej. Jednak ten projektant stron internetowych nie może tworzyć zakrzywionego tekstu. W tym temacie opisano jeden z możliwych sposobów tworzenia zakrzywionego tekstu w programie Adobe Photoshop w celu dalszej edycji za pomocą kreatora.

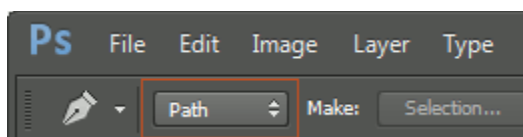
Przykład

Tworzenie takich projektów w Photoshopie jest dość łatwe, a kreator odpowiednio obsługuje zakrzywiony tekst i wyświetla go w projektancie. Przejdźmy przez proces tworzenia szablonu z zakrzywionym tekstem.

1. Utwórz nowy plik PSD w Photoshopie.
2. Wybierz narzędzie **Pióro** z przybornika lub **naciśnij P**.



- Wybierz **tryb ścieżki** na górnym pasku narzędzi.



- Kliknij miejsce, w którym chcesz umieścić tekst, aby utworzyć punkt początkowy, a następnie ponownie kliknij punkt końcowy. **Aby zagiąć linię, dodaj punkty kontrolne na linii.**



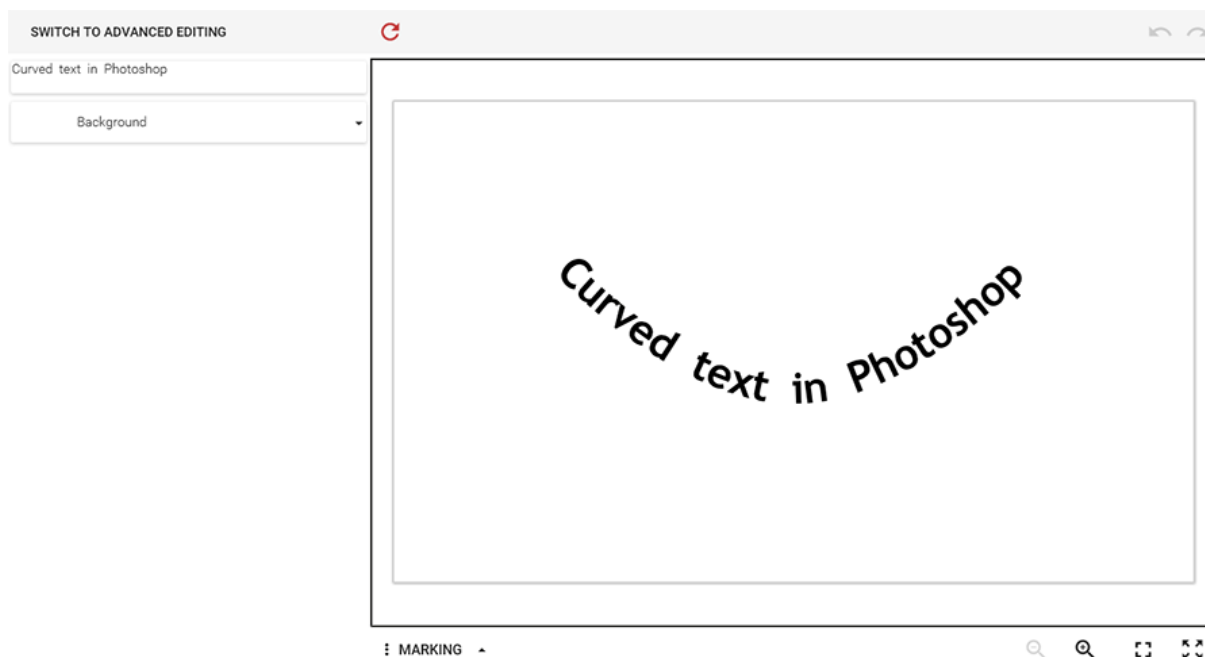
- Przeciągnij punkt kontrolny, aby zagiąć linię przytrzymującą klawisz Ctrl (lub klawisz Cmd na komputerze Mac).



- Aby dodać tekst, wybierz narzędzie **Tekst** (lub naciśnij T), kliknij punkt na krzywej, od którego chcesz rozpocząć ciąg tekstowy, i zacznij pisać.

Curved text in Photoshop

7. Zapisz ten szablon i otwórz go w kreatorze.



Copyfitting

W niektórych projektach możesz chcieć pozwolić użytkownikowi na umieszczenie ciągu tekstowego w polu o stałym rozmiarze, przy czym rozmiar czcionki jest automatycznie wybierany, aby pasował do tego pola. Możesz łatwo zaimplementować to zachowanie, używając edytora tekstu zakrzywionego, jak wyjaśniono powyżej. Wystarczy utworzyć zakrzywiony tekst na linii prostej, a będzie on działał zgodnie z oczekiwaniami.

Możesz także użyć znaczników **<TOS>** i **<TSM>**, aby zachować granice oryginalnego tekstu bez zmian.

Rich Text Formatting

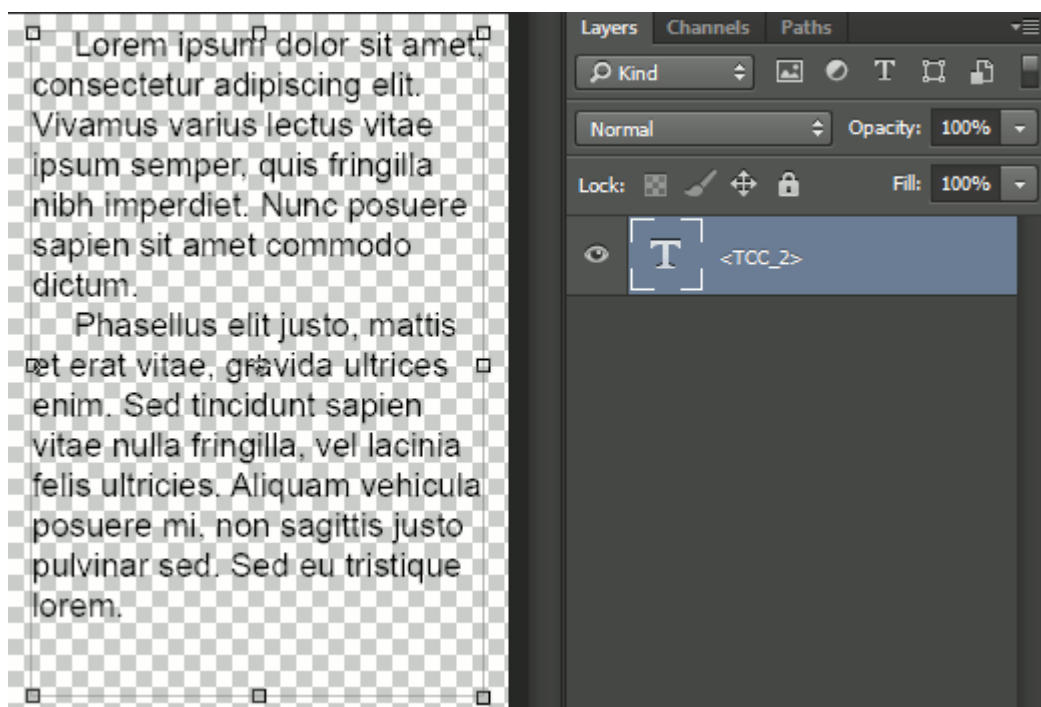
Kreator obsługuje bogaty format zakrzywionego tekstu. Możesz zastosować znacznik **<RT>** lub różne formatowanie do warstwy tekstowej, aby włączyć RTF w Edytorze projektu.

Tekst wielokolumnowy

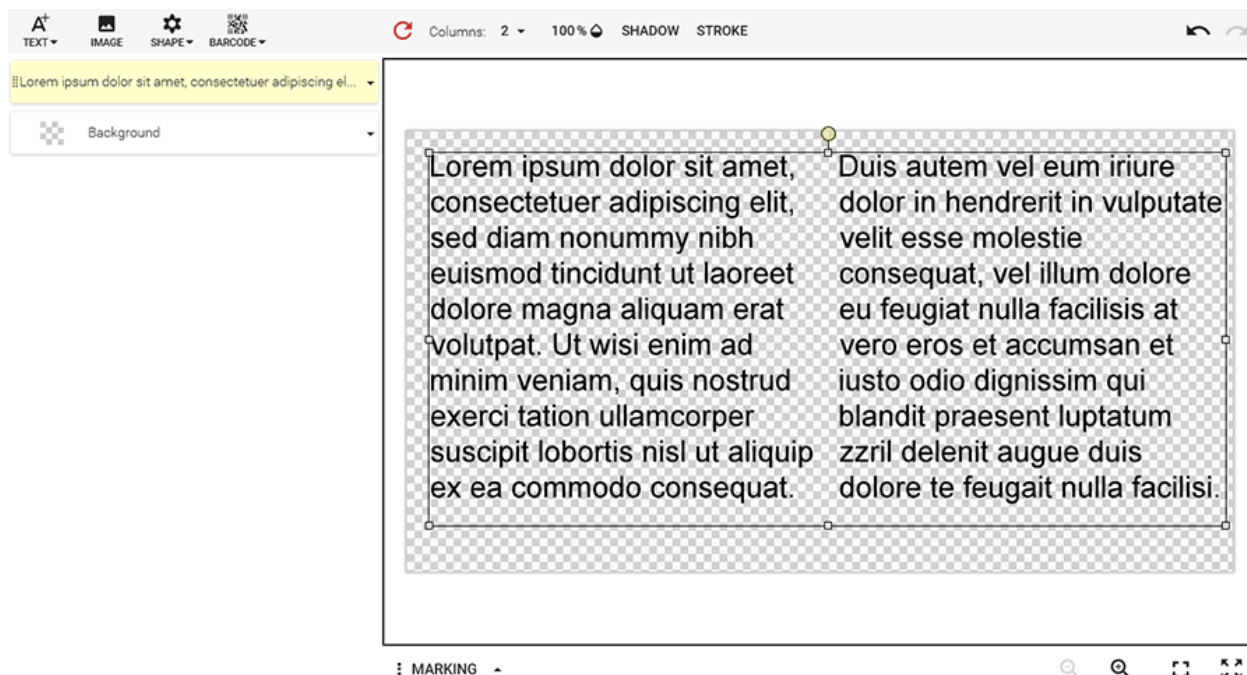
Gazety, czasopisma i niektóre książki mogą używać układów wielokolumnowych. W przeciwieństwie do Photoshopa, kreator obsługuje kolumny. Kreator może ładować i renderować wielokolumnowe bloki tekstowe, definiować liczbę kolumn w warstwie tekstowej lub zapewniać użytkownikom możliwość ich zmiany.

Aby dodać tekst wielokolumnowy do szablonu, utwórz warstwę tekstu akapitowego i wstaw znacznik **<TCC_x>** do nazwy warstwy, gdzie x oznacza liczbę kolumn, na które należy podzielić tekst. Na przykład znacznik **<TCC_2>** dzieli tekst na dwie kolumny. Proszę pamiętać, że Photoshop nie obsługuje kolumn, zmiany będą widoczne dopiero w Kreatorze.

41



Po załadowaniu szablonu do edytora kolumny są wyświetlane na kanwie, a liczbę kolumn można zmienić. Rozmiar kolumn jest automatycznie zmieniany po zmianie szerokości i / lub wysokości bloku tekstowego. Rozmiar dowolnej kolumny nie może być zmieniany ręcznie.



Aby uniemożliwić użytkownikowi zmianę liczby kolumn, użyj znacznika `<TACCC_f>`. Jeśli chcesz utworzyć standardową (bogatą) warstwę tekstową, ale zapewnisz użytkownikowi możliwość konwersji jej na tekst wielokolumnowy, użyj znacznika `<TCC_1>`. Ponadto, gdy użytkownik doda nową sformatowaną warstwę tekstową (new rich formatted text layer) do produktu, warstwa ma domyślnie jedną kolumnę.

Rynna (przerwa między kolumnami) ma stały rozmiar 10pt.

Projekty typograficzne

Obecnie projekty drukowane składające się ze słów przedstawionych w różnych stylach czcionek są niezwykle popularne. Rozmiar, kolory i odstępy między elementami projektu mają tyle samo sensu, co rzeczywiste słowa i ich znaczenie. Poniższy obraz pokazuje, jak mogą wyglądać takie szablony wydruku.

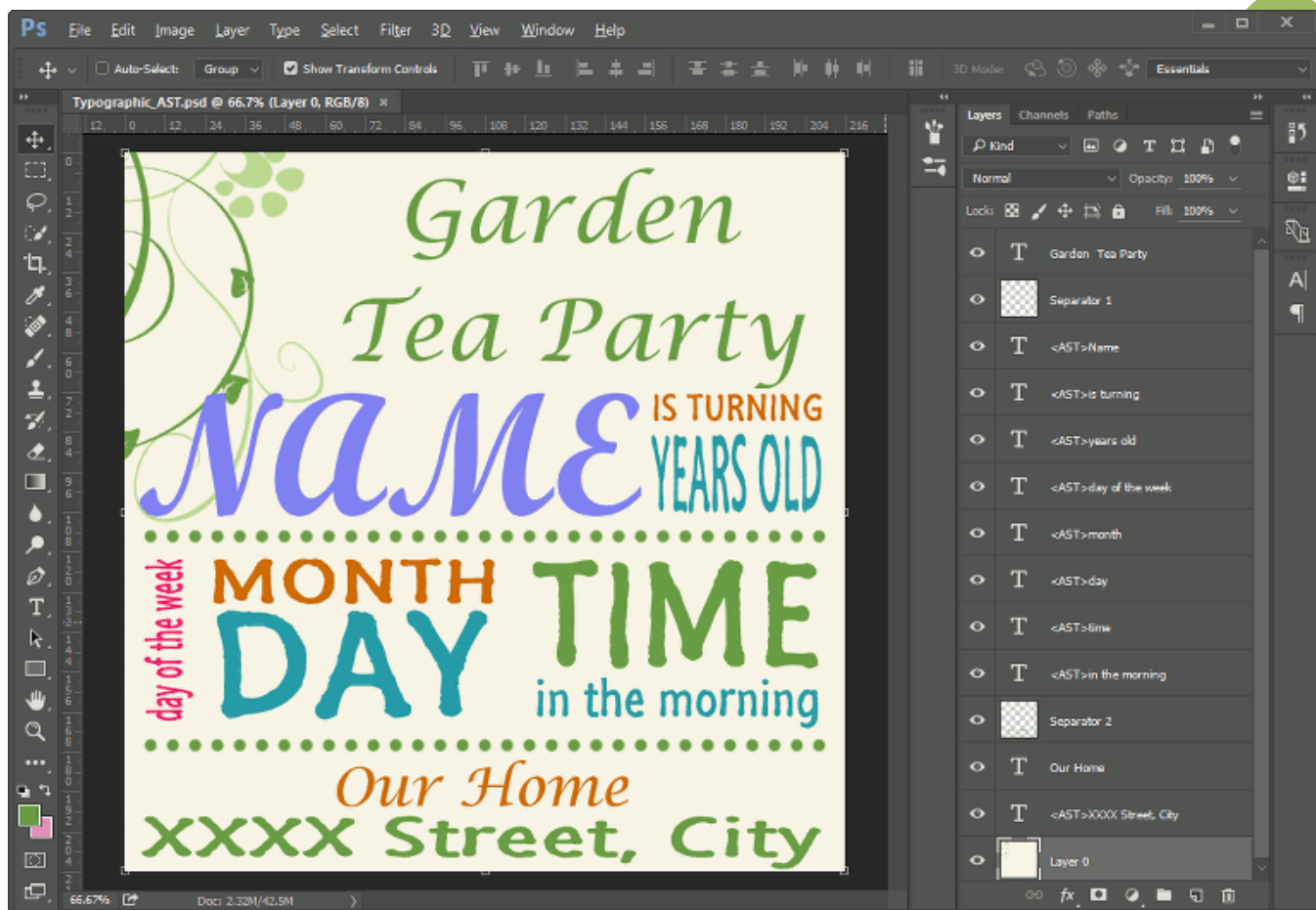


Ta klasa wzorów nazywa się projektowaniem typograficznym i są one bardzo wrażliwe na długości używanych w nich ciągów tekstowych. Jeśli użytkownik zmieni długość elementu tekstowego podczas personalizowania szablonu, może to przesunąć układ projektu.



Znacznik <AST> został specjalnie zaprojektowany, aby zapobiec takim problemom w projektach typograficznych. Zwykle warstwy tekstowe oznaczone <AST> nigdy nie zmieniają ich długości i wysokości, bez względu na tekst wpisany przez użytkownika w warstwie. Wpisany tekst jest automatycznie zmieniany w celu wypełnienia oryginalnej ramki granicznej.

Oznaczmy warstwy tekstowe w projekcie znacznikiem <AST>. Wynik wygląda następująco:



Teraz dostosujmy ten projekt w Kreatorze. Jak widać, projekt wygląda teraz spójnie - jest dostosowywany, ale układ jest zachowany.



Konfigurowanie pól z predefiniowanymi wartościami

W tym Rozdziale omówimy sposób dodawania obu warstw obrazu ze wstępnie zdefiniowanymi obrazami i warstw tekstowych ze wstępnie zdefiniowaną zawartością, które można wybrać w kreatorze.

Predefiniowana treść

Warstwy obrazu i tekstu ze wstępnie zdefiniowaną zawartością są przydatne, gdy trzeba utworzyć kilka projektów o wspólnym stylu. Na przykład mogą istnieć produkty, w których użytkownicy mogą spersonalizować tylko zdjęcie i opis. W takim przypadku możesz utworzyć jeden szablon dla wszystkich odmian produktu, który zawierałby wszystkie możliwe zdjęcia i opisy. Podczas personalizowania tego szablonu użytkownik wybiera zawartość wstępnie zaprojektowanych warstw z zestawu opcji.

Kreator obsługuje dwa sposoby przechowywania predefiniowanych opcji:

- Opcje tekstu i obrazu można przechowywać w szablonach PSD.

- Opcje obrazu można przechowywać w określonym folderze połączonym z warstwą obrazu. Użytkownik może wybrać obrazy dla warstwy tylko ze wstępnie zdefiniowanego folderu.

Teraz utwórzmy szablon ulotki zawierający zdjęcie produktu i opis tekstowy. Użytkownik nie może personalizować ich w dowolny sposób. Zamiast tego dostępne są tylko wstępnie zaprojektowane opcje i są zapisywane w szablonie PSD. Najlepszą praktyką w kreatorze byłoby utworzenie oddzielnej warstwy dla każdego elementu projektu, którą można zmienić w edytorze. Predefiniowane opcje warstw powinny być przechowywane w grupach.

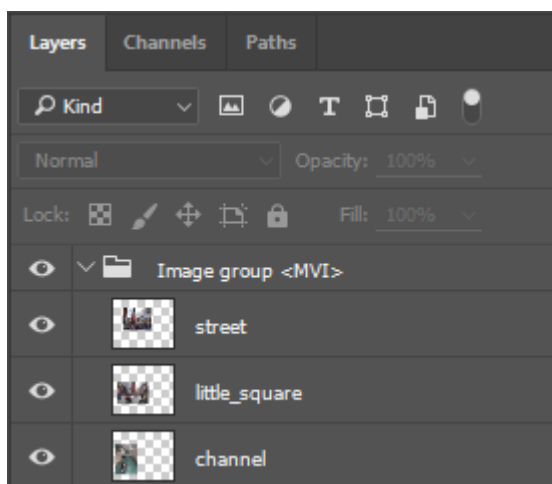
46

Tworzenie szablonów PSD z elementami o wielu wartościach

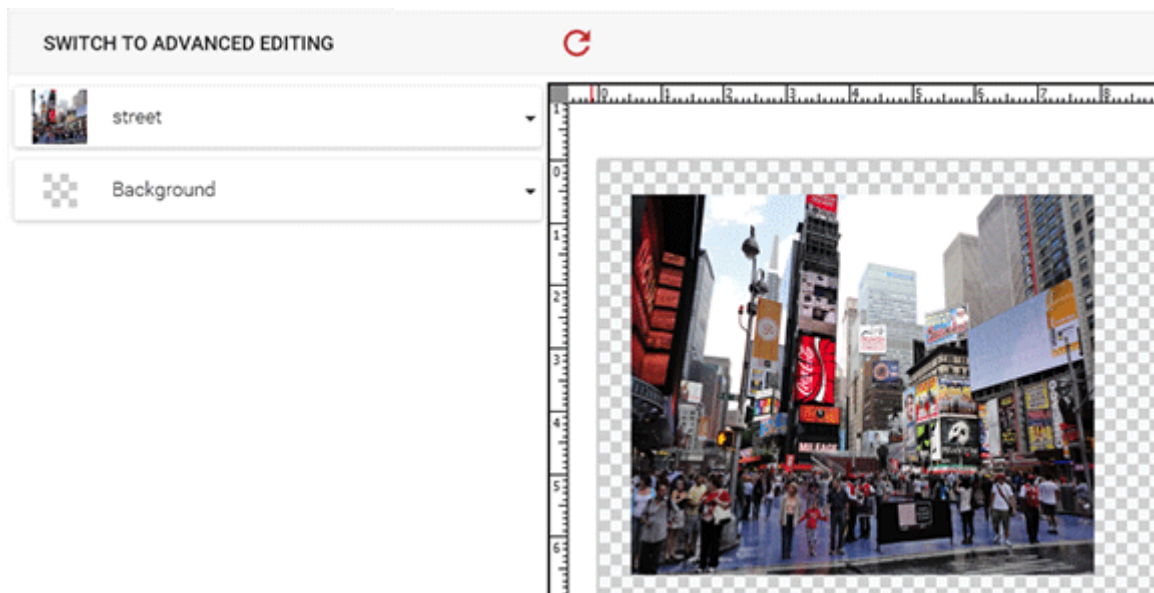
Tutaj stworzymy szablon ulotki reklamowej, który zawiera trzy zdjęcia i trzy opisy tekstowe. Wszystkie informacje zostaną zapisane w szablonie, a użytkownik będzie mógł wybrać obraz i opis z podanych opcji. W szablonie użyjemy dwóch grup warstw zawierających warstwy tego samego typu. Pierwsza grupa dotyczy obrazów, a druga - tekstów; każda grupa zawiera trzy elementy.

Aby utworzyć szablon, wykonaj następujące czynności:

1. W Photoshopie utwórz **nowy plik**, dodaj do niego **grupę warstw** i dodaj znacznik **<MVI>** do nazwy grupy.
2. Dodaj **trzy obrazy** do grupy utworzonej w poprzednim kroku.

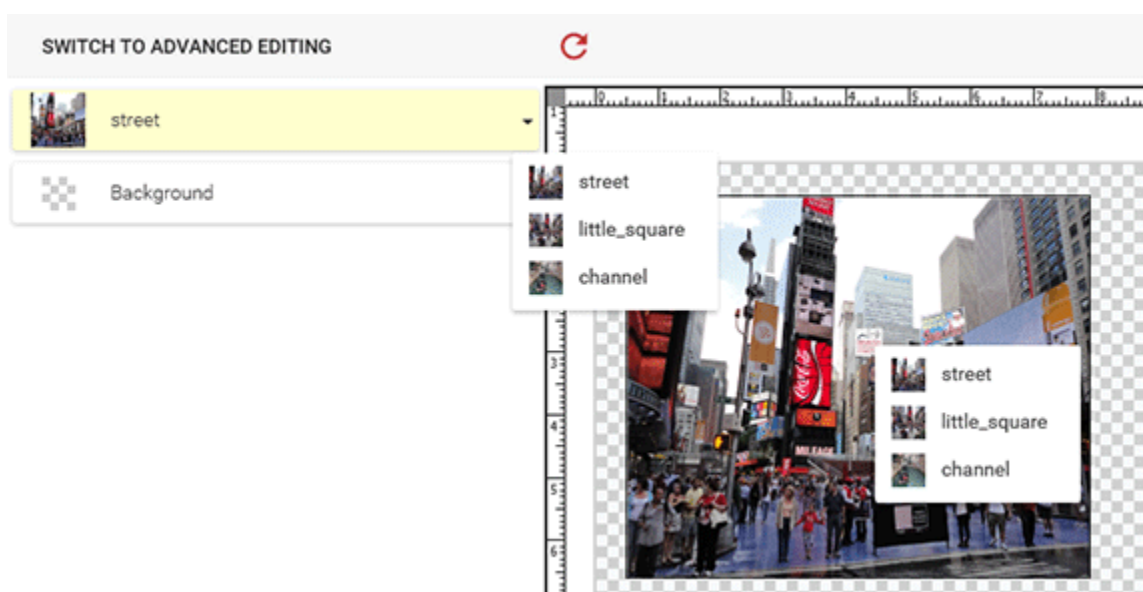


3. Zapisz szablon.
4. Załaduj szablon do kreatora. Pamiętaj, że wyświetlany jest tylko pierwszy obraz z grupy.

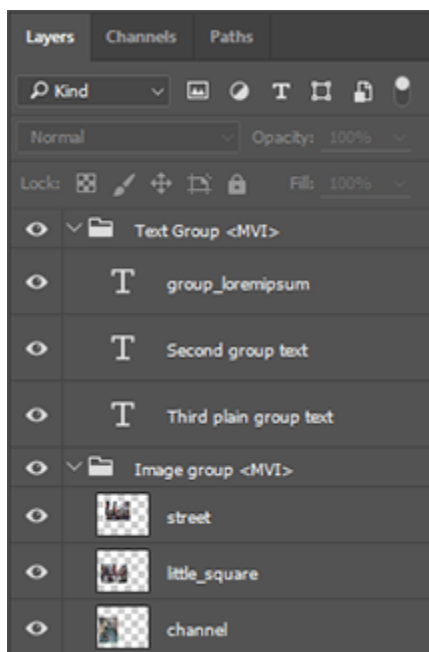


47

5. Spróbuj wybrać inne obrazy z **menu kontekstowego** lub poprzez odpowiednie pole w **Inspektorze obiektów** po lewej stronie. Pamiętaj, że każdy obraz ma taką samą nazwę jak odpowiadająca mu warstwa w pliku PSD.

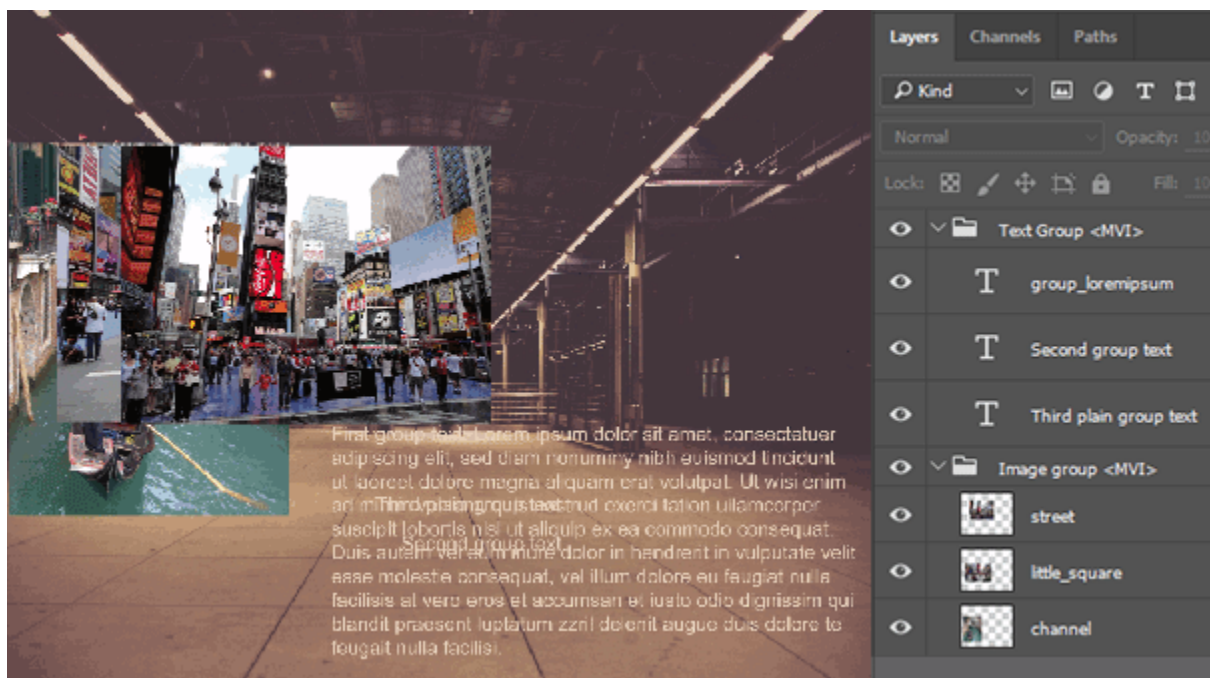


6. Dodajmy teraz do szablonu opisy tekstowe. Otwórz szablon w Photoshopie.
7. Dodaj **jeszcze jedną grupę** warstw do szablonu, a także **dodaj znacznik <MVI>** do nazwy grupy.
8. Dodaj **trzy warstwy tekstowe** do grupy utworzonej w poprzednim kroku.

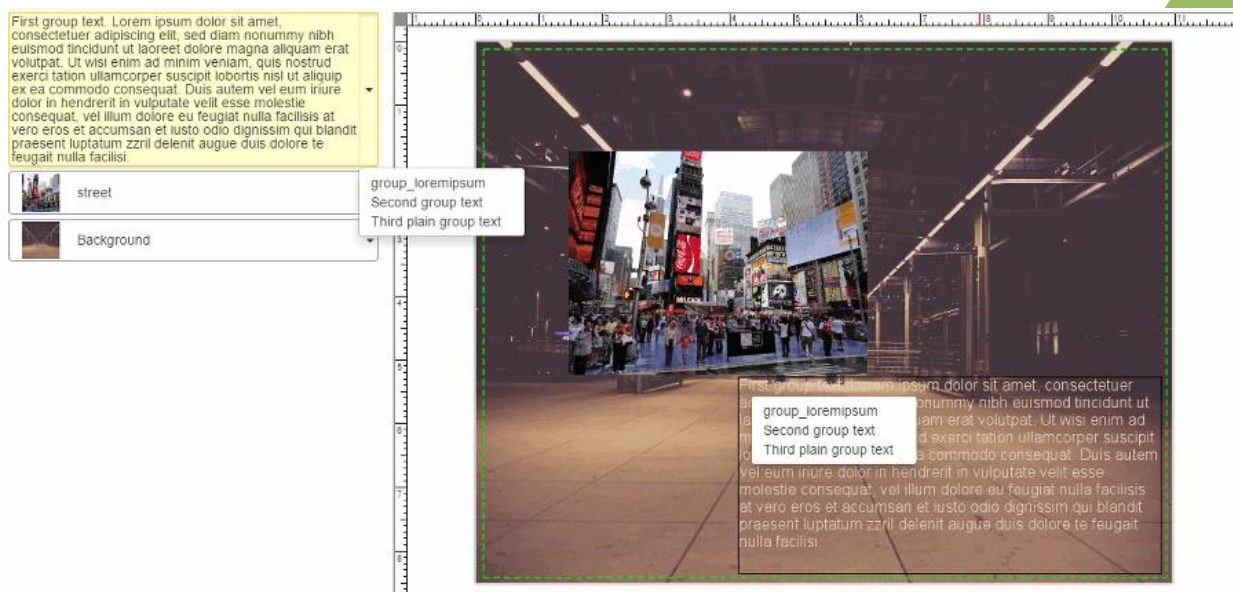


48

9. Dodaj warstwę tła do szablonu, aby ukończyć projekt.



10. Zapisz szablon.
11. Załaduj szablon do kreatora.
12. Spróbuj zaznaczyć tekst **za pomocą menu kontekstowego** lub odpowiedniego pola w Inspektorze obiektów po lewej stronie. Pamiętaj, że każdy tekst ma taką samą nazwę jak odpowiadająca mu warstwa pliku PSD.



Domyślnie znacznik **<MVI>** stosuje rozmiar i pozycję pierwszego elementu do wszystkich elementów grupy na obszarze roboczym. Możesz dodać znaczniki **<MVI>** **<MVIKT>** do nazwy grupy warstw, aby zachować transformację, rozmiar i pozycję dla każdej pojedynczej warstwy.

Możesz dodać wartość liczbową do **<MVI>**, aby wyświetlić odpowiednią warstwę po otwarciu szablonu. Na przykład **<MVI_2>** wyświetla drugi element.

Możesz zmienić domyślne zachowanie tekstów lub obrazów w grupie. W takim przypadku dodaj wymagany znacznik do nazwy warstwy pierwszego elementu w grupie. Na przykład, jeśli chcesz uniemożliwić użytkownikom usuwanie predefiniowanej grupy z szablonu, dodaj znacznik **<MAD_f>** do nazwy pierwszego elementu grupy.

Jeśli Twój projekt wymaga dodania zbyt wielu predefiniowanych opcji dla warstwy obrazu, nie byłoby dobrym pomysłem dodanie ich wszystkich do szablonu PSD. W takim przypadku możesz zastosować inne podejście - można umieścić wszystkie obrazy w osobnym folderze i połączyć je z warstwą obrazu. Rozdział **Określanie folderu źródła obrazu** opisuje tę funkcję.

Zawijanie tekstu

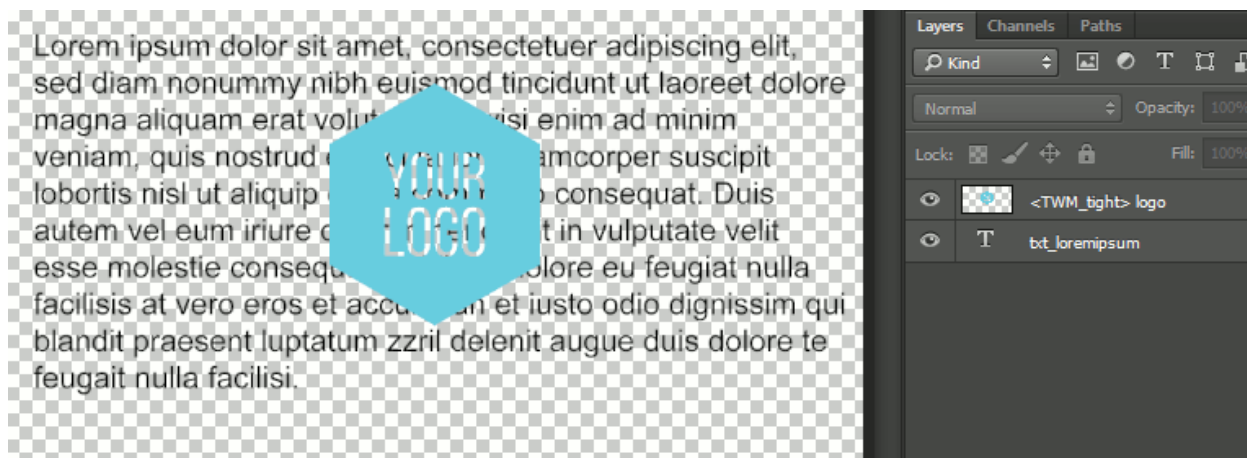
W tym Rozdziale omówiono funkcję zawijania tekstu, która pozwala kontrolować sposób łączenia obrazów (kształtów) i obszarów tekstowych:

- Tekst jest zawijany wokół obrazu lub obraz jest umieszczany nad / za tekstem bez zmiany jego układu.
- Tekst jest zawijany w kształt.

50

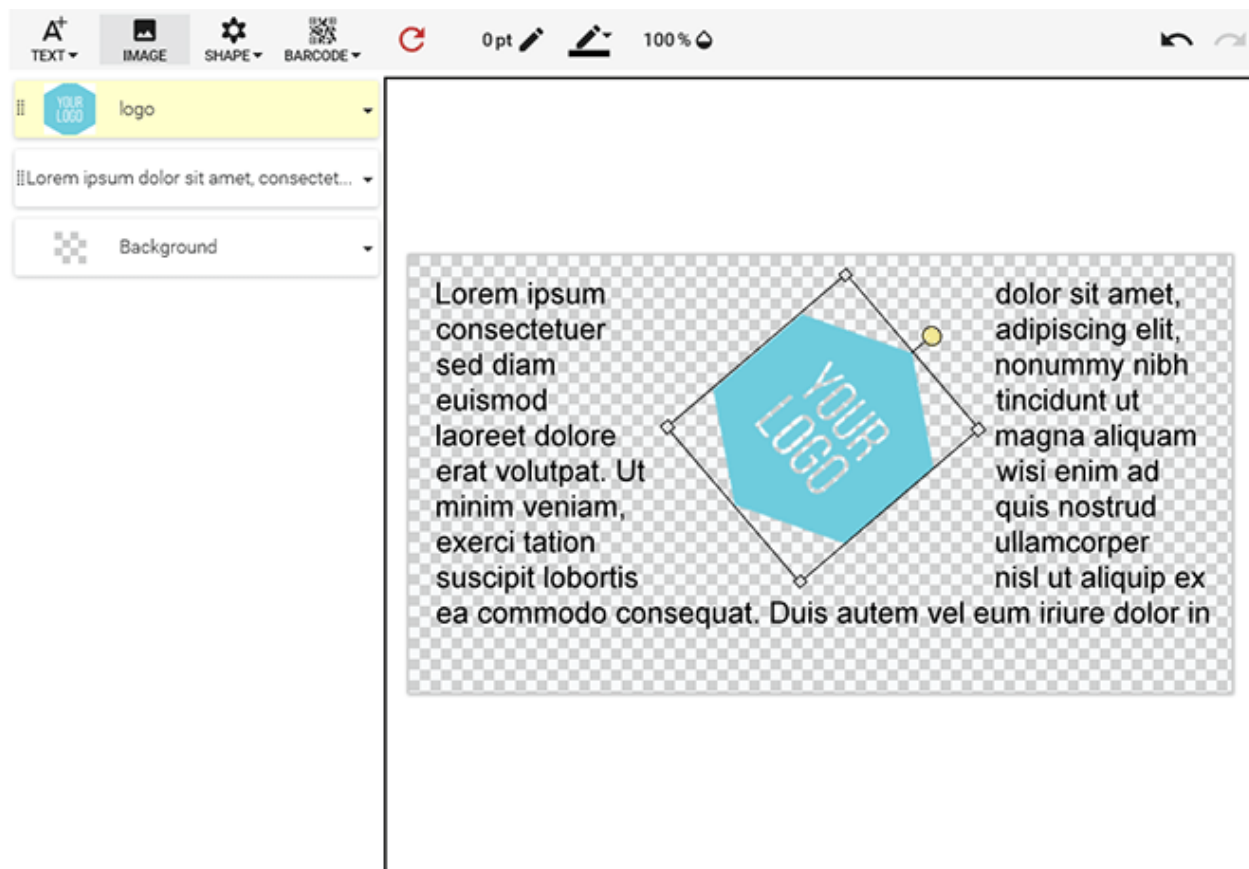
Zawijanie tekstu wokół obrazu

Możesz dodać znacznik **<TWM>** do nazwy warstwy obrazu, aby skonfigurować sposób otaczania obrazu przez wszystkie obszary tekstowe. Utwórzmy szablon PSD, który wykorzystuje tę funkcję owijania. Dodaj warstwę obrazu i warstwę tekstu akapitowego do szablonu i wstaw znacznik **<TWM_xxx>** do nazwy warstwy obrazu. Wynik powinien wyglądać następująco w Photoshopie:

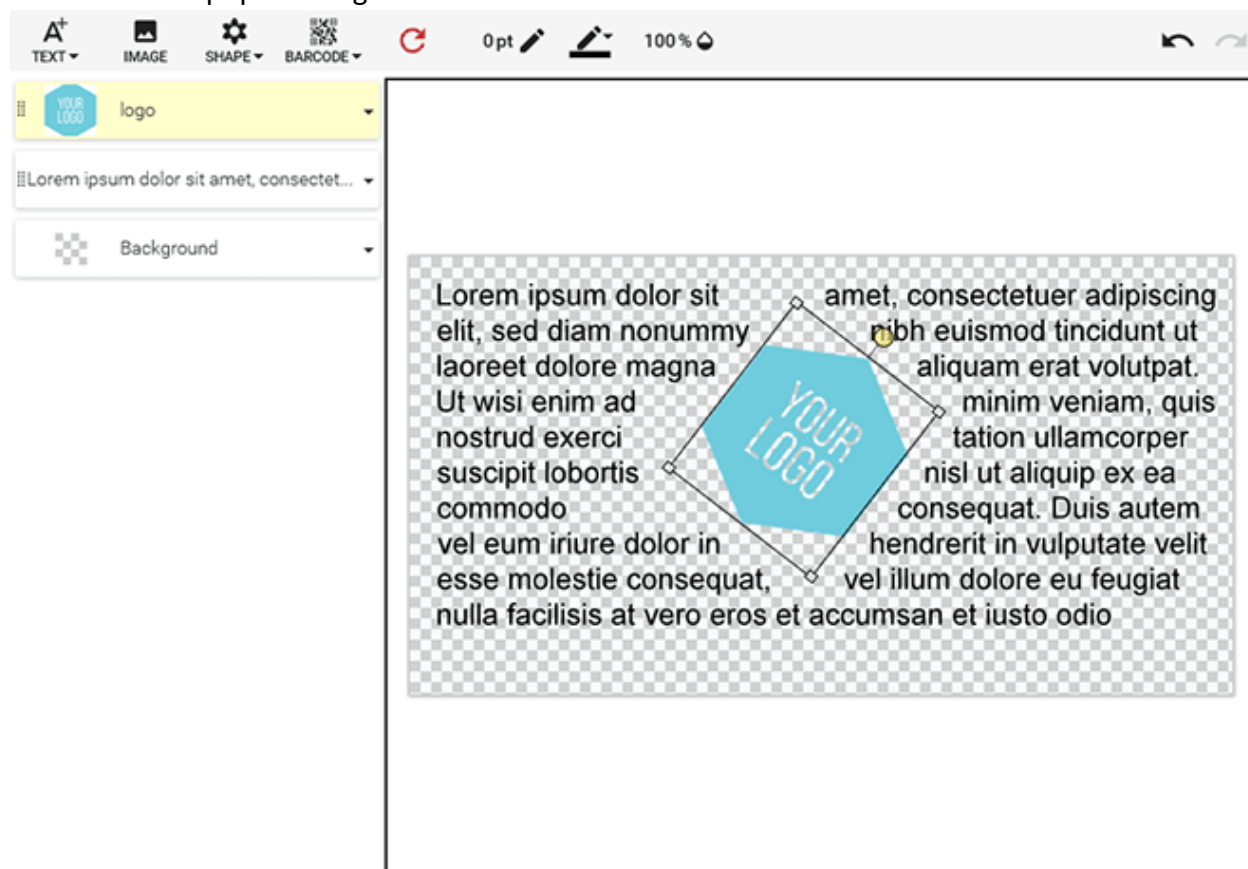


W zależności od wartości znacznika **<TWM_xxx>** szablon załadowany do edytora może wyglądać następująco:

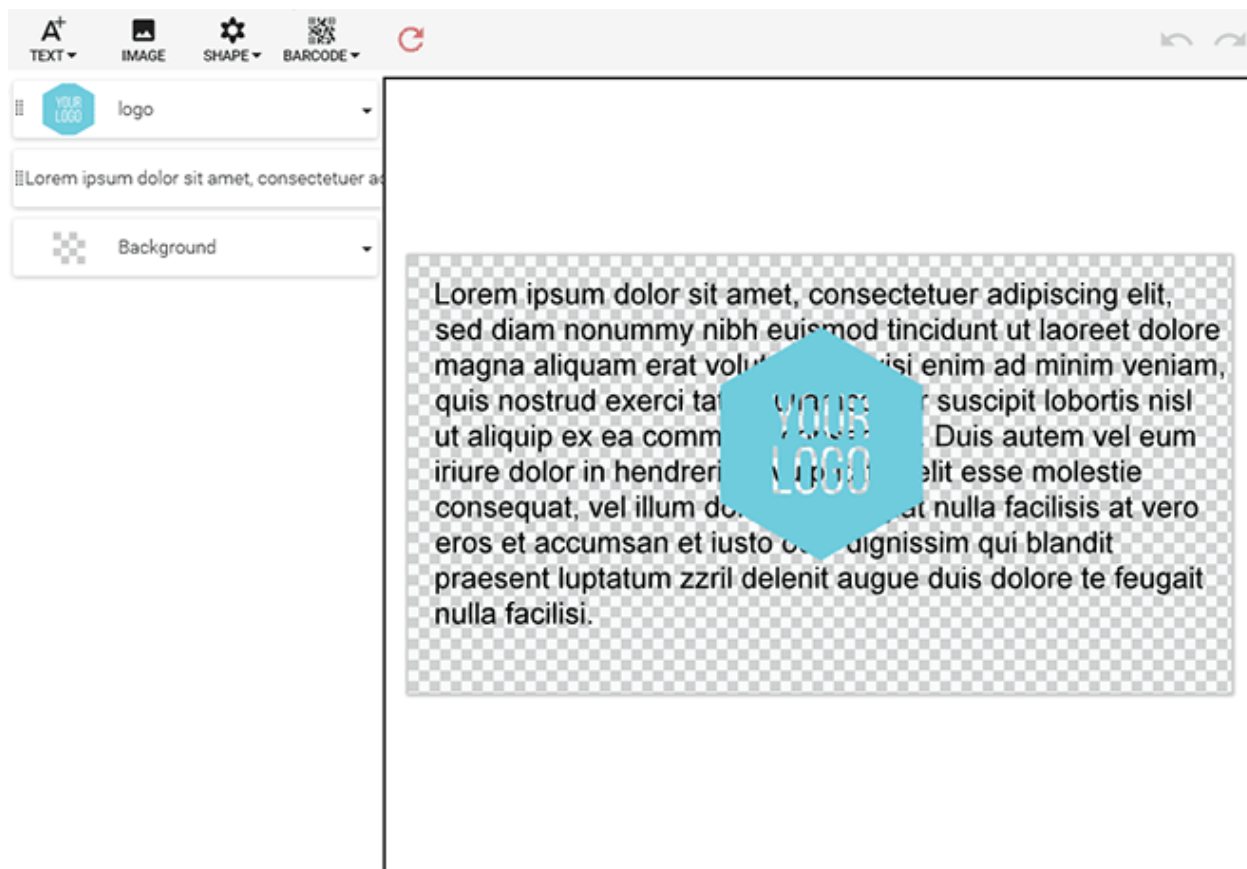
- **<TWM_square>**: tekst zawija się wokół ramki granicznej obrazu. Obróć obraz, aby zobaczyć, jak zmienia się zawijanie tekstu.



- **<TWM_tight>**: tekst zawija się wokół kształtu obrazu. Obróć obraz, aby zobaczyć różnicę w stosunku do poprzedniego wariantu.



- **<TWM_none>**: bez zawijania; obraz nakłada się na tekst.

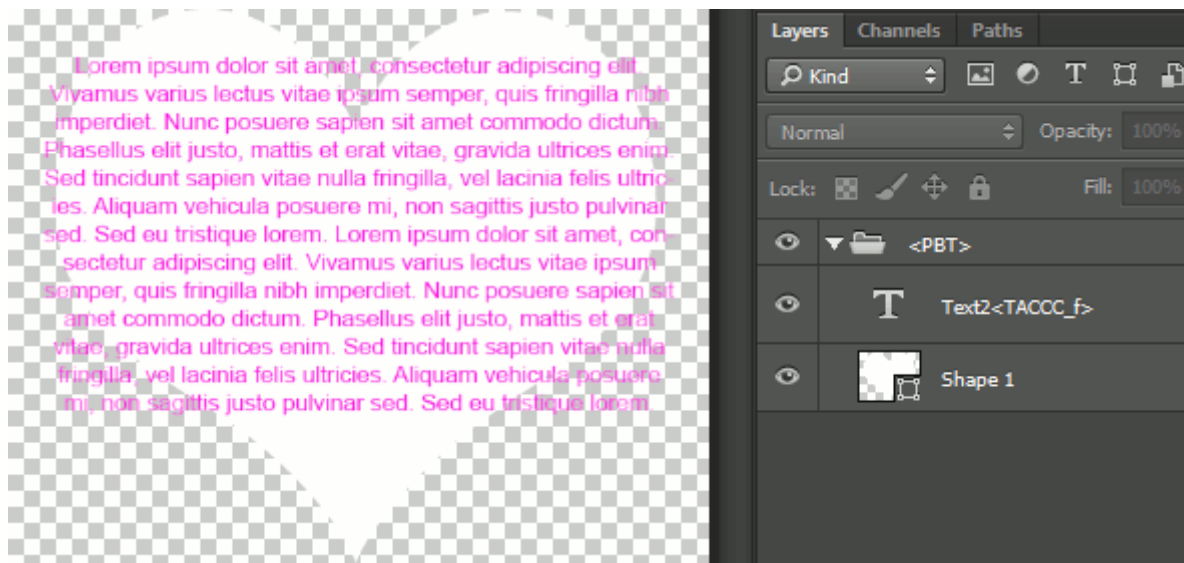


Uwaga: Jeśli tekst jest zbyt duży, aby go wyświetlić w obszarze tekstu sformatowanego, zostanie przycięty. Obszary tekstu sformatowanego nie zmieniają się automatycznie, gdy użytkownik pisze tekst.

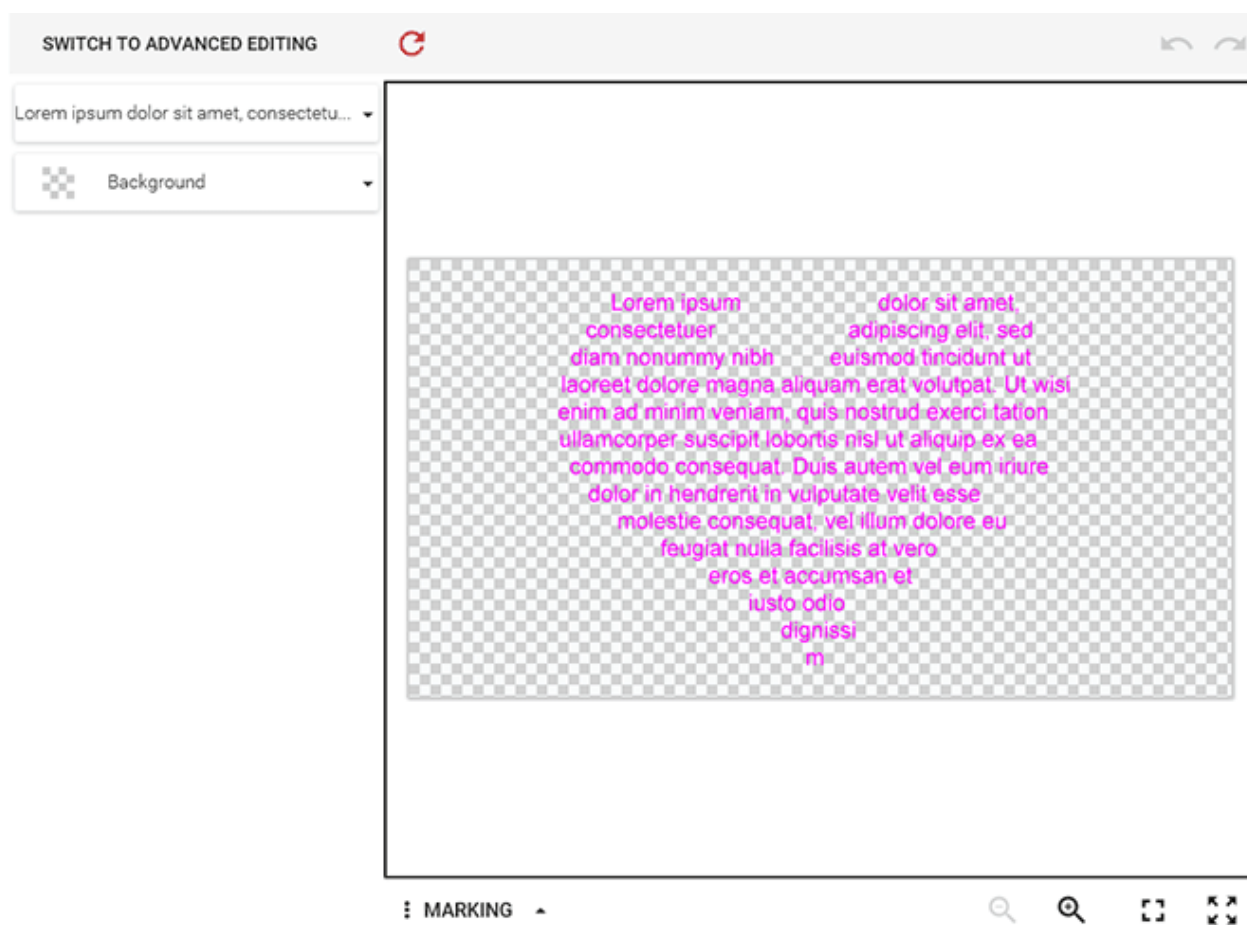
Zawijanie tekstu wewnątrz kształtu

Kiedy Kreator otacza tekst wewnątrz kształtu, zastępuje granice tekstu, granicą kształtu. Tekst i kształt muszą być zdefiniowane w szablonie PSD. Gdy szablon jest ładowany do edytora, wyświetlany jest tylko tekst w kształcie, a sam kształt jest usuwany z produktu.

Zobaczmy, jak to działa. Utwórz nowy szablon PSD i dodaj do niego warstwę grupy. Zaznacz warstwę za pomocą **<PBT>** i dodaj warstwę tekstu akapitowego oraz kształt do grupy. Aby zapobiec podziałowi tekstu na kolumny, użyj znacznika **<TACCC_f>**.



Kiedy szablon jest ładowany do edytora, tekst jest zawijany wewnątrz kształtu. Użytkownik może zmieniać rozmiar i obracać kształtowany tekst, jak każdy inny obiekt. Również sam tekst można zmienić.



Tworzenie szablonów InDesign

Kreator może importować szablony produktów z plików InDesign.

Możesz wgrywać pliki .idml do kreatora. Edytor współpracuje z jednostronicowymi i wielostronicowymi szablonami zawierającymi obrazy, teksty i kształty. Chociaż kreator obsługuje przestrzenie kolorów RGB, CMYK i Skala szarości, zaleca się przyklejanie do tej samej przestrzeni kolorów w jednej ramce. Płótno klienta nie obsługuje szablonów zawierających takie elementy wzorcowe, jak numery stron, stopki itp.

Obrazy

Kreator obsługuje osadzone i połączone obrazy. W szablonach można używać zarówno grafiki rastrowej, jak i wektorowej. Płótno klienta domyślnie ładuje ramki obrazu jako elementy obrazu. Jeśli chcesz, aby działały jako symbole zastępcze, dodaj znacznik <PH> do nazwy obrazu.

Możesz tworzyć symbole zastępcze dowolnych formularzy, używając ramek o dowolnym kształcie i umieszczając obrazy w tych ramkach. Aby zdefiniować sposób zmiany rozmiaru obrazów wstawianych do symboli zastępczych, możesz włączyć automatyczne dopasowanie i użyć następujących opcji dopasowania ramki:

- Dopasuj zawartość do ramki lub Dopasuj zawartość proporcjonalnie, aby włączyć tryb dopasowania.
- Wypełnij ramkę proporcjonalnie, aby włączyć tryb wypełnienia.
- Brak, aby włączyć tryb oryginalny.

Kreator obsługuje skalowanie, przesuwanie i obracanie transformacji. Inne transformacje są ignorowane.

Kształty

Kreator umożliwia pracę z dowolnym kształtem utworzonym w programie InDesign. Podczas importowania kształtów kreator nakłada na nie solidny obrys i pełne wypełnienie.

Nie są stosowane fantazyjne, zaokrąglone ani inne typy narożników. Po zaimportowaniu tych kształtów do edytora będą miały normalne rogi.

Tekst

Możesz używać zarówno tekstu w ramkach, jak i tekstu na ścieżkach tekstowych. Tekst na ścieżce pojawia się w edytorze z domyślnym formatowaniem.

Tekst w ramach tekstowych obsługuje układy wielokolumnowe. Jednak po zmianie numeru w kreatorze ramka tekstowa staje się prostokątnym polem, a rywna resetuje się do wartości domyślnej 10pkt. Dlatego zalecamy wyłączenie zmiany kolumn tekstu nieprostokątnego za pomocą znacznika **<TACCC>**. Kreator obsługuje dopasowanie tylko przy użyciu odpowiednich znaczników.

Grupy

Domyślnie kreator analizuje elementy grupy jeden po drugim i dzieli grupę na osobne obiekty na płótnie i w Inspektorze obiektów. Jeśli chcesz, aby były wyświetlane jako pojedynczy obraz, dodaj znacznik **<GR>** do nazwy grupy lub wyłącz parametr **UseFlattenGroups**. Alternatywnie możesz wkleić grupę elementów projektu do ramki w szablonie IDML.

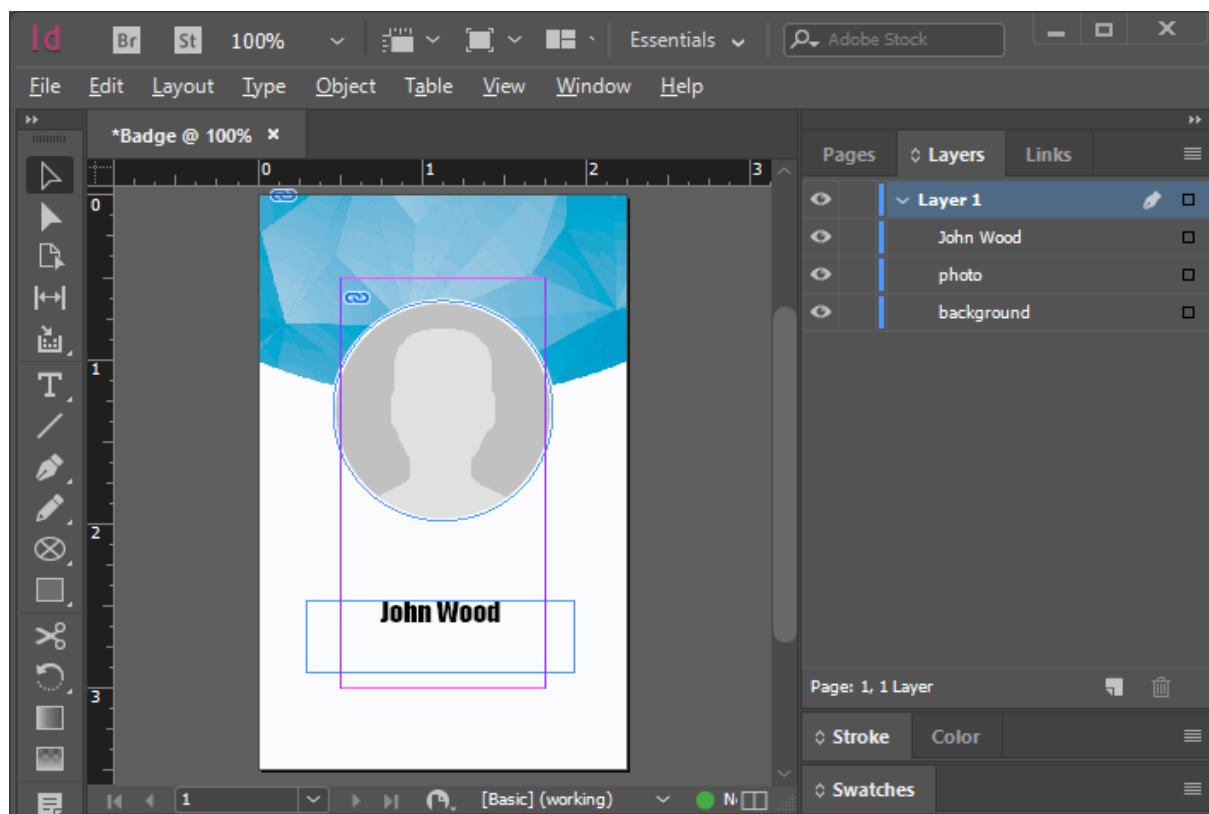
Teraz spróbujmy utworzyć szablon InDesign, który będzie zgodny z kreatorem.

Tutorial: Tworzenie szablonu w InDesign

Wyobraźmy sobie, że chcemy stworzyć szablon dla Wizytówki. Rozmiar tej wizytówki plakietki wynosi 85 x 55 mm, a dla uproszczenia składa się z trzech elementów: obrazu tła, nazwy i zdjęcia. W programie InDesign wykonaj następujące czynności:

1. **Utwórz nowy dokument.** W menu **Plik (File)** wybierz **Nowy (New) > Dokument (Documents)** i określ rozmiar 85 x 55 mm cała oraz orientację pionową.
2. **Dodaj obraz tła.** W menu **Plik (File)** kliknij polecenie **Umieść (Place)**
3. **Dodaj ramkę obrazu.** Na panelu bocznym zaznacz **Narzędzia** i wybierz **Narzędzia ramka eliptyczna (Ellipse Frame Tool)** i narysuj elipsę.
4. **Dodaj zdjęcie.** Na przykład przeciągnij go z Eksploratora plików systemu Windows do ramki elipsy.
5. **Dodaj nazwę.** W panelu Narzędzia kliknij **Narzędzie Tekst (Type Tool)** i przeciągnij, aby utworzyć prostokąt obwiedni, a następnie wprowadź nazwę.

W rezultacie powinieneś dostać coś takiego:

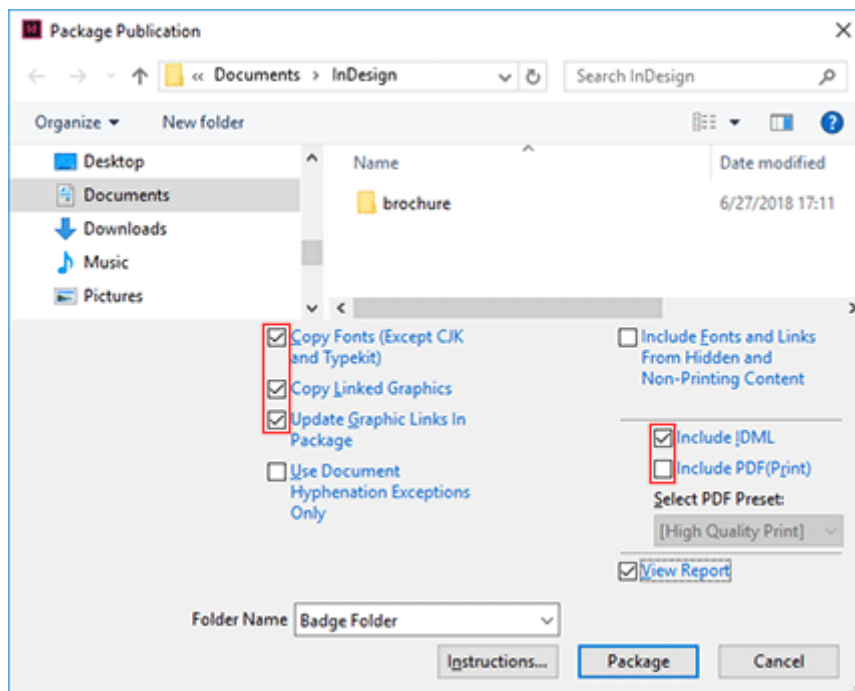


57

Konwertowanie szablonów na IDML

Kreator działa z plikami **.idml**. Jeśli masz już bibliotekę plików **.indd** lub zamierzasz używać połączonych obrazów w kreatorze, musisz zbudować pakiet w następujący sposób:

1. W menu **Plik (File)** kliknij polecenie **Pakiet (Package)**.
2. W oknie dialogowym **Pakiet (Package)** kliknij opcję **Czcionki (Fonts), Łączy i obrazy (:inks and Images)**, aby sprawdzić, czy czcionki i obrazy są dostępne i czy nie ma brakujących łączy, a następnie kliknij opcję **Pakiet (Package)**.
3. W oknie dialogowym **Publikacja pakietu (Package Publication)** zaznacz i wyczyść pola wyboru zgodnie z następującym obrazem: (*screen na następnej stronie*)



Zaznaczone kolumny w wersji programu inDesign wer. PL:

Copy Fonts > Kopiuj czcionki

Copy Linked Graphics – Kopiuj połączone grafiki

Update Graphic Links in Package > Uaktualnij łącza graficzne w pakiecie

Include IDML > Dołącz Plik IDML

4. Kliknij **Pakiet (Package)**.

Zarządzanie zachowaniem elementów projektu

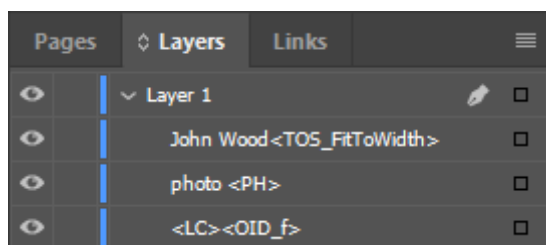
Możesz zarządzać zachowaniem szablonu w kreatorze , na przykład poprzez wyłączenie transformacji niektórych elementów projektu lub zablokowanie pozycji innych. Ponieważ Adobe InDesign nie zapewnia tego rodzaju formatowania, stworzony został system tak zwanych znaczników - specjalnych symboli, które dodajesz do nazwy elementu i które są używane przez kreator do zarządzania uprawnieniami dla każdego elementu projektu. Szczegółowe informacje na temat składni markerów i ich pełną listę można znaleźć w temacie (osobna instrukcja) **Obsługiwane markery**.

Tak więc, jako ostatni krok tego samouczka, skonfigurujemy ten szablon, aby uniemożliwić zmianę tła i włączyć dopasowanie tekstu dla elementu tekstowego. To ćwiczenie daje wyobrażenie o tym, jak pracować ze znacznikami.

Aby zaznaczyć tło jako nieedytowalny obraz, wybierz odpowiednią nazwę elementu na karcie Warstwy w programie InDesign i dodaj do niego **<LC> <OID_f>**. Nie ma różnicy w jakiej pozycji umieszczasz znacznik - na początku nazwy, na końcu lub gdzieś w linii. Co więcej, możesz zostawić tylko znacznik, jeśli chcesz.

Możesz włączyć dopasowanie w podobny sposób. Kliknij dwukrotnie nazwę warstwy tekstowej i dodaj znacznik **<TOS_FitToWidth>**, aby dopasować tekst do szerokości jego prostokąta ograniczającego.

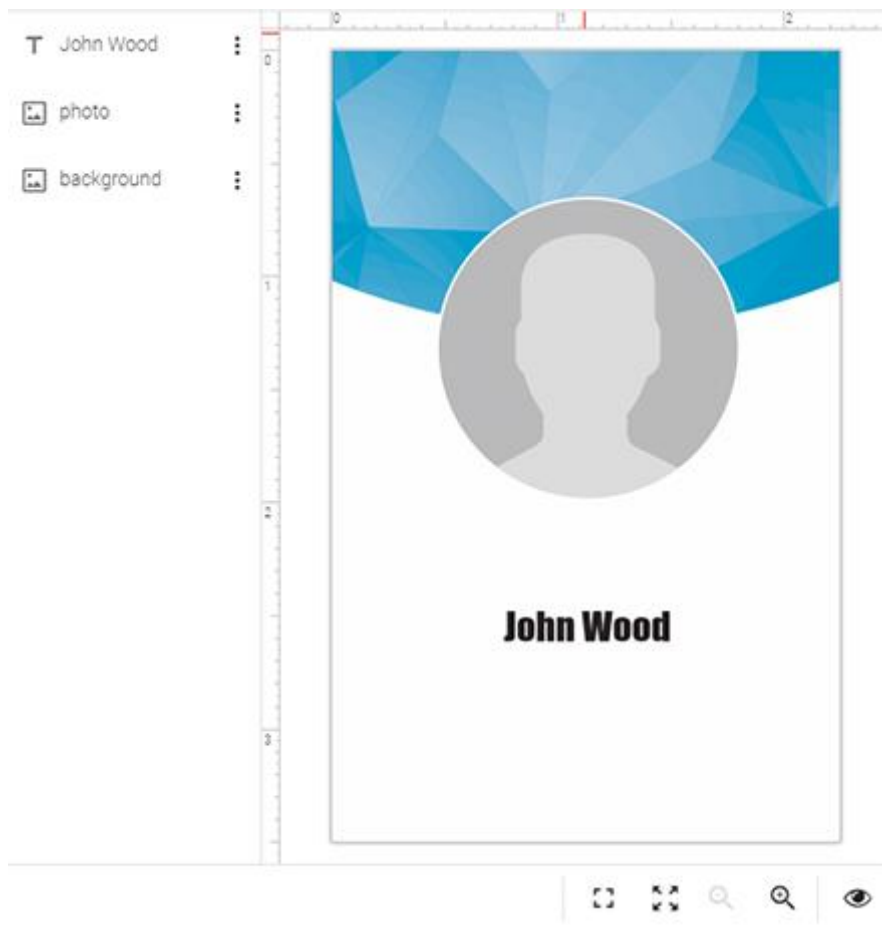
W rezultacie karta Warstwy wygląda następująco:



Teraz, jeśli prześlesz zmodyfikowany szablon, zobaczysz, że tło znika z listy obiektów edytowalnych, a długie nazwy pasują do szerokości kreatora.

Dodanie stworzonego szablonu IDML do systemu iP

W rezultacie stworzonego projektu, podczas wgrywania szablonu do kreatora powinien zostać wyświetlony następujący widok:



Szczegółowa instrukcja techniczna jak dodać stworzony szablon w programie Adobe InDesign do Kreatora w Panelu Administracyjnym systemu iwarePRINT opisana została w instrukcji Technicznej

Instrukcja_tekniczna_SYSTEM_M.KREATOR_19_06_20.PDF

Przygotowywanie szablonów bazowych dla klienta z istniejących plików IDML (InDesign)

Łatwo jest zachować zgodność plików IDML z kreatora podczas tworzenia ich od zera. Być może jednak masz już wiele plików INDD (utworzonych przez projektantów, zanim zdadzą sobie sprawę ze współpracy systemów. W takim przypadku przekonwertuj szablony do

formatu IDML, jak opisano wcześniej w tym temacie. Ponadto, jeśli załadujesz te szablony do kreatora, mogą one nie wyglądać tak, jak byś się spodziewał.

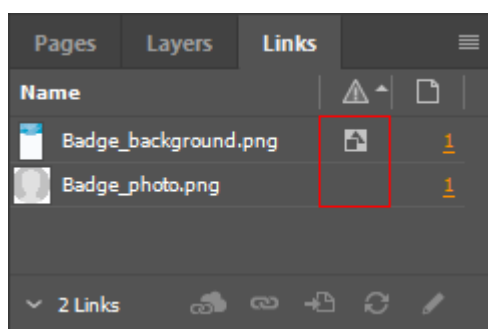
Oto lista najczęstszych problemów z plikami IDML i wskazówki, jak je rozwiązać.

Obrazy nie ładują się

Możesz osadzić te obrazy w szablonie IDML:

1. Na karcie **Łącza** kliknij prawym przyciskiem myszy łącze do obrazu, a następnie kliknij polecenie **Osadź łącze**.

Upewnij się, że łącza obrazów mają status **OK** lub **Osadzone**.



Grupa dzieli się na obiekty

Płótno klienta ignoruje grupy w szablonach IDML i analizuje elementy grupy jeden po drugim. Może to spowodować słabą wydajność.

Rozwiązanie: Wklej grupy do ramek w szablonie IDML.

Potrzebujesz pomocy z szablonem? Podeślij nam go

Jeśli Twój szablon wyświetla się nieprawidłowo, możesz skontaktować się z naszym zespołem technicznym i wysłać do nas spakowany szablon. Zobaczymy na czym polega problem i zaproponujemy rozwiązanie.

Inne instrukcje w Module Kreator Wydruków:

Instrukcja_techiczna_M.KREATOR_23_06

Obsługiwane_MARKERY_04_05_20